

Antoine Bauza

# 7 WONDERS™

REGRAS



*Lidere uma das sete grandes cidades do mundo antigo. Explore os recursos naturais de suas terras, faça parte da contínua marcha do progresso, desenvolva suas relações comerciais e demonstre sua força militar. Deixe sua marca na história da civilização com a construção de uma maravilha da arquitetura que transcenderá as eras.*



## Conteúdo

- 7 tabuleiros de Maravilha
- 7 cartas de Maravilha
- 49 cartas da Era I
- 49 cartas da Era II
- 50 cartas da Era III
- 46 fichas de Conflito
- 24 Moedas de valor 3
- 46 Moedas de valor 1
- 1 caderneta para marcar os pontos
- 1 livro de regras
- 2 cartas para a versão com 2 jogadores

## O jogo e seu objetivo

Uma partida de 7 Wonders se estende ao longo de 3 Eras, cada uma usando um baralho específico (primeiro as cartas da Era I, depois as da Era II e, por fim, as da Era III).

Cada uma das Eras é jogada de maneira semelhante, sendo que cada um dos jogadores pode utilizar 6 cartas por Era para desenvolver sua cidade e construir sua Maravilha.

Ao final de cada Era, os jogadores comparam seu poder militar com o de suas duas cidades vizinhas (que pertencem aos jogadores imediatamente à sua direita e à sua esquerda).

No fim da terceira Era, os jogadores somam seus Pontos de Vitória. O jogador com mais pontos vence a partida.

## Elementos do Jogo

### Tabuleiros de Maravilha

Cada um dos tabuleiros indica a Maravilha que o jogador pode construir e o Recurso produzido desde o início da partida (mostrado no canto superior esquerdo do tabuleiro). Esses tabuleiros têm dois lados e oferecem duas versões da Maravilha. Cada Maravilha é composta de dois, três ou quatro estágios, representados no tabuleiro. Os estágios têm um custo de construção e oferecem um bônus após serem construídos.

### Moedas

As Moedas são utilizadas nas transações comerciais que envolvem uma cidade e suas duas cidades vizinhas. Não existe um limite para o número de Moedas que um jogador pode acumular durante uma partida.

As Moedas acumuladas valem Pontos de Vitória no fim do jogo.

### Fichas de Conflito

As fichas de Conflito são usadas para representar vitórias e derrotas militares entre cidades vizinhas.

Existem 4 tipos de fichas:

- as fichas de Derrota valem -1 e são usadas ao final de cada uma das 3 Eras.
- as fichas de Vitória com valor +1 são usadas ao final da Era I.
- as fichas de Vitória com valor +3 são usadas ao final da Era II.
- as fichas de Vitória com valor +5 são usadas ao final da Era III.

### Cartas

Em 7 Wonders, todas as cartas de Eras representam estruturas.

Existem 7 tipos diferentes de estruturas que podem ser facilmente reconhecidas pela cor de fundo das cartas.

- **Matérias-Primas (cartas marrons):** essas estruturas produzem os seguintes Recursos:
- **Produtos Manufaturados (cartas cinza):** essas estruturas produzem os seguintes Recursos:
- **Estruturas Civis (cartas azuis):** essas estruturas geram Pontos de Vitória.
- **Estruturas Científicas (cartas verdes):** essas estruturas geram Pontos de Vitória de acordo com o seu progresso nas três áreas científicas:
- **Estruturas Comerciais (cartas amarelas):** essas estruturas geram Moedas, produzem Recursos, modificam regras de Comércio e, às vezes, concedem Pontos de Vitória.
- **Estruturas Militares (cartas vermelhas):** essas estruturas aumentam o seu poder militar. Seu poder militar é contabilizado durante a resolução de Conflitos.
- **Guildas (cartas roxas):** essas estruturas permitem que os jogadores recebam Pontos de Vitória de acordo com critérios específicos.

*Nota: o baralho da Era III não contém Matérias-Primas (cartas marrons) nem Produtos Manufaturados (cartas cinza), mas contém Guildas (cartas roxas).*

### Custo das Cartas

A área superior esquerda indica o custo de construção. Se essa área estiver vazia, a estrutura é gratuita e não requer Recursos para ser construída.

*Exemplo: o Mercado é gratuito, a Mina custa uma Moeda, os Banhos requerem uma Pedra para serem construídos, e a Arena requer duas Pedras e um Minério.*



A partir da Era II, algumas estruturas podem ser construídas tanto por meio dos Recursos requeridos quanto gratuitamente, caso o jogador já tenha construído, na Era anterior, a estrutura indicada na carta.

*Exemplo: a construção de Estábulos requer uma Argila, uma Madeira e um Minério OU a posse de um Apotecário.*



A área inferior direita indica (se houver) quais estruturas podem ser construídas gratuitamente na Era seguinte graças à posse da carta em questão.

*Exemplo: se for construído durante a Era I, o Scriptorium permitirá a construção gratuita da Biblioteca e do Tribunal durante a Era II.*



A área inferior central indica em que situação – de acordo com o número de jogadores – a carta é utilizada.

*Exemplo: em um jogo de 4 jogadores, as cartas que possuem 3+ e 4+ são usadas.*



## Preparação do Jogo

### Um baralho de cartas por Era

Para cada um dos 3 baralhos, coloque de volta na caixa todas as cartas que não serão usadas de acordo com o número de jogadores.

*Exemplo: em um jogo de 6 jogadores, as cartas que possuem 3+, 4+, 5+ e 6+ são usadas. As cartas que possuem 7+ são devolvidas à caixa do jogo.*

Além disso, para o baralho da Era III:

- Remova as 10 Guildas (cartas roxas) e aleatoriamente (e de forma secreta) mantenha apenas a quantidade requerida com base no número de jogadores.
- Em seguida, embaralhe as Guildas que foram mantidas com o restante das cartas para formar o baralho da Era III.

3 jogadores : 5 Guildas  
4 jogadores : 6 Guildas  
5 jogadores : 7 Guildas  
6 jogadores : 8 Guildas  
7 jogadores : 9 Guildas

*Nota:*

*- Se você removeu corretamente as cartas no início de cada partida, todas as cartas de cada baralho serão distribuídas no início de cada Era (7 cartas por jogador).*

*- Para os que ficaram intrigados, o número de Guildas a serem mantidas é igual ao número de jogadores +2.*

### Maravilhas

Embaralhe as cartas das 7 Maravilhas com a face voltada para baixo e entregue uma para cada jogador. A carta e a sua direção determinam o tabuleiro de Maravilha que será distribuído para cada jogador, assim como o lado que será usado durante a partida.



*Notas:*

*- Nas primeiras partidas, recomenda-se o uso do lado A dos tabuleiros, pois eles são mais simples de usar.*

*- Se todos os jogadores estiverem de acordo, os tabuleiros de Maravilha podem ser escolhidos em vez de serem distribuídos aleatoriamente.*

### Moedas

Cada jogador inicia a partida com 3 Moedas de valor "1", as quais são colocadas sobre o seu respectivo tabuleiro.

As Moedas restantes formam o banco (os jogadores podem trocar 3 Moedas de valor "1" por 1 Moeda de valor "3", e vice-versa, conforme necessário).

### Fichas de Conflito

As fichas de Conflito formam uma reserva, próxima às Moedas.

## Regras de Construção

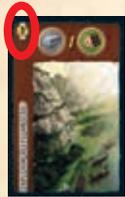
Ao longo das 3 Eras de uma partida, os jogadores construirão estruturas (cartas) e Maravilhas (tabuleiro).

- A maioria das estruturas tem um custo em Recursos. Algumas são gratuitas e outras têm um custo em Moedas. Algumas também apresentam um custo em Recursos e uma condição para serem construídas gratuitamente.
- Todas as Maravilhas têm um custo em Recursos.

### Custo em Moedas

Algumas cartas marrons custam 1 Moeda, a qual deve ser paga ao banco no turno em que a estrutura for construída.

*Exemplo: a construção da Exploração Florestal custa 1 Moeda.*



### Construção Gratuita

Algumas cartas não têm custo e podem ser colocadas em jogo gratuitamente.

*Exemplo: a construção do Posto de Comércio Oriental é gratuita.*



### Custo em Recursos

Algumas cartas têm um custo em Recursos.

Para construí-las, o jogador precisa produzir os Recursos correspondentes E/OU comprá-los de uma de suas cidades vizinhas.

### Produção

Os Recursos de uma cidade são produzidos por seu tabuleiro de Maravilha, suas cartas marrons, suas cartas cinza e algumas cartas amarelas.

Para construir uma estrutura, a cidade de um jogador precisa produzir os Recursos indicados na carta.

*Exemplo: Gizé produz 2 Pedras, 1 Argila, 1 Minério, 1 Papiro e 1 Tecido:*



*- o jogador que a controla pode construir o Quartel (custo: 1 Minério) ou o Scriptorium (custo: 1 Papiro), pois sua cidade produz os Recursos requeridos.*



*- o jogador que a controla não pode construir o Aqueduto (custo: 3 Pedras), pois a sua cidade produz apenas 2 das 3 Pedras requeridas pela estrutura.*



**Importante: os Recursos não são perdidos durante a construção. Eles podem ser usados a cada turno durante toda a partida. A produção de uma cidade nunca diminui (as cartas nunca são descartadas).**

### Comércio

É comum um jogador querer construir uma estrutura que requer Recursos que sua cidade não produz.

Se esses Recursos forem produzidos por cidades vizinhas – pertencentes a jogadores sentados imediatamente à esquerda ou à direita –, o jogador poderá comprar os Recursos que lhe faltam por meio de Comércio.

Os Recursos que um jogador pode comprar das cidades vizinhas são os seguintes:

- os Recursos produzidos desde o início pela cidade (conforme indicado no tabuleiro);
- os Recursos de suas cartas marrons (Matérias-Primas); e
- os Recursos de suas cartas cinza (Produtos Manufaturados).

Porém, é impossível comprar os Recursos produzidos pelas estruturas comerciais (cartas amarelas) ou por Maravilhas: esses Recursos são reservados para o seu proprietário.

**Para cada Recurso comprado, o jogador deve pagar 2 Moedas ao proprietário do Recurso.**

Esclarecimentos:

- Vender um Recurso para uma cidade vizinha NÃO impede que o seu proprietário o use, no mesmo turno, para construir suas próprias estruturas.
- É possível, durante o mesmo turno, comprar um ou mais Recursos de ambas as cidades vizinhas.
- Os Recursos comprados podem ser utilizados apenas no turno em que foram adquiridos.
- Os jogadores não podem recusar a venda de Recursos.
- Algumas estruturas comerciais (cartas amarelas) reduzem de 2 Moedas para 1 Moeda o custo da compra de Recursos.
- Se ambas as cidades vizinhas produzem um Recurso desejado, o jogador pode escolher de qual cidade fará a compra.
- Para comprar Recursos, o jogador precisa ter as Moedas no início do turno. As Moedas obtidas por meio de Comércio durante um turno não podem ser usadas naquele mesmo turno, apenas no turno seguinte.

*Exemplos: Gizé produz 2 Pedras, 1 Argila, 1 Minério, 1 Papiro e 1 Tecido: Exemplo A: um jogador quer construir uma Universidade (custo: 2 Madeiras + 1 Vidro + 1 Papiro). A sua cidade produz apenas 1 Madeira e 1 Vidro. Uma das cidades vizinhas produz um Recurso de Madeira, enquanto a outra produz um Recurso de Papiro. O jogador paga 2 Moedas para cada um dos jogadores vizinhos para ter acesso aos seus respectivos Recursos e construir sua estrutura.*

*Exemplo B: durante um turno, cada uma das cidades vizinhas compra 2 Pedras do jogador, totalizando 8 Moedas (2 por Recurso). No mesmo turno, o jogador pode construir uma Biblioteca (custo: 2 Pedras + 1 Tecido) graças aos seus Recursos, mesmo que os tenha vendido às cidades vizinhas.*

*Exemplo C: o jogador mencionado no Exemplo B gostaria de construir um Fórum (custo: 2 Argilas). Ele produz 1 Argila, e uma cidade vizinha também o produz. No início do turno, o jogador não tem Moedas suficientes no seu tesouro. Mesmo que a cidade vizinha compre um de seus Recursos neste turno, ele não poderá imediatamente gastar as Moedas recebidas para comprar a Argila que lhe falta. O dinheiro estará disponível para Comércio apenas no início do turno seguinte. Assim, a construção do Fórum é impossível neste turno, e o jogador terá de fazer algo diferente...*

### Construção Gratuita (Encadeamentos)

Algumas estruturas na Era II e Era III apresentam, ao lado do seu custo em Recursos, o nome de uma estrutura de uma Era anterior.

Se o jogador tiver construído a estrutura denominada em uma Era anterior, ele poderá construir a estrutura gratuitamente, ou seja, sem ter que pagar o seu custo em Recursos.



*Exemplo: a Biblioteca pode ser construída gratuitamente durante a Era II se o jogador já tiver construído o Scriptorium na Era I.*



*Exemplo: se for construído na Era I, o Teatro permite que o jogador construa a Estátua gratuitamente na Era II, e esta, por sua vez, permite a construção gratuita dos Jardins na Era III.*

# Andamento do Jogo

Uma partida começa com a Era I, segue para a Era II e termina com a Era III. Os Pontos de Vitória são somados apenas no final da Era III.

## Funcionamento de uma Era

No início de cada uma das Eras, cada jogador recebe 7 cartas do baralho correspondente, distribuídas aleatoriamente.

Cada Era é dividida em 6 turnos. A cada turno, os jogadores colocam em jogo uma única carta, simultaneamente.

Um turno prossegue da seguinte maneira:

1. Escolha uma carta
2. Realize uma Ação
3. Passe suas cartas para o jogador ao seu lado

### 1. Escolha uma carta

Cada jogador olha a sua mão de cartas sem mostrá-la aos demais jogadores, escolhe uma carta e a coloca à sua frente, voltada para baixo.

As demais cartas são colocadas entre o jogador e seu vizinho (consulte Fim de uma Era).

### 2. Realize uma Ação

Uma vez que todos os jogadores tiverem escolhido uma carta, eles realizam a sua ação simultaneamente.

Três ações podem ser realizadas com a carta escolhida:

- a. Construir a estrutura;
- b. Construir um estágio da Maravilha; ou
- c. Descartar a carta para receber 3 Moedas.

*Nota: em sua primeira partida, você pode fazer com que um jogador por vez realize a sua ação, de modo a se familiarizar com o jogo...*

### 2.a. Construir a estrutura

Na maioria das vezes, o jogador construirá a estrutura representada pela carta escolhida (consulte Regras de Construção).

**Importante: um jogador nunca poderá construir duas estruturas idênticas (isto é, aquelas que apresentam o mesmo nome / a mesma ilustração).**

#### DISPOSIÇÃO DAS CARTAS

As cartas marrons e cinza são colocadas uma embaixo da outra, iniciando no canto superior esquerdo do tabuleiro de Maravilha. Isso permite que os jogadores encontrem rapidamente os Recursos produzidos por cada cidade. As demais cartas são dispostas na área em frente ao tabuleiro de Maravilha do jogador. Toda essa área representa a cidade de um jogador. Para ter mais espaço, coloque as cartas da mesma cor uma embaixo da outra, deixando visível o nome de cada estrutura.



### 2.b. Construir um estágio da Maravilha

Para construir cada um dos estágios da Maravilha, o jogador usará uma carta de sua escolha como um Indicador de Construção.

Para isso, o jogador deve pagar o preço indicado no tabuleiro de Maravilha e não o que está na carta.

O jogador então coloca a carta, voltada para baixo, parcialmente escondida sob o tabuleiro de Maravilha, para mostrar que aquele estágio da Maravilha foi construído. A carta utilizada não terá nenhum outro efeito, e não é considerada uma estrutura.

*Exemplo: um jogador deseja construir o segundo estágio de sua Maravilha, o Farol de Alexandria. Ele escolhe uma carta de sua mão. Sua Cidade lhe fornece as duas unidades de Minério requeridas para a construção. Assim, ele coloca a carta em frente ao estágio da Maravilha, parcialmente coberta pelo seu tabuleiro, indicando que o estágio em questão foi construído.*



#### Esclarecimento:

- Os estágios de uma Maravilha devem ser construídos EM ORDEM, isto é, da esquerda para a direita.
- A construção da Maravilha não é obrigatória. Um jogador pode vencer a partida sem ter terminado (ou mesmo começado) a construção de sua Maravilha.
- A carta usada para indicar a construção de um estágio da Maravilha permanece oculta. Recomenda-se que os jogadores usem uma carta que poderia ser útil para o seu vizinho (consulte Passe suas cartas para o jogador ao seu lado).
- A maioria das Maravilhas tem três estágios, mas estes não estão associados às Eras. Assim, é possível construir vários estágios da Maravilha em apenas uma Era ou começar a construí-la durante a Era III.
- Cada estágio pode ser construído apenas uma vez por partida.

### 2.c. Descartar a carta para receber 3 Moedas

Um jogador pode optar por descartar a carta escolhida para pegar 3 Moedas do banco e adicioná-las ao seu tesouro.

As cartas descartadas dessa forma permanecem com a face voltada para baixo e formam uma pilha de descartes no centro da mesa. Pode ser útil descartar uma carta que você não pode construir, mas que seria do interesse de seu vizinho.

*Nota: se um jogador escolheu uma carta, mas não tem Recursos suficientes para construir a estrutura ou o estágio da Maravilha, ele é obrigado a descartar a carta e pegar 3 Moedas do banco.*

### 3. Passe suas cartas para o jogador ao seu lado

Cada jogador passa sua mão de cartas para o seu jogador vizinho.

**Cuidado: a direção em que as cartas se movem muda a cada Era:**

- na Era I, as cartas são passadas para o jogador sentado à esquerda (sentido horário);
- na Era II, as cartas são passadas para o jogador sentado à direita (sentido anti-horário); e,
- na Era III, as cartas são passadas para o jogador sentado à esquerda (sentido horário).



#### Situação especial: o sexto turno

No início do sexto turno de cada Era, os jogadores receberão uma mão de duas cartas do jogador vizinho.

Cada jogador escolherá uma (como nos turnos anteriores) e a restante será descartada, com a face voltada para baixo.

A carta escolhida é jogada normalmente. Então a Era acaba.

*Esclarecimento: a carta que foi descartada por não ter sido escolhida não confere ao jogador o direito de pegar 3 Moedas pelo seu descarte.*

*Exemplo: Sofia recebe uma mão de 7 cartas no início da Era I. No primeiro turno, ela joga uma de suas cartas. Em seguida, ela passa as 6 cartas restantes para o jogador sentado à sua esquerda e recebe uma mão de 6 cartas do jogador à sua direita. Mais tarde, no sexto turno da partida, ela recebe uma mão de 2 cartas do jogador à sua direita. Ela descarta uma e joga a outra, de acordo com as regras do jogo.*

#### Fim de uma Era

Cada Era termina após o seu sexto turno.

Os jogadores devem então proceder para a resolução de Conflitos militares. Cada jogador compara o número total de Escudos presente em suas estruturas militares (cartas vermelhas) com o total de cada uma de suas cidades vizinhas:

- Se um jogador tiver um número de Escudos maior do que uma cidade vizinha, ele recebe uma ficha de Vitória correspondente à Era em questão (Era I: +1, Era II: +3, ou Era III: +5).
- Se um jogador tiver um número de Escudos menor do que uma cidade vizinha, ele recebe uma ficha de Derrota (-1 Ponto de Vitória).
- Se um jogador tiver o mesmo número de Escudos que uma cidade vizinha, nenhuma ficha é recebida.



Assim, cada jogador recebe, dependendo da situação, 0, 1 ou 2 fichas, que devem ser colocadas sobre o seu tabuleiro de Maravilha.

*Exemplo: A Era II terminou. Alexandria (3 Escudos) faz fronteira com Rodes (5 Escudos) à esquerda e com Éfeso (2 Escudos) à direita. Alexandria recebe uma ficha de Derrota (-1 Ponto de Vitória) e a coloca no lado esquerdo de seu tabuleiro, a cidade também recebe uma ficha de Vitória (+3 Pontos de Vitória, por ser a Era II), a qual é colocada no lado direito de seu tabuleiro.*



# Fim da Partida

A partida termina ao final da Era III, após as fichas de Conflito terem sido distribuídas.

Cada jogador soma os Pontos de Vitória de sua cidade e o jogador com mais pontos é declarado vencedor.

Em caso de empate, o jogador com mais Moedas em seu tesouro é o vencedor. Um empate em Moedas não pode ser desfeito.

*Nota: uma caderneta com folhas de pontuação acompanha a caixa do jogo para ajudá-lo a somar os pontos em suas primeiras partidas... ou para registrar as suas partidas mais memoráveis!*

Somando os Pontos

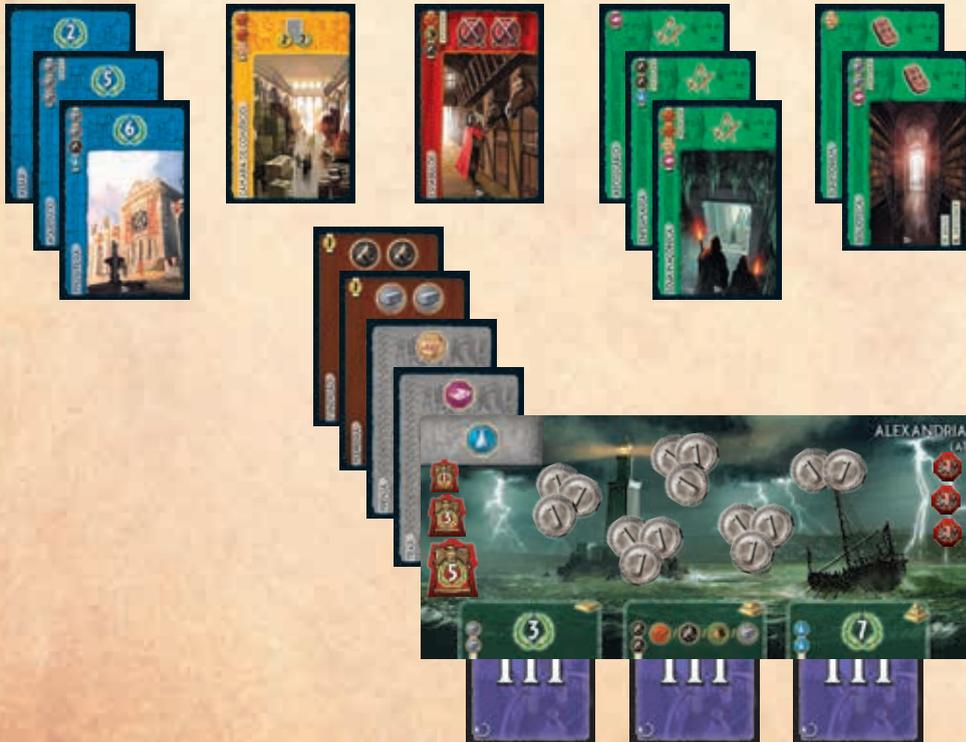
Conte os Pontos de Vitória na seguinte ordem:

1. Conflitos militares
2. Conteúdo do tesouro
3. Maravilhas
4. Estruturas civis
5. Estruturas científicas
6. Estruturas comerciais
7. Guildas

## 1. Conflitos Militares

Cada jogador soma suas fichas de Vitória e Derrota (esse total pode ser negativo!).

*Exemplo: Alexandria terminou a partida com as seguintes fichas: +1, +3, +5, -1, -1, -1, totalizando 6 pontos.*



## 2. Conteúdo do Tesouro

Para cada conjunto de 3 Moedas em sua posse ao final do jogo, os jogadores receberão 1 Ponto de Vitória. Moedas restantes não recebem pontos.

*Exemplo: Alexandria terminou a partida com 14 Moedas em seu tesouro, o que lhe confere 4 Pontos de Vitória (4 conjuntos de 3 Moedas e um conjunto incompleto).*

## 3. Maravilhas

Cada jogador soma os Pontos de Vitória indicados em sua Maravilha.

*Exemplo: Alexandria construiu todos os 3 estágios de sua Maravilha (lado com o símbolo A). Portanto, 10 Pontos de Vitória (3 do primeiro estágio e 7 do terceiro) são somados ao seu total.*

## 4. Estruturas Cívicas

Cada jogador soma os Pontos de Vitória de suas estruturas civis. O valor é indicado em cada uma das estruturas civis.

*Exemplo: Alexandria construiu as seguintes estruturas civis: Altar (2PV), Aqueduto (5PV) e Prefeitura (6PV), totalizando 13 Pontos de Vitória.*

## 5. Estruturas Científicas

As cartas científicas geram Pontos de Vitória de duas maneiras distintas: a partir de conjuntos de símbolos idênticos e de conjuntos de 3 símbolos diferentes.

**Cuidado: os Pontos de Vitória gerados pelos dois métodos são cumulativos.**

## Conjuntos de símbolos idênticos

Para cada um dos três símbolos científicos existentes, o jogador recebe pontos da seguinte forma:

- apenas 1 símbolo: 1 Ponto de Vitória;
- 2 símbolos idênticos: 4 Pontos de Vitória;
- 3 símbolos idênticos: 9 Pontos de Vitória; e
- 4 símbolos idênticos: 16 Pontos de Vitória.



*Nota:*

- O número de Pontos de Vitória recebidos é igual ao número de símbolos ao quadrado.

- Existem 4 cartas verdes para cada símbolo, resultando em um máximo de 16 Pontos de Vitória por tipo de símbolo.

- Esse máximo pode ser aumentado com a Guilda Científica e a Maravilha da Babilônia: 5 símbolos idênticos valem 25 Pontos de Vitória, e 6 símbolos idênticos geram 36 Pontos de Vitória.

*Exemplo: Alexandria construiu 6 estruturas científicas com os seguintes símbolos: 3 ⚙️, 2 🔬, 1 🧪. Ela recebe 9 pontos pelo conjunto de 3 ⚙️ (3x3), 4 pontos por seus 2 🔬 (2x2) e, por fim, 1 ponto por sua 1 🧪 (1x1), totalizando 14 Pontos de Vitória.*



## Conjuntos de 3 símbolos diferentes

Para cada conjunto de 3 símbolos diferentes, cada jogador recebe 7 Pontos de Vitória.

*Exemplo: continuando o exemplo anterior, Alexandria construiu 6 estruturas científicas, mas possui apenas um grupo com 3 símbolos diferentes, portanto, ela recebe 7 pontos extras, totalizando 21 Pontos de Vitória.*

*Se Alexandria tivesse construído mais uma estrutura com o símbolo 🔬, ela teria gerado: (9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31 Pontos de Vitória.*

## 6. Estruturas Comerciais

Algumas estruturas comerciais da Era III concedem Pontos de Vitória.

*Exemplo: Alexandria construiu a Câmara de Comércio. Essa estrutura vale 2 Pontos de Vitória para cada carta cinza presente na cidade. Alexandria tem cartas cinza e, portanto, recebe 4 Pontos de Vitória.*

## 7. Guildas

Cada Guilda vale um determinado número de Pontos de Vitória de acordo com a situação da cidade do jogador e/ou de suas cidades vizinhas (consulte Descrição dos Símbolos das Cartas).

## CONSELHO ESTRATÉGICO

- Tranque seus oponentes: para vencer em 7 Wonders, você precisa prestar atenção às suas duas cidades vizinhas e analisar a sua estratégia. Tente bloqueá-las usando as cartas que lhes dariam uma vantagem. Você pode usá-las para construir os estágios de sua Maravilha ou descartá-las quando precisar de Moedas.
- Estratégias: várias estratégias podem conduzir à vitória: especialize-se em uma cor ou colete diferentes tipos de estrutura, alimente as guerras ou negligencie sua força militar, produza Recursos em abundância ou dependa do Comércio...
- A marcha do progresso: se você construir estruturas científicas, tente criar grupos de símbolos diferentes, pois eles geram mais pontos.

## Variante «Avançada» para 2 Jogadores

Os seguintes ajustes permitem uma partida com 2 jogadores.

Além do material normal do jogo, você precisará de duas cartas que se encontram na caixa.

**Cuidado: sugerimos que você jogue algumas partidas com 3 a 7 jogadores antes de tentar jogar esta variante!**



Carta Fronteira



Carta Cidade Livre

### Preparação do Jogo

Os jogadores usam as mesmas cartas da configuração para 3 jogadores (apenas as cartas com 3+).

Cada jogador recebe um tabuleiro. Em seguida, um terceiro tabuleiro é colocado de lado. Esse tabuleiro será chamado de Cidade Livre nesta variante. A carta Fronteira é colocada entre os jogadores.

Cada jogador recebe uma mão de 7 cartas, e as 7 cartas restantes formam uma pilha de compras, com a face voltada para baixo, ao lado da carta Fronteira. O jogador à esquerda da Cidade Livre adiciona a carta Cidade Livre à sua mão. Os jogadores e a Cidade Livre recebem 3 Moedas do banco no início da partida.

### Andamento do Jogo

A partida prossegue da mesma maneira como se existissem 3 a 7 jogadores. A diferença está na administração da Cidade Livre: um por vez, os jogadores jogarão uma carta para sua cidade e uma carta para a Cidade Livre.

### 1. Escolha uma carta

O jogador que possui a carta Cidade Livre em sua mão compra a primeira carta da pilha de compras e a acrescenta à sua mão.

Esse jogador então escolhe duas cartas de sua mão: primeiro, uma para sua própria cidade; em seguida, uma para a Cidade Livre. Enquanto isso, o oponente escolhe uma carta para a sua própria cidade. Depois disso, cada jogador coloca as cartas restantes no seu lado da carta Fronteira.

**Esclarecimento:**

A Cidade Livre não pode descartar uma carta para receber 3 Moedas a não ser que não possa jogar uma carta. O jogador deve, portanto, se possível, escolher uma carta que possa ser jogada pela Cidade Livre (construir uma estrutura ou construir um estágio da Maravilha). A escolha dessa carta é feita **DEPOIS** da escolha da carta a ser jogada para a sua própria cidade.



Carta Fronteira



### 2. Ação

O jogador que possui a carta Cidade Livre joga a carta da Cidade Livre e, em seguida, a sua própria carta, enquanto o oponente realiza a sua própria ação.

Regras para a Cidade Livre:

- A Cidade Livre pode comprar recursos de ambas as suas cidades vizinhas, seguindo as regras normais de comércio. Quando um recurso estiver disponível em ambas as cidades vizinhas, o jogador que controla a Cidade Livre pode escolher de qual comprará (não importando o custo).
- Se a carta escolhida para a Cidade Livre puder se beneficiar de uma construção gratuita (encadeamento), a construção gratuita DEVE ser realizada.

**Nota: no sexto turno de uma era, existe apenas uma carta restante na pilha de compras da Cidade Livre. Essa última carta é descartada juntamente com a sétima e última carta dos jogadores.**

### 3. Passe suas cartas para o jogador ao seu lado

Uma vez que as três cartas tenham sido jogadas, os jogadores pegam a pilha de cartas que está do outro lado da fronteira. No turno seguinte, o outro jogador administrará a Cidade Livre, alternando o seu administrador até o final da partida.

**Exemplo: Luís e Pedro iniciam uma partida. Cada um recebe uma mão de 7 cartas, e uma pilha de compras constituída pelas 7 cartas restantes é colocada à direita da carta Fronteira. Luís, à esquerda da Cidade Livre, adiciona a carta Cidade Livre à sua mão. No primeiro turno da partida, Pedro escolhe uma carta de sua mão para jogar, enquanto Luís compra a primeira carta da pilha de compras da Cidade Livre e a adiciona à sua mão. Ele então escolhe uma carta para a sua própria Cidade e uma carta para a Cidade Livre. Os jogadores revelam as cartas escolhidas, começando pela Cidade Livre, e as jogam. Em seguida, eles pegam a pilha de cartas que está do outro lado da carta Fronteira, de modo que Pedro acaba recebendo a carta Cidade Livre para o segundo turno da partida. Assim, agora é a vez dele comprar uma carta e jogar para a sua cidade e para a Cidade Livre...**

### Fim de uma Era

O jogador que começa com a carta Cidade Livre muda a cada Era:

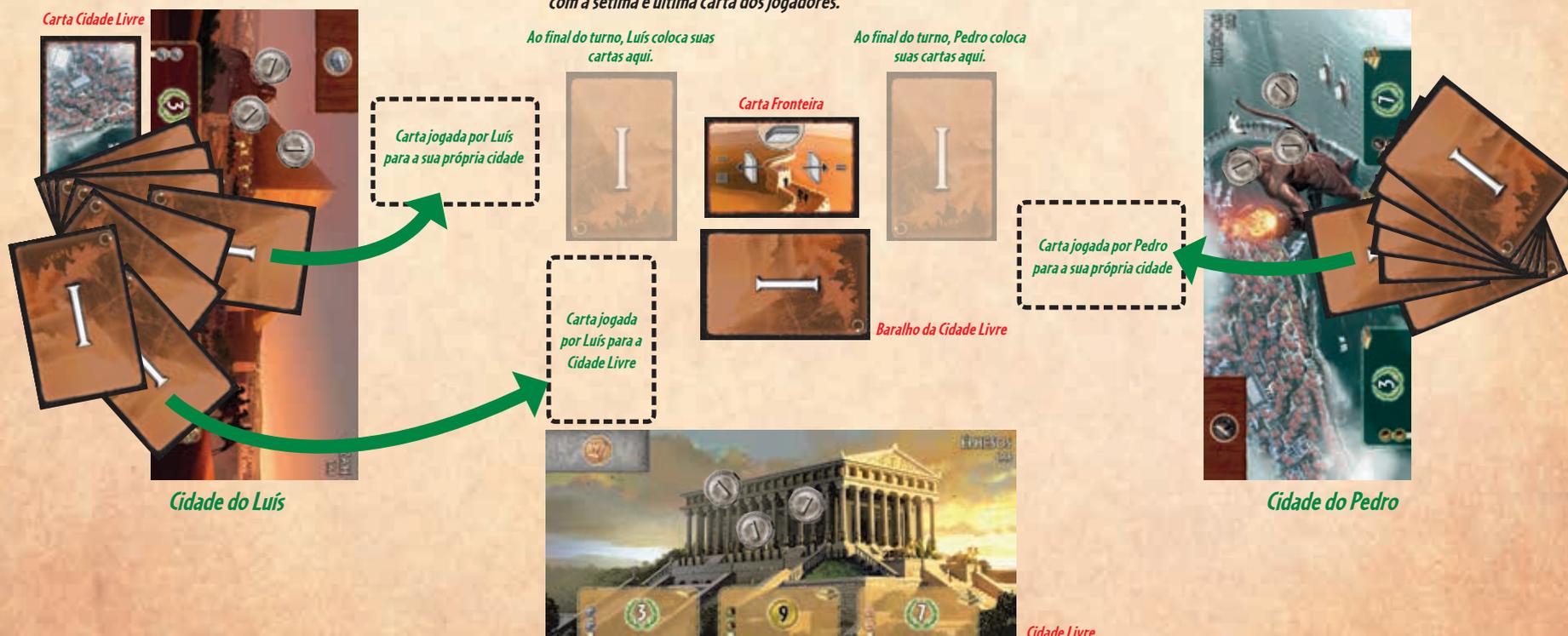
- Era I: a carta é possuída pelo jogador que está à esquerda da Cidade Livre.
- Era II: a carta é possuída pelo jogador que está à direita da Cidade Livre.
- Era III: a carta é possuída pelo jogador que está à esquerda da Cidade Livre.

As regras para a resolução de Conflitos permanecem inalteradas, mas não é útil dar fichas de Conflito para a Cidade Livre, pois os seus Pontos de Vitória não são compartilhados ao final da partida.

### Fim da Partida

O jogador que tiver mais Pontos de Vitória vence a partida.

Em caso de empate, o jogador com mais Moedas em seu tesouro é o vencedor.



# Descrição das Maravilhas

Os 7 tabuleiros que representam as Cidades e suas Maravilhas são impressos nos dois lados (A e B), fornecendo mais variedade para suas partidas.

## Lado [A]

Os lados A das Maravilhas seguem as seguintes regras:

- O primeiro estágio vale 3 Pontos de Vitória.
- O terceiro estágio vale 7 Pontos de Vitória.
- O segundo estágio oferece um efeito especial específico da Maravilha:

**Esclarecimento: os recursos produzidos pelos tabuleiros não são considerados como cartas.**

# A



### Colosso de Rodes

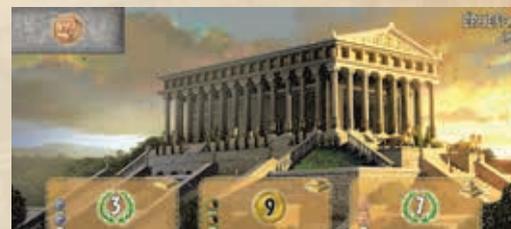
O jogador adiciona 2 Escudos ao seu total a cada resolução de Conflito.



### Farol de Alexandria

A cada turno, o jogador recebe um Recurso de sua escolha entre as 4 Matérias-Primas (Pedra, Argila, Madeira, Minério).

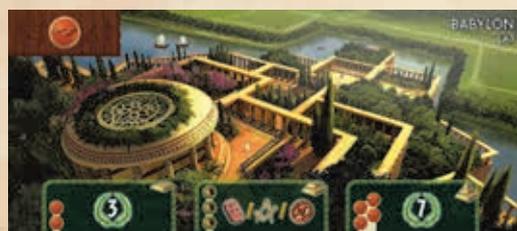
*Esclarecimento: esse Recurso não pode ser vendido por meio de Comércio.*



### O Templo de Ártemis em Éfeso

O jogador pega 9 Moedas do banco e as adiciona ao seu tesouro.

*Esclarecimento: as 9 Moedas são recebidas do banco apenas uma vez, imediatamente após o estágio ter sido construído.*



### Os Jardins Suspensos da Babilônia

Ao final da partida, o jogador escolhe e recebe um símbolo científico extra.

*Esclarecimento: a escolha do símbolo é feita ao final da partida, no momento de contar os Pontos de Vitória, e não quando o estágio da Maravilha for construído.*



### A Estátua de Zeus em Olímpia

Uma vez por Era, o jogador pode construir gratuitamente uma estrutura de sua escolha.

*Esclarecimento: para ajudar a lembrar se a habilidade já foi usada ou não, o jogador pode colocar a carta que foi utilizada como Indicador de Construção sobre o tabuleiro de Maravilha e recolocá-la sob o tabuleiro após a habilidade ter sido utilizada.*



### O Mausoléu de Halicarnasso

O jogador pode olhar todas as cartas descartadas desde o início da partida (tanto as que foram descartadas em troca de Moedas quanto as que foram descartadas ao final de uma Era), escolher uma e construí-la gratuitamente.

*Esclarecimento: essa habilidade especial é ativada ao final do turno em que este estágio foi construído. Se os jogadores descartarem cartas neste turno (como ocorre no sexto turno de uma Era), o jogador também pode usar essas cartas.*



### A Grande Pirâmide de Gizé

A Grande Pirâmide não tem uma habilidade especial, o seu segundo estágio vale 5 Pontos de Vitória.





## Créditos

AUTOR: **Antoine Bauza**

DESENVOLVIMENTO: "Os Belgas de Sombreiro", também conhecidos como

**Cédric Caumont e Thomas Provoost**

ARTE: **Miguel Coimbra**

LAYOUT: **Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck**

*Este jogo é dedicado à memória de Vincent Moirin.*

*Que nos deixou antes do lançamento deste jogo, mas também fez parte deste jogo durante muitos testes.*

PLAYTESTERS: *Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Fiquet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, os membros do clube «Jeux en Société» de Grenoble, os participantes das noites de jogo dos Dragons Nocturnes, os jogadores dos Belgo-Ludiques 2010, os participantes dos «Offs» do FJJ de Cannes, os jogadores do Gathering of Friends 2010, os jogadores dos encontros ludopáticos, os visi-jogadores do festival de Toulouse*

TRADUÇÃO: **Leonardo Zilio**

GALÁPAGOS JOGOS: **Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli**

*O autor gostaria de agradecer Bruno Cathala por tê-lo colocado no caminho para as regras de 2 jogadores.*

*Os Belgas de Sombreiro gostariam de agradecer a Geoff -vou quebrar sua cara- Picard, Alexis -bocce- Desplats, Philippe Mouret, John -eu corto protótipos- Berny, À la guerre (ele sabe quem é) e também seu Cyborg, os membros do Liège Objectifs-Jeux Club, os organizadores do Feu.F.L.A.N, Philippe Keyaerts e também os participantes nas quinta de JEUX, Gil Jugnot, Nico -Chefe de Suporte- Doguet, Markus, Tobias, Mac, Jeanine e Benjamin David.*

## ERA I

CAMPO DE LENHADORES  
3+ 4+

CANTEIRA  
3+ 5+

ARCILEIRA  
3+ 5+

VEIO DE MINÉRIO  
3+ 4+

SILVICULTURA  
6+

ESCAVAÇÃO  
4+

CÁVA DE ARGILA  
3+

EXPLORAÇÃO FLORESTAL  
3+

CAVERNA DA FLORESTA  
5+

MINA  
6+

## ERA II

SERRALHERIA  
3+ 4+

PEDREIRA  
3+ 4+

OLARIA  
3+ 4+

FUNDIÇÃO  
3+ 4+

## ERA III

GUILDA DOS TRABALHADORES

GUILDA DOS ARTESÃOS

GUILDA DOS COMERCIANTES

GUILDA DOS FILÓSOFOS

GUILDA DOS ESPÍOES

GUILDA DOS ESTRATEGISTAS

GUILDA DOS ARMADORES

GUILDA DOS CIENTISTAS

GUILDA DOS MAGISTRADOS

GUILDA DOS CONSTRUTORES

TEAR  
3+ 6+

VIDRAÇARIA  
3+ 6+

PRENSA  
3+ 6+

TEAR  
3+ 5+

VIDRAÇARIA  
3+ 5+

PRENSA  
3+ 5+



7 WONDERS is a game of REPOS PRODUCTION.  
+32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique  
www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. ALL RIGHTS RESERVED.

This material may only be used for private entertainment.

# ERA I

# ERA II

# ERA III

**CASA DE PENHORES**  
4+ 7+ **3**

**BANHOS**  
3+ 7+ **3**

**ALTAR**  
3+ 5+ **2**

**TEATRO**  
3+ 6+ **2**

**AQUEDUTO**  
3+ 7+ **5**

**TEMPLO**  
3+ 6+ **3**

**ESTÁTUA**  
3+ 7+ **4**

**PANTEÃO**  
3+ 6+ **7**

**JARDINS**  
3+ 4+ **5**

**PREFEITURA**  
3+ 5+ 6+ **6**

**PALÁCIO**  
3+ 7+ **8**

**TÁVERNA**  
4+ 5+ 7+ **5**

**POSTO DE COMÉRCIO ORIENTAL**  
3+ 7+ **1**

**POSTO DE COMÉRCIO OCIDENTAL**  
3+ 7+ **1**

**MERCADO**  
3+ 6+ **1**

**FÓRUM**  
3+ 6+ 7+ **1**

**CARAVANÇARÁ**  
3+ 5+ 6+ **1**

**VINHEDO**  
3+ 6+ **1**

**BAZAR**  
4+ 7+ **2**

**PORTO**  
3+ 4+ **1-4**

**FAROL**  
3+ 6+ **1-1**

**CÂMARA DE COMÉRCIO**  
4+ 6+ **2-2**

# ERA I

# ERA II

# ERA III

**PALIÇADA**  
3+ 7+ **1**

**QUARTEL**  
3+ 5+ **1**

**TORRE DE VIGIA**  
3+ 4+ **1**

**MURALHAS**  
3+ 7+ **1-1**

**CAMPO DE TREINAMENTO**  
4+ 6+ 7+ **1-1**

**FORTIFICAÇÕES**  
3+ 7+ **1-1-1**

**CIRCO ROMANO**  
4+ 5+ 6+ **1-1-1**

**ARSENAL**  
3+ 4+ 7+ **1-1-1**

**ESTÁBULOS**  
3+ 5+ **1-1**

**ENFERMARIA**  
3+ 4+ **1-1**

**CAMPO DE ARQUEIROS**  
3+ 6+ **1-1**

**LABORATÓRIO**  
3+ 5+ **1-1**

**ARENA**  
3+ 5+ 7+ **3-1**

**LOJA MAÇÔNICA**  
3+ 6+ **1-1**

**OFICINA DE CATAPULTAS**  
3+ 5+ **1-1-1**

**OBSERVATÓRIO**  
3+ 7+ **1-1-1**

**APOTECÁRIO**  
3+ 5+ **1-1**

**OFICINA**  
3+ 7+ **1-1**

**SCRIPTORIUM**  
3+ 4+ **1-1**

**TRIBUNAL**  
3+ 5+ **4**

**BIBLIOTECA**  
3+ 6+ **1-1**

**ESCOLA**  
3+ 7+ **1-1**

**SENADO**  
3+ 5+ **6**

**UNIVERSIDADE**  
3+ 4+ **1-1-1**

**ACADEMIA**  
3+ 7+ **1-1-1**

**ESTÚDIO**  
3+ 5+ **1-1-1**

# Descrição dos Símbolos das Cartas

## Cartas da Era I

a carta produz a Matéria-Prima indicada.



a carta produz uma das duas Matérias-Primas a cada turno.

*Esclarecimento: o jogador pode usar uma Matéria-Prima OU a outra para construir uma estrutura (ou um estágio da Maravilha), mas NÃO pode usar ambas em um mesmo turno.*

a carta produz o Produto Manufaturado indicado.



a carta vale o número de Pontos de Vitória indicado.

a carta fornece 1 Escudo.

a carta é considerada durante a contagem de Pontos de Vitória.

a carta é considerada durante a contagem de Pontos de Vitória.

a carta é considerada durante a contagem de Pontos de Vitória.

a carta vale o número de Moedas indicado. As Moedas são recebidas do banco apenas uma vez, no momento em que a carta é jogada.

a partir do turno seguinte àquele em que esta estrutura é construída, o jogador paga 1 Moeda em vez de 2 pelas Matérias-Primas compradas da cidade vizinha indicada pela seta.

a partir do turno seguinte àquele em que esta estrutura é construída, o jogador paga 1 Moeda em vez de 2 pelos Produtos Manufaturados comprados de seus dois vizinhos.

*Esclarecimento para o Posto de Comércio Oriental, o Posto de Comércio Ocidental e o Mercado: as setas indicam a(s) cidade(s) vizinha(s) à(s) qual(is) do desconto se aplica.*

## Tabuleiros

Uma vez por Era, o jogador pode construir gratuitamente uma estrutura de sua mão.

O jogador pode jogar a última carta de cada Era, em vez de descartá-la. Essa carta pode ser construída mediante o pagamento de seu custo, descartada em troca de 3 Moedas ou usada para a construção da Maravilha.

O jogador pode olhar todas as cartas descartadas desde o início do jogo, escolher uma e contruí-la gratuitamente.

Ao final da partida, o jogador pode «copiar» uma Guilda de sua escolha (carta roxa) que tenha sido construída por uma de suas cidades vizinhas.

## Cartas da Era II

a carta produz duas unidades da Matéria-Prima indicada.

a carta fornece 2 Escudos.

a carta vale 1 Moeda para cada carta marrom construída na cidade do jogador E nas duas cidades vizinhas.

*Esclarecimento: as cartas marrons construídas nas cidades vizinhas no mesmo turno em que o Vinhedo também são contadas.*

a carta vale 2 Moedas para cada carta cinza construída na cidade do jogador E nas duas cidades vizinhas.

*Esclarecimento: as cartas cinza construídas nas cidades vizinhas no mesmo turno em que o Bazar também são contadas.*

a cada turno, a carta produz uma unidade de uma das quatro Matérias-Primas indicadas à escolha do jogador.

*Esclarecimento: esses Recursos não podem ser comprados por cidades vizinhas.*

a carta produz uma unidade de um dos três Produtos Manufaturados indicados à escolha do jogador.

*Esclarecimento: esses Recursos não podem ser comprados por cidades vizinhas.*

## Cartas da Era III

a carta fornece 3 Escudos.

no momento em que é jogada, a carta fornece 3 Moedas por estágio da Maravilha construído na cidade do jogador (3, 6, 9 ou 12 Moedas). Ao final da partida, a carta vale 1 Ponto de Vitória por estágio da Maravilha construído na cidade do jogador (1, 2, 3 ou 4 pontos).

no momento em que é jogada, a carta fornece 1 Moeda para cada carta marrom presente na cidade do jogador. Ao final da partida, a carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta marrom presente na cidade do jogador.

no momento em que é jogada, a carta fornece 2 Moedas para cada carta cinza presente na cidade do jogador. Ao final da partida, a carta vale 2 Pontos de Vitória para cada carta cinza presente na cidade do jogador.

no momento em que é jogada, a carta fornece 1 Moeda para cada carta amarela construída pelo jogador, incluindo esta carta. Ao final da partida, a carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta amarela presente na cidade do jogador.

*Esclarecimento sobre a Arena, o Porto, a Câmara de Comércio e o Farol: as Moedas são recebidas apenas uma vez, no momento em que a estrutura é construída. Os Pontos de Vitória são contados ao final da partida, considerando as cartas e os estágios da Maravilha que tiverem sido construídos até então.*

## Guildas

A maioria das Guildas valem Pontos de Vitória com base nas estruturas de seus vizinhos.

*Nota: as duas setas, em ambos os lados da figura, indicam que são contadas as cartas das cidades vizinhas, mas não as da cidade que tem a Guilda.*

**Guilddos Espiões:** 1 Ponto de Vitória para cada carta vermelha presente nas cidades vizinhas.

**Guilddos Magistrados:** 1 Ponto de Vitória para cada carta azul presente nas cidades vizinhas.

**Guilddos Trabalhadores:** 1 Ponto de Vitória para cada carta marrom presente nas cidades vizinhas.

**Guilddos Artesãos:** 2 Pontos de Vitória para cada carta cinza presente nas cidades vizinhas.

**Guilddos Comerciantes:** 1 Ponto de Vitória para cada carta amarela presente nas cidades vizinhas.

**Guilddos Filósofos:** 1 Ponto de Vitória para cada carta verde presente nas cidades vizinhas.

As outras Guildas concedem Pontos de Vitória de acordo com critérios específicos.

**Guilddos Construtores:** 1 Ponto de Vitória para cada estágio da Maravilha construída nas cidades vizinhas E na sua cidade.

**Guilddos Armadores:** 1 Ponto de Vitória para cada carta marrom, cinza e roxa em sua cidade.  
*Esclarecimento: a Guilda dos Armadores também conta para esse total.*

**Guilddos Estrategistas:** 1 Ponto de Vitória para cada Ficha de Derrota presente nas duas cidades vizinhas.

**Guilddos Cientistas:** o jogador recebe um símbolo científico extra à sua escolha.  
*Esclarecimento: a escolha do símbolo é feita ao final da partida, e não quando a Guilda é construída.*

*Esclarecimento: Recursos produzidos pelos tabuleiros NÃO são considerados cartas (Vinhedo, Bazar, Guildas,...).*