

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur termine la construction de sa Merveille, la partie s'achève à la fin de son tour de jeu.

Calculez votre score en additionnant les **Points de victoire** se trouvant éventuellement sur :

- les Étapes construites de votre Merveille,
- le pion Chat s'il est en votre possession,
- vos cartes **Bleues**,
- vos jetons Victoire Militaire,
- vos jetons Progrès.

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant construit le plus d'Étapes l'emporte.
En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



PARTIE À 2 JOUEURS

Pour une partie à 2 joueurs, la seule adaptation concerne la phase de résolution d'une Bataille.

Si votre nombre de Boucliers est supérieur à celui de votre adversaire, prenez **1 jeton Victoire Militaire**.

Par contre, si vous avez **au minimum 2 fois plus** de Boucliers que votre adversaire, prenez **2 jetons Victoire Militaire** au lieu d'un seul.



CRÉDITS

Auteur: **Antoine Bauza**
Illustrateur: **Etienne Hebing**
Éditeur: **la team Repos Production**
Crédits complets: rprod.com/fr/7-wonders-architects/credits

© REPOS PRODUCTION 2021. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



EFFETS DES MERVEILLES

Alexandrie Prenez la première carte d'une pioche au choix, n'importe où sur la table , et posez-la devant vous.	Halicarnasse Prenez les 5 premières cartes de la pioche à votre gauche ou à votre droite , choisissez-en 1 et posez-la devant vous. Mélangez les cartes restantes dans leur pioche.
Éphèse Prenez la première carte de la pioche centrale et posez-la devant vous.	Olympie Prenez la première carte de la pioche à votre gauche et de celle à votre droite , et posez-les devant vous.
Babylone Choisissez 1 jeton Progrès parmi les 4 disponibles , et posez-le devant vous.	Gizeh Cette Merveille n'a pas d'effet particulier, mais rapporte plus de Points de victoire que les autres Merveilles.
Rhodes Ajoutez 1 Bouclier à votre total de Boucliers.	

EFFETS DES PROGRÈS

Urbanisme : Lorsque vous prenez une carte Grise ou , choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.	Ingénierie : Lorsque vous construisez une Étape, vous pouvez utiliser n'importe quelle Ressource sans tenir compte de la restriction « identique » ou « différente ».
Artisanat : Lorsque vous prenez une carte Grise ou , choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.	Tactique : Ajoutez 2 Boucliers à votre total de Boucliers.
Joierie : Lorsque vous prenez une carte Grise ou une carte Jaune , choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.	Décoration : À la fin de la partie, gagnez 4 Points de victoire si votre Merveille est encore en construction, ou 6 Points de victoire si vous avez terminé sa construction.
Science : Lorsque vous prenez une carte Verte , choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.	Politique : À la fin de la partie, gagnez 1 Point de victoire par icône présente sur vos cartes Bleues .
Propagande : Lorsque vous prenez une carte Rouge avec 1 ou 2 icônes, choisissez 1 carte supplémentaire parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.	Stratégie : À la fin de la partie, gagnez 1 Point de victoire par jeton Victoire Militaire en votre possession.
Architecture : Lorsque vous construisez une Étape, choisissez 1 carte parmi les 3 disponibles et posez-la devant vous.	Éducation : À la fin de la partie, gagnez 2 Points de victoire par jeton Progrès en votre possession (celui-ci y compris).
Économie : 1 carte Jaune en votre possession vous offre 2 Pièces au lieu d'une seule.	Culture : Ce jeton est présent en 2 exemplaires. À la fin de la partie, gagnez 4 Points de victoire si vous en possédez 1, ou 12 Points de victoire si vous possédez les 2.

ANTOINE BAUZA

7 WONDERS™ ARCHITECTS

*Vous n'avez qu'une idée en tête :
construire une Merveille si grandiose
qu'elle laissera votre empreinte dans l'Histoire.
Votre renommée se joue maintenant !*



Découvrez la règle en vidéo!

APERÇU ET BUT DU JEU

Une partie de *7 Wonders Architects* se déroule en une succession de tours de jeu. À votre tour, vous choisissez une carte parmi trois. Ces cartes représentent différents personnages qui vous aideront à rassembler des ressources pour construire votre Merveille, faire des découvertes scientifiques ou même livrer Bataille à vos voisins.

La partie prend fin lorsqu'une Merveille est entièrement construite. Obtenez le score le plus élevé pour remporter la victoire !



SYMBOLES POUR LES DALTONIENS

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

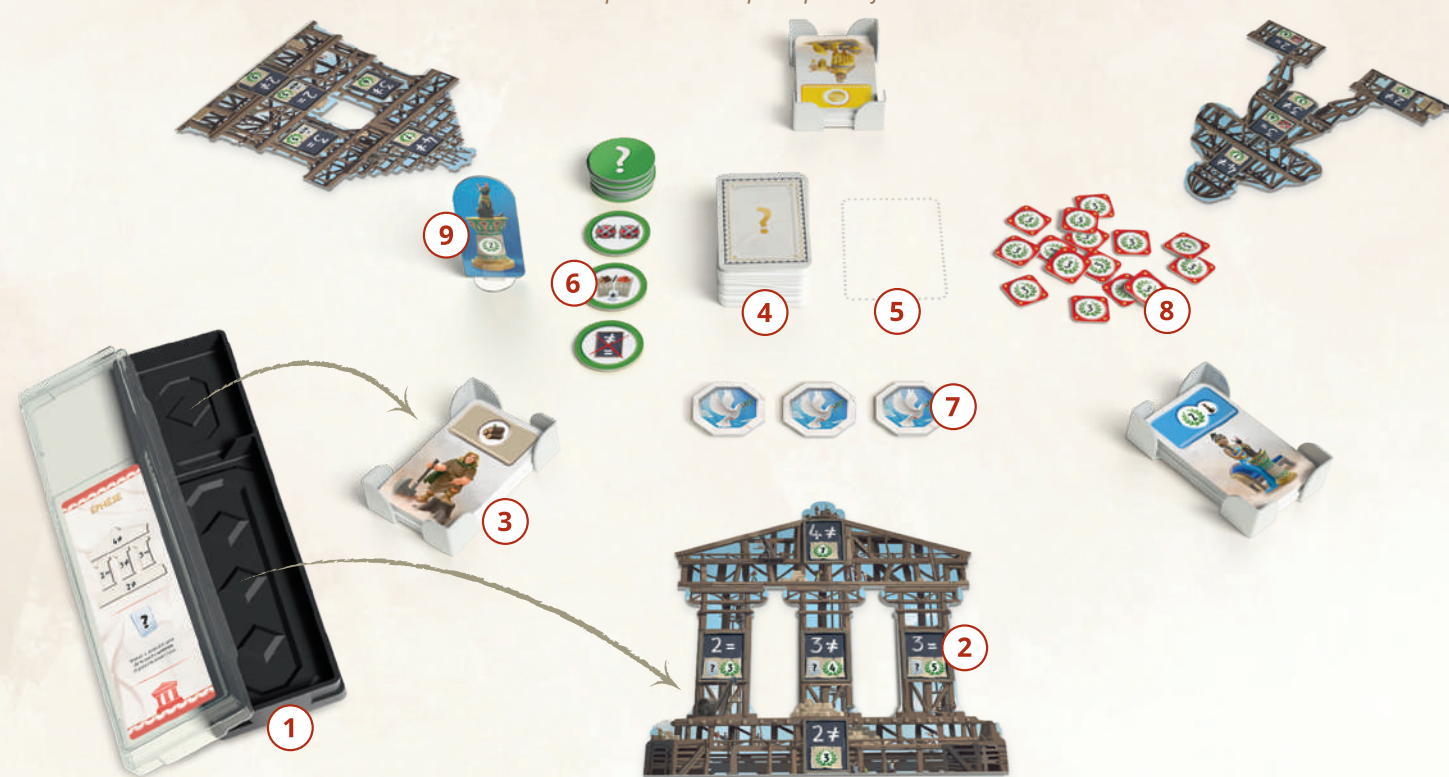
◆ Gris | Bleu | Jaune | X Rouge | ▲ Vert

MATÉRIEL

235 cartes (8 dos de cartes différents)
7 Merveilles en 5 éléments
7 sabots de cartes
8 coffrets de rangement
15 jetons Progrès
6 jetons Conflit
28 jetons Victoire Militaire
1 pion Chat avec son socle
Ce feuillet de règles

MISE EN PLACE

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



Pour chaque joueur

- Choisissez (ou prenez au hasard) un **coffret** et sortez les 5 éléments de votre Merveille ainsi que le sabot contenant les cartes.
- Chaque **Merveille** est constituée de 5 Étapes de construction avec une face Chantier et une face Construite. Assemblez votre Merveille sur sa face Chantier en vous aidant du schéma d'assemblage présent sur votre coffret.
- Mélangez vos cartes et placez-les, face visible, dans le sabot pour former une **pioche** entre votre voisin de gauche et vous-même.

Pour l'ensemble des joueurs, au centre de la table

- Mélangez les cartes neutres et formez la **pioche centrale**, face cachée.
- Laissez un espace pour la **défausse** à côté de la pioche centrale : vous y placerez toutes les cartes utilisées, face visible.
- Mélangez les **jetons Progrès** et formez une pile, face cachée. Prenez les 3 premiers jetons et posez-les, face visible, à côté de la pile.
- Consultez le tableau ci-dessous et posez le nombre correspondant de **jetons Conflit**, face Paix visible. Remettez dans la boîte les jetons Conflit restants.

Nombre de joueurs	2-3	4	5	6-7
Nombre de jetons Conflit	3	4	5	6



- Formez une réserve de **jetons Victoire Militaire**.
- Enfin, posez le **pion Chat**.

TOUR DE JEU

En sens horaire et en commençant par le plus jeune joueur, la partie se déroule en une succession de tours de jeu.

À votre tour, choisissez une carte parmi les **3 disponibles** :

- la première carte de la pioche située directement à votre **gauche**,
- la première carte de la pioche située directement à votre **droite**,
- la première carte de la **pioche centrale**.

Posez la carte choisie **devant vous**, à proximité de votre Merveille.

En fonction des cartes et jetons en votre possession, réalisez, **dans l'ordre de votre choix**, les différentes actions expliquées ci-dessous.

Lorsque vous n'avez plus d'action à réaliser, votre tour de jeu se termine et le joueur à votre gauche peut commencer le sien.

Remarques :

- Si une pioche est vide, elle le restera jusqu'à la fin de la partie.
- Superposez vos cartes de même couleur en veillant à garder leur cadre de couleur visible (cf. exemple page 5).

◆ CARTES GRISES ◆

Les cartes **Gris** offrent des **Ressources** qui vous permettent de construire les Étapes de votre Merveille. Si vous possédez les Ressources nécessaires à la construction d'une Étape de Merveille, vous devez **obligatoirement** la construire durant votre tour.

● CARTES JAUNES ●

Les cartes **Jaunes** offrent des **Pièces** qui servent de Ressource joker. Ces Pièces remplacent obligatoirement **n'importe quelle Ressource manquante**, nécessaire à la construction d'une Étape de votre Merveille.

■ CARTES BLEUES ■

Les cartes **Bleues** offrent des **Points de victoire**. De plus, une icône est présente sur certaines cartes **Bleues**. Dès que vous prenez une carte **Bleue** avec une icône , prenez le pion Chat, où qu'il soit sur la table, et posez-le devant vous.

▲ CARTES VERTES ▲

Les cartes **Vertes** offrent des **Symboles Scientifiques** qui vous permettent d'obtenir des jetons Progrès. Si vous possédez **2 Symboles Scientifiques identiques** ou **3 différents**, vous devez **obligatoirement** prendre un jeton Progrès durant votre tour.

✕ CARTES ROUGES ✕

Les cartes **Rouges** offrent des **Boucliers** qui augmentent votre puissance militaire. De plus, 1 ou 2 icônes sont présentes sur certaines cartes **Rouges**. Dès que vous prenez une carte **Rouge** avec 1 ou 2 icônes , retournez respectivement 1 ou 2 jetons Conflit face **Bataille** visible. *Ponctuez cette action en imitant le son du cor !* Lorsque vous retournez le dernier jeton Conflit sur sa face Bataille, vous déclenchez, à la **fin de votre tour**, une Bataille pour **tous les joueurs**. *Remarque : Si vous devez retourner plusieurs jetons Conflit, mais qu'il n'en reste qu'un seul sur sa face Paix, retournez uniquement ce dernier et ignorez toute icône excédentaire.*

Construire une Étape

Le **coût de construction** de chaque Étape est indiqué sur celle-ci :

	2 Ressources différentes .
	2 Ressources identiques .
	3 Ressources différentes .
	3 Ressources identiques .
	4 Ressources différentes .

Lorsque vous avez les Ressources nécessaires (cartes **Gris** et/ou **Jaunes**) pour construire une Étape disponible, **défaussez-les** puis retournez l'Étape sur sa face **Construite**. Une fois construites, certaines Étapes vous font bénéficier immédiatement d'un effet particulier (cf. page 6 ou sur chaque coffret de Merveille). *Remarque : Il est possible de construire plusieurs Étapes lors de votre tour de jeu.*

Chaque Merveille se construit Étape par Étape et **toujours de bas en haut**. Une Étape est disponible à la construction uniquement lorsque **toutes les Étapes sur lesquelles elle repose sont construites**. Certaines Merveilles vous laissent le choix de l'ordre de construction.

Utiliser le pion Chat
Tant que le pion Chat est en votre possession, au début de votre tour, vous pouvez **secrètement regarder la première carte de la pioche centrale** avant de choisir votre carte.

Prendre un jeton Progrès

Défaussez les cartes **Vertes** utilisées, puis choisissez un jeton Progrès parmi les **4 disponibles** :

- soit l'un des trois jetons face visible,
- soit le premier jeton de la pile face cachée.

Lorsqu'un jeton Progrès, face visible, est choisi, remplacez-le immédiatement par le premier jeton de la pile, placé face visible. Posez le jeton Progrès choisi, face visible, devant vous. Vous bénéficiez immédiatement de son effet, et ce, jusqu'à la fin de la partie (cf. page 6).

Utiliser un jeton Progrès

Durant votre tour, vous pouvez utiliser vos jetons Progrès **dans l'ordre de votre choix et au moment où vous le souhaitez**. Chacun de vos jetons Progrès ne peut être utilisé qu'**une fois par tour**, à l'exception de ceux offrant des Points de victoire qui ne sont utilisés qu'en fin de partie.

Résoudre une Bataille

Calculez chacun le **nombre de Boucliers** présents sur vos cartes **Rouges** et comparez-le avec vos 2 voisins (les joueurs assis directement à votre gauche et à votre droite). *Remarque : La Merveille Rhodes et le Progrès Tactique peuvent vous offrir des Boucliers supplémentaires (cf. page 6).*

Pour chaque voisin, si votre nombre de Boucliers est supérieur au sien, prenez **1 jeton Victoire Militaire**. Vous pouvez donc gagner 0, 1 ou 2 jetons Victoire Militaire par Bataille. Ensuite, **tous** les joueurs défaussent leurs cartes **Rouges** présentant 1 ou 2 icônes . Seules les cartes **Rouges** sans icône restent donc devant vous. Enfin, retournez tous les jetons Conflit, **face Paix** visible.