

ANTOINE BAUZA

7 WONDERS™

EDIFICE

„Gebt mir einen festen Punkt, an dem ich sicher stehen kann, und einen Hebel und ich werde die Welt aus den Angeln heben.“ – Archimedes

SPIELMATERIAL

2 Weltwunder-Tableaus (Ur und Carthage) • 15 Bauvorhaben-Karten
24 Beteiligungsfiguren • 15 Schuldenmarker • 12 Konfliktmarker
3 Münzen mit Wert 6 • 1 Wertungsblock • 3 Symbolübersichten
Diese Spielanleitung

ÜBERBLICK

In dieser Erweiterung für *7 Wonders* könnt ihr euch an gemeinsamen Bauvorhaben beteiligen, die euch bei Vollendung besondere Vorteile bringen. Eine Beteiligung ist freiwillig, doch sollte ein Bauvorhaben scheitern, müsst ihr die Konsequenzen tragen. Diese Erweiterung ändert manche Regeln von *7 Wonders* ein wenig, doch die Siegbedingungen bleiben dieselben.

DIE SPIELELEMENTE

WELTWUNDER-TABLEAUS

Ur kann nur mit dieser Erweiterung gespielt werden.

Carthage (Karthago) führt neue, wählbare Bauabschnitte ein. Dieses Weltwunder kann mit allen Erweiterungen gespielt werden.



BETEILIGUNGSFIGUREN

Diese Figuren zeigen deine Beteiligung an einem Bauvorhaben an. Es gibt 3 Arten von Beteiligungsfiguren, die für die drei Zeitalter stehen.



SCHULDENMARKER

Diese Marker erhält man, wenn ein Bauvorhaben nicht vollendet werden konnte. Sie haben unterschiedliche negative Werte für die drei Zeitalter (-2, -3 und -5).



KONFLIKTMARKER UND MÜNZEN

Fügt die zusätzlichen Konfliktmarker und Münzen einfach dem Vorrat hinzu.

WERTUNGSBLOCK

Mit diesem neuen Wertungsblock könnt ihr die Siegpunkte der Erweiterungen *Leaders*, *Cities*, *Armada* und *Edifice* notieren.

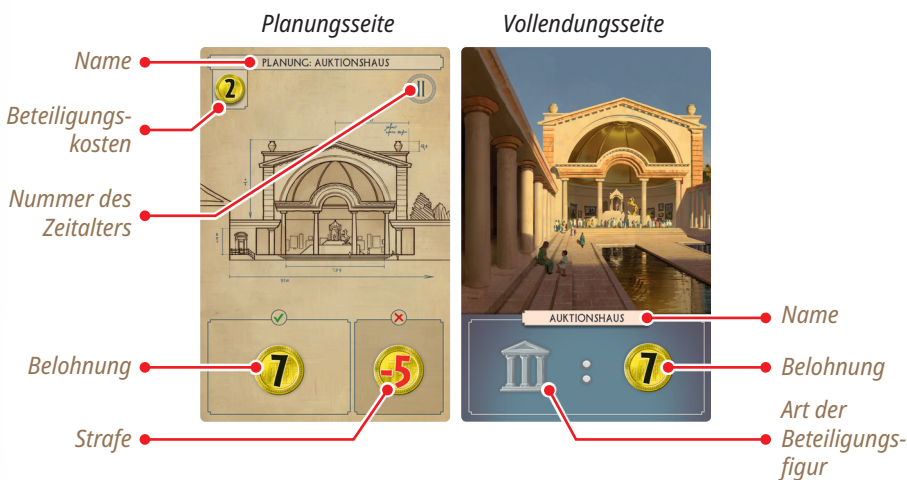
SYMBOLÜBERSICHTEN

Diese Übersichten erklären alle neuen Symbole im Spiel.

BAUVORHABEN-KARTEN

Die Bauvorhaben-Karten stellen imposante Gebäude dar, die im Spiel gemeinsam gebaut werden können.

Jedes Bauvorhaben hat eine **Planungsseite** und eine **Vollendungsseite**.



VORBEREITUNG

Die Vorbereitung verläuft nach den normalen Regeln von *7 Wonders* mit diesen Anpassungen:

- Legt die **Schuldenmarker** als allgemeinen Vorrat in die Mitte.
- Bereitet die **Bauvorhaben-Karten** vor:
 1. Trennt die Bauvorhaben-Karten in drei Stapel (Zeitalter I, II und III). Mischt dann jeden der drei Stapel.
 2. Nehmt für jedes Zeitalter 1 zufällige Bauvorhaben-Karte und legt diese 3 Karten mit der Planungsseite nach oben in die Mitte. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Schaut in die Tabelle und nehmt die passende Anzahl **Beteiligungsfiguren** (für jedes Zeitalter).

Mitspielende	3	4	5	6	7
Anzahl der Beteiligungsfiguren (für jedes Zeitalter)	2	3	3	4	5

- Stellt die Beteiligungsfiguren auf die Bauvorhaben-Karte des passenden Zeitalters. Die übrigen Beteiligungsfiguren kommen zurück in die Schachtel.



Spielvorbereitung im Spiel zu fünft

SPIELABLAUF

Der Spielablauf verläuft nach den normalen Regeln von *7 Wonders*, mit Ausnahme von 2 neuen Regeln:

- A. Beteiligung an einem Bauvorhaben
- B. Bauvorhaben beenden

A. BETEILIGUNG AN EINEM BAUVORHABEN

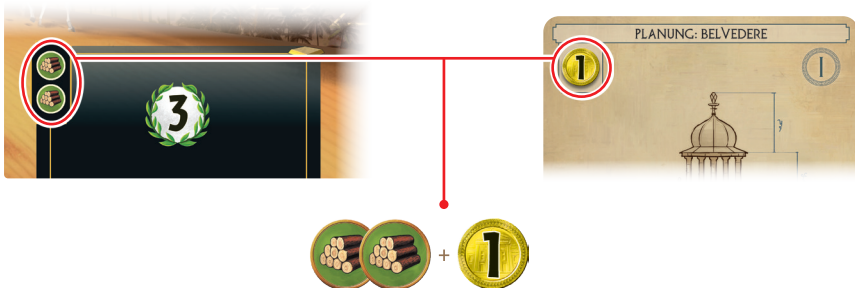
Du darfst dich **in jedem Zeitalter genau ein Mal am Bauvorhaben des aktuellen Zeitalters** beteiligen. Dies darfst du immer dann entscheiden, sobald du einen Bauabschnitt deines Weltwunders vollendest. Du kannst dich an einem Bauvorhaben beteiligen, **solange noch mindestens 1 Beteiligungsfigur** auf der Bauvorhaben-Karte steht.

Dafür musst du **gleichzeitig** die Kosten des Bauabschnitts deines Weltwunders (nach den normalen Regeln von *7 Wonders*) **und** die Beteiligungskosten des aktuellen Bauvorhabens zahlen.

Nimm dir dann eine **Beteiligungsfigur** von der Bauvorhaben-Karte und stelle sie auf dein Weltwunder-Tableau.

***Hinweis:** Falls sich mehrere Mitspielende im gleichen Zug an einem Bauvorhaben beteiligen und darauf nicht mehr genügend Beteiligungsfiguren stehen, nimmt fehlende aus der Schachtel, sodass alle Beteiligten eine haben.*

***Beispiel:** In Zeitalter I vollendest du den ersten Bauabschnitt deines Weltwunders und entscheidest dich dafür, dich am Belvedere zu beteiligen. Der erste Bauabschnitt kostet 2 Holz und die Beteiligung am Belvedere 1 Münze. Du zahlst insgesamt also 2 Holz und 1 Münze. Du hast damit den Bauabschnitt deines Weltwunders vollendet und nimmst 1 Beteiligungsfigur vom Belvedere.*



Gesamtkosten: Bauabschnitt des Weltwunders + Beteiligung am Bauvorhaben



B. BAUVORHABEN BEENDEN

Ein Bauvorhaben kann auf 2 Arten beendet werden:

- **Das Bauvorhaben wird im zugehörigen Zeitalter vollendet:**
Sobald alle Beteiligungsfiguren von der Bauvorhaben-Karte genommen wurden, ist das Bauvorhaben vollendet. Dreht die Karte auf die Vollendungsseite. Alle, die in dem Moment eine **Beteiligungsfigur** für dieses Bauvorhaben haben, **erhalten jeweils sofort die Belohnung dafür** (siehe *Symbolübersicht*).
- **Das Bauvorhaben wird im zugehörigen Zeitalter nicht vollendet:**
Das Bauvorhaben scheitert, wenn vor dem Abhandeln der Militärkonflikte noch mindestens 1 Beteiligungsfigur auf der Bauvorhaben-Karte steht. Niemand erhält die Belohnung und alle, die für dieses Bauvorhaben **keine Beteiligungsfigur** haben, **erleiden jeweils die Strafe**. Wer mindestens 1 Beteiligungsfigur hat, erleidet keine Strafe.

Wer eine Strafe nicht **vollständig** zahlen kann, verliert nichts und nimmt stattdessen **1 Schuldenmarker** des aktuellen Zeitalters.



SPIELENDE

Die Partie endet wie im Grundspiel nach dem Abhandeln der Militärkonflikte in Zeitalter III. Fahrt dann wie üblich mit der Endwertung fort.

In dieser Zeile werden die Gesamtpunkte eurer **Beteiligungsfiguren** und **Schuldenmarker** eingetragen. Die Gesamtpunkte können auch negativ sein.

Σ			

Cities-Erweiterung

Leaders-Erweiterung

Armada-Erweiterung

Gesamtpunkte für die Team-Variante
(mit der Erweiterung Cities und/oder Armada)

EDIFICE UND ARMADA KOMBINIEREN

Falls ihr mit der *Edifice-* und der *Armada*-Erweiterung spielt, gilt folgende Regel: Wer einen seiner Weltwunder-Abschnitte vollendet, kann entweder einen Flottenausbau vornehmen **oder** sich am gemeinsamen Bauvorhaben beteiligen. Es ist nicht möglich, beide Aktionen in einem Zug auszuführen.

CREDITS

Autor: **Antoine Bauza**

Illustratoren: **Etienne Hebinger** (Illustrationen) & **Miguel Coimbra** (Symbole)

Entwicklung und Veröffentlichung: **Cédric Caumont** & **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombroses" und das **Repos Production Team**

Vollständige Credits online: www.rprod.com/en/7-wonders/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

