

## Spielvorbereitung:

- Die Karten der drei Zeitalter werden vorbereitet, in dem alle **zur Spielerzahl passenden Karten** zusammen **gemischt** werden.
- Für das 3. Zeitalter werden noch **2 Gildenkarten mehr als Mitspieler** eingemischt.
- Die 7 Weltwunderkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine. Diese deckt er auf. Je nach Ausrichtung legt er die A-/B- Seite des **Wunderspielplans** vor sich aus.
- Jeder Spieler erhält **3 Münzen**.

## Spielablauf:

### Drei Zeitalter werden gespielt:

- Vor jedem Zeitalter werden an jeden Spieler **7 Karten** des Zeitalters **verteilt**.
- In jedem Zeitalter wählen die Spieler gleichzeitig 6 Mal eine Karte aus und geben die übrigen Karten an ihren linken (1. + 3. ZA) bzw. rechten (2. ZA) Nachbarn weiter.
- Ein Zeitalter endet, nach dem Auswählen der 6. Karten, die letzten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Die militärische Stärke jeder Stadt wird mit der jeder Nachbarstadt verglichen. Die stärkere Stadt erhält 1 / 3 / 5 Punkte, die unterlegene 1 Minuspunkt (Konfliktmarker).

## Karte ausspielen:

Wenn alle Spieler ihre Karte gewählt haben, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Jeder Spieler entscheidet, was er mit seiner ausgespielten Karte macht:

- **Gebäude errichten:** Die Spieler müssen die Baukosten der Karte bezahlen.
  - Kostenfreies Bauen: Besitzt der Spieler das Gebäude, das links oben auf der Karten abgedruckt ist, darf er die Karte kostenlos bauen.
  - Sonst muss jeder Rohstoff in der eigenen Stadt oft genug produziert werden oder für 2 Münzen einer der beiden Nachbarstädte gekauft werden. (Kaufen ist nur dann und nur so oft möglich wie er dort produziert wird!)
- **Wunder bauen:** Die Karte wird unter den niedrigsten freien Bauabschnitt geschoben. Der Spieler muss die Baukosten des Bauabschnitts bezahlen (s.o.).
- **Handel:** Der Spieler wirft die Karte ab und erhält 3 Münzen

## Spielende:

Das **Spiel endet** nach dem 3. Zeitalter und mit Hilfe des Wertungsblocks werden die Punkte notiert.

- Plus / Minuspunkte für **Konfliktmarker**
- **1 Punkt / 3 Geld**
- Punkte für errichtete Abschnitte des **Weltwunders**
- Punkte für **Profanbauen** (blau)
- Punkte für **Handel** (gelb)
- Punkte für **Gilden** (violett)
- Punkte für **Forschung** (grün): 7 P. / Set + 1/4/9/16 P. für 1/2/3/4 gleiche Symbole



# Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

## 7 Wonders – Spielhilfe

### Spielvorbereitung:

- Karten der 3 Zeitalter vorbereiten (zur Spielerzahl passenden Karten zusammen mischen, für 3. Zeitalter, 2 Gildenkarten mehr als Mitspieler dazu)
- Weltwunderkarten verteilen, entsprechende Wunderpläne und 3 Münzen nehmen

### Spielablauf:

#### Drei Zeitalter

- Zu Beginn 7 Karten an jeden Spieler verteilen
- 6 Mal wählen die Spieler 1 Karte aus, geben die übrigen Karten an Nachbarn und spielen gewählte Karte aus (s.u.)
- Zeitalter endet, nach Wählen der 6. Karten, letzten Karten auf den Ablagestapel
- militärische Stärke jeder Stadt wird Nachbarstädten verglichen. Stärkere Stadt erhält 1 / 3 / 5 Punkte, die unterlegene 1 Minuspunkt (Konfliktmarker)

### Karte ausspielen:

Nach Karten wählen, alle Karten gleichzeitig aufdecken und ausführen:

- **Gebäude errichten:** Baukosten der Karte bezahlen
  - Kostenfreies Bauen: wenn Spieler gefordertes Gebäude besitzt
  - Sonst: Jeder Rohstoff muss oft genug produziert oder für 2 Münzen in Nachbarstädte gekauft werden. (Kaufen nur so oft möglich wie produziert!)
- **Wunder bauen:** Karte unter niedrigsten freien Bauabschnitt schieben, Kosten zahlen
- **Handel:** Karte abwerfen und 3 Münzen nehmen

### Spielende:

Spiel endet nach 3. Zeitalter, Punkte werden vergeben:

- Plus / Minuspunkte für Konfliktmarker
- 1 Punkt / 3 Geld
- Punkte für errichtete Abschnitte des Weltwunders
- Punkte für Profanbauten (blau) Handel (gelb) und Gilden (violett)
- Punkte für Forschung (grün): 7 P. / Set + 1/4/9/16 P. für 1/2/3/4 gleiche Symbole