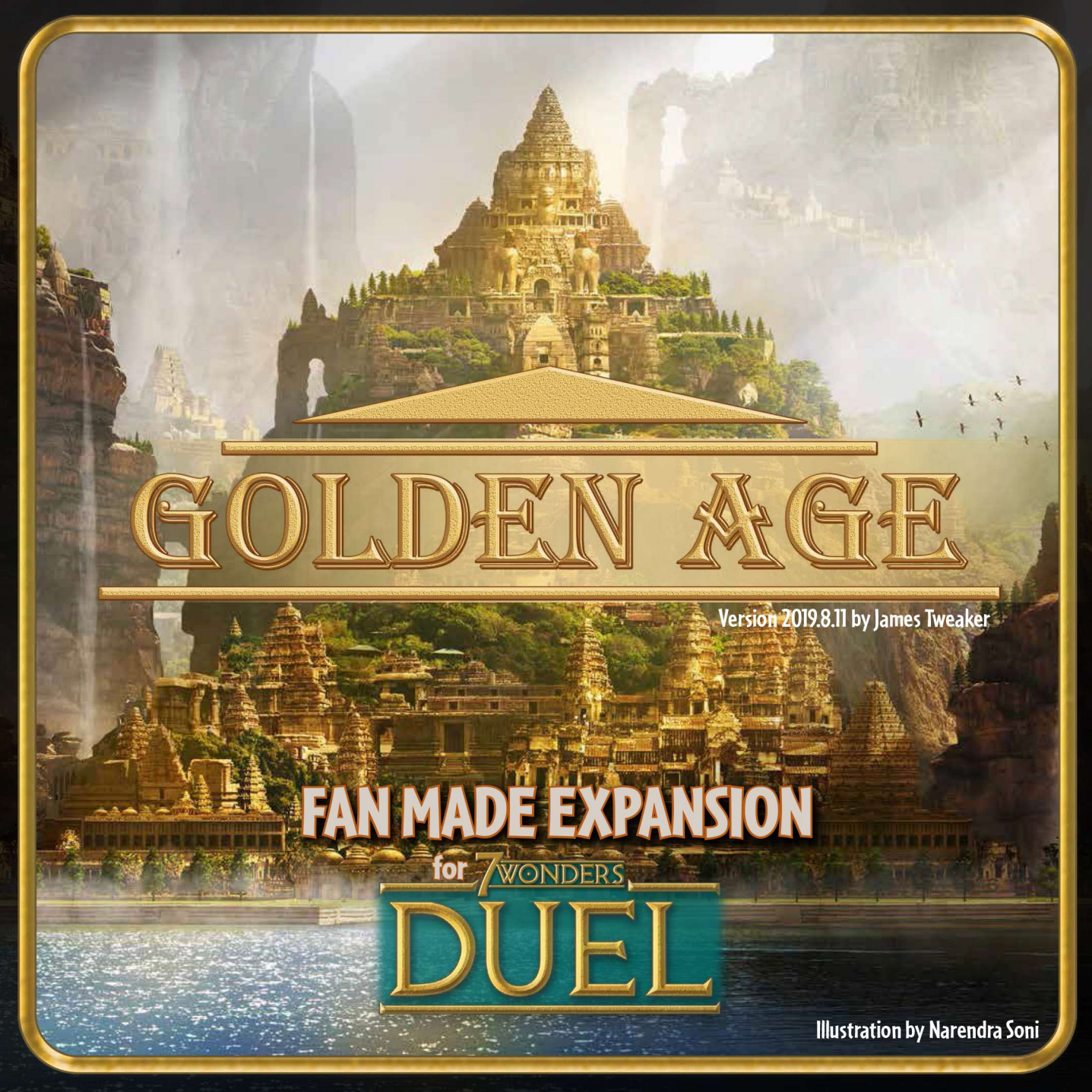




GOLDEN AGE

Version 2019.8.11 by James Tweaker

FAN MADE EXPANSION

for 7 WONDERS

DUEL

Illustration by Narendra Soni

Bem-vindo à «Era de Ouro», uma expansão feita por fãs para o excelente jogo 7 Wonders Duel!

O Que Há de Novo?

Esta expansão reúne o jogo original em uma única era para permitir escolhas significativas e estratégicas desde o início do jogo.

Três tipos de jogos estão disponíveis: Era de Ouro para 2 jogadores (página 4), sua variante para 3 jogadores (página 9)



um novo mecanismo para as maravilhas e avanço militar,



uma única era com todas as cartas das Era I a III e Guildas,

e “Corrida Solar” (página 14), um jogo para 2 jogadores em ritmo acelerado e luta cronometrada pela supremacia, porque você sabe, às vezes só temos 20 minutos para um jogo.

O Que Eu Preciso ?

- O jogo base
- Fichas e três dados de 4 lados para o novo baralho de maravilhas da Era de Ouro.



fichas de maravilha
(moedas ou qualquer outra coisa)



três dados de 4 lados
(o melhor é uma cor por era)

- Uma ampulheta de 1 minuto para a Corrida Solar. Você pode usar qualquer relógio, é claro.



Licença

Esta é uma expansão não autorizada (ainda) feita por um fã para o jogo **7 Wonders Duel**. O jogo original é feito por Antoine Bauza e Bruno Cathala e publicado pela Sombremos Production. A maior parte do conteúdo e logotipos deste livreto foram extraídos dos originais disponíveis no site do **7 Wonders Duel**.

Qualquer criação que não esteja sob a lei de direitos autorais ou sob outra licença é distribuída sob a licença Creative Commons «Atribuição 4.0 Internacional»: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> e não se destina à venda.

Créditos

Ilustração da capa: Narendra Soni (ainda não autorizada), <https://www.artstation.com/narenseni>

Algumas das regras para 3 jogadores e inspirações gerais foram retiradas da seção variante do fórum do **7 Wonders Duel** em boardgamegeek.com, especialmente «**7 Wonders Truel**»

Autor da expansão: James Tweaker

Feedback ou Comentários?

Por favor, conte-nos o quanto você se divertiu ou não com o jogo em <https://www.boardgamegeek.com/thread/2145374>

Histórico de Versões

- **2019.8.11** Esclarecimentos e erratas sobre regras militares e Solar Run.

Era de Ouro

Em um jogo da Era de Ouro para dois jogadores, duas coisas mudam: a maneira como você seleciona as Maravilhas e a maneira como descarta as cartas de Era. O resto das regras permanecem inalteradas.

Preparação

Ao iniciar um jogo da Era de Ouro, **NÃO** selecione as maravilhas como antes. Em vez disso, compre 12 maravilhas e divida-as em 3 baralhos de 4 maravilhas.

Em seguida, role os três dados e coloque-os no topo de cada um dos 3 baralhos de maravilhas. Identifique uma ordem para as pilhas, sendo 1ª, 2ª e 3ª Era.

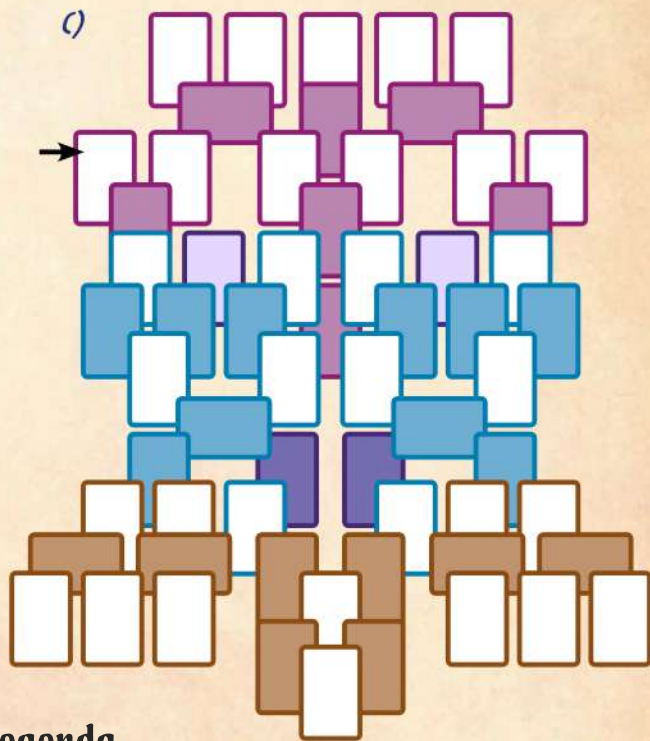
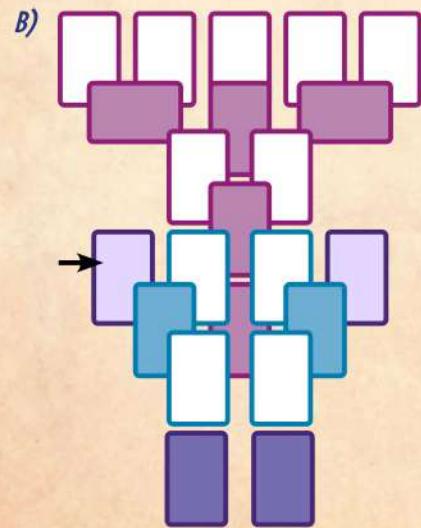
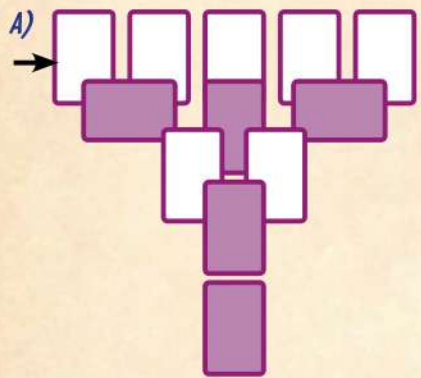
Deixe-as de lado por enquanto e vamos construir a estrutura da Era de Ouro. Para isso você precisará selecionar as seguintes cartas:

- 4 cartas de Guilda
- 20 cartas da Era I, devolva 3 para a caixa
- 20 cartas da Era II, devolva 3 para a caixa
- 18 cartas da Era III, devolva 2 para a caixa



Estrutura da Era de Ouro

Esta estrutura foi construída pensando na ramificação inicial e final. Além disso, com cartas de guilda fixas você pode se planejar com antecedência para maximizar seu uso. Muitas outras pequenas mudanças foram trazidas graças a esta estrutura. Aproveite a exploração!



Legenda

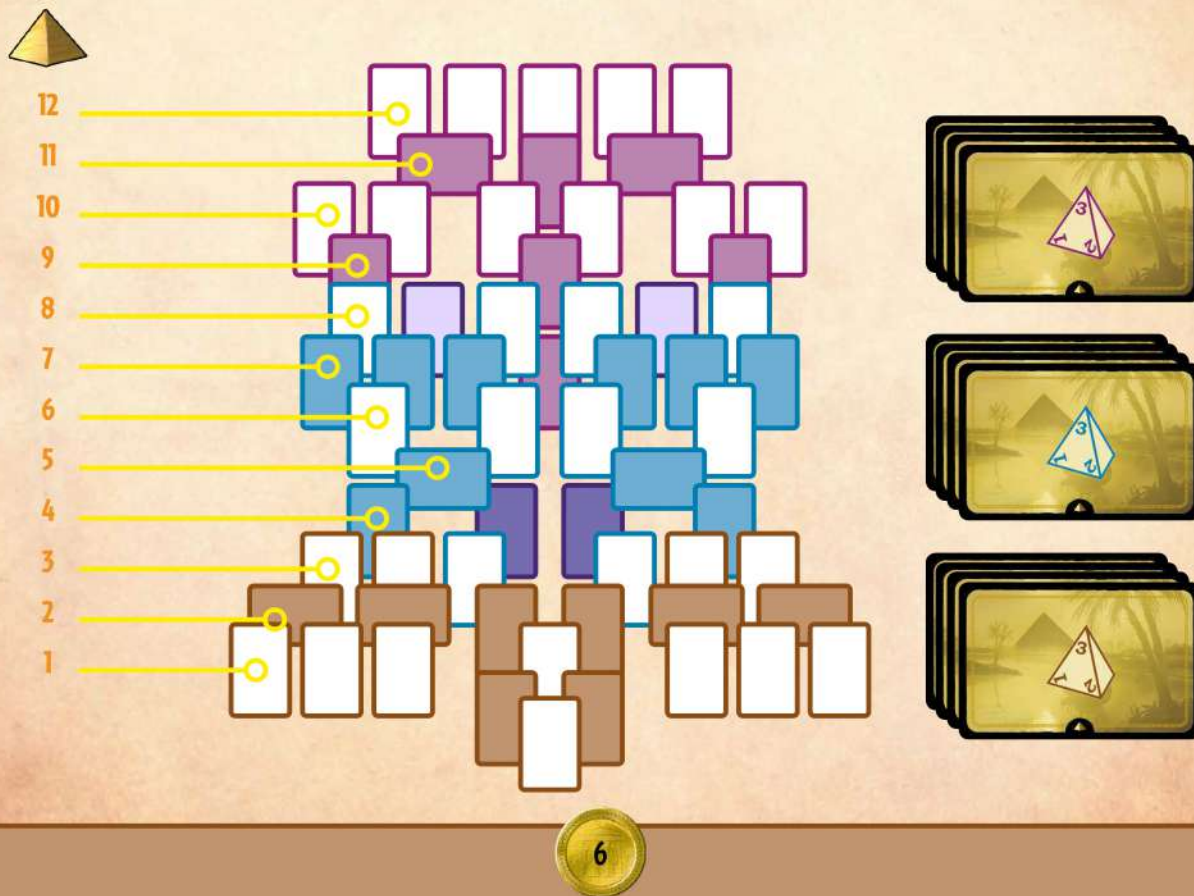
	Era I	Era II	Era III	Guilda
Voltada para baixo				
Voltada para cima				

Fichas de Maravilhas

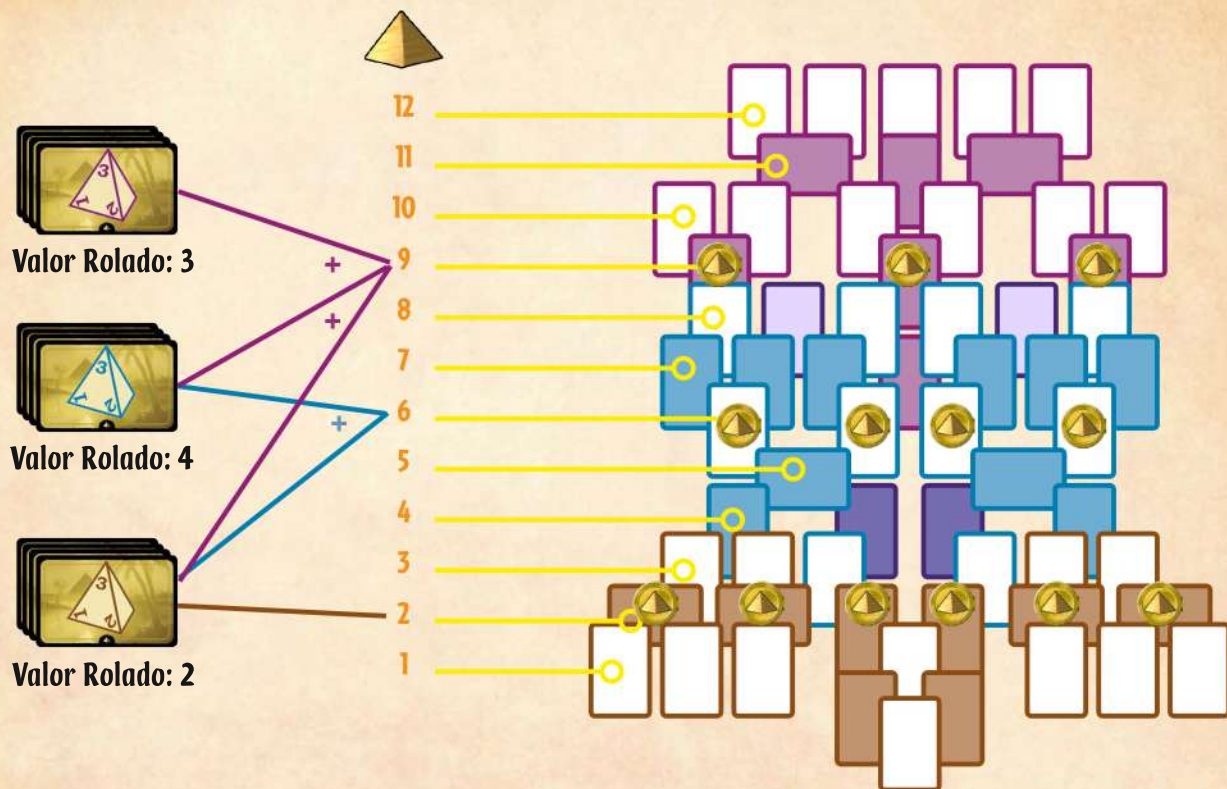
Agora que a estrutura está definida, adicionaremos as Fichas de Maravilhas.

- Pegue o resultado do primeiro dado, conte ao longo das linhas até chegar ao valor indicado por ele. Coloque uma ficha em cada uma das cartas da linha.
- Em seguida, adicione ao primeiro dado o resultado do segundo, conte ao longo das linhas até atingir o total dos 2 dados e coloque uma ficha em cada carta da linha.
- Por fim, adicione o resultado do terceiro dado e coloque as fichas na linha correspondente. Você pode deixar os baralhos de Maravilhas na lateral da estrutura com os dados sobre eles.

Veja um exemplo de como colocar as fichas na próxima página.



Aqui está um exemplo de como definir as Fichas de Maravilhas. Feita esta preparação final, o jogo começa.



Como Comprar Maravilhas Enquanto Joga



Sempre que um jogador escolher usar uma carta (para construir estrutura/maravilha ou descartar por moedas) que possui uma Ficha de Maravilha, esse jogador mantém a ficha e remove todas as fichas restantes da linha. Em seguida, execute a seleção das 4 maravilhas do baralho correspondente como faria em um jogo normal de 7 Wonders Duel.

Se os jogadores tiverem o mesmo número de Fichas de Maravilha ANTES da escolha, então o jogador que escolheu usar a carta decide quem inicia a seleção de Maravilhas ANTES de revelar as mesmas e usar a carta. Se tiverem fichas ímpares, a decisão é dada ao jogador com o menor número de fichas.

O jogador A escolhe usar uma carta. Ninguém tinha fichas antes, então ele decide quem começa a seleção de Maravilhas.



O jogador A novamente escolhe usar uma carta. Embora ele agora tenha uma ficha, o jogador B decide quem começa a seleção de Maravilhas.



O jogador B escolhe usar uma carta. Ele não tinha nenhuma ficha e A tem duas. Novamente B decide quem começa a seleção de Maravilhas.



As regras clássicas das maravilhas ainda se aplicam. Embora um jogador possa comprar até 6 maravilhas, ele poderá construir apenas o máximo regular de 4 maravilhas.

Quando a 7ª maravilha for construída, todas as maravilhas restantes serão devolvidas à caixa. Os jogadores têm mais opções, pois todas as maravilhas são eventualmente habilitadas no jogo, mas chegam mais tarde durante a partida.

Era de Ouro - Variante Para 3 Jogadores

A variante Era de Ouro para 3 jogadores adapta algumas das regras para manter o jogo equilibrado e divertido.

Ciências

Apenas 5 símbolos científicos diferentes são necessários para uma vitória instantânea.



Comprando Recursos

Ao comprar um recurso do banco o custo extra é determinado pelo vizinho que possui a maior quantidade daquele símbolo.

Por exemplo. O jogador precisa comprar 1 pedra e 1 vidro. O vizinho da esquerda tem 2 pedras. O vizinho da direita tem 1 pedra e 1 vidro. Custo: 2+2 extra pela pedra. 2+1 extra pelo vidro.

Fichas de Progresso

Mudança na ficha “Economia”: Após o pagamento ao banco por um oponente, você recebe metade da soma desse dinheiro do banco **ARREDONDADO PARA CIMA**.

Recurso Inicial Extra

Crie cartas ou fichas representando os três recursos marrons. No início do jogo, dê aleatoriamente uma carta para cada jogador.



Avanço Militar

As regras da mecânica do avanço militar sofreram grandes mudanças. Consulte as páginas seguintes.

Estrutura das Eras e Maravilhas

É ajustado a partir da versão para 2 jogadores. Consulte as páginas seguintes.

Preparação Militar Para 3 Jogadores

Coloque um cubo de cor diferente para cada jogador no espaço inicial. Coloque o grande peão militar sobre o terceiro espaço a partir do final, que agora indica a parte inferior da trilha. Também empilhe as fichas de perda de moedas nos espaços próximos ao peão.

Escudos de Cartas e Maravilhas

Para cada símbolo de escudo adquirido em uma carta, mova seu cubo militar para cima esse número de espaços na trilha, em direção à vitória.

Em seguida, **ALTERNE** o movimento de cada oponente para baixo naquela trilha, um espaço de cada vez, começando com o oponente que está mais acima na trilha.

Se os oponentes estiverem empatados e houver um número ímpar de escudos na carta, o jogador ativo escolhe qual oponente desce primeiro. Se um jogador entrar em Miséria Militar, ele não poderá descer mais e seu movimento será descartado.

Miséria Militar

Se um jogador for movido para o espaço onde está o grande peão militar na parte inferior da trilha, ele não poderá subir na trilha novamente e seu cubo será empurrada para trás do marcador militar. A partir de agora, qualquer carta militar escolhida por aquele jogador deverá ser imediatamente descartada sem nenhum rendimento.

Perda de Ouro

Assim que todos os escudos forem aplicados, cada jogador próximo a uma ficha de Perda de Ouro a pega e devolve o número correspondente de moedas ao banco. Se um jogador já possui a mesma ficha, ele a deixa no tabuleiro e a ignora.

Pontos de Vitória

No final do jogo, se você estiver na trilha superior, você receberá os pontos de vitória mostrados; em vez disso, se você estiver na trilha inferior, você perderá o número de pontos de vitória exibido ao lado do seu cubo.



Exemplo

**1) O jogo começou há algum tempo e
A possui uma ficha de perda de 2 ouros.**



4) O jogo termina assim:
A perde 10 pontos
C perde 5 pontos



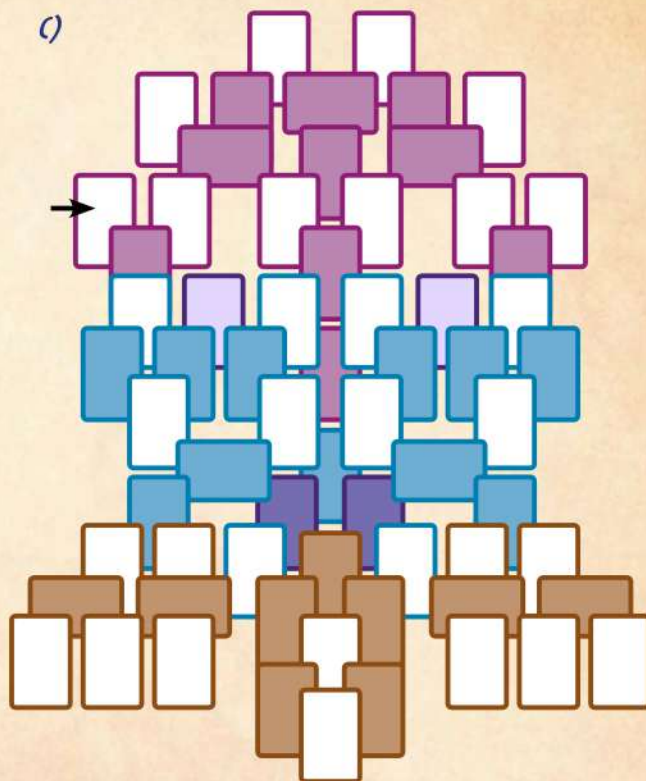
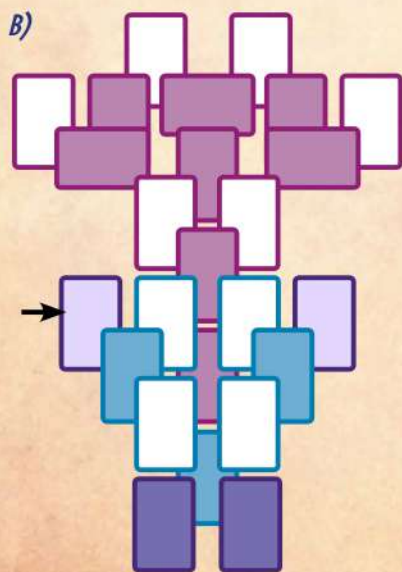
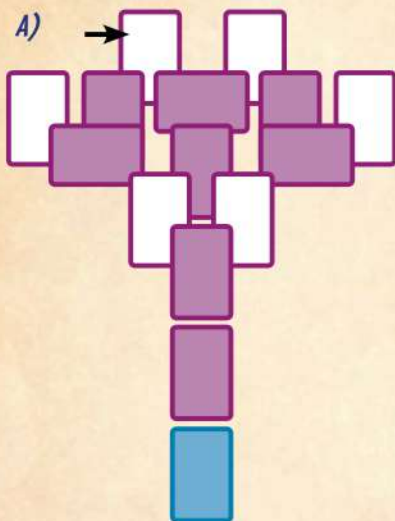
2) B joga uma carta militar de 3 escudos. Ele subirá três espaços. C desce um espaço, depois A e C descem novamente.



3) C escolhe a ficha de perda de 2 ouros restante e os entrega ao banco.
A escolhe uma ficha de perda de 5 Ouros e dá o que pode ao banco. No próximo espaço A estará em Miséria Militar.



Estrutura das Cartas Para 3 Jogadores - 66 Cartas



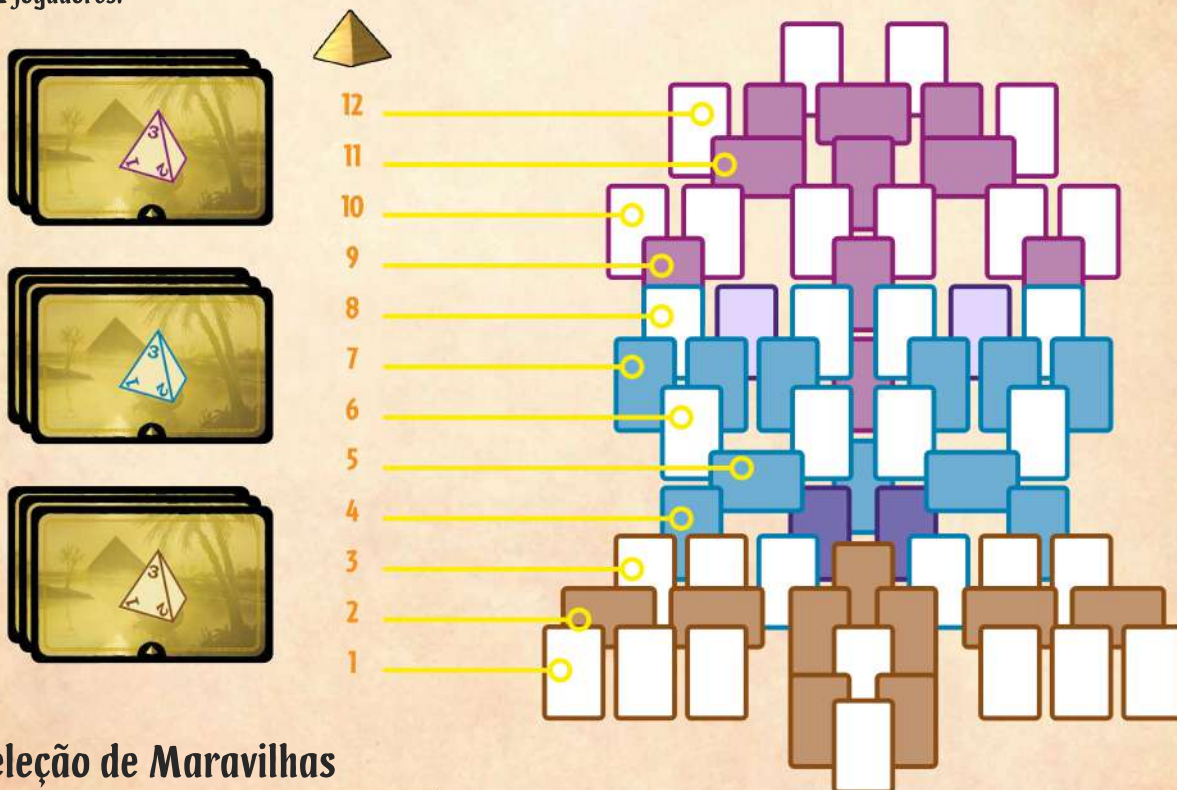
Legenda

	Era I	Era II	Era III	Guilda
Voltada para baixo				
Voltada para cima				

Fichas de Maravilhas

Preparação

1. Faça 4 pilhas de 3 maravilhas
2. Distribua 1 pilha aleatoriamente, começando pelo primeiro jogador no sentido horário.
3. Jogue os dados e coloque fichas de Maravilhas como em um jogo da Era de Ouro para 2 jogadores.



Seleção de Maravilhas



Como em um jogo para 2 jogadores, você não pode escolher a ordem da seleção se tiver mais fichas do que outro jogador **ANTES** da escolha da carta. A diferença aqui é que o jogador que inicia a seleção de Maravilhas mantém a ficha **EM VEZ** daquele que escolheu a carta, então cada jogador só pode iniciar a seleção uma vez.

Corrida Solar

A Corrida Solar é uma variante para 2 jogadores jogada com um cronômetro. O jogador tem que tomar decisões rápidas e precisas antes que o tempo acabe, caso contrário, seu oponente escolherá por ele!

O jogo se concentra em correntes e apenas um subconjunto de cartas é usado.



A Regra do Temporizador

Cada jogador tem uma única passada de ampulheta para fazer sua escolha, pegando uma carta e dizer qual ação realiza com ela.



O adversário verifica a ampulheta, se o jogador atual ficar sem tempo e nenhuma carta for escolhida, o adversário escolhe a carta por ele. Quer a carta tenha sido escolhida ou não, se nenhuma ação foi decidida pelo jogador atual, o oponente pode forçá-lo a vender a carta pelo preço normal em vez de jogá-la ou construir uma maravilha.

Regras Específicas

A seleção das maravilhas é feita como no jogo original, sem fichas.

A estrutura das cartas é construída em torno de um único ponto e com um subconjunto de cartas ao redor. Veja as páginas seguintes.

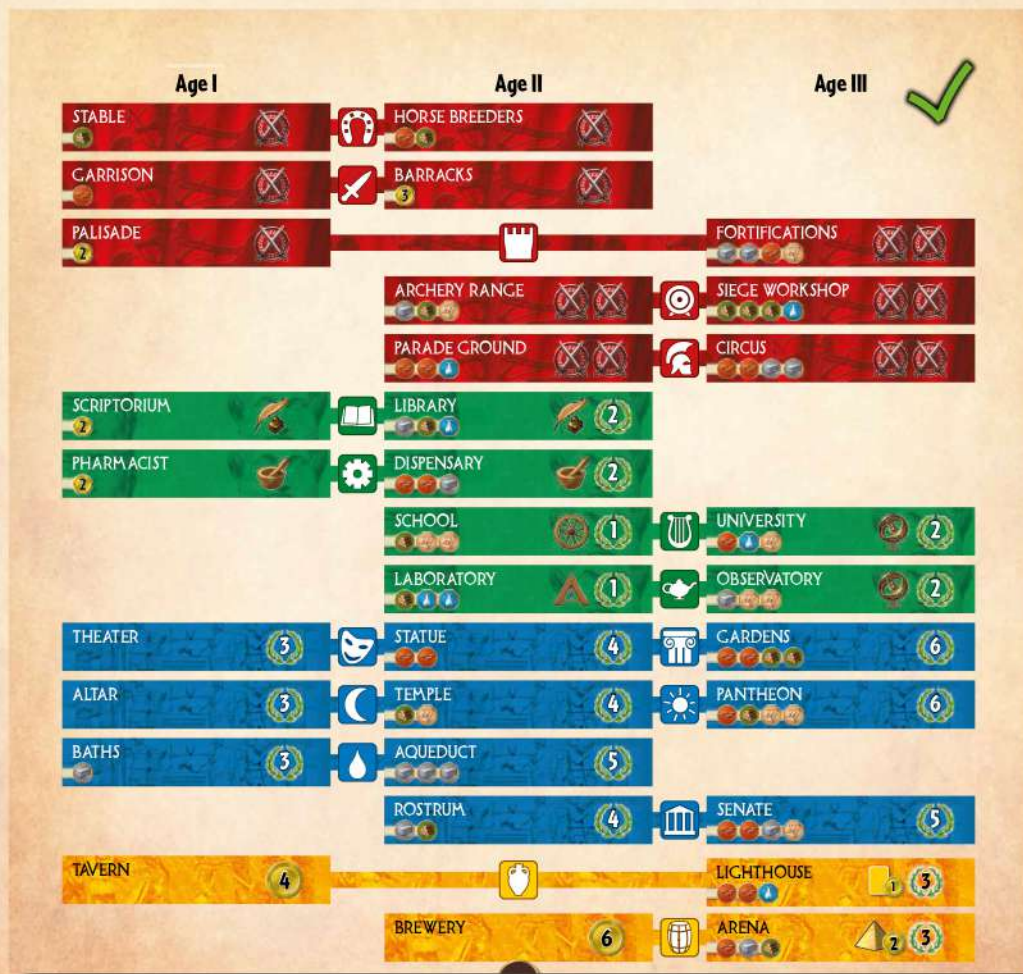
Apenas 5 símbolos científicos são necessários para vencer o jogo, pois um é removido da partida.



Cartas Para Devolver À Caixa

Guarde todas as cartas com um símbolo de encadeamento (Ver Livro de Regras) mais as que são mostradas na próxima pg.

As cartas de encadeamento estão no centro da Corrida Solar. Guarde todas elas.



Remova todas as cartas da Era III não encadeadas. Remova todas as cartas da Era II exceto as 2 cinzas. E remova as 3 douradas não encadeadas da Era I

Age I	Age II	Age III	Guilds
LUMBER YARD 	SAWMILL 	ARSENAL 	MERCHANTS GUILD 
LOGGING CAMP 	BRICKYARD 	COURTHOUSE 	SHIPOWNERS GUILD 
CLAY POOL 	SHELF QUARRY 	ACADEMY 	BUILDERS GUILD 
CLAY PIT 	CLASS-BLOWER 	STUDY 	MAGISTRATES GUILD 
QUARRY 	DRYING ROOM 	CHAMBER OF COMMERCE 	SCIENTISTS GUILD 
STONE PIT 	WALLS 	PORT 	MONEYLENDERS GUILD 
GLASSWORKS 	FORUM 	ARMORY 	TACTICIANS GUILD 
PRESS 	CARAVANSERY 	PALACE 	
GUARD TOWER 	CUSTOMS HOUSE 	TOWN HALL 	
WORKSHOP 	TRIBUNAL 	OBELISK 	
APOTHECARY 			
STONE RESERVE 			
CLAY RESERVE 			
WOOD RESERVE 			

Você deve ficar com:

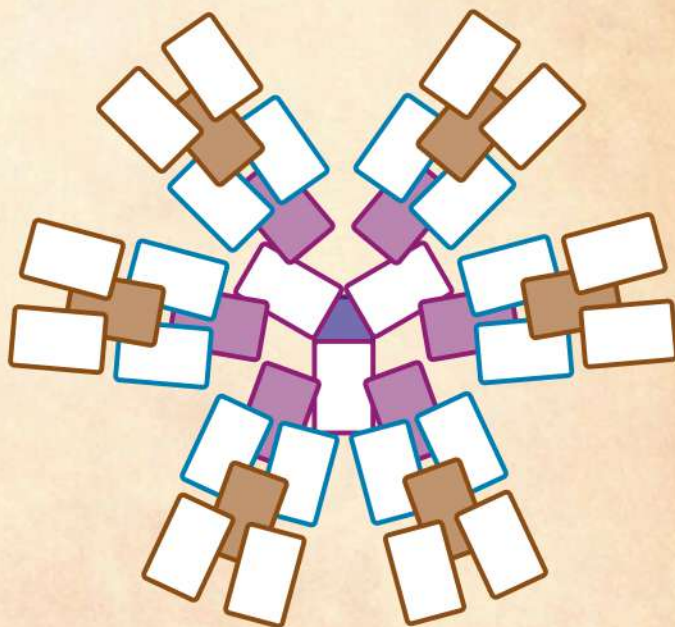
- 20 cartas da Era I
- 15 cartas da Era II
- 13 cartas da Era III
- 7 cartas de guilda

A Estrutura da Era de Ouro na Corrida Solar

Para criar a estrutura a partir das cartas que lhe restou, selecione as seguintes cartas:

- 18 cartas da Era I, 2 são devolvidas à caixa
- 12 cartas da Era II, 3 são devolvidas à caixa
- 9 cartas da Era III, 4 são devolvidas à caixa
- 1 carta de Guilda, as demais devolvidas à caixa

A primeira carta a ser usada é uma carta de Guilda aleatoriamente virada para baixo. Em seguida, construiu-se gradualmente em torno dela para criar o sol usado na Corrida Solar.



Você Está Pronto Para Correr!

Esperamos que você goste das escolhas rápidas da variante Corrida Solar!

Legenda

	Era I	Era II	Era III	Guilda
Voltada para baixo				
Voltada para cima				

