


Antoine Bauza

# 7 WONDERS LEADERS ANNIVERSARY PACK

Fügen Sie alle neuen Anführer-Karten den bereits vorhandenen Anführer-Karten hinzu.

**Wichtig: Manche der neuen Karten können nur in Kombination mit der Cities-Erweiterung genutzt werden.**

Alle Karten dieser Erweiterung sind mit diesem Symbol  gekennzeichnet, um sie schnell von den übrigen Karten unterscheiden zu können.



## **Kosten je nach Zeitalter (Age):**

Die Kosten mancher Anführer sind vom Zeitalter abhängig, in dem ein Spieler einen solchen Anführer rekrutieren möchte:

- 1 Münze im 1. Zeitalter
- 2 Münzen im 2. Zeitalter
- 3 Münzen im 3. Zeitalter



## AGANICE (AGANIKE)

Am Ende der Partie: Aganike erlaubt dem Spieler, eines seiner Forschungssymbole in ein beliebiges anderes zu ändern.

*Erläuterung: Das Forschungssymbol kann sowohl von einer grünen, schwarzen oder weißen Karte als auch von einem Weltwunder stammen.*

## ENHEDUANNA

Am Ende der Partie: Enheduanna gewährt dem Spieler ein zusätzliches Forschungssymbol der Art, von der er am meisten hat.

*Beispiel: Gizeh hat zwei , ein  und ein . Daher bringt Enheduanna ein weiteres  ein.*



## ARSINOE

Wenn Arsinoë rekrutiert wird: Der Spieler erhält sofort 4 Münzen und **jeder andere Spieler** verliert so viele Münzen, wie es dem aktuellen Zeitalter entspricht (1, 2 oder 3).

## OCTAVIA

Sobald Octavia im Spiel ist: Jedes Mal, wenn der Spieler einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollendet, erhält er 2 Münzen und **jeder andere Spieler** verliert 1 Münze.





### ROXANA (ROXANE)

Sobald Roxane im Spiel ist: Jedes Mal, wenn ein Nachbar einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollendet, erhält der Spieler 2 Münzen.

### CYNISCA (KYNISKA)

Am Ende der Partie: Kyniska bringt 6 Siegpunkte ein, falls der Spieler keinen Niederlage-Marker hat.

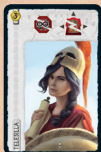


### NITOCRIS (NITOKRIS)

Wenn Nitokris rekrutiert wird: Der Spieler erhält sofort einen Sieg-Marker des aktuellen Zeitalters.

### GORGO

Am Ende der Partie: Gorgo bringt Siegpunkte für je zwei gleiche Sieg-Marker ein, die der Spieler hat. Für jedes solche Pärchen erhöht sich ihr Wert um den eines der beiden Sieg-Marker (1, 3 oder 5).



### TELESILLA

Wenn Telesilla rekrutiert wird: Der Spieler legt alle seine Niederlage-Marker in den Vorrat zurück. Jeder andere Spieler muss einen beliebigen Sieg-Marker zurücklegen.

*Erläuterung: Falls Telesilla in einer Runde rekrutiert wird, in der andere Spieler durch ihre ausgespielten Karten Sieg-Marker erhalten, wird ihr Effekt erst danach ausgeführt.*



## AGRIPPINA

Am Ende der Partie: Agrippina bringt 7 Siegpunkte ein, falls sie die einzige offen ausliegende Anführer-Karte des Spielers ist.

## MAKEDA

Am Ende der Partie: Makeda bringt 5 Siegpunkte ein, falls der Spieler mehr Münzen hat als seine zwei Nachbarn (einzeln betrachtet).



## PHRYNE, EURYPYLE, CORNELIA, THEANO

Am Ende der Partie: Jeder dieser Anführer bringt 5 Siegpunkte ein, falls der Spieler mehr Karten der angegebenen Farbe hat als seine zwei Nachbarn (einzeln betrachtet).

Autor: Antoine Bauza

Entwicklung: „Die Sombrero-tragenden Belgier“ alias

Cédric Caumont & Thomas Provoost

Redaktionelle Unterstützung: Théo Rivière

Künstlerische Leitung: Alexis Vanmeerbeek

Satz und Layout: Éric Azagury & Cédric Chevalier

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Illustration:

Étienne Hebinge, Dimitri Chappuis & Miguel Coimbra

[www.7wonders.net](http://www.7wonders.net)

7 WONDERS ANNIVERSARY PACK LEADERS

is a REPOS PRODUCTION game.

© REPOS PRODUCTION 2017. ALL RIGHTS RESERVED.

The contents of this game can only be used for purposes of private entertainment.

22, Rue des comédiens - 1000 Bruxelles - Belgien

[www.rprod.com](http://www.rprod.com)

+32 471 95 41 32



REPOS  
PRODUCTION