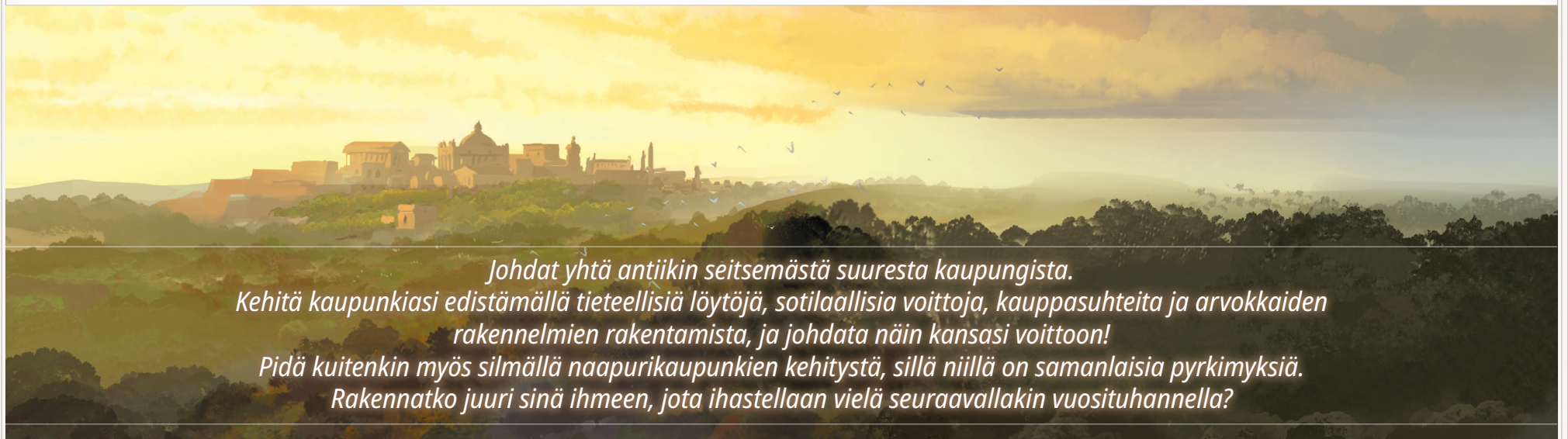


7 WONDERS

ANTOINE BAUZA TM

"Kaikki hyvä maailmassa kulkeutuu kaupunkiin." (Perikles)



*Johdat yhtä antiikin seitsemästä suuresta kaupungista.
Kehitä kaupunkiasi edistämällä tieteellisiä löytöjä, sotilaallisia voittoja, kauppasuhteita ja arvokkaiden rakennelmien rakentamista, ja johdata näin kansasi voittoon!
Pidä kuitenkin myös silmällä naapurikaupunkien kehitystä, sillä niillä on samanlaisia pyrkimyksiä.
Rakennatko juuri sinä ihmeen, jota ihastellaan vielä seuraavallakin vuosituhannella?*

PELIN KUVAUS

Peliä pelataan kolme kierrosta. Kierrokset ovat aikakausia, joiden aikana pelaajat pelaavat yhtä aikaa kortteja kaupunkinsa kehittämiseksi. Kortit kuvaavat erilaisia rakennelmia, joita pelaajat voivat rakentaa seuraaviin tarkoituksiin: resurssien tuottaminen, hallinto, kaupankäynti, sodankäynti, tiede ja killat.

Kunkin aikakauden päätteeksi pelaajat käyvät taisteluun kahta naapurikaupunkiaan vastaan. Kaikkien kolmen aikakauden jälkeen pelaajat laskevat kokonaispisteensä, joita kertyy kaupungin rakennelmista, ihmeestä, sotajoukkojen voitokkuudesta ja rahavaroista. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

SISÄLTÖ

- 7 pelilautaa
- 148 aikakausikorttia: 49 I aikakauden korttia, 49 II aikakauden korttia ja 50 III aikakauden korttia
- 78 rahaa: 54 rahaa arvolla 1 ja 24 rahaa arvolla 3
- 48 sotamerkkiä: 24 tappiota ja 24 voittoa (8 kutakin aikakautta kohden)
- 1 pistelehtiö
- 3 symbolien vaikutukset -sivua
- 1 kortti- ja ketjutussivu
- tämä sääntökirjanen

PELIN OSAT

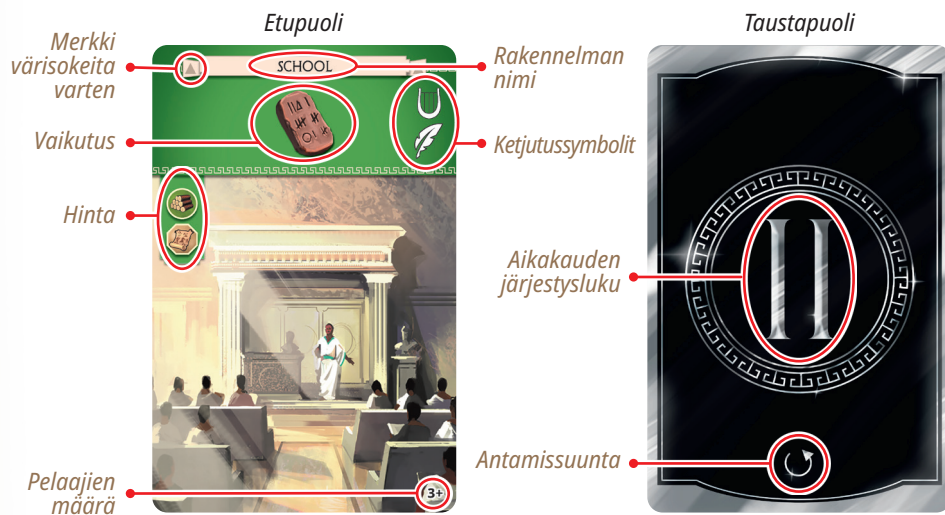
AIKAKAUSIKORTIT

Aikakausikortit kuvaavat rakennelmia, joita pelaajat voivat rakentaa. Korttien taustapuolella näkyy, mihin aikakauteen kukin kortti kuuluu (I, II ja III aikakausi).

Kortteja on seitsemänlaisia:

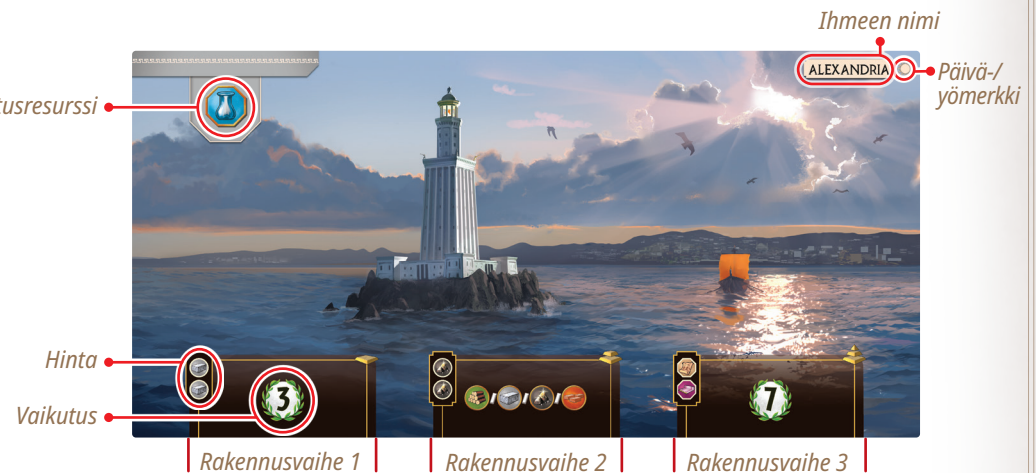
- **Ruskeat** kortit (raaka-aineet) tuottavat **yleisiä resursseja**: savi 🏺, kivi 🪨, malmi 🪨 ja puu 🌲.
- **Harmaat** kortit (tuotteet) tuottavat **harvinaisia resursseja**: lasi 🪸, kangas 🧶 ja papyrus 📜.
- **Siniset** kortit (hallintorakennukset) tuottavat **pisteitä 1**.
- **Keltaiset** kortit (kaupparakennukset) tuottavat **rahallisia etuja**.
- **Punaiset** kortit (sotavoimien rakennukset) kasvattavat **sotilaallista voimaa** 🛡️.
- **Vihreät** kortit (tiederakennukset) tuottavat **tieteellisiä saavutuksia** kolmella alalla: 🧪, 📖 ja 🪄.
- **Violetit** kortit (killat) tuottavat **pisteitä 1** tietyin ehdoin.

Kunkin kortin etupuolella näkyy rakennelman hinta, vaikutus, nimi, värisokeille tarkoitettu merkki, mahdollisesti yksi tai kaksi ketjutussymbolia sekä pelaajien lukumäärä. Taustapuolella näkyy aikakauden järjestysluku ja kortin antamissuunta.



PELILAUDAT

Jokainen pelilauta kuvaa ihmettä, jonka sen saanut pelaaja voi rakentaa. Ihmeissä on päiväpuoli ☀️ ja yöpuoli 🌙 sekä kaksi, kolme tai neljä eri rakennusvaihetta. Jokaiseen rakennusvaiheeseen on merkitty hinta ja vaikutus. Pelilaudassa näkyy myös sen mukana tuleva aloitusresurssi.



SOTAMERKIT

Sotamerkit kuvaavat sotajoukkojen voittoja ja tappioita. Niitä on neljänlaisia:

- Tappiomerkki -1
- Voittomerkki +1
- Voittomerkki +3
- Voittomerkki +5



RAHAT

Rahat kuvaavat kaupungin rahavaroja. Ne ovat arvoltaan 1 tai 3.

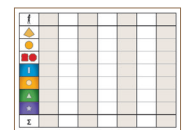
Huomio: Kun säännöissä käytetään ilmaisua "x rahaa" x:llä tarkoitetaan rahojen arvoa, ei yksittäisten kolikoiden määrää. "Pelaaja ottaa x rahaa" tarkoittaa siis, että hän ottaa kolikoita yhteensä x:n arvosta.

SYMBOLIEN VAIKUTUKSET -SIVUT

Näillä sivuilla selitetään kaikki pelin symbolit.

PISTELEHTIÖ

Pistelehtiötä käytetään pelin lopussa pisteiden laskemiseen voittajan selvittämiseksi.



KORTTI- JA KETJUTUSSIVU

Tämä sivu on vain tiedoksi.



VÄRISOKEILLE TARKOITETUT MERKIT

Jotta myös värisokeiden on helppo käyttää kortteja, jokaisella pelissä olevalla kortin värillä on oma merkkinsä.

- Ruskea
- ◆ Harmaa
- Sininen
- Keltainen
- ✕ Punainen
- ▲ Vihreä
- ★ Violetti

ALKUVALMISTELUT

1 Valmistelkaa aikakausikortit:

- Jaotelkaa aikakausikortit kolmeen pinoon: I aikakausi, II aikakausi ja III aikakausi.
- Lajitelkaa kunkin aikakauden kortit niihin merkityn pelaajamäärän mukaan. Ottakaa peliin vain kortit, joissa on pelaajienne määrää **vastaava tai pienempi** numero. Palauttakaa muut kortit pelilaatikkoon.

Esimerkki: Viiden pelaajan pelissä kunkin aikakauden pakkaan sisällytetään kortit, joissa on merkintä 3+, 4+ ja 5+.

- Poistakaa III aikakauden pakasta kaikki **Violetit** kortit. Nostakaa niiden joukosta **pelaajien lukumäärää vastaava määrä** kortteja **plus kaksi** korttia. Pitäkää nostetut kortit kuvapuoli alaspäin ja palauttakaa ne III aikakauden pakkaan. Pankkaa loput **Violetit** kortit pelilaatikkoon. Niitä ei tarvita pelissä.

Esimerkki: Viiden pelaajan pelissä nostetaan 7 violettia korttia (5 pelaajaa + 2).

- Sekoittakaa kaikki aikakausikorttipakat ja asettakaa ne keskelle pöytää kuvapuoli alaspäin.

- ## 2
- Jokainen pelaaja ottaa sattumanvaraisen **pelilaudan** ja asettaa sen eteensä haluamansa puoli ylöspäin (☀️ päivä tai 🌙 yö).

Huomio: Ensimmäisissä peleissä kannattaa käyttää pelilaudan päiväpuolta. Myöhemmin voi vapaasti valita päivä- tai yöpuolen. Voitte myös antaa jokaisen valita haluamansa pelilaudan sattumanvaraisen jakamisen sijaan.

- ## 3
- Jokainen pelaaja saa **3 rahaa** (arvolla 1) ja asettaa ne pelilaudalleen. Nämä rahat ovat kaupungin aloitusrahavarat. Asettakaa loput rahat keskelle pöytää **pankkiin**.

- ## 4
- Asettakaa kaikki sotamerkit keskelle pöytää **sotamerkkivarastoon**.

- ## 5
- Kaikki muut pelin osat palautetaan pelilaatikkoon. Niitä ei käytetä.



ESIMERKKI ALKUVALMISTELUISTA 5 PELAAJAN PELISSÄ

Poistopakka

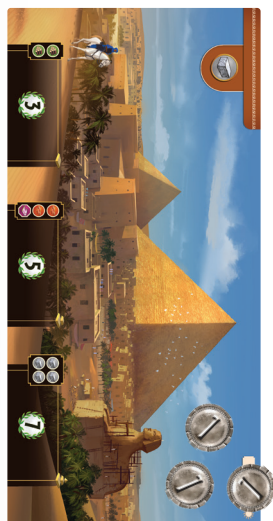


4 Sotamerkki- varasto



1 Aikakausikorttipakat

3 Pankki

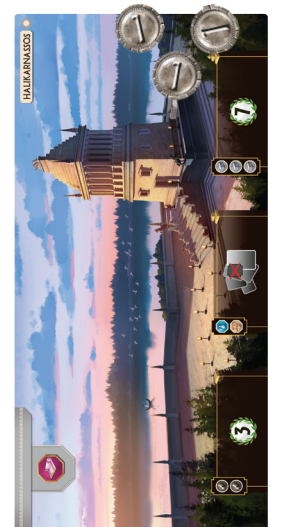


Vasemman-
puoleinen naapuri



2 Oma ihme

3 Omat rahavarat



Oikeanpuoleinen
naapuri

PELIN KULKU

Pelissä on **kolme peräkkäistä kierrosta**: I, II ja III aikakausi. Jokainen kierros pelataan samaan tapaan. III aikakauden lopussa pelaajat laskevat pisteensä.

Määritelmät:

Naapuri: naapurilla tarkoitetaan pelaajaa lähinnä olevia vastapelaajia oikealla **ja** vasemmalla puolella.

Kaupunki: kaupungilla tarkoitetaan pelaajan luomaa kaupunkia, johon kuuluvat rakennetut ihmeen vaiheet ja rakennelmat.

AIKAKAUDEN KULKU

Ottakaa aikakauden alussa kyseisen aikakauden korttipakka (I, II tai III) ja jakakaa siitä kullekin pelaajalle kuvapuoli alaspäin sattumanvaraiset **7 korttia**. Nämä kortit ovat pelaajan **aloituskortit**.

Jokainen aikakausi koostuu **6 vuorosta**, joiden aikana pelaajat toimivat **yhtä aikaa**. Kussakin vuorossa on kolme vaihetta:

1. kortin valitseminen
2. kortin pelaaminen
3. korttien antaminen eteenpäin

1. KORTIN VALITSEMINEN

Pelaajat tarkastelevat korttejaan näyttämättä niitä muille. He valitsevat korteistaan yhden ja asettavat sen eteensä kuvapuoli alaspäin. Loput kortit asetetaan sivuun kuvapuoli alaspäin. Niitä käytetään myöhemmin.

2. KORTIN PELAAMINEN

Kun **kaikki** ovat valinneet kortin, jokainen pelaa korttinsa **yhtä aikaa**. Kortin avulla voi toteuttaa **yhden** seuraavista **toiminnoista**:

- A. kortin rakennelman rakentaminen
- B. ihmeen vaiheen rakentaminen
- C. kortin myyminen

***Huomio:** Ensimmäisessä pelissä pelaajien kannattaa seurata toistensa toimintaa ja toteuttaa toiminnot vuorotellen, jotta peliin on helpompi tutustua.*

A. Kortin rakennelman rakentaminen

Pelaaja voi rakentaa korttinsa rakennelman maksamalla kortissa näkyvän hinnan ja asettamalla kortin pelilautansa yläpuolelle kuvapuoli ylöspäin (katso "Rakentaminen" sivuilla 6–7). Rakennettu rakennelma säilyy pelaajan kaupungissa pelin loppuun saakka.

***Tärkeää:** Pelaaja ei saa koskaan rakentaa kahta samanlaista rakennelmaa (joilla on sama nimi).*

KORTTIEN SJOITTELU KAUPUNKIIN

Samaa väriä olevat kortit pinotaan niin, että niiden vaikutus jää näkyviin. Resurssit (ruskeat ja harmaat kortit) pinotaan aloitusresurssin yläpuolelle. (Katso esimerkki sivulla 8.)

B. Ihmeen vaiheen rakentaminen

Pelaaja voi rakentaa ihmeensä vaiheen maksamalla **vain pelilaudalla** kyseisen vaiheen kohdalla näkyvän hinnan (katso "Rakentaminen" sivuilla 6–7). Pelattu kortti asetetaan kuvapuoli alaspäin rakennetun ihmeen vaiheen kohdalle niin, että puolet kortista jää pelilaudan alle. Rakennetun vaiheen vaikutus on pelaajan käytettävissä pelin loppuun saakka.



***Huomio:** Pelaaja voi rakentaa ihmeen vaiheen minkä tahansa kortin avulla. Kortin ainoa tehtävä on tällöin aktivoida vaiheen vaikutus.*

Ihmeen vaiheita saa rakentaa **milloin tahansa** pelin aikana. Pelaaja voi siis rakentaa ensimmäisen vaiheen I, II tai III aikakaudella. **Vaiheet on** kuitenkin **rakennettava vasemmalta oikealle etenevässä järjestyksessä** (vaihe 1 ennen vaihetta 2 ja vaihe 2 ennen vaihetta 3).

***Huomio:** Ihmeen vaiheiden rakentaminen on vapaaehtoista.*

C. Kortin myyminen

Jos pelaaja tarvitsee rahaa, hän voi myydä korttinsa. Tämä tapahtuu asettamalla kortti kuvapuoli alaspäin keskellä pöytää olevaan **poistopakkaan** ja ottamalla pankista **3 rahaa**.

3. KORTTIEN ANTAMINEN ETEENPÄIN

Kun kaikki pelaajat ovat pelanneet kortin, jokainen ottaa jäljellä olevat korttinsa ja antaa ne vasemmalla puolellaan (I ja III aikakaudella) tai oikealla puolellaan (II aikakaudella) olevalle naapurille. **Antamissuunta** on merkitty aikakausikorttien taustapuolelle.

Jokainen saa siis naapuriltaan tämän kädessä olleet kortit. Nämä kortit ovat pelaajan kortit seuraavalla vuorolla. Kullakin vuorolla kortteja on yksi vähemmän kuin edellisellä. Viimeisellä vuorolla kortteja on enää kaksi.


KUUDES ELI VIIMEINEN VUORO

Kunkin aikakauden kuudennelle eli viimeiselle vuorolle pelaajat saavat naapuriltaan kaksi korttia. Jokainen valitsee näistä korteista yhden ja asettaa toisen kuvapuoli alaspäin poistopakkaan. Poistopakkaan asetetusta kortista ei saa rahaa. Viimeinen kortti pelataan tavalliseen tapaan.

Seuraavaksi jatketaan taistelujen ratkaisemiseen.

TAISTELUJEN RATKAISEMINEN

Jokainen aikakausi päättyy sotaan ja taistelujen ratkaisemiseen.

Pelaajat laskevat, kuinka monta sotilaallisen voiman symbolia  heillä on rakentamissaan korteissa ja ihmien vaiheissa, ja määrittävät näin **sotilaallisen voimansa**. Sitten he vertaavat omaa voimaansa naapureidensa voimaan.

Taistelu ratkaistaan **kummankin** naapurin kanssa seuraavasti:

- Jos sotilaallinen voimanne on **yhtä suuri**, kumpikaan ei ota merkkiä.
- Jos pelaajan voima on **pienempi** kuin naapurilla, hän ottaa tappiomerkin.
- Jos pelaajan voima on **suurempi** kuin naapurilla, hän ottaa kyseisen aikakauden mukaisen voittomerkin.



Tappio



I aikakausi



II aikakausi



III aikakausi

Taistelujen ratkaisemisen jälkeen aikakausi päättyy ja alkaa seuraava aikakausi. Kun III aikakauden taistelut on ratkaistu, jatketaan *pelin päättymiseen* (sivu 8).

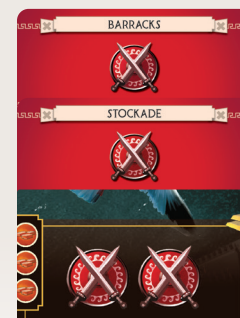
Esimerkki: Pelaajan sotilaallinen voima on II aikakauden lopussa 4. Pelaajan vasemmanpuoleisen naapurin voima on 5 ja oikeanpuoleisen 2. Pelaaja häviää taistelun vasemmanpuoleista naapuria vastaan ja ottaa siksi tappiomerkin. Oikeanpuoleisen naapurin hän taas voittaa taistelussa ja ottaa sen ansiosta II aikakauden voittomerkin.

Vasemmanpuoleinen naapuri



Sotilaallinen voima = 5

Pelaajan kaupunki II aikakaudella



Sotilaallinen voima = 4

Oikeanpuoleinen naapuri



Sotilaallinen voima = 2



Tappio



Voitto



RAKENTAMINEN

Pelaajat voivat koko pelin aikana rakentaa **rakennelmia** ja **ihmeen vaiheita**. Tätä varten pelaajan on maksettava kyseisen rakentamisen hinta, joka on merkitty kuhunkin korttiin ja ihmeen kuhunkin rakennusvaiheeseen.

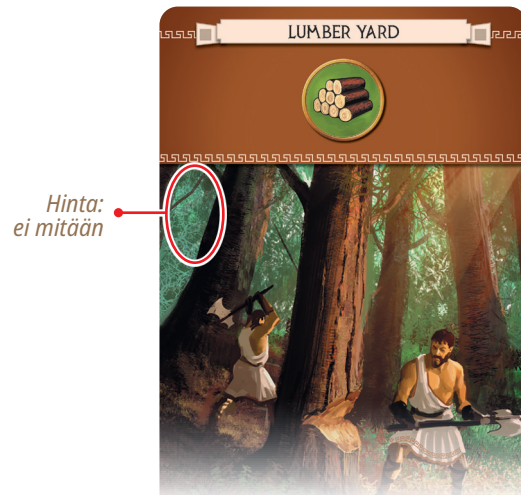
Muistutus: *Pelaaja ei saa koskaan rakentaa kahta samanlaista rakennelmaa (joilla on sama nimi).*

Rakentamisen maksuvaihtoehdot ovat

- A. ilmainen
- B. maksu rahalla
- C. maksu resursseilla
- D. ilmainen ketjuttamisen avulla

A. ILMAINEN

Jos kortin hintakohta on tyhjä, kortti on ilmainen eikä sen rakennelman rakentamiseen tarvita resursseja eikä rahaa.



B. MAKSU RAHALLA

Osa korteista maksaa yhden rahan. Jos pelaaja rakentaa tällaisen rakennelman, hän siirtää rahavaroistaan yhden rahan pankkiin.



C. MAKSU RESURSSILLA

Joidenkin korttien ja ihmeen vaiheiden rakentamiseen tarvitaan yksi tai useampi resurssi. Pelaaja voi käyttää omassa kaupungissa tuotettuja resursseja **ja/tai** ostaa niitä naapureiltaan.

Tärkeää: *Pelaaja ei menetä rakentamiseen käyttämiään resursseja, vaan hän voi käyttää niitä uudestaan jokaisella kierroksella.*



Omassa kaupungissa tuotettujen resurssien käyttäminen

Kaupungissa tuotetaan **yksi resurssi** kutakin siellä olevaa resurssisymbolia kohden: pelialueen aloitusresurssi, **Harmaat**, **Ruskeat** ja **Keltaiset** kortit sekä tietyt ihmeen vaiheet. **Kutakin resurssisymbolia voidaan hyödyntää vain kerran** vuoron aikana.

Esimerkki: *Pelaajan kaupungissa tuotetaan 2 kiveä, 1 malmi ja 1 papyrus. Pelaaja voi siis rakentaa parakit (Barracks), jotka maksavat 1 malmin, tai kirjaamon (Scriptorium), joka maksaa 1 papyruksen. Hän ei voi rakentaa vartiotornia (Guard Tower), koska kaupungissa ei tuoteta savea.*



Resurssien ostaminen naapurilta

Jos pelaajan kaupungissa ei tuoteta kortin rakennelman tai ihmeen vaiheen rakentamiseen tarvittavia resursseja, katse käännetään naapurikaupunkeihin. Jos niissä tuotetaan tarvittavia resursseja, pelaaja voi ostaa näitä.

Pelaaja maksaa resurssin omistajalle **2 rahaa** jokaista ostamaansa resurssia kohden.

Resurssin omistaja pitää korttinsa ja saa itsekin käyttää kyseistä resurssia.

Pelaaja saa ostaa tietyn resurssisymbolin **vain kerran vuoron aikana.**

Resurssit on käytettävä samalla vuorolla, jolla ne on ostettu.

Naapurilta saa ostaa seuraavia resursseja:

- pelilaudan aloitusresurssi
- **Ruskeiden** korttien resurssit
- **Harmaiden** korttien resurssit.

Naapureiden **Keltaisten** korttien ja **ihmeen vaiheiden** resursseja **ei saa** ostaa.

Jos naapurilla on kortti, jonka kahdesta symbolista saa valita, **kumpaa resurssia** kortti tuottaa, pelaaja päättää itse, kumpaa resurssia ostaa, **riippumatta siitä, mitä naapuri on valinnut.**

Huomioitavaa:

- Resurssien hinta on maksettava naapurille heti vuoron alussa.
- Resursseja ei saa ostaa muilta pelaajilta saman vuoron aikana saaduilla rahoilla.
- Resursseja ei saa ostaa rakennelmasta, jonka naapuri on rakentanut käynnissä olevan vuoron aikana.
- Naapuri ei saa kieltäytyä myymästä resurssejaan.
- Kumpikin naapuri voi ostaa pelaajalta saman resurssisymbolin.

D. ILMAINEN KETJUTTAMISEN AVULLA

II aikakaudesta alkaen osa korteista on **mahdollista rakentaa ilmaiseksi**. Kortissa on tämän merkinä **ketjutussymboli**. Jos pelaaja on rakentanut aiemmin kortin, jonka oikeassa yläkulmassa on sama symboli, hän saa rakentaa tämän kortin **ilmaiseksi**.

Esimerkki: Jos pelaaja on rakentanut I aikakaudella teatterin (Theater), hän saa rakentaa III aikakaudella puutarhan (Gardens) ilmaiseksi, sillä kortissa on sama ketjutussymboli.



Huomioitavaa:

- Jos pelaajalla ei ole tarvittavaa ketjutussymbolia, hän voi silti rakentaa kortin maksamalla sen hinnan resursseilla.
- Joissain korteissa on kaksi eri ketjutusmahdollisuutta. Tällöin kortin oikeassa yläkulmassa näkyy kaksi symbolia.



PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy III aikakauden päätteeksi, kun viimeiset taistelut on ratkaistu. Tämän jälkeen lasketaan pisteet pistelehtiön avulla. Pelaaja, jolla on eniten pisteitä, voittaa. Jos peli päättyy tasan, voittaja on pelaaja, jolla on eniten rahaa. Jos peli päättyy edelleen tasan, tasapisteissä olevat pelaajat jakavat voiton keskenään.

PISTEIDEN LASKEMINEN

Pisteet lasketaan pistelehtiön avulla.

1 Pelilauta

Pelaajat laskevat rakentamiensa ihmeen vaiheiden pisteet.

2 Rahavarat

Pelaajat saavat 1 pisteen jokaista **3 rahaa** kohden.

3 Sodat

Pelaajat laskevat yhteen voitto- ja tappiomerkkiensä pisteet taistelujen kokonaispisteiden selvittämiseksi (pistemäärä voi jäädä miinukselle).

4 Siniset kortit

Pelaajat laskevat **Sinisistä** korteista saamansa pisteet.

5 Keltaiset kortit

Pelaajat laskevat **Keltaisista** korteista saamansa pisteet kortteihin merkittyjen vaikutusten mukaisesti (katso *Symbolien vaikutukset* -sivu).

6 Vihreät kortit

Pelaajat laskevat yhteen korttiensa ja rakentamiensa ihmeen vaiheiden tiedesymbolit. Tiedesymboleista saa pisteitä kahdella eri tavalla.

• **Samanlaisten symbolien sarjat:** pelaajat laskevat yhteen kaikki keskenään samanlaiset symbolit ja tarkistavat niistä saatavat pisteet tästä:

Samanlaisten symbolien määrä	1	2	3	4	5	6
Pisteet	1	4	9	16	25	36

• **3 erilaisen symbolin sarjat:** pelaajat saavat jokaisesta täydestä 3 erilaisen tiedesymbolin sarjasta **7 pistettä**.

7 Violetit kortit

Pelaajat laskevat **Violeteista** korteista saamansa pisteet kortteihin merkittyjen vaikutusten mukaisesti (katso *Symbolien vaikutukset* -sivu).

4
9 pistettä

5
2 pistettä

6
9 pistettä (3 samaa symbolia)

6
4 pistettä (2 samaa symbolia)

7
4 pistettä

7 pistettä (1 kolmen erilaisen symbolin sarja)

1 piste (1 symboli)

6 pistettä

3 pistettä (3 kertaa 3 rahaa)

10 pistettä

Nimi	Alex	
1	10	
2	3	
3	6	
4	9	
5	2	
6	21	
7	4	
Pisteet yhteensä	Σ 55	

TEKIJÄT

Pelin suunnittelu: **Antoine Bauza** • Kuvitus: **Miguel Coimbra**
 Kehittäminen ja julkaisu: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »
 ja **Repos Productionin** tiimi.
 Tekijäluettelo kokonaisuudessaan verkossa: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN.
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
 +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Pelin sisältö on tarkoitettu
 ainoastaan yksityiskäyttöön.

