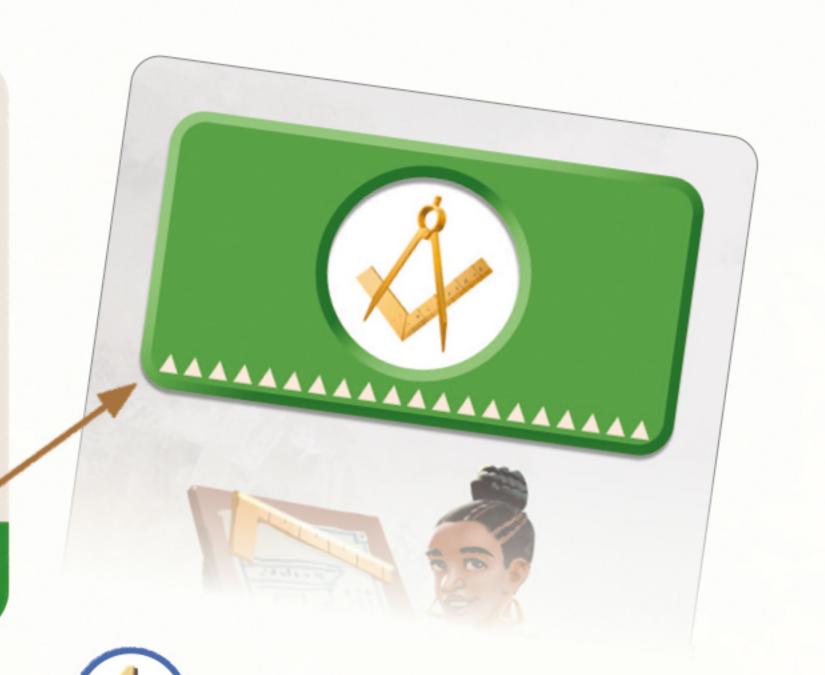


PANORAMICA E OBIETTIVO DEL GIOCO

Una partita di 7 Wonders Architects si svolge in una serie di turni. Nel proprio turno, il giocatore sceglie una carta tra le tre disponibili: queste carte raffigurano diversi personaggi che lo aiuteranno a raccogliere le risorse necessarie a costruire la sua Meraviglia, fare scoperte scientifiche o addirittura combattere i suoi vicini.

Il gioco termina quando una Meraviglia è interamente costruita. Ottieni il punteggio più alto per vincere la partita!

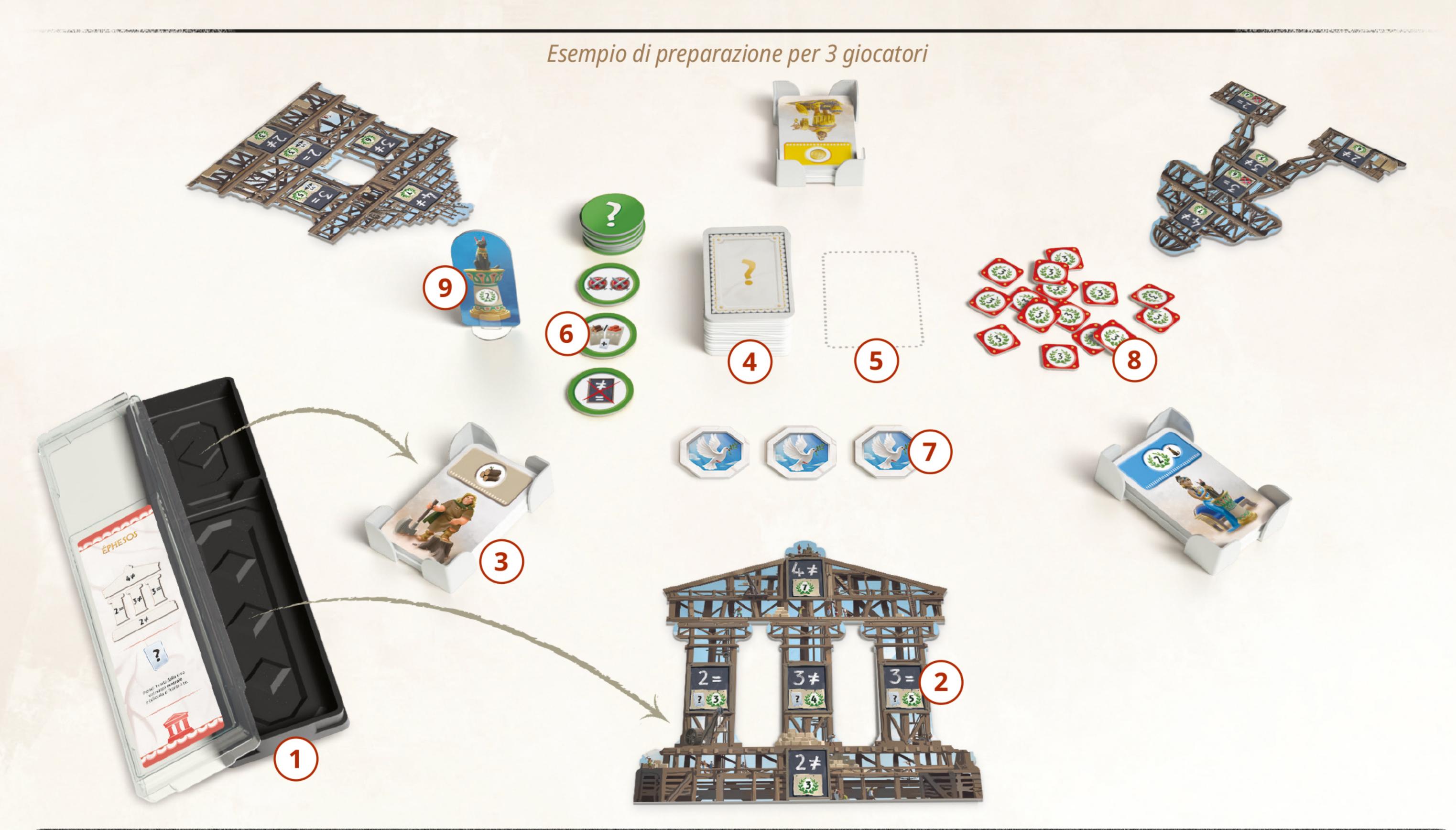




CONTENUTO

235 carte (8 retri differenti) 7 Meraviglie in 5 tasselli 7 portacarte 8 portacomponenti 15 segnalini Progresso 6 segnalini Conflitto 28 segnalini Vittoria Militare 1 pedina Gatto e il suo supporto 1 regolamento

PREPARAZIONE



Per ogni giocatore

- Scegliere un **portacomponenti Meraviglia** (o prenderne casualmente uno), poi rimuovere i 5 tasselli della propria Meraviglia e il portacarte contenente le proprie carte.
- Ogni **Meraviglia** è composta da 5 Stadi di costruzione, ognuno di essi con un lato In Costruzione e un lato Costruito. Comporre la propria Meraviglia con i lati In Costruzione a faccia in su, facendo riferimento al diagramma sul proprio portacomponenti Meraviglia.
- Mescolare le proprie carte e collocarle a faccia in su nel proprio portacarte a formare un mazzo, poi posizionarlo tra sé stessi e il giocatore alla propria sinistra.

Per tutti i giocatori, al centro del tavolo

- Mescolare a faccia in giù le carte comuni a formare un mazzo centrale.
- Lasciare spazio per gli **scarti** accanto al mazzo centrale: le carte utilizzate andranno collocate qui a faccia in su.
- Mescolare a faccia in giù i **segnalini Progresso** a creare una pila. Pescare 3 segnalini dalla cima della pila e collocarli a faccia in su a fianco di essa.
- Consultare la tabella sottostante e collocare, con il lato Pace a faccia in su, il numero indicato di **segnalini Conflitto**. Rimuovere dal gioco i rimanenti segnalini Conflitto.

Numero di giocatori	2-3	4	5	6 - 7
Numero di segnalini Conflitto	3	4	5	6





- Creare una riserva di **segnalini Vittoria Militare**.
- Collocare infine la **pedina Gatto** al centro del tavolo.

PANORAMICA DEL TURNO

Partendo dal giocatore più giovane e procedendo in senso orario, il gioco si svolge su una serie di turni.

Nel proprio turno, il giocatore sceglie una carta tra le 3 disponibili:

- La carta in cima al mazzo alla sua **sinistra**.
- La carta in cima al mazzo alla sua **destra**.
- La carta in cima al **mazzo centrale**.

Colloca la carta scelta **di fronte a sé**, a fianco della propria Meraviglia.

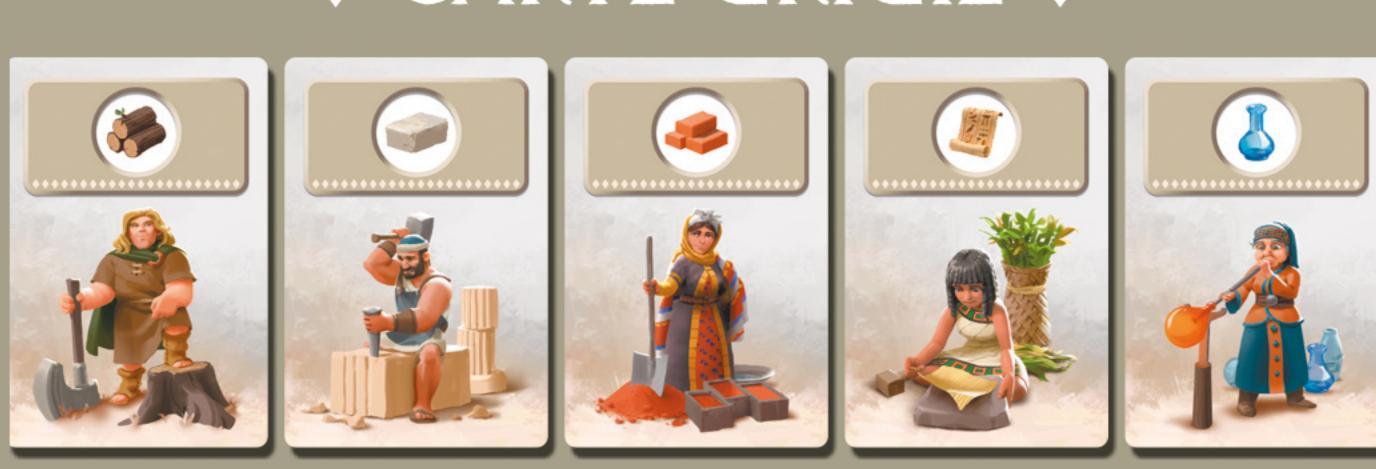
A seconda delle carte e dei segnalini che possiede, il giocatore effettua le diverse azioni descritte a seguire, **in qualsiasi ordine**.

Quando non gli è più possibile effettuare alcuna azione, il turno del giocatore termina e inizia quello del giocatore alla sua sinistra.

Note:

- Se un mazzo è esaurito, rimane esaurito fino alla fine della partita.
- È consigliato impilare le carte dello stesso colore in modo che il riquadro in alto rimanga visibile (vedere l'esempio a pagina 5).





Le carte **Grigie** forniscono **Risorse**, necessarie per costruire gli Stadi della propria Meraviglia.

Se si possiedono le Risorse necessarie per costruire uno Stadio disponibile della propria Meraviglia, è obbligatorio costruire quello Stadio durante il proprio turno.



O CARTE GIALLE O



Le carte Gialle forniscono Monete, le quali fungono da Risorsa jolly.

Queste Monete sostituiscono qualsiasi **risorsa mancante** necessaria per costruire uno Stadio della propria Meraviglia.



I CARTE BLU





Le carte **Blu** forniscono **punti** Vittoria. Inoltre, su alcune carte Blu compare una icona 🦺 .

Quando il giocatore prende una carta Blu su cui compare una icona 🦺 , quel giocatore prende la pedina Gatto da ovunque si trovi sul tavolo e la colloca di fronte a sé.

Costruire uno Stadio

Il **costo di costruzione** di ogni Stadio è mostrato su ogni tassello:

2 Risorse **diverse**.

2 Risorse **identiche**.

3 Risorse diverse.

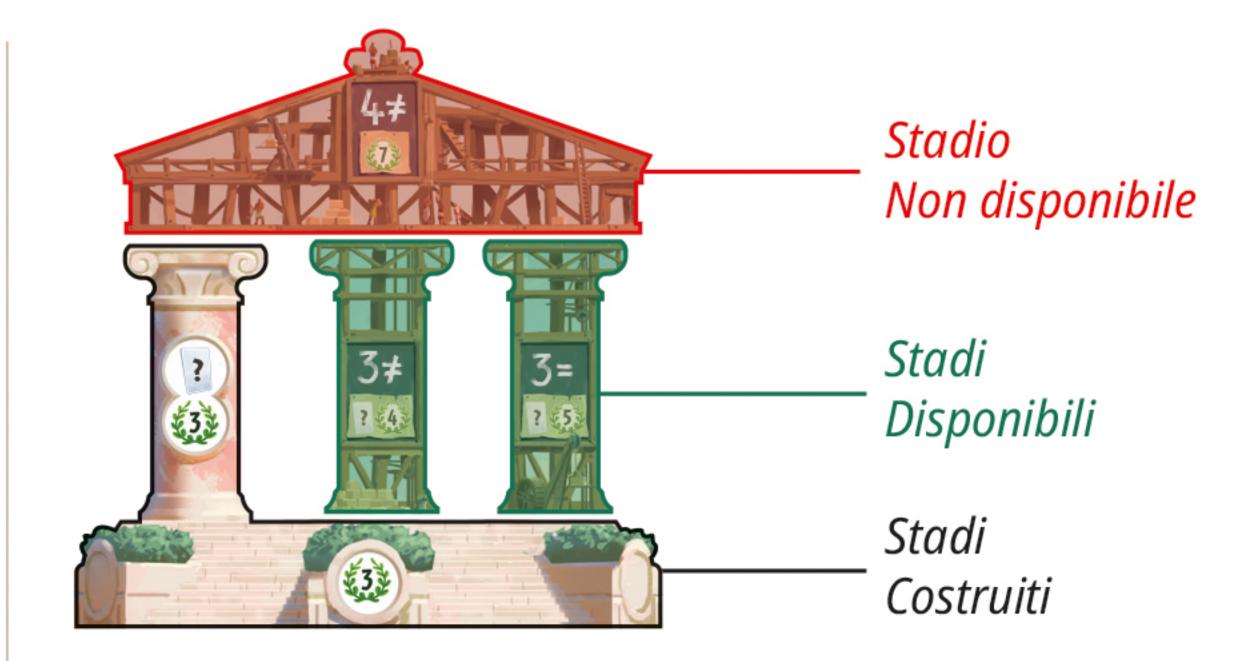
3 Risorse identiche.

4 Risorse diverse.

Ogni Meraviglia è costruita di Stadio in Stadio, dal basso verso l'alto.

Uno Stadio è disponibile per la costruzione solo quando tutti gli Stadi sotto di esso sono stati costruiti.

La costruzione degli Stadi di alcune Meraviglie può avvenire in più di un ordine.



Quando il giocatore possiede le Risorse necessarie (carte **Grigie** o **Gialle**) per costruire uno Stadio disponibile, **le scarta** e poi gira lo Stadio sul suo lato **Costruito**.

Una volta costruiti, alcuni Stadi permettono al giocatore che li ha costruiti di beneficiare immediatamente di particolari effetti (vedere pagina 6 o i portacomponenti Meraviglia di ogni Meraviglia).

Nota: È possibile costruire più di uno Stadio durante il proprio turno.

Utilizzare la pedina Gatto

All'inizio del proprio turno, il giocatore in possesso della pedina Gatto può guardare segretamente la carta in cima al mazzo centrale prima di scegliere la propria carta per quel turno.



Le carte **Verdi** forniscono **simboli Scienza**, i quali permettono di ottenere segnalini Progresso.

Se si possiedono 2 simboli Scienza identici o 3 simboli Scienza diversi, è obbligatorio prendere 1 segnalino Progresso durante il proprio turno.

Prendere un segnalino Progresso

Il giocatore **scarta** ogni carta **Verde** utilizzata, poi sceglie un segnalino Progresso tra i 4 disponibili:

- Uno qualsiasi tra i 3 segnalini Progresso a faccia in su.
- Il segnalino in cima alla pila dei segnalini Progresso.

Non appena viene preso un segnalino Progresso a faccia in su, sostituirlo immediatamente con il segnalino in cima alla pila dei segnalini Progresso, collocandolo a faccia in su a fianco degli altri.

Collocare il segnalino Progresso scelto a faccia in su di fronte a sé. Il giocatore in possesso del segnalino Progresso può utilizzare il suo effetto da subito fino alla fine della partita (vedere pagina 6).

Utilizzare i segnalini Progresso

Durante il proprio turno, il giocatore può utilizzare i propri segnalini Progresso in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine. Ognuno dei propri segnalini Progresso può essere utilizzato 1 volta per turno, ad eccezione di quelli che forniscono punti Vittoria, i quali saranno utilizzati alla fine della partita.

* CARTE ROSSE *







Le carte **Rosse** forniscono **Scudi**, i quali aumentano la propria forza militare. Inoltre, su alcune carte **Rosse** compaiono 1 o 2 icone 🥒 .

Quando il giocatore prende una carta Rossa su cui compaiono 1 oppure 2 icone 🧈, gira rispettivamente 1 oppure 2 segnalini Conflitto sul loro lato Battaglia.

Imita il suono di un corno da guerra quando effettui questa azione!

Quando il giocatore gira l'ultimo segnalino Conflitto sul suo lato Battaglia, innesca una Battaglia alla fine del proprio turno a cui parteciperanno tutti i giocatori.

Nota: Nel caso fosse necessario girare più di un segnalino Conflitto, ma ne fosse rimasto solamente 1 sul lato Pace, girare quel segnalino e ignorare qualsiasi icona 🧈 aggiuntiva.

Risolvere una Battaglia

Ogni giocatore conta il **numero di Scudi** che compaiono sulle proprie carte **Rosse** e lo confronta con quello dei suoi 2 vicini (il giocatore seduto alla sua sinistra e quello seduto alla sua destra).

Nota: La Meraviglia Rhódos e il segnalino Progresso Tattica forniscono Scudi aggiuntivi (vedere pagina 6).

Per ogni vicino, se il giocatore possiede più scudi di loro, prende 1 segnalino Vittoria Militare. Il giocatore può quindi ottenere 0, 1 oppure 2 segnalini Vittoria Militare per ogni Battaglia.

Poi, **tutti** i giocatori scartano le proprie carte **Rosse** su cui compaiono icone 🧈 . Di fronte ai giocatori rimarranno quindi solo carte **Rosse** senza icone 🧈 . Infine, girare tutti i segnalini Conflitto sul lato Pace.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina **alla fine del turno del giocatore** che ha completato la costruzione della propria Meraviglia.

Per calcolare il proprio punteggio, sommare i **punti Vittoria 🧼** che compaiono sui propri:

- Stadi Costruiti della Meraviglia.
- Pedina Gatto (se si possiede).
- Carte Blu.
- Segnalini Vittoria Militare.
- Segnalini Progresso.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

Se si verifica una parità, vince il giocatore tra quelli in parità che ha costruito più Stadi della Meraviglia. Se la parità permane, entrambi i giocatori condividono la vittoria.



PARTITA A 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, l'unica variante si presenta durante la fase **Risolvere una Battaglia**. Il giocatore che possiede più Scudi del suo avversario prende 1 segnalino Vittoria Militare. Il giocatore che possiede almeno il doppio degli Scudi del suo avversario prende invece 2 segnalini Vittoria Militare.

<u>Nota</u>: Se un giocatore possiede 2 o più Scudi e il suo avversario non ne possiede, quel giocatore prende 2 segnalini Vittoria Militare.



RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** Illustratore: **Etienne Hebinger**

Pubblicazione: **Repos Production team** Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: rprod.com/en/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED. Repos Production SRL • 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.



EFFETTI DELLE MERAVIGLIE

Alexandria



Prendi 1 carta dalla cima di **qualsiasi mazzo sul tavolo** e collocala di fronte a te.

Éphesos



Prendi 1 carta dalla cima del mazzo **centrale** e collocala di fronte a te.

Babylon



Scegli 1 segnalino Progresso tra i 4 disponibili e collocalo di fronte a te.

Rhódos

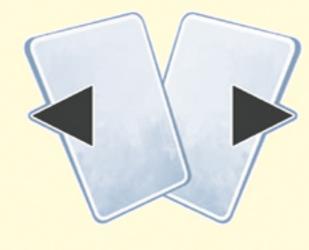
Aggiungi **1 Scudo** al tuo numero di Scudi.

Halikarnassos



Prendi 5 carte dalla cima del mazzo **alla tua** sinistra <u>oppure</u> da quello alla tua destra. Scegline 1 e collocala di fronte a te. Rimescola le altre carte nel rispettivo mazzo.

Olympía



Prendi 1 carta dalla cima del mazzo **alla tua** sinistra <u>e</u> da quello alla tua destra e collocale di fronte a te.

Gizah



Questa Meraviglia non ha alcun effetto, ma fornisce più punti Vittoria delle altre Meraviglie.

EFFETTI DEI SEGNALINI PROGRESSO



Urbanismo: Quando prendi una carta Grigia 🥟 o 🧠, scegli 1 carta aggiuntiva tra le 3 disponibili e collocala



Manufatti: Quando prendi una carta Grigia 🦉 o 🦶, scegli 1 carta aggiuntiva tra le 3 disponibili e collocala di fronte a te.



Oreficeria: Quando prendi una carta Grigia 🧼 o una carta Gialla, scegli 1 carta aggiuntiva tra le 3 disponibili e collocala di fronte a te.



Scienza: Quando prendi una carta Verde, scegli 1 carta aggiuntiva tra le 3 disponibili e collocala di fronte a te.



Propaganda: Quando prendi una carta Rossa su cui compaiono 1 o 2 icone 🥒 , scegli 1 carta aggiuntiva tra le 3 disponibili e collocala di fronte a te.



Architettura: Quando costruisci uno Stadio della tua Meraviglia, scegli 1 carta aggiuntiva tra le 3 disponibili e collocala di fronte a te.



Economia: 1 delle tue carte Gialle vale 2 Monete invece di 1



Ingegneria: Quando costruisci uno Stadio della tua Meraviglia, puoi utilizzare qualsiasi Risorsa, senza rispettare le restrizioni "identica" o "diversa".



Tattica: Aggiungi 2 Scudi al tuo numero di Scudi.



Decorazioni: Alla fine della partita, ottieni 4 punti Vittoria se la tua Meraviglia è ancora in costruzione, oppure 6 punti Vittoria se è interamente costruita.



Politica: Alla fine della partita, ottieni 1 punto Vittoria per ogni **icona 🥻** che compare sulle tue carte <mark>Blu</mark>.



Strategia: Alla fine della partita, ottieni 1 punto Vittoria per ogni **segnalino Vittoria Militare** che possiedi.



Educazione: Alla fine della partita, ottieni 2 punti Vittoria per ogni **segnalino Progresso** che possiedi (incluso questo).



Cultura: Sono presenti 2 copie di questo segnalino. Alla fine della partita, ottieni 4 punti Vittoria se ne possiedi 1 **oppure** 12 punti Vittoria se li possiedi entrambi.



