

7 Wonders : Variante Solo avec 2 IA

- Config d'un jeu à 3 joueurs, avec une IA Droite (DRT) et une IA Gauche (GCH) en plus du joueur
- Distribution de 7 cartes par joueur. Faire deux deck pour les IA et les placer face cachée à coté de leur merveille.
- A chaque tour, le joueur prend son deck et rajoute à sa main la carte du dessus de chaque deck IA. Ce qui donnera donc pour le 1^{er} tour, 9 cartes.
- Jouer une carte pour chaque cité dans l'ordre suivant :
Ere 1 et 3 : DRT, VOUS, GCH
Ere 2 : GCH, VOUS, DRT
- Pour votre tour choisissez la carte que vous souhaitez
- Pour le tour des deux IA, choisir la carte suivant « la liste des priorités »

En plus : Chaque âge peut être joué avec les 7 cartes si la merveille Halicarnasse n'est pas utilisée. Cela permet de ne pas avoir à défausser automatiquement la dernière des deux decks en plus de celle qui nous reste en main. (De façon a avoir la totalité des cartes de disponible)

Privilégier les merveilles en face A pour l'IA, car les B dépendent essentiellement d'une intervention du joueur.

LISTE DES PRIORITES

- En présence de choix entre plusieurs cartes après la liste de priorité, donner à l'IA celle qui lui est la plus profitable
- Si l'IA doit faire commerce : a) Dépense du moins de pièces possible b) Vous donne le moins de pièces possible.
- Si l'IA doit défausser une carte, le choix se portera toujours sur la carte qui est le plus profitable aux autres.

LISTE PRIORITE ERE 1

1. Si dernier choix de l'ère(Carte 6 ou 7), construire sa merveille niv 1 ou 2 au maximum. Coût de 2 pièces ou moins.
2. Carte Ressource qui coûte 1 pièce
 - A) Ressource Merveille
 - B) Autre ressource (Marron ou Gris)
3. Carte Commerce :
 - A) Comptoir Est/Ouest (sauf si merveille Olympie B)
 - B) Marché
4. Autre Carte Ressource :
 - A) Ressource manquante nécessaire pour la merveille
 - B) Toute ressource Marron
 - C) Ressource Grise

Nota : Ne pas jouer une manufacture pour l'IA si son plateau la fournit déjà
5. Carte Militaire si niveau de bouclier Egal ou Inférieur à un joueur
6. Etape Merveille 1 ou 2
7. Carte Scientifique
8. Etape suivante de Merveille si le coût est inférieur à 2 pièces
9. Carte Civile
10. Taverne (Carte commerce)
11. Défausse d'une carte pour 3 pièces

LISTE PRIORITE ERE 2

1. Si dernier choix de l'ère (6 ou 7), construire la merveille étape 1 ou 2 pour un coût max de 2 pièces.
2. Construction gratuite de la Merveille Etape 1 ou 2
3. Carte Commerce
 - A) Caravansérail
 - B) Forum (si l'IA n'est pas en possession des 3 manufactures)
4. Carte Militaire Gratuite, si l'apport de bouclier donne une égalité ou une supériorité avec le meilleur joueur actuel en nombre de bouclier.
5. Carte Ressource Marron
 - A) Ressource demandée par la merveille
 - B) Autre Ressource
6. Carte Ressource Grise (Sauf si présente sur le plateau merveille ou Forum)
7. Carte Scientifique Gratuite
8. Carte Militaire, si l'apport de bouclier donne une égalité ou une supériorité avec le meilleur joueur actuel en nombre de bouclier.
9. Carte Civile Gratuite
10. Carte Scientifique
11. Carte Civile
12. Etape Merveille 1 ou 2
13. Carte Commerce
14. Défausse d'une carte pour 3 pièce

LISTE PRIORITE ERE 3

1. Si dernier tour (6 ou 7), construire la merveille étape 3 si aucune autre option ne donne plus de Points
2. Toute carte Gratuite qui donne le plus de points de victoire
3. Carte Militaire Gratuite si égalité ou supérieur à l'issue
4. Toute carte qui donne le plus de points de victoire (sans oublier de soustraire les pièces (divisé par 3))
5. Carte Militaire si égalité ou supérieur à l'issue
6. Défausse d'une carte pour 3 pièces

VARIANTE LEADERS

- Distribution de 4 cartes leaders par joueur. Faire deux deck pour les IA face cachée
- Au premier tour, prendre sa main et y rajouter les deux premiers leaders de chaque deck . Ce qui donne une main de 6 cartes. En choisir une pour soi puis une pour l'IA DRT puis l'IA GCH
- Faire de même au deuxième tour (5 cartes en main) Choisir pour l'IA DRT puis l'IA GCH puis vous
- Faire de même au troisième tour (4 cartes en main) Choisir pour l'IA GCH, vous puis l'IA DRT
- Pour les trois dernières cartes mélangez-les et distribuez-les au hasard.

L'IA n'ayant pas de stratégie préétablie sur ses leaders et son jeu voici une petite liste de priorité qui peut lui donner quelques avantages avec facilité.

- 1) Leaders « -1 Ressource par type de carte » = Archimède, Léonidas, Hammurabi et Imhotep
- 2) Leaders « Guilde » = Ramsès
- 3) Leaders « Commerce » = Bilkis, Hatshepsout et Crésus
- 4) Leaders « Militaire » « Tomyris, Hannibal et César »
- 5) Leaders « Merveille » = Amytis
- 6) Leaders « 1 ou 2 PV par type » avec priorité : Phidias, Périclès, Praxitèle, Hypatie, Nabuchodonosor, Varron et Hiram
- 7) Leaders « Points de victoire » = Sapho, Zénobie, Nefertiti, Cléopâtre
- 8) Leaders « PV sur Carte » = Justinien et Platon
- 9) Leaders « Scientifique » = Euclide, Ptolémée et Pythagore
- 10) Leaders « 3 symboles » = Aristote
- 11) Leaders « Militaire Or et PV » = Néron et Alexandre
- 12) Leaders « Défausse » = Salomon
- 13) Leaders « PV sur Or » = Midas
- 14) Leaders « PV sur Commerce » = Xénophon
- 15) Leaders « gratuit » = Mécène

Déroulement :

Avant chaque âge, chaque joueur choisit un leader à placer. La priorité de pose de l'IA est la même que celle du choix des cartes précédent.

Si l'IA ne peut pas jouer de leader, il place en priorité une étape de merveille si elle est gratuite ou qu'elle vaut maximum deux pièces.

La défausse de la carte qu'elle soit pour 3 pièces ou la merveille est choisie dans le sens inverse des priorités.