

7 WONDERS

DESCRIPTION

Dans 7 Wonders, vous êtes à la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique. Votre but est de faire prospérer votre ville pour la rendre plus influente que celles de vos adversaires. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez aux progrès scientifiques, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire.



OBJECTIFS

7 Wonders est un jeu stratégique où les joueurs ne doivent oublier aucun aspect du jeu pour triompher. La cité doit prospérer sur le plan civil, scientifique, commercial et militaire. Autrement dit, leur cité devra être belle, riche et puissante. Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.



PARTICIPANTS

3 à 7 participants



MATÉRIEL

- 7 plateaux Merveille
- 7 cartes Merveille
- 49 cartes Âge I
- 49 cartes Âge II
- 50 cartes Âge III
- 42 jetons Conflit
- 20 pièces de monnaie de valeur 3
- 30 pièces de monnaie de valeur 1
- 1 carnet de scores
- 1 livret de règles
- 1 aide de jeu



DURÉE

30 minutes



COMPÉTENCES

- Mettre en place une stratégie en fonction de l'objectif
- Opérer des choix, prendre des décisions
- Adapter sa stratégie et la faire évoluer
- Observer
- Prévoir - Calculer
- Mémoriser



USAGES PÉDAGOGIQUES

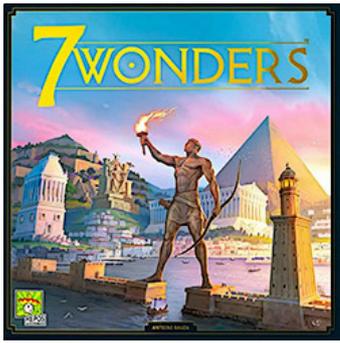
Sciences sociales : étude de concepts tels que la coopération, la compétition, la négociation, la prise de décision collective et l'impact des ressources limitées sur les sociétés.

Économie : l'allocation des ressources, la gestion du budget, la production, la consommation, et l'échange de biens et de services.

Mathématiques : la probabilité, la statistique, l'optimisation.

Gestion et stratégie d'entreprise : les principes de gestion, de planification stratégique et de prise de décision comme un exemple concret de gestion des ressources et de la concurrence

DÉROULÉ DE LA PARTIE



Les joueurs dans 7 Wonders sont à la tête de civilisations antiques et vont essayer de la rendre la plus florissante possible que ce soit sur le plan civil, commercial, scientifique ou militaire. Pour ce faire, ils doivent construire des bâtiments et, éventuellement, une merveille du monde antique. Il s'agit d'un jeu de combinaisons de cartes qu'il va falloir choisir de jouer pour remporter le maximum de points de victoire.

Comment jouer à 7 Wonders

Une partie se joue en 3 âges. Chaque âge se joue de la même façon : chaque joueur reçoit 7 cartes. Il va en choisir 1 parmi ces 7 et passer les 6 cartes restantes à son voisin et ainsi de suite. Chaque joueur reçoit ainsi 7 cartes (mécanique de *draft*). On jouera ainsi les cartes qui auront été choisies.

1. On va pouvoir utiliser ses cartes pour elles-mêmes (c'est-à-dire les ajouter à notre cité). On peut mettre des cartes ressources de côté pour construire d'autres cartes (dont le coût est indiqué). On peut également acheter des ressources à un de ses deux voisins directs. Enfin, quand on construit certaines cartes, elles peuvent servir à leur tour de ressources pour construire des éléments plus complexes durant l'âge suivant. C'est le chaînage.
2. On va pouvoir défausser une carte et gagner ainsi de l'argent.
3. On peut s'en servir pour construire un étage de sa merveille (dont le coût est indiqué). Chaque joueur a une merveille originale à construire. On obtiendra ainsi des bonus (eux aussi indiqués).

À la fin de chaque âge, quand tout le monde a joué 6 cartes, on compare sa force militaire à celle de ses voisins. Celui dont la force militaire est supérieure gagne des points de victoire (le vaincu perdra des points).

Les cartes

- Les cartes marrons et grises sont des cartes ressources (qui vont servir à construire d'autres cartes)
- Les cartes bleues : elles rapportent des points de victoire
- Les cartes vertes : elles représentent des symboles. En collectionnant ces symboles, on pourra gagner des points.
- Les cartes jaunes : elles donnent des bonus de commerce.
- Les cartes rouges : ce sont les cartes militaires. Elles prendront effet à la fin de chaque âge.
- Les cartes violettes : ce sont les cartes guides (seulement disponibles à l'âge III). Ces cartes servent à marquer des points de manière unique.

Fin de partie à 7 Wonders

À l'issue de l'âge III, on fait la somme de tous les points qui ont été marqués au cours de la partie. C'est le joueur qui aura le plus de points qui sera désigné vainqueur.