

ANTOINE BAUZA

# 7 WONDERS

REGLAS



*Antoine Bauza*

*Gobierna una de las siete grandes ciudades del mundo antiguo. Explota los recursos naturales de sus tierras, participa en la imparable marcha del progreso, desarrolla tus relaciones comerciales y haz valer su poder militar.*

*Deja tu huella en la historia de la civilización construyendo una Maravilla arquitectónica que trascienda a través de los tiempos venideros.*



## Contenido

- 7 tableros Maravilla.
- 7 cartas Maravilla.
- 49 cartas Era I.
- 49 cartas Era II.
- 50 cartas Era III.
- 42 marcadores de Conflicto.
- 20 monedas de valor 3.
- 30 monedas de valor 1.
- 1 cuadernillo de puntuación.
- 1 libro de instrucciones.
- 2 cartas especiales para el modo "2 jugadores".

## Desarrollo y objetivo de la partida

Una partida de 7 Wonders tiene lugar a lo largo de tres Eras, cada una de ellas representada mediante su correspondiente mazo (primero las cartas de Era I, a continuación, Era II y, finalmente, Era III).

Cada una de estas Eras se juega de la misma manera, permitiendo a cada jugador jugar 6 cartas por Era con el fin de desarrollar su ciudad y construir sus Maravillas.

Al final de cada Era, cada jugador compara su potencia militar con la de sus dos ciudades vecinas (las pertenecientes a los jugadores de su derecha e izquierda).

Al final de la tercera Era, los jugadores cuentan sus puntos de victoria; el jugador con más puntos gana la partida.



# Construcción en 7 Wonders

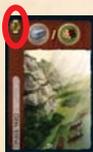
Alo largo de las 3 Eras de la partida, los jugadores tendrán que construir estructuras (cartas) y Maravillas (tablero).

- La mayoría de las estructuras tienen un coste de recursos. Algunas son gratuitas y otras tienen un coste de monedas. Algunas también tienen un coste de recursos y una condición para construirla gratis.
- Todas Las Maravillas tienen un coste de recursos.

## Coste de monedas

La construcción de algunas cartas marrones cuesta una moneda que se debe pagar al banco en el turno en que se construyen.

*Ejemplo: la construcción de la Explotación Forestal cuesta 1 moneda.*



## Construcción gratuita

Algunas cartas no tienen coste y se pueden poner en juego de forma gratuita. *Ejemplo: la construcción de la Casa de Comercio Oriental es gratuita.*



## Coste de los recursos

Algunas cartas tienen un coste de recursos.

Para construirlas, el jugador debe producir los recursos correspondientes Y/O comprarlos a una de sus dos ciudades vecinas.

## Producción

Los recursos de una ciudad son producidos por su tablero Maravilla, sus cartas marrones, sus cartas grises, y algunas cartas amarillas.

Para construir una estructura, la ciudad de un jugador debe producir los recursos indicados en su carta.

*Ejemplo: Giza produce 2 Piedras, 1 Arcilla, 1 Oro, 1 Papiro y 1 Tela.*



*-El jugador puede construir el Cuartel (coste: 1 Oro) o el Scriptorium (coste: 1 Papiro) ya que su ciudad produce los recursos necesarios.*



*-El jugador no puede construir el Acueducto (coste: 3 Piedras) ya que su ciudad sólo produce dos de las tres Piedras requeridas por esa estructura.*



**Importante: los recursos no se gastan durante la construcción. Pueden ser utilizados en cada turno, durante toda la partida. La producción de una ciudad nunca se reduce (las cartas jugadas no se descartan).**

## Comercio

A menudo, un jugador tendrá que construir una estructura que requiere recursos que su ciudad no produce.

Si estos recursos son producidos por una ciudad vecina - jugadores que se sientan directamente a la izquierda o derecha de ese jugador - el jugador podrá conseguir los recursos faltantes a través del comercio.

Los recursos que un jugador puede comprar a sus ciudades vecinas son:

- Los recursos inicialmente producidos por la ciudad (como se indica en el tablero)
- Los recursos de sus cartas marrones (Materias Primas)
- Los recursos de sus cartas grises (Productos Manufacturados)

Sin embargo, es imposible comprar los recursos producidos por algunas estructuras comerciales (cartas amarillas) o por alguna Maravilla: estos recursos están reservados a sus propietarios.

Por cada recurso comprado, el jugador debe pagar 2 monedas al propietario del mismo.

## Aclaraciones:

- La venta de un recurso a una ciudad vecina NO EVITA a un jugador su uso, durante el mismo turno, para sus propios planes de construcción.
- Es posible, durante el mismo turno, comprar uno o varios recursos a las dos ciudades vecinas.
- Los recursos comprados sólo se pueden utilizar en el turno en que se compran.
- Los jugadores no pueden negarse a vender recursos.
- Algunas estructuras comerciales (cartas amarillas) abaratan la compra de recursos de 2 a 1 moneda.
- Si las dos ciudades vecinas de un jugador producen el recurso codiciado, el jugador es libre de comprárselo a cualquiera de los dos.
- Para comprar los recursos, el jugador debe tener las monedas al inicio del turno. Las monedas ganadas a través del comercio durante un turno no se pueden utilizar en ese turno, sólo a partir del siguiente.

## Ejemplo A:

un jugador quiere construir una Universidad (coste: 2 Madera + 1 Cristal + 1 Papiro). Su ciudad produce una sola Madera y un solo Cristal. Uno de sus vecinos produce una Madera, mientras que el otro produce un Papiro. El jugador paga 2 monedas a cada jugador vecino para comprar sus respectivos recursos y construir su estructura.

## Ejemplo B:

durante un turno de juego, cada una de las dos ciudades vecinas le compran al jugador dos Piedras por un total de 8 monedas (2 por recurso). En el mismo turno, dicho jugador construye una Biblioteca (coste: 2 Piedras + 1 Tela), gracias a sus recursos, a pesar de que haya vendido a sus ciudades vecinas.

## Ejemplo C:

el mismo jugador de antes quiere construir un Foro (coste: 2 de Arcilla), su ciudad produce una Arcilla y una ciudad vecina también produce dicho recurso. Al comienzo de su turno, no tiene suficientes monedas en su tesorería. Incluso si la ciudad vecina le compra uno de sus recursos, no puede gastar dichas ganancias en este turno para comprar la Arcilla que le falta. Este dinero estará disponible para comerciar a partir del turno siguiente. La construcción de este Foro es imposible este turno, el jugador tendrá que realizar una acción diferente...

## Construcción gratuita (en cadena)

Algunas estructuras de la Era II y Era III tienen, a la derecha de su coste de recursos, el nombre de una estructura de una Era anterior.

Si el jugador ha construido la estructura mencionada en la carta durante una Era anterior, puede construir la estructura actual de forma gratuita, es decir, sin tener que pagar el coste de recursos indicado.

*Ejemplo: la Biblioteca se puede construir de forma gratuita durante la Era II si el jugador ha construido el Scriptorium durante la Era I.*



*Ejemplo: construido durante Era I, el Teatro permite a un jugador construir la Estatua de forma gratuita durante la Era II y ésta, a su vez, permite construir los Jardines de forma gratuita durante la Era III.*



# Jugando una partida

El juego comienza en la Era I, continúa en la Era II y termina en la Era III. Los puntos de victoria se contabilizan sólo al final de la Era III.

## Jugando una Era.

Al comienzo de cada Era, cada jugador recibe 7 cartas al azar del mazo correspondiente.

Cada Era se compone de 6 turnos. En cada turno, los jugadores juegan, de forma simultánea, una carta.

Un turno de juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Elige una carta
- Realiza una acción
- Pasa a la siguiente ronda.

## 1. Elegir una carta

Cada jugador mira las cartas de su mano y, sin mostrarla a los demás jugadores, selecciona una y la coloca delante suyo boca abajo.

Después, cada jugador coloca las cartas restantes entre él o ella y el jugador de su izquierda (o derecha) (véase el final de una Era).

## 2. Realizar una acción

Una vez que todos los jugadores han elegido a su carta, realizan su acción de forma simultánea.

Hay tres acciones posibles a realizar con la carta elegida:

- a. Construir la estructura
- b. Desarrollar tu Maravilla
- c. Descartar la carta para obtener 3 monedas

*Nota: durante la primera partida, podéis realizar las acciones secuencialmente en vez de simultáneamente, para que os vayáis familiarizando con el juego...*

## 2.a. Construir la estructura

La mayoría de las veces, el jugador construirá la estructura representada por la carta seleccionada (véase la construcción en 7 Wonders).

**Importante: un jugador no puede construir dos estructuras iguales (es decir, aquellas con el mismo nombre / la misma ilustración).**

### Disposición de las cartas

Las cartas de color marrón y gris se colocan una debajo de la otra, desde la esquina superior izquierda del tablero Maravilla. Esto permite a los jugadores ver rápidamente todos los recursos que produce cada jugador. Las demás cartas se colocan boca arriba, en el área frente al tablero Maravilla del jugador. Todo lo construido en dicha zona corresponde a la ciudad del jugador.

A fin de ahorrar espacio, apila las cartas del mismo color, dejando el nombre de cada estructura visible.



## 2.b. Desarrollar una Maravilla

Para desarrollar una Maravilla, un jugador deberá utilizar una carta de su mano como marcador de desarrollo:

Para ello, el jugador debe pagar el precio que aparece en el tablero Maravilla y no el que muestra la carta de la estructura.

Una vez haya pagado, el jugador coloca la carta, boca abajo, medio escondida debajo de la tabla Maravilla, para señalar que se ha alcanzado ese nivel de desarrollo en su Maravilla. Esta carta no tiene ningún otro efecto, y no se considera como una estructura.

*Ejemplo: un jugador quiere llegar al segundo nivel de desarrollo de su Maravilla, el Faro de Alejandría. Elige una carta de su mano. Su ciudad produce los dos Oros necesarios para su desarrollo, por lo tanto coloca su carta frente al nivel de desarrollo de la Maravilla, medio cubierta por su tablero, a fin de indicar que este nivel se ha alcanzado.*



### Aclaración:

- Los niveles de desarrollo de una Maravilla han de ser alcanzados en orden, de izquierda a derecha.
- El desarrollo de la Maravilla no es obligatorio. Un jugador puede ganar la partida sin haber acabado (ni siquiera empezado) el desarrollo de su Maravilla.
- La carta utilizada para marcar el nivel de desarrollo de una Maravilla permanece oculta. Se recomienda a los jugadores que utilicen una carta que no quieran dar a su vecino (vea Pasar a la siguiente ronda).
- La mayoría de Maravillas tienen 3 niveles de desarrollo, pero éstos no están asociados a las Eras. Por tanto, es posible el desarrollar una Maravilla varios niveles en una sola Era, o iniciar el desarrollo durante la Era III.
- Cada desarrollo sólo puede ser efectuado una vez por partida.

## 2.c. Descartar la carta para obtener 3 monedas

Un jugador puede optar por descartar su carta para obtener 3 monedas de la banca y añadirlas a su tesorería.

Las cartas descartadas de esta manera permanecen boca abajo y forman una pila de descartes en el centro de la mesa. Puede ser útil para descartar una carta que no puedes construir, pero que sería de interés para su vecino.

*Nota: si un jugador ha elegido una carta, pero no puede construir ni la estructura ni desarrollar la Maravilla, está obligado a descartar dicha carta y llevarse 3 monedas de la banca.*

## 3. Pasar a la siguiente ronda.

Cada jugador toma la mano de cartas de su vecino.

**Ten cuidado: El sentido de la partida cambia en cada Era:**

- Durante la Era I, la mano de cartas se pasa al jugador de la izquierda (sentido horario).
- Durante la Era II, la mano de cartas se pasa al jugador de la derecha (sentido anti horario).
- Durante la Era III, la mano de cartas se pasa al jugador de la izquierda (sentido horario).



## Caso especial: sexto turno

Al comienzo del sexto y último turno de cada Era, los jugadores recibirán una mano de dos cartas de su vecino. Cada jugador elige una (como en los turnos anteriores) descartando la segunda boca abajo. La carta seleccionada se juega de manera normal. La Era se termina.

*Aclaración: las cartas no seleccionadas y descartadas no proporcionan al jugador 3 monedas.*

*Ejemplo: El jugador 1 recibe una mano de 7 cartas al comienzo de la primera Era. En el primer turno, pone en juego una de sus cartas.*

*A continuación, pasa las 6 cartas restantes de su mano al jugador de su izquierda, y coge las 6 cartas del jugador de su derecha.*

*Más tarde, durante el turno del sexto juego, recibe una mano de 2 cartas del jugador de su derecha. Descarta una y juega la otra, según las reglas del juego.*

## Fin de una Era

Cada Era termina tras el sexto turno.

Los jugadores comienzan entonces la fase de Resolución de Conflictos Militares. Cada jugador compara la suma de Escudos que tiene en sus estructuras Militares (cartas rojas) con el total de cada una de las dos ciudades vecinas:

- Si un jugador tiene un total de Escudos superior al de una ciudad vecina, obtiene un marcador de Victoria correspondiente a la Era que acaban de jugar (Era I: +1, Era II: +3 o Era III: +5)
- Si un jugador tiene un total de Escudos inferior al de una ciudad vecina, obtiene un marcador de Derrota (-1 punto de victoria)
- Si un jugador tiene un total de Escudos igual al de una ciudad vecina, no se obtiene ningún marcador.

Cada jugador recibe por lo tanto, dependiendo de la situación, 0, 1 o 2 marcadores que se colocan en su tablero Maravilla.

*Ejemplo: la Era II acaba de terminar. Alejandría (3 Escudos) comparte una frontera con Rodas (5 Escudos) a la izquierda, y con Eteso (2 Escudos) a la derecha. Alejandría tiene un marcador de Derrota (-1 punto de victoria) y lo coloca en el lado izquierdo de su tablero, así como un marcador de Victoria (+3 puntos de victoria, Era II), situado en el lado derecho de su tablero.*



# Final de la partida

El juego termina al final de la tercera Era, después de la fase de Resolución de Conflictos.

Cada jugador suma los puntos de su civilización y el jugador con más puntos es el ganador.

En caso de empate, el jugador con más monedas en su tesorería es el ganador. Un empate en las monedas ya no se desempata.

*Nota: La caja incluye un cuadernillo de puntuación para ayudarte a contar los puntos en tus primeras partidas... ¡o para tener un recuerdo tus partidas más memorables!*

## Recuento de puntos

Los puntos de victoria se cuentan de la siguiente manera:

- Conflictos Militares
- Tesorería
- Maravilla
- Estructuras Civiles
- Estructuras Científicas
- Estructuras Comerciales
- Gremios

## 1. Conflictos Militares

Cada jugador suma sus marcadores de Victoria y Derrota (¡este total puede ser negativo!).

*Ejemplo: Alejandría ha terminado la partida con los siguientes marcadores: +1, +3, +5, -1, -1 por un total de 6 puntos.*

## 2. Tesorería

Los jugadores obtienen 1 punto de victoria por cada 3 monedas en su poder al final de la partida. Las monedas sobrantes no dan puntos.

*Ejemplo: Alejandría ha terminado la partida con 14 monedas, por lo que le gana 4 puntos de victoria (4 series de 3 monedas más un parcial).*

## 3. Maravillas

Cada jugador añade a su puntuación global los puntos de victoria de su Maravilla.

*Ejemplo: Alejandría ha conseguido los 3 niveles de desarrollo de su Maravilla (lado con el símbolo [A]), añadiendo a su cómputo global 10 puntos de victoria (3 por la primera fase y 7 por la tercera).*

## 4. Estructuras Civiles

Cada jugador suma los puntos de victoria de sus estructuras Civiles. La cantidad de puntos está indicada en cada estructura Civil.

*Ejemplo: Alejandría ha construido las siguientes estructuras Civiles: Altar (2PV), Acueducto (5VP) y Ayuntamiento (6VP), con un total de 13 puntos de victoria.*

## 5. Estructuras Científicas

Las cartas de estructuras Científicas dan puntos de victoria de dos maneras muy diferentes: por grupos de símbolos idénticos y por grupos de 3 símbolos diferentes.

Atención: los puntos de victoria obtenidos por ambos métodos son acumulativos.

## Grupos de símbolos idénticos

Para cada uno de los 3 símbolos científicos existentes, el jugador gana los siguientes puntos:

- Sólo un símbolo: 1 punto de victoria
- 2 símbolos idénticos: 4 puntos de victoria
- 3 símbolos idénticos: 9 puntos de victoria
- 4 símbolos idénticos: 16 puntos de victoria



*Nota:*

- El número de puntos obtenidos es igual al número de símbolos al cuadrado.

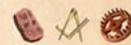
- Hay 4 cartas verdes de cada símbolo, para un máximo de 16 puntos de victoria por cada familia de símbolos.

- Este máximo se puede incrementar con el Gremio de Científicos y la Maravilla de Babilonia: 5 símbolos idénticos dan 25 puntos de victoria y 6 símbolos idénticos dan 36 puntos de victoria.

*Ejemplo: Alejandría ha construido 6 estructuras Científicas con los siguientes símbolos: 3 [A], 2 [X], 1 [B]. Esto da una puntuación de 9 puntos por las Tablas (3x3), 4 puntos por los Compases (2x2) y, finalmente, 1 por el Engranaje (1x1), sumando un total de 14 puntos de victoria.*

## Grupos de 3 símbolos diferentes

Por cada grupo de tres símbolos diferentes, cada jugador anota 7 puntos de victoria.



*Ejemplo: Continuando con el ejemplo anterior, con las 6 estructuras Científicas que ha construido Alejandría, sólo puede formar un grupo de 3 símbolos diferentes, consiguiendo 7 puntos adicionales, que sumados a los anteriores dan un total de 21 puntos de victoria.*

*Si Alejandría hubiera construido una estructura adicional con el símbolo [B], habría conseguido:  $(9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31$  puntos de victoria.*

## 6. Estructuras Comerciales

Algunas estructuras Comerciales de la Era III dan puntos de victoria.

*Ejemplo: Alejandría ha construido la Cámara de Comercio. Esta estructura vale 2 puntos de victoria por cada carta gris que haya en la ciudad. Alejandría ha jugado dos cartas grises: 4 puntos de victoria.*

## 7. Gremios

Cada Gremio da una serie de puntos de victoria en función de la configuración de la ciudad del jugador y/o la de las dos ciudades vecinas (véase descripción de las estructuras).

## Consejos estratégicos

- Bloquea a tus oponentes: para ganar en 7 Wonders, debes mantener controladas tus dos ciudades vecinas para analizar su estrategia. Trata de bloquearlas mediante el uso de las cartas que les darían ventaja. Las puedes utilizar para desarrollar tu Maravilla o para deshacerte de ellas cuando necesites monedas.
- Estrategias: Hay muchas estrategias que pueden conducirte a la victoria: centrarse en las estructuras de un solo color o construir el mayor número de estructuras distintas posible, dedicarse al arte de la guerra o abandonar a tus ejércitos, producir recursos en abundancia o confiar en el comercio...
- La marcha del progreso: si construyes estructuras Científicas, trata de hacer grupos de símbolos diferentes, ya que puedes ganar más puntos.



## Modo «experto» para 2 jugadores

Los siguientes ajustes en las reglas permiten jugar con 2 jugadores. Además del material de juego estándar, necesitarás las dos cartas específicas para este modo de juego, que vienen en la caja.

**Atención: ¡te sugerimos que juegues unas cuantas partidas de 3-7 jugadores antes de intentar la variante de 2 jugadores!**



Carta de Frontera



Carta Ciudad Libre

### Preparación de la partida

Los jugadores utilizan las mismas cartas que en la configuración para 3 jugadores (sólo las cartas 3+).

Cada jugador tiene un tablero, y además, se coloca un tercer tablero al lado de ellos, al que llamaremos Ciudad Libre a partir de ahora.

La carta Frontera se coloca entre los dos jugadores.

Cada jugador recibe 7 cartas y con las 7 restantes se forma un mazo, que se coloca, boca abajo, a la derecha de la carta Frontera.

El jugador situado a la izquierda de la Ciudad Libre coge la carta de Ciudad Libre.

Los jugadores y la Ciudad Libre reciben 3 monedas de la banca para comenzar la partida.

### Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla de la misma forma que una con 3 a 7 jugadores. La diferencia está en la gestión de la Ciudad Libre: los jugadores jugarán, por turnos, además de su propia carta, una carta para dicha ciudad.

### 1. Elegir una carta

El jugador que tiene la carta de Ciudad Libre toma la primera carta del mazo y la añade a su mano.

Después, elige dos cartas de su mano - uno para su propia ciudad y otro para la Ciudad Libre, mientras que su oponente elige solamente una carta.

Una vez hecho esto, cada jugador coloca las cartas restantes en su lado de la carta de Frontera.



Carta Frontera



### 2. Realizar una acción

El jugador que tenga la carta de Ciudad Libre juega la destinada a la Ciudad Libre, seguida de la carta destinada a su propia ciudad, mientras que su rival realiza su propia acción.

Las normas de la Ciudad Libre:

- La Ciudad Libre puede adquirir recursos de sus ciudades vecinas, según las reglas del comercio. Cuando un recurso está disponible en cualquiera de las ciudades vecinas, el jugador que controla la Ciudad Libre es quien elige en qué ciudad lo compra, incluso si el coste es menor si se compra en la otra ciudad.

- La Ciudad Libre sólo puede descartar una carta para ganar 3 monedas si no puede jugarla (construir estructuras o desarrollar la Maravilla).

- Si la carta elegida para la Ciudad Libre pueden beneficiarse de una construcción gratuita (en cadena), ésta DEBE ser realizada.

Nota: en el sexto turno de una Era, sólo quedará una carta en el mazo de la Ciudad Libre. Esta última carta se descartará al mismo tiempo que la séptima y última carta de los jugadores.

### 3. Pasar a la siguiente ronda

Una vez que las tres cartas se han jugado, los jugadores cogen el mazo de cartas que está en el otro lado de la carta Frontera. Durante el siguiente turno, es el otro jugador el que va a jugar por la Ciudad Libre, y así sucesivamente hasta el final de la partida.

*Ejemplo: Rigo y Andrés comienzan una partida. Cada uno de ellos tiene una mano de 7 cartas y colocan el mazo formado por las siete cartas restantes a la derecha de la carta Frontera. Rigo, coge la carta de Ciudad Libre, por estar a la derecha de la misma. En el primer turno de la partida, Andrés elige una carta de su mano para jugar y Rigo toma la primera carta de la pila de la Ciudad Libre y la añade a su mano. A continuación, elige una carta para la Ciudad Libre y otra por su propia ciudad. Los jugadores juegan las cartas elegidas, empezando por la Ciudad Libre. Luego, cogen la pila de cartas del otro lado de la carta Frontera, por lo que Andrés tendrá la carta de Ciudad Libre durante el segundo turno de la partida. Por lo tanto es a él a quién le toca robar una carta del mazo, y elegir dos cartas, una para la Ciudad Libre y otra para su ciudad...*

### Fin de una Era

El jugador que comienza con la carta de Ciudad Libre cambia en función de la Era:

- Era I: la carta está en poder del jugador a la izquierda de la Ciudad Libre.
- Era II: la carta está en poder del jugador a la derecha de la Ciudad Libre.
- Era III: la carta está en poder del jugador a la izquierda de la Ciudad Libre.

Las normas para la fase Resolución de Conflictos permanecen sin cambios.

## Final de la partida

El jugador que tenga más puntos de victoria gana la partida.

En caso de empate, el jugador con más monedas, gana el juego.

El diagrama muestra el flujo de cartas durante una partida. En la parte superior izquierda, se muestra 'La ciudad de Rigo' con una 'Carta Ciudad Libre' y un mazo de cartas. Una flecha verde indica que una 'Carta jugada por Rigo para su ciudad' es colocada en un espacio designado. En la parte superior derecha, se muestra 'La ciudad de Andrés' con un mazo de cartas. Una flecha verde indica que una 'Carta jugada por Andrés para su ciudad' es colocada en un espacio designado. En el centro, se muestra 'El mazo de la Ciudad Libre' con una 'Carta jugada por Rigo para la Ciudad Libre' que ha sido colocada allí. En la parte inferior, se muestra 'Ciudad Libre' con un tablero de juego que incluye un templo y monedas.

# Descripción de las Maravillas

Los 7 tableros que representan las ciudades y sus Maravillas son de doble cara (A y B) para permitir una cierta variedad en tus partidas.

## Lado [A]

Los lados A, de las Maravillas se organizan según el mismo principio:

- El primer nivel de desarrollo vale 3 puntos de victoria.
- El tercer nivel de desarrollo vale 7 puntos de victoria.
- El segundo nivel de desarrollo da un efecto especial específico en cada Maravilla:

# A



### Coloso de Rodas

Segundo nivel: El jugador añade 2 Escudos a su total en cada Resolución de Conflictos.



### Faro de Alejandría

Segundo nivel: El jugador gana un recurso de su elección de entre los 4 tipos de Materias Primas [Piedra, Arcilla, Madera, Oro] cada turno.

Aclaración: este recurso no se puede vender a través del comercio.



### El Templo de Artemisa en Éfeso

Segundo nivel: El jugador toma 9 monedas de la banca y las agrega a su tesorería.

Aclaración: las 9 monedas se cogen una sola vez al banco, inmediatamente después de alcanzar este nivel de desarrollo.



### Los Jardines Colgantes de Babilonia

Segundo nivel: Al final de la partida, el jugador obtiene un símbolo científico extra de su elección.

Aclaración: la elección del símbolo se realiza al final de la partida, al contar los puntos de victoria, y no cuando se alcanza este nivel de desarrollo.



### La Estatua de Zeus en Olimpia

Segundo nivel: El jugador puede, una vez por Era, construir una estructura de su elección de forma gratuita.

Aclaración: el jugador puede colocar la carta utilizada como marcador de desarrollo sobre el tablero Maravilla y recolocarla debajo del tablero cuando esta habilidad se haya utilizado.



### El Mausoleo de Halicarnaso

Segundo nivel: El jugador puede mirar todas las cartas descartadas desde el inicio de la partida (las descartadas a cambio de monedas, así como las descartadas al final de una Era), elegir una, y construirla de forma gratuita.

Aclaración: esta habilidad especial tiene lugar al final del turno en el que se alcanza este nivel de desarrollo. Si los jugadores descartan cartas este turno (como en el caso del sexto turno de una Era), el jugador puede elegir también de entre estos descartes.



### Las pirámides de Giza

Las pirámides no tienen una habilidad especial, en su segundo nivel de desarrollo da 5 puntos de victoria.

# B

## Lado [B]

Los lados B de las Maravillas son un poco más complejos. No obstante, ambas partes se mantienen equilibradas y se puede utilizar en la misma partida.



### Coloso de Rodas

El Coloso se desarrolla en 2 etapas:

- El primer nivel de desarrollo da 1 Escudo, 3 monedas y 3 puntos de victoria.
- El segundo nivel de desarrollo da 1 Escudo, 4 monedas y 4 puntos de victoria.



### Jardines Colgantes de Babilonia

- El primer nivel de desarrollo da 3 puntos de victoria.
- El segundo nivel de desarrollo da al jugador la opción de jugar su séptima carta de Era en lugar de descartarla. Esta carta se puede usar construyéndola, previo pago de su coste; descartándola para ganar 3 monedas o usándola en el tercer nivel de desarrollo de la Maravilla.
- El tercer nivel de desarrollo concede al jugador un símbolo científico de su elección.

Aclaración:

- Durante el turno sexto, el jugador puede jugar las dos cartas que tiene en la mano. Si el segundo nivel de desarrollo de la Maravilla no se alcanza, el jugador babilonio puede alcanzar dicho desarrollo en su sexto turno y luego jugar la séptima carta en lugar de desprenderse de ella.

- La elección del símbolo se realiza al final de la partida y no en el turno en el que se desarrolla Maravilla.



### Las pirámides de Giza

Las pirámides se desarrollan en 4 etapas, cada una da puntos de victoria (3,5,5,7) pudiendo dar un total de 20 puntos.



### Faro de Alejandría

- El primer nivel de desarrollo permite al jugador coger un recurso de su elección de entre las 4 Materias Primas [Piedra, Arcilla, Madera, Oro] cada turno.
- El segundo nivel de desarrollo permite al jugador obtener un Producto Manufacturado de su elección [Cristal, Tela, Papiro] cada turno.
- El tercer nivel de desarrollo da 7 puntos de victoria.

Aclaración: estos recursos no pueden ser comprados por las ciudades vecinas.



### Estatua de Zeus en Olimpia

- El primer nivel de desarrollo permite al jugador la compra de Materias Primas [Piedra, Arcilla, Madera, Oro] a sus dos ciudades vecinas por el precio de una moneda en lugar de dos.
- El segundo nivel de desarrollo concede 5 puntos de victoria.
- El tercer nivel de desarrollo permite al jugador «copiar» un Gremio (carta morada) de su elección que haya sido construido por una de sus dos ciudades vecinas.

Aclaraciones:

- El primer nivel de desarrollo equivale a las dos Casas de Comercio, Oriental y Occidental (cartas amarillas): su efecto no es acumulativo, pero la construcción de ambas Casas sigue siendo posible...

- En el tercer nivel de desarrollo, la elección del Gremio se hace al final de la partida, al contar los puntos. El jugador suma los puntos de victoria como si tuviera ese Gremio construido.

- La "copia" de un Gremio no tiene efecto en la ciudad del propietario del Gremio "original".



### Templo de Artemisa en Éfeso

- El primer nivel de desarrollo da 4 monedas y 2 puntos de victoria.
- El segundo nivel de desarrollo da 4 monedas y 3 puntos de victoria.
- El tercer nivel de desarrollo da 4 monedas y 5 puntos de victoria.

Aclaración: las monedas se obtienen una sola vez, inmediatamente después de alcanzar el nivel de desarrollo.



### Mausoleo de Halicarnaso

- El primer nivel de desarrollo da 2 puntos de victoria y permite al jugador ver todas las cartas descartadas desde el inicio de la partida y coger una de forma gratuita.
- El segundo nivel de desarrollo da 1 punto de victoria y permite al jugador ver todas las cartas descartadas desde el comienzo de la partida y coger una de forma gratuita.
- El tercer nivel de desarrollo permite al jugador ver todas las cartas descartadas desde el comienzo de la partida y coger una de forma gratuita.

Aclaración: esta acción especial se realiza al final del turno en el que se llega al nivel de desarrollo. Si los jugadores descartan cartas en ese turno (por ejemplo, durante el sexto turno de una Era), el jugador también puede elegir de entre estos descartes.

# Lista de las cartas y cadena

## GLOSARIO

Almacén de Madera (Lumber Yard)	Aserradero (Sawmill)	Circo (Circus)
Almacén de Piedra (Stone Pit)	Cantera (Quarry)	Arsenal (Arsenal)
Yacimiento de Arcilla (Clay Pool)	Fábrica de Ladrillos (Brickyard)	Fortificaciones (Fortifications)
Veta de Oro (Ore Vein)	Fundición (Foundry)	Armería (Siege Workshop)
Granja Forestal (Tree Farm)	Telar (Loom)	Observatorio (Observatory)
Excavación (Excavation)	Cristalería (Glassworks)	Academia (Academy)
Explotación de Arcilla (Clay Pit)	Prensa (Press)	Universidad (University)
Explotación Forestal (Timber Yard)	Establos (Stables)	Logia (Lodge)
Cueva en el bosque (Forest Cave)	Muralla (Walls)	Estudio (Study)
Mina (Mine)	Campo de tiro (Archery Range)	Arena (Arena)
Telar (Loom)	Campo de Entrenamiento (Training Ground)	Cámara de comercio (Chamber of Commerce)
Cristalería (Glassworks)	Laboratorio (Laboratory)	Puerto (Haven)
Prensa (Press)	Escuela (School)	Faro (Lighthouse)
Barracones (Barracks)	Enfermería (Dispensary)	Palacio (Palace)
Empalizada (Stockade)	Biblioteca (Library)	Jardines (Gardens)
Torre de Guardia (Guard Tower)	Vitigno (Vineyard)	Panteón (Pantheon)
Farmacia (Apothecary)	Bazar (Bazaar)	Ayuntamiento (Town Hall)
Scriptorium (Scriptorium)	Foro (Forum)	Senado (Senate)
Taller (Workshop)	Caravasar (Caravansary)	Gremio de Trabajadores (Workers Guild)
Casa de Comercio Oriental (East Trading Post)	Palacio de Justicia (Courthouse)	Gremio de Artesanos (Craftsmans Guild)
Casa de Comercio Occidental (West Trading Post)	Estatua (Statue)	Gremio de Mercaderes (Traders Guild)
Mercado (Marketplace)	Templo (Temple)	Gremio de Filósofos (Philosophers Guild)
Taberna (Tavern)	Acueducto (Aqueduct)	Gremio de Espías (Spies Guild)
Teatro (Theater)		Gremio de Estrategas (Strategists Guild)
Casa de empeños (Pawnshop)		Gremio de Armadores (Shipowners Guild)
Altar (Altar)		Gremio de Científicos (Scientists Guild)
Baños (Baths)		Gremio de Magistrados (Magistrates Guild)
		Gremio de Constructores (Builders Guild)

## Créditos

AUTOR: Antoine Bauza

DESARROLLO: «Los belgas del Sombreiro» aka Cedrick Gaumont y Thomas Provoost

ARTE: Miguel Coimbra

DISEÑO: Alexis - Halicarnassius 70 - Vanmeerbeek

Este juego está dedicado a la memoria de Vincent Moirin.

Nos ha dejado antes del lanzamiento de este juego, pero grabó todos sus sentimientos en él durante las partidas de prueba.

PLAYTESTERS: Bach Mikael, Sengissen Françoise, Houssais Matthieu, Bertrand Michaël, Mathias Guillaud, Figueu Dominique, Godard Jenny, Houssais Maia, Grenier Florian, Bruno Goube, Politano Julie, Bruno Cathala, Maublanc Ludovic, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Tomás Cauet, Yves Phaneuf, los miembros de la "Jeux en Société" club de Grenoble, los miembros de las Dragons Nocturnes playnigth meetings, los jugadores de Belgo-Ludiques 2010, los participantes de las "Offs" del FJJ de Cannes, los jugadores de la Gathering of Friends 2010, los jugadores de las reuniones en ludopaticas, los play-sitors del festival de Toulouse.

CORRECCIONES: Didier Aldebert, Bruno Goube

TRADUCCIÓN: Haritz Solana

REVISIÓN: Eric Franklin, Theodorakakos Konstantinos

El autor desea dar las gracias a Bruno Cathala por sus ideas sobre las normas de 2 jugadores. «Los belgas del Sombreiro» quieren dar las gracias a Geoff, Imma - Te rompo la cara-Picard, Philippe Mouret, John -Corta prototipos-Berny, A la guerre que se conoze a sí mismo tan bien como a su Cyborg, los miembros de la Lieja-Objectifs Jeux Club, 20.100, los organizadores de la difunta F.L.A.N., y a Stefan Glaubit.

7 WONDERS is a game of REPOS PRODUCTION.

Tél. +32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHT RESERVED.

This material may only be used for private entertainment.

## ERA I

LUMBER YARD

3+ 4+



STONE PIT

3+ 5+



CLAY POOL

3+ 5+



ORE VEIN

3+ 4+



TREE FARM

6+



EXCAVATION

4+



CLAY PIT

3+



TIMBER YARD

3+



FOREST CAVE

5+



MINE

6+



## ERA II

SAWMILL

3+ 4+



QUARRY

3+ 4+



BRICKYARD

3+ 4+



FOUNDRY

3+ 4+



## ERA III

WORKERS GUILD



CRAFTSMENS GUILD



TRADERS GUILD



PHILOSOPHERS GUILD



SPIES GUILD



STRATEGISTS GUILD



SHIPOWNERS GUILD



SCIENTISTS GUILD



MAGISTRATES GUILD



BUILDERS GUILD



LOOM

3+ 6+



GLASSWORKS

3+ 6+



PRESS

3+ 6+



LOOM

3+ 5+



GLASSWORKS

3+ 5+



PRESS

3+ 5+



El nombre de la carta

Coste de construcción

Cartas a usar en función del número de jugadores

**PALACE**  
3+ 7+  
**8**  
Efecto

ERA I

ERA II

ERA III

PAWNSHOP 4+ 7+		
BATHS 3+ 7+	AQUEDUCT 3+ 7+	
ALTAR 3+ 5+	TEMPLE 3+ 6+	PANTHEON 3+ 6+
THEATER 3+ 6+	STATUE 3+ 7+	GARDENS 3+ 4+
TOWN HALL 3+ 5+ 6+		
PALACE 3+ 7+		

TAVERN 4+ 5+ 7+		
EAST TRADING POST 3+ 7+		
WEST TRADING POST 3+ 7+	FORUM 3+ 6+ 7+	HAVEN 3+ 4+
MARKETPLACE 3+ 6+	CARAVANSERY 3+ 5+ 6+	LIGHTHOUSE 3+ 6+
VINEYARD 3+ 6+		
BAZAR 4+ 7+		
CHAMBER OF COMMERCE 4+ 6+		

ERA I

ERA II

ERA III

STOCKADE 3+ 7+		
BARRACKS 3+ 5+		
GUARD TOWER 3+ 4+		
WALLS 3+ 7+		
FORTIFICATIONS 3+ 7+		
TRAINING GROUND 4+ 6+ 7+		
CIRCUS 4+ 5+ 6+		
ARSENAL 3+ 4+ 7+		
STABLES 3+ 5+		
APOTHECARY 3+ 5+		
DISPENSARY 3+ 4+		
ARENA 3+ 5+ 7+		
LODGE 3+ 6+		
ARCHERY RANGE 3+ 6+		
SIEGE WORKSHOP 3+ 5+		
WORKSHOP 3+ 7+		
LABORATORY 3+ 5+		
OBSERVATORY 3+ 7+		
COURTHOUSE 3+ 5+		
SCRIPTORIUM 3+ 4+		
SENAT 3+ 5+		
LIBRARY 3+ 6+		
UNIVERSITY 3+ 4+		
ACADEMY 3+ 7+		
SCHOOL 3+ 7+		
STUDY 3+ 5+		

# Descripción de los símbolos de las cartas

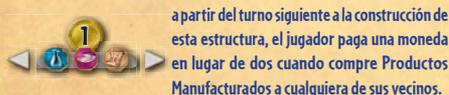
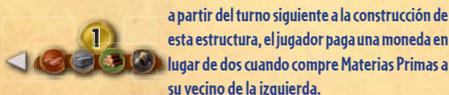
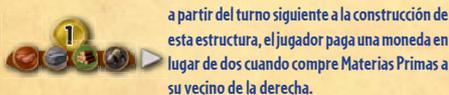
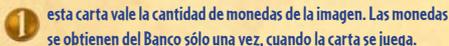
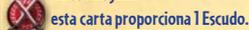
## Cartas de la Era I

la carta produce la Materia Prima de la imagen.



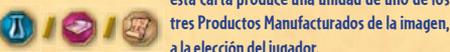
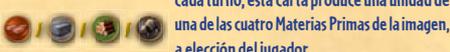
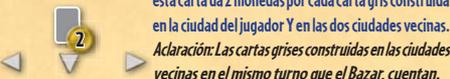
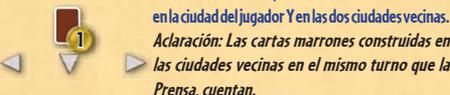
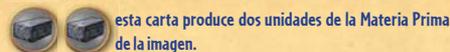
**Aclaración:** el jugador puede utilizar uno u otro recurso para construir una estructura (o desarrollar una Maravilla), pero NO puede usar los dos en un mismo turno.

esta carta produce los Productos Manufacturados de la imagen.

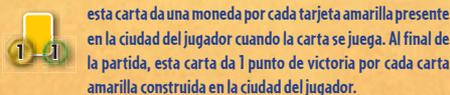
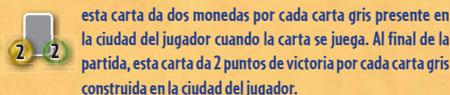
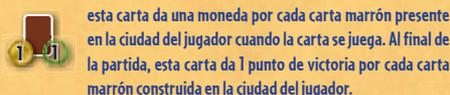
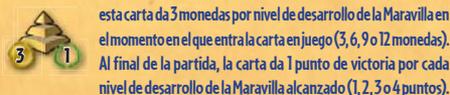


**Aclaración para la Casa de Comercio Oriental, Casa de Comercio Occidental y el Mercado:** las flechas indican a qué ciudad o ciudades vecinas se aplica el descuento.

## Cartas de la Era II



## Cartas de la Era III

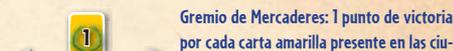
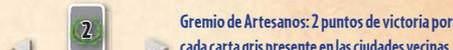
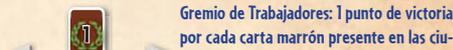
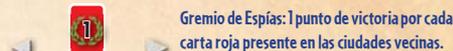


**Aclaración de la Arena, el Puerto, la Cámara de Comercio y el Faro:** las monedas se reciben una sola vez, cuando la estructura se construye. Los puntos de victoria se contabilizan al final de la partida, de acuerdo con las cartas construidas y el nivel de desarrollo alcanzado por la Maravilla en ese punto.

## Gremios

La mayoría de los Gremios dan puntos de victoria basándose en las estructuras construidas por tus vecinos.

**Nota:** las dos flechas, a ambos lados de la carta, significan que las cartas de las ciudades vecinas puntúan, excepto si el jugador tiene esta carta.



El resto de Gremios dan puntos de victoria de acuerdo a normas específicas.

