

7 WONDERSTM

ANTOINE BAUZA

"Tutto ciò che di buono offre la terra si riversa in città." (Pericle)



*Sei il leader di una delle sette città più illustri dell'Antichità.
Sviluppa la tua città realizzando scoperte scientifiche, conquiste militari,
accordi commerciali e strutture prodigiose per condurla alla gloria!
Nel contempo, però, tieni d'occhio i progressi dei tuoi vicini: condividono le tue stesse ambizioni!
La tua meraviglia riuscirà a trascendere i millenni che verranno?*

PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita si svolge in 3 round, chiamati Epoche, durante i quali i giocatori giocheranno contemporaneamente delle carte una alla volta per sviluppare la propria Città. Queste carte rappresentano i diversi Edifici che potranno costruire: produzione risorse, civili, commerciali, militari, scientifici e gilde.

Alla fine di ogni Epoca, i giocatori si fronteggeranno in guerra con i propri due vicini. Concluse le 3 Epoche, i giocatori conteranno i punti vittoria forniti dalla propria Città, Meraviglia, efficacia militare e Tesoro. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

COMPONENTI

- 7 plance della Meraviglia
- 148 carte Epoca: 49 carte Epoca I, 49 carte Epoca II e 50 carte Epoca III
- 78 Monete: 54 Monete di valore 1 e 24 Monete di valore 3
- 48 segnalini Conflitto Militare: 24 Sconfitta e 24 Vittoria (8 per Epoca)
- 1 blocchetto segnapunti
- 3 schede Descrizione degli Effetti
- 1 scheda Elenco delle Carte e delle Concatenazioni
- 1 regolamento

ELEMENTI DI GIOCO

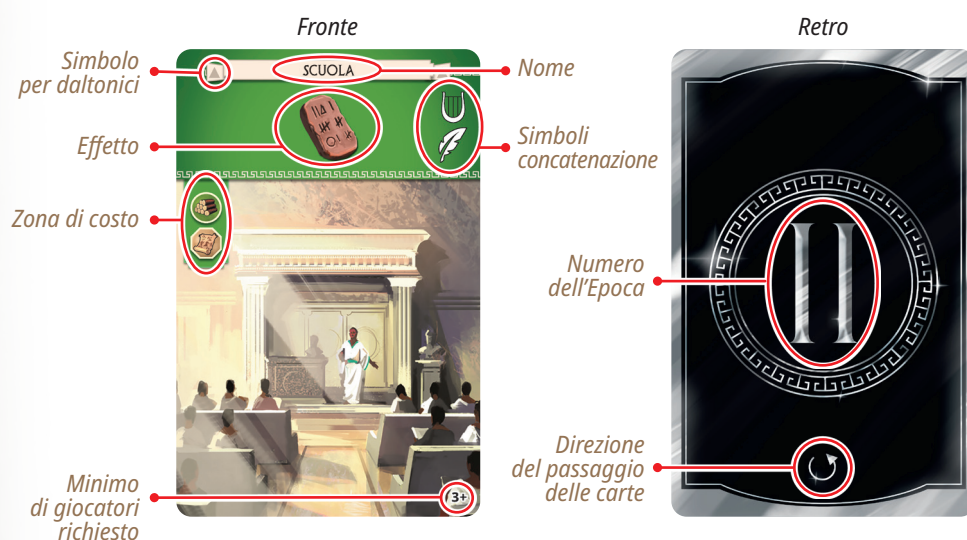
CARTE EPOCA

Le carte Epoca rappresentano gli Edifici che i giocatori potranno costruire durante la partita. Il retro di ogni carta indica a quale Epoca appartiene la carta (Epoca I, Epoca II o Epoca III).

Ci sono sette tipi diversi di carte:

- Le carte **Marroni** (Materie Prime) forniscono **risorse comuni**: Argilla, Pietra, Minerale e Legno.
- Le carte **Grigie** (Manufatti) forniscono **risorse rare**: Vetro, Tessuto e Papiro.
- Le carte **Blu** (Edifici Civili) forniscono **punti vittoria**.
- Le carte **Gialle** (Edifici Commerciali) forniscono **vantaggi commerciali**.
- Le carte **Rosse** (Edifici Militari) aumentano la **potenza militare**.
- Le carte **Verdi** (Edifici Scientifici) forniscono **progressi scientifici** in tre campi: , e .
- Le carte **Viola** (Gilde) forniscono **punti vittoria** in base a determinate condizioni.

Sul fronte di ogni carta Epoca si trovano una zona di costo, un effetto, un nome, un simbolo per daltonici, eventualmente uno o due simboli concatenazione e un numero minimo di giocatori richiesto. Sul retro invece si trovano il numero dell'Epoca e la direzione verso la quale passare le carte.



SIMBOLI PER DALTONICI

Per venire incontro a tutti i tipi di daltonismo, a ogni colore delle carte utilizzato nel gioco corrisponde un simbolo.

- Marrone ◆ Grigio | Blu ● Giallo ✕ Rosso ▲ Verde ★ Viola

PLANCIA DELLA MERAVIGLIA

Ogni plancia rappresenta una Meraviglia che i giocatori potranno costruire durante la partita. Le Meraviglie hanno un lato **Giorno** (☀) e un lato **Notte** (🌙) i quali mostrano due, tre oppure quattro diversi stadi di costruzione.

Ogni stadio di costruzione ha un costo e un effetto.

La plancia della Meraviglia fornirà anche una risorsa di partenza.



SEGNALINI CONFLITTO MILITARE

I segnalini Conflitto Militare rappresentano le vittorie e le sconfitte militari. Ci sono quattro tipi di segnalini Conflitto Militare:

- Segnalini Sconfitta Militare -1
- Segnalini Vittoria Militare +1
- Segnalini Vittoria Militare +3
- Segnalini Vittoria Militare +5



MONETE

Le Monete possedute da ogni giocatore rappresentano il suo **Tesoro**. Hanno un valore di 1 oppure di 3.

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.



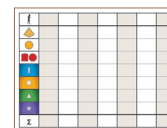
SCHEDE DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI

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



BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Questo blocchetto viene usato alla fine della partita per conteggiare i punti vittoria dei giocatori e determinare un vincitore.



ELENCO DELLE CARTE E DELLE CONCATENAZIONI

Questa scheda riassuntiva è a disposizione di tutti i giocatori.

PREPARAZIONE

1 Approntare le **carte Epoca**:

- Separare le carte Epoca in tre mazzi: Epoca I, Epoca II ed Epoca III.
- Per ogni Epoca, dividere le carte a seconda del numero minimo di giocatori richiesto e conservare le carte con un numero **pari o inferiore** al numero di giocatori. Rimettere le altre carte nella scatola, non verranno usate durante la partita.

***Esempio:** In una partita a 5 giocatori, conserva le carte con 3+, 4+ e 5+ in ogni mazzo delle carte Epoca.*

- Prendere tutte le carte **Viola** dal mazzo dell'Epoca III, pescarne casualmente a faccia in giù un ammontare pari al **numero di giocatori +2** e aggiungerle al mazzo dell'Epoca III. Rimettere le altre carte **Viola** nella scatola, non verranno usate durante la partita.

***Esempio:** In una partita a 5 giocatori, pesca casualmente 7 carte Viola (5 giocatori +2).*

- Mescolare singolarmente ogni mazzo di carte Epoca e metterli a faccia in giù al centro del tavolo.

2 Ogni giocatore prende casualmente una **plancia della Meraviglia** e la colloca di fronte a sé, scegliendo il proprio lato preferito (Giorno ☀ oppure Notte 🌙).

***Nota:** Per le prime partite, è consigliabile usare il lato **Giorno** delle plance della Meraviglia. Per qualsiasi partita successiva, si può scegliere liberamente di mescolare i lati **Giorno e Notte**. Si può anche scegliere la propria plancia della Meraviglia invece di distribuirle casualmente.*

3 Ogni giocatore prende **3 Monete** (di valore 1) e le colloca sulla propria plancia della Meraviglia. Queste Monete formano il proprio Tesoro iniziale. Collocare le Monete rimaste al centro del tavolo a formare la **riserva delle Monete**.

4 Collocare tutti i segnalini Conflitto Militare al centro del tavolo a formare la **riserva dei segnalini Conflitto Militare**.

5 Tutti gli altri componenti del gioco vengono rimessi nella scatola e non verranno usati durante questa partita.



ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER 5 GIOCATORI

Pila degli
scarti

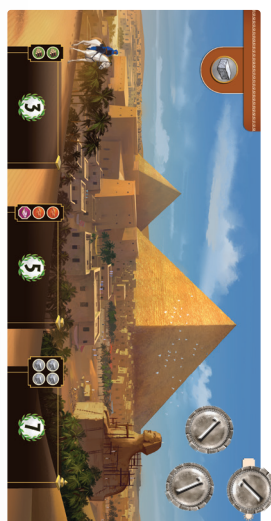


4 Riserva dei segnalini Conflitto Militare



1 Carte Epoca

3 Riserva delle Monete

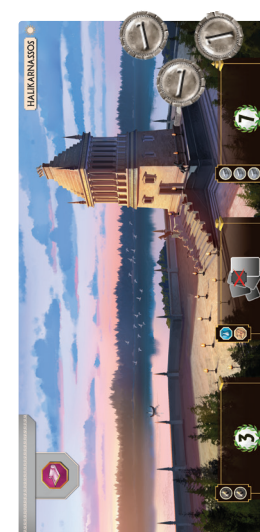


Il vicino
alla tua sinistra



2 La tua Meraviglia

3 Il tuo Tesoro



Il vicino
alla tua destra

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si svolge in **tre round consecutivi**: Epoca I, Epoca II e infine Epoca III. Ogni round si svolge in maniera simile e i punti vittoria vengono conteggiati alla fine dell'Epoca III.

Definizioni:

Vicini: Il termine "vicini" si riferisce al giocatore direttamente alla propria destra e al giocatore direttamente alla propria sinistra.

Città: Il termine "Città" si riferisce alle proprie strutture, che includono la Meraviglia e gli edifici costruiti.

PANORAMICA DI UN'EPOCA

All'inizio di ogni Epoca, prendere il mazzo di carte corrispondente (I, II oppure III) e distribuire a ogni giocatore **7 carte** a faccia in giù.
Queste carte formeranno la **mano di partenza** del giocatore.

Ogni Epoca è composta da **6 turni** durante i quali i giocatori giocheranno **simultaneamente**. Un turno comprende tre passi, i quali vengono svolti in quest'ordine:

1. Scegliere una carta
2. Giocare la carta
3. Passare la mano

1. SCEGLIERE UNA CARTA

Valutare le carte nella propria mano senza mostrarle agli altri giocatori.
Sceglierne 1 tra quelle e collocarla a faccia in giù davanti a sé.
Mettere da parte le carte rimanenti a faccia in giù. Verranno usate successivamente.

2. GIOCARE LA CARTA

Quando **tutti** i giocatori hanno scelto una carta, la giocano **simultaneamente**.
È possibile usare questa carta per completare **1 sola azione** tra quelle elencate di seguito:

- A. Costruire l'Edificio sulla propria carta
- B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia
- C. Vendere la carta

***Nota:** All'inizio della prima partita, è consigliabile prestare attenzione alle azioni di tutti, giocando uno dopo l'altro, per familiarizzare con il gioco.*

A. Costruire l'Edificio sulla propria carta

Per costruire l'Edificio sulla propria carta, pagare qualsiasi costo elencato sulla carta e collocarla a faccia in su al di sopra della propria plancia della Meraviglia (vedere *Costruire in 7 Wonders* alle pagine 6-7). Una volta costruito, l'Edificio rimarrà nella propria Città fino alla fine della partita.

***Importante:** Non è permesso costruire due Edifici identici, vale a dire che nella stessa Città non possono coesistere due carte con lo stesso nome.*

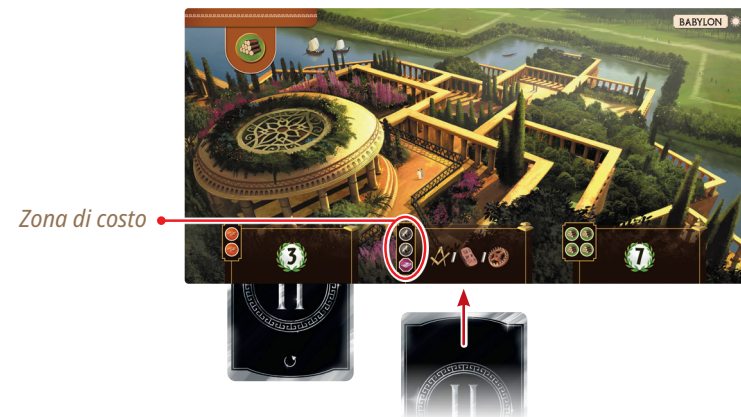
COLLOCARE CARTE NELLA PROPRIA CITTÀ

Impilare le carte con lo stesso colore assicurandosi che i loro effetti siano visibili e allo stesso modo impilare le risorse sopra alla propria risorsa di partenza.
(Vedere esempio a pagina 8.)

B. Costruire uno stadio della propria Meraviglia

Per costruire uno stadio della propria Meraviglia, pagare **solo** il costo mostrato sulla propria **plancia della Meraviglia** per quello stadio (vedere *Costruire in 7 Wonders* alle pagine 6-7).

Mettere a faccia in giù sotto alla plancia la propria carta in modo che metà della carta sia coperta dallo stadio della Meraviglia che si sta costruendo. L'effetto di questo stadio è ora disponibile per il resto della partita.



***Nota:** È possibile usare una carta qualsiasi per costruire uno stadio della Meraviglia; quella carta non ha altro uso se non rendere disponibile l'effetto di quello stadio.*

Gli **stadi della Meraviglia** possono essere costruiti in **qualsiasi Epoca** durante la partita. In altre parole, è possibile costruire il primo stadio della Meraviglia nell'Epoca I, II o III. Tuttavia, gli stadi della propria Meraviglia **devono essere costruiti da sinistra verso destra** (lo stadio 1 prima dello stadio 2 e lo stadio 2 prima dello stadio 3).

***Nota:** Costruire gli stadi della propria Meraviglia è facoltativo.*

C. Vendere la carta

Per ottenere Monete è possibile vendere la propria carta. Per fare ciò, scartare a faccia in giù la propria carta al centro del tavolo (in una pila che andrà a formare la **pila degli scarti**), prendere **3 Monete** dalla riserva e aggiungerle al proprio Tesoro.

3. PASSARE LA MANO

Quando tutti i giocatori hanno completato la propria azione, ogni giocatore prende le carte che non ha scelto e le passa al vicino alla propria sinistra (durante le Epoche I e III) oppure al vicino alla propria destra (durante l'Epoca II). **La direzione verso la quale vengono passate le carte** è mostrata sul retro delle carte Epoca.

Ogni giocatore riceverà quindi una mano di carte dal proprio vicino: queste carte formeranno la sua nuova mano di carte per il turno successivo. A ogni turno i giocatori avranno 1 carta in meno, fino ad arrivare ad averne solo 2 nell'ultimo turno.


SESTO E ULTIMO TURNO

All'inizio del sesto e ultimo turno di ogni Epoca, ogni giocatore riceverà una mano di 2 carte dal proprio vicino. Scegliere 1 di quelle carte e scartare a faccia in giù l'altra nella pila degli scarti. Le carte scartate non forniscono alcuna Moneta. Giocare la sesta e ultima carta come di norma.

Proseguire con la Risoluzione dei Conflitti Militari.

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI MILITARI

Ogni Epoca termina con la Risoluzione dei Conflitti Militari.

Contare tutti i simboli militari  sulle carte costruite e quelli che si trovano sulla propria plancia della Meraviglia, se ce ne sono, per determinare la propria **potenza militare**. Successivamente, comparare la propria potenza militare totale con quella di ognuno dei propri vicini.

Per **ogni** vicino:

- Se le potenze militari sono **equivalenti**, nessuno prende segnalini.
- Se la propria potenza militare è **inferiore**, prendere 1 segnalino Sconfitta Militare.
- Se la propria potenza militare è **superiore**, prendere 1 segnalino Vittoria Militare.



Sconfitta



Epoca I



Epoca II



Epoca III

Dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari, l'Epoca attuale termina e si prosegue con l'Epoca successiva.

Dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari nell'Epoca III, proseguire con la *Fine della Partita* (vedere a pagina 8).

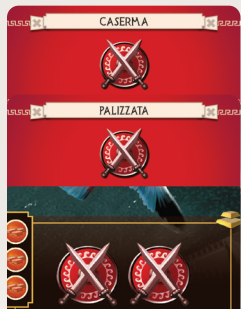
Esempio: Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 4. La potenza militare del vicino alla tua sinistra è 5 e la potenza militare di quello alla tua destra è 2. Subisci una sconfitta contro il vicino alla tua sinistra e prendi quindi 1 segnalino Sconfitta Militare. Esci invece vincitore dal conflitto contro il vicino alla tua destra e prendi quindi 1 segnalino Vittoria Militare dell'Epoca II.

Il vicino alla tua sinistra



Potenza militare = 5

La tua Città nell'Epoca II



Potenza militare = 4

Il vicino alla tua destra



Potenza militare = 2



Sconfitta



Vittoria



COSTRUIRE IN 7 WONDERS

Durante l'intera partita, è possibile costruire **Edifici** oppure **stadi della Meraviglia**. Per fare ciò, si deve pagare il costo di costruzione corrispondente, mostrato nella zona di costo della carta o dello stadio della Meraviglia che si intende costruire.

Promemoria: *Non è permesso costruire due Edifici identici, vale a dire che nella stessa Città non possono coesistere due carte con lo stesso nome.*

Ci sono diversi tipi di costi:

- A. Nessun costo
- B. Costo in Monete
- C. Costo in risorse
- D. Costo di concatenazione gratuito

A. NESSUN COSTO

Se la zona di costo è vuota, la carta è **gratuita** e non richiede alcuna risorsa o Moneta per essere costruita.



B. COSTO IN MONETE

Alcune carte costano 1 Moneta. Quando si costruisce l'Edificio sulla carta, prendere 1 Moneta dal proprio Tesoro e collocarla nella riserva.



C. COSTO IN RISORSE

Alcune carte e stadi della Meraviglia richiedono 1 o più risorse per poter essere costruiti. Si possono usare le risorse prodotte dalla propria Città **e/o** acquistare risorse dai propri vicini.

Importante: *Le risorse usate per la costruzione non vengono mai perse e possono essere nuovamente usate nei turni successivi.*



Usare le risorse prodotte dalla propria Città

Un giocatore produce **1 risorsa** per ogni simbolo risorsa mostrato nella propria Città: la risorsa di partenza sulla plancia della Meraviglia, le carte **Grigie**, **Marroni** e **Gialle** e alcuni stadi della Meraviglia.

Ogni simbolo risorsa può essere usato solo una volta per turno.

Esempio: *Produci 2 Pietre, 1 Minerale e 1 Papiro. Puoi quindi costruire la Caserma visto che la tua Città produce 1 Minerale oppure lo Scrittorio visto che la tua Città produce anche 1 Papiro. Tuttavia, non puoi costruire la Torre di Guardia dato che non produci Argilla.*



Acquistare risorse da una Città vicina

Se la propria Città non produce le risorse necessarie per costruire una carta o uno stadio della Meraviglia, è bene controllare le Città vicine: se esse forniscono le risorse che servono al giocatore, egli può acquistare queste risorse da loro.

Per ogni risorsa acquistata, dare **2 Monete** al proprietario della risorsa.

Quel giocatore conserva la propria carta e può comunque usare le risorse che sono state appena comprate.

Ogni simbolo risorsa può essere acquistato solo **1 volta per turno dallo stesso giocatore**. Le risorse devono essere usate nello stesso turno nel quale sono state acquistate.

Le risorse che è possibile acquistare dai propri vicini includono:

- La risorsa di partenza sulla loro plancia della Meraviglia;
- Le risorse sulle loro carte **Marroni**;
- Le risorse sulle loro carte **Grigie**.

È **impossibile** acquistare risorse prodotte dalle loro carte **Gialle** o dagli **stadi** della loro Meraviglia.

Se i vicini hanno una carta che produce **1 risorsa a scelta** tra due risorse mostrate, si può scegliere quale acquistare, **a prescindere da cosa abbia scelto il proprio vicino**.

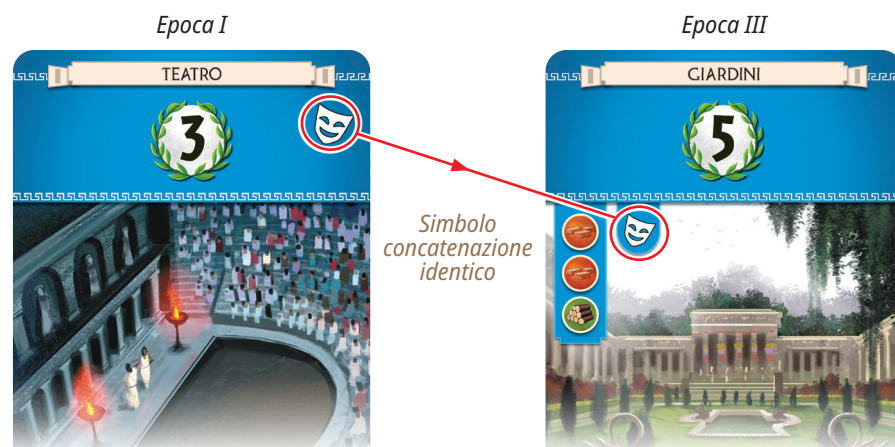
Note:

- Per acquistare risorse, si devono spendere le Monete richieste all'inizio del proprio turno. Non è possibile usare le Monete ricevute dagli altri giocatori durante lo stesso turno.
- Non è possibile acquistare risorse da un Edificio che il proprio vicino ha costruito in quello stesso turno.
- Non è possibile impedire a un giocatore di acquistare risorse.
- Entrambi i vicini possono acquistare la stessa risorsa dalla Città di un giocatore.

D. COSTO DI CONCATENAZIONE GRATUITO

A partire dall'Epoca II, alcune carte hanno una **condizione di costruzione gratuita** mostrata come un **simbolo concatenazione**. Se un giocatore ha precedentemente costruito una carta con lo stesso simbolo nella parte in alto a destra, può costruire questa carta **gratuitamente**.

***Esempio:** Se hai costruito il Teatro nella tua Città nell'Epoca I, puoi costruire i Giardini nell'Epoca III gratuitamente, visto che possiedi il simbolo concatenazione corrispondente.*



Note:

- Se non si possiede il simbolo che corrisponde alla concatenazione di una carta, si può comunque costruire la carta pagando il suo costo in risorse.
- Alcune carte permettono l'accesso a due concatenazioni; in questo caso, saranno presenti due simboli nell'angolo in alto a destra della carta.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari. Si procede al conteggio dei punti vittoria aiutandosi con il blocchetto segnapunti. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. Se si verifica una parità, vince il giocatore con il Tesoro maggiore. Se la parità permane, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA

Usare il blocchetto segnapunti per contare i punti vittoria.

1 Plancia della Meraviglia

Aggiungere i punti vittoria forniti dagli stadi costruiti della propria Meraviglia.

2 Tesoro

Aggiungere 1 punto per ogni **set completo di 3 Monete** nel proprio Tesoro.

3 Conflitti Militari

Aggiungere il valore della somma dei propri segnalini Sconfitta Militare e Vittoria Militare per determinare il proprio punteggio per i Conflitti Militari (il totale può anche essere un numero negativo).

4 Carte Blu

Aggiungere i punti vittoria forniti dalle carte **Blu** nella propria Città.

5 Carte Gialle

Aggiungere eventuali punti vittoria forniti dalle carte **Gialle** nella propria Città, in base agli effetti descritti sulle carte (vedere la scheda *Descrizione degli Effetti*).



6 Carte Verdi

Contare tutti i simboli scientifici nella propria Città e sugli stadi costruiti della propria Meraviglia, se ce ne sono. Questi simboli forniscono punti vittoria in due diverse modalità che saranno sommate tra loro.

- **Simboli identici:** Per ogni tipo di simbolo, controllare quanti simboli identici si possiedono e consultare la tabella seguente:

Numero di simboli identici	1	2	3	4	5	6
Punti vittoria	1	4	9	16	25	36

- **Set di 3 simboli diversi:** Ogni set completo di 3 simboli scientifici diversi fornisce 7 punti vittoria.

7 Carte Viola

Aggiungere i punti vittoria forniti dalle carte **Viola** nella propria Città, in base agli effetti descritti sulle carte (vedere la scheda *Descrizione degli Effetti*).



Nome	Alex
1	10
2	3
3	6
4	9
5	2
6	21
7	4
Totale di punti vittoria	Σ 55

RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratore: **Miguel Coimbra**
Sviluppo e pubblicazione: **Cédric Caumont** e **Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombremos»
e il team di **Repos Production**.
Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: www.7wonders.net/credits

©REPOS PRODUCTION 2010. 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.

