

7 WONDERSTM DUEL AGORA

SPELREGELS

Antoine Bauza & Bruno Cathala

« *De mens is een politiek dier.* »

Aristoteles

INHOUD

- 1 Senaat bord
- 24 Invloedstenen (12 bronzen en 12 zilveren)
- 13 Senatorenkarten (7 Politici en 6 Samenzweerders)
- 2 Wonder kaarten
- 16 Samenzweringskaarten
- 16 Besluitfiches
- 2 Vooruitgang-fiches
- 4 Militaire fiches
- 1 Scoreblok
- 1 Hulpblad
- Deze spelregels

OVERZICHT VAN HET SPEL

In de Senaat worden beslissingen genomen die het lot van de beschaving zullen bepalen ... terwijl samenzweerders in de duistere gangen ook hun eigen doelen nastreven.

Deze uitbreiding voor *7 Wonders Duel* introduceert senatoren en hun invloed in de senaat. Probeer de macht te grijpen door de besluitvorming te sturen en of roep de hulp in van samenzweerders om chaos te creëren.

Deze uitbreiding voegt ook een nieuwe overwinningsconditie toe: Politieke Overheersing.



SPELONDERDELEN

Senatorkaarten

Deze kaarten vertegenwoordigen **Senatoren** die zich hard maken voor jouw belangen. Er zijn twee soorten: **Politici** (witte kaarten) en **Samenzweerders** (zwarte kaarten). Deze kaarten worden toegevoegd aan de Tijdperkkaarten van het basisspel, maar tonen een nieuw ontwerp op de achterzijde.



Politici



Samenzweerders



Achterzijde

Samenzweringskaarten

Deze kaarten vertegenwoordigen **Samenzweringen** die je kunt voorbereiden en uitvoeren tijdens het spel. Elke samenzweringskaart bevat een unieke naam en effect op de voorzijde en een Voorbereidingsruimte op de achterzijde.



Effect

Naam

Voorzijde

Voorbereidingsruimte



Achterzijde

Besluitfiches

Deze fiches tonen **Besluiten** die gemaakt zijn in elk vak van de senaat. Elk besluitfiche heeft een uniek effect.



*Voorzijde
(open)*

*Achterzijde
(gesloten)*

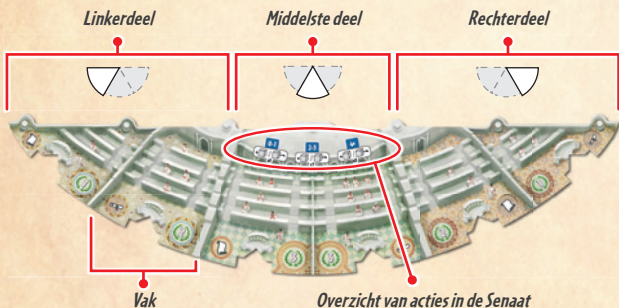
Invloedstenen

Deze stenen vertegenwoordigen de invloed die jij hebt in elk vak van de senaat. Deze stenen zijn beschikbaar in twee kleuren, één kleur per speler.

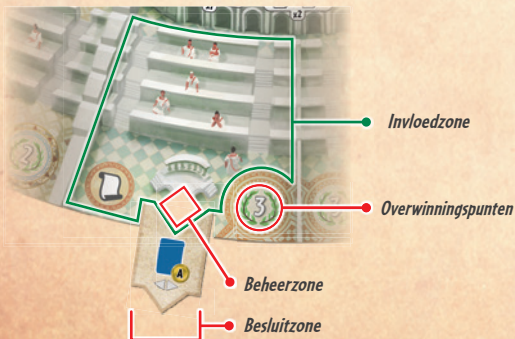


Senaat bord

Dit bord toont de **Senaat**. Het bord is verdeeld in **6 politieke vakken**: 2 in het linkerdeel, 2 in het middelste deel en 2 in het rechterdeel.



Elk vak bestaat uit een **Invloedzone**, een **Besluitzone** en een **Beheerzone**. Bovendien biedt elk vak overwinningpunten aan het einde van het spel.



Wonder kaarten

Curia Julia en Knossos worden alleen gebruikt als je met deze uitbreiding speelt. Deze worden toegevoegd aan de Wonderkaarten van het basisspel.



Vooruitgang-fiches

Corruptie en Georganiseerde Misdad worden alleen gebruikt als je met deze uitbreiding speelt. Deze worden toegevoegd aan de vooruitgang-fiches van het basisspel.



Militaire fiches

Deze fiches bieden een nieuw effect dat alleen kan worden gebruikt als je met deze uitbreiding speelt. Deze vervangen de militaire fiches van het basisspel.



Scoreblok

De scoreblok wordt gebruikt om jouw overwinningpunten te tellen die je behaald hebt via de *Agora* en *Pantheon* uitbreidingen.

Hulpblad

Dit blad herinnert je aan de opstelling voor elk Tijdperk zodra je met deze uitbreiding speelt, of als je de *Agora* en *Pantheon* uitbreidingen combineert.

Wonder kaarten en vooruitgang-fiches uit de Agora uitbreiding hebben een logo  naast hun naam om ze eenvoudig te kunnen sorteren na elk spel.

VOORBEREIDING

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

- 1 Plaats het **Senaat bord** aan de onderzijde van het bord van het basisspel.
- 2 Voorbereiding van de **Tijdperkkaarten**:
 - Neem alle senatorkaarten en schud deze.
 - Bereid elke stapel Tijdperkkaarten voor zoals bij het basisspel (verwijder 3 kaarten uit elke stapel).Vervolgens voeg je willekeurig kaarten toe aan de stapels:
 - Tijdperk I : 5 **Senatorkaarten**
 - Tijdperk II : 5 **Senatorkaarten**
 - Tijdperk III : 3 **Senatorkaarten**Schud elke stapel Tijdperkkaarten met de beeldzijden naar beneden.
- 3 Bereid de **opstelling van Tijdperk I** voor (zie pagina 8).
- 4 Schud de **Besluitfiches** met de beeldzijden naar beneden. Neem willekeurig 6 fiches en leg er 1 op elke besluitzone van het senaat bord, volgens het getoonde symbool:



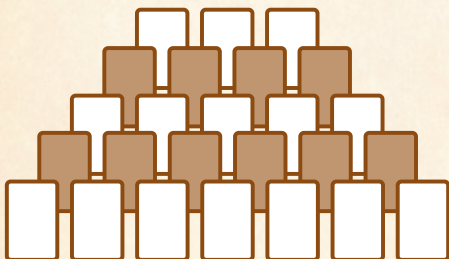
De overige besluitfiches worden terug in de doos gelegd zonder deze te bekijken. Deze zullen niet gebruikt worden tijdens het spel.

- 5 Schud de **samenzweringsskaarten** en vorm hiermee een gedekte stapel.
- 6 Leg de nieuwe **militaire fiches** op de betreffende zones van het bord van het basisspel.
- 7 Elke speler ontvangt 12 **invloedfiches** van één kleur.
- 8 Schud alle **voortgang-fiches** en volg de regels van het basisspel.
- 9 Schud alle **Wonder kaarten** en volg de regels van het basisspel.

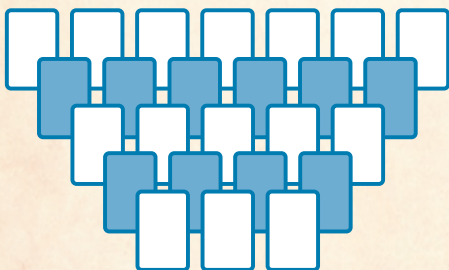


VOORBEREIDING VAN DE OPSTELLING

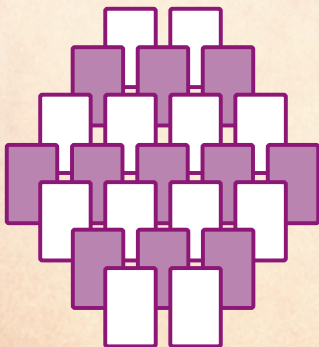
Tijdperk I



Tijdperk II



Tijdperk III



SPELVERLOOP

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

- A. Een senator rekruteren
- B. Een samenzwering voorbereiden
- C. Een samenzwering uitvoeren
- D. Een vak beheren
- E. Politieke Overheersing bereiken

A. EEN SENATOR REKRUTEREN

Nieuwe kaarten die beschikbaar zijn in de opstelling: **senatorkaarten**. Je kunt een **senatorkaart** gebruiken voor het rekruteren van een senator, het bouwen van een Wonder of een kaart afleggen om munten van de Bank te ontvangen (zoals met elke willekeurige Tijdperkkaart).

Om een senator te rekruteren (politicus of samenzweerder), betaal je de **kosten in munten** en leg je de kaart open in jouw stad.

S De kosten van senatorkaarten zijn gelijk aan het aantal **senatorkaarten** die je al in jouw bezit hebt in jouw stad (de eerste senator die je rekruteert is daardoor gratis, de tweede senator kost 1 munt, de derde senator 2 munten etc.).

Vervolgens pas je het **effect** toe van deze senator, ongeacht of het een **politicus** of een **samenzweerder** is.

Politicus

Als je een **Politicus** rekruteert mag je een aantal **senaat acties** uitvoeren, afhankelijk van het aantal **blauwe** kaarten in jouw stad:

Aantal blauwe kaarten in jouw stad	0-1	2-3	4+
Aantal senaat acties	1	2	3

Er zijn 2 mogelijke senaat acties: **Invloed Plaatsen** en **Invloed Verplaatsen**. Voor elk van je senaat acties mag je kiezen tussen **plaatsen** en **verplaatsen**.

- **Invloed Plaatsen** +  : elke politicus is gekoppeld aan een deel van de senaat (linkerdeel, middelste deel of rechterdeel) dat aangeeft in welke vakken van de senaat jij jouw invloedstenen kunt plaatsen.

Plaats 1 van jouw **invloedstenen** in een vak naar keuze, binnen het toegewezen deel van de senaat.

Plaats je een invloedsteen in een vak met een gesloten besluitfiche, draai dit fiche dan open.

Verduidelijkingen:

- *Er is geen limiet aan het aantal invloedstenen dan in hetzelfde vak kan liggen.*
- *Elke speler heeft in totaal 12 invloedstenen. Heb je geen invloedstenen meer voor je liggen, dan kun je de actie Invloed Plaatsen niet meer uitvoeren.*
- *Wil je de actie Invloed Plaatsen meerdere keren uitvoeren tijdens dezelfde beurt, dan kun je jouw invloedstenen verdelen over de 2 vakken binnen het toegewezen deel van de senaat.*

- **Invloed Verplaatsen**  : verplaats 1 van jouw invloedstenen van een willekeurig vak naar een aangrenzend vak.

Verduidelijkingen:

- *Je mag een invloedsteen verplaatsen die je net geplaatst hebt.*
- *Je mag dezelfde invloedsteen meerdere keren verplaatsen.*

Voorbeeld: Je rekruteert een politicus die gekoppeld is aan het linkerdeel van de senaat en je hebt 3 blauwe kaarten in jouw stad. Je kunt dan 2 Senaat acties uitvoeren. Je kiest ervoor om 1 invloedsteen te plaatsen en 1 invloedsteen te verplaatsen.



Samenzweerder

Als je een Samenzweerder rekruteert mag je slechts één van de volgende acties uitvoeren:

- **Invloed Plaatsen** +  : plaats **slechts 1** van jouw invloedstenen in het vak van jouw keuze.
- **Samenzweren**  : trek **2** samenzweringskaarten. Bekijk deze kaarten, kies er 1, leg deze gesloten voor je neer en leg de andere kaart bovenop of onderop de stapel (jouw keuze).

B. EEN SAMENZWERING VOORBEREIDEN

Zodra je een kaart uit de opstelling neemt, dan kun je deze gebruiken voor het **voorbereiden van een samenzwering die je bezit**. Dit doe je door de gekozen kaart gedekt onder het voorbereidingsgebied van deze samenzweringskaart te leggen, zodanig dat slechts de helft zichtbaar is. Deze samenzwering is nu voorbereid en je beurt eindigt. Je hoeft niets te betalen voor deze actie.



Een samenzwering voorbereiden

***Let op:** Je kunt elke willekeurige kaart die beschikbaar is in de opstelling gebruiken om een samenzwering voor te bereiden. Deze kaart heeft dan verder geen ander doel dan het voorbereiden van de samenzwering.*

C. EEN SAMENZWERING UITVOEREN

Heb je aan het **begin van jouw beurt** een samenzwering die voorbereid is, dan kun je deze uitvoeren. Dit doe je door de bewuste samenzweringskaart te onthullen en zijn effect toe te passen. Laat de samenzweringskaart open voor je op tafel liggen en leg de Tijdperkkaart die je gebruikte voor de voorbereiding, daaronder.

Het uitvoeren van een samenzwering gebeurt aan het **begin van jouw beurt**. Na het toepassen van het effect van de samenzwering kun je jouw beurt op de normale wijze verder spelen.

***Belangrijk:** Je kunt meerdere samenzweringskaarten voor je hebben liggen, voorbereid of niet voorbereid, maar je kunt per beurt **slechts één** samenzwering uitvoeren en **altijd** aan het begin van jouw beurt.*

OVERZICHT VAN MOGELIJKE ACTIES

Tijdens jouw beurt, heb je deze opties:

1. Voer een samenzwering uit die al voorbereid is (optioneel).
2. Gebruik een willekeurige kaart uit de opstelling om één van deze 4 acties uit te voeren (verplicht):
 - Bouw een **gebouw** of rekruteer een **senator**
 - Leg de kaart af in ruil voor **munten**
 - Bouw een **Wonder**
 - Bereid een **samenzwering** voor

D. EEN VAK BEHEREN

Heb jij in een vak meer invloedstenen dan je tegenstander, dan **beheer** jij dit vak.

Om dit aan te geven verplaats je 1 van jouw invloedstenen in dit vak naar de beheerzone (deze steen telt nog wel steeds mee bij het bepalen van de meerderheid). Je kunt vanaf dat moment profiteren van het **effect van het besluitfiche** (zie Besluitfiches op pagina 14).

***Voorbeeld:** In één van de vakken binnen de senaat heb jij 1 invloedsteen en jouw tegenstander geen. Je hebt dus een meerderheid en verplaatst jouw invloedsteen naar de beheerzone van dit vak. Je kunt nu profiteren van het effect van het besluitfiche in dit vak.*



Bij een gelijk aantal invloedstenen krijgt niemand het beheer over dit vak en profiteert niemand van het besluitfiche. In dit geval wordt er ook geen steen in de beheerzone geplaatst.

Aan het einde van het spel levert ieder vak een aantal **overwinningspunten** op (1, 2 of 3 punten, afhankelijk van het vak).

E. POLITIEKE OVERHEERSING BEREIKEN

Beheer jij op enig moment tijdens het spel **alle 6 vakken** van de senaat, dan win jij direct het spel dankzij **Politieke Overheersing**.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler **militaire, wetenschappelijke of politieke overheersing** bereikt. Als er geen speler is die overheersing bereikt heeft aan het einde van Tijdperk III, dan worden de overwinningspunten geteld via de scoreblok.

Op deze regel noteer je het totale aantal overwinningspunten van vakken die jij beheert.

Op deze regel noteer je de overwinning via politieke overheersing.

De speler met de hoogste score wint het spel.

Bij een gelijk aantal punten wint de speler die de meeste overwinningspunten dankzij **blauwe** kaarten heeft verkregen. Is er dan nog geen winnaar, dan wordt de overwinning gedeeld.

AGORA EN PANTHEON UITBREIDINGEN

Bij het combineren van de *Agora* en *Pantheon* uitbreidingen gebruik je het hulpblad om de opstelling te vormen.

Tijdens het spel voer je onderstaande acties in deze volgorde uit:

1. Voer een samenzwering uit (optioneel).
2. Gebruik een kaart uit de opstelling **OF** activeer een Pantheon kaart (verplicht).

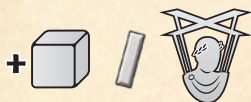


BESCHRIJVING VAN SYMBOLEN

Senatorkaarten



Voer een aantal senaat acties uit: **plaats** invloedstenen op basis van het getoonde deel van de senaat en/of **verplaats** invloedstenen.



Je kunt 1 invloedsteen plaatsen in een vak naar keuze of 2 samenzweringskaarten trekken en er 1 behouden.

Besluitfiches



Negeer 1 kostensymbool (kies een grondstof of munten) bij het bouwen van kaarten van deze kleur.



Betaal 1 grondstof minder (naar keuze) bij het bouwen van Wonderen.



Elke keer als jij of jouw tegenstander een kaart van deze kleur bouwt, neem je het aantal munten van de Bank dat gelijk is aan het huidige Tijdperk (1, 2 of 3 munten).



Elke keer als jij of jouw tegenstander een Wonder bouwt, neem je het aantal munten van de Bank dat gelijk is aan het huidige Tijdperk (1, 2 of 3 munten).



Betaal 1 munt minder voor elke grondstof (bruin of grijs) die je gekocht hebt via de Bank.

Belangrijk: Je kunt geen gratis grondstoffen verkrijgen dankzij dit effect; de minimale kosten die je moet betalen zijn altijd 1 munt.



Bij het bepalen van het aantal senaat acties, voeg je 2 toe aan het totale aantal blauwe kaarten die je hebt.



Ontvang 1 schild en verplaats de conflict-pion één veld in de richting van de hoofdstad van jouw tegenstander.

Verduidelijking: Zodra je het beheer verliest over dit besluitfiche, dan raak je ook het schild kwijt en wordt de conflict-pion één veld in de richting van jouw hoofdstad verplaatst. Als jouw tegenstander het beheer van een besluitfiche van jou steelt, dan wordt de conflict-pion 2 velden in de richting van jouw hoofdstad verplaatst.



Bij het afleggen van een kaart om munten van de Bank te verkrijgen ontvang je 2 extra munten.



Bij het bouwen van een gebouw profiteer je van ketensymbolen op kaarten die jouw tegenstander gebouwd heeft, alsof je ze zelf gebouwd hebt.



Zodra je een samenzweerder rekruteert speel je onmiddellijk een extra beurt.

Wonder kaarten

De twee nieuwe Wonder kaarten hebben een effect (in de linkerbovenhoek) dat direct van toepassing is zodra dit Wonder gekozen is.



Als je dit Wonder kiest, trek je 2 samenzweringskaarten. Kies er 1, leg deze gesloten voor je neer en leg de andere kaart bovenop of onderop de stapel (jouw keuze).

Als je dit Wonder bouwt, voer je dit onmiddellijk uit:

- Voer een samenzwering uit die je bezit, maar die **niet voorbereid** is (optioneel).
- Neem 6 munten van de Bank.
- Speel een extra beurt.



Als je dit Wonder kiest, plaats je 1 van jouw invloedstenen in een vak naar keuze.

Als je dit Wonder bouwt:

- Plaats 1 van jouw invloedstenen in een vak naar keuze.
- Verplaats 1 van jouw invloedstenen naar een aangrenzend vak (optioneel).
- Ontvang 3 overwinningspunten aan het einde van het spel.

Vooruitgang-fiches



Vanaf nu rekruteer jij alle senatoren (politici en samenzweeters) zonder kosten.



Tijdens het samenzweren behoud je beide samenzweringskaarten die je getrokken hebt en legt deze gesloten voor je neer.

Samenzweringen en militaire fiches



Plaats 1 van jouw invloedstenen in een vak naar keuze.



Je mag 1 van jouw invloedstenen naar een aangrenzend vak verplaatsen.



Verwijder 1 van de invloedstenen van jouw tegenstander uit de senaat.



Ontvang het aantal munten dat gelijk is aan het aantal invloedstenen dat je in de senaat hebt.



Jouw tegenstander verliest het aantal munten dat gelijk is aan het aantal invloedstenen dat men in de senaat heeft.



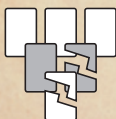
Kies 1 vooruitgang-fiche van het bord of van jouw tegenstander of dat buiten het spel ligt en leg deze gesloten op deze samenzwering. Niemand kan deze samenzwering gebruiken tijdens het spel.



Leg 1 **blauwe** kaart naar keuze, die gebouwd is door jouw tegenstander, in het afleggebied.



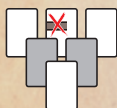
Leg 1 **gele** kaart naar keuze, die gebouwd is door jouw tegenstander, in het afleggebied.



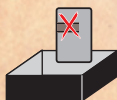
Leg 1 beschikbare kaart uit de opstelling in het afleggebied. Je mag deze actie onmiddellijk nogmaals uitvoeren.



Kies 1 Wonder dat **gebouwd** is door jouw tegenstander en leg deze terug in de doos. Dit Wonder zal niet langer gebruikt worden tijdens dit spel en de effecten van dit Wonder gaan verloren.

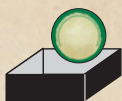


Neem 1 **gebouw** kaart die achterin de opstelling ligt en bouw deze zonder kosten. Senatorenkaarten mogen niet gekozen worden.



- In Tijdperk I: neem de 3 kaarten die verwijderd werden van Tijdperk I.
- In Tijdperk II: neem de 6 kaarten die verwijderd werden van Tijdperken I en II (3 per Tijdperk).
- In Tijdperk III: neem de 9 kaarten die verwijderd werden van Tijdperken I, II en III (3 per Tijdperk).

Uit deze kaarten kies je er 1 die je zonder kosten mag spelen.



Neem alle vooruitgang-fiches die aan het begin van het spel verwijderd werden en kies er 1 om te spelen.



Steel 1 **ongebouwde Wonder** kaart (naar keuze) van jouw tegenstander en voeg deze toe aan jouw stad.



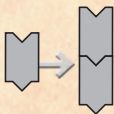
Steel de **helft** (naar boven afgerond) van de munten van jouw tegenstander en voeg deze toe aan jouw muntenwaarde.



Steel 1 **bruine** of **grijze** kaart (naar keuze) van jouw tegenstander en voeg deze toe aan jouw stad.



Steel 1 **blauwe** of **groene** kaart (naar keuze) van jouw tegenstander en voeg deze toe aan jouw stad. In ruil daarvoor geef je jouw tegenstander 1 van jouw kaarten van dezelfde kleur.



Kies 1 besluitfiche in de senaat en leg deze in een vak naar keuze, onder het al aanwezige besluitfiche.

Verduidelijkingen:

- Tijdens de rest van het spel zal er een vak zijn zonder besluitfiche terwijl een ander vak 2 besluitfiches bevat.
- Het vak zonder besluitfiche levert nog steeds overwinningspunten op aan het einde van het spel en helpt ook mee om politieke overheersing te bereiken.

*Op zoek naar aanvullende informatie voor de regels
van deze uitbreiding?*

*Bekijk dan de veelgestelde vragen op
www.7wondersduel.com/faq
of scan deze code:*



CREDITS

Auteurs: Antoine Bauza & Bruno Cathala

Illustrator: Miguel Coimbra

Ontwikkeling: Cédric Caumont & Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros »
en het Repos Production team

Voor alle credits, zie: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België

www.rprod.com • +32 471 95 41 32

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