

7 WONDERS DICE



Découvrez les règles en vidéo!

Faites prospérer l'une des sept plus grandes cités de l'Antiquité. Bâissez une merveille qui défiera le temps, faites progresser la science, développez le commerce, gérez habilement vos ressources et votre réserve d'or, mais gardez à l'œil les cités voisines : les négliger pourrait vous coûter cher !

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu durant lesquels vous utilisez les dés pour construire votre cité. À l'issue de la partie, comptez l'ensemble de vos Points de victoire. La personne totalisant le score le plus élevé remporte la partie.



Symboles pour les daltoniens

Pour répondre à tout type de daltonisme, chaque couleur utilisée dans le jeu est associée à un symbole.



Vert



Gris



Bleu



Jaune



Rouge



Violet



Noir



Blanc



Contenu : 10 dés (3 gris, 1 bleu, 1 vert, 1 rouge, 1 jaune, 1 blanc, 1 noir et 1 violet), 7 plateaux, 7 crayons effaçables, 7 chiffonnettes, 1 petite boîte (Forum), 1 tableau de scores, 3 aides de jeu et 1 règle du jeu

MISE EN PLACE

- 1 Distribuez à chaque personne un **plateau**, pris au hasard, et un **crayon effaçable**.
- 2 Posez la petite boîte, appelée le **Forum**, au centre de la table.
- 3 Placez, à l'intérieur, les **7 dés de départ**: 3 gris, 1 bleu, 1 rouge, 1 jaune et 1 vert.
- 4 Gardez à proximité les **3 dés spéciaux**: 1 noir, 1 blanc et 1 violet, ils pourraient être utilisés plus tard durant la partie.

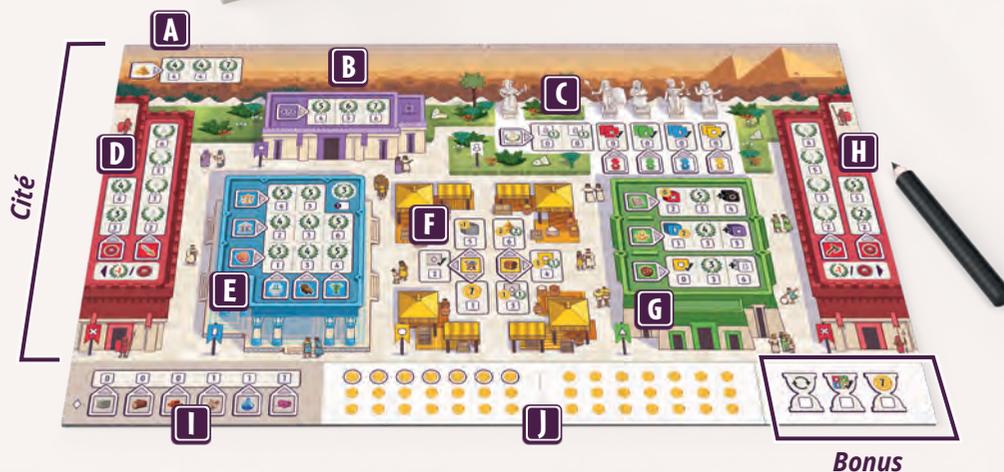


BÂTIMENTS DE VOTRE CITÉ

- A** Merveille
- B** Palais des Guildes
- C** Galerie des Leaders
- D** Caserne Ouest
- E** Agora
- F** Marché
- G** Université
- H** Caserne Est

BÂTIMENTS EXTÉRIEURS

- I** Entrepôt
- J** Réserve d'or



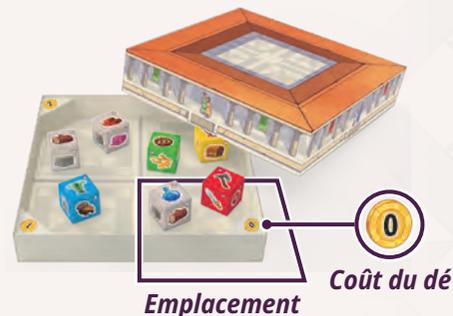
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **7 Wonders Dice** se déroule en une succession de tours de jeu, divisés chacun en 2 phases.

1. MÉLANGER LES DÉS

Une personne, choisie aléatoirement, place le couvercle sur le Forum et fait des mouvements circulaires **sur la table** pour mélanger les dés. Elle ôte ensuite le couvercle pour dévoiler les dés et leur coût.

Le Forum est divisé en 4 emplacements, associés chacun à un coût : 0, 1, 2 ou 3 Pièces.



2. RÉALISER UNE ACTION

En simultanément, toutes les personnes doivent réaliser **1 action** parmi les **3 suivantes** :

A. CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

B. CONSTRUIRE VOTRE MERVEILLE

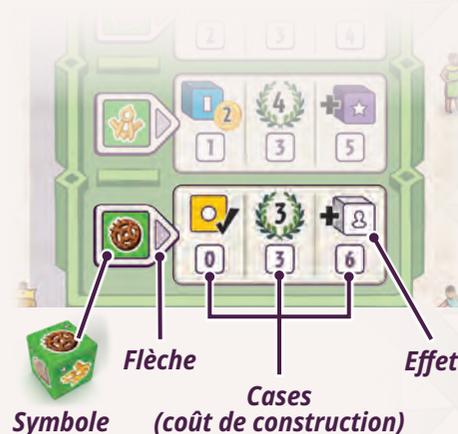
C. PASSER VOTRE TOUR

A. CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

- ✱ Choisissez un dé parmi les 7 disponibles dans le Forum. Le symbole sur la face du dessus du dé est associé à un Bâtiment de votre plateau. En fonction de son emplacement dans le Forum, payez le **coût du dé** que vous avez choisi à l'aide des **Pièces** de votre Réserve d'or (voir *Réserve d'or* page 5).

Remarque : Ne sortez pas les dés du Forum, plusieurs personnes peuvent choisir le même dé.

- ✱ Sur votre plateau, la flèche rattachée au symbole indique l'**ordre de construction** dans lequel vous devez cocher les cases. Payez le **coût de construction** indiqué dans la case à l'aide des **Ressources** de votre Entrepôt et/ou des **Pièces** de votre Réserve d'or (voir *Entrepôt* et *Réserve d'or* page 5).
- ✱ Enfin, **cochez la case en question**. Vous bénéficiez désormais de son effet (voir *Aide de jeu*).



Sur cet exemple, la flèche vous indique de cocher les cases de gauche à droite.

B. CONSTRUIRE VOTRE MERVEILLE

Votre Merveille est le seul Bâtiment de votre cité que vous construisez sans devoir choisir un dé. Ses cases doivent être cochées dans l'**ordre indiqué par la flèche**.

Payez le **coût de construction** indiqué dans la case à l'aide des **Ressources** de votre Entrepôt et/ou des **Pièces** de votre Réserve d'or (voir *Entrepôt* et *Réserve d'or* page 5).

Enfin, **cochez la case en question**. Vous bénéficiez désormais de son effet (voir *Aide de jeu*).

C. PASSER VOTRE TOUR

Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas cocher une case, passez votre tour et gagnez **3 Pièces** (voir *Réserve d'or* page 5).

Cases bonus

Lorsque toutes les cases d'un Bâtiment **de votre cité** sont cochées, annoncez-le à vos adversaires et **cochez un bonus disponible** de votre choix. Vous bénéficiez immédiatement de son effet (voir *Aide de jeu*).



Bonus

Une fois que tout le monde a réalisé son action, commencez un nouveau tour de jeu, et ainsi de suite jusqu'à déclencher la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une personne a coché **3 bonus**, elle déclenche la fin de la partie. Terminez alors le tour en cours et effectuez **un dernier tour de jeu** avant de passer au décompte de fin de partie (voir page 8).

PRÉSENTATION DU PLATEAU

Votre plateau est divisé en deux parties : le bas correspond à la gestion de votre économie et le haut représente votre cité. Chaque Bâtiment a des spécificités et des effets différents : les **spécificités** sont expliquées ci-après et tous les **effets** sont détaillés sur l'Aide de jeu.

Entrepôt



Chaque case cochée dans l'Entrepôt indique que vous **produisez une Ressource**. Les Ressources **ne sont jamais dépensées**, vous les possédez jusqu'à la fin de la partie.

Pour être cochées, toutes les cases de votre plateau requièrent de 0 à 6 Ressources, **peu importe lesquelles**. Si vous ne produisez pas assez de Ressources par rapport au coût de construction d'une case, vous devez **dépenser 1 Pièce par Ressource manquante**.

Réserve d'or



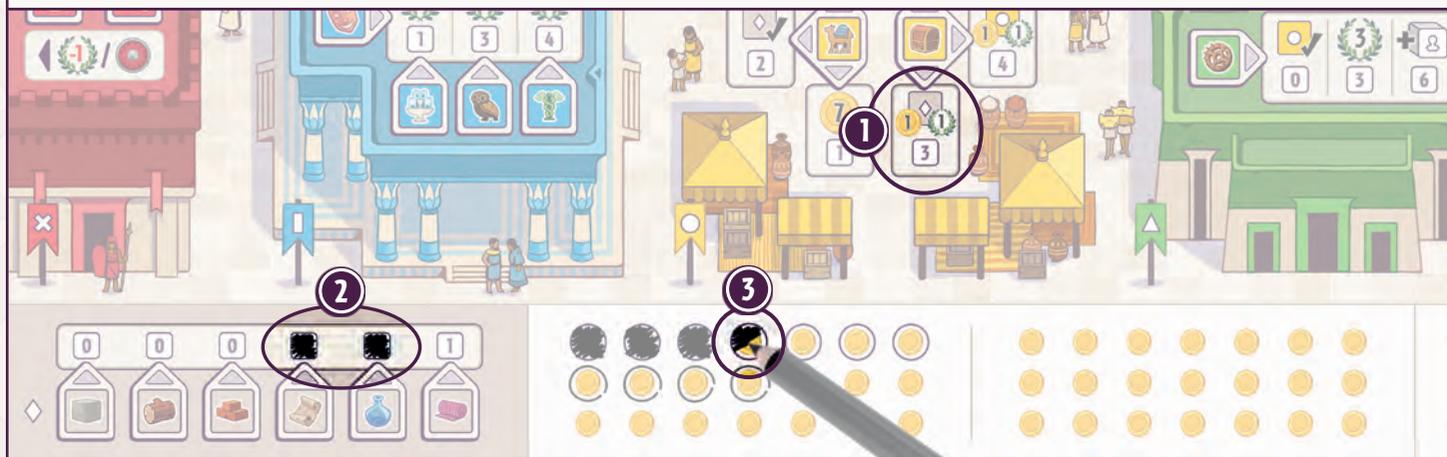
Les Pièces vous permettent de payer le **coût des dés**. Elles vous permettent également de payer le **coût de construction** d'une case si vous ne produisez pas assez de Ressources.

Lorsque vous **gagnez** des Pièces, **entourez-les** dans votre Réserve d'or. Vous commencez la partie avec **une ligne de 7 Pièces** préentourées.

Lorsque vous **dépensez** des Pièces, cochez vos Pièces **entourées**.

Remarque : Si vous gagnez des Pièces et que votre Réserve d'or est pleine, effacez des Pièces précédemment cochées pour les réutiliser.

Exemple : La case que vous souhaitez cocher requiert 3 Ressources ❶. Ne possédant que 2 Ressources ❷, vous devez dépenser une Pièce, que vous cochez ❸.



Merveille



Chaque cité possède une Merveille, composée de 3 étapes de construction. Chaque Merveille vous permet de bénéficier d'effets uniques (voir *Aide de jeu*).

Rappel : Vous ne devez pas choisir de dé pour construire votre Merveille.

Agora



Chaque case de l'Agora est accessible grâce à **2 symboles différents** du dé bleu.



La première personne à cocher toutes les cases de son Agora gagne 3 Points de victoire supplémentaires. Elle l'indique en cochant la case en haut à droite de son Agora.

Marché



Dans votre Marché, plusieurs flèches sont rattachées aux symboles 🐄 et 🏠. Ces cases peuvent donc être cochées dans l'ordre de votre choix.

Casernes



La Caserne Ouest représente votre puissance militaire (attaque 🗡️ et défense 🎯) contre la cité voisine à votre gauche. Et la Caserne Est représente votre puissance militaire (attaque 🗡️ et défense 🎯) contre la cité voisine à votre droite.

Lorsque vous cochez une case d'attaque, vous gagnez des Points de victoire en fonction des cases de défense cochées par la cité voisine attaquée **lors des tours précédents** :

- ✳ Si la cité n'a **aucune défense**, vous gagnez les Points de victoire indiqués.
- ✳ Si la cité a **1 défense**, vous gagnez 1 Point de victoire de moins que ceux indiqués.
- ✳ Si la cité a **2 défenses**, vous gagnez 2 Points de victoire de moins que ceux indiqués.

Important : Notez **immédiatement les Points de victoire gagnés dans le symbole 🌿 de la case que vous venez de cocher.**

Remarque : Lors d'une partie à 2, votre Caserne Ouest est opposée à la Caserne Est de votre adversaire. Inversement, votre Caserne Est est opposée à sa Caserne Ouest.

Exemple : Vous attaquez la cité voisine de droite pour la première fois ❶ : comme elle a déjà 1 défense ❷, vous gagnez 2 Points de victoire ($3-1=2$), que vous notez directement entre les lauriers ❸.



Votre Caserne Est

❶



La Caserne Ouest de votre adversaire de droite

❷



Votre Caserne Est

❸

Université



L'Université vous permet, entre autres, de débloquent les 3 dés spéciaux :

- ✳ Le **dé noir** vous permet de cocher des cases dans différents Bâtiments de votre plateau.
- ✳ Le **dé blanc** vous donne accès à la Galerie des Leaders.
- ✳ Le **dé violet** vous donne accès au Palais des Guildes.

Lorsqu'une personne débloquent un dé spécial pour la première fois, elle doit remplacer (à la fin du tour) **un dé gris du Forum, pris au hasard, par le dé spécial.**

Important : Vous ne pouvez pas choisir un dé spécial dans le Forum tant que vous ne l'avez pas vous-même débloquent.

Espion



Il n'y a pas de Bâtiment noir dans votre cité, mais chaque face du dé noir vous permet de cocher directement une case dans un Bâtiment (voir Aide de jeu).

Galerie des Leaders



La Galerie des Leaders n'a pas de spécificités particulières, mais vous permet, entre autres, d'accélérer la construction de votre cité **grâce à ses effets** (voir Aide de jeu).

Palais des Guildes



Pour cocher une case dans le Palais des Guildes, vous devez remplir la condition suivante : avoir **autant ou plus** de cases cochées dans le **Bâtiment indiqué par le dé violet** que chacune de vos 2 cités voisines.

Lors d'une partie à 2, vous devez avoir **strictement plus** de cases cochées dans le Bâtiment indiqué que votre adversaire.

Remarque : Les cases cochées durant le tour en cours ne comptent pas.

Exemple : Le dé violet indique la face . Vous avez 2 cases cochées dans votre Marché ①. Votre cité voisine de droite en a également 2 ②. Votre cité voisine de gauche en a 1 ③. Vous pouvez donc cocher une case de votre Palais des Guildes ④.



Votre Marché

①



Le Marché de votre adversaire de droite

②



Le Marché de votre adversaire de gauche

③



Votre Palais des Guildes

④

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

À l'aide du tableau de scores, additionnez les Points de victoire des **Bâtiments de votre cité**. La personne qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, la personne avec le plus de Pièces entourées (non dépensées) remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les personnes concernées se partagent la victoire.

Exemple de décompte de fin de partie :



	Elsa
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
Σ	86

Auteur : **Antoine Bauza**

Illustratrice : **Agnès Ripoché**

Crédits et remerciements : www.rprod.com/fr/7-wonders-dice/credits

Suivez-nous : @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2025. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

