



7 WONDERS™



Difficulté :

LE CONSEIL

- ▶ Les commanditaires d'Éphèse vous ont donné des ressources pour commencer votre voyage. Vous pouvez les retrouver au dos de la carte **12**.

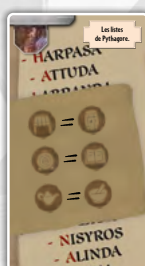
Prenez la carte **12**.



- ▶ Pythagore vous propose de rencontrer des architectes sur la route d'Halicarnasse. Suivez les notes de Pythagore (**14**) indiquant l'ordre des villes à rejoindre. Bien qu'une partie soit cachée, vous pouvez voir que les premières lettres de chaque ville forment « Halicarnasse ».

Reliez les villes Harpasa, Attuda, Labranda, Idyina, Caunos, Astyra, Razilli, Nisyros, Alinda, Sina, Samos puis Enos. Ce tracé forme un 26.

Prenez la carte **26**.



HALICARNASSE

- ▶ Vous êtes arrivés au Mausolée d'Halicarnasse. Placez la carte **26** au bon endroit sur le plan. Le cadre ainsi complété vous donne quatre ressources. Vous pouvez retrouver ces mêmes ressources au dos de la carte **21**.

Prenez la carte **21**.



- ▶ À Halicarnasse, vous allez au Mausolée. D'habitude les voyageurs y vont pour se rappeler ce qu'ils ont jeté pour trouver de nouvelles ressources. La seule carte que vous avez défaussée est la carte **23**. La seule carte ayant les mêmes ressources que celle au dos de la carte **23** est la carte **31**.

Prenez la carte **31**.



► En suivant le conseil des architectes d'Halicarnasse (C), vous faites 31 milles marins avec votre navire (12).

$$31 + 12 = 43$$

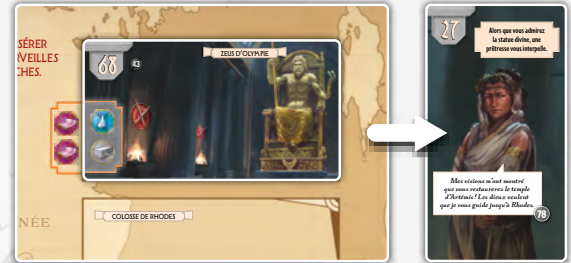
Prenez la carte 43.



LA GRÈCE

► Vous entrez dans le temple et faites face au Zeus d'Olympie (68). Placez la carte 68 au bon endroit sur le plan. Le cadre ainsi complété vous donne quatre ressources. Vous pouvez retrouver ces mêmes ressources au dos de la carte 27.

Prenez la carte 27.



► Selon les notes de la prêtresse (78), Rhodes est à égale distance d'Halicarnasse (26) et d'Olympie (68).

$$(26 + 68) / 2 = 47$$

Le numéro de carte entre 26 et 68 est 47.

Prenez la carte 47.



► Pour calculer la différence de force militaire entre Rhodes et Olympie, prenez les 8 symboles militaires de la porte de Rhodes (47) et les 2 symboles militaires d'Olympie (68). $8 - 2 = 6$.

Faites de même avec les 3 symboles militaires d'Halicarnasse. $8 - 3 = 5$.

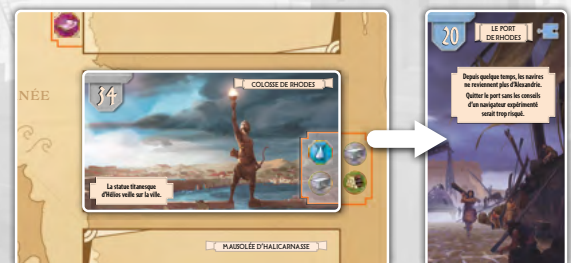
Combinez ces deux chiffres et obtenez 65.

Prenez la carte 65.



► Vous admirez la statue gigantesque d'Hélios (34). Placez la carte 34 au bon endroit sur le plan. Le cadre ainsi complété vous donne quatre ressources. Vous pouvez les retrouver au dos de la carte 20.

Prenez la carte 20.



- Dans la ville, une navigatrice est certaine que les merveilles d'Olympie et de Rhodes n'ont aucun point commun (33). Sauf qu'elle se trompe : les merveilles ont les ressources verre et pierre en commun. Pour lui prouver qu'elle fait erreur, prenez la carte au dos de laquelle figurent les ressources verre, verre, pierre et pierre.

Prenez la carte 11.



- Maintenant que vous avez avec vous une navigatrice (11), vous pouvez prendre la route pour Alexandrie. D'après elle, il faut ajouter la force des vagues à votre navire (12) en quittant le port (20). Il y a sur le plan 9 vagues que vous pouvez ajouter à cette addition.

$$12 + 20 + 9 = 41.$$

Prenez la carte 41.



- Alors que vous vous approchez, le phare d'Alexandrie s'éteint (41), il n'est plus possible de voir la couleur de la carte. Mais il est encore possible de voir une pièce de puzzle rouge sur son dos. La carte 41 est donc une carte rouge (41). Utilisez le brasero récupéré à Rhodes (3) pour vous guider dans le noir.

$$41 + 3 = 44.$$

Prenez la carte 44.



- Maintenant en capacité de naviguer, vous vous empressiez de rallumer le phare. Pour replacer la lumière en haut du phare, ouvrez la machine (44) et placez la lumière de votre appareil au dos de la carte de sorte que la lumière passant au travers soit en haut du phare. Vous verrez ainsi apparaître le nombre 69.

Prenez la carte 69.



- Le phare rallumé, les habitants d'Alexandrie vous sont reconnaissants. Placez la carte 69 au bon endroit sur le plan. Le cadre ainsi complété vous donne quatre ressources. Vous pouvez les retrouver au dos de la carte 11.

Prenez la carte 11.



- Un commerçant vous indique comment vous rendre à Gizeh (67). Il se rend d'abord à Olympie (68), puis à Alexandrie (69). La destination n'étant qu'un petit cran de plus, il faut ajouter 1 à nouveau. 69 + 1 = 70.

Prenez la carte 70.



- Alors que vous naviguez sur le Nil, des crocodiles attaquent votre embarcation (70). Conformément aux notes de votre navigatrice (73), vous savez qu'en cas d'attaque vous devez inverser la position des deux parties de votre équipage (12). Pour cela, inversez les deux chiffres du navire. Vous aurez ainsi un 21.

$$70 + 21 = 91$$

Prenez la carte 91.



- En accostant à Gizeh (91), vous croisez la route d'un berger et de ses chèvres (+67). Vous décidez de lui donner votre chèvre (7), dont il saura prendre soin.

$$91 + 7 = 98$$

Prenez la carte 98.



- Le berger reconnaissant (98) vous indique la direction d'un marché. D'après lui ce marché est situé derrière le sommet des trois pyramides. Ouvrez la machine 11 et placez les trois pyramides de sorte que leurs sommets se rejoignent.

Prenez les cartes 17 et 95.



- Dans le marché, vous trouvez un vendeur d'outils scientifiques (59), mais les prix affichés ne vous permettent pas d'en acheter un de chaque. Pour connaître le bon prix, vous pouvez additionner tous les prix, ce qui vous donnera deux outils de chaque, puis diviser ce prix par deux.

$$(40 + 30 + 30) / 2 = 50.$$

Prenez la carte 50.



- Il y a aussi dans ce bazar un sculpteur copiste (0). Vous lui donnez votre tablette (55), dont la partie manquante doit être un reflet identique à la partie existante.

$$0 + 55 = 55.$$

Prenez la carte 55.



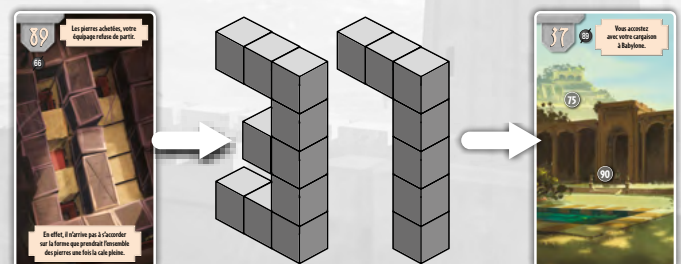
- La tablette reconstituée, vous vous dirigez vers un vendeur de pierre (66), qui les propose au prix d'une pièce d'or. En plaçant les pyramides de Gizeh (11) sur le plan, vous avez obtenu 4 pièces d'or. Vous pouvez donc échanger ces pièces contre des pierres et prendre la carte au dos de laquelle figurent 4 pierres.

Prenez la carte 89.



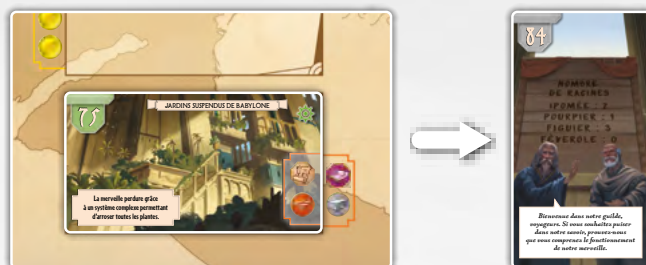
- Les pierres achetées, vous les chargez dans votre navire (89). Pour les placer convenablement, il faut vous projeter en trois dimensions. Si vous placez des cubes de pierre dans les espaces vides, vous verrez apparaître un 37.

Prenez la carte 37.



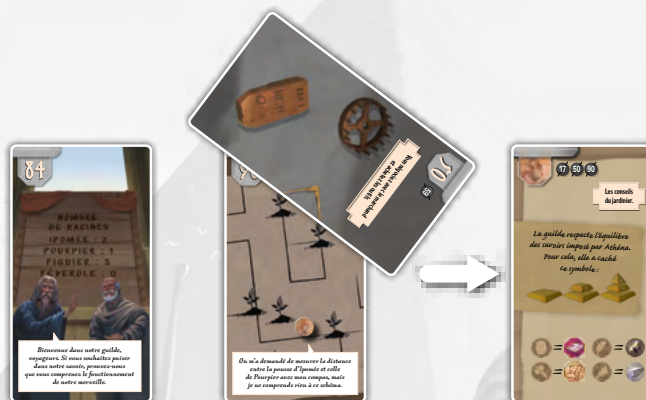
- Arrivés à Babylone, vous admirez les jardins suspendus (75). Placez la carte 75 au bon endroit sur le plan. Le cadre ainsi complété vous donne quatre ressources. Vous pouvez les retrouver au dos de la carte 84.

Prenez la carte 84.

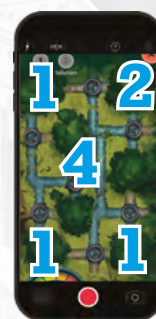


- Pour aider le jardinier babylonien (90), vous vous servez des notes de la guilde des architectes (84) pour reconnaître les ipomées et les pourpiers. D'après ces notes, les ipomées ont besoin de 2 engrais et les pourpiers ont besoin d'1 engrais. Placez donc votre compas (50) de sorte à connecter les deux plantes respectant ces conditions. Le tracé forme un 8.

Prenez la carte 8.



- Vous analysez aussi le fonctionnement de la merveille (75) de Babylone. Ouvrez la machine 75, manipulez les vannes de sorte à arroser tous les buissons tout en ayant assez d'eau. Pour cela, n'arrosez chaque buisson qu'une seule fois et sans que de l'eau ne parte dans d'autres parties du jardin.



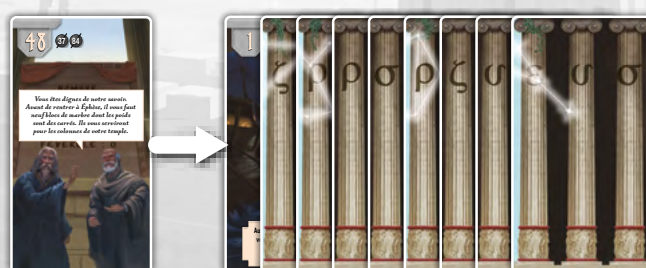
- Le système d'irrigation compris (75), vous trouvez d'étranges symboles dans les buissons. En vous servant des connaissances des membres de votre équipage (8, 14, 78, 53), vous pouvez traduire ces symboles en ressources. Vous pouvez retrouver ces mêmes ressources au dos de la carte 48.

Prenez la carte 48.



- Convaincue de vos compétences, la guilde vous conseille de prendre des blocs de marbre, dont les poids sont carrés. Cherchez dans le paquet les cartes dont les numéros sont des carrés.

Prenez les cartes 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81.



- ▶ Le marbre sur votre navire, vous prenez la mer, mais votre navire subit une avarie. Pour trouver les ressources nécessaire à la réparation, placez le navire (12) au centre la mer Méditerranée du plan et regardez les ressources indiquées par les quatre coins de la carte. Les mêmes ressources figurent au dos de la carte 39.

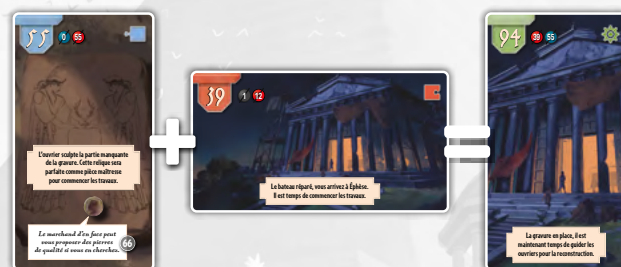
Prenez la carte 39.



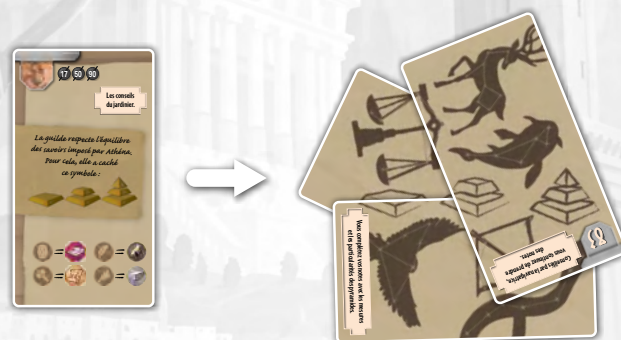
- ▶ De retour à Éphèse, il est temps de commencer les travaux. Pour cela placez d'abord la pièce maîtresse (33) dans le temple (39).

$$33 + 39 = 94.$$

Prenez la carte 94.



- ▶ Vous assemblez vos notes (31, 83, 95) en vous servant des documents du jardinier babylonien (8). Superposez vos notes de sorte à reproduire le symbole caché.



- ▶ Les travaux du temple peuvent commencer. Vous guidez les ouvriers pour installer les colonnes. Ouvrez la machine 94 et placez les colonnes dans la boîte de sorte qu'elles forment les constellations de chaque dieu au-dessus de chaque sculpture. Pour connaître les constellations des dieux, trouvez leurs symboles et associez chaque symbole à la constellation présente sur vos notes (31, 83, 95). Le symbole de Poséidon est visible sur les notes de la navigatrice (33), placez les cartes 49 et 81 pour former la constellation du poisson au-dessus de la sculpture de Poséidon.

Le symbole de Zeus est visible au pied de sa statue à Olympie (68), placez les cartes 9 et 25 pour former la constellation de l'Oiseau au-dessus de la sculpture de Zeus.

Le symbole d'Hélios est visible sur le colosse de Rhodes représentant Hélios (34), placez les cartes 16 et 64 pour former la constellation de l'Arc au-dessus de la sculpture d'Hélios.

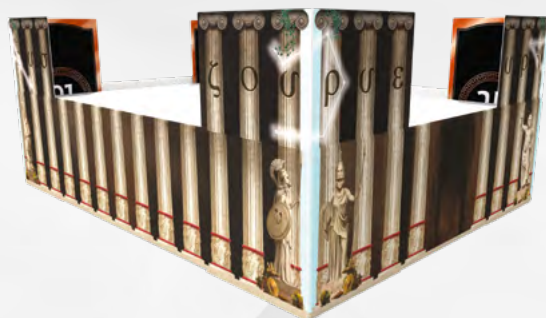
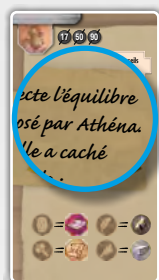
Le symbole d'Athéna est trouvable grâce aux notes du jardinier babylonien (8), placez les cartes 4 et 36 pour former la constellation de la Balance au-dessus de la sculpture d'Athéna.

Dans l'application, indiquez pour chaque dieu les deux symboles dont les colonnes ont une couronne de lauriers. ζ et σ pour Athéna, $\circ$ et $\vee$ pour Hélios, δ et ϵ pour Poséidon, et ρ et σ pour Zeus.

Une fois les colonnes placées et les symboles indiqués, retournez le plan sans enlever les cartes et placez-le sur les colonnes de sorte à faire le toit du temple.

Scannez ensuite le toit et reliez les étoiles visibles pour former la constellation du Cerf figurant sur la note $\epsilon\delta$.





Le temple d'Artémis est reconstruit !
La protection de la déesse brille sur le toit de l'édifice,
lui permettant de retrouver sa place parmi
les 7 merveilles du monde.