0

"Dê-me uma alavanca e um ponto de apoio e eu moverei o mundo." (Arquimedes)

COMPONENTES

2 tabuleiros de Maravilha • 15 cartas de Edifício • 24 peões de Participação

- 15 fichas de Dívida 12 fichas de Conflito Militar 3 Moedas de valor 6
- 1 caderneta de pontuação 3 folhetos de descrição de novos efeitos
- Este livro de regras

VISÃO GERAL

Esta expansão de *7 Wonders* permite que você participe da construção de edifícios comunais para a obtenção de lucros. Você não precisa participar, mas se qualquer um dos projetos falhar, você sofrerá as consequências. Esta expansão altera levemente as regras de *7 Wonders*, mas as condições de vitória permanecem as mesmas.

ELEMENTOS DO JOGO

TABULEIROS DE MARAVILHA

Ur é usada apenas em partidas jogadas com esta expansão.

Carthage (Cartago) acrescenta uma nova forma de construir os estágios de sua Maravilha. Ela pode ser utilizada com o jogo base ou qualquer expansão.





PEÕES DE PARTICIPAÇÃO

Esses peões representam sua participação na construção de Edifícios. Há 3 tipos de peões, cada um correspondente a uma Era diferente.



FICHAS DE DÍVIDA

Essas fichas representam pontos de vitória que você pode perder se a construção de um Edifício falhar. Eles possuem um valor negativo (-2, -3, e -5), cada um correspondente a uma Era diferente.



Era I Era II Era III

FICHAS DE CONFLITO MILITAR E MOEDAS

Fichas de Conflito Militar e Moedas adicionais são adicionadas às reservas.

CADERNETA DE PONTUAÇÃO

Essa caderneta de pontuação ajuda você a contar os pontos de vitória recebidos com as expansões *Líderes*, *Cidades*, *Armada* e *Edifícios*.

FOLHETOS DE DESCRIÇÃO DE NOVOS EFEITOS

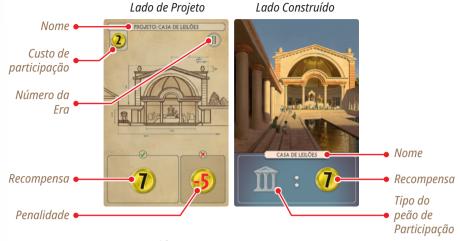
Esses folhetos explicam os novos símbolos no jogo.



CARTAS DE EDIFÍCIO

Cartas de Edifício representam prédios prestigiosos que vocês podem construir juntos durante o jogo.

Cada Edifício tem um lado de **Projeto** e um lado **Construído**.



PREPARAÇÃO

A preparação segue as regras normais de 7 Wonders, com exceção dos seguintes ajustes:

- Coloque as **fichas de Dívida** no meio da mesa.
- Prepare as cartas de Edifício:
 - **1.** Separe as cartas de Edifício em três baralhos (Era I, Era II e Era III), então embaralhe cada baralho separadamente.
 - **2.** Pegue **1 carta de Edifício aleatória por Era** e coloque essas 3 cartas no meio da mesa, com o lado de **Projeto** para cima. As cartas restantes devem ser colocadas de volta na caixa; elas não serão usadas nesse jogo.
- Consulte a tabela abaixo e pegue o número correspondente de **peões de Participação** (para cada Era).

Número de jogadores	3	4	5	6	7
Número de peões de Participação (para cada Era)	2	3	3	4	5

• Coloque os peões de Participação nas cartas de Edifício da Era equivalente. Os peões de Participação restantes são colocados de volta na caixa.







Exemplo de preparação para um jogo com 5 jogadores

Out

COMO JOGAR

O jogo segue as regras normais de 7 Wonders, com exceção de duas novas regras:

- A. Participação no projeto
- B. Construir o Edifício

A. PARTICIPAÇÃO NO PROJETO

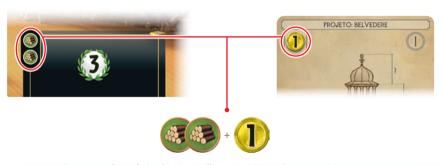
Uma vez por Era, quando construir um estágio de sua Maravilha, se quiser, você pode participar na construção do Edifício da Era atual. Você pode participar da construção de um Edifício enquanto houver pelo menos 1 peão de Participação na carta.

Para isso, você deve pagar, **ao mesmo tempo**, o custo do estágio da sua Maravilha (seguindo as regras normais de *7 Wonders*) **e** o custo de participação do projeto.

Então, pegue um **peão de Participação** da carta de Edifício e coloque-o em seu tabuleiro da Maravilha.

Nota: Se múltiplos jogadores participarem na construção de um Edifício no mesmo turno e não houver peões de Participação suficientes, pegue peões na caixa, para que cada participante possua um.

Exemplo: Na Era I, você constrói o primeiro estágio de sua Maravilha e decide participar da construção do Belvedere. O estágio da Maravilha custa 2 Madeiras e o Belvedere custa 1 Moeda. Portanto, você paga um total de 2 Madeiras e 1 Moeda. O estágio de sua Maravilha é construído e você pega 1 peão de Participação da carta do Belvedere.



Custo total: estágio da Maravilha + participação no projeto





B. CONSTRUIR O EDIFÍCIO



Duas possibilidades:

• Durante a Era, a construção é finalizada:

Assim que o último peão de Participação for removido da carta de Edifício, ele é construído. Vire a carta de Edifício para seu lado Construído. Se você tiver um **peão de Participação** desse Edifício, **receba imediatamente sua Recompensa** (veja o folheto *Descrição de Novos Efeitos*).

• Ao fim da Era, a construção não é finalizada:

Antes da Resolução de Conflitos Militares, se houver pelo menos 1 peão de Participação restante na carta de Edifício, a construção falha e nenhum jogador recebe sua Recompensa. Se você não tiver **nenhum peão de Participação** dessa Era, você deve **sofrer a Penalidade**. Se você tiver pelo menos 1 peão de Participação, você não sofre nenhuma Penalidade.

Se você não puder pagar a Penalidade **completa**, você não perde nada. Em vez disso, pegue uma **ficha de Dívida** da Fra atual.

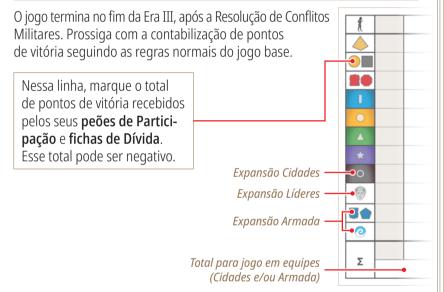






Era I Era II Era III

FIM DO JOGO



EXPANSÕES EDIFÍCIOS E ARMADA

Se você estiver jogando com as expansões *Edifícios* **e** *Armada*, quando construir um estágio da sua Maravilha, você pode realizar uma Construção Naval <u>ou</u> participar da construção do Edifício. Você não pode realizar ambas as ações de construção no mesmo turno.

CRÉDITOS

Criação: Antoine Bauza

Ilustrações: **Etienne Hebinger** (ilustrações) & **Miguel Coimbra** (ícones)

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

Créditos completos online em: www.rprod.com/en/7-wonders/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Os componentes deste jogo só podem ser usados para fins
de entretenimento estritamente pessoais e privados.

