

Seven7s

un jeu de Jason Tagmire pour 2 à 4 joueurs

Le chiffre 7 est un nombre magique qui possède différentes significations, différents pouvoirs et des coïncidences qui remontent à la nuit des temps. Dans Seven7s, vous avez les pouvoirs de sept des plus célèbres 7 (seven) de l'histoire humaine. Utilisez ces pouvoirs sagement pour vaincre vos adversaires.

Créé par Jason Tagmire
Développement : Ralph H. Anderson
Illustrations : Fabrice Weiss
Conception graphique : Adam p. McIver

CONTENU

49 cartes standards
4 cartes aide de jeu

Valeur = 5
Couleur = orange
Pouvoir = Holy Virtues

P2

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes standards et distribuez-en 3 à chaque joueur. Placez les cartes restantes au centre de la table pour former une pioche.

Retournez la première carte de la pioche pour créer la première colonne du type de la carte retournée. Pendant la partie, des colonnes supplémentaires seront ajoutées lorsque chaque type de carte sera joué.

Le joueur dont l'âge est parfaitement divisible par 7 commence la partie et s'il y a égalité, le plus jeune joueur commence la partie.

TOUR DE JEU :

- Choisissez une carte de votre main et jouez-la sur la table en la plaçant dans une colonne qui correspond à son type ; (*Exception : Ages of Man et les cartes Joker).
- S'il n'y a pas encore de colonne de ce type, créez-en une.
- Les cartes doivent être placées de manière à ce que tous les joueurs puissent voir son type, son chiffre et sa couleur ainsi que ceux des autres cartes.
- Lorsqu'une carte est placée dans une colonne, son pouvoir est activé.
- À la fin de votre tour, refaites votre main jusqu'à avoir 3 cartes en main, en les prenant dans la pioche.

P3

EXEMPLES DE JEU :

*Un peu plus tôt dans la partie, la carte « Old Age » de Ages of Man a été jouée sur la colonne des Holy Virtues, car les cartes Ages of Man peuvent toujours être placées dans d'autres colonnes, ce qui accélère la fin de la partie.
Cependant, cela ne déclenche pas le pouvoir de la colonne.*

À ce moment de la partie la couleur joker est le bleu, ce qui permet à la merveille

(wonders) « Great Pyramid of Giza » d'être jouée sur n'importe quelle colonne pour pouvoir utiliser le pouvoir de cette colonne. Dans cet exemple, elle a été placée dans la colonne des Lucky Gods pour activer ce pouvoir.

P4

Dans les autres cas, les cartes doivent être placées sur des colonnes de leur propre type où elles activeront le pouvoir de cette colonne.

P5

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une des colonnes comporte 7 cartes, la partie se termine immédiatement.

Placez la carte qui a déclenché la fin de la partie latéralement/ de travers sur sa colonne, car elle sera utilisée pour le décompte final des points.

Elle ne déclenche aucun pouvoir.

VAINQUEUR

Le vainqueur est le joueur qui a la valeur combinée des cartes la plus élevée.

Les joueurs additionnent la valeur de chaque carte en main, plus les bonus des cartes Lucky Gods ; ainsi que la dernière carte jouée (placée de travers) s'ils ont déclenché la fin de la partie.

Chaque carte a la valeur du chiffre inscrit dessus sauf pour les exceptions suivantes :

- Marquez 2 points pour chacun des bonus Lucky Gods reçu (cartes placées face visible devant vous).
- Pour chaque carte dans la colonne Ages of Man, les valeurs les plus hautes en jeu sont réduites à 0. (Reportez-vous à la partie Ages of Man page 7).
- Les cartes de la couleur joker finale comptent comme la valeur la plus haute qui n'a pas été désactivée par les cartes Ages of Man. (Reportez-vous à la partie Ages of Man page 7).

S'il y a égalité, le joueur à égalité qui a la carte de la valeur la plus basse (non nulle) l'emporte. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée entre les joueurs à égalité.

P6

Si la partie s'était terminée avec les colonnes décrites p3 et p4, les scores seraient les suivants :

Joueur 1

Le joueur 1 marque **9 points** car il a une carte **VIOLETTE 5** (qui vaut 5 points), une **ROUGE 4** (qui vaut 4 points), et un **VERT 7** (qui vaut 0 car la colonne des cartes Ages of Man comporte 2 cartes, ce qui a pour effet de désactiver les valeurs les plus hautes du jeu, 7 et 6).

Joueur 2

La joueuse 2 marque **12 points** car elle a en main un **ORANGE 5** (qui vaut 5 points) un **ROUGE 2** (qui vaut 2 points), et un **BLEU 6** (qui vaut 5 points. Il ne rapporte pas 6 points parce que la deuxième carte de la colonne Ages of Man désactive les 6, Mais elle rapporte bien 5 points car la couleur bleue est joker et elle compte comme la plus haute valeur

autorisée).

Si les joueurs avaient eu des cartes Bonus Lucky Gods sur la table, elles vaudraient chacune deux points supplémentaires.

P7

POUVOIRS DES CARTES

AGES OF MAN

Pendant la partie :

Les cartes Ages of Man peuvent être placées dans N'IMPORTE quelle colonne pour faire avancer la fin de la partie. Cela ne permet pas d'avoir des pouvoirs. Une carte Ages of Man n'a pas d'effet sur la couleur joker lorsqu'elle est placée dans la colonne des couleurs.

Fin de la partie :

Chaque carte Ages of Man dans la colonne Ages of Man empêche les cartes élevées de rapporter des points. Ainsi, 1 carte Ages of Man signifie que les cartes 7 vaudront 0 point. 2 cartes Ages of Man dans la colonne Ages of Man signifient que les cartes de valeur 6 et 7 vaudront 0 point, et ainsi de suite.

COULEURS

Pendant la partie :

La carte de couleur jouée en dernier dans la colonne des couleurs fixe la couleur joker. Les cartes de cette couleur peuvent être jouées dans n'importe quelle autre colonne pour pouvoir utiliser le pouvoir de cette colonne. Les cartes Ages of Man n'ont pas d'incidence sur la colonne des couleurs donc la dernière carte couleur jouée, détermine la couleur joker.

Fin de la partie :

Les cartes finales des joueurs dans la couleur joker valent le même nombre de points que la valeur de carte encore valide. Par exemple, si deux cartes Ages of Man sont en jeu, alors les 7 et les 6 ne rapporteront pas de points, par conséquent les cartes de la couleur joker rapporteront 5 points chacune.

P8

DEADLY SINS

Choisissez un adversaire. Choisissez une carte au hasard dans sa main et placez-la dans la colonne appropriée Si la carte est une carte de la couleur joker ou une carte Ages of Man, vous pouvez choisir où la placer. Les pouvoirs ne sont pas activés (sauf pour une carte couleur qui changera la couleur joker et une carte Ages of Man qui fera avancer le jeu / ou qui désactivera une valeur de cartes). Votre adversaire pioche une nouvelle carte.

HOLY VIRTUES

Prenez 1 carte de la pioche et placez-la dans votre main, ensuite jouez une autre carte de votre main comme d'habitude.

LUCKY GODS

Pendant la partie :

Annoncez soit un nombre (par exemple un 6) ou une couleur (par exemple rouge) et retournez la première carte de la pioche. Si la couleur ou le nombre correspond, placez la carte devant vous face visible pour recevoir un bonus en fin de partie.

Fin de la partie :

Las cartes bonus Lucky Gods valent 2 points chacune à la fin de la partie.

SEAS

Déplacez une carte d'en haut d'une colonne vers votre main. Vous ne piocherez pas à la fin de votre tour.

WONDERS

Regardez la combinaison de 3 cartes dans les mains de vos adversaires et/ou sur le dessus de la pioche. Les cartes de la pioche sont replacées sur la pioche dans n'importe quel ordre.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant