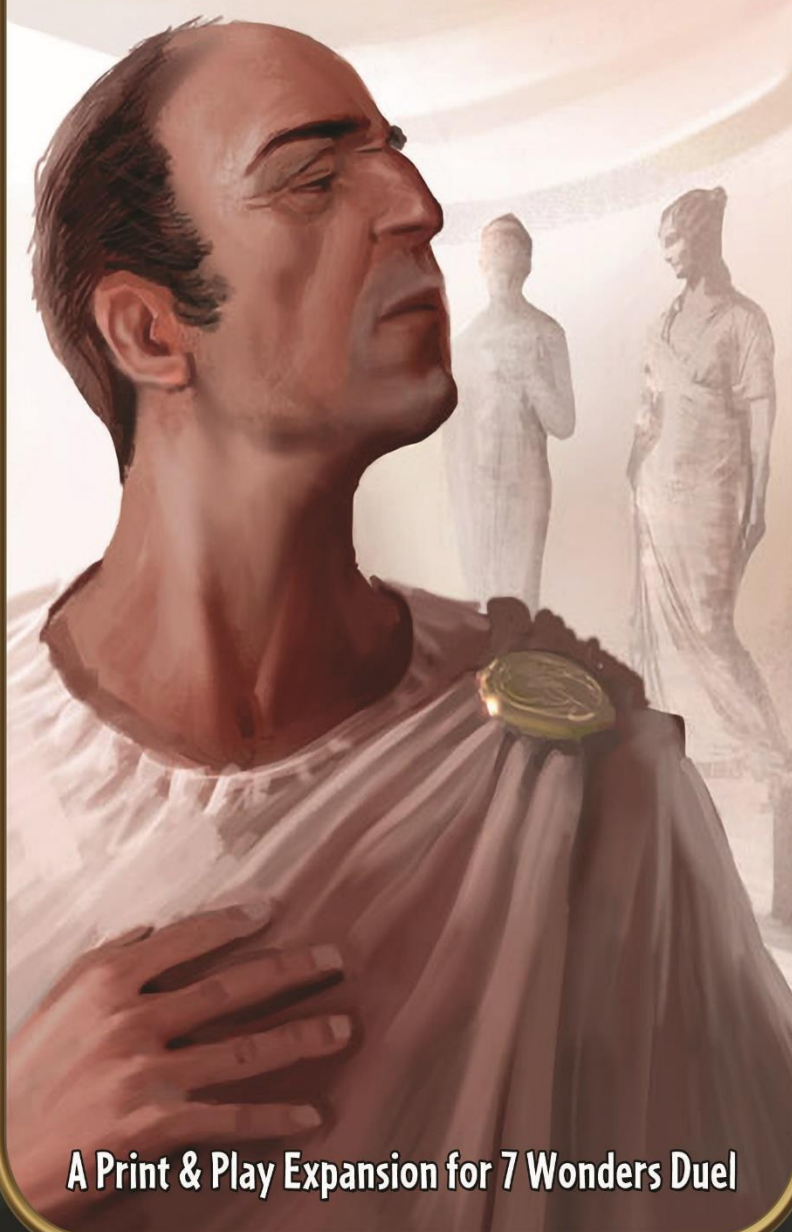


# 7 WONDERS™ DUEL LEADERS



A Print & Play Expansion for 7 Wonders Duel

All assets from 7 Wonders and related games are property of Repos Productions

# Conteúdo

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Introdução .....                 | 2  |
| Regras .....                     | 3  |
| Visão Geral do Líder .....       | 4  |
| Visão geral das Maravilhas ..... | 10 |
| Variantes .....                  | 11 |
| Créditos .....                   | 11 |

# Introdução

**7 Wonders Duel: Líderes** é uma expansão para fãs de imprimir e jogar que permite aos jogadores adotar a mecânica e as personalidades de 7 Wonders: Líderes e experimentá-los em um jogo de 7 Wonders Duel.

As cartas de líderes permitem que os jogadores aprimorem sua jogabilidade e especializem suas estratégias de maneiras que normalmente não seriam capazes durante um jogo de 7 Wonders Duel.

Essa expansão de fãs adiciona uma etapa ao início do jogo durante as quais jogadores escolhem de dois grupos de líderes (semelhante à escolha de Maravilhas). Os jogadores montam uma mão de quatro líderes e, antes de cada idade, há uma Fase de Recrutamento, na qual os jogadores podem recrutar líderes ou descartá-los por duas moedas.

Além disso, essa expansão vem com duas novas maravilhas, cada uma focada nos líderes de uma maneira única. Roma permite que os jogadores comprem e joguem líderes adicionais, enquanto Abu Simbel permite que um jogador enterre um líder já recrutado para ganhar pontos de vitória adicionais.



# Regras

## Mudanças na Preparação

Cada jogador pega 3 moedas adicionais do banco, um total de 10 moedas.

## Fase adicional do Líder

Antes da fase de seleção de Maravilha, execute uma fase de Líderes. Os jogadores recrutam líderes de maneira semelhante à escolha de Maravilhas, exceto que o segundo jogador escolhe primeiro no primeiro lote.

- Escolha um primeiro jogador (pule esta etapa na fase de Seleção de Maravilhas)

- Embaralhe as cartas dos líderes

- Coloque 4 líderes aleatórios, com a face para cima, entre os dois jogadores

- O segundo jogador escolhe 1 líder

- O primeiro jogador escolhe 2 líderes

- O segundo jogador leva o líder restante

- Coloque mais 4 líderes e repita o processo de seleção. Desta vez, comece com o primeiro jogador

Quando esta etapa estiver concluída, cada jogador terá 4 líderes. Os líderes escolhidos devem ser mantidos com a face para cima e disponíveis para os dois jogadores examinarem. O único momento em que os líderes não estão disponíveis para inspeção é o momento em que os jogadores decidem qual líder usar para essa era.

## Alterações na Fase de Seleção de Maravilha:

- Pule a etapa "Escolha um primeiro jogador", pois você já escolheu um primeiro jogador na Fase de Líderes

- Durante a etapa "Embaralhar as 12 Maravilhas", embaralhe as novas Maravilhas Roma e Abu Simbel, com as outras

## Alterações na Visão Geral de uma Era:

Para cada era, antes de preparar a estrutura para essa era, cada jogador terá a oportunidade de construir um líder durante a Fase de Recrutamento.

- Cada jogador leva os líderes que eles ainda não recrutaram para a mão deles

- Cada jogador escolhe uma face para baixo

- Os jogadores viram o líder selecionado com a face para cima simultaneamente

- Cada jogador declara simultaneamente se está recrutando seu líder, ou descartá-lo por dinheiro

- Para cada líder que um jogador descarta por dinheiro, ele retorna a carta do líder para a caixa e ganhe 2 moedas (este valor não é aumentado por cartas amarelas na cidade de um jogador)

- Para cada líder que um jogador recruta, eles pagam o custo do líder em moedas ao banco, coloque-o na área de jogo e resolva sua capacidade, se aplicável

- Cada jogador devolve seus líderes não jogados ao tabuleiro, com a face para cima, até a próxima Fase de Recrutamento da próxima era. Quando esta fase termina, a Era é jogada normalmente pelas regras normais do 7 Wonders Duel.

*Nota: Os jogadores receberão dinheiro para seus líderes descartados antes da resolução dos líderes de seus oponentes.*

*Nota: Recomenda-se que os jogadores coloquem um marcador nos líderes que eles recrutaram para eliminar qualquer possível confusão entre quais líderes foram recrutados e quais são elegíveis para serem recrutados no futuro.*

*Nota: pode importar qual líder do jogador se resolve primeiro. Se isso acontecer, o jogador que está jogando primeiro ou quem tem a opção de quem joga primeiro na era seguinte resolve seu líder primeiro. Se uma vitória militar ou científica for alcançada neste momento, o jogo termina.*

**Maravilhas:** Ao jogar com 7 Wonders Duel: Líderes, não retorne sua quarta maravilha para a caixa se o seu oponente construiu sua quarta maravilha. Em vez disso, mantenha-a na sua frente, mas vire-a com a face para baixo. Você é incapaz de construir essa maravilha se o seu oponente construiu todas as 4 de suas maravilhas.

*Nota: Para obter mais informações sobre por que você deve virar a oitava maravilha para baixo, em vez de devolvê-la à caixa, consulte a carta do líder Imhotep.*

# Visão Geral dos Líderes



## Alexander (Alexandre)

Alexander dá a você pontos de vitória bônus no final do jogo, dependendo de quantas moedas você forçou seu oponente a perder por conquistas militares. Se você removeu o token forçando seu oponente a perder 2 moedas, Alexander vale 2 pontos de vitória. Se

você removeu o token forçando seu oponente a perder 5 moedas, Alexander vale 5 pontos de vitória.

• *Você ganha esses pontos de vitória mesmo que o peão de conflito não esteja mais em uma dessas zonas*



## Aspasia (Aspásia)

Aspasia cancela o movimento do peão do conflito na próxima vez que ele for movido.

• *Aspasia cancelará o movimento do peão de conflito, independentemente da direção em que ele se moveria.*

• *Você não pode recusar o cancelamento do*

*próximo movimento.*

• *É recomendável que você coloque o token que está incluído na carta de Aspasia quando ele for recrutado e quando ela cancelar o movimento do peão de conflito para colocar esse token nessa carta para rastrear facilmente qual carta foi cancelada.*



## Amytis (Amitis da Média)

Amytis vale 2 pontos de vitória para cada maravilha que você construiu.



## Berenice (Berenice)

Berenice conta como uma carta amarela na sua cidade ao determinar quantas moedas você recebe quando descarta uma carta.

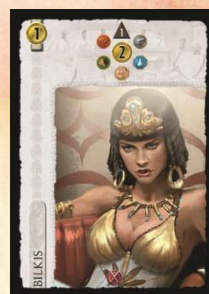
• *Berenice não conta como carta amarela para nenhum outro fim.*



## Archimedes (Arquimedes)

Archimedes fornece os símbolos de ligação listados. Você pode construir uma carta com esses símbolos gratuitamente.

• *Archimedes ajudará a marcar pontos de vitória através da carta de líder de Vitruvius e moedas através do Urbanismo.*



## Bilkis (Bilkis do Sabá)

Cada vez que você constrói uma carta, você pode comprar um recurso do banco por 2 moedas. Esse custo não é aumentado por causa das cartas marrons ou cinza da cidade adversária.



## Aristotles (Aristóteles)

Aristotles vale três pontos de vitória para cada token de progresso que você possui.



## Caesar (Júlio César)

Caesar fornece dois escudos, semelhantes à construção de uma carta militar.

• *Não há penalidade por ser forçado a perder moedas que você não possui.*

• *Se Caesar forçar o peão do conflito a entrar em uma zona pela primeira vez, seu*

*oponente perderá moedas de acordo. Isso entrará em vigor depois que o seu oponente tiver pago pelo líder atual; portanto, é impossível forçá-lo a não conseguir pagar o líder que ele escolher construir. No entanto, se eles descartarem o líder por moedas, é possível que essas moedas sejam perdidas.*



## Caligula (Calígula)

Sempre que seu oponente perde moedas devido a suas conquistas militares, ele perde o dobro de moedas.

- Não há penalidade por ser forçado a perder moedas que você não possui.
- Se um jogador recrutou Caligula e Nero,

ele ganhará as moedas adicionais que seu oponente perde devido às suas conquistas militares, mas não poderá ganhar mais moedas do que seu oponente perde.



## Cleopatra (Cleópatra)

Cleopatra vale 5 pontos de vitória.



## Croesus (Creso)

Depois de construir a estrutura, pegue as três cartas da Era atual que foram devolvidas à caixa durante a configuração do jogo. Escolha e construa uma de graça, devolvendo as outras duas à caixa.

• Se a maravilha A Estátua da Liberdade for jogada depois, o jogador da maravilha escolherá e construirá uma de graça e dará uma ao oponente para construir de graça. Não haverá uma carta adicionada à pilha de descarte.



## Darius (Dario)

Seu oponente perde duas moedas.

- Darius não custa nenhuma moeda para recrutar.
- Não há penalidade por ser forçado a perder moedas que você não possui.
- Darius entra em ação depois que o seu

oponente paga pelo líder atual; portanto, é impossível forçá-lo a perder moedas e não poder pagar pelo líder que ele escolhe construir. No entanto, se eles descartarem o líder por moedas, é possível que essas moedas sejam perdidas devido à carta de líder de Darius.

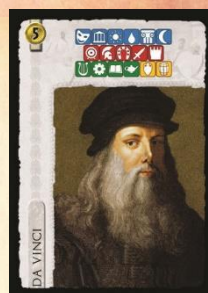


## Diocletian (Diocleciano)

Seu oponente perde quatro moedas.

- Não há penalidade por ser forçado a perder moedas que você não possui.
- Diocletian entrará em ação depois que o

seu oponente tiver pago pelo líder atual; portanto, é impossível forçá-lo a perder moedas e não conseguir pagar o líder que ele escolher construir. No entanto, se eles descartarem o líder por moedas, é possível que essas moedas sejam perdidas devido à carta de líder de Diocletian.



## Da Vinci (Leonardo Da Vinci)

Da Vinci fornece os símbolos de ligação listados. Você pode construir uma carta com esses símbolos gratuitamente.

- Da Vinci ajudará a marcar pontos de vitória através da carta de líder de Vitruvius e moedas através do Urbanismo.
- Se estiver jogando com Da Vinci, é recomendável não jogar com Archimedes, Hammurabi, Leonidas or Xenophon no seu grupo de Líderes.



## Euclid (Euclides)

Uma vez por jogo, quando você recebe uma carta que daria a você um par de símbolos científicos, você pode colocar um deles em Euclid. A carta abaixo deste fornece todos os seus benefícios normais, mas, em vez de qualquer outro símbolo científico, fornece um

símbolo de Lei. Como a carta fornece um símbolo de Lei em vez de seu símbolo normal, você não deve receber um token de progresso por ter um par (já que você não tem mais um par).

• Se você possui um símbolo da Lei e utiliza essa habilidade, pode usar um token de progresso por ter um par de símbolos da Lei. Não há benefício em ter três do mesmo tipo de símbolo, Lei ou não. Exemplo: Antoine tem a Farmácia da Era 1 e Euclid em sua cidade. Na Era 2, ele constrói a Enfermaria. Em vez de jogar normalmente, ele coloca a Enfermaria sob Euclid. A Enfermaria agora fornece um símbolo da lei em vez do símbolo do pilão. Ele ainda fornece 2 pontos de vitória no final do jogo. Como Antoine não possui símbolos correspondentes, ele não recebe um token de progresso. No entanto, ele agora tem dois símbolos diferentes e está mais perto de ganhar o jogo via Supremacia Científica.



## Hammurabi (Hamurabi)

Hammurabi fornece os símbolos de ligação listados. Você pode construir uma carta com esses símbolos gratuitamente.

- *Hammurabi ajudará a marcar pontos de vitória através da carta de líder de Vitruvius e moedas através do Urbanismo.*



## Hatshepsut (Hatexepsute)

Sempre que seu oponente compra recursos do banco, você recebe 1 moeda por cada recurso que compra. Esta moeda vem do banco.

- *Você não recebe moedas se comprar um recurso através de uma carta amarela de "reserva" ou da carta da Alfândega.*



## Hiram (Hiram)

Hiram vale 2 pontos de vitória para cada carta de guilda que você tem na sua cidade.



## Hypatia (Hipátia)

Hypatia vale 1 ponto de vitória para cada carta verde que você tem na sua cidade.



## Imhotep (Imotepe)

Você pode construir sua 4ª Maravilha, mesmo que seu oponente tenha construído suas 4 Maravilhas.

- *Se você já construiu todas as suas maravilhas ao recrutar Imhotep, ele não tem efeito.*
- *Ao jogar com Imhotep no Grupo de Líderes, os jogadores devem virar a 8ª maravilha com a face para baixo, mas mantenha-a na frente deles, em vez de devolvê-la à caixa. Isso garante que, se o Imhotep for jogado, não haja discrepância em disponibilizar a maravilha correta.*



## Justinian (Justiniano)

Justiniano vale três pontos de vitória para cada conjunto de cartas azuis, verdes e vermelhos que você tem na sua cidade.

- *Se você tiver vários conjuntos, você marcará os três pontos de vitória várias vezes.*
- *Conjuntos parciais não valem pontos parciais. Os conjuntos devem estar completos para marcar pontos.*



## Leonidas (Leônidas)

Leonidas fornece os símbolos de ligação listados. Você pode construir uma carta com esses símbolos gratuitamente.

- *Leonidas ajudará a marcar pontos de vitória através da carta de líder de Vitruvius e moedas através do Urbanismo.*



## Maecenas (Mecenas)

Veja duas cartas aleatórias de líderes que não foram usadas neste jogo. Você pode recrutar um deles sem pagar o custo.

- *Depois de ver os líderes, você não precisa recrutar um, se não desejar. Se você não recruta um líder, você não recebe nenhuma moeda.*
- *Os líderes não escolhidos permanecem fora do jogo, não são adicionados à sua mão.*



## Midas (Midas)

Midas vale 1 ponto de vitória para cada três moedas que você possui.



## Pericles (Péricles)

Pericles vale 1 ponto de vitória para cada carta vermelha que você tem na sua cidade.



## Nebuchadnezzar (Nabucodonosor)

Nebuchadnezzar vale 1 ponto de vitória por cada carta azul que você tem na sua cidade.



## Phidias (Fídias)

Phidias vale 1 ponto de vitória para cada carta marrom que você tem na sua cidade.



## Nefertiti (Nefertiti)

Nefertiti vale 4 pontos de vitória.



## Plato (Platão)

Platão vale 7 pontos de vitória para cada conjunto de cartas marrom cinza, azul, amarela, verde, vermelha e roxa que você

construiu.

- Se você tiver vários conjuntos, poderá marcar os pontos de vitória várias vezes.
- Conjuntos parciais não valem pontos parciais. Os conjuntos devem estar completos para marcar pontos.



## Praxiteles (Praxiteles)

Praxiteles vale 2 pontos de vitória para cada carta cinza que você tem na sua cidade.



## Nero (Nero)

Sempre que seu oponente perde moedas devido a suas conquistas militares, você recebe as moedas em vez do banco.

- O Nero não custa nenhuma moeda para recrutar.
- Nero não afeta as conquistas militares

antes de recrutá-lo.

- Você só ganha as moedas que seu oponente realmente perde.
- Se um jogador recrutou Nero e Caligula, seu oponente perderá duas vezes mais moedas do que o normal quando sofrer uma conquista militar e esse jogador receberá todas as moedas perdidas pelo oponente, em vez do banco.

Exemplo: Antoine recrutou Nero e constrói Muralhas, movendo o Peão de Conflito em direção a seu oponente, Bruno. Isso move o peão através de uma linha pontilhada pela primeira vez, na zona que faria Bruno perder cinco moedas. Bruno só tem quatro moedas, então ele perde todas. Em vez de as moedas retornarem ao banco, Antoine as recebe.



## Ptolemy (Ptolomeu)

Uma vez por jogo, na 2ª ou na 3ª era, ao construir uma carta verde, você pode escolher que o símbolo científico desta carta seja uma cópia do símbolo em uma carta verde que você já construiu em vez do símbolo impresso.

- *Coloque a segunda carta horizontalmente*

*embaixo da primeira carta para indicar cópia.*

- *Como você terá duas cópias do mesmo símbolo, pode pegar um token de progresso. Você não ganha nenhum benefício adicional por ter três cópias do mesmo símbolo.*

*Exemplo: Antoine recrutou Ptolomeu e construiu o Farmacêutico na Idade 1 e fornece o símbolo de pilão. Na idade 2, seu oponente, Bruno, constrói o Dispensário para negar a Antoine um sinal de progresso. No entanto, Antoine constrói a escola e usa Ptolomeu para que o símbolo científico da escola copie o símbolo do pilão e do almofariz do dispensário, em vez de seu próprio símbolo de roda. Como Antoine agora tem dois símbolos de pilão e argamassa, ele pode usar um dos símbolos de progresso disponíveis. A Escola não fornece mais um símbolo de roda e Antoine está mais longe de uma vitória da Supremacia Científica. A escola ainda oferece um ponto de vitória para Antoine.*



## Pythagoras (Pitágoras)

Uma vez por jogo, no seu turno, você pode colocar a carta que escolher sob Pythagoras, em vez de usá-la para qualquer outro propósito. Você não ganha nenhum benefício com esta carta, mas pode jogar um segundo turno.

- *Essa habilidade é semelhante à habilidade "Jogar imediatamente um segundo turno" encontrada em muitas maravilhas.*



## Ramses (Ramsés)

Após a construção da estrutura para a Era 3, você pode olhar duas cartas aleatórias de guilda que não foram usadas como parte da estrutura. Você pode construir um gratuitamente.

- *Como lembrete, os líderes são recrutados*

*antes da estrutura ser montada.*

- *Você pode construir a carta de líder de Ramses em qualquer era. Desde que ele tenha sido recrutado quando a estrutura para a Era 3 será construída, ele permitirá que você ganhe uma das guildas não utilizadas.*
- *Se a guilda der moedas quando for construída, você receberá essas moedas.*



## Sappho (Safo)

Sappho vale 2 pontos de vitória.



## Semiramis (Semíramis)

Cada vez que seu oponente completa uma conquista militar, você recebe um escudo.

- *É recomendável que você coloque os tokens militares das conquistas na carta de*

*Semiramis para acompanhar facilmente os militares que ela fornece.*

- *Semiramis não fornece escudos para as conquistas militares de seu oponente que ocorreram antes dela ser recrutada.*
- *Se o seu oponente vencer o jogo pela Supremacia Militar Semiramis, isso não os impedirá.*



## Solomon (Salomão)

Ao recrutar Solomon, você pode escolher uma carta na pilha de descarte e adicioná-lo à sua cidade de graça.

- *As cartas que não foram usadas para construir a estrutura não fazem parte da pilha de descarte.*
- *Solomon não terá efeito se for recrutado durante a primeira era, pois não haverá pilha de descarte.*



## Tomyris (Tômiris)

Sempre que você perde moedas das conquistas militares de seu oponente, eles perdem moedas também.

- *Tomyris não tem efeito nas conquistas militares que aconteceram antes de ela ser*

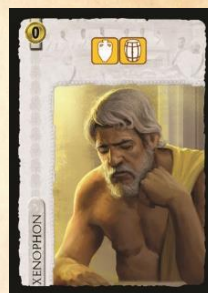
*construída.*

- *Seu oponente só pode perder tantas moedas quanto você realmente perde. Se você tiver menos moedas do que a conquista militar faria com que você perdesse, seu oponente terá que perder tantas moedas quanto você perdeu, não tanto quanto você poderia ter perdido.*
- *Não há penalidade por ser forçado a perder moedas que você não possui.*



## Varro (Varrão)

Varro vale 1 ponto de vitória para cada carta amarela na sua cidade.



## Xenophon (Xenofonte)

Xenophon fornece os símbolos de ligação listados. Você pode construir uma carta com esses símbolos gratuitamente.

• *Xenophon ajudará a marcar pontos de vitória através da carta de líder de Vitruvius e moedas via Urbanismo.*



## Vitruvius (Vitrúvio)

Vitruvius vale dois pontos de vitória para cada par de cartas que você tem em sua cidade que compartilham símbolos de ligação.

• *Você recebe esses pontos de vitória mesmo que as cartas não tenham sido construídas por meio de link (por exemplo,*

*se elas foram construídas por meio do Mausoléu ou de Croesus).*

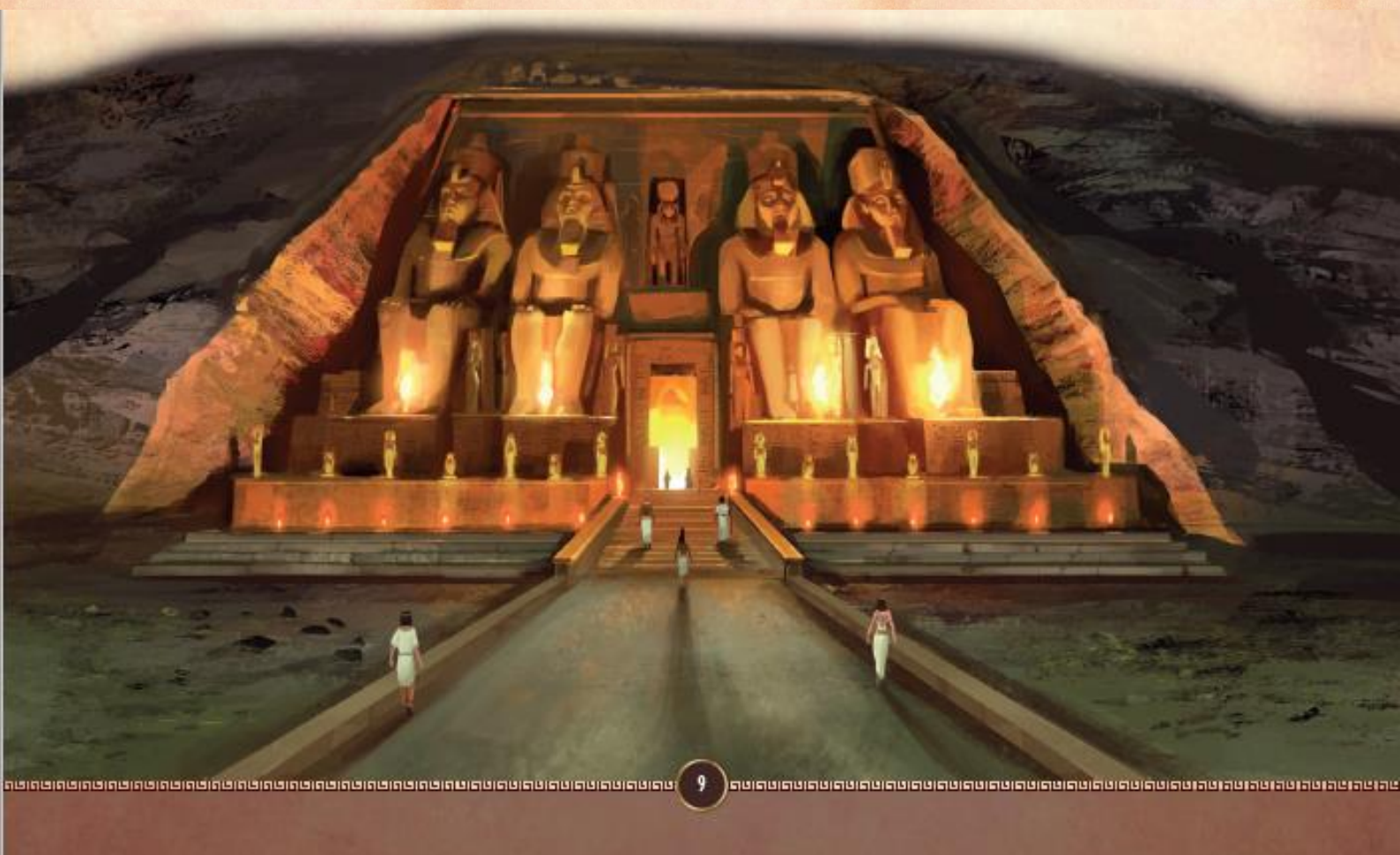
• *As cartas de líderes de Da Vinci, Archimedes, Hammurabi e Leonidas são jogadas em potencial com o objetivo de ganhar pontos através de Vitruvius.*

*Exemplo: Bruno possui o Teatro (que fornece o símbolo de ligação da Máscara) e a Estátua (que pode ser construída através do símbolo de ligação da Máscara) em sua cidade. Vitruvius fornece 2 pontos de vitória para este par.*

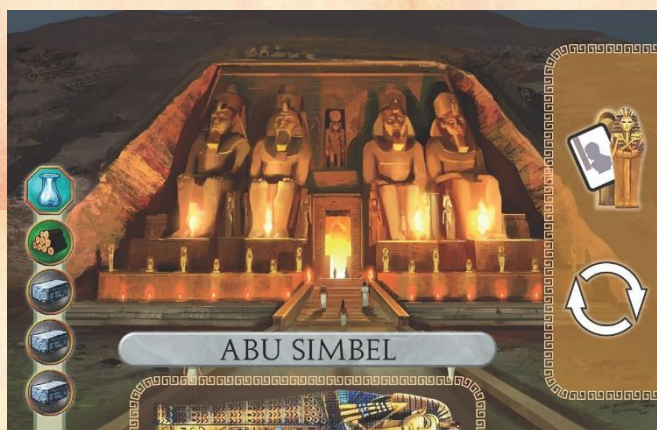


## Zenobia (Zenóbia)

Zenobia vale 3 pontos de vitória.



# Visão Geral das Maravilhas



## Abu Simbel (Abul-Simbel)

Enterre um líder que você já recrutou colocando-o sob essa maravilha. Os líderes enterrados não têm habilidades, mas valem pontos de vitória iguais ao dobro do seu custo.

Jogue imediatamente um segundo turno

- *Líderes enterrados não fornecerão mais benefícios após serem enterrados, mas os efeitos que já ocorreram não serão desfeitos.*
- *Hannibal / Caesar: Não mova o peão do conflito.*
- *Ptolemy / Euclid / Imhotep / Ramses / Pythagoras: se as habilidades desses líderes não foram usadas, elas não podem mais ser usadas, mas se forem usadas, não serão desfeitas.*



## Rome (Roma)

Compre duas cartas de líder aleatoriamente daquelas não usadas neste jogo e adicione-as às cartas de líder disponíveis.

Você pode recrutar imediatamente uma carta de líder de suas cartas de líder disponíveis gratuitamente.

Esta maravilha vale 2 pontos de vitória

- *As duas cartas adicionais de líderes estão disponíveis para serem escolhidas durante a Fase de Recrutamento em eras futuras.*
- *Aplique os efeitos do líder recrutado imediatamente*
- *Se você optar por não recrutar um líder, não poderá ganhar duas moedas*
- *O líder gratuito pode ser recrutado entre qualquer um de seus líderes disponíveis, não precisa ser um dos dois que você acabou de adquirir.*

# Variantes

Alguns jogadores podem querer jogar com um conjunto de líderes mais conciso do que com todas as 43 cartas de líder. Para esses jogadores, oferecemos uma variante dois grupos de líderes.

Um grupo de líderes usa os líderes que têm o símbolo do louro (🌿) na parte inferior das cartas. O outro usa o com o símbolo de escudo (🛡️) na parte inferior.

Ao embaralhar os líderes durante a Fase do Líder, embaralhe apenas os 16 líderes listados na variante que você deseja usar. Se uma carta se referir a líderes fora do jogo, use apenas os 8 líderes que não foram convocados no início do jogo.

Sinta-se livre para criar grupos pré-estabelecidos!

## Variedade Orientada Para Ponto de Vitória (🌿)

Esse grupo de líderes é centrado em líderes que fornecem pontos de vitória:

|           |                |            |           |
|-----------|----------------|------------|-----------|
| Amytis    | Justinian      | Pericles   | Alexander |
| Cleopatra | Midas          | Phidias    | Varro     |
| Hiram     | Nebuchadnezzar | Plato      | Vitruvius |
| Hyppatia  | Nefertiti      | Praxiteles | Aristotle |

## Variedade Orientada Para Cartas com Habilidades (🛡️)

Esse grupo de líderes é centrado em líderes com habilidades interessantes:

|          |            |            |            |
|----------|------------|------------|------------|
| Aspasia  | Caligula   | Hannibal   | Ptolemy    |
| Berenice | Darius     | Hatshepsut | Pythagoras |
| Bilkis   | Diocletian | Imhotep    | Semiramis  |
| Caesar   | Euclid     | Nero       | Tomyris    |

# Créditos

## Fan Expansion Créditos

### 7 Wonders Duel: Leaders Design

Michael Gallo

### 7 Wonders Duel: Leaders Design Gráfico

Ettelie Lovern

### 7 Wonders Duel: Leaders Edição

Amanda Gallo

### 7 Wonders Duel: Leaders Playtesting

Joshua & Jennifer Lowe

Brandon Kling

Benjamin Barlowe

Jordan Harper

Joan Barylski

David Martin

## 7 Wonders, 7 Wonders: Leaders & 7 Wonders Duel Créditos

Todos os ativos da 7 Wonders e jogos relacionados são de propriedade da Repos Productions.

### Autores

Antoine Bauza and Bruno Cathala

### Arte:

Miguel Coimbra

### Desenvolvimento:

"Os Belgas de Sombreiro"

Conhecidos como Cedrick Caumont e Thomas Provoost

### Diretor de Arte

Alexis Vanmeerbeeck

### Layout

Cedrick Chevalier

Eric Azaguary

Justine Lotti

