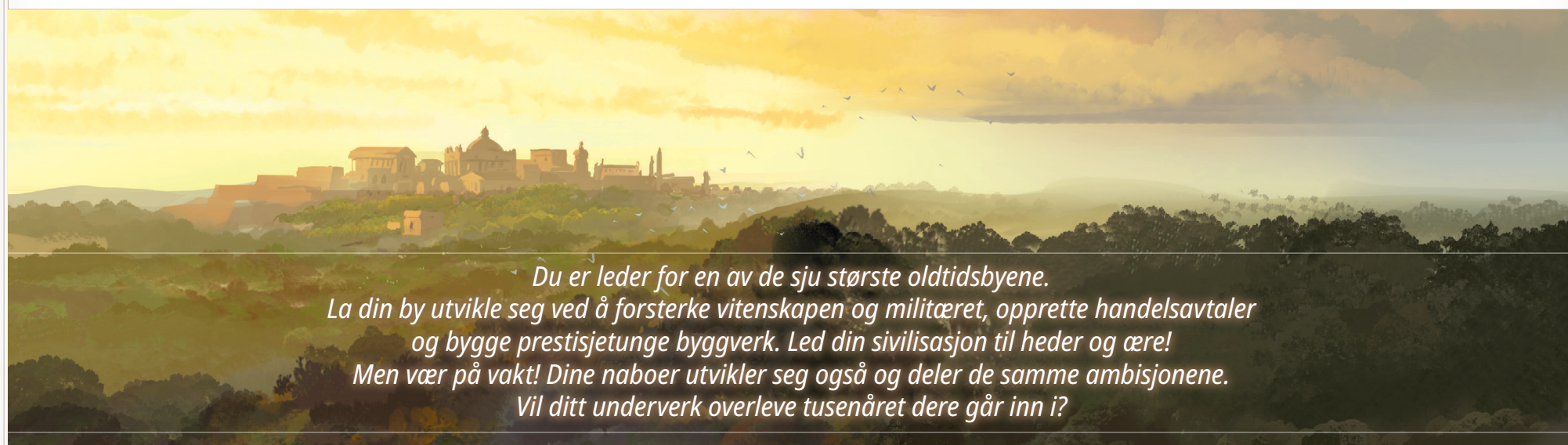


ANTOINE BAUZA

TM

7 WONDERS

“Alle gode ting på jord strømmer inn i byen.” (Pericles)



*Du er leder for en av de sju største oldtidsbyene.
La din by utvikle seg ved å forsterke vitenskapen og militæret, opprette handelsavtaler
og bygge prestisjetunge byggverk. Led din sivilisasjon til heder og ære!
Men vær på vakt! Dine naboer utvikler seg også og deler de samme ambisjonene.
Vil ditt underverk overleve tusenåret dere går inn i?*

OVERSIKT OVER SPILLET

Et spill varer over 3 runder, kalt tidsaldre, der spillerne gjør simultane handlinger ved å spille ett og ett kort for å utvikle sine respektive byer.

Disse kortene representerer ulike bygninger dere kan konstruere. I tillegg til sivile bygg finnes det bygninger for ressursproduksjon, handel, militæret, vitenskap og laug.

På slutten av hver tidsalder går du til krig mot dine to naboer. Etter 3. tidsalder teller hver spiller opp totale seierspoeng som byen, underverket, militærstyrkene og formuen har bidratt med. Spilleren som har flest seierspoeng, vinner spillet.

INNHold

- 7 underverksbrett
- 148 tidsalderkort (fra nå av kalt “kort”), fordelt over de tre tidsaldrene I, II og III: Henholdsvis 49, 49 og 50 kort.
- 78 mynter: 54 mynter av valør 1 og 24 mynter av valør 3
- 48 militærbrikker: 24 tapsbrikker og 24 seiersbrikker (8 per tidsalder)
- 1 poengblokk
- 3 ark med effektbeskrivelser
- 1 ark med oversikt over kort og kjeder
- Dette regelheftet

SPILLELEMENTER

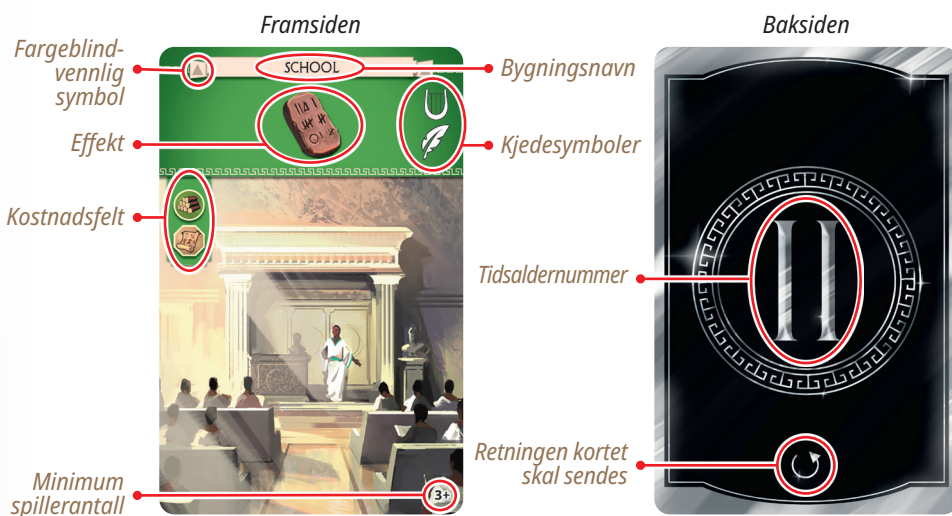
KORTENE

Kortene representerer bygninger du kan konstruere gjennom spillet. Baksiden av hvert kort indikerer hvilken tidsalder (I, II eller III) kortet tilhører.

Det finnes sju ulike typer kort:

- **Brune** kort (råvarer) produserer **standardressurser**:
Leire 🏺, Stein 🪨, Malm ⚒️ og Tømmer 🌲.
- **Grå** kort (håndverksprodukter) produserer **sjeldne ressurser**:
Glass 🍷, Tøy 🧶 og Papyrus 📜.
- **Blå** kort (sivile bygninger) gir deg direkte **seierspoeng** 1.
- **Gule** kort (handelsbygninger) gir deg **kommersielle fordeler**.
- **Røde** kort (militære bygg) øker din **militærstyrke** ⚔️.
- **Grønne** kort (vitenskapsbygninger) sørger for **vitenskaplige fremskritt innenfor** tre ulike felter: 🧪, 📖 og 🏗️.
- **Lilla** kort (laug) kan gi **seierspoeng** 1 ved oppfyllelse av visse kriterier.

På framsiden av hvert kort er det et kostnadsfelt, en effekt, et navn, et fargeblindvennlig symbol, muligens ett eller to kjedesymboler. I tillegg vises minimum spillerantall. På baksiden vises et nummer som representerer tidsalderen kortet tilhører, samt et symbol som viser i hvilken retning kortet skal sendes.



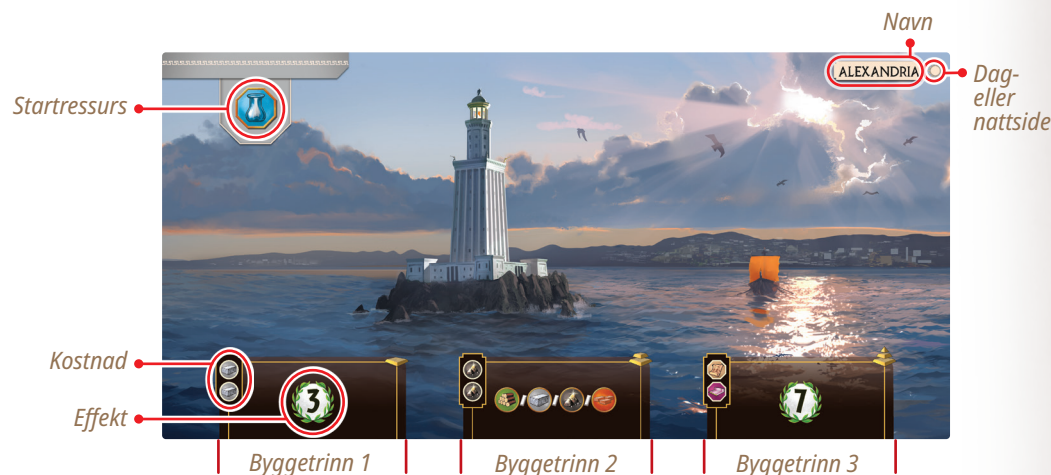
FARGEBLINDVENNLIGE SYMBOLER

For å ta hensyn til alle typer av fargeblindhet, har hver kortfarge sitt eget symbol.

■ Brun ♦ Grå | Blå ● Gul ✕ Rød ▲ Grønn ★ Lilla

UNDERVERKSBRETTENE

Hvert Brett representerer et underverk som du kan konstruere i løpet av spillet. Underverkene har en dagside ☀️ og en nattside 🌙 og viser to, tre eller fire byggetrinn. Hvert byggetrinn har en kostnad og en effekt. Ditt underverksbrett (fra nå av kalt "underverk") gir deg også en startressurs.



MILITÆRBRIKKER

Militærbrikkene representerer militære seire eller tap. Det er fire typer militærbrikker:

- Militært tap: -1-brikker
- Militær seier: +1-brikker
- Militær seier: +3-brikker
- Militær seier: +5-brikker



MYNTER

Myntene representerer din **formue**. De finnes i valør 1 eller 3.

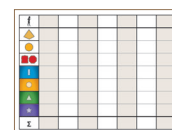
Merk: Når du i disse reglene ser "x mynter", representerer "x" verdien av myntene. Med andre ord vil "Ta x mynter" bety at du skal ta mynter som har en total verdi på x.

ARK MED EFFEKTBESKRIVELSER

Disse arkene gir deg en fullstendig forklaring på alle effekter i spillet.

POENGBLOKK

Poengblokken brukes ved spillets slutt til å summere seierspoeng og kåre en vinner.



ARK MED OVERSIKT OVER KORT OG KJEDER

Dette er kun et oversiktsark.

FORBEREDELSE

1 Finn fram **kortene** dere skal bruke:

- Del kortene inn i tre ulike bunker etter tidsalder: Bunke I, II og III.
- For hver bunke sorteres kortene etter minimum spillerantall. Behold bare de kortene som har et tall som er **mindre eller lik** antall spillere. Legg overskytende kort tilbake i esken. De vil ikke bli brukt i dette spillet.

Eksempel: I spill med 5 spillere beholder dere kortene som er merket 3+, 4+ og 5+ i hver av bunkene.

- Fra bunke III finner dere fram alle **Lilla** kort. Stokk disse og trekk et antall kort som tilsvarer **antall spillere +2**. Ikke se på kortene. Legg de kortene som ble trukket, sammen med resten av kortene i bunke III. Overskytende **Lilla** kort legges tilbake i esken og vil ikke bli brukt i spillet.

Eksempel: I spill med 5 spillere trekker dere 7 tilfeldige lilla kort (5 spillere +2).

- Stokk hver bunke for seg og legg dem med bidesiden ned midt på bordet.

2 Hver spiller tar et tilfeldig **underverk**, legger det på bordet framfor seg og velger den siden man ønsker å spille med (☀️ Dag eller 🌙 Natt).

*Merk: De første gangene dere spiller, anbefaler vi å bruke **dagsiden**. Senere kan dere selv velge dag eller natt. Hvis dere ønsker, kan dere plukke ut hvert deres favoritt-underverk i stedet for å motta et tilfeldig underverk (hvis dere blir enige).*

3 Ta **3 mynter** (valør 1) og legg dem på underverket ditt. Disse myntene er din startformue. Legg resten i en **myntreserve** midt på bordet.

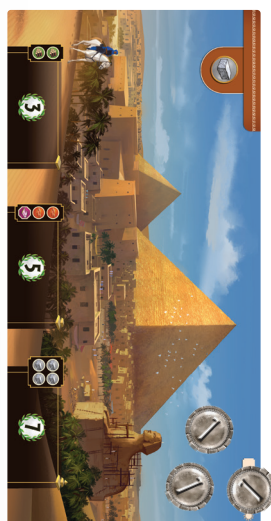
4 Legg alle militærbrikkene midt på bordet som en **militærbrikkereserve**.

5 Alle andre komponenter legges tilbake i esken da de ikke skal brukes i spillet.



EKSEMPEL PÅ FORBEREDELSE I SPILL MED 5 SPILLERE

Kastebunke



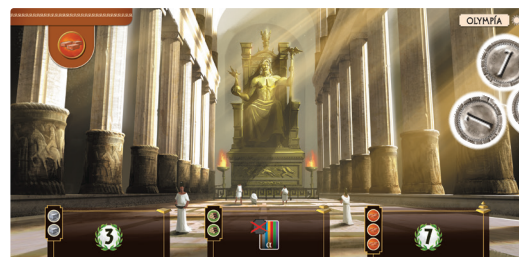
Din venstre nabo

4 Militærbrikkereserve



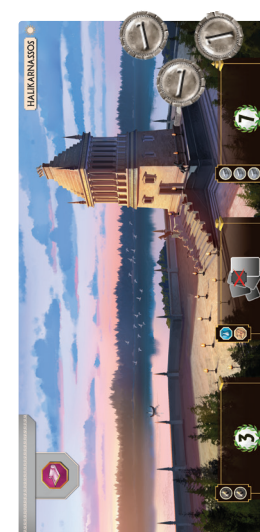
1 Kortbunkene

3 Myntreserve



2 Ditt underverk

3 Din formue



Din høyre nabo

SPILLETS GANG

Et spill varer over **tre tidsaldre (runder)**: I, II og III. Hver tidsalder spilles på samme vis (med få unntak). Seierspoeng telles opp etter tidsalder III.

Definisjoner:

Naboer: Begrepet "naboer" referer til spillerne direkte til høyre **og** direkte til venstre for deg.

By: Begrepet "by" refererer til all utvikling, inkludert underverket ditt og kortene du har konstruert.

OVERSIKT OVER EN TIDSALDER

I starten av hver tidsalder tar dere tilhørende bunke (I, II eller III) og deler ut **7 tilfeldige kort** til hver spiller. Kortene holdes skjult på hånda. Disse 7 kortene er **starthånden**.

Hver tidsalder spilles over **6 turer**, der alle spiller **samtidig**. I hver tur utføres følgende tre steg i denne rekkefølgen:

1. Velg ett kort
2. Spill dette kortet
3. Send kortene videre

1. VELG ETT KORT

Hold kortene på hånda og skjult for dine motspillere.

Fra kortene du har på hånda, velger du 1 kort og legger det med bilesiden ned foran deg. Resterende kort legger du til siden med bilesiden ned. De kommer i bruk senere.

2. SPILL DETTE KORTET

Når **alle** har valgt ett kort, spiller alle sitt valgte kort **samtidig**.

Du kan bruke dette kortet til å utføre **én (og kun én)** av følgende tre handlinger:

- A. Konstruere bygningen på kortet
- B. Konstruere en del av underverket
- C. Selge kortet

Merk: I starten av aller første spill vil vi anbefale å følge med på andre spilleres handlinger for å gjøre dere kjent med spillet.

A. Konstruere bygningen på kortet

For å konstruere bygningen på kortet må du betale eventuell kostnad for kortet og legge det med bilesiden opp over underverket ditt (se *Å konstruere i 7 Wonders*, side 6-7). Etter at det er konstruert, vil det forbli i byen din til spillets slutt.

Viktig: Du kan aldri konstruere to like bygninger. Det betyr at du ikke kan ha to kort med samme navn i byen din.

ORGANISERING AV KORT I BYEN DIN

Kort av samme farge kan overlappe, men sørg for at effektene er synlige.
Ressurskortene legges ovenfor startressursen på underverket ditt.
(se eksempel på side 8).

B. Konstruere en del av underverket

For å konstruere en del av underverket ditt, betaler du **bare** kostnaden som vises på **underverket** for det gjeldende byggetrinnet (se *Å konstruere i 7 Wonders*, side 6-7). Stikk kortet med bilesiden ned inn under brettet ved det aktuelle byggetrinnet, slik at halve kortet er synlig. Du har nå fullført et byggetrinn, og effekten av dette byggetrinnet er nå tilgjengelig for deg resten av spillet.



Merk: Du kan bruke hvilket som helst kort for å konstruere en del av underverket, og kortet har ingen annen nytte enn å fullføre og aktivere effekten av byggetrinnet.

Byggetrinn kan fullføres på hvilket **som helst tidspunkt** i spillet. Med andre ord kan du fullføre første byggetrinn i tidsalder I, II eller III. **Riktignok må de fullføres i riktig rekkefølge – fra venstre mot høyre** (trinn 1 før trinn 2, og trinn 2 før trinn 3).

Merk: Å bygge på underverket er helt valgfritt.

C. Selge kortet

For å få mynter kan du selge kortet ditt. Forkast kortet med bilesiden ned i en felles **kastebunke** midt på bordet og ta **3 mynter** (valør 1) fra myntreserven. Du har nå økt din formue.

3. SEND KORTENE VIDERE

Når hver spiller har fullført sin tur, tar man kortene som man ikke valgte, og sender dem til sin venstre nabo (i tidsalder I og III) eller til sin høyre nabo (i tidsalder II). **Retningen** står også på baksiden av kortet.

Du vil derfor motta en hånd med kort fra din nabo. Dette er ditt nye utvalg i neste tur. I løpet av tidsalderen vil du altså få ett færre kort for hver tur, og du vil omsider ha bare to kort i din siste tur.

SJETTE OG SISTE TUR

I starten av den sjette og siste turen vil hver spiller motta 2 kort fra naboen. Velg ett av disse kortene og legg det andre kortet med bildesiden ned i kastebunken. I dette tilfellet vil ikke det forkastede kortet gi deg mynter. Det kortet du valgte å spille, spilles som normalt.

Fortsett til Avgjør militære konflikter

AVGJØR MILITÆRE KONFLIKTER

Hver tidsalder avsluttes med at alle militære konflikter skal avgjøres.

Tell alle militærsymboler  i byen din (på kort og fullførte byggetrinn på underverket ditt) for å avgjøre din **militærestyrke**. Deretter sammenligner du din styrke med hver av dine naboers militære styrke.

For **hver** nabo:

- Hvis dere har **lik** militærestyrke, får ingen av dere noen brikker.
- Hvis militærestyrken din er **svakere**, tar du en tapsbrikke.
- Hvis militærestyrken din er **sterkere**, tar du seiersbrikken for den gjeldende tidsalderen.



Tap



Tidsalder I



Tidsalder II



Tidsalder III

Etter at de militære konfliktene er avgjort, slutter tidsalderen, og dere kan starte neste tidsalder. Etter at militære konflikter er avgjort i Tidsalder III, går dere direkte til *Spilletts slutt* (side 8).

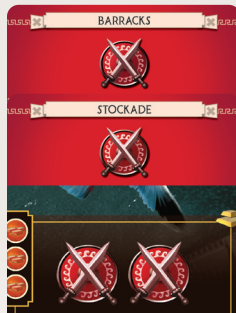
Eksempel: På slutten av Tidsalder II har du 4 i militærestyrke. Din venstre nabo har 5, mens din høyre nabo har 2 i styrke. Du taper mot din venstre nabo og tar en tapsbrikke. Du vinner mot din høyre nabo og tar seiersbrikken for tidsalder II (3 poeng).

Din venstre nabo



Militærestyrke = 5

Din by i Tidsalder II



Militærestyrke = 4

Din høyre nabo



Militærestyrke = 2



Tap



Seier



Å KONSTRUERE I 7 WONDERS

Gjennom hele spillet vil du ha muligheten til å konstruere **bygninger** på kort eller **deler av underverket ditt**. For å gjøre dette må du betale den tilhørende byggekostnaden, som vises på kostnadsfeltet på hvert kort eller på hvert av underverkets byggetrinn.

Husk: Du kan aldri konstruere to identiske bygninger. Det betyr at du ikke kan ha to kort med det samme navnet i byen din.

Det er tre typer kostnader:

- A. Ingen kostnad
- B. Myntkostnad
- C. Ressurskostnad
- D. Kjedekostnad (gratis)

A. INGEN KOSTNAD

Dersom kostnadsfeltet ikke eksisterer, er kortet gratis og krever ingen ressurser eller mynter for å bli konstruert.



B. MYNTKOSTNAD

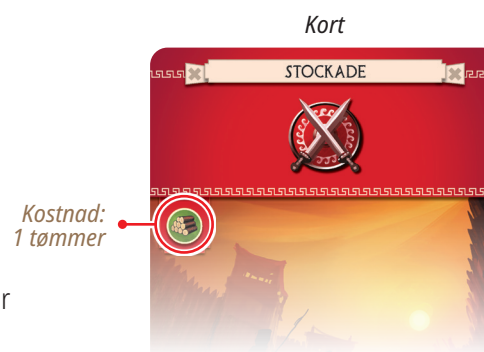
Enkelte kort koster 1 mynt. Når du spiller kortet (konstruerer bygningen), tar du 1 mynt fra din formue og legger den i myntreserven.



C. RESSURSKOSTNAD

Byggetrinnene på underverket og enkelte kort krever en eller flere ressurser for å kunne bli konstruert. Du kan bruke ressurser du selv produserer i byen **og/eller** kjøpe ressurser fra dine naboer.

Viktig: Ressurser som blir brukt til å konstruere, går aldri tapt. De kan bli brukt i hver tur gjennom hele spillet.



Å bruke ressurser som produseres i egen by

Du produserer én ressurs per ressursymbol som vises i byen din: startressursen på underverket, på **Grå**, **Brune** og **Gule** kort, samt på enkelte byggetrinn på underverket. Du kan bruke hvert ressursymbol kun én gang per tur.

Eksempel: Du produserer 2 steiner, 1 malm og 1 papyrus. Du kan derfor konstruere Barracks (for 1 malm) eller Scriptorium (for 1 papyrus). Du kan riktignok ikke konstruere Guard Tower, siden du ikke produserer leire.



Å kjøpe ressurser fra en naboby

Dersom byen din ikke produserer nødvendige ressurser til å kunne konstruere et kort eller byggetrinn på underverket, bør du sjekke nabobyene. Hvis de produserer ressursene du trenger, kan du kjøpe fra dem.

For hver ressurs du kjøper, betaler du eieren **2 mynter**.

Eieren beholder kortet og kan selv utnytte seg av ressursen du nettopp kjøpte.

Hvert ressurssymbol kan bare bli kjøpt **én gang per tur av samme spiller**. Ressursene må brukes i samme tur som de ble kjøpt.

Ressurser du kan kjøpe fra dine naboer, inkluderer:

- Startressursen på deres underverk;
- Ressurser på deres **Brune** kort;
- Ressurser på deres **Grå** kort.

Det er **ikke** anledning til å kjøpe ressurser som produseres av deres **Gule** kort eller underverk.

Dersom naboen har et kort som produserer **en av to alternative ressurser**, kan du fritt velge hvilken av dem du vil kjøpe, **uavhengig av hva naboen selv valgte**.

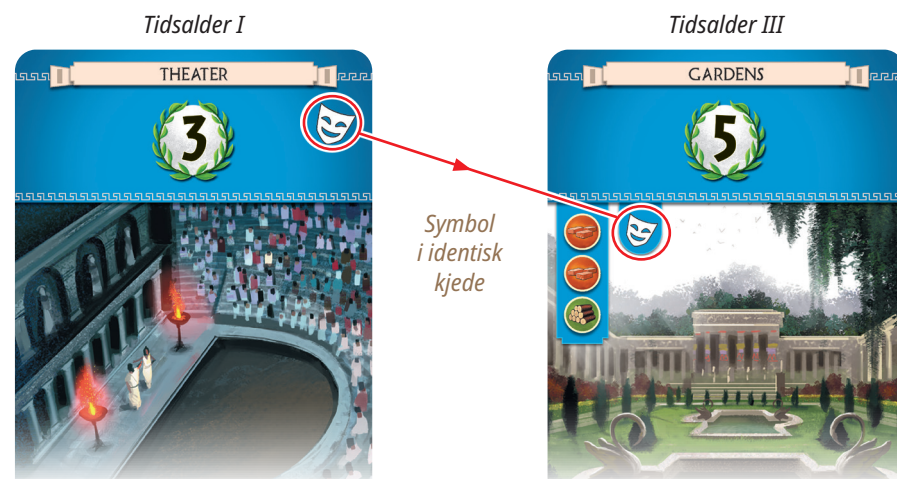
Merk:

- For å kjøpe ressurser må du ha tilstrekkelig med mynter i starten av turen din. Du kan ikke bruke mynter du mottar i løpet av samme tur.
- Du kan ikke kjøpe ressurser fra bygninger som naboen konstruerte i samme tur.
- Du kan aldri hindre en spiller i å kjøpe ressurser fra deg.
- Begge naboene dine kan kjøpe den samme ressursen fra din by.

D. KJEDEKOSTNAD (GRATIS)

I Tidsalder II har enkelte kort et **gratis konstruksjonsalternativ**, vist som et **kjedesymbol**. Dersom du tidligere har konstruert et kort med det samme symbolet øverst til høyre, kan du konstruere dette kortet **gratis**.

Eksempel: Dersom du har konstruert Theater i Tidsalder I, kan du konstruere Gardens i Tidsalder III, siden de har matchende kjedesymbol.



Merk:

- Dersom du ikke har symbolet som samsvarer med kortets kjedesymbol, kan du allikevel konstruere kortet ved å betale dets normale ressurskostnad.
- Enkelte kort gir tilgang til to kjeder; i dette tilfellet vil du se to symboler øverst til høyre på kortet.



SPILLETS SLUTT

Spillet slutter etter Tidsalder III, etter at man har avgjort de militære konfliktene. Så går man til opptelling av seierspoeng ved hjelp av poengblokken. Spilleren med den høyeste poengsummen, vinner spillet. Ved uavgjort vinner spilleren med størst formue (mynter). Er det fortsatt uavgjort, deles seieren.

OPPTELLING AV SEIERSPOENG

Bruk poengblokken til å telle seierspoeng.

1 Underverk

Legg til seierspoeng for fullførte byggetrinn på underverket ditt.

2 Formue

Motta 1 seierspoeng for hvert **komplette sett av 3 mynter** i din formue.

3 Militære konflikter

Legg sammen verdiene av alle dine taps- og seiersbrikker for å avgjøre dine poeng for militære konflikter (summen kan være negativ).

4 Blå kort

Legg til seierspoeng på alle **Blå** kort i byen din.

5 Gule kort

Legg til eventuelle seierspoeng på **Gule** kort i byen din. Antall poeng avhenger av korteffektene (se eget ark for *Effektbeskrivelser*).

Diagram illustrating the calculation of victory points for a player named Alex:

- Underverk (4):** 9 poeng
- Formue (5):** 2 poeng
- Militære konflikter (6):** 9 poeng (3 like symboler)
- Blå kort (7):** 4 poeng (2 like symboler)
- Gule kort (8):** 4 poeng
- Mynter (9):** 3 poeng (3 sett av 3 mynter)
- Totalt (10):** 10 poeng

6 Grønne kort

Tell alle vitenskapssymboler i byen din og på underverket ditt. Disse symbolene gir deg seierspoeng på to ulike måter. Legg sammen disse poengene.

• **Like symboler:** Sjekk hvor mange like symboler du har av hver av typene og les av poengsummen i tabellen nedenfor:

Antall like symboler	1	2	3	4	5	6
Seierspoeng	1	4	9	16	25	36

• **Sett av 3 ulike symboler:** For hvert komplette sett av 3 ulike vitenskapssymboler, mottar du **7 poeng**.

7 Lilla kort

Legg til seierspoeng på **Lilla** kort i byen din. Antall poeng avhenger av korteffektene (se eget ark for *Effektbeskrivelser*).

Diagram illustrating the calculation of victory points for a player named Alex:

- Grønne kort (6):** 9 poeng (3 like symboler)
- Lilla kort (7):** 4 poeng
- Sett av 3 ulike symboler (8):** 7 poeng (1 sett av 3 ulike symboler)
- Totalt (9):** 4 poeng

Navn		Alex	
1	▲	10	
2	●	3	
3	■	6	
4	■	9	
5	●	2	
6	▲	21	
7	★	4	
Totale seierspoeng	Σ	55	

KREDITERES

Spillskaper: **Antoine Bauza** • Illustratør: **Miguel Coimbra**
Utvikling og utgivelse: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** også kjent som « Les Belges à Sombremos »
og **Repos Production**-teamet.
Fullstendig liste: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RETTIGHETER FORBEHOLDT.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Innholdet i dette spillet kan bare brukes i personlig øyemed til privat underholdning.

