

Antoine Bauza

7 WONDERS CIDADES™

REGRAS



M

« Uma Cidade não é feita de muralhas, mas sim de homens. »
(Platão)

Conteúdo

- 2 tabuleiros de Maravilha
- 2 cartas de Maravilha
- 9 cartas de Cidade da Era I
- 9 cartas de Cidade da Era II
- 9 cartas de Cidade da Era III
- 3 cartas de Guilda
- 6 cartas de Líder
- 25 fichas de Dívida com valor -1
- 4 fichas de Dívida com valor -5
- 3 fichas de Diplomacia
- 1 caderneta para marcar os pontos
- 1 livro de regras
- 2 fichas de derrota para partidas com 8 jogadores



Resumo

Esta expansão de 7 Wonders oferece a oportunidade de descobrir outro aspecto das grandes cidades do mundo antigo. Novas construções com efeitos inéditos estão distribuídas em 27 cartas novas. Esta expansão conta ainda com 3 Guildas, 6 Líderes e 2 Maravilhas. 7 Wonders: Cidades permite que até 8 jogadores se enfrentem ao mesmo tempo no modo de jogo em equipes.

Elementos do Jogo

Tabuleiros de Maravilha

O Al Khazneh em Petra e a Hagia Sophia em Bizâncio se somam aos tabuleiros de Maravilhas já existentes. Seus efeitos são descritos na página 9.

Cartas de Cidade

As cartas de Cidade, que são de cor preta, formam uma nova categoria de cartas.

Em cada partida, algumas delas serão adicionadas aleatoriamente às cartas das Eras I, II e III.

Cartas de Guildas e de Líderes

Os novos Líderes e Guildas se somam aos já existentes.

Observação: algumas dessas cartas podem ser usadas apenas com a expansão Cidades.

Todas as cartas desta expansão têm um símbolo de Máscara na parte inferior central para facilitar sua identificação.

Fichas de Dívida

A partir de agora, as cidades podem perder dinheiro e até mesmo contrair dívidas por meio de fichas de Dívida (-1 PV e -5 PV).

Fichas de Diplomacia

As fichas de Diplomacia são usadas para indicar o novo efeito «Diplomacia».

Caderneta para Marcar os Pontos

Uma nova caderneta com tabela de pontos está presente na caixa do jogo: ela permitirá que você some os Pontos de Vitória recebidos por algumas cartas de Cidade, assim como os pontos por equipe.

Preparação

Adicione a cada um dos três baralhos de Era um número de cartas pretas (da Era correspondente) igual ao número de jogadores.

Esclarecimento: escolha essas cartas de modo aleatório e sem olhar. As cartas restantes são postas de lado e não são reveladas. Elas não serão usadas durante a partida.

As novas cartas de Guilda se somam às antigas, mas o número de Guildas utilizadas na partida continua o mesmo (número de Guildas = número de jogadores + 2).

As fichas de Dívida e de Diplomacia são colocadas no centro da mesa, juntamente com as Moedas e as fichas de *Conflito*.

Exemplo: Carlos está preparando uma partida para 6 jogadores. Ele removeu as cartas com 7+ do jogo-base. Em seguida, ele escolhe aleatoriamente 6 cartas de Cidade da Era I, 6 cartas de Cidade da Era II e 6 cartas de Cidade da Era III, e as adiciona aos baralhos correspondentes das Eras I, II e III. Ele também adiciona 8 Guildas ao baralho da Era III.



Andamento do Jogo

No início de cada Era, cada jogador recebe **uma mão de 8 cartas** (em vez de 7, como era no jogo-base).

Desse modo, a cada Era, os jogadores **poderão jogar uma carta extra**.

As demais regras relacionadas ao prosseguimento do jogo não mudam.

Os efeitos das novas cartas são explicados nas páginas a seguir, mas 2 mecânicas novas requerem uma explicação detalhada: Dívida e Diplomacia.



Dívidas

Uma carta com o símbolo  provoca a perda de Moedas para todos os jogadores, exceto o que colocou essa carta em jogo.

Os jogadores devem pagar o valor correspondente ao banco ou receber uma ficha de *Dívida* para cada Moeda não paga. É possível dividir as quantidades, pagando parte em Moedas e parte por meio do recebimento de fichas de *Dívida*.

Ao final da partida, cada ficha de *Dívida* provoca a perda de Pontos de Vitória para o jogador que a possui.

Esclarecimento:

- O jogador que põe em jogo uma carta que provoca prejuízo monetário nunca é afetado pela carta.
- As Moedas perdidas pelos jogadores são pagas ao banco.
- As Dívidas incorridas não podem ser pagas.

Importante: prejuízos monetários sempre são resolvidos ao final do turno, após os jogadores terem jogado suas cartas, tendo possivelmente pago e/ou obtido dinheiro em comércio...

Exemplo: a carta Covil foi jogada por Carlos. Cada um dos demais jogadores deve pagar 2 Moedas ao final do turno atual. Joana decide pagar as 2 Moedas; ela as coloca no banco. Cirilo tem apenas 1 Moeda em seu tesouro, e decide pagá-la, de modo a receber apenas 1 ficha de Dívida. Tânia tem as Moedas requeridas, mas decide mantê-las para outro momento no jogo; portanto, ela recebe 2 fichas de Dívida.





Diplomacia

Um jogador que coloca em jogo uma carta com o símbolo  recebe uma ficha de *Diplomacia* do banco e a coloca em seu tabuleiro.

JOGO LIMPO

É bom anunciar para os oponentes o fato de que você está pegando uma ficha de *Diplomacia*, para evitar surpresas desagradáveis no próximo conflito.

No próximo Conflito, o jogador não participa da resolução e, em seguida, DEVE descartar essa ficha de *Diplomacia*.

Considera-se que o jogador está ausente na resolução e, portanto, ele não recebe fichas de *Conflito* (nem de vitória, nem de derrota).

As duas cidades vizinhas do jogador são consideradas adjacentes (apenas para este Conflito) e disputam a supremacia militar seguindo as regras habituais.

Exemplo: Na Era I de uma partida, Tânia coloca em jogo a carta Residência. Ao final dessa Era, Tânia não participa da resolução de Conflitos. Seus dois vizinhos, Cirilo e Carlos, comparam suas forças militares e recebem fichas de Conflito como se suas cidades fossem vizinhas.

Esclarecimentos:

- Um jogador pode receber várias fichas de *Diplomacia*, mas DEVE descartar 1 a cada resolução de Conflito.
- Um jogador que tem uma ficha de *Diplomacia* DEVE usá-la na próxima resolução de Conflitos (mesmo que tenha um poderio militar superior ao de seus vizinhos).

Se houver apenas 2 jogadores restantes em uma resolução de Conflitos, eles se enfrentam e recebem apenas 1 ficha de Conflito cada um.

Exemplo: Na resolução de Conflitos da Era II, Carlos e Alex não participam (cada um deles descartou uma ficha de Diplomacia adquirida previamente). Tânia não tem mais nenhuma ficha de Diplomacia e precisa ir para a guerra. Tânia e Cirilo comparam seus poderios militares conforme as regras habituais. Tânia vence, mas recebe apenas uma ficha de Conflito da Era II, pois ela enfrentou apenas um oponente durante a resolução de Conflitos.

Fim do Jogo

Assim como no jogo-base de 7 Wonders, o jogo acaba ao final da *Era III*, após a resolução de *Conflitos*.

Cada jogador soma os pontos de sua cidade, e o jogador com o maior total é declarado vencedor.

Comentários:

- Por questões de simplificação, inclua as Dívidas na linha «Moedas» da tabela de pontos.
- Os pontos das cartas pretas são somados juntamente com aqueles das cartas brancas (Líderes).

Exemplo: Carlos terminou o jogo com 3 fichas de Dívida. Como ele tem 5 Moedas em seu tesouro (1 ponto), ele escreve -2 pontos (1 ponto de Moeda - 3 pontos de Dívida) na linha de Moedas de sua tabela de pontos.



POMBAL, REDE DE ESPIONAGEM, CÂMARA DE TORTURA



Estas três cartas concedem um símbolo . Ao final da partida, cada Máscara permite ao jogador copiar o símbolo científico de uma carta verde presente em uma das duas cidades vizinhas.

Esclarecimentos:

- Se um jogador possuir vários símbolos de , ele pode copiar uma determinada carta apenas uma vez, devendo copiar uma carta diferente para cada símbolo de que possuir.
- É possível copiar o símbolo de uma carta mesmo que o jogador já tenha uma cópia dessa carta em sua cidade.
- Um jogador pode copiar duas cartas idênticas (se tiver Máscaras o suficiente) se seus dois vizinhos tiverem uma cópia da carta cada um (por exemplo, ele copia uma Oficina da cidade à esquerda e uma segunda Oficina da cidade à direita).

Exemplo: Ao final do jogo, Alex tem 2 cartas com o símbolo . O jogador à sua esquerda tem uma carta verde com o símbolo do Compasso. O jogador à sua direita não possui cartas verdes. Assim, a primeira de Alex vale como um símbolo de , mas a segunda não serve para nada, pois não há outros símbolos para copiar. Se o jogador à esquerda de Alex tivesse 2 cartas verdes com um símbolo de em cada uma, as duas Máscaras de Alex poderiam valer como .

MILÍCIA, MERCENÁRIOS, CONTINGENTE MILITAR



Estas três cartas oferecem mais Escudos do que as cartas vermelhas da Era correspondente (respectivamente 2, 3 e 5 Escudos).

ESCONDERIJO, COVIL, IRMANDADE



Estas três cartas concedem Pontos de Vitória e provocam prejuízo monetário: cada um dos demais jogadores deve pagar 1, 2 ou 3 Moedas (respectivamente) ao banco no final do turno em que a carta foi jogada.

RESIDÊNCIA, CONSULTADO, EMBAIXADA



Cada uma destas três cartas concede Pontos de Vitória e uma ficha de *Diplomacia*.

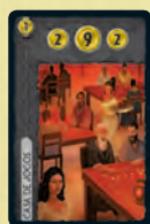
Observação: o efeito das fichas de Diplomacia muda quando se usam as regras de equipe.

SALA DE JOGOS



O jogador pega 6 Moedas do banco. Cada um dos vizinhos do jogador pega 1 Moeda do banco.

CASA DE JOGOS



O jogador pega 9 Moedas do banco. Cada um dos vizinhos do jogador pega 2 Moedas do banco.

das Cartas

DOCA CLANDESTINA (ORIENTAL/OCCIDENTAL)



A cada turno, o jogador tem um desconto de uma Moeda sobre o primeiro recurso (marrom ou cinza) comprado da cidade vizinha (à esquerda ou à direita, dependendo do símbolo). Esse desconto é cumulativo com o do Mercado ou de um Posto de Comércio; desse modo, o primeiro recurso pode ser gratuito.

Exemplo: Alex possui um Mercado e uma Doca Clandestina (Oriental). Ele compra um recurso de Tecido e um de Pedra da cidade vizinha à direita (Oriental): o Tecido custa 0 Moedas (1 Moeda descontada pelo Mercado e outra pela Doca Clandestina), e a Pedra custa 2 Moedas. OU, a Pedra custa 1 Moeda (1 Moeda de desconto pela Doca Clandestina) e o Tecido custa 1 Moeda (1 Moeda de desconto pelo Mercado).

SEPULCRO, CENOTÁFIO



Estas cartas concedem Pontos de Vitória, e os outros jogadores devem pagar 1 Moeda ao banco para cada ficha de Vitória que possuírem (independente do valor).

ESCRITÓRIO DE ARQUITETURA



A partir do momento em que o Escritório de Arquitetura entrar em jogo, o jogador pode construir seus estágios da Maravilha sem pagar o seu custo em recursos.

Esclarecimento: O custo em Moedas de alguns estágios de Maravilha (por exemplo, Al Khazneh) ainda deve ser pago.

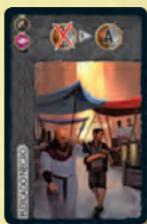
ARMAZÉM SECRETO



A cada turno, a carta produz um recurso à escolha do jogador entre aqueles já produzidos pelas cartas marrons e cinza, e pelo recurso inicial do tabuleiro de Maravilha.

Esclarecimento: o Armazém Secreto não permite que os jogadores dupliquem a produção de cartas amarelas, brancas ou pretas (Fórum, Caravançarã, Bilkis e Mercado Negro).

MERCADO NEGRO



A cada turno, a carta produz um recurso à escolha do jogador entre aqueles que a cidade não produz em suas cartas marrons e cinza ou no recurso inicial do tabuleiro da Maravilha.

Esclarecimento: os recursos produzidos por cartas amarelas, brancas e pretas não são considerados.

SINDICATO DOS CONSTRUTORES



Essa carta vale 4 Pontos de Vitória, e os demais jogadores devem pagar 1 Moeda ao banco para cada estágio da Maravilha que tiverem construído.

Descrição dos Líderes

As expansões Líderes e Cidades são compatíveis, e você pode jogar 7 Wonders com ambas combinadas. Porém, sugerimos que você jogue primeiramente apenas com a expansão Cidades, deixando a expansão Líderes de lado.

BERENICE



A partir do Momento em que Berenice entrar em jogo, os montantes de Moeda recebidos do banco são aumentados em 1. Esse aumento é limitado a 1 Moeda por turno.

Por exemplo: descartar uma carta concede 4 Moedas, uma Taverna concede 6 Moedas etc.

Esclarecimento: as Moedas recebidas de vizinhos na compra de recursos não são consideradas como recebidas do banco.

Rainha do Egito. Duas coisas são memoráveis a respeito dessa ancestral de Cleópatra: a constelação nomeada em sua honra e a moeda cunhada com sua imagem, a primeira na história com o retrato de uma mulher.

CALÍGULA



O jogador pode construir gratuitamente uma carta preta por Era.

Imperador Romano. Seu reinado curto é frequentemente associado a um período violento, pervertido e despótico, no qual tudo era pretexto para erigir monumentos dedicados à sua glória.

DIOCLECIANO



A partir do momento em que entrar em jogo, Diocleciano concede 2 Moedas para cada carta preta que o jogador construir.

Imperador Romano. De todos os líderes de Roma, foi ele quem fez as reformas econômicas mais profundas e com maiores consequências. Seu sistema de tributação de proprietários de terras ainda seria usado por muito tempo como modelo no ocidente durante a Idade Média.

DÁRIO



Cada carta preta vale 1 Ponto de Vitória no fim do jogo.

Imperador Persa. Nascido em meio a discórdia e revoltas, seu reinado ficou marcado por um fortalecimento das fronteiras do império. Lembrado principalmente por ter construído uma cidade inteira: Persépolis.

ASPÁSIA



Quando Aspásia entrar em jogo, o jogador recebe uma ficha de Diplomacia. (Aspásia também vale 2 Pontos de Vitória no fim do jogo.)

Esposa de Pêricles, ficou conhecida por ser educada e culta, o que lhe conferiu respeito e admiração ao ponto de influenciar os pensadores e homens de Estado de seu tempo.

SEMÍRAMIS



A partir do momento em que Semíramis entrar em jogo, cada ficha de Derrota vale como um símbolo de Escudo para as resoluções de Conflito futuras. (Coloque suas fichas de Derrota sobre a carta de Semíramis para lembrar do efeito.)

Semíramis é uma ideia de Gleb Semenjuk, proposta no concurso Semíramis.

Descrição das Guildas

GUILDA DOS FALSÁRIOS



A carta concede 5 Pontos de Vitória e provoca a perda de 3 Moedas para todos os demais jogadores.

GUILDA DAS SOMBRAS



A carta concede 1 Ponto de Vitória para cada carta preta presente nas duas cidades vizinhas.



GUILDA DAS CARPIDEIRAS

A carta concede 1 Ponto de Vitória para cada ficha de Vitória presente nas duas cidades vizinhas.

Esclarecimento: o valor das fichas de Vitória (1, 3 e 5 Pontos) não é levado em consideração. Cada ficha vale 1 Ponto para quem possui a Guilda.

Nota: Alguns destes Líderes e Guildas só devem ser utilizados com a expansão Cidades. Estas cartas estão identificadas pelo logo (🎭) em sua parte inferior central.

Descrição das Maravilhas



Al Khazneh em Petra ◊A◊

O primeiro estágio concede 3 Pontos de Vitória.

O segundo estágio custa 7 Moedas para construir e concede 7 Pontos de Vitória.

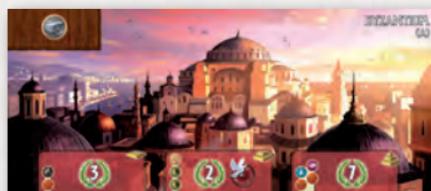
O terceiro estágio concede 7 Pontos de Vitória.



Al Khazneh em Petra ◊B◊

O primeiro estágio concede 3 Pontos de Vitória e provoca a perda de 2 Moedas para todos os demais jogadores.

O segundo estágio custa 14 Moedas para construir e concede 14 Pontos de Vitória.



Hagia Sophia em Bizâncio ◊A◊

O primeiro estágio concede 3 Pontos de Vitória.

O segundo estágio concede uma ficha de Diplomacia e 2 Pontos de Vitória.

O terceiro estágio concede 7 Pontos de Vitória.



Hagia Sophia em Bizâncio ◊B◊

O primeiro estágio concede uma ficha de Diplomacia e 3 Pontos de Vitória.

O segundo estágio concede uma ficha de Diplomacia e 4 Pontos de Vitória.

Regras para 2 Jogadores

As regras para 2 jogadores permanecem inalteradas. Contudo, elas requerem alguns esclarecimentos:

Prejuízos Monetários

- Se a Cidade Livre precisar descartar Moedas, o jogador que estiver controlando a Cidade Livre no turno em questão decide se ela pagará ou contrairá Dívida.
- Se a Cidade Livre colocar uma carta em jogo que causa prejuízo monetário, ambos os jogadores são afetados (o jogador que escolheu a carta para a Cidade Livre não está isento do prejuízo).

Diplomacia

- Se a Cidade Livre colocar uma carta de *Diplomacia* em jogo, ela não participa da resolução de Conflitos na *Era* correspondente, e os dois jogadores enfrentam apenas um ao outro.

Regras para 8 Jogadores

Os seguintes ajustes nas regras permitem uma partida com 8 jogadores.

Prepare uma partida para 7 jogadores (todas as cartas das *Eras I, II e III* do jogo-base, 9 Guildas e 7 cartas pretas de cada *Era*).

No início de cada *Era*, distribua 7 cartas para cada jogador. Cada jogador colocará em jogo 6 cartas, exatamente da mesma forma como ocorre no jogo-base de 7 Wonders.

Observação: a partida com 8 jogadores é designada principalmente para a variante com equipes.

Regras para Jogar em Equipes

Nas partidas com 4, 6 ou 8 jogadores, é possível jogar 7 Wonders com uma variante para equipes de 2 jogadores. Os companheiros de equipe sentam lado a lado.

Resumo de uma Era

Durante a partida, os companheiros de equipe podem se comunicar livremente e mostrar as cartas que possuem na mão (inclusive as cartas de Líderes, se a expansão correspondente for utilizada).

Um jogador deve usar seus próprios recursos antes de comprar dos vizinhos.

É proibido que os companheiros de equipe:

- compartilhem Moedas;
- troquem cartas;
- não paguem pelo comércio entre eles;
- comprem recursos um do outro quando for possível construir uma estrutura por meio de encadeamento.

Quando um jogador colocar em jogo um carta que provoca prejuízo monetário, o companheiro de equipe também sofre o prejuízo.

No jogo em equipes, a resolução de Conflitos e a *Diplomacia* diferem do jogo-base.

Resolução de Conflitos em Equipe

No jogo em equipes, os companheiros não vão à guerra um contra o outro. Cada jogador terá de enfrentar a cidade vizinha que pertença a um oponente.

Observação: na resolução de Conflitos, a quantidade de fichas de Conflito distribuída é dobrada:

- uma vitória na *Era I* concede 2 fichas de *Vitória*, cada uma valendo 1 PV;
- uma vitória na *Era II* concede 2 fichas de *Vitória*, cada uma valendo 3 PV;
- uma vitória na *Era III* concede 2 fichas de *Vitória*, cada uma valendo 5 PV;
- derrotas concedem 2 fichas de *Derrota*, cada uma com valor de -1 PV.

Diplomacia em Equipes

Um jogador que coloca em jogo uma carta com o símbolo  recebe uma ficha de Diplomacia do banco e a coloca em seu tabuleiro.

Na resolução do próximo Conflito, o jogador ainda participa na resolução, mas ele e o oponente recebem apenas uma ficha de Conflito em vez de duas. O uso da ficha de Diplomacia é obrigatório e, em seguida, a ficha é descartada.

Esclarecimentos:

- O uso de uma ficha de Diplomacia por um jogador não afeta seu companheiro de equipe.
- É possível que um jogador vença o Conflito mesmo que tenha jogado uma ficha de Diplomacia.
- Se duas cidades inimigas jogarem fichas de Diplomacia em um Conflito, nenhuma delas recebe fichas de Conflito.

Exemplo: Cirilo e Tânia são companheiros de equipe. Na resolução de Conflitos da Era III, Cirilo usa uma ficha de Diplomacia. Ele perde o Conflito (seu oponente tem superioridade militar): ele pega apenas 1 ficha de Derrota (-1), e seu oponente recebe uma ficha de Vitória (+5). Paralelamente, Tânia vence o Conflito; ela recebe 2 fichas de Vitória (+5), e seu oponente recebe 2 fichas de Derrota (-1).

Fim do Jogo

Cada jogador soma seus Pontos de Vitória e, em seguida, os companheiros de equipe somam seus escores para obter o seu escore de equipe. A equipe com o maior escore vence.

Perguntas Frequentes

- P:** Se um jogador, por meio do Halicarnasso (ou de Salomão), colocar uma carta de Diplomacia em jogo de uma Era já terminada, o que acontece?
- R:** O jogador recebe uma ficha de Diplomacia e terá de usá-la na próxima resolução de Conflitos.
- P:** Na resolução de Conflitos, se Nero me conceder duas vezes 2 Moedas pelas minhas vitórias, Berenice me concede 1 ou 2 Moedas extras?
- R:** Apenas 1 Moeda (a resolução de Conflitos como um todo é considerada um turno).
- P:** O efeito de Berenice é cumulativo com o de outros Líderes que concedem Moedas (Hatshepsut, Diocleciano, Vitruvius etc.)?
- R:** Sim, qualquer recebimento de Moedas do banco recebe um bônus de 1 Moeda, mas esse bônus é limitado a 1 Moeda por turno (no caso de Hatshepsut, por exemplo).
- P:** Imhotep permite que eu reduza o custo em Moedas dos estágios de Petra?
- R:** Não, a redução vale apenas para recursos.

Créditos

Autor: **Antoine Bauza**

Desenvolvimento: «Os Belgas de Sombros», conhecidos como

Cédric Caumont e Thomas Provoost

Arte: **Miguel Coimbra**

Layout: **Alexis Vanmeerbeeck**

Revisão das Regras: Matthieu Bonin, Sylvain Thomas

Tradução para o Inglês: Éric Harlaux

Revisão do Inglês: Éric e Stephanie Franklin

Tradução: **Leonardo Zilio**

Galápagos jogos: **Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli**



7 Wonders: Cidades é um jogo da
REPOS PRODUCTION.
Rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelas - Bélgica
www.rprod.com • +32 471 95 41 32

© REPOS PRODUCTION 2010-2014.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Este material pode ser utilizado apenas para
divertimento privado.

Testadores: Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnous, 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 Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, os membros da Boardgame Society of Grenoble, os jogadores da Ludinord, de Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg- Brunelle, Diego e os jogadores da l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Farges, (Mu)murielle, Cécile-meat-Gruhier e Kevin O'Brien.

Agradecimentos: Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

Esta expansão é dedicada a Esteban Bauza, que nasceu durante os últimos dias de desenvolvimento.

Descrição dos Símbolos



Cada jogador, exceto o que colocou esta carta em jogo (ou construiu o estágio da Maravilha), deve pagar ao banco a quantidade de Moedas indicada. Para cada Moeda não paga, o jogador recebe uma ficha de Dívida.



O jogador recebe uma ficha de *Diplomacia*.

Ao final da Era atual, o jogador descarta essa ficha e não toma parte na resolução de Conflitos. Portanto, a cidade à esquerda do jogador vai à guerra contra a cidade à direita do jogador.

Observação: o efeito das fichas de *Diplomacia* muda quando se usam as regras de equipe.



Ao final da partida, a Máscara permite ao jogador copiar o símbolo científico de uma carta verde presente em uma das duas cidades vizinhas.



A cada turno, o jogador tem um desconto de uma Moeda sobre o primeiro recurso (marrom ou cinza) comprado da cidade vizinha (à esquerda ou à direita, dependendo do símbolo).



A cada turno, a carta produz um recurso à escolha do jogador entre aqueles já produzidos pelas cartas marrons e cinza, e pelo recurso inicial do tabuleiro de Maravilha.



A cada turno, a carta produz um recurso à escolha do jogador entre aqueles não produzidos pelas cartas marrons e cinza, e pelo recurso inicial do tabuleiro da Maravilha.



Cada jogador, exceto o que colocou em jogo esta carta, deve pagar 1 Moeda ao banco para cada ficha de Vitória que possuir.



Cada jogador, exceto o que colocou esta carta em jogo, deve pagar 1 Moeda ao banco para cada estágio construído de sua *Maravilha*.



A carta concede 1 Moeda para cada carta preta presente na cidade do jogador (inclusive ela mesma) no momento em que for colocada em jogo. Ao final da partida, a carta vale 1 Ponto de Vitória para cada carta preta presente na cidade do jogador (inclusive ela mesma).



A carta concede 1 Moeda para cada ficha de Vitória presente na cidade do jogador no momento em que for colocada em jogo. Ao final da partida, a carta vale 1 Ponto de Vitória para cada ficha de Vitória presente na cidade do jogador.



O jogador pega 6 Moedas do banco. Cada um dos vizinhos do jogador pega 1 Moeda do banco.



O jogador pega 9 Moedas do banco. Cada um dos vizinhos do jogador pega 2 Moedas do banco.



A partir do momento em que esta carta entrar em jogo, o jogador pode construir seus estágios da Maravilha sem pagar o seu custo em recursos.



A carta concede 1 Ponto de Vitória para cada ficha de Vitória presente nas duas cidades vizinhas.

LÍDERES



A partir do momento em que esta carta entrar em jogo, os montantes de Moeda recebidos do banco são aumentados em 1. Esse aumento é limitado a 1 Moeda por turno.



O jogador pode construir gratuitamente uma carta preta por *Era*.



A partir do momento em que esta carta entrar em jogo, ela concede 2 Moedas para cada carta preta que o jogador construir.



Cada carta preta vale 1 Ponto de Vitória no fim do jogo.



A partir do momento em que esta carta entrar em jogo, cada ficha de Derrota vale como um símbolo de Escudo para as resoluções de Conflitos futuras.