

7 WONDERS

Variante pour deux joueurs

La règle pour deux joueurs proposée dans le livret de règles du jeu n'est pas parfaite dans la mesure où un des paquets de cartes n'est jamais utilisé pour la Cité franche.

C'est un choix de l'auteur pour réduire les manipulations de cartes.

Je vous propose donc cette variante (simple) qui permet de mieux faire tourner les cartes.

Variante

La mise en place, le déroulement de la partie, le choix d'une carte et la résolution restent inchangés.

Seul le passage à la main suivante est modifié comme suit :

Une fois les trois cartes mises en jeu, les joueurs font tourner les pioches dans le sens de l'Age en cours (sens des aiguilles d'une montre pour les Ages I et III, sens inverse pour l'Age II).

La carte *Cité franche* n'est pas mise dans la pioche mais est directement passée d'un joueur à l'autre à chaque tour.

Le joueur qui a la carte *Cité franche* mélange la pioche de la Cité franche et prend la carte du dessus.

Exemple

En prenant l'illustration de la règle page 7, ça donnerait :

- Les cartes de Ludovic passent à Pierô (qui reçoit également la carte *Cité franche*)
- Les cartes de Pierô passent à la Cité franche.
- Les cartes de la Cité franche passent à Ludovic.
- Puis, Pierô mélange la pioche de la Cité franche et prend la carte du dessus. Il doit alors jouer une carte pour lui et une carte pour la Cité franche.