

# 7 WONDERS<sup>TM</sup> DUEL SOLO

## VISÃO GERAL

Este PNP permite que você jogue 7 Wonders Duel sozinho.

Lute contra um dos cinco oponentes de prestígio disponíveis para você. Cada um tem sua própria estratégia única. Mas fique atento: a vitória não será fácil!

## CONTEÚDO

- 5 Cartas de Líder
- 12 Cartas de Decisão

## PREPARAÇÃO

Prepare as cartas da Era I como em um jogo normal, mas fique de frente para a primeira linha de cartas da estrutura.

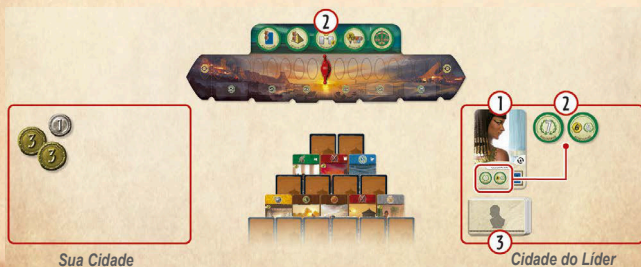
A área à esquerda da estrutura de cartas é sua cidade. A área à direita da estrutura é a cidade do Líder. Comece o jogo dando 7 Moedas para você e nenhuma para o Líder.

### Na Cidade do Líder

- 1 Embaralhe as cartas do Líder e compre uma, que será o Líder que você irá enfrentar. Coloque-o na cidade do Líder. Os outros Líderes não serão usados durante este jogo.

*Nota: Você também pode escolher o líder que deseja enfrentar.*

- 2 Dê ao Líder os fichas de Progresso mostrados em sua carta, continue com a preparação normal colocando fichas de progresso no tabuleiro do jogo.
- 3 Embaralhe as cartas de Decisão e faça um baralho de cartas virados para baixo.



# AS MARAVILHAS

Embaralhe todas as cartas de Maravilhas e compre 3. Escolha 2 cartas para si e entregue a terceira ao Líder. Faça isso uma segunda vez. Portanto, você começará com 4 cartas de Maravilha em sua cidade e 2 na cidade do Líder.

As 2 cartas de Maravilhas do Líder são tratadas como se já estivessem construídas. Aplique imediatamente os seguintes efeitos nas Maravilhas do Líder:



Mova o peão de Conflito de acordo.



Dê ao Líder quantas moedas forem mostradas (do banco).



Você perde quantas moedas são mostradas.



Pegue uma ficha de Progresso aleatória daqueles descartados no início do jogo e entregue ao Líder.

Outros efeitos são ignorados. Os pontos de vitória em cada uma das cartas de Maravilha do Líder são contados com sua pontuação final (se não houver supremacia militar ou científica antes do final do jogo).

# COMO JOGAR

Durante a Era I, o Líder joga sempre primeiro. Durante as Eras II e III, o Líder tem a escolha, eles sempre escolhem jogar primeiro.

## Turno do Líder

No início de cada turno do Líder, revele a carta do topo do baralho de cartas de Decisão. Se o baralho estiver vazio, embaralhe todas as cartas de Decisão jogadas anteriormente para criar um novo baralho.



Carta de Líder

Carta de Decisão

- 1 A seta mostra a direção na qual o Líder avaliará as cartas disponíveis para escolher uma para jogar: da esquerda para a direita → ou da direita para a esquerda ←.
  - 2 O Líder sempre pega a 1ª carta disponível que segue essa lógica. Se nenhuma carta corresponder à 1ª escolha, verifique a 2ª opção e, se necessário, a 3ª escolha. Se nenhuma carta corresponder a nenhuma das três opções preferidas, ele pegará a primeira carta disponível na direção indicada pela seta, independentemente da cor.
- : Este símbolo assume a cor das cartas mostradas aqui **A** na carta Líder.

- 3 : Se a carta do Líder tiver o mesmo símbolo ( ou ), da carta de Decisão, mostrada aqui **B**, o Líder joga outro turno.

- 4 Essa borda indica o lado inferior da carta, para garantir que você o leia na orientação correta.



**Exemplo 1:** Bilkis deve escolher sua carta começando da direita para a esquerda, priorizando a cor **marrom** (de acordo com a carta de Líder), com isso, ela pega a carta **marrom** Argileira. No entanto, Bilkis tem esse símbolo  tanto na sua carta de Líder quanto na de Decisão, então ela imediatamente joga um novo turno e revela uma carta de Decisão nova.



**Exemplo 2:** Bilkis deve escolher sua carta começando da esquerda para a direita, priorizando **verde**, depois **vermelho**, o **marrom** (de acordo com sua carta de Líder). Não há cartas **verdes** disponíveis, então Bilkis pega a carta **vermelha** Paliçada.



**Exemplo 3:** Como não há cartas **vermelhas**, **verdes** ou **marrons** disponíveis, Bilkis pega a 1ª carta na estrutura, começando na direção da seta, que é a carta **amarela** Cervejaria.

O Líder constrói automaticamente a carta escolhido. Ele nunca paga o custo das cartas.

Coloque a carta na cidade do Líder e aplique seu efeito como no jogo base.

**Esclarecimento:** Se o Líder possui um par de símbolos científicos, ele recebe a primeira ficha de Progresso disponível, começando na direção da seta em sua carta de Decisão.

## Turno do Jogador

Durante o seu turno, jogue normalmente seguindo as regras do jogo base.

Não se esqueça de pagar pelos recursos que faltam, levando em consideração aqueles construídos na Cidade do Líder.

## FIM DO JOGO

Como no jogo base, o jogo pode terminar com:

- Supremacia Militar
- Supremacia Científica
- Vitória Civil, se o jogo continuar através da Era III sem alcançar a Supremacia Militar ou Científica. Nesse caso, conte as pontuações de sua cidade e da cidades do Líder. A pontuação mais alta vence.

## CRÉDITOS

Designers: Antoine Bauza e Bruno Cathala

Ilustrador: Miguel Coimbra

Desenvolvido e publicado: Team Repos

Traduzido e diagramado: Luiz Felipe Ribeiro

Todos os direitos reservados.

Rue des comédiens, 22

1000 Bruxelles - Belgique

+32 471954132 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)



# DESCRIÇÃO DOS LÍDERES

## Caesar



- Começa com essa ficha de Progresso.
-  = Cartas **Roxas**.

## Hammurabi



- Joga um turno extra quando sua carta de Decisão tiver este símbolo .
- Começa com essa ficha de Progresso.
- Adicione 5 pontos de vitória à sua pontuação se o jogo terminar ao final da Era III.
-  = Cartas **Amarelas**.

## Cleopatra



- Joga um turno extra quando sua carta de Decisão tiver esse símbolo .
- Começa com essas fichas de Progresso.
-  = Cartas **Azuis**.

## Aristotle



- Joga um turno extra quando sua carta de Decisão tiver esse símbolo .
- Começa com essa ficha de Progresso.
-  = Cartas **Cinzas**.

## Bilkis



- Joga um turno extra quando sua carta de Decisão tiver esses símbolos  ou .
- Começa com essa ficha de Progresso.
-  = Cartas **Marrons**.



HAMMURABI

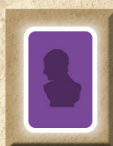
CLEOPATRA



CAESAR



ARISTOTLE



BILKIS



