

7 WONDERS™ DUEL

AGORA

REGOLE

Antoine Bauza & Bruno Cathala

«L'uomo è un animale politico.»

Aristotele

CONTENUTO

- 1 tabellone del Senato
- 24 cubi Influenza (12 bronzo e 12 argento)
- 13 carte Senatore (7 Politici e 6 Cospiratori)
- 2 carte Meraviglia
- 16 carte Cospirazione
- 16 segnalini Decreto
- 2 segnalini Progresso
- 4 segnalini Esercito
- 1 blocco segnapunti
- 1 scheda riassuntiva
- 1 libretto delle regole

PRESENTAZIONE

Le decisioni che vengono prese all'interno delle mura del Senato modelleranno il destino della civiltà... mentre i cospiratori inseguiranno i loro obiettivi tra corridoi immersi nell'ombra.

Questa espansione per *7 Wonders Duel* aggiunge i Senatori e la loro Influenza sul Senato. I giocatori cercheranno di controllare le Camere per trarre vantaggio dai Decreti oppure per lanciare un appello ai Cospiratori che potrebbero improvvisamente rovesciare la situazione.

Questa espansione aggiunge, inoltre, una nuova condizione di vittoria: la supremazia politica.



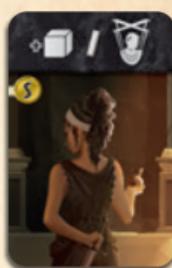
ELEMENTI DI GIOCO

Carte Senatore

Queste carte rappresentano i **Senatori** che possono unirsi alla causa dei giocatori. Sono di due categorie: i **Politici** (carte bianche) e i **Cospiratori** (carte nere). Queste carte vanno aggiunte alle carte Epoca già disponibili nel gioco base, ma hanno un retro diverso.



*Senatori
Politici*



*Senatore
Cospiratore*



Retro

Carte Cospirazione

Queste carte rappresentano le **Cospirazioni** che i giocatori possono preparare e innescare durante la partita. Ogni carta Cospirazione ha un nome e un effetto unici sul fronte, così come una zona Preparazione sul retro.



Segnalini Decreto

Questi segnalini rappresentano i **Decreti** che si trovano in ogni Camera del Senato. Ogni segnalino Decreto ha un effetto unico.



Fronte

Retro

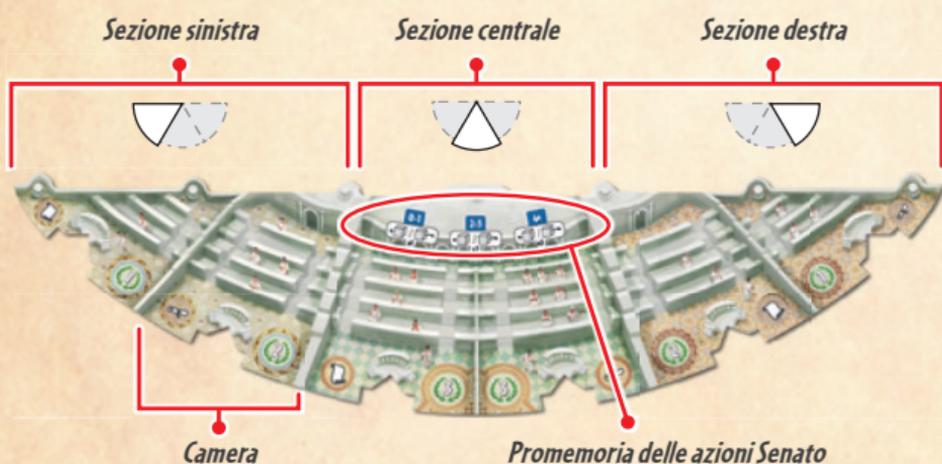
Cubi Influenza

Questi cubi rappresentano l'Influenza che i giocatori hanno in ogni Camera del Senato. Sono di due colori, un colore per giocatore.

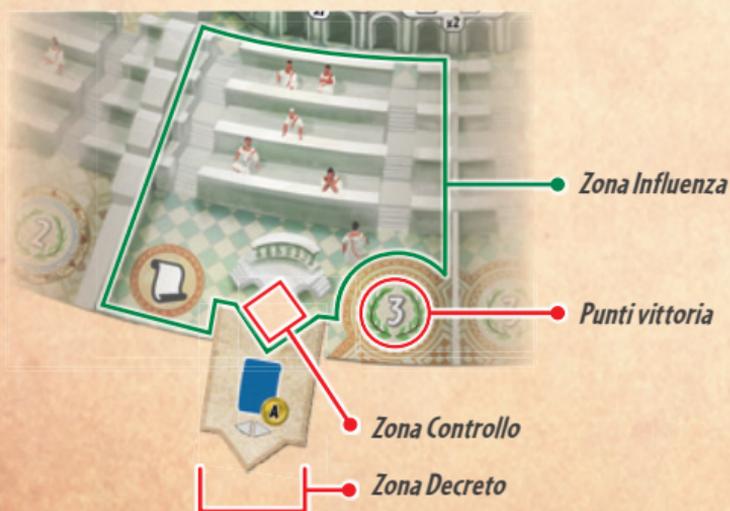


Tabellone del Senato

Questo tabellone rappresenta il Senato. È diviso in 6 Camere, organizzate come segue: 2 nella sezione sinistra, 2 nella sezione centrale e 2 nella sezione destra.



Ogni Camera ha una zona **Influenza**, una zona **Decreto** e una zona **Controllo**. Ogni Camera, inoltre, fornisce punti vittoria alla fine della partita.



Carte Meraviglia

Le carte Meraviglia **Curia Iulia** e **Cnosso** sono usate solo se si gioca con questa espansione. Vanno aggiunte alle carte Meraviglia già disponibili nel gioco base.



Segnalini Progresso

I segnalini **Corruzione** e **Crimine Organizzato** sono usati solo se si gioca con questa espansione. Vanno aggiunti ai segnalini Progresso già disponibili nel gioco base.



Segnalini Esercito

Questi segnalini sono usati solo se si gioca con questa espansione. Aggiungono un nuovo effetto e sostituiscono i segnalini Esercito già disponibili nel gioco base.



Blocco Segnapunti

Questo blocco segnapunti aiuta a calcolare i punti vittoria ottenuti giocando con le espansioni *Agora* e *Pantheon*.

Scheda Riassuntiva

Questa scheda serve a ricordare la disposizione dello schema di carte di ogni Epoca quando si gioca con questa espansione oppure quando si combinano le espansioni *Agora* e *Pantheon*.

Le carte Meraviglia e i segnalini Progresso dell'espansione Agora mostrano il simbolo accanto al loro nome per poterli riconoscere e ricollocare facilmente alla fine della partita.

PREPARAZIONE

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

- 1 Collocare il tabellone del Senato al di sotto del tabellone del gioco base.
- 2 Preparare le carte Epoca:
 - Prendere tutte le carte **Senatore** e mescolarle.
 - Preparare i mazzi Epoca come nel gioco base (ricordandosi di rimettere nella scatola 3 carte per ogni mazzo Epoca).Poi aggiungere casualmente:
 - Epoca I: 5 carte **Senatore**
 - Epoca II: 5 carte **Senatore**
 - Epoca III: 3 carte **Senatore**Mescolare ogni mazzo di carte Epoca a faccia in giù.
- 3 Disporre le carte secondo lo schema dell'Epoca I (vedere a pagina 8).
- 4 Mescolare i segnalini **Decreto** a faccia in giù e collocarne 1 su ciascuna delle 6 zone Decreto del tabellone del Senato in base al simbolo mostrato:



Rimettere i segnalini Decreto rimanenti nella scatola senza guardarli. Non verranno usati nel corso della partita.

- 5 Mescolare le carte **Cospirazione** per formare un mazzo a faccia in giù.
- 6 Collocare i nuovi segnalini **Esercito** a faccia in su, sulle loro caselle del tabellone del gioco base.
- 7 Ogni giocatore prende 12 cubi **Influenza** di un colore.
- 8 Mescolare tutti i segnalini **Progresso** e seguire le regole del gioco base.
- 9 Mescolare tutte le carte **Meraviglia** e seguire le regole del gioco base.



7



3

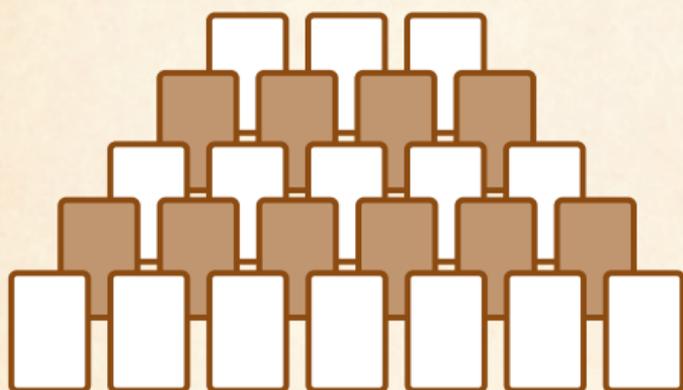


9

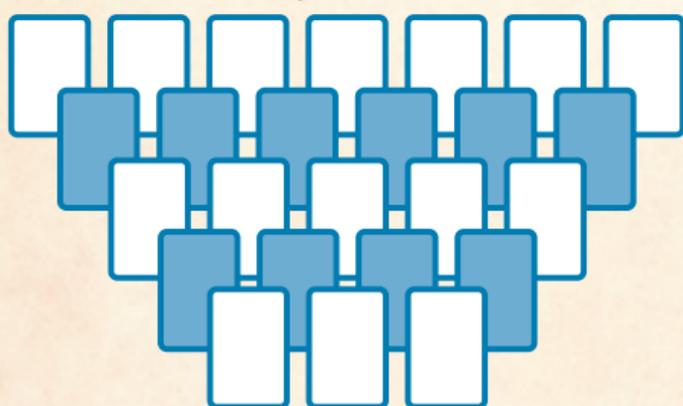


PREPARAZIONE DELLO SCHEMA

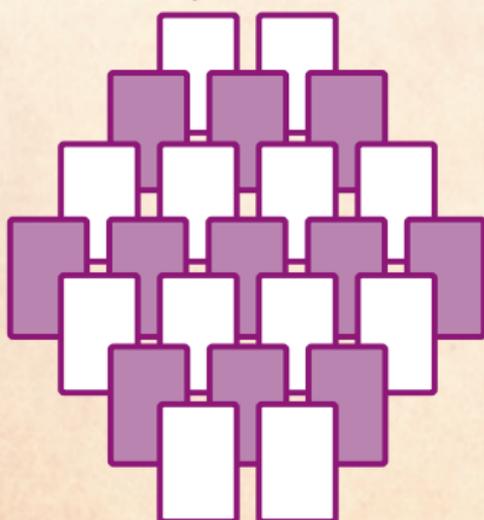
Epoca I



Epoca II



Epoca III



PANORAMICA DEL GIOCO

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

- A. Reclutare un Senatore
- B. Preparare una Cospirazione
- C. Innescare una Cospirazione
- D. Controllare una Camera
- E. Conseguire la Supremazia Politica

A. RECLUTARE UN SENATORE

Nello schema di carte sono disponibili nuove carte: le **carte Senatore**. È possibile giocare una **carta Senatore** per reclutare un Senatore, costruire una Meraviglia oppure scartarla per prendere monete dalla banca (come con una qualsiasi carta Epoca).

Per reclutare un **Senatore** (Politico o Cospiratore), pagare il suo costo in monete e collocarlo a faccia in su nella propria città.

S Il costo di una carta Senatore è pari al numero di carte Senatore che il giocatore già possiede nella propria città (il primo Senatore che viene reclutato costa quindi 0 monete, il secondo costa 1 moneta, il terzo 2 monete...).

Poi si applica l'effetto di quel Senatore, sia che si tratti di un **Politico** che di un **Cospiratore**.

Politico

Quando un giocatore recluta un **Politico**, può svolgere un numero di azioni Senato in base al numero di carte **blu** nella propria città:

Numero di carte blu nella propria città	0-1	2-3	4+
Numero di azioni Senato	1	2	3

Ci sono 2 azioni Senato possibili: **Collocare Influenza** e **Spostare Influenza**. Per ognuna delle azioni Senato di un giocatore, egli può scegliere liberamente quale delle due effettuare.

- **Collocare Influenza** +  : Ogni carta Politico è associata a una sezione (sinistra, centrale o destra) che determina in quale Camera il giocatore può collocare la propria Influenza. Il giocatore colloca 1 suo cubo Influenza in una Camera a sua scelta della sezione indicata. Quando un cubo Influenza viene collocato in una Camera con un Decreto a faccia in giù, girare quel segnalino a faccia in su.

Chiarimenti:

- Non c'è limite al numero di cubi Influenza che possono essere nella stessa Camera.
- Ogni giocatore ha un totale di 12 cubi Influenza. Se un giocatore non ha più cubi Influenza davanti a sé, non può più effettuare l'azione Collocare Influenza.
- Se un giocatore effettua l'azione Collocare Influenza più volte nello stesso turno, può dividere i suoi cubi Influenza tra le 2 Camere della sezione indicata.

- **Spostare Influenza**  : Il giocatore sposta 1 suo cubo Influenza da una qualsiasi Camera in una Camera adiacente.

Chiarimenti:

- È possibile spostare un cubo Influenza appena collocato.
- È possibile spostare più volte lo stesso cubo Influenza.

Esempio: Denise recluta un Politico che indica la sezione sinistra e ha 3 carte blu nella propria città. Può quindi effettuare 2 azioni Senato: Denise sceglie di collocare 1 Influenza e di spostare 1 Influenza.



Cospiratore

Quando un giocatore recluta un **Cospiratore**, può effettuare solo 1 delle seguenti azioni:

- **Collocare Influenza** + : Il giocatore colloca 1 suo cubo Influenza in una Camera a sua scelta.
- **Cospirare** : Il giocatore pesca 2 carte Cospirazione. Dopo averle guardate, ne sceglie 1 da collocare davanti a sé a faccia in giù e mette l'altra in cima o in fondo al mazzo (a sua scelta).

B. PREPARARE UNA COSPIRAZIONE

Quando un giocatore prende una carta dallo schema, può usarla per **preparare una Cospirazione già in suo possesso**. Per farlo, colloca la carta scelta a faccia in giù sulla zona Preparazione di quella carta Cospirazione, in modo che metà di essa sia coperta. La Cospirazione è ora preparata e il suo turno termina. Questa azione non ha alcun costo.



Preparare una Cospirazione

Nota: È possibile usare **una qualsiasi carta disponibile nello schema per preparare una Cospirazione**. La carta scelta non ha alcun uso se non quello di preparare la Cospirazione.

C. INNESCARE UNA COSPIRAZIONE

All'inizio del proprio turno, se il giocatore ha preparato una Cospirazione, può innescarla. Per farlo, rivela la carta Cospirazione innescata e applica il suo effetto. Il giocatore conserva la carta Cospirazione a faccia in su davanti a sé e lascia la carta Epoca usata per prepararla al di sotto di essa.

Innescare una Cospirazione si effettua in **aggiunta al turno del giocatore**. Egli può quindi svolgere il proprio turno normalmente dopo aver risolto l'effetto di quella Cospirazione.

Importante: Ogni giocatore può avere più carte Cospirazione di fronte a sé (preparate o meno), ma può innescare **solo 1 Cospirazione per turno e solo all'inizio del proprio turno**.

PANORAMICA DELLE AZIONI POSSIBILI

Nel proprio turno, un giocatore può:

1. Innescare una Cospirazione preparata (facoltativo).
2. Usare una qualsiasi carta dello schema per effettuare **una delle 4 azioni seguenti** (obbligatorio):
 - Costruire una **Struttura** o Reclutare un **Senatore**
 - Scartare la carta per ottenere **monete**
 - Costruire una **Meraviglia**
 - Preparare una **Cospirazione**

D. CONTROLLARE UNA CAMERA

Quando un giocatore ha **più** cubi Influenza in una Camera rispetto all'avversario, egli **controlla quella Camera**.

Per rappresentare il proprio controllo, il giocatore sposta **1** suo cubo Influenza in quella Camera nella zona **Controllo** (il cubo conta comunque quando si calcola la maggioranza). Egli ora può trarre vantaggio dall'**effetto del Decreto** (vedere Decreti a pagina 14).

***Esempio:** In una Camera, Lorenzo ha 1 cubo Influenza e Denise non ne ha alcuno. Lorenzo ha quindi la maggioranza e sposta il suo cubo Influenza nella zona Controllo di quella Camera, potendo così trarre vantaggio dall'effetto del Decreto di quella Camera.*



Se i giocatori hanno lo stesso numero di cubi Influenza, nessuno di essi controlla la Camera né trae vantaggio dal suo Decreto. In questo caso, nessun cubo viene spostato nella zona Controllo.

Alla fine della partita, ogni Camera controllata fornisce **punti vittoria** (1, 2 o 3 punti, a seconda della Camera).

E. CONSEGUIRE LA SUPREMAZIA POLITICA

In qualsiasi momento nel corso della partita, se un giocatore **controlla tutte e 6 le Camere**, vince immediatamente la partita per **supremazia politica**.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente in caso un giocatore consegua la supremazia **militare, scientifica o politica**; altrimenti, si concluderà alla fine dell'Epoca III e si procederà col calcolo dei punti vittoria usando il blocco segnapunti.

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dalle Camere controllate.

In questa linea, indicare la vittoria per supremazia politica.

		
		
		
		
		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria vince la partita. Nel caso in cui i due giocatori siano in parità, vince colui che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria dalle sue Strutture civili (carte **blu**); se la parità permane, i due giocatori condividono la vittoria.

ESPANSIONI *AGORA E PANTHEON*

Quando si combinano le espansioni *Agora* e *Pantheon*, è consigliato fare riferimento alla scheda riassuntiva quando si prepara lo schema delle carte. Durante la partita, risolvere le seguenti azioni in questo ordine:

1. Innescare una Cospirazione (facoltativo).
2. Giocare una carta dallo schema **OPPURE** attivare una carta del Pantheon (obbligatorio).

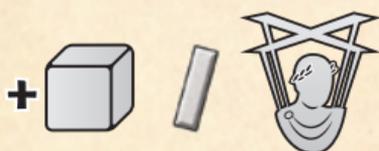


DESCRIZIONI DEI SIMBOLI

Senatori



Effettua azioni senato: **Collocare** in relazione alla sezione indicata e/o **Spostare**.



Puoi collocare 1 cubo Influenza in una Camera a tua scelta **oppure** pescare 2 carte Cospirazione e sceglierne 1 da conservare.

Decreti



Ignora 1 simbolo di costo (scegli tra risorsa **oppure** monete) quando costruisci le carte di questo colore.



Paga 1 risorsa in meno (a tua scelta) quando costruisci le Meraviglie.



Ogni volta che tu **oppure** il tuo avversario costruite una carta di questo colore, prendi un ammontare di monete dalla banca pari all'Epoca attuale (1, 2 o 3 monete).



Ogni volta che tu **oppure** il tuo avversario costruisci una Meraviglia, prendi un ammontare di monete dalla banca pari all'Epoca attuale (1, 2 o 3 monete).



Paga 1 moneta in meno per ogni risorsa (marrone o grigia) che hai comprato dalla banca.

Importante: Non è possibile ottenere risorse gratuitamente da questo effetto; il costo minimo da pagare è sempre 1 moneta.



Aggiungi 2 al numero di carte **blu** che possiedi ai fini di determinare il numero di azioni Senato che puoi effettuare.

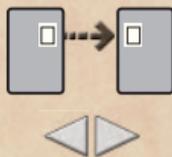


Ottieni 1 Scudo e muovi immediatamente la pedina Conflitto di 1 casella verso la capitale avversaria.

Chiarimento: Quando perdi il controllo di questo Decreto, perdi questo Scudo e muovi la pedina Conflitto di 1 casella verso la tua capitale. Se il tuo avversario ti ruba il controllo di questo Decreto, la pedina Conflitto si muove invece di 2 caselle verso la tua capitale.



Quando scarti una carta per prendere monete dalla banca, ottieni 2 monete aggiuntive.



Quando costruisci una Struttura, beneficia delle concatenazioni sulle carte costruite dal tuo avversario come se le avessi costruite tu stesso.



Quando recluti un Cospiratore, gioca immediatamente un altro turno.

Meraviglie

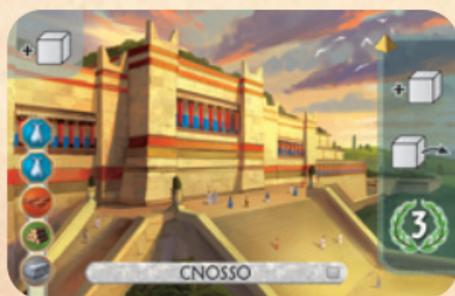
Le due nuove Meraviglie hanno un effetto (nell'angolo in alto a sinistra) che viene applicato immediatamente quando vengono scelte.



Quando scegli questa Meraviglia, pesca 2 carte Cospirazione. Scegline 1 da collocare di fronte a te a faccia in giù e metti l'altra in cima o in fondo al mazzo (a tua scelta).

Quando costruisci questa Meraviglia:

- Innesca immediatamente 1 Cospirazione **non preparata** in tuo possesso (facoltativo).
- Prendi immediatamente 6 monete dalla banca.
- Gioca immediatamente un altro turno.



Quando scegli questa Meraviglia, colloca 1 tuo cubo Influenza in una Camera a tua scelta.

Quando costruisci questa Meraviglia:

- Colloca 1 tuo cubo Influenza in una Camera a tua scelta.
- Sposta 1 tuo cubo Influenza in una Camera adiacente (facoltativo).
- Ottieni 3 punti vittoria alla fine della partita.

Segnalini Progresso



Recluta gratuitamente tutti i tuoi prossimi Senatori (Politici e Cospiratori).



Quando effettui l'azione Cospirare, conserva entrambe le carte Cospirazione e collocale di fronte a te a faccia in giù.

Segnalini Esercizio e Carte Cospirazione



Colloca 1 tuo cubo Influenza in una Camera a tua scelta.



Puoi spostare 1 tuo cubo Influenza in una Camera adiacente.



Rimuovi 1 cubo Influenza del tuo avversario (a tua scelta) dal Senato.



Prendi un ammontare di monete pari ai tuoi cubi Influenza nel Senato.



Il tuo avversario perde un ammontare di monete pari ai suoi cubi Influenza nel Senato.



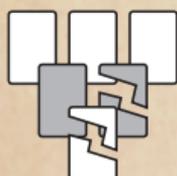
Scegli 1 segnalino Progresso sul tabellone **oppure** in possesso del tuo avversario **oppure** fuori dal gioco e colloca a faccia in giù su questa carta Cospirazione. Nessuno potrà usarlo in questa partita.



Colloca nella pila degli scarti 1 carta **blu** costruita dal tuo avversario (a tua scelta).



Colloca nella pila degli scarti 1 carta **gialla** costruita dal tuo avversario (a tua scelta).



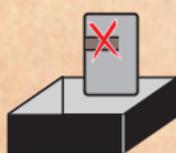
Colloca nella pila degli scarti 1 carta disponibile dello schema. Puoi ripetere immediatamente questa azione una seconda volta.



Scegli 1 Meraviglia **costruita** dal tuo avversario e rimettila nella scatola. Non verrà più usata in questa partita e i suoi effetti non sono più attivi.

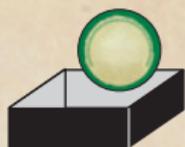


Prendi 1 carta **Struttura** collocata in fondo allo schema e costruiscila gratuitamente. Non puoi prendere una carta Senatore.

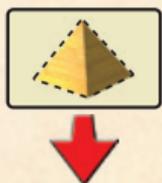


- Nell'Epoca I, guarda le 3 carte rimosse dall'Epoca I.
- Nell'Epoca II, guarda le 6 carte rimosse dalle Epoche I e II (3 per Epoca).
- Nell'Epoca III, guarda le 9 carte rimosse dalle Epoche I, II e III (3 per Epoca).

Tra queste carte, scegline 1 e gioca gratuitamente.



Guarda tutti i segnalini Progresso rimossi all'inizio della partita, scegline 1 e giocalo.



Prendi 1 carta Meraviglia **non costruita** del tuo avversario (a tua scelta) e aggiungila alla tua città.



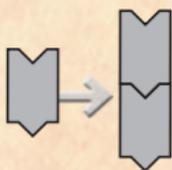
Prendi **metà** delle monete del tuo avversario (arrotondando per eccesso) e aggiungile al tuo tesoro.



Prendi 1 carta **marrone** o **grigia** del tuo avversario (a tua scelta) e aggiungila alla tua città.



Prendi 1 carta **blu** o **verde** del tuo avversario (a tua scelta) e aggiungila alla tua città. In cambio, cedigli 1 tua carta dello stesso colore.



Scegli 1 Decreto nel Senato e colloca in una Camera a tua scelta, al di sotto del Decreto esistente.

Chiarimenti:

- Per il resto della partita, una Camera non avrà Decreti su di essa e un'altra ne avrà 2.
- La Camera senza Decreto fornisce comunque punti vittoria alla fine della partita e sarà considerata per conseguire la supremazia politica.

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



RICONOSCIMENTI

Autori: Antoine Bauza e Bruno Cathala

Illustrazioni: Miguel Coimbra

**Sviluppo e Pubblicazione: Cédric Caumont e Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros »
e il team di Repos Production**

Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgio

www.rprod.com • +32 471 95 41 32

Questo prodotto può essere usato solo
per intrattenimento privato.

