

À LA TÊTE D'UNE JEUNE CIVILISATION, VOUS TENTEZ DE CONSTRUIRE VOTRE CITÉ. EN PLUS DE LA SUPRÉMATIE SCIENTIFIQUE ET MILITAIRE, DU PRESTIGE DE VOS BÂTIMENTS CIVILS, VOUS POUVEZ MAINTENAIT REMPORTEZ LA PARIE GRÂCE À LA SUPRÉMATIE POLITIQUE. TENTEZ DE CONTRÔLER LES CHAMBRES DU SÉNAT POUR BÉNÉFICIER DES DÉCRETS, OU FAITES APPEL À DES COMPLOTEURS **OUI POURRAIENT BIEN RENVERSER LA SITUATION.**



1 / MISE EN PLACE



LA MISE EN PLACE SE FAIT COMME POUR LE JEU DE BASE, À L'EXCEPTION DES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

- Le plateau Sénat se glisse sous la piste Militaire.
- Mélangez le paquet de cartes sénateur, puis ajoutez au hasard dans chaque paquet Âge :
 - Âge I : 5 cartes Sénateur.
- Âge II : 5 cartes Sénateur

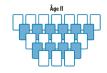




- Mélangez les jetons Décret puis disposez-en 6 au hasard sur les emplacements prévus du plateau Sénat. Placez-les face visible ou face cachée selon le symbole indiqué sur l'emplacement.
 Formez une pioche avec les cartes Complot préalablement mélangées.
- Placez les nouveaux jetons Militaire en sur les zones correspondantes du plateau du jeu de base.
- Ajoutez les tuiles Progrès 📵 à celles du jeu de base et disposez-en 5 au hasard sur l'emplacement prévu.
- Ajoutez les cartes Merveille à celles du jeu de base.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT:

- 12 cubes d'influence 🌓 👘 d'une même couleur.
- 4 cartes Merveille.
- · 7 sous.





2 / TOUR DE JEU

LA PARTIE SE DÉROULE SELON LES RÈGLES HABITUELLES DE 7 WONDERS DUEL, À L'EXCEPTION DES POINTS SUIVANTS :

1) RECRUTER UN SENATEUR

- Vous pouvez utiliser une carte Sénateur comme n'importe quelle carte du jeu de base : soit la recruter, soit l'utiliser pour construire une Merveille, soit la défausser pour gagner des sous.

Le coût des cartes Sénateur (§) est égal au nombre de cartes Sénateur dans votre Cité. Le 1^{er} Sénateur que vous recrutez est donc gratuit.
 Appliquez l'effet de ce sénateur selon qu'il soit Politicien ou Comploteur :

<u>oliticien</u> : Selon le nombre de <mark>cartes bleues</mark> dans votre Cité, vous pouvez effectuer un certain nombre d'actions :

0-1 /2-3/4+ bâtiments = 1/2/3 actions. Il y a 2 actions possibles :

» Le Placement d'Influence : Placez 1 de vos cubes Influence (disponible devant vous) dans la Chambre de votre choix en respectant la zone indiquée sur la carte jouée (gauche-centre-droite). quand vous placez un cube Influence dans une Chambre contenant un Décret face cachée, retournez ce jeton face visible.

» Le Déplacez d'Influence : Déplacez 1 de vos cubes Influence de n'importe quelle Chambre vers une Chambre voisine. Il

est possible de déplacer plusieurs fois le même cube Influence.

• COMPLOTEUR: Lorsque vous recrutez un Comploteur, vous pouvez effectuer une seule action parmi les 2 suivantes:

» Placement d'Influence : placez 1 seul de vos cubes Influence dans la Chambre de votre choix.

» Comploter: piochez 2 cartes Complot. Choisissez-en une que vous placez devant vous, face cachée, et replacez l'autre au-dessus ou en-dessous de la pioche.

2) PRÉPARER UN COMPLOT

- Lorsque vous récupérez une carte au centre de la table, vous pouvez aussi la placer sous une carte Complot préalablement piochée. Cette action est gratuite.

3) DÉCLENCHER UN COMPLOT

- Au début de votre tour, vous pouvez déclencher un (et un seul) Complot préalablement préparé.

Révélez la carte Complot et appliquez son effet. La carte qui a permis de préparer le Complot reste en dessous.

- Jouez votre tour normalement une fois l'effet du Complot résolu.

4) CONTRÔLER UNE CHAMBRE

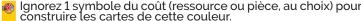
- Dès que vous possédez strictement plus de cubes Influence que votre adversaire dans une Chambre, vous contrôlez cette Chambre :

• Déplacez un de vos cubes Influence de cette Chambre vers sa zone de Contrôle.

Le cube déplacé vers la zone de contrôle, compte toujours pour le calcul de votre majorité.

Le cube deplace vers la zone de controle, complet logistat pour la controle.
 Vous bénéficiez maintenant de l'effet de son Décret placé sous la zone de contrôle.

À la fin de la partie, chaque Chambre que vous contrôlez vous rapporte des points de victoire.



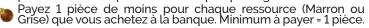
Payez 1 ressource de moins (de votre choix) pour construire vos Merveilles.

À chaque fois que vous ou votre adversaire construisez une carte de cette couleur, prenez autant de pièces à la banque que l'Âge en cours.

Deplacez le pion Contlit d'une case vers la capitale adverse.
Dès que vous perdez le contrôle de ce Décret, vous perdez ce par votre adversaire comme si vous les possédiez vous-même.

Des que vous perdez le pion Conflit dans l'autre sens.





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



7 WONDERS DUEL - AGORA



REPOS PRODUCTION

Lorsque vous défaussez une carte pour prendre des pièces à la banque, prenez 2 Pièces supplémentaires. Lorsque vous recrutez un Comploteur, jouez immédiatement un nouveau tour.

5) SUPRÉMATIE POLITIQUE

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

6) MERVEILLES

- Les 2 nouvelles Merveilles ont un effet (dans leur coin supérieur gauche) qui est appliqué immédiatement lorsqu'elles sont choisies :



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

: Piochez 2 cartes Complot. Choisissez-en une et placez-la devant vous, face cachée. Replacez la deuxième sous ou sur la pioche.



7) JETONS PROGRÉS



: Tous les Sénateurs (Politiciens et Comploteurs) • que vous recrutez sont désormais gratuits.



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

8) NOUVELLES ICÔNES



: 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).



Déclenchez un Complot non réparé · < en votre possession (optionnel).



: Retirez 1 cube Influence adverse de votre choix du Sénat.



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



Placez 1 jeton progrès (pris sur le plateau, chez l'adversaire ou hors jeu), face cachée, sur ce Complot. Personne ne pourra l'utiliser pour cette partie.



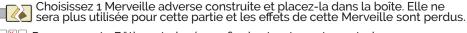
Gagnez autant de pièces que vous avez de cubes Influence dans le Sénat.



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 pouvez immédiatement effectuer cette action une seconde fois.





Volez à votre adversaire la moitié de ses pièces (arrondie en votre faveur).





À l'Âge I, prenez les 3 cartes écartées de l'Âge I. À l'Âge II, prenez les 6 cartées 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). 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. Parmi ces cartes, choisissez-en 1 que vous jouez gratuitement.



de partie et choisissez-en 1 que vous jouez.



Prenez 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.



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 D'écret déjà présent.

3 / FIN DE PARTIE



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