



7 Wonders

# Territoires

Une extension « maison » proposée gratuitement par [Gus&Co](#)

Janvier 2012

*« Développer sa civilisation passe souvent par l'annexion de nouvelles terres pour obtenir de précieuses ressources. La grandeur d'une culture se mesure par sa domination sur d'autres continents. Saurez-vous amener votre peuple à la suprématie? »*

**S'il n'est rien indiqué, les règles habituelles sont toujours en vigueur. Cette extension peut très bien se jouer avec Leaders ainsi que nos deux extensions « maison » [Calamités & Fortune](#) & [Commerce](#).**

## Présentation

Dans **Territoires**, la nouvelle extension Gus&Co pour 7 Wonders, les joueurs rivaliseront pour agrandir leur domaine et asseoir leur suprématie sur d'autres continents. Des points de victoire ainsi que des pièces seront obtenus au fil de la partie grâce à la domination.

### Matériel à télécharger & imprimer

- ☒ Un plateau commun, représentant les 3 continents à dominer, l'Europe, l'Asie & l'Afrique (*pour l'avoir testé, on peut très bien utiliser sa tablette digitale*)

### Matériel supplémentaire à fournir

- ☒ 1 pion *Domination* par joueur. Ce pion doit être personnalisé : couleur, forme, etc.
- ☒ Des jetons *Points de victoire*. Ces jetons peuvent très bien être des cubes en bois, de la monnaie, un dé, voire même notés sur du papier. Ces points de victoire ne peuvent cependant pas être représentés par les pièces du jeu.

### Mise en place

- ☒ Le plateau commun est placé au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent y avoir accès.
- ☒ Chaque joueur reçoit un pion *Domination*

## Règles du jeu de l'extension

En plus des trois actions possibles, un joueur peut défausser une carte pour tenter une domination.

On résout d'abord les actions dominations pour l'Europe, puis celles en Afrique pour terminer par l'Asie. Si un continent n'a pas été annoncé, on ne le résout évidemment pas.

Attention, à 2 à 4 joueurs, on n'utilise **pas** l'Asie mais uniquement l'Europe & l'Afrique

Un joueur qui domine déjà un continent peut très bien décider de se déplacer et de dominer un autre continent.

*Si l'extension Leaders est utilisée, on ne peut dominer que lors d'une action ordinaire, pas lors de l'action Leader en début d'Âge.*

### Règles de domination

Pour obtenir la domination, tous les joueurs qui ont annoncé le même continent placent un certain nombre de pièces cachées dans leur main. Une fois que tous les joueurs sont prêts, on présente le total de pièces.

On est **obligé de miser au moins 2 pièces** (pour représenter le coût de déplacement)

Ce total s'accumule :

- ☒ Au **total de sa force militaire** (=>nombre de symboles *Boucliers* sur ses cartes) – plus un peuple sera puissant, plus il sera à même d'asservir d'autres civilisations.
- ☒ Les jetons **Défaite comptent en négatif !**
- ☒ A La progression de sa merveille (=>nombre de cartes placées par étape de merveille) – plus un peuple sera développé, plus il sera influent. **Chaque étape compte comme 2 points**. Exemple : 2 étapes achevées octroient 4 points pour dominer.
- ☒ Si joueur domine déjà un continent. Dans ce cas-là, il reçoit **un avantage de 2 points** pour dominer (qui représente son pouvoir en place)

La formule :

**Pièces mises + symboles Boucliers + étapes de merveille x2 + 2pts de domination pour le joueur en place  
– pions Défaite**

Résultat :

Le joueur avec le plus haut total obtient la domination. Il place alors son pion *Domination* sur le continent dominé. Le joueur victorieux perd les pièces mises et les remet à la réserve. Les autres joueurs ne perdent rien et reprennent leurs pièces.

En cas d'égalité, si aucun joueur n'était en place sur le continent convoité, personne ne domine et les pièces mises ne sont **pas** dépensées.

En cas d'égalité pour un continent convoité sur lequel se trouve déjà un joueur, personne ne remporte la domination. Le joueur en place doit toutefois **quitter le continent**, il reprend son pion *Domination*. Les pièces mises ne sont **pas** dépensées.

Si un joueur est seul à vouloir dominer un continent, il est cependant obligé de dépenser 2 pièces comme la règle le stipule.

Tant qu'un joueur domine un continent, il reçoit un tribut.

### Tribut

Au début de chaque nouveau tour, donc déjà au tour suivant sa victoire en domination, comme indiqué sur le plateau commun :

- ☞ L'Europe rapporte **une pièce**
- ☞ L'Afrique rapporte **un point de victoire & une pièce**
- ☞ L'Asie, uniquement utilisée pour des parties à plus de 4 joueurs, rapporte **un point de victoire & une pièce**

*Si l'extension Leaders est utilisée, on ne reçoit son tribut que lors du début d'une action ordinaire, pas lors de l'action Leader en début d'Âge.*

### Les 3 règles d'or

- ☞ Un continent ne peut être dominé que par **un seul** joueur
- ☞ Une fois annoncé, on ne peut **pas** changer de continent
- ☞ Chaque joueur ne peut dominer **qu'un seul continent**

### Fin du jeu

A la fin du jeu, ne pas oublier d'ajouter les points de victoire au décompte final habituel.

Cette extension utilise la licence 7 Wonders, mais a été créée par un fan du jeu et n'a aucun but lucratif.

Un grand merci à Antoine Bauza et les éditeurs Repos Prod pour leur jeu, un chef d'œuvre qui m'a donné envie de développer des extensions. Merci également à Richard Garfield et son King of Tokyo pour la dynamique de points accumulés par tour.

Une prochaine extension « maison » est déjà en développement : **Agriculture**.

Vous pouvez trouver nos deux précédentes extensions pour 7 Wonders en téléchargement gratuit sur notre site :

[Calamités & Fortune](#)

[Commerce](#)