7 WONDERS DICE

Assista o vídeo de regras!

Guie uma das sete maiores cidades da Antiguidade até a prosperidade. Construa uma maravilha que desafia o tempo, realize avanços científicos, desenvolva o comércio, gerencie seus recursos e sua reserva de ouro de forma cuidadosa, mas fique de olho nas cidades vizinhas: ignorá-las custa caro!

Cada partida é jogada em uma série de turnos, nos quais você precisará usar dados para construir sua cidade. No fim da partida, conte todos os seus Pontos de Vitória. O jogador com a maior pontuação vence o jogo.

COLORBLIND FRIENDLY

Símbolos para daltônicos

Para acomodar todos os tipos de daltonismo, cada cor utilizada no jogo possui um símbolo correspondente:

Verde	Cinza	Azul	Amarelo	Vermelho	Roxo	Preto	Branco

Componentes: 10 dados (3 cinza, 1 azul, 1 verde, 1 vermelho, 1 amarelo, 1 branco, 1 preto e 1 roxo), 7 tabuleiros, 7 canetas, 7 panos, 1 caixa pequena (Fórum), 1 tabuleiro de pontuação, 3 auxílios ao jogador e 1 livro de regras

PREPARAÇÃO

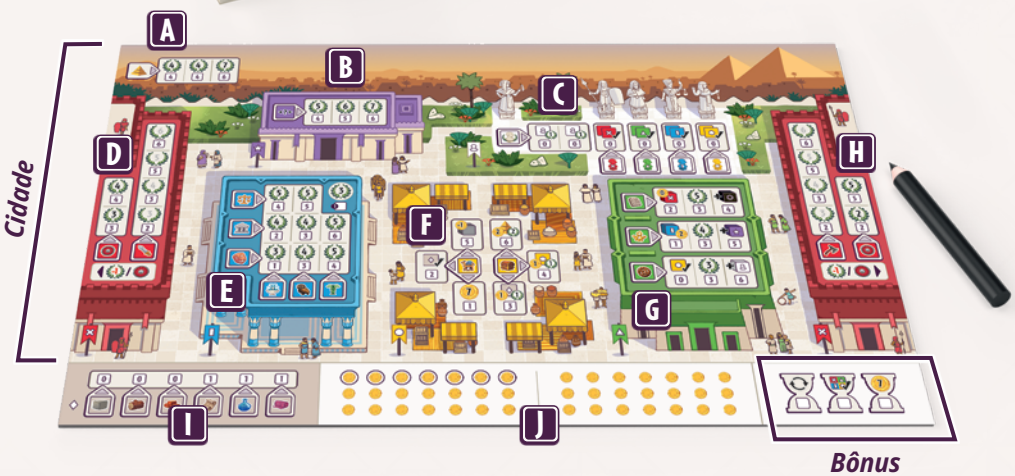
1. Dê a cada jogador um **tabuleiro** aleatório e uma **caneta**.
2. Coloque a caixa pequena, chamada de **Fórum**, no centro da mesa.
3. Coloque os **7 dados iniciais** dentro dessa caixa: 3 cinza, 1 azul, 1 vermelho, 1 amarelo e 1 verde.
4. Mantenha os **3 dados especiais** próximos: 1 preto, 1 branco e 1 roxo. Eles serão usados mais tarde na partida.

ESTRUTURAS EM SUA CIDADE

- **A** *Maravilha*
- **B** *Corte da Guilda*
- **C** *Galeria de Líderes*
- **D** *Quartel Ocidental*
- **E** *Ágora*
- **F** *Mercado*
- **G** *Universidade*
- **H** *Quartel Oriental*

ESTRUTURAS EXTERIORES

- **I** *Armazém*
- **J** *Reserva de Ouro*



VISÃO GERAL DO JOGO

Uma partida de ***7 Wonders Dice*** é jogada em uma série de turnos, cada um com 2 fases.

1. MISTURE OS DADOS

Um jogador aleatório coloca a tampa no Fórum e faz movimentos circulares **sobre a mesa** para misturar os dados. Em seguida, ele remove a tampa para revelar os dados e seus custos.

O Fórum é dividido em 4 seções, cada um associado com um custo: 0, 1, 2 ou 3 Moedas.

2. REALIZE UMA AÇÃO

Simultaneamente, cada jogador deve realizar **1 das 3 ações a seguir**:

A. CONSTRUA UMA ESTRUTURA | **B. CONSTRUA SUA MARAVILHA** | **C. PASSE SEU TURNO**

A. CONSTRUA UMA ESTRUTURA

- Escolha um dos 7 dados disponíveis no Fórum. O símbolo no lado superior do dado está associado com uma Estrutura em seu tabuleiro. De acordo com a seção do Fórum, você deve pagar o **custo do dado** que você escolheu usando **Moedas** de sua Reserva de Ouro (ver *Reserva de Ouro*, p. 5).

  ***Nota**: Não remova os dados do Fórum, pois diversos jogadores podem escolher o mesmo dado.*

- No seu tabuleiro, a seta anexada ao símbolo mostra a **ordem de construção**, que você deve seguir ao riscar espaços. Pague os **custos de construção** indicados no espaço usando **Recursos** de seu Armazém e/ou **Moedas** de sua Reserva de Ouro (ver *Armazém* e *Reserva de Ouro*, p. 5).

- Por fim, **risque o espaço** desejado. Você recebe os benefícios de seus efeitos a partir de agora (ver *Auxílio ao Jogador*).

Neste exemplo, você deve riscar os espaços da esquerda para a direita.

B. CONSTRUA SUA MARAVILHA

Sua Maravilha é a única Estrutura na sua cidade que você pode construir sem escolher um dado. Você deve riscar os espaços dela na **ordem indicada pela seta**.

Pague os **custos de construção** mostrados no espaço usando **Recursos** de seu Armazém e/ou **Moedas** de sua Reserva de Ouro (ver *Armazém* e *Reserva de Ouro*, p. 5).

Por fim, **risque o espaço desejado**. Você recebe os benefícios de seus efeitos a partir de agora (ver *Auxílio ao Jogador*).

C. PASSE SEU TURNO

Se não puder ou não quiser riscar um espaço, passe seu turno e ganhe **3 Moedas** (ver *Reserva de Ouro*, p. 5).

Espaços bônus

Quando você tiver riscado todos os espaços de uma Estrutura **na sua cidade**, anuncie isso em voz alta e **risque qualquer bônus disponível**. Receba imediatamente o benefício do efeito dele (ver *Auxílio ao Jogador*).

Bônus

Após todos realizarem uma ação, comece um novo turno, e assim sucessivamente até que chegue ao fim da partida.

FIM DA PARTIDA

Quando um jogador tiver riscado **3 bônus**, o fim da partida é acionado. Termine o turno atual e jogue **um turno final** antes de seguir para a pontuação final (ver p. 8).

VISÃO GERAL DO TABULEIRO

Seu tabuleiro é dividido em duas partes: a parte inferior corresponde à sua economia e a parte superior representa sua cidade. Cada Estrutura possui características específicas e diferentes efeitos: as **características** são explicadas nas próximas páginas e todos os **efeitos** são descritos no Auxílio ao Jogador.

Armazém

Cada espaço riscado no Armazém mostra que você **produz um Recurso**. Recursos **nunca são gastos**, você os tem até o fim da partida.

Para riscá-los, todos os espaços no seu tabuleiro exigem de 0 a 6 Recursos, **não importa de qual tipo**. Se você não produz Recursos o suficiente para pagar os custos de construção de um espaço, você deve **gastar 1 Moeda por Recurso faltante**.

Reserva de Ouro

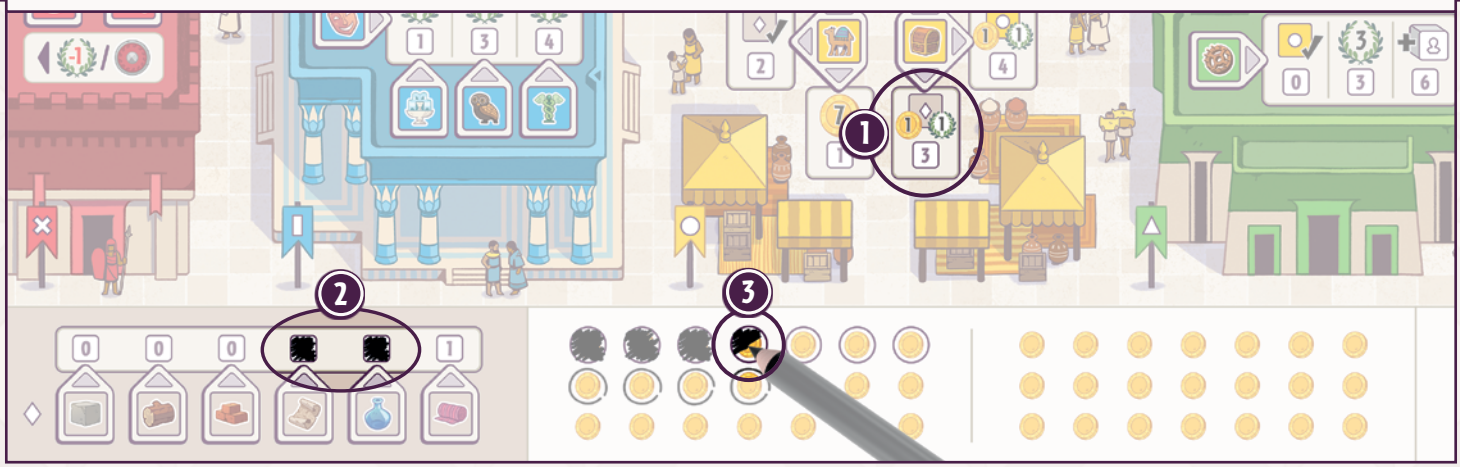
Moedas permitem que você pague o **custo do dado**. Elas também permitem que você pague o **custo de construção** de um espaço, se você não produzir Recursos o suficiente.

Quando você **recebe** Moedas, **circule-as** na sua Reserva de Ouro. Você começa a partida com **uma linha de 7 Moedas** pré-circulada.

Quando você **gasta** Moedas, preencha suas Moedas **circuladas**.

Nota: *se você receber Moedas e a sua Reserva de Ouro estiver cheia, apague Moedas que você preencheu anteriormente para usá-las novamente.*

Exemplo: *o espaço que você quer riscar exige 3 Recursos ①. Já que você só tem 2 Recursos ②, você deve gastar uma Moeda ao preenchê-la em ③.*



Maravilha

Cada cidade possui uma Maravilha, feita de 3 etapas de construção. Cada Maravilha permite que você se beneficie de seus efeitos únicos (ver *Auxílio ao Jogador*).

Lembrete: *Não escolha um dado ao construir uma Maravilha.*

Ágora

Cada espaço na Ágora pode ser riscado com **2 símbolos diferentes** nos dados azuis.

O primeiro jogador a riscar todos os espaços da Ágora dele recebe 3 Pontos de Vitória adicionais. Para demonstrar isso, risque o espaço na parte superior direita de sua Ágora.

Mercado

Em seu Mercado, múltiplas setas estão anexadas aos símbolos de e . Esses espaços podem ser riscados em qualquer ordem.

Quartéis

O Quartel Ocidental representa sua força militar (ataque e defesa) contra a cidade à sua esquerda. E o Quartel Oriental representa sua força militar (ataque e defesa) contra a cidade à sua direita.

Quando você risca um espaço de ataque, ganhe Pontos de Vitória dependendo dos espaços de defesa riscados pela cidade defensora **em turnos anteriores**:

- Se a cidade **não possui defesa**, ganhe os Pontos de Vitória indicados.
- Se a cidade **possui 1 de defesa**, ganhe 1 Ponto de Vitória a menos que o indicado.
- Se a cidade **possui 2 de defesa**, ganhe 2 Ponto de Vitória a menos que o indicado.

Importante: *Registre imediatamente os Pontos de Vitória recebidos no símbolo no espaço que você acabou de riscar.*

Nota: *Durante jogos entre 2 jogadores, seu Quartel Ocidental está adjacente ao Quartel Oriental do oponente. Da mesma forma, seu Quartel Oriental está adjacente ao Quartel Ocidental dele.*

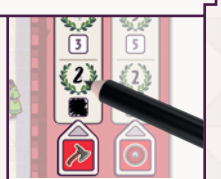
Exemplo: *Você ataca a cidade à sua direita pela primeira vez (1): já que ela possui 1 de defesa (2), você recebe 2 Pontos de Vitória (3-1=2) que você registra imediatamente entre os louros (3).*

Seu Quartel Oriental

(1)

O Quartel Ocidental do oponente à sua direita.

(2)



Seu Quartel Oriental

(3)

Universidade

A Universidade permite que, entre outras coisas, você desbloqueie os 3 dados especiais:

- O **dado preto** permite que você risque espaços de diferentes Estruturas em seu tabuleiro.
- O **dado branco** dá acesso à Galeria de Líderes.
- O **dado roxo** dá acesso à Corte da Guilda.

Quando um jogador desbloqueia um dado especial pela primeira vez, ele deve substituir (no final do turno) **um dado cinza no Fórum, escolhido aleatoriamente, pelo dado especial**.

***Importante**: Você não pode escolher um dado especial no Fórum **até que o tenha desbloqueado**.*

Espião

Não há Estruturas pretas em sua cidade, mas cada face do dado preto permite que você risque diretamente um espaço de uma Estrutura (ver *Auxílio ao Jogador*).

Galeria de Líderes

A Galeria de Líderes não possui características específicas, mas permite que você, entre outras coisas, acelere a construção da sua cidade **usando os efeitos** dela (ver *Auxílio ao Jogador*).

Corte da Guilda

Para riscar um espaço da Corte da Guilda, você deve cumprir as seguintes condições: ter **um mínimo** de espaços riscados **na Estrutura indicada no dado roxo** equivalente às suas 2 cidades vizinhas.

Durante uma partida com 2 jogadores, você deve ter **rigorosamente mais** espaços riscados da Estrutura indicada que o seu oponente.

***Nota**: Espaços riscados durante o turno atual não contam.*

***Exemplo**: O dado roxo mostra o . Você possui 2 espaços riscados em seu Mercado (1). A cidade à sua direita também possui 2 (2). A cidade à sua esquerda possui 1 (3). Portanto, você pode riscar um espaço na sua Corte da Guilda (4).*

Seu Mercado (1)

O Mercado da cidade à sua direita (2)

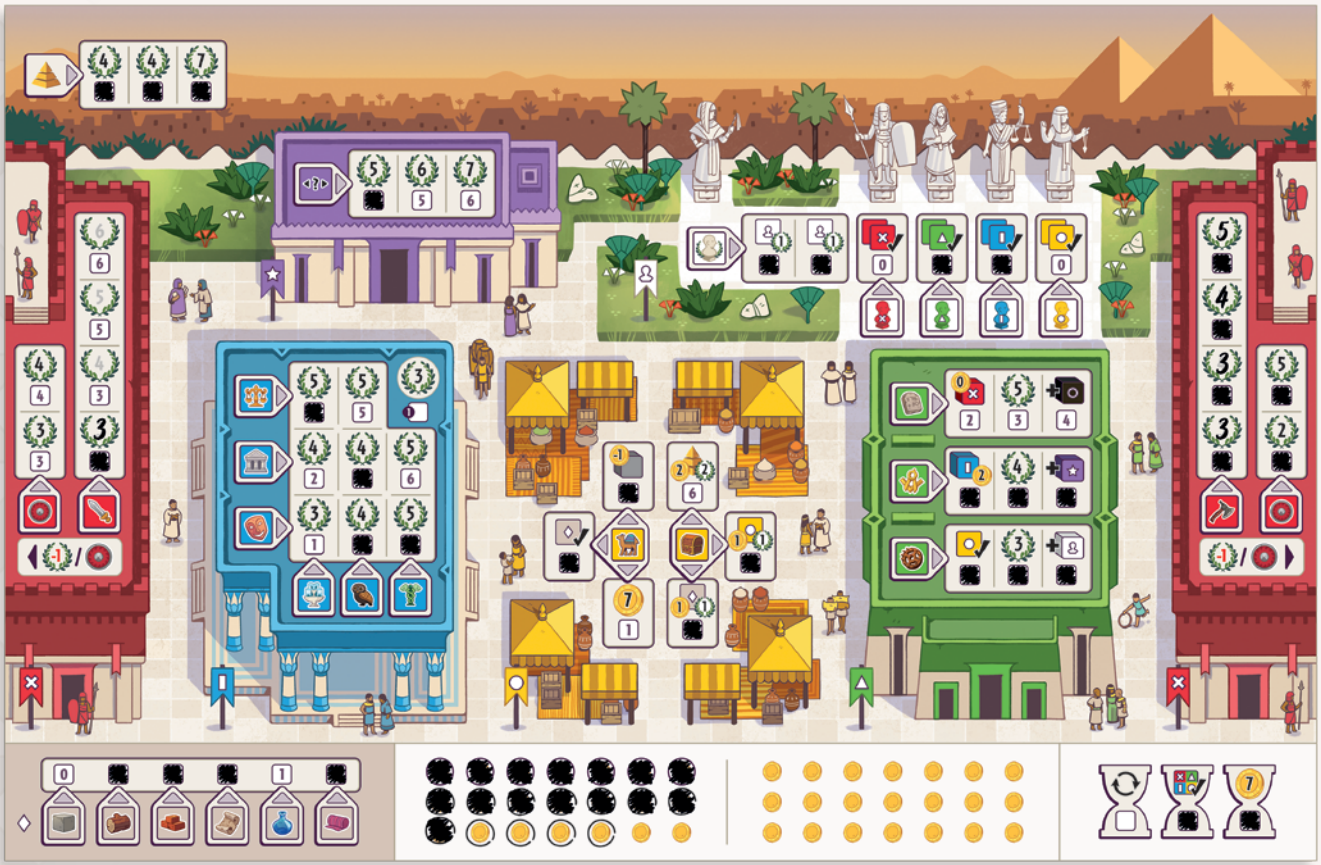
O Mercado da cidade à sua esquerda (3)

Sua Corte da Guilda (4)

PONTUAÇÃO FINAL

Usando o tabuleiro de pontuação, some os Pontos de Vitória por **Estrutura em sua cidade**. O jogador com a maior pontuação vence o jogo. Em caso de empate, o jogador com a maior quantidade de Moedas circuladas não gastas vence o jogo. Se continuar o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Exemplo de pontuação final:



Design: **Antoine Bauza**
Ilustrações: **Agnès Ripoche**
Créditos e agradecimentos: **www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica • www.rprod.com
Este material deve ser usado somente para fins de entretenimento pessoal.