

Antoine Bauza

TM

7 WONDERS

REGELN



Leiten Sie die Regierungsgeschäfte einer der sieben großen Städte der antiken Welt. Nutzen Sie die Ressourcen Ihrer Ländereien, unterstützen Sie den Fortschritt, bauen Sie Handelsbeziehungen auf und sichern Sie Ihre militärische Vorherrschaft.

Hinterlassen Sie Ihre Spur in der Geschichte der Zivilisationen, indem Sie ein architektonisches Wunderwerk errichten, dessen Bedeutung weit in die Zukunft reichen wird.



Material

- 7 Weltwunder-Spielpläne
- 7 Weltwunder-Karten
- 49 Karten „1. Zeitalter“
- 49 Karten „2. Zeitalter“
- 50 Karten „3. Zeitalter“
- 46 Konflikt-Marker
- 24 Münzen mit dem Wert 3
- 46 Münzen mit dem Wert 1
- 1 Wertungsblock
- 1 Regelheft
- 2 Karten für die Partie zu zweit

Ein kurzer Überblick über das Spiel

Eine Partie „7 Weltwunder“ umfasst drei Zeitalter, denen jeweils einer der drei Kartenspielzettel 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.)

Diese Zeitalter verlaufen jeweils ähnlich: Jeder Spieler hat die Möglichkeit, sechs Karten pro Zeitalter zu spielen, um seine Stadt weiterzuentwickeln und sein Weltwunder zu errichten.

Am Ende jedes Zeitalters vergleicht jeder Spieler seine militärische Stärke mit der seiner beiden Nachbarstädte (also der beiden Spieler, die unmittelbar links und rechts von ihm sitzen).

Am Ende des dritten Zeitalters berechnen die Spieler ihre Siegpunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Die Spielelemente

Die Weltwunder-Spielpläne

Jeder Spielplan zeigt ein Weltwunder, das der Spieler errichten kann, und die Ressource, die er zu Beginn der Partie produziert (oben links abgebildet). Die Spielpläne sind doppelseitig bedruckt und mit einer jeweils unterschiedlichen Darstellung des Weltwunders versehen. Jedes Weltwunder besteht aus zwei, drei oder vier Bauabschnitten, die auf dem Spielplan dargestellt sind. Jedem Bauabschnitt entsprechen bestimmte Baukosten und ein Gewinn.

Münzen

Geld wird für die Handelsbeziehungen mit den beiden Nachbarstädten benötigt.

Die Anzahl an Münzen, die ein Spieler im Laufe einer Partie ansammeln kann, ist nicht begrenzt.

Die gesammelten Münzen bringen am Ende der Partie Siegpunkte ein.

Konfliktmarker

Mit den Konfliktmarkern werden Sieg und Niederlage bei den militärischen Konfrontationen mit den Nachbarstädten angezeigt.

Es gibt vier verschiedene Arten von Markern:

- Die Niederlage-Marker haben den Wert -1 und werden nach allen drei Zeitaltern verwendet.
- Die Sieg-Marker mit dem Wert +1 werden nach dem 1. Zeitalter verwendet.
- Die Sieg-Marker mit dem Wert +3 werden nach dem 2. Zeitalter verwendet.
- Die Sieg-Marker mit dem Wert +5 werden nach dem 3. Zeitalter verwendet.

Die Karten

Alle Zeitalter-Karten stellen Gebäude dar. Es gibt sieben verschiedene Gebäudetypen, die leicht an ihrem unterschiedlichen Farbrand zu erkennen sind.

- Rohstoffe (brauner Farbrand) – Diese Gebäude produzieren eine der folgenden Ressourcen:
- Manufakturprodukt (grauer Farbrand) – Diese Gebäude produzieren eine der folgenden Ressourcen:
- Profanbau (blauer Farbrand) – Für diese Gebäude gibt es Siegpunkte.
- Forschungsgebäude (grüner Farbrand) – Für diese Gebäude gibt es Siegpunkte entsprechend den drei wissenschaftlichen Bereichen:
- Handelsgebäude (gelber Farbrand) – Diese Gebäude verschaffen dem Spieler Münzen, produzieren Ressourcen, verändern die Handelsregeln und bringen gelegentlich Siegpunkte ein.
- Militärische Bauwerke (roter Farbrand) – Diese Gebäude ermöglichen den Ausbau der militärischen Stärke. Sie kommen während der Lösung von Konflikten zum Einsatz.
- Gilden (violetter Farbrand) – Diese Gebäude verschaffen unter bestimmten Bedingungen Siegpunkte.

Achtung: Im 3. Zeitalter gibt es weder Rohstoffkarten (brauner Farbrand) noch Manufakturprodukte (grauer Farbrand). Außerdem kommen nun die Gilden-Karten (violetter Farbrand) zum Einsatz.

Spielvorbereitung

Ein Kartenstapel pro Zeitalter

Legen Sie die Karten der drei Zeitalter, die je nach Spielerzahl nicht verwendet werden, zurück in die Schachtel.

Beispiel: In einer Partie zu sechs werden die Karten mit den Angaben 3+, 4+, 5+ und 6+ verwendet. Die Karten 7+ kommen zurück in die Schachtel.

Außerdem gilt für den Kartenstapel des 3. Zeitalters:

- Zunächst werden die zehn Gilden-Karten (violetter Farbrand) aus sortiert. Je nach Spielerzahl wird eine bestimmte Anzahl an zufällig und geheim gewählten Gilden-Karten benötigt.
- Alle verwendeten Karten werden anschließend zusammen gemischt und bilden den Kartenstapel des 3. Zeitalters.

3 Spieler : 5 Gilden
4 Spieler : 6 Gilden
5 Spieler : 7 Gilden
6 Spieler : 8 Gilden
7 Spieler : 9 Gilden

Anmerkung:

- Wenn Sie zu Beginn der Partie die Karten abgelegt haben, die Ihrer Spielerzahl nicht entsprechen, müssen zu Beginn jedes Zeitalters alle übrigen Karten verteilt werden (7 Karten pro Spieler).

- Zu Ihrer Information: Die Anzahl der Gilden, mit denen Sie spielen, entspricht der Spielerzahl plus 2.

Weltwunder

Die sieben Weltwunder-Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält eine davon. Diese Karte und ihre Ausrichtung bestimmen, welchen Weltwunder-Spielplan dieser Spieler bekommt und welche Seite davon während der Partie verwendet wird.



Anmerkungen:

- Verwenden Sie für Ihre erste Partie bevorzugt die A-Seiten der Spielpläne, da sie einen einfacheren Einstieg ermöglichen.

- Wenn alle Spieler einverstanden sind, darf sich jeder selbst einen Weltwunder-Spielplan wählen, so dass Sie auf das zufällige Zuordnen verzichten können.

Münzen

Jeder Spieler erhält zu Beginn der Partie drei Münzen mit dem Wert 1, die er auf seinen Spielplan legt. Die übrigen Münzen bilden den allgemeinen Vorrat. (Die Spieler können drei 1er-Münzen auch jederzeit in eine 3er-Münze eintauschen oder umgekehrt.)

Konfliktmarker

Die Konfliktmarker liegen neben den Münzen als Vorrat bereit.

Bau-Regeln

Im Laufe der drei Zeitalter, aus denen eine Partie besteht, errichten die Spieler Gebäude (Karten) und vollenden Bauabschnitte ihres Weltwunders (Spielplan).

- Für den Bau der meisten Gebäude sind die Kosten in Ressourcen angegeben. Einige können kostenlos errichtet werden, und bei anderen muss der Spieler Münzen zahlen, um sie bauen zu können. Bei manchen Karten sind Kosten in Form von Ressourcen, aber auch eine kostenfreie Baubedingung angegeben.
- Für die Bauabschnitte der Weltwunder müssen generell Ressourcen gezahlt werden.

Münzen als Kosten

Für den Bau mancher Karten mit braunem Rand muss eine Münze in den Vorrat gezahlt werden.

Beispiel: Die Errichtung der „Forstwirtschaft“ kostet 1 Münze.



Kostenfreies Bauen

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

Beispiel: Die Errichtung des „Kontors Ost“ ist gratis.



Ressourcen als Kosten

Für den Bau bestimmter Karten müssen Ressourcen gezahlt werden. Um ein solches Gebäude errichten zu können, muss der Spieler die entsprechenden Ressourcen produzieren UND/ODER diese von einer der beiden Nachbarstädte kaufen.

Produktion

Die Ressourcen eines Spielers werden durch seinen Weltwunder-Spielplan produziert, aber auch durch seine Karten mit braunem oder grauem Farbband sowie von bestimmten gelben Karten.

Wenn ein Spieler ein Gebäude errichten will, muss seine Stadt die auf der entsprechenden Karte angegebenen Ressourcen produzieren.

Beispiel: Gizeh produziert 2 Steine, 1 Ziegel, 1 Erz, 1 Papyrus und 1 Stoff.



- Der Gizeh-Spieler kann die Kaserne errichten (Kosten: 1 Erz) oder das Skriptorium (Kosten: 1 Papyrus), da seine Stadt die dafür erforderlichen Ressourcen produziert.



- Der Gizeh-Spieler kann das Aquädukt (Kosten: 3 Steine) nicht bauen, weil seine Stadt nur zwei Steine produziert, aber drei für den Bau des Aquädukts erforderlich sind.



Wichtig: Die Ressourcen werden beim Bauen nicht ausgegeben. Sie können also während der gesamten Partie in jeder Runde genutzt werden. Die Produktion einer Stadt lässt nie nach, da die ins Spiel gebrachten Karten nicht abgelegt werden.

Handel

Es kommt häufig vor, dass ein Spieler ein Gebäude errichten möchte, obwohl seine Stadt die erforderlichen Ressourcen gar nicht oder nur teilweise produziert.

Wenn die für diesen Bau benötigten Ressourcen von den Nachbarstädten – die Städte der unmittelbar benachbarten Spieler zur Linken und zur Rechten – produziert werden, kann der Spieler sie gemäß den Handelsregeln dort erwerben.

Der Spieler kann bei den beiden Nachbarn kaufen:

- die Ressource, welche die Stadt am Anfang produziert (auf dem Spielplan angegeben)
- die Ressourcen der braunen Karten (Rohstoffe)
- die Ressourcen der grauen Karten (Manufakturprodukte).

Allerdings kann der Spieler nichts kaufen, was durch Handelsgebäude (gelbe Karten) oder bestimmte Bauabschnitte der Weltwunder produziert wird: Diese Ressourcen sind dem jeweiligen Eigentümer vorbehalten.

Für jede Ressource, die der Spieler kauft, muss er dem Eigentümer der Ressource 2 Münzen zahlen.

Erläuterungen:

- Wenn ein Spieler eine Ressource an einen Nachbarn verkauft hat, kann er sie trotzdem während derselben Runde zur Errichtung eines eigenen Gebäudes verwenden.
- Es ist erlaubt, während eines Spielzugs ein oder mehrere Ressourcen der beiden Nachbarstädte zu kaufen.
- Gekaufte Ressourcen können nur in der Runde eingesetzt werden, in der sie erworben worden sind.
- Die Spieler dürfen keinen Handel ablehnen.
- Bestimmte Handelsgebäude (gelber Rand) reduzieren den Einzelpreis der Ressourcen von 2 auf 1 Münze.
- Wenn beide Nachbarstädte eines Spielers eine benötigte Ressource

produzieren, kann er frei entscheiden, in welcher der Städte er kaufen möchte.

- Wenn ein Spieler Ressourcen kaufen möchte, muss er die Münzen dafür zu Beginn der Spielrunde besitzen. Die Münzen, die man innerhalb einer Runde erhält, kann man erst ab der nächsten Runde einsetzen.

Beispiel A:

Der Gizeh-Spieler möchte eine Universität errichten (Kosten: 2x Holz + 1x Glas + 1x Papyrus). Seine Stadt produziert nur einmal Holz und einmal Glas. Die Stadt seines linken Nachbarn produziert einmal Holz, und die seines rechten Nachbarn stellt Papyrus her. Der Gizeh-Spieler zahlt beider jeweils 2 Münzen, um diese Ressourcen zur Errichtung seines Gebäudes nutzen zu können.

Beispiel B:

Während einer Runde kaufen seine beiden Nachbarn bei ihm jeweils zwei Steine für einen Preis von insgesamt 8 Münzen (2 Münzen pro Ressource). Im selben Zug kann der Spieler eine Bibliothek errichten (Kosten: 2 Steine und 1 Stoff) und verwendet dafür auch die Ressourcen, die er eben an die Nachbarn verkauft hat.

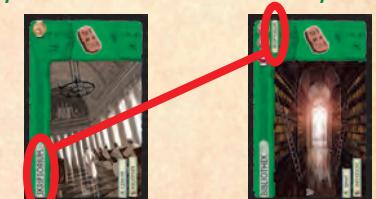
Beispiel C:

Der Spieler möchte ein Forum bauen (Kosten: 2 Ziegel). Seine Stadt produziert 1 Ziegel, eine Nachbarstadt ebenfalls. Zu Beginn seines Spielzugs besitzt der Spieler keine Münzen. Selbst wenn ein Nachbar ihm in dieser Runde eine Ressource abkauft, kann er die Münzen nicht sofort ausgeben, um den fehlenden Ziegel zu erwerben, denn die Münzen stehen ihm erst in der nächsten Runde für einen Handel zur Verfügung. Deshalb kann er in dieser Runde kein Forum bauen und muss eine andere Aktion ausführen.

Kostenfreies Bauen

Bei einigen Gebäuden des 2. und 3. Zeitalters steht rechts neben ihren Kosten der Name eines anderen Gebäudes aus dem vorangegangenen Zeitalter. Wenn der Spieler, der das Gebäude errichten möchte, auch das auf der Karte erwähnte andere Gebäude aus dem vorangegangenen Zeitalter in seiner Stadt besitzt, muss er die Kosten nicht bezahlen, sondern kann das Gebäude kostenfrei bauen.

Beispiel: Die Bibliothek kann im 2. Zeitalter kostenlos gebaut werden, wenn der Spieler während des 1. Zeitalters das Skriptorium errichtet hat.



Beispiel: Wer im 1. Zeitalter das Theater baut, kann während des 2. Zeitalters die Statue kostenfrei errichten. Diese wiederum ermöglicht den kostenlosen Bau der Gärten im 3. Zeitalter.



Spielablauf

Eine Partie beginnt mit dem 1. Zeitalter, dem sich das 2. und schließlich das 3. Zeitalter anschließen. Nach dem Ende des 3. Zeitalters werden die Siegpunkte zusammengezählt.

Ablauf eines Zeitalters

Zu Beginn eines Zeitalters erhält jeder Spieler verdeckt sieben Karten des entsprechenden Stapels auf die Hand.

Jedes Zeitalter besteht aus sechs Runden, während derer die Spieler gleichzeitig jeweils eine einzige Karte ausspielen.

Eine Spielrunde setzt sich aus folgenden Phasen zusammen:

- 1. Eine Karte wählen
- 2. Karte ins Spiel bringen
- 3. Karten weitergeben

1. Eine Karte wählen

Jeder Spieler sieht sich seine Handkarten an, wählt eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

Seine restlichen Karten legt der Spieler verdeckt zwischen sich und einem Nachbarn ab (siehe „Ende eines Zeitalters“).

2. Karte ins Spiel bringen

Sobald alle Spieler eine ihrer Karten gewählt haben, können sie diese gleichzeitig ins Spiel bringen.

Es gibt für jede Karte drei verschiedene Nutzungsmöglichkeiten, also drei unterschiedliche Arten, sie ins Spiel zu bringen:

- A) Das Gebäude errichten
- B) Einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollenden
- C) Karte ablegen, um drei Münzen zu erhalten

Hinweis: Während ihrer ersten Partien können die Spieler ihre jeweilige Aktion auch der Reihe nach ausführen, so dass jeder problemlos nachvollziehen kann, was geschieht.

2.A. Das Gebäude errichten

Meistens wird der Spieler das Gebäude bauen, das auf der gewählten Karte zu sehen ist (siehe „Bau-Regeln“).

Wichtig: Ein Spieler kann niemals zwei identische Karten ins Spiel bringen (also zwei Karten mit demselben Namen).

STELLE DER KARTEN

Die braunen und grauen Karten werden in der linken oberen Ecke des eigenen Weltwunder-Spielplans so übereinander gelegt, dass immer die produzierten Ressourcen sichtbar bleiben.

Die übrigen Karten kommen offen in den Bereich vor dem Weltwunder-Spielplan des Spielers. Alles, was vor dem Spieler liegt, wird als seine Stadt bezeichnet.

Wenn der Platz eng wird, werden die Karten farblich sortiert so übereinander gelegt, dass der Name jeder einzelnen Karte sichtbar bleibt.

2.B. Einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollenden

Wenn der Spieler einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollenden möchte, verwendet er die Karte, die er für diese Runde gewählt hat, als Konstruktionsanzeiger.

Mit jedem Bauabschnitt sind bestimmte Konstruktionskosten verbunden, die auf dem Weltwunder-Spielplan angegeben sind. Sie entsprechen nicht den Kosten für das auf der Karte abgebildete Gebäude.

Der Spieler schiebt die Karte verdeckt zur Hälfte unter seinen Weltwunder-Spielplan, um anzudeuten, dass dieser Bauabschnitt des Weltwunders nun vollendet ist. Die Karte hat sonst keine Wirkung und gilt nicht als Gebäude.
Beispiel: Der Spieler will den zweiten Bauabschnitt seines Weltwunders, des Leuchtturms von Alexandria, vollenden. Er wählt eine Karte aus seiner Hand. Seine Stadt liefert ihm zwei Erz-Ressourcen, die er für den Bau braucht. Er schiebt also die verdeckte Karte halb unter den entsprechenden Abschnitt seines Weltwunders, um anzudeuten, dass dieser Bauabschnitt nun vollendet ist.



Erläuterungen:

- Die Bauabschnitte des Weltwunders müssen auf jeden Fall in der richtigen Reihenfolge vollendet werden, also von links nach rechts.
- Der Bau des Weltwunders ist nicht verpflichtend. Man kann die Partie auch gewinnen, ohne die Errichtung seines Weltwunders abgeschlossen oder auch nur begonnen zu haben.
- Die Karte, mit der man die Vollendung eines Bauabschnitts des Weltwunders anzeigen, bleibt geheim. Die Spieler versuchen, dafür Karten zu verwenden, die sie nicht an ihren Nachbarn weitergeben möchten (siehe „Karten weitergeben“).
- Die meisten Weltwunder bestehen aus drei Bauabschnitten, doch diese haben nichts mit den Zeitaltern des Spiels zu tun. Es ist also durchaus möglich, mehrere Bauabschnitte seines Weltwunders während desselben Zeitalters zu vollenden oder erst im 3. Zeitalter mit dem Bau des Weltwunders zu beginnen.
- Jeder Bauabschnitt kann im Laufe der Partie nur ein einziges Mal vollendet werden.

2.C. Karte ablegen, um drei Münzen zu erhalten

Der Spieler kann seine Karte auch ablegen, um für seine Stadt drei Münzen aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.

Die dafür abgelegte Karte bleibt verdeckt liegen und bildet in der Mitte des Tisches einen Ablagestapel. Es kann hilfreich sein, eine Karte abzulegen, deren Gebäude man nicht selbst errichten kann, aber für den Nachbarn interessant sein könnte.

Hinweis: Wenn ein Spieler eine Karte ausgewählt hat, deren Gebäude er nicht bauen kann und die er auch nicht für die Vollendung des nächsten Bauabschnitts seines Weltwunders nutzen kann, ist er gezwungen, sie abzulegen und sich dafür drei Münzen zu nehmen.

3. Karten weitergeben

Jeder Spieler nimmt nun die Karten auf, die sein Nachbar für ihn bereitgelegt hat.

Achtung: Die Richtung, in die man seine Karten weitergibt, variiert je nach Zeitalter:

- Während des *ersten Zeitalters* werden die Karten im Uhrzeigersinn weitergegeben, also an den linken Nachbarn.
- Während des *zweiten Zeitalters* werden die Karten gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben, also an den rechten Nachbarn.
- Während des *dritten Zeitalters* werden die Karten im Uhrzeigersinn weitergegeben, also an den linken Nachbarn.



Sonderfall: sechste Runde!

Zu Beginn der sechsten und letzten Runde jedes Zeitalters erhalten die Spieler zwei Karten von ihrem Nachbarn. Sie bringen eine davon ins Spiel (wie gewöhnlich), während die andere verdeckt abgelegt wird. Die ausgewählte Karte wird normal gespielt. Dann ist das Zeitalter zu Ende.

Erläuterung: Diese letzte Karte wird abgelegt, ohne dass die Spieler dafür drei Münzen erhalten!

Beispiel: Sophie hat zu Beginn des ersten Zeitalters sieben Karten bekommen. Während der ersten Runde hat sie eine davon ins Spiel gebracht. Danach hat sie die übrigen sechs Karten an ihren linken Nachbarn weitergegeben und von ihrem rechten Nachbarn sechs Karten erhalten. Später, während der sechsten Spielrunde, hat sie von ihrem rechten Nachbarn zwei Karten bekommen. Sie wählt eine davon, bringt sie ins Spiel und legt die letzte Karte verdeckt ab; sie wird nicht mehr gespielt.

Ende eines Zeitalters

Nach der sechsten Runde endet ein Zeitalter.

Nun müssen die Spieler die militärischen Konflikte lösen.

Jeder Spieler vergleicht die Anzahl der Schild-Symbole auf seinen Militär-Karten (rot) mit der Summe jeder seiner beiden Nachbarstädte:

- Wenn ein Spieler mehr Schilde hat als ein Nachbar, nimmt er sich einen Sieg-Marker – entsprechend dem soeben beendeten Zeitalter (1. Zeitalter: +1 / 2. Zeitalter: +3 / 3. Zeitalter: +5).
- Hat ein Spieler weniger Schilde als ein Nachbar, nimmt er sich einen Niederlage-Marker (ein Minuspunkt).
- Wenn ein Spieler gleich viele Schilde hat wie eine Nachbarschaft, erhält er dafür keinen Marker.



Jeder Spieler erhält also 0, 1 oder 2 Marker, die er auf seinen Weltwunder-Spielplan legt.

Beispiel: Das 2. Zeitalter ist eben zu Ende gegangen. Alexandria (3 Schilde) hat eine gemeinsame Grenze mit Rhodos (5 Schilde) zur Linken und mit Ephesus (2 Schilde) zur Rechten. Alexandria erhält einen Niederlage-Marker (1 Minuspunkt), der auf die linke Seite seines Spielplans gelegt wird, und einen Sieg-Marker (3 Pluspunkte, 2. Zeitalter), der auf die rechte Seite des Spielplans gelegt wird.



Ende der Partie

Die Partie endet nach Ablauf des dritten Zeitalters, nachdem die Spieler die Konfliktmarker dieses Zeitalters erhalten haben.

Jeder Spieler addiert die Siegpunkte seiner Stadt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Münzen besitzt. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Anmerkung: Dem Spiel ist ein Wertungsblock beigefügt, um die Zählung der Punkte während der ersten Partien zu erleichtern ... und damit Sie eine Erinnerung an unvergessliche Partien aufbewahren können!

Wertung

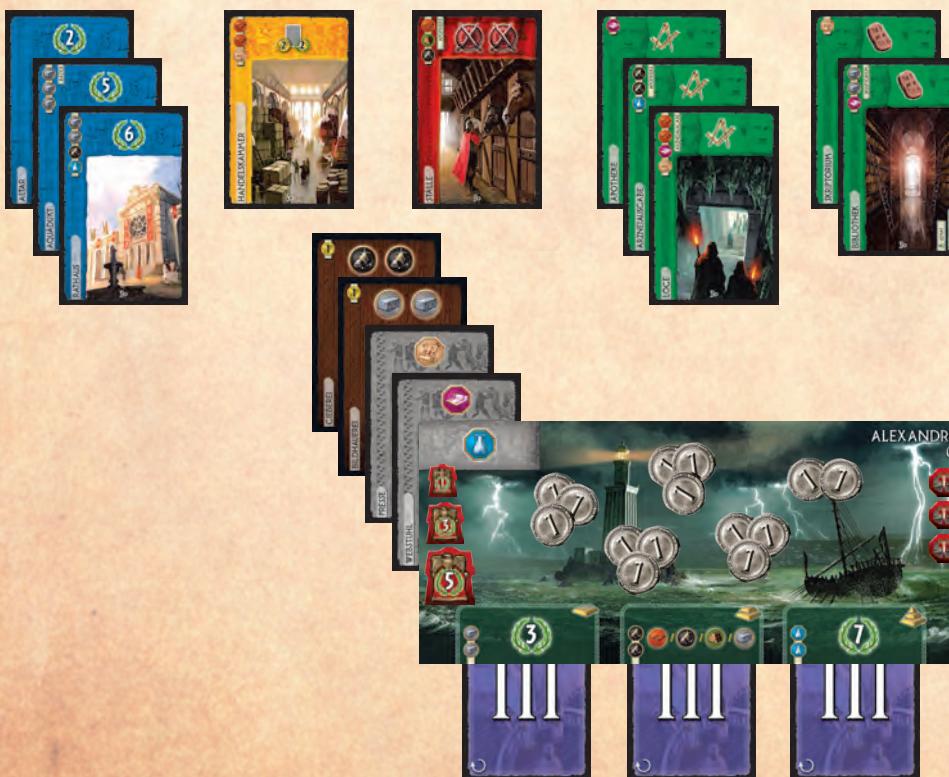
Die Zählung der Punkte geschieht in folgender Reihenfolge:

- 1. Militärische Konflikte
- 2. Münzen
- 3. Weltwunder
- 4. Profanbauten
- 5. Forschungsgebäude
- 6. Handelsgebäude
- 7. Gilden

1. Militärische Konflikte

Jeder Spieler addiert seine Sieg- und Niederlage-Marker. (Das Gesamtergebnis kann negativ sein.)

Beispiel: Alexandrien beendet die Partie mit folgenden Markern: +1, +3, +5, -1, -1, -1. Insgesamt hat der Spieler also 6 Punkte.



2. Münzen

Für jeweils drei Münzen erhalten die Spieler am Ende der Partie 1 Siegpunkt.

Beispiel: Alexandrien beendet die Partie mit 14 Münzen, die ihm 4 Siegpunkte einbringen (4 x 3 Münzen).

3. Weltwunder

Jeder Spieler addiert dann die Siegpunkte seines Weltwunders zu seinem Punktestand.

Beispiel: Alexandrien hat drei Bauabschnitte seines Weltwunders fertig gestellt (auf der Seite mit dem Symbol). Dafür erhält der Spieler 10 Punkte (3 für den ersten Abschnitt und 7 für den dritten).

4. Profanbauten

Jeder Spieler erhält die Siegpunkte für seine Profanbauten. Der jeweilige Punktwert ist auf den Karten der Profanbauten angegeben.

Beispiel: Alexandrien hat folgende Profanbauten errichtet: Altar (2 Siegpunkte), Aquädukt (5 Punkte) und Bürgerhaus (6 Punkte). Insgesamt erhält der Spieler für seine Profanbauten also 13 Punkte.

5. Forschungsgebäude

Die Forschungsgebäude bringen auf zwei verschiedene Weisen Siegpunkte ein: Es gibt Punkte für Gruppen identischer Symbole und für jeweils drei verschiedene Symbole.

Die Siegpunkte, die der Spieler auf diese beiden Weisen erhält, werden addiert.

Identische Symbole

Für jedes der drei möglichen Forschungssymbole erhält der Spieler eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten:

- 1 einziges Symbol: 1 Siegpunkt
- 2 identische Symbole: 4 Siegpunkte
- 3 identische Symbole: 9 Siegpunkte
- 4 identische Symbole: 16 Siegpunkte



Anmerkungen:

- Die Siegpunkte entsprechen dem Quadrat der Anzahl der Symbole.
- Von jedem Symbol gibt es vier grüne Karten, so dass ein Spieler maximal 16 Punkte für identische Symbole erhalten kann.
- Dieses Maximum kann durch die Gilde der Wissenschaftler und das Weltwunder der Hängenden Gärten von Babylon noch erhöht werden: 5 identische Symbole bringen dementsprechend 25 Siegpunkte ein, 6 identische Symbole 36 Siegpunkte.

Beispiel: Alexandrien hat sechs Forschungsgebäude mit folgenden Symbolen errichtet: 3 ☰, 2 ☱ und 1 ☲. Für die drei Tafeln erhält er 9 Siegpunkte (3 x 3), für die beiden Zirkel 4 Punkte (2 x 2) und für das Zahnrad 1 Punkt (1 x 1). Zusammen erhält er also 14 Siegpunkte.

Drei verschiedene Symbole

Außerdem bekommt der Spieler für jedes Set aus drei verschiedenen Symbolen 7 Siegpunkte.

Beispiel: Alexandrien hat sechs Forschungsgebäude errichtet, besitzt aber lediglich ein einziges Set aus drei verschiedenen Symbolen. Er erhält also 7 zusätzliche Punkte und hat damit 21 Punkte. Hätte Alexander ein Gebäude mit einem zusätzlichen Symbol ☲ gebaut, hätte er dafür folgende Siegpunkte bekommen: (9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31 Siegpunkte.

6. Handelsgebäude

Bestimmte Handelsgebäude des 3. Zeitalters bringen Siegpunkte ein.

Beispiel: Alexandrien hat die Handelskammer errichtet, die 2 Siegpunkte einbringt für jede graue Karte, die sich in der Stadt befindet. Alexander hat zwei graue Karten in seine Stadt gelegt und erhält folglich 4 Siegpunkte.

7. Gilden

Jede Gilde bringt Siegpunkte ein, deren Anzahl von der Zusammensetzung der Stadt des Spielers und/oder der Nachbarstädte abhängt (siehe „Beschreibung der Gebäude“).

STRATEGISCHE RATSCHLÄGE

- Gegner blockieren: Sie sollten stets Ihre beiden Nachbarstädte im Auge behalten und die Strategien der Spieler analysieren. Versuchen Sie, Ihre Nachbarn zu blockieren, indem Sie die Karten, die diese brauchen könnten, für Ihr eigenes Weltwunder verwenden oder ablegen, falls Sie Münzen brauchen.
- Strategien: Jede Strategie kann zum Sieg führen - sich auf eine Farbe spezialisieren oder verschiedene Gebäudetypen mischen, sich auf die militärischen Auseinandersetzungen konzentrieren oder diese vernachlässigen, viel produzieren oder gut handeln...
- Fortschritt: Wenn Sie Forschungsgebäude errichten, sollten Sie darauf achten, verschiedene Symbole zu sammeln - das bringt mehr Punkte ein.

Expertenvariante für 2 Spieler

Für eine Partie zu zweit gelten einige Regeländerungen, die nachfolgend erläutert werden. Außer dem Standard-Material werden auch zwei besondere Karten verwendet - die Karte „Grenze“ und die Karte „Freie Stadt“.

Achtung: Es ist empfehlenswert, zunächst einige Partien mit drei bis sieben Spielern zu spielen, bevor man die Variante für zwei Spieler ausprobiert!



Karte Grenze



Karte Freie Stadt

Spielvorbereitung

Die Spieler verwenden dieselben Karten wie bei der Partie zu dritt (nur die Karten mit der Angabe 3+).

Jeder von ihnen erhält einen Weltwunder-Spielplan. Ein dritter Spielplan wird neben sie auf den Tisch gelegt und im Folgenden als „Freie Stadt“ bezeichnet.

Die Karte „Grenze“ wird zwischen die beiden Spieler gelegt.

Jeder Spieler erhält sieben Karten auf die Hand. Die restlichen sieben Karten werden als verdeckter Stapel rechts neben die Karte „Grenze“ gelegt. Der Spieler links von der Freien Stadt nimmt die Karte „Freie Stadt“ auf die Hand. Die beiden Spieler und die Freie Stadt erhalten zu Beginn der Partie jeweils drei Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Spielablauf

Die Partie verläuft ähnlich wie mit drei bis sieben Spielern.

Der Unterschied liegt in der Verwaltung der Freien Stadt: Die Spieler übernehmen abwechselnd die Kontrolle über die Freie Stadt und spielen dann außer ihrer eigenen Karte auch eine Karte für die Freie Stadt.

1. Eine Karte wählen

Der Spieler, der die Karte „Freie Stadt“ auf der Hand hat, nimmt die oberste Karte vom Stapel der Freien Stadt und fügt sie seinen Handkarten hinzu. Während sein Gegner nur eine Karte für sich selbst wählt, sucht dieser Spieler nun zwei Karten aus: zuerst eine Karte für seine eigene Stadt und dann eine für die Freie Stadt.

Dann legt jeder Spieler seine übrigen Handkarten auf seine Seite der Karte „Grenze“. Nur wenn die Freie Stadt nicht in der Lage ist, eine Karte zu verwenden, darf sie eine Karte ablegen, um drei Münzen zu erhalten. Der Spieler muss also, wenn möglich, eine Karte wählen, welche die Freie Stadt spielen kann (um ein Gebäude zu errichten oder einen Bauabschnitt des Weltwunders zu vollenden). Die Wahl dieser Karte findet statt, NACHDEM er eine Karte für seine eigene Stadt gewählt hat.



2. Karte ins Spiel bringen

Der Spieler, der die Karte „Freie Stadt“ besitzt, bringt zuerst die Karte der Freien Stadt ins Spiel, dann seine eigene. Währenddessen führt sein Gegner seine eigene Aktion durch.

Regeln für die Freie Stadt:

- Die Freie Stadt kann von ihren beiden Nachbarstädten gemäß den normalen Handelsregeln Ressourcen kaufen. Wenn eine Ressource in beiden Nachbarstädten vorhanden ist, darf der Spieler, der für die Freie Stadt spielt, frei entscheiden, wo gekauft wird (unabhängig vom Preis).
- Wenn die für die Freie Stadt gewählte Karte ein kostenfreies Bauen ermöglicht, MUSS diese Option genutzt werden.

Anmerkung: Während der sechsten Runde eines Zeitalters, -ist vom Stapel der Freien Stadt nur noch eine einzige Karte übrig. Diese letzte Karte wird zusammen mit der siebten und letzten Karte der beiden Spieler abgelegt.

3. Karten weitergeben

Sobald die drei Karten ins Spiel gebracht worden sind, nehmen die Spieler den Kartenstapel von der anderen Seite der Grenze an sich. In der nächsten Runde spielt der andere Spieler für die Freie Stadt - und so weiter bis zum Ende der Partie.

Beispiel: Ludovic und Pierô spielen eine Partie zu zweit. Jeder erhält sieben Karten, und die sieben restlichen Karten werden als Stapel rechts neben die Karte „Grenze“ gelegt. Ludovic sitzt rechts von der Freien Stadt und nimmt die Karte „Freie Stadt“ an sich. Während der ersten Spielrunde wählt Pierô eine Karte aus seiner Hand aus, um sie ins Spiel zu bringen. Ludovic nimmt die oberste Karte des Stapels der Freien Stadt und fügt sie seinen Handkarten hinzu. Dann wählt er eine seiner Handkarten für seine eigene Stadt und eine andere für die Freie Stadt. Nun decken die Spieler ihre gewählten Karten auf und bringen sie ins Spiel - beginnend mit der Freien Stadt. Anschließend nehmen die beiden jeweils den Kartenstapel von der anderen Seite der Grenze, so dass jetzt Pierô die Karte „Freie Stadt“ für die zweite Spielrunde hat. Er zieht eine Karte und spielt für die neutrale Stadt sowie für seine eigene ...

Ende eines Zeitalters

Der Spieler, der als Erster die Karte „Freie Stadt“ auf der Hand hat, wechselt von Zeitalter zu Zeitalter:

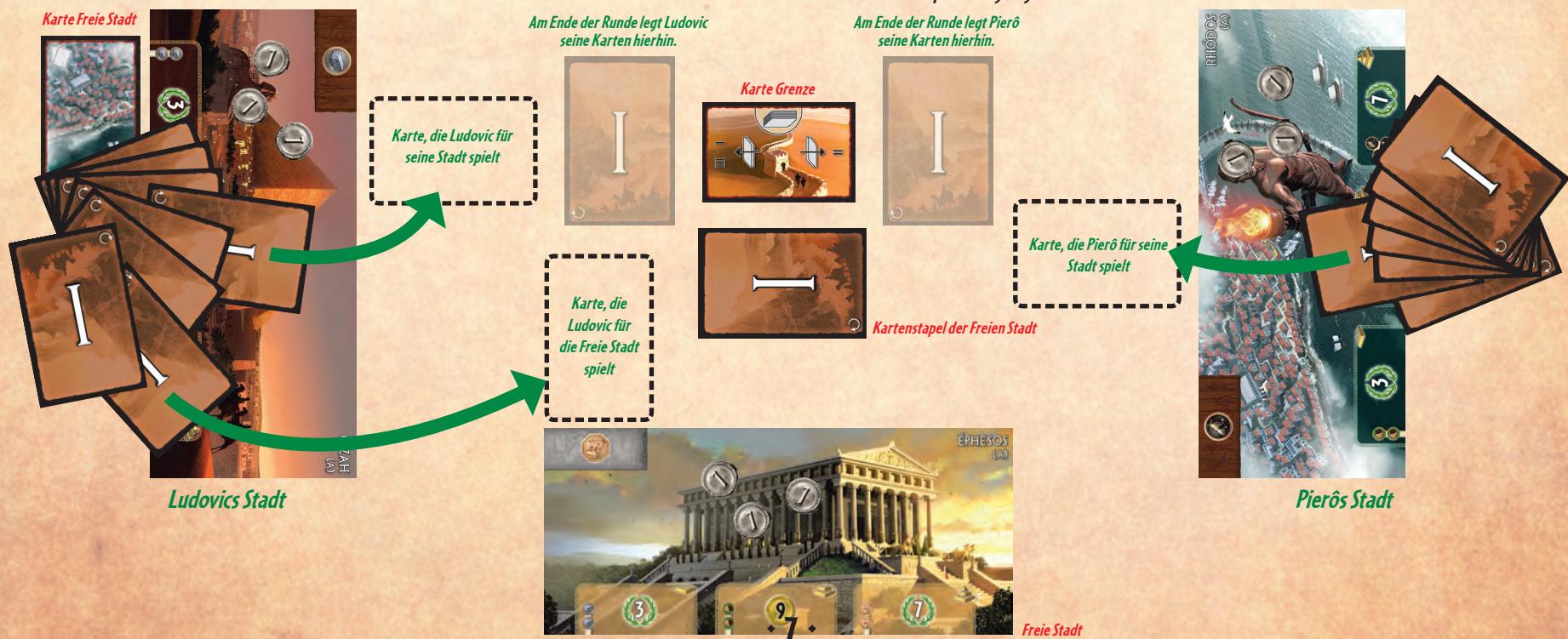
- 1. Zeitalter: Der Spieler links von der Freien Stadt besitzt die Karte „Freie Stadt“.
- 2. Zeitalter: Der Spieler rechts von der Freien Stadt besitzt die Karte „Freie Stadt“.
- 3. Zeitalter: Der Spieler links von der Freien Stadt besitzt die Karte „Freie Stadt“.

Die Regeln für die Lösung der Konflikte bleiben unverändert.

Ende der Partie

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige, der mehr Münzen besitzt.



Beschreibung der Weltwunder

Die sieben Spielpläne, welche die Städte und ihre Weltwunder darstellen, sind doppelseitig bedruckt (A und B), um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Spielplanseite A [basique]

Die Seite A der Weltwunder-Spielpläne ist immer nach demselben Prinzip aufgebaut:

- Der erste Bauabschnitt der Weltwunder bringt 3 Siegpunkte ein.
- Der dritte Bauabschnitt der Weltwunder bringt 7 Siegpunkte ein.
- Der zweite Bauabschnitt der Weltwunder ist jeweils mit einer Besonderheit verbunden, die nachfolgend erläutert wird.

Erklärung: Die Ressourcen, welche die Weltwunder-Spielpläne produzieren, werden nicht genauso behandelt wie die Karten.

A



Koloss von Rhodos:

Der zweite Bauabschnitt bringt Rhodos 2 Schilder für die militärischen Auseinandersetzungen ein.



Leuchtturm von Alexandrien:

Dem Spieler steht nach Wahl jede Runde einer der vier Rohstoffe [pictogrammes] zur Verfügung.

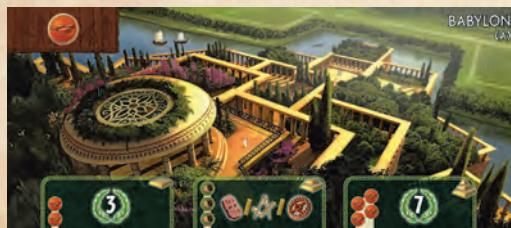
Hinweis: Diese Ressource können die Nachbarstädte allerdings nicht kaufen.



Tempel der Artemis in Ephesus:

Der Spieler nimmt sich 9 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Er erhält diese Münzen einmalig, sofort nach Vollendung des Bauabschnitts.



Hängende Gärten von Babylon:

Am Ende der Partie profitiert der Spieler von einem zusätzlichen Forschungssymbol seiner Wahl.

Hinweis: Die Entscheidung für eines der Symbole fällt der Spieler nicht in der Runde, in der er den zweiten Bauabschnitt dieses Weltwunders vollendet, sondern erst am Ende der Partie.



Statue des Zeus in Olympia:

Der Spieler kann einmal pro Zeitalter ein Gebäude seiner Wahl kostenfrei errichten.

Hinweis: Er legt die Karte, die als Konstruktionsanzeiger für diesen Bauabschnitt dient, auf seinen Weltwunder-Spielplan und steckt sie darunter, wenn er diese Sonderfähigkeit genutzt hat.



Mausoleum in Halikarnassos:

Der Spieler kann alle Karten, die bisher abgelegt wurden (um Geld zu erhalten oder am Ende eines Zeitalters), aufnehmen, eine davon auswählen und das darauf abgebildete Gebäude errichten, ohne die Kosten dafür zahlen zu müssen.

Hinweis: Diese Aktion findet am Ende der Spielrunde statt, in der dieser Bauabschnitt des Weltwunders vollendet worden ist. Wenn der Spieler in dieser Runde noch Karten ablegen (z. B. während der sechsten Runde eines Zeitalters), kann der Spieler auch eine von diesen wählen.



Pyramiden von Gizeh:

Die Pyramiden von Gizeh bringen bei Vollendung ihres zweiten Bauabschnitts 5 Punkte und bieten keine weitere Besonderheit.

B

Spielplanseite B

Diese Spielplanseite ist ein wenig anspruchsvoller. Dennoch sind die beiden Seiten ausgewogen und können während einer Partie auch gemischt verwendet werden.



Koloss von Rhodos

Der Koloss von Rhodos wird in zwei Bauabschnitten errichtet.

- Der erste Bauabschnitt bringt 1 Schild, 3 Münzen und 3 Siegpunkte ein.
- Der zweite Bauabschnitt bringt 1 Schild, 4 Münzen und 4 Siegpunkte ein.



Leuchtturm von Alexandrien

- Ist der erste Bauabschnitt vollendet, steht dem Spieler jede Runde nach Wahl einer der folgenden vier Rohstoffe zur Verfügung: [pictogrammes]
- Ist der zweite Bauabschnitt vollendet, steht dem Spieler jede Runde nach Wahl eines der drei folgenden Manufakturprodukte zur Verfügung: [pictogrammes]
- Der dritte Bauabschnitt bringt 7 Siegpunkte ein.

Hinweis: Diese Ressourcen können die Nachbarstädte nicht kaufen!



Tempel der Artemis in Ephesus

- Der erste Bauabschnitt bringt dem Spieler 4 Münzen und 2 Siegpunkte ein.
- Der zweite Bauabschnitt bringt dem Spieler 4 Münzen und 3 Siegpunkte ein.
- Der dritte Bauabschnitt bringt dem Spieler 4 Münzen und 5 Siegpunkte ein.

Hinweis: Der Spieler nimmt sich die Münzen einmalig aus der Bank, sofort nach Vollendung des entsprechenden Bauabschnitts.



Hängende Gärten von Babylon

- Der erste Bauabschnitt bringt 3 Siegpunkte ein.
- Die Vollendung des zweiten Bauabschnitts gibt dem Spieler die Möglichkeit, die siebte Karte eines Zeitalters auszuspielen, statt sie abzulegen. Er kann diese Karte verwenden, um sie regelgerecht zum Bauen zu nutzen, um sie abzulegen und dafür 3 Münzen zu bekommen oder um sie für den Bau an seinem Weltwunder zu verwenden.
- Durch die Vollendung des dritten Bauabschnitts profitiert der Spieler von einem zusätzlichen Forschungssymbol seiner Wahl.

Hinweise:

- Während der sechsten Runde kann der Spieler also beide Karten ausspielen, die er auf der Hand hält. Wenn der zweite Bauabschnitt des Weltwunders nicht vollendet ist, kann der Spieler während der sechsten Runde eine seiner beiden Karten dafür verwenden und darf anschließend noch die zweite Karte nutzen, statt sie kostenfrei abwerfen zu müssen.

- Die Entscheidung für eines der Symbole fällt der Spieler nicht in der Runde, in der er den Bauabschnitt seines Weltwunders vollendet, sondern erst am Ende der Partie.



Statue des Zeus in Olympia

- Die Vollendung des ersten Bauabschnitts ermöglicht es dem Spieler, die Rohstoffe [pictogrammes] bei seinen Nachbarstädten für eine statt für zwei Münzen zu kaufen.
- Der zweite Bauabschnitt bringt 5 Siegpunkte ein.
- Hat der Spieler den dritten Bauabschnitt vollendet, darf er eine Golden-Karte (violetter Rand) seiner Wahl „kopieren“, die einer seiner beiden Nachbarn ins Spiel gebracht hat.

Hinweise:

- Der erste Bauabschnitt entspricht den beiden Kontoren Ost und West (gelbe Karten): Ihre Wirkung ist nicht kumulativ, doch die Errichtung des Kontors Ost oder West ist nach wie vor möglich ...
- Nach Vollendung des dritten Bauabschnitts findet die Entscheidung für eine Gilde nicht direkt statt, sondern erst während der Wertung am Ende der Partie. Der Spieler berechnet seine Siegpunkte, als habe er selbst diese Gilde gebaut.
- Wird eine Gilde „kopiert“, hat das keine Auswirkung auf die Stadt des Eigentümers der kopierten Gilde.



Mausoleum in Halikarnassos

- Der erste Bauabschnitt bringt dem Spieler 2 Siegpunkte ein. Außerdem darf der Spieler alle Karten, die bisher abgelegt wurden, aufnehmen, eine davon auswählen und das Gebäude darauf errichten, ohne die Kosten dafür zahlen zu müssen.
- Der zweite Bauabschnitt bringt dem Spieler 1 Siegpunkt ein. Außerdem darf der Spieler alle Karten, die bisher abgelegt wurden, aufnehmen, eine davon auswählen und das Gebäude darauf errichten, ohne die Kosten dafür zahlen zu müssen.

- Nach Vollendung des dritten Bauabschnitts darf der Spieler alle Karten, die bisher abgelegt wurden, aufnehmen, eine davon auswählen und das Gebäude darauf errichten, ohne die Kosten dafür zahlen zu müssen.

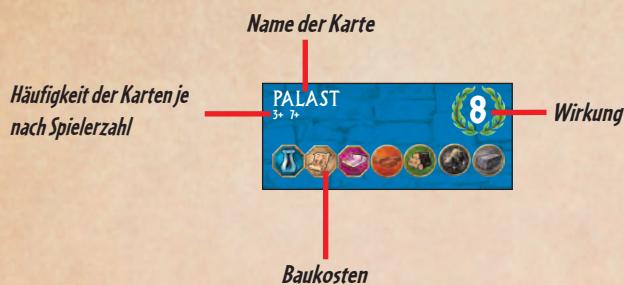
Hinweis: Diese Sonderaktion findet am Ende der Runde statt, in welcher der jeweilige Bauabschnitt vollendet worden ist. Wenn die Spieler im Laufe der Runde noch weitere Karten ablegen (z.B. während der sechsten Runde eines Zeitalters), kann der Spieler auch eine von diesen wählen.



Pyramiden von Gizeh

Die Pyramiden werden in vier Bauabschnitten errichtet. Jeder davon bringt Siegpunkte ein (3, 5, 5, 7) - insgesamt 20 Punkte.

Liste von karten



AUTOR: Antoine Bauza

REDAKTIONELLE BEARBEITUNG: „Die Belgier mit den Sombreros“ alias
Cédrick Caumont & Thomas Provoost

ILLUSTRATOR: Miguel Coimbra

LAYOUT: Alexis - Halicarnassius 70 - Vanmeerbeeck

Vincent Moirin ist von uns gegangen, ohne das fertige Spiel zu sehen, zu dessen Gelingen er bei zahlreichen Testpartien beigetragen hat. Dieses Spiel ist seinem Andenken gewidmet...

TESTSPIELER: Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, die Mitglieder des Clubs „Jeux en Société“ in Grenoble, die Teilnehmer des Spieletreffens der Dragons Nocturnes, die Teilnehmer der Belgo-Ludiques 2010, die Teilnehmer der „Offs“ des FJ in Cannes, die Spieler beim „Gathering of Friends“ 2010, die Teilnehmer der „Rencontres ludopathiques“, die Spieler des Festivals in Toulouse.

LEKTORAT DER SPIELREGELN: Didier Aldebert, Bruno Goube
ÜBERSETZUNG AUS DEM FRANZÖSISCHEN: Birgit Irgang

Der Autor bedankt sich bei Bruno Cathala, von dem der entscheidende Hinweis für die Zwei-Personen-Regel stammt.

Die Belgier mit den Sombreros bedanken sich bei Geoff - ich krieg' Euch noch besoffen!
- Picard, Philippe Mouret, John - ich schneide die Prototypen - Berny, „A la guerre quise reconnaîtra ainsi que son Cyborg“, und bei den Mitgliedern des Club Objectifs-Jeux de Liège, 2010, den Organisatoren von Feu.FL.AN sowie bei Philippe Keyaerts, Stefan Glaubitz.

1. Zeitalter

HOLZPLATZ	3+ 4+	
STEINBRUCH	3+ 5+	
ZIEGELEI	3+ 5+	
ERZBERGWERK	3+ 4+	
BAUMSCHULE	6+	
AUSGRABUNGSSTÄTTE	4+	
TONCRUBE	3+	
FORSTWIRTSCHAFT	3+	
WALDHÖHLE	5+	
MINE	6+	

2. Zeitalter

SÄGEWERK	3+ 4+	
BILDHAUEREI	3+ 4+	
ZIEGELBRENNEREI	3+ 4+	
GIESSEREI	3+ 4+	

3. Zeitalter

GILDE DER ARBEITER	
GILDE DER KÜNSTLER	
GILDE DER HÄNDLER	
GILDE DER PHILOSOPHEN	
GILDE DER SPIONE	
GILDE DER STRATEGEN	
GILDE DER REEDER	
GILDE DER WISSENSCHAFTLER	
GILDE DER BEAMTEN	
GILDE DER BAUMEISTER	

WEBSTUHL	3+ 6+	
GLASHÜTTE	3+ 6+	
PRESSE	3+ 6+	

WEBSTUHL	3+ 5+	
GLASHÜTTE	3+ 5+	
PRESSE	3+ 5+	



1. Zeitalter

2. Zeitalter

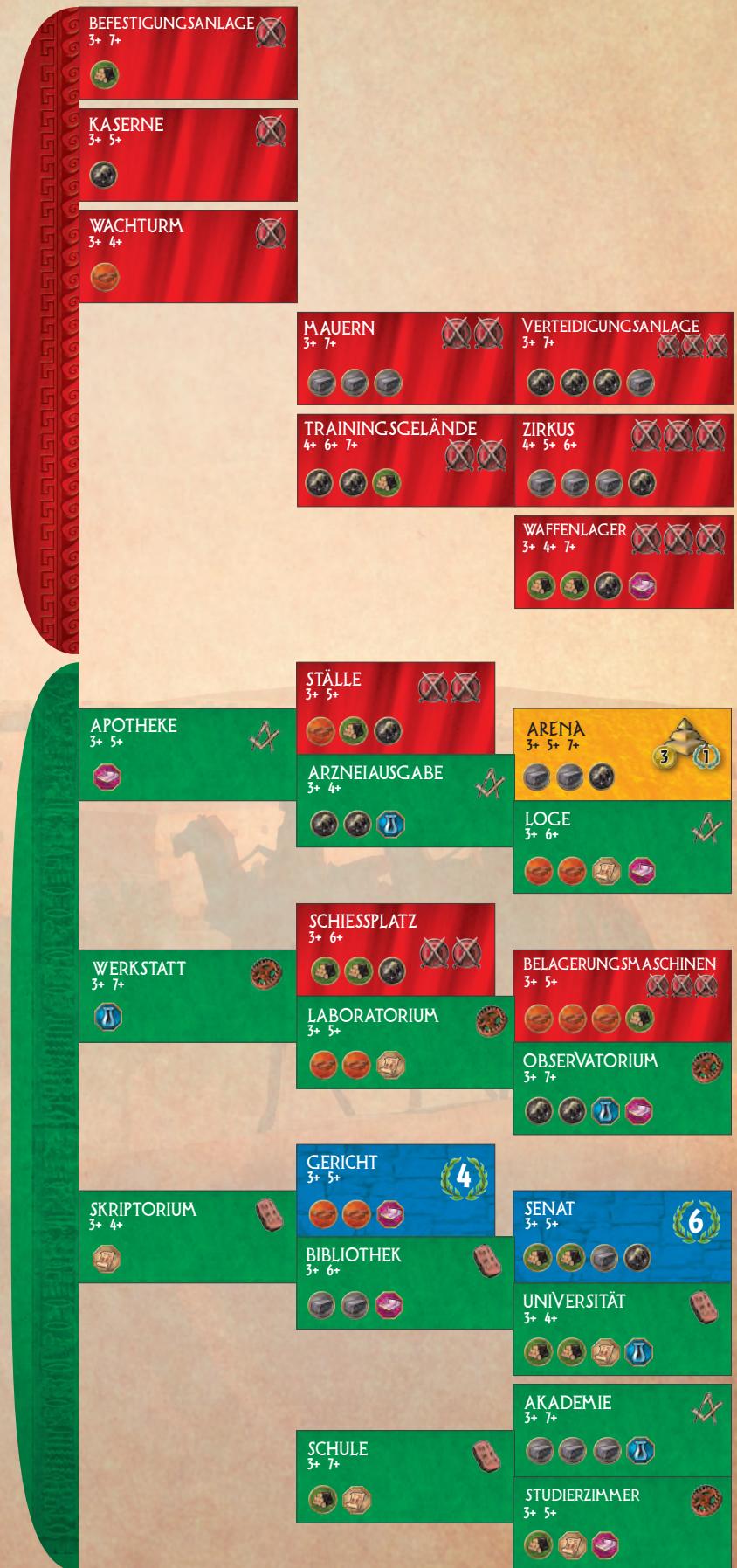
3. Zeitalter



1. Zeitalter

2. Zeitalter

3. Zeitalter



Beschreibung der Symbole

Karten des 1. Zeitalters

Die Karte produziert den abgebildeten Rohstoff.



Die Karte produziert jede Runde einen der beiden abgebildeten Rohstoffe.

Erläuterung: Der Spieler kann unterschiedslos die eine ODER andere Ressource nutzen, um ein Gebäude zu errichten oder einen Bauabschnitt seines Weltwunders zu vollenden. Allerdings kann er NICHT beide Ressourcen innerhalb derselben Runde verwenden.

Die Karte produziert das abgebildete Manufakturprodukt.



Die Karte bringt die angegebenen Siegpunkte ein.

Die Karte liefert bei der Lösung militärischer Konflikte einen Schild.

Diese Karte spielt bei der Wertung eine Rolle.

Diese Karte spielt bei der Wertung eine Rolle.

Diese Karte spielt bei der Wertung eine Rolle.

Die Karte bringt die angegebene Anzahl an Münzen ein. Der Spieler erhält die Münzen aus dem allgemeinen Vorrat, sobald er die Karte ins Spiel bringt.

Wenn der Spieler diese Karte ins Spiel gebracht hat, zahlt er ab der nächsten Runde nur noch 1 statt 2 Münzen, wenn er von seinem Nachbarn in Pfeilrichtung Rohstoffe kauft.

Wenn der Spieler diese Karte ins Spiel gebracht hat, zahlt er ab der nächsten Runde nur noch 1 statt 2 Münzen, wenn er von einem seiner beiden Nachbarn Manufakturprodukte kauft.

Spielpläne

Der Spieler kann einmal pro Zeitalter ein Gebäude aus seiner Hand kostenfrei errichten.

Der Spieler kann die letzte Karte eines Zeitalters ausspielen, statt sie abzulegen. Er kann diese Karte verwenden, um sie regelgerecht zum Bauen zu nutzen, um sie abzulegen und dafür 3 Münzen zu bekommen oder um sie für den Bau an seinem Weltwunder zu verwenden.

Der Spieler kann alle Karten, die bisher abgelegt wurden, aufnehmen, eine davon auswählen und das darauf abgebildete Gebäude errichten, ohne die Kosten dafür zu zahlen zu müssen.

Hat der Spieler den dritten Bauabschnitt vollendet, darf er am Ende der Partie eine Gilde-Karte (violetter Rand) seiner Wahl „kopieren“, die einer seiner beiden Nachbarn ins Spiel gebracht hat.

Karten des 2. Zeitalters



Die Karte produziert zweimal den angegebenen Rohstoff.



Die Karte liefert bei der Lösung militärischer Konflikte zwei Silde.



Diese Karte bringt 1 Münze für jede braune Karte in den Städten des Spielers UND seiner beiden Nachbarn.
Hinweis: Dabei zählen auch Gebäude brauner Karten, die in derselben Runde wie die Weinberg in den Nachbarstädten gebaut worden sind.



Diese Karte bringt 2 Münzen für jede graue Karte in den Städten des Spielers UND seiner beiden Nachbarn.
Hinweis: Dabei zählen auch Gebäude grauer Karten, die in derselben Runde wie der Basar in den Nachbarstädten gebaut worden sind.



Die Karte produziert jede Runde nach Wahl des Spielers einen der vier abgebildeten Rohstoffe.
Hinweis: Diese Ressourcen können die Nachbarstädte nicht kaufen.



Die Karte produziert jede Runde nach Wahl des Spielers eines der drei Manufakturprodukte.
Hinweis: Diese Ressourcen können die Nachbarstädte nicht kaufen.

Karten des 3. Zeitalters



Die Karte liefert bei der Lösung militärischer Konflikte drei Silde.



Diese Karte bringt 3 Münzen je Bauabschnitt des Weltwunders, der bereits vollendet ist, wenn die Karte ins Spiel kommt (also 3, 6, 9 oder 12 Münzen). Am Ende der Partie bringt die Karte 1 Siegpunkt pro Bauabschnitt des Weltwunders ein, der im Laufe der Partie vollendet worden ist (also 1, 2, 3 oder 4 Siegpunkte).



Die Karte bringt 1 Münze für jede braune Karte, die sich in der Stadt des Spielers befindet, wenn die Karte ins Spiel gebracht wird. Am Ende der Partie bringt die Karte 1 Siegpunkt für jede braune Karte in der Stadt des Spielers.



Die Karte bringt 2 Münze für jede graue Karte, die sich in der Stadt des Spielers befindet, wenn die Karte ins Spiel gebracht wird. Am Ende der Partie bringt die Karte 2 Siegpunkte für jede graue Karte in der Stadt des Spielers.



Die Karte bringt 1 Münze für jede gelbe Karte, die sich in der Stadt des Spielers befindet, wenn die Karte ins Spiel gebracht wird. Diese Karte wird dabei mitgezählt. Am Ende der Partie bringt die Karte 1 Siegpunkt für jede gelbe Karte in der Stadt des Spielers.

Erläuterung für die Arena, den Hafen, die Handelskammer und den Leuchtturm: Der Spieler erhält die Münzen einmalig aus dem allgemeinen Vorrat, sobald er das entsprechende Gebäude errichtet. Die Siegpunkte werden am Ende der Partie berechnet - in Abhängigkeit von den Gebäuden und Bauabschnitten des Weltwunders, die zu diesem Zeitpunkt existieren.

Gilden

Die meisten Gilden bringen in Abhängigkeit von den Gebäuden der Nachbarstädte Siegpunkte ein.

Anmerkung: Die beiden Pfeile neben der abgebildeten Karte zeigen an, dass die Karten der Nachbarstädte berücksichtigt werden, aber nicht die Karten in der eigenen Stadt des Spielers.



Gilde der Spione: 1 Siegpunkt für jede rote Karte in den beiden Nachbarstädten.



Gilde der Beamten: 1 Siegpunkt für jede blaue Karte in den beiden Nachbarstädten.



Gilde der Arbeiter: 1 Siegpunkt für jede braune Karte in den beiden Nachbarstädten.



Gilde der Künstler: 2 Siegpunkt für jede graue Karte in den beiden Nachbarstädten.



Gilde der Händler: 1 Siegpunkt für jede gelbe Karte in den beiden Nachbarstädten.



Gilde der Philosophen: 1 Siegpunkt für jede grüne Karte in den beiden Nachbarstädten.

Die anderen Gilden bringen nach einer besonderen Berechnungsart Siegpunkte ein.



Gilde der Baumeister: 1 Siegpunkt pro Bauabschnitt der Weltwunder, die in den beiden Nachbarstädten UND in der eigenen Stadt vollendet worden sind.



Gilde der Reeder: 1 Siegpunkt für jede braune, graue und violette Karte in der eigenen Stadt.

Hinweis: Die Gilde der Reeder selbst zählt dabei auch mit.



Gilde der Strategen: 1 Siegpunkt für jeden Niederlage-Marker in den Nachbarstädten.



Gilde der Wissenschaftler: Der Spieler profitiert nach seiner Wahl von einem der drei Forschungssymbole.

Hinweis: Er entscheidet sich am Ende der Partie, welches Symbol er nutzen möchte - nicht beim Ausspielen der Gilde.

Erklärung: Die Ressourcen, welche die Weltwunder-Spielpläne produzieren, werden nicht genauso behandelt wie die Karten (Weinberg, Basar, Gilden, ...).