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*		

KAART OVERZICHT p.3

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 opengedraaid 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 veranderd 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.

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.

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)*

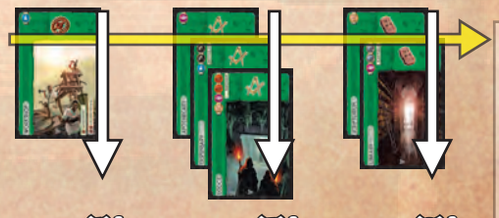
- Als een speler een gelijk aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt geen van de spelers een fiche.

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 PUNTENTELLING 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 beneden 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

Beschrijving van de symbolen

Tijdperk I kaarten

de kaart produceert de aangegeven grondstof.

Klei Erts Steen Hout

de kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de twee aangegeven grondstoffen.

Verduidelijking : de speler kan één van de twee grondstoffen in een ronde gebruiken om een gebouw (of Wonder fase) te bouwen, maar niet beide. Naburige spelers mogen onafhankelijk van wat de eigenaar produceert één van de twee grondstoffen kopen.

de kaart produceert de aangegeven grondstof.

Glas Stof Papier

de kaart is het aantal aangegeven winstpunten waard.

de kaart levert 1 schild op.

de kaart wordt telt voor winstpunten aan het eind van het spel.

de kaart wordt telt voor winstpunten aan het eind van het spel.

de kaart wordt telt voor winstpunten aan het eind van het spel.

5 de kaart is het aangegeven geld waard. het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra de kaart gebouwd is.

beginnend in de ronde nadat dit gebouw is gebouwd, betaalt de eigenaar slechts één geld i.p.v. twee voor de aangegeven grondstoffen aan de naburige stad aangegeven door de pijl.

beginnend in de ronde nadat dit gebouw is gebouwd, betaalt de eigenaar slechts één geld i.p.v. twee voor de aangegeven grondstoffen aan beide naburige steden.

Verduidelijking voor de «East Trading Post», de «West Trading Post» en de «Marketplace» : pijlen geven aan voor welke naburige stad of steden de korting geldt.

Borden

De speler kan, één keer per Tijdperk, een gebouw naar keuze uit zijn hand gratis bouwen.

De speler mag de laatste kaart van elk Tijdperk spelen i.p.v. deze af te leggen. Deze kaart kan worden gebouwd door het betalen van de kosten, worden afgelegd voor 3 geld of worden gebruikt om een Fase van het Wonder te bouwen.

De speler kan uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel er één kiezen en gratis bouwen.

De speler mag aan het eind van het spel een Gilde naar keuze «kopiëren» (paarse kaart) gebouwd door één van zijn twee naburige steden.

Tijdperk II kaarten

de kaart produceert twee eenheden van de afgebeelde grondstof.

de kaart levert 2 schilden op.

de kaart levert 1 geld op per bruine kaart in de eigen stad EN in de naburige steden.

Verduidelijking : De bruine kaarten gebouwd in naburige steden in dezelfde ronde als de «Vineyard» tellen mee.

de kaart levert 2 geld op per grijze kaart in de eigen stad EN in de naburige steden.

Verduidelijking : De grijze kaarten gebouwd in naburige steden in dezelfde ronde als de «Bazar» tellen mee.

de kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de vier aangegeven grondstoffen.

Verduidelijking : deze grondstoffen kunnen niet door naburige steden worden gekocht.

de kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de drie aangegeven grondstoffen.

Verduidelijking : deze grondstoffen kunnen niet door naburige steden worden gekocht.

Tijdperk III kaarten

de kaart levert 3 schilden op.

de kaart levert 3 geld op per gebouwde Wonder fase in de eigen stad zodra deze in het spel komt (3, 6, 9 of 12 geld). Aan het eind van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard per gebouwde Wonder fase in de eigen stad (1, 2, 3 of 4 punten).

de kaart levert 1 geld op per bruine kaart in de eigen stad zodra deze in het spel komt. Aan het eind van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard per bruine kaart in de eigen stad.

de kaart levert 2 geld op voor elke grijze kaart in de eigen stad zodra deze in het spel komt. Aan het eind van het spel is deze kaart 2 winstpunten waard voor elke grijze kaart in de eigen stad.

de kaart levert 1 geld op voor elke gele kaart in de eigen stad, inclusief de kaart zelf, zodra deze in het spel komt. Aan het eind van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard per gele kaart in de eigen stad.

Verduidelijking voor de «Arena», de «Haven», de «Chamber of Commerce» en de «Lighthouse» : het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra de kaart gebouwd is. De winstpunten worden aan het eind van het spel geteld, aan de hand van de dan aanwezige kaarten en gebouwde Wonder fasen.

Gilden

De meeste Gilden zijn winstpunten waard gebaseerd op gebouwen die door naburige steden gebouwd zijn.

Opmerking : de twee pijlen, aan beide kanten van de afgebeelde kaart, betekenen dat kaarten van naburige steden worden geteld, maar niet degene van de speler in het bezit van deze kaart.

Spies Guild (Spionnen Gilde): 1 winstpunt voor elke rode kaart in de naburige steden.

Magistrates Guild (Magistraten Gilde): 1 winstpunt voor elke blauwe kaart in de naburige steden.

Workers Guild (Arbeiders Gilde): 1 winstpunt voor elke bruine kaart in de naburige steden.

Craftsmens Guild (Ambachts Gilde): 2 winstpunten voor elke grijze kaart in de naburige steden.

Traders Guild (Handels Gilde): 1 winstpunt voor elke gele kaart in de naburige steden.

Philosophers Guild (Filosofen Gilde): 1 winstpunt voor elke groene kaart in de naburige steden.

De andere Gilden zijn punten waard volgens specifieke regels.

Builders Guild (Bouwers Gilde): 1 winstpunt voor elke gebouwde Wonder fase in de naburige steden EN in de eigen stad.

Shipowners Guild (Reders Gilde): 1 winstpunt voor elke bruine, grijze en paarse kaart in de eigen stad.

Verduidelijking : de Shipowners Guild telt mee in dit totaal.

Strategists Guild (Strategen Gilde): 1 winstpunt voor elk nederlaag fiche in de naburige steden.

Scientists Guild (Wetenschaps Gilde): de speler krijgt een extra wetenschaps symbool naar keuze.

Verduidelijking : de keuze van het symbool wordt gemaakt aan het eind van het spel en niet als dit Gilde gebouwd wordt.

Verduidelijking: de grondstoffen geproduceerd door de borden worden niet als kaarten beschouwd.