

7 WONDERS™ DICE

Guida alla prosperità una delle sette città più grandi dell'Antichità. Costruisci una meraviglia in grado di sfidare il tempo, compi progressi scientifici, sviluppa tratte commerciali e gestisci con prudenza oro e risorse, ma assicurati di tenere d'occhio le città vicine: ignorarle potrebbe costarti caro!

Una partita consiste in una serie di turni durante i quali i giocatori useranno i dadi per costruire la propria città. Alla fine della partita, conteggiare i Punti Vittoria di ogni giocatore: il giocatore con il punteggio maggiore sarà il vincitore.



Simboli per Daltonici

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



Verde



Grigio



Blu



Giallo



Rosso



Viola



Nero



Bianco



Contenuto: 10 dadi (3 grigi, 1 blu, 1 verde, 1 rosso, 1 giallo, 1 bianco, 1 nero e 1 viola), 7 plance, 7 matite, 7 panni, 1 scatola (Foro), 1 segnapunti, 3 schede Descrizione degli Effetti e 1 regolamento

PREPARAZIONE

- 1 Distribuire a ogni giocatore 1 **plancia** casuale e 1 **matita**.
- 2 Collocare la scatola, chiamata **Foro**, al centro del tavolo.
- 3 Collocare dentro alla scatola i **7 dadi di partenza**: 3 grigi, 1 blu, 1 rosso, 1 giallo e 1 verde.
- 4 Conservare a portata di mano i **3 dadi speciali**: 1 nero, 1 bianco e 1 viola. Saranno usati successivamente nella partita.

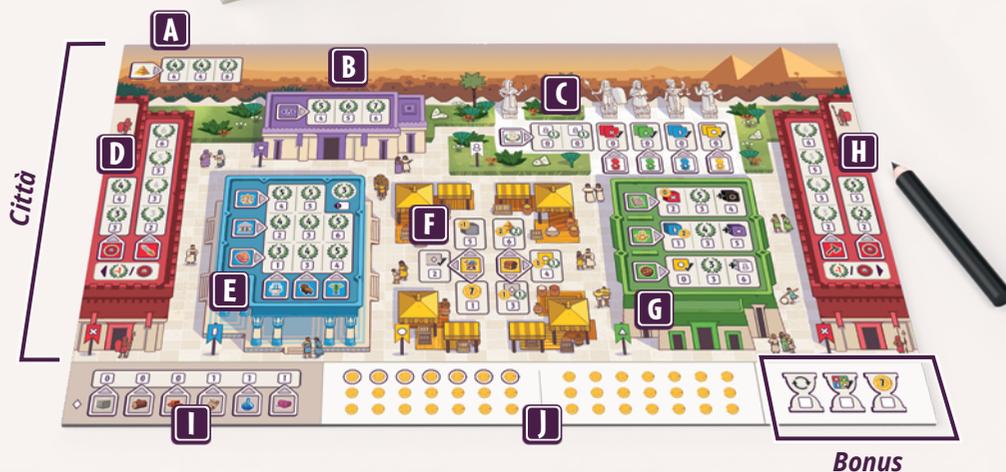


EDIFICI NELLA CITTÀ

- A** Meraviglia
- B** Corte della Gilda
- C** Galleria dei Leader
- D** Caserma Occidentale
- E** Agorà
- F** Mercato
- G** Università
- H** Caserma Orientale

EDIFICI ESTERNI

- I** Magazzino
- J** Riserva d'Oro



PANORAMICA DI GIOCO

Una partita di **7 Wonders Dice** consiste in una serie di turni, ciascuno dei quali è composto da 2 fasi.

1. MESCOLARE I DADI

Un giocatore casuale colloca il coperchio sul Foro e lo muove circolarmente **sul tavolo** per mescolare i dadi, poi rimuove il coperchio per rivelare i dadi e il loro costo.

Il Foro è suddiviso in 4 sezioni, ciascuna delle quali è associata a un costo: 0, 1, 2 o 3 Monete.



2. EFFETTUARE UN'AZIONE

Simultaneamente, ogni giocatore deve effettuare **1 delle 3 azioni** seguenti:

A. COSTRUIRE UN EDIFICIO

B. COSTRUIRE LA MERAVIGLIA

C. PASSARE IL TURNO

A. COSTRUIRE UN EDIFICIO

- ✱ Scegliere 1 dei 7 dadi disponibili nel Foro. Il simbolo sulla faccia superiore del dado è associato a un Edificio nella propria plancia. In base alla sezione del Foro in cui si trova, pagare il **costo di dado** del dado scelto usando le **Monete** nella propria Riserva d'Oro (vedere *Riserva d'Oro* a pagina 5).

Nota: Non rimuovere i dadi dal Foro; più giocatori possono scegliere lo stesso dado.

- ✱ Nella propria plancia, la freccia adiacente al simbolo indica l'**ordine di costruzione** che deve essere seguito quando vengono spuntate le caselle. Pagare il **costo di costruzione** indicato nella prima casella non spuntata usando le **Risorse** nel proprio Magazzino e/o le **Monete** nella propria Riserva d'Oro (vedere *Magazzino* e *Riserva d'Oro* a pagina 5).

- ✱ Infine, **spuntare quella casella**. Da adesso, il giocatore beneficia dei suoi effetti (vedere *Descrizione degli Effetti*).



In questo esempio, le caselle devono essere spuntate da sinistra a destra.

B. COSTRUIRE LA MERAVIGLIA

La propria Meraviglia è l'unico Edificio nella città che può essere costruito senza dover scegliere un dado, ma semplicemente spuntando le sue caselle nell'**ordine indicato dalla freccia**.

Pagare il **costo di costruzione** indicato nella prima casella non spuntata usando le **Risorse** nel proprio Magazzino e/o le **Monete** nella propria Riserva d'Oro (vedere *Magazzino* e *Riserva d'Oro* a pagina 5).

Infine, **spuntare quella casella**. Da adesso, il giocatore beneficia dei suoi effetti (vedere *Descrizione degli Effetti*).

C. PASSARE IL TURNO

Se non è possibile (o non si desidera) spuntare una casella, passare il turno e ottenere **3 Monete** (vedere *Riserva d'Oro* a pagina 5).

Caselle Bonus

Quando tutte le caselle di un Edificio **nella propria** città sono state spuntate, annunciarlo a voce alta e **spuntare 1 bonus disponibile** per beneficiare immediatamente dei suoi effetti (vedere *Descrizione degli Effetti*).



Bonus

Dopo che ogni giocatore ha effettuato un'azione, iniziare un nuovo turno. La partita prosegue in questo modo finché non viene innescata la fine della partita.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore spunta il suo **terzo bonus**, viene innescata la fine della partita. Terminare il turno corrente e giocare **1 ultimo turno** prima di procedere con il conteggio dei Punti Vittoria (vedere a pagina 8).

PANORAMICA DELLA PLANCIA

Ogni plancia è suddivisa in due parti: quella superiore, che rappresenta la città, e quella inferiore, che rappresenta la sua economia. Ogni Edificio possiede **caratteristiche** specifiche (illustrate nelle pagine successive) ed **effetti** differenti (illustrati nella Descrizione degli Effetti).

Magazzino



Ogni casella spuntata nel Magazzino rappresenta la **produzione di 1 Risorsa**. Le Risorse non vengono **mai spese**; una volta ottenute, vengono mantenute fino alla fine della partita.

Per essere spuntata, una casella nella plancia richiede da 0 a 6 Risorse, **indipendentemente dal tipo**. Se un giocatore non produce Risorse a sufficienza per pagare il costo di costruzione di una casella, deve spendere **1 Moneta per ogni Risorsa mancante**.

Riserva d'Oro



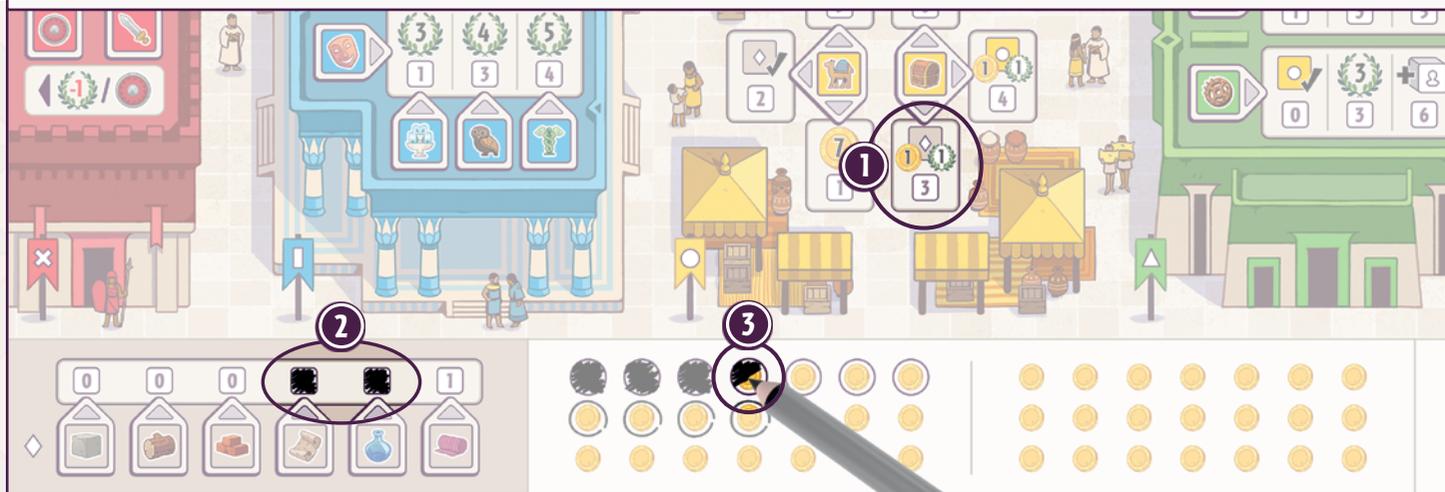
Le Monete permettono di pagare il **costo di dado**, oltre che il **costo di costruzione** di una casella se non vengono prodotte le Risorse necessarie.

Quando viene **ottenuta** una Moneta, **cerchiarla** nella propria Riserva d'Oro. Ogni giocatore inizia la partita con una **fila di 7 Monete** già cerchiata.

Quando viene **spesa** una Moneta **cerchiata**, riempire lo spazio all'interno del suo cerchio.

***Nota:** Se viene ottenuta una Moneta e la propria Riserva d'Oro è già piena, cancellare una Moneta precedentemente riempita e cerchiarla di nuovo.*

Esempio: Lo spazio da spuntare richiede 3 Risorse ❶. Poiché hai soltanto 2 Risorse ❷, devi spendere 1 Moneta riempiendo lo spazio all'interno del suo cerchio ❸.



Meraviglia



Ogni città ha una Meraviglia, composta da 3 stadi di costruzione. Ogni Meraviglia fornisce effetti unici al suo giocatore (vedere *Descrizione degli Effetti*).

Promemoria: Non scegliere un dado per costruire la meraviglia.

Agorà



Ogni casella dell'Agorà può essere spuntata con uno di **2 simboli diversi** sul dado blu.



Il primo giocatore a spuntare tutte le caselle della propria Agorà ottiene 3 Punti Vittoria extra. Per mostrarlo, spunta la casella nello spazio in alto a destra della sua Agorà.

Mercato



Nel Mercato, ci sono molteplici frecce adiacenti a ogni simbolo 🐎 e 📦. Le caselle indicate possono essere spuntate in qualsiasi ordine.

Caserme



La Caserma Occidentale rappresenta la forza militare (in attacco  e in difesa ) contro la città alla propria sinistra. La Caserma Orientale rappresenta la forza militare (in attacco  e in difesa ) contro la città alla propria destra.

Quando viene spuntata una casella di attacco, ottenere Punti Vittoria in base alle caselle di difesa spuntate dalla città difendente **nei turni precedenti**:

- ✳ Se la città ha **0 difesa**, ottenere i Punti Vittoria indicati.
- ✳ Se la città ha **1 difesa**, ottenere i Punti Vittoria indicati meno 1.
- ✳ Se la città ha **2 difesa**, ottenere i Punti Vittoria indicati meno 2.

Importante: Scrivere immediatamente i Punti Vittoria ottenuti nel simbolo  appena spuntato.

Nota: In una partita a 2 giocatori, la Caserma Occidentale di un giocatore è considerata adiacente alla Caserma Orientale del suo avversario. Allo stesso modo, la Caserma Orientale di un giocatore è considerata adiacente alla Caserma Occidentale del suo avversario.

Esempio: Stai attaccando la città alla tua destra per la prima volta ①: visto che ha già 1 difesa ②, ottieni 2 Punti Vittoria ($3-1=2$), che annoti direttamente nel simbolo alloro ③.



La Tua Caserma Occidentale

①



La Caserma Occidentale della Città alla Tua Destra

②



La Tua Caserma Occidentale

③

Università



Tra le altre cose, l'Università permette di sbloccare i 3 dadi speciali:

- ✱ Il **dado nero** permette di spuntare caselle di Edifici differenti nella propria plancia.
- ✱ Il **dado bianco** fornisce l'accesso alla Galleria dei Leader.
- ✱ Il **dado viola** fornisce l'accesso alla Corte della Gilda.

Alla fine del turno in cui viene sbloccato un dado speciale per la prima volta, **sostituire 1 dado grigio casuale nel Foro con quel dado speciale.**

Importante: Un giocatore non può scegliere un dado speciale nel Foro **finché non lo sblocca personalmente.**

Spia



Non esistono Edifici neri nelle città, ma ogni faccia del dado nero permette di spuntare direttamente una casella di un Edificio (vedere *Descrizione degli Effetti*).

Galleria dei Leader



La Galleria dei Leader non ha alcuna caratteristica specifica, ma, tra le altre cose, è possibile **usare i suoi effetti** per velocizzare la costruzione della propria città (vedere *Descrizione degli Effetti*).

Corte della Gilda



Per spuntare una casella nella Corte della Gilda, è necessario possedere un numero di caselle spuntate **nell'Edificio indicato dal dado viola** che sia **pari o superiore** a quello posseduto dalle 2 città vicine.

In una partita a 2 giocatori, è necessario possedere un numero di caselle spuntate nell'Edificio indicato **superiore** (e non pari) a quello della città avversaria.

Nota: Le caselle spuntate durante il turno attuale non contano.

Esempio: Il dado viola mostra . Hai 2 caselle spuntate nel tuo Mercato **1**. Anche la città alla tua destra ne ha 2 **2**, mentre quella alla tua sinistra ne ha 1 **3**. Puoi quindi spuntare 1 casella nella tua Corte della Gilda **4**.



Il Tuo Mercato

1



Mercato della Città alla Tua Destra

2



Mercato della Città alla Tua Sinistra

3



La Tua Corte della Gilda

4

PUNTEGGIO FINALE

Usando il segnapunti, sommare i Punti Vittoria forniti dagli **Edifici nella propria città**. Il giocatore con il punteggio maggiore è il vincitore. Se si verifica una parità, vince il giocatore con più Monete cerchiare non spese nella propria Riserva d'Oro. Se la parità permane, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

Esempio di Punteggio Finale:



	Elsa
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
Σ	86

Designer: **Antoine Bauza**

Illustrazioni: **Agnès Ripoché**

Riconoscimenti e ringraziamenti: www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio • www.rprod.com

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

