

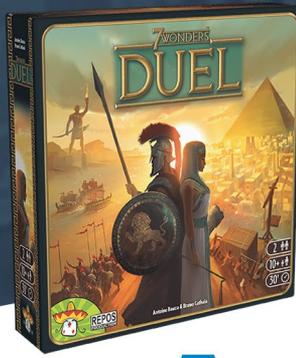


# 7 WONDERS DUEL

## (REPOS PROD.)

### BUT DU JEU

A LA TÊTE D'UNE JEUNE CIVILISATION, VOUS TENTEZ DE CONSTRUIRE VOTRE CITÉ. PRIVILÉGIEZ-VOUS LA SCIENCE, LA SUPRÉMATIE MILITAIRE OU LE PRESTIGE DE VOS BÂTIMENTS CIVILS. AUREZ-VOUS LE TEMPS ET LES RESSOURCES NÉCESSAIRES POUR CONSTRUIRE VOS MERVEILLES, SYMBOLES DE LA GRANDEUR DE VOTRE CIVILISATION ?



## 1 / MISE EN PLACE

- Placez, sur le côté et verticalement, le plateau entre les 2 joueurs.
- Le pion *conflit* est placé sur l'emplacement central du plateau militaire.
- Placez 2 jetons *Militaire* différents de chaque côté du plateau, sur les emplacements prévus à cet effet.
- Placez 5 jetons *Progrès* au hasard sur les emplacements prévus dans la zone verte.



- Retirez 3 cartes du paquet *Age 1* et disposez les cartes restantes comme indiqué sur le schéma. Vous ferez de même pour l'*Age 2* le moment venu. Pour l'*Age 3*, piochez 3 *Guilde* au hasard, que vous mélangerez au paquet de l'*Age 3* avant de disposer les cartes sur la table.
- Chaque joueur reçoit :
  - 7 pièces d'or
  - 4 cartes *Merveille* : Le premier joueur choisit une carte parmi 4 exposées au hasard sur la table. Son adversaire en choisit ensuite deux. La dernière revient au premier joueur. Répétez une fois cette étape en inversant les rôles.



## 2 / TOUR DE JEU

A son tour, le joueur actif prend une carte visible et accessible (non recouverte) parmi celles exposées au centre de la table et effectue une de ces 3 actions :

### 1) CONSTRUIRE LA CARTE

- **Coût** : Payez son coût (pièces et/ou ressources) indiqué en haut à gauche de la carte. S'il n'y a rien, la carte est gratuite.
- **Ressources** : Vous utilisez les symboles de vos cartes *Ressource* exposées devant vous pour payer. Ces cartes restent devant vous et pourront être de nouveau utilisées lors des prochains tours :
  - **Cartes marron** : ressources simples (bois/argile/pierre).
  - **Cartes grises** : ressources manufacturées (papyrus/verre).
  - **Cartes jaunes** : permettent d'acheter un type de ressource manquant pour 1 pièce/marchandise.
  - **Cartes Merveille** : certaines *Merveilles* produisent des ressources, utilisables pour l'achat de cartes.
- **Commerce** : S'il vous manque des ressources, vous pouvez acheter ces ressources à la banque. Il vous coûtera 2 pièces par ressource. Si l'adversaire produit cette ressource, vous devrez payer une taxe supplémentaire de 1 pièce par symbole de cette ressource qu'il produit, sur ces cartes marron et grise.
- **Chainage** : A partir de l'Age 2, certaines cartes possèdent 1 symbole sous le coût. Si vous possédez une carte avec le même symbole dans votre jeu, vous pouvez acquérir la nouvelle carte gratuitement.

### 2) DEFAUSSER LA CARTE POUR OBTENIR DES PIÈCES.

- La carte défaussée rapporte au joueur 2 pièces + 1 pièces/carte jaune en sa possession.

### 3) CONSTRUIRE UNE MERVEILLE :

- Prenez une carte disponible sur la table et placez la sous la *Merveille* dont vous pouvez acquitter le coût.
- Il n'est pas nécessaire d'avoir les ressources demandées sur la carte prise sur la table. Elle indique juste que la *Merveille* est payée et ses effets disponibles.
- Seul 7 *Merveilles* peuvent être construites sur les 8 en jeu.

### FIN D'UN AGE

- Lorsque toutes les cartes en jeu ont été choisies, préparez l'Age suivant en respectant la nouvelle mise en place.
- Le joueur mené militairement choisit qui commence. Sinon, le dernier joueur actif commence.

### CARTES SPÉCIALES

- **Carte rouge** : Quand un joueur achète une carte rouge, il avance le pion *Bouclier* vers son adversaire d'autant de cases que de symboles *Bouclier* dessinés sur la carte. A partir de la troisième et sixième case, l'adversaire perd respectivement 2 puis 5 pièces. Retirez le jeton correspondant. Si un joueur atteint la dernière case de son adversaire, il remporte immédiatement la partie.
- **Carte verte** : Lorsqu'un joueur possède deux symboles identiques sur les cartes vertes en sa possession, il peut choisir un des 5 jetons *Progrès* disponibles sur le plateau. Si un joueur possède 6 symboles différents, il gagne immédiatement la partie.



## 3 / FIN DE PARTIE

### 3 MANIÈRE DE GAGNER :

- **Victoire militaire** : Le 1er joueur qui atteint la dernière case de la piste militaire.
- **Victoire scientifique** : Si un joueur possède 6 symboles différents.
- **Victoire civile** : Si aucune des 2 premières conditions de victoire n'ont eu lieu, la partie se termine à la fin de l'Age 3. Le joueur qui possède le plus de points victoire, remporte la partie. On compte les points de victoire suivants :

- **Militaires** : indiqués dans la section où se trouve le marqueur *Bouclier*.
- **Des bâtiments** : indiqués sur les cartes bleues, jaunes et vertes.
- **Des merveilles** construites.
- **Des jetons Progrès**.
- **Des pièces** : 1 point victoire par lot de 3 pièces.
- En cas d'égalité, celui qui possède le plus de points avec ces bâtiments civils (cartes bleues) remporte la partie.

