

# Resumen de reglas

## PREPARACIÓN p.3

- Cada jugador recibe un tablero Maravilla y tres monedas de valor 1.
- De los tres mazos de cartas se retiran las cartas que no se van a usar, en función del número de jugadores.
- Selecciona al azar las cartas de Gremio (cartas moradas) y barájalas.
- Además, del mazo *Era III*, selecciona al azar las cartas de Gremio (cartas moradas) que correspondan y barájalas.

3 jugadores: 5 Gremios    4 jugadores: 6 Gremios    5 jugadores: 7 Gremios  
6 jugadores: 8 Gremios    7 jugadores: 9 Gremios

## DESARROLLO DE LA PARTIDA p.5

La partida comienza en la *Era I*, continúa en la *Era II* y termina en la *Era III*. Los puntos de victoria se contabilizan al final de la *Era III*.

### Desarrollo de una Era

Al comienzo de cada Era, cada jugador recibe una mano de 7 cartas repartidas al azar (todas las cartas del mazo de la Era han de ser repartidas).

Cada Era se juega en 6 turnos, dentro de cada cual los jugadores jugarán una sola carta de manera simultánea.

### 1. Elegir una carta

Cada jugador mira su mano sin mostrarla a los demás jugadores y selecciona una carta colocándola boca abajo delante suyo. Una vez que todos los jugadores hayan elegido su carta, se muestran y se resuelven las acciones correspondientes.

### 2. Acción

Con la carta que se ha elegido se pueden realizar tres acciones:

- **Construir la estructura de la carta** (no se puede construir la misma estructura dos veces): la carta se coloca en zona de juego del jugador, boca arriba.
- **Avanzar en el desarrollo de la Maravilla** (en el orden que indica el tablero, de izquierda a derecha): la carta se coloca parcialmente bajo el tablero, boca abajo.
- **Recibir 3 monedas de la banca**: la carta es descartada, boca abajo.

### 3. Pasar al siguiente turno

Cada jugador coge la mano de cartas de su vecino.

La dirección de rotación de la mano de cartas cambia en cada *Era*: en el sentido de las agujas del reloj en la *Era I*, en sentido contrario a las agujas del reloj en la *Era II*, y de nuevo en sentido horario en la *Era III*. En el sexto turno de cada Era, la última carta no se pasa: se descarta, boca abajo.



## CONSTRUCCIÓN EN 7 WONDERS p.4

### Estructuras

- Coste en monedas: el coste se paga al banco.
- Construcción libre: la estructura se construye de forma gratuita.
- Coste de recursos: los recursos indicados son los producidos por la ciudad del jugador y / o los comprados mediante las reglas de comercio.
- Construcción libre (cadena): si, en la Era anterior, un jugador ha construido la estructura indicada al lado del coste de recursos, el jugador puede construir la estructura de forma gratuita.

### Maravilla

- Coste de recursos: los recursos indicados son los producidos por la ciudad del jugador y / o los comprados mediante las reglas de comercio.

### Producción

- Los recursos de una ciudad son los que producen su tablero Maravilla, sus cartas marrones, sus cartas grises, y algunas de sus cartas amarillas.
- para construir una estructura o avanzar en el desarrollo de una Maravilla sin el uso del comercio, la ciudad de un jugador debe producir los recursos indicados en la carta de la estructura o en el tablero Maravilla.
- Los recursos no se gastan durante la construcción. Pueden ser utilizados en cada turno de la partida. La producción de una ciudad nunca puede disminuir.

### Comercio

- Cada jugador sólo puede negociar con las dos ciudades vecinas.
- Cada recurso comprado se paga con 2 monedas a su dueño (los jugadores no pueden negarse a comerciar).
- La venta de un recurso no impide que su dueño pueda utilizarlo, en el mismo turno, para realizar su propia construcción.

## DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA



## FIN DE UNA ERA p.5

Cada Era termina después de su sexto turno.

Los jugadores deberán pasar entonces a la fase de Resolución de Conflictos.

Cada jugador compara la cantidad total de escudos presentes en sus estructuras Militares (cartas rojas) con el total de cada una de sus ciudades vecinas:

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

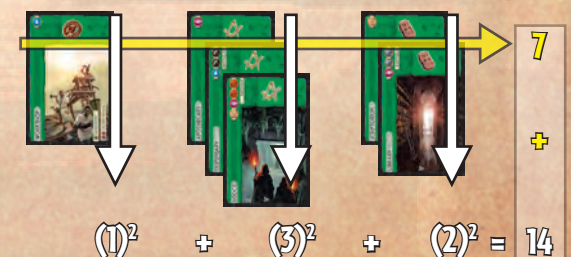


En cada Era, cada jugador obtiene por lo tanto, según los casos, 0, 1 o 2 marcadores que tendrá que colocar en su tablero Maravilla.

## RECUENTO DE PUNTOS p.6

Al final de la *Era III*, una vez que se haya terminado con la fase de Resolución de Conflictos, se procede al recuento de puntos de victoria:

1. **Conflictos Militares**: puntos de los marcadores de conflictos.
2. **Tesorería**: 1 punto de victoria por cada 3 monedas (o fracción).
3. **Maravilla**: Tantos puntos como indique el tablero de la Maravilla.
4. **Estructuras Civiles**: Tantos puntos como indiquen las cartas.
5. **Estructuras Comerciales**: Tantos puntos como indiquen las cartas.
6. **Gremios**: Tantos puntos como indiquen las cartas.
7. **Estructuras Científicas**



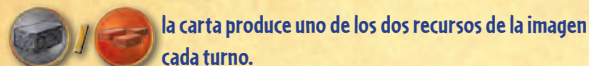
Total: 21 pts



# Descripción de los símbolos

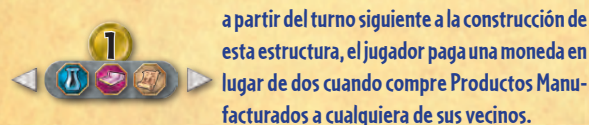
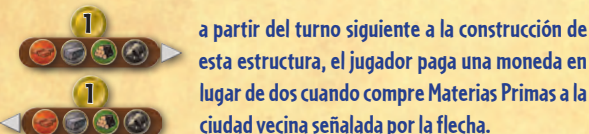
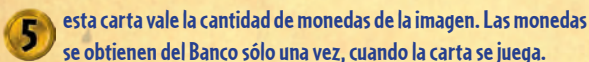
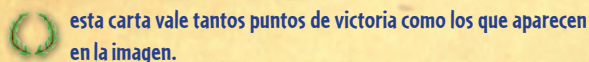
## Cartas de la Era I

la carta produce la Materia Prima de la imagen.



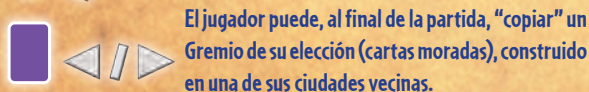
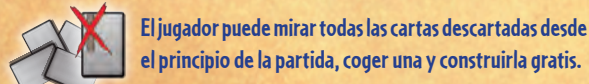
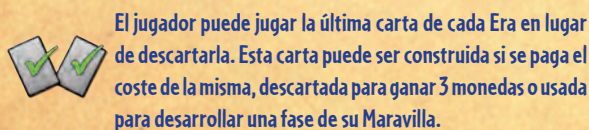
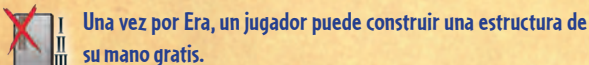
**Aclaración:** el jugador puede utilizar uno u otro recurso para construir una estructura (o desarrollar una Maravilla), pero NO puede usar los dos en un mismo turno.

esta carta produce los Productos Manufacturados de la imagen.

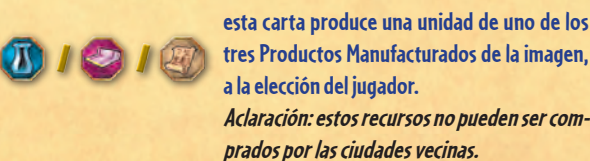
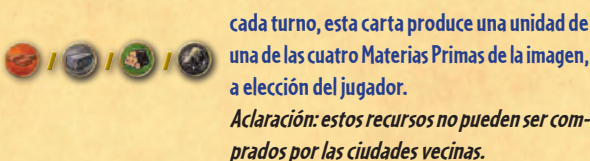
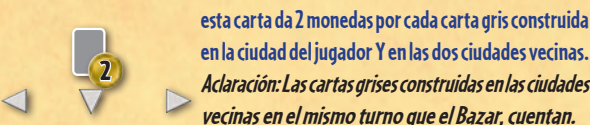
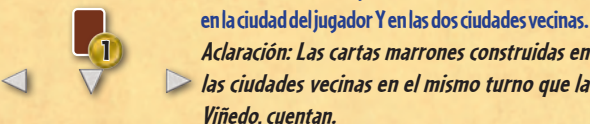
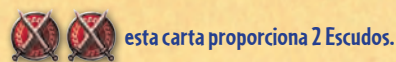
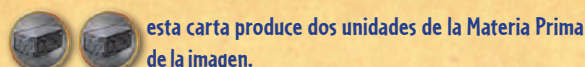


**Aclaración para la Casa de Comercio Oriental, Casa de Comercio Occidental y el Mercado:** las flechas indican a qué ciudad o ciudades vecinas se aplica el descuento.

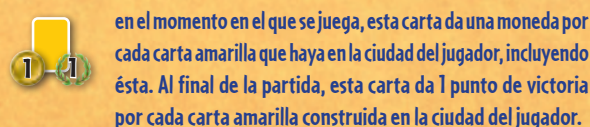
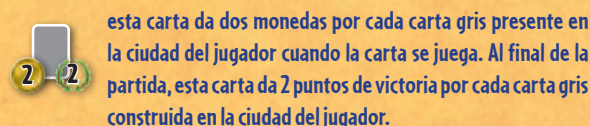
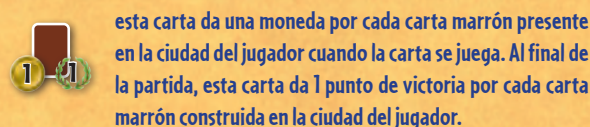
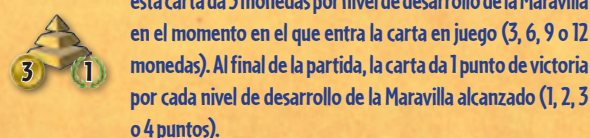
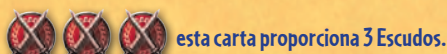
## TABLEROS



## Cartas de la Era II



## Cartas de la Era III

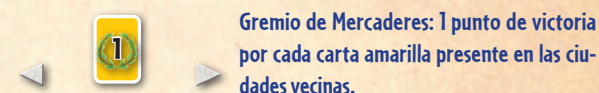
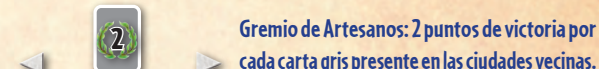
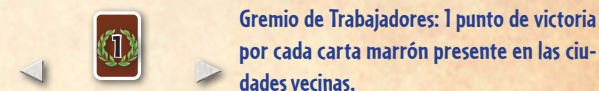
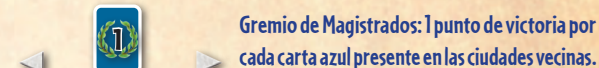
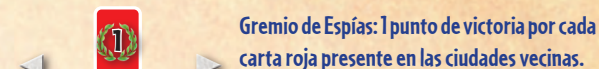


**Aclaración de la Arena, el Puerto, la Cámara de Comercio y el Faro:** las monedas se reciben una sola vez, cuando la estructura se construye. Los puntos de victoria se contabilizan al final de la partida, de acuerdo con las cartas construidas y el nivel de desarrollo alcanzado por la Maravilla en ese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

