ANTOINE BAUZA

7 WONDERS™

EDIFÍCIOS

"Dê-me uma alavanca e um ponto de apoio e eu moverei o mundo." (Arquimedes)

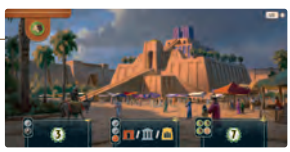
COMPONENTES

2 tabuleiros de Maravilha • 15 cartas de Edifício • 24 peões de Participação • 15 fichas de Dívida • 12 fichas de Conflito Militar • 3 Moedas de valor 6 • 1 caderneta de pontuação • 3 folhetos de descrição de novos efeitos • Este livro de regras

VISÃO GERAL

Esta expansão de *7 Wonders* permite que você participe da construção de edifícios comunais para a obtenção de lucros. Você não precisa participar, mas se qualquer um dos projetos falhar, você sofrerá as consequências. Esta expansão altera levemente as regras de *7 Wonders*, mas as condições de vitória permanecem as mesmas.

ELEMENTOS DO JOGO





TABULEIROS DE MARAVILHA

Ur é usada apenas em partidas jogadas com esta expansão.

Carthage (Cartago) acrescenta uma nova forma de construir os estágios de sua Maravilha. Ela pode ser utilizada com o jogo base ou qualquer expansão.

PEÕES DE PARTICIPAÇÃO

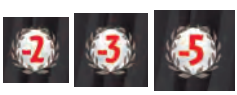
Esses peões representam sua participação na construção de Edifícios. Há 3 tipos de peões, cada um correspondente a uma Era diferente.



Era I *Era II* *Era III*

FICHAS DE DÍVIDA

Essas fichas representam pontos de vitória que você pode perder se a construção de um Edifício falhar. Eles possuem um valor negativo (-2, -3, e -5), cada um correspondente a uma Era diferente.



Era I *Era II* *Era III*

FICHAS DE CONFLITO MILITAR E MOEDAS

Fichas de Conflito Militar e Moedas adicionais são adicionadas às reservas.

CADERNETA DE PONTUAÇÃO

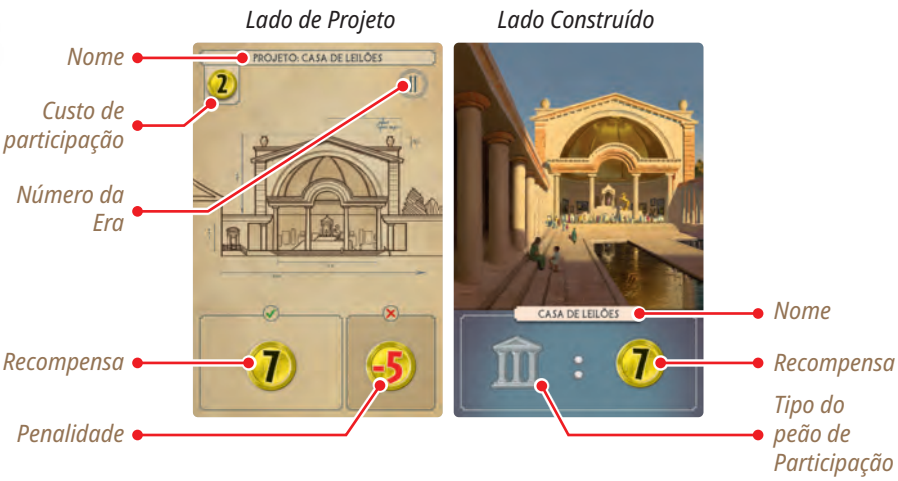
Essa caderneta de pontuação ajuda você a contar os pontos de vitória recebidos com as expansões *Líderes*, *Cidades*, *Armada* e *Edifícios*.

FOLHETOS DE DESCRIÇÃO DE NOVOS EFEITOS

Esses folhetos explicam os novos símbolos no jogo.

CARTAS DE EDIFÍCIO

Cartas de Edifício representam prédios prestigiosos que vocês podem construir juntos durante o jogo.
Cada Edifício tem um lado de **Projeto** e um lado **Construído**.



PREPARAÇÃO

A preparação segue as regras normais de *7 Wonders*, com exceção dos seguintes ajustes:

- Coloque as **fichas de Dívida** no meio da mesa.
- Prepare as **cartas de Edifício**:
  1. Separe as cartas de Edifício em três baralhos (Era I, Era II e Era III), então embaralhe cada baralho separadamente.
  2. Pegue **1 carta de Edifício aleatória por Era** e coloque essas 3 cartas no meio da mesa, com o lado de **Projeto** para cima. As cartas restantes devem ser colocadas de volta na caixa; elas não serão usadas nesse jogo.
- Consulte a tabela abaixo e pegue o número correspondente de **peões de Participação** (para cada Era).

Número de jogadores	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
Número de peões de Participação (para cada Era)	*2*	*3*	*3*	*4*	*5*

- Coloque os peões de Participação nas cartas de Edifício da Era equivalente. Os peões de Participação restantes são colocados de volta na caixa.



Exemplo de preparação para um jogo com 5 jogadores

COMO JOGAR

O jogo segue as regras normais de *7 Wonders*, com exceção de duas novas regras:

A. Participação no projeto
B. Construir o Edifício

A. PARTICIPAÇÃO NO PROJETO

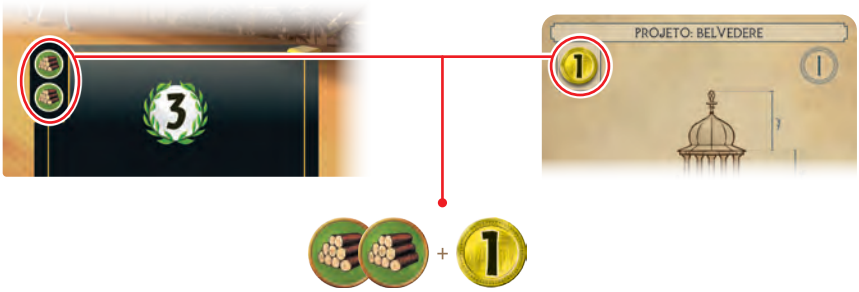
Uma vez por Era, quando construir um estágio de sua Maravilha, se quiser, você pode participar na construção do **Edifício da Era atual**. Você pode participar da construção de um Edifício **enquanto houver pelo menos 1 peão de Participação** na carta.

Para isso, você deve pagar, **ao mesmo tempo**, o custo do estágio da sua Maravilha (seguindo as regras normais de *7 Wonders*) **e** o custo de participação do projeto.

Então, pegue um **peão de Participação** da carta de Edifício e coloque-o em seu tabuleiro da Maravilha.

Nota: *Se múltiplos jogadores participarem na construção de um Edifício no mesmo turno e não houver peões de Participação suficientes, pegue peões na caixa, para que cada participante possua um.*

Exemplo: *Na Era I, você constrói o primeiro estágio de sua Maravilha e decide participar da construção do Belvedere. O estágio da Maravilha custa 2 Madeiras e o Belvedere custa 1 Moeda. Portanto, você paga um total de 2 Madeiras e 1 Moeda. O estágio de sua Maravilha é construído e você pega 1 peão de Participação da carta do Belvedere.*



Custo total: estágio da Maravilha + participação no projeto



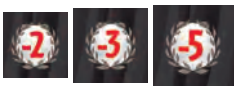
B. CONSTRUIR O EDIFÍCIO

Duas possibilidades:

- **Durante a Era, a construção é finalizada:**
  Assim que o último peão de Participação for removido da carta de Edifício, ele é construído. Vire a carta de Edifício para seu lado Construído. Se você tiver um **peão de Participação** desse Edifício, **receba imediatamente sua Recompensa** (veja o folheto *Descrição de Novos Efeitos*).

- **Ao fim da Era, a construção não é finalizada:**
  Antes da Resolução de Conflitos Militares, se houver pelo menos 1 peão de Participação restante na carta de Edifício, a construção falha e nenhum jogador recebe sua Recompensa. Se você não tiver **nenhum peão de Participação** dessa Era, você deve **sofrer a Penalidade**. Se você tiver pelo menos 1 peão de Participação, você não sofre nenhuma Penalidade.

Se você não puder pagar a Penalidade **completa**, você não perde nada. Em vez disso, pegue uma **ficha de Dívida** da Era atual.

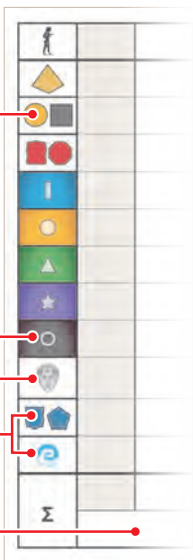


Era I *Era II* *Era III*

FIM DO JOGO

O jogo termina no fim da Era III, após a Resolução de Conflitos Militares. Prossiga com a contabilização de pontos de vitória seguindo as regras normais do jogo base.

Nessa linha, marque o total de pontos de vitória recebidos pelos seus **peões de Participação** e **fichas de Dívida**. Esse total pode ser negativo.



EXPANSÕES *EDIFÍCIOS* E *ARMADA*

Se você estiver jogando com as expansões *Edifícios* **e** *Armada*, quando construir um estágio da sua Maravilha, você pode realizar uma Construção Naval **ou** participar da construção do Edifício. Você não pode realizar ambas as ações de construção no mesmo turno.

CRÉDITOS

Criação: **Antoine Bauza**
Ilustrações: **Etienne Hebinger** (ilustrações) & **Miguel Coimbra** (ícones)
Desenvolvimento e publicação: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombreros» e a **equipe da Repos Production**
Créditos completos online em: **www.rprod.com/en/7-wonders/credits**

© REPOS PRODUCTION 2023. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Os componentes deste jogo só podem ser usados para fins de entretenimento estritamente pessoais e privados.