7 WONDERS™ ARCHITECTS

Solo hay un objetivo:
construir una maravilla tan grandiosa
que nunca se olvide y pase a la historia.

¡Tu legado está en juego!

¡Aquí tienes las reglas en vídeo!

DESARROLLO Y OBJETIVO DE LA PARTIDA

Una partida de *7 Wonders Architects* se juega en varias rondas. Durante tu turno, tendrás que elegir una carta entre tres. Dichas cartas representan diferentes personajes que te ayudarán a reunir recursos para construir tu Maravilla, hacer avances científicos o luchar contra tus vecinos.

La partida termina cuando se construye por completo una Maravilla. ¡Consigue la puntuación más alta para ganar!

COLORBLIND FRIENDLY

SÍMBOLOS PARA PERSONAS CON DALTONISMO

Para que puedan jugar aquellas personas con algún tipo de daltonismo, el color de cada carta se representa también con símbolos.

Gris | Azul | Amarillo | Rojo | Verde

CONTENIDO

235 cartas (con 8 reversos diferentes)
7 Maravillas de 5 piezas
7 soportes
8 bandejas con componentes
15 fichas de Progreso
6 marcadores de Conflicto
28 marcadores de Victoria militar
1 figura de Gato y su pedestal
Este reglamento

PREPARACIÓN

Ejemplo de preparación para 3 jugadores

Para cada jugador

1. Elige una **bandeja** (o toma una al azar), luego retira las 5 piezas de tu Maravilla y el soporte con tus cartas.
2. Cada **Maravilla** se compone de 5 Etapas de construcción, y cada una de ellas tiene una cara En construcción y otra Construida. Monta tu Maravilla con la cara En construcción bocarriba, como se indica en el diagrama de tu bandeja.
3. Baraja tus cartas y colócalas bocarriba en tu soporte para formar un **mazo** que tendrás que colocar entre el jugador que esté a tu izquierda y tú.

Para todos los jugadores, en el centro de la mesa

4. Barajad las cartas comunes y formad un **mazo central**. Colocadlo bocabajo.
5. Dejad un espacio junto al mazo central para los **descartes**: ahí tendréis que colocar bocarriba las cartas usadas.
6. Mezclad las **fichas de Progreso** y apiladlas bocabajo.
   Tomad las 3 fichas superiores y colocadlas bocarriba junto a la pila.
7. Consultad la siguiente tabla y colocad la cantidad de **marcadores de Conflicto** que corresponda al número de jugadores, con la cara de la Paz bocarriba. Retirad de la partida los marcadores de Conflicto sobrantes.

Número de jugadores	*2 - 3*	*4*	*5*	*6 - 7*
Cantidad de marcadores de Conflicto	*3*	*4*	*5*	*6*

Cara de la Paz

Cara de la Guerra

8. Formad una reserva de **marcadores de Victoria militar**.
9. Por último, colocad la **figura de Gato**.

DESARROLLO DE UN TURNO

La partida se juega en varias rondas, que comienzan en el jugador más joven y se desarrollan en el sentido de las agujas del reloj.

Durante tu turno, elige una carta de las **3 que hay disponibles**.

- La carta superior del mazo que tienes justo a tu **izquierda**.
- La carta superior del mazo que tienes justo a tu **derecha**.
- La carta superior del mazo **central**.

Coloca la carta que elijas **enfrente de ti**, cerca de tu Maravilla.

En función de las cartas y fichas que tengas, realiza las acciones que se indican más abajo **en el orden que quieras**.

Cuando no puedas realizar más acciones, tu turno habrá acabado y comenzará el de la persona situada a tu izquierda.

Aclaraciones:
- *Si un mazo se queda sin cartas, permanecerá así hasta el final de la partida.*
- *Apila las cartas del mismo color que tengas de manera que pueda verse la banda superior (hay un ejemplo en la página 5).*

♦ CARTAS GRISES ♦

Las cartas **Grises** proporcionan **recursos** que te permitirán construir las diferentes Etapas de tu Maravilla.

Si cuentas con los recursos necesarios para construir una Etapa de tu Maravilla, **debes** construirla durante tu turno.

● CARTAS AMARILLAS ●

Las cartas **Amarillas** proporcionan **Monedas** que funcionan como recurso comodín.

Estas Monedas reemplazan **cualquier recurso que te falte** para construir una Etapa de tu Maravilla.

Construcción de una Etapa

El **coste de construcción** de cada Etapa se indica en la pieza correspondiente:

2 recursos **diferentes**.

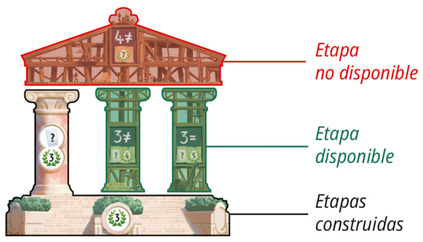
2 recursos **iguales**.

3 recursos **diferentes**.

3 recursos **iguales**.

4 recursos **diferentes**.

Cada Maravilla se construye Etapa a Etapa **y siempre de abajo arriba**.
Una Etapa estará disponible para construirse solo si **ya se han construido todas las Etapas inferiores**.
En algunas Maravillas se puede elegir el orden de construcción.



Cuando tengas los recursos necesarios (cartas **Grises** y/o **Amarillas**) para construir una Etapa disponible, **descártalos** y gira la Etapa dejando la cara **Construida** bocarriba.
Hay algunas Etapas que, una vez construidas, te permitirán beneficiarte inmediatamente de sus efectos especiales (consulta la página 6 o la bandeja de tu Maravilla).

Aclaración: *es posible construir varias Etapas en un mismo turno.*

▮ CARTAS AZULES ▮

Las cartas **Azules** otorgan **puntos de victoria**. Además, en algunas cartas **Azules** aparece el símbolo .

En cuanto saques una carta **Azul** que tenga el símbolo , toma la figura de Gato de donde esté y colócala delante de ti.

Funcionamiento de la figura de Gato

Siempre que tengas la figura de Gato, al comienzo de tu turno tendrás la ventaja de **mirar la carta superior del mazo central sin que los demás jugadores la vean** antes de elegir una carta.

▲ CARTAS VERDES ▲

Las cartas **Verdes** aportan **símbolos científicos** que permiten obtener fichas de Progreso.

Si tienes **2 símbolos científicos** iguales o **3 diferentes**, **debes** obtener una ficha de Progreso durante tu turno.

Obtención de fichas de Progreso

Descarta todas las cartas **Verdes** utilizadas y luego elige una ficha de Progreso de las **4 que hay disponibles**:

- una de las 3 que están bocarriba o
- la primera de la pila, que está bocabajo.

Si tomas una ficha de Progreso de las que están bocarriba, ocupa su lugar con la primera ficha de la pila, colocándola también bocarriba.

Coloca bocarriba la ficha de Progreso que has elegido , delante de ti. Podrás beneficiarte inmediatamente de su efecto, desde ahora hasta el final de la partida (consulta la página 6).

Funcionamiento de las fichas de Progreso

En tu turno puedes utilizar tus fichas de Progreso **en el orden que quieras y cuando quieras**.
Cada ficha de Progreso solo puede utilizarse **una vez en cada turno**, salvo las que otorgan puntos de victoria, que solo podrán utilizarse al final de la partida.

✖ CARTAS ROJAS ✖

Las cartas **Rojas** proporcionan **Escudos** que aumentan tu fuerza militar. Además, en algunas cartas **Rojas** aparecen 1 o 2 símbolos .

Cuando saques una carta **Roja** que tenga 1 o 2 símbolos , gira 1 o 2 marcadores de Conflicto, dependiendo del número de símbolos que tenga, de forma que muestren la **cara de la Guerra**.

♪♪ TURÚÚÚÚÚÚ

¡Haz el sonido de un cuerno cuando realices esta acción!

Cuando gires el último marcador de Conflicto hacia la cara de la Guerra, desencadenarás una Batalla **al final de tu turno** que afectará **a todos los jugadores**.

Aclaración: *si tienes que girar varios marcadores de Conflicto, pero solo queda uno que esté girado por la cara de la Paz, dale la vuelta solo ese marcador e ignora los demás símbolos .*

Resolución de Batallas

Cada jugador cuenta el **número de Escudos** que haya en sus cartas **Rojas** y lo compara con el de sus 2 vecinos (la persona que esté a su izquierda y la que esté a su derecha).

Aclaración: *la Maravilla Rodas y la ficha de Progreso Táctica pueden proporcionar Escudos adicionales (consulta la página 6).*

Toma **1 marcador de Victoria militar por cada vecino** al que superes en número de Escudos. En cada Batalla, por tanto, podrás ganar 0, 1 o 2 marcadores de Victoria militar.

A continuación, **todos** los jugadores descartan sus cartas **Rojas** que tengan 1 o 2 símbolos . Las únicas cartas **Rojas** que deben quedar delante de ti son las que no tengan ningún símbolo .
Por último, vuelve a colocar todos los marcadores de Conflicto con su **cara de la Paz** hacia arriba.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando alguien termine de construir su Maravilla, la partida terminará **cuando acabe el turno de esa persona**.

Calcula tu puntuación sumando todos los **puntos de victoria** de:

- las Etapas de tu Maravilla que hayas construido,
- la figura de Gato, si la tienes,
- las cartas **Azules**,
- los marcadores de Victoria militar,
- y las fichas de Progreso.

El jugador que obtenga más puntos gana la partida.

En caso de empate, gana quien haya construido más Etapas de su Maravilla.
Si sigue habiendo empate, los jugadores comparten la victoria.

PARTIDAS DE 2 JUGADORES

En las partidas de 2 jugadores, el único cambio que hay se da en la fase de **Resolución de Batallas**.
Si tienes más Escudos que tu oponente, toma **1 marcador de Victoria militar**.
Sin embargo, si tienes el doble de Escudos que tu oponente **o más**, toma **2 marcadores de Victoria** militar en lugar de uno solo.

Aclaración: *si tu oponente no tiene Escudos y tú tienes 2 o más, toma 2 marcadores de Victoria militar.*

CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza**
Ilustraciones: **Etienne Hebinger**
Publicado por: **El equipo de Repos Production**
Créditos completos: **rprod.com/en/7-wonders-architects/credits**

© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
El contenido de este juego solo puede usarse para propósitos de entretenimiento privado.

EFECTOS DE LAS MARAVILLAS

Alejandría
Toma la carta superior de **cualquiera de los mazos que hay sobre la mesa** y colócala delante de ti.

Éfeso
Toma la carta superior del mazo **central** y colócala delante de ti.

Babilonia
Elige 1 ficha de Progreso **de las 4 que hay disponibles** y colócala delante de ti.

Rodas
Añade **1 Escudo** a tu número total de Escudos.

Halicarnaso
Toma las 5 cartas superiores del mazo que esté **a tu izquierda o** las del mazo que esté **a tu derecha**. Elige 1 y colócala delante de ti. Devuelve las demás al mazo al que pertenecen y barájalo.

Olimpia
Toma la carta superior del mazo que esté **a tu izquierda y** la del mazo que esté **a tu derecha** y colócalas delante de ti.

Guiza
Esta Maravilla no tienen ningún efecto especial, pero otorga más puntos de victoria que las demás.

EFECTOS DE LAS FICHAS DE PROGRESO

Urbanismo: cuando saques una carta **Gris** de **o**, elige 1 carta adicional de las 3 que hay disponibles y colócala delante de ti.

Artesanía: cuando saques una carta **Gris** de **o**, elige 1 carta adicional de las 3 que hay disponibles y colócala delante de ti.

Orfebrería: cuando saques una carta **Gris** de **o** una carta **Amarilla**, elige 1 carta adicional de las 3 que hay disponibles y colócala delante de ti.

Ciencia: cuando saques una carta **Verde**, elige 1 carta adicional de las 3 que hay disponibles y colócala delante de ti.

Campaña: cuando saques una carta **Roja** que tenga 1 o 2 símbolos , elige 1 carta adicional de las 3 que hay disponibles y colócala delante de ti.

Arquitectura: cuando construyas una Etapa de tu Maravilla, elige 1 carta adicional de las 3 que hay disponibles y colócala delante de ti.

Economía: 1 de tus cartas **Amarillas** vale 2 Monedas en lugar de solo 1.

Ingeniería: al construir una Etapa de tu Maravilla, puedes usar cualquier recurso sin la obligación de respetar las restricciones que obligan a que sean «iguales» o «diferentes».

Táctica: añade 2 Escudos a tu número total de Escudos.

Arte: al final de la partida, obtienes 4 puntos de victoria si tu Maravilla aún está en construcción, **pero** si está totalmente construida, obtienes 6 puntos de victoria.

Política: al final de la partida, recibes 1 punto de Victoria por cada **símbolo** que haya en tus cartas **Azules**.

Estrategia: al final de la partida, obtienes 1 punto de Victoria por cada **marcador de Victoria militar** que tengas.

Educación: al final de la partida, obtienes 2 puntos de victoria por cada **ficha de Progreso** que tengas (contando esta).

Cultura: existen dos fichas como esta.
Al final de la partida, obtienes 4 puntos de victoria si tienes una de ellas, **pero**, si tienes las dos, obtienes 12 puntos de victoria.