

ANTOINE BAUZA  
**7 WONDERS™**  
**EDIFICE**

"Datemi una leva e un punto di appoggio e vi solleverò il mondo." (Archimede)

## COMPONENTI

2 plance della Meraviglia • 15 carte Struttura • 24 gettoni Partecipazione  
• 15 segnalini Debito • 12 segnalini Conflitto Militare • 3 Monete di valore 6  
• 1 blocchetto segnapunti • 3 schede Descrizione dei Nuovi Effetti • 1 regolamento

## PANORAMICA

Con questa espansione di *7 Wonders* sarà possibile partecipare alla costruzione di strutture prestigiose per ottenere grandi benefici. Nessuno è obbligato a partecipare, ma se uno di questi progetti dovesse fallire, tutti ne subiranno le conseguenze.

Questa espansione altera leggermente le regole base di *7 Wonders*, ma le condizioni di Vittoria rimangono le medesime.

## ELEMENTI DI GIOCO

### PLANCE DELLA MERAVIGLIA

Ur può essere usata solamente nelle partite con l'espansione *Edifice*.

**Carthage** aggiunge un nuovo modo per costruire gli stadi della propria meraviglia e può essere usata in qualsiasi partita.



### GETTONI PARTECIPAZIONE

Questi gettoni rappresentano la partecipazione dei giocatori nella costruzione delle Strutture. Esistono 3 tipi di gettoni, ciascuno corrispondente a un'Epoca diversa.



### SEGNALINI DEBITO

Questi segnalini rappresentano i punti vittoria che possono essere persi se una Struttura non viene costruita.

Esistono 3 tipi di gettoni (-2, -3 e -5), ciascuno corrispondente a un'Epoca diversa.



### SEGNALINI CONFLITTO MILITARE E MONETE

I segnalini Conflitto Militare e le Monete vengono aggiunti alle rispettive riserve.

### BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Questo blocchetto viene usato per conteggiare i punti vittoria ottenuti nelle partite con le espansioni *Leaders*, *Cities*, *Armada* ed *Edifice*.

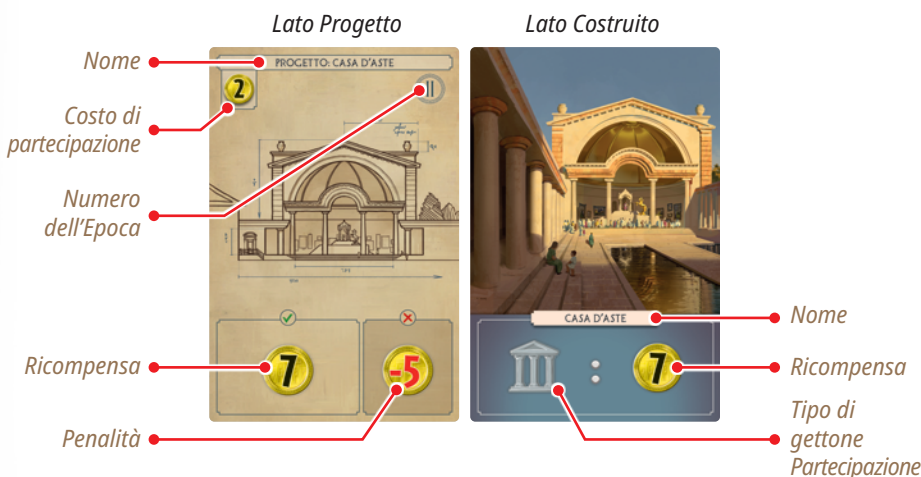
### SCHEDE DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

Queste schede forniscono una spiegazione completa di tutti i nuovi simboli che si trovano nel gioco.

## CARTE STRUTTURA

Queste carte rappresentano strutture prestigiose che possono essere costruite cooperando durante la partita.

Ogni Struttura ha un lato **Progetto** e un lato **Costruito**.



## PREPARAZIONE

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

- Collocare tutti i **segnalini Debito** al centro del tavolo.
- Approntare le **carte Struttura**:
  1. Separare le carte Struttura in tre mazzi (Epoca I, Epoca II ed Epoca III), poi mescolare ciascun mazzo.
  2. Per ogni epoca, pescare **casualmente 1 carta Struttura** e collocare queste 3 carte al centro del tavolo, con il lato **Progetto** a faccia in su. Mettere le altre carte fuori dal gioco; non verranno usate durante la partita.
- Consultare la tabella seguente e prendere un pari ammontare di **gettoni Partecipazione** (per ogni Epoca).

Numero di giocatori	3	4	5	6	7
Numero di gettoni Partecipazione (per ogni Epoca)	2	3	3	4	5

- Collocare i gettoni Partecipazione sulla carta Struttura dell'Epoca corrispondente. Tutti gli altri gettoni Partecipazione vengono rimessi nella scatola.



Esempio di preparazione per 5 giocatori

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

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

- A. Partecipare al Progetto
- B. Costruire la Struttura

## A. PARTECIPARE AL PROGETTO

**Una volta per Epoca**, quando un giocatore costruisce uno stadio della propria Meraviglia, può (se lo desidera) partecipare alla costruzione della **Struttura dell'Epoca attuale**.

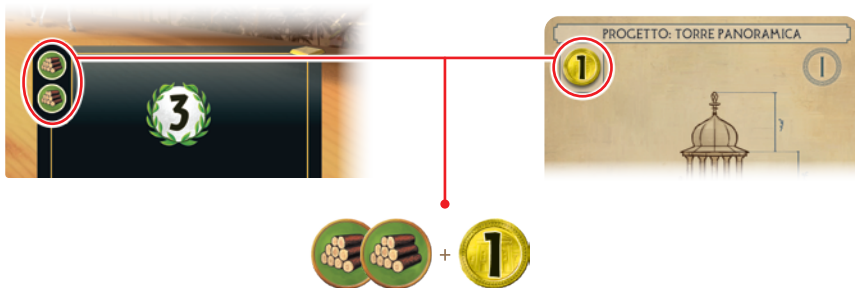
**Fintanto che ci sono gettoni Partecipazione** sulla carta Struttura, i giocatori possono partecipare alla sua costruzione.

Per farlo, deve pagare **contemporaneamente** il costo dello stadio della propria Meraviglia (seguendo le regole standard di *7 Wonders*) **e** il costo di partecipazione del progetto.

Poi quel giocatore prende 1 **gettone Partecipazione** dalla carta Struttura e lo colloca sulla propria plancia della Meraviglia.

***Nota:** Se più giocatori partecipano alla costruzione di una Struttura nello stesso turno e non ci sono abbastanza gettoni Partecipazione, prenderli dalla scatola in modo che ogni partecipante ne abbia 1.*

***Esempio:** Durante l'Epoca I, costruisci il primo stadio della tua Meraviglia e decidi di partecipare alla costruzione della Torre Panoramica. Il primo stadio della tua Meraviglia costa 2 Legno e la Torre Panoramica costa 1 Moneta. Pagi quindi 2 Legno e 1 Moneta, costruisci il primo stadio della tua Meraviglia e collochi su di essa 1 gettone Partecipazione dalla carta Torre Panoramica.*



*Costo totale: stadio della Meraviglia + partecipazione al progetto*



## B. COSTRUIRE LA STRUTTURA

Ci sono due possibilità:

- **Durante l'Epoca, la costruzione è completa:**

Non appena l'ultimo gettone Partecipazione viene rimosso dalla carta Struttura, la sua costruzione è completa e la carta viene girata sul lato Costruito. Ogni giocatore che possiede **gettoni Partecipazione** di quella Struttura **ottiene immediatamente le ricompense corrispondenti** (vedere la scheda *Descrizione dei Nuovi Effetti*).

- **Alla fine dell'Epoca, la costruzione non è completa:**

Prima della Risoluzione dei Conflitti Militari, se ci sono ancora gettoni Partecipazione sulla carta Struttura, la sua costruzione fallisce e nessuno ottiene le ricompense corrispondenti. Ogni giocatore che non possiede **gettoni Partecipazione** di quella Struttura **subisce immediatamente la penalità corrispondente**. Un giocatore che possiede 1 o più gettoni Partecipazione di quella Struttura non subisce alcuna penalità.

Ogni giocatore che non è in grado di soddisfare la penalità **per intero** non subisce alcuna penalità, ma prende invece 1 **segnalino Debito** dell'Epoca attuale.



*Epoca I   Epoca II   Epoca III*

## 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*.

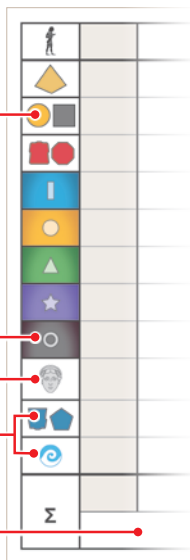
In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dai propri **gettoni Partecipazione** e **segnalini Debito** (il totale può anche essere un numero negativo).

*Espansione Cities*

*Espansione Leaders*

*Espansione Armada*

*Totale per partite a squadre  
(Cities e/o Armada)*



### ESPANSIONI EDIFICE E ARMADA

Se si sta giocando con le espansioni *Edifice* e *Armada*, quando un giocatore costruisce uno stadio della propria Meraviglia, può effettuare una costruzione navale oppure partecipare alla costruzione di una Struttura. Non può risolvere entrambi gli effetti nello stesso turno.

## RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza**

Illustratori: **Etienne Hebinger** (illustrazioni) & **Miguel Coimbra** (icone)

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.rprod.com/en/7-wonders/credits](http://www.rprod.com/en/7-wonders/credits)

© REPOS PRODUCTION 2023. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.  
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – 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.

