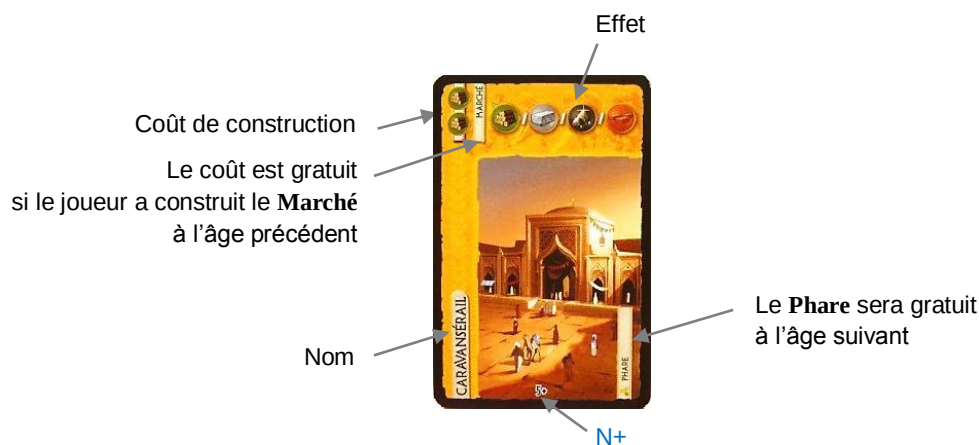


7 Wonders

Mise en place

- Trier les cartes  par âge ,  et .
À moins de 7 joueurs, retirer du jeu les  N+, N > nombre de joueurs.
- Sortir les 10  de l'âge .
En garder N, N = nombre de joueurs + 2, et retirer du jeu le reste face cachée.
Reformer la pile âge .
- Les pièces  + les jetons conflit , , ,  → à portée.
- Chacun prend :
 - Un plateau merveille, au choix ou au hasard. La face A est la + simple.
 -  → sur son plateau.

Âge	Cartes
 	     
	    



Une cité = Le plateau et les bâtiments posés devant un joueur.
Les joueurs côte à côte ont des cités voisines.

Payer le coût en ressources =
Produire les ressources avec ses cartes   , son plateau ou ses étapes,
ou les acheter aux cités voisines si leurs cartes   ou leur plateau les produisent (1 / ressource).

Déroulement d'un âge

1 – Début	Distribuer les  de l'âge en cours. Chacun reçoit 7  .																
2 – Tours	1) Chacun choisit 1  de sa main, et la pose face cachée devant lui. Chacun pose sa main restante face cachée { à sa gauche si âge  ou  à sa droite si âge . Au 6^e tour ⇒ Défausser les mains restantes face cachée. 2) Tous révèlent et jouent leur  en même temps. N'utiliser que les pièces et ressources disponibles avant le tour en cours. <table> <tr> <td rowspan="3">SOIT Construire le bâtiment</td><td>Si  </td><td>Poser la  face visible</td></tr> <tr> <td>    </td><td>Sous le coin supérieur gauche de son plateau.</td></tr> <tr> <td></td><td>Sur la pile de même couleur devant soi.</td></tr> <tr> <td></td><td colspan="2">Tous les bâtiments d'une cité doivent être différents. Laisser visible le nom et l'effet des bâtiments.</td></tr> <tr> <td>SOIT Construire une étape</td><td colspan="2">Glisser la  face cachée sous l'étape. Construire de gauche à droite, sans trou, 1 fois max / étape.</td></tr> <tr> <td>SOIT Prendre   </td><td colspan="2">Défausser la  face cachée. Poser les pièces sur son plateau.</td></tr> </table> 3) Chacun prend en main les  laissées par son voisin.	SOIT Construire le bâtiment	Si  	Poser la  face visible	    	Sous le coin supérieur gauche de son plateau.		Sur la pile de même couleur devant soi.		Tous les bâtiments d'une cité doivent être différents. Laisser visible le nom et l'effet des bâtiments.		SOIT Construire une étape	Glisser la  face cachée sous l'étape. Construire de gauche à droite, sans trou, 1 fois max / étape.		SOIT Prendre   	Défausser la  face cachée. Poser les pièces sur son plateau.	
SOIT Construire le bâtiment	Si  		Poser la  face visible														
	    		Sous le coin supérieur gauche de son plateau.														
		Sur la pile de même couleur devant soi.															
	Tous les bâtiments d'une cité doivent être différents. Laisser visible le nom et l'effet des bâtiments.																
SOIT Construire une étape	Glisser la  face cachée sous l'étape. Construire de gauche à droite, sans trou, 1 fois max / étape.																
SOIT Prendre   	Défausser la  face cachée. Poser les pièces sur son plateau.																
3 – Conflit	Si des cités voisines ont un nombre différent de boucliers ⇒ La cité qui a le + de boucliers reçoit un jeton {  si âge   si âge   si âge . L'autre cité reçoit un jeton .																

Fin du jeu : Après l'âge III.

Somme des jetons **-1**, **1**, **3**, **5**

$$+ 1 / \textcircled{1} \textcircled{1} \textcircled{1}$$

+ ? / étape

$$+ ? / \text{blue} + ? / \text{yellow} + ? / \text{purple}$$

+ 7 / triplet (, , )

$$+ (\text{nombre de } \text{img1})^2 + (\text{nombre de } \text{img2})^2 + (\text{nombre de } \text{img3})^2$$

Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, le joueur le + riche.