7 WONDERS™ DICE

Se på regelvideon!

Led en av antikens sju största städer mot ära och rikedom.
Res ett odödligt underverk, tänj gränserna för vetenskap, blomstra genom handel och balansera dina resurser och guld med skicklighet. Men var vaksam – rivalerna i grannstäderna sover inte. Vänder du ryggen till, kan det kosta dig allt!

Ett parti spelas över en serie turer under vilka du kommer att använda tärningar för att bygga din stad. I slutet av spelet räknar ni ihop alla era poäng. Spelaren med högst poäng vinner spelet.

COLORBLIND FRIENDLY

Färgblinda symboler
För att tillgodose alla typer av färgblindhet har varje färg som används i spelet en motsvarande symbol:

Grön	Grå	Blå	Gul	Röd	Lila	Svart	Vit

Innehåll: 10 tärningar (3 grå, 1 blå, 1 grön, 1 röd, 1 gul, 1 vit, 1 svart och 1 lila), 7 spelbrädor, 7 pennor, 7 dukar, 1 liten låda (Forum), 1 poängbräde, 1 spelarhjälpmedel och 1 regelbok

FÖRBEREDELSER

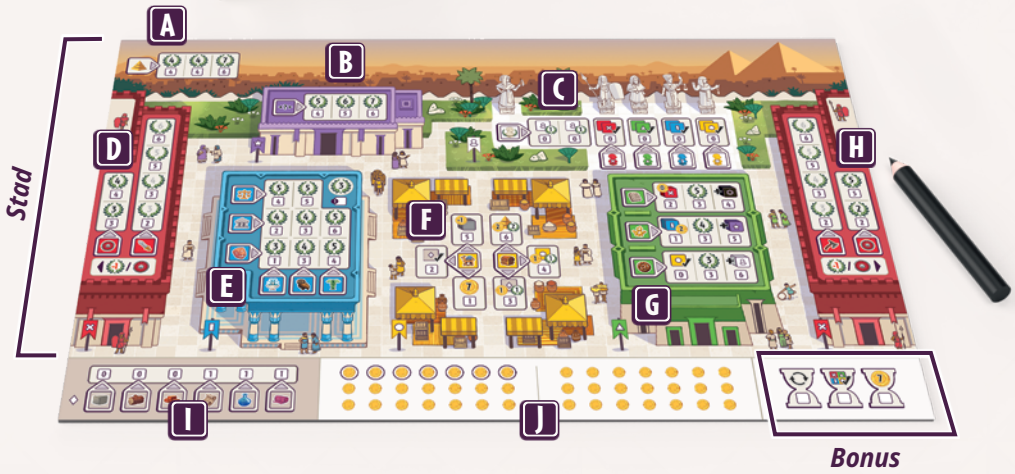
1. Ge varje spelare en slumpmässig **spelbräda** och en **penna**.
2. Placera den lilla lådan, kallad **Forum**, mitt på bordet.
3. I denna låda, lägg ner de **7 starttärningarna**: 3 grå, 1 blå, 1 röd, 1 gul och 1 grön.
4. Lägg de **3 specialtärningarna** i närheten: 1 svart, 1 vit och 1 lila. De kommer att användas senare i spelet.

BYGGNADER I DIN STAD

- **A** *Underverk*
- **B** *Skråsalen*
- **C** *Ledargalleri*
- **D** *Västra baracken*
- **E** *Torg*
- **F** *Marknad*
- **G** *Universitet*
- **H** *Östra baracken*

EXTERIÖR BYGGNADER

- **I** *Lager*
- **J** *Guldreserv*



SPELÖVERSIKT

Ett spel med ***7 Wonders Dice*** spelas över en serie turer, var och en med 2 faser.

1. BLANDA TÄRNINGARNA

En slumpmässigt vald spelare lägger locket på forumet och gör cirkulära rörelser **på bordet** för att blanda tärningarna. De tar sedan bort locket för att avslöja tärningarnas utfall och deras kostnad.

Forumet är uppdelat i 4 sektioner, var och en förknippad med en kostnad: 0, 1, 2 eller 3 mynt.

2. UTFÖRA EN HANDLING

Varje spelare måste **samtidigt** utföra **1 av de 3 följande handlingar**:

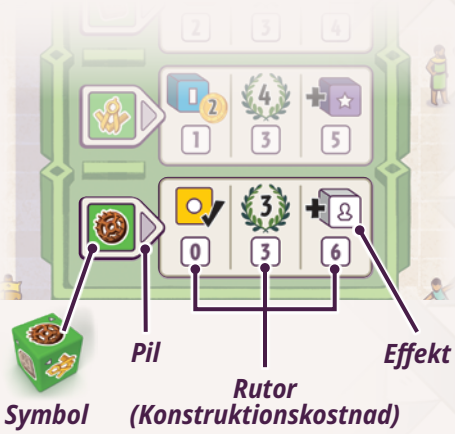
A. BYGGA PÅ EN BYGGNAD | **B. BYGGA PÅ SITT UNDERVERK** | **C. PASSA PÅ TUREN**

A. BYGGA PÅ EN BYGGNAD

- Välj en av de 7 tillgängliga tärningarna i forumet. Symbolen på tärningens ovansida är associerad med en byggnad på ditt bräde. Beroende på dess sektion i forumet, betala **kostnaden för den tärning** du valde med **mynt** från din guldreserv (se *guldreserv* sida 5).

  Notera: *Ta inte bort tärningar från forumet; flera spelare kan välja samma tärning.*

- På ditt spelbräde visar pilen som hänger ihop med symbolen **konstruktionsordningen** som du måste följa när du kryssar av rutor. Betala **byggkostnaden** som visas i rutan med hjälp av **resurser** från ditt lager och/eller **mynt** från din guldreserv (se *lager* och *guldreserv* sida 5).
- Slutligen, **kryssa av den berörda rutan**. Från och med nu drar du nytta av dess effekt (se *Spelarhjälp*).



I det här exemplet måste du kryssa av rutor från vänster till höger.

B. BYGGA PÅ SITT UNDERVERK

Ditt underverk är den enda byggnaden i din stad som du kan bygga utan att välja en tärning. Du måste kryssa av dess rutor i **den ordning som pilen visar**.

Betala **byggkostnade**n som visas i rutan med hjälp av **resurser** från ditt lager och/eller **mynt** från din guldreserv (se *lager* och *guldreserv* sida 5).

Slutligen, **kryssa av den berörda rutan**. Från och med nu drar du nytta av dess effekt (se *Spelarhjälp*).

C. PASSA PÅ TUREN

Om du inte kan eller vill kryssa av en ruta passar du på din tur och får **3 mynt** (se *guldreserv* sida 5).

Bonusrutor

Så fort du har kryssat av alla rutor i en byggnad **i din stad**, meddela det högt och **kryssa av en valfri tillgänglig bonus**. Du drar omedelbart nytta av dess effekt (se *Spelarhjälp*).

Bonus

Efter att alla har utfört en handling påbörjas en ny tur, och så vidare tills slutet av spelet utlöses.

SLUTET AV SPELET

När en spelare har kryssat av **3 bonusar** utlöses slutet av spelet. Avsluta den aktuella turen och spela **en sista tur** innan ni fortsätter till slutpoängen (se sidan 8).

SPELBRÄDETS ÖVERSIKT

Din spelbräda är uppdelad i två delar: den nedersta motsvarar din ekonomi och den översta representerar din stad. Varje byggnad har specifika funktioner och olika effekter: **funktionerna** förklaras på följande sidor och alla **effekter** beskrivs i spelarhjälpen.

Lager

Varje ruta som kryssas av i lagret visar att du **producerar en resurs**. Resurser **spenderas aldrig**; du har dem till slutet av spelet.

Alla rutor på ditt spelbräde kostar från 0 till 6 resurser för att få kryssa av, **oavsett vilken resurstyp**. Om du inte producerar tillräckligt med resurser för att betala byggkostnaden för en ruta måste du **spendera 1 mynt per saknad resurs**.

Guld Reserv

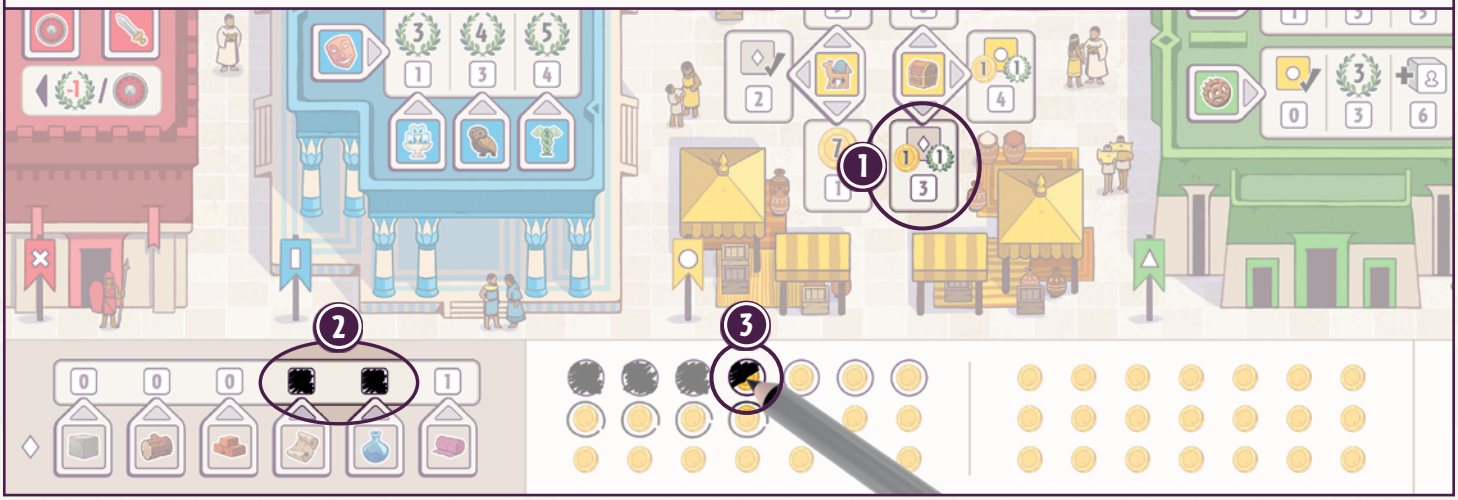
Mynt låter dig betala **tärningskostnaden**. De låter dig också betala **byggkostnaden** för en ruta om du inte producerar tillräckligt med resurser.

När du **får** mynt, **ringa in dem** i din guldreserv. Du startar spelet med en **rad med 7 mynt** inringade i förväg.

När du **spenderar** Mynt, fyll i dina **inringade** Mynt.

Notera: *Om du får mynt och din guldreserv är full, radera mynt du tidigare fyllt i för att använda dem igen.*

Exempel: *Den ruta du vill kryssa av kräver 3 resurser (1). Eftersom du bara har 2 resurser (2) måste du spendera 1 mynt genom att fylla i det (3).*

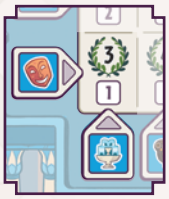


Underverk

Varje stad har ett underverk, som byggs i 3 konstruktionssteg. Varje underverk låter dig dra nytta av unika effekter (se *Spelarhjälp*).

***Kom ihåg**: Välj inte en tärning för att konstruera ditt underverk.*

Torg



Varje ruta på torget kan kryssas av med **2 olika symboler** på den blå tärningen.

Den första spelaren som kryssar av alla rutor på sin Agora får 3 extra poäng. De visar detta genom att kryssa av utrymmet uppe till höger på deras torg.

Marknad

På din marknad hänger flera pilar ihop med symbolerna och . Dessa rutor kan kryssas av i valfri ordning.

Baracker

De västra barackerna representerar din militära styrka (attack och försvar) mot staden till vänster om dig. Och de östra barackerna representerar din militära styrka (attack och försvar) mot staden till höger om dig.

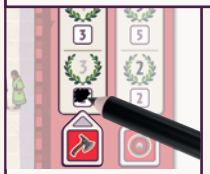
När du kryssar av en attackruta får du poäng beroende på de försvarsområden som den försvarande staden har kryssat av **i tidigare turer**:

- Om staden **inte har något försvar**, få den angivna poängen.
- Om staden har **1 försvar**, få 1 poäng mindre än den angivna poängen.
- Om staden har **2 försvar**, få 2 poäng mindre än den angivna poängen.

***Viktigt**: Skriv omedelbart in poängen i symbolen på rutan du just kryssade av.*

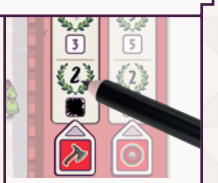
***Notera**: Under ett 2-spelares parti ligger din västra barack intill din motståndares östra barack. Omvänt, din östra barack ligger i anslutning till deras västra barack.*

***Exempel**: Du attackerar staden till höger om dig för första gången ①: eftersom de redan har 1 försvar ②, får du 2 poäng (3-1=2) som du direkt skriver in i lagerkransen ③.*



Din östra barack ①

Den västra baracken hos din högra granne ②



Din östra barack ③

Universitet

Universitetet låter dig bland annat låsa upp de 3 specialtärningarna:

- Den **svarta tärningen** låter dig kryssa av rutor i olika byggnader på din spelbräda.
- Den **vita tärningen** ger dig tillgång till ledargalleriet.
- Den **lila tärningen** ger dig tillgång till skråsalen.

När en spelare låser upp en specialtärning för första gången måste de (i slutet av sin tur) **ersätta en slumpmässigt vald grå tärning i forumet med specialtärningen**.

***Viktigt**: Du kan inte välja en specialtärning i forumet **förrän du har låst upp den själv**.*

Spion

Det finns ingen svart byggnad i din stad, men varje sida på den svarta tärningen låter dig direkt kryssa av en ruta i en byggnad (se *Spelarhjälp*).

Ledargalleriet

Ledargalleriet har inga specifika funktioner, men det låter dig bland annat påskynda byggandet av din stad **med hjälp av dess effekter** (se *Spelarhjälp*).

Skråsalen

För att kryssa av en ruta på skråsalen måste du uppfylla följande villkor: ha **minst lika många** fält kryssade i **byggnaden som visas på den lila tärningen** som var och en av dina 2 grannstäder.

I ett parti för 2 spelare måste du ha **fler** kryssade rutor i byggnaden som visas än din motståndare.

***Notera**: Rutor som kryssats av under den pågående turen räknas inte.*

***Exempel**: Den lila tärningen visar . Du har 2 rutor kryssade på din marknad ①. Staden till höger har också 2 ②. Staden till vänster har 1 ③. Du kan därför kryssa av en ruta på din skråsal ④.*

Din marknad

①

Marknaden i staden till höger om dig

②

Marknaden i staden till vänster om dig

③

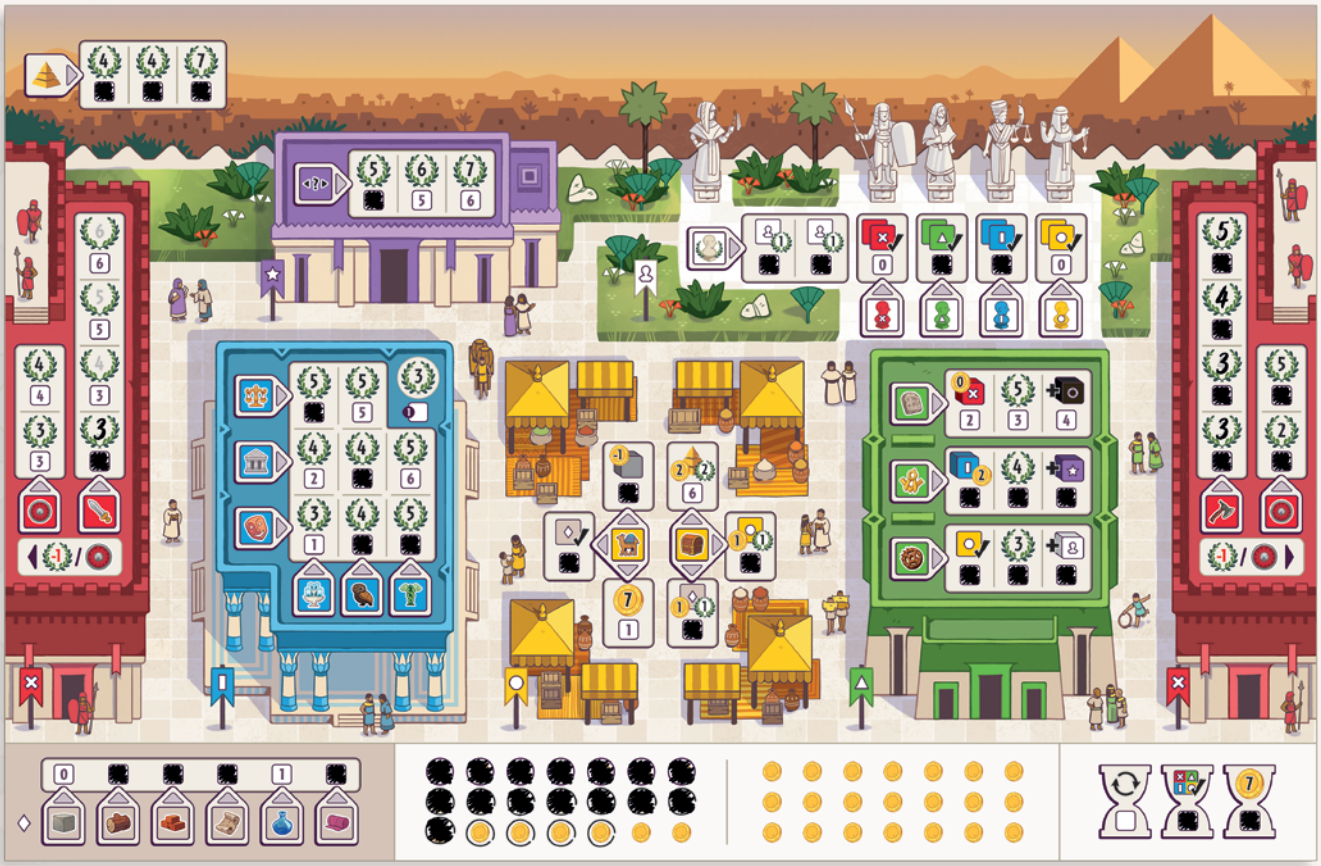
Din skråsal

④

SLUTPOÄNGEN

Använd poängbrädet och lägg ihop poängen för **byggnader i din stad**. Spelaren med högst poäng vinner spelet. Vid oavgjort vinner den spelare som har flest outnyttjade marker med cirkelmarkering. Om det fortfarande är oavgjort delar spelare med oavgjort segern.

Exempel på slutpoäng:



	Hanna
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
Σ	86

Designer: **Antoine Bauza**
Illustratör: **Agnès Ripoche**
Medverkande och tack: **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
Detta material får endast användas för privat underhållning.