

7 WONDERS™

ARCHITECTS

MEDALS

*¿Estás preparado para enfrentarte a nuevos desafíos?
Adapta tu estrategia y aprovéchate de los puntos fuertes de tu ciudad para ganar medallas.
Si quieres dejar huella en la historia y evitar que tus oponentes tomen la delantera,
actúa con cuidado, porque cada decisión cuenta.*



DESARROLLO Y OBJETIVO DE LA PARTIDA

Esta expansión introduce dos nuevas Maravillas (el Coliseo romano y el zigurat de Ur), nuevas fichas de Progreso y un nuevo elemento de juego: las Medallas, que representan distintos objetivos. Si las consigues antes que tus vecinos, te darán puntos de victoria adicionales.

Esta expansión introduce nuevas estrategias al juego básico de *7 Wonders Architects*, pero los requisitos para ganar siguen siendo los mismos.



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.

◆ Gris

■ Azul

● Amarillo

✕ Rojo

▲ Verde

CONTENIDO

12 Medallas • 2 Maravillas de 5 piezas
50 cartas • 2 soportes • 4 fichas de Progreso
3 bandejas con componentes • Este reglamento

PREPARACIÓN

Ejemplo de preparación para 3 jugadores



La preparación requiere los mismos pasos que el juego básico *7 Wonders Architects*, a excepción de lo siguiente:

- 1 Mezcla las 4 nuevas **fichas de Progreso** con las del juego básico y forma una pila bocabajo.*
- 2 Elige tu **Maravilla** entre Roma, Ur o una de las del juego básico.
- 3 Mezcla las **Medallas** y coloca 1 entre cada jugador, con la cara de Objetivo bocarriba. Devuelve a su bandeja las Medallas que no vayas a utilizar.



Cara de Objetivo



Cara de Recompensa

* Puedes guardar las nuevas fichas de Progreso directamente en la caja del juego básico y utilizarlas con o sin la expansión Medals.

CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla de la misma manera que el juego básico *7 Wonders Architects*, pero se añade una nueva acción:

GANAR UNA MEDALLA

Durante la partida, solo tendrás disponibles 2 Medallas: las que estén ubicadas a tu izquierda y a tu derecha.

Para ganar una de estas Medallas, debes ser **el primer jugador que cumpla el objetivo indicado en ella**. En cuanto lo hayas conseguido, toma la Medalla correspondiente y colócala delante de ti, con la cara de Recompensa bocarriba. Tu vecino ya no podrá ganar esa Medalla.

Nota: puedes cumplir un objetivo **en cualquier momento** durante tu turno.

Ejemplo: Elena (izquierda) tiene 2 cartas Verdes delante de ella, mientras que Gabriel (derecha) tiene 1. El objetivo de la Medalla ubicada entre ellos es «Tener 3 cartas Verdes delante de ti». En su turno, Elena roba una 3.ª carta Verde y, por lo tanto, cumple el objetivo de la Medalla. Inmediatamente, toma la Medalla y la coloca delante de ella, con la cara de Recompensa bocarriba, antes de elegir una ficha de Progreso. Gabriel ya no puede ganar esta Medalla.



FINAL DE LA PARTIDA

Calcula tu puntuación de acuerdo con las normas del juego básico y, después, añade **4 puntos de victoria** más por cada Medalla que hayas ganado.

VARIANTE PARA EXPERTOS

Aumenta la dificultad de tus partidas con la siguiente variante:

Durante la preparación de la partida, además de las Medallas que se colocan entre cada uno de los jugadores, añade 2 Medallas en el centro de la mesa, con la cara de Objetivo bocarriba. **Cualquier jugador** podrá cumplir estos objetivos, por lo que podrás ganar hasta 4 Medallas durante la partida.

Nota: Cuando la Medalla «Ganar 2 marcadores de Victoria militar en la misma Batalla» esté en el centro de la mesa, puede darse la situación de que varios jugadores cumplan este objetivo a la vez. Si esto ocurre, se recuperan las Medallas no utilizadas de la caja y se entregan a todos los jugadores que la hayan conseguido.

OBJETIVOS DE LAS MEDALLAS



Tener **3 cartas Azules** delante de ti.



Tener **3 cartas Verdes** delante de ti.



Tener **3 cartas Grises** delante de ti.



Tener **3 cartas Rojas** delante de ti.



Tener **1 carta Verde, 1 carta Amarilla, 1 carta Azul** y **1 carta Roja** delante de ti.



Tener **1 carta Amarilla, 1 carta Azul** con el símbolo y **1 carta Roja** con el símbolo delante de ti.



Tener **7 cartas** (de cualquier color) delante de ti.



Construir **3 Etapas** de tu Maravilla.



Construir **2 Etapas** de tu Maravilla y tener la **figura de Gato** delante de ti.



Tener **2 fichas de Progreso** delante de ti.



Tener **1 ficha de Progreso, 1 marcador de Victoria militar** y la **figura de Gato** delante de ti.



Ganar **2 marcadores de Victoria militar** en la misma Batalla.

***Nota:** el número de elementos requeridos para cumplir un objetivo son solo el mínimo necesario. Puedes tener más de los requeridos.*

EFFECTOS DE LAS MARAVILLAS

Roma



Toma 1 carta que esté frente a cualquier oponente y colócala delante de ti. Desencadena el efecto del símbolo o , si tiene uno.

Dale a ese oponente la carta superior del mazo central, **bocabajo**. Este la revelará y colocará delante de él en su siguiente turno, **como acción adicional a su turno normal**.

Ur



Toma la figura de Gato de donde esté y colócala delante de ti.

Utiliza su habilidad inmediatamente para elegir 1 de las **3 cartas disponibles** y colócala delante de ti.

EFFECTOS DE LAS FICHAS DE PROGRESO



Logística: Al final de la partida, ganas 2 puntos de victoria por cada carta **Gris** que tengas delante de ti.



Domesticación: Al inicio de cada uno de tus turnos, puedes mirar en secreto la carta superior del mazo central antes de elegir tu carta.



Atrincheramiento: Al final de cada Batalla, guardas las cartas **Rojas** que tengas con 1 o 2 símbolos .



Cultura: El efecto es el mismo, pero ahora hay un total de 3 fichas de este tipo en la partida.

***Nota:** si tienes las 3 fichas, ganas 16 puntos de victoria (12 + 4).*

CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza**

Ilustraciones: **Etienne Hebinger**

Publicado por: **El equipo de Repos Production**

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

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica
www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.
El contenido de este juego solo puede usarse para propósitos de entretenimiento privado.

