

ANTOINE BAUZA

TM

7 WONDERS

« Toutes les bonnes choses de ce monde affluent dans la cité en raison de la grandeur de la cité. » (Périclès)



*Vous voilà dirigeant de l'une des sept plus grandes cités de l'Antiquité.
Développez votre cité en multipliant les découvertes scientifiques, les conquêtes militaires,
les accords commerciaux et les édifices prestigieux pour mener votre civilisation vers la gloire !
Pendant ce temps, gardez à l'oeil les progrès de vos voisins qui partagent cette même ambition.
Votre merveille arrivera-t-elle à transcender les millénaires à venir ?*

APERÇU ET BUT DU JEU

Une partie se déroule en 3 manches, appelées Âges, durant lesquelles vous jouez simultanément des cartes, une par une, pour développer votre Cité.

Ces cartes représentent les différents Bâtiments que vous pouvez construire : producteurs de ressources, civils, commerciaux, militaires, scientifiques et guildes.

À la fin de chaque Âge, vous partez en guerre contre vos deux voisins. À l'issue des 3 Âges, vous comptabilisez l'ensemble des points de victoire rapportés par votre Cité, votre merveille, vos prouesses militaires et votre trésor. Le joueur totalisant le score le plus élevé remporte la partie.

MATÉRIEL

- 7 plateaux Merveille
- 148 cartes Âge : 49 cartes Âge I, 49 cartes Âge II et 50 cartes Âge III
- 78 Pièces : 54 Pièces de valeur 1 et 24 Pièces de valeur 3
- 48 jetons Conflit Militaire : 24 Défaites et 24 Victoires (8 par Âge)
- 1 carnet de score
- 3 feuillets Description des Effets
- 1 feuillet Liste des cartes et chaînages
- Ce livret de règles

ÉLÉMENTS DE JEU

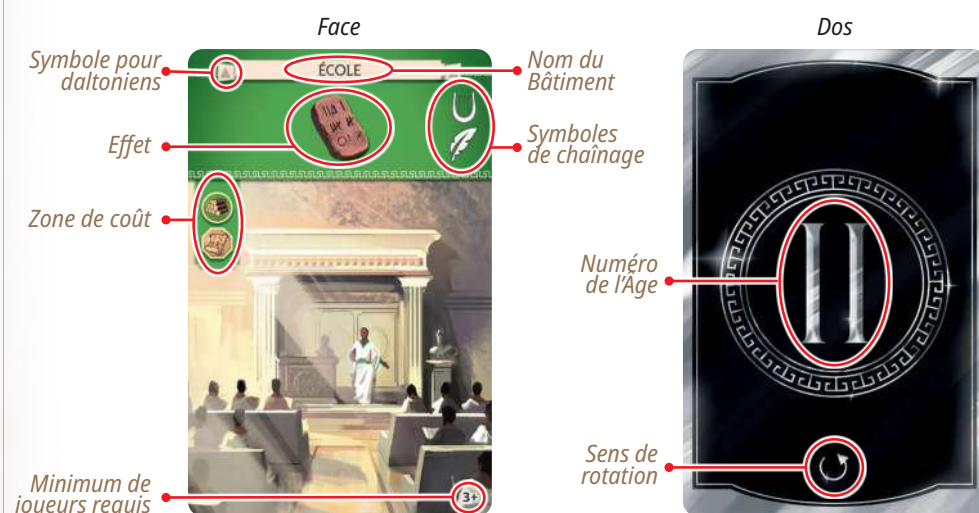
CARTES ÂGE

Les cartes Âge représentent les Bâtiments que vous pouvez construire pendant la partie. Le dos des cartes indique l'Âge auquel elles appartiennent (Âge I, Âge II et Âge III).

Il existe sept types de carte différents :

- Les cartes **Marrons** (Matières premières) offrent des **ressources communes** : Argile (🟫), Pierre (🟪), Minéral (🟩) et Bois (🟩).
- Les cartes **Grises** (Produits manufacturés) offrent des **ressources rares** : Verre (🟩), Tissu (🟪) et Papyrus (🟫).
- Les cartes **Bleues** (Bâtiments civils) rapportent des **points de victoire** (1).
- Les cartes **Jaunes** (Bâtiments commerciaux) offrent des **avantages commerciaux**.
- Les cartes **Rouges** (Bâtiments militaires) augmentent votre **puissance militaire** (🚫).
- Les cartes **Vertes** (Bâtiments scientifiques) offrent des **avancées scientifiques** dans trois domaines : 🚗, 🚗 et 🚗.
- Les cartes **Violettes** (Guildes) rapportent des **points de victoire** (1) selon certaines conditions.

Chaque carte Âge comporte, sur sa face, une zone de coût, un effet, un nom, un symbole pour les daltoniens, éventuellement un ou deux symboles de chaînage et un nombre minimum de joueurs requis. Au dos se trouvent le numéro de l'Âge et le sens de rotation correspondant.



PLATEAUX MERVEILLE

Chaque plateau représente une Merveille que vous pouvez construire pendant la partie. Cette Merveille est composée d'une face Jour ☀️ et d'une face Nuit 🌙 proposant deux, trois ou quatre étapes de construction différentes.

Chaque étape de construction comporte un coût et un effet.

Votre plateau Merveille vous donne également une ressource de départ.



JETONS CONFLIT MILITAIRE

Les jetons Conflit Militaire matérialisent vos Victoires et vos Défaites Militaires.

Il existe quatre types de jetons Conflit Militaire :

- Jetons Défaite Militaire -1
- Jetons Victoire Militaire +1
- Jetons Victoire Militaire +3
- Jetons Victoire Militaire +5



PIÈCES

Les Pièces représentent votre **Trésor**. Elles sont de valeur 1 ou 3.

Remarque : Dans ces règles, lorsque vous lisez "x Pièces", le "x" correspond à la valeur totale de Pièces. Autrement dit, "Prenez x Pièces" signifie que vous prenez des Pièces pour une valeur totale de x.



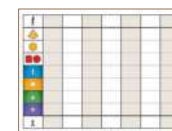
FEUILLETS DESCRIPTION DES EFFETS

Ces feuillets reprennent l'explication complète de tous les symboles du jeu.



CARNET DE SCORE

Le carnet de score est utilisé en fin de partie pour compter vos points de victoire et désigner le gagnant.



FEUILLET LISTE DES CARTES ET CHAÎNAGES

Ce feuillet est destiné à votre information.



SYMBOLES POUR LES DALTONIENS

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

- Marron ♦ Grise ▬ Bleue ● Jaune ✕ Rouge ▲ Verte ★ Violette

MISE EN PLACE

1 Préparation des cartes Âge :

- Séparez les cartes Âge en trois paquets : Âge I, Âge II et Âge III.
- Pour chaque Âge, triez les cartes en fonction du minimum de joueurs requis et gardez uniquement les cartes indiquant un nombre **inférieur ou égal** au nombre de joueurs. Les cartes restantes sont remises dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour la partie.

Exemple : Pour une partie à 5 joueurs, gardez toutes les cartes indiquant 3+, 4+ et 5+ dans chaque paquet de cartes Âge.

- Dans le paquet Âge III, prenez toutes les cartes **Violettes**. Parmi celles-ci, piochez aléatoirement et face cachée autant de cartes que le **nombre de joueurs +2**. Ajoutez ces dernières aux cartes de l'Âge III. Les cartes **Violettes** restantes sont remises dans la boîte, elle ne seront pas utilisées pour la partie.

Exemple : Pour une partie à 5 joueurs, vous piochez aléatoirement 7 cartes Violette (5 joueurs +2).

- Mélangez, face cachée, chaque paquet de cartes Âge et placez-les au centre de la table.

- ## 2
- Prenez chacun, aléatoirement, **un plateau Merveille** et placez-le devant vous sur la face de votre choix (☀ Jour ou 🌙 Nuit).

Remarque : Pour vos premières parties, utilisez de préférence la face Jour des plateaux Merveille. Pour les parties suivantes, n'hésitez pas à mélanger les faces Jour et les faces Nuit. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi choisir les plateaux Merveille plutôt que de les distribuer aléatoirement.

- ## 3
- Prenez chacun **3 Pièces** (de valeur 1) que vous placez sur votre plateau Merveille. Ces Pièces constituent votre Trésor de départ. Placez les Pièces restantes au centre de la table pour former la **réserve de Pièces**.

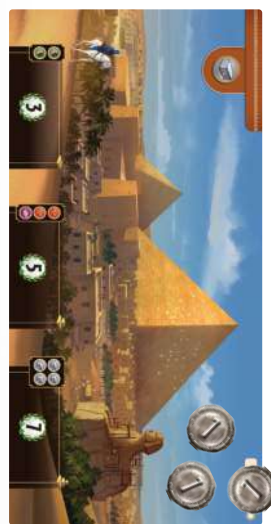
- ## 4
- Placez l'ensemble des jetons Conflit Militaire au centre de la table pour former la **réserve de jetons Conflit Militaire**.

- ## 5
- Le matériel restant est remis dans la boîte et ne sera pas utilisé durant cette partie.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 5 JOUEURS

Défausse



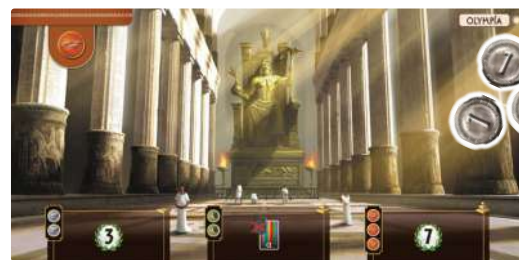
Votre voisin de gauche

4 Réserve de jetons Conflit Militaire



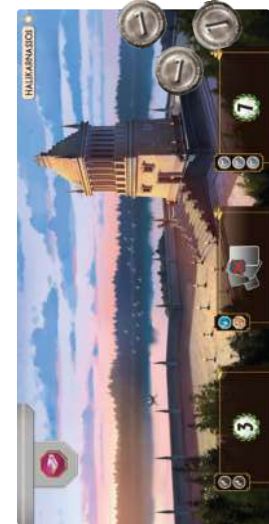
1 Cartes Âge

3 Réserve de Pièces



2 Votre Merveille

3 Votre Trésor



Votre voisin de droite

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en **trois manches successives** : Âge I, Âge II puis Âge III. Chaque manche se déroule de façon similaire. Les points de victoire sont comptabilisés à la fin de l'Âge III.

Définitions :

Voisins : Le terme "voisins" désigne le joueur directement placé à votre gauche **et** le joueur directement placé à votre droite.

Cité : Le terme "Cité" désigne vos acquisitions, constituées de votre Merveille et de vos cartes construites.

DÉROULEMENT D'UN ÂGE

Au début de chaque Âge, prenez le paquet de cartes correspondant (I, II ou III) et distribuez aléatoirement **7 cartes**, face cachée, à chaque joueur. Ces cartes constituent votre **main de départ**.

Chaque Âge comporte **6 tours** de jeu durant lesquels vous jouez tous **simultanément**. Un tour de jeu s'organise en trois étapes, dans cet ordre :

1. Choisir une carte
2. Jouer cette carte
3. Passer à la main suivante

1. CHOISIR UNE CARTE

Prenez chacun connaissance de votre main de cartes sans la dévoiler aux autres joueurs. Parmi ces cartes, choisissez-en une que vous placez devant vous, face cachée. Mettez les cartes restantes de côté, face cachée. Elles seront utilisées plus tard.

2. JOUER CETTE CARTE

Lorsque vous avez **tous** choisi une carte, jouez-la **simultanément**. Vous pouvez l'utiliser pour effectuer **une seule action** parmi celles-ci :

- A. Construire le Bâtiment de votre carte
- B. Construire une étape de votre Merveille
- C. Vendre la carte

Remarque : Au début de votre première partie, il est conseillé de suivre les actions de chacun, les unes après les autres, pour vous familiariser avec le jeu.

A. Construire le Bâtiment de votre carte

Pour construire le Bâtiment de votre carte, payez-en le coût éventuel et placez la carte, face visible, au-dessus de votre plateau Merveille (voir *Construire dans 7 Wonders* pages 6-7). Une fois le Bâtiment construit, il demeurera dans votre Cité jusqu'à la fin de la partie.

Important : Vous ne pouvez jamais construire deux Bâtiments identiques, c'est-à-dire deux cartes comportant le même nom, dans votre Cité.

DISPOSITION DES CARTES DANS VOTRE CITÉ

Superposez les cartes de même couleur en veillant à garder leurs effets visibles et superposez vos ressources au-dessus de votre ressource de départ.
(Voir exemple en page 8.)

B. Construire une étape de votre Merveille

Pour construire une étape de votre Merveille, payez **uniquement** le coût indiqué sur votre **plateau Merveille** pour cette étape (voir *Construire dans 7 Wonders* pages 6-7). Placez votre carte, face cachée, sous votre plateau de façon à ce qu'elle soit à moitié recouverte par l'étape de la Merveille ainsi construite. L'effet de cette étape est maintenant disponible et le restera jusqu'à la fin de la partie.



Remarque : Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte pour construire une étape de Merveille et cette carte n'a aucune autre utilité que d'activer l'effet de cette étape.

Les **étapes de Merveilles** peuvent être construites à **n'importe quel moment** pendant la partie. Autrement dit, vous pouvez très bien construire la première étape de votre Merveille à l'Âge I, II ou III. Par contre, vous devez **obligatoirement construire vos étapes de Merveille de gauche à droite** (l'étape 1 avant l'étape 2, puis l'étape 2 avant l'étape 3).

Remarque : La construction des étapes de votre Merveille est **optionnelle**.

C. Vendre la carte

Pour gagner des Pièces, vous pouvez vendre votre carte. Pour cela, défaussez votre carte, face cachée, au centre de la table (sur une pile constituant la **défausse**) et prenez **3 Pièces** de la réserve que vous ajoutez à votre Trésor.

3. PASSER À LA MAIN SUIVANTE

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur action, prenez les cartes que vous n'avez pas choisies et donnez-les à votre voisin de gauche (durant les Âges I et III) ou à votre voisin de droite (durant l'Âge II). Le **sens de rotation** est rappelé au dos des cartes Âge.

Vous recevez donc un paquet de cartes de votre voisin. Ce paquet constitue votre nouvelle main de cartes pour commencer un nouveau tour. Vous aurez donc une carte de moins à chaque nouveau tour, jusqu'à n'en avoir plus que deux au dernier tour.

SIXIÈME ET DERNIER TOUR

Au début du sixième et dernier tour de chaque Âge, vous recevez de votre voisin un paquet composé de deux cartes. Choisissez-en une et défaussez l'autre, face cachée, dans la défausse. La carte ainsi défaussée ne rapporte aucune Pièce. Jouez votre sixième et dernière carte normalement.

Passez ensuite à la Résolution des Conflits Militaires.

RÉSOLUTION DES CONFLITS MILITAIRES

Chaque Âge se termine par la Résolution des Conflits Militaires.

Comptabilisez tous les symboles militaires  présents sur les cartes que vous avez construites et, éventuellement, sur votre plateau Merveille pour connaître votre **puissance militaire**. Comparez ensuite votre puissance militaire avec celle de chacun de vos voisins.

Pour **chaque** voisin :

- Si vos puissances militaires sont **égales**, ne prenez aucun jeton.
- Si votre puissance militaire est **inférieure**, prenez un jeton Défaite Militaire.
- Si votre puissance militaire est **supérieure**, prenez un jeton Victoire Militaire correspondant à l'Âge en cours.



Défaite



Âge I



Âge II



Âge III

Après la Résolution des Conflits, l'Âge en cours est terminé, passez à l'Âge suivant.
Après la Résolution des Conflits de l'Âge III, passez à la *Fin de partie* (page 8).

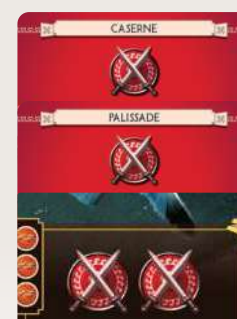
Exemple : À la fin de l'Âge II, votre puissance militaire est égale à 4. Celle de votre voisin de gauche est égale à 5 et celle de votre voisin de droite à 2. Vous subissez donc une Défaite contre votre voisin de gauche et prenez alors un jeton Défaite Militaire. Vous sortez vainqueur du Conflit contre votre voisin de droite et prenez un jeton Victoire de l'Âge II.

Voisin de gauche



Puissance militaire = 5

Votre Cité à l'Âge II



Puissance militaire = 4

Voisin de droite



Puissance militaire = 2



Défaite



Victoire



CONSTRUIRE DANS 7 WONDERS

Tout au long de la partie, vous serez amenés à construire des **Bâtiments** et des **étapes de Merveille**. Pour cela, vous devez en payer le coût de construction correspondant, indiqué dans la zone de coût des cartes ou de chacune des étapes de Merveille.

Rappel : *Vous ne pouvez jamais construire deux Bâtiments identiques, c'est-à-dire deux cartes comportant le même nom, dans votre Cité.*

Les coûts peuvent être de différents types :

- A. Aucun coût
- B. Coût en Pièces
- C. Coût en ressources
- D. Coût gratuit par chaînage

A. AUCUN COÛT

Si la zone de coût est vide, la carte est gratuite et ne nécessite ni ressource, ni Pièce pour être construite.



B. COÛT EN PIÈCES

Certaines cartes coûtent 1 Pièce. Prenez 1 Pièce de votre Trésor et placez-la dans la réserve au moment de construire le Bâtiment de la carte.



C. COÛT EN RESSOURCES

Certaines cartes et étapes de Merveille demandent une ou plusieurs ressources pour être construites. Vous pouvez utiliser les ressources produites par votre Cité **et/ou** les acheter à vos voisins.

Important : *Les ressources utilisées pour une construction ne sont jamais perdues et peuvent donc être utilisées à chaque tour pendant toute la partie.*



Utiliser les ressources produites par votre Cité

Vous produisez **une ressource** par symbole ressource qui se trouve dans votre Cité : la ressource de départ indiquée sur votre plateau Merveille, les cartes **Grises**, **Marrons** et **Jaunes** et certaines étapes de Merveille.

Chaque symbole ressource ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Exemple : *Vous produisez 2 Pierres, 1 Minerai et 1 Papyrus. Vous pouvez donc construire la Caserne puisque votre Cité produit 1 Minerai, ou le Scriptorium puisque votre Cité produit également 1 Papyrus. Par contre, vous ne pouvez pas construire la Tour de garde puisque vous ne produisez pas d'Argile.*



Acheter des ressources à une Cité voisine

Si votre Cité ne produit pas les ressources nécessaires pour construire une carte ou une étape de Merveille, regardez la Cité de vos voisins. Si celles-ci produisent les ressources dont vous avez besoin, vous pouvez leur acheter ces ressources.

Pour chaque ressource achetée, donnez **2 Pièces** au propriétaire de la ressource. **Ce dernier conserve sa carte et peut toujours utiliser la ressource que vous lui achetez.**

Chaque symbole ressource ne peut être acheté **qu'une seule fois par tour, par un même joueur**. Les ressources achetées durant un tour doivent être impérativement utilisées dans ce même tour.

Les ressources que vous pouvez acheter à vos voisins sont :

- La ressource de départ de leur plateau Merveille ;
- Les ressources de leurs cartes **Marrons** ;
- Les ressources de leurs cartes **Grisés**.

Il vous est **impossible** d'acheter les ressources produites par leurs cartes **Jaunes** ou par les **étapes** de leur Merveille.

Lorsque votre voisin possède une carte qui produit **1 ressource au choix** parmi les deux indiquées, vous pouvez choisir laquelle vous achetez, **indépendamment du choix de votre voisin**.

Remarques :

- Pour acheter des ressources, vous devez disposer des Pièces suffisantes au début de votre tour. Vous ne pouvez donc pas utiliser les Pièces que les autres joueurs vous donnent durant le même tour.
- Vous ne pouvez jamais acheter les ressources d'un Bâtiment que votre voisin a construit durant le même tour.
- Vous ne pouvez jamais refuser qu'un joueur vous achète des ressources.
- Vos deux voisins peuvent chacun acheter une même ressource dans votre Cité.

D. COÛT GRATUIT PAR CHÂINAGE

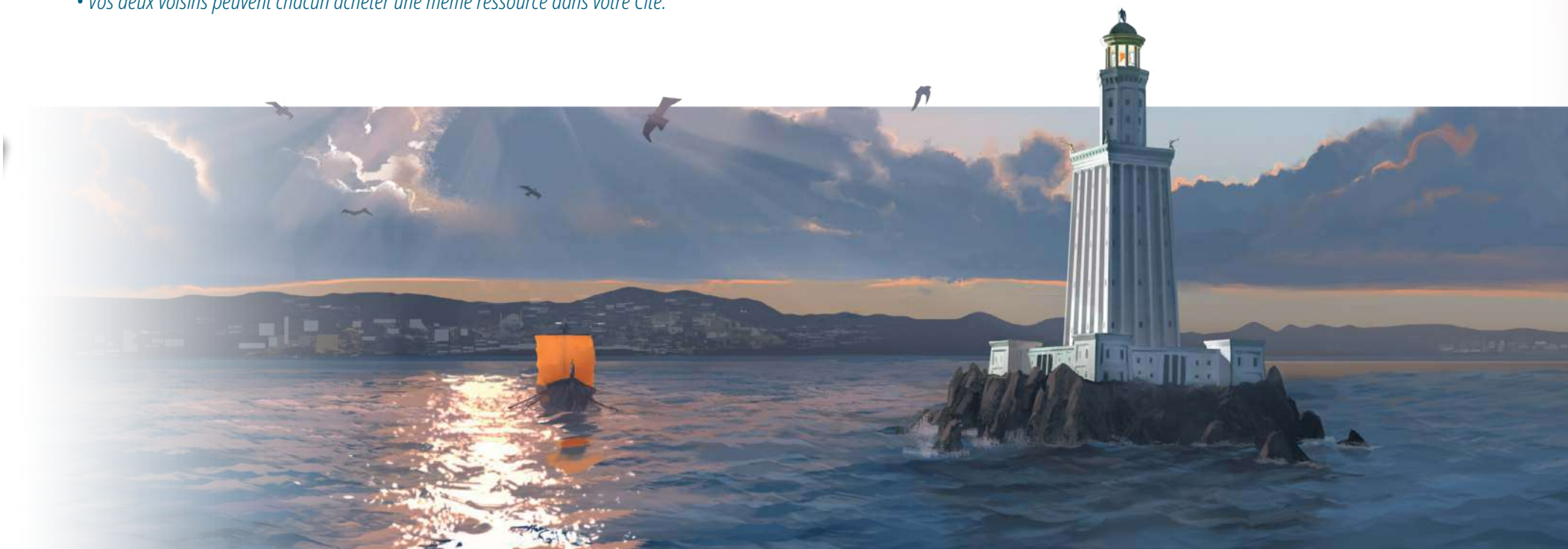
À partir de l'Âge II, certaines cartes possèdent une **condition de construction gratuite** indiquée sous la forme d'un **symbole de chaînage**. Si vous avez préalablement construit une carte comportant le même symbole dans le coin supérieur droit, la construction est **gratuite**.

Exemple : À l'Âge I, si vous avez déjà construit le Théâtre dans votre Cité, vous pourrez construire gratuitement les Jardins à l'Âge II puisque vous possédez le symbole de chaînage correspondant.



Remarques :

- Si vous ne possédez pas le symbole correspondant au chaînage d'une carte, vous pouvez toujours construire cette carte en payant son coût en ressources.
- Certaines cartes donnent accès à deux chaînages ; on retrouvera dans ce cas deux symboles dans le coin supérieur droit de la carte.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de l'Âge III, après la Résolution des Conflits Militaires. Procédez au décompte des points de victoire à l'aide du carnet de score. Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui possède le plus gros Trésor l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Utilisez le carnet de score pour comptabiliser vos points de victoire.

1 Plateau Merveille

Additionnez les points de victoire octroyés par les étapes construites de votre Merveille.

2 Trésor

Marquez 1 point de victoire pour chaque **lot complet de 3 Pièces** constituant votre Trésor.

3 Conflits Militaires

Additionnez les valeurs de tous vos jetons Défaite et Victoire Militaire pour obtenir votre score en Conflits Militaires (ce total peut être négatif).

4 Cartes Bleues

Additionnez les points de victoire des cartes **Bleues** présentes dans votre Cité.

5 Cartes Jaunes

Additionnez les éventuels points de victoire des cartes **Jaunes** présentes dans votre Cité, selon les effets décrits sur ces cartes (voir feuillet *Description des Effets*).

6 Cartes Vertes

Prenez en compte tous les symboles scientifiques présents dans votre Cité et, éventuellement, sur les étapes construites de votre Merveille. Ces symboles rapportent des points de victoire de deux façons et les points de victoire obtenus par ces deux méthodes s'additionnent.

• **Symboles identiques** : Regardez combien de symboles identiques vous avez pour chaque symbole scientifique et consultez le tableau ci-dessous :

Nombre de symbole(s) identique(s)	1	2	3	4	5	6
Points de victoire	1	4	9	16	25	36

• **Lot de 3 symboles différents** : Pour chaque lot de 3 symboles scientifiques différents, marquez **7 points de victoire**.

7 Cartes Violettes

Additionnez les points de victoire des cartes **Violettes** présentes dans votre Cité, selon les effets décrits sur ces cartes (voir feuillet *Description des Effets*).

4 points (9 points total)

5 points (2 points total)

6 points (9 points for 3 symboles identiques, 1 point for 1 symbole)

7 points (4 points total)

3 points (3 lots de 3 Pièces)

10 points

6 points

7 points (1 lot de 3 symboles différents)

Nom		Alex	
1		10	
2		3	
3		6	
4		9	
5		2	
6		21	
7		4	
Total des points de victoire	Σ	55	

CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza** • Illustrateur : **Miguel Coimbra**
 Développement et édition : **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »
 et la **team Repos Production**.
 Crédits complets sur le site : www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
 Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique
 +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

