

Antoine Bauza

7 WONDERS LEADERS

RÈGLES



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

Matériel

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



Aperçu

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

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

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

Éléments de jeu

Plateau Merveille

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

Cartes Leader

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

Cartes Guilde

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

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

Pièces de monnaie

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

Marqueur Courtisane

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

Carnet de score

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

Carte Leader vierge (Sémiramis)

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



Préparation

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



Déroulement d'une partie

La partie débute désormais par une Phase de Leaders.

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

Phase de Leaders

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

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

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

Déroulement d'un Âge

Chaque Âge débute désormais par une phase de Recrutement.

DÉROULEMENT D'UN ÂGE

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

Phase de Recrutement

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

Les cartes Leaders peuvent être jouées de 3 manières :

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

a. Recruter le Leader

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

SOYEZ FAIRPLAY!

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

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

b. Construire une étape de Merveille

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

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

c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces

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

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

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

Fin de partie

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

Règles pour 2 joueurs

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

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

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

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

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



AMYTIS

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

ALEXANDRE

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

ARISTOTE

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

JUSTINIEN

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

PLATON

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

MIDAS

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

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

BILKIS

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

MÉCÈNE

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

RAMSÈS

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

des Leaders

TOMYRIS



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

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

HANNIBAL



CÉSAR



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

HATSHEPSOUT



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

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

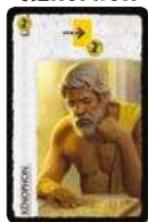
NÉRON



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

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

XÉNOPHON



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

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

VITRUVÉ



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

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

SALOMON



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

CRÉSUS



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

HYPATIE**VARRON NABUCHODONOSOR**

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

PÉRICLÈS**PRAXITÈLE****HIRAM**

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

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

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

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

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

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

EUCLIDE**PTOLÉMÉE****PYTHAGORE**

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

Description des Guildes

GUILDE DES JOUEURS



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

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

GUILDE DES COURTISANES



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

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

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

GUILDE DES DIPLOMATES



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

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

GUILDE DES ARCHITECTES



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

F.A.Q.

Leader : Salomon

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

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

Leader : Hiram

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

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

Leader : Platon

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

R : Oui !

Leader : Hatshepsut

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

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

Guilde des Courtisanes

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

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

Symboles scientifiques

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

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

Biographie des Leaders

ALEXANDRE

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

AMYTIS

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

ARCHIMÈDE

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

ARISTOTE

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

BILKIS

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

CÉSAR

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

CLÉOPÂTRE

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

CRÉSUS

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

EUCLIDE

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

HAMMURABI

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

HANNIBAL

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

HATSHEPSUT

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

HIRAM

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

HYPATHIE

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

IMHOTEP

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

JUSTINIEN

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

LÉONIDAS

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

MÉCÈNE

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

MIDAS

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

NABUCHODONOSOR

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

NÉFERTITI

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

NÉRON

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

PÉRICLÈS

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

PHIDIAS

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

PLATON

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

PRAXITÈLE

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

PTOLÉMÉE

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

PYTHAGORE

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

RAMSÈS

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

SALOMON

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

SAPHO

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

SÉMIRAMIS

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

TOMYRIS

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

VARRON

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

VITRUVÉ

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

XÉNOPHON

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

ZÉNOBIE

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

Crédits

Auteur : Antoine Bauza

Adaptation et développement :

« Les Belges à Sombros » aka

Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustrateur : Miguel Coimbra

Mise en page : Alexis Vanmeerbeeck

Relecture des règles : Matthieu Bonin et

Stéphane -El Corrector- Fantini

7 Wonders Leaders est un jeu REPOS PRODUCTION.

Tél. +32 (0) 477 254 518

7, Rue Lambert Vandervelde

1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011.

TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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



Testeurs : Françoise Sengissen, Geneviève Sengissen, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Mathieu Houssais, Jenny Godard, Julie Politano, Bruno Goube, Mathias Guillaud, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Cyril Sandelion, Matthieu Bonin, Olivier Reix, les joueurs du café-jeu Moi j'm'en fous je triche, ceux du Repaire à Annecy et ceux de la Maison des Jeux de Grenoble, Murielle, Brigitte, Éric, Camille, Alexis, Nadèle Miaou, Ben, Isabelle, Papytrick, Alice, John, François, Nicolas, Laure, Dimitri Perrier, John -je coupe- B, Cécile Gruhier, Yann

L'auteur tient à remercier chaleureusement Nathalie Martin et Pierre Poissant Marquis pour leurs apports historiques.

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

Description de la Merveille



Le Colisée de Rome ◊A◊

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

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

Le Colisée de Rome ◊B◊

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

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

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

