

Verkorte Spelregels

VOORBEREIDING p.3

- Elke speler krijgt een Wonder bord en 3 munten met waarde 1.
- Verwijder uit de 3 kaartstapels de ongebruikte kaarten, gebaseerd op het aantal spelers.
- Selecteer willekeurig Gilden (paarse kaarten) voor de Tijdperk III stapel en schud deze door de stapel.

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

SPELOVERZICHT p.5

Een spel begint met *Tijdperk I*, gevolgd door *Tijdperk II* en eindigt met *Tijdperk III*.

Winstpunten worden aan het eind van *Tijdperk III* geteld.

Overzicht van een Tijdperk

Aan het begin van elk *Tijdperk* krijgt elke speler een hand van 7 kaarten, willekeurig verdeeld (alle kaarten van de stapel voor dat *Tijdperk* worden verdeeld).

Elk *Tijdperk* wordt over 6 ronden gespeeld, waarin alle spelers tegelijk een kaart uitspelen.

1. Kies een kaart

Elke speler bekijkt zijn hand en kiest een te spelen kaart, zonder deze aan de medespelers te laten zien, en legt deze gesloten voor zich neer.

Nadat elke speler zijn of haar kaart gekozen heeft worden de acties uitgevoerd.

2. Actie

Er zijn drie mogelijke acties met de gekozen kaart:

- bouw het gebouw op de kaart (je kunt hetzelfde gebouw niet twee keer bouwen): de kaart wordt opgedraaid en in de stad van de speler gelegd.
- bouw een fase van het Wonder (in de aangegeven volgorde, van links naar rechts): de kaart wordt gesloten gedeeltelijk onder het bord gelegd.
- neem 3 geld van de bank: de kaart wordt gesloten afgelegd.

3. De volgende hand

Elke speler geeft zijn handkaarten door aan de naburige speler. De richting van het doorgeven verandert tijdens elk *Tijdperk*: met de klok mee in *Tijdperk I*, tegen de klok in *Tijdperk II* en met de klok mee in *Tijdperk III*.

De laatste kaart wordt na de zesde spelronde niet doorgegeven: deze wordt gesloten afgelegd.

7 WONDERS

BOUWEN IN 7 WONDERS p.4

Gebouwen

- Geldkosten: de kosten worden aan de bank betaald.
- Gratis bouwen: het gebouw kan gratis worden gebouwd.
- Grondstofkosten: de aangegeven grondstoffen worden geproduceerd door de stad van de speler en/of gekocht volgens de handels regels.
- Gratis bouwen (keten): Als een speler in een vorig *Tijdperk* het gebouw genoemd naast de grondstofkosten heeft gebouwd, mag het gebouw gratis worden gebouwd.

Wonder

- *Grondstofkosten*: de aangegeven grondstoffen worden geproduceerd door de stad van de speler en/of gekocht volgens de handels regels.

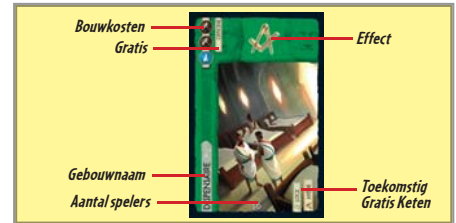
Productie

- De grondstoffen van een stad worden geproduceerd door het Wonder bord, de bruine kaarten, de grijze kaarten en sommige gele kaarten.
- om een gebouw of fase van een Wonder te bouwen zonder handel, moet de stad van de speler de grondstoffen produceren zoals aangegeven op de kaart van het gebouw of op het bord van het Wonder.
- grondstoffen worden niet verbruikt tijdens het bouwen. Ze kunnen elke ronde tijdens het hele spel gebruikt worden. De productie van een stad kan nooit verminderen.

Handel

- elke speler kan alleen handelen met de twee naburige steden.
- elke gekochte grondstof kost 2 geld, te betalen aan de eigenaar (spelers kunnen nooit weigeren om grondstoffen te verkopen).
- een verkochte grondstof hindert de eigenaar niet om zelf deze grondstof in dezelfde ronde te gebruiken voor zijn eigen bouwen.

KAART OVERZICHT p.3



EIND VAN EEN TIJDPERK p.5

Elk *Tijdperk* eindigt na de zesde spelronde.

De spelers gaan door met de resolutie van militaire conflicten.

Elke speler vergelijkt het totaal aan schild symbolen op zijn militaire gebouwen (rode kaarten) met het totaal van elk van de naburige steden:

- Als een speler een groter aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een overwinning fiche overeenkomend met het *Tijdperk* dat juist ten einde is (*Tijdperk I*: +1, *Tijdperk II*: +3 of *Tijdperk III*: +5)

- Als een speler een lager aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een nederlaag fiche (-1 conflict fiche)

- Als een speler een gelijk aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt geen van de spelers een fiche.

Tijdens elk *Tijdperk* krijgt iedere speler dus, afhankelijk van de situatie, 0, 1 of 2 fiches die op het bord van het Wonder worden gelegd.

SPELEINDE EN PUNTELLING p.6

Na *Tijdperk III*, nadat de conflict fiches verdeeld zijn, tellen de spelers hun winstpunten:

1. Militaire Conflicten: punten van de Conflict fiches.
2. Geldvoorraad: 1 winstpunt voor elke 3 geld (naar benden afgerond).
3. Wonder: punten zoals aangegeven op het bord van het Wonder.
4. Civiele Gebouwen: punten zoals aangegeven op de kaarten.
5. Commerciële Gebouwen: punten zoals aangegeven op de kaarten.
6. Gilden: punten zoals aangegeven op de kaarten.
7. Wetenschaps Gebouwen



Totaal: 21 punten