

7 WONDERSTM DUEL

ÁGORA

REGRAS

Antoine Bauza & Bruno Cathala



«O homem é um animal político.»

Aristóteles

COMPONENTES

- 1 tabuleiro do Senado
- 24 cubos de Influência (12 de bronze e 12 de prata)
- 13 cartas de Senador (7 Políticos e 6 Conspiradores)
- 2 cartas de Maravilha
- 16 cartas de Conspiração
- 16 fichas de Decreto
- 2 fichas de Progresso
- 4 fichas Militares
- 1 caderneta para marcar os pontos
- 1 folha de auxílio aos jogadores
- Este livro de regras

VISÃO GERAL

Dentro do Senado, os políticos tomam decisões que moldarão o destino da civilização... enquanto, nos corredores escuros, os conspiradores trabalham em prol de seus próprios objetivos.

Esta expansão de *7 Wonders Duel* acrescenta Senadores e a influência que eles exercem no Senado. Esforce-se para controlar as Câmaras do Senado e usufruir dos benefícios dos Decretos ou convoque Conspiradores capazes de subverter a situação.

Esta expansão também adiciona uma nova condição de vitória: Supremacia Política.

A palavra AGORA possui origem grega (ἀγορά; ἀγείρω), significando “assembleia”, “lugar de reunião” e “reunir”. Em português, a pronúncia e a grafia são acentuadas: ÁGORA.



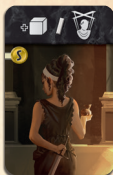
ELEMENTOS DO JOGO

Cartas de Senador

Cartas de Senador representam **Senadores** que podem se juntar à sua causa. Existem duas categorias de Senador: **Políticos** (cartas brancas) e **Conspiradores** (cartas pretas). Essas cartas são adicionadas às cartas de Era do jogo base, mas possuem um verso diferente.



*Senadores
Políticos*



*Senador
Conspirador*



Verso

Cartas de Conspiração

Essas cartas representam **Conspirações** que você pode preparar e ativar durante o jogo. Cada uma tem um nome e efeito únicos exibidos na frente da carta, assim como uma zona de Preparação indicada no verso.



Frente



Verso

Fichas de Decreto

Essas fichas representam **Decretos** encontrados em cada uma das Câmaras do Senado. Cada uma tem um efeito único.



Frente



Verso

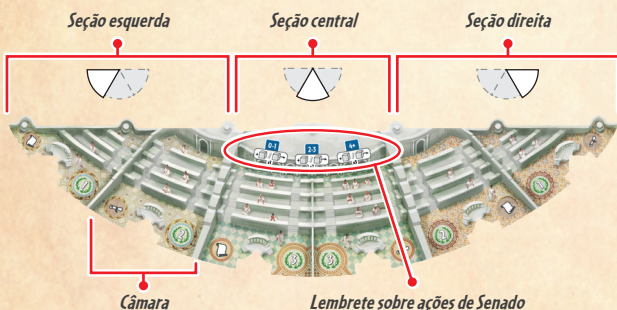
Cubos de Influência

Esses cubos representam a influência que você tem em cada Câmara do Senado. Eles vêm em duas cores, sendo uma para cada jogador.

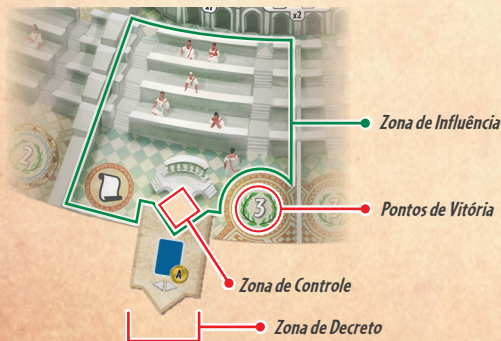


Tabuleiro do Senado

Esse tabuleiro representa o **Senado**. Ele é dividido em 6 Câmaras políticas, organizadas da seguinte forma: 2 na seção esquerda, 2 na seção central e 2 na seção direita.



Cada Câmara tem uma zona de **Influência**, uma zona de **Decreto** e uma zona de **Controle**. Além disso, cada Câmara concede pontos de vitória no fim do jogo.



Cartas de Maravilha

As cartas **Cúria Júlia** e **Cnossos** são usadas apenas em partidas jogadas com esta expansão. Elas são adicionadas às cartas de Maravilha do jogo base.



Fichas de Progresso

As fichas de **Corrupção** e **Crime Organizado** são usadas apenas em partidas jogadas com esta expansão. Elas são adicionadas às fichas de Progresso do jogo base.



Fichas Militares

Essas fichas adicionam um novo efeito usado apenas em partidas jogadas com esta expansão. Elas substituem as fichas Militares do jogo base.



Caderneta de Pontuação

A caderneta de pontuação ajuda a registrar os pontos de vitória ganhos por meio das expansões *Ágora* e *Panteão*.

Folha de auxílio aos jogadores

Essa folha mostra a estruturação das cartas para cada Era jogada com esta expansão ou com as expansões *Ágora* e *Panteão* juntas.

As cartas de Maravilha e fichas de Progresso da expansão Ágora contêm um símbolo ☐ ao lado de seus nomes para facilitar sua identificação e organização após cada partida.

PREPARAÇÃO

A preparação segue as mesmas regras do jogo base de *7 Wonders Duel*, exceto as seguintes regras:

- 1 Encaixe o **tabuleiro do Senado** sob o tabuleiro do jogo base.
- 2 Prepare as **cartas de Era**:
 - Embaralhe todas as cartas de Senador.
 - Prepare cada baralho de Era conforme indicado no jogo base (lembre-se de remover 3 cartas de cada baralho).Então, adicione aleatoriamente:
 - Era I: 5 cartas de **Senador**
 - Era II: 5 cartas de **Senador**
 - Era III: 3 cartas de **Senador**Embaralhe cada baralho de Era com as cartas voltadas para baixo.
- 3 Prepare a **estruturação das cartas para a Era I** (ver pág. 8).
- 4 Embaralhe as **fichas de Decreto** voltadas para baixo. Pegue 6 fichas de Decreto aleatórias e coloque 1 em cada zona de Decreto do tabuleiro do Senado, de acordo com o símbolo indicado:

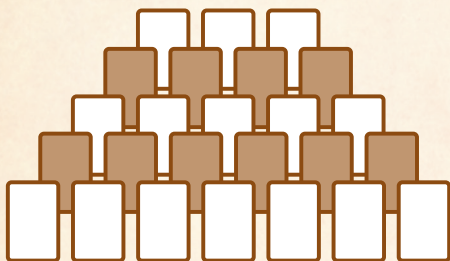


Coloque as fichas de Decreto restantes de volta na caixa sem olhar para elas. Elas não serão usadas nesta partida.

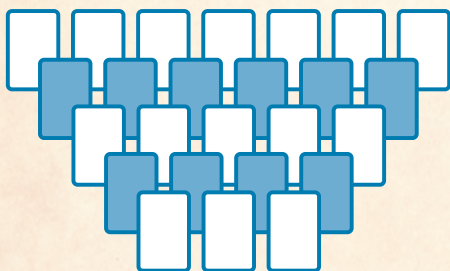
- 5 Embaralhe as **cartas de Conspiração** para criar um baralho voltado para baixo.
- 6 Coloque as novas **fichas Militares** nas zonas correspondentes do tabuleiro do jogo base.
- 7 Cada jogador pega 12 **cubos de Influência** de uma das cores.
- 8 Embaralhe todas as **fichas de Progresso** e siga as regras do jogo base.
- 9 Embaralhe todas as **cartas de Maravilha** e siga as regras do jogo base.

PREPARAÇÃO DA ESTRUTURAÇÃO

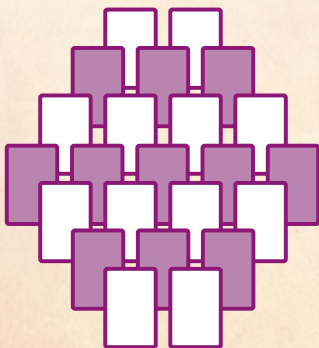
Era I



Era II



Era III



COMO JOGAR


O jogo segue as mesmas regras de *7 Wonders Duel*, com a inclusão de cinco pontos adicionais:

- A. Recrutar um Senador
- B. Preparar uma Conspiração
- C. Ativar uma Conspiração
- D. Controlar uma Câmara
- E. Alcançar Supremacia Política

A. RECRUTAR UM SENADOR

Agora, há novas cartas disponíveis na estruturação de cartas: as **cartas de Senador**. Você pode jogar uma **carta de Senador** para recrutar um Senador ou construir uma Maravilha, ou pode descartá-la para pegar moedas no Banco (como qualquer carta de Era).

Para recrutar um Senador (Político ou Conspirador), pague seu custo em moedas e o coloque voltado para cima na sua cidade.

 O custo das cartas de Senador é igual ao número de cartas de Senador que você já possui na sua cidade (dessa forma, a primeira carta de Senador que você recrutar custará 0 moedas, a segunda custará 1 moeda, a terceira custará 2 moedas e assim por diante).

Então, aplique o efeito desse Senador, seja ele um **Político** ou um **Conspirador**.

Político

Ao recrutar um **Político**, você pode realizar um número de **ações de Senado** que depende do número de **cartas azuis** presentes na sua cidade:

Número de cartas azuis presentes na sua cidade	0-1	2-3	4+
Número de ações de Senado	1	2	3

Existem 2 ações de Senado possíveis: **Colocar Influência** e **Mover Influência**. Em cada uma das suas ações de Senado, você pode escolher livremente entre **Colocar** e **Mover Influência**.

- **Colocar Influência** + : cada carta de Político é associada a uma seção (esquerda, central ou direita) que determina em qual Câmara do Senado você pode colocar a sua Influência. Escolha uma Câmara na seção indicada e coloque 1 dos seus cubos de Influência ali. Quando for colocar um cubo de Influência em uma Câmara onde há um Decreto voltado para baixo, vire a ficha do Decreto para cima.

Esclarecimentos:

- Não existe um limite de cubos de Influência que podem ser colocados na mesma Câmara.
- Cada jogador tem um total de 12 cubos de Influência. Se não tiver mais cubos de Influência à sua frente, você não poderá mais realizar a ação de Colocar Influência.
- Se for Colocar Influência várias vezes no mesmo turno, você pode dividir seus cubos de Influência entre as 2 Câmaras da seção indicada.

- **Mover Influência** : mova 1 dos seus cubos de Influência de qualquer Câmara para uma Câmara adjacente.

Esclarecimentos:



- Você pode mover um cubo de Influência que acabou de colocar.
- Você pode mover o mesmo cubo de Influência várias vezes.

Exemplo: você recruta um Político com a seção esquerda indicada e tem 3 cartas azuis na sua cidade. Portanto, você pode realizar 2 ações de Senado. Você opta por Colocar 1 Influência e Mover 1 Influência.



Conspirador

Ao recrutar um **Conspirador**, você pode realizar apenas uma das seguintes ações:

- **Colocar Influência** +  : coloque apenas 1 dos seus cubos de Influência em uma Câmara à sua escolha.
- **Conspirar**  : compre 2 cartas de **Conspiração**. Após ver as cartas, escolha 1 delas para colocar à sua frente voltada para baixo e coloque a outra no topo ou fundo (conforme preferir) do baralho.

B. PREPARAR UMA CONSPIRAÇÃO

Ao pegar uma carta na estruturação, você pode usá-la para **preparar uma Conspiração que tiver consigo**. Para fazer isso, coloque a carta escolhida voltada para baixo na zona de Preparação dessa carta de Conspiração, deixando metade dela coberta. A Conspiração fica preparada e seu turno acaba. Essa ação não tem custo.



Preparar uma Conspiração

Observação: *você pode usar qualquer carta disponível na estruturação para preparar uma Conspiração. Essa carta não terá outra utilidade além daquela de preparar a Conspiração.*

C. ATIVAR UMA CONSPIRAÇÃO

No início do seu turno, se tiver uma Conspiração preparada, você pode ativá-la. Para fazer isso, revele a carta de Conspiração ativada e aplique seu efeito. Mantenha a carta de Conspiração voltada para cima à sua frente e deixe sob ela a carta de Era que usou para prepará-la.

Ativar uma Conspiração é uma opção extra que você tem no seu turno. Portanto, você pode jogar o seu turno normalmente após resolver o efeito da Conspiração.

Importante: *você pode ter várias cartas de Conspiração à sua frente, estejam elas preparadas ou não, mas só pode ativar uma única Conspiração por turno e sempre no início do seu turno.*

RESUMO DE OPÇÕES DE AÇÃO

No seu turno, você pode:

1. Ativar uma Conspiração preparada (opcional).
2. Usar qualquer carta da estruturação para realizar **uma das 4 ações a seguir (obrigatório)**:
 - Construir uma **Estrutura** ou Recrutar um **Senador**
 - Descartar a carta para ganhar **moedas**
 - Construir uma **Maravilha**
 - Preparar uma **Conspiração**

D. CONTROLAR UMA CÂMARA

Quando a quantidade de cubos de Influência que você tem em uma Câmara é **espressamente** maior que a do seu oponente, você **controla** essa Câmara. Para representar o seu controle, mova 1 dos seus cubos de Influência dessa Câmara para a zona de Controle (o cubo ainda é considerado ao contabilizar quem tem mais cubos). Então, você poderá usufruir do efeito do Decreto (ver Decretos na pág. 14).

***Exemplo:** em uma das Câmaras do Senado, você tem 1 cubo de Influência e seu oponente não tem nenhum. Você tem a maior quantidade de cubos e, portanto, coloca o seu cubo de Influência na zona de Controle dessa Câmara. Você usufrui do efeito do Decreto dessa Câmara.*



Em caso de empate no número de cubos de Influência, nenhum jogador fica com o controle da Câmara e ninguém se beneficia com o Decreto. Nesse caso, nenhum cubo é colocado na zona de Controle. No fim do jogo, cada Câmara sob seu controle lhe concede **pontos de vitória** (1, 2 ou 3 pontos dependendo da Câmara).

E. ALCANÇAR SUPREMACIA POLÍTICA








A qualquer momento durante o jogo, se você **controlar todas as 6 Câmaras do Senado**, você imediatamente vence o jogo por **Supremacia Política**.

FIM DO JOGO

O jogo acaba imediatamente se um jogador alcançar **Supremacia Militar, Científica ou Política**. Se nenhum jogador alcançar a Supremacia no fim da Era III, contabilize os pontos de vitória usando a caderneta de pontuação.

Nesta linha, indique o total de pontos de vitória obtidos das Câmaras que você controla.

Nesta linha, indique a vitória por Supremacia Política.

		
		
		
		
Σ		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

O jogador com a pontuação mais alta vence o jogo.

Em caso de empate, vence o jogador com mais pontos de vitória obtidos de **cartas azuis**. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

EXPANSÕES ÁGORA E PANTEÃO

Ao combinar as expansões *Ágora* e *Panteão*, consulte a folha de auxílio aos jogadores para montar a estruturação das cartas.

Durante o jogo, aplique as seguintes ações na ordem indicada:

1. Ative uma Conspiração (opcional).
2. Jogue uma carta da estruturação **OU** ative uma carta de Panteão (obrigatório).

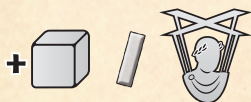


DESCRIÇÃO DOS SÍMBOLOS

Senadores



Realize uma quantidade de ações de Senado: **Colocar** de acordo com a seção indicada e/ou **Mover**.



Você pode colocar 1 cubo de Influência em uma Câmara à sua escolha **ou** comprar 2 cartas de Conspiração e ficar com 1.

Decretos



Ignore 1 símbolo de custo (escolha entre recursos **ou** moedas) ao construir cartas desta cor.



Pague 1 recurso a menos (à sua escolha) ao construir Maravilhas.



Toda vez que você **ou** seu oponente construir uma carta desta cor, pegue moedas do Banco em quantidade equivalente à Era atual (1, 2 ou 3 moedas).



Toda vez que você **ou** seu oponente construir uma Maravilha, pegue moedas do Banco em quantidade equivalente à Era atual (1, 2 ou 3 moedas).



Pague 1 moeda a menos para cada recurso (marrom ou cinza) que tiver comprado do Banco.

Importante: *you cannot obtain resources for free using this effect; the minimum cost to be paid is always 1 coin.*



Ao determinar o número de ações de Senado que você tem, adicione 2 ao número total de **cartas azuis** que você possui.



Ganhe 1 Escudo e imediatamente mova o peão de Conflito um espaço em direção à capital do seu oponente.

Esclarecimento: *upon losing control of this Decree, you lose this Shield and move the Conflict piece one space towards your capital. If your opponent takes control of this Decree, the Conflict piece moves 2 spaces towards your capital.*



Ao descartar uma carta para pegar moedas no Banco, ganhe 2 moedas extras.



Ao construir uma Estrutura, use o efeito de encadeamento das cartas construídas pelo seu oponente como se elas tivessem sido construídas por você.



Ao recrutar um Conspirador, jogue outro turno imediatamente.

Maravilhas

As duas novas Maravilhas têm um efeito (exibido no canto superior esquerdo) que é aplicado imediatamente após elas serem escolhidas.



Quando escolher esta Maravilha, compre 2 cartas de Conspiração. Escolha 1 para colocar à sua frente voltada para baixo e coloque a outra no topo ou fundo (conforme preferir) do baralho.

Quando construir esta Maravilha, imediatamente:

- Ative uma das suas Conspirações **não preparadas** (opcional).
- Pegue 6 moedas do Banco.
- Jogue outro turno.



Quando escolher esta Maravilha, coloque 1 dos seus cubos de Influência em uma Câmara à sua escolha.

Quando construir esta Maravilha:

- Coloque 1 dos seus cubos de Influência em uma Câmara à sua escolha.
- Mova 1 dos seus cubos de Influência para uma Câmara adjacente (opcional).
- Ganhe 3 pontos de vitória no fim do jogo.

Fichas de Progresso



De agora em diante, você recruta todos os Senadores (Políticos e Conspiradores) sem custo.



Ao Conspirar, fique com as duas cartas de Conspiração compradas e as coloque voltadas para baixo à sua frente.

Complôs e Fichas Militares



Coloque 1 dos seus cubos de Influência em uma Câmara à sua escolha.



Você pode mover 1 dos seus cubos de Influência para uma Câmara adjacente.



Escolha 1 dos cubos de Influência do seu oponente e o remova do Senado.



Ganhe uma quantidade de moedas equivalente ao número de cubos de Influência que você tem no Senado.



Seu oponente perde uma quantidade de moedas equivalente ao número de cubos de Influência que ele tem no Senado.



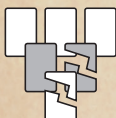
Escolha 1 Progresso do tabuleiro ou do seu oponente ou que esteja fora do jogo e o coloque voltado para baixo sobre esta Conspiração. Ninguém poderá usá-lo nesta partida.



Escolha 1 **carta azul** construída pelo seu oponente e a descarte.



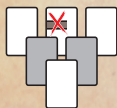
Escolha 1 **carta amarela** construída pelo seu oponente e a descarte.



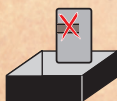
Descarte 1 das cartas disponíveis na estruturação. Você pode repetir essa ação uma segunda vez imediatamente.



Escolha 1 Maravilha **construída** pelo seu oponente e a devolva para a caixa. Ela não será mais usada nesta partida e seus efeitos são perdidos.

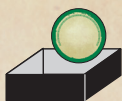


Pegue 1 carta de **Estrutura** colocada no fim da estruturação e a construa sem custo. Cartas de Senador não podem ser escolhidas.



- Na Era I, pegue as 3 cartas removidas da Era I.
- Na Era II, pegue as 6 cartas removidas das Eras I e II (3 por Era).
- Na Era III, pegue as 9 cartas removidas das Eras I, II e III (3 por Era).

Escolha 1 dessas cartas para jogar sem custo.



Pegue todas as fichas de Progresso removidas no início da partida e escolha 1 para jogar.



Escolha 1 carta de Maravilha **não construída** do seu oponente e a adicione à sua cidade..



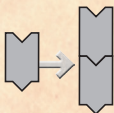
Pegue **metade** das moedas do seu oponente (arredondando para cima) e as adicione ao seu Tesouro.



Escolha 1 carta **marrom** ou cinza do seu oponente e a adicione à sua cidade.



Escolha 1 carta **azul** ou **verde** do seu oponente e a adicione à sua cidade. Em troca, dê a ele 1 das suas cartas da **mesma cor**.



Escolha 1 Decreto no Senado e o coloque em uma Câmara à sua escolha, embaixo do Decreto já existente.

Esclarecimentos:

- *Pelo resto da partida, uma Câmara ficará sem Decreto e outra terá 2.*
- *A Câmara sem Decreto ainda concederá pontos de vitória no fim do jogo e continuará sendo útil para alcançar a Supremacia Política.*

Precisa de esclarecimentos sobre esta expansão?
Acesse as nossas Perguntas Frequentes em
www.7wondersduel.com/faq
ou escaneie este código:



CRÉDITOS

Autores: Antoine Bauza & Bruno Cathala

Arte: Miguel Coimbra

Desenvolvimento e publicação: Cédric Caumont & Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros »
e a equipe da Repos Production

Créditos completos em: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Rue des Comédiens, 22 - 1000 Bruxelles - Bélgica

www.rprod.com - Tel. +32 471 95 41 32

O conteúdo deste jogo pode ser usado apenas
para entretenimento privado.

