

Variante « experte » pour 2 joueurs

Les ajustements de règles suivants permettent de jouer à 2 joueurs. En plus du matériel standard, vous aurez besoin des deux cartes spéciales présentes dans la boîte : la carte Frontière et la carte Cité franche.



carte Frontière



carte Cité franche

Mise en place

Les joueurs utilisent les mêmes cartes que dans la configuration à 3 joueurs (cartes 3+ seulement).

Ils se voient attribuer un plateau chacun, puis un troisième plateau est mis en jeu à côté d'eux (ce plateau sera appelé Cité franche par la suite).

La carte Frontière est placée entre les deux joueurs. Chaque joueur reçoit une main de 7 cartes et les 7 cartes restantes forment une pioche, placée face cachée à droite de la carte Frontière.

Le joueur situé à gauche de la Cité franche ajoute à sa main la carte Cité franche. Les joueurs et la Cité franche reçoivent chacun 3 pièces de la banque pour débiter la partie.

Déroulement de la partie

Le déroulement de la partie est similaire au jeu de 3 à 7 joueurs.

La différence se situe dans la gestion de la Cité franche : les joueurs vont jouer, à tour de rôle et en plus de leur propre carte, une carte pour celle-ci.

1. Choix d'une carte

Le joueur qui possède la carte Cité franche en main prend la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main.

Il va ensuite choisir deux cartes dans sa main, d'abord une pour sa cité et ensuite une pour la Cité franche, pendant que son adversaire choisit sa propre carte. Chaque joueur place alors les cartes restantes de son côté de la carte Frontière.

Précision :

la Cité franche ne peut défausser une carte pour gagner 3 pièces que si elle se trouve dans l'impossibilité d'en mettre une en jeu. Le joueur doit donc choisir, quand c'est possible, une carte jouable par la Cité franche (construction du bâtiment ou de étape de la merveille). Le choix de cette carte s'effectue APRES le choix de la carte pour sa propre cité.



2. Action

Le joueur qui possède la carte Cité franche met en jeu la carte de la Cité franche puis la sienne pendant que son adversaire effectue sa propre action.

Regles pour la Cité franche :

- la Cité franche peut acheter des ressources à ses deux cités voisines selon les règles normales de commerce. Quand une ressource est disponible dans les deux cités voisines, le joueur qui contrôle la Cité franche est libre d'acheter à l'une ou l'autre (quelque soit le prix).
- si la carte choisie pour la Cité franche peut bénéficier d'une construction gratuite (chainage), cette construction gratuite DOIT être effectuée.

Note : lors du sixième tour de jeu, il reste une seule carte dans la pioche de la Cité franche. Cette dernière carte est défaussée en même temps que la septième et dernière carte des joueurs.

3. Passage à la main suivante

Une fois les trois cartes mises en jeu, les joueurs prennent le paquet de cartes de l'autre côté de leur frontière. Lors du tour suivant, c'est donc l'autre joueur qui jouera pour la Cité franche, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Fin d'un Âge

Le joueur qui débute avec la carte Cité franche change à chaque Âge :

- Âge I : la carte est prise par le joueur situé à gauche de la Cité franche.
- Âge II : la carte est prise par le joueur situé à droite de la Cité franche.
- Âge III : la carte est prise par le joueur situé à gauche de la Cité franche.

Les règles pour la résolution des *Conflits* demeurent inchangées.

Fin de partie

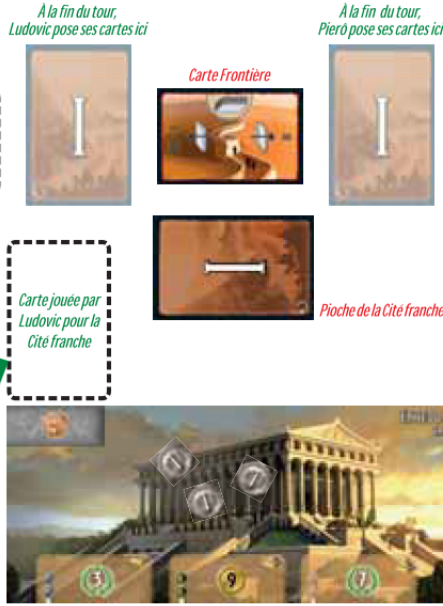
Le joueur qui obtient le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces dans son trésor est le vainqueur.

CONSEILS STRATEGIQUES

- **Bloquer ses adversaires :** pour gagner à 7 Wonders, vous devez surveiller vos deux cités voisines pour analyser leurs stratégies. Essayez de les bloquer en utilisant les cartes qui les arrangent dans la construction des étapes de votre Merveille, ou en les défaussant quand vous avez besoin d'argent.
- **Stratégies :** toutes les stratégies peuvent conduire à la victoire : se spécialiser dans une couleur ou panacher les différents types de bâtiments, faire la guerre ou délaissier ses armées, produire en abondance ou prospérer grâce au commerce ...
- **La marche du progrès :** si vous construisez des bâtiments scientifiques, tâchez de constituer des groupes de symboles différents : ils seront ainsi plus rentables.



Cité de Ludovic



Cité franche



Cité de Pierò