7 WONDERS™ DICE

Se regelvideoen!

Før en af antikkens syv største byer til velstand. Byg et vidunder, der vil forbløffe i eftertiden, gør videnskabelige fremskridt, udvikl handel, brug dine ressourcer og guldreserver med omtanke, men hold øje med nabobyerne: det koster dig dyrt at ignorere dem!

Spillet spilles over en række runder, hvor I bruger terninger til at bygge jeres byer.
Ved slutningen af spillet tæller I alle jeres sejrspoint sammen.
Den spiller, der har flest point, vinder spillet.

COLORBLIND FRIENDLY

Symboler til farveblinde
For at imødekomme alle former for farveblindhed har hver farve, der bruges i spillet, et tilsvarende symbol:

Grøn	Grå	Blå	Gul	Rød	Lilla	Sort	Hvid

Indhold: 10 terninger (3 grå, 1 blå, 1 grøn, 1 rød, 1 gul, 1 hvid, 1 sort og 1 lilla), 7 spilleplader, 7 blyanter, 7 klude, 1 lille æske (Forum), 1 pointtavle, 1 Spillerhjælp og 1 regelbog.

OPSÆTNING

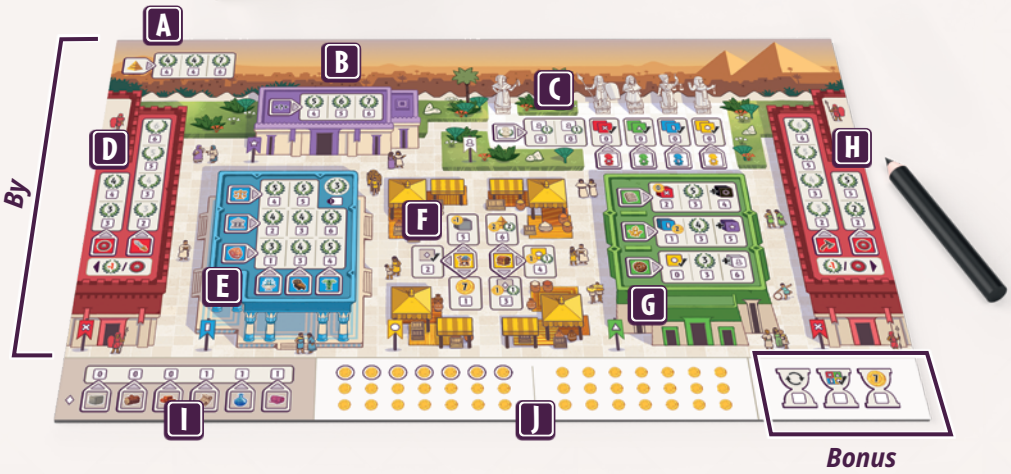
1. Giv hver spiller en tilfældig **spilleplade** og **blyant**.
2. Placér den lille æske, kaldet **Forum**, i midten af bordet.
3. Placér de **7 startterninger** i æsken: 3 grå, 1 blå, 1 rød, 1 gul og 1 grøn.
4. Læg de **3 specielle terninger** i nærheden: 1 sort, 1 hvid og 1 lilla. De skal bruges senere i spillet.

BYGNINGER I DIN BY

- **A** *Vidunder*
- **B** *Laugshal*
- **C** *Ledergalleri*
- **D** *Vestlige barakker*
- **E** *Agora*
- **F** *Marked*
- **G** *Universitet*
- **H** *Østlige barakker*

BYGNINGER UDEN FOR BYEN

- **I** *Lager*
- **J** *Guldreserve*



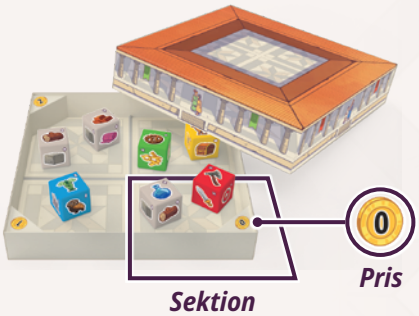
SÅDAN SPILLER I

Et spil ***7 Wonders Dice*** spilles over en række runder, der hver består af 2 faser.

1. BLAND TERNINGERNE

En tilfældig spiller placerer låget på Forum og ryster æsken **forsigtigt** for at blande terningerne. Derefter fjerner spilleren låget for at afsløre terningerne og prisen på dem.

Forummet er opdelt i 4 sektioner, der hver er forbundet med en pris: 0, 1, 2 eller 3 mønter.



2. UDFØR EN HANDLING

Hver spiller skal **på samme tid** udføre **1 af følgende 3 handlinger**:

A. OPFØR EN BYGNING | **B. BYG DIT VIDUNDER** | **C. SIG PAS**

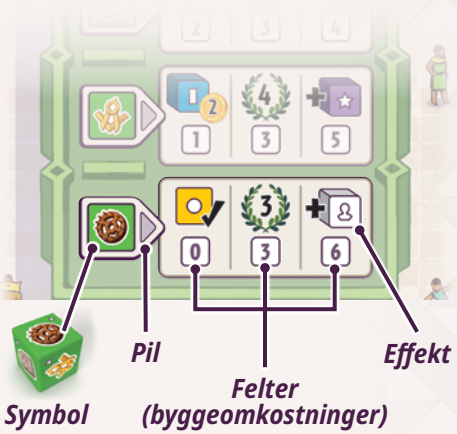
A. OPFØR EN BYGNING

- Vælg en af de 7 terninger, der er tilgængelige i forummet. Symbolet på terningens overside er knyttet til en bygning på din spilleplade. Afhængigt af terningens placering i forummet skal du betale **omkostningerne for den terning**, du har valgt, med **mønter** fra din guldreserve (se *Guldreserve*, side 5).

  Bemærk: *Fjern ikke terninger fra forummet, da flere spillere kan vælge den samme terning.*

- På din spilleplade viser pilen ved symbolet **rækkefølgen for opførelsen**, som du skal følge, når du krydser felter af. Betal **byggeomkostningerne**, der er angivet i feltet, med **ressourcer** fra dit lager og/eller **mønter** fra din guldreserve (se *Lager* og *Guldreserve* på side 5).

- Til sidst **krydser du det pågældende felt af**. Du får nu glæde af dets effekt (se *Spillerhjælp*).



I dette eksempel skal du afkrydse felter fra venstre mod højre.

B. BYG DIT VIDUNDER

Dit vidunder er den eneste bygning i din by, som du kan bygge uden at vælge en terning. Du skal krydse felterne af i den **rækkefølge, som pilen viser**.

Betal de **byggeomkostninger**, der er angivet i feltet, med **ressourcer** fra dit lager og/eller **mønter** fra din guldreserve (se *Lager* og *Guldreserve* på side 5).

Til sidst skal du **krydse det pågældende felt af**. Du kan nu drage fordel af effekten (se *Spillerhjælp*).

C. SIG PAS

Hvis du ikke kan eller ikke vil krydse et felt af, siger du pas og får **3 mønter** (se *Guldreserve*, side 5).

Bonusfelter

Når du har afkrydset alle felterne i en bygning **i din by**, skal du sige det højt og **afkrydse eventuelle bonusser**. Du får øjeblikkeligt fordel af effekten (se *Spillerhjælp*).

Bonus

Når alle har udført en handling, starter en ny tur, og så videre, indtil spillet er slut.

SPILLETS AFSLUTNING

Når en spiller har krydset **3 bonusser**, er spillet slut. Afslut den aktuelle runde, og spil **en sidste runde**, før I går videre til den endelige pointtælling (se side 8).

SPILLEPLADEOVERSIGT

Din spilleplade er opdelt i to dele: den nederste del svarer til din økonomi, og den øverste del repræsenterer din by. Hver bygning har specifikke egenskaber og forskellige effekter: **egenskaberne** forklares på de næste sider, og alle **effekter** er beskrevet i spillerhjælpen.

Lager

Hvert felt, der krydses af i lageret, viser, at du **producerer en ressource**. Ressourcer **bruges aldrig**; du har dem indtil slutningen af spillet.

Alle felterne på din spilleplade koster mellem 0 og 6 ressourcer at afkrydse, **uanset hvilken slags ressource**. Hvis du ikke producerer nok ressourcer til at betale byggeomkostningerne for et felt, skal du **betale 1 mønt pr. manglende ressource**.

Guldreserve

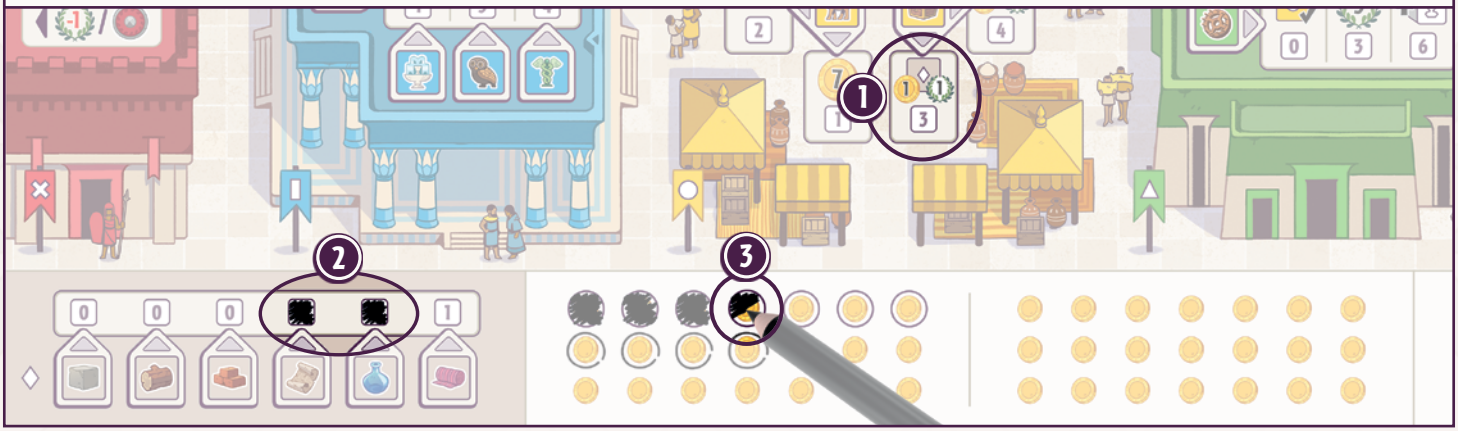
Med mønter kan du betale **terningepriserne**. Du kan også betale **byggeomkostningerne** for et felt, hvis du ikke producerer nok ressourcer.

Når du **får** mønter, skal du **sætte en cirkel om dem** i din guldreserve. Du starter spillet med en **række på 7 mønter**, der allerede er markeret med en cirkel.

Når du **bruger** mønter, skal du udfylde dine **markerede** mønter.

Bemærk: *Hvis du får mønter, og din guldreserve er fuld, skal du slette de mønter, du tidligere har udfyldt, for at kunne bruge dem igen.*

Eksempel: *Det felt, du vil krydse af, kræver 3 ressourcer (1). Da du kun har 2 ressourcer (2), skal du bruge 1 mønt ved at udfylde den (3).*



Vidunder

Hver by har et vidunder, der består af 3 byggetrin. Hvert vidunder giver dig mulighed for at drage fordel af unikke effekter (se *Spillerhjælp*).

***Husk**: Vælg ikke en terning til at konstruere dit vidunder.*

Agora

Hvert felt på Agoraen kan krydses af med **2 forskellige symboler** på den blå terning.

Den første spiller, som krydser alle felterne af på deres Agora får 3 ekstra sejrspoint.
Dette markeres ved at afkrydse feltet øverst til højre på Agoraen.

Marked

I dit marked er der flere pile fastgjort til symbolerne og . Disse rum kan krydses af i vilkårlig rækkefølge.

Barakker

De vestlige barakker repræsenterer din militære styrke (angreb og forsvar) mod byen til venstre for dig. Og de østlige barakker repræsenterer din militære styrke (angreb og forsvar) mod byen til højre for dig.

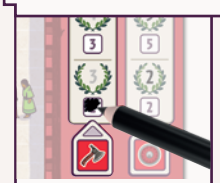
Når du afkrydser et angrebsfelt, får du sejrspoint afhængigt af de forsvarsfelter, som den forsvarende by har afkrydset **i tidligere runder**:

- Hvis byen **ikke har noget forsvar**, får du de angivne sejrspoint.
- Hvis byen har **1 forsvar**, får du 1 sejrspoint færre end de angivne point.
- Hvis byen har **2 forsvar**, får du 2 sejrspoint færre end de angivne point.

***Vigtigt**: Skriv øjeblikkeligt de sejrspoint, du har vundet, i -symbolet på det felt, du lige har krydset af.*

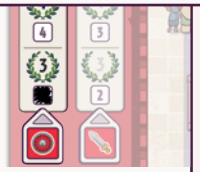
***Bemærk**: I spil med 2 spillere ligger dine vestlige barakker ved siden af din modstanders østlige barakker. Omvendt ligger dine østlige barakker ved siden af modstanderens vestlige barakker.*

***Eksempel**: Du angriber byen til højre for dig for første gang (1): Da den allerede har 1 forsvar (2), får du 2 sejrspoint (3-1=2), som du skriver direkte i laurbærkransen (3).*



Dine østlige barakker

(1)



De vestlige barakker hos din sidemand mod højre

(2)

Dine østlige barakker

(3)

Universitet

Universitetet giver dig blandt andet mulighed for at låse op for de 3 specielle terninger:

- Den **sorte terning** giver dig mulighed for at afkrydse felter i forskellige bygninger på din spilleplade.
- Den **hvide terning** giver dig adgang til Ledergalleriet.
- Den **lilla terning** giver dig adgang til Laugshallen.

Når en spiller låser en speciel terning op for første gang, skal vedkommende **erstatte en tilfældig grå terning i Forum med den specielle terning** i slutningen af turen.

***Vigtigt**: Du kan ikke vælge en speciel terning i forummet, **før du selv har låst op for den**.*

Spion

Der er ingen sorte bygninger i din by, men hver side af den sorte terning giver dig mulighed for at afkrydse et felt i en bygning (se *Spillerhjælp*).

Ledergalleri

Ledersgalleriet har ikke nogen specifikke funktioner, men det giver dig blandt andet mulighed for at fremskynde opbygningen af din by **ved hjælp af effekterne** (se *Spillerhjælp*).

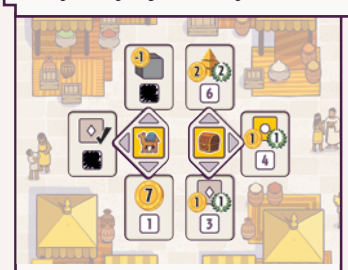
Laugshallen

For at afkrydse et felt i laugshallen skal du opfylde følgende betingelse: Du skal have **mindst lige så mange** felter afkrydset i **den bygning, der er vist på den lilla terning**, som begge dine to sidemænd.

I et spil med to spillere skal du have **flere** afkrydsede felter i den viste bygning end din modstander.

***Bemærk**: Felter, der krydses af i den aktuelle runde, tæller ikke med.*

***Eksempel**: Den lilla terning viser . Du har 2 felter afkrydset i dit marked ①. Byen til højre for dig har også 2 ②. Byen til venstre for dig har 1 ③. Du kan derfor afkrydse et felt i dit laug ④.*



Dit marked

①

Markedet i byen til højre for dig

②

Markedet i byen til venstre for dig

③

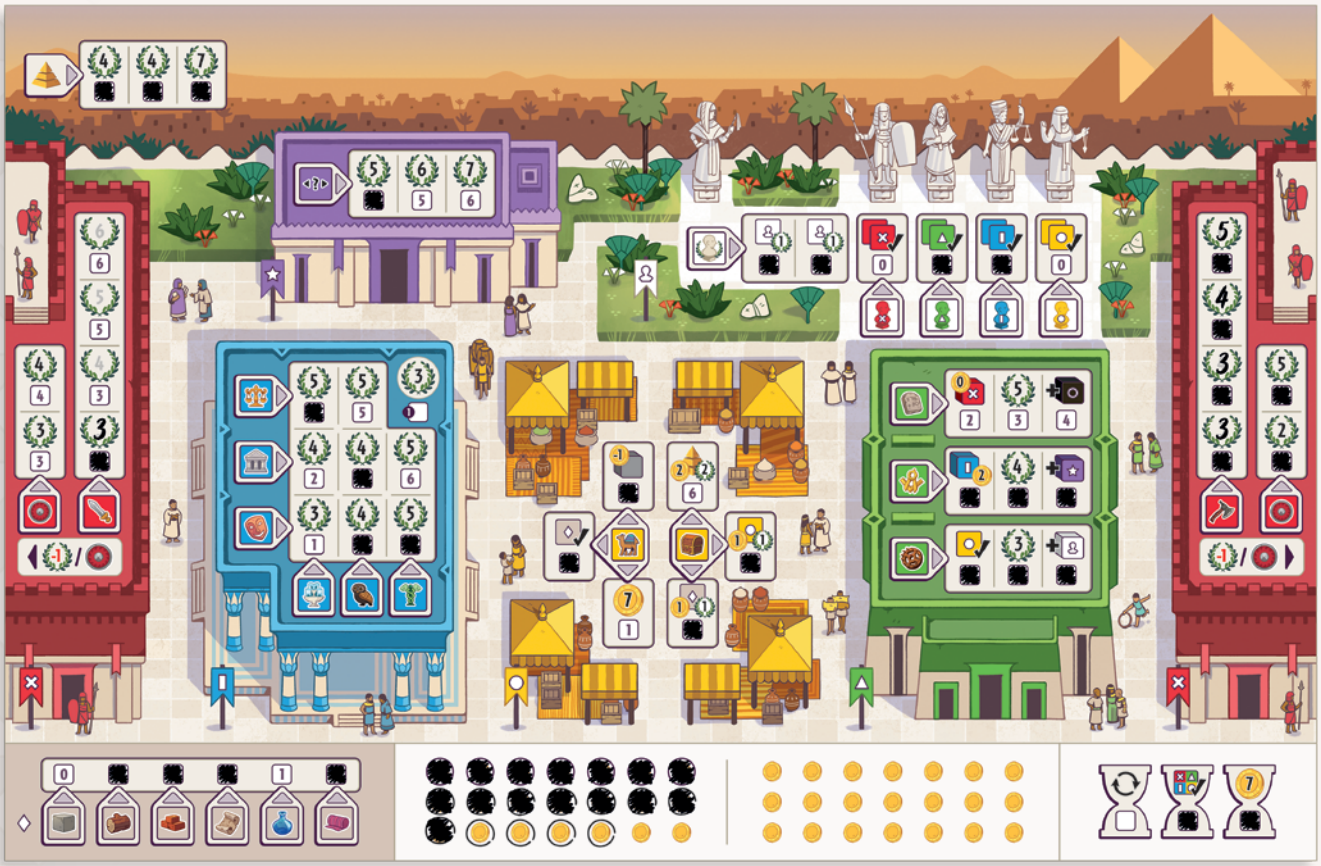
Din laugshal

④

FINAL SCORING

Brug pointtavlen til at lægge sejrspoint for **bygninger i spillernes byer** sammen. Spilleren med flest point vinder spillet. I tilfælde af uafgjort vinder den spiller, der har flest ubrugte mønter, der har en cirkel om. Hvis der stadig er uafgjort, deler de uafgjorte spillere sejren.

Eksempel på endelig pointoptælling:



	Elsa
	15
◀ ×	3
× ▶	22
▮	18
○	8
△	7
☆	5
♁	8
Σ	86

Designer: **Antoine Bauza**
Illustrator: **Agnès Ripoche**
Holdet bag og anerkendelser: **www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com
Dette materiale må kun bruges til privat underholdning.