7 WONDERS™ DUEL

REGRAS

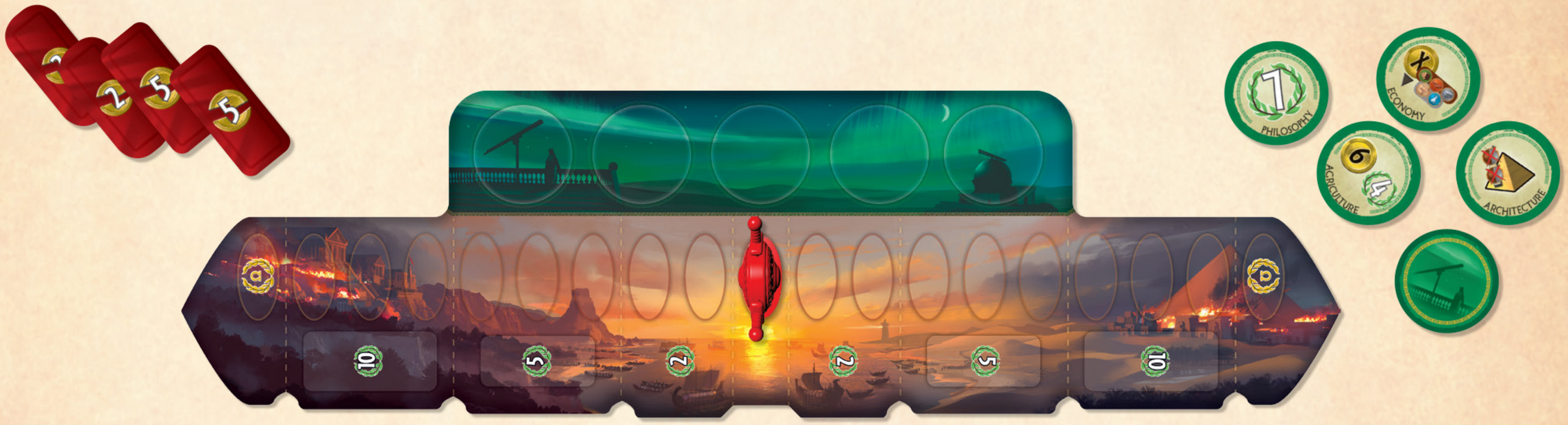
Antoine Bauza & Bruno Cathala

"O início não sugere nada sobre o fim."

Heródoto

Bem vindo ao 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel é um jogo para 2 jogadores ambientado no mundo de 7 Wonders.
Ele usa algumas das principais mecânicas do seu irmão mais velho,
mas oferece um novo desafio, especialmente adaptado para dois jogadores.















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 Marcador de Conflito
- 21 Moedas (14 de valor 1, 10 de valor 3 e 7 de valor 6)
- 1 caderneta de marcação de pontos
- 1 livro de regras
- 1 folha de ajuda

RESUMO & OBJETIVO DO JOGO

Em 7 Wonders Duel, cada jogador lidera uma civilização que construirá Estruturas e Maravilhas. Todas as Estruturas construídas por um jogador, juntamente com suas Maravilhas são chamadas "cidade".

Uma Partida é jogada por 3 Eras, cada Era usando um dos 3 baralhos (primeiro as cartas da Era I, depois da Era II e finalmente da Era III). Cada carta de cada Era representa uma Estrutura.

As Eras são jogadas de maneira similar, com cada jogador tendo a chance de jogar aproximadamente 10 cartas por Era para ganhar Moedas, fortalecer seu exército, fazer descobertas científicas e desenvolver sua cidade.

Em 7 Wonders Duel, há 3 maneiras de se obter a vitória: por supremacia militar, supremacia científica ou vitória civil.

Supremacias militar e científica podem acontecer a qualquer momento e terminar o jogo imediatamente. Se, ao final da terceira Era, nenhum dos jogadores tiver vencido o jogo, somam-se os Pontos de Vitória de cada um e o jogador com o maior número de pontos é declarado vitorioso.



ELEMENTOS DO JOGO

Carta de Maravilha

Cada carta grande representa uma maravilha do mundo antigo. Cada Maravilha consiste em um nome, um custo de construção e um efeito.



Fichas Militares

As fichas Militares representam as vantagens que uma cidade consegue ao obter domincação militar sobre sua oponente.



Fichas de Progresso

As fichas de Progresso representam os efeitos que você obtém ao coletar pares idênticos de símbolos científicos.



Marcador de Conflito

O Marcador de Conflito indica no Tabuleiro a vantagem militar que uma cidade tem sobre a outra



Tabuleiro

O Tabuleiro representa a rivalidade militar entre as duas cidades. Ele é dividido em zonas (9) e espaços (19). O último espaço em cada ponta representa a capital do jogador. O Tabuleiro também é a base para as fichas Militares e fichas de Progresso disponíveis no jogo.



Moedas

Moedas permitem que você constua certas Estruturas e compre recursos através de comércio. O Tesouro, as moedas acumuladas, valem pontos de vitória ao final do jogo.





Cartas de Guilda e Era

Em 7 Wonders Duel, todas as cartas de Era e Guilda representam Estruturas. As cartas de Estutura consistem em um nome, um efeito e um custo de construção.



Há 7 tipos diferentes de Estrutura, identificáveis por suas bordas coloridas.

- Matérias primas (cartas marrons)

  Produzem os seguintes recursos:
- Produtos manufaturados (cartas cinzas)

  Produzem os seguintes recursos:
- Estruturas Civis (cartas azuis)

  Valem pontos de vitória ao final do jogo:
- Estruturas Científicas (cartas verdes)

  Essas Estruturas valem Pontos de Vitória e garantem um símbolo científico:
- Estruturas Comerciais (cartas amarelas)

  Valem Moedas, produzem Recursos, modificam regras de comércio e algumas vezes valem pontos de vitória.
- Estruturas Militares (cartas vermelhas)

  Construções que aumentam seu poder militar:
- Guildas (cartas roxas)

  Permitem que você marque Pontos de Vitória por critétios específicos.

Nota: O baralho da Era III não contém Matérias primas (cartas marrons) nem Produtos Manufaturados (cartas cinzas), mas contém Guildas (cartas roxas).

Custo das cartas

A área localizada abaixo da faixa colorida nas cartas de Era mostram o custo de construção. Se a área estiver vazia, a Estrutura é gratuita, ou seja, não exige nenhum recurso para ser construída.

Exemplo: o Campo de Lenhadores (Lumber Yard) é gratuito, a Canteira (Stone Pit) custa 1 Moeda, os Banhos (Baths) requerem 1 Pedra para serem construídos e a Arena (Arena) requer 1 Argila, 1 Pedra e 1 Madeira.



A partir da Era I, agumas Estruturas têm um custo e também uma condição para construção gratúita: se o jogador já construiu anteriormente a estrutura indicada pelo símbolo na área de custo, a construção pode ser feita gratuitamente.

*Exemplo: a construção dos Criadores de Cavalos (Horse Breeders) requer 1 Argila e 1 Madeira **OU** a posse de um Estábulo (Stable).*





PREPARAÇÃO

1. Coloque o Tabuleiro entre os dois jogadores em um dos lados da área de jogo.
2. Coloque o Marcador de Conflito no espaço neutro no meio do tabuleiro.
3. Coloque as 4 fichas Militares, viradas para cima, nos seus espaços.
4. Embaralhe as fichas de Progresso e coloque 5 delas, aleatoriamente escolhidas, viradas para cima, no Tabuleiro. Devolva o restante delas para a caixa.
5. Cada jogador pega 7 Moedas do Banco.





Fase de Seleção das Maravilhas

- Escolha quem será o primeiro jogador
- Embaralhe as 12 cartas de Maravilha
- Coloque 4 Maravilhas aleatórias, viradas para cima, entre os 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 com o segundo jogador.

Uma vez que essa etapa estiver concluída, cada jogador vai ter 4 Maravilhas, que vão ser colocadas em uma coluna à esquerda da área de jogo.

Em sua primeira Partida, ignore a Fase de Seleção de Maravilhas e pegue as seguintes cartas de Maravilha:

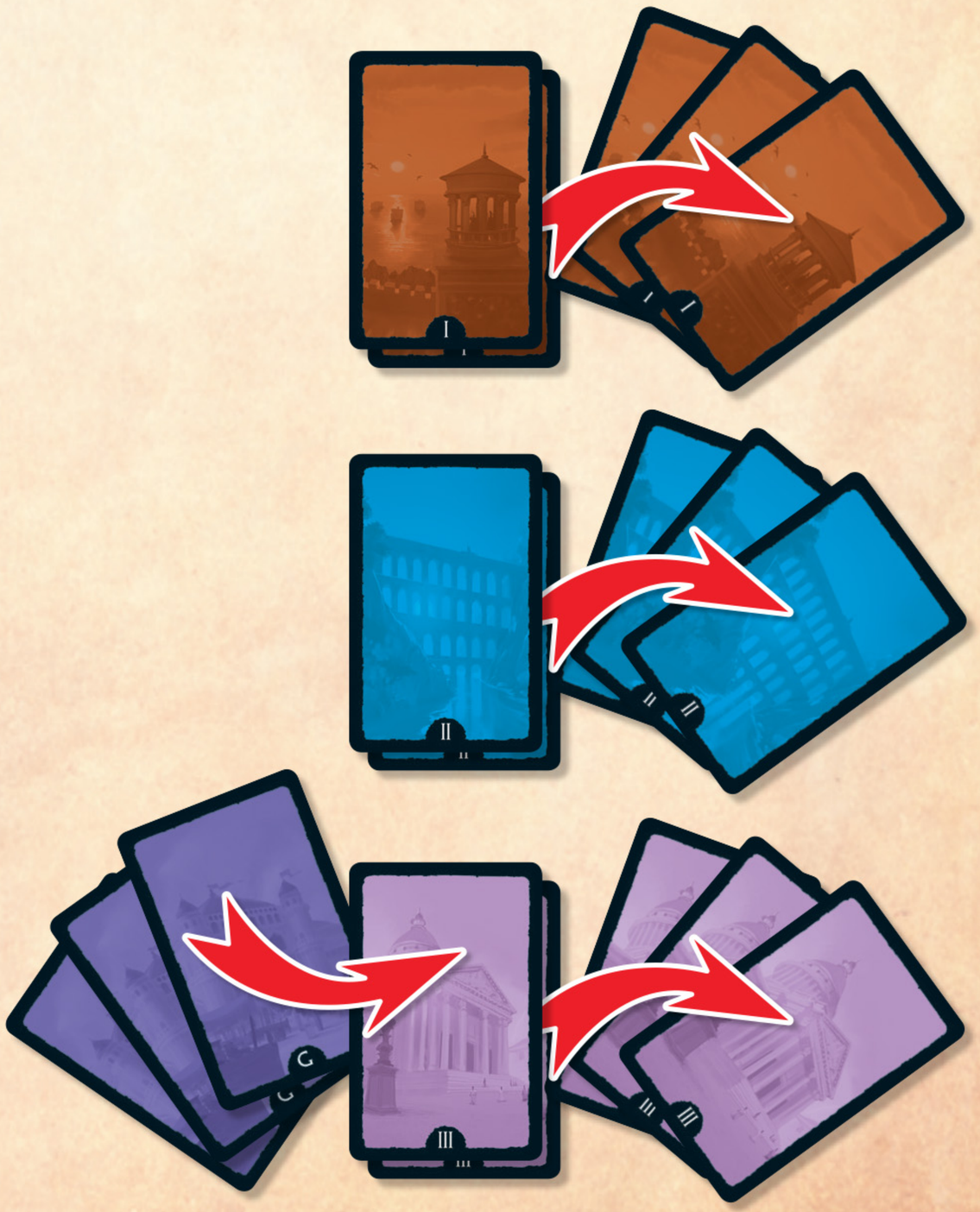
Jogador 1:
- as Pirâmides (Pyramids)
- o Grande Farol (Great Lighthouse)
- o Templo de Ártemis (Temple of Artemis)
- a Estátua de Zeus (Statue of Zeus)

Jogador 2:
- o Circo Máximo (Circus Maximus)
- o Pireu (Piraeus)
- a Via Ápia (Appian Way)
- o Colosso (Colossus)



Um baralho por Era

Devolva para a caixa, sem olhar, 3 cartas de cada baralho de Era.
Então, aleatoriamente, pegue 3 cartas de Guilda e adicione ao baralho da Era III, sem olhá-las. Devolva as cartas de Guilda restantes para a caixa.



CONSTRUINDO EM 7 WONDERS DUEL

Ao longo do jogo, você vai construir Estruturas e Maravilhas. A maoria das Estruturas têm um custo em Recursos. Algumas são gratuitas e outras têm um custo em Moedas. Outras também apresentam um custo em recursos e uma condição para serem construídas gratuitamente.

Construção Gratuita

Algumas cartas não têm custo de construção e são jogadas gratuitamente.

Exemplo: a construção do Campo de Lenhadores (Lumber Yard) é gratuita.



Custo em Recursos

Algumas cartas têm um custo em Recursos.

Para construí-las, você precisa produzir os recursos correspondentes E/OU comprá-los do Banco obedecendo as regras de comércio.

Produção

Os Recursos da cidade são produzidos por cartas marrons, cartas cinzas, algumas cartas amarelas e algumas Maravilhas.

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



Se sua cidade tiver todos os Recursos indicados na Estrutura , você poderá construir aquela Estrutura.

Exemplo: Antoine pode construir os Banhos (Baths) (1 Pedra) ou a Guarnição (Garrison) (1 Argila) já que sua cidade produz os recursos exigidos. No entanto, sem comércio, ele não pode construir o Apotecário (Apothecary) (1 Vidro).







Importante: recursos não são gastos durante a construção. Eles podem ser usados em cada turno ao logo de todo o jogo. A menos que haja uma exceção, a produção de uma cidade nunca é reduzida.

Comércio

Algumas vezes você vai querer construir Estuturas que exigem Recursos que você não tem. Nesse caso, você sempre poderá comprar os recursos que faltam do banco. O custo de cada recurso comprado varia ao longo do jogo. Ele é calculado da seguinte forma:

CUSTO = 2 + número de símbolos do mesmo recurso produzidos pelas cartas marrons e cinzas na cidade adversária

Esclarecimentos:

- *Note que o custo de compra é calculado de acordo com os Recursos presentes na cidade adversária, mas a compra é paga ao banco.*
- *Não há limite para o número de Recursos que você pode comprar no seu turno.*
- *Os Recursos produzidos por cartas amarelas e Maravilhas não são contados no cálculo do custo do Recurso.*
- *Algumas Estruturas Comerciais (cartas amarelas) mudam as regras de comércio e reduzem o custo de alguns Recursos para 1 Moeda.*

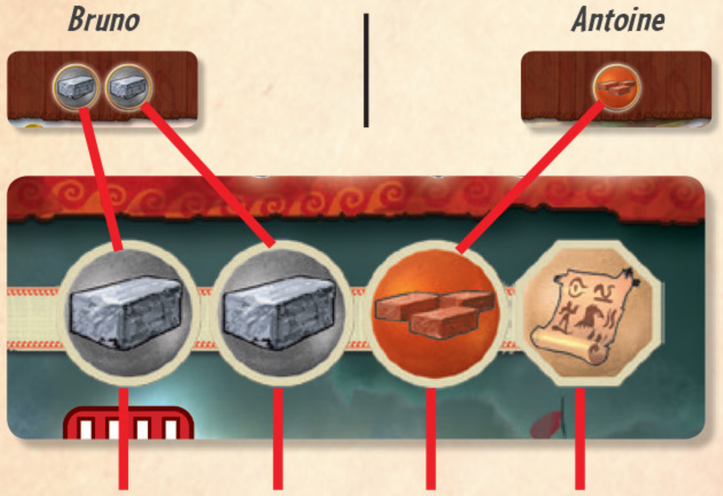
Exemplo: Bruno produz 2 Pedras com sua Pedreira (Quarry).



•Se Antoine quiser comprar uma ou mais pedras, ele deverá pagar 4 Moedas por cada uma.

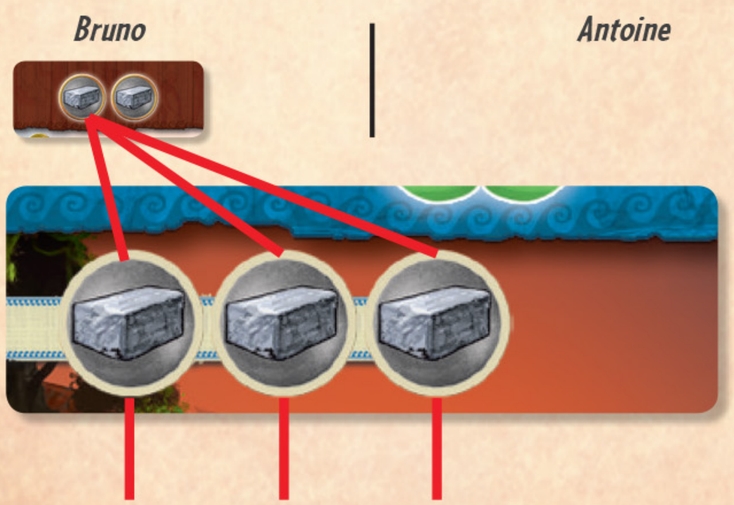
•Se Bruno precisar de uma terceira Pedra, deverá pagar 2 Moedas, já que Antoine não produz nenhuma com suas cartas marrons.

Bruno quer construir as Fortificações (Fortifications), que têm o seguinte custo: 2 Pedras, 1 Argila e 1 Papiro. Ele tem 2 Pedras em sua cidade. Ele precisa comprar 1 Argila e 1 Papiro que estão faltando. Como seu oponente, Antoine, tem 1 Argila em sua cidade, mas não tem nenhum Papiro, Bruno deve pagar 5 moedas ao banco: 3 pela Argila (base 2 + 1), 2 pelo Papiro (base 2 + 0).



0 Moedas + 0 Moedas + 3 Moedas + 2 Moedas = 5 Moedas

Antoine quer construir o Aqueduto (Aqueduct) que custa 3 Pedras. Como ele não produz nenhuma Pedra, ele deve pagar 12 Moedas ao Banco. Isso porque Bruno produz 2 Pedras com suas cartas marrons, o que dá o preço de 4 Moedas por Pedra (2+2), e Antoine precisa de 3 delas.



4 Moedas + 4 Moedas + 4 Moedas = 12 Moedas

Custo em Moedas

Algumas cartas têm um custo em Moedas que devem ser pagas ao banco quando forem construídas.

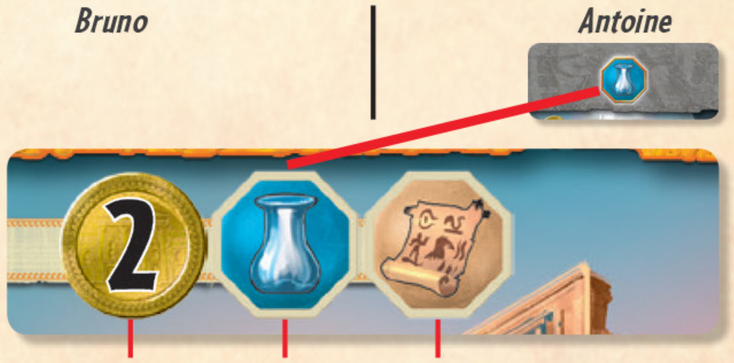
Exemplo: A construção de um Scriptorium (Scriptorium) custa 2 Moedas, a contrução de uma Canteira (Stone Pit) custa 1 Moeda.



Custo em Moedas e Recursos

Algumas cartas tem custo em Moedas e Recursos. Para construir essas cartas você deve paga o custo em Moedas para o Banco e, ou produzir os recursos, ou conseguí-los através de comércio.

Exemplo: Bruno quer construir o Caravançará (Caravansery) que custa 2 Moedas, 1 Vidro e 1 Papiro. Bruno deve pagar um total de 7 Moedas. 2 pelo custo da carta, 3 pelo-Vidro (Antoine produz 1), 2 pelo Papiro (Antoine não produz nenhum).



2 Moedas + 3 Moedas + 2 Moedas = 7 Moedas

Construções gratuitas (encadeamentos)

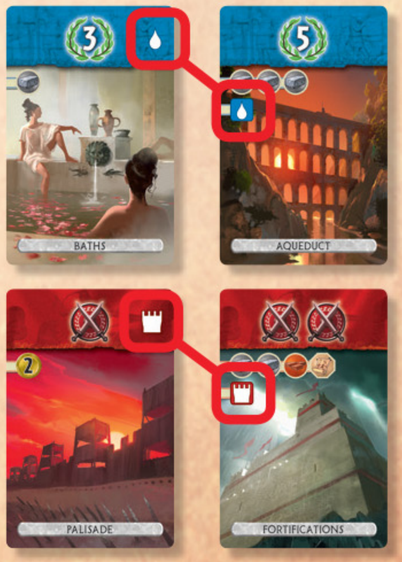
Algumas Estruturas têm um símbolo de encadeamento (branco).

Algumas Estruturas nas Eras II e III têm, abaixo do seu Custo em Recursos, um símbolo branco ligado à contrução da Era anterior. Se sua cidade tem uma Estrutura que contém esse símbolo, você pode construir a nova Estrutura gratuitamente.

Exemplo:

Antoine construiu os Banhos (Baths). Durante a Era II o Aqueduto (Aqueduct), com o ícone 💧, poderá ser construído gratuitamente já que o mesmo ícone está na parte superior dos Banhos (Baths).

Bruno construiu as Muralhas (Palisade). Durante a Era III ele poderá construir as Fortificações (Fortifications) gratuitamente.



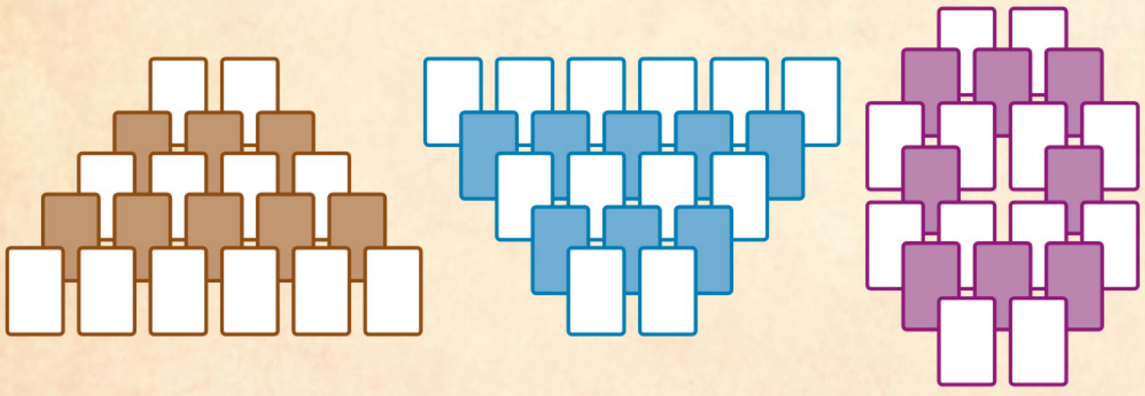
ANDAMENTO DO JOGO

Um jogo começa na Era I, continua na Era II e termina na Era III. No caso de uma vitória por Supremacia (Militar ou Científica), o jogo termina imediatamente.

Funcionamento de uma Era

Preparação da Mesa

No início de cada Era, embaralhe o baralho correspondente e distribua as 20 cartas de acordo com o diagrama da Mesa de cada Era (ver a última página deste Livro de Regras). Atenção, pois algumas cartas são colocadas viradas com a face para cima e outras viradas com a face para baixo.



Turno do jogo

Em 7 Wonders Duel, os jogadores jogam em turnos.

O Primeiro Jogador começa a Era I.

No seu turno, você deve escolher uma carta "acessível" na Mesa e jogá-la. Uma carta acessível é uma carta que não está parcialmente coberta por outras cartas.

Exemplo: os Banhos (Baths), a Canteira (Stone Pit), o Campo de Lenhadores (Lumber Yard) e o Scriptorium (Scriptorium) estão acessíveis. Todas as outras cartas não estão.



Você pode jogar a carta que escolher de uma de três diferentes maneiras:

- 1. Construir a Estrutura
- 2. Descartar e ganhar Moedas
- 3. Construir uma Maravilha

Depois de ter jogado a sua carta, você deve revelar quaisquer cartas que estiverem escondidas e agora estejam acessíveis.

Nota:

• Algumas Maravilhas permitem que você jogue de novo. Você começa o seu novo turno depois de ter revelado as cartas que ficaram acessíveis.

• Se um jogador tem um efeito de jogar novamente que permitiria que ele jogasse ao final de uma Era (quando a estrutura estivesse vazia) o efeito é perdido.

1. Construir uma Estrutura

Para construir uma Estrutura, você deve pagar o custo da Estrutura e colocá-la na sua frente. Agora essa estrutura pertence a sua cidade.

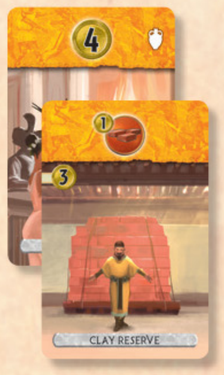
Ao logo do jogo, organize as estruturas por cores para facilitar a sua leitura da cidade.

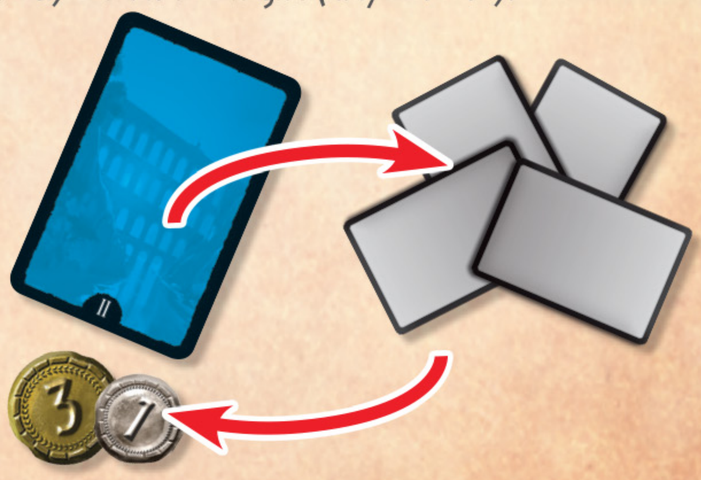


2. Descartar para obter Moedas

Você pode descartar e pegar do banco 2 Moedas + 1 Moeda para cada carta amarela que você tem em sua cidade. O dinheiro é adicionado ao Tesouro de sua cidade. As cartas descartadas são colocadas com a face para baixo ao lado do Tabuleiro. Os jogadores podem consultar a pilha de desctarte a qualquer momento.

Exemplo: Bruno descarta o Aqueduto (Aqueduct). Ele recebe 4 Moedas já que sua cidade tem a Taverna (Tavern) e a Cava de Argila (Clay Reserve).





3. Construir uma Maravilha

Você deve pagar o custo da Maravilha (e não o custo da carta de Era) e colocar a carta de Era, com a face voltada para baixo, sendo coberta parcialmente pela carta da Maravilha que está sendo construída. A carta de Era não tem efeito. Ela só serve para mostrar que a Maravilha foi construída.

Exemplo: Antoine pega uma carta acessível de sua escolha para construir o Colosso (Colossus), que custa 3 Argilas e 1 Vidro. Depois de pagar esse custo, ele a coloca com a face para baixo, abaixo do lado direito, e move o Marcador de Conflito dois espaços.



7 Maravilhas e mais nenhuma!

Apenas 7 Maravilhas podem ser construídas ao logo da Partida. Logo que qualquer jogador construir a sétima Maravilha da Partida, a última Maravilha, que ainda não foi construída, deve ser devolvida para a caixa.

Exemplo: Antoine acabou de construir o Colosso (Colossus). 7 Maravilhas já foram construídas durante o jogo (4 por Bruno e 3 por Antoine). Antoine devolve as Pirâmides (Pyramids) para a caixa.



FIM DE UMA ERA

Uma Era termina quando as 20 cartas da Mesa foram jogadas.

Prepare a Mesa da próxima Era.

O jogador com o militarismo mais fraco escolhe quem começa a próxima Era. Um jogador tem o militarismo mais fraco quando o Marcador de Conflito está do seu lado do Tabuleiro. Se o Marcador estiver no meio do tabuleiro o jogador a começar a próxima Era será o último jogador ativo (ou seja, quem tiver jogado a última carta da Era anterior).



MILITAR

Cada escudo representado nas estruturas militares (cartas vermelhas) ou Maravilhas permite que o seu dono imediatamente mova o Marcador de Conflito um espaço no sentido da capital adversária. É provável que o Marcador de Conflito se mova para frente e para trás durante a Partida.
Quando o Marcador de Conflito entra numa zona (definida pelas linha pontilhada), o jogador ativo aplica os efeitos da ficha correspondente e a devolve para a caixa.

Exemplo: Antoine constrói o Campo de Arqueiros (Achery Range), uma Estrutura militar que tem 2 escudos. Ele move imediatamente o Marcador de Conflito dois espaços no sentido da capital adversária. Como entra em uma nova zona, ele aplica a ficha Militar, Bruno descarta 2 Moedas e a ficha é devolvida para a caixa.

Supremacia Militar

Se o Marcador de Conflito entrar na capital adversária, você vence a Partida imediatamente por supremacia militar.

CIÊNCIA & PROGRESSO

Existem 7 símbolos científicos diferentes no jogo.



Cada vez que você junta um par de símbolos científicos idênticos você pode escolher imediatamente uma das fichas de Progresso do Tabuleiro. Essa ficha ficará em sua cidade até o final do jogo.

Esclarecimento: os símbolos científicos podem ser encontrados nas Estruturas Científicas (cartas verdes) e em fichas de Progresso.

Supremacia Científica

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



FIM DA PARTIDA E VITÓRIA

Uma partida termina termina imediatamente em caso de supremacia militar, supremacia científica, ou ao final da Era III.

Vitória civil

Se nenhum jogador tiver vencido a partida através de supremacia até o final da Era III, o jogador que tiver o maior número de Pontos de Vitória será o vencedor. Para determinar seus Pontos de Vitória, você deve somar:

- Pontos de Vitória Militares (0, 2, 5 ou 10, dependendo da posição do Marcador de Conflito).
- Pontos de Vitória de suas Estruturas (azuis, verdes, amarelas e roxas).
- Pontos de Vitória de suas Maravilhas.
- Pontos de vitória de Progresso.
- O Tesouro de sua cidade: cada conjunto completo de 3 Moedas vale 1 Ponto de Vitória.

Em caso de empate, o jogador que tiver mais pontos de Estruturas Civis (cartas azuis) vence a Partida. Se ainda assim o empate se mantiver, os jogadores dividem a vitória.

Nota: uma caderneta de marcação de pontos está na caixa para ajudá-lo a totalizar os pontos e manter registrados seus jogos memoráveis!

CRÉDITOS

Autores: Antoine Bauza e Bruno Cathala
Arte: Miguel Coimbra
Desenvolvimento: "Os Belgas de Sombrero", também conhecidos como: Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Revisão das regras: Ann Pichot
Tradução para o Inglês: Eric Harlaux
Revisão Inglesa: Eric Franklin
Versão Brasileira: Bruno Oliveira (BGG: AcemanBR)
Diretor de produção: Guillaume Pilon
Diretor de arte: Alexis Vanmeerbeeck
Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Obrigado.

Os autores gostariam de agradecer todos os testadores de 7 Wonders Duel que permitiram que o jogo progredisse e evoluísse. Um obrigado mais específico para Julien de Orange e todos os jogadores da La Cafetière!

Repos Production would like to thank Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier and Anne-Cath, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mamy Tricky, Dets and Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène and Tanguy, the Cyborg.

7 Wonders Duel is a Repos Production game, published by Sombreros Production.

Phone: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com

© Sombreros production 2015.
All rights reserved.

The contents of this game can only be used for purposes of private entertainment.



DESCRIÇÃO DOS SÍMBOLOS

Fichas Militares



Saqueando 2 ou 5 Moedas

Seu oponente perde 2 ou 5 Moedas dependendo da ficha. As Moedas são devolvidas para o Banco e ficha é devolvida para a caixa. Se o seu oponente não tiver Moedas suficientes para pagar, ele perde todas as Moedas que possuir.

Fichas de Progresso



Agricultura

Pegue imediatamente 6 Moedas do Banco.
Esta ficha também vale 4 Pontos de Vitória.



Arquitetura

Qualquer Maravilha constuída futuramente por você custará 2 Recursos a menos. A cada construção você poderá escolher quais recursos serão descontados.



Economia

Você recebe o dinheiro gasto pelo seu oponente quando ele compra Recursos.
Cuidado, essas são apenas as Moedas gastas comprando recursos, não as que são parte do custo das Estruturas.
Esclarecimento: A cartas de Estruturas Comerciais que dão descontos em Recursos para o seu oponente mudam o preço de compra. Este progresso permite que você ganhe a quantia gasta pelo seu oponente.



Direito

Esta ficha vale como um Símbolo Científico.



Alvenaria

Qualquer Estrutura Civil (cartas azuis) construída futuramente por você custará 2 Recursos a menos. A cada construção você poderá escolher quais recursos serão descontados.



Matematica

Ao final da Partida, você ganha 3 Pontos de Vitória para cada Ficha de Progresso que possuir (incluindo esta).



Filosofia

Esta ficha vale 7 Pontos de Vitória.



Estratégia

Uma vez que esta ficha entra em jogo, suas novas Estrururas Militares (cartas vermelhas) receberão 1 Escudo extra.
Exemplo: uma Estrutura Militar com 2 Escudos vai, de agora em diante, permitir que o jogador mova o Marcador de Conflito 3 espaços em direção a capital adversária.
Esclarecimento:

- *Este Progresso não se aplica à Maravilhas que têm um símbolo de Escudo.*
- Este Progresso não tem efeito sobre cartas militares construídas antes dele entrar em jogo.



Teologia

Todas as Maravilhas construídas por você serão tratadas como se tivessem o efeito de "Jogar Novamente".
Cuidado, Maravilhas que já tem esse efeito não são afetadas (uma Maravilha não pode ter o efeito de "Jogar Novamente" duas vezes).



Urbanismo

Pegue imediatamente 6 Moedas do Banco. Cada vez que você construir uma Estrutura gratuitamente por encadeamento (gratuidade de construção por condição) você ganha 4 Moedas.

Cartas das Eras I, II e III

Esta carta produz as Matérias Primas representadas.

Argila Madeira Pedra



Esta carta produz duas unidades das Matérias Primas representadas.

2 Argilas 2 Madeiras 2 Pedras



Esta carta produz os Produtos Manufaturados representados.

Vidro Papiro





Esta carta dá o número de Pontos de Vitória representado.



Esta carta dá o número de Escudos indicado.

Esta carta dá o Símbolo Científico indicado.





Esta carta muda as regras de comércio para o Recurso indicado. A partir do começo do próximo turno, você poderá comprar o Recurso indicado do banco pelo custo de 1 Moeda por unidade.



Esta carta muda as regras de comércio para os dois Recursos indicados. A partir do começo do próximo turno, você poderá comprar os Recursos indicados do banco pelo custo de 1 Moeda por unidade.

Esta carta concede um símbolo de encadeamento. Em uma Era posterior, você poderá usá-la para construir gratuiramente uma carta que tenha o mesmo símbolo em seu espaço de custo.





Esta carta produz, a cada turno, uma unidade de um dos três Recursos representados.
Esclarecimento: Esta produçao não tem impacto nos custos comerciais.



Esta carta produz, a cada turno, uma unidade de um dos dois Produtos Manufaturados indicados.
Esclarecimento: Esta produçao não tem impacto nos custos comerciais.



Esta carta vale o número de Moedas representado.



Esta carta vale 2 Moedas por Maravilha construída na sua cidade no momento em que for construída.



Esta carta vale 3 Moedas para cada carta cinza que houver em sua cidade no momento em que ela for construída.



Esta carta vale 2 Moedas para cada carta marrom que houver em sua cidade no momento em que ela for construída.



Esta carta vale 1 Moedas para cada carta amarela em sua cidade no momento em que ela for construída (incluindo ela mesma).



Esta carta vale 1 Moedas para cada carta vermelha em sua cidade no momento em que ela for construída.

Esclarecimento: para todas as cartas que dão Moedas, as Moedas são obtidas do banco, uma vez e somente uma vez, no momento em que a carta é construída.

Cartas de Guilda



Guilda dos Construtores

Ao final da Partida, esta carta vale 2 Pontos de Vitória para cada Maravilha construída na cidade que tem mais Maravilhas.



Guilda dos Agiotas

Ao final da Partida, esta carta vale 1 Ponto de Vitória para cada conjunto de 3 Moedas da cidade mais rica.



Guilda dos Cientistas

Quando for construída, esta carta dá 1 Moeda para cada carta verde na cidade que tem mais cartas verdes.
Ao final da Partida, esta carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta verde na cidade que tem mais cartas verdes.



Guilda dos Armadores

Quando for construída, esta carta dá 1 Moeda para cada carta marrom ou cinza na cidade com mais cartas marrons e cinzas.
Ao final da Partida, esta carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta marrom ou cinza na cidade com mais cartas marrons e cinzas.
Esclarecimento: o jogador é obrigado a escolher uma única cidade para as duas cores de carta.



Guilda dos Comerciantes

Quando for construída, esta carta dá 1 Moeda para cada carta amarela na cidade com mais cartas amarelas.
Ao final da Partida, esta carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta amarela na cidade com mais cartas amarelas.



Guilda dos Magistrados

Quando for construída, esta carta dá 1 Moeda para cada carta azul na cidade com mais cartas azuis.
Ao final da Partida, esta carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta azul na cidade com mais cartas azuis.



Guilda dos Táticos

Quando for construída, esta carta dá 1 Moeda para cada carta vermelha na cidade com mais cartas vermelhas.
Ao final da Partida, esta carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta vermelha na cidade com mais cartas vermelhas.

Esclarecimentos:

- *Para todas as cartas de Guildas que dão Moedas, as Moedas são tiradas do banco, uma e somente uma vez, no momento em que a carta é construída.*
- *Ao final da Partida, a cidade escolhida para o ganho dos Pontos de Vitória pode ser diferente da cidade escolhida anteriormente para o ganho das Moedas.*



Maravilhas



A Via Ápia (The Appian Way)

Você pega 3 Moedas do banco.
Seu oponente perde 3 Moedas, que são devolvidas para o banco.
Jogue um segundo turno imediatamente.
Esta Maravilha vale 3 Pontos de Vitória.



O Circo Máximo (Circus Maximus)

Coloque na pilha de descarte uma carta cinza (Produto Manufaturado) de sua escolha que tenha sido construída pelo seu oponente.
Esta Maravilha vale 1 Escudo.
Esta Maravilha vale 3 Pontos de Vitória.



O Colosso (The Colossus)

Esta Maravilha vale 2 Escudos.
Esta Maravilha vale 3 Pontos de Vitória.



A Grande Biblioteca (The Great Library)

Pegue, aleatoriamente, 3 fichas de Progresso entre as que foram descartadas no início da Partida. Escolha uma e devolva as outras duas para a caixa.
Esta Maravilha vale 4 Pontos de Vitória.



O Grande Farol (The Great Lighthouse)

Esta Maravilha produz para sua cidade uma unidade de um dos Recursos mostrados (Pedra, Argila ou Madeira) por turno.
Esclarecimento: Esta produção não tem impacto no custo de comércio.
Esta Maravilha vale 4 Pontos de Vitória.



Os Jardins Suspensos (The Hanging Gardens)

Você pega 6 Moedas do banco.
Jogue um segundo turno imediatamente.
Esta Maravilha vale 3 Pontos de Vitória.



O Mausoléu (The Mausoleum)

Pegue todas as cartas que foram descartadas desde o início do jogo, escolha uma e a construa gratuitamente.
Esclarecimento: As cartas retiradas na preparação da partida não fazem parte do descarte.
Esta Maravilha vale 2 Pontos de Vitória.



O Pireu (Piraeus)

Esta Maravilha produz para sua cidade uma unidade de um dos Recursos mostrados (Papiro ou Vidro) por turno.
Esclarecimento: Esta produção não tem impacto no custo de comércio.
Jogue um segundo turno imediatamente.
Esta Maravilha vale 3 Pontos de Vitória.



As Pirâmides (The Pyramids)

Esta Maravilha vale 9 Pontos de Vitória.



A Esfinge (The Sphinx)

Jogue um segundo turno imediatamente.
Esta Maravilha vale 6 Pontos de Vitória.



A Estátua de Zeus (The Statue of Zeus)

Coloque na pilha de descarte uma carta marrom (Matéria Prima) de sua escolha que tenha sido construída pelo seu oponente.
Esta Maravilha vale 1 Escudo.
Esta Maravilha vale 3 Pontos de Vitória.



O Templo de Ártemis (The Temple of Artemis)

Pegue imediatamente 12 Moedas do banco.
Jogue um segundo turno imediatamente.

LISTA DE CARTAS

sem encadeamentos p18 • com encadeamentos (condições para gratuidade de contrução) p19

Era I

- LUMBER YARD
- LOGGING CAMP (1)
- CLAY POOL
- CLAY PIT (1)
- QUARRY
- STONE PIT (1)
- GLASSWORKS (1)
- PRESS (1)
- GUARD TOWER
- WORKSHOP (1)
- APOTHECARY (1)
- STONE RESERVE (3)
- CLAY RESERVE (3)
- WOOD RESERVE (3)

Era II

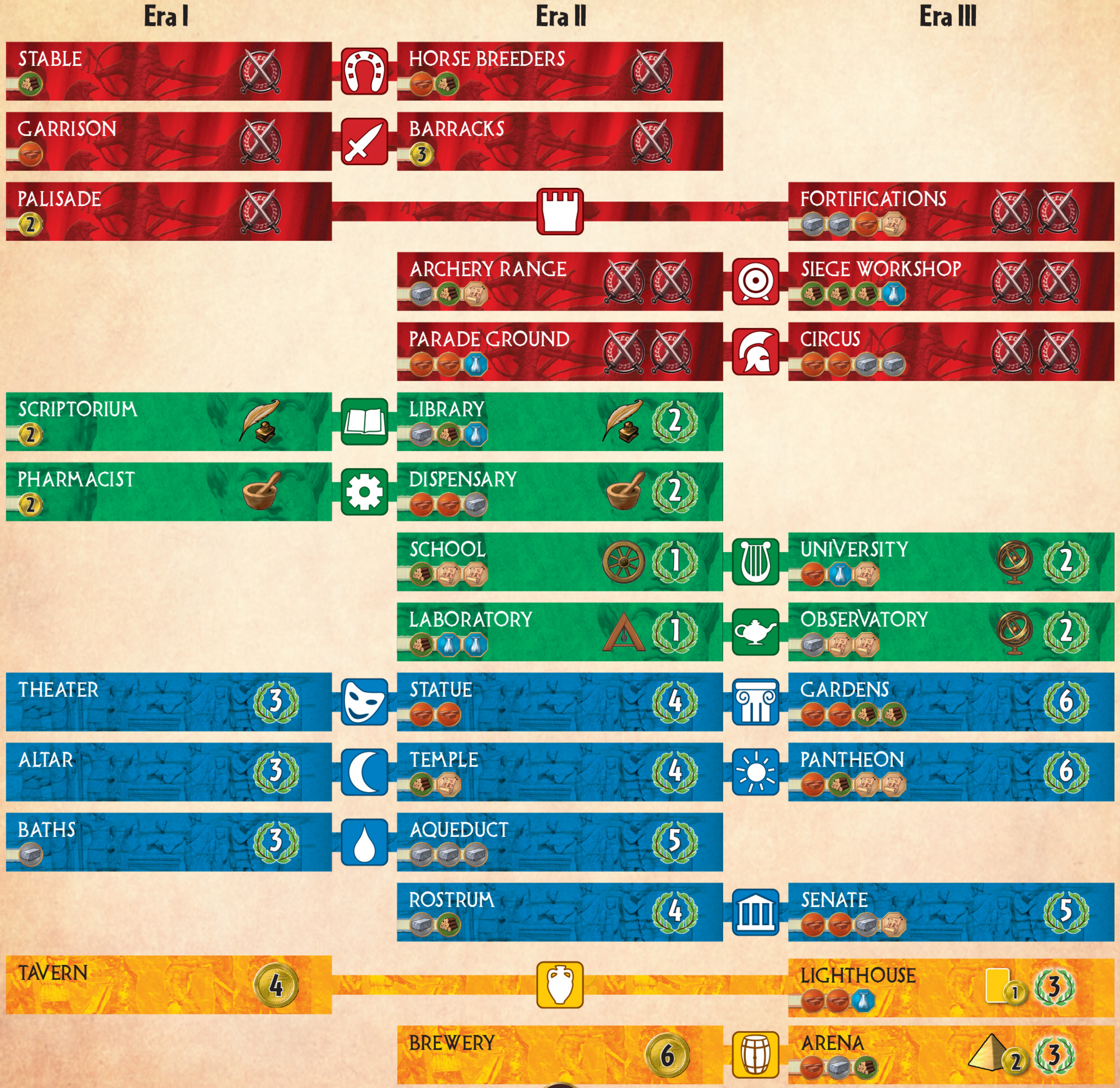
- SAWMILL (2)
- BRICKYARD (2)
- SHELF QUARRY (2)
- GLASS·BLOWER
- DRYING ROOM
- WALLS
- FORUM (3)
- CARAVANSERY (2)
- CUSTOMS HOUSE (4)
- TRIBUNAL (5)

Era III

- ARSENAL
- COURTHOUSE (8)
- ACADEMY (3)
- STUDY (3)
- CHAMBER OF COMMERCE (3)
- PORT (3)
- ARMORY (3)
- PALACE (7)
- TOWN HALL (7)
- OBELISK (5)

Guildas

- MERCHANTS GUILD
- SHIPOWNERS GUILD
- BUILDERS GUILD (2)
- MAGISTRATES GUILD
- SCIENTISTS GUILD
- MONEYLENDERS GUILD (3)
- TACTICIANS GUILD


Era I
Era II
Era III
STABLE
HORSE BREEDERS
GARRISON
BARRACKS
3
PALISADE
2
FORTIFICATIONS
ARCHERY RANGE
SIEGE WORKSHOP
PARADE GROUND
CIRCUS
SCRIPTORIUM
2
LIBRARY
2
PHARMACIST
2
DISPENSARY
2
SCHOOL
1
UNIVERSITY
2
LABORATORY
1
OBSERVATORY
2
THEATER
3
STATUE
4
GARDENS
6
ALTAR
3
TEMPLE
4
PANTHEON
6
BATHS
3
AQUEDUCT
5
ROSTRUM
4
SENATE
5
TAVERN
4
LIGHTHOUSE
1
3
BREWERY
6
ARENA
2
3

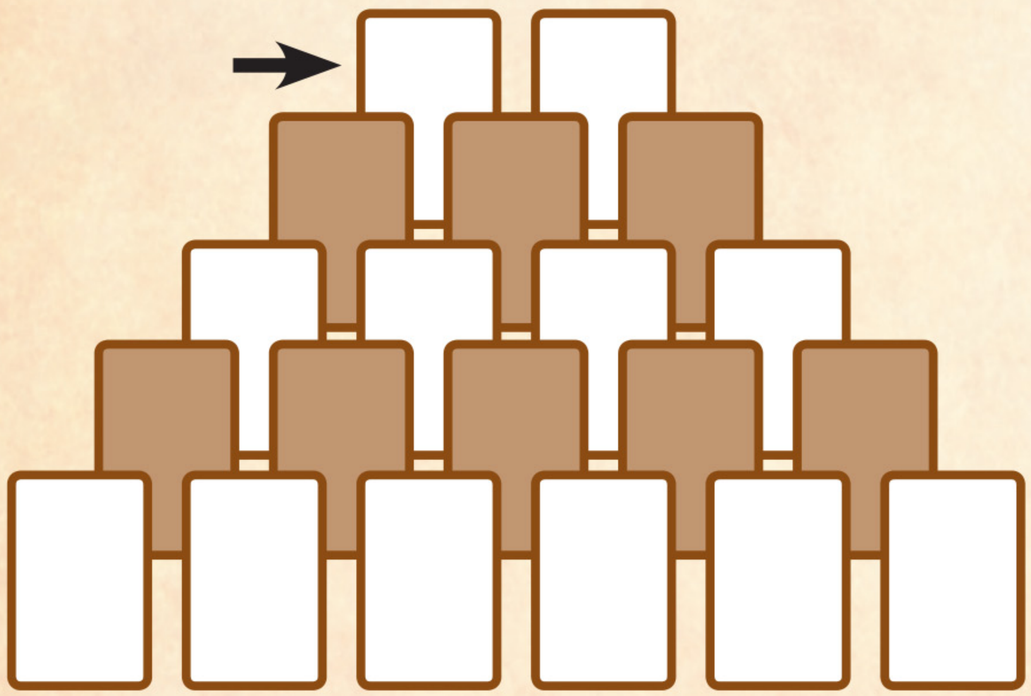
ORGANIZAÇÃO DA MESA EM CADA ERA

No início de cada Era, embaralhe o baralho correspondente e organize as 20 cartas de acordo com a o diagrama da respectiva Era.

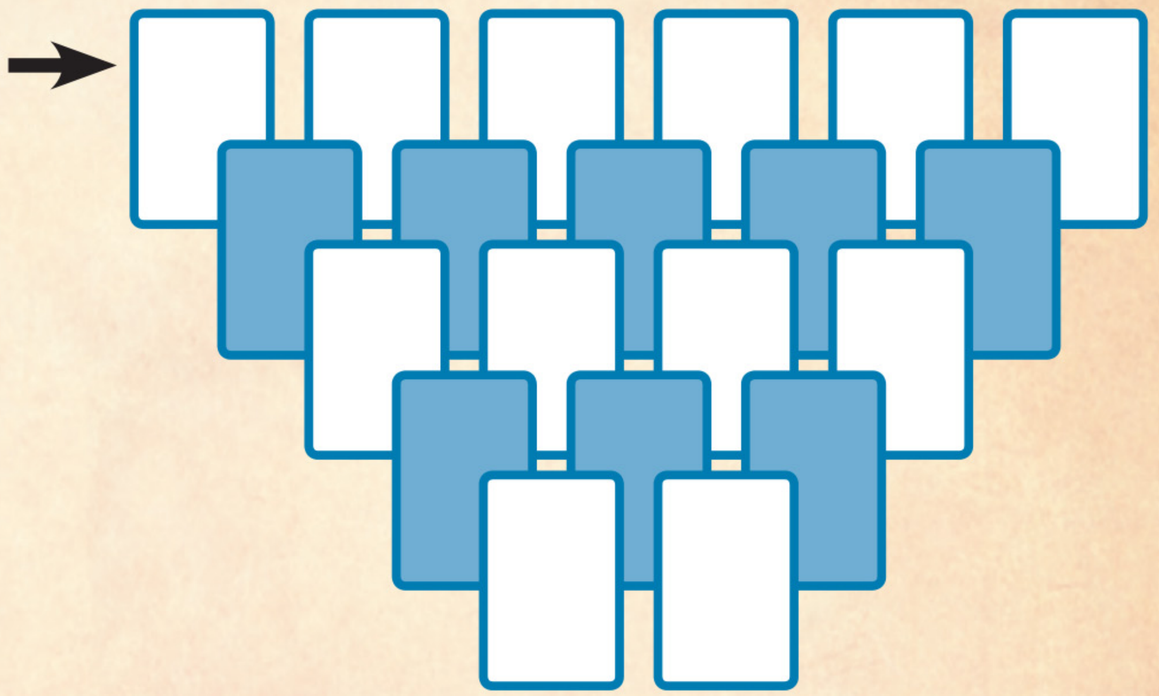
Atenção, algumas cartas estão viradas com a face para cima e outras com a face para baixo.

Para facilitar, comece pelo ponto indicado pela seta →

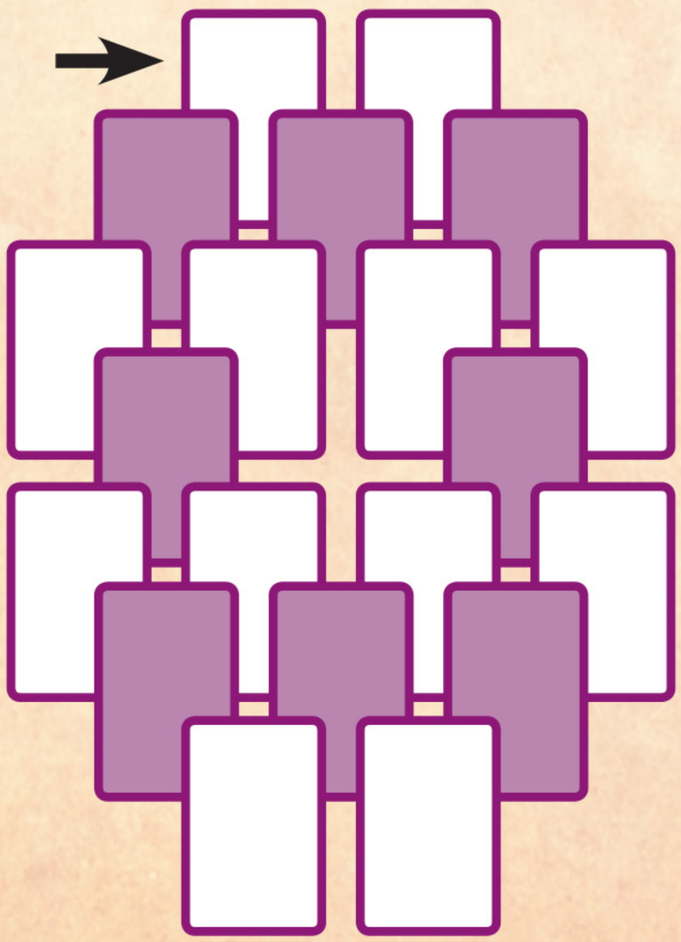
Era I



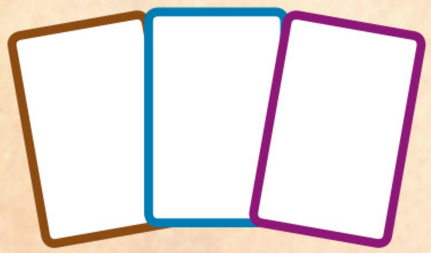
Era II



Era III



Face para cima



Face para baixo

