

7 WONDERS™ DUEL

REGLER

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Yi

"Begyndelsen sigter ikke til enden."

Herodot

Velkommen til 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel er et spil for to spillere i samme verden som salgssuccessen 7 Wonders. Det bruger de samme grundmekanikker som sin storebroder, men byder på nye udfordringer, der er særligt tilpasset én-mod-én-spillet.



INDHOLD

- 1 spilleplade
- 23 Alder I-kort
- 23 Alder II-kort
- 20 Alder III-kort
- 7 laug-kort
- 12 vidunder-kort
- 4 militærbrikker
- 10 fremskridtsbrikker
- 1 konfliktbrik
- 31 mønter (14 a værdi 1, 10 a værdi 3 og 7 a værdi 6)
- 1 pointblok
- 1 regelbog
- 1 oversigtsark

OVERSIGT OG SPILLETS FORMÅL

I 7 Wonders Duel styrer hver spiller en civilisation og skal bygge bygninger og vidundere. Bygningerne og vidunderne bygget af en spiller bliver tilsammen kaldt for spillerens "by".

Et spil varer tre tidsaldr, og hver alder benytter en af de tre bunker af kort (først Alder I-kortene, så Alder II og til sidst Alder III). Hvert Alder-kort repræsenterer en bygning.

Disse aldre spilles alle på samme måde, og hver spiller får mulighed for at spille ca. 10 kort i hver Alder for at tjene mønter, forstærke sit militær, gøre videnskabelige opdagelser og udvikle sin by.

I 7 Wonders Duel er der tre måder at vinde på: militær dominans, videnskabelig dominans og civil sejr.

Militær eller videnskabelig dominans kan ske når som helst i løbet af spillet og slutter spillet med det samme. Hvis, når tredje Alder slutter, ingen endnu har vundet spillet, regner spillerne deres point ud, og spilleren med flest point bliver erklæret som vinder.



SPILLETS ELEMENTER

Vidunder-kort

Hvert stort kort repræsenterer et af antikkens vidundere. Hvert vidunder består af et navn, en byggepris og en effekt.



Militærbrikker

Militærbrikkerne repræsenterer de fordele, en by får, hvis den får det militære overtag over sin modstander.



Fremskridtsbrikker

Fremskridtsbrikkerne repræsenterer effekter, du kan få ved at samle identiske par af videnskabelige symboler.



Konfliktbrik

Konfliktbrikken indikerer én bys militære dominans over den anden.



Bræt

Brættet repræsenterer den militære kamp mellem de to byer. Det er inddelt i zoner (9) og felter (19). Det sidste felt i hver ende repræsenterer spillerens hovedstad. Der er også militærbrikker og plads til fremskridtsbrikkerne for det nuværende spil.



Mønter

Mønter lader dig konstruere visse bygninger og købe ressourcer gennem handel. Skatkamret, spillerens samlede mønter, er point værd i slutningen af spillet.



Laug- og Alder-kort

17 Wonders Duel repræsenterer alle Alder- og laug-kortene bygninger. Bygningskortene består af et navn, en effekt og en byggepris.



Der er syv forskellige typer af bygninger, der nemt kan kendes på farven på deres kant.

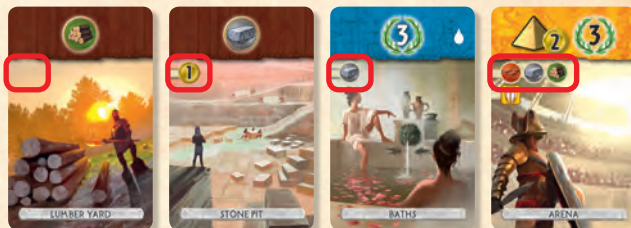
- **Råmaterialer (brune kort),**
disse bygninger producerer ressourcer:
- **Forarbejdede varer (går kort),**
disse bygninger producerer ressourcer:
- **Civile bygninger (blå kort),**
disse bygninger giver point:
- **Videnskabelige bygninger (grønne kort),**
disse bygninger lader dig score point og giver et videnskabssymbol:
- **Handelsbygninger (gule kort),**
disse bygninger giver mønter, producerer ressourcer, ændrer på handelsreglerne og giver nogle gange point.
- **Militære bygninger (røde kort),**
disse bygninger styrker din militærmagt:
- **Laug (lilla kort),**
disse bygninger lader dig score point for specifikke omstændigheder.

Bemærk: Alder III-bunken indeholder ingen råmaterialer (brune kort) eller forarbejdede varer (grå kort), men indeholder til gengæld laug-kort (lilla kort).

Kortenes pris

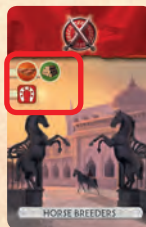
Området under den farvede stribe på Alder-kortene viser kortets byggepris. Hvis der ikke står noget, er bygningen gratis og kræver ingen ressourcer.

Eksempel: Kortet Lumber Yard er gratis, kortet Stone Pit koster 1 mønt, kortet Baths kræver 1 sten, og kortet Arena kræver 1 ler, 1 sten og 1 træ.



Fra Alder II har nogle bygninger både en byggepris og en gratis byggebetingelse: hvis spilleren tidligere har bygget bygningen indikeret med et symbol i prisområdet, kan den bygges gratis.

Eksempel: Kortet Horse Breeders kræver 1 ler og 1 træ **ELLER** tilstedeværelsen af kortet Stable.



FORBEREDELSE

1. Placér brættet mellem de to spillere på den ene side af spilleområdet.
2. Placér konfliktbrikken på det neutrale felt midt på brættet.
3. Placér de fire militærbrikker med billedsiden opad på deres pladser.
4. Bland fremskridtsbrikkerne og placér fem tilfældige af dem med billedsiden opad på brættet. Returnér resten til æsken.
5. Hver spiller tager 7 mønter fra banken.



Fordeling af vidundererne

- Vælg en startspiller
- Bland de 12 vidunder-kort
- Placér fire tilfældige vidundere med billedsiden opad mellem de to spillere
- Startspilleren vælger ét vidunder
- Den anden spiller vælger to vidundere
- Startspilleren tager det sidste vidunder
- Placér fire yderligere vidundere og gentag processen, men denne gang begyndende med spiller nummer to.

Når denne fase er overstået, har hver spiller fire vidundere, som de lægger på en række til venstre for deres spilleområde.

Spring fordelingen af vidundere over i jeres første spil og tage følgende vidunder-kort:

Spiller 1:

- Pyramiderne
- Fyrtårnet ved Alexandria
- Artemistemplet
- Zeusstatuen i Olympia

Spiller 2:

- Circus Maximus
- Piræus
- Via Appia
- Kolossen på Rhodos

Én bunke per Alder

Returnér tre kort fra hver Alder til bunken uden at kigge på dem.

Træk så tre tilfældige laug-kort og bland dem i Alder III-bunken uden at se på dem. Returnér resten af laug-kortene til æsken.



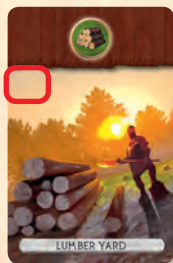
OPFØRING AF BYGNINGER I 7 WONDERS DUEL

I løbet af spillet bygger du bygninger og vidundere. De fleste bygninger har en byggepris. Nogle er gratis, og nogle koster en eller flere mønter. Endelig har nogle bygninger en byggepris i ressourcer samt en gratis byggebetingelse. Vidunderne har alle en byggepris.

Gratis byggerier

Nogle kort har ingen byggepris og kan bygges gratis.

Eksempel: Det er gratis at bygge kortet Lumber Yard.



Pris i ressourcer

Nogle kort har en ressourcepris.

For at bygge dem skal du producere de pågældende ressourcer OG/ELLER købe dem fra banken i henhold til handelsreglerne.

Produktion

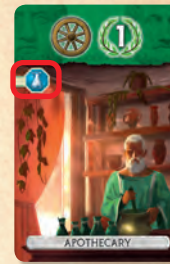
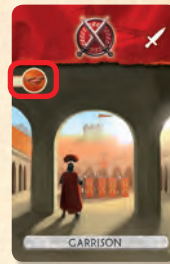
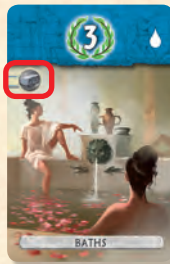
En bys ressourcer produceres af de brune og grå kort, af nogle gule kort og af nogle vidundere.

Eksempel: Antoine producerer 1 sten, 3 ler og 1 papyrus i sin by.



Hvis du i din by har alle ressourcerne, der er vist på en bygning, kan du bygge den.

Eksempel: Antoine kan bygge Baths (1 sten) eller Garrison (1 ler), da hans by producerer de nødvendige ressourcer. Men uden at handle kan han ikke bygge Apothecary (1 glas).



Vigtigt: ressourcerne bliver ikke opbrugt ved bygning. De kan bruges hver runde resten af spillet. Medmindre der er en specifik undtagelse, reduceres en bys produktion ikke.

Handel

Du vil ofte være i den situation, at du ikke har alle ressourcerne til en bygning eller et vidunder, du gerne vil bygge. I de situationer kan du altid købe de manglende ressourcer fra banken. Prisen på hver manglende ressource varierer i løbet af spillet. Den beregnes på følgende måde:

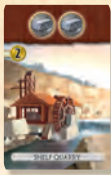
PRIS = 2 + antallet af symboler af den pågældende ressource, som modstanderens by producerer på sine brune og grå kort

Præcisering

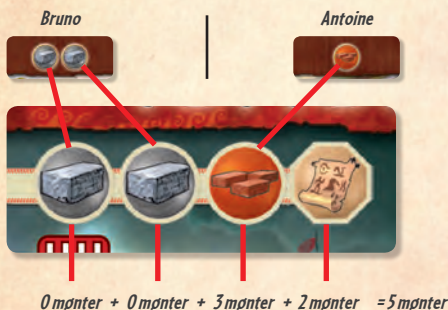
- Købsprisen for ressourcer udregnes baseret på ressourcerne produceret i din modstanders by, men prisen betales til banken.
- Der er ingen begrænsning på antallet af ressourcer, du kan købe i løbet af en runde.
- Ressourcerne produceret på gule kort og vidundere bliver ikke indregnet i handelsprisen.
- Nogle handelsbygninger (gule kort) ændrer handelsreglerne og reducerer prisen på nogle ressourcer til 1 mønt.

Eksempel: Bruno producerer 2 sten med kortet Shelf Quarry.

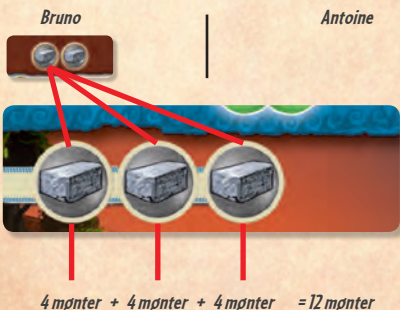
- Hvis Antoine ønsker at købe en eller flere sten, skal han betale 4 mønter for hver.
- Hvis Bruno skal bruge en ekstra sten, skal han betale 2 mønter, da Antoine ikke producerer nogen med sine brune kort.



Bruno ønsker at bygge kortet Fortifications, der har følgende byggepris: 2 sten, 1 ler og 1 papyrus. Han har 2 sten i sin by. Han skal derfor købe det manglende ler og papyrus. Da hans modstander, Antoine, har 1 ler i sin by, men ingen papyrus, skal Bruno betale 5 mønter til banken: 3 for 1 ler (base 2+1), og 2 for 1 papyrus (base 2+0).



Antoine vil bygge kortet Aquaduct, der koster 3 sten. Da han ikke selv producerer noget, skal han betale 12 mønter til banken. Det skyldes, at Bruno producerer 2 sten på sine brune kort, der giver en pris på 4 mønter per sten (2+2), og Antoine skal bruge tre.



Pris i mønter

Nogle kort har en pris i mønter, der skal betales til banken, når de bliver bygget.

Eksempel: Det koster 2 mønter at bygge kortet Scriptorium, mens det koster 1 mønt at bygge kortet Stone Pit.



Pris i mønter og ressourcer

Nogle kort har en pris i både mønter og ressourcer. For at bygge disse kort skal du betale mønterne til banken og enten producere eller handle dig til ressourcerne.

Eksempel: Bruno vil gerne bygge kortet Caravansery, der koster 2 mønter, 1 glas og 1 papyrus. Bruno skal betale 7 mønter i alt. 2 mønter for kortets pris, 3 mønter for 1 glas (Antoine producerer 1), 2 mønter for 1 papyrus (Antoine producerer ikke nogen papyrus).



Gratis byggebetinger (kæder)

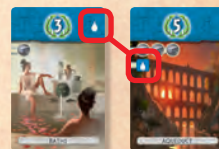
Nogle bygninger har et kædesymbol (hvidt).

Nogle bygninger i Alder II og III har under deres ressourcepris et hvidt symbol, der linker bygningen til en bygning fra en tidligere Alder.

Hvis du har bygningen med det pågældende symbol i din by, kan du bygge den nye bygning gratis.

Eksempel:

Antoine har bygget kortet Baths. I Alder II kan han bygge kortet Aquaduct gratis, da -symbolet er på kortet Baths.



Bruno har bygget kortet Palisade. I Alder III kan han bygge kortet Fortifications gratis.



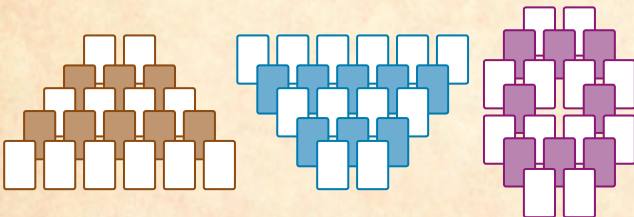
OVERSIGT OVER SPILLET

Spillet starter med Alder I, fortsætter i Alder II og slutter i Alder III. I tilfælde af en dominanssejr (enten militær eller videnskabelig) slutter spillet straks.

Oversigt over en Alder

Forberedelse af strukturen

I begyndelsen af hver Alder blandes den tilhørende kortbunke og de 20 kort lægges i henhold til den nuværende Alders struktur (se Oversigten på bagerste side af denne regelbog). Vær forsigtig! Nogle kort skal placeres med billedsiden opad, mens andre skal placeres med billedsiden nedad.



En spillerunde

I 7 Wonders Duel skiftes spillerne til at tage en tur.

Startspilleren begynder i Alder I.

Når det er din tur, skal du vælge et "tilgængeligt" kort i kortstrukturen og spille det. Et tilgængeligt kort er et kort, der ikke er delvist dækket af andre kort.

Eksempel: kortene Baths, Stone Pit, Lumber Yard og Scriptorium er tilgængelige. De andre kort er ikke tilgængelige i øjeblikket.



Du kan spille kortet, du har valgt, på én af tre måder:

- 1. Bygge bygningen
- 2. Smide kortet for mønter
- 3. Bygge et vidunder

Når du har spillet dit kort, skal du vende alle kort, der nu er tilgængelige og ligger med billedsiden nedad.

Bemærk:

- *Nogle vidunder lader dig spille igen. Du starter din nye tur efter at have vendt nye tilgængelige kort.*
- *Hvis en spiller har en effekt, der ville lade ham tage en tur mere, når en Alder er slut, går effekten tabt.*

1. Byg en bygning

For at bygge en bygning skal du betale prisen for bygningen og placere kortet foran dig. Denne bygning findes nu i din by.

Som spillet forløber, er det en god idé at sortere kortene efter farve, så det er nemmere at overskue din by.

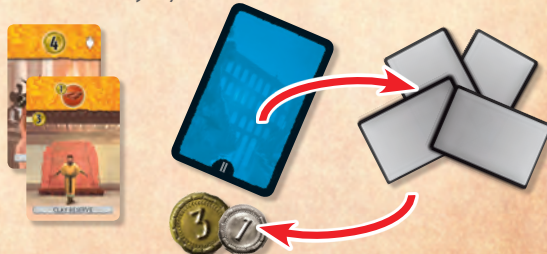


2. Smid kortet for mønter

Du smider kortet og tager 2 mønter + 1 mønt fra banken for hvert gult kort i din by. Pengene bliver lagt i dit skatkammer.

De smidte kort placeres med billedsiden nedad ved siden af brættet. Spillerne må til enhver tid kigge i bunken med smidte kort.

Eksempel: Bruno smider kortet Aqueduct. Han modtager 4 mønter, da han i sin by har kortene Tavern og Clay Reserve.



AFSLUTNING PÅ EN ALDER

3. Bygge et vidunder

Du betaler prisen på vidunderet (ikke på Alder-kortet) og placerer det valgte Alder-kort med billedsiden nedad delvist dækket af vidunderet, du har valgt at bygge. Det brugte kort har ingen effekt; det viser blot, at vidunderet er blevet konstrueret.

Eksempel: Antoine tager et tilgængeligt kort efter eget valg for at bygge Kolossen på Rhodos, der koster 3 ler og 1 glas. Efter at have betalt Kolossen på Rhodos' byggepris skubber han kortet med billedsiden nedad delvist ind under vidunderet og flytter konfliktbrikken to felter.



7 vidundere, ikke flere!

Kun syv vidundere kan bygges i løbet af et spil. Så snart den ene spiller konstruerer det syvende vidunder, bliver det sidste vidunder, der endnu ikke er bygget, straks returneret til æsken.

Eksempel: Antoine har lige bygget Kolossen på Rhodos. Syv vidundere er blevet bygget i løbet af spillet (fire af Bruno, tre af Antoine). Antoine returnerer Pyramiderne til æsken.



En Alder slutter, når alle 20 kort fra strukturen er blevet spillet.

Forbered den næste Alders struktur.

Spilleren med det svageste militær vælger, hvem der begynder den næste Alder. En spiller har et svagere militær, hvis konfliktbrikken er på deres side af brættet. I en situation, hvor brikken står midt på brættet, starter spilleren, der sidst tog et kort i den tidligere Alder, den næste Alder.

KORTOVERSÆTTELSE

Alder I

Altar / Alter	Guard Tower / Vagttårn	Stable / Stald
Apothecary / Apoteker	Logging Camp / Skovhugstlejr	Stone Pit / Åbent stenbrud
Baths / Badestue	Lumber Yard / Tømmerplads	Stone Reserve / Stenforråd
Clay Pit / Lergrav	Palisade / Palisade	Tavern / Kro
Clay Pool / Lille lerovn	Pharmacist / Drogekyndig	Theater / Teater
Clay Reserve / Lerforråd	Press / Papyruspresse	Wood Reserve / Tømmerforråd
Garrison / Garnison	Quarry / Lille stenbrud	Workshop / Værksted
Glassworks / Glasværk	Scriptorium / Scriptorium	

Alder II

Aqueduct / Akvædukt	Drying Room / Tørrerum	Sawmill / Savmølle
Archery Range / Skydebane	Forum / Forum	School / Skole
Barracks / Kaserne	Glass-blower / Glaspusteri	Shelf Quarry / Stort stenbrud
Brewery / Bryggeri	Horse Breeders / Hesteavl	Statue / Statue
Brickyard / Stor lerovn	Laboratory / Laboratorium	Temple / Tempel
Caravansery / Karavanserai	Library / Bibliotek	Courthouse / Retsbygning
Customs House / Toldbygning	Parade Ground / Paradeplads	Walls / Bymure
Dispensary / Receptur	Rostrum / Talerstol	

Alder III

Academy / Akademi	Fortifications / Befæstning	Senate / Senat
Arena / Arena	Gardens / Haver	Siege Workshop / Belejring-smaskiner
Armory / Våbenkammer	Lighthouse / Fyrtårn	Study / Studerekammer
Arsenal / Arsenal	Obelisk / Obelisk	Town Hall / Rådhus
Chamber of Commerce / Handelskammer	Observatory / Observatorium	University / Universitet
Circus / Væddeløbsbane	Palace / Palads	
Pretorium / Prætorium	Pantheon / Panteon	
	Port / Havn	

Laug

Builders Guild / Bygmestrenes laug	Scientists Guild / Videnskabens laug
Magistrates Guild / Dommernes laug	Shipowners Guild / Skibsejernes laug
Merchants Guild / Købmandslaug	Tacticians Guild / Hærforernes laug
MoneyLenders Guild / Pengeudlånernes laug	

MILITÆR

Hvert skjold på en militærbygning (**røde kort**) eller et vidunder lader ejeren flytte konfliktbrikken ét felt i mod modstanderens hovedstad. Konfliktbrikken vil formodentlig flytte frem og tilbage på sporet.

Når konfliktbrikken når til en zone (markeret med en stiplet linje), træder den tilhørende brik i kraft, inden den returneres til æsken.

Eksempel: Antoine bygger kortet Archery Range, der har 2 skjolde. Han flytter straks konfliktbrikken to felter tættere på modstanderens hovedstad. Da han når til en ny zone, træder militærbrikken i kraft, Bruno betaler 2 mønter til banken, og så returneres brikken til æsken.

Militær dominans

Hvis konfliktbrikken når din modstanders hovedstad, vinder du straks spillet.

VIDENSKAB OG FREMSKRIDT

Der er syv forskellige videnskabssymboler i spillet.



Hver gang du får et par identiske videnskabssymboler, må du straks vælge en af fremskridtsbrikkerne på spillebrættet. Brikken bliver i din by indtil slutningen af spillet.

*Præcisering: Videnskabssymbolerne findes på videnskabsbygningerne (**grønne kort**) og på en fremskridtsbrik.*

Videnskabelig dominans

Hvis du samler seks forskellige videnskabssymboler, vinder du straks spillet.



AFSLUTNING PÅ SPILLET OG SPILLETS VINDER

Spillet slutter straks, hvis en spiller opnår militær eller videnskabelig dominans, eller når Alder III slutter.

Civil sejr

Hvis ingen spiller vinder gennem militær eller videnskabelig dominans inden slutningen af Alder III, vinder spilleren med flest point.

For at finde dit samlede antal point skal du lægge følgende sammen:

- Dine militære point (0, 2, 5 eller 10 afhængig af konfliktbrikkens position på brættet).
- Point fra dine bygninger (blå, grønne, gule og lilla kort).
- Point fra dine konstruerede vidundere.
- Dine point fra fremskridtsbrikker.
- Din bys skatkammer: for hver hele 3 mønter får du 1 point.

Hvis begge spillere har lige mange point, vinder spilleren med flest point fra civile bygninger (blå kort). Hvis de også har lige mange point her, deler de sejren.

Bemærk: Der følger en pointblok med i spillet, der gør det nemmere at lægge dine point sammen, og du kan bruge den til at gemme dine mindeværdige sejre!

CREDITS

Skabere: Antoine Bauza og Bruno Cathala

Illustrationer: Miguel Coimbra

Udvikling: "The Sombrero-wearing Belgians"

også kendt som Cédric Caumont og Thomas Provoost

Regelrevision: Ann Pichot

Dansk oversættelse: Bruno G. Kristensen

Produktionsleder: Guillaume Pilon

Art director: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Tak til:

Spillet skabere vil gerne takke alle, der har hjulpet med at teste 7 Wonders Duel, så spillet har kunnet udvikle sig til sin nuværende form. Mere specifikt vil de gerne takke Julien fra Orange og alle spiltesterne, der kiggede forbi La Cafetière!

Repos Production vil gerne takke Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", hans personlige mentat Dimitri Perrier og Anne-Cath, Sven, Efpé og Efpé-drengene, Brigitte, Tibi, Papy og Mamy Tricky, Dets og Martine, Jean-Yves "Fabiola", Héléne og Tanguy, the Cyborg.

7 Wonders Duel er et Repos Production-spil udgivet af Sombreros Production.

Telefon: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelles - Belgien
www.rprod.com

© Sombreros production 2016.

Alle rettigheder forbeholdt.

Dette spil og dets indhold er kun til privat underholdning.



BESKRIVELSE AF SYMBOLERNE

Militærbrik



Plyndrer 2 eller 5 mønter

Din modstander mister 2 eller 5 mønter afhængig af tallet på brikken. De returneres til banken. Derefter bliver brikken returneret til æsken. Hvis din modstander ikke har nok mønter, mister han alle sine mønter.

Fremskridtsbrik



Jordbrug

Tag straks 6 mønter fra banken.
Brikken er 4 point værd.



Arkitektur

Alle fremtidige vidundere koster 2 færre ressourcer. Hver gang du bygger et vidunder, må du selv vælge de ressourcer, du sparer.



Økonomi

Du får de penge, din modstander bruger, når han køber ressourcer.

Bemærk, dette gælder kun for pengene brugt på ressourcer, ikke mønter der er en del af byggeprisen.

Præcisering: Handelsrabatten fra kortene Stenforråd, Tømmerforråd, Lerforråd og Toldbygning ændrer købsprisen på ressourcer, men Økonomi-brikken giver dig de penge, som din modstander faktisk bruger.



Lov

Denne brik tæller som et videnskabssymbol.



Masonry

Alle fremtidige blå kort, du bygger, koster 2 færre ressourcer. Hver gang du bygger en civil bygning, må du selv vælge de ressourcer, du sparer.



Matematik

I slutningen af spillet scorer du 3 point, for hver fremskridtsbrik du har (inkl. Matematik-brikken).



Filosofi

Brikken er 7 point værd.



Strategi

Når du har anskaffet denne brik, giver hver ny militærbygning (røde kort) 1 ekstra skjold.

Eksempel: en militærbygning med 2 skjolde lader dig derfor flytte konfliktbrikken tre felter tættere på din modstanders hovedstad.

Præcisering:

- Denne fremskridtsbrik påvirker ikke skjolde fra vidundere.
- Denne fremskridtsbrik påvirker ikke militærbygninger bygget, før du anskaffede brikken.



Teologi

Alle fremtidige vidundere bygget af dig har "Spil igen"-effekten.

Vidundere, der allerede har Spil igen-effekten, bliver ikke påvirket (hvert vidunder kan kun give dig én ekstra tur).



Urbanisering

Tag straks 6 mønter fra banken.

Hver gang du bygger en bygning gratis vha. en kæde, får du 4 mønter.

Alder I, II og III-kort

Dette kort producerer det viste råmateriale.



Dette kort producerer to enheder af det viste råmateriale.



Dette kort producerer den viste forarbejdede vare.



 Dette kort giver det viste antal point.

 Dette kort giver det viste antal skjolde.

Dette kort giver det pågældende videnskabssymbol



  Dette kort ændrer handelsreglerne for den viste ressource. Fra næste runde kan du købe den viste ressource fra banken for en fast pris på 1 mønt per enhed.

  Dette kort ændrer handelsreglerne for de viste ressourcer. Fra næste runde kan du købe de viste ressourcer fra banken for en fast pris på 1 mønt per enhed.

Dette kort giver det pågældende kædesymbol i en senere Alder kan du vha. dette symbol bygge et kort med samme symbol gratis.



   Dette kort producerer hver tur et af de tre råmaterialer. *Præcisering: Denne produktion påvirker ikke handelspriserne.*

  Dette kort producerer hver tur en af de to forarbejdede varer. *Præcisering: Denne produktion påvirker ikke handelspriserne.*

 Dette kort giver det viste antal mønter.

  Dette kort giver 2 mønter per vidunder, du har bygget, når du bygger dette kort.

  Dette kort giver 3 mønter for hvert gråt kort i din by, når du bygger dette kort.

  Dette kort giver 2 mønter for hvert brunt kort i din by, når du bygger dette kort.

  Dette kort giver 1 mønt for hvert gult kort i din by, når du bygger dette kort.

  Dette kort giver 1 mønt for hvert rødt kort i din by, når du bygger dette kort.

Præcisering: For alle kort tages mønterne fra banken, og det sker kun én gang, når kortet bliver bygget.

Laug-kort



Bygmestrenes laug (Builders Guild)

I slutningen af spillet giver dette kort 2 point for hvert vidunder i byen med flest vidundere.



Pengeudlånerens laug (Moneylenders Guild)

I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hver tre mønter (rundet ned) i den rigeste by.



Videnskabens laug (Scientists Guild)

Når dette kort bliver bygget, giver det dig 1 mønt for hvert grønt kort i byen med flest grønne kort. I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hvert grønt kort i byen med flest grønne kort.



Skibsejernes laug (Shipowners Guild)

Når dette kort bliver bygget, giver det dig 1 mønt for hvert brunt kort og hvert gråt kort i byen med flest grønne og grå kort. I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hvert brunt og gråt kort i byen med flest brune og grå kort.

Præcisering: Spilleren skal vælge én by for begge farver.



Købmands laug (Traders Guild)

Når dette kort bliver bygget, giver det dig 1 mønt for hvert gult kort i byen med flest gule kort. I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hvert gult kort i byen med flest gule kort.



Dommernes laug (Magistrates Guild)

Når dette kort bliver bygget, giver det dig 1 mønt for hvert blå kort i byen med flest blå kort. I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hvert blå kort i byen med flest blå kort.



Hærførernes laug (Tacticians Guild)

Når dette kort bliver bygget, giver det dig 1 mønt for hvert rødt kort i byen med flest røde kort. I slutningen af spillet giver dette kort 1 point for hvert rødt kort i byen med flest røde kort.

Præcisering:

- For alle laug-kort tages mønter fra banken, og det sker kun én gang, når kortet bliver bygget.
- Når du skal vælge byen ift. point, kan du godt vælge den anden by i forhold til byen valgt, da kortet blev bygget.



Vidundere



Via Appia (The Appian Way)

Du tager 3 mønter fra banken.

Din modstander mister 3 mønter, der betales til banken.

Tag straks en tur mere.

Dette vidunder er 3 point værd.



Circus Maximus

Vælg et gråt kort (forarbejdede varer) fra din modstanders by og returner det til æsken.

Dette vidunder giver 1 skjold.

Dette vidunder er 3 point værd.



Kolossen på Rhodos (The Colossus)

Dette vidunder giver 2 skjolde.

Dette vidunder er 3 point værd.



Biblioteket i Alexandria (The Great Library)

Træk 3 tilfældige fremskridtsbrikker blandt dem, der blev valgt fra i starten af spillet. Behold én af dem og returner de andre til æsken.

Dette vidunder er 4 point værd.

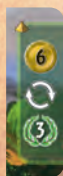


Fyrtårnet ved Alexandria (The Great Lighthouse)

Dette vidunder producerer en af de viste ressourcer (sten, ler eller træ) hver tur.

Præcisering: Denne produktion påvirker ikke handelspriserne.

Dette vidunder er 4 point værd.

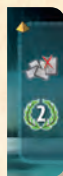


De hængende haver (The Hanging Gardens)

Du tager 6 mønter fra banken.

Tag straks en tur mere.

Dette vidunder er 3 point værd.



Mausoleet i Halikarnassos (The Mausoleum)

Tag alle kortene, der er blevet smidt for mønter siden starten af spillet, og byg straks ét af dem uden at betale byggeprisen.

Præcisering: Kortene, der bliver valgt fra i opsætningen af spillet, tæller ikke med.

Dette vidunder er 2 point værd.



Pyramiderne (The Pyramids)

Dette vidunder er 9 point værd.



Piræus

Dette vidunder producerer en af de viste ressourcer (glas eller papyrus) hver tur.

Præcisering: Denne produktion påvirker ikke handelspriserne.

Tag straks en tur mere.

Dette vidunder er 2 point værd.



Sfinksen (The Sphinx)

Tag straks en tur mere.

Dette vidunder er 6 point værd.

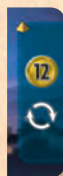


Zeusstatuen i Olympia (The Statue of Zeus)

Vælg et brunt kort (råmaterialer) fra din modstanders by og returner det til æsken.

Dette vidunder giver 1 skjold.

Dette vidunder er 3 point værd.



Artemistemplet (The Temple of Artemis)

Tag straks 12 mønter fra banken.

Tag straks en tur mere.

KORTOVERSIGT uden kæder s. 18 • med kæder (gratis byggebetingelser) s. 19

Alder I

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

Alder II

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

Alder III

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

Laug

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

Alder I

Alder II

Alder III



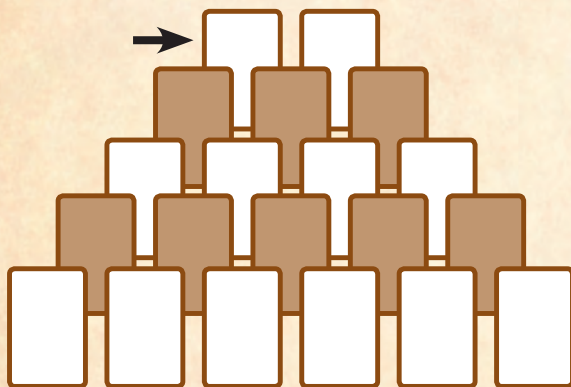
OPLÆGNING AF KORTENE FOR HVER ALDER

I begyndelsen af hver Alder blandes den tilhørende kortbunke og de 20 kort lægges i henhold til den nuværende Alders struktur.

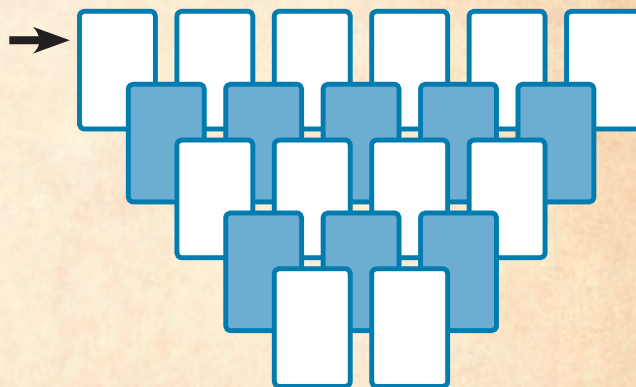
Bemærk: Nogle kort skal placeres med billedsiden opad, mens andre skal placeres med billedsiden nedad.

For at gøre det nemmere skal du starte ved pilen. →

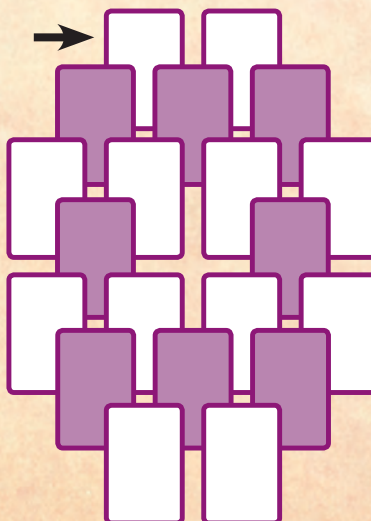
Alder I



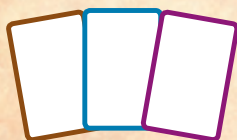
Alder II



Alder III



Billedsiden opad



Billedsiden nedad

