



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

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.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spielshop

7 Wonders Duel – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- **Spielplan** mit 4 **Militärplättchen**, 5 **Fortschrittsplättchen** und **Konflikt-Figur** belegen
- Spieler erhalten **7 Münzen**.
- 2 x **4 Wunder** 1-2-1 einmal Startspieler zuerst, dann 2. Spieler zuerst.
- **4 Wunder** werden ausgelegt, Spieler 2 wählt 1, Startspieler Spieler 2, Spieler 2 1

Spielablauf:

Drei Zeitalter: enden wenn letzte Karte entnommen, Schwächerer wählt Startspieler

Abwechselnd wählen Spieler 1 freiliegende Karte und entscheiden ...

- **Gebäude errichten:** Baukosten zahlen (kostenlos über weißes Symbol oder pro Baustoff entweder Produktion oder Kaufen 2 Münzen + 1 / Mitspielerproduktion)
- **Wunder bauen:** Karten unter Wunder schieben, Baukosten des Wunders zahlen
- **Handel:** Karte abwerfen und 2 Münzen + 1 Münze / gelbe Karte nehmen

Spielende:

Spiel endet, mit Militärsieg (Konflikt-Figur erreicht gegnerische Hauptstadt), wissenschaftlicher Sieg (6 verschiedene Fortschrittsplättchen), ziviler Sieg (meiste Siegpunkte nach 3. Zeitalter)