

# BESCHIJVING VAN LEIDERS

## Caesar



- Start met een Strategie voortgang-fiche
- = Paarse kaarten.

## Hammurabi



- Speelt een extra beurt als zijn besluitkaart dit symbool bevat
- Start met een Economie voortgang-fiche.
- Voe 5 overwinningpunten toe aan zijn score als het spel eindigt na tijdperk III.
- = Gele kaarten.

## Cleopatra



- Speelt een extra beurt als haar besluitkaart dit symbool bevat
- Start met een Filosofie en Landbouw voortgang-fiche.
- = blauwe kaarten.

## Aristoteles



- Speelt een extra beurt als zijn besluitkaart dit symbool bevat
- Start met een Wet en Wiskunde voortgang-fiche.
- = Grijsse kaarten.

## Bilkis



- Speelt een extra beurt als haar besluitkaart dit symbool bevat of
- Start met een Economie voortgang-fiche.
- = Bruine kaarten.

# WONDERS DUEL SOLO

## OVERZICHT

Met dit Print & Play scenario speel je 7 Wonders Duel helemaal alleen.

Neem het op tegen een van de 5 grootste beschikbare tegenstanders. Elke tegenstander houdt zijn eigen strategie er op na. Wees op je hoede: De overwinning zal niet makkelijk zijn!

## INHOUD

- 5 Leider-kaarten
- 12 Besluit-kaarten

## VOORBEREIDING

Leg de Tijdperk I kaarten neer zoals gebruikelijk. Ga zo zitten dat je tegen de eerste rij kaarten aankijkt.



4 De rand geeft aan welke zijde de boden van de kaart is. Dit om de juiste wijze van kaartlezen te garanderen.

3 Als de leider-kaart hetzelfde symbool heeft (of ) als de besluit-kaart zoals hier afgebeeld dan speelt de leider een extra beurt.

2 Dit symbool vervangt de kleur van de kaart zoals hier aangegeven op de kaart van de leider.

1 Deze pijl toont de richting waarin de leider de beschikbare kaarten evalueert om te spelen: van links naar rechts van rechts naar links.

Leider-kaart

Besluit-kaart

1 2 3 4

besluit-kaarten.

Aan het begin van de leidersbeurt, onthul de top kaart van het deck met besluit-kaarten. Schud alle eerder gespeelde kaarten als het deck leeg is en maak een nieuw deck met

Gedurende Tijdperk I speelt de leider altijd als eerste. Gedurende Tijdperk II en III, als de leider de keuze heeft, dan speelt hij/zij altijd als eerste.

De zone links naast de speelkaarten is jouw stad. De zone rechts naast de speelkaarten is de stad van de leider. Start het spel door jezelf 7 munten te geven en 0 munten aan de leider.

### In de stad van de leider

1 Schud de leider-kaarten en trek er een. Dit wordt je tegenstander. Plaats de leider in zijn/haar stad. De overige leiders worden niet gebruikt tijdens het spel. **Let op: je kunt ook zelf kiezen tegen welke leider je het opneemt.**

2 Geef de leider de afgebeelde voortgang-fiche. Vervolg de voorbereidingen zoals een regulier spel door de voortgang-fiches zoals gebruikelijk te plaatsen.

3 Schud de besluit-kaarten en maak een gedekte stapel.



Auteurs: Antoine Bauza & Bruno Cathala  
Illustrator: Miguel Coimbra  
Ontwikkeling: Team Repos Production  
© REPOS PRODUCTION 2020  
All rights reserved.  
Rue des Comédiens, 22  
1000 Brussel - België  
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

## CREDITS

Zoals in het basisspel, een spel kan eindigen met:  
• Militaire overwinning  
• Burgelijke overwinning, als het spel doorloopt tot en met Tijdperk III zonder Militaire of Wetenschappelijke overwinning. Tel in dit geval de scores in jouw stad en die van de leider. De hoogste score wint.

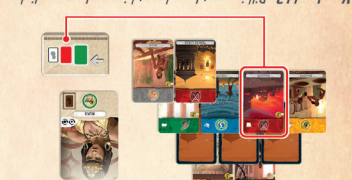
## EINDE VAN HET SPEL

De leider bouwt automatisch de gekozen kaart. De betalen moet de kosten van de kaart, de kaarten zijn altijd gratis. Plaats de kaart in de stad van de leider en past het effect toe zoals in het originele spel.  
**Verduldheidskaart:** Als de leider een set wetenschap-symboolen heeft dan neemt hij/zij de eerst beschikbare voortgang-fiche. **Gezeten in de richting van de pijl op de besluit-kaart.**  
**Spelers Beurt**  
Tijdens jouw beurt speel je zoals gebruikelijk. Volg de regels van het basisspel.  
Vergeet niet om voor de ontbrekende grondstoffen te betalen. Neem hiervoor de, door de leider gebouwde kaarten, als uitgangspunt.

*Voorbeeld 1: Bilkis moet haar kaart kiezen door van links naar rechts te gaan, de kleur groen heeft prioriteit, dan naar rechts te gaan, de kleur groen heeft prioriteit, dan rood en dan bruin (naagelang haar leider-kaart). Er zijn geen groene kaarten dus neemt ze de Faltsaade-kaart.*



*Voorbeeld 2: Bilkis moet haar kaart kiezen door van links naar rechts te gaan, de kleur groen heeft prioriteit, dan naar rechts te gaan, de kleur groen heeft prioriteit, dan rood en dan bruin (naagelang haar leider-kaart). Er zijn geen groene kaarten dus neemt ze de Faltsaade-kaart.*



*Voorbeeld 3: Bilkis neemt de 1ste beschikbare kaart in de stapel in de richting van de pijl. In dit geval is dit de gele Bouwwerf-kaart.*



Andere effecten worden genegeerd. Alle overwinningpunten op de wonder-kaarten van de leider worden meegenomen in de eindscore (als er geen militaire of wetenschappelijke overwinning is voor het einde van het spel).

1 Neem een willekeurige voortgang-fiche uit de aan het begin van het spel afgelegde stapel en geef deze aan de leider.

2 Geef de leider het aangegeven aantal munten (van de bank).

3 Je verliest het aangegeven aantal munten.

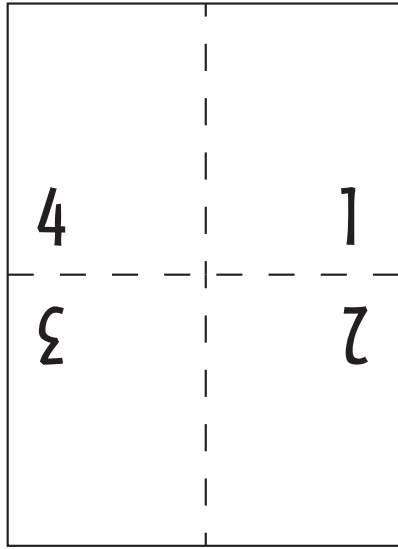
4 Verplaats de conflict-pion dienovereenkomstig.

De Wonder-kaarten van de leider worden gezien als 'reeds gebouwde' wonderen. Pas, wanneer aangegeven, direct in jouw stad en 2 in de stad van de leider. Schud alle Wonder-kaarten en trek er 3. Kies 2 van deze kaarten voor jezelf en geef de 3e kaart aan de leider. Doe gedurende Tijdperk II en III, als de leider de keuze heeft, dan speelt hij/zij altijd als eerste.

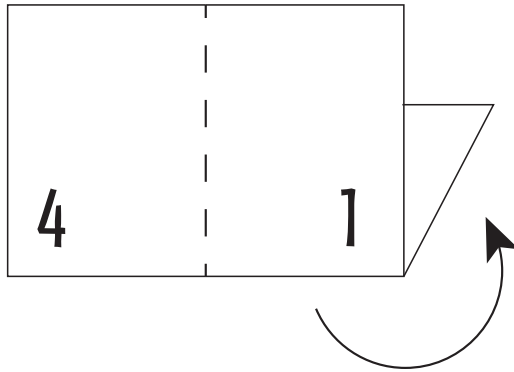
## SPLEOVERZICHT

## WONDERS KIEZEN

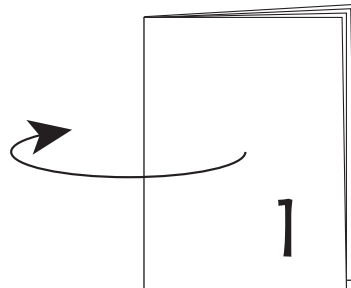
**A**



**B**



**C**





HAMMURABI

CLEOPATRA



CAESAR

ARISTOTELES



BILKIS





