

7 WONDERS™ DUEL

REGELS

Antoine Bauza & Bruno Cathala

"Het begin verwijst niet naar het einde."

Herodotus

Welkom op 7 Wonders Duel!

7 Wonders Duel is een spel voor 2 spelers in de wereld van 7 Wonders, het bijzonder succesvolle gezelschapsspel.

Dit spel gebruikt enkele van de belangrijkste technieken van zijn oudere broer, maar biedt een nieuwe uitdaging die vooral geschikt is voor één-tegen-één games.



INHOUD

- 1 speelbord
- 23 kaarten voor Tijdperk I
- 23 kaarten voor Tijdperk II
- 20 kaarten voor Tijdperk III
- 7 gilde-kaarten
- 12 Wonder-kaarten
- 4 militaire fiches
- 10 vooruitgang-fiches
- 1 conflict-pion
- 31 muntstukken (14 met waarde 1, 10 met waarde 3 en 7 met waarde 6)
- 1 scoreboekje
- 1 boek met de spelregels
- 1 help-blad

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

In 7 Wonders Duel is elke speler de leider van een beschaving die gebouwen en Wonders zal bouwen. Alle gebouwen die een speler optrekt, worden samen met zijn Wonders een "stad" genoemd.

Een spel wordt gespeeld over 3 tijdperken. In elk tijdperk wordt een van de drie stapels kaarten gebruikt (eerst de kaarten voor tijdperk I, dan voor tijdperk II en tenslotte voor tijdperk III). Elke tijdperk-kaart stelt een gebouw voor.

Deze tijdperken worden op een gelijkaardige manier gespeeld waarbij elke speler per tijdperk de kans krijgt om ongeveer 10 kaarten te spelen om muntstukken te winnen, om zijn leger te versterken, om wetenschappelijke ontdekkingen te doen en om zijn stad te ontwikkelen.

In 7 Wonders Duel zijn er 3 manieren om te winnen: militaire overheersing, wetenschappelijke overheersing en burgerlijke overwinning.

Militaire en wetenschappelijke overwinningen kunnen om het even wanneer gebeuren. Het spel is dan meteen afgelopen. Als niemand het spel gewonnen heeft aan het einde van het derde Tijdperk, tellen de spelers hun overwinning-punten samen. De speler met de hoogste score is de winnaar.



SPELELEMENTEN

Wonder-kaart

Elke grote kaart stelt een Wonder van de Oudheid voor. Elk Wonder bestaat uit een naam, de bouwkost en een effect.



Militaire fiches

De militaire fiches stemmen overeen met de voordelen die een stad wint als ze een tegenstander militair kan verslaan.



Vooruitgang-fiches

De vooruitgang-fiches stemmen overeen met de effecten die je kunt bereiken door identieke paren van wetenschappelijke symbolen te verzamelen.



Conflict-pion

De conflict-pion toont op het bord het militaire voordeel van een stad op de andere stad.



Bord

Het bord stelt de militaire rivaliteit voor tussen de twee steden. Het is verdeeld in zones (9) en posities (19). De laatste positie aan elk uiteinde stemt overeen met de hoofdstad van de speler.

Het bevat ook de militaire fiches en de vooruitgang-fiches die beschikbaar zijn voor het huidige spel.



Muntstukken

Met muntstukken kun je bepaalde gebouwen optrekken en hulpbronnen kopen in de handel. Aan het einde van het spel is de schatkist, de verzamelde muntstukken, overwinningpunten waard.



Gilde- en tijdperk-kaarten

In 7 Wonders Duel stemmen alle tijdperk- en gilde-kaarten overeen met gebouwen. De gebouwen-kaarten bestaan alle uit een naam, een effect en een kostprijs.



Er zijn 7 verschillende types van gebouwen die gemakkelijk identificeerbaar zijn aan de hand van hun gekleurde rand.

- **Grondstoffen (bruine kaarten):**
deze gebouwen produceren hulpbronnen.
- **Afgewerkte goederen (grijze kaarten):**
deze gebouwen produceren hulpbronnen.
- **Burgerlijke Gebouwen (blauwe kaarten):**
deze gebouwen zijn overwinningspunten waard.
- **Wetenschappelijke Gebouwen (groene kaarten):**
met deze gebouwen kun je overwinningspunten scoren en een wetenschappelijk symbool krijgen.
- **Commerciële gebouwen (gele kaarten):**
deze gebouwen zijn muntstukken waard, produceren hulpbronnen, veranderen de handelsregels en zijn soms overwinningspunten waard.
- **Militaire Gebouwen (rode kaarten):**
deze gebouwen verhogen je militaire kracht.
- **Gilden (purperen kaarten):**
met deze gebouwen kun je punten scoren op basis van specifieke criteria.

Opmerking: de stapel voor tijdperk III bevat geen grondstoffen (bruine kaarten) of afgewerkte goederen (grijze kaarten), maar bevat de gilde-kaarten (purperen kaarten).

Kostprijs van kaarten

Onder de gekleurde streep op de tijdperk-kaarten wordt de kostprijs vermeld. Als hier geen prijs vermeld wordt, is dit gebouw gratis en is er geen hulpbron nodig om het op te trekken.

Voorbeeld: de Lumber Yard is gratis, de Stone Pit kost 1 muntstuk, de Baths vergen 1x steen voor het bouwen en de Arena vergt 1x steen en 1x hout.



Vanaf tijdperk II gelden voor bepaalde gebouwen zowel een kostprijs als een gratis bouwvoorwaarde: als een speler vroeger al het via een pictogram in de kostprijsruimte aangeduide gebouw opgetrokken heeft, is de bouw gratis.

Voorbeeld: de bouw van de Horse Breeders vergt 1x klei en 1x hout, **OF** het bezit van de Stables.



VOORBEREIDING

1. Plaats het bord tussen de twee spelers aan een kant van de speelzone.
2. Plaats de conflict-pion op de neutrale positie in het midden van het bord.
3. Leg de 4 militaire fiches met de beeldkant naar boven op hun plaatsen.
4. Schud de vooruitgang-fiches en leg 5 ervan willekeurig op het bord met de beeldkant naar boven. Leg de rest weer in de doos.
5. Elke speler neemt 7 muntstukken uit de bank.



Selectiefase van Wonder

- Kies een eerste speler.
- Schud de 12 Wonders.
- Leg 4 willekeurige Wonders, met de beeldkant naar boven, tussen de twee spelers.
- De eerste speler kiest 1 Wonder.
- De tweede speler kiest 2 Wonders.
- De eerste speler neemt het overblijvende Wonder.
- Leg nog 4 Wonders en herhaal de selectie. Deze keer begint de tweede speler.

Na deze stap heeft elke speler 4 Wonders voor het spel. Ze leggen ze in een kolom links van hun speelzone.

Als je de eerste keer speelt, vergeet je best deze selectiefase. Neem gewoon de volgende Wonders:

Speler 1:

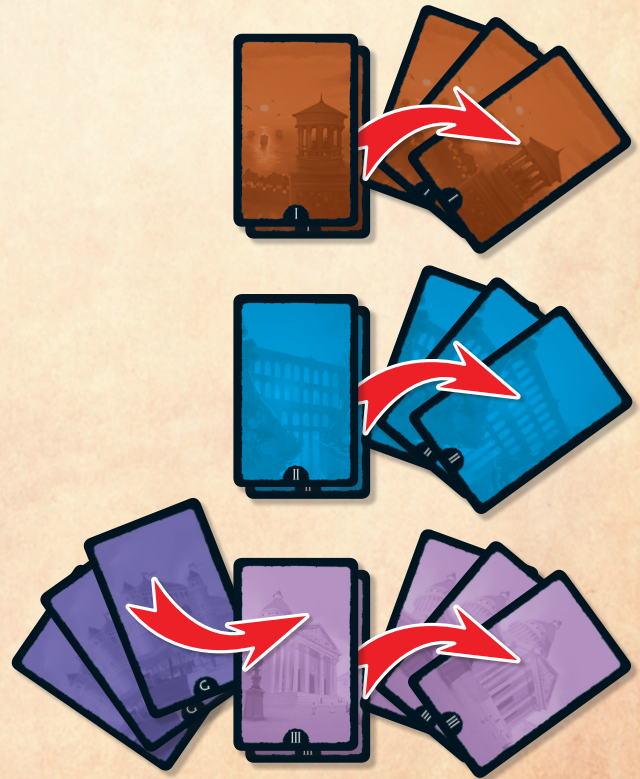
- Pyramids
- Great Lighthouse
- Temple of Artemis
- Statue of Zeus

Speler 2:

- Circus Maximus
- Piraeus
- Appian Way
- Colossus

Een stapel per tijdperk

Leg 3 kaarten van elke tijdperk-stapel, zonder er naar te kijken, weer in de doos. Trek dan willekeurig 3 gilde-kaarten en voeg ze toe bij de stapel voor tijdperk III zonder er naar te kijken. Leg de overblijvende gilden weer in de doos.



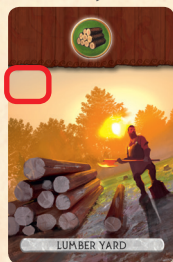
BOUWEN IN 7 WONDERS DUEL

In de loop van het spel zul je gebouwen en Wonders bouwen. De meeste gebouwen hebben een kostprijs in hulpbronnen. Sommige zijn gratis en andere hebben een kostprijs in muntstukken. Tenslotte hebben sommige een kostprijs in hulpbronnen, maar ook een gratis bouw-voorwaarde. De Wonders hebben alle een kostprijs in hulpbronnen.

Gratis bouwen

Sommige kaarten hebben geen kostprijs en kunnen dus gratis in het spel worden gebracht.

Voorbeeld: de bouw van de Lumber Yard is gratis.



Kostprijs in hulpbronnen

Sommige kaarten hebben een kostprijs in hulpbronnen.

Om ze te bouwen, moet je de overeenstemmende hulpbronnen produceren EN/OF kopen van de bank via de handelsregels.

Productie

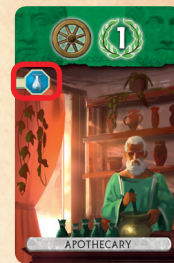
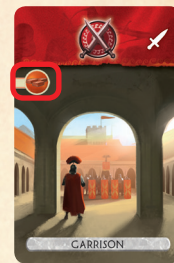
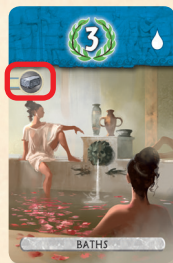
De hulpbronnen van een stad worden geproduceerd door zijn bruine kaarten, zijn grijze kaarten, enkele gele kaarten en enkele Wonders.

Voorbeeld: Antoine produceert 1x steen, 3x klei en 1x papyrus in zijn stad.



Als je in je stad alle hulpbronnen hebt die aangeduid zijn op het gebouw, kun je dat gebouw optrekken.

Voorbeeld: Antoine kan de Baths (1x steen) of het Garrison (1x klei) bouwen, aangezien zijn stad de vereiste hulpbronnen produceert. Zonder handel te drijven, kan hij echter de Apothecary (1x glas) niet bouwen.



Belangrijk: tijdens het bouwen worden de hulpbronnen niet verbruikt. Je kunt ze bij elke beurt dus opnieuw gebruiken tijdens het volledige spel. Tenzij bij uitzonderingen, wordt de productie van een stad nooit verminderd.

Handel

Je zult vaak een gebouw willen optrekken waarvoor je een of meer vereiste hulpbronnen mist. In dat geval kun je de ontbrekende hulpbronnen altijd kopen van de bank. De kostprijs van elke ontbrekende hulpbron verandert in de loop van het spel en wordt als volgt berekend:

KOSTPRIJS = 2 + aantal symbolen van dezelfde hulpbronnen geproduceerd door de bruine en grijze kaarten van de andere stad.

Verduidelijkingen:

- Vergeet niet dat de prijs voor de aankoop berekend wordt op basis van de aanwezige hulpbronnen in de stad van je tegenstander, maar dat deze kostprijs betaald wordt aan de bank.
- Er is geen beperking voorzien voor het aantal hulpbronnen dat je kunt kopen als je aan de beurt bent.
- De door gele kaarten en door Wonders geproduceerde hulpbronnen worden niet in rekening gebracht bij het bepalen van de kostprijs.
- - Bepaalde commerciële gebouwen (gele kaarten) veranderen de handelsregels en leggen de kostprijs voor sommige hulpbronnen vast op 1 muntstuk.

Voorbeeld: Bruno produceert 2x steen met zijn Quarry.

- Als Antoine een of meer stenen wil kopen, moet hij 4 muntstukken betalen voor elke steen.
- Als Bruno een derde steen nodig heeft, moet hij 2 muntstukken betalen omdat Antoine geen stenen produceert met zijn bruine kaarten.

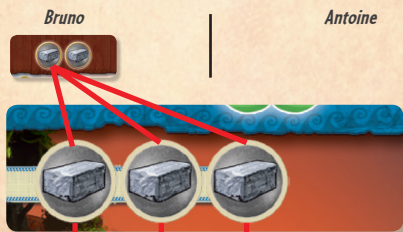


Bruno wil de Fortifications bouwen. Kostprijs: 2x steen, 1x klei en 1x papyrus. Hij heeft 2x steen in zijn stad. Hij moet dus de ontbrekende klei en papyrus kopen. Zijn tegenstander, Antoine, heeft 1x klei in zijn stad, maar geen papyrus. Bruno moet dus 5 muntstukken betalen aan de bank: 3 voor de klei (basis 2 + 1) en 2 voor de papyrus (basis 2 + 0).



0 muntstukken + 0 muntstukken + 3 muntstukken + 2 muntstukken = 5 muntstukken

Antoine wil de Aqueduct bouwen die 3x steen kost. Hij produceert geen stenen en moet dus 12 muntstukken betalen aan de bank omdat Bruno 2x steen produceert met zijn bruine kaarten. De kostprijs is immers 4 muntstukken per steen (2 + 2) en Antoine heeft 3x steen nodig.



4 muntstukken + 4 muntstukken + 4 muntstukken = 12 muntstukken

Kostprijs in muntstukken

Sommige kaarten hebben een kostprijs in muntstukken die dan bij de bouw aan de bank moeten worden betaald.

Voorbeeld: de bouw van het Scriptorium kost 2 muntstukken, de bouw van de Stone Pit kost 1 muntstuk.



Kostprijs in muntstukken en in hulpbronnen

Sommige kaarten hebben een kostprijs in muntstukken en in hulpbronnen. Om deze kaarten te bouwen, moet je dus de kostprijs in muntstukken aan de bank betalen en ofwel de hulpbronnen produceren of ze verkrijgen door handel te drijven.

Voorbeeld: Bruno wil de Caravansery bouwen die 2 muntstukken, 1x glas en 1x papyrus kost. Bruno moet in totaal 7 muntstukken betalen: 2 muntstukken voor de kostprijs van de kaart, 3 muntstukken voor het glas (Antoine produceert er 1), 2 muntstukken voor de papyrus (Antoine produceert geen papyrus).



2 muntstukken + 3 muntstukken + 2 muntstukken = 7 muntstukken

Gratis bouwvoorwaarden (koppelingen)

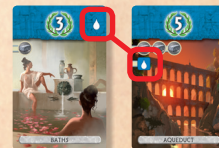
Sommige gebouwen zijn voorzien van een koppelingsymbool (wit).

Onder de kostprijs van sommige gebouwen staat in tijdperk II en III een wit symbool dat gekoppeld is aan een gebouw uit een vorig tijdperk.

Als je een gebouw hebt dat voorzien is van dit symbool in je stad, kun je gratis een nieuw gebouw optrekken.

Voorbeeld:

Antoine heeft de Baths gebouwd. Tijdens tijdperk II kan hij het Aqueduct gratis bouwen omdat het koppelingsymbool op de Baths staat.



Bruno heeft de Palisade gebouwd. Tijdens tijdperk III kan hij gratis de Fortifications bouwen.



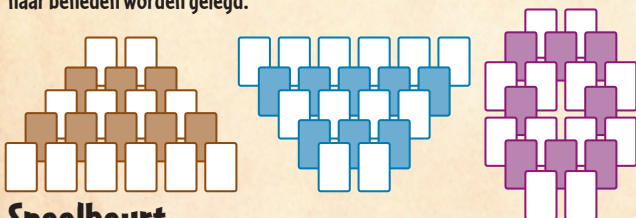
OVERZICHT VAN HET SPEL

Een spel begint in tijdperk I, wordt voortgezet in tijdperk II en eindigt in tijdperk III. In geval van een overwinning door overheersing (militair of wetenschappelijk) is het spel onmiddellijk afgelopen.

Overzicht van een tijdperk

Vorbereiding van de structuur

Aan het begin van elk tijdperk, de overeenstemmende stapel schudden en dan de 20 kaarten leggen op basis van de structuur van het huidige tijdperk (zie Hulp bij het spel op de laatste pagina van dit boekje met regels). Pas op: bepaalde kaarten moeten met de beeldkant naar boven en andere met de beeldkant naar beneden worden gelegd.



Speelbeurt

In 7 Wonders Duel spelen de spelers om beurt. De eerste speler begint tijdperk I. Als jij aan de beurt bent, moet je een "toegankelijke" kaart in de kaartenstructuur kiezen en spelen. Een toegankelijke kaart is een kaart die niet gedeeltelijk afgedekt wordt door andere kaarten.

Voorbeeld: de Baths, de Stone Pit, de Lumber Yard en het Scriptorium zijn toegankelijk. De andere kaarten zijn momenteel niet toegankelijk.



Je kunt de kaart die je gekozen hebt, spelen op drie verschillende manieren:

1. Het gebouw optrekken.
2. De kaart afgeven om muntstukken te krijgen.
3. Een Wonder bouwen

Na het spelen van je kaart, moet je alle kaarten tonen die misschien verborgen waren, maar die nu toegankelijk zijn.

Opmerking:

- *Sommige Wonders geven je de mogelijkheid om nog eens te spelen. Je begint je nieuwe beurt na het tonen van de nieuw toegankelijke kaarten.*
- *Als een speler nog eens mag spelen aan het einde van een tijdperk (als de structuur leeg is), vervalt deze kans.*

1. Een gebouw optrekken

Om een gebouw op te trekken, betaal je de kostprijs van het gebouw en plaats je het voor je. Dit gebouw maakt nu deel uit van je stad.

Als het spel vordert, kun je je gebouwen sorteren per kleur om een goed overzicht te houden van je stad.

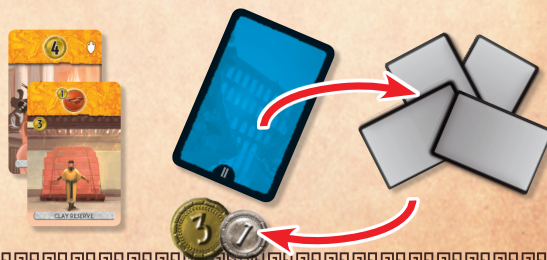


2. Afgeven om muntstukken te krijgen

Je kunt de kaart afgeven en 2 muntstukken + 1 muntstuk per gele kaart in je stad uit de bank nemen. Het geld wordt bij de schatkist van je stad gevoegd.

De afgegeven kaarten worden met de beeldkant naar beneden naast het bord gelegd. De spelers mogen deze stapel met afgegeven kaarten op elk ogenblik raadplegen.

Voorbeeld: Bruno geeft de Aqueeduct af. Hij krijgt 4 muntstukken omdat hij in zijn stad de Tavern en de Clay Reserve heeft.



EINDE VAN EEN TIJDPERK

3. Een Wonder bouwen

Je betaalt de kostprijs van het Wonder (niet de kostprijs op de tijdperk-kaart) en legt dan je tijdperk-kaart met de beeldkant naar beneden en gedeeltelijk afgedekt door de kaart van het Wonder dat gebouwd wordt.

De gebruikte kaart heeft geen effect. Ze wordt gewoon gebruikt om te tonen dat het Wonder gebouwd werd.

Voorbeeld: Antoine kiest een toegankelijke kaart om de Colossus te bouwen die 3x klei en 1x glas kost. Na het betalen van de kostprijs van de Colossus (niet de kostprijs van de kaart), schuift hij ze, met de beeldkant naar beneden, onder de rechterkant van de Colossus en verplaatst dan de conflict-pion over 2 posities.



7 Wonders, niet één meer!

Er mogen in de loop van het spel slechts 7 Wonders worden gebouwd. Zodra een van beide spelers het 7de Wonder bouwt, keert het laatste Wonder dat nog niet gebouwd werd, meteen terug naar de doos.

Voorbeeld: Antoine heeft net de Colossus gebouwd. In de loop van dit spel werden al 7 Wonders gebouwd (4 door Bruno, 3 door Antoine). Antoine legt de Pyramids weer in de doos.



Een tijdperk wordt afgesloten wanneer alle 20 kaarten van de structuur gespeeld werden.

Maak de structuur van het volgende tijdperk. De speler met de zwakste militaire positie kiest welke speler het volgende tijdperk begint.

Een speler heeft een zwakkere militaire positie wanneer de conflict-pion aan zijn kant van het bord staat.

Als de pion in het midden van het bord staat, begint de laatst actieve speler (dit is de speler die de laatste kaart van het vorige tijdperk gespeeld heeft) het volgende tijdperk.

VERTALING VAN DE KAARTEN

Tijdperk 1

Altar / Altaar	Guard Tower / Wachtoren	Stable / Paardenstallen
Apothecary / Apotheke	Logging Camp / Houtwerf	Stone Pit / Mijn
Baths / Baden	Lumber Yard / Timmerhoutwerf	Stone Reserve / Steenwerf
Clay Pit / Klei Put	Palisade / Palissade	Tavern / Taverne
Clay Pool / Kleigroeve	Pharmacist / Apotheek	Theater / Theater
Clay Reserve / Kleiwerf	Press / Drukkerij	Wood Reserve / Houtwerf
Garrison / Garnizoenen	Quarry / Steengroeve	Workshop / Atelier
Glassworks / Glaswerk	Scriptorium / Scriptorium	

Tijdperk 2

Aqueduct / Aquaduct	Drying Room / Droogerij	Sawmill / Houtzagerij
Arenas Range / Schietbaan	Forum / Forum	School / School
Barracks / Kazene	Glass-blower / Glasblazerij	Shelf Quarry / Groeve
Brewery / Brouwerij	Horse Breeders / Paardenfokkers	Statue / Standbeeld
Brickyard / Steenbakkerij	Laboratory / Laboratorium	Temple / Tempel
Caravansery / Karavanseraai	Library / Bibliotheek	Tribunal / Rechtbank
Customs House / Douane	Parade Ground / Paradeplaats	Walls / Muur
Dispensary / Hospitium	Rostrum / Rostrum	

Tijdperk 3

Academy / Academie	Courthouse / Rechtzaal	Pantheon / Panteon
Arena / Arena	Fortifications / Vestingwerk	Port / Poort
Armory / Wapenkamer	Gardens / Tuinen	Senate / Senaat
Arsenal / Arsenal	Lighthouse / Vuurtoren	Siege Workshop / Belegering Atelier
Chamber of Commerce / Kamer van Koophandel	Obelisk / Obelisk	Study / Studie
Circus / Circus	Observatory / Observatorium	Town Hall / Gemeentehuis
	Palace / Paleis	University / Universiteit

Gilden

Builders Guild / Bouwers Gilde	Scientists Guild / Wetenschappers Gilde
Magistrates Guild / Magistraten Gilde	Shipowners Guild / Reders Gilde
Merchants Guild / Handelaren Gilde	Tacticians Guild / Tactici Gilde
MoneyLenders Guild / Geldschieters Gilde	

MILITAIR

Elk schild op de militaire gebouwen (rode kaarten) of Wonders geeft de eigenaar ervan de mogelijkheid om de conflict-pion onmiddellijk een positie te verschuiven in de richting van de hoofdstad van de tegenstrever. De conflict-pion zal daardoor veel heen en weer schuiven.

Als de conflict-pion in een zone (aangeduid met stippellijnen) komt, past de actieve speler het effect van de overeenstemmende fiche toe en legt ze dan terug in de doos.

Voorbeeld: Antoine bouwt de Archery Range, een militair gebouw met 2 schilden. Hij verplaatst de conflict-pion onmiddellijk over twee posities in de richting van de hoofdstad van de tegenstander.

Hij komt in een nieuwe zone en past de militaire fiche toe: Bruno geeft 2 muntstukken af en de fiche keert terug naar de doos.

Militaire overheersing

Wanneer de conflict-pion in de hoofdstad van je tegenstander komt, win je onmiddellijk het spel via een militaire overheersing.

WETENSCHAP & VOORUITGANG

Er zijn 7 verschillende wetenschappelijke symbolen in het spel.



Telkens als je een paar identieke wetenschappelijke symbolen verzamelt, mag je onmiddellijk een vooruitgang-fiche op het spelbord kiezen. Deze fiche blijft in je stad tot aan het einde van het spel.

Verduidelijking: de wetenschappelijke symbolen bevinden zich op de wetenschappelijke gebouwen (groene kaarten) en op een vooruitgang-fiche.

Wetenschappelijke overheersing

Als je 6 verschillende wetenschappelijke symbolen verzamelt, win je onmiddellijk het spel.



EINDE VAN HET SPEL EN OVERWINNING

Een spel is onmiddellijk afgelopen in geval van een militaire overheersing, van een wetenschappelijke overheersing of aan het einde van tijdperk III.

Burgerlijke overwinning

Wanneer geen enkele speler een overwinning door overheersing haalt voor het einde van tijdperk III, wint de speler met het grootste aantal overwinningspunten het spel.

Om je totaal te bepalen, het volgende samentellen:

- Je militaire overwinningspunten (0, 2, 5 of 10 naargelang van de positie van de conflict-pion).
- Overwinningspunten van je gebouwen (blauwe, groene, gele en paarse kaarten).
- Overwinningspunten van je Wonders.
- Je overwinningspunten door vooruitgang.
- De schatkist van je stad: elke volledige set van 3 muntstukken is 1 punt waard.

Bij een gelijke stand tussen beide spelers, wint de speler met de meeste overwinningspunten door de burgerlijke gebouwen (blauwe kaarten) het spel. Als de stand nog altijd gelijk is, delen beide spelers de overwinning.

Opmerking: de doos bevat een scoreboekje om je te helpen bij het tellen van je punten of om de gegevens van je beste partijen bij te houden!

CREDITS

Auteurs: Antoine Bauza and Bruno Cathala

Artwork: Miguel Coimbra

Ontwikkeling: "The Sombrero-wearing Belgians"
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Herziening van de regels: Ann Pichot

Vertaling: Claudia Le Clef

Production director: Guillaume Pilon

Art director: Alexis Vanmeerbeeck

Lay-out: Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin

Dankwoord:

De auteurs willen alle testers van 7 Wonders Duel danken die een belangrijke bijdrage hebben geleverd tot de vooruitgang en de evolutie van het spel. Een speciaal dankwoord gaat naar Julien van Orange en naar alle spelers die naar La Cafetière gekomen zijn!

Repos Production zou vooral willen danken: Roy "Free Music", Jean-Loup "who squeaks", Christophe "All I need", Jeff "Peated", zijn persoonlijke Mentat Dimitri Perrier, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy en Mamy Tricky, Dets en Martine, Jean-Yves "Fabiola", Héléne en Tanguy.

7 Wonders Duel is een spel van Repos Production, gepubliceerd door Sombreros Production.

Telefoon: +32 471954132
rue des Comédiens, 22
1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com

© Sombreros production 2015.
Alle rechten voorbehouden.

De inhoud van dit spel mag slechts worden gebruikt voor ontspanning in privé-kring.



BESCHRIJVING VAN DE SYMBOLEN

Militaire fiche



Maak 2 of 5 muntstukken buit

Je tegenstander verliest 2 of 5 muntstukken naargelang van de fiche. Ze worden teruggegeven aan de bank. Daarna wordt de fiche terug in de doos gelegd. Als je tegenstander niet genoeg muntstukken heeft, verliest hij gewoon al zijn muntstukken.



Landbouw

Neem onmiddellijk 6 muntstukken van de bank.

De fiche is 4 overwinningpunten waard.



Architectuur

Elke toekomstige Wonder die je bouwt, zal je 2 hulpbronnen minder kosten. Bij elke bouw mag je vrij kiezen voor welke hulpbron deze korting geldt.



Economie

Je wint het geld dat je tegenstander uitgeeft als hij handel drijft om hulpbronnen te verwerven.

Opgelet: dit geldt alleen voor geld dat uitgegeven wordt om hulpbronnen te verwerven, niet voor de muntstukken die deel uitmaken van de kostprijs van het gebouw.

Verduidelijking: de commerciële kortingen van je tegenstander (Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve en Customs House kaarten) veranderen de aankooprijks. Met de vooruitgang-fiche voor economie krijg je het echte geld dat je tegenstander uitgeeft.



Wet

Deze fiche is een wetenschappelijk symbool waard.



Metselwerk

Elk toekomstig burgerlijk gebouw (blauwe kaarten) dat je optrekt, zal je 2 hulpbronnen minder kosten. Bij elke bouw mag je vrij kiezen voor welke hulpbron deze korting geldt.



Wiskunde

Aan het einde van het spel krijg je 3 overwinningpunten voor elke vooruitgang-fiche die je hebt (met inbegrip van deze fiche).



Filosofie

De fiche is 7 overwinningpunten waard.



Strategie

Zodra deze fiche in het spel komt, krijgen je nieuwe militaire gebouwen (rode kaarten) 1 extra schild.

Voorbeeld: met een militair gebouw met 2 schilden mag de speler de conflict-pion 3 posities verschuiven in de richting van de vijandelijke hoofdstad.

Verduidelijking:

- Deze vooruitgang geldt niet voor Wonders met een schild-symbool.
- Deze vooruitgang heeft geen gevolgen voor militaire gebouwen die opgetrokken werden vóór deze fiche in het spel kwam.



Theologie

Alle toekomstige Wonders die je bouwt, krijgen allemaal het "Extra beurt" voordeel.

Opgelet: dit heeft geen gevolgen voor de Wonders die al een "Extra beurt" hebben (een Wonder kan dus nooit twee "Extra beurten" opleveren).



Urbanisme

Neem onmiddellijk 6 muntstukken van de bank.

Telkens als je een gratis gebouw optrekt via een koppeling (gratis bouwvoorwaarde), win je 4 muntstukken.

Kaarten voor tijdperk I, II en III

Deze kaart produceert de aangeduide grondstoffen.

klei hout steen



Deze kaart produceert twee eenheden van de aangeduide grondstoffen.

2 klei

2 hout


2 steen



Deze kaart produceert de aangeduide grondstoffen.

glas papyrus






 Deze kaart levert het aangeduide aantal overwinningpunten op.

 Deze kaart levert het aangeduide aantal schilden op.

Deze kaart levert het aangeduide wetenschappelijke symbool op.



 Deze kaart verandert de handelsregels voor de aangeduide hulpbron. Vanaf de volgende beurt kun je de aangeduide hulpbron van de bank kopen tegen een kostprijs van 1 muntstuk per eenheid.

  Deze kaart verandert de handelsregels voor de 2 aangeduide hulpbronnen. Vanaf de volgende beurt kun je de aangeduide hulpbronnen van de bank kopen tegen een kostprijs van 1 muntstuk per eenheid.

Deze kaart geeft je het getoonde koppelingssymbool. In de loop van een later tijdperk zul je dankzij dit symbool gratis een kaart kunnen bouwen met dit symbool in de kostprijs ervan.



Deze kaart produceert bij elke beurt een eenheid van een van de 3 aangeduide grondstoffen.

Verduidelijking: deze productie heeft geen gevolgen voor de handelsprijzen.



Deze kaart produceert bij elke beurt een eenheid van een van de 2 aangeduide grondstoffen.

Verduidelijking: deze productie heeft geen gevolgen voor de handelsprijzen.



Deze kaart is het getoonde aantal muntstukken waard.



De kaart is 2 muntstukken waard per Wonder in je stad op het moment dat het gebouwd is.



De kaart is 3 muntstukken waard voor elke grijze kaart in je stad op het moment dat ze gebouwd is.



De kaart is 2 muntstukken waard voor elke bruine kaart in je stad op het moment dat ze gebouwd is.



De kaart is 1 muntstuk waard voor elke gele kaart (de kaart zelf inbegrepen) in je stad op het moment dat ze gebouwd is.



De kaart is 1 muntstuk waard voor elke rode kaart in je stad op het moment dat ze gebouwd is.

Verduidelijking: voor alle kaarten geldt dat de muntstukken één keer en slechts één keer uit de bank worden genomen op het moment dat de kaart gebouwd is.

Gilde-kaarten



Gilde van de bouwers

Aan het einde van het spel is deze kaart 2 overwinningpunten waard voor elk Wonder dat gebouwd werd in de stad met de meeste Wonders.



Gilde van de geldschieters

Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningpunt waard voor elke set van 3 muntstukken in de rijkste stad.



Gilde van de wetenschappers

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke groene kaart in de stad met de meeste groene kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningpunt waard voor elke groene kaart in de stad met de meeste groene kaarten.



Gilde van de scheepseigenaars

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke bruine en voor elke grijze kaart in de stad met de meeste bruine en grijze kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningpunt waard voor elke bruine en grijze kaart in de stad met de meeste bruine en grijze kaarten.

Verduidelijking: de speler moet één, en slechts één stad kiezen voor beide kaartkleuren.



Gilde van de handelaars

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke gele kaart in de stad met de meeste gele kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningpunt waard voor elke gele kaart in de stad met de meeste gele kaarten.



Gilde van de magistraten

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke blauwe kaart in de stad met de meeste blauwe kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningpunt waard voor elke blauwe kaart in de stad met de meeste blauwe kaarten.



Gilde van de tactici

Op het moment dat deze kaart gebouwd wordt, levert ze 1 muntstuk op voor elke rode kaart in de stad met de meeste rode kaarten. Aan het einde van het spel is deze kaart 1 overwinningpunt waard voor elke rode kaart in de stad met de meeste rode kaarten.

Verduidelijkingen:

- Voor alle gilde-kaarten die muntstukken opleveren, geldt dat de muntstukken één keer en slechts één keer uit de bank worden genomen op het moment dat de kaart gebouwd is.
- Aan het einde van het spel kan de stad die gekozen wordt voor de overwinningpunten, verschillen van de stad die vroeger gekozen werd voor het winnen van de muntstukken.



Wonders



Appian Way

Je neemt 3 muntstukken uit de bank.
Je tegenstander verliest 3 muntstukken die hij teruggeeft aan de bank.
Speel onmiddellijk een tweede beurt.
Dit Wonder is 3 overwinningpunten waard.



Circus Maximus

Leg een door jou gekozen grijze kaart (afgewerkte goederen) die je tegenstander gebouwd heeft, in de stapel met afgegeven kaarten.
Dit Wonder is 1 schild waard.
Dit Wonder is 3 overwinningpunten waard.



Colossus

Dit Wonder is 2 schilden waard.
Dit Wonder is 3 overwinningpunten waard.



Great Library

Trek 3 willekeurige vooruitgang-fiches uit de aan het begin van het spel afgegeven fiches. Kies een ervan, speel ze en leg de andere 2 weer in de doos.
Dit Wonder is 4 overwinningpunten waard.



Great Lighthouse

Dit Wonder produceert bij elke beurt 1 eenheid van de getoonde hulpbron (steen, klei of hout) voor jou.
Verduidelijking: Deze productie heeft geen gevolgen voor de handelskostprijs.
Dit Wonder is 4 overwinningpunten waard.



Hanging Gardens

Neem 6 muntstukken uit de bank.
Speel onmiddellijk een tweede beurt.
Dit Wonder is 3 overwinningpunten waard.



Mausoleum

Neem alle kaarten die afgegeven werden sinds het begin van het spel en bouw onmiddellijk gratis een door jou gekozen kaart.
Verduidelijking: De tijdens de opstelling afgegeven kaarten maken geen deel uit van de stapel met tijdens het spel afgegeven kaarten.
Dit Wonder is 2 overwinningpunten waard.



Piraeus

Dit Wonder produceert bij elke beurt 1 eenheid van de getoonde hulpbron (glas of papyrus) voor jou.
Verduidelijking: Deze productie heeft geen gevolgen voor de handelskostprijs.
Speel onmiddellijk een tweede beurt.
Dit Wonder is 2 overwinningpunten waard.



Pyramids

Dit Wonder is 9 overwinningpunten waard.



Sphinx

Speel onmiddellijk een tweede beurt.
Dit Wonder is 6 overwinningpunten waard.



Statue of Zeus

Leg een door jou gekozen bruine kaart (grondstoffen) die je tegenstander gebouwd heeft, in de stapel met afgegeven kaarten.
Dit Wonder is 1 schild waard.
Dit Wonder is 3 overwinningpunten waard.



Temple of Artemis

Neem onmiddellijk 12 muntstukken uit de bank.
Speel onmiddellijk een tweede beurt.

LIJST VAN DE KAARTEN zonder koppelingen pag 18 • met koppelingen (gratis bouwvoorwaarden) pag 19

Tijdperk 1

LUMBER YARD	
LOGGING CAMP	1
CLAY POOL	
CLAY PIT	1
QUARRY	
STONE PIT	1
CLASSWORKS	1
PRESS	1
GUARD TOWER	
WORKSHOP	1
APOTHECARY	1
STONE RESERVE	3
CLAY RESERVE	3
WOOD RESERVE	3

Tijdperk 2

SAWMILL	2
BRICKYARD	2
SHELF QUARRY	2
CLASS-BLOWER	
DRYING ROOM	
WALLS	
FORUM	3
CARAVANSERY	2
CUSTOMS HOUSE	4
TRIBUNAL	5

Tijdperk 3

ARSENAL	
COURTHOUSE	8
ACADEMY	3
STUDY	3
CHAMBER OF COMMERCE	3
PORT	2
ARMORY	1
PALACE	7
TOWN HALL	7
OBELISK	5

Gilden

MERCHANTS GUILD	1
SHIPOWNERS GUILD	1
BUILDERS GUILD	2
MAGISTRATES GUILD	1
SCIENTISTS GUILD	1
MONEYLENDERS GUILD	3
TACTICIANS GUILD	1

Tijdperk 1

Tijdperk 2

Tijdperk 3



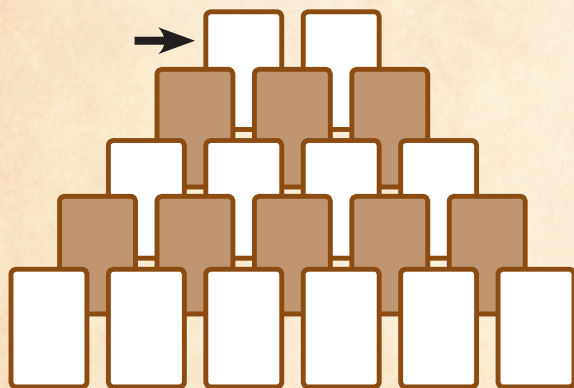
ORGANISATIE VAN HET KAARTENBORD IN FUNCTIE VAN HET TIJDPERK

Aan het begin van elk tijdperk, de overeenstemmende stapel schudden en dan de 20 kaarten leggen volgens de structuur van het huidige tijdperk.

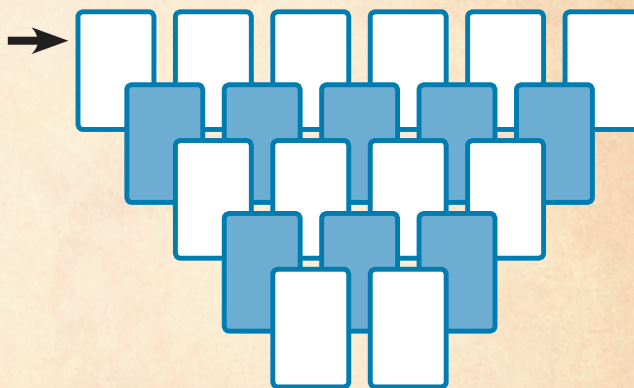
Opgelet: sommige kaarten leg je met de beeldkant naar boven, andere met de beeldkant naar beneden.

Om het leggen te vergemakkelijken, beginnen bij het aangeduide punt.. →

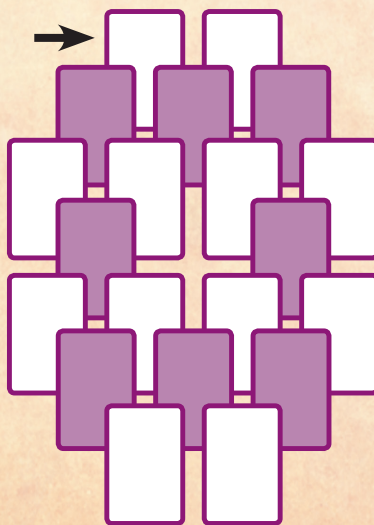
Tijdperk 1



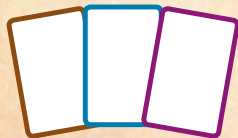
Tijdperk 2



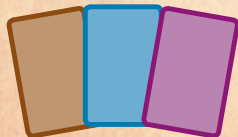
Tijdperk 3



Beeldkant naar boven



Beeldkant naar beneden



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

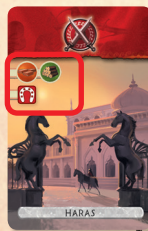
La zone située sous le bandeau de couleur des cartes Âge indique le coût de construction. Si cette zone est vide, le Bâtiment est gratuit et ne nécessite aucune ressource pour être construit.

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

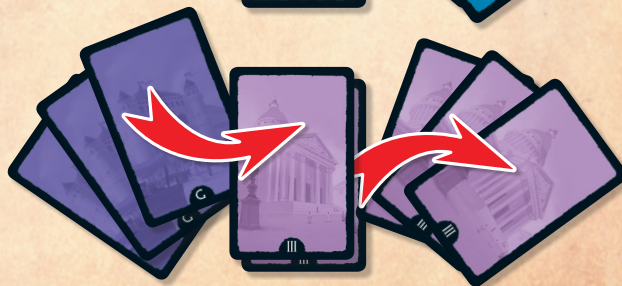
Joueur 2 :

- 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.



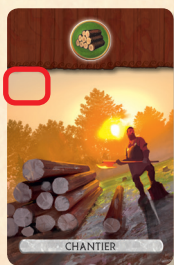
CONSTRUIRE DANS 7 WONDERS DUEL

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

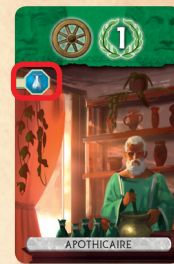
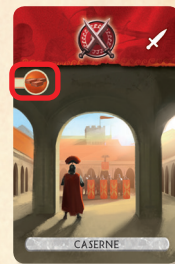
Les ressources d'une cité sont produites par ses cartes marron, ses cartes grises, certaines cartes jaunes et certaines Merveilles.

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.

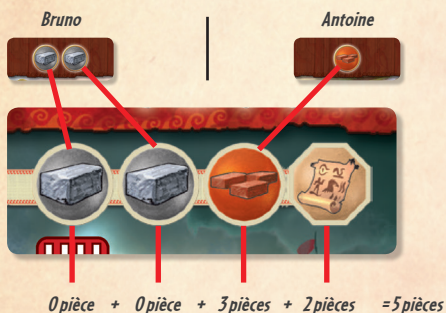
Exemple : Bruno produit 2 Pierres avec sa Carrière.

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

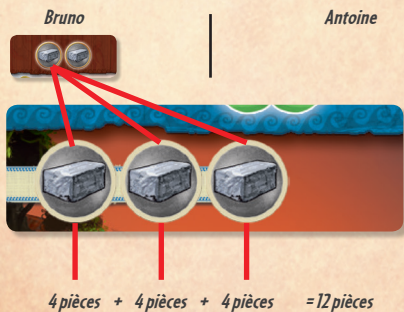
• Si Bruno a besoin d'une troisième Pierre il doit la payer 2 puisque Antoine n'en produit pas avec ses cartes marron.



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)

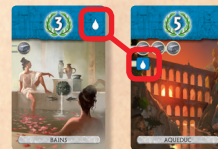
Certains Bâtiments octroient un symbole de chaînage (blanc).

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.



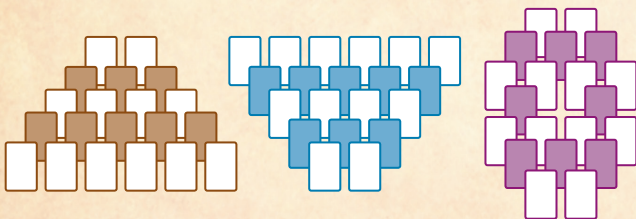
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

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.

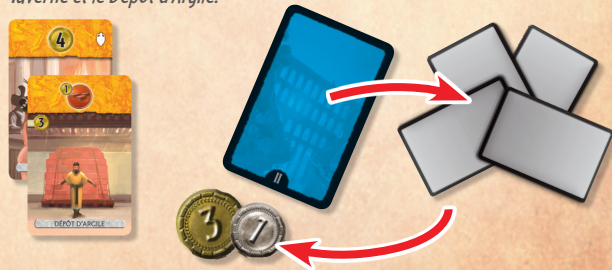


2. Défausser pour obtenir des pièces

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.



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 défasse 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 Sombros* »

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 Gilde



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 ARCILEUX		
CAVITÉ		1
CISEMENT		
MINE		1
VERRERIE		1
PRESSE		1
TOUR DE GARDE		
ATELIER		1
APOTHICAIRE		1
DÉPÔT DE PIERRE		3
DÉPÔT D'ARGILE		3
DÉPÔT DE BOIS		3

Âge II

SCIERIE		2
BRIQUETERIE		2
CARRIÈRE		2
SOUFFLERIE		
SÉCHOIR		
MURAILLE		
FORUM		3
CARAVANSÉRAIL		2
DOUANES		4
TRIBUNAL		5

Âge III

ARSENAL		
PRÉTOIRE		8
ACADÉMIE		3
ÉTUDE		3
CHAMBRE DE COMMERCE		3
PORT		2
ARMURERIE		3
PALACE		7
HÔTEL DE VILLE		7
OBÉLISQUE		5

Guildes

GUILDE DES COMMERÇANTS		1
GUILDE DES ARMATEURS		1
GUILDE DES BÂTISSEURS		2
GUILDE DES MAGISTRATS		1
GUILDE DES SCIENTIFIQUES		1
GUILDE DES USURIERS		3
GUILDE DES TACTIENS		1

Âge I

Âge II

Âge III

ÉCURIES  

HARAS  

CASERNE  

BARAQUEMENTS  

PALISSADE  



FORTIFICATIONS   

CHAMP DE TIR   

ATELIER DE SIÈGE  

PLACE D'ARMES   

CIRQUE  

SCRIPTORIUM  


BIBLIOTHÈQUE  

OFFICINE  

DISPENSAIRE  

ÉCOLE  

UNIVERSITÉ  

LABORATOIRE  

OBSERVATOIRE  

THÉÂTRE  

STATUE  

JARDINS  

AUTEL  

TEMPLE  

PANTHÉON  

BAINS  

AQUEDUC  

ROSTRES  

SÉNAT  

TAVERNE  



PHARE  

BRASSERIE  

ARÈNE  

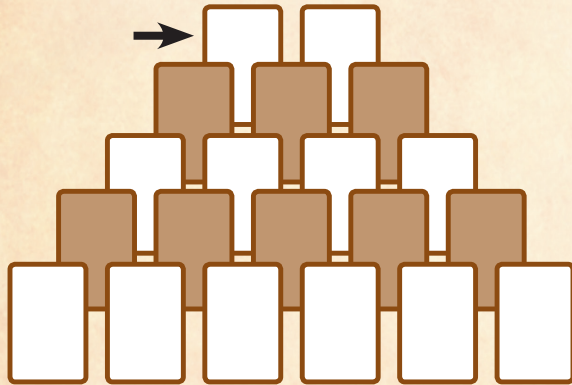
TABLEAU DES CARTES EN FONCTION DE L'ÂGE

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

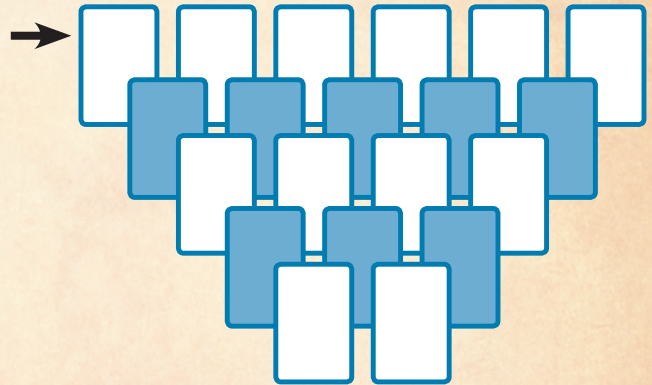
Attention, certaines cartes sont posées face visible et d'autres face cachée.

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

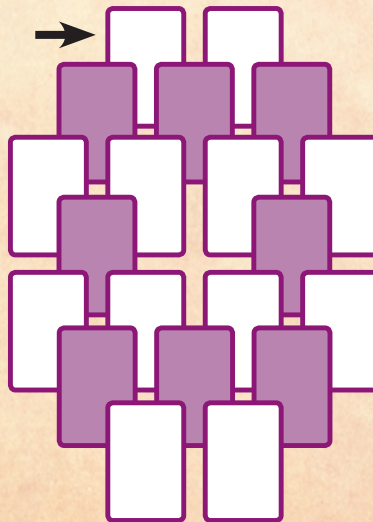
Âge I



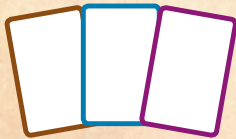
Âge II



Âge III



Visibles



Cachées

