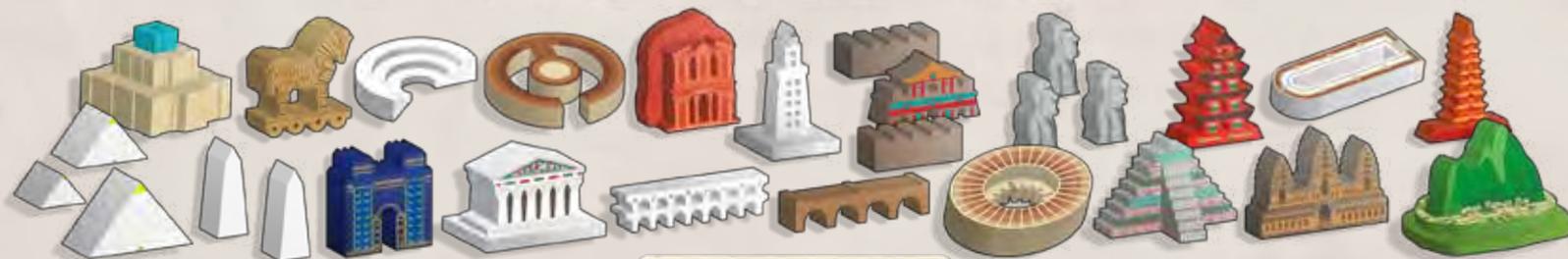


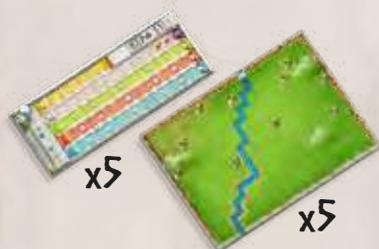
# WORLD WONDERS

I grandi leader del mondo antico sono desiderosi di spendere tutto il loro oro per costruire la città più gloriosa che sia mai stata vista. Scegliete con saggezza quali imponenti edifici e meravigliosi monumenti si adattano meglio ai progetti per i vostri insediamenti. Farlo accrescerà la produzione di risorse fondamentali, che a loro volta aumenteranno la popolazione richiamando più residenti. Fate attenzione, tuttavia, ai piani degli avversari: potrebbero puntare allo stesso edificio che vi interessa. Chiunque abbia più punti vittoria alla fine del gioco viene dichiarato il vincitore e il creatore della più grande città di tutta l'antichità!

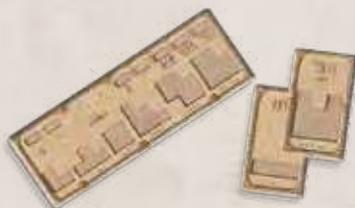
## COMPONENTI



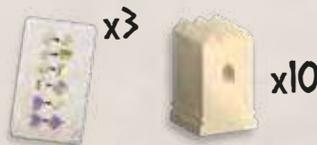
21 Monumenti  
in legno



5 plance Mappa e  
5 plance Risorse



1 plancia Principale  
e 2 plance Espansione  
Giocatore



3 plance di Riferimento  
e 10 Torri in legno



25 segnalini  
Risorse in legno



5 segnalini Giocatore  
e 2 piedistalli Ordine  
di Turno



21 carte  
Monumento



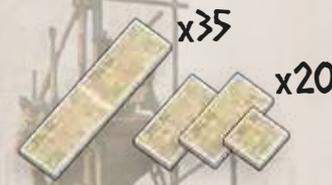
15 carte  
Obiettivo Pubblico



14 carte  
Modalità Solitaria



80 tessere Edificio e  
5 tessere Prestito



35 tessere Strada Lunga  
e 20 Set di tessere  
Strada Corta

Questo regolamento

Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



## PREPARAZIONE



PER 4 GIOCATORI

PER 5 GIOCATORI



- A.** Posizionate la **plancia Principale** al centro del tavolo e aggiungete le plance Espansione Giocatore e tessere Edificio secondo il numero dei giocatori:
- » **Da 1 a 3 giocatori**, usate solo la plancia Principale e le sue tessere Edificio;
  - » **Per 4 giocatori**, aggiungete la plancia Espansione 4° Giocatore e le sue tessere Edificio;
  - » **Per 5 giocatori**, aggiungete le plance Espansione 4° e 5° Giocatore e le loro tessere Edificio.
- B.** Dividete le **tessere Edificio** in base alla loro forma, mescolate ciascuna pila e posizionatele a faccia in giù in corrispondenza della posizione indicata sulla plancia appropriata. Rivelate la tessera in cima a ciascuna pila e posizionatele sul tavolo davanti alla pila.
- C.** Posizionate i **Piedistalli Ordine di Turno 1° Giocatore** (quello più alto) e **2° Giocatore** (quello più basso) nei loro rispettivi spazi sulla plancia Principale.
- D.** Ogni giocatore sceglie un colore. Estraiete casualmente uno alla volta i **segnalini Giocatore** scelti e posizionatele da sinistra a destra sul tracciato Ordine di Turno sulla plancia Principale. Per le prime partite raccomandiamo di posizionare per primi i giocatori con meno esperienza.

- E.** Posizionate le **tessere Strada Lunga** e i **Set di tessere Strada Corta** sotto alle tessere Edificio rivelate, secondo il numero dei giocatori:
- » **Per 1 o 2 giocatori**, posizionate 1 tessera Strada Lunga e 1 Set di tessere Strada Corta;
  - » **Per 3 giocatori**, posizionate 2 tessere Strada Lunga e 1 Set di tessere Strada Corta;
  - » **Per 4 giocatori**, posizionate 2 tessere Strada Lunga e 2 Set di tessere Strada Corta;
  - » **Per 5 giocatori**, posizionate 3 tessere Strada Lunga e 2 Set di tessere Strada Corta.

**Importante:** Un Set di tessere Strada Corta è sempre composto da due tessere 2x1 e una tessera 1x1. Le tessere Strada rimanenti vanno tenute da parte per i turni successivi.

- E.** Posizionate **1 Torre** accanto alle tessere Strada iniziali. Le Torri rimanenti vanno tenute da parte per i turni successivi.
- G.** Mescolate le **carte Monumento**. Rivelatene 3 e posizionate accanto a ciascuna le miniature corrispondenti. Lasciate il resto del mazzo a faccia in giù vicino ai Monumenti non ancora utilizzati.
- H.** Posizionate le **tessere Prestito** in una pila a faccia in su di fianco alla plancia Principale.
- I.** Ogni giocatore prende **1 plancia Mappa**. Le plance Mappa hanno due lati: il Lato A, con un lago al centro, e il Lato B, con un fiume diverso su ognuna. Tutti i giocatori devono usare lo stesso lato. Scegliete voi quale usare in ogni vostra partita.
- J.** Ogni giocatore prende **1 tessera Strada Lunga**. Questa tessera deve essere posizionata sulla sua mappa durante il suo primo turno di gioco - senza pagarla - insieme a qualunque altro pezzo acquistato durante l'azione del primo turno.  
*Nota:* La prima tessera Strada va posizionata adiacente al Marciapiede lungo il bordo inferiore della mappa.
- K.** Ogni giocatore prende la **plancia Risorse** del suo colore da posizionare accanto alla propria plancia Mappa. Tutti i giocatori devono usare lo stesso lato della plancia Risorse, A o B.
- L.** Ogni giocatore prende **1 segnalino Oro**, **1 segnalino Popolazione** e **3 segnalini Risorse** e li posiziona come indicato.

## PANORAMICA € ROUND DI GIOCO

Durante ogni round, i giocatori possono spendere 7 Oro per costruire la propria Città. **Ogni giocatore compie 1 Azione per turno**, comprando un oggetto da piazzare sulla propria mappa nel tentativo di ottenere il maggior numero di Punti Vittoria alla fine del gioco (vedi pagina 5, FINE DEL GIOCO e PUNTEGGIO).

Quando un giocatore ha speso tutto il suo Oro (di solito dopo diversi turni), è automaticamente fuori dal round corrente. Quando tutti i giocatori hanno speso il loro Oro, il round corrente ha termine e inizia un nuovo round. **Per preparare il tavolo al nuovo round**, seguite questi passaggi:

1. Scartate tutte le **tessere Edificio** del precedente round che non sono state acquistate;
2. Rivelate una nuova **tessera Edificio** da ciascuna pila e posizionatele sul tavolo davanti alla pila;
3. Rimpiazzate tutte le **tessere Strada** che sono state acquistate, secondo il numero dei giocatori;
4. Rimpiazzate **la Torre** se è stata acquistata;
5. Riordinate i **segnalini Giocatore** in base alle regole Ordine di Turno riportate alla pagina successiva e, se acquistati, rimettete i **Piedistalli Ordine di Turno** nei rispettivi spazi sulla plancia Principale;
6. Rimettete i **segnalini Oro** di tutti i giocatori sulla posizione (0) della loro plancia Risorse. I segnalini Popolazione e Risorse rimangono dove si trovano.

La **partita finisce** dopo 10 round - quando non ci sono più tessere Edificio da rivelare sulla plancia - OPPURE alla fine del round in cui un qualsiasi giocatore ha raggiunto l'ultima casella sul tracciato Popolazione (viola). **Ci sono 5 diversi modi per fare punti** nel gioco: Popolazione, Risorsa meno prodotta, Monumenti, Risorse Naturali e Quartieri (Edifici completamente circondati sulla mappa). Vince il giocatore con più Punti Vittoria!

## AZIONI

Durante il loro turno, i giocatori devono usare la loro azione per acquistare uno dei seguenti oggetti:

- » **1 tessera Strada Lunga**, pagando 1 Oro;
- » **1 Set di tessere Strada Corta**, pagando 1 Oro;
- » **1 tessera Edificio**, pagandone il costo in Oro indicato sulla sua pila;
- » **La Torre**, pagando 2 Oro;
- » **Il Piedistallo Ordine di Turno 1° o 2° Giocatore**, pagando 1 Oro;
- » **1 Monumento**, spendendo tutto il loro Oro rimanente!

**Nota:** Con l'eccezione dei Monumenti, gli oggetti acquistati non vengono rimpiazzati durante il round!

In aggiunta alla loro azione obbligatoria, durante il loro turno i giocatori hanno l'opzione di chiedere o ripagare un Prestito (vedi pagina 4, PRESTITO). In entrambi i casi questa è un'azione gratuita e durante quel turno il giocatore deve anche acquistare un oggetto dalla lista qui sopra (a meno che non abbia speso tutto il suo Oro rimanente per ripagare il suo Prestito).

**Importante:** Se un giocatore ha ancora Oro ma non può acquistare niente dal tavolo durante il suo turno, il suo round è finito!



## ORDINE DI TURNO

Sul tracciato Ordine di Turno, ogni giocatore è rappresentato dal **segnalino** corrispondente al colore della sua plancia Risorse. È importante lasciare i segnalini nella posizione che occupavano nel round precedente finché non viene determinato un nuovo ordine. All'inizio di un nuovo round, seguite queste regole per aggiornare l'ordine di turno dei giocatori:

1. I Giocatori che hanno acquistato i Piedistalli Ordine di Turno 1° Giocatore e 2° Giocatore ora occupano queste posizioni sul tracciato Ordine di Turno.
2. I restanti giocatori vengono disposti sul tracciato in base alla loro Popolazione, dalla più bassa (prima) alla più alta (ultima).
  - a) Se due o più giocatori hanno la stessa Popolazione, vengono posizionati in base alla quantità di Monumenti che possiedono, dal minor numero (prima) al maggiore (dopo).
  - b) Se due o più giocatori sono ancora in pareggio, viene mantenuto l'ordine di turno in cui erano l'uno rispetto all'altro nel round precedente.

Ogni qualvolta un giocatore acquista un Piedistallo Ordine di Turno, dovrebbe immediatamente posizionarlo sotto al suo segnalino per indicare a chi appartiene.



Vi consigliamo, non appena un giocatore termina il round corrente, di spostare il suo segnalino a lato del tracciato Ordine di Turno, così sarà più facile vedere chi è il prossimo a giocare.

**Esempio:** Durante il suo turno, il giocatore Giallo compra il Piedistallo Ordine di Turno 1° Giocatore, posizionandolo sotto al suo segnalino. Avendo speso il suo ultimo Oro, muove il suo segnalino sul Piedistallo a lato del tracciato Ordine di Turno per indicare che non sta più partecipando a questo round. Durante il suo turno, il giocatore Verde spende tutto il suo Oro rimanente per comprare un Monumento, quindi anch'egli sposta il suo segnalino di lato.



L'ordine di turno nel round successivo sarà:

- » Dal momento che Giallo ha acquistato il Piedistallo Ordine di Turno 1° Giocatore, occuperà quella posizione;
- » Dei restanti quattro giocatori, Bianco e Rosso hanno entrambi la Popolazione più bassa. Dal momento che Bianco ha meno Monumenti, il suo segnalino viene posizionato sul tracciato prima di quello di Rosso;
- » I due giocatori rimanenti, Blu e Verde, hanno la stessa Popolazione e lo stesso numero di Monumenti, quindi viene mantenuto l'ordine che i segnalini avevano l'uno rispetto all'altro.

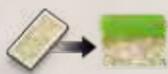


## POSIZIONARE I PEZZI SULLA MAPPA

Quando vengono acquistati pezzi che vanno sulla plancia Mappa, **essi devono essere posizionati immediatamente** in spazi vuoti e rispettare le seguenti regole:



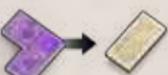
Una **tessera Strada** deve sempre essere **adiacente** a un'altra **tessera Strada**, al **Marciapiede** lungo la base della mappa, o a una **Torre**. Le tessere Strada Corta posizionate nello stesso turno possono essere separate una dall'altra se si osservano queste regole.



Una **tessera Strada Lunga** può essere posizionata sopra degli **spazi d'acqua**, ma deve **iniziare e finire su spazi d'erba!** In questo caso, girate la tessera a faccia in giù, dal lato Ponte. I Ponti continuano a essere trattati come tessere Strada e si applicano le stesse regole di adiacenza.



Una **Torre** deve sempre essere **adiacente a qualcosa** che il giocatore abbia già posizionato sulla sua mappa, e deve sempre essere posizionata su uno spazio d'erba.



Una **tessera Edificio** deve sempre essere **adiacente a una tessera Strada** o a una **tessera Edificio della stessa tipologia (colore)**. Possono essere ruotate a piacere, ma devono sempre essere posizionate su uno spazio d'erba.



Ogni Monumento ha regole di posizionamento proprie (vedi pagina 5, MONUMENTI).

Le **Risorse Naturali** sono trattate come spazi d'erba e possono essere coperte da oggetti. Non coprirle, tuttavia, può dare punti extra a fine partita!

**Consiglio:** Per velocizzare la partita, il giocatore successivo può cominciare il suo turno prima che il giocatore prima di lui abbia finito di posizionare sulla sua mappa il/i pezzo/i che ha acquistato.

Bordo  
(altri lati della mappa)

Marciapiede  
(base della mappa)



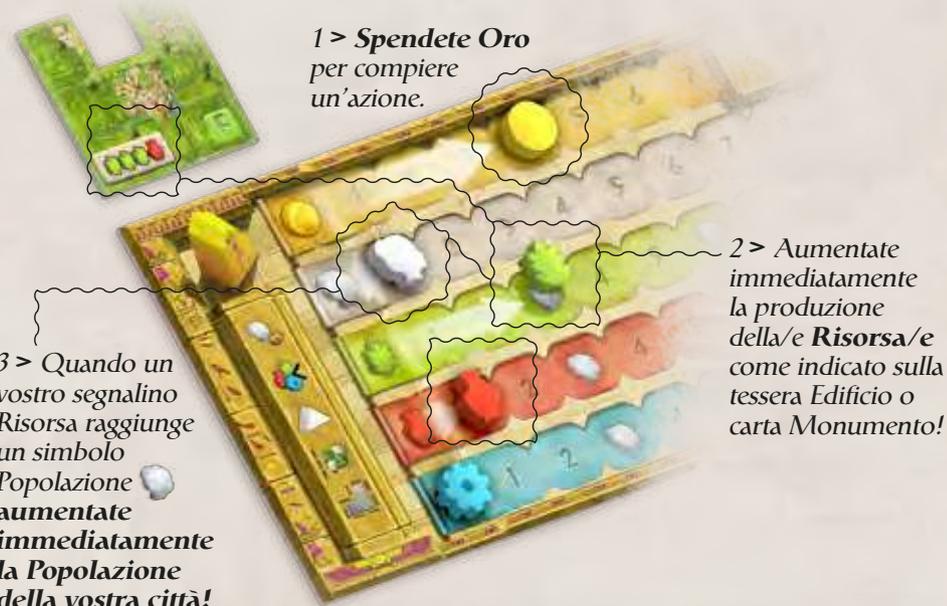
Ci sono cinque tipi di Edifici, indicati ciascuno da un colore e una lettera:  
B = Biblioteca; F = Fattoria; H = Abitazione;  
M = Mercato; T = Tempio.

## GESTIRE LE RISORSE

I giocatori spendono Oro ogni volta che acquistano un oggetto durante il loro turno. Il segnalino Oro di ciascun giocatore deve tenere traccia del proprio debito durante il round, **avanzando** lungo il tracciato nella plancia Risorse finché non raggiunge il valore massimo di 7 (o 9; vedi PRESTITI). Quando succede, il round del giocatore ha termine ed egli non può effettuare altre azioni fino al prossimo round.

Quando un giocatore acquista un Edificio o un Monumento, deve immediatamente **aumentare la produzione della sua Città** facendo avanzare i **segnalini delle Risorse** di uno spazio a destra per ciascun simbolo raffigurato sulla tessera o carta. Ci sono 3 tipi di Risorse nel gioco: Cibo, Ceramiche e Ingranaggi.

Ogni volta che uno dei tre **segnalini Risorse** di un giocatore raggiunge o supera un **simbolo Popolazione** sul suo tracciato, il segnalino Popolazione di quel giocatore avanza di uno spazio a destra: man mano che la produzione di una città aumenta, lo fa anche la sua popolazione! Se la Città di un giocatore raggiunge la sua portata massima (la casella finale del tracciato Popolazione), la partita finisce al termine del round in corso!



## PRESTITI

Un giocatore può contrarre un prestito in un qualsiasi turno **prima** di aver speso tutto il suo Oro. **Questa è un'azione gratuita** - in aggiunta all'azione obbligatoria del turno - e permette di ottenere 2 Oro in più: nel corso del round corrente il giocatore potrà spendere **fino a 9 Oro** invece di 7! Un prestito può essere ripagato in un round successivo al costo di 3 Oro. Anche questa è un'azione gratuita, ma se il giocatore ha ancora Oro deve anche usare l'azione obbligatoria del suo turno per comprare un oggetto. Chiunque non sia in grado di **ripagare il suo prestito prima della fine della partita perde 2 Punti Vittoria!**

Quando un giocatore contrae un prestito, riceve una tessera Prestito a faccia in giù; quando ripaga il prestito, rimette la tessera sulla pila a faccia in su.

**Nota:** Un giocatore può contrarre solo un prestito alla volta - per contrarne un altro, deve prima aver ripagato quello corrente!



# MONUMENTI



Finché il mazzo non si esaurisce, devono sempre esserci **3 carte Monumento** girate a faccia in su disponibili per l'acquisto. Quando un giocatore acquista un Monumento, prende sia la carta che il pezzo/i, quindi rivela immediatamente una nuova carta Monumento dal mazzo e posiziona le miniature corrispondenti accanto ad essa. Per comprare un Monumento, un giocatore **deve soddisfare tutti i requisiti di posizionamento** indicati su quella carta e deve **spendere tutto il suo Oro rimanente!** Di conseguenza, ogni volta che un giocatore compra un Monumento, il suo round finisce.



Le carte Monumento sono divise in tre parti:

- A.** Risorse, Popolazione e/o Punti Vittoria che si guadagnano con l'acquisto del Monumento;
- B.** Gli spazi e il tipo/i di terreno su cui il Monumento deve essere posizionato, e l'orientamento delle sue miniature;
- C.** Le adiacenze richieste per piazzare il Monumento sulla mappa: ogni elemento indicato in questa parte della carta deve essere adiacente ad almeno un lato del Monumento.

*Questo Monumento è piazzato correttamente su almeno uno spazio d'acqua ed è adiacente agli elementi richiesti, cioè una Strada e una Biblioteca. Nota che questo monumento può essere piazzato interamente sull'acqua!*

Quando un Monumento ha più miniature, una o più di esse possono essere usate per soddisfare i requisiti di adiacenza. I Monumenti con più miniature possono essere posizionati come preferisce il giocatore fintanto che le miniature sono adiacenti una all'altra...

...o, in alcuni casi, separate da uno spazio o un pezzo di qualunque tipo.

Alcuni Monumenti **POSSONO O DEVONO** essere posizionati su spazi d'acqua, ma fate caso se il suo pezzo deve iniziare e finire su uno **spazio d'erba**. Nel caso di un **Acquedotto**, esso deve anche essere adiacente a uno spazio d'acqua.

Marciapiede

Spazio d'erba

Tipologia di Edifici

Spazio d'acqua

Risorse Naturali

Spazio d'erba o d'acqua

Adiacenza

Adiacenza a spazio d'acqua

Qualunque spazio o pezzo

## FINE DELLA PARTITA ← PUNTEGGIO

Se il segnalino di un giocatore raggiunge la **casella finale sul tracciato della Popolazione**, la partita finisce al termine del round in corso. Altrimenti la partita finisce dopo aver **completato dieci round**, perché a quel punto non ci saranno più tessere edificio da rivelare sulla plancia principale. In entrambi i casi, girate la plancia Principale sul retro e usate il segnalino di ciascun giocatore per conteggiare i punteggi finali:



**1. Popolazione:** i giocatori ottengono 1 Punto Vittoria per ogni Anello che il loro segnalino ha raggiunto o superato sul tracciato Popolazione.



**2. Risorse meno prodotta:** i giocatori ottengono Punti Vittoria pari al valore minore sui loro tre tracciati Risorsa. *Ad esempio, se il Cibo, le Ceramiche e gli Ingranaggi di un giocatore sono di valore rispettivamente 8, 9, e 11, quel giocatore ottiene 8 punti.*



**3. Monumenti:** i giocatori ottengono 1 Punto Vittoria per ogni Anello sulle loro carte Monumento.



**4. Risorse Naturali:** i giocatori ottengono 1 Punto Vittoria per ogni Risorsa Naturale visibile che sia adiacente ad almeno un pezzo posizionato sulla loro mappa.



**5. Quartieri:** i giocatori ottengono 1 Punto Vittoria per ogni tessera Edificio che sia circondata su tutti i lati da qualunque elemento **diverso da uno spazio d'erba**. Tutti i suoi lati devono essere adiacenti ad altre tessere Edificio, tessere Strada, Monumenti, Torri, spazi Risorse Naturali, spazi d'acqua, al Marciapiede o a un bordo della mappa.

**6. Prestiti:** i giocatori perdono 2 Punti Vittoria se hanno un prestito non ripagato.

Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore! In caso di pareggio, viene dichiarato vincitore il giocatore con più Monumenti. In caso di ulteriore parità, i giocatori in pareggio condividono la vittoria.



*Sul lato sinistro della plancia Risorse si trova un riassunto del punteggio finale.*

*Si ottiene 1 punto per ogni Risorsa Naturale adiacente a oggetti posizionati sulla mappa.*

*Quartiere: Per circondare una tessera Edificio può essere utilizzato qualsiasi elemento tranne gli spazi d'erba! Ogni Quartiere vale 1 punto.*



*Retro della plancia Principale*

## VARIANTE AVANZATA



Per giocare in Modalità Avanzata, includete le **carte Obiettivo Pubblico**. Durante la preparazione della partita, mescolate questo mazzo e posizionate le prime 3 carte a faccia in su accanto alla plancia Principale. Riponete le carte non rivelate nella scatola.

Le carte Obiettivo Pubblico sono composte da due parti:

**A.** La raffigurazione dell'obiettivo;

**B.** La quantità di punti vittoria guadagnati dai giocatori che completano al meglio l'obiettivo.



Alla fine della partita i Punti Vittoria di ogni carta Obiettivo Pubblico vengono assegnati ai giocatori che ne hanno soddisfatto al meglio le condizioni. Se due o più giocatori sono in pareggio per il 1° posto, sommate tutti i Punti Vittoria (anelli) che l'obiettivo offre per il 1° e il 2° posto e distribuiteli equamente tra quei giocatori (arrotondando per eccesso). Se due o più giocatori sono in pareggio per il 2° posto, ciascuno di loro riceve 1 Punto Vittoria.



1. Avere la più grande area verde circondata da pezzi posizionati sulla mappa, Risorse Naturali e/o acqua. I bordi della mappa e il Marciapiede **non sono validi** per questo obiettivo!
2. Avere la Strada più lunga senza interruzioni (numero di spazi collegati).
3. Avere il maggior numero di Monumenti.
4. Avere il maggior numero di tessere Edificio adiacenti a Risorse Naturali.
5. Avere il maggior numero di tessere Edificio adiacenti a spazi d'acqua.
6. Avere il maggior numero di tessere Edificio della tipologia indicata.
7. Aver raggiunto il valore più alto sul tracciato della Risorsa indicata.
8. Avere il maggior numero di tessere Edificio della tipologia indicata adiacenti tra loro.
9. Avere il maggior numero di tessere Edificio adiacenti al bordo della mappa. Il Marciapiede **non è valido** per questo obiettivo!
10. Avere un Quartiere per ogni tipologia di tessera Edificio. (Se più di un giocatore completa questo obiettivo, distribuite i 4 Punti Vittoria equamente tra di loro.)



= tessera Edificio di qualunque tipologia

## MODALITÀ SOLITARIA



Per giocare da solo, usa le **carte Modalità Solitaria** per simulare gli acquisti di un avversario Automa. Durante la fase di preparazione, mescola questo mazzo e posizionalo a faccia in giù sul tavolo, a portata di mano.

*Prepara il tavolo per una partita a due giocatori (vedi pagina 2, PREPARAZIONE) con queste importanti differenze:*

> *Finché ce ne sono, devono esserci sempre 2 carte Monumento girate a faccia in su disponibili all'acquisto, invece di 3.*

> *L'Automa fa sempre il primo turno del round e il giocatore fa sempre il turno finale, quindi puoi lasciare i Piedistalli Ordine di Turno nella scatola.*

**Nel turno dell'Automa, rivela 1 carta dal mazzo Modalità Solitaria.**

Ogni carta è divisa in sezioni e, a partire da quella superiore, mostra l'elemento o gli elementi disponibili all'acquisto che devono venire scartati immediatamente.

**Quando finisce il round del giocatore, finisce anche quello dell'Automa e inizia un nuovo round.**

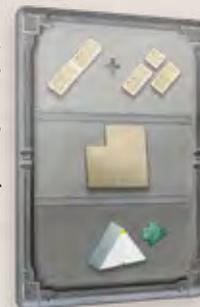
**Carte di esempio:**

1 > Scarta la tessera Edificio indicata nella sezione superiore della carta.

2 > Se non è disponibile all'acquisto, scarta invece la tessera Edificio indicata nella sezione centrale della carta. 3 > Se neanche questa è disponibile, l'Automa prende la carta Monumento a sinistra (la freccia a sinistra ◀ e a destra ▶ indicano quale carta prendere).



*La parte superiore di questa carta richiede che vengano scartati due oggetti insieme, se possibile. Se nessuno dei due può essere scartato, procedi con la parte centrale della carta.*



*Questa carta indica che tutte le carte Modalità Solitaria, inclusa questa, devono essere mescolate in un nuovo mazzo e una nuova carta deve essere rivelata per il turno dell'Automa.*



Alla fine della partita, conteggia i tuoi Punti Vittoria come di norma. Puoi calcolare il punteggio dell'Automa in due modi, a seconda del grado di sfida desiderato:

> **Modalità facile:** Somma i valori delle 3 Risorse  sulla tua plancia.

> **Modalità difficile:** Aggiungi alla somma dei valori delle 3 Risorse  sulla tua plancia i Punti Vittoria sulle carte Monumento dell'Automa.

Se hai ottenuto più punti dell'Automa, hai vinto!

## LEGGERE LE CARTE MONUMENTO

\* Gli asterischi ricordano al giocatore che il Monumento deve essere posizionato su uno o più tipi di terreno.

> Le frecce ricordano al giocatore che le singole miniature di un Monumento composto da più parti possono essere orientate in qualunque direzione rispetto alle altre miniature di quel Monumento.



Le singole miniature di un Monumento come la Necropoli di Giza possono essere posizionate come desidera il giocatore, creando qualsiasi forma, fintanto che ogni miniatura sia adiacente ortogonalmente a un'altra miniatura dello stesso Monumento.



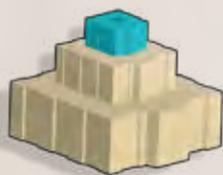
Monumenti come Machu Picchu che mostrano due icone Edificio uguali devono essere adiacenti ad almeno due Edifici della tipologia indicata.



Per Monumenti come il Porto di Cartagine che devono essere posizionati su almeno uno spazio d'acqua, quello spazio può corrispondere a qualunque spazio indicato sulla carta come "spazio d'acqua" OPPURE "spazio d'erba o d'acqua" (nell'esempio specifico del Porto di Cartagine, lo spazio d'acqua su cui è posizionato il Monumento non deve necessariamente essere quello d'angolo).

## UN PO' DI STORIA

### Ziggurat



Le Ziggurat, erette dagli antichi popoli della Mesopotamia, sono templi a forma di piramidi terrazzate con delle rampe risalenti al terzo millennio a.C.. Per via della vicinanza al cielo conferitagli dalla loro altezza, si credeva che fossero le dimore degli dei. Alcuni studiosi moderni ritengono che la biblica Torre di Babele fosse una Ziggurat.

### Necropoli di Giza



Situata nella piana di Giza, la necropoli - probabilmente costruita durante il 26° secolo a.C. - è una delle costruzioni più antiche del mondo. Dominata dalle piramidi di Cheope, Chefren e Micerino, ciascuna commissionata dal rispettivo faraone come propria tomba, questa necropoli è l'unica delle Sette Meraviglie del Mondo Antico a essere ancora intatta.

### Obelischi



Apparsi nell'antico Egitto intorno al 2000 a.C., gli obelischi sono pilastri commemorativi con base quadrata e punta piramidale. Originariamente monolitici (formati da una singola pietra), rappresentavano protezione dalle energie negative e dai fenomeni naturali capaci di scatenare catastrofi.

### Cavallo di Troia



Sinonimo della mitica Guerra di Troia, il Cavallo di Troia è un grande cavallo di legno costruito all'incirca nel 1200 a.C. dall'esercito Greco come tattica per nascondervi diverse dozzine dei propri guerrieri. La leggenda narra che il cavallo sia stato portato dentro la città di Troia come trofeo di guerra e che durante la notte i guerrieri Greci nascosti al suo interno siano usciti e abbiano aperto le porte della città al resto dell'esercito.

### Porta di Ishtar



Re Nabucodonosor II di Babilonia fece costruire la Porta di Ishtar intorno al 575 a.C. come tributo alla dea di cui porta il nome. Ricoperta da mattoni smaltati di blu e decorata con numerosissimi fregi artistici, la porta era una delle originarie Sette Meraviglie del Mondo Antico.

### Teatro



Il primo teatro apparve nell'antica Grecia prima del 550 a.C.. Inizialmente pensati per rappresentazioni temporanee a cielo aperto, i palcoscenici erano fatti di legno in modo da poter essere montati e smontati. Nell'antica Roma cominciarono ad assumere una forma permanente, costruiti con malta e mattoni.



### Partenone

Costruito nel 5° secolo a.C., il Partenone è un tempio Greco dedicato alla dea Athena. Rappresentativo dell'architettura Greca classica, con le sue colonne rastremate, il Partenone è considerato ancora oggi uno dei monumenti culturali più belli al mondo.

### Porto di Cartagine



Situata in posizione strategica sulla costa Africana corrispondente alla moderna Tunisia, Cartagine fu il più importante centro commerciale dell'antico Mediterraneo e una delle città più prospere del suo tempo. Con il duplice obiettivo di servire come sede del comando della flotta e come porto commerciale (il commercio rappresentava la principale attività economica dei Cartaginesi), la costruzione del porto iniziò intorno al 300 a.C.. La sua struttura circolare permetteva di ispezionare e riparare grandi navi prima che ritornassero nel mare aperto.

### Acquedotto



Molte civiltà dell'antichità usarono acquedotti, canali che trasportavano acqua per numerosi usi, come i bagni pubblici e le fontane. Risalenti circa al 312 a.C., gli acquedotti Romani sono famosi per la loro robustezza: è possibile trovarne alcuni parzialmente in uso ancor oggi.

### Petra



La città di Petra si trova nella moderna Giordania e fu costruita dagli Arabi nel 5° secolo a.C.. Eretta per essere tanto una fortezza quanto un centro commerciale, è famosa per essere stata scavata direttamente nella roccia e anche per il suo avanzato sistema di condutture per l'acqua. Petra ha al suo interno numerosi monumenti, un teatro, musei, templi, tombe e altari religiosi a scopo sacrificale tutti costruiti nella roccia. Patrimonio dell'Umanità, il sito è stato votato come una delle Nuove Sette Meraviglie del Mondo nel 2007.

### Faro di Alessandria



Eretto tra il 280 e il 247 a.C. sull'isola di Phāros, il faro di Alessandria era una delle Sette Meraviglie del Mondo Antico. Un punto di riferimento per i navigatori che misurava più di 100 metri d'altezza, fu per secoli una delle più alte costruzioni fatte dall'uomo. Con base quadrata, sezione centrale ottagonale e sommità cilindrica che ospitava una fiamma accesa tutta la notte, il monumento era sormontato da una statua di Poseidone, il dio della mitologia Greca che governava il mare (e ironicamente anche i terremoti che portarono infine alla sua distruzione).



### Grande Muraglia Cinese

Un'altra delle Nuove Sette Meraviglie del Mondo, la Grande Muraglia Cinese è una delle più importanti attrazioni turistiche del Paese. Iniziata nel 5° secolo a.C., il tratto di muro per lo più ininterrotto di 21'196 chilometri fu allungato dalle successive dinastie fino al 17° secolo d.C.. Il suo scopo principale era proteggere il Paese dalle future invasioni, oltre che migliorare il controllo dei confini e il commercio.



### Ponte Romano

I Romani costruivano ponti ad arco con pietre e calcestruzzo, una rivoluzione dell'antica ingegneria: questa tecnica è tra le più durature al mondo. Il primo ponte di questo tipo venne costruito a Roma nel 2° secolo a.C e alcuni sono ancora in uso al giorno d'oggi.



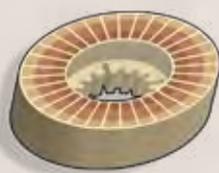
### Shitenno-ji

Fondato nel 593 d.C. dal principe Shotoku, Shitenno-ji si traduce come Tempio dei Quattro Re Celesti ed è considerato il primo e più antico tempio buddista del Giappone. Include nel suo complesso un Padiglione Dorato, una pagoda a cinque piani e un corridoio coperto con tre cancelli di accesso. L'infrastruttura centrale del tempio è stata distrutta e ricostruita diverse volte nel corso dei secoli; è stata ricostruita interamente per l'ultima volta nel 1963.



### Angkor Wat

Costruita tra il 9° e il 15° secolo d.C., la città di Angkor in Cambogia è un oggi un Patrimonio dell'Umanità e considerata uno dei più grandi tesori archeologici del mondo. Un tempo occupava una superficie di 400 km<sup>2</sup> e ospitava approssimativamente mezzo milione di residenti. Fu costruita come centro politico e religioso dell'impero Khmer e include il tempio di Angkor Wat e il palazzo reale.



### Colosseo

L'anfiteatro ovale del Colosseo, completato nell'80 d.C., è uno dei monumenti più riconoscibili di Roma. Rappresentante tutta la magnificenza dell'Impero Romano, permetteva a 80 mila persone di assistere a spettacoli, rappresentazioni, competizioni tra gladiatori e persino brutali esecuzioni di martiri cristiani. Tale era l'ingegnosa della struttura ovale del Colosseo che - oltre a offrire un buon livello di ombra, visibilità e acustica - poteva essere evacuato in soli tre minuti.



### Moai

I Moai sono statue monolitiche che si possono trovare solo sull'Isola di Pasqua, un remoto possedimento Cileniano nella parte Sud-Est dell'Oceano Pacifico. Gli studiosi stimano che i nativi dell'isola, i Rapa Nui, abbiano scolpito circa 900 di queste grandi teste tra il 1250 e il 1500 d.C.. Si crede che questi giganteschi monumenti - i più grandi alti 10 metri e scolpiti nel tufo, una roccia composta da cenere vulcanica - avessero un significato religioso e sociale per via della loro collocazione in siti sacri e cerimoniali.



### Ippodromo

Gli ippodromi erano strutture progettate dai Greci per le gare di cavalli e carrozze. Questo sport risale almeno al 7° secolo a.C. ed era un evento Olimpico, cosa che lo rese molto popolare. Le gare figuravano in diversi festival religiosi sia Greci che Romani, ma per lo più la funzione dell'ippodromo era di fornire intrattenimento accompagnato da scommesse e spettacoli.



### Machu Picchu

Una delle Nuove Sette Meraviglie del Mondo, ci si riferisce spesso a Machu Picchu come La Città Perduta degli Inca. Venne costruita a metà del 15° secolo d.C. ad alta quota sulle Ande peruviane, in una zona sacra probabilmente scelta per la sua funzione di sito religioso o come residenza reale.



### El Castillo / Chichen Itza

La costruzione del tempio Maya che rappresenta il complesso monumentale di Chichen Itza iniziò nel 6° secolo d.C.. La sua struttura piramidale a base quadrata serviva da calendario e indicava solstizi ed equinozi, mentre la sezione superiore, rettangolare, era sede di orribili sacrifici umani rituali.



### Pagoda Thien Mu

Questo tempio Buddista venne eretto nel 1601 d.C. e il valore iconico che riveste nella regione deriva da una leggenda locale a proposito della sua costruzione. Oggi, l'elemento più significativo del complesso è la pagoda ottagonale a sette piani Phuoc Duyen. Con i suoi 21 metri di altezza, è la più alta struttura di questo tipo in Vietnam ed è considerata il simbolo non ufficiale di Hue, la capitale imperiale dell'ultima dinastia vietnamita.

## RIKONOSCIMENTI

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,  
contattare [reclami@gateongames.com](mailto:reclami@gateongames.com)

IMPAGINAZIONE: Margherita Cagnola, Martina Marzulli

TRADUZIONE E REVISIONE: Fiammingo Games

SUPERVISIONE: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it  
sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

GAME DESIGN E DIREZIONE ARTISTICA: Zé Mendes

SVILUPPO: Diego Bianchini and Michael Alves

PRODUZIONE E DISTRIBUZIONE: Meeple BR

GRAPHIC DESIGN: Mundus

TRADUZIONE: Ron Halliday

ILLUSTRAZIONI: Tom Ventre, Roy Wijnen,

Odyseas Stamoglou

PLAYTESTER E RINGRAZIAMENTI A: Isabela Ferreira, Thiago Leite, Jordy Adan, Rennan Gonçalves, Túlio Barros, Francys Johns e Weverson "Nego", Clóvis Corrêa, Ricardo "Uauuuu" Magana, Eduardo Carvalho, Dalton Leonardo e Duque BG, Raphael Riveiro e Vitor Rondó (Dinastia Geek), Jaggo Piffero, Eduardo Felipe (Jogada Histórica), Jonathan Carletti (Green House BG), Uwe Rummel, Abidjan Corrêa, Icaro Souza, Hércules Lourenço, Daniel Caixeta, Aristides da Costa Júnior, Marcius Fabiani, Pedro Pires, Thiago Manzo, Alexandre e Monike Teles, Marcio Zerwes, Daniel Torres, Carol Mika, Roberto Ritter, Guilherme Portugal, Danielle Burghi, Abidjan Corrêa, Vitor Rondó, Baraky, Isabela Faccio, Amanda P. Campos, Fernanda Guimarães, Paulo Rezende (Bota na Mesa), Gabriel Nascimento, Leno Schemidt, Felipe Fachini, André Guimarães, Gabriel Eberhardt, Breno Caldeira, Neide e Ester e Luiza Souza.

