


7 Wonders Duel inkl. Pantheon-Erweiterung - KSR

Man errichtet Gebäude + Weltwunder, die i.d.R. Ressourcen erfordern. Es werden max. 3 Zeitalter in Folge gespielt. Jeder Spieler baut 1 Stadt.
Neues Zeitalter: 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 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) } Die Karte muss man nicht bezahlen.
- 3) Ein Wunder errichten: Baukosten eines beliebigen eigenen Weltwunders zahlen.  ← } Die Karte muss man nicht bezahlen.
 Gespielte Zeitalter-Karte zu 3/4 rechts unter Wunder schieben.
 Limit: 7 Weltwunder können insgesamt gebaut werden. Dann 8. Weltwunder aus dem Spiel nehmen.

ODER er nimmt KEINE Karte aus der Auslage und wählt diese Option (erst ab 2. Zeitalter möglich):

- 4) 1 Karte im Pantheon aktivieren: 1 beliebige Karte des Pantheons auswählen und deren Kosten (wo der Pfeil auf den Spieler zeigt) zahlen. Die aktivierte Gottheit bzw. das Tor nehmen sowie deren Effekt ausführen. Karte vor sich ablegen.

◆ Zum Ende seines Zuges deckt der aktive Spieler alle verdeckten Karten auf, die nun freiliegend sind.

➔ Sollten dabei Mythologie- oder Opfergaben-Plättchen darauf liegen, nimmt er diese und legt sie vor sich. Er macht nun Folgendes:

Für Mythologie-Plättchen: { Oberste 2 Götter-Karten vom zugehörigen Mythologie-Stapel ziehen und geheim ansehen.
 Davon 1 Karte wählen und verdeckt auf eine beliebige freie Anlagefläche des Pantheons legen.
 Die andere Karte kommt verdeckt auf den zugehörigen Mythologie-Stapel zurück.
 Großtempel-Symbol: Man darf ein solches Gebäude (im 3. Zeitalter statt Gilde) kostenlos errichten.

Für Opfergaben-Plättchen: { Jede Opfergabe gewährt 1 einmalige Kostenreduzierung beim Aktivieren einer Karte des Pantheons.
 Aufgedruckte Zahl = Wert der Reduzierung. Genutztes Opfer-Plättchen aus dem Spiel geben.

Ende eines Zeitalters: Nach Entnahme aller seiner 20 Karten endet ein Zeitalter. Es wird nun das nächste Zeitalter vorbereitet.

Beachtet die Änderungen aus der Erweiterung (Seiten 6ff.).
 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 äußerste Feld einer Spielbrett-Seite, gewinnt der Gegen-Spieler sofort die Partie.

Forschung: Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Paar identischer Forschungs-Symbole 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 6 unterschiedliche Forschungs-Symbole besitzt, gewinnt er sofort die Partie.

Bauen: 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:
2 Münzen UND Produktionsmenge der gewünschten Ressource durch braune und graue Gebäude in gegnerischer Stadt.

⇨ Man darf auch Ressourcen (Holz, Stein, Lehm, Glas, Papyrus) kaufen, wenn der Gegner diese nicht produziert.
 In seinem Zug darf man beliebig viele Ressourcen kaufen.

⇨ Manche Gebäude haben einen Soforteffekt, andere wirken ggf. jede Runde, weitere erst zum Spielende.

⇨ Einige Karten zeigen oben rechts ein weißes Symbol. 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 Bau von Aquädukt (II).

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

- | | | |
|---|--|---|
| ➔ SP durch Militär (lt. Stand der Konflikt-Figur) | ➔ SP durch Fortschritts-Plättchen | Patt: Wer mehr SP durch Profanbauten erzielte, siegt. |
| ➔ SP durch Gebäude | ➔ SP durch Münzen (je 3 Münzen = 1 SP) | Andernfalls = unentschieden. |
| ➔ SP durch Weltwunder | | |