



7 WONDERS  
PORT MARCHAND

RÈGLES

# 7 WONDERS PORT MARCHAND

Règles Officielles pour Extension 2 joueurs non Officielle « Port Marchand »

## Matériel

- Un plateau de jeu Port Marchand double face
- Une face A pouvant être jouée avec l'extension Leaders



Une face B jouable uniquement avec les 2 extensions « Leaders » et « Cities »



## Aperçu

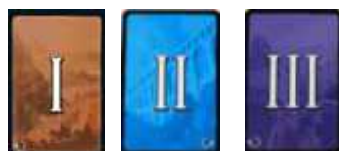
Le port marchand est matérialisé par un plateau utilisable de chaque côté par les 2 joueurs. Il est placé entre les 2 joueurs (voir prochain page) et se joue comme une 2<sup>ème</sup> merveille (*même si en vérité il s'agit d'un navire.;*) à construire pour les 2 joueurs



# Préparation

## Mise en place face A:

- Chaque joueur prend un plateau merveille qu'il place de son côté et le plateau « Port Marchand » est placé entre les 2 joueurs. Les conditions d'attribution des plateaux merveille sont laissées à votre convenance ;).



- On prend toutes les cartes pour jouer à 3 (21 cartes par Age)
- Lors du début de chaque âge on donne 10 cartes à chaque joueur (une carte est donc défaussée sans savoir ce qu'elle vaut)
- Chaque joueur en sélectionne 4 et passe les 6 autres à son adversaire.
- Chaque joueur en sélectionne 3 et met hors jeu les 3 autres, ce qui fait une main de départ de 7 cartes pour chaque joueur. Les cartes dites hors jeu ne sont plus utilisées dans la partie

- Avec l'extension leader on donne 4 cartes blanche à chaque joueur puis chaque joueur en choisit une et passe les cartes restantes à son adversaire ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 joueurs ont 4 cartes choisies. Il n'y a donc pas de changement par rapport à la règle de recrutement de l'extension Leaders.

## Mise en Place face B (jouable avec les extensions « Leaders » et « Cities »):



- le plateau « Port Marchand » est placé entre les 2 joueurs.
- On prend toutes les cartes pour jouer à 3 (21 cartes par Age) puis pour chaque Age on y ajoute 3 cartes noires de l'âge correspondant.
- Lors du début de chaque âge, on donne 11 cartes à chaque joueur (deux cartes sont donc défaussées sans savoir ce qu'elles valent)
- Chaque joueur en sélectionne 5 et passe les 6 autres à son adversaire.
- Chaque joueur en sélectionne 3 et met hors jeu les 3 autres, ce qui fait une main de départ de 8 cartes pour chaque joueur. Les cartes dites hors jeu ne sont plus utilisées dans la partie



# Déroulement d'une partie

La Partie se déroule comme dans le jeu de base à l'exception des points ci-dessous:



-Lors d'un tour de jeu vous pouvez en plus des actions standard de la règle de base (construction de merveille, pose d'un développement défausse d'un carte pour 3 pièces) , jouer une carte pour commencer la construction de votre navire en la mettant sous le plateau port marchand .



-Toutes les cartes avec 2 flèches sur le coté s'appliquent à son adversaire mais aussi au « Port Marchand »



-Toutes les cartes ayant 3 flèches appliquent leur effet aux joueurs et au Port marchand.



- Pour le comptoir de commerce Est et Ouest la réduction d'un sous est appliquée au joueur adverse. Si un joueur a les 2 comptoirs, la réduction s'applique au joueur adverse ET au port marchand

- Chaque joueur peut acheter au port marchand la ressource de son choix pour 3 pièces autant de fois que ses finances le lui permettent. Les pièces sont alors mises sur le plateau du port marchand.

- Lors des combats les deux joueurs comparent les boucliers entre eux pour l'attribution des points de victoire ET avec le port marchand qui a pour chaque Age un nombre de boucliers prédéfini . Pour les 2 faces, les puissances militaires attribuées au port marchand ne sont pas cumulables et sont fixes. Le port marchand a donc 1 bouclier au premier Age, 3 au deuxième et 6 au troisième. ( 1 pour l'Age I, 3 pour l'Age II et 6 pour l'Age III)

- Le Port Marchand a quelque soit l'Age joué toujours un nombre de cartes fixes par couleur. On considère qu'il a toutes les couleurs en 3 exemplaires (même les cartes leaders quand on joue avec l'extension) SAUF : les cartes grises (produits manufacturés) qu'il a en 2 exemplaires et les cartes violettes (Guildes) ou il n'en possède qu'une. A noter que ceci est représenté en aide mémoire sur le plateau port marchand.

## Comment construire un Navire dans le Port Marchand

### Face (A)

La construction de son navire dans le port marchand se fait sans autre condition que la mise sous le plateau d'une carte développement.

- La première phase de construction rapporte 3 pièces
- La deuxième phase de construction rapporte 6 pièces
- La dernière Phase rapporte 7 points de victoire



## Face (B)

Attention, cette face B se joue avec les extensions Leaders et Cities

La construction de son navire dans le port marchand se fait sans autre condition que la mise sous le plateau d'une carte de la couleur spécifiée sous le bateau du plateau



- La première phase de construction rapporte 6 pièces et ne peut être fait qu'avec une carte « Leader ». On ne peut donc construire le premier pallier qu'au début de son tour.
- La deuxième phase de construction rapporte 9 pièces et 3 points de victoires et ne peut être réalisée qu'avec une carte Noire de l'extension « Cities »
- La dernière Phase rapporte 7 points de victoire plus la possibilité (optionnelle) de se défausser ou de faire défausser un jeton diplomatie et ne peut être construite qu'avec une carte violette « Guilde ».

## Description du plateau Port Marchand



Rappel des cartes par couleur que possède le port marchand (valable pour les 3 Ages)

Nombre de boucliers selon l'Age en cours

Rappel échange 3 pièces contre 1 ressource au choix



# FAQ

- Le port marchand reçoit-il les points négatifs lors d'un combat perdu ?

Oui

- Lorsque le navire est construit, que se passe-t-il si on souhaite défausser une carte ?

On prend 3 pièces d'or

- Lors du draft au début de chaque Age ou est mise la/les cartes défaussées ?

Dans la défausse commune standard et peut donc être reprise par un joueur si un effet le lui permet. Ceci permet de compenser le fait qu'il y aura moins de cartes dans la défausse du à la construction du navire qui est plus intéressant qu'une défausse standard pour avoir 3 pièces.

- Peut-on récupérer des cartes Hors jeu (*celles mises hors jeu lors des drafts*)?

Non, les cartes hors jeu ne sont pas considérées comme étant dans la défausse commune.

- Que se passe-t'il en fin de partie pour l'attribution des points Guildes ?

Comme pour une partie standard, on compte les cartes concernées par la guilde chez son adversaire et on y ajoute les cartes du port marchand

- La face A est-elle compatible avec les extensions officielles Leaders et Cities?

Oui avec l'extension Leaders mais la face A n'a pas été testée avec Cities.

Précision: GUILDE DES COURTISANES ne permet pas de copier une carte leader du port marchand, cette carte ne peut donc s'appliquer qu'à votre adversaire.

- Est-ce qu'il est nécessaire que l'âge précédent soit construit pour pouvoir construire le suivant ?

Oui

- Les boucliers qu'on considère sont ceux de l'âge qu'on a construit ou cela ne dépend que de l'âge en cours ?

Le port armé est considéré comme un adversaire virtuel qui pour les différents Ages a toujours le même nombre de boucliers: 1 pour l'âge 1, 3 pour l'âge 2 et 6 pour l'âge 3

Donc si par exemple à l'âge 2 on a 4 boucliers et son adversaire 2 alors on gagne contre le Port (qui en a 3) et l'adversaire perd contre le Port.

- Le port marchand a-t-il des découvertes scientifiques?

Non le port ne possède pas de découverte scientifique. Si une carte permet de copier une découverte, elle ne s'applique qu'aux découvertes détenue par son adversaire.

- Le Port peut-il perdre de l'argent?

Non, Les effets occasionnant la perte d'argent n'ont aucun effet sur le Port. Il ne peut pas non plus en gagner.

- Comment est l'effet des quai clandestins (extension Cities) sont-ils appliqués?

Comme pour les comptoirs de commerce Est et Ouest, la réduction d'un sous est appliquée au joueur adverse si on possède un des deux quais. Si un joueur a les 2 quais, la réduction s'applique au joueur adverse ET au port marchand.

Cette réduction est cumulable avec celle d'un Marché ou d'un Comptoir

Remerciement particulier à bigben23 pour sa touche graphique concernant les plateaux et le Logo de cette extension.

