

7 WONDERS

SPELREGELS



Leid één van de zeven grote steden van de Oudheid. Benut de natuurlijke rijkdom van je land, neem deel aan de eeuwige wedloop van vooruitgang, ontwikkel je handelsbetrekkingen en oefen je militaire macht uit.

Laat je plaats in de geschiedenis na door het bouwen van een architectonisch wonder dat de eeuwen overstijgt.



Inhoud

- 7 Wonder borden
- 7 Wonder kaarten
- 49 Tijdperk I kaarten
- 49 Tijdperk II kaarten
- 50 Tijdperk III kaarten
- 42 Conflict fiches
- 20 munten met waarde 3
- 30 munten met waarde 1
- 1 score boek
- 1 spelregels
- 2 « 2 speler » kaarten

Speloverzicht en Doel

Een spel *7 Wonders* wordt over 3 *Tijdperken* gespeeld, dat elk een van de 3 kaartstapels gebruikt (eerst de *Tijdperk I* kaarten, dan *Tijdperk II* en tenslotte *Tijdperk III*).

Elk van deze *Tijdperken* wordt op dezelfde manier gespeeld, waarin elke speler de mogelijkheid heeft om 6 kaarten per tijdperk te spelen om zijn of haar stad te ontwikkelen en het Wonder te bouwen.

Aan het eind van elk *Tijdperk* wordt de militaire macht van de speler vergeleken met de twee naburige steden (behorend aan de spelers links en rechts).

Aan het eind van het derde *Tijdperk* tellen de spelers hun winstpunten; de speler met de meeste punten wint het spel.

Spelonderdelen

Wonder Borden

Elk bord representeert het Wonder dat de speler kan bouwen en de grondstoffen die het *produceert* vanaf het begin van het spel (linksboven op het bord aangegeven). De borden zijn dubbelzijdig en geven de keuze uit twee verschillende versies van het Wonder. Elk Wonder bestaat uit 2, 3 of 4 fasen, weergegeven op het bord. Elke fase heeft bouwkosten en heeft een bonus als deze gebouwd is.

Geld

Het geld wordt gebruikt tijdens de handel tussen naburige steden. Er is geen limiet aan het aantal geld dat een speler kan hebben tijdens het spel. Resterend geld is aan het eind van het spel winstpunten waard.

Conflict Fiches

De Conflict fiches worden gebruikt om militaire overwinningen en nederlagen aan te geven tussen naburige steden.

4 soorten fiches worden gebruikt :

- de *Nederlaag* fiches met een waarde van -1 worden aan het eind van elk van de 3 *Tijdperken* gebruikt.
- de *Overwinning* fiches met een waarde van +1 worden aan het eind van *Tijdperk I* gebruikt.
- de *Overwinning* fiches met een waarde van +3 worden aan het eind van *Tijdperk II* gebruikt.
- de *Overwinning* fiches met een waarde van +5 worden aan het eind van *Tijdperk III* gebruikt.

Kaarten

Alle kaarten in 7 *Wonders* representeren gebouwen.

Er zijn 7 verschillende soorten gebouwen, herkenbaar aan de gekleurde rand van de kaart.

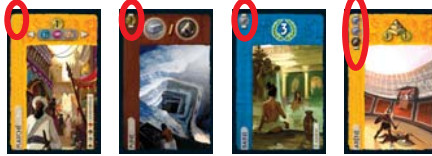
- *Ruwe Grondstoffen* (bruine kaarten) : deze gebouwen produceren grondstoffen :
- *Goederen* (grijze kaarten) : deze gebouwen produceren grondstoffen :
- *Civiele Gebouwen* (blauwe kaarten) : deze gebouwen scoren winstpunten.
- *Wetenschaps Gebouwen* (groene kaarten) : deze gebouwen scoren winstpunten afhankelijk van je vooruitgang in de drie wetenschaps gebieden:
- *Commerciële Gebouwen* (gele kaarten) : deze gebouwen leveren geld op, produceren grondstoffen, veranderen handelsregels en leveren soms winstpunten op.
- *Militaire Gebouwen* (rode kaarten) : deze gebouwen verhogen je militaire macht. Dit wordt gebruikt tijdens Conflict resolutie.
- *Gilden* (paarse kaarten) : deze gebouwen scoren winstpunten aan de hand van specifieke criteria.

Opmerking : de *Tijdperk III* stapel bevat geen *Ruwe Grondstoffen* (bruine kaarten) of *Goederen* (grijze kaarten), maar bevat de *Gilden* (paarse kaarten).

Bouwkosten

Het gebied linksboven geeft de bouwkosten van de kaart aan. Als dat gebied leeg is, is het gebouw gratis en kost geen grondstoffen of geld om het te bouwen.

Voorbeeld : de «*Marché*» is gratis, de «*Mine*» kost één geld, de «*Bains*» kosten één steen om te bouwen en de «*Arène*» kost twee steen en een erts.



Vanaf *Tijdperk II* kunnen sommige gebouwen worden gebouwd door het betalen van de vereiste grondstof(fen) of kunnen ze anderszits gratis worden gebouwd als de speler tijdens het vorige tijdperk het op de kaart aangegeven gebouw heeft gebouwd.

Voorbeeld : de bouw van de «*Écuries*» kost één steen, één hout en één erts. Of het bezit van de «*Officine*».



Het gebied rechtsonder geeft (eventueel) aan welke gebouwen gratis in het volgende *Tijdperk* gebouwd kunnen worden door deze kaart.

Voorbeeld : De bouw van het «*Scriptorium*» in *Tijdperk I* geeft de mogelijkheid om gratis de «*Bibliothèque*» en het «*Tribunal*» te bouwen tijdens *Tijdperk II*.



Het getal middenonder geeft aan met welk aantal spelers deze kaart gebruikt wordt.

Voorbeeld : in een spel met 4 spelers worden de 3+ en 4+ kaarten gebruikt.



Vorbereitung

Een stapel kaarten per *Tijdperk*

Leg voor alle *Tijdperk* stapels de kaarten die niet voor het aantal spelers worden gebruikt terug in de doos.

Voorbeeld : in een spel met 6 spelers worden de 3+, 4+, 5+ en 6+ kaarten gebruikt. De 7+ kaarten worden terug in de doos gelegd.

Extra, voor de *Tijdperk III* stapel :

- Verwijder de 10 *Gilden* (paarse kaarten) en houd willekeurig een aantal kaarten gebaseerd op het aantal spelers.
- Schud de gehouden *Gilden* kaarten met de andere kaarten van de *Tijdperk III* stapel.

3 Spelers : 5 *Gilden*
4 Spelers : 6 *Gilden*
5 Spelers : 7 *Gilden*
6 Spelers : 8 *Gilden*
7 Spelers : 9 *Gilden*

Opmerking :

- Als het juiste aantal kaarten per stapel verwijderd is aan het begin van het spel, worden alle kaarten van de stapel verdeeld aan het begin van elk *Tijdperk* (7 kaarten per speler).

- Voor onthoudende geesten; het aantal *Gilden* dat gehouden wordt is gelijk aan het aantal spelers +2.

Wonderen

Schud de 7 *Wonder* kaarten en geef er een aan elke speler. De kaart en zijn bovenliggende kant bepalen het *Wonder* bord van de speler en de zijde waarmee gespeeld wordt tijdens het spel.



Opmerking :

- Gebruik tijdens de eerste paar spellen altijd de A kant van de borden, omdat deze eenvoudiger zijn.

- Als alle spelers het eens zijn, kunnen de *Wonder* borden ook worden gekozen i.p.v. willekeurig te worden verdeeld.

Munten

Elke speler begint het spel met 3 munten van waarde "1" die op zijn bord worden gelegd.

De resterende munten vormen de bank (spelers mogen vrij "wisselen" tussen de munten met waarde "3" en "1").

Conflict Fiches

De *Conflict* fiches worden als voorraad naast de bank gelegd.

Bouwen in 7 Wonderen

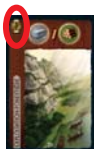
Gedurende alle 3 Tijdperken in een spel kunnen de spelers gebouwen (kaarten) en Wonderen (bord) bouwen.

- De meeste gebouwen hebben grondstofkosten, sommige zijn gratis en sommige hebben geldkosten. Sommige hebben ook grondstofkosten en een gratis bouw voorwaarde.
- Alle Wonderen hebben grondstofkosten.

Geldkosten

Sommige bruine kaarten kosten geld dat aan de bank moet worden betaald in de ronde waarin ze worden gebouwd.

Voorbeeld: het bouwen van de «Exploitation Forestière» kost 1 geld.



Gratis Bouwen

Sommige kaarten hebben geen kosten en kunnen gratis worden gebouwd.

Voorbeeld: het bouwen van de «Comptoir Est» is gratis.



Grondstofkosten

Sommige kaarten hebben grondstofkosten.

Om ze te bouwen moet de speler de aangegeven grondstoffen produceren EN/OF deze kopen van één van de naburige steden.

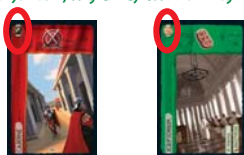
Productie

De grondstoffen van een stad worden geproduceerd door het bord van het Wonder, zijn bruine kaarten, zijn grijze kaarten en sommige gele kaarten. Om een gebouw te bouwen moet de stad van de speler de op de kaart aangegeven grondstoffen produceren.

Voorbeeld: Gizeh produceert 2 Steen, 1 Klei, 1 Ertz, 1 Papier en 1 Stof:



-de speler kan hiermee de «Caserne» (kosten: 1 Ertz) of het «Scriptorium» (kosten: 1 Papier) bouwen, aangezien zijn stad de benodigde grondstoffen produceert.



-de speler kan hiermee niet het «Aqueduc» (kosten: 3 Steen) bouwen, aangezien zijn stad slechts twee van de 3 benodigde Steen produceert.



Belangrijk: de grondstoffen worden niet verbruikt tijdens het bouwen. Ze kunnen elke ronde tijdens het hele spel worden gebruikt. De productie van een stad kan nooit verminderen (de gespeelde kaarten worden nooit afgelegd).

Handel

Vaak wil een speler een gebouw bouwen dat grondstofkosten heeft die de stad van de speler niet produceert.

Als deze grondstoffen door een naburige stad worden geproduceerd – spelers direct links of rechts van de speler – kan de speler de ontbrekende grondstof(fen) kopen d.m.v. handel.

De grondstoffen die een speler kan kopen van naburige steden zijn:

- de grondstoffen initieel geproduceerd door de stad (zoals aangegeven op het bord)
- de grondstoffen van de aanwezige bruine kaarten (ruwe grondstoffen)
- de grondstoffen van de aanwezige grijze kaarten (goederen)

Het is echter niet mogelijk om de grondstoffen geproduceerd door sommige commerciële gebouwen (gele kaarten) of sommige Wonderen te kopen: deze grondstoffen zijn slechts beschikbaar voor de eigenaar.

Voor elke gekochte grondstof moet de speler 2 geld betalen aan de eigenaar van de grondstof.

Verduidelijking:

- het verkopen van een grondstof aan een naburige stad hindert de eigenaar NIET om zelf deze grondstof in dezelfde ronde te gebruiken voor zijn eigen bouwen.
- het is mogelijk om in dezelfde ronde één of meer grondstoffen van beide naburige steden te kopen.
- de gekochte grondstoffen kunnen alleen worden gebruikt in de ronde waarin ze worden gekocht.
- spelers kunnen nooit weigeren om grondstoffen te verkopen.
- sommige commerciële gebouwen (gele kaarten) verminderen de te betalen kosten om grondstoffen te kopen van 2 naar 1 geld.
- Als beide naburige steden een benodigde grondstof produceren, kan de speler vrij kiezen van welke speler hij de grondstof koopt.
- om grondstoffen te kopen moet de speler het benodigde geld aan het begin van de ronde bezitten. Geld verkregen door handel in een ronde mag in dezelfde ronde niet worden gebruikt, slechts vanaf de volgende ronde.

Voorbeeld A:

een speler wil de «Université» bouwen (kosten: 2 Hout + 1 Glas + 1 Papier). Zijn stad produceert slechts 1 Hout en 1 Glas.

Eén van de naburige steden produceert een Hout grondstof, en de andere produceert een Papier grondstof.

De speler betaalt 2 geld aan elke naburige stad voor de benodigde grondstoffen en kan het gebouw bouwen.

Voorbeeld B:

tijdens een ronde kopen beide naburige steden 2 Steen van de speler voor in totaal 8 geld (2 per grondstof).

In dezelfde ronde kan de speler de «Bibliothèque» bouwen (kosten: 2 Steen + 1 Stof) dankzij haar grondstoffen, ook al heeft ze deze verkocht aan de naburige steden.

Voorbeeld C:

de hiervoor genoemde speler wil graag het «Forum» bouwen (kosten: 2 Klei); de speler produceert 1 Klei en een naburige stad produceert ook Klei. Aan het begin van de ronde heeft de speler niet genoeg geld in voorraad. Ook al hebben de naburige steden in deze ronde grondstoffen van de speler gekocht, mag deze het verkregen geld niet direct gebruiken om de ontbrekende Klei te kopen.

Dat geld is slechts beschikbaar voor handel vanaf de volgende ronde. Het bouwen van het «Forum» is daarom deze ronde niet mogelijk en de speler zal een andere actie moeten kiezen...

Gratis Bouwen (Ketens)

Op sommige gebouwen in *Tijdperk II* en *Tijdperk III* staat, rechts naast hun grondstofkosten, de naam van een gebouw uit een vorig *Tijdperk*.

Als de speler het genoemde gebouw in een vorig *Tijdperk* gebouwd heeft, kan de speler het gebouw gratis bouwen, zonder de bouwkosten te betalen. *Voorbeeld: de «Bibliothèque» kan gratis tijdens Tijdperk II worden gebouwd als de speler het «Scriptorium» in Tijdperk I gebouwd heeft.*



Voorbeeld: met het «Théâtre» gebouwd in Tijdperk I kan de speler gratis de «Statue» bouwen in Tijdperk II en met deze de «Jardin» gratis bouwen in Tijdperk III.



Speloverzicht

Een spel begint met Tijdperk I, gevolgd door Tijdperk II en eindigt met Tijdperk III. Winstpunten worden alleen aan het eind van Tijdperk III geteld.

Overzicht van een Tijdperk

Aan het begin van elk Tijdperk ontvangt de speler een hand van 7 kaarten, willekeurig verdeeld uit de overeenkomende stapel.

Elk Tijdperk duurt 6 rondes. Tijdens elke ronde spelen de spelers tegelijkertijd een enkele kaart.

Een ronde verloopt als volgt :

1. Kies een kaart
2. Actie
3. Geef alle handkaarten aan de speler links of rechts en krijg alle handkaarten van de speler aan de andere kant.

1. Kies een Kaart

Elke speler bekijkt zijn hand en kiest een te spelen kaart, zonder deze aan de medespelers te laten zien, en legt deze gesloten voor zich neer.

De andere kaarten worden gesloten naast de speler gelegd (zie Einde van een Tijdperk).

2. Actie

Nadat elke speler zijn of haar kaart gekozen heeft worden de acties tegelijk uitgevoerd.

Drie acties zijn mogelijk met de gekozen kaart :

- a. Gebouw bouwen
- b. Fase van het Wonder bouwen
- c. Kaart afleggen voor 3 geld

Opmerking : tijdens je eerste spellen kun je de acties van de spelers na elkaar uitvoeren om het spel beter te begrijpen...

2.a. Gebouw bouwen

Meestal wil de speler het gebouw van de gekozen kaart bouwen (zie Bouwen in 7 Wonders).

Belangrijk : een speler mag nooit twee identieke gebouwen bouwen (met dezelfde naam en afbeelding).

KAART PLAATSIJNG

De bruine en grijze kaarten worden onder elkaar gelegd beginnend bij de hoek linksboven het bord van het Wonder. Hierdoor kunnen de spelers snel de grondstoffen zien die elke speler produceert.

De andere kaarten worden open boven het bord van het Wonder van de speler gelegd. Dit hele gebied geldt als de stad van de speler.

Sorteer de kaarten in een stapel per kleur met slechts de naam van elk gebouw zichtbaar om ruimte te besparen.



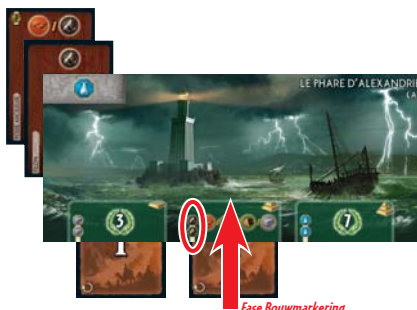
2.b. Fase van het Wonder bouwen

Om een fase van het Wonder te bouwen gebruikt de speler de gekozen kaart als bouw markering :

Om dat te doen moet de speler de aangegeven kosten op het bord van het Wonder betalen en niet de kosten aangegeven op de kaart van het gebouw. De speler legt de kaart gesloten half onder de fase op het bord van het Wonder om aan te geven dat deze fase nu gebouwd is. De kaart heeft geen andere werking en wordt niet als gebouw beschouwd.

Voorbeeld : een speler wil de volgende fase van zijn Wonder, «le phare d'Alexandrie», bouwen. Hij kiest een handkaart. Zijn stad produceert de benodigde twee Ert's voor deze fase en hij legt de kaart gesloten half onder de fase van het Wonder om aan te geven dat de fase gebouwd is.

Verduidelijking :



- De fasen van een Wonder MOETEN in volgorde worden gebouwd, van links naar rechts.
- het bouwen van het Wonder is niet verplicht. Een speler kan het spel winnen zonder het Wonder te hebben voltooid (of zelfs te zijn begonnen).
- de gebruikte kaart voor het bouwen van de fase van een Wonder blijft gesloten. Spelers wordt aangeraden een kaart te kiezen die ze niet willen doorgeven (zie De volgende hand).
- De meeste Wonderen bestaan uit 3 fasen, maar deze zijn niet verbonden aan een Tijdperk. Het is dus mogelijk om meerdere fasen van een Wonder te bouwen in een enkel Tijdperk of om pas te beginnen met de bouw in Tijdperk III.
- Elke fase kan slechts één keer per spel worden gebouwd.

2.c. Kaart afleggen voor 3 geld

Een speler kan ervoor kiezen zijn kaart af te leggen om 3 geld van de bank te nemen en dit aan zijn voorraad toe te voegen.

Afgelegde kaarten blijven gesloten en vormen een aflegstapel in het midden van de tafel. Het kan nuttig zijn om een kaart af te leggen die je zelf niet kunt bouwen, maar die van nut zou zijn voor de volgende speler.

Opmerking : Als een speler een kaart gekozen heeft en niet in staat is om het gebouw of een fase van het Wonder te bouwen, moet de speler de kaart gedwongen afleggen en 3 geld van de bank nemen.

3. De volgende hand

Elke speler geeft zijn handkaarten door aan de naburige speler.

Let op : De richting van het doorgeven verandert tijdens elk Tijdperk :

- tijdens *Tijdperk I* worden de kaarten aan de speler links gegeven (met de klok mee).
- tijdens *Tijdperk II* worden de kaarten aan de speler rechts gegeven (tegen de klok in).
- tijdens *Tijdperk III* worden de kaarten aan de speler links gegeven (met de klok mee).



uitzondering : zesde ronde

Aan het begin van de zesde en laatste ronde van elk Tijdperk krijgen alle spelers twee handkaarten van de naburige speler.

Elke speler kiest er één (zoals in de vorige rondes) en de andere kaart wordt gesloten op de aflegstapel gelegd.

De gekozen kaart wordt normaal gespeeld. Daarna eindigt het Tijdperk. *Verduidelijking : de ongekozen kaart wordt op de aflegstapel gelegd zonder dat de speler er 3 geld voor krijgt.*

Voorbeeld : Sophie krijgt een hand van 7 kaarten aan het begin van Tijdperk I. In de eerste ronde speelt ze één van deze kaarten.

Daarna geeft ze de resterende 6 kaarten door aan de speler links en krijgt een hand van 6 kaarten van de speler rechts.

Later, tijdens de zesde ronde, krijgt ze de 2 handkaarten van de speler rechts van haar. Ze legt er één op de aflegstapel en speelt met de andere kaart haar actie volgens de regels.

Einde van een Tijdperk

Elk Tijdperk eindigt na de zesde spelronde.

De spelers gaan door met de resolutie van militaire conflicten.

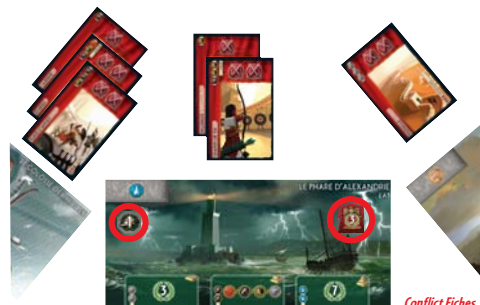
Elke speler vergelijkt het totaal aan schild symbolen op zijn militaire gebouwen (rode kaarten) met het totaal van elk van de naburige steden :

- Als een speler een groter aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een overwinning fiche overeenkomend met het Tijdperk dat juist ten einde is (*Tijdperk I: +1, Tijdperk II: +3 of Tijdperk III: +5*)
- Als een speler een lager aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een nederlaag fiche (-1 Conflict fiche)
- Als een speler een gelijk aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt geen van de spelers een fiche.



Tijdens elk Tijdperk krijgt iedere speler dus, afhankelijk van de situatie, 0, 1 of 2 fiches die op het bord van het Wonder worden gelegd.

Voorbeeld : Tijdperk II is ten einde. «Alexandrie» (3 Schilden) grenst links aan «Rhodes» (5 Schilden) en rechts aan «Ephèse» (2 Schilden). «Alexandrie» neemt 1 nederlaag fiche (-1 conflict fiche) en legt deze links op zijn bord en neemt ook een overwinning fiche (+3 Conflict fiche) en legt deze rechts op zijn bord.



Conflict fiches

Einde van het Spel

Het spel eindigt na *Tijdperk III*, nadat de *Conflict* fiches verdeeld zijn.

Elke speler telt zijn winstpunten en de speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijk aantal punten, wint de speler met het meeste geld.

Bij een gelijk aantal geld zijn al die spelers winnaar.

Opmerking: Het spel bevat een boek met scorebladen om te helpen met het tellen van de punten... of om je meer memorabele spellen bij te houden!

Punten telling

Tel de winstpunten in onderstaande volgorde:

1. Militaire Conflicten
2. Geldvoorraad
3. Wonder
4. Civiele Gebouwen
5. Wetenschaps Gebouwen
6. Commerciële Gebouwen
7. Gilden

1. Militaire Conflicten

Elke speler telt de punten van zijn Conflict fiches bij elkaar (dit totaal kan negatief zijn!).

Voorbeeld: «Alexandrie» eindigt het spel met de volgende conflict fiches: +1, +3, +5, -1, -1, -1 voor een totaal van 6 winstpunten.

2. Geldvoorraad

Voor elke 3 geld in bezit aan het eind van het spel krijgt de speler 1 winstpunt. Resterend geld levert geen punten op.

Voorbeeld: «Alexandrie» eindigt het spel met 14 geld en krijgt daarvoor 4 winstpunten (4 sets van 3 geld en 2 resterend).

3. Wonder

Elke speler telt de winstpunten van zijn Wonder.

Voorbeeld: «Alexandrie» heeft alle 3 fasen van het Wonder gebouwd (kant A) en krijgt daarvoor 10 winstpunten (3 voor de eerste fase en 7 voor de derde).

4. Civiele Gebouwen

Elke speler telt de winstpunten van zijn Civiele Gebouwen. Deze staan aangegeven op de kaart van het gebouw.

Voorbeeld: «Alexandrie» heeft de volgende civiele gebouwen gebouwd: «Autel» (2WP), «Aquaduc» (5WP) en «Hôtel de ville» (6WP) voor een totaal van 13 winstpunten.

5. Wetenschaps Gebouwen

De wetenschaps gebouwen tellen voor winstpunten op twee verschillende manieren: voor sets van identieke symbolen en voor sets van 3 verschillende symbolen.

Let op: de winstpunten voor beide manieren zijn cumulatief.

sets van identieke symbolen

Voor elke van de 3 wetenschaps symbolen krijgt de speler het volgende aantal punten:

- slechts 1 symbool: 1 winstpunt
- 2 identieke symbolen: 4 winstpunten
- 3 identieke symbolen: 9 winstpunten
- 4 identieke symbolen: 16 winstpunten



Opmerking:

- het aantal winstpunten is gelijk aan het kwadraat van het aantal symbolen.

- er zijn 4 groene kaarten van elk symbool voor een maximum aantal van 16 winstpunten per soort symbool.

- dit maximum kan worden verhoogd door de «Gilde des Scientifiques» en het Wonder van «Babylon»: 5 identieke symbolen zijn 25 winstpunten waard en 6 identieke symbolen zijn 36 winstpunten waard.

Voorbeeld: «Alexandrie» heeft 6 wetenschaps gebouwen met de volgende symbolen: 3 ⚡, 2 ⚙, 1 ⚔. Deze scoren 9 punten voor de soort van 3 ⚡ (3x3), 4 punten voor de ⚙ (2x2) en tenslotte 1 punt voor de ⚔ (1x1), voor een totaal van 14 winstpunten.

sets van 3 verschillende symbolen

Voor elke groep van 3 verschillende symbolen krijgt de speler 7 winstpunten.

Voorbeeld: Volgens bovenstaand voorbeeld heeft «Alexandrie» 6 wetenschaps gebouwen en slechts een enkele groep van 3 verschillende symbolen. Deze scoren 7 extra punten voor een totaal van 21 winstpunten.

Als «Alexandrie» een extra gebouw met het ⚔ symbool had gebouwd, was de score: (9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31 winstpunten.



6. Commerciële Gebouwen

Sommige commerciële gebouwen uit *Tijdperk III* leveren winstpunten op.

Voorbeeld: «Alexandrie» heeft de «Chambre de Commerce» gebouwd. Deze is 2 winstpunten waard per grijze kaart in de stad. «Alexandrie» heeft 2 grijze kaarten: 4 winstpunten.

7. Gilden

Elk Gilde is een aantal punten waard volgens de samenstelling van de stad van de speler en/of dat van de naburige steden (zie Beschrijving van de symbolen).

STRATEGISCH ADVIES

Blokkeer je tegenspelers: om 7 Wonders te winnen moet je de twee naburige steden in de gaten houden om hun strategie te analyseren. Probeer ze te blokkeren door zelf kaarten te gebruiken die hen een voordeel zouden geven. Je kunt ze gebruiken om de fasen van je Wonder te bouwen of ze afleggen als je geld nodig hebt.

Strategie: meerdere strategieën kunnen tot winst leiden: specialiseer je in gebouwen van een enkele kleur of verzamel juist verschillende soorten gebouwen, voer oorlog of verwaarloos juist je militaire macht, producer grondstoffen in overvloed of vertrouw juist op handel.

De wedloop van vooruitgang: probeer groepen van verschillende symbolen te maken als je wetenschaps gebouwen bouwt, aangezien dit normaal gezien meer punten oplevert.



“Expert” variant voor 2 spelers

De volgende aanpassingen van de regels maken het mogelijk om met 2 spelers te spelen.

Behalve de standaard onderdelen, heb je de twee specifieke kaarten uit de doos nodig.

Let op: we raden je aan het spel eerst een aantal keer met 3-7 spelers te spelen voor je het probeert te spelen met de variant voor 2 spelers!



Grens kaart



Vrije Stad kaart

Vorbereitung

De spelers gebruiken dezelfde kaarten als in een spel met 3 spelers (slechts de 3+ kaarten).

Elke speler krijgt een bord en een derde bord wordt naast de spelers gelegd.

Dit bord wordt als Vrije Stad genoemd in de rest van deze variant.

De Grens kaart wordt tussen de twee spelers gelegd.

Elke speler krijgt een hand van 7 kaarten en de resterende 7 kaarten worden als trekstapel gesloten naast de Grens kaart gelegd.

De speler links van de Vrije Stad neemt de Vrije Stad kaart in zijn hand.

De spelers en de Vrije Stad krijgen elk 3 geld van de bank aan het begin van het spel.

Speloverzicht

Het spel verloopt hetzelfde als in een spel met 3 tot 7 spelers.

Het verschil zit in de afhandeling van de Vrije Stad: de spelers moeten behalve een kaart voor zichzelf ook, om beurten, een kaart voor de Vrije Stad spelen.

1. Kies een Kaart

De speler met de Vrije Stad kaart in zijn hand neemt de bovenste kaart van de trekstapel in zijn hand.

Die speler kiest dan twee kaarten uit zijn hand – één voor zijn eigen stad en één voor de Vrije Stad, terwijl de andere speler zijn kaart normaal kiest.

Elke speler legt de resterende handkaarten gesloten aan zijn kant van de Grens kaart.



2. Actie

De speler met de Vrije Stad kaart speelt de kaart voor de Vrije Stad gevolgd door het spelen van zijn eigen kaart, terwijl de andere speler zijn eigen actie uitvoert.

Regels voor de Vrije Stad:

- de Vrije Stad kan grondstoffen van beide andere steden kopen volgens de handelsregels. Als een grondstof aanwezig is in beide steden mag de speler met de Vrije Stad kaart kiezen van welke stad de grondstof wordt gekocht, zelfs als de kosten in de andere stad lager zouden zijn.
- de Vrije Stad mag slechts een kaart afleggen voor 3 geld als de kaart niet gespeeld kan worden (Gebouw bouwen of Fase van een Wonder).
- Als de gekozen kaart voordeel heeft van Gratis bouwen (keten), dan MOET de kaart gratis worden gebouwd.

Opmerking: tijdens de zesde ronde van het Tijdperk is er slechts één kaart over in de trekstapel van de Vrije Stad. Deze laatste kaart wordt samen met de zevende en laatste kaart van de spelers afgelegd.

3. De volgende hand

Nadat alle drie kaarten gespeeld zijn nemen de spelers de stapel kaarten aan de andere kant van de Grens kaart. Tijdens de volgende ronde speelt de andere speler met de Vrije Stad kaart en zo verder tot het eind van het spel.

Voorbeeld: Ludwig en Peter beginnen een spel. Ze krijgen elk 7 handkaarten en leggen een trekstapel van de 7 resterende kaarten rechts van de Grens kaart. Ludwig, links van de Vrije Stad, neemt de Vrije Stad kaart in zijn hand. In de eerste ronde van het spel kiest Peter een handkaart om te spelen en neemt Ludwig de bovenste kaart van de trekstapel in zijn hand. Hij kiest dan een kaart voor de Vrije Stad en een voor zijn eigen stad. De spelers tonen hun gekozen kaarten en spelen deze, beginnend met de kaart voor de Vrije Stad. Dan nemen ze de stapel kaarten aan de andere kant van de Grens kaart, zodat Peter nu de Vrije Stad kaart heeft voor de tweede ronde. Daardoor moet hij nu een kaart van de trekstapel nemen en voor zowel zijn eigen stad als voor de Vrije Stad spelen.

Einde van een Tijdperk

De speler die met de Vrije Stad kaart begint verandert elk Tijdperk:

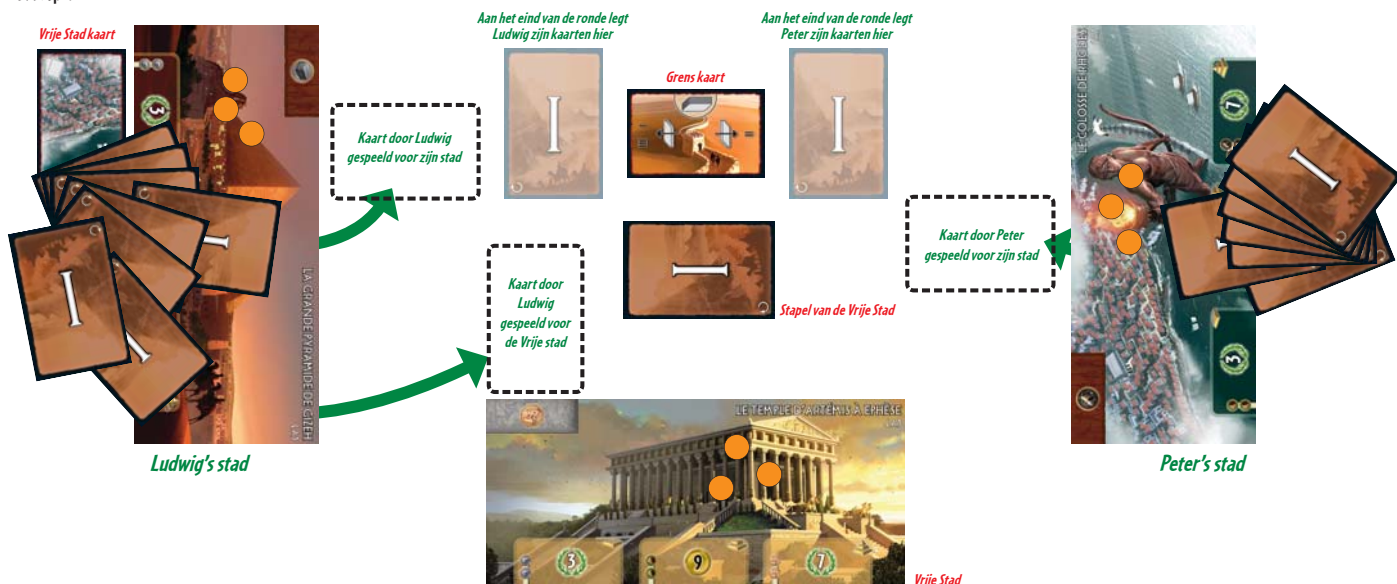
- *Tijdperk I:* de kaart wordt gegeven aan de speler links van de Vrije Stad.
- *Tijdperk II:* de kaart wordt gegeven aan de speler rechts van de Vrije Stad.
- *Tijdperk III:* de kaart wordt gegeven aan de speler links van de Vrije Stad.

De regels voor *Conflict* resolutie blijven onveranderd.

Einde van het Spel

De speler met de meeste winstpunten wint het spel.

In geval van een gelijk aantal punten wint de speler met het meeste geld.



Beschrijving van de Wonderen

De 7 bordes representeren de steden en hun Wonder en zijn dubbelzijdig (A en B) om variatie in het spel te brengen.

Kant [A]

De A kanten van de Wonderen zijn verdeeld volgens dezelfde principes :

- de eerste fase is 3 winstpunten waard.
- de derde fase is 7 winstpunten waard.
- de tweede fase geeft een speciale eigenschap aan het Wonder :

A



De Kolossus van Rodos

de speler telt 2 schilden op bij zijn totaal bij elke conflict resolutie.



De Pharos van Alexandrië

de speler krijgt elke ronde een grondstof naar keuze uit de 4 aangegeven grondstoffen (steen, klei, hout, erts).

Verduidelijking : deze grondstof kan niet door naburige steden worden gekocht.



De Tempel van Artemis in Efeze

de speler krijgt 9 geld van de bank.

Verduidelijking : het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra deze fase gebouwd is.



De Hangende tuinen van Babylon

aan het eind van het spel krijgt de speler een extra wetenschaps symbool naar keuze.

Verduidelijking : de keuze van het symbool wordt aan het eind van het spel gemaakt, als de winstpunten worden geteld, en niet als deze fase van het Wonder gebouwd wordt.



Het Beeld van Zeus te Olympia

de speler kan, één keer per Tijdperk, een gebouw naar keuze gratis bouwen.

Verduidelijking : de speler kan de kaart gebruikt voor het bouwen van de fase boven het Wonder leggen en hem eronder schuiven na gebruik van de eigenschap.



Het Mausoleum van Halicarnassus

de speler kan uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel (afgelegd voor geld en degene afgelegd aan het eind van een Tijdperk) er één kiezen en gratis bouwen.

Verduidelijking : deze speciale eigenschap wordt gebruikt aan het eind van de ronde waarin deze fase is gebouwd. Als spelers in deze ronde kaarten afleggen (ook degene na de zesde ronde van een Tijdperk) tellen deze kaarten ook mee.



De Piramides van Gizeh

de Piramides hebben geen speciale eigenschap, de tweede fase is 5 winstpunten waard.

De B kanten van de Wonderen zijn iets complexer. Niettemin zijn beide kanten in evenwicht en kunnen dor elkaar in hetzelfde spel worden gebruikt..



De Kolossus van Rodos

De Kolossus wordt in 2 fasen gebouwd:

- de eerste fase is 1 schild, 3 geld en 3 winstpunten waard.
- de tweede fase is 1 schild, 4 geld en 4 winstpunten waard.



De Pharos van Alexandrië

- de eerste fase geeft de speler elke ronde een grondstof naar keuze uit de 4 aangegeven grondstoffen (Steen, Klei, Hout, Erts).
- de tweede fase geeft de speler elke ronde een grondstof naar keuze uit de 3 aangegeven grondstoffen (Glas, Stof, Papier).
- de derde fase is 7 winstpunten waard.

Verduidelijking : deze grondstoffen kunnen niet door naburige steden worden gekocht.



De Tempel van Artemis in Efeze

- de eerste fase is 4 geld en 2 winstpunten waard.
- de eerste fase is 4 geld en 4 winstpunten waard.
- de eerste fase is 4 geld en 4 winstpunten waard.

Verduidelijking : het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra deze fase gebouwd is.



De Hangende tuinen van Babylon

- de eerste fase is 3 winstpunten waard.
- de tweede fase geeft de speler de mogelijkheid om zijn zevende Tijdperk kaart te spelen i.p.v. deze af te leggen. Deze kaart kan worden gebouwd door het betalen van de kosten, worden afgelegd voor 3 geld of worden gebruikt om de derde fase van het Wonder te bouwen.
- de derde fase geeft de spelers een extra wetenschaps symbool naar keuze.

Verduidelijking :

- Tijdens de zesde ronde kan de speler dus beide handkaarten spelen. Als de tweede fase van het Wonder nog niet gebouwd is, kan de Babylon speler deze bouwen in de zesde ronde en dan de zevende kaart spelen i.p.v. deze af te leggen.
- de keuze van het symbool wordt aan het eind van het spel gemaakt, als de winstpunten worden geteld, en niet als deze fase van het Wonder gebouwd wordt.



Het Beeld van Zeus te Olympia

- door de eerste fase betaalt de eigenaar slechts één geld i.p.v. twee voor de aangegeven grondstoffen (Steen, Klei, Hout, Erts) aan aan beide naburige steden.
- de tweede fase is 5 winstpunten waard.
- de derde fase staat de speler toe om een Gilde naar keuze to "kopieren" (paarse kaart) gebouwd door één van de naburige steden.

Verduidelijking :

- de eerste fase is gelijk aan de twee «Comptoir», «Est» of «Ouset» (gele kaarten) : hun effect is niet cumulatief, maar zowel de Eastern of Western Trading Post mogen wel worden gebouwd.
- de keuze van het Gilde voor de derde fase wordt aan het eind van het spel gemaakt, als de winstpunten worden geteld. De speler telt zijn winstpunten alsof hij het gekozen Gilde gebouwd heeft.
- het kopiëren van een Gilde heeft geen uitwerking op de stad van het gekopieerde Gilde



Het Mausoleum van Halicarnassus

- de eerste fase is 2 winstpunten waard en de speler kan uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel er één kiezen en gratis bouwen.
- de tweede fase is 1 winstpunt waard en de speler kan uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel er één kiezen en gratis bouwen.
- na het bouwen van de derde fase kan de speler uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel er één kiezen en gratis bouwen.

Verduidelijking : deze speciale eigenschap wordt gebruikt aan het eind van de ronde waarin deze fase is gebouwd. Als spelers in deze ronde kaarten afleggen (ook degene na de zesde ronde van een Tijdperk) tellen deze kaarten ook mee.



De Piramides van Gizeh

De Piramides worden in 4 fasen gebouwd, elk een aantal winstpunten waard (3,5,5,7) voor een totaal van 20 punten.

Kaartoverzicht en Ketens

KAARTEN

Chantier (Houtwerf)
 Cavité (Steenput)
 Bassin argileux (Kleipoeel)
 Filon (Ertzader)
 Friche (Boomkekerij)
 Excavation (Uitgraving)
 Fosse argileuse (Kleiput)
 Exploitation forestière (Hout Exploitatie)
 Gisement (Bos Grot)
 Mine (Mijn)
 Métier à tisser (Weverij)
 Verrerie (glasfabriek)
 Presse (Drukkerij)
 Caserne (Barakken)
 Palissade (Palissade)
 Tour de garde (Wachtstoren)
 Officine (Apotheeker)
 Scriptorium (Scriptorium)
 Atelier (Werkplaats)
 Comptoir Est (Oosterse Handelspost)
 Comptoir Ouest (Westerse Handelspost)
 Marché (Marktplaats)
 Taverne (Taverne)
 Théâtre (Theater)
 Prêtreur sur gages (Pandjeshuis)
 Autel (Altaar)
 Bains (Badhuis)

Scierie (Houtzagerij)
 Carrière (Steenroeve)
 Briqueterie (Steenfabriek)
 Fonderie (Gietterij)
 Métier à tisser (Weverij)
 Verreie (glasfabriek)
 Presse (Drukkerij)
 Écuries (Stallen)
 Muraille (Muren)
 Champs de tir (Boogschiet Veld)
 Place d'armes (Trainings Plaats)
 Laboratoire (Laboratorium)
 Dispensaire (Apotheek)
 Bibliothèque (Bibliotheek)
 Vignoble (Wingjaard)
 Bazar (Bazaar)
 Forum (Forum)
 Caravansérail (Karavanserai)
 Tribunal (Rechtszaal)
 Statue (Beeld)
 Temple (Tempel)
 Aqueduc (Aquaduct)

Cirque (Circus)
 Arsenal (Arsenaal)
 Fortifications (Vestingwerken)
 Atelier de siège (Beleg Werkplaats)
 Observatoire (Observatorium)
 Academie (Academie)
 Université (Universiteit)
 Loge (Herberg)
 Étude (Studeerkamer)
 Arène (Arena)
 Chambre de Commerce (Kamer van Koophandel)
 Port (Haven)
 Phare (Vuurtoren)
 Palace (Paleis)
 Jardins (Tuinen)
 Panthéon (Panthéon)
 Hôtel de ville (Gemeentehuis)
 Sénat (Senaat)
 Guilde des Travailleurs (Arbeiders Gilde)
 Guilde des Artisans (Ambachts Gilde)
 Guilde des Commerçants (Handels Gilde)
 Guilde des Philosophes (Filosofen Gilde)
 Guilde des Espions (Spionnen Gilde)
 Guilde des Stratèges (Strategen Gilde)
 Guilde des Armateurs (Reders Gilde)
 Guilde des Scientifiques (Wetenschaps Gilde)
 Guilde des Magistrats (Magistraten Gilde)
 Guilde des Bâisseurs (Bouwers Gilde)

Credits

AUTEUR : *Antoine Bauza*

ONTWIKKELING : *"De Sombbrero-dragende Belgen" ofwel*

Cédric Caumont & Thomas Provoost

ILLUSTRATIE : *Miguel Coimbra*

LAYOUT : *Alexis-Halicarnassius 70-Vanmeerbeeck*

Dit spel is opgedragen ter herinnering aan Vincent Moirin.

Die ons verliet voor de uitgave van dit spel; hij heeft zijn gevoel en mening over dit spel gegeven tijdens vele testen.

SPEELTESTERS : *Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, de leden van de « Jeux en société » club uit Grenoble, de leden van de Dragons Nocturnes spelnacht bijeenkomsten, de Belgo-Ludiques 2010 spelers, de deelnemers aan « Offs » tijdens de Cannes FJ, de spelers van de Gathering of Friends 2010, de spelers van de ludopathique bijeenkomsten, de spel-bezoekers van het Toulouse festival.*

VERTALING : *Humphrey Clerx*

De auteur wil Bruno Cathala bedanken voor het idee voor de spelregels voor 2 spelers.

De Sombbrero-dragende Belgen bedanken Geoff-Imma break your face-Picard, Philippe Mouret, John-I cut prototypes-Berny, À la guerre die zichzelf zowel als zijn Cyborg herkent, de leden van de Liège Objectifs-Jeux Club, de organisatoren van Feu.F.L.A.N, Stefan Glaubit en Philippe Keyaerts.



7 Wonders is een spel van REPOS PRODUCTION.
 Tel. + 32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique •
 www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.
 Dit materiaal mag alleen voor privé vermaak worden gebruikt.

TIJDPERK I

CHANTIER
3+ 4+

CAVITÉ
3+ 5+

BASSIN ARGILEUX
3+ 5+

FILON
3+ 4+

FRICHE
6+

EXCAVATION
4+

FOSSE ARGILEUSE
3+

EXPLOITATION FORESTIÈRE
3+

CISEMENT
5+

MINE
6+

TIJDPERK II

SCIERIE
3+ 4+

CARRIÈRE
3+ 4+

BRIQUETERIE
3+ 4+

FONDERIE
3+ 4+

TIJDPERK III

GUILDE DES TRAVAILLEURS

GUILDE DES ARTISANS

GUILDE DES COMMERÇANTS

GUILDE DES PHILOSOPHES

GUILDE DES ESPIONS

GUILDE DES STRATÈGES

GUILDE DES ARMATEURS

GUILDE DES SCIENTIFIQUES

GUILDE DES MAGISTRATS

GUILDE DES BÂISSEURS

MÉTIER À TISSER
3+ 6+

VERRERIE
3+ 6+

PRESSE
3+ 6+

MÉTIER À TISSER
3+ 5+

VERRERIE
3+ 5+

PRESSE
3+ 5+

Gebouwnaam

Kaart frequentie voor het aantal spelers

PALACE
5+ 7+

8

Effect

Bouwkosten

TIJDPERK I

TIJDPERK II

TIJDPERK III

PRÊTEUR SUR GAGES 3
4+ 7+

BAINS 3
3+ 7+

AUTEL 2
3+ 5+

THÉÂTRE 2
3+ 6+

AQUEDUC 5
3+ 7+

TEMPLE 3
3+ 6+

STATUE 4
3+ 7+

PANTHÉON 7
3+ 6+

JARDINS 5
3+ 4+

HÔTEL DE VILLE 6
3+ 5+ 6+

PALACE 8
3+ 7+

TAVERNE 5
4+ 5+ 7+

COMPTOIR EST 1
3+ 7+

COMPTOIR OUEST 1
3+ 7+

MARCHÉ 1
3+ 6+

CARAVANSÉRAIL 3+ 5+ 6+

VIGNOBLE 3+ 6+

BAZAR 2
4+ 7+

FORUM 3+ 6+ 7+

PORT 3+ 4+

PHARE 3+ 6+

CHAMBRE DE COMMERCE 2
4+ 6+

TIJDPERK I

TIJDPERK II

TIJDPERK III

PALISSADE 3+ 7+

CASERNE 3+ 5+

TOUR DE GARDE 3+ 4+

MURAILLE 3+ 7+

PLACE D'ARMES 4+ 6+ 7+

FORTIFICATIONS 3+ 7+

CIRQUE 4+ 5+ 6+

ARSENAL 3+ 4+ 7+

ÉCURIES 3+ 5+

OFFICINE 3+ 5+

DISPENSAIRE 3+ 4+

ARÈNE 3+ 5+ 7+

LOGE 3+ 6+

ATELIER 3+ 7+

CHAMPS DE TIR 3+ 6+

ATELIER DE SIÈGE 3+ 5+

LABORATOIRE 3+ 5+

OBSERVATOIRE 3+ 7+

TRIBUNAL 3+ 5+

SCRIPTORIUM 3+ 4+

BIBLIOTHÈQUE 3+ 6+

SÉNAT 3+ 5+

UNIVERSITÉ 3+ 4+

ACADEMIE 3+ 7+

ÉCOLE 3+ 7+

ÉTUDE 3+ 5+

Beschrijving van de symbolen

Tijdperk I kaarten

de kaart produceert de aangegeven grondstof.



de kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de twee aangegeven grondstoffen.

Verduidelijking: de speler kan één van de twee grondstoffen in een ronde gebruiken om een gebouw (of Wonder fase) te bouwen, maar niet beide. Naburige spelers mogen onafhankelijk van wat de eigenaar produceert één van de twee grondstoffen kopen.

de kaart produceert de aangegeven grondstof.



de kaart is het aantal aangegeven winstpunten waard.

de kaart levert 1 schild op.

de kaart wordt telt voor winstpunten aan het eind van het spel.

de kaart wordt telt voor winstpunten aan het eind van het spel.

de kaart wordt telt voor winstpunten aan het eind van het spel.

de kaart is het aangegeven geld waard. het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra de kaart gebouwd is.

beginnend in de ronde nadat dit gebouw is gebouwd, betaalt de eigenaar slechts één geld i.p.v. twee voor de aangegeven grondstoffen aan de rechter-buurman.

beginnend in de ronde nadat dit gebouw is gebouwd, betaalt de eigenaar slechts één geld i.p.v. twee voor de aangegeven grondstoffen aan de linker-buurman.

beginnend in de ronde nadat dit gebouw is gebouwd, betaalt de eigenaar slechts één geld i.p.v. twee voor de aangegeven grondstoffen aan beide naburige steden.

Verduidelijking voor de «Comptoir Est», de «Comptoir Ouest» en de «Marché»: pijlen geven aan voor welke naburige stad of steden de korting geldt.

Tijdperk II kaarten

de kaart produceert twee eenheden van de afgebeelde grondstof.

de kaart levert 2 schilden op.

de kaart levert 1 geld op per bruine kaart in de eigen stad EN in de naburige steden.
Verduidelijking: De bruine kaarten gebouwd in naburige steden in dezelfde ronde als de «Presse» tellen mee.

de kaart levert 2 geld op per grijze kaart in de eigen stad EN in de naburige steden.
Verduidelijking: De grijze kaarten gebouwd in naburige steden in dezelfde ronde als de «Bazar» tellen mee.

de kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de vier aangegeven grondstoffen.
Verduidelijking: deze grondstoffen kunnen niet door naburige steden worden gekocht.

de kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de drie aangegeven grondstoffen.
Verduidelijking: deze grondstoffen kunnen niet door naburige steden worden gekocht.

Tijdperk III kaarten

de kaart levert 3 schilden op.

de kaart levert 3 geld op per gebouwde Wonder fase in de eigen stad zodra deze in het spel komt (3, 6, 9 of 12 geld). Aan het eind van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard per gebouwde Wonder fase in de eigen stad (1, 2, 3 of 4 punten).

de kaart levert 1 geld op per bruine kaart in de eigen stad zodra deze in het spel komt. Aan het eind van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard per bruine kaart in de eigen stad.

de kaart levert 2 geld op voor elke grijze kaart in de eigen stad zodra deze in het spel komt. Aan het eind van het spel is deze kaart 2 winstpunten waard voor elke grijze kaart in de eigen stad.

de kaart levert 1 geld op voor elke gele kaart in de eigen stad zodra deze in het spel komt. Aan het eind van het spel is deze kaart 1 winstpunt waard per gele kaart in de eigen stad.

Verduidelijking voor de «Arène», de «Port», de «Chambre de Commerce» en de «Phare»: het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra de kaart gebouwd is. De winstpunten worden aan het eind van het spel geteld, aan de hand van de dan aanwezige kaarten en gebouwde Wonder fasen.

Gilden

De meeste Gilden zijn winstpunten waard gebaseerd op gebouwen die door naburige steden gebouwd zijn.

Opmerking: de twee pijlen, aan beide kanten van de afgebeelde kaart, betekenen dat kaarten van naburige steden worden geteld, maar niet degene van de speler in het bezit van deze kaart.

Guilde des Espions (Spionnen Gilde): 1 winstpunt voor elke rode kaart in de naburige steden.

Guilde des Magistrats (Magistraten Gilde): 1 winstpunt voor elke blauwe kaart in de naburige steden.

Guilde des Travailleurs (Arbeiders Gilde): 1 winstpunt voor elke bruine kaart in de naburige steden.

Guilde des Artisans (Ambachts Gilde): 2 winstpunten voor elke grijze kaart in de naburige steden.

Guilde des Commerçants (Handels Gilde): 1 winstpunt voor elke gele kaart in de naburige steden.

Guilde des Philosophes (Filosofen Gilde): 1 winstpunt voor elke groene kaart in de naburige steden.

De andere Gilden zijn punten waard volgens specifieke regels.

Guilde des Bâtisseurs (Bouwers Gilde): 1 winstpunt voor elke gebouwde Wonder fase in de naburige steden EN in de eigen stad.

Guilde des Armateurs (Reders Gilde): 1 winstpunt voor elke bruine, grijze en paarse kaart in de eigen stad.
Verduidelijking: de Shipowners Guild telt mee in dit totaal.

Guilde des Stratèges (Strategen Gilde): 1 winstpunt voor elk nederlaag fiche in de naburige steden.

Guilde des Scientifiques (Wetenschaps Gilde): de speler krijgt een extra wetenschaps symbool naar keuze.

Verduidelijking: de keuze van het symbool wordt gemaakt aan het eind van het spel en niet als dit Gilde gebouwd wordt.