

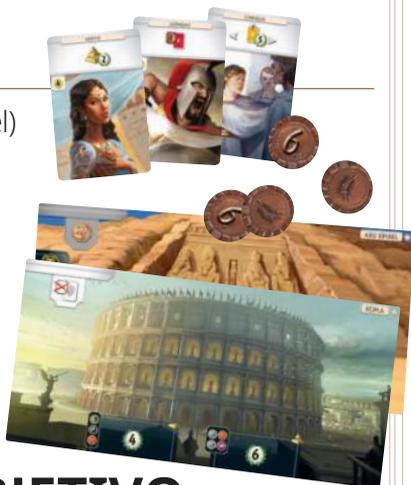
ANTOINE BAUZA™  
7 WONDERS™

# LEADERS

«La política es el arte de gobernar a hombres libres». (Aristóteles)

## CONTENIDO

- 2 tableros de Maravilla (Roma y Abu Simbel)
- 55 cartas de Líder repartidas en 3 mazos:
  - Normales (34 cartas)
  - Experto ♣ (15 cartas)
  - Cities ♠ (6 cartas adicionales)
- 18 Monedas con valor 6
- 1 cuadernillo de puntuación
- 3 hojas de Descripción de efectos nuevos
- Este reglamento



## DESARROLLO Y OBJETIVO

Con esta expansión de *7 Wonders*, podrás poner a grandes personalidades al frente de tu civilización: los **Líderes**.

Estarán representados por 55 cartas nuevas, y cada uno de ellos influirá de manera diferente en el desarrollo de tu ciudad.

Esta expansión modifica ligeramente las reglas del juego básico *7 Wonders*, pero los requisitos para ganar siguen siendo los mismos.

## ELEMENTOS DE LA PARTIDA

### TABLEROS DE MARAVILLA

Roma y Abu Simbel solo se usan cuando se juega con esta expansión.

### CARTAS DE LÍDER

Cada carta de **Líder** representa a un único Líder.

Son cartas diferentes a las cartas de Era y presentan un diseño distinto en el reverso. Su coste se debe pagar siempre en Monedas.

***Importante:** las 6 cartas Cities adicionales solo pueden usarse si se juega con las expansiones Leaders y Cities al mismo tiempo.*

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

### HOJA DE DESCRIPCIÓN DE EFECTOS

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 que cada jugador recibe **6 Monedas** al comienzo de la partida (en lugar de 3 como en el juego básico).

## CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla de la misma manera que una partida normal de *7 Wonders*, pero se añaden dos nuevas fases:

- A. Fase de Selección (al principio de la partida)
- B. Fase de Reclutamiento (al principio de cada Era)

### A. FASE DE SELECCIÓN

Boca abajo y al azar, reparte **4 cartas de Líder** a cada jugador. Devuelve a la caja del juego los Líderes restantes.

***Importante:** para las primeras partidas con la expansión Leaders, recomendamos usar únicamente las cartas de Líder normales. Cuando ya te hayas familiarizado con esta expansión, mezcla las cartas de Experto con las demás cartas de Líder.*

- Todos los jugadores, a la vez y sin que el resto de los jugadores los vean, eligen **1 carta de Líder** de las que cada uno tiene en su mano y la coloca boca abajo delante de sí.
- Cuando todos los jugadores hayan elegido su carta, cada uno pasa su mano de cartas **al vecino de su derecha**, manteniéndolas siempre boca abajo.
- Este proceso se repite hasta que cada jugador recibe de su vecino una sola carta, la cual debe quedarse.

**Al final de esta fase**, todos los jugadores tendrán en su mano 4 cartas de Líder.

Ya puede comenzar la Era I.



## **B. FASE DE RECLUTAMIENTO**

Al comienzo de cada Era, durante esta fase, todos los jugadores eligen a la vez a 1 de sus **Líderes** y lo colocan boca abajo delante de sí.

Las cartas de **Líder** se pueden jugar de 3 maneras:

- A. Reclutar al Líder**
- B. Desarrollar una Etapa de tu Maravilla**
- C. Vender al Líder**

### **A. Reclutar al Líder**

Para reclutar al **Líder**, muestra su carta y paga su coste en Monedas (que se devuelven a la reserva). Coloca al **Líder** que hayas reclutado boca arriba junto a tu tablero de Maravilla. A partir de ahora te puedes beneficiar de su efecto.

El coste de algunos **Líderes** depende de **la Era que se esté jugando**.



Por tanto, pagarás 1 Moneda en la Era I, 2 Monedas en la Era II y 3 Monedas en la Era III.

***Importante:** para facilitar las cosas, recomendamos colocar a Aníbal y a César con las cartas Rojas (Estructuras Militares) y a Euclides, Ptolomeo y Pitágoras con las cartas Verdes (Estructuras Científicas) con el símbolo correspondiente.*

### **B. Desarrollar una Etapa de tu Maravilla**

Puedes utilizar las cartas de **Líder** para desarrollar una etapa de tu Maravilla de la misma manera que en una partida normal de *7 Wonders*.

### **C. Vender al Líder**

Puedes vender a tu **Líder** para tomar **3 Monedas** de la reserva y añadirlas a tu Tesorería de la misma manera que en una partida normal de *7 Wonders*.

Una vez finalizada la fase de Reclutamiento, comienza la Era correspondiente de la misma manera que en una partida normal de *7 Wonders*.

**Los Líderes restantes deben permanecer boca abajo delante de ti. Los utilizarás en las próximas fases de Reclutamiento.**

## **FASE DE RECLUTAMIENTO EN LA ERA III**

En la fase de Reclutamiento de la Era III, cada jugador tendrá 2 cartas de **Líder**. Cada jugador **elige 1**, que será la que juegue con normalidad, y devuelve la otra carta de **Líder** a la caja.

***Importante:** si juegas con la cara de Noche de la Maravilla Roma, deja todas las cartas de Líder delante de ti (también la que no hayas elegido en la Era III).*

# 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.

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

Expansión CITIES

Expansión Armada

Total para partidas por equipos (CITIES y/o Armada)

## ACLARACIÓN SOBRE LAS CARTAS VERDES

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

Cuenta cuántos símbolos idénticos tienes de cada tipo y consulta la siguiente tabla para calcular tus puntos de victoria:

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



## CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza** • Ilustraciones: **Miguel Coimbra**, **Etienne Hebinger** y **Dimitri Chappuis**  
 Desarrollo: **Cédrick Caumont** y **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"  
 y el **equipo de Producción de Repos**. Créditos online: [www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2011. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.  
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas - Bélgica  
 +32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

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

