

ANTOINE BAUZA <sup>TM</sup>

# 7 WONDERS

---

# CITIES

---

*„Diese Stadt ist, was sie ist, weil unsere Bürger sind, wie sie sind.“ – Platon*



# SPIELMATERIAL

- 2 Weltwunder-Tableaus (Byzantium und Petra)
- 42 Stadt-Karten (14 pro Zeitalter)
- 4 Diplomatienmarker
- 26 Schuldenmarker (22 mit Wert -1 und 4 mit Wert -5)
- 6 Münzen mit Wert 6
- 1 Wertungsblock
- 3 Symbolübersichten
- Diese Spielanleitung

## ÜBERBLICK

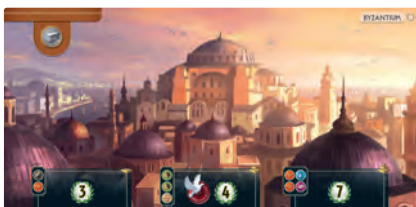
Schulden, Plünderungen, Diplomatie ... Mit dieser Erweiterung für *7 Wonders* könnt ihr neue Aspekte der größten Städte der Antike entdecken. 42 neue Zeitalter-Karten und 2 neue Weltwunder bieten euch nie dagewesene Strategien.

Die *Cities*-Erweiterung ändert manche Regeln von *7 Wonders*, doch die Siegbedingungen bleiben dieselben.

Diese Erweiterung bietet außerdem eine Team-Variante für 4 oder 6 Spieler.

## DIE SPIELELEMENTE

### WELTWUNDER-TABLEAUS



Byzantium und Petra können nur mit dieser Erweiterung gespielt werden.

### STADT-KARTEN

**Schwarze** Karten stellen eine neue Art von Gebäude dar. Fügt sie einfach den Zeitalter-Karten des Grundspiels hinzu.

#### Hinweise:

- Zur Unterscheidung haben alle Zeitalter-Karten dieser *Cities*-Erweiterung dieses Symbol  in der unteren linken Ecke.
- Für Spieler mit Farbsehschwäche: Schwarze Karten haben alle dieses Symbol .



Symbol für  
Farbenblinde

Symbol der *Cities*-  
Erweiterung

## **SCHULDENMARKER**

Diese Marker stehen für Schuldverträge, welche die Spieler während des Spiels abschließen. Sie haben negative Werte (-1 und -5).



## **DIPLOMATIEMARKER**

Diese Marker stellen den neuen Diplomatieeffekt dar.



## **MÜNZEN**

Fügt die neuen Münzen mit Wert 6 einfach dem Münzvorrat hinzu.



***Hinweis:** Immer wenn in dieser Anleitung von „X Münzen“ die Rede ist, ist der Gesamtwert der Münzen gemeint. „Nimm dir 3 Münzen“ bedeutet zum Beispiel, dass du dir Münzen mit einem Gesamtwert von 3 nimmst.*

## **WERTUNGSBLOCK**

Mit diesem neuen Wertungsblock könnt ihr die Siegpunkte der Erweiterungen *Leaders*, *Cities* und *Armada* notieren.

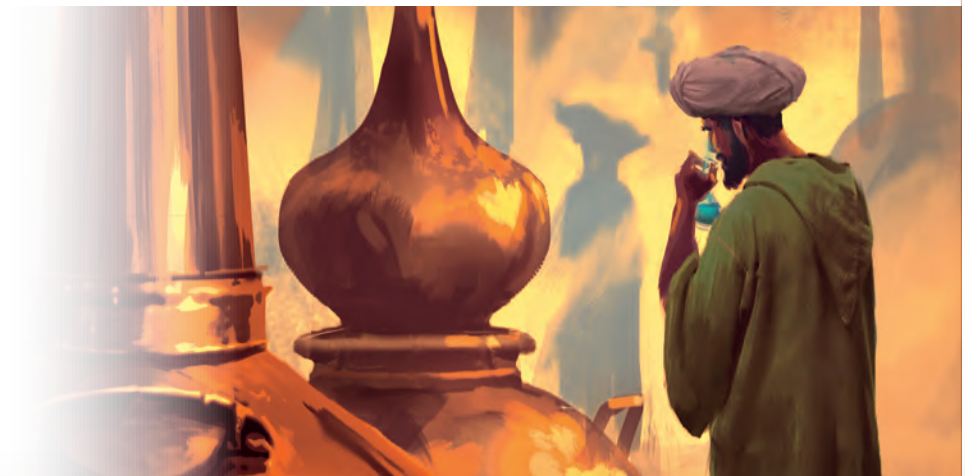
## **SYMBOLÜBERSICHTEN**

Diese Übersichten erklären alle neuen Symbole im Spiel.

# **VORBEREITUNG**

Die Vorbereitung verläuft nach den normalen Regeln von *7 Wonders* mit diesen Anpassungen:

- Vorbereitung der **Zeitalter-Karten**:
  1. Trennt die **Schwarzen** Karten in drei Stapel (Zeitalter I, II und III). Mischt dann jeden der drei Stapel.
  2. Nehmt für jedes Zeitalter so viele zufällige **Schwarze Karten**, wie **Spieler teilnehmen**. Die übrigen Karten kommen zurück **in die Schachtel**.
  3. Mischt die **Violetten** Karten aus dem Grundspiel und zieht von diesen so viele Karten, wie **Spieler teilnehmen plus 2**.
  4. Fügt die gezogenen **Schwarzen** und **Violetten** Karten den jeweiligen Zeitalter-Stapeln des Grundspiels hinzu und mischt jeden Stapel gut durch.
- Legt die Schulden- und Diplomatiemarker als allgemeinen Vorrat in die Mitte.



# SPIELABLAUF


Der Spielablauf verläuft nach den normalen Regeln von *7 Wonders*, mit Ausnahme von 3 neuen Regeln:


- A. Zusätzlicher Spielzug
- B. Münzverlust und Schulden
- C. Diplomatie

## A. ZUSÄTZLICHER SPIELZUG

Zu Beginn jedes Zeitalters erhält jeder Spieler **8 Karten** (statt 7 wie im Grundspiel). Ihr habt also in jedem Zeitalter einen zusätzlichen Spielzug.

## B. MÜNZVERLUST UND SCHULDEN

Manche **Schwarzen** Karten sorgen für den Verlust von Münzen  bei allen anderen Spielern. Die betroffenen Spieler verlieren diese Münzen immer erst **am Ende des aktuellen Spielzugs**, nachdem jeder eine Karte ausgespielt und mögliche Kosten gezahlt hat.

Jedes Mal, wenn du Münzen verlierst  (sie kommen zurück in den Münzvorrat), **musst du für jede Münze, die du nicht abgeben kannst oder willst, 1 Schuldenmarker mit Wert -1 nehmen**. Es ist möglich, den Verlust von Münzen teilweise durch das Nehmen von Schuldenmarkern und die Abgabe von Münzen abzuhandeln.

### Wichtig:

- *Einmal erhaltene Schulden kannst du nicht mehr loswerden.*
- *Der Verlust von Münzen findet generell immer **nach** dem Erhalt von Münzen im gleichen Zug statt.*

Bei Spielende verlierst du so viele Siegpunkte wie auf deinen Schuldenmarkern angegeben.

## C. DIPLOMATIE

Manche **Schwarzen** Karten sowie das Weltwunder-Tableau **Byzantium** gewähren einen Diplomatimarker.

Wenn du einen solchen Marker hast, **löst du militärische Konflikte auf diplomatischem Weg**. Beim nächsten Abhandeln von Militärkonflikten erhältst du weder Sieg- noch Niederlagemarker. Deine Nachbarn gelten stattdessen als direkt benachbart zueinander (als wärest du nicht da) und ihre Militärstärken werden nach den normalen Regeln von *7 Wonders* verglichen.

Du **musst** einen Diplomatimarker während der Militärkonflikte derjenigen Runde verwenden, in der du ihn erhalten hast, selbst wenn deine Militärstärke größer ist als die deiner Nachbarn. Lege den Diplomatimarker danach zurück in den Vorrat.

***Klarstellung:** Du kannst mehrere Diplomatimarker sammeln, du musst aber nach jedem Abhandeln von Militärkonflikten 1 Diplomatimarker abgeben.*

Falls insgesamt nur noch 2 Spieler beim Abhandeln von Militärkonflikten teilnehmen, handeln sie nur einen Konflikt untereinander ab und nehmen beide jeweils nur einen Konfliktmarker.



**Beispiel:** Am Ende von Zeitalter II hast du eine Militärstärke von 2. Dein linker Nachbar hat eine Militärstärke von 5 und dein rechter Nachbar eine von 4. Du hast 1 Diplomatiemarker, daher nimmst du nicht an den folgenden Konflikten teil und erhältst auch keine Konfliktmarker. Deine beiden Nachbarn müssen nun ihre Militärstärken vergleichen und nehmen sich entsprechend Konfliktmarker.

Dein linker Nachbar

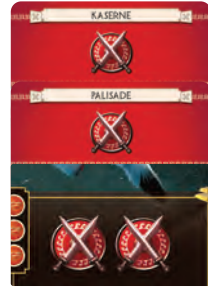


Sieg

Deine Stadt in Zeitalter II



Dein rechter Nachbar



Niederlage

## SPIELENDE

Die Partie endet wie im Grundspiel nach dem Abhandeln der Militärkonflikte in Zeitalter III.  
Fahrt dann wie üblich mit der Endwertung fort.

**Hinweis:** Die Minuspunkte eurer Schulden könnt ihr direkt von den Punkten eures Vermögens abziehen (in der Münzen-Zeile).

In dieser Zeile werden die Gesamtpunkte eurer **Schwarzen** Karten eingetragen.

Leaders-Erweiterung

Armada-Erweiterung

Gesamtpunkte für die Team-Variante

Person										
Yellow Triangle										
Yellow Circle										
Red Square										
Blue Exclamation										
Orange Circle										
Green Triangle										
Purple Star										
Black Card										
Grey Card										
Blue Card										
Blue Card										
Blue Card										
Σ										

## KLARSTELLUNG FÜR GRÜNE KARTEN

Mit dieser Erweiterung ist es möglich, mehr **gleiche Wissenschaftssymbole** zu sammeln als im Grundspiel.

Anzahl gleicher Symbole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Siegpunkte	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

\* Du erhältst wie folgt Siegpunkte: Multipliziere die Anzahl gleicher Symbole mit sich selbst (z. B. 10 gleiche Symbole: 10 x 10 für insgesamt 100 Siegpunkte).

# TEAM-VARIANTE

In Partien mit 4 oder 6 Spielern habt ihr zusätzlich die Option, 7 *Wonders* in Teams zu spielen. Bildet 2er-Teams und setzt euch **neben eure Teampartner**.

Der Spielablauf verläuft nach den normalen Regeln von *Cities* mit diesen Anpassungen:

## KOMMUNIKATION

Während der Partie dürft ihr euch innerhalb eures Teams beraten und euch gegenseitig eure Kartenhände zeigen (einschließlich eurer Anführer-Karten, falls ihr mit der *Leaders*-Erweiterung spielt).

### ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DAS TEAM-SPIEL:

- Du musst immer zuerst deine eigenen Ressourcen nutzen, bevor du von deinen Nachbarn kaufst.
- Beim Bauen musst du immer zuerst Bausymbole nutzen, falls du passende hast.
- Ihr dürft euch nicht gegenseitig Münzen leihen oder schenken.
- Ihr dürft eure Handkarten nicht miteinander tauschen.
- Beim Bau eines Gebäudes, das zu Münzverlusten führt, ist dein Teampartner ebenfalls betroffen.

## ABHANDELN DER MILITÄRKONFLIKTE

In der Team-Variante **handelt ihr keinen Konflikt mit eurem Teampartner ab**. Jeder Spieler vergleicht seine Militärstärke ausschließlich mit seinem **gegnerischen Nachbarn** und erhält **danach den entsprechenden Konfliktmarker doppelt**:

- Falls eure Militärstärken **gleich** sind, erhält **keiner** von euch **Konfliktmarker**.
- Falls deine Militärstärke **niedriger** ist, musst du **2 Niederlagemarker** nehmen.
- Falls deine Militärstärke **höher** ist, nimm dir **2 Siegmarker** des aktuellen Zeitalters.

**Beispiel:** Am Ende von Zeitalter II hast du eine Militärstärke von 2, während dein gegnerischer Nachbar eine von 5 hat. Du nimmst dir 2 Niederlagemarker und dein gegnerischer Nachbar nimmt sich 2 Siegmarker von Zeitalter II.

Dein gegnerischer Nachbar



Sieg

Deine Stadt in Zeitalter II



Niederlage

Dein Teampartner



## DIPLOMATIE

Falls du in der Team-Variante beim Abhandeln der Militärkonflikte einen Diplomatienmarker hast, musst du seinen Effekt für dich persönlich nutzen und legst ihn danach zurück in den Vorrat.

In diesem Fall vergleichst du trotzdem deine Militärstärke mit deinem **gegnerischen Nachbarn** und beide von euch erhalten je **nur 1 entsprechenden Konfliktmarker** (statt 2).

Falls sowohl du als auch dein gegnerischer Nachbar jeweils einen Diplomatienmarker während derselben Konfliktphase hat, erhält **keiner** von euch **Konfliktmarker**.

***Beispiel:** Am Ende von Zeitalter II hast du eine Militärstärke von 2, während dein gegnerischer Nachbar eine von 5 hat. Du hast außerdem 1 Diplomatienmarker. Du nimmst weiterhin an dem Konflikt teil, doch du erhältst nur 1 Niederlagemarker (statt 2) und dein gegnerischer Nachbar nimmt sich nur 1 Siegmarker (statt 2).*

Dein gegnerischer Nachbar



Sieg

Deine Stadt in Zeitalter II



Niederlage

Dein Teampartner



## SPIELEND

Die Partie endet wie im Grundspiel nach dem Abhandeln der Militärkonflikte in Zeitalter III. Fahrt dann wie üblich mit der Endwertung fort.

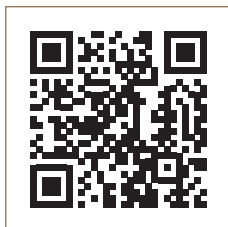
Jedes Team zählt am Ende der Wertung seine Siegpunkte zusammen. **Das Team mit dem höchsten Gesamtpunktestand gewinnt die Partie!** Im Falle eines Gleichstands ist das Team mit dem größten Gesamtvermögen besser platziert. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Teams die Platzierung.

*Ihr habt Fragen zu den Regeln von Cities?*

Ihr findet unsere FAQ unter

[www.7wonders.net/faq](http://www.7wonders.net/faq)

oder scannt diesen Code:



## CREDITS

Autor: **Antoine Bauza** • Illustratoren: **Miguel Coimbra** & **Etienne Hebinger**

Entwicklung und Veröffentlichung: **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka „Les Belges à Sombroses“  
und das **Repos Production Team**. Vollständige Credits online: [www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2012. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

