

Overzicht

Het spel begint nu met een Leider Fase.

Een nieuwe spelfase, de Recruitering Fase, vindt plaats aan het begin van elk Tijdperk.

Leider Fase

Elke speler krijgt willekeurig 4 Leider kaarten toebedeeld (geheim gehouden). De niet uitgedeelde Leaders worden terug in de doos gelegd.

1. Elke speler kiest in het geheim één van de 4 kaarten en legt deze gedekt voor zich neer. De 3 resterende kaarten worden dan aan de speler rechts doorgegeven.
2. Elke speler kiest een kaart van de 3 ontvangen kaarten. De 2 resterende kaarten worden dan aan de speler rechts doorgegeven.
3. Elke speler kiest een kaart van de 2 ontvangen kaarten. De resterende kaart wordt dan aan de speler rechts doorgegeven.
4. Elke speler houdt de ontvangen kaart en voegt deze toe aan zijn 3 eerder uitgekozen kaarten.

Aan het einde van deze fase heeft elke speler dus een hand van 4 Leider kaarten om mee te spelen. Tijdperk I kan nu beginnen.

Overzicht van een Tijdperk

Elk Tijdperk begint nu met een Recruitering fase.

OVERZICHT VAN EEN TIJDPERK

1. Recruitering Fase
2. Speel het Tijdperk
3. Conflict Resolutie

Recruitering Fase

Tijdens deze fase speelt elke speler één van zijn Leider kaarten. De kaarten worden in het geheim door elke speler gekozen en dan gelijktijdig onthuld om te spelen.

De Leider kaarten kunnen op 3 manieren gespeeld worden:

- a. Recruteer de Leider
- b. Bouw een fase van een Wonder
- c. Leg de kaart af voor 3 geld

a. Recruteer de Leider

De speler betaalt de geldkosten van de Leider (aan de bank) en legt de Leider kaart open naast zijn Wonder bord.

b. Bouw een fase van een Wonder

Om een fase van een Wonder te bouwen, gebruikt de speler de Leider kaart als een bouwmarkering (gedekt). Hiervoor moeten de kosten zoals aangegeven voor de fase van het Wonder worden betaald en niet de kosten van Leider kaart.

Opmerking: deze actie zal zelden mogelijk zijn tijdens de eerste Recruitering Fase, omdat de steden gewoonlijk nog niet genoeg grondstoffen leveren om de eerste fase van het Wonder te bouwen.

c. Leg de kaart af voor 3 geld

De speler kan de kaart afleggen om 3 geld van de bank aan zijn voorraad toe te voegen. De op deze manier afgelegde Leider kaarten worden terug in de doos gelegd (ongezien).

SPEEL EERLIJK!

Om je tegenstanders je bord te laten lezen, raden we aan dat je Hannibal en Caesar bij je rode kaarten legt zodat alle Schild symbolen op dezelfde plek zichtbaar zijn.

Leg op dezelfde manier Euclid, Ptolemy en Pythagoras bij de groene kaarten met het corresponderende symbool.

De resterende Leider kaarten in de hand van elke speler worden later in het spel gebruikt, gedekt, onder de gerecruteerde Leider gelegd.

Na deze fase wordt het Tijdperk volgens de normale 7 Wonders regels gespeeld.

Opgelet: tijdens de Recruitering fase voor Tijdperk III heeft elke speler 2 Leider kaarten. Dit wordt op één van de drie hierboven beschreven manieren gespeeld (a, b of c) en de tweede ongezien terug in de doos gelegd.

Einde van het Spel

Net als in het basisspel eindigt het spel na Tijdperk III, nadat de Conflict fiches zijn verdeeld. Elke speler telt de punten van zijn beschaving en de speler met de meeste punten is de winnaar.

"Expert" Variant voor 2 Spelers

Het spel voor 2 spelers gebruikt de regels van het basisspel. De Recruitering fases verlopen af, alleen de Leider fase is enigszins anders:

Elke speler krijgt gedekt 4 Leider kaarten. De Vrije Stad krijgt geen Leider kaarten.

De spelers kiezen een kaart uit een van de 4 kaarten en geven de resterende 3 kaarten tegenstander.

Dan kiezen ze uit deze 3 kaarten een tweede kaart en geven de resterende 2 kaarten door, en zo voort.

Aan het einde van deze fase heeft elke speler dus een hand van 4 kaarten om mee te spelen.

Het spel wordt volgens de regels voor 2 spelers in het basisspel gespeeld. Recruitering fase zoals beschreven in deze regels.



Inhoud

- 1 Wonder bord
- 1 Wonder kaart
- 36 Leider kaarten
- 4 Gilde kaarten
- 17 munten met waarde 6

- 1 Courtisane fiche
- 1 score boek
- 1 spelregels
- 1 blanco Leider kaart



Overzicht

Deze uitbreiding voor 7 Wonders geeft je de mogelijkheid om leiders aan het hoofd van je beschaving te zetten. Gerepresenteerd door 36 nieuwe kaarten, beïnvloeden deze leiders de groei van je stad, elk op hun eigen manier. Het spelverloop is enigszins anders, maar de winst voorwaarden zijn hetzelfde als in het basisspel van 7 Wonders.

Beschrijving Inhoud

Wonder Bord

Rome en het Colosseum is een nieuw bord, waarvan de eigenschappen op de laatste p deze regels worden beschreven. Dit bord kan alleen met de Leaders uitbreiding worden

Leider Kaarten

De Leaders (witte kaarten) zijn een nieuwe soort kaarten. Ze worden niet aan de Tijdperk toegevoegd en hebben een andere achterkant om ze te onderscheiden. Hun kosten, in de bovenhoek van elke kaart, bestaan uit geld.

Blanco Leider kaart (Semiramis)

Er zit een blanco Leider kaart in de doos. Hiermee kun je zelf een persoonlijkheid maken te voegen aan je spellen.



Gilde Kaarten

4 nieuwe Gilden (paarse kaarten) worden toegevoegd aan die van het basisspel – let echter sommige van deze alleen met de Leaders uitbreiding gebruikt kunnen worden.

Munten

De 17 munten met waarde 6 worden toegevoegd aan de munten van het basisspel.

Courtisane Fiche

Een speciaal fiche dat met één van de nieuwe Gilden gebruikt wordt.

Score boek

Er zit een nieuw score boek in de doos; hiermee kun je de winstpunten tellen die door sommige Leaders worden verkregen.

Vorbereiding

- De nieuwe Gilden (paarse kaarten) voor Tijdperk III worden toegevoegd aan die van het basisspel. De regels voor de Tijdperk III stapel blijven gelijk (het aantal Gilden dat gebruikt moet worden is hetzelfde).
- Elke speler begint met 6 geld (in plaats van 3 als in het basisspel).

Beschrijving van de Leaders

AMYTIS



Aan het einde van het spel levert Amytis 2 winstpunten op voor elke Wonder fase door de speler gebouwd.

ALEXANDER



Aan het einde van het spel telt Alexander voor 1 winstpunt extra voor elk Conflict fiche (de waarde van de fiches gaat daardoor van 1, 3 of 5 WP naar 2, 4 en 6 WP).

ARISTOTLE



Aan het einde van het spel telt Aristotle voor 3 winstpunten extra voor elke set van verschillende wetenschaps symbolen (de bonus gaat van 7 WP naar 10 WP per set).

JUSTINIAN



Aan het einde van het spel levert Justinian 3 winstpunten op voor elke set van 3 Tijdperk kaarten (rood, blauw en groen).

PLATO



Aan het einde van het spel levert Plato 7 winstpunten op voor elke set van 7 Tijdperk kaarten [bruin, grijs, groen, blauw, geel, rood, paars].

MIDAS



Aan het einde van het spel levert Midas 1 winstpunt op voor elke 3 geld in de voorraad van de speler.

Verduidelijking: Deze punten worden opgeteld bij de normale punten voor het geld (de speler scoort dus 2 WP voor elke set van 3 geld).

BILKIS



Nadat Bilkis in het spel is gebracht, kan de speler één keer per ronde elke willekeurige grondstof voor 1 geld van de bank kopen.

MAECENAS



Nadat Maecenas in het spel is gebracht, kan de speler al zijn toekomstige Leaders gratis recruter, zonder er de aangegeven geldkosten voor te betalen.

RAMSES



Nadat Ramses in het spel is gebracht, kan de speler alle Gilden gratis bouwen, zonder er de aangegeven kosten voor te betalen.

TOMYRIS



Nadat Tomyris in het spel is gebracht worden tijdens de Conflict resolutie de Nederlaag fiches aan de winnende naburige stad gegeven.

Opmerking: Tomyris heeft geen effect als de stad van de speler winst tijdens conflicten of voor conflicten die voordat ze in het spel werd gebracht plaats vonden.

HATSEPSUT



Nadat Hatshepsut in het spel is gebracht, levert elke koop van één of meer grondstoffen van naburige steden 1 geld op van de bank. Deze winst is gelimiteerd tot 1 geld per naburige stad per ronde.

Verduidelijking: de speler krijgt het geld van de bank direct NA te hebben betaald voor zijn koop.

XENOPHON



Nadat Xenophon in het spel is gebracht, krijgt de speler 2 geld voor elk commercieel gebouw (gele kaart) dat de speler bouwt. Dit geld komt van de bank op het moment dat het gebouw wordt gebouwd.

Verduidelijking: Xenophon heeft geen effect op commerciële gebouwen die zijn gebouwd voordat hij in het spel werd gebracht.

SOLOMON



Nadat Solomon in het spel is gebracht, kan de speler een Tijdperk kaart van de aflegstapel gratis bouwen.

HANNIBAL



Nadat deze in het spel is gebracht, wordt de speler voor het aantal Schilden afgezet op zijn kaart.

CAESAR



NERO



Nadat Nero in het spel is gebracht, levert elke militaire Overwinning fiche de speler 2 geld voor elke militaire Overwinning fiches worden verdeeld. *Verduidelijking: Nero heeft geen effect op militaire Conflict fiches die gewonnen worden voordat hij in het spel werd gebracht.*

VITRUVIUS



Nadat Vitruvius in het spel is gebracht, levert elke bouw 2 geld wanneer de speler een bouwketen gratis bouwt d.m.v. een bouwketen. Dit geld komt van de bank op het moment dat het gebouw wordt gebouwd.

Verduidelijking: Vitruvius heeft geen effect op gebouwen die d.m.v. een bouwketen worden gebouwd voordat hij in het spel werd gebracht.

CROESUS



Nadat Croesus in het spel is gebracht, levert elke bouw direct 6 geld van de bank.

HYPATIA

VARRO

NEBUCHADNEZZAR

PHIDIAS



Aan het einde van het spel leveren deze Leaders 1 winstpunt (WP) op voor elke kaart met de corresponderende kleur in de stad van de speler.

PERICLES

PRAXITELES

HIRAM



Aan het einde van het spel leveren deze Leaders 2 winstpunten op voor elke kaart met de corresponderende kleur in de stad van de speler.

SAPPHO

ZENOBI

NEFERTITI

CLEOPATRA



Aan het einde van het spel leveren deze Leaders het aantal op de kaart aangegeven winstpunten op.

ARCHIMEDES

LEONIDAS

HAMMURABI

IMHOTEP



Nadat deze Leaders in het spel zijn gebracht, kan de speler de gebouwen met de corresponderende kleur (Wonder fase voor Imhotep) voor één grondstof minder bouwen dan de aangegeven kosten van de kaart.

Verduidelijking: de grondstof die van de kosten wordt afgehaald is naar keuze van de speler. Dit kan een ruwe grondstof zijn (bruin) of goederen (grijs).

EUCLID

PTOLEMY

PYTHAGORAS



Deze Leaders tellen voor het wetenschaps symbool aangegeven op hun kaart. Dit symbool telt mee met de wetenschaps gebouwen (groene kaarten) in de stad van de speler.

Beschrijving van de Gilden

SPELERS GILDE



1 winstpunt voor elke complete set van 3 geld in de voorraad van de speler.

Opmerking: dit wordt opgeteld bij de punten die het geld zelf oplevert.

COURTISANE GILDE



Als het Courtisane Gilde is gebouwd, moet de speler direct het "Courtisane" symbool op één van de naburige steden in een naburige stad plaatsen. De speler krijgt 1 winstpunt voor de voordelen van het bijbehorende symbool.

Opmerking: dit Gilde heeft geen effect voor de speler aan wiens leider het "Courtisane" symbool wordt gegeven.

DIPLOMATEN GUILDE



1 winstpunt voor elke Leader (witte kaart) in naburige steden.

Opmerking: alleen de gerecruteerde leaders tellen, niet diegene die gebruikt zijn om fases van een Wonder te bouwen.

ARCHITECTEN GUILDE



3 winstpunten voor elke paarse kaart in naburige steden.

F.A.Q.

Leider: Solomon

V: Wat gebeurt er als Solomon in het spel komt in dezelfde ronde waarin Halicarnassus een Wonder fase bouwt?

A: Halicarnassus kiest zijn kaart uit de aflegstapel voor Solomon.

Leider: Hiram

V: Levert Hiram 2 winstpunten op voor de derde fase van het Statue of Zeus in Olympia B bord (kopieer een naburig Gilde)?

A: Nee, deze Wonder fase wordt niet als Gilde beschouwd.

Leider: Plato

V: Levert Plato 14 winstpunten op als ik 2 Tijdperk kaarten van elke kleur heb aan het einde van het spel?

A: Ja!

Leider: Hatshepsut

V: Kan het effect van een Handelsfase (de Markt) met Hatshepsut's effect worden gecombineerd?

A: Ja, het is mogelijk om 1 geld voor de Handelsfase te betalen en dan 1 geld van Hatshepsut te krijgen.

Courtisane Gilde

V: Telt de "gekopieerde" Leader mee met het Diplomaten Gilde?

A: Nee, deze wordt niet als Leader beschouwd.

Wetenschaps Symbolen

V: Tellen de wetenschaps symbolen mee in de samenstelling van een Wonder?

A: Ja, elk wetenschaps symbool, ongeacht waar deze vandaan komt (groene kaarten, gilden, wonder, leaders), telt mee naar de scores (identieke symbolen en verschillende symbolen).

Biografieën van de Leiders

ALEXANDER

Koning van Macedonië, veroveraar, stichter van het oude Griekse rijk. De enige monarch in de geschiedenis die een rijk heeft gesticht dat zowel het Oosten als Westen omvatte.

AMYTIS

Vrouw van Nebuchadnezzar, voor wie de Hangende Tuinen van Babylon zijn gebouwd.

ARCHIMEDES

Grieks wiskundige, wetenschapper, scheikundige en ingenieur, het getal Pi wordt met hem geassocieerd alsmede de berekening van volume massa door onderdompeling in water.

ARISTOTLE

Grieks filosoof, lang beschouwd als de ultieme belichaming van antieke wijsheid in het Westen door zijn encyclopedische kennis van kunst en wetenschap.

BILKIS

Koningin van Saba. Subliem, indrukwekkend door haar wijsheid en intelligentie, is ze voornamelijk bekend uit de verhalen van Koning Salomon die over haar welvarendheid vertellen.

CAESAR

Romeins generaal, politicus en schrijver. De begindagen van Rome danken veel aan hem en zijn militaire scherpzinnigheid.

CLEOPATRA

De bekendste Egyptische monarch, haar charme en uitvlucht lieten haar land stralen, ondanks de Romeinse verovering.

CROESUS

Laatste koning van Lydia, beroemd om zijn immens fortuin, dat diende om de bouw van een van de wonderen van de oude wereld te bouwen: de Tempel van Artemis.

EUCLID

Grieks wiskundige, gespecialiseerd in geometrie, en de auteur van een belangrijke werk over moderne wiskunde: De Elementen.

HAMMURABI

Koning van Babylon tijdens een tijdperk waarin de oudst bekende wetten in de geschiedenis zijn geschreven.

HANNIBAL

Carthaags generaal. Een van de grootste militaire tactici uit de geschiedenis, beroemd vanwege de serieuze bedreiging van Rome na het oversteken van de Pyreneeën met zijn olifanten.

HATSHEPSUT

Farao-Koningin van de Achttiende Dynastie. Economische welvaart wordt aan haar heerschappij toegeschreven ten tijde van sterke handels netwerken van Egypte.

HIRAM

Een artisaan smid en metaalgiet; hij hielp Koning Salomon aanzienlijk bij het bouwen van zijn tempel.

HYPATIA

Filosoof en wiskundige, dochter van de laatste directeur van het Museum van Alexandrië. Bekend om zowel haar gratie en schoonheid alsmede om haar intelligentie en welsprekendheid.

IMHOTEP

Stichter van de Egyptische geneeskunde, religieus hervormer en Egyptisch bouw. Hij is de architect van de oudste trappiramide ter wereld.

JUSTINIAN

Byzantijnse keizer. De bekendste persoon oud de late oudheid, hoofdzakelijk voor zijn herstel, slechts gedeeltelijk succesvol, van het Romeinse Rijk.

LEONIDAS

Agiadische koning van Sparta die een heroïsche dood stierf met 300 van zijn soldaten in het gevecht van Thermopylae tijdens het verzet tegen de Perzische invasie.

MAECENAS

Romeins politicus die zijn invloed en fortuin aanwendde om kunst en literatuur te bevorderen.

MIDAS

Koning van Phrygië. Voornamelijk bekend om zijn rijkdom en de mythe dat alles wat hij aanraakte in goud veranderde.

NEBUCHADNEZZAR

Koning van Babylon. Bekend om de vele werken en monumenten die hij tijdens zijn heerschappij liet bouwen en het culturele aspect van deze.

NEFERTITI

Grote koninklijke echtgenote van farao Akhenaten, innig geliefd door haar volk, de artistieke uitdrukkingen van haar waren talrijker dan die van haar man.

NERO

Romeins keizer. Bekend om zijn oorlogszucht en gemakkelijk overtuigd te krijgen persoonlijkheid; bracht zijn heerschappij militair succes in het Rijk, alsmede monetaire hervorming die de denarius herwaardeerde.

PERICLES

Uitzonderlijke Atheens redenaar en politicus alsmede briljant strateeg. Hij had veel invloed onder zijn troepen en was gevreesd door zijn vijanden tijdens de Peloponnesische oorlog.

PHIDIAS

Beeldhouwer van de eerste Griekse klassieke stijl, hoofd architect van het Parthenon in Athene.

PLATO

Grieks filosoof beschouwd als een van de belangrijkste en alwetende. Zijn werk getuigt van de veelzijdigheid van zijn kennis: politiek, justitie, wetenschap, cultuur, kunst...

PRAXITELES

Beeldhouwer van de tweede Griekse klassieke stijl. Eerste kunstenaar die een naakte vrouw in de Griekse beeldhouwkunst maakte.

PTOLEMY

Grieks astronoom en astroloog, auteur van de Amalgast, een belangrijke tekst over astronomie die het Westers denken diep beïnvloedde tot aan de Renaissance.

PYTHAGORAS

Eerste zelfbenoemde filosoof en Grieks wiskundige gespecialiseerd in getaltheorie, leidend tot de ontwikkeling van rekenen, muziek en geometrie.

RAMSES

Derde farao van de Negenentwintigste Dynastie. Een van de monarchen die het langste regeerde in Egypte en aan wie de meeste culturele overblijfselen worden toegeschreven.

SOLOMON

Koning van Israël wiens wijsheid en onvergankelijk gevoel voor rechtvaardigheid legendarisch zijn. Hij beval de bouw van de eerste tempel in Jeruzalem en gaf zijn koninkrijk een zeer gestructureerde administratie.

SAPPHO

Grieks dichtster die op Lesbos woonde. Bekend om haar feminisme in een tijd waar vrouwenhaat de norm was.

SEMIRAMIS

Koningin van Assyrië. De militaire expedities die zij voerde tegen de Meden hebben vele mythen gecreëerd.

TOMYRIS

Legendarische koningin van de Massageten. Volgens de mythe, het hoofd van de Koning van Perzië, heeft afgehaakt om haar zoon te wreken.

VARRO

Romeins soldaat, wetenschapper en schrijver. Rusticorum is een verzameling van zijn teksten over de meest complete weergave is van agrarische de Oudheid.

VITRUVIUS

Romeins architect. Zijn geschriften hebben de Renaissance sterk beïnvloedt en zijn verhandelingen over architectuur, blijft een belangrijk werk van de klassieke oudheid.

XENOPHON

Grieks filosoof, historicus en soldaat. Auteur van een traktaat over agronomie: de Oeconomicus.

ZENOBIA

Koningin van het Palmyreense Rijk in de 2e eeuw na Christus. Ze vormde haar stad om in een welvarend centrum, dat vele opmerkelijke persoonlijkheden van de oudheid aantrok.

Credits

Auteur: Antoine Bauza
Adaptatie en Ontwikkeling:
«De Belgen met Sombrosos»
ofwel Cédric Caumont & Thomas Provoost
Illustraties: Miguel Coimbra
Layout: Alexis Vanmeerbeeck
Regelbewerking: Matthieu Bonin
Vertaling: Humphrey Clerx

7 WONDERS-LEADERS is een spel van
REPOS PRODUCTION.

Tel. + 32 (0) 477 254 518

7, Rue Lambert Vandervelde

1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011.

ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Dit materiaal mag alleen
voor privé vermaak worden gebruikt.



Speeltesters: François Sengissen
Sengissen, Mikael Bach, Michaël
Mathieu Houssais, Jenny Godard, J
Bruno Goube, Mathias Guillaud, É
Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, F
Cyril Sandelion, Matthieu Bonin,
de spelers van spellen-café "Moi
je triche", die van "Repaire" in Ar
van "Maison des Jeux" in Grenob
Brigitte, Eric, Camille, Alexis, Na
Thomas, Cédric, Ben, Isabelle,
Alice, John, François, Nicolas, La
Perrier, John -je coupe- Berny, C

De auteur wil ook Nathalie Mart
Poissant Marquis enorm bedank
bijdrage inzake geschied

Antoine Bauza

7 WONDERS LEADERS

RÈGLES



AB

*« L'un des préjudices d'avoir refusé de prendre part à la vie politique
est que vous finissez par être gouverné par vos subordonnés ».*
(Platon)

Matériel

- 1 plateau Merveille
- 1 carte Merveille
- 36 cartes Leader
- 4 cartes Guilde
- 17 pièces de monnaie de valeur 6
- 1 marqueur Courtisane
- 1 carnet de score
- 1 livret de règles
- 1 carte Leader vierge



Aperçu

Cette extension de *7 Wonders* vous offre la possibilité de placer de grandes personnalités à la tête de votre civilisation : **les Leaders**.

Représentés par 36 nouvelles cartes, ils vont influencer, chacun à leur manière, le développement de votre cité.

Le déroulement de la partie est légèrement modifié, mais les conditions de victoire restent identiques à celles du jeu de base *7 Wonders*.

Éléments de jeu

Plateau Merveille

Rome et son Colisée constituent un nouveau plateau dont les effets sont expliqués en dernière page de ces règles. Ce nouveau plateau n'est utilisable qu'avec l'extension **Leaders**.

Cartes Leader

Les **Leaders** (cartes blanches) sont une nouvelle catégorie de cartes. Elles ne sont pas ajoutées aux cartes *Âges* et possèdent un dos différent de celles-ci. Leur coût, en haut à gauche de chaque carte, est uniquement en pièces.

Cartes Guilde

4 nouvelles Guildes (cartes violettes) sont à ajouter à celles disponibles dans le jeu de base.

Attention : certaines d'entre elles ne sont utilisables qu'avec l'extension Leaders.

Pièces de monnaie

Les 17 pièces de valeur 6 sont à ajouter aux pièces de monnaie du jeu de base.

Marqueur Courtisane

Un *jeton* spécial, destiné à être utilisé avec l'une des nouvelles Guildes, la *Guilde des Courtisanes*.

Carnet de score

Un nouveau carnet de score est présent dans la boîte : il vous permet d'intégrer dans votre décompte les points de victoire rapportés par certains Leaders.

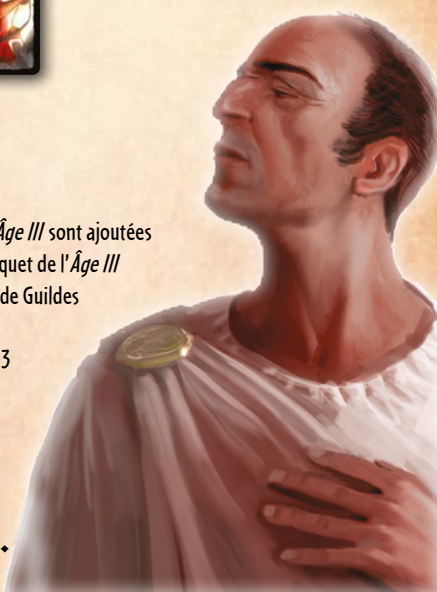
Carte Leader vierge (Sémiramis)

Une carte Leader vierge est présente dans votre boîte. Elle vous donne l'opportunité de créer vous-même une personnalité et un effet pour l'ajouter à vos parties.



Préparation

- Les nouvelles Guildes (cartes violettes) de l'*Âge III* sont ajoutées à celles du jeu de base. La constitution du paquet de l'*Âge III* demeure inchangée (notamment le nombre de Guildes à conserver).
- **Chaque joueur reçoit 6 pièces** (au lieu de 3 dans le jeu de base).



Déroulement d'une partie

La partie débute désormais par une Phase de Leaders.

De plus, une nouvelle phase de jeu, la Phase de Recrutement, prend place au début de chaque Âge.

Phase de Leaders

Chaque joueur reçoit une main de 4 cartes Leaders, distribuées aléatoirement (il veillera à la garder secrète). Les Leaders non distribués sont remis dans la boîte.

1. Chaque joueur choisit secrètement **une carte parmi les 4** qu'il a reçues et la pose devant lui, **face cachée**. Les 3 cartes restantes sont données à son voisin **de droite**.
2. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi les 3 qu'il a reçues de son voisin de gauche. Les 2 cartes restantes sont données à son voisin **de droite**.
3. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi les 2 qu'il a reçues de son voisin de gauche. La carte restante est donnée à son voisin **de droite**.
4. Chaque joueur reçoit une carte de son voisin de gauche et l'ajoute aux 3 cartes précédemment conservées.

À l'issue de cette phase, chaque joueur s'est donc constitué une main de 4 Leaders.
L'Âge / peut alors débiter.

Déroulement d'un Âge

Chaque Âge débute désormais par une phase de Recrutement.

DÉROULEMENT D'UN ÂGE

1. Phase de Recrutement (nouveau)
2. Déroulement de l'Âge
3. Résolution des *Conflits*

Phase de Recrutement

Durant cette phase, chaque joueur va jouer l'une de ses cartes Leaders. Les cartes sont choisies secrètement par chaque joueur, puis révélées simultanément pour être jouées.

Les cartes Leaders peuvent être jouées de 3 manières :

- a. Recruter le Leader
- b. Construire une étape de Merveille
- c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces

a. Recruter le Leader

Le joueur paie le coût en pièces du Leader (les pièces sont remises à la banque) et pose la carte Leader à côté de son plateau Merveille, face visible.

SOYEZ FAIRPLAY!

Pour aider vos adversaires à lire votre jeu, nous vous recommandons de placer Hannibal et César au même endroit que vos **cartes rouges** afin que tous vos symboles Bouclier soient disposés au même endroit.

De la même façon, rangez Euclide, Ptolémée et Pythagore avec les **cartes vertes** du symbole correspondant.

b. Construire une étape de Merveille

Pour construire une étape de sa Merveille, le joueur utilise la carte Leader qu'il a sélectionnée comme un marqueur de construction (face cachée). Pour cela, il doit s'acquitter du coût inscrit sur le plateau Merveille et non de celui du Leader représenté sur la carte.

Remarque: cette action sera rarement possible lors de la première Phase de Recrutement, étant donné que les cités ne disposent pas encore des ressources nécessaires à la construction de la première étape de leur Merveille.

c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces

Le joueur peut décider de défausser sa carte pour prendre 3 pièces dans la banque et les ajouter au trésor de sa cité. Les cartes Leaders défaussées de cette façon sont remises face cachée dans la boîte.

Les cartes Leaders restantes serviront plus tard dans la partie : elles sont placées, face cachée, sous le Leader recruté. Une fois cette phase achevée, le déroulement de l'Âge peut avoir lieu selon les règles usuelles de *7 Wonders*.

Cas particulier : lors de la phase de Recrutement précédant l'Âge III, chaque joueur est en possession de 2 cartes Leaders. La première est jouée de l'une des 3 façons décrites ci-dessus (a, b, ou c) et la deuxième est remise dans la boîte.

Fin de partie

Comme dans le jeu de base, la partie se termine à l'issue de l'Âge III, après l'attribution des *jetons Conflit*. Chaque joueur totalise les points de sa civilisation et celui dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur.

Règles pour 2 joueurs

Le jeu à 2 reprend les ajustements de règles du jeu *7 Wonders*. Les phases de Recrutement suivent les règles usuelles ; seule la phase de Leaders est légèrement modifiée :

Chaque joueur reçoit 4 cartes Leaders, face cachée. **Aucun Leader n'est distribué à la Cité franche.** Les joueurs choisissent une première carte dans la main de 4 cartes et donnent les 3 cartes restantes à leur adversaire.

Ils choisissent une deuxième carte dans cette main de 3 cartes, puis échangent à nouveau leur main, et ainsi de suite.

À l'issue de cette phase, chaque joueur dispose donc à nouveau d'une main de 4 cartes Leaders pour jouer la partie.

La partie se déroule selon les règles pour 2 joueurs du jeu de base, avec les phases de Recrutement décrites dans les présentes règles.



Description c

AMYTIS



À la fin de la partie, Amytis rapporte 2 points de victoires (PV) par étape de Merveille construite par le joueur.

ALEXANDRE



À la fin de la partie, Alexandre rapporte 1PV par *jeton* Victoire (la valeur des *jetons Conflit* passe donc de 1, 3 ou 5 PV à 2, 4 et 6PV).

ARISTOTE



À la fin de la partie, Aristote rapporte 3PV par famille scientifique de 3 symboles différents (le bonus passe donc de 7PV à 10PV par famille).

JUSTINIEN



À la fin de la partie, pour chaque série de 3 cartes *Âge* [bleu, rouge, vert], Justinien rapporte 3 points de victoire.

PLATON



À la fin de la partie, pour chaque série de 7 cartes *Âge* [marron, gris, bleu, jaune, vert, rouge, violet], Platon rapporte 7 points de victoire.

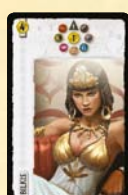
MIDAS



À la fin de la partie, Midas rapporte 1 point de victoire par lot complet de 3 pièces dans le trésor du joueur.

Précision: ces points viennent s'ajouter à ceux octroyés normalement pour les pièces (le joueur marque donc 2 PV pour chaque lot complet de 3 pièces).

BILKIS



À partir du moment où elle est mise en jeu, Bilkis permet au joueur, **une fois par tour**, d'acheter n'importe quelle *ressource* en la payant 1 pièce à la banque.

MÉCÈNE



À partir du moment où Mécène est en jeu, le joueur peut recruter tous ses prochains Leaders gratuitement, sans en payer le coût en pièces.

RAMSÈS



À partir du moment où Ramsès est en jeu, le joueur peut construire toutes ses Guildes gratuitement, sans payer leur coût en *ressources*.

des Leaders

TOMYRIS



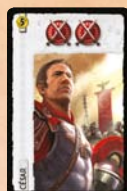
À partir du moment où Tomyris est en jeu, lors de la résolution des *Conflits*, les *jetons* Défaite du joueur sont donnés à la cité voisine victorieuse.

Remarque: Tomyris est sans effet si la cité du joueur est victorieuse lors des Conflits ainsi que pour les Conflits précédant sa mise en jeu.

HANNIBAL



CÉSAR



À partir du moment où ils sont mis en jeu, ces Leaders octroient les Boucliers mentionnés sur leur carte.

HATSHEPSOUT



À partir du moment où elle est mise en jeu, chaque achat d'une ou plusieurs *ressources* à un voisin rapporte 1 pièce. **Attention, ce gain est limité à une 1 pièce par voisin et par tour.**

Précision: le joueur prend ce gain à la banque immédiatement APRES avoir payé ses ressources.

NÉRON



À partir du moment où il est mis en jeu, Néron rapporte 2 pièces pour chaque *jeton* Victoire que remporte le joueur. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les *jetons* Victoire sont gagnés.

Précision: Néron est sans effet sur les jetons Victoire remportés avant sa mise en jeu.

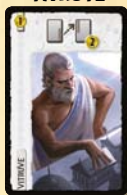
XÉNOPHON



À partir du moment où il est mis en jeu, Xénophon rapporte 2 pièces pour chaque bâtiment commercial (*carte jaune*) que le joueur construit. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les bâtiments sont construits.

Précision: Xénophon est sans effet pour les bâtiments commerciaux construits avant sa mise en jeu.

VITRUE



À partir du moment où il est mis en jeu, Vitruve rapporte 2 pièces chaque fois que le joueur construit un bâtiment gratuitement, par chaînage. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les bâtiments sont construits.

Précision: Vitruve est sans effet pour les constructions par chaînage réalisées avant sa mise en jeu.

SALOMON



Au moment où Salomon est mis en jeu, le joueur peut choisir une carte *Âge* dans la défausse et la mettre en jeu gratuitement.

CRÉSUS



Au moment où il est mis en jeu, Crésus rapporte immédiatement 6 pièces, prises à la banque.

HYPATIE**VARRON****NABUCHODONOSOR****PHIDIAS**

À la fin de la partie, ces Leaders rapportent 1 point de victoire par carte de la couleur correspondante présente dans la cité du joueur.

PÉRICLÈS**PRAXITÈLE****HIRAM**

À la fin de la partie, ces Leaders rapportent 2 points de victoire par carte de la couleur correspondante présente dans la cité du joueur.

SAPHO**ZÉNOBIE****NÉFERTITI****CLÉOPÂTRE**

À la fin de la partie, ces Leaders rapportent le nombre de points de victoire mentionné sur leur carte.

ARCHIMÈDE**LÉONIDAS****HAMMURABI****IMHOTEP**

À partir du moment où ils sont mis en jeu, ces Leaders permettent au joueur de payer les Bâtiments de la couleur correspondante (les étapes de Merveille pour Imhotep) une *ressource* de moins que leur coût.

Précision : la ressource retirée au coût est laissée au choix du joueur. Ce peut être une matière première (marron) ou un produit manufacturé (gris).

EUCLIDE**PTOLÉMÉE****PYTHAGORE**

Ces Leaders octroient le symbole scientifique mentionné sur leur carte. Ce symbole est comptabilisé avec ceux des bâtiments scientifiques (**cartes vertes**) du joueur.

Description des Guildes

GUILDE DES JOUEURS



1 point de victoire pour chaque lot complet de 3 pièces présentes dans le trésor du joueur.

Précision : ce gain vient s'ajouter à celui déjà octroyé par les pièces.

GUILDE DES COURTISANES



Au moment où la Guilde des Courtisanes est construite, le joueur doit immédiatement placer le marqueur « Courtisane » sur l'un des Leaders présents dans l'une ou l'autre des cités voisines de la sienne. Le

joueur considère alors qu'il dispose lui-même de ce Leader et donc de l'effet associé.

Précision : cette Guilde est sans conséquence pour le joueur dont le Leader reçoit le marqueur « Courtisane ».

GUILDE DES DIPLOMATES



1 point de victoire par carte blanche (Leaders) présente dans les deux cités voisines.

Précision : seuls comptent les leaders recrutés ; ceux utilisés pour construire des étapes de Merveilles ne sont pas comptabilisés.

GUILDE DES ARCHITECTES



3 points de victoire pour chaque **carte violette** présente dans les deux cités voisines.

F.A.Q.

Leader : Salomon

Q : Que se passe-t-il si Salomon est mis en jeu durant le tour où Halicarnassus construit une étape de Merveille ?

R : Halicarnassus choisit sa carte dans la défausse avant Salomon.

Leader : Hiram

Q : Hiram rapporte-t-il 2 points de victoire pour la troisième étape du plateau Olympie B (copie d'une guilde voisine) ?

R : Non, cette étape de Merveille n'est pas considérée comme une Guilde.

Leader : Platon

Q : Platon me rapporte-t-il 14 points de victoire si je possède 2 cartes *Âge* de chaque couleur à la fin de la partie ?

R : Oui !

Leader : Hatshepsut

Q : Peut-on cumuler l'effet d'un Comptoir (ou du Marché) avec celui d'Hatshepsut ?

R : Oui, il est possible de payer une *ressource* 1 pièce et de gagner ensuite 1 pièce de la banque.

Guilde des Courtisanes

Q : Le Leader « copié » compte-t-il dans le décompte de la Guilde des Diplomates ?

R : Non, il n'est pas considéré comme un Leader.

Symboles scientifiques

Q : Les symboles scientifiques obtenus par les leaders comptent-ils aussi dans la composition des familles ?

R : Oui, chaque symbole scientifique, quelle que soit son origine (cartes vertes, Guilde, Merveille, Leader), compte selon les 2 méthodes (symboles identiques et groupes de 3 symboles différents).

Biographie des Leaders

ALEXANDRE

Roi de Macédoine, conquérant, fondateur de l'empire grec antique. Seul monarque de l'Histoire à avoir forgé un empire réunissant l'Orient et l'Occident.

AMYTIS

Épouse de Nabuchodonosor, pour laquelle les Jardins suspendus de Babylone auraient été créés.

ARCHIMÈDE

Mathématicien, scientifique, physicien et ingénieur grec. Le nombre Pi lui est associé ainsi que le calcul de la masse volumique des corps par immersion dans l'eau.

ARISTOTE

Philosophe grec longtemps considéré comme ultime représentant de la sagesse antique en Occident, en vertu de son savoir encyclopédique des sciences et des arts.

BILKIS

Reine du Royaume de Saba. Sublime, impressionnante de sagesse et d'intelligence, on la connaît surtout à travers les récits du Roi Salomon, lesquels font état de sa prospérité.

CÉSAR

Général, homme politique et écrivain romain. C'est à lui et à ses manœuvres militaires que reviennent les débuts de l'empire de Rome.

CLÉOPÂTRE

La plus connue des monarques d'Égypte. Son charme et sa ruse ont pu faire rayonner son pays face aux conquérants romains.

CRÉSUS

Dernier roi de Lydie, célèbre par son immense richesse, qui servit notamment à financer la construction de la Merveille du Temple d'Artémis.

EUCLIDE

Mathématicien grec, spécialiste de géométrie, auteur d'un texte majeur sur les mathématiques modernes : les Éléments.

HAMMURABI

Roi de Babylone à une époque où fut écrit le plus ancien code de lois connu de l'Histoire.

HANNIBAL

Général carthaginois. L'un des plus grands tacticiens militaires de l'Histoire, célèbre pour avoir sérieusement menacé Rome après avoir traversé les Pyrénées avec ses éléphants.

HATSHEPSUT

Reine-Pharaon de la XVIII^e dynastie. On attribue une prospérité économique à son règne, alors que les échanges commerciaux de l'Égypte étaient décisifs.

HIRAM

Artisan fondeur et forgeron, qui aida considérablement le roi Salomon à la construction de son temple.

HYPATHIE

Philosophe et mathématicienne, fille du dernier directeur du Musée d'Alexandrie. Réputée tant pour sa grâce et sa beauté que pour son intelligence et son éloquence.

IMHOTEP

Fondateur de la médecine égyptienne, réformateur religieux et bâtisseur égyptien. Il est l'architecte de la plus ancienne pyramide à degrés du monde.

JUSTINIEN

Empereur byzantin. La plus connue des figures de l'Antiquité tardive, principalement pour la restauration, partiellement réussie, de l'empire romain.

LÉONIDAS

Roi agiade de Sparte qui trouva une mort héroïque avec 300 de ses soldats lors de la bataille des Thermopyles pour résister à l'invasion perse.

MÉCÈNE

Homme politique romain qui a consacré son influence et sa fortune à la promotion des arts et des lettres.

MIDAS

Roi de Phrygie. Célèbre surtout pour sa richesse et le mythe qui en découle racontant que tout ce qu'il touchait se transformait en or.

NABUCHODONOSOR

Roi de Babylone. Célèbre pour les nombreux travaux et monuments qu'il fit ériger à travers son royaume et à l'aspect culturel qui en découle.

NÉFERTITI

Grande épouse royale du Pharaon Akhenaton. Très aimée de son peuple, les représentations artistiques de sa personne furent plus nombreuses que celles de son époux.

NÉRON

Empereur romain. Réputé pour son caractère belliqueux et intempestif, son règne apporta des succès militaires à l'Empire, ainsi qu'une réforme monétaire revalorisant le denier.

PÉRICLÈS

Orateur et homme d'état athénien exceptionnel en plus d'être un éminent stratège. Il fut très influent sur ses troupes et redoutable pour ses ennemis durant la guerre du Péloponèse.

PHIDIAS

Sculpteur du premier classicisme grec. Principal architecte du Parthéon d'Athènes.

PLATON

Philosophe grec parmi les plus importants et les plus savants. Son oeuvre atteste la polyvalence de son savoir : politique, justice, sciences, culture, arts,...

PRAXITÈLE

Sculpteur du second classicisme grec. Premier artiste à avoir représenté le nu féminin dans la sculpture grecque.

PTOLÉMÉE

Astronome et astrologue grec, auteur de l'Almageste, un texte majeur sur l'astronomie ayant profondément influencé les connaissances occidentales jusqu'à la Renaissance.

PYTHAGORE

Premier philosophe autoproclamé et mathématicien grec, spécialisé dans les lois des nombres conduisant au développement de l'arithmétique, de la musique et de la géométrie.

RAMSÈS

Troisième Pharaon de la XIXe dynastie. L'un des monarques ayant régné le plus longtemps sur l'Égypte et celui auquel sont rattachées les plus de traces culturelles.

SALOMON

Roi d'Israël à la sagesse légendaire et au sens incorruptible de la justice. Il fit construire le premier temple de Jérusalem et dota son royaume d'une administration très structurée.

SAPHO

Poétesse grecque ayant vécu à Lesbos. Reconnue pour avoir été activement féministe à une époque où la misogynie régnait.

SÉMIRAMIS

Reine des Assyriens. Les expéditions militaires qu'elle mena avec succès contre les Mèdes ont forgé de nombreux mythes autour d'elle.

TOMYRIS

Reine légendaire des Massagètes qui, selon le mythe, aurait coupé la tête du roi des Perses, Cyrus le Grand, pour venger son fils.

VARRON

Militaire, savant et écrivain romain. Son Économie rurale est un recueil de textes donnant l'un des portraits les plus complets de la gestion agricole dans l'Antiquité.

VITRUVÉ

Architecte romain. Ses écrits ont fortement influencé les arts de la Renaissance et son traité, De Architectura, demeure une œuvre majeure de l'Antiquité classique.

XÉNOPHON

Philosophe, historien et militaire grec. Auteur du premier traité d'agronomie connu de l'Histoire : l'Économique.

ZÉNOBIE

Reine de Palmyre au IIIe siècle. Elle fit de sa ville un centre culturel prospère, attirant de nombreuses personnalités notoires de l'époque.

Crédits

Auteur : Antoine Bauza

Adaptation et développement :

« Les Belges à Sombros » aka

Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustrateur : Miguel Coimbra

Mise en page : Alexis Vanmeerbeeck

Relecture des règles : Matthieu Bonin et

Stéphane -El Corrector- Fantini

7 Wonders Leaders est un jeu REPOS PRODUCTION.

Tél. +32 (0) 477 254 518

7, Rue Lambert Vandervelde

1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011.

TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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



Testeurs : Françoise Sengissen, Geneviève

Sengissen, Mikaël Bach, Michaël Bertrand,

Mathieu Houssais, Jenny Godard, Julie Politano,

Bruno Goubé, Mathias Guillaud, Émilie Pautrot,

Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib,

Cyril Sandelion, Matthieu Bonin, Olivier Reix,

les joueurs du café-jeu Moi j'm'en fous je

triche, ceux du Repaire à Annecy et ceux de

la Maison des Jeux de Grenoble, Murielle,

Brigitte, Éric, Camille, Alexis, Nadèle Miaou,

Ben, Isabelle, Papytrick, Alice, John, François,

Nicolas, Laure, Dimitri Perrier,

John -je coupe- B, Cécile Gruhier, Yann

L'auteur tient à remercier chaleureusement

Nathalie Martin et Pierre Poissant Marquis

pour leurs apports historiques.

Cette extension est dédiée à Moon Provoost
qui est née durant son développement
et sa finalisation.

Description de la Merveille



Le Colisée de Rome ◊A◊

Rome ne produit aucune *ressource*, mais son joueur recrute gratuitement tous ses Leaders (coût : 0 pièce).

- La première étape rapporte 4 points de victoire.
- La deuxième étape rapporte 6 points de victoire.

Le Colisée de Rome ◊B◊

Rome ne produit aucune *ressource*, mais son joueur bénéficie d'une réduction de 2 pièces sur le Recrutement de tous ses Leaders (certains Leaders sont donc gratuits). **Les cités voisines bénéficient d'une réduction d'une pièce sur le Recrutement de leurs Leaders.**

- La première étape rapporte 5 pièces. De plus, le joueur pioche immédiatement 4 cartes Leaders parmi celles restant dans la boîte et les ajoute à sa main de cartes Leaders.
- La seconde étape rapporte 3 points de victoire et le joueur peut immédiatement mettre en jeu un Leader supplémentaire (en le payant 2 pièces de moins).
- La troisième étape rapporte 3 points de victoire et le joueur peut immédiatement mettre en jeu un Leader supplémentaire (en le payant 2 pièces de moins).

Remarque : Rome B donne donc la possibilité au joueur de mettre en jeu jusqu'à 5 Leaders au lieu de 3.

