

7 WONDERS

Cyril Lapierre

March 6, 2023

1 Intro

Vous avez 3 âges pour développer une grande cité du monde antique et construire une des 7 merveilles du monde. à l'aide de vos cartes, développez le côté militaire ou scientifique de votre ville. Mettez en valeur votre cité en construisant des bâtiments prestigieux, sans oublier de développer votre économie. Gérez au mieux votre cité et laissez une trace dans l'histoire...

2 Mise en place

- Enlevez les **cartes non-utilisées**, selon le nombre de joueurs (chiffre en bas de la carte).
- **Guilde** : Dans le paquet de l'Âge 3 : ajoutez le nombre de Guildes (8 cartes face recto violet)

selon le nombre de joueurs (nombre de joueurs + 2).

- Faites un tas avec les 3 sortes de **jetons Militaires** (rouges).

Chaque joueur reçoit :

- 1 carte Merveille
- 3 pièces d'or
- 7 cartes de l'Âge 1

3 Tour de jeu

Une partie se joue en 3 âges représentés par 3 piles de cartes numérotés I, II et III. Pour chaque âge, procédez comme suit :

3.1 CHOISIR UNE CARTE

- Choisissez 1 **carte** parmi les cartes que vous avez en main.

3.2 UTILISATION DE LA CARTE CHOISIE :

Il y a 3 actions possibles avec cette carte :

- CONSTRUIRE LE BÂTIMENT :

Le coût de construction est indiqué par un nombre de ressources à dépenser (à gauche de la carte). Si la zone est vide, la carte est gratuite.

- Vous devez posséder les ressources nécessaires dans votre Cité. Les ressources sont générées grâce aux cartes Production (marron et grises) que vous avez précédemment placées.
- Si vous possédez déjà un Bâtiment avec le même **symbole** que celui illustré à côté du coût , vous ne payez rien (Chainage).
- S'il vous manque des ressources, vous pouvez les acheter à vos voisins (de droite et de gauche) en faisant du *Commerce*. Dans ce cas, donnez 2 pièces à ce voisins pour utiliser la(les)ressource(s) produite(s) par l'une de ses cartes marron ou grise.
- On ne peut pas construire 2 Bâtiments identiques (même nom).
- Posez la carte au-dessus de votre Merveille.
- On ne peut pas construire 2 Bâtiments identiques (même nom).
- Posez la carte au-dessus de votre Merveille.

- CONSTRUIRE UNE ÉTAPE DE SA MERVEILLE :

- Si vous possédez les ressources nécessaires : coût indiqué sur chaque emplacement des Merveilles.
- Possibilité de faire du Commerce avec vos voisins de droite et de gauche pour obtenir des ressources manquantes. Glissez la

carte côté *verso* visible sous l'emplacement **libre** le plus à gauche de votre Merveille.

- DÉFAUSSER LA CARTE POUR OBTENIR 3 PIÈCES D'OR.

3.3 PASSEZ LES CARTES RESTANTES

- Passez les cartes restantes de votre main à votre voisin : de gauche (1er et 3ème Âge)/de droite (2ème Âge).
- Au sixième tour, choisissez une carte parmi les 2 cartes que vous venez de recevoir et défaussez l'autre. Vous n'obtenez pas de pièces d'or pour la carte défaussée ainsi.

3.4 FIN D'UN ÂGE

- Résolvez les conflits Militaires : Comparez le nombre de **Boucliers** dans votre Cité avec celui de vos voisins de droite et de gauche.
- Si vous disposez d'un total supérieur à celui d'une Cité voisine, gagnez 1 jeton Militaire (Âge 1 = 1 point / Âge 2 = 3 points / Âge 3 = 5 points) ou 1 jeton malus (-1 point) si votre total est inférieur. En cas d'égalité, aucun jeton n'est pris.

DESCRIPTION DES CARTES

- **Cartes marron** : Matières premières. Elles produisent à chaque tour les ressources indiquées sur la carte.
- **Cartes grises** : Produits manufacturés. Elles produisent des ressources plus rares.
- **Cartes bleues** : Bâtiments civils : Elles rapportent des points de victoire en fin de partie.
- **Cartes rouges** : Bâtiments Militaires : Augmentent la force Militaire (Boucliers). Permettent de gagner militairement sur ses voisins et de remporter des points de victoire lors des conflits de fin d'Âge.
- **Cartes jaunes** : Bâtiments commerciaux : Produisent de l'argent et des avantages commerciaux. (Commerce plus avantageux avec les voisins ou production complémentaire de ressources).
- **Cartes violette** : Guildes : Permettent de gagner des points spéciaux en fin de partie.
- **Cartes vertes** : Bâtiments scientifiques : Permettent de marquer des P.V selon le nombre de symboles. Les 2 façons de scorer sont cumulables :
 - Symboles Identiques = total multiplié au carré.
 - 3 symboles différents = 7 points

4 Fin de partie

La partie se termine à la fin du 3ème Âge. Comptez vos points de victoire. Le joueur en possédant le plus, remporte la partie :

1. Additionnez les points de victoire Militaires.
2. Chaque lot de 3 pièces = 1 point de victoire.
3. Points de victoire des différentes combinaisons des Bâtiments scientifiques.

Rajoutez les points de victoires indiqués sur :

1. Les cartes Merveilles.
2. Les Bâtiments civils.
3. Les cartes spéciales jaunes.
4. Les cartes Guildes.