

Das Kartenspiel - 7 Wonders

Von Svea Liv Schulte

7 Wonders ist ein Kartenspiel, welches im Jahr 2010 erstmals auf den Markt kam. Im Jahr 2020 bekam es mit einer Neuauflage ein neues Design. Weltweit wurde es fast zwei Millionen Mal verkauft. Es ist für 3-7 Spieler vorgesehen, kann aber mit manchen Erweiterungen für bis zu 8 Spieler spielbar gemacht werden. Insgesamt gibt es vier offizielle Erweiterungen. Diese sind :

- 7 Wonders Cities
- 7 Wonders Armada
- 7 Wonders Leaders
- 7 Wonders Edifice

Durch den Fokus auf Symbole und nicht auf Farben ist das Spiel auch für farbenblinde Personen spielbar. Es gewann über 30 Auszeichnungen darunter der Deutsche Spielepreis (2011) und das Kennerspiel des Jahres (2011).

Man spielt das Spiel als „Herrscher“ über eins der sieben Weltwunder der Antike. Das Ziel besteht darin, über drei Zeitalter hinweg sein Wunder durch den Aufbau von Gebäuden, Wissenschaft, Militär und Handelsabkommen auszubauen, um am Ende des dritten Zeitalters am meisten Punkte zu erreichen. Am Anfang von jedem Zeitalter erhält jeder Spieler sieben Karten. Diese können entweder auf Kosten der abgebildeten Ressourcen gelegt, für den Ausbau des Weltwunders auf Kosten der auf dem Tableau abgebildeten Ressourcen genutzt oder für drei Münzen verkauft werden. Nach jedem Zug werden die Karten, in die auf der Rückseite der Karten abgebildete, Richtung weitergegeben. Die letzte Karte in jedem Zeitalter darf im Regelfall nicht gelegt werden und kommt auf den Ablagestapel zu den verkauften Karten.

Im ersten und zweiten Zeitalter gibt es fünf verschiedene Kartentypen, mit denen man sein Wunder erweitern kann. Dabei handelt es sich um Rohstoff-, Militär-, Wissenschafts-, Handels- und Zivilbautenkarten. Diese Karten geben entweder Rohstoffe, Kriegspunkte, wissenschaftlichen Fortschritt, Geld/Handelsvorteile oder Siegpunkte. Im dritten Zeitalter kommen noch sogenannte Gildenkarten dazu, welche diverse Vorteile bieten. Rohstoffkarten fallen dafür im dritten Zeitalter weg.

Karten werden mit Rohstoffen oder Geld gebaut. Einem stehen hierbei nur die Rohstoffe zur Verfügung, die man selbst in Form einer Rohstoffkarte an sein Wunder angelegt hat oder die man käuflich von seinen direkten Nachbarn erwerben kann. Hierbei ist es wichtig, dass der Handel erstens nicht abgelehnt werden kann und zweitens nicht die Karten abgekauft werden, sondern nur die Rohstoffe. Auch abgekaufte Rohstoffe stehen dem „Besitzer“ in der Runde weiterhin zur Verfügung. Ohne Handelsvorteil können die Rohstoffe für zwei Münzen von dem Nachbar erworben werden. Liegt eine Handelsvorteilskarte vor, wird der Preis auf eine Münze halbiert.

Die Effekte werden jedes Zeitalter stärker und der Wert erhöht sich je nachdem wie teuer die Karte ist. Die benötigten Ressourcen sind auf die Karte und deren Wert abgestimmt. So ist die Brunnenkarte aus dem ersten Zeitalter, welche drei Siegpunkte gibt, zum Beispiel kostenlos während für die Palastkarte aus dem dritten Zeitalter, welche acht Siegpunkte gibt, von jedem der sieben Rohstoffe eine Einheit benötigt wird.



Abbildung 1 Repos Production: 7 Wonders- blaue Karten, Bild: Svea Liv Schulte

Die Menge der Kriegspunkte, die jede Kriegskarte gibt, hängt vom Zeitalter ab. Im ersten Zeitalter gibt es pro Karte einen Kriegspunkt, im zweiten zwei und im dritten drei. Am Ende jedes Zeitalters wird der Krieg ausgespielt. Jeder Spieler zählt seine Kriegspunkte und spielt gegen seine direkten Nachbarn. Die Person, die mehr Kriegspunkte hat gewinnt den Krieg gegen seinen Nachbarn. Im ersten Zeitalter erhält der Sieger einen Siegpunkt, im zweiten drei und im dritten fünf. Der Verlierer erhält in jedem Zeitalter nur einen Minuspunkt. Am Ende des dritten Zeitalters wird die Gesamtpunktzahl berechnet, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Jedes Wunder-Tableau hat eine Tag- und eine Nachtseite. Auf der Tagseite gibt es für jedes Wunder drei Ausbaustufen wobei die erste Stufe drei Siegpunkte, die zweite einen für jedes Wunder anderen Vorteil (mit Ausnahme von Gizah, hier gibt es nämlich weitere fünf Siegpunkte) und die dritte sieben Siegpunkte gibt. Die Vorteile sind:

- Babylon : wissenschaftlicher Fortschritt
- Halikarnassos : die Fähigkeit am Ende des Spielzugs kostenlos eine Karte vom Ablagestapel zu bauen
- Alexandria : pro Runde ein Holz, Stein, Erz oder Ziegel extra
- Ephesos : neun Münzen
- Rhodos : zwei Kriegspunkte
- Olympia : die Fähigkeit die erste Zeitalterkarte jeder Farbe gratis zu bauen
- (Gizah : fünf Siegpunkte)



Abbildung 2 und 3: Repos Production: 7 Wonders - Weltwunderkarten, Bild: Svea Schulte

Auf der Nachtseite variiert die Zahl an Ausbaustufen manchmal und die Punkte sind auch nichtmehr einheitlich verteilt. Zum Beispiel hat Gizah auf der Nachtseite vier Ausbaustufen und Babylon sowie Rhodos nur zwei. Hier sind die maximal zu erreichenden Siegpunkte teils sehr unterschiedlich. Die Zahl der maximal erreichbaren Punkte beträgt :

- Babylon : 0
- Halikarnassos : 3
- Alexandria und Rhodos : 7
- Ephesos und Olympia : 10
- Gizah : 20

Dafür gibt es hier noch mehr verschiedene Fähigkeiten, die den Punkteverlust meiner Meinung nach definitiv ausgleichen.

Für Anfänger ist also die Tagseite besser geeignet, da sie einheitlicher und einfacher zu verstehen ist. Die Nachtseite ist allerdings eine interessante Möglichkeit für erfahrenere Spieler. Es entsteht

im Allgemeinen eine interessante Spielsituation in denen eine gute Strategie von den Spielern gefordert wird.

Allerdings gibt es einige Kritikpunkte, wenn man das Spiel auf die historische Triftigkeit beziehen möchte. Der auffälligste Punkt ist, dass die sieben Wunder nicht zur selben Zeit existierten und durch die zufällige Wahl der Wunder auch die Nachbarn nicht passen könnten. Auch wird von historischen Erkenntnissen abgewichen, indem der Handel nicht abgelehnt werden kann und auf vom Spiel bestimmte Preise festgelegt ist. Zu richtigem Handel, der meiner Meinung nach auch Verhandlungen beinhaltet, kommt es also gar nicht. Auch gibt es durch den Krieg nur Minus- oder Pluspunkte. In der Realität würden durch Krieg Handelsvor- oder Nachteile entstehen. Das Spiel reduziert also die historische Komplexität und weicht stark von der Realität ab. Es sind also weder historische Kenntnisse zum Spielen benötigt noch werden historische Fakten vermittelt. Diese Abweichungen sind allerdings leicht zu ignorieren, wenn man die sieben Wunder eher als Spielcharaktere und nicht als die sieben Weltwunder der Antike ansieht. Die Siegesbedingungen des Spiels verraten uns etwas über den Blick der Spielermachenden auf Geschichte: Weltwunder, Handel, Politik, Wissenschaft und Krieg bringen je nach Epoche immer mehr Punkte. Sie sehen Geschichte als positive Entwicklung.

Abschließend möchte ich sagen, dass 7 Wonders ein sehr interessantes Strategiespiel ist, welches ich jedem empfehlen würde, der gerne viele verschiedenen Strategien ausprobiert und auch längere Spiele mag (die von den Entwicklern erwartete Spielzeit beträgt 30 min., allerdings dauert besonders die erste Runde wesentlich länger und auch manch Runden danach dauern eher 45-60 min.). Durch die sieben verschiedenen Wunder und die zwei verschiedenen Seiten gibt es viele verschiedene Variationen und jede Runde bietet neue Möglichkeiten und Hindernisse, wodurch das Spiel immer interessant bleibt.