

ANTOINE BAUZA™
7 WONDERS™
LEADERS

« La politique est l'art de commander à des hommes libres. » (Aristote)

MATÉRIEL

- 2 plateaux Merveille (Roma et Abu Simbel)
- 55 cartes Leader réparties en 3 paquets :
 - Standard (34 cartes)
 - Expert ♣ (15 cartes)
 - Cities ♠ (6 cartes Bonus)
- 18 Pièces de valeur 6
- 1 carnet de score
- 3 feuillets Description des Nouveaux Effets
- Ce livret de règles



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 55 nouvelles cartes, ils vont influencer, chacun à leur manière, le développement de votre Cité.

Cette extension modifie légèrement les règles du jeu de base *7 Wonders*, mais les conditions de victoire restent identiques.

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAUX MERVEILLE

Roma et Abu Simbel sont utilisables uniquement lorsque vous jouez avec cette extension.

CARTES LEADER

Les cartes **Leader** représentent chacune un leader unique. Elles sont différentes des cartes Âge et présentent un nouveau dos. Leur coût doit toujours être payé en Pièces.

Remarque : Les 6 cartes Bonus Cities sont utilisables uniquement lorsque vous combinez les extensions Leaders et Cities.

PIÈCES

De nouvelles Pièces, de valeur 6, viennent compléter la réserve.

Remarque : Dans ces règles, lorsque vous lisez « x Pièces », le « x » correspond à la valeur totale de Pièces. Autrement dit, « Gagnez x Pièces » signifie que vous prenez des Pièces pour une valeur totale de x.

CARNET DE SCORE

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

FEUILLETS DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS

Ces feuillets reprennent l'explication complète de tous les nouveaux symboles du jeu.

MISE EN PLACE

La mise en place se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders*, à l'exception du fait que chaque joueur reçoit **6 Pièces** (au lieu de 3 dans le jeu de base) au début de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders*, à l'exception de ces deux nouvelles phases :

A. Phase de Sélection (au début de la partie)

B. Phase de Recrutement (au début de chaque Âge)

A. PHASE DE SÉLECTION

Distribuez aléatoirement et secrètement **4 cartes Leader** à chaque joueur. Les **Leaders** restants sont remis dans la boîte.

Remarque : Pour vos premières parties avec l'extension *Leaders*, il est conseillé de jouer uniquement avec les cartes *Leader Standard*. Lorsque vous vous serez familiarisés avec cette extension, mélangez les cartes *Expert* avec les autres *Leaders*.

- Choisissez, simultanément et secrètement, **1 carte Leader** parmi celles de votre main et posez-la, face cachée, devant vous.
- Lorsque tous les joueurs ont effectué cette action, passez chacun votre paquet de cartes à **votre voisin de droite**, toujours face cachée.
- Répétez les deux opérations précédentes jusqu'à ce que vous ne receviez plus qu'une seule carte de votre voisin, que vous conservez.

À l'issue de cette phase, vous possédez chacun une main de **4 Leaders**.

L'Âge I peut alors débiter.



B. PHASE DE RECRUTEMENT

Au début de chaque Âge, durant cette phase, choisissez simultanément 1 de vos **Leaders** et placez-le, face cachée, devant vous.

Les cartes **Leader** peuvent être jouées de 3 manières :

- A. Recruter ce Leader
- B. Construire une étape de votre Merveille
- C. Vendre le Leader

A. Recruter ce Leader

Pour recruter ce **Leader**, révélez votre carte et payez son coût en Pièces (les Pièces sont remises dans la réserve). Placez votre **Leader** recruté, face visible, à côté de votre plateau Merveille. Vous pouvez désormais bénéficier de son effet.

A Le coût de certains **Leaders** dépend de l'**Âge en cours**.
Vous payez donc 1 Pièce à l'Âge I, 2 Pièces à l'Âge II et 3 Pièces à l'Âge III.

***Remarque :** Pour plus de facilité, nous vous recommandons de placer Hannibal et César avec vos cartes Rouges (Bâtiments militaires), ainsi qu'Euclide, Ptolémée et Pythagore avec vos cartes Vertes (Bâtiments scientifiques), du symbole correspondant.*

B. Construire une étape de votre Merveille

Vous pouvez utiliser votre **Leader** pour construire une étape de votre Merveille selon les règles habituelles de *7 Wonders*.

C. Vendre le Leader

Vous pouvez vendre votre **Leader** pour prendre **3 Pièces** de la réserve et les ajouter à votre Trésor selon les règles habituelles de *7 Wonders*.

Une fois le Recrutement terminé, le déroulement de l'Âge peut avoir lieu selon les règles habituelles de *7 Wonders*.

Gardez vos autres Leaders devant vous, face cachée ; ils vous seront utiles lors des prochaines phases de Recrutement.

RECRUTEMENT DE L'ÂGE III

Lors du Recrutement au début de l'Âge III, chaque joueur est en possession de 2 cartes **Leader**. **Choisissez-en 1**, que vous jouez normalement, et placez le **Leader** non retenu dans la boîte.

***Remarque :** Si vous jouez avec la Merveille Roma face Nuit, gardez l'ensemble de vos Leaders devant vous, y compris le Leader non retenu pour l'Âge III.*



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de l'Âge III, après la Résolution des Conflits Militaires. Procédez au décompte des points de victoire selon les règles habituelles du jeu de base.

Indiquez sur cette ligne le total des points de victoire rapportés par vos Leaders.

Extension Cities

Extension Armada

Total du jeu en équipe
(Cities et/ou Armada)

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

PRÉCISION SUR LES CARTES VERTES

Dans cette extension, il est possible de posséder plus de **symboles scientifiques identiques** que dans le jeu de base. Regardez combien de symboles identiques vous avez pour chaque symbole scientifique et consultez le tableau ci-dessous pour connaître vos points de victoire :

| Nombre de symboles identiques | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| Points de victoire | 1 | 4 | 9 | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 | 81 |



CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza** • Illustrateurs : **Miguel Coimbra, Etienne Hebinger & Dimitri Chappuis**
Développement et édition : **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombremos »
et la **team Repos Production**. Crédits complets sur le site : www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2011. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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

