

EXTENSION NON OFFICIELLE

7 WONDERS SAILORS

RÈGLES

CORRO



« En suivant le fleuve, on parvient à la mer. »
(Plaute)

MATÉRIEL

- 30 cartes (10 par âge) orange
- 4 nouveaux leaders
- 2 nouvelles guildes
- 3 nouveaux dieux
- 3 nouvelles merveilles
- 4 jetons « invasion »
- 1 livre de règles



APERÇU

J'ai réalisé cette extension parce que je voulais augmenter les interactions avec les joueurs autres que ses voisins. Et rendre le développement militaire plus rentable !

En effet, cette extension a pour ambition de vous permettre de vous battre et de commercer avec tous les joueurs.

PRÉPARATION

Comme pour Cities, on utilise autant de cartes orange par âge qu'il y a de joueurs, et on les mélange avec le reste des cartes utilisées de l'âge correspondant.

NOUVEAUTÉS

- Commerce maritime

Vous pouvez désormais vendre des ressources de base et de luxe à tout le monde, si vous les possédez sur les cartes orange. Contrairement à la règle de base, la vente d'une ressource coûte à l'acheteur 3 pièces d'or, en raison d'une distance accrue (le voyage en bateau est plus long). Le prix reste de 3 pièces d'or même si on achète ces ressources à son voisin de gauche ou de droite. L'avantage de ce commerce permet de ne pas se retrouver bloqué en se retrouvant dans l'incapacité totale de construire plusieurs cartes ou étapes de merveille.



- Guerre maritime

Certaines cartes vous octroient des jetons « invasion » que vous pourrez placer dans le territoire des joueurs non-voisins. Ces symboles ne sont pas considérés comme des boucliers, mais permettent de vous battre avec un adversaire supplémentaire. Le jeton « invasion » se pose au moment où la carte est jouée et l'invasion est obligatoirement résolue même si à la fin de l'âge vous vous rendez compte que votre adversaire a obtenu une puissance militaire plus conséquente que la vôtre. Comme les jetons « paix militaire », les jetons « invasion » sont cumulables, mais doivent tous être obligatoirement joués dans l'âge auquel ils apparaissent. Tout jeton « paix militaire », posé par la suite par un joueur envahi ou envahisseur, annule l'invasion. Tout invasion commise à l'encontre d'un joueur précédemment déclaré en paix durant l'âge concerné ne rapporte aucun point de victoire militaire. Toute invasion commise par un joueur précédemment déclaré en paix durant l'âge concerné est sans effet. Pour ces différents cas de figure, cela ne vous rapporte que les points de victoire indiqués sur la carte.



CALE TRIBORD, CALE BÂBORD, FAUX-PONT, SOUTE



© Prince of Persia

Ces cartes génèrent une matière première vendable en commerce maritime + un bouclier.

Attention : n'importe qui peut vous acheter vos ressources pour 3 pièces d'or et rien ne vous empêche de les utiliser pour vous.

CHANTIER NAVAL



© Assassin's creed

3 boucliers et une paix militaire.

Remarque : Vous ne pourrez pas combattre à l'âge 1, c'est comme si vous vous prépariez déjà à la guerre pour l'âge suivant.

COLONIE LOINTAINE



© Andreas Rocha

Octroie la possibilité d'acheter les ressources maritimes pour 1 pièce d'or de moins.

Remarque : Si vous avez Sidon, les ressources maritimes deviennent gratuite.

PHARE ABANDONNÉ



© Miquel Coimbra

6 pièces d'or pour vous, rien pour les voisins et 1 pièce d'or pour les non-voisins.

Précision : cette carte est inutile à 2 ou 3 joueurs.

GALION DE GUERRE



© Prince of Persia

1 point de victoire et un jeton « invasion ».

Précision : cette carte est inutile à 2 ou 3 joueurs.

PORTES INTÉRIEURES



© Prince of Persia

4 points de victoire.

CABOTEUR MARCHAND



© civilizations

7 pièces d'or moins le nombre de ressources que vous possédez.

Exemple : Masha a la merveille « Gizah » (ressource de base = pierre), la carte chantier et mine (l'une OU l'autre ressource comptant comme 1 ressource). Ça lui fait un total de 3 ressources.

Masha a donc $7 - 3 = 4$ pièces d'or.



DES CARTES

ÉGOUTS



© Assassin's creed

4 points de victoire et les autres joueurs perdent 2 pièces d'or par jeton « paix militaire » en leur possession.

LUPANAR



© Prince of Persia

Vous prenez 5 pièces d'or OU un jeton « paix militaire ».

PORTES DÉCORÉES



© Prince of Persia

6 points de victoire.

SOUK



© Nurkhanlar

1 pièce d'or par carte orange chez vous et vos voisins.

COMMERCE NOMADE, CORPORATION MARCHANDE, MAISON CLOSE



© Prince of Persia
© Assassin's creed

Ces cartes génèrent l'un OU l'autre produit manufacturé vendable en commerce maritime.

Attention : n'importe qui peut vous acheter vos ressources pour 3 pièces d'or et rien ne vous empêche de les utiliser pour vous.

RECONSTRUCTION



© Assassin's creed

Vous prenez 7 pièces d'or OU les autres joueurs en perdent 2.

VAISSEAU AMIRAL



© Miguel Coimbra

2 point de victoire et un jeton « invasion ». *Précision : cette carte est inutile à 2 ou 3 joueurs.*

PHARE MAJESTUEUX



© Prince of Persia

9 pièces d'or pour vous, rien pour les voisins et 2 pièces d'or pour les non-voisins. *Précision : cette carte est inutile à 2 ou 3 joueurs.*



BUREAU DES COPISTES



© Prince of Persia

Tous les autres joueurs perdent 2 pièces d'or par triplet de symboles scientifiques différents en leur possession.

COMMERCE MARITIME



© Assassin's Creed

1 pièce d'or par carte orange déjà posée + 1 point de victoire par carte orange à la fin.

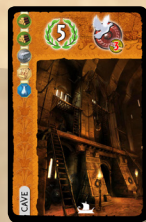
CONTREFACTEUR NOMADE



© Prince of Persia

Comme le masque blanc, il permet de copier un symbole scientifique, mais le noir permet de copier chez un « non-voisin ».

CAVE



© Prince of Persia

5 points de victoire et les autres joueurs perdent 3 pièces d'or par jeton « paix militaire » en leur possession.

PALAIS



© Prince of Persia

8 points de victoire.

JEUX DU CIRQUE



© Flavinobolla

4 points de victoire et les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par carte orange en leur possession.

ARMADA



© Prince of Persia

3 points de victoire et un jeton « invasion ». *Précision : cette carte est inutile à 2 ou 3 joueurs.*

SIÈGE



© Miguel Coimbra

Chaque carte rouge équivaut à un bouclier supplémentaire.

TEMPLE INTÉRIEUR



© Desmi75

7 points de victoire moins le nombre de jetons « défaite » en votre possession.

JARDINS LUXURIANTS



© Tyler Edlin

Si vous possédez une carte ou étape de merveille qui rapporte 2 points de victoire directs, ces derniers se transforment en 8 points de victoire (applicable une seule fois).



DESCRIPTION DES GUILDES

GUILDE DES JARDINIERS



© Prince of Persia

Si vous possédez une carte ou étape de merveille qui rapporte 3 points de victoire directs, ces derniers se transforment en 9 points de victoire (applicable une seule fois).

GUILDE DES MARINS



© Radojavor

1 point de victoire par carte orange présente chez votre voisin de gauche et droite.

DESCRIPTION DES LEADERS

EURYDICE



© Aledin

2 pièces d'or pour chaque carte orange que l'on pose.

MARDUK



© Lifebytes

Permet de construire gratuitement une carte orange par âge.

HYPATHIE



© Assassin's creed

1 point de victoire par carte orange.

RAMSES II

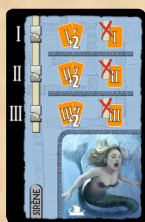


© Thegryph

2 points de victoire et un jeton « invasion ».

DESCRIPTION DES DIEUX

SIRÈNE



© Miquel Coimbra

Âge I : prenez 2 cartes orange non utilisées de l'âge I, jouez en une, écarterz l'autre.

Âge II : prenez 2 cartes orange non utilisées de l'âge II, jouez en une, écarterz l'autre.

Âge III : prenez 2 cartes orange non utilisées de l'âge III, jouez en une, écarterz l'autre.

MINOTAURE



© Miquel Coimbra

1 jeton « invasion ».

DRYADE



© Miquel Coimbra

Âge I : poser une carte orange ou noire rapporte 1 pièce d'or.

Âge II : poser une carte orange ou noire rapporte 2 pièces d'or.

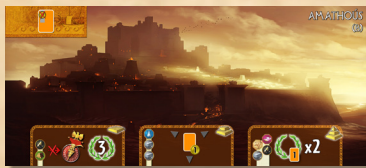
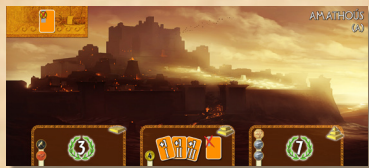
Âge III : les cartes oranges ou noires coûtent 2 ressources de moins à poser.

Précision : cette carte fonctionne aussi bien avec « Sailors » seule, « Cities » seule, ou avec les 2 combinées.

DESCRIPTION DES MERVEILLES

AMATHOÛS (AMATHONTE) - AGORA

POUVOIR DE BASE : les cartes orange ne coûtent aucune pièce d'or (mais vous devez quand même payer le coût en ressource).



© Noah Bradley

A

ÉTAPE 1 : 3 points de victoire.

ÉTAPE 2 : prenez une carte orange non utilisée de chaque âge, jouez en une gratuitement et écartez les autres.

ÉTAPE 3 : 7 points de victoire.

B

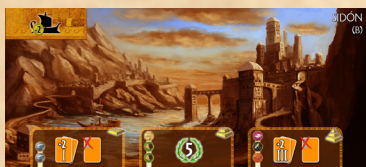
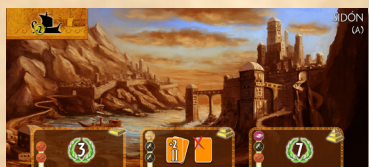
ÉTAPE 1 : personne ne peut plus poser de jetons « invasion » sur votre ville + 3 points de victoires.

ÉTAPE 2 : gagnez 1 pièce d'or par carte orange chez vous et vos non-voisins.

ÉTAPE 3 : les points de victoire rapportés par 1 carte orange de votre choix sont doublés.

SIDÓN (SIDON) - TEMPLE D'ESHMOUN

POUVOIR DE BASE : achetez les ressources maritimes pour 2 pièces d'or de moins.



© Stanislav Stoyanov

A

ÉTAPE 1 : 3 points de victoire.

ÉTAPE 2 : prendre 2 cartes orange non-utilisées de l'âge II, en choisir une, la jouer gratuitement, et écarter l'autre.

ÉTAPE 3 : 7 points de victoire.

B

ÉTAPE 1 : prendre 2 cartes orange non-utilisées de l'âge I, en choisir une, la jouer gratuitement, et écarter l'autre.

ÉTAPE 2 : 5 points de victoire.

ÉTAPE 3 : prendre 2 cartes orange non-utilisées de l'âge III, en choisir une, la jouer gratuitement, et écarter l'autre.

SOÛSA (SUSE) - PALAIS ACHÉMÉNIDE

POUVOIR DE BASE : vous pouvez acheter aux autres joueurs les ressources de leurs cartes brunes et grises comme si elles étaient maritimes (payez donc 3 pièces d'or par ressource).



© Prince of Persia

A

ÉTAPE 1 : 3 points de victoire.

ÉTAPE 2 : 1 point de victoire par carte orange et les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par carte orange en leur possession.

ÉTAPE 3 : 7 points de victoire.

B

ÉTAPE 1 : les cartes orange coûtent une ressource de moins.

ÉTAPE 2 : prenez un jeton « invasion » OU un jeton « paix ».

ÉTAPE 3 : 6 points de victoire par triplet de cartes jaune, orange et rouge.

RÈGLES DU JEU PAR ÉQUIPE

Les règles de base et du jeu en équipe restent inchangées.

Lorsqu'un joueur met en jeu un jeton « invasion », les 2 joueurs concernés ne prennent qu'un seul jeton « victoire » ou « défaite » indépendamment de leurs alliés.

RÈGLES POUR 2 / 3 JOUEURS

Techniquement les règles demeurent inchangées, mais les jetons « invasion » sont inutiles. Vous pouvez les laisser au moment de piocher les cartes orange au hasard pour toujours bénéficier des points de victoire sur les cartes, mais il est conseillé de les écarter. Pareil pour le masque noir, le phare abandonné et le phare majestueux.

De manière générale, « Sailors » n'est pas recommandé pour 2/3 joueurs.

RÈGLES POUR 8 JOUEURS

Les ajustements de règles suivants permettent de jouer à 8 joueurs.

Préparez le jeu pour une partie à 7 joueurs (toutes les cartes âge I, II, III du jeu de base, 9 guildes et 7 cartes orange de chaque âge.

Au début de chaque âge, distribuez 7 cartes à chaque joueur. Chaque joueur en jouera 6 (7 si l'on inclut « cities »), exactement comme dans le jeu de base 7 wonders.

Remarque : le jeu à 8 joueurs est principalement destiné à la variante en équipe.

RÈGLES POUR 9 JOUEURS

Combiner « Sailors » et « Cities », et les ajustements de règles suivants permettent de jouer à 9 joueurs.

Préparez le jeu pour une partie à 7 joueurs (toutes les cartes âge I, II, III du jeu de base, 9 guildes, 7 cartes orange et 7 noires de chaque âge.

Au début de chaque âge, distribuez 7 cartes à chaque joueur. Chaque joueur en jouera 6, exactement comme dans le jeu de base 7 wonders.

Remarque : prévoyez une grande table !

FIN DE PARTIE

Comme dans le jeu de base 7 Wonders, la partie s'achève à l'issue de l'âge III, après l'attribution des jetons militaires. Chaque joueur totalise les points de sa civilisation. Le joueur dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur.

Remarque : pour plus de simplicité, comptez les points orange dans la même case que les cartes jaunes, ou divisez la case en 2 (comme la case « leaders » / « cities »).



F.A.Q

Q : Est-ce que la règle des dettes s'applique si on joue à Sailors sans Cities ?

R : Si vous disposez de Cities, mais que vous ne voulez pas ajouter trop de cartes, il est conseillé d'utiliser les jetons « dettes », mais rien ne vous empêche d'en faire abstraction.

Q : Le jeu ajoute une carte en plus, comme Cities. Peut-on y jouer à 8 joueurs et en équipe aussi ?

R : Tout à fait, Sailors fonctionne comme Cities au niveau du nombre de cartes ajoutées. Il y a même potentiellement moyen de jouer à 9 joueurs avec les 2 extensions combinées.

Q : Puis-je envahir quelqu'un, changer d'avis à la fin du tour et ne plus l'envahir ?

R : Non, vous êtes obligé de résoudre le conflit. La seule façon d'échapper c'est que l'un des antagonistes passe en paix militaire.

Q : Puis-je envahir quelqu'un que j'ai déjà envahi au même âge ou qui est déjà envahi par un autre joueur ?

R : Oui, un joueur peut recevoir plusieurs jetons « invasion » devant lui au cours du même âge. Il devra alors combattre chacun de ses envahisseurs. Cependant, si vous êtes la personne qui l'a envahi une première fois, vous pouvez toujours remettre un jeton « invasion » sur la même personne, mais vous ne le combattez qu'une seule fois. Plusieurs jetons « invasion » provenant d'un seul et même adversaire ne provoque qu'un seul combat. Tous les jetons « invasion » sautant à chaque fin d'âge.

Q : Plusieurs merveilles/cartes permettent de récupérer des cartes orange non jouées. Dans quel ordre les résoudre si ces pouvoirs sont appliqués au même tour ?

R : D'abord les merveilles : Amathoús puis Sidón, puis seulement après la carte Sirène. Et, éventuellement, après, les pouvoirs copieurs.

Q : Je ne connais pas les cartes dieux. D'où proviennent-elles et comment les utiliser ?

R : Il s'agit de l'excellente extension « Faith » créée par Shima et disponible sur le site : gusandco.net. Vous pouvez y télécharger les autres cartes ainsi que les règles.

Q : Puis-je vous acheter ou revendre vos extensions ?

R : EN AUCUNE FAÇON. Mes extensions sont mises en ligne en « print-to-play », je ne fais aucun bénéfice dessus. Il ne s'agit pas de mon jeu, juste une extension personnelle et non-officielle du jeu d'origine d'Antoine Bauza.

Q : J'ai quelques idées d'extensions pour 7 wonders, mais pas assez pour faire quelque chose de complet, ou alors je n'ai pas les capacités pour les réaliser. Puis-je vous les soumettre ?

R : Bien sûr, je réponds toujours à tout le monde, le plus rapidement possible. Vous pouvez me laisser un message sur mon site ou me contacter par mail.



CRÉDITS

CONCEPTION GRAPHIQUE & RÈGLES : Corro (aka Aurélien Lezaire)

RELECTURE DES RÈGLES : Pascal & Pascale

TESTEURS : Pascal, M. Vin, Borit, Neok, Masha, Fred, Gilles & Max, les joueurs des « Mômes en délire », de la ludothèque de Kain et de 1001 jeux.

REMERCIEMENTS : Antoine Bauza, REPOS PROD, Miguel Coimbra, Gus & Shima, mes amis, ma copine, vous et les différents illustrateurs trouvés sur le net dont voici la liste par ordre alphabétique.

ILLUSTRATEURS : **Couverture par Tarrzan.** Aledin, Andreas Rocha, Flaviobolla, Lifebytes, Miguel Coimbra, Noah Bradley, Nurkhular, Radojavor, Stanislav Stoyanov, Thegryph, Tyler Edlin et plein d'autres illustrateurs d'Assassin's Creed et Prince of Persia.





COLLECTION

Vous avez toutes les merveilles officielles ? Les 7 de base, les extensions et les goodies ; et vous en voulez encore plus ? Téléchargez ce méga Wonderspack qui regroupe pas moins de **50** nouvelles merveilles toutes issues de l'antiquité. Des pourtours de la Méditerranée jusqu'aux fleuves de l'Indus. Testez différentes merveilles et variez vos parties. De plus pratiquement toutes ces merveilles sont faites pour fonctionner sans extensions.



RUINS



Vous trouvez que les points de victoire deviennent trop élevés ? Surtout à force de multiplier les extensions positives ? Fini ; avec Ruins, vos civilisations sont sur le déclin. Allez-vous redorer votre gloire d'antan ou viendra-t-on visiter votre cité pour ses ruines ? Avec cette extension, profitez d'une toute nouvelle mécanique de jeu et adaptez votre stratégie. Arrivez-vous à tirer parti de la décadence de vos ennemis tout en reconstruisant votre empire ?



CONTACT

Tenez-vous informé des nouvelles sorties et mises à jour sur mon site :
corrojeux.wordpress.com

N'hésitez pas à y aller et à laisser un commentaire ou à poser des questions s'il vous en reste malgré les règles et la F.A.Q.

Vous pouvez aussi me contacter directement par mail : aurelienlezaire@live.com