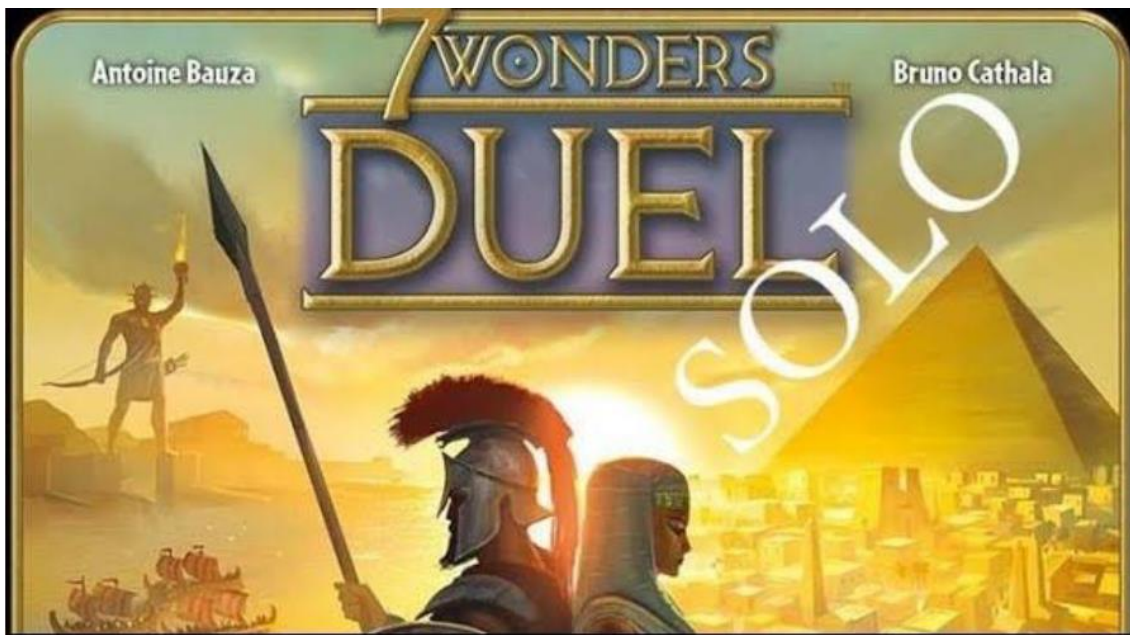




7 WONDERS – DESAFIO SOLO

Variante criada: La Société des Jeux / The Board Game Society

Preparação:

Use a mesma configuração que um jogo para 2 jogadores, com exceção das seguintes modificações:

1. Antes de colocar os tokens de progresso, remova os tokens de Economia e Estratégia e entregue-os ao seu oponente. Ele começará com essas duas atualizações, depois colocará aleatoriamente 5 fichas de progresso no tabuleiro do jogo e manterá as 3 fichas restantes por perto.



2. Depois de embaralhar as Cartas de Maravilha, selecione aleatoriamente 7 cartas para formar um único baralho virado para baixo. As outras cartas de Maravilhas são devolvidas à caixa.

3. Todos os outros elementos de configuração são idênticos, incluindo a preparação para os baralhos das Eras 1 a 3, bem como o layout das cartas para cada uma das Eras.

Objetivo do Desafio Solo:

Antes do final das 3 Eras, complete a construção das 7 Maravilhas e obtenha uma Supremacia Militar OU Científica. Você vencerá se atender às duas condições de vitória e sua pontuação no final do jogo for maior que a do seu oponente.

Turnos do jogo:

No início do jogo, revele a primeira carta de Maravilha a ser criada, as outras cartas ficam viradas para baixo e serão reveladas uma a uma, depois que a carta de Maravilha for concluída. Seu oponente sempre será o primeiro jogador; comece selecionando uma carta disponível para ele, independentemente dos pré-requisitos de compra (somente para o seu oponente), e prossiga com o seu turno da maneira usual. Você alterna cada turno, entregando uma carta ao seu oponente e uma carta para você até o final da Era 1. Depois que a primeira Era for concluída, configure as cartas de acordo com o layout da Era 2. Você começará novamente dando uma carta ao seu oponente e pegando uma para si e assim por diante. Este processo também será idêntico para a terceira era, terminando o jogo, depois que a última carta for retirada.

Lembrete: Cada carta militar dada ao seu oponente recebe um bônus de avanço de +1 devido à Ficha de Progresso da estratégia. Além disso, ao negociar por recursos, você entrega todo o custo da transação ao seu oponente por causa do seu Símbolo de Progresso Econômico. Durante o jogo, se o seu oponente conseguir completar uma Supremacia Militar ou Científica, você perde imediatamente o jogo ...

Nota: Regras atualizadas 2.0

Quando seu oponente tiver a oportunidade de receber um token de progresso, ele escolherá na seguinte ordem:

1. Lei, este símbolo vale um símbolo científico
2. Matemática, marcando 3 pontos de vitória para cada Ficha de Progresso em sua posse (incluindo ela mesma)
3. Filosofia, dando-lhe 7 pontos de vitória
4. Agricultura, pegue imediatamente 6 moedas do banco, o token vale 4 pontos de vitória
5. Urbanismo, pegue imediatamente 6 moedas do banco - cada vez que você constrói um prédio de graça através de links, você ganha 4 moedas

6. Para o equilíbrio: Teologia, Alvenaria, Arquitetura

Após a contagem do ponto final, cada 3 moedas concedem 1 ponto de vitória adicional.

Para determinar a pontuação do desafio individual, basta comparar entre os seus pontos e os do seu oponente.