SPIELENDE

Sobald jemand sein Weltwunder vollständig gebaut hat, endet die Partie **am Ende des Zugs**.

Berechne deine Gesamtpunktzahl, indem du alle deine **Siegpunkte** zusammenzählst:

- vollendete Bauabschnitte deines Weltwunders
- Katzenfigur (falls du sie hast)
- **Blaue** Karten
- Militär-Siegmarker
- Fortschrittsmarker



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer mehr Bauabschnitte seines Weltwunders vollendet hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler die Platzierung.



SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit ändert sich nur die Aktion **Einen Konflikt abhandeln**.
Falls du mehr Schilde als dein Mitspieler hast, erhältst du **1 Militär-Siegmarker**.
Falls du allerdings **mindestens doppelt so viele** Schilde wie dein Mitspieler hast, erhältst du **2 Militär-Siegmarker** statt 1.



CREDITS

Autor: **Antoine Bauza**
Illustrator: **Etienne Hebinger**
Entwicklung und Veröffentlichung: **Repos Production Team**
Vollständige Credits online: **rprod.com/en/7-wonders-architects/credits**

© REPOS PRODUCTION 2021. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

EFFEKTE DER WELTWUNDER

Alexandria
Nimm die oberste Karte von einem beliebigen Stapel **irgendwo auf dem Tisch** und lege sie vor dich.

Ephesos
Nimm die oberste Karte vom **gemeinsamen Stapel** und lege sie vor dich.

Babylon
Wähle 1 der **4 verfügbaren** Fortschrittsmarker und lege ihn vor dich.

Rhodos
Füge deiner Gesamtzahl an Schilden **1 Schild** hinzu.

Halikarnassos
Nimm die obersten 5 Karten vom Stapel **zu deiner Linken oder deiner Rechten**. Wähle 1 davon und lege sie vor dich. Mische die übrigen Karten zurück in ihren Stapel.

Olympia
Nimm jeweils die oberste Karte vom Stapel **zu deiner Linken und deiner Rechten** und lege sie vor dich.

Gizeh
Dieses Weltwunder hat keinen besonderen Effekt, gibt dir aber mehr Siegpunkte als die anderen Weltwunder.

EFFEKTE DER FORTSCHRITTSMARKER

Stadtplanung: Wenn du eine Graue Karte mit oder nimmst, nimm 1 zusätzliche Karte von den 3 verfügbaren und lege sie vor dich.

Kunsthandwerk: Wenn du eine Graue Karte mit oder nimmst, nimm 1 zusätzliche Karte von den 3 verfügbaren und lege sie vor dich.

Juwelenkunst: Wenn du eine Graue Karte mit oder eine Gelbe Karte nimmst, nimm 1 zusätzliche Karte von den 3 verfügbaren und lege sie vor dich.

Wissenschaft: Wenn du eine Grüne Karte nimmst, nimm 1 zusätzliche Karte von den 3 verfügbaren und lege sie vor dich.

Propaganda: Wenn du eine Rote Karte mit 1 oder 2 -Symbolen nimmst, nimm 1 zusätzliche Karte von den 3 verfügbaren und lege sie vor dich.

Architektur: Wenn du einen Bauabschnitt deines Weltwunders vollendest, nimm 1 Karte von den 3 verfügbaren und lege sie vor dich.

Ökonomie: Wähle eine deiner Gelben Karten. Diese hat einen Wert von 2 Münzen statt 1.

Ingenieurwesen: Zur Vollendung eines Bauabschnitts deines Weltwunders kannst du beliebige Ressourcen verwenden und musst dabei nicht die Beschränkung für „gleiche“ und „verschiedene“ Ressourcen berücksichtigen.

Taktiken: Füge deiner Gesamtzahl an Schilden 2 Schilde hinzu.

Gestaltung: Am Ende der Partie erhältst du 4 Siegpunkte, falls sich dein Weltwunder noch im Bau befindet, **oder** 6 Siegpunkte, falls dein Weltwunder fertig ist.

Politik: Am Ende der Partie erhältst du 1 Siegpunkt pro -Symbol auf deinen Blauen Karten.

Strategie: Am Ende der Partie erhältst du 1 Siegpunkt pro **Militär-Siegmarker**, den du besitzt.

Bildung: Am Ende der Partie erhältst du 2 Siegpunkte pro **Fortschrittsmarker**, den du besitzt (einschließlich diesem).

Kultur: Diesen Marker gibt es zwei Mal.
Am Ende der Partie erhältst du 4 Siegpunkte, falls du einen dieser Marker besitzt, oder 12 Siegpunkte, falls du beide Marker besitzt.

7 WONDERS™ ARCHITECTS

Du hast nur ein Ziel vor Augen:
Errichte ein imposantes Weltwunder,
das die Zeiten überdauert!

Dein Vermächtnis steht auf dem Spiel!



Sieh dir ein Erklärvideo an!

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Eine Partie *7 Wonders Architects* umfasst mehrere Runden. In deinem Zug wählst du eine von drei verfügbaren Karten. Diese Karten stellen verschiedene Charaktere dar, die euch helfen, Ressourcen für den Bau eurer Weltwunder zu sammeln, wissenschaftliche Entdeckungen zu machen oder Konflikte mit euren Nachbarn auszutragen.

Die Partie endet, sobald ein Weltwunder vollständig gebaut wurde. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt!

COLORBLIND FRIENDLY

UNTERSTÜTZUNG BEI FARBSEHSCHWÄCHE
Um das Spielen für Menschen mit Farbsehschwäche zu erleichtern, hat jede Kartenfarbe im Spiel ein eigenes Symbol.

Grau | Blau | Gelb | Rot | Grün



SPIELMATERIAL

235 Karten mit 8 unterschiedlichen Rückseiten
7 Weltwunder aus je 5 Teilen
7 Kartenhalter
8 Sortierschalen
15 Fortschrittsmarker
6 Konfliktmarker
28 Militär-Siegmarker
1 Katzenfigur mit Standfuß
Diese Spielanleitung

VORBEREITUNG

Spielvorbereitung bei 3 Spielern



Jeder Spieler für sich

1. Wähle eine **Sortierschale** (oder nimm eine zufällige) und nimm die 5 Bauabschnitte deines Weltwunders sowie den Kartenhalter heraus, in dem sich deine Karten befinden.
2. Jedes **Weltwunder** besteht aus 5 Bauabschnitten mit einer „Im Bau"- und einer „Gebaut"-Seite. Stecke dein Weltwunder so zusammen, dass die „Im Bau"-Seiten nach oben zeigen. Auf deiner Sortierschale findest du eine Übersicht.
3. Mische deine Karten und lege sie offen in deinen Kartenhalter, um einen **Stapel** für dich und den Spieler zu deiner Linken zu bilden.

Für alle Spieler in der Tischmitte

4. Mischt die gemeinsamen Karten und bildet einen verdeckten **gemeinsamen Stapel**.
5. Lasst neben dem gemeinsamen Stapel etwas Platz für den **Ablagestapel**: Dort legt ihr alle eingesetzten Karten offen ab.
6. Mischt die **Fortschrittsmarker** und bildet einen verdeckten Stapel. Nehmt dann die obersten 3 Marker und legt sie offen neben den Stapel.
7. Legt die in der Tabelle für eure Spielerzahl angegebene Anzahl **Konfliktmarker** mit der „Frieden"-Seite nach oben aus. Die übrigen Konfliktmarker benötigt ihr in dieser Partie nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.

Spielerzahl	*2 – 3*	*4*	*5*	*6 – 7*
Anzahl Konfliktmarker	*3*	*4*	*5*	*6*


Frieden-Seite

Kampf-Seite

8. Legt alle **Militär-Siegmarker** als Vorrat in die Tischmitte.
9. Stellt zum Schluss die **Katzenfigur** in die Tischmitte.

SPIELABLAUF

Beginnend beim jüngsten Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn seid ihr nacheinander am Zug.

In deinem Zug wählst du eine der **3 verfügbaren** Karten:

- Die oberste Karte des Stapels zu deiner **Linken**.
- Die oberste Karte des Stapels zu deiner **Rechten**.
- Die oberste Karte des **gemeinsamen Stapels**.

Lege die gewählte Karte in der Nähe deines Weltwunders **vor dir** aus.

Je nachdem, welche Karten und Marker du hast, führst du die unten beschriebenen Aktionen **in beliebiger Reihenfolge** durch.

Wenn du keine Aktionen mehr durchführen kannst, ist dein Zug beendet und der Spieler zu deiner Linken beginnt seinen Zug.

Hinweise:
- *Falls ein Stapel leer ist, bleibt er bis zum Ende der Partie leer.*
- *Lege Karten derselben Farbe leicht versetzt übereinander, sodass ihre Banner sichtbar bleiben (siehe das Beispiel auf Seite 5).*



♦ GRAUE KARTEN ♦



Graue Karten stellen **Ressourcen** dar, die du für den Bau deines Weltwunders einsetzen kannst.

Falls du alle Ressourcen zur Vollendung eines Bauabschnitts deines Weltwunders hast, **musst** du ihn in deinem Zug vollenden.



● GELBE KARTEN ●



Gelbe Karten stellen **Münzen** dar, die du als beliebige Ressource einsetzen darfst.

Diese Münzen müssen **jede fehlende Ressource** ersetzen, die du zur Vollendung eines Bauabschnitts deines Weltwunders benötigst.



▮ BLAUE KARTEN ▮



Blaue Karten geben **Siegpunkte**. Zusätzlich befindet sich auf manchen Blauen Karten ein -Symbol.

Sobald du eine Blaue Karte mit einem -Symbol nimmst, nimm die Katzenfigur, egal wo sie gerade steht, und stelle sie vor dich.

Die Katzenfigur verwenden

Solange du die Katzenfigur hast, darfst du dir zu Beginn deines Zugs, bevor du eine Karte wählst, **geheim die oberste Karte vom gemeinsamen Stapel anschauen**.



▲ GRÜNE KARTEN ▲



Grüne Karten geben **Wissenschaftssymbole**, mit denen du Fortschrittsmarker erhalten kannst.

Falls du **2 gleiche** oder **3 verschiedene Wissenschaftssymbole** hast, **musst** du in deinem Zug einen Fortschrittsmarker nehmen.

Einen Fortschrittsmarker nehmen

Lege alle Grünen Karten ab, die du für den Marker eingesetzt hast, und nimm einen der **4 verfügbaren** Fortschrittsmarker:

- einen der drei offen ausliegenden Marker oder
- den obersten verdeckten Marker vom Stapel

Wenn du einen offen ausliegenden Fortschrittsmarker genommen hast, deckst du sofort den obersten Marker vom Stapel auf und legst ihn aus.

Lege den gewählten Fortschrittsmarker offen vor dich. Er gewährt dir ab sofort bis zum Ende der Partie einen Vorteil (siehe Seite 6).

Fortschrittsmarker einsetzen

In deinem Zug kannst du deine Fortschrittsmarker **jederzeit und in beliebiger Reihenfolge** einsetzen.
Du kannst jeden deiner Fortschrittsmarker nur **ein Mal pro Zug** einsetzen, mit Ausnahme der Marker, die dir Siegpunkte geben. Diese werden erst am Ende der Partie eingesetzt.



✖ ROTE KARTEN ✖



Rote Karten geben **Schilde**, die deine Militärstärke erhöhen. Zusätzlich befinden sich auf manchen **Roten** Karten 1 oder 2 -Symbole.

Wenn du eine **Rote** Karte mit 1 oder 2 -Symbolen nimmst, drehe 1 bzw. 2 Konfliktmarker auf ihre **„Kampf"-Seite**.

♪♪ DUDUUUUHA

Imitiere den Klang eines Horns, wenn du diese Aktion durchführst!



Wenn du den letzten Konfliktmarker auf seine „Kampf"-Seite drehst, löst du **für alle Spieler am Ende deines Zugs** einen Konflikt aus.

Hinweis: *Falls du mehrere Konfliktmarker umdrehen musst, aber nur noch einer auf seiner „Frieden"-Seite liegt, drehst du nur diesen einen Marker um und ignorierst alle übrigen -Symbole.*

Einen Konflikt abhandeln

Jeder von euch zählt die **Anzahl der Schilde** auf den eigenen **Roten** Karten und vergleicht diese mit beiden Nachbarn (die Spieler zu eurer Linken und Rechten).

Hinweis: *Das Rhodos-Weltwunder und der Taktiken-Fortschrittsmarker können euch zusätzliche Schilde geben (siehe Seite 6).*

Du erhältst **1 Militär-Siegmarker für jeden Nachbarn**, der weniger Schilde hat als du. Dementsprechend kannst du entweder 0, 1 oder 2 Militär-Siegmarker pro Konflikt erhalten.

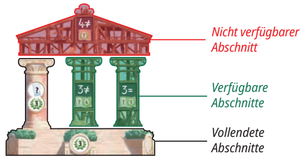
Dann legen **alle** Spieler ihre **Roten** Karten mit 1 oder 2 -Symbolen ab. Nur **Rote** Karten ohne -Symbole bleiben vor euch liegen. Dreht anschließend alle Konfliktmarker wieder zurück auf ihre **„Frieden"-Seite**.

Einen Bauabschnitt vollenden

Die **Baukosten** jedes Abschnitts findest du auf den Teilen:

2≠	2 **verschiedene** Ressourcen.
2=	2 **gleiche** Ressourcen.
3≠	3 **verschiedene** Ressourcen.
3=	3 **gleiche** Ressourcen.
4≠	4 **verschiedene** Ressourcen.

Jedes Weltwunder wird Abschnitt für Abschnitt und immer **von unten nach oben** gebaut.
Ein Bauabschnitt ist erst dann verfügbar, wenn **alle Abschnitte unter ihm bereits vollendet wurden**.
Bei manchen Weltwundern kannst du die Reihenfolge der Vollendung jedoch selbst bestimmen.



Wenn du alle Ressourcen (Graue und/oder Gelbe Karten) zur Vollendung eines verfügbaren Bauabschnitts gesammelt hast, **lege sie ab** und drehe den Abschnitt auf die **„Gebaut"**-Seite.
Einige Abschnitte gewähren dir sofort nach Vollendung besondere Effekte (siehe Seite 6 oder auf den Sortierschalen).

Hinweis: *Es ist möglich, in einem Zug auch mehrere Bauabschnitte zu vollenden.*