

# DESCRIPCIÓN DE LÍDERES

## César



- Empieza con la ficha de Progreso de Estrategia
- = **moradas** cartas.

## Hammurabi



- Juega un turno adicional cuando la carta de Decisión muestre este símbolo .
- Empieza con la ficha de Progreso de Economía.
- Suma 5 puntos de victoria a su puntuación final su la partida finaliza tras la Era III.
- = **cartas amarillas**.

## Cleopatra



- Juega un turno adicional cuando la carta de Decisión muestre este símbolo .
- Empieza con las fichas de Progreso de Agricultura y de Filosofía.
- = **cartas azules**.

## Aristóteles



- Juega un turno adicional cuando la carta de Decisión muestre este símbolo .
- Empieza con las fichas de Progreso de Derecho y de Matemáticas.
- = **cartas grises**.

## Bilkis



- Juega un turno adicional cuando la carta de Decisión muestre este símbolo o este .
- Empieza con las fichas de Progreso de Economía
- = **car marrones**.

# 7 WONDERS DUEL SOLO

## DESARROLLO Y OBJETIVO

Con este Print & Play podrás jugar a 7 Wonders Duel en solitario. Te podrás enfrentar a 5 prestigiosos oponentes, cada uno de ellos con una estrategia única. Pero no bajes la guardia, porque la victoria no será fácil.

El espacio que queda a la izquierda de la formación es tu Ciudad y la zona que queda a la derecha es la Ciudad del Líder. Para comenzar la partida, toma 7 Monedas, pero no le des ninguna al Líder.

## CONTENIDO

- 5 cartas de Líder
- 12 cartas de Decisión

## PREPARACIÓN

Debes preparar las cartas de la Era I como si fuera una partida normal, pero en este caso debes colocarte en frente de la primera fila de la formación de cartas.

### En la Ciudad del Líder

- 1 Baraja las cartas de Líder y saca 1. Esta carta será el Líder al que te enfrentarás. Coloca la carta que has sacado en la Ciudad del Líder. Los demás Líderes no se utilizarán en esta partida. **Importante: también puedes elegir al Líder al que te quieres enfrentar a dedo.**
- 2 Dale al Líder las fichas de Progreso que indique su carta. Luego, sigue con la preparación de la partida habitual, colocando las fichas de Progreso en el tablero de juego.
- 3 Baraja las cartas de Decisión. Forma un mazo con ellas y colócalo boca abajo en la Ciudad del Líder.



Diseño: Antoine Bauza y Bruno Cathala  
 Ilustraciones: Miguel Coimbra  
 Desarrollo: el equipo de Producción de Repos  
 © REPOS PRODUCTION 2020  
 Todos los derechos reservados.  
 Rue des comédiens, 22  
 1000 Bruxelles - Belgique  
 +32 471 95 41 52 • www.rprod.com

## CRÉDITOS

puntos de victoria gana.  
 en tu Ciudad y en la del Líder. Quien obtenga más  
 científica. En ese caso, cuenta los puntos de victoria  
 nadie haya conseguido la supremacía militar o  
 • Victoria civil, cuando la Era III llega a su fin sin que  
 • Supremacía científica  
 • Supremacía militar  
 motivos que en el juego básico:

## FINAL DE LA PARTIDA

Coloca la carta en la Ciudad del Líder y aplica su efecto como en el juego básico  
**Aclaración:** si el Líder tiene dos símbolos científicos, tomará la primera ficha de Progreso que esté disponible en la dirección que indica la flecha de la carta de Decisión. Durante tu turno, juega de acuerdo con las reglas normales del juego básico.  
 No olvides calcular el precio de los recursos que necesitas comparar en función de los que se hayan construido en la Ciudad del Líder.

### Tu turno

Los Líderes construyen inmediatamente la carta que elijan, pero nunca pagan los costes. Para ellos, son gratis.

*amarilla Cerverna*

la dirección que indica la flecha, que, en este caso, es la carta disponibles, Bilkis elige la primera carta de la formación en

**Ejemplo 3:** puesto que no hay cartas rojas, verdes ni marrones

*Falque.*

no hay cartas verdes disponibles, Bilkis elige la carta roja último al marrón (como indica su carta de Líder). Como

**Ejemplo 2:** Bilkis debe elegir su carta de izquierda a derecha, dando prioridad al color verde, luego al rojo y por

**Ejemplo 1:** Bilkis debe elegir su carta de izquierda a derecha, dando prioridad al color marrón (como indica su carta de Líder), así que elige la carta marrón Almacén de arcilla.

Puesto que Bilkis tiene en su carta de Líder el símbolo que muestra la carta de Decisión, juega otro turno inmediatamente, por lo que se revela una nueva carta de Decisión.

**Ejemplo 1:** Bilkis debe elegir su carta de derecha a izquierda, dando prioridad al color marrón (como indica su carta de Líder), así que elige la carta marrón Almacén de arcilla.

correcta.

asegurarle de que la estás leyendo en la orientación

4 Esta línea marca el borde inferior de la carta, para lado con y el Líder jugará otro turno.

3 Si la carta de Líder muestra el mismo símbolo ( o ), que la carta de Decisión en el lugar señala que indica esa carta en la carta de Líder

Este símbolo debe tratarse como si fuera del color flecha, sin importar de qué color sea.

carta que este disponible en la dirección que señale la

7 El Líder siempre elegirá la primera de estas cartas que esté disponible. Si no hay cartas disponibles de la primera opción, tendrás que comprobar si hay cartas de la segunda opción y, si tampoco hay, tendrás que comprobar la tercera opción. Si no hay ninguna carta disponible de ninguna de las opciones, elegirá la primera

1 Esta flecha indica la dirección en la que el Líder valorará las cartas disponibles para decidir cuál jugar: de izquierda a derecha  $\Rightarrow$  o de derecha a izquierda  $\Leftarrow$

Carta de Decisión

Carta de Líder

para formar un nuevo mazo.

baraja todas las cartas de Decisión que ya hayas jugado del mazo de cartas de Decisión. Si el mazo se termina, Al principio de cada turno del Líder, revela la primera carta para formar un nuevo mazo.

### Turno del Líder

En la Era I, siempre empieza a jugar el Líder. En las Eras II y III, si el Líder tiene la posibilidad de elegir, siempre elegirá empezar a jugar.

comienzo de la partida, habrá 4 Maravillas en tu Ciudad y 2 en la del Líder.

Las 2 cartas de Maravilla del Líder deben tratarse como si ya estuvieran construidas. Por tanto, debes aplicar inmediatamente los efectos que tengan las Maravillas del Líder.

Baraja todas las cartas de Maravilla y saca 3. De las cartas que has sacado, elige 2 para quedarte tú y dale la otra al Líder. Sacas otras 5 cartas y vuelve a hacer lo mismo. Al Líder le quedará 2 cartas de Maravilla y 3 cartas de Decisión.

## ELEGIR MARAVILLAS

Mueve el medidor de Conflicto según se indique.

Dale al Líder la cantidad de Monedas que se indique.

Pierde el número de Monedas que se indique.

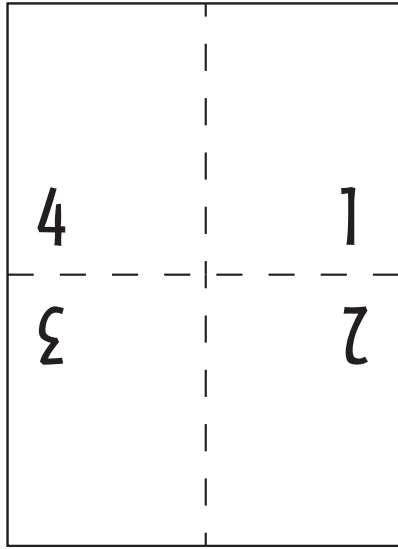
Dale al Líder una de las fichas de Progreso que descartaste al principio de la partida, elegida al azar.

Los demás efectos se ignoran. Los puntos de victoria de las cartas de Maravilla del Líder se suman a su puntuación final (en caso de que no se alcance la supremacía militar o científica).

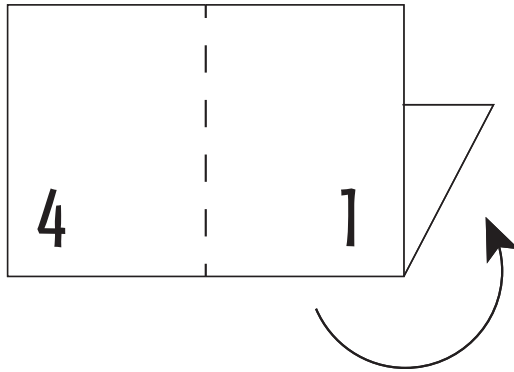
## CÓMO JUGAR

## ELEGIR MARAVILLAS

**A**



**B**



**C**

