

7 WONDERS™

DUEL

PANTHEON

RÈGLES



Antoine Bauza & Bruno Cathala

A stylized signature in the bottom right corner of the illustration.

« Ne scrute pas trop curieusement les secrets des dieux. »

Eschyle

MATÉRIEL

- 1 plateau Panthéon
- 15 cartes Divinité
- 1 carte Porte
- 5 cartes Grand Temple
- 2 cartes Merveille
- 10 jetons Mythologie
- 3 jetons Offrande
- 1 jeton Serpent
- 3 jetons Progrès
- 1 pion Minerve
- 1 carnet de score
- 1 règle de jeu
- 1 carte Aide de Jeu

APERÇU

Cette extension de 7 Wonders Duel offre aux joueurs la possibilité d'invoquer de puissantes Divinités pour bénéficier de leurs pouvoirs. Durant l'Âge I, les joueurs vont choisir les Divinités qu'ils pourront ensuite invoquer pendant les Âges II et III. De Grands Temples font leur apparition et se substituent aux Guildes.



ÉLÉMENTS DE JEU

Cartes Divinité

Chaque carte représente une Divinité. Ces Divinités sont réparties en 5 Mythologies différentes ayant toutes une orientation principale : Grecque (civile), Phénicienne (commerciale), Mésopotamienne (scientifique), Égyptienne (merveille) et Romaine (militaire).



Carte Porte

Dernière carte à être placée au Panthéon, la Porte offre un accès particulier aux différentes Divinités.



Cartes Grand Temple

Les Grands Temples représentent des Bâtiments rapportant des points de victoire. Ils prennent la place des Guildes lors de l'Âge III.



Plateau Panthéon

Le plateau matérialise le Panthéon où siègent les différentes Divinités. Sur chaque emplacement sont mentionnés 2 coûts d'activation, un pour chaque joueur.



Jetons Mythologie

Ils représentent le lien terrestre avec les Divinités. Ils sont placés sur certaines cartes face cachée de l'Âge I et permettent de déterminer les Divinités présentes dans le Panthéon. Chaque jeton est associé à une Mythologie précise.



Jetons Offrande

Les jetons Offrande servent à réduire le coût d'activation du Panthéon. Ils sont placés sur certaines cartes face cachée de l'Âge II.



Jeton Serpent

Le jeton matérialise le pouvoir de la Divinité Nisaba.



Pion Minerve

Le pion matérialise le pouvoir de la Divinité Minerve.



Cartes Merveille et jetons Progrès

Les 2 nouvelles cartes Merveille et les 3 jetons Progrès sont à ajouter à ceux déjà disponibles.

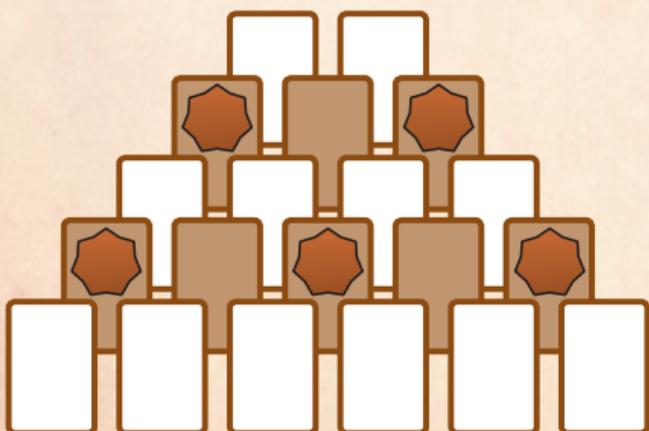
Les cartes Merveille et les jetons Progrès possèdent un logo étoile à côté de leur nom pour les trier facilement après votre partie. ★



PRÉPARATION

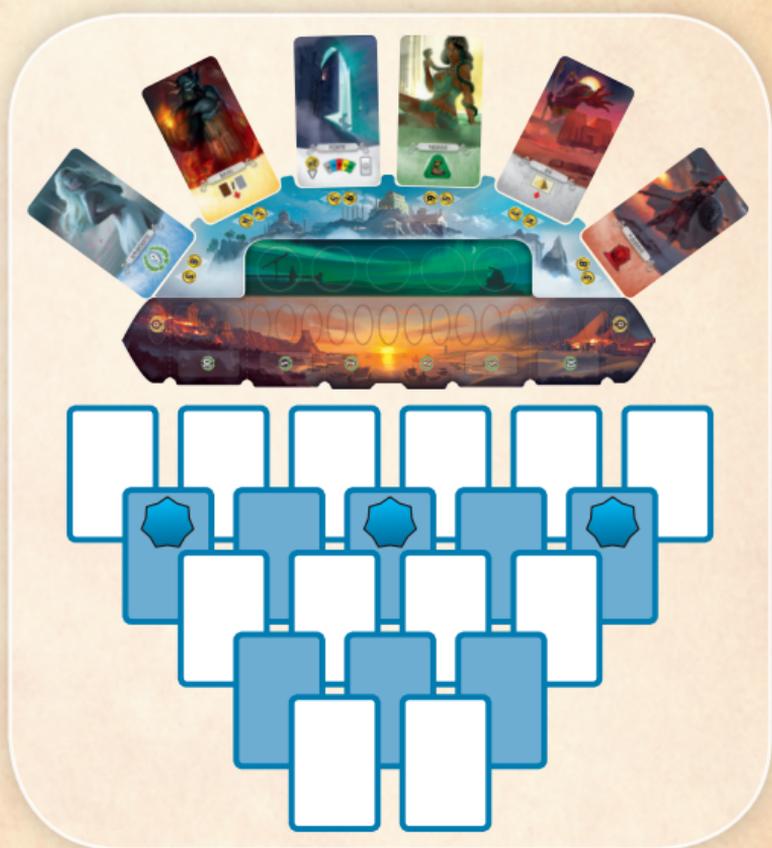
Préparation de l'Âge I

- Préparez le jeu de base ainsi que la structure de l'Âge I.
- Prenez aléatoirement 5 jetons Mythologie et placez-les face cachée sur les emplacements indiqués de la structure puis révélez ces jetons. Remettez les autres dans la boîte.
- Réalisez la phase de sélection des Merveilles.
- Placez le plateau Panthéon au-dessus du plateau de base.
- Mélangez chaque paquet Mythologie et placez-les en 5 pioches à côté du plateau Panthéon.
- Placez les jetons Offrande, la carte Porte, le jeton Serpent et le pion Minerve à côté du plateau Panthéon.



Préparation de l'Âge II

- Placez la carte Porte face visible dans l'emplacement vide du Panthéon.
- Révélez les cartes Divinité présentes au Panthéon.
- Préparez la structure de l'Âge II et placez aléatoirement les 3 jetons Offrande face cachée sur les emplacements indiqués de la structure puis révélez ces jetons.



Préparation de l'Âge III

Remettez les cartes Guilde dans la boîte, ainsi que 3 autres cartes Âge III, prises au hasard. Piochez aléatoirement et sans en prendre connaissance 3 cartes Grand Temple et ajoutez-les au paquet d'Âge III. Remettez les Grands Temples restants dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule de la même façon que le jeu de base. Ces règles ne présentent que les éléments spécifiques à l'extension.

Retournement des cartes cachées

Si le joueur actif doit, à la fin de son tour, retourner une ou plusieurs cartes cachées de la structure qui accueillent un jeton Mythologie ou Offrande, il doit d'abord placer ce jeton devant lui.



Effet des jetons Mythologie

Lorsque le joueur place un jeton Mythologie devant lui :

- Il pioche immédiatement les deux premières cartes Divinité du paquet Mythologie correspondant.
- Il choisit une des deux Divinités et la place face cachée sur un emplacement vide de son choix du Panthéon.
- Il replace la Divinité restante face cachée sur le paquet Mythologie correspondant.



Effet des jetons Offrande

Le jeton Offrande est une réduction à usage unique lors de l'activation d'une carte du Panthéon. Sa valeur est définie par le nombre inscrit dessus. Le jeton est défaussé après utilisation.

Grand Temple

Si le joueur a, dans sa cité, un jeton Mythologie qui comporte le symbole d'un Grand Temple, il peut construire gratuitement cette carte. Le jeton n'est pas défaussé.

Un joueur peut également construire un Grand Temple en s'acquittant de son coût.

À la fin de la partie, le joueur marque 5, 12 ou 21 points de victoire s'il a construit 1, 2 ou 3 Grands Temples.

Exemple : À la fin de la partie, Élodie a construit 2 Grands Temples et Jacques en a construit 1. Élodie marque 12 points de victoire et Jacques 5.

Activer une carte du Panthéon

À partir de l'Âge II, le joueur actif dispose désormais d'une nouvelle action possible.

Il peut :

- Construire un Bâtiment.
- Défausser pour obtenir des Pièces.
- Construire une Merveille.
- **Activer une carte du Panthéon.**

Cette nouvelle action n'utilise pas de carte de la structure !

Lorsqu'un joueur souhaite activer une carte du Panthéon :

- Il paye le coût indiqué par l'emplacement de la Divinité ou de la Porte en pièces et/ou en jetons Offrande.

Attention, chaque emplacement présente deux coûts. Un pour vous et un pour votre adversaire. Vous devez toujours payer votre coût, les emplacements les plus éloignés de vous coûtent plus cher.

Attention, le coût de la Porte est égal au double de son emplacement.

- Il prend la carte Divinité ou la carte Porte devant lui et applique immédiatement son effet.

Exemple : Élodie active Mars. Elle paye 5 pièces (3 grâce à son jeton Offrande et 2 avec le Trésor de sa cité). Elle place la carte de Mars devant elle et avance le pion Conflit de 2 cases.



FIN DE PARTIE

La fin de partie est similaire à celle du jeu de base. N'oubliez pas de compter les points de victoire octroyés par les Divinités dans la case prévue à cet effet sur le carnet de score.

CRÉDITS

Auteurs : Antoine Bauza et Bruno Cathala

Illustrateur : Miguel Coimbra

Développement : « Les Belges à Sombreros »

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Rédaction des règles : Théo Rivière

Correction orthographique : Laure Valentin

Responsable Production : Guillaume Pilon

Responsable Graphisme : Alexis Vanmeerbeeck

Infographistes : Cédric Chevalier, Éric Azagury

7 WONDERS DUEL PANTHEON est un jeu

REPOS PRODUCTION, édité par

SOMBREROS PRODUCTION :

22, Rue des comédiens 1000 Bruxelles - Belgique

www.rprod.com

Tél. +32471954132

©SOMBREROS PRODUCTION 2016.

TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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



Remerciements :

Antoine remercie les habitués de la Cafetière et plus particulièrement Bruno Goube pour son implication dans cette extension et pour ses nombreux retours pertinents.

Bruno remercie Maël Cathala, François Blanc, Christophe Mercier, Julien Gilles & les participants des Jeux au Boute.

Repos Production remercie chaleureusement Dim et Anne Cat pour leurs précieux retours, Ben et les Snakes pour les belles opportunités de tests et l'ensemble de nos testeurs qui ont mis la main à la pâte, une pensée particulière pour Alain, Floriane, Horian, Justine, Nelson et Yves.

DESCRIPTION DES DIVINITÉS

Mythologie Mésopotamienne



Enki

Au moment où Enki est révélé, tirez aléatoirement 2 jetons Progrès parmi ceux écartés au début de partie. Ces jetons sont posés face visible sur la carte Enki. Lorsqu'un joueur invoque Enki, il choisit l'un des deux jetons Progrès. L'autre jeton est remis dans la boîte avec ceux écartés en début de partie.



Ishtar

La Divinité octroie le symbole scientifique indiqué (identique à celui du jeton Progrès Loi).



Nisaba

Le joueur place immédiatement le jeton Serpent sur une carte verte adverse. Nisaba rapporte le symbole scientifique indiqué sur la carte.

Mythologie Phénicienne



Astarté

Le joueur place 7 pièces de la banque sur la carte Astarté. Elles ne font pas partie du Trésor de sa Cité, elles sont donc protégées contre les pertes monétaires. Il est possible de les dépenser normalement. À la fin de la partie, chaque pièce présente sur la carte Astarté rapporte 1 point de victoire au joueur.



Baal

Le joueur vole une carte marron ou grise construite par l'adversaire, elle rejoint les cartes de sa Cité.



Tanit

Le joueur prend 12 pièces à la banque.

Mythologie Grecque



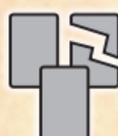
Aphrodite

Cette Divinité rapporte 9 points de victoire.



Hadès

Le joueur prend toutes les cartes défaussées depuis le début de la partie et en construit gratuitement une au choix.



Zeus

Le joueur place dans la défausse une carte de son choix (visible ou cachée) présente dans la structure ainsi que les éventuels jetons présents sur cette dernière.

Mythologie Égyptienne



Anubis

Le joueur défausse une carte indiquant la construction d'une Merveille (adverse ou lui appartenant). Le joueur ne perd pas les effets immédiats précédemment octroyés par cette dernière (boucliers, argent, jeton progrès, carte construite ou défaussée, effet rejouer).

Il est possible de reconstruire cette Merveille et ainsi d'en appliquer à nouveau les effets.



Isis

Le joueur choisit une carte de la défausse et construit gratuitement une de ses Merveilles à l'aide de cette dernière.



Râ

Le joueur vole une Merveille adverse qui n'a pas encore été construite, elle rejoint ses Merveilles.

Mythologie Romaine



Mars

Cette Divinité rapporte 2 boucliers.



Minerve

Le joueur place le pion Minerve sur une case de la Piste Militaire. Si le pion Conflit doit entrer sur la case où le pion Minerve est présent, à la place, il ne bouge pas et son mouvement est terminé. Le joueur défausse le pion Minerve.

Rappel: Le pion Conflit avance d'une case à la fois.

Exemple : Élodie construit un Prétoire. Elle avance le pion Conflit de deux cases, puis le pion Minerve est défaussé (le dernier Bouclier octroyé par le Prétoire est perdu).



Neptune

Le joueur choisit et défausse un jeton Militaire sans appliquer son effet. Ensuite, il choisit et applique le pouvoir d'un autre jeton Militaire (ce dernier est ensuite défaussé).

Exemple : Élodie active le pouvoir de Neptune, elle défausse le jeton Militaire qui pourrait lui faire perdre 5 pièces. Ensuite, elle applique le jeton Militaire qui fait perdre 5 pièces à Jacques. Le jeton est défaussé.

DESCRIPTION DE LA PORTE

Attention, le coût d'activation de la Porte correspond au double du coût d'activation normal de l'emplacement où elle se trouve.



Le joueur révèle la première carte Divinité de chaque paquet Mythologie. Il choisit une Divinité révélée et l'active **gratuitement**. Il replace face cachée les autres Divinités sur leurs paquets respectifs.

DESCRIPTION DES MERVEILLES



Le Sanctuaire

Les coûts d'activation du Panthéon sont réduits de 2 pièces pour le joueur.

Le joueur rejoue immédiatement un tour.



Le Théâtre Divin

Le joueur révèle l'ensemble des cartes d'un paquet Mythologie de son choix. Il choisit une des Divinités révélées de cette façon et l'active gratuitement. Il reconstitue ensuite un paquet, dans l'ordre de son choix, à l'aide des cartes non utilisées.

Cette Merveille rapporte 2 points de victoire.



DESCRIPTION DES JETONS PROGRÈS



Mysticisme

À la fin de la partie, le joueur marque 2 points de victoire pour chaque jeton Mythologie et pour chaque jeton Offrande encore en sa possession.

Exemple : À la fin de la partie, Élodie possède 2 jetons Divinité et 1 jeton Offrande. Elle marque 6 points de victoire.



Poliorcétique

À chaque fois que le joueur avance le pion Conflit sur la Piste, son adversaire perd une pièce par case avancée.

Exemple : Élodie dispose du jeton Poliorcétique et construit un Prétoire (3 boucliers). Elle déplace le pion Conflit de 3 cases vers la capitale adverse. Son adversaire perd 3 pièces.



Ingénierie

Le joueur peut construire pour 1 pièce toute carte disposant, en dessous de son coût, d'un symbole de chaînage (symbole blanc), même s'il n'a pas dans sa cité le Bâtiment ou le jeton qui comporte ce symbole.

Exemple : Élodie dispose du jeton Ingénierie et souhaite construire les Fortifications. Elle ne possède pas la Palissade et paye donc 1 pièce à la banque pour construire les Fortifications.

FAQ

Q : Est-ce qu'un joueur peut activer une Divinité alors que la résolution de son pouvoir est impossible ?

R : Oui, le joueur peut activer une Divinité alors que la résolution de son pouvoir est impossible.

Q : Est-ce que les joueurs récupèrent la monnaie lors de l'utilisation d'un jeton Offrande ?

R : Non, les jetons Offrande sont uniquement des réductions de coût.

Q : Si un joueur vole une Merveille à l'aide du pouvoir de Râ, peut-il construire 5 Merveilles et donc son adversaire 2 ?

R : Oui, le nombre de Merveilles construites par un joueur n'est pas limité à 4. Par contre, il ne peut y avoir que 7 Merveilles construites au total.

Q : 7 Merveilles ont été construites et Anubis vient d'être activé. Qu'advient-il de la 8e Merveille précédemment remise dans la boîte ?

R : La 8e Merveille reste dans la boîte.

Q : Le symbole copié par Nisaba et le symbole octroyé par Ishtar permettent-ils l'obtention d'un jeton Progrès ?

R : Oui, ces symboles scientifiques sont traités comme tous les autres.

Q : Est-ce qu'un joueur peut placer le jeton Minerve sur sa case Capitale ?

R : Oui, c'est une case de la Piste Militaire.

Q : Que se passe-t-il si Enki n'est pas choisi lors de l'activation de la Porte ou du Théâtre Divin ?

R : Les jetons Progrès révélés sont remis dans la boîte avec ceux écartés en début de partie.

Q : Qu'advient-il des jetons Progrès remis dans la boîte ?

R : Ils sont mélangés avec les autres jetons Progrès présents dans la boîte.

Q : Que se passe-t-il si un joueur réalise une paire de symboles scientifiques et qu'il n'y a plus de jeton Progrès disponible sur le plateau ?

R : Le joueur ne gagne rien.

Q : Si un joueur possède les jetons progrès Ingénierie et Urbanisme, gagne-t-il 4 pièces lorsqu'il construit un bâtiment grâce à l'Ingénierie ?

R : Non, cette construction n'est pas considéré comme un chaînage.

Q : Un joueur peut-il choisir un jeton de son côté grâce à l'effet de Neptune afin de faire perdre des pièces à son adversaire ?

R : Oui, Neptune permet de choisir n'importe quel jeton.