

# 7 Wonders



## Set Up

---

### Jugadores

- Tablero de Maravilla (Día/Noche - Todos los jugadores el mismo)
- 3 monedas

### Mesa

- Reserva de Monedas
- Reserva de Marcadores de Conflicto
- 3 mazos de Eras separados (I, II, III) según el número de jugadores
- Mazo Era III: Cartas Moradas = Nº Jugadores + 2

## Fases del juego

---

Se juegan 3 rondas, una por cada Era, donde a cada jugador se le reparten 7 cartas del Mazo de Era correspondiente.

Cada Era tiene 6 turnos con los siguiente pasos:

- Elegir una carte de la mano
- Jugar esa carta
  - Construir estructura (Sola una igual por ciudad)
  - Desarrollar Maravilla (De izquierda a derecha)
  - Vender
- Pasar tu mano de cartas

*La última carta se descarta sin ningún tipo de compensación.*

**Al final de cada Era se resuelven los Conflictos Militares.**

## Fin de la partida

---

**Finaliza al terminar la Era III**

**Puntos:**

- Etapas de Maravilla construidas
- 1 punto por cada 3 Monedas
- Resultado de los Conflicto Militares
- Cartas Azules, Amarillas, Moradas y Verdes

## Conceptos

---

**Vecino:** Jugadores a tu izquierda y derecha

**Ciudad:** Tus avances, incluidos Maravilla y Estructuras construidas

**Conflictos Militares:** Al final de cada Era se comprueba el poder militar entre todos los *Vecinos*. Por cada derrota, el Jugador obtiene un -1 y por cada Victoria, el Jugador obtiene una cantidad de puntos dependiendo de la Era en juego (I: 1 / II: 3 / III: 5). En caso de empate no se reciben puntos de ningún tipo.