

7 WONDERSTM DUEL

AGORA



REGLAS

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Signature

« *El hombre es un animal político* ».

Aristóteles

CONTENIDO

- 1 tablero de Senado
- 24 cubos de Influencia (12 de bronce y 12 de plata)
- 13 cartas de Senador (7 Políticos y 6 Conspiradores)
- 2 cartas de Maravilla
- 16 cartas de Conspiración
- 16 fichas de Decreto
- 2 fichas de Progreso
- 4 fichas Militares
- 1 cuadernillo de puntuación
- 1 carta de ayuda
- Este reglamento

DESARROLLO Y OBJETIVO

Mientras en el Senado se toman decisiones que forjarán el destino de la civilización, los conspiradores conjuran por las esquinas para alcanzar sus propios objetivos.

Con esta expansión de *7 Wonders Duel* entran en juego los Senadores y su influencia en el Senado. Intenta mantener las Cámaras bajo control para conseguir Decretos que te favorezcan o acércate a los Conspiradores y deja que ellos dinamiten la situación.

Esta expansión también introduce una nueva forma de ganar la partida: la supremacía política.



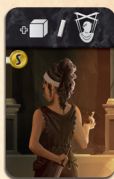
ELEMENTOS DE LA PARTIDA

Cartas de Senador

Estas cartas representan a Senadores que pueden unirse a tu causa. Se dividen en dos categorías: **Políticos** (cartas blancas) y **Conspiradores** (cartas negras). Estas cartas se mezclan con las cartas de Era del juego básico, aunque su reverso es diferente.



*Senadores
Políticos*



*Senadores
Conspiradores*



Reverso

Cartas de Conspiración

Estas cartas representan Conspiraciones que puedes preparar y resolver a lo largo de la partida. Cada carta de Conspiración tiene en el anverso un nombre y un efecto diferentes, y en el reverso, una zona de Preparación.



Anverso



Reverso

Fichas de Decreto

Estas fichas representan los Decretos que se aprueban en las diferentes Cámaras del Senado. Cada Decreto desencadena un efecto único.



Anverso



Reverso

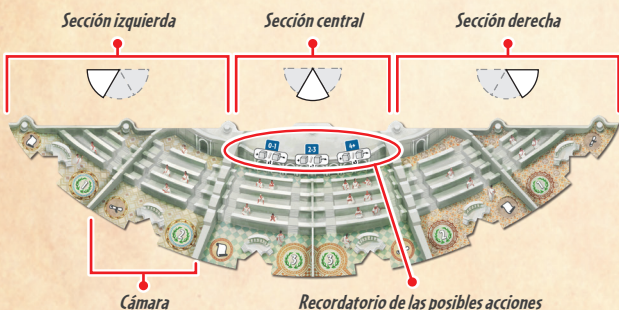
Cubos de Influencia

Estos cubos representan tu influencia en cada una de las Cámaras del Senado. Los hay de dos colores, uno para cada jugador.

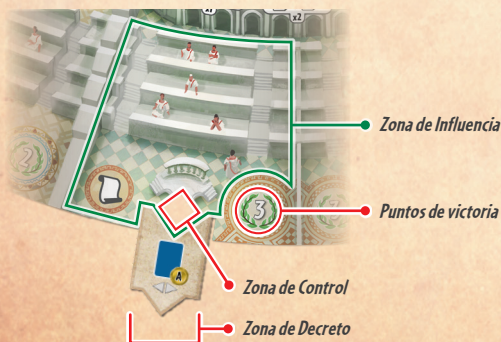


Tablero de Senado

Este tablero representa al **Senado**. Se divide en 6 Cámaras de política, que se distribuyen de la siguiente manera: 2 en la sección izquierda, 2 en la sección central y 2 en la sección derecha.



Cada Cámara cuenta con una zona de **Influencia**, una zona de **Decreto** y una zona de **Control**. Las Cámaras también sirven para sumar puntos de victoria al final de la partida.



Cartas de Maravilla

Curia Julia y Cnosos solo se usan cuando se juega con esta expansión. Deben mezclarse con las cartas de Maravilla del juego básico.



Fichas de Progreso

Corrupción y Crimen organizado solo se usan cuando se juega con esta expansión. Deben mezclarse con las fichas de Progreso del juego básico.



Fichas Militares

Los efectos que desencadenan estas fichas solo tienen lugar cuando se juega con esta expansión. Estas fichas sustituyen a las fichas Militares del juego básico.




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 *Agora* y *Pantheon*.

Carta de ayuda

Esta carta sirve para recordarte cómo preparar la formación de cartas en cada Era cuando juegues con esta expansión o cuando combines las expansiones *Agora* y *Pantheon*.

Para poder ordenarlas con facilidad después de cada partida, las cartas de Maravilla y las fichas de Progreso de la expansión Agora tienen este símbolo  junto al nombre.

PREPARACIÓN

La preparación de la partida sigue los mismos pasos que una partida normal de *7 Wonders Duel* con las siguientes excepciones:

- 1 Coloca el **tablero de Senado** junto a la parte inferior del tablero del juego básico.
- 2 Prepara las **cartas de Era**:
 - Toma todas las cartas de **Senador** y barájalas.
 - Prepara los mazos de Era como en el juego básico. No olvides retirar 3 cartas de cada mazo.Al azar, añade:
 - Era I: 5 cartas de **Senador**
 - Era II: 5 cartas de **Senador**
 - Era III: 3 cartas de **Senador**Baraja cada mazo de Era boca abajo.
- 3 Prepara la **formación de cartas para la Era I** (ver pág. 8).
- 4 Baraja las **fichas de Decreto** boca abajo. Escoge 6 fichas al azar y coloca 1 en cada zona de Decreto del tablero, boca arriba o boca abajo, según lo indiquen los símbolos:



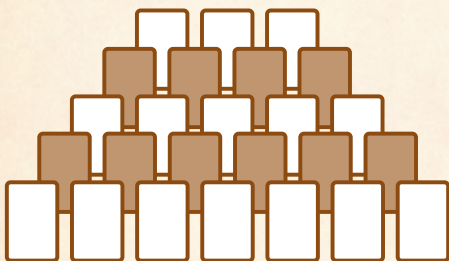
Devuelve a la caja las fichas de Decreto restantes sin mirarlas. No las vas a utilizar durante la partida.

- 5 Baraja las **cartas de Conspiración** y agrúpalas boca abajo en un mazo.
- 6 Coloca las nuevas **fichas Militares** en la zona correspondiente del tablero del juego básico.
- 7 Cada jugador toma los **12 cubos de Influencia** de uno de los dos colores.
- 8 Baraja todas las **fichas de Progreso** y actúa conforme a las reglas del juego básico.
- 9 Baraja todas las **cartas de Maravilla** y actúa conforme a las reglas del juego básico.

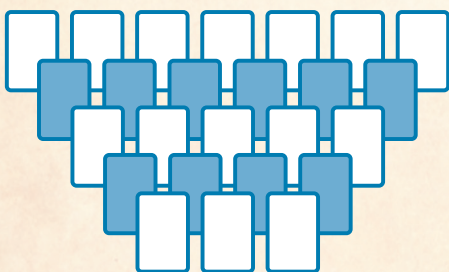


FORMACIÓN DE CARTAS

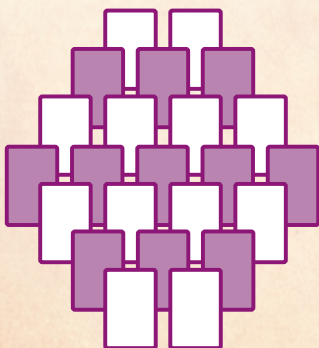
Era I



Era II



Era III



CÓMO JUGAR


La partida se desarrolla de la misma manera que una partida normal de *7 Wonders Duel*, a excepción de las cinco novedades siguientes:

- A. Reclutar a un Senador
- B. Preparar una Conspiración
- C. Resolver una Conspiración
- D. Controlar una Cámara
- E. Conseguir la supremacía política

A. RECLUTAR A UN SENADOR

Ahora encontrarás un nuevo elemento entre las cartas de la formación: **las cartas de Senador**. Puedes jugar una carta de Senador para reclutar a un **Senador** o construir una **Maravilla**. También puedes descartarla para obtener **Monedas** del banco, como con cualquier carta de **Era**.

Para reclutar a un **Senador** (Político o Conspirador), debes pagar su coste en **Monedas** y colocarlo boca arriba en tu **Ciudad**.

 El coste de las cartas de Senador equivale al **número de cartas de Senador que ya tienes** en tu **Ciudad**. Por tanto, el primer Senador al que reclutes costará 0 Monedas; el segundo costará 1 Moneda; el tercero, 2 Monedas, y así sucesivamente.


Luego aplica el **efecto** del Senador al que hayas reclutado, ya sea **Político** o **Conspirador**.

Políticos

Cuando reclutes a un **Político**, podrás realizar un número determinado de **acciones del Senado** en función del número de cartas **Azules** que tengas en tu **Ciudad**:

Número de cartas Azules en tu Ciudad	0-1	2-3	4+
Número de acciones del Senado	1	2	3

Las acciones del Senado son 2: **Posicionar Influencia** y **Mover Influencia**. Siempre que puedas llevar a cabo una acción del Senado, puedes elegir entre **Posicionar** y **Mover**.


- **Posicionar Influencia** +  : todas las cartas de Político están asociadas a una sección (izquierda, central o derecha) que determina la Cámara del Senado en la que podrás Posicionar Influencia.

Posiciona 1 de tus **cubos de Influencia** en la Cámara que quieras dentro de la sección correspondiente.

Cuando coloques un cubo de Influencia en una Cámara que tenga una ficha de **Decreto** boca abajo, gira la ficha y colócala boca arriba.

Aclaraciones:

- *No hay límite en cuanto al número de cubos de Influencia que puede haber en una misma Cámara.*
- *Cada jugador tiene un total de 12 cubos de Influencia. Cuando te quedes sin cubos de Influencia delante de ti, ya no podrás volver a realizar la acción de Posicionar Influencia.*
- *Si posicionas Influencia varias veces durante un mismo turno, puedes repartir los cubos de Influencia entre las 2 Cámaras de la sección correspondiente.*

- **Mover influencia**  : mueve 1 de tus cubos de Influencia de la Cámara donde esté a una Cámara colindante.

Aclaraciones:



- *Puedes mover un cubo de Influencia justo después de posicionarlo.*
- *Puedes mover el mismo cubo de Influencia varias veces.*

Ejemplo: reclutas a un Político con el símbolo de la sección izquierda y en tu Ciudad tienes 3 cartas Azules. Eso te permite realizar 2 acciones del Senado. Eliges Posicionar 1 Influencia y Mover 1 Influencia.



Conspirador

Cuando reclutes a un **Conspirador**, podrás realizar solo una de las siguientes acciones:

- **Posicionar Influencia** +  : posiciona solo 1 de tus cubos de Influencia en la Cámara que quieras.
- **Conspirar**  : roba 2 cartas de **Conspiración**. Mira las cartas que has robado. Elige cuál quieres quedarte y colócala boca abajo enfrente de ti. Coloca la otra carta en la parte superior del mazo o en la inferior, como prefieras.

B. PREPARAR UNA CONSPIRACIÓN

Cuando tomes una carta de la formación, podrás usarla para preparar una de las **Conspiraciones** que tengas. Para ello, colócala boca abajo en la zona de Preparación de la carta de **Conspiración** en cuestión, de manera que solo la mitad quede al descubierto. La **Conspiración** queda preparada y tu turno termina. Esa acción no tiene ningún coste.



Preparar una
Conspiración

Importante: puedes utilizar cualquier carta de la formación para preparar una **Conspiración**. La única función de esa carta será preparar la **Conspiración**.

C. RESOLVER UNA CONSPIRACIÓN

Al principio de tu turno, si tienes una **Conspiración** preparada, podrás resolverla. Para ello, descubre la carta de **Conspiración** que quieras resolver y aplica su efecto. Deja la carta de **Conspiración** boca arriba delante de ti y coloca debajo de ella la carta de Era que usaste para prepararla.

Resolver una **Conspiración** no impide que juegues tu turno. Por tanto, puedes seguir jugando tu turno con normalidad cuando hayas aplicado el efecto de la **Conspiración**.

Importante: puedes tener más de una carta de **Conspiración** delante de ti, preparada o no, pero solo puedes resolver una **Conspiración** en cada turno y debes hacerlo siempre al principio del turno.

RESUMEN DE POSIBLES ACCIONES

Durante tu turno, puedes:

1. Resolver una Conspiración previamente preparada (opcional).
2. Utilizar una carta de la formación para llevar a cabo **una de las siguientes 4 acciones** (obligatorio):
 - Construir una **Estructura** o Reclutar a un **Senador**
 - Descartar la carta para ganar **Monedas**
 - Construir una **Maravilla**
 - Preparar una **Conspiración**

D. CONTROLAR UNA CÁMARA

Cuando tengas **más** cubos de Influencia que tu oponente en una Cámara, **controlarás esa Cámara**.

Para dejar constancia de tu Control, desplaza 1 de tus cubos de Influencia a la zona de Control de esa Cámara (ese cubo seguirá contando para calcular la mayoría). Ahora podrás beneficiarte del **efecto del Decreto** (ver Decretos en la pág. 14).

***Ejemplo:** en una de las Cámaras del Senado, tú tienes 1 cubo de Influencia y tu oponente no tiene ninguno. La mayoría es tuya y, por tanto, colocas tu cubo de Influencia en la zona de Control de esa Cámara. Ahora puedes beneficiarte del efecto del Decreto de esa Cámara.*



Si hay un empate en el número de cubos de Influencia, ningún jugador controlará la Cámara y ninguno podrá beneficiarse de su Decreto. En ese caso, no se coloca ningún cubo en la zona de Control.

Al final de la partida, obtendrás **puntos de victoria** por cada Cámara que controles (1, 2 o 3 puntos, dependiendo de la Cámara).

E. CONSEGUIR LA SUPREMACÍA POLÍTICA




Si en algún momento de la partida llegas a **controlar las 6 Cámaras del Senado**, ganas inmediatamente la partida mediante la **supremacía política**.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en el preciso instante en el que un jugador alcanza la **supremacía militar, científica o política**. Si ningún jugador ha alcanzado la supremacía al final de la Era III, procede a contar los puntos de victoria con la ayuda del cuadernillo de puntuación.

Registra en esta fila los puntos de victoria de las Cámaras que controles.

Registra en esta fila si obtienes la victoria mediante la supremacía política.

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

El jugador que obtenga más puntos gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador que haya obtenido más puntos de victoria mediante cartas **Azules**. Si sigue habiendo empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

EXPANSIONES AGORA Y PANTHEON

Cuando juegues mezclando las expansiones *Agora* y *Pantheon*, consulta la carta de ayuda para preparar la formación de cartas.

Durante la partida, las acciones deben realizarse en el siguiente orden:

1. Resolver una Conspiración (opcional).
2. Jugar una carta de la formación **O BIEN** activar una carta del Panteón (obligatorio).

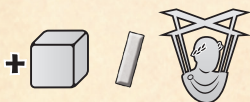


DESCRIPCIÓN DE LOS SÍMBOLOS

Senadores



Puedes realizar el número de acciones del Senado que corresponda:
Posicionar en la sección indicada (y/o **Mover**).



Puedes elegir entre posicionar 1 cubo de Influencia en la Cámara que elijas o robar 2 cartas de Conspiración y quedarte la que quieras.

Decretos



Si construyes una carta del color correspondiente, podrás ignorar su coste en recursos o su coste en Monedas.



Si construyes una Maravilla, puedes pagar 1 recurso menos (el que elijas).



Cada vez que tú o tu oponente construyáis una carta de este color, recibirás del banco la cantidad de Monedas equivalente a la Era que se esté jugando (1, 2 o 3 Monedas).



Cada vez que tú o tu oponente construyáis una Maravilla, recibirás del banco la cantidad de Monedas equivalente a la Era que se esté jugando (1, 2 o 3 Monedas).



Paga 1 Moneda menos por cada recurso (Marrón o Gris) que le compres al banco.

Importante: no pueden obtenerse recursos gratis utilizando este efecto. El coste mínimo siempre es de 1 Moneda.



A la hora de determinar cuántas acciones del Senado puedes realizar, suma 2 al total de cartas Azules que tengas.



Obtienes 1 Escudo e inmediatamente avanzas con el medidor de Conflicto 1 casilla en dirección a la capital de tu oponente.

Aclaración: cuando pierdas el control de este Decreto, perderás el Escudo y tendrás que retroceder 1 casilla con el medidor de Conflicto en dirección a tu capital. Si tu oponente te arrebatara el control de este Decreto, el medidor de Conflicto se moverá 2 casillas en dirección a tu capital.



Cuando descartes una carta para obtener Monedas del banco, obtendrás 2 Monedas adicionales.



Cuando construyas una Estructura, podrás beneficiarte de las cadenas de las cartas que ha construido tu oponente como si las hubieras construido tú.



Podrás jugar otro turno justo después de reclutar a un Conspirador.

Maravillas

Las dos nuevas Maravillas tienen un efecto (en la esquina superior izquierda) que se aplica en el mismo instante en el que se eligen.



Cuando elijas esta Maravilla, roba 2 cartas de Conspiración. Elige cuál quieres quedarte y colócala boca abajo enfrente de ti. Coloca la otra carta en la parte superior o inferior del mazo, como prefieras.

Cuando construyas esta Maravilla, puedes, en ese mismo momento:

- Resolver una Conspiración que tengas y que **no esté preparada** (opcional)
- tomar 6 Monedas del banco
- jugar otro turno



Cuando elijas esta Maravilla, posiciona 1 de tus cubos de Influencia en la Cámara que quieras.

Cuando construyas esta Maravilla:

- posiciona 1 de tus cubos de Influencia en la Cámara que quieras
- desplaza inmediatamente 1 de tus cubos de Influencia a una Cámara colindante (opcional)
- recibe 3 puntos de victoria al final de la partida

Fichas de Progreso



De ahora en adelante, puedes reclutar gratis a los Senadores (Políticos y Conspiradores).



Cuando elijas Conspirar, quédate con las dos cartas que robes y colócalas boca abajo enfrente de ti.

Conspiraciones y fichas Militares



Posiciona 1 de tus cubos de Influencia en la Cámara que quieras.



Puedes desplazar 1 de tus cubos de Influencia a una Cámara colindante.



Retira del Senado 1 de los cubos de Influencia de tu oponente.



Obtienes 1 Moneda por cada cubo de Influencia que tengas en el Senado.



Tu oponente pierde 1 Moneda por cada cubo de Influencia que tenga en el Senado.



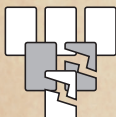
Elige 1 ficha de Progreso de las que haya en el tablero, de las que tenga tu oponente o de las que no estén en juego y colócala boca abajo sobre esta Conspiración. Nadie podrá usarla en esta partida.



Descarta 1 de las cartas **Azules** que haya construido tu oponente.



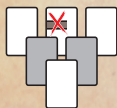
Descarta 1 de las cartas **Amarillas** que haya construido tu oponente.



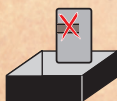
Descarta 1 de las cartas de la formación. A continuación, puedes volver a hacerlo una segunda vez.



Devuelve a la caja 1 de las Maravillas **que haya construido** tu oponente. Esa Maravilla no se podrá volver a usar en la partida y sus efectos quedan anulados.

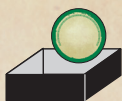


Toma 1 **Estructura** que esté colocada al final de la formación y constrúyela gratis. No pueden ser cartas de Senador.



- En la Era I, recupera las 3 cartas de la Era I que retiraste.
- En la Era II, recupera las 6 cartas de las Eras I y II que retiraste (3 de cada Era).
- En la Era III, recupera las 9 cartas de las Eras I, II y III que retiraste (3 de cada Era).

Elige una entre todas ellas para jugarla gratis.



Recupera todas las fichas de Progreso que retiraste al comienzo de la partida y elige 1 para jugarla.



Roba a tu oponente 1 carta de Maravilla que no haya construido todavía y añádela a tu Ciudad.



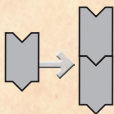
Roba a tu oponente la mitad de sus Monedas (redondeando al alza) y añádelas a tu tesorería.



Róble a tu oponente 1 carta Marrón o Gris, la que tú elijas, y añádela a tu Ciudad.



Róble a tu oponente 1 carta Azul o Verde, la que tú elijas, y añádela a tu Ciudad. A cambio, dale 1 de tus cartas de ese mismo color.



Elige 1 Decreto del Senado y colócalo en la Cámara que quieras, junto al Decreto anterior.

Aclaraciones:

- Durante lo que queda de partida, una de las Cámaras no tendrá ningún Decreto y otra de ellas tendrá 2.
- La Cámara que queda sin Decreto aún servirá para obtener puntos de victoria al final de la partida y para alcanzar la supremacía política.

*¿Necesitas ayuda con esta expansión?
Consulta nuestro FAQ,
www.7wondersduel.com/faq
o escanea este código:*



CRÉDITOS

Diseño: Antoine Bauza & Bruno Cathala

Ilustraciones: Miguel Coimbra

Traducción al español: Carlos de la Torre

Revisión de la traducción: Aurora Mena

**Desarrollo: Cédrick Caumont y Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros »
y el equipo de Producción de Repos.**

Créditos online: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Rue des Comédiens, 22 - 1000 Bruselas - Bélgica

www.rprod.com - Tél. +32 471 95 41 32

El contenido de este juego solo puede usarse para
propósitos de entretenimiento
estrictamente personal y privado.

