

7 WONDERS™ ARCHITECTS MEDALS

*Sei pronto ad affrontare nuove sfide?
Adatta la tua strategia e sfrutta i punti di forza della tua città per conquistare le medaglie.
Ogni decisione conta per lasciare il segno nella Storia e assicurarsi
che gli avversari non prendano il comando.*



PANORAMICA E OBIETTIVO DEL GIOCO

Questa espansione aggiunge due nuove Meraviglie (il Colosseo di Roma e la Ziggurat di Ur), nuovi segnalini Progresso e un nuovo elemento di gioco: le Medaglie. Si tratta di obiettivi che, se raggiunti prima dei propri vicini, forniscono punti Vittoria extra.

Questa espansione introduce nuove strategie al gioco base *7 Wonders Architects*, ma le condizioni di vittoria rimangono invariate.



SIMBOLI PER DALTONICI

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

◆ Grigio

■ Blu

● Giallo

✕ Rosso

▲ Verde

CONTENUTO

12 Medaglie • 2 Meraviglie in 5 tasselli
50 carte • 2 portacarte • 4 segnalini Progresso
3 portacomponenti • 1 regolamento

PREPARAZIONE

Esempio di preparazione per 3 giocatori



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

- 1 Mescolare a faccia in giù i 4 nuovi **segnalini Progresso** insieme a quelli del gioco base a creare una pila.*
- 2 Scegliere la propria **Meraviglia** tra Rome, Ur o una qualsiasi del gioco base.
- 3 Mescolare le **Medaglie** e collocarne 1, con il lato Obiettivo a faccia in su, tra ogni giocatore. Rimettere le Medaglie inutilizzate nel proprio portacomponenti.



Lato Obiettivo



Lato Ricompensa

* È possibile conservare i nuovi segnalini Progresso direttamente nella scatola del gioco base e utilizzarli con o senza l'espansione Medals.

PANORAMICA DEL TURNO

Il gioco segue le regole standard di *7 Wonders Architects*, con l'aggiunta della nuova azione seguente:

OTTENERE UNA MEDAGLIA

Un giocatore può disporre di sole 2 Medaglie durante la partita: quella alla propria **sinistra** e quella alla propria **destra**.

Per ottenere una di queste Medaglie, è necessario essere il **primo giocatore a raggiungere l'obiettivo indicato su di essa**. Non appena un giocatore lo raggiunge, quel giocatore prende la Medaglia corrispondente e la colloca davanti a sé, con il lato Ricompensa a faccia in su. Il suo vicino non potrà più ottenere questa Medaglia.

Nota: È possibile raggiungere un obiettivo **in qualsiasi momento** durante il proprio turno.

Esempio: Elena (a sinistra) ha 2 carte Verdi davanti a sé e Giacomo (a destra) ne ha 1. L'obiettivo della Medaglia tra loro è "Possiedi 3 carte verdi di fronte a te". Durante il suo turno, Elena pesca la terza carta Verde e quindi raggiunge l'obiettivo della Medaglia. La prende immediatamente e la colloca davanti a sé, con il lato Ricompensa a faccia in su, prima di scegliere un segnalino Progresso. Giacomo non può più ottenere questa Medaglia.



FINE DELLA PARTITA

I giocatori calcolano il proprio punteggio come di norma, poi aggiungono **4 punti Vittoria** per ogni Medaglia ottenuta.

VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI

Per aumentare il livello di sfida delle partite introdurre la seguente variante:

Durante la preparazione, oltre alle Medaglie collocate tra i giocatori, aggiungere 2 Medaglie al centro del tavolo, con il lato Obiettivo a faccia in su. Questi obiettivi possono essere raggiunti da **qualsiasi giocatore**. È quindi possibile ottenere fino a 4 Medaglie durante una singola partita.

Nota: Quando la Medaglia "Ottieni 2 segnalini Vittoria Militare nella stessa Battaglia" è al centro del tavolo, è possibile che più giocatori raggiungano questo obiettivo contemporaneamente. In questo caso, prendere le Medaglie non utilizzate dalla scatola in modo che tutti i giocatori che ne hanno diritto ne ricevano una.

OBIETTIVI DELLE MEDAGLIE



Possiedi **3 carte Blu** di fronte a te.



Possiedi **3 carte Verdi** di fronte a te.



Possiedi **3 carte Grigie** di fronte a te.



Possiedi **3 carte Rosse** di fronte a te.



Possiedi **1 carta Verde, 1 Gialla, 1 Blu e 1 Rossa** di fronte a te.



Possiedi **1 carta Gialla, 1 carta Blu** con un'icona 🐱 e **1 carta Rossa** con un'icona 🍌 di fronte a te.



Possiedi **7 carte** (indipendentemente dal colore) di fronte a te.



Costruisci **3 Stadi** della tua Meraviglia.



Costruisci **2 Stadi** della tua Meraviglia e possiedi la **pedina Gatto** di fronte a te.



Possiedi **2 segnalini Progresso** di fronte a te.



Possiedi **1 segnalino Progresso, 1 segnalino Vittoria Militare** e la **pedina Gatto** di fronte a te.



Ottieni **2 segnalini Vittoria Militare** nella stessa Battaglia.

Nota: Il numero di elementi necessari per raggiungere un obiettivo è considerato come un minimo. È possibile avere più elementi di quelli richiesti e raggiungere ugualmente quell'obiettivo.

EFFETTI DELLE MERAVIGLIE

Rome



Prendi 1 carta da un avversario qualsiasi e collocala di fronte a te. Innesca l'effetto di eventuali icone 🐱 oppure 🍌, se presenti.

Fai ricevere **a faccia in giù** a quell'avversario la carta in cima al mazzo centrale.

Nel suo prossimo turno, **in aggiunta al suo turno normale**, quell'avversario la rivelerà e la collegherà di fronte a sé.

Ur



Prendi la pedina Gatto, da dovunque si trovi sul tavolo, e collocala di fronte a te.

Usa immediatamente la sua capacità per scegliere 1 tra le **3 carte disponibili** e collocarla di fronte a te.

EFFETTI DEI SEGNALINI PROGRESSO



Logistica: Alla fine della partita, ottieni 2 punti Vittoria per ogni carta **Grigia** di fronte a te.



Domesticazione: All'inizio di ogni tuo turno, puoi guardare segretamente la carta in cima al mazzo centrale prima di scegliere la tua carta.



Trinceramento: Alla fine di ogni Battaglia, conserva le tue carte **Rosse** con 1 o 2 icone 🍌.



Cultura: Ora ci sono 3 copie di questo segnalino nella partita. Il suo effetto è invariato.

Nota: Se si possiedono tutte e 3 le copie, si ottengono 16 punti Vittoria (12 + 4).

RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza**

Illustratore: **Etienne Hebinger**

Pubblicazione: **Repos Production team**

Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: www.rprod.com/en/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio
www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Il contenuto di questo prodotto può essere usato esclusivamente per intrattenimento privato.

