

EDIFICE

"Antakaa minulle vipuvarsi ja tukipiste, niin siirrän Maan paikaltaan." (Arkhimedes)

SISÄLTÖ

2 ihmepeililautaa • 15 rakennuskorttia • 24 osallistumisnappulaa
• 15 velkamerkkiä • 12 sotamerkkiä • 3 rahaa arvolla 6 • 1 pistelehtiö
• 1 uudet vaikutukset -sivu • Tämä sääntökirjanen

PELIN KUVAUS

Tässä 7 Wonders -pelin lisäosassa osallistut yhteisten rakennusten rakentamiseen etujen saamiseksi. Osallistuminen ei ole pakollista, mutta jos jokin rakennusprojekteista epäonnistuu, kärsit seurauksista.

Tämä lisäosa tuo joitakin muutoksia 7 Wonders -peruspelin sääntöihin, mutta voittoperiaate pysyy samana.

PELIN OSAT

IHMEPELILAUDAT

Ur-pelilautaa käytetään vain tällä lisäosalla pelattaessa.

Karthago (Carthage) tuo peliin uuden tavan rakentaa ihmeen vaiheita. Sitä voidaan käyttää peruspelin tai minkä tahansa lisäosan kanssa.

OSALLISTUMISNAPPULAT

Nämä nappulat kuvaavat osallistumista yhteisen rakennuksen rakentamiseen. Nappuloita on kolmea tyyppiä, kullekin aikakaudelle omansa.

VELKAMERKIT

Nämä merkit kuvaavat pisteitä, jotka pelaaja voi menettää, jos rakennuksen rakentaminen epäonnistuu. Niiden arvo on negatiivinen, ja kullekin aikakaudelle on oma arvonsa (−2, −3 ja −5).



I aikakausi II aikakausi III aikakausi

SOTAMERKIT JA RAHAT

Lisäosan sotamerkit ja rahat lisätään peruspelin sotamerkkien ja rahojen joukkoon.

PISTELEHTIÖ

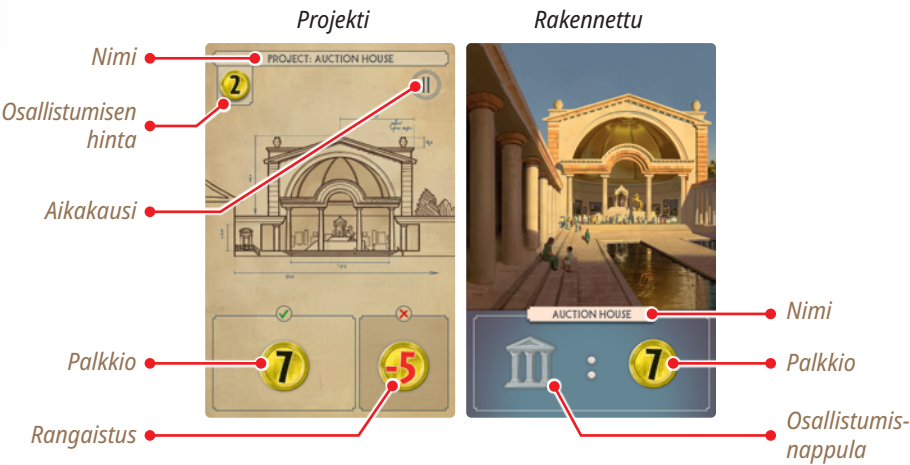
Pistelehtiö mahdollistaa Leaders-, Cities-, Armada- ja Edifice-lisäosista saatujen pisteiden laskemisen.

UUDET VAIKUTUKSET -SIVU

Tällä sivulla selitetään pelin uudet vaikutukset.

RAKENNUSKORTIT

Rakennuskortit kuvaavat arvokkaita rakennuksia, joita pelaajat voivat rakentaa yhdessä pelin aikana. Kussakin rakennuskortissa on kaksi puolta: **projekti** ja **rakennettu**.



ALKUVALMISTELUT

Alkuvalmisteluissa noudatetaan 7 Wonders -peruspelin sääntöjä seuraavin poikkeuksin:

- Asettakaa **velkamerkit** keskelle pöytää.
- Valmistelkaa **yhteiset rakennuskortit**:
 - Jaotelkaa rakennuskortit kolmeen pakkaan (I aikakausi, II aikakausi ja III aikakausi) ja sekoittakaa pakat erikseen.
 - Ottakaa **kunkin aikakauden pakasta yksi rakennuskortti** ja asettakaa nämä kolme korttia keskelle pöytää **projektipuoli** ylöspäin. Loput kortit pannaan pois, niitä ei tarvita pelissä.
- Ottakaa oikea määrä kunkin aikakauden **osallistumisnappuloita**. Nappuloiden määrä määräytyy pelaajamäärän mukaan (katso taulukko alla).

Pelaajia	3	4	5	6	7
Osallistumisnappuloita (kutakin aikakautta kohden)	2	3	3	4	5

- Asettakaa osallistumisnappulat oman aikakautensa rakennuskortin päälle. Loput osallistumisnappulat palautetaan pelilaatikkoon.



Esimerkki alkuvalmisteluista viiden pelaajan pelissä

PELIN KULKU

Peliä pelataan 7 Wonders -peruspelin sääntöjen mukaisesti, mutta siihen lisätään kaksi uutta sääntöä:

- A. Rakennusprojektiin osallistuminen
- B. Rakennuksen valmistuminen

A. RAKENNUSPROJEKTIIN OSALLISTUMINEN

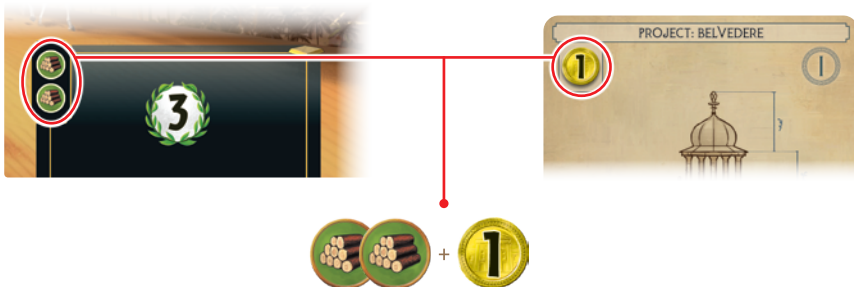
Pelaaja voi **kerran kullakin aikakaudella** ihmeen vaiheen rakentamisen yhteydessä myös osallistua **kyseisen aikakauden yhteisen rakennuksen** rakennusprojektiin. Pelaaja voi osallistua rakennusprojektiin, jos kortin päällä on **vähintään yksi osallistumisnappula**.

Tätä varten pelaajan on maksettava **yhtä aikaa sekä** ihmeen vaiheen rakentamisen hinta (7 Wonders -peruspelin sääntöjen mukaisesti) **että** rakennusprojektiin osallistumisen hinta.

Sitten pelaaja ottaa **osallistumisnappulan** rakennuskortin päältä ja asettaa sen omalle pelilaudalleen.

Huomio: Jos useat pelaajat osallistuvat rakennusprojektiin saman vuoron aikana eikä osallistumisnappuloita riitä kaikille, ottakaa lisää nappuloita laatikosta, jotta jokainen saa yhden.

Esimerkki: I aikakaudella pelaaja rakentaa ihmeensä ensimmäisen vaiheen ja haluaa samalla osallistua Belvederen rakennusprojektiin. Ihmeen vaihe maksaa 2 puuta ja Belvedere 1 rahan. Pelaaja maksaa siis yhteensä 2 puuta ja 1 rahan. Ihmeen vaihe on rakennettu ja pelaaja ottaa 1 osallistumisnappulan Belvedere-kortin päältä.



Hinta yhteensä: ihmeen vaihe + projektiin osallistuminen



B. RAKENNUKSEN VALMISTUMINEN

Kaksi mahdollisuutta:

- **Rakennus valmistuu aikakauden aikana:**

Rakennus valmistuu heti, kun viimeinen osallistumisnappula otetaan rakennuskortin päältä. Rakennuskortin rakennettu-puoli käännetään ylöspäin. Pelaajat, joilla on kyseisen rakennuksen **osallistumisnappula**, **saavat heti palkkion** (katso *uudet vaikutukset* -sivu).

- **Rakennus ei valmistu aikakauden aikana:**

Jos rakennuskortin päällä on taistelujen ratkaisemisvaiheeseen siirryttäessä jäljellä vähintään yksi osallistumisnappula, rakentaminen epäonnistuu eikä kukaan saa palkkiota. Pelaajat, joilla ei ole **yhtään** kyseisen aikakauden **osallistumisnappulaa**, **saavat rangaistuksen**. Pelaajat, joilla on vähintään yksi nappula, eivät saa rangaistusta.

Jos pelaaja ei pysty maksamaan rangaistusta **kokonaan**, hän ei maksa mitään vaan ottaa kyseisen aikakauden **velkamerkin**.



I aikakausi II aikakausi III aikakausi

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy III aikakauden päätteeksi, kun viimeiset taistelut on ratkaistu. Sitten siirrytään peruspelin sääntöjen mukaiseen pistelaskuun.

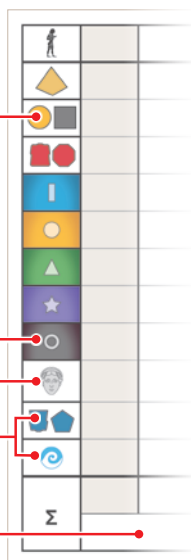
Tähän kohtaan merkitään **osallistumisnappuloista** ja **velkamerkeistä** kertynyt pistemäärä. Määrä voi jäädä miinukselle.

Cities-lisäosa

Leaders-lisäosa

Armada-lisäosa

*Joukkuepelin pisteet yhteensä
(Cities ja/tai Armada)*



EDIFICE- JA ARMADA-LISÄOSA

Kun pelissä käytetään **Edifice-** ja **Armada-**lisäosaa, pelaaja voi ihmeen vaiheen rakentamisen yhteydessä **joko** rakentaa laivastoa **tai** osallistua rakennusprojektiin. Samalla vuorolla ei voi tehdä molempia.

TEKIJÄT

Suunnittelu: **Antoine Bauza**

Kuvitus: **Etienne Hebinger** (kuvat) & **Miguel Coimbra** (symbolit)

Kehittely ja julkaisu: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »

ja **Repos Productionin** tiimi

Tekijäluettelo kokonaisuudessaan: www.rprod.com/en/7-wonders/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Pelin sisältö on tarkoitettu ainoastaan yksityiskäyttöön.

