

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 .

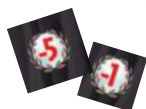


Simbolo per daltonici

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

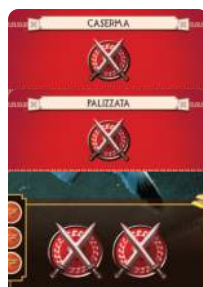


Vittoria

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

Person										
Triangle										
Circle										
Square										
Red circle										
Blue bar										
Orange bar										
Green triangle										
Star										
Down arrow										
Head										
Blue square										
Blue pentagon										
Circle										
Σ										

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.

