

ANTOINE BAUZA™
7 WONDERS™

LEADERS

“Politiek is de kunst van het heersen over vrije mensen.” (Aristoteles)

INHOUD

- 2 Wonder borden (Roma en Abu Simbel)
- 55 Leaders kaarten, verdeeld in 3 typen:
 - Standaard (34 kaarten)
 - Expert ♣ (15 kaarten)
 - Cities ♠ (6 Bonuskaarten)
- 18 Munten met waarde 6
- 1 scoreblok
- 3 bladen met beschrijving van nieuwe effecten
- Deze spelregels



OVERZICHT VAN HET SPEL

Met deze **Leaders** uitbreiding voor *7 Wonders* zet jij grote leiders aan het roer van jouw beschaving.

Er zijn 55 kaarten, elk met een leider die de ontwikkeling van jouw stad op zijn eigen manier zal beïnvloeden.

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

SPELONDERDELEN

WONDER BORDEN

Roma en Abu Simbel worden alleen gebruikt als je met deze uitbreiding speelt.

LEADERS KAARTEN (LEIDERS)

Deze kaarten vertegenwoordigen elk een unieke leider. Ze zijn anders dan Tijdperkkaarten en tonen een nieuw ontwerp op de achterzijde. De kosten van deze kaarten dienen altijd met munten betaald te worden. Als vanaf nu gesproken wordt over 'Leider' of Leiderkaart', dan refereert dat naar deze kaarten.

Let op: De 6 Bonuskaarten (Cities) kunnen alleen gebruikt worden als je speelt met zowel de Leaders als de Cities uitbreiding.

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 *Leaders*, *Cities*, 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 wijziging: iedere speler begint het spel met **6 munten** (in plaats van 3 bij het basisspel).

SPELVERLOOP

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

- A. Selectiefase (aan het begin van het spel)
- B. Rekruteringsfase (aan het begin van elk Tijdperk)

A. SELECTIEFASE

Geef elke speler gedekt **4** willekeurige **Leiderkaarten**.
De overige **Leiderkaarten** worden **teruggelegd in de doos**.

Let op: Bij de eerste paar spellen met de *Leaders* uitbreiding raden we aan om alleen de standaard *Leiderkaarten* te gebruiken.
Zodra je beter bekend bent met deze uitbreiding, dan voeg je ook de expert *Leiderkaarten* toe.

- Alle spelers kiezen tegelijkertijd en ongezien **1 Leiderkaart** en leggen deze gedekt voor zich neer.
- Zodra alle spelers hun kaart gekozen hebben, geven ze hun handkaarten gedekt door **aan hun rechterbuurman**.
- Herhaal de voorgaande twee stappen totdat je slechts een enkele kaart van je buurman ontvangt.

Aan het einde van deze fase hebben alle spelers een set van **4 Leiderkaarten** in de hand.

Tijdperk I kan nu beginnen.



B. REKRUTERINGSFASE

Aan het begin van elk Tijdperk, tijdens deze fase, kiezen alle spelers tegelijkertijd 1 van hun **Leiderkaarten** en leggen deze gedekt voor zich neer.

Leiderkaarten kunnen op drie manieren gespeeld worden:

- A. Rekruteer deze Leider
- B. Bouw een fase van jouw Wonder
- C. Verkoop deze Leider

A. Rekruteer deze Leider

Om deze **Leider** te rekruteren, onthul je jouw kaart en betaal je de kosten in munten (deze worden teruggegeven aan de Bank). Plaats jouw gerekruteerde **Leider** open naast jouw Wonder bord. Vanaf nu profiteer je van zijn effect.

A De kosten voor bepaalde **Leiders** hangt af van **het huidige Tijdperk**. Daarom betaal je 1 munt tijdens Tijdperk I, 2 munten tijdens Tijdperk II en 3 munten tijdens Tijdperk III.

Let op: Om het makkelijker te maken raden we aan om Hannibal en Caesar bij jouw rode kaarten (militaire gebouwen) te leggen en Euclides, Ptolemaeus en Pythagoras bij jouw groene kaarten (wetenschappelijke gebouwen) met het overeenkomstige symbool.

B. Bouw een fase van jouw Wonder

Je kunt jouw **Leider** gebruiken om een fase van jouw Wonder te bouwen volgens de regels van het 7 Wonders basisspel.

C. Verkoop deze Leider

Je kunt jouw **Leider** verkopen door **3 munten** van de Bank te nemen en deze toe te voegen aan jouw muntenwaarde volgens de regels van het 7 Wonders basisspel.

Zodra de Rekruteringsfase afgerond is, kun je het Tijdperk beginnen volgens de regels van het 7 Wonders basisspel.

Laat jouw overige Leaders gesloten voor je liggen; deze gebruik je tijdens de volgende Rekruteringsfase.

REKRUTEREN TIJDENS TIJDPERK III

Tijdens de Rekruteringsfase aan het begin van Tijdperk III heeft iedere speler 2 **Leiderkaarten**. **Kies 1 kaart** om op de gebruikelijke wijze te spelen en leg de niet-gekozen **Leiderkaart** terug in de doos.

Let op: Speel je met de Nachtzijde van het Roma Wonder, dan laat je alle Leaders voor je liggen, zelfs de niet-gekozen Leider in Tijdperk III.

EINDE VAN HET SPEL

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

Op deze regel noteer je het aantal overwinningspunten van jouw **Leiderkaarten**.

Cities uitbreiding

Armada uitbreiding

Totaal bij teamspel
(Cities en/of Armada)

VERDUIDELIJING VOOR DE GROENE KAARTEN

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

Bekijk hoeveel identieke symbolen je hebt voor elk type symbool en bepaal via onderstaande tabel het aantal overwinningspunten dat je daarvoor krijgt:

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



CREDITS

Auteur: **Antoine Bauza** • Illustratoren: **Miguel Coimbra, Etienne Hebinger & Dimitri Chappuis**
 Ontwikkeling: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** ofwel "Les Belges à Sombremos"
 en het **Repos Production team**. Voor alle credits, zie: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2011. 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..

