

7 WONDERS

SPELREGELS



Leid één van de zeven grote steden van de Oudheid. Benut de natuurlijke rijkdom van je land, neem deel aan de eeuwige wedloop van vooruitgang, ontwikkel je handelsbetrekkingen en oefen je militaire macht uit.

Laat je plaats in de geschiedenis na door het bouwen van een architectonisch wonder dat de eeuwen overstijgt.



Inhoud

- 7 Wonder borden
- 7 Wonder kaarten
- 49 Tijdperk I kaarten
- 49 Tijdperk II kaarten
- 50 Tijdperk III kaarten
- 42 Conflict fiches
- 20 munten met waarde 3
- 30 munten met waarde 1
- 1 score boek
- 1 spelregels
- 2 « 2 speler » kaarten

Speloverzicht en Doel

Een spel *7 Wonders* wordt over 3 *Tijdperken* gespeeld, dat elk een van de 3 kaartstapels gebruikt (eerst de *Tijdperk I* kaarten, dan *Tijdperk II* en tenslotte *Tijdperk III*).

Elk van deze *Tijdperken* wordt op dezelfde manier gespeeld, waarin elke speler de mogelijkheid heeft om 6 kaarten per tijdperk te spelen om zijn of haar stad te ontwikkelen en het Wonder te bouwen.

Aan het eind van elk *Tijdperk* wordt de militaire macht van de speler vergeleken met de twee naburige steden (behorend aan de spelers links en rechts).

Aan het eind van het derde *Tijdperk* tellen de spelers hun winstpunten; de speler met de meeste punten wint het spel.

Bouwen in 7 Wonderen

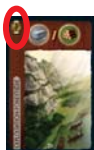
Gedurende alle 3 Tijdperken in een spel kunnen de spelers gebouwen (kaarten) en Wonderen (bord) bouwen.

- De meeste gebouwen hebben grondstofkosten, sommige zijn gratis en sommige hebben geldkosten. Sommige hebben ook grondstofkosten en een gratis bouw voor waarde.
- Alle Wonderen hebben grondstofkosten.

Geldkosten

Sommige bruine kaarten kosten geld dat aan de bank moet worden betaald in de ronde waarin ze worden gebouwd.

Voorbeeld: het bouwen van de «Exploitation Forestière» kost 1 geld.



Gratis Bouwen

Sommige kaarten hebben geen kosten en kunnen gratis worden gebouwd.

Voorbeeld: het bouwen van de «Comptoir Est» is gratis.



Grondstofkosten

Sommige kaarten hebben grondstofkosten.

Om ze te bouwen moet de speler de aangegeven grondstoffen produceren EN/OF deze kopen van één van de naburige steden.

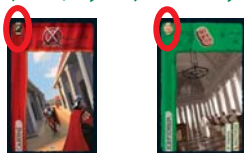
Productie

De grondstoffen van een stad worden geproduceerd door het bord van het Wonder, zijn bruine kaarten, zijn grijze kaarten en sommige gele kaarten. Om een gebouw te bouwen moet de stad van de speler de op de kaart aangegeven grondstoffen produceren.

Voorbeeld: Gizeh produceert 2 Steen, 1 Klei, 1 Erts, 1 Papier en 1 Stof:



-de speler kan hiermee de «Caserne» (kosten: 1 Erts) of het «Scriptorium» (kosten: 1 Papier) bouwen, aangezien zijn stad de benodigde grondstoffen produceert.



-de speler kan hiermee niet het «Aqueduc» (kosten: 3 Steen) bouwen, aangezien zijn stad slechts twee van de 3 benodigde Steen produceert.



Belangrijk: de grondstoffen worden niet verbruikt tijdens het bouwen. Ze kunnen elke ronde tijdens het hele spel worden gebruikt. De productie van een stad kan nooit verminderen (de gespeelde kaarten worden nooit afgelegd).

Handel

Vaak wil een speler een gebouw bouwen dat grondstofkosten heeft die de stad van de speler niet produceert.

Als deze grondstoffen door een naburige stad worden geproduceerd – spelers direct links of rechts van de speler – kan de speler de ontbrekende grondstof(fen) kopen d.m.v. handel.

De grondstoffen die een speler kan kopen van naburige steden zijn:

- de grondstoffen initieel geproduceerd door de stad (zoals aangegeven op het bord)
- de grondstoffen van de aanwezige bruine kaarten (ruwe grondstoffen)
- de grondstoffen van de aanwezige grijze kaarten (goederen)

Het is echter niet mogelijk om de grondstoffen geproduceerd door sommige commerciële gebouwen (gele kaarten) of sommige Wonderen te kopen: deze grondstoffen zijn slechts beschikbaar voor de eigenaar.

Voor elke gekochte grondstof moet de speler 2 geld betalen aan de eigenaar van de grondstof.

Verduidelijking:

- het verkopen van een grondstof aan een naburige stad hindert de eigenaar NIET om zelf deze grondstof in dezelfde ronde te gebruiken voor zijn eigen bouwen.
- het is mogelijk om in dezelfde ronde één of meer grondstoffen van beide naburige steden te kopen.
- de gekochte grondstoffen kunnen alleen worden gebruikt in de ronde waarin ze worden gekocht.
- spelers kunnen nooit weigeren om grondstoffen te verkopen.
- sommige commerciële gebouwen (gele kaarten) verminderen de te betalen kosten om grondstoffen te kopen van 2 naar 1 geld.
- Als beide naburige steden een benodigde grondstof produceren, kan de speler vrij kiezen van welke speler hij de grondstof koopt.
- om grondstoffen te kopen moet de speler het benodigde geld aan het begin van de ronde bezitten. Geld verkregen door handel in een ronde mag in dezelfde ronde niet worden gebruikt, slechts vanaf de volgende ronde.

Voorbeeld A:

een speler wil de «Université» bouwen (kosten: 2 Hout + 1 Glas + 1 Papier). Zijn stad produceert slechts 1 Hout en 1 Glas.

Eén van de naburige steden produceert een Hout grondstof, en de andere produceert een Papier grondstof.

De speler betaalt 2 geld aan elke naburige stad voor de benodigde grondstoffen en kan het gebouw bouwen.

Voorbeeld B:

tijdens een ronde kopen beide naburige steden 2 Steen van de speler voor in totaal 8 geld (2 per grondstof).

In dezelfde ronde kan de speler de «Bibliothèque» bouwen (kosten: 2 Steen + 1 Stof) dankzij haar grondstoffen, ook al heeft ze deze verkocht aan de naburige steden.

Voorbeeld C:

de hiervoor genoemde speler wil graag het «Forum» bouwen (kosten: 2 Klei); de speler produceert 1 Klei en een naburige stad produceert ook Klei. Aan het begin van de ronde heeft de speler niet genoeg geld in voorraad. Ook al hebben de naburige steden in deze ronde grondstoffen van de speler gekocht, mag deze het verkregen geld niet direct gebruiken om de ontbrekende Klei te kopen.

Dat geld is slechts beschikbaar voor handel vanaf de volgende ronde. Het bouwen van het «Forum» is daarom deze ronde niet mogelijk en de speler zal een andere actie moeten kiezen...

Gratis Bouwen (Ketens)

Op sommige gebouwen in *Tijdperk II* en *Tijdperk III* staat, rechts naast hun grondstofkosten, de naam van een gebouw uit een vorig *Tijdperk*.

Als de speler het genoemde gebouw in een vorig *Tijdperk* gebouwd heeft, kan de speler het gebouw gratis bouwen, zonder de bouwkosten te betalen. *Voorbeeld: de «Bibliothèque» kan gratis tijdens Tijdperk II worden gebouwd als de speler het «Scriptorium» in Tijdperk I gebouwd heeft.*



Voorbeeld: met het «Théâtre» gebouwd in Tijdperk I kan de speler gratis de «Statue» bouwen in Tijdperk II en met deze de «Jardin» gratis bouwen in Tijdperk III.



Speloverzicht

Een spel begint met Tijdperk I, gevolgd door Tijdperk II en eindigt met Tijdperk III. Winstpunten worden alleen aan het eind van Tijdperk III geteld.

Overzicht van een Tijdperk

Aan het begin van elk Tijdperk ontvangt de speler een hand van 7 kaarten, willekeurig verdeeld uit de overeenkomende stapel.

Elk Tijdperk duurt 6 ronden. Tijdens elke ronde spelen de spelers tegelijkertijd een enkele kaart.

Een ronde verloopt als volgt:

1. Kies een kaart
2. Actie
3. Geef alle handkaarten aan de speler links of rechts en krijg alle handkaarten van de speler aan de andere kant.

1. Kies een Kaart

Elke speler bekijkt zijn hand en kiest een te spelen kaart, zonder deze aan de medespelers te laten zien, en legt deze gesloten voor zich neer. De andere kaarten worden gesloten naast de speler gelegd (zie Einde van een Tijdperk).

2. Actie

Nadat elke speler zijn of haar kaart gekozen heeft worden de acties tegelijk uitgevoerd.

Drie acties zijn mogelijk met de gekozen kaart:

- a. Gebouw bouwen
- b. Fase van het Wonder bouwen
- c. Kaart afleggen voor 3 geld

Opmerking: tijdens je eerste spellen kun je de acties van de spelers na elkaar uitvoeren om het spel beter te begrijpen...

2.a. Gebouw bouwen

Meestal wil de speler het gebouw van de gekozen kaart bouwen (zie Bouwen in 7 Wonders).

Belangrijk: een speler mag nooit twee identieke gebouwen bouwen (met dezelfde naam en afbeelding).

KAART PLAATSIJNG

De bruine en grijze kaarten worden onder elkaar gelegd beginnend bij de hoek linksboven het bord van het Wonder. Hierdoor kunnen de spelers snel de grondstoffen zien die elke speler produceert.

De andere kaarten worden open boven het bord van het Wonder van de speler gelegd. Dit hele gebied geldt als de stad van de speler.

Sorteer de kaarten in een stapel per kleur met slechts de naam van elk gebouw zichtbaar om ruimte te besparen.



2.b. Fase van het Wonder bouwen

Om een fase van het Wonder te bouwen gebruikt de speler de gekozen kaart als bouw markering:

Om dat te doen moet de speler de aangegeven kosten op het bord van het Wonder betalen en niet de kosten aangegeven op de kaart van het gebouw. De speler legt de kaart gesloten half onder de fase op het bord van het Wonder om aan te geven dat deze fase nu gebouwd is. De kaart heeft geen andere werking en wordt niet als gebouw beschouwd.

Voorbeeld: een speler wil de volgende fase van zijn Wonder, «le phare d'Alexandrie», bouwen. Hij kiest een handkaart. Zijn stad produceert de benodigde twee Ert's voor deze fase en hij legt de kaart gesloten half onder de fase van het Wonder om aan te geven dat de fase gebouwd is.

Verduidelijking:



- De fasen van een Wonder MOETEN in volgorde worden gebouwd, van links naar rechts.
- het bouwen van het Wonder is niet verplicht. Een speler kan het spel winnen zonder het Wonder te hebben voltooid (of zelfs te zijn begonnen).
- de gebruikte kaart voor het bouwen van de fase van een Wonder blijft gesloten. Spelers wordt aangeraden een kaart te kiezen die ze niet willen doorgeven (zie De volgende hand).
- De meeste Wonderen bestaan uit 3 fasen, maar deze zijn niet verbonden aan een Tijdperk. Het is dus mogelijk om meerdere fasen van een Wonder te bouwen in een enkel Tijdperk of om pas te beginnen met de bouw in Tijdperk III.
- Elke fase kan slechts één keer per spel worden gebouwd.

2.c. Kaart afleggen voor 3 geld

Een speler kan ervoor kiezen zijn kaart af te leggen om 3 geld van de bank te nemen en dit aan zijn voorraad toe te voegen.

Afgelegde kaarten blijven gesloten en vormen een aflegstapel in het midden van de tafel. Het kan nuttig zijn om een kaart af te leggen die je zelf niet kunt bouwen, maar die van nut zou zijn voor de volgende speler.

Opmerking: Als een speler een kaart gekozen heeft en niet in staat is om het gebouw of een fase van het Wonder te bouwen, moet de speler de kaart gedwongen afleggen en 3 geld van de bank nemen.

3. De volgende hand

Elke speler geeft zijn handkaarten door aan de naburige speler.

Let op: De richting van het doorgeven verandert tijdens elk Tijdperk:

- tijdens *Tijdperk I* worden de kaarten aan de speler links gegeven (met de klok mee).
- tijdens *Tijdperk II* worden de kaarten aan de speler rechts gegeven (tegen de klok in).
- tijdens *Tijdperk III* worden de kaarten aan de speler links gegeven (met de klok mee).



uitzondering: zesde ronde

Aan het begin van de zesde en laatste ronde van elk Tijdperk krijgen alle spelers twee handkaarten van de naburige speler.

Elke speler kiest er één (zoals in de vorige ronden) en de andere kaart wordt gesloten op de aflegstapel gelegd.

De gekozen kaart wordt normaal gespeeld. Daarna eindigt het Tijdperk. *Verduidelijking: de ongekozen kaart wordt op de aflegstapel gelegd zonder dat de speler er 3 geld voor krijgt.*

Voorbeeld: Sophie krijgt een hand van 7 kaarten aan het begin van Tijdperk I. In de eerste ronde speelt ze één van deze kaarten.

Daarna geeft ze de resterende 6 kaarten door aan de speler links en krijgt een hand van 6 kaarten van de speler rechts.

Later, tijdens de zesde ronde, krijgt ze de 2 handkaarten van de speler rechts van haar. Ze legt er één op de aflegstapel en speelt met de andere kaart haar actie volgens de regels.

Einde van een Tijdperk

Elk Tijdperk eindigt na de zesde spelronde.

De spelers gaan door met de resolutie van militaire conflicten.

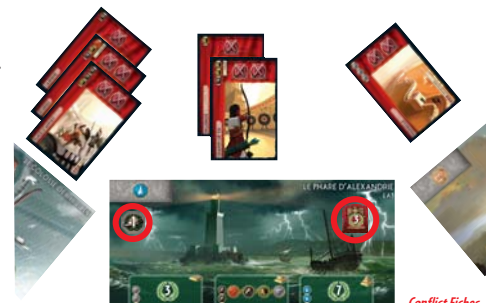
Elke speler vergelijkt het totaal aan schild symbolen op zijn militaire gebouwen (rode kaarten) met het totaal van elk van de naburige steden:

- Als een speler een **groter** aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een overwinning fiche overeenkomend met het Tijdperk dat juist ten einde is (*Tijdperk I: +1, Tijdperk II: +3 of Tijdperk III: +5*)
- Als een speler een **lager** aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een nederlaag fiche (-1 Conflict fiche)
- Als een speler een gelijk aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt geen van de spelers een fiche.



Tijdens elk Tijdperk krijgt iedere speler dus, afhankelijk van de situatie, 0, 1 of 2 fiches die op het bord van het Wonder worden gelegd.

Voorbeeld: Tijdperk II is ten einde. «Alexandrie» (3 Schilden) grenst links aan «Rhodes» (5 Schilden) en rechts aan «Ephèse» (2 Schilden). «Alexandrie» neemt 1 nederlaag fiche (-1 conflict fiche) en legt deze links op zijn bord en neemt ook een overwinning fiche (+3 Conflict fiche) en legt deze rechts op zijn bord.



Conflict fiches

Einde van het Spel

Het spel eindigt na *Tijdperk III*, nadat de *Conflict* fiches verdeeld zijn.

Elke speler telt zijn winstpunten en de speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijk aantal punten, wint de speler met het meeste geld.

Bij een gelijk aantal geld zijn al die spelers winnaar.

Opmerking: Het spel bevat een boek met scorebladen om te helpen met het tellen van de punten... of om je meer memorabele spellen bij te houden!

Punten telling

Tel de winstpunten in onderstaande volgorde:

1. Militaire Conflicten
2. Geldvoorraad
3. Wonder
4. Civiele Gebouwen
5. Wetenschaps Gebouwen
6. Commerciële Gebouwen
7. Gilden

1. Militaire Conflicten

Elke speler telt de punten van zijn Conflict fiches bij elkaar (dit totaal kan negatief zijn!).

Voorbeeld: «Alexandrie» eindigt het spel met de volgende conflict fiches: +1, +3, +5, -1, -1, -1 voor een totaal van 6 winstpunten.

2. Geldvoorraad

Voor elke 3 geld in bezit aan het eind van het spel krijgt de speler 1 winstpunt. Resterend geld levert geen punten op.

Voorbeeld: «Alexandrie» eindigt het spel met 14 geld en krijgt daarvoor 4 winstpunten (4 sets van 3 geld en 2 resterend).

3. Wonder

Elke speler telt de winstpunten van zijn Wonder.

Voorbeeld: «Alexandrie» heeft alle 3 fasen van het Wonder gebouwd (kant A) en krijgt daarvoor 10 winstpunten (3 voor de eerste fase en 7 voor de derde).

4. Civiele Gebouwen

Elke speler telt de winstpunten van zijn Civiele Gebouwen. Deze staan aangegeven op de kaart van het gebouw.

Voorbeeld: «Alexandrie» heeft de volgende civiele gebouwen gebouwd: «Autel» (2WP), «Aquaduc» (5WP) en «Hôtel de ville» (6WP) voor een totaal van 13 winstpunten.

5. Wetenschaps Gebouwen

De wetenschaps gebouwen tellen voor winstpunten op twee verschillende manieren: voor sets van identieke symbolen en voor sets van 3 verschillende symbolen.

Let op: de winstpunten voor beide manieren zijn cumulatief.

sets van identieke symbolen

Voor elke van de 3 wetenschaps symbolen krijgt de speler het volgende aantal punten:

- slechts 1 symbool: 1 winstpunt
- 2 identieke symbolen: 4 winstpunten
- 3 identieke symbolen: 9 winstpunten
- 4 identieke symbolen: 16 winstpunten



Opmerking:

- het aantal winstpunten is gelijk aan het kwadraat van het aantal symbolen.

- er zijn 4 groene kaarten van elk symbool voor een maximum aantal van 16 winstpunten per soort symbool.

- dit maximum kan worden verhoogd door de «Gilde des Scientifiques» en het Wonder van «Babylon»: 5 identieke symbolen zijn 25 winstpunten waard en 6 identieke symbolen zijn 36 winstpunten waard.

Voorbeeld: «Alexandrie» heeft 6 wetenschaps gebouwen met de volgende symbolen: 3 X, 2 B, 1 D. Deze scoren 9 punten voor de soort van 3 X (3x3), 4 punten voor de B (2x2) en tenslotte 1 punt voor de D (1x1), voor een totaal van 14 winstpunten.

sets van 3 verschillende symbolen

Voor elke groep van 3 verschillende symbolen krijgt de speler 7 winstpunten.

Voorbeeld: Volgens bovenstaand voorbeeld heeft «Alexandrie» 6 wetenschaps gebouwen en slechts een enkele groep van 3 verschillende symbolen. Deze scoren 7 extra punten voor een totaal van 21 winstpunten.

Als «Alexandrie» een extra gebouw met het D symbool had gebouwd, was de score: (9 + 4 + 4) + (7 + 7) = 31 winstpunten.



6. Commerciële Gebouwen

Sommige commerciële gebouwen uit *Tijdperk III* leveren winstpunten op. *Voorbeeld: «Alexandrie» heeft de «Chambre de Commerce» gebouwd. Deze is 2 winstpunten waard per grijze kaart in de stad. «Alexandrie» heeft 2 grijze kaarten: 4 winstpunten.*

7. Gilden

Elk Gilde is een aantal punten waard volgens de samenstelling van de stad van de speler en/of dat van de naburige steden (zie Beschrijving van de symbolen).

STRATEGISCH ADVIES

Blokkeer je tegenspelers: om 7 Wonders te winnen moet je de twee naburige steden in de gaten houden om hun strategie te analyseren. Probeer ze te blokkeren door zelf kaarten te gebruiken die hen een voordeel zouden geven. Je kunt ze gebruiken om de fasen van je Wonder te bouwen of ze afleggen als je geld nodig hebt.

Strategie: meerdere strategieën kunnen tot winst leiden: specialiseer je in gebouwen van een enkele kleur of verzamel juist verschillende soorten gebouwen, voer oorlog of verwaarloos juist je militaire macht, producer grondstoffen in overvloed of vertrouw juist op handel.

De wedloop van vooruitgang: probeer groepen van verschillende symbolen te maken als je wetenschaps gebouwen bouwt, aangezien dit normaal gezien meer punten oplevert.



“Expert” variant voor 2 spelers

De volgende aanpassingen van de regels maken het mogelijk om met 2 spelers te spelen.

Behalve de standaard onderdelen, heb je de twee specifieke kaarten uit de doos nodig.

Let op: we raden je aan het spel eerst een aantal keer met 3-7 spelers te spelen voor je het probeert te spelen met de variant voor 2 spelers!



Grens kaart



Vrije Stad kaart

Vorbereitung

De spelers gebruiken dezelfde kaarten als in een spel met 3 spelers (slechts de 3+ kaarten).

Elke speler krijgt een bord en een derde bord wordt naast de spelers gelegd. Dit bord wordt als Vrije Stad genoemd in de rest van deze variant.

De Grens kaart wordt tussen de twee spelers gelegd.

Elke speler krijgt een hand van 7 kaarten en de resterende 7 kaarten worden als trekstapel gesloten naast de Grens kaart gelegd.

De speler links van de Vrije Stad neemt de Vrije Stad kaart in zijn hand.

De spelers en de Vrije Stad krijgen elk 3 geld van de bank aan het begin van het spel.

Speloverzicht

Het spel verloopt hetzelfde als in een spel met 3 tot 7 spelers.

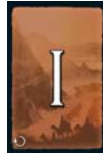
Het verschil zit in de afhandeling van de Vrije Stad: de spelers moeten behalve een kaart voor zichzelf ook, om beurten, een kaart voor de Vrije Stad spelen.

1. Kies een Kaart

De speler met de Vrije Stad kaart in zijn hand neemt de bovenste kaart van de trekstapel in zijn hand.

Die speler kiest dan twee kaarten uit zijn hand – één voor zijn eigen stad en één voor de Vrije Stad, terwijl de andere speler zijn kaart normaal kiest.

Elke speler legt de resterende handkaarten gesloten aan zijn kant van de Grens kaart.



2. Actie

De speler met de Vrije Stad kaart speelt de kaart voor de Vrije Stad gevolgd door het spelen van zijn eigen kaart, terwijl de andere speler zijn eigen actie uitvoert.

Regels voor de Vrije Stad:

- de Vrije Stad kan grondstoffen van beide andere steden kopen volgens de handelsregels. Als een grondstof aanwezig is in beide steden mag de speler met de Vrije Stad kaart kiezen van welke stad de grondstof wordt gekocht, zelfs als de kosten in de andere stad lager zouden zijn.
- de Vrije Stad mag slechts een kaart afleggen voor 3 geld als de kaart niet gespeeld kan worden (Gebouw bouwen of Fase van een Wonder).
- Als de gekozen kaart voordeel heeft van Gratis bouwen (keten), dan MOET de kaart gratis worden gebouwd.

Opmerking: tijdens de zesde ronde van het Tijdperk is er slechts één kaart over in de trekstapel van de Vrije Stad. Deze laatste kaart wordt samen met de zevende en laatste kaart van de spelers afgelegd.

3. De volgende hand

Nadat alle drie kaarten gespeeld zijn nemen de spelers de stapel kaarten aan de andere kant van de Grens kaart. Tijdens de volgende ronde speelt de andere speler met de Vrije Stad kaart en zo verder tot het eind van het spel.

Voorbeeld: Ludwig en Peter beginnen een spel. Ze krijgen elk 7 handkaarten en leggen een trekstapel van de 7 resterende kaarten rechts van de Grens kaart. Ludwig, links van de Vrije Stad, neemt de Vrije Stad kaart in zijn hand. In de eerste ronde van het spel kiest Peter een handkaart om te spelen en neemt Ludwig de bovenste kaart van de trekstapel in zijn hand. Hij kiest dan een kaart voor de Vrije Stad en een voor zijn eigen stad. De spelers tonen hun gekozen kaarten en spelen deze, beginnend met de kaart voor de Vrije Stad. Dan nemen ze de stapel kaarten aan de andere kant van de Grens kaart, zodat Peter nu de Vrije Stad kaart heeft voor de tweede ronde. Daardoor moet hij nu de kaart van de trekstapel nemen en voor zowel zijn eigen stad als voor de Vrije Stad spelen.

Einde van een Tijdperk

De speler die met de Vrije Stad kaart begint verandert elk Tijdperk:

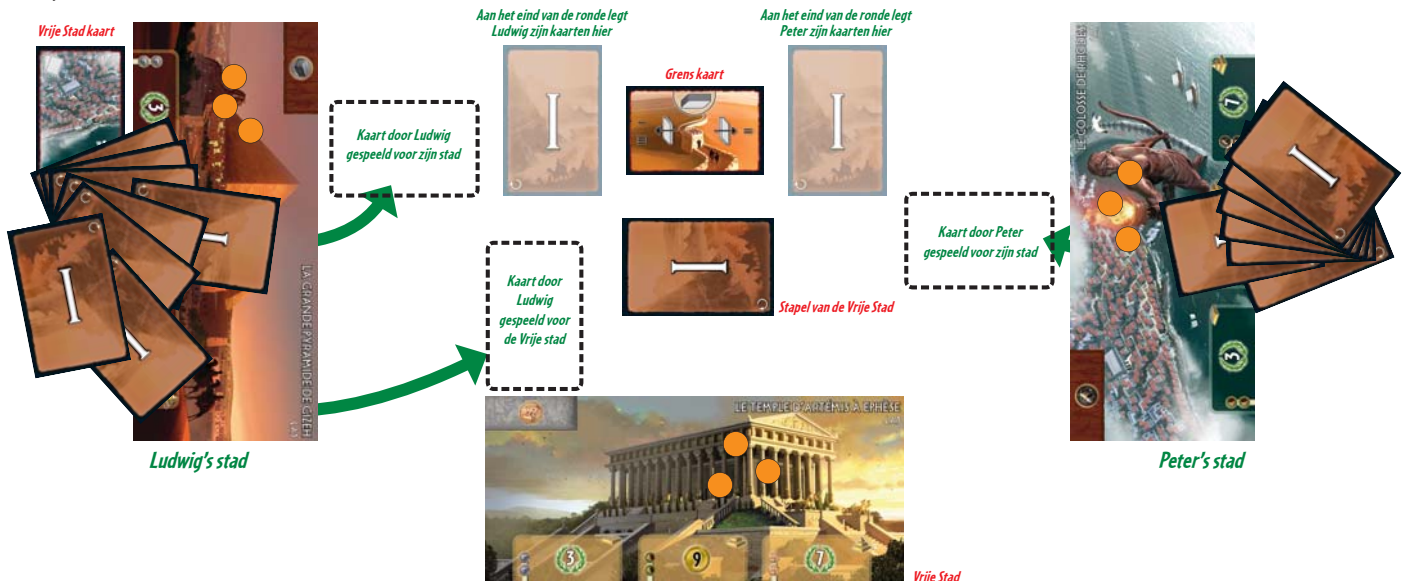
- *Tijdperk I:* de kaart wordt gegeven aan de speler links van de Vrije Stad.
- *Tijdperk II:* de kaart wordt gegeven aan de speler rechts van de Vrije Stad.
- *Tijdperk III:* de kaart wordt gegeven aan de speler links van de Vrije Stad.

De regels voor *Conflict* resolutie blijven onveranderd.

Einde van het Spel

De speler met de meeste winstpunten wint het spel.

In geval van een gelijk aantal punten wint de speler met het meeste geld.



Beschrijving van de Wonderen

De 7 bordes representeren de steden en hun Wonder en zijn dubbelzijdig (A en B) om variatie in het spel te brengen.

Kant [A]

De A kanten van de Wonderen zijn verdeeld volgens dezelfde principes :

- de eerste fase is 3 winstpunten waard.
- de derde fase is 7 winstpunten waard.
- de tweede fase geeft een speciale eigenschap aan het Wonder :

A



De Kolossus van Rodos

de speler telt 2 schilden op zijn totaal bij elke conflict resolutie.



De Pharos van Alexandrië

de speler krijgt elke ronde een grondstof naar keuze uit de 4 aangegeven grondstoffen (steen, klei, hout, erts).

Verduidelijking : deze grondstof kan niet door naburige steden worden gekocht.



De Tempel van Artemis in Efeze

de speler krijgt 9 geld van de bank.

Verduidelijking : het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra deze fase gebouwd is.



De Hangende tuinen van Babylon

aan het eind van het spel krijgt de speler een extra wetenschaps symbool naar keuze.

Verduidelijking : de keuze van het symbool wordt aan het eind van het spel gemaakt, als de winstpunten worden geteld, en niet als deze fase van het Wonder gebouwd wordt.



Het Beeld van Zeus te Olympia

de speler kan, één keer per Tijdperk, een gebouw naar keuze gratis bouwen.

Verduidelijking : de speler kan de kaart gebruikt voor het bouwen van de fase boven het Wonder leggen en hem eronder schuiven na gebruik van de eigenschap.



Het Mausoleum van Halicarnassus

de speler kan uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel (afgelegd voor geld en degene afgelegd aan het eind van een Tijdperk) er één kiezen en gratis bouwen.

Verduidelijking : deze speciale eigenschap wordt gebruikt aan het eind van de ronde waarin deze fase is gebouwd. Als spelers in deze ronde kaarten afleggen (ook degene na de zesde ronde van een Tijdperk) tellen deze kaarten ook mee.



De Piramides van Gizeh

de Piramides hebben geen speciale eigenschap, de tweede fase is 5 winstpunten waard.

De B kanten van de Wonderen zijn iets complexer. Niettemin zijn beide kanten in evenwicht en kunnen dor elkaar in hetzelfde spel worden gebruikt.



De Kolossus van Rodos

De Kolossus wordt in 2 fasen gebouwd:

- de eerste fase is 1 schild, 3 geld en 3 winstpunten waard.
- de tweede fase is 1 schild, 4 geld en 4 winstpunten waard.



De Pharos van Alexandrië

- de eerste fase geeft de speler elke ronde een grondstof naar keuze uit de 4 aangegeven grondstoffen (Steen, Klei, Hout, Erts).
- de tweede fase geeft de speler elke ronde een grondstof naar keuze uit de 3 aangegeven grondstoffen (Glas, Stof, Papier).
- de derde fase is 7 winstpunten waard.

Verduidelijking: deze grondstoffen kunnen niet door naburige steden worden gekocht.



De Tempel van Artemis in Efeze

- de eerste fase is 4 geld en 2 winstpunten waard.
- de eerste fase is 4 geld en 4 winstpunten waard.
- de eerste fase is 4 geld en 4 winstpunten waard.

Verduidelijking: het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra deze fase gebouwd is.



De Hangende tuinen van Babylon

- de eerste fase is 3 winstpunten waard.
- de tweede fase geeft de speler de mogelijkheid om zijn zevende Tijdperk kaart te spelen i.p.v. deze af te leggen. Deze kaart kan worden gebouwd door het betalen van de kosten, worden afgelegd voor 3 geld of worden gebruikt om de derde fase van het Wonder te bouwen.
- de derde fase geeft de spelers een extra wetenschaps symbool naar keuze.

Verduidelijking:

- Tijdens de zesde ronde kan de speler dus beide handkaarten spelen. Als de tweede fase van het Wonder nog niet gebouwd is, kan de Babylon speler deze bouwen in de zesde ronde en dan de zevende kaart spelen i.p.v. deze af te leggen.
- de keuze van het symbool wordt aan het eind van het spel gemaakt, als de winstpunten worden geteld, en niet als deze fase van het Wonder gebouwd wordt.



Het Beeld van Zeus te Olympia

- door de eerste fase betaalt de eigenaar slechts één geld i.p.v. twee voor de aangegeven grondstoffen (Steen, Klei, Hout, Erts) aan aan beide naburige steden.
- de tweede fase is 5 winstpunten waard.
- de derde fase staat de speler toe om een Gilde naar keuze to "kopieren" (paarse kaart) gebouwd door één van de naburige steden.

Verduidelijking:

- de eerste fase is gelijk aan de twee «Comptoir», «Est» of «Ouset» (gele kaarten): hun effect is niet cumulatief, maar zowel de Eastern of Western Trading Post mogen wel worden gebouwd.
- de keuze van het Gilde voor de derde fase wordt aan het eind van het spel gemaakt, als de winstpunten worden geteld. De speler telt zijn winstpunten alsof hij het gekozen Gilde gebouwd heeft.
- het kopiëren van een Gilde heeft geen uitwerking op de stad van het gekopieerde Gilde



Het Mausoleum van Halicarnassus

- de eerste fase is 2 winstpunten waard en de speler kan uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel er één kiezen en gratis bouwen.
- de tweede fase is 1 winstpunt waard en de speler kan uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel er één kiezen en gratis bouwen.
- na het bouwen van de derde fase kan de speler uit alle afgelegde kaarten sinds het begin van het spel er één kiezen en gratis bouwen.

Verduidelijking: deze speciale eigenschap wordt gebruikt aan het eind van de ronde waarin deze fase is gebouwd. Als spelers in deze ronde kaarten afleggen (ook degene na de zesde ronde van een Tijdperk) tellen deze kaarten ook mee.



De Piramides van Gizeh

De Piramides worden in 4 fasen gebouwd, elk een aantal winstpunten waard (3,5,5,7) voor een totaal van 20 punten.

Kaartoverzicht en Ketens

KAARTEN

Chantier (Houtwerf)
 Cavité (Steenput)
 Bassin argileux (Kleiopool)
 Filon (Ertzader)
 Friche (Boomkwekerij)
 Excavation (Uitgraving)
 Fosse argileuse (Kleiput)
 Exploitation forestière (Hout Exploitatie)
 Gisement (Bos Grot)
 Mine (Mijn)
 Métier à tisser (Weverij)
 Verrerie (Glasfabriek)
 Presse (Drukkerij)
 Caserne (Barakken)
 Palissade (Palissade)
 Tour de garde (Wachttoeren)
 Officine (Apotheker)
 Scriptorium (Scriptorium)
 Atelier (Werkplaats)
 Comptoir Est (Oosterse Handelspost)
 Comptoir Ouest (Westerse Handelspost)
 Marché (Marktplaats)
 Taverne (Taverne)
 Théâtre (Theater)
 Prêtre sur gages (Pandjeshuis)
 Autel (Altaar)
 Bains (Badhuis)

Scierie (Houtzagerij)
 Carrière (Steenroeve)
 Briqueterie (Steenfabriek)
 Fondrie (Gietterij)
 Métier à tisser (Weverij)
 Verrerie (Glasfabriek)
 Presse (Drukkerij)
 Écuries (Stallen)
 Muraille (Muren)
 Champs de tir (Boogschiet Veld)
 Place d'armes (Trainings Plaats)
 Laboratoire (Laboratorium)
 Dispensaire (Apotheek)
 Bibliothèque (Bibliotheek)
 Vignoble (Wijngaard)
 Caravansérail (Karavanserai)
 Tribunal (Rechtszaal)
 Statue (Beeld)
 Temple (Tempel)
 Aqueduc (Aquaduct)

Cirque (Circus)
 Arsenal (Arsenaal)
 Fortifications (Vestingwerken)
 Atelier de siège (Beleg Werkplaats)
 Observatoire (Observatorium)
 Académie (Academie)
 Université (Universiteit)
 Loge (Herberg)
 Étude (Studeerkamer)
 Arène (Arena)
 Chambre de Commerce (Kamer van Koophandel)
 Port (Haven)
 Phare (Vuurtoren)
 Palais (Paleis)
 Jardins (Tuinen)
 Panthéon (Panthéon)
 Hôtel de ville (Gemeentehuis)
 Sénat (Senaat)
 Guilde des Travailleurs (Arbeiders Gilde)
 Guilde des Artisans (Ambachts Gilde)
 Guilde des Commerçants (Handels Gilde)
 Guilde des Philosophes (Filosofen Gilde)
 Guilde des Espions (Spionnen Gilde)
 Guilde des Stratèges (Strategen Gilde)
 Guilde des Armateurs (Reders Gilde)
 Guilde des Scientifiques (Wetenschaps Gilde)
 Guilde des Magistrats (Magistraten Gilde)
 Guilde des Bâisseurs (Bouwers Gilde)

Credits

AUTEUR : *Antoine Bauza*

ONTWIKKELING : *"De Sombbrero-dragende Belgen" ofwel*

Cédric Caumont & Thomas Provoost

ILLUSTRATIE : *Miguel Coimbra*

LAYOUT : *Alexis-Halicarnassius 70-Vanmeerbeeck*

Dit spel is opgedragen ter herinnering aan Vincent Moirin.

Die ons verliet voor de uitgave van dit spel; hij heeft zijn gevoel en mening over dit spel gegeven tijdens vele testen.

SPEELTESTERS : *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 Calet, Yves Phaneuf, de leden van de « Jeux en société » club uit Grenoble, de leden van de Dragons Nocturnes spelnacht bijeenkomsten, de Belgo-Ludiques 2010 spelers, de deelnemers aan « Offs » tijdens de Cannes FJ, de spelers van de Gathering of Friends 2010, de spelers van de ludopathique bijeenkomsten, de spel-bezoekers van het Toulouse festival.*

VERTALING : *Humphrey Clerx*

De auteur wil Bruno Cathala bedanken voor het idee voor de spelregels voor 2 spelers.

De Sombbrero-dragende Belgen bedanken Geoff-Imma break your face-Picard, Philippe Mouret, John-I cut prototypes-Berny, À la guerre die zichzelf zowel als zijn Cyborg herkent, de leden van de Liège Objectifs-Jeux Club, de organisatoren van Feu.F.L.A.N, Stefan Glaubitz en Philippe Keyaerts.



7 Wonders is een spel van REPOS PRODUCTION.

Tel. + 32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles-Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.
 Dit materiaal mag alleen voor privé vermaak worden gebruikt.

TIJDPERK I

CHANTIER
3+ 4+

CAVITÉ
3+ 5+

BASSIN ARGILEUX
3+ 5+

FILON
3+ 4+

FRICHE
6+

EXCAVATION
4+

FOSSE ARGILEUSE
3+

EXPLOITATION FORESTIÈRE
3+

CISEMENT
5+

MINE
6+

TIJDPERK II

SCIERIE
3+ 4+

CARRIÈRE
3+ 4+

BRIQUETERIE
3+ 4+

FONDERIE
3+ 4+

TIJDPERK III

GUILDE DES TRAVAILLEURS

GUILDE DES ARTISANS

GUILDE DES COMMERÇANTS

GUILDE DES PHILOSOPHES

GUILDE DES ESPIONS

GUILDE DES STRATÈGES

GUILDE DES ARMATEURS

GUILDE DES SCIENTIFIQUES

GUILDE DES MAGISTRATS

GUILDE DES BÂISSEURS

MÉTIER À TISSER
3+ 6+

VERRERIE
3+ 6+

PRESSE
3+ 6+

MÉTIER À TISSER
3+ 5+

VERRERIE
3+ 5+

PRESSE
3+ 5+

Gebouwnaam

Kaart frequentie voor het aantal spelers

PALACE
5+ 7+

8

Effect

Bouwkosten

TIJDPERK I

TIJDPERK II

TIJDPERK III

PRÊTEUR SUR GAGES 3
4+ 7+

BAINS 3
3+ 7+

AUTEL 2
3+ 5+

THÉÂTRE 2
3+ 6+

AQUEDUC 5
3+ 7+

TEMPLE 3
3+ 6+

STATUE 4
3+ 7+

PANTHÉON 7
3+ 6+

JARDINS 5
3+ 4+

HÔTEL DE VILLE 6
3+ 5+ 6+

PALACE 8
3+ 7+

TAVERNE 5
4+ 5+ 7+

COMPTOIR EST 1
3+ 7+

COMPTOIR OUEST 1
3+ 7+

MARCHÉ 1
3+ 6+

CARAVANSÉRAIL 3+ 5+ 6+

VIGNOBLE 3+ 6+

BAZAR 2
4+ 7+

FORUM 3+ 6+ 7+

PORT 3+ 4+

PHARE 3+ 6+

CHAMBRE DE COMMERCE 2
4+ 6+

TIJDPERK I

TIJDPERK II

TIJDPERK III

PALISSADE 3+ 7+

CASERNE 3+ 5+

TOUR DE GARDE 3+ 4+

MURAILLE 3+ 7+

PLACE D'ARMES 4+ 6+ 7+

FORTIFICATIONS 3+ 7+

CIRQUE 4+ 5+ 6+

ARSENAL 3+ 4+ 7+

ÉCURIES 3+ 5+

OFFICINE 3+ 5+

DISPENSARE 3+ 4+

ARÈNE 3+ 5+ 7+

LOGE 3+ 6+

ATELIER 3+ 7+

CHAMPS DE TIR 3+ 6+

ATELIER DE SIÈGE 3+ 5+

LABORATOIRE 3+ 5+

OBSERVATOIRE 3+ 7+

TRIBUNAL 3+ 5+

SCRIPTORIUM 3+ 4+

BIBLIOTHÈQUE 3+ 6+

SÉNAT 3+ 5+

UNIVERSITÉ 3+ 4+

ACADEMIE 3+ 7+

ÉCOLE 3+ 7+

ÉTUDE 3+ 5+

Verkorte Spelregels

7 WONDERS

VOORBEREIDING p.3

- Elke speler krijgt een Wonder bord en 3 munten met waarde 1.
- Verwijder uit de 3 kaartstapels de ongebruikte kaarten, gebaseerd op het aantal spelers.
- Selecteer willekeurig Gilden (paarse kaarten) voor de Tijdperk III stapel en schud deze door de stapel.

3 spelers: 5 Gilden 4 spelers: 6 Gilden 5 spelers: 7 Gilden
6 spelers: 8 Gilden 7 spelers: 9 Gilden

SPELOVERZICHT p.5

Een spel begint met *Tijdperk I*, gevolgd door *Tijdperk II* en eindigt met *Tijdperk III*.

Winstpunten worden aan het eind van *Tijdperk III* geteld.

Overzicht van een Tijdperk

Aan het begin van elk *Tijdperk* krijgt elke speler een hand van 7 kaarten, willekeurig verdeeld (alle kaarten van de stapel voor dat *Tijdperk* worden verdeeld).

Elk *Tijdperk* wordt over 6 ronden gespeeld, waarin alle spelers tegelijk een kaart uitspelen.

1. Kies een kaart

Elke speler bekijkt zijn hand en kiest een te spelen kaart, zonder deze aan de medespelers te laten zien, en legt deze gesloten voor zich neer.

Nadat elke speler zijn of haar kaart gekozen heeft worden de acties uitgevoerd.

2. Actie

Er zijn drie mogelijke acties met de gekozen kaart:

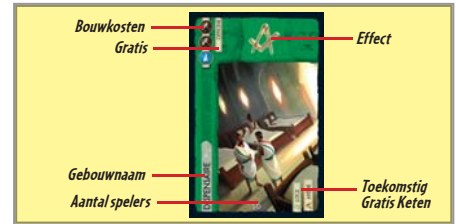
- bouw het gebouw op de kaart (je kunt hetzelfde gebouw niet twee keer bouwen): de kaart wordt opgedraaid en in de stad van de speler gelegd.
- bouw een fase van het Wonder (in de aangegeven volgorde, van links naar rechts): de kaart wordt gesloten gedeeltelijk onder het bord gelegd.
- neem 3 geld van de bank: de kaart wordt gesloten afgelegd.

3. De volgende hand

Elke speler geeft zijn handkaarten door aan de naburige speler. De richting van het doorgeven verandert tijdens elk *Tijdperk*: met de klok mee in *Tijdperk I*, tegen de klok in *Tijdperk II* en met de klok mee in *Tijdperk III*.

De laatste kaart wordt na de zesde spelronde niet doorgegeven: deze wordt gesloten afgelegd.

KAART OVERZICHT p.3



BOUWEN IN 7 WONDERS p.4

Gebouwen

- Geldkosten: de kosten worden aan de bank betaald.
- Gratis bouwen: het gebouw kan gratis worden gebouwd.
- Grondstofkosten: de aangegeven grondstoffen worden geproduceerd door de stad van de speler en/of gekocht volgens de handels regels.
- Gratis bouwen (keten): Als een speler in een vorig *Tijdperk* het gebouw genoemd naast de grondstofkosten heeft gebouwd, mag het gebouw gratis worden gebouwd.

Wonder

- Grondstofkosten: de aangegeven grondstoffen worden geproduceerd door de stad van de speler en/of gekocht volgens de handels regels.

Productie

- De grondstoffen van een stad worden geproduceerd door het Wonder bord, de bruine kaarten, de grijze kaarten en sommige gele kaarten.
- om een gebouw of fase van een Wonder te bouwen zonder handel, moet de stad van de speler de grondstoffen produceren zoals aangegeven op de kaart van het gebouw of op het bord van het Wonder.
- grondstoffen worden niet verbruikt tijdens het bouwen. Ze kunnen elke ronde tijdens het hele spel gebruikt worden. De productie van een stad kan nooit verminderen.

Handel

- elke speler kan alleen handelen met de twee naburige steden.
- elke gekochte grondstof kost 2 geld, te betalen aan de eigenaar (spelers kunnen nooit weigeren om grondstoffen te verkopen).
- een verkochte grondstof hindert de eigenaar niet om zelf deze grondstof in dezelfde ronde te gebruiken voor zijn eigen bouwen.

EIND VAN EEN TIJDPERK p.5

Elk *Tijdperk* eindigt na de zesde spelronde.

De spelers gaan door met de resolutie van militaire conflicten.

Elke speler vergelijkt het totaal aan schild symbolen op zijn militaire gebouwen (rode kaarten) met het totaal van elk van de naburige steden:

- Als een speler een groter aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een overwinning fiche overeenkomend met het *Tijdperk* dat juist ten einde is (*Tijdperk I*: +1, *Tijdperk II*: +3 of *Tijdperk III*: +5)
- Als een speler een lager aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt de speler een nederlaag fiche (-1 conflict fiche)
- Als een speler een gelijk aantal heeft dan dat van een naburige stad, neemt geen van de spelers een fiche.

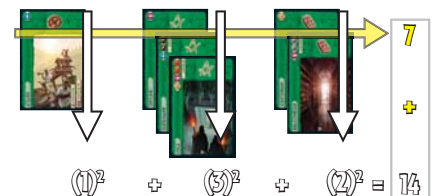


Tijdens elk *Tijdperk* krijgt iedere speler dus, afhankelijk van de situatie, 0, 1 of 2 fiches die op het bord van het Wonder worden gelegd.

SPELEINDE EN PUNTEDELING p.6

Na *Tijdperk III*, nadat de conflict fiches verdeeld zijn, tellen de spelers hun winstpunten:

1. Militaire Conflicten: punten van de Conflict fiches.
2. Geldvoorraad: 1 winstpunt voor elke 3 geld (naar benden afgerond).
3. Wonder: punten zoals aangegeven op het bord van het Wonder.
4. Civiele Gebouwen: punten zoals aangegeven op de kaarten.
5. Commerciële Gebouwen: punten zoals aangegeven op de kaarten.
6. Gilden: punten zoals aangegeven op de kaarten.
7. Wetenschaps Gebouwen



Beschrijving van de symbolen

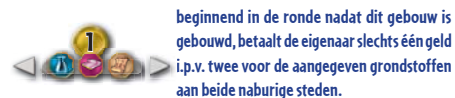
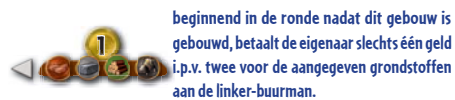
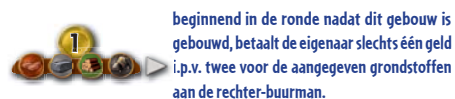
Tijdperk I kaarten

de kaart produceert de aangegeven grondstof.



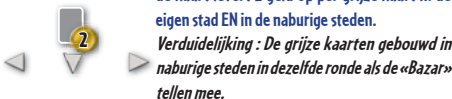
de kaart produceert elke ronde een grondstof naar keuze uit de twee aangegeven grondstoffen.
Verduidelijking: de speler kan één van de twee grondstoffen in een ronde gebruiken om een gebouw (of Wonder fase) te bouwen, maar niet beide. Naburige spelers mogen onafhankelijk van wat de eigenaar produceert één van de twee grondstoffen kopen.

de kaart produceert de aangegeven grondstof.

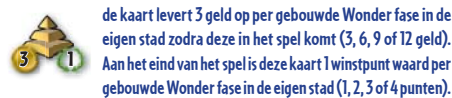


Verduidelijking voor de «Comptoir Est», de «Comptoir Ouest» en de «Marché»: pijlen geven aan voor welke naburige stad of steden de korting geldt.

Tijdperk II kaarten



Tijdperk III kaarten



Verduidelijking voor de «Arène», de «Port», de «Chambre de Commerce» en de «Phare»: het geld wordt slechts één keer van de bank genomen zodra de kaart gebouwd is. De winstpunten worden aan het eind van het spel geteld, aan de hand van de dan aanwezige kaarten en gebouwde Wonder fasen.

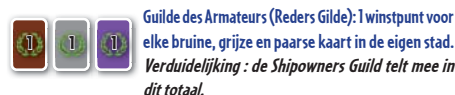
Gilden

De meeste Gilden zijn winstpunten waard gebaseerd op gebouwen die door naburige steden gebouwd zijn.

Opmerking: de twee pijlen, aan beide kanten van de afgebeelde kaart, betekenen dat kaarten van naburige steden worden geteld, maar niet degene van de speler in het bezit van deze kaart.



De andere Gilden zijn punten waard volgens specifieke regels.



*de speler krijgt een extra wetenschaps symbool naar keuze.
Verduidelijking: de keuze van het symbool wordt gemaakt aan het eind van het spel en niet als dit Gilde gebouwd wordt.*

7 WONDERS

MANNEKEN PIS · BRUXELLES



Manneken Pis (et sa cité, Bruxelles)
est un nouveau plateau pour 7 Wonders.

RESSOURCE INITIALE

Quelque soit le côté du plateau utilisé (A ou B), le Manneken Pis ne produit aucune ressource.

En revanche, son propriétaire débute la partie avec 4 pièces supplémentaires (donc 7 au total).

MANNEKEN PIS · BRUXELLES (A)

Cette version de la Merveille reproduit les effets des Merveilles des Cités voisines.

- Étape 1 : le joueur peut appliquer l'effet de l'Étape 1 de la Merveille située à sa gauche.
- Étape 2 : le joueur peut appliquer l'effet de l'Étape 2 de la Merveille située à sa droite.
- Étape 3 : le joueur peut appliquer l'effet de l'Étape 3 de la Merveille située à gauche OU à droite (au choix du joueur).

PRÉCISIONS :

- Seul l'effet de la Merveille ciblée est "copié", le coût de construction reste celui indiqué sur le plateau du Manneken Pis.
- Il n'est pas nécessaire que les étapes de Merveille ciblées aient été construites par leurs propriétaires respectifs pour que le Manneken Pis puisse en bénéficier. La construction des étapes du Manneken Pis n'a aucune répercussion sur les propriétaires des Merveilles dont les effets sont copiés.
- Si le Manneken Pis "copie" l'effet du Mausolée d'Halicarnassus et que les joueurs construisent l'étape correspondante durant le même tour, le propriétaire du Mausolée fait son choix dans la défausse avant le propriétaire du Manneken Pis.

MANNEKEN PIS · BRUXELLES (B)

Cette version de la Merveille ne comporte qu'une seule Étape. La construction de cette Étape nécessite un exemplaire des sept ressources existantes.

- Étape 1 : le joueur gagne 7 pièces, 7 points de victoire, 1 Bouclier et est en droit de réclamer une bonne bière bien fraîche au vainqueur de la partie!



Manneken Pis (mit seiner Heimatstadt Brüssel)
ist ein neuer Plan für das Spiel „7 Weltwunder“.

ANFANGSRESSOURCE

Welche Seite des Plans (A oder B) auch verwendet wird: Der Manneken Pis produziert keine Ressource.

Sein Besitzer beginnt die Partie jedoch mit 4 zusätzlichen Münzen, erhält also insgesamt 7 Münzen.

MANNEKEN PIS · BRÜSSEL (A)

Diese Version des Weltwunders „kopiert“ die Auswirkungen der Weltwunder seiner Nachbarstädte.

- Bauabschnitt 1: Der Spieler kann die Auswirkungen des ersten Bauabschnitts des Weltwunders zu seiner Linken nutzen.
- Bauabschnitt 2: Der Spieler kann die Auswirkungen des zweiten Bauabschnitts des Weltwunders zu seiner Rechten nutzen.
- Bauabschnitt 3: Der Spieler kann - nach seiner Wahl - die Auswirkungen des dritten Bauabschnitts des Weltwunders zu seiner Linken ODER zu seiner Rechten nutzen.

ERLÄUTERUNGEN :

- Nur die Auswirkung des betreffenden Weltwunders wird „kopiert“, die Baukosten entsprechen jedoch denen, die auf dem Plan Manneken Pis angegeben sind.
- Es ist nicht erforderlich, dass die jeweiligen Besitzer der betreffenden Weltwunder die Bauabschnitte bereits vollendet haben, damit der Manneken Pis davon profitieren kann. Die Vollendung der Bauabschnitte durch den Manneken Pis hat keinen Einfluss auf die Besitzer der Weltwunder, deren Auswirkung er „kopiert“.
- Wenn der Manneken Pis die Auswirkung des Mausoleums in Halikarnassos „kopiert“ und die beiden Spieler diesen Bauabschnitt innerhalb derselben Runde vollenden, darf der Besitzer des Mausoleums vor dem Besitzer des Manneken Pis eine Karte aus dem Ablagestapel wählen.

MANNEKEN PIS · BRÜSSEL (B)

Diese Version des Weltwunders umfasst nur einen einzigen Bauabschnitt. Die Vollendung des Bauabschnitts erfordert jeweils eine der sieben Ressourcen.

- Bauabschnitt 1: Der Spieler erhält 7 Münzen, 7 Siegpunkte, 1 Schild ... und darf vom Sieger der Partie ein frisch gezapftes Bier einfordern!



Manneken Pis (and its city, Brussels)
is a new board for 7 Wonders.

STARTING RESSOURCE

Whichever side of the board is used (A or B), Manneken Pis produces no resources.

However, its owner begins the game with 4 extra gold (for a total of 7 starting gold).

MANNEKEN PIS · BRUSSELS (A)

This version of the Wonder copies the effects of the Wonders of neighboring Cities.

- Stage 1: the player can use the effect of the Stage 1 of the Wonder on his or her left.
- Stage 2: the player can use the effect of the Stage 2 of the Wonder on his or her right.
- Stage 3: the player can use the effect of the Stage 3 of the Wonder on his or her left OR right (up to the player's choice).









CLARIFICATIONS:

- Only the effect of the targeted Wonder is copied, the construction cost remains the one printed on the Manneken Pis' board.
- The stages of the targeted Wonder do not need to have been completed by their respective owners for the Manneken Pis to copy them. The building of the Manneken Pis' stages has no effect on the owners of the Wonders whose effects have been copied.
- If the Manneken Pis copies the effect of the Mausoleum of Halicarnassus and both players build the corresponding stage on the same turn, the owner of the Mausoleum chooses from the discard before the owner of the Manneken Pis.

MANNEKEN PIS · BRUSSELS (B)

This version of the Wonder contains only one Stage. The construction of this Stage requires one of each of the seven existing resources.

- Stage 1: the player gains 7 gold, 7 victory points, 1 Shield and has the right to get a well-chilled beer from whoever wins the game!

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| Σ | | | | | | | |

ANTOINE BAUZA

7 WONDERS

RÈGLES



Antoine Bauza

*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.

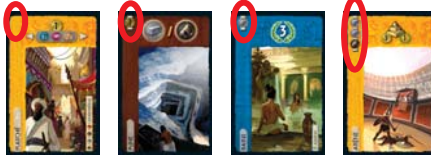
Note : le paquet Âge III ne contient aucune Matière première (cartes marron) ni aucun Produit manufacturé (cartes grises) mais contient les cartes Guildes (cartes violettes).

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 minéral.



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 minéral 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*.

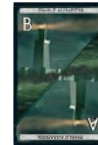
3 joueurs : 5 guildes
4 joueurs : 6 guildes
5 joueurs : 7 guildes
6 joueurs : 8 guildes
7 joueurs : 9 guildes

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

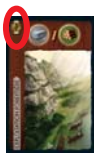
Tout au long des 3 Âges que comporte une partie, les joueurs vont être amenés à construire des bâtiments (cartes) et des étapes de Merveille (plateau).

- 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

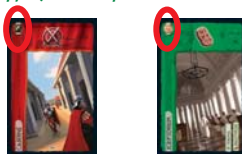
Les ressources d'une cité sont produites par son plateau Merveille, ses cartes marron, ses cartes grises ainsi que par certaines cartes jaunes.

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.

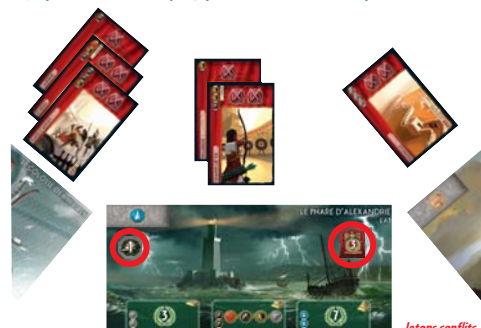
Les joueurs doivent alors procéder à la résolution des *conflits* militaires. Chaque joueur compare le total de symboles *Bouclier* présents sur ses bâtiments militaires (cartes rouges et parfois sur sa merveille (Rhodes)) avec le total de chacune des deux cités voisines :

- 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 **Défaites 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 déléguer 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 spéciales 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 débiter 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.



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 :

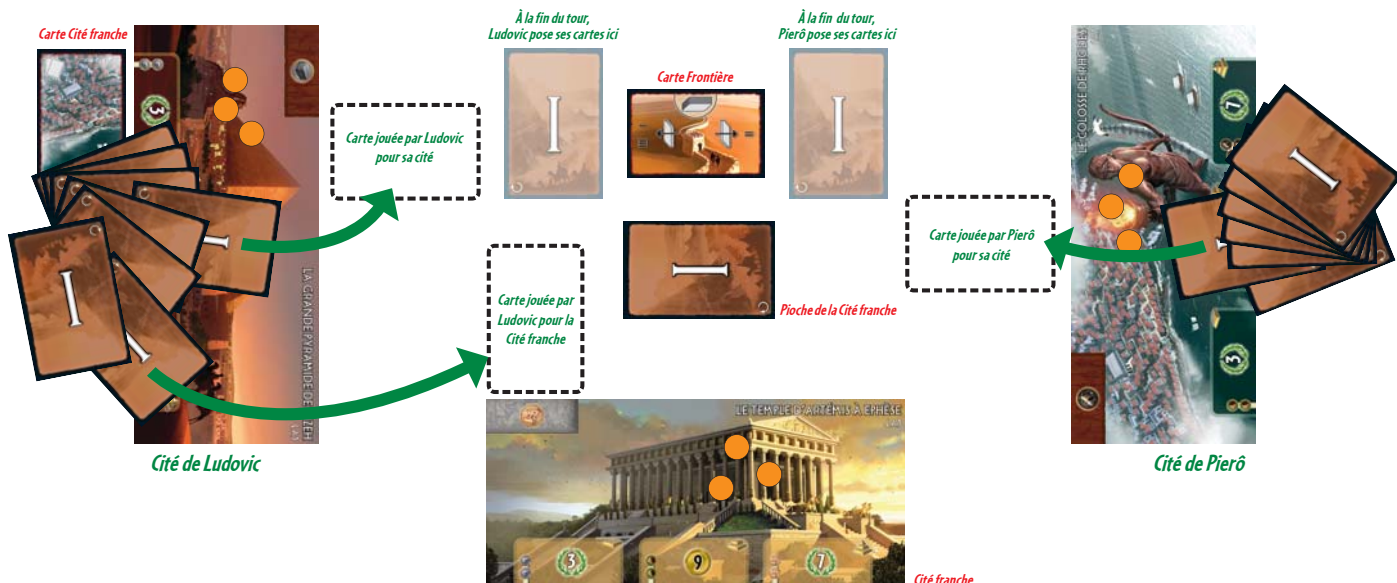
- **Âge I :** la carte est prise par le joueur situé à gauche de la Cité franche.
- **Âge II :** la carte est prise par le joueur situé à droite de la Cité franche.
- **Âge III :** la carte est prise par le joueur situé à gauche de la Cité franche.

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.

A



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.

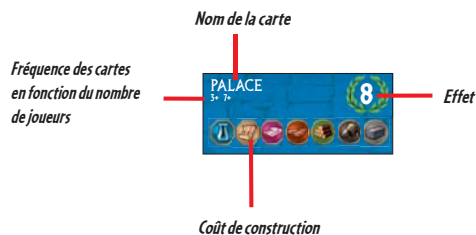
Précision : cette action spéciale se fait à la fin du tour où l'étape est construite. Si des joueurs défaussent des cartes ce tour-ci (par exemple lors du 6ème tour d'un âge), le joueur peut également choisir parmi celles-ci.



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 Sombros** »
aka **Cédric Gaumont & Thomas Provoost**

ILLUSTRATEUR : **Miguel Coimbra**

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

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 Fiquet, 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 FJ 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 Sombros 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.A.N, Philippe Keyaerts ainsi que les participants des soirées du JEUX - di soir.

ÂGE I

CHANTIER
3+ 4+

CAVITÉ
3+ 5+

BASSIN ARGILEUX
3+ 5+

FILON
3+ 4+

FRICHE
6+

EXCAVATION
4+

FOSSE ARGILEUSE
3+

EXPLOITATION FORESTIÈRE
3+

CISEMENT
5+

MAINE
6+

ÂGE II

SCIERIE
3+ 4+

CARRIÈRE
3+ 4+

BRIQUETERIE
3+ 4+

FONDERIE
3+ 4+

ÂGE III

GUILDE DES TRAVAILLEURS

GUILDE DES ARTISANS

GUILDE DES COMMERÇANTS

GUILDE DES PHILOSOPHES

GUILDE DES ESPIONS

GUILDE DES STRATÈGES

GUILDE DES ARMATEURS

GUILDE DES SCIENTIFIQUES

GUILDE DES MAGISTRATS

GUILDE DES BÂTISSEURS

MÉTIER À TISSER
3+ 6+

VERRERIE
3+ 6+

PRESSE
3+ 6+

MÉTIER À TISSER
3+ 5+

VERRERIE
3+ 5+

PRESSE
3+ 5+



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

ÂGE II

ÂGE III

PRÊTEUR SUR GAGES 3
4+ 7+

BAINS 3
3+ 7+

AUTEL 2
3+ 5+

THÉÂTRE 2
3+ 6+

AQUEDUC 5
3+ 7+

TEMPLE 3
3+ 6+

STATUE 4
3+ 7+

PANTHÉON 7
3+ 6+

JARDINS 5
3+ 4+

HÔTEL DE VILLE 6
3+ 5+ 6+

PALACE 8
3+ 7+

TAVERNE 5
4+ 5+ 7+

COMPTOIR EST 1
3+ 7+

COMPTOIR OUEST 1
3+ 7+

MARCHÉ 1
3+ 6+

CARAVANSÉRAIL 3+ 5+ 6+

VIGNOBLE 3+ 6+

BAZAR 2
4+ 7+

FORUM 3+ 6+ 7+

PORT 1-1
3+ 4+

PHARE 1-1
3+ 6+

CHAMBRE DE COMMERCE 2-2
4+ 6+

ÂGE I

ÂGE II

ÂGE III

PALISSADE 3+ 7+

CASERNE 3+ 5+

TOUR DE GARDE 3+ 4+

MURAILLE 3+ 7+

PLACE D'ARMES 4+ 6+ 7+

FORTIFICATIONS 3+ 7+

CIRQUE 4+ 5+ 6+

ARSENAL 3+ 4+ 7+

ÉCURIES 3+ 5+

OFFICINE 3+ 5+

DISPENSAIRE 3+ 4+

ARÈNE 3+ 5+ 7+

LOGE 3+ 6+

ATELIER 3+ 7+

CHAMPS DE TIR 3+ 6+

ATELIER DE SIÈGE 3+ 5+

LABORATOIRE 3+ 5+

OBSERVATOIRE 3+ 7+

TRIBUNAL 3+ 5+

SCRIPTORIUM 3+ 4+

BIBLIOTHÈQUE 3+ 6+

SÉNAT 3+ 5+

UNIVERSITÉ 3+ 4+

ACADEMIE 3+ 7+

ÉCOLE 3+ 7+

ÉTUDE 3+ 5+

Règles rapides

7 WONDERS

PRÉPARATION p.3

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

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

DÉROULEMENT DE LA PARTIE p.5

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

Déroulement d'un Âge

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

1. Choix d'une carte

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

2. Action

Trois actions sont possibles avec la carte sélectionnée :

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

3. Passage à la main suivante

Chaque joueur prend la main de cartes transmise par son voisin. Le sens de rotation des mains de cartes change à chaque *Âge* : rotation en sens horaire lors de l'*Âge I*, en sens antihoraire lors de l'*Âge II*, en sens horaire lors de l'*Âge III*. Lors du sixième tour de jeu de chaque *Âge*, la dernière carte n'est pas transmise : elle est défaussée, face cachée.

CONSTRUIRE DANS 7 WONDERS p.4

Bâtiments

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

Merveille

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

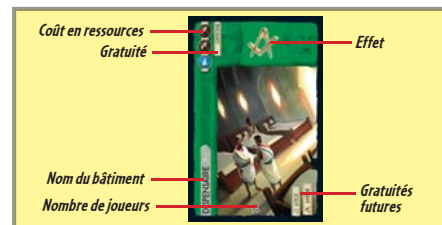
Production

- Les ressources d'une cité sont produites par son plateau Merveille, ses cartes 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.

COMPOSITION DE CARTE p.3



FIN D'UN ÂGE p.5

Chaque *Âge* prend fin après son sixième tour de jeu. Les joueurs doivent alors procéder à la résolution des *conflits militaires*.

Chaque joueur compare le total 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.

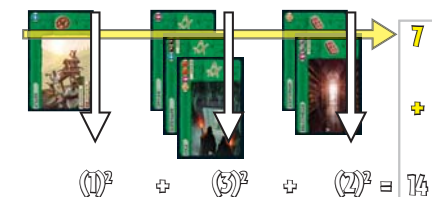


Lors de chaque *Âge*, chaque joueur obtient donc, selon les cas, 0, 1 ou 2 jetons *Conflit* qu'il place sur son plateau Merveille.

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

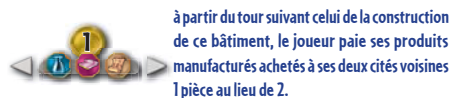
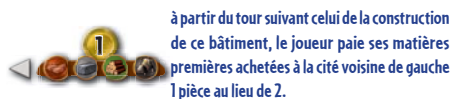
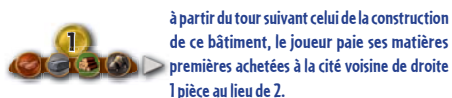
Cartes de l'Âge I

la carte produit la matière première représentée.



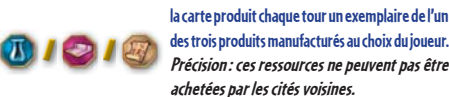
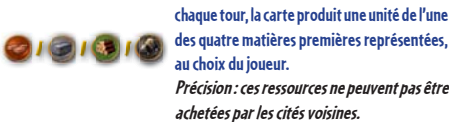
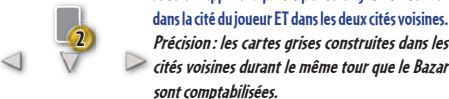
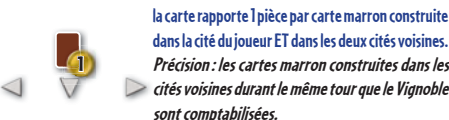
la carte produit, chaque tour, l'une des deux matières premières représentées.
Précision : le joueur peut utiliser indifféremment l'une OU l'autre ressource pour construire un bâtiment (ou une étape de la merveille) mais PAS les deux lors d'un même tour. Les Cités voisines peuvent acheter l'une OU l'autre,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

la carte produit le produit manufacturé représenté.

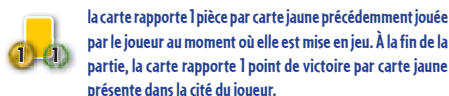
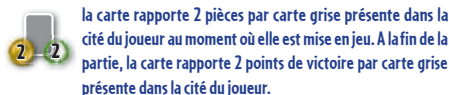
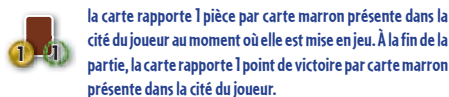


Précision pour le Comptoir Est, le Comptoir Ouest et le Marché : des flèches indiquent sur quelle(s) cité(s) voisine(s) portent les réductions.

Cartes de l'Âge II



Cartes de l'Âge III

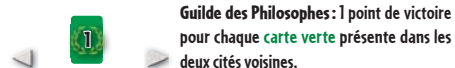
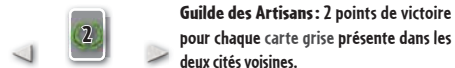
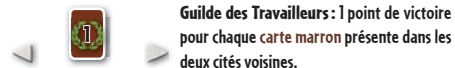
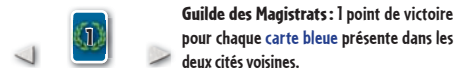


Précision pour l'Arène, le Port, la Chambre de Commerce et le Phare : les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où le bâtiment est construit. Les points de victoire sont calculés à la fin de la partie, en fonction des cartes et étapes de Merveille construites à ce moment-là.

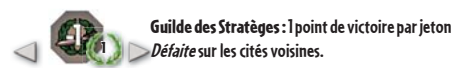
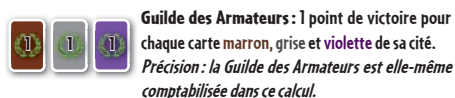
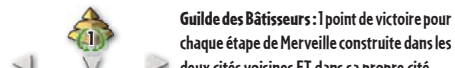
Guides

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.



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



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