Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ANTOINE BAUZA

7 WONDERS

RÈGLES

Prenez la tête de l'une des sept grandes cités du monde Antique. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez à la marche en avant du progrès, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire.

Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille architecturale qui transcendera les temps futurs.

Matériel

- 7 plateaux Merveille
- 7 cartes Merveille
- 49 cartes *Âge I*
- 49 cartes *Âge II*
- 50 cartes *Âge III*
- 42 jetons *Conflit*
- 20 pièces de monnaie de valeur 3
- 30 pièces de monnaie de valeur 1
- 1 carnet de scores
- 1 livret de règles
- 1 aide de jeu
- 2 cartes « 2 joueurs »

Aperçu et but du jeu

Une partie de *7 Wonders* se déroule en 3 *Âges*, chacun utilisant l'un des 3 paquets de cartes (d'abord les cartes *Âge I*, puis *Âge II* et enfin *Âge III*).

Ces *Âges* se jouent de manière similaire, chaque joueur ayant l'opportunité de jouer 6 cartes par *Âge* pour développer sa cité et bâtir sa merveille.

À la fin de chaque *Âge*, chaque joueur compare sa puissance militaire avec celles des deux cités voisines (celles des joueurs assis à sa droite et à sa gauche).

À l'issue du troisième *Âge*, les joueurs comptabilisent leurs points de victoire. Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

Éléments de Jeu

Plateaux Merveille

Chaque plateau représente la Merveille que le joueur peut construire et la *ressource* qu'il produit dès le début de la partie (elle est située en haut à gauche du plateau). Ces plateaux sont double-face et proposent deux versions différentes de la Merveille. Chaque Merveille est composée de deux, trois ou quatre étapes, représentées sur le plateau. Chaque étape a un coût de construction et un bénéfice.

Pièces de monnaie

La monnaie intervient dans les relations commerciales impliquant une cité avec ses deux cités voisines. Il n'y a pas de limite à la quantité de pièces qu'un joueur peut accumuler lors d'une partie. Les pièces de monnaie accumulées rapportent des points de victoire en fin de partie.

Jetons *Conflit*

Les jetons *Conflit* servent à matérialiser les victoires et les défaites militaires entre cités voisines.
4 types de jetons sont utilisés :

- les jetons *Défaite* de valeur -1 sont utilisés à l'issue des 3 *Âges*.
- les jetons *Victoire* de valeur +1 sont utilisés à l'issue de l'*Âge I*.
- les jetons *Victoire* de valeur +3 sont utilisés à l'issue de l'*Âge II*.
- les jetons *Victoire* de valeur +5 sont utilisés à l'issue de l'*Âge III*.

Cartes

Dans *7 Wonders*, toutes les cartes *Âge* représentent des bâtiments.
Il y a 7 types de bâtiments différents, facilement identifiables à leurs bords de couleur.

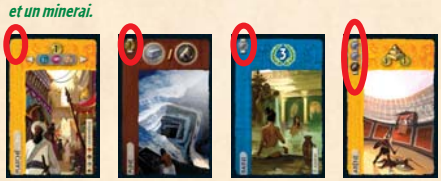
- Matières premières (cartes marron) : ces bâtiments produisent des ressources :
- Produits manufacturés (cartes grises) : ces bâtiments produisent des ressources :
- Bâtiments civils (cartes bleues) : ces bâtiments rapportent des points de victoire :
- Bâtiments scientifiques (cartes vertes) : ces bâtiments permettent de marquer des points de victoire en fonction des trois icônes scientifiques :
- Bâtiments commerciaux (cartes jaunes) : ces bâtiments rapportent des pièces de monnaie, produisent des ressources, modifient les règles de commerce et rapportent parfois des points de victoire.
- Bâtiments militaires (cartes rouges) : ces bâtiments augmentent votre puissance militaire, qui intervient lors de la résolution des *Conflits* :
- Guildes (cartes violettes) : ces bâtiments permettent de marquer des points selon des critères particuliers.

Note : le paquet Âge III ne contient aucune Matière première (cartes marron) ni aucun Produit manufacturé (cartes grises) mais contient les cartes Guildes (cartes violettes).

L'ensemble des effets des cartes est détaillé à la fin de ces règles (page 12).

Coût des cartes

La zone en haut à gauche indique le coût de construction. Si cette zone est vide, le bâtiment est gratuit et ne nécessite aucune ressource pour être construit.
Exemple : le Marché est gratuit, la Mine coûte une pièce, les Bains nécessitent une pierre pour être construits et l'Arène nécessite deux pierres et un minerai.



À partir de l'*Âge II*, certains bâtiments possèdent un coût et une condition de construction gratuite : si le joueur a bâti le bâtiment inscrit sur la carte, la construction est gratuite.
Exemple : la construction des Écuries exige une brique, un bois et un minerai OU la possession de l'Officine.

La zone en bas à droite indique, le cas échéant, quels bâtiments de l'*Âge* suivant pourront être construits gratuitement grâce à cette carte.
Exemple : s'il est construit lors de l'Âge I, le Scriptorium permettra de construire gratuitement la Bibliothèque et le Tribunal lors de l'Âge II.

La zone en bas au milieu indique dans quelles configurations - nombres de joueurs - la carte est utilisée.
Exemple : dans une partie à 4 joueurs, les cartes 3+ et 4+ sont utilisées.

Préparation

Un paquet de cartes par *Âge*

Pour les 3 paquets, remettez dans la boîte les cartes non utilisées en fonction du nombre de joueurs.
Exemple : dans une partie à 6 joueurs, les cartes 3+, 4+, 5+ et 6+ sont utilisées. Les cartes 7+ sont remises dans la boîte.
De plus, pour le paquet *Âge III* :

- Écartez les 10 Guildes (cartes violettes) et n'en conservez aléatoirement et secrètement que le nombre requis en fonction du nombre de joueurs.
- Puis, mélangez les guildes conservées avec les autres cartes pour former le paquet *Âge III*.

3 joueurs : 5 guildes
4 joueurs : 6 guildes
5 joueurs : 7 guildes
6 joueurs : 8 guildes
7 joueurs : 9 guildes

Remarques :
- Si vous avez correctement écarté les cartes au début de la partie, toutes les cartes conservées doivent être distribuées au début de chaque Âge (7 cartes par joueur).
- Pour information, le nombre de Guildes à conserver est égal au nombre de joueurs +2.

Merveilles

Mélangez les 7 cartes Merveille, face cachée, et distribuez-en une à chaque joueur. La carte et son orientation déterminent le plateau Merveille attribué au joueur, ainsi que la face à utiliser pour la partie.

Remarques :
- pour vos premières parties, utilisez de préférence les faces A des plateaux, plus simples d'accès.
- si tous les joueurs sont d'accord, les plateaux Merveille peuvent être choisis au lieu d'être attribués aléatoirement.

Pièces de monnaie

Chaque joueur débute la partie avec 3 pièces de valeur 1, qu'il place sur son plateau.
Les pièces restantes forment la banque (à tout moment les joueurs ont la possibilité de faire de la monnaie entre les pièces de valeur 3 et celles de 1).

Jetons Conflit

Les jetons *Conflit* forment une réserve, à côté des pièces de monnaie.

Construire dans 7 Wonders

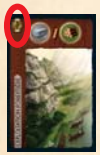
Tout au long des 3 *Âges* que comporte une partie, les joueurs vont être amenés à construire des bâtiments (cartes) et des étapes de Merveille (plateau).

- La plupart des bâtiments ont un coût en ressources. Certains sont gratuits et d'autres possèdent un coût en pièces. Certains, enfin, possèdent un coût en ressources mais également une condition de construction gratuite.
- Les étapes de Merveille ont toutes un coût en ressources.

Coût en pièces

Certaines cartes marron coûtent une pièce, qui doit alors être payée à la banque le tour où elles sont construites.

Exemple : la construction de l'Exploitation forestière coûte 1 pièce de monnaie.



Construction gratuite

Certaines cartes n'ont aucun coût et peuvent être mises en jeu gratuitement.

Exemple : la construction du Comptoir Est est gratuite.

Coût en ressources

Certaines cartes ont un coût en ressources.

Pour les construire, le joueur doit produire les ressources correspondantes ET/OU les acheter à l'une de ses deux cités voisines.

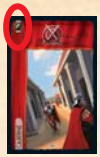
Production

Les ressources d'une cité sont produites par son plateau Merveille, ses cartes marron, ses cartes grises ainsi que par certaines cartes jaunes.

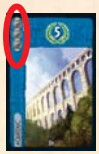
Pour pouvoir construire un bâtiment sans commercer, la cité d'un joueur doit produire les ressources indiquées sur sa carte.

Exemple : Gizeh produit 2 Pierres, 1 Argile, 1 Minerai, 1 Papyrus et 1 Textile :

- son joueur peut construire la Caserne (coût : 1 Minerai), le Scriptorium (coût : 1 Papyrus) car sa cité produit les ressources nécessaires.



- son joueur ne peut pas construire l'Aqueduc (coût : 3 Pierres) car sa cité ne produit que deux pierres sur les trois exigées par ce bâtiment.



Important : 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 (les cartes mises en jeu ne sont jamais défaussées).

Commerce

Souvent, un joueur voudra construire un bâtiment alors qu'il ne possède pas une ou plusieurs ressources nécessaires.

Si ces ressources sont produites par ses cités voisines - joueurs assis directement à sa gauche et directement à sa droite - il va pouvoir les acheter grâce au commerce.

Les ressources que peut acheter un joueur aux deux cités voisines sont :

- la ressource produite initialement par la cité (indiquée sur le plateau)
- les ressources des cartes marron (matières premières)
- les ressources des cartes grises (produits manufacturés)

En revanche, il est impossible d'acheter les ressources produites par certains bâtiments commerciaux (cartes jaunes) ou par certaines étapes de Merveille : **ces ressources sont réservées à leur propriétaire.**

Pour chaque ressource qu'il achète, le joueur doit donner **2 pièces** au propriétaire de la ressource.

Précisions :

- vendre une ressource à une cité voisine **NE retire PAS** au joueur la possibilité de l'utiliser, durant le même tour, pour sa propre construction.
- il est possible, durant le même tour, d'acheter une ou plusieurs ressources aux deux cités voisines.
- les ressources achetées ne sont utilisables que le tour où elles sont achetées.
- les joueurs ne peuvent jamais refuser de commercer.
- certains bâtiments commerciaux (cartes jaunes) réduisent le coût unitaire des ressources de 2 à 1 pièce.
- si les deux cités voisines d'un joueur produisent une ressource convoitée, il est libre de se fournir chez l'un ou chez l'autre.
- pour acheter des ressources, le joueur doit disposer des pièces de monnaie au début du tour. Les pièces gagnées par le commerce lors d'un tour ne peuvent pas être utilisées ce même tour mais seulement à partir du tour suivant.

Exemple A :

Un joueur veut bâtir une Université (coût : 2 Bois +1 Verre + 1 Papyrus).
Sa cité produit une seule ressource Bois et une ressource Verre.
La cité de son voisin de gauche produit une ressource Bois et celle de son voisin de droite produit une ressource Papyrus.
Le joueur paye à chacun 2 pièces pour bénéficier de leur ressource respective et construire son bâtiment.

Exemple B :

Durant un tour de jeu, ses deux cités voisines lui achètent chacune 2 Pierres pour un total de 8 pièces (2 par ressource).
Durant le même tour, le joueur peut construire une Bibliothèque (coût : 2 Pierres + 1 Textile) grâce à ses ressources, même s'il les a vendues aux cités voisines.

Exemple C :

Un joueur aimerait construire un Forum (coût : 2 Argiles) ; il produit 1 Argile et une cité voisine en produit également.
Au début du tour, ce joueur ne possède pas de pièces dans son trésor.
Même si la cité voisine lui achète une ressource durant ce tour, il ne peut pas les dépenser immédiatement pour acheter l'Argile manquante.
Cet argent ne sera disponible pour le commerce qu'à partir du tour prochain. La construction du Forum est donc impossible ce tour-ci, le joueur va devoir accomplir une autre action...

Constructions gratuites (chaînages)

Certains bâtiments de l'*Âge II* et de l'*Âge III* comportent, à droite de leur coût en ressources, le nom d'un bâtiment de l'*Âge* précédent.

Si le joueur a construit le bâtiment mentionné à cet endroit lors de l'*Âge* précédent, il peut construire gratuitement le bâtiment, c'est-à-dire sans avoir à s'acquitter du coût en ressources.

Exemple : la Bibliothèque peut être construite gratuitement lors de l'Âge II si le joueur a construit le Scriptorium lors de l'Âge I.

Exemple : construit lors de l'Âge I, le Théâtre permet de construire gratuitement la Statue lors de l'Âge II, laquelle permet de construire gratuitement les Jardins lors de l'Âge III.

Déroulement d'une partie

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

Déroulement d'un *Âge*

Au début de chaque *Âge*, chaque joueur reçoit du paquet correspondant (I, II, III) une main de **7 cartes** distribuées aléatoirement.
Chaque *Âge* comporte 6 tours de jeu, durant lesquels les joueurs vont mettre une et une seule carte en jeu, simultanément.
Un tour de jeu s'organise ainsi :

1. Choix d'une carte
2. Action
3. Passage à la main suivante

1. Choix d'une carte

Chaque joueur prend connaissance de sa main de cartes sans la dévoiler aux autres joueurs et choisit une carte qu'il place, face cachée, devant lui. Les cartes restantes sont placées entre son voisin de gauche et lui (voir fin d'un *Âge*).

2. Action

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte, ils effectuent simultanément leur action.
Trois actions sont possibles avec la carte retenue :

a. Construire le bâtiment
b. Construire une étape de Merveille
c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces

Remarque : lors de votre première partie, vous pouvez suivre les actions de chacun, les unes après les autres, pour vous familiariser avec le jeu...

2 a. Construire le bâtiment

Le plus souvent, le joueur construira le bâtiment représenté par la carte sélectionnée (voir Construire à 7 Wonders).

Important : un joueur ne peut jamais construire deux bâtiments identiques (c'est-à-dire avec le même nom, la même illustration).

DISPOSITION DES CARTES

Les cartes marron et grises se placent les unes sous les autres à partir du coin supérieur gauche du plateau Merveille. Cela permet de visualiser rapidement l'ensemble des ressources produites par chacun.
Les autres cartes sont posées, face visible, dans la zone située devant le plateau Merveille du joueur. L'ensemble de cette zone correspond à la cité du joueur. Afin de gagner de la place, superposez vos cartes par couleurs en laissant le nom de chaque bâtiment visible.

2 b. Construire une étape de sa Merveille

Pour construire une étape de sa Merveille, le joueur utilise la carte qu'il a sélectionnée comme un marqueur de construction.
Pour cela, il doit s'acquitter du coût inscrit sur le plateau Merveille et pas de celui du bâtiment représenté sur la carte.
Le joueur place alors la carte, face cachée, à moitié recouverte sous le plateau Merveille pour indiquer que l'étape de Merveille est désormais construite. La carte n'a alors aucun autre effet, elle n'est pas considérée comme un bâtiment.
Exemple : le joueur désire construire la deuxième étape de sa Merveille, le Phare d'Alexandrie. Il sélectionne une carte de sa main. Sa Cité lui fournit les deux ressources Minerai nécessaires à la construction, il place donc la carte en face de l'étape de merveille à moitié recouverte par son plateau pour indiquer que cette étape est construite.

Précisions :

- Les étapes de Merveille doivent être obligatoirement construites dans l'ordre, de la gauche vers la droite.
- la construction de la Merveille n'est pas obligatoire. Un joueur peut gagner la partie sans avoir nécessairement achevé (ou peut-être même débuté) la construction de sa Merveille.
- la carte utilisée pour marquer la construction d'une étape de Merveille reste secrète. Les joueurs auront intérêt à utiliser une carte qu'ils ne désirent pas transmettre à leur voisin (voir Passage à la main suivante).
- la plupart des Merveilles comportent 3 étapes mais ces étapes ne sont pas associées aux *Âges*. Il est possible de construire plusieurs étapes de Merveille durant le même *Âge* ou de commencer la construction lors de l'*Âge III*.
- chaque étape ne peut être construite qu'une et une seule fois par partie.

2 c. Défausser pour obtenir 3 pièces

Le joueur peut décider de défausser sa carte pour prendre 3 pièces dans la banque et les ajouter au trésor de sa cité.
Les cartes défaussées de cette façon demeurent face cachée et constituent une défausse au centre de la table. Il peut être utile de défausser une carte que vous ne pouvez pas construire mais qui pourrait intéresser votre voisin.
Remarque : si, par erreur, un joueur a sélectionné une carte et qu'il ne peut construire ni le bâtiment ni l'étape de sa Merveille, il est alors obligé de la défausser par ce biais et prend 3 pièces dans la banque.

3. Passage à la main suivante

Chaque joueur prend la main de cartes transmise par son voisin.

Attention : le sens de rotation des mains de cartes change à chaque *Âge* :

- durant l'*Âge I*, la main de cartes est passée au joueur assis à sa gauche (sens horaire).
- durant l'*Âge II*, la main de cartes est passée au joueur assis à sa droite (sens anti-horaire).
- durant l'*Âge III*, la main de cartes est passée au joueur assis à sa gauche (sens horaire).

Cas particulier : sixième tour

Au début du sixième et dernier tour de chaque *Âge*, les joueurs reçoivent une main de deux cartes.
Chaque joueur en sélectionne une (comme lors des tours précédents) et la deuxième est ensuite défaussée, face cachée.
Puis, la carte sélectionnée est jouée normalement. L'*Âge* est alors terminé.
Précision : cette dernière carte est défaussée sans que les joueurs obtiennent 3 pièces en échange.
Exemple : Sophie reçoit une main de 7 cartes au début du premier Âge. Lors du premier tour, elle met en jeu l'une de ses cartes.
Elle passe ensuite les 6 cartes restantes au joueur assis à sa gauche et reçoit de son voisin de droite une main de 6 cartes.
Plus tard, lors du sixième tour de jeu, elle reçoit une main de son voisin de droite une main de 2 cartes. Elle en défausse une et met l'autre en jeu selon les règles.

Fin d'un *Âge*

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 de symboles *Bouclier* présents sur ses bâtiments militaires (cartes rouges et parfois sur sa merveille *(Rhodes)*) 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.

Chaque joueur obtient donc, selon les cas, 0, 1 ou 2 jetons qu'il place sur son plateau Merveille.
Exemple : L'Âge II vient de s'achever. Alexandrie (3 Boucliers) possède une frontière avec Rhodes (5 Boucliers), à gauche, et Ephèse (2 Boucliers), à droite. Alexandrie prend un jeton Défaite (-1 point de victoire) et le place sur le côté gauche de son plateau et un jeton Victoire (+3 points de victoire, Âge II), placé du côté droit de son plateau.

Jetons conflits

Fin de partie

La partie se termine à l'issue du troisième *Âge*, après l'attribution des jetons *Conflit*.
Chaque joueur totalise les points de sa civilisation et celui dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de pièces de monnaie dans son trésor est le vainqueur. Une égalité sur les pièces n'est pas départagée.
Note : un carnet de scores est présent dans la boîte pour vous aider à compter les points lors de vos premières parties... ou conserver une trace de vos parties mémorables !

Comptage des points

Pour compter les points, procédez dans l'ordre suivant :

1. *Conflits* militaires
2. Contenu du trésor
3. Merveille
4. Bâtiments civils
5. Bâtiments scientifiques
6. Bâtiments commerciaux
7. Guildes

1. Conflits militaires

Chaque joueur additionne ses *jetons Victoire et Défaite* militaires (ce total peut être négatif !).
Exemple : Alexandrie a terminé la partie avec les jetons suivants +1, +3, +5,-1,-1,-1 pour un total de 6 points de victoire.

2. Contenu du trésor

Pour chaque lot de 3 pièces en leur possession à la fin de la partie, les joueurs marquent 1 point de victoire.
Exemple : Alexandrie a terminé la partie avec 14 pièces d'or dans son trésor, ce qui lui rapporte 4 points de victoire (4 lots de 3 pièces).

3. Merveilles

Chaque joueur ajoute ensuite à son score les points de victoire de sa merveille.
Exemple : Alexandrie a construit les 3 étapes de sa Merveille (FACE A) ; 10 points de victoire (3 pour la première étape et 7 pour la troisième) sont ajoutés à son total.

4. Bâtiments civils

Chaque joueur ajoute les points de victoire de ses Bâtiments civils. Le gain est indiqué sur chaque Bâtiment civil.
Exemple : Alexandrie a construit les bâtiments civils suivants : Autel (2PV), Aqueduc (5PV) et Hôtel de Ville (6PV) pour un total de 13 points de victoire.

5. Bâtiments scientifiques

Les cartes scientifiques rapportent des points de victoire selon deux méthodes différentes : par famille de symboles identiques et par groupe de 3 symboles différents.
Attention : les points de victoire obtenus par les deux méthodes s'additionnent.

Famille de symboles identiques

Pour chacun des 3 symboles scientifiques existants, le joueur gagne les points suivants :

- 1 seul symbole : 1 point de victoire
- 2 symboles identiques : 4 points de victoire
- 3 symboles identiques : 9 points de victoire
- 4 symboles identiques : 16 points de victoire

Remarques :
- le gain correspond au nombre de symboles élevé au carré.
- il existe 4 cartes vertes pour chaque symbole, pour un maximum de 16 points de victoire par famille de symboles.
- ce maximum peut être dépassé grâce à la Guilde des scientifiques et à la Merveille de Babylone : 5 symboles identiques rapportent 25 points de victoire, 6 symboles identiques rapportent 36 points de victoire.
Exemple : Alexandrie a construit 6 bâtiments scientifiques avec les symboles suivants : 3 , 2 , 1 . Elle marque 9 points pour sa famille de 3 (3x3), 4 points pour ses (2x2) et enfin 1 pour les (1x1) pour un total de 14 points de victoire.

Groupe de 3 symboles différents

Pour chaque groupe de 3 symboles différents, chaque joueur marque 7 points de victoire.
Exemple : Alexandrie a construit 6 bâtiments scientifiques mais ne possède qu'un seul groupe de 3 symboles différents. Elle marque 7 points supplémentaires, pour un total de 21 points de victoire.
Si Alexandrie avait construit un bâtiment supplémentaire avec le symbole , elle aurait marqué : (9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31 points de victoire.

6. Bâtiments commerciaux

Certains bâtiments commerciaux de l'*Âge III* octroient des points de victoire.
Exemple : Alexandrie a construit la Chambre de Commerce. Ce bâtiment lui rapporte 2 points de victoire pour chaque carte grise présente dans sa Cité. Alexandrie a posé deux cartes grises : 4 points de victoire.

7. Guildes

Chaque Guilde rapporte un nombre de points de victoire qui dépend de la configuration de la cité du joueur et/ou de celle des deux cités voisines (voir Description des bâtiments).

CONSEILS STRATÉGIQUES

- **Bloquer ses adversaires :** pour gagner à 7 Wonders, vous devez surveiller vos deux cités voisines pour analyser leurs stratégies. Essayez de les bloquer en utilisant les cartes qui les arrangent dans la construction des étapes de votre Merveille, ou en les défaussant quand vous avez besoin d'argent.
- **Stratégies :** toutes les stratégies peuvent conduire à la victoire : se spécialiser dans une couleur ou panacher les différents types de bâtiments, faire la guerre ou délaisser ses armées, produire en abondance ou prospérer grâce au commerce ...
- **La marche du progrès :** si vous construisez des bâtiments scientifiques, tâchez de constituer des groupes de symboles différents : ils seront ainsi plus rentables.

Variante « experte » pour 2 joueurs

Les ajustements de règles suivants permettent de jouer à 2 joueurs.
En plus du matériel standard, vous aurez besoin des deux cartes spécifiques présentes dans la boîte : la carte Frontière et la carte Cité franche.

Attention : il est conseillé de faire quelques parties à 3-7 joueurs avant de découvrir le jeu dans sa variante pour 2 joueurs !

Carte frontière

Carte Cité franche

Mise en place

Les joueurs utilisent les mêmes cartes que dans la configuration à 3 joueurs (cartes 3+ seulement).
Ils se voient attribuer un plateau chacun, puis un troisième plateau est mis en jeu à côté d'eux (ce plateau sera appelé Cité franche par la suite).
La carte Frontière est placée entre les deux joueurs.
Chaque joueur reçoit une main de 7 cartes et les 7 cartes restantes forment une pioche, placée face cachée à droite de la carte Frontière.
Le joueur situé à gauche de la Cité franche ajoute à sa main la carte Cité franche.
Les joueurs et la Cité franche reçoivent chacun 3 pièces de la banque pour débuter la partie.

Déroulement de la partie

Le déroulement de la partie est similaire au jeu de 3 à 7 joueurs.
La différence se situe dans la gestion de la Cité franche : les joueurs vont jouer, à tour de rôle et en plus de leur propre carte, une carte pour celle-ci.

1. Choix d'une carte

Le joueur qui possède la carte Cité franche en main prend la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main.
Il va ensuite choisir deux cartes dans sa main, une pour sa cité et une pour la Cité franche, pendant que son adversaire choisit sa propre carte.
Chaque joueur place alors les cartes restantes de son côté de la carte Frontière.

2. Action

Le joueur qui possède la carte Cité franche met en jeu la carte de la Cité franche puis la sienne pendant que son adversaire effectue sa propre action.
Règles pour la Cité franche :

- la Cité franche peut acheter des ressources à ses deux cités voisines selon les règles normales de commerce. Quand une ressource est disponible dans les deux cités voisines, le joueur qui contrôle la Cité franche est libre d'acheter à l'une ou l'autre, même si c'est moins cher chez l'autre.
- la Cité franche ne peut défausser une carte pour gagner 3 pièces que si elle se trouve dans l'impossibilité d'en mettre une en jeu (construction du bâtiment ou de l'étape de la merveille).
- Si la carte choisie pour la Cité franche peut bénéficier d'une construction gratuite (chaînage), cette construction gratuite DOIT être effectuée.

Note : lors du sixième tour de jeu, il reste une seule carte dans la pioche de la Cité franche. Cette dernière carte est défaussée en même temps que la septième et dernière carte des joueurs.

3. Passage à la main suivante

Une fois les trois cartes mises en jeu, les joueurs prennent le paquet de cartes de l'autre côté de leur frontière. Lors du tour suivant, c'est donc l'autre joueur qui jouera pour la Cité franche, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : Ludovic et Pierô débutent une partie. Ils reçoivent chacun une main de 7 cartes et placent une pioche composée des 7 cartes à droite de la carte Frontière. Ludovic, qui se trouve à gauche de la Cité franche, ajoute à sa main la carte Cité Franche. Lors du premier tour de jeu, Pierô sélectionne une carte de sa main pour la mettre en jeu. Ludovic, lui, prend la première carte de la pioche de la Cité franche et l'ajoute à sa main. Il sélectionne alors une carte pour sa propre Cité et une autre pour la Cité franche. Les joueurs révèlent ensuite les cartes sélectionnées, en commençant par la Cité Franche, et les mettent en jeu. Puis, ils prennent le paquet de l'autre côté de la frontière. Pierô se retrouve donc avec la carte Cité Franche pour le deuxième tour de jeu. C'est à lui de piocher une carte et de jouer pour la Cité Franche en plus de sa propre Cité...

Fin d'un *Âge*

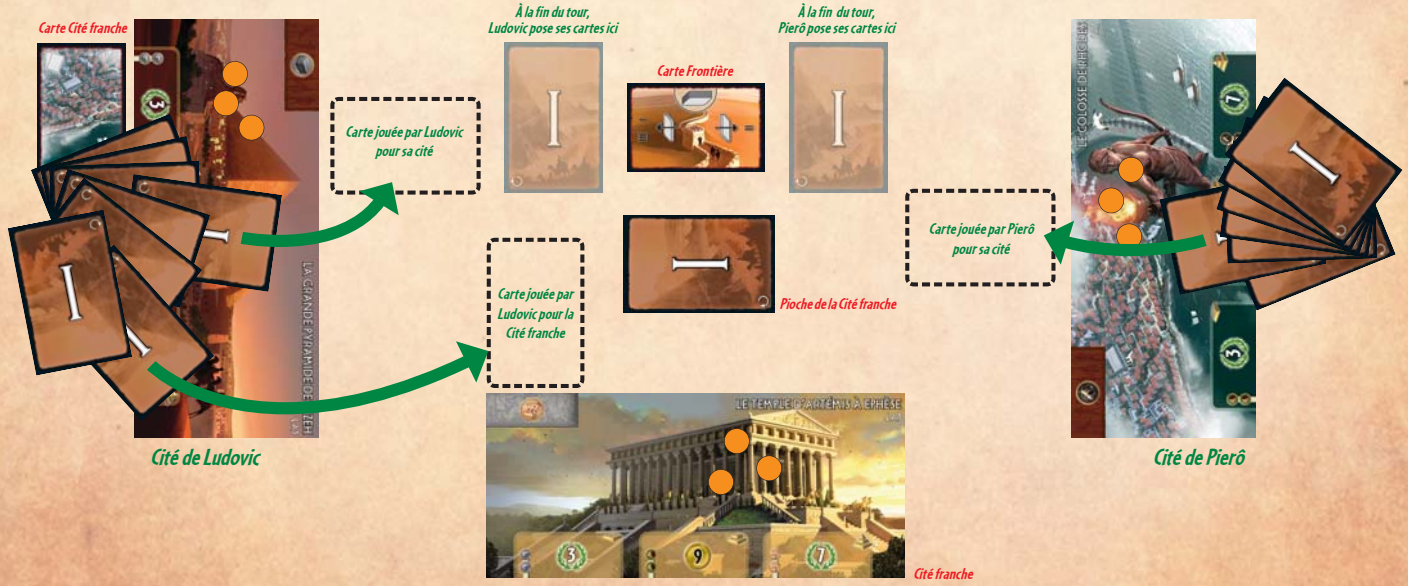
Le joueur qui débute avec la carte Cité franche change à chaque *Âge :*

- *Âge I :* la carte est prise par le joueur situé à gauche de la Cité franche.
- *Âge II :* la carte est prise par le joueur situé à droite de la Cité franche.
- *Âge III :* la carte est prise par le joueur situé à gauche de la Cité franche.

Les règles pour la résolution des *Conflits* demeurent inchangées.

Fin de partie

Le joueur qui obtient le plus de points de victoire remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces dans son trésor est le vainqueur.



Description des Merveilles

Les 7 plateaux représentant les Cités et leur Merveille sont double-face (A et B) pour vous permettre de varier les parties.

Face [A]

Les faces A des Merveilles sont organisées selon le même principe :

- la première étape rapporte 3 points de victoire.
- la seconde étape propose une capacité spécifique à la Merveille.
- la troisième étape rapporte 7 points de victoire.

Le Colosse de Rhodes

Seconde étape : le joueur ajoute 2 Boucliers à son total lors de chaque résolution de conflit.

Le phare d'Alexandrie

Seconde étape : le joueur bénéficie, chaque tour, d'une ressource au choix parmi les 4 matières premières [Pierre, Argile, Bois, Minerai].

Précision : cette ressource ne peut pas être vendue par le biais du commerce.

Le temple d'Artémis à Ephèse

Seconde étape : le joueur prend 9 pièces dans la réserve et les ajoute à son trésor.

Précision : les 9 pièces sont prises à la banque une et une seule fois, immédiatement après la construction de l'étape.

Les jardins suspendus de Babylone

Seconde étape : à la fin de la partie, le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix.

Précision : le choix du symbole se fait à la fin de la partie, lors du comptage des points de victoire, et non lors de la construction de l'étape de la Merveille.

La statue de Zeus à Olympie

Seconde étape : le joueur peut, une fois par âge, construire gratuitement un bâtiment de son choix.

Précision : le joueur peut placer la carte qui sert de marqueur de construction au-dessus du plateau Merveille et la replacer en-dessous quand il a utilisé cette capacité.

Le mausolée d'Halicarnasse

Seconde étape : le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie (celles défaussées pour de l'argent et celles défaussées en fin d'âge), en choisir une et construire gratuitement le bâtiment représenté.

Précision : cette action spéciale se fait à la fin du tour où l'étape est construite. Si des joueurs défaussent des cartes ce tour-ci (par exemple lors du 6ème tour d'un âge), le joueur peut également choisir parmi celles-ci.

La grande pyramide de Gizeh

Seconde étape : les Pyramides n'ont pas de capacité particulière, leur seconde étape rapporte 5 points de victoire.

B

Face [B]

Les faces B des Merveilles sont légèrement plus complexes. Néanmoins, les deux faces restent équilibrées et peuvent être mélangées.

Le Colosse de Rhodes

Le Colosse se construit en 2 étapes :

- la première étape rapporte 1 Bouclier, 3 pièces et 3 points de victoire.
- la deuxième étape rapporte 1 Bouclier, 4 pièces et 4 points de victoire.

Le phare d'Alexandrie

- la première étape permet au joueur de bénéficier, chaque tour, d'une ressource au choix parmi les 4 matières premières [Pierre, Argile, Bois, Minerai].
- la seconde étape permet au joueur de bénéficier, chaque tour, d'un produit manufacturé au choix parmi les 3 produits manufacturés [Verre, Textile, Papyrus].
- la troisième étape rapporte 7 points de victoire.

Précision : ces ressources ne peuvent pas être achetées par les cités voisines.

Le temple d'Artémis à Ephèse

- la première étape rapporte au joueur 4 pièces et 2 points de victoire.
- la seconde étape rapporte au joueur 4 pièces et 3 points de victoire.
- la troisième étape rapporte au joueur 4 pièces et 5 points de victoire.

Précision : les pièces sont prises à la banque une et une seule fois, immédiatement après la construction de l'étape.

Les jardins suspendus de Babylone

- la première étape rapporte 3 points de victoire.
- la seconde étape donne au joueur la possibilité de jouer la septième carte de l'époque 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 troisième étape de la Merveille.
- la troisième étape fait bénéficier le joueur d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix.

Précisions :

- Lors du sixième tour, le joueur peut donc jouer les deux cartes qu'il a en main. Si la deuxième étape de la Merveille n'est pas construite, le joueur de Babylone peut la construire au sixième tour de jeu, avec l'une de ses deux cartes en main, et ensuite jouer la septième au lieu de la défausser.

- Le choix du symbole se fait à la fin de la partie et non pas lors du tour où l'étape de la Merveille est construite.

La statue de Zeus à Olympie

- la première étape permet au joueur d'acheter les matières premières [Pierre, Argile, Bois, Minerai] à ses deux cités voisines pour un prix d'une pièce au lieu de deux.
- la seconde étape rapporte 5 points de victoire.
- la troisième étape permet au joueur de « copier » une Guilde de son choix (carte violette), construite par l'une de ses deux cités voisines.

Précisions :

- La première étape est l'équivalent des deux Comptoirs, Est ou Ouest (cartes jaunes) : leur effet n'est pas cumulatif mais la construction du Comptoir Est ou Ouest reste possible...

- Pour la troisième étape, le choix de la Guilde est fait à la fin de la partie, lors du comptage des points. Le joueur comptabilise les points de victoire comme s'il avait lui-même construit cette Guilde.

- Copier une Guilde n'a aucun effet sur la cité du propriétaire de la Guilde copiée.

Le mausolée d'Halicarnasse

- la première étape rapporte au joueur 2 points de victoire et le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.
- la deuxième étape rapporte au joueur 1 point de victoire et le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.
- le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.

Précision : cette action spéciale se fait à la fin du tour où l'étape est construite. Si des joueurs défaussent des cartes ce tour-ci (par exemple lors du 6ème tour d'un âge), le joueur peut également choisir parmi celles-ci.

la grande pyramide de Gizeh

Les Pyramides se construisent en 4 étapes, chacune rapporte des points de victoire (3,5,5,7) pour un total de 20 points.

Liste des cartes et chaînage

Crédits

AUTEUR : ***Antoine Bauza***

DÉVELOPPEMENT : ***« Les Belges à Sombreros » aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost***

ILLUSTRATEUR : ***Miguel Coimbra***

MISE EN PAGE : ***Alexis-Halicarnassius 70-Vanmeerbeeck***

Vincent Moirin nous a quittés sans voir l'aboutissement de ce jeu auquel il a apporté ses impressions lors de nombreux tests. Ce jeu est dédié à sa mémoire...

TESTEURS : *Mikaël Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figuet, Jenny Godard, Maïa Houssais, Florian Grenier, Bruno Goube, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Milou, Fred, Cyberfab, Mimi, Thomas Cauet, Yves Phaneuf, les membres du club « Jeux en Société » de Grenoble, les participants des rencontres ludopathiques des Dragons Nocturnes, les joueurs des Belgo-Ludiques 2010, les participants des « Offs » du FIJ de Cannes, les joueurs du Gathering of Friends 2010, les participants des rencontres ludopathiques, les visi-joueurs du festival de Toulouse.*

RELECTURE DES RÈGLES : *Didier Aldebert, Bruno Goube, Alicia Julien et Stéphane Fantini.*

L'auteur tient à remercier Bruno Cathala pour l'avoir mis sur la piste des règles à 2 joueurs.

Les Belges à Sombreros remercient Geoff - je vous pète la gueule - Picard, Alexis -bocce- Desplats, Philippe Mouret, John-je coupe les protos-Berny, À la guerre qui se reconnaîtra ainsi que son Cyborg, les membres du Club Objectifs-Jeux de Liège, Les organisateurs du Feu.F.L.AN, Philippe Keyaerts ainsi que les participants des soirées du JEUX - di soir.

7 WONDERS est un jeu REPOS PRODUCTION.
Tél. +32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique •
www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

ÂGE I

- CHANTIER 3+ 4+
- CAVITÉ 3+ 5+
- BASSIN ARGILEUX 3+ 5+
- FILON 3+ 4+
- FRICHE 6+ 1 / /
- EXCAVATION 4+ 1 / /
- FOSSE ARGILEUSE 3+ 1 / /
- EXPLOITATION FORESTIÈRE 3+ 1 / /
- GISEMENT 5+ 1 / /
- MINE 6+ 1 / /

- MÉTIER À TISSER 3+ 6+
- VERRERIE 3+ 6+
- PRESSE 3+ 6+

ÂGE II

- SCIERIE 3+ 4+ 1
- CARRIÈRE 3+ 4+ 1
- BRIQUETERIE 3+ 4+ 1
- FONDERIE 3+ 4+ 1

- MÉTIER À TISSER 3+ 5+
- VERRERIE 3+ 5+
- PRESSE 3+ 5+

ÂGE III

- GUILDE DES TRAVAILLEURS 1
- GUILDE DES ARTISANS 2
- GUILDE DES COMMERÇANTS 1
- GUILDE DES PHILOSOPHES 1
- GUILDE DES ESPIONS 1
- GUILDE DES STRATÈGES 1
- GUILDE DES ARMATEURS 1 1 1
- GUILDE DES SCIENTIFIQUES / /
- GUILDE DES MAGISTRATS 1
- GUILDE DES BÂTISSEURS 1

ÂGE I	ÂGE II	ÂGE III
PRÊTEUR SUR GAGES 3 (4+ 7+)		
BAINS 3 (3+ 7+)	AQUEDUC 5 (3+ 7+)	
AUTEL 2 (3+ 5+)	TEMPLE 3 (3+ 6+)	PANTHÉON 7 (3+ 6+)
THÉÂTRE 2 (3+ 6+)	STATUE 4 (3+ 7+)	JARDINS 5 (3+ 4+)
		HÔTEL DE VILLE 6 (3+ 5+ 6+)
		PALACE 8 (3+ 7+)

ÂGE I	ÂGE II	ÂGE III
PALISSADE (3+ 7+)		
CASERNE (3+ 5+)		
TOUR DE GARDE (3+ 4+)		
	MURAILLE (3+ 7+)	FORTIFICATIONS (3+ 7+)
	PLACE D'ARMES (4+ 6+ 7+)	CIRQUE (4+ 5+ 6+)
		ARSENAL (3+ 4+ 7+)

TAVERNE 5 (4+ 5+ 7+)		
COMPTOIR EST 1 (3+ 7+)	FORUM (3+ 6+ 7+)	PORT (3+ 4+)
COMPTOIR OUEST 1 (3+ 7+)		
MARCHÉ 1 (3+ 6+)	CARAVANSÉRAIL (3+ 5+ 6+)	PHARE (3+ 6+)
	VIGNOBLE (3+ 6+)	
	BAZAR (4+ 7+)	
		CHAMBRE DE COMMERCE (4+ 6+)

OFFICINE (3+ 5+)	ÉCURIES (3+ 5+)	ARÈNE (3+ 5+ 7+)
	DISPENSAIRE (3+ 4+)	LOGE (3+ 6+)
ATELIER (3+ 7+)	CHAMPS DE TIR (3+ 6+)	ATELIER DE SIÈGE (3+ 5+)
	LABORATOIRE (3+ 5+)	OBSERVATOIRE (3+ 7+)
SCRIPTORIUM (3+ 4+)	TRIBUNAL 4 (3+ 5+)	SÉNAT 6 (3+ 5+)
	BIBLIOTHÈQUE (3+ 6+)	UNIVERSITÉ (3+ 4+)
		ACADEMIE (3+ 7+)
	ÉCOLE (3+ 7+)	ÉTUDE (3+ 5+)

Description des Symboles des cartes

Cartes de l'Âge I

la carte produit la matière première représentée.

argile — minerai

pierre — bois

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.

verre — tissu — papyrus

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 de droite 1 pièce au lieu de 2.

à partir du tour suivant celui de la construction de ce bâtiment, le joueur paie ses matières premières achetées à la cité voisine de gauche 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.

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. A 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 précédemment jouée par le 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 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 jaune 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...)

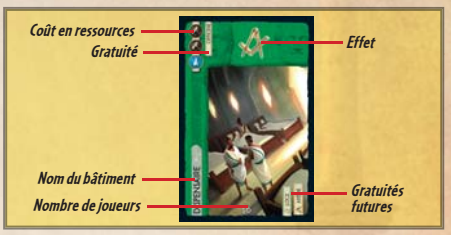
Règles rapides

PRÉPARATION p.3

- Chaque joueur reçoit un *plateau merveille* et 3 *pièces* de valeur 1.
- Pour les 3 paquets de cartes, remettez dans la boite 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*

COMPOSITION DE CARTE p.3



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 marrons, 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.

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

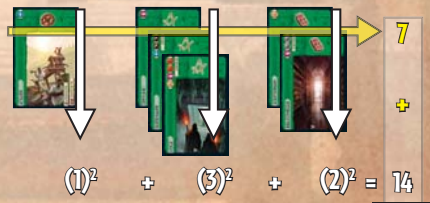
- Si un joueur dispose d'un total supérieur à celui d'une cité voisine, il prend un jeton Victoire correspondant à l'*Âge* écoulée *(Âge I : +1, Âge II : +3 ou Âge III : +5)*
- Si un joueur dispose d'un total inférieur à celui d'une cité voisine, il prend un jeton Défaite *(-1 point de victoire)*
- Si 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 conflits* attribués, les joueurs comptent leurs points de victoire :

1. *Conflits militaires :* points des jetons Conflits
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 des cartes

Cartes de l'Âge I

la carte produit la matière première représentée.

argile — minerai

pierre — bois

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.

verre — tissu — papyrus

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 de droite 1 pièce au lieu de 2.

à partir du tour suivant celui de la construction de ce bâtiment, le joueur paie ses matières premières achetées à la cité voisine de gauche 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.

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. A 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 précédemment jouée par le 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 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 jaune 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...)

ANTOINE BAUZA

7 WONDERS™ LEADERS

« La politique est l'art de commander à des hommes libres. » (Aristote)

MATÉRIEL

- 2 plateaux Merveille (Roma et Abu Simbel)
- 55 cartes Leader réparties en 3 paquets :
  - Standard (34 cartes)
  - Expert (15 cartes)
  - Cities (6 cartes Bonus)
- 18 Pièces de valeur 6
- 1 carnet de score
- 3 feuillets Description des Nouveaux Effets
- Ce livret de règles

APERÇU

Cette extension de *7 Wonders* vous offre la possibilité de placer de grandes personnalités à la tête de votre civilisation : **les Leaders.** Représentés par 55 nouvelles cartes, ils vont influencer, chacun à leur manière, le développement de votre Cité.
Cette extension modifie légèrement les règles du jeu de base *7 Wonders*, mais les conditions de victoire restent identiques.

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAUX MERVEILLE

Roma et **Abu Simbel** sont utilisables uniquement lorsque vous jouez avec cette extension.

CARTES LEADER

Les cartes **Leader** représentent chacune un leader unique.
Elles sont différentes des cartes Âge et présentent un nouveau dos.
Leur coût doit toujours être payé en Pièces.

Remarque : *Les 6 cartes Bonus Cities sont utilisables uniquement lorsque vous combinez les extensions Leaders et Cities.*

PIÈCES

De nouvelles Pièces, de valeur 6, viennent compléter la réserve.

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

CARNET DE SCORE

Ce carnet de score permet d'intégrer, dans votre décompte, les points de victoire rapportés par les extensions *Leaders*, *Cities* et *Armada*.

FEUILLETS DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS

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

MISE EN PLACE

La mise en place se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders*, à l'exception du fait que chaque joueur reçoit **6 Pièces** (au lieu de 3 dans le jeu de base) au début de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders*, à l'exception de ces deux nouvelles phases :

A. Phase de Sélection (au début de la partie)
B. Phase de Recrutement (au début de chaque Âge)

A. PHASE DE SÉLECTION

Distribuez aléatoirement et secrètement **4 cartes Leader** à chaque joueur.
Les **Leaders** restants sont **remis dans la boîte.**

Remarque : *Pour vos premières parties avec l'extension Leaders, il est conseillé de jouer uniquement avec les cartes Leader Standard.*
Lorsque vous vous serez familiarisés avec cette extension, mélangez les cartes Expert avec les autres Leaders.

- Choisissez, simultanément et secrètement, **1 carte Leader** parmi celles de votre main et posez-la, face cachée, devant vous.
- Lorsque tous les joueurs ont effectué cette action, passez chacun votre paquet de cartes à **votre voisin de droite,** toujours face cachée.
- Répétez les deux opérations précédentes jusqu'à ce que vous ne receviez plus qu'une seule carte de votre voisin, que vous conservez.

À l'issue de cette phase, vous possédez chacun une main de **4 Leaders.**

L'Âge I peut alors débuter.

B. PHASE DE RECRUTEMENT

Au début de chaque Âge, durant cette phase, choisissez simultanément 1 de vos **Leaders** et placez-le, face cachée, devant vous.

Les cartes **Leader** peuvent être jouées de 3 manières :

A. Recruter ce Leader
B. Construire une étape de votre Merveille
C. Vendre le Leader

A. Recruter ce Leader

Pour recruter ce **Leader**, révélez votre carte et payez son coût en Pièces (les Pièces sont remises dans la réserve). Placez votre **Leader** recruté, face visible, à côté de votre plateau Merveille. Vous pouvez désormais bénéficier de son effet.

A Le coût de certains **Leaders** dépend de l'**Âge en cours**.
Vous payez donc 1 Pièce à l'Âge I, 2 Pièces à l'Âge II et 3 Pièces à l'Âge III.

Remarque : *Pour plus de facilité, nous vous recommandons de placer Hannibal et César avec vos cartes Rouges (Bâtiments militaires), ainsi qu'Euclide, Ptolémée et Pythagore avec vos cartes Vertes (Bâtiments scientifiques), du symbole correspondant.*

B. Construire une étape de votre Merveille

Vous pouvez utiliser votre **Leader** pour construire une étape de votre Merveille selon les règles habituelles de *7 Wonders*.

C. Vendre le Leader

Vous pouvez vendre votre **Leader** pour prendre **3 Pièces** de la réserve et les ajouter à votre Trésor selon les règles habituelles de *7 Wonders*.

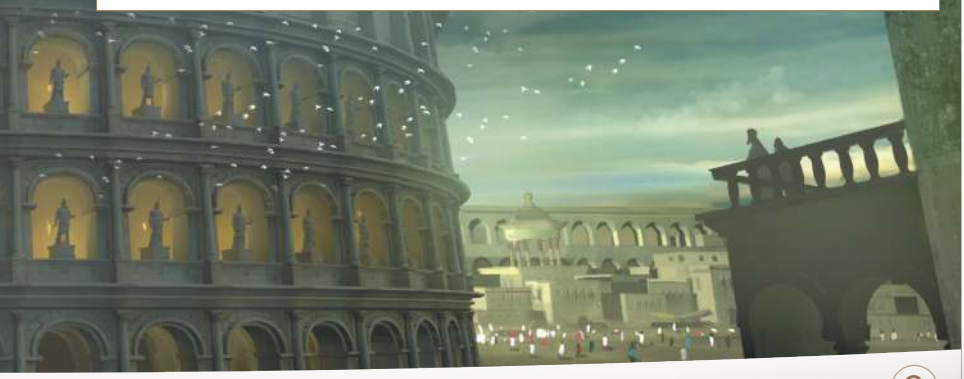
Une fois le Recrutement terminé, le déroulement de l'Âge peut avoir lieu selon les règles habituelles de *7 Wonders*.

Gardez vos autres Leaders devant vous, face cachée ; ils vous seront utiles lors des prochaines phases de Recrutement.

RECRUTEMENT DE L'ÂGE III

Lors du Recrutement au début de l'Âge III, chaque joueur est en possession de 2 cartes **Leader**. **Choisissez-en 1**, que vous jouez normalement, et placez le **Leader** non retenu dans la boîte.

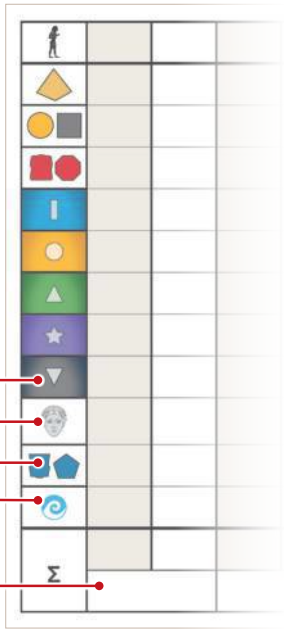
Remarque : *Si vous jouez avec la Merveille Roma face Nuit, gardez l'ensemble de vos Leaders devant vous, y compris le Leader non retenu pour l'Âge III.*



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 selon les règles habituelles du jeu de base.

Indiquez sur cette ligne le total des points de victoire rapportés par vos **Leaders**.



PRÉCISION SUR LES CARTES VERTES

Dans cette extension, il est possible de posséder plus de **symboles scientifiques identiques** que dans le jeu de base.
Regardez combien de symboles identiques vous avez pour chaque symbole scientifique et consultez le tableau ci-dessous pour connaître vos points de victoire :

Nombre de symboles identiques	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*
Points de victoire	*1*	*4*	*9*	*16*	*25*	*36*	*49*	*64*	*81*

CRÉDITS

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

© REPOS PRODUCTION 2011. 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.

The Great Wall

Règle spéciale : Les étapes de la Grande Muraille peuvent être construites dans n'importe quel ordre, au choix du joueur.

Précision : Le joueur doit choisir l'étape qu'il construit avant que les autres joueurs ne révèlent leur action.

·A·

Étape 1 : Le joueur prend 8 pièces dans la banque et les ajoute à son trésor.

Étape 2 : À la fin de la partie, le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix.

Étape 3 : Le joueur ajoute 2 Boucliers à son total lors de chaque résolution de conflit.

Étape 4 : Le joueur peut choisir, à la fin du tour courant, une carte Âge dans la défausse et la construire gratuitement.

·B·

Étape 1 : Le joueur prend 8 pièces à la banque. Ses deux voisins prennent chacun 2 pièces à la banque.

Étape 2 : À la fin de la partie, le masque copie le symbole scientifique d'une carte verte présente dans l'une des deux cités voisines.

Précision : Il est permis de copier le symbole d'une carte même si on possède un exemplaire de cette carte dans sa cité.

Étape 3 : À la fin de l'Âge courant, le joueur ne participe pas à la résolution du conflit. La cité située à sa gauche s'oppose donc à celle située à sa droite.

De plus, chaque joueur, hormis le propriétaire de la Merveille, doit payer à la banque 2 pièces.

Si vous ne jouez pas avec l'extension Cities, un joueur qui ne possède qu'une seule pièce rend seulement celle-ci, un joueur qui ne possède aucune pièce ne subit pas l'effet de cette perte.

Précision: Dans le cas où il ne reste que 2 joueurs présents lors d'une résolution de conflit, ils ne s'affrontent qu'une seule fois et ne prennent chacun qu'un seul jeton.

Étape 4 : Cette étape permet au joueur de bénéficier, chaque tour, d'une ressource, au choix du joueur, parmi celles que sa cité ne produit pas par l'intermédiaire de ses cartes marron, grises et de la ressource initiale de son plateau.

Précision: Les ressources produites par les cartes jaunes, blanches et noires n'entrent pas en compte.

Abu Simbel

Précision : Cette merveille nécessite l'extension Leaders.

·A·

Étape 3 : Au moment où cette étape de Merveille est construite, le joueur doit choisir l'un de ses Leaders recrutés précédemment et le placer face cachée à l'emplacement réservé de son plateau. Le joueur ne peut plus bénéficier de son effet. À la fin de la partie, il marque un nombre de points de victoire équivalent au double du coût du Leader.

Exemple : Alim construit l'étape de Merveille et place Archimède sur le côté de son plateau. Il ne bénéficie plus de la réduction sur les cartes vertes et marquera 8 points de victoire à la fin de la partie (coût de 4 pièces x 2).

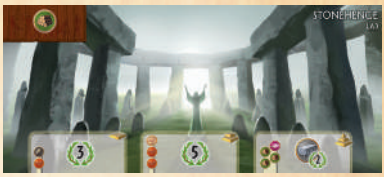
·B·

Étape 1 : Idem Étape 3 du côté (A)

Étape 2 : Idem Étape 3 du côté (A)

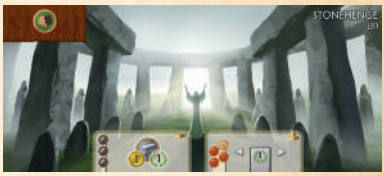
Stonehenge

·A·



Étape 3 : À la fin de la partie, le joueur marque 2 points de victoire pour chaque symbole ressource Pierre présent sur ses cartes marron.

·B·



Étape 1 : Cette étape rapporte 1 pièce pour chaque symbole ressource Pierre présent sur ses cartes marron au moment où elle est construite. À la fin de la partie, cette étape rapporte 1 point de victoire pour chaque symbole ressource Pierre présent sur ses cartes marron.

Étape 2 : À la fin de la partie, le joueur retourne face visible la carte utilisée pour construire cette étape. Ensuite, il marque 1 point de victoire pour chaque carte de cette couleur présente dans les deux cités voisines.

Exemple : Connor a construit l'étape de Merveille en utilisant une carte bleue. À la fin de la partie, il révèle la couleur de cette carte et marque 1 point de victoire par carte bleue présente dans les deux cités voisines.

Manneken Pis

Règle spéciale : Le Manneken Pis ne produit aucune ressource mais son joueur débute la partie avec 4 pièces supplémentaires.

·A·

Étape 1 : Le joueur applique l'effet de la première étape du plateau Merveille situé à sa gauche.

Étape 2 : Le joueur applique l'effet de la deuxième étape du plateau Merveille situé à sa droite.

Étape 3 : Le joueur applique l'effet de la dernière étape du plateau Merveille situé à sa gauche.

Précisions :

- *les coûts de construction des étapes du Manneken Pis sont identiques à ceux des étapes copiées.*
- *il n'est pas nécessaire que les étapes copiées par le Manneken Pis aient été construites par leur propriétaire.*
- *si la Merveille Grande Muraille est voisine du Manneken Pis, le propriétaire du Manneken Pis peut choisir l'étape qu'il veut copier.*

·B·

Étape 1 : Le joueur prend 7 pièces à la banque. Il bénéficie d'un Bouclier supplémentaire lors de la résolution des conflits et de 7 points de victoire.

FAQ

Si plusieurs joueurs vont chercher des cartes dans la défausse durant le même tour, l'ordre de résolution est le suivant : Halikarnassós, The Great Wall, Manneken Pis, Salomon et enfin la Guilde des Courtisanes.

7 Wonders - Catan

L’île de Catan (CATAN) est un nouveau plateau pour 7 Wonders.

Ressource initiale

L’île de Catan ne produit aucune ressource initiale. En revanche, elle bénéficie d’un excellent port maritime qui lui permet d’échanger des marchandises! Une fois par tour, le joueur peut utiliser deux ressources identiques (cartes marrons ou grises) qu’il produit pour en obtenir une de son choix (marron ou grise).

Précisions

Les deux ressources utilisées par le port peuvent provenir de deux cartes différentes ou d’une même carte

CATAN (A)

Étape 2

Le voleur de Catan sévit à la table de jeu. Le joueur gagne 7 pièces et tous les autres joueurs doivent rendre 2 pièces à la banque. Un joueur qui ne possède qu’une seule pièce rend seulement celle-ci, les joueurs qui ne possèdent aucune pièce ne subissent pas l’effet du voleur.

Précisions

La perte provoquée par le voleur est effective à la fin du tour où l’étape de Merveille est construite, après que chaque joueur ait effectué son action et éventuellement gagné et/ou dépensé des pièces (en défaussant sa carte pour 3 pièces par exemple).

CATAN (B)

L’utilisation de cette face nécessite l’emploi de l’extension Leaders.

Étape 1

L’arrivée du Premier Colon. Le joueur pioche immédiatement une carte Leader parmi celles restantes et l’ajoute à sa main de cartes Leaders. Puis il peut immédiatement recruter un de ses Leaders, selon la règle usuelle. CATAN (B) permet donc à un joueur de mettre en jeu jusqu’à 4 Leaders durant une partie.

Remarques

Les symboles des étapes de Merveille sont graphiquement différents des autres plateaux Merveille de 7 Wonders sans aucune conséquence sur les règles du jeu.

LOUIS

Rules

Add Louis to the other Leader cards.
At the end of the game, Louis is worth 7 victory points minus the number of Victory tokens you possess (the token value is not taken into account).

Example 1:
Rhodes won 3 conflicts. Louis is worth 4 victory points (7-3 = 4).

Example 2:
Alexandria has no Victory token. Louis is worth 7 victory points.

Règles

Ajoutez Louis aux autres cartes Leaders.
À la fin de la partie, Louis rapporte 7 points de victoire moins le nombre de jetons Victoire militaire en votre possession (la valeur des jetons n'entre pas en compte).

Exemple 1:
Rhodes a gagné 3 conflits. Louis lui rapporte 4 points de victoire (7-3 = 4).

Exemple 2:
Alexandrie possède aucun jeton victoire. Louis lui rapporte 7 points de victoire.

Regeln

Louis wird unter die Anführer-Karten gemischt.
Am Ende der Partie bringt Louis 7 Siegpunkte minus die Anzahl der Siegmarker, die der Spieler besitzt. (Der Wert der Marker ist dabei egal.)

Beispiel 1:
Rhodos hat drei militärische Konflikte gewonnen.
Louis bringt Rhodos also 4 Siegpunkte (7-3 = 4).

Beispiel 2:
Alexandria besitzt keinen Siegmarker. Louis ist folglich 7 Siegpunkte wert.

· ESTEBAN ·

Rules

Add Esteban to the other Leader cards.

Esteban allows the player who has him, to, once per game, "freeze" the passing of Age cards to the next player.

Before all players put their card in play, the player who has Esteban can announce the "freezing" of passing Age cards to the next player. Each player performs their action as planned, then, without changing hand, each player chooses and plays another card from that same hand. The game then resumes normally, with hands being passed as normal.

Note :
- To show that Esteban's ability was used, the player can turn Esteban's card 90°
- The player is under no obligation to ever use Esteban's ability (but it'd be a pity to pass it up!)
- The Courtesan's Guild has no effect on Esteban, who cannot be "copied" due to his young age.

Règles

Ajoutez Esteban aux autres cartes Leaders.

Esteban permet à son propriétaire, une seule fois pour toute la partie, de « geler » le passage de carte Âge aux voisins.

Avant que tous les joueurs ne mettent en jeu leur carte, le propriétaire d'Esteban peut annoncer le « gel » du passage de carte aux voisins. Chaque joueur effectue son action comme il l'avait prévu, puis, sans changer de paquet de cartes, chaque joueur sélectionne et joue une nouvelle carte dans cette même main. La partie se poursuit ensuite normalement, le passage de carte reprenant dans le sens normal.

Précisions :
- Pour signifier qu'il a utilisé la capacité d'Esteban, le joueur peut incliner sa carte à 90°
- Le joueur n'est en aucun cas obligé d'utiliser la capacité d'Esteban (mais ça serait dommage de ne pas en profiter !)
- La guilde des courtisanes est sans effet sur Esteban, qui ne peut donc pas être « copié » en raison de son jeune âge.

Regeln

„Esteban" wird unter die anderen Anführer-Karten gemischt.

„Esteban" erlaubt es seinem Besitzer, einmal pro Partie das Weitergeben der Karten an den Nachbarn zu verhindern.

Bevor alle Spieler ihre gewählte Karte ins Spiel bringen, kann „Estebans" Besitzer verhindern, dass die übrigen Karten an den jeweiligen Nachbarn weitergegeben werden. Jeder Spieler führt die Aktion seiner Karte aus. Ohne die restlichen Karten weiterzugeben, sucht dann jeder Spieler aus derselben Auswahl eine neue Karte aus, die er spielt. Anschließend wird die Partie normal fortgesetzt, und man gibt die übrigen Karten in der gewohnten Richtung weiter.

Erläuterungen:
- Um anzuzeigen, dass er „Estebans" Fähigkeit genutzt hat, dreht der Spieler diese Karte um 90°.
- Der Spieler ist nicht verpflichtet, Estebans Fähigkeit zu nutzen. (Doch es wäre schade, darauf zu verzichten!)
- Die „Gilde der Kurtisanen" hat auf „Esteban" keine Auswirkung: Aufgrund seines geringen Alters kann er nicht „kopiert" werden.

7 Wonders Leaders – Stevie

Les règles.

Ajoutez Stevie aux autres cartes Leader.

Stevie vous permet de payer une étape d'une merveille du monde avec de l'argent au lieu de ressources. Ainsi, les coûts d'utilisation de Stevie sont variables et dépendent du nombre de ressources qui seraient nécessaires pour l'étape en question.

Pour utiliser Stevie, vous le poussez, face visible, sous le niveau applicable de la Merveille du Monde.

Exemple : Auparavant, Rhodes (face B) a déjà terminé la première étape. Dans la phase de recrutement au début de l'Âge II, le propriétaire de Stevie l'utilise pour construire la deuxième étape. Comme cette étape nécessite quatre ressources, il lui en coûte quatre (x = 4) pour utiliser Stevie. Son propriétaire le pousse, face visible, sous le stage 2 de la Merveille du Monde.

Interaction avec les nouvelles cartes

- Stevie peut devenir une victime de la Guilde des Courtisanes. Dans ce cas, le propriétaire de la Guilde des Courtisanes place sa carte « Guilde des Courtisanes », face visible, sous la scène de sa Merveille du Monde qu'il construit avec l'aide de Stevie.
- S'il est face visible, Stevie compte pour la Guilde des Diplomates.
- lmhotep n'a aucun effet sur Stevie.