



EDIFICE

"Ge mig en fast punkt och jag ska rubba jorden." (Arkimedes)

INNEHÅLLER

2 underverksbräden • 15 byggnadsverkskort • 24 medverkandepjäser
• 15 skuldmarker • 12 militära konfliktmarker • 3 mynt värda 6 • 1 poängblock
• 1 blad med beskrivning av nya effekter • denna regelbok

ÖVERSIKT

Denna expansion till *7 Wonders* låter dig delta i byggandet av kommunala byggnader för att få en fördel. Du är inte skyldig att delta, men om något av dessa projekt skulle misslyckas kommer du ta del av konsekvenserna. Denna expansion ändrar grundreglerna något till *7 Wonders*, men vinstvillkoren förblir desamma.

SPELETS DELAR

UNDERVERKSBRÄDEN

Ur ska bara användas med denna expansion.

Carthage lägger till ett nytt sätt att bygga etapper på ditt underverk. Den kan användas med grundspelet eller valfri expansion.



MEDVERKANDEPJÄSER

Dessa pjäser representerar ditt medverkande i färdigställandet av byggnadsverken. Det finns 3 typer av pjäser, var och en till motsvarande ålder.



SKULDMARKER

Dessa marker visar segerpoäng som du kan förlora om ett byggnadsverk inte blir färdigbyggt. De har negativa värden (-2, -3 och -5), var och en till motsvarande ålder.



MILITÄRA KONFLIKTMARKER OCH MYNT

Lägg de extra militära konfliktmarkerna och mynten i sina reserver.

POÄNGBLOCK

Poängblocket hjälper dig att räkna poäng ni får i expansionerna *Leaders*, *Cities*, *Armada* och *Edifice*.

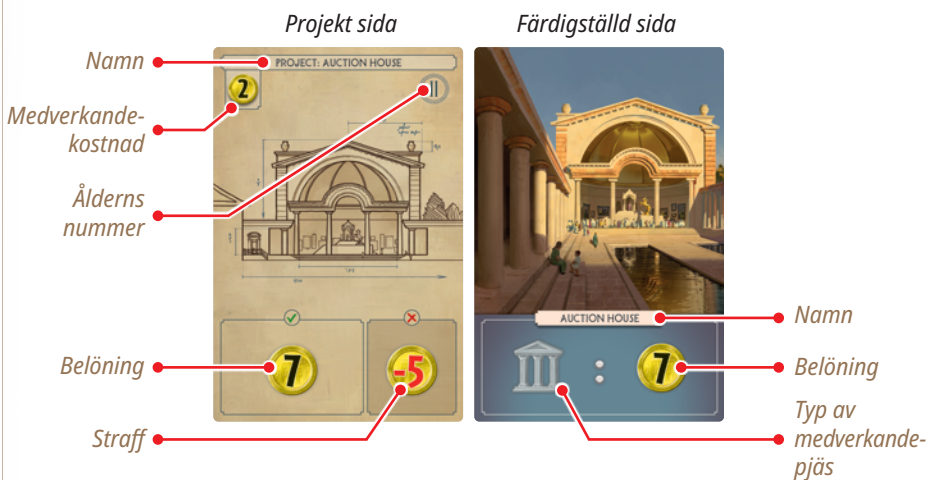
BLAD MED BESKRIVNING AV NYA EFFEKTER

Detta blad beskriver de nya symbolerna i spelet.

BYGGNADSVVERKSKORT

Byggnadsverkskorten representerar ståtliga byggnader ni kan färdigställa tillsammans under spelets gång.

Varje byggnadsverk har en **Projekt** sida och en **Färdigställd** sida.



FÖRBEREDELSE

Förberedelserna följer de normala reglerna i 7 Wonders förutom med följande justeringar:

- Lägg **skuldmarkerna** mitt på bordet.
- Förbered **byggnadsverkskorten**:
 - Dela upp byggnadsverkskorterna i tre lek (Ålder I, Ålder II och Ålder III). Blanda sedan varje lek för sig.
 - Ta **1 slumpvist valt byggnadsverkskort per ålder** och lägg dessa 3 kort mitt på bordet med **Projekt** sidan upp. Lägg tillbaka de resterande korten i lådan, de kommer inte att användas i spelet.
- Titta i tabellen nedan och ta det motsvarande antalet **medverkandepjäser** (för varje ålder).

<i>Antal spelare</i>	3	4	5	6	7
<i>Antal medverkandepjäser (för varje ålder)</i>	2	3	3	4	5

- Ställ medverkandepjäserna på byggnadsverkskortet i matchande ålder. Lägg tillbaka resterande medverkandepjäser i lådan.



Exempel på förberedelser för ett parti med 5 spelare

SPELET

Spelet följer de vanliga reglerna från *7 Wonders* med undantag för två nya regler:

- A. Medverka i ett projekt
- B. Bygga byggnadsverket

A. MEDVERKA I ETT PROJEKT

En gång per ålder, när du bygger en etapp på ditt underverk, får du om du vill, medverka i färdigställandet av den **aktuella ålderns byggnadsverk**.

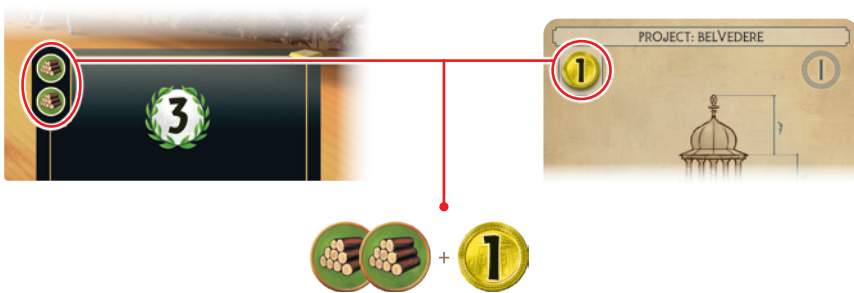
Du kan medverka i färdigställandet av byggnadsverket **så länge det finns minst 1 medverkandepjäs** på kortet.

För att göra det måste du **samtidigt** betala kostnaden för etappen på ditt underverk (enligt de vanliga *7 Wonders* reglerna) **och** projektets medverkandekostnad.

Därefter tar du **medverkandepjäsen** från byggnadskortet och ställer det på ditt underverksbräde.

Notera: Om flera spelare i samma tur medverkar i färdigställandet av ett byggnadsverk och det inte finns tillräckligt med medverkandepjäser tar ni extra pjäser från lådan så att alla deltagare får en.

Exempel: I ålder I bygger du din första etapp på ditt underverk och beslutar dig för att medverka i färdigställandet av utsiktstornet. Etappen kostar 2 trä och utsiktstornet kostar 1 mynt. Därför betalar du totalt 2 trä och 1 mynt. Din etapp byggs och du tar 1 medverkandepjäs från kortet med utsiktstornet.



Totala kostnaden: Underverkets etapp + medverka i projektet



B. BYGGA BYGGNADSVERKET

Två möjligheter:

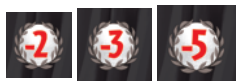
- **Under åldern, byggnadsverket är färdigställt:**

Så fort den sista medverkandepjäsen är tagen från byggnadsverket är den färdigställd. Vänd över byggnadsverkshortet till färdigställd sida. Om du har en **medverkandepjä**s för detta byggnadsverk får du **genast dess belöning** (se bladet *Beskrivning av nya effekter*).

- **I slutet på åldern, byggnadsverket är inte färdigställt:**

Om det finns minst 1 medverkandepjä kvar på byggnadskortet innan utslaget av den militära konflikten misslyckas byggnadsverket och ingen får dess belöning. Om du inte har **någon medverkandepjä**s för denna ålder **råkar du ut för straffet**. Om du har minst 1 medverkandepjä får du inget straff.

Om du inte kan betala det **fulla** straffet förlorar du ingenting. I stället tar du en **skuldmarker** för den aktuella åldern.

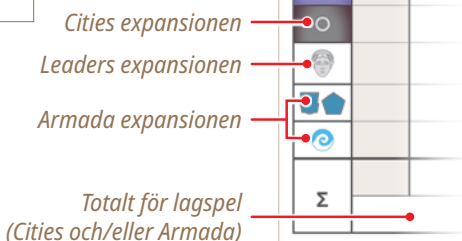


Ålder I Ålder II Ålder III

SPELETS SLUT

Spelet tar slut när ålder III är avslutad, efter den militära konflikten. Fortsätt med att räkna ut poängen enligt de normala reglerna i grundspelet.

På denna rad skriver du den totala segerpoängen du fick från dina **medverkandepjä**ser och **skuldmarker**. Denna total kan vara negativ.



EDIFICE OCH ARMADA EXPANSIONERNA

Om ni spelar med både **Edifice** och **Armada** expansionerna och du bygger en etapp på ditt underverk kan du antingen uppgradera flottan **eller** medverka i färdigställandet av byggnadsverket. Du kan inte utföra båda byggnadshandlingarna under samma tur.

CREDITS

Designer: **Antoine Bauza**

Illustratörer: **Etienne Hebinger** (illustrationer) & **Miguel Coimbra** (ikoner)

Utveckling och utgivning: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombros» och **Repos Production team**

Fullständiga credits online: www.rprod.com/en/7-wonders/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

This material may only be used for private entertainment.

