

7 WONDERS™ DUEL

SÄÄNNÖT



Antoine Bauza & Bruno Cathala

A stylized, handwritten-style logo in white, likely representing the publisher or designer, located in the bottom right corner of the cover.

"Alku ei ole lopun enne."

Herodotus

7 Wonders - Duel on erityisesti kahdelle pelaajalle suunniteltu versio suuren suosion saavuttaneesta 7 Wonders lautapelistä. Pelissä käytetään osittain 7 Wonders lautapelistä tuttuja elementtejä, mutta peli on kuitenkin täysin itsenäinen vain kahdelle pelaajalle kehitetty peli.



SISÄLTÖ

- 1 pelilauta
- 23 I aikakauden korttia
- 23 II aikakauden korttia
- 20 III aikakauden korttia
- 7 kiltakorttia
- 12 ihmettä
- 4 sotamerkkiä
- 10 edistysmerkkiä
- 1 rintamalinjamerkki
- 31 rahaa (14 x 1, 10 x 3 ja 7 x 6)
- 1 pisteytysvihko
- 1 sääntökirja
- 1 pikaohje

JOHDANTO & PELIN TAVOITE

7 Wonder Duel pelissä kumpikin pelaaja johtaa omaa valtakuntaansa ja rakentaa sille rakennuksia ja ihmeitä. Yhden pelaajan rakentamista rakennuksista ja ihmeistä käytetään näissä säännöissä yhdessä nimitystä "kaupunki".

Peliä pelataan yhteensä kolmen aikakauden (kierroksen) ajan. Jokaiselle aikakaudelle on oma korttipakkansa (1. kierrokselle I aikakausi, 2. kierrokselle II aikakausi ja 3. kierrokselle III aikakausi). Kaikkien aikakausien kortit edustavat tiettyä rakennusta.

Kaikki aikakaudet pelataan samaan tapaan. Kummallakin pelaajalla on mahdollisuus pelata noin 10 korttia per aikakausi. Kortteja pelaamalla voi ansaita rahaa, vahvistaa armeijaansa, tehdä tieteellisiä saavutuksia ja kehittää kaupunkiansa. 7 Wonders Duelissa on kolme tietä voittoon: sotilaallinen ylivalta, tieteellinen ylivalta tai yhteiskunnallinen yliveraisuus.

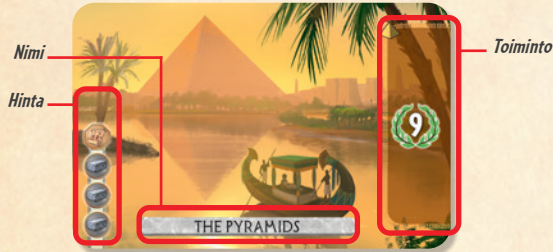
Sotilaallisen tai tieteellisen voiton tavoitteen voi saavuttaa koska tahansa pelin kuluessa, jolloin peli päättyy välittömästi. Jos kumpikaan pelaaja ei ole saavuttanut sotilaallista tai tieteellistä voittoa III aikakauden loppuun mennessä, pelaajat laskevat yhteen voittopisteensä ja eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin yliveritaisen yhteiskuntansa ansiosta.



PELIN KOMPONENTIT

IHME

Jokainen suuri kortti esittää yhtä muinaista ihmettä. Jokaisella ihmeellä on nimi, hinta ja toiminto.



SOTAMERKIT

Sotamerkit kuvaavat vahinkoa, jonka kaupunki kärsii kun sen vihollinen saa siitä sotilaallisen ylivallan.



EDISTYSMERKIT

Edistysmerkit kuvaavat tieteellisiä saavutuksia, joita kaupunki voi saavuttaa kerättyään kaksi samanlaista tiedesymbolia.



RINTAMALINJAMERKKI

Rintamalinjamerkki mittaa pelilaudalla kaupunkien suhteellista sotilasmahtia.



PELILAUTA

Pelilaudalla seurataan kaupunkien sotavoimien kehittymistä. Pelilauta on jaettu alueisiin (9 kappaletta) ja ruutuihin (19 kappaletta). Laudan kummassakin päässä on pelaajien kaupungit. Pelin alussa rintamalinjamerkki asetetaan pelilaudan keskimmaiseen ruutuun ja sotamerkit kuhunkin niille varattuun paikkaan. Laudalla on lisäksi paikat edistysmerkeille.



RAHAT

Rahojen avulla pelaaja voi rakentaa tiettyjä rakennuksia ja ostaa resursseja kaupankäynnin avulla. Pelin lopussa rahat antavat myös voittopisteitä.



KILTA- JA AIKAKAUSIKORTIT

Kaikki kilta- ja aikakausikortit esittävät rakennusta. Rakennuskorteilla on aina nimi, toiminto ja hinta.



Rakennuksia on 7 eri lajia. Eri lajien rakennukset erottaa helposti toisistaan niiden värin perusteella.

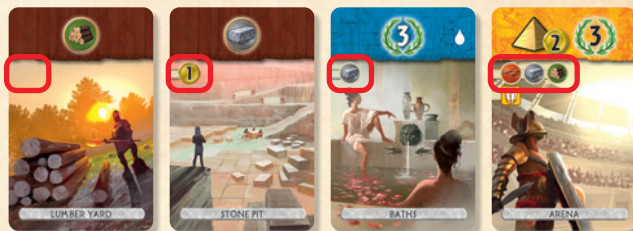
- **Raaka-aineet (ruskeat kortit);**
nämä rakennukset tuottavat seuraavia resursseja:
- **Jalosteet (harmaat kortit);**
nämä rakennukset tuottavat seuraavia resursseja:
- **Hallintorakennukset (siniset kortit);**
nämä rakennukset antavat voittopisteitä:
- **Tiedesymbolit (vihreät kortit);**
nämä rakennukset antavat voittopisteitä ja tuottavat jonkin seuraavista tiedesymboleista:
- **Kaupalliset rakennukset (keltaiset kortit);**
nämä rakennukset parantavat rahantuotantoa, tuottavat resursseja, muuttavat kaupankäyntiä ja saattavat tuottaa voittopisteitä.
- **Armeijan rakennukset (punaiset kortit);**
nämä rakennukset kasvattavat sotavoimia:
- **Killat (purppurat kortit);**
nämä rakennukset tuottavat voittopisteitä tiettyjen kriteerien täyttyessä.

Huomio: III aikakauden korteissa ei ole lainkaan raaka-aineita (ruskeita kortteja) eikä jalosteita (harmaat kortit), mutta niissä on kiltoja (purppurat kortit).

Korttien hinta

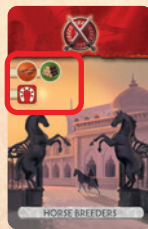
Korttien rakennuskustannus on kirjattu kortin värillisen yläosan alapuolelle. Jos korttiin ei ole kirjattu rakennushintaa, sen rakentaminen on ilmaista.

Esimerkki: "Lumber Yard" on ilmainen, "Stone Pit" maksaa 1 rahan, "Baths" vaatii yhden kiven ja "Arena" vaatii 1 tiilen, 1 kiven ja 1 puun.



II aikakaudesta alkaen, osalla korteista on sekä rakennuskustannus että ilmaisen rakentamisen ehto. Jos pelaajalla on jo ennestään rakennus, jossa on rakennettavan kortin rakennuskustannuksen alapuolella oleva ketjutussymboli, uuden rakennuksen rakentaminen on pelaajalle ilmaista.

Esimerkki: "Horse Breeders" rakennuskustannus on 1 tiili ja 1 puu TAI ilmaista, jos pelaajalla on ennestään "Stable".



PELIVALMISTELUT

1. Asettakaa pelilauta pöydälle pelaajien väliin.
2. Asettakaa rintamalinjamerkki keskelle pelilautaa.
3. Asettakaa 4 sotamerkkiä numeropuoli ylöspäin niille varatuille paikoille pelilaudalla.
4. Sekoittakaa kaikki pelin edistysmerkit ja arpokaa niistä 5 asetettavaksi pelilaudalle ja palauttakaa loput pelilaatikkoon.
5. Kumpikin pelaaja ottaa pankista 7 rahaa.



Ihmeiden valinta

- Valitkaa aloittava pelaaja
- Sekoittakaa kaikki 12 ihmekorttia
- Arpokaa 4 ihmekorttia ja asettakaa ne kuvapuoli ylöspäin pelaajien keskelle
- Aloittava pelaaja valitsee yhden ihmeen
- Toinen pelaaja valitsee kaksi ihmettä
- Aloittava pelaaja ottaa viimeisen ihmeen
- Arpokaa 4 uutta ihmekorttia ja toistakaa valinta, mutta siten että toinen pelaaja aloittaa valitsemisen

Kun edellä mainitut toimet on saatettu päätökseen, kummallakin pelaajalla on 4 ihmettä. Valitut ihmeet asetetaan pelaajan eteen näkyviin viereiseltä sivulta ilmenevällä tavalla.

Ensimmäisessä pelissä suosittelemme jättämään ihmeiden valinnan väliin ja ottamaan pelaajille suoraan seuraavat ihmeet:

Aloittava pelaaja:

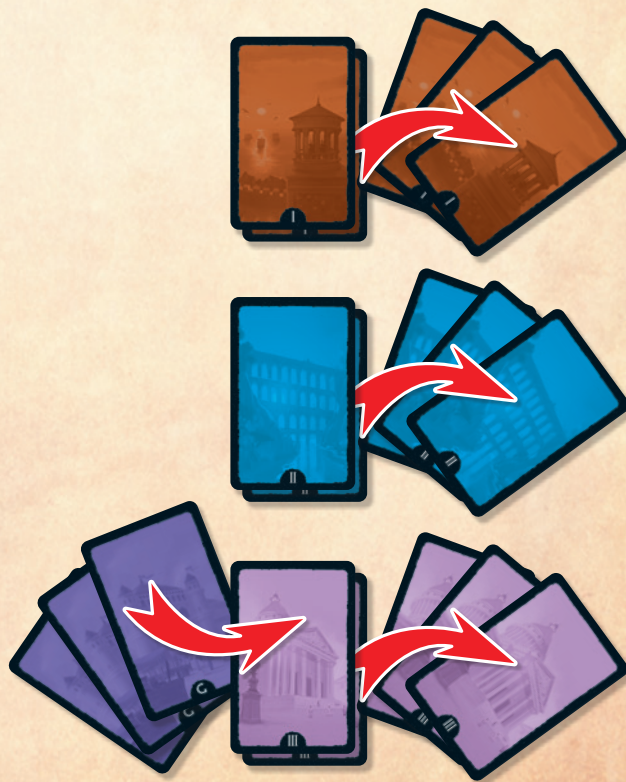
- "The Pyramids"
- "The Great Lighthouse"
- "The Temple of Artemis"
- "Statue of Zeus"

Toinen pelaaja:

- "Circus Maximus"
- "Piraeus"
- "The Appian Way"
- "The Colossus"

Yksi korttipakka kutakin aikakautta kohden

Sekoittakaa kaikkien aikakausien korttipakat ja poistakaa tämän jälkeen kolme korttia kustakin pakasta ja palauttakaa ne pelilaatikkoon katsomatta niitä. Tämän jälkeen, ottakaa kolme sattumanvaraista kiltakorttia ja sekoittakaa ne III aikakauden pakkaan katsomatta niitä. Loput kiltakortit palautetaan pelilaatikkoon katsomatta niitä.



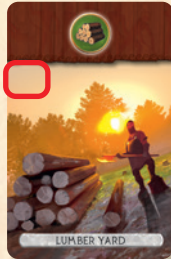
RAKENTAMINEN

Pelin kuluessa pelaajat rakentavat rakennuksia ja ihmeitä. Suurimmalla osalla rakennuksista on eri materiaaleista koostuva rakennuskustannus. Osa korteista on ilmaisia rakentaa ja osan rakennuskustannus on rahassa. Joillakin myöhempien aikakausien rakennuksista on myös rakennusehto, jonka täyttyessä kyseisen rakennuksen rakentaminen on ilmaista (ketjutus).

Ilmainen rakentaminen

Joillakin korteilla ei ole rakennuskustannusta lainkaan ja ne voidaankin pöydätä ilmaiseksi.

Esimerkki: "Lumber Yard" voidaan pöydätä ilmaiseksi.



Rakennuskustannus materiaaleissa

Suurella osalla rakennuksia on rakennuskustannus materiaaleissa. Kyseisten rakennusten pöytäämiseksi, pelaajan tulee kyetä tuottamaan kyseiset materiaalit JA/TAI ostamaan ne pankilta noudattaen kaupankäynnin sääntöjä.

Tuotanto

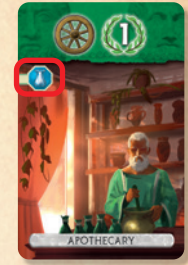
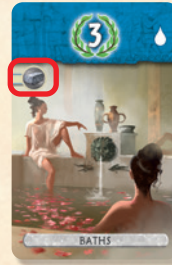
Pelaajan kaupungin tuotanto määräytyy ruskeiden, harmaiden, joidenkin keltaisten ja joidenkin ihmeiden perusteella.

Esimerkki: Lukaksen kaupunki tuottaa 1 kiven, 3 tiiltä ja 1 papyruksen.



Jos pelaajan kaupunki tuottaa kaikki kortin pelaamiseen vaadittavat resurssit, pelaaja voi pöydätä rakennuksen itselleen.

Esimerkki: Lukas voisi pöydätä jonkin seuraavista korteista: "Baths" (1 kivi) tai "Garrison" (1 tiili), koska hänen kaupunkinsa tuottaa vaaditut resurssit. Ilman kaupankäyntiä Lukas ei kuitenkaan voisi rakentaa korttia "Apothecary" (1 lasi).



Tärkeää: resurssit eivät kulu rakentamisen seurauksena. Niitä voidaan käyttää yhä uudelleen joka kierroksella, koko pelin ajan. Jollei säännöissä erikseen mainita, kaupungin resurssituotanto ei voi vähentyä.

Kaupankäynnin säännöt

Usein pelaajalle syntyy tilanne, jossa hän haluaisi pöydätä rakennuksen tai ihmeen, mutta häneltä puuttuu yksi tai useampi rakennuskustannuksen vaatima materiaali. Näissä tapauksissa pelaaja voi ostaa puuttuvan materiaalin pankista rahalla. Materiaalien hinta vaihtelee pelin kuluessa ja lasketaan seuraavasti:

HINTA = 2 + lukumäärä, jonka vastustajan kaupungin ruskeat ja harmaat rakennukset tuottavat ostettavaa resurssia.

Selvennyksiä:

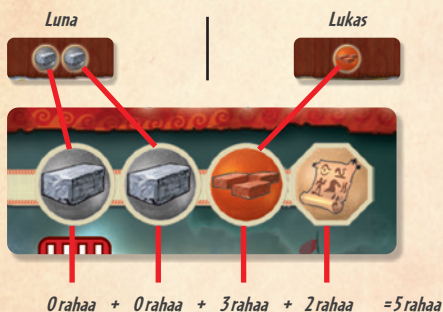
- Vaikka hintaan vaikuttaa vastustajan tuottamien resurssien määrä, hinta maksetaan aina pankille, ei koskaan vastustajalle.
- Ostettavien resurssien lukumäärä ei ole rajoitettu, kunhan pelaajalla on tähän tarvittavat rahat.
- Vastustajan keltaisten rakennusten ja ihmeiden tuottamat resurssit eivät kasvata hintaa.
- Osa kaupallisista rakennuksista (keltaiset kortit) muuttavat kaupankäynnin sääntöjä ja asettavat joidenkin resurssien hinnan aina yhdeksi rahaksi.

Esimerkki: Luna tuottaa 2 kiveä kortillaan "Quarry".

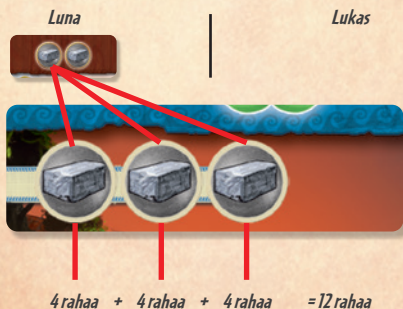
- Jos Lukas haluaa ostaa yhden tai useamman kiven, hänen pitää maksaa pankille 4 rahaa per kivi.
- Jos Luna haluaisi ostaa kolmannen kiven, hänen tulisi maksaa pankille 2 rahaa, sillä Lukas ei tuota lainkaan kiviä ruskeilla korteillaan.



Luna haluaa pöydätä kortin "Fortifications". Sen rakennuskustannus on 2 kiveä, 1 tiili ja 1 papyrus. Lunan kaupunki tuottaa vain 2 kiveä ja hänen tarvitsee siis ostaa 1 tiili ja 1 papyrus. Koska Lukaksen kaupunki tuottaa yhden tiilen muttei papyrusta, Lunan tulee maksaa pankille 5 rahaa: 3 tiilestä (2+1) ja 2 papyruksesta (2+0).



Lukas haluaisi pöydätä kortin "Aqueduct". Sen hinta on 3 kiveä. Koska Lukaksen kaupunki ei tuota kiveä, hänen pitää maksaa pankille 12 rahaa. Kukin kivi maksaa 4 rahaa, koska Lunan kaupunki tuottaa 2 kiveä (2+2=4) ja Lukas tarvitsee 3 kiveä.



Rakennuskustannus rahassa

Osa korteista pöydätään maksamalla rakennuskustannus rahassa pankille.

Esimerkki: kortin "Scriptorium" pöytäminen maksaa 2 rahaa ja kortin "Stone Pit" pöytäminen yhden rahan.



Rakennuskustannus materiaaleissa ja rahassa

Joillakin korteilla on rakennuskustannus sekä materiaaleissa että rahassa. Rakentaakseen nämä kortit, pelaajan on maksettava sekä vaadittu rahamäärä että tuotettava vaadittu materiaalit tai hankittava ne kaupankäynnillä.

Esimerkki: Luna haluaa rakentaa kortin "Caravansery". Sen hinta on 2 rahaa, 1 lasi ja 1 papyrus. Lunan on maksettava yhteensä 7 rahaa. 2 rahaa rakennuskustannuksesta, 3 rahaa lasista (Lukas tuottaa 1 lasin) ja 2 rahaa papyruksesta (Lukas ei tuota papyrusta).



Ilmainen rakentaminen (ketjutus)

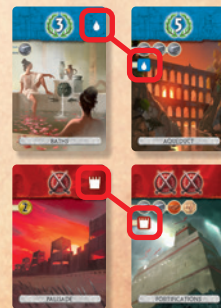
Osa rakennuksista tuottaa pelaajalle ketjutussymbolin. Valkoinen ketjutussymboli on merkitty kortin värilliseen yläosaan. Osaan II ja III aikakauden korteista, niiden rakennuskustannuksen alapuolelle, on puolestaan merkitty ketjutussymboli, joka vastaa aiemman aikakauden kortin ketjutussymbolia.

Jos pelaajalla on ennestään pöydätyttyä kortti, jossa on vastaava ketjutussymboli, uuden kortin pöytäminen on ilmaista.

Esimerkki:

Lukas on aiemmin pöydännyt kortin "Baths". II aikakaudella hän saa pöydätä kortin "Aqueduct" ilmaiseksi, koska "Baths" sisälsi symbolin .

Luna on aiemmin pöydännyt kortin "Palisade". III aikakaudella hän saa pöydätä kortin "Fortifications" ilmaiseksi.



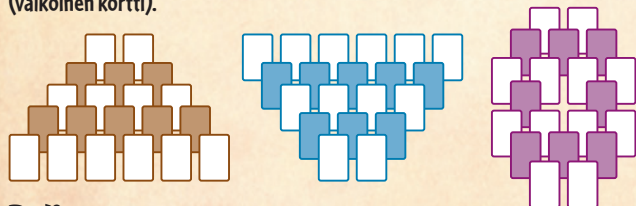
PELIN KULKU

Peli alkaa I aikakaudesta, jatkuu II aikakauteen ja päättyy III aikakauden lopussa. Jos toinen pelaajista saavuttaa pelin kuluessa sotilaallisen tai tieteellisen ylivalan, peli päättyy heti.

Yhden aikakauden kulku

Aikakauden korttipakan asettelu

Kunkin aikakauden alussa kyseisen aikakauden korttipakka sekoitetaan. Tämän jälkeen pakasta muodostetaan pöydälle 20 kortin kuvio, joka on erilainen joka aikakaudella. Kunkin aikakauden kuvio on esitetty alla sekä tämän ohjekirjan takakannessa. Huomioikaa, että kuviossa kortit ovat limittäin ja osa korteista asetetaan kuvapuoli alaspäin (tummennettu kortti) ja osa kuvapuoli ylöspäin (valkoinen kortti).



Pelivuoro

Pelaajat pelaavat yhden pelivuoron kerrallaan. Aloittava pelaaja aloittaa I aikakauden. Omalla vuorollaan, pelaaja valitsee pöydällä olevasta korttikuvioista yhden "vapaana" olevan kortin ja pelaa valitsemansa kortin. Kortti on vapaa, jos se ei ole edes osin limittäin toisen kortin alla.

Esimerkki: alla olevassa kuvassa seuraavat kortit ovat vapaana: "Baths", "Stone Pit", "Lumber Yard" ja "Scriptorium". Muita kortteja ei vuorolla voi valita.



Valitun kortin voi käyttää yhdellä seuraavista tavoista:

- 1. rakentaa valitun kortin kaupungin rakennukseksi, eli pöydätä kortin;
- 2. poistaa kortin poistopakkaan rahan ansaitsemiseksi; tai
- 3. käyttää kortin ihmeen valmistukseen.

Kun vapaana ollut kortti on valittu, sen alta korttikuviossa "vapautuneet" kortit, jotka ovat olleet kuvapuoli alaspäin, käännetään kuvapuoli ylöspäin. Nämä kortit ovat nyt vapaita valittaviksi seuraavilla pelivuoroilla.

Huomio:

- Osa ihmeistä antaa valmistuessaan pelaajan pelata heti uuden pelivuoron. Korttikuviossa paljastetut kortit ovat heti valittavissa tätä vuoroa varten.
- Jos pelaaja saa lisävuoron valittuaan aikakauden viimeisen kortin, lisävuoro menee hukkaan koska korttikuviossa ei ole korttia valittavana.

1. Rakennuksen rakentaminen

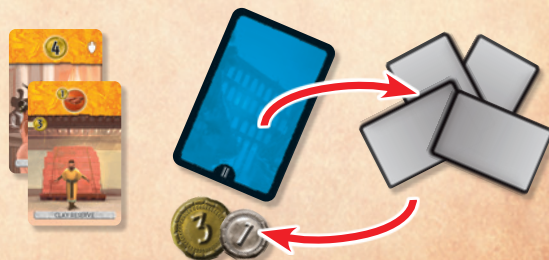
Rakentaakseen kortin, pelaajan on maksettava kortin rakennuskustannus (jos sellainen on) ja pöydättävä kortti eteensä pelipöydälle. Kortin rakennus on tämän jälkeen osa pelaajan kaupunkia. Pelin edetessä, on suositeltavaa asetella samanväriset kortit limittäin pöytätilan säästämiseksi (ks. alla):



2. Kortin poistaminen rahojen ansaitsemiseksi

Kortti viedään poistopakkaan ja kortin poistanut pelaaja saa pankista 2 rahaa + 1 lisärahan jokaista kaupunkinsa keltaista rakennusta kohden.

Pelaajat saavat halutessaan katsoa poistopakkan kortteja koska tahansa pelin aikana. Esimerkki: Luna poistaa kortin "Aqueduct" ja ottaa pankista 4 rahaa, koska hänellä on kaupungissaan "Tavern" ja "Clay Reserve".



AIKAKAUDEN PÄÄTTYMINEN

3. Ihmeen rakentaminen

Pelaajan tulee maksaa ihmeen rakennuskustannus (ei valitun kortin rakennuskustannusta) ja asettaa valittu korttin osittain ihmeen alle sen merkiksi, että ihme on valmistunut. Ihmeen valmistukseen käytetyn aikakausikortin ominaisuudella ei ole merkitystä.

Esimerkki: Lukas on ottanut vapaan kortin korttikuvioista ja päättää rakentaa ihmeen "Colossus". Tämän ihmeen rakentaminen maksaa 3 savea ja 1 lasin. Kun Lukas on maksanut vaaditun rakennuskustannuksen, hän asettaa korttikuvioista valitsemansa kortin kuvapuoli alaspäin ihmeen alle ja siirtää rintamalinjamerkkiä kaksi ruutua eteenpäin.



Vain 7 ihmettä, eikä yhtään enempää!

Pelin aikana pelaajat voivat rakentaa yhteensä vain 7 ihmettä. Kun seitsemäs ihme on rakennettu, viimeinen rakentamaton ihme poistetaan pelipöydältä takaisin pelilaatikkoon.

Esimerkki: Lukas rakensi juuri ihmeen "Colossus" ja se oli pelin seitsemän rakennettu ihme. Luna joutuu palauttamaan ihmeen "Pyramids" takaisin pelilaatikkoon.



Aikakausi päättyy kun kaikki sen korttikuvion 20 korttia on pelattu.

Tämän jälkeen pelaajat valmistelevat seuraavan aikakauden korttikuvion.

Se pelaaja, jolla on heikommat sotavoimat valitsee kumpi pelaajista aloittaa seuraavan aikakauden. Pelaajalla on heikommat sotavoimat, mikäli rintamalinjamerkki on hänen puolellaan pelilautaa. Mikäli rintamalinjamerkki on keskellä pelilautaa, seuraavan aikakauden aloittaa se pelaaja, joka pelasi edellisen aikakauden viimeisen pelivuoron.



SOTAVOIMAT

Jokainen kilpisympioli pöydytyssä armeijan rakennuksessa (**punailet kortit**) tai valmistuneessa ihmeessä, antaa pelaajan siirtää rintamalinjamerkkiä yhden ruudun kohti vastustajan kaupunkia. Pelin aikana rintamalinjamerkki kulkee usein edestakaisin pelilaudalla.

Kun rintamalinjamerkki siirtyy uudelle alueelle (ylittää katkoviivan), vuorossa oleva pelaaja suorittaa sotamerkin mukaisen toimenpiteen ja palauttaa merkin tämän jälkeen pelilaatikoon.

Esimerkki: Lukas pöydyttää kortin "Archery Range". Tässä armeijan rakennuksessa on kaksi kilpisympolia. Lukas siirtää rintamalinjamerkkiä kaksi ruutua pelilaudalla. Koska rintamalinjamerkki siirtyy yli katkoviivan uudelle alueelle, Lukas poimii sotamerkin ja Luna joutuu palauttamaan 2 rahaa pankkiin. Sotamerkki palautetaan pelilaatikoon.

Sotilaallinen ylivalta

Jos rintamalinjamerkki saavuttaa vastustajan kaupunkiruudun, peli päättyy pelaajan voittoon.

Esimerkki: Lukas pöytää kordin "Archery Range". Tässä armeijan rakennuksessa on kaksi kilpisympolia. Lukas siirtää rintamalinjamerkkiä kaksi ruutua pelialudalla. Koska rintamalinjamerkki siirtyy yli katkoviivan uudelle alueelle, Lukas poimii sotamerkin ja Luna joutuu palauttamaan 2 rahaa pankkiin. Sotamerkki palautetaan pelilaatikkoon.

Jos rintamalinjamerkki saavuttaa vastustajan kaupunkiruudun, peli päättyy pelaajan voittoon.

TIEDE & EDISTYS

Pelissä on 7 erilaista tiedesymbolia.



Aina kun pelaaja saa kerättyä samanlaisten tiedesymbolien parin, hän saa valita pelilaudalta edistysmerkin. Pelaaja säilyttää editysmerkkiä kaupungissaan pelin päättymiseen saakka.

Selvennys: tiedesymboleita on sekä tiederakennuksissa (vihreät kortit) että edistysmerkeissä.

Tieteellinen ylivalta

Mikäli pelaaja saa kerättyä pelin aikana 6 erilaista tiedesymbolia, peli päättyy pelaajan voittoon.

Selvennys: tiedesymboleita on sekä tiederakennuksissa (vihreät kortit) että edistysmerkeissä.

Mikäli pelaaja saa kerättyä pelin aikana 6 erilaista tiedesymbolia, peli päättyy pelaajan voittoon.



PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy heti, kun toinen pelaajista saavuttaa sotilaallisen tai tieteellisen ylivallan. Mikäli näin ei tapahdu, peli päättyy III aikakauden päättyessä.

Yhteiskunnallinen yliveraisuus

Mikäli peli ei ole päättynyt toisen pelaajan sotilaalliseen tai tieteelliseen ylivaltaan ennen III aikakauden loppua, pelin voittaa se pelaaja, jolla on enemmän voittopisteitä.

Voittopisteet lasketaan seuraavasti:

- Sotavoimien voittopisteet (0, 2, 5 tai 10 pistettä, riippuen rintamalinjamerkin sijainnista pelilaudalla).
- Pöydätyjen rakennusten tuottamat voittopisteet (siniset, vihreät, keltaiset ja purppurat kortit).
- Ihmeiden tuottamat voittopisteet.
- Edistysmerkkien tuottamat voittopisteet.
- Rahavarojen tuottamat voittopisteet; jokainen täysi 3 rahaa tuottaa yhden pisteen.

Jos pelaajien pisteet menevät tasan, pelin voittaa se, jolla on useampi piste hallintorakennuksista (siniset rakennukset). Jos nämäkin menevät tasan, peli päättyy tasapeliin.

Huomio: pelin mukana tulee pisteytysvihko pistelaskun helpottamiseksi.

LOPPUTEKSTIT

Pelin suunnittelu: Antoine Bauza ja Bruno Cathala

Taide: Miguel Coimbra

Pelikehitys: Cédric Caumont & Thomas Provoost

Ohjekirja: Ann Pichot

Käännös: Markus Bremer

Tuottaja: Guillaume Pilon

Taidesuunnittelu: Alexis Vanmeerbeeck

Taitto: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Thanks:

The authors would like to thank all of the testers of 7 Wonders Duel who have allowed the game to progress and evolve. A more specific thanks to Julien from Orange and to all the players who dropped by La Cafetière!

Repos Production would like to thank Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier and Anne-Cath, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mamy Tricky, Dets and Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène and 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

Näiden pelisääntöjen, pelikomponenttien ja kuvitusten kopiointi ja julkaiseminen ilman oikeudenomistajan lupaa on kielletty.



SYMBOLIEN KUVAUKSET

Sotamerkit



2 tai 5 rahan ryöstö

Vastustaja menettää 2 tai 5 rahaa, sotamerkistä riippuen. Rahat palautetaan pankkiin. Sotamerkki palautetaan pelilauttikoon. Jos vastustajalla ei ole tarpeeksi rahaa, hän menettää kaikki loput rahansa.

Edistysmerkit



Agriculture (*Maatalous*)

Ota 6 rahaa pankista.

Edistysmerkki antaa myös pelin lopussa 4 voittopistettä.



Architecture (*Arkkitehtuuri*)

Jatkossa rakentamasi ihmeet vaativat 2 resurssia vähemmän. Saat itse valita mitkä kaksi resurssia vähennät rakennuskustannuksesta.



Economy (*Talous*)

Saat vastustajasi kaupankäyntiin käyttämät rahat.

Huomio: Tämä koskee vain vastustajan resurssien oston käyttämiä varoja, ei rahoja joita käytetään rahassa maksettavien rakennuskustannusten maksamiseen.

Selvennys: vastustajan hyödyntämät alennukset (kortit "Stone Reserve", "Wood Reserve", "Clay Reserve" ja "Customs House") muuttavat resurssien hintaa ja saat vain vastustajan lopulta pankkiin maksamat rahat.



Law (*Laki*)

Tämä edistysmerkki on yksi tiedesymboli.



Masonry (*Muuraus*)

Jatkossa pöytäkäsi siniset kortit vaativat 2 resurssia vähemmän. Saat itse valita mitkä kaksi resurssia vähennät rakennuskustannuksesta.



Mathematics (*Matematiikka*)

Pelin lopussa saat 3 voittopistettä kutakin hallussasi olevaa edistysmerkkiä kohden, mukaan lukien tämä.



Philosophy (*Filosofia*)

Tämä edistysmerkki tuottaa pelin lopussa 7 voittopistettä.



Strategy (*Strategia*)

Jatkossa pöytäkäsi punaiset kortit tuottavat yhden ylimääräisen kilpisympolin.

Esimerkki: pöytäkäsi armeijan rakennus, jossa on 2 kilpisympolia, antaa sinun siirtää rintamalinjamerkkiä 3 askelta eteenpäin.

Selvennys:

- Edistysmerkki ei tuota hyötyä niille ihmeille, joissa on kilpimerkkejä.
- Edistysmerkillä ei ole vaikutusta jo pöydätyihin armeijan rakennuksiin.



Theology (*Teologia*)

Kaikki jatkossa rakentamasi ihmeet tuottavat yhden ylimääräisen pelivuoron.

Huomio: tämä ei koske jo valmistuneita ihmeitä. Tällä merkillä ei ole vaikutusta ihmeisiin, jotka muutenkin antaisivat ylimääräisen pelivuoron.



Urbanism (*Kaupungistuminen*)

Ota heti 6 rahaa pankista.

Aina kun pöytäkäsi rakennuksen linkittämällä saat ottaa pankista 4 rahaa.

I, II ja III aikakauden kortit

Kortit, joissa on alla oleva symboli tuottavat kyseisen resurssin.

Tiili Puu Kivi



Jos symboleita on kaksi, ne tuottavat kaksi resurssia

2 Tiiltä



2 Puuta



2 Kiveä



Kortit, joissa on alla oleva symboli tuottavat kyseisen resurssin.

Lasi Papyrus



Tämä kortti tuottaa numeron määrän voittopisteitä.



Tämä kortti tuottaa kilpisympolien verran soitavoimaa.

Tämä kortti tuottaa kuvan mukaisen tiedesymbolin



Tämä kortti muuttaa kaupankäynnin sääntöjä kuvan mukaiselle resurssille. Seuraavasta vuorosta alkaen, pelaaja voi ostaa kyseisen resurssin kiinteään yhden rahan kappalehintaan.



Tämä kortti muuttaa kaupankäynnin sääntöjä kuvan mukaisille resursseille. Seuraavasta vuorosta alkaen, pelaaja voi ostaa kyseisen resurssin kiinteään yhden rahan kappalehintaan.

Tämä kortti tuottaa kuvan mukaisen linkin. Myöhemmän aikakautena, pelaaja voi pöydätä saman symbolin sisältävän kortin maksamatta sen tavallista rakennuskustannusta.



Tämä kortti tuottaa jokaisella vuorolla yhden kuvan kolmesta resurssista.

Selvennys: tällä kortilla ei ole vaikutusta kaupankäynnin sääntöihin.



Tämä kortti tuottaa jokaisella vuorolla yhden kuvan kahdesta resurssista.

Selvennys: tällä kortilla ei ole vaikutusta kaupankäynnin sääntöihin.



Tämä kortti tuottaa numeron määrän rahaa.



Tämän kortti tuottaa 2 rahaa jokaista kaupungissasi olevaa valmista ihmettä kohden.



Tämän kortti tuottaa 3 rahaa jokaista kaupungissasi olevaa harmaata korttia kohden.



Tämän kortti tuottaa 2 rahaa jokaista kaupungissasi olevaa ruskeaa korttia kohden.



Tämän kortti tuottaa 1 rahan jokaista kaupungissasi olevaa keltaista korttia kohden.



Tämän kortti tuottaa 1 rahan jokaista kaupungissasi olevaa punaista korttia kohden.

Selvennys: kaikkien korttien osalta, rahat otetaan pankista, ei toiselta pelaajalta. Rahat saa vain kertaalleen silloin, kun kortti pöydätään.

KILTAKORTIT



Builders Guild (*Rakentajien kilta*)

Pelin lopussa, tämä kortti antaa 2 voittopistettä jokaista ihmettä kohden, jotka on rakennettu kaupunkiin, jossa on enemmän ihmisiä.



Moneylenders Guild (*Rahalainajien kilta*)

Pelin lopussa, tämä kortti antaa 1 voittopisteen jokaista 3 rahaa kohden, jotka rikkaammalla kaupungilla on.



Scientists Guild (*Tiedemiesten kilta*)

Pöydättäessä, tämä kortti antaa pelaajalle yhden rahan jokaista vihreää korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän vihreitä kortteja.

Pelin lopussa, tämä kortti antaa yhden voittopisteen jokaista vihreää korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän vihreitä kortteja.



Shipowners Guild (*Laivanvarustajien kilta*)

Pöydättäessä, tämä kortti antaa pelaajalle yhden rahan jokaista ruskeaa ja harmaata korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on yhteenlaskettuna enemmän ruskeita ja harmaita kortteja.

Pelin lopussa, tämä kortti antaa yhden voittopisteen jokaista ruskeaa ja harmaata korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on yhteenlaskettuna enemmän ruskeita ja harmaita kortteja.

Selvennys: pelaajan on valittava toinen kaupungeista molempia kortteja kohden, ei voi valita toista kaupunkia ruskeita ja toista harmaita varten.



Traders Guild (*Kauppiaiden kilta*)

Pöydättäessä, tämä kortti antaa pelaajalle yhden rahan jokaista keltaista korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän keltaisia kortteja.

Pelin lopussa, tämä kortti antaa yhden voittopisteen jokaista keltaista korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän keltaisia kortteja.



Magistrates Guild (*Virkamiesten kilta*)

Pöydättäessä, tämä kortti antaa pelaajalle yhden rahan jokaista sinistä korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän sinisiä kortteja.

Pelin lopussa, tämä kortti antaa yhden voittopisteen jokaista sinistä korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän sinisiä kortteja.



Tacticians Guild (*Sotilaiden kilta*)

Pöydättäessä, tämä kortti antaa pelaajalle yhden rahan jokaista punaista korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän punaisia kortteja.

Pelin lopussa, tämä kortti antaa yhden voittopisteen jokaista punaista korttia kohden, jotka on kaupungissa, jossa on enemmän punaisia kortteja.

Selvennyksiä:

- Jokaisen killan osalta joka tuottaa rahaa, rahat otetaan pankista, ei toiselta pelaajalta. Rahat saa vain kertaalleen silloin, kun kortti pöydätään.
- Pelin päättyessä, voittopisteiden laskentaa varten valittava kaupunki voi olla eri kuin rahan tuotantoa varten valittu.



Ihmeet



The Appian Way (*Via Appia*)

Ota 3 rahaa pankista.

Vastustajasi menettää 3 rahaa, jotka palautetaan pankkiin.

Pelaa heti toinen pelivuoro.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 3 voittopistettä.



Circus Maximus (*Circus Maximus*)

Vie poistopakkaan valitsemasi harmaa kortti, jonka vastustajasi on pöydännyt.

Tämä ihme tuottaa 1 kilpisyymbolin.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 3 voittopistettä.



The Colossus (*Rodoksen Kolossi*)

Tämä ihme tuottaa 2 kilpisyymbolia.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 3 voittopistettä.



The Great Library (*Aleksandrian kirjasto*)

Valitse sattumanvaraisesti 3 edistyssymbolia niiden joukosta, joita ei pelin alussa asetettu pelilaudalle. Valitse niistä yksi ja palauta loput 2 pelilaatikkoon.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 4 voittopistettä.



The Great Lighthouse (*Faroksen Majakka*)

Tämä ihme tuottaa 1 kuvatuista resursseista (tiili, puu, kivi) per pelivuoro.

Selvennys: tällä ihmeellä ei ole vaikutusta kaupankäynnin sääntöihin.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 4 voittopistettä.



The Hanging Gardens (*Babylonin riippuvat puutarhat*)

Ota 6 rahaa pankista.

Pelaa heti toinen pelivuoro.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 3 voittopistettä.



The Mausoleum (*Halikarnassoksen mausoleumi*)

Ota käteesi kaikki pelin aikana poistopakkaan viedyt kortit ja pöytää niistä yksi maksamatta sen rakennuskustannusta.

Selvennys: Pelin alkuasettelussa poistetut kortit eivät ole poistopakassa.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 2 voittopistettä.



Piraeus (*Piraeuksen satama*)

Tämä ihme tuottaa 1 kuvatuista resursseista (lasi, papyrys) per pelivuoro.

Selvennys: tällä ihmeellä ei ole vaikutusta kaupankäynnin sääntöihin.

Pelaa heti toinen pelivuoro.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 2 voittopistettä.



The Pyramids (*Gizan pyramidit*)

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 9 voittopistettä.



The Sphinx (*Gizan Sfinks*)

Pelaa heti toinen pelivuoro.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 6 voittopistettä.



The Statue of Zeus (*Zeuksen patsas*)

Vie poistopakkaan valitsemasi ruskea kortti, jonka vastustajasi on pöydännyt.

Tämä ihme tuottaa 1 kilpisyymbolin.

Tämä ihme tuottaa pelin päättyessä 3 voittopistettä.



The Temple of Artemis (*Artemiin temppeli*)

Ota 12 rahaa pankista.

Pelaa heti toinen pelivuoro.

KORTTIEN LUETTELO

s. 18 ilman linkkejä ja s. 19 linkkien kanssa

I aikakausi

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

II aikakausi

SAWMILL	
BRICKYARD	
SHELF QUARRY	
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	
CARAVANSERY	
CUSTOMS HOUSE	
COURTHOUSE	

III aikakausi

ARSENAL	
PRETORIUM	
ACADEMY	
STUDY	
CHAMBER OF COMMERCE	
PORT	
ARMORY	
PALACE	
TOWN HALL	
OBELISK	

Killat

MERCHANTS GUILD	
SHIPOWNERS GUILD	
BUILDERS GUILD	
MAGISTRATES GUILD	
SCIENTISTS GUILD	
MONEYLENDERS GUILD	
TACTICIANS GUILD	

I aikakausi

II aikakausi

III aikakausi



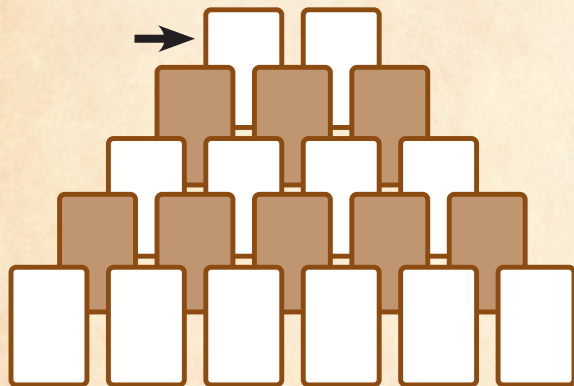
KORTTIKUVION RAKENTAMINEN AIKAKAUDEN ALUSSA

Jokaisen aikakauden alussa, sekoittakaa aikakauden korttipakka ja asettakaa 20 korttia alla olevan korttikuvion mukaiseen järjestykseen.

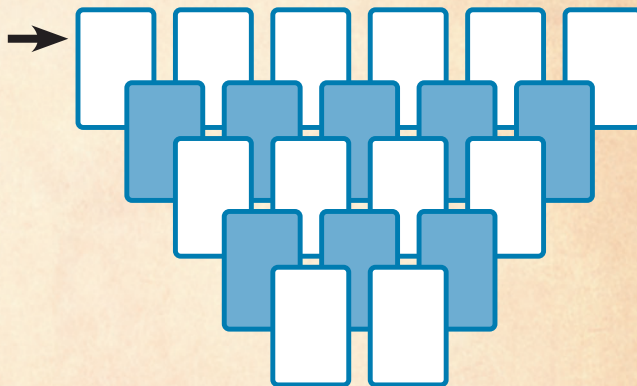
Huomattavaa, että osa korteista tulee asettaa kuvapuoli ylöspäin ja osa kuvapuoli alaspäin.

Korttien latominen kannattaa aloittaa nuolen osoittamasta suunnasta. →

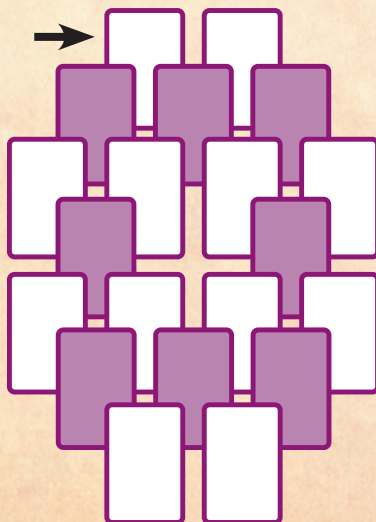
I aikakausi



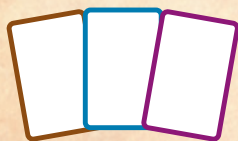
II aikakausi



III aikakausi



Kuvapuoli ylöspäin



Kuvapuoli alaspäin

