

Antoine Bauza

7 WONDERS LÍDERES

REGRAS



« Um dos castigos para aquele que não se envolve em política
é ser governado por seus inferiores. »
(Platão)

Conteúdo

- 1 tabuleiro de Maravilha
- 1 carta de Maravilha
- 36 cartas de Líder
- 4 cartas de Guilda
- 17 Moedas de valor 6
- 1 ficha de Cortesã
- 1 livro de regras
- 1 caderneta para marcar os pontos
- 1 carta de Líder em branco



Resumo

Esta expansão de *7 Wonders* oferece a oportunidade de colocar **líderes** no comando de sua civilização. Representados por 36 cartas, esses líderes influenciarão no crescimento de sua cidade, cada um à sua maneira.

O andamento do jogo é um pouco modificado. Mas as condições de vitória permanecem as mesmas do jogo-base de *7 Wonders*.

Descrição do Conteúdo

Tabuleiro de Maravilha

Roma e seu Coliseu constituem um novo tabuleiro, cujos efeitos serão explicados na última página deste livro de regras. Esse novo tabuleiro pode ser usado apenas com a expansão **Líderes**.

Cartas de Líder

Os **Líderes** (cartas brancas) formam uma nova categoria de cartas. Eles não são adicionados às cartas de *Era* e possuem um verso diferente para distingui-los. Seu custo, no canto superior esquerdo de cada carta, é apenas em Moedas.

Cartas de Guilda

Quatro novas Guildas (cartas roxas) somam-se àquelas disponíveis no jogo-base.

Porém, tome cuidado, pois algumas delas só podem ser usadas juntamente com a expansão Líderes.

Moedas

As 17 Moedas de valor 6 devem se juntar às Moedas do jogo-base.

Ficha de Cortesã

Uma ficha especial é usada juntamente com uma das novas Guildas: a Guilda das Cortesãs.

Caderneta para Marcar os Pontos

Uma nova caderneta para marcar pontos está incluída na caixa: ela permite que você some os Pontos de Vitória concedidos por alguns dos Líderes.

Carta de Líder em Branco (Semíramis)

Na caixa do jogo existe uma carta de Líder em branco. Ela permite que você mesmo crie uma personalidade e a adicione aos seus jogos.



Preparação

- As novas Guildas (cartas roxas) da *Era III* somam-se às do jogo-base. As regras para o baralho da *Era III* permanecem inalteradas (o que significa que o número de Guildas permanece o mesmo).
- **Cada jogador inicia com 6 Moedas** (em vez das 3 do jogo-base).

Andamento do Jogo

O jogo começa com uma Fase de Lideranças.

Além disso, no início de cada *Era*, ocorre uma nova fase: a Fase de Recrutamento.

Fase de Lideranças

Cada jogador recebe uma mão de 4 cartas de Líder aleatórias (que devem ser mantidas em segredo). Os Líderes não distribuídos retornam à caixa do jogo.

1. Cada jogador deve escolher secretamente **1 das 4 cartas** e colocá-la voltada para baixo à sua frente. Em seguida, as 3 cartas remanescentes são entregues para o jogador à **direita**.
2. Cada jogador escolhe secretamente 1 das 3 cartas recebidas do jogador à esquerda. As 2 cartas remanescentes são então entregues para o jogador à **direita**.
3. Cada jogador escolhe secretamente 1 das 2 cartas recebidas do jogador à esquerda. A carta remanescente é entregue para o jogador à **direita**.
4. Cada jogador segura a carta recebida e a adiciona às outras 3 que havia escolhido previamente.

Ao final desta fase, cada jogador criou uma mão de 4 Líderes.

Já é possível começar a *Era*!

Resumo de uma Era

Cada *Era* agora começa com uma Fase de Recrutamento.

RESUMO DE UMA ERA

1. Fase de Recrutamento
2. Joga-se a Era
3. Resolução de Conflitos»

Fase de Recrutamento

Nesta fase, cada jogador joga uma de suas cartas de Líder. Essas cartas são escolhidas secretamente pelos jogadores e reveladas ao mesmo tempo.

As cartas de Líder podem ser jogadas de 3 maneiras:

- a. Recrutar o Líder
- b. Construir um estágio de uma Maravilha
- c. Descartar a carta para receber 3 Moedas

a. Recrutar o Líder

O jogador paga o custo em Moedas (as Moedas voltam para o banco) e coloca a carta de Líder voltada para cima, próxima ao seu tabuleiro de Maravilha.

b. Construir um estágio de uma Maravilha

JOGUE LIMPO!

Para colaborar com o andamento da partida, nós recomendamos que Aníbal e César sejam colocados próximos às suas **cartas vermelhas**, assim seus símbolos de escudo estarão todos próximos. Da mesma maneira, coloque Euclídes, Ptolomeu e Pitágoras próximos às **cartas verdes** do símbolo correspondente.

Para construir um estágio de uma Maravilha, o jogador usa a carta de Líder escolhida como um marcador de construção (carta voltada para baixo). Para fazê-lo, deve ser pago o custo indicado no tabuleiro de Maravilha e não o custo da carta de Líder.

Observação: esta ação raramente será possível na primeira Fase de Recrutamento, pois as cidades dificilmente terão os recursos necessários para a construção do primeiro estágio de sua Maravilha.

c. Descartar a carta para receber 3 Moedas

O jogador pode optar por descartar a carta para receber 3 Moedas do banco e adicioná-las ao tesouro de sua cidade. As cartas de Líder descartadas desta maneira voltam para a caixa (sem serem reveladas).

As cartas de Líder restantes na mão de cada jogador serão usadas posteriormente na partida. Elas são colocadas voltadas para baixo, sob o Líder recrutado (se houver).

Uma vez que esta fase acabar, a *Era* é jogada normalmente seguindo as regras de *7 Wonders*.

Caso especial: na Fase de Recrutamento da Era III, cada jogador possui 2 cartas de Líder. A primeira é jogada seguindo uma das 3 maneiras descritas previamente (a, b ou c), e a segunda volta para a caixa sem ser revelada.

Fim do Jogo

Assim como no jogo-base, o jogo termina ao final da *Era III*, após a distribuição das fichas de *Conflito*. Cada jogador soma os pontos de sua cidade, e o jogador com o total maior é declarado vencedor.

Variante «Avançada» para 2 jogadores

A partida para 2 jogadores segue os mesmos ajustes feitos às regras do jogo normal de 7 Wonders. A Fase de Recrutamento segue as regras normais, apenas a Fase de Liderança é um pouco modificada:

Cada jogador recebe 4 cartas de Líder voltadas para baixo. **Nenhum Líder é distribuído para a Cidade Livre.**

A Cidade Livre inicia com 3 Moedas.

Os jogadores escolhem a primeira de suas 4 cartas e passam as outras 3 para seu oponente.

Eles escolhem uma segunda carta dentre as 3, e trocam as «remanescentes» entre si, e assim por diante. Ao final desta fase, cada jogador criou uma mão de 4 Líderes.

A partida é jogada de acordo com a variante para 2 jogadores descrita no jogo-base, seguindo as Fases de Recrutamento descritas neste livro de regras.



Descrição d

AMITIS



No final do jogo, Amitis vale 2 Pontos de Vitória (PV) para cada estágio da Maravilha construído pelo jogador.

ALEXANDRE



No final do jogo, Alexandre soma 1 Ponto de Vitória (PV) para cada ficha de Vitória (o valor das fichas de Vitória passam, portanto, de 1, 3 e 5 PV para 2, 4 e 6 PV).

ARISTÓTELES



No final do jogo, Aristóteles soma 3 Pontos de Vitória (PV) para cada conjunto de símbolos diferentes (o que significa que o bônus passa de 7 PV para 10 PV por conjunto).

JUSTINIANO



No final do jogo, Justiniano vale 3 Pontos de Vitória (PV) para cada conjunto de 3 cartas da mesma Era (uma de cada cor: **vermelha**, **azul** e **verde**) na cidade do jogador.

PLATÃO



No final do jogo, Platão vale 7 Pontos de Vitória (PV) para cada conjunto de 7 cartas da mesma Era (uma de cada cor: marrom, cinza, **azul**, **amarela**, **verde**, **vermelha**, **roxa**) na cidade do jogador.

MIDAS



No final do jogo, Midas vale 1 Ponto de Vitória (PV) para cada 3 Moedas no tesouro do jogador.

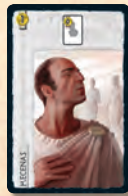
Esclarecimento: Esses pontos são somados aos pontos normalmente concedidos pelas Moedas (portanto, o jogador marca 2 PV para cada conjunto de 3 Moedas).

BILKIS



Quando entra em jogo, Bilkis permite que o jogador compre, **uma vez por turno**, qualquer recurso pagando 1 Moeda ao banco.

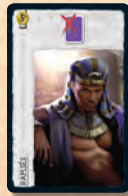
MECENAS



Assim que Mecenas entra em jogo, o jogador que o controla pode recrutar gratuitamente todos os seus próximos Líderes (na Fase de Recrutamento).

SALOMÃO

RAMSÉS



Assim que Ramsés entra em jogo, o jogador pode construir gratuitamente todas as suas Guildas (sem ter de pagar seu custo em recursos).

os Líderes

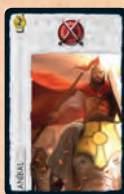
TÔMIRIS



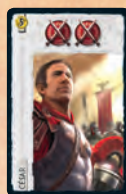
Assim que Tômiris entra em jogo, as fichas de Derrota recebidas pelo jogador durante a resolução de *Conflitos* são dadas para a cidade vitoriosa.

Observação: Tômiris não tem efeito se a própria cidade for vitoriosa em Conflitos ou sobre Conflitos anteriores à sua entrada em jogo.

ANÍBAL

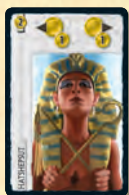


CÉSAR



Assim que entrarem em jogo, estes Líderes concedem a quantidade de escudos impressa em suas respectivas cartas.

HATSHEPSUT



Assim que entra em jogo, cada compra de um ou mais *recursos* de um vizinho concede 1 Moeda do banco. **Observe que essa recompensa é limitada a 1 Moeda por turno por cidade vizinha.**

Esclarecimento: o jogador recebe a recompensa do banco APÓS ter pago pela compra.

NERO



Após entra em jogo, Nero concede 2 Moedas para cada ficha de Vitória recebida pelo jogador. Essas Moedas são recebidas do banco quando as fichas de Vitória são obtidas.

Esclarecimento: Nero não tem efeito sobre fichas de Vitória adquiridas antes de sua entrada em jogo.

XENOFONTE



Xenofonte concede 2 Moedas para cada estrutura comercial (*carta amarela*) que o jogador construir após ele entrar em jogo. As Moedas são recebidas do banco no momento em que as estruturas são construídas.

Esclarecimento: Xenofonte não tem efeito sobre estruturas comerciais construídas antes de sua entrada em jogo.

VITRÚVIO



Assim que entra em jogo, Vitruvius concede 2 Moedas sempre que o jogador construir gratuitamente uma estrutura, por meio de encadeamentos. As Moedas são recebidas do banco no momento em que as estruturas são construídas.

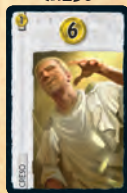
Esclarecimento: Vitruvius não tem efeito sobre construções realizadas antes de sua entrada em jogo.

Quando Sa-

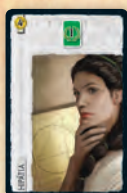


Quando Saolão entra em jogo, o jogador pode escolher uma carta de Era na pilha de descartes e colocá-la em jogo gratuitamente.

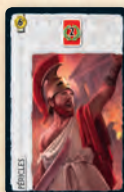
CRESO



Quando entra em jogo, Creso imediatamente concede 6 Moedas, que são recebidas do banco.

HIPÁTIA**VARRÃO****NABUCODONOSOR****FÍDIAS**

No final do jogo, estes Líderes valem 1 Ponto de Vitória (PV) por cada carta da cor correspondente presente na cidade do jogador.

PÉRICLES**PRAXITELES****HIRÃO**

No final do jogo, estes Líderes valem 2 Pontos de Vitória (PV) por cada carta da cor correspondente presente na cidade do jogador.

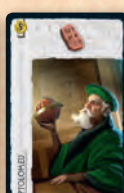
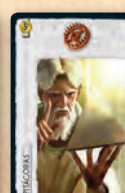
SAFO**ZENÓBIA****NEFERTITI****CLEÓPATRA**

No final do jogo, estes Líderes valem o número de Pontos de Vitória (PV) impresso em suas cartas.

ARQUIMEDES**LEÔNIDAS****HAMURÁBI****IMHOTEP**

Assim que entrarem em jogo, estes Líderes permitem que o jogador construa estruturas da cor correspondente (ou estágios da Maravilha, no caso de Imhotep) por um recurso a menos em relação ao seu custo impresso.

Esclarecimento: o recurso removido do custo é escolhido pelo jogador. Ele pode ser tanto uma Matéria-Prima (marrom) ou um Produto Manufaturado (cinza).

EUCLÍDES**PTOLOMEU****PITÁGORAS**

Estes Líderes concedem os símbolos científicos impressos em suas respectivas cartas. O símbolo é somado aos das estruturas científicas (cartas verdes) na cidade do jogador.

Descrição das Guildas

Quatro novas Guildas (cartas roxas) se somam às existentes no jogo-base.

Esclarecimento: Algumas destas cartas só poderão ser usadas com a expansão Líderes.

As cartas podem ser identificadas pelo símbolo (👤) na parte inferior central da carta.

GUILDA DOS JOGADORES



1 Ponto de Vitória (PV) para cada conjunto completo de 3 Moedas presente no tesouro do jogador.

Observação: esta recompensa é somada à que já é obtida pelas Moedas.

GUILDA DAS CORTESÃS



Quando a Guilda das Cortesãs é construída, o jogador deve imediatamente colocar a Ficha de «Cortesã» em um dos Líderes presentes em uma cidade vizinha. O jogador recebe os benefícios e o efeito daquele Líder.

Observação: esta Guilda não tem consequências para o jogador cujo Líder recebeu a Ficha de «Cortesã».

GUILDA DOS DIPLOMATAS



1 Ponto de Vitória (PV) para cada Líder (carta branca) presente nas cidades vizinhas.

Observação: valem apenas os Líderes recrutados, aqueles usados na construção de estágios da Maravilha não são considerados.

GUILDA DOS ARQUITETOS



3 Pontos de Vitória (PV) para cada carta roxa presente nas cidades vizinhas.

Perguntas Frequentes

Líder: Salomão

P: O que acontece se Salomão entrar em jogo no mesmo turno em que Halicarnasso construir um estágio da Maravilha?

R: Halicarnasso escolhe suas cartas da pilha de descartes antes de Salomão.

Líder: Hirão

P: Hirão concede 2 Pontos de Vitória (PV) pelo terceiro estágio da Estátua de Zeus no tabuleiro B de Olímpia (cujo efeito é copiar uma Guilda vizinha)?

R: Não, esse estágio da Maravilha não é considerado uma Guilda.

Líder: Platão

P: Platão concede 14 Pontos de Vitória (PV) se eu tiver 2 cartas de Eras diferentes de cada cor no fim do jogo?

R: Sim!

Líder: Hatshepsut

P: O efeito do Posto de Comércio (ou do Mercado) pode ser acumulado com o de Hatshepsut?

R: Sim, é possível pagar 1 Moeda por um recurso e, em seguida, receber 1 Moeda do banco.

Guilda das Cortesãs

P: O Líder «copiado» conta pontos pelo efeito da Guilda dos Diplomatas?

R: Não, ele não é considerado como um Líder.

P: Se o Líder «copiado» for Tômiris, quem recebe as fichas de valor -1 na resolução de Conflitos?

R: Como está explicado nas regras, o jogador derrotado é quem dá a ficha de valor -1 para o jogador vitorioso. Os dois jogadores que tiverem Tômiris não podem ser derrotados simultaneamente em um conflito...

Símbolos Científicos

P: Os símbolos científicos gerados por Líderes também contam para a composição dos conjuntos?

R: Sim, cada símbolo científico, não importando de onde provém (cartas verdes, Guildas, Maravilhas ou Líderes), contam para a pontuação dos conjuntos (tanto para símbolos idênticos quanto para conjuntos de 3 símbolos diferentes).

Biografias dos Líderes

ALEXANDRE

Rei da Macedônia, conquistador, fundador do Antigo Império grego. O único monarca da história a ter forjado um império que uniu o oriente e o ocidente.

AMITIS

Esposa de Nabucodonosor, para a qual se cogita que os Jardins da Babilônia foram construídos.

ARQUIMEDES

Matemático, cientista, físico e engenheiro grego. O número do Pi é associado a ele, assim como o cálculo da densidade dos corpos por imersão em água.

ARISTÓTELES

Filósofo grego, considerado o maior representante da sabedoria antiga no Ocidente, devido ao seu conhecimento enciclopédico de artes e ciências.

BILKIS

Rainha do Reino de Sabá. Esplêndida e impressionante por sua sabedoria e inteligência, ela é conhecida principalmente através dos contos do Rei Salomão, que relatam sua prosperidade.

CÊSAR

General, político e escritor romano. Os dias iniciais de Roma devem gratidão ao seu conhecimento militar.

CLEÓPATRA

A mais renomada entre os monarcas egípcios, seu charme e sua engenhosidade permitiram que seu território prosperasse, apesar do domínio romano.

CRESO

Último rei de Lídia, famoso por sua imensa fortuna, que serviu principalmente para financiar a construção de uma das maravilhas do mundo antigo: o Templo de Ártemis.

EUCLIDES

Matemático grego, especialista em geometria e autor de um importante texto sobre matemática moderna: Os Elementos.

HAMURÁBI

Rei da Babilônia no período em que foi escrito o código de lei mais antigo que se conhece na história.

ANÍBAL

General cartaginês. Um dos maiores estrategistas militares da História, famoso por ter representado uma séria ameaça a Roma após ter cruzado os Pirineus com seus elefantes.

HATSHEPSUT

Rainha-Faraó da Décima Oitava Dinastia. Ao seu reinado está associada a prosperidade econômica pelo fortalecimento das redes de comércio no Egito.

HIRÃO

Um artífice do ferro e da fundição, ele ajudou consideravelmente o Rei Salomão a construir seu templo.

HIPÁTIA

Filósofa e matemática, filha do último diretor do Museu de Alexandria. Conhecida tanto por sua beleza e elegância quanto pela inteligência e eloquência.

IMHOTEP

Fundador da medicina egípcia, reformador religioso e construtor. Ele foi o arquiteto da pirâmide angular mais antiga do mundo.

JUSTINIANO

Imperador bizantino. A figura mais famosa do final do mundo antigo, principalmente por sua restauração, ainda que apenas parcialmente bem-sucedida, do Império Romano.

LEÔNIDAS

Rei de Esparta da Dinastia Ágida, que teve uma morte heroica juntamente com 300 de seus soldados durante a batalha das Termópilas, enquanto resistia à invasão persa.

MECENAS

Político romano que usou sua influência e sua fortuna para promover as artes e a literatura.

MIDAS

Rei da Frígia. Conhecido principalmente por sua riqueza e pelo mito de que tudo em que tocava se transformava em ouro.

NABUCODONOSOR

Rei da Babilônia. Conhecido por muitas obras e monumentos erguidos em todo seu reino, e pelos aspectos culturais vinculados a eles.

NEFERTITI

Principal esposa real do Faraó Akenatón e amada pelo povo. Apareceu mais do que seu marido nas obras de arte da época.

NERO

Imperador Romano. Conhecido por sua personalidade com tendências bélicas e facilmente irritável, seu reinado trouxe sucesso militar ao Império, assim como uma reforma monetária que reavaliou o denário.

PÉRICLES

Orador e político excepcional de Atenas, além de estrategista brilhante. Ele foi muito influente entre suas tropas e temido por seus inimigos durante a Guerra do Peloponeso.

FÍDIAS

Escultor do primeiro estilo clássico grego e arquiteto principal do Partenon em Atenas.

PLATÃO

Filósofo grego, considerado como um dos homens mais importantes e oniscientes. Suas obras atestam a polivalência de seu conhecimento: política, justiça, ciência, cultura, artes...

PRAXITELES

Escultor do segundo estilo grego clássico. Primeiro artista a esculpir uma mulher nua na Grécia.

PTOLOMEU

Astrônomo e astrólogo grego, autor do *Almagesto*, um importante texto sobre astronomia que influenciou profundamente o pensamento ocidental até a Renascença.

PITÁGORAS

Primeiro filósofo autoproclamado e matemático grego especialista nas leis dos números, levando ao desenvolvimento da aritmética, música e geometria.

RAMSÉS

Terceiro Faraó da Vigésima Nona Dinastia. Um dos monarcas que governou por mais tempo no Egito e ao qual está vinculado o maior número de obras culturais remanescentes.

SALOMÃO

Rei de Israel cuja sabedoria e senso incorruptível de justiça são lendários. Ele ordenou que fosse construído o primeiro templo em Jerusalém e fez um reinado com administração altamente estruturada.

SAFO

Poetisa grega que viveu em Lesbos. Conhecida por ser uma feminista ferrenha numa época em que a misoginia predominava.

SEMÍRAMIS

Rainha da Assíria. As incursões militares bem-sucedidas que conduziu contra os Medos geraram vários mitos sobre si.

TÔMIRIS

Rainha lendária dos Masságetas que, de acordo com o mito, decepou a cabeça do Rei da Pérsia, Ciro, o Grande, para vingar seu filho.

VARRÃO

Soldado, cientista e escritor romano. Seu *Rerum Rusticarum* é uma coleção de textos que descreve de maneira mais completa a administração agrícola na Antiguidade.

VITRÚVIO

Arquiteto romano. Seus escritos influenciaram profundamente as artes da Renascença, e seu tratado *De Architectura* permanece como uma das grandes obras da Antiguidade clássica.

XENOFONTE

Filósofo, historiador e soldado grego. Autor do primeiro tratado de agronomia conhecido na história: o *Oeconomicus*.

ZENÓBIA

Rainha do Império de Palmira no século terceiro. Ela transformou sua cidade em um centro cultural próspero, atraindo várias personalidades notáveis da época.

Créditos

Autor : Antoine Bauza

Adaptação e desenvolvimento:

«Os Belgas de Sombremos», conhecidos como Cédric

Caumont e Thomas Provoost

Arte : Miguel Coimbra

Layout: Alexis Vanmeerbeeck

Tradução: Leonardo Zilio

Importado e Distribuído no Brasil por
ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS,
ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS, LTDA.

Rua Augusto Perroni, 217, Butantã 05539-020

São Paulo - SP CNPJ: 15.605.065/0001-38.

contato@galapagosjogos.com.br

7 WONDERS: LÍDERES É UM JOGO DA REPOS PRODUCTION.

Tel. +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22

1000 BRUXELAS - BÉLGICA • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Este material pode ser utilizado apenas para
divertimento privado.



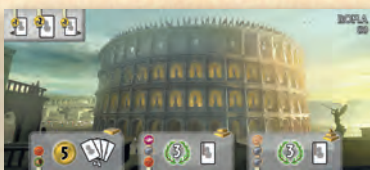
Teste: Françoise Sengissen, Geneviève Sengissen, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Mathieu Houssais, Jenny Godard, Julie Politano, Bruno Goube, Mathias Guillaud, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Cyril Sandelion, Matthieu Bonin, Olivier Reix, os jogadores do café de jogos “Moi j’m’en fous je triche”, os jogadores do “Repaire” em Annecy e os jogadores da “Maison des Jeux” em Grenoble, Murielle, Brigitte, Éric, Camille, Alexis, Nadèle Miaou, Ben, Isabelle, Papytrick, Alice, John, François, Nicolas, Laure, Dimitri Perrier, John -eu corto- Berny, Cécile Gruhier, Yann.

O autor gostaria de agradecer profundamente
Nathalie Martin e Pierr Poissant Marquis por sua
contribuição para as questões históricas.

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto,
Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli



Descrição da Maravilha



Roma - Coliseu ◊A◊

Roma não produz um recurso inicial, mas seu jogador recruta seus Líderes gratuitamente (custo = 0 Moedas).

- O primeiro estágio vale 4 Pontos de Vitória.
- O segundo estágio vale 6 Pontos de Vitória.

Roma - Coliseu ◊B◊

Roma não produz um *recurso* inicial, mas o jogador é beneficiado com uma redução de 2 Moedas no recrutamento de Líderes (de modo que alguns Líderes são gratuitos). **Cidades vizinhas são beneficiadas com a redução de 1 Moeda no recrutamento de seus Líderes.**

- O primeiro estágio vale 5 Moedas. Além disso, o jogador imediatamente compra 4 cartas de Líder, dentre aquelas que estão na caixa, e as adiciona à sua mão de cartas de Líder.
- O segundo estágio vale 3 Pontos de Vitória, e o jogador pode imediatamente recrutar um Líder extra (pagando 2 Moedas a menos do que o seu custo impresso).
- O terceiro estágio vale 3 Pontos de Vitória, e o jogador pode imediatamente recrutar um Líder extra (pagando 2 Moedas a menos do que o seu custo impresso).

Observação: Roma B fornece ao jogador a oportunidade de colocar até 5 Líderes em jogo em vez dos 3 habituais.

