

7 WONDERS™ DUEL

REGELS

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Artistic signature

"Het begin verwijst niet naar het einde."

Herodotus

Welkom bij 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 7 Wonders, maar biedt een nieuwe
uitdaging die vooral geschikt is voor één-tegen-één spelen.



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 (14x waarde 1, 10x waarde 3 en 7x waarde 6)
- 1 scoreboekje
- 1 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 bouwt, 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 gelijkwaardige 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 tijdens het spel gebeuren. Het spel is dan meteen afgelopen. Als niemand het spel gewonnen heeft aan het einde van het derde Tijdperk, tellen de spelers hun winstpunten samen. De speler met de hoogste score is de winnaar.



4

Gilde- en Tijdperk-kaarten

In 7 Wonders Duel zijn alle Tijdperk- en gilde-kaarten gebouwen. De gebouwen-kaarten bestaan alle uit een naam, een effect en een kostprijs.



Er zijn 7 verschillende soorten gebouwen, herkenbaar aan de gekleurde rand van de kaart.

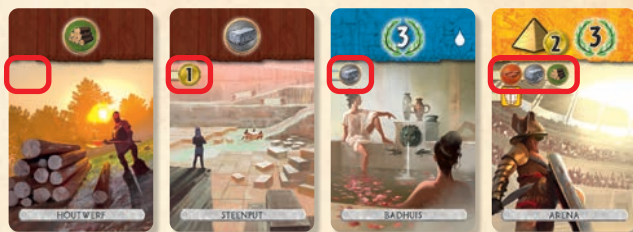
- **Ruwe Grondstoffen (bruine kaarten):** deze gebouwen produceren grondstoffen.
- **Goederen (grijze kaarten):** deze gebouwen produceren grondstoffen.
- **Burgerlijke Gebouwen (blauwe kaarten):** deze gebouwen scoren winstpunten.
- **Wetenschappelijke Gebouwen (groene kaarten):** met deze gebouwen kun je winstpunten scoren en een wetenschapssymbool krijgen.
- **Commerciële gebouwen (gele kaarten):** deze gebouwen zijn muntstukken waard, produceren grondstoffen, veranderen de handelsregels en leveren soms winstpunten op.
- **Militaire Gebouwen (rode kaarten):** deze gebouwen verhogen je militaire macht.
- **Gilden (paarse kaarten):** deze gebouwen scoren winstpunten aan de hand van specifieke criteria.

Opmerking: de Tijdperk III stapel bevat geen Ruwe Grondstoffen (bruine kaarten) of Goederen (grijze kaarten), maar bevat de Gilden (paarse kaarten).

Bouwkosten

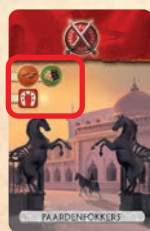
Op de gekleurde streep op de Tijdperk-kaarten wordt de kostprijs vermeld. Als hier geen prijs vermeld wordt, is dit gebouw gratis en is er geen grondstof nodig om het te bouwen.

Voorbeeld: de Houtwerf is gratis, de Steenput kost 1 muntstuk, het Badhuis kost 1x steen voor het bouwen en de Arena kost 1x klei, 1x steen en 1x hout.



Vanaf Tijdperk II gelden voor bepaalde gebouwen zowel een kostprijs als een gratis bouwvoorwaarde: als een speler eerder al het (via een pictogram in de kostprijruimte aangegeven) gebouw heeft gebouwd, dan is de bouw gratis.

Voorbeeld: de bouw van de Paardenfokkers vergt 1x klei en 1x hout, OF het bezit van de Stallen.



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 terug in de doos.
5. Elke speler neemt 7 muntstukken uit de bank.



Selectiefase van Wonderen

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

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

Als je de eerste keer speelt, vergeet dan deze selectiefase. Neem gewoon de volgende Wonderen:

Speler 1:

- De Piramides
- De Vuurtoren
- De Tempel van Artemis
- Het Beeld van Zeus

Speler 2:

- Circus Maximus
- Piraeus
- Via Appia
- De Kolossus

Een stapel kaarten per Tijdperk

Leg 3 kaarten van elke Tijdperk-stapel, zonder er naar te kijken, terug in de doos. Trek dan willekeurig 3 gilde-kaarten en voeg ze toe aan de stapel voor Tijdperk III zonder er naar te kijken. Leg de resterende gilden terug in de doos.



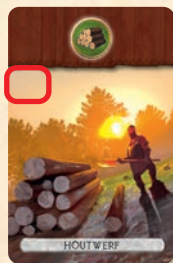
BOUWEN IN 7 WONDERS DUEL

In de loop van het spel zul je gebouwen en Wonderen bouwen. De meeste gebouwen hebben grondstofkosten, sommige zijn gratis en sommige hebben een kostprijs in muntstukken. Sommige hebben ook grondstofkosten en een gratis bouw voorwaarde. Alle Wonderen hebben grondstofkosten.

Gratis bouwen

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

Voorbeeld: de bouw van de Houtwerf is gratis.



Grondstofkosten

Sommige kaarten hebben grondstofkosten.

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

Productie

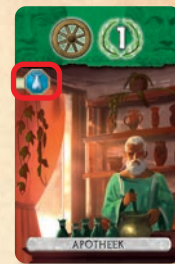
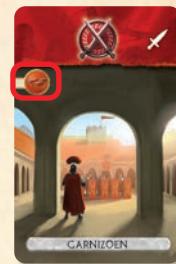
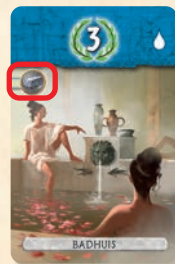
De grondstoffen van een stad worden geproduceerd door zijn bruine kaarten, zijn grijze kaarten, enkele gele kaarten en enkele Wonderen.

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



Als je in je stad alle grondstoffen in bezit hebt die aangegeven zijn op het gebouw, dan kun je dat gebouw bouwen.

Voorbeeld: Eddy kan het Badhuis (1x steen) of het Garnizoen (1x klei) bouwen, aangezien zijn stad de vereiste grondstoffen produceert. Zonder handel te drijven, kan hij echter de Apotheek (1x glas) niet bouwen.



Belangrijk: de grondstoffen worden niet verbruikt tijdens het bouwen. Ze kunnen elke ronde tijdens het hele spel worden gebruikt. Tenzij bij uitzonderingen, wordt de productie van een stad nooit verminderd.

Handel

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

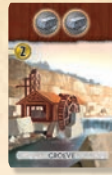
KOSTPRIJS = 2 + het aantal symbolen van dezelfde grondstoffen geproduceerd door de bruine en grijze kaarten van de andere stad.

Verduidelijkingen:

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

Voorbeeld: Coen produceert 2x steen met zijn Groeve.

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

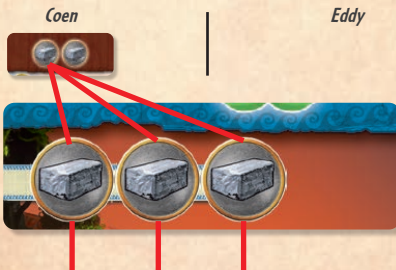


Coen wil het Vestingwerk bouwen. Kostprijs: 2x steen, 1x klei en 1x papyrus. Hij heeft 2x steen in zijn stad. Hij moet dus de ontbrekende klei en papyrus kopen. Zijn tegenstander, Eddy, heeft 1x klei in zijn stad, maar geen papyrus. Coen moet dus 5 muntstukken betalen aan de bank: 3 voor de klei (basis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



0 muntstukken + 0 muntstukken + 3 muntstukken + 2 muntstukken = 5 muntstukken

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



4 muntstukken + 4 muntstukken + 4 muntstukken = 12 muntstukken

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 Steenput kost 1 muntstuk.



Kostprijs in muntstukken en in grondstoffen

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

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



2 muntstukken + 3 muntstukken + 2 muntstukken = 7 muntstukken

Gratis bouwen (ketens)

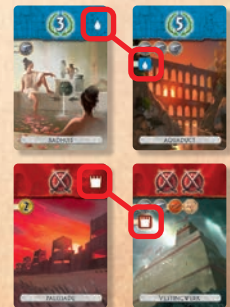
Sommige gebouwen zijn voorzien van een ketensymbool (wit).

Onder de kostprijs van sommige gebouwen staat in de Tijdperken 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, dan kun je gratis een nieuw gebouw bouwen.

Voorbeeld:

Eddy heeft het Badhuis gebouwd. Tijdens Tijdperk II kan hij het Aquaduct gratis bouwen omdat het symbool op het Badhuis staat.



Coen heeft de Palissade gebouwd. Tijdens Tijdperk III kan hij gratis het Vestingwerk bouwen.

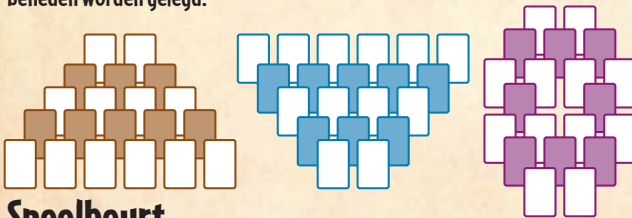
SPELOVERZICHT

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

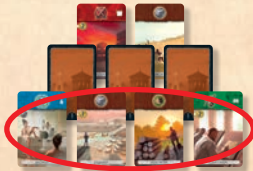
Schud de overeenstemmende stapel aan het begin van elk tijdperk, en plaats de 20 kaarten op basis van de opstelling van het huidige Tijdperk (zie Hulp bij het spel op de laatste pagina van dit spelregel boekje). Let op: bepaalde kaarten moeten met de beeldkant naar boven en andere met de beeldkant naar beneden worden gelegd.



Speelbeurt

In 7 Wonders Duel spelen de spelers om de 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: het Badhuis, de Steenput, de Houtwerf 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 bouwen.
2. De kaart afleggen 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 Wonderen 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 bouwen

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

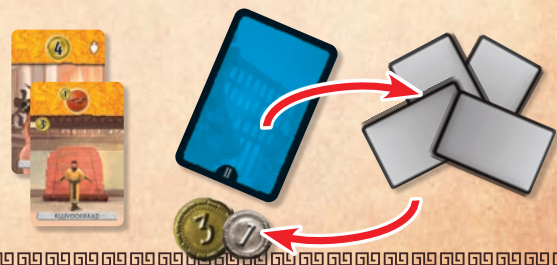
Als het spel vordert, kun je je gebouwen sorteren per kleur om een goed overzicht te houden van je stad.



2. Kaart afleggen voor muntstukken

Je kunt de kaart afleggen en 2 muntstukken + 1 muntstuk per gele kaart in je stad uit de bank nemen. De muntstukken worden bij de schatkist van je stad gevoegd. De afgelegde kaarten worden met de beeldkant naar beneden naast het bord gelegd. De spelers mogen deze stapel met afgelegde kaarten op elk ogenblik raadplegen.

Voorbeeld: Coen geeft het Aquaduct af. Hij krijgt 4 muntstukken omdat hij in zijn stad de Taverne en de Kleivoorraad heeft.



EINDE VAN EEN TIJDPERK

3. Een Wonder bouwen

Je betaalt de kostprijs van het Wonder (niet de kostprijs op de Tijdperk-kaart) en plaats dan je Tijdperk-kaart met de beeldkant naar beneden en gedeeltelijk afgedekt onder de kaart van het Wonder dat gebouwd wordt. De gebruikte tijdperk-kaart heeft geen effect. Deze wordt alleen gebruikt om te markeren dat het Wonder gebouwd is.

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



7 Wonderen

Er mogen in de loop van het spel slechts 7 Wonderen worden gebouwd. Zodra één van beide spelers het 7de Wonder bouwt, keert het laatste Wonder (dat nog niet gebouwd werd) terug in de doos.

Voorbeeld: Eddy heeft net de Kolossus gebouwd. In de loop van dit spel werden al 7 Wonderen gebouwd (4 door Coen, 3 door Eddy). Eddy legt de Piramides weer in de doos.



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

Maak de opstelling voor 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.



MILITAIR

Elk schild op de militaire gebouwen (rode kaarten) of Wonderen geeft de eigenaar ervan de mogelijkheid om de conflict-pion onmiddellijk een positie te verschuiven in de richting van de hoofdstad van de tegenstander. 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 het corresponderende fiche toe en legt deze dan terug in de doos.

Voorbeeld: Eddy bouwt de Schietbaan, 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 het militaire fiche toe: Coen geeft 2 muntstukken af en het 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 militaire overheersing.

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

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

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

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



EINDE VAN HET SPEL

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

Burgerlijke overwinning

Wanneer geen enkele speler een overwinning door overheersing behaalt voor het einde van Tijdperk III, dan wint de speler met het grootste aantal winstpunten het spel.

Om je totaal te bepalen, ga je als volgt te werk:

- Je militaire winstpunten (0, 2, 5 of 10 naargelang de positie van de conflict-pion).
- Winstpunten van je gebouwen (blauwe, groene, gele en paarse kaarten).
- Winstpunten van je Wonderen.
- Je winstpunten 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 winstpunten van 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

Correcties: Michel Baudoin & Stefan Meeuwssen

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.

7WONDERS DUEL is a REPOS PRODUCTION game,
published by SOMBREROS PRODUCTION.

Sombreros Production
rue des Comédiens, 22
1000 Brussels • Belgium
www.rprod.com • +32 471954132

© SOMBREROS PRODUCTION 2015.
ALL RIGHTS RESERVED.

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 het fiche. Ze worden teruggegeven aan de bank. Daarna wordt het fiche terug in de doos gelegd. Als je tegenstander niet genoeg muntstukken heeft, verliest hij gewoon al zijn muntstukken.



Wiskunde

Aan het einde van het spel krijg je 3 winstpunten voor elk vooruitgang-fiche dat je hebt (met inbegrip van dit fiche).

Vooruitgang-fiche



Landbouw

Neem onmiddellijk 6 muntstukken van de bank.
Dit fiche is 4 overwinningpunten waard.



Filosofie

Dit fiche is 7 winstpunten waard.



Architectuur

Elk toekomstig Wonder dat je bouwt, zal je 2 grondstoffen minder kosten. Bij elke bouw mag je vrij kiezen voor welke grondstof deze korting geldt.



Strategie

Zodra dit fiche in het spel komt, krijgen je nieuwe **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 Wonderen met een schild-symbool.
- Deze vooruitgang heeft geen gevolgen voor militaire gebouwen die gebouwd werden vóór dit fiche in het spel kwam.



Economie

Je wint de muntstukken die je tegenstander uitgeeft als hij handel drijft om grondstoffen te verwerven.

Opgelet: dit geldt alleen voor muntstukken die uitgegeven worden om grondstoffen te verwerven, niet voor de muntstukken die deel uitmaken van de kostprijs van het gebouw.

Verduidelijking: de commerciële kortingen van je tegenstander (Steenvoorraad, Houtvoorraad, Kleivoorraad en Douane kaarten) veranderen de aankoopsprijs. Met het vooruitgang-fiche voor economie krijg je de daadwerkelijk muntstukken die je tegenstander uitgeeft.



Theologie

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

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



Wet

Dit fiche is een wetenschappelijk symbool waard.



Urbanisme

Neem onmiddellijk 6 muntstukken van de bank.

Telkens als je een gratis gebouw bouwt via een keten (gratis bouwen), win je 4 muntstukken.



Metselwerk

Alle toekomstige **blauwe kaarten** die je bouwt, kosten je 2 grondstoffen minder. Bij elke bouw mag je vrij kiezen voor welke grondstof deze korting geldt.

Kaarten voor Tijdperk I, II en III

Deze kaart produceert de aangegeven grondstoffen.

klei hout steen



Deze kaart produceert twee eenheden van de aangegeven grondstoffen.

2 klei

2 hout

2 steen



Deze kaart produceert de aangegeven grondstoffen.

glas papyrus



Deze kaart levert het aangegeven aantal winstpunten op.



Deze kaart levert het aangegeven aantal schilden op.

Deze kaart levert het aangegeven wetenschappelijke symbool op.



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



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

Deze kaart geeft je het getoonde ketensymbool. In de loop van een later Tijdperk zul je dankzij dit symbool gratis een kaart kunnen bouwen die dit symbool in de kostprijs heeft.



Deze kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de drie aangegeven grondstoffen.

Verduidelijking: deze productie heeft geen gevolgen voor de handelsprijzen.



Deze kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de twee aangegeven 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 deze gebouwd is.



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



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



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



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

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

Gilden



Bouwersgilde

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



Bankiersgilde

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



Wetenschappersgilde

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert deze 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 winstpunt waard voor elke groene kaart in de stad met de meeste groene kaarten.



Redersgilde

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert deze 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 winstpunt waard voor elke bruine en grijze kaart in de stad met de meeste bruine en grijze kaarten.

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



Handelarengilde

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert deze 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 winstpunt waard voor elke gele kaart in de stad met de meeste gele kaarten.



Magistratengilde

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert deze 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 winstpunt waard voor elke blauwe kaart in de stad met de meeste blauwe kaarten.



Strategengilde

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert deze 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 winstpunt 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 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 winstpunten, verschillen van de stad die vroeger gekozen werd voor het winnen van de muntstukken.



Wonderen



Via Appia

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 winstpunten waard.



Circus Maximus

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

Dit Wonder is 1 schild waard.

Dit Wonder is 3 winstpunten waard.



De Kolossus (van Rodos)

Dit Wonder is 2 schilden waard.

Dit Wonder is 3 winstpunten waard.



De Oude Bibliotheek (van Alexandrië)

Trek 3 willekeurige vooruitgang-fiches uit de fiches die aan het begin van het spel zijn afgelegd. Kies er één uit, speel deze, en leg de andere 2 weer in de doos.

Dit Wonder is 4 winstpunten waard.



De Vuurtoren (van Alexandrië)

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

Verduidelijking: Deze productie heeft geen gevolgen voor de handelskostonprijs.

Dit Wonder is 4 winstpunten waard.



De Hangende Tuinen (van Babylon)

Neem 6 muntstukken uit de bank.

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

Dit Wonder is 3 winstpunten waard.



Het Mausoleum (van Halicarnassus)

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

Verduidelijking: De tijdens de opstelling afgelegde kaarten maken geen deel uit van de stapel kaarten die tijdens het spel zijn afgelegd.

Dit Wonder is 2 winstpunten waard.



Piraeus

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

Verduidelijking: Deze productie heeft geen gevolgen voor de handelskostonprijs.

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

Dit Wonder is 2 winstpunten waard.



De Piramides (van Gizeh)

Dit Wonder is 9 winstpunten waard.



De Sfinx (van Gizeh)

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

Dit Wonder is 6 winstpunten waard.



Het Beeld van Zeus

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

Dit Wonder is 1 schild waard.

Dit Wonder is 3 winstpunten waard.



De Tempel van Artemis

Neem onmiddellijk 12 muntstukken uit de bank.

Speel onmiddellijk een tweede beurt.

LIJST VAN DE KAARTEN zonder ketens pag 18 • met ketens (gratis bouwen) pag 19

Tijdperk I

HOUTWERF	
HOUTKAPPLAATS	
KLEIGROEVE	
KLEIPUT	
STEENGROEVE	
STEENPUT	
CLASWERK	
DRUKKER	
WACHTTOREN	
WERKPLAATS	
APOTHEEK	
STEENVOORRAAD	
KLEIVOORRAAD	
HOUTVOORRAAD	

Tijdperk II

HOUTZAGERIJ	
STEENWERF	
GROEVE	
CLASBLAZER	
DROGERIJ	
MUREN	
FORUM	
KARAVANSERAI	
DOUANE	
RECHTBANK	

Tijdperk III

ARSENAAL	
RAADHUIS	
ACADEMIE	
COLLEGE	
KAMER VAN KOOPHANDEL	
HAVEN	
WAPENKAMER	
PALEIS	
GEMEENTEHUIS	
OBELISK	

Gilden

HANDELARENGILDE	
REDERSGILDE	
BOUWERSGILDE	
MAGISTRATENGILDE	
WETENSCHAPPERSGILDE	
BANKIERSGILDE	
STRATEGENGILDE	

Tijdperk I

Tijdperk II

Tijdperk III



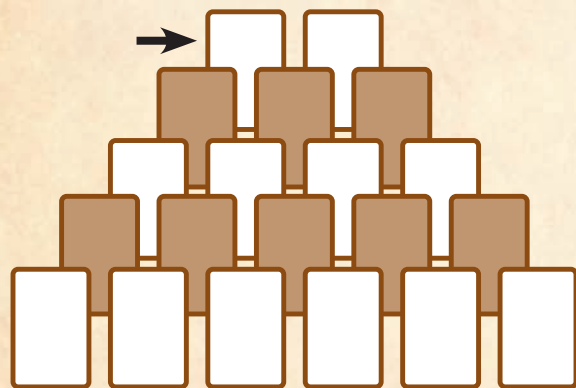
OPSTELLING VAN DE KAARTEN PER TIJDPERK

Aan het begin van elk tijdperk: schud de betreffende stapel en leg de 20 kaarten neer volgens onderstaand schema.

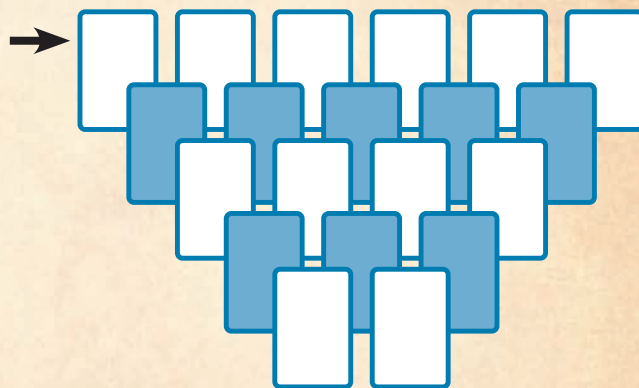
Opgelet: sommige kaarten leg je met de beeldkant naar boven, andere kaarten met de beeldkant naar beneden.

Start bij de kaart volgens de pijl. →

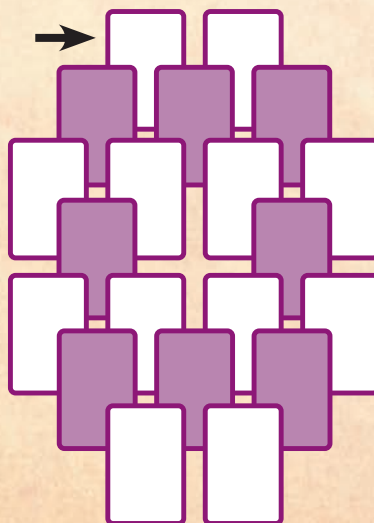
Tijdperk I



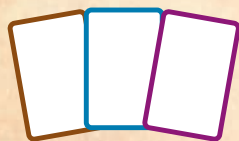
Tijdperk II



Tijdperk III



Beeldkant naar boven



Beeldkant naar beneden

