

7 WONDERS™ DUEL

REGLER 

Antoine Bauza & Bruno Cathala



"The beginning does not hint at the end."

Herodotus

Välkommen till 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel är ett spel för två personer, och utspelas i samma värld som det bästsäljande brädspellet 7 Wonders.

Detta spel använder sig till viss mån av samma mekanismer som sin storebror, men erbjuder även nya utmaningar då det är skräddarsytt för spel med endast 2 personer.



INNEHÅLL

- 1 Spelbräde
- 23 Tidsålder I kort
- 23 Tidsålder II kort
- 20 Tidsålder III kort
- 7 Skräkort
- 12 Underverkskort
- 4 Militärmarkörer
- 10 Utvecklingsmarkörer
- 1 Konfliktpjäs
- 31 Mynt, 14 värda 1, 10 värda 3 och 7 värda 6)
- 1 Poänghäfte
- 1 Regelbok
- 1 Översiktsblad

ÖVERSIKT & SPELETS MÅL

I 7 Wonders Duel leder varje spelare sin egen civilisation genom tiden och strävar efter att bygga Underverk och Byggnader. Alla Byggnader och Underverk som spelaren bygger utgör spelarens "stad".

Ett spel sträcker sig över 3 Tidsåldrar. Varje Tidsålder består av en respektive korthög med Tidsålderskort (först ur högen för Tidsålder I, sedan Tidsålder 2 och slutligen Tidsålder III). Varje Tidsålderskort representerar en Byggnad.

Dessa tre Tidsåldrar spelas på samma sätt. Varje spelare har möjligheten att spela ungefär 10 kort per Tidsålder för att förtjäna mynt, förstärka sina arméer, göra vetenskapliga upptäckter och utveckla sina städer.

Det finns tre sätt att vinna 7 Wonders Duel: militär övermakt, vetenskaplig överlägsenhet och civilseger.

Militära och vetenskapliga segrar kan uppnås när som helst under spelets gång och avslutar således spelet. I fall ingen uppnått dessa segrar innan den tredje Tidsålderns slut så räknar spelarna ihop sina vinstpoäng. Spelaren med flest vinstpoäng vinner i sådana fall en civilseger.



SPELETS INNEHÅLL

Underverkskort

Varje kort representerar ett av antikens underverk. Varje Underverk består av ett namn, en byggnadskostnad och en effekt.



Militärmarkörer

Militärmarkörerna representerar de fördelar en stad åtnjuter då den innehar det militära övertaget.



Utvecklingsmarkörer

Utvecklingsmarkörerna representerar effekter du kan erhålla genom att samla par av identiska vetenskapssymboler.



Konfliktpjäsen

Konfliktpjäsen anger en spelares militära övertag på spelbrädet.



Brädet

Brädet representerar den militära konflikten mellan de två städerna. Brädet är indelat i zoner (9) och steg (19). Det sista steget på brädets två ändor representerar spelarnas huvudstäder.

Brädet innehåller även de tillgängliga Militär- och Utvecklingsmarkörerna.



Mynt

Mynt tillåter dig bygga vissa Byggnader och köpa nödvändiga resurser genom handel. Din Skattkammare, d.v.s. de mynt du lyckas samla under spelet gång, ger även vinstpoäng vid spelets slut.



Skrå- och Tidsålderskort

I 7 Wonders Duel representerar alla Skrå- och Tidsålderskort olika Byggnader. Byggnadskorten består av ett namn, en effekt och en byggnadskostnad.



Det finns 7 olika typer av Byggnader, indelade i olika färger.

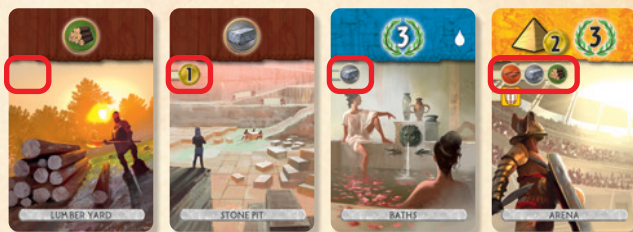
- **Råmaterial (bruna kort),**
dessa Byggnader producerar resurser:
- **Tillverkade Varor (gråa kort),**
dessa Byggnader producerar resurser:
- **Civila Byggnader (blåa kort),**
dessa Byggnader ger vinstpoäng:
- **Vetenskapsbyggnader (gröna kort),**
dessa Byggnader ger vinstpoäng samt en vetenskapssymbol:
- **Handelsbyggnader (gula kort),**
dessa Byggnader är värda mynt, producerar resurser, ändrar på reglerna för handel och kan i vissa fall ge vinstpoäng.
- **Miltärbyggnader (röda kort),**
dessa Byggnader ökar på din militära makt:
- **Skrån (violettera kort),**
dessa Byggnader ger dig vinstpoäng baserat på olika förutsättningar.

Observera: Korthögen för Tidsålder III innehåller inga kort med Råmaterial (bruna kort) eller Tillverkade Varor (gråa kort). Den innehåller dock Skråkorten (de violettera korten)

Kortkostnad

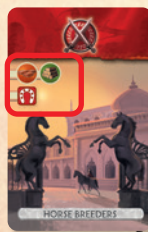
Området under det färgade baneret på Tidsålderskort anger kortets byggnadskostnad. I fall området är tomt kräven Byggnaden inga resurser och kan byggas utan kostnad.

Exempel: Timmeranläggningen är gratis, Stengropen kostar 1 mynt, Badinrättningen 1 Sten och Arenan kräver 1 Lera, 1 Sten och 1 Timmer.



Fr.o.m. Tidsålder II har vissa Byggnader både en kostnad och en förutsättning för kostnadsfritt bygge: om spelaren har i ett tidigare skede byggt den Byggnad som symbolen i området anger så kräver den nya Byggnaden inga resurser.

Exempel: för att bygga Hästuppfödare krävs det att du har 1 Lera och 1 Timmer, ELLER att du redan byggt byggnaden Stall.



FÖRBEREDELSE

1. Placera brädet mellan bägge spelare på ena sidan av spelområdet.
2. Placera konfliktpjäsen på det neutrala steget på mitten av brädet.
3. Placera de 4 Militärmarkörerna uppvända på sina rutor på brädet.
4. Blanda Utvecklingsmarkörerna, välj 5 av dem på måfå och placera dem uppvända på brädet. De återstående markörerna återlämnar ni till lådan.
5. Varje spelare tar 7 mynt ur banken.



Val av Underverk

- Välj en första spelare.
- Blanda de 12 Underverkskort.
- Placera 4 på måfå valda Underverk uppvända på bordet mellan de två spelarna.
- Den första spelaren väljer 1 Underverk.
- Den andra spelaren väljer 2 Underverk.
- Den första spelaren tar det återstående Underverket.
- Placera 4 ytterligare Underverk på bordet och upprepa stegen ovan, denna gång så att den andra spelaren väljer först.

Efter att denna fas är över kommer bägge spelare att ha 4 Underverk för spelets gång, vilka placeras i en stapel till vänster om spelarens spelområde.

För ert första spel bör ni ignorera Val av Underverk och istället inleda spelet med följande Underverk:

Spelare 1:

- Pyramiderna (the Pyramids)
- Fyrtornet i Alexandria (the Great Lighthouse)
- Artemistemplet (the Temple of Artemis)
- Zeusstatyn (the Statue of Zeus)

Spelare 2:

- Circus Maximus
- Piraeus
- Via Appia (the Appian Way)
- Kolossen (the Colossus)

En korthög per Tidsålder

Återlämna 3 kort av varje Tidsålder till lådan utan att se på dem.

Dra därefter 3 Skräkort utan att se på dem och lägg dem i korthögen för Tidsålder III. Återlämna de återstående Skräkort till lådan utan att se på dem.



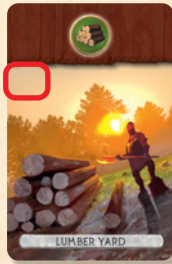
BYGGE I 7 WONDERS DUEL

Under spelets gång kommer ni att bygga Byggnader och Underverk. De flesta Byggnader har en resurskostnad. Några Byggnader är kostnadsfria och andra har en myntkostnad. Vissa byggnader har även resurskostnad med kan byggas kostnadsfritt under särskilda omständigheter.

Kostnadsfria kort

Vissa kort har ingen kostnad och kan gratis spelas på bordet.

Exempel: Timmeranläggningen kostar inget att bygga.



Resurskostnad

Vissa kort har en resurskostnad.

För att bygga dessa byggnader måste du producera de angivna resurserna OCH/ELLER köpa dem ur banken genom att följa reglerna för handel.

Produktion

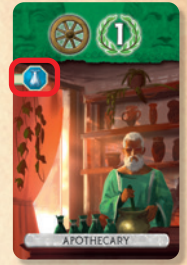
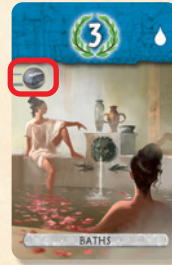
Städerna producerar resurser genom sina bruna kort, gråa kort, vissa gula kort samt vissa Underverk.

Exempel: Antoine producerar 1 Sten, 3 Lera och 1 Papyrus i sin stad.



Om din stad innehåller alla de resurser som anges på en Byggnad så kan du bygga den.

Exempel: Antoine kan bygga Badinrättningen (1 Sten) eller Garnisonen (1 Lera) eftersom hans stad producerar de nödvändiga resurserna. Han kan dock inte bygga Apoteket (1 Glas).



Viktigt: resurser som används vid bygge går inte förlorade. De kan användas varje tur ända tills spelet tar slut. Med undantag för vissa specialfall så sjunker aldrig produktionen i en stad.

Handel

Du kommer vid flera tillfällen att vilja bygga Byggnader som du saknar en eller flera resurser för. Vid sådana fall kan du alltid köpa de saknade resurserna ur banken. Kostnaden för varje saknad resurs varierar under spelets gång. Kostnaden räknas enligt följande modell:

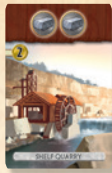
KOSTNADEN = 2 + antalet symboler av den saknade resursen som produceras på motspelarens bruna och gråa kort

Klargöranden

- Observera att kostnaden för resurser definieras enligt resursproduktionen i motspelarens stad, men själva kostnaden betalas till banken.
- Det finns ingen gräns på antalet resurser du kan köpa under din tur.
- Resurser som produceras via gula kort eller Underverk har ingen inverkan på resursers kostnad.
- Vissa Handelsbyggnader (gula kort) ändrar på reglerna för handel och fastställer kostnaden för vissa resurser till 1 mynt.

Exempel: Bruno producerar 2 Sten via sitt Lilla Stenbrott.

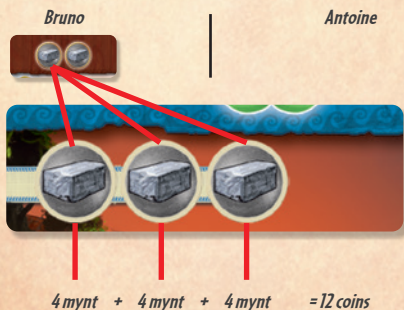
- Om Antoine vill köpa en eller flera stenar är han tvungen att betala 4 mynt för varje sten.
- Om Bruno behöver en tredje Sten är han tvungen att betala 2 mynt eftersom Antoine inte producerar sten på sina bruna kort



Bruno vill bygga Fästningsverk, vilket kostar följande: 2 Sten, 1 Lera och 1 Papyrus. I sin stad producerar han 2 Sten. Han måste således köpa de saknade resurserna, Lera och Papyrus. Hans motspelare Antoine har 1 Lera i sin stad men ingen Papyrus. Bruno är således tvungen att betala 5 mynt till banken: 3 för Lera (kostnad 2+1) och 2 för Papyrus (2+0).



Antoine vill bygga Akvedukt, vilket kostar honom 3 Sten. Eftersom han inte själv producerar sten är han tvungen att betala 12 mynt till banken; Bruno producerar 2 Sten på sina bruna kort vilket höjer priset på en Sten till 4 mynt (2+2) och Antoine behöver 3.



Myntkostnad

Vissa kort har en myntkostnad vilken måste betalas till banken då spelaren bygger Byggnaden.

Exempel: Skriptoriet kostar 2 mynt att bygga och Stengropen kostar 1 mynt.



Mynt- och resurskostnad

Vissa kort har en kostnad både i mynt och resurser. För att bygga dessa kort är du tvungen att både betala mynt till banken och producera de nödvändiga resurserna eller köpa dem via handel.

Exempel: Bruno vill bygga Karavanseraj, vilket kostar 2 mynt, 1 Glas och 1 Papyrus. Han är tvungen att betala 7 mynt. 2 mynt för kortets myntkostnad, 3 mynt för Glas (Antoine producerar 1) och 2 mynt för Papyrus (Antoine producerar inte papyrus).




Kostnadsfritt bygge (kedjor)

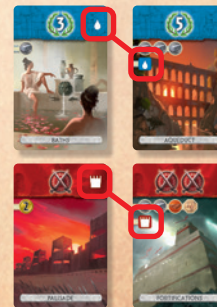
Vissa Byggnader anger en kedjesymbol (vit).

Andra byggnader i Tidsålder II och III har likadana kedjesymboler i området för deras respektive kostnader. Om du har den angivna Byggnaden i din stad kan du bygga dessa nya Byggnader kostnadsfritt.

Exempel:

Antoine har byggt Badinrättningen. Under Tidsålder II får han bygga Akvedukten kostnadsfritt då symbolen  är angiven på Badinrättningen.

Bruno har byggt Palissaden. Under Tidsålder III får han bygga Fästningsverket kostnadsfritt.



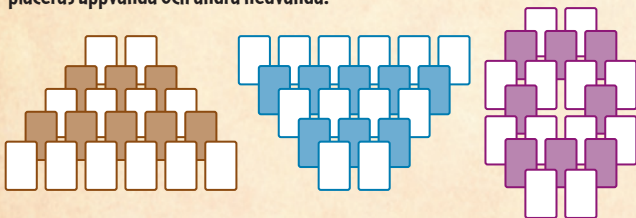
SPELÖVERSIKT

Ett spel 7 Wonders Duel börjar med Tidsålder I, fortsätter med Tidsålder II och avslutas med Tidsålder III. Ifall någon spelare vinner en militär eller vetenskaplig vinst så avslutas spelet omedelbart.

Översikt av en Tidsålder

Förberedelser

Vid början av varje Tidsålder skall ni blanda den motsvarande korthögen och därefter placera ut de 20 korten enligt strukturen för den pågående Tidsåldern (se Hjälplbladet på sista sidan av denna regelbok). Var noggranna, vissa kort skall placeras uppvända och andra nedvända.



Översikt av en tur

I 7 Wonders Duel utför spelarna turvis handlingar.

Den första spelaren inleder Tidsålder I.

På din tur skall du välja ett av de "tillgängliga" korten i kortstrukturen och spela det.

Ett tillgängligt kort är ett kort som inte är helt eller delvis täckt av ett annat kort

Exempel: Badinrättningen, Stengropen, Timmeranläggningen och Skiptoriet är tillgängliga. De övriga korten är inte tillgängliga för tillfället.



Kortet du väljer kan spelas på tre olika sätt:

- 1. Bygga Byggnaden
- 2. Släng kortet för mynt
- 3. Bygga ett Underverk

Efter att du spelat det valda kortet skall du avslöja de kort som eventuellt varit täckta av de valda kortet och således nu är tillgängliga.

Observera:

- *Vissa Underverk tillåter dig att spela en tur till. I sådana fall inleder du din andra tur efter att du avslöjat nya tillgängliga kort.*
- *Om en spelare genom en korteffekt får spela på nytt efter den sista turen i en Tidsålder (d.v.s. när kortstrukturen inte innehåller flera kort) så går denna effekt förlorad*

1. Bygga en Byggnad

Då du bygger en Byggnad betalar du den angivna kostnaden och placerar kortet framför dig på bordet. Denna Byggnad hör nu till din stad. För att underlätta spelets gång kan du sortera byggnader enligt färg i din stad.



2. Slänga kortet för mynt

Du avlägsnar kortet ur spel och tar 2 mynt + 1 mynt ur banken för varje gult kort i din stad. Mynten läggs i din skattkammare. Det slängda kortet placeras nedvänt i en slänghög bredvid spelbrädet. Spelarna får när som helst se vilka kort som finns i slänghögen.

Exempel: Bruno slänger kortet Akvedukt. Han får 4 mynt ur banken eftersom hans stad innehåller korten Vårdshus och Lermagasin.



EN TIDSÅLDERS SLUT

3. Bygga ett Underverk

Du betalar kostnaden för Underverket (inte kostnaden för det valda Tidsålderskortet) och placerar därefter Tidsålderskortet delvis under Underverkskortet. Det använda kortet har ingen effekt, det placeras endast under Underverket för att markera att det har blivit byggt.

Exempel: Antoine tar ett valfritt tillgängligt kort och använder det för att bygga Kolossen, vilken kostar 3 Lera och 1 Glas. Efter att han betalat denna kostnad (inte det valda kortets kostnad) placerar han kortet under Kolossen och flyttar Konfliktpjäsen 2 steg.



Inte fler än 7 Underverk!

Endast 7 Underverk kan byggas under spelets gång. Omedelbart då en spelare bygger det sjunde underverket skall det sista återstående Underverket avlägsnas ur spel och återlämnas till lådan.

Exempel: Antoine har precis byggt Kolossen. 7 Underverk har nu byggts under spelets gång (4 av Bruno, 3 av Antoine). Antoine återlämnar Pyramiderna till lådan.



En Tidsålder tar slut då alla 20 kort i kortstrukturen har spelats.

Därefter förbereder ni kortstrukturen för den påföljande Tidsåldern.

Spelaren med mindre armé väljer vilken spelare som skall inleda den nya Tidsåldern. En spelare har mindre armé ifall Konfliktpjäsen är på spelarens sida av brädet. Ifall pjäsen står mitt på brädet inleder samma spelare den nya Tidsåldern som senast var aktiv spelare (d.v.s. den spelare som spelade det sista kortet under den tidigare Tidsåldern).

ÖVERSÄTTNING AV KORTEN

Tidsålder I

Altar / Altar	Guard Tower / Vakttorn	Stable / Stall
Apothecary / Klinik	Logging Camp / Skogshuggarläger	Stone Pit / Stengrop
Baths / Badinrättning	Lumber Yard / Timmeranläggning	Stone Reserve / Stenmagasin
Clay Pit / Lerbrott	Palisade / Palissad	Tavern / Världshus
Clay Pool / Lergrop	Pharmacist / Apotek	Theater / Teater
Clay Reserve / Lermagasin	Press / Press	Wood Reserve / Timmermagasin
Garrison / Garnison	Quarry / Litet Stenbrott	Workshop / Verkstad
Glassworks / Glasbruk	Scriptorium / Skriptorium	

Tidsålder II

Aqueduct / Akvedukt	Drying Room / Torkrum	Sawmill / Sågverk
Archery Range / Pilbana	Forum / Forum	School / Skola
Barracks / Baracker	Glass-blower / Glasblåsare	Shelf Quarry / Stort Stenbrott
Brewery / Bryggeri	Horse Breeders / Hästuppfödare	Statue / Staty
Brickyard / Tegelbruk	Laboratory / Laboratorium	Temple / Tempel
Caravansery / Karavanseraj	Library / Bibliotek	Courthouse / Rådhus
Customs House / Tullhus	Parade Ground / Paradplats	Walls / Murar
Dispensary / Sanatorium	Rostrum / Rostrum	

Tidsålder III

Academy / Akademi	Fortifications / Befästningsver	Senate / Senat
Arena / Arena	Gardens / Trädgård	Siege Workshop / Belägringsmaskiner
Armory / Rustkammare	Lighthouse / Fyrtorn	Study / Studie
Arsenal / Arsenal	Obelisk / Obelisk	Town Hall / Stadshus
Chamber of Commerce / Handelskammare	Observatory / Observatorium	University / Universitet
Circus / Cirkus	Palace / Palats	
Pretorium / Pretorium	Pantheon / Pantheon	
	Port / Hamm	

Skråkort

Builders Guild / Byggmästarnas Skrå	Scientists Guild / Vetenskapsmännens Skrå
Magistrates Guild / Magistraternas Skrå	Shipowners Guild / Skeppsägarnas Skrå
Merchants Guild / Handelsmännens Skrå	Tacticians Guild / Taktikernas Skrå
MoneyLenders Guild / Pengalånarnas Skrå	

MILITÄR

Varje sköld som anges på Militärbyggnader (röda kort) eller Underverk tillåter spelaren att omedelbart flytta Konfliktpjäsen framåt på brädet mot motspelarens huvudstad. Konfliktpjäsen kommer således att flyttas framåt och bakåt på brädet under spelets gång.

Då Konfliktpjäsen flyttas in i en ny zon (angivna av streckade linjer) avlägsnar den aktiva spelaren den motsvarande Militärmarkören och utför markörens effekt.

Exempel: Antoine bygger Pilbana, en Militärbyggnad som ger honom 2 Sköldar.

Han flyttar omedelbart Konfliktpjäsen två steg framåt mot motspelarens huvudstad.

Då pjäsen flyttas in i en ny zon utför han effekten på den motsvarande markören – Bruno slänger 2 mynt – varefter markören återlämnas till lådan.

Militär Övermakt

Ifall Konfliktpjäsen flyttas in i steget för din motspelares huvudstad vinner du omedelbart spelet.

VETENSKAP & UTVECKLING

Det finns 7 olika vetenskapssymboler i spelet.



Varje gång du samlar två likadana vetenskapssymboler får du omedelbart ta en valfri Utvecklingsmarkör från spelbrädet. Markören hålls kvar i din stad ända tills spelets slut.

Klargörande: vetenskapssymboler hittas på Vetenskapsbyggnader (gröna kort) och på en Utvecklingsmarkör.

Vetenskaplig överlägsenhet

Om du lyckas samla 6 olika vetenskapssymboler vinner du omedelbart spelet.



SPELETS SLUT

Spelet tar omedelbart slut då en spelare vinner en militärseger, en vetenskapsseger eller (ifall detta inte skett) vid slutet av Tidsålder III.

Civilseger

Ifall ingen spelare vunnit spelet genom militär övermakt eller vetenskaplig överlägsenhet innan slutet av Tidsålder III så vinner den spelare som har flest vinstpoäng.

För dina vinstpoäng räknar du ihop följande:

- Dina militära vinstpoäng (0, 2, 5 eller 10 beroende på Konfliktmarkörens position).
- Vinstpoäng från Byggnader (blåa, gröna, gula och violetta kort).
- Vinstpoäng från färdigställda Underverk.
- Vinstpoäng från Utveckling.
- Din skattkammare: varje set av 3 mynt är värda 1 vinstpoäng..

Ifall det står oavgjort mellan spelarna vinner den spelare som fått flest poäng från sina Civila Byggnader (blåa kort). Om det fortfarande står oavgjort efter detta så delar spelarna på vinsten.

Observera: med detta spel följer ett regelhäfte som underlättar poängräkningen och låter er föra bok över minnesvärda spel!

UPPHOVSMÄN

Designers: Antoine Bauza och Bruno Cathala

Illustrationer: Miguel Coimbra

Utveckling: "De Sombrebeklädda Belgarna"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Revidering av regler: Ann Pichot

Svensk översättning: Tobias Björkwall

Redaktör: Laure Valentin

Produktion: Guillaume Pilon

Grafisk design: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Tack till:

Speltillverkarna vill tacka alla de speltestare av 7 Wonders Duel som hjälpte spelet att utvecklas och få ett eget liv. Mer specifika tack går till Julien från Orange och alla de spelare som hälsade på i La Cafetière!

Repos Production vill tacka Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier och Anne-Cath, Sven, Efpé och the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy och Mamy Tricky, Dets och Martine, Jean-Yves "Fabiola", Héléne och Tanguy, the Cyborg.

© REPOS PRODUCTION 2015.
ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Detta material får endast
användas för privat bruk.



BESKRIVNING AV SYMBOLERNA

Militärmarkörer



Plundra 2 eller 5 mynt.

Din motspelare förlorar 2 eller 5 mynt beroende på markören. Mynten återlämnas till banken. Därefter återlämnas markören till lådan. Om din motspelare inte har tillräckligt med mynt förlorar de alla de mynt de har.



Mathematics (Matematik)

Vid spelets slut får du 3 vinstpoäng för varje Utvecklingsmarkör du äger (inklusive markören för Matematik).

Utvecklingsmarkörer



Agriculture (Agrikultur)

Ta omedelbart 6 mynt ur banken. Denna markör är värd 4 vinstpoäng.



Philosophy (Filosofi)

Denna markör är värd 7 vinstpoäng.



Strategy (Strategi)

Efter att denna markör tas i bruk får du 1 extra Sköld från alla dina Militärbyggnader (**röda kort**).

Exempel: en Militärbyggnad med 2 Sköldar tillåter dig att flytta Konfliktpiäsen 3 steg mot din motspelares huvudstad.

Klargörande:

- Denna Utveckling gäller inte för Underverk med Sköldsymbol.
- Utvecklingen har heller ingen effekt på Militärbyggnader som byggts innan markören togs i bruk.



Architecture (Arkitektur)

Alla påföljande Underverk som du bygger kostar dig 2 resurser färre. Varje gång du bygger ett Underverk får du välja vilka resurser denna rabatt gäller.



Economy (Ekonomi)

Du får de mynt som din motspelare använder vid handel för att köpa resurser.

Observera att du endast får mynt som används för köp av resurser, inte de mynt som används vid myntkostnad vid bygge.

Klargörande: vissa kort ändrar på inköpspriset för din motspelare (Stenmagasin, Timmermagasin, Lermagasin och Tullhus), och om du har Utvecklingsmarkören för Ekonomi får du det antal mynt som motspelaren betalar efter sänkningen.



Theology (Teologi)

Alla påföljande Underverk som du bygger får effekten "Spela omedelbart en tur till".

Observera att Underverk som redan har denna effekt inte påverkas av Teologi (d.v.s. ett Underverk kan inte tillåta en spelare att spela ytterligare två påföljande turer).



Law (Lag)

Denna markör ger en vetenskapssymbol.



Urbanism

Ta omedelbart 6 mynt ur banken. Varje gång du bygger en Byggnad kostnadsfritt genom en byggnadskedja får du 4 mynt ur banken.



Masonry (Murverk)

Alla påföljande Civila Byggnader (**blåa kort**) som du bygger kostar dig 2 resurser färre. Varje gång du bygger en Civil Byggnad får du välja vilka resurser denna rabatt gäller.

Kort i Tidsålder I, II och III

Detta kort producerar det angivna råmaterialet.

Lera Timmer Sten



Detta kort producerar två enheter av det angivna råmaterialet.

2 Lera

2 Timmer

2 Sten



Detta kort producerar den angivna tillverkade varan.

Glas Papyrus



Detta kort ger det angivna antalet vinstpoäng.



Detta kort ger det angivna antalet Sköldar.

Detta kort ger den angivna vetenskapssymbolen.



Detta kort ändrar på reglerna för handel med den angivna resursen. Fr.o.m. nästa tur får du köpa den angivna resursen för 1 mynt per enhet.



Detta kort ändrar på reglerna för handel med de två angivna resurserna. Fr.o.m. nästa tur får du köpa de angivna resurserna för 1 mynt per enhet.

Detta kort ger den angivna kedjesymbolen. Under en påföljande Tidsålder får du genom denna symbol bygga ett kort med motsvarande symbol kostnadsfritt.



Detta kort producerar varje tur en enhet av en av de tre angivna råmaterialen.

Klargörande: Denna produktion har ingen inverkan på kostnaden vid handel.



Detta kort producerar varje tur en enhet av en av de angivna tillverkade varorna.

Klargörande: Denna produktion har ingen inverkan på kostnaden vid handel.



Detta kort är värt antalet det angivna mynt.



Detta kort är värt 2 mynt för varje färdigställt Underverk i din stad då du spelar kortet.



Detta kort är värt 3 mynt för varje grått kort i din stad då du spelar kortet.



Detta kort är värt 2 mynt för varje brunt kort i din stad då du spelar kortet.



Detta kort är värt 1 mynt för varje gult kort (inklusive detta kort) i din stad då du spelar kortet.



Detta kort är värt 1 mynt för varje rött kort i din stad då du spelare kortet.

Klargörande: för samtliga kort gäller att mynten tas ur banken endast en gång och då kortet spelas (d.v.s. då du bygger Byggnaden).

Skråkort



Builder Guild (Byggmästarnas Skrå)

Vid spelets slut är detta kort värt 2 vinstpoäng för varje Underverk i den stad som innehåller flest Underverk.



Moneylenders Guild (Pengalånarnas Skrå)

Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje set av 3 mynt i den rikaste staden.



Scientists Guild (Vetenskapsmännens Skrå)

Då detta kort byggs får du 1 mynt för varje grönt kort i den stad som har flest **gröna kort**. Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje grönt kort i den stad som innehåller flest gröna kort.



Shipowners Guild (Skeppsägarnas Skrå)

Då detta kort byggs får du 1 mynt för varje brunt och grått kort i den stad som innehåller flest bruna och gråa kort. Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje brunt och grått kort i den stad som innehåller flest bruna och gråa kort.

Klargörande: Spelaren är tvungen att välja en och endast en stad för bägge färgers kort.



Traders Guild (Handelsmännens Skrå)

Då detta kort byggs får du 1 mynt för varje **gult kort** i den stad som innehåller flest gula kort. Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje gult kort i den stad som innehåller flest gula kort.



Magistrates Guild (Magistraternas Skrå)

Då detta kort byggs får du 1 mynt för varje **blått kort** i den stad som innehåller flest blåa kort. Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje blått kort i den stad som innehåller flest blåa kort.



Tacticians Guild (Taktikernas Skrå)

Då detta kort byggs får du 1 mynt för varje **rött kort** i den stad som innehåller flest **röda kort**. Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje rött kort i den stad som innehåller flest röda kort.

Klargöranden:

- *Då detta kort byggs får du 1 mynt för varje rött kort i den stad som innehåller flest röda kort.*
- *Vid spelets slut är detta kort värt 1 vinstpoäng för varje rött kort i den stad som innehåller flest röda kort.*



Underverk



The Appian Way (Via Appia)

Ta 3 mynt ur banken.
Din motspelare förlorar 3 mynt, vilka återlämnas till banken.
Spela omedelbart en tur till.
Detta Underverk är värt 3 vinstpoäng.



Circus Maximus

Placera ett av din motspelares gråa kort (tillverkade varor) i slänghögen.
Detta Underverk är värt 1 Sköld.
Detta Underverk är värt 3 vinstpoäng.



The Colossus (Kolossen)

Detta Underverk är värt 2 Sköldar.
Detta Underverk är värt 3 vinstpoäng.



The Great Library (Biblioteket i Alexandria)

Dra 3 Utvecklingsmarkörer på måfå ur högen av markörer som avlägsnades vid spelets början.
Välj en av dessa markörer, utför dess effekt, och återlämna sedan de återstående 2 markörerna till lådan. Detta underverk är värt 4 vinstpoäng.



The Great Lighthouse (Fyrtornet i Alexandria)

Detta Underverk producerar varje tur en enhet av de angivna resurserna (Sten, Lera eller Timmer).
Klargörande: Denna produktion har ingen inverkan på kostnaden vid handel.
Detta Underverk är värt 4 vinstpoäng.



The Hanging Gardens (Babylons Hängande Trädgårdar)

Ta 6 mynt ur banken.
Spela omedelbart en tur till.
Detta Underverk är värt 3 vinstpoäng.



The Mausoleum (Mausoleet i Halikarnassos)

Välj ett kort ur slänghögen och spela det kostnadsfritt.
Klargörande: Korten som avlägsnas ur spel vid förberedelserna befinner sig inte i slänghögen.
Detta Underverk är värt 2 vinstpoäng.



Piraeus

Detta Underverk producerar varje tur en enhet av en av de angivna resurserna (Glas eller Papyrus).
Klargörande: Denna produktion har ingen inverkan på kostnaden vid handel.
Spela omedelbart en tur till. Detta Underverk är värt 2 vinstpoäng.



The Pyramids (Pyramiderna)

Detta Underverk är värt 9 vinstpoäng.



The Sphinx (Sfinxen)

Spela omedelbart en tur till.
Detta Underverk är värt 6 vinstpoäng.



The Statue of Zeus (Zeusstatyn)

Placera ett av din motspelares bruna kort (Råmaterial) i slänghögen.
Detta Underverk är värt 1 Sköld.
Detta Underverk är värt 3 vinstpoäng.



The Temple of Artemis (Artemistemplet)

Ta 12 mynt ur banken.
Spela omedelbart en tur till.

LISTA ÖVER KORT

utan länkar s18 • med länkar (förutsättning för kostnadsfritt bygge) s19

Tidsålder I

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	 1
CLAY POOL	
CLAY PIT	 1
QUARRY	
STONE PIT	 1
CLASSWORKS	 1
PRESS	 1
GUARD TOWER	
WORKSHOP	 1
APOTHECARY	 1
STONE RESERVE	 3 1
CLAY RESERVE	 3 1
WOOD RESERVE	 3 1

Tidsålder II

SAWMILL	 2
BRICKYARD	 2
SHELF QUARRY	 2
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	 3
CARAVANSERY	 2
CUSTOMS HOUSE	 4 1 1
COURTHOUSE	 5

Tidsålder III

ARSENAL	
PRETORIUM	 8
ACADEMY	 3
STUDY	 3
CHAMBER OF COMMERCE	 3 3
PORT	 2 3
ARMORY	 1 3
PALACE	 7
TOWN HALL	 7
OBELISK	 5

Skråkort

MERCHANTS GUILD	 1 1
SHIPOWNERS GUILD	 1 1
BUILDERS GUILD	 2
MAGISTRATES GUILD	 1 1
SCIENTISTS GUILD	 1 1
MONEYLENDERS GUILD	 3 1
TACTICIANS GUILD	 1 1

Tidsålder I

Tidsålder II

Tidsålder III



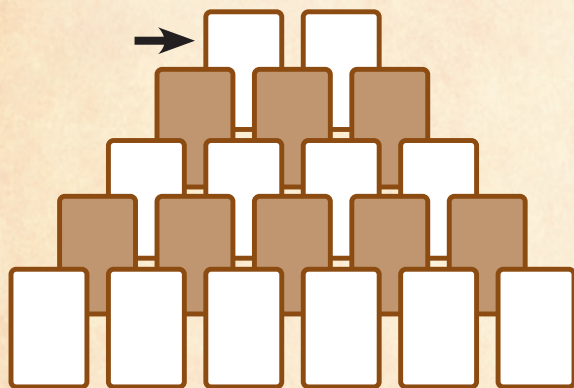
ORGANISERING AV KORTSTRUKTURER BEROENDE PÅ TIDSÅLDERN.

Vid början av varje Tidsålder blandar ni den motsvarande korthögen och placerar ut de 20 korten enligt den givna Tidsålderns kortstruktur.

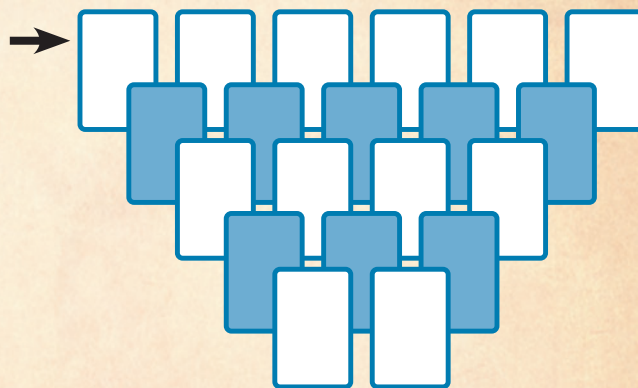
Observera att vissa kort placeras nedvända och andra uppvända.

För att göra det enklare bör ni börja vid de angivna startpunkterna. →

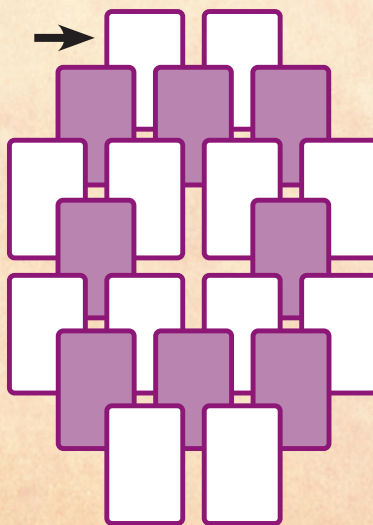
Tidsålder I



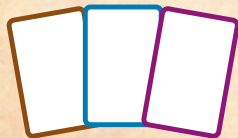
Tidsålder II



Tidsålder III



Uppvända



Nedvända

