

7 WONDERS DUEL

REGELS

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Artistic signature

"Het begin verwijst niet naar het einde."

Herodotus

Welkom op 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel is een spel voor 2 spelers in de wereld van 7 Wonders,
het bijzonder succesvolle gezelschapsspel.

Dit spel gebruikt enkele van de belangrijkste technieken van zijn oudere broer, maar biedt een
nieuwe uitdaging die vooral geschikt is voor één-tegen-één games.



INHOUD

- 1 speelbord
- 23 kaarten voor Tijdperk I
- 23 kaarten voor Tijdperk II
- 20 kaarten voor Tijdperk III
- 7 gilde-kaarten
- 12 Wonder-kaarten
- 4 militaire fiches
- 10 vooruitgang-fiches
- 1 conflict-pion
- 31 muntstukken (14 met waarde 1, 10 met waarde 3 en 7 met waarde 6)
- 1 scoreboekje
- 1 boek met de spelregels
- 1 help-blad

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

In 7 Wonders Duel is elke speler de leider van een beschaving die gebouwen en Wonders zal bouwen. Alle gebouwen die een speler optrekt, worden samen met zijn Wonders een “stad” genoemd.

Een spel wordt gespeeld over 3 tijdperken. In elk tijdperk wordt een van de drie stapels kaarten gebruikt (eerst de kaarten voor tijdperk I, dan voor tijdperk II en tenslotte voor tijdperk III). Elke tijdperk-kaart stelt een gebouw voor.

Deze tijdperken worden op een gelijkaardige manier gespeeld waarbij elke speler per tijdperk de kans krijgt om ongeveer 10 kaarten te spelen om muntstukken te winnen, om zijn leger te versterken, om wetenschappelijke ontdekkingen te doen en om zijn stad te ontwikkelen.

In 7 Wonders Duel zijn er 3 manieren om te winnen: militaire overheersing, wetenschappelijke overheersing en burgerlijke overwinning.

Militaire en wetenschappelijke overwinningen kunnen om het even wanneer gebeuren. Het spel is dan meteen afgelopen. Als niemand het spel gewonnen heeft aan het einde van het derde Tijdperk, tellen de spelers hun overwinning-spunten samen. De speler met de hoogste score is de winnaar.



SPELELEMENTEN

Wonder-kaart

Elke grote kaart stelt een Wonder van de Oudheid voor. Elk Wonder bestaat uit een naam, de bouwkost en een effect.



Militaire fiches

De militaire fiches stemmen overeen met de voordelen die een stad wint als ze een tegenstander militair kan verslaan.



Vooruitgang-fiches

De vooruitgang-fiches stemmen overeen met de effecten die je kunt bereiken door identieke paren van wetenschappelijke symbolen te verzamelen.



Conflict-pion

De conflict-pion toont op het bord het militaire voordeel van een stad op de andere stad.



Bord

Het bord stelt de militaire rivaliteit voor tussen de twee steden. Het is verdeeld in zones (9) en posities (19). De laatste positie aan elk uiteinde stemt overeen met de hoofdstad van de speler.

Het bevat ook de militaire fiches en de vooruitgang-fiches die beschikbaar zijn voor het huidige spel.



Muntstukken

Met muntstukken kun je bepaalde gebouwen optrekken en hulpbronnen kopen in de handel. Aan het einde van het spel is de schatkist, de verzamelde muntstukken, overwinningpunten waard.



Gilde- en tijdperk-kaarten

In 7 Wonders Duel stemmen alle tijdperk- en gilde-kaarten overeen met gebouwen. De gebouwen-kaarten bestaan alle uit een naam, een effect en een kostprijs.



Er zijn 7 verschillende types van gebouwen die gemakkelijk identificeerbaar zijn aan de hand van hun gekleurde rand.

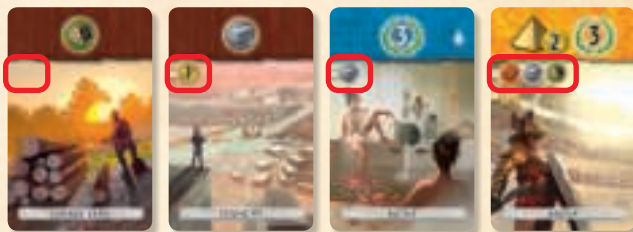
- **Grondstoffen (bruine kaarten):**
deze gebouwen produceren hulpbronnen.
- **Afgewerkte goederen (grijze kaarten):**
deze gebouwen produceren hulpbronnen.
- **Burgerlijke Gebouwen (blauwe kaarten):**
deze gebouwen zijn overwinningspunten waard.
- **Wetenschappelijke Gebouwen (groene kaarten):**
met deze gebouwen kun je overwinningspunten scoren en een wetenschappelijk symbool krijgen.
- **Commerciële gebouwen (gele kaarten):**
deze gebouwen zijn muntstukken waard, produceren hulpbronnen, veranderen de handelsregels en zijn soms overwinningspunten waard.
- **Militaire Gebouwen (rode kaarten):**
deze gebouwen verhogen je militaire kracht.
- **Gilden (purperen kaarten):**
met deze gebouwen kun je punten scoren op basis van specifieke criteria.

Opmerking: de stapel voor tijdperk III bevat geen grondstoffen (bruine kaarten) of afgewerkte goederen (grijze kaarten), maar bevat de gilde-kaarten (purperen kaarten).

Kostprijs van kaarten

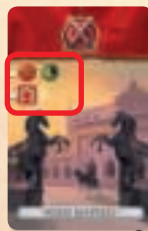
Onder de gekleurde streep op de tijdperk-kaarten wordt de kostprijs vermeld. Als hier geen prijs vermeld wordt, is dit gebouw gratis en is er geen hulpbron nodig om het op te trekken.

Voorbeeld: de Lumber Yard is gratis, de Stone Pit kost 1 muntstuk, de Baths vergen 1x steen voor het bouwen en de Arena vergt 1x klei, 1x steen en 1x hout.



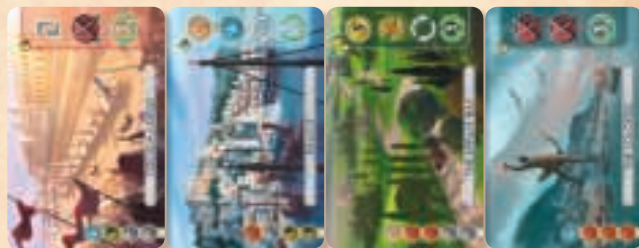
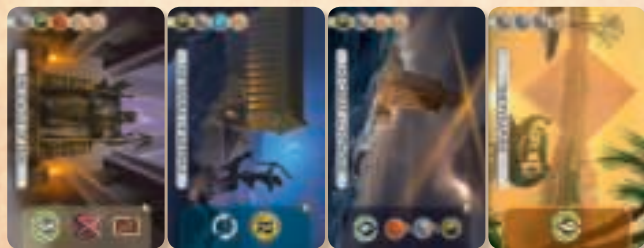
Vanaf tijdperk II gelden voor bepaalde gebouwen zowel een kostprijs als een gratis bouwvoorwaarde: als een speler vroeger al het via een pictogram in de kostprijsruimte aangeduide gebouw opgetrokken heeft, is de bouw gratis.

Voorbeeld: de bouw van de Horse Breeders vergt 1x klei en 1x hout, **OF** het bezit van de Stables.



VOORBEREIDING

1. Plaats het bord tussen de twee spelers aan een kant van de speelzone.
2. Plaats de conflict-pion op de neutrale positie in het midden van het bord.
3. Leg de 4 militaire fiches met de beeldkant naar boven op hun plaatsen.
4. Schud de vooruitgang-fiches en leg 5 ervan willekeurig op het bord met de beeldkant naar boven. Leg de rest weer in de doos.
5. Elke speler neemt 7 muntstukken uit de bank.



Selectiefase van Wonder

- Kies een eerste speler.
- Schud de 12 Wonders.
- Leg 4 willekeurige Wonders, met de beeldkant naar boven, tussen de twee spelers.
- De eerste speler kiest 1 Wonder.
- De tweede speler kiest 2 Wonders.
- De eerste speler neemt het overblijvende Wonder.
- Leg nog 4 Wonders en herhaal de selectie. Deze keer begint de tweede speler.

Na deze stap heeft elke speler 4 Wonders voor het spel. Ze leggen ze in een kolom links van hun speelzone.

Als je de eerste keer speelt, vergeet je best deze selectiefase. Neem gewoon de volgende Wonders:

Speler 1:

- Pyramids
- Great Lighthouse
- Temple of Artemis
- Statue of Zeus

Speler 2:

- Circus Maximus
- Piraeus
- Appian Way
- Colossus

Een stapel per tijdperk

Leg 3 kaarten van elke tijdperk-stapel, zonder er naar te kijken, weer in de doos. Trek dan willekeurig 3 gilde-kaarten en voeg ze toe bij de stapel voor tijdperk III zonder er naar te kijken. Leg de overblijvende gilden weer in de doos.



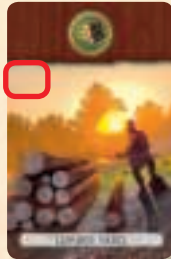
BOUWEN IN 7 WONDERS DUEL

In de loop van het spel zul je gebouwen en Wonders bouwen. De meeste gebouwen hebben een kostprijs in hulpbronnen. Sommige zijn gratis en andere hebben een kostprijs in muntstukken. Tenslotte hebben sommige een kostprijs in hulpbronnen, maar ook een gratis bouw-voorwaarde. De Wonders hebben alle een kostprijs in hulpbronnen.

Gratis bouwen

Sommige kaarten hebben geen kostprijs en kunnen dus gratis in het spel worden gebracht.

Voorbeeld: de bouw van de Lumber Yard is gratis.



Kostprijs in hulpbronnen

Sommige kaarten hebben een kostprijs in hulpbronnen.

Om ze te bouwen, moet je de overeenstemmende hulpbronnen produceren EN/OF kopen van de bank via de handelsregels.

Productie

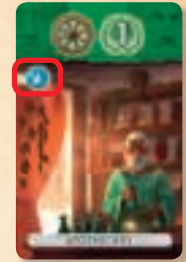
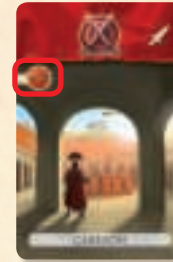
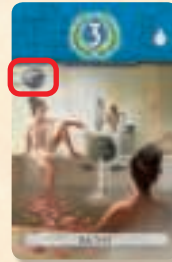
De hulpbronnen van een stad worden geproduceerd door zijn bruine kaarten, zijn grijze kaarten, enkele gele kaarten en enkele Wonders.

Voorbeeld: Antoine produceert 1x steen, 3x klei en 1x papyrus in zijn stad.



Als je in je stad alle hulpbronnen hebt die aangeduid zijn op het gebouw, kun je dat gebouw optrekken.

Voorbeeld: Antoine kan de Baths (1x steen) of het Garrison (1x klei) bouwen, aangezien zijn stad de vereiste hulpbronnen produceert. Zonder handel te drijven, kan hij echter de Apothecary (1x glas) niet bouwen.



Belangrijk: tijdens het bouwen worden de hulpbronnen niet verbruikt. Je kunt ze bij elke beurt dus opnieuw gebruiken tijdens het volledige spel. Tenzij bij uitzonderingen, wordt de productie van een stad nooit verminderd.

Handel

Je zult vaak een gebouw willen optrekken waarvoor je een of meer vereiste hulpbronnen mist. In dat geval kun je de ontbrekende hulpbronnen altijd kopen van de bank. De kostprijs van elke ontbrekende hulpbron verandert in de loop van het spel en wordt als volgt berekend:

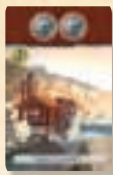
KOSTPRIJS = 2 + aantal symbolen van dezelfde hulpbronnen geproduceerd door de bruine en grijze kaarten van de andere stad.

Verduidelijkingen:

- *Vergeet niet dat de prijs voor de aankoop berekend wordt op basis van de aanwezige hulpbronnen in de stad van je tegenstander, maar dat deze kostprijs betaald wordt aan de bank.*
- *Er is geen beperking voorzien voor het aantal hulpbronnen dat je kunt kopen als je aan de beurt bent.*
- *De door gele kaarten en door Wonders geproduceerde hulpbronnen worden niet in rekening gebracht bij het bepalen van de kostprijs.*
- *- Bepaalde commerciële gebouwen (gele kaarten) veranderen de handelsregels en leggen de kostprijs voor sommige hulpbronnen vast op 1 muntstuk.*

Voorbeeld: Bruno produceert 2x steen met zijn Quarry.

- Als Antoine een of meer stenen wil kopen, moet hij 4 muntstukken betalen voor elke steen.
- Als Bruno een derde steen nodig heeft, moet hij 2 muntstukken betalen omdat Antoine geen stenen produceert met zijn bruine kaarten.



Bruno wil de Fortifications bouwen. Kostprijs: 2x steen, 1x klei en 1x papyrus. Hij heeft 2x steen in zijn stad. Hij moet dus de ontbrekende klei en papyrus kopen. Zijn tegenstander, Antoine, heeft 1x klei in zijn stad, maar geen papyrus. Bruno moet dus 5 muntstukken betalen aan de bank: 3 voor de klei (basis 2 + 1) en 2 voor de papyrus (basis 2 + 0).



Antoine wil de Aqueduct bouwen die 3x steen kost. Hij produceert geen stenen en moet dus 12 muntstukken betalen aan de bank omdat Bruno 2x steen produceert met zijn bruine kaarten. De kostprijs is immers 4 muntstukken per steen (2 + 2) en Antoine heeft 3x steen nodig.



Kostprijs in muntstukken

Sommige kaarten hebben een kostprijs in muntstukken die dan bij de bouw aan de bank moeten worden betaald.

Voorbeeld: de bouw van het Scriptorium kost 2 muntstukken, de bouw van de Stone Pit kost 1 muntstuk.



Kostprijs in muntstukken en in hulpbronnen

Sommige kaarten hebben een kostprijs in muntstukken en in hulpbronnen. Om deze kaarten te bouwen, moet je dus de kostprijs in muntstukken aan de bank betalen en ofwel de hulpbronnen produceren of ze verkrijgen door handel te drijven.

Voorbeeld: Bruno wil de Caravansery bouwen die 2 muntstukken, 1x glas en 1x papyrus kost. Bruno moet in totaal 7 muntstukken betalen: 2 muntstukken voor de kostprijs van de kaart, 3 muntstukken voor het glas (Antoine produceert er 1), 2 muntstukken voor de papyrus (Antoine produceert geen papyrus).



Gratis bouwvoorwaarden (koppelingen)

Sommige gebouwen zijn voorzien van een koppelingsymbool (wit).

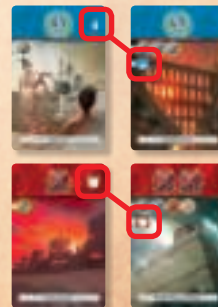
Onder de kostprijs van sommige gebouwen staat in tijdperk II en III een wit symbool dat gekoppeld is aan een gebouw uit een vorig tijdperk.

Als je een gebouw hebt dat voorzien is van dit symbool in je stad, kun je gratis een nieuw gebouw optrekken.

Voorbeeld:

Antoine heeft de Baths gebouwd. Tijdens tijdperk II kan hij het Aqueduct gratis bouwen omdat het  symbool op de Baths staat.

Bruno heeft de Palisade gebouwd. Tijdens tijdperk III kan hij gratis de Fortifications bouwen.



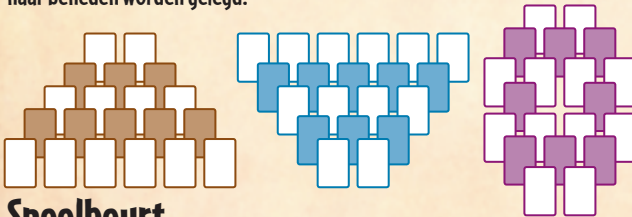
OVERZICHT VAN HET SPEL

Een spel begint in tijdperk I, wordt voortgezet in tijdperk II en eindigt in tijdperk III. In geval van een overwinning door overheersing (militair of wetenschappelijk) is het spel onmiddellijk afgelopen.

Overzicht van een tijdperk

Voorbereiding van de structuur

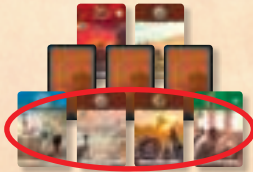
Aan het begin van elk tijdperk, de overeenstemmende stapel schudden en dan de 20 kaarten leggen op basis van de structuur van het huidige tijdperk (zie Hulp bij het spel op de laatste pagina van dit boekje met regels). Pas op: bepaalde kaarten moeten met de beeldkant naar boven en andere met de beeldkant naar beneden worden gelegd.



Speelbeurt

In 7 Wonders Duel spelen de spelers om beurt. De eerste speler begint tijdperk I. Als jij aan de beurt bent, moet je een "toegankelijke" kaart in de kaartenstructuur kiezen en spelen. Een toegankelijke kaart is een kaart die niet gedeeltelijk afgedekt wordt door andere kaarten.

Voorbeeld: de Baths, de Stone Pit, de Lumber Yard en het Scriptorium zijn toegankelijk. De andere kaarten zijn momenteel niet toegankelijk.



Je kunt de kaart die je gekozen hebt, spelen op drie verschillende manieren:

1. Het gebouw optrekken.
2. De kaart afgeven om muntstukken te krijgen.
3. Een Wonder bouwen

Na het spelen van je kaart, moet je alle kaarten tonen die misschien verborgen waren, maar die nu toegankelijk zijn.

Opmerking:

- *Sommige Wonders geven je de mogelijkheid om nog eens te spelen. Je begint je nieuwe beurt na het tonen van de nieuw toegankelijke kaarten.*
- *Als een speler nog eens mag spelen aan het einde van een tijdperk (als de structuur leeg is), vervalt deze kans.*

1. Een gebouw optrekken

Om een gebouw op te trekken, betaal je de kostprijs van het gebouw en plaats je het voor je. Dit gebouw maakt nu deel uit van je stad.

Als het spel vordert, kun je je gebouwen sorteren per kleur om een goed overzicht te houden van je stad.



2. Afgeven om muntstukken te krijgen

Je kunt de kaart afgeven en 2 muntstukken + 1 muntstuk per gele kaart in je stad uit de bank nemen. Het geld wordt bij de schatkist van je stad gevoegd.

De afgegeven kaarten worden met de beeldkant naar beneden naast het bord gelegd. De spelers mogen deze stapel met afgegeven kaarten op elk ogenblik raadplegen.

Voorbeeld: Bruno geeft de Aqueduct af. Hij krijgt 4 muntstukken omdat hij in zijn stad de Tavern en de Clay Reserve heeft.



EINDE VAN EEN TIJDPERK

3. Een Wonder bouwen

Je betaalt de kostprijs van het Wonder (niet de kostprijs op de tijdperk-kaart) en legt dan je tijdperk-kaart met de beeldkant naar beneden en gedeeltelijk afgedekt door de kaart van het Wonder dat gebouwd wordt. De gebruikte kaart heeft geen effect. Ze wordt gewoon gebruikt om te tonen dat het Wonder gebouwd werd.

Voorbeeld: Antoine kiest een toegankelijke kaart om de Colossus te bouwen die 3x klei en 1x glas kost. Na het betalen van de kostprijs van de Colossus (niet de kostprijs van de kaart), schuift hij ze, met de beeldkant naar beneden, onder de rechterkant van de Colossus en verplaatst dan de conflict-pion over 2 posities.



7 Wonders, niet één meer!

Er mogen in de loop van het spel slechts 7 Wonders worden gebouwd. Zodra een van beide spelers het 7de Wonder bouwt, keert het laatste Wonder dat nog niet gebouwd werd, meteen terug naar de doos.

Voorbeeld: Antoine heeft net de Colossus gebouwd. In de loop van dit spel werden al 7 Wonders gebouwd (4 door Bruno, 3 door Antoine). Antoine legt de Pyramids weer in de doos.



Een tijdperk wordt afgesloten wanneer alle 20 kaarten van de structuur gespeeld werden.

Maak de structuur van het volgende tijdperk. De speler met de zwakste militaire positie kiest welke speler het volgende tijdperk begint.

Een speler heeft een zwakkere militaire positie wanneer de conflict-pion aan zijn kant van het bord staat.

Als de pion in het midden van het bord staat, begint de laatst actieve speler (dit is de speler die de laatste kaart van het vorige tijdperk gespeeld heeft) het volgende tijdperk.

VERTALING VAN DE KAARTEN

Tijdperk 1

Altar / Altaar	Guard Tower / Wachttoeren	Stable / Paardenstallen
Apothecary / Apotheke	Logging Camp / Houtwerf	Stone Pit / Mijn
Baths / Baden	Lumber Yard / Timmerhoutwerf	Stone Reserve / Steenwerf
Clay Pit / Klei Put	Palisade / Palissade	Tavern / Taverne
Clay Pool / Kleigroeve	Pharmacist / Apotheek	Theater / Theater
Glass Reserve / Kleiwerf	Press / Drukkerij	Wood Reserve / Houtwerf
Garrison / Garnizoenen	Quarry / Steengroeve	Workshop / Atelier
Glassworks / Glaswerk	Scriptorium / Scriptorium	

Tijdperk 2

Aqueduct / Aquaduct	Drying Room / Droogerij	Sawmill / Houtzagerij
Archery Range / Schietbaan	Forum / Forum	School / School
Barracks / Kazene	Glass-blower / Glasblazerij	Shelf Quarry / Groeve
Brewery / Brouwerij	Horse Breeders / Paardenfokkers	Statue / Standbeeld
Brickyard / Steenbakkerij	Laboratory / Laboratorium	Temple / Tempel
Caravansery / Karavanserai	Library / Bibliotheek	Tribunal / Rechtbank
Customs House / Douane	Parade Ground / Paradeplaats	Walls / Muur
Dispensary / Hostpitium	Rostrum / Rostrum	

Tijdperk 3

Academy / Academie	Courthouse / Rechtzaal	Pantheon / Panteon
Arena / Arena	Fortifications / Vestingwerk	Port / Poort
Armory / Wapenkamer	Gardens / Tuinen	Senate / Senaat
Arsenal / Arsenaal	Lighthouse / Vuurtoren	Siege Workshop / Belegering Atelier
Chamber of Commerce / Kamer van Koophandel	Obelisk / Obelisk	Study / Studie
Circus / Circus	Observatory / Observatorium	Town Hall / Gemeentehuis
	Palace / Paleis	University / Universiteit

Gilden

Builders Guild / Bouwers Gilde	Scientists Guild / Wetenschappers Gilde
Magistrates Guild / Magistraten Gilde	Shipowners Guild / Reders Gilde
Merchants Guild / Handelaren Gilde	Tacticians Guild / Tacici Gilde
MoneyLenders Guild / Geldschietters Gilde	

MILITAIR

Elk schild op de militaire gebouwen (**rode kaarten**) of Wonders geeft de eigenaar ervan de mogelijkheid om de conflict-pion onmiddellijk een positie te verschuiven in de richting van de hoofdstad van de tegenstrever. De conflict-pion zal daardoor veel heen en weer schuiven.

Als de conflict-pion in een zone (aangeduid met stippellijnen) komt, past de actieve speler het effect van de overeenstemmende fiche toe en legt ze dan terug in de doos.

Voorbeeld: Antoine bouwt de Archery Range, een militair gebouw met 2 schilden.

Hij verplaatst de conflict-pion onmiddellijk over twee posities in de richting van de hoofdstad van de tegenstander.

Hij komt in een nieuwe zone en past de militaire fiche toe: Bruno geeft 2 muntstukken af en de fiche keert terug naar de doos.

Militaire overheersing

Wanneer de conflict-pion in de hoofdstad van je tegenstander komt, win je onmiddellijk het spel via een militaire overheersing.

WETENSCHAP & VOORUITGANG

Er zijn 7 verschillende wetenschappelijke symbolen in het spel.



Telkens als je een paar identieke wetenschappelijke symbolen verzamelt, mag je onmiddellijk een vooruitgang-fiche op het spelbord kiezen. Deze fiche blijft in je stad tot aan het einde van het spel.

Verduidelijking: de wetenschappelijke symbolen bevinden zich op de wetenschappelijke gebouwen (groene kaarten) en op een vooruitgang-fiche.

Wetenschappelijke overheersing

Als je 6 verschillende wetenschappelijke symbolen verzamelt, win je onmiddellijk het spel.



EINDE VAN HET SPEL EN OVERWINNING

Een spel is onmiddellijk afgelopen in geval van een militaire overheersing, van een wetenschappelijke overheersing of aan het einde van tijdperk III.

Burgerlijke overwinning

Wanneer geen enkele speler een overwinning door overheersing haalt voor het einde van tijdperk III, wint de speler met het grootste aantal overwinningpunten het spel.

Om je totaal te bepalen, het volgende samentellen:

- Je militaire overwinningpunten (0, 2, 5 of 10 naargelang van de positie van de conflict-pion).
- Overwinningpunten van je gebouwen (blauwe, groene, gele en paarse kaarten).
- Overwinningpunten van je Wonders.
- Je overwinningpunten door vooruitgang.
- De schatkist van je stad: elke volledige set van 3 muntstukken is 1 punt waard.

Bij een gelijke stand tussen beide spelers, wint de speler met de meeste overwinningpunten door de burgerlijke gebouwen (blauwe kaarten) het spel. Als de stand nog altijd gelijk is, delen beide spelers de overwinning.

Opmerking: de doos bevat een scoreboekje om je te helpen bij het tellen van je punten of om de gegevens van je beste partijen bij te houden!

CREDITS

Auteurs: Antoine Bauza and Bruno Cathala

Artwork: Miguel Coimbra

Ontwikkeling: "The Sombrero-wearing Belgians"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Herziening van de regels: Ann Pichot

Vertaling: Claudia Le Clef

Production director: Guillaume Pilon

Art director: Alexis Vanmeerbeeck

Lay-out: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Dankwoord:

De auteurs willen alle testers van 7 Wonders Duel danken die een belangrijke bijdrage hebben geleverd tot de vooruitgang en de evolutie van het spel. Een speciaal dankwoord gaat naar Julien van Orange en naar alle spelers die naar La Cafetière gekomen zijn!

Repos Production zou vooral willen danken: Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", zijn persoonlijke Mentat Dimitri Perrier, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy en Mamy Tricky, Dets en Martine, Jean-Yves "Fabiola", Hélène en Tanguy.

7 Wonders Duel is een spel van Repos Production, gepubliceerd door Sombreros Production.

Telefoon: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com

© Sombreros production 2015.
Alle rechten voorbehouden.

De inhoud van dit spel mag slechts worden gebruikt voor ontspanning in privé-kring.



BESCHRIJVING VAN DE SYMBOLEN

Militaire fiche



Maak 2 of 5 muntstukken buit

Je tegenstander verliest 2 of 5 muntstukken naargelang van de fiche. Ze worden teruggegeven aan de bank. Daarna wordt de fiche terug in de doos gelegd. Als je tegenstander niet genoeg muntstukken heeft, verliest hij gewoon al zijn muntstukken.

Vooruitgang-fiche



Landbouw

Neem onmiddellijk 6 muntstukken van de bank.

De fiche is 4 overwinningpunten waard.



Architectuur

Elke toekomstige Wonder die je bouwt, zal je 2 hulpbronnen minder kosten. Bij elke bouw mag je vrij kiezen voor welke hulpbron deze korting geldt.



Economie

Je wint het geld dat je tegenstander uitgeeft als hij handel drijft om hulpbronnen te verwerven.

Opgelet: dit geldt alleen voor geld dat uitgegeven wordt om hulpbronnen te verwerven, niet voor de muntstukken die deel uitmaken van de kostprijs van het gebouw.

Verduidelijking: de commerciële kortingen van je tegenstander (Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve en Customs House kaarten) veranderen de aankoopsprijs. Met de vooruitgang-fiche voor economie krijg je het echte geld dat je tegenstander uitgeeft.



Wet

Deze fiche is een wetenschappelijk symbool waard.



Metselwerk

Elk toekomstig burgerlijk gebouw (blauwe kaarten) dat je optrekt, zal je 2 hulpbronnen minder kosten. Bij elke bouw mag je vrij kiezen voor welke hulpbron deze korting geldt.



Wiskunde

Aan het einde van het spel krijg je 3 overwinningpunten voor elke vooruitgang-fiche die je hebt (met inbegrip van deze fiche).



Filosofie

De fiche is 7 overwinningpunten waard.



Strategie

Zodra deze fiche in het spel komt, krijgen je nieuwe militaire gebouwen (rode kaarten) 1 extra schild.

Voorbeeld: met een militair gebouw met 2 schilden mag de speler de conflict-pion 3 posities verschuiven in de richting van de vijandelijke hoofdstad.

Verduidelijking:

- Deze vooruitgang geldt niet voor Wonders met een schild-symbool.
- Deze vooruitgang heeft geen gevolgen voor militaire gebouwen die opgetrokken werden vóór deze fiche in het spel kwam.



Theologie

Alle toekomstige Wonders die je bouwt, krijgen allemaal het "Extra beurt" voordeel.

Opgelet: dit heeft geen gevolgen voor de Wonders die al een "Extra beurt" hebben (een Wonder kan dus nooit twee "Extra beurten" opleveren).



Urbanisme

Neem onmiddellijk 6 muntstukken van de bank.

Telkens als je een gratis gebouw optrekt via een koppeling (gratis bouwvoorwaarde), win je 4 muntstukken.

Kaarten voor tijdperk I, II en III

Deze kaart produceert de aangeduide grondstoffen.

klei hout steen



Deze kaart produceert twee eenheden van de aangeduide grondstoffen.

2 klei 2 hout 2 steen



Deze kaart produceert de aangeduide grondstoffen.

glas papyrus



 Deze kaart levert het aangeduide aantal overwinningpunten op.

 Deze kaart levert het aangeduide aantal schilden op.

Deze kaart levert het aangeduide wetenschappelijke symbool op.



 Deze kaart verandert de handelsregels voor de aangeduide hulpbron. Vanaf de volgende beurt kun je de aangeduide hulpbron van de bank kopen tegen een kostprijs van 1 muntstuk per eenheid.

  Deze kaart verandert de handelsregels voor de 2 aangeduide hulpbronnen. Vanaf de volgende beurt kun je de aangeduide hulpbronnen van de bank kopen tegen een kostprijs van 1 muntstuk per eenheid.

Deze kaart geeft je het getoonde koppelingssymbool. In de loop van een later tijdperk zul je dankzij dit symbool gratis een kaart kunnen bouwen met dit symbool in de kostprijs ervan.



Deze kaart produceert bij elke beurt een eenheid van een van de 3 aangeduide grondstoffen.

Verduidelijking: deze productie heeft geen gevolgen voor de handelsprijzen.



Deze kaart produceert bij elke beurt een eenheid van een van de 2 aangeduide grondstoffen.

Verduidelijking: deze productie heeft geen gevolgen voor de handelsprijzen.



Deze kaart is het getoonde aantal muntstukken waard.



De kaart is 2 muntstukken waard per Wonder in je stad op het moment dat het gebouwd is.



De kaart is 3 muntstukken waard voor elke grijze kaart in je stad op het moment dat ze gebouwd is.



De kaart is 2 muntstukken waard voor elke bruine kaart in je stad op het moment dat ze gebouwd is.



De kaart is 1 muntstuk waard voor elke gele kaart (de kaart zelf inbegrepen) in je stad op het moment dat ze gebouwd is.



De kaart is 1 muntstuk waard voor elke rode kaart in je stad op het moment dat ze gebouwd is.

Verduidelijking: voor alle kaarten geldt dat de muntstukken één keer en slechts één keer uit de bank worden genomen op het moment dat de kaart gebouwd is.

Gilde-kaarten



Gilde van de bouwers

Aan het einde van het spel is deze kaart 2 overwinningsspunten waard voor elk Wonder dat gebouwd werd in de stad met de meeste Wonders.



Gilde van de geldschieters

Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningsspunt waard voor elke set van 3 muntstukken in de rijkste stad.



Gilde van de wetenschappers

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke **groene kaart** in de stad met de meeste groene kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningsspunt waard voor elke groene kaart in de stad met de meeste groene kaarten.



Gilde van de scheepseigenaars

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke bruine en voor elke grijze kaart in de stad met de meeste bruine en grijze kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningsspunt waard voor elke bruine en grijze kaart in de stad met de meeste bruine en grijze kaarten.

Verduidelijking: de speler moet één, en slechts één stad kiezen voor beide kaartkleuren.



Gilde van de handelaars

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke **gele kaart** in de stad met de meeste gele kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningsspunt waard voor elke gele kaart in de stad met de meeste gele kaarten.



Gilde van de magistraten

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke **blauwe kaart** in de stad met de meeste blauwe kaarten.

Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningsspunt waard voor elke blauwe kaart in de stad met de meeste blauwe kaarten.



Gilde van de tactici

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke **rode kaart** in de stad met de meeste rode kaarten.

Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningsspunt waard voor elke rode kaart in de stad met de meeste rode kaarten.

Verduidelijkingen:

- Voor alle gilde-kaarten die muntstukken opleveren, geldt dat de muntstukken één keer en slechts één keer uit de bank worden genomen op het moment dat de kaart gebouwd is.
- Aan het einde van het spel kan de stad die gekozen wordt voor de overwinningsspunten, verschillen van de stad die vroeger gekozen werd voor het winnen van de muntstukken.



Wonders



Appian Way

Je neemt 3 muntstukken uit de bank.

Je tegenstander verliest 3 muntstukken die hij teruggeeft aan de bank.

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

Dit Wonder is 3 overwinningspunten waard.



Circus Maximus

Leg een door jou gekozen grijze kaart (afgewerkte goederen) die je tegenstander gebouwd heeft, in de stapel met afgegeven kaarten.

Dit Wonder is 1 schild waard.

Dit Wonder is 3 overwinningspunten waard.



Colossus

Dit Wonder is 2 schilden waard.

Dit Wonder is 3 overwinningspunten waard.



Great Library

Trek 3 willekeurige vooruitgang-fiches uit de aan het begin van het spel afgegeven fiches. Kies een ervan, speel ze en leg de andere 2 weer in de doos.

Dit Wonder is 4 overwinningspunten waard.



Great Lighthouse

Dit Wonder produceert bij elke beurt 1 eenheid van de getoonde hulpbron (steen, klei of hout) voor jou.

Verduidelijking: Deze productie heeft geen gevolgen voor de handelskostonprijs.

Dit Wonder is 4 overwinningspunten waard.

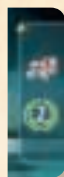


Hanging Gardens

Neem 6 muntstukken uit de bank.

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

Dit Wonder is 3 overwinningspunten waard.



Mausoleum

Neem alle kaarten die afgegeven werden sinds het begin van het spel en bouw onmiddellijk gratis een door jou gekozen kaart.

Verduidelijking: De tijdens de opstelling afgegeven kaarten maken geen deel uit van de stapel met tijdens het spel afgegeven kaarten.

Dit Wonder is 2 overwinningspunten waard.



Piraeus

Dit Wonder produceert bij elke beurt 1 eenheid van de getoonde hulpbron (glas of papyrus) voor jou.

Verduidelijking: Deze productie heeft geen gevolgen voor de handelskostonprijs.

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

Dit Wonder is 2 overwinningspunten waard.



Pyramids

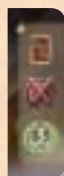
Dit Wonder is 9 overwinningspunten waard.



Sphinx

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

Dit Wonder is 6 overwinningspunten waard.



Statue of Zeus

Leg een door jou gekozen bruine kaart (grondstoffen) die je tegenstander gebouwd heeft, in de stapel met afgegeven kaarten.

Dit Wonder is 1 schild waard.

Dit Wonder is 3 overwinningspunten waard.



Temple of Artemis

Neem onmiddellijk 12 muntstukken uit de bank.

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

LIJST VAN DE KAARTEN zonder koppelingen pag 18 • met koppelingen (gratis bouwvoorwaarden) pag 19

Tijdperk 1

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	
CLAY POOL	
CLAY PIT	
QUARRY	
STONE PIT	
CLASSWORKS	
PRESS	
GUARD TOWER	
WORKSHOP	
APOTHECARY	
STONE RESERVE	
CLAY RESERVE	
WOOD RESERVE	

Tijdperk 2

SAWMILL	
BRICKYARD	
SHELF QUARRY	
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	
CARAVANSERY	
CUSTOMS HOUSE	
TRIBUNAL	

Tijdperk 3

ARSENAL	
COURTHOUSE	
ACADEMY	
STUDY	
CHAMBER OF COMMERCE	
PORT	
ARMORY	
PALACE	
TOWN HALL	
OBELISK	

Gilden

MERCHANTS GUILD	
SHIPOWNERS GUILD	
BUILDERS GUILD	
MAGISTRATES GUILD	
SCIENTISTS GUILD	
MONEYLENDERS GUILD	
TACTICIANS GUILD	

Tijdperk 1

Tijdperk 2

Tijdperk 3



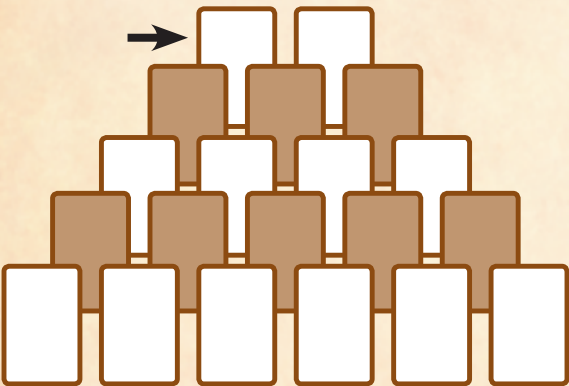
ORGANISATIE VAN HET KAARTENBORD IN FUNCTIE VAN HET TIJDPERK

Aan het begin van elk tijdperk, de overeenstemmende stapel schudden en dan de 20 kaarten leggen volgens de structuur van het huidige tijdperk.

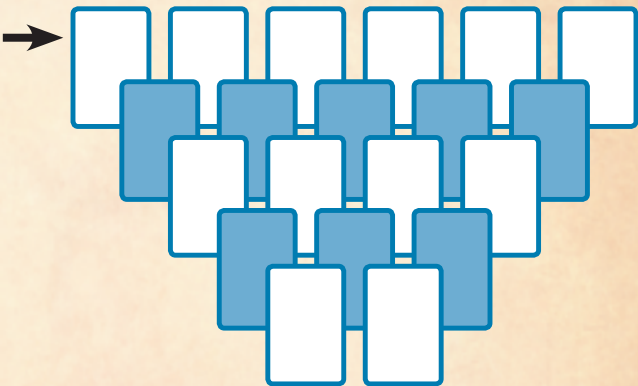
Opgelet: sommige kaarten leg je met de beeldkant naar boven, andere met de beeldkant naar beneden.

Om het leggen te vergemakkelijken, beginnen bij het aangeduide punt.. →

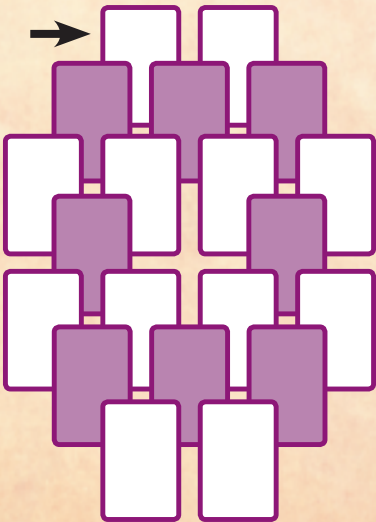
Tijdperk 1



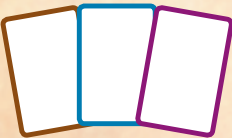
Tijdperk 2



Tijdperk 3



Beeldkant naar boven



Beeldkant naar beneden

