

7 WONDERS

MITI



REGOLE

tradotto in italiano da Principe Konrad

"Puoi apprendere di più sul conto di un uomo in un'ora al tavolo da gioco che in un anno di conversazioni", Platone.

Il potere degli dei ha raggiunto il suo apice e comincia ora a svanire. Come il sole tramonta col sorgere della luna, così l'età degli dei e della magia sta cedendo il passo all'età degli uomini e della scienza. La curiosa invenzione del divino fu in origine dispersa e circoscritta, caratterizzata da offerte di acquietamento e sacrifici alle divinità creatrici in cambio di protezione e salvezza. Col passare del tempo, l'umanità si è adattata ed ha imparato a prosperare in maniera pacifica. Indipendentemente dalla protezione degli dei, gli uomini hanno scoperto la forza nel numero e si sono riuniti in comunità così concentrate da fondare vere e proprie città in grado di rivaleggiare persino con le dimore degli dei. Le civiltà più organizzate ed avanzate sono divenute sempre meno dedite alla venerazione dei propri creatori. Di fronte al pericolo di essere dimenticate dagli uomini, le divinità, nella loro grande saggezza, hanno abbandonato i propri templi celesti per palesare nuovamente il proprio potere sulla Terra. E così le città del mondo, cominciano a rendere nuovamente omaggio agli dei e prosperano! Impara da questo esempio e la tua civiltà diventerà davvero ... celeste.

CONTENUTO

- 1 Regolamento
- 2 Plance Meraviglia
- 1 Portacarte (per le Cartw Mito)
- 25 Carte Mito
- 3 Carte Gilda
- 6 Carte Leader

PANORAMICA

7 Wonders Miti è un'espansione dalle molte sfaccettature inventata dagli appassionati e pensata per estendere il gioco base **7 Wonders** e le espansioni **Leader** e **Città**.

Questa espansione presenta 2 nuove Plance Meraviglia (Ithaca e Tartaros). Ithaca può essere usata solo con l'espansione Miti, mentre Tartaros può essere integrata col gioco base e qualsiasi espansione corrente.

Le 35 Carte Mito rappresentano il pantheon delle antiche divinità e dei loro araldi. I giocatori possono offrire sacrifici agli dei, affinché gli immortali benedichino, coi loro poteri sovranaturali, le rispettive città.

Le 3 nuove carte Gilda dell'Espansione Miti sono: la Gilda dei Saggi, la Gilda dei Predoni e la Gilda degli Imperatori. La Gilda dei Saggi può essere usata solo con l'espansione Miti, mentre le altre due gilde possono essere integrate col gioco base e qualsiasi espansione corrente.

L'espansione Miti introduce 6 nuovi Leader. Odysseus è l'unico che richiede l'espansione Miti, mentre tutti gli altri possono essere integrati col gioco base e qualsiasi attuale espansione.

E' incluso anche 1 Portacarte che consente di stivare tutte le Carte Mito fornite, purché non imbustate (altrimenti ne saranno necessari 2).

NOTA DEL TRADUTTORE

Nota sui Diritti: l'Espansione Miti non è un'espansione ufficiale ma un'espansione pubblicata da Shima, un appassionato, su Boardgamegeek, previa autorizzazione, a quanto afferma, di Antoine Bauza e di Repos Productions. (il link è: <http://boardgamegeek.com/boardgameexpansion/132146/7-wonders-myths-fan-expansion-for-7-wonders>). Pertanto non ci dovrebbero essere problemi con i diritti in quanto questa espansione è priva di diritti, mentre i produttori ed gli autori del gioco base sono stati avvisati ed hanno dato il loro benestare. In ogni caso il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana ai fini della comprensione del regolamento. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Nota di Colorazione: le parti in viola sono aggiunte del traduttore, e vorrebbero sopperire ad alcune mancanze dovute a chiarimenti assenti e lacune delle regole. Tali proposte d'interpretazione o vere e proprie integrazioni delle regole, sono basate, talvolta, sull'esperienza di gioco del traduttore stesso. Sia chiaro, comunque, che tutti detti chiarimenti, che in alcuni casi consentono di interpretare delle regole ambigue, non sono punto presenti nel testo originale inglese.

ELEMENTI DI GIOCO

Carte Mito

Le Carte Mito rappresentano le differenti divinità (e gli araldi) del mondo antico, che concedono benedizioni celesti alle città beniamine. Una Carta Mito è divisa in 5 sezioni: Numeri Epoca, Costo di Invocazione, Potere Divino, Cornice Illustrazione ed Icona di Preparazione.

Numeri Epoca

I numeri epoca si trovano in alto a sinistra sulla carta e si riferiscono alle epoche in cui la carta può essere giocata.

Costo di Invocazione

Immediatamente a destra di ciascun Numero Epoca figura il Costo di Invocazione associato necessario ad attivare il potere della carta. I costi di invocazione, pertanto, dipendono dall'epoca in cui la carta viene giocata.

Esempio: giocare Hestia in Epoca 1 richiede il pagamento di 1 Manufatto (risorsa grigia), in Epoca 2 richiede 2 Manufatti ed in Epoca III ben 3 manufatti.

Potere Divino

Se gli dei sono compiaciuti mediante un sacrificio appropriato oppure quando una città è costruita a loro stessa immagine, sono soliti elargire doni spaventosi a beneficio di coloro che li venerano. Il Potere Divino di ogni Carta Mito è indicato nella metà superiore destra della carta (nella metà inferiore sinistra si trova l'illustrazione che non ha effetti di gioco).

I Poteri Divini garantiti dalle divinità durano soltanto per una singola epoca e sono perduti a fine epoca.

Cornice Illustrazione

In questa espansione sono presentate le divinità della mitologia dell'Antica Grecia, dell'Egitto e di Babiloni. Ognuno di questi Pantheon ha una diversa tipologia di abilità che è identificata dal motivo della cornice dell'illustrazione.

Icona di Preparazione

Non tutte le Carte Mito possono essere impiegate in qualsiasi partita. Alcune carte dovranno essere aggiunte o rimosse quando un certo numero di giocatori sono presenti oppure qualora un certo tipo di espansioni siano usate. L'Icona di Preparazione figura nell'angolo inferiore sinistro della carta ed indica quando quella carta va aggiunta o rimossa durante la Preparazione. I simboli preparatori (L \ C \ Pedoni \ numero) indicano che la carta deve essere aggiunta se la condizione è rispettata (stai usando l'espansione Leader / stai usando l'espansione Città / stai usando la regola opzionale Gioco a Squadre / è presente il numero di giocatori richiesto). Gli stessi simboli, barrati da una linea rossa, indicano invece che la carta deve essere rimossa se tale condizione è rispettata.

Esempio: l'icona di preparazione di Hestia (versione rossa) è una C barrata, il che indica che non va usata con l'espansione Città.



COSTI DI INVOCAZIONE

L'espansione **7 Wonders Miti** impiega, per i Costi di Invocazione le icone familiari già presenti nel gioco base, più alcune nuove icone caratteristiche di questa espansione.

Scudi Militari

I giocatori dovranno possedere, nella propria città, un numero di scudi militari, provenienti da edifici, stadi meraviglia e/o leader pari o superiore al costo di invocazione. Questi scudi non vengono spesi o scartati, ma é la loro mera presenza ad essere un prerequisito per soddisfare il costo di invocazione.

Punti Vittoria

I giocatori devono possedere, nella propria città, un numero di punti vittoria, provenienti da edifici, stadi meraviglia e/o leader che forniscano un numero fisso di punti vittoria, pari o superiore al costo di invocazione. Proprio come gli scudi militari i punti vittoria non vengono spesi o scartati, in quanto é la loro mera presenza ad essere necessaria. I punti vittoria provenienti da carte che forniscano un numero variabile di punti vittoria (come Camera di Commercio, Gilda dei Lavoratori e Hiram) non possono essere sfruttati per pagare questo costo.

Stadio Meraviglia

I giocatori devono pagare lo stesso costo (in risorse e/o monete) necessario a costruire il successivo stadio della propria meraviglia. *Se hanno già completato l'ultimo stadio della propria meraviglia non possono pagare questo Costo di Invocazione in alcun modo.*

Sacrificio Carta

I giocatori devono scartare, coperta, la Carta Epoca scelta durante la Fase di Azione del turno corrente, senza per questo guadagnare le 3 monete normalmente associate allo scarto della Carta Epoca di turno.

Materie Prime

I giocatori devono spendere il numero di materie prime (risorse marroni) indicate nel Costo di Invocazione.

Manufatti

I giocatori devono spendere il numero di manufatti (risorse grigie) indicate nel Costo di Invocazione.

Risorse Generiche

I giocatori devono spendere il numero di materie prime e/o manufatti indicati nel Costo di Invocazione.

Nessun Costo

Nessun sacrificio é richiesto.

CORNICE ILLUSTRAZIONE

Pantheon Greco



Le Carte Mito del Pantheon Greco possono essere attivate solo durante la Fase di Azione di un turno.

Pantheon Egizio



Le Carte Mito del Pantheon Egizio possono essere attivate in qualsiasi momento. Inoltre i Costi di Invocazione di queste carte sono sempre costi in monete.

Pantheon Babilonese



Le Carte Mito del Pantheon Babilonese possono essere attivate solo durante la Fase di Azione di un turno. Inoltre possono essere usate solo in partite con la regola opzionale Gioco a Squadre (presentata nell'espansione Città).

PANORAMICA DEI POTERI DIVINI

Alcune Carte Mito hanno poteri dipendenti dall'Epoca, che quindi cambiano se attivati in epoche differenti (Ares), mentre altri hanno un'abilità indipendente dall'Epoca, che quindi rimane sempre la stessa anche se attivata in epoche diverse (Zeus). Per separare i poteri divini che cambiano a seconda dell'Epoca sono impiegate delle linee orizzontali. Differentemente da quando accade per le Carte Epoca e i Leader, le Carte Mito non possono essere scartate per costruire Stadi Meraviglia, a meno che la Carta Mito non specifichi diversamente.

I Poteri Divini garantiti da una Carta Mito durano soltanto per una singola Epoca e sono persi alla fine dell'Epoca.

Nota: le strutture costruite con l'aiuto dei Poteri Divini persistono anche dopo la fine dell'epoca, ma il Potere Divino non può essere riutilizzato dopo tale termine temporale.

ICONE DEI POTERI DIVINI

Pedoni



I Pedoni sono presenti sulle carte pensate per interagire con la regola opzionale Gioco a Squadre e rappresentano le città dei giocatori. Un singolo pedone nero simbolizza la città del giocatore stesso, i pedoni rossi le **città nemiche** (ovvero possedute dagli avversari) e due pedoni neri le **città amiche** (del giocatore stesso e del suo alleato). Quando ci sono più città nemiche o amiche, è il giocatore a scegliere liberamente su quale città attivare il Potere Divino (non è obbligatorio scegliere la città di un vicino).

Segnalini Debito



I Segnalini Debito sono stati introdotti nell'Espansione Città. Ogni Segnalino Debito vale 1 moneta, ma conta anche come -1 Punti Vittoria a fine partita.

Mezzi Scudi Militari



Serve per lo spareggio nel caso di parità di Scudi Militari durante i conflitti militari, in quanto, *in simili casi prevale la fazione col maggior numero di Mezzi Scudi Militari. I mezzi scudi militari non si sommano (2 mezzi scudi non contano come uno Scudo Militare)* e, a fine partita, sono ignorati per il calcolo dei PV.

PREPARAZIONE

Carte Gilda: le Carte Gilda dell'espansione Miti sono aggiunte alla riserva totale di carte gilda del gioco base e delle espansioni usate. Comunque, ciò non cambia il numero di Carte Gilde da estrarre segretamente dalla riserva totale e da aggiungere al mazzo Epoca III, che è ancora pari al numero dei giocatori +2.

Monete: ad ogni giocatore viene data una dotazione iniziale di 3 monete se non stai usando l'Espansione Leader, oppure di 6 monete altrimenti.

Carte Mito: non tutte le Carte Mito saranno usate in ogni partita, dal momento che alcune carte dovranno essere rimosse in base al numero di giocatori ed al tipo di espansioni usate. Come abbiamo visto le Icone di Preparazione indicano quali Carte Mito devono essere prese e quali rimosse.

GIOCARE CON LE CARTE MITO

Fase Preghiera

All'inizio di ogni Epoca (I, II, III) c'è ora una Fase Preghiera (che però avviene dopo la Fase di Reclutamento dei Leader), in cui nuove Carte Mito sono distribuite fra i giocatori.

La Fase Preghiera viene risolta nel seguente modo:

- 1) ogni giocatore riceve una mano di 3 Carte Mito estratte casualmente dal mazzo. Le carte non distribuite rimangono a disposizione per le Epoche successive.
- 2) Ogni giocatore sceglie 1 carta, che piazza coperta di fronte a sé. Le rimanenti 2 carte sono passate al giocatore vicino, nella direzione indicata sul retro della carta (si gira in senso orario nelle Epoche I e III, antiorario in Epoca II).
- 3) Ogni giocatore sceglie 1 carta, che piazza coperta di fronte a sé. La carta rimanente è passata al giocatore vicino, nella stessa direzione di prima.
- 4) Ogni giocatore piazza di fronte a sé la carta appena ricevuta, formando così una mano di 3 Carte Mito.

Dato che i giocatori ripedono questa procedura all'inizio di ogni Epoca, ciascun giocatore riceverà, durante l'intero corso della partita, 3 mani di 3 carte ciascuna (una mano di 3 Carte Mito per Epoca).

Nota: in una partita a 2 giocatori, le Città Franca non riceve Carte Mito.

Risoluzione del Turno e delle Fasi

Sono stati apportati diversi cambiamenti alle Fasi del Turno di gioco.

1. Fase di Dichiarazione

All'inizio di ogni turno, ogni giocatore, se vuole, può annunciare l'attivazione di una delle proprie Carte Mito del Pantheon Greco o Babilonese (le Carte Mito del Pantheon Egizio non necessitano di alcuna dichiarazione).

Nota: le Carte Mito del Pantheon Egizio possono invece essere attivate in qualsiasi momento.

2. Fase di Selezione

I giocatori che hanno dichiarato l'attivazione di una Carta Mito, scelgono 1 carta dalla mano di 3 carte dell'Epoca corrente e la piazzano, coperta, di fronte a loro.

Tutti i giocatori (che abbiano o meno dichiarato l'attivazione di una Carta Mito), come al solito, scelgono 1 carta Epoca dalla mano e la piazzano di fronte a loro.

Alla fine di questa fase, pertanto, chi aveva dichiarato l'attivazione di una Carta Mito si ritroverà di fronte 2 carte coperte (1 Carta Mito e 1 Epoca), mentre chi non l'aveva fatto si ritroverà di fronte 1 carta coperta (1 Carta Epoca).

3. Fase di Azione

La Fase di Azione é divisa in 3 azioni separati: Invocazione, Ristoro e Attivazione.

Le azioni di Invocazione e Attivazione possono essere risolte in qualsiasi ordine il giocatore desidera, mentre l'azione di Ristoro si frapponne sempre fra queste due azioni. Risorse, monete ed effetti generati dall'azione di Invocazione possono essere impiegati per pagare i costi dell'azione di Attivazione e viceversa.

Invocazione: i giocatori che hanno di fronte a sé una Carta Mito, possono scegliere una di queste due opzioni:

A) rivelare la Carta Mito scelta nella Fase di Selezione, pagare il Costo di Invocazione e riceve il Potere Divino indicato.

B) scartare, coperta, la Carta Mito scelta nella Fase di Selezione, e ricevere dalla riserva comune un quantitativo di monete pari all'Epoca corrente (1/2/3 monete rispettivamente in Epoca I/II/III).

Qualunque sia la loro scelta, il giocatore deve poi scartare, coperte, le 2 Carte Mito restanti della loro.

Nota: le Carte Mito non possono essere usate per gli Stadi Meraviglia a meno che la carta non specifichi altrimenti.

Attivazione: come al solito la Carta Epoca scelta viene attivata per costruire un edificio (se giocata scoperta e messa sulla città), costruire uno stadio meraviglia (se giocata coperta sotto il successivo stadio non costruito della Meraviglia) oppure ricevere 3 monete (se scartata coperta).

Ristoro: tutte le risorse impiegate durante la prima azione (Invocazione o Attivazione) sono ripristinate (una volta per turno) e possono essere nuovamente usate per soddisfare i costi dell'ultima azione (Invocazione o Attivazione). Le risorse comprate dai vicini e consumate devono però essere riacquistate per poter essere impiegate nuovamente (anche le risorse dei vicini sono considerate ristorate durante l'azione di ristoro del giocatore interoposto ai fini dell'acquisto, quindi sono nuovamente disponibili per l'acquisto dopo l'azione di Ristoro).

Tutti i giocatori applicano gli **effetti interni** (causati da loro stessi) prima di applicare a sé gli **effetti esterni** (cioè causati dagli altri giocatori). Se diversi giocatori rivelano simultaneamente Carte Mito che causano effetti esterni, qualora l'ordine sia rivelante, gli effetti vanno applicati seguendo l'ordine alfabetico dei nomi delle relative Carte Mito.

Esempio di Risoluzione: all'inizio del turno 2 dell'Epoca II, Roberto ha 6 monete. Gioca la Carta Mito Aphrodite e la Carta Epoca Statua, mentre il suo avversario Scoto gioca la Carta Mito Hecate e la Carta Epoca Scuderie. Roberto non ha nessuna delle risorse necessarie a costruire la Statua (1 legna e 2 minerale), per cui avrà bisogno di 6 monete per comprare tali risorse. Decide così di attivare per prima la Carta Epoca, costruendo la Statua (paga 6 monete), quindi sfrutta il potere di Aphrodite per guadagnare un numero di monete pari alla meta dei suoi PV fissi presenti nella sua città (inclusi i PV della Statua). Scoto attivata per prima Hecate, quindi costruisce le Scuderie. Visto che tutti gli effetti interni si applicano prima degli effetti esterni, Roberto spenderà 6 monete e guadagnerà le monete di Aphrodite prima che Hecate lo costringa a scartare 3 monete dalla riserva.

4. Fase di Scorrimento

Le Carte Epoca rimaste vengono passate al giocare successivo. I giocatori che durante questa Epoca non hanno ancora eseguito alcuna azione di Invocazione (e non hanno giocatore Carte Mito del Pantheon Egizio) conservano la propria mano di 3 Carte Mito e potranno eseguire un'azione di Invocazione in uno dei turni seguenti dell'Epoca corrente.

Esempio di Turno: nel turno 3 dell'Epoca II, Pietro ha una Cava di Pietra (1 pietra) ed il suo vicino Davide ha un Tagliapietre (2 pietra). Pietro vorrebbe costruire l'Acquedotto (che costa 3 pietra) ma non ha monete per acquistare la pietra da Davide. Nella Fase di Dichiarazione Pietro annuncia che giocherà una Carta Mito. Durante la Fase di Selezione sceglie la Carta Mito Apollo e la Carta Epoca Acquedotto e le pone, coperte, di fronte a sé. Poi, esegue per prima la propria Invocazione, pagando il Costo di Invocazione di 1 pietra per Apollo nell'Epoca II, riceve 5 monete grazie al Favore Divino del dio, e scarta le sue altre 2 Carte Mito. Nella sua azione di Ristoro la pietra della Cava di Pietra, che era stata spesa per pagare l'Invocazione di Apollo, é restaurata. Pertanto durante l'Attivazione Pietro costruirà l'Acquedotto, attingendo 1 pietra dalla sua Cava di Pietra e comprando 2 pietra da Davide (4 monete).

Fase di Pulizia

Alla fine delle Epoche I e II, dopo che i conflitti Militari sono stati risolti, tutte le Carte Mito, che siano attive in campo o ancora nella mano, devono essere scartate e rimescolate con le restanti Carte Mito, così da formare un nuovo mazzo per la successiva Fase di Preghiera. Alla Fine dell'Epoca III le carte attive in campo non vengono scartate, in quanto alcune di esse fanno guadagnare dei Punti Vittoria, se giocate in Epoca III.

PANTHEON GRECO

La maggior parte delle Carte Mito di questa espansione provengono dalla mitologia Greca.

Tutte le Carte Mito del Pantheon Greco devono essere prima dichiarate nella Fase di Dichiarazione e poi invocate durante la Fase Azione.

APHRODITE

Epoca I: il giocatore riceve 1 moneta dalla riserva per ogni PV **fisso** (cioé proveniente da stadi meraviglie, strutture e leader che forniscono una quantità prefissata di Punti Vittoria) che il giocatore ha fino a questo momento.

Epoca II: il giocatore riceve 1 moneta dalla riserva per ogni 2 PV **fissi** (cioé provenienti da stadi meraviglie, strutture e leader che forniscono una quantità prefissata di Punti Vittoria) che il giocatore ha fino a questo momento.

Epoca III: a fine partita il giocatore riceve 1 PV extra per ogni 3 monete possedute.

Esempio: se un giocatore possiede il Banco dei Pegni (3 PV) e l'Altare (2 PV) e gioca Afrodite in Epoca I riceve 5 monete. Se un giocatore possiede il Banco dei Pegni (3 PV), l'Altare (2 PV) e l'Acquedotto (5 PV) e gioca Afrodite in Epoca II riceve 5 monete.

APOLLO

Epoca I/II/III: il giocatore riceve 3/5/7 monete dalla riserva.

ARES

Epoca I/II/III: il giocatore riceve 1/2/3 Scudi Militari extra (che saranno utili durante il prossimo conflitto).

ARTEMIS

Epoca I/II/III: il giocatore riceve 1/2/3 monete dalla riserva ogni volta che il giocatore costruisca un edificio marrone o grigio / blu o verde / rosso o viola a partire da questo momento durante l'epoca corrente.

ATHENA

Epoca I: il giocatore riceve 1 moneta per ogni carta verde costruita fino a questo momento dal giocatore stesso e dai suoi due vicini.

Epoca II: il giocatore esamina i propri simboli scientifici presenti sulle sue carte verdi e verifica quali mancano.

Per ogni simbolo mancante il giocatore può costruire, a partire da questo momento e durante tutta l'epoca corrente, una carta verde che riporti il simbolo in questione senza pagare il costo di costruzione (come se stesse concatenando).

Epoca III: a fine partita il giocatore riceve 3 PV extra per ogni set di 3 simboli scientifici diversi da lui posseduti.

Esempio: nell'Epoca II, Turno I, un giocatore possiede 2 carte verdi (riportanti 1 tavoletta e 1 compasso) e attiva il divino potere di Athena. In tal caso il giocatore potrà costruire gratis una singola carta verde, riportante l'ingranaggio, durante questa epoca. Pertanto a partite dal Turno II, il giocatore oirà selezionare una carta verde con l'ingranaggio e costruirla senza pagare alcun costo.

Nota: l'icona rappresentante il potere di Athena nell'Epoca II potrebbe essere erroneamente interpretata come se funzionasse solo per il simbolo scientifico della tavoletta, ma funziona invece per tutti e 3 i simboli. Gli altri simboli non sono stati inclusi nel disegno del Potere Divino a causa dello spazio ridotto.

ATLAS

Epoca I/II/III: il senso di scorrimento delle carte é invertito a partire da questo momento e per tutta la durata dell'epoca corrente. Normalmente in Epoca I e III, il senso di scorrimento é orario, mentre in Epoca II é antiorario per cui, generalmente, a partire dal turno in cui questo Potere Divino é attivato, le carte di Epoca I e III scorreranno in senso antiorario e le carte di Epoca II in senso antiorario. Da fine epoca si ripristina il normale senso di scorrimento.

Condizioni di Inclusione: non usare questa carta nel gioco a 2 giocatori.

Non usare questa carta se usi la regola opzionale Gioco a Squadre.

CHRONOS

Epoca I/II/III: il giocatore riceve una Carta Meraviglia (le carte adoperate durante la Preparazione per assegnare le Plance Meraviglia ai giocatore) e costruisce il successivo stadio della propria Meraviglia ponendovi sotto tale carta. Pertanto questo potere consente di erigere uno stadio Meraviglia senza usare Carte Epoca o Carte Leader.

DEMETER

Epoca I: il giocatore riceve 2 monete dalla riserva e inoltre, a partire da questo momento e per la durata dell'epoca corrente, il giocatore ha accesso a 1 Tessuto per turno. Soltanto ai fini della produzione di risorse considera questo effetto come se il giocatore avesse temporaneamente accesso alla carta grigia Filanda (non conta ai fini dei bonus o delle limitazioni di altre carte). Le città vicine possono tuttavia comprare questa risorse, se lo desiderano.

Epoca II/III: tutti i stadi meraviglia hanno un costo ridotto di 2 risorse.

DIONYSOS

Epoca I: il giocatore riceve 2 monete dalla riserva e inoltre, a partire da questo momento e per la durata dell'epoca corrente, il giocatore ha accesso a 1 Vetro per turno. Soltanto ai fini della produzione di risorse considera questo effetto come se il giocatore avesse temporaneamente accesso alla carta grigia Vetreria (non conta ai fini dei bonus o delle limitazioni di altre carte). Le città vicine possono tuttavia comprare questa risorse, se lo desiderano.

Epoca II/III: una volta per turno, il giocatore può triplicare 1 risorsa marrone o grigia che egli produce grazie alla città, alla meraviglia o ai suoi edifici (carte marroni, grigie o gialle). **Le risorse comprate dalle città vicine non possono essere triplicate.**

HADES

Epoca I/II/III: il giocatore può scagliare un fulmine contro un qualsiasi altro giocatore (quindi non per forza un vicino). Il fulmine é considerato un attacco vittorioso da parte del giocatore di Hades ai danni della vittima designata, per cui il vincitore riceve come al solito 1 Gettone Vittoria di valore 1/3/5 e lo sconfitto riceve 1 Gettone Sconfitta -1. Si noti che Hades vince automaticamente (ignora il numero di Scudi militari posseduti dalle due fazioni) a meno che non sia fermato da un'altra Carta Mito.

Nota: il Leader Tomyris rimbalza normalmente il Gettone Sconfitta sul chi controlla Hades.

HECATE

Epoca I/II/III: tutte le altre città perdono 2/3/4 monete.

Condizioni di Inclusione: non usare questa carta se non stai usando l'espansione Città.

HEPHAESTUS

Epoca I: il giocatore paga 1 risorsa in meno (di sua scelta) per costruire le carte rosse.

Epoca II: il giocatore paga 1 risorsa in meno (di sua scelta) per costruire le carte verdi e blu.

Epoca III: il giocatore paga 2 risorse in meno (di sua scelta) per costruire le carte viola.

HERA

Epoca I/II/III: il giocatore riceve $\frac{1}{2}$ /1/1 $\frac{1}{2}$ Scudo Militare durante il prossimo conflitto militare (come al solito i Mezzi Scudi contano solo per vincere gli spareggi militari nei casi di parità). Inoltre tutti gli altri giocatori devono pagare 1/2/3 monete.

Se giochi con l'espansione Città, i giocatori devono pagare l'intero ammontare di monete, ma possono scegliere di pagare parzialmente o totalmente tale costo sottoforma di Segnalini Debito.

Se giochi senza l'espansione Città i giocatori che non hanno abbastanza monete per pagare il debito, perdono tutte le monete in loro possesso ma non sono soggetti ad ulteriori penalità.

HERMES

Epoca I: il giocatore riceve 2 monete dalla riserva e inoltre, a partire da questo momento e per la durata dell'epoca corrente, il giocatore ha accesso a 1 Carta per turno. Soltanto ai fini della produzione di risorse considera questo effetto come se il giocatore avesse temporaneamente accesso alla carta grigia Stamperia (non conta ai fini dei bonus o delle limitazioni di altre carte). Le città vicine possono tuttavia comprare questa risorse, se lo desiderano.

Epoca II/III: il giocatore può concatenare le proprie carte, come se possedesse tutte gli edifici dei due giocatori vicini e riceve 1 moneta dalla riserva ogni volta che sfrutta questa speciale di abilità di concatenamento (*pertanto non quando concatena su una propria carta, e se può farlo deve concatenare su una propria carta piuttosto che su una dei vicini*).

HESTIA (versione rossa)

Epoca I/II/III: il giocatore non combatte nel prossimo conflitto militare (*questa abilità funziona esattamente come il possesso di un Gettone Diplomazia dell'Espansione Città*). Ciò significa che il giocatore non prenderà parte al prossimo conflitto militare mentre, invece, i suoi due vicini si attaccheranno fra loro (nelle partite con 3 giocatori, comunque, i suoi vicini si attaccheranno solo una volta).

Condizioni di Inclusione: se giochi con l'espansione Città, usa invece la versione blu di Hestia (difatti il potere di Hestia è già presente nella carte nere dell'espansione Città, il che la rende ridondante).

PAN

Epoca I/II/III: il giocatore può costruire più copie (*anche più di due*) della stessa struttura nella propria città. Qualora si presentasse l'occasione, il giocatore può, in turni successivi usare il concatenamento per più strutture identiche. *Esempio: Pan consente di costruire 2 Biblioteche. Se il giocatore possiede lo Scrittorio può costruire ciascuna di esse gratuitamente.*

Condizioni di Inclusione: non usare questa carta stai giocando con meno di 6 giocatori.

POSEIDON

Epoca I/II/III: il giocatore sceglie un giocatore avversario di sua scelta (quindi non per forza un vicino) e, a partire da questo momento e fino alla fine dell'epoca corrente, può comprare da lui le risorse al costo di 1 moneta per risorsa. Il costo delle risorse acquistate tramite Poseidon non può essere ridotto ulteriormente (ad esempio mediante l'effetto di Stazioni Commerciali, Mercati e *Moli Clandestini*), *ma può essere reintragato (ad esempio col Leader Hatshepsut)*.

ZEUS

Epoca I/II/III: il giocatore può attivare la propria ultima Carta Epoca invece di scartarla. Questa carta può essere costruita pagandone il costo di costruzione, usata per costruire il successivo stadio della Meraviglia oppure scartata per ottenere 3 monete. Questo potere è identico all'effetto dello Stadio 2 della meraviglia Babilonia (lato B).

PANTHEON EGIZIO

La Carte Mito di questo mito hanno Costi di Invocazione in monete, piuttosto che in risorse, PV o Scudi Militari.

A causa di ciò le Carte Mito del Pantheon Egizio possono essere invocate in qualsiasi momento durante l'Epoca (quindi non per forza durante l'azione di Invocazione e non vanno dichiarate durante la Fase di Dichiarazione). Comunque, nel momento in cui sono giocate, il giocatore deve ancora scartare la sua mano di 2 Carte Mito rimaste.

AMUN-RA

Epoca I: il giocatore riceve 2 monete dalla riserva e inoltre, a partire da questo momento e per la durata dell'epoca corrente, il giocatore ha accesso a 1 Pietra per turno. Soltanto ai fini della produzione di risorse considera questo effetto come se il giocatore avesse temporaneamente accesso alla carta marrone Cava di Pietra (non conta ai fini dei bonus o delle limitazioni di altre carte). Le città vicine possono tuttavia comprare questa risorse, se lo desiderano.

Epoca II/III: il giocatore passa un Gettone Sconfitta ad un qualsiasi giocatore avversario (*non può essere rimbalzato da Tomyris*). Poi può ripetere questa azione una seconda volta, ma ha patto di scegliere un diverso avversario.

ANUBIS

Epoca I/II/III: questo potere può essere usato **una sola volta** nell'Epoca corrente, a partire dal momento in cui questa Carta Mito viene invocata. Nella Fase di Scorrimento, il giocatore non passa la propria mano di Carte Epoca al giocatore successivo. In altre parole, il giocatore può attingere una Carta Epoca dalla stessa mano di carte anche durante il prossimo turno. Naturalmente gli altri giocatori fanno scorrere normalmente le carte, con uno dei suoi vicini che passa le carte all'altro vicino, saltando la posizione del giocatore di Anubis.

BASTET

Epoca I/II/III: il giocatore può scegliere 1 edificio presente nella città di un avversario e scambiarla con 1 edificio presente nella propria città (anche di un'epoca diversa). Le due Carte Epoca devono avere lo stesso numero di risorse nel costo di costruzione (le risorse non devono per forza essere identiche e possono spaziare liberamente fra materie prime e manufatti) e le carte epoca che hanno monete nel costo di costruzione non possono essere scambiate. Se un edificio ha un effetto che si risolve nel momento in cui viene costruito, tale effetto sarà nuovamente risolto, a vantaggio del nuovo possessore (**chiunque sia**), subito dopo che l'edificio è scambiato.

Esempio: il Tempio (3 PV) può essere scambiato con la Gilda dei Mercanti (1 PV per carta gialla dei vicini) perché costano entrambi 3 risorse, mentre il Giacimento non può proprio essere scambiato, perché costa 1 moneta.

Esempio: se un giocatore scambia il proprio Cantiere di Abbattimento con un Vigneto, l'effetto del Vigneto si ripete subito dopo lo scambio e il giocatore riceve subito 1 moneta per ogni carta marrone posseduta da lui e dai suoi vicini.

HORUS

Epoca I/II/III: Il potere di Horus può essere usato **due volte** nell'Epoca corrente, a partire dal momento in cui questa Carta Mito viene invocata. Nel momento che preferisce, il giocatore può esaminare tutte le Carte Epoca in mano ad un altro giocatore. Quando questa carta è risolta, 2 Monete vengono poste su Horus. Ogni volta che il giocatore di Horus utilizza il suo Potere Divino per spiare gli avversari, una Moneta su Horus torna nella riserva. Se a fine Epoca restano delle monete su Horus, sono date al giocatore come indennizzo per non aver usato appieno il potere del dio.

Condizioni di Inclusione: non usare questa carta nel gioco a 2 giocatori.

Non usare questa carta se usi la regola opzionale Gioco a Squadre.

ISIS

Epoca I/II/III: quando questo potere è risolto, i giocatori mescolano in un unico mazzo tutte le Carte Epoca che hanno in mano, quindi le ridistribuiscono equamente fra tutti i giocatori (ogni giocatore riceverà lo stesso numero di carte che aveva prima in mano, ma probabilmente l'identità delle carte sarà cambiata).

Nota: se il potere di Isis è invocato durante la Fase di Selezione del turno corrente, il giocatore può guardare le carte in mano, e decidere se il potere ha effetto subito prima o subito dopo la selezione della Carta Epoca (questa decisione, ovviamente, influenza tutti i giocatori). Se il potere ha effetto subito dopo la scelta delle Carte Epoca, si devono rimescolare tutte le carte in mano ai giocatori, ma non quelle selezionate, che rimangono, scelte, di fronte ai giocatori.

OSIRIS

Epoca I/II/III: il giocatore può esaminare la pila degli scarti di Carte Epoca, scegliere una Carta Epoca e costruirla gratis oppure scartarla per ricevere 3 monete dalla riserva. **Questa carta extra non può essere usata per costruire uno stadio Meraviglia.** Questo potere è identico all'effetto dello Stadio 2 della meraviglia Alicarnasso (lato A).

SET

Epoca I/II/III: il giocatore distrugge subito una carta Mito (e soltanto una) di un giocatore avversario. La carta Mito colpita non deve per forza essere stata appena invocata, ma poteva essere stata messa in gioco già da diversi turni. **Se la carta è stata già giocata in precedenza, il giocatore avversario perde i benefici permanenti o restanti della carta (ma non quelli che ha già ricevuto).** Se la carta è stata appena giocata il giocatore avversario perde i benefici del Potere Divino della Carta Mito, ma deve ancora scartare le 2 Carte Mito rimanenti in suo possesso, tuttavia non è più tenuto a pagare il Costo di Invocazione della carta distrutta (potendo reclamare indietro le monete eventualmente pagate per l'acquisto delle risorse necessarie).

PANTHEON BABILONESE

Condizioni di Inclusione: tutte le Carte Mito del Pantheon Babilonese sono usate soltanto nelle partite in cui viene impiegata la regola opzionale Gioco a Squadre (presentata nell'espansione Città).

Proprio come le Carte Mito del Pantheon Greco, tutte le Carte Mito del Pantheon Babilonese devono essere prima dichiarate nella Fase di Dichiarazione e poi invocate durante la Fase Azione.

MARDUK

Epoca I/II/III: il giocatore e il suo compagno di squadra possono, a partire dal momento in cui questa Carta Mito viene invocata e fino alla fine dell'epoca corrente, condividere l'uso delle risorse possedute (gratuitamente e ovviamente senza privarsene lui stesso, anche quando l'altro ne fa uso). L'accesso alle risorse del compagno è privo di restrizioni, ma il **possesso degli edifici che producono risorse non è mai condiviso** e quindi tali edifici non contano come posseduti dagli alleati (ad esempio ai fini del calcolo dei PV).

Esempio: Giuliano e Roberto stanno giocando in squadra. Durante l'Epoca II, Giuliano ha 2 pietra e 2 legna e Roberto ha 1 pietra ed 1 tessuto. Durante la Fase di Dichiarazione Giuliano annuncia l'invocazione di una Carta Mito, mentre Roberto non lo fa. Durante la Fase di Azione, Giuliano per prima cosa paga il Costo di Invocazione e poi rivela Marduk. Durante la fase di Ristoro le 4 risorse di Giuliano spese per il Costo di Invocazione sono restaurate. A questo punto Roberto durante la sua Fase di Attivazione costruisce l'Acquedotto (3 pietra) attingendo 1 pietra da sè stesso e 2 pietra dall'alleato, mentre Giuliano, a sua volta, costruisce la Biblioteca (2 pietra e 1 tessuto) attingendo 2 pietra da sè stesso e 1 tessuto da Roberto.

ISTHAR

Epoca I/II/III: il giocatore e il suo compagno di squadra possono, durante il conflitto alla fine di questa epoca, ridistribuire liberamente il totale di Scudi Militari posseduti dalla squadra. L'accesso agli Scudi Militari del compagno è privo di restrizioni, ma il **possesso degli edifici che producono scudi militari non è mai condiviso** e quindi tali edifici non contano come posseduti dagli alleati (ad esempio ai fini del calcolo dei PV).

Esempio: la squadra di Dorotea e Maria si contrappone alla squadra di Luca e Cristiano. Al momento, i quattro siedono attorno al tavolo nel seguente ordine (e con i seguenti scudi): Dorotea (4 scudi), Maria (2 scudi), Cristiano (1 scudo) e Luca (3 scudi). Senza Istar, il conflitto militare alla fine dell'Epoca II sarebbe così risolto: Dorotea batterebbe Cristiano (4 a 1) e Luca batterebbe Maria (3 a 2). Comunque, se Dorotea giocasse la Carta Mito Istar, potrebbe prestare 2 dei suoi scudi a Maria (senza cambiare effettivamente la proprietà delle carte) ed il conflitto sarebbe così risolto: Dorotea batterebbe Cristiano (2 a 1) e Maria batterebbe Luca (4 a 3).

Nota: gli Scudi Militari prestati con Istar non interagiscono con la Gilde degli Imperatori eventualmente posseduta dal compagno, che quindi non ottiene punti aggiuntivi per gli Scudi Militari presi in prestito.

SHAMASH

Epoca I/II/III: a partire dal momento in cui questa Carta Mito viene invocata e fino alla fine dell'epoca corrente, ogni volta che il giocatore guadagna monete per avere giocato una carta gialla o per aver scartato una Carta Epoca dalla mano, il suo compagno di squadra riceve lo stesso ammontare di monete, ridotto di 1.

PANTHEON BONUS

WONDER WOMAN

Seguendo le orme della carta promo Stevie Wonder è giunto il momento che gli dei diano un caldo benvenuto ad una nuova "personalità stupefacente" pronta ad entrare nei loro ranghi. E chi meglio di Wonder Woman potrebbe accettare una simile sfida e riuscire in questo nobile compito? Nessun altro mortale parrebbe più vicino allo status divino e, dopotutto, è noto che ella ha ricevuto il suo lazo magico e i suoi bracciali proprio dalle divinità Greche ...

Wonder Woman funziona come una Carta Mito del Pantheon Greco.

Epoca I/II: nell'Epoca in cui ella é invocata, il giocatore riceve il Segn. Wonder Woman, ma nessun altro beneficio. Durante l'Epoca successiva, in qualsiasi momento, il giocatore può scartare il Segn. Wonder Woman per invocare 2 Carte Mito invece di una soltanto (il giocatore deve pagare, in successione, il Costo d'Invocazione di ambedue le carte). Le 2 Carte Mito possono essere invocate nello stesso turno o in due turni distinti, risorse permettendo. Se vengono evocate nello stesso turno, non ha luogo una seconda Azione di Ristoro fra la prima e la seconda Azione d'Invocazione. Dopo aver invocato la seconda carta mito, il Segnalino Wonder Woman viene rimosso e l'ultima Carta Mito del giocatore viene scartata.

Epoca III: a fine partita il giocatore riceve 5 PV extra.

TOINITO

L'autore dell'espansione Miti ha il grande piacere di includere anche una Carta Mito dedicata all'inventore originale di 7 Wonders, Antoine Bauza, qui presente col suo nomignolo internet Toinito.

Toinito funziona come una Carta Mito del Pantheon Babilonese (si usa solo con la regola opzionale Gioco a Squadre).

Epoca I/II/III: questo potere può essere usato **una sola volta** nell'Epoca corrente, a partire dal momento in cui questa Carta Mito viene invocata. Nella Fase di Azione, durante l'Azione di Attivazione, il giocatore ed il suo compagno di squadra, possono costruire ambedue le (rispettive) Carte Epoca scelte, nella stessa città (appartenente ad uno dei due). Ognuno dei due compagni di squadra deve usare le risorse della propria città (o concatenare il nuovo edificio basandosi sugli edifici della propria città), anche se questo viene effettivamente costruito nella città del compagno. Dopo la costruzione, entrambe gli edifici saranno posseduti dal giocatore che controlla città dove sono stati costruiti.

Nota: per il tuo divertimento abbiamo fornito due versioni sia di Wonder Woman che di Toinito, differenti solamente per l'illustrazione (una versione presenta lo stile illustrativo "ufficiale", l'altra versione ha invece uno stile più tematico che si adatta maggiormente al soggetto trattato).

SHENRON

Shenron é il sommo drago della Serie Dragonball di Akira Toriyama, di cui io (Shima) e Bauza siamo grandi appassionati.

Shenron funziona come una Carta Mito del Pantheon Egizio.

Che poteri ha ? Sta a te stabilirlo! E quando hai deciso vedi di pubblicare la tua idea sul sito di *Boardgamegeek!*

DESCRIZIONE DELLE NUOVE GILDE

GILDA DEI SAGGI

Il giocatore guadagna 2 punti vittoria per ogni Carta Mito posseduta da lui e dai suoi due vicini alla fine dell'Epoca III (ricorda che non c'è alcuna Fase di Pulizia alla fine dell'Epoca III).

Condizioni di Inclusione: non usare questa Meraviglia se non stai usando le Carte Mito.

GILDA DEI PREDONI

Il giocatore riceve un Gettone Vittoria da 5 punti mentre i suoi due vicini ricevono un Gettone Sconfitta -1 ciascuno. Questo non é un conflitto per cui gli Scudi Militari del giocatore e dei suoi vicini non hanno alcuna importanza

Nota: il Leader Tomyris rimbalza normalmente il Gettone Sconfitta su chi controlla la Gilda dei Predoni.

GILDA DEGLI IMPERATORI

Il giocatore guadagna 1 PV per ogni Scudo Militare che la sua città possiede a fine partita (questi sono prodotti dalle Carte Rosse, da certi Leader, da certi Stadi Meraviglia, da certe Carte Mito, etc ...).

DESCRIZIONE DELLE NUOVE MERAVIGLIE

L'ABISSO DEL TARTARO

Le fonti della mitologia dell'Antica Grecia narrano di una oscura e tetra prigione collocata nelle profondità sotterranee, dove gli dei richiudono i loro nemici mortali e immortali. Titani incatenati, divinità esiliate e uomini mortali subiscono punizioni terribili per avere offeso gli dei. Anche il prode re Sisifo, che commise l'errore di considerarsi più scaltro degli stessi dei, ora dimora nel Tartaro. Chi si è dimostrato ora il più scaltro? Paga a Caronte il suo obolo per farti traghettare al di là del fiume Stige e scruta, oltre il Tartaro, le eterne terre del lamento.

Nota: gli stadi di questa Meraviglia devono essere costruiti necessariamente con Carte Epoca dell'Epoca indicata nel costo di costruzione (non ci sono invece costi in monete o risorse).

Risorsa: Argilla.

Tartaro - Lato A

Stadio 1 (carta di Epoca I): 2 Punti Vittoria.

Stadio 2 (carta di Epoca II): 4 Punti Vittoria. Tutti gli altri giocatori perdono 1 moneta.

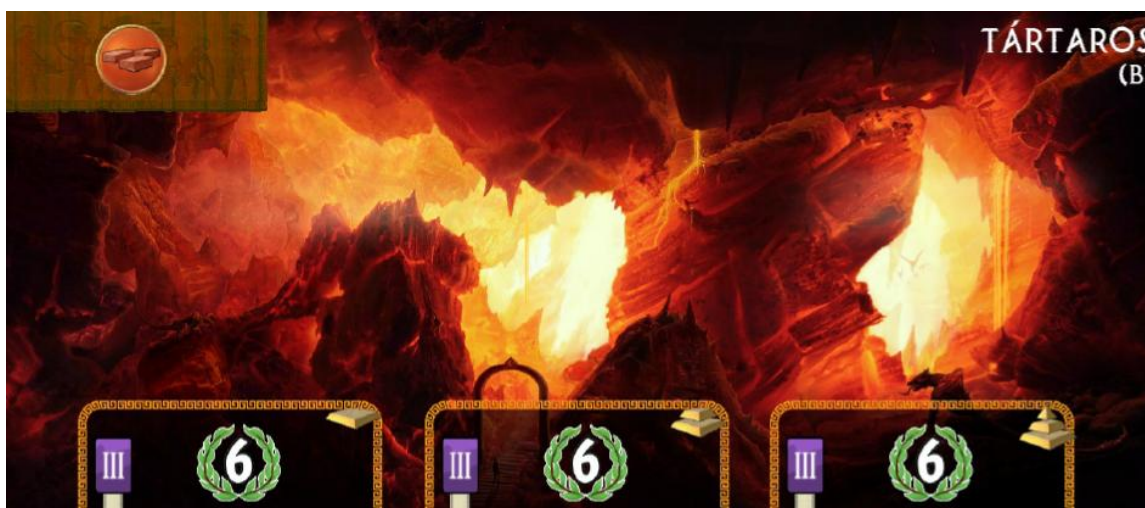
Stadio 3 (carta di Epoca III): 6 Punti Vittoria.

Tartaro - Lato B

Stadio 1 (carta di Epoca III): 6 Punti Vittoria.

Stadio 2 (carta di Epoca III): 6 Punti Vittoria.

Stadio 3 (carta di Epoca III): 6 Punti Vittoria.



IL PORTO DI ITACA

Itaca é un'isola nel Mar Ionico dove, secondo la leggenda, dimorava Ulisse. Il viaggio di Ulisse, durato 20 anni, verso Troia e poi indietro verso casa é il soggetto delle due opere epiche di Omero: l'Iliade e l'Odissea. Durante il viaggio l'eroe attraversò oceani in tempesta, approdò su mistiche isole e fu in balia del capriccio di molte divinità. La Plancia Meraviglia di Itaca simula l'esperienza maturata da Ulisse nelle questioni sovranaturali, consentendo al giocatore di attivare più Carte Mito del solito.

Condizioni di Inclusione: non usare questa Meraviglia se non stai usando le Carte Mito.

Risorsa: Legna.

Itaca - Lato A

Stadio 1: 3 Punti Vittoria.

Stadio 2: durante l'Epoca III, se questo stadio é costruito, il giocatore potrà invocare 2 Carte Mito (invece di 1).

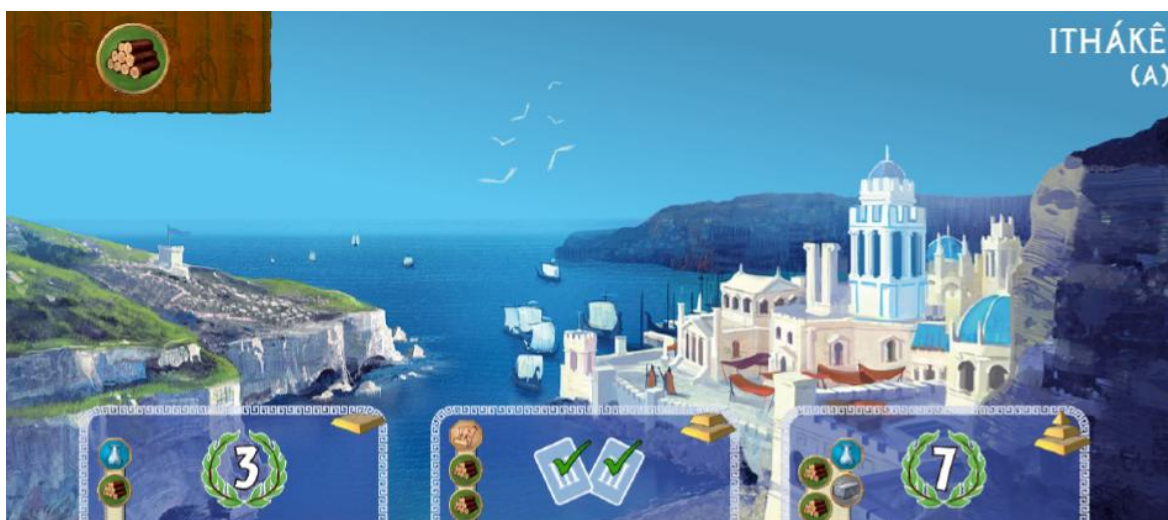
Stadio 3: 7 Punti Vittoria.

Itaca - Lato B

Stadio 1: 3 Punti Vittoria. In Epoca II, se lo stadio é costruito, il giocatore potrà invocare 2 Carte Mito (invece di 1).

Stadio 2: 6 Punti Vittoria. In Epoca III, se lo stadio é costruito, il giocatore potrà invocare 2 Carte Mito (invece di 1).

Nota: le due Carte Mito possono essere invocate anche durante lo stesso turno, se il giocatore lo desidera e risorse permettendo (il giocatore deve pagare il Costo di Invocazione di ambedue le carte). L'azione di Ristoro non avviene fra la prima e la seconda Invocazione dello stesso turno, per cui le risorse spese per le due carte non possono coincidere.



COMBINARE MITI E LEADER

Nelle prove di gioco dell'espansione Miti, abbiamo scoperto che la combinazione delle espansioni Leader e Miti tende ad allungare sensibilmente la durata della partita. Comunque, queste due espansioni sono del tutto compatibili e aggiungono un maggiore livello di profondità al gioco.

La Fase di Reclutamento dei Leader viene sempre condotta prima della Fase di Preghiera (in tal modo i giocatori scelgono i Leader senza conoscere ancora la mano di Carte Mito in loro possesso durante l'Epoca corrente ma subito dopo selezionano le loro Carte Mito conoscendo già i Leader giocati dagli avversari nell'Epoca corrente).

PEGASO (Carta Mito greca)

Epoca I/II/III: il giocatore pesca subito 2/3/4 Leader e può subito reclutarne uno di questi gratuitamente; poi scarta gli altri Leader appena pescati. Invece di reclutarlo, il giocatore può anche decidere di usare il Leader scelto per costruire uno stadio Meraviglia (ma in tal caso deve pagarne il costo di costruzione) oppure scartarlo per 3 monete.

Condizioni di Inclusione: non usare questa carta se non stai usando l'espansione Leader (in realtà potresti comunque usare questa carta se possiedi l'espansione Leader ma non la stai usando in questa partita, permettendo così ai giocatori di reclutare occasionalmente dei Leader, ma soltanto attraverso l'abilità di Pegaso).

ATTILA (Carta Leader)

Dal momento in cui Attila è reclutato, il giocatore riceve 1 moneta ogni volta che guadagna un nuovo Scudo Militare.

GILGAMESH (Carta Leader)

Il giocatore può attivare la propria ultima Carta Epoca invece di scartarla. Questa carta può essere costruita pagandone il costo di costruzione, usata per costruire il successivo stadio della Meraviglia oppure scartata per ottenere 3 monete. Questo potere è identico all'effetto dello Stadio 2 della meraviglia Babilonia (lato B).

HERACLES (Carta Leader)

A fine partita il giocatore riceve 7 Punti Vittoria se non ha costruito nessuno dei suoi Stadi Meraviglia.

ODYSSEUS (Carta Leader)

Dal momento in cui Odysseus è reclutato, il giocatore può invocare tutte le sue future Carte Mito senza pagarne il Costo di Invocazione.

Condizioni di Inclusione: non usare questa carta se non stai usando l'espansione Miti.

SPARTACUS (Carta Leader)

I vicini del giocatore non guadagnano i punti dovuti alle gilde da loro possedute, totalizzati sulla città del giocatore (ma totalizzano normalmente i punti dovuti alle gilde, totalizzate sulla città del loro altro vicino).

Esempio: se Roberto ha reclutato Spartacus, il suo vicino Mario non ottiene PV per le carte verdi possedute da Roberto, ma riceve comunque PV per le carte verdi in possesso del suo altro vicino Giorgio.

VERCINGETORIX (Carta Leader)

Il giocatore può immediatamente scambiare 2 Gettoni Sconfitta -1 con un Gettone Vittoria da 3 PV. Questo scambio avviene una sola volta e non può essere ripetuto. Se il giocatore non ha (al momento del reclutamento di Vercingetorix) 2 Gettoni Sconfitta -1 la transazione non ha proprio luogo.

COMBINARE MITI E CITTA'

Le espansioni Miti e Città sembrano lavorare bene insieme. Comunque, l'espansione Città aggiunge nuove regole e si concentra sulla strategia di costringere gli altri a scartare monete, cosa che rende necessario, ai fini del corretto bilanciamento, rimuovere alcune Carte Mito e rimpiazzarle con altre.

HESTIA (Carta Mito greca, versione blu)

Epoca I/II/III: il giocatore è immune agli effetti negativi delle carte nere e delle Carte Mito giocate dagli altri giocatori.

Condizioni di Inclusione: se non giochi con l'espansione Città, usa invece la versione rossa di Hestia.

HECATE & HERA (Carte Mito greche)

Con l'espansione Città i giocatori colpiti dalla perdita di monete hanno l'opzione di andare in debito, acquisendo Segnalini Debito invece di perdere monete. Se i giocatori non possono pagare il costo in monete richiesto, sono costretti ad andare in debito per un quantitativo di Segnalini Debito -1 pari al numero di monete mancanti.

Condizioni di Inclusione: nelle prove di gioco in cui abbiamo testato assieme Miti e Città ci siamo trovati d'accordo nel rimuovere la Carta Hecate (perché sbilanciata) così da limitare un'eccessiva perdita di monete. Se volete potete benissimo includere Hecate quando usate l'espansione Città, ma lo farete a vostro rischio.

MEDUSA (Carta Mito greca)

Condizioni di Inclusione: se non giochi con l'espansione Città, non usare Medusa (in realtà potresti comunque usare questa carta se possiedi l'espansione Città ma non la stai usando in questa partita, permettendo così ai giocatori di giocare occasionalmente delle carte nere, ma soltanto attraverso l'abilità di Medusa).
se giochi con 7 od 8 giocatori non usare Medusa.

Epoca I/II/III: il giocatore pesca subito 2 carte Nere non utilizzate dell'Epoca corrente e può subito risolverne una gratuitamente e scartare l'altra. Invece di essere reclutato, il giocatore può anche decidere di usare la carta scelta per costruire uno stadio Meraviglia (ma in tal caso deve pagarne il costo di costruzione) oppure scartarla per 3 monete.

NUT (Carta Mito egizia)

Epoca I/II/III: il giocatore passa un Gettone Debito -1 ad un qualsiasi giocatore avversario. Poi può ripetere questa azione una seconda volta, ma ha il patto di scegliere un diverso avversario.

FAQ

D: Se costruisco lo stadio Meraviglia di Itaca che mi consente di giocare 2 Carte Mito in Epoca II (o in Epoca III) e poi invoco il potere divino di Wonder Woman, sfruttando il Segn. Wonder Woman ricevuto in Epoca I (o in Epoca II), possono io combinare queste due abilità per giocare 4 Carte Mito nell'Epoca corrente ?

R: No, perché un giocatore riceve solo 3 Carte Mito per Epoca, quindi non può invocarne 4. Comunque, in questo modo, ti è consentito invocare tutte e 3 le Carte Mito della tua mano, purché nel seguente ordine: prima 1 Carta Mito ottenuta grazie a Wonder Woman e poi le 2 Carte Mito guadagnate dallo stadio Meraviglia di Itaca.

D: Ho stampato questa espansione e penso di venderla, così, per quanto riguarda i diritti o il compenso per gli sviluppatori di questa espansione Miti ...

R: STOOOPPP! Io non possiedo alcun diritto su questa immagine o sugli elementi di gioco base di 7 Wonders. Questa espansione deve restare gratuita! Gli editori e gli autori di Repos Productions si sono dimostrati veramente cortesi nel consentire agli appassionati di pubblicare le loro espansioni casalinghe, vediamo quindi di non privarli dei loro guadagni.

Shima  (Febbraio-Settembre 2012)