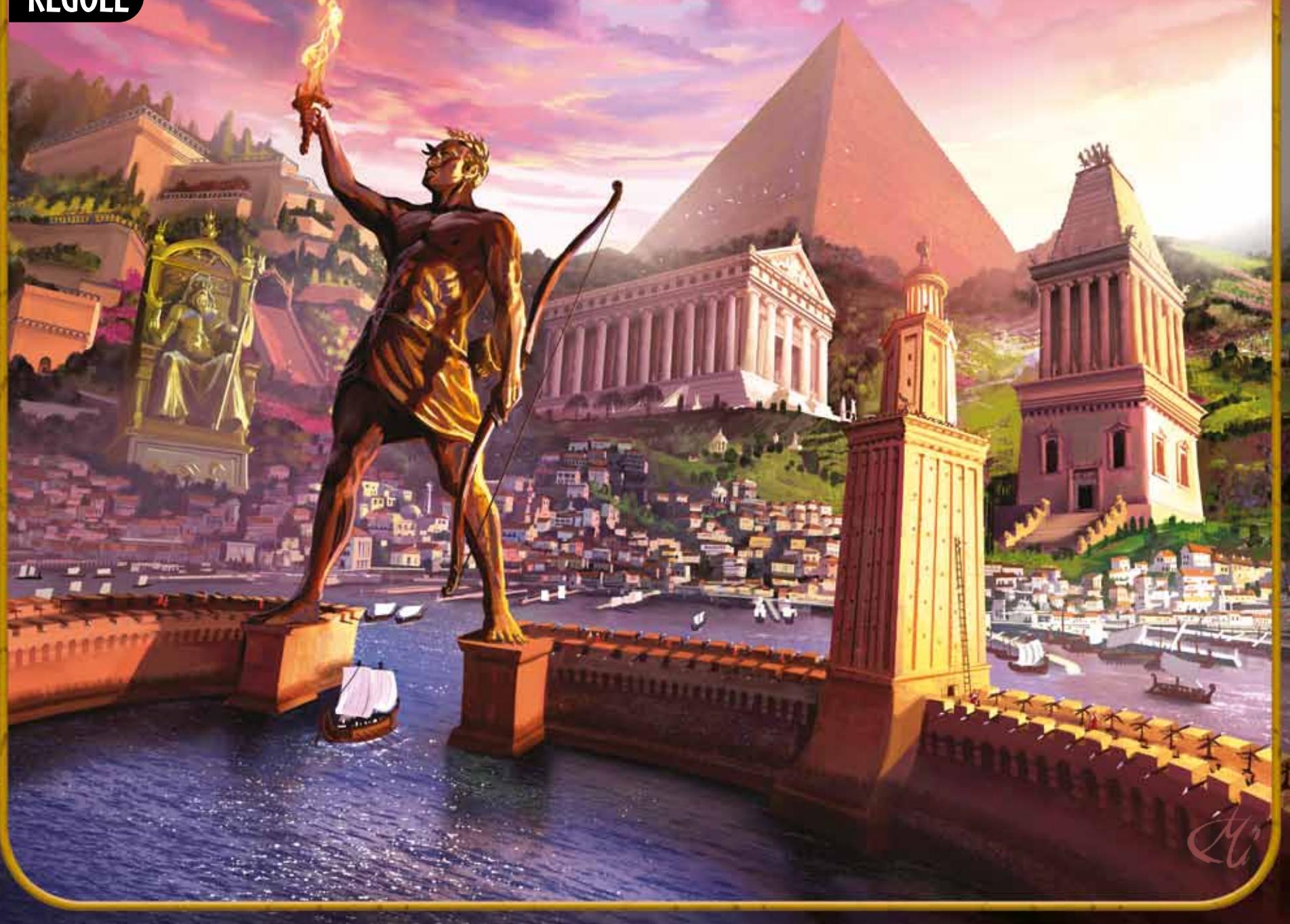


Antoine Bauza

7 WONDERS

REGOLE



Governa una delle sette grandi città del mondo antico. Sfrutta le risorse naturali del territorio, partecipa all'eterna marcia del progresso, sviluppa le relazioni commerciali e fai valere la tua potenza militare. Lascia il segno nella storia della civiltà costruendo una meraviglia architettonica che trascenderà le epoche future.



Contenuto

- 7 planche Meraviglia
- 7 carte Meraviglia
- 49 carte Epoca I
- 49 carte Epoca II
- 50 carte Epoca III
- 46 gettoni Conflitto
- 24 monete di valore 3
- 46 monete di valore 1
- 1 blocco segnapunti
- 1 libretto delle regole
- 2 carte «2 giocatori»

Presentazione e scopo del gioco

Una partita di 7 Wonders si sviluppa in 3 Epoche, che sfruttano ognuna uno dei 3 mazzi di carte (prima le carte Epoca I, poi Epoca II e infine Epoca III). Queste Epoche vengono giocate ciascuna in modo simile, con ogni giocatore che ha l'opportunità di giocare 6 carte per ogni Epoca per sviluppare la sua città e costruire la sua Meraviglia.

Alla fine di ogni Epoca, ogni giocatore confronta la propria potenza militare con le sue due città confinanti (che appartengono ai giocatori alla sua destra e alla sua sinistra).

Alla fine della terza Epoca, i giocatori contano i loro punti vittoria; il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

Elementi di Gioco

Plance Meraviglia

Ogni plancia rappresenta la Meraviglia che il giocatore può costruire e la risorsa che produce fin dall'inizio della partita (indicata in alto a sinistra della plancia). Queste plance sono double-face e offrono due diverse versioni della Meraviglia. Ogni Meraviglia è composta da due, tre o quattro fasi, rappresentate sulla plancia. Ogni fase ha un costo di costruzione e fornisce un bonus se terminata.

Monete

Le monete entrano in gioco nelle transazioni commerciali tra una città e le sue due città confinanti.

Non c'è limite al numero di monete che un giocatore può accumulare durante una partita.

Le monete accumulate valgono punti vittoria alla fine della partita.

Gettoni Conflitto

I gettoni Conflitto servono a rappresentare le vittorie e le sconfitte militari tra città confinanti.

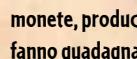
Vengono usati 4 tipi di gettoni:

- I gettoni Sconfitta con un valore di -1 sono usati alla fine di ciascuna delle 3 Epoche.
- I gettoni Vittoria con un valore di +1 sono usati alla fine dell'Epoca I.
- I gettoni Vittoria con un valore di +3 sono usati alla fine dell'Epoca II.
- I gettoni Vittoria con un valore di +5 sono usati alla fine dell'Epoca III.

Carte

In 7 Wonders, tutte le carte Epoca rappresentano delle strutture.

Esistono 7 tipi diversi di strutture, facilmente riconoscibili dal colore del bordo della loro carta.

- Materie Prime (carte marroni) : queste strutture producono risorse : 
- Manufatti (carte grigie) : queste strutture producono risorse : 
- Strutture Civili (carte blu) : queste strutture fanno guadagnare punti vittoria. 
- Strutture Scientifiche (carte verdi) : queste strutture fanno guadagnare punti vittoria in base al progresso nei tre settori scientifici : 
- Strutture Commerciali (carte gialle) : questi edifici fanno guadagnare monete, producono risorse, cambiano regole commerciali e a volte fanno guadagnare punti vittoria. 
- Strutture Militari (carte rosse) : questi edifici aumentano la potenza militare. Essa entra in gioco durante la risoluzione dei Conflitti. 
- Gilde (carte viola) : questi edifici permettono ai giocatori di guadagnare punti in base a criteri specifici. 

Nota: il mazzo Epoca III non contiene Materie Prime (carte marroni) né Manufatti (carte grigie), ma contiene le Gilde (carte viola).

Costo delle carte

La zona in alto a sinistra indica il costo di costruzione. Se quella zona è vuota, la struttura è gratuita e non richiede alcuna risorsa per la costruzione.

Esempio: il Mercato è gratuito, la Miniera costa una moneta, i Bagni richiedono una pietra per essere costruiti e l'Arena richiede due pietre e un minerale.



A partire dall'Epoca II, alcune strutture possono essere costruite pagando la/le risorsa/e richiesta/e o, in alternativa, possono essere costruite gratuitamente se il giocatore ha costruito nell'epoca precedente la struttura indicata sulla carta.

Esempio: la costruzione delle Scuderie richiede un mattone, un legno e un minerale OPPURE il possesso della Farmacia.



La zona in basso a destra indica quali strutture (se ce ne sono) possono essere costruite gratuitamente nell'epoca successiva grazie a questa carta.

Esempio: se costruito durante l'Epoca I, lo Scritorio permetterà la costruzione gratuita della Biblioteca e del Tribunale durante l'Epoca II.



La zona in basso al centro indica in quale configurazione - numero di giocatori - viene usata la carta.

Esempio: in una partita a 4 giocatori, vengono usate le carte 3+ e 4+.



Preparazione

Un mazzo di carte per ogni Epoca

Per ognuno dei 3 mazzi, rimettere nella scatola tutte le carte che non vengono usate in base al numero di giocatori.

Esempio: in una partita a 6 giocatori, vengono usate le carte 3+, 4+, 5+ e 6+. Le carte 7+ vengono rimesse nella scatola.

Inoltre, per il mazzo Epoca III:

- Rimuovere le 10 Gilde (carte viola) e sorteggiare (di nascosto) solamente il numero richiesto in base al numero di giocatori.
- Poi, rimescolare le carte Gilde sorteggiate con le altre carte per formare il mazzo Epoca III.

3 Giocatori : 5 Gilde

4 Giocatori : 6 Gilde

5 Giocatori : 7 Gilde

6 Giocatori : 8 Gilde

7 Giocatori : 9 Gilde

Note:

- Se all'inizio della partita avete rimosso in modo corretto le carte, all'inizio di ogni Epoca tutte le carte in gioco dovrebbero essere distribuite (7 carte per ogni giocatore).

- In pratica, il numero di Gilde da tenere è pari al numero di giocatori +2.

Meraviglie

Mescolare le 7 carte Meraviglia, a faccia in giù, e assegnarne una a ogni giocatore. La carta e il suo verso determinano la plancia Meraviglia data a ogni giocatore oltre che il lato da usare durante la partita.



Note:

- Per le prime partite, sarebbe meglio usare il lato A delle plance, poiché sono più semplici da usare.

- Se tutti i giocatori sono d'accordo, le plance Meraviglia possono essere scelte invece di essere distribuite a caso.

Monete

Ogni giocatore inizia la partita con 3 monete di valore "1" che mette sulla propria plancia. Le monete rimanenti formano la banca (i giocatori possono "fare moneta" tra le monete di valore "3" e "1" in base alle loro necessità).

Gettoni Conflitto

I gettoni Conflitto formano una riserva, vicino alle monete.

Costruire in 7 Wonders

Durante le 3 Epochen di una partita, i giocatori dovranno costruire strutture (carte) e Meraviglie (plancia).

- Molte strutture hanno un costo in risorse. Alcune sono gratuite e altre hanno un costo in monete. Altre ancora hanno un costo in risorse e una condizione di costruzione gratuita.
- Le Meraviglie hanno tutte un costo in risorse.

Costo in Monete

Alcune carte marroni costano una moneta che deve essere pagata alla banca nel turno in cui sono costruite.

Esempio : la costruzione del Deposito Legname costa 1 moneta.



Costruzione Gratuita

Alcune carte non hanno costo e possono essere messe in gioco gratuitamente.

Esempio : la costruzione della Stazione Commerciale Est è gratuita.



Costo in Risorse

Alcune carte hanno un costo in risorse.

Per costruirle, il giocatore deve produrre le risorse corrispondenti E/O comprarle da una delle sue due città confinanti.

Produzione

Le risorse di una città sono prodotte dalla sua plancia Meraviglia, dalle sue carte marroni, dalle sue carte grigie e da alcune carte gialle.

Per costruire una struttura, la città di un giocatore deve produrre le risorse indicate sulla sua carta.

Esempio : Giza produce 2 Pietre, 1 Argilla, 1 Minerale, 1 Papiro e 1 Tessuto :



- il suo giocatore può costruire la Caserma (costo : 1 Minerale) o lo Scrittorio (costo : 1 Papiro) poiché la sua città produce le risorse richieste.



- il suo giocatore non può costruire l'Acquedotto (costo : 3 Pietre) poiché la sua città produce solo due delle tre pietre richieste per quella struttura.



Importante : le risorse non vengono spese durante la costruzione. Possono essere usate ogni turno, per tutta la partita. La produzione di una città non è mai ridotta (le carte giocate non vengono mai scartate).

Commercio

Potrà capitare che un giocatore voglia costruire una struttura che richiede risorse che lui non produce.

Se queste risorse sono prodotte da una città confinante - possedute dai giocatori che siedono alla sinistra o alla destra di quel giocatore - il giocatore sarà in grado di acquistare la/le risorsa/e grazie al commercio. Le risorse che un giocatore può comprare dalle città confinanti sono :

- le risorse prodotte dalla città (come indicato sulla plancia)
- le risorse dalle sue carte marroni (materie prime)
- le risorse dalle sue carte grigie (manufatti)

Tuttavia, è impossibile comprare le risorse prodotte da alcune strutture commerciali (carte gialle) o da alcune Meraviglie : queste risorse sono riservate al loro proprietario.

Per ogni risorsa acquistata, il giocatore deve dare 2 monete al proprietario della risorsa.

Chiarimenti :

- vendere una risorsa a una città confinante NON impedisce a un giocatore di usarla, nello stesso turno, per le proprie costruzioni.
- durante lo stesso turno è possibile comprare una o più risorse da entrambe le città confinanti.
- le risorse acquistate possono essere usate solo nel turno in cui sono state comprate.
- i giocatori non possono mai rifiutare di vendere risorse.
- alcune strutture commerciali (carte gialle) riducono i costi in moneta per comprare risorse da 2 a 1 moneta.
- se entrambe le città confinanti di un giocatore producono una risorsa desiderata, quel giocatore è libero di comprarla dall'uno o dall'altro giocatore.
- per comprare risorse, il giocatore deve avere le monete all'inizio del turno. Le monete guadagnate col commercio durante un turno non possono essere usate in quel turno, ma solo nel successivo.

Esempio A : un giocatore vuole costruire una Università (costo : 2 Legni + 1 Vetro + 1 Papiro). La sua città produce solo un Legno e un Vetro.

Uno dei suoi confinanti produce una risorsa legno, mentre l'altro produce una risorsa papiro.

Il giocatore paga 2 monete a ogni confinante per ottenere le loro rispettive risorse e costruire la sua struttura.

Esempio B : nel corso di un turno di gioco, entrambe le città confinanti comprano dal giocatore 2 Pietre per un totale di 8 monete (2 per ogni risorsa).

Nello stesso turno, il giocatore può costruire una Biblioteca (costo : 2 Pietre + 1 Tessuto) grazie alle sue risorse, anche se le ha vendute alle sue città confinanti.

Esempio C : il giocatore sopra menzionato vorrebbe costruire un Foro (costo : 2 Argille); lui produce 1 Argilla e altrettanto fa una delle due città confinanti.

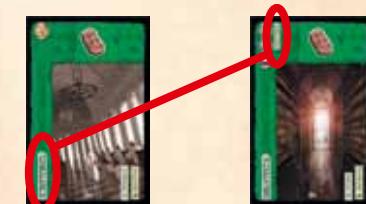
All'inizio del suo turno, non ha abbastanza monete nel suo tesoro. Anche se la città confinante compra una delle sue risorse in questo turno, non può spendere le monete guadagnate per comprare subito l'Argilla mancante. Questo denaro sarà disponibile per il commercio solo a partire dal turno successivo. La costruzione del Foro è quindi impossibile in questo turno, il giocatore dovrà compiere un'azione diversa...

Costruzione Gratuita (Concatenazione)

Alcune strutture nelle Epoca II e III hanno, a destra del loro costo in risorse, il nome di una struttura di un'Epoca precedente.

Se il giocatore ha costruito la struttura nominata in un'Epoca precedente, quel giocatore può costruire la struttura gratuitamente, cioè senza dover pagare il costo in risorse.

Esempio : la Biblioteca può essere costruita gratuitamente durante l'Epoca II se il giocatore ha costruito lo Scrittorio durante l'Epoca I.



Esempio : se costruito durante l'Epoca I, il Teatro permette a un giocatore di costruire la Statua gratuitamente durante l'Epoca II che, a sua volta, permette a un giocatore di costruire i Giardini gratuitamente nell'Epoca III.



Presentazione del Gioco

Una partita inizia con l'Epoca I, continua con l'Epoca II e termina con l'Epoca III. I punti vittoria vengono conteggiati solo alla fine dell'Epoca III.

Presentazione di un'Epoca

All'inizio di ogni Epoca, ogni giocatore riceve una mano di 7 carte, distribuite a caso, dal mazzo corrispondente.

Ogni Epoca è composta da 6 turni. Durante ogni turno i giocatori mettono in gioco una singola carta, contemporaneamente.

Un turno di gioco si svolge nelle seguenti fasi:

- 1. Scegliere una carta
- 2. Azione
- 3. Consegnare le carte tenute in mano al giocatore alla sinistra o alla destra e ricevere un'altra mano di carte dal giocatore seduto di fianco.

1. Scegliere una carta

Ogni giocatore guarda le carte che ha in mano senza mostrarle agli altri giocatori e seleziona una carta, mettendola coperta davanti a sé.

2. Azione

Dopo che ogni giocatore ha scelto la propria carta, tutti compiono la loro azione contemporaneamente.

Sono possibili tre azioni con la carta scelta:

- a. Costruire la struttura
- b. Realizzare una fase della propria Meraviglia
- c. Scartare la carta per guadagnare 3 monete

Nota : alla tua prima partita, puoi seguire l'azione di ogni giocatore, uno dopo l'altro, per meglio comprendere lo svolgimento del gioco...

2.a. Costruire la Struttura

Molto spesso, il giocatore costruirà la struttura rappresentata dalla carta scelta (vedi Costruire in 7 Wonders).

Importante : un giocatore non può mai costruire due strutture identiche (cioè, quelle con lo stesso nome/la stessa illustrazione).

POSIZIONARE LA CARTA

Le carte marroni e grigie vengono messe una sotto l'altra a partire dall'angolo in alto a sinistra della plancia Meraviglia. Questo consente ai giocatori di vedere rapidamente tutte le risorse prodotte da ogni giocatore. Le altre carte vengono messe scoperte, nella zona davanti alla plancia Meraviglia del giocatore. Tutta questa zona corrisponde alla città di un giocatore.

Per risparmiare un po' di spazio, impila le carte in base al colore lasciando visibile il nome di ogni struttura.



2.b. Realizzare una Fase di una Meraviglia

Per realizzare ogni fase della sua Meraviglia, il giocatore userà una carta a sua scelta, come indicatore dello stadio di avanzamento : Per farlo, il giocatore deve pagare il prezzo indicato sulla plancia Meraviglia e non quello indicato sulla carta.

Il giocatore gioca la carta a faccia in giù, semi-coperta sotto la plancia Meraviglia per indicare che questa fase della sua Meraviglia è stata realizzata. La carta non ha altro effetto e non viene considerata una struttura.

Esempio : un giocatore vuole realizzare la seconda fase della sua Meraviglia, il Faro di Alessandria. Sceglie una carta dalla sua mano. La sua Città gli fornisce le due unità di Minerale richieste per la sua costruzione, egli quindi mette la carta davanti alla fase Meraviglia, semi-coperta dalla sua plancia per indicare che questa fase è stata realizzata.



Chiarimento :

- Le fasi di una Meraviglia DEVONO essere realizzate in ordine, cioè da sinistra a destra.
- la costruzione della Meraviglia non è obbligatoria. Un giocatore può vincere la partita senza aver terminato (o addirittura nemmeno iniziato) la costruzione della sua Meraviglia.
- la carta usata per indicare la realizzazione di una fase Meraviglia rimane nascosta. È consigliabile ai giocatori di utilizzare una carta che non vogliono dare al loro confinante (vedi "Passare alla mano successiva").
- molte Meraviglie hanno 3 fasi ma non sono associate alle Epoche. È quindi possibile realizzare più fasi Meraviglia in una sola Epoca oppure iniziare durante l'Epoca III.
- ogni fase può essere realizzata solo una volta per partita.

2.c. Scartare la Carta per Guadagnare 3 monete

Un giocatore può scegliere di scartare la sua carta per prendere 3 monete dalla banca e aggiungerle al suo tesoro.

Le carte scartate in questo modo sono messe coperte al centro del tavolo per formare un mazzo degli scarti. Può essere utile scartare una carta che non si può costruire ma che potrebbe interessare al proprio confinante.

Nota : se un giocatore ha scelto una carta ma non è in grado di costruire la struttura né realizzare la fase Meraviglia, quel giocatore è obbligato a scartare la carta e prendere 3 monete dalla banca.

3. Passare alla mano successiva

Ogni giocatore prende le carte che il suo confinante gli porge.

Attenzione : la direzione del passaggio delle carte si inverte a ogni Epoca :

- durante l'Epoca I, le carte vengono passate al giocatore alla propria sinistra (senso orario).
- durante l'Epoca II, le carte vengono passate al giocatore alla propria destra (senso anti-orario).
- durante l'Epoca III, le carte vengono passate al giocatore alla propria sinistra (senso orario).



Caso speciale : sesto turno

All'inizio del sesto e ultimo turno di ogni Epoca, i giocatori riceveranno due carte dal giocatore confinante.

Ogni giocatore ne sceglie una (come nei turni precedenti) e la seconda viene scartata a faccia in giù.

La carta scelta viene giocata come di norma.

Quindi termina l'Epoca.

Chiarimento : la carta non scelta viene scartata senza che il giocatore prenda 3 monete.

Esempio : Sofia riceve 7 carte all'inizio della prima Epoca. Nel primo turno, mette in gioco una delle sue carte.

Quindi consegna le 6 carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra e ne riceve altre 6 dal giocatore alla sua destra. Più tardi, durante il sesto turno di gioco, riceve 2 carte dal giocatore alla sua destra. Ne scarta una e utilizza l'altra come di norma.

Fine di un'Epoca

Ogni Epoca termina dopo il suo sesto turno.

I giocatori devono quindi passare alla risoluzione dei conflitti militari.

Ogni giocatore confronta il numero totale di scudi presenti sulle proprie strutture militari (carte rosse) con il totale di ognuna delle due città confinanti :

- Se un giocatore ha un totale maggiore di una città confinante, quel giocatore prende un gettone Vittoria corrispondente all'Epoca appena giocata (Epoca I : +1, Epoca II : +3 o Epoca III : +5).
- Se un giocatore ha un totale minore a una città confinante, quel giocatore prende un gettone Sconfitta (-1 punto vittoria).
- Se un giocatore ha un totale pari a quello di una città confinante, non prende alcun gettone.

Ogni giocatore quindi, in base alla situazione, prende 0, 1 o 2 gettoni che mette sulla propria plancia Meraviglia.

Esempio : L'Epoca II è appena terminata. Alessandria (3 Scudi) confina con Rodi (5 Scudi) a sinistra ed Efeso (2 Scudi) a destra. Alessandria prende un gettone Sconfitta (-1 punto vittoria) e lo mette sul lato sinistro della plancia, oltre che un gettone Vittoria (+3 punti vittoria, Epoca II), che mette sul lato destro della plancia.



Fine della Partita

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo che sono stati distribuiti i gettoni Conflitto.

Ogni giocatore somma i propri punti civiltà e vince il giocatore con il punteggio più alto.

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di monete nel proprio tesoro. Se anche le monete sono pari non si procede a un ulteriore spareggio.

Nota: nella scatola è stato inserito un blocco segnapunti per aiutare i giocatori a conteggiare i punti delle prime partite... e per conservare i punteggi delle partite più memorabili!

Sommare i punti

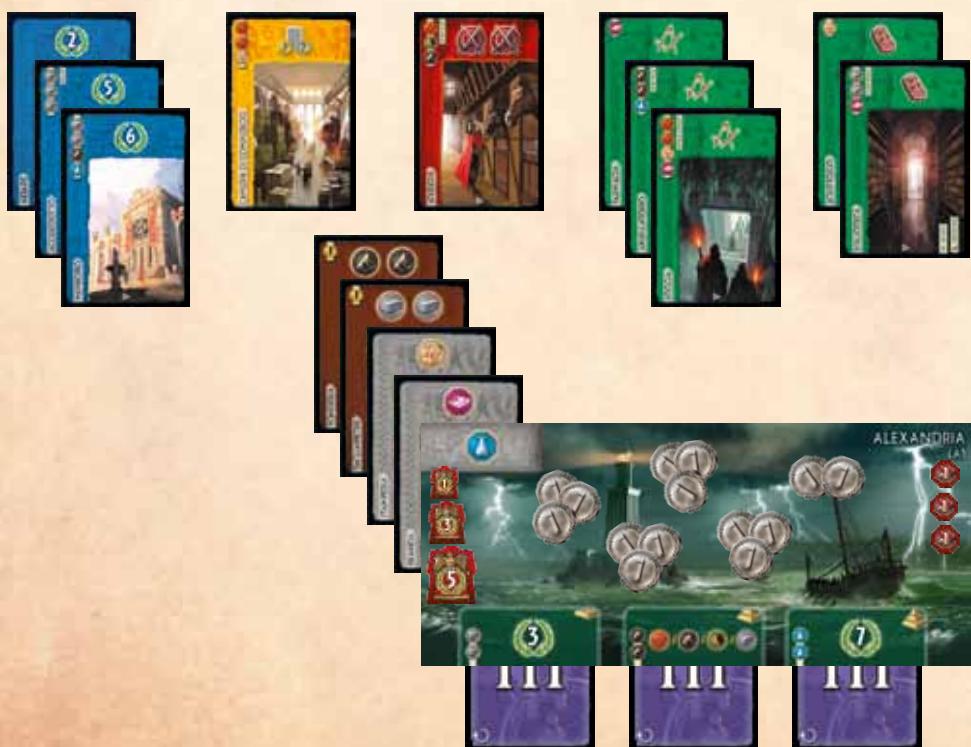
Contare i punti vittoria in quest'ordine:

- 1. Conflitti militari
- 2. Tesoro
- 3. Meraviglia
- 4. Strutture civili
- 5. Strutture scientifiche
- 6. Strutture commerciali
- 7. Gilde

1. Conflitti militari

Ogni giocatore somma i propri gettoni Vittoria e Sconfitta (questo totale può essere negativo!).

Esempio: Alessandria ha finito la partita con i seguenti gettoni: +1, +3, +5, -1, -1, -1 per un totale di 6 punti.



2. Tesoro

Per ogni 3 monete in suo possesso alla fine della partita, ogni giocatore ottiene 1 punto vittoria. Le monete avanzate non danno punti.

Esempio: Alessandria ha finito la partita con 14 monete nel tesoro, che le fanno guadagnare 4 punti vittoria (4 serie di 3 monete più una serie parziale).

3. Meraviglia

Ogni giocatore aggiunge al proprio punteggio i punti vittoria della propria Meraviglia.

Esempio: Alessandria ha realizzato tutte e 3 le fasi della sua Meraviglia (lato A); al suo totale vengono sommati 10 punti vittoria (3 per la prima fase e 7 per la terza).

4. Strutture civili

Ogni giocatore aggiunge i punti vittoria delle proprie strutture Civili. Questa quantità è indicata su ogni struttura Civile.

Esempio: Alessandria ha costruito le seguenti strutture civili: Altare (2PV), Acquedotto (5PV) e Municipio (6PV) per un totale di 13 punti vittoria.

5. Strutture scientifiche

Le carte scientifiche ottengono punti vittoria in due modi diversi: dai set di simboli identici e dai set di 3 simboli diversi.

Attenzione: i punti vittoria guadagnati da entrambi i metodi sono cumulativi.

Set di simboli identici

Per ciascuno dei 3 simboli scientifici esistenti, il giocatore ottiene i seguenti punti:

- solo 1 simbolo: 1 punto vittoria
- 2 simboli identici: 4 punti vittoria
- 3 simboli identici: 9 punti vittoria
- 4 simboli identici: 16 punti vittoria



Nota:

- il numero di punti guadagnati è pari al numero di simboli al quadrato.
- ci sono 4 carte verdi per ogni simbolo, per un massimo di 16 punti vittoria per ogni famiglia di simboli.
- questo numero massimo può essere aumentato con la Gilda degli Scienziati e la Meraviglia di Babilonia: 5 simboli identici forniscono 25 punti vittoria e 6 simboli identici forniscono 36 punti vittoria.

Esempio: Alessandria ha costruito 6 strutture scientifiche con i seguenti simboli: 3 🌱, 2 🌋, 1 🌠. Guadagna 9 punti per il gruppo di 3 🌱 (3x3), 4 punti per il suo 🌋 (2x2) e alla fine 1 per il 🌠 (1x1), per un totale di 14 punti vittoria.

Set di 3 simboli diversi

Per ogni gruppo di 3 simboli diversi, ogni giocatore realizza 7 punti vittoria.



Esempio: continuando l'esempio precedente, Alessandria ha costruito 6 strutture scientifiche ma ha solo un gruppo di 3 simboli diversi, strutture che forniscono 7 punti extra per un totale di 21 punti vittoria.

Se Alessandria avesse costruito una struttura extra con il simbolo 🌠, avrebbe fornito: $(9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31$ punti vittoria.

6. Strutture commerciali

Alcune strutture commerciali dell'Epoca III forniscono punti vittoria.

Esempio: Alessandria ha costruito la Camera di Commercio. Questa struttura vale 2 punti vittoria per ogni carta grigia presente nella sua città. Alessandria ha giocato due carte grigie: 4 punti vittoria.

7. Gilde

Ogni Gilda vale un numero di punti vittoria che si basa sulla configurazione della città del giocatore e/o di quella delle due città confinanti (vedi descrizione delle strutture).

CONSIGLI STRATEGICI

- Bloccare i tuoi avversari: per vincere a 7 Wonders, devi tenere d'occhio le tue due città confinanti per analizzare la loro strategia. Cerca di bloccarle sfruttando le carte che darebbero loro un certo vantaggio. Puoi usarle per realizzare le tue fasi Meraviglia o scartarle quando hai bisogno di monete.
- Strategie: diverse strategie possono portare alla vittoria: specializzarsi in strutture di un solo colore oppure collezionare i diversi tipi di strutture, muovere guerra oppure trascurare il proprio esercito, produrre merci in abbondanza oppure affidarsi al commercio...
- La marcia del progresso: se costruisci strutture scientifiche, tenta di fare gruppi di simboli differenti, poiché tendono a far guadagnare più punti.

Variante "Esperti" per 2 giocatori

Le seguenti modifiche alle regole permettono di giocare con 2 giocatori. Oltre al materiale di gioco standard, sono necessarie le due carte specifiche che si trovano nella scatola.

Attenzione : sarebbe meglio giocare qualche partita con 3-7 giocatori prima di provare una partita con la variante da 2 giocatori!



Carta Confine



Carta Città Franca

Preparazione

I giocatori usano le stesse carte della configurazione a 3 giocatori (solo carte 3+).

A ogni giocatore viene data una plancia e poi a fianco viene posizionata una terza plancia, che nel resto di questa variante sarà chiamata la "città Franca". La carta Confine viene posizionata tra i due giocatori.

A ogni giocatore vengono distribuite 7 carte e le 7 carte rimanenti formano un mazzo da cui si pesca, con le carte coperte, a destra della carta Confine. Il giocatore a sinistra della città Franca aggiunge alla sua mano la carta città Franca.

I giocatori e la città Franca prendono ognuno 3 monete dalla banca per iniziare la partita.

Presentazione

La partita procede nello stesso modo delle partite da 3 a 7 giocatori. La differenza consiste nella gestione della città Franca: i giocatori giocheranno per essa una carta, a turno e in aggiunta alla loro carta.



Città di Ludwig

1. Scegliere una Carta

Il giocatore che ha in mano la carta della città Franca pesca la prima carta del mazzo e la aggiunge alla propria mano.

Quel giocatore quindi sceglierà due carte dalla sua mano, prima una per la propria città e poi una per la città Franca, mentre l'avversario sceglie una carta per sé. Ogni giocatore poi mette le carte rimanenti sul proprio lato della carta Confine. Chiaramento:

La città Franca non può scartare una carta per ottenere 3 monete a meno che non possa giocare una carta. Il giocatore deve poi scegliere, quando possibile, una carta che possa essere giocata dalla città Franca (costruzione di una struttura o realizzazione di una fase meraviglia). Questa carta viene scelta DOPO aver scelto la carta da giocare per la propria città.



2. Azione

Il giocatore che ha in mano la carta città Franca gioca la carta della città Franca seguita dalla propria mentre l'avversario compie la propria azione.

Regole per la città Franca :

- la città Franca può comprare risorse dalle due città confinanti come per le normali regole del commercio. Quando una risorsa è disponibile in entrambe le città confinanti, il giocatore che controlla la città Franca sceglie da quale città comprare la risorsa (indipendentemente dal costo).
- Se la carta scelta per la città Franca può beneficiare di una costruzione gratuita (concatenazione), questa costruzione gratuita DEVE essere compiuta.

Nota : durante il sesto turno dell'epoca, rimane solo una carta nel mazzo della città Franca, che viene scartata contemporaneamente alla settima e ultima carta dei giocatori.

Alla fine del turno, Ludwig mette qui le sue carte



Carta giocata da Ludwig per la città Franca



Alla fine del turno, Peter mette qui le sue carte



Mazzo Città Franca

3. Passare alla mano successiva

Dopo aver giocato tutte e tre le carte, i giocatori prendono la pila di carte dall'altra parte del confine. Nel turno successivo, è l'altro giocatore che giocherà per la città Franca e così via fino alla fine della partita.

Esempio : Ludwig e Peter iniziano una partita. Prendono ognuno 7 carte e mettono il mazzo per pescare composto delle 7 carte rimanenti a destra della carta Confine. Ludwig, a sinistra della città Franca, aggiunge alla sua mano la carta della città Franca. Nel primo turno della partita, Peter sceglie una carta dalla sua mano per giocarla e Ludwig pesca la prima carta del mazzo città Franca e la aggiunge alla sua mano. Poi sceglie una carta per la città Franca e una per la propria città. I giocatori rivelano le carte scelte, a partire dalla città Franca e le giocano. Poi prendono la pila di carte dall'altra parte della carta Confine, così Peter si ritrova con la carta città Franca per il secondo turno della partita. Ora tocca a lui pescare una carta e giocare per la sua città e per la Città neutrale...

Fine di un'Epoca

Il giocatore che inizia con la carta città Franca cambia ogni epoca :

- Epoca I : la carta è in mano al giocatore a sinistra della città Franca.
- Epoca II : la carta è in mano al giocatore a destra della città Franca.
- Epoca III : la carta è in mano al giocatore a sinistra della città Franca.

Le regole per la risoluzione dei Conflitti rimangono invariate.

Fine della Partita

Il giocatore che ha più punti vittoria vince la partita.

In caso di parità, vince il giocatore che ha più monete nel suo tesoro.



Città Franca



Città di Peter

Descrizione delle Meraviglie

Le 7 plance che rappresentano le Città e le loro Meraviglie sono double-face (A e B) per permettere una certa varietà nelle partite.

Lato [A]

I lati A delle Meraviglie sono organizzati secondo lo stesso principio :

- la prima fase vale 3 punti vittoria.
- la terza fase vale 7 punti vittoria.
- La seconda fase fornisce un effetto speciale specifico della Meraviglia :

Chiaramento: le risorse prodotte dalle plance non sono considerate come carte.

A



Il Colosso di Rodi

Il giocatore aggiunge 2 Scudi al proprio totale in ogni risoluzione dei Conflitti.



Il Faro di Alessandria

Il giocatore ottiene una risorsa a sua scelta tra i 4 tipi di materie prime [Pietra, Argilla, Legno, Minerale] ogni turno.

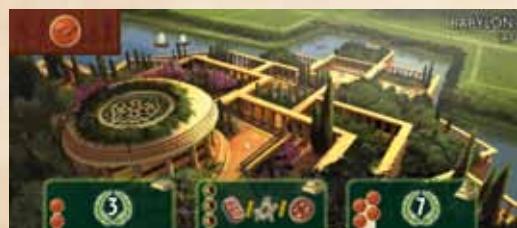
Chiaramento: questa risorsa non può essere venduta col commercio.



Il Tempio di Artemide a Efeso

Il giocatore preleva 9 monete dalla banca e le aggiunge al proprio tesoro.

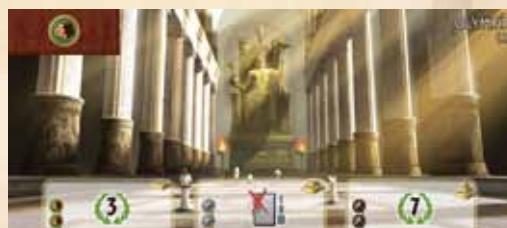
Chiaramento: le monete vengono prelevate dalla banca solo una volta, subito dopo che questa fase è stata realizzata.



I Giardini Sospesi di Babilonia

Alla fine della partita, il giocatore ottiene un simbolo scientifico extra a sua scelta.

Chiaramento: il simbolo viene scelto alla fine della partita, quando si contano i punti vittoria, e non quando viene realizzata questa fase della Meraviglia.



La Statua di Zeus a Olimpia

Il giocatore può, una volta per ogni Epoca, costruire gratuitamente una struttura a sua scelta.

Chiaramento: il giocatore può mettere la carta usata come indicatore dello stadio di avanzamento SOPRA la plancia Meraviglia, e rimetterla sotto quando questa abilità è stata usata.



Il Mausoleo di Alicarnasso

Il giocatore può guardare tutte le carte scartate dall'inizio della partita (quelle scartate per ottenere monete oltre che quelle scartate alla fine di un'epoca), sceglierne una e costruirla gratuitamente.

Chiaramento: questa abilità speciale ha effetto alla fine del turno in cui viene realizzata questa fase. Se i giocatori scartano carte in questo turno (come nel caso del sesto turno di un'epoca), il giocatore può scegliere anche tra quelle.



Le Piramidi di Giza

Le Piramidi non hanno un'abilità speciale, la loro seconda fase vale 5 punti vittoria.

B

Lato [B]
I lati B delle Meraviglie sono un po' più complessi. Tuttavia, entrambi i lati sono equilibrati e possono essere usati nella stessa partita.



Il Colosso di Rodi

Il Colosso viene realizzato in 2 fasi:

- la prima fase vale 1 Scudo, 3 monete e 3 punti vittoria.
- la seconda fase vale 1 Scudo, 4 monete e 4 punti vittoria.



Il Faro di Alessandria

- la prima fase permette al giocatore di ottenere una risorsa a sua scelta tra le 4 materie prime [Pietra, Argilla, Legno, Minerale] ogni turno.
- la seconda fase permette al giocatore di ottenere un manufatto a sua scelta tra i 3 tipi [Vetro, Tessuto, Papiro] ogni turno.
- la terza fase vale 7 punti vittoria.

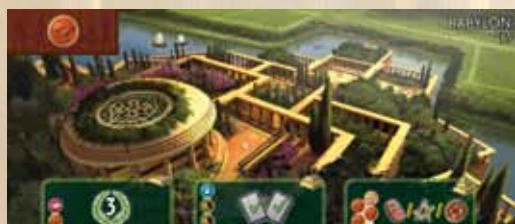
Chiarimento: le città confinanti non possono acquistare queste risorse.



Il Tempio di Artemide a Efeso

- la prima fase vale 4 monete e 2 punti vittoria.
- la seconda fase vale 4 monete e 3 punti vittoria.
- la terza fase vale 4 monete e 5 punti vittoria.

Chiarimento: le monete vengono prelevate dalla banca solo una volta, subito dopo che questa fase è stata realizzata.



I Giardini Sospesi di Babilonia

- la prima fase vale 3 punti vittoria.
- la seconda fase dà al giocatore l'opzione di giocare la propria settima carta Epoca invece di scartarla. Questa carta può essere giocata pagando i costi, può essere scartata per guadagnare 3 monete o usata per la realizzazione della terza fase della Meraviglia.
- la terza fase fornisce al giocatore un simbolo scientifico a sua scelta.

Chiarimenti:

- durante il sesto turno, il giocatore può quindi giocare entrambe le carte che ha in mano. Se la seconda fase della Meraviglia non è realizzata, il giocatore Babilonia può costruirla nel sesto turno e poi giocare la settima carta invece di scartarla.
- il simbolo viene scelto alla fine della partita e non nel turno in cui viene realizzata la fase della Meraviglia.



La Statua di Zeus a Olimpia

- la prima fase consente al giocatore di acquistare materie prime [Pietra, Argilla, Legno, Minerale] dalle sue due città confinanti al prezzo di una moneta invece che due.
- la seconda fase vale 5 punti vittoria.
- la terza fase permette al giocatore di "copiare" una Gilda (carta viola) a sua scelta costruita da una delle sue due città confinanti.

Chiarimenti:

- la prima fase è equivalente alle due Stazioni Commerciali, Est o Ovest (carte gialle): i loro effetti non sono cumulativi, ma la costruzione dell'una o dell'altra Stazione Commerciale (Est o Ovest) rimane possibile...
- per la terza fase, la Gilda viene scelta alla fine della partita, quando si contano i punti. Il giocatore conteggia i punti vittoria come se avesse costruito quella Gilda.
- copiare una Gilda non ha effetto sulla città del proprietario della Gilda copiata.



Il Mausoleo di Alicarnasso

- la prima fase vale 2 punti vittoria e il giocatore può guardare tutte le carte scartate dall'inizio della partita e costruirne una gratuitamente.
- La seconda fase vale 1 punto vittoria e il giocatore può guardare tutte le carte scartate dall'inizio della partita e costruirne una gratuitamente.
- quando realizza la terza fase, il giocatore può guardare tutte le carte scartate dall'inizio della partita e costruirne una gratuitamente.

Chiarimento: questa azione speciale viene compiuta alla fine del turno in cui la fase viene realizzata. Se i giocatori scartano carte in quel turno (per esempio, nel sesto turno di un'epoca), il giocatore può scegliere anche tra quelle.



Le Piramidi di Giza

Le Piramidi vengono realizzate in 4 fasi, di cui ognuna vale punti vittoria (3, 5, 5, 7) per un totale di 20 punti.

Lista delle carte e concatenazioni



Crediti

AUTORE: Antoine Bauza

SVILUPPO: "I belgi col sombrero", ovvero
Cédric Caumont & Thomas Provoost

ILLUSTRATORE: Miguel Coimbra

IMPAGINAZIONE: Alexis -Halicarnassius 70- Vanmeerbeeck

Questo gioco è dedicato al ricordo di Vincent Moirin...
che ci ha lasciato prima della sua pubblicazione, e per il quale ci ha trasmesso i
suoi consigli in molti playtest.

PLAYTESTER: Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, i membri del club « Jeux en Société » di Grenoble, i membri degli incontri ludopatici dei Dragons Nocturnes, i giocatori di Belgo-Ludiques 2010, i partecipanti degli « Offs » di Cannes FJJ, i giocatori di Gathering of Friends 2010, i membri degli incontri ludopatici, i visitatori del Toulouse festival.

TRADUZIONE: Chiara Battistini

REVISIONE: Massimo Bianchini, Luca Cattini

L'autore vorrebbe ringraziare Bruno Cathala per avergli fornito le idee per le regole per 2 giocatori.

I belgi col sombrero vorrebbero ringraziare Geoff-vi spacco la faccia- Picard, Alexis -bocce- Desplats, Philippe Mouret, John -taglio i prototipi- Berny, Alla guerra che si riconoscerà oltre che al suo Cyborg, i membri del Club Liège Objectifs-Jeux, gli organizzatori di Feu.F.L.AN, Stefan Glaubitz.

EPOCA I

CANTIERE D'ABBATTIMENTO 3+ 4+	
CÀVA DI PIETRA 3+ 5+	
BACINO D'ARGILLA 3+ 5+	
FILONES MINERARIO 3+ 4+	
VIVAILO 6+	
SCAVI 4+	
FOSSA D'ARGILLA 3+	
DEPOSITO LEGNAME 5+	
GIACIMENTO 5+	
MUNIERA 6+	

EPOCA II

SECHERIA 3+ 4+		
TAGLIPIETRE 3+ 4+		
MATTONIFICIO 3+ 4+		
FONDERIA 3+ 4+		

EPOCA III

GILDA DEI LAVORATORI 1	
GILDA DEGLI ARTIGIANI 2	
GILDA DEI MERCANTI 1	
GILDA DEI FILOSOFI 1	
GILDA DELLE SPIE 1	
GILDA DEGLI STRATECHI 1	
GILDA DEGLI ARMATORI 1	
GILDA DEGLI SCIENZIATI 1	
GILDA DEI MAGISTRATI 1	
GILDA DEI COSTRUTTORI 1	

EPOCA I

EPOCA II

EPOCA III

EPOCA I

EPOCA II

EPOCA III



Descrizione dei simboli

Carte dell'Epoca I

la carta produce la materia prima illustrata.



la carta produce, ogni turno, una delle due materie prime illustrate.

Chiarimento: il giocatore può usare l'una o l'altra risorsa per costruire una struttura (o realizzare una fase Meraviglia) ma NON entrambe in un determinato turno. I giocatori confinanti possono acquistare l'una o l'altra, indipendentemente da cosa il proprietario scelga di produrre.

la carta produce il manufatto illustrato.



la carta vale il numero di punti vittoria indicato.

la carta fornisce 1 Scudo.

la carta interviene nel conteggio dei punti vittoria.

la carta interviene nel conteggio dei punti vittoria.

la carta interviene nel conteggio dei punti vittoria.

la carta fornisce la quantità di monete indicate, le monete sono prelevate dalla banca solo una volta, quando viene giocata la carta.

a partire dal turno successivo a quello in cui questo edificio è stato costruito, il giocatore compra materie prime dalla città confinante indicata dalla freccia per 1 moneta anziché 2.

dal turno successivo a quello in cui questa struttura è stata costruita, il giocatore paga i manufatti comprati dai suoi confinanti 1 moneta anziché 2.

Chiarimento per le Stazioni Commerciali Est e Ovest e per il Mercato: le frecce indicano a quale/i città confinante/i si applica lo sconto.

Planee

Una volta per epoca, un giocatore può costruire un edificio dalla sua mano gratuitamente.

Il giocatore può giocare l'ultima carta di ogni epoca invece di scartarla. Questa carta può essere giocata pagandone il costo, può essere scartata per guadagnare 3 monete o usata nella realizzazione della propria Meraviglia.

Il giocatore può guardare tutte le carte scartate dall'inizio della partita, sceglierne una e costruirla gratuitamente.

Il giocatore può, alla fine della partita, "copiare" una Gilda a sua scelta (carta viola), costruita da una delle sue due città confinanti.

Carte dell'Epoca II

la carta produce due unità della materia prima illustrata.

la carta fornisce 2 Scudi.

la carta fornisce 1 moneta per ogni carta marrone costruita nella città del giocatore E nelle due città confinanti.

Chiarimento: le carte marroni costruite nelle città confinanti nello stesso turno della Stamperia vengono contate.

la carta fornisce 2 monete per ogni carta grigia costruita nella città del giocatore E nelle due città confinanti.

Chiarimento: le carte grigie costruite nelle città confinanti nello stesso turno del Bazar vengono contate.

ogni turno, la carta produce un'unità di una delle quattro materie prime illustrate, a scelta del giocatore.

Chiarimento: le città confinanti non possono acquistare queste risorse.

la carta produce un'unità di uno dei tre manufatti illustrati, a scelta del giocatore.

Chiarimento: le città confinanti non possono acquistare queste risorse.

Gilde

Molte Gilde valgono punti vittoria in base agli edifici costruiti dai loro confinanti.

Nota: le due frecce, su entrambi i lati della carta illustrata, significa che vengono conteggiate le carte dalle città confinanti, ma non quelle del giocatore con questa carta.

Gilda delle Spie: 1 punto vittoria per ogni carta rossa presente nelle città confinanti.

Gilda dei Magistrati: 1 punto vittoria per ogni carta blu presente nelle città confinanti.

Gilda dei Lavoratori: 1 punto vittoria per ogni carta marrone presente nelle città confinanti.

Gilda degli Artigiani: 2 punti vittoria per ogni carta grigia presente nelle città confinanti.

Gilda dei Mercanti: 1 punto vittoria per ogni carta gialla presente nelle città confinanti.

Gilda dei Filosofi: 1 punto vittoria per ogni carta verde presente nelle città confinanti.

Le altre Gilde guadagnano punti vittoria in base a regole specifiche.

Gilda dei Costruttori: 1 punto vittoria per ogni fase Meraviglia realizzata nelle città confinanti E nella propria città.

Gilda degli Armatori: 1 punto vittoria per ogni carta marrone, grigia e viola nella propria città.

Chiarimento: la Gilda degli Armatori viene conteggiata in questo totale.

Gilda degli Strateghi: 1 punto vittoria per ogni gettone Sconfitta presente nelle città confinanti.

Gilda degli Scienziati: il giocatore guadagna un simbolo scientifico extra a sua scelta.

Chiarimento: il simbolo viene scelto alla fine della partita e non quando viene costruita la Gilda.

Chiarimento: Le risorse prodotte dalle planee NON vengono considerate carte (Vigneto, Bazar, Gilde...).