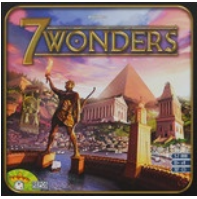


Chronique « Jeux de société »

7 Wonders



Nous connaissons tous « Les sept merveilles du monde » mais saurions-nous les nommer? Il y a le colosse de Rhodes, la statue de Zeus, le phare d'Alexandrie, les jardins suspendus de Babylone, la grande pyramide de Gizeh, le temple d'Artémis et le mausolée d'Halicarnasse. Antoine Bauza nous les fait découvrir à travers le jeu.

Description

Imaginez-vous à la tête de l'une des sept grandes cités de l'antiquité reconnue pour avoir construit l'une des sept merveilles du monde. Votre souhait, exploiter au mieux vos ressources naturelles, participer à l'avancement de la science, développer vos relations commerciales avec les cités voisines et affirmer votre suprématie militaire auprès de ceux qui vous entourent. Pour le réaliser, vous devrez faire des choix, parfois déchirants. Dès lors, il est peu probable que vous soyez le meilleur dans tous ces domaines.

Une partie de 7 Wonders se déroule en trois manches, les « Âges ». Au début d'un Âge, un paquet de sept cartes est remis à chacun des joueurs. Simultanément, chaque joueur sélectionne une carte de son paquet, la dépose devant lui face cachée. Les cartes restantes sont remises à son voisin, de gauche ou de droite selon l'Âge. Le joueur doit alors effectuer l'une des trois actions possibles : construire le bâtiment associé à la carte, construire une étape de sa merveille ou défausser la carte en échange d'argent. Certaines cartes ont un effet immédiat et certaines permettent de marquer des points à la fin de la partie.

La partie se termine à la fin du troisième Âge. Des points sont attribués en fonction des bâtiments construits et le joueur ayant marqué le plus de points est le vainqueur. Alors, à vos marteaux... Prêts... Construisez!

Pour : Jeu fluide et rapide, aucun temps mort. Le nombre de joueurs n'influence pas la durée d'une partie. Ergonomie des cartes soignée. Variante pour deux joueurs très intéressante. Plusieurs stratégies mènent à la victoire. Est apprécié par toutes catégories de joueurs.

Contre : Les joueurs expérimentés ont un avantage sur les nouveaux joueurs quoique cet avantage s'estompe après seulement trois ou quatre parties. La hiérarchie des cartes nécessite de se référer fréquemment à l'aide de jeu. Nécessite un grand espace de jeu à six ou sept joueurs.

Mon appréciation : Que dire de 7 Wonders? La huitième merveille ! C'est un jeu savoureux qui se joue en 30 minutes. Parfait pour commencer ou terminer une soirée de jeux. La mécanique est simple, fluide et chaque partie diffère des précédentes. Le matériel est splendide. L'extension Leaders est très intéressante et permet d'établir une ligne conductrice pour le reste de la partie dès le début. Je n'ai pas encore testé l'extension Cities, mais on en dit beaucoup de bien. Babel est la toute nouvelle extension qui vient de paraître en novembre. Elle relancera à coup sûr l'engouement pour 7 Wonders. Babel inclut deux modules pouvant être utilisés ensemble ou séparément. Elle est bien sûr compatible avec Leaders et Cities. 7 Wonders a remporté de nombreux prix depuis sa parution. Une version iPad est présentement en développement et devrait être disponible bientôt.



Visitez le site internet du Club de récréation pour plus d'information au sujet de 7 Wonders (www.crhqmtl.com).

« Ludiquement vôtre », Benoît



Les composantes du jeu de base

7 plateaux individuels représentant chacun une Merveille, 7 cartes Merveille, 49 cartes Âge I, 49 cartes Âge II, 50 cartes Âge III, 2 cartes pour la variante à 2 joueurs, 42 jetons conflit, 50 pièces de monnaie, 1 carnet de pointage, aide de jeu.

Fiche technique

Auteur	Antoine Bauza
Artistes	Miguel Coimbra
Éditeur - version française	Repos Production
Année	2010
Fabrication (VF)	Allemagne
Nombre de joueurs	2 à 7
Âge	À partir de 10 ans
Durée	30 minutes
Prix	50\$

Domaine	Jeu familial
Thématique	Civilisation, développement
Mécaniques de jeu	Gestion de main
Extension	Leaders Cities Wonder Pack Babel