

7 WONDERS™

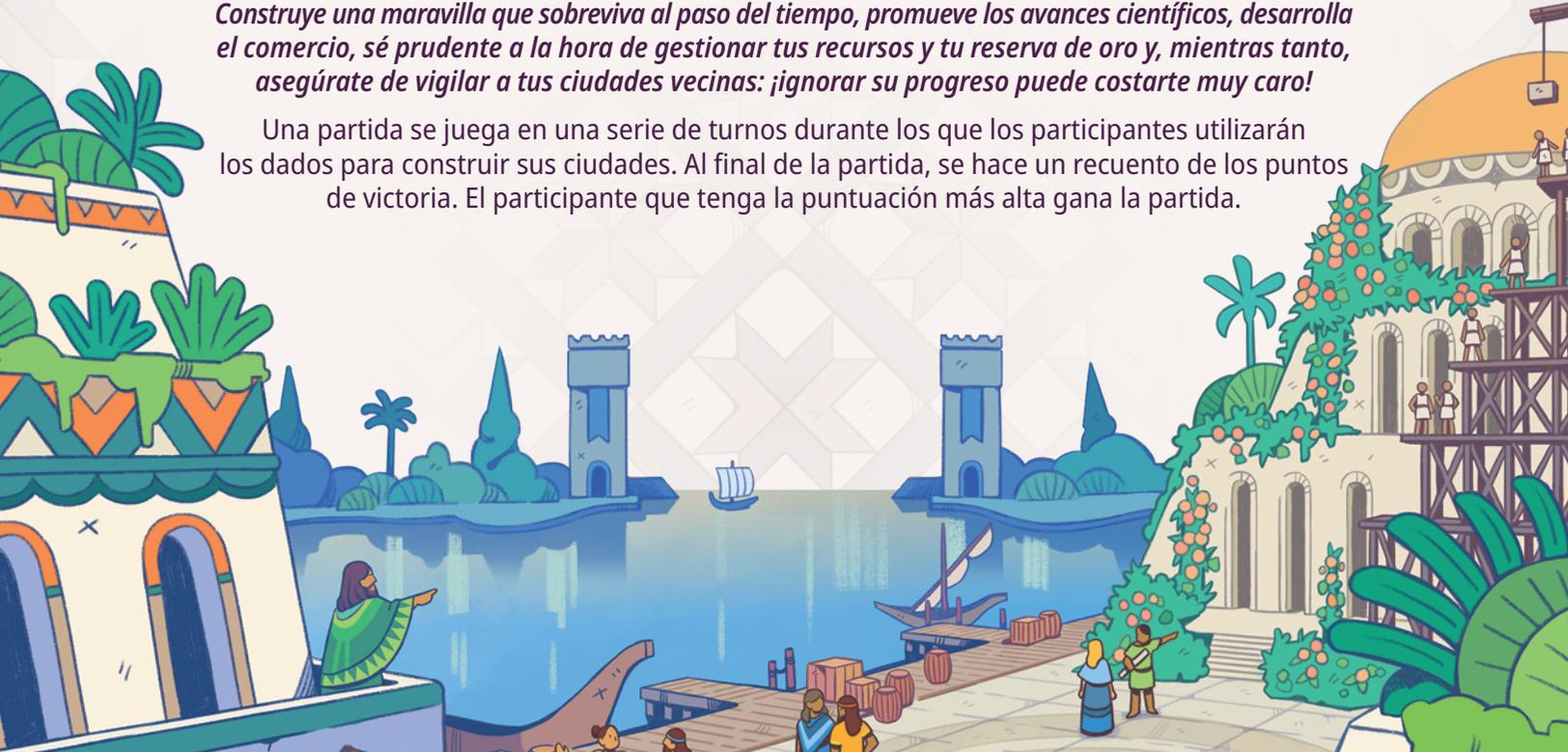
DICE



¡Mira las reglas en vídeo!

Conduce a una de las siete ciudades más grandes de la Antigüedad a la prosperidad. Construye una maravilla que sobreviva al paso del tiempo, promueve los avances científicos, desarrolla el comercio, sé prudente a la hora de gestionar tus recursos y tu reserva de oro y, mientras tanto, asegúrate de vigilar a tus ciudades vecinas: ¡ignorar su progreso puede costarte muy caro!

Una partida se juega en una serie de turnos durante los que los participantes utilizarán los dados para construir sus ciudades. Al final de la partida, se hace un recuento de los puntos de victoria. El participante que tenga la puntuación más alta gana la partida.



Símbolos para personas con daltonismo

Para que puedan jugar aquellas personas con algún tipo de daltonismo, todos los colores utilizados en el juego se representan también con un símbolo:



Verde



Gris



Azul



Amarillo



Rojo



Morado



Negro



Blanco



Contenido: 10 dados (3 grises, 1 azul, 1 verde, 1 rojo, 1 amarillo, 1 blanco, 1 negro y 1 morado), 7 tableros, 7 lápices, 7 gamuzas, 1 caja pequeña (Foro), 1 tablero de puntuación, 3 hojas de Descripción de efectos y 1 reglamento

PREPARACIÓN

- 1 Reparte a cada participante un **tablero**, un **lápiz** y una **gamuza**.
- 2 Coloca la caja pequeña, que será el **Foro**, en el centro de la mesa.
- 3 Coloca dentro de esta caja los **7 dados iniciales**: 3 grises, 1 azul, 1 rojo, 1 amarillo y 1 verde.
- 4 Deja los **3 dados especiales** cerca: 1 negro, 1 blanco y 1 morado. Se utilizarán en la partida más adelante.

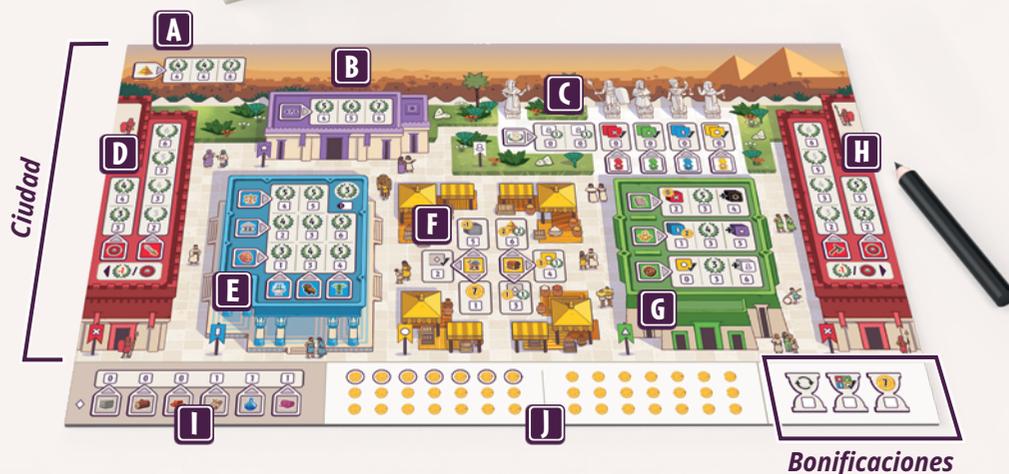


EDIFICIOS DE TU CIUDAD

- A** *Maravilla*
- B** *Consejo de gremios*
- C** *Galería de los líderes*
- D** *Barracones occidentales*
- E** *Ágora*
- F** *Mercado*
- G** *Universidad*
- H** *Barracones orientales*

EDIFICIOS EXTERIORES

- I** *Almacén*
- J** *Reserva de oro*



B. CONSTRUIR LA MARAVILLA

Tu Maravilla es el único Edificio de tu ciudad que puedes construir sin elegir un dado. Debes tachar sus casillas en el **orden indicado por la flecha**.

Paga el **coste de construcción** indicado en la casilla con **recursos** de tu Almacén y/o **Monedas** de tu Reserva de oro (ver *Almacén y Reserva de oro*, pág. 5).

Finalmente, **tacha la casilla correspondiente**. De ahora en adelante te beneficia de su efecto (ver *hojas de Descripción de efectos*).

C. PASAR EL TURNO

Si no puedes o no quieres tachar una casilla, pasa el turno para ganar **3 Monedas** (ver *Reserva de oro*, pág. 5).

Casillas de Bonificación

Cuando hayas tachado todas las casillas de un Edificio **de tu ciudad**, anúncialo en voz alta y **tacha 1 de las Bonificaciones disponibles**. Te beneficia de su efecto de inmediato (ver *hojas de Descripción de efectos*).



Bonificaciones

Cuando todos los participantes hayan realizado su acción, comienza un nuevo turno; y así sucesivamente hasta que se desencadene el final de la partida.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando 1 participante haya tachado las **3 Bonificaciones**, se desencadena el final de la partida. Se termina el turno actual y se juega **un turno final** antes de pasar al recuento de puntos final (ver pág. 8).

DESCRIPCIÓN DEL TABLERO

Tu tablero está dividido en dos partes: la parte inferior corresponde a tu economía y la superior representa tu ciudad. Cada Edificio tiene unas características específicas y efectos diferentes: las **características** se explican en las siguientes páginas y todos los **efectos** están descritos en las hojas de Descripción de efectos.

Almacén



Cada casilla tachada en tu Almacén indica que **produces 1 recurso**. Los recursos **nunca se gastan**; es decir, los tienes hasta el final de la partida.

Para poder tachar las casillas de tu tablero, todas ellas requieren de 0 a 6 recursos, **sin importar de qué tipo sean**. Si no produces los recursos necesarios para pagar el coste de construcción de una casilla, debes **pagar 1 Moneda por cada recurso que te falte**.

Reserva de oro



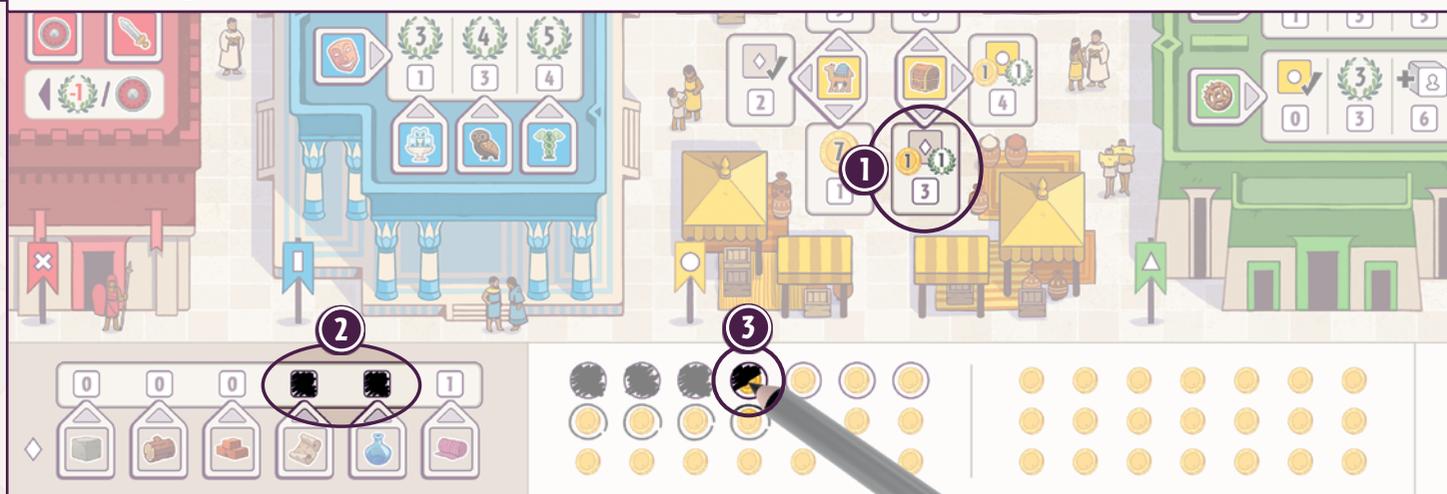
Las Monedas te permiten pagar tanto el **coste de dado** como el **coste de construcción** de una casilla si no produces los recursos suficientes.

Cuando **ganes** Monedas, **rodéalas** en tu Reserva de oro. Empiezas la partida con **1 fila de 7 Monedas** ya rodeadas.

Cuando **gastes** Monedas, rellena tus Monedas **rodeadas**.

Nota: si ganas Monedas y tu Reserva de oro está llena, borra Monedas que hayas rellenado anteriormente para poder usarlas de nuevo.

Ejemplo: la casilla que quieres tachar requiere 3 recursos ❶. Como solo tienes 2 recursos ❷, debes gastar 1 Moneda, rellenándola ❸.



Maravilla



Cada ciudad tiene una Maravilla, que consta de 3 fases de construcción. Cada Maravilla te permite beneficiarte de efectos únicos (ver *hojas de Descripción de efectos*).

Recuerda: no elijas un dado para construir tu Maravilla.

Ágora



Todas las casillas del Ágora pueden tacharse con **2 símbolos diferentes** del dado azul.



El primer participante que tache todas las casillas del Ágora gana 3 puntos de victoria adicionales.

Lo indicará tachando la casilla superior derecha del Ágora.

Mercado



En tu Mercado, tres flechas acompañan a los símbolos 🐎 y 📦. Estas casillas pueden tacharse en cualquier orden.

Barracones



Los Barracones occidentales representan tu fuerza militar (ataque 🗡️ y defensa 🛡️) contra la ciudad de tu izquierda; y los Barracones orientales representan tu fuerza militar (ataque 🪓 y defensa 🛡️) contra la ciudad de tu derecha.

Cuando tachas una casilla de ataque, ganas puntos de victoria dependiendo de las casillas de defensa que haya tachado **en turnos anteriores** la ciudad a la que estás atacando:

- ✳ Si la ciudad **no tiene ninguna defensa**, ganas los puntos de victoria indicados.
- ✳ Si la ciudad tiene **1 defensa**, ganas 1 punto de victoria menos de los indicados.
- ✳ Si la ciudad tiene **2 defensas**, ganas 2 puntos de victoria menos de los indicados.

Importante: escribe inmediatamente los puntos de victoria que ganes en el símbolo 🌿 de la casilla que acabas de tachar.

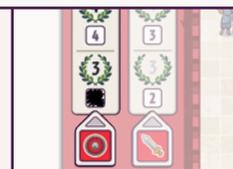
Nota: en partidas para 2 participantes, tus Barracones occidentales están adyacentes a los Barracones orientales de tu oponente, mientras que tus Barracones orientales están adyacentes a sus Barracones occidentales.

Ejemplo: atacas la ciudad de tu derecha por primera vez ①: como dicha ciudad ya tiene 1 defensa ②, ganas 2 puntos de victoria ($3 - 1 = 2$) que escribes de inmediato entre los laureles ③.



Tus
Barracones
orientales

①



Los Barracones
occidentales de la
ciudad de tu derecha

②



Tus
Barracones
orientales

③

Universidad



La Universidad te permite, entre otras cosas, desbloquear los 3 dados especiales:

- ✳ El **dado negro** te permite tachar casillas de Edificios diferentes de tu tablero.
- ✳ El **dado blanco** te da acceso a la Galería de los líderes.
- ✳ El **dado morado** te da acceso al Consejo de gremios.

Cuando un participante desbloquea un dado especial por primera vez, debe **elegir de forma aleatoria 1 de los dados grises del Foro y reemplazarlo, al final del turno, por el dado especial desbloqueado.**

Importante: no puedes elegir un dado especial del Foro en tu turno **hasta que tú lo hayas desbloqueado también.**

Espía



No hay un Edificio negro en tu ciudad, pero cada una de las caras del dado negro te permite tachar directamente 1 casilla de un Edificio (ver *hojas de Descripción de efectos*).

Galería de los líderes



La Galería de los líderes no tiene ninguna característica específica, pero te permite, entre otras cosas, acelerar la construcción de tu ciudad mediante el **uso de sus efectos** (ver *hojas de Descripción de efectos*).

Consejo de gremios



Para tachar una casilla del Consejo de gremios, debes cumplir la siguiente condición: tener **al menos tantas** casillas tachadas en el **Edificio indicado por el dado morado** como tus 2 ciudades vecinas.

En partidas de 2 participantes, debes tener **obligatoriamente más** casillas tachadas en el Edificio indicado que tu oponente.

Nota: las casillas que se tachan durante el turno actual no cuentan.

Ejemplo: el dado morado muestra el . Tienes 2 casillas tachadas en tu Mercado **1**. La ciudad de tu derecha también tiene 2 **2** y la de tu izquierda tiene 1 **3**. Por lo tanto, puedes tachar una casilla de tu Consejo de gremios **4**.



Tu Mercado

1



El Mercado de la ciudad de tu derecha

2



El Mercado de la ciudad de tu izquierda

3



Tu Consejo de gremios

4

RECuento FINAL

Con ayuda del tablero de puntuación, suma los puntos de victoria obtenidos con los **Edificios de tu ciudad**. El participante con la puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, el participante que tenga más Monedas rodeadas sin gastar gana la partida. Si aun así el empate persiste, la victoria se comparte.

Ejemplo de recuento final:

	Elsa
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
Σ	86

Diseño: **Antoine Bauza**

Ilustraciones: **Agnès Ripoché**

Créditos completos y agradecimientos: www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits

Traducción al español: **Laura Castro Trullén** • Revisión: **Joaquín C. Martín-Rayó**

© REPOS PRODUCTION 2025. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

El contenido de este juego solo se puede utilizar con fines de entretenimiento privado.

