

Règles de 7 Wonders

Comment jouer à 7 Wonders

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Développer la plus grande civilisation antique en construisant des bâtiments et votre merveille architecturale.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur choisit une carte dans sa main et la passe à son voisin, en simultané, pendant 3 âges de 6 tours.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus grand nombre de points de victoire à la fin du troisième âge.

Bienvenue dans l'Antiquité ! Dans 7 Wonders, chaque joueur incarne une grande cité du monde antique (Rhodes, Alexandrie, Babylone...) et doit la faire prospérer sur 3 grandes périodes historiques appelées **Âges**. Armées, commerce, science, culture... toutes les stratégies sont permises. Et le meilleur bâtisseur de civilisation l'emporte !

Le matériel dans la boîte

Avant de démarrer, voici ce que vous trouverez dans la boîte :

- 7 **plateaux Merveille** (double face A/B), chacun représentant une cité antique
- 7 **cartes Merveille** pour attribuer aléatoirement les cités
- 148 **cartes Bâtiment** réparties en 3 paquets : Âge I (49), Âge II (49), Âge III (50)
- 42 **jetons Conflit** (victoires militaires et défaites)
- 50 **pièces de monnaie** (20 de valeur 3 et 30 de valeur 1)
- 1 carnet de scores, 1 livret de règles, 1 aide de jeu
- 2 cartes spéciales pour la variante à 2 joueurs

Petite astuce pour vos premières parties : commencez avec les faces A des plateaux, elles sont

bien plus accessibles !

[IMAGE_MATERIEL]

La mise en place

Les cartes par âge

Chaque âge dispose de son propre **paquet de cartes**. Selon le nombre de joueurs, vous ne gardez pas toutes les cartes : chaque carte indique en bas au centre pour combien de joueurs elle est incluse (3+, 4+, 5+, etc.). Remettez dans la boîte les cartes dont le nombre est supérieur au nombre de joueurs présents.

Pour le **paquet Âge III**, une étape supplémentaire : écartez toutes les 10 **Guildes** (cartes violettes), puis remettez-en aléatoirement dans le paquet selon ce tableau :

Nombre de joueurs	Guildes à conserver
3 joueurs	5 guildes
4 joueurs	6 guildes
5 joueurs	7 guildes
6 joueurs	8 guildes
7 joueurs	9 guildes

Si tout est correct, chaque âge doit se diviser en exactement 7 cartes par joueur.

Les merveilles et les pièces

Mélangez les 7 **cartes Merveille** face cachée et distribuez-en une à chaque joueur. Cette carte indique quel **plateau Merveille** utiliser et quelle face jouer (A ou B). Placez le plateau devant vous.

Chaque joueur reçoit ensuite **3 pièces de valeur 1** qu'il pose sur son plateau. Les pièces restantes forment la **banque** commune au centre de la table. Les **jetons Conflit** forment eux aussi une réserve commune.

Les cartes bâtiment, le cœur du jeu

Toutes les cartes représentent des **bâtiments** à construire dans votre cité. On les reconnaît facilement grâce à leur couleur :

- **Marron (Matières premières)** : produisent des ressources (pierre, bois, argile, minerais)
- **Gris (Produits manufacturés)** : produisent des ressources (verre, textile, papyrus)
- **Bleu (Bâtiments civils)** : rapportent directement des points de victoire
- **Vert (Bâtiments scientifiques)** : rapportent des points selon 3 symboles à collecter
- **Jaune (Bâtiments commerciaux)** : rapportent des pièces, modifient le commerce et parfois des points
- **Rouge (Bâtiments militaires)** : ajoutent des **Boucliers** pour les conflits
- **Violet (Guildes, Âge III uniquement)** : rapportent des points selon des critères spéciaux liés à vos voisins

Chaque carte indique son **coût de construction** en haut à gauche. Si cette zone est vide, la carte est **gratuite**. Certaines coûtent des **ressources**, d'autres une **pièce** directement payée à la banque.

Comment construire un bâtiment

Utiliser ses propres ressources

Votre cité produit des ressources grâce à votre **plateau Merveille** (indiqué en haut à gauche) et à vos cartes marron et grises déjà construites. Ces ressources sont **permanentes** : elles ne se dépensent jamais, vous pouvez les réutiliser à chaque tour toute la partie.

Pour construire un bâtiment, votre cité doit produire toutes les ressources indiquées sur sa carte. Par exemple, si une carte coûte 2 Pierres et que vous ne produisez qu'1 Pierre, vous devrez commercer pour obtenir la ressource manquante.

Le commerce avec les voisins

Si votre cité ne produit pas toutes les ressources nécessaires, vous pouvez en acheter à vos **deux cités voisines** (les joueurs assis à votre gauche et à votre droite). Le prix standard est de **2 pièces par ressource achetée**, payées directement au joueur voisin.

Vous pouvez acheter les ressources produites par le **plateau Merveille** d'un voisin, ses cartes **marron** et ses cartes **grises**. En revanche, les ressources issues de certaines cartes jaunes ou étapes de merveille sont réservées à leur propriétaire et ne sont pas à vendre.

Quelques précisions importantes :

- Vendre une ressource à un voisin ne vous empêche pas de l'utiliser vous-même ce même tour.
- Les pièces gagnées grâce au commerce ce tour ne peuvent être dépensées qu'à partir du tour suivant.
- Personne ne peut refuser de vendre une ressource.
- Certaines **cartes jaunes** réduisent le coût d'achat de 2 à 1 pièce pour certains types de ressources.

Petite astuce stratégique : construire tôt un bâtiment commercial qui réduit le coût des ressources peut vous faire économiser énormément de pièces sur la durée de la partie !

Les constructions gratuites par chaînage

À partir de l'Âge II, certains bâtiments indiquent le nom d'un bâtiment d'un âge précédent sur leur carte. Si vous avez déjà construit ce bâtiment, vous pouvez construire le nouveau **gratuitement**, sans payer aucune ressource. C'est ce qu'on appelle le **chaînage**. Par exemple, avoir construit le Scriptorium à l'Âge I vous permet de construire la Bibliothèque à l'Âge II sans rien payer.

Le déroulement d'un âge

Une partie se compose de 3 **Âges** joués successivement. Chaque âge suit le même principe en 6 tours joués simultanément par tous les joueurs.

Au début de chaque âge, chaque joueur reçoit une **main de 7 cartes**. Pendant 6 tours, les joueurs vont choisir et jouer une carte, puis passer les cartes restantes à leur voisin. Attention, le sens de passage change à chaque âge !

- **Âge I** : les cartes sont passées au joueur de gauche
- **Âge II** : les cartes sont passées au joueur de droite

- **Âge III** : les cartes sont passées au joueur de gauche

Lors du **6e et dernier tour** de chaque âge, les joueurs reçoivent seulement 2 cartes. Ils en jouent une et l'autre est **défaussée face cachée**, sans recevoir de pièces en échange.

Choisir et jouer sa carte

À chaque tour, chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Quand tout le monde est prêt, on révèle et on joue simultanément. Trois options s'offrent à vous :

- **Construire le bâtiment** : payez le coût indiqué (en ressources et/ou en pièces) et posez la carte face visible dans votre cité. Attention, vous ne pouvez jamais construire deux bâtiments portant le même nom !
- **Construire une étape de votre Merveille** : glissez la carte face cachée sous votre plateau Merveille pour marquer que l'étape est construite. C'est le coût inscrit sur le plateau qui compte, pas celui de la carte. Les étapes se construisent dans l'ordre, de gauche à droite.
- **Défausser pour 3 pièces** : si vous n'avez rien d'utile à jouer, défaussez la carte face cachée dans la pile commune et prenez 3 pièces dans la banque.

Si vous avez commis une erreur et que vous ne pouvez ni construire le bâtiment ni une étape de merveille, vous êtes obligé de défausser la carte pour 3 pièces.

Construire sa Merveille

Chaque **plateau Merveille** représente 2, 3 ou 4 étapes à construire. Chacune a un coût en ressources et un bénéfice unique (points de victoire, ressources spéciales, pouvoirs spéciaux...). La construction de la merveille n'est pas obligatoire pour gagner, mais ses bonus peuvent s'avérer décisifs.

La carte que vous glissez sous le plateau pour marquer une étape reste secrète. Profitez-en pour y mettre une carte que vous ne voulez surtout pas laisser à votre voisin !

Les conflits militaires en fin d'âge

À la fin de chaque âge, chaque joueur compare le total de ses **Boucliers** (obtenus via les cartes rouges et certaines merveilles) avec chacun de ses deux voisins, séparément :

- Si vous avez **plus** de Boucliers que votre voisin : vous prenez un **jeton Victoire** (+1 à l'Âge I, +3 à l'Âge II, +5 à l'Âge III)
- Si vous avez **moins** de Boucliers : vous prenez un **jeton Défaite** (-1 point)
- Si vous avez le même nombre de Boucliers : aucun jeton pour personne

Chaque joueur peut donc récupérer jusqu'à 2 jetons par âge (un pour chaque voisin). Ces **jetons Conflit** sont posés sur le plateau et comptabilisés en fin de partie.

[IMAGE_FIN]

Le comptage des points et la fin de partie

La partie se termine après les conflits militaires du troisième âge. On compte alors les points dans l'ordre suivant :

Source de points	Comment calculer
Conflits militaires	Total de vos jetons Victoire et Défaite (peut être négatif)
Trésor	1 point de victoire pour chaque tranche de 3 pièces
Merveille	Points indiqués sur chaque étape construite
Bâtiments civils (bleus)	Points indiqués sur chaque carte
Bâtiments scientifiques (verts)	Voir calcul ci-dessous
Bâtiments commerciaux (jaunes)	Certaines cartes de l'Âge III rapportent des points
Guildes (violette)	Points selon les critères de chaque guildes

Le calcul des points scientifiques

Les bâtiments scientifiques (verts) arborent 3 symboles différents. Plus vous en collectez, plus les points explosent :

- Pour chaque **famille de symboles identiques** : le nombre de symboles au carré (1=1pt, 2=4pts, 3=9pts, 4=16pts...)

- Pour chaque **groupe de 3 symboles tous différents** : 7 points de victoire

Exemple : si vous avez 3 symboles identiques du même type, 2 d'un autre et 1 du troisième, vous marquez $9+4+1 = 14$ points pour les familles, plus 7 points pour le groupe de 3 différents, soit 21 points au total. La science peut rapporter énormément, c'est souvent la stratégie des joueurs qui explosent les scores !

Le vainqueur

Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de **pièces** dans son trésor l'emporte. Si l'égalité persiste malgré tout, les deux joueurs sont co-vainqueurs.

Les merveilles et leurs pouvoirs

Chaque merveille possède des pouvoirs uniques sur ses faces A et B. Voici un aperçu rapide des 7 merveilles :

- **Le Colosse de Rhodes** (face A) : la 2e étape ajoute 2 Boucliers permanents à chaque conflit.
- **Le Phare d'Alexandrie** (face A) : la 2e étape produit chaque tour une matière première de votre choix (non vendable).
- **Le Temple d'Artémis à Ephèse** (face A) : la 2e étape vous rapporte immédiatement 9 pièces.
- **Les Jardins Suspendus de Babylone** (face A) : la 2e étape vous donne un symbole scientifique supplémentaire de votre choix en fin de partie.
- **La Statue de Zeus à Olympie** (face A) : la 2e étape vous permet de construire gratuitement un bâtiment de votre choix une fois par âge.
- **Le Mausolée d'Halicarnasse** (face A) : la 2e étape vous permet de récupérer une carte dans la **défausse** et de la construire gratuitement.
- **La Grande Pyramide de Gizeh** (face A) : pas de pouvoir spécial, les étapes rapportent simplement beaucoup de points de victoire (3, 5 et 7).

Les faces B sont plus complexes mais très équilibrées. Une fois à l'aise avec les règles,

n'hésitez pas à les essayer, elles offrent des expériences vraiment différentes. Si vous aimez les jeux de construction de civilisations, jetez aussi un oeil aux [Règles des Aventuriers du Rail](#) ou aux [Règles de Carcassonne](#), deux excellents jeux dans le même esprit stratégique !

La variante à 2 joueurs

7 Wonders se joue normalement de 3 à 7 joueurs, mais une variante officielle permet d'y jouer à 2. Il est conseillé d'avoir déjà quelques parties classiques avant de s'y lancer.

La mise en place spécifique

Utilisez les mêmes cartes que pour une partie à 3 joueurs. En plus de leurs deux plateaux, les joueurs en placent un troisième au centre : la **Cité franche**. Une **carte Frontière** sépare les deux joueurs. Chaque joueur reçoit une main de 7 cartes, et les 7 cartes restantes forment une **pioche** posée à droite de la carte Frontière. Le joueur à gauche de la Cité franche reçoit également la **carte Cité franche** dans sa main.

Le déroulement à 2 joueurs

Le joueur possédant la **carte Cité franche** pioche la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main. Il choisit alors **deux cartes** : une pour sa propre cité, une pour la Cité franche. Son adversaire choisit sa carte normalement. Les cartes restantes sont posées de chaque côté de la frontière.

Le joueur avec la carte Cité franche joue d'abord la carte de la Cité franche, puis la sienne.

Quelques règles spécifiques s'appliquent à la Cité franche :

- Elle peut acheter des ressources à ses voisins normalement.
- Elle ne peut défausser pour 3 pièces que si elle est incapable de construire quoi que ce soit.
- Si un **chaînage** est possible pour la carte jouée, il est obligatoire de l'appliquer.

À la fin du tour, les joueurs échangent les paquets de cartes de l'autre côté de la frontière. C'est donc l'adversaire qui jouera pour la Cité franche au tour suivant. Le joueur qui débute avec la

carte Cité franche alterne à chaque âge (gauche à l'Âge I, droite à l'Âge II, gauche à l'Âge III).

Quelques conseils pour bien démarrer

Maintenant que vous connaissez toutes les règles, voici quelques dernières recommandations pour votre première partie :

- **Regardez ce que jouent vos voisins** : si votre voisin de gauche accumule des bâtiments militaires, investissez vous aussi dans des cartes rouges pour ne pas accumuler des jetons Défaite.
- **Ne négligez pas les ressources de base** : sans matières premières solides, vous serez constamment obligé de commercer et de perdre des pièces précieuses.
- **La science peut rapporter gros** : tenter de compléter les 3 symboles différents tout en doublant sur un symbole est souvent très rentable.
- **Bloquer vos adversaires** : si vous repérez une carte dont un voisin a cruellement besoin, vous pouvez la glisser sous votre plateau Merveille pour lui bloquer l'accès.
- **Les guildes font la différence** : à l'Âge III, observez bien ce que construisent vos voisins pour choisir la guilde qui rapportera le plus de points selon leur configuration.

Si vous cherchez d'autres jeux à découvrir en attendant votre prochaine partie, les [Règles de Cascadia](#) proposent une ambiance nature très différente, tout aussi stratégique, et les [Règles de Kingdomino](#) offrent une excellente introduction aux jeux de construction de territoire. Bonne partie à tous !