
7 WONDERS
DUEL
REGELN
Antoine Bauza & Bruno Cathala

„Besser beneidet als bedauert."

Herodot

Willkommen bei „7 Wonders Duel" !

„7 Wonders Duel" ist ein Spiel für 2 Spieler in der Welt von 7 Wonders, dem bekannten Brettspiel. Das Spiel nimmt dabei einige der grundlegenden Spielmechanismen seines großen Bruders auf, bietet aber auch neue Herausforderungen, da es speziell als konfrontatives 2-Personen-Spiel entwickelt worden ist.



MATERIAL

- 1 Spielplan
- 23 Karten „1. Zeitalter"
- 23 Karten „2. Zeitalter"
- 20 Karten „3. Zeitalter"
- 7 Gilden-Karten
- 12 Weltwunder-Karten
- 4 Militär-Plättchen
- 10 Fortschritts-Plättchen
- 1 Konflikt-Spielfigur
- 31 Münzen (14 mit Wert 1, 10 mit Wert 3 und 7 mit Wert 6)
- 1 Wertungsblock
- 1 Regelheft
- 1 Spielhilfe

ÜBERBLICK & SPIELZIEL

In „7 Wonders Duel" führt jeder Spieler eine Zivilisation und wird im Spielverlauf Gebäude und Weltwunder errichten. Die gesamten Bauwerke und Weltwunder eines Spielers werden als „Stadt" bezeichnet.

Eine Partie „7 Wonders Duel" umfasst drei Zeitalter, denen jeweils einer der drei Kartenstapel zugeordnet ist. (Zuerst wird mit den Karten für das 1. Zeitalter gespielt, dann mit denen für das 2. Zeitalter und am Schluss mit den Karten für das 3. Zeitalter.) Jede Karte stellt ein Gebäude dar.

Die drei Zeitalter verlaufen jeweils nach demselben Schema: Jeder Spieler wird pro Zeitalter ungefähr 10 Karten ausspielen, um Geld zu verdienen, seine Armeen zu verstärken, wissenschaftliche Entdeckungen zu machen und um seine Stadt weiterzuentwickeln.

In „7 Wonders Duel" gibt es 3 verschiedene Möglichkeiten, den Sieg zu erringen: Militärische Überlegenheit, Wissenschaftliche Überlegenheit und Ziviler Sieg.

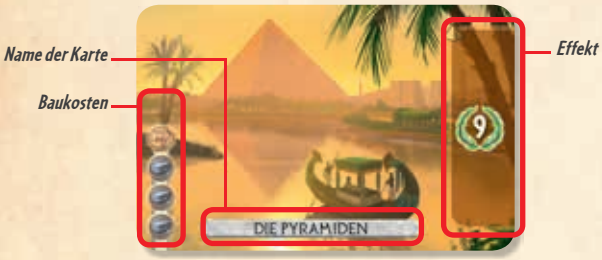
Die Bedingungen für einen militärischen oder wissenschaftlichen Sieg können jederzeit erfüllt werden und beenden das Spiel sofort. Hat bis zum Ende des dritten Zeitalters niemand auf eine dieser Arten gewonnen, zählen die Spieler ihre Siegpunkte und es gewinnt der Spieler mit der größten Punktzahl.



DIE SPIELELEMENTE

Weltwunder-Karten

Jede der großen Karten zeigt ein Weltwunder der Antike. Jede Karte hat einen Namen, Baukosten und einen Effekt.



Militär-Plättchen

Die Militär-Plättchen zeigen die Vorteile, die eine Stadt erhält, wenn sie dem Gegner militärisch überlegen ist.



Fortschritts-Plättchen

Die Fortschritts-Plättchen zeigen die Effekte, die ein Spieler erhält, wenn er identische Paare von Forschungssymbolen sammelt.



Konflikt-Spielfigur

Mit der Konflikt-Spielfigur wird auf dem Spielplan das aktuelle Kräfteverhältnis der beiden Städte zueinander angezeigt.



Spielplan

Der Spielplan zeigt den aktuellen Status der militärischen Rivalität zwischen den beiden Städten. Er ist in Bereiche (9) und Felder (19) unterteilt. Das Feld ganz links bzw. ganz rechts steht für die Hauptstadt des jeweiligen Spielers. Außerdem liegen auf dem Spielplan die Militär-Plättchen sowie die in dieser Partie verfügbaren Fortschritts-Plättchen.



Münzen

Mit Münzen kann ein Spieler bestimmte Gebäude errichten und über Handel Ressourcen erwerben. Auch bringt der Inhalt der Schatzkammer (angesammelte Münzen) bei Spielende Siegpunkte.





Gilden- und Zeitalter-Karten

In „7 Wonders Duel" stellen alle Zeitalter- und Gilden-Karten Gebäude dar. Jede Karte hat einen Namen, Baukosten und einen Effekt.



Es gibt sieben verschiedene Gebäudetypen, die leicht an ihren unterschiedlichen Farbbalken oben zu erkennen sind.

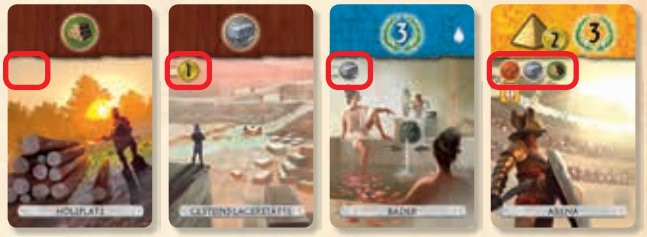
- Rohstoffe (brauner Farbbalken),
  Diese Gebäude produzieren eine der folgenden Ressourcen:
- Manufakturprodukte (grauer Farbbalken),
  Diese Gebäude produzieren eine der folgenden Ressourcen:
- Profangebäude (blauer Farbbalken),
  Für diese Gebäude gibt es Siegpunkte:
- Forschungsgebäude (grüner Farbbalken),
  Für diese Gebäude gibt es Siegpunkte und jedes bringt ein Forschungssymbol:
- Handelsgebäude (gelber Farbbalken),
  Diese Gebäude verschaffen dem Spieler Münzen, produzieren Ressourcen, verändern die Handelsregeln und bringen gelegentlich Siegpunkte ein.
- Militärische Gebäude (roter Farbbalken),
  Diese Gebäude erhöhen die militärische Stärke:
- Gilden (violetter Farbbalken),
  Diese Gebäude verschaffen unter bestimmten Bedingungen Siegpunkte.

Achtung: Im 3. Zeitalter gibt es weder Rohstoffe (brauner Farbbalken) noch Manufakturprodukte (grauer Farbbalken). Dafür gibt es nur in diesem Zeitalter Gilden-Karten (violetter Farbbalken).

Baukosten der Karten

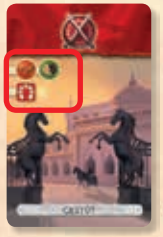
Die Baukosten der Zeitalter-Karten sind links unter dem Farbbalken abgebildet. Wenn dort nichts abgebildet ist, kann dieses Gebäude ohne Zahlung von Münzen oder Abgabe von Ressourcen gratis errichtet werden.

Beispiel: Der Holzplatz ist gratis, die Gesteins-Lagerstätte kostet 1 Münze, die Bäder zu errichten erfordert 1 Stein und die Arena erfordert 1 Lehm, 1 Stein und 1 Holz.



Ab dem zweiten Zeitalter sind auf bestimmten Karten sowohl Baukosten als auch eine kostenfreie Baubedingung angegeben: Hat der Spieler das Gebäude bereits errichtet, das als Symbol unter den Baukosten abgebildet ist, darf er dieses Gebäude kostenfrei errichten.

Beispiel: Der Bau des Gestüts erfordert entweder 1 Lehm und 1 Holz ODER den Besitz des Stalles.





VORBEREITUNG

1. Die beiden Spieler legen den Spielplan zwischen sich auf eine Seite des Spieltischs.
2. Die Konflikt-Spielfigur wird auf das neutrale Feld in der Mitte des Spielplans gestellt.
3. Die 4 Militär-Plättchen werden offen auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt.
4. Die Fortschritts-Plättchen werden verdeckt gemischt. Davon werden zufällig 5 gezogen und aufgedeckt auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt. Die übrigen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
5. Jeder Spieler erhält 7 Münzen aus dem Vorrat (der „Bank“).







Auswahl der Weltwunder

- Ein Startspieler wird ausgelost.
- Die 12 Weltwunder-Karten werden verdeckt gemischt.
- 4 zufällig gezogene Karten werden aufgedeckt und zwischen die beiden Spieler gelegt.
- Der Startspieler wählt 1 Weltwunder.
- Der zweite Spieler wählt 2 Weltwunder.
- Der Startspieler nimmt das verbleibende Weltwunder.
- 4 weitere Weltwunder werden aufgedeckt und nach demselben Schema verteilt. Dieses Mal beginnt der zweite Spieler.

Sobald diese Phase abgeschlossen ist, hat jeder Spieler 4 Weltwunder für diese Partie. Diese legt jeder Spieler in beliebiger Reihenfolge vor sich aus, wie auf S. 6 abgebildet.

Für die erste Partie empfehlen wir, die Phase „Auswahl der Weltwunder" wegzulassen und stattdessen mit der folgenden Verteilung zu spielen:

Spieler 1:
- Die Pyramiden
- Der Große Leuchtturm
- Der Tempel der Artemis
- Die Statue des Zeus

Spieler 2:
- Circus Maximus
- Piräus
- Via Appia
- Der Koloss

Ein Kartenstapel pro Zeitalter

Von jedem der 3 Kartenstapel werden zufällig und unbesehen je 3 Karten entfernt und zurück in die Spielschachtel gelegt.
Dann werden zufällig 3 Gilden-Karten gezogen und unbesehen in den Kartenstapel des dritten Zeitalters gemischt. Die übrigen Gilden-Karten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.



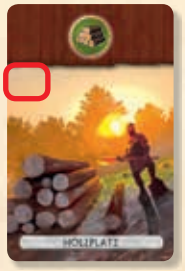
BAUEN IN 7 WONDERS DUEL

Während der gesamten Partie errichten die Spieler Gebäude und Wunder. Die meisten Gebäude erfordern Ressourcen. Manche können gratis errichtet werden und andere kosten Münzen. Außerdem zeigen einige sowohl Baukosten als auch eine alternative Bedingung, wie diese kostenfrei errichtet werden können. Weltwunder zu errichten erfordert grundsätzlich Ressourcen.

Gratis bauen

Bei einigen Karten sind keine Kosten angegeben: Sie können gratis ins Spiel gebracht werden.

Beispiel: Der Holzplatz kann gratis errichtet werden.



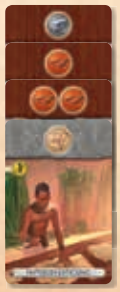
Baukosten in Ressourcen

Einige Karten erfordern Ressourcen. Um ein solches Gebäude errichten zu können, muss der Spieler die entsprechenden Ressourcen produzieren UND/ODER diese gemäß der Handelsregeln (siehe rechts) von der Bank kaufen.

Produktion

Die Städte produzieren Ressourcen mit ihren braunen und grauen Gebäuden, einigen gelben Gebäuden und einigen Weltwundern.

Beispiel: Antoine produziert in seiner Stadt 1 Stein, 3 Lehm und 1 Papyrus.



Produziert ein Spieler alle Ressourcen, die als Baukosten auf einer Karte angegeben sind, kann er das Gebäude errichten.

Beispiel: Antoine kann die Bäder errichten (1 Stein) oder die Garnison (1 Lehm), da seine Stadt die benötigten Ressourcen produziert. Ohne Handel kann er aber die Apotheke (1 Glas) nicht errichten.



Wichtig: Die Ressourcen werden beim Bauen nicht ausgegeben. Sie können während der gesamten Partie in jedem Zug erneut genutzt werden. Abgesehen von einigen seltenen Ausnahmen, nimmt die Produktion einer Stadt niemals ab.

Handel

Es kommt häufig vor, dass ein Spieler ein Gebäude oder Weltwunder errichten möchte, aber seine Stadt die erforderlichen Ressourcen nicht oder nur teilweise produziert. In diesem Fall kann der Spieler fehlende Ressourcen von der Bank kaufen. Es gibt aber keinen festen Preis für diese Ressourcen. Die Kosten ändern sich im Verlauf der Partie ständig und werden folgendermaßen berechnet:

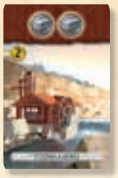
KOSTEN (in Münzen) = 2 + die Produktionsmenge der gewünschten Ressource durch braune und graue Gebäude in der Stadt des anderen Spielers. (Anzahl dieses Ressourcen-Symbols in dessen Stadt.)

Erläuterungen:

- *Auch wenn der Kaufpreis unter Berücksichtigung der Ressourcen-Produktion der gegnerischen Stadt berechnet wird, so erfolgt die Zahlung dennoch an die Bank.*
- *Jeder Spieler darf in seinem Zug so viele Ressourcen kaufen wie er möchte (und bezahlen kann).*
- *Von gelben Gebäuden und Weltwundern produzierte Ressourcen werden bei der Berechnung des Kaufpreises nicht berücksichtigt.*
- *Einige Handelsgebäude (gelbe Karten) ändern die Handelsregeln und reduzieren den Kaufpreis einiger Ressourcen auf 1 Münze.*

Beispiel: Bruno produziert mit seiner Steinhauerei 2 Steine.

- *Möchte Antoine Steine kaufen, kostet ihn jeder Stein 4 Münzen.*
- *Wenn Bruno einen dritten Stein benötigt, kostet ihn dieser nur 2 Münzen, da Antoines braune Gebäude keine Steine produzieren.*



Bruno möchte die Verteidigungsanlage errichten, welche folgende Baukosten hat: 2 Steine, 1 Lehm und 1 Papyrus. Seine Stadt produziert 2 Steine. Den fehlenden Lehm und den fehlenden Papyrus muss er also kaufen. Sein Gegner Antoine produziert 1 Lehm in seiner Stadt, aber keinen Papyrus. Daher muss Bruno insgesamt 5 Münzen an die Bank bezahlen: 3 für das Lehm (Grundwert 2+1) und 2 für den Papyrus (Grundwert 2+0).



Antoine möchte den Aquädukt errichten, der 3 Steine kostet. Da er keine Steine produziert, muss er 12 Münzen an die Bank bezahlen. Denn Bruno produziert durch seine braunen Gebäude 2 Steine, weswegen jeder Stein, den Antoine kauft, 4 Münzen kostet (2+2).



Baukosten in Münzen

Einige Karten kosten Münzen. Um ein solches Gebäude errichten zu können, muss der Spieler die angegebene Anzahl Münzen an die Bank bezahlen.

Beispiel: Der Bau des Skriptoriums kostet 2 Münzen, der Bau der Gesteins-Lagerstätte kostet 1 Münze.



Baukosten in Münzen und Ressourcen

Einige Karten kosten sowohl Münzen als auch Ressourcen. Um ein solches Gebäude errichten zu können, muss der Spieler die angegebene Anzahl Münzen an die Bank bezahlen und die benötigten Ressourcen entweder produzieren oder durch Handel erhalten.

Beispiel: Bruno möchte die Karawanserei errichten. Diese kostet 2 Münzen, 1 Glas und 1 Papyrus. Insgesamt muss Bruno 7 Münzen bezahlen. 2 Münzen für die Kosten in Münzen, 3 Münzen für das Glas (denn Antoine produziert 1 Glas) und 2 Münzen für den Papyrus (den Antoine nicht produziert).



Kostenfreies Bauen

Einige Karten sind rechts oben im Farbbalken mit einem weißen Symbol gekennzeichnet. Einige Karten des zweiten und dritten Zeitalters zeigen unter den Baukosten als alternative Baubedingung ein weißes Symbol, das dem Symbol eines Gebäudes eines vorangegangenen Zeitalters entspricht. Ein Spieler kann ein Gebäude mit einer solchen alternativen Baubedingung kostenfrei errichten, wenn sich das zugehörige Gebäude bereits in seiner Stadt befindet.

Beispiel:

Antoine hat die Bäder errichtet. Im zweiten Zeitalter kann er den Aquädukt kostenfrei errichten, da sich das -Symbol auf den Bädern befindet.

Bruno hat die Palisade errichtet. Im dritten Zeitalter kann er die Verteidigungsanlage kostenfrei errichten.



SPIELABLAUF

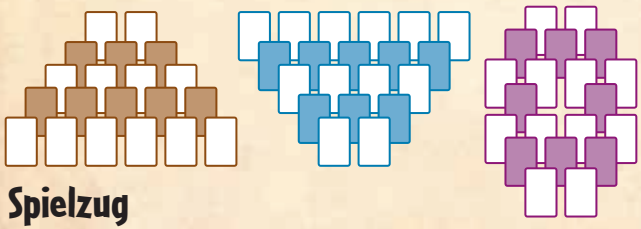
Eine Partie beginnt mit dem ersten Zeitalter, geht mit dem zweiten Zeitalter weiter und endet nach dem dritten Zeitalter. Allerdings kann das Spiel auch durch einen militärischen oder wissenschaftlichen Überlegenheitssieg vorzeitig enden.

Ablauf eines Zeitalters

Die Kartenauslage vorbereiten

Zu Beginn eines Zeitalters wird der zugehörige Kartenstapel gemischt, dann werden die 20 Karten abhängig vom jeweiligen Zeitalter wie unten dargestellt ausgelegt. (Während des Spiels sollte dann die Übersicht auf der Rückseite des Regelhefts genutzt werden.)

Wichtig: Einige Karten werden offen ausgelegt, andere verdeckt.



Spielzug

In „7 Wonders Duel" sind die Spieler abwechselnd an der Reihe.
Im ersten Zeitalter hat der Startspieler den ersten Zug.
In jedem Zug muss der aktive Spieler eine „erreichbare" Karte aus der Auslage nehmen und ausspielen. Eine Karte ist „erreichbar", wenn sie nicht (teilweise) von einer anderen Karte überdeckt ist.

Beispiel: Die Bäder, die Gesteins-Lagerstätte, der Holzplatz und das Skriptorium sind erreichbar. Die übrigen Karten sind derzeit (noch) nicht erreichbar.



Der Spieler kann die gewählte Karte auf drei verschiedene Arten ausspielen:

1. Er kann das Gebäude errichten.
2. Er kann die Karte abwerfen, um Münzen zu erhalten.
3. Er kann die Karte nutzen, um ein Weltwunder zu errichten.

Nachdem der Spieler die gewählte Karte ausgespielt und komplett abgehandelt hat, deckt er alle Karten auf, die durch das Nehmen der Karte erreichbar geworden sind.

Hinweis:

- *Einige Weltwunder gewähren dem Spieler sofort einen weiteren Zug. Vor dem neuen Zug werden die jetzt erreichbaren Karten aufgedeckt.*
- *Erhält ein Spieler im letzten Zug eines Zeitalters einen weiteren Zug, so kann er diesen nicht mehr nutzen (da die Auslage leer ist und er keine Karte nehmen und ausspielen kann). Ein solcher Extrazug verfällt komplett.*

1. Das Gebäude errichten

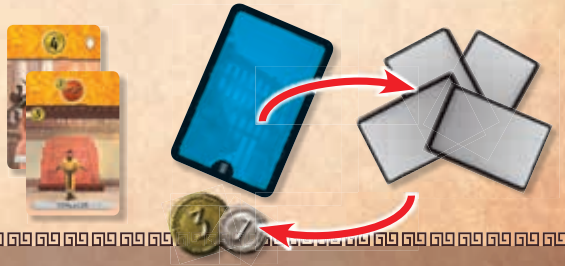
Möchte der Spieler das Gebäude errichten, bezahlt er die Baukosten und legt die Karte vor sich aus. Das Gebäude ist nun Teil seiner Stadt. Die Spieler sollten die Gebäude nach Farben sortieren, um einen guten Überblick über ihre Stadt zu haben.



2. Die Karte abwerfen, um Münzen zu erhalten

Wirft der Spieler die gewählte Karte ab, nimmt er 2 Münzen aus der Bank. Zusätzlich erhält er für jedes gelbe Gebäude in seiner Stadt 1 weitere Münze aus der Bank. Die erhaltenen Münzen werden in die Schatzkammer der Stadt gelegt, die abgeworfenen Karten werden auf einem Ablagestapel neben dem Spielplan gesammelt. Die Karten im Ablagestapel dürfen jederzeit von beiden Spielern eingesehen werden.

Beispiel: Bruno wirft den Aquädukt ab. Da er in seiner Stadt die Taverne und das Tonlager errichtet hat, erhält er 4 Münzen.



3. Ein Wunder errichten

Der Spieler bezahlt die Baukosten eines beliebigen seiner Weltwunder (nicht die der Zeitalter-Karte) und schiebt die Zeitalter-Karte verdeckt, seitlich unter das Weltwunder, so dass noch etwa ein Viertel der Kartenrückseite zu sehen ist (s. u.). Die Zeitalter-Karte hat selbst keinen Effekt, sie zeigt lediglich an, dass das Weltwunder errichtet wurde.

Beispiel: Antoine nimmt eine der erreichbaren Karten, um den Koloss zu errichten. Dieser kostet 3 Lehm und 1 Glas. Nachdem Antoine die Kosten des Kolosses bezahlt hat (nicht die der Zeitalter-Karte), schiebt er die Zeitalter-Karte verdeckt, teilweise unter den Koloss und bewegt die Konflikt-Spielfigur um 2 Felder in Richtung von Brunos Hauptstadt (siehe S. 12).



Maximal 7 Weltwunder!

Im Verlauf einer Partie dürfen insgesamt maximal 7 Weltwunder errichtet werden. Sobald ein Spieler das 7. Weltwunder errichtet, muss der andere Spieler sein letztes, ungebautes Weltwunder in die Spielschachtel zurücklegen.

Beispiel: Antoine hat gerade den Koloss errichtet. Dies ist das insgesamt 7. Weltwunder, denn es ist sein drittes Weltwunder und Bruno hat bereits alle vier gebaut. Daher legt Antoine sein letztes Weltwunder, die Pyramiden, in die Spielschachtel zurück.



ENDE EINES ZEITALTERS

Wenn alle 20 Karten der Auslage ausgespielt worden sind, endet das Zeitalter.

Dann bereiten die Spieler die Kartenauslage des nächsten Zeitalters vor.

Der militärisch schwächere Spieler entscheidet, welcher Spieler im kommenden Zeitalter Startspieler ist. Es gilt der Spieler als militärisch schwächer, auf dessen Seite des Spielplans die Konflikt-Spielfigur steht. Sollte sich die Konflikt-Spielfigur genau in der Mitte des Spielplans befinden – also kein Spieler militärisch stärker sein – ist der Spieler Startspieler, der im zuletzt gespielten Zeitalter die letzte Karte ausgespielt hat.



MILITÄR

Immer wenn ein Spieler ein militärisches Gebäude (rote Karte) oder ein Weltwunder mit Schilden errichtet, bewegt er die Konflikt-Spielfigur für jedes abgebildete Schild um 1 Feld in Richtung der gegnerischen Hauptstadt. Die Konflikt-Spielfigur bewegt sich also im Spielverlauf (normalerweise) vor und zurück. Immer wenn die Spielfigur zum ersten Mal in einen Bereich bewegt wird (angezeigt durch die gestrichelten Linien), in dem sie noch nicht gewesen ist, führt der aktive Spieler sofort den Effekt des zugehörigen Militär-Plättchens aus und legt dieses danach in die Spielschachtel zurück.

Beispiel: Antoine errichtet die Schießanlage, ein militärisches Gebäude mit 2 Schilden. Dadurch bewegt er die Konflikt-Spielfigur sofort um 2 Felder in Richtung der gegnerischen Hauptstadt. Da sich die Spielfigur hierbei in einen neuen Bereich bewegt, führt er den Effekt des Militär-Plättchens aus: Bruno gibt 2 Münzen ab und das Plättchen wird in die Spielschachtel zurückgelegt

Militärische Überlegenheit

Erreicht die Konlikt-Spielfigur das Feld mit der Hauptstadt eines Spielers,gewinnt der Gegenspieler dieser Stadt sofort die Partie.

FORSCHUNG & FORTSCHRITT

Es gibt 7 verschiedene Forschungssymbole im Spiel:



Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Paar identischer Forschungssymbole besitzt, nimmt er sofort ein Fortschritts-Plättchen seiner Wahl vom Spielbrett und legt es zu seiner Stadt. Dort bleibt es bis zum Ende der Partie.

Erläuterung: Die Forschungssymbole sind auf den Forschungsgebäuden (grüne Karten) zu finden. Außerdem gibt es genau 1 Fortschritts-Plättchen, das ebenfalls ein Forschungssymbol zeigt.

Wissenschaftliche Überlegenheit

Wenn ein Spieler 6 unterschiedliche Forschungssymbole in seiner Stadt besitzt, gewinnt er sofort die Partie.



SPIELENDE UND SIEGER

Eine Partie endet sofort, wenn ein Spieler die wissenschaftliche oder militärische Überlegenheit erringt. Ansonsten endet die Partie nach Ablauf des dritten Zeitalters.

Ziviler Sieg

Wenn bis zum Ende des dritten Zeitalters kein Spieler durch militärische oder wissenschaftliche Überlegenheit gewonnen hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Hierbei werden addiert:

- Siegpunkte durch Militär (gemäß der Position der Konflikt-Spielfigur).
- Siegpunkte durch Gebäude (blaue, grüne, gelbe und lilafarbene Karten).
- Siegpunkte durch Weltwunder.
- Siegpunkte durch Fortschritts-Plättchen.
- Siegpunkte durch Münzen: Jeweils 3 Münzen in der Schatzkammer sind 1 Siegpunkt wert.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Siegpunkte durch Profanbauten (blaue Karten) erzielt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, endet die Partie unentschieden.

Hinweis: Im Spiel ist ein Wertungsblock enthalten, mit dem sich die Siegpunkte leicht addieren lassen.

CREDITS

Autoren: Antoine Bauza and Bruno Cathala
Illustration: Miguel Coimbra
Entwicklung: Die „Sombrero-tragenden Belgier"
alias Cédrick Caumont & Thomas Provoost.
Regeln: Ann Pichot
Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp
Produktion: Guillaume Pilon
Gestaltung: Alexis Vanmeerbeeck
Grafik: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Danksagung:

Die Autoren danken all den Testspielern von „7 Wonders Duel" , durch deren Hilfe sich das Spiel immer weiterentwickeln konnte. Ein ganz besonderer Dank geht dabei an Julien aus Orange und an alle Spieler in La Cafetière!
Repos Production möchte Roy „Free Music", Jean-Loup „who squeaks", Christophe „All I need", Jeff „Peated", his personal Mentat Dimitri Perrier, Sven, Efpé und den Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy und Mamy Tricky, Dets und Martine, Jean-Yves „Fabiola", Hélène und Tanguy.

„7 Wonders Duel" ist ein Spiel von Repos Production, veröffentlicht von Sombreros Production.

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

© Sombreros production 2015.
Alle Rechte vorbehalten.

Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten Vergnügungswecken verwendet werden.



BESCHREIBUNG DER SYMBOLE

Militär-Plättchen



Plündern 2 oder 5 Münzen

Der Gegenspieler verliert je nach Plättchen 2 oder 5 Münzen. Die Münzen werden in die Bank zurückgelegt, danach wird das Plättchen in die Spielschachtel zurückgelegt. Hat der Gegenspieler nicht so viele Münzen, verliert er alle Münzen, die er hat. Sonst passiert nichts.

Fortschritts-Plättchen



Landwirtschaft

Der Spieler nimmt sofort 6 Münzen aus der Bank.
Bei Spielende ist dieses Plättchen 4 Siegpunkte wert.



Architektur

Jedes Weltwunder, das der Spieler zukünftig errichtet, kostet ihn 2 Ressourcen seiner Wahl weniger. (Natürlich trifft er diese Wahl beim Bau jedes Weltwunders neu.)



Ökonomie

Ab sofort erhält der Spieler die Münzen, die der Gegenspieler beim Kauf von Ressourcen bezahlt.

Achtung: Es geht nur um die Münzen, die zum Kauf von Ressourcen bezahlt werden, nicht um Münzen, die direkter Bestandteil von Baukosten sind.

Erläuterung: Wenn der Gegenspieler aufgrund seiner gelben Gebäude (Steinlager, Holzlager, Tonlager, Zollstelle) bessere Handelskonditionen für bestimmte Ressourcen erhält, bekommt der Spieler auch nur die Münzen, die vom Gegenspieler tatsächlich bezahlt werden.



Gesetzgebung

Dieses Plättchen bringt das gezeigte Forschungssymbol.



Baukunst

Jedes Profangebäude (blaue Karte), das der Spieler zukünftig errichtet, kostet ihn 2 Ressourcen seiner Wahl weniger. (Natürlich trifft er diese Wahl beim Bau jedes Profangebäudes neu.)



Mathematik

Bei Spielende erhält der Spieler für jedes Fortschritts-Plättchen in seinem Besitz 3 Siegpunkte – auch für die Mathematik selbst.



Philosophie

Bei Spielende ist dieses Plättchen 7 Siegpunkte wert.



Kriegskunst

Ab sofort wird jedes neu gebaute militärische Gebäude (rote Karte) mit 1 zusätzlichen Schild gewertet.

Beispiel: Errichtet der Spieler ein militärisches Gebäude mit 2 Schilden, bewegt er die Konflikt-Spielfigur um 3 Felder in Richtung der gegnerischen Hauptstadt.

Erläuterung:

- *Dieser Fortschritt hat keine Auswirkung auf Weltwunder mit Schilden.*
- *Dieser Fortschritt hat keine Auswirkung auf bereits gebaute militärische Gebäude.*



Theologie

Jedes Weltwunder, das der Spieler zukünftig errichtet, besitzt den Effekt „Mache noch 1 Zug".

Achtung: Dies gilt nicht für Weltwunder, die diesen Effekt bereits besitzen. Es ist also nicht möglich, über 1 Weltwunder zweimal den Effekt „Mache noch 1 Zug" zu erhalten.



Stadtplanung

Der Spieler nimmt sofort 6 Münzen aus der Bank.
Ab sofort erhält der Spieler jedes Mal 4 Münzen aus der Bank, wenn er ein Gebäude mithilfe eines Gebäudes aus einem früheren Zeitalter kostenfrei errichtet.

Die Zeitalter-Karten

Dieses Gebäude produziert in jedem Zug den abgebildeten Rohstoff.

Lehm Holz Stein



Dieses Gebäude produziert in jedem Zug 2 Einheiten des abgebildeten Rohstoffs.

2 Lehm 2 Holz 2 Steine



Dieses Gebäude produziert in jedem Zug das abgebildete Manufakturprodukt.

Glas Papyrus





Dieses Gebäude bringt bei Spielende die Anzahl angegebener Siegpunkte.



Dieses Gebäude bringt sofort die Anzahl abgebildeter Schilde.

Dieses Gebäude bringt das abgebildete Forschungssymbol.





Dieses Gebäude ändert die Handelsregeln für die abgebildete Ressource. Ab dem nächsten Zug kann der Spieler diese Ressource zum Festpreis von 1 Münze je Einheit von der Bank kaufen.



Dieses Gebäude ändert die Handelsregeln für die beiden abgebildeten Ressourcen. Ab dem nächsten Zug kann der Spieler diese Ressourcen zum Festpreis von 1 Münze je Einheit von der Bank kaufen.

Dieses Gebäude bringt das abgebildete Symbol, das in einem späteren Zeitalter das kostenfreie Errichten des zugehörigen Gebäudes ermöglicht.





Dieses Gebäude produziert in jedem Zug nach Wahl des Spielers 1 der drei abgebildeten Rohstoffe.
Erläuterung: Diese Produktionsmöglichkeit hat keinen Einfluss auf die Kosten beim Kauf von Ressourcen.



Dieses Gebäude produziert in jedem Zug nach Wahl des Spielers 1 der beiden abgebildeten Manufakturprodukte.
Erläuterung: Diese Produktionsmöglichkeit hat keinen Einfluss auf die Kosten beim Kauf von Ressourcen.



Dieses Gebäude bringt sofort die Anzahl angegebener Münzen.



Dieses Gebäude bringt sofort 2 Münzen für jedes in dieser Stadt bereits errichtete Weltwunder.



Dieses Gebäude bringt sofort 3 Münzen für jedes in dieser Stadt bereits errichtete graue Gebäude.



Dieses Gebäude bringt sofort 2 Münzen für jedes in dieser Stadt bereits errichtete braune Gebäude.



Dieses Gebäude bringt sofort 1 Münze für jedes in dieser Stadt bereits errichtete gelbe Gebäude.



Dieses Gebäude bringt sofort 1 Münze für jedes in dieser Stadt bereits errichtete rote Gebäude.

Erläuterung: Für alle Gebäude, die Münzen bringen, gilt: Erhaltene Münzen kommen grundsätzlich aus der Bank. Ein Spieler erhält diese Münzen einmalig, nur zu dem Zeitpunkt, in dem er das Gebäude errichtet.

Gilden-Karten



Gilde der Baumeister

Diese Gilde bringt bei Spielende 2 Siegpunkte pro Weltwunder, das in der Stadt mit den meisten Weltwundern errichtet wurde.



Gilde der Geldverleiher

Diese Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jeweils 3 Münzen in der Schatzkammer der reichsten Stadt. (Ein Restbetrag verfällt.)



Gilde der Wissenschaftler

Wenn diese Gilde errichtet wird, erhält der Spieler 1 Münze pro grünem Gebäude in der Stadt mit den meisten grünen Gebäuden. Diese Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes grüne Gebäude in der Stadt mit den meisten grünen Gebäuden.



Gilde der Schiffseigner

Wenn diese Gilde errichtet wird, erhält der Spieler 1 Münze pro braunem und grauem Gebäude in der Stadt mit den meisten braunen und grauen Gebäuden.

Diese Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes braune und graue Gebäude in der Stadt mit den meisten braunen und grauen Gebäuden.

Erläuterung: Der Spieler addiert die Anzahl der braunen und grauen Gebäude und erhält nur die Münzen bzw. Siegpunkte für die Stadt, die hierbei die größere Anzahl Gebäude besitzt.



Gilde der Kaufleute

Wenn diese Gilde errichtet wird, erhält der Spieler 1 Münze pro gelbem Gebäude in der Stadt mit den meisten gelben Gebäuden.

Diese Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes gelbe Gebäude in der Stadt mit den meisten gelben Gebäuden.



Gilde der Beamten

Wenn diese Gilde errichtet wird, erhält der Spieler 1 Münze pro blauem Gebäude in der Stadt mit den meisten blauen Gebäuden.

Diese Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes blaue Gebäude in der Stadt mit den meisten blauen Gebäuden.



Gilde der Strategen

Wenn diese Gilde errichtet wird, erhält der Spieler 1 Münze pro rotem Gebäude in der Stadt mit den meisten roten Gebäuden.

Diese Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes rote Gebäude in der Stadt mit den meisten roten Gebäuden.

Erläuterung:

Für alle Gilden, die Münzen bringen, gilt: Erhaltene Münzen kommen grundsätzlich aus der Bank. Ein Spieler erhält diese Münzen einmalig, nur zu dem Zeitpunkt, in dem er die Gilde errichtet. Bei Spielende kann der Spieler durchaus für die andere Stadt Siegpunkte erhalten. Es muss nicht die sein, für die er vorher Münzen erhalten hat.



Weltwunder



Via Appia
Der Spieler erhält sofort 3 Münzen aus der Bank.
Der Gegner muss sofort 3 Münzen an die Bank bezahlen.
Der Spieler macht sofort 1 weiteren Zug.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 3 Siegpunkte wert.



Circus Maximus
Der Spieler zerstört sofort 1 beliebiges graues Gebäude (Manufakturprodukte) des Gegners. Die zerstörte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.
Dieses Weltwunder bringt sofort 1 Schild.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 3 Siegpunkte wert.



Der Koloss
Dieses Weltwunder bringt sofort 2 Schilde.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 3 Siegpunkte wert.



Die Große Bibliothek
Der Spieler zieht sofort zufällig 3 der Fortschritts-Plättchen, die bei Spielbeginn in die Spielschachtel zurückgelegt worden sind. Er sucht sich von diesen 1 aus und legt die beiden anderen in die Spielschachtel zurück.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 4 Siegpunkte wert.



Der Große Leuchtturm
Dieses Weltwunder produziert in jedem Zug nach Wahl des Spielers 1 der drei abgebildeten Rohstoffe (Holz, Stein, Lehm).
Erläuterung: Diese Produktionsmöglichkeit hat keinen Einfluss auf die Kosten beim Kauf von Ressourcen.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 4 Siegpunkte wert.



Die Hängenden Gärten
Der Spieler erhält sofort 6 Münzen aus der Bank.
Der Spieler macht sofort 1 weiteren Zug.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 3 Siegpunkte wert.



Das Mausoleum
Der Spieler nimmt sich sofort alle im Verlauf der Partie abgeworfenen Karten vom Ablagestapel, sucht sich 1 Karte aus und errichtet das Gebäude gratis.
Erläuterung: Die während der Spielvorbereitung zufällig aussortierten Karten liegen in der Spielschachtel und nicht auf dem Ablagestapel.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 2 Siegpunkte wert.



Piräus
Dieses Weltwunder produziert in jedem Zug nach Wahl des Spielers 1 der beiden abgebildeten Manufakturprodukte (Papyrus, Glas).
Erläuterung: Diese Produktionsmöglichkeit hat keinen Einfluss auf die Kosten beim Kauf von Ressourcen.
Der Spieler macht sofort 1 weiteren Zug.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 2 Siegpunkte wert.



Die Pyramiden
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 9 Siegpunkte wert.



Die Sphinx
Der Spieler macht sofort 1 weiteren Zug.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 6 Siegpunkte wert.



Die Statue des Zeus
Der Spieler zerstört sofort 1 beliebiges braunes Gebäude (Rohstoffe) des Gegners. Die zerstörte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.
Dieses Weltwunder bringt sofort 1 Schild.
Dieses Weltwunder ist bei Spielende 3 Siegpunkte wert.



Der Tempel der Artemis
Der Spieler erhält sofort 12 Münzen aus der Bank.
Der Spieler macht sofort 1 weiteren Zug.

KARTENLISTE

S. 18: Gebäude, die nicht kostenfrei errichtet werden können oder dies ermöglichen.
S. 19: Gebäude, die kostenfrei errichtet werden können oder dies ermöglichen.

Erstes Zeitalter

- HOLZPLATZ
- HOLZFÄLLER-LAGER
- ZIEGELEI
- TONGRUBE
- STEINBRUCH
- GESTEINS-LAGERSTÄTTE
- GLASHÜTTE
- PAPYRUS-FERTIGUNG
- WACHTURM
- WERKSTATT
- APOTHEKE
- STEINLAGER
- TONLAGER
- HOLZLAGER

Zweites Zeitalter

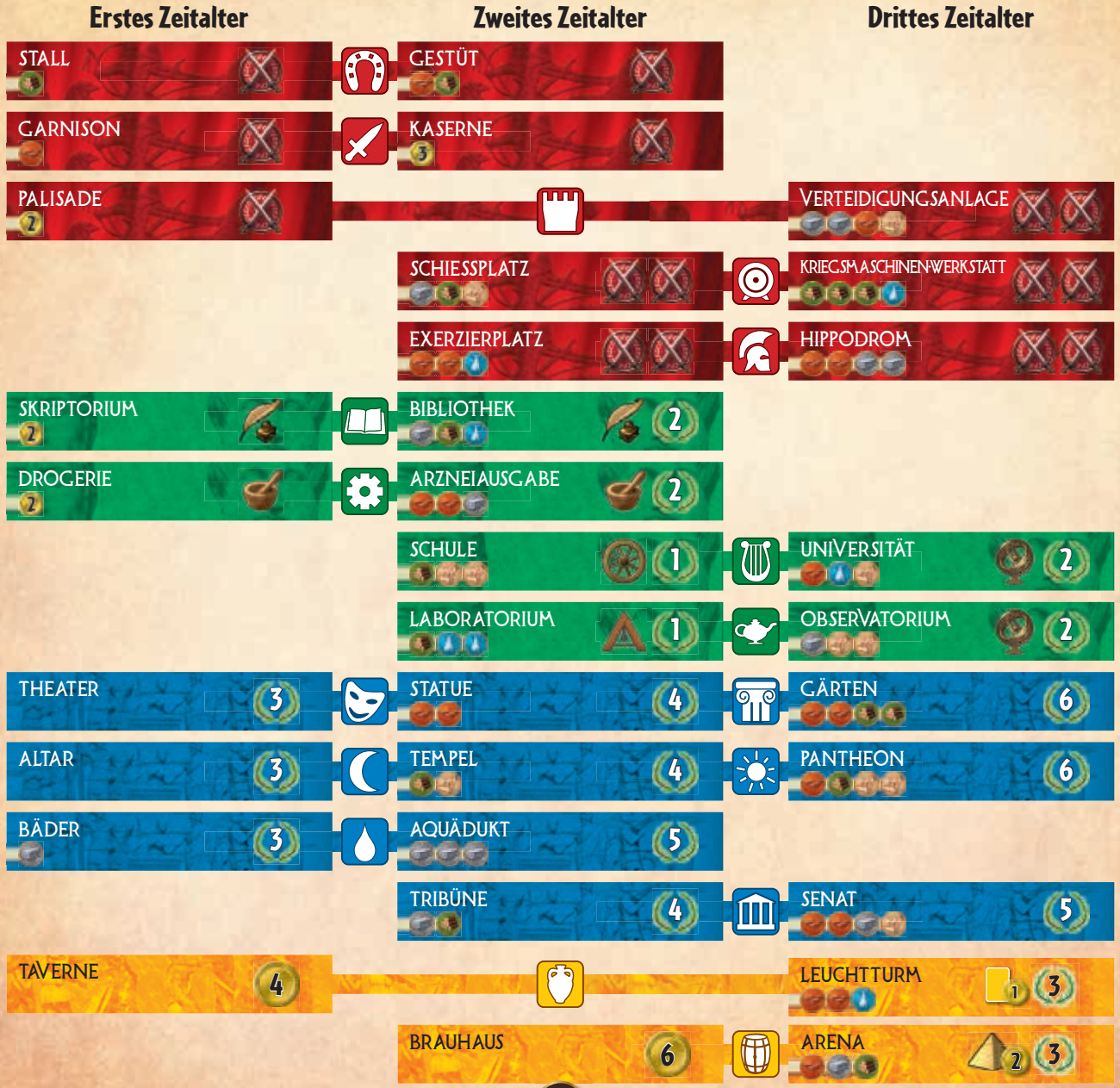
- SÄGEWERK
- ZIEGELBRENNEREI
- STEINHAUEREI
- GLASBLÄSEREI
- TROCKENRAUM
- MAUERN
- FORUM
- KARAWANSEREI
- ZOLLSTELLE
- GERICHT

Drittes Zeitalter

- WAFFENLAGER
- MILITÄRGERICHT
- AKADEMIE
- STUDIERZIMMER
- HANDELSKAMMER
- HAFEN
- WAFFENKAMMER
- PALAST
- RATHAUS
- OBELISK

Gilden

- GILDE DER KAUFLEUTE
- GILDE DER SCHIFFSEIGNER
- GILDE DER BAUMEISTER
- GILDE DER BEAMTEN
- GILDE DER WISSENSCHAFTLER
- GILDE DER GELDVERLEIHER
- GILDE DER STRATEGEN


Erstes Zeitalter
Zweites Zeitalter
Drittes Zeitalter
STALL
GESTÜT
GARNISON
KASERNE
PALISADE
VERTEIDIGUNGSANLAGE
SCHIESSPLATZ
KRIEGSMASCHINENWERKSTATT
EXERZIERPLATZ
HIPPODROM
SKRIPTORIUM
BIBLIOTHEK
2
DROGERIE
ARZNEIAUSGABE
2
SCHULE
1
UNIVERSITÄT
2
LABORATORIUM
1
OBSERVATORIUM
2
THEATER
3
STATUE
4
GÄRTEN
6
ALTAR
3
TEMPEL
4
PANTHEON
6
BÄDER
3
AQUÄDUKT
5
TRIBÜNE
4
SENAT
5
TAVERNE
4
LEUCHTTURM
1
3
BRAUHAUS
6
ARENA
2
3

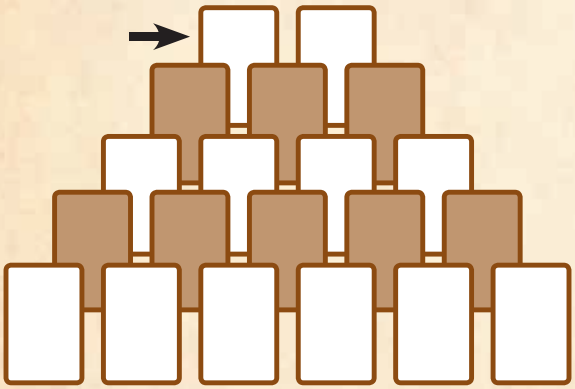
KARTENAUSLAGE DER EINZELNEN ZEITALTER

Zu Beginn eines Zeitalters wird der zugehörige Kartenstapel gemischt,
dann werden die 20 Karten abhängig vom jeweiligen Zeitalter wie unten dargestellt ausgelegt.

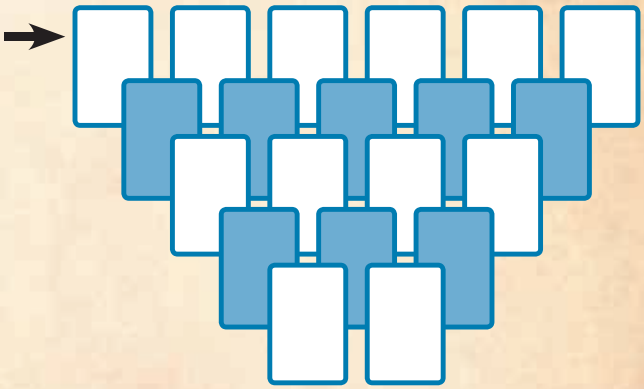
Wichtig: Einige Karten werden offen ausgelegt, andere verdeckt.

Um die Auslage so einfach wie möglich zu gestalten, empfehlen wir, mit der jeweils markierten Karte zu beginnen: →

Erstes Zeitalter



Zweites Zeitalter



Drittes Zeitalter

