



Règles express – 7 Wonders duel

Jeu de cartes et de développement de civilisation

Nombre de joueurs : 2 – Âge : dès 10 ans – Durée : environ 30 minutes

Aperçu et but du jeu

Chaque joueur est à la tête d'une civilisation et va construire des bâtiments et des merveilles. L'ensemble de ses bâtiments et de ses merveilles est appelé « cité ».

Une partie se déroule en 3 âges.

Dans 7 Wonders Duel, trois manières de gagner :

1. Suprématie militaire (à tout moment dans la partie)

Chaque fois que vous acquérez une carte militaire, vous avancez le marqueur militaire vers la capitale de votre adversaire. Si vous atteignez la capitale de l'adversaire, vous gagnez la partie immédiatement par domination militaire.

2. Suprématie scientifique (à tout moment dans la partie)

Si vous acquérez six des sept symboles scientifiques différents, vous obtenez la domination scientifique et gagnez immédiatement.

3. Victoire civile (à la fin de la partie)

Si aucune de ces situations ne se produit, alors le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie gagne.

Cartes âges

Il y a un paquet de cartes par âge. Chaque carte a un nom, un effet et un coût de construction.

Cartes marrons et grises : matières premières (produisent des ressources)

Cartes bleues : bâtiments civils (apportent des points de victoire)

Cartes vertes : bâtiments scientifiques (symboles scientifiques + points de victoire)

Cartes jaunes : bâtiments commerciaux (apportent des pièces, parfois des points de victoire)

Cartes rouges : bâtiments militaires (augmentent la puissance militaire)

Cartes violettes : guildes (apportent des points de victoire, avec certaines conditions).



Sous le bandeau de couleur se trouve le coût de construction de la carte. Si c'est vide, la carte est gratuite (ni ressource, ni argent pour la construire).

Mise en place

1. Placer le plateau entre les deux joueurs, sur un côté de l'aire de jeu.
2. Placer le pion au centre.
3. Placer les 4 jetons militaires sur leur emplacement.
4. Mélanger les jetons progrès et placez-en 5 au hasard.
5. Chaque joueur prend 7 pièces.



Sélection des Merveilles

- o Mélangez les 12 cartes merveilles.
- o Disposez 4 merveilles, au hasard, entre les joueurs.
- o Le premier joueur en choisit 1.
- o Le deuxième joueur en choisit 2.
- o Le premier joueur prend la merveille restante.
- o Disposez 4 autres merveilles et recommencez en commençant par l'autre joueur.
- o Les merveilles restantes ne seront pas utilisées durant la partie.

Déroulement

Mettre en place l'âge 1 selon la structure donnée.

Le joueur dont c'est le tour doit choisir une carte accessible de la structure. Une carte accessible est une carte qui n'est pas partiellement recouverte par d'autres cartes.

Le joueur peut jouer la carte choisie de trois manières différentes :

1. Construire le bâtiment (il faut payer la carte en ressources et/ou en pièces). On peut acheter les ressources manquantes.

2. Défausser la carte pour obtenir des pièces (2 pièces + 1 pièce par carte jaune déjà construite dans sa cité).
3. Construire une merveille (il faut payer le coût de la merveille). La carte âge n'a pas d'effet, on la place sous la merveille, juste pour indiquer qu'elle est construite.


Après avoir joué la carte, il faut dévoiler les cartes qui ont été découvertes.

Ensuite, on recommence pour les deux âges restants ! Attention, la structure des cartes change !

C'est le joueur mené militairement qui débute l'âge suivant.

Si le pion est au milieu, c'est le dernier joueur qui a joué qui choisit qui débute.

Victoire

MILITAIRE	SCIENCE ET PROGRÈS
<p>Chaque bouclier représenté sur les Bâtiments militaires (cartes rouges) ou les Merveilles permet à son propriétaire d'avancer immédiatement d'une case le pion Conflit dans la direction de la capitale adverse. Le pion Conflit est donc susceptible de faire des allers-retours sur la piste.</p> <p>Quand le pion Conflit entre dans une zone (délimitée par des pointillés), le joueur actif applique l'effet du jeton correspondant puis remet le jeton dans la boîte.</p> <p><i>Exemple : Antoine construit le Champs de Tir, un Bâtiment militaire qui comporte 2 boucliers. Il avance aussitôt le pion Conflit de deux cases en direction de la capitale adverse. Il entre dans une nouvelle zone et applique le jeton Militaire. Bruno se défausse de 2 pièces puis le jeton est remis dans la boîte.</i></p> <p>Victoire par suprématie militaire Si le pion Conflit entre dans la case capitale de son adversaire, le joueur actif remporte immédiatement la partie par suprématie militaire.</p>	<p>Il existe dans le jeu 7 symboles scientifiques différents.</p>  <p>Chaque fois qu'un joueur réunit une paire de symboles scientifiques identiques, il choisit immédiatement l'un des jetons Progrès sur le plateau de jeu. Ce jeton sera conservé dans sa cité jusqu'à la fin de la partie.</p> <p><i>Précision : Les symboles scientifiques se trouvent sur les Bâtiments scientifiques (cartes vertes) et sur un jeton Progrès.</i></p> <p>Victoire par suprématie scientifique Si un joueur réunit 6 symboles scientifiques différents, il remporte immédiatement la partie.</p>

Victoire civile

Si aucun joueur n'a remporté la victoire par suprématie avant la fin de l'âge 3, le joueur qui totalise le plus de points de victoire l'emporte.

Pour compter les points :


- Points de victoire militaire en fonction de la position du pion
- Point de victoire des bâtiments
- Points de victoire des merveilles
- Points de victoire des jetons progrès
- Chaque lot complet de 3 pièces rapporte 1 point de victoire


En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de points grâce à ses cartes bleues qui l'emporte.


Annexe 1 - Jetons progrès (et militaires)



 **Agriculture**
Le joueur prend immédiatement 6 pièces de la banque.
Le jeton rapporte 4 points de victoire.

 **Architecture**
Les prochaines Merveilles construites par le joueur lui coûteront 2 ressources de moins. À chaque construction, le joueur est libre de choisir sur quelles ressources porte la réduction.

 **Économie**
Le joueur récupère l'argent dépensé par son adversaire lorsqu'il achète des ressources.
Attention, il s'agit uniquement de l'argent utilisé pour obtenir des ressources, pas des pièces figurant dans le coût des Bâtiments.
Précision : Les réductions commerciales de votre adversaire (cartes Dépôt de Pierre, Dépôt de Bois, Dépôt d'Argile et Douanes) changent le coût d'achat mais le Progrès Économie permet à son propriétaire de récupérer les sommes dépensées.

 **Loi**
Ce jeton rapporte un symbole scientifique.

 **Maçonnerie**
Les prochains Bâtiments civils (cartes bleues) construits par le joueur lui coûteront 2 ressources de moins. À chaque construction, le joueur est libre de choisir sur quelles ressources porte la réduction.

  **Saccage de 2 ou 5 pièces**
L'adversaire perd 2 ou 5 pièces selon le jeton. Elles sont remises à la banque. Puis le jeton est remis dans la boîte.
Si l'adversaire ne possède pas assez de pièces, il perd la totalité de son trésor.

 **Mathématiques**
À la fin de la partie, le joueur marque 3 points de victoire pour chaque jeton Progrès en sa possession. Ce Progrès rapporte lui-même 3 points de victoire.

 **Philosophie**
Le jeton rapporte 7 points de victoire.

 **Stratégie**
À partir du moment où le joueur possède la Stratégie, les prochains Bâtiments militaires (cartes rouges) qu'il construit bénéficieront de 1 bouclier supplémentaire.
Exemple : Un Bâtiment militaire avec 2 boucliers permettra donc au joueur d'avancer le pion Conflit de 3 cases en direction de la capitale adverse.
Précisions :

- Ce Progrès ne s'applique pas aux Merveilles disposant d'un symbole bouclier.
- Ce Progrès est sans effet sur les cartes militaires construites avant sa mise en jeu.

 **Théologie**
Les prochaines Merveilles construites par le joueur sont considérées comme ayant toutes l'effet « Rejouer ».
Attention, les Merveilles qui disposent déjà de cet effet ne sont pas affectées (une même Merveille ne peut pas avoir deux fois l'effet « Rejouer »).

 **Urbanisme**
Le joueur prend immédiatement 6 pièces de la banque.
Chaque fois que le joueur construit un Bâtiment gratuitement par chaînage (condition de construction gratuite), il reçoit 4 pièces.

Annexe 2 – Merveilles

 **Le Circus Maximus**
Le joueur place dans la défausse une carte grise (produit manufacturé) de son choix construite par son adversaire.
Cette Merveille rapporte 1 bouclier.
Cette Merveille rapporte 3 points de victoire.

 **Le Colosse**
Cette Merveille rapporte 2 boucliers.
Cette Merveille rapporte 3 points de victoire.

 **Le Grand Phare**
Cette Merveille produit à chaque tour, pour le joueur, une unité d'une des ressources présentées (Pierre, Argile ou Bois).
Précision : Cette production n'a pas d'impact sur le coût du commerce.
Cette Merveille rapporte 4 points de victoire.

 **Les Jardins Suspendus**
Le joueur prend immédiatement 6 pièces à la banque.
Le joueur rejoue immédiatement un tour.
Cette Merveille rapporte 3 points de victoire.

 **La Grande Bibliothèque**
Le joueur tire aléatoirement 3 jetons Progrès parmi ceux écartés au début de partie. Il en choisit un et remet les 2 autres dans la boîte.
Cette Merveille rapporte 4 points de victoire.

 **Le Mausolée**
Le joueur prend toutes les cartes défaussées depuis le début de la partie et en construit gratuitement une au choix.
Cette Merveille rapporte 2 points de victoire.
Précision : Les cartes écartées lors de la préparation ne font pas partie de la défausse.

 **Le Pirée**
Cette Merveille produit à chaque tour, pour le joueur, une unité de l'une des ressources présentées (Verre ou Papyrus).
Précision : Cette production n'a pas d'impact sur le coût du commerce.
Le joueur rejoue immédiatement un tour.
Cette Merveille rapporte 2 points de victoire.

 **Les Pyramides**
Cette Merveille rapporte 9 points de victoire.

 **Le Sphinx**
Le joueur rejoue immédiatement un tour.
Cette Merveille rapporte 6 points de victoire.

 **La Statue de Zeus**
Le joueur place dans la défausse une carte marron (matière première) de son choix construite par son adversaire.
Cette Merveille rapporte 1 bouclier.
Cette Merveille rapporte 3 points de victoire.

 **Le Temple d'Artémis**
Le joueur prend immédiatement 12 pièces à la banque.
Le joueur rejoue immédiatement un tour.

 **La Via Appia**
Le joueur prend 3 pièces de la banque.
L'adversaire perd 3 pièces qui sont remises à la banque.
Le joueur rejoue immédiatement un tour.
Cette Merveille rapporte 3 points de victoire.

Annexe 3 – Cartes Guildes

 **Guilde des Armateurs**
Au moment où elle est construite, la carte rapporte 1 pièce au joueur par carte marron et grise dans la cité qui en possède le plus grand nombre.
À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par carte marron et grise dans la cité qui en possède le plus grand nombre.
Précision : Le joueur est obligé de choisir une et une seule cité pour les 2 couleurs de carte.

 **Guilde des Bâisseurs**
À la fin du jeu, cette carte rapporte 2 points de victoire par Merveille construite dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

 **Guilde des Commerçants**
Au moment où elle est construite, la carte rapporte 1 pièce au joueur par carte jaune dans la cité qui en possède le plus grand nombre.
À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par carte jaune dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

 **Guilde des Magistrats**
Au moment où elle est construite, la carte rapporte 1 pièce au joueur par carte bleue dans la cité qui en possède le plus grand nombre.
À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par carte bleue dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

 **Guilde des Tacticiens**
Au moment où elle est construite, la carte rapporte 1 pièce au joueur par carte rouge dans la cité qui en possède le plus grand nombre.
À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par carte rouge dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

 **Guilde des Scientifiques**
Au moment où elle est construite, la carte rapporte 1 pièce au joueur par carte verte dans la cité qui en possède le plus grand nombre.
À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par carte verte dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

 **Guilde des Usuriers**
À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par lot de 3 pièces dans la cité la plus riche.