

7 Wonders: Leaders

Uno degli svantaggi per il rifiuto alla partecipazione in politica è che si finisce per essere governati da chi ci è inferiore. (Platone)

Contenuto

- 1 plancia Meraviglia
- 1 carta Meraviglia
- 36 carte Leader
- 4 carte Gilda
- 17 monete di valore 6
- 1 gettone Cortigiana
- 1 blocco segnapunti
- 1 libretto delle regole
- 1 carta Leader vuota

Presentazione

Questa espansione per **7 Wonders** Vi offre l'opportunità di mettere dei leader al comando della vostra civiltà.

Rappresentati da 36 nuove carte, questi leader influenzeranno la crescita della vostra città, ognuno nel suo modo specifico.

Lo sviluppo del gioco è leggermente modificato, ma le condizioni di vittoria rimangono le stesse del gioco base **7 Wonders**.

Descrizione del Contenuto

Plancia Meraviglia

Roma e il suo Colosseo costituiscono una nuova plancia, i cui effetti sono spiegati nell'ultima pagina di questo libretto. Questa nuova plancia può essere usata solamente con l'espansione Leaders.

Carte Leader

I Leader (carte bianche) rappresentano una nuova categoria di carte. Non devono essere aggiunti alle carte Epoca e hanno un retro differente per distinguerle. Il loro costo, nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta, è solamente in monete.



Carta Leader vuota (Semiramide)

Una carta Leader vuota è presente nella scatola. Vi darà la possibilità di creare una personalità da aggiungere alle vostre partite.

Carte Gilda

4 nuove Carte Gilda (**carte viola**) devono essere aggiunte a quelle disponibili nel gioco base.

Nota: alcune di esse possono essere utilizzate solamente con l'espansione Leaders.

Monete

Le 17 monete di valore 6 dovrebbero essere aggiunte alle monete del gioco base.

Gettone Cortigiana

Un gettone speciale che viene utilizzato assieme a una delle nuove Gilde.

Blocco segnapunti

Un nuovo blocco segnapunti si trova nella scatola: vi permetterà di aggiungere i punti vittoria guadagnati da alcuni Leader.

Preparazione

- Le nuove Gilde (**carte viola**) per l'Epoca III vengono aggiunte a quelle del gioco base. Le regole per il mazzo dell'Epoca III rimangono immutate (che significa che il numero di Gilde da tenere è lo stesso).

- Ogni giocatore comincia con 6 monete (anziché 3 come nel gioco base).

Presentazione del Gioco

La partita ora inizia con la **Fase Leader**.

In aggiunta, una nuova fase di gioco, la **Fase Reclutamento**, ha luogo all'inizio di ogni Epoca.

Fase Leader

Ad ogni giocatore viene consegnata una mano di 4 carte Leader, distribuite casualmente (queste devono essere tenute nascoste). I Leader che non vengono distribuiti devono essere rimessi nella scatola.

1. Ogni giocatore deve scegliere segretamente una carta tra le 4 e piazzarla di fronte a sé, a faccia in giù. Le 3 carte rimanenti devono essere passate al giocatore alla propria destra.

2. Ogni giocatore sceglie segretamente una carta tra le 3 ricevute dal giocatore alla propria sinistra. Le 2 carte rimanenti devono essere passate al giocatore alla propria destra.

3. Ogni giocatore sceglie segretamente una carta tra le 2 ricevute dal giocatore alla propria sinistra. La carta rimanente deve essere consegnata al giocatore alla propria destra.

4. Ogni giocatore tiene la carta ricevuta dal giocatore alla propria sinistra e la aggiunge alle 3 carte scelte precedentemente.

Alla fine di questa fase, ogni giocatore ha pertanto creato una mano di 4 Leader per il proprio uso. L'Epoca I può cominciare.

Presentazione di un'Epoca

Ogni Epoca ora inizia con una Fase Reclutamento.

- 1. Fase Reclutamento**
- 2. Svolgimento dell'Epoca**
- 3. Risoluzione dei Conflitti**

Fase Reclutamento

Durante questa fase, ogni giocatore gioca una delle sue carte Leader. Le carte sono scelte segretamente da ogni giocatore e poi rivelate simultaneamente per essere giocate.

Le carte Leader possono essere giocate in 3 modi:

- a. Reclutare un Leader
- b. Realizzare una Fase di una Meraviglia
- c. Scartare la carta per ottenere 3 monete

a. Reclutare un Leader

Il giocatore paga il costo in monete del Leader (le monete sono rimesse nella banca) e mette la carta Leader vicino alla sua plancia Meraviglia, a faccia in sù.

Gioca onestamente!

Per aiutare i vostri avversari a leggere la vostra plancia, raccomandiamo che Annibale e Cesare siano piazzati nello stesso posto delle carte rosse così che tutti i tuoi simboli Scudo siano mostrati nello stesso punto.

Allo stesso modo, piazzate Euclide, Tolomeo e Pitagora con le carte verdi del simbolo corrispondente.

b. Realizzare una Fase di una Meraviglia

Per realizzare una Fase di una Meraviglia, il giocatore usa la carta Leader selezionata come indicatore dello stadio di avanzamento (a faccia in giù). Per farlo, deve essere pagato il costo indicato sulla plancia Meraviglia e non quello indicato sulla carta Leader.

Nota: questa azione sarà raramente possibile durante la prima Fase Reclutamento, in quanto le città non avranno generalmente ancora le risorse necessarie per la realizzazione della prima fase della loro Meraviglia.

c. Scartare la carta per ottenere 3 monete

Il giocatore può decidere di scartare la carta per prendere 3 monete dalla banca e aggiungerle al tesoro della propria città. Le carte Leader scartate in questo modo sono rimesse nella scatola (a faccia in giù).

Le carte Leader rimanenti nella mano di ogni giocatore verranno utilizzate più avanti nella partita: vengono piazzate, a faccia in giù, sotto al Leader reclutato.

Una volta che questa fase è terminata, l'Epoca viene giocata normalmente con le normali regole di 7 Wonders.

Nota speciale: durante la Fase Reclutamento prima dell'Epoca III, ogni giocatore possiede 2 carte Leader. La prima viene giocata in uno dei 3 modi descritti sopra (a, b, o c) mentre la seconda viene rimessa nella scatola, a faccia in giù.

Fine della Partita

Così come nel gioco base, la partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la distribuzione dei gettoni Conflitto.

Ogni giocatore calcola il totale dei punti della propria civiltà e il giocatore con il totale più alto viene dichiarato vincitore.

Variante “Esperti” per 2 Giocatori

La partita a 2 giocatori usa le stesse modifiche alle regole del gioco 7 Wonders. La Fase Reclutamento segue le regole normali, mentre solamente la Fase Leader viene leggermente modificata:

Ogni giocatore riceve 4 carte Leader a faccia in giù. Nessun Leader viene assegnato alla Città Franca.

I giocatori scelgono una prima carta dalla loro mano di 4 e passano le 3 carte rimanenti all'avversario.

Scelgono una seconda carta da questa mano di 3 carte, quindi scambiano nuovamente la mano e così via.

Alla fine di questa fase, ogni giocatore ha pertanto una mano di 4 Leader con cui giocare la partita.

La partita viene giocata con le regole della partita a 2 giocatori del gioco base con la Fase Reclutamento descritta in queste regole.

Descrizione dei Leader



AMITIS

Alla fine della partita, Amitis vale 2 punti vittoria per ogni fase della Meraviglia realizzata dal giocatore.



GIUSTINIANO

Alla fine della partita, Giustiniano vale 3 punti vittoria per ogni set di 3 carte Epoca [rossa, blu, verde].



ALESSANDRO

Alla fine della partita, Alessandro aggiunge 1 punto vittoria a ogni gettone Conflitto (il valore dei gettoni Conflitto pertanto passa da 1, 3 o 5 PV a 2, 4 e 6 PV).



ARISTOTELE

Alla fine della partita, Aristotele aggiunge 3 punti vittoria a ogni set di simboli scientifici differenti (ovvero il bonus passa da 7 PV a 10 PV per set).



PLATONE

Alla fine della partita, Platone vale 7 punti vittoria per ogni set di 7 carte Epoca [marrone, grigia, verde, blu, gialla, rossa, viola].



MIDA

Alla fine della partita, Mida vale 1 punto vittoria per ogni 3 monete nel Tesoro del giocatore. Chiarimento: questi punti sono aggiunti a quelli normalmente assegnati per le monete (il giocatore pertanto ottiene 2 PV per ogni set di 3 monete).



BILQIS

Una volta che entra in gioco, Bilqis permette al giocatore di acquistare una qualsiasi risorsa pagando 1 moneta alla banca **una sola volta per turno**.



RAMSETE

Dal momento in cui Ramsete entra in gioco, il giocatore può costruire tutte le sue Gilde gratuitamente, senza doverne pagare il costo in risorse.



MECENATE

Dal momento in cui Mecenate entra in gioco, il giocatore che lo controlla può reclutare tutti i Leader futuri gratuitamente (durante la Fase Reclutamento), senza doverne pagare il costo in monete.



SALOMONE

Dal momento in cui Salomone entra in gioco, il giocatore può scegliere una carta Epoca dal mazzo degli scarti e metterla in gioco gratuitamente.



TOMIRI

Dal momento in cui Tomiri entra in gioco, durante la risoluzione dei conflitti, i gettoni Sconfitta di questo giocatore vengono passati alla città confinante vittoriosa.

Nota: Tomiri non ha effetto se la città del giocatore è vittoriosa nei conflitti o per i conflitti che hanno avuto luogo prima che lei entrasse in gioco.



ANNIBALE **CESARE**

Dal momento in cui entrano in gioco, questi Leader forniscono l'ammontare di scudi stampati sulle loro rispettive carte.



HATSHEPSUT

Una volta che è in gioco, ogni acquisto di una o più risorse da un vicino permette di ricevere 1 moneta dalla banca. Da notare che questo vantaggio è limitato a 1 moneta per vicino per turno. Chiarimento: il giocatore prende la moneta dalla banca immediatamente DOPO aver pagato per il proprio acquisto.

NERONE

Una volta che è in gioco, Nerone fornisce 2 monete per ogni vittoria militare ottenuta dal giocatore. Queste monete sono prese dalla banca quando vengono assegnati i gettoni Vittoria. Chiarimento: Nerone non ha nessun effetto sui gettoni Conflitto vinti prima della sua entrata in gioco.



SENOFONTE

Una volta che entra in gioco, Senofonte fornisce 2 monete per ogni struttura commerciale (**carta gialla**) che il giocatore costruisce. Le monete sono prese dalla banca nel momento in cui le strutture vengono costruite. Chiarimento: Senofonte non ha alcun effetto sulle strutture costruite prima della sua entrata in gioco.



VITRUVIO

Una volta che entra in gioco, Vitruvio fornisce 2 monete ogni volta che il giocatore costruisce una struttura gratuitamente, tramite le concatenazioni. Le monete sono prese dalla banca nel momento in cui le strutture vengono costruite.

Chiarimento: Vitruvio non ha alcun effetto sulle strutture costruite tramite la concatenazione prima della sua entrata in gioco.



CRESO

Quando entra in gioco, Creso fornisce immediatamente 6 monete, prese dalla banca.

IPAZIA VARRONE NABUCODONOSOR FIDIA



Alla fine della partita, questi Leader valgono 1 punto vittoria per ogni carta del colore corrispondente presente nella città del giocatore.

PERICLE PRASSITELE HIRAM



Alla fine della partita, questi Leader valgono 2 punti vittoria per ogni carta del colore corrispondente presente nella città del giocatore.

SAFFO ZENOBIA NEFERTITI CLEOPATRA



Alla fine della partita, questi Leader valgono il numero di punti vittoria descritti sulla loro carta.

ARCHIMEDE LEONIDA HAMMURABI IMHOTEP



Dal momento in cui entrano in gioco, questi Leader permettono al giocatore di pagare le Strutture del colore corrispondente (le fasi della Meraviglia nel caso di Imhotep) con una risorsa in meno del loro costo descritto.

Chiarimento: la risorsa rimossa dal costo è a scelta del giocatore. Può quindi essere sia una materia prima (marrone) che un manufatto (grigia).

EUCLIDE TOLOMEO PITAGORA



Questi Leader forniscono il simbolo scientifico descritto sulla loro rispettiva carta. Questo simbolo è aggiunto a quelli delle strutture scientifiche (**carte verdi**) nella città del giocatore.

Descrizione delle Gilde



GILDA DEI GIOCATORI

1 punto vittoria per ogni set completo di 3 monete presenti nel tesoro del giocatore.

Nota: questo bonus viene aggiunto a quello già fornito dalle monete.



GILDA DELLE CORTIGIANE

Quando viene costruita la Gilda delle Cortigiane, il giocatore deve immediatamente piazzare il gettone "Cortigiana" su uno dei Leader presenti in una delle due città confinanti. Il giocatore a quel punto ottiene i benefici di quel Leader e gli effetti a lui o a lei associati.

Nota: questa Gilda non ha conseguenze sul giocatore il cui Leader ha ricevuto il gettone "Cortigiana".



GILDA DEI DIPLOMATICI

1 punto vittoria per ogni Leader (carta bianca) presente nelle città confinanti.

Nota: solamente i Leader reclutati vengono conteggiati, mentre quelli usati per realizzare fasi di una Meraviglia non devono essere considerati.



GILDA DEGLI ARCHITETTI

3 punti vittoria per ogni carta viola presente nelle città confinanti.

Domande frequenti (F.A.Q.)

Leader: Salomone

D: Cosa succede se Salomone entra in gioco nello stesso turno in cui Alicarnasso realizza una fase della Meraviglia?

R: Alicarnasso sceglie la propria carta nel mazzo degli scarti **prima** di Salomone.

Leader: Hiram

D: Hiram fornisce 2 punti vittoria per la terza fase della Statua di Zeus sul lato B della plancia di Olympia (copia di una gilda vicina)?

R: No, questa fase della Meraviglia non si considera come Gilda.

Leader: Platone

D: Platone mi fa ottenere 14 punti vittoria se ho 2 carte Epoca di ogni colore alla fine della partita?

R: Sì!

Leader: Hatshepsut

D: È possibile combinare l'effetto di una Stazione Commerciale (o di un Mercato) con il potere di Hatshepsut?

R: Sì, è possibile pagare 1 moneta per una risorsa e poi ottenere 1 moneta dalla banca.

Gilda delle Cortigiane

D: Il Leader "copiato" vale punti con la Gilda dei Diplomatici?

R: No, non si considera come Leader.

Simboli Scientifici

D: I simboli scientifici forniti dai Leader contano nella composizione dei set?

R: Sì, ogni simbolo scientifico, indipendentemente da dove arriva (carte verdi, gilda, meraviglia, leader) conta per tutti e 2 i punteggi (simboli identici e set di 3 simboli differenti).

Descrizione della Meraviglia



Roma - Colosseo (A)

Roma non produce risorse, ma il suo giocatore recluta i propri Leader gratuitamente (costo: 0 monete).

La prima fase vale 4 punti vittoria.

La seconda fase vale 6 punti vittoria.

Roma - Colosseo (B)

La prima fase vale 5 monete. Inoltre, il giocatore pesca immediatamente 4 carte Leader da quelle presenti nella scatola e li aggiunge alla propria mano di carte Leader.

La seconda fase vale 3 punti vittoria e il giocatore può immediatamente mettere in gioco un Leader extra (pagando 2 monete in meno del costo descritto).

La terza fase vale 3 punti vittoria e il giocatore può immediatamente mettere in gioco un Leader extra (pagando 2 monete in meno del costo descritto).

Nota: Roma B fornisce al giocatore la possibilità di mettere in gioco fino a 5 Leader invece dei soliti 3.

Biografie dei Leader

ALESSANDRO

Re di Macedonia, conquistatore, fondatore dell'antico impero greco. L'unico monarca nella storia ad avere costruito un impero che unisse sia l'Oriente che l'Occidente.

AMITIS

Moglie di Nabucodonosor, per la quale si dice che vennero costruiti i Giardini Pensili di Babilonia.

ANNIBALE

Generale cartaginese. Uno dei più grandi tattici della storia, famoso per avere seriamente minacciato Roma dopo avere attraversato i Pirenei con i suoi elefanti.

ARCHIMEDE

Matematico greco, scienziato, fisico e ingegnere, gli viene associato il Pi greco così come il calcolo della massa volumetrica dei corpi tramite l'immersione in acqua.

ARISTOTELE

Filosofo greco, a lungo considerato come la rappresentazione massima dell'antica saggezza nell'Occidente grazie alla sua conoscenza enciclopedica delle arti e delle scienze.

BILQIS

Regina del Regno di Saba. Sublime, impressionante per saggezza e intelligenza, è principalmente conosciuta per le storie di Re Salomone, che raccontano della sua ricchezza.

CESARE

Generale romano, politico e scrittore. Gli albori dorati di Roma devono rendere grazie a egli e al suo acume militare.

CLEOPATRA

La più conosciuta tra i monarchi egizi, il suo fascino e la sua astuzia hanno permesso che la sua nazione prosperasse nonostante la conquista da parte di Roma.

CRESO

L'ultimo re di Lidia, famoso per la sua immensa ricchezza, che servì a finanziare la costruzione di una delle meraviglie del mondo antico, il Tempio di Artemide.

EUCLIDE

Matematico greco, specialista della geometria e autore di un testo importantissimo sulla matematica moderna: Gli Elementi.

FIDIA

Scultore del primo periodo classico greco, architetto principale del Partenone ateniese.

GIUSTINIANO

Imperatore bizantino. La figura più nota dell'antichità recente, principalmente per la sua restaurazione, seppur parzialmente di successo, dell'Impero Romano.

HAMMURABI

Re di Babilonia nell'epoca in cui fu scritto il più vecchio codice di legge conosciuto nella storia.

HATSHEPSUT

Sovrana della Diciottesima Dinastia dei Faraoni. La prosperità economica viene attribuita al suo governo poiché le rotte commerciali d'Egitto erano particolarmente produttive.

HIRAM

Artigiano fabbro e fornaciaio, diede un aiuto importante a Re Salomone durante la costruzione del suo tempio.

IMHOTEP

Fondatore della medicina egizia, riformatore religioso e costruttore egizio. È l'architetto della piramide antica più scoscesa del mondo.

IPAZIA

Filosofa e matematica, figlia dell'ultimo direttore del Museo di Alessandria. Conosciuta sia per la grazia e la bellezza che per l'intelligenza e l'eloquenza.

LEONIDA

Re Agiade di Sparta che andò incontro a morte eroica con 300 dei suoi soldati durante la battaglia delle Termopili nel tentativo di resistere all'invasione dei persiani.

MECENATE

Politico romano che usò la sua influenza e la sua ricchezza per promuovere le arti e la letteratura.

MIDA

Re di Frigia. Conosciuto principalmente per la sua ricchezza e per il mito che ne derivò, che attestava che qualsiasi cosa lui toccasse venisse trasformata in oro.

NABUCODONOSOR

Re di Babilonia. Conosciuto per i numerosi edifici e monumenti che eresse durante il suo regno e gli aspetti culturali a essi collegati.

NEFERTITI

Moglie reale del Faraone Akhenaton, grandemente amata dal suo popolo, le rappresentazioni artistiche della sua persona erano più numerose di quelle del marito.

NERONE

Imperatore romano. Conosciuto per la sua personalità belligerante e facilmente irritabile, il suo governo portò successi all'Impero, oltre a una riforma monetaria che rivalutò il denario.

PERICLE

Eccezionale oratore ateniese, oltre che politico e brillante stratega. Godeva di enorme influenza sulle sue truppe ed era temuto dai nemici durante la guerra del Peloponneso.

PITAGORA

Il primo greco autoproclamatosi filosofo e matematico specializzato nelle leggi dei numeri, studio che lo ha portato allo sviluppo dell'aritmetica, musica e geometria.

PLATONE

Filosofo greco, considerato tra i più importanti e onniscienti. La sua opera attesta la polivalenza della sua conoscenza: politica, giustizia, scienza, cultura, arte...

PRASSITELE

Scultore del secondo periodo classico greco. Il primo artista ad avere rappresentato la donna nuda nella scultura greca.

RAMSETE

Terzo Faraone della Ventinovesima Dinastia. Uno dei monarchi che ha governato più a lungo in Egitto e a cui sono legati la maggior parte dei ritrovamenti culturali.

SALOMONE

Re d'Israele la cui saggezza e l'incorruttibile senso di giustizia sono leggendari. Ordinò la costruzione del primo tempio di Gerusalemme e diede al suo regno una amministrazione altamente strutturata.

SAFFO

Poetessa greca vissuta a Lesbo. Famosa per essere stata fieramente femminista in un'epoca in cui la misoginia era la norma.

SEMIRAMIDE

Regina dell'Assiria. Le spedizioni militari che condusse con successo contro i Medi contribuirono a creare molti miti su di lei.

SENOFONTE

Filosofo greco, storico e soldato. Autore del primo trattato di agronomia conosciuto nella storia: l'Economico

TOLOMEO

Astronomo e astrologo greco, autore dell'Almagesto, un testo importante di astronomia che ha influenzato profondamente il pensiero Occidentale fino al Rinascimento.

TOMIRI

Regina leggendaria dei Massageti che, stando al mito, tagliò la testa del Re di Persia, Ciro il Grande, per vendicare suo figlio.

VARRONE

Soldato romano, scienziato e scrittore. Il suo Rerum Rusticarum è una raccolta di testi che descrivono uno dei quadri più completi della gestione dell'agricoltura durante l'antichità.

VITRUVIO

Architetto romano. I suoi scritti hanno fortemente influenzato le arti del Rinascimento e il suo trattato, De Architectura, rimane un'opera straordinaria dell'antichità classica.

ZENOBIA

Regina dell'Impero di Palmira nel terzo secolo. Trasformò la città in un florido centro culturale, attraendo molte personalità note del tempo.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.