https://www.siegpunktsammler.de/7-wonders-architects

7 Wonders Architects – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler
  - erhält die **Sortierschale** eines Wunders
  - baut seine **Bauabschnitte** wie abgebildet mit der „Im Bau"-Seite auf
  - mischt seine **Karten** und legt sie offen im Kartenhalter links von sich aus
- Die allgemeinen Karten werden gemischt und offen in der Mitte ausgelegt
- Die **Fortschrittsmarker** werden gemischt und als verdeckter Stapel ausgelegt, 3 werden offen ausgelegt
- 3 (2-3 Sp.), 4 (4 Sp.), 5 (5 Sp.), 6 (6-7 Sp.) **Konfliktmarker** werden mit der „Frieden"-Seite ausgelegt
- Die **Militär-Siegmarker** werden ausgelegt und die **Katzenfigur** wird bereitgestellt

Spielablauf:

Die Spieler sind **reihum** am Zug und

- **Wählen 1 Karte** (vom Stapel links, rechts oder in der Mitte, besitzt ein Spieler die Katzenfigur, darf er vorher die Karten in der Mitte geheim ansehen)
- **Legen** die **Karte** neben dem Weltwunder **aus**
- **Führen Aktionen** mit den Karten **aus**
  - Graue / Gelbe Karten: ermöglichen Bau einen Baubschnitts (von unten nach oben!), Karten abgeben und Bauabschnitt umdrehen (gelbe Karten = Joker)
  - Blaue Karte (mit Katzensymbol): Katzenfigur nehmen
  - Grüne Karten: 2 gleiche oder 3 unterschiedliche <u>müssen</u> abgegeben und gegen Fortschrittsmarker (offener oder verdeckter) getauscht werden
  - Rote Karten: Wenn Hörner vorhanden, Konfliktmarker umdrehen

Konflikt abhandeln:

Wenn **alle Konfliktmarker gedreht**: Jeder Spieler

- Erhält einen **Militärsiegmarker** pro schwächerem Nachbarn
- Gibt alle **roten Karten** mit Hörnern ab.

Alle **Konfliktmarker** werden auf „Frieden"-Seite gedreht.

Spielende:

Das **Spiel endet**, sobald ein Spieler sein **Wunder vollendet**. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.