

7 WONDERS

ANTOINE BAUZA

TM

«Todas las cosas buenas de esta tierra fluyen hacia la ciudad». (Pericles)



*Eres el líder de una de las siete grandes ciudades de la antigüedad.
Desarrolla tu ciudad promoviendo los descubrimientos científicos, las conquistas militares,
los acuerdos comerciales y las construcciones más prestigiosas para guiar a tu civilización a la gloria.
Mientras tanto, vigila el progreso de tus competidores, ya que comparten ambiciones similares.
¿Logrará tu maravilla sobrevivir a los avatares del tiempo?*

DESARROLLO Y OBJETIVO

Una partida de 7 Wonders se juega en 3 rondas, llamadas Eras, en las que los jugadores desarrollarán sus ciudades utilizando sus cartas.

Estas cartas representan las diferentes Estructuras que pueden construir: Estructuras de Producción, Estructuras Civiles, Estructuras Comerciales, Estructuras Militares, Estructuras Científicas, y Gremios.

Al final de cada Era, los jugadores ponen a prueba su potencia militar con la de sus dos ciudades vecinas. Al final de la tercera Era, los jugadores cuentan los puntos de victoria que le proporcionan sus ciudades, sus Maravillas, sus victorias militares y sus tesoros; el jugador con más puntos gana la partida.

CONTENIDO

- 7 tableros de Maravilla
- 148 cartas de Era: 49 cartas de Era I, 49 cartas de Era II y 50 cartas de Era III
- 78 monedas: 54 monedas de valor 1 y 24 monedas de valor 3
- 48 marcadores de Conflicto: 24 marcadores de Derrota y 24 marcadores de Victoria (8 por Era)
- 1 cuadernillo de puntuación
- 3 hojas de Descripción de efectos
- 1 hoja con un listado de cartas y cadenas
- Este reglamento

ELEMENTOS DE LA PARTIDA

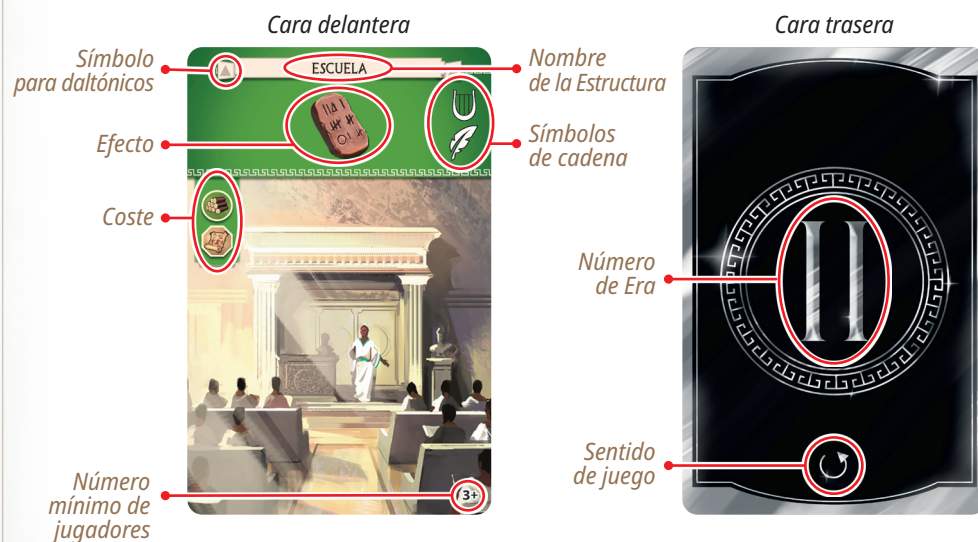
CARTAS DE ERA

Las cartas de Era representan las Estructuras que puedes construir.
La trasera de cada carta indica la Era a la que pertenece (Era I, Era II, Era III).

Hay siete tipos de Estructuras:

- **Marrones** (Estructuras de Producción), que proporcionan **recursos comunes**: Arcilla 🟠, Piedra 🟤, Metal ⚙️ y Madera 🟢.
- **Grisés** (Productos Manufacturados), que proporcionan **recursos raros**: Cristal 💎, Tela 🟣 y Papiro 📜.
- **Azules** (Estructuras Civiles), que proporcionan **puntos de victoria** 1.
- **Amarillas** (Estructuras Comerciales), que proporcionan **ventajas comerciales**.
- **Rojas** (Estructuras Militares), que aumentan tu **fuerza militar** 🛡️.
- **Verdes** (Estructuras Científicas), que proporcionan **avances científicos** en tres campos diferentes: 🧪, 🧬 y 🔧.
- **Moradas** (Gremios), que proporcionan **puntos de victoria** 1 en función de determinados criterios.

En la delantera de cada carta de Era se indica un coste de construcción, un efecto, un nombre, un símbolo fácil de distinguir personas con daltonismo, posiblemente uno o dos símbolos de cadena, y el número mínimo de jugadores requerido. En la trasera de cada carta aparece el número de la Era y el sentido de juego.



SÍMBOLOS PARA PERSONAS CON DALTONISMO

Para que puedan jugar aquellas personas con algún tipo de daltonismo, el color de cada carta se representa también con símbolos.

■ Marrón ◆ Gris | Azul ● Amarillo ✕ Rojo ▲ Verde ★ Morado

TABLERO DE MARAVILLA

Cada tablero representa una Maravilla que puedes construir durante la partida.
Las Maravillas tienen una cara de Día ☀️ y una cara de Noche 🌙, y dos, tres, o cuatro Etapas de construcción.
Cada Etapa de construcción tiene un coste y un efecto.
Tu tablero de Maravilla también proporciona un recurso inicial.



MARCADORES DE CONFLICTO

Los marcadores de Conflicto representan tus victorias y tus derrotas militares.
Existen cuatro tipos de marcadores de Conflicto:

- Marcadores de Derrota militar -1
- Marcadores de Victoria militar +1
- Marcadores de Victoria militar +3
- Marcadores de Victoria militar +5



MONEDAS

Las monedas representan tu **Tesorería**. Hay monedas de valor 1 y de valor 3.

Atención: 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.



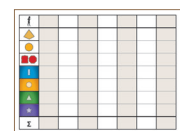
HOJAS DE DESCRIPCIÓN DE EFECTOS

Estas hojas proporcionan una explicación detallada de todos los símbolos que puedes llegar a encontrar durante una partida.



CUADERNILLO DE PUNTUACIÓN

Este cuadernillo de puntuación se utiliza al final de la partida para registrar los puntos de victoria de los jugadores y determinar quién resulta ganador.



LISTADO DE CARTAS Y EFECTOS DE CADENA

Utiliza esta hoja como referencia rápida.

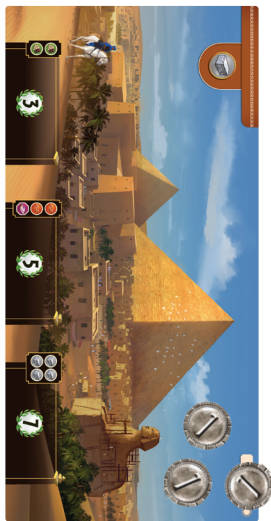
PREPARACIÓN

- 1** Prepara las **cartas de Era**:
- Separa las cartas de Era en tres mazos: Era I, Era II y Era III.
 - Para cada Era, ordena las cartas en función del número de jugadores mínimo y conserva solo aquellas cuyo número de jugadores sea **menor o igual** al número de jugadores en la partida. Devuelve las cartas que no cumplan este requisito a la caja del juego, no las vas a utilizar durante la partida.
- Ejemplo: En una partida de 5 jugadores has de conservar todas las cartas de cada Era que muestren 3+, 4+, y 5+.*
- Para el mazo de la Era III, reúne todas las cartas **Moradas**. Roba al azar tantas de esas cartas como el **número de jugadores +2** y déjalas boca abajo. Añade esas cartas a las del mazo de la Era III. Devuelve a la caja del juego las cartas **Moradas** que sobren, no se utilizarán durante la partida.
- Ejemplo: En una partida de 5 jugadores robarás 7 cartas Moradas al azar (5 jugadores + 2).*
- 2** Cada jugador toma al azar **un tablero de Maravilla** y lo deja delante suyo mostrando la cara que prefiera (☀️ Día o 🌙 Noche).
- Atención: Para las primeras partidas recomendamos usar la cara de Día de los tableros de Maravilla. Para las siguientes partidas los jugadores ya podrán elegir la cara que prefieran. Si quieres, también puedes elegir los tableros de Maravilla en lugar de repartirlos al azar.*
- 3** Recibe **3 monedas** (de valor 1) y colócalas en tu tablero de Maravilla. Esas monedas serán tu **Tesorería** inicial. Deja las monedas restantes en el centro de la mesa para formar la **reserva de monedas**.
- 4** Deja todos los marcadores de Conflicto en el centro de la mesa para formar la **reserva de marcadores de Conflicto**.
- 5** Devuelve a la caja del juego los componentes restantes, no se utilizarán durante esta partida.



EJEMPLO DE PREPARACIÓN PARA 5 JUGADORES

Descarte



El vecino de tu izquierda

4 Reserva de marcadores de Conflicto



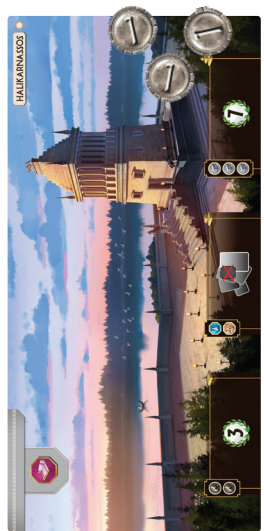
1 Cartas de Era

3 Reserva de monedas



2 Tu Maravilla

3 Tu Tesorería



El vecino de tu derecha

CÓMO JUGAR

Una partida se juega en **tres rondas**: Era I, Era II y Era III. Cada ronda se juega de la misma manera. Los puntos de victoria se anotan al final de la Era III.

Definiciones:

Vecinos: El término «vecinos» hace referencia al jugador sentado directamente a tu izquierda **y** al jugador sentado directamente a tu derecha.

Ciudad: El término «ciudad» hace referencia a tus avances, los cuales incluyen tu Maravilla y tus Estructuras construidas.

RESUMEN DE UNA ERA

Al inicio de cada Era toma el mazo de cartas correspondiente (I, II o III) y reparte al azar **7 cartas** boca abajo a cada jugador.
Esas cartas serán tu **mano de cartas inicial**.

Cada Era está compuesta por **6 turnos** durante los cuales todos los jugadores juegan una carta **simultáneamente**.
Un turno se desarrolla en tres pasos, que se juegan en el siguiente orden:

1. Elige una carta
2. Juega una carta
3. Pasa tu mano de cartas

1. ELIGE UNA CARTA

Mira las cartas de tu mano sin que los demás jugadores vean su contenido.
De esas cartas, elige 1 y déjala boca abajo frente a ti.
Deja las cartas restantes boca abajo. Más adelante las volverás a utilizar.

2. JUEGA UNA CARTA

Cuando **todos los jugadores** hayan escogido una carta, la juegan **simultáneamente**.
Puedes jugar la carta elegida para realizar **una acción** (solo una) de las indicadas a continuación:

- A. Construir la Estructura de la carta
- B. Desarrollar una Etapa de tu Maravilla
- C. Vender la carta

***Atención:** Al comienzo de tu primera partida, te recomendamos prestar atención a las acciones de los demás, jugando de uno en uno para familiarizarte con el juego.*

A. Construir la Estructura de la carta

Para construir la Estructura de la carta jugada, paga su coste y ponla boca arriba por encima de tu tablero de Maravilla (consulta *Construcción en 7 Wonders*, páginas 6-7).
Una vez construida, la Estructura permanecerá en tu ciudad hasta el final de la partida.

***Importante:** No puedes construir dos Estructuras iguales, eso significa que no puedes tener dos cartas con el mismo nombre en tu ciudad.*

DISPOSICIÓN DE LAS CARTAS EN TU CIUDAD

Solapa las cartas del mismo color de tal manera que sus efectos queden visibles y **solapa los recursos con tu recurso inicial**.
(Consulta el ejemplo de la página 8).

B. Desarrollar una Etapa de tu Maravilla

Para desarrollar una Etapa de tu Maravilla, paga **solo** el coste que aparece en tu **tablero de Maravilla** para esa Etapa en concreto (consulta *Construcción en 7 Wonders*, páginas 6-7).
Pon tu carta debajo de tu tablero, boca abajo, de tal manera que solo asome la mitad de la carta por la Etapa que estás construyendo. Ahora tendrás disponible el efecto de la Etapa durante el resto de la partida.



***Atención:** Puedes usar cualquier carta para construir una Etapa de tu Maravilla. Esa carta no tendrá ningún otro uso aparte de activar el efecto de esa Etapa.*

Las **Etapas de una Maravilla** pueden construirse en **cualquier momento** de la partida.
Dicho de otro modo, puedes construir la primera Etapa de tu Maravilla en la Era I, II o III. Sin embargo, **debes construir las Etapas de tu Maravilla de izquierda a derecha** (la Etapa 1 antes de la Etapa 2, y luego la Etapa 2 antes de la Etapa 3).

***Atención:** No es obligatorio que construyas las Etapas de tu Maravilla.*

C. Vender la carta

Si quieres ganar monedas, puedes vender tu carta. Para ello descarta tu carta boca abajo en el centro de la mesa, formando una pila de **descartes**, y toma **3 monedas** de la reserva para añadirlas a tu Tesorería.

3. PASA TU MANO DE CARTAS

Cuando todos los jugadores hayan terminado de jugar su turno, cada jugador toma las cartas que no eligió y se las entrega al vecino de su izquierda (durante las Eras I y III) o al vecino de su derecha (durante la Era II). El **sentido de juego** se indica en la trasera de las cartas de Era.

Por lo tanto, recibirás una mano de cartas de tu vecino. Esas cartas pasarán a ser tu nueva mano de cartas para el siguiente turno. Tendrás una carta menos en cada turno, y al final, en el último turno, solo tendrás dos.

SEXTO Y ÚLTIMO TURNO

Al comienzo del sexto y último turno de cada Era, recibirás una mano de dos cartas de tu vecino. Elige una de esas cartas y descarta la otra boca abajo en la pila de descartes. Las cartas descartadas de esta manera no proporcionan monedas. Juega tu sexta carta siguiendo las reglas ya descritas.

Continúa con la Resolución de Conflictos Militares.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS MILITARES

Cada Era termina con la Resolución de Conflictos Militares.

Cuenta todos los símbolos Militares presentes en las Estructuras que hayas construido y las que tengas en tu tablero de Maravilla, si se da el caso, para determinar tu **fuerza militar**. A continuación, compara tu fuerza militar total con la de cada uno de tus vecinos.

Para cada vecino::

- Si vuestra fuerza militar es **igual**, no recibís marcadores de Conflicto.
- Si tu fuerza militar es **inferior**, recibes un marcador de Derrota.
- Si tu fuerza militar es **superior**, recibes un marcador de Victoria de la Era actual.



Derrota



Era I



Era II



Era III

La Era actual termina tras la Resolución de Conflictos Militares, dando paso a la siguiente Era. Después de la Resolución de Conflictos Militares de la Era III, pasa al *Final de la partida* (página 8).

Ejemplo: La Era II acaba de terminar y tu fuerza militar es de 4. La fuerza militar del vecino de tu izquierda es de 5 y la de tu vecino de tu derecha es de 2. Sufres una derrota contra el vecino de tu izquierda y, por tanto, recibes un marcador de Derrota. En cambio, sales victorioso contra el vecino de tu derecha y recibes un marcador de Victoria de la Era II.

Vecino de tu izquierda



Fuerza militar = 5

Tu ciudad en la Era II



Fuerza militar = 4

Vecino de tu derecha



Fuerza militar = 2



Derrota



Victoria



CONSTRUCCIÓN EN 7 WONDERS

A lo largo de la partida tendrás la oportunidad de construir **Estructuras** o **Etapas de la Maravilla**. Para ello deberás pagar el coste de construcción correspondiente. Ese coste se muestra en las cartas y en las Etapas de la Maravilla.

***Recuerda:** No puedes construir dos Estructuras iguales, eso significa que no puedes tener dos cartas con el mismo nombre en tu ciudad.*

Existen diferentes tipos de costes:

- A. Sin coste
- B. Coste en monedas
- C. Coste en recursos
- D. Coste gratuito a través de cadenas

A. SIN COSTE

Si la carta no indica ningún coste, puedes construir su Estructura gratis, no necesitas pagar recursos ni monedas para su construcción.



B. COSTE EN MONEDAS

Algunas cartas cuestan 1 moneda. Devuelve 1 moneda de tu Tesorería a la reserva cuando construyas las Estructuras de estas cartas.



C. COSTE EN RECURSOS

Las Estructuras de algunas cartas, así como algunas Etapas de la Maravilla, requieren uno o más recursos para su construcción. Para ello puedes utilizar los recursos que produzca tu ciudad y/o comprar esos recursos a tus vecinos.

***Importante:** Los recursos no se gastan durante la construcción y pueden utilizarse en cada turno, durante toda la partida.*



Uso de los recursos producidos por tu ciudad

Produces un **recurso** por cada símbolo de recurso que tengas en tu ciudad: el recurso inicial de tu tablero de Maravilla, los de las cartas **Grisas**, **Marrones**, y **Amarillas**, y los de algunas Etapas de la Maravilla.

Cada uno de los símbolos de recurso solo se pueden utilizar una vez.

***Ejemplo:** Produces 2 Piedras, 1 Metal y 1 Papiro. Por tanto, puedes construir los Barracones, ya que tu ciudad produce 1 Metal, o el Scriptorium, ya que tu ciudad también produce 1 Papiro. Lo que no podrías construir sería la Torre de guardia, ya que no produces Arcilla.*



Compra de recursos a ciudades vecinas

Si tu ciudad no produce los recursos que necesitas para construir una Estructura de una carta o una Etapa de tu Maravilla, comprueba si puedes obtenerlos de ciudades vecinas. Si esas ciudades producen los recursos que necesitas, puedes comprar esos recursos.

Por cada recurso que compres, paga **2 monedas** al dueño de ese recurso.
Ese jugador conserva su carta y puede utilizar el recurso que has comprado.

Cada uno de los símbolos de recursos se puede comprar **una sola vez por turno por un mismo jugador**. Los recursos deben utilizarse en el mismo turno en el que se compran.

Los recursos que puedes comprar a tus vecinos incluyen:

- El recurso inicial de su tablero de Maravilla;
- Los recursos de sus cartas **Marrones**;
- Los recursos de sus cartas **Grises**.

No es posible comprar recursos producidos por sus cartas **Amarillas** o de las **Etapas** de su Maravilla.

Si tu vecino tiene una carta que produce **1 recurso a elegir** de dos, puedes elegir cuál comprar **independientemente de lo que tu vecino haya elegido con anterioridad**.

Notas:

- Para comprar recursos debes gastar las monedas al inicio de tu turno. No puedes utilizar para tus compras del turno las monedas que hayas recibido del resto de los jugadores en ese mismo turno.
- No puedes comprar recursos de Estructuras que tus vecinos hayan construido ese mismo turno.
- No puedes negar a tus vecinos la compra de cualesquiera de tus recursos.
- Tus dos vecinos pueden comprar el mismo recurso de tu ciudad en el mismo turno.

D. COSTE GRATUITO A TRAVÉS DE CADENAS

A partir de la Era II, ciertas cartas tienen un **coste de construcción gratuito** que viene indicado por un **símbolo de cadena**. Si has construido previamente una carta con el mismo símbolo en la parte superior derecha, puedes construir esa **carta gratis**.

Ejemplo: Si en la Era I construiste el Teatro en tu ciudad, puedes construir gratis los Jardines en la Era III, puesto que tienes el símbolo de cadena correspondiente.



Notas:

- Puedes construir la Estructura de una carta aunque no tengas su correspondiente símbolo de cadena si pagas su coste.
- Algunas cartas tienen dos símbolos de cadena que aparecen en la esquina superior derecha de la carta.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza después de la Resolución de Conflictos Militares de la Era III. Registra los puntos que hayan conseguido todos los jugadores en el cuadernillo de puntuación. El jugador que obtenga más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador de entre los empatados que tenga más monedas en su Tesorería gana. Si siguen empatados, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

RECuento DE Puntos DE Victoria

Utiliza el cuadernillo de puntuación para anotar los puntos de victoria.

1 Tablero de Maravilla

Suma los puntos de victoria de las Etapas de Maravilla que hayas construido.

2 Tesorería

Gana un punto de victoria por cada **3 monedas** que tengas en la Tesorería.

3 Conflictos Militares

Suma el valor de todos tus marcadores de Derrota y de Victoria para obtener tu puntuación por Conflictos Militares (este total puede ser negativo).

4 Cartas Azules

Suma los puntos de victoria de las cartas **Azules** de tu ciudad.

5 Cartas Amarillas

Suma todos los puntos de victoria que te proporcionen las cartas **Amarillas** de tu ciudad conforme a los efectos descritos en ellas (consulta las Hojas de *Descripción de efectos*).

6 Cartas Verdes

Cuenta todos los símbolos científicos que posean tu ciudad y las Etapas de Maravilla que hayas construido, en el caso que tengan alguno. Estos símbolos proporcionan puntos de victoria de dos maneras diferentes, que se sumarán para obtener un total.

- **Símbolos idénticos:** Cuenta cuántos símbolos idénticos tienes de cada tipo de símbolo y consulta la siguiente tabla:

| Número de símbolos idénticos | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------------------------------|---|---|---|----|----|----|
| Puntos de victoria | 1 | 4 | 9 | 16 | 25 | 36 |

- **Grupos de 3 símbolos diferentes:** Por cada grupo completo de tres símbolos científicos diferentes, gana **7 puntos de victoria**.

7 Cartas Moradas

Suma los puntos de victoria que proporcionen las cartas **Moradas** de tu ciudad conforme a los efectos descritos en ellas (consulta las Hojas de *Descripción de efectos*).

7 puntos (1 grupo de 3 símbolos diferentes)

| Nombre | | Alex | |
|----------------------------|---|------|--|
| 1 | | 10 | |
| 2 | | 3 | |
| 3 | | 6 | |
| 4 | | 9 | |
| 5 | | 2 | |
| 6 | | 21 | |
| 7 | | 4 | |
| Puntos de victoria totales | Σ | 55 | |

CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza** • Ilustraciones: **Miguel Coimbra**
Desarrollo: **Cédric Caumont** y **Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombremos»
y el **equipo de Producción de Repos**.
Créditos online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. 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 ser usado para propósitos de entretenimiento estrictamente personal y privado.

