


ANTOINE BAUZA

TM

7 WONDERS

"Alle goede dingen van deze aarde stromen de stad in." (Pericles)



Leid één van de zeven grote steden tijdens de Oudheid.

Ontwikkel jouw stad via wetenschappelijke ontdekkingen, militaire veroveringen, commerciële overeenkomsten en prestigieuze bouwwerken om jouw beschaving naar glorie te leiden!

Let intussen wel goed op de voortgang van je tegenspelers, want zij hebben dezelfde ambities.

Zal jouw wonder het millennium overstijgen?

OVERZICHT VAN HET SPEL

Een spel wordt in 3 rondes gespeeld, genaamd Tijdperken, waarin je tegelijkertijd kaarten speelt om jouw stad te ontwikkelen.

Deze kaarten vertegenwoordigen de verschillende bouwwerken die je kunt bouwen: grondstofproducerende, burgerlijke, commerciële, militaire, wetenschappelijke en gilde gebouwen.

Aan het einde van elk tijdperk wordt de militaire macht van de speler vergeleken met de steden van zijn twee burens (naburige steden). Na Tijdperk III bepaal je het aantal overwinningspunten van jouw stad, Wonder, militaire successen en muntenwaarde. De speler met de hoogste totaalscore wint het spel.

INHOUD

- 7 Wonder borden
- 148 Tijdperkkaarten: 49 voor Tijdperk I, 49 voor Tijdperk II en 50 voor Tijdperk III
- 78 Munten: 54 muntstukken met waarde 1 en 24 muntstukken met waarde 3
- 48 Conflictfiches: 24 Nederlaagfiches en 24 Overwinningsfiches (8 per Tijdperk)
- 1 scoreblok
- 3 bladen met beschrijving van effecten
- 1 lijst met kaarten en ketens
- Deze spelregels

SPELONDERDELEN

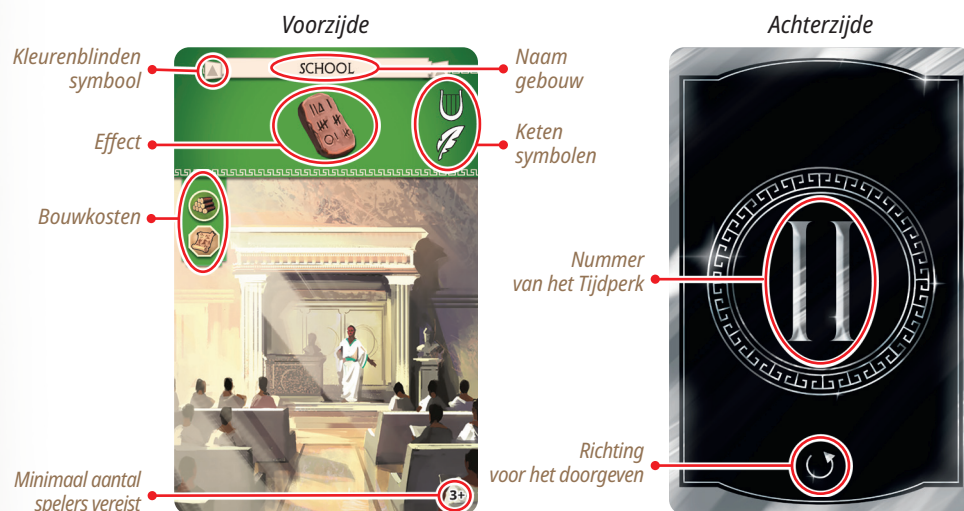
TIJDPERKKAARTEN

Deze kaarten tonen gebouwen die je tijdens het spel kunt bouwen.
De achterzijde van elke kaart toont tot welk Tijdperk de kaart behoort (Tijdperk I, Tijdperk II en Tijdperk III).

Er zijn zeven verschillende soorten kaarten:

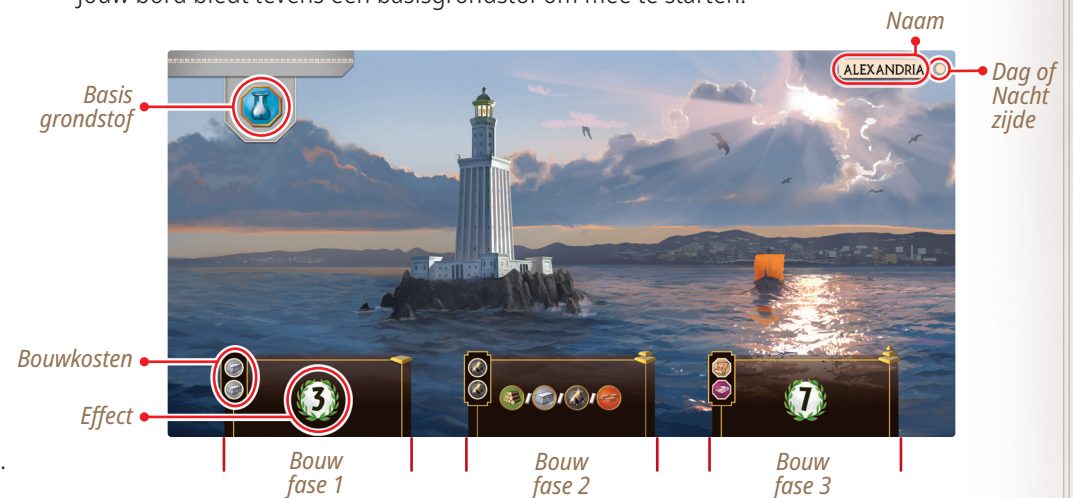
- **Bruine** kaarten (Basismaterialen) leveren **ruwe grondstoffen**: klei (steen), erts en hout.
- **Grijze** kaarten (Gefabriceerde producten) leveren **zeldzame grondstoffen**: glas, stof en papyrus.
- **Blauwe** kaarten (Burgerlijke Gebouwen) bieden **overwinningspunten**.
- **Gele** kaarten (Commerciële Gebouwen) bieden **commerciële voordelen**.
- **Rode** kaarten (Militaire Gebouwen) verhogen je **militaire macht**.
- **Groene** kaarten (Wetenschappelijke Gebouwen) bieden wetenschappelijke vooruitgang in drie gebieden: , en .
- **Paarse** kaarten (Gilden) bieden **overwinningspunten** onder bepaalde voorwaarden.

Op de voorzijde van elke Tijdperkkaart staan de bouwkosten, een effect, een naam, een symbool voor kleurenblinden, mogelijk 1 of 2 ketensymbolen en het minimale aantal spelers dat vereist is. De achterzijde toont het nummer van het Tijdperk en de richting voor het doorgeven.



WONDER BORDEN

Elk bord representeert een Wonder dat de speler kan bouwen tijdens het spel.
De borden zijn dubbelzijdig, hebben een Dagzijde en een Nachtzijde en tonen twee, drie of vier verschillende bouwfasen.
Elke fase heeft bouwkosten en een effect.
Jouw bord biedt tevens een basisgrondstof om mee te starten.



MILITAIRE CONFLICTFICHES

Militaire conflictfiches tonen jouw militaire overwinningen en nederlagen.
Er zijn vier soorten militaire conflictfiches:

- Militaire Nederlaag -1 fiche
- Militaire Overwinning +1 fiche
- Militaire Overwinning +3 fiche
- Militaire Overwinning +5 fiche



MUNTSTUKKEN

De munten tonen jouw **Muntenwaarde** en hebben een waarde van 1 of 3.



Let op: Zodra in deze regels gesproken wordt over "x munten", dan staat de "x" voor de totale muntenwaarde. "Neem x munten" betekent dus dat je munten neemt die in totaal een waarde hebben van x.

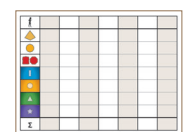
BLADEN MET BESCHRIJVING VAN EFFECTEN

Deze bladen bieden een volledige beschrijving van alle symbolen in het spel.



SCOREBLOK

De scoreblok wordt gebruikt aan het einde van het spel om jouw overwinningspunten te tellen en de winnaar te bepalen.



LIJST MET KAARTEN EN KETENS

Deze lijst is ter informatie.



SYMBOLEN VOOR KLEURENBLINDEN

Om elk type kleurenblindheid tegemoet te komen, heeft elke kaartkleur die in het spel wordt gebruikt een bijbehorend symbool.

- Bruin
- ◆ Grijs
- Blauw
- Geel
- ✕ Rood
- ▲ Groen
- ★ Paars

VOORBEREIDING

1 Voorbereiding van de Tijdperkkaarten:

- Verdeel de Tijdperkkaarten in drie stapels: Tijdperk I, Tijdperk II en Tijdperk III.
- Voor elk Tijdperk geldt: sorteer de kaarten op basis van het minimale aantal vereiste spelers en behoud alleen de kaarten met een getal **lager dan of gelijk aan** het aantal spelers. Leg de overige kaarten terug in de doos, deze zullen niet gebruikt worden tijdens het spel.

Voorbeeld: In een spel met 5 spelers maak je gebruik van de kaarten met 3+, 4+ en 5+ uit elke stapel Tijdperkkaarten.

- Voor de stapel van Tijdperk III geldt: neem alle **paarse** kaarten. Trek willekeurig een aantal van deze kaarten dat gelijk is aan het **aantal spelers +2** en houd deze gedekt. Voeg deze kaarten toe aan de andere kaarten van Tijdperk III. Leg de overige **paarse** kaarten terug in de doos, deze zullen niet gebruikt worden tijdens het spel.

Voorbeeld: In een spel met 5 spelers, trek willekeurig 7 paarse kaarten (5 spelers + 2).

- Schud elke stapel Tijdperkkaarten en leg deze gedekt in het midden van de tafel.

- Elke speler pakt een willekeurig **Wonder Bord** en legt deze voor zich neer, met de gewenste zijde (☀️ Dag of 🌙 Nacht).

*Let op: We raden aan om tijdens de eerste paar spellen de **Dagzijde** van het Wonder bord te gebruiken. Voor alle volgende spellen mag je de Dag- en Nachtzides door elkaar gebruiken. Als je wilt, kun je ook Wonder bordes kiezen in plaats van willekeurig te verdelen.*

- Neem **3 Munten** (met een waarde van 1) en leg deze op jouw Wonder bord. Met deze muntenwaarde begin je het spel. Plaats de overige munten in het midden van de tafel en vorm hiermee de **Bank**.

- De militaire conflictfiches worden in het midden van de tafel gelegd en vormen de **voorraad conflictfiches**.

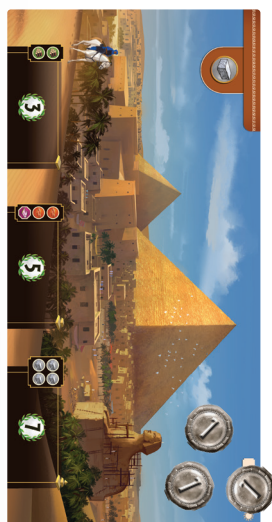
- Alle overige spelonderdelen worden in de doos teruggelegd en worden niet gebruikt tijdens het spel.



VOORBEELD OPZET
VOOR 5 SPELERS



Afleggebied



De buurman
aan je linkerzijde

4 Voorraad conflictfiches



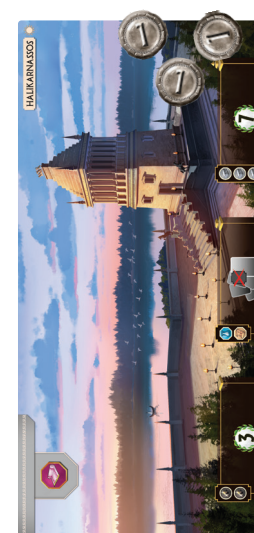
1 Tijdperkkaarten

3 Bank



2 Jouw Wonder

3 Jouw Muntenwaarde



De buurman
aan je rechterzijde

SPELVERLOOP

Een spel wordt gespeeld over **drie opeenvolgende ronden**: Tijdperk I, Tijdperk II en dan Tijdperk III. Elke ronde wordt op dezelfde wijze gespeeld. Je verdient Overwinningpunten aan het einde van Tijdperk III.

Definities:

Buren: de term "buren" refereert aan de speler aan je linkerzijde **en** de speler aan je rechterzijde.

Stad: de term "stad" refereert naar jouw bouwwerk, inclusief je Wonder en gebouwen.

OVERZICHT VAN EEN TIJDPERK

Aan het begin van elk Tijdperk neem je de bijbehorende stapel (I, II of III) en geef je willekeurig **7 kaarten** gedekt aan elke speler. Deze kaarten vormen je **starthand**.

Elk Tijdperk duurt **6 beurten**. Tijdens elke beurt spelen de spelers **tegelijkertijd**. Een beurt verloopt in 3 fases, in deze volgorde:

1. Kies een kaart
2. Speel deze kaart
3. Geef je handkaarten door

1. KIES EEN KAART

Elke speler bekijkt zijn handkaarten zonder deze aan zijn medespelers te laten zien. Kies van deze kaarten 1 kaart en leg deze gedekt voor je neer. De andere kaarten worden gedekt naast de speler gelegd. Deze worden later gebruikt.

2. SPEEL DEZE KAART

Nadat **iedereen** een kaart gekozen heeft, dan worden deze **tegelijkertijd** gespeeld. Je mag met deze kaart **één actie** uitvoeren uit onderstaande opties:

- A. Bouw het gebouw van jouw kaart
- B. Een fase van jouw Wonder bouwen
- C. Kaart verkopen

Let op: Tijdens je eerste spel raden we je aan om de acties van de spelers na elkaar uit te voeren om het spel beter te begrijpen.

A. Bouw het gebouw van jouw kaart

Om het gebouw van jouw kaart te bouwen, betaal je de bouwkosten van deze kaart en leg je deze kaart open bovenop jouw Wonder bord (zie *Bouwen in 7 Wonders* op pagina's 6-7). Zodra deze gebouwd is, zal een gebouw in jouw stad blijven tot het einde van het spel.

Belangrijk: Je kunt nooit twee dezelfde gebouwen bouwen, dat wil zeggen dat er in jouw stad nooit twee kaarten met dezelfde naam kunnen liggen.

KAARTPLAATSING IN JOUW STAD

Plaats kaarten van dezelfde kleur op elkaar waardoor je hun effecten zichtbaar houdt en **leg grondstoffen bovenop jouw basisgrondstof**. (Zie voorbeeld op pagina 8).

B. Een fase van jouw Wonder bouwen

Om een fase van jouw Wonder te bouwen, betaal je **alleen** de bouwkosten die getoond worden op jouw **Wonder bord** voor deze fase (zie *Bouwen in 7 Wonders* op pagina's 6-7). Leg jouw kaart gedekt en half onder jouw bord bij de fase van het Wonder die je nu gebouwd hebt. Het effect van deze fase is nu beschikbaar voor jou tijdens de rest van het spel.



Let op: Je kunt met elke kaart een fase van een Wonder bouwen en deze kaart wordt alleen gebruikt voor het activeren van het effect van deze fase.

De **fases van een Wonder** kunnen op **elk moment** tijdens het spel gebouwd worden. Met andere woorden: je kunt de eerste fase van jouw Wonder bouwen tijdens Tijdperk I, II of III. Echter, het is verplicht om de **fases van jouw Wonder van links naar rechts te bouwen**. (fase 1 vóór fase 2, en fase 2 vóór fase 3).

Let op: Het bouwen van fases van een Wonder is niet verplicht.

C. Kaart verkopen

Om munten te verkrijgen kun je jouw kaart verkopen. Hiervoor leg je jouw kaart gedekt af in het midden van de tafel (in het **afleggebied**), neem je **3 munten** van de Bank en voeg je deze toe aan jouw muntenwaarde.

3. GEEF JE HANDKAARTEN DOOR

Zodra alle spelers hun actie voltooid hebben, geven ze hun kaarten die ze niet gekozen hadden aan hun linkerbuurman (tijdens Tijdperken I en III) of aan hun rechterbuurman (tijdens Tijdperk II). De **richting voor het doorgeven** is zichtbaar op de achterzijde van de Tijdperkkaarten.

Je krijgt dus altijd een set handkaarten van jouw buurman. Deze kaarten vormen jouw nieuwe handkaarten voor de volgende beurt. Je hebt dus elke beurt 1 kaart minder en zult tijdens je laatste beurt slechts twee kaarten over hebben.

DE ZESDE EN LAATSTE BEURT

Aan het begin van de zesde en laatste beurt van elk Tijdperk krijgen alle spelers 2 handkaarten van hun buurman. Elke speler kiest één van deze kaarten en legt de andere kaart gedekt af op de stapel in het afleggebied. De afgelegde kaart levert je geen munten op. Speel je zesde en laatste kaart op de reguliere wijze.

Ga verder naar het Oplossen van Militaire Conflicten.

OPLOSSEN VAN MILITAIRE CONFLICTEN

Elk Tijdperk eindigt met het Oplossen van Militaire Conflicten.

Tel alle militaire symbolen  van kaarten die je gebouwd hebt en die op het Wonder bord liggen (als die er zijn), om jouw **militaire macht** te bepalen. Vervolgens vergelijk je jouw macht met elk van jouw burens.

Bij de vergelijking met **elke** buurman:

- Is jullie militaire macht **gelijk**, dan neemt geen enkele speler een fiche.
- Is jouw militaire macht **lager**, neem dan een nederlaagfiche.
- Is jouw militaire macht **hoger**, neem dan een overwinningfiche dat overeenkomt met het huidige Tijdperk.



Nederlaag



Tijdperk I



Tijdperk II



Tijdperk III

Na het oplossen van conflicten eindigt het huidige Tijdperk en ga je verder naar het volgende Tijdperk.

Na het oplossen van conflicten in Tijdperk III ga je verder naar *Einde van het Spel* (pagina 8).

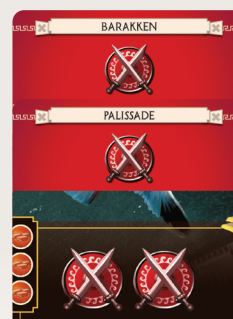
Voorbeeld: Aan het einde van Tijdperk II is jouw militaire macht 4. Je linkerbuurman heeft een macht van 5 en je rechterbuurman een macht van 2. Je lijdt een nederlaag tegen je linkerbuurman en neemt een nederlaagfiche. Je wint echter van je rechterbuurman en ontvangt een overwinningfiche voor Tijdperk II.

Linkerbuurman



Militaire macht = 5

Jouw stad in Tijdperk II



Militaire macht = 4

Rechterbuurman



Militaire macht = 2



Nederlaag



Overwinning



BOUWEN IN 7 WONDERS

Gedurende het gehele spel kun je **gebouwen** of **fases van een Wonder** bouwen. Je betaalt hiervoor de bouwkosten zoals aangegeven op de kaarten of bij de fases van het Wonder.

Herinnering: Je kunt nooit twee dezelfde gebouwen bouwen, dat wil zeggen dat er in jouw stad nooit twee kaarten met dezelfde naam kunnen liggen.

Er zijn verschillende soorten bouwkosten:

- A. Geen bouwkosten
- B. Bouwkosten in munten
- C. Bouwkosten in grondstoffen
- D. Geen bouwkosten vanwege ketens

A. GEEN BOUWKOSTEN

Sommige kaarten hebben geen bouwkosten en kunnen dus gratis gebouwd worden zonder grondstoffen of munten te betalen.



B. BOUWKOSTEN IN MUNTEN

Voor sommige kaarten dien je 1 munt te betalen. Neem 1 munt uit jouw muntenwaarde en betaal deze aan de Bank om het gebouw van deze kaart te kunnen bouwen.



C. BOUWKOSTEN IN GRONDSTOFFEN

Er zijn ook kaarten en fases van een Wonder waarvoor één of meer grondstoffen betaald moeten worden om deze te kunnen bouwen. Je kunt hiervoor grondstoffen gebruiken die door jouw stad geproduceerd worden **en/of** grondstoffen kopen van je burens.

Belangrijk: Grondstoffen die gebruikt worden om te bouwen gaan nooit verloren en kunnen tijdens elke beurt van het gehele spel gebruikt worden.



Grondstoffen gebruiken die door jouw stad geproduceerd worden

Je produceert één grondstof per zichtbaar grondstofsymbool in jouw stad: de basisgrondstof van jouw Wonder bord, grondstoffen van **grijze**, **bruine** en **gele** kaarten, en van bepaalde fases van een Wonder.

Elk grondstofsymbool kan slechts 1 keer per beurt gebruikt worden.

Voorbeeld: Je produceert 2 Steen, 1 Erts en 1 Papyrus. Je kunt hiermee de Barakken bouwen aangezien jouw stad 1 Erts produceert, of het Scriptorium omdat jouw stad ook 1 Papyrus produceert. Echter, je kunt de Wachtoren niet bouwen omdat je geen Klei produceert.



Grondstoffen kopen van een naburige stad

Als jouw stad niet de grondstoffen produceert die nodig zijn om een gebouw of fase van een Wonder te bouwen, bekijk dan de steden van je burens. Als deze wel de benodigde grondstoffen produceren, dan kun je deze van hen kopen.

Voor elke gekochte grondstof geef je **2 munten** aan de eigenaar van deze grondstof. **Deze speler behoudt zijn kaart en kan nog steeds gebruik maken van de grondstof die jij zojuist gekocht hebt.**

Elk grondstofsymbool kan slechts **één keer per beurt door dezelfde speler** worden gekocht. Grondstoffen moeten in dezelfde beurt gebruikt worden als ze gekocht zijn.

Grondstoffen die je van jouw burens kunt kopen:

- De basisgrondstof van hun Wonder bord;
- Grondstoffen van hun **bruine** kaarten;
- Grondstoffen van hun **grijze** kaarten.

Het is **niet mogelijk** om grondstoffen te kopen die afkomstig zijn van hun **gele** kaarten of van de **fases** van hun Wonder.

Heeft jouw buurman een kaart die **een grondstof naar keuze** uit twee grondstoffen produceert, dan mag je kiezen welke grondstof je wilt kopen, **ongeacht wat jouw buurman gekozen heeft.**

Opmerkingen:

- *Om grondstoffen te kopen moet je de vereiste munten aan het begin van jouw beurt betalen. Je mag geen munten gebruiken die je van andere spelers ontvangen hebt tijdens dezelfde beurt.*
- *Je kunt geen grondstoffen kopen van een gebouw dat jouw buurman in dezelfde beurt gebouwd heeft.*
- *Je kunt nooit voorkomen dat een speler jouw grondstoffen koopt.*
- *Beide burens kunnen dezelfde grondstof van jouw stad kopen.*

D. GEEN BOUWKOSTEN VANWEGE KETENS

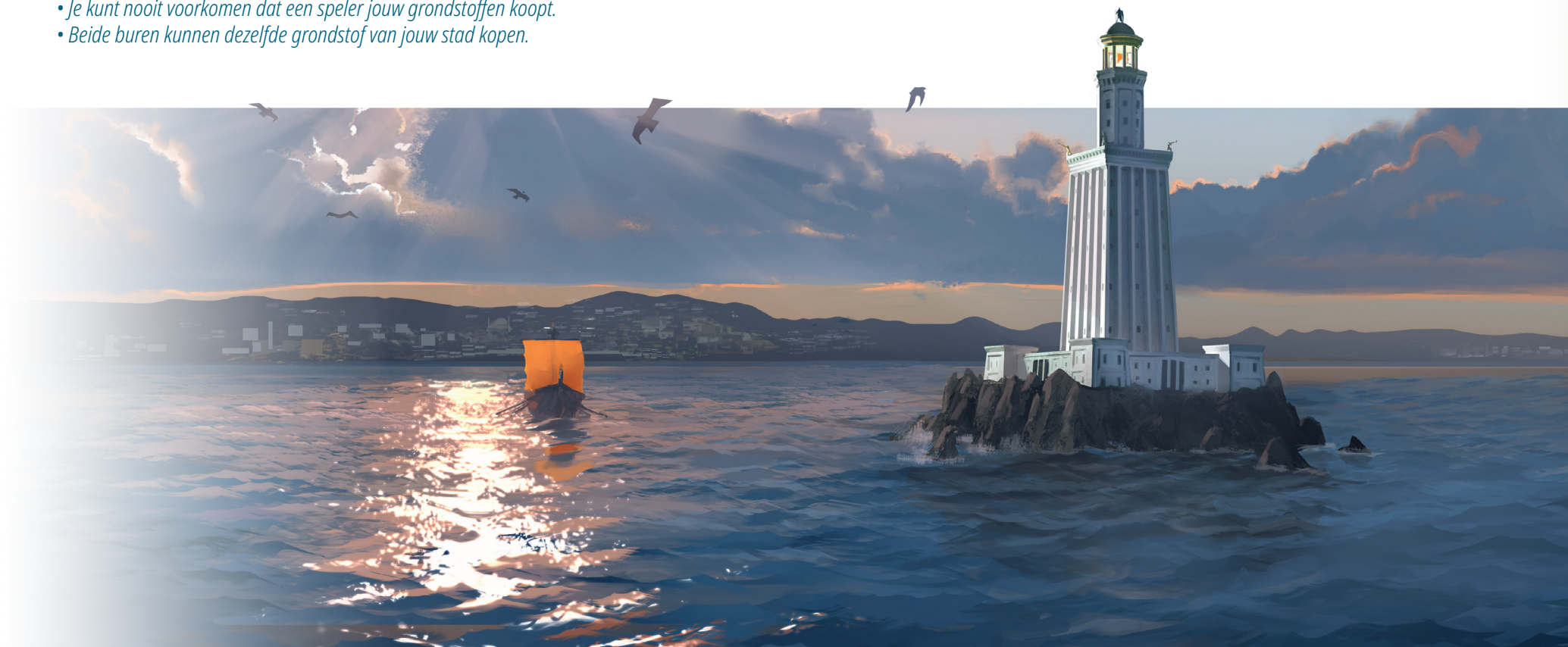
Op sommige kaarten in Tijdperk II en Tijdperk III staat, naast de bouwkosten, een **Keten-symbool**. Als je al eerder een kaart gebouwd hebt met datzelfde symbool rechtsboven op de kaart, dan mag je deze kaart **zonder bouwkosten** bouwen.

Voorbeeld: Als je tijdens Tijdperk I het Theater in jouw stad gebouwd hebt, dan mag je dankzij het Keten-symbool in Tijdperk III de Tuinen zonder bouwkosten bouwen.



Opmerkingen:

- *Als een kaart niet beschikt over het juiste Keten-symbool, dan kun je deze kaart toch bouwen door de bouwkosten te betalen.*
- *Sommige kaarten behoren tot twee ketens; in dat geval zie je twee symbolen rechtsboven op de kaart.*



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van Tijdperk III, na het oplossen van de Militaire Conflicten. Elke speler telt zijn overwinningpunten via zijn scoreblok. De speler met de hoogste score wint het spel. Bij een gelijk aantal punten wint de speler met de hoogste muntenwaarde. Is er dan nog geen winnaar, dan wordt de overwinning gedeeld.

PUNTEENTELLING

Gebruik jouw scoreblok om jouw overwinningpunten te bepalen.

1 Wonder bord

Voeg overwinningpunten toe van de gebouwde fases van jouw Wonder.

2 Muntenwaarde

Voor elke **complete set van 3 munten** verdien je 1 overwinningpunt.

3 Militaire conflicten

Elke speler telt de punten van zijn militaire conflictfiches bij elkaar op (dit totaal kan negatief zijn!).

4 Blauwe kaarten

Tel de overwinningpunten van de **blauwe** kaarten in jouw stad.

5 Gele kaarten

Tel de overwinningpunten van de **gele** kaarten in jouw stad, volgens de effecten beschreven op de kaarten (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).

6 Groene kaarten

Tel alle wetenschapssymbolen in jouw stad en van de gebouwde fases van jouw Wonder, als die er zijn. Deze symbolen bieden overwinningpunten via twee verschillende manieren:

- **Identieke symbolen:** controleer hoeveel identieke symbolen je hebt voor elk type symbool en zoek dit op in onderstaande tabel:

Aantal identieke symbolen	1	2	3	4	5	6
Overwinningpunten	1	4	9	16	25	36

- **Sets van 3 verschillende symbolen:** voor elke complete set van 3 verschillende wetenschapssymbolen ontvang je **7 overwinningpunten**.

7 Paarse kaarten

Tel de overwinningpunten van de **paarse** kaarten in jouw stad, volgens de effecten beschreven op de kaarten (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).



7 punten (1 set van 3 verschillende symbolen)

Naam		Alex	
1		10	
2		3	
3		6	
4		9	
5		2	
6		21	
7		4	
Totaal aantal overwinningpunten	Σ	55	

CREDITS

Auteur: **Antoine Bauza** • Illustrator: **Miguel Coimbra**
 Ontwikkeling: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** ofwel « Les Belges à Sombremos »
 en het **Repos Production team**.
 Voor alle credits, zie: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHTS RESERVED.
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel - België
 +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

De inhoud van dit spel mag alleen gebruikt worden
 voor strikt persoonlijke en privé-ontspanningsdoeleinden.

