

ANTOINE BAUZA TM
7 WONDERS

CIDADES

"Esta cidade é o que é porque os nossos cidadãos são o que são." (Platão)



COMPONENTES

- 2 tabuleiros de Maravilha (Bizâncio e Petra)
- 42 cartas de Cidade (14 por Era)
- 4 fichas de Diplomacia
- 26 fichas de Dívida (22 de valor -1 e 4 de valor -5)
- 6 Moedas de valor 6
- 1 caderneta de pontuação
- 3 folhetos de descrição dos novos efeitos
- Este livro de regras

VISÃO GERAL

Dívidas, pilhagens, diplomacia... Com esta expansão de *7 Wonders*, você descobrirá outra faceta das grandes cidades da Antiguidade.

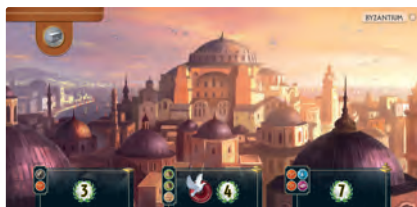
42 novas cartas de Era e 2 novas Maravilhas trarão efeitos nunca vistos antes.

A expansão *Cidades* traz novas regras para o jogo base de *7 Wonders*, mas as condições de vitória são as mesmas.

Esta expansão também tem uma variante para jogar em equipe (4 ou 6 jogadores).

ELEMENTOS DO JOGO

TABULEIROS DE MARAVILHA



Bizâncio e Petra são usadas apenas em partidas jogadas com esta expansão.

CARTAS DE CIDADE

Cartas **Pretas** representam a nova categoria de Estruturas.

Elas são adicionadas às cartas de Era do jogo base.

Observações:

- para facilitar a organização das cartas, as cartas de Era da expansão *Cidades* têm este símbolo  no canto inferior esquerdo.
- Para jogadores daltônicos, todas as cartas Pretas têm este símbolo .



Símbolo
para pessoas
daltônicas

Símbolo
da expansão
Cidades

FICHAS DE DÍVIDA

Essas fichas representam Dívidas adquiridas pelos jogadores ao longo da partida. Elas têm um valor negativo (-1 e -5).



FICHAS DE DIPLOMACIA

Essas fichas representam o novo efeito de Diplomacia.



MOEDAS

Novas Moedas de valor 6 são adicionadas à reserva.



Observação: nestas regras, sempre que aparecer “x Moedas”, o “x” corresponde ao valor total das suas Moedas. Em outras palavras, “Pegue x Moedas” significa que você deve pegar moedas no valor total de x

CADERNETA DE PONTUAÇÃO

A caderneta de pontuação ajuda a registrar os Pontos de Vitória obtidos por meio das expansões *Cidades*, *Líderes* e *Armada*.

FOLHETOS DE DESCRIÇÃO DOS NOVOS EFEITOS

Esses folhetos fornecem uma explicação completa de todos os novos símbolos do jogo.

PREPARAÇÃO

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

- Prepare as **cartas de Era**:
 1. Separe as cartas **Pretas** em três baralhos (Era I, Era II e Era III) e embaralhe cada um.
 2. Para cada Era, pegue um número de cartas **Pretas** aleatórias equivalente ao **número de jogadores**. As cartas restantes não serão usadas e são deixadas de **fora da partida**.
 3. Embaralhe as cartas **Roxas** do jogo base e compre um número de cartas equivalente ao **número de jogadores +2**.
 4. Adicione as cartas **Pretas** e **Roxas** selecionadas aos baralhos de Era do jogo base correspondentes e embaralhe cada um.
- Coloque as fichas de **Dívida** e **Diplomacia** no centro da mesa.



COMO JOGAR

O jogo segue as mesmas regras de *7 Wonders*, com a exceção de três novas regras:

- A. Turno Extra
- B. Perder Moedas e Dívidas
- C. Diplomacia

A. TURNO EXTRA

No início de cada Era, cada jogador recebe **8 cartas** (em vez de 7 como no jogo base). Dessa forma, você jogará um turno extra em cada Era.

B. PERDER MOEDAS E DÍVIDAS

Certas cartas **Pretas** fazem com que todos os outros jogadores percam Moedas . Os jogadores sempre perdem essas Moedas **no fim do turno**, após todos terem jogado uma carta e pagado qualquer custo de construção.

Toda vez que tiver que perder Moedas  (colocando-as de volta na reserva), **você deve pegar 1 ficha de Dívida no valor de -1 por cada Moeda que não perder**. Você pode optar por adquirir Dívidas mesmo se tiver Moedas suficientes no seu Tesouro. É possível resolver o efeito de perda tanto perdendo Moedas como adquirindo Dívidas.

Importante:

- *As Dívidas que você adquire não podem ser pagas.*
- *Perder Moedas sempre acontece **depois** de ganhar Moedas.*

No fim da partida, você perderá a quantidade de Pontos de Vitória indicada em cada ficha de Dívida que possuir.

C. DIPLOMACIA

Certas cartas **Pretas**, assim como a Maravilha de **Bizâncio**, concedem uma ficha de Diplomacia.

Com essa ficha, **você não participa de Conflitos** durante a fase de Resolução de Conflitos Militares. Você não pega fichas de Conflito (nem de Derrota nem de Vitória). Dessa forma, os seus jogadores vizinhos são considerados adjacentes um ao outro e suas forças militares entrarão em conflito conforme as regras normais de *7 Wonders*.

É **obrigatório** usar a ficha de Diplomacia durante o Conflito Militar da mesma rodada em que você a adquiriu, mesmo que o seu poder militar seja maior que os dos jogadores ao seu lado. Descarte a ficha de Diplomacia após usá-la.

Esclarecimento: *você pode acumular várias fichas de Diplomacia, mas deve descartar 1 delas no fim de cada Resolução de Conflitos Militares.*

Se houver apenas 2 jogadores participando da Resolução de Conflitos Militares, eles só se enfrentam uma vez e pegam uma única ficha de Conflito Militar cada.

Exemplo: no fim da Era II, você tem um poder militar de 2. O seu vizinho da esquerda tem um poder de 5 e o seu vizinho da direita tem um poder de 4. Você tem 1 ficha de Diplomacia e não participa de Conflitos nem pega uma ficha. Os seus vizinhos da esquerda e direita comparam os poderes militares deles e pegam as fichas de Conflito correspondentes.



Vitória



Derrota

FIM DA PARTIDA

A partida acaba no fim da Era III, após a Resolução de Conflitos Militares.

Prossiga para a contabilização de Pontos de Vitória conforme as regras normais do jogo base.

Observação: para simplificar as coisas, contabilize as suas Dívidas na linha de “Moedas” da caderneta.

Nesta linha, anote o total de Pontos de Vitória obtidos com as suas cartas **Pretas**.

Expansão Líderes

Expansão Armada

Total da partida
em equipe

			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
Σ			

ESCLARECIMENTO SOBRE AS CARTAS VERDES

Nesta expansão, é possível ter mais **símbolos de ciência idênticos** do que no jogo base.

Número de símbolos idênticos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Pontos de Vitória	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Você ganha Pontos de Vitória em quantidade equivalente ao número de símbolos idênticos multiplicado por si mesmo (10 símbolos idênticos valem $10 \times 10 = 100$ Pontos de Vitória).

REGRAS PARA PARTIDAS EM EQUIPE

Em partidas com 4 ou 6 jogadores, você tem a opção de jogar 7 *Wonders* em equipes. Forme equipes de 2 e sente-se **ao lado do seu colega de equipe**.

O jogo segue as mesmas regras de *Cidades*, com a exceção dos seguintes ajustes:

VISÃO GERAL DE UMA ERA

Durante o jogo, os membros da equipe podem se comunicar e mostrar suas mãos de cartas um para o outro livremente (incluindo cartas de Líder se estiverem jogando com a expansão *Líderes*).

RESTRIÇÕES PARA CADA EQUIPE:

- Você deve sempre usar seus próprios recursos antes de comprar dos seus jogadores vizinhos.
- Ao construir, é obrigatório usar encadeamentos se você tiver o símbolo correspondente.
- Vocês não podem emprestar Moedas um para o outro.
- Vocês não podem trocar cartas entre si.
- Ao construir uma Estrutura que provoca uma perda de Moedas, seu colega de equipe também é afetado.

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS MILITARES

Em partidas em equipe, **você não entra em conflito com o seu colega de equipe**.

Compare seu poder militar com o do **seu vizinho adversário** e ganhe **o dobro de fichas de Conflito Militar**:

- Se seus poderes militares forem **iguais**, não ganhe **nenhuma ficha**.
- Se o seu poder militar for **menor**, pegue **2 fichas de Derrota Militar**.
- Se o seu poder militar for **maior**, pegue **2 fichas de Vitória Militar** correspondentes à Era atual.

***Exemplo:** no fim da Era II, você tem um poder militar de 2 e o seu vizinho adversário tem um poder de 5. Você pega 2 fichas de Derrota Militar e o seu vizinho adversário pega 2 fichas de Vitória Militar da Era II.*

Seu vizinho adversário



Sua Cidade na Era II



Seu colega de equipe



DIPLOMACIA

Durante a Resolução de Conflitos Militares, se tiver uma ficha de Diplomacia, você deve usar seu efeito somente em si mesmo, separado da sua equipe, e depois deve descartar a ficha.

Nesse caso, você ainda compara seu poder militar ao do **seu vizinho adversário**, mas vocês pegam **apenas 1 ficha de Vitória ou Derrota Militar cada** (em vez de 2). Se tanto você quanto o seu vizinho adversário usarem uma ficha de Diplomacia durante a mesma Resolução de Conflitos Militares, nenhum dos dois pega uma ficha.

***Exemplo:** no fim da Era II, você tem um poder militar de 2 e o seu vizinho adversário tem um poder de 5. Você tem 1 ficha de Diplomacia e ainda participa do Conflito, mas você e o seu vizinho adversário pegam apenas 1 Ficha de Derrota e Vitória Militar, respectivamente (em vez de 2 cada).*

Seu vizinho adversário



Vitória

Sua Cidade na Era II



Derrota

Seu colega de equipe



FIM DA PARTIDA

A partida acaba no fim da Era III, após a Resolução de Conflitos Militares. Prossegue para a contabilização de Pontos de Vitória conforme as regras normais do jogo base.

Some a sua pontuação com a pontuação do seu colega de equipe. **A equipe com a maior pontuação total vence o jogo.** Em caso de empate, vence a equipe com o maior Tesouro no total. Se o empate persistir, as equipes empatadas compartilham a vitória.

Para ver o FAQ, acesse o site
do nosso distribuidor brasileiro:
www.mundogalapagos.com.br
ou escaneie este código QR:



CRÉDITOS

Criação: **Antoine Bauza** • Ilustrações: **Miguel Coimbra** & **Etienne Hebinger**
Desenvolvimento e publicação: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombremos»
e a **equipe da Repos Production**. Créditos completos em: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2012. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Este material deve ser usado para fins estritamente particulares de entretenimento.

