

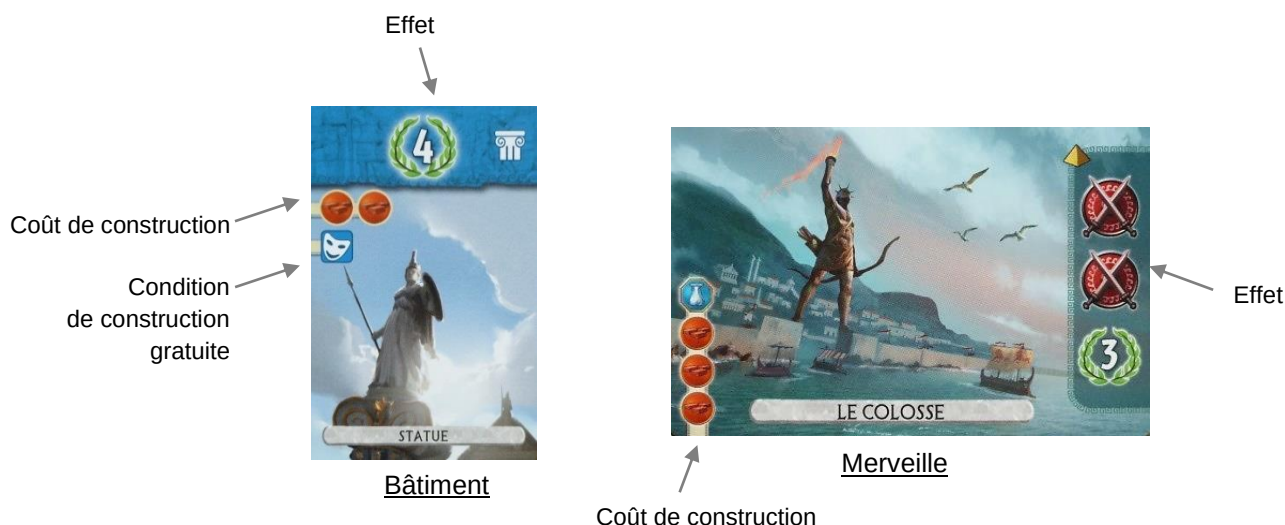
7 Wonders - Duel

Âge	Cartes	Symboles scientifiques
I	Red x4 Blue x3 Yellow x4 Green x4 Brown x6 Grey x2	
II	Red x5 Blue x5 Yellow x4 Green x4 Brown x3 Grey x2	
III	Red x5 Blue x6 Yellow x5 Green x4 Purple x3	

+ le jeton Loi

Mise en place

- Sur le plateau :
 - Le pion conflit** → sur la case du milieu.
 - Les 4 jetons militaire** face visible.
 - 5 jetons progrès** face visible. Écarter **les 5 jetons** restants face cachée.
- Les pièces 1 3 6 → à portée.
Chacun prend 1 3 3.
- Choix des merveilles :
 - Révéler 4 merveilles.
Le 1^{er} joueur se sert (1 merveille), puis le 2nd (2 merveilles), puis le 1^{er} (1 merveille).
 - Révéler 4 autres merveilles.
Le 2nd joueur se sert (1 merveille), puis le 1^{er} (2 merveilles), puis le 2nd (1 merveille).
 Retirer du jeu les merveilles restantes.
*Débutant : Le 1^{er} joueur prend les Pyramides, le Grand Phare, le Temple d'Artémis et la Statue de Zeus.
 Le 2^e joueur prend le Circus Maximus, le Pirée, la Via Appia et le Colosse.*
- Trier les cartes par âge I, II et III. Retirer du jeu 3 / âge face cachée.
Puis mélanger 3 cartes G face cachée au paquet âge III. Retirer du jeu les 4 cartes C restantes face cachée.



Effet bouclier ⇒

Avancer d'une case **le pion conflit** vers la cité adverse.

Si **le pion** entre dans une zone avec **un jeton**, appliquer **le jeton**, puis le retirer du jeu.

Une cité = Les bâtiments et merveilles construits par un joueur + **ses jetons**

La défausse est consultable

Payer le coût en ressources $\Rightarrow$
Produire les ressources avec sa cité (   et merveilles) ou les acheter à la banque.

Règle de commerce $\Rightarrow$
Le coût d'une ressource = $\text{1 1} + \text{1} / \text{symbole de la ressource sur les } \text{brown square} \text{ } \text{grey square} \text{ adverses.}$
Exception : Avec les  **dépôt** (x3) ou **douane** (x1), le coût des ressources indiquées = 1 .

Déroulement d'un âge

1	Installer les  = Commencer par le haut. Alternner un rang face visible  et un rang face cachée   . Recouvrir partiellement le rang précédent. Âge  $\Rightarrow$ 2 , 3 , 4 , 5 , 6 . Âge  $\Rightarrow$ 6 , 5 , 4 , 3 , 2 . Âge  $\Rightarrow$ 2 , 3 , 4 , 2 , 4 , 3 , 2 .						
2	Âge  ou  $\Rightarrow$ Le joueur le + faible militairement choisit le 1^{er} joueur. Si égalité, le joueur qui a joué en dernier à l'âge précédent, choisit le 1^{er} joueur.						
3	À partir du 1^{er} joueur et tant que des  disponibles, chacun son tour : - Prend 1  accessible (= non recouverte), puis la joue. <table border="1"> <tr> <td>SOIT Construire le bâtiment</td><td> Poser la  devant soi face visible. Payer le coût du bâtiment, puis appliquer ses effets. Superposer les bâtiments de même couleur, en laissant leur effet visible. Si  phare $\Rightarrow$ Prendre $\text{1} / \text{yellow square}$ dans sa cité, phare inclus. Si le bâtiment construit est une  avec un symbole déjà présent dans sa cité $\Rightarrow$ Prendre 1 jeton et appliquer son effet. </td></tr> <tr> <td>SOIT Construire une merveille</td><td> Glisser partiellement la  face cachée sous la merveille. Payer le coût de la merveille, puis appliquer ses effets. Si 7 merveilles construites $\Rightarrow$ Retirer du jeu la merveille restante. </td></tr> <tr> <td>SOIT Prendre des pièces</td><td> Défausser la  face cachée. Prendre $\text{1 1} + \text{1} / \text{yellow square}$ dans sa cité. </td></tr> </table> - Retourne face visible les    devenues accessibles. - Rejoue si possible aussitôt, s'il a construit une merveille avec le symbole .	SOIT Construire le bâtiment	Poser la  devant soi face visible. Payer le coût du bâtiment, puis appliquer ses effets. Superposer les bâtiments de même couleur, en laissant leur effet visible. Si  phare $\Rightarrow$ Prendre $\text{1} / \text{yellow square}$ dans sa cité, phare inclus. Si le bâtiment construit est une  avec un symbole déjà présent dans sa cité $\Rightarrow$ Prendre 1 jeton et appliquer son effet.	SOIT Construire une merveille	Glisser partiellement la  face cachée sous la merveille. Payer le coût de la merveille, puis appliquer ses effets. Si 7 merveilles construites $\Rightarrow$ Retirer du jeu la merveille restante.	SOIT Prendre des pièces	Défausser la  face cachée. Prendre $\text{1 1} + \text{1} / \text{yellow square}$ dans sa cité.
SOIT Construire le bâtiment	Poser la  devant soi face visible. Payer le coût du bâtiment, puis appliquer ses effets. Superposer les bâtiments de même couleur, en laissant leur effet visible. Si  phare $\Rightarrow$ Prendre $\text{1} / \text{yellow square}$ dans sa cité, phare inclus. Si le bâtiment construit est une  avec un symbole déjà présent dans sa cité $\Rightarrow$ Prendre 1 jeton et appliquer son effet.						
SOIT Construire une merveille	Glisser partiellement la  face cachée sous la merveille. Payer le coût de la merveille, puis appliquer ses effets. Si 7 merveilles construites $\Rightarrow$ Retirer du jeu la merveille restante.						
SOIT Prendre des pièces	Défausser la  face cachée. Prendre $\text{1 1} + \text{1} / \text{yellow square}$ dans sa cité.						

Si	Alors fin du jeu
Une cité a 6 symboles différents	Cette cité gagne.
Le pion conflit atteint une cité	La cité adverse gagne.
Fin de l'âge 	+ ? /  + ? /  + ? /  + ? /  + ? / merveille construite + ? / jeton + 1 / 1 1 1 + 2, 5 ou 10 pour le joueur le + fort militairement Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le + de points sur les .