

7 WONDERS™
DUEL
LEADERS



A Print & Play Expansion for 7 Wonders Duel

All assets from 7 Wonders and related games are property of Repos Productions

Sommaire

Introduction	2
Règles.....	3
Description des Leaders	4
Description des Merveilles	10
Variantes	11
Crédits	11

Introduction

7 Wonders Duel: Leaders est une fan extension à imprimer qui permet aux joueurs de retrouver les mécaniques et les personnages de 7 Wonders: Leaders dans une partie de 7 Wonders Duel.

Les cartes Leaders permettent aux joueurs d'améliorer leur façon de jouer et d'affiner leurs stratégies de manières inédites par rapport à une partie classique de 7 Wonders Duel.

Cette fan extension ajoute une étape au début de la partie durant laquelle les joueurs choisissent des leaders parmi deux groupes (de façon similaire aux Merveilles). Les joueurs se constituent une main de quatre leaders, et avant chaque âge, une Phase de Recrutement prend place durant laquelle les joueurs peuvent recruter des leaders ou les défausser contre deux pièces.

De plus, cette extension ajoute deux nouvelles Merveilles, chacune axée sur les leaders de façon unique. Rome permet aux joueurs de piocher et recruter des leaders supplémentaires, alors qu'Abu Simbel permet d'enterrer un leader déjà recruté pour gagner des points de victoire.



Règles

Modifications de la préparation

Chaque joueur prend 3 pièces supplémentaires de la banque, pour un total de 10 pièces.

Ajout de la Phase Leaders

Avant la Phase de sélection des Merveilles, effectuez la Phase Leaders. Les joueurs choisissent les leaders de la même façon que les Merveilles, sauf que le 2ème joueur a le premier choix dans la première sélection.

- Désignez un premier joueur (passez cette étape durant la Phase de sélection des Merveilles).
- Mélangez les cartes leaders.
- Disposez 4 leaders aléatoires, face visible, entre les deux joueurs.
- Le deuxième joueur choisit 1 leader.
- Le premier joueur choisit 2 leaders.
- Le deuxième joueur prend le leader restant.
- Disposez 4 autres leaders et répétez la sélection en commençant par le premier joueur.

Une fois cette étape terminée, chaque joueur dispose de 4 leaders. Les leaders choisis doivent être placés face visible, de manière à être vus par les deux joueurs. Le seul moment où les leaders ne sont pas visibles est celui où les joueurs sont en train de décider quel leader jouer pour cet âge.

Modifications de la Phase de sélection des Merveilles

- Passez l'étape "Désignez un premier joueur", puisque vous l'avez désigné lors de la Phase Leaders.
- Pendant l'étape "Mélangez les 12 cartes Merveilles", mélangez les nouvelles Merveilles Rome et Abu Simbel avec les autres.

Modifications du déroulement d'un Âge

Au début de chaque âge, avant de préparer la structure de cet âge, chaque joueur aura l'opportunité de recruter un leader durant la Phase de Recrutement.

- Chaque joueur prend les leaders qu'il n'a pas encore recruté dans sa main.
- Chaque joueur en choisit un face cachée.
- Les joueurs retournent simultanément le leader qu'ils ont choisi.
- Les joueurs annoncent simultanément s'ils recrutent le leader ou le défaussent contre de l'argent.
- Pour chaque leader qu'un joueur défausse, il le remet dans la boîte et gagne 2 pièces (ce montant n'est pas augmenté par le nombre de cartes jaunes de la cité du joueur).
- Pour chaque leader qu'un joueur recrute, il paye le coût du leader en pièces à la banque, le place sur son espace de jeu et applique son effet si possible.
- Chaque joueur replace les leaders non recrutés face visible sur le plateau, jusqu'à la Phase de Recrutement de l'âge suivant.

Une fois cette phase terminée, l'âge est joué normalement en suivant les règles originales de 7 Wonders Duel.

Note: Les joueurs recevront l'argent de leurs leaders défaussés avant l'application des effets des leaders adverses.

Note: Il est recommandé que les joueurs placent un pion ou un marqueur sur les leaders qu'ils ont recruté afin d'éviter toute confusion possible entre les leaders recrutés et ceux qui pourront l'être par la suite.

Note: Il se peut que l'ordre d'application des effets des leaders ait son importance. Si c'est le cas, le joueur qui joue en premier ou a le choix du premier joueur pour l'âge à venir applique l'effet de son leader en premier. Si une victoire militaire ou scientifique est atteinte à ce moment, la partie prend fin.

Merveilles : En jouant à 7 Wonders Duel: Leaders, ne remettez pas votre 4ème merveille dans la boîte si votre adversaire a construit sa 4ème merveille. Gardez-la devant vous, mais placez-la face cachée. Vous ne pouvez plus construire cette merveille si votre adversaire a construit ses 4 merveille.

Note: Pour plus d'informations sur pourquoi vous devriez garder cette 8ème merveille face cachée au lieu de la remettre dans la boîte, voir la carte du leader Imhotep.

Description des Leaders



Alexandre

Alexandre rapporte des points de victoire à la fin de la partie selon le nombre de pièces que vous avez fait perdre à votre adversaire par des saccages. Si vous avez retiré le jeton faisant perdre 2 pièces à votre adversaire, Alexandre rapporte 2 points de victoire. Si vous avez retiré le jeton faisant perdre 5 pièces à votre adversaire, Alexandre rapporte 5 points de victoire (5 au total, points non cumulables).

- *Vous gagnez ces points de victoire même si le pion Conflit n'est plus dans ces zones.*



Aspasia

Aspasia annule le prochain déplacement du pion Conflit.

- *Aspasia annule le déplacement du pion Conflit indépendamment de la direction de son déplacement.*
- *Vous ne pouvez pas refuser d'annuler le prochain déplacement.*
- *Il est recommandé de placer le jeton correspondant à Aspasia sur sa carte lorsqu'elle est recrutée, et lorsqu'elle annule le déplacement du pion Conflit, de placer le jeton sur la carte militaire dont elle annule l'effet pour la retrouver facilement.*



Amytis

Amytis rapporte 2 points de victoire pour chaque merveille que vous avez construite.



Bérénice

Bérénice compte comme une carte jaune de votre cité lorsque vous défaussez une carte pour obtenir des pièces.

- *Bérénice ne compte pas comme une carte jaune pour toute autre utilisation.*



Archimède

Archimède octroie une liste de symboles de chaînage. Vous pouvez construire gratuitement les cartes comportant un de ces symboles en dessous de leur coût en ressources.

- *Archimède rapporte des points de victoire avec Vitruve ou des pièces via l'Urbanisme.*



Bilkis

Chaque fois que vous construisez une carte, vous pouvez acheter *une unité* de la ressource de votre choix à la banque pour 2 pièces. Ce coût n'est pas augmenté par les cartes marrons ou grises de la cité adverse.



Aristote

Aristote rapporte 3 points de victoire pour chaque jeton Progrès en votre possession.



César

César rapporte deux boucliers, de la même façon qu'en construisant une carte militaire.

- *Il n'y a pas de pénalité si vous devez perdre plus de pièces que vous n'en possédez.*
- *Si César force le pion Conflit à entrer dans une zone pour la première fois, votre adversaire perdra des pièces en conséquence. Ceci prendra effet après que votre adversaire ait payé son leader actuel, donc il est impossible de le forcer à ne plus pouvoir se payer le leader qu'il a choisi. Par contre, s'il a défaussé son leader contre des pièces, elles pourront être perdues.*



Caligula

Lorsque votre adversaire perd des pièces suite à un saccage, il perd deux fois plus de pièces qu'indiqué.

- *Il n'y a pas de pénalité si vous devez perdre plus de pièces que vous n'en possédez.*
- *Si un joueur a recruté Caligula et Néron, il gagnera les pièces supplémentaires que son adversaire perdra suite à des saccages, mais il ne pourra pas en gagner plus que son adversaire n'en perd.*



Cléopâtre

Cléopâtre rapporte 5 points de victoire.



Crésus

Après avoir construit sa structure, prenez les trois cartes de l'âge courant qui ont été remises dans la boîte lors de la préparation de la partie. Choisissez-en une et construisez-la gratuitement, remettez les deux autres dans la boîte.

- *Si la merveille Statue de la Liberté est jouée plus tard dans cet âge, son joueur choisit une carte et la construit gratuitement, et donne l'autre à son adversaire pour qu'il la construise gratuitement. Il n'y aura pas de carte à remettre dans la boîte.*



Darius

Votre adversaire perd 2 pièces.

- *Darius ne coûte aucune pièce à recruter.*
- *Il n'y a pas de pénalité si vous devez perdre plus de pièces que vous n'en possédez.*
- *Darius prendra effet après que votre adversaire ait payé son leader actuel, donc il est impossible de le forcer à ne plus pouvoir se payer le leader qu'il a choisi. Par contre, s'il a défaussé son leader contre des pièces, elles pourront être perdues.*



Dioclétien

Votre adversaire perd 4 pièces.

- *Il n'y a pas de pénalité si vous devez perdre plus de pièces que vous n'en possédez.*
- *Dioclétien prendra effet après que votre adversaire ait payé son leader actuel, donc il est impossible de le forcer à ne plus pouvoir se payer le leader qu'il a choisi. Par contre, s'il a défaussé son leader contre des pièces, elles pourront être perdues.*



De Vinci

De Vinci octroie une liste de symboles de chaînage. Vous pouvez construire gratuitement les cartes comportant un de ces symboles en dessous de leur coût en ressources.

- *De Vinci rapporte des points de victoire avec Vitruve ou des pièces via l'Urbanisme.*
- *Si vous jouez avec De Vinci, il est recommandé de ne pas inclure Archimède, Hammurabi, Léonidas et Xénophon dans le panel de leaders initial (précédant le tirage).*



Euclide

Une fois par partie, si vous obtenez une carte vous offrant une paire de symboles scientifiques, vous pouvez la placer sous Euclide. La carte en question apporte tous ses avantages habituels, mais octroie un symbole Loi à la place de son symbole scientifique.

Ceci implique que vous ne pouvez pas prendre un jeton Progrès, puisque la paire de symboles initiale n'existe plus.

- *Si vous avez un symbole Loi et utilisez cette capacité, vous pouvez prendre un jeton Progrès grâce à votre paire de symboles Loi. Il n'y a aucun avantage à avoir trois symboles identiques, pour la Loi comme les autres symboles scientifiques.*

Exemple : Antoine a l'Officine de l'Âge I et Euclide dans sa cité. Durant l'Âge II, il construit le Dispensaire. Au lieu de le jouer normalement, il place le Dispensaire sous Euclide. Le Dispensaire lui octroie maintenant un symbole Loi au lieu du symbole de mortier et pilon. Il rapporte toujours 2 points de victoire à la fin de la partie. Puisqu'Antoine n'a plus de paire de symboles, il n'obtient pas de jeton Progrès. Par contre, il a maintenant deux symboles scientifiques différents et se rapproche d'une victoire par suprématie scientifique.



Hammurabi

Hammurabi octroie une liste de symboles de chaînage. Vous pouvez construire gratuitement les cartes comportant un de ces symboles en dessous de leur coût en ressources.

- *Hammurabi rapporte des points de victoire avec Vitruve ou des pièces via l'Urbanisme.*



Imhotep

Vous pouvez construire votre 4ème Merveille, même si votre adversaire a déjà construit ses 4 Merveilles.

- *Si vous avez déjà construit toutes vos Merveilles lorsque vous recrutez Imhotep, il n'a aucun effet.*

- *En jouant avec Imhotep dans le panel de leaders initial, les joueurs devraient retourner la 8ème Merveille face cachée, au lieu de la remettre dans la boîte. Ceci permet d'être certain de quelle Merveille redevient jouable lorsqu'Imhotep est joué.*



Hannibal

Hannibal rapporte un bouclier, de la même façon qu'en construisant une carte militaire.

- *Il n'y a pas de pénalité si vous devez perdre plus de pièces que vous n'en possédez.*

- *Si Hannibal force le pion Conflit à entrer dans une zone pour la première fois, votre adversaire perdra des pièces en conséquence. Ceci prendra effet après que votre adversaire ait payé son leader actuel, donc il est impossible de le forcer à ne plus pouvoir se payer le leader qu'il a choisi. Par contre, s'il a défaussé son leader contre des pièces, elles pourront être perdues.*



Justinien

Justinien rapporte 3 points de victoire pour chaque série de 3 cartes [bleue, rouge, verte] que vous avez construites.

- *Si vous avez de multiples séries, vous marquez 3 points de victoire pour chacune.*

- *Les séries partielles ne rapportent aucun point, elles doivent être complètes pour être comptabilisées.*



Hatchepsout

Lorsque votre adversaire achète des ressources à la banque, vous recevez 1 pièce de la banque pour chaque unité de ressource qu'il achète.

- *Vous ne recevez pas de pièces s'il achète une ressource grâce à une carte "dépôt" jaune ou grâce aux Douanes.*



Léonidas

Léonidas octroie une liste de symboles de chaînage. Vous pouvez construire gratuitement les cartes comportant un de ces symboles en dessous de leur coût en ressources.

- *Léonidas rapporte des points de victoire avec Vitruve ou des pièces via l'Urbanisme.*



Hiram

Hiram rapporte 2 points de victoire par carte guilde dans votre cité.



Mécène

Tirez aléatoirement deux cartes leaders parmi ceux écartés du jeu en début de partie. Vous pouvez en recruter un gratuitement.

- *Après avoir consulté les leaders, vous n'êtes pas obligé d'en recruter un si vous ne le souhaitez pas. Si vous n'en recrutez aucun, vous ne recevez pas de pièces.*
- *Les leaders qui n'ont pas été choisis restent écartés du jeu, ils ne rejoignent pas votre main.*



Hypatie

Hypatie rapporte 1 point de victoire par carte verte dans votre cité.



Midas

Midas rapporte 1 point de victoire par lot de 3 pièces en votre possession.



Périclès

Périclès rapporte 1 point de victoire par carte rouge dans votre cité.



Nabuchodonosor

Nabuchodonosor rapporte 1 point de victoire par carte bleue dans votre cité.



Phidias

Phidias rapporte 1 point de victoire par carte marron dans votre cité.



Néfertiti

Néfertiti rapporte 4 points de victoire.



Platon

Platon rapporte 7 points de victoire pour chaque série de 7 cartes [marron, grise, bleue, jaune, verte, rouge, violette] que vous avez construites.

- Si vous avez de multiples séries, vous marquez 7 points de victoire pour chacune.
- Les séries partielles ne rapportent aucun point, elles doivent être complètes pour être comptabilisées.



Néron

Lorsque votre adversaire perd des pièces à cause de vos saccages, vous recevez ces pièces à la place de la banque.

- Néron ne coûte aucune pièce à recruter.
- Néron n'a aucun effet sur les saccages précédant son recrutement.
- Vous ne gagnez que les pièces que votre adversaire perd.
- Si un joueur a recruté Néron et Caligula, son adversaire perdra deux fois plus de pièces en subissant des saccages, et ce joueur recevra toutes les pièces perdues à la place de la banque.



Praxitèle

Phidias rapporte 1 point de victoire par carte grise dans votre cité.

Exemple : Antoine a recruté Néron et construit la Muraille, ce qui déplace le pion Conflit vers son adversaire, Bruno. Ceci déplace le pion dans la zone qui doit faire perdre cinq pièces à Bruno. Bruno n'a que quatre pièces, donc il les perd toutes. Antoine reçoit ces pièces à la place de la banque.



Ptolémée

Une fois par partie, durant l'Âge II ou III, lorsque vous construisez une carte verte vous pouvez choisir que le symbole scientifique de cette carte devienne une copie du symbole d'une carte verte que vous avez déjà construite, au lieu de conserver l'actuel.

- Placez la deuxième carte horizontalement sous la première pour indiquer la copie.
- Etant donné que vous obtiendrez une paire de symboles identiques, vous pouvez prendre un jeton Progrès. Il n'y a aucun avantage à avoir trois symboles identiques.

Exemple : Antoine a recruté Ptolémée et construit l'Officine durant l'Âge I, qui lui donne le symbole de mortier et pilon. Durant l'Âge II son adversaire, Bruno, construit le Dispensaire pour priver Antoine d'un jeton Progrès. Cependant, Antoine construit l'École et utilise Ptolémée pour copier le symbole de mortier et pilon de l'Officine, au lieu de garder le symbole de roue. Antoine ayant maintenant deux symboles de mortier et pilon, il peut prendre un jeton Progrès. L'École n'octroie plus de symbole de roue et Antoine s'éloigne d'une victoire par suprématie scientifique. L'École rapporte toujours un point de victoire à Antoine.



Pythagore

Une fois par partie, vous pouvez placer la carte que vous choisissez sous Pythagore au lieu de l'utiliser pour quoi que ce soit d'autre. Vous ne retirez aucun avantage de cette carte, mais vous pouvez rejouer.

- Cette capacité est similaire à la capacité "Le joueur rejoue immédiatement un tour" trouvable sur de nombreuses merveilles.



Ramsès

Après que la structure de l'Âge III a été créée, vous pouvez tirer aléatoirement deux cartes guilde parmi celles qui ne font pas partie de la structure. Vous pouvez construire gratuitement une des deux.

- Pour rappel, les leaders sont recrutés avant que la structure de l'âge ne soit créée.
- Vous pouvez recruter Ramsès durant n'importe quel âge. Tant qu'il a été recruté quand la structure de l'Âge III est créée, vous pouvez obtenir une des guildes inutilisées.
- Si la guilde rapporte des pièces lorsqu'elle est construite, vous recevez ces pièces.



Sappho

Sappho rapporte 2 points de victoire.



Sémiramis

Chaque fois que votre adversaire réussit un saccage, vous recevez un bouclier.

- Il est conseillé de placer les jetons militaires des saccages sur la carte de Sémiramis pour retrouver facilement combien de boucliers elle rapporte.
- Sémiramis ne rapporte pas de boucliers pour les saccages que votre adversaire a réussi avant son recrutement.
- Si votre adversaire s'apprête à gagner la partie par suprématie militaire, Sémiramis ne peut pas l'en empêcher.



Salomon

Lorsque vous recrutez Salomon, vous pouvez choisir une carte de la défausse et la construire gratuitement.

- Les cartes qui n'ont pas été utilisées pour construire la structure de l'âge ne font pas partie de la défausse.
- Salomon n'aura aucun effet s'il est recruté au début de l'Âge I puisqu'il n'y aura pas encore de défausse.



Tomyris

Chaque fois que vous perdez des pièces parce que votre adversaire réussit un saccage, il perd lui-même autant de pièces.

- Tomyris n'a aucun effet sur les saccages qui se sont produits avant son recrutement.
- Votre adversaire ne peut pas perdre plus de pièces que vous n'en perdez. Si vous possédez moins de pièces que ce que le saccage devrait vous faire perdre, votre adversaire perdra la même nombre de pièces que vous, pas le nombre que vous auriez dû en perdre.
- Il n'y a pas de pénalité si vous devez perdre plus de pièces que vous n'en possédez.



Varron

Varron rapporte 1 point de victoire par carte jaune dans votre cité.



Xénophon

Xénophon octroie une liste de symboles de chaînage. Vous pouvez construire gratuitement les cartes comportant un de ces symboles en dessous de leur coût en ressources.

- *Xénophon rapporte des points de victoire avec Vitruve ou des pièces via l'Urbanisme.*



Vitruve

Vitruve rapporte 2 points de victoire pour chaque paire de cartes de votre cité partageant des symboles de chaînage.

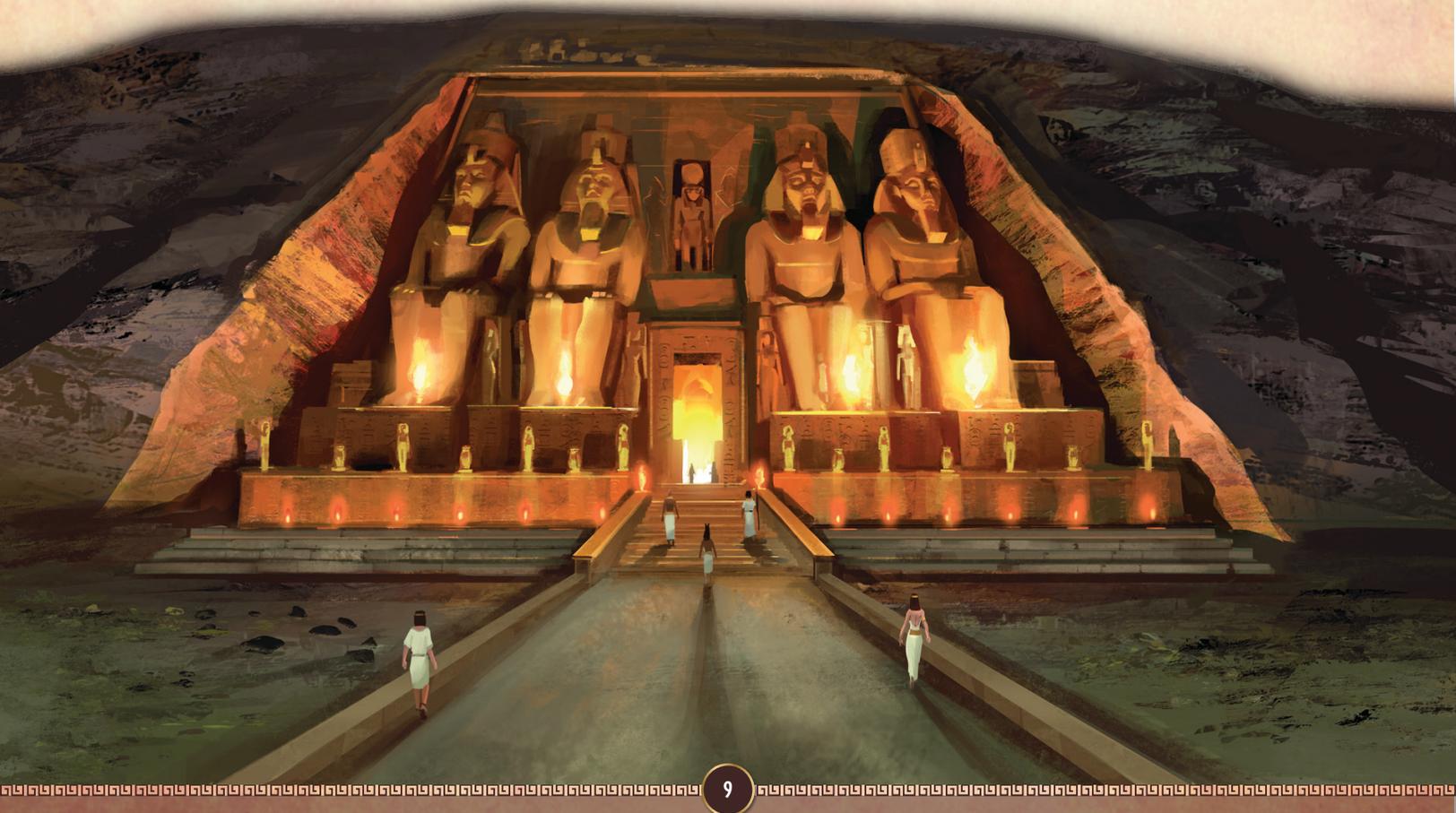


Zénobie

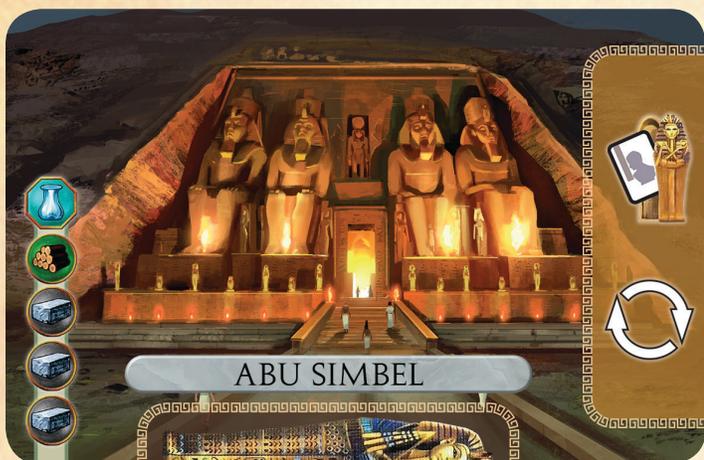
Zénobie rapporte 3 points de victoire.

- *Vous recevez ces points même si les cartes n'ont pas été construites par chaînage (par exemple, si elles ont été construites via le Mausolée ou Crésus).*
- *Les cartes leaders de De Vinci, Archimède, Hammurabi et Leonidas sont de potentielles recommandations pour gagner des points de victoire avec Vitruve.*

Exemple : Bruno a le Théâtre (qui rapporte le symbole de chaînage du masque) et la Statue (qui peut être construite via le symbole de chaînage du masque) dans sa cité. Vitruve lui rapporte donc 2 points de victoire pour cette paire.



Description des Merveilles



Abu Simbel

Enterrez un leader que vous avez déjà recruté en le plaçant sous cette merveille. Les leaders enterrés n'ont aucune capacité, mais ils rapportent le double de leur coût en points de victoire.

Rejouez immédiatement un tour.

- *Les leaders enterrés ne donnent plus d'avantages après leur enterrement, mais les effets s'étant déjà produits ne seront pas annulés.*
- *Hannibal / César : ne déplacez pas le pion Conflit.*
- *Ptolémée / Euclide / Imhotep / Ramsès / Pythagore : si les capacités de ces leaders n'ont pas été utilisées, elles ne pourront plus l'être, mais si elle l'ont été leurs effets ne seront pas annulés.*



Rome

Tirez aléatoirement deux cartes leaders parmi celles écartées en début de partie et ajoutez les à votre main de leaders.

Vous pouvez immédiatement recruter un leader de votre main gratuitement.

Cette Merveille rapporte 2 points de victoire.

- *Les deux nouveaux leaders sont disponibles pour la Phase de Recrutement des âges suivants.*
- *Appliquez immédiatement les effets du leader recruté.*
- *Si vous choisissez de ne pas recruter de leader, vous ne gagnerez pas deux pièces.*
- *Le leader recruté gratuitement peut être n'importe quel leader de votre main, pas nécessairement un des deux que vous venez d'obtenir.*

Variantes

Certains joueurs peuvent avoir envie de jouer avec un panel de leaders plus restreint que la totalité des 41 cartes leaders. Pour ces joueurs, nous proposons deux variantes.

Le premier panel de leaders utilise les leaders disposant d'un symbole (🌿) au bas de leurs cartes. Le second utilise les leaders avec un symbole (🚫) au bas de leurs cartes.

Quand vous mélangez les leaders durant la Phase Leaders, mélangez uniquement les 16 leaders listés dans la variante que vous souhaitez utiliser. Si une carte mentionne des leaders qui sont en dehors de la partie, utilisez uniquement les 8 leaders qui n'étaient pas dans la sélection au début de la partie.

N'hésitez pas à inventer vous même de nouveaux panels ingénieux de leaders !

Variante orientée points de victoire (🌿)

Ce panel de leaders se concentre sur les leaders rapportant des points de victoire :

Amytis	Justinien	Périclès	Alexandre
Cléopâtre	Midas	Phidias	Varron
Hiram	Nabuchodonosor	Platon	Vitruve
Hypatie	Néfertiti	Praxitèle	Aristote

Variante orientée capacités (🚫)

Ce panel de leaders se concentre sur les leaders possédant des capacités intéressantes :

Aspasie	Caligula	Hannibal	Ptolémée
Bérénice	Darius	Hatchepsout	Pythagore
Bilkis	Dioclétien	Imhotep	Sémiramis
César	Euclide	Néron	Tomyris

Note : les noms des leaders ont été traduits sur les cartes ainsi que dans le texte des règles, mais il était trop complexe de changer toutes les miniatures des cartes présentes dans la règle, d'où le fait que les noms y restent en anglais. De la même façon, la carte d'Abu Simbel ne pouvait pas être modifiée.

Crédits

Crédits de la fan extension

Conception de 7 Wonders Duel: Leaders

Michael Gallo

Design graphique de 7 Wonders Duel: Leaders

Ettelie Lovern

Correction de 7 Wonders Duel: Leaders

Amanda Gallo

Tests de 7 Wonders Duel: Leaders

Joshua & Jennifer Lowe

Brandon Kling

Benjamin Barlowe

Jordan Harper

Joan Barylski

David Martin

Traduction française

Arnaud Fradin

Crédits de 7 Wonders, 7 Wonders: Leaders & 7 Wonders Duel

Tous les biens de 7 Wonders et des jeux affiliés appartiennent à Repos Productions.

Auteurs

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Illustrateur

Miguel Coimbra

Développement

« Les Belges à Sombreros »

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Directeur artistique

Alexis Vanmeerbeek

Mise en page

Cédric Chevalier

Eric Azaguary

Justine Lotti

