

ANTOINE BAUZA TM

7 WONDERS CITIES

"Het zijn niet de muren die een stad maken, maar de mensen." (Plato)



INHOUD

- 2 Wonder borden (Byzantium en Petra)
- 42 Cities Tijdperkkaarten (14 per Tijdperk)
- 4 Diplomatie fiches
- 26 Schuld fiches (22 fiches met waarde -1 en 4 fiches met waarde -5)
- 6 Munten met waarde 6
- 1 scoreblok
- 3 bladen met beschrijving van nieuwe effecten
- Deze spelregels

OVERZICHT VAN HET SPEL

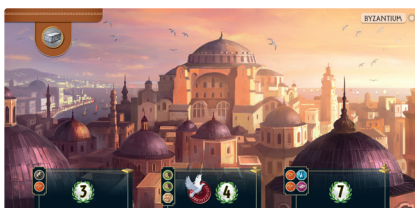
Schuld, plundering en diplomatie... deze uitbreiding voor *7 Wonders* laat je een ander aspect ontdekken van de grote steden uit de Oudheid. 42 nieuwe Tijdperkkaarten en 2 nieuwe Wonder borden introduceren gloednieuwe effecten.

Deze *Cities* uitbreiding brengt nieuwe regels voor het *7 Wonders* basisspel, maar de overwinningscondities blijven hetzelfde.

Deze uitbreiding biedt ook een spelvariant voor het spelen in teams (4 of 6 spelers).

SPELONDERDELEN

WONDER BORDEN



Byzantium en **Petra** worden alleen gebruikt als je met deze uitbreiding speelt.

CITIES KAARTEN

Deze **zwarte** kaarten vormen een nieuwe categorie om te bouwen en worden toegevoegd aan de Tijdperkkaarten van het basisspel.

Let op:

- Om ze goed te kunnen onderscheiden hebben alle Tijdperkkaarten van de *Cities* uitbreiding dit symbool  linksonder op de kaart staan.
- Speciaal voor kleurenblinden bevatten de zwarte kaarten dit symbool .



Kleurenblinden symbool .

Cities uitbreiding symbool .

SCHULDFICHES

Deze fiches vertegenwoordigen schulden die spelers tijdens het spel hebben gemaakt en hebben een negatieve waarde (-1 en -5).



DIPLOMATIE FICHES

Deze fiches worden gebruikt voor het nieuwe diplomatie effect.



MUNTSTUKKEN

Nieuwe munten met een waarde van 6 worden toegevoegd aan de Bank.



***Let op:** Zodra in deze regels gesproken wordt over “x munten”, dan staat de “x” voor de totale muntenwaarde. “Neem x munten” betekent dus dat je munten neemt die in totaal een waarde hebben van x.*

SCOREBLOK

De scoreblok wordt gebruikt om jouw overwinningpunten te tellen die je behaald hebt via de *Cities*, *Leaders*, en *Armada* uitbreidingen.

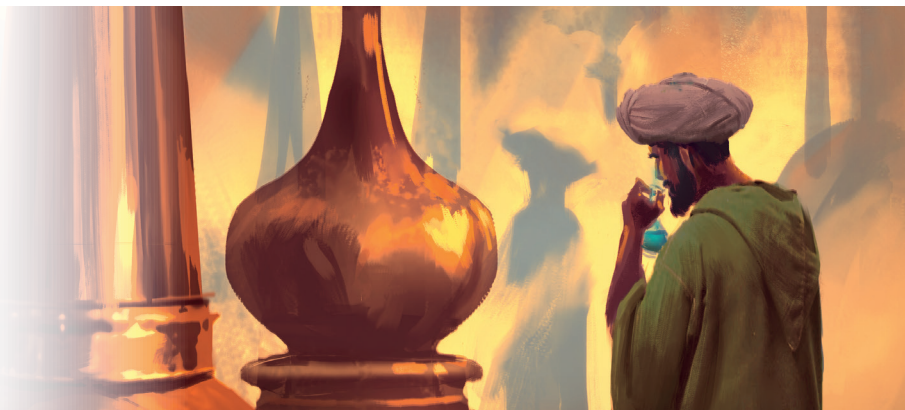
BLADEN MET BESCHRIJVING VAN NIEUWE EFFECTEN

Deze bladen bieden een volledige beschrijving van alle nieuwe symbolen in het spel.

VOORBEREIDING

Tijdens de voorbereiding volg je de regels van het 7 Wonders basisspel, maar met de volgende wijzigingen:

- Voorbereiding van de **Tijdperkkaarten**:
 1. Verdeel de **zwarte** kaarten in 3 stapels (Tijdperk I, Tijdperk II en Tijdperk III), en schud elke stapel.
 2. Voor elk Tijdperk neem je willekeurig een aantal **zwarte** kaarten dat gelijk is aan het **aantal spelers**. Leg de overige kaarten **terug in de doos**, deze zullen niet gebruikt worden tijdens het spel.
 3. Schud de **paarse** kaarten van het basisspel en trek een aantal van deze kaarten dat gelijk is aan het **aantal spelers +2**.
 4. Voeg de geselecteerde **zwarte** en **paarse** kaarten toe aan de overeenkomstige stapels Tijdperkkaarten van het basisspel en schud vervolgens elke stapel Tijdperkkaarten.
- Leg de **schuld**fiches en **diplomatie** fiches in het midden van de tafel.



SPELVERLOOP

Het spel verloopt volgens de regels van het 7 Wonders basisspel, maar met de volgende drie nieuwe regels:

- A. Extra beurt
- B. Munten verliezen en schulden
- C. Diplomatie

A. EXTRA BEURT

Aan het begin van elk Tijdperk ontvangt elke speler **8 kaarten** (in plaats van 7 bij het basisspel). Tijdens elk Tijdperk speel je daarom een extra beurt.

B. MUNTEN VERLIEZEN EN SCHULDEN

Bepaalde **zwarte** kaarten leiden tot het verlies van munten  voor alle andere spelers. Spelers verliezen deze munten altijd **aan het einde van de beurt**, nadat iedereen een kaart gespeeld heeft en eventuele bouwkosten betaald zijn.

Elke keer dat je munten moet inleveren dankzij het verlies van munten  (door deze terug te geven aan de Bank) geldt: **neem 1 schuldfiche met een waarde van -1 voor elke munt die je niet inlevert**. Je kunt ervoor kiezen om schulden te nemen, zelfs als je genoeg munten in jouw muntenwaarde hebt. Het is mogelijk om een verlies van munten te verwerken door zowel het inleveren van munten als het nemen van schulden.

Belangrijk:

- *Opgelopen schulden kun je nooit meer terugbetalen.*
- *Het verliezen van munten gebeurt altijd **NA** het verkrijgen van munten.*

Aan het einde van het spel verlies je het aantal overwinningpunten dat op elk schuldfiche staat.

C. DIPLOMATIE

Bepaalde **zwarte** kaarten, evenals het **Byzantium** Wonder, geven je een diplomatiefiche.

Dankzij dit fiche **hoef je niet deel te nemen aan conflicten** tijdens het Oplossen van Militaire Conflicten. Je neemt geen militaire conflictfiches (noch overwinningfiches, noch nederlaagfiches). Jouw burens worden hierdoor beschouwd als aan elkaar grenzende spelers en dienen militaire conflicten met elkaar op te lossen volgens de regels van het 7 Wonders basisspel.

Je bent **verplicht** om het diplomatie fiche in te zetten bij het oplossen van Militaire Conflicten tijdens dezelfde beurt als waarin je het fiche verkregen hebt, zelfs als jouw militaire macht groter is dan die van jouw burens. Leg het diplomatie fiche af na gebruik.

Verduidelijking: Je mag meerdere diplomatie fiches verzamelen, maar je bent verplicht om iedere keer 1 diplomatie fiche af te leggen na het oplossen van Militaire Conflicten.

Zijn er ooit maar 2 spelers die deelnemen aan het oplossen van Militaire Conflicten, dan strijden ze tegen elkaar en krijgen ze allebei slechts 1 conflictfiche.

Voorbeeld: Aan het einde van Tijdperk II is jouw militaire macht 2. Je linkerbuurman heeft een macht van 5 en je rechterbuurman een macht van 4. Je hebt een diplomatie fiche; je neemt niet deel aan conflicten en neemt geen conflictfiches. Je burens vergelijken hun militaire macht met elkaar en nemen de bijbehorende conflictfiches.

Linkerbuurman

Overwinning

Jouw stad in Tijdperk II

Rechterbuurman

Nederlaag

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van Tijdperk III, na het oplossen van Militaire Conflicten. Het scoren van overwinningpunten verloopt volgens dezelfde regels als bij het basisspel.

Let op: Om de telling makkelijker te maken, tel je jouw schulden mee in het vak van de muntenwaarde op je scoreblok.

Op deze regel noteer je het aantal overwinningpunten van jouw **zwarte** kaarten.

Leaders uitbreiding

Armada uitbreiding

Totaal bij teamspel

VERDUIDELIJKING VOOR DE GROENE KAARTEN

Met deze uitbreiding is het mogelijk om meer **identieke wetenschapssymbolen** te hebben dan in het basisspel.

Aantal identieke symbolen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Overwinningpunten	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Het aantal overwinningpunten is gelijk aan het kwadraat van het aantal identieke symbolen (10 identieke symbolen betekent 10 x 10 voor een totaal van 100 overwinningpunten).

REGELS VOOR TEAMSPEL

Tijdens spellen met 4 of 6 spelers heb je de mogelijkheid om 7 *Wonders* in teams te spelen. Maak teams van 2 spelers en ga **naast je teamgenoot** zitten.

Het spel verloopt volgens de regels van *Cities*, maar met de volgende wijzigingen:

OVERZICHT VAN EEN TIJDPERK

Tijdens het spel mag je openlijk met je teamgenoot communiceren en elkaar je handkaarten laten zien (inclusief Leaders kaarten, als je met die uitbreiding speelt).

BEPERKINGEN VOOR ELK TEAM:

- Je dient altijd jouw eigen grondstoffen te benutten voordat je koopt van jouw burens.
- Tijdens het bouwen moet je altijd gebruik maken van ketens als je het overeenkomstige Keten-symbool hebt.
- Je mag elkaar geen munten lenen.
- Je mag geen kaarten met elkaar uitwisselen.
- Als je bij het bouwen van een gebouw munten verliest, dan geldt dit ook voor jouw teamgenoot.

OPLOSSEN VAN MILITAIRE CONFLICTEN

Tijdens een teamspel **kom je niet in conflict met jouw teamgenoot**. Vergelijk jouw militaire macht met jouw **directe buurman** en ontvang het dubbele aantal militaire conflictfiches:

- Is jullie militaire macht **gelijk**, dan worden er **geen fiches** vergeven.
- Is jouw militaire macht **lager**, neem dan **2 nederlaagfiches**.
- Is jouw militaire macht **hoger**, neem dan **2 overwinningsfiches** die overeenkomen met het huidige Tijdperk.

***Voorbeeld:** Aan het einde van Tijdperk II is jouw militaire macht 2, terwijl jouw directe buurman een macht van 5 heeft. Je neemt 2 militaire nederlaagfiches en jouw directe buurman neemt 2 militaire overwinningsfiches van Tijdperk II.*

Jouw directe buurman

Overwinning

Jouw stad in Tijdperk II

Nederlaag

Jouw teamgenoot

DIPLOMATIE

Heb je tijdens het Oplossen van Militaire Conflicten een diplomatie fiche, dan moet je het effect van dit fiche alleen voor jezelf gebruiken, los van het team, en het fiche vervolgens afleggen. In dit geval vergelijk je nog steeds jouw militaire macht met jouw **directe buurman**, maar je neemt **allebei slechts 1 militaire overwinnings- of nederlaagfiche** (in plaats van 2).

Gebruiken zowel jij als jouw directe buurman een diplomatie fiche tijdens het oplossen van Militaire Conflicten, **dan neemt geen van beiden een fiche**.

***Voorbeeld:** Aan het einde van Tijdperk II is jouw militaire macht 2, terwijl jouw directe buurman een macht van 5 heeft. Je hebt 1 diplomatie fiche; je neemt wel deel aan conflicten, maar jij en jouw directe buurman nemen slechts 1 militaire overwinnings- of nederlaagfiche (in plaats van 2).*

Jouw directe buurman



Overwinning

Jouw stad in Tijdperk II



Nederlaag

Jouw teamgenoot



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van Tijdperk III, na het oplossen van Militaire Conflicten. Het scoren van overwinningpunten verloopt volgens dezelfde regels als bij het basisspel.

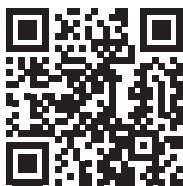
Tel de punten van jou en jouw teamgenoot bij elkaar op. **Het team met de hoogste totaalscore wint het spel.** Bij een gelijk aantal punten wint het team met de hoogste totale muntenwaarde. Is er dan nog geen winnaar, dan wordt de overwinning gedeeld.

Op zoek naar aanvullende informatie voor de regels van Cities?

Bekijk dan de veelgestelde vragen op

www.7wonders.net/faq

of scan deze code:



CREDITS

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

Ontwikkeling: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost** ofwel "Les Belges à Sombremos"

en het **Repos Production team**. Voor alle credits, zie: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2012. ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel - België

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

De inhoud van dit spel mag alleen gebruikt worden
voor strikt persoonlijke en privé-ontspanningsdoeleinden.

