

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



7 WONDERSTM DUEL

RÈGLES

Antoine Bauza & Bruno Cathala

My

« Le début ne laisse pas présager la fin. »

Hérodote

Bienvenue dans 7 Wonders Duel !

7 Wonders Duel est un jeu pour 2 joueurs dans l'univers du best-seller 7 Wonders.

Il reprend les principaux mécanismes de son grand frère,
mais propose un nouveau challenge adapté spécialement pour les face à face.



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 23 cartes Âge I
- 23 cartes Âge II
- 20 cartes Âge III
- 7 cartes Guilde
- 12 cartes Merveille
- 4 jetons Militaire
- 10 jetons Progrès
- 1 pion Conflit
- 31 pièces de monnaie (14 de valeur 1, 10 de valeur 3 et 7 de valeur 6)
- 1 carnet de scores
- 1 règle de jeu
- 1 aide de jeu

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans 7 Wonders Duel, chaque joueur est à la tête d'une civilisation et va construire des Bâtiments et des Merveilles. L'ensemble des Bâtiments construits par un joueur ainsi que ses Merveilles est appelé « cité ».

Une partie se déroule en 3 Âges, chaque Âge utilisant l'un des trois paquets de cartes (d'abord les cartes Âge I, puis Âge II et enfin Âge III). Chaque carte Âge représente un Bâtiment.

Ces Âges se jouent de manière similaire, chaque joueur ayant l'opportunité de jouer environ 10 cartes par Âge pour gagner de l'argent, renforcer son armée, faire des découvertes scientifiques et développer sa cité.

Dans 7 Wonders Duel, il y a trois manières de remporter la victoire : la suprématie militaire, la suprématie scientifique et la victoire civile.

Les victoires militaires et scientifiques peuvent arriver à tout moment et mettent fin à la partie. Si, à l'issue du troisième Âge, personne n'a encore remporté la partie, les joueurs comptabilisent leurs points de victoire et le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.



ÉLÉMENTS DE JEU

Carte Merveille

Chaque grande carte représente une Merveille du monde antique. Les Merveilles sont composées d'un nom, d'un coût de construction et d'un effet.



Jetons Militaire

Les Jetons Militaire matérialisent les bénéfices d'une cité lorsqu'elle parvient à prendre l'ascendant militaire sur son adversaire.



Jetons Progrès

Les Jetons Progrès représentent les effets que les joueurs peuvent obtenir en collectant des paires de symboles scientifiques identiques.



Pion Conflit

Le pion Conflit indique sur le plateau l'avantage militaire d'une cité sur l'autre.



Plateau

Le plateau matérialise la rivalité militaire entre les deux cités. Il est divisé en zones (9) et en cases (19). La dernière case de chaque extrémité représente la capitale du joueur.

Il accueille également les jetons Militaire et les jetons Progrès disponibles pour la partie en cours.



Pièces de monnaie

La monnaie permet de construire certains Bâtiments et d'acheter des ressources grâce au commerce. Le trésor, pièces de monnaie accumulées, rapporte des points de victoire en fin de partie.



Cartes Âge et Guilde

Dans 7 Wonders Duel, toutes les cartes Âge et Guilde représentent des Bâtiments. Les cartes Bâtiment sont composées d'un nom, d'un effet et d'un coût de construction.



Il y a 7 types de Bâtiments différents, facilement identifiables à leur bord de couleur.

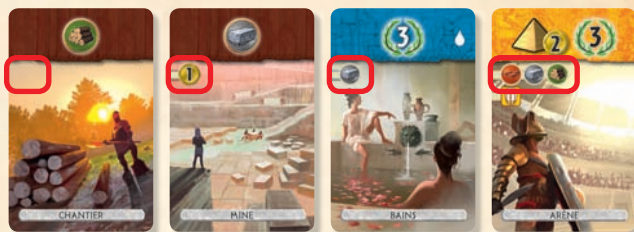
- **Matières premières (cartes marron),**
ces Bâtiments produisent des ressources :
- **Produits manufacturés (cartes grises),**
ces Bâtiments produisent des ressources :
- **Bâtiments civils (cartes bleues),**
ces Bâtiments rapportent des points de victoire :
- **Bâtiments scientifiques (cartes vertes),**
ces Bâtiments permettent de marquer des points de victoire et octroient un symbole scientifique :
- **Bâtiments commerciaux (cartes jaunes),**
ces Bâtiments rapportent des pièces de monnaie, produisent des ressources, modifient les règles de commerce et rapportent parfois des points de victoire.
- **Bâtiments militaires (cartes rouges),**
ces Bâtiments augmentent votre puissance militaire :
- **Guildes (cartes violettes),**
ces Bâtiments permettent de marquer des points selon des critères particuliers.

Note : Le paquet d'Âge III ne contient aucune matière première (cartes marron) ni aucun produit manufacturé (cartes grises), mais il contient les cartes Guilde (cartes violettes).

Coût des cartes

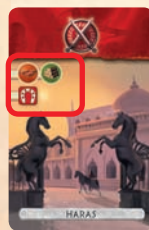
La zone située sous le bandeau de couleur des cartes Âge indique le coût de construction. Si cette zone est vide, le Bâtiment est gratuit et ne nécessite aucune ressource pour être construit.

Exemple : Le Chantier est gratuit, la Mine coûte 1 pièce, les Bains nécessitent 1 Pierre pour être construits et l'Arène nécessite 1 Argile, 1 Pierre et 1 Bois.



À partir de l'Âge II, certains Bâtiments possèdent un coût et une condition de construction gratuite : si le joueur a préalablement bâti le Bâtiment dont le pictogramme est indiqué dans la zone de coût, la construction est gratuite.

Exemple : La construction du Haras exige 1 Argile et 1 Bois OU la possession de l'Écurie.



PRÉPARATION

1. Placez le plateau entre les deux joueurs, sur un côté de l'aire de jeu.
2. Placez le pion Conflit sur la case neutre au milieu du plateau.
3. Placez les 4 jetons Militaire sur leurs emplacements, face visible.
4. Mélangez les jetons Progrès et placez-en 5 au hasard, face visible, sur le plateau. Remettez les autres dans la boîte.
5. Chaque joueur prend 7 pièces à la banque.



Phase de sélection des Merveilles

- Désignez un premier joueur.
- Mélangez les 12 cartes Merveille.
- Disposez 4 Merveilles aléatoires, face visible, entre les deux joueurs.
- Le premier joueur choisit 1 Merveille.
- Le deuxième joueur choisit 2 Merveilles.
- Le premier joueur prend la Merveille restante.
- Disposez 4 autres Merveilles et répétez la sélection en commençant par le deuxième joueur.

Une fois cette étape terminée, chaque joueur dispose donc de 4 Merveilles pour la partie qu'il place en colonne, sur son espace de jeu.

Lors de votre première partie, ignorez la phase de sélection des Merveilles et prenez les cartes Merveille suivantes :

Joueur 1 :

- Les Pyramides
- Le Grand Phare
- Le Temple d'Artémis
- La Statue de Zeus

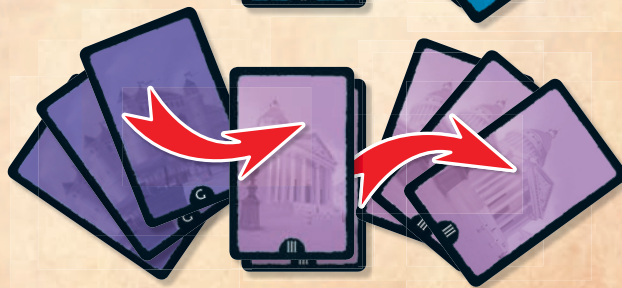
Joueur 2 :

- Le Circus Maximus
- Le Pirée
- La Via Appia
- Le Colosse

Un paquet par Âge

Remettez dans la boîte, sans en prendre connaissance, 3 cartes de chaque paquet d'Âge.

De plus, pour le paquet d'Âge III, piochez aléatoirement et sans en prendre connaissance 3 cartes Guilde et ajoutez-les au paquet d'Âge III. Remettez les Guildes restantes dans la boîte.



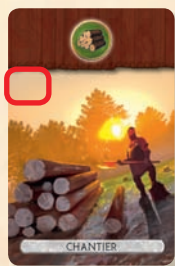
CONSTRUIRE DANS 7 WONDERS DUEL

Tout au long de la partie, les joueurs vont construire des Bâtiments et des Merveilles. La plupart des Bâtiments ont un coût en ressources. Certains sont gratuits et d'autres possèdent un coût en pièces. Certains, enfin, possèdent un coût en ressources mais également une condition de construction gratuite. Les Merveilles ont toutes un coût en ressources.

Construction gratuite

Certaines cartes n'ont aucun coût et peuvent être mises en jeu gratuitement.

Exemple : La construction du Chantier est gratuite.



Coût en ressources

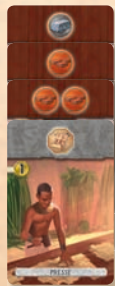
Certaines cartes ont un coût en ressources.

Pour les construire, le joueur doit produire les ressources correspondantes ET/OU les acheter à la banque via les règles de commerce.

Production

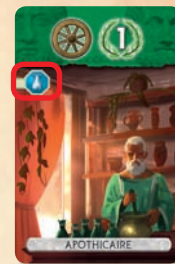
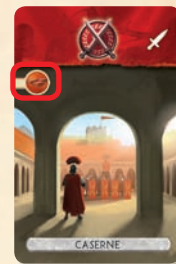
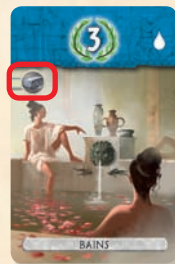
Les ressources d'une cité sont produites par ses cartes marron, ses cartes grises, certaines cartes jaunes et certaines Merveilles.

Exemple : Antoine produit avec sa cité 1 Pierre, 3 Argile et 1 Papyrus.



Si un joueur dispose dans sa cité de toutes les ressources mentionnées sur le Bâtiment, il peut construire ce Bâtiment.

Exemple : Antoine peut construire les Bains (1 Pierre), la Caserne (1 Argile) car sa cité produit les ressources nécessaires. Par contre, sans passer par le commerce, il ne peut pas construire l'Apothicaire (1 Verre).



Important : Les ressources ne sont pas dépensées lors de la construction. Elles peuvent être utilisées chaque tour, durant toute la partie. Sauf exception, la production d'une cité ne diminue jamais.

Commerce

Souvent, un joueur voudra construire un Bâtiment alors qu'il lui manque une ou plusieurs ressources nécessaires. Dans ce cas, il peut toujours acheter les ressources manquantes à la banque. Le coût de chaque ressource manquante varie au cours de la partie. Il est calculé comme suit :

COÛT = 2 + nombre de symboles de la même ressource produite par les cartes marron et grises de la cité adverse

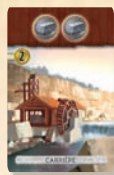
Précisions

- Attention, le coût d'achat est calculé en fonction des ressources présentes dans la cité de l'adversaire mais les achats sont payés à la banque.
- Il n'y a pas de limite au nombre de ressources qu'un joueur peut acheter durant son tour.
- Les ressources produites par les cartes jaunes et les Merveilles ne comptent pas dans le coût du commerce.
- Certains Bâtiments commerciaux (cartes jaunes) changent la règle du commerce et fixent le coût de certaines ressources à 1 pièce.

Exemple : Bruno produit 2 Pierres avec sa Carrière.

• Si Antoine veut acheter 1 ou des Pierres, il doit les payer chacune 4 pièces.

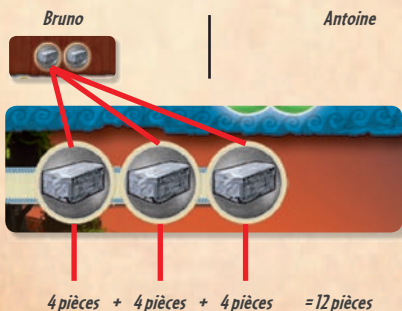
• Si Bruno a besoin d'une troisième Pierre il doit la payer 2 puisque Antoine n'en produit pas avec ses cartes marron.



Bruno veut construire les Fortifications dont le coût est le suivant : 2 Pierres, 1 Argile et 1 Papyrus. Il dispose dans sa cité de 2 Pierres. Il doit donc acheter l'Argile et le Papyrus manquants. Comme son adversaire, Antoine, dispose de 1 Argile dans sa cité mais pas de Papyrus, Bruno doit donc payer 5 pièces à la banque : 3 pour l'Argile (2 de base +1) et 2 pour le Papyrus (2 de base +0).



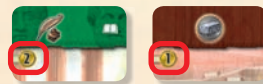
Antoine veut construire l'Aqueduc qui coûte 3 Pierres. Comme il n'en produit aucune, il doit payer 12 pièces à la banque. En effet, Bruno produit 2 Pierres avec ses cartes marron, ce qui donne un coût d'achat par Pierre de 4 pièces (2+2) et Antoine en a besoin de 3.



Coût en pièces

Certaines cartes ont un coût en pièces qui doit alors être payé à la banque lorsqu'elles sont construites.

Exemple : La construction du Scriptorium coûte 2 pièces, la construction de la Mine coûte 1 pièce.



Coût en pièces et en ressources

Certaines cartes ont un coût en pièces et en ressources. Le joueur doit payer le coût en pièces à la banque et soit produire les ressources, soit les obtenir via le commerce.

Exemple : Bruno veut construire le Caravansérail qui coûte 2 pièces, 1 Verre et 1 Papyrus. Bruno doit payer 7 pièces en tout, 2 pièces pour le coût de la carte, 3 pièces pour le Verre (Antoine en produit 1) et 2 pièces pour le Papyrus (Antoine n'en produit pas).



Condition de construction gratuite (chaînages)

Certains Bâtiments octroient un symbole de chaînage (blanc).

Certains Bâtiments des Âges II et III comportent, en dessous de leur coût en ressources, un symbole blanc lié à un Bâtiment d'un Âge précédent.

Si le joueur a, dans sa cité, le Bâtiment qui comporte ce symbole, il peut construire gratuitement cette carte.

Exemple :

Antoine a construit les Bains. Lors de l'Âge II, il peut construire gratuitement l'Aqueduc puisque l'icône  se trouve sur les Bains.



Bruno a construit la Palissade. Lors de l'Âge III, il pourra construire gratuitement les Fortifications.

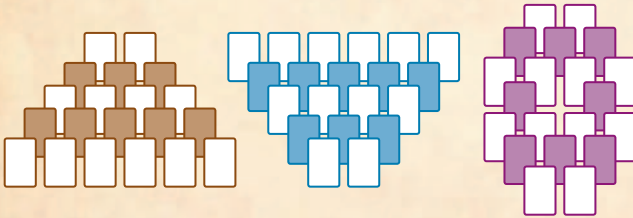
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie commence par l'Âge I, se poursuit par l'Âge II et se termine par l'Âge III. En cas de victoire par suprématie (militaire ou scientifique), la partie s'arrête immédiatement.

Déroulement d'un Âge

Préparation de la structure

Au début de chaque Âge, mélangez le paquet correspondant puis disposez les 20 cartes selon la structure de l'Âge en cours (cf. Aide de jeu en dernière page de ces règles). Attention, certaines cartes sont posées face visible et d'autres face cachée.



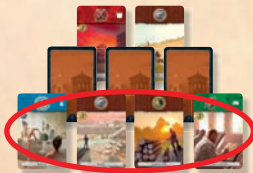
Tour de jeu

Dans 7 Wonders Duel, les joueurs jouent chacun à leur tour.

Le premier joueur débute l'Âge I.

À son tour, le joueur actif doit choisir une carte « accessible » de la structure de cartes et la jouer. Une carte accessible est une carte qui n'est pas partiellement recouverte par d'autres cartes.

Exemple : Les Bains, la Mine, le Chantier et le Scriptorium sont accessibles. Toutes les autres cartes ne sont pas accessibles pour le moment.



Le joueur peut jouer la carte qu'il a choisie de 3 façons différentes :

- 1. Construire le Bâtiment.
- 2. Défausser la carte pour obtenir des pièces.
- 3. Construire une Merveille.

Après avoir joué sa carte, le joueur actif doit retourner toutes les éventuelles cartes cachées devenues accessibles.

Notes :

- Certaines Merveilles permettent au joueur actif de rejouer. Il commence son nouveau tour après avoir révélé les cartes devenues accessibles.
- Si un joueur bénéficie d'un effet rejouer à la fin d'un Âge (lorsque la structure est vide), cet effet est perdu.

1. Construire un Bâtiment

Pour construire un Bâtiment, le joueur s'acquitte du coût du Bâtiment et le place devant lui. Ce Bâtiment appartient désormais à sa cité.

Au fur et à mesure que la partie avance, classez vos Bâtiments par couleur pour faciliter la lecture de votre cité.



2. Défausser pour obtenir des pièces

Le joueur défausse la carte et prend de la banque 2 pièces + 1 pièce par carte jaune dans sa cité. L'argent s'ajoute au trésor de sa cité.

Les cartes défaussées sont mises face cachée à côté du plateau. Les joueurs sont libres de consulter la défausse à tout moment.

Exemple : Bruno défausse l'Aqueduc. Il gagne 4 pièces car il possède dans sa cité la Taverne et le Dépôt d'Argile.



FIN D'UN ÂGE

3. Construire une Merveille

Le joueur s'acquitte du coût de la Merveille (pas celui de la carte Âge) puis il place la carte Âge face cachée partiellement sous une de ses cartes Merveille non construite.

La carte utilisée est sans effet, elle sert uniquement à indiquer que la Merveille est construite.

Exemple : Antoine prend une carte accessible au choix pour construire le Colosse qui coûte 3 Argile et 1 Verre. Après s'être acquitté du coût du Colosse (pas de la carte), il la glisse face cachée sous le côté droit du Colosse et avance le pion Conflit de 2 cases.



7 Merveilles, pas une de plus !

Seulement 7 Merveilles peuvent être construites durant une partie. Dès que le joueur actif construit la 7e Merveille du jeu, la dernière Merveille qui n'est pas encore construite est immédiatement remise dans la boîte.

Exemple : Antoine vient de construire le Colosse. 7 Merveilles ont été construites dans la partie (4 par Bruno, 3 par Antoine). Antoine remet dans la boîte les Pyramides.



Un Âge prend fin lorsque les 20 cartes de la structure ont été jouées.

Préparez la structure de l'Âge suivant.

Le joueur mené militairement choisit quel joueur débute l'Âge suivant.

On considère qu'un joueur est mené militairement si le pion Conflit est de son côté du plateau.

Dans le cas où le pion est au centre du plateau, le joueur qui débute l'Âge est le dernier joueur actif (c'est-à-dire celui qui a joué la dernière carte de l'Âge précédent).



MILITAIRE

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.

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.

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 défause de 2 pièces puis le jeton est remis dans la boîte.

Victoire par suprématie militaire

Si le pion Conflit entre dans le cercle capitale de son adversaire, le joueur actif

Si le pion Conflit entre dans la case capitale de son adversaire, le joueur actif remporte immédiatement la partie par suprématie militaire.

SCIENCE ET PROGRÈS

Il existe dans le jeu 7 symboles scientifiques différents.



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.

Précision : Les symboles scientifiques se trouvent sur les Bâtiments scientifiques (cartes vertes) et sur un jeton Progrès.

Victoire par suprématie scientifique

Si un joueur réunit 6 symboles scientifiques différents, il remporte immédiatement la partie.



FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Une partie se termine immédiatement en cas de suprématie militaire, de suprématie scientifique ou à l'issue de l'Âge III.

Victoire civile

Si aucun joueur n'a remporté la victoire par suprématie avant la fin de l'Âge III, le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.

Pour déterminer le total d'un joueur, additionnez :

- Les points de victoire militaires (0, 2, 5 ou 10 en fonction de la position du pion Conflit).
- Les points de victoire des Bâtiments (cartes bleues, vertes, jaunes, violettes).
- Les points de victoire des Merveilles.
- Les points de victoire des Progrès.
- Le trésor de la cité : chaque lot complet de 3 pièces rapporte 1 point.

Dans le cas où les deux joueurs sont à égalité, le joueur qui totalise le plus de points de victoire sur ses Bâtiments civils (cartes bleues) remporte la partie. Une nouvelle égalité n'est pas départagée et les joueurs se partagent la victoire.

Note : Un carnet de scores est présent dans la boîte pour vous aider à compter les points ou conserver une trace de vos parties mémorables !

CRÉDITS

Auteurs : Antoine Bauza et Bruno Cathala

Illustrateur : Miguel Coimbra

Développement : « Les Belges à Sombremos »

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Relecture des règles: Ann Pichot

Correction orthographique : Laure Valentin

Responsable Production: Guillaume Pilon

Responsable Graphisme: Alexis Vanmeerbeeck

Infographistes: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Remerciements:

Les auteurs tiennent à remercier tous les testeurs de 7 Wonders Duel qui ont permis au jeu d'avancer et d'évoluer. Un merci plus particulier à Julien d'Orange et à toutes les joueuses et joueurs de passage à La Cafetière !

Repos Production tient à remercier Roy « Free Music », Jean-Loup « qui chouine », Christophe « All need », Jef « tourbé », son Mentat personnel Dimitri Perrier et Anne-Cath, Sven, Efpé et les Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy et Mamy Trick, Dets et Martine, Jean-Yves « Fabiola », Hélène et Tanguy, le Cyborg.

7 WONDERS DUEL est un jeu REPOS PRODUCTION,
édité par SOMBREROS PRODUCTION.

Tél. +32 471 95 41 32
22, Rue des comédiens
1000 Bruxelles - Belgique
www.rprod.com

© SOMBREROS PRODUCTION 2015.
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé
qu'à des fins d'amusement privé.



DESCRIPTION DES SYMBOLES

Jeton Militaire



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.

Jeton Progrès



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.



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.

Carte Âge I, II et III

La carte produit la matière première représentée.

Argile Bois Pierre



La carte produit deux unités de la matière première représentée.

2 Argiles

2 Bois

2 Pierres



La carte produit le produit manufacturé représenté.

Verre Papyrus



 La carte rapporte le nombre de points de victoire indiqué.

 La carte rapporte le nombre de boucliers indiqué.

La carte rapporte le symbole scientifique indiqué.



 La carte change la règle de commerce pour la ressource indiquée. À partir du tour suivant, le joueur achète la ressource indiquée à la banque au coût de 1 pièce l'unité.

  La carte change la règle de commerce pour les 2 ressources indiquées. À partir du tour suivant, le joueur achète les 2 ressources indiquées à la banque au coût de 1 pièce l'unité.

La carte rapporte le symbole de chaînage indiqué. Lors d'un Âge suivant, le joueur pourra, grâce à ce symbole, construire gratuitement une carte qui possède ce symbole dans son coût.



   La carte produit à chaque tour, pour le joueur, une unité de l'une des 3 matières premières représentées.
Précision : Cette production n'a pas d'impact sur le coût du commerce.

  La carte produit à chaque tour, pour le joueur, une unité de l'un des 2 produits manufacturés représentés.
Précision : Cette production n'a pas d'impact sur le coût du commerce.

 La carte rapporte le nombre de pièces indiqué.

  La carte rapporte 2 pièces par Merveille construite dans la cité du joueur au moment où elle est construite.

  La carte rapporte 3 pièces par carte grise construite dans la cité du joueur au moment où elle est construite.

  La carte rapporte 2 pièces par carte marron dans la cité du joueur au moment où elle est construite.

  La carte rapporte 1 pièce par **carte jaune** (elle comprise) dans la cité du joueur au moment où elle est construite.

  La carte rapporte 1 pièce par **carte rouge** dans la cité du joueur au moment où elle est construite.

Précision : Pour toutes ces cartes, les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est construite.

Carte Guilde



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.

Précisions :

- Pour toutes ces cartes, les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est construite.
- À la fin de la partie, la cité choisie pour le gain des points de victoire peut être différente de celle choisie précédemment pour le gain de pièces.



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.

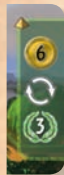


Le Grand Phare

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.

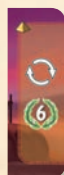
Le joueur rejoue immédiatement un tour.

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.

LISTE DES CARTES

Sans chaînage p.18 • Avec chaînage p.19

Âge I

CHANTIER



EXPLOITATION

1



BASSIN ARGILEUX



CAVITÉ

1



CISEMENT



MINE

1



VERRERIE

1



PRESSE

1



TOUR DE GARDE



ATELIER

1



APOTHIKAIRE

1



DÉPÔT DE PIERRE

3



DÉPÔT D'ARGILE

3



DÉPÔT DE BOIS

3



Âge II

SCIERIE

2



BRIQUETERIE

2



CARRIÈRE

2



SOUFFLERIE



SÉCHOIR



MURAILLE

3



FORUM

3



CARAVANSÉRAIL

2



DOUANES

4



TRIBUNAL

5



Âge III

ARSENAL

8



PRÉTOIRE

8



ACADÉMIE

3



ÉTUDE

3



CHAMBRE DE COMMERCE

3



PORT

2



ARMURERIE

1



PALACE

7



HÔTEL DE VILLE

7



OBÉLISQUE

5



Guildes

GUILDE DES COMMERÇANTS



GUILDE DES ARMATEURS



GUILDE DES BÂTISSEURS



GUILDE DES MAGISTRATS



GUILDE DES SCIENTIFIQUES



GUILDE DES USURIERS



GUILDE DES TACTIENS



Âge I

Âge II

Âge III



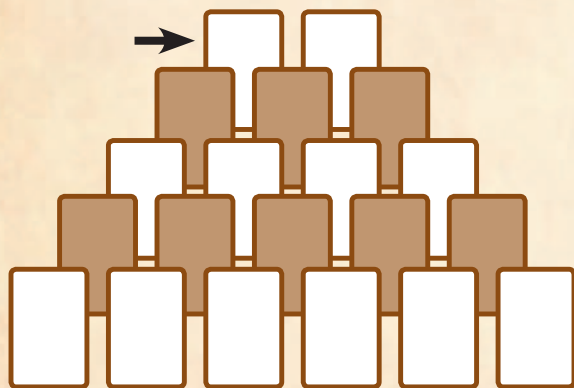
TABLEAU DES CARTES EN FONCTION DE L'ÂGE

Au début de chaque Âge, mélangez le paquet correspondant puis disposez les 20 cartes selon la structure de l'Âge en cours.

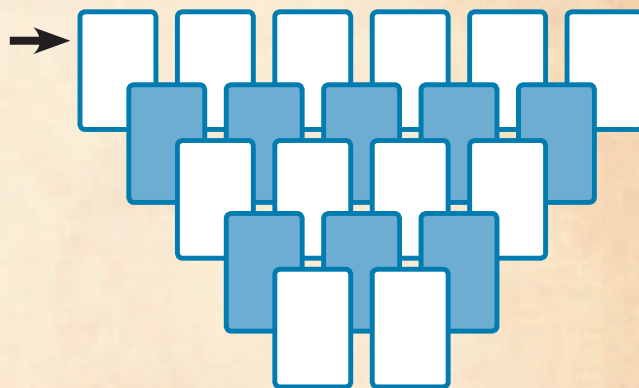
Attention, certaines cartes sont posées face visible et d'autres face cachée.

Pour plus de facilité, commencez par le point indiqué. →

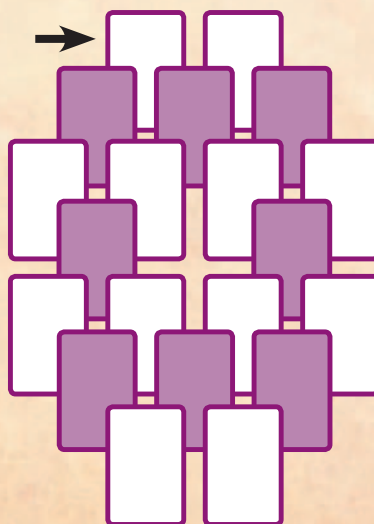
Âge I



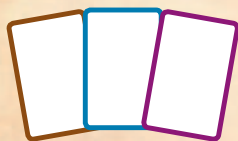
Âge II



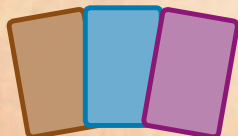
Âge III



Visibles



Cachées



AIDE DE JEU

Description des Symboles



L'adversaire perd le nombre de pièces indiqué.
Elles sont remises à la banque.
Si l'adversaire ne possède pas assez de pièces, il perd la totalité de son trésor.



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.



À partir du moment où le joueur possède la Stratégie, les prochains Bâtiments militaires (**cartes rouges**) qu'il construit bénéficieront d'1 Bouclier supplémentaire.

*Précision : 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.*



Les prochaines constructions indiquées (**cartes bleues** ou Merveille) construite par le joueur lui coûteront 2 ressources de moins. À chaque construction, le joueur est libre de choisir sur quelles ressources porte la réduction.



Prenez 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 de la banque.



Le joueur récupère l'argent dépensé par son adversaire lorsque celui-ci achète des ressources via la commerce.
Attention, il s'agit uniquement de l'argent utilisé pour obtenir des ressources, pas les pièces figurant dans le coût de certains Bâtiments.

Précision : les réductions commerciales de votre adversaire (cartes Dépôt de Pierre, Dépôt de Bois, Dépôt d'Argile et aux Douanes) changent le coût d'achat mais le Progrès économie permet à son propriétaire de récupérer les sommes dépensées.



Les prochaines Merveilles construites par le joueur sont considérées comme ayant toute 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").**



La carte produit la ou les ressources représentées.



La carte rapporte le nombre de points de victoire indiqué.



La carte rapporte le nombre de Boucliers indiqué.



La carte, le jeton ou la Merveille occupent le symbole scientifique indiqué.



La carte change la règle de commerce pour la ressource indiquée. À partir du tour suivant, le joueur achète la ou les ressources indiquées à la banque au coût de 1 pièce l'unité.



La carte rapporte le symbole de chaînage indiqué. Lors d'un Âge suivant le joueur pourra, grâce à ce symbole, construire gratuitement une carte qui possède ce symbole dans son coût.



La carte produit, chaque tour, pour le joueur, UNE unité de l'une des ressources représentées.
Précision: Cette production n'a pas d'impact sur le coût de la commerce.



La carte rapporte le nombre de pièces indiqué.



La carte rapporte de 1 à 3 pièces par élément (carte ou Merveille) représenté construit dans la cité du joueur au moment où elle est construite.

Précision : pour toutes ces cartes, les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est construite.



Au moment où elle est construite, la carte rapporte 1 pièce au joueur par élément représenté construit dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par élément représenté construit dans la cité qui en possède le plus grand nombre.

Précisions :

- Pour toutes ces cartes, les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est construite.
- À la fin de la partie, la cité choisie pour le gain des points de victoire peut être différente de celle choisie précédemment pour le gain de pièces.
- Pour la guilde des Armateurs : le joueur est obligé de choisir une et une seule cité pour les 2 couleurs de carte.



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.



À la fin du jeu, cette carte rapporte 1 point de victoire par lot de 3 pièces dans la cité la plus riche. Seuls les lots complets sont comptabilisés.



Le joueur prend toutes les cartes défaussées depuis le début de la partie et en construit une au choix, gratuitement.

Précision : Les cartes écartées lors de la préparation ne font pas partie de la défausse.



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.



Le joueur désigne une carte de la couleur indiquée (marron ou grise) dans la cité adverse, cette carte est défaussée.



Le joueur rejoue un tour complet directement à la fin de celui-ci.

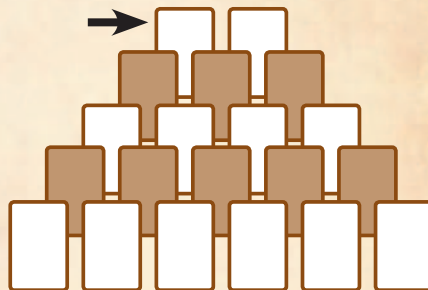
TABLEAU DES CARTES EN FONCTION DE L'ÂGE

Au début de chaque Âge, mélangez le paquet correspondant puis disposez les 20 cartes selon la structure de l'Âge en cours.

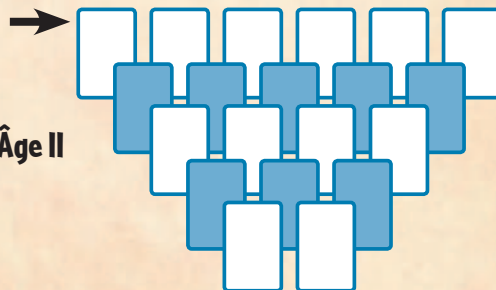
Attention, certaines cartes sont posées face visible et d'autres face cachée.

Pour plus de facilité, commencez par le point indiqué. →

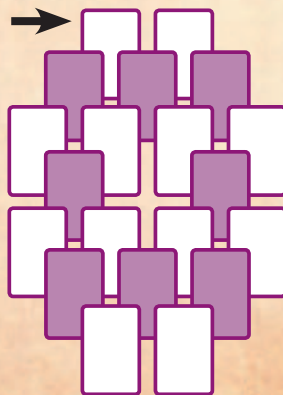
Âge I



Âge II

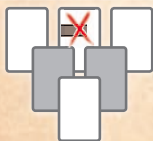


Âge III



LA MESSE D'ESSEN

La Messe d'Essen est une merveille exclusive et limitée qui s'ajoute aux 12 Merveilles du jeu 7 Wonders DUEL.



Le joueur construit gratuitement une carte de la dernière ligne de la structure, même si elle n'est pas encore accessible.

«Vous avez accès à un bâtiment en avant-première mondiale.»



Cette Merveille rapporte 2 points de victoire.

LA STATUE DE LA LIBERTÉ

La Statue de la Liberté est une merveille exclusive et limitée qui s'ajoute aux Merveilles du jeu 7 Wonders DUEL.



Le joueur prend les trois cartes de l'âge en cours remises dans la boîte durant la préparation. Le joueur en construit une gratuitement, en place une dans la défausse et l'adversaire construit la dernière gratuitement.



Cette Merveille rapporte 5 points de victoire.

7 WONDERSTM DUEL PANTHEON

RÈGLES



Antoine Bauza & Bruno Cathala

« Ne scrute pas trop curieusement les secrets des dieux. »

Eschyle

MATÉRIEL

- 1 plateau Panthéon
- 15 cartes Divinité
- 1 carte Porte
- 5 cartes Grand Temple
- 2 cartes Merveille
- 10 jetons Mythologie
- 3 jetons Offrande
- 1 jeton Serpent
- 3 jetons Progrès
- 1 pion Minerve
- 1 carnet de score
- 1 règle de jeu
- 1 carte Aide de Jeu

APERÇU

Cette extension de 7 Wonders Duel offre aux joueurs la possibilité d'invoquer de puissantes Divinités pour bénéficier de leurs pouvoirs. Durant l'Âge I, les joueurs vont choisir les Divinités qu'ils pourront ensuite invoquer pendant les Âges II et III. De Grands Temples font leur apparition et se substituent aux Guildes.



ÉLÉMENTS DE JEU

Cartes Divinité

Chaque carte représente une Divinité. Ces Divinités sont réparties en 5 Mythologies différentes ayant toutes une orientation principale : Grecque (civile), Phénicienne (commerciale), Mésopotamienne (scientifique), Égyptienne (merveille) et Romaine (militaire).



Carte Porte

Dernière carte à être placée au Panthéon, la Porte offre un accès particulier aux différentes Divinités.



Cartes Grand Temple

Les Grands Temples représentent des Bâtiments rapportant des points de victoire. Ils prennent la place des Guildes lors de l'Âge III.



Plateau Panthéon

Le plateau matérialise le Panthéon où siègent les différentes Divinités. Sur chaque emplacement sont mentionnés 2 coûts d'activation, un pour chaque joueur.



Jetons Mythologie

Ils représentent le lien terrestre avec les Divinités. Ils sont placés sur certaines cartes face cachée de l'Âge I et permettent de déterminer les Divinités présentes dans le Panthéon. Chaque jeton est associé à une Mythologie précise.



Jetons Offrande

Les jetons Offrande servent à réduire le coût d'activation du Panthéon. Ils sont placés sur certaines cartes face cachée de l'Âge II.



Jeton Serpent

Le jeton matérialise le pouvoir de la Divinité Nisaba.



Pion Minerve

Le pion matérialise le pouvoir de la Divinité Minerve.



Cartes Merveille et jetons Progrès

Les 2 nouvelles cartes Merveille et les 3 jetons Progrès sont à ajouter à ceux déjà disponibles.

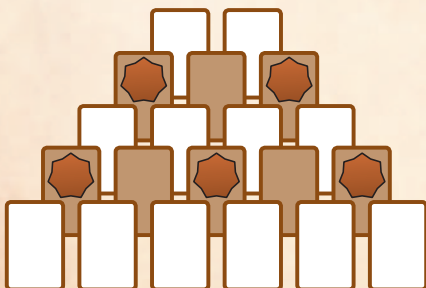
Les cartes Merveille et les jetons Progrès possèdent un logo étoile à côté de leur nom pour les trier facilement après votre partie. ★



PRÉPARATION

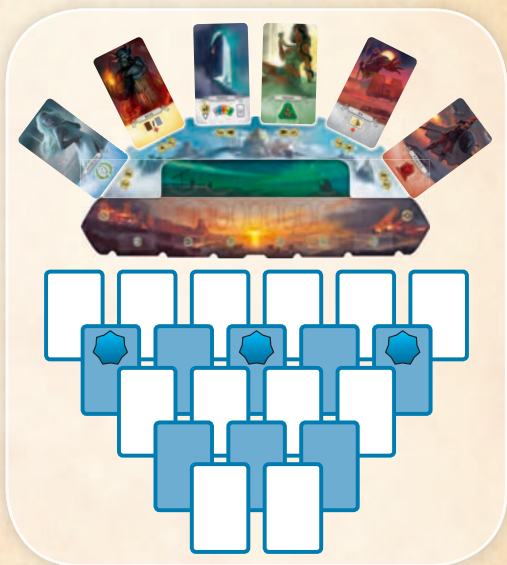
Préparation de l'Âge I

- Préparez le jeu de base ainsi que la structure de l'Âge I.
- Prenez aléatoirement 5 jetons Mythologie et placez-les face cachée sur les emplacements indiqués de la structure puis révélez ces jetons. Remettez les autres dans la boîte.
- Réalisez la phase de sélection des Merveilles.
- Placez le plateau Panthéon au-dessus du plateau de base.
- Mélangez chaque paquet Mythologie et placez-les en 5 pioches à côté du plateau Panthéon.
- Placez les jetons Offrande, la carte Porte, le jeton Serpent et le pion Minerve à côté du plateau Panthéon.



Préparation de l'Âge II

- Placez la carte Porte face visible dans l'emplacement vide du Panthéon.
- Révélez les cartes Divinité présentes au Panthéon.
- Préparez la structure de l'Âge II et placez aléatoirement les 3 jetons Offrande face cachée sur les emplacements indiqués de la structure puis révélez ces jetons.



Préparation de l'Âge III

Remettez les cartes Guilde dans la boîte, ainsi que 3 autres cartes Âge III, prises au hasard. Piochez aléatoirement et sans en prendre connaissance 3 cartes Grand Temple et ajoutez-les au paquet d'Âge III. Remettez les Grands Temples restants dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule de la même façon que le jeu de base. Ces règles ne présentent que les éléments spécifiques à l'extension.

Retournement des cartes cachées

Si le joueur actif doit, à la fin de son tour, retourner une ou plusieurs cartes cachées de la structure qui accueillent un jeton Mythologie ou Offrande, il doit d'abord placer ce jeton devant lui.



Effet des jetons Mythologie

Lorsque le joueur place un jeton Mythologie devant lui :

- Il pioche immédiatement les deux premières cartes Divinité du paquet Mythologie correspondant.
- Il choisit une des deux Divinités et la place face cachée sur un emplacement vide de son choix du Panthéon.
- Il replace la Divinité restante face cachée sur le paquet Mythologie correspondant.



Effet des jetons Offrande

Le jeton Offrande est une réduction à **usage unique** lors de l'activation d'une carte du Panthéon. Sa valeur est définie par le nombre inscrit dessus. Le jeton est défaussé après utilisation.

Grand Temple

Si le joueur a, dans sa cité, un jeton Mythologie qui comporte le symbole d'un Grand Temple, il peut construire gratuitement cette carte. Le jeton n'est pas défaussé.

Un joueur peut également construire un Grand Temple en s'acquittant de son coût.

À la fin de la partie, le joueur marque 5, 12 ou 21 points de victoire s'il a construit 1, 2 ou 3 Grands Temples.

Exemple : À la fin de la partie, Élodie a construit 2 Grands Temples et Jacques en a construit 1. Élodie marque 12 points de victoire et Jacques 5.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est similaire à celle du jeu de base. N'oubliez pas de compter les points de victoire octroyés par les Divinités dans la case prévue à cet effet sur le carnet de score.

CRÉDITS

Auteurs : Antoine Bauza et Bruno Cathala

Illustrateur : Miguel Coimbra

Développement : « Les Belges à Sombreros »

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Rédaction des règles : Théo Rivière

Correction orthographique : Laure Valentin

Responsable Production : Guillaume Pilon

Responsable Graphisme : Alexis Vanmeerbeeck

Infographistes : Cédric Chevalier, Éric Azagury

7 WONDERS DUEL PANTHEON est un jeu

REPOS PRODUCTION, édité par

SOMBREROS PRODUCTION :

22, Rue des comédiens 1000 Bruxelles - Belgique

www.rprod.com

Tél. +32471954132

©SOMBREROS PRODUCTION 2016.

TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



Remerciements :

Antoine remercie les habitués de la Cafetière et plus particulièrement Bruno Goube pour son implication dans cette extension et pour ses nombreux retours pertinents.

Bruno remercie Maël Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles & les participants des Jeux au Boute.

Repos Production remercie chaleureusement Dim et Anne Cat pour leurs précieux retours, Ben et les Snakes pour les belles opportunités de tests et l'ensemble de nos testeurs qui ont mis la main à la pâte, une pensée particulière pour Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson et Yves.

DESCRIPTION DES DIVINITÉS

Mythologie Mésopotamienne



Enki

Au moment où Enki est révélé, tirez aléatoirement 2 jetons Progrès parmi ceux écartés au début de partie. Ces jetons sont posés face visible sur la carte Enki. Lorsqu'un joueur invoque Enki, il choisit l'un des deux jetons Progrès. L'autre jeton est remis dans la boîte avec ceux écartés en début de partie.



Ishtar

La Divinité octroie le symbole scientifique indiqué (identique à celui du jeton Progrès Loi).



Nisaba

Le joueur place immédiatement le jeton Serpent sur une carte verte adverse. Nisaba rapporte le symbole scientifique indiqué sur la carte.

Mythologie Phénicienne



Astarté

Le joueur place 7 pièces de la banque sur la carte Astarté. Elles ne font pas partie du Trésor de sa Cité, elles sont donc protégées contre les pertes monétaires. Il est possible de les dépenser normalement. À la fin de la partie, chaque pièce présente sur la carte Astarté rapporte 1 point de victoire au joueur.



Baal

Le joueur vole une carte marron ou grise construite par l'adversaire, elle rejoint les cartes de sa Cité.



Tanit

Le joueur prend 12 pièces à la banque.

Mythologie Grecque



Aphrodite

Cette Divinité rapporte 9 points de victoire.



Hadès

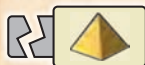
Le joueur prend toutes les cartes défaussées depuis le début de la partie et en construit gratuitement une au choix.



Zeus

Le joueur place dans la défausse une carte de son choix (visible ou cachée) **présente dans la structure** ainsi que les éventuels jetons présents sur cette dernière.

Mythologie Égyptienne



Anubis

Le joueur défausse une carte indiquant la construction d'une Merveille (adverse ou lui appartenant). Le joueur ne perd pas les effets immédiats précédemment octroyés par cette dernière (boucliers, argent, jeton progrès, carte construite ou défaussée, effet rejouer).

Il est possible de reconstruire cette Merveille et ainsi d'en appliquer à nouveau les effets.



Isis

Le joueur choisit une carte de la défausse et construit gratuitement une de ses Merveilles à l'aide de cette dernière.



Râ

Le joueur vole une Merveille adverse qui n'a pas encore été construite, elle rejoint ses Merveilles.

Mythologie Romaine



Mars

Cette Divinité rapporte 2 boucliers.



Minerve

Le joueur place le pion Minerve sur une case de la Piste Militaire. Si le pion Conflit doit entrer sur la case où le pion Minerve est présent, à la place, il ne bouge pas et son mouvement est terminé. Le joueur défausse le pion Minerve.

Rappel : Le pion Conflit avance d'une case à la fois.

Exemple : Élodie construit un Prétoire. Elle avance le pion Conflit de deux cases, puis le pion Minerve est défaussé (le dernier Bouclier octroyé par le Prétoire est perdu).



Neptune

Le joueur choisit et défausse un jeton Militaire sans appliquer son effet. Ensuite, il choisit et applique le pouvoir d'un autre jeton Militaire (ce dernier est ensuite défaussé).

Exemple : Élodie active le pouvoir de Neptune, elle défausse le jeton Militaire qui pourrait lui faire perdre 5 pièces. Ensuite, elle applique le jeton Militaire qui fait perdre 5 pièces à Jacques. Le jeton est défaussé.

DESCRIPTION DE LA PORTE

Attention, le coût d'activation de la Porte correspond au double du coût d'activation normal de l'emplacement où elle se trouve.



Le joueur révèle la première carte Divinité de chaque paquet Mythologie. Il choisit une Divinité révélée et l'active **gratuitement**. Il replace face cachée les autres Divinités sur leurs paquets respectifs.

DESCRIPTION DES MERVEILLES



Le Sanctuaire

Les coûts d'activation du Panthéon sont réduits de 2 pièces pour le joueur.

Le joueur rejoue immédiatement un tour.



Le Théâtre Divin

Le joueur révèle l'ensemble des cartes d'un paquet Mythologie de son choix. Il choisit une des Divinités révélées de cette façon et l'active gratuitement. Il reconstitue ensuite un paquet, dans l'ordre de son choix, à l'aide des cartes non utilisées.

Cette Merveille rapporte 2 points de victoire.



DESCRIPTION

DES JETONS PROGRÈS



Mysticisme

À la fin de la partie, le joueur marque 2 points de victoire pour chaque jeton Mythologie et pour chaque jeton Offrande encore en sa possession.

Exemple : À la fin de la partie, Élodie possède 2 jetons Divinité et 1 jeton Offrande. Elle marque 6 points de victoire.



Poliorcétique

À chaque fois que le joueur avance le pion Conflit sur la Piste, son adversaire perd une pièce par case avancée.

Exemple : Élodie dispose du jeton Poliorcétique et construit un Prétoire (3 boucliers). Elle déplace le pion Conflit de 3 cases vers la capitale adverse. Son adversaire perd 3 pièces.



Ingénierie

Le joueur peut construire pour 1 pièce toute carte disposant, en dessous de son coût, d'un symbole de chaînage (symbole blanc), même s'il n'a pas dans sa cité le Bâtiment ou le jeton qui comporte ce symbole.

Exemple : Élodie dispose du jeton Ingénierie et souhaite construire les Fortifications. Elle ne possède pas la Palissade et paye donc 1 pièce à la banque pour construire les Fortifications.

FAQ

Q : Est-ce qu'un joueur peut activer une Divinité alors que la résolution de son pouvoir est impossible ?

R : Oui, le joueur peut activer une Divinité alors que la résolution de son pouvoir est impossible.

Q : Est-ce que les joueurs récupèrent la monnaie lors de l'utilisation d'un jeton Offrande ?

R : Non, les jetons Offrande sont uniquement des réductions de coût.

Q : Si un joueur vole une Merveille à l'aide du pouvoir de Râ, peut-il construire 5 Merveilles et donc son adversaire 2 ?

R : Oui, le nombre de Merveilles construites par un joueur n'est pas limité à 4. Par contre, il ne peut y avoir que 7 Merveilles construites au total.

Q : 7 Merveilles ont été construites et Anubis vient d'être activé. Qu'advient-il de la 8e Merveille précédemment remise dans la boîte ?

R : La 8e Merveille reste dans la boîte.

Q : Le symbole copié par Nisaba et le symbole octroyé par Ishtar permettent-ils l'obtention d'un jeton Progrès ?

R : Oui, ces symboles scientifiques sont traités comme tous les autres.

Q : Est-ce qu'un joueur peut placer le jeton Minerve sur sa case Capitale ?

R : Oui, c'est une case de la Piste Militaire.

Q : Que se passe-t-il si Enki n'est pas choisi lors de l'activation de la Porte ou du Théâtre Divin ?

R : Les jetons Progrès révélés sont remis dans la boîte avec ceux écartés en début de partie.

Q : Qu'advient-il des jetons Progrès remis dans la boîte ?

R : Ils sont mélangés avec les autres jetons Progrès présents dans la boîte.

Q : Que se passe-t-il si un joueur réalise une paire de symboles scientifiques et qu'il n'y a plus de jeton Progrès disponible sur le plateau ?

R : Le joueur ne gagne rien.

Q : Si un joueur possède les jetons progrès Ingénierie et Urbanisme, gagne-t-il 4 pièces lorsqu'il construit un bâtiment grâce à l'Ingénierie ?

R : Non, cette construction n'est pas considéré comme un chaînage.

Q : Un joueur peut-il choisir un jeton de son côté grâce à l'effet de Neptune afin de faire perdre des pièces à son adversaire ?

R : Oui, Neptune permet de choisir n'importe quel jeton.