

ANTOINE BAUZA TM

7 WONDERS

CITIES

«Esta ciudad es lo que es porque nuestros ciudadanos son lo que son». (Platón)



CONTENIDO

- 2 tableros de Maravilla (Byzantium y Petra)
- 42 cartas de Ciudad (14 por cada Era)
- 4 fichas de Diplomacia
- 26 fichas de Deuda (22 con valor -1 y 4 con valor -5)
- 6 Monedas con valor 6
- 1 cuadernillo de puntuación
- 3 hojas de Descripción de efectos nuevos
- Este reglamento

DESARROLLO Y OBJETIVO

Deudas, saqueos, relaciones diplomáticas... Con esta expansión de *7 Wonders* descubrirás otras caras de las grandes ciudades de la antigüedad. Las 42 nuevas cartas de Edad, junto con las 2 nuevas Maravillas, desencadenarán efectos nunca vistos hasta ahora.

La expansión *Cities* añade nuevas reglas al juego básico *7 Wonders*, pero los requisitos para ganar siguen siendo los mismos.

Esta expansión también tiene una variante para jugar por equipos (con 4 o 6 jugadores).

ELEMENTOS DE LA PARTIDA

TABLEROS DE MARAVILLA



Byzantium y Petra solo se usan cuando se juega con esta expansión.

CARTAS DE CIUDAD

Las cartas **Negras** corresponden a un nuevo tipo de Estructura. Se deben mezclar con las cartas de Era del juego básico.

Notas:

- *Para poder ordenarlas con facilidad, todas las cartas de Era de la expansión Cities tienen este símbolo ↙ en la esquina inferior izquierda.*
- *Todas las cartas negras tienen este símbolo ○ para los jugadores con daltonismo.*

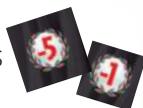


Símbolo para personas con daltonismo

Símbolo de la expansión Cities

FICHAS DE DEUDA

Estas fichas representan las deudas que contraigan los jugadores a lo largo de la partida. Tienen valor negativo (-1 y -5).



FICHAS DE DIPLOMACIA

Estas fichas representan el nuevo efecto Diplomacia.



MONEDAS

Se añaden a la reserva nuevas Monedas con valor 6.



***Importante:** a lo largo de este reglamento, cuando leas «x monedas», la «x» equivale al valor total de tus monedas. En otras palabras, «gana x monedas» significa que recibes monedas para un total de x.*

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 *Cities*, *Leaders* y *Armada*.

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.

PREPARACIÓN

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

- Prepara las **cartas de Era**:
 1. Separa las cartas **Negras** en tres mazos (Era I, Era II y Era III) y baraja cada uno por separado.
 2. De cada Era, saca al azar tantas cartas **Negras** como **jugadores haya en la partida**. Puedes devolver el resto de las cartas a la **caja del juego** por que no las vas a utilizar durante la partida.
 3. Baraja las cartas **Moradas** del juego básico. A continuación, saca tantas de esas cartas como el **jugadores haya en la partida +2**.
 4. Ahora, coloca en el mazo de Era correspondiente del juego básico las cartas **Negras** y **Moradas** que has sacado y baraja cada uno de los mazos de Era por separado.
- Coloca las fichas de **Deuda** y de **Diplomacia** en el centro de la mesa.



CÓMO JUGAR

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

- A. Turno extra
- B. Pérdida de Monedas y Deudas
- C. Diplomacia

A. TURNO EXTRA

Al inicio de cada Era, cada jugador recibe **8 cartas** (en lugar de 7 como en el juego básico). En cada Era, por tanto, jugarás un turno extra.

B. PÉRDIDA DE MONEDAS Y DEUDAS

Algunas cartas **Negras** hacen que los demás jugadores pierdan Monedas . Los jugadores perderán estas Monedas **al final del turno**, después de que todos los jugadores hayan jugado una carta y pagado los costes de construcción.

Cuando te toque perder Monedas  tendrás que devolverlas a la reserva o **tomar 1 ficha de Deuda con valor -1 por cada Moneda que no quieras perder**. Puedes optar por adquirir Deudas, aunque tengas Monedas suficientes en tu Tesorería. También puedes resolver la pérdida combinando la opción de perder Monedas y la de adquirir Deudas.

Importante:

- *Las Deudas que adquieras nunca se podrán recuperar.*
- *La pérdida de Monedas siempre se produce **después** de ganar Monedas.*

Al final de la partida, perderás el número de puntos de victoria que indiquen tus fichas de Deuda.

C. DIPLOMACIA

Algunas cartas **Negras** y la Maravilla **Bizancio** otorgan una ficha de Diplomacia.

Esta ficha te permite **no tomar parte en los Conflictos** durante la Resolución de Conflictos Militares. No recibirás ningún marcador de Conflicto, ni de Derrota ni de Victoria. Tus vecinos pasarán a ser vecinos entre sí y sus fuerzas militares entrarán en conflicto según las reglas del juego básico *7 Wonders*.

Es **obligatorio** que utilices la ficha de Diplomacia en el primer Conflicto Militar que haya tras obtenerla, aunque tu fuerza militar sea superior a las de tus vecinos. Tras usarla, descarta la ficha de Diplomacia.

Aclaración: puedes acumular varias fichas de Diplomacia, pero es obligatorio que descartes 1 ficha de Diplomacia al final de cada Resolución de Conflictos Militares.

Si se diera el caso de que en una partida solo participan 2 jugadores en la Resolución de Conflictos Militares, solo se enfrentarán una vez y recibirán un solo marcador de Conflicto cada uno (o ninguno si tienen la misma fuerza militar).

Ejemplo: la Era II acaba de terminar y tu fuerza militar es de 2. La fuerza militar del vecino de tu izquierda es de 5, y la de tu vecino de la derecha, de 4. Como tienes 1 ficha de Diplomacia, no tomas parte en ningún Conflicto y no recibes ningún marcador. Tu vecino de la izquierda y el de tu derecha comparan su fuerza militar y reciben los marcadores de Conflicto que les correspondan.

Vecino de tu izquierda



Victoria

Tu ciudad en la Era II



Vecino de tu derecha



Derrota

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza después de la Resolución de Conflictos Militares de la Era III.

Procede a contar los puntos de victoria de acuerdo con las normas del juego básico.

Importante: te resultará más fácil contar las Deudas en la fila de «Monedas» del cuadernillo de puntuación.

Anota en esta línea los puntos de victoria que te aporten tus cartas **Negras**.

Expansión Leaders

Expansión Armada

Total para partidas por equipos

ACLARACIÓN SOBRE LAS CARTAS VERDES

En esta expansión existe la posibilidad de tener más **símbolos científicos idénticos** que en el juego básico.

Número de símbolos idénticos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Puntos de victoria	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Para calcular cuántos puntos de victoria obtienes, multiplica el número de símbolos idénticos por sí mismo. Es decir, 10 símbolos idénticos equivaldrían (10 x 10) a 100 puntos de victoria.

REGLAS POR EQUIPOS

En partidas de 4 o 6 jugadores es posible jugar a 7 *Wonders* por equipos. Forma equipos de 2 jugadores y siéntate **junto a tu compañero**.

La partida se desarrolla de la misma manera que una partida normal de *Cities* a excepción de lo siguiente:

RESUMEN DE UNA ERA

Durante la partida, puedes hablar todo lo que quieras con tu compañero y enseñarle tus cartas (incluso las cartas de Líder si juegas con esa expansión).

RESTRICCIONES PARA LOS EQUIPOS:

- Tendréis que gastar vuestros propios recursos antes de comprárselos a vuestros vecinos.
- Al construir, tendréis que hacer uso de las cadenas si tenéis el símbolo correspondiente.
- No os podéis prestar cartas.
- No podéis intercambiar cartas.
- Cuando construyáis una Estructura que desencadene una pérdida de Monedas, esta afectará a los dos miembros del equipo.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS MILITARES

En las partidas por equipos **no entrarás en conflicto con tu compañero**. Compara tu fuerza militar con la de tu **vecino rival**. Recibirás el **doble de marcadores de Conflicto**:

- Si vuestras fuerzas militares son **iguales**, no recibís **ningún marcador de Conflicto**.
- Si tu fuerza militar es **inferior**, recibes **2 marcadores de Derrota**.
- Si tu fuerza militar es **superior**, recibes **2 marcadores de Victoria** de la Era actual.

Ejemplo: la Era II acaba de terminar y tu fuerza militar es de 2, mientras que la de tu vecino rival es de 5. Tú recibes 2 marcadores de Derrota, y tu vecino rival, 2 marcadores de Victoria de la Era II.



DIPLOMACIA

En la Resolución de Conflictos Militares, si tienes una ficha de Diplomacia, solo tú podrás beneficiarte de su efecto de manera independiente al equipo. Luego, tendrás que descartarla.

En ese caso, igualmente tendrás que medir tu fuerza militar con la de tu **vecino rival**, pero recibiréis **solo 1 marcador de Victoria o de Derrota cada uno** (y no 2).

Si tanto tú como tu vecino rival utilizáis una ficha de Diplomacia durante la misma Resolución de Conflictos Militares, ninguno de los dos recibirá **ninguna ficha**.

***Ejemplo:** la Era II acaba de terminar y tu fuerza militar es de 2, mientras que la de tu vecino rival es de 5. Tú tienes 1 ficha de Diplomacia, pero igualmente tomas parte en el Conflicto. Tanto tú como tu vecino rival solo recibís 1 marcador de Derrota y 1 de Victoria respectivamente (en lugar de 2 cada uno).*

Tu vecino rival



Victoria

Tu ciudad en la Era II



Derrota

Tu compañero



FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza después de la Resolución de Conflictos Militares de la Era III. Procede a contar los puntos de victoria de acuerdo con las normas del juego básico.

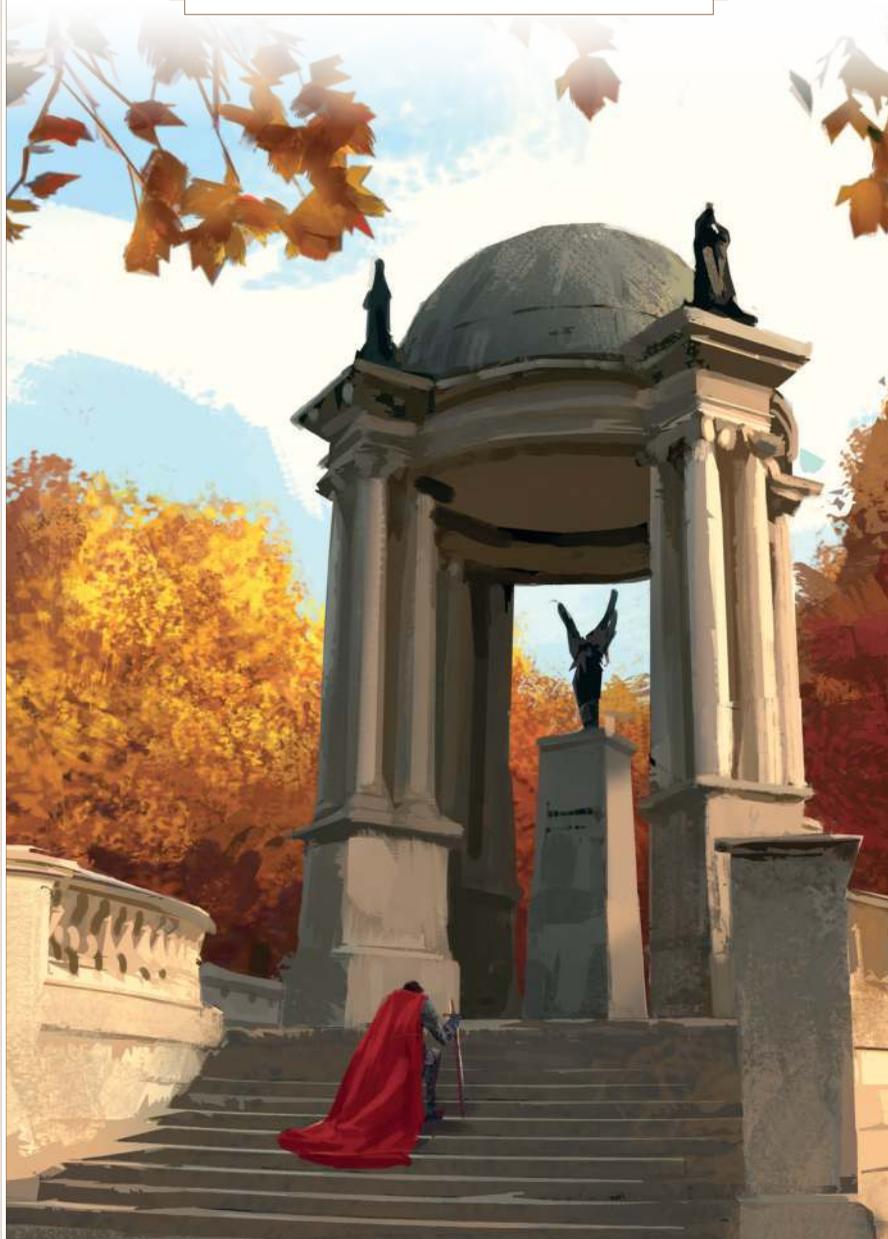
Suma tu puntuación y la de tu compañero. **El equipo que obtenga más puntos en total gana la partida.** En caso de empate, gana el equipo con la mayor Tesorería conjunta. Si sigue habiendo empate, los equipos empatados comparten la victoria.

¿Necesitas ayuda con las reglas de Cities?

Consulta nuestro documento de FAQ,

www.7wonders.net/faq

o escanea este código:



CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza** • Ilustraciones: **Miguel Coimbra** y **Etienne Hebingier**

Desarrollo: **Cédric Caumont** y **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"

y el **equipo de Producción de Repos**. Créditos online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2012. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

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 estrictamente personal y privado.

