
7 WONDERS™
DUEL
RÈGLES
Antoine Bauza & Bruno Cathala

« 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

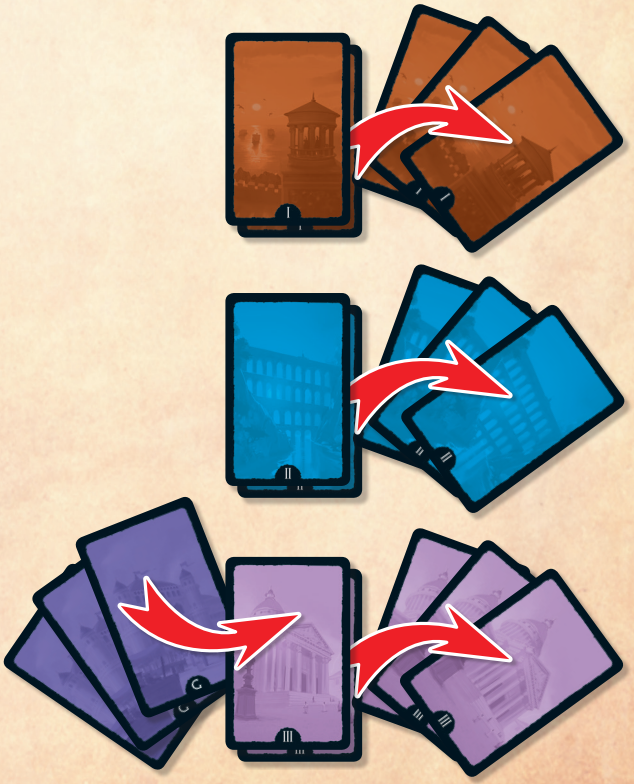
Joueur 2 :
- Le Circus Maximus
- Le Pirée
- La Via Appia
- Le Colosse



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

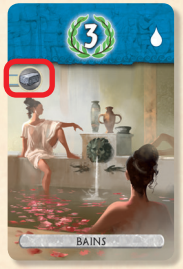
Les ressources d'une cité sont produites par ses cartes marron, ses cartes grises, certaines cartes jaunes et certaines Merveilles.

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

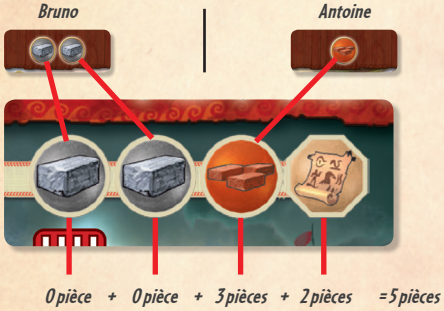
- *Attention, le coût d'achat est calculé en fonction des ressources présentes dans la cité de l'adversaire mais les achats sont payés à la banque.*
- *Il n'y a pas de limite au nombre de ressources qu'un joueur peut acheter durant son tour.*
- *Les ressources produites par les cartes jaunes et les Merveilles 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.

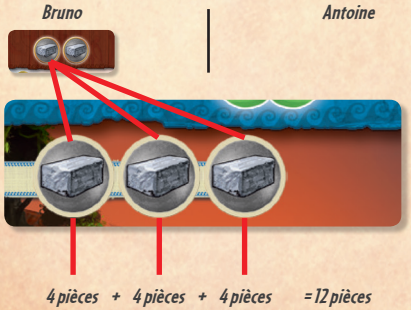
- *Si Antoine veut acheter 1 ou des Pierres, il doit les payer chacune 4 pièces.*
- *Si Bruno a besoin d'une troisième Pierre il doit la payer 2 puisque Antoine n'en produit pas avec ses cartes marron.*



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.

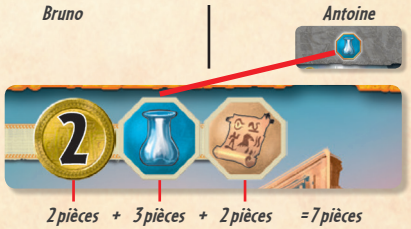
Exemple : La construction du Scriptorium coûte 2 pièces, la construction de la Mine coûte 1 pièce.



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.

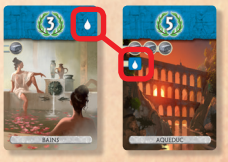
Exemple : Bruno veut construire le Caravansérail qui coûte 2 pièces, 1 Verre et 1 Papyrus. Bruno doit payer 7 pièces en tout, 2 pièces pour le coût de la carte, 3 pièces pour le Verre (Antoine en produit 1) et 2 pièces pour le Papyrus (Antoine n'en produit pas).



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.



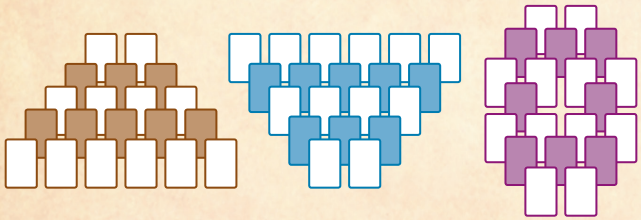
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

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.



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.



FIN D'UN ÂGE

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

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.

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 Sombreros »***
aka Cédrick 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 I 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 Bâtisseurs

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
- BASSIN ARGILEUX
- CAVITÉ
- CISEMENT
- MINE
- VERRERIE
- PRESSE
- TOUR DE GARDE
- ATELIER
- APOTHICAIRE
- DÉPÔT DE PIERRE
- DÉPÔT D'ARGILE
- DÉPÔT DE BOIS

Âge II

- SCIERIE
- BRIQUETERIE
- CARRIÈRE
- SOUFFLERIE
- SÉCHOIR
- MURAILLE
- FORUM
- CARAVANSÉRAIL
- DOUANES
- TRIBUNAL

Âge III

- ARSENAL
- PRÉTOIRE
- ACADÉMIE
- ÉTUDE
- CHAMBRE DE COMMERCE
- PORT
- ARMURERIE
- PALACE
- HÔTEL DE VILLE
- OBÉLISQUE

Guildes

- GUILDE DES COMMERÇANTS
- GUILDE DES ARMATEURS
- GUILDE DES BÂTISSEURS
- GUILDE DES MAGISTRATS
- GUILDE DES SCIENTIFIQUES
- GUILDE DES USURIERS
- GUILDE DES TACTICIENS

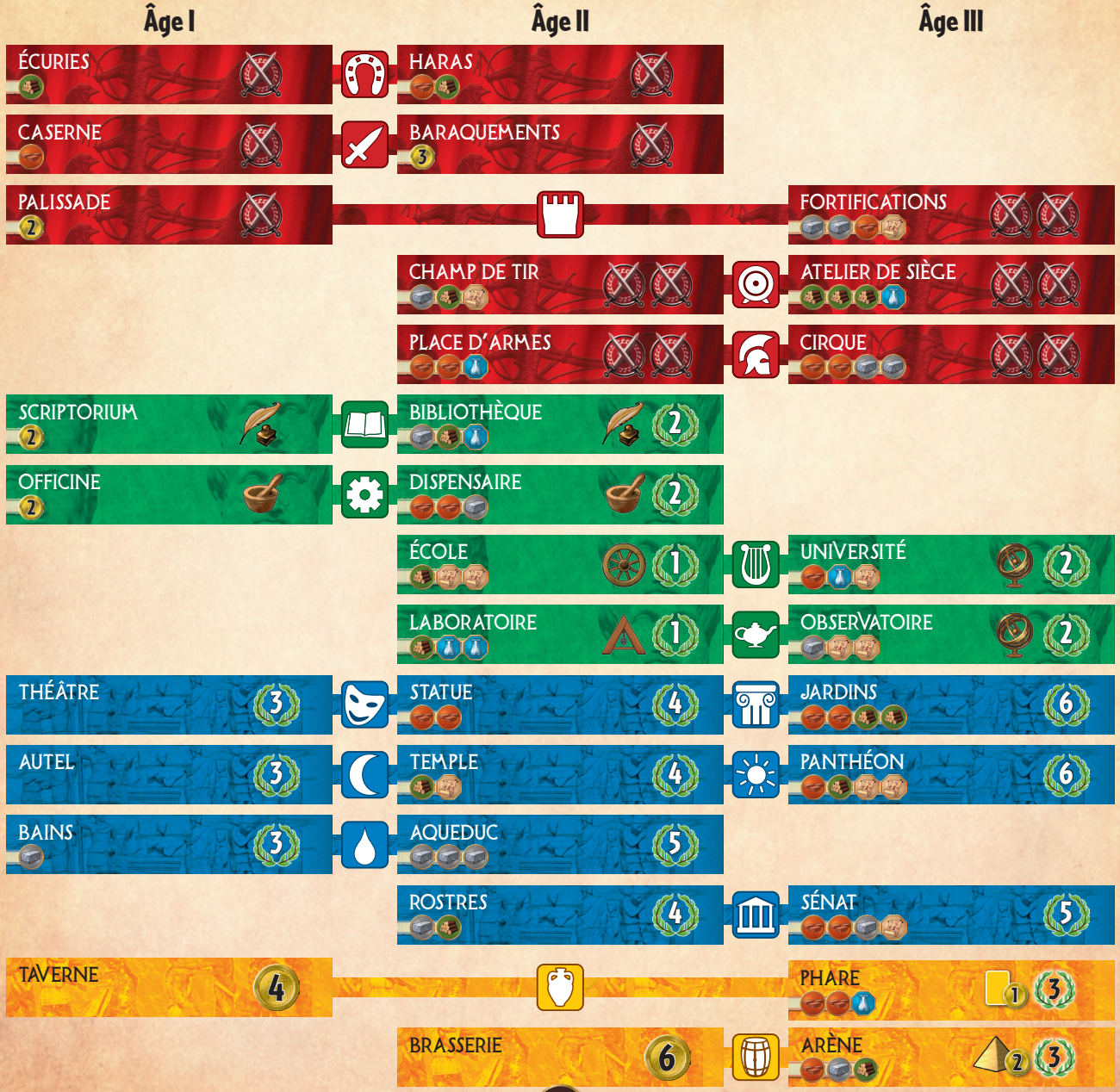

Âge I
Âge II
Âge III
ÉCURIES
HARAS
CASERNE
BARAQUEMENTS
3
PALISSADE
2
FORTIFICATIONS
CHAMP DE TIR
ATELIER DE SIÈGE
PLACE D'ARMES
CIRQUE
SCRIPTORIUM
2
BIBLIOTHÈQUE
2
OFFICINE
2
DISPENSAIRE
2
ÉCOLE
1
UNIVERSITÉ
2
LABORATOIRE
1
OBSERVATOIRE
2
THÉÂTRE
3
STATUE
4
JARDINS
6
AUTEL
3
TEMPLE
4
PANTHÉON
6
BAINS
3
AQUEDUC
5
ROSTRES
4
SÉNAT
5
TAVERNE
4
PHARE
1
3
BRASSERIE
6
ARÈNE
2
3

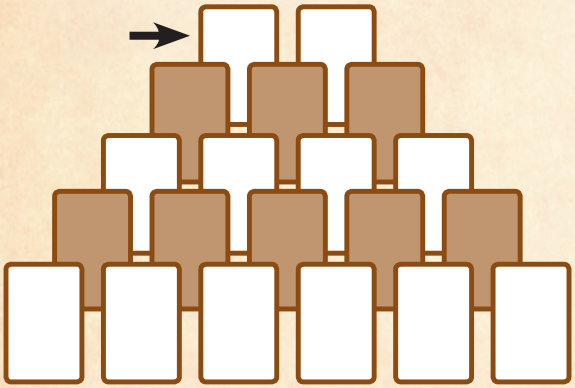
TABLEAU DES CARTES EN FONCTION DE L'ÂGE

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

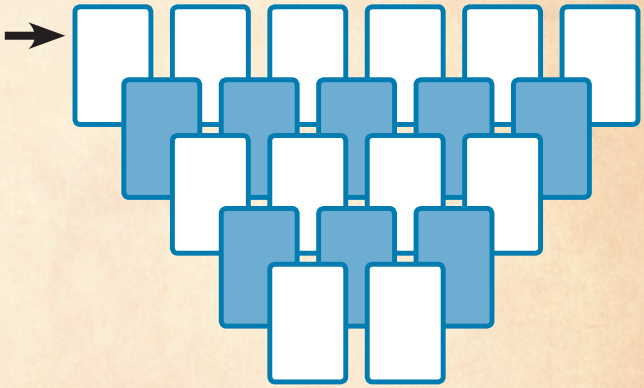
Attention, certaines cartes sont posées face visible et d'autres face cachée.

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

Âge I



Âge II



Âge III

