

Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

REGELN



M

„Nicht die Mauern machen die Stadt, sondern die Menschen.“
(Platon)

Spielmaterial

- 2 Weltwunder-Spielpläne
- 2 Weltwunder-Karten
- 9 Stadt-Karten „1. Zeitalter“
- 9 Stadt-Karten „2. Zeitalter“
- 9 Stadt-Karten „3. Zeitalter“
- 3 Gilden-Karten
- 6 Anführer-Karten
- 27 Schuld-Marker mit dem Wert -1
- 4 Schuld-Marker mit dem Wert -5
- 3 Diplomatie-Marker
- 1 Wertungsblock
- 1 Regelheft



Überblick

Diese Erweiterung des Spiels „7 Wonders“ bietet die Möglichkeit, eine andere Facette der großen Städte der Antike zu entdecken. 27 neue Karten bringen neue Bauwerke mit innovativen Effekten ins Spiel. Außerdem kommen 3 Gilden, 6 Anführer und 2 Weltwunder hinzu. „7 Wonders Cities“ kann mit bis zu 8 Spielern gleichzeitig gespielt werden und bietet darüber hinaus eine Team-Variante.

Das Spielmaterial

Weltwunder-Spielpläne

Khazne al-Firaun in Petra und die Hagia Sophia in Byzanz gesellen sich zu den bereits vorhandenen Weltwunder-Spielplänen hinzu.

Ihre Auswirkungen werden auf Seite 9 beschrieben.

Stadt-Karten

Die schwarzen Stadt-Karten stellen eine neue Kartenkategorie dar.

Im Laufe der Partie werden einige davon zufällig den Karten des 1., 2. und 3. Zeitalters beigelegt.

Gilden- und Anführer-Karten

Die neuen Gilden und die neuen Anführer werden unter die bereits verfügbaren gemischt.

Achtung: Einige dieser Karten können nur in Verbindung mit der Erweiterung „Cities“ verwendet werden.

Alle Karten dieser Erweiterung sind unten in der Mitte mit einem Masken-Logo versehen, damit Sie sie nach der Partie problemlos aussortieren können.

Schuld-Marker

Von nun an können die Städte Geld verlieren und sogar Schulden machen, für die sie Schuld-Marker erhalten (im Wert von -1 bzw. -5 Siegpunkten).

Diplomatie-Marker

Die Diplomatie-Marker dienen zur Kennzeichnung des neuen Effekts „Diplomatie“.

Wertungsblock

Die Schachtel enthält einen neuen Wertungsblock. So können die Punkte, die bestimmte Stadt-Karten einbringen, mit einbezogen und auch Team-Wertungen vorgenommen werden.

Spielvorbereitung

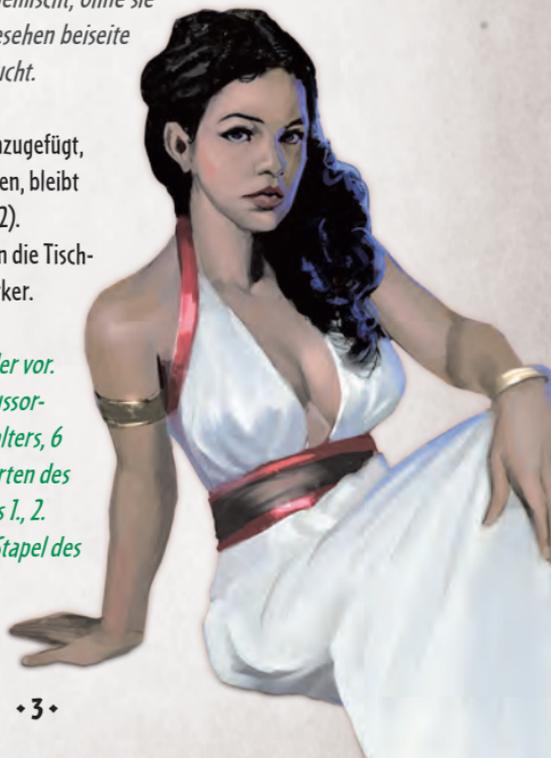
Jedem der drei Stapel mit den Zeitalter-Karten werden so viele schwarze Karten (desselben Zeitalters) hinzugefügt, wie Spieler teilnehmen.

Erläuterung: Die Karten werden zufällig eingemischt, ohne sie anzusehen. Die übrigen Karten werden unbesehen beiseite gelegt und für diese Partie nicht mehr gebraucht.

Die neuen Gilden-Karten werden den alten hinzugefügt, doch die Anzahl der Gilden, die ins Spiel kommen, bleibt unverändert (Anzahl Gilden = Anzahl Spieler + 2).

Die Schuld- und Diplomatie-Marker kommen in die Tischmitte, neben die Münzen und die Konflikt-Marker.

Beispiel: Klaus bereitet eine Partie für 6 Spieler vor. Er hat die Karten „7+“ aus dem Grundspiel aussortiert, zieht zufällig 6 Stadt-Karten des 1. Zeitalters, 6 Stadt-Karten des 2. Zeitalters und 6 Stadt-Karten des 3. Zeitalters und mischt diese in die Stapel des 1., 2. bzw. 3. Zeitalters ein. Außerdem hat er dem Stapel des 3. Zeitalters 8 Gilden hinzugefügt.



Spielablauf

Zu Beginn jedes Zeitalters erhalten die Spieler jeweils **8 Karten** (statt der 7 des Grundspiels). Während jedes Zeitalters spielt jeder also **eine zusätzliche Karte aus**. Die übrigen Regeln des Spielablaufs bleiben unverändert.

Die Auswirkungen der neuen Karten werden auf den folgenden Seiten erläutert. Zwei neue Mechanismen erfordern jedoch eine detaillierte Erklärung: die Schulden und die Diplomatie.



Schulden

Eine Karte, die das Symbol  zeigt, führt dazu, dass alle Gegner des Spielers, der diese Karte ins Spiel gebracht hat, Münzen verlieren.

Jeder Gegner muss die entsprechende Summe zahlen oder sich für jede nicht gezahlte Ter-Münze einen Schuld-Marker nehmen. Der Spieler darf mischen, das heißt einen Teil der Münzen zahlen und für den Rest Schuld-Marker nehmen.

Am Ende der Partie führt jeder Schuld-Marker für seinen Besitzer zu einem Verlust an Siegpunkten.

Erläuterungen:

- Der Spieler, der eine Karte ins Spiel bringt, die zu einem Münzverlust führt, ist davon selbst nicht betroffen.
- Die Münzen, welche die Spieler einbüßen, werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- Schulden können nicht zurückgezahlt werden.

Wichtig: Ein Verlust an Münzen wird generell am Ende einer Spielrunde abgerechnet, nachdem jeder Spieler eine Karte gespielt, möglicherweise für den Handel bezahlt und/oder Geld erhalten hat.

Beispiel: Klaus hat die Karte „Unterschlupf“ gespielt. Jeder andere Spieler muss am Ende der laufenden Runde 2 Münzen abgeben. Yoam beschließt, die 2 Münzen zu zahlen und legt sie in den Vorrat zurück. Cédrick besitzt nur eine einzige Münze und zahlt diese, um nur einen einzigen Schuld-Marker nehmen zu müssen. Thomas hat zwar die geforderten Münzen, entscheidet sich aber, sie für den weiteren Verlauf der Partie zu behalten; er nimmt sich 2 Schuld-Marker.



Diplomatie



Ein Spieler, der eine Karte mit dem  Symbol ins Spiel bringt, nimmt sich einen Diplomatie-Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Spielplan.

IMMER FAIR BLEIBEN!

Man sollte seinen Gegnern mitteilen, dass man diesen Marker erhalten hat, um ihnen bei der nächsten Konfliktlösung eine böse Überraschung zu ersparen.

Beim nächsten Konflikt ist der Spieler nicht an dessen Lösung beteiligt, sondern MUSS diesen Diplomatie-Marker abgeben.

Er wird behandelt, als sei er „abwesend“, und erhält keinerlei Konflikt-Marker (weder für Sieg noch für Niederlage).

Seine beiden Nachbarstädte werden (nur für diesen Konflikt) behandelt, als seien sie zueinander benachbart, und treffen gemäß den normalen Regeln militärisch aufeinander.

Beispiel: Während des 1. Zeitalters der Partie bringt Thomas die Karte „Residenz“ ins Spiel. Am Ende dieses Zeitalters ist Thomas nicht an der Lösung des Konflikts beteiligt. Seine beiden Nachbarn, Cédric und Klaus, vergleichen ihre militärische Stärke und nehmen sich die Konflikt-Marker, als seien ihre Städte benachbart.

Erläuterungen:

- Ein Spieler kann mehrere Diplomatie-Marker haben, muss aber bei jeder Konfliktlösung auf jeden Fall einen davon abgeben.
- Wer einen Diplomatie-Marker besitzt, muss ihn in der nächsten Konfliktlösungsphase auf jeden Fall verwenden – auch wenn er militärisch stärker ist als seine Nachbarn.

Sollten bei einer Konfliktlösung nur noch 2 Spieler übrig sein, stehen sie einander nur einmal militärisch gegenüber, so dass jeder nur einen einzigen Marker erhält.

Beispiel: An der Konfliktlösung des 2. Zeitalters nehmen Klaus und Alexis nicht teil. (Diese beiden legen jeweils einen Diplomatie-Marker ab, den sie zuvor erhalten haben.) Thomas besitzt keinen Diplomatie-Marker und muss sich also am Krieg beteiligen. Thomas und Cédric vergleichen ihre militärische Stärke gemäß den üblichen Regeln. Thomas gewinnt, nimmt sich aber nur einen einzigen Konflikt-Marker des 2. Zeitalters, da er in diesem Konflikt nur einen einzigen Gegner hat.

Ende der Partie

Wie im Grundspiel „7 Wonders“ endet die Partie nach dem 3. Zeitalter, sobald die Konflikt-Marker zugeteilt worden sind. Jeder Spieler addiert seine Siegpunkte, und wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Anmerkungen:

- Der Einfachheit halber werden die Schulden auf dem Wertungsblock in der Zeile „Münzen“ erfasst.
- Die Punkte der schwarzen Karten werden zusammen mit denen der weißen Karten (Anführer) erfasst.

Beispiel: Klaus hat am Ende der Partie 3 Schuld-Marker. Da er 5 Münzen mit dem Wert 1 in seinem Vorrat hat (1 Siegpunkt), trägt er auf dem Wertungsblock -2 Punkte (1 Punkt für die Münzen minus 3 Punkte für die Schulden) in die Zeile „Münzen“ ein.



TAUBENSCHLAG, SPIONAGERING, FOLTERKAMMER



Diese drei Karten bieten ein Symbol . Am Ende der Partie darf der Spieler für jede Maske das Forschungssymbol einer grünen Karte kopieren, die sich in einer der beiden Nachbarstädte befindet.

Erläuterungen:

- Wenn ein Spieler mehrere Symbole besitzt, darf er dieselbe Karte nicht mehrfach kopieren, sondern muss so viele verschiedene Karten kopieren, wie er Symbole hat.
- Es ist auch dann erlaubt, das Forschungssymbol einer Karte zu kopieren, wenn man ein Exemplar dieser Karte in seiner eigenen Stadt besitzt.
- Es ist erlaubt, zwei identische Karten zu kopieren (falls man über ausreichend Masken verfügt), wenn jede Nachbarstadt je ein Exemplar davon besitzt. (So kopiert der Spieler beispielsweise eine Karte „Werkstatt“ in der linken Stadt und die zweite Karte „Werkstatt“ in der rechten Stadt.)

Beispiel: Am Ende der Partie hat Alexis 2 Karten mit dem Symbol. Sein linker Nachbar hat nur eine einzige grüne Karte: Sie zeigt das Symbol . Sein rechter Nachbar hat keine grüne Karte gespielt. Alexis' erste zählt folglich als Symbol, doch seine zweite kann er nicht nutzen, da es kein anderes Forschungssymbol zum Kopieren gibt. Wenn Alexis' linker Nachbar 2 grüne Karten mit je einem Symbol gehabt hätte, hätte Alexis seine beiden Symbole als verwenden können.

MILIZ, SÖLDNER, MILITÄRAUFGEBOT



Diese drei Karten verschaffen mehr Schilde als die roten Karten des entsprechenden Zeitalters (2, 3 bzw. 5 Schilde).

GEHEIMVERSTECK, UNTERSCHLUPF, BRUDERSCHAFT



Diese drei Karten bringen Siegpunkte ein und führen zu einem Münzverlust: Alle anderen Spieler müssen am Ende der Runde, in der diese Karte gespielt wird, Münzen im Wert von 1, 2 oder 3 in den Vorrat zurücklegen.

RESIDENZ, KONSULAT, BOTSCHAFT



Diese drei Karten bringen Siegpunkte ein und verhelfen jeweils zu einem Diplomatie-Marker.

Achtung: Der Diplomatie-Marker hat in der Team-Variante eine andere Auswirkung.

SPIELHÖLLE



Der Spieler nimmt sich Münzen im Wert von 6 aus dem allgemeinen Vorrat. Seine beiden Nachbarn erhalten jeweils eine 1er-Münze aus dem Vorrat.

SPIELKASINO



Der Spieler nimmt sich Münzen im Wert von 9 aus dem Vorrat. Seine beiden Nachbarn erhalten jeweils Münzen im Wert von 2 aus dem Vorrat.

g der Karten

ILLEGALE ANLEGESTELLE (OST / WEST)



Jede Runde genießt der Spieler eine Handelspreisermäßigung von 1 auf die erste Ressource (braun oder grau), die er bei der Nachbarstadt kauft (links oder rechts, je nach Symbol). Diese Ermäßigung gilt zusätzlich zu etwaigen Preisnachlässen durch einen „Markt“ oder ein „Kontor“. Die erste gekaufte Ressource kann also gratis sein.

Beispiel: Alexis besitzt einen „Markt“ und die „Illegale Anlegestelle Ost“. Er kauft eine Ressource Stoff und eine Ressource Stein bei seiner rechten Nachbarstadt (Ost): Der Stoff kostet ihn nichts (Nachlass um 1 aufgrund des „Marktes“ und Handelspreisermäßigung durch die „Illegale Anlegestelle“); für den Stein muss er Münzen im Wert von 2 zahlen. ODER: Der Stein kostet ihn 1 (Handelspreisermäßigung um 1 durch die „Illegale Anlegestelle“) und der Stoff kostet ebenfalls 1 (Nachlass um 1 aufgrund des „Marktes“).

GRABSTÄTTE, KENOTAPH



Diese Karten bringen Siegpunkte, und die anderen Spieler müssen für jeden ihrer Konflikt-Marker „Sieg“ (unabhängig von dessen Wert) eine Ter-Münze in den Vorrat zurücklegen.

KAMMER DER BAUMEISTER



Diese Karte bringt 4 Siegpunkte, und die anderen Spieler müssen für jeden bereits vollendeten Bauabschnitt ihres Weltwunders eine Ter-Münze in den Vorrat zurücklegen.

GEHEIMES LAGER



Diese Karte produziert jede Runde eine Ressource, die der Spieler unter jenen auswählen kann, die seine Stadt dank seiner braunen und grauen Karten sowie eventuell aufgrund der Anfangsressource auf seinem Spielplan bereits produziert.

Erläuterung: Das „Geheime Lager“ ermöglicht es nicht, die Produktion der gelben, weißen und schwarzen Karten zu verdoppeln („Forum“, „Karawanserei“, „Bilkis“ und „Schwarzmarkt“).

SCHWARZMARKT



Diese Karte produziert jede Runde eine Ressource, die der Spieler unter jenen auswählen kann, die seine Stadt weder aufgrund seiner braunen und grauen Karten noch durch die eventuell vorhandene Anfangsressource auf seinem Spielplan bereits produziert.

Erläuterung: Die durch gelbe, weiße und schwarze Karten produzierten Ressourcen werden nicht berücksichtigt.

ARCHITEKTENBÜRO



Sobald der Spieler das „Architektenbüro“ ausgelegt hat, kann er die Bauabschnitte seiner Weltwunder vollenden, ohne die Ressourcen-Kosten zahlen zu müssen.

Erläuterung: Die Münz-Kosten für bestimmte Bauabschnitte der Weltwunder (Petra) müssen jedoch bezahlt werden.

Beschreibung der Anführer

Die Erweiterungen „Leaders“ und „Cities“ sind kompatibel: Sie können also „7 Wonders“ mit beiden Erweiterungen spielen. Es ist jedoch ratsam, die Erweiterung „Cities“ zunächst ohne „Leaders“ kennen zu lernen.

ASPASIA



Der Spieler nimmt sich einen Diplomatie-Marker, sobald er „Aspasia“ ins Spiel bringt. („Aspasia“ ist außerdem 2 Siegpunkte wert.)

Perikles' Frau ist für ihre hervorragende Bildung bekannt, die ihr viel Ansehen einbrachte. Auf diese Weise konnte sie Staatsmänner und Gelehrte ihrer Zeit beeinflussen.

CALIGULA



Der Spieler kann kostenlos eine schwarze Karte pro Zeitalter spielen.

Römischer Kaiser: Seine kurze Regierungszeit wird häufig mit einer blutigen, ausschweifenden und despotischen Phase in Verbindung gebracht. Während dieser Zeit diente alles als Vorwand, um Monumente zu seinen Ehren zu errichten.

BERENIKE



Sobald sie ins Spiel gebracht worden ist, erhält der Spieler immer 1 mehr, wenn er Münzen aus dem Vorrat bekommt. Diese Erhöhung ist auf 1 Münze pro Runde beschränkt.

Beispiele: Das Ablegen einer Karte bringt Münzen im Wert von 4 ein, eine Taverne 6, ...

Erläuterung: Die Münzen, die der Spieler von seinen Nachbarn erhält, wenn diese bei ihm eine Ressource kaufen, kommen nicht aus dem Vorrat! Ägyptische Königin. An diese Vorfahrin Kleopatras erinnert zweierlei: das nach ihr benannte Sternbild und die Münzen mit ihrem Bildnis, die als erste in der Geschichte das Porträt einer Frau zeigten.

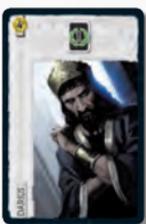
DIOKLETIAN



Sobald er ins Spiel gebracht worden ist, bringt „Diokletian“ Münzen im Wert von 2 für jede schwarze Karte, die der Spieler baut.

Römischer Kaiser: Von allen Herrschern Roms war er derjenige, der die konsequentesten und tiefgreifendsten wirtschaftlichen Reformen durchführte. Sein Grundsteuersystem diente im Mittelalter in der westlichen Welt lange Zeit als Modell.

DARIUS



Jede schwarze Karte bringt am Ende der Partie 1 Siegpunkt ein.

Persischer König. Als er geboren wurde, herrschten Zwietracht und Revolten. Seine Regierungszeit war geprägt von der Befestigung der Grenzen des Reiches. Besonders bekannt wurde er durch die Gründung der Stadt Persepolis.

SEMIRAMIS



Sobald sie im Spiel ist, zählt jeder Konflikt-Marker „Niederlage“ dieses Spielers bei den nächsten Konfliktlösungen wie ein Schild-Symbol. (Der Spieler legt seine Niederlage-Marker der Übersichtlichkeit halber auf die „Semiramis“-Karte.)

„Semiramis“ ist eine Idee von Gled Semenjuk, die er beim gleichnamigen Wettbewerb vorgeschlagen hat.

Beschreibung der Gilden

GILDE DER FALSCHMÜNZER



Die Karte bringt 5 Siegpunkte ein und führt bei allen anderen Spielern zum Verlust von Münzen im Wert von 3.

GILDE DER SCHATTEN



Die Karte bringt 1 Siegpunkt für jede schwarze Karte ein, die sich in den beiden Nachbarstädten befindet.



GILDE DER KLAGEWEIFER

Die Karte bringt 1 Siegpunkt für jeden Konflikt-Marker „Sieg“ ein, der sich in den beiden Nachbarstädten befindet.

Erläuterung: Der Wert der Sieg-Marker (1, 3 oder 5 Punkte) ist dabei unerheblich – jeder Marker bringt dem Besitzer dieser Gilde 1 Siegpunkt ein.

Beschreibung der Weltwunder



Khazne al-Firaun in Petra **A**

Der erste Bauabschnitt bringt 3 Siegpunkte ein.

Der zweite Bauabschnitt kostet Münzen im Wert von 7 und bringt 7 Siegpunkte ein.

Der dritte Bauabschnitt bringt 7 Siegpunkte ein.

Khazne al-Firaun in Petra **B**

Der erste Bauabschnitt bringt 3 Siegpunkte ein und führt dazu, dass alle anderen Spieler Münzen im Wert von 2 verlieren.

Der zweite Bauabschnitt kostet Münzen im Wert von 14 und bringt 14 Siegpunkte ein.



Hagia Sophia in Byzanz **A**

Der erste Bauabschnitt bringt 3 Siegpunkte ein.

Der zweite Bauabschnitt bringt einen Diplomatie-Marker und 2 Siegpunkte ein.

Der dritte Bauabschnitt bringt 7 Siegpunkte ein.

Hagia Sophia in Byzanz **B**

Der erste Bauabschnitt bringt einen Diplomatie-Marker und 3 Siegpunkte ein.

Der zweite Bauabschnitt bringt einen Diplomatie-Marker und 4 Siegpunkte ein.

Spielregel für 2 Spieler

Die Regeln bleiben bei einer Partie zu zweit unverändert, erfordern aber einige Erläuterungen:

Münzverluste

- Wenn die Freie Stadt Münzen abgeben muss, entscheidet der Spieler, der sie diese Runde spielt, ob die Stadt zahlt oder Schulden macht.
- Wenn die Freie Stadt eine Karte ins Spiel bringt, die zu einem Münzverlust führt, sind beide Spieler betroffen. Der Spieler, der die Karte für die Freie Stadt ausgewählt hat, ist davon nicht ausgenommen.

Diplomatie

- Wenn die Freie Stadt eine Diplomatie-Karte ins Spiel bringt, beteiligt sie sich nicht am militärischen Konflikt dieses Zeitalters, und die beiden Spieler vergleichen ihre militärische Stärke ein einziges Mal miteinander.

Spielregel für 8 Spieler

Die folgenden Regelanpassungen ermöglichen eine Partie mit 8 Spielern.

Das Spiel wird vorbereitet wie für eine Partie zu siebt: alle Karten der Zeitalter 1, 2 und 3 des Grundspiels, 9 Gilden und 7 schwarze Karten jedes Zeitalters.

Zu Beginn jedes Zeitalters erhält jeder Spieler 7 Karten, von denen er 6 spielt – genau wie im Grundspiel „7 Wonders“.

Anmerkung: Wenn Sie zu acht spielen, ist die Team-Variante besonders geeignet.

Spielregel für die Team-Variante

Wenn Sie zu viert, sechst oder acht „7 Wonders“ spielen, können Sie die Team-Variante ausprobieren. Die Team-Partner müssen dabei nebeneinander sitzen.

Ablauf eines Zeitalters

Während der Partie dürfen die Team-Partner frei miteinander reden und sich gegenseitig ihre Handkarten zeigen (einschließlich der Anführer-Karten, wenn mit der Erweiterung „Leaders“ gespielt wird).

Man muss zuerst seine eigenen Ressourcen verwenden, bevor man bei einem seiner Nachbarn welche kauft.

Die Partner dürfen nicht:

- sich gegenseitig mit Münzen aushelfen,
- ihre Karten miteinander austauschen,
- den Handel miteinander nicht bezahlen,
- sich Ressourcen kaufen, obwohl sie ein Gebäude kostenfrei bauen könnten.

Wenn ein Spieler eine Karte ins Spiel bringt, die zu einem Münzverlust führt, muss sein Team-Partner ebenfalls zahlen.

Beim Team-Spiel sind die Konfliktlösung und die Diplomatie anders geregelt als bei einer normalen Partie „Cities“:

Lösung eines Konflikts

Beim Team-Spiel bekriegen sich die Partner nicht gegenseitig. Jeder Spieler kämpft gegen seine gegnerische Nachbarstadt.

Wichtig: Bei der Konfliktlösung gibt es doppelte Marker!

- Ein Sieg im 1. Zeitalter bringt 2 Sieg-Marker mit dem Wert 1 ein.
- Ein Sieg im 2. Zeitalter bringt 2 Sieg-Marker mit dem Wert 3 ein.
- Ein Sieg im 3. Zeitalter bringt 2 Sieg-Marker mit dem Wert 5 ein.
- Jede Niederlage bringt 2 Niederlage-Marker mit dem Wert -1 ein.

Diplomatie

Ein Spieler, der eine Karte mit dem  Symbol ins Spiel bringt, nimmt sich einen Diplomatie-Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Spielplan.

Beim nächsten Konflikt nimmt er an der Lösung teil, doch sein Gegner und er nehmen sich nur einen einzigen Sieg- oder Niederlage-Marker anstelle von zweien. Der Einsatz eines Diplomatie-Markers ist Pflicht; dieser wird anschließend abgelegt.

Erläuterungen:

- Wenn ein Spieler einen Diplomatie-Marker verwendet, hat das keine Auswirkung auf seinen Team-Partner.
- Man kann einen Konflikt auch dann gewinnen, wenn man einen Diplomatie-Marker gespielt hat.
- Wenn die beiden Partner eines Teams jeweils einen Diplomatie-Marker gespielt haben, nimmt sich jeder von ihnen einen einzigen Konflikt-Marker, und ihre jeweiligen Gegner ebenfalls.

Beispiel: Cédrick und Thomas sind Team-Partner. Bei der Konfliktlösung des 3. Zeitalters setzt Cédrick einen Diplomatie-Marker ein. Er verliert den Konflikt, da sein Gegner militärisch stärker ist als er. Cédrick erhält 1 einzigen Niederlage-Marker (-1), und sein Gegner einen einzigen Sieg-Marker (+5). Unabhängig davon gewinnt Thomas den Konflikt und nimmt sich 2 Sieg-Marker (+5), während sein Gegner 2 Niederlage-Marker (-1) erhält.

Ende der Partie

Jeder Spieler berechnet seine Siegpunkte. Dann addieren die beiden Team-Partner ihre Ergebnisse. Das Team mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt.

Häufig gestellte Fragen

- F:** Was passiert, wenn ein Spieler mit „Halikar-nassos“ (oder „Salomon“) eine Diplomatie-Karte aus einem beendeten Zeitalter ins Spiel bringt?
- A:** Der Spieler nimmt sich einen Diplomatie-Marker und muss ihn bei der nächsten Konfliktlösung einsetzen.
- F:** Erlaubt mir „Imhotep“, die Münz-Kosten für die Vollendung eines Bauabschnitts in Petra zu reduzieren?
- A:** Nein, er reduziert lediglich die Ressourcen-Kosten.
- F:** Ist der Effekt von „Berenike“ kumulierbar mit den Anführern, die Münzen einbringen („Hatschepsut“, „Diokletian“, „Vitruv“, usw.)?
- A:** Ja, jedes Mal, wenn der Spieler Münzen aus dem Vorrat bekommt, erhält er eine 1er-Münze zusätzlich, doch dieser Profit ist auf 1 Münze pro Runde begrenzt (bei „Hatschepsut“ beispielsweise).
- F:** Wenn mir „Nero“ bei der Lösung eines Konflikts zweimal zwei 1er-Münzen für meinen Sieg einbringt, bringt mir „Berenike“ dann zusätzlich Münzen im Wert von 1 oder 2 ein?
- A:** Eine einzige 1er-Münze – die Lösung des Konflikts gilt als eine einzige Spielrunde.

7 WONDERS COMPANION



Impressum

Autor: **Antoine Bauza**

Redaktion: „Die Belgier mit den Sombreros“ alias

Cédrick Caumont & Thomas Provoost

Illustrationen: **Miguel Coimbra**

Layout: **Alexis Vanmeerbeeck**

Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Irgang



„7 Wonders Cities“ ist ein Spiel von
REPOS PRODUCTION.

Tel.: +32/(0)477/254518

7, Rue Lambert Vandervelde

B-1170 Bruxelles - Belgique

• www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2012. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Dieses Spiel darf ausschließlich zum privaten Vergnügen
verwendet werden.

Testspieler: Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, die Mitglieder des Clubs „Jeux en Société“ in Grenoble, die Spieler von Ludinord, von Belgo, Thierry Sajou, Stefan -Le Cyborg- Brunelle, Diego und die Spieler von „Autre Chose“, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2 und Yoam Fargesse.

Ein Dank geht an: Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

*Diese Erweiterung ist Esteban Bauza gewidmet,
der während der Fertigstellung geboren wurde.*

Beschreibung der Symbole



Jeder Spieler außer demjenigen, der die Karte ins Spiel gebracht hat (oder den Bauabschnitt des Weltwunders vollendet hat), muss Münzen mit dem angegebenen Wert in den Vorrat zurücklegen. Für jede Ter-Münze, die er nicht zahlen kann oder will, erhält der Spieler einen Schuld-Marker.



Der Spieler nimmt sich einen Diplomatie-Marker.

Am Ende des aktuellen Zeitalters legt er diesen Marker ab und nimmt dafür nicht an der Konfliktlösung teil. Die Stadt zu seiner Linken kämpft folglich gegen die Stadt zu seiner Rechten.

Achtung: Der Diplomatie-Marker hat in der Team-Variante eine andere Auswirkung.



Am Ende der Partie kopiert die Maske das Forschungssymbol einer grünen Karte, die sich in einer der beiden Nachbarstädte befindet.



Jede Runde profitiert der Spieler von einer Handelspreismäßigung um 1 auf die erste Ressource, die er in der (linken oder rechten – je nach Symbol) Nachbarstadt kauft.



Jede Runde produziert die Karte eine Ressource, die der Spieler unter jenen auswählen kann, die seine Stadt dank seiner braunen und grauen Karten sowie eventuell aufgrund der Anfangsressource auf seinem Spielplan bereits produziert.



Diese Karte produziert jede Runde eine Ressource, die der Spieler unter jenen auswählen kann, die seine Stadt weder aufgrund seiner braunen und grauen Karten noch durch die eventuell vorhandene Anfangsressource auf seinem Spielplan bereits produziert.



Jeder Spieler außer demjenigen, der die Karte ins Spiel gebracht hat, muss pro Sieg-Marker in seinem Besitz eine Ter-Münze in den Vorrat zurücklegen.



Jeder Spieler außer demjenigen, der die Karte ins Spiel gebracht hat, muss für jeden bereits vollendeten Bauabschnitt seines Weltwunders eine Ter-Münze in den Vorrat zurücklegen.



Die Karte bringt eine Ter-Münze für jede schwarze Karte ein, die sich beim Ausspielen in der Stadt des Spielers befindet (sie selbst eingeschlossen). Am Ende der Partie bringt die Karte 1 Siegpunkt für jede schwarze Karte in der Stadt des Spielers (sie selbst eingeschlossen).



Die Karte bringt 1 Münze im Wert von 1 pro Sieg-Marker, der sich in der Stadt des Spielers befindet, wenn sie ins Spiel gebracht wird. Am Ende der Partie bringt die Karte 1 Siegpunkt pro Sieg-Marker in der Stadt des Spielers.



Der Spieler nimmt sich Münzen im Wert von 6 aus dem allgemeinen Vorrat. Seine beiden Nachbarn erhalten jeweils eine Ter-Münze aus dem Vorrat.



Der Spieler nimmt sich Münzen im Wert von 9 aus dem Vorrat. Seine beiden Nachbarn erhalten jeweils Münzen im Wert von 2 aus dem Vorrat.



Sobald der Spieler das „Architektenbüro“ ausgelegt hat, kann er die Bauabschnitte seiner Weltwunder vollenden, ohne die Ressourcen-Kosten zahlen zu müssen.



Die Karte bringt 1 Siegpunkt für jeden Konflikt-Marker „Sieg“ ein, der sich in den beiden Nachbarstädten befindet.

ANFÜHRER



Sobald die Karte ins Spiel gebracht worden ist, erhält der Spieler immer 1 mehr, wenn er Münzen aus dem Vorrat bekommt. Diese Erhöhung ist auf 1 Münze pro Runde beschränkt.



I
II
III

Der Spieler kann kostenlos eine schwarze Karte pro Zeitalter spielen.



Sobald er ins Spiel gebracht worden ist, bringt „Diokletian“ Münzen im Wert von 2 für jede schwarze Karte, die der Spieler baut.



Jede schwarze Karte bringt am Ende der Partie 1 Siegpunkt ein.



Sobald die Karte im Spiel ist, zählt jeder Konflikt-Marker „Niederlage“ dieses Spielers bei den nächsten Konfliktlösungen wie ein Schild-Symbol.