

BESCHREIBUNG DER ANFÜHRER

Cäsar



- Beginnt mit dem Fortschritts-Plättchen Kriegskunst.
- = lila Karten

Hammurabi



- Erhält einen Extrazug, wenn seine Entscheidungs-Karte dieses Symbol zeigt: ☹️.
- Beginnt mit dem Fortschritts-Plättchen Ökonomie.
- Erhält 5 Siegpunkte, wenn die Partie nach dem dritten Zeitalter endet.
- = gelbe Karten

Kleopatra



- Erhält einen Extrazug, wenn ihre Entscheidungs-Karte dieses Symbol zeigt: 😊.
- Beginnt mit den Fortschritts-Plättchen Philosophie und Landwirtschaft.
- = blaue Karten

Aristoteles



- Erhält einen Extrazug, wenn seine Entscheidungs-Karte dieses Symbol zeigt: ☹️.
- Beginnt mit den Fortschritts-Plättchen Gesetzgebung und Mathematik.
- = graue Karten

Bilkis



- Erhält einen Extrazug, wenn ihre Entscheidungs-Karte eines dieser Symbole zeigt: ☹️ oder 😊.
- Beginnt mit dem Fortschritts-Plättchen Ökonomie.
- = braune Karten

7 WONDERS DUEL SOLO

ÜBERBLICK

Mit diesem Print & Play kannst du *7 Wonders Duel* allein spielen.

Tritt gegen einen der 5 namhaften Anführer an, die dir zur Verfügung stehen. Jeder hat seine eigene, einzigartige Strategie. Doch bleib auf der Hut: Der Weg zum Sieg wird nicht einfach sein!

MATERIAL

- 5 Anführer-Karten
- 12 Entscheidungs-Karten

VORBEREITUNG

Lege die Zeitalter-Karten wie bei einer normalen Partie aus, sodass die erste Reihe direkt vor dir liegt.

Der Bereich links neben der Kartenauslage ist deine Stadt. Der Bereich rechts neben der Kartenauslage ist die Stadt des Anführers.

Du beginnst das Spiel mit 7 Münzen; der Anführer erhält keine.

Die Stadt des Anführers

- 1 Mische die Anführer-Karten und ziehe eine zufällige davon. Dies ist der Anführer, gegen den du in dieser Partie antrittst. Lege die Karte in die Stadt des Anführers. Die übrigen Anführer werden in dieser Partie nicht verwendet.

Hinweis: Du kannst dir auch aussuchen, gegen welchen Anführer du antreten möchtest.

- 2 Gib dem Anführer die Fortschritts-Plättchen, die auf seiner Karte angegeben sind. Dann setzt du die Vorbereitung wie bei einer normalen Partie fort und legst Fortschritts-Plättchen auf den Spielplan.

- 3 Mische die Entscheidungs-Karten und lege sie in einem verdeckten Stapel bereit.



REPOS
www.prod.com • Telefon: +32 471 95 41 32
1000 Brüssel • Belgien
Rue des Comediens, 22
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
© REPOS PRODUCTION 2020
Entwicklung: Team Repos Production
Illustration: Miguel Coimbra
Autoren: Antoine Bauza & Bruno Cathala

CREDITS

Wie im Grundspiel kann das Spiel auf folgende Weisen enden:
• Militärische Überlegenheit
• Wissenschaftliche Überlegenheit
• Ziviler Sieg, falls bis zum Ende des dritten Zeitalters niemand eine militärische oder wissenschaftliche Überlegenheit erlangt hat. Zähle dann die Siegpunkte in deiner Stadt und in der Stadt des Anführers. Wer die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie.

SPILENDE UND SIEGER

Der Anführer errichtet alle seine Gebäude automatisch. Für ihn sind sie gratis, er muss niemals die Baukosten auf einer Karte bezahlen.
Lege die Karte in die Stadt des Anführers und führe den Effekt wie im Grundspiel aus.
Erläuterung: Wenn der Anführer ein Paar identischer Fortschritts-Plättchen in Richtung des Preils auf seiner Entscheidungs-Karte abgibt, sie nimmt sich also die braune Karte (wie bevorzugte Farbe ist dabei braun) wie auf ihrer Anführer-Karte angegeben). Auf der Entscheidungs-Karte ist allerdings zusätzlich das gleiche Symbol abgebildet, das auch auf ihrer Anführer-Karte ist, also hat sie direkt danach einen weiteren Zug und deckt eine weitere Entscheidungs-Karte auf.
Vergis nicht, für fehlende Ressourcen zu bezahlen und dabei die errichteten Gebäude in der Stadt des Anführers zu beachten.
SPILENDE UND SIEGER

Beispiel 1: Bilkis wählt ihre Karte von rechts nach links aus. Ihre bevorzugte Farbe ist dabei braun (wie auf ihrer Anführer-Karte angegeben). Sie nimmt sich also die braune Karte (wie bevorzugte Farbe ist dabei braun) wie auf ihrer Anführer-Karte angegeben). Auf der Entscheidungs-Karte ist allerdings zusätzlich das gleiche Symbol abgebildet, das auch auf ihrer Anführer-Karte ist, also hat sie direkt danach einen weiteren Zug und deckt eine weitere Entscheidungs-Karte auf.

Beispiel 2: Dieses Mal muss Bilkis ihre Karte von links nach rechts auswählen. Dabei hält sie zuerst Ausschau nach grünen, dann roten und dann braunen Karten (wie auf ihrer Anführer-Karte angegeben). Es sind keine grünen Karten erreichbar, also nimmt sie das am weitesten links liegende rote Gebäude die Palisade.

Beispiel 3: Da weder rote, grüne oder braune Karten erreichbar sind, nimmt Bilkis die erste Karte der Auslage in Pfeilrichtung, also das gelbe Brauhause.

Zug des Anführers
Zu Beginn jedes Zugs des Anführers deckst du die oberste Karte vom Entscheidungs-Stapel auf. Falls der Stapel leer ist, mischst du alle bereits gespielten Entscheidungs-Karten zu einem neuen Stapel zusammen.
Zieh 3 weitere Karten und verteil sie auf die gleiche Weise: Du beginnst die Partie also mit 4 Weltwundern in deiner Stadt und 2 Weltwundern in der Stadt des Anführers. Gib dem Anführer so viele Münzen in seine Stadt, wie angegeben sind (aus der Bank).
Du verlierst so viele Münzen, wie angegeben sind.
Zieh zufällig eines der Fortschritts-Plättchen, die bei Spielbeginn in die Spielschachtel zurückgelegt worden sind, und gib es dem Anführer.
Andere Effekte werden ignoriert. Die Siegpunkte auf den Weltwundern des Anführers werden bei Spielende zu seinem Punktestand dazugerechnet (sofern es keinen Sieg durch wissenschaftliche oder militärische Überlegenheit gibt).

1 Dieser Preis zeigt die Richtung, in der der Anführer die erreichbaren Karten überprüft, um eine auszuwählen: von links nach rechts oder von rechts nach links.

2 Der Anführer nimmt immer die erste erreichbare Karte, falls keine Karte seiner ersten Wahl entspricht, schaut du nach seiner zweiten, oder falls nötig dritten Wahl. Falls keine Karte einer seiner 3 bevorzugten Karten in Pfeilrichtung, egal welche Farbe sie hat.

3 ☹️ : falls die Anführer-Karte das gleiche Symbol (☹️) oder 😊 wie die Entscheidungs-Karte zeigt ☹️ hat, bildet ☹️.

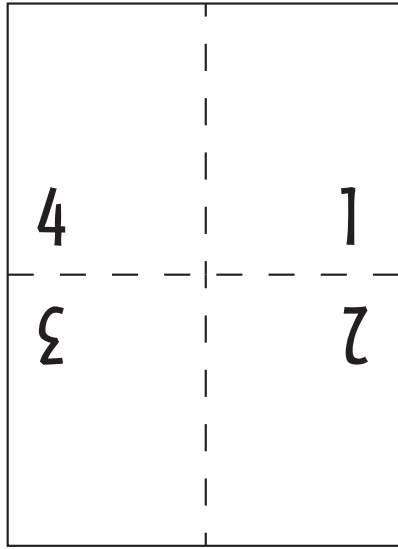
4 Diese Linie zeigt dir, wo unten ist, damit du die Karte richtig ausrichten kannst.

AUSWAHL DER WELTWUNDER

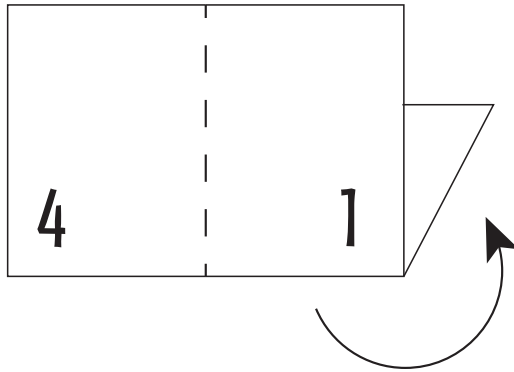
Mische alle Weltwunder-Karten und ziehe 3. Wähle 2 dieser Weltwunder für dich und gib das verbleibende Weltwunder an den Anführer.
Zieh 3 weitere Karten und verteil sie auf die gleiche Weise: Du beginnst die Partie also mit 4 Weltwundern in deiner Stadt und 2 Weltwundern in der Stadt des Anführers. Gib dem Anführer so viele Münzen in seine Stadt, wie angegeben sind (aus der Bank).
Du verlierst so viele Münzen, wie angegeben sind.
Zieh zufällig eines der Fortschritts-Plättchen, die bei Spielbeginn in die Spielschachtel zurückgelegt worden sind, und gib es dem Anführer.
Andere Effekte werden ignoriert. Die Siegpunkte auf den Weltwundern des Anführers werden bei Spielende zu seinem Punktestand dazugerechnet (sofern es keinen Sieg durch wissenschaftliche oder militärische Überlegenheit gibt).

SPIELABLAUF

A



B



C

