WONDERS REGOLE Antoine Bauza e Bruno Cathala

CONTENUTO

- 1 tabellone del Pantheon
- 15 carte Divinità
- 1 carta Portale
- 5 carte Grande Tempio
- 2 carte Meraviglia
- 10 segnalini Mitologia
- 3 segnalini Offerta
- 1 segnalino Serpente
- 3 segnalini Progresso
- 1 pedina di Minerva
- 1 blocco segnapunti
- 1 regolamento

1001

• 1 carta riassuntiva

PRESENTAZIONE



ELEMENTI DI GIOCO

Carte Divinità

Ogni carta Divinità rappresenta una Divinità. Queste Divinità sono suddivise in 5 Mitologie diverse, ognuna incentrata su un tema specifico: Greca (civile), Fenicia (commerciale), Mesopotamica (scientifica), Egizia (meraviglie) e Romana (militare).



Carta Portale

Il Portale, l'ultima carta da collocare nel Pantheon, offre un accesso speciale alle varie Divinità.



Carte Grande Tempio

I Grandi Templi rappresentano delle Strutture che valgono punti vittoria. Prendono il posto delle Gilde durante l'Epoca III.



Tabellone del Pantheon

ll tabellone rappresenta il Pantheon in cui si trovano le varie Divinità. Ogni casella mostra 2 costi di attivazione, uno per ogni giocatore.



Segnalini Mitologia

Questi segnalini rappresentano il legame terreno con le Divinità. Vanno collocati sopra ad alcune carte a faccia in giù dell'Epoca I e vengono usati per determinare le Divinità presenti nel Pantheon. Ogni segnalino è collegato a una Mitologia specifica.



Segnalini Offerta

I segnalini Offerta vengono usati per ridurre il costo di attivazione del Pantheon. Vanno collocati su alcune carte a faccia in giù dell'Epoca II.









Segnalino Serpente

Questo segnalino rappresenta il potere della Divinità Nisaba.



Pedina di Minerva

Questa pedina rappresenta il potere della Divinità Minerva.



Carte Meraviglia e Segnalini Progresso

Le 2 nuove carte Meraviglia e i 3 segnalini Progresso vanno aggiunti a quelli già disponibili.

Le carte Meraviglia e i segnalini Progresso mostrano il simbolo di una stella accanto al loro nome per poterle riconoscere e ricollocare facilmente alla fine della partita.



PREPARAZIONE

Preparazione dell'Epoca I

- Preparare il gioco base e lo schema dell'Epoca I.
- Prendere 5 segnalini Mitologia scelti a caso, collocarli
 a faccia in giù sulle caselle indicate dello schema e rivelarli.
 I segnalini rimanenti vanno rimessi nella scatola.
- Effettuare la fase di selezione delle Meraviglie.
- Collocare il tabellone del Pantheon al di sopra del tabellone base.
- Mescolare ogni mazzo della Mitologia e disporre 5 mazzi di pesca accanto al tabellone del Pantheon.
- Collocare i segnalini Offerta, la carta Portale, il segnalino Serpente e la pedina di Minerva accanto al tabellone del Pantheon



Preparazione dell'Epoca II

- Collocare la carta Portale a faccia in su sulla casella vuota del Pantheon.
- Rivelare le carte Divinità presenti nel Pantheon.
- Preparare lo schema dell'Epoca II e collocare i 3 segnalini Offerta a caso a faccia in giù sulle caselle dello schema, come indicato, poi rivelare i segnalini.



Preparazione dell'Epoca III

Rimettere le Gilde e altre 3 carte dell'Epoca III scelte a caso nella scatola. Scegliere 3 carte Grande Tempio a caso e aggiungerle al mazzo dell'Epoca III senza guardarle. Rimettere i Grandi Templi rimanenti nella scatola, sempre senza guardarli.



PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco si svolge nello stesso modo del gioco base. Queste regole descrivono soltanto gli elementi specifici di questa espansione.

Girare le carte a faccia in su

Se un giocatore alla fine del proprio turno deve girare sullo schema una o più carte a faccia in giù su cui è presente un segnalino Mitologia o un segnalino Offerta, deve prima collocare quel segnalino davanti a sé.



Effetto dei segnalini Mitologia

Quando un giocatore colloca un segnalino Mitologia davanti a sé:

- Pesca immediatamente le prime due carte Divinità dal mazzo della Mitologia corrispondente.
- Dopodiché sceglie una delle due carte Divinità e la colloca a faccia in giù su una casella vuota a sua scelta nel Pantheon.
- Infine colloca la carta Divinità rimanente a faccia in giù in cima al mazzo della Mitologia corrispondente.



Effetto dei segnalini Offerta

L'Offerta è uno sconto **monouso** da usare quando si attiva una carta del Pantheon. Il suo valore è definito dal numero stampato su di esso. Il segnalino viene scartato dopo l'uso.

Grande Tempio

Se un giocatore possiede un segnalino Mitologia che presenta il simbolo di un Grande Tempio, può costruire quella carta gratuitamente. Il segnalino non viene scartato.

Un giocatore può anche costruire un Grande Tempio pagandone il costo. Alla fine della partita, se un giocatore ha costruito 1, 2 o 3 Grandi Templi, ottiene 5, 12 o 21 punti vittoria.

Esempio: Alla fine della partita, Denise ha costruito 2 Grandi Templi e Lorenzo ne ha costruito 1. Denise ottiene 12 punti vittoria e Lorenzo 5.

Attivare una carta del Pantheon

A partire dall'Epoca II, i giocatori hanno una nuova azione a disposizione. Possono:

- Costruire la Struttura.
- Scartare la carta per ottenere monete.
- Costruire una Meraviglia.
- Attivare una carta del Pantheon.

Questa nuova azione non usa una carta dello schema!

Quando un giocatore desidera attivare una carta del Pantheon:

 Paga il costo indicato dalla casella che contiene la Divinità, o dal Portale, in monete e/o segnalini Offerta.

Attenzione: Ogni casella mostra due costi. Uno per il giocatore attuale e l'altro per l'avversario. Il giocatore deve sempre pagare il proprio costo, e le caselle più lontane da lui gli costeranno di più.

Nota: Il costo del Portale è pari al doppio di quello della sua casella.

 Prende la carta Divinità o la carta Portale, la colloca davanti a sé e ne applica immediatamente l'effetto.

Esempio: Denise attiva Marte, paga 5 monete (3 grazie al segnalino Offerta e 2 con il tesoro della sua città). Colloca la carta Marte davanti a sé e fa avanzare la pedina Conflitto di 2 caselle.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina in modo analogo a come descritto nel gioco base. I giocatori dovranno ricordare di conteggiare i punti vittoria forniti dalle Divinità nella relativa casella del blocco segnapunti.

RICONOSCIMENTI

Autori: Antoine Bauza e Bruno Cathala

Illustrazioni: Miguel Coimbra

Sviluppo: "I Belgi col Sombrero" alias Cedrick Caumont e Thomas Provoost

Stesura delle regole: Théo Rivière

Traduzione edizione italiana: Fiorenzo Delle Rupi Revisione edizione italiana: Massimo Bianchini Direttore di produzione: Guillaume Pilon Direttore artistico: Alexis Vanmeerbeeck Impaginazione: Cédric Chevalier, Éric Azagury

© REPOS PRODUCTION 2016, ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com The contents of this box may only be used for purposes of private entertainment.



Ringraziamenti:

Antoine desidera ringraziare gli avventori abituali di La Cafetière, specialmente Bruno Goube per la sua collaborazione a questa espansione e i suoi numerosi contributi.

Bruno desidera ringraziare Maël Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Iulien Gilles e i giocatori di leux au Boute.

Repos Production ringrazia calorosamente Dim e Anne Cat per i loro preziosi consigli. Ben and the Snakes per le grandi opportunità di collaudo e tutti i nostri playtester che hanno condiviso con noi le nostre fatiche, con un rindraziamento speciale a Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson e Yves.



10

DESCRIZIONE DELLE DIVINITÀ

Mitologia Mesopotamica



Quando Enki viene rivelato, pesca 2 segnalini Progresso a caso tra quelli scartati all'inizio della partita. Questi segnalini vanno collocati a faccia in su sulla

carta di Enki. Quando invochi Enki, scegli uno di guesti due segnalini Progresso e acquisiscilo. L'altro segnalino va rimesso nella scatola assieme a quelli scartati all'inizio della partita.



Ishtar

Questa Divinità conferisce il simbolo scientifico mostrato (identico a quello del segnalino Progresso Legge).



Nisaba

Colloca il segnalino Serpente sulla carta verde di un avversario. Nisaba vale il simbolo scientifico mostrato sulla carta.

Mitologia Fenicia





Astarte

Colloca 7 monete dalla banca sulla carta di Astarte.
Queste monete non fanno parte del tesoro della tua città e quindi sono protette dalle perdite di monete.

È possibile spenderle normalmente. Alla fine della partita, ogni moneta ancora presente sulla carta di Astarte vale per te I punto vittoria.



Ruba una Struttura marrone o grigia a tua scelta costruita dall'avversario e aggiungila alla tua città.



Tanit
Prendi 12 monete dalla banca.

Mitologia Greca





Afrodite

Questa Divinità vale 9 punti vittoria.



Ade

Prendi tutte le carte scartate dall'inizio della partita, scegline una e costruiscila gratuitamente.



Zeus

Metti nella pila degli scarti una carta a tua scelta (a faccia in su o a faccia in giù) dallo schema, nonché gli eventuali segnalini che potrebbero essere presenti su quella carta.

Mitologia Egizia





Anubi

Scarta una carta usata in precedenza per costruire una Meraviglia (una dell'avversario

o una delle tue). Il giocatore che ne subisce l'effetto non perde gli effetti istantanei conferiti in precedenza da quella Meraviglia (Scudi, monete, segnalini Progresso, carte costruite o scartate, turni aggiuntivi). È possibile ricostruire questa Meraviglia e quindi applicarne di nuovo gli effetti.



Iside

Scegli una carta dalla pila degli scarti e costruisci una delle tue Meraviglie gratuitamente usando quella carta.



Ra

Ruba all'avversario una Meraviglia che non ha ancora costruito e aggiungila alle tue Meraviglie.

Mitologia Romana







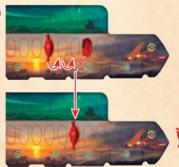
Marte
Ouesta Divinità conferisce 2 Scudi.

Minerva

Colloca la pedina di Minerva su una qualsiasi casella Militare. Nel caso in cui la pedina Conflitto dovesse entrare nella casella che contiene la pedina di Minerva, smette invece di muoversi e il suo movimento termina. Dopodiché scarta la pedina di Minerva. Promemoria: La pedina Conflitto si muove di una casella alla volta. Esempio: Denise costruisce la Corte di Giustizia. Muove la pedina

Conflitto di due caselle, dopodiché la pedina di Minerva viene scartata (l'ultimo Scudo conferito dalla Corte di Giustizia va perduto).









Nettuno
Scegli e scarta un segnalino Esercito senza applicare il suo effetto. Dopodiché scegli e

applica l'effetto di un altro segnalino Esercito (da scartare a sua volta).

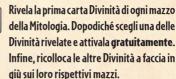
Esempio: Denise attiva il potere di Nettuno e scarta il segnalino Esercito che potrebbe farle perdere 5 monete. Dopodiché applica il segnalino Esercito che fa perdere a Lorenzo 5 monete. Il segnalino viene poi scartato.

DESCRIZIONE DEL PORTALE

Attenzione: Il costo di attivazione del Portale corrisponde al doppio del normale costo di attivazione della sua casella.







DESCRIZIONE DELLE MERAVIGLIE



Santuario

Questa Meraviglia riduce i costi di attivazione del Pantheon di 7 monete

Gioca immediatamente un secondo turno.



Teatro Divino

Rivela tutte le carte di un mazzo della Mitologia a tua scelta. Scegli una delle divinità rivelate in questo modo e attivala gratuitamente. Poi forma una pila con le carte inutilizzate, disponendole nell'ordine a tua scelta.

Questa Meraviglia vale 2 punti vittoria.



DESCRIZIONE DEI SEGNALINI PROGRESSO



Misticismo

Alla fine della partita, questo segnalino vale 2 punti vittoria per ogni segnalino Mitologia e ogni segnalino Offerta in tuo possesso.

Esempio: Alla fine della partita, Denise è in possesso di 2 segnalini Divinità e 1 segnalino Offerta. Ottiene 6 punti vittoria.



Poliorcetica

Ogni volta che fai avanzare la pedina Conflitto, il tuo avversario perde 1 moneta per ogni casella percorsa.

Esempio: Denise possiede il segnalino Poliorcetica e costruisce una Corte di Giustizia (3 Scudi). Muove la pedina Conflitto di 3 caselle verso la capitale avversaria. Il suo avversario perde 3 monete.



Ingegneria

Puoi costruire, per 1 moneta, una qualsiasi carta che possieda sotto il suo costo un simbolo concatenazione (il simbolo bianco), anche se la tua città non contiene la Struttura o il segnalino che possiede quel simbolo.

Esempio: Denise possiede il segnalino Ingegneria e vuole costruire le Fortificazioni. Non ha la Palizzata e quindi paga 1 moneta alla banca per costruire le Fortificazioni.

DOMANDE FREQUENTI (F.A.Q.)

- D: Un giocatore può attivare una Divinità quando la risoluzione del suo potere è impossibile?
- R: Sì, un giocatore può attivare una Divinità anche quando la risoluzione del suo potere è impossibile.
- D: I giocatori riguadagnano monete quando un segnalino Offerta viene usato?
- R: No, i segnalini Offerta sono solo riduzioni di costo.
- D: Se un giocatore ruba una Meraviglia dal suo avversario usando il potere di Ra, può poi costruire 5 Meraviglie lasciandone 2 al suo avversario?
- R: Si; il numero di Meraviglie costruibili da un giocatore non è limitato a 4. Tuttavia, le Meraviglie totali da costruire rimangono 7.
- D: 7 Meraviglie sono state costruite e Anubi è appena stato attivato.

 Cosa accade all'8ª Meraviglia rimessa in precedenza nella scatola?

 R: L'8ª Meraviglia rimane nella scatola.
- D: Il simbolo copiato da Nisaba e quello conferito da Ishtar consentono al giocatore di ottenere un segnalino Progresso?
- R: Sì, questi simboli scientifici sono considerati alla stregua di tutti gli altri.
- D: Un giocatore può collocare la pedina di Minerva sulla casella della sua capitale?
- R: Sì, anche quella è una casella Militare.
- D: Cosa succede se Enki non viene scelto quando il Portale o il Teatro Divino vengono attivati?
- R: I segnalini Progresso rivelati vengono rimessi nella scatola assieme a quelli scartati all'inizio della partita.
- D: Cosa succede ai segnalini Progresso rimessi nella scatola?
- R: Si mescolano agli altri segnalini Progresso presenti nella scatola.
- D: Cosa succede se un giocatore raccoglie una coppia di simboli scientifici e non c'è più nessun segnalino Progresso disponibile sul tabellone?
- R: Il giocatore non guadagna niente.
- D: Se un giocatore possiede i segnalini Progresso Ingegneria e Urbanistica, prende 4 monete quando costruisce una Struttura tramite Ingegneria?
- R: No, questa costruzione non è considerata in concatenazione.
- D: Con Nettuno, un giocatore può scegliere un segnalino Esercito dal suo lato del tabellone per fare in modo che il suo avversario perda monete?
- R: Sì, Nettuno consente a un giocatore di prendere due segnalini Esercito qualsiasi.