

## 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.

### Un paquet de cartes par Âge

Pour les 3 paquets, remettez dans la boîte les cartes non utilisées en fonction du nombre de joueurs.

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

### Pièces de monnaie

Chaque joueur débute la partie avec 3 pièces de valeur 1, qu'il place sur son plateau.

### 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
  - a. Construire le bâtiment
  - b. Construire une étape de Merveille
  - c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces
3. Passage à la main suivante

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

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

### Comptage des points

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.

### 1. Conflits militaires

Chaque joueur additionne ses *jetons Victoire* et *Défaite* militaires (ce total peut être négatif !).

### 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.

### 3. Merveilles

Chaque joueur ajoute ensuite à son score les points de victoire de sa merveille.

### 4. Bâtiments civils

Chaque joueur ajoute les points de victoire de ses Bâtiments civils. Le gain est indiqué sur chaque Bâtiment civil.

### 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



#### Groupe de 3 symboles différents

Pour chaque groupe de 3 symboles différents, chaque joueur marque 7 points de victoire.



### 6. Bâtiments commerciaux

Certains bâtiments commerciaux de l'*Âge III* octroient des 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

## Description des Symboles

### Cartes de l'Âge I

la carte produit la matière première représentée.



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

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

la carte produit le produit manufacturé représenté.



la carte rapporte le nombre de points de victoire indiqué.

la carte octroie 1 Bouclier.

la carte intervient dans le calcul des points de victoire.

la carte intervient dans le calcul des points de victoire.

la carte intervient dans le calcul des points de victoire.

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

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

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

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

### Plateaux

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

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

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

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

### Cartes de l'Âge II

la carte produit deux unités de la matière première représentée.

la carte octroie 2 Boucliers.

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

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

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

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

### Cartes de l'Âge III

la carte octroie 3 Boucliers.

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

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

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

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

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

### Guildes

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

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

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

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

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

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

**Guilde des Commerçants** : 1 point de victoire pour chaque carte 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 Bâisseurs** : 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...)