

Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

REGOLE



M

"Non sono le mura che definiscono la Città, ma gli uomini."
(Platone)

Contenuto

- 2 plance Meraviglia
- 2 carte Meraviglia
- 9 carte Città Epoca I
- 9 carte Città Epoca II
- 9 carte Città Epoca III
- 3 carte Gilda
- 6 carte Leader
- 27 gettoni Debito di valore -1
- 4 gettoni Debito di valore -5
- 3 gettoni Diplomazia
- 1 blocco segnapunti
- 1 libretto delle regole



Presentazione

Questa espansione per 7 Wonders Vi offre l'opportunità di scoprire un altro aspetto delle grandi città dell'Antichità. 27 nuove carte Vi offrono nuovi edifici con effetti mai visti prima. 3 Gilde, 6 Leader e 2 Meraviglie completano questa espansione. 7 Wonders Cities permette di giocare partite fino a 8 giocatori e offre anche una variante a squadre.

Descrizione del Contenuto

Plance Meraviglia

L'El-Khasneh di Petra e la Cattedrale di Bisanzio vengono aggiunte alle plance Meraviglia già disponibili. I loro effetti sono descritti a pagina 9.

Carte Città

Le carte Città, che sono di colore nero, rappresentano una nuova categoria di carte. Durante ogni partita, alcune di queste verranno aggiunte a caso alle carte Epoca I, II e III.

Carte Gilda e Leader

Le nuove carte Gilda e Leader devono essere aggiunte a quelle già disponibili.

Nota: alcune di queste carte possono essere usate unicamente con l'espansione Cities.

Tutte le carte di questa espansione hanno un simbolo maschera nella parte centrale in basso in modo da poterle facilmente separare dopo averle utilizzate.

Gettoni Debito

Da questo momento, le città possono perdere monete e anche sviluppare debiti, rappresentati dai gettoni Debito (-1 PV e -5 PV).

Gettoni Diplomazia

I gettoni Diplomazia vengono utilizzati per mostrare il nuovo effetto "Diplomazia".

Blocco segnapunti

Un nuovo blocco segnapunti viene fornito nella scatola: permetterà di aggiungere al punteggio finale i punti vittoria guadagnati da alcune carte Città, così come di segnare i punti di squadra.

Preparazione

Aggiungete a ciascuno dei tre mazzi Epoca un numero di carte nere (dell'Epoca corrispondente) pari al numero di giocatori.

Chiarimento: scegliete queste carte in maniera casuale e senza guardarle. Le carte rimanenti vengono riposte nella scatola e resteranno nascoste; non verranno utilizzate durante la partita.

Le nuove Gilde vengono aggiunte alle vecchie ma il numero di Gilde da usare in partita rimane invariato (numero di Gilde = numero di giocatori + 2).

I gettoni Debito e Diplomazia vengono posti al centro del tavolo, assieme alle monete e ai gettoni Conflitto.

Esempio: Mario sta effettuando la preparazione per una partita con 6 giocatori. Ha rimosso dal gioco le carte 7+. Sceglie casualmente 6 carte Città Epoca I, 6 carte Città Epoca II e 6 carte Città Epoca III, aggiungendole rispettivamente ai mazzi delle Epoche I, II e III. Aggiunge inoltre 8 Gilde al mazzo dell'Epoca III.



Presentazione del Gioco

All'inizio di ogni Epoca, i giocatori ottengono ciascuno **una mano di 8 carte** (anziché 7 come nel gioco base).

Durante ogni Epoca, ogni giocatore **giocherà pertanto una carta in più**.

Le altre regole riguardanti lo svolgimento del gioco rimangono inalterate.

Gli effetti delle nuove carte sono descritti nelle pagine seguenti, ma 2 nuove meccaniche richiedono una spiegazione dettagliata: debito e diplomazia.



Debito

Una carta con il simbolo  provoca una perdita di monete a tutti gli avversari del giocatore che ha messo questa carta in gioco. Ogni avversario deve pagare l'ammontare corrispondente alla banca oppure prendere un gettone Debito per ogni moneta non pagata. È possibile fare entrambe le cose, ovvero pagare parte della somma in monete e prendere gettoni Debito per la parte restante. A fine partita, ogni gettone Debito provoca una perdita di punti vittoria per il giocatore che li possiede.

Chiarimenti:

- il giocatore che mette in gioco una carta che provoca una perdita monetaria non subisce mai gli effetti di quella carta.
- le monete perse dai giocatori devono essere pagate alla banca.
- i debiti contratti non possono mai essere ripagati.

Importante: le perdite monetarie vengono sempre risolte alla fine del turno, dopo che i giocatori hanno giocato le loro carte, possibilmente dopo avere effettuato la fase di commercio e/o avere ricevuto denaro...

Esempio: la carta Covo è appena stata giocata da Mario. Ogni altro giocatore deve pagare 2 monete alla fine del turno corrente. Angela decide di pagare le 2 monete: le restituisce alla banca. Christian ha solamente una moneta nel proprio tesoro ma decide di pagarla in modo da prendere un solo gettone Debito. Katuscia ha tutte le monete richieste ma decide di tenerle per una strategia futura: pertanto prende 2 gettoni Debito.



Diplomazia



Un giocatore che mette in gioco una carta con il simbolo  prende un gettone Diplomazia dalla banca e lo mette sulla propria plancia.

GIOCA ONESTAMENTE

È buona norma annunciare ai Vostri avversari il fatto che state prendendo un gettone Diplomazia, in modo da evitare brutte sorprese durante il prossimo conflitto.

Durante il prossimo conflitto, quel giocatore non prende parte alla risoluzione, dopodiché DEVE scartare il gettone Diplomazia.

Il giocatore viene considerato assente durante la risoluzione e non riceve quindi gettoni Conflitto (vittoria o sconfitta).

Le due città confinanti con il giocatore vengono considerate adiacenti (solo per questo conflitto) e si scontrano militarmente come da normali regole.

Esempio: durante l'Epoca I di una partita, Angela mette in gioco la carta Rappresentanza. Alla fine di quell'Epoca, Angela non prende parte alla risoluzione dei conflitti. I suoi due confinanti, Mario e Christian, confrontano le forze militari e prendono i gettoni Conflitto come se le loro città fossero confinanti.

Chiarimenti:

- un giocatore può prendere più di un gettone Diplomazia, ma DEVE scartarne uno durante ogni risoluzione dei conflitti.
- un giocatore che ha un gettone Diplomazia DEVE usarlo durante la successiva fase di conflitto (anche se quel giocatore è militarmente più forte dei giocatori confinanti).

Se ci sono solamente 2 giocatori rimasti durante una risoluzione dei conflitti, si fronteggiano solamente una volta e ognuno prende un singolo gettone Conflitto.

Esempio: durante la risoluzione dei conflitti dell'Epoca II, Mario e Christian non partecipano (hanno entrambi scartato un gettone Diplomazia ottenuto in precedenza). Angela non ha più gettoni Diplomazia e deve pertanto partecipare alla guerra. Angela e Katuscia confrontano la loro potenza militare come da normali regole. Angela vince ma prende un solo gettone Conflitto dell'Epoca II in quanto ha avuto un solo avversario durante la fase di conflitto.

Fine della Partita

Come nel gioco base di 7 Wonders, la partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la fase dei conflitti.

Ogni giocatore somma i punti vittoria della propria civiltà e il giocatore il cui totale è il più alto viene dichiarato vincitore.

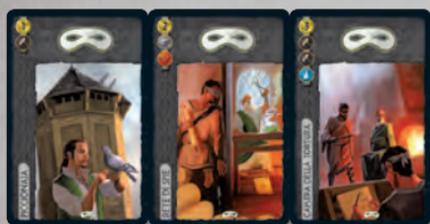
Commenti:

- per semplificare i calcoli, includete i Debiti nella linea delle "monete" sul blocco segnapunti.
- i punti per le carte nere sono sommati a quelli delle carte bianche (Leaders).

Esempio: Mario termina la partita con 3 gettoni Debito. Dal momento che ha 5 monete nel proprio tesoro (1 punto), scrive "-2 punti" (1 punto per le monete, -3 punti per i debiti) sulla linea delle monete nel blocco segnapunti.



PICCIONAIA, RETE DI SPIE, CAMERA DELLA TORTURA



Queste tre carte forniscono un simbolo . Alla fine della partita, ogni maschera permette al giocatore che la controlla di copiare il simbolo scientifico di una carta verde presente in una delle due città confinanti.

Chiarimenti:

- se un giocatore possiede più simboli , può copiare una data carta solamente una volta, e pertanto deve copiare tante carte diverse quanti sono i simboli .
- è possibile copiare il simbolo di una carta anche se un giocatore ha già una copia di quella carta nella propria città.
- un giocatore può copiare due carte identiche (se possiede abbastanza maschere) se entrambe le città confinanti ne hanno un esemplare (quindi copiare una carta Laboratorio nella città di sinistra e una carta Laboratorio nella città di destra).

Esempio: alla fine della partita, Mario ha 2 carte con il simbolo . Il giocatore alla sua sinistra ha una carta verde con il simbolo del compasso. Il giocatore alla sua destra non ha giocato carte verdi. La prima di Mario conta come un simbolo , ma la seconda è inutile, poiché non ci sono altri simboli da copiare. Se il giocatore alla sinistra di Mario avesse avuto 2 carte verdi con un simbolo su di ognuna, le 2 maschere di Mario avrebbero potuto valere come ognuna.

MILIZIA, MERCENARI, CONTINGENTE



Queste tre carte offrono più scudi delle carte rosse dell'Epoca corrispondente (rispettivamente 2/3/5 Scudi).

NASCONDIGLIO, COVO, CONFRATERNITA



Queste tre carte fanno guadagnare punti vittoria e provocano perdite monetarie: ogni altro giocatore deve pagare 1/2/3 monete (rispettivamente) alla banca alla fine del turno in cui la carta viene giocata.

RAPPRESENTANZA, CONSOLATO, AMBASCIATA



Queste tre carte fanno guadagnare punti vittoria e ognuna concede un gettone Diplomazia.

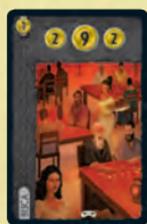
Nota: l'effetto dei gettoni Diplomazia cambia quando si usano le regole di squadra.

SALA D'AZZARDO



Il giocatore prende 6 monete dalla banca. I due confinanti del giocatore prendono ciascuno 1 moneta dalla banca.

BISCA



Il giocatore prende 9 monete dalla banca. I due confinanti del giocatore prendono ciascuno 2 monete dalla banca.

delle Carte

MOLO CLANDESTINO (EST/OVEST)



Ad ogni turno, il giocatore ottiene uno sconto commerciale di una moneta sulla prima risorsa (marrone o grigia) che acquista da una città confinante (a sinistra o a destra, a seconda del simbolo). Lo sconto è cumulativo con quello del Mercato o della Stazione Commerciale: la prima risorsa può pertanto essere acquistata gratuitamente.

Esempio: Mario possiede un Mercato e un Molo Clandestino (Est). Compra una risorsa Tessuto e una risorsa Pietra dal confinante alla sua destra (Est): il Tessuto gli costa 0 monete (sconto di 1 moneta per il Mercato e 1 moneta per il Molo Clandestino), la Pietra gli costa 2 Monete. OPPURE, la Pietra gli costa 1 moneta (sconto di 1 moneta per il Molo Clandestino) e il Tessuto gli costa 1 moneta (sconto di 1 moneta per il Mercato).

SEPOLCRO, CENOTAFIO



Queste carte fanno guadagnare punti vittoria e gli altri giocatori devono pagare alla banca 1 moneta per ogni gettone Vittoria (indipendentemente dal valore) in loro possesso.

SINDACATO DEI COSTRUTTORI



Questa carta vale 4 punti vittoria e ogni altro giocatore deve pagare 1 moneta alla banca per ogni fase della Meraviglia che ha costruito.

MAGAZZINO SEGRETO



Ad ogni turno, la carta produce una risorsa a scelta del giocatore fra quelle che la città già produce tramite le carte marroni e grigie o tramite la risorsa iniziale della plancia.

Chiarimento: il Magazzino Segreto non consente ai giocatori di raddoppiare la produzione di carte gialle, bianche o nere (Foro, Caravanseraglio, Bilkis e Mercato Nero).

MERCATO NERO



Ad ogni turno, la carta produce una risorsa a scelta del giocatore fra quelle che la città non produce tramite le carte marroni e grigie o tramite la risorsa iniziale della plancia.

Chiarimento: le risorse prodotte dalle carte gialle, bianche e nere non vengono prese in considerazione.

STUDIO DI ARCHITETTURA



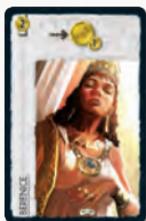
Iniziando nel momento in cui lo Studio di Architettura entra in gioco, un giocatore può costruire le sue fasi di una Meraviglia senza doverne pagare il costo in risorse.

Chiarimento: il costo in monete di alcune fasi delle Meraviglie deve tuttavia essere ugualmente pagato (Petra).

Descrizione dei Leader

Le espansioni Leaders e Cities sono compatibili e potete giocare a 7 Wonders anche combinandole. Tuttavia, Vi esortiamo a scoprire Cities mettendo da parte i Leaders all'inizio.

BERENICE



Dal momento in cui entra in gioco, ogni ammontare di monete prese dalla banca viene aumentato di 1. Questo aumento è limitato a 1 moneta per turno.

Esempio: scartare una carta fa guadagnare 4 monete, una Taverna 6, ...

Chiarimento: le monete date dai confinanti tramite gli acquisti di risorse non sono considerate provenire dalla banca.

Regina d'Egitto. Due cose si ricordano di questa antenata di Cleopatra: la costellazione chiamata in suo onore e la moneta stampata a sua immagine, la prima nella storia a portare le sembianze di una donna.

CALIGOLA



Il giocatore può costruire una carta nera per ogni Epoca gratuitamente.

Imperatore romano. Il suo breve periodo di governo è spesso associato con un periodo sanguinoso, depravato e dispotico, il tutto volto a un pretesto per avere monumenti eretti in sua gloria.

DIOCLEZIANO



Dal momento in cui entra in gioco, Diocleziano guadagna 2 monete per ogni carta nera che il giocatore costruisce.

Imperatore romano. Di tutti i condottieri romani, fu quello le cui riforme economiche furono le più profonde e con maggiori conseguenze. Il suo sistema di tassazione dei proprietari terrieri verrà usato a lungo come modello nel medioevo occidentale.

DARIO



Ogni carta nera vale 1 punto vittoria alla fine della partita.

Imperatore persiano. Nato tra le rivolte e la discordia, il suo governo fu caratterizzato da una fortificazione dei confini dell'impero. Viene ricordato in maggior parte per avere costruito un'intera città: Persepoli.

ASPASIA



Quando Aspasia entra in gioco, il giocatore prende un gettone Diplomazia. (Aspasia vale anche 2 punti vittoria alla fine della partita).

Moglie di Pericle, famosa per l'educazione e la cultura, che le garantirono rispetto e ammirazione fino a influenzare i pensatori e gli statisti del suo tempo.

SEMIRAMIDE



Dal momento in cui entra in gioco, ogni gettone Sconfitta conta come simbolo Scudo per tutti i futuri conflitti. (Mettete i vostri gettoni Sconfitta sulla carta Semiramide per renderlo evidente).

Semiramide è un'idea di Gled Semenjuk, proposta nel concorso Semiramide.

Descrizione delle Gilde

GILDA DEI FALSARI



Questa carta fa guadagnare 5 punti vittoria e provoca la perdita di 3 monete da parte di tutti gli altri giocatori.

GILDA DELLE OMBRE



Questa carta fa guadagnare 1 punto vittoria per ogni carta nera presente nelle due città confinanti.



GILDA DELLE PREFICHE

Questa carta vale 1 punto vittoria per ogni gettone Vittoria presente in ognuna delle due città confinanti.

Chiarimento: il valore dei gettoni Vittoria (1, 3 o 5 punti) non viene preso in considerazione. Ogni gettone vale 1 punto per il possessore della Gilda.

Descrizione delle Meraviglie



L'El-Khasneh di Petra \heartsuit

La prima fase vale 3 punti vittoria.

La seconda fase costa 7 monete per essere costruita e vale 7 punti vittoria.

La terza fase vale 7 punti vittoria.

L'El-Khasneh di Petra \clubsuit

La prima fase vale 3 punti vittoria e provoca la perdita di 2 monete ad ogni altro giocatore.

La seconda fase costa 14 monete per essere costruita e vale 14 punti vittoria.



La Cattedrale di Santa Sofia di Bisanzio \heartsuit

La prima fase vale 3 punti vittoria.

La seconda fase fornisce un gettone Diplomazia e vale 2 punti vittoria.

La terza fase vale 7 punti vittoria.

La Cattedrale di Santa Sofia di Bisanzio \clubsuit

La prima fase fornisce un gettone Diplomazia e vale 3 punti vittoria.

La seconda fase fornisce un gettone Diplomazia e vale 4 punti vittoria.

Regole per 2 Giocatori

Le regole per 2 giocatori rimangono inalterate; tuttavia, richiedono qualche chiarimento:

Perdite Monetarie

- se la Città Franca deve scartare monete, il giocatore che sta giocando la Città Franca in questo turno decide se pagare o se contrarre Debiti.
- se la Città Franca mette in gioco una carta che provoca perdite monetarie, entrambi i giocatori sono colpiti (il giocatore che ha scelto la carta per la Città Franca non ne è esente).

Diplomazia

- se la Città Franca mette una carta Diplomazia in gioco, non prende parte ai conflitti militari dell'Epoca corrispondente e i due giocatori si fronteggiano solo una volta.

Regole per 8 Giocatori

Le seguenti modifiche alle regole vi permettono di giocare con 8 giocatori.

Effettuate la preparazione come se doveste giocare una partita a 7 giocatori (tutte le carte Epoca I, II e III del gioco base, 9 Gilde e 7 carte nere di ciascuna Epoca).

All'inizio di ogni Epoca, distribuite 7 carte a ogni giocatore. Ogni giocatore giocherà 6 carte, esattamente come nella versione base di 7 Wonders.

Nota: la partita con 8 giocatori è pensata principalmente per la variante di gioco a squadre.

Regole per Gioco a Squadre

Durante le vostre partite con 4, 6 e 8 giocatori potete ora giocare 7 Wonders con una variante per squadre da 2 giocatori. I compagni di squadra devono sedere uno di fianco all'altro.

Presentazione di un'Epoca

Durante la partita, i compagni di squadra possono liberamente comunicare e mostrarsi le carte in mano (incluse le carte Leader se viene usata quella espansione).

Un giocatore deve usare le proprie risorse prima di acquistarne una dai confinanti.

È vietato per i compagni di squadra:

- condividere le monete,
- scambiare carte,
- non pagare per il commercio tra di loro,
- comprare risorse l'uno dall'altro mentre potrebbero costruire una struttura attraverso una concatenazione.

Quando un giocatore mette in gioco una carta che provoca una perdita monetaria, anche il compagno di squadra del giocatore deve sostenere quella perdita.

Nel gioco a squadre, la risoluzione dei conflitti e la Diplomazia differiscono dal gioco classico.

Risoluzione dei Conflitti di Squadra

Nella partita a squadre, i compagni di squadra non si fronteggiano in guerra. Ogni giocatore dovrà fronteggiare la città avversaria confinante.

Nota: durante la risoluzione del conflitto, l'ammontare di gettoni consegnati è raddoppiato:

- una vittoria durante l'Epoca I vale 2 gettoni Vittoria ciascuno del valore di 1 punto vittoria,
- una vittoria durante l'Epoca II vale 2 gettoni Vittoria ciascuno del valore di 3 punti vittoria,
- una vittoria durante l'Epoca III vale 2 gettoni Vittoria ciascuno del valore di 5 punti vittoria,
- le sconfitte valgono ciascuna 2 gettoni Sconfitta del valore di -1 punto vittoria.

Diplomazia di Squadra

Un giocatore che mette in gioco una carta con il simbolo  prende un gettone Diplomazia dalla banca e lo mette sulla propria plancia.

Durante il conflitto successivo, il giocatore prende comunque parte alla risoluzione, ma sia lui che il suo avversario prendono solamente un unico gettone Conflitto anziché due. L'uso del gettone Diplomazia è obbligatorio e viene di seguito scartato.

Chiarimenti:

- l'uso di un gettone *Diplomazia* da parte di un giocatore non ha effetti sul compagno di squadra.
- è possibile per un giocatore vincere il conflitto anche se quel giocatore ha giocato un gettone *Diplomazia*.
- se ogni membro della squadra ha giocato un gettone *Diplomazia*, ognuno prende un singolo gettone *Conflitto*, così come i loro rispettivi avversari.

Esempio: Mario e Angela sono compagni di squadra. Durante la risoluzione dei conflitti dell'Epoca III, Mario usa un gettone Diplomazia. Perde il conflitto (il suo avversario ha una forza militare superiore): prende pertanto solamente 1 gettone Sconfitta (-1) e il suo avversario 1 singolo gettone Vittoria (+5). Angela invece vince indipendentemente il conflitto, prende 2 gettoni Vittoria (+5) e il suo avversario 2 gettoni Sconfitta (-1).

Fine della Partita

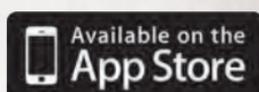
Ogni giocatore somma i punti vittoria della propria civiltà, dopodiché i due compagni di squadra sommano i loro punteggi per ottenere quello complessivo di squadra. La squadra con il totale più alto vince.

Domande frequenti (F.A.Q.)

- D:** Se tramite Alicarnasso (o Salomone), un giocatore mette in gioco una carta *Diplomazia* da un'Epoca terminata, cosa succede?
- R:** Il giocatore prende un gettone *Diplomazia* che dovrà utilizzare durante la successiva risoluzione dei conflitti.
- D:** Durante la risoluzione dei conflitti, se Nerone mi fa ottenere 2 monete due volte per le mie vittorie, Berenice mi fa ottenere 1 o 2 monete aggiuntive?
- R:** Solamente 1 moneta (la risoluzione del conflitto è considerata come turno a sé stante).
- D:** L'effetto di Berenice è cumulativo con i Leader che fanno guadagnare monete (Hatshepsut, Diocleziano, Vitruvio ecc.)?
- R:** Sì, qualsiasi flusso di monete che arriva dalla banca ottiene un bonus di 1 moneta, ma quel bonus è limitato a 1 moneta per turno (nel caso di Hatshepsut per esempio).
- D:** Imhotep mi consente di ridurre il costo in monete per le fasi di Petra?
- R:** No, lo sconto concesso riguarda solamente le risorse.

7 WONDERS COMPANION

L'applicazione ufficiale!



Crediti

Autore: Antoine Bauza
Sviluppo: "I Belgi con il Sombrero" alias
Cédric Caumont & Thomas Provoost
Illustrazioni: **Miguel Coimbra**
Grafica: **Alexis Vanmeerbeek**
Traduzione: Luca Cattini
Revisione: Massimo Bianchini

7 Wonders Cities è un gioco della REPOS PRODUCTION.
© REPOS PRODUCTION 2012. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
Questo materiale può essere usato solamente per divertimento personale.



Phone + 32 (0) 477 254 518
7, Lambert Vandervelde Street
1170 Brussels - Belgium
www.rprod.com

Playtester: Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikael Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, I membri della Boardgame Society di Grenoble, I giocatori di Ludinord, di Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg- Brunelle, Diego e i giocatori di l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse, (Mu)murielle, Cécile-meat-Gruhier e Kevin O'Brien.

Ringraziamenti: Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

Questa espansione è dedicata a Esteban Bauza, che è venuto alla luce durante gli ultimi giorni del suo sviluppo.

Descrizione dei simboli



Ogni giocatore, tranne quello che ha messo in gioco questa carta (o costruito la fase della Meraviglia), deve pagare alla banca il numero di monete indicato.

Per ogni moneta che il giocatore non paga o non può pagare, il giocatore prende un gettone Debito.



Il giocatore prende un gettone Diplomazia.

Alla fine dell'Epoca corrente, il giocatore scarta questo gettone e non prende parte alla risoluzione del conflitto. Come conseguenza, la città alla sinistra del giocatore combatte contro quella alla destra del giocatore. **Nota: l'effetto del gettone Diplomazia cambia se si usano le regole di squadra.**



Alla fine della partita la maschera copia il simbolo scientifico di una carta verde presente in una delle due città confinanti.



Ogni turno, il giocatore ottiene uno sconto commerciale di 1 moneta sulla prima risorsa che acquista da una delle sue città confinanti (a sinistra o a destra, a seconda del simbolo).



Ogni turno, la carta produce una risorsa a scelta del giocatore tra quelle prodotte dalla città tramite le carte marroni e grigie, o tramite la risorsa iniziale indicata sulla loro plancia.



Ogni turno, la carta produce una risorsa a scelta del giocatore tra quelle non prodotte dalla città tramite le carte marroni e grigie, o tramite la risorsa iniziale indicata sulla loro plancia.



Ogni giocatore, tranne quello che ha messo in gioco questa carta, deve pagare 1 moneta alla banca per ogni gettone Vittoria in suo possesso.



Ogni giocatore, tranne quello che ha messo in gioco questa carta, deve pagare 1 moneta alla banca per ogni fase della Meraviglia che ha già costruito.



La carta fa guadagnare 1 moneta per ogni carta nera presente nella città del giocatore al momento in cui viene messa in gioco (se stessa inclusa). Alla fine della partita, questa carta fa guadagnare 1 punto vittoria per ogni carta nera presente nella città del giocatore (se stessa inclusa).



La carta fa guadagnare 1 moneta per ogni gettone Vittoria presente nella città del giocatore al momento in cui viene messa in gioco. Alla fine della partita, questa carta fa guadagnare 1 punto vittoria per ogni gettone Vittoria presente nella città del giocatore.



Il giocatore prende 6 monete dalla banca. I due confinanti del giocatore prendono ciascuno 1 moneta dalla banca.



Il giocatore prende 9 monete dalla banca. I due confinanti del giocatore prendono ciascuno 2 monete dalla banca.



Iniziando dal momento in cui lo Studio di Architettura entra in gioco, un giocatore può costruire le fasi della sua Meraviglia senza doverne pagare il costo in risorse.



La carta vale 1 punto vittoria per ogni gettone Vittoria presente in ciascuna delle due città confinanti.

LEADERS



Dal momento in cui questa carta entra in gioco, ogni ammontare di monete prese dalla banca aumenta di 1. Questo aumento è limitato a 1 sola moneta per turno.



Il giocatore può costruire una carta nera per ogni Epoca gratuitamente.



Dal momento in cui questa carta entra in gioco, ottieni 2 monete per ogni carta nera che costruisci.



Ogni carta nera vale 1 punto vittoria alla fine della partita.



Dal momento in cui questa carta entra in gioco, ogni gettone Sconfitta conta come un simbolo Scudo per qualsiasi futura fase di conflitto.