

7 WONDERS

Variante rapide pour 2 joueurs

Ceci est une alternative plus rapide & simple à la variante « experte » pour 2 joueurs.

Ces règles permettent de jouer des parties courtes, en duel, sans Cité franche.

- Ne jouez qu'avec les cartes 3+. Commencez par distribuer les cartes de l'Âge I en 3 mains de 7 cartes. Chaque joueur en prend une. La 3^e main « en trop » est celle d'un joueur *fantôme* qui n'a pas besoin de plateau de ville.
- À chaque tour, une carte est retirée au hasard de la main du joueur *fantôme*, avant que les cartes soient transmises au joueur suivant.
- Les joueurs peuvent s'acheter des ressources normalement pour 2 pièces. Les cartes avec des flèches (◁ ▷ △ ▽) indiquant les citées voisines font toutes référence au joueur adverse.
- Les joueurs peuvent acheter n'importe quelle ressource à la banque pour 3 pièces. Ce coût est fixe et aucune carte ne peut le réduire.
- À la fin d'un Âge, lors de la résolution des conflits militaires, déterminez la différence entre le total de symboles *Bouclier* de chaque joueur. Le joueur qui en a *le moins* obtient un nombre de jetons Défaite (-1 point de victoire) égal à cette différence. Le joueur qui *gagne* la guerre obtient un nombre de points de victoire militaire (+1 PV) égal à cette différence.
- En-dehors de ces règles, jouez comme d'habitude, en alternant les sens de circulation des cartes à chaque nouvel Âge. Pensez juste à défausser une carte de la main du joueur *fantôme* à chaque tour.