

7 WONDERS™ DUEL

REGLAS

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Artistic signature

« Tu estado de ánimo es tu destino. »

Herodotus

¡Bienvenido a 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel es un juego para 2 jugadores ambientado en el mundo del exitoso juego 7 Wonders.

Aunque utiliza algunas de las mecánicas de su hermano mayor, ofrece un nuevo desafío diseñado específicamente para jugar 2 jugadores.



CONTENIDOS

- 1 tablero
- 23 cartas Era I
- 23 cartas Era II
- 20 cartas Era III
- 7 cartas de Gremio
- 12 cartas de Maravilla
- 4 fichas Militares
- 10 fichas de Progreso
- 1 medidor de Conflicto
- 31 monedas (14 de valor 1, 10 de valor 3 y 7 de valor 6)
- 1 reglamento
- 1 cuadernillo de puntuación
- 1 hoja resumen

DESARROLLO Y OBJETIVO DE LA PARTIDA

En 7 Wonders Duel cada jugador es el líder de una civilización que construirá Estructuras y erigirá Maravillas. Las Estructuras y las Maravillas construidas por cada jugador componen su «ciudad».

Una partida dura 3 Eras. Cada Era utiliza uno de los tres mazos de cartas (primero las cartas de Era I, después las cartas de Era II y por último las de Era III). Cada carta de Era representa una Estructura.

Las 3 Eras se juegan de forma similar: en cada una los jugadores tendrán la oportunidad de jugar aproximadamente 10 cartas cada uno para conseguir monedas, reforzar sus ejércitos, realizar descubrimientos científicos y desarrollar su ciudad. Existen 3 formas de ganar en 7 Wonders Duel: supremacía militar, supremacía científica y victoria civil.

Tanto la supremacía militar como la supremacía científica pueden darse en cualquier momento, y hacen que la partida termine inmediatamente. Si al final de la tercera Era nadie ha conseguido ganar, los jugadores sumarán sus puntos de victoria y aquel que tenga más será el ganador.



ELEMENTOS DE LA PARTIDA

Carta de Maravilla

Cada carta grande representa una Maravilla de la Era de la Antigüedad. Cada Maravilla tiene un nombre, un coste de construcción y un efecto.



Fichas militares

Las fichas Militares representan los beneficios que consigue una ciudad cuando es superior militarmente a su oponente.



Fichas de Progreso

Las fichas de Progreso indican los beneficios que puedes obtener si consigues parejas de símbolos científicos idénticos.



Medidor de Conflicto

El medidor de Conflicto señala en el tablero la ventaja militar que tiene una ciudad sobre otra.



Tablero

El tablero representa la rivalidad militar entre las dos ciudades. Se divide en zonas (9) y casillas (19). Las casillas de los extremos representan las capitales de los jugadores. En el tablero se colocan también las fichas Militares y las fichas de Progreso disponibles durante la partida.



Monedas

Las monedas te permiten construir determinadas Estructuras y comprar recursos mediante el comercio. El tesoro, las monedas acumuladas, proporciona puntos de victoria al final de la partida.



Cartas de Gremio y de Era

En 7 Wonders Duel, todas las cartas de Era y de Gremio representan Estructuras. Las cartas de Estructura tienen nombre, efecto y coste de construcción.



Hay 7 tipos diferentes de Estructuras, claramente identificables por el color de su borde:

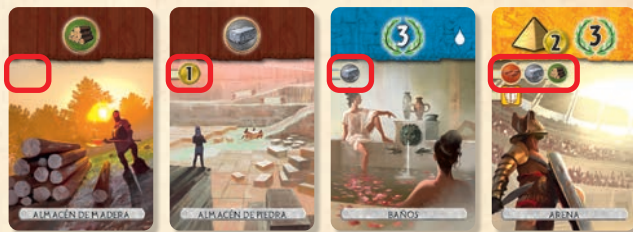
- **Materias primas (cartas marrones):**
estas Estructuras producen recursos.
- **Productos manufacturados (cartas grises):**
estas Estructuras producen recursos.
- **Estructuras civiles (cartas azules):**
estas Estructuras proporcionan puntos de victoria.
- **Estructuras científicas (cartas verdes):**
estas Estructuras proporcionan puntos de victoria y otorgan un símbolo científico.
- **Estructuras comerciales (cartas amarillas):**
estas Estructuras proporcionan monedas, producen recursos, cambian las reglas de comercio y a veces proporcionan puntos de victoria.
- **Estructuras militares (cartas rojas):**
estas Estructuras aumentan tu potencia militar.
- **Gremios (cartas moradas):**
estas Estructuras te permiten ganar puntos siguiendo unos criterios específicos.

Nota: en el mazo de Era III no hay materias primas (cartas marrones) ni productos manufacturados (cartas grises), pero en él se encuentran las cartas de Gremio (cartas moradas).

Coste de las cartas

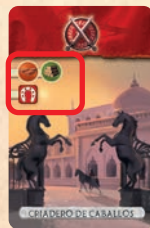
La zona situada debajo de la franja de color de la carta de Era indica el coste de construcción. Si esta zona está vacía, la Estructura es gratuita y no se necesitan recursos para construirla.

Ejemplo: Almacén de madera es gratuito, Almacén de piedra cuesta 1 moneda, para construir Baños se necesita 1 Piedra y para construir Arena se necesitan 1 Arcilla, 1 Piedra y 1 Madera.



A partir de la Era II, algunas Estructuras tienen tanto un coste de construcción como un símbolo de Estructura: si el jugador ha construido anteriormente la Estructura que indica el símbolo, puede construir esta Estructura gratis.

Ejemplo: para construir Criadero de caballos se necesita 1 Arcilla y 1 Madera O haber construido anteriormente Establos.



PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero en la mesa, entre los dos jugadores, a un lado de la zona de juego.
2. Coloca el medidor de Conflicto en la casilla neutral del centro del tablero.
3. Coloca las 4 fichas Militares boca arriba en las casillas apropiadas.
4. Mezcla las fichas de Progreso y coloca 5 escogidas al azar, boca arriba, en el tablero. Devuelve el resto a la caja.
5. Cada jugador coge 7 monedas del banco.



Fase de selección de Maravillas

- Escoge un jugador inicial.
- Baraja las 12 cartas de Maravilla.
- Coloca 4 Maravillas escogidas al azar, boca arriba, entre ambos.
- El jugador inicial escoge 1 Maravilla.
- El segundo jugador escoge 2 Maravillas.
- El jugador inicial coge la Maravilla restante.
- Coloca 4 Maravillas más y repite el proceso. Esta vez el segundo jugador escogerá primero.

Cuando se complete este paso cada jugador tendrá 4 Maravillas para la partida. Las coloca formando una columna en su zona de juego, a la izquierda.

Si es vuestra primera partida, no realicéis la «fase de selección de Maravillas». Coged directamente las siguientes cartas de Maravilla:

Jugador 1:

- Las Pirámides.
- El Gran Faro.
- El Templo de Artemisa.
- La Estatua de Zeus.

Jugador 2:

- El Circo Máximo.
- El Pireo.
- La Via Apia.
- El Coloso.

Un mazo por Era.

Devuelve a la caja tres cartas de Era de cada mazo de Era, sin mirarlas. Después roba 3 cartas de Gremio al azar y barájalas, sin mirar las cartas, en el mazo de Era III. Devuelve el resto de cartas a la caja.



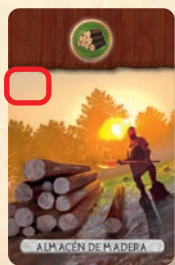
CONSTRUIR EN 7 WONDERS DUEL

Durante la partida construiréis Estructuras y Maravillas. La mayoría de las Estructuras tienen un coste de recursos. Algunas son gratuitas y otras cuestan monedas. Por último, algunas cuestan recursos pero también tienen una condición para construirlas gratis. Todas las Maravillas cuestan recursos.

Construcción gratuita

Algunas cartas no tienen coste y pueden ponerse en juego gratuitamente.

Ejemplo: construir Almacén de madera no tiene coste.



Coste de recursos

Algunas cartas tienen un coste de recursos.

Para construirlas debes producir los recursos correspondientes Y / O comprarlos al banco siguiendo las reglas de comercio.

Producción

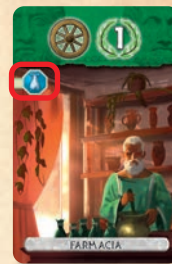
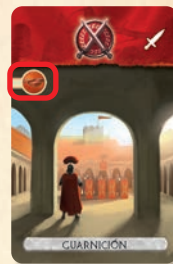
Los recursos de una ciudad los producen sus cartas marrones, sus cartas grises, algunas cartas amarillas y algunas Maravillas.

Ejemplo: Antoine produce 1 Piedra, 3 Arcillas y 1 Papiro en su ciudad.



Puedes construir una Estructura si tienes en tu ciudad todos los recursos que indica la Estructura.

Ejemplo: Antoine puede construir Baños (1 Piedra) o Guarnición (1 Arcilla) ya que su ciudad produce los recursos necesarios. Sin embargo, no podrá construir Farmacia (1 Cristal) sin comerciar.



Importante: los recursos no se agotan durante la construcción. Pueden usarse cada turno durante toda la partida. Salvo ocasiones especiales, la producción de una ciudad no disminuye nunca.

Comercio

A menudo querrás construir una Estructura o una Maravilla pero no tendrás los recursos necesarios. En ese caso, siempre puedes comprar los recursos que te faltan al banco. El precio de cada recurso que te falta variará a lo largo de la partida. Se calcula de la forma siguiente:

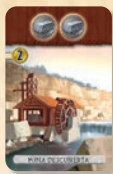
$\text{COSTE} = 2 + \text{número de símbolos del mismo recurso producidos por las cartas marrones y grises de la ciudad enemiga.}$

Aclaraciones:

- Ten en cuenta que el precio se calcula de acuerdo con los recursos presentes en la ciudad enemiga, pero se paga al banco.
- Puedes comprar al banco todos los recursos que quieras en tu turno, sin límite.
- Los recursos producidos por las cartas amarillas y las Maravillas no cuentan para calcular el precio.
- Algunas Estructuras comerciales (cartas amarillas) cambian las reglas de comercio y fijan el precio de algunos recursos en 1 moneda.

Ejemplo: Bruno produce 2 Piedras con su Mina descubierta.

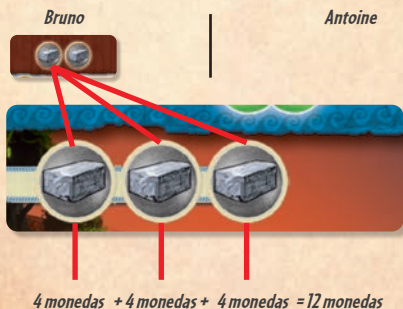
- Si Antoine quiere comprar Piedras, deberá pagar 4 monedas por cada una.
- Si Bruno necesita una tercera Piedra, deberá pagar 2 monedas, ya que Antoine no produce ninguna con sus cartas marrones.



Bruno quiere construir Fortificaciones cuyo coste es el siguiente: 2 Piedras, 1 Arcilla y 1 Papiro. Produce 2 Piedras en su ciudad. Por lo tanto, deberá comprar la Arcilla y el Papiro que le falta. Su oponente, Antoine, produce 1 Arcilla en su ciudad, pero no produce Papiro. Eso quiere decir que Bruno deberá pagar 5 monedas al banco: 3 por la Arcilla (mínimo 2 + 1) y 2 por el Papiro (mínimo 2 + 0).



Antoine quiere construir Acueducto cuyo coste es 3 Piedras. Como no produce ninguna, deberá pagar 12 monedas al banco ya que Bruno produce 2 Piedras con sus cartas marrones. Esto hace que cada Piedra cueste 4 monedas (2 + 2) y Antoine necesita 3.



Coste de monedas

Algunas cartas tienen coste de monedas, que debe pagarse al banco cuando se construye la Estructura.

Ejemplo: construir Scriptorium cuesta 2 monedas, construir Almacén de piedra cuesta 1 moneda.



Coste de monedas y recursos

Algunas cartas tienen un coste de monedas y recursos. Para construir estas cartas, debes pagar la monedas al banco y debes producir los recursos, o conseguirlos mediante el comercio.

Ejemplo: Bruno quiere construir Caravasar, cuyo coste es 2 monedas, 1 Cristal y 1 Papiro. Bruno debe pagar 7 monedas en total. Las 2 monedas del coste de la carta, 3 monedas por el Cristal (Antoine produce 1), 2 monedas por el Papiro (que Antoine no produce).



Construcción gratuita condicionada (en cadena)

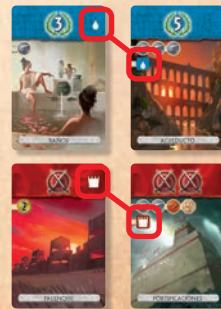
Algunas Estructuras poseen un símbolo de cadena (blanco).

Algunas Estructuras de las Eras II y III tienen, en su zona de coste de construcción, un símbolo blanco unido a una Estructura de una Era anterior.

Si posees la Estructura con ese símbolo en tu ciudad, puedes construir la nueva Estructura sin coste.

Ejemplo:

Antoine ha construido Baños. Durante la Era II puede construir Acueducto sin coste, ya que el símbolo  está en Baños.



Bruno ha construido Palenque. Durante la Era III podrá construir Fortificaciones sin coste.

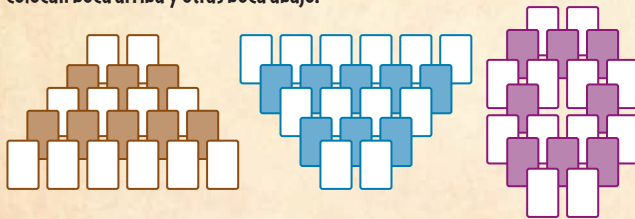
JUGANDO UNA PARTIDA

La partida comienza en la Era I, continúa en la Era II y termina en la era III. En caso de una victoria por supremacía (militar o científica) la partida termina inmediatamente.

Jugando una Era

Preparar las cartas

Al principio de cada Era baraja el mazo correspondiente y coloca las 20 cartas tal y como muestra la figura de la Era correspondiente (consulta la Ayuda de juego de la última página de este reglamento). Ten cuidado, ya que algunas cartas se colocan boca arriba y otras boca abajo.



Turno de juego

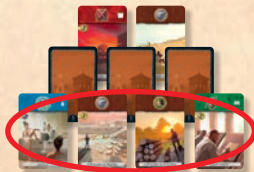
En 7 Wonders Duel, los jugadores juegan por turnos.

El jugador inicial comienza la Era I.

En tu turno, debes escoger una carta de la figura que esté «accesible» y jugarla.

Una carta accesible es aquella que no está parcialmente cubierta por otras cartas.

Ejemplo: Baños, Almacén de piedra, Almacén de madera y Scriptorium están accesibles. El resto de las cartas no están accesibles por el momento.



Puedes jugar la carta que has escogido de tres formas distintas:

1. Construir la Estructura.
2. Descartar la carta para conseguir monedas.
3. Construir una Maravilla.

Después de jugar tu carta, debes dar la vuelta a cualquier carta que estuviera escondida y que ahora sea accesible.

Nota:

- Algunas Maravillas te permiten volver a jugar. Tu nuevo turno comienza después de haber dado la vuelta a cualquier carta que haya quedado accesible.
- Si un jugador tiene algún efecto que le permita jugar otro turno al final de una Era (cuando no quedan cartas en la figura), el efecto se pierde.

1. Construir una Estructura

Para construir una Estructura, pagas el coste de la Estructura y la colocas delante de ti. Ahora la Estructura pertenece a tu ciudad.

Según vaya avanzando la partida, ordena tus Estructuras por colores para facilitar la lectura de tu ciudad.

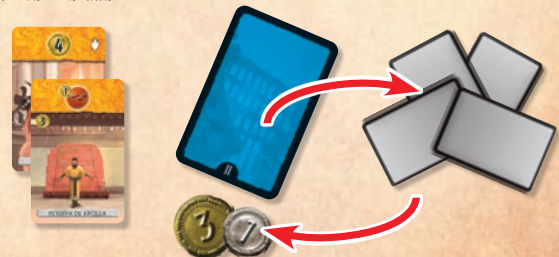


2. Descartar para conseguir monedas

Descartas la carta y coges del banco 2 monedas + 1 moneda por cada carta amarilla que tenga tu ciudad. El dinero se añade al tesoro de tu ciudad.

Las cartas descartadas se colocan boca abajo al lado del tablero. Los jugadores pueden consultar el mazo de descartes en cualquier momento.

Ejemplo: Bruno descarta Acueducto. Consigue 4 monedas ya que tiene Taberna y Reserva de arcilla.



FIN DE UNA ERA

3. Construir una Maravilla

Pagas el coste de la Maravilla (no el de la carta de Era) y colocas tu carta de Era boca abajo de forma que quede parcialmente cubierta por la Maravilla que has construido. La carta de Era que has usado no tiene efecto, simplemente se usa para indicar que has construido la Maravilla.

Ejemplo: Antoine escoge una carta accesible para construir El Coloso, que cuesta 3 Arcillas y 1 Cristal. Después de pagar el coste de El Coloso (no el de la carta), coloca, boca abajo, la carta debajo de El Coloso y mueve el medidor de Conflicto 2 casillas.



7 Maravillas ¡Ni una más!

Durante la partida solo pueden construirse 7 Maravillas. Si un jugador construye la 7ª Maravilla de la partida, la Maravilla restante que no ha sido construida se devuelve, inmediatamente, a la caja.

Ejemplo: Antoine acaba de construir El Coloso. Ya se han construido 7 Maravillas en esta partida (4 Bruno, 3 Antoine) por lo que Antoine devuelve Las Pirámides a la caja.



Una Era termina cuando se han jugado las 20 cartas de la figura. Se preparan las cartas de la siguiente Era.

El jugador que tenga menos poder militar elige quién será el jugador inicial en la siguiente Era.

Un jugador tiene menos poder militar que el otro si el medidor de Conflicto está en su lado del tablero. Si el medidor de Conflicto está en centro del tablero, el último jugador activo (es decir, el jugador que jugó la última carta de la Era anterior) elige quién será el jugador inicial de esta era.



EL EJÉRCITO

Cada escudo que aparece en las Estructuras militares (**cartas rojas**) o en las Maravillas permite a su propietario mover el medidor de Conflicto una casilla hacia la capital enemiga. Por lo tanto, es muy probable que el medidor se esté moviendo para ambos lados continuamente.

Cuando el medidor de Conflicto entra en una zona (delimitadas por líneas discontinuas), el jugador activo aplica el efecto de la ficha correspondiente y la devuelve a la caja.

Ejemplo: Antoine construye Campo de tiro, una Estructura militar que tiene 2 Escudos. Mueve inmediatamente el medidor de Conflicto dos casillas hacia la capital enemiga. Al entrar en una zona nueva, resuelve la ficha militar. Bruno descarta 2 monedas. La ficha militar se devuelve a la caja.

Supremacía militar

Si el medidor de Conflicto alcanza la casilla capital de tu oponente, ganas inmediatamente.

CIENCIA Y PROGRESO

Hay 7 símbolos científicos distintos en el juego.



Cada vez que consigues una pareja de símbolos iguales, puedes escoger inmediatamente una ficha de Progreso del tablero. Esta ficha permanecerá en tu ciudad hasta el final de la partida.

Aclaración: los símbolos científicos aparecen en las Estructuras científicas (cartas verdes) y en una ficha de Progreso.

Supremacía científica

Si consigues reunir 6 símbolos científicos diferentes ganas inmediatamente la partida.



FIN DE LA PARTIDA Y VICTORIA

La partida termina inmediatamente si se produce una supremacía militar o una supremacía científica, o al final de la Era III.

Victoria civil

Si ningún jugador consigue ganar por supremacía antes de que acabe la Era III, el jugador que tenga más puntos será el ganador.

Para determinar tus puntos, suma:

- Tus puntos de victoria militares (0, 2, 5 o 10 en función de la posición del medidor de Conflicto).
- Los puntos de victoria de tus Estructuras (cartas azules, verdes, amarillas y moradas).
- Los puntos de victoria de tus Maravillas.
- Los puntos de victoria de tus Progresos.
- El tesoro de tu ciudad: cada conjunto completo de 3 monedas otorga 1 punto.

En caso de empate, el jugador que tenga más puntos de victoria por sus Estructuras civiles (cartas azules) gana la partida. Si el empate continúa, ambos jugadores comparten la victoria.

Nota: en la caja tienes un cuaderno de puntuación para ayudarte a sumar tus puntos y para recordar tus partidas más memorables!

CRÉDITOS

Autores: Antoine Bauza and Bruno Cathala

Ilustraciones: Miguel Coimbra

Desarrollo: «Los Belgas del Sombrero»

conocidos como Cédric Caumont y Thomas Provoost

Revisión de Reglas: Ann Pichot

Traducción: Diego García

Director de producción: Guillaume Pilon

Director de arte: Alexis Vanmeerbeeck

Maquetación: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Agradecimientos:

Los autores quisieran mostrar su agradecimiento a todos aquellos que probaron 7 Wonders Duel y han conseguido que el juego avance y evolucione. En concreto, gracias a Julien de Orange ¡y a todos los jugadores que se pasaron por La Cafetière!

Repos Productions quisiera mostrar su agradecimiento a Roy «Música gratis», Jean-Loup «que rechina», Christophe «Todo lo que necesito», Jeff «Turbado», su Mentat personal Dimitri Perrier, Sven, Efpé y los Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papá y Mamá Tricky, Dets y Martine, Jean-Yves «Fabiola», Hélène y Tanguy.

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.

Los contenidos de este juego solo pueden usarse para el entretenimiento privado.



DESCRIPCIÓN DE LOS SÍMBOLOS

Ficha Militar



Saquea 2 o 5 monedas

Tu oponente pierde 2 o 5 monedas en función de la ficha. Se devuelven al banco. Después de devolver la ficha a la caja. Si tu oponente no tiene suficientes monedas, pierde todas las que tenga.

Ficha de Progreso



Agricultura

Coge inmediatamente 6 monedas del banco. Esta ficha otorga 4 puntos de victoria.



Arquitectura

Cualquier Maravilla que construyas después de haber conseguido esta ficha te costará 2 recursos menos. Cada vez que construyas puedes elegir qué recursos no pagas por este efecto.



Economía

Consigues las monedas que tu oponente gaste durante el comercio. **Atención, solo consigues las monedas que gaste como parte del comercio, no las que sean parte del coste de construcción de la Estructura.**

Aclaración: los descuentos que tenga tu enemigo a la hora de comerciar (las cartas Reserva de piedra, Reserva de madera, Reserva de arcilla y Aduana) cambian el precio de compra. La ficha de Progreso Economía te permite quedarte el dinero que gaste tu oponente después de los cambios de precio.



Derecho

Esta ficha equivale a un símbolo científico.



Albañilería

Cualquier carta azul que construyas después de haber conseguido esta ficha te costará 2 recursos menos. Cada vez que construyas puedes elegir qué recursos no pagas por este efecto.



Matemáticas

Al final de la partida, consigues 3 puntos por cada ficha de Progreso que tengas (incluida esta).



Filosofía

Esta ficha otorga 7 puntos de victoria.



Estrategia

A partir de que esta ficha esté en tu ciudad, tus nuevas cartas rojas tendrán 1 Escudo adicional.

Ejemplo: una Estructura militar con 2 Escudos permitirá al jugador mover el medidor de Conflicto 3 casillas hacia la capital enemiga.

Aclaraciones:

- Este Progreso no tiene efecto sobre las Maravillas, aunque tengan Escudos.
- Este Progreso no tiene efecto sobre Estructuras militares construidas antes de que entre en juego.



Teología

Todas las Maravillas que construyas a partir de ahora se tratan como si tuvieran el efecto «juega inmediatamente un segundo turno».

Atención: las Maravillas que ya tengan este efecto no lo duplican. Una Maravilla no puede tener dos veces el efecto «juega de nuevo».



Urbanismo

Coge inmediatamente 6 monedas del banco.

Cada vez que construyas una Estructura utilizando una cadena (construcción gratuita condicionada) ganas 4 monedas.

Cartas de Edad I, II y III

Esta carta produce la materia prima de la imagen.

Arcilla Madera Piedra



Esta carta produce dos unidades de la materia prima de la imagen.

2 Arcillas



2 Maderas



2 Piedras



Esta carta produce el producto manufacturado de la imagen.

Cristal Papiro



Esta carta otorga el número de puntos de victoria de la imagen.



Esta carta proporciona el número de Escudos de la imagen.

Esta carta proporciona el símbolo científico de la imagen.



Esta carta cambia las reglas de comercio para el recurso de la imagen. A partir del turno siguiente, podrás comprar al banco el recurso indicado con un coste final de 1 moneda por unidad comprada.



Esta carta cambia las reglas de comercio para los recursos de la imagen. A partir del turno siguiente, podrás comprar al banco los recursos indicados con un coste final de 1 moneda por unidad comprada.



Esta carta te proporciona el símbolo para cadena de la imagen. En una Era posterior, podrás utilizar este símbolo para construir una carta sin pagar su coste.



Esta carta produce, en cada turno, una unidad de cualquiera de las 3 materias primas de la imagen.

Aclaración: esta producción no afecta al precio de comercio.



Esta carta produce, en cada turno, una unidad de cualquiera de los 2 productos manufacturados de la imagen.

Aclaración: esta producción no afecta al precio de comercio.



Esta carta proporciona el número de monedas de la imagen.



Esta carta proporciona 2 monedas por cada Maravilla construida en tu ciudad en el momento que se construye esta carta.



Esta carta proporciona 3 monedas por cada carta gris construida en tu ciudad en el momento que se construye esta carta.



Esta carta proporciona 2 monedas por cada carta marrón construida en tu ciudad en el momento que se construye esta carta.



Esta carta proporciona 1 moneda por cada **carta amarilla** (incluida ella misma) construida en tu ciudad en el momento que se construye esta carta.



Esta carta proporciona 1 moneda por cada **carta roja** construida en tu ciudad en el momento que se construye esta carta.

Aclaración para todas las cartas: las monedas se cogen del banco una única vez en el momento en el que se construye la carta.

Cartas de Gremio



Gremio de constructores

Al final de la partida, consigues 2 puntos de victoria por cada Maravilla construida en la ciudad con más Maravillas.



Gremio de prestamistas

Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada conjunto de 3 monedas que haya en la ciudad más rica.



Gremio de científicos

En el momento en que se construye, consigues 1 moneda por cada **carta verde** que haya en la ciudad con más cartas verdes. Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada **carta verde** que haya en la ciudad con más cartas verdes.



Gremio de armadores

En el momento en que se construye, consigues 1 moneda por cada **carta marrón** y cada **carta gris** que haya en la ciudad con más cartas marrones y más cartas grises. Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada **carta marrón** y cada **carta gris** que haya en la ciudad con más cartas marrones y más cartas grises.

Aclaración: el jugador debe elegir una única ciudad para contar ambos colores de cartas.



Gremio de comerciantes

En el momento en que se construye, consigues 1 moneda por cada **carta amarilla** que haya en la ciudad con más cartas amarillas.

Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada **carta amarilla** que haya en la ciudad con más cartas amarillas.



Gremio de magistrados

En el momento en que se construye, consigues 1 moneda por cada **carta azul** que haya en la ciudad con más cartas azules.

Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada **carta azul** que haya en la ciudad con más cartas azules.



Gremio de tácticos

En el momento en que se construye, consigues 1 moneda por cada **carta roja** que haya en la ciudad con más cartas rojas.

Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada **carta roja** que haya en la ciudad con más cartas rojas.

Aclaraciones:

- Para todas las cartas que proporcionan monedas: las monedas se cogen del banco una única vez cuando la carta es construida.
- A final de la partida, la ciudad elegida para ganar los puntos de victoria puede ser distinta a la ciudad que se eligió para conseguir las monedas.



Maravillas



La Via Apia

Coge inmediatamente 3 monedas del banco.
Tu oponente pierde 3 monedas, que se devuelven al banco.
Juega inmediatamente un segundo turno.
Esta Maravilla otorga 3 puntos de victoria.



El Circo Máximo

Coloca en el mazo de descarte una carta gris (productos manufacturados) a tu elección que haya construido tu oponente.
Esta Maravilla proporciona 1 Escudo.
Esta Maravilla otorga 3 puntos de victoria.



El Coloso

Esta Maravilla proporciona 2 Escudos.
Esta Maravilla otorga 3 puntos de victoria.



La Gran Biblioteca

Roba 3 fichas de Progreso al azar de entre las que se descartaron al principio de la partida. Escoge una y ponla en tu ciudad. Devuelve las otras dos a la caja.
Esta Maravilla otorga 4 puntos de victoria.



El Gran Faro

Esta Maravilla produce una unidad de un recurso de la imagen (Piedra, Arcilla o Madera) para ti en cada turno.
Aclaración: esta producción no afecta al precio de comercio.
Esta Maravilla otorga 4 puntos de victoria.



Los Jardines Colgantes

Coge inmediatamente 6 monedas del banco.
Juega inmediatamente un segundo turno.
Esta Maravilla otorga 3 puntos de victoria.



El Mausoleo

Coge todas las cartas que se han descartado desde el principio de la partida y construye inmediatamente la que elijas sin pagar su coste.
Aclaración: las cartas eliminadas durante la preparación no forman parte del descarte.
Esta Maravilla otorga 2 puntos de victoria.



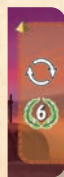
El Pireo

Esta Maravilla produce una unidad de un recurso de la imagen (Cristal o Papiro) para ti en cada turno.
Aclaración: esta producción no afecta al precio de comercio.
Juega inmediatamente un segundo turno.
Esta Maravilla otorga 2 puntos de victoria.



Las Pirámides

Esta Maravilla otorga 9 puntos de victoria.



La Esfinge

Juega inmediatamente un segundo turno.
Esta Maravilla otorga 6 puntos de victoria.



La Estatua de Zéus

Coloca en el mazo de descarte una carta marrón (materias primas) a tu elección que haya construido tu oponente.
Esta Maravilla proporciona 1 Escudo.
Esta Maravilla otorga 3 puntos de victoria.



El Templo de Artemisa

Coge inmediatamente 12 monedas del banco.
Juega inmediatamente un segundo turno.

LISTA DE CARTAS sin cadenas pág. 18 • con cadenas (construcción gratuita condicionada) pág. 19

Era I

ALMACÉN DE MADERA	
CAMPO MADERERO	1
ALMACÉN DE ARCILLA	
EXPLOTACIÓN DE ARCILLA	1
CANtera	
ALMACÉN DE PIEDRA	1
CRISTALERÍA	1
PRENSA	1
TORRE DE GUARDIA	
TALLER	1
FARMACIA	1
RESERVA DE PIEDRA	3
RESERVA DE ARCILLA	3
RESERVA DE MADERA	3

Era II

ASERRADERO	2
FÁBRICA DE LADRILLOS	2
MINA DESCUBIERTA	2
SOPLADOR DE VÍDRIO	
SECADERO	
MURALLAS	
FORO	3
CARAVASAR	2
ADUANA	4
JUZGADO	5

Era III

ARSENAL	
PALACIO DE JUSTICIA	8
ACADEMIA	3
ESTUDIO	3
CÁMARA DE COMERCIO	3
PUERTO	2
DEPÓSITO DE ARMAS	1
PALACIO	7
AYUNTAMIENTO	7
OBELISCO	5

Gremios

CREMIO DE MERCADERES	1
CREMIO DE ARMADORES	1
CREMIO DE CONSTRUCTORES	2
CREMIO DE MACISTRADOS	1
CREMIO DE CIENTÍFICOS	1
CREMIO DE PRESTAMISTAS	3
CREMIO DE TÁCTICOS	1

Era I

Era II

Era III



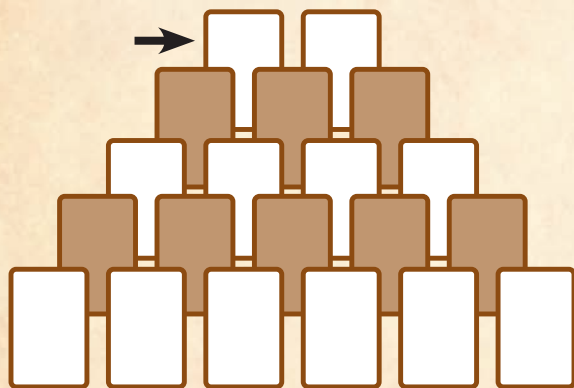
COLOCACIÓN DE LAS CARTAS SEGÚN LA ERA

Al principio de cada Era baraja el mazo correspondiente y coloca las 20 cartas tal y como muestra la figura de la Era correspondiente.

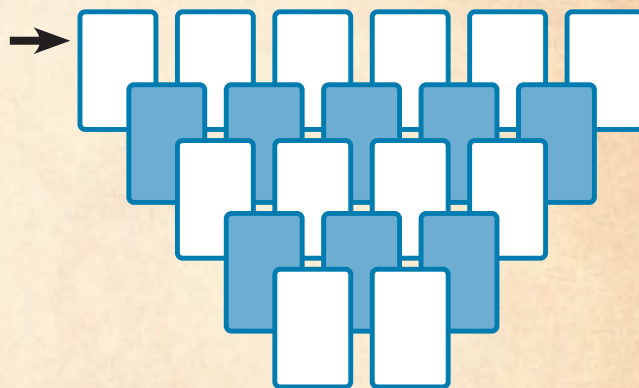
Ten cuidado, ya que algunas cartas se colocan boca arriba y otras boca abajo.

Para que sea más fácil, empieza a colocar por el punto señalado. →

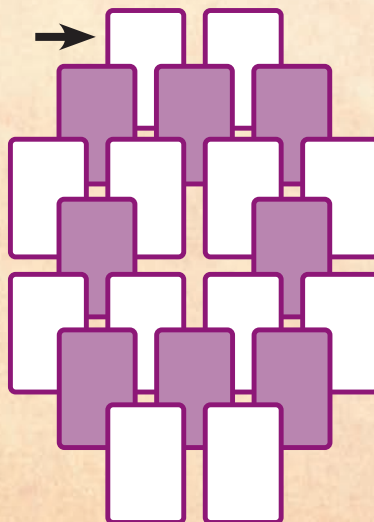
Era I



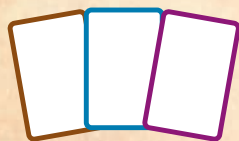
Era II



Era III



Boca arriba



Boca abajo

