
7 WONDERS™
DUEL
REGRAS
Antoine Bauza & Bruno Cathala

"O início não permite antever o fim."
Heródoto

Bem-vindo a 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel é um jogo para 2 jogadores ambientado no mundo de 7 Wonders, o famoso jogo de tabuleiro. Ele usa algumas das mecânicas centrais do irmão mais velho, mas oferece um novo desafio, especialmente adaptado para jogos mano a mano.



CONTEÚDO

- 1 Tabuleiro
- 23 cartas da Era I
- 23 cartas da Era II
- 20 cartas da Era III
- 7 cartas de Guilda
- 12 cartas de Maravilha
- 4 fichas Militares
- 10 fichas de Progresso
- 1 peão de Conflito
- 31 moedas (14 de valor 1, 10 de valor 3 e 7 de valor 6)
- 1 caderneta para marcar os pontos
- 1 livro de regras
- 1 folha de auxílio aos jogadores

RESUMO E OBJETIVO DO JOGO

Em 7 Wonders Duel, cada jogador lidera uma civilização, construindo Estruturas e Maravilhas. As Estruturas e as Maravilhas construídas por um jogador são chamadas coletivamente de "cidade".

Uma partida 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 carta de Era representa uma Estrutura.

As Eras funcionam de maneira similar, com cada jogador tendo a oportunidade de jogar aproximadamente 10 cartas por Era para ganhar moedas, fortificar seus exércitos, fazer avanços científicos e desenvolver sua cidade.

Em 7 Wonders Duel, há 3 caminhos para a vitória: supremacia militar, supremacia científica e vitória civil.

As vitórias científica e militar podem ocorrer a qualquer momento e terminar o jogo imediatamente. Se, no final da terceira Era, ninguém tiver vencido, os jogadores contam seus pontos de vitória. O jogador com mais pontos é o vencedor.



ELEMENTOS DO JOGO

Carta de Maravilha

Cada carta grande representa uma Maravilha do Mundo Antigo. Cada Maravilha consiste em um nome, um custo para construir e um efeito.



Fichas Militares

As fichas Militares representam os benefícios obtidos pela cidade quando ela consegue uma vantagem militar palpável sobre o oponente.



Fichas de Progresso

As fichas de Progresso representam efeitos que você pode obter coletando pares idênticos de símbolos científicos.



Peão de Conflito

O peão de Conflito indica no tabuleiro a vantagem militar de uma cidade sobre a outra.



Tabuleiro

O tabuleiro representa a rivalidade militar entre as duas cidades. Ele está dividido em zonas (9) e espaços (19). O último espaço em cada extremidade representa a capital do jogador.

O tabuleiro também concentra as fichas Militares e as fichas de Progresso disponíveis na partida.



Moedas

Moedas permitem que você construa determinadas Estruturas e compre recursos por meio de comércio. O Tesouro (moedas acumuladas) vale pontos de vitória no fim do jogo.





Cartas de Guilda e de Era

Em 7 Wonders Duel, todas as cartas de Guilda e de Era representam Estruturas. As cartas de Estrutura apresentam um nome, um custo para construir e um efeito.



Existem 7 tipos diferentes de Estruturas, facilmente identificados pelas bordas coloridas.

- Matérias-Primas (cartas marrons):
  estas Estruturas produzem recursos:
- Produtos Manufaturados (cartas cinza):
  estas Estruturas produzem recursos:
- Estruturas Civis (cartas azuis):
  estas Estruturas valem pontos de vitória:
- Estruturas Científicas (cartas verdes):
  estas Estruturas permitem que você ganhe pontos de vitória e concedem um símbolo científico:
- Estruturas Comerciais (cartas amarelas):
  estas Estruturas concedem moedas, produzem recursos, mudam as regras de comércio e, às vezes, valem pontos de vitória.
- Estruturas Militares (cartas vermelhas):
  estas Estruturas aumentam o seu poder militar:
- Guildas (cartas roxas):
  estas Estruturas permitem que os jogadores recebam pontos de vitória de acordo com critérios específicos.

Observação: 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 logo abaixo da faixa colorida nas cartas de Era indicam o custo de construção. Se essa área estiver vazia, a Estrutura é gratuita e não requer recursos para ser construída.

Exemplo. a Madeireira é gratuita, a Canteira custa uma moeda, os Banhos requerem uma Pedra para serem construídos e a Arena requer 1 Argila, 1 Pedra e 1 Madeira.



A partir da Era II, algumas Estruturas têm um custo e uma condição de construção gratuita: se o jogador já tiver construído a Estrutura indicada pelo símbolo na área de custo, a nova Estrutura não lhe custa nada.

Exemplo. a construção do Haras requer 1 Argila e 1 Madeira, OU a existência prévia de Estábulos.



PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro entre os dois jogadores, ao lado da área de jogo.
2. Coloque o peão de Conflito no espaço neutro no centro do tabuleiro.
3. Coloque as quatro fichas Militares voltadas para cima, nos seus espaços.
4. Embaralhe as fichas de Progresso e coloque aleatoriamente 5 delas voltadas para cima no tabuleiro. Devolva as demais para a caixa do jogo.
5. Cada jogador pega 7 Moedas do Banco.







Fase de Seleção de Maravilhas

- Escolha um primeiro jogador.
- Embaralhe as 12 cartas de Maravilha.
- Coloque 4 Maravilhas aleatórias voltadas para cima, entre os dois jogadores.
- O primeiro jogador escolhe 1 Maravilha.
- O segundo jogador escolhe 2 Maravilhas.
- O primeiro jogador pega a Maravilha restante.
- Coloque mais 4 Maravilhas e repita a seleção, mas, desta vez, comece pelo segundo jogador.

Quando esta fase estiver completa, cada jogador deve ter 4 Maravilhas para a partida, as quais são dispostas numa coluna à esquerda de sua área de jogo.

Em sua primeira partida, ignore a fase de seleção de Maravilhas e pegue as seguintes cartas de Maravilha:

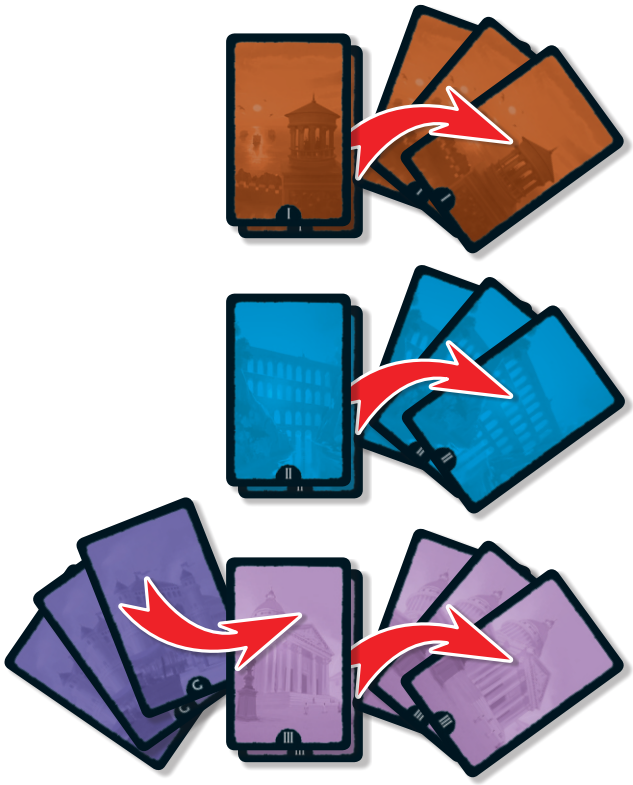
Jogador 1:
- As Pirâmides
- O Grande Farol
- O Templo de Ártemis
- A Estátua de Zeus

Jogador 2:
- O Circo Máximo
- Pireu
- A Via Ápia
- O Colosso



Um baralho por Era

Devolva à caixa do jogo, sem olhar, 3 cartas de cada baralho de Era.
Em seguida compre aleatoriamente 3 cartas de Guilda, sem olhar, e adicione-as ao baralho da Era III. Devolva as demais Guildas para a caixa do jogo.



CONSTRUINDO EM 7 WONDERS DUEL

Ao longo da partida, você construirá Estruturas e Maravilhas. A maioria das Estruturas tem um custo em recursos. Algumas são gratuitas, e outras têm um custo em moedas. Por fim, algumas apresentam um custo em recursos e uma condição de construção gratuita. Todas as Maravilhas têm um custo em recursos.

Construção Gratuita

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

Exemplo: A construção da Madeireira é gratuita.



Custo em Recursos

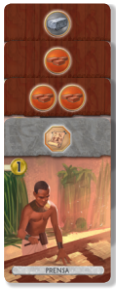
Algumas cartas têm um custo em recursos.

Para construí-las, você precisa produzir os recursos correspondentes E/OU com prá-los do Banco por meio das regras de comércio.

Produção

Os recursos de uma cidade são produzidos por suas cartas marrons, cartas cinza, algumas cartas amarelas e algumas Maravilhas.

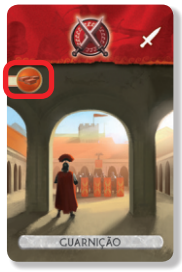
Exemplo: Antoine produz 1 Pedra, 3 Argilas e 1 Papiro em sua cidade.



Se você tiver em sua cidade todos os recursos indicados na Estrutura, então você pode construí-la.

Exemplo. Antoine pode construir os Banhos (1 Pedra) ou a Guarnição (1 Argila), pois sua cidade produz os recursos necessários. Porém, sem comércio, ele não pode construir o Apotecário (1 Vidro).







Importante: os recursos não são gastos durante a construção. Eles podem ser usados a cada turno durante toda a partida. A menos que haja uma exceção, a produção de uma cidade nunca diminui.

Comércio

É comum você querer construir uma Estrutura, mas não ter um ou mais dos recursos necessários. Nesse caso, você sempre pode comprar do Banco os recursos que faltam. O custo de cada recurso que falta varia ao longo da partida. O cálculo do custo é o seguinte:

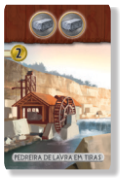
CUSTO = 2 + número de símbolos do recurso desejado presentes nas cartas marrons e cinza da cidade do oponente.

Esclarecimentos

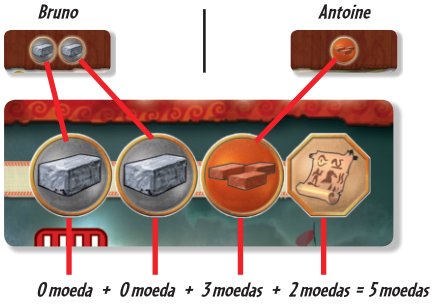
- *Observe que o custo de compra é calculado de acordo com os recursos da cidade do oponente, mas o pagamento é feito ao Banco.*
- *Não existe um limite para o número de recursos que você pode comprar no seu turno.*
- *Os recursos produzidos por cartas amarelas e por Maravilhas não são considerados no cálculo do custo de comércio.*
- *Algumas Estruturas Comerciais (cartas amarelas) mudam as regras de comércio e reduzem em 1 moeda o custo de certos recursos.*

Exemplo. Bruno produz 2 Pedras com sua Pedreira.

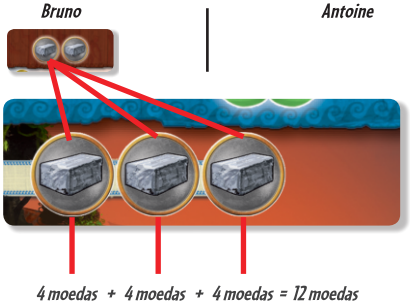
- *Se Antoine quiser comprar uma ou mais Pedras, ele tem de pagar 4 moedas por Pedra adquirida em comércio.*
- *Se Bruno precisar de uma terceira Pedra, ele pagará 2 moedas, pois Antoine não produz nenhuma com suas cartas marrons.*



Bruno quer construir a Fortificação, que tem o seguinte custo: 2 Pedras, 1 Argila e 1 Papiro. Ele tem 2 Pedras em sua cidade. Assim, ele precisa comprar a Argila e o Papiro que faltam. Como seu oponente, Antoine, tem 1 Argila em sua cidade, mas não tem Papiro, Bruno deve pagar 5 moedas ao Banco: 3 pela Argila (2 de base + 1) e 2 pelo Papiro (2 de base + 0).



Antoine quer construir o Aqueduto, que custa 3 Pedras. Como ele não produz nenhuma Pedra, ele tem de pagar 12 moedas ao Banco. Isso porque Bruno produz 2 Pedras com suas cartas marrons, elevando o custo das Pedras a 4 moedas (2+2), e Antoine precisa de 3 delas.



Custo em moedas

Algumas cartas apresentam um custo em moedas, as quais devem ser pagas ao Banco no momento da construção.

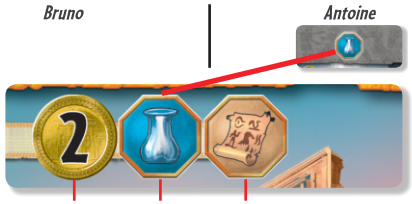
Exemplo. A construção do Scriptorium custa 2 moedas, e a construção da Canteira custa 1 moeda.



Custo em moedas e em recursos

Algumas cartas apresentam um custo em moedas e em recursos. Para construir essas cartas, você precisa pagar ao Banco o custo em moedas e precisa produzir ou adquirir por comércio os recursos.

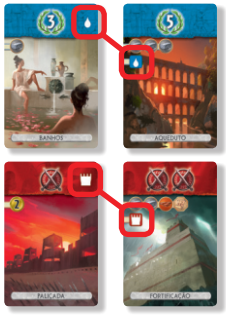
Exemplo. Bruno quer construir o Caravançará, que custa 2 moedas, 1 Vidro e 1 Papiro. Bruno tem de pagar 7 moedas ao todo. 2 moedas pelo custo da carta, 3 moedas pelo Vidro (Antoine produz 1) e 2 moedas pelo Papiro (Antoine não produz).



Condição de construção gratuita (encadeamento)

Algumas Estruturas apresentam um símbolo de encadeamento (branco).
Algumas Estruturas das Eras II e III apresentam, sob o seu custo em recursos, um símbolo branco vinculado a uma Estrutura de uma Era anterior.
Se você tiver em sua cidade a Estrutura que contém esse símbolo, você pode construir a nova Estrutura gratuitamente.

Exemplo:
Antoine construiu os Banhos. Na Era II, ele pode construir o Aqueduto gratuitamente, pois o ícone está nos Banhos.



Bruno construiu a Paliçada. Na Era III, ele poderá construir a Fortificação gratuitamente.

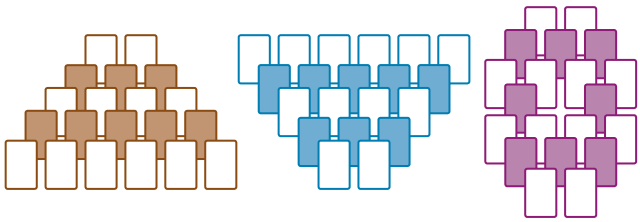
RESUMO DO JOGO

Uma partida começa na Era I, segue para a Era II e termina com a Era III. Em caso de vitória por supremacia (militar ou científica), o jogo termina imediatamente.

Resumo de uma Era

Preparação das Eras

No início de cada Era, embaralhe o baralho correspondente e, em seguida, disponha as 20 cartas de acordo com a estruturação da Era atual (consulte o Guia na última página deste livro). Cuidado, algumas cartas são dispostas voltadas para cima, e outras, voltadas para baixo.



Turno do Jogo

Em 7 Wonders Duel, os jogadores se alternam.

O primeiro jogador começa na Era I.

No seu turno, você tem de escolher uma carta "disponível" e jogá-la. Uma carta disponível é uma carta que não está parcialmente coberta por outras cartas.

Exemplo. Os Banhos, a Canteira, a Madeireira e o Scriptorium estão disponíveis. As demais cartas não estão disponíveis no momento.



Você pode jogar a carta que escolheu de três formas diferentes:

- 1. Construir a Estrutura
- 2. Descartar a carta para receber moedas
- 3. Construir uma Maravilha

Após ter jogado sua carta, você deve revelar cartas que estavam previamente ocultas, mas que agora estão disponíveis.

Observação:

- *Algumas Maravilhas permitem que você jogue novamente. Você começa seu novo turno após ter revelado as novas cartas disponíveis.*
- *Se um jogador tiver um efeito de jogar novamente que permitiria a ele ter um novo turno no final de uma Era (quando não há mais cartas), o efeito é perdido.*

1. Construir uma Estrutura

Para construir uma Estrutura, você paga o custo da Estrutura e a coloca à sua frente. Essa Estrutura agora pertence à sua cidade.

À medida que o jogo avança, organize suas Estruturas por cor, para facilitar o acesso às informações.



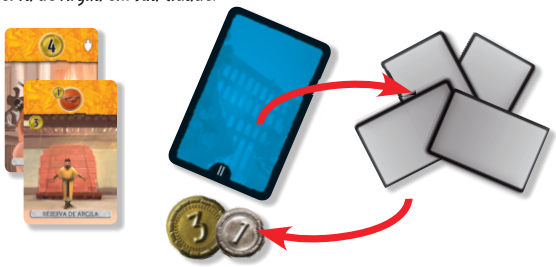
2. Descartar para receber moedas

Você descarta a carta e pega do Banco 2 moedas + 1 moeda por carta amarela em sua cidade. O dinheiro é acrescentado ao seu tesouro.

As cartas descartadas são colocadas voltadas para baixo próximas ao tabuleiro.

Os jogadores podem olhar a pilha de descartes a qualquer momento.

Exemplo. Bruno descartou o Aqueduto. Ele recebe 4 moedas, pois tem a Taverna e a Reserva de Argila em sua cidade.



3. Construir uma Maravilha

Você paga os custos da Maravilha (e não os custos da carta de Era), e então coloca sua carta de Era voltada para baixo e parcialmente coberta pela Maravilha que está sendo construída.

A carta utilizada não tem efeito, ela apenas mostra que a Maravilha foi construída.

Exemplo. Antoine pega uma carta disponível de sua escolha para construir o Colosso, que custa 3 Argilas e 1 Vidro. Após ter pago o custo do Colosso (e não o da carta), ele coloca a carta, voltada para baixo, sob o lado direito do Colosso e move o peão de Conflito 2 espaços.



7 Maravilhas, e nada mais!

Apenas 7 Maravilhas podem ser construídas ao longo da partida. Assim que qual quer jogador tenha construído a 7ª Maravilha, devolva imediatamente a última Maravilha, que ainda não foi construída, à caixa do jogo.

Exemplo. Antoine acabou de construir o Colosso. Já foram construídas 7 Maravilhas no jogo (4 por Bruno e 3 por Antoine). Antoine devolve as Pirâmides para a caixa do jogo.



FIM DE UMA ERA

Uma Era termina quando todas as 20 cartas dispostas tiverem sido jogadas.

Prepare as cartas da próxima Era.

O jogador com menor força militar escolhe quem começa a nova Era.
Um jogador tem menor força militar se o peão de Conflito estiver em seu lado do tabuleiro.
Numa situação em que o peão estiver no meio do tabuleiro, o último jogador Ativo (ou seja, aquele que jogou a última carta da Era anterior) escolhe quem começa.



MILITARISMO

Cada Escudo representado nas Estruturas Militares (cartas vermelhas) ou Maravilhas permitem que seu dono imediatamente mova o peão de Conflito um espaço em direção à capital do oponente. Portanto, é provável que o peão de Conflito fique se movendo para frente e para trás na trilha.

Quando o peão de Conflito entrar numa zona (definida pelas linhas pontilhadas), o jogador ativo aplica o efeito da ficha correspondente e, em seguida, a devolve para a caixa do jogo.

Exemplo: Antoine constrói a Arqueria, uma Estrutura Militar que tem 2 Escudos. Ele imediatamente move o peão de Conflito dois espaços em direção à capital do oponente. Ao entrar numa nova zona, ele aplica o efeito da ficha Militar (Bruno descarta 2 moedas) e, em seguida, a ficha é devolvida à caixa do jogo.

Supremacia Militar

Se o peão de Conflito entrar no espaço da capital do seu oponente, você vence o jogo imediatamente por Supremacia Militar.

CIÊNCIA E PROGRESSO

Existem 7 símbolos científicos diferentes no jogo.



Cada vez que você juntar um par de símbolos científicos idênticos, você pode imediatamente escolher uma das fichas de Progresso que estão no tabuleiro. Essa ficha permanecerá em sua cidade até o final da partida.

Esclarecimento: os símbolos científicos se encontram nas Estruturas Científicas (cartas verdes) e em uma ficha de Progresso.

Supremacia Científica

Se juntar 6 símbolos científicos diferentes, você imediatamente vence a partida.



FIM DO JOGO E VITÓRIA

Uma partida termina imediatamente em caso de Supremacia Militar, Supremacia Científica ou ao final da Era III.

Vitória Civil

Se ninguém venceu por meio de supremacia antes do fim da Era III, o jogador que tiver mais pontos de vitória vence a partida.
Para determinar o seu total de pontos, some:

- Seus pontos de vitória militares (0, 2, 5 ou 10, dependendo da posição do peão de Conflito).
- Pontos de vitória em suas Estruturas (cartas azuis, verdes, amarelas e roxas).
- Pontos de vitória em suas Maravilhas.
- Pontos de vitória resultantes de Progresso.
- O tesouro de sua cidade: cada conjunto completo de 3 moedas vale 1 ponto.

No caso de ambos os jogadores empatarem, o jogador que tiver mais pontos de vitória em suas Estruturas Civis (cartas azuis) vence a partida. Se ainda permanecer o empate, ambos compartilham a vitória.
Observação: na caixa, há uma caderneta para ajudá-lo a somar seus pontos ou manter um registro de suas partidas épicas!

CRÉDITOS

Autores: Antoine Bauza e Bruno Cathala
Arte: Miguel Coimbra
Desenvolvimento: "Os Belgas de Sombreiro",
conhecidos como Cédrick Caumont e Thomas Provoost
Revisão das Regras: Ann Pichot
Gerente de Produção: Guillaume Pilon
Diretor de Arte: Alexis Vanmeerbeeck
Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury e Justine Lottin
Traduzido por: Leonardo Zilio
Revisado por: Priscilla Freitas
Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli
www.galapagosjogos.com.br

Agradecimentos:
Os autores agradecem a todos os testadores de 7 Wonders Duel, que permitiram o progresso e a evolução do jogo. Um agradecimento mais específico a Julien, da Orange, e a todos os jogadores que apareceram na La Cafetière!
Repos Production agradece a Roy "Free Music", Jean-Loup "que guincha", Christophe "É Tudo que eu Preciso", Jeff "Decomposto", seus conselheiros pessoais Dimitri Perrier e Anne-Cath, Sven, Efpé e os Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy e Mamy Tricky, Dets e Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène e Tanguy, o Ciborgue.

7 WONDERS DUEL é um jogo da REPOS PRODUCTION
Publicado pela SOMBREROS PRODUCTION.
Phone: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelas – Bélgica
www.rprod.com
© SOMBREROS PRODUCTION 2015.
ALL RIGHTS RESERVED.
O conteúdo deste jogo pode ser usado apenas para entretenimento privado.



DESCRIÇÃO DOS SÍMBOLOS

Ficha Militar



Saqueando 2 ou 5 moedas

Seu oponente perde 2 ou 5 moedas, dependendo da ficha. Elas são devolvidas ao Banco. Em seguida, a ficha é devolvida à caixa do jogo. Se seu oponente não tiver moedas suficientes, ele perde todas as moedas.

Ficha de Progresso



Agricultura

Pegue imediatamente 6 moedas do Banco.
A ficha vale 4 pontos de vitória.



Arquitetura

Maravilhas futuras custam 2 recursos a menos para você. A cada construção, você escolhe quais recursos serão afetados.



Economia

Você recebe o dinheiro gasto pelo oponente quando ele fizer comércio.
Cuidado, este efeito se aplica apenas a moedas gastas na obtenção de recursos, e não se aplica às moedas que fazem parte do custo da Estrutura.
Esclarecimento: os descontos de comércio de seu oponente (cartas Reserva de Pedra, Reserva de Madeira, Reserva de Argila e Alfândega) mudam o preço de compra, mas a ficha de Progresso Economia permite que você receba o dinheiro que seu oponente gasta.



Lei

Esta ficha vale como um símbolo científico.



Alvenaria

Estruturas Civis (cartas azuis) futuras custam 2 recursos a menos para você. A cada construção, você escolhe quais recursos serão afetados.



Matemática

Ao final da partida, some 3 pontos de vitória para cada ficha de Progresso que você tiver (incluindo esta).



Filosofia

A ficha vale 7 pontos de vitória.



Estratégia

A partir do momento em que esta ficha entrar em jogo, suas Estruturas Militares (cartas vermelhas) lhe concedem 1 Escudo extra.
Exemplo: uma Estrutura Militar com 2 Escudos permitirá que o jogador mova o peão de Conflito 3 espaços em direção à capital do oponente.
Esclarecimento:
- *Esta ficha de Progresso não se aplica às Maravilhas que têm Escudos.*
- *Esta ficha de Progresso não tem efeito sobre cartas militares construídas antes de ela entrar em jogo.*



Teologia

Todas as Maravilhas futuras que você construir são tratadas como se tivessem o efeito "Jogue Novamente".
Cuidado, Maravilhas que já possuem esse efeito não são afetadas (uma Maravilha não pode ter duas vezes o efeito "Jogue Novamente").



Urbanismo

Pegue imediatamente 6 moedas do Banco.
Sempre que construir uma Estrutura gratuitamente por meio de encadeamento, você recebe 4 moedas.

Cartas das Eras I, II e III.

A carta produz a matéria-prima indicada.

Argila Madeira Pedra



A carta produz duas unidades da matéria-prima indicada.

2 Argilas 2 Madeiras 2 Pedras



A carta produz o produto manufaturado indicado.

Vidro Papiro





A carta vale o número de pontos de vitória indicado.



A carta concede o número de Escudos indicado.

A carta concede o símbolo científico indicado.





A carta muda as regras de comércio para o recurso indicado. Começando no próximo turno, você comprará do Banco o recurso indicado pelo custo de 1 moeda por unidade.



A carta muda as regras de comércio para os 2 recursos indicados. Começando no próximo turno, você comprará do Banco os recursos indicados pelo custo de 1 moeda por unidade.

A carta concede o símbolo de encadeamento mostrado. Em uma Era posterior, você poderá construir gratuitamente uma carta que tenha esse símbolo em seu custo.





A carta produz, a cada turno, uma unidade de uma das 3 matérias-primas indicadas.
Esclarecimento: Essa produção não tem impacto nos custos de comércio.



A carta produz, a cada turno, uma unidade de um dos 2 produtos manufaturados indicados.
Esclarecimento: Essa produção não tem impacto nos custos de comércio.



A carta concede o número de moedas indicado.



A carta concede, no momento em que for construída, 2 moedas por Maravilha já presente em sua cidade.



A carta concede, no momento em que for construída, 3 moedas por carta cinza já presente em sua cidade.



A carta concede, no momento em que for construída, 2 moedas por carta marrom já presente em sua cidade.



A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por carta amarela (incluindo ela mesma) já presente em sua cidade.



A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por carta vermelha já presente em sua cidade.

Esclarecimento: as moedas são recebidas do banco apenas uma vez, no momento em que a carta for construída.

Cartas de Guilda



Guilda dos Construtores

Ao final da partida, a carta vale 2 pontos de vitória para cada Maravilha presente na cidade que tiver mais Maravilhas.



Guilda dos Agiotas

Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada conjunto de 3 moedas da cidade mais rica.



Guilda dos Cientistas

A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por carta verde na cidade que tiver mais cartas verdes. Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada carta verde presente na cidade que tiver mais cartas verdes.



Guilda dos Armadores

A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por carta marrom e cinza na cidade que tiver mais cartas marrons e cinza. Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada carta marrom e cinza presente na cidade que tiver mais cartas marrons e cinza.

Esclarecimento: o jogador é forçado a escolher apenas uma cidade para contar ambas as cores de cartas.



Guilda dos Comerciantes

A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por carta amarela na cidade que tiver mais cartas amarelas. Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada carta amarela presente na cidade que tiver mais cartas amarelas.



Guilda dos Magistrados

A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por carta azul na cidade que tiver mais cartas azuis. Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada carta azul presente na cidade que tiver mais cartas azuis.



Guilda dos Estrategistas

A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por carta vermelha na cidade que tiver mais cartas vermelhas. Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada carta vermelha presente na cidade que tiver mais cartas vermelhas.

Esclarecimentos:

- *As moedas concedidas pelas cartas de Guilda são recebidas do banco apenas uma vez, no momento em que a carta for construída.*
- *Ao final da partida, a cidade escolhida para a contagem de pontos de vitória pode ser diferente da cidade escolhida para a concessão de moedas.*



Maravilhas



A Via Ápia
Pegue imediatamente 3 moedas do Banco.
Seu oponente perde 3 moedas, que são devolvidas ao Banco.
Jogue novamente.
Esta Maravilha vale 3 pontos de vitória.



O Circo Máximo
Coloque na pilha de descartes uma carta cinza (produtos manufaturados) construída pelo seu oponente.
Esta Maravilha vale 1 Escudo.
Esta Maravilha vale 3 pontos de vitória.



O Colosso
Esta Maravilha vale 2 Escudos.
Esta Maravilha vale 3 pontos de vitória.



A Grande Biblioteca
Compre aleatoriamente 3 fichas de Progresso dentre as que foram descartadas no início da partida. Escolha uma, jogue-a e devolva as outras duas para a caixa do jogo.
Esta Maravilha vale 4 pontos de vitória.



O Grande Farol
Esta Maravilha produz para você, a cada turno, uma unidade dos recursos mostrados (Pedra, Argila ou Madeira).
Esclarecimento: Essa produção não tem impacto nos custos de comércio.
Esta Maravilha vale 4 pontos de vitória.



Os Jardins Suspensos
Pegue imediatamente 6 moedas do Banco.
Jogue novamente.
Esta Maravilha vale 3 pontos de vitória.



O Mausoléu
Pegue todas as cartas descartadas desde o início da partida e construa uma delas gratuitamente. *Esclarecimento: As cartas descartadas durante a preparação não fazem parte do descarte.*
Esta Maravilha vale 2 pontos de vitória.



Pireu
Esta Maravilha produz para você, a cada turno, uma unidade dos recursos mostrados (Vidro ou Papiro).
Esclarecimento: Essa produção não tem impacto nos custos de comércio.
Jogue novamente.
Esta Maravilha vale 2 pontos de vitória.



As Pirâmides
Esta Maravilha vale 9 pontos de vitória.



A Esfinge
Jogue novamente.
Esta Maravilha vale 6 pontos de vitória.



A Estátua de Zeus
Coloque na pilha de descartes uma carta marrom (matérias-primas) construída pelo seu oponente.
Esta Maravilha vale 1 Escudo.
Esta Maravilha vale 3 pontos de vitória.



O Templo de Ártemis
Pegue imediatamente 12 moedas do Banco.
Jogue novamente.

LISTA DE CARTAS *sem encadeamentos p. 18 • com encadeamentos p. 19*

Era I



Era II

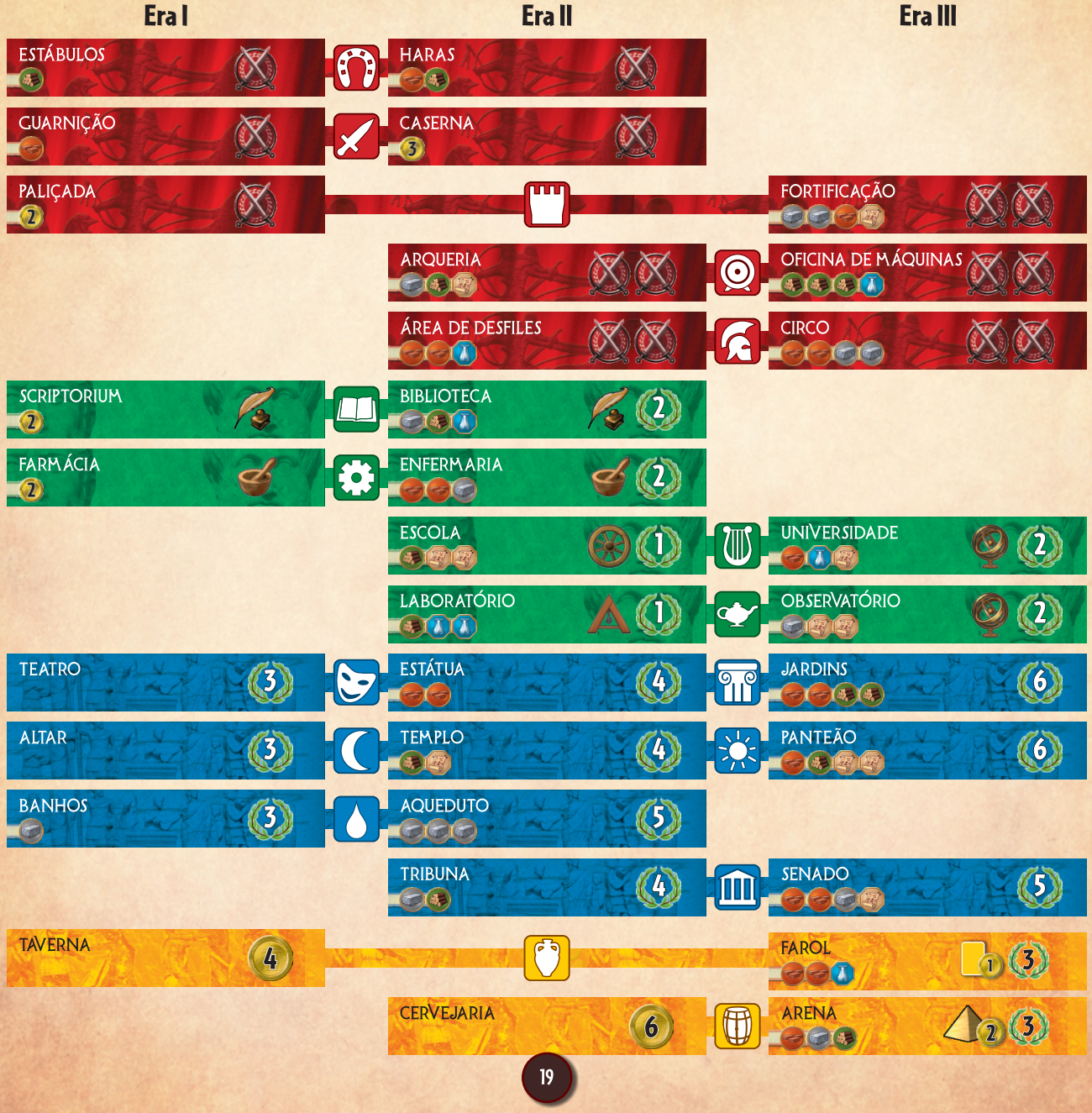


Era III



Guildas




Era I
Era II
Era III
ESTÁBULOS
HARAS
GUARNIÇÃO
CASERNA
3
PALIÇADA
2
FORTIFICAÇÃO
ARQUERIA
OFICINA DE MÁQUINAS
ÁREA DE DESFILES
CIRCO
SCRIPTORIUM
2
BIBLIOTECA
2
FARMÁCIA
2
ENFERMARIA
2
ESCOLA
1
UNIVERSIDADE
2
LABORATÓRIO
1
OBSERVATÓRIO
2
TEATRO
3
ESTÁTUA
4
JARDINS
6
ALTAR
3
TEMPLO
4
PANTEÃO
6
BANHOS
3
AQUEDUTO
5
TRIBUNA
4
SENADO
5
TAVERNA
4
FAROL
1
3
CERVEJARIA
6
ARENA
2
3

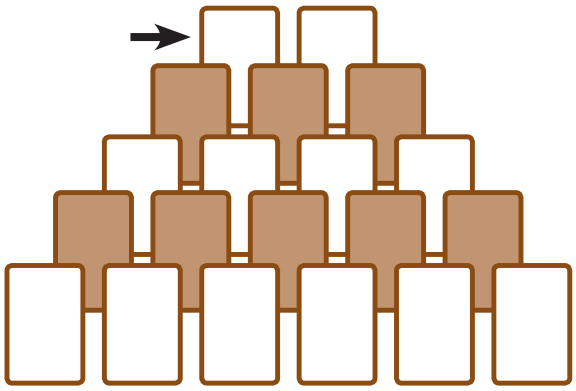
ESTRUTURAÇÃO DAS CARTAS DE ACORDO COM A ERA

No início de cada Era, embaralhe o baralho correspondente e, em seguida, disponha as 20 cartas de acordo com a estruturação da Era atual.

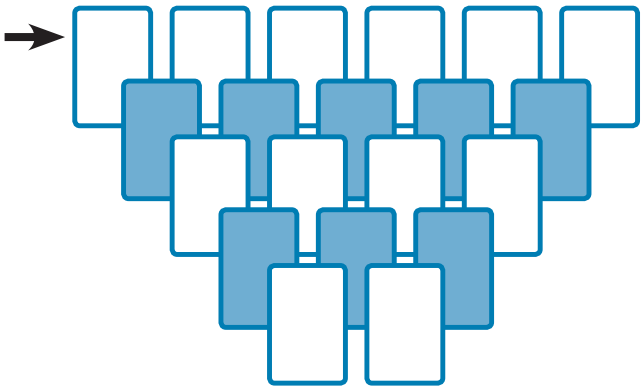
Cuidado, algumas cartas são dispostas voltadas para cima, e outras, voltadas para baixo.

Para facilitar, comece pelo lugar indicado. →

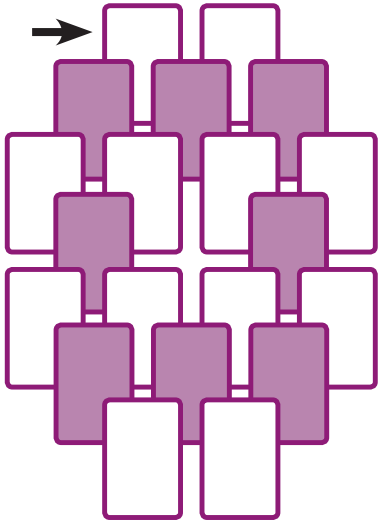
Era I



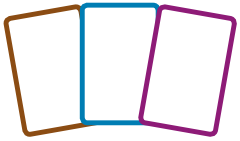
Era II



Era III



Voltadas para Cima



Voltadas para Baixo

