

ANTOINE BAUZA

7 WONDERSTM

EDIFICE

« Donnez-moi un point fixe et un levier et je soulèverai la Terre. » (Archimède)

MATÉRIEL

2 plateaux Merveille • 15 cartes Édifice • 24 pions Participation • 15 jetons Dette • 12 jetons Conflit Militaire • 3 Pièces de valeur 6 • 1 carnet de score • 3 feuillets Description des Nouveaux Effets • Ce livret de règles

APERÇU

Cette extension de *7 Wonders* vous permet de prendre part à la construction d'édifices communs pour en tirer profit. Il n'y a pas d'obligation de participer, mais si ces projets venaient à échouer, vous devriez en assumer les conséquences. Cette extension modifie légèrement les règles du jeu de base *7 Wonders*, mais les conditions de victoire restent identiques.

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAUX MERVEILLE

Ur est utilisable uniquement lorsque vous jouez avec cette extension.

Carthage propose une nouvelle manière de construire les étapes de votre Merveille. Elle peut être jouée avec le jeu de base ou n'importe quelle extension.



PIONS PARTICIPATION

Ces pions matérialisent votre participation à la construction des Édifices. Il y a 3 types de pions, chacun correspondant à un Âge.



Âge I Âge II Âge III

JETONS DETTE

Ces jetons matérialisent les points de victoire que vous pouvez perdre si la construction d'un Édifice échoue. Ils sont de valeur négative (-2, -3 et -5), chacun correspondant à un Âge.



Âge I Âge II Âge III

JETONS CONFLIT MILITAIRE ET PIÈCES

De nouveaux jetons Conflit Militaire et de nouvelles Pièces viennent compléter les réserves.

CARNET DE SCORE

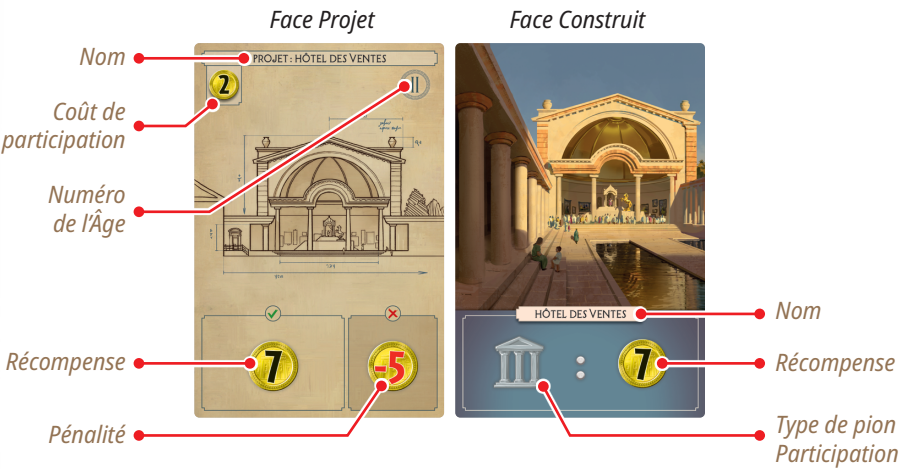
Ce carnet de score permet d'intégrer, dans votre décompte, les points de victoire rapportés par les extensions *Leaders*, *Cities*, *Armada* et *Edifice*.

FEUILLETS DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS

Ces feuillets détaillent les nouveaux symboles du jeu.

CARTES ÉDIFICE

Les cartes Édifice représentent de prestigieux bâtiments que vous pouvez construire ensemble durant la partie.
Chaque Édifice présente une face **Projet** et une face **Construit**.



MISE EN PLACE

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

- Placez les **jetons Dette** au centre de la table.
- Préparation des **cartes Édifice** :
 - Séparez les cartes Édifice en trois paquets (Âge I, Âge II et Âge III) et mélangez chaque paquet séparément.
 - Prenez, aléatoirement, **1 carte Édifice de chaque Âge** et placez ces 3 cartes au centre de la table, face **Projet** visible. Les cartes restantes sont remises dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
- Consultez le tableau ci-dessous et prenez, pour chaque Âge, le nombre de **pions Participation** correspondant.

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7
Nombre de pions Participation (pour chaque Âge)	2	3	3	4	5

- Posez les pions Participation sur la carte Édifice de l'Âge correspondant. Les pions Participation restants sont remis dans la boîte.



Exemple de mise en place pour 5 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders*, à l'exception des règles suivantes :

- A. Participation au projet
- B. Construction de l'Édifice

A. PARTICIPATION AU PROJET

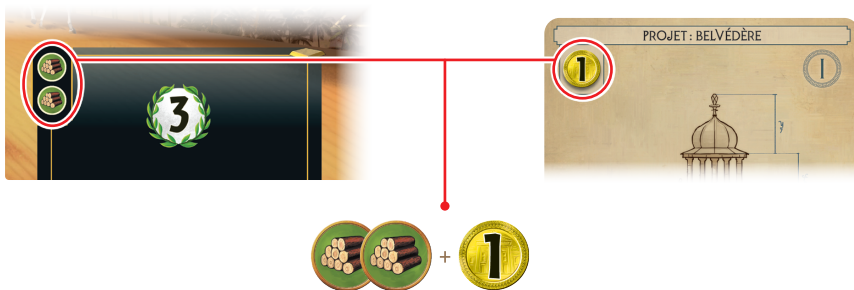
Une fois par Âge, lorsque vous construisez une étape de votre Merveille, vous pouvez, si vous le désirez, participer à la construction de l'**Édifice de l'Âge en cours**. Vous pouvez participer à la construction de l'Édifice tant qu'il reste au moins **1 pion Participation** sur sa carte.

Pour cela, vous devez payer, **en une seule fois**, le coût de l'étape de votre Merveille (selon les règles habituelles de *7 Wonders*) **et** le coût de participation au projet.

Prenez ensuite un **pion Participation** de la carte Édifice et posez-le sur votre plateau Merveille.

***Remarque :** Si plusieurs joueurs participent à la construction de l'Édifice durant le même tour, et qu'il n'y a pas assez de pions Participation, prenez-en dans la boîte afin que chaque participant reçoive le sien.*

***Exemple :** À l'Âge I, vous construisez votre première étape de Merveille et décidez de participer à la construction du Belvédère. L'étape de Merveille coûte 2 Bois, et la participation au Belvédère coûte 1 Pièce. Vous payez donc un total de 2 Bois et 1 Pièce. Votre étape de Merveille est construite, et vous prenez 1 pion Participation sur la carte Belvédère.*



Coût total : étape de Merveille + participation au projet



B. CONSTRUCTION DE L'ÉDIFICE

Deux possibilités :

- **Durant l'Âge, la construction est terminée :**

Dès qu'il n'y a plus de pions Participation sur la carte, l'Édifice est construit. Retournez la carte Édifice sur sa face Construit. Si vous possédez **un pion Participation** pour cet Édifice, **profitez immédiatement de sa Récompense** (voir feuillet *Description des Nouveaux Effets*).

- **À la fin de l'Âge, la construction n'est pas terminée :**

Avant la Résolution des Conflits Militaires, s'il reste au moins un pion Participation sur la carte Édifice, sa construction échoue et personne ne profite de sa Récompense. Si vous ne possédez **pas de pion Participation** de cet Âge, vous devez **subir la Pénalité**. Si vous possédez un pion Participation, vous ne subissez donc aucune Pénalité.

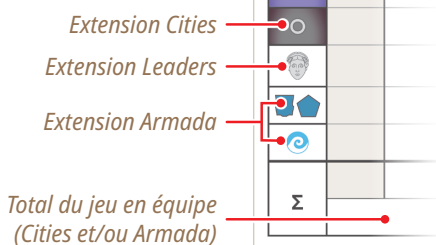
Si vous ne pouvez pas vous acquitter de la **totalité** de la Pénalité, vous ne perdez rien, mais vous prenez, à la place, un **jeton Dette** de l'Âge correspondant.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de l'Âge III, après la Résolution des Conflits Militaires. Procédez au décompte des points de victoire selon les règles habituelles du jeu de base.

Indiquez sur cette ligne le total des points de victoire rapportés par vos **pions Participation** et vos **jetons Dette**. Ce total peut être négatif.



EXTENSIONS EDIFICE ET ARMADA

Si vous jouez avec les extensions *Edifice* et *Armada*, au moment de construire une étape de votre Merveille, vous pouvez réaliser une Construction Navale ou participer à la construction de l'Édifice, mais vous ne pouvez pas réaliser ces deux constructions pendant un même tour.

CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza**

Illustrateurs : **Etienne Hebinger** (illustrations) & **Miguel Coimbra** (icônes)

Développement et édition : **Cédric Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombremos » et la **team Repos Production**

Crédits complets sur le site : www.rprod.com/fr/7-wonders/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • 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.

