

ANTOINE BAUZA

7 WONDERSTM

EDIFICE

«Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo». (Arquímides)

CONTENIDO

2 tableros de Maravilla • 15 cartas de Edificación • 24 marcadores de Participación • 15 fichas de Deuda • 12 marcadores de Conflicto • 3 Monedas con valor 6 • 1 cuadernillo de puntuación • 3 hojas de Descripción de efectos nuevos • Este reglamento

DESARROLLO Y OBJETIVO

Con esta expansión de *7 Wonders* construirás edificios colectivos con los que obtendrás beneficios. Participar no es obligatorio, pero, si uno de los proyectos no prospera, sufrirás las consecuencias. Esta expansión modifica ligeramente las reglas del juego básico de *7 Wonders*, pero los requisitos para ganar siguen siendo los mismos.

ELEMENTOS DE LA PARTIDA

TABLEROS DE MARAVILLA

Ur solo se usa cuando se juega con esta expansión.

Carthage (Cartago) añade una nueva forma de desarrollar las Etapas de tu Maravilla. Puede utilizarse con el juego básico o con cualquier otra expansión.



MARCADORES DE PARTICIPACIÓN

Estos marcadores representan tu participación en la construcción de las Edificaciones. Hay 3 tipos de marcadores, cada uno de una Era diferente.



Era I

Era II

Era III

FICHAS DE DEUDA

Estas fichas representan los puntos de victoria que puedes perder si no se acaba de construir una Edificación. Tienen un valor negativo (-2, -3 y -5) y cada una corresponde a una Era diferente.



Era I

Era II

Era III

MARCADORES DE CONFLICTO Y MONEDAS

Los marcadores de Conflicto y las Monedas adicionales se añaden a las reservas.

CUADERNILLO DE PUNTUACIÓN

Este cuadernillo de puntuación te ayudará a llevar la cuenta de los puntos de victoria obtenidos en las partidas de las expansiones *Leaders*, *Cities*, *Armada* y *Edifice*.

HOJAS DE DESCRIPCIÓN DE EFECTOS NUEVOS

Estas hojas proporcionan una explicación detallada de todos los símbolos nuevos que puedes llegar a encontrar durante una partida.

CARTAS DE EDIFICACIÓN

Las cartas de Edificación representan las prestigiosas Edificaciones que podréis construir juntos durante la partida.

Cada carta de Edificación tiene una cara **Proyecto** y una cara **Edificación finalizada**.

Cara Proyecto

Nombre

Coste de Participación

Número de Era

Recompensa

Penalización

Cara Edificación finalizada

Nombre

Recompensa

Tipo de marcador de Participación

PREPARACIÓN

La preparación requiere los mismos pasos que el juego básico de 7 Wonders a excepción de lo siguiente:

- Coloca las **fichas de Deuda** en el centro de la mesa.
- Prepara las **cartas de Edificación**:
 1. Separa las cartas de Edificación en tres mazos (Era I, Era II y Era III) y baraja cada uno por separado.
 2. Toma **1 carta de Edificación aleatoria por cada Era** y coloca las tres cartas en el centro de la mesa, con la cara **Proyecto** hacia arriba. Devuelve las cartas restantes a la caja del juego: no las vas a utilizar durante la partida.
- Consulta la siguiente tabla y toma el número de **marcadores de Participación** correspondiente (para cada Era).

Número de jugadores	3	4	5	6	7
Número de marcadores de Participación (para cada Era)	2	3	3	4	5

- Coloca los marcadores de Participación sobre la carta de Edificación de la Era correspondiente. Los marcadores de Participación restantes se devuelven a la caja del juego.



Ejemplo de preparación para 5 jugadores

CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla de la misma manera que el juego básico de *7 Wonders*, pero se añaden dos reglas nuevas:

- A. Participar en el proyecto
- B. Construir la Edificación

A. PARTICIPAR EN EL PROYECTO

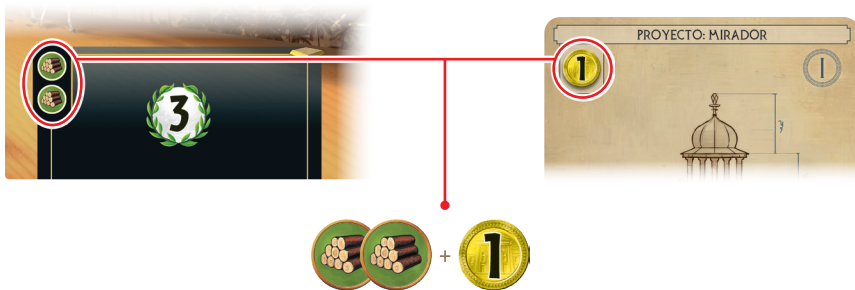
Una vez por Era, cuando desarrolles una Etapa de tu Maravilla, si quieres, puedes participar en la construcción de la **Edificación de la Era actual**. Podrás participar en la construcción de la Edificación **siempre y cuando haya al menos 1 marcador de Participación** sobre la carta.

Para ello, deberás pagar, **al mismo tiempo**, el coste de la Etapa de tu Maravilla (siguiendo las reglas básicas de *7 Wonders*) **y** el coste de Participación en el proyecto.

Una vez hecho esto, toma un **marcador de Participación** de la carta de Edificación actual y colócalo en tu tablero de Maravilla.

Nota: si varios jugadores participan en la construcción de la Edificación en el mismo turno y no hay suficientes marcadores de Participación, toma marcadores adicionales de la caja para que todos los jugadores tengan uno.

Ejemplo: durante la Era I, desarrollas la primera Etapa de tu Maravilla y decides participar en la construcción del Mirador. La Etapa de tu Maravilla cuesta 2 Maderas y el Mirador 1 Moneda. Es decir, debes pagar un total de 2 Maderas y 1 Moneda para construir la Etapa de tu Maravilla y obtener un marcador de Participación de la carta del Mirador.



Coste total: Etapa de tu Maravilla + participación en el proyecto



