

ANTOINE BAUZA

TM

7 WONDERS

"Tutto ciò che di buono offre la terra si riversa in città." (Pericle)



*Sei il leader di una delle sette città più illustri dell'Antichità.
Sviluppa la tua città realizzando scoperte scientifiche, conquiste militari,
accordi commerciali e strutture prodigiose per condurla alla gloria!
Nel contempo, però, tieni d'occhio i progressi dei tuoi vicini: condividono le tue stesse ambizioni!
La tua meraviglia riuscirà a trascendere i millenni che verranno?*

PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita si svolge in 3 round, chiamati Epoche, durante i quali i giocatori giocheranno contemporaneamente delle carte una alla volta per sviluppare la propria Città. Queste carte rappresentano i diversi Edifici che potranno costruire: produzione risorse, civili, commerciali, militari, scientifici e gilde.

Alla fine di ogni Epoca, i giocatori si fronteggeranno in guerra con i propri due vicini. Concluse le 3 Epoche, i giocatori conteranno i punti vittoria forniti dalla propria Città, Meraviglia, efficacia militare e Tesoro. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

COMPONENTI

- 7 plance della Meraviglia
- 148 carte Epoca: 49 carte Epoca I, 49 carte Epoca II e 50 carte Epoca III
- 78 Monete: 54 Monete di valore 1 e 24 Monete di valore 3
- 48 segnalini Conflitto Militare: 24 Sconfitta e 24 Vittoria (8 per Epoca)
- 1 blocchetto segnapunti
- 3 schede Descrizione degli Effetti
- 1 scheda Elenco delle Carte e delle Concatenazioni
- 1 regolamento

ELEMENTI DI GIOCO

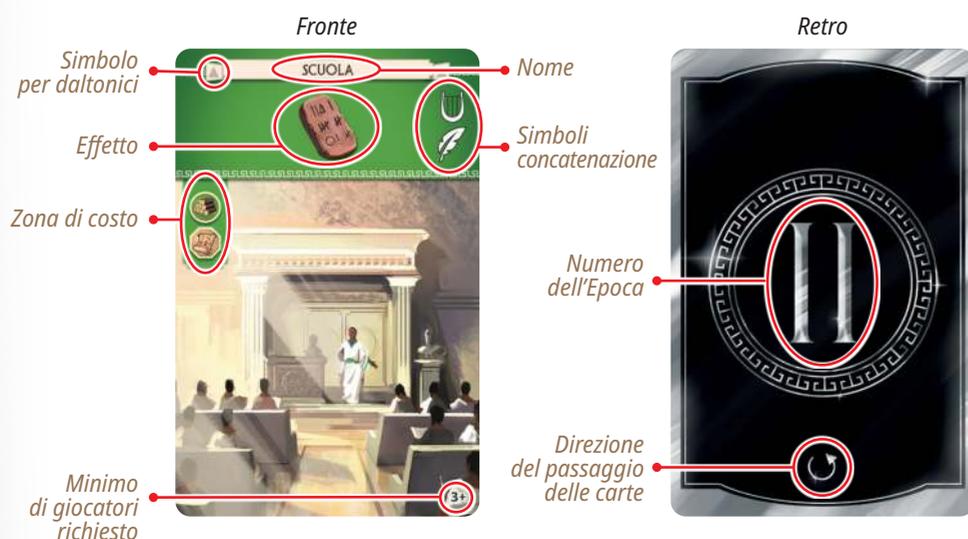
CARTE EPOCA

Le carte Epoca rappresentano gli Edifici che i giocatori potranno costruire durante la partita. Il retro di ogni carta indica a quale Epoca appartiene la carta (Epoca I, Epoca II o Epoca III).

Ci sono sette tipi diversi di carte:

- Le carte **Marroni** (Materie Prime) forniscono **risorse comuni**: Argilla (🟠), Pietra (🟤), Minerale (⬛) e Legno (🟢).
- Le carte **Grigie** (Manufatti) forniscono **risorse rare**: Vetro (🟦), Tessuto (🟪) e Papiro (🟡).
- Le carte **Blu** (Edifici Civili) forniscono **punti vittoria** (1).
- Le carte **Gialle** (Edifici Commerciali) forniscono **vantaggi commerciali**.
- Le carte **Rosse** (Edifici Militari) aumentano la **potenza militare** (🛡️).
- Le carte **Verdi** (Edifici Scientifici) forniscono **progressi scientifici** in tre campi: 🧪, 📖 e ✂️.
- Le carte **Viola** (Gilde) forniscono **punti vittoria** (1) in base a determinate condizioni.

Sul fronte di ogni carta Epoca si trovano una zona di costo, un effetto, un nome, un simbolo per daltonici, eventualmente uno o due simboli concatenazione e un numero minimo di giocatori richiesto. Sul retro invece si trovano il numero dell'Epoca e la direzione verso la quale passare le carte.



PLANCIA DELLA MERAVIGLIA

Ogni plancia rappresenta una Meraviglia che i giocatori potranno costruire durante la partita. Le Meraviglie hanno un lato **Giorno** (☀️) e un lato **Notte** (🌙) i quali mostrano due, tre oppure quattro diversi stadi di costruzione.

Ogni stadio di costruzione ha un costo e un effetto.

La plancia della Meraviglia fornirà anche una risorsa di partenza.



SEGNALINI CONFLITTO MILITARE

I segnalini Conflitto Militare rappresentano le vittorie e le sconfitte militari. Ci sono quattro tipi di segnalini Conflitto Militare:

- Segnalini Sconfitta Militare -1
- Segnalini Vittoria Militare +1
- Segnalini Vittoria Militare +3
- Segnalini Vittoria Militare +5



MONETE

Le Monete possedute da ogni giocatore rappresentano il suo **Tesoro**. Hanno un valore di 1 oppure di 3.

Nota: In questo regolamento, nella dicitura "X Monete", la "X" corrisponde al valore totale delle Monete. In altre parole "Prendi X Monete" significa che un giocatore prende un totale di Monete pari al valore di X.

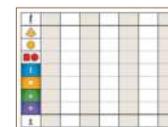
SCHEDE DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI

Queste schede forniscono una spiegazione completa di tutti i simboli che si trovano nel gioco.



BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Questo blocchetto viene usato alla fine della partita per conteggiare i punti vittoria dei giocatori e determinare un vincitore.



ELENCO DELLE CARTE E DELLE CONCATENAZIONI

Questa scheda riassuntiva è a disposizione di tutti i giocatori.



SIMBOLI PER DALTONICI

Per venire incontro a tutti i tipi di daltonismo, a ogni colore delle carte utilizzato nel gioco corrisponde un simbolo.

- Marrone
- ◆ Grigio
- Blu
- Giallo
- ✕ Rosso
- ▲ Verde
- ★ Viola

PREPARAZIONE

1 Approntare le **carte Epoca**:

- Separare le carte Epoca in tre mazzi: Epoca I, Epoca II ed Epoca III.
- Per ogni Epoca, dividere le carte a seconda del numero minimo di giocatori richiesto e conservare le carte con un numero **pari o inferiore** al numero di giocatori. Rimettere le altre carte nella scatola, non verranno usate durante la partita.

Esempio: In una partita a 5 giocatori, conserva le carte con 3+, 4+ e 5+ in ogni mazzo delle carte Epoca.

- Prendere tutte le carte **Viola** dal mazzo dell'Epoca III, pescarne casualmente a faccia in giù un ammontare pari al **numero di giocatori +2** e aggiungerle al mazzo dell'Epoca III. Rimettere le altre carte **Viola** nella scatola, non verranno usate durante la partita.

Esempio: In una partita a 5 giocatori, pesca casualmente 7 carte Viola (5 giocatori +2).

- Mescolare singolarmente ogni mazzo di carte Epoca e metterli a faccia in giù al centro del tavolo.

- ## 2
- Ogni giocatore prende casualmente una **plancia della Meraviglia** e la colloca di fronte a sé, scegliendo il proprio lato preferito (Giorno ☀ oppure Notte 🌙).

*Nota: Per le prime partite, è consigliabile usare il lato **Giorno** delle plance della Meraviglia. Per qualsiasi partita successiva, si può scegliere liberamente di mescolare i lati **Giorno** e **Notte**. Si può anche scegliere la propria plancia della Meraviglia invece di distribuirle casualmente.*

- ## 3
- Ogni giocatore prende **3 Monete** (di valore 1) e le colloca sulla propria plancia della Meraviglia. Queste Monete formano il proprio Tesoro iniziale. Collocare le Monete rimaste al centro del tavolo a formare la **riserva delle Monete**.

- ## 4
- Collocare tutti i segnalini **Conflitto Militare** al centro del tavolo a formare la **riserva dei segnalini Conflitto Militare**.

- ## 5
- Tutti gli altri componenti del gioco vengono rimessi nella scatola e non verranno usati durante questa partita.



ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER 5 GIOCATORI



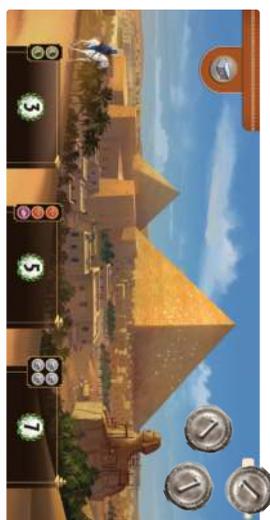
Pila degli scarti

4 Riserva dei segnalini Conflitto Militare

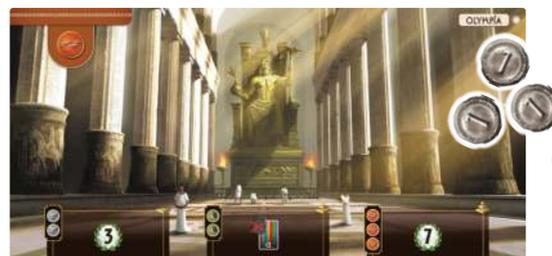


1 Carte Epoca

3 Riserva delle Monete

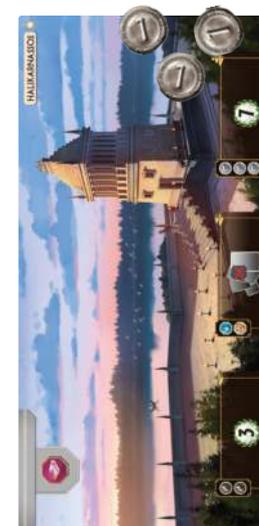


Il vicino alla tua sinistra



2 La tua Meraviglia

3 Il tuo Tesoro



Il vicino alla tua destra

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si svolge in **tre round consecutivi**: Epoca I, Epoca II e infine Epoca III. Ogni round si svolge in maniera simile e i punti vittoria vengono conteggiati alla fine dell'Epoca III.

Definizioni:

Vicini: Il termine "vicini" si riferisce al giocatore direttamente alla propria destra e al giocatore direttamente alla propria sinistra.

Città: Il termine "Città" si riferisce alle proprie strutture, che includono la Meraviglia e gli edifici costruiti.

PANORAMICA DI UN'EPOCA

All'inizio di ogni Epoca, prendere il mazzo di carte corrispondente (I, II oppure III) e distribuire a ogni giocatore **7 carte** a faccia in giù. Queste carte formeranno la **mano di partenza** del giocatore.

Ogni Epoca è composta da **6 turni** durante i quali i giocatori giocheranno **simultaneamente**. Un turno comprende tre passi, i quali vengono svolti in quest'ordine:

1. Scegliere una carta
2. Giocare la carta
3. Passare la mano

1. SCEGLIERE UNA CARTA

Valutare le carte nella propria mano senza mostrarle agli altri giocatori. Sceglierne 1 tra quelle e collocarla a faccia in giù davanti a sé. Mettere da parte le carte rimanenti a faccia in giù. Verranno usate successivamente.

2. GIOCARE LA CARTA

Quando **tutti** i giocatori hanno scelto una carta, la giocano **simultaneamente**. È possibile usare questa carta per completare **1 sola azione** tra quelle elencate di seguito:

- A. Costruire l'Edificio sulla propria carta
- B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia
- C. Vendere la carta

Nota: All'inizio della prima partita, è consigliabile prestare attenzione alle azioni di tutti, giocando uno dopo l'altro, per familiarizzare con il gioco.

A. Costruire l'Edificio sulla propria carta

Per costruire l'Edificio sulla propria carta, pagare qualsiasi costo elencato sulla carta e collocarla a faccia in su al di sopra della propria plancia della Meraviglia (vedere *Costruire in 7 Wonders* alle pagine 6-7). Una volta costruito, l'Edificio rimarrà nella propria Città fino alla fine della partita.

Importante: Non è permesso costruire due Edifici identici, vale a dire che nella stessa Città non possono coesistere due carte con lo stesso nome.

COLLOCARE CARTE NELLA PROPRIA CITTÀ

Impilare le carte con lo stesso colore assicurandosi che i loro effetti siano visibili e allo stesso modo impilare le risorse sopra alla propria risorsa di partenza. (Vedere esempio a pagina 8.)

B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia

Per costruire uno stadio della propria Meraviglia, pagare **solo** il costo mostrato sulla propria **plancia della Meraviglia** per quello stadio (vedere *Costruire in 7 Wonders* alle pagine 6-7).

Mettere a faccia in giù sotto alla plancia la propria carta in modo che metà della carta sia coperta dallo stadio della Meraviglia che si sta costruendo. L'effetto di questo stadio è ora disponibile per il resto della partita.



Nota: È possibile usare una carta qualsiasi per costruire uno stadio della Meraviglia; quella carta non ha altro uso se non rendere disponibile l'effetto di quello stadio.

Gli **stadi della Meraviglia** possono essere costruiti in **qualsiasi Epoca** durante la partita. In altre parole, è possibile costruire il primo stadio della Meraviglia nell'Epoca I, II o III. Tuttavia, gli stadi della propria Meraviglia **devono essere costruiti da sinistra verso destra** (lo stadio 1 prima dello stadio 2 e lo stadio 2 prima dello stadio 3).

Nota: Costruire gli stadi della propria Meraviglia è **facoltativo**.

C. Vendere la carta

Per ottenere Monete è possibile vendere la propria carta. Per fare ciò, scartare a faccia in giù la propria carta al centro del tavolo (in una pila che andrà a formare la **pila degli scarti**), prendere **3 Monete** dalla riserva e aggiungerle al proprio Tesoro.

3. PASSARE LA MANO

Quando tutti i giocatori hanno completato la propria azione, ogni giocatore prende le carte che non ha scelto e le passa al vicino alla propria sinistra (durante le Epoche I e III) oppure al vicino alla propria destra (durante l'Epoca II). **La direzione verso la quale vengono passate le carte** è mostrata sul retro delle carte Epoca.

Ogni giocatore riceverà quindi una mano di carte dal proprio vicino: queste carte formeranno la sua nuova mano di carte per il turno successivo. A ogni turno i giocatori avranno 1 carta in meno, fino ad arrivare ad averne solo 2 nell'ultimo turno.

SESTO E ULTIMO TURNO

All'inizio del sesto e ultimo turno di ogni Epoca, ogni giocatore riceverà una mano di 2 carte dal proprio vicino. Scegliere 1 di quelle carte e scartare a faccia in giù l'altra nella pila degli scarti. Le carte scartate non forniscono alcuna Moneta.

Giocare la sesta e ultima carta come di norma.

Proseguire con la Risoluzione dei Conflitti Militari.

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI MILITARI

Ogni Epoca termina con la Risoluzione dei Conflitti Militari.

Contare tutti i simboli militari  sulle carte costruite e quelli che si trovano sulla propria plancia della Meraviglia, se ce ne sono, per determinare la propria **potenza militare**. Successivamente, comparare la propria potenza militare totale con quella di ognuno dei propri vicini.

Per **ogni** vicino:

- Se le potenze militari sono **equivalenti**, nessuno prende segnalini.
- Se la propria potenza militare è **inferiore**, prendere 1 segnalino Sconfitta Militare.
- Se la propria potenza militare è **superiore**, prendere 1 segnalino Vittoria Militare.



Sconfitta



Epoca I



Epoca II



Epoca III

Dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari, l'Epoca attuale termina e si prosegue con l'Epoca successiva.

Dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari nell'Epoca III, proseguire con la *Fine della Partita* (vedere a pagina 8).

Esempio: Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 4. La potenza militare del vicino alla tua sinistra è 5 e la potenza militare di quello alla tua destra è 2. Subisci una sconfitta contro il vicino alla tua sinistra e prendi quindi 1 segnalino Sconfitta Militare. Esci invece vincitore dal conflitto contro il vicino alla tua destra e prendi quindi 1 segnalino Vittoria Militare dell'Epoca II.

Il vicino alla tua sinistra



Potenza militare = 5

La tua Città nell'Epoca II



Potenza militare = 4

Il vicino alla tua destra



Potenza militare = 2



Sconfitta



Vittoria



COSTRUIRE IN 7 WONDERS

Durante l'intera partita, è possibile costruire **Edifici** oppure **stadi della Meraviglia**. Per fare ciò, si deve pagare il costo di costruzione corrispondente, mostrato nella zona di costo della carta o dello stadio della Meraviglia che si intende costruire.

Promemoria: *Non è permesso costruire due Edifici identici, vale a dire che nella stessa Città non possono coesistere due carte con lo stesso nome.*

Ci sono diversi tipi di costi:

- A. Nessun costo
- B. Costo in Monete
- C. Costo in risorse
- D. Costo di concatenazione gratuito

A. NESSUN COSTO

Se la zona di costo è vuota, la carta è **gratuita** e non richiede alcuna risorsa o Moneta per essere costruita.



B. COSTO IN MONETE

Alcune carte costano 1 Moneta. Quando si costruisce l'Edificio sulla carta, prendere 1 Moneta dal proprio Tesoro e collocarla nella riserva.



C. COSTO IN RISORSE

Alcune carte e stadi della Meraviglia richiedono 1 o più risorse per poter essere costruiti. Si possono usare le risorse prodotte dalla propria Città **e/o** acquistare risorse dai propri vicini.

Importante: *Le risorse usate per la costruzione non vengono mai perse e possono essere nuovamente usate nei turni successivi.*



Usare le risorse prodotte dalla propria Città

Un giocatore produce **1 risorsa per ogni simbolo risorsa mostrato nella propria Città**: la risorsa di partenza sulla plancia della Meraviglia, le carte **Grigie**, **Marroni** e **Gialle** e alcuni stadi della Meraviglia.

Ogni simbolo risorsa può essere usato solo una volta per turno.

Esempio: *Produci 2 Pietre, 1 Minerale e 1 Papiro. Puoi quindi costruire la Caserma visto che la tua Città produce 1 Minerale oppure lo Scrittorio visto che la tua Città produce anche 1 Papiro. Tuttavia, non puoi costruire la Torre di Guardia dato che non produci Argilla.*



Acquistare risorse da una Città vicina

Se la propria Città non produce le risorse necessarie per costruire una carta o uno stadio della Meraviglia, è bene controllare le Città vicine: se esse forniscono le risorse che servono al giocatore, egli può acquistare queste risorse da loro.

Per ogni risorsa acquistata, dare **2 Monete** al proprietario della risorsa.

Quel giocatore conserva la propria carta e può comunque usare le risorse che sono state appena comprate.

Ogni simbolo risorsa può essere acquistato solo **1 volta per turno dallo stesso giocatore**.
Le risorse devono essere usate nello stesso turno nel quale sono state acquistate.

Le risorse che è possibile acquistare dai propri vicini includono:

- La risorsa di partenza sulla loro plancia della Meraviglia;
- Le risorse sulle loro carte **Marroni**;
- Le risorse sulle loro carte **Grigie**.

È **impossibile** acquistare risorse prodotte dalle loro carte **Gialle** o dagli **stadi** della loro Meraviglia.

Se i vicini hanno una carta che produce **1 risorsa a scelta** tra due risorse mostrate, si può scegliere quale acquistare, **a prescindere da cosa abbia scelto il proprio vicino**.

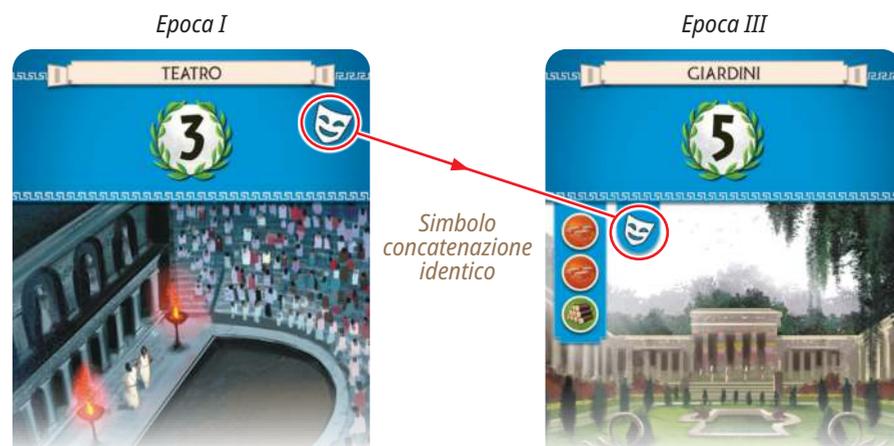
Note:

- Per acquistare risorse, si devono spendere le Monete richieste all'inizio del proprio turno.
- Non è possibile usare le Monete ricevute dagli altri giocatori durante lo stesso turno.
- Non è possibile acquistare risorse da un Edificio che il proprio vicino ha costruito in quello stesso turno.
- Non è possibile impedire a un giocatore di acquistare risorse.
- Entrambi i vicini possono acquistare la stessa risorsa dalla Città di un giocatore.

D. COSTO DI CONCATENAZIONE GRATUITO

A partire dall'Epoca II, alcune carte hanno una **condizione di costruzione gratuita** mostrata come un **simbolo concatenazione**. Se un giocatore ha precedentemente costruito una carta con lo stesso simbolo nella parte in alto a destra, può costruire questa carta **gratuitamente**.

Esempio: Se hai costruito il Teatro nella tua Città nell'Epoca I, puoi costruire i Giardini nell'Epoca III gratuitamente, visto che possiedi il simbolo concatenazione corrispondente.



Note:

- Se non si possiede il simbolo che corrisponde alla concatenazione di una carta, si può comunque costruire la carta pagando il suo costo in risorse.
- Alcune carte permettono l'accesso a due concatenazioni; in questo caso, saranno presenti due simboli nell'angolo in alto a destra della carta.



DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, produci 1 risorsa indicata.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, produci 1 risorsa a tua scelta tra quelle indicate.



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria indicato.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, aumenta la tua potenza militare del numero di simboli militari indicato.



Alla fine della partita, ottieni i simboli scientifici indicati e aggiungili alla tua collezione di carte **Verdi**.



Alla fine della partita, ottieni 1 simbolo scientifico a tua scelta tra quelli indicati e aggiungilo alla tua collezione di carte **Verdi**.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente il numero di Monete indicato (dalla riserva) e aggiungilo al tuo Tesoro.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, puoi acquistare risorse comuni (Legno, Pietra, Minerale e Argilla) dal tuo vicino (a destra o a sinistra in base alle frecce) per 1 Moneta invece che 2.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, puoi acquistare risorse rare (Vetro, Tessuto e Papiro) dai tuoi vicini per 1 Moneta invece che 2.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente il numero di Monete indicato (dalla riserva) per ogni carta di questo colore nella tua Città e in quella dei tuoi vicini. Vengono contate anche le carte di questo colore che i tuoi vicini hanno costruito in quello stesso turno.



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria indicato per ogni carta di questo colore nella Città dei tuoi vicini.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria per ogni carta **Marrone**, **Grigia** e **Viola** (inclusa questa) nella tua Città.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente il numero di Monete indicato (dalla riserva) per ogni carta di questo colore nella tua Città. In aggiunta, **alla fine della partita**, ottieni il numero di punti vittoria indicato per ognuna di quelle carte nella tua Città.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 1 Moneta (dalla riserva) per ogni carta **Gialla** (inclusa questa) nella tua Città.

In aggiunta, **alla fine della partita**, ottieni 1 punto vittoria per ogni carta **Gialla** nella tua Città.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 3 Monete (dalla riserva) per ogni stadio costruito della tua Meraviglia.

In aggiunta, **alla fine della partita**, ottieni 1 punto vittoria per ogni stadio costruito della tua Meraviglia.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria per ogni stadio della Meraviglia costruito nella tua Città e in quella dei tuoi vicini.



Alla fine della partita, ottieni 7 punti vittoria **solo** se **tutti** gli stadi della tua Meraviglia sono stati costruiti.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **puoi giocare l'ultima carta Epoca di ogni Epoca**, seguendo le regole standard, invece di scartarla. Questa carta è considerata come appartenente a un nuovo turno e viene giocata **dopo** che tutti gli altri giocatori hanno giocato la loro ultima carta.



Alla fine del turno in cui questo simbolo è entrato in gioco, scegli 1 carta dalla pila degli scarti e costruiscila gratuitamente.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **puoi costruire la prima carta Epoca di ogni colore gratuitamente**.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **puoi costruire la prima carta Epoca di ogni Epoca gratuitamente**.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **puoi costruire l'ultima carta Epoca di ogni Epoca gratuitamente**.

Hai bisogno di un chiarimento su un effetto?

Consulta la pagina di supporto all'indirizzo

www.7wonders.net/faq

oppure scansiona questo codice:



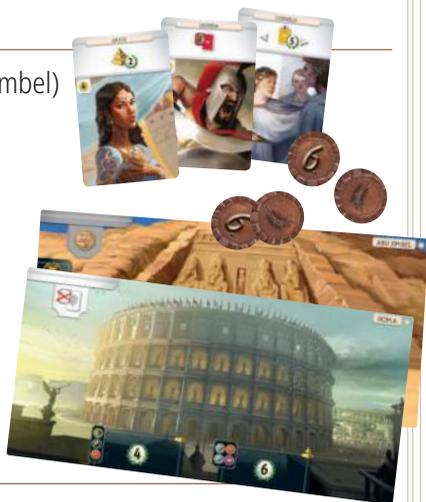
ANTOINE BAUZA™
7 WONDERS™

LEADERS

"La politica è l'arte di governare sugli uomini liberi." (Aristotele)

COMPONENTI

- 2 plance della Meraviglia (Roma e Abu Simbel)
- 55 carte Leader suddivise in 3 mazzi:
 - Standard (34 carte)
 - Esperto ♣ (15 carte)
 - Cities ♠ (6 carte bonus)
- 18 Monete di valore 6
- 1 blocchetto segnapunti
- 3 schede Descrizione dei Nuovi Effetti
- 1 regolamento



PANORAMICA

Questa espansione di *7 Wonders* offre l'opportunità di mettere dei grandi condottieri al comando della propria civiltà: i **Leader**.

Rappresentati da 55 nuove carte, questi comandanti influenzeranno la crescita delle Città, ognuno nel suo modo specifico.

Questa espansione altera leggermente le regole base di *7 Wonders*, ma le condizioni di vittoria rimangono le medesime.

ELEMENTI DI GIOCO

PLANCE DELLA MERAVIGLIA

Roma e **Abu Simbel** possono essere usate solamente nelle partite con l'espansione *Leaders*.

CARTE LEADER

Ogni carta **Leader** rappresenta uno specifico comandante.

Queste carte non sono considerate carte Epoca e mostrano un retro differente. Il loro costo deve sempre essere pagato in Monete.

***Nota:** Le 6 carte bonus Cities possono essere usate solamente nelle partite con le espansioni Cities e Leaders.*

MONETE

Le nuove Monete di valore 6 vengono aggiunte alla riserva.

***Nota:** In questo regolamento, nella dicitura "X Monete", la "X" corrisponde al valore totale delle Monete. In altre parole "Prendi X Monete" significa che un giocatore prende un totale di Monete pari al valore di X.*

BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Questo blocchetto viene usato per conteggiare i punti vittoria ottenuti nelle partite con le espansioni *Leaders*, *Cities* e *Armada*.

SCHEDE DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

Queste schede forniscono una spiegazione completa di tutti i nuovi simboli che si trovano nel gioco.

PREPARAZIONE

La preparazione segue le regole standard di *7 Wonders* con una singola eccezione: all'inizio della partita, i giocatori ricevono **6 Monete** (invece di 3).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo svolgimento del gioco segue le regole standard di *7 Wonders* con l'aggiunta di due nuove fasi:

- A. Selezione (all'inizio della partita)
- B. Reclutamento (all'inizio di ogni Epoca)

A. SELEZIONE

Distribuire **4 carte Leader** casuali a ogni giocatore, senza rivelarle. I **Leader** rimanenti vengono rimessi **nella scatola**.

Nota: Per le prime partite con l'espansione Leaders, è consigliabile usare solo le carte Leader Standard.

Dopo aver familiarizzato con questa espansione, è possibile aggiungere anche le carte Leader Esperto.

- Simultaneamente, ogni giocatore sceglie **1 carta Leader** dalla propria mano e la colloca a faccia in giù davanti a sé.
- Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta, ogni giocatore passa la propria mano **al vicino alla propria destra**, mantenendola a faccia in giù.
- Ripetere i due passi precedenti finché ogni giocatore non riceve 1 sola carta dal proprio vicino.

Alla fine di questa fase, ogni giocatore avrà una mano di **4 carte Leader**.

Adesso può avere inizio l'Epoca I.



B. RECLUTAMENTO

All'inizio di ogni Epoca, durante questa fase, ogni giocatore sceglie simultaneamente **1 carta Leader** dalla propria mano e la colloca a faccia in giù davanti a sé.

Le carte **Leader** possono essere giocate in tre modi diversi:

- A. Reclutare il Leader
- B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia
- C. Vendere il Leader

A. Reclutare il Leader

Per reclutare il **Leader**, rivelare la carta e pagare il suo costo in Monete (rimettendole nella riserva), poi collocarla a faccia in su a fianco della propria plancia della Meraviglia. Da adesso in poi, è possibile beneficiare degli effetti di quel **Leader**.

Il costo di alcuni **Leader** varia in base all'**Epoca attuale**.



Di conseguenza, è necessario pagare 1 Moneta nell'Epoca I, 2 Monete nell'Epoca II e 3 Monete nell'Epoca III.

***Nota:** Per facilitare il posizionamento, è consigliabile collocare Annibale e Cesare tra le carte Rosse (Edifici Militari) ed Euclide, Tolomeo e Pitagora tra le carte Verdi (Edifici Scientifici) con il simbolo corrispondente.*

B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia

È possibile usare il **Leader** per costruire uno stadio della propria Meraviglia seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

C. Vendere il Leader

È possibile vendere il **Leader** per prendere **3 Monete** dalla riserva e aggiungerle al proprio Tesoro seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

Dopo il Reclutamento, l'Epoca prosegue seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

Ogni giocatore deve mantenere i propri Leader rimanenti a faccia in giù davanti a sé; saranno usati nel corso dei prossimi Reclutamenti.

RECLUTAMENTO NELL'EPOCA III

Durante il Reclutamento all'inizio dell'Epoca III, ogni giocatore avrà 2 carte **Leader** davanti a sé. Dovrà quindi **scegliere 1** di quelle carte da giocare normalmente e rimettere il **Leader** non scelto nella scatola.

***Nota:** Il giocatore con il lato Notte della Meraviglia Roma mantiene tutti i Leader davanti a sé, anche quello non scelto nell'Epoca III.*



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari. Si procede al conteggio dei punti vittoria seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dai propri **Leader**.

Espansione Cities

Espansione Armada

*Totale per partite a squadre
(Cities e/o Armada)*

CHIARIMENTO SULLE CARTE VERDI

In questa espansione, è possibile avere più **simboli scientifici identici** rispetto al gioco base.

Per ogni tipo di simbolo, controllare quanti simboli identici si possiedono e consultare la tabella seguente per calcolare i propri punti vittoria:

<i>Numero di simboli identici</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>Punti vittoria</i>	1	4	9	16	25	36	49	64	81



RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratori: **Miguel Coimbra, Etienne Hebinger & Dimitri Chappuis**
Sviluppo e Pubblicazione: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"
e il **team di Repos Production**. Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2011. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgio
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Il contenuto di questo prodotto può essere usato
esclusivamente per intrattenimento privato.



7 WONDERS™ LEADERS

DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

Leader Standard



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, puoi costruire le carte **Viola** gratuitamente.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, recluta i tuoi prossimi **Leader** gratuitamente.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, puoi acquistare 1 risorsa **dalla riserva** al costo di 1 Moneta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che ottieni 1 segnalino Vittoria Militare.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che costruisci una carta **Gialla**.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che costruisci una carta attraverso una concatenazione gratuita.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, paga 1 risorsa in meno (a tua scelta) per costruire le carte del colore specificato.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, paga 1 risorsa in meno (a tua scelta) per costruire gli stadi della tua Meraviglia.



Alla fine della partita, ottieni 2 punti vittoria per ogni stadio costruito della tua Meraviglia.



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria indicato per ogni carta del colore specificato nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria indicato per ogni set completo di carte Epoca dei colori specificati nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni segnalino Vittoria Militare che possiedi.



Alla fine della partita, ottieni 3 punti vittoria aggiuntivi per ogni set completo di 3 simboli scientifici diversi nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni set di 3 Monete nel tuo Tesoro.

Leader Esperto



Quando questo simbolo entra in gioco, ottieni immediatamente 1 segnalino Vittoria Militare dell'Epoca attuale.



Quando questo simbolo entra in gioco, scarta immediatamente **tutti** i segnalini Sconfitta Militare che possiedi. **Tutti gli altri giocatori** scartano 1 loro segnalino Vittoria Militare (a loro scelta).



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, prendi 1 Moneta aggiuntiva quando prendi Monete dalla riserva.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per vicino per turno**, prendi 1 Moneta (dalla riserva) **dopo** aver acquistato una risorsa da quel vicino.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, ogni volta che ottieni 1 segnalino Sconfitta Militare durante la Risoluzione dei Conflitti Militari, dai quel segnalino al vicino vincitore.



Alla fine della partita, puoi sostituire 1 simbolo scientifico nella tua Città o sui tuoi Leader con un simbolo scientifico a tua scelta.



Alla fine della partita, ottieni 1 simbolo scientifico aggiuntivo del tipo di cui ne possiedi **di più**.
In caso di pareggio, scegli 1 simbolo scientifico tra quelli in pareggio.



Alla fine della partita, ottieni 6 punti vittoria se non possiedi segnalini Sconfitta Militare.



Alla fine della partita, ottieni 7 punti vittoria se questo è l'**unico Leader** a faccia in su nella tua Città.



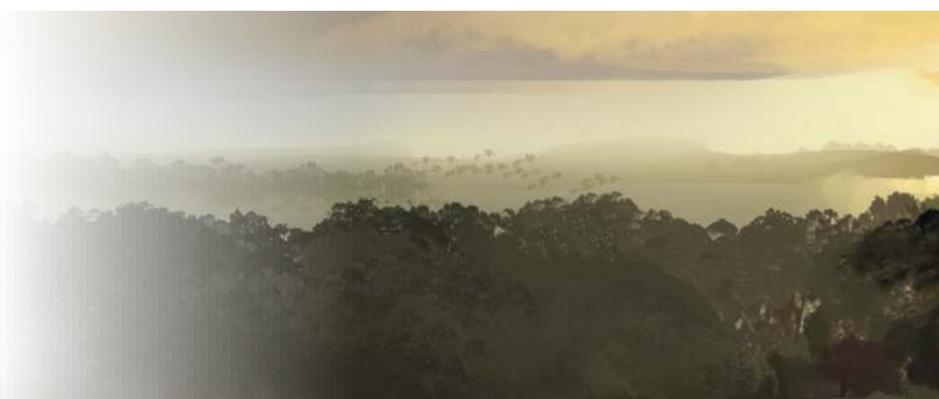
Alla fine della partita, per ogni **coppia di segnalini Vittoria Militare identici** che possiedi, ottieni un ammontare di punti vittoria pari al valore di quei segnalini (1, 3 o 5).



Alla fine della partita, ottieni 5 punti vittoria **solo** se possiedi più Monete nel tuo Tesoro rispetto ai tuoi vicini (presi singolarmente).



Alla fine della partita, ottieni 5 punti vittoria **solo** se possiedi più carte del colore specificato nella tua Città rispetto ai tuoi vicini (presi singolarmente).



Leader Bonus Cities

Se stai giocando una partita di 7 *Wonders* con le espansioni **Leaders e Cities**, puoi includere questi **Leader** bonus nel mazzo di carte **Leader** utilizzato.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 4 Monete (dalla riserva). **Tutti gli altri giocatori** perdono un ammontare di Monete pari all'Epoca attuale (1, 2 o 3).



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, ogni volta che costruisci uno stadio della tua Meraviglia prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) e **tutti gli altri giocatori** perdono 1 Moneta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per Epoca**, puoi costruire 1 carta **Nera** gratuitamente.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che costruisci una carta **Nera**.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi 1 segnalino Diplomazia (dalla riserva) e colloca sulla tua Meraviglia.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria per ogni carta **Nera** nella tua Città.



Meraviglie



Non produci risorse di partenza, ma recluti **tutti** i tuoi **Leader** gratuitamente.



Non produci risorse di partenza, ma recluti **tutti** i tuoi **Leader** pagando 2 Monete in meno rispetto al loro costo iniziale. I tuoi vicini reclutano **tutti** i loro **Leader** pagando 1 Moneta in meno.



Quando questo simbolo entra in gioco, pesca immediatamente 4 carte **Leader** casuali tra quelle **nella scatola** e aggiungile alla tua mano di **Leader**.



Quando questo simbolo entra in gioco, recluta immediatamente 1 **Leader aggiuntivo** pagandone il costo.



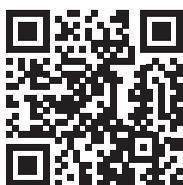
Quando questo simbolo entra in gioco, scegli 1 tuo **Leader** precedentemente reclutato e colloca a faccia in giù nell'apposito spazio sulla tua plancia della Meraviglia. Non puoi più beneficiare degli effetti di quel **Leader**.

Alla fine della partita, ottieni un ammontare di punti vittoria pari al doppio del costo di quel **Leader**.

***Nota:** Se il Leader scelto ha un costo variabile in base all'Epoca attuale, ottieni 6 punti vittoria alla fine della partita.*



Hai bisogno di un chiarimento su un effetto?
Consulta la pagina di supporto all'indirizzo
www.7wonders.net/faq
oppure scansiona questo codice:



ANTOINE BAUZA
7 WONDERS™

ARMADA

"Ci sono tre tipi di uomini: i vivi, i morti e quelli che vanno per mare." (Aristotele)



PANORAMICA

Con questa espansione di *7 Wonders* sarà possibile imbarcarsi alla conquista dei mari grazie alle nuove plance del Cantiere Navale individuali!

24 nuove carte Epoca e 27 nuove carte Isola introdurranno effetti mai visti prima migliorando l'esperienza di gioco e l'interazione tra i giocatori.

Questa espansione altera leggermente le regole base di *7 Wonders*, ma le condizioni di vittoria rimangono le medesime.

Questa espansione introduce inoltre una variante (per 4 o 6 giocatori) che permette di giocare a squadre.

COMPONENTI

- 1 plancia della Meraviglia (Siracusa)
- 7 plance del Cantiere Navale
- 28 miniature Flotta (7 per 4 colori)
- 40 segnalini Conflitto Navale:
 - 22 segnalini Vittoria Navale
 - 18 segnalini Sconfitta Navale
- 8 segnalini Conflitto Militare:
 - 4 segnalini Vittoria Militare
 - 4 segnalini Sconfitta Militare
- 2 segnalini Incursione
- 6 Monete di valore 6
- 24 carte Armada (8 per Epoca)
- 27 carte Isola (9 per livello)
- 1 blocchetto segnapunti
- 3 schede Descrizione dei Nuovi Effetti
- 1 regolamento

ELEMENTI DI GIOCO

PLANCIA DELLA MERAVIGLIA

Siracusa può essere usata solamente nelle partite con l'espansione *Armada*.



PLANCE DEL CANTIERE NAVALE

Le plance del Cantiere Navale rappresentano il progredire delle Flotte dei giocatori nel corso della partita. Ogni plancia è suddivisa in 4 percorsi marittimi (**Rosso**, **Giallo**, **Blu** e **Verde**), ciascuno dei quali è suddiviso in 7 caselle, molte delle quali dotate di un effetto.

Ogni plancia del Cantiere Navale mostra 1 simbolo Meraviglia 🏛️ su uno dei suoi percorsi marittimi. La sua posizione varia da plancia a plancia.

Costo di costruzione navale

Effetto

Casella di partenza della Flotta

Simbolo Meraviglia

Percorsi marittimi

COLORBLIND FRIENDLY

Per venire incontro a tutti i tipi di daltonismo, a ogni colore dei percorsi marittimi corrisponde un simbolo.

✕ Rosso ● Giallo
| Blu ▲ Verde

Nota: Gli effetti delle caselle sono identici in ogni plancia del Cantiere Navale. A cambiare sono solo i costi di costruzione e il posizionamento del simbolo Meraviglia.

MINIATURE FLOTTA

Le miniature tracciano la posizione delle Flotte dei giocatori (**Rosse**, **Gialle**, **Blu** e **Verdi**) sulle loro plance dei Cantieri Navali.



CARTE ARMADA

Le carte Epoca di questa espansione rappresentano una nuova categoria di Edifici e vengono aggiunte alle carte Epoca del gioco base.

Nota: Per semplificare, le carte Epoca dell'espansione *Armada* hanno il simbolo ♣️ nell'angolo in basso a sinistra.



CARTE ISOLA

Le carte Isola sono una nuova categoria di carte: non sono considerate carte Epoca e mostrano un retro differente. Esistono **3 livelli** diversi di carte Isola, ciascuno dei quali è dotato di un effetto unico.



SEGNALINI CONFLITTO NAVALE

I segnalini Conflitto Navale rappresentano le vittorie e le sconfitte marittime.

Ci sono due tipi di segnalino Conflitto Navale:

- Segnalini Sconfitta Navale (di valore -1, -2 e -3).
- Segnalini Vittoria Navale (di valore 1, 3, 5 e 7).



SEGNALINI INCURSIONE

Questi segnalini rappresentano il nuovo effetto di IncurSIONe.



BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Questo blocchetto viene usato per conteggiare i punti vittoria ottenuti nelle partite con le espansioni *Armada*, *Cities* e *Leaders*.

SCHEDE DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

Queste schede forniscono una spiegazione completa di tutti i nuovi simboli che si trovano nel gioco.

PREPARAZIONE

La preparazione segue le regole standard di *7 Wonders* con le seguenti eccezioni:

- Approntare le **carte Epoca**:

1. Separare le **carte Epoca** di questa espansione in tre mazzi (Epoca I, Epoca II ed Epoca III), poi mescolare ciascun mazzo.

Nota: In una partita a 3 giocatori, rimuovere le 5 carte *Armada* con il simbolo **4+** nell'angolo in basso a destra.

2. Per ogni Epoca, pescare casualmente a faccia in giù un ammontare di **carte Armada** pari al **numero di giocatori**. Mettere le altre carte **fuori dal gioco**; non verranno usate durante la partita.
 3. Aggiungere le carte selezionate ai mazzi dell'Epoca corrispondente, poi mescolare ogni mazzo di carte Epoca.
- Dividere le **carte Isola** a seconda del livello. Mescolare singolarmente ogni mazzo delle carte Isola e metterli a faccia in giù al centro del tavolo.
 - Ogni giocatore prende casualmente **1 plancia del Cantiere Navale** e la colloca verticalmente a destra della sua plancia della Meraviglia. Ogni giocatore prende anche **1 miniatura Flotta di ogni colore** e le colloca nella casella di partenza del colore corrispondente sulla propria plancia del Cantiere Navale.
 - Collocare tutti i segnalini **Conflitto Navale** e **IncurSIONe** al centro del tavolo.
 - Aggiungere le **Monete** e i **segnalini Conflitto Militare** aggiuntivi alle rispettive riserve.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo svolgimento del gioco segue le regole standard di *7 Wonders* con l'aggiunta di cinque nuove regole:

- A. Turno Aggiuntivo
- B. Costruzione Navale
- C. Risoluzione dei Conflitti Navali
- D. Incursione
- E. Vendere la Carta

A. TURNO AGGIUNTIVO

All'inizio di ogni Epoca, ogni giocatore riceve **8 carte** (invece di 7 come nel gioco base). Durante ogni Epoca, di conseguenza, ogni giocatore giocherà 1 turno aggiuntivo.

B. COSTRUZIONE NAVALE

Se lo desidera, ogni volta che un giocatore costruisce una carta Epoca **Rossa**, **Gialla**, **Blu** o **Verde** oppure uno stadio della propria Meraviglia, può effettuare una **costruzione navale**.

Una costruzione navale permette di migliorare la propria **Flotta**:

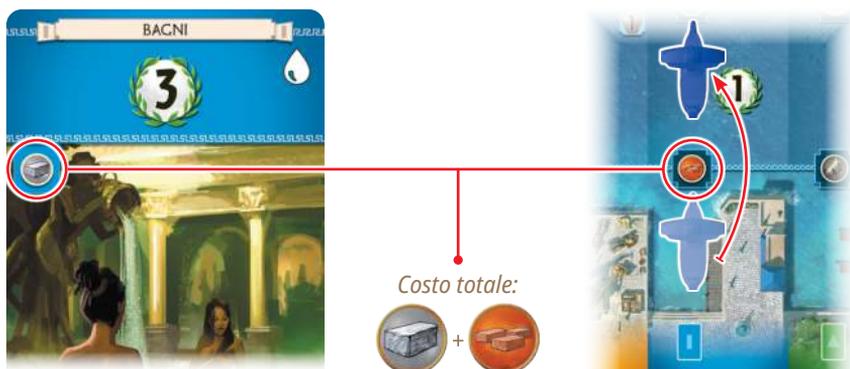
- Flotta **Rossa**: Determina la potenza navale durante i **Conflitti Navali**.
- Flotta **Gialla**: Apre nuove **rotte commerciali**.
- Flotta **Blu**: Fornisce **punti vittoria** aggiuntivi.
- Flotta **Verde**: Permette l'esplorazione di **Isole sconosciute**.

Carta Epoca

Quando un giocatore costruisce una carta Epoca **Rossa**, **Gialla**, **Blu** o **Verde**, può effettuare anche una costruzione navale e migliorare la **Flotta dello stesso colore** della carta appena costruita.

Per farlo, il giocatore **paga simultaneamente il costo della carta e il costo di costruzione navale**, poi muove di 1 casella la miniatura Flotta del colore corrispondente nella sua plancia del Cantiere Navale.

***Esempio:** Costruisci una carta Blu, che costa 1 Pietra, quindi puoi effettuare una costruzione navale dello stesso colore, il cui costo è di 1 Argilla. Di conseguenza, per completare entrambe le costruzioni devi pagare 1 Pietra e 1 Argilla.*



***Importante:** Il costo di costruzione di un Edificio (o dello stadio di una Meraviglia) e il costo di costruzione navale sono **sempre pagati simultaneamente**. Tuttavia, gli effetti di un Edificio (o dello stadio di una Meraviglia) sono **sempre applicati** prima degli effetti di una costruzione navale.*

Quando un giocatore costruisce gratuitamente una carta Epoca **Rossa, Gialla, Blu** o **Verde** tramite un costo di **concatenazione** (o l'effetto di Olympia), può comunque effettuare una costruzione navale pagando il suo costo e seguendo le regole descritte precedentemente.

Importante: *Le carte che vengono costruite gratuitamente dalla pila degli scarti (tramite Halikarnassos, Salomone...) **non permettono mai** di effettuare una costruzione navale.*

Stadio della Meraviglia

Ogni plancia del Cantiere Navale mostra 1 simbolo Meraviglia  sulla casella di partenza di **uno** tra i suoi percorsi marittimi (**Rosso, Giallo, Blu** o **Verde**). Quel simbolo indica la **Flotta associata alla propria Meraviglia**.

Quando un giocatore costruisce uno stadio della propria Meraviglia, può effettuare anche una costruzione navale e migliorare la **Flotta associata alla propria Meraviglia**.

Per farlo, il giocatore **paga simultaneamente il costo dello stadio della Meraviglia e il costo di costruzione navale**, poi muove di 1 casella la miniatura **Flotta associata alla propria Meraviglia** nella sua plancia del Cantiere Navale.

Esempio: *Costruisci il primo stadio della tua Meraviglia, che costa 2 Pietra, quindi puoi effettuare una costruzione navale relativa alla tua Flotta Rossa (associata alla tua Meraviglia), il cui costo è di 1 Legno. Di conseguenza, per completare entrambe le costruzioni devi pagare 2 Pietra e 1 Legno.*



Descrizione delle plance del Cantiere Navale

Percorso marittimo Rosso

Il percorso marittimo **Rosso** fornisce simboli navali che aumentano la propria **potenza navale**.

La potenza navale fornita dalla propria Flotta **Rossa** è pari al valore mostrato dal simbolo navale  sulla casella in cui si trova la miniatura.

***Esempio:** La tua Flotta Rossa si trova sulla terza casella del tuo percorso marittimo Rosso. La tua **potenza navale** aumenta di 2.*



Percorso marittimo Giallo

Il percorso marittimo **Giallo** mostra il proprio **livello commerciale**. Inoltre, fornisce **Monete** e aumenta i **Tributi** per gli altri giocatori.

LIVELLO COMMERCIALE

Il livello commerciale fornito dalla propria Flotta **Gialla**, che impedisce la perdita di Monete, è pari al valore mostrato dal simbolo anfora  sulla casella in cui si trova la miniatura.

TRIBUTO

Alla fine del turno in cui la Flotta **Gialla** di un giocatore ha raggiunto una casella con il simbolo tributo , quel giocatore richiede un Tributo. Quando avviene, tutti i giocatori **tranne lui** perdono l'ammontare di Monete indicato **meno il loro livello commerciale** (rimettendole nella riserva).

***Esempio:** La Flotta Gialla di un tuo avversario raggiunge la quinta casella del suo percorso marittimo Giallo, quindi alla fine del turno richiede un Tributo di 2 Monete. La tua Flotta Gialla si trova nella seconda casella del tuo percorso marittimo Giallo, quindi perdi 1 Moneta: 2 (il Tributo richiesto dall'avversario) **meno** 1 (il tuo livello commerciale).*



Chiarimenti:

- Gli effetti dei Tributi sono applicati sempre alla fine del turno. È possibile perdere Monete ottenute durante il medesimo turno.
- Se alla fine dello stesso turno vengono richiesti più Tributi, soltanto il maggiore viene applicato (ignorare ogni altro Tributo).
- Se il proprio livello commerciale è pari o superiore al Tributo richiesto, non viene persa alcuna Moneta.

Percorso marittimo Blu

Il percorso marittimo **Blu** fornisce **punti vittoria** che saranno contati al termine della partita.

L'ammontare di **punti vittoria** fornito dalla propria Flotta **Blu** è pari al valore mostrato dal simbolo punti vittoria  sulla casella in cui si trova la miniatura.

***Esempio:** Alla fine della partita, la tua Flotta Blu si trova sulla terza casella del tuo percorso marittimo. Di conseguenza, ottieni 2 punti vittoria.*



Percorso marittimo Verde

Il percorso marittimo **Verde** permette di **esplorare Isole** di 3 livelli diversi.

Quando la propria Flotta **Verde** raggiunge una casella con il simbolo Isola , è possibile esplorare una nuova Isola (del **livello indicato** dal simbolo) e beneficiare dei suoi effetti.

Esistono due situazioni diverse:

- **Nel turno attuale, c'è 1 solo giocatore che sta esplorando un'Isola di un certo livello.**
In questo caso, quel giocatore pesca 4 carte Isola del livello corrispondente.
- **Nel turno attuale, ci sono più giocatori che stanno esplorando un'Isola di un certo livello.**
In questo caso, distribuire a faccia in giù le carte Isola del livello corrispondente a quei giocatori in modo che ognuno di essi ne riceva un pari ammontare. Le carte in eccesso non vengono distribuite.

Tra le carte ricevute, il giocatore ne **sceglie 1** e la colloca sotto al lato destro della propria plancia del Cantiere Navale, in modo che soltanto l'effetto sia visibile. Le carte non scelte vengono rimescolate nel mazzo corrispondente.

***Esempio:** Nello stesso turno, la tua Flotta Verde e quella di un tuo avversario raggiungono la terza casella del proprio percorso marittimo Verde. Ci sono 9 carte Isola di livello 1, quindi ciascuno di voi ne ottiene 4 (la carta rimanente non viene distribuita).*



Chiarimenti:

- Il livello delle carte Isola **non dipende dall'Epoca attuale**: è possibile esplorare un'Isola di livello 2 durante l'Epoca I e viceversa.
- Non è possibile acquistare le risorse prodotte dalle carte Isola dei propri vicini.

C. RISOLUZIONE DEI CONFLITTI NAVALI

Alla fine di ogni Epoca, **dopo** la Risoluzione dei Conflitti Militari, è necessario svolgere la **Risoluzione dei Conflitti Navali**.

Per determinare la propria potenza navale, contare tutti i **simboli navali**  sulle **carte** costruite e quelli che si trovano sulla propria **plancia della Meraviglia**, sulla propria **plancia del Cantiere Navale** e sulle proprie **Isole**, se ce ne sono.

Successivamente, comparare la propria potenza navale con quella di **tutti** gli altri giocatori.

A partire dall'ultimo giocatore (con potenza navale inferiore), **poi al primo** (con potenza navale maggiore) **e infine al secondo giocatore**, distribuire segnalini Conflitto Navale in base alle loro posizioni:

- **Ultimo:** 1 segnalino **Sconfitta Navale** (-1, -2 o -3 a seconda dell'Epoca attuale).
- **Primo:** 1 segnalino **Vittoria Navale** (3, 5, o 7 a seconda dell'Epoca attuale).
- **Secondo:** 1 segnalino **Vittoria Navale** (1, 3, o 5 a seconda dell'Epoca attuale).

Chiarimento: *Durante la Risoluzione dei Conflitti Navali, è possibile che un giocatore non prenda alcun segnalino.*

		<i>Ultimo</i>	<i>Primo</i>	<i>Secondo</i>
				
<i>Epoca I</i>				
<i>Epoca II</i>				
<i>Epoca III</i>				

SITUAZIONI DI PARITÀ

- Se si verifica una parità per l'**ultima posizione**, ogni giocatore in parità prende **1 segnalino Sconfitta Navale** dell'Epoca attuale.
- Se si verifica una parità per la **prima posizione**, ogni giocatore in parità prende **1 segnalino Vittoria Navale per la seconda posizione**. Di conseguenza, i giocatori in **seconda posizione** non prendono **alcun segnalino**.
- Se si verifica una parità per la **seconda posizione**, i giocatori in parità non prendono **alcun segnalino**.

Chiarimento: *Se tutti i giocatori hanno la stessa potenza navale, nessuno di essi prende alcun segnalino Vittoria o Sconfitta Navale.*

D. INCURSIONE



Alcune carte **Rosse** innescano delle Incursioni che obbligano la risoluzione di un **terzo Conflitto Militare**.

Quando un giocatore innesca un'Incursione, prende immediatamente 1 segnalino Incursione (dalla riserva) e lo cede al giocatore indicato dal simbolo. Alla fine dell'Epoca attuale, il giocatore che ha innescato l'Incursione svolge la Risoluzione dei Conflitti Militari con i suoi due vicini, ma **anche con il giocatore che possiede il suo segnalino Incursione**, seguendo le regole standard.

Dopo che la Risoluzione dei Conflitti Militari è terminata, i segnalini Incursione vengono **scartati** e rimessi nella riserva.

Chiarimenti:

- *Durante la stessa Epoca, è possibile essere il bersaglio di 2 Incursioni diverse. In questo caso, alla fine di quell'Epoca quel giocatore dovrà risolvere 4 Conflitti Militari.*
- *I segnalini Diplomazia (delle espansioni Cities e Leaders) non hanno alcun effetto sulle Incursioni, che **devono** comunque essere risolte.*

E. VENDERE LA CARTA

Ogni volta che un giocatore vende una carta, applica **1** dei seguenti effetti:



Prendere 3 Monete dalla riserva.

oppure

Muovere la propria Flotta **Gialla** di 1 casella senza pagare alcun costo di costruzione navale.

In caso di conflitti di tempistica, risolvere sempre gli effetti nell'ordine seguente:

1. Pagare i costi di costruzione (*per carte, Meraviglie o percorsi marittimi*)
2. Muovere le miniature Flotta
3. Applicare gli effetti delle carte Epoca (*tranne perdere Monete*)
4. Applicare gli effetti della plancia del Cantiere Navale (*tranne perdere Monete*)
5. Costruire carte dalla pila degli scarti (*tranne costruzione navale*)
6. Perdere Monete



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari e Navali.

Si procede al conteggio dei punti vittoria seguendo le regole standard di *7 Wonders*, con la seguente eccezione: **ogni carta Viola può valere un massimo di 10 punti vittoria.**

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dalle proprie carte **Blu** e dalla propria **Flotta Blu**.

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dai propri **Conflitti Navali**.

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dalle proprie **carte Isola**.

Espansione Cities

Espansione Leaders

Totale per partite a squadre

Icona di un soldato									
Icona di un triangolo giallo									
Icona di un cerchio giallo e un quadrato grigio									
Icona di un cerchio rosso e un cerchio rosso									
Icona di un rettangolo blu con un punto bianco									
Icona di un rettangolo arancione con un punto bianco									
Icona di un triangolo verde									
Icona di una stella viola									
Icona di un triangolo invertito grigio									
Icona di un volto grigio									
Icona di un rettangolo blu con un punto bianco e un rettangolo grigio con un punto bianco									
Icona di un cerchio grigio con un punto bianco									
Icona di un simbolo sigma (Σ)									

CHIARIMENTO SULLE CARTE VERDI

In questa espansione, è possibile avere **più simboli scientifici identici** rispetto al gioco base.

<i>Numero di simboli identici</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
<i>Punti vittoria</i>	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

** Ogni giocatore ottiene un totale di punti vittoria pari al numero di simboli scientifici identici moltiplicato per sé stesso (10 simboli identici forniscono $10 \times 10 = 100$ punti vittoria).*

PARTITA A SQUADRE

Nel caso di 4 o 6 giocatori, è possibile giocare a una partita a squadre di *7 Wonders*. Le squadre sono composte da 2 giocatori, ciascuno dei quali deve sedersi **a fianco del suo compagno di squadra**. Lo svolgimento del gioco segue le regole standard di *Armada* con le seguenti eccezioni:

PANORAMICA DI UN'EPOCA

Durante la partita, è possibile parlare liberamente con il proprio compagno di squadra e mostrarsi a vicenda le carte nella propria mano (comprese le eventuali carte Leader, qualora si utilizzi quell'espansione).

RESTRIZIONI PER COMPAGNI DI SQUADRA:

- Usare sempre le proprie risorse prima di comprarle dai propri vicini.
- Durante una costruzione, non è possibile scegliere di non pagare il costo di concatenazione (se possibile).
- Non è possibile prestarsi Monete.
- Non è possibile scambiarsi carte.
- Quando viene costruito un Edificio che innesca una perdita di Monete, anche il proprio compagno di squadra subisce quella perdita.

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI MILITARI

Nelle partite a squadre, **i compagni di squadra non entrano in conflitto tra loro**. Ogni giocatore confronta la propria potenza militare con quella del **vicino avversario e raddoppia i segnalini Conflitto Militare ottenuti**:

- Se le potenze militari sono **equivalenti**, **nessuno** prende segnalini.
- Se la propria potenza militare è **inferiore**, prendere **2 segnalini Sconfitta Militare**.
- Se la propria potenza militare è **superiore**, prendere **2 segnalini Vittoria Militare** corrispondenti all'Epoca attuale.

***Esempio:** Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 2 mentre quella del tuo vicino avversario è 3. Subisci una sconfitta e prendi quindi 2 segnalini Sconfitta Militare, mentre il tuo vicino avversario prende 2 segnalini Vittoria Militare dell'Epoca II.*



RISOLUZIONE DEI CONFLITTI NAVALI

I Conflitti Navali sono risolti **individualmente** seguendo le regole standard. Anche le situazioni di parità sono risolte individualmente, **indipendentemente dalle squadre**.

TRIBUTI E PIRATI

I Tributi e le perdite di Monete innescati dai simboli 🌐 🏴‍☠️ sono applicati a tutti i giocatori, **indipendentemente dalle squadre**.

CARTE ARMADA

Durante una partita a squadre, le carte che bersagliano il giocatore a destra del vicino alla propria destra ➡➡ o il giocatore a sinistra del vicino alla propria sinistra ⚡ seguono le regole standard, **indipendentemente dalle squadre**.

Le carte che innescano un'Incursione 🏴‍☠️ seguono le regole standard, **indipendentemente dalle squadre**, ma forniscono **1 solo** segnalino Vittoria o Sconfitta militare ai giocatori (invece di 2 come nei Conflitti Militari standard delle partite a squadre).

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari e Navali. Si procede al conteggio dei punti vittoria seguendo le regole standard di *Armada*.

Sommare i punti vittoria ottenuti dai compagni di squadra. **La squadra con il punteggio più alto vince la partita. Se si verifica una parità**, vince la squadra con il Tesoro totale maggiore. Se la parità permane, tutte le squadre in parità condividono la vittoria.

ESPANSIONI ARMADA E CITIES

Se si sta giocando con le espansioni *Armada* e *Cities*, all'inizio di ogni Epoca, ogni giocatore riceve **9 carte** (invece di 7 come nel gioco base). Inoltre, i **Debiti** vengono applicati per **ogni Tributo richiesto e ogni perdita di Monete che non viene risolta**. In questi casi, un giocatore deve prendere **1 segnalino Debito di valore -1 per ogni Moneta che non può (o non vuole) perdere**.

Hai bisogno di un chiarimento su un effetto?

Consulta la pagina di supporto all'indirizzo

www.7wonders.net/faq

oppure scansiona questo codice:



RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratori: **Etienne Hebinge**, **Dimitri Chappuis** & **Cyril Nouvel**

Sviluppo e Pubblicazione: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombremos »

e il **team di Repos Production**. Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2018. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgio

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Il contenuto di questo prodotto può essere usato esclusivamente per intrattenimento privato.



7 WONDERS™

ARMADA

DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

 Indica il giocatore a **destra del vicino alla tua destra**.

 Indica il giocatore a **sinistra del vicino alla tua sinistra**.



Indica il tuo **livello commerciale**. Il suo valore è mostrato nel simbolo e dipende dalla casella del percorso marittimo in cui si trova la tua Flotta **Gialla**.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 1 segnalino Incursione (dalla riserva) e cedilo al giocatore indicato.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, aumenta la tua potenza navale del valore mostrato dal simbolo navale indicato.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, durante ogni Risoluzione dei Conflitti Navali puoi scegliere se partecipare o meno. Se scegli di non partecipare, la tua potenza navale viene ignorata e non prendi alcun segnalino Conflitto Navale.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, puoi acquistare 1 risorsa dal giocatore indicato al costo di 1 Moneta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **2 volte per turno**, puoi acquistare 1 risorsa dal giocatore indicato al costo di 1 Moneta.



Alla fine della partita, ottieni 1 simbolo scientifico aggiuntivo del tipo di cui ne possiedi **di più**. **In caso di pareggio**, scegli 1 simbolo scientifico tra quelli in pareggio.



Quando questo simbolo entra in gioco, pesca la prima carta Isola del livello indicato (1, 2 o 3) e collocala a faccia in su sotto al lato destro della tua plancia del Cantiere Navale. Da adesso in poi, benefici dei suoi effetti.



Alla fine del turno in cui questo simbolo è entrato in gioco, esplora 1 Isola del livello indicato.



Alla fine della partita, ottieni 2 punti vittoria per ogni carta Isola che possiedi (compresa questa).



Alla fine della partita, scegli 1 colore. Ottieni 1 punto vittoria per ogni carta Epoca del colore scelto nella tua Città.



Quando questo simbolo entra in gioco, muovi la tua miniatura Flotta del colore indicato di 1 casella, senza pagare alcun costo di costruzione navale.



Quando questo simbolo entra in gioco, muovi 1 tua miniatura Flotta (a tua scelta) di 1 casella, senza pagare alcun costo di costruzione navale.

Chiarimento: Quando costruisci una carta con questo simbolo, puoi effettuare una costruzione navale seguendo le regole standard e poi applicare questo effetto per poter effettuare una costruzione navale gratuita. Di conseguenza, è possibile effettuare più costruzioni navali nello stesso turno.



Quando questo simbolo entra in gioco, muovi 2 o 3 tue miniature Flotte **diverse** (a tua scelta) di 1 casella, senza pagare alcun costo di costruzione navale.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, paga 1 risorsa in meno (a tua scelta) quando effettui le costruzioni navali. Devi comunque pagare ogni costo in Monete senza alcuno sconto.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 1 Moneta (dalla riserva) **dopo** ogni volta che hai mosso una tua miniatura Flotta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, non possiedi più una Flotta associata alla tua Meraviglia. **Invece**, ogni volta che costruisci uno stadio della tua Meraviglia, muovi 1 tua miniatura Flotta (a tua scelta) di 1 casella senza pagare alcun costo di costruzione navale.



Alla fine del turno in cui questo simbolo è entrato in gioco, richiedi un Tributo del valore indicato: tutti i giocatori **tranne te** perdono l'ammontare di Monete indicato **meno** il loro livello commerciale (rimettendole nella riserva).



Quando questo simbolo entra in gioco, tutti i giocatori **tranne te** perdono un ammontare di monete pari al loro livello commerciale.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, sei protetto (non perdi alcuna Moneta) da tutte le perdite di Monete causate da Tributi o carte Pirata innescati dagli altri giocatori.



Alla fine della partita, ottieni un ammontare di punti vittoria pari al doppio del tuo livello commerciale.

Ordine di Risoluzione degli Effetti

1. Pagare i costi di costruzione (per carte, Meraviglie o percorsi marittimi)
2. Muovere le miniature Flotta
3. Applicare gli effetti delle carte Epoca (tranne perdere Monete)
4. Applicare gli effetti della plancia del Cantiere Navale (tranne perdere Monete)
5. Costruire carte dalla pila degli scarti (tranne costruzione navale)
6. Perdere Monete

Risoluzione dei Conflitti Navali

ANTOINE BAUZA TM

7 WONDERS

CITIES

"Questa città è quello che è perché i suoi cittadini sono quello che sono."
(Platone)



COMPONENTI

- 2 plance della Meraviglia (Byzantium e Petra)
- 42 carte Cities (14 per Epoca)
- 4 segnalini Diplomazia
- 26 segnalini Debito (22 di valore -1 e 4 di valore -5)
- 6 Monete di valore 6
- 1 blocchetto segnapunti
- 3 schede Descrizione dei Nuovi Effetti
- 1 regolamento

PANORAMICA

Debiti, saccheggi, diplomazia... Con questa espansione di *7 Wonders* sarà possibile svelare molte altre facce delle grandi civiltà dell'Antichità. 42 nuove carte Epoca e 2 nuove plance della Meraviglia introdurranno effetti mai visti prima.

Questa espansione altera leggermente le regole base di *7 Wonders*, ma le condizioni di vittoria rimangono le medesime.

Questa espansione introduce inoltre una variante (per 4 o 6 giocatori) che permette di giocare a squadre.

ELEMENTI DI GIOCO

PLANCE DELLA MERAUVIGLIA



Byzantium e **Petra** possono essere usate solamente nelle partite con l'espansione *Cities*.

CARTE CITIES

Le carte **Nere** rappresentano una nuova categoria di Edifici e vengono aggiunte alle carte Epoca del gioco base.

Note:

- Per semplificare, le carte Epoca dell'espansione *Cities* hanno il simbolo nell'angolo in basso a sinistra.
- Per venire incontro a tutti i tipi di daltonismo, le carte Nere hanno il simbolo .

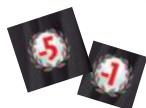


Simbolo per daltonici

Simbolo espansione Cities

SEGNALINI DEBITO

Questi segnalini rappresentano i Debiti contratti dai giocatori nel corso della partita e hanno un valore negativo (-1 o -5).



SEGNALINI DIPLOMAZIA

Questi segnalini rappresentano il nuovo effetto di Diplomazia.



MONETE

Le nuove Monete di valore 6 vengono aggiunte alla riserva.



***Nota:** In questo regolamento, nella dicitura "X Monete", la "X" corrisponde al valore totale delle Monete. In altre parole "Prendi X Monete" significa che un giocatore prende un totale di Monete pari al valore di X.*

BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Questo blocchetto viene usato per conteggiare i punti vittoria ottenuti nelle partite con le espansioni *Cities*, *Leaders* e *Armada*.

SCHEDE DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

Queste schede forniscono una spiegazione completa di tutti i nuovi simboli che si trovano nel gioco.

PREPARAZIONE

La preparazione del gioco segue le regole standard di *7 Wonders* con le seguenti eccezioni:

- Approntare le **carte Epoca**:
 1. Separare le carte **Nere** in tre mazzi (Epoca I, Epoca II ed Epoca III), poi mescolare ciascun mazzo.
 2. Per ogni Epoca, pescare casualmente a faccia in giù un ammontare di carte **Nere** pari al **numero di giocatori**. Mettere le altre carte **fuori dal gioco**; non verranno usate durante la partita.
 3. Mescolare le carte **Viola** del gioco base, poi pescarne casualmente a faccia in giù un ammontare pari al **numero di giocatori +2**.
 4. Aggiungere le carte **Nere** e **Viola** selezionate ai mazzi dell'Epoca corrispondente, poi mescolare ogni mazzo di carte Epoca.
- Collocare tutti i segnalini **Debito** e **Diplomazia** al centro del tavolo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo svolgimento del gioco segue le regole standard di *7 Wonders* con l'aggiunta di tre nuove regole:

- A. Turno Aggiuntivo
- B. Perdere Monete e Debiti
- C. Diplomazia

A. TURNO AGGIUNTIVO

All'inizio di ogni Epoca, ogni giocatore riceve **8 carte** (invece di 7 come nel gioco base). Durante ogni Epoca, di conseguenza, ogni giocatore giocherà 1 turno aggiuntivo.

B. PERDERE MONETE E DEBITI

Alcune carte **Nere** innescano una perdita di Monete  per tutti gli altri giocatori. Queste Monete vengono sempre perse **alla fine del turno**, dopo che tutti hanno giocato una carta e pagato gli eventuali costi di costruzione.

Ogni volta che un giocatore deve perdere Monete  (rimettendole nella riserva), **deve prendere 1 segnalino Debito di valore -1 per ogni Moneta che non può (o non vuole) perdere**. Può scegliere di prendere Debiti anche se ha Monete a sufficienza nel suo Tesoro. È possibile risolvere una perdita con qualsiasi combinazione di Monete perse e Debiti presi.

Importante:

- *I Debiti presi non possono mai essere pagati.*
- *La perdita di Monete avviene sempre **dopo** il guadagno di Monete.*

Alla fine della partita, ogni giocatore sottrae punti vittoria pari alla somma dei propri segnalini Debito.

C. DIPLOMAZIA

Alcune carte **Nere**, così come la Meraviglia **Byzantium**, conferiscono un segnalino Diplomazia.

Grazie a questo segnalino, un giocatore **non partecipa ai conflitti** durante la Risoluzione dei Conflitti Militari e non prende alcun segnalino Conflitto Militare (né Vittoria né Sconfitta). Di conseguenza, i suoi vicini sono considerati adiacenti tra loro e si sfideranno seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

Un giocatore che possiede un segnalino Diplomazia è **obbligato** a usarlo durante la Risoluzione dei Conflitti Militari dello stesso round in cui l'ha ottenuto, anche se la sua potenza militare è più alta di quella dei suoi vicini. Dopo averlo usato, il segnalino Diplomazia viene scartato.

***Chiarimento:** È possibile accumulare più segnalini Diplomazia, ma è obbligatorio scartarne 1 alla fine di ogni Risoluzione dei Conflitti Militari.*

Nel caso in cui ci siano solo 2 giocatori a partecipare alla Risoluzione dei Conflitti Militari, entrambi si sfidano una sola volta e ottengono 1 solo segnalino Conflitto Militare a testa.

Esempio: Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 2. La potenza militare del vicino alla tua sinistra è 5 e la potenza militare di quello alla tua destra è 4. Possiedi 1 segnalino Diplomazia, quindi non partecipi ai conflitti né prendi segnalini. I tuoi vicini confrontano le loro potenze militari e prendono i relativi segnalini **Conflitto Militare**.

Il vicino alla tua sinistra



Vittoria

La tua Città nell'Epoca II



Il vicino alla tua destra



Sconfitta

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari. Si procede al conteggio dei punti vittoria seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

Nota: Per semplificare, conteggiare i propri Debiti nella linea "Monete" del blocchetto segnapunti.

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dalle proprie carte **Nere**.

Espansione Leaders

Espansione Armada

Totale per partite a squadre

CHIARIMENTO SULLE CARTE VERDI

In questa espansione, è possibile avere più simboli scientifici identici rispetto al gioco base.

Numero di simboli identici	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Punti vittoria	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Ogni giocatore ottiene un totale di punti vittoria pari al numero di simboli scientifici identici moltiplicato per sé stesso (10 simboli identici forniscono $10 \times 10 = 100$ punti vittoria).

PARTITA A SQUADRE

Nel caso di 4 o 6 giocatori, è possibile giocare a una partita a squadre di 7 *Wonders*. Le squadre sono composte da 2 giocatori, ciascuno dei quali deve sedersi a fianco del suo compagno di squadra.

Lo svolgimento del gioco segue le regole standard di *Cities* con le seguenti eccezioni:

PANORAMICA DI UN'EPOCA

Durante la partita, è possibile parlare liberamente con il proprio compagno di squadra e mostrarsi a vicenda le carte nella propria mano (comprese le eventuali carte Leader, qualora si utilizzi quell'espansione).

RESTRIZIONI PER COMPAGNI DI SQUADRA:

- Usare sempre le proprie risorse prima di comprarle dai propri vicini.
- Durante una costruzione, non è possibile scegliere di non pagare il costo di concatenazione (se possibile).
- Non è possibile prestarsi Monete.
- Non è possibile scambiarsi carte.
- Quando viene costruito un Edificio che innesca una perdita di Monete, anche il proprio compagno di squadra subisce quella perdita.

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI MILITARI

Nelle partite a squadre, i compagni di squadra non entrano in conflitto tra loro. Ogni giocatore confronta la propria potenza militare con quella del vicino avversario e raddoppia i segnalini Conflitto Militare ottenuti:

- Se le potenze militari sono **equivalenti**, nessuno prende segnalini.
- Se la propria potenza militare è **inferiore**, prendere **2 segnalini Sconfitta Militare**.
- Se la propria potenza militare è **superiore**, prendere **2 segnalini Vittoria Militare** corrispondenti all'Epoca attuale.

Esempio: Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 2 mentre quella del tuo vicino avversario è 5. Subisci una sconfitta e prendi quindi 2 segnalini Sconfitta Militare, mentre il tuo vicino avversario prende 2 segnalini Vittoria Militare dell'Epoca II.

Il tuo vicino avversario



Vittoria



La tua Città nell'Epoca II



Sconfitta



Il tuo compagno di squadra



DIPLOMAZIA

Durante la Risoluzione dei Conflitti Militari, un giocatore che possiede un segnalino Diplomazia deve usare il suo effetto solo su sé stesso (non sull'intera squadra) e poi scartarlo. Quando lo fa, confronta comunque la propria potenza militare con il proprio **vicino avversario**, ma entrambi i giocatori prendono **1 solo segnalino Vittoria o Sconfitta Militare** (invece di 2).

Se entrambi gli avversari vicini tra loro usano un segnalino Diplomazia, entrambi i giocatori non prendono **alcun segnalino** Conflitto Militare.

***Esempio:** Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 2 mentre quella del tuo vicino avversario è 5. Possiedi 1 segnalino Diplomazia, quindi il conflitto si verifica comunque, ma tu prendi 1 solo segnalino Sconfitta Militare e il tuo vicino avversario prende 1 solo segnalino Vittoria Militare (invece di 2 segnalini a testa).*

Il tuo vicino avversario



Vittoria

La tua Città nell'Epoca II



Sconfitta

Il tuo compagno di squadra

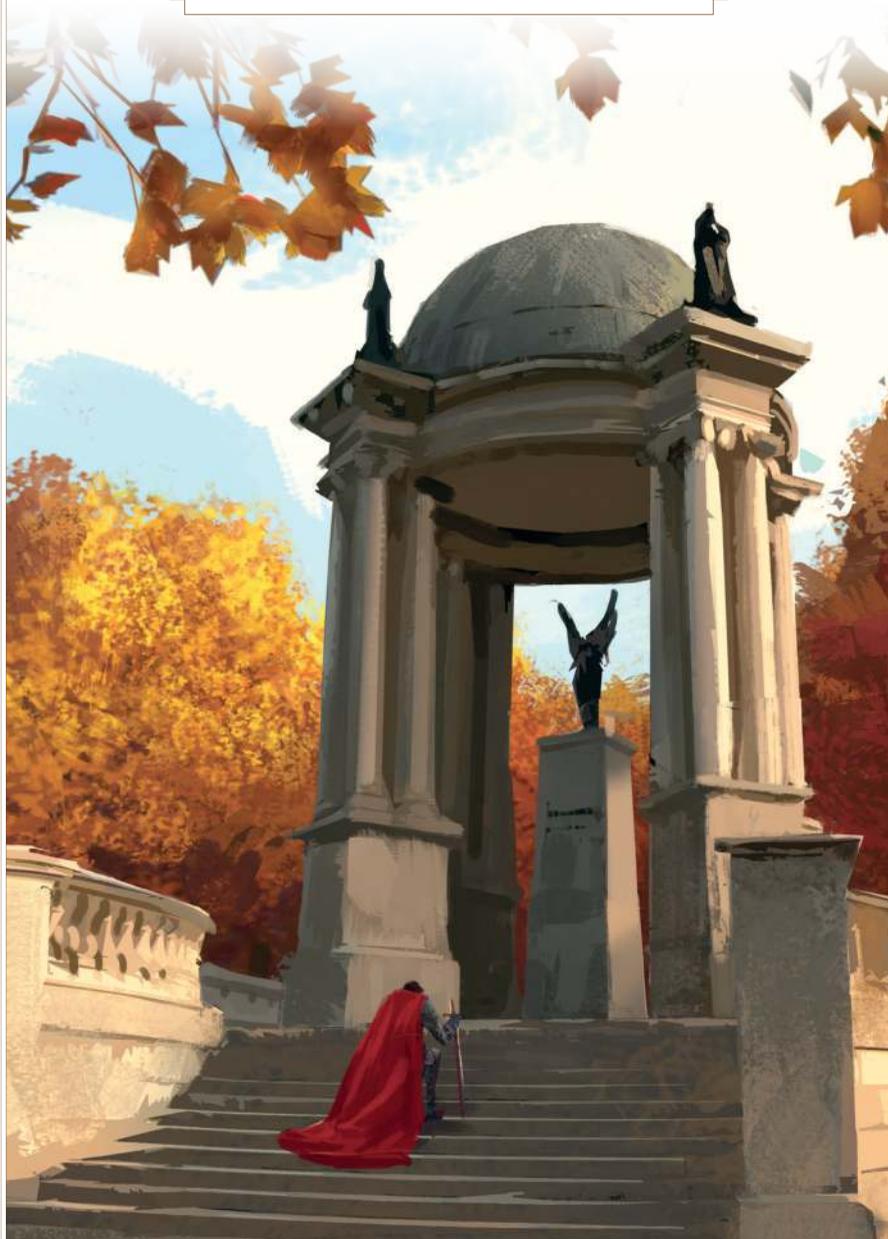


FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari. Si procede al conteggio dei punti vittoria seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

Sommare i punti vittoria ottenuti dai compagni di squadra. **La squadra con il punteggio più alto vince la partita.** Se si verifica una parità, vince la squadra con il Tesoro totale maggiore. Se la parità permane, tutte le squadre in parità condividono la vittoria.

Hai bisogno di un chiarimento su un effetto?
Consulta la pagina di supporto all'indirizzo
www.7wonders.net/faq
oppure scansiona questo codice:



RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratori: **Miguel Coimbra & Etienne Hebinger**
Sviluppo e Pubblicazione: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"
e il **team di Repos Production**. Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2012. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgio
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Il contenuto di questo prodotto può essere usato
esclusivamente per intrattenimento privato.



7 WONDERS™ CITIES

DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI



Alla fine del turno in cui questo simbolo è entrato in gioco, guarda tutte le carte Epoca nella pila degli scarti, scegline 1 e costruiscila gratuitamente.

***Chiarimento:** In caso di conflitti di tempistica, risolvere prima Halicarnassus, poi Salomone (Leader) e infine la Società di Falsari.*



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 1 segnalino Diplomazia (dalla riserva) e collocalo sulla tua plancia della Meraviglia.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) per ogni segnalino Sconfitta Militare che possiedi.

Poi scarta **tutti** i tuoi segnalini Sconfitta Militare.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente il numero di Monete (dalla riserva) mostrato al centro. Ogni **tuo vicino** prende immediatamente il numero di Monete mostrato rispettivamente a sinistra o a destra.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 1 segnalino Vittoria Militare del valore mostrato. Ogni **tuo vicino** prende immediatamente 1 segnalino Debito di valore -1.



Quando questo simbolo entra in gioco, tutti i giocatori **tranne te** perdono 1 Moneta (rimettendola nella riserva) per ogni segnalino Vittoria Militare che possiedono (indipendentemente dal valore).



Quando questo simbolo entra in gioco, tutti i giocatori **tranne te** perdono 1 Moneta (rimettendola nella riserva) per ogni stadio della Meraviglia che hanno costruito.



Quando questo simbolo entra in gioco, tutti i giocatori **tranne te** perdono il numero di Monete mostrato (rimettendole nella riserva).



Quando questo simbolo entra in gioco, tutti i giocatori **tranne te** prendono il numero di Monete mostrato (dalla riserva).





Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 1 Moneta (dalla riserva) per ogni carta **Nera** nella tua Città.
Inoltre, **alla fine della partita**, ottieni 1 punto vittoria per ogni carta **Nera** nella tua Città.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 1 Moneta (dalla riserva) per ogni segnalino Vittoria Militare che possiedi (indipendentemente dal valore).
Inoltre, **alla fine della partita**, ottieni 1 punto vittoria per ogni segnalino Vittoria Militare che possiedi (indipendentemente dal valore).



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, non pagare più i costi in risorse per costruire gli stadi della tua Meraviglia (devi comunque pagare i costi in Monete).



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, puoi acquistare 1 risorsa dal tuo vicino (a destra o a sinistra in base alle frecce) pagando 1 Moneta in meno.

Chiarimento: *Questo effetto è cumulativo con quello del Mercato e dell'Avamposto Commerciale. Di conseguenza, la prima risorsa acquistata da quel vicino può essere gratuita.*



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, puoi acquistare la **risorsa di partenza (Marrone o Grigia)** sulla plancia della Meraviglia dei tuoi vicini pagando 1 Moneta in meno.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, produci 1 risorsa aggiuntiva dello stesso tipo di una risorsa che **già produci** con le tue carte **Marroni**, le tue carte **Grigie** o la risorsa di partenza sulla tua Meraviglia.

Chiarimento: *Le risorse prodotte dalle carte Gialle, Nere o Leader non vengono considerate ai fini di questo effetto.*



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, produci 1 risorsa (a tua scelta) dello stesso tipo di una risorsa che **non produci** con le tue carte **Marroni**, le tue carte **Grigie** o la risorsa di partenza sulla tua Meraviglia.

Chiarimento: *Le risorse prodotte dalle carte Gialle, Nere o Leader non vengono considerate ai fini di questo effetto.*



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria mostrato per ogni segnalino Vittoria Militare del valore mostrato che possiedi.



Alla fine della partita, ottieni 1 simbolo scientifico (a tua scelta) mostrato su una carta **Verde** nella Città di un tuo vicino.

Chiarimento: *Puoi accumulare e usare più copie di questo simbolo. Tuttavia, puoi ottenere il simbolo scientifico sulla stessa carta solo 1 volta per vicino.*



ELENCO DELLE CARTE

Epoca I		Epoca II		Epoca III	
CANTIERE D'ABBATTIMENTO 3+ 4+	CAVA DI PIETRA 3+ 5+	SEGHERIA 3+ 4+	TAGLIAPIETRE 3+ 4+	PANTHEON 7 3+ 6+	GIARDINI 5 3+ 4+
BACINO D'ARGILLA 3+ 5+	FILONE MINERARIO 3+ 4+	MATTONIFICIO 3+ 4+	FONDERIA 3+ 4+	MUNICIPIO 6 3+ 6+	PALAZZO 8 3+ 7+
VIVAIO 6+	SCAVI 4+	VETRERIA 3+ 5+	STAMPERIA 3+ 5+	SENATO 6 3+ 5+	
FOSSA D'ARGILLA 3+	DEPOSITO DI LEGNAME 3+	FILANDA 3+ 5+		FARO 1 1 3+ 6+	PORTO 1 1 3+ 4+
GIACIMENTO 5+	MINIERA 6+	STATUA 4 3+ 7+	ACQUEDOTTO 5 3+ 7+	CAMERA DI COMMERCIO 2 2 4+ 6+	PALESTRA GLADIATORIA 3 1 5+ 7+
VETRERIA 3+ 6+	STAMPERIA 3+ 6+	TEMPIO 4 3+ 6+	TRIBUNALE 4 3+ 5+	ARENA 3 1 3+ 5+	
FILANDA 3+ 6+		CARAVANSERRAGLIO 3+ 5+ 6+	FORO 3+ 6+ 7+	CASTRA 4+ 7+	FORTIFICAZIONI 3+ 7+
POZZO 3 4+ 7+	BAGNI 3 3+ 7+	VIGNETO 1 3+ 6+	BAZAR 2 4+ 7+	CIRCO 4+ 6+	ARSENALE 3+ 5+
ALTARE 3 3+ 5+	TEATRO 3 3+ 6+	SCUDERIE 3+ 5+	POLIGONO DI TIRO 3+ 6+	OPIFICIO D'ASSEDIO 3+ 5+	
TAVERNA 5 4+ 5+ 7+	MERCATO 1 3+ 6+	MURA 3+ 7+	ZONA D'ADDESTRAMENTO 4+ 6+ 7+	LOGGIA 3+ 6+	ACCADEMIA 3+ 7+
STAZIONE COMMERCIALE OVEST 3+ 7+	STAZIONE COMMERCIALE EST 3+ 7+	AMBLATORIO 3+ 4+	LABORATORIO 3+ 5+	OSSERVATORIO 3+ 7+	STUDIO 3+ 5+
PALIZZATA 3+ 7+	CASERMA 3+ 5+	UNIVERSITÀ 3+ 4+		GILDA DEI LAVORATORI 1 3+	GILDA DEGLI ARTIGIANI 2 3+
TORRE DI GUARDIA 3+ 4+	GILDA DEI COSTRUTTORI 1 3+		GILDA DELLE SPIE 1 3+	GILDA DEI MAGISTRATI 1 3+	GILDA DEI MERCANTI 1 3+
FARMACIA 3+ 5+	OPIFICIO 3+ 7+	GILDA DEGLI ARREDATORI 1 3+	GILDA DEGLI SCIENZIATI 1 3+	GILDA DEI FILOSOFI 1 3+	
SCRITTORIO 3+ 4+	GILDA DEGLI ARMATORI 1 1 1 3+				
POZZO 3 4+ 7+	Nome della carta				
Effetto della carta	Numero minimo di giocatori richiesto				

ELENCO DELLE CONCATENAZIONI

