

ANTOINE BAUZA

TM

# 7 WONDERS

*"Från hela världen strömmar allt samman till vår stad." (Perikles)*



*Du är en ledare över en av antikens sju största städer.  
Utveckla din stad genom vetenskapliga upptäckter, militära erövringar,  
handelsavtal och prestigefyllda byggnader och led din civilisation till ära!  
Men håll ett vaksamt öga på dina grannars framsteg. De delar dina ambitioner.  
Kommer ditt underverk att bestå in i nästa millenium?*

## SPELÖVERSIKT

Spelet pågår i 3 rundor, kallade Åldrar, där alla samtidigt spelar ut ett kort i taget för att utveckla sin stad.

Dessa kort representerar en mängd olika byggnader du kan uppföra: resursproduktion, medborgerliga, handels, militära, vetenskapliga och skråbyggnader.

I slutet på varje ålder går du i krig med dina två grannar. När den 3:e åldern är avslutad summer du poängen du får av din stad, ditt underverk, din militära skicklighet och din stadskassa. Spelaren med mest poäng vinner spelet.

## INNEHÅLLER

- 7 underverksbräden
- 148 ålderskort: 49 Ålder I kort, 49 Ålder II kort och 50 Ålder III kort
- 78 mynt: 54 mynt värda 1 och 24 mynt värda 3
- 48 militärkonfliktmarker: 24 förlust och 24 vinst (8 per ålder)
- 1 poängblock
- 3 blad med beskrivning på effekter
- 1 blad med listor på kort och kedjor
- Denna regelbok

# SPELETS OLIKA DELAR

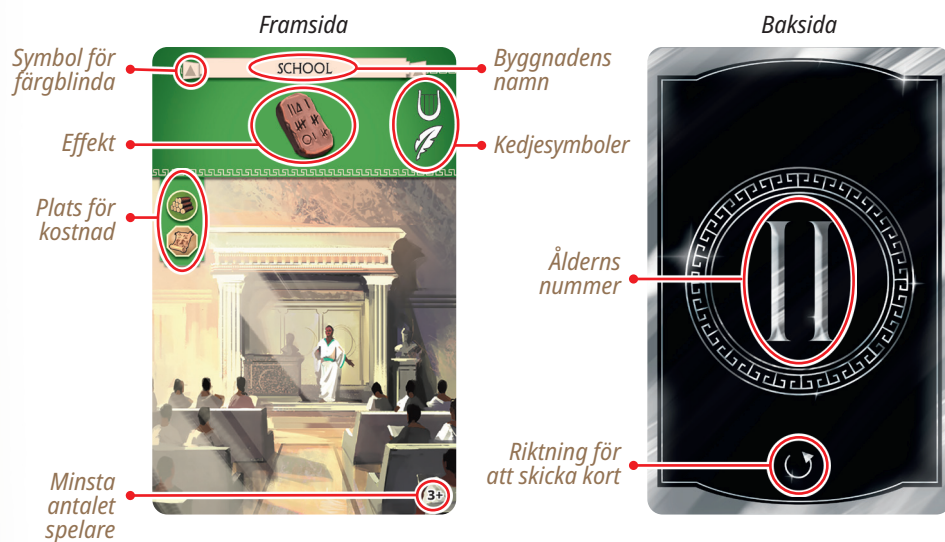
## ÅLDERSKORT

Ålderskortet representerar byggnader du kan uppföra under spelets gång. Baksidan av varje kort visar vilken ålder kortet tillhör (ålder I, ålder II, ålder III).

Det finns sju olika sorters kort:

- **Bruna** kort (grundmaterial) tillhandahåller **vanliga resurser**: lera (🟠), sten (🟤), malm (⬛) och trä (🟢).
- **Grå** kort (tillverkade produkter) tillhandahåller **sällsynta resurser**: glas (🟦), tyg (🟪) och papyrus (🟡).
- **Blå** kort (medborgerliga byggnader) tillhandahåller **segerpoäng** (1).
- **Gula** kort (handelsbyggnader) tillhandahåller **handelsfördelar**.
- **Röda** kort (militära byggnader) ökar din **militära styrka** (🗡️).
- **Gröna** kort (vetenskapliga byggnader) ger dig **vetenskapliga framsteg** i de tre områdena: (🔬, 📖, 🛠️).
- **Lila** kort (Skrån) ger dig **segerpoäng** (1) enligt vissa villkor.

På framsidan av varje ålderskort finns en plats för kostnad, ett namn, en hjälpsymbol för färgblinda, eventuellt en eller två kedjesymboler och en siffra för minsta antalet spelare som krävs. På baksidan finns ålderns nummer och i vilken riktning kort skickas.



## UNDERVERKSBRÄDE

Varje bräde motsvarar ett underverk du kan bygga under spelets gång. Underverken har en dagsida (☀️) och en nattsida (🌙) som visar två, tre eller fyra etapper av byggnationen.

Varje byggnadsetapp har en kostnad och en effekt. Ditt underverksbräde tillhandahåller dig också en startresurs.



## MILITÄRA KONFLIKTMARKER

Militära konfliktmarker representerar dina militära segrar och förluster. Det finns fyra olika typer av militära konfliktmarker:

- Militär förlust -1 marker
- Militär seger +1 marker
- Militär seger +3 marker
- Militär seger +5 marker



## MYNT

Mynt representerar din **Stadskassa**. De är värda 1 eller 3.

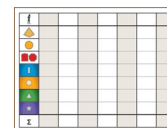
*Notera: När du ser "x mynt" i dessa regler är "x" det totala värdet på dina mynt. Med andra ord "ta x mynt" betyder att du tar mynt med det totala värdet x.*

## BLAD MED BESKRIVNING AV EFFEKTER

Dessa blad visar en komplett sammanställning av spelets alla symboler.

## POÄNGBLOCK

Poängblocket används i slutet på spelet för att räkna ut era slutpoäng och se vem som vann spelet.



## BLAD MED LISTOR PÅ KORT OCH KEDJOR

Detta blad förser er med information.



## SYMBOLER FÖR FÄRGBLINDA

För att ta hänsyn till alla sorters färgblindhet har varje färg på kort i spelet en matchande symbol.

- Brun
- ◆ Grå
- ▬ Blå
- Gul
- ✕ Röd
- ▲ Grön
- ★ Lila

# FÖRBEREDELSE

## 1 Förbered ålderskorten:

- Dela upp ålderskorten i tre lekar: ålder I, ålder II och ålder III.
- Gå igenom korten för varje ålder och behåll endast de med en siffra motsvarande **antalet** spelare **eller lägre**. Lägg tillbaka de övriga korten i lådan. De kommer inte att användas under spelet.

*Exempel: I ett 5 personers parti, behåll alla kort med 3+, 4+ och 5+ i varje ålders lek.*

- Ta ut alla **Lila** kort från ålder III leken. Slumpvist dra lika många kort som **antalet spelare + 2** och behåll dem nedåtvända. Lägg till dem i leken för ålder 3. Lägg tillbaka de övriga **Lila** korten i lådan. De kommer inte att användas under spelet.

*Exempel: I ett 5 personers parti drar ni slumpvist 7 lila kort (5 spelare + 2).*

- Blanda varje ålders lek för sig och lägg dem nedåtvända mitt på bordet.

- ## 2
- Varje spelare tar slumpvist ett **underverksbräde** och lägger framför sig på den sida de föredrar att spela (☀️ dag eller 🌙 natt).

*Notera: Under era första spel rekommenderar vi att ni använder dagsidan på underverksbräderna. Därefter kan fritt blanda mellan dag- och nattsidor. Om ni vill kan ni också välja underverksbräden istället för att dela ut dem slumpvist.*

- ## 3
- Ta **3 mynt** (värda 1) och lägg dem på ditt underverksbräde. Dessa mynt är din stadskassa. Lägg de resterande mynten i en **myntreserv** mitt på bordet.

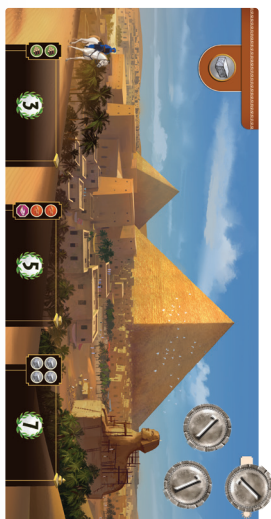
- ## 4
- Lägg de **militära konfliktmarkerna** mitt på bordet i en egen reserv.

- ## 5
- Alla andra spelkomponenter läggs tillbaka i lådan och kommer inte att användas under spelet.



## EXEMPEL PÅ FÖRBEREDELSE FÖR 5 SPELARE

Kasthög



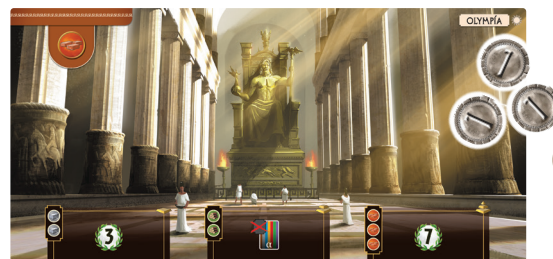
Din vänstra granne

## 4 Reserv med militära konfliktmarker



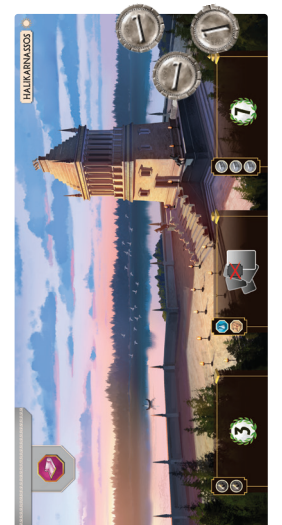
1 Ålderskort

## 3 Myntreserv



2 Ditt underverk

3 Din stadskassa



Din högra granne

# SPELET

Spelet spelas **över tre på varandra följande rundor**: Ålder I, Ålder II och sedan Ålder III. Varje runda spelas på samma sätt. Segerpoäng räknas ut i slutet på Ålder III.

## Definitioner:

**Grannar:** Begreppet "grannar" refererar till spelaren direkt till vänster om dig **och** direkt till höger om dig.

**Stad:** Begreppet "Stad" refererar till din utveckling, vilket inkluderar till underverk och dina byggda kort.

## ÖVERSIKT ÖVER EN ÅLDER

När varje ålder börjar tas motsvarande kortlek (I, II eller III) och **7 kort** delas ut nedåtvända till varje spelare. Dessa kort utgör din **starthand**.

Varje ålder har **6 turer** där alla spelar **samtidigt**. En tur består av 3 delmoment som utförs i denna ordning:

1. Välj ett kort
2. Spela detta kort
3. Skicka din hand vidare

## 1. VÄLJ ETT KORT

Se över de kort du har på din hand utan att visa dem för de andra spelarna. Välj ut 1 kort av dessa och lägg det nedåtvänt framför dig. Lägg resten av korten åt sidan nedåtvända. De kommer att användas senare.

## 2. SPELA DETTA KORT

När **alla** har valt ett kort spelas dem **samtidigt**. Du kan använda ditt kort till att utföra **en och endast en händelse** från denna lista:

- A. Uppför byggnaden på detta kort
- B. Bygg en etapp på ditt underverk
- C. Sälj kortet

***Notera:** I början på ert första parti rekommenderar vi er att hålla koll på allas händelser och utföra dem en i taget tills ni känner er förtrogna med spelet.*

### A. Uppför byggnaden på ditt kort

För att uppföra byggnaden på ditt kort betalar du kostnaden som anges och lägger den uppåtvänt ovanför ditt underverksbräde (se *Bygga i 7 Wonders* sidorna 6-7). När byggnaden väl är uppförd förblir den i din stad tills slutet på spelet.

***Viktigt:** Du kan aldrig uppföra två identiska byggnader. Det innebär att du aldrig kan ha två kort med samma namn i din stad.*

## PLACERA KORT I DIN STAD

Lägg ihop kort med **samma färg** men se till att deras effekt är synlig och **lägg ihop resurser ovanför din startresurs**.  
(Se exemplet på sidan 8.)

### B. Bygg en etapp på ditt underverk

För att bygga en etapp på ditt underverk betalar du **bara** kostanden på ditt **underverksbräde** för denna etapp (se *Bygga i 7 Wonders* sidorna 6-7). Lägg kortet nedåtvänt under ditt bräde så att halva kortet täcks av den etapp på underverket du bygger. Dess effekt är nu tillgänglig för resten av spelet.



***Notera:** Du kan använda vilket kort som helst för att bygga en etapp på ditt underverk och kortet har ingen annan användning än att aktivera denna etapps effekt.*

**Underverkets etapper** kan byggas **när som helst** under spelet. Med andra ord, du kan bygga ditt underverks första etapp under ålder I, II eller III. Däremot **måste du bygga ditt underverks etapper från vänster till höger** (etapp1 före etapp2, sedan etapp 2 före etapp 3).

***Notera:** Det är frivilligt att bygga ditt underverks etapper.*

### C. Sälj kortet

För att få mynt kan du sälja ditt kort. För att göra det kastar du kortet nedåtvänt mitt på bordet (i en samlad **kasthög**) och tar **3 mynt** från reserven och lägger i din stadskassa.

### 3. SKICKA DIN HAND VIDARE

När alla spelare har gjort klart sin handling tar du korten som du inte valde och ger dem till din vänstra granne (under ålder I och III) eller till din högra granne (i ålder II). **Riktningen som korten ska skickas** visas på baksidan av ålderskortet.

Du kommer därför att få en ny korthand från din granne. Dessa kort blir din hand i nästa tur. Du kommer att få färre kort varje tur och till slut i den sista turen kommer du bara att ha två kort.

### SJÄTTE OCH SISTA TUREN

I början på den sjätte och sista turen i varje ålder kommer du att få en hand på två kort från din granne. Välj 1 av dessa kort att spela och kasta det andra kortet nedåtvänt i kashögen. Det kastade kortet ger dig inga mynt. Spela ditt sjätte och sista kort som normalt.

Fortsätt med utslaget av den militära konflikten.

## UTSLAGET AV DEN MILITÄRA KONFLIKTEN

Varje ålder avslutas med utslaget av den militära konflikten.

Summera all dina militära symboler  från kort du har uppfört och de som finns på ditt underverksbräde, om det finns några, för att bestämma din **militära styrka**. Sedan jämför du din totala militära styrka med dina grannars.

För **varje** granne:

- Om din militära styrka är **lika stor** tar ingen av er en marker.
- Om din militära styrka är **lägre** tar du en militär förlustmarker.
- Om din militära styrka är **högre** tar du en militär segermarker som motsvarar den aktuella åldern.



Förlust



Ålder I



Ålder II



Ålder III

Efter utslaget av den militära konflikten avslutas den aktuella åldern och ni fortsätter med nästa ålder.

Efter utslaget av den militära konflikten i ålder III fortsätter ni med *Spelets slut* (sidan 8).

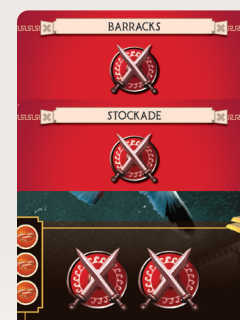
*Exempel:* I slutet på ålder II är din militära styrka 4. Styrkan hos din vänstra granne är 5 och styrkan på din högra är 2. Du får en förlust mot din vänstra granne och tar därför en förlustmarker. Du kliver ut som segrare i konflikten med din högra granne och tar därför en segermarker för ålder II.

Granne till vänster



Militär styrka = 5

Din stad i ålder II



Militär styrka = 4

Granne till höger



Militär styrka = 2



Förlust



Seger



# BYGGA I 7 WONDERS

Under hela spelet har du möjlighet att uppföra **byggnader** eller bygga **etapper** på **ditt underverk**. För att göra detta måste du betala den byggnadskostnad som visas på kortets plats för kostnad eller på varje etapp av underverket.

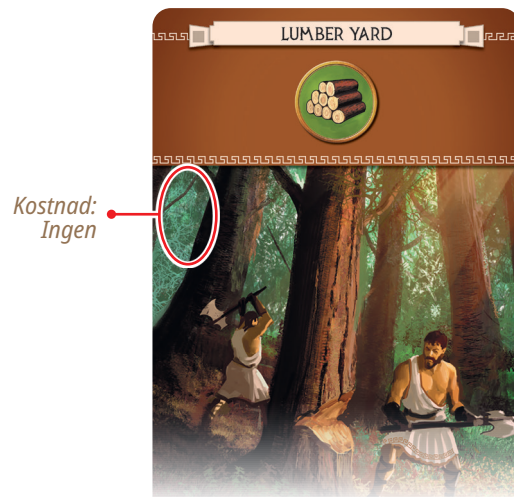
**Kom ihåg:** Du kan aldrig bygga två likadana byggnader, dvs. du kan aldrig ha två kort med samma namn i din stad.

Det finns olika sorters kostnader:

- A. Ingen kostnad
- B. Myntkostnad
- C. Resurskostnad
- D. Fri kostnad tack vare kedjor

## A. INGEN KOSTNAD

Om platsen för kostnad är tom är kortet gratis och kräver inga resurser eller mynt för att uppföras.



## B. MYNTKOSTNAD

Vissa kort kostar 1 mynt. Ta 1 mynt från din stadskassa och lägg den i reserven när du uppför byggnaden på detta kort.



## C. RESURSKOSTNAD

Vissa kort eller etapper på underverk kräver en eller flera resurser för att uppföras. Du kan använda resurser som produceras i din stad **och/eller** köpa resurser från dina grannar.

**Viktigt:** Resurser som används för att bygga försvinner aldrig och kan användas i varje tur under hela spelet.



## Använd resurser din stad producerar

Du producerar **en resurs per resurssymbol** som syns i din stad: startresursen på ditt underverksbräde, **Grå**, **Bruna** och **Gula** kort och vissa underverksetapper.

Varje resurssymbol kan bara användas en gång per tur.

**Exempel:** Du producerar 2 sten, 1 malm och 1 papyrus. Du kan därför uppföra barackerna eftersom din stad producerar 1 malm, eller scriptoriumet eftersom din stad också producerar 1 papyrus. Men du kan däremot inte uppföra vaktornet eftersom du inte producerar lera.



## Köpa resurser från dina grannars städer

Om din stad inte producerar de resurser du behöver för att uppföra ett kort eller en etapp på underverket tittar du på dina grannars städer. Om de producerar de resurser du behöver kan du köpa resurserna från dem.

För varje resurs du köper ger du **2 mynt** till ägaren av resursen.

**Den spelaren behåller sitt kort och kan fortfarande använda resursen du just köpte.**

Varje resurssymbol kan bara köpas **en gång per tur av samma spelare.**

Resurser måste användas i samma tur som de köptes.

**Dessa resurser kan du köpa från din granne:**

- Startresursen på deras underverksbräde
- Resurser på deras **Bruna** kort
- Resurser på deras **Grå** kort

Det är **omöjligt** att köpa resurser som produceras av deras **Gula** kort eller från etapperna på deras underverk.

Om din granne har ett kort som **valbart producerar 1** av två visade resurser kan du välja vilken du vill köpa, **oavsett vad din granne väljer.**

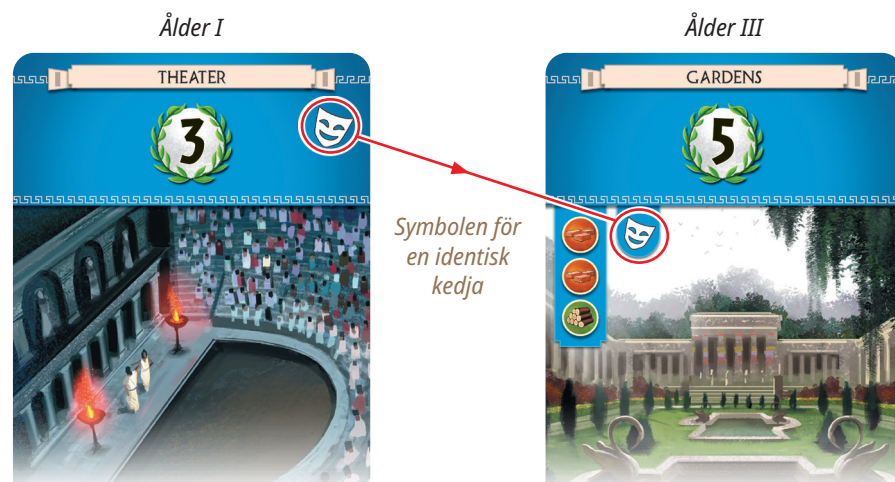
### Notera:

- För att köpa resurser måste du spendera mynt i början på din tur.
- Du kan inte använda mynt som du får av andra spelare i samma tur.
- Du kan inte köpa resurser från byggnader din granne uppförde i samma tur.
- Du kan aldrig hindra en granne från att köpa dina resurser.
- Båda dina grannar kan köpa samma resurs från din stad.

## D. FRI KOSTNAD TACK VARE KEDJOR

Från och med ålder II har vissa kort ett **villkor för fritt uppförande** som visas av en **kedjesymbol**. Om du tidigare har uppfört en byggnad med samma symbol uppe till höger får du **gratis** uppföra detta kort.

*Exempel: Om du i ålder I har uppfört teatern i din stad får du gratis uppföra trädgården i ålder III eftersom du har den matchande kedjesymbolen.*



### Notera:

- Om du inte har symbolen som matchar kortets kedja kan du fortfarande bygga kortet genom att betala dess resurskostnad.
- Vissa kort ger tillgång till två kedjor. I så fall har de två symboler i övre högra delen av kortet.



# SPELETS SLUT

Spelet tar slut när ålder III är avslutad, efter den militära konflikten. Fortsätt med att räkna ut poängen med hjälp av poängblocket. Spelaren med mest poäng vinner. Om det blir lika vinner den med mest i stadskassan. Om det fortfarande är lika vinner alla som har lika.

## RÄKNA UT SLUTPOÄNGEN

Använd poängblocket för att räkna ut era slutpoäng.

### 1 Underverksbrädet

Lägg till poäng för byggda etapper på ditt underverk.

### 2 Stadskassan

Du får 1 poäng för varje **komplett uppsättning av 3 mynt** i din stadskassa.

### 3 Militära konflikter

Summera värdet på alla dina militära seger- och förlustmarker för att bestämma dina militära poäng (slutsumman kan vara ett negativt värde).

### 4 Blå kort

Lägg till poäng för alla **Blå** kort i din stad.

### 5 Gula kort

Lägg till poäng för alla **Gula** kort i din stad enligt effekterna som beskrivs på korten (se bladet *Beskrivning av effekter*).

### 6 Gröna kort

Räkna alla vetenskapssymboler i din stad och på byggda etapper i ditt underverk. Dessa symboler ger poäng på två olika sätt som sedan summeras.

• **Identiska symboler:** Räkna hur många identiska symboler du har för varje typ av symbol och kontrollera tabellen nedan:

Antal identiska symboler	1	2	3	4	5	6
Segerpoäng	1	4	9	16	25	36

• **Set av 3 olika symboler:** Varje komplett uppsättning av 3 olika vetenskapssymboler ger **7 segerpoäng**.

### 7 Lila kort

Lägg till poäng för **Lila** kort i din stad enligt beskrivning av deras effekt på respektive kort. (se bladet *Beskrivning av effekter*).



Namn		Alex	
1		10	
2		3	
3		6	
4		9	
5		2	
6		21	
7		4	
Slutpoäng	$\Sigma$	55	

## CREDITS

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratör: **Miguel Coimbra**  
 Utveckling och publicering: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** känd som «Les Belges à Sombros»  
 och **Repos Production team**.  
 Komplet creditlista online: [www.7wonders.net/credits](http://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](http://www.rprod.com)

The contents of this game can only be used for purposes of strictly personal and private entertainment.

