

7 WONDERSTM

ANTOINE BAUZA

"På grund af byens størrelse kommer alle mulige varer til os fra alle lande." (Perikles)



*Du er leder af en af de største byer i antikken.
Fremskridtet i din by sikrer du gennem videnskabelige opdagelser, militære togter,
handelsaftaler og prestigefyldte bygninger, så din civilisation opnår hæder!
Men husk at holde øje med dine naboer, som har samme ambitioner.
Vil dit vidunder blive husket i årtusinder ud i fremtiden?*

SPILOVERSIGT

7 Wonders spilles over 3 runder, der kaldes aldre. I hver alder skal alle spillere samtidig spille kort et efter et for at udvide deres byer.

Kortene repræsenterer de forskellige bygninger, som I opfører: Ressourceproduktion, civile bygninger, handelsbygninger, militære bygninger, videnskabelige bygninger og laugbygninger.

I slutningen af hver alder drager du i krig mod dine to naboer. Når den tredje alder er slut, tæller du dine point for din by, dit vidunder, dine militære bedrifter og dine rigdomme. Spilleren med flest point har vundet.

INDHOLD

- 7 Vidunderkort
- 148 Alderkort: 49 Alder I-kort, 49 Alder II-kort og 50 Alder III-kort
- 78 Mønter: 54 mønter med værdien 1 og 24 mønter med værdien 3
- 48 Konfliktbrikker: 24 nederlag og 24 sejre (8 pr. alder)
- 1 Pointblok
- 3 Ark med effektbeskrivelser
- 1 Liste med kort og kæder
- Denne regelbog

SPILLETS ELEMENTER

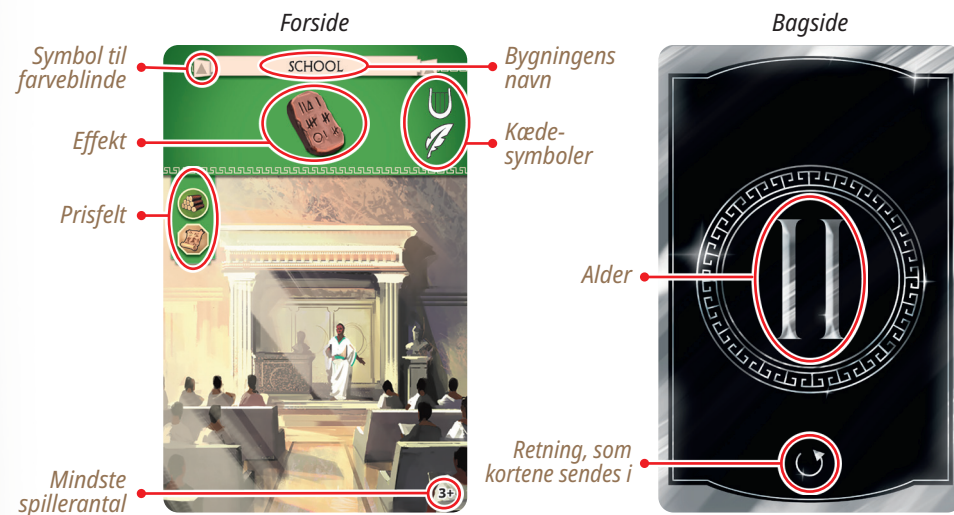
ALDERKORT

Alderkort repræsenterer bygninger, som kan opføres i løbet af spillet. Bagsiden af kortene viser, hvilken alder kortet tilhører (Alder I, Alder II, Alder III).

Der er 7 forskellige korttyper:

- **Brune** kort (Råmaterialer) producerer **basale ressourcer**:
Ler 🏠, Sten 🪨, Malm ⚒️ og Træ 🌳.
- **Grå** kort (Forarbejdede varer) producerer **sjældne ressourcer**:
Glas 🍷, Stof 🧵 og Papyrus 📜.
- **Blå** kort (Civile bygninger) giver **point** 1.
- **Gule** kort (Handelsbygninger) giver **handelsfordele**.
- **Røde** kort (Militære bygninger) styrker din **militærmagt** ⚔️.
- **Grønne** kort (Videnskabelige bygninger) øger dit **videnskabelige fremskridt** inden for tre felter: 🦋, 🧪 og ⚡.
- **Lilla** kort (Laug) giver **point** 1 for specifikke omstændigheder.

På forsiden af hvert alder-kort findes prislefelt, en effekt, et navn, et symbol, der kan læses af farveblinde, muligvis et eller to kædesymboler samt mindste spillerantal. På bagsiden kan ses, hvilken alder kortet tilhører, samt retningen kortene sendes rundt i.



FARVEBLINDEVENLIGE SYMBOLER

For at hjælpe spillere med alle typer af farveblindhed, har hver farve, der bruges i spillet, et tilhørende symbol.

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

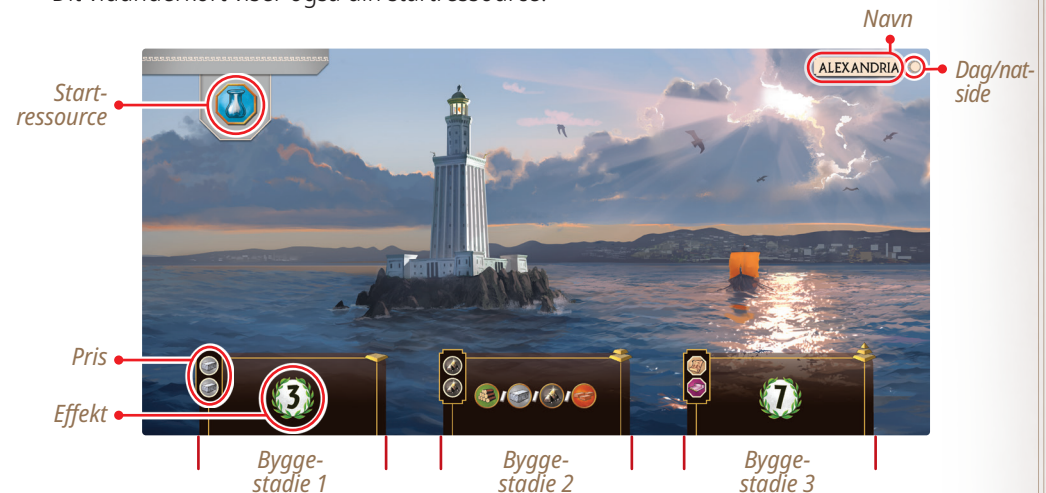
VIDUNDERKORT

Hvert kort repræsenterer et vidunder, som kan bygges i løbet af spillet.

Hvert vidunder har en side med dag ☀️ og en side med nat 🌙, der viser to, tre eller fire forskellige stadier af byggeriet.

Hvert stadie af byggeriet har en pris og en effekt.

Dit vidunderkort viser også din startressource.



MILITÆRE KONFLIKTBRIKKER

Konfliktbrikker repræsenterer dine militære sejre og nederlag.

Der er 4 typer af konfliktbrikker:

- Militært nederlag -1
- Militær sejr +1
- Militær sejr +3
- Militær sejr +5



MØNTER

Mønter repræsenterer din bys **rigdomme**. De har enten en værdi på 1 eller 3.

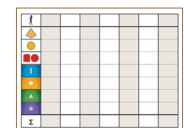
Bemærk: Når der står "x mønter" i disse regler, henviser x til værdien af mønterne. Med andre ord betyder "tag x mønter", at du skal tage mønter med en samlet værdi af x.

ARK MED EFFEKTBEKRIVELSER

Disse ark giver en komplet forklaring af alle symboler i spillet.

POINTBLOK

Pointblokken bruges i slutningen af spillet til at tælle point og finde en vinder.



LISTE MED KORT OG KÆDER

Ark med nyttige informationer.

FORBEREDELSE

1 Klargør alderkortene:

- Inddel alder-kortene i tre stakke: Alder I, Alder II og Alder III.
- Sortér hver af kortstakkene efter det mindste antal spillere påkrævet, og behold kun kortene med et spillerantal, der er **lig med eller lavere** end antallet af spillere. Resten af kortene lægges tilbage i æsken og skal ikke bruges i spillet.

Eksempel: I et spil med 5 spillere skal I beholde alle kort med 3+, 4+ og 5+ i hver stak med alder-kort.

- I stakken med alder III-kort sorteres de **Lilla** kort fra. Træk tilfældige lilla kort svarende til **antallet af spillere +2**, og bland dem ind i stakken med alder III-kort uden at kigge på dem. Resten af de **Lilla** kort lægges tilbage i æsken og skal ikke bruges i spillet.

Eksempel: I et spil med 5 spillere trækkes 7 tilfældige lilla kort (5 spillere +2).

- Bland hver stak med alderkort, og læg de tre kortstakke med billedsiden nedad midt på bordet.

- ## 2
- Hver spiller tager et tilfældigt **vidunderkort** og lægger det foran sig. Spilleren bestemmer selv, hvilken side (☀ dag eller 🌙 nat), der skal vende opad.

Bemærk: I de første spil anbefaler vi, at I benytter dagsiden af vidunderkortet. I de efterfølgende spil kan I vælge frit mellem de to sider. I kan også beslutte, at spillerne vælger et vidunder i stedet for et tilfældigt.

- ## 3
- Tag **3 mønter** (med værdien 1), og læg dem på dit vidunderkort. Disse mønter er din startkapital. Læg resten af mønterne midt på bordet. Dette er **banken**.

- ## 4
- Læg alle konfliktbrikkerne midt på bordet. Dette er bunken med **konfliktbrikker**.

- ## 5
- Alle andre dele lægges tilbage i æsken og skal ikke bruges i dette spil.



OPSÆTNING VED 5 SPILLERE

Brugte kort

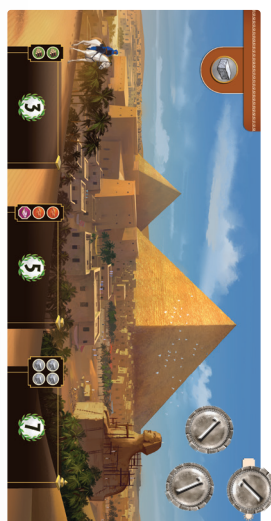


4 Bunke med konfliktbrikker



1 Alderkort

3 Banken

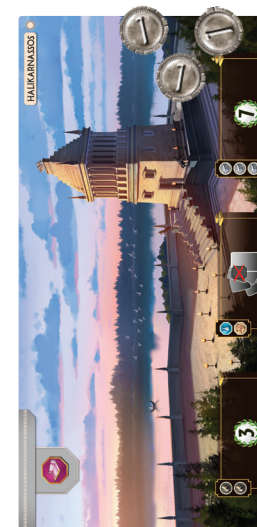


Sidemand
til venstre



2 Dit vidunder

3 Dit møntforråd



Sidemand
til højre

SÅDAN SPILLER I

Et spil består af **tre runder**: Alder I, Alder II og Alder III. Hver runde spilles på samme måde. I slutningen af alder III tælles pointene sammen.

Definitioner:

Sidemand: Begrebet "sidemænd" henviser til spilleren umiddelbart til venstre **og** spilleren umiddelbart til højre for dig.

By: Begrebet "by" henviser til det, som du har konstrueret, hvilket inkluderer dit vidunder og de kort, som du har bygget.

OVERSIGT OVER EN ALDER

Tag i starten af hver alder den tilsvarende kortstak (I, II, eller III), og giv hver spiller **7 tilfældige kort** med billedsiden nedad. Dette er spillerens **starthånd**.

Hver alder består af **6 ture**, hvor alle spillere spiller **samtidig**. En tur består af 3 faser, som sker i denne rækkefølge:

1. Vælg et kort
2. Spil kortet
3. Giv din hånd videre

1. VÆLG ET KORT

Kig grundigt på kortene, som du har på hånden, uden at vise dem til de øvrige spillere. Vælg et af kortene, og læg det med billedsiden nedad foran dig. Læg resten af kortene med billedsiden nedad på bordet. Disse skal bruges senere.

2. SPIL KORTET

Når **alle** har valgt et kort, skal de alle spilles **samtidig**. Kortet kan bruges på **én** af tre følgende måder:

- A. Opfør bygningen på kortet
- B. Byg et stadie af dit vidunder
- C. Sælg kortet

***Bemærk:** I starten af jeres første spil anbefaler vi, at I holder godt øje med, hvad hinanden laver, og skiftes til at lægge kortene ned, så I kan blive bedre bekendt med spillets gang.*

A. Opfør bygningen på kortet

For at opføre bygningen på dit kort skal du betale den pris, som fremgår af kortet, og lægge det med billedsiden opad foran dig lige over dit vidunderkort (se *Opførelse af bygninger og vidunder* på side 6-7). Når en bygning er opført, vil den blive liggende i din by resten af spillet.

***Vigtigt:** Man kan aldrig opføre to identiske bygninger, hvilket betyder, at ingen af kortene i din by må have samme navne.*

PLACERING AF KORT I DIN BY

Kort med **samme farve lægges oven på hinanden**, så kortenes effekt fortsat er synlig. Kort, der giver ressourcer, **lægges over din startressource** (se eksemplet på side 8).

B. Byg et stadie af dit vidunder

Når du bygger et stadie af dit vidunder, skal du **kun** betale prisen vist på dit **vidunderkort** for dette stadie (se *Opførelse af bygninger og vidunder* på side 6-7).

Læg kortet med billedsiden nedad under dit vidunderkort, så det er delvist dækket af det stadie på dit vidunder, som du bygger. Effekten af dette stadie er nu tilgængelig for dig i resten af spillet.



***Bemærk:** Du kan bruge et hvilket som helst kort til at bygge et stadie af dit vidunder, og kortet bruges ikke til andet end at aktivere dette stadies effekt.*

Et **vidunders stadier** kan bygges **når som helst** i spillet. Med andre ord kan det første stadie af dit vidunder bygges i alder I, II eller III, men vidunderet **skal opbygges fra venstre mod højre** (stadie 1 før stadie 2, stadie 2 før stadie 3).

***Bemærk:** Det er valgfrit at bygge stadier af sit vidunder.*

C. Sælg kortet

Du kan sælge kortet for at få mønter. For at gøre dette skal kortet smides med billedsiden nedad i bunken med **brugte kort** midt på bordet. Tag **3 mønter** fra banken, og læg dem i dit møntforråd.

3. GIV DIN HÅND VIDERE

Når alle spillere har færdiggjort turen, tages kortene, som hver spiller ikke valgte i turen, og gives videre til spilleren til venstre (i alder I og III) eller til spilleren til højre (i alder II). **Retningen, som kortene skal gives i**, fremgår af bagsiden af alderkortene.

Du modtager derfor en ny hånd af kort fra din sidemand. Disse kort er din nye hånd i næste tur. I hver tur vil du have ét kort færre på hånden, indtil du kun har 2 kort i den sidste tur.


SJETTE OG SIDSTE TUR

I starten af den sjette og sidste tur i hver alder modtager du 2 kort fra din sidemand. Vælg det ene kort, og læg det andet med billedsiden nedad i bunken med brugte kort. Kortet, som smides i bunken med brugte kort, giver dig ikke mønster. Dit sjette og sidste kort spilles som normalt.

Gå videre til afviklingen af den militære konfliktfase.

AFVIKLING AF KONFLIKTFASE

Hver alder slutter med afviklingen af den militære konfliktfase.

Tæl alle de militære symboler  på de kort, som du har bygget, og de, der er aktiveret på dit vidunderkort, for at finde din **militære styrke**. Sammenlign din militære styrke med dine sidemænds militære styrker.

For **hver** sidemand:

- Er jeres styrker **ens**, får ingen af jer brikker.
- Er din styrke **lavere** end din sidemands, skal du tage en nederlagsbrik.
- Er din militære styrke **højere**, får du en sejrsbrik svarende til indeværende alder.



Nederlag



Alder I



Alder II

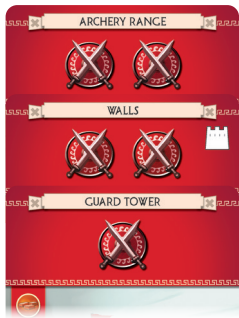


Alder III

Når konflikterne er afviklet, slutter den indeværende alder, og I går videre til næste alder. Når konflikterne i alder III er afviklet, skal I gå videre til *Afslutning af spillet* (side 8).

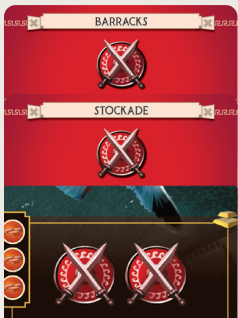
Eksempel: I slutningen af alder II er din militære styrke 4. Din sidemand til venstre har en militærstyrke på 5, og din sidemand til højre har en militærstyrke på 2. Du lider et nederlag mod sidemanden til venstre og tager derfor en nederlagsbrik. I konflikten med sidemanden til højre er du sejrherren og tager en sejrsbrik fra alder II.

Sidemand til venstre



Militærstyrke = 5

Din by i alder II



Militærstyrke = 4

Sidemand til højre



Militærstyrke = 2



Nederlag



Sejr



OPFØRELSE AF BYGNINGER OG VIDUNDERE

I løbet af hele spillet har du valget mellem at opføre **bygninger** eller **stadier af dit vidunder**. For at gøre dette skal du betale prisen for at bygge, som er vist i prisfeltet på hvert kort og på hvert stadie af vidunderet.

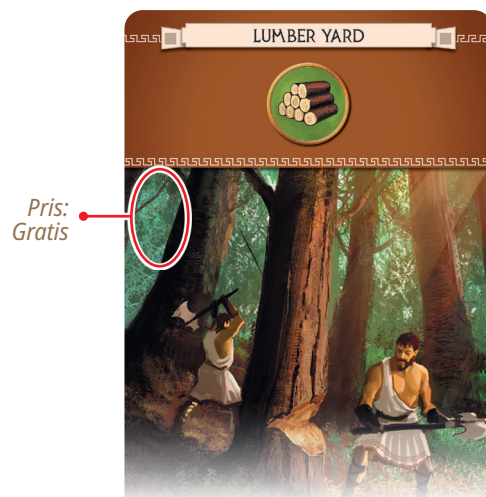
Husk: Man kan aldrig opføre to identiske bygninger, hvilket betyder, at man ikke kan have to kort i sin by med samme navn.

Der er forskellige pristyper:

- A. Gratis
- B. Mønter
- C. Ressourcer
- D. Gratis gennem kæder

A. GRATIS

Er prisfeltet tomt, er kortet gratis, og hverken mønter eller ressourcer er påkrævet for at bygge det.



B. MØNTER

Nogle kort koster 1 mønt. Tag en mønt fra dit forråd, og læg den tilbage i banken, når du opfører bygningen på kortet.



C. RESSOURCER

Nogle kort og vidunderstadier kræver en eller flere ressourcer for at blive bygget. Du kan enten bruge ressourcer, som du selv producerer i din by, **og/eller** købe ressourcer fra dine sidemænd.

Vigtigt: Ressourcer, der bruges til at bygge med, går ikke tabt og kan bruges i hver tur i resten af spillet.



Brug ressourcer produceret i din egen by

Du producerer **en ressource** for hvert **ressourcesymbol** i din by: startressource på dit vidunderkort **Grå**, **Brune** og nogle **Gule** kort og enkelte vidunderstadier.

Hvert **ressourcesymbol** kan kun bruges én gang i hver tur.

Eksempel: Du producerer 2 sten, 1 malm og 1 papyrus. Du kan derfor opføre Barracks, fordi din by producerer en malm, eller Scriptorium, fordi din by også producerer 1 papyrus. Du kan ikke bygge Guard Tower, eftersom du ikke producerer ler.



Køb ressourcer fra nabobyerne

Hvis din by ikke producerer de ressourcer, som du skal bruge for at opføre en bygning eller et stadie af dit vidunder, kan du tjekke dine sidemænds byer. Hvis de producerer den ressource, som du mangler, kan du købe ressourcerne af dem.

For hver ressource, som du køber, skal du betale **2 mønter** til ejeren af ressourcen.
Spilleren beholder sit kort og kan selv bruge den ressource, som du har købt af ham.

Hvert ressourcesymbol kan kun købes **én gang pr. tur af den samme spiller**. Ressourcer skal bruges i samme tur, som de er købt.

Følgende ressourcer kan købes hos dine sidemænd:

- Startressourcen fra spillerens vidunderkort;
- Ressourcer på de **Brune** kort;
- Ressourcer på de **Grå** kort.

Det er **ikke muligt** at købe ressourcer, der produceres af en spillers **Gule** kort eller af **stadierne** på spillerens vidunder.

Har din sidemand et kort, der producerer **én valgfri af to viste ressourcer**, må du vælge, hvilken ressource du ønsker at købe, **uanset hvilken ressource ejeren selv vælger at producere**.

Noter:

- For at købe ressourcer skal du betale prisen i starten af din tur.
- Du kan ikke betale med mønter, som du selv modtager fra andre spillere i turen.
- Du kan ikke købe ressourcer fra en bygning, som din sidemand har opført i denne tur.
- Du kan aldrig forhindre en spiller i at købe ressourcer fra dig.
- Begge dine sidemænd kan købe samme ressource fra din by.

D. GRATIS GENNEM KÆDER

Fra starten af alder II kan nogle kort bygges gratis under **specifikke omstændigheder**, der vises med et kædesymbol. Hvis du tidligere har bygget et kort, som har samme symbol i øverste højre hjørne, må du bygge dette kort **gratis**.

Eksempel: I alder III må du gratis bygge Gardens i din by, hvis du i alder I har bygget Theater, fordi du har det matchende kædesymbol.



Noter:

- Hvis du ikke har symbolet, der matcher kædesymbolet på et kort, må du stadig gerne bygge kortet ved at betale kortets pris i ressourcer.
- Enkelte kort giver dig to mulige kæder; i dette tilfælde kan du se to symboler i kortets øverste højre hjørne.



AFSLUTNING AF SPILLET

Spillet slutter, når alder III er slut, efter konfliktfasen er afviklet. Brug pointblokken til at tælle point. Spilleren med flest point har vundet. Står flere spillere lige, vinder spilleren med flest mønter. Står spillerne stadig lige, deler disse spillere sejren ligeligt.

POINTOPTÆLLING

Brug pointblokken til at tælle jeres point.

1 Vidunderkort

Tæl point for de konstruerede stadier af dit vidunder.

2 Møntforråd

Hvert sæt af 3 mønter i dit møntforråd giver 1 point.

3 Militære konflikter

Læg værdien af dine konfliktbrikker for dine nederlag og sejre sammen for at finde dine point for konflikter (pointantallet kan være negativt).

4 Blå kort

Tæl pointene på de Blå kort i din by.

5 Gule kort

Tæl pointene på de Gule kort i din by ud fra effekten, som er beskrevet på kortene (se arket *Effektbeskrivelser*).

Illustration showing various game components and their point values:

- 4** (Blue card): 9 point
- 5** (Yellow card): 2 point
- 6** (Green card): 9 point (3 identical symbols)
- 7** (Purple card): 4 point
- 8** (Red card): 1 point (1 symbol)
- 9** (Brown card): 4 point
- 10** (Black card): 10 point
- 11** (Grey card): 3 point (3 sets of 3 coins)
- 12** (White card): 6 point

6 Grønne kort

Tæl alle de videnskabelige symboler i din by og på konstruerede stadier af dit vidunder, hvis der er nogen. Disse symboler giver point på to forskellige måder, som lægges sammen.

- **Identiske symboler:** Tjek, hvor mange identiske symboler af hver type du har, og kig i tabellen herunder:

Antal identiske symboler	1	2	3	4	5	6
Point	1	4	9	16	25	36

- **Sæt af 3 forskellige symboler:** For hvert komplette sæt af tre forskellige videnskabelige symboler, får du 7 point.

7 Lilla kort

Tæl pointene på de Lilla kort i din by, som beskrevet på kortene (se arket *Effektbeskrivelser*).

Illustration showing various game components and their point values:

- 6** (Green card): 9 point (3 identical symbols)
- 7** (Purple card): 4 point
- 8** (Red card): 1 point (1 symbol)
- 9** (Brown card): 4 point
- 10** (Black card): 10 point
- 11** (Grey card): 3 point (3 sets of 3 coins)
- 12** (White card): 6 point

Navn		Alex	
1	Yellow Diamond	10	
2	Yellow Circle	3	
3	Red Square	6	
4	Blue Vertical Bar	9	
5	Yellow Circle	2	
6	Green Triangle	21	
7	Purple Star	4	
Samlede point	Σ	55	

HOLDET BAG

Spil designer: **Antoine Bauza** • Illustrator: **Miguel Coimbra**
Udvikling og udgivelse: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombros»
og hele **Repos Production**-holdet.
Se flere online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Indholdet af dette spil må kun bruges til personlig og privat underholdning.

