

ANTOINE BAUZA TM

7 WONDERS

CITIES

« Ce ne sont pas les murs qui font la cité, mais les hommes. » (Platon)



MATÉRIEL

- 2 plateaux Merveille (Byzantium et Petra)
- 42 cartes Cities (14 par Âge)
- 4 jetons Diplomatie
- 26 jetons Dette (22 de valeur -1 et 4 de valeur -5)
- 6 Pièces de valeur 6
- 1 carnet de score
- 3 feuillets Description des Nouveaux Effets
- Ce livret de règles

APERÇU

Dettes, pillages, diplomatie... grâce à cette extension de *7 Wonders*, découvrez un autre aspect des grandes cités de l'Antiquité. Les 42 nouvelles cartes Âge ainsi que les 2 nouvelles Merveilles vous proposent des effets inédits.

L'extension *Cities* apporte de nouvelles règles par rapport au jeu de base *7 Wonders*, mais les conditions de victoire restent identiques.

Cette extension vous offre également une variante qui vous permet de jouer en équipe (4 ou 6 joueurs).

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAUX MERVEILLE





Byzantium et **Petra** sont utilisables uniquement lorsque vous jouez avec cette extension.

CARTES CITIES

Les cartes **Noires** constituent une nouvelle catégorie de Bâtiments. Elles sont ajoutées aux cartes Âge du jeu de base.

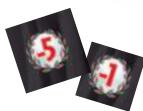
Remarques :

- Pour faciliter le tri, les cartes Âge de l'extension *Cities* possèdent le symbole  dans leur coin inférieur gauche.
- Pour les daltoniens, les cartes Noires sont associées au symbole .



JETONS DETTE

Ces jetons matérialisent les Dettes contractées par les joueurs en cours de partie. Ils sont de valeur négative (-1 et -5).



JETONS DIPLOMATIE

Ces jetons matérialisent le nouvel effet Diplomatie.



PIÈCES

De nouvelles Pièces, de valeur 6, viennent compléter la réserve.



Remarque : Dans ces règles, lorsque vous lisez « x Pièces », le « x » correspond à la valeur totale de Pièces. Autrement dit, « Gagnez x Pièces » signifie que vous prenez des Pièces pour une valeur totale de x.

CARNET DE SCORE

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

FEUILLETS DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS

Ces feuillets reprennent l'explication complète de tous les nouveaux symboles du jeu.

MISE EN PLACE

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

- Préparez les **cartes Âge** :
 1. Séparez les cartes **Noires** en trois paquets (Âge I, Âge II et Âge III) et mélangez chacun de ces paquets.
 2. Pour chaque Âge, prenez aléatoirement autant de cartes **Noires** que le **nombre de joueurs**. Les cartes restantes sont **écartées du jeu**, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
 3. Mélangez les cartes **Violettes** du jeu de base avant d'en piocher autant que le **nombre de joueurs +2**.
 4. Ajoutez les cartes **Noires** et **Violettes** retenues dans les paquets Âge correspondants du jeu de base. Mélangez ensuite chaque paquet de cartes Âge.
- Placez les jetons **Dettes** et les jetons **Diplomatie** au centre de la table.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE


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

- A. Tour supplémentaire
- B. Perte de Pièces et Dettes
- C. Diplomatie

A. TOUR SUPPLÉMENTAIRE

Au début de chaque Âge, vous recevez chacun **8 cartes** (au lieu de 7 dans le jeu de base). Lors de chaque Âge, vous jouerez donc chacun un tour supplémentaire.

B. PERTE DE PIÈCES ET DETTES

Certaines cartes **Noires** déclenchent une perte de Pièces  pour tous les autres joueurs. Les pertes sont toujours appliquées **à la fin du tour**, après que tous les joueurs ont joué leur carte et, éventuellement, en ont payé le coût de construction.

Chaque fois que vous devez perdre des Pièces  (remises dans la réserve), **vous devez prendre 1 jeton Dette de valeur -1 pour chaque Pièce non perdue**. Vous pouvez choisir de prendre des Dettes même si vous possédez les Pièces nécessaires dans votre Trésor. Il est possible de s'acquitter d'une perte en partie avec des Pièces et en partie avec des Dettes.

Important :

- *Les Dettes contractées ne peuvent jamais être remboursées.*
- *La perte de Pièces s'applique toujours **après** le gain de Pièces.*

À la fin de la partie, vous perdez les points de victoire indiqués sur chaque jeton Dette en votre possession.

C. DIPLOMATIE

Certaines cartes **Noires**, ainsi que la Merveille **Byzantium**, octroient un jeton Diplomatie.

Dans ce cas, lors de la Résolution des Conflits Militaires, **vous ne participez pas aux Conflits**. Vous ne prenez aucun jeton Conflit (ni Défaite, ni Victoire). Vos voisins sont alors considérés comme adjacents l'un à l'autre et s'affrontent militairement selon les règles habituelles de *7 Wonders*.

Vous devez **obligatoirement** appliquer la Diplomatie lors du Conflit Militaire qui suit son acquisition, même si votre puissance militaire est plus forte que celle de vos voisins. Défaussez le jeton Diplomatie après son utilisation.

***Précision :** Vous pouvez cumuler plusieurs jetons Diplomatie, mais vous devez obligatoirement défausser 1 jeton Diplomatie à la fin de chaque Résolution des Conflits Militaires.*

Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs participant à la Résolution des Conflits Militaires, ceux-ci ne s'affrontent qu'une seule fois et ne prennent qu'un jeton Conflit Militaire chacun.

Exemple : À la fin de l'Âge II, votre puissance militaire est égale à 2. Celle de votre voisin de gauche est égale à 5, et celle de votre voisin de droite à 4. Vous possédez 1 jeton Diplomatie ; vous ne participez donc pas aux Conflits et ne prenez aucun jeton. Votre voisin de gauche et votre voisin de droite comparent leur puissance militaire et prennent les jetons Conflit correspondants.

Votre voisin de gauche

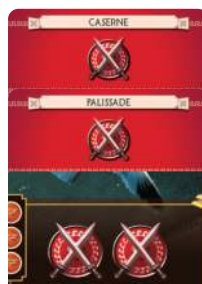


Victoire

Votre Cité à l'Âge II



Votre voisin de droite



Défaite

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.

Remarque : Pour plus de simplicité, les Dettes sont comptabilisées sur la ligne Pièces du carnet de score.

Indiquez sur cette ligne le total des points de victoire rapportés par vos cartes **Noires**.

Extension Leaders

Extension Armada

Total du jeu en équipe

PRÉCISION SUR LES CARTES VERTES

Dans cette extension, il est possible de posséder plus de symboles scientifiques identiques que dans le jeu de base.

Nombre de symboles identiques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Points de victoire	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Vos points de victoire équivalent au nombre de symboles identiques multiplié par lui-même (10 symboles équivalent à 10 x 10 pour un total de 100 points de victoire).

RÈGLES DU JEU EN ÉQUIPE

Lors de vos parties à 4 ou 6 joueurs, vous pouvez désormais jouer à 7 *Wonders* en équipe. Formez des équipes de 2 et installez-vous à **côté de votre coéquipier**.

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

DÉROULEMENT D'UN ÂGE

Durant la partie, vous pouvez communiquer librement avec votre coéquipier et vous montrer mutuellement votre main de cartes (cartes Leader comprises, si l'extension est utilisée).

RESTRICTIONS AU SEIN DE CHAQUE ÉQUIPE:

- Vous devez toujours utiliser vos propres ressources avant d'en acheter chez vos voisins.
- Lors d'une construction, vous devez toujours utiliser le chaînage si vous possédez le symbole correspondant.
- Vous ne pouvez pas vous prêter de Pièces.
- Vous ne pouvez pas vous échanger de cartes.
- Lorsque vous construisez un Bâtiment qui provoque une perte de Pièces, la perte s'applique aussi à votre coéquipier.

RÉSOLUTION DES CONFLITS MILITAIRES

Dans le jeu en équipe, **vous n'entrez pas en conflit avec votre coéquipier**. Vous comparez chacun votre puissance militaire avec celle de votre **voisin adverse** et vous gagnez le **double de jetons Conflit Militaire** :

- Si vos puissances militaires sont **égales**, vous ne prenez **aucun jeton**.
- Si votre puissance militaire est **inférieure**, vous prenez **2 jetons Défaite Militaire**.
- Si votre puissance militaire est **supérieure**, vous prenez **2 jetons Victoire Militaire** correspondant à l'Âge en cours.

Exemple : À la fin de l'Âge II, votre puissance militaire est égale à 2, et celle de votre voisin adverse est égale à 5. Vous prenez 2 jetons Défaite Militaire, et votre voisin adverse prend 2 jetons Victoire Militaire de l'Âge II.



DIPLOMATIE

Lors de la Résolution des Conflits Militaires, si vous possédez un jeton Diplomatie, vous devez en appliquer l'effet pour vous seul, indépendamment de votre équipe, et le défausser ensuite.

Dans ce cas, vous comparez toujours votre puissance militaire avec celle de votre **voisin adverse**, mais vous ne prenez respectivement que **1 seul jeton Victoire ou Défaite Militaire chacun** (au lieu de 2).

Si vous et votre voisin adverse jouez chacun un jeton Diplomatie lors de la même Résolution des Conflits Militaires, vous ne prenez chacun **aucun jeton**.

***Exemple :** À la fin de l'Âge II, votre puissance militaire est égale à 2, et celle de votre voisin adverse est égale à 5. Vous possédez 1 jeton Diplomatie ; vous participez tout de même au Conflit, mais vous et votre voisin adverse ne prenez respectivement que 1 jeton Victoire et 1 jeton Défaite Militaire (au lieu de 2 chacun).*

Votre voisin adverse



Victoire

Votre Cité à l'Âge II



Défaite

Votre coéquipier

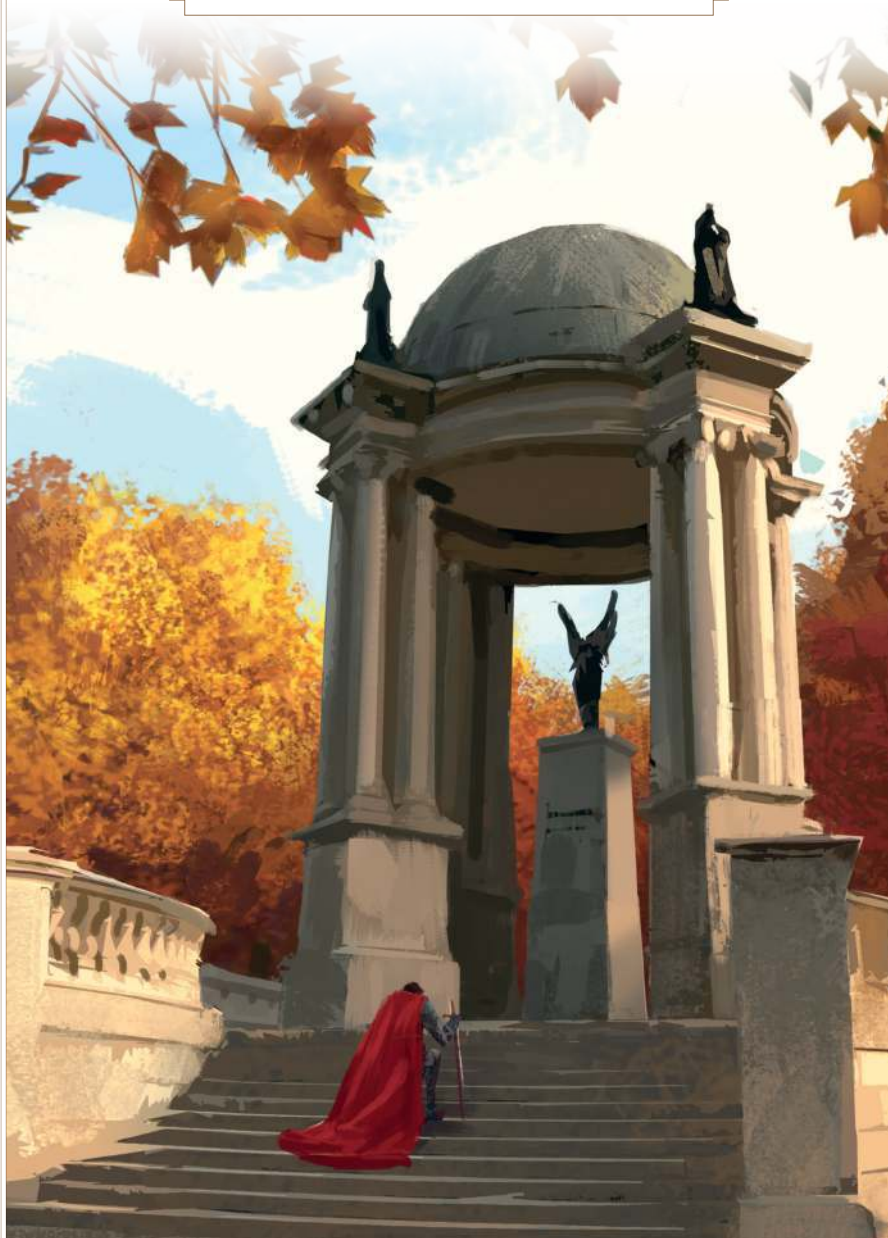


FIN DE LA PARTIE

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.

Additionnez votre score à celui de votre coéquipier. **L'équipe qui totalise le plus haut score remporte la partie.** En cas d'égalité, l'équipe qui totalise le plus gros Trésor l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les équipes se partagent la victoire.

Besoin d'une précision sur les règles de Cities ?
Il vous suffit de vous rendre sur notre FAQ,
www.7wonders.net/faq
ou de scanner ce code :



CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza** • Illustrateurs : **Miguel Coimbra** & **Etienne Hebinger**
Développement et édition: **Cédric Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »
et la **team Repos Production**. Crédits complets sur le site : www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2012. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
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.

