

ANTOINE BAUZA <sup>TM</sup>

# 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

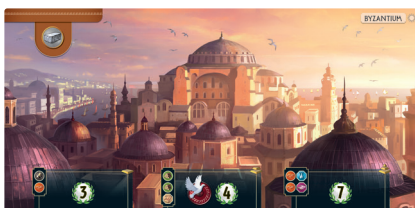
Debiti, saccheggi, diplomazia... Con questa espansione di *7 Wonders* sarà possibile svelare molte altre facce delle grandi civiltà dell'Antichità. 42 nuove carte Epoca e 2 nuove plance della Meraviglia introdurranno effetti mai visti prima.

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 MERAVIGLIA



**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*.

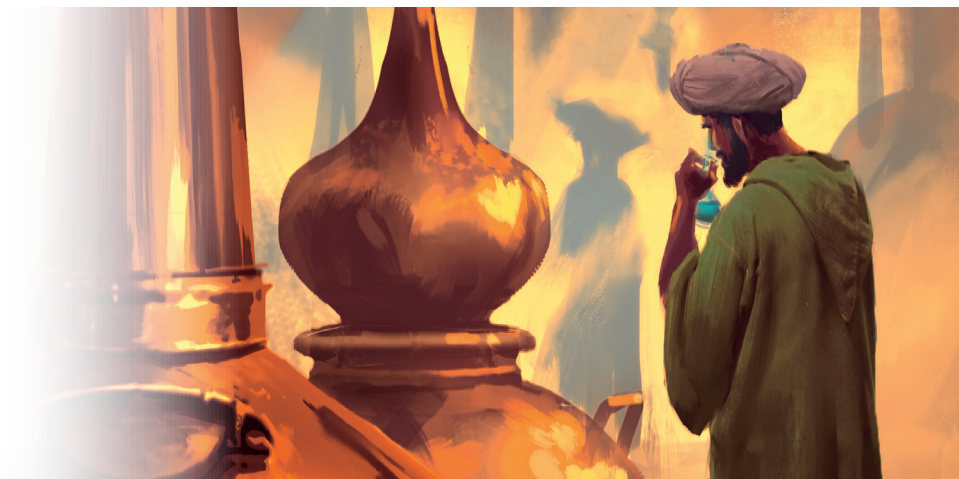
## SCHEDE DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

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.



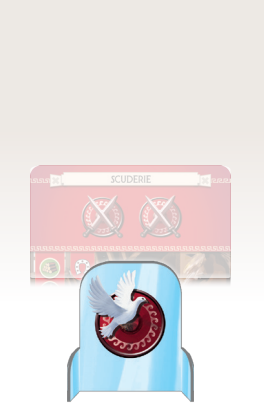
**Esempio:** Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 2. La potenza militare del vicino alla tua sinistra è 5 e la potenza militare di quello alla tua destra è 4. Possiedi 1 segnalino Diplomazia, quindi non partecipi ai conflitti né prendi segnalini. I tuoi vicini confrontano le loro potenze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

Il vicino alla tua sinistra

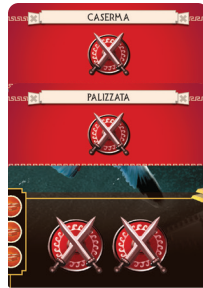


Vittoria

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



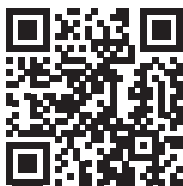
## FINE DELLA PARTITA

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](http://www.7wonders.net/faq)**  
oppure scansiona questo codice:



## RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratori: **Miguel Coimbra & Etienne Hebinger**  
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](http://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](http://www.rprod.com)

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

