

7 Wonders Duel - KSR

Man errichtet Gebäude + Weltwunder, die i.d.R. Ressourcen erfordern. Es werden max. 3 Zeitalter in Folge gespielt. Jeder Spieler baut 1 Stadt.

Beginn eines Zeitalters:

- ◆ Mischt den passenden Kartenstapel. Legt die 20 Karten nach dem vorgegebenen Schema aus (offen = hell, verdeckt = farbig).

Spielzug (abwechselnd):

- ◆ Der Startspieler beginnt im Zeitalter 1 und nimmt 1 nicht abgedeckte (teilweise) Karte aus der Auslage und nutzt **genau 1** von 3 Optionen:

- 1) Das Gebäude errichten: Baukosten zahlen - Karte vor sich ablegen - Gebäude stets nach Farbe sortiert halten.
- 2) Die Karte abwerfen, um Münzen zu erhalten: 2 Münzen nehmen - jedes GELBE Gebäude in eigener Stadt bringt 1 Extra-Münze - Karte auf allgemeinen Ablagestapel legen (jederzeit für jeden einsehbar)
- 3) Ein Wunder errichten: Baukosten eines beliebigen eigenen Weltwunders zahlen. Gespielte Zeitalter-Karte zu 3/4 rechts unter Wunder schieben. Limit: 7 Weltwunder können insgesamt gebaut werden. Dann 8. Weltwunder aus dem Spiel nehmen.



Die Karte muss man nicht bezahlen.

- ◆ Der aktive Spieler deckt alle verdeckten Karten auf, die nun freiliegend sind.

Ende eines Zeitalters:

- ◆ Nach Entnahme aller seiner 20 Karten endet ein Zeitalter. Es wird nun das nächste Zeitalter vorbereitet. Danach entscheidet der militärisch schwächere Spieler (Konflikt-Figur ist auf seiner Seite), wer nun Startspieler wird. Patt: Wer im zuletzt gespielten Zeitalter die letzte Karte spielte, wird Startspieler.

Militär:	Errichtung ROTER Gebäude oder Weltwunder mit Schilden bewegen Konflikt-Figur 1 Feld in Richtung des Gegners. Erreicht die Figur einen Bereich mit Militär-Plättchen, wird dessen Effekt ausgeführt. Plättchen ist danach aus dem Spiel.
SIEG:	Erreicht die Figur das <u>äußerste Feld</u> einer Spielbrett-Seite, gewinnt der Gegen-Spieler sofort die Partie.

Forschung:	Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Paar identischer Forschungs-Symbole (es gibt 7) besitzt, nimmt er sofort ein Fortschritts-Plättchen seiner Wahl vom Spielbrett (dort liegen anfangs 5 Stück) und legt es zu seiner Stadt.
SIEG:	Wenn ein Spieler <u>6 unterschiedliche Forschungs-Symbole</u> besitzt, gewinnt er sofort die Partie.

Bauen:	<p>Städte produzieren in jedem Spielzug Ressourcen, die man zum Bezahlen neuer Gebäude nutzen kann. Einige Gebäude sind gratis. Fehlende Ressourcen kauft man bei der Bank für Münzen nach folgender Formel:</p> <p style="text-align: center;"><i>2 Münzen UND Produktionsmenge der gewünschten Ressource durch braune und graue Gebäude in gegnerischer Stadt.</i></p> <p>Man darf auch Ressourcen kaufen, wenn der Gegner diese nicht produziert. Auch Papyrus/Glas können erworben werden. Man darf in seinem Zug beliebig viele Ressourcen kaufen.</p> <p>Manche Gebäude haben einen Soforteffekt, andere wirken ggf. jede Runde, weitere erst zum Spielende. Einige Karten zeigen oben rechts ein <u>weißes Symbol</u>. Liegt diese Karte in eigener Stadt, darf man das Gebäude eines späteren Zeitalters mit eben diesem Symbol (steht unterhalb dessen Baukosten) gratis bauen. Beispiel: Bäder (I) erlauben Aquädukt (II).</p>
--------	--

Spielende und Sieger:

Sollte nicht zuvor der Sieg durch militärische / wissenschaftliche Überlegenheit eingetreten sein, endet das Spiel nach dem 3. Zeitalter. Nur in diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, die sich wie folgt ermitteln lassen:

- | | |
|---|--|
| ➔ SP durch Militär (lt. Stand der Konflikt-Figur) | ➔ SP durch Fortschritts-Plättchen |
| ➔ SP durch Gebäude | ➔ SP durch Münzen (je 3 Münzen = 1 SP) |
| ➔ SP durch Weltwunder | |

Bei Patt gewinnt, wer mehr SP durch Profanbauten (blaue Karten) erzielt hat. Andernfalls endet die Partie unentschieden.