

Antoine Bauza

7 WONDERS LEADERS

REGELN



Antoine Bauza

Einer der Nachteile, dass ich mich geweigert habe, am politischen Leben teilzunehmen, ist die Tatsache, dass man schließlich von seinen Untergebenen gelenkt wird.

(Platon)

Spielmaterial

- 1 Weltwunder-Spielplan
- 1 Weltwunder-Karte
- 36 Anführer-Karten
- 4 Gilden-Karten
- 1 Kurtisanen-Plättchen
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielregelheft
- 1 Blanko-Anführer-Karte
- 17 Münzen mit dem Wert 6



Kurzer Überblick über das Spiel

Diese Erweiterung des Spiels 7 Wonders bietet Ihnen die Möglichkeit, berühmte Persönlichkeiten an die Spitze Ihrer Zivilisation zu stellen.

Diese Anführer sind durch 36 neue Karten dargestellt und werden die Entwicklung Ihrer Stadt beeinflussen – jeder auf seine Weise.

Der Ablauf der Partie ist ein wenig verändert worden, doch die Siegbedingungen bleiben wie beim Grundspiel 7 Wonders.

Die Elemente des Spiels

Weltwunder-Spielplan:

Rom und sein Kolosseum stellen einen neuen Spielplan dar, dessen Besonderheiten auf der letzten Seite dieses Regelhefts erklärt werden. Dieser neue Weltwunder-Spielplan ist nur mit der Erweiterung **Leaders** verwendbar.

Anführer-Karten:

Die **Anführer** (**weiße Karten**) sind eine neue Kartenkategorie. Sie werden nicht mit den Zeitalter-Karten gemischt und haben eine andere Rückseite als diese. Links oben sind die Kosten angegeben: Für die Anführer werden ausschließlich Münzen bezahlt.

Blanko-Anführer-Karte (Semiramis):

Dieses Spiel enthält auch eine Blanko-Anführer-Karte. Sie ermöglicht es Ihnen, für Ihre Partien selbst eine zusätzliche Persönlichkeit auszuwählen oder zu erschaffen.



Gilden-Karten:

4 neue Gilden (**violette Karten**) werden mit denen des Grundspiels gemischt.

Achtung: Manche können nur mit dieser Erweiterung verwendet werden.

Münzen:

Die 17 Münzen mit dem Wert 6 werden den Münzen des Grundspiels hinzugefügt.

Kurtisanen-Plättchen:

Ein besonderer Marker, der mit einer der neuen Gilden zusammen verwendet wird.

Wertungsblock:

Diese Schachtel enthält einen neuen Wertungsblock. Hier können auch die Siegpunkte notiert werden, die einige Anführer einbringen.

Spielvorbereitung

- Die neuen Gilden (**violette Karten**) des dritten Zeitalters werden zu denen des Grundspiels hinzugefügt. Die Vorbereitung des Kartenstapels für das dritte Zeitalter bleibt unverändert; die Anzahl der zu verwendenden Gilden wird ebenfalls nicht verändert.
- **Jeder Spieler erhält 6 Münzen** (statt 3 wie im Grundspiel).



Spielablauf

Die Partie beginnt jedoch mit einer Anführerphase.

Außerdem findet zu Beginn jedes Zeitalters eine neue Spielphase statt, die Rekrutierungsphase.

Anführerphase

Jeder Spieler erhält 4 Anführer-Karten auf die Hand zufällig zugeteilt, und hält sie geheim. Die nicht verteilten Anführer-Karten kommen zurück in die Schachtel.

1. Jeder Spieler wählt geheim eine der vier Karten, die er erhalten hat, und legt sie verdeckt vor sich ab. Die drei übrigen Karten reicht er an seinen rechten Nachbarn weiter.
2. Jeder Spieler wählt geheim eine Karte der drei Karten, die er von seinem linken Nachbarn erhalten hat. Die zwei übrigen Karten reicht er an seinen rechten Nachbarn weiter.
3. Jeder Spieler wählt geheim eine der beiden Karten, die er von seinem linken Nachbarn erhalten hat. Die restliche Karte gibt er an seinen rechten Nachbarn weiter.
4. Jeder Spieler erhält eine Karte von seinem linken Nachbarn und fügt sie den drei Karten hinzu, die er zuvor ausgewählt hat.

Am Ende dieser Phase hat also jeder Spieler vier Anführer auf der Hand. Nun kann das erste Zeitalter beginnen.

Ablauf eines Zeitalters

Jedes Zeitalter beginnt von nun an mit einer Rekrutierungsphase.

ABLAUF EINES ZEITALTERS

1. Rekrutierungsphase
2. Ablauf eines Zeitalters
3. Lösung der Konflikte

Rekrutierungsphase

Während dieser Phase wählt jeder Spieler geheim eine seiner Anführer-Karten. Dann werden alle gewählten Anführer-Karten gleichzeitig umgedreht.

Die Anführer-Karten können auf drei verschiedene Weisen gespielt werden:

- a. Einen Anführer rekrutieren
- b. Einen Bauabschnitt des Weltwunders vollenden
- c. Die Karte abwerfen, um 3 Münzen zu erhalten

IMMER FAIR BLEIBEN!

Damit Ihre Mitspieler besser den Überblick behalten, empfehlen wir, die Karten „Hannibal“ und „Cäsar“ neben Ihre roten Karten zu legen, damit alle Ihre Schild-Symbole sich am selben Ort befinden. Ebenso sollten „Euklid“, „Ptolemäus“ und „Pythagoras“ zu den grünen Karten derselben Symbole gelegt werden.

a. Einen Anführer rekrutieren

Der Spieler zahlt die angegebenen Münzen für den Anführer in den Vorrat und legt die Anführer-Karte offen neben seinen Weltwunder-Spielplan.

b. Einen Bauabschnitt des Weltwunders vollenden

Wenn der Spieler einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollenden möchte, nutzt er die gewählte Karte (verdeckt) als Konstruktionsanzeiger. Dafür muss er die entsprechenden Kosten zahlen, die auf dem Weltwunder-Spielplan vermerkt sind – nicht die auf der Anführer-Karte angegebenen Kosten.

Anmerkung: Diese Aktion dürfte während der ersten Rekrutierungsphase nur selten möglich sein, da die Städte noch nicht über die erforderlichen Ressourcen verfügen, um den ersten Bauabschnitt des Weltwunders zu vollenden.

c. Karte abwerfen, um 3 Münzen zu erhalten

Der Spieler kann beschließen, seine Karte abzulegen, um drei Münzen aus dem Vorrat zu nehmen und dem Schatz seiner Stadt hinzuzufügen. Die zu diesem Zweck abgeworfenen Anführer-Karten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

Die restlichen Anführer-Karten werden im späteren Verlauf der Partie gebraucht und vorerst verdeckt unter den rekrutierten Anführer gelegt.

Sobald diese Phase beendet ist, läuft das Zeitalter nach den normalen Regeln von 7 Wonders ab.

Sonderfall: Während der Rekrutierungsphase vor dem dritten Zeitalter besitzt jeder Spieler zwei Anführer-Karten. Eine der beiden Karten wird auf eine der drei oben beschriebenen Arten gespielt (a, b oder c), die zweite Karte wird in die Schachtel zurückgelegt.

Ende der Partie

Wie im Grundspiel endet die Partie nach dem dritten Zeitalter nachdem die Konflikt-Marker zugeteilt worden sind.

Jeder Spieler rechnet die Punkte seiner Zivilisation zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Expertenvariante für zwei Spieler

Für die Partie zu zweit gelten die in der Spielregel von 7 Wonders aufgeführten Anpassungen. Die Rekrutierungsphasen verlaufen nach den normalen Regeln, nur die Anführer-Phase ist leicht verändert:

Jeder Spieler erhält 4 verdeckte Anführer-Karten. **Die „Freie Stadt“ erhält keine Anführer.**

Die Spieler wählen eine erste Karte aus ihren 4 Anführer-Karten aus und reichen die 3 restlichen Karten an ihren Gegner weiter.

Dann wählt jeder eine zweite Karte aus den drei verfügbaren aus, bevor er die übrigen Karten wiederum an den Gegenspieler weiterreicht, und so fort.

Am Ende dieser Phase verfügt jeder Spieler also erneut über 4 Anführer-Karten für die Partie.

Die Partie verläuft nach den Grundregeln für die Partie zu zweit; für die Rekrutierungsphasen gelten die in dieser Anleitung aufgeführten Regeln.



Beschreibung

AMYITIS



Am Ende der Partie bringt Amyitis 2 Siegpunkte pro Bauabschnitt des Weltwunders, den der Spieler vollendet hat.

ALEXANDER



Am Ende der Partie bringt Alexander 1 Siegpunkt pro Sieg-Marker ein – der Wert der Sieg-Marker steigt also von 1, 3 und 5 Siegpunkten auf 2, 4 und 6 Siegpunkte.

ARISTOTELES



Am Ende der Partie bringt Aristoteles 3 Siegpunkte für jedes Set aus drei verschiedenen Forschungssymbolen – der Bonus dafür steigt also von 7 auf 10 Siegpunkte.

JUSTINIAN



Am Ende der Partie bringt Justinian für jedes Set aus drei Zeitalter-Karten (rot, blau und grün) 3 Siegpunkte ein.

PLATON



Am Ende der Partie bringt Platon für jedes Set aus 7 Zeitalter-Karten (braun, grau, grün, blau, gelb, rot und violett) 7 Siegpunkte ein.

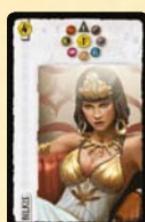
MIDAS



Am Ende der Partie bringt Midas dem Spieler 1 Siegpunkt für jeweils 3 Münzen ein.

Erläuterung: Diese Punkte erhält der Spieler zusätzlich zu jenen, die er ohnehin regelgerecht bekommt (Also 2 Siegpunkte pro 3 Münzen).

BILKIS



Ab dem Augenblick, in dem der Spieler diese Anführerin ins Spiel bringt, **darf er einmal pro Runde** eine beliebige Ressource kaufen, indem er 1 Münze in den Vorrat zahlt.

MAECENAS



Ab dem Augenblick, in dem der Spieler Maecenas ins Spiel bringt, kann er alle seine folgenden Anführer kostenlos rekrutieren, ohne die Kosten in Münzen zahlen zu müssen.

RAMSES



Ab dem Augenblick, in dem der Spieler Ramses ins Spiel bringt, kann er alle seine Gilden gratis bauen, ohne die Ressourcenkosten zahlen zu müssen.

der Anführer

TOMYRIS



Ab dem Augenblick, in dem der Spieler Tomyris ins Spiel gebracht hat, gibt er bei der Lösung militärischer Konflikte seine Niederlage-Markern an die siegreiche Nachbarstadt.

Erläuterung: Tomyris hat weder Auswirkung auf bereits zuvor gelöste militärische Konflikte, noch wenn die Stadt des Spielers bei einem militärischen Konflikt siegt.

HANNIBAL



CÄSAR



Ab dem Augenblick, in dem sie ins Spiel kommen, liefern diese Anführer die Anzahl an Schilden, die auf der jeweiligen Karte angegeben ist.

HATSCHEPSUT



Ab dem Augenblick, in dem der Spieler sie rekrutiert, bringt jeder Kauf einer oder mehrerer Ressourcen bei einem Nachbarn 1 Münze.

Achtung: Dieser Profit ist auf 1 Münze pro Nachbar und Runde begrenzt.

Erläuterung: Der Spieler nimmt sich die Münze aus dem Vorrat, NACHDEM er die Ressource(n) bezahlt hat.

NERO



Ab dem Augenblick, in dem er im Spiel ist, bringt Nero 2 Münzen pro Siegmarker ein, den der Spieler erhält. Er nimmt sich diese Münzen aus dem Vorrat, sobald er die Siegmarker für die militärische Konfrontation bekommt.

Erläuterung: Nero hat keine Auswirkung auf Konfliktmarker, die der Spieler bekommen hat, bevor Nero ins Spiel gekommen ist.

XENOPHON



Ab dem Augenblick, in dem er ins Spiel kommt, bringt Xenophon 2 Münzen für jedes Handelsgebäude (gelbe Karte), das der Spieler baut. Er nimmt die Münzen aus dem Vorrat, sobald er das Gebäude errichtet.

Erläuterung: Xenophon hat keine Auswirkung auf Handelsgebäude, die gebaut wurden, bevor er ins Spiel gekommen ist.

VITRUV



Ab dem Augenblick, in dem er ins Spiel gebracht wird, bringt Vitruv jedes Mal 2 Münzen ein, wenn der Spieler ein Gebäude kostenfrei errichtet. Er nimmt sich die Münzen aus dem Vorrat, sobald er das Gebäude errichtet.

Erläuterung: Vitruv hat keine Auswirkung auf Bauwerke, die kostenfrei errichtet worden sind, bevor er ins Spiel gebracht wurde.

SALOMON



In dem Moment, in dem der Spieler Salomon rekrutiert, darf er sich eine Zeitalter-Karte vom Ablagestapel aussuchen und kostenfrei ins Spiel bringen.

KRÖSUS



Wenn Krösus ins Spiel gebracht wird, bringt er dem Spieler sofort 6 Münzen, die er sich aus dem allgemeinen Vorrat nimmt.

HYPATIA**VARRO****NEBUKADNEZAR****PHIDIAS**

Am Ende der Partie bringen diese Anführer 1 Siegpunkt pro Karte der entsprechenden Farbe in der Stadt des Spielers.

PERIKLES**PRAXITELIS****HIRAM**

Am Ende der Partie bringen diese Anführer 2 Siegpunkte pro Karte der entsprechenden Farbe ein, die sich in der Stadt des Spielers befindet.

SAPPHO**ZENOBIA****NOFRETETE****KLEOPATRA**

Am Ende der Partie bringen diese Anführer so viele Siegpunkte ein, wie auf ihrer Karte angegeben ist.

ARCHIMEDES**LEONIDAS****HAMMURABI****IMHOTEP**

Ab dem Augenblick, in dem der Spieler sie ins Spiel bringt, muss er für Gebäude der entsprechenden Farbe (bei Imhotep: die Bauabschnitte des Weltwunders) eine Ressource weniger zahlen, als sie eigentlich kosten.

Erläuterung: Welche Ressource nicht gezahlt wird, kann der Spieler selbst entscheiden. Es kann sich dabei um einen Rohstoff (braun) oder um ein Manufakturprodukt (grau) handeln.

EUKLID**PTOLEMÄUS****PYTHAGORAS**

Diese Anführer liefern das auf der jeweiligen Karte angegebene Forschungssymbol. Dieses Symbol wird zu denen der Forschungsgebäude (grüne Karten) des Spielers hinzugezählt.

Beschreibung der Gilden

GILDE DER SPIELER



1 Siegpunkt für jeweils 3 Münzen, die der Spieler besitzt.

Erläuterung: Diese Punkte erhält der Spieler zusätzlich zu jenen, die er ohnehin regelgerecht für seine Münzen bekommt.

GILDE DER KURTISANEN



Sobald der Spieler die Gilde der Kurtisanen ins Spiel bringt, muss er das Kurtisanen-Plättchen auf einen der Anführer in einer seiner beiden Nachbarstädte legen. Der Spieler verfügt damit auch über diesen Anführer und dessen Fähigkeit. *Erläuterung: Diese Gilde hat keine Auswirkung auf den Spieler, dessen Anführer das Kurtisanen-Plättchen erhält.*

GILDE DER DIPLOMATEN



1 Siegpunkt für jede weiße Karte (Anführer) in den beiden Nachbarstädten.

Erläuterung: Es zählen nur die rekrutierten Anführer. Zur Vollendung der Bauabschnitte der Weltwunder verwendete Anführer werden nicht berücksichtigt.

GILDE DER ARCHITEKTEN



3 Siegpunkte für jede violette Karte in den beiden Nachbarstädten.

Fragen und Antworten

Anführer Salomon

F: Was passiert, wenn Salomon in der Runde ins Spiel gebracht wird, in der Halikarnassos einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollendet?

A: Halikarnassos wählt vor Salomon eine Karte vom Ablagestapel.

Anführer: Hiram

F: Bringt Hiram 2 Siegpunkte für den dritten Bauabschnitt des Spielplans Olympia B ein (Kopie einer benachbarten Gilde)?

A: Nein, dieser Bauabschnitt des Weltwunders gilt nicht als Gilde.

Anführer: Platon

F: Bringt Platon dem Spieler 14 Siegpunkte ein, wenn er am Ende der Partie 2 Zeitalter-Karten jeder Farbe besitzt?

A: Ja!

Anführer: Hatschepsut

F: Kann die Wirkung eines Kontors (oder des Marktes) mit dem Effekt von Hatschepsut kombiniert werden?

A: Ja, es ist möglich, eine Ressource zu zahlen und danach 1 Münze aus der Bank zu erhalten.

Gilde der Kurtisanen

F: Zählt der „kopierte“ Anführer bei der Abrechnung der Gilde der Diplomaten mit?

A: Nein, er gilt nicht als Anführer.

Forschungssymbole

F: Zählen die Forschungssymbole, die man durch die Anführer erhält, auch bei der Zusammenstellung der Sets mit?

A: Ja, jedes Forschungssymbol, woher auch immer es stammt (grüne Karten, Gilde, Weltwunder, Anführer) zählt bei beiden Berechnungsmethoden mit (identische Symbole und Set aus drei verschiedenen Symbolen).

Biographien der Anführer

ALEXANDER

Mazedonischer König, Eroberer und Gründer des antiken griechischen Reiches. Einziger Monarch der Geschichte, der ein Reich schuf, das Orient und Okzident vereinte.

AMYITIS

Ehefrau von Nebukadnezar. Für sie wurden die Hängenden Gärten von Babylon angelegt.

ARCHIMEDES

Mathematiker, Wissenschaftler, Physiker und griechischer Ingenieur. Die Zahl Pi wird ihm ebenso zugeschrieben wie die Berechnung des Volumens von Körpern durch Untertauchen in Wasser.

ARISTOTELES

Griechischer Philosoph. Er gilt aufgrund seines enzyklopädischen Wissens über die Künste und Wissenschaften als letzter Vertreter der antiken Weisheit des Abendlandes.

BILKIS

Die Königin von Saba ist auch unter dem Namen Bilkis bekannt. Sie war erhaben, beeindruckend weise und ist vor allem durch die Erzählungen des Königs Salomon bekannt, in denen auch von ihrem Wohlstand die Rede ist.

CÄSAR

General, Politiker und Schriftsteller. Auf ihn und seine militärischen Manöver gehen die Anfänge des Römischen Reichs zurück.

KLEOPATRA

Die bekannteste der ägyptischen Königinnen. Ihr Charme und ihre Schläue ließen ihr Reich vor den römischen Eroberern erstrahlen.

KRÖSUS

Letzter König Lydiens. Er ist berühmt aufgrund seines enormen Reichtums, den er in erster Linie für die Errichtung des Artemistempels einsetzte, das zu den Sieben Weltwundern zählt.

EUKLID

Griechischer Mathematiker, Geometrie-Spezialist und Verfasser eines bedeutenden Textes über die moderne Mathematik („Die Elemente“).

HAMMURABI

Babylonischer König zu einer Zeit, als das älteste Gesetzbuch der Welt entstand.

HANNIBAL

General der Karthager. Einer der größten Militärtaktiker der Geschichte und dafür bekannt, dass er Rom ernsthaft bedrohte, nachdem er mit Elefanten die Alpen überquert hatte.

HATSCHEPSUT

Königin-Pharaonin der 18. Dynastie. Ihrer Herrschaftszeit wird enormer Reichtum zugeschrieben, zumal der wirtschaftliche Austausch Ägyptens damals beeindruckend ausgeprägt war.

HIRAM

Künstler und Schmied. Er half Salomon sehr bei der Errichtung seines Tempels.

HYPATIA

Philosophin und Mathematikerin, Tochter des letzten Direktors des Museums Alexandriens. Sie war nicht nur für ihre Anmut und Schönheit berühmt, sondern auch für ihre Intelligenz und Redegabe.

IMHOTEP

Begründer der ägyptischen Medizin, religiöser Reformator und ägyptischer Baumeister. Er ist der Erbauer der ältesten Pyramide der Welt.

JUSTINIAN

Byzantinischer Herrscher. Die bekannteste Persönlichkeit der späten Antike verdankt ihren Ruhm in erster Linie der teilweise erfolgreichen Wiederherstellung des Römischen Reiches.

LEONIDAS

Spartanischer König aus dem Geschlecht der Agiaden. Er starb zusammen mit 300 seiner Soldaten den Heldentod während der Schlacht bei den Thermopylen im Kampf gegen die Invasion der Perser.

MAECENAS

Römischer Politiker, der seinen Einfluss und sein Vermögen für die Förderung der Künste und Literatur einsetzte.

MIDAS

Phrygischer König. Er ist in erster Linie wegen seines Reichtums und des Mythos bekannt, dass alles, was er berührte, zu Gold wurde.

NEBUKADNEZAR

Babylonischer König. Er ist berühmt für die zahlreichen Bauwerke und Monumente, die er im ganzen Königreich errichten ließ, sowie für die damit zusammenhängende Kultur.

NOFRETETE

Die bedeutende königliche Gemahlin des Pharaos Echnaton. Sie war beim Volk so beliebt, dass sie auf künstlerischen Darstellungen häufiger zu sehen ist als ihr Mann.

NERO

Römischer Kaiser. Er ist für seinen kriegerischen Charakter und seinen blinden Eifer bekannt. Seine Herrschaftszeit brachte dem Reich militärischen Erfolg, und eine Währungsreform wertete den Silberling auf.

PERIKLES

Außergewöhnlicher Redner und Staatsmann Athens sowie hervorragender Stratege. Er war in den Peloponnesischen Kriegen bei den Truppen sehr einflussreich und wurde von seinen Feinden gefürchtet.

PHIDIAS

Bildhauer der ersten griechischen Klassik und Hauptarchitekt des Parthenons in Athen.

PLATON

Einer der bedeutendsten und am umfassendsten gebildeten griechischen Philosophen. Sein Werk zeugt von der Vielseitigkeit seines Wissens: Politik, Recht, Wissenschaften, Kultur, Künste...

PRAXITELES

Bildhauer der zweiten griechischen Klassik. Er stellte als erster Künstler Griechenlands mit einer Skulptur eine nackte Frau dar.

PTOLEMÄUS

Griechischer Astronom und Astrologe. Er verfasste „Almagest“, einen der bedeutendsten astronomischen Texte, der in der westlichen Welt das Wissen bis zur Renaissance stark beeinflusst hat.

PYTHAGORAS

Erster selbst ernannter Philosoph und griechischer Mathematiker, der sich auf die Gesetze der Zahlen spezialisierte und zur Entwicklung der Arithmetik, Musik und Geometrie beitrug.

RAMSES

Dritter Pharao der 19. Dynastie. Einer der Herrscher, die Ägypten am längsten regierten. Ihm werden die meisten kulturellen Hinterlassenschaften zugeschrieben.

SALOMON

Israelischer, legendär weiser König mit einem unbestechlichen Sinn für Gerechtigkeit. Er ließ den ersten Tempel Jerusalems errichten und stattete sein Königreich mit einer gut strukturierten Administration aus.

SAPPHO

Griechische Dichterin, die auf Lesbos lebte. Bekannt für ihren entschiedenen Feminismus in einer Zeit, als der Frauenhass herrschte.

SEMIRAMIS

Assyrische Königin. Die erfolgreichen militärischen Expeditionen gegen die Meder unter ihrer Führung haben zur Entstehung einiger Mythen rund um ihre Person geführt.

TOMYRIS

Legendäre Königin der Massageten. Der Legende zufolge schlug sie dem persischen König Kyros den Kopf ab, um ihren Sohn zu rächen.

VARRO

Marcus Terentius Varro, Angehöriger des Militärs, Gelehrter und römischer Schriftsteller. Sein Werk „Über die Landwirtschaft“ ist eine Sammlung von Texten, die einen der umfassendsten Überblicke über die landwirtschaftliche Verwaltung der Antike geben.

VITRUV

Römischer Architekt. Seine Schriften haben die Künste der Renaissance nachhaltig beeinflusst, und seine „Zehn Bücher über Architektur“ sind eines der Hauptwerke der klassischen Antike.

XENOPHON

Griechischer Philosoph, Historiker und Mann des Militärs. Er verfasste die erste bekannte Abhandlung der Geschichte über die Verwaltung eines landwirtschaftlichen Anwesens: „Oikonomikós“.

ZENOBIA

Herrscherin Palmyras im 3. Jahrhundert. Sie machte aus ihrer Stadt ein blühendes Kulturzentrum, das zahlreiche berühmte Persönlichkeiten der damaligen Zeit anlockte.

Impressum

AUTOR: Antoine Bauza

ANPASSUNG UND ENTWICKLUNG:

Die Belgier mit den Sombreros“,
alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

ILLUSTRATIONEN: Miguel Coimbra

LAYOUT: Alexis Vanmeerbeek

REGELLEKTORAT: Matthieu Bonin

ÜBERSETZUNG: Birgit Irgang

7 WONDERS LEADERS is a game of
REPOS PRODUCTION.

Tél. + 32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert
Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique •
www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011. ALL RIGHTS
RESERVED. THIS MATERIAL MAY ONLY BE USED
FOR PRIVATE ENTERTAINMENT.



TESTSPIELER: Françoise Sengissen, Geneviève

Sengissen, Mikael Bach, Michaël Bertrand,
Mathieu Houssais, Jenny Godard, Julie Politano,
Bruno Goube, Mathias Guillaud, Émilie Pautrot,
Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib,
Cyril Sandelion, Matthieu Bonin, Olivier Reix,
die Spieler des Spielescafés „Moi j'm'en fous je
triche“, jene des „Repaire“ in Annecy und jene
der „Maison des Jeux“ in Grenoble.

Murielle, Brigitte, Eric, Camille, Alexis, Nadèle
Miaou, Ben, Isabelle, Papytrick, Alice, John,
François, Nicolas, Laure, Dimitri Perrier
John B., Cécile Gruhier,

Guido -fast translator- Heinecke.

Der Autor legt besonderen Wert darauf, sich
bei Nathalie Martin und Pierre Poissant Marquis
herzlich für ihre geschichtlichen Beiträge zu
bedanken.

Beschreibung des Weltwunders



Rome Kolosseum ◊A◊

Rom produziert keine Ressource, doch der Spieler kann alle seine Anführer kostenfrei rekrutieren (Kosten: 0 Münzen).

- Der erste Bauabschnitt bringt 4 Siegpunkte ein.
- Der zweite Bauabschnitt bringt 6 Siegpunkte ein.

Rome Kolosseum ◊B◊

Rom produziert keine Ressourcen, aber sein Spieler zahlt 2 Münzen weniger für das Rekrutieren seiner Anführer (einige werden dadurch kostenlos). **Roms Nachbarn zahlen 1 Münze weniger für das Rekrutieren ihrer Anführer.**

- Der erste Bauabschnitt bringt 5 Münzen ein. Außerdem zieht der Spieler sofort 4 Anführerkarten von denen, die in die Schachtel zurückgelegt worden sind, und fügt sie den Anführerkarten auf seiner Hand hinzu.
- Der zweite Bauabschnitt bringt 3 Siegpunkte ein. Der Spieler kann sofort einen zusätzlichen Anführer ins Spiel bringen (für 2 Münzen weniger als normal).
- Der dritte Bauabschnitt bringt 3 Siegpunkte ein. Der Spieler kann sofort einen zusätzlichen Anführer ins Spiel bringen (für 2 Münzen weniger als normal).

Erläuterung: Rom B eröffnet dem Spieler also die Möglichkeit, bis zu 5 Anführer ins Spiel zu bringen statt nur 3.

