
7 WONDERS
DUEL
AGORA
REGELN
Antoine Bauza & Bruno Cathala

« Der Mensch ist ein politisches Wesen. »
Aristoteles

MATERIAL

- 1 Senats-Spielplan
- 24 Einfluss-Würfel (12 bronzefarbene und 12 silberne)
- 13 Senator-Karten (7 Politiker und 6 Verschwörer)
- 2 Weltwunder-Karten
- 16 Verschwörungs-Karten
- 16 Dekret-Plättchen
- 2 Fortschritts-Plättchen
- 4 Militär-Plättchen
- 1 Wertungsblock
- 1 Spielhilfe-Karte
- Dieses Regelheft

ÜBERBLICK

Innerhalb der Mauern des Senats werden Entscheidungen getroffen, die über das Schicksal der Zivilisation bestimmen ... doch in den dunklen Korridoren sind Verschwörer am Werk, die ihre ganz eigenen Ziele verfolgen.

Mit dieser Erweiterung zu *7 Wonders Duel* halten Senatoren Einzug ins Spiel, die ihren Einfluss in den Senatskammern geltend machen. Die Spieler müssen versuchen, die Kontrolle über diese Kammern zu erringen, um von Dekreten zu profitieren, oder sie setzen auf Verschwörer, die darauf aus sind, die politische Situation zu ihren eigenen Gunsten zu manipulieren.

Darüber hinaus wird in dieser Erweiterung auch eine neue Siegbedingung eingeführt: die politische Überlegenheit.



DIE SPIELELEMENTE

Senator-Karten

Diese Karten stellen **Senatoren** dar, die sich den Zielen des Spielers verschreiben können. Sie gliedern sich in zwei Kategorien: **Politiker** (weiße Karten) und **Verschwörer** (schwarze Karten). Die Senator-Karten werden den Zeitalter-Karten des Grundspiels hinzugefügt, wobei sich die Kartenrückseite optisch unterscheidet.



Politiker



Verschwörer



Rückseite

Verschwörungs-Karten

Diese Karten stellen Verschwörungen dar, welche die Spieler vorbereiten und im Laufe des Spiels anzetteln können. Auf der Vorderseite jeder Verschwörungs-Karte ist der zugehörige Name und Effekt angegeben, auf ihrer Rückseite befindet sich eine Vorbereitungs-Zone.



Vorderseite



Rückseite

Dekret-Plättchen

Diese Plättchen stellen Dekrete dar, die den einzelnen Senatskammern zugeordnet werden. Jedes Dekret-Plättchen hat einen einzigartigen Effekt.



Vorderseite

Rückseite

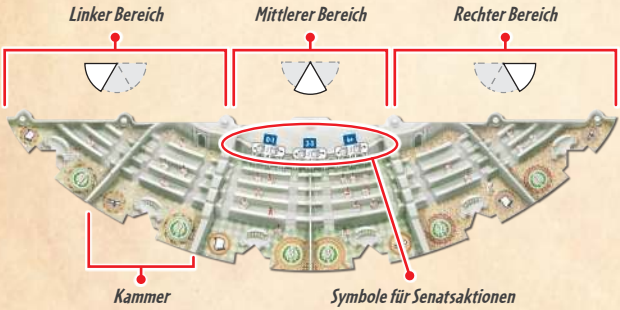
Einfluss-Würfel

Diese Würfel stehen für den Einfluss, den ein Spieler in jeder Kammer des Senats ausübt. Für beide Spieler gibt es Würfel in einer eigenen Farbe.

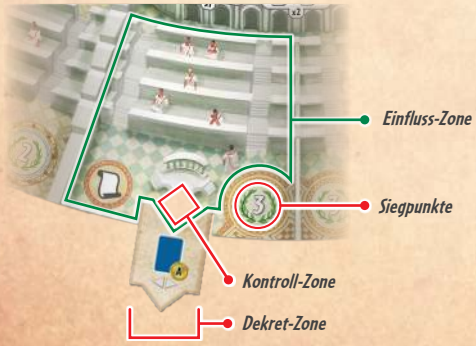


Senats-Spielplan

Dieser Spielplan zeigt den Senat. Er umfasst 6 politische Kammern, die folgendermaßen gegliedert sind: 2 Kammern im linken Bereich, 2 im mittleren Bereich und 2 im rechten Bereich.



In jeder Kammer gibt es eine Einfluss-Zone, eine Dekret-Zone und eine Kontroll-Zone. Außerdem bringt jede Kammer am Ende des Spiels Siegpunkte ein.



Weltwunder-Karten

Die Weltwunder Curia Iulia und Knossos kommen nur in Partien mit dieser Erweiterung zum Einsatz und werden den Weltwunder-Karten des Grundspiels hinzugefügt.



Fortschritts-Plättchen

Die Plättchen Korruption und Organisiertes Verbrechen kommen nur in Partien mit dieser Erweiterung zum Einsatz und werden den Fortschritts-Plättchen des Grundspiels hinzugefügt.



Militär-Plättchen

Diese Plättchen kennzeichnen einen neuen Effekt, der nur in Partien mit dieser Erweiterung zum Einsatz kommt. Sie ersetzen die Militär-Plättchen des Grundspiels.



Wertungsblock

Der Wertungsblock hilft den Spielern bei der Berechnung der in den *Agora*- und *Pantheon*-Erweiterungen erzielten Siegpunkte.

Spielhilfe-Karte

Diese Karte erleichtert in Partien mit dieser Erweiterung oder bei gleichzeitiger Verwendung der *Agora*- und *Pantheon*-Erweiterungen die Übersicht über die Anordnung der Kartenauslage für jedes Zeitalter.

Die Weltwunder-Karten und Fortschritts-Plättchen der Agora-Erweiterung sind neben ihrem Namen mit einem ▢-Logo gekennzeichnet, damit sie nach jedem Spiel leichter aussortiert werden können.

VORBEREITUNG

Für die Vorbereitungen gelten die normalen Regeln von *7 Wonders Duel*, mit folgenden Änderungen:

1. Der **Senats-Spielplan** wird unterhalb des Spielplans aus dem Grundspiel angelegt.
2. Die **Zeitalter-Karten** werden vorbereitet:
   • Alle Senator-Karten werden gemischt.
   • Die Zeitalter-Kartenstapel werden wie im Grundspiel vorbereitet (wie üblich werden aus jedem Stapel 3 Karten entfernt).
   Dann werden jedem Zeitalter-Kartenstapel folgende Karten zufällig hinzugefügt:
   - 1. Zeitalter: 5 **Senator**-Karten
   - 2. Zeitalter: 5 **Senator**-Karten
   - 3. Zeitalter: 3 **Senator**-Karten

   Anschließend wird jeder Zeitalter-Kartenstapel verdeckt gemischt.
3. Die **Kartenauslage für das 1. Zeitalter** wird vorbereitet (siehe S. 8).
4. Die **Dekret-Plättchen** werden verdeckt gemischt. Dann werden 6 zufällige Plättchen gezogen, von denen je 1 Plättchen entsprechend dem abgebildeten Symbol entweder offen oder verdeckt in jeder Dekret-Zone auf dem Senats-Spielplan platziert wird:

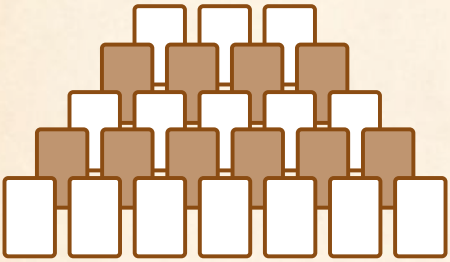


   Die übrigen Dekret-Plättchen werden unbesehen wieder in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie finden in dieser Partie keine Verwendung.
5. Die **Verschwörungs-Karten** werden zu einem eigenen verdeckten Stapel zusammengemischt.
6. Die neuen **Militär-Plättchen** werden auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan des Grundspiels gelegt.
7. Jeder Spieler erhält **12 Einfluss-Würfel** einer Farbe.
8. Alle **Fortschritts-Plättchen** werden gemischt und entsprechend den Regeln des Grundspiels verwendet.
9. Alle **Weltwunder-Karten** werden gemischt und ebenfalls entsprechend den Regeln des Grundspiels verwendet.

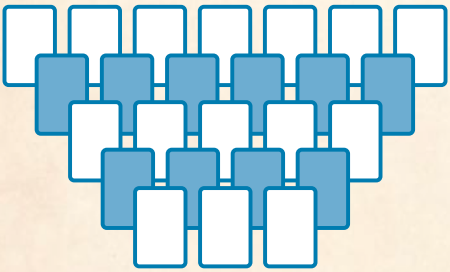

2
5
8
6
4
1
7
3
9

KARTENAUSLAGE

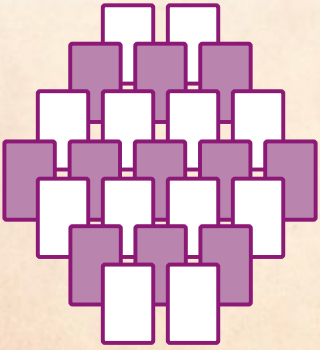
1. Zeitalter



2. Zeitalter



3. Zeitalter



SPIELABLAUF

Der Spielablauf entspricht den normalen *7 Wonders Duel*-Spielregeln, mit Ausnahme folgender fünf Punkte:

A. Einen Senator rekrutieren
B. Eine Verschwörung vorbereiten
C. Eine Verschwörung anzetteln
D. Eine Kammer kontrollieren
E. Politische Überlegenheit erreichen

A. EINEN SENATOR REKRUTIEREN

In der Kartenauslage sind nun neue Karten verfügbar: die **Senator-Karten**. Eine **Senator-Karte** kann gespielt werden, um einen Senator zu rekrutieren, ein Weltwunder zu errichten oder eine Karte abzuwerfen, um Münzen aus der Bank zu erhalten (wie es mit jeder Zeitalter-Karte möglich ist).

Um einen Senator zu rekrutieren (Politiker oder Verschwörer), zahlt der Spieler die **Kosten in Münzen** und platziert die Karte offen in seiner Stadt.

Die **Kosten** der Senator-Karten entsprechen der **Anzahl der Senator-Karten, die der Spieler bereits in seiner Stadt besitzt** (der erste rekrutierte Senator kostet also 0 Münzen, der zweite 1 Münze, der dritte 2 Münzen ...).

Anschließend wird der **Effekt** dieses Senators, egal ob **Politiker** oder **Verschwörer**, angewendet.

Politiker

Wird ein **Politiker** rekrutiert, kann der Spieler entsprechend der Anzahl der blauen Gebäude in seiner Stadt eine Reihe von **Senatsaktionen** ausführen:

Anzahl der blauen Gebäude in der Stadt des Spielers	0-1	2-3	4+
Anzahl der Senatsaktionen	1	2	3

Es gibt 2 mögliche Senatsaktionen: **Einfluss ausüben** und **Einfluss verlagern**. Die Spieler haben bei jeder auszuführenden Aktion die freie Wahl zwischen dem **Ausüben** und dem **Verlagern** von Einfluss.

- **Einfluss ausüben** + : **Auf jeder Politiker-Karte ist ein Bereich (links, Mitte, rechts) abgebildet, der angibt, in welcher Senatskammer der Spieler Einfluss ausüben kann. Dazu platziert der Spieler einen seiner Einfluss-Würfel in der gewünschten Kammer innerhalb des angegebenen Bereichs. Platziert er einen Einfluss-Würfel in einer Kammer mit einem verdeckten Dekret, wird dieses Plättchen auf die Vorderseite umgedreht.**

Erläuterungen:

- Die Anzahl der Einfluss-Würfel, die sich in derselben Kammer befinden können, ist nicht begrenzt.

- Jeder Spieler hat insgesamt 12 Einfluss-Würfel. Hat ein Spieler keine Würfel mehr übrig, kann er die Aktion „Einfluss ausüben" nicht mehr ausführen.

- Wendet ein Spieler in derselben Runde mehrfach die Aktion „Einfluss ausüben" an, kann er seine Einfluss-Würfel auf die 2 Kammern in dem angegebenen Bereich aufteilen.

- **Einfluss verlagern** : **Der Spieler verlagert 1 seiner Einfluss-Würfel von einer beliebigen Kammer in eine benachbarte Kammer.**

Erläuterungen:

- Die Spieler können einen gerade erst platzierten Einfluss-Würfel verlagern.

- Die Spieler können denselben Einfluss-Würfel mehrere Male verlagern.

Beispiel: *Ein Spieler rekrutiert einen Politiker, dessen Karte den linken Bereich zeigt, und der Spieler hat 3 blaue Gebäude in seiner Stadt. Damit darf er 2 Senatsaktionen ausführen. Der Spieler entscheidet, 1 Mal Einfluss auszuüben und 1 Mal Einfluss zu verlagern.*







Verschwörer

Wenn der Spieler einen **Verschwörer** rekrutiert, kann er **nur eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- **Einfluss ausüben** + : Der Spieler platziert **1 einzigen** seiner Einfluss-Würfel in der Kammer **seiner Wahl**.
- **Verschwören** : Der Spieler zieht **2 Verschwörungs-Karten**. Nachdem er sie angeschaut hat, wählt er eine aus, die er verdeckt vor sich ablegt, und legt die andere wahlweise entweder auf oder unter den Stapel.

B. EINE VERSCHWÖRUNG VORBEREITEN



Eine Verschwörung vorbereiten

Sobald ein Spieler eine Karte aus der Kartenauslage nimmt, kann er sie verwenden, um eine **Verschwörung in seinem Besitz vorzubereiten**. Dazu schiebt er die gewählte Karte verdeckt unter die Vorbereitungs-Zone der Verschwörungs-Karte, sodass sie zur Hälfte verdeckt ist. Die Verschwörung wird nun vorbereitet und der Spielzug des Spielers endet. Diese Aktion ist gratis.

***Hinweis:** Der Spieler kann **jede beliebige Karte** aus der Kartenauslage verwenden, um eine Verschwörung vorzubereiten. Diese Karte dient keinem anderen Zweck als der Vorbereitung der Verschwörung.*

C. EINE VERSCHWÖRUNG ANZETTELN

Hat ein Spieler **zu Beginn seines Spielzuges** eine Verschwörung vorbereitet, kann er sie anzetteln. Dazu deckt er die angezettelte Verschwörungs-Karte auf und wendet ihren Effekt an. Die Verschwörungs-Karte bleibt aufgedeckt vor dem Spieler liegen und die Zeitalter-Karte, die zur Vorbereitung verwendet wurde, bleibt darunter liegen.

Das Anzetteln einer Verschwörung erfolgt **zusätzlich zu dem Spielzug des Spielers**. Er kann seinen Spielzug also nach der Anwendung des Verschwörungseffekts ganz normal spielen.

***Wichtig:** Ein Spieler kann mehrere Verschwörungs-Karten (vorbereitet oder nicht) vor sich liegen haben, aber er kann in jedem Spielzug nur **eine einzige** Verschwörung anzetteln und **immer** nur zu Beginn seines Spielzuges.*

ÜBERSICHT ÜBER MÖGLICHE AKTIONEN

Ein Spieler kann während seines Spielzuges:

1. eine vorbereitete Verschwörung anzetteln (optional).
2. jede beliebige Karte aus der Kartenauslage verwenden, um **eine der folgenden 4 Aktionen** auszuführen (verpflichtend):
   - ein **Gebäude** errichten oder einen **Senator** rekrutieren.
   - die Karte abwerfen, um **Münzen** zu erhalten.
   - ein **Weltwunder** errichten.
   - eine **Verschwörung** vorbereiten.

D. EINE KAMMER KONTROLLIEREN

Hat ein Spieler **unstrittig** mehr Einfluss-Würfel in einer Kammer als sein Gegner, **kontrolliert er diese Kammer.**
Um dies zu verdeutlichen, bewegt der Spieler 1 seiner Einfluss-Würfel in dieser Kammer auf die Kontroll-Zone (der Würfel zählt weiterhin für die Berechnung der Mehrheiten). Dadurch profitiert der Spieler von dem **Effekt des Dekrets** (siehe Dekrete, S. 14).

Beispiel: *Der Spieler hat 1 Einfluss-Würfel in einer der Kammern des Senats, sein Gegner hat keinen. Da der Spieler somit die Mehrheit hat, platziert er seinen Einfluss-Würfel in der Kontroll-Zone der Kammer und profitiert von dem Effekt des Dekrets in dieser Kammer.*



Wenn beide Spieler gleich viele Einfluss-Würfel in der Kammer haben, erhält keiner von beiden die Kontrolle und keiner von beiden profitiert von dem Dekret. In diesem Fall wird kein Würfel in der Kontroll-Zone platziert. Bei Spielende erhalten die Spieler für jede Kammer unter ihrer Kontrolle **Siegpunkte** (je nach Kammer 1, 2 oder 3 Punkte).

E. POLITISCHE ÜBERLEGENHEIT ERREICHEN

Wenn ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Partie **alle 6 Kammern des Senats kontrolliert,** hat er **die politische Überlegenheit** erreicht und gewinnt das Spiel sofort.

SPIELENDE

Die Partie endet sofort, sobald ein Spieler militärische, wissenschaftliche oder politische Überlegenheit erlangt. Gelingt es keinem Spieler, mit Ablauf des dritten Zeitalters eine Überlegenheit zu erzielen, werden die Siegpunkte mithilfe des Wertungsblocks ermittelt.

In diese Zeile wird die Gesamtzahl der Siegpunkte aus den von dem Spieler kontrollierten Kammern eingetragen.

In diese Zeile wird der Sieg durch politische Überlegenheit eingetragen.



Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.
Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte durch blaue Gebäude erzielt hat. Kommt es auch hier zu einem Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

AGORA- UND PANTHEON- ERWEITERUNGEN

Bei gleichzeitiger Verwendung der *Agora*- und *Pantheon*-Erweiterungen erfolgt die Kartenauslage gemäß der Spielhilfe-Karte.
Während des Spiels werden die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt:

1. **Eine Verschwörung anzetteln (optional).**
2. **Es wird eine Karte aus der Kartenauslage gespielt ODER eine Pantheon-Karte aktiviert (verpflichtend).**



BESCHREIBUNG DER SYMBOLE

Senatoren



Der Spieler führt eine Reihe von Senatsaktionen aus: **Einfluss ausüben** im angegebenen Bereich und/oder **Einfluss verlagern**.



Der Spieler kann entweder 1 Einfluss-Würfel in der Kammer seiner Wahl platzieren **oder** 2 Verschwörungs-Karten ziehen und 1 davon auswählen, die er dann behält.

Dekrete



Der Spieler ignoriert bei der Errichtung von Gebäuden dieser Farbe 1 Kosten-Symbol (wahlweise entweder eine Ressource **oder** Münzen).



Der Spieler zahlt bei der Errichtung von Weltwundern 1 Ressource seiner Wahl weniger.



Jedes Mal, wenn der Spieler **oder** sein Gegner ein Gebäude dieser Farbe errichtet, nimmt er sich dem Zeitalter entsprechend viele Münzen aus der Bank (1, 2 oder 3 Münzen).



Jedes Mal, wenn der Spieler **oder** sein Gegner ein Weltwunder errichtet, nimmt er sich dem aktuellen Zeitalter entsprechend viele Münzen aus der Bank (1, 2 oder 3 Münzen).



Der Spieler zahlt für jede von der Bank gekaufte Ressource (Braun oder Grau) 1 Münze weniger.

Wichtig: *Durch die Anwendung dieses Effekts entfallen die Kosten für Ressourcen nicht vollständig. Es muss immer mindestens 1 Münze gezahlt werden.*



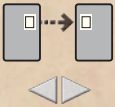
Die Anzahl der Senatsaktionen, die der Spieler ausführen darf, entspricht der Gesamtzahl der blauen Gebäude in seinem Besitz plus 2.



Der Spieler erhält 1 Schild und bewegt die Konflikt-Spielfigur sofort 1 Feld in Richtung der gegnerischen Hauptstadt. ***Erläuterung:*** *Verliert ein Spieler die Kontrolle über das Dekret, verliert er diesen Schild und die Konflikt-Spielfigur wird 1 Feld in Richtung seiner eigenen Hauptstadt bewegt. Bringt sein Gegner das Dekret unter seine Kontrolle, wird die Konflikt-Spielfigur 2 Felder auf die Hauptstadt des Spielers zubewegt.*



Beim Abwerfen einer Karte, um Münzen aus der Bank zu erhalten, erhält der Spieler 2 zusätzliche Münzen.



Bei der Errichtung eines Gebäudes profitiert der Spieler von den für seinen Gegner kostenfrei zu bauenden Gebäuden, als hätte er sie selbst errichtet.



Der Spieler ist nach der Rekrutierung eines Verschwörers sofort noch ein weiteres Mal am Zug.

Weltwunder

Die zwei neuen Weltwunder haben Effekte (Symbol in der linken oberen Ecke), die sofort nach ihrer Auswahl angewendet werden.



Sobald ein Spieler dieses Weltwunder auswählt, zieht er 2 Verschwörungs-Karten. Dann legt er 1 davon verdeckt vor sich ab und legt die andere wahlweise entweder auf oder unter den Stapel.

Sobald ein Spieler dieses Weltwunder errichtet:

- zettelt er sofort eine **nicht vorbereitete** Verschwörung in seinem Besitz an (optional).
- erhält er sofort 6 Münzen aus der Bank.
- macht er sofort 1 weiteren Zug.



Sobald ein Spieler dieses Weltwunder auswählt, platziert er 1 seiner Einfluss-Würfel in einer Kammer seiner Wahl.

Sobald ein Spieler dieses Weltwunder errichtet:

- platziert er sofort 1 seiner Einfluss-Würfel in einer Kammer seiner Wahl.
- verlagert er sofort 1 seiner Einfluss-Würfel seiner Wahl in eine benachbarte Kammer (optional).
- erhält er bei Spielende 3 Siegpunkte.

Fortschritts-Plättchen



Der Spieler rekrutiert ab sofort alle Senatoren (Politiker und Verschwörer) gratis.



Bereitet ein Spieler eine Verschwörung vor, behält er beide gezogene Verschwörungs-Karten und legt sie verdeckt vor sich ab.

Verschwörungs-Karten und Militär-Plättchen



Der Spieler platziert 1 seiner Einfluss-Würfel in einer Kammer seiner Wahl.



Der Spieler kann 1 seiner Einfluss-Würfel in eine benachbarte Kammer verlagern.



Der Spieler entfernt 1 gegnerischen Einfluss-Würfel seiner Wahl aus dem Senat.



Der Spieler erhält so viele Münzen, wie er Einfluss-Würfel im Senat hat.



Der gegnerische Spieler verliert so viele Münzen, wie er Einfluss-Würfel im Senat hat.



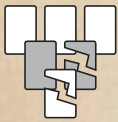
Der Spieler nimmt 1 Fortschritts-Plättchen vom Spielplan **oder** aus dem Besitz des Gegenspielers **oder** aus der Spielschachtel, und platziert es verdeckt auf dieser Verschwörung. Dadurch kann es in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.



Der Spieler legt 1 vom Gegner errichtetes **blaues** Gebäude seiner Wahl auf den Ablagestapel.



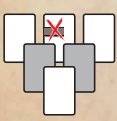
Der Spieler legt 1 vom Gegner errichtetes **gelbes** Gebäude seiner Wahl auf den Ablagestapel.



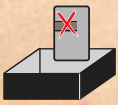
Der Spieler legt 1 erreichbare Karte aus der Kartenauslage auf den Ablagestapel. Diese Aktion kann sofort ein zweites Mal wiederholt werden.



Der Spieler wählt 1 vom Gegner **errichtetes** Weltwunder und legt es in die Spielschachtel zurück. Es kann in dieser Partie nicht mehr verwendet werden und die Effekte dieses Weltwunders gehen verloren.

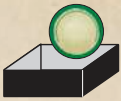


Der Spieler nimmt 1 **Gebäude**-Karte aus der letzten Reihe der Kartenauslage und errichtet das Gebäude gratis. Es dürfen keine Senator-Karten ausgewählt werden.



- Im 1. Zeitalter nimmt der Spieler die 3 aus dem 1. Zeitalter entfernten Karten.
- Im 2. Zeitalter nimmt der Spieler die 6 aus dem 1. und 2. Zeitalter entfernten Karten (je 3 pro Zeitalter).
- Im 3. Zeitalter nimmt der Spieler die 9 aus dem 1., 2. und 3. Zeitalter entfernten Karten (je 3 pro Zeitalter).

Aus diesen Karten wählt er 1 aus, die er gratis spielen kann.



Der Spieler nimmt alle Fortschritts-Plättchen, die zu Beginn des Spiels entfernt wurden, wählt 1 aus und legt es zu seiner Stadt.



Der Spieler nimmt seinem Gegner 1 Karte eines **noch nicht errichtetes** Weltwunder seiner Wahl ab und platziert sie in seiner Stadt.



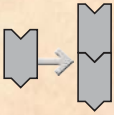
Der Spieler nimmt die **Hälfte** aller Münzen des Gegners (aufgerundet) und legt sie in seine eigene Schatzkammer.



Der Spieler nimmt von seinem Gegner 1 braunes oder graues Gebäude seiner Wahl und platziert es in seiner eigenen Stadt.



Der Spieler nimmt von seinem Gegner 1 blaues oder grünes Gebäude seiner Wahl und platziert es in seiner eigenen Stadt. Im Austausch erhält der Gegner 1 **gleichfarbige** Karte des Spielers.



Der Spieler wählt 1 Dekret im Senat aus und platziert es in einer Kammer seiner Wahl unterhalb des vorhandenen Dekrets.

Erläuterungen:

- Für die restliche Dauer der Partie bleibt eine Kammer ohne Dekret, während die andere über 2 Dekrete verfügt.

- Die Kammer ohne Dekret gewährt am Ende des Spiels trotzdem noch Siegpunkte und trägt zum Erreichen der politischen Überlegenheit bei.

Noch Fragen zu dieser Erweiterung?
Ihr findet unsere FAQ unter
www.7wondersduel.com/faq
oder scannt diesen Code:

CREDITS

Autoren: **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Illustration: **Miguel Coimbra**

Entwicklung: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »
und das **Repos Production Team**

Vollständige Credits online: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
www.rprod.com • Telefon: +32 471 95 41 32
Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

