

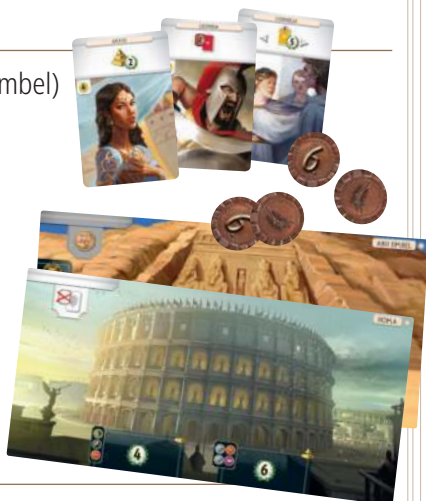
ANTOINE BAUZA™
7 WONDERS™

LEADERS

"La politica è l'arte di governare sugli uomini liberi." (Aristotele)

COMPONENTI

- 2 plance della Meraviglia (Roma e Abu Simbel)
- 55 carte Leader suddivise in 3 mazzi:
 - Standard (34 carte)
 - Esperto ♣ (15 carte)
 - Cities ♠ (6 carte bonus)
- 18 Monete di valore 6
- 1 blocchetto segnapunti
- 3 schede Descrizione dei Nuovi Effetti
- 1 regolamento



PANORAMICA

Questa espansione di *7 Wonders* offre l'opportunità di mettere dei grandi condottieri al comando della propria civiltà: i **Leader**.

Rappresentati da 55 nuove carte, questi comandanti influenzeranno la crescita delle Città, ognuno nel suo modo specifico.

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

ELEMENTI DI GIOCO

PLANCE DELLA MERAVIGLIA

Roma e **Abu Simbel** possono essere usate solamente nelle partite con l'espansione *Leaders*.

CARTE LEADER

Ogni carta **Leader** rappresenta uno specifico comandante.

Queste carte non sono considerate carte Epoca e mostrano un retro differente. Il loro costo deve sempre essere pagato in Monete.

***Nota:** Le 6 carte bonus Cities possono essere usate solamente nelle partite con le espansioni Cities e Leaders.*

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 *Leaders*, *Cities* 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 segue le regole standard di *7 Wonders* con una singola eccezione: all'inizio della partita, i giocatori ricevono **6 Monete** (invece di 3).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

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

- A. Selezione (all'inizio della partita)
- B. Reclutamento (all'inizio di ogni Epoca)

A. SELEZIONE

Distribuire **4 carte Leader** casuali a ogni giocatore, senza rivelarle. I **Leader** rimanenti vengono rimessi **nella scatola**.

Nota: Per le prime partite con l'espansione Leaders, è consigliabile usare solo le carte Leader Standard.

Dopo aver familiarizzato con questa espansione, è possibile aggiungere anche le carte Leader Esperto.

- Simultaneamente, ogni giocatore sceglie **1 carta Leader** dalla propria mano e la colloca a faccia in giù davanti a sé.
- Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta, ogni giocatore passa la propria mano **al vicino alla propria destra**, mantenendola a faccia in giù.
- Ripetere i due passi precedenti finché ogni giocatore non riceve 1 sola carta dal proprio vicino.

Alla fine di questa fase, ogni giocatore avrà una mano di **4 carte Leader**.

Adesso può avere inizio l'Epoca I.



B. RECLUTAMENTO

All'inizio di ogni Epoca, durante questa fase, ogni giocatore sceglie simultaneamente **1 carta Leader** dalla propria mano e la colloca a faccia in giù davanti a sé.

Le carte **Leader** possono essere giocate in tre modi diversi:

- A. Reclutare il Leader
- B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia
- C. Vendere il Leader

A. Reclutare il Leader

Per reclutare il **Leader**, rivelare la carta e pagare il suo costo in Monete (rimettendole nella riserva), poi collocarla a faccia in su a fianco della propria plancia della Meraviglia. Da adesso in poi, è possibile beneficiare degli effetti di quel **Leader**.

Il costo di alcuni **Leader** varia in base all'**Epoca attuale**.



Di conseguenza, è necessario pagare 1 Moneta nell'Epoca I, 2 Monete nell'Epoca II e 3 Monete nell'Epoca III.

***Nota:** Per facilitare il posizionamento, è consigliabile collocare Annibale e Cesare tra le carte Rosse (Edifici Militari) ed Euclide, Tolomeo e Pitagora tra le carte Verdi (Edifici Scientifici) con il simbolo corrispondente.*

B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia

È possibile usare il **Leader** per costruire uno stadio della propria Meraviglia seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

C. Vendere il Leader

È possibile vendere il **Leader** per prendere **3 Monete** dalla riserva e aggiungerle al proprio Tesoro seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

Dopo il Reclutamento, l'Epoca prosegue seguendo le regole standard di *7 Wonders*.

Ogni giocatore deve mantenere i propri Leader rimanenti a faccia in giù davanti a sé; saranno usati nel corso dei prossimi Reclutamenti.

RECLUTAMENTO NELL'EPOCA III

Durante il Reclutamento all'inizio dell'Epoca III, ogni giocatore avrà 2 carte **Leader** davanti a sé. Dovrà quindi **scegliere 1** di quelle carte da giocare normalmente e rimettere il **Leader** non scelto nella scatola.

***Nota:** Il giocatore con il lato Notte della Meraviglia Roma mantiene tutti i Leader davanti a sé, anche quello non scelto nell'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 **Leader**.

Espansione Cities

Espansione Armada

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

CHIARIMENTO SULLE CARTE VERDI

In questa espansione, è possibile avere più **simboli scientifici identici** rispetto al gioco base.

Per ogni tipo di simbolo, controllare quanti simboli identici si possiedono e consultare la tabella seguente per calcolare i propri punti vittoria:

<i>Numero di simboli identici</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>Punti vittoria</i>	1	4	9	16	25	36	49	64	81



RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratori: **Miguel Coimbra, Etienne Hebinger & Dimitri Chappuis**
Sviluppo e Pubblicazione: **Cédrick 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 2011. 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.

