

7 WONDERS™

ARCHITECTS

MEDALS

*Construire une merveille ne suffit plus !
Orientez votre stratégie et utilisez les atouts de votre cité pour remporter des médailles.
Chaque décision compte pour écrire votre légende et éviter que vos adversaires ne renversent la situation.*



APERÇU ET BUT DU JEU

Cette extension vous propose deux nouvelles Merveilles (le Colisée de Rome et la Ziggurat d'Ur), de nouveaux jetons Progrès et un nouvel élément de jeu : les Médailles. Ce sont des objectifs à réaliser, avant vos voisins, pour remporter des Points de victoire supplémentaires.

Cette extension apporte de nouvelles stratégies au jeu de base *7 Wonders Architects*, mais les conditions de victoire restent identiques.



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

✕ Rouge

▲ Vert

MATÉRIEL

12 Médailles • 2 Merveilles en 5 éléments
50 cartes • 2 sabots de cartes • 4 jetons Progrès
3 coffrets de rangement • Ce feuillet de règles

MISE EN PLACE

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



La mise en place se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders Architects*, à l'exception des adaptations suivantes :

- 1 Mélangez les 4 nouveaux **jetons Progrès** avec ceux du jeu de base avant de former une pile, face cachée*.
- 2 Choisissez votre **Merveille** parmi Rome, Ur et celles du jeu de base.
- 3 Mélangez les **Médailles** et placez-en une, face Objectif visible, entre les joueurs. Remettez les Médailles restantes dans leur coffret.



Face Objectif



Face Récompense

* Vous pouvez ranger les nouveaux jetons Progrès directement dans la boîte du jeu de base et les jouer avec ou sans l'extension Medals.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders Architects*, à l'exception de la nouvelle action suivante :

REMPORTER UNE MÉDAILLE

Seules 2 Médailles vous sont accessibles pendant la partie : celle qui se trouve à votre **gauche** et celle qui se trouve à votre **droite**.

Pour remporter une de ces Médailles, vous devez être **le premier à réaliser l'objectif indiqué sur celle-ci**. Dès que vous le réalisez, prenez la Médaille correspondante et placez-la devant vous, face Récompense visible. Votre voisin ne pourra plus remporter cette Médaille.

Remarque : *Vous pouvez réaliser un objectif à n'importe quel moment, durant votre tour.*

Exemple : *Elena (à gauche) a 2 cartes Vertes devant elle, et Gabriel (à droite) en a 1. La Médaille entre eux a pour objectif « Avoir 3 cartes Vertes en votre possession ». À son tour, Elena pioche une 3^e carte Verte et réalise donc l'objectif de la Médaille. Elle la prend immédiatement et la place devant elle, face Récompense visible, avant de choisir un jeton Progrès. Gabriel ne peut plus désormais remporter cette Médaille.*



FIN DE LA PARTIE

Calculez votre score selon les règles habituelles, en ajoutant **4 Points de victoire** par Médaille en votre possession.

VARIANTE EXPERTS

Ajoutez du challenge à vos parties grâce à la variante suivante :

Lors de la mise en place, en plus des Médailles placées entre les joueurs, ajoutez 2 Médailles au centre de la table, face Objectif visible. Ces objectifs peuvent être réalisés par **n'importe quel joueur**. Vous pouvez donc remporter jusqu'à 4 Médailles durant une même partie.

Remarque : *Lorsque la Médaille « Remporter 2 jetons Victoire Militaire au cours d'une Bataille » est au centre de la table, il est possible que plusieurs joueurs réalisent cet objectif au même moment. Dans ce cas, utilisez les Médailles hors jeu pour que chacun d'entre eux dispose de la récompense.*

OBJECTIFS DES MÉDAILLES



Posséder **3 cartes Bleues**.



Posséder **3 cartes Vertes**.



Posséder **3 cartes Grises**.



Posséder **3 cartes Rouges**.



Posséder **1 carte Verte, 1 Jaune, 1 Bleue** et **1 Rouge**.



Posséder **1 carte Jaune, 1 Bleue** avec l'icône et **1 Rouge** avec l'icône .



Posséder **7 cartes** (quelle que soit leur couleur).



Construire **3 Étapes** de votre Merveille.



Construire **2 Étapes** de votre Merveille et posséder le pion **Chat**.



Posséder **2 jetons Progrès**.



Posséder **1 jeton Progrès, 1 jeton Victoire Militaire** et le pion **Chat**.



Remporter **2 jetons Victoire Militaire** au cours d'une Bataille.

Remarque : Le nombre d'éléments requis pour valider un objectif est le nombre minimum, vous pouvez donc en avoir plus.

EFFETS DES MERVEILLES

Rome



Prenez 1 carte devant l'adversaire de votre choix et posez-la devant vous. Déclenchez l'effet des éventuelles icônes ou .

Donnez à cet adversaire la première carte de la pioche centrale, **face cachée**. Il la révélera et la posera devant lui lors de son prochain tour, **en plus de son tour de jeu classique**.

Ur



Prenez le pion **Chat**, où qu'il soit sur la table, et posez-le devant vous.

Puis, utilisez-le immédiatement pour choisir 1 carte **parmi les 3 disponibles**, et posez-la devant vous.

EFFETS DES PROGRÈS



Logistique : À la fin de la partie, gagnez 2 Points de victoire par carte **Grise** en votre possession.



Domestication : Au début de chacun de vos tours, vous pouvez secrètement regarder la première carte de la pioche centrale, avant de choisir votre carte.



Retranchement : À la fin des Batailles, conservez vos cartes **Rouges** avec 1 ou 2 icônes .



Culture : Ce jeton est dorénavant présent en 3 exemplaires. Son effet reste identique.

Remarque : Si vous possédez les 3 exemplaires, vous gagnez 16 Points de victoire (12 + 4).

CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza**

Illustrateur : **Etienne Hebinger**

Éditeur : **la team Repos Production**

Crédits complets : rprod.com/fr/7-wonders-architects/credits

Suivez-nous : @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2024. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
Gamegenic and the Gamegenic logo are © and © Gamegenic GmbH, Germany.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr