

Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

REGLAS



M

«No son las paredes las que hacen una ciudad, sino los hombres.»
(Platón)

Contenido

- 2 tableros de Maravilla
- 2 cartas de Maravilla
- 9 cartas de Ciudad de Era I
- 9 cartas de Ciudad de Era II
- 9 cartas de Ciudad de Era III
- 3 cartas de Gremio
- 6 cartas de Líder
- 27 fichas de Deuda de valor -1
- 4 fichas de Deuda de valor -5
- 3 fichas de Diplomacia
- 1 cuaderno de puntuación
- 1 libro de reglas



En resumen

Esta expansión de 7 Wonders te da la oportunidad de conocer otro aspecto de las grandes ciudades de la Antigüedad. 27 nuevas cartas que te ofrecen edificios nuevos con efectos hasta ahora nunca antes vistos. 3 Gremios, 6 Líderes y 2 Maravillas completan esta expansión. 7 Wonders Cities permite incluir un 8º jugador y también ofrece una variante de juego por equipos.

Elementos del juego

Tableros Maravilla

El Khazneh, o Tesoro de Petra y la Basílica de Santa Sofía en Bizancio se añaden a los tableros de Maravilla ya existentes. Sus efectos se detallan en la página 9.

Cartas de Ciudad

Las cartas de Ciudad, que son de color negro, son una nueva categoría de cartas. En cada partida se añaden algunas, de manera aleatoria, a los mazos de Era I, II y III.

Cartas de Gremio y de Líder

Los nuevos Gremios y Líderes se añaden a los ya disponibles.

Nota: algunas de estas cartas sólo se puede utilizar con esta expansión.

Todas las cartas de esta expansión tienen impresa en la parte inferior una máscara, para poder separarlas fácilmente del resto del juego después de jugar.

Fichas de Deuda

A partir de ahora, las ciudades pueden perder dinero e incluso endeudarse, lo cual se marcará con las fichas de Deuda (-1 PV y -5 PV).

Fichas de Diplomacia

Las fichas de Diplomacia se utilizan para indicar el nuevo efecto de «Diplomacia».

Cuadernillo de puntuación

En este cuadernillo hay una casilla nueva, para anotar los puntos obtenidos por las cartas de Ciudad, así como para anotar las puntuaciones por equipos.

Preparación

Añade a cada uno de los mazos de Era tantas cartas negras (de la Era correspondiente) como jugadores seáis.

Aclaración: estas cartas se eligen al azar y se incluyen en los mazos sin mirarlos. Las cartas restantes se dejan aparte, boca abajo, ya que no se utilizarán en esta partida.

Los nuevos Gremios se suman a los anteriores, aunque el número de Gremios por partida se mantiene (número de Gremios = número de jugadores + 2).

Las fichas de Deuda y de Diplomacia se colocan en el centro de la mesa, con las monedas y los marcadores de Conflicto.

Ejemplo: César está preparando una partida a 6 jugadores. Ha retirado las cartas 7+ de la partida. Luego, elige al azar 6 cartas de Ciudad de la Era I, 6 de la Era II y 6 de la Era III, y las añade a los mazos correspondientes. Además, añade 8 Gremios al mazo de Era III.



Resumen de la partida

Al inicio de cada Era, cada uno de los jugadores tendrá **una mano de 8 cartas** (en lugar de 7, como en el juego básico).

En cada Era, los jugadores, **por lo tanto, contarán con una carta extra.**

Las demás normas relativas al procedimiento de juego permanecen sin cambios.

Los efectos de las nuevas cartas se detallan en las páginas siguientes. Sin embargo hay dos nuevas mecánicas que requieren de una explicación más detallada: la deuda y la diplomacia.



Deudas

Una carta con el símbolo  provoca una pérdida de monedas de todos los adversarios del jugador que ha puesto la carta en juego.

Cada oponente deberá abonar el importe correspondiente a la banca, o deberá coger una ficha de Deuda por cada moneda que no haya pagado. Esto significa que puede haber deudas parciales, cuando un jugador paga, por un lado, una parte de la deuda en monedas y recibe, por otro lado, fichas de Deuda por el resto de monedas sin pagar.

Al final de la partida, cada ficha de Deuda resta puntos de victoria (PV) al jugador que las posee.

Aclaración:

- El jugador que pone en juego una carta de pérdida de dinero, no se ve afectado por dicha carta.
- Las monedas perdidas por los jugadores van a parar a la banca.
- Las deudas contraídas no puede ser canceladas.

Importante: las pérdidas de dinero se resuelven siempre al final de un turno, después de que los jugadores hayan jugado sus cartas, y por lo tanto, gastado sus monedas mercadeando, o por el contrario, ganado oro para pagar...

Ejemplo: César juega un Guarida (Lair). Cada jugador debe pagar 2 monedas al final del turno. David decide pagar las 2 monedas, que son entregadas a la banca. Alfonso tiene una sola moneda en sus arcas, pero decide pagar para obtener una sola ficha de Deuda. Mariano, por su parte, tiene monedas, pero decide guardarlas para más adelante; por lo tanto, recibe dos fichas de Deuda.

Traducción de las cartas

Era I

Militia : Milicia
Hideout : Escondrijo
Pigeon Loft : Palomar
Gambling Den : Antro de Juego
Residence : Residencia
Secret Warehouse : Almacén Secreto
Clandestine Dock East : Muelle Clandestino Este
Clandestine Dock West : Muelle Clandestino Oeste
Gates to the City : Puertas de la Ciudad

Era II

Mercenaries : Mercenarios
Lair : Guarida
Black Market : Mercado Negro
Gambling house : Casa de Juego
Architect Cabinet : Estudio de Arquitectura
Spy ring : Red de Espionaje
Consulate : Consulado
Sepulcher : Sepulcro
Tabularium

Era III

Contingent : Contingente
Brotherhood : Hermandad
Secret society : Sociedad Secreta
Slave Market : Mercado de Esclavos
Torture chamber : Cámara de Tortura
Builders' unión : Sindicato de Constructores
Embassy : Embajada
Cenotaph : Cenotafio
Capitol : Capitolio

Gremio

Guild of Shadows : Gremio de las Sombras
Counterfeiters Guild : Gremio de Falsificadores
Mourners Guild : Gremio de Plañideras

Líder

Berenice
Caligula
Diocletian : Diocleciano
Darius : Darío
Aspasia
Semiramis

Maravilla

El Al-Khazneh
La Basílica de Santa Sofía

Diplomacia



Un jugador que pone en juego una carta con el símbolo  recibe una ficha de Diplomacia de la banca, y la coloca en su tablero.

JUEGO LIMPIO

Lo adecuado es anunciar a tus oponentes que estás cogiendo una ficha de Diplomacia, a fin de evitar sorpresas en la próxima fase de Conflicto.

Dicho jugador, no tomará parte en la resolución de la siguiente fase de Conflicto, tras la cual debe devolver la ficha de Diplomacia a la banca.

El jugador se considera ausente durante la resolución de la fase, por lo que no recibirá ningún marcador de Conflicto (ni de victoria ni de derrota).

Las ciudades vecinas a dicho jugador se considerarán adyacentes (para la fase de Conflicto de este turno solamente) y enfrentarán a sus milicias, de acuerdo a las normas habituales.

Ejemplo: Durante la Era I, Mariano juega una Residencia (Residence). Al final de esta Era, Mariano no tomará parte en la Resolución del Conflicto, por lo que sus dos vecinos, Alfonso y César, medirán sus fuerzas militares, como si sus ciudades fueran vecinas.

Aclaraciones:

- Un jugador puede obtener varias fichas de Diplomacia, pero DEBE descartar una en cada fase de Resolución de Conflictos.
- Un jugador con una ficha de Diplomacia está OBLIGADO a jugarla durante la siguiente fase de Resolución de Conflictos (incluso si ese jugador es militarmente más fuerte que los jugadores vecinos).

Si solamente hay dos jugadores implicados en una fase de Resolución de Conflictos, se enfrentan entre sí una sola vez, por lo que ganarán marcadores de Conflicto una sola vez.

Ejemplo: Durante la fase de Resolución de Conflictos de la Era II, César, Ainhoa, David y Andrés no participan (cada uno de ellos pierde una ficha de Diplomacia anteriormente adquirida).

A Mariano no le quedan más fichas de Diplomacia, por lo que entra en guerra. Mariano y Alfonso comparan sus milicias, de acuerdo con las normas habituales. Mariano gana, pero solamente se lleva un marcador de Victoria, ya que solamente tenía un rival durante esta fase.

Fin de la partida

Al igual que en el juego básico, la partida termina tras la fase de Resolución de Conflictos de la Era III. Cada jugador suma los puntos de su civilización, y el jugador con más puntos será el ganador.

Consejos:

- Para una mayor comodidad a la hora de calcular los puntos, resta las fichas de Deuda a las monedas y anota el resultado en la casilla «monedas» de la hoja de puntuación.
- Los puntos de las cartas negras se suman junto con los de las cartas blancas (Líderes).

Ejemplo: César termina la partida con 3 fichas de Deuda. Como tiene 5 monedas (1 punto), anota -2 puntos (1 punto de monedas - 3 puntos de deuda) en su casilla "monedas".



PIGEON LOFT, SPY RING, TORTURE CHAMBER



Estas tres cartas contienen un símbolo . Al final de la partida, cada máscara te permite copiar el símbolo científico de una carta verde presente en una de las dos ciudades vecinas.

Aclaraciones:

- Si un jugador posee varios símbolos , solamente puede copiar una carta determinada una sola vez, lo que significa que debe copiar tantas cartas diferentes como símbolos tenga.
- Es posible copiar el símbolo de una carta, incluso si el jugador tiene una copia de dicha carta en su propia ciudad.
- Un jugador puede copiar dos cartas idénticas (si tiene suficientes máscaras) si las dos ciudades vecinas poseen la misma carta (por ejemplo puede copiar de un Taller (Workshop) de la ciudad de la izquierda y un segundo Taller de la ciudad de la derecha).

Ejemplo: Al final de la partida, Ainhoa tiene 2 cartas con el símbolo . El jugador de su izquierda sólo tiene una carta verde, con el símbolo del compás. El jugador de su derecha, no tiene cartas verdes. Por lo tanto el primer de Ainhoa cuenta como un , pero el segundo es inútil ya que no hay más símbolos que poder copiar. Si el jugador de la izquierda hubiera tenido 2 cartas verdes con un símbolo cada una, las dos máscaras de Ainhoa podrían haber contado como .

MILITIA, MERCENARIES, CONTINGENT



Estas tres cartas ofrecen más Escudos que las cartas rojas de la Era correspondiente (2/3/5 Escudos respectivamente).

HIDEOUT, LAIR, BROTHERHOOD



Estas tres cartas otorgan puntos de victoria y causan pérdidas económicas: todos los demás jugadores deben pagar 1/2/3 monedas (respectivamente) a la banca al final del turno en el que se juega la carta.

RESIDENCE, CONSULATE, EMBASSY



Estas tres cartas proporcionan puntos de victoria y cada una otorga una ficha de Diplomacia.

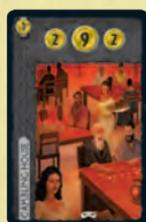
Nota: el efecto de las fichas de Diplomacia cambia cuando se usan las reglas de juego por equipos.

GAMBLING DEN



El jugador recibe 6 monedas de la banca. Sus dos vecinos reciben también 1 moneda de la banca.

GAMBLING HOUSE



El jugador recibe 9 monedas de la banca. Los dos vecinos del jugador reciben 2 monedas de la banca.

de las cartas

CLANDESTINE DOCK EAST / WEST



Cada turno, el jugador tiene un descuento comercial de una moneda en el primer recurso (marrón o gris) que compre a la ciudad vecina (a la izquierda o a la derecha, dependiendo del símbolo). Este descuento se puede añadir a un Mercado o a Sobornos: el primer recurso comprado, por lo tanto, puede llegar a ser gratuito.

Ejemplo: Ainhoa es dueña de un Mercado y de un Muelle Clandestino (Este). Compra una Tela y una Piedra de la ciudad situada a su derecha (Este): la Tela le sale gratis (un descuento de 1 moneda por el Mercado y otro descuento de una moneda por el Muelle), y la Piedra le cuesta 2 monedas. O, la Piedra le cuesta 1 moneda (un descuento de 1 moneda por el Muelle Clandestino) y la Tela le cuesta 1 moneda (un descuento de 1 moneda por el Mercado).

SEPULCHER, CENOTAPH



Estas cartas otorgan puntos de victoria y obligan al resto de jugadores a pagar una moneda a la banca por cada marcador de Victoria (sin importar su valor) en su poder.

BUILDERS' UNION



Esta carta proporciona 4 puntos de victoria, y obliga al resto de jugadores a pagar una moneda a la banca por cada nivel de su Maravilla que hayan desarrollado.

SECRET WAREHOUSE



Cada turno, esta carta produce un recurso, a elección del jugador, de los que su propia ciudad produce, a través de cartas de color marrón y/o gris, o como un recurso inicial de su tablero.

Aclaración: el Almacén Secreto no permite a los jugadores duplicar la producción de una carta amarilla, blanca, o negra (Foro, Caravasar, Bilkis y Mercado Negro).

BLACK MARKET



Cada turno, esta carta produce un recurso, a elección del jugador, de los que su propia ciudad no produce, a través de cartas de color marrón y/o gris, o como un recurso inicial de su tablero.

Aclaración: No se tienen en cuenta los recursos producidos por cartas amarillas, blancas y/o negras.

ARCHITECT CABINET



Desde el momento en que el Estudio de Arquitectura entra en juego, el jugador puede desarrollar su Maravilla sin tener que pagar los costes en recursos de la misma.

Aclaración: El coste en monedas de algunos niveles de desarrollo, sin embargo, sí que tiene que ser pagado (Petra).

Descripción de los Líderes

Las expansiones Leaders y Cities son compatibles, y se pueden combinar para jugar a 7 Wonders. No obstante, te recomendamos que durante las primeras partidas de Cities, dejes aparte a los Líderes.

BERENICE



Desde el momento en que ella entra en juego, cada cantidad de monedas tomadas del banco se incrementa en 1. Este aumento se limita a una moneda por turno.

Ejemplo: descartando una carta gana 4 monedas, con una taberna 6,...

Aclaración: las monedas que recibes de tus vecinos no se consideran monedas procedentes de la banca.

Reina de Egipto. Dos cosas se recuerdan de esta antepasada de Cleopatra: la constelación que lleva su nombre y las monedas impresas con su efigie, las primeras de toda la historia acuñadas con el retrato de una mujer.

CALIGULA



El jugador puede construir una carta negra por Era de forma gratuita.

Emperador romano. Su corto gobierno se asocia a menudo con un período sangriento, corrupto y despótico, donde cualquier cosa era un pretexto para erigir monumentos en su honor.

DIOCLETIAN



Desde el momento en el que entra en juego, Diocleciano obtiene 2 monedas por cada carta negra que el jugador construye.

Emperador romano. De todos los dirigentes de Roma, fue el que estableció las reformas económicas más profundas y con más consecuencias. Su sistema de tributación a los terratenientes se utilizó mucho tiempo como referente en Occidente durante la Edad Media.

DARIO



Cada carta negra le proporciona 1 PV al final de la partida.

Emperador persa. Nacido en una época de discordia y revueltas, su gobierno se caracterizó por una fortificación de las fronteras del imperio. Recordado sobre todo por ordenar la construcción de una ciudad: Persépolis.

ASPASIA



Cuando Aspasia entra en juego, el jugador toma una ficha de Diplomacia. (Aspasia proporciona además 2 PV al final de la partida.)

Esposa de Pericles, conocida por su educación y su cultura, gracias a los cuales ganó respeto y admiración hasta el punto de influir en los pensadores y hombres de Estado de su tiempo.

SEMIRAMIS



Desde el momento en el que entra en juego, cada marcador de Derrota cuenta como un Escudo para las futuras fases de Resolución de Conflictos. (Coloca tus marcadores de Derrota sobre la carta de Semiramis, para hacerlo más claro).

Semiramis es una idea de Gled Semenjuk, ganador del concurso de Semiramis.

Descripción de los Gremios

COUNTERFEITERS GUILD



Esta carta proporciona 5 PV y causa la pérdida de 3 monedas a los demás jugadores.

GUILD OF SHADOWS



Esta carta proporciona 1 PV por cada carta negra presente en las dos ciudades vecinas.



MOURNERS GUILD

Esta carta proporciona 1 PV por cada marcador de Victoria presente en las ciudades vecinas.

Aclaración: el valor de los marcadores de Victoria (1, 3, o 5 puntos) no se tiene en cuenta. Cada marcador otorga 1 PV al propietario del Gremio.

Descripción de las Maravillas



El Al-Khazneh de Petra

El primer nivel de desarrollo proporciona 3 PV.

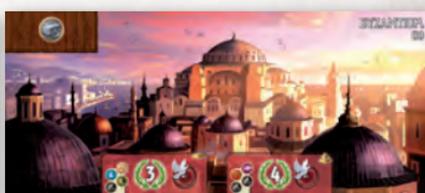
El segundo nivel de desarrollo cuesta 7 monedas y proporciona 7 PV.

El tercer nivel de desarrollo proporciona 7 PV.

El Al-Khazneh de Petra

El primer nivel de desarrollo proporciona 3 PV, y causa la pérdida de 2 monedas a cada oponente.

El segundo nivel de desarrollo cuesta 14 monedas y proporciona 14 PV.



La basílica de Santa Sofía en Bizancio

El primer nivel de desarrollo proporciona 3 PV.

El segundo nivel de desarrollo proporciona una ficha de Diplomacia y 2 PV.

El tercer nivel de desarrollo proporciona 7 PV.

La basílica de Santa Sofía en Bizancio

El primer nivel de desarrollo proporciona 3 PV.

El segundo nivel de desarrollo proporciona una ficha de Diplomacia y 4 PV.

Reglas para 2 jugadores

Las reglas para 2 jugadores permanecen sin cambios, sin embargo, son necesarias algunas aclaraciones:

Pérdida de monedas

- Si la Ciudad Libre debe pagar monedas, el jugador que la controla durante ese turno decidirá si paga o si contrae deudas.
- Si la Ciudad Libre pone una carta en juego que provoca pérdida de monedas, ambos jugadores se ven afectados (el jugador que ha elegido la carta de la Ciudad Libre no está exento).

Diplomacia

- Si la Ciudad Libre pone una carta de Diplomacia en juego, no toma parte en la fase de Resolución de Conflictos correspondiente y los dos jugadores se enfrentarán entre sí una sola vez.

Reglas para 8 jugadores

Los siguientes cambios en las reglas permiten jugar a 8 jugadores.

Prepara la partida como para un grupo de 7 jugadores (toda la Era I, la II y la III del juego básico, 9 Gremios y 7 cartas negras en cada mazo de Era).

Al comienzo de cada Era, reparte 7 cartas a cada jugador. Cada jugador jugará 6, exactamente como en el juego básico.

Nota: la inclusión del 8º jugador se ha desarrollado principalmente para la variante de juego por equipos.

Reglas para el juego por equipos

Para partidas de 4, 6 y 8 jugadores, ahora puedes jugar a 7 Wonders con una variante para equipos de 2 jugadores. Los compañeros de equipo deben sentarse uno junto al otro.

Resumen de una Era

Durante la partida, los compañeros de equipo pueden comunicarse libremente entre sí y mostrarse las cartas de sus manos (incluidas las cartas de Líder si estáis usando dicha expansión).

Un jugador debe utilizar sus propios recursos antes de comprar uno a sus vecinos.

Se prohíbe a los compañeros de equipo:

- Compartir monedas,
- Cambiarse cartas,
- El comercio gratuito entre ellos,
- Comprarse recursos el uno al otro para poner en juego edificios que se pueden conseguir mediante una construcción en cadena.

Cuando un jugador pone en juego una carta que provoca una pérdida de dinero, su compañero de equipo también tiene que pagar esa pérdida.

En el juego por equipos, la fase de Resolución de Conflictos y la Diplomacia se juegan de forma distinta.

Resolución de Conflictos por equipos.

En el juego por equipos, no hay enfrentamientos entre dos jugadores de un mismo equipo. Por lo que cada jugador se enfrenta solamente a la ciudad enemiga adyacente a la suya.

Nota: durante la fase de Resolución de Conflictos, la cantidad de fichas dadas se duplica:

- Una victoria durante la Era I equivale a 2 marcadores de Victoria de 1PV.
- Una victoria durante la Era II equivale a 2 marcadores de Victoria de 3PV.
- Una victoria durante la Era III equivale a 2 marcadores de Victoria de 5PV.
- Una derrota en cualquier Era equivale a 2 marcadores de Derrota de -1PV.

La diplomacia en el juego por equipos

Un jugador que pone en juego una carta con el símbolo  consigue una ficha de Diplomacia de la banca, que coloca en su tablero.

Durante la siguiente fase de Conflicto, el jugador todavía participa en dicha fase, pero tanto su equipo, como los de sus oponentes sólo recibirán un marcador de Conflicto en lugar de dos. El uso de la ficha de Diplomacia es obligatorio, y una vez jugada, se desecha.

Aclaraciones:

- El uso de una ficha de Diplomacia por un jugador no afecta a su compañero de equipo.
- Es posible que un jugador gane un conflicto, incluso si el jugador ha jugado una ficha de Diplomacia.
- Si los 2 miembros de un equipo han jugado una ficha de Diplomacia, cada uno de ellos recibe una sola ficha de Conflicto, así como sus oponentes.

Ejemplo: Alfonso y Mariano son compañeros de equipo. Durante la fase de Resolución de Conflictos de la Era III, Alfonso utiliza una ficha de Diplomacia. Pierde el conflicto (su oponente tiene una fuerza militar superior), por lo que coge un solo marcador de Derrota (-1PV) y su oponente un solo marcador de Victoria (5PV). Por otro lado, Mariano gana su conflicto, recibe 2 marcadores de Victoria (5PV) y su oponente 2 de Derrota (-1PV).

Fin de la partida

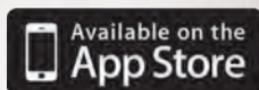
Cada jugador suma sus puntos de victoria y los añade a los de su compañero de equipo. El equipo con la puntuación más alta, gana.

Preguntas frecuentes

- P:** ¿qué ocurre si a través del Mausoleo de Halicarnaso (o de Salomón), un jugador construye una carta de Diplomacia de una Era ya terminada?
- R:** El jugador coge igualmente una ficha de Diplomacia que tendrá que utilizar durante la siguiente fase de Resolución de Conflictos.
- P:** Durante una fase de Resolución de Conflictos, si Nerón me da 2 veces 2 monedas por mis victorias, ¿Berenice me da 1 ó 2 monedas extra?
- R:** Sólo una moneda (la fase de Resolución de Conflictos se considera un solo turno).
- Q:** ¿El poder de Berenice se suma al de otros líderes con los que consigues monedas (Hatsheput, Diodotario, Vitrubio, etc.)?
- R:** Sí, cualquier ingreso de monedas de la banca obtiene una bonificación de 1 moneda, pero este bonus se limita a una moneda por turno (con Hatsheput, por ejemplo).
- Q:** ¿Imhotep me permite reducir el coste en monedas de los niveles de desarrollo de Petra?
- R:** No, la reducción sólo es aplicable a los recursos.

7 WONDERS COMPANION

The official utility application!



Créditos

Autor: **Antoine Bauza**

Desarrollo: «Les Belges à Sombriers» también conocidos como **Cedrick Caumont & Thomas Provoost**

Ilustraciones: **Miguel Coimbra**

Diseño: **Alexis Vanmeerbeeck**

Revisión de reglas: Matthieu Bonin, Sylvain Thomas

Traducción al castellano: Haritz Solana

7 Wonders Cities es un juego de REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION 2012.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Este material solamente puede ser utilizado para entretenimiento privado.



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

Testers: Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Ruñigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, the members of the Boardgame Society of Grenoble, the players from Ludinord, from Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg- Brunelle, Diego and the players from l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse, (Mu) murielle, Cécile-meat-Gruhier y Kevin O'Brien.

Agradecimientos a: Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux.

Esta expansión está dedicada a Esteban Bauza, el cual nació durante los últimos días de desarrollo del juego.

Descripción de los Símbolos



Cada jugador, excepto el que ha puesto esta carta en juego (o desarrollado el nivel de su Maravilla), debe pagar a la banca la cantidad de monedas indicada. Por cada moneda que el jugador quiera o no pueda pagar, recibirá una ficha de Deuda.



El jugador recibe una ficha de Diplomacia. Al final de la Era, el jugador se deshace de la ficha y a cambio no toma parte en la fase de Resolución de Conflictos. La ciudad situada a la izquierda del jugador se tendrá que enfrentar por tanto a la situada a la derecha del jugador.

Nota: el efecto de las fichas de Diplomacia cambia cuando se trata de una partida por equipos.



Al final de la partida, la máscara copia el símbolo científico de una carta verde presente en una de las dos ciudades vecinas.



Cada turno, el jugador tiene un descuento comercial de una moneda en el primer recurso que él o ella compre en la ciudad vecina (de la izquierda o de la derecha, dependiendo del símbolo).



Cada turno, esta carta produce un recurso, a elección del jugador, de los que su propia ciudad produce, a través de cartas de color marrón y/o gris, o como un recurso inicial de su tablero.



Cada turno, esta carta produce un recurso, a elección del jugador, de los que su ciudad no produce, a través de cartas de color marrón y/o gris, o como un recurso inicial de su tablero.



Cada jugador, excepto el que haya puesto esta carta en juego, debe pagar una moneda a la banca por cada marcador de Victoria en su poder.



Cada jugador, excepto el que haya puesto esta carta en juego, debe pagar una moneda a la banca por cada nivel de su Maravilla que haya sido desarrollado.



La carta proporciona 1 moneda por cada carta negra presente en la ciudad del jugador en el momento en el que se pone en juego (ésta incluida). Al final de la partida, además proporciona 1PV por cada carta negra en la ciudad del jugador (ésta incluida).



La carta proporciona 1 moneda por marcador de Victoria presente en la ciudad del jugador en el momento en el que se pone en juego. Al final de la partida, además proporciona 1PV por cada marcador de Victoria presente en la ciudad del jugador.



El jugador recibe 6 monedas de la banca. Los dos jugadores vecinos reciben de la banca 1 moneda.



El jugador recibe 9 monedas de la banca. Los dos jugadores vecinos reciben de la banca 2 monedas.



Desde el momento en el que esta carta entra en juego, el jugador puede desarrollar su maravilla sin tener que pagar sus costes en recursos.



La carta proporciona 1 PV por cada marcador de Victoria en las ciudades vecinas.

LÍDERES



Desde el momento en el que esta carta entra en juego, cada cantidad de monedas que se reciba de la banca se incrementa en 1. Este aumento se limita a una moneda por turno.



El jugador puede construir una carta negra por Era de manera gratuita.



Desde el momento en el que esta carta entra en juego, el jugador obtiene 2 monedas por cada carta negra que construya.



Cada carta negra proporciona 1PV al final de la partida.



Desde el momento en el que esta carta entra en juego, cada marcador de derrota cuenta como un Escudo en todas las fases de Resolución de Conflictos siguientes.