

7 Wonders - Duel

Een spel van Antoine Bauze & Bruno Cathala

Spelbeschrijvingen van Patrick de Veer

Gezelschapsspellen. Maar liefst 18 letters lang. Dan kan je niet anders verwachten dat een gezelschapsspel ook met veel personen tegelijk gespeeld moet worden. En in veel gevallen is dat ook zo.

Maar ja, er zijn niet altijd veel personen beschikbaar. Hoe fijn is het dan ook dat er echte twee spelers spellen zijn ontworpen. Mocht ik een favoriet lijstje mogen maken dan staan in de top 5 zeker Jambo (tegenwoordig vervangen door Asante), De Vorsten van Catan (al krijg ik dat maar niet gewonnen van mijn vrouw), Invaders (de Aliens die mijn zoon op me afstuurt naar een ander zonnestelsel schieten), Star Wars Rebellion (4 uur lang met miniatuurtjes schuiven, heerlijk) en de deckbuilder Star Realms (het ruimte imperium van mijn zoon punt voor punt afbreken hèhèhè).



7 Wonders - Duel is ook zo'n twee speler spel. Zou dit spel, 7 Wonders - Duel, een plekje kunnen veroveren in mijn top 5? Ik heb het populaire gezelschapsspel 7 Wonders nog nooit gespeeld, kan dus ook niet vergelijken en laat het spel dus maar op me af komen. Laten we eens kijken.



Als de doos opengaat wordt je meteen aangetrokken tot het spelmateriaal. De vele spelkaarten, de confliction, muntstukken, vooruitgang-fiches, militaire fiches en een heus speelbord.

Dat valt dus niet tegen. Maar wat is nu het doel van het spel? Iedere speler bouwt zijn eigen beschaving op. Dat doet hij door gebouwen te bouwen die punten opleveren aan het einde van het spel en door zogenoemde "Wonders" te bouwen. Dat zijn monumentale gebouwen of gebieden die ook weer punten opleveren en tijdens het spel verschillende voordelen. Het spel is verdeeld in 3 tijdperken. En elk tijdperk brengt weer zijn eigen gebouwen en voordelen ten opzichte van de vorige. De tijdperken geven je dus echt het gevoel dat je de geschiedenis van een beschaving doorloopt.

Het leuke van 7 Wonders - Duel is het feit dat een overwinning niet alleen behaald kan worden door het grootste aantal punten te scoren, de burgerlijke

overwinning, maar dat je het spel ook kunt winnen door een wetenschappelijke of militaire overwinning. Maar daarover zo direct meer. Laten we eerst eens kijken naar de startopstelling van het eerste tijdperk.

Elk tijdperk heeft zijn eigen opbouw. Hoe je dit opbouwt wordt duidelijk uitgelegd in het heldere regelboek, daarom ga ik hier niet al te lang op in. Op de foto heb ik de verschillende onderdelen benoemd.



Je speelbeurt bestaat uit 3 mogelijkheden:

1 Je bouwt een gebouw. Je pakt een toegankelijke kaart uit het tijdperk, betaald de eventuele kosten en legt deze kaart voor je neer. Door meerdere kaarten te kopen creëer je je eigen stad. De verschillende gebouwen leveren grondstoffen op, overwinningpunten, geven je militaire krachtpunten of een voorsprong in wetenschappelijke zaken. Er zijn zelfs kaarten die ervoor zorgen dat je in een later tijdperk een gebouw gratis mag bouwen. Zodra je een kaart pakt die een onderliggende kaart toegankelijk maakt, draai je deze om en dat opent weer nieuwe bouw mogelijkheden. Je moet soms dus goed nadenken of je die kaart wel zult pakken omdat dat kan betekenen dat je tegenstander een kaart kan gaan spelen die hem veel voordeel oplevert. Keuzes maken, keuzes maken. Moeilijk hoor.

Tijdens het bouwen kan het voorkomen dat je grondstoffen tekort komt. Dan is het mogelijk om te handelen met de bank.

Je betaald dan een geldbedrag aan de bank en krijgt de benodigde grondstof. Dat klinkt eenvoudig, maar dat is het niet.

Dit komt omdat de grondstoffen die je tegenstander bezit invloed hebben op de prijs van het benodigde grondstof. Des te meer je tegenstander van een bepaalde grondstof bezit des te hoger wordt de prijs van de grondstof die je wilt hebben.

2 Je legt een kaart af om geld te krijgen. Pak een kaart uit het tijdperk. Leg deze af en krijg 2 muntstukken en 1 muntstuk voor elk geel gebouw in je stad.



3 Je bouwt een Wonder. Pak een kaart uit het tijdperk. Betaal de grondstoffen voor het Wonder dat je wilt bouwen en schuif de kaart het tijdperk onder het Wonder. Profiteer direct van de voordelen als dat van toepassing is en gebruik de overwinningspunten bij de eindtelling.

Als alle kaarten van een tijdperk zijn gespeeld worden de kaarten van een volgend tijdperk opgesteld en ga je weer verder met bouwen van je stad en Wonders. Dit gaat door tot aan het derde tijdperk. Mocht niemand voor die tijd een militaire of wetenschappelijke overwinning hebben behaald dan worden de overwinningspunten geteld en degene met de meeste punten is winnaar. Dit is dan een burgerlijke overwinning.

Maar zoals eerder gezegd kan je ook een militaire of wetenschappelijk overwinning behalen. Hoe werkt dat? De militaire overwinning. Zodra je een rode kaart bouwt staan er boven aan de kaart schildjes vermeld. Dat zijn militaire krachtpunten. Zodra je deze bouwt verschuift de conflict pion het aantal afgebeelde schildjes richting de hoofdstad van de tegenstander op het spelbord. Als de conflict pion op het laatste veld van het spelbord van je tegenstander komt heeft deze verloren.

Op de wetenschappelijke kaarten staan symbolen die verschillende wetenschappen voorstellen. Als je 6 verschillende wetenschappelijke symbolen hebt verzameld behaal je de wetenschappelijke overwinning. De wetenschapskaarten hebben nog een voordeel. Zodra je twee wetenschapskaarten hebt gebouwd met hetzelfde wetenschappelijk symbool mag je een vooruitgangsfiche kiezen, Deze geven je voordeel bij het handelen of bouwen, en geven vaak aan het einde van het spel overwinningspunten.



uit



Militaire kaarten



De conflict pion



Wetenschappelijke kaarten

Dit is in het kort hoe het spel gespeeld wordt. Natuurlijk zijn er kaarten in het spel die weer zorgen voor uitzonderingen, aanpassingen aan bouwvoorwaarden enzovoorts en dat maakt dat het spel elke keer weer anders aanvoelt.

Maar wat vindt ik er nu van?

In 1 woord: **GEWELDIG**. Het spelmechanisme is supersimpel. De keuzes die je moet maken heel divers. Tactisch zijn er genoeg mogelijkheden. Maar wat ik denk ik nog wel het leukste vindt is dat je op verschillende manieren kunt winnen. Je kan dan soms profiteren van de onoplettendheid van de tegenstander, anderzijds kan het maken dat er flink op elkaar ingehakt wordt om een snelle overwinning te forceren. Wat ook fijn is dat een potje niet veel tijd in beslag neemt. Een pot kan soms al beslist zijn in minder dan 30 minuten, wat al snel uitnodigt voor een revanchepotje. Wij spelen vaak een "best of 3". Spanning gegarandeerd.

Zij er ook minpunten? Ja, helaas wel. De kwaliteit van de kaarten is niet best. Erg dun en slap karton. Mocht je dit spel willen aanschaffen dan is het haast verplichte kost om de kaarten direct te sleeveen. De sleeves hebben dan de volgende maat nodig: 44X68 mm, en 65X100mm.

Het opbergen van de spelmaterialen is dan wel weer goed voor elkaar zoals je op de foto's kan zien.

Al met al zit ik nu met een dilemma. Dit spel past zeker in mijn top 5 van favoriete 2 speler spellen, maar welk spel moet ik dan uit mijn top 5 halen? Jambo? Star Wars Rebellion? of toch Invaders?



Aargh, ik kan niet kiezen. Weet je wat? Ik heb vanaf nu een favoriete top 6. Zo probleem ook opgelost ;).

Dat was hem weer, tot de volgende,

Patrick de Veer