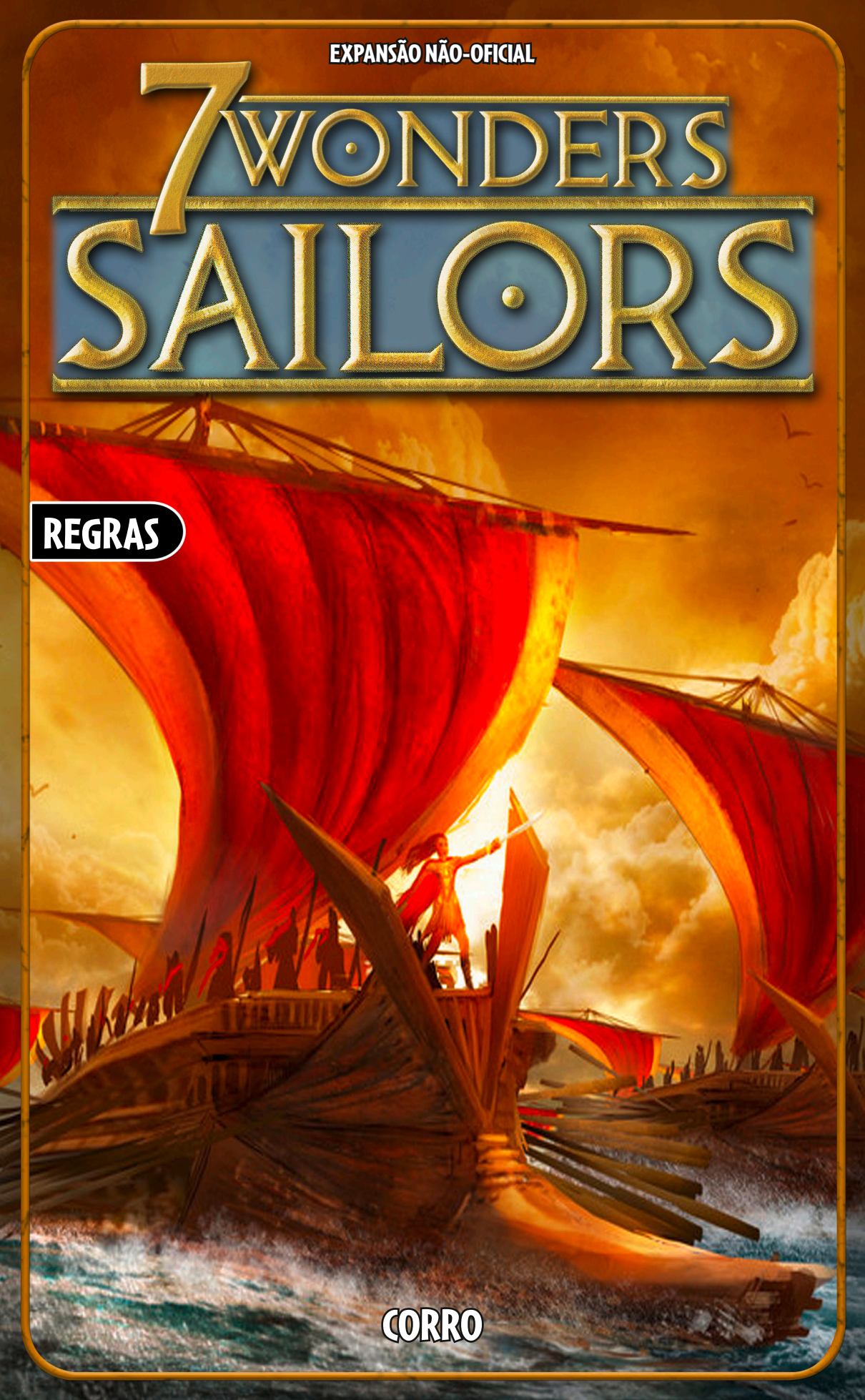


EXPANSÃO NÃO-OFICIAL

7 WONDERS SAILORS

REGRAS

CORRO



“Seguindo o rio, nós chegamos ao mar.”
(Plauto)

COMPONENTES

- 30 (10 por era) cartas laranjas
- 4 novos líderes
- 2 novas guildas
- 3 novos deuses
- 3 novas maravilhas
- 4 fichas de “invasão”
- 1 livro de regras



EM RESUMO

Eu fiz essa expansão pois senti que não havia interação o suficiente entre jogadores não vizinhos, e também que as cartas militares não valiam tanto.

Na verdade, essa expansão lhe permitirá, potencialmente, batalhar e comercializar com todos os jogadores.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Assim como em 7 Wonders: Cidades, pegue tantas cartas laranjas quanto o número de jogadores, e as misture com o resto das cartas utilizadas.

NOVO

- Comércio Marítimo

Você agora pode comprar/vender matérias-primas e produtos manufaturados a todos os jogadores, se eles estiverem em cartas laranjas, por 3 moedas, pois a viagem de barco é mais longa. O preço por recursos de cartas laranjas permanece sendo 3 moedas mesmo entre vizinhos. A vantagem desse tipo de comércio é que não é possível ficar totalmente preso, incapaz de construir estágios da maravilha ou de jogar algumas cartas.



- Guerra Marítima

Algumas cartas lhe fornecerão fichas de "invasão", que podem ser colocadas na frente de outros jogadores não vizinhos. Esses símbolos não contam como escudos, mas lhe permitem invadir outros jogadores. A ficha de "invasão" deve ser colocada em uma cidade não vizinha ao mesmo tempo em que a carta é colocada, e a invasão deve ser realizada mesmo que no fim da era você perceba que seu oponente possui maior força militar que você. Assim como as fichas de "paz", as fichas de "invasão" são cumulativas, mas devem ser resolvidas no fim de cada era. Uma ficha de "paz" colocada por um jogador invasor ou que será invadido cancela tal invasão, e qualquer invasão realizada por ou contra um jogador que se declarou em paz na era em questão não gera pontos militares.



PORÃO A BOMBORDO, PORÃO A ESTIBORDO, CONVÉS INFERIOR, E COMPARTIMENTO DE CARGA



© Prince of Persia

Essas cartas lhe fornecem matérias-primas que podem ser vendidas através de comércio marítimo + 1 escudo.

Atenção: qualquer um pode comprar esses recursos por 3 moedas e você próprio ainda pode utilizá-los.

ESTALEIRO



© Assassin's creed

3 escudos e uma ficha de "paz".

Explicação: você não pode batalhar na era I, é como se você se preparasse para a guerra da próxima era..

COLÔNIA DISTANTE



© Andreas Rocha

Compre através do comércio marítimo por 1 moeda a menos.

Dica: se você possui Sidom, pode comprar de graça..

FAROL ABANDONADO



© Miguel Coimbra

6 moedas para você, nada para seus vizinhos e 1 moeda para os outros.

Detalhe: essa carta é inútil para jogos com 2 ou 3 jogadores..

GALEÃO DE GUERRA



© Prince of Persia

1 ponto de vitória e uma ficha de "invasão"

Detalhe: essa carta é inútil para jogos com 2 ou 3 jogadores..

PORTAS INTERIORES



© Prince of Persia

4 pontos de vitória..

NAVIO DE COMÉRCIO LITORÂNEO



© civilizations

7 moedas menos o número de recursos que você possui..

Exemplo: Masha possui a maravilha "Gizé" (recurso básico = pedra) e as cartas Canteira e Mina (a qual conta apenas como um recurso, por ser um OU o outro).

Isso lhe dá um total de 3 recursos, portanto Masha ganha $7 - 3 = 4$ moedas..



DAS CARTAS

ESGOTO



© Assassin's creed

4 pontos de vitória, e os jogadores com fichas de "paz" perdem 2 moedas..

BORDEL



© Prince of Persia

Você pode pegar 5 moedas OU uma ficha de "paz".

PORTAS DECORADAS



© Prince of Persia

6 pontos de vitória..

MERCADO



© Nurkhular

Vale 1 moeda para cada carta laranja construída na cidade do jogador E nas duas cidades vizinhas..

COMÉRCIO NÔMADE, CORPORAÇÃO COMERCIAL, PROSTÍBULO



© Prince of Persia
© Assassin's creed

Essas cartas lhe dão um OU o outro produto manufaturado para venda em comércio marítimo.

Atenção: qualquer um pode comprar esses recursos por 3 moedas e você próprio ainda pode utilizá-los..

RECONSTRUÇÃO



© Assassin's creed

Você pode pegar 7 moedas OU os outros jogadores perdem 2 moedas.

NAVIO ALMIRANTE



© Miguel Coimbra

2 pontos de vitória e uma ficha de "invasão".

Detalhe: essa carta é inútil para jogos com 2 ou 3 jogadores.s.

FAROL MAJESTOSO



© Prince of Persia

9 moedas para você, nada para seus vizinhos e 2 moedas para os outros jogadores.

Detalhe: essa carta é inútil para jogos com 2 ou 3 jogadores..



ESCRITÓRIO DO COPISTA



© Prince of Persia

Todos os outros jogadores perdem 2 moedas para cada tripla de diferentes símbolos científicos em sua posse.

COMÉRCIO MARÍTIMO



© Assassin's Creed

1 moeda por cada carta **laranja** já colocada + 1 ponto de vitória para cada carta **laranja**.

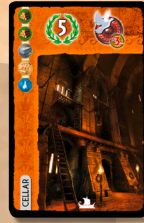
FALSIFICADOR NÔMADE



© Prince of Persia

Assim como a máscara branca, a máscara negra permite copiar um símbolo científico, porém de um jogador não vizinho.

ADEGA



© Prince of Persia

5 pontos de vitória e os outros jogadores com fichas de "paz" perdem 3 moedas.

PALÁCIO



© Prince of Persia

8 pontos de vitória.

JOGOS DE CIRCO



© Florinbolla

4 pontos de vitória e os outros jogadores perdem 1 moeda para cada carta **laranja** em sua posse.

ARMADA



© Prince of Persia

3 pontos de vitória e uma ficha de "invasão".
Detalhe: essa carta é inútil para jogos com 2 ou 3 jogadores.

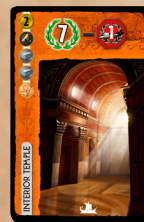
CERCO



© Miguel Coimbra

Cada carta **vermelha** vale 1 escudo adicional.

TEMPLO INTERIOR



© Desini'5

7 pontos de vitória menos o número de fichas de derrota que você possui.

JARDINS EXUBERANTES



© Tyler Edlin

Se você tem uma carta ou estágio da maravilha que fornece 2 pontos de vitória diretamente, aumente-os para 8 pontos de vitória (*aplicável apenas uma vez*).



DESCRIÇÃO DAS GUILDAS

GUILDA DOS JARDINEIROS



© Prince of Persia

Se você tem uma carta ou estágio da maravilha que fornece 3 pontos de vitória diretamente, aumente-os para 9 pontos de vitória (*aplicável apenas uma vez*).

GUILDA DOS NAVEGADORES



© Radojavor

1 ponto de vitória para cada carta **laranja** presente nas cidades vizinhas..

DESCRIÇÃO DOS LÍDERES

EURÍDICE



© Aledin

2 moedas para cada carta **laranja** que o jogador construir de agora em diante.

MARDUQUE



© Lifebytes

O jogador pode construir uma carta **laranja** por Era de graça.

HIPÁTIA



© Assassin's creed

1 ponto de vitória para cada carta **laranja**.

RAMSÉS II

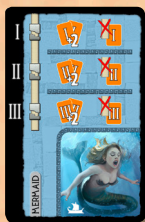


© Thegryph

2 pontos de vitória e uma ficha de "invasão".

DESCRIÇÃO DOS DEUSES

SEREIA



© Miguel Coimbra

- Era I : pegue duas cartas **laranjas** não utilizadas da Era I, escolha uma, jogue-a de graça e remova a outra.
- Era II : pegue duas cartas **laranjas** não utilizadas da Era II, escolha uma, jogue-a de graça e remova a outra.
- Era III : pegue duas cartas **laranjas** não utilizadas da Era III, escolha uma, jogue-a de graça e remova a outra.

MINOTAURO



© Miguel Coimbra

1 ficha de "invasão".

DRIÁDE



© Miguel Coimbra

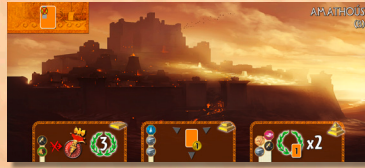
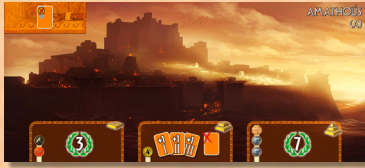
- Era I : jogar uma carta **laranja** ou **Preta** lhe fornece 1 moeda.
- Era II : jogar uma carta **laranja** ou **Preta** lhe fornece 2 moedas.
- Era III : cartas **laranjas** e **Pretas** custam 2 recursos a menos do que o preço exibido.

Detalhe: essa carta pode funcionar com "Cidades" somente, "Navegadores" somente ou ambos juntos.

DESCRIÇÃO DAS MARAVILHAS

AMATHUS (AMATHUS) - ÁGORA

PODER BÁSICO: cartas **laranja** não custam moedas (mas você ainda deve pagar o preço em recursos exibido)



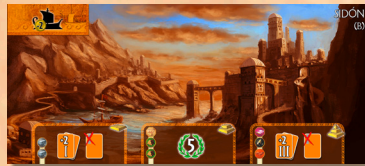
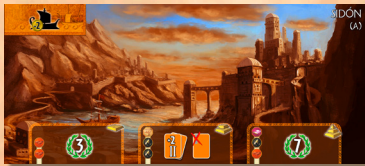
© Noah Bradley

- A** **STEP 1:** 3 pontos de vitória
STEP 2: pegue uma carta **laranja** não utilizada de cada era, escolha uma, jogue-a de graça e remova as outras.
STEP 3: 7 pontos de vitória

- B** **STEP 1:** ninguém pode te invadir +3 pontos de vitória
STEP 2: 1 moeda para cada carta **laranja** que você e seus jogadores não vizinhos possuem.
STEP 3: os pontos de vitória ganhos por uma carta **laranja** à sua escolha são dobrados.

SIDOM (SIDON) - TEMPLO DE ESHMUN

PODER BÁSICO: compra através de comércio marítimo por 2 moedas a menos



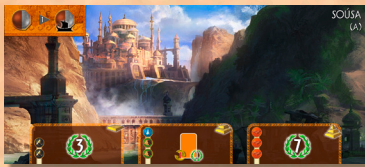
© Stanislav Stoyanov

- A** **STEP 1:** 3 pontos de vitória
STEP 2: pegue duas cartas **laranja** não utilizadas da era II, escolha uma, jogue-a de graça e remova a outra.
STEP 3: 7 pontos de vitória

- B** **STEP 1:** pegue duas cartas **laranja** não utilizadas da era I, escolha uma, jogue-a de graça e remova a outra.
STEP 2: 5 victory points.
STEP 3: pegue duas cartas **laranja** não utilizadas da era III, escolha uma, jogue-a de graça e remova a outra.

SUSA (SUSA) - PALÁCIO AQEMÊNIDA

PODER BÁSICO: você pode comprar os recursos de cartas marrons e cinzas de todos os outros jogadores como se elas fossem marítimas.



© Prince of Persia

- A** **STEP 1:** 3 pontos de vitória
STEP 2: 1 ponto de vitória por carta **laranja** E os outros jogadores perdem 1 moeda por carta **laranja** que possuírem.
STEP 3: 7 pontos de vitória

- B** **STEP 1:** cada carta **laranja** custa 1 recurso a menos do que o custo exibido.
STEP 2: pegue uma ficha de "invasão" OU uma ficha de "paz".
STEP 3: 6 pontos de vitória para cada tripla que contenha uma carta amarela, laranja e vermelha.

REGRAS PARA JOGO EM EQUIPE

Regras básicas de jogo em equipe se mantêm inalteradas.

Quando um jogador joga uma ficha de "invasão", os 2 jogadores pegam apenas uma ficha de vitória ou derrota independente de seus aliados.

REGRAS PARA 2 / 3 JOGADORES

Tecnicamente as regras se mantêm inalteradas, mas as fichas de "invasão" se tornam inúteis. Você pode deixá-las de lado ao preparar as cartas laranjas e ainda se beneficiar dos pontos de vitória nas cartas, porém eu recomendo não utilizá-las. O mesmo vale para a máscara negra, farol abandonado e majestoso.

Geralmente, "Navegadores" não é tão interessante com tão poucos jogadores.

REGRAS PARA 8 JOGADORES

As seguintes mudanças de regras permitem um jogo com 8 jogadores.

Prepare o jogo para 7 jogadores normalmente (todas as cartas de Eras I, II e III do jogo base, 9 Guildas, e 7 cartas laranjas de cada Era).

No começo de cada era, dê 7 cartas a cada jogador. Cada um jogará 6 cartas, exatamente como no jogo base de 7 Wonders.

Nota: o jogo de 8 jogadores é direcionado principalmente à variante de jogo em equipe.

REGRAS PARA 9 JOGADORES

Combine "Navegadores" e "Cidades". As seguintes mudanças de regras permitem um jogo com 9 jogadores.

Prepare o jogo para 7 jogadores normalmente (todas as cartas de Eras I, II e III do jogo base, 9 Guildas, 7 cartas pretas e 7 cartas laranjas de cada Era).

No começo de cada era, dê 7 cartas a cada jogador. Cada um jogará 6, exatamente como no jogo base de 7 Wonders.

Nota: Tenha certeza que você possui uma mesa grande!

FIM DO JOGO

Assim como no jogo base de 7 Wonders, o jogo acaba ao fim da Era III, após a fase de conflito. Cada jogador soma os pontos de sua civilização, e o jogador cujo total de pontos é o maior é declarado o vencedor.

Nota: para mais simplicidade, conte os pontos laranjas na mesma linha do quadro de pontuação que as cartas amarelas, ou divida a célula ao meio (como "Líderes"/"Cidades").



PERGUNTAS FREQUENTES

Q: A regra de dívida se aplica se jogarmos "Navegadores" sem "Cidades"?

A: Se você possui Cidades, mas não quer adicionar cartas demais, ainda é recomendado o uso das fichas de "dívida". Mas é possível jogar sem elas, se preferir.

Q: O jogo adiciona uma carta a mais em cada mão, como em Cidades. Podemos jogar com 8 jogadores e em equipes?

A: Claro, Navegadores funciona da mesma forma que Cidades em relação às cartas adicionadas. É até mesmo possível jogar com 9 jogadores com as 2 expansões combinadas.

Q: Posso invadir alguém, mudar de ideia no fim da Era e não invadir mais?

A: Não, você deve resolver o conflito. A única maneira de evita-lo é se um de vocês obtiverem uma ficha de "paz".

Q: Posso invadir alguém que eu já invadi em outra era, ou que já está sendo invadido por outro jogador?

R: Sim, um jogador pode ter várias fichas de "invasão" em sua frente durante uma mesma era. Ele deverá lutar contra cada um dos invasores. Entretanto, se você é o jogador que o invadiu pela primeira vez, você ainda pode colocar uma ficha de "invasão" na mesma pessoa uma segunda vez, mas você apenas a batalhará uma vez, já que todas as fichas de "invasão" são removidas no fim de cada era.

Q: Várias maravilhas/cartas permitem pegar cartas laranjas não jogadas. Em qual ordem esses poderes devem ser resolvidos se múltiplos deles forem aplicados durante o mesmo turno?

A: Primeiro, as maravilhas: Amathus, então Sidom, e aí a carta da Seireia. E, eventualmente, depois disso, os poderes de cópia.

Q: Eu não conheço as cartas de deuses. De onde elas vieram e como jogá-las?

A: É a ótima expansão "Myth" (Faith in French) criada por Shima e disponível em gusandco.net. Você pode baixar as cartas e as regras lá.

Q: Posso comprar ou revender suas expansões?

A: ABSOLUTAMENTE NÃO. Minhas expansões são colocadas online para serem impressas e jogadas. Eu não faço lucros em cima delas. Não é meu jogo, apenas uma expansão pessoal do jogo original de Antoine Bauza.

Q: Eu tenho algumas ideias para expansões de 7 Wonders, mas não o suficiente para algo completo, ou não possuo capacidades para as realizar. Posso apresentá-las a você?

A: Claro, eu sempre respondo a todos, e o mais rápido possível. Você pode deixar uma mensagem no meu site ou me contatar via e-mail.



CRÉDITOS

CONCEPÇÃO GRÁFICA E REGRAS: Corro (aka Aurélien Lezaire)

REVISÃO DAS REGRAS: Pascale

TRADUÇÃO EM PORTUGUÊS: Matheus Araújo

TESTADORES: Pascal, M' Vin, Borit, Neok, Masha, Fred, Gilles & Max, os jogadores de "Mômes en délire", de "Ludothèque de Kain" e de "1001jeux".

AGRADECIMENTOS: Antoine Bauza, REPOS PROD, Miguel Coimbra, Gus & Shima, meus amigos, minha namorada, você e todos os ilustradores que eu achei na Internet. Aqui está a lista em ordem alfabética.

ILUSTRADORES: Cover by Tarrzan. Aledin, Andreas Rocha, Flaviobolla, Lifebytes, Miguel Coimbra, Noah Bradley, Nurkhular, Radojavor, Stanislav Stoyanov, Thegryph, Tyler Edlin e vários outros ilustradores de Assassin's Creed e Prince of Persia.





COLEÇÃO

Você tem todas as maravilhas oficiais? As 7 básicas, as de expansões, e ainda quer mais? Baixe esse mega Pacote de Maravilhas com nada menos que **50** novas maravilhas da antiguidade, da beira do Mar Mediterrâneo até o Rio Indo. Teste maravilhas diferentes e varie sua experiência. Mais que isso, quase todas essas maravilhas foram feitas para funcionar sem qualquer outra expansão..



RUÍNAS



Você acha que potos de vitória se tornaram muito altos? Especialmente com todas essas expansões positivas? Dê um fim nisso. Com Ruínas, suas civilizações estão em declínio. Você recuperará sua glória anterior ou as pessoas virão e visitarão sua cidade por suas ruínas? Com essa expansão, aproveite um novo tipo de jogabilidade e adapte sua estratégia. Você tomará vantagem do declínio de seus inimigos enquanto reconstrói seu império?



CONTATO

Se mantenha informado de novos lançamentos e atualizações em meu site :
corrojeux.wordpress.com

Não hesite em deixar um comentário ou fazer perguntas se ainda as possuir, independente das regras ou das perguntas frequentes.

Você também pode me contatar diretamente por email: aurelienlezaire@live.com