

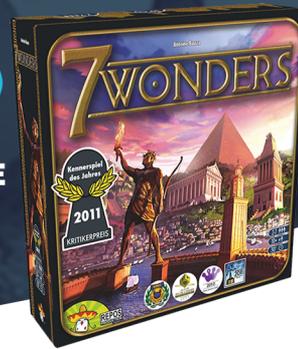


SEVEN WONDERS

(REPOS PROD.)

BUT DU JEU

CONSTRUISEZ UNE CITÉ PRESTIGIEUSE GRACE À VOS RESSOURCES. À L'AIDE DE VOS CARTES METTEZ EN VALEUR LE CÔTÉ MILITAIRE OU SCIENTIFIQUE DE VOTRE CITÉ. CONSTRUISEZ DES BÂTIMENTS PRESTIGIEUX TOUT EN DÉVELOPPANT VOTRE ÉCONOMIE.



1 / MISE EN PLACE



- Enlevez les **cartes inutiles** selon le nombre de joueurs (chiffre en bas de la carte).
- Paquet âge 3 : ajoutez le nombre de **guildes** (8 cartes face recto violette) selon le nombre de joueurs (nombre de joueurs + 2).
- Faites un tas avec les 3 sortes de **jetons militaires** (rouges).
- **Chaque joueur reçoit** :
 - 1 merveille
 - 3 pièces d'or
 - 7 cartes de l'âge 1.

2 / TOUR DE JEU



Une partie se joue en 3 phases représentées par 3 piles de cartes d'âges différents. Au début d'un nouvel âge, on distribue 7 cartes du tas concerné.

1) **CHOISISSEZ UNE CARTE** parmi celles que vous avez en main.

2) **3 ACTIONS POSSIBLES** avec cette carte.

• **Construire le bâtiment** :

- La zone en haut à gauche indique le coût de construction. Si la zone est vide, la carte est gratuite.
- Si le joueur possède déjà le bâtiment inscrit à côté du prix, il ne paye rien (chaînage).
- Si ressources manquantes, possibilité de les acheter à ses voisins en faisant du commerce. Donnez 2 pièces à votre voisin pour utiliser la ressource produite par sa carte marron ou grise.
- On ne peut pas construire deux bâtiments du même nom.
- Posez la carte au-dessus de votre merveille

• **Construire une étape de sa merveille** :

- Si vous possédez les ressources nécessaires : coût indiqué sur chaque emplacement des merveille.
- Possibilité de faire du commerce avec vos voisins de droite et de gauche pour obtenir des ressources manquantes. Glissez la carte côté verso visible sous l'emplacement libre le plus à gauche de votre merveille.

• **Défausser la carte pour obtenir 3 pièces d'or.**

3) **Passez les cartes restantes (de votre main) à votre voisin** : de gauche (1er et 3e âge)/de droite (2e âge).

4) **Au sixième tour**, on choisit sa carte entre les 2 cartes restantes, l'autre est défaussée.

5) **Fin d'un âge** : on résout les conflits militaires. On compare le nombre de boucliers dans sa cité avec celui des voisins de droite et de gauche. Pour chaque victoire on gagne un jeton militaire (âge 1 = 1 point / âge 2 = 3 points / âge 3 = 5 points) ou un jeton malus (-1 point) pour chaque défaite.



DESCRIPTION DES CARTES : Il y a 7 types de bâtiments.

- **Cartes marron** : Matières premières. Elles produisent à chaque tour les ressources indiquées sur la carte.
- **Cartes grises** : Produits manufacturés. Elles produisent des ressources plus rares.
- **Cartes bleues** : Bâtiments civils : Elles rapportent des points de victoire en fin de partie.
- **Cartes vertes** : Bâtiments scientifiques : Permettent de marquer des PV selon le nb de symboles. Les 2 façons de marquer sont cumulables :
 - Symboles identiques = total multiplié au carré
 - 3 symboles différents = 7 points
- **Cartes jaunes** : Bâtiments commerciaux : Produit de l'argent et des avantages commerciaux. (commerce plus avantageux avec les voisins ou production complémentaire de ressources).
- **Cartes rouges** : Bâtiments militaires : Augmentent la force militaire (boucliers), permet de gagner militairement sur ses voisins et de remporter des points de victoire lors des conflits de fin d'âge.
- **Cartes violettes** : Guildes : Permettent de gagner des points spéciaux en fin de partie.

3 / FIN DE PARTIE



- On additionne les points de victoire militaires.
- Chaque lot de 3 pièces = 1 point de victoire.
- Points de victoire des différentes combinaisons des bâtiments scientifiques.



On compte les points de victoires indiqués sur :

- Les cartes merveille.
- Les bâtiments civils.
- Les cartes spéciales jaunes.
- Les cartes guildes.