7 WONDERS DICE

Schau dir das Video zum Spiel an!

Errichte ein Weltwunder, das die Jahrtausende überdauert, erziele Quantensprünge in der Wissenschaft, baue deine Wirtschaft aus, verwalte deine Rohstoffe und Goldreserven mit Bedacht, aber behalte deine Nachbarstädte stets im Blick: Sie zu ignorieren, kann dich teuer zu stehen kommen!

Das Spiel geht über mehrere Züge, in denen ihr die Würfel verwendet, um eure Städte zu errichten. Am Ende des Spiels zählt ihr alle eure Siegpunkte. Wer die meisten hat, gewinnt.



COLORBLIND FRIENDLY

Unterstützung bei Farbsehschwäche
Um bei jeder Art von Farbsehschwäche zu unterstützen, hat jede Gebäudefarbe im Spiel ein eigenes Symbol.

Grün	Grau	Blau	Gelb	Rot	Violett	Schwarz	Weiß



Inhalt: 10 Würfel (3 graue, 1 blauer, 1 grüner, 1 roter, 1 gelber, 1 weißer, 1 schwarzer und 1 violetter), 7 Tableaus, 7 Stifte, 7 Tücher, 1 Würfelbox (Forum), 1 Wertungstafel, 3 Spielhilfen und 1 Spielanleitung

SPIELAUFBAU

1. Nehmt euch je 1 zufälliges **Tableau** und einen **Stift**.
2. Legt die Würfelbox in die Tischmitte. Dies ist das **Forum**.
3. Legt die **7 Startwürfel** in das Forum: 3 graue, 1 blauen, 1 roten, 1 gelben und 1 grünen.
4. Haltet die **3 Spezialwürfel** griffbereit: 1 schwarzen, 1 weißen und 1 violetten. Sie werden später im Spiel benötigt.

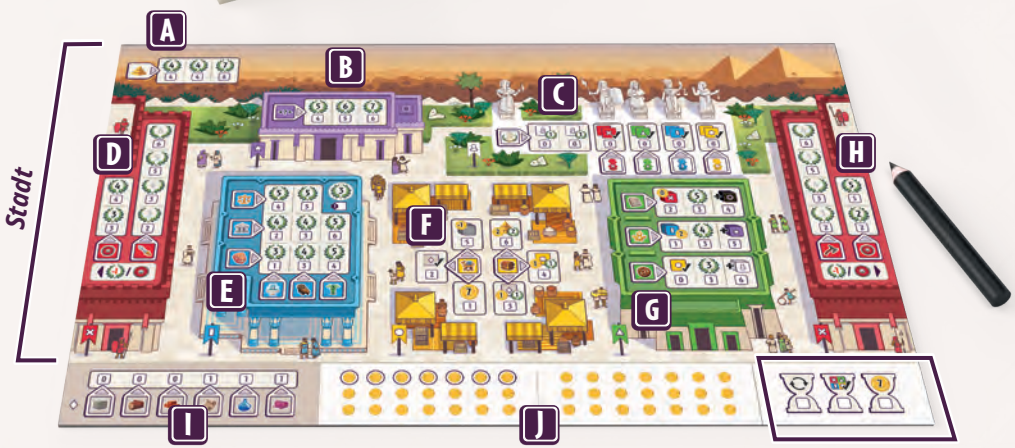


GEBÄUDE IN DEINER STADT

- A *Weltwunder*
- B *Gildenhalle*
- C *Ehrengalerie*
- D *Kaserne West*
- E *Agora*
- F *Markt*
- G *Akademie*
- H *Kaserne Ost*

GEBÄUDE AUSSERHALB DEINER STADT

- I *Lagerhalle*
- J *Goldreserve*



SO WIRD GESPIELT

Eine Partie ***7 Wonders Dice*** wird über mehrere Züge gespielt. Jeder Zug besteht aus 2 Phasen.

1. WÜRFEL MISCHEN

Eine beliebige Person stülpt den Deckel über das Forum und bewegt es kreisförmig **auf dem Tisch,** um die Würfel darin zu mischen. Dann nimmt sie den Deckel wieder ab, sodass die Würfel und ihre Kosten sichtbar werden.

Das Forum ist in 4 Bereiche unterteilt, die jeweils mit Kosten verbunden sind: 0, 1, 2 oder 3 Münzen.



2. AKTION AUSFÜHREN

Ihr müsst alle **gleichzeitig 1 der folgenden 3 Aktionen ausführen**:

A. GEBÄUDE BAUEN | **B. WELTWUNDER ERRICHTEN** | **C. PASSEN**

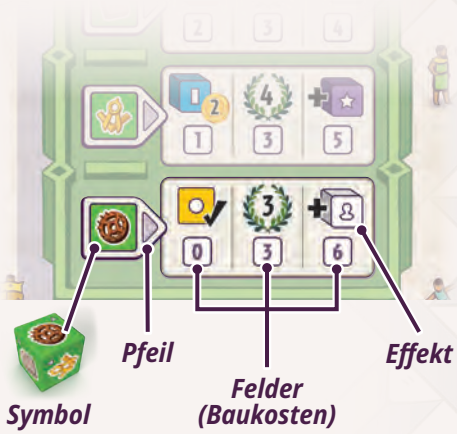
A. GEBÄUDE BAUEN

- Wähle 1 der 7 verfügbaren Würfel im Forum. Das Symbol oben auf dem Würfel findet sich auf einem Gebäude auf deinem Tableau wieder. Bezahle die **Kosten deines gewählten Würfels** (abhängig davon, in welchem Bereich des Forums er liegt), indem du **Münzen** aus deiner Goldreserve ausgibst (siehe *Goldreserve* auf Seite 5).

  Hinweis: *Du entfernst den Würfel dabei nicht aus dem Forum; mehrere Personen können denselben Würfel wählen.*

- Auf deinem Tableau ist jedes Symbol mit einem Pfeil versehen. Dieser gibt die **Baureihenfolge** an, die du beim Ankreuzen der Felder einhalten musst. Bezahle zuerst die **Baukosten**, die in dem Feld angegeben sind, mit Rohstoffen aus deiner Lagerhalle, und/oder indem du **Münzen** aus deiner Goldreserve ausgibst (siehe *Lagerhalle* und *Goldreserve* auf Seite 5).

- **Kreuze nun das entsprechende Feld an**. Ab sofort profitierst du von seinem Effekt (siehe *Spielhilfe*).



In diesem Fall musst du die Felder von links nach rechts ankreuzen.

B. WELTWUNDER ERRICHTEN

Dein Weltwunder ist das einzige Gebäude in deiner Stadt, das du bauen kannst, ohne einen Würfel zu wählen. Du musst seine Felder **in Pfeilrichtung** ankreuzen.

Bezahle zuerst die **Baukosten**, die in dem Feld angegeben sind, mit **Rohstoffen** aus deiner Lagerhalle, und/oder indem du **Münzen** aus deiner Goldreserve ausgibst (siehe *Lagerhalle* und *Goldreserve* auf Seite 5).

Kreuze nun das entsprechende Feld an. Ab sofort profitierst du von seinem Effekt (siehe *Spielhilfe*).

C. PASSEN

Kannst oder willst du kein Feld ankreuzen, darfst du passen und erhältst dafür **3 Münzen** (siehe *Goldreserve* auf Seite 5).

Bonusfelder

Sobald du alle Felder eines Gebäudes **in deiner Stadt** angekreuzt hast, sage es laut und deutlich an. **Kreuze dann einen verfügbaren Bonus deiner Wahl an.** Du profitierst ab sofort von seinem Effekt (siehe *Spielhilfe*).



Bonus

Nachdem alle eine Aktion ausgeführt haben, beginnt ein neuer Zug. So geht es weiter, bis das Spielende ausgelöst wird.

SPIELENDE

Sobald jemand **3 Bonusse** angekreuzt hat, wird das Spielende ausgelöst. Spielt den aktuellen Zug zu Ende und anschließend noch **1 finalen Zug**. Dann geht es weiter mit der Endwertung (siehe Seite 8).

DEIN TABLEAU

Dein Tableau ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Der untere Bereich stellt deine Wirtschaftsleistung dar und der obere Bereich deine Stadt. Jedes Gebäude hat bestimmte Eigenschaften und gibt unterschiedliche Effekte: Die **Eigenschaften** werden auf den folgenden Seiten erklärt, die **Effekte** findest du auf der Spielhilfe.

Lagerhalle



Jedes angekreuzte Feld der Lagerhalle bedeutet, dass du **1 Rohstoff produzierst**. Rohstoffe gehen **niemals verloren**. Du behältst sie bis zum Ende des Spiels.

Jedes Feld in deiner Stadt kostet zum Ankreuzen zwischen 0 und 6 Rohstoffe. **Die Art der Rohstoffe spielt keine Rolle**. Wenn du nicht genügend Rohstoffe produzierst, um die Baukosten zu bezahlen, musst du **für jeden fehlenden Rohstoff 1 Münze ausgeben**.

Goldreserve

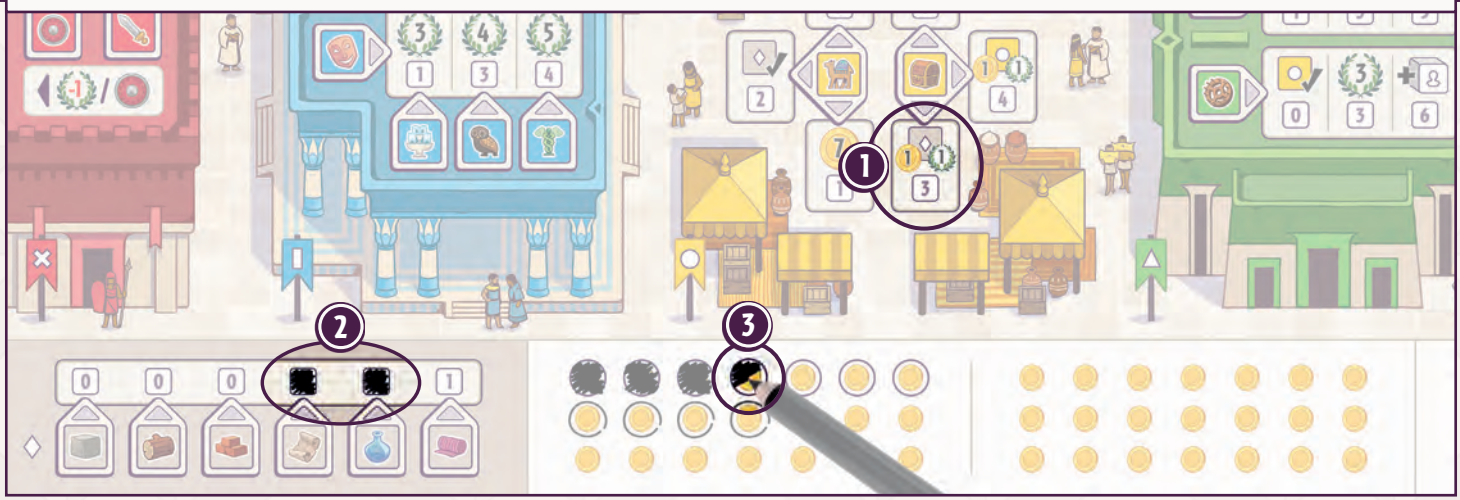
Mit Münzen bezahlst du **Würfelkosten**. Du kannst auch die **Baukosten** eines Felds mit Münzen bezahlen, wenn du nicht genügend Rohstoffe produzierst.

Wenn du Münzen **erhältst**, **kreise** sie in deiner Goldreserve ein. Du beginnst das Spiel mit einer **Reihe von 7 bereits eingekreisten Münzen**.

Wenn du Münzen **ausgibst**, **fülle** die eingekreisten Münzen aus.

***Hinweis**: Wenn du Münzen erhältst und deine Goldreserve voll ist, radiere ausgefüllte Münzen aus, um sie wieder zu verwenden.*

***Beispiel**: Du willst ein Feld ankreuzen, das 3 Rohstoffe kostet ①. Da du nur 2 Rohstoffe produzierst ②, musst du 1 Münze ausgeben, indem du sie ausfüllst ③.*



Weltwunder

In jeder Stadt gibt es ein Weltwunder, das aus 3 Bauabschnitten besteht. Jedes Weltwunder gibt dir besondere Effekte (siehe *Spielhilfe*).

***Erinnerung**: Du brauchst keine Würfel, um dein Weltwunder zu errichten.*

Agora



Jedes Agora-Feld kann mit **2 verschiedenen Symbolen** des blauen Würfels angekreuzt werden.



Wer **als Erstes** alle Felder seiner Agora ankreuzt, erhält 3 zusätzliche Siegpunkte. Kreuze das Feld oben rechts auf deiner Agora an, um dies anzuzeigen.

Markt



Das -Symbol und das -Symbol auf deinem Markt haben mehrere Pfeile. Das heißt, dass du diese Felder in beliebiger Reihenfolge ankreuzen kannst.

Kasernen

Die Kaserne West stellt deine militärische Stärke (Angriff und Verteidigung) gegen die Stadt zu deiner Linken dar. Die Kaserne Ost stellt deine militärische Stärke (Angriff und Verteidigung) gegen die Stadt zu deiner Rechten dar.

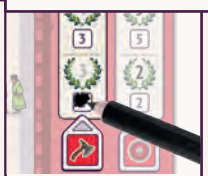
Wenn du ein Angriffsfeld ankreuzt, erhältst du Siegpunkte abhängig von den Verteidigungsfeldern, welche die verteidigende Stadt **in den vorherigen Zügen** angekreuzt hat:

- Hat die Stadt **keine Verteidigung**, erhältst du die angegebenen Siegpunkte.
- Hat die Stadt **1 Verteidigung**, erhältst du die angegebenen Siegpunkte minus 1.
- Hat die Stadt **2 Verteidigung**, erhältst du die angegebenen Siegpunkte minus 2.

***Wichtig**: Schreibe die erhaltenen Siegpunkte sofort in das -Symbol des Felds, das du gerade angekreuzt hast.*

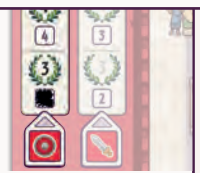
***Hinweis**: Bei einer Partie zu zweit ist deine Kaserne West benachbart zur Kaserne Ost deines Gegenübers. Ebenso ist deine Kaserne Ost benachbart zur Kaserne West deines Gegenübers.*

***Beispiel**: Du greifst erstmalig die Stadt zu deiner Rechten an ① : Da sie 1 Verteidigung hat ②, erhältst du 2 Siegpunkte (3 – 1 = 2). Dies schreibst du in den Lorbeerkranz ③.*



Deine Kaserne Ost

①



Die Kaserne West der Stadt zu deiner Rechten

②



Deine Kaserne Ost

③

Akademie

Mit der Akademie kannst du unter anderem die 3 Spezialwürfel freischalten:

- Der **schwarze Würfel** lässt dich Felder von anderen Gebäuden deines Tableaus ankreuzen.
- Der **weiße Würfel** gibt dir Zugriff auf die Ehrengalerie.
- Der **violette Würfel** gibt dir Zugriff auf die Gildenhalle.

Wer als Erstes einen bestimmten Spezialwürfel freischaltet, **muss am Ende des Zuges 1 zufälligen grauen Würfel aus dem Forum entfernen und ihn durch den Spezialwürfel ersetzen**.

***Wichtig**: Du darfst einen Spezialwürfel im Forum nur dann wählen, wenn du ihn selbst **für dich freigeschaltet hast**.*

Spionage

Es gibt kein schwarzes Gebäude in deiner Stadt. Stattdessen lässt dich jede Seite des schwarzen Würfels direkt ein Gebäudefeld ankreuzen (siehe *Spielhilfe*).

Ehrengalerie

Die Ehrengalerie hat keine bestimmten Eigenschaften, aber sie lässt dich unter anderem **mithilfe ihrer Effekte** die Gebäude deiner Stadt schneller bauen (siehe *Spielhilfe*).

Gildenhalle

Um ein Gildenhallen-Feld anzukreuzen, musst du die folgende Voraussetzung erfüllen: Du musst **mindestens so viele Felder des Gebäudes, das der violette Würfel zeigt**, angekreuzt haben wie jede deiner 2 Nachbarstädte.

Bei einer Partie zu zweit musst du **mehr** Felder des Gebäudes angekreuzt haben als dein Gegenüber.

***Hinweis**: Felder, die im aktuellen Zug angekreuzt wurden, zählen nicht mit.*

***Beispiel**: Der violette Würfel zeigt . Du hast auf deinem Markt 2 Felder angekreuzt (1). Die Stadt zu deiner Rechten hat ebenfalls 2 (2). Die Stadt zu deiner Linken hat 1 (3). Somit darfst du ein Gildenhallen-Feld ankreuzen (4).*



Dein Markt

(1)



Der Markt deiner rechten Nachbarstadt

(2)



Der Markt deiner linken Nachbarstadt

(3)



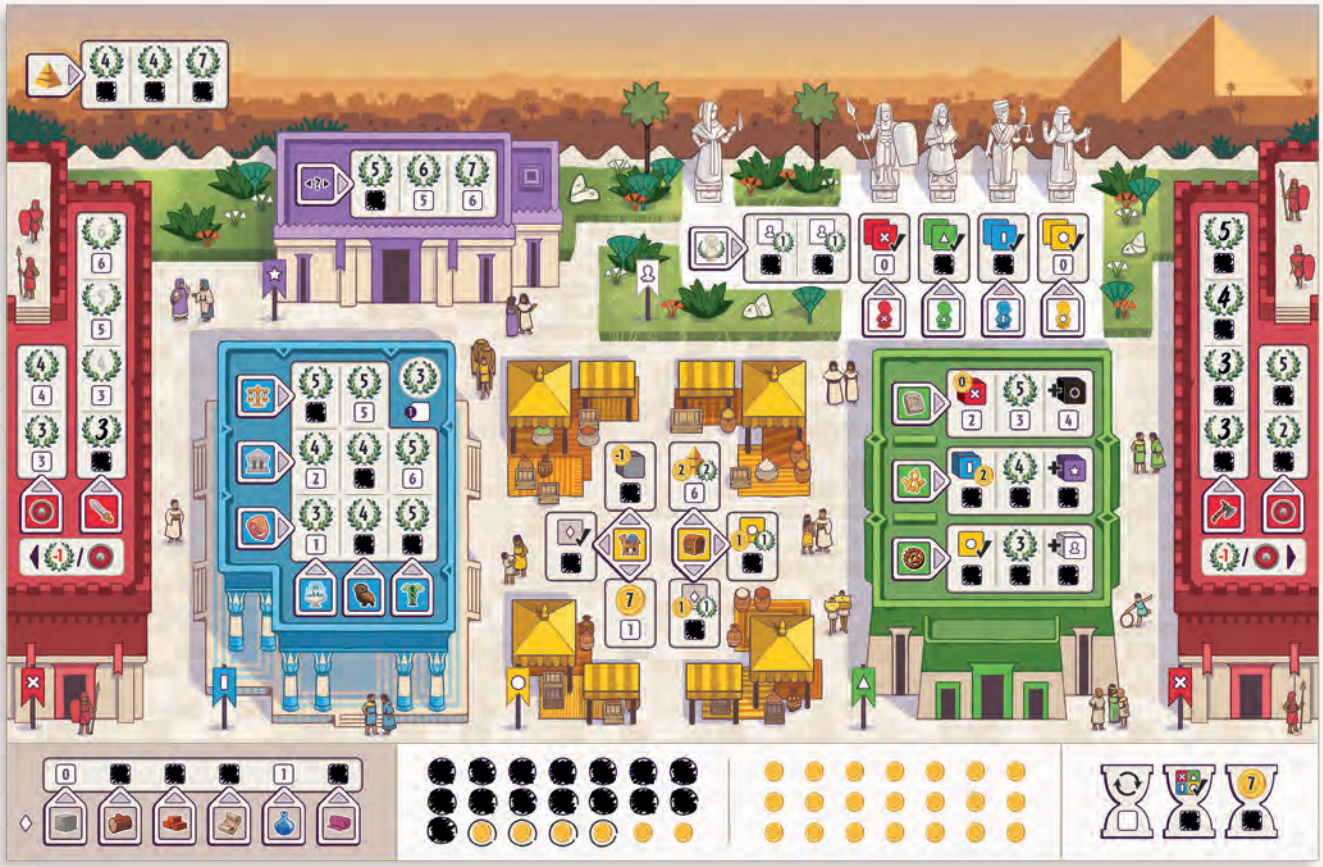
Deine Gildenhalle

(4)

ENDWERTUNG

Nehmt die Wertungstafel zur Hand und zählt alle die Siegpunkte für die **Gebäude in eurer Stadt** zusammen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer von den Beteiligten die meisten eingekreisten, nicht ausgefüllten Münzen hat. Herrscht auch dort Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

Beispiel für die Endwertung:





Autor: **Antoine Bauza**
Illustratorin: **Agnès Ripoche**
Credits und Danksagung: **www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien • www.rprod.com
Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.