

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur termine la construction de sa Merveille, la partie s'achève **à la fin de son tour de jeu**.

Calculez votre score en additionnant les **Points de victoire** se trouvant éventuellement sur:

- les Étapes construites de votre Merveille,
- le pion Chat s'il est en votre possession,
- vos cartes **Bleues**,
- vos jetons Victoire Militaire,
- vos jetons Progrès.

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant construit le plus d'Étapes l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



PARTIE À 2 JOUEURS

Pour une partie à 2 joueurs, la seule adaptation concerne la phase de résolution d'une Bataille.

Si votre nombre de Boucliers est supérieur à celui de votre adversaire, prenez **1 jeton Victoire Militaire**.

Par contre, si vous avez **au minimum 2 fois plus** de Boucliers que votre adversaire, prenez **2 jetons Victoire Militaire** au lieu d'un seul.



CRÉDITS
Auteur : Antoine Bauza
Illustrateur : Etienne Hebinger
Éditeur : la team Repos Production
Crédits complets : prod.com/fr/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique
+32 471 95 41 32 • www.prod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



EFFETS DES MERVEILLES

Alexandrie

Prenez la première carte d'une pioche au choix, **n'importe où sur la table**, et posez-la devant vous.

Éphèse

Prenez la première carte de la pioche **centrale** et posez-la devant vous.

Babylone

Choisissez 1 jeton Progrès **parmi les 4 disponibles**, et posez-le devant vous.

Rhodes

Ajoutez **1 Bouclier** à votre total de Boucliers.

Halicarnasse

Prenez les 5 premières cartes de la pioche **à votre gauche ou à votre droite**, choisissez-en 1 et posez-la devant vous. Mélangez les cartes restantes dans leur pioche.

Olympie

Prenez la première carte de la pioche **à votre gauche et de celle à votre droite**, et posez-les devant vous.

Gizeh

Cette Merveille n'a pas d'effet particulier, mais rapporte plus de Points de victoire que les autres Merveilles.

EFFETS DES PROGRÈS

Urbanisme: Lorsque vous prenez une carte **Gris** ou **Verte**, choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.

Artisanat: Lorsque vous prenez une carte **Gris** ou **Jaune**, choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.

Joaillerie: Lorsque vous prenez une carte **Gris** ou une carte **Jaune**, choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.

Science: Lorsque vous prenez une carte **Verte**, choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.

Propagande: Lorsque vous prenez une carte **Rouge** avec 1 ou 2 icônes , choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.

Architecture: Lorsque vous construisez une Étape, choisissez 1 carte parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.

Culture: Ce jeton est présent en 2 exemplaires. **Économie**: 1 carte **Jaune** en votre possession vous offre 2 Pièces au lieu d'une seule.

Ingénierie: Lorsque vous construisez une Étape, vous pouvez utiliser n'importe quelle Ressource sans tenir compte de la restriction « identique » ou « différente ».

Tactique: Ajoutez 2 Boucliers à votre total de Boucliers.

Décoration: À la fin de la partie, gagnez 4 Points de victoire si votre Merveille est encore en construction, ou 6 Points de victoire si vous avez terminé sa construction.

Politique: À la fin de la partie, gagnez 1 Point de victoire par icône présente sur vos cartes **Bleues**.

Stratégie: À la fin de la partie, gagnez 1 Point de victoire par **jeton Victoire Militaire** en votre possession.

Éducation: À la fin de la partie, gagnez 2 Points de victoire par **jeton Progrès** en votre possession (celui-ci y compris).

Culture: Ce jeton est présent en 2 exemplaires. **Économie**: 1 carte **Jaune** en votre possession vous offre 2 Pièces au lieu d'une seule.

7WONDERS™ ARCHITECTS

Vous n'avez qu'une idée en tête : construire une Merveille si grandiose qu'elle laissera votre empreinte dans l'Histoire. Votre renommée se joue maintenant !



Découvrez la règle en vidéo !

APERÇU ET BUT DU JEU

Une partie de *7 Wonders Architects* se déroule en une succession de tours de jeu. À votre tour, vous choisissez une carte parmi trois. Ces cartes représentent différents personnages qui vous aideront à rassembler des ressources pour construire votre Merveille, faire des découvertes scientifiques ou même livrer Bataille à vos voisins.

La partie prend fin lorsqu'une Merveille est entièrement construite. Obtenez le score le plus élevé pour remporter la victoire !



SYMBOLES POUR LES DALTONIENS

Pour répondre à tout type de daltonisme, chaque couleur de carte utilisée dans le jeu est associée à un symbole.

◆ Gris ■ Bleu ● Jaune ✗ Rouge ▲ Vert



MATÉRIEL

235 cartes (8 dos de cartes différents)
7 Merveilles en 5 éléments
7 sabots de cartes
8 coffrets de rangement
15 jetons Progrès
6 jetons Conflit
28 jetons Victoire Militaire
1 pion Chat avec son socle
Ce feuille de règles

