



## 7 Wonders Duel – Kurzspielregel

### Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird aufgebaut und mit den 4 **Militärplättchen**, sowie 5 **Fortschrittsplättchen** belegt. Die **Konflikt-Figur** wird auf ihr Startfeld gesetzt.
- Jeder Spieler erhält **7 Münzen**.
- **4 Wunder** werden ausgelegt, Startspieler wählt 1, 2. Spieler 2, Startspieler 1
- **4 Wunder** werden ausgelegt, 2. Spieler wählt 1, Startspieler Spieler 2, 2. Spieler 1

### Spielablauf:

**Drei Zeitalter** werden gespielt:

- Vor jedem Zeitalter werden die **Karten** wie in der Anleitung beschrieben ausgelegt. (3 Epochenkarten werden aussortiert, in der 3. Epoche kommen 5 Gildenkarten dazu)
- Das Zeitalter endet, wenn die letzte Karte aus der Auslage genommen wurde. Der **militärisch schwächere Spieler wählt den Startspieler** des nächsten Zeitalters.

Abwechselnd wählen die Spieler eine freiliegende Karte und entscheiden ...

- **Gebäude errichten:** Die Spieler müssen die Baukosten der Karte bezahlen.
  - Spieler hat gleiches weißes Symbol => Gebäude kann kostenlos gebaut werden
  - Jeder Rohstoff muss entweder in der eigenen Stadt oft genug produziert werden oder für 2 Münzen + 1 Münze für jede Ware dieser Sorte, die der Mitspieler produziert gekauft werden.
- **Wunder bauen:** Die Karte wird verdeckt unter das Wunder geschoben, der Spieler muss die Baukosten des Wunders bezahlen (s.o.).
- **Handel:** Der Spieler wirft die Karte ab und erhält 2 Münzen + 1 Münze für jede gelbe Karte in seiner Auslage.

### Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn ...

- Die **Konflikt-Figur eine Hauptstadt erreicht**, der gegnerische Spieler gewinnt.
- Ein Spieler **6 verschiedene Forschungssymbole** hat, der Spieler gewinnt.
- Das **dritte Zeitalter endet**, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.