

7 WONDERS™ DUEL

REGOLE

Antoine Bauza e Bruno Cathala

"All'inizio non traspare quale sarà la fine."

Erodoto

Benvenuti in 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel è un gioco per 2 giocatori ambientato nel mondo del rinomato gioco da tavolo 7 Wonders.

Utilizza alcune meccaniche principali del suo fratello maggiore, ma offre anche una nuova sfida, appositamente strutturata per le partite uno contro uno.



CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco
- 23 carte Epoca I
- 23 carte Epoca II
- 20 carte Epoca III
- 7 carte Gilda
- 12 carte Meraviglia
- 4 segnalini Esercito
- 10 segnalini Progresso
- 1 pedina Conflitto
- 31 monete (14 di valore 1, 10 di valore 3 e 7 di valore 6)
- 1 blocco segnapunti
- 1 libretto delle regole
- 1 scheda riassuntiva

PRESENTAZIONE E SCOPO DEL GIOCO

In 7 Wonders Duel, ogni giocatore guida una civiltà e costruisce Strutture e Meraviglie. Tutte le Strutture costruite da un giocatore formano la sua "città".

Una partita si sviluppa in tre Epoche, ciascuna delle quali usa il proprio mazzo di carte (prima le carte Epoca I, poi quelle Epoca II e infine quelle Epoca III). Ogni carta rappresenta una Struttura.

Ogni Epoca si sviluppa in maniera analoga: in esse ogni giocatore ha l'opportunità di giocare circa 10 carte per guadagnare monete, rafforzare i suoi eserciti, effettuare scoperte scientifiche e sviluppare la sua città.

In 7 Wonders Duel è possibile vincere in tre modi diversi: supremazia militare, supremazia scientifica e vittoria civile.

La vittoria militare e quella scientifica possono verificarsi in qualsiasi momento, ponendo immediatamente fine alla partita. Alla fine della terza Epoca, se nessuno ha ancora vinto la partita, i giocatori calcolano i loro punti vittoria e quello con il punteggio più alto è proclamato vincitore.



ELEMENTI DI GIOCO

Carte Meraviglia

Ogni carta grande rappresenta una Meraviglia delle Epoche Antiche. Ogni Meraviglia è composta da un nome, un costo di costruzione e un effetto.



Segnalini Esercito

I segnalini Esercito rappresentano i benefici che una città ottiene quando riesce a prevalere militarmente sul suo avversario.



Segnalini Progresso

I segnalini progresso rappresentano gli effetti che un giocatore può ottenere recuperando coppie di simboli scientifici identici.



Pedina Conflitto

La pedina Conflitto sul tabellone indica il vantaggio militare di una città sull'altra.



Tabellone

Il tabellone rappresenta la rivalità militare tra due città. È suddiviso in zone (9) e caselle (19). Le due caselle alle estremità rappresentano le capitali dei giocatori. Inoltre, il tabellone contiene i segnalini Esercito e Progresso disponibili per la partita in corso.



Monete

Le monete consentono ai giocatori di costruire certe Strutture e di acquistare risorse tramite il commercio. Il tesoro, vale a dire le monete di ogni giocatore, fornisce dei punti vittoria alla fine della partita.



Carte Gilda e Carte Epoca

In 7 Wonders Duel, tutte le carte Gilda e le carte Epoca rappresentano delle Strutture. Ogni carta Struttura è composta da un nome, un effetto e un costo di costruzione.



Esistono 7 tipi diversi di Strutture, facilmente riconoscibili dal loro bordo colorato.

- **Materie Prime (carte marroni)**

Queste Strutture producono risorse:

- **Manufatti (carte grigie)**

Queste Strutture producono risorse:

- **Strutture Civili (carte blu)**

Queste Strutture valgono punti vittoria:

- **Strutture Scientifiche (carte verdi)**

Queste Strutture valgono punti vittoria e forniscono un simbolo scientifico:

- **Strutture Commerciali (carte gialle)**

Queste Strutture valgono monete, producono risorse, cambiano le regole commerciali e a volte valgono punti vittoria.

- **Strutture Militari (carte rosse)**

Queste Strutture aumentano la potenza militare:

- **Gilde (carte viola)**

Queste Strutture valgono punti vittoria secondo alcuni criteri specifici.

Nota: Il mazzo Epoca III non contiene Materie Prime (carte marroni) né Manufatti (carte grigie), ma contiene le carte delle Gilde (carte viola).

Costo delle Carte

La zona situata sotto la striscia colorata delle carte Epoca ne indica il costo di costruzione. Se quella zona è vuota, la Struttura è gratuita e la sua costruzione non richiede alcuna risorsa.

Esempio: Il Cantiere d'Abbattimento è gratuito, la Cava di Pietra costa 1 moneta, i Bagni richiedono 1 Pietra e l'Arena richiede 1 Argilla, 1 Pietra e 1 Legno.



A partire dall'Epoca II, alcune Strutture possono essere costruite pagandone il costo o, in alternativa, gratuitamente se il giocatore ha costruito in precedenza la Struttura indicata dal simbolo nella zona del costo.

Esempio: La costruzione delle Scuderie richiede 1 Argilla e 1 Legno OPPURE il possesso della Stalla.



PREPARAZIONE

1. Collocare il tabellone tra i due giocatori, a fianco dell'area di gioco.
2. Collocare la pedina Conflitto sulla casella neutrale al centro del tabellone.
3. Collocare i 4 segnalini Esercito a faccia in su, sulle loro caselle.
4. Mescolare i segnalini Progresso e collocarne 5 a caso, a faccia in su, sul tabellone. Rimettere i segnalini rimanenti nella scatola.
5. Ogni giocatore prende 7 monete dalla banca.



Fase di Selezione delle Meraviglie

- Scegliere un primo giocatore.
- Mescolare le 12 carte Meraviglia.
- Collocare 4 Meraviglie casuali, a faccia in su, tra i due giocatori.
- Il primo giocatore sceglie 1 Meraviglia.
- Il secondo giocatore sceglie 2 Meraviglie.
- Il primo giocatore prende la Meraviglia rimanente.
- Collocare altre 4 Meraviglie e ripetere la selezione, ma stavolta partendo con il secondo giocatore.

Una volta completato questo passo, ogni giocatore avrà 4 Meraviglie da usare nella partita, che disporrà in una colonna nella sua area di gioco.

Per la prima partita, ignorare la Fase di Selezione delle Meraviglie e utilizzare le seguenti carte Meraviglia:

Giocatore 1:

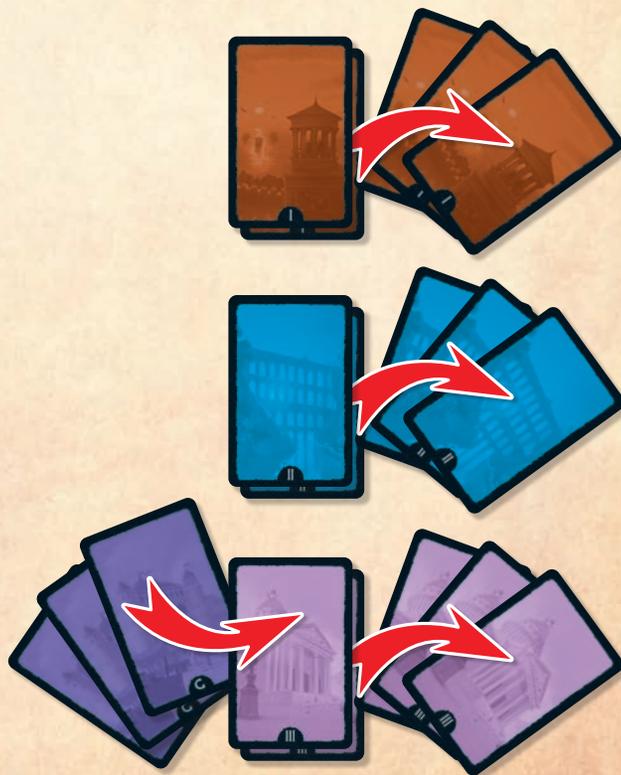
- Piramidi
- Grande Faro
- Tempio di Artemide
- Statua di Zeus

Giocatore 2:

- Circo Massimo
- Pireo
- Via Appia
- Colosso

Un Mazzo di Carte per Ogni Epoca

Rimettere nella scatola 3 carte per ogni mazzo Epoca senza guardarle. Poi pescare 3 carte Gilde a caso e aggiungerle al mazzo Epoca III senza guardarle. Rimettere le carte gilda rimanenti nella scatola.



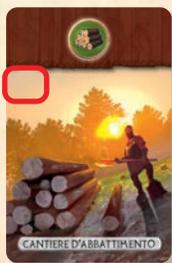
COSTRUIRE IN 7 WONDERS DUEL

Durante la partita i giocatori dovranno costruire Strutture e Meraviglie. Molte Strutture hanno un costo in risorse. Alcune sono gratuite e altre hanno un costo in monete. Altre ancora hanno un costo in risorse ma anche una condizione di costruzione gratuita. Tutte le Meraviglie hanno un costo in risorse.

Costruzione Gratuita

Alcune carte non hanno un costo e possono essere messe in gioco gratuitamente.

Esempio: La costruzione del Cantiere d'Abbattimento è gratuita.



Costo in Risorse

Alcune carte hanno un costo in risorse.

Per costruirle, un giocatore deve produrre le risorse corrispondenti E/O comprarle dalla banca rispettando le regole commerciali.

Produzione

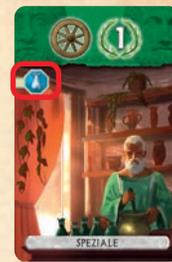
Le risorse di una città sono prodotte dalle sue carte marroni, dalle sue carte grigie, da alcune carte gialle e da alcune Meraviglie.

Esempio: Denise produce 1 Pietra, 3 Argilla e 1 Papiro nella sua città.



Per costruire una Struttura, la città di un giocatore deve produrre le risorse indicate sulla carta.

Esempio: Denise può costruire i Bagni (1 Pietra) o il Presidio (1 Argilla) poiché la sua città produce le risorse richieste. Tuttavia, senza commerciare non potrà costruire lo Speciale (1 Vetro).



Importante: Le risorse non vengono spese durante la costruzione. Possono essere usate ogni turno, per tutta la partita. A meno che non si verifichi un'eccezione, la produzione di una città non viene mai ridotta.

Commercio

Potrà capitare che un giocatore voglia costruire una Struttura o una Meraviglia che richiedono risorse che lui non produce. In questo caso, può sempre acquistare le risorse mancanti dalla banca. Il costo di ogni risorsa mancante varia nel corso della partita ed è calcolato come segue:

COSTO = 2 + il numero di simboli di quella risorsa prodotta dalle carte marroni e grigie della città avversaria

Chiarimenti:

- È importante ricordare che il costo di acquisto viene calcolato in base alle risorse presenti nella città dell'avversario, ma gli acquisti vengono pagati alla banca.
- Non c'è limite al numero di risorse che è possibile acquistare nel proprio turno.
- Le risorse prodotte dalle carte gialle e dalle Meraviglie non vanno calcolate al fine di determinare i costi di commercio.
- Alcune Strutture commerciali (carte gialle) cambiano le regole commerciali e riducono a 1 moneta il costo di alcune risorse.

Esempio: Lorenzo produce 2 Pietre con il suo Tagliapietre.

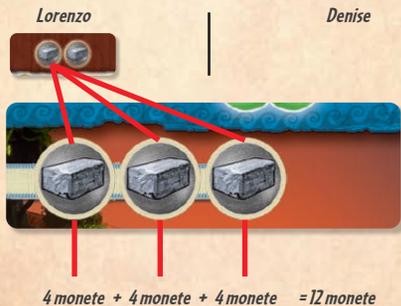
- Se Denise vuole acquistare una o più Pietre, deve pagarle 4 monete ciascuna.
- Se Lorenzo ha bisogno di una terza Pietra, deve pagare 2 monete, dal momento che Denise non ne produce nessuna con le sue carte marroni.



Lorenzo vuole costruire le Fortificazioni (costo: 2 Pietre, 1 Argilla e 1 Papiro); lui produce 2 Pietre, quindi deve comprare l'Argilla e il Papiro che gli mancano. Dato che Denise ha 1 Argilla ma nessun Papiro nella sua città, Lorenzo deve quindi pagare 5 monete alla banca: 3 per l'Argilla (2+1) e 2 per il Papiro (2+0).



Denise vuole costruire l'Acquedotto (costo: 3 Pietre). Dal momento che Lorenzo produce 2 Pietre, il prezzo di una singola Pietra sarà fissato a 4 monete (2+2). A Denise, che non produce Pietre, ne servono 3: deve quindi pagare 12 monete alla banca.



Costo in Monete

Alcune carte hanno un costo in monete, che deve essere pagato alla banca nel momento in cui sono costruite.

Esempio: La costruzione dello Scrittorio costa 2 monete, mentre quella della Cava di Pietra costa 1 moneta.



Costo in Monete e Risorse

Alcune carte hanno un costo in monete e in risorse. Per costruirle, un giocatore deve pagare il costo in monete alla banca nonché produrre le risorse corrispondenti e/o comprarle dalla banca.

Esempio: Lorenzo vuole costruire il Caravanserraglio (costo: 2 monete, 1 Vetro e 1 Papiro). Deve quindi pagare 7 monete in tutto: 2 monete per il costo della carta, 3 per il Vetro (Denise ne produce 1) e 2 per il Papiro (Denise non ne produce nessuno).



Costruzione Gratuita (Concatenazione)

Alcune Strutture possiedono un simbolo concatenazione (bianco).

Alcune Strutture delle Epoca II e III contengono, sotto il loro costo in risorse, un simbolo bianco collegato a una Struttura di un'Epoca precedente.

Se il giocatore ha costruito la Struttura che contiene questo simbolo in un'Epoca precedente, potrà costruire la nuova Struttura gratuitamente.

Esempio: Denise ha costruito i Bagni. Durante l'Epoca II, potrà costruire l'Acquedotto gratuitamente, in quanto sui Bagni è presente l'icona .



Lorenzo ha costruito la Palizzata. Durante l'Epoca III, potrà costruire le Fortificazioni gratuitamente.

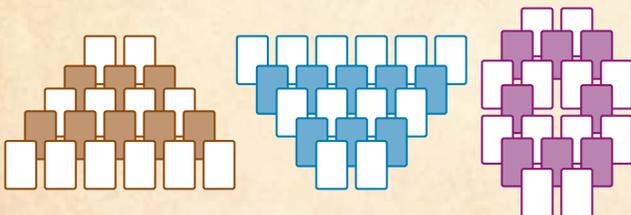
PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita inizia nell'Epoca I, continua nell'Epoca II e termina nell'Epoca III. In caso di una vittoria per supremazia (militare o scientifica), la partita termina immediatamente.

Panoramica di un'Epoca

Preparazione dello Schema

All'inizio di ogni Epoca i giocatori mescolano il mazzo corrispondente e dispongono le 20 carte secondo lo schema dell'Epoca in corso (vedi il diagramma di riferimento a pagina 20). È importante ricordare che alcune carte vanno disposte a faccia in su, mentre altre vanno disposte a faccia in giù.



Turno di Gioco

In 7 Wonders Duel i giocatori giocano a turno, alternandosi, a partire dal primo giocatore che dà il via all'Epoca I.

Durante il suo turno, un giocatore deve scegliere una carta "accessibile" nello schema di carte, vale a dire una carta che non sia parzialmente coperta da altre carte, e giocarla.

Esempio: I Bagni, la Cava di Pietra, il Cantiere d'Abbattimento e lo Scrittorio sono accessibili. Al momento, le altre carte sono inaccessibili.



Sono possibili tre azioni con la carta scelta:

1. Costruire la Struttura
2. Scartare la carta per ottenere monete
3. Costruire una Meraviglia

Dopo avere giocato la sua carta, un giocatore deve rivelare le eventuali carte che potrebbero essere nascoste e che ora sono accessibili.

Nota:

- Alcune Meraviglie permettono al giocatore di giocare un turno dopo l'altro; in quel caso, il giocatore inizia il suo nuovo turno dopo avere rivelato le carte divenute accessibili.
- Se un giocatore ottiene la possibilità di effettuare un altro turno alla fine di un'Epoca (quando lo schema è vuoto), non potrà svolgere il turno bonus.

1. Costruire la Struttura

Per costruire una Struttura, il giocatore deve pagarne il costo e collocarla davanti a sé: quella Struttura fa ora parte della sua città.

Man mano che la partita procede, è consigliabile impilare le Strutture per colore per facilitare la consultazione della città.



2. Scartare per ottenere monete

Il giocatore può scegliere di scartare la carta per prendere 2 monete (+1 moneta per ogni carta gialla nella sua città) dalla banca e aggiungerle al suo tesoro.

Le carte scartate vengono collocate a faccia in giù accanto al tabellone. I giocatori sono liberi di consultare la pila degli scarti in qualsiasi momento.

Esempio: Scartando l'Acquedotto, Lorenzo guadagna 4 monete, poiché nella sua città si trovano la Taverna e la Riserva di Argilla.



FINE DI UN'EPOCA

3. Costruire una Meraviglia

Il giocatore paga il costo della Meraviglia (non quello della carta Epoca), poi colloca la sua carta Epoca a faccia in giù, semi-coperta dalla carta Meraviglia che viene costruita. La carta Epoca usata non ha effetto, viene semplicemente usata per mostrare che la Meraviglia è stata costruita.

Esempio: Denise prende una carta accessibile di sua scelta per costruire il Colosso (costo: 3 Argille e 1 Vetro). Dopo avere pagato il costo del Colosso (e non della carta), colloca la carta a faccia in giù sotto il lato destro del Colosso e muove la pedina Conflitto di 2 caselle.



7 Meraviglie, non una di più!

È possibile costruire soltanto 7 Meraviglie nel corso della partita. Non appena uno dei giocatori costruisce la 7ª Meraviglia del gioco, l'ultima Meraviglia che non è ancora stata costruita viene rimessa immediatamente nella scatola.

Esempio: Denise ha appena costruito il Colosso, la settima Meraviglia della partita (4 costruite da Lorenzo, 3 da Denise), quindi rimette le Piramidi nella scatola.



Ogni Epoca termina quando tutte le 20 carte dello schema sono state giocate.

Si prepara quindi lo schema dell'Epoca successiva.

Il giocatore con l'esercito più debole (colui che possiede la pedina Conflitto sul suo lato del tabellone) sceglie quale giocatore inizierà l'Epoca successiva. Se la pedina si trova al centro del tabellone, a scegliere chi inizierà l'Epoca successiva sarà l'ultimo giocatore attivo, vale a dire chiunque abbia giocato l'ultima carta dell'Epoca precedente.

ESERCITO

Ogni scudo rappresentato sulle Strutture militari (**carte rosse**) o sulle Meraviglie consente al suo proprietario di muovere la pedina Conflitto di una casella verso la capitale avversaria. La pedina Conflitto tenderà quindi a spostarsi avanti e indietro lungo le caselle.

Quando la pedina Conflitto entra in una zona (definita dalle linee tratteggiate), il giocatore attivo applica l'effetto del segnalino corrispondente, poi lo rimette nella scatola.

Esempio: Denise costruisce il Poligono di Tiro, una Struttura militare che fornisce 2 Scudi. Muove immediatamente la pedina Conflitto di due caselle verso la capitale avversaria. Quando entra nella nuova zona applica l'effetto del segnalino Esercito: Lorenzo scarta 2 monete e il segnalino viene rimesso nella scatola.

Supremazia Militare

Se un giocatore riesce a portare la pedina Conflitto nella casella della capitale dell'avversario, vince immediatamente la partita.

SCIENZA E PROGRESSO

Esistono 7 diversi simboli scientifici nel gioco:



Ogni volta che un giocatore raccoglie una coppia di simboli scientifici identici, può immediatamente scegliere uno dei segnalini Progresso sul tabellone di gioco. Quel segnalino sarà custodito nella sua città fino alla fine della partita.

Chiarimento: i simboli scientifici sono presenti sulle Strutture scientifiche (carte verdi) e su un segnalino Progresso.

Supremazia Scientifica

Se un giocatore raccoglie 6 simboli scientifici diversi, vince immediatamente la partita per supremazia scientifica.



FINE DELLA PARTITA E VITTORIA

Una partita può terminare immediatamente in caso di supremazia militare o scientifica; altrimenti, si concluderà alla fine dell'Epoca III.

Vittoria Civile

Se nessun giocatore ha riportato una vittoria tramite supremazia prima della fine dell'Epoca III, il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria vince la partita. Per determinare il totale di punti vittoria, ogni giocatore somma:

- I suoi punti vittoria militari (0, 2, 5 o 10 in base alla posizione della pedina Conflitto).
- I punti vittoria delle sue Strutture (blu, verdi, gialle e viola).
- I punti vittoria delle sue Meraviglie.
- I suoi punti vittoria forniti dal Progresso.
- Il tesoro della sua città: ogni set completo di 3 monete vale 1 punto.

Nel caso in cui i due giocatori siano in parità, vince colui che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria dalle sue Strutture civili (carte blu); se la parità permane, i due giocatori condividono la vittoria.

Nota: La scatola include un blocco segnapiù con cui calcolare il totale dei vostri punti o registrare le partite più memorabili!

RICONOSCIMENTI

Autori: Antoine Bauza e Bruno Cathala

Illustrazioni: Miguel Coimbra

Sviluppo: "I Belgi col Sombrero",

alias Cédric Caumont e Thomas Provoost

Revisione delle regole: Ann Pichot

Traduzione edizione italiana: Fiorenzo Delle Rupi

Supervisione edizione italiana: Lorenzo Fanelli

Direttore di produzione: Guillaume Pilon

Direttore Artistico: Alexis Vanmeerbeek

Impaginazione: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Ringraziamenti:

Gli autori desiderano ringraziare tutti i playtester di 7 Wonders Duel che hanno consentito al gioco di evolversi e progredire. Un ringraziamento particolare va a Julien di Orange e a tutti i giocatori che ci hanno fatto visita a La Cafetière!

Repos Production desidera ringraziare Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", il suo Mentat personale Dimitri Perrier e Anne-Cath, Sven, Efpé e gli Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy e Mamy Tricky, Dets e Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène e Tanguy, il Cyborg.

7 Wonders Duel is a Repos Production game, published by Sombreros Production.

Phone: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com

© Sombreros production 2015.
All rights reserved.



DESCRIZIONE DEI SIMBOLI

Segnalini Esercito



Saccheggia 2 o 5 monete

L'avversario perde rispettivamente 2 o 5 monete rimettendole nella banca, poi il segnalino viene rimesso nella scatola. Se l'avversario non ha monete a sufficienza, perde tutto il tesoro.

Segnalini Progresso



Agricoltura

Prendi immediatamente 6 monete dalla banca.

Questo segnalino vale 4 punti vittoria.



Architettura

Le tue prossime Meraviglie costano 2 risorse in meno. Puoi scegliere ogni volta a quali risorse applicare questa riduzione.



Economia

Ogniqualvolta il tuo avversario acquista risorse tramite il commercio, prendi dalla banca un ammontare di monete pari a quelle spese.

Attenzione: Questo segnalino influenza solo il denaro speso per ottenere risorse, non le monete che fanno parte del costo della Struttura.

Chiarimento: Questo segnalino ti fornisce il denaro effettivamente speso dall'avversario, dopo aver considerato ogni suo eventuale sconto di commercio (Riserva di Pietra, Riserva di Legno, Riserva di Argilla e Dogana).



Legge

Questo segnalino fornisce un simbolo scientifico.



Edilizia

Le tue prossime carte blu costano 2 risorse in meno. Puoi scegliere ogni volta a quali risorse applicare questa riduzione.



Matematica

Alla fine della partita, questo segnalino vale 3 punti vittoria per ogni segnalino Progresso in tuo possesso (compreso questo segnalino).



Filosofia

Questo segnalino vale 7 punti vittoria.



Strategia

Le tue prossime carte rosse forniscono 1 Scudo extra.

Esempio: Una Struttura militare con 2 Scudi farà muovere la tua pedina Conflitto di 3 caselle verso la capitale nemica.

Chiarimento:

- Questo segnalino non influenza le Meraviglie dotate di Scudi.
- Questo segnalino non influenza le Strutture militari costruite prima del suo ingresso in gioco.



Teologia

Le tue prossime Meraviglie ottengono l'effetto "Gioca immediatamente un secondo turno".

Attenzione: Questo segnalino non influenza le Meraviglie che già possiedono questo effetto (nessuna Meraviglia può ottenere due volte questo effetto).



Urbanistica

Prendi immediatamente 6 monete dalla banca.

Ogniqualvolta costruisci una Struttura gratuitamente grazie a una concatenazione, prendi 4 monete dalla banca.

Carte delle Epoche I, II e III

Questa carta produce la Materia Prima illustrata.

Argilla Legno Pietra



Questa carta produce due unità della Materia Prima illustrata.

2 Argille

2 Legni

2 Pietre



Questa carta produce il Manufatto illustrato.

Vetro Papiro



 Questa carta vale il numero di punti vittoria indicato.

 Questa carta fornisce il numero di Scudi indicato.

Questa carta fornisce il simbolo scientifico illustrato.



  Questa carta cambia le regole commerciali della risorsa indicata. A partire dal turno successivo, acquisterai dalla banca la risorsa indicata al costo fisso di 1 moneta per unità.

  Questa carta cambia le regole commerciali delle 2 risorse indicate. A partire dal turno successivo, acquisterai dalla banca le risorse indicate al costo fisso di 1 moneta per unità.

Questa carta fornisce il simbolo di concatenazione illustrato. Durante un'Epoca successiva, usando questo simbolo, sarai in grado di costruire gratuitamente una Struttura che contenga quel simbolo nel suo costo.



   Questa carta produce un'unità di una Materia Prima a tua scelta ogni turno.

Chiarimento: Questa produzione non influenza i costi commerciali.

  Questa carta produce un'unità di un Manufatto a tua scelta ogni turno.

Chiarimento: Questa produzione non influenza i costi commerciali.

 Questa carta vale l'ammontare di monete indicato.

 Quando viene costruita, prendi 2 monete per ogni Meraviglia nella tua città.

 Quando viene costruita, prendi 3 monete per ogni carta grigia nella tua città.

 Quando viene costruita, prendi 2 monete per ogni carta marrone nella tua città.

 Quando viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta gialla (compresa questa carta) nella tua città.

 Quando viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta rossa nella tua città.

Chiarimento: Le monete concesse dalle carte vengono prese dalla banca, solo e soltanto una volta, nel momento in cui la Struttura viene costruita.

Carte Gilda



Gilda dei Costruttori

Alla fine della partita, questa carta vale 2 punti vittoria per ogni Meraviglia costruita nella città che possiede più Meraviglie.



Gilda degli Usurai

Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni gruppo completo di 3 monete nella città più ricca.



Gilda degli Scienziati

Quando viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta verde nella città che possiede più carte verdi.

Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni carta verde nella città che possiede più carte verdi.



Gilda degli Armatori

Quando viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta marrone e ogni carta grigia nella città che possiede più carte marroni e grigie.

Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni carta marrone e grigia nella città che possiede più carte marroni e grigie.

Chiarimento: Sei costretto a scegliere una e soltanto una città per entrambi i colori di carte.



Gilda dei Mercanti

Quando viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta gialla nella città che possiede più carte gialle.

Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni carta gialla nella città che possiede più carte gialle.



Gilda dei Magistrati

Quando viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta blu nella città che possiede più carte blu.

Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni carta blu nella città che possiede più carte blu.



Gilda degli Strateghi

Quando viene costruita, prendi 1 moneta per ogni carta rossa nella città che possiede più carte rosse.

Alla fine della partita, questa carta vale 1 punto vittoria per ogni carta rossa nella città che possiede più carte rosse.

Chiarimenti:

- *Le monete concesse dalle carte gilda vengono prese dalla banca, solo e soltanto una volta, nel momento in cui la Struttura viene costruita.*
- *Alla fine della partita, la città scelta per acquisire i punti vittoria potrebbe essere diversa da quella scelta in precedenza per prendere le monete.*



Meraviglie



Via Appia

Prendi 3 monete dalla banca.
L'avversario rimette 3 monete nella banca.
Gioca immediatamente un secondo turno.
Questa Meraviglia vale 3 punti vittoria.



Circo Massimo

Colloca nella pila degli scarti una Struttura grigia (Manufatto) a tua scelta costruita dall'avversario.
Questa Meraviglia fornisce 1 Scudo.
Questa Meraviglia vale 3 punti vittoria.



Colosso

Questa Meraviglia fornisce 2 Scudi.
Questa Meraviglia vale 3 punti vittoria.



Grande Biblioteca

Pesca 3 segnalini Progresso a caso tra quelli scartati all'inizio della partita. Scegline uno, giocalo e rimetti gli altri 2 nella scatola.
Questa Meraviglia vale 4 punti vittoria.



Grande Faro

Ottieni un'unità di una Materia Prima a tua scelta ogni turno.
Chiarimento: Questa produzione non influenza i costi commerciali.
Questa Meraviglia vale 4 punti vittoria.



Giardini Pensili

Prendi 6 monete dalla banca.
Gioca immediatamente un secondo turno.
Questa Meraviglia vale 3 punti vittoria.



Mausoleo

Scegli una carta nella pila degli scarti e costruiscila gratuitamente.
Chiarimento: Le carte scartate durante la preparazione non fanno parte della pila degli scarti.
Questa Meraviglia vale 2 punti vittoria.



Pireo

Ottieni un'unità di un Manufatto a tua scelta ogni turno.
Chiarimento: Questa produzione non influenza i costi commerciali.
Gioca immediatamente un secondo turno.
Questa Meraviglia vale 2 punti vittoria.



Piramidi

Questa Meraviglia vale 9 punti vittoria.



Sfinge

Gioca immediatamente un secondo turno.
Questa Meraviglia vale 6 punti vittoria.



Statua di Zeus

Colloca nella pila degli scarti una Struttura marrone (Materia Prima) a tua scelta costruita dall'avversario.
Questa Meraviglia fornisce 1 Scudo.
Questa Meraviglia vale 3 punti vittoria.



Tempio di Artemide

Prendi 12 monete dalla banca.
Gioca immediatamente un secondo turno.

ELENCO DELLE CARTE

Senza concatenazioni (pag 18) e con concatenazioni (pag 19)

Epoca I

CANTIERE D'ABBATTIMENTO	
DEPOSITO DI LEGNAME	 1
BACINO D'ARGILLA	
FOSSA D'ARGILLA	 1
SCAVI	
CAVA DI PIETRA	 1
VETRERIA	 1
STAMPERIA	 1
TORRE DI GUARDIA	
OPIFICIO	 1
SPEZIALE	  1
RISERVA DI PIETRA	 3 1
RISERVA DI ARGILLA	 3 1
RISERVA DI LEGNO	 3 1

Epoca II

SEGHERIA	  2
MATTONIFICIO	  2
TAGLIAPIETRE	  2
SOFFIATORE DI VETRO	
ESSICCATOIO	
MURA	 
FORO	  3
CARAVANSERRAGLIO	    2
DOGANA	  4 1 1
TRIBUNALE	    5

Epoca III

ARSENALE	       8
CORTE DI GIUSTIZIA	    8
ACCADEMIA	    3
STUDIO	    3
CAMERA DI COMMERCIO	    3 3
PORTO	    2 3
ARMERIA	    1 3
PALAZZO	     7
MUNICIPIO	     7
OBELISCO	    5

Gilde

GILDA DEI MERCANTI	     1 1
GILDA DEGLI ARMATORI	     1 1
GILDA DEI COSTRUTTORI	     2
GILDA DEI MAGISTRATI	     1 1
GILDA DEGLI SCIENZIATI	     1 1
GILDA DEGLI USURAI	     3 1
GILDA DEGLI STRATEGHI	     1 1

Epoca I

Epoca II

Epoca III

STALLA  

SCUDERIE  

PRESIDIO  

CASERMA  

PALIZZATA   



FORTIFICAZIONI  

POLIGONO DI TIRO   

OPIFICIO D'ASSEDIO  

PIAZZA D'ARMI  

CIRCO  

SCRITTORIO   

BIBLIOTECA   

FARMACIA   

AMBULATORIO   

SCUOLA   

UNIVERSITÀ   

LABORATORIO   

OSSERVATORIO   

TEATRO   

STATUA   

GIARDINI   

ALTARE   

TEMPIO   

PANTHEON   

BACNI   

ACQUEDOTTO   

PALCO   

SENATO   

TAVERNA   



FARO    

BIRRIFICIO   

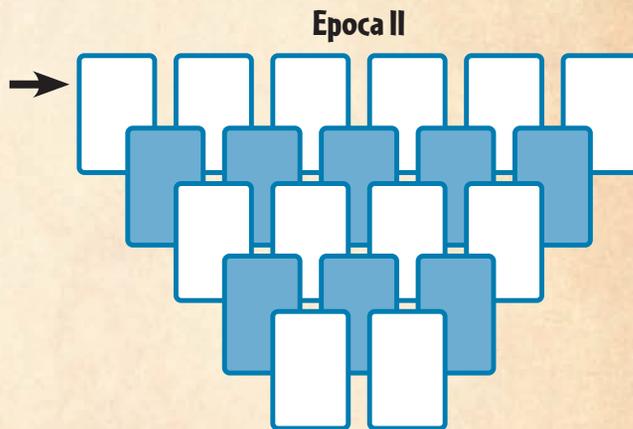
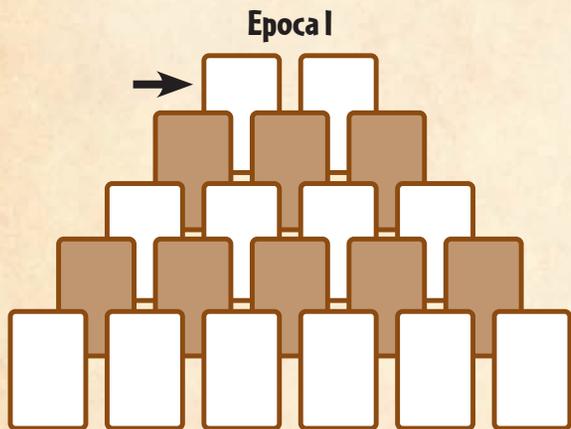
ARENA    

DISPOSIZIONE DEGLI SCHEMI IN BASE ALL'EPOCA

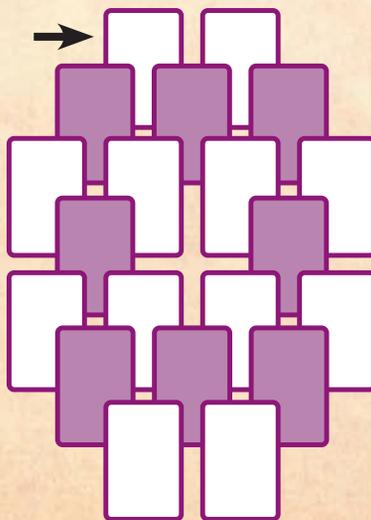
All'inizio di ogni Epoca i giocatori mescolano il mazzo corrispondente e dispongono le 20 carte secondo lo schema dell'Epoca in corso.

È importante ricordare che alcune carte vanno disposte a faccia in su, mentre altre vanno disposte a faccia in giù.

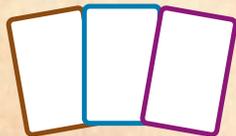
Per procedere più facilmente, partire dal punto indicato. →



Epoca III



Faccia in Su



Faccia in Giù

