



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## 7 WONDERS DUEL (2 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Die Spieler führen ihre eigene Zivilisation zum Sieg, bauen die eigene Stadt aus und errichten Weltwunder. Es gewinnt, wer den militärischen, wissenschaftlichen oder politischen Sieg erreicht oder am Ende der 3. Epoche die meisten Siegpunkte verdient hat.

### ERLÄUTERUNG

Diese Spielhilfe bezieht sich sowohl auf das Grundspiel, als auch auf die beiden Erweiterungen **Pantheon** und **Agora**. Diese sind im Folgenden farbkodiert. Wird ohne eine entsprechende Erweiterung gespielt, können die farbigen Sätze ignoriert werden.

### SPIELAUFBAU

**01.** Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler sollten sich gegenüber sitzen.

→ Der **Pantheon-Spielplan** wird oberhalb des Spielplans ausgelegt.

→ Der **Agora-Spielplan** wird unterhalb des Spielplans ausgelegt.

**02.** Die **Konflikt-Figur** wird auf das neutrale Feld auf den Spielplan gestellt.

**03.** Die **4 Militärplättchen** werden auf ihre Felder gelegt.

→ Verwendet stattdessen die **Militärplättchen** der Erweiterung.

**04.** Die **Fortschrittsplättchen** werden gemischt und 5 zufällige auf dem Spielplan offen bereitgelegt.

**05.** Jeder Spieler erhält **7 Münzen** aus der Bank.

**06.** Ein Startspieler wird bestimmt oder ausgelost.

**07.** Die **Götterkarten** werden nach Rückseite (Mythologie) sortiert, gemischt und bereitgelegt.

**08.** Die **Dekretplättchen** werden verdeckt gemischt und 6 zufällige entsprechend dem Symbol offen oder verdeckt an den Kammern ausgelegt.

**09.** Die **Verschwörungskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

**10.** Jeder Spieler erhält die **12 Einflusswürfel** einer Farbe.

### WAHL DER WELTWUNDER

**01.** Legt 4 zufällige Weltwunder offen aus.

**02.** Der **Startspieler** nimmt sich **1 Wunder** in seinen Vorrat.

**03.** Der **Gegenspieler** nimmt sich **2 Wunder** in seinen Vorrat.

**04.** Der Startspieler nimmt das letzte Wunder in seinen Vorrat.

**05.** Wiederholt **Schritte 01-04**, wobei diesmal der Gegenspieler beginnt.

*Im Verlauf des Spiels können **nur 7 Wunder** gebaut werden!*

## DIE 3 ZEITALTER

7 Wonders Duel wird in 3 Zeitaltern gespielt. Jedes Zeitalter wird durch einen eigenen Stapel dargestellt. Zu Beginn jedes Zeitalters wird die Auslage wie folgt zusammengestellt:

**01.** Entfernt 3 zufällige Karten aus dem Stapel und legt sie ungesehen zurück in die Schachtel.

*Im **3. Zeitalter** werden zusätzlich **3 zufällige Gildenkarten (lila)** in den Stapel gemischt.*

→ Legt die Karten im vorgegebenen System unter dem Spielplan aus.

*Beachtet, dass dabei einige Karten offen ausgelegt werden, andere verdeckt.*

### ANPASSUNGEN MIT PANTHEON

→ **Zu Beginn des 1. Zeitalters:** wählt 5 zufällige Mythologieplättchen und legt sie gemäß der Spielhilfe aus. Beachtet die Spielhilfe der Agora-Erweiterung für den Aufbau.

→ **Zu Beginn des 2. Zeitalters:** Die Torkarte wird auf die letzte freie Anlagefläche des Pantheons gelegt. Anschließend werden die angelegten Götterkarten aufgedeckt. Legt dann die 3 Opfergaben-Plättchen zufällig und gemäß der Spielhilfe aus. Beachtet die Spielhilfe der Agora-Erweiterung für den Aufbau.

*Ist unter den aufgedeckten Göttern **Enki (grün)**, so werden 2 zufällige **Fortschrittsplättchen** aus der Schachtel (nicht vom Spielplan!) auf seine Karte gelegt!*

→ **Zu Beginn des 3. Zeitalters:** Verwendet statt der 3 zufälligen Gildenkarten 3 zufällig gewählte Großtemplekarten.

### ANPASSUNGEN MIT AGORA

Nach dem Entfernen der 3 zufälligen Karten aus jedem Zeitalterstapel werden zufällige Senatorenkarten hinzugefügt: **5/5/3 in Zeitalter 1/2/3.**

→ Agora bietet pro Zeitalter einen etwas anderen Aufbau. Beachtet die Spielhilfe für den Aufbau.

### SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler abwechselnd ihre Züge durch. In ihrem Zug nehmen sich die Spieler zu Beginn ihres Zuges eine offen ausliegende Zeitalter-Karte aus der Auslage, um damit eine Aktion durchzuführen (s.u.).

→ Zu Beginn des eigenen Zuges darf der aktive Spieler eine bereits **vorbereitete Verschwörung** anzetteln.

*Es dürfen nur Karten gewählt werden, welche **nicht** von anderen Karten verdeckt werden!*

Werden dadurch eine oder mehrere Karten frei, werden diese sofort aufgedeckt, falls nötig, ohne ihre Position zu verändern.

→ **Deckt ein Spieler eine Karte auf, auf der ein **Mythologie- oder Opferplättchen** liegt, legt er dieses vor sich ab.**

→ **Mythologieplättchen:** Der Spieler zieht die 2 Karten vom jeweiligen **Mythologiestapel**, wählt eine davon aus und legt sie **verdeckt** auf eine freie Anlagefläche des Pantheons. Die andere Karte legt er zurück auf den Stapel.

→ **Opferplättchen:** Gewährt dem Spieler einen **einmaligen Rabatt** für die Aktivierung einer Pantheonkarte.

Anschließend führt der aktive Spieler **eine der folgenden Aktionen** durch:

**01.** Ein Gebäude errichten.

**02.** Die Karte für Münzen abwerfen.

**03.** Ein Wunder errichten.

**04.** Eine Karte des Pantheons aktivieren.

**05.** Einen Senator rekrutieren.

### [ 01 ] EIN GEBÄUDE ERRICHTEN

Der Spieler kann das Gebäude in errichten, das auf der Karte angegeben ist. Dazu zahlt er (falls vorhanden) die Kosten und legt die Karte vor sich in seine Auslage. Diese Auslage stellt die Stadt des Spielers und die einzelnen Karten die darin befindlichen Gebäude dar.

*Sobald eine Karte in der Stadt eines Spielers liegt, ist nur noch der obere Bereich der Karte relevant, sodass sich Karten einer Farbe (Braun, Grau, Blau, Grün, Rot, Gelb, Lila) so weit überlagern können, das nur noch die oberen Bereiche sichtbar sind.*

### BAUKOSTEN ZAHLEN

Die Baukosten eines Gebäudes sind links oben im Bild des Gebäudes angegeben. Der Spieler muss die Ressourcen entweder in der eigenen Stadt besitzen oder sie am Markt zukaufen (s.u.).

*Ressourcen werden **nicht** ausgegeben - es reicht die passende Quelle in **ausreichender Anzahl** zu besitzen!*

### RESSOURCEN AM MARKT KAUFEN

Jede fehlende Ressource muss am Markt gekauft werden. **Jede fehlende Ressource** kostet **2 Münzen + 1 Münze** pro Quelle der fehlenden Ressource **durch braune oder graue Gebäude** in der Stadt des anderen Spielers.

*Einige **gelbe Gebäude** ermöglichen einen Rabatt auf fehlende Ressourcen, um diese günstiger einzukaufen.*

*Ressourcenquellen auf **gelben Gebäuden** oder **Wundern** beeinflussen die Kosten von Ressourcen **nicht**!*

## GEBÄUDE AUFWERTEN

Einige Gebäude weisen als alternative Kosten ein Symbol auf. Liegt in der Stadt des aktiven Spielers bereits ein Gebäude, welches dasselbe Symbol im oberen Bereich einer Karte zeigt, so kann das neue Gebäude kostenlos gebaut werden. Andernfalls müssen die normalen Ressourcen aufgewendet werden.

### [ 02 ] DIE KARTE FÜR MÜNZEN ABWERFEN

Der Spieler wählt eine freie Karte aus der Auslage und legt sie auf den Ablagestapel. Dafür bekommt er **2 Münzen + 1 Münze pro gelbem Gebäude** in seiner Stadt.

### [ 03 ] EIN WUNDER ERRICHTEN

Ein Wunder wird ähnlich wie ein normales Gebäude errichtet. Die Kosten für den Bau eines Wunders stehen links auf dessen Karte, die Boni und Effekte, die der Spieler nach dem Bau erhält, stehen rechts.

Allerdings muss der aktive Spieler eine Karte aus der Auslage der Zeitalterkarten wählen und diese Karte verdeckt halb unter das gebaute Wunder schieben.

*Wunder gewähren einige **einmalige** oder **anhaltende Boni**, wie Siegpunkte, Sonderaktionen oder Ressourcenquellen.*

### [ 04 ] EINE KARTE DES PANTHEONS AKTIVIEREN

*Erst ab dem **2. Zeitalter** möglich! Dabei wird **keine Karte** aus der Auslage entfernt!*

**01.** Der Spieler zahlt die Kosten in Münzen, die auf dem Pantheon-Spielplan abgebildet sind. Die Kosten können für beide Spieler unterschiedlich hoch sein.

→ Die Kosten können durch Abgabe von eigenen **Opferplättchen** reduziert werden.

**02.** Der Spieler nimmt die gerade aktivierte Gottheit bzw. das Tor, führt den Effekt aus und legt die Karte vor sich ab.

### [ 05 ] EINEN SENATOR REKRUTIEREN

**Kosten:** Münzen in Höhe der bereits gespielte Senatoren (weiß + schwarz) in der eigenen Stadt. Der erste Senator ist somit kostenlos.

### POLITIKER (WEISS)

Wird ein Politiker rekrutiert, darf der aktive Spieler **Senatsaktionen** entsprechend der **Anzahl der blauen Gebäude** in der Stadt durchführen: 1 Aktion bei 0-1 Gebäuden, 2 Aktionen bei 2-3 Gebäuden und 3 Aktionen bei 4+ Gebäuden.

*Diese Angaben befinden sich auch auf dem Angora-Spielplan.*

Die möglichen **Senatsaktionen** sind:

→ **Einfluss ausüben:** Der Spieler platziert einen Einflusswürfel in einer der beiden Kammern des Bereichs (links, mitte, rechts), der auf der **Politikerkarte** angegeben ist.

Platziert der Spieler einen Würfel in einer **Kammer mit verdecktem Dekret**, wird dieses sofort aufgedeckt.

→ **Einfluss verlagern:** Der Spieler verlagert 1 Einflusswürfel seiner Farbe von einer beliebigen Kammer in eine benachbarte Kammer.

## VERSCHWÖRER (SCHWARZ)

Wird ein Verschwörer rekrutiert, kann der Spieler **nur eine** der folgenden Aktionen wählen:

→ **Einfluss ausüben:** Der Spieler platziert **1 Einflusswürfel** in einer Kammer **seiner Wahl**.

→ **Verschwören:** Der Spieler zieht **2 Verschwörungskarten**, legt eine Karte verdeckt vor sich ablegt und die andere auf oder unter den Verschwörungstapel.

## EINE VERSCHWÖRUNG VORBEREITEN

Besitzt ein Spieler eine Verschwörungskarte, kann er **eine beliebige Karte aus der Auslage** nehmen und sie halb unter die verdeckte Verschwörungskarte schieben – als würde er ein Wunder bauen.

## EINE VERSCHWÖRUNG ANZETTELN

Hat ein Spieler **zu Beginn seines Zuges** eine vorbereitete Verschwörung, kann er diese anzetteln. Dazu wird die Verschwörungskarte aufgedeckt und angewendet. Der Spieler behält sowohl die Verschwörungs- als auch die Vorbereitungskarte.

Das Anzetteln einer Verschwörung erfolgt **zusätzlich und vor dem normalen Zug als freie Aktion!** Nach der Ausführung folgt der normale Spielzug!

## EINE KAMMER KONTROLLIEREN

Hat ein Spieler **unstrittig** mehr **Einflusswürfel** in einer Kammer, hat er diese unter seiner **Kontrolle**. Um das anzuzeigen, legt er einen der **Einflusswürfel** in der Kammer in die **Kontrollzone** beim Dekret der Kammer. Dadurch profitiert dieser Spieler vom **Effekt des Dekrets** und erhält am Ende des Spiels Siegpunkte für die Kontrolle über jene Kammer.

Der Würfel in der Kontrollzone **zählt weiterhin als Einflusswürfel** in der Kammer!

Bei Gleichstand wird kein **Einflusswürfel** in die Kontrollzone der Kammer gelegt.

**Siegbedingung:** Erlangt ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt Kontrolle über alle 6 Kammern, so gewinnt der Spieler den **politischen Sieg** und das Spiel endet sofort.

## ENDE EINES ZEITALTERS

Ein Zeitalter endet, sobald alle Karten des Zeitalters aus der Auslage genommen wurden. Anschließend wird die Auslage des nächsten Zeitalters vorbereitet.

Der **militärisch schwächere Spieler** entscheidet, welcher Spieler im neuen Zeitalter beginnt. Bei **Gleichstand** entscheidet der Spieler, der im vorherigen Zeitalter **die letzte Karte** genommen hat.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet entweder durch **militärische, wissenschaftliche** oder **politische Überlegenheit** sofort, sollte ein Spieler eine der Anforderungen erfüllen.

Andernfalls endet das Spiel mit einem **zivilen Sieg** am Ende des 3. Zeitalters und die Städte der Spieler werden wie folgt gewertet:

→ Siegpunkte durch **Militär** (=Position der Konflikt-Figur)

→ Siegpunkte durch **Gebäude** (blau, grün, gelb & lila)

→ Siegpunkte durch **Wunder**

→ Siegpunkte durch **Fortschrittsplättchen**

→ Siegpunkte durch **Münzen** (3 Münzen = 1 Siegpunkt)

→ **Siegpunkte durch Götter**

→ **Siegpunkte durch Großtempel** (5/12/21 Siegpunkte für 1/2/3 Großtempel in der eigenen Stadt)

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Profanbauten (blau).

## SONDERFÄHIGKEITEN VON GEBÄUDEN

### BRAUNE GEBÄUDE

Diese Gebäude sind **Produktionsgebäude** (=Ressourcenquellen).

### GRAUE GEBÄUDE

Diese Gebäude sind **Manufakturen** (= Ressourcenquellen).

### ROTE GEBÄUDE

Diese Gebäude stellen das **Militär** dar. Für jedes **Schildsymbol** auf der ausgespielten Karte wird die **Konflikt-Figur** um ein Feld weiter in Richtung der Stadt des Gegenspielers bewegt.

Wird dabei ein Bereich mit einem Plättchen erstmalig erreicht, so erleidet der Gegenspieler den aufgedruckten Effekt und das Plättchen wird entfernt. Die aufgedruckten Siegpunkte gelten erst zu Spielende.

**Siegbedingung:** Erreicht die Konflikt-Figur zu irgendeinem Zeitpunkt ein Ende der Militärleiste, so gewinnt der angreifende Spieler den **militärischen Sieg** und das Spiel endet sofort.

## GELBE GEBÄUDE

Gelbe Gebäude stellen **Wirtschaftsgebäude** dar und liefern dem Besitzer entweder sofortiges und einmaliges **Einkommen**, erschließen neue **Ressourcenquellen** oder ermöglichen **permanente Rabatte** für den Einkauf von Ressourcen.

Darüber hinaus erhöhen alle gelben Gebäude das Einkommen beim Abwerfen einer Karte.

## GRÜNE GEBÄUDE

Diese Gebäude stellen **wissenschaftliche Einrichtungen** dar. Sobald ein Spieler ein **Paar identischer Symbole** auf grünen Karten besitzt, erhält er sofort ein beliebiges **Fortschrittsplättchen** vom Spielplan.

**Siegbedingung:** Besitzt ein Spieler 6 unterschiedliche Wissenschaftssymbole in seiner Stadt (durch grüne Gebäude und Fortschrittsplättchen), so gewinnt er den **wissenschaftlichen Sieg** und das Spiel endet sofort.

## BLAUE GEBÄUDE

Diese Gebäude sind **Profanbauten** und gewähren dem Besitzer Siegpunkte bei Spielende.

## LILA GEBÄUDE

Diese Gebäude sind **Gildengebäude** und gewähren dem Besitzer Siegpunkte bei Spielende. Einige Gildengebäude gewähren zusätzlich auch **sofortige Boni**.

Im Gegensatz zu anderen Karten werden bei **Gildengebäuden** nicht automatisch die Karten der eigenen Stadt gewertet, sondern die Karten der Stadt, die **von der jeweils angegebenen Art am meisten** hat. So kann ein Spieler auch von der Anzahl der Gebäude des Gegenspielers profitieren.

→ Mit der **Pantheon-Erweiterung** werden die **Gilden** durch **Großtempel** ersetzt. Besitzt ein Spieler ein Mythologieplättchen mit dem Symbol eines Großtempels, kann er diesen kostenfrei errichten – behält jedoch das Plättchen! Alternativ kann ein Großtempel auch normal errichtet werden.

## FÄHIGKEITEN DER GÖTTER

### MESOPOTAMISCHE MYTHOLOGIE (GRÜN)

→ **Enki:** Nimm eines der beiden Fortschrittsplättchen, lege das andere zurück in die Schachtel.

→ **Ishtar:** Zählt als Fortschrittssymbol „Gesetzgebung“.

→ **Nisaba:** Lege das Schlangenplättchen auf eine grüne Karte in der gegnerischen Stadt. Nisaba kopiert das Fortschrittssymbol dieser Karte.

### PHÖNIZISCHE MYTHOLOGIE (GELB)

→ **Astarte:** Lege 7 Münzen aus der Bank auf diese Karte. Diese sind gegen Verlust geschützt, können aber ausgegeben werden und zählen am Ende für Siegpunkte.

→ **Baal:** Stiehl sofort 1 braunes oder graues Gebäude aus der Stadt des Gegners.

→ **Tanit:** Erhalte 12 Münzen aus der Bank.

### GRIECHISCHE MYTHOLOGIE (BLAU)

→ **Aphrodite:** 9 Siegpunkte bei Spielende

→ **Hades:** Errichte ein Gebäude vom Ablagestapel gratis

→ **Zeus:** Entferne eine beliebige Karte (auch verdeckt) aus der Auslage inkl. eventuellem Plättchen.

### ÄGYPTISCHE MYTHOLOGIE (GRAU)

→ **Anubis:** Entfernt die „Baukarte“ eines Wunders (auch in der eigenen Stadt möglich). Sofort-Boni für den Bau des Wunders bleiben bestehen. Ein so zerstörtes Wunder kann erneut errichtet werden.

→ **Isis:** Errichtet ein Wunder gratis mit einer Karte vom Ablagestapel.

→ **Ra:** Stiehl sofort ein noch nicht errichtetes Weltwunder des Gegners.

### RÖMISCHE MYTHOLOGIE (ROT)

→ **Mars:** 2 Schilde

→ **Minerva:** Stelle die Minerva-Figur auf ein freies Feld auf der Militärleiste. Diese blockiert einmalig den Konflikt-Figur, wenn diese sich auf das Feld der Minerva-Figur bewegen würde. Sobald das geschieht, wird die Minerva-Figur entfernt.

→ **Neptun:** Entferne 2 Militärplättchen. Der Effekt des ersten Plättchens wird ignoriert, der des 2. nicht.