

7 WONDERS™ DUEL

REGLER 

Antoine Bauza & Bruno Cathala



"Begynnelsen gir ingen hint om hva som blir slutten."

Herodot

Velkommen til 7 Wonders Duel

Dette er et spill spesielt utformet for to spillere, i verdenen til bestselgeren 7 Wonders.

I 7 Wonders Duel vil du kjenne igjen noen av spillmekanismene fra storebroren, men her er også nye utfordringer som er designet for duell en mot en.



INNHold

- Spillebrett
- 23 tidsalder I-kort
- 23 tidsalder II-kort
- 20 tidsalder III-kort
- 7 laugskort
- 12 underverkskort
- 4 konfliktbrikker
- 10 fremskrittsskiver
- 1 hærførerbrikke
- 31 mynter (14 med verdi én, 10 med verdi tre, og 7 med verdi seks)
- Poengblokk
- Dette regelheftet
- Oversiktsark

MÅLET MED SPILLET

I *Wonders Duel* kontrollerer du og motspilleren hvert deres oldtidsrike, og vil i løpet av spillet sette opp både vanlige bygninger og underverker. Dette kalles din «by».

Et spill foregår over tre tidsaldre. Først bruker dere kortene fra tidsalder I, senere fulgt av tidsalder II og til slutt tidsalder III. Hvert kort i tidsalderbunkene representerer en bygning.

Hver tidsalder foregår på omtrent samme måte, der du og motspilleren får spille ut omtrent ti kort hver. På den måten skaffer du deg penger, forsterker militæret ditt, gjør vitenskapelige oppdagelser og utvikler byen.

I dette spillet kan du vinne på tre måter: Militær erobring, vitenskapelig dominans eller kulturelt.

Spillet slutter umiddelbart dersom en av dere oppnår kriteriene for militær eller vitenskapelig seier. Hvis dere spiller ferdig tidsalder III, vil seieren gå til den med flest seierspoeng. Dette kalles en kulturell seier.



SPILLKOMPONENTER

Underverkskort

Hvert store kort representerer et underverk fra oldtiden. Underverkene er angitt med navn, byggekostnader og effekter.



Konfliktbrikker

Disse brikkene representerer de fordelene du oppnår ved å få et militært overtak på motspilleren.



Fremskrittsskiver

Disse skivene representerer effekter som du kan skaffe deg ved å samle par av kort med identiske vitenskapelige symboler.



Hærførerbrikke

Denne angir hvilken av dere to som har det militære overtaket.



Brett

Brettet representerer det militære kappløpet mellom byene. Den har 9 soner og 19 felter. Det ytterste feltet i hver ende representerer spillernes byer. Her finner du også de konfliktbrikkene og fremskrittssbrikkene som er tilgjengelige i dette spillet.



Mynter

Visse bygninger kan legges ut ved å betale med mynter, og du kan også betale for å få ekstra ressurser. Statskassen, altså myntene dine, gir seierspoeng på slutten av spillet.



Laugskort og tidsalderkort

Alle kort representerer bygninger, både laugskortene og tidsalderkortene. Bygningskortene har alle et navn, en effekt og en kostnad.



Det finnes sju forskjellige typer bygninger, bakgrunnsfargen angir typen.

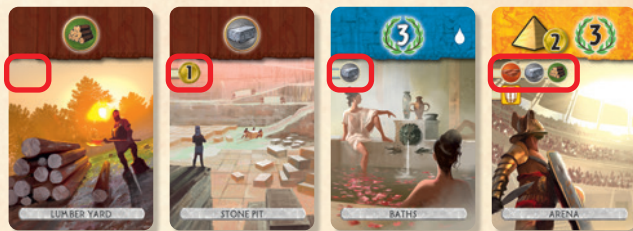
- **Råmaterialer (brune kort)**
Disse bygningene produserer ressurser:
- **Fabrikerte varer (grå kort)**
Disse bygningene produserer ressurser:
- **Offentlige bygninger (blå kort)**
Disse bygningene er verdt seierspoeng
- **Vitenskapelige bygninger (grønne kort)**
Disse bygningene lar deg score seierspoeng, og gir deg også et vitenskapelig symbol:
- **Handelsbygninger (gule kort)**
Disse bygningene er verdt mynter, produserer ressurser, endrer reglene for handel, og er noen ganger også verdt seierspoeng.
- **Militære bygninger (røde kort)**
Disse bygningene øker din militære styrke:
- **Laug (lilla kort)**
Disse lar deg score poeng ut fra gitte betingelser.

Merk: Tidsalder III-bunken inneholder ingen ressurskort (brune/grå), men det er her du finner laugskortene (lilla kort).

Kortkostnader

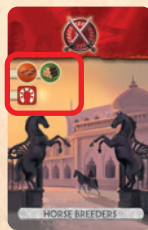
Du finner prisen på et kort rett under den fargede stripen øverst på kortet. Kortet er gratis dersom feltet er tomt.

Eksempel: Lumber Yard (sagbruket) er gratis, Stone pit (steinbrudd) koster 1 mynt, Baths (Bad) koster 1 stein, og Arena krever 1 leire, 1 stein og 1 tømmer.



Fra og med tidsalder II kommer det også bygninger i spill som både kan bygges med mynter/ressurser og gratis via bygningskjeder. Forutsetningen for å bygge gratis er at du allerede har en bygning med det symbolet som er angitt under prisen.

Eksempel: Byggingen av Horse Breeders (hesteoppdrettere) koster 1 leire og 1 tømmer **ELLER** at du allerede har bygd Stable (stall).



FORBEREDELSE

1. Legg brettet mellom dere, med spissene pekende mot hver sin spiller.
2. Sett hærførerbrikken på det nøytrale feltet midt på brettet.
3. Legg de fire konfliktribrikkene på sine respektive felter, forsiden opp.
4. Fremskrittsskivene stokkes. Legg fem tilfeldige skiver på de fem plassene på brettet, forsiden opp. De andre skivene legges vekk.
5. Begge spillere tar sju mynter fra banken.



Utvalg av underverker

- Bestem hvem som skal være startspiller.
- Stokk de 12 underverkskortene.
- Legg fire tilfeldige underverk på en rekke mellom spillerne.
- Startspiller tar et underverk.
- Motspilleren tar to.
- Startspilleren forsyner seg med det som er igjen.
- Legg ut fire nye underverker. Denne gangen er det motspilleren som starter. Han velger ett underverk, startspilleren tar to, før motspilleren tar det siste.

Nå har dere begge fire underverker. Disse fire plasserer du i en kolonne til venstre for deg.

I første spill hopper dere over denne utvelgesprosessen. I stedet skal dere ha underverk etter følgende faste oppsett:

Spiller 1

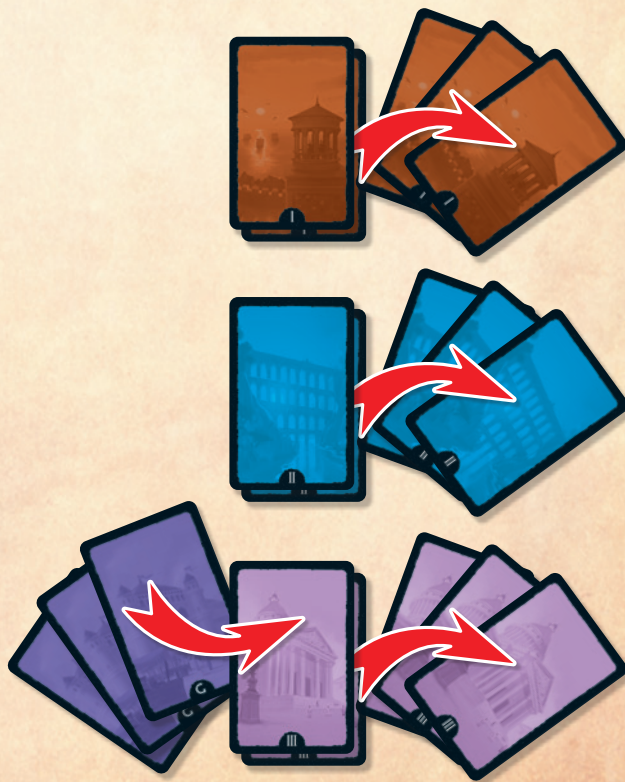
- Pyramids
- The Great Lighthouse (Fyrtårnet i Alexandria)
- The Temple of Artemis (Artemistempleet i Efesos)
- The Statue of Zeus (Zevsstatuen i Olympia)

Spiller 2

- Circus Maximus
- Pireaus
- The Appian Way (Via Appia)
- The Colossus (Kolossen på Rhodos)

En kortbunke per tidsalder

Uten å se på dem skal du returnere tre kort fra hver tidsalder til esken. Deretter trekker du tre tilfeldige laugskort og blander dem inn i tidsalder III-bunken. De andre laugskortene legger du tilbake i esken uten å se på dem.



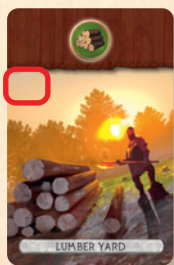
OPPFØRING AV BYGNINGER

Du vil sette opp (legge ut) bygninger og underverk gjennom hele spillet. De fleste bygninger koster ressurser. Noen er gratis, mens andre må du betale for med mynt. Det finnes også en gruppe kort som både har en angitt ressurskostnad og en mulighet for å bygge den gratis. Alle underverk koster ressurser.

Gratiskonstruksjon

Enkelte kort er gratis, de kan legges ut uten kostnad.

Eksempel: Lumber Yard er gratis.



Ressurskostnad

Enkelte kort koster ressurser å bygge.

Disse konstruerer du ved å betale i ressurser, OG/ELLER kjøpe dem fra banken via reglene for kjøp.

Produksjon

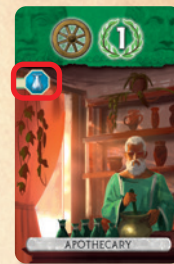
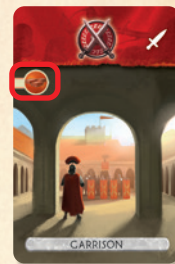
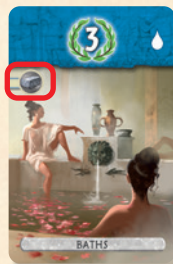
Ressursene i en by lages av byens brune kort, grå kort, enkelte gule kort, og noen underverk.

Eksempel: Tarjei produserer 1 stein, 3 leire og 1 papyrus i byen sin.



Du kan konstruere en bygning dersom du i byen din har alle ressursene som er angitt på bygningen.

Eksempel: Tarjei kan bygge Baths (1 stein) eller Garrison (1 leire) i og med at byen hans produserer de nødvendige ressursene. Men han kan ikke bygge Apothecary (1 glass) uten å handle.



Viktig: Man bruker ikke opp ressursene når man bygger. Ressursene i byen kan brukes hver runde, hele spillet gjennom. Du vil aldri miste produksjonen i en by, med mindre du blir fratatt ressurskort.

Kjøp

Det kan være at du har lyst til å produsere en bygning eller et underverk som du mangler en eller flere ressurser til. I så fall kan du alltid kjøpe de manglende ressursene fra banken. Prisen for hver manglende ressurs vil endre seg utover i spillet. Det regnes ut på følgende måte:

PRIS = 2 + antallet som produseres av den angjeldende ressursen av motspillerens brune og grå kort.

Presiseringer

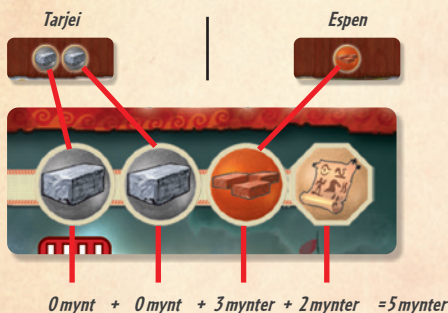
- Du betaler til banken, selv om prisen for en ressurs beregnes ut fra motspillerens produksjon.
- Det er ingen begrensninger for hvor mange ressurser du kan kjøpe i løpet av en runde.
- Ressurser produsert av gule kort og underverk skal ikke beregnes inn i prisen.
- Med enkelte kommersielle bygninger (gule kort) kan du oppnå en fastpris på 1 for angitte ressurser.

Eksempel: Tarjei produserer 2 stein i steinbruddet sitt.

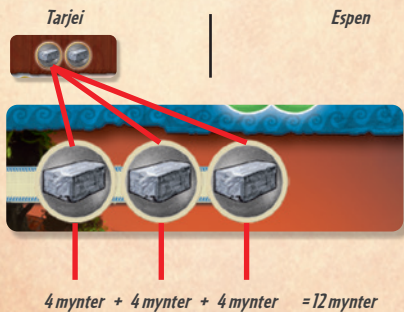
- Det innebærer at Espen må betale 4 for hver stein han ønsker å kjøpe.
- Tarjei må bare betale 2 dersom han skulle trenge en tredje stein, ettersom Espen ikke har steinproduksjon med sine brune eller grå kort.



Tarjei skal bygge Fortification, som har følgende kostnad: 2 stein, 1 leire og 1 papyrus. Han har 2 stein i byen sin. Derfor er han nødt til å kjøpe leire og papyrus. Motspiller Espen har 1 leire i byen, men ingen papyrus. Tarjei må derfor betale 5 mynt til banken. 3 for leiren (grunnbeløpet 2+1) og 2 for papyrus (grunnbeløpet 2+0).



Espen vil bygge Aqueduct, som krever 3 stein. Han produserer ingenting selv, og må betale 12 mynt til banken. Det skyldes at Tarjei produserer 2 stein med sine brune kort, noe som gir en pris på 4 per stein (2+2), og Espen trenger 3.



Pris i mynter

Enkelte kort koster mynter, disse må betales til banken ved byggingen.

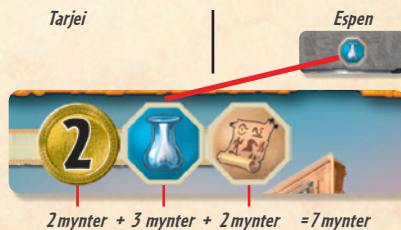
Eksempel: Det koster 2 mynter å bygge Scriptorium, mens Stone Pit koster 1.



Pris i mynter og ressurser

Enkelte kort har en kostnad i mynter og ressurser. For å bygge disse kortene må du betale prisen i mynter og enten produsere ressursene selv eller kjøpe dem fra banken.

Eksempel: Tarjei tenker å bygge Caravansearay, som koster 2 mynter, 1 glass og 1 papyrus. Tarjei må totalt betale 7. Det vil si 2 mynter for kortet selv, pluss 3 mynter for glass (motspiller Espen produserer 1), pluss 2 mynter for papyrus (Espen har ingen produksjon av dette).



Konstruksjonskjeder

Enkelte bygninger i tidsalder II og III har et hvitt symbol angitt under ressurskostnaden, som linker fra en tidligere tidsalder.

Dersom du har en bygning fra tidligere tidsalder med riktig symbol, kan du konstruere den nye bygningen gratis.

Eksempel:

Espen har Baths. I tidsalder II kan han bygge Aqueduct gratis, siden Baths har -symbolet.

Tarjei har Palisade. I tidsalder III kan han bygge Fortification gratis.



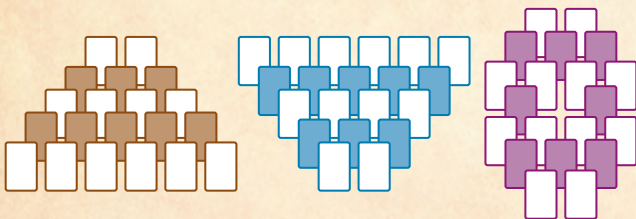
OVERBLIKK OVER SPILLET

Et spill starter med tidsalder I, fortsetter med tidsalder II og ender etter tidsalder III. Ved militær eller vitenskapelig seier vil spillet kunne ende når som helst.

Slik spilles en tidsalder

Oppsettet

I starten av hver tidsalder skal du stokke angjeldende bunke av tidsalderkort og legge dem ut som vist under (se også Spilloversikten på siste side i disse reglene). Legg merke til at noen kort skal vende opp og andre skal vende ned.



En spillerunde

I 7 Wonders Duel skal spillerne ta tur annenhver gang.

Det er startspilleren som går først i tidsalder I.

Hver gang det er din tur, skal du ta et tilgjengelig kort fra kortformasjonen.

Et kort er tilgjengelig bare dersom det ligger fritt, og ikke er delvis dekket av et eller to kort.

Eksempel: Her kan du velge mellom Baths, Stone Pit, Lumber Yard og Scriptorium, de er tilgjengelige. De andre kortene må du vente med til senere.



Du kan spille ditt valgte kort på en av disse tre måtene:

- 1. Bygge bygningen.
- 2. Kaste kortet for å få mynter.
- 3. Konstruere et underverk.

Etter å ha spilt ut kortet ditt, må du vende opp kort på bordet som er blitt frigjort av trekket ditt.

Merk:

- Enkelte underverk lar deg spille en ny runde med en gang. Du påbegynner den nye runden etter å ha avdekket frigjorte tidsalderkort.
- Du kan ikke få ekstratur på slutten av en tidsalder, når det ikke er kort igjen å ta. Effekten som gir ekstratur vil dermed gå til spille i en slik situasjon.

1. Bygge en bygning

Du konstruerer en bygning ved å betale kostnaden og legge kortet foran deg. Bygningen er nå del av byen din.

Under spillets gang bør du sortere kortene i henhold til farge, for å beholde oversikten.

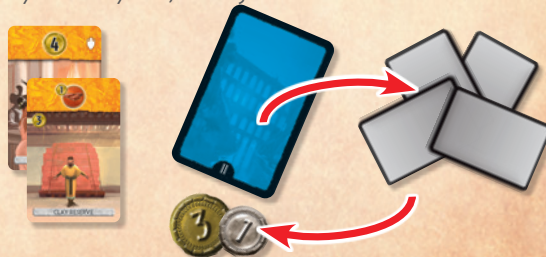


2. Kaste for å få mynter

Du kaster kortet og mottar 2 mynter + 1 mynt ekstra for hvert gule kort i byen din. Pengene oppbevarer du foran deg.

Det benyttede kortet legges med forsiden ned ved siden av brettet. Spillerne kan når som helst sjekke hvilke kort som ligger i denne kastebunken.

Eksempel: Tarjei kaster Aqueduct. Han tjener 4 mynter i og med at han har Tavern og Clay Reserve i byen sin, altså to gule kort.



SLUTTEN PÅ EN TIDSALDER

3. Bygge et underverk

Du betaler den kostnaden som er angitt på underverket (ikke den som står på kortet du forbruker), deretter legger du kortet delvis dekket av underverket. Tidsalderkortet under har ingen effekt, det brukes bare for å angi at underverket er blitt bygd.

Eksempel: Espen tar et valgfritt, tilgjengelig kort for å bygge Colossus, som koster 3 leire og 1 glass. Etter å ha betalt kostnaden for Colossus (og ikke det forbrukte kortet), legger han kortet delvis dekket av Colossus. Deretter flytter Espen hærførerbriggen to felter i retning motspilleren.



Sju underverker, ikke flere!

Det kan bare bygges sju underverker i løpet av spillet. Straks en spiller bygger det sjuende underverket, skal det åttende ennå ubygde underverket returneres til esken.

Eksempel: Espen har akkurat konstruert Colossus. Dette er det sjuende underverket som bygges (4 av Tarjei, 3 av Espen) dermed må Espen legge Pyramids tilbake i esken.



En tidsalder ender straks alle 20 kort i kortformasjonen er blitt spilt.

Gjør klar neste tidsalders formasjon av kort.

Spilleren som står svakest militært velger hvem som starter neste tidsalder. Du står svakest militært hvis hærførerbriggen er nærmere deg enn motspilleren. Dersom hærføreren står midt mellom dere, er det siste aktive spiller som starter neste tidsalder. Altså: Den som spilte det siste kortet i forrige tidsalder skal også spille det første i neste tidsalder.

NORSKE NAVN

Tidsalder I

Altar / Alter	Guard Tower / Våktårn	Stable / Stall
Apothecary / Apotek	Logging Camp / Tømreleir	Stone Pit / Steingruve
Baths / Bad	Lumber Yard / Sagbruk	Stone Reserve / Steinlager
Clay Pit / Leirehull	Palisade / Palisade	Tavern / Vertshus
Clay Pool / Leirelager	Pharmacist / Apoteker	Theater / Teater
Clay Reserve / Leireserverve	Press / Presse	Wood Reserve / Tømmerlager
Garrison / Garnison	Quarry / Steinbrudd	Workshop / Verksted
Glassworks / Glassblåseri	Scriptorium / Skrifvesal	

Tidsalder II

Aqueduct / Akvedukt	Drying Room / Tørkerom	Sawmill / Sagbruk
Archery Range / Bueskyterbane	Forum / Forum	School / Skole
Barracks / Militærforlegning	Glass-blower / Glassblåser	Shelf Quarry / Skiferbrudd
Brewery / Bryggeri	Horse Breeders / Hesteoppdrettere	Statue / Statue
Brickyard / Mursteinslager	Laboratory / Laboratorium	Temple / Tempel
Caravansery / Karavanestall	Library / Bibliotek	Courthouse / Domstol
Customs House / Tollhus	Parade Ground / Oppmarsjsplass	Walls / Murer
Dispensary / Intendantur	Rostrum / Talerstol	

Tidsalder III

Academy / Akademi	Fortifications / Befestninger	Senate / Senat
Arena / Arena	Gardens / Hager	Siege Workshop / Belæringsverksted
Armory / Våpenlager	Lighthouse / Fyrtårn	Study / Lesesal
Arsenal / Arsenal	Obelisk / Obelisk	Town Hall / Rådhus
Chamber of Commerce / Handelskammer	Observatory / Observatorium	University / Universitet
Circus / Kappkjøringsbane	Palace / Palass	
Pretorium / Kommandotelt	Pantheon / Pantheon	
	Port / Havn	

Laug

Builders Guild / Byggmesterlauget	Scientists Guild / Vitenskapslauget
Magistrates Guild / Magistratlauget	Shipowners Guild / Skipsrederlauget
Merchants Guild / Handelslauget	Tacticians Guild / Taktikerlauget
MoneyLenders Guild / Pengeutlånerlauget	

MILITÆRET

Hvert skjold på en militær bygning (**røde kort**) tillater deg å flytte hærførerbrikken et skritt mot motspillerens hovedstad. Hærførerbrikken vil som følge av dette bevege seg frem og tilbake i løpet av spillet. Straks hærførerbrikken flytter inn i en ny sone (markert med en stiplede linje), vil konfliktbrikken i denne sonen aktiveres.

Eksempel: Tarjei bygger Archery Range, en militær bygning med 2 skjold. Han flytter hærførerbrikken to skritt i retning Espens hovedstad. Brikken entrer en ny sone, og konfliktbrikken kommer i spill. Espen kaster 2 mynter, og konfliktbrikken returneres til esken.

Militær seier

Du vinner en umiddelbar militær seier hvis hærførerbrikken går inn i motspillerens hovedstad.

VITENSKAP & FREMSKRITT

Det er sju forskjellige vitenskapelige symboler i spillet:



Hver gang du får et par med identiske vitenskapelige symboler, kan du umiddelbart forsyne deg med en av fremskrittsskivene på brettet. Denne skiven blir liggende i byen din til spillet er over.

*Presisering: De vitenskapelige symbolene finnes på de vitenskapelige bygningene (**grønne kort**) og på en fremskritttsbrikke.*

Vitenskapelig seier

Du vinner spillet umiddelbart om du får seks forskjellige vitenskapelige symboler.



SPILLSLUTT OG SEIER

Et spill ender umiddelbart ved militær seier, vitenskapelig seier, eller straks det siste kortet er spilt i tidsalder III.

Kulturell seier

Hvis ingen har vunnet enten militært eller vitenskapelig innen tidsalder III er over, går seieren til den som har flest seierspoeng.

Slik beregner dere poengsum:

- Dine militære seierspoeng (0, 2, 5, eller 10, avhengig av hvor hærførerbrikken står)
- Seierspoeng fra bygningene dine (blå, grønne, gule og lilla kort)
- Seierspoeng fra underverkene dine
- Seierspoeng fra fremskritt
- Skattkammeret ditt: Hvert komplette sett av tre mynter er verdt ett seierspoeng.

Ved uavgjort går seieren til den som har flest poeng fra blå kort. Seieren deles hvis det fortsatt er uavgjort.

Merk: I esken finner du en poengblokk til hjelp i opptellingen.

DE ANSVARLIGE

Utviklere: Antoine Bauza and Bruno Cathala

Illustrasjoner: Miguel Coimbra

Utvikling: "The Sombbrero-wearing Belgians"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Regelrevidering: Ann Pichot

Norsk oversettelse: Nils Håkon Nordberg

Produksjonsansvarlig: Guillaume Pilon

Art director: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Takk

Utviklerne av spillet vil takke alle som har vært med på å teste og utvikle 7 Wonders Duel. En spesiell takk til Julien fra Orange og alle spillerne som var innom La Cafetière! Repos Production vil gjerne takke Roy "Gratismusikk", Jean-Loup "som piper", Christophe "Alt jeg trenger", Jeff "Petert", hans personlige mentat Dimitri Perrier og Anne-Cath, Sven, samt Efpé-guttene, Brigitte, Tibi, Papy og Mamy Tricky, Dets og Martine, Jean-Yves "Fabiola", Héléne og Tanguy, kyrborgen.

© REPOS PRODUCTION 2015.
ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
The contents of this game can only be used for
purposes of private entertainment.



BESKRIVELSE AV SYMBOLENE

Konfliktbrikker



Plyndre 2 eller 5 mynter

Motspilleren din mister 2 eller 5 mynter, avhengig av tallet på konfliktbrikken. Myntene returneres til banken, og brikken går i esken. Ingenting skjer om motspilleren ikke har nok mynter, annet enn at han går tom.

Fremskrittsskiver



Agriculture (Jordbruk)

Ta 6 mynter fra banken umiddelbart. Skiven er verdt 4 seierspoeng.



Architecture (Arkitektur)

Alle underverk du bygger fra nå av vil koste to færre ressurser. Du velger selv hvilke ressurser som ikke skal betales.



Economy (Økonomi)

Du mottar pengene som motspilleren bruker når han eller hun kjøper ressurser.

Viktig: Dette gjelder bare betalingen for ressursene, ikke myntene angitt som del av byggekostnaden.

Presisering: Motspillerens eventuelle rabatter ved kjøp gjelder, hvis denne har Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve og/eller Customs House. Du mottar bare det som faktisk betales.



Law (Lovbok)

Denne gir deg et vitenskapelig symbol.



Masonry (Murerkunst)

Fra nå vil alle **blå kort** koste deg to ressurser mindre. Du velger selv hvilke ressurser som ikke skal betales.



Mathematics

På slutten av spillet mottar du 3 seierspoeng for hver av fremskrittsskivene dine, inkludert denne.



Philosophy

Denne skiven gir 7 seierspoeng.



Strategy

Dine fremtidige militære bygninger (**røde kort**) gir ett skjold ekstra når de bygges.

Eksempel: Med Strategy vil du ved å bygge en bygning med 2 skjold kunne flytte hærførerbrikken tre plasser i retning motspilleren.

Presisering:

- Denne bonusen gjelder ikke underverker med skjold.
- Bonusen har heller ingen effekt på militære kort som allerede er i spill.



Theology

Alle underverker du bygger fra nå av gir deg umiddelbart en ny tur.

Merk deg at dine eksisterende underverk ikke får denne effekten, og at underverk som allerede har ny tur-effekten ikke får doblet den.



Urbanism (urbanisering)

Ta 6 mynter fra banken. Motta 4 mynter hver gang du konstruerer en bygning gratis gjennom bygningskjede.

Tidsalder-kort

Dette kortet produserer den angitte ressursen:

Leire Tømmer Stein



Dette kortet produserer to enheter av den angitte ressursen:

2 leire



2 tømmer



2 steiner



Dette kortet produserer angitt ressurs:

Glass Papyrus



Dette kortet gir det angitte antallet seierspoeng.



Dette kortet gir det angitte antallet Skjold.

Dette kortet gir det angitte vitenskapelige symbolet:



Kortet endrer prisen for den angitte ressursen. Fra og med neste runde betaler du bare 1 per enhet av denne ressursen, uavhengig av hvor mye motspiller produserer.



Kortet endrer prisen for de angitte ressursene. Fra og med neste runde betaler du bare 1 per enhet av disse ressursene, uavhengig av hvor mye motspiller produserer.

Dette kortet gir det angitte kjedede symbolet. I en senere tidsalder vil du kunne konstruere et kort gratis hvis det har det kjedede symbolet angitt under den vanlige kostnaden.



Dette kortet produserer en av de av tre angitte ressursene i hver runde, du velger selv hvilken fra runde til runde.

Presisering: Dette kortet påvirker ikke prisen motspiller må betale for å kjøpe ressuser.



Dette kortet produserer hver runde en av de av to angitte varene, du velger selv hvilken.

Presisering: Dette kortet påvirker ikke prisen motspiller må betale for å kjøpe ressuser/vare.



Dette kortet er verdt det angitte antallet mynter.



Dette kortet er verdt 2 mynter for hvert underverk som finnes i byen din når du legger ut kortet.



Dette kortet er verdt 3 mynter for hvert grått kort som finnes i byen din når du legger ut kortet.



Dette kortet er verdt 2 mynter for hvert brune kort som finnes i byen din når du legger ut kortet.



Dette kortet er verdt 1 mynt for hvert gule kort som finnes i byen din når du legger ut kortet.



Dette kortet er verdt 1 mynt for hvert røde kort som finnes i byen din når du legger ut kortet.

Presisering: For alle kort gjelder regelen om at pengebonuser bare tas fra banken én gang, og det er når kortet legges ut.

Laugskort



Builders Guild (Byggmesternes laug)

I slutten av spillet er dette kortet verdt 2 seierspoeng for hvert underverk i den byen som har flest underverk.



Moneylenders Guild (Pengeutlånernes laug)

I slutten av spillet er dette kortet verdt 1 seierspoeng for hvert sett av tre mynter som finnes i den rikeste byen.



Scientists Guild (Vitenskapsmennenes laug)

På byggetidspunktet vil dette kortet gi deg 1 mynt for hvert grønne kort i den byen som har flest. I slutten av spillet er kortet verdt 1 seierspoeng for hvert grønne kort i den byen som har flest grønne kort.



Shipowners Guild (Skipsrederlauget)

På byggetidspunktet vil dette kortet gi deg 1 mynt for hvert brune og grå kort i den byen som har flest brune og grå kort totalt av de to byene. I slutten av spillet er kortet verdt 1 seierspoeng for hvert brune og grå kort i den byen som har flest brune og grå kort totalt av de to byene.

Presisering: Spilleren må velge én, og bare én, by der begge kortfargene telles opp.



Traders Guild (Handelslauget)

På byggetidspunktet vil kortet gi deg 1 mynt for hvert gule kort i den byen som har flest gule kort. I slutten av spillet er kortet verdt 1 seierspoeng for hvert gule kort i den byen som har flest gule kort.



Magistrates Guild (Magistratenes laug)

På byggetidspunktet vil kortet gi deg 1 mynt for hvert blå kort i den byen som har flest blå kort. I slutten av spillet er kortet verdt 1 seierspoeng for hvert blå kort i den byen som har flest blå kort.



Tacticians Guild (Taktikerlauget)

På byggetidspunktet vil kortet gi deg 1 mynt for hvert røde kort i den byen som har flest røde kort. I slutten av spillet er kortet verdt 1 seierspoeng for hvert røde kort i den byen som har flest røde kort.

Presiseringer:

- For alle laugskort som gir mynter, skal pengene tas fra banken. Pengene tas bare én gang, når kortet legges ut.
- Et laugskort trenger ikke å ligge i den byen som bonusen beregnes ut fra.
- I slutten av spillet kan seierspoengbonusen beregnes ut fra en annen by enn den som ble valgt for myntbonusen.



Underverk



The Appian Way (Via Appia)

Ta 3 mynter fra banken.

Motspilleren betaler også 3 mynter til banken.

Du skal umiddelbart ta en ny tur.

Dette underverket er verdt 3 seierspoeng.



Circus Maximus

Ta et av motspillerens grå kort og legg det i kastebunken.

Dette underverket gir deg 1 skjold.

Dette underverket er verdt 3 seierspoeng.



The Colossus (Kolossen på Rhodos)

Dette underverket er verdt 2 skjold.

Dette underverket er verdt 3 seierspoeng.



The Great Library (Biblioteket i Alexandra)

Trekk 3 tilfeldige fremskrittsskiver blant dem som ble til overs i starten av spillet. Behold én, legg de to andre tilbake i esken.

Dette underverket er verdt 4 seierspoeng.



The Great Lighthouse (Fyrtårnet i Alexandria)

Dette underverket produserer en av de tre angitte ressursene (stein, leire, tømmer), én enhet per runde.

Presisering: Denne produksjonen påvirker ikke den prisen motspiller må betale for ressurser.

Dette underverket er verdt 4 seierspoeng.



The Hanging Gardens (Babylons hengende hager)

Ta 6 mynter fra banken.

Spill umiddelbart en ny tur.

Dette underverket er verdt 3 seierspoeng.



The Mausoleum (Mausoleet i Halikarnassos)

Se gjennom alle kortene som har blitt kastet siden spillet begynte og bygg et av dem gratis.

Presisering: Kort som ble kastet før spillstart er ikke blant dem du kan titte gjennom.

Dette underverket er verdt 2 seierspoeng.



Piraeus (Pireus)

Dette underverket produserer en av de to angitte ressursene (glass eller papyrus), én enhet per runde.

Presisering: Denne produksjon påvirker ikke den prisen motspiller må betale for ressurser.

Du tar umiddelbart en ny tur. Dette underverket er verdt 2 seierspoeng.



The Pyramids

Dette underverket er verdt 9 seierspoeng.



The Sphinx (Sfinksen i Giza)

Du tar umiddelbart en ny tur.

Dette underverket er verdt 6 seierspoeng.



The Statue of Zeus (Zevs-statuen i Olympia)

Ta et av motspillerens brune kort (ressurser) og legg det i kastebunken.

Dette underverket er verdt 1 skjold.

Dette underverket er verdt 3 seierspoeng.



The Temple of Artemis (Artemis-tempelet i Efesos)

Ta 12 mynter fra banken.

Du tar umiddelbart en ny tur.

KOMPLETT KORTOVERSIKT (uten byggekjeder side 18 – med byggekjeder side 19)

Tidsalder 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

Tidsalder II

SAWMILL  2 

BRICKYARD  2 

SHELF QUARRY  2 

CLASS-BLOWER 

DRYING ROOM 

WALLS  

FORUM  3 

CARAVANSERY  2 

CUSTOMS HOUSE  4 

COURTHOUSE  5

Tidsalder III

ARSENAL   

PRETORIUM  8  

ACADEMY  3 

STUDY  3 

CHAMBER OF COMMERCE  3 

PORT  2  3

ARMORY  1  3

PALACE  7

TOWN HALL  7

OBELISK  5

Laug

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

Tidsalder I

Tidsalder II

Tidsalder III

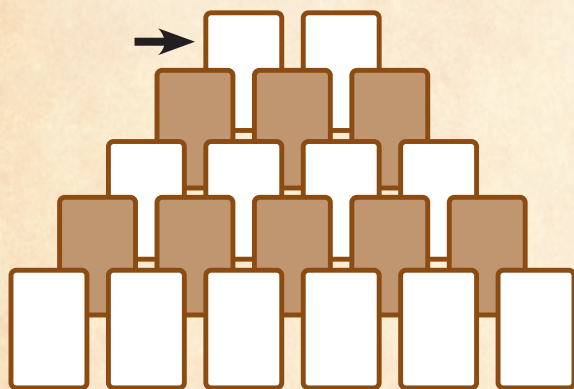


ORGANISERING AV KORTENE I HVER TIDSALDER

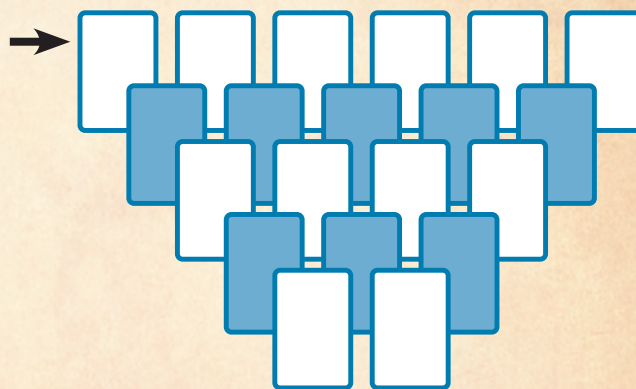
I starten av hver tidsalder stikker du kortene for den aktuelle tidsalderen og legger de 20 kortene ut i riktig formasjon.

Legg merke til at noen kort skal ligge ned, andre opp. Start med å legge ut kortet som angis av pilen, og fullfør den kortraden før du starter på neste rad.

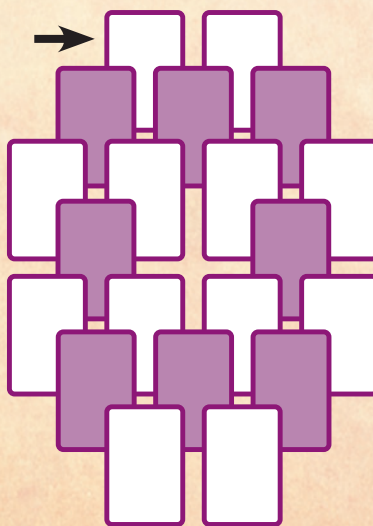
Tidsalder I



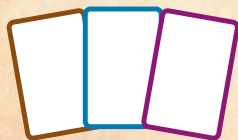
Tidsalder II



Tidsalder III



Forsiden opp



Forsiden ned

