# 7 WONDERS™ DICE

Bekijk de video met de spelregels!

***Leid een van de zeven grote steden tijdens de Oudheid naar de grootste welvaart. Bouw een Wonder dat de tijd trotseert, boek wetenschappelijke vooruitgang, ontwikkel handel, beheer je grondstoffen en goudvoorraad zorgvuldig, maar let ook op dat je je naburige steden in de gaten houdt. Als je ze negeert kan het je duur komen te staan!***

Een spel wordt gespeeld via een reeks beurten waarin je dobbelstenen gebruikt om jouw stad te bouwen. Aan het einde van het spel tel je jouw overwinningspunten. De speler met de hoogste totaalscore wint het spel.

COLORBLIND FRIENDLY

**Symbolen voor kleurenblinden**
Om tegemoet te komen aan elk type kleurenblindheid, heeft elke kleur in het spel een bijbehorend symbool:

| Groen | Grijs | Blauw | Geel | Rood | Paars | Zwart | Wit |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Inhoud:** 10 dobbelstenen (3x grijs, 1x blauw, 1x groen, 1x rood, 1x geel, 1x wit, 1x zwart en 1x paars), 7 borden, 7 stiften, 7 doekjes, 1 dobbelbak (het Forum), 1 uitwisbaar scorebord, 3 bladen met beschrijving van effecten en 1 spelhandleiding.

# VOORBEREIDING

1. Geef iedere speler een willekeurig **bord** en een **stift**.
2. Plaats de dobbelbak, genaamd het **Forum**, in het midden van de tafel.
3. Leg de **7 startdobbelstenen** in de dobbelbak: 3x grijs, 1x blauw, 1x rood, 1x geel en 1x groen.
4. Houd de **3 speciale dobbelstenen** in de buurt: 1x zwart, 1x wit en 1x paars. Deze worden later in het spel gebruikt.

## GEBOUWEN IN JOUW STAD

- **A** *Wonder*
- **B** *Rechtbank (gilde)*
- **C** *Galerij van Leiders*
- **D** *Westelijke Barakken*
- **E** *Agora*
- **F** *Markt*
- **G** *Universiteit*
- **H** *Oostelijke Barakken*

## EXTERNE GEBOUWEN

- **I** *Magazijn*
- **J** *Goudvoorraad*

# SPELVERLOOP

Het spel ***7 Wonders Dice*** wordt gespeeld via een reeks beurten, elk met 2 fases.

## 1. DOBBELEN

Een willekeurige speler plaatst het deksel op het Forum en maakt hiermee ronddraaiende bewegingen **op de tafel** om de dobbelstenen te schudden. Vervolgens verwijderen ze het deksel om de dobbelstenen en hun kosten te tonen.

Het Forum is verdeeld in 4 secties met bouwkosten van 0, 1, 2 of 3 munten.

## 2. ACTIE UITVOEREN

Alle spelers voeren **tegelijkertijd 1 van de volgende 3 acties uit**:

**A. BOUW EEN GEBOUW** | **B. BOUW JE WONDER** | **C. PASSEN**

### A. BOUW EEN GEBOUW

- Kies een van de 7 beschikbare dobbelstenen in het Forum. Het symbool aan de bovenzijde van de dobbelsteen is gekoppeld aan een gebouw op je bord. Afhankelijk van de sectie in het Forum, betaal je de **kosten van de gekozen dobbelsteen** met de **munten** uit je goudvoorraad (zie *Goudvoorraad* op pagina 5).

  ***Opmerking**: Verwijder geen dobbelstenen uit het Forum; meerdere spelers kunnen dezelfde dobbelsteen kiezen.*

- Op jouw bord toont de pijl bij het symbool de **bouwvolgorde** die je moet volgen bij het doorstrepen van velden bij gebouwen. Betaal de **bouwkosten** die zichtbaar zijn in het veld door gebruik te maken van grondstoffen uit jouw Magazijn en/of **munten** uit jouw goudvoorraad (zie *Magazijn* en *Goudvoorraad* op pagina 5).
- Daarna **streep je het betreffende veld door**. Vanaf nu profiteer je van het effect van dat veld (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).

*In dit voorbeeld moet je velden van links naar rechts doorstrepen.*

## B. BOUW JE WONDER

Jouw Wonder is het enige gebouw in jouw stad dat je kunt bouwen zonder een dobbelsteen te kiezen. Je moet de velden doorstrepen in de **volgorde die wordt aangegeven door de pijl**.

Betaal de **bouwkosten** die zichtbaar zijn in het veld door gebruik te maken van **grondstoffen** uit jouw Magazijn en/of **munten** uit jouw goudvoorraad (zie *Magazijn* en *Goudvoorraad* op pagina 5).

Daarna **streep je het betreffende veld door**. Vanaf nu profiteer je van het effect van dat veld (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).

## C. PASSEN

Als je een veld niet kunt of wilt doorstrepen, kun je je beurt overslaan en ontvang je **3 munten** (zie *Goudvoorraad* op pagina 5).

### Bonusvelden

Wanneer je alle velden van een gebouw **in jouw stad** hebt doorgestreept, laat je dit hardop weten en **streep je een beschikbaar bonusveld naar keuze door**. Je profiteert onmiddellijk van het effect van dat bonusveld (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).

***Bonusvelden***

Zodra alle spelers een actie hebben uitgevoerd, begint een nieuwe beurt. Dat gaat zo verder totdat het einde van het spel wordt geactiveerd.

## EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler **3 bonusvelden** heeft doorgestreept, wordt het einde van het spel geactiveerd. Maak de huidige ronde af en speel allen nog **een laatste beurt** voordat je begint met de puntentelling (zie pagina 8).

# HET SPELBORD

Jouw bord is verdeeld in twee delen: de onderzijde toont jouw Magazijn en goudvoorraad, terwijl de bovenzijde jouw stad toont. Elk gebouw heeft specifieke kenmerken en verschillende effecten: de **kenmerken** worden uitgelegd op de komende pagina's en alle **effecten** worden verklaard op de bladen met beschrijving van effecten.

## Magazijn

Elk veld dat je in het Magazijn doorstreept, geeft aan dat je **een grondstof produceert**. Geproduceerde grondstoffen **raken nooit op**... je kunt deze gebruiken tot het einde van het spel.

Om velden in jouw stad door te strepen, zijn 0 tot 6 grondstoffen vereist, **ongeacht het soort grondstof**. Als je niet genoeg grondstoffen produceert om de bouwkosten van een veld te betalen, moet je **1 munt betalen per ontbrekende grondstof**.

## Goudvoorraad

Met munten kun je de **kosten van een dobbelsteen** betalen. Je kunt munten ook gebruiken voor het betalen van de **bouwkosten** als je niet voldoende grondstoffen produceert.

Wanneer je munten **ontvangt**, **omcirkel** je ze in je goudvoorraad. Je begint het spel met **een rij van 7 munten** die al vooraf omcirkeld zijn.

Als je met munten **betaalt**, streep je direct jouw **omcirkelde** munten door.

***Opmerking**: Als je munten ontvangt en alle munten uit je goudvoorraad reeds omcirkeld zijn, veeg dan munten weg die je eerder hebt doorstreept om ze opnieuw te kunnen gebruiken.*

***Voorbeeld**: Het veld dat je wil doorstrepen vereist 3 grondstoffen ①. Omdat je maar 2 grondstoffen ②, produceert, moet je ook 1 omcirkelde munt doorstrepen als betaling ③.*

## Wonder

Elke stad heeft een Wonder, dat bestaat uit 3 bouwfases. Bij elk Wonder kun je gebruik maken van unieke effecten (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).

***Herinnering**: Om je Wonder te bouwen kies je geen dobbelsteen.*

## Agora

Elk veld van de Agora kan worden doorgestreept met **2 verschillende symbolen** op de blauwe dobbelsteen.

De **eerste speler** die alle velden van zijn Agora afstreept, scoort 3 extra overwinningspunten. Dit wordt aangegeven door het veld rechtsboven in zijn Agora door te strepen.

## Markt

In jouw Markt zijn staan meerdere pijlen bij de symbolen en . Deze velden kunnen in een volgorde naar keuze worden doorgestreept.

## Barakken

De Westelijke Barakken tonen jouw militaire macht (aanval en verdediging ) ten opzichte van de stad aan je linkerzijde. En de Oostelijke Barakken tonen jouw militaire macht (aanval en verdediging ) ten opzichte van de stad aan je rechterzijde.

Wanneer je een aanvalsveld doorstreept, scoor je overwinningspunten. Het aantal hangt af van de verdedigingsvelden die door de verdedigende stad zijn doorgestreept **tijdens eerdere beurten**:

- Heeft die stad **geen verdedigingsvelden** doorgestreept, dan scoor je het aangegeven aantal overwinningspunten.
- Heeft die stad **1 verdedigingsveld** doorgestreept, dan scoor je 1 overwinningspunt minder dan het aangegeven aantal.
- Heeft die stad **2 verdedigingsvelden** doorgestreept, dan scoor je 2 overwinningspunten minder dan het aangegeven aantal.

***Belangrijk**: Noteer de overwinningspunten die je hebt gescoord direct in het bij het veld dat je zojuist hebt doorgestreept.*

***Opmerking**: Tijdens een spel voor 2 spelers grenzen jouw Westelijke Barakken aan de Oostelijke Barakken van je tegenstander en andersom.*

***Voorbeeld**: Je valt de stad aan je rechterzijde voor het eerst aan (1): aangezien die stad al 1 verdedigingsveld doorgestreept heeft (2), scoor je 2 overwinningspunten (3-1=2), dus je noteert een 2 in jouw lauwerkrans (3).*

***Jouw Oostelijke Barakken***

(1)

***De Westelijke Barakken van je tegenstander aan je rechterzijde***

(2)

***Jouw Oostelijke Barakken***

(3)

## Universiteit

Via de Universiteit kun je onder andere 3 speciale dobbelstenen ontgrendelen:

- De **zwarte dobbelsteen** laat je velden van verschillende gebouwen op je bord doorstrepen.
- De **witte dobbelsteen** geeft je toegang tot de Galerij van Leiders.
- De **paarse dobbelsteen** geeft je toegang tot de Rechtbank.

Een speciale dobbelsteen (van elke kleur) die voor het eerst ontgrendeld wordt tijdens het spel, wordt (aan het einde van de beurt) in het Forum geplaatst. De speler die deze dobbelsteen ontgrendeld heeft, kiest **een grijze dobbelsteen die uit het spel wordt verwijderd**.

***Belangrijk**: Je kunt een speciale dobbelsteen in het Forum niet kiezen om te bouwen **totdat je deze zelf hebt ontgrendeld**.*

## Spion

Je stad bevat geen zwart gebouw, maar via elke zijde van de zwarte dobbelsteen mag je onmiddellijk een veld van een gebouw doorstrepen (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).

## Galerij van Leiders

De Galerij van Leiders heeft geen specifieke functies, maar laat je onder andere de bouw van je stad versnellen **door gebruik te maken van de effecten** (zie blad met *Beschrijving van Effecten*).

## Rechtbank

Om een veld van de Rechtbank door te strepen, moet je aan de volgende voorwaarde voldoen: in **het gebouw dat afgebeeld staat op de paarse dobbelsteen**, moet je **minstens evenveel velden** hebben doorgestreept als in elk van je 2 aangrenzende steden.

Tijdens een spel met twee spelers moet je **meer velden** van het afgebeelde gebouw hebben doorgestreept dan je tegenstander.

***Opmerking**: Velden die doorgestreept zijn tijdens de huidige beurt tellen niet mee.*

***Voorbeeld**: De paarse dobbelsteen toont . Je hebt 2 velden doorgestreept in jouw Markt (1). De stad aan je rechterzijde heeft ook 2 doorgestreepte velden (2). De stad aan je linkerzijde heeft 1 doorgestreept veld (3). Je mag nu dus een veld in jouw Rechtbank doorstrepen (4).*

*Jouv Markt*

(1)

*De Markt in de stad aan je rechterzijde*

(2)

*De Markt in de stad aan je linkerzijde*

(3)

*Jouv Rechtbank*

(4)

# PUNTENTELLING

Gebruik het scorebord om de overwinningspunten voor **gebouwen in jouw stad** bij elkaar te tellen. De speler met de hoogste score wint het spel. Bij een gelijk aantal punten wint de speler met de meeste omcirkelde munten in zijn goudvoorraad, die nog niet doorgestreept zijn. Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan delen de gelijkstaande spelers de overwinning.

***Voorbeeld puntentelling:***

| | Reinier |
|---|---|
| | 15 |
| ◀ × | 3 |
| × ▶ | 22 |
| ▮ | 18 |
| ○ | 8 |
| △ | 7 |
| ☆ | 5 |
| ♟ | 8 |
| Σ | 86 |

Ontwerper: **Antoine Bauza**
Illustrator: **Agnès Ripoche**
Credits en dankwoord: **www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België • www.rprod.com
Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.