

7 WONDERSTM ARCHITECTS

*Je hebt slechts 1 doel:
Bouw een grandioos wonder
dat de geschiedenis in zal gaan!
Jouw reputatie staat op het spel!*



OVERZICHT EN DOEL VAN HET SPEL

Het spel *7 Wonders Architects* wordt gespeeld in meerdere speelbeurten. Kies tijdens jouw beurt één van de drie kaarten. Deze kaarten vertegenwoordigen verschillende karakters die je zullen helpen bij het verzamelen van grondstoffen om jouw Wonder te bouwen, wetenschappelijke ontdekkingen te doen of jouw burens te verslaan.

Het spel eindigt wanneer een Wonder volledig gebouwd is. Behaal de hoogste score om het spel te winnen!



SYMBOLEN VOOR KLEURENBLINDEN

Om elk type kleurenblindheid tegemoet te komen, heeft elke kaartkleur die in het spel wordt gebruikt een bijbehorend symbool.

◆ Grijs ■ Blauw ● Geel ✕ Rood ▲ Groen



INHOUD

235 kaarten (8 verschillende achterzijden)
7 Wonderen bestaande uit 5 delen
7 kaarthouders
8 onderdelenbakjes
15 voortgangsfiches
6 conflictfiches
28 militaire overwinningfiches
1 katfiche (met standaard)
Deze spelregels

VOORBEREIDING

Voorbeeldopzet voor 3 spelers



Voor elke speler

- 1 Kies een **bakje** (of neem een willekeurige) en haal daar de 5 delen van jouw Wonder en de kaarthouder uit.
- 2 Elk **Wonder** bestaat uit 5 delen (fases) met een "In Aanbouw" zijde en een "Gebouwd" zijde. Bouw jouw Wonder met de "In Aanbouw" zijde naar boven, verwijzend naar het diagram op jouw bakje.
- 3 Schud je kaarten, leg deze in je kaarthouder en plaats de **stapel** tussen jou en de speler links van jou.

Voor alle spelers, in het midden van de tafel

- 4 Schud de gemeenschappelijke kaarten en maak een gedekte **centrale stapel**.
- 5 Laat naast de centrale stapel ruimte over voor een **afleggebied**: hier komen alle gespeelde kaarten open te liggen.
- 6 Schud de **voortgangsfiches** en vorm hiermee een gedekte voorraadstapel. Neem de 3 bovenste fiches en leg deze open naast de voorraad.
- 7 Bekijk onderstaande tabel en plaats het corresponderende aantal **conflict fiches**, met de "Vrede" zijde naar boven. Verwijder het resterende aantal conflict fiches uit het spel.

Aantal spelers	2 - 3	4	5	6 - 7
Aantal conflict fiches	3	4	5	6



Vrede zijde



Gevecht zijde

- 8 Maak een voorraad van de **militaire overwinningsfiches**.
- 9 Tot slot, plaats het **katfiche in de standaard** en zet het op tafel.

Met de klok mee en te beginnen met de jongste speler, wordt het spel gespeeld in meerdere speelbeurten.

Kies tijdens jouw beurt één kaart uit de **3 beschikbare** kaarten:

- De bovenste kaart van de stapel aan je **linkerzijde**.
- De bovenste kaart van de stapel aan je **rechterzijde**.
- De bovenste kaart van de **centrale stapel**.

De gekozen kaart **leg je voor je neer**, in de buurt van jouw Wonder.



◆ GRIJZE KAARTEN ◆



Grijze kaarten leveren **grondstoffen** waarmee je de fases van jouw Wonder kunt bouwen.

Als je de juiste grondstoffen hebt die nodig zijn om een fase van jouw Wonder te bouwen, dan **moet** je deze bouwen tijdens jouw beurt.



● GELE KAARTEN ●



Gele kaarten leveren **munten** die fungeren als een grondstof naar keuze.

Deze munten vervangen **elke ontbrekende grondstof** die nodig is voor het bouwen van een fase van jouw Wonder.



■ BLAUWE KAARTEN ■



Blauwe kaarten bieden **overwinningpunten**. Bovendien zijn er bepaalde **blauwe** kaarten met een symbool.

Zodra je een **blauwe** kaart met een symbool neemt, pak je het katfiche van de tafel en zet je deze voor je neer.

Een fase van jouw Wonder bouwen

De **bouwkosten** voor elke fase wordt getoond op elk deel:

2≠	2 verschillende grondstoffen.
2=	2 identieke grondstoffen.
3≠	3 verschillende grondstoffen.
3=	3 identieke grondstoffen.
4≠	4 verschillende grondstoffen.

Elk Wonder wordt fase voor fase gebouwd en **altijd van beneden naar boven**. Een fase is alleen beschikbaar om te bouwen als **alle eerdere fases al gebouwd zijn**.

Bepaalde Wonderen geven je een optie voor de volgorde van het bouwen.



Niet-beschikbare fase

Beschikbare fases

Gebouwde fases

Beschik je over de benodigde grondstoffen (**grijze** en/of **gele** kaarten) om een beschikbare fase te bouwen, **leg deze af** en draai vervolgens de fase om naar de "**Gebouwd**" zijde.

Eenmaal gebouwd kun je direct profiteren van de speciale effecten van bepaalde fases (zie pagina 6 of elk Wonder bakje).

Opmerking: Het is mogelijk om tijdens je beurt meerdere fases te bouwen.

Het katfiche gebruiken

Als je het katfiche hebt aan het begin van jouw beurt, dan mag je **in het geheim de bovenste kaart van de centrale stapel bekijken** voordat je jouw kaart kiest.

Afhankelijk van de kaarten en fiches die je hebt, kun je de volgende acties uitvoeren, **in een willekeurige volgorde**.

Als je geen acties meer kunt uitvoeren, is jouw beurt voorbij en gaat de beurt naar de speler links van jou.

Opmerkingen:

- Als een stapel leeg is, blijft deze leeg tot het einde van het spel.
- Stapel jouw kaarten van dezelfde kleur zodanig dat de bovenzijden van de kaarten zichtbaar blijven (zie voorbeeld op pagina 5).



Groene kaarten bieden **wetenschapssymbolen** waarmee je voortgangsfiches kunt verkrijgen.

Heb je **2 identieke** of **3 verschillende wetenschapssymbolen**, dan **moet** je een voortgangsfiche nemen tijdens je beurt.

Een voortgangsfiche nemen

Leg alle gebruikte **groene** kaarten **af** en kies een voortgangsfiche uit de **4 beschikbare fiches**:

- Één van de drie openliggende fiches,
- Of het bovenste fiche van de gedekte voorraadstapel.

Zodra een openliggend voortgangsfiche wordt genomen, moet deze onmiddellijk vervangen worden door het bovenste fiche van de stapel open neer te leggen.

Leg het gekozen voortgangsfiche open voor je neer. Je profiteert direct van het verkregen effect tot het einde van het spel (zie pagina 6).

Een voortgangsfiche gebruiken

Tijdens jouw beurt kun je jouw voortgangsfiches gebruiken **in elke volgorde en wanneer je maar wilt**.

Elk van jouw voortgangsfiches kan slechts **éénmaal per beurt** gebruikt worden, behalve degenen die overwinningpunten opleveren, die zullen alleen aan het einde van het spel gebruikt worden.



× RODE KAARTEN ×



Met de **rode** kaarten verdien je **schilden** waarmee je jouw militaire macht kunt verhogen. Bovendien zijn er **rode** kaarten met 1 of 2 🏹 symbolen.

Zodra je een **rode** kaart met 1 of 2 🏹 symbolen neemt, draai je respectievelijk 1 of 2 conflictfiches naar hun **"Gevecht"** zijde.

Maak het geluid van een hoorn als je deze actie uitvoert! 🎺

Als je het laatste conflictfiche naar de "Gevecht" zijde draait, activeer je een gevecht **aan het einde van jouw beurt** voor **alle spelers**.

Opmerking: Als je meerdere conflictfiches moet omdraaien terwijl er nog slechts één fiche is dat op de Vrede zijde ligt, draai dan **alleen dit ene fiche om en negeer eventuele extra 🏹 symbolen**.

Oplossen van een gevecht

Elke speler telt het **aantal schilden** van hun **rode** kaarten en vergelijkt dit aantal met de 2 burens (de speler aan je linkerzijde en de speler aan je rechterzijde).

Opmerking: Het Wonder Rhodes en het voortgangsfiche Tactiek kunnen zorgen voor extra schilden (zie pagina 6).

Heb je bij het vergelijken meer schilden dan **een buur**, dan ontvang je **1 militaire overwinningfiche**. Je kunt dus 0, 1, of 2 militaire overwinningfiches verdienen per gevecht.

Vervolgens leggen **alle** spelers hun **rode** kaarten met 1 of 2 🏹 symbolen af. Alleen **rode** kaarten zonder een 🏹 symbool blijven voor je liggen. Draai tenslotte alle conflictfiches naar de **"Vrede"** zijde.

EINDE VAN HET SPEL

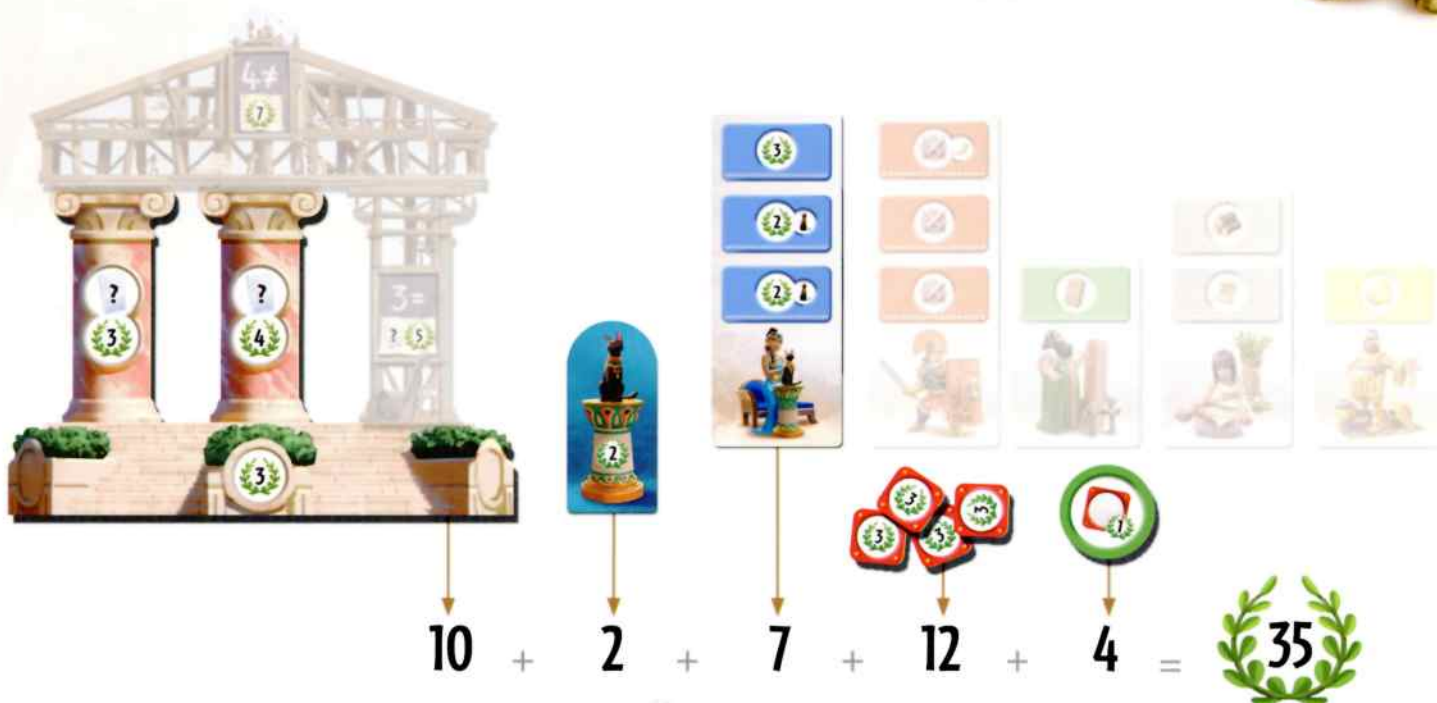
Zodra een speler zijn Wonder heeft voltooid, eindigt het spel **aan het einde van de beurt van die speler**.

Bereken je score door het optellen van jouw  **overwinningpunten** die behaald zijn met:

- Gebouwde fases van jouw Wonder,
- Katfiche, indien je die in bezit hebt,
- **Blauwe** kaarten,
- Militaire overwinningfiches,
- Voortgangsfiches.

De speler met de hoogste score wint het spel.

Bij een gelijk aantal punten wint de speler die de meeste fases heeft gebouwd.
Is er dan nog geen winnaar, dan wordt de overwinning gedeeld.



SPEL VOOR 2 SPELERS

Bij een spel voor 2 spelers is er alleen een wijziging tijdens het **oplossen van een gevecht**.

Heb je meer schilden dan je tegenstander, dan ontvang je **1 militaire overwinningfiche**.

Maar heb je **minimaal twee keer zoveel** schilden dan je tegenstander, dan ontvang je **2 militaire overwinningfiches** in plaats van 1.



CREDITS

Auteur: **Antoine Bauza**

Illustrator: **Etienne Hebinger**

Uitgever: **Repos Production team**

Voor alle credits, zie: rprod.com/en/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.



EFFECTEN VAN ELK WONDER

Alexandria



Neem de bovenste kaart van een willekeurige stapel **ergens op tafel** en leg deze voor je neer.

Ephesus



Neem de bovenste kaart van de **centrale** stapel en leg deze voor je neer.

Babylon



Kies 1 van de **4 beschikbare** voortgangsfiches en leg deze voor je neer.



Rhodes

Voeg **1 schild** toe aan jouw aantal schilden.

Halicarnassus



Neem de bovenste 5 kaarten van de stapel aan **je linkerzijde of je rechterzijde**. Kies 1 kaart en leg deze voor je neer. Schud de andere kaarten weer terug in hun stapel.

Olympia



Neem de bovenste kaart van de stapels aan **je linkerzijde en je rechterzijde** en leg beide kaarten voor je neer.

Giza



Dit Wonder heeft geen speciaal effect, maar biedt wel meer overwinningpunten dan de andere Wonderen.

EFFECTEN VAN DE VOORTGANGSFICHES



Stedenbouw: zodra je een **grijze** kaart neemt met **of** , kies dan 1 extra kaart uit de 3 beschikbare kaarten en leg deze voor je neer.



Ambachten: zodra je een **grijze** kaart neemt met **of** , kies dan 1 extra kaart uit de 3 beschikbare kaarten en leg deze voor je neer.



Sieraden: zodra je een **grijze** kaart neemt met **of** een **gele** kaart, kies dan 1 extra kaart uit de 3 beschikbare kaarten en leg deze voor je neer.



Wetenschap: zodra je een **groene** kaart neemt, kies dan 1 extra kaart uit de 3 beschikbare kaarten en leg deze voor je neer.



Propaganda: zodra je een **rode** kaart neemt met 1 of 2 symbolen, kies dan 1 extra kaart uit de 3 beschikbare kaarten en leg deze voor je neer.



Architectuur: zodra je een fase van jouw Wonder bouwt, kies dan 1 extra kaart uit de 3 beschikbare kaarten en leg deze voor je neer.



Besparing: 1 van jouw **gele** kaarten is 2 munten waard in plaats van slechts 1.



Bouwkunde: zodra je een fase van jouw Wonder bouwt, kun je alle grondstoffen gebruiken zonder je te houden aan de "identieke" of "verschillende" restricties.



Tactiek: Voeg 2 schilden toe aan jouw aantal schilden.



Decor: Aan het einde van het spel ontvang je 4 overwinningpunten als jouw Wonder nog in aanbouw is **of** 6 overwinningpunten als het volledig gebouwd is.



Politiek: Aan het einde van het spel ontvang je 1 overwinningpunt per **symbool** op jouw **blauwe** kaarten.



Strategie: Aan het einde van het spel ontvang je 1 overwinningpunt per **militaire overwinningfiche** dat je hebt.



Opleiding: Aan het einde van het spel ontvang je 2 overwinningpunten per **voortgangsfiche** dat je hebt (inclusief dit fiche).



Cultuur: Er zijn twee exemplaren van dit fiche. Aan het einde van het spel ontvang je 4 overwinningpunten als je er 1 hebt **of** 12 overwinningpunten als je ze allebei hebt.