

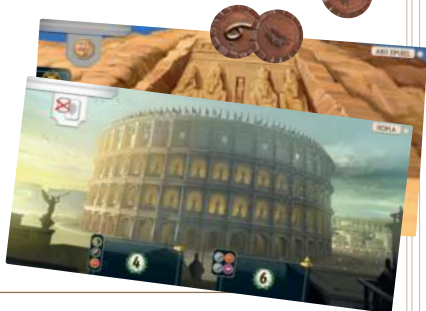
ANTOINE BAUZA™
7 WONDERS™

LEADERS

„Politik ist die Kunst, freie Menschen zu regieren.“ – Aristoteles

SPIELMATERIAL

- 2 Weltwunder-Tableaus (Roma und Abu Simbel)
- 55 Anführer-Karten, aufgeteilt in 3 Stapel:
 - Standard (34 Karten)
 - Experte ♣ (15 Karten)
 - Cities ♠ (6 Bonuskarten)
- 18 Münzen mit Wert 6
- 1 Wertungsblock
- 3 Symbolübersichten
- Diese Spielanleitung



ÜBERBLICK

Mit dieser Erweiterung für *7 Wonders* könnt ihr berühmte Persönlichkeiten an die Spitze eurer Zivilisation stellen: die **Anführer**.

Diese werden durch 55 neue Karten dargestellt und jeder von ihnen wird eure Stadt auf seine ganz eigene Art beeinflussen.

Diese Erweiterung ändert den Spielablauf von *7 Wonders* ein wenig, doch die Siegbedingungen bleiben dieselben.

DIE SPIELELEMENTE

WELTWUNDER-TABLEAUS

Roma und **Abu Simbel** können nur mit dieser Erweiterung gespielt werden.

ANFÜHRER-KARTEN

Jede **Anführer**-Karte stellt einen einzigartigen Anführer dar.

Sie sind keine Zeitalter-Karten und haben eine andere Rückseite.

Ihre Kosten müssen immer in Münzen gezahlt werden.

***Hinweis:** Die 6 Cities-Bonuskarten könnt ihr verwenden, wenn ihr zusätzlich zur Leaders- auch mit der Cities-Erweiterung spielt.*

MÜNZEN

Fügt die neuen Münzen mit Wert 6 einfach dem Münzvorrat hinzu.

***Hinweis:** Immer wenn in dieser Anleitung von „X Münzen“ die Rede ist, ist der Gesamtwert der Münzen gemeint. „Nimm dir 3 Münzen“ bedeutet zum Beispiel, dass du dir Münzen mit einem Gesamtwert von 3 nimmst.*

WERTUNGSBLOCK

Mit diesem neuen Wertungsblock könnt ihr die Siegpunkte der Erweiterungen *Leaders*, *Cities* und *Armada* notieren.

SYMBOLÜBERSICHTEN

Diese Übersichten erklären alle neuen Symbole im Spiel.

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung verläuft nach den normalen Regeln von *7 Wonders* mit einer Ausnahme: Jeder Spieler nimmt sich **6 Münzen** als Startvermögen (statt 3 wie im Grundspiel).

SPIELABLAUF

Der Spielablauf verläuft nach den normalen Regeln von *7 Wonders*, es gibt jedoch 2 neue Spielphasen:

- A. Auswahl der Anführer (einmal zu Beginn der Partie)
- B. Rekrutierung (zu Beginn jedes Zeitalters)

A. AUSWAHL DER ANFÜHRER

Mischt alle Anführer-Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt **4** aus. Die übrigen Anführer kommen **zurück in die Schachtel**.

Hinweis: Für eure ersten Partien mit dieser Erweiterung empfehlen wir, nur die Standardkarten zu verwenden. Wenn ihr etwas Erfahrung gesammelt habt, könnt ihr die Expertenkarten mit hinzunehmen.

- Jeder Spieler wählt gleichzeitig und geheim **1 Anführer-Karte** von seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich.
- Sobald alle Spieler eine Karte gewählt haben, gibt jeder seine Handkarten verdeckt an seinen **rechten Nachbarn** weiter.
- Wiederholt diese zwei Schritte, bis schließlich jeder eine einzelne Karte von seinem linken Nachbarn erhalten hat.

Am Ende dieser Phase haben alle Spieler wieder **4 Anführer-Karten**, mit denen sie das Spiel beginnen.

Zeitalter I kann nun beginnen.



B. REKRUTIERUNG

Zu Beginn jedes Zeitalters gibt es nun eine Rekrutierungsphase, in der jeder gleichzeitig **1 seiner Anführer** wählt und verdeckt vor sich hinlegt.

Anführer-Karten können auf 3 Arten gespielt werden:

- A. Den Anführer rekrutieren
- B. Einen Bauabschnitt des Weltwunders vollenden
- C. Die Karte verkaufen

A. Den Anführer rekrutieren

Um den **Anführer** zu rekrutieren, deckst du die Karte auf und zahlst ihre Kosten in Münzen (in den Münzvorrat). Lege deinen rekrutierten **Anführer** offen neben dein Weltwunder-Tableau. Du profitierst ab sofort von seinem Effekt.

- A** Die Kosten mancher **Anführer** hängen vom **aktuellen Zeitalter** ab. So musst du 1 Münze in Zeitalter I zahlen, 2 Münzen in Zeitalter II und 3 Münzen in Zeitalter III.

***Hinweis:** Für einen besseren Überblick empfehlen wir, die Anführer Hannibal und Cäsar zu den Roten Karten (Militärgebäude) zu legen und Euklid, Ptolemäus und Pythagoras zu den Grünen Karten (Wissenschaftsgebäude) mit denselben Symbolen.*

B. Einen Bauabschnitt des Weltwunders vollenden

Du kannst deine **Anführer-Karte** verwenden, um nach den normalen Regeln von *7 Wonders* einen Bauabschnitt deines Weltwunders zu vollenden.

C. Die Karte verkaufen

Du kannst deine **Anführer-Karte** verkaufen, um dir nach den normalen Regeln von *7 Wonders* **3 Münzen** aus dem Münzvorrat zu nehmen und deinem Vermögen hinzuzufügen.

Sobald die Rekrutierungsphase beendet ist, geht das Zeitalter nach den normalen Regeln von *7 Wonders* weiter.

Behaltet eure übrigen Anführer-Karten verdeckt vor euch. Ihr werdet sie später in den nächsten Rekrutierungsphasen spielen.

REKRUTIERUNGSPHASE IN ZEITALTER III

Zu Beginn von Zeitalter III hat jeder Spieler noch **2 Anführer-Karten**. Jeder **wählt** wie üblich **1 Anführer** und legt den nicht gewählten zurück in die Schachtel.

***Hinweis:** Falls ein Spieler die Nacht-Seite von Roma spielt, legt er zu diesem Zeitpunkt keinen Anführer ab und behält stattdessen seine Anführer-Karte(n) vor sich.*

SPIELEND

Die Partie endet wie im Grundspiel nach dem Abhandeln der Militärkonflikte in Zeitalter III. Fahrt dann wie üblich mit der Endwertung fort.

In dieser Zeile werden die Gesamtpunkte eurer **Anführer** eingetragen.

Cities-Erweiterung

Armada-Erweiterung

Gesamtpunkte für die Team-Variante (mit Cities und/oder Armada)

KLARSTELLUNG FÜR GRÜNE KARTEN

Mit dieser Erweiterung ist es möglich, mehr **gleiche Wissenschaftssymbole** zu sammeln als im Grundspiel.

Prüfe, wie viele gleiche Symbole du von jedem Typ hast, und vergleiche die Anzahl mit der Tabelle:

Anzahl gleicher Symbole	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Siegpunkte	1	4	9	16	25	36	49	64	81



CREDITS

Autor: **Antoine Bauza** • Illustratoren: **Miguel Coimbra, Etienne Hebinger & Dimitri Chappuis**
 Entwicklung und Veröffentlichung: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka „Les Belges à Sombreros“
 und das **Repos Production Team**. Vollständige Credits online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2011. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
 +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
 Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

