

Règles rapides



PRÉPARATION p.3

- Chaque joueur reçoit un *plateau Merveille* et 3 *pièces* de valeur 1.
- Pour les 3 paquets de cartes, remettez dans la boîte les cartes non-utilisées, en fonction du nombre de joueurs.
- De plus, pour le paquet *Âge III*, sélectionnez aléatoirement des *Guildes* (cartes violettes) et mélangez-les dans le paquet *Âge III*.

3 joueurs : 5 *Guildes* 4 joueurs : 6 *Guildes* 5 joueurs : 7 *Guildes*
6 joueurs : 8 *Guildes* 7 joueurs : 9 *Guildes*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE p.5

Une partie commence par l'*Âge I*, se poursuit par l'*Âge II* et se termine par l'*Âge III*. Les points de victoire sont comptabilisés à la fin de l'*Âge III*.

Déroulement d'un Âge

Au début de chaque *Âge*, chaque joueur reçoit une main de 7 cartes, distribuées aléatoirement (toutes les cartes sont distribuées). Chaque *Âge* comporte 6 tours de jeu, durant lesquels les joueurs vont mettre une et une seule carte en jeu, simultanément.

1. Choix d'une carte

Chaque joueur prend connaissance de sa main de cartes sans la dévoiler aux autres joueurs et en place une devant lui, face cachée. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur carte, ils effectuent leur action.

2. Action

Trois actions sont possibles avec la carte sélectionnée :

- *Construire le bâtiment* (il est interdit de construire deux fois le même bâtiment) : la carte est placée dans la zone de jeu du joueur, face visible.
- *Construire une étape de Merveille* (dans l'ordre indiqué par le plateau : de la gauche vers la droite) : la carte est partiellement placée sous le plateau, face cachée.
- *Obtenir 3 pièces de la banque* : la carte est défaussée, face cachée.

3. Passage à la main suivante

Chaque joueur prend la main de cartes transmise par son voisin. Le sens de rotation des mains de cartes change à chaque *Âge* : rotation en sens horaire lors de l'*Âge I*, en sens antihoraire lors de l'*Âge II*, en sens horaire lors de l'*Âge III*.

Lors du sixième tour de jeu de chaque *Âge*, la dernière carte n'est pas transmise : elle est défaussée, face cachée.

CONSTRUIRE DANS 7 WONDERS p.4

Bâtiments

- *Coût en pièces* : la pièce est payée à la banque.
- *Construction gratuite* : le bâtiment est construit librement.
- *Coût en ressources* : les ressources indiquées sont produites par la cité du joueur, et/ou achetées via les règles de commerce.
- *Construction gratuite (chaînage)* : si, lors de l'*Âge* précédent, le joueur a construit le bâtiment mentionné à côté du coût en ressources, il peut alors construire gratuitement le bâtiment.

Merveille

- *Coût en ressources* : les ressources indiquées sont produites par la cité du joueur et/ou achetées via les règles de commerce.

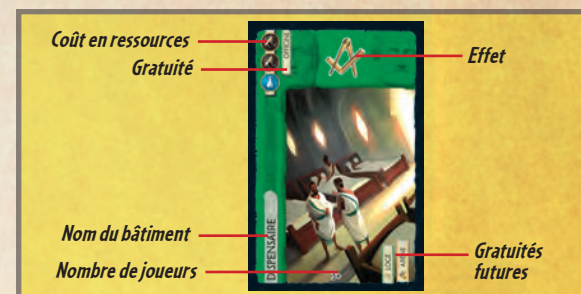
Production

- Les ressources d'une cité sont produites par son plateau Merveille, ses cartes marron, ses cartes grises, ainsi que par certaines *cartes jaunes*.
- Pour pouvoir construire un bâtiment / une étape de Merveille sans recourir au commerce, la cité d'un joueur doit produire les ressources indiquées sur sa carte / son plateau.
- Les ressources ne sont pas dépensées lors de la construction. Elles peuvent être utilisées à chaque tour, durant toute la partie. La production d'une cité ne diminue jamais.

Commerce

- Chaque joueur ne peut commercer qu'avec ses deux cités voisines.
- Chaque ressource achetée est payée 2 pièces à son propriétaire (les joueurs ne peuvent pas refuser de commercer).
- Vendre une ressource ne retire pas à son propriétaire la possibilité de l'utiliser, durant le même tour, pour sa propre construction.

COMPOSITION DE CARTE p.3



FIN D'UN ÂGE p.5

Chaque *Âge* prend fin après son sixième tour de jeu.

Les joueurs doivent alors procéder à la résolution des *conflits militaires*.

Chaque joueur compare le total des symboles *Boucliers* présents sur ses bâtiments militaires (*cartes rouges*) avec le total de chacune des deux cités voisines :

- Si un joueur dispose d'un total supérieur à celui d'une cité voisine, il prend un jeton Victoire correspondant à l'*Âge* écoulé (*Âge I* : +1, *Âge II* : +3 ou *Âge III* : +5)
- Si un joueur dispose d'un total inférieur à celui d'une cité voisine, il prend un jeton Défaite (-1 point de victoire)
- Si un joueur dispose d'un total égal à celui d'une cité voisine, aucun jeton n'est pris.

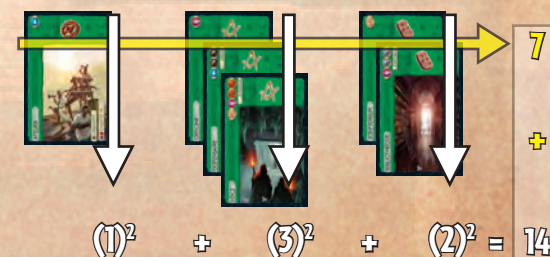


Lors de chaque *Âge*, chaque joueur obtient donc, selon les cas, 0, 1 ou 2 jetons *Conflit* qu'il place sur son *plateau Merveille*.

FIN DE PARTIE ET SCORE p.6

À l'issue de l'*Âge III*, une fois les *jetons Conflit* attribués, les joueurs comptent leurs points de victoire :

1. *Conflits militaires* : points des jetons *Conflit*
2. *Contenu du trésor* : 1 point de victoire par lot de 3 pièces
3. *Merveille* : points indiqués sur les plateaux
4. *Bâtiments civils* : points indiqués sur les cartes
5. *Bâtiments commerciaux* : points indiqués sur les cartes
6. *Guildes* : points indiqués sur les cartes
7. *Bâtiments scientifiques*

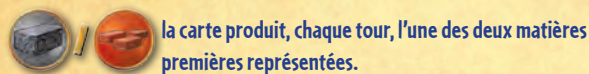
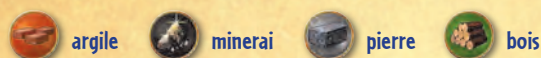


Total : 21 points

Description des Symboles

Cartes de l'Âge I

la carte produit la matière première représentée.



la carte produit, chaque tour, l'une des deux matières premières représentées.

Précision : le joueur peut utiliser indifféremment l'une OU l'autre ressource pour construire un bâtiment (ou une étape de la merveille) mais PAS les deux lors d'un même tour. Les Cités voisines peuvent acheter l'une OU l'autre, quelle que soit l'utilisation qu'en fait le propriétaire.

la carte produit le produit manufacturé représenté.



la carte rapporte le nombre de points de victoire indiqué.



la carte octroie 1 Bouclier.



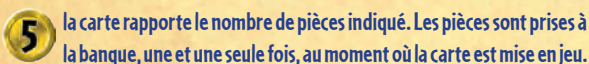
la carte intervient dans le calcul des points de victoire.



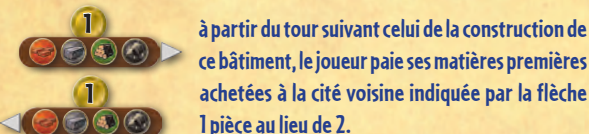
la carte intervient dans le calcul des points de victoire.



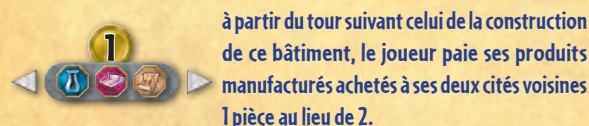
la carte intervient dans le calcul des points de victoire.



la carte rapporte le nombre de pièces indiqué. Les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est mise en jeu.



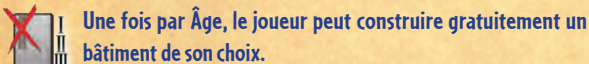
à partir du tour suivant celui de la construction de ce bâtiment, le joueur paie ses matières premières achetées à la cité voisine indiquée par la flèche 1 pièce au lieu de 2.



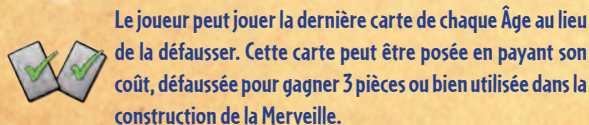
à partir du tour suivant celui de la construction de ce bâtiment, le joueur paie ses produits manufacturés achetés à ses deux cités voisines 1 pièce au lieu de 2.

Précision pour le Comptoir Est, le Comptoir Ouest et le Marché : des flèches indiquent sur quelle(s) cité(s) voisine(s) portent les réductions.

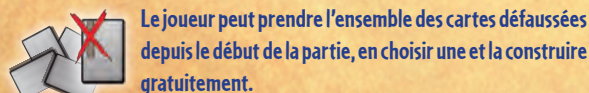
Merveilles



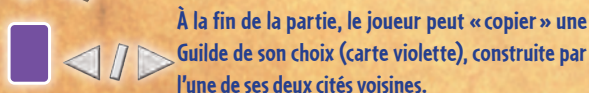
Une fois par Âge, le joueur peut construire gratuitement un bâtiment de son choix.



Le joueur peut jouer la dernière carte de chaque Âge au lieu de la défausser. Cette carte peut être posée en payant son coût, défaussée pour gagner 3 pièces ou bien utilisée dans la construction de la Merveille.

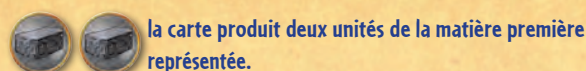


Le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.

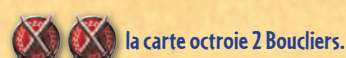


À la fin de la partie, le joueur peut « copier » une Guilde de son choix (carte violette), construite par l'une de ses deux cités voisines.

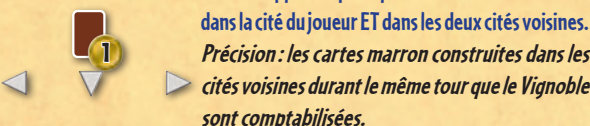
Cartes de l'Âge II



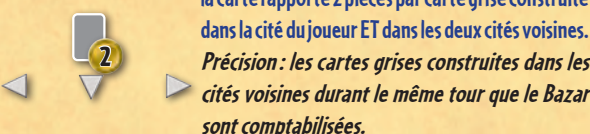
la carte produit deux unités de la matière première représentée.



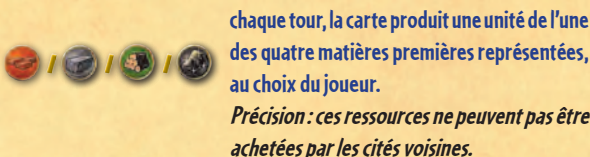
la carte octroie 2 Boucliers.



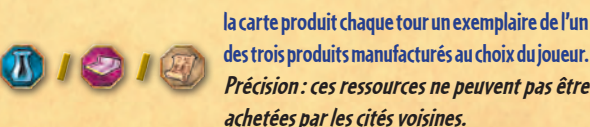
la carte rapporte 1 pièce par carte marron construite dans la cité du joueur ET dans les deux cités voisines. **Précision :** les cartes marron construites dans les cités voisines durant le même tour que le Vignoble sont comptabilisées.



la carte rapporte 2 pièces par carte grise construite dans la cité du joueur ET dans les deux cités voisines. **Précision :** les cartes grises construites dans les cités voisines durant le même tour que le Bazar sont comptabilisées.



chaque tour, la carte produit une unité de l'une des quatre matières premières représentées, au choix du joueur. **Précision :** ces ressources ne peuvent pas être achetées par les cités voisines.

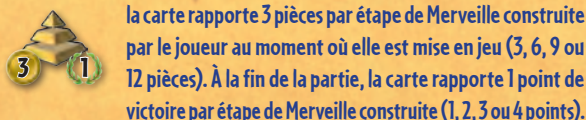


la carte produit chaque tour un exemplaire de l'un des trois produits manufacturés au choix du joueur. **Précision :** ces ressources ne peuvent pas être achetées par les cités voisines.

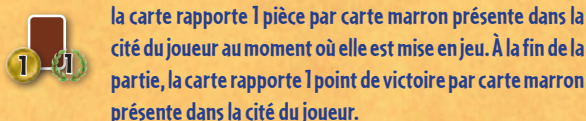
Cartes de l'Âge III



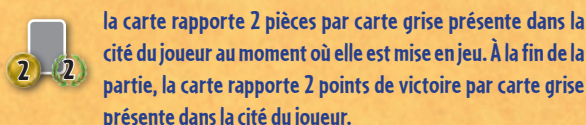
la carte octroie 3 Boucliers.



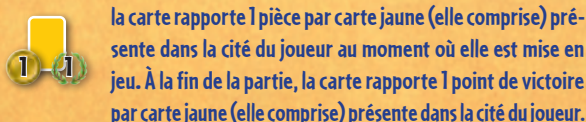
la carte rapporte 3 pièces par étape de Merveille construite par le joueur au moment où elle est mise en jeu (3, 6, 9 ou 12 pièces). À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point de victoire par étape de Merveille construite (1, 2, 3 ou 4 points).



la carte rapporte 1 pièce par carte marron présente dans la cité du joueur au moment où elle est mise en jeu. À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point de victoire par carte marron présente dans la cité du joueur.



la carte rapporte 2 pièces par carte grise présente dans la cité du joueur au moment où elle est mise en jeu. À la fin de la partie, la carte rapporte 2 points de victoire par carte grise présente dans la cité du joueur.



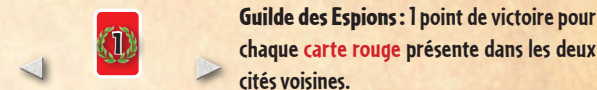
la carte rapporte 1 pièce par carte jaune (elle comprise) présente dans la cité du joueur au moment où elle est mise en jeu. À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point de victoire par carte jaune (elle comprise) présente dans la cité du joueur.

Précision pour l'Arène, le Port, la Chambre de Commerce et le Phare : les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où le bâtiment est construit. Les points de victoire sont calculés à la fin de la partie, en fonction des cartes et étapes de Merveille construites à ce moment-là.

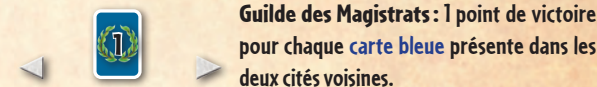
Guildes

La plupart des Guildes rapportent des points de victoire en fonction des bâtiments construits par vos voisins.

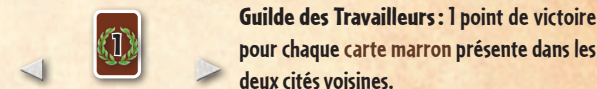
Remarque : les deux flèches, de part et d'autre de la carte symbolisée, signifient que les cartes des cités voisines sont comptabilisées mais pas celles de la cité du joueur.



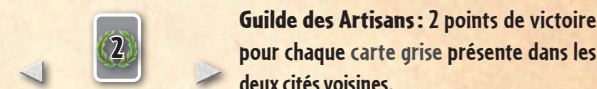
Guilde des Espions : 1 point de victoire pour chaque carte rouge présente dans les deux cités voisines.



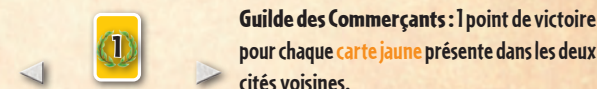
Guilde des Magistrats : 1 point de victoire pour chaque carte bleue présente dans les deux cités voisines.



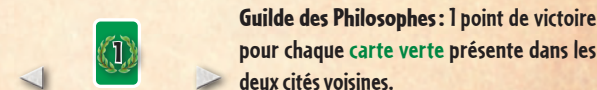
Guilde des Travailleurs : 1 point de victoire pour chaque carte marron présente dans les deux cités voisines.



Guilde des Artisans : 2 points de victoire pour chaque carte grise présente dans les deux cités voisines.

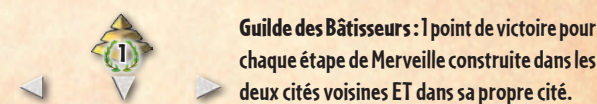


Guilde des Commerçants : 1 point de victoire pour chaque carte orange présente dans les deux cités voisines.

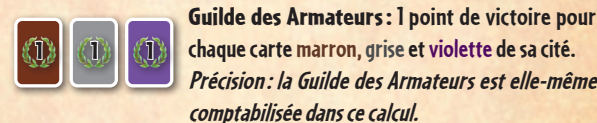


Guilde des Philosophes : 1 point de victoire pour chaque carte verte présente dans les deux cités voisines.

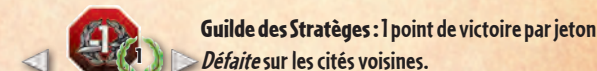
Les autres Guildes rapportent des points de victoire selon un calcul particulier.



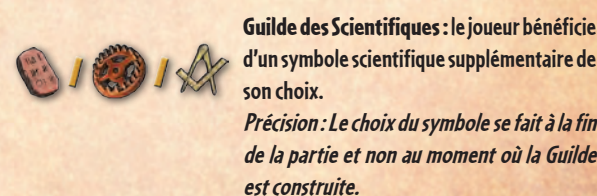
Guilde des Bâtisseurs : 1 point de victoire pour chaque étape de Merveille construite dans les deux cités voisines ET dans sa propre cité.



Guilde des Armateurs : 1 point de victoire pour chaque carte marron, grise et violette de sa cité. **Précision :** la Guilde des Armateurs est elle-même comptabilisée dans ce calcul.



Guilde des Stratèges : 1 point de victoire par jeton Défaite sur les cités voisines.



Guilde des Scientifiques : le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix. **Précision :** Le choix du symbole se fait à la fin de la partie et non au moment où la Guilde est construite.

Précision : les ressources produites par les plateaux ne sont pas considérées comme des cartes (Vignoble, Bazar, Guildes...)