

7 WONDERS™ DUEL AGORA

RÈGLES

Antoine Bauza & Bruno Cathala

« *L'homme est un animal politique.* »

Aristote

MATÉRIEL

- 1 plateau Sénat
- 24 cubes Influence (12 bronzes et 12 argents)
- 13 cartes Sénateur (7 Politiciens et 6 Complotteurs)
- 2 cartes Merveille
- 16 cartes Complot
- 16 jetons Décret
- 2 jetons Progrès
- 4 jetons Militaire
- 1 carnet de score
- 1 carte Aide de jeu
- Ce livret de règles

APERÇU

C'est dans les rangs du Sénat que sont prises les décisions qui façonnent la destinée d'une civilisation... et dans les couloirs sombres que les complotteurs œuvrent pour leur propre intérêt.

Cette extension de *7 Wonders Duel* met en scène des Sénateurs et leur influence sur les Chambres du Sénat. Tentez de contrôler ces Chambres pour bénéficier de Décrets, ou faites appel à des Complotteurs qui pourraient bien renverser la situation.

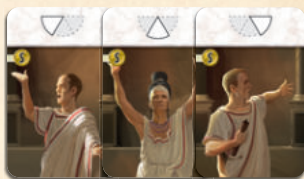
Cette extension apporte également une nouvelle condition de victoire : la Suprématie Politique.



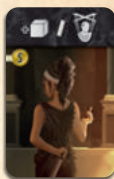
ÉLÉMENTS DE JEU

Cartes Sénateur

Ces cartes représentent des **Sénateurs** qui peuvent rejoindre votre cause. Ils sont répartis en deux catégories : les **Politiciens** (cartes blanches) et les **Complotteurs** (cartes noires). Ces cartes sont ajoutées aux cartes Âge du jeu de base, mais possèdent un dos différent.



*Sénateurs
Politiciens*



*Sénateur
Complotteur*



Dos

Cartes Complot

Ces cartes représentent des **Complots** que vous pouvez préparer et déclencher pendant la partie. Chaque carte Complot comporte un nom et un effet unique sur sa face, ainsi qu'une zone de Préparation sur son dos.



Face



Dos

Jetons Décret

Ces jetons représentent les **Décrets** qui se trouvent dans chacune des Chambres du Sénat. Chaque jeton Décret comporte un effet unique.



Face

Dos

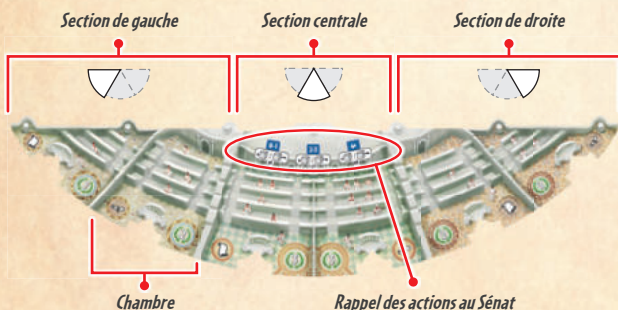
Cubes Influence

Ces cubes matérialisent l'Influence que vous possédez dans chaque Chambre du Sénat. Ils existent en deux couleurs, une par joueur.

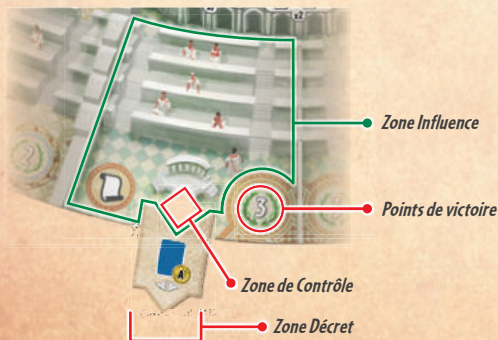


Plateau Sénat

Ce plateau matérialise le **Sénat**. Il est découpé en 6 **Chambres** politiques réparties comme suit : 2 dans la section de gauche, 2 dans la section centrale et 2 dans la section de droite.



Chaque Chambre comporte une zone **Influence**, une zone **Décret** et une zone de **Contrôle**. Chacune octroie également des points de victoire en fin de partie.



Cartes Merveille

Curia Julia et **Knossos** sont utilisables uniquement lorsque vous jouez avec cette extension. Elles sont alors ajoutées aux cartes Merveille du jeu de base.



Jetons Progrès

Corruption et **Crime Organisé** sont utilisables uniquement lorsque vous jouez avec cette extension. Ils sont alors ajoutés aux jetons Progrès du jeu de base.



Jetons Militaire

Ces jetons comportent un effet inédit utilisable uniquement lorsque vous jouez avec cette extension. Ils remplacent alors les jetons Militaire du jeu de base.



Carnet de score

Ce carnet de score permet d'intégrer, dans votre décompte, les points de victoire rapportés par les extensions *Agora* et *Panthéon*.

Carte Aide de jeu

Cette carte rappelle la disposition de la structure de cartes pour chaque Âge lorsque vous jouez avec cette extension, ou lorsque vous combinez les extensions *Agora* et *Panthéon*.

Les cartes Merveille et les jetons Progrès de l'extension Agora possèdent un logo  à côté de leur nom qui vous permet de les trier facilement après votre partie.

MISE EN PLACE

La mise en place se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders Duel*, à l'exception des adaptations suivantes :

- 1 Emboîtez le **plateau Sénat** sous le plateau du jeu de base.
- 2 Préparez les **cartes Âge** :
 - Prenez toutes les cartes **Sénateur** et mélangez-les.
 - Préparez chaque paquet **Âge** comme pour le jeu de base (sans oublier de retirer 3 cartes de chaque paquet).Ajoutez ensuite aléatoirement :
 - Âge I : 5 cartes **Sénateur**
 - Âge II : 5 cartes **Sénateur**
 - Âge III : 3 cartes **Sénateur**Mélangez, face cachée, chaque paquet de cartes **Âge**.
- 3 Préparez la **structure de cartes de l'Âge I** (voir p. 8).
- 4 Mélangez, face cachée, les **jetons Décret**. Prenez-en 6 aléatoirement et placez-en 1 sur chaque zone **Décret** du plateau Sénat selon le symbole indiqué :



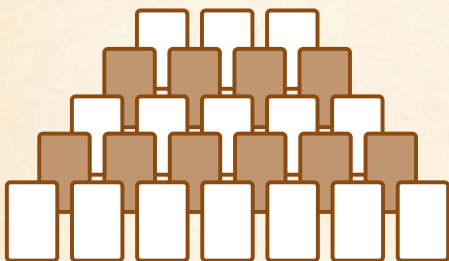
Placez les jetons **Décret** restants dans la boîte sans les regarder, ils ne seront pas utilisés pour la partie.

- 5 Mélangez les **cartes Complot** pour former une pioche, face cachée.
- 6 Placez les nouveaux **jetons Militaire** sur les zones correspondantes du plateau du jeu de base.
- 7 Prenez chacun les 12 **cubes Influence** d'une même couleur.
- 8 Mélangez tous les **jetons Progrès** et suivez les règles du jeu de base.
- 9 Mélangez toutes les **cartes Merveille** et suivez les règles du jeu de base.

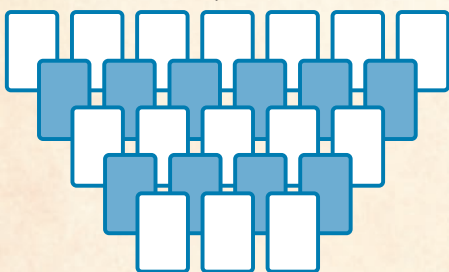


MISE EN PLACE DE LA STRUCTURE

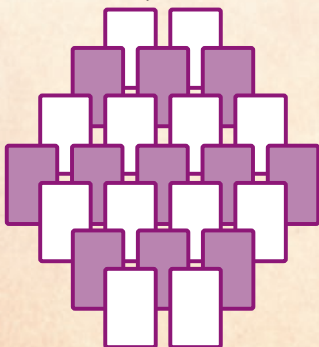
Âge I



Âge II



Âge III



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders Duel*, à l'exception des cinq points suivants :

- A. Recruter un Sénateur
- B. Préparer un Complot
- C. Déclencher un Complot
- D. Contrôler une Chambre
- E. Remporter la Suprématie Politique

A. RECRUTER UN SÉNATEUR

De nouvelles cartes sont maintenant disponibles dans la structure de cartes : les cartes **Sénateur**. Vous pouvez jouer une carte **Sénateur** pour recruter un Sénateur, construire une Merveille, ou la défausser pour prendre des Pièces de la Banque (comme n'importe quelle carte Âge).

Pour recruter un Sénateur (Politicien ou Comploteur), payez son coût en Pièces et placez-le, face visible, dans votre Cité.

S Le coût des cartes Sénateur est égal au nombre de cartes Sénateur que vous possédez déjà dans votre Cité (le premier Sénateur que vous recrutez coûte donc 0 Pièce, le deuxième coûte 1 Pièce, le troisième 2 Pièces...).

Appliquez ensuite l'effet de ce Sénateur selon qu'il s'agit d'un **Politicien** ou d'un **Comploteur**.

Politicien

Lorsque vous recrutez un **Politicien**, vous pouvez effectuer un nombre d'actions au Sénat défini par la quantité de cartes **Bleues** présentes dans votre Cité :

Nombre de cartes Bleues dans votre Cité	0-1	2-3	4+
Nombre d'actions au Sénat	1	2	3

Il existe 2 actions possibles au Sénat : le **Placement d'Influence** et le **Déplacement d'Influence**. Pour chacune de vos actions au Sénat, vous pouvez librement choisir entre **Placement** et **Déplacement**.

- **Placement d'Influence** +  : chaque carte Politicien est associée à une section (gauche, centrale ou droite) qui détermine dans quelle Chambre du Sénat vous pouvez placer votre Influence.

Placez 1 de vos cubes Influence dans la Chambre de votre choix au sein de la section indiquée.

Dès que vous placez un cube Influence dans une Chambre contenant un Décret face cachée, retournez ce jeton face visible.

Précisions :

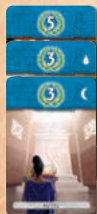
- Il n'y a pas de limite au nombre de cubes Influence dans une même Chambre.
- Vous disposez chacun en tout et pour tout de 12 cubes Influence. Si vous n'avez plus de cubes Influence devant vous, vous ne pouvez plus effectuer l'action Placement d'Influence.
- Si vous effectuez plusieurs fois l'action Placement d'Influence durant le même tour, vous êtes libre de répartir vos cubes Influence entre les 2 Chambres de la section indiquée.

- **Déplacement d'Influence**  : déplacez 1 de vos cubes Influence de n'importe quelle Chambre vers une Chambre voisine.

Précisions :

- Vous pouvez déplacer un cube Influence que vous venez de placer.
- Vous pouvez déplacer plusieurs fois le même cube Influence.

Exemple : Vous recrutez un Politicien qui indique la section de gauche et vous possédez 3 cartes Bleues dans votre Cité. Vous avez donc droit à 2 actions au Sénat. Vous choisissez de réaliser 1 Placement d'Influence et 1 Déplacement d'Influence.



Comploteur

Lorsque vous recrutez un **Comploteur**, vous pouvez effectuer une seule action parmi celles qui suivent :

- **Placement d'Influence** +  : placez 1 seul de vos cubes Influence dans la **Chambre de votre choix**.
- **Comploter**  : piochez 2 cartes **Complot**. Après en avoir pris connaissance, choisissez-en 1 que vous placez devant vous, face cachée, et remplacez la deuxième au-dessus ou en-dessous de la pioche (selon votre choix).

B. PRÉPARER UN COMLOT

Lorsque vous prenez une carte dans la structure, vous pouvez désormais l'utiliser pour **préparer un Complot en votre possession**. Pour cela, placez la carte sélectionnée, face cachée, sous la zone de Préparation de cette carte Complot, de façon à ce qu'elle soit à moitié recouverte. Le Complot est alors préparé et votre tour est terminé. Cette action ne demande aucun coût.



Préparer un Complot

Remarque : *Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte accessible de la structure pour préparer un Complot, et cette carte n'a aucune autre utilité que de préparer le Complot.*

C. DÉCLENCHER UN COMLOT

Au début de votre tour, si vous disposez d'un Complot préparé, vous pouvez le déclencher. Pour ce faire, révélez la carte Complot déclenchée et appliquez son effet. Gardez la carte Complot face visible devant vous et laissez la carte Âge qui a servi à sa préparation en dessous.

Le déclenchement d'un Complot s'effectue **en plus de votre tour**. Vous jouez donc votre tour normalement une fois l'effet du Complot résolu.

Important : *Vous pouvez avoir plusieurs cartes Complot, préparées ou non, devant vous, mais vous ne pouvez déclencher qu'un seul Complot par tour, et toujours au début de votre tour.*

RÉSUMÉ DES ACTIONS POSSIBLES

À votre tour, vous pouvez :

1. Déclencher un Complot préparé (optionnel).
2. Utiliser n'importe quelle carte de la structure pour réaliser **une des 4 actions** suivantes (obligatoire) :
 - Construire un Bâtiment ou Recruter un Sénateur
 - Défausser la carte pour obtenir des Pièces
 - Construire une Merveille
 - Préparer un Complot

D. CONTRÔLER UNE CHAMBRE

Dès que vous possédez **strictement** plus de cubes Influence que votre adversaire dans une Chambre, vous **contrôlez cette Chambre**.

Pour visualiser votre contrôle, déplacez 1 de vos cubes Influence de cette Chambre vers sa zone de Contrôle (le cube compte toujours pour le calcul de votre majorité). Vous bénéficiez alors de l'**effet de son Décret** (voir Décrets p. 14).

***Exemple :** Dans une des Chambres du Sénat, vous possédez 1 cube Influence et votre adversaire n'en possède aucun. Vous êtes majoritaire et placez donc votre cube Influence sur la zone de Contrôle de cette Chambre. Vous bénéficiez de l'effet du Décret de cette Chambre.*



En cas d'égalité entre le nombre de cubes Influence, aucun de vous ne contrôle la Chambre et le Décret ne profite à personne.

Dans ce cas, aucun cube n'est placé dans la zone de Contrôle.

À la fin de la partie, chaque Chambre que vous contrôlez vous rapporte des **points de victoire** (1, 2 ou 3 points selon les Chambres).

E. REMPORTER LA SUPRÉMATIE POLITIQUE

À tout moment pendant la partie, si vous contrôlez les 6 Chambres du Sénat, vous remportez immédiatement la partie par **Suprémie Politique**.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement en cas de **Suprémie Militaire**, **Scientifique** ou **Politique**. Si aucun joueur n'a remporté de Suprémie avant la fin de l'Âge III, procédez au décompte des points de victoire à l'aide du carnet de score.

Indiquez sur cette ligne le total des points de victoire rapportés par les Chambres que vous contrôlez.

Indiquez sur cette ligne la victoire par Suprémie Politique.

		
		
		
		
		
	☐	☐
	☐	☐
	☐	☐

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur qui totalise le plus de points de victoire sur ses cartes **Bleues** l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

EXTENSIONS AGORA ET PANTHÉON

Lorsque vous combinez les extensions *Agora et Panthéon*, référez-vous à la carte Aide de jeu pour la mise en place de la structure.

Durant la partie, vous appliquez les actions suivantes dans cet ordre :

1. Déclencher un Complot (optionnel).
2. Jouer une carte de la structure **OU** activer une carte du Panthéon (obligatoire).

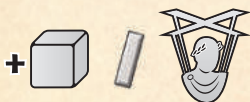


DESCRIPTION DES SYMBOLES

Sénateurs



Vous effectuez un certain nombre d'actions au Sénat : **Placement** en fonction de la section indiquée et/ou **Déplacement**.



Vous pouvez **soit** placer 1 cube Influence dans la Chambre de votre choix, **soit** piocher 2 cartes Complot et en conserver 1 au choix.

Décrets



Vous ignorez 1 symbole du coût (ressource **ou** Pièces, au choix) pour construire les cartes de cette couleur.



Vous payez 1 ressource de moins (de votre choix) pour construire vos Merveilles.



À chaque fois que vous **ou** votre adversaire construisez une carte de cette couleur, vous prenez autant de Pièces à la Banque que l'Âge en cours (1, 2 ou 3 Pièces).



À chaque fois que vous ou votre adversaire construisez une Merveille, vous prenez autant de Pièces à la Banque que l'Âge en cours (1, 2 ou 3 Pièces).



Vous payez 1 Pièce de moins pour chaque ressource (Marron ou Grise) que vous achetez à la Banque.

Important : Vous ne pouvez pas obtenir de ressources gratuites grâce à cet effet ; le minimum à payer est toujours de 1 Pièce.



Au moment de déterminer votre nombre d'actions au Sénat, vous ajoutez 2 au nombre total de cartes Bleues que vous possédez.



Vous gagnez 1 bouclier et déplacez immédiatement le pion Conflit d'une case vers la capitale adverse.

Précision : Dès que vous perdez le contrôle de ce Décret, vous perdez ce bouclier et déplacez le pion Conflit d'une case vers votre capitale. Si votre adversaire vous vole le contrôle de ce Décret, le pion Conflit se déplace donc de 2 cases vers votre capitale.



Lorsque vous défaussez une carte pour prendre des Pièces à la Banque, vous prenez 2 Pièces supplémentaires.



Lorsque vous construisez un Bâtiment, vous bénéficiez des chaînages présents sur les cartes construites par votre adversaire comme si vous les possédiez vous-même.



Lorsque vous recrutez un Complotteur, vous jouez immédiatement un nouveau tour.

Merveilles

Les deux nouvelles Merveilles ont un effet (dans leur coin supérieur gauche) qui est appliqué immédiatement lorsqu'elles sont choisies.



Au moment où vous choisissez cette Merveille, piochez 2 cartes Complot. Choisissez-en 1 que vous placez devant vous, face cachée, et remplacez la deuxième dans la pioche (au-dessus ou en dessous selon votre choix).

Lorsque vous construisez cette Merveille, immédiatement :

- Déclenchez un Complot **non préparé** en votre possession (optionnel).
- Prenez 6 Pièces de la Banque.
- Jouez un nouveau tour.



Au moment où vous choisissez cette Merveille, placez 1 de vos cubes Influence dans une Chambre de votre choix.

Lorsque vous construisez cette Merveille :

- Placez immédiatement 1 de vos cubes Influence dans une Chambre de votre choix.
- Déplacez immédiatement 1 de vos cubes Influence dans une Chambre voisine (optionnel).
- Gagnez 3 points de victoire à la fin de la partie.

Jetons Progrès



Tous les Sénateurs (Politiciens et Comploters) que vous recrutez sont désormais gratuits.



Lorsque vous Comploter, conservez les 2 cartes Complot piochées et placez-les, face cachée, devant vous.

Complots et jetons Militaires



Placez 1 de vos cubes Influence dans une Chambre de votre choix.



Vous pouvez déplacer 1 de vos cubes Influence dans une Chambre voisine.



Retirez 1 cube Influence adverse de votre choix du Sénat.



Gagnez autant de Pièces que vous avez de cubes Influence dans le Sénat.



Votre adversaire perd autant de Pièces qu'il a de cubes Influence dans le Sénat.



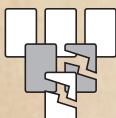
Choisissez 1 Progrès situé sur le plateau **ou** chez votre adversaire **ou** hors jeu, et placez-le, face cachée, sur ce Complot. Aucun de vous ne pourra l'utiliser pour cette partie.



Placez dans la défausse 1 carte **Bleue** de votre choix construite par votre adversaire.



Placez dans la défausse 1 carte **Jaune** de votre choix construite par votre adversaire.



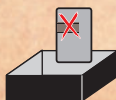
Placez dans la défausse 1 carte accessible de la structure. Vous pouvez immédiatement effectuer cette action une seconde fois.



Choisissez 1 Merveille adverse **construite** et placez-la dans la boîte. Elle ne sera plus utilisée pour cette partie, le joueur ne perd pas les effets **immédiats** précédemment octroyés (pièces, jeton Progrès, carte construite ou défaussée, effet Rejouer, Placement ou Déplacement de cube Influence).

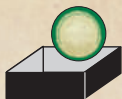


Prenez 1 carte **Bâtiment** placée en fin de structure et construisez ce Bâtiment gratuitement. Les cartes Sénateur ne peuvent pas être choisies.



- À l'Âge I, prenez les 3 cartes écartées de l'Âge I.
- À l'Âge II, prenez les 6 cartes écartées des Âges I et II (3 par Âge).
- À l'Âge III, prenez les 9 cartes écartées des Âges I, II et III (3 par Âge).

Regardez-les secrètement et choisissez-en 1 que vous jouez gratuitement.



Prenez secrètement tous les jetons Progrès écartés en début de partie et choisissez-en 1 que vous jouez.



Volez à votre adversaire 1 carte Merveille **non construite** de votre choix et ajoutez-la à votre Cité.



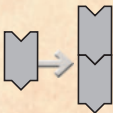
Volez à votre adversaire **la moitié** de ses Pièces (arrondie en votre faveur) et ajoutez-les à votre Trésor.



Volez à votre adversaire 1 carte **Marron** ou **Grise** de votre choix et ajoutez-la à votre Cité.



Prenez à votre adversaire 1 carte **Bleue** ou **Verte** de votre choix et ajoutez-la à votre Cité. En échange, donnez-lui 1 de vos cartes de la même couleur.



Choisissez 1 Décret du Sénat et déplacez-le vers une Chambre de votre choix, sous le Décret déjà présent.

Précisions :

- Pour le restant de la partie, une Chambre sera donc sans Décret et une autre en contiendra 2.
- La Chambre sans Décret reste utile pour les points de victoire qu'elle permet d'obtenir en fin de partie, et indispensable pour remporter la Suprématie Politique.

*Besoin d'une précision sur cette extension ?
Il vous suffit de vous rendre sur notre FAQ,
www.7wondersduel.com/faq
ou de scanner ce code :*



CRÉDITS

Auteurs : Antoine Bauza & Bruno Cathala

Illustrateur : Miguel Coimbra

**Développement et édition : Cédric Caumont & Thomas Provoost
aka « Les Belges à Sombreros »
et la team Repos Production**

Crédits complets sur le site : www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SRL

Rue des Comédiens, 22 – 1000 Bruxelles - Belgique

www.rprod.com • +32 471 95 41 32

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

