

7 Wonders - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 3 Zeitalter zu je 6 Runden (je Runde = 1 Zug je Spieler). Karten für Spielerzahl jeweils zusammensortieren. Die Zeitalter sind mit I, II, III auf den Kartenrücken ersichtlich. Gilden je nach Spielerzahl einmischen. Jeder Spieler erhält 3 Geld (große Münze = 3).

Neues Zeitalter: Jeder Spieler erhält 7 verdeckte Karten vom akt. Stapel auf die Hand.

1) Eine Karte wählen (MUSS):

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 (MUSS):

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

a) Gebäude errichten:

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

Baukosten:
(ggf. umsonst)

Diese Ressourcen muss man haben oder bestimmte Gebäude besitzen.

Kostenfreies Bauen der hier aufgeführten Gebäude ist möglich.

Diese Karte ist mit so vielen Spielern spielbar.

- Ressourcen muss man in seiner Stadt offen liegen haben, um damit zu zahlen.
- Bei ENTWEDER/ODER-Ressourcen darf man genau 1 Sorte in einem Zug benutzen.
- Die Ressourcen verbrauchen sich nicht und stehen für die ganze Partie bereit.
- Weitere benötigte Ressourcen kann man über **HANDEL** (siehe unten) erwerben.



- Man darf mit seinen beiden Nachbarn handeln, was diese nicht ablehnen dürfen.
- Handelbar sind nur Startressourcen (eingedruckt links oben auf Weltwunder) und Ressourcen/Manufakturprodukte von braunen/grauen Karten.
- Kosten: Jede Ressource = 2 Münzen an den Eigentümer (muss man zu Beginn der Runde schon haben). Erhaltenes Geld steht erst im Folgezug bereit.
- Der abgebende Spieler kann die verkaufte/n Ressource/n trotzdem auch selbst nutzen.
- Es gibt Gebäude im Spiel, die die Handelskosten von 2 auf 1 Münze reduzieren.

b) 1 der 3 Bauabschnitte seines Weltwunders vollenden:

- Die aktuell gespielte Karte legt man geheim (verdeckt) unter einen Abschnitt seines Weltwunders => vollendet. 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 sich gerade befindet.
- Man muss die geforderten Ressourcen besitzen/erwerben, um einen Bauabschnitt vollenden zu können. Siehe dazu die Regeln für den Handel.

c) Die Karte verdeckt auf allg. Ablagestapel geben und 3 GELD KASSIEREN.

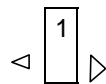
3) Restliche Karten weitergeben:

- Jeder Spieler nimmt die Karten auf, die er von einem seiner Tischnachbarn erhält, Anfangs sind das 6 Karten. Jedes Zeitalter hat eine bestimmte Weitergaberichtung.
- In der 6. Runde wird 1 Karte gespielt und 1 Karte auf die Ablage gelegt.
- Eine neue Runde mit Phase 1 beginnt, wenn noch nicht Runde 6 war.**

Ende eines Zeitalters:

- Nach jeder 6. Runde vergleicht jeder Spieler die Anzahl Schilde auf seinen (roten) Militärkarten mit jedem seiner beiden Nachbarn **separat**.
- 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.
- Besitzt man weniger Schilde als ein Nachbar, nimmt man 1 Niederlage-Marker mit -1 Pkt..
- Die Marker (Siegmarker/Niederlage-Marker) sammelt man links + rechts auf seinem Plan.

Gilden: Effekte zum Spielende:

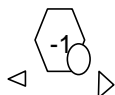


Erhalte 1 Siegpunkt für jede Karte in der Farbe der Gilde in den beiden Nachbarstädten. Graue Karten bringen allerdings je 2 Punkte**.



Gilde der Baumeister:

Erhalte 1 Punkt je Bauabschnitt der Weltwunder, die in den beiden Nachbarstädten und der eigenen Stadt vollendet worden sind.

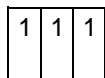


Gilde der Strategen:

Erhalte 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 je Seite.



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



Gilde der Wissenschaftler:

Der Spieler profitiert nach seiner Wahl von 1 der drei Forschungssymbole. Er entscheidet sich am Ende der Partie, welches Symbol er nutzen möchte.

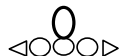
Handel wird billiger:



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



Nach Ausspiel dieser Karte zahlt der Spieler immer beim Kauf jedes Rohstoffs beim linken Nachbarn nur 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.

Weiter Patt: Es gibt nun mehrere Sieger.

Die einzelnen Wertungs-Komponenten:

- ➔ Militärische Konflikte: Sieg-/Niederlage-Marker 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, ... Stück = 1, 4, 9, usw. Punkte (Anz. zum Quadrat)
 - b) Je Set aus 3 verschied. Symbolen = 7 Punkte (zusätzl. aus allen Symbolen werten)
- ➔ Handelsgebäude (gelber Rand): Bestimmte Gebäude bringen Punkte.
 - Arena, Hafen, Handelskammer und Leuchtturm:
 - Bei Errichtung gibt es sofort Geld, Siegpunkte jedoch erst zum Spielende.*
- ➔ Gilden (violetter Rand): Punkte gemäß Vorgaben ermitteln.

Kostenfreies Errichten von Gebäuden:

- Sind auf einem schon errichteten Gebäude rechts unten 1 - x Gebäude genannt, darf man diese Gebäude bei ihrem Ausspielen umsonst errichten.

Beispiel:

Zeitalter	Kartename	erlaubt kostenloses Errichten von
I	Apotheke	Ställe / Arzneiausgabe
II	Arzneiausgabe	Loge / Arena
III	Arena	-

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

• Münzen, die man zum Kauf von Ressourcen einsetzt, muss man zu Beginn seines Zuges schon in seinem Besitz haben.

*Alles, was vor dem Spieler liegt, gilt als seine Stadt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 11.10.18

/ so vom Verlag bestätigt