

7 Wonders - KSR

Man spielt 3 Zeitalter zu je 6 Runden. Karten je nach Spielerzahl auswählen.
Gilden je nach Spielerzahl einmischen. Jeder Spieler erhält 3 Geld (1 große Münze = 3 kleine).

Neues Zeitalter: Jeder Spieler erhält 7 verdeckte Karten vom akt. Stapel (I - III) auf die Hand.

1) Eine Karte wählen:

Aus der Hand wählt jeder Spieler 1 Karte aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
Die restlichen Karten legt man verdeckt zwischen sich und seinem Nachbarn, der diese später erhält. Welcher Nachbar das ist, entscheidet die Weitergaberichtung der Karten.

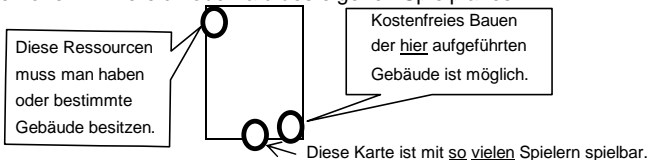
2) Karte ins Spiel bringen:

Haben alle Spieler ausgewählt, bringen sie ihre Karte ins Spiel. Das erfolgt gleichzeitig.
Jede Karte hat 3 Nutzungsmöglichkeiten, von denen man eine wählt:

a) Gebäude errichten:

Kein Spieler darf 2 identische Karten in seine Stadt* bringen (gleicher Name).
Braune/graue Karten legt man links oben am eigenen Weltwunder überlappend ab.
Andersfarbige Karten liegen offen im Bereich oberhalb des eigenen Spielplanes.

Kosten für den Bau:
(ggf. umsonst)



Ressourcen muss man in seiner Stadt offen liegen haben, um damit zu zahlen.
Bei Entweder/Oder-Ressourcen darf man nur genau 1 Sorte in einem Spielzug benutzen.
Die Ressourcen verbrauchen sich nicht und stehen für die ganze Partie bereit.

b) Einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollenden:

Die aktuell gespielte Karte geheim verdeckt unter einen Abschnitt seines Weltwunders legen, womit dieser vollendet ist. Die Abschnitte müssen von links nach rechts belegt werden.
Es ist keine Pflicht, sein Weltwunder zu vollenden.
Jeder Abschnitt kann unabhängig davon gebaut werden, in welchem Zeitalter man gerade ist.
Man muss die geforderten Ressourcen besitzen/erwerben, um einen Bauabschnitt zu vollenden.

c) Die Karte verdeckt auf allgemeinen Ablagestapel geben und 3 Geld kassieren.

Ende eines Zeitalters:

- o Nach jeder 6. Runde vergleicht jeder Spieler die Anzahl Schilde auf seinen (roten) Militärkarten mit jedem seiner beiden Nachbarn **separat**.
- o Besitzt man mehr Schilde als der Nachbar, nimmt man einen Siegmarker mit 1, 3 oder 5 Punkten (je nach Zeitalter I / II / III). Bei Gleichstand passiert nichts.
- o Besitzt man weniger Schilde als ein Nachbar, nimmt man einen Niederlage-Marker mit -1 Punkt.
- o Die Marker sammelt man links und rechts auf seinem Spielplan.

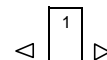
Handel:

- o Man darf mit seinen beiden Nachbarn handeln, was diese nicht ablehnen dürfen.
- o Handelbar sind nur Startressourcen, braune/graue Karten (Ressourcen/Manufakturprodukte).
- o Kosten: Jede Ressource = 2 Münzen an Eigentümer (muss man zu Beginn der Runde haben)
- o Der abgebende Spieler kann die verkaufte/n Ressource/n trotzdem auch selbst nutzen.
- o Es gibt Gebäude im Spiel, die die Kosten von 2 auf 1 Münze reduzieren.

3) Karten weitergeben = neue Runde beginnen:

- o Jeder Spieler nimmt die Karten auf, die er von einem seiner Tischnachbarn erhält (anfangs 6).
Jedes Zeitalter hat eine bestimmte Weitergaberichtung.
- o In der 6. Runde wird 1 Karte gespielt und 1 Karte auf die Ablage gelegt.

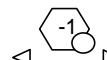
Gilden:



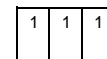
1 Siegpunkt für jede Karte der Farbe der Gilde in den beiden Nachbarstädten.
Grau bringt je 2 Punkte**.



Gilde der Baumeister:
1 Punkt je vollendetem Bauabschnitt der Weltwunder, die in den beiden Nachbarstädten und der eigenen Stadt vollendet worden sind.



Gilde der Strategen:
1 Punkt für jeden Niederlage-Marker in den beiden Nachbarstädten.
Aussage von Stefan Glaubitz (Asmodee GmbH): "Habe ich diese Gilde gebaut, bekomme ich am Ende des Spieles für alle Niederlagen-Marker Punkte, die auf den Brettern bei meinen beiden Nachbarn liegen, egal ob ich sie verursacht habe oder ein anderer Spieler." ... "Zu Beginn jeder Epoche können die Marker in die Mitte der eigenen Bretter gelegt werden."
In einer Epoche sammelt man sie nur der Übersichtlichkeit halber an den Seiten.



Gilde der Reeder (Die Karten müssen nicht als Set vorliegen):
1 Punkt für jede braune, graue und violette Karte in der eigenen Stadt.



Gilde der Wissenschaftler:
Der Spieler profitiert nach seiner Wahl von einem der drei Forschungssymbole.
Er entscheidet sich am Ende der Partie, welches Symbol er nutzen möchte.

Handel wird billiger:



Nach Ausspiel dieser Karte zahlt der Spieler immer beim Kauf jedes Rohstoffs beim rechten Nachbarn nur noch 1 Münze (ab nächster Runde).



Nach Ausspiel dieser Karte zahlt der Spieler immer beim Kauf jedes Rohstoffs beim linken Nachbarn nur noch 1 Münze (ab nächster Runde).



Nach Ausspiel dieser Karte zahlt der Spieler immer beim Kauf jedes Manufakturprodukts beim linken und/oder rechten Nachbarn nur noch 1 Münze***.
Das gilt ab nächster Runde.

Spielende:

Nach dem 3. Zeitalter ist das Spiel vorbei. Jeder Spieler addiert die Punkte seiner Stadt.
Wer die meisten Punkte erzielt, ist der Gewinner.
Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Münzen besitzt. Danach gibt es mehrere Sieger.

- ➔ Militärische Konflikte: Sieg-/Niederlagemarker werten
- ➔ Münzen: je 3 = 1 Punkt
- ➔ Weltwunder: Punkte für vollendete Abschnitte (falls dort angegeben)
- ➔ Profanbauten (blauer Rand): Punkte wie darauf angegeben
- ➔ Forschungsgebäude (grüner Rand):
 - a) Identische Symbole: 1, 2, 3, 4 ... Stück = 1, 4, 9, 16, usw. Punkte (Anzahl zum Quadrat)
 - b) Je Set aus 3 verschiedenen Symbolen = 7 Punkte (zusätzlich aus allen Symbolen werten)
- ➔ Handelsgebäude (gelber Rand): Bestimmte Gebäude bringen Punkte.
- ➔ Gilden (violetter Rand): Punkte ermitteln.

Karten, die man ins Spiel bringt, sind noch nicht in der Stadt. Z.B. kann eine neue Rohstoff-Karte noch nicht zum Handeln benutzt werden. Sie steht erst für die Folgerunde zur Verfügung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.10.17
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Alles, was vor dem Spieler liegt, gilt als seine Stadt.
/ so vom Verlag bestätigt