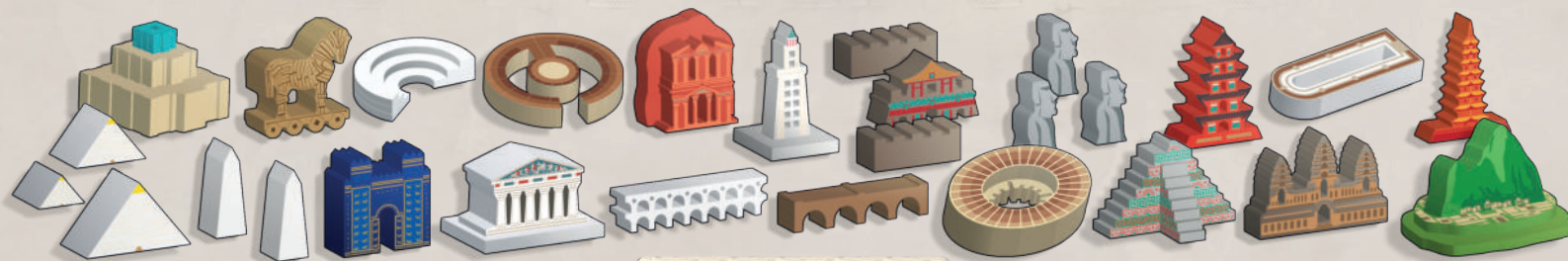


WORLD WONDERS

Après des années de troubles, l'ère des grands empires a commencé. Dans le monde entier, rois et empereurs dépensent des sommes considérables pour bâtir la cité la plus prestigieuse de tous les temps. À la tête de votre empire, vous devez choisir quels bâtiments et monuments seront les plus à même de satisfaire vos ambitions. Ces constructions vous rapporteront des ressources qui vous permettront d'attirer plus de monde dans votre ville. Mais gardez vos adversaires à l'œil ! Il se peut qu'ils convoitent les mêmes bâtiments que vous. Le joueur qui obtient le plus de points de victoire à l'issue de la partie est déclaré vainqueur, et sa cité est universellement reconnue comme la plus belle du monde antique !

MATÉRIEL



21 monuments
en bois



5 plateaux Terrain et
5 plateaux Ressources



1 plateau principal et
2 plateaux Extension



3 aides de jeu et
10 tours en bois



25 pions
Ressource en bois



5 pions Joueur et
2 piédestaux Ordre de tour



21 cartes
Monument



15 cartes
Objectif



14 cartes
Solo



80 tuiles Bâtiment et
5 tuiles Emprunt



35 grandes routes et
20 groupes de petites routes

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU ET DIRECTION ARTISTIQUE : Zé Mendes

DÉVELOPPEMENT : Diego Bianchini et Michael Alves

PRODUCTION ET DISTRIBUTION : Meeple BR

CONCEPTION GRAPHIQUE : Mundus

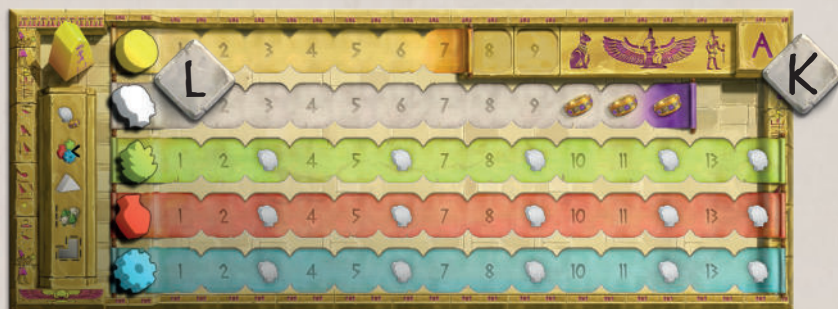
TRADUCTION FRANÇAISE : Antoine Prono (Transludis)

ILLUSTRATIONS : Tom Ventre, Roy Wijnen et Odysseas Stamoglou

Super Meeple remercie Grégory Sévin pour son travail de relecture.

TESTEURS ET REMERCIEMENTS : Isabela Ferreira, Thiago Leite, Jordy Adan, Rennan Gonçalves, Túlio Barros, Francys Johns & Weverson "Nego", Clóvis Corrêa, Ricardo "Uauuuu" Magana, Eduardo Carvalho, Dalton Leonardo & Duque BG, Raphael Riveiro & Vítor Rondó (Dinastia Geek), Iago Piffero, Eduardo Felipe (Jogada Histórica), Jonathan Carletti (Green House BG), Uwe Rummel, Abidjan Corrêa, Icaro Souza, Hércules Lourenço, Daniel Caixeta, Aristides da Costa Júnior, Marcius Fabiani, Pedro Pires, Thiago Manzo, Alexandre & Monike Teles, Marcio Zerwes, Daniel Torres, Carol Mika, Roberto Ritter, Guilherme Portugal, Danielle Burghi, Abidjan Corrêa, Vítor Rondó, Baraky, Isabela Faccio, Amanda P. Campos, Fernanda Guimarães, Paulo Rezende (Bofa na Mesa), Gabriel Nascimento, Leno Schemidt, Felipe Fachini, André Guimarães, Gabriel Eberhardt, Breno Caldeira, Neide & Ester et Luiza Souza.

MISE EN PLACE



A. Placez le **plateau principal** au centre de la table et ajoutez les **plateaux Extension** et tuiles **Bâtiment** nécessaires en fonction du nombre de joueurs :
De 1 à 3 joueurs, n'utilisez que le plateau principal et ses tuiles **Bâtiment**,
À 4 joueurs, ajoutez le plateau **Extension** du 4^e joueur et ses tuiles **Bâtiment**,
À 5 joueurs, ajoutez les deux plateaux **Extension** et leurs tuiles **Bâtiment**.

B. Mélangez les **tuiles Bâtiment** de chaque forme séparément pour former des piles de tuiles identiques. Placez chaque pile face cachée sur la position indiquée. Révélez la première tuile de chaque pile et placez-la sur la table juste en dessous du plateau.

C. Placez le 1^{er} **piédestal Ordre de tour** sur l'emplacement approprié du plateau principal. Faites de même avec le second.

D. Chaque joueur choisit une couleur. Placez au hasard les **piens Joueur** correspondants sur la piste d'ordre de tour du plateau principal.

E. Placez les **tuiles Grande route** et les **groupes de tuiles Petite route** à côté des tuiles **Bâtiment** révélées, en fonction du nombre de joueurs :

Note : un groupe de tuiles **Petite route** est un groupe de deux tuiles de 2 cases et une tuile de 1 case.

De 1 à 2 joueurs, placez 1 grande route et 1 groupe de petites routes,

À 3 joueurs, placez 2 grandes routes et 1 groupe de petites routes,

À 4 joueurs, placez 2 grandes routes et 2 groupes de petites routes,

À 5 joueurs, placez 3 grandes routes et 2 groupes de petites routes.

Mettez de côté les tuiles **Route** restantes pour les manches suivantes.

F. Placez **1 tour** à côté des tuiles **Grande route** et des groupes de tuiles **Petite route**. Mettez les tours restantes de côté pour les manches suivantes.

G. Mélangez les **cartes Monument** pour former une pile. Révélez 3 cartes et placez les monuments correspondants dessus. Laissez le reste de la pile face cachée à proximité du reste des monuments.

H. Formez une pile avec les **tuiles Emprunt** à proximité du plateau.

I. Placez **1 plateau Terrain** devant chaque joueur. Tous les joueurs doivent utiliser le même côté du plateau : sur le côté **A**, il y a un lac au milieu du plateau, tandis qu'une rivière traverse le côté **B** (différente d'un plateau à l'autre).

J. Donnez à chaque joueur **1 tuile grande route**. Chaque joueur devra (gratuitement) placer cette tuile sur son plateau **Terrain** dès son premier tour de jeu, en même temps que tout élément acheté lors de la première action de son tour.

Note : la première tuile **Route** que vous placez sur votre plateau doit être adjacente à son trottoir, sur le bord inférieur.

K. Donnez à chaque joueur le **plateau Ressources** de sa couleur. Chaque joueur le place en dessous de son plateau **Terrain**. Tous les joueurs doivent utiliser le même côté de ce plateau, **A** ou **B**.

L. Chaque joueur reçoit ses piens de marquage : **1 pion or**, **1 pion population** et **1 pion de chaque Ressource**, et les place sur la position de départ (0) de chaque piste de son plateau **Ressources**. Attention : la piste **Or** n'indique pas l'or en votre possession, mais l'or que vous dépensez au fil de la manche.

APERÇU

Le jeu se joue en une série de manches, elles-mêmes composées de plusieurs tours. À chaque manche, vous pouvez dépenser jusqu'à 7 or pour construire des bâtiments et monuments dans votre cité. **Chaque joueur accomplit 1 action par tour**, laquelle lui permet d'acheter un élément à placer sur son terrain pour tenter de marquer un maximum de points de victoire et ainsi gagner la partie (voir *Fin de la partie et Décompte final* p.5).

Une fois qu'un joueur a dépensé tout son or (souvent, après quelques tours), il passe automatiquement. Une fois que tous les joueurs ont dépensé leur or, la manche en cours se termine et une nouvelle manche commence. Suivez ces étapes pour **préparer** la manche suivante :

- 1) Défaussez du dessous du plateau toutes les **tuiles Bâtiment** qui n'ont pas été achetées lors de cette manche-ci.
- 2) Révélez une nouvelle **tuile Bâtiment** de chaque pile.
- 3) Remettez de nouvelles **tuiles Route** pour remplacer celles qui ont été achetées (en fonction du nombre de joueurs),
- 4) Remettez une nouvelle **tour** si la précédente a été achetée,
- 5) Réarrangez les **piens Joueur** selon les règles de l'ordre de tour (voir plus loin) ; ensuite replacez les piédestaux Ordre de tour qui ont été achetés sur leur emplacement de départ, à gauche du plateau,
- 6) Remettez le **pion Or** de chaque joueur sur la position 0 de son plateau Ressources. Les piens Population et Ressources restent cependant où ils se trouvent.

La partie se termine lors de la manche où un joueur atteint la dernière case (violette) de sa piste Population ; à défaut, elle se termine à l'issue des 10 manches de jeu (il n'y a alors plus aucune tuile Bâtiment à révéler). **Il y a 5 façons de marquer des points** : la population, les ressources, les monuments, les ressources naturelles du terrain et les quartiers de la cité (bâtiments complètement entourés). Le joueur qui marque le plus de points est déclaré vainqueur.

ACTIONS

À votre tour, vous devez utiliser votre action pour acheter l'un des éléments suivants :

- > **1 tuile Grande route** (coût : 1 or) ;
- > **1 groupe de tuiles Petite route** (coût : 1 or) ;
- > **1 tuile Bâtiment** (coût : indiqué sur sa pile) ;
- > **1 tour** (coût : 2 or) ;
- > **le piédestal de 1^{er} ou de 2^e joueur** (coût : 1 or) ;
- > **ou 1 monument** (coût : tout l'or qu'il vous reste (min. 1)).

Note : les éléments achetés ne sont pas remplacés au fil de la manche, à l'exception des monuments.

En plus de votre action obligatoire, vous pouvez **prendre** ou **rembourser un emprunt** pendant votre tour (voir *Emprunts* p.4). Il s'agit d'une action gratuite ; en plus de cette action, vous devez tout de même accomplir une action obligatoire pour acheter un élément de la liste ci-dessus (à moins que rembourser un emprunt ne vous ait fait dépenser tout votre or).

Note : si vous avez encore de l'or mais que vous ne pouvez rien acheter à votre tour, vous passez automatiquement.

Exemple :
les tuiles
Bâtiment
de cette pile
coûtent 3 or.



ORDRE DE TOUR

Chaque joueur est représenté par le **pion** de sa couleur sur la piste d'ordre de tour. Même si l'ordre de tour est déterminé au hasard au début de la partie, nous recommandons de placer les joueurs les moins expérimentés sur les premières positions de la piste.

À la fin de chaque manche, laissez chaque pion en place jusqu'à ce que sa nouvelle position ait été déterminée. Au début de la manche suivante, suivez les règles données ci-dessous pour mettre à jour l'ordre de tour :

- 1) Les joueurs qui ont acheté le piédestal de 1^{er} ou 2^e joueur prennent la position respective sur la piste d'ordre de tour.
- 2) Les joueurs restants sont classés en fonction de leur population, du moins peuplé (en premier) au plus peuplé (en dernier).
 - a) Si plusieurs joueurs ont la même population, l'égalité est tranchée en faveur de celui qui a le moins de monuments (en premier) au détriment de celui qui a le plus de monuments (en dernier).
 - b) Si l'égalité persiste, conservez l'ordre du classement de la manche précédente pour ces joueurs (par ex. si Vert était devant Rouge, il reste devant Rouge).

Lorsque vous achetez un piédestal Ordre de tour, placez-le immédiatement sous votre pion Joueur pour vous en souvenir (et l'indiquer aux autres).



Astuce : à chaque manche, décalez sur le côté de la piste les piens des joueurs qui ont passé pour voir rapidement qui est encore en jeu.

Exemple :

Jaune achète le piédestal de 1^{er} joueur lors de son tour. Il le place aussitôt sous son pion. Ayant dépensé tout son or, il passe et décale son pion sur le côté de la piste. Vert dépense à son tour tout son or pour acheter un monument et décale son pion de la même façon.



L'ordre de tour de la prochaine manche sera donc :

- > En premier, Jaune, puisqu'il a acheté le piédestal de 1^{er} joueur ;
- > Ensuite, Blanc et Rouge ont la même population, mais Blanc a moins de monuments ; il sera donc en 2^e position et Rouge en 3^e position,
- > Restent Bleu et Vert qui ont également la même population et le même nombre de monuments. Bleu était devant Vert lors de la manche précédente, il le reste donc pour cette manche.



PLACER DES ÉLÉMENTS SUR LE PLATEAU

Lorsque vous achetez un élément à placer sur votre plateau Terrain, **vous devez le placer immédiatement sur une case libre** en observant les règles suivantes :

Une **tuile Route** doit toujours être **adjacente** à une autre **tuile Route**, au **trottoir** du bord inférieur de votre plateau Terrain, ou à une **tour**. Les petites tuiles Route placées lors d'un même tour peuvent être séparées les unes des autres si chacune obéit à cette règle.

Une tuile Grande route peut franchir des cases d'eau, mais ses extrémités **doivent** se trouver sur la terre ferme. Dans ce cas, retournez-la sur le côté qui représente un pont. Un pont reste une tuile Route et les mêmes règles d'adjacence s'y appliquent.

Une **tour** doit toujours être **adjacente** à un autre élément déjà placé sur le terrain, et doit **toujours** recouvrir une case de terre ferme.

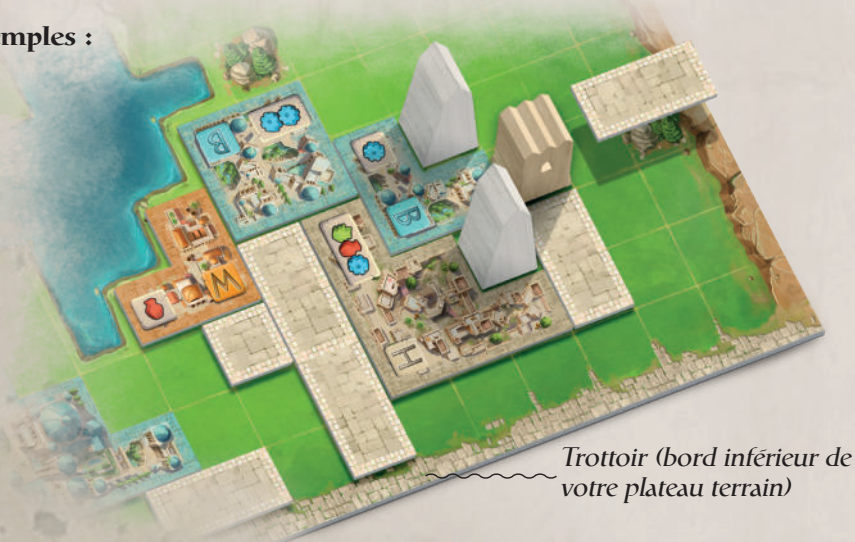
Une **tuile Bâtiment** doit toujours être **adjacente** à une **tuile Route** ou une **tuile Bâtiment du même type (couleur)**. Vous pouvez la faire pivoter si nécessaire. Elle doit toujours recouvrir des cases de terre ferme.

Chaque monument a ses propres règles de placement (voir *Monuments* p.5).

Les **ressources naturelles** sont considérées comme des cases de terre ferme et il est possible de placer des éléments dessus. Toutefois, si vous parvenez à laisser ces cases libres, vous toucherez des points supplémentaires à la fin de la partie.

Astuce : pour accélérer le rythme de la partie, vous pouvez commencer votre tour dès que le joueur précédent a terminé son achat, sans attendre qu'il ait placé l'élément acheté sur son terrain.

Exemples :



Trottoir (bord inférieur de votre plateau terrain)

Il existe cinq types de bâtiments, identifiables grâce à leur forme et leur initiale :
B = Bibliothèque, F = Ferme, H = Habitation, M = Marché, T = Temple.



GÉRER SES RESSOURCES

Vous dépensez de l'or lorsque vous achetez un élément lors de votre tour. Déplacez votre marqueur Or **vers la droite** pour tenir compte de vos dépenses jusqu'à la valeur maximum de 7 (ou 9 dans le cas d'un emprunt, voir plus loin). Lorsque vous atteignez cette valeur, vous passez automatiquement : la manche est terminée pour vous et vous ne pouvez plus faire d'action.

Lorsque vous achetez un bâtiment ou un monument, vous devez **augmenter la production de votre cité** en avançant les **piens Ressource** indiqués sur la tuile ou carte achetée (chaque icône vous fait déplacer le pion correspondant d'un cran vers la droite). Il y a trois types de ressources dans le jeu : la nourriture, les poteries et les engrenages.

Lorsqu'un pion atteint ou dépasse une **icône Population** sur sa piste, le **pion Population** avance d'un cran vers la droite : à mesure que la production de la cité augmente, la population s'agrandit. Si vous parvenez à amener votre pion Population sur la dernière case de la piste, vous avez atteint votre population maximum et la partie s'arrête à l'issue de cette manche.



1. Dépensez de l'or pour accomplir une action.

2. Augmentez immédiatement la production des ressources indiquées sur la carte Bâtiment ou tuile Monument achetée (ici 3 sur la piste Nourriture verte, et 1 sur la piste Poterie rouge).

3. Dès qu'un pion atteint ou dépasse une icône Population sur une des 3 pistes (ici la verte), **augmentez la population** de votre cité d'un cran.

EMPRUNTS

Vous pouvez prendre un emprunt lors de n'importe quel tour tant que vous n'avez pas dépensé tout votre or. **Il s'agit d'une action gratuite**, en plus de l'action obligatoire de votre tour. Vous bénéficiez alors de 2 or supplémentaires et pouvez donc dépenser **jusqu'à 9 or** dans cette manche au lieu de 7.

Vous pourrez rembourser l'emprunt ultérieurement en dépensant 3 or. Rembourser un emprunt est également une action gratuite, et s'il vous reste de l'or après un remboursement, vous devez utiliser l'action obligatoire de votre tour pour le dépenser. **Tout emprunt non remboursé avant la fin de la partie vous inflige une pénalité de 2 points de victoire.**

Lorsque vous prenez un emprunt, vous recevez une tuile Emprunt face cachée. Remettez cette tuile dans la réserve lorsque vous remboursez l'emprunt.

Note : vous ne pouvez avoir qu'un seul emprunt à la fois. Pour prendre un nouvel emprunt, vous devez d'abord rembourser celui d'avant !



MONUMENTS



Il doit constamment y avoir **3 cartes Monument** face visible disponibles à l'achat (tant qu'il reste des cartes Monument). Lorsque vous achetez une carte Monument, vous récupérez la carte et l'élément associé, parfois constitué de plusieurs parties. Révélez ensuite une nouvelle carte Monument et placez le monument correspondant dessus. Pour acheter un monument, vous devez **répondre aux conditions de placement indiquées** et dépenser **tout l'or qu'il vous reste**. Cela signifie que vous passez automatiquement lorsque vous achetez un monument.



Les cartes Monument se divisent en trois parties :

- A.** Ce que la carte rapporte : ressources, population et/ou points de victoire.
- B.** Les cases et le type de terrain où le monument doit être placé et l'orientation des éléments du monument.
- C.** Les conditions d'adjacence requises : les éléments indiqués doivent être orthogonalement adjacents à au moins un côté du monument.

Exemples :



Ce monument est correctement placé : il recouvre au moins une case d'eau et est adjacent à une route et une bibliothèque. Notez que ce monument peut être placé sur 4 cases d'eau !



Lorsqu'un monument est constitué de plusieurs éléments, les prérequis d'adjacence peuvent être satisfaits avec un ou plusieurs éléments du monument. Les différents éléments peuvent être placés comme vous le souhaitez, à condition d'être adjacents l'un à l'autre...



...sauf dans certains cas, où les différents éléments d'un monument doivent être séparés par une case ou un autre élément.



* Certains monuments **PEUVENT** ou **DOIVENT** être placés sur des cases d'eau. Vous devez toutefois vérifier si leurs extrémités doivent être placées sur des cases de **terre ferme** ou non. Un aqueduc, par exemple, doit aussi être adjacent à une case d'eau.

| | | | |
|--|---|--|----------------------------------|
| | Trottoir | | Case de terre ferme |
| | Type de bâtiment | | Case d'eau |
| | Condition de placement de terrain obligatoire | | Case de terre ou d'eau |
| | Adjacence | | N'importe quelle case ou élément |
| | Ressource naturelle | | |
| | Adjacent à l'eau | | |

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

Si le pion Population d'un joueur atteint la **dernière case de sa piste Population**, alors la partie se termine à l'issue de cette manche. Sinon, la partie se termine à la fin de la dixième manche ; il ne restera alors plus de tuiles Bâtiment à révéler. Dans les deux cas, retournez le plateau principal sur son côté opposé et utilisez les pions Joueur pour noter les points de chacun :

- 1. Population :** marquez 1 point pour chaque anneau atteint ou franchi sur votre piste Population.
- 2. Ressource la moins produite :** marquez les points associés à la ressource que vous produisez le moins sur vos pistes Ressource. Par exemple, si vous avez 8 en nourriture, 9 en poteries et 11 en engrenages, vous marquez 8 points.
- 3. Monuments :** marquez 1 point pour chaque anneau de vos cartes Monument.
- 4. Ressources naturelles :** marquez 1 point pour chaque icône de ressource naturelle visible et adjacente à au moins un élément construit de votre plateau Terrain.
- 5. Quartiers de la cité :** marquez 1 point pour chaque tuile Bâtiment qui n'est adjacente à **aucune** case de terre ferme vide (cases vertes). Pour compter, une tuile doit donc être entourée exclusivement par d'autres tuiles Bâtiment, tuiles Route, monuments, tours, cases de ressources naturelles, cases d'eau, trottoir ou bord de plateau.
- 6. Emprunts :** s'il vous reste un emprunt non remboursé, perdez 2 points.

Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire remporte la partie. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur qui a le plus de monuments, sinon les joueurs se partagent la victoire.



MODE AVANCÉ

Pour jouer en mode avancé, ajoutez les **cartes Objectif**. Lors de la mise en place, mélangez ces cartes et placez-en 3 face visible à côté du plateau principal. Rangez les cartes non utilisées.

Les cartes Objectif se divisent en deux parties :

A. Description de l'objectif

B. Montant de points de victoire gagné par les joueurs qui accomplissent le mieux cet objectif.

À la fin de partie, les points de victoire de chaque objectif sont attribués aux joueurs qui répondent au mieux à ses conditions. S'il y a égalité pour la première place, faites la somme des points de victoire (anneaux) accordés pour la première et la seconde place et attribuez la moitié de cette somme (arrondie au supérieur) aux joueurs concernés. Dans ce cas, la seconde place n'est pas attribuée. En cas d'égalité pour la seconde place, chaque joueur à égalité marque 1 point.



1. Avoir la plus grande zone de terre ferme vide entourée d'éléments, de ressources naturelles et/ou d'eau. Les bords de plateau et le trottoir **ne comptent pas** pour cet objectif.
2. Avoir la route la plus longue (nombre de cases reliées en ligne continue).
3. Avoir le plus de monuments.
4. Avoir le plus de tuiles Bâtiment adjacentes à des ressources naturelles.
5. Avoir le plus de tuiles Bâtiment adjacentes à l'eau.
6. Avoir le plus de tuiles Bâtiment du type indiqué.
7. Avoir la plus haute valeur de production de la ressource du type indiqué.
8. Avoir le plus de tuiles Bâtiment du type indiqué adjacentes.
9. Avoir le plus de tuiles Bâtiment adjacentes au bord du plateau. Le trottoir ne compte pas comme un bord de plateau pour cet objectif.
10. Avoir un quartier de chaque type de tuile Bâtiment (si plus d'un joueur y parvient, répartissez les 4 points de cette carte équitablement parmi les joueurs concernés).



= n'importe quelle tuile Bâtiment

MODE SOLO



En mode Solo, vous affrontez un *automa*, un adversaire virtuel. Utilisez les **cartes Solo** pour simuler ses achats. Lors de la mise en place, mélangez ces cartes pour former une pile face cachée.

La mise en place est la même que pour deux joueurs (voir p.2) avec les différences suivantes :

- > Il n'y a que **2 cartes Monument** visibles au lieu de 3,
- > L'**automa joue toujours en premier**, et vous jouez toujours le dernier (ce qui signifie que vous n'avez pas besoin des piédestaux Ordre de tour).

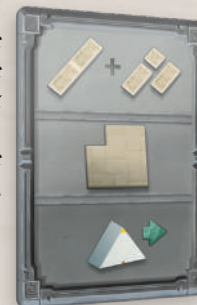
Lors du tour de l'automa, révéléz 1 carte de la pile. Chaque carte est divisée en sections qui affichent le ou les éléments disponibles à l'achat qui doivent être défaussés, en partant de la section du haut. **Lorsque vous passez, la manche se termine automatiquement** (pour vous comme pour l'automa) et une nouvelle manche commence.

Exemples :

1. Défaussez la tuile Bâtiment visible dans la section du haut.
2. Si cette tuile n'est pas disponible à l'achat, défaussez la tuile Bâtiment visible dans la section du milieu.
3. Si cette tuile non plus n'est pas disponible, l'automa prend la carte Monument de gauche (la flèche gauche  ou droite  vous indique la carte que l'automa récupère).




La section du haut de cette carte vous demande de défausser ces deux éléments si possible. Si aucun ne peut être défaussé, passez à la section du dessous.



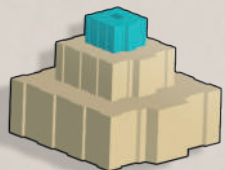
Cette carte vous demande de remélanger toute la pile de l'automa (y compris cette carte). Révélez une nouvelle carte pour le tour de l'automa.

À la fin de la partie, comptez votre score comme d'habitude. Pour savoir si vous avez vaincu l'automa :

- > **En mode facile :** faites la somme des valeurs de production des 3 ressources  de votre plateau pour définir le score de l'automa.
- > **En mode difficile :** ajoutez-y les points de victoire des cartes Monument de l'automa.

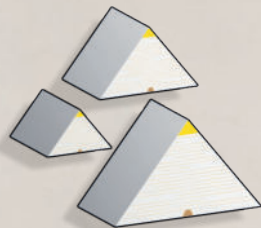
Si vous **dépassez** le score de l'automa, vous avez gagné !

UN PEU D'HISTOIRE



Ziggurat

Une ziggurat (ou ziggourat) est un édifice religieux de la Mésopotamie antique, constitué d'un empilement de terrasses et surmonté d'un temple. Ces édifices datent du III^e millénaire av. J.-C. et étaient considérées comme les demeures des dieux, étant plus proches du ciel. Certains chercheurs considèrent que la fameuse Tour de Babel était en fait une ziggurat.



Pyramides de Gizeh

Le complexe des pyramides de Gizeh est situé sur le plateau du même nom en Égypte. Ces monuments vraisemblablement construits lors du XXVI^e siècle av. J.-C. font partie des plus anciens du monde. Les trois plus grandes pyramides furent commandées par les pharaons Khéops, Khéphren et Mykérinos, afin de leur servir de tombeau royal. Il s'agit de la dernière des Sept Merveilles du monde antique encore intacte.



Obélisques

Les obélisques, apparus en Égypte autour de 2000 av. J.-C., sont des piliers commémoratifs à base carrée et sommet pyramidal. Ils sont souvent monolithiques (taillés d'un seul bloc) et devaient protéger les fidèles des énergies négatives et des catastrophes naturelles.



Cheval de Troie

Invariablement associé à la mythique Guerre de Troie, le cheval de Troie aurait été construit par l'armée grecque en 1200 av. J.-C. pour y dissimuler un petit groupe de guerriers. Selon la légende, l'armée troyenne aurait fait entrer le cheval dans la ville comme une prise de guerre ; la nuit venue, les guerriers grecs ainsi infiltrés auraient ouvert les portes de Troie pour le reste de l'armée, provoquant la chute de la ville.



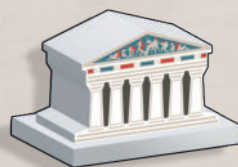
Porte d'Ishtar

La porte d'Ishtar fut construite (ou reconstruite) par le roi babylonien Nabuchodonosor II vers 575 av. J.-C. Dédiée à la déesse éponyme, elle était formée de briques bleues émaillées et garnie de somptueuses décorations artistiques qui lui valut de figurer sur la liste originale des Sept Merveilles du monde antique avant d'être remplacée par le Phare d'Alexandrie.



Théâtre

Le premier théâtre vit le jour au cœur de la Grèce antique autour de 550 av. J.-C. Il s'agissait alors de simples tribunes en bois faciles à assembler et à démonter pour des spectacles temporaires en plein air. Ce n'est qu'ensuite, notamment dans la Rome antique, que les théâtres devinrent des structures de pierre permanentes.



Parthénon

Construit au V^e siècle av. J.-C., le Parthénon est un temple de la Grèce antique dédié à la déesse Athéna. Avec ses colonnes à cannelures, c'est le symbole par excellence de l'architecture grecque classique. Il reçoit encore d'innombrables visiteurs et est considéré comme l'un des plus beaux monuments culturels au monde.



Port de Carthage

Située sur la côte nord-africaine à un emplacement stratégique de l'actuelle Tunisie, la ville de Carthage était le carrefour commercial le plus important de la Méditerranée et l'une des cités les plus prospères de son temps. Son port, dont la construction commença autour de 300 av. J.-C., devait à la fois être une base militaire marine et un port commercial, le commerce étant l'activité économique principale de Carthage. Sa structure circulaire permettait d'y accueillir des vaisseaux de grande taille afin de les inspecter et de les réparer.



Aqueduc

Les grandes civilisations de l'Antiquité ont toutes utilisé des aqueducs pour amener l'eau aux quatre coins de leur empire afin d'alimenter leurs fontaines, leurs bains, ou pour d'autres usages. Mais les plus robustes furent sans conteste les aqueducs romains – certains ont perdu jusqu'à notre époque, et sont même partiellement utilisés.



Pétra

La ville de Pétra se trouve dans l'actuelle Jordanie. Elle fut construite par les Arabes au V^e siècle av. J.-C. pour servir à la fois de forteresse et de centre commercial. Taillée directement dans la roche et riche d'un système de distribution d'eau très avancé, Petra abrite de nombreux monuments, un théâtre, des musées, des temples, des tombeaux et des autels. Le site est inscrit au Patrimoine Mondial et compte parmi les Sept nouvelles merveilles du monde.



Phare d'Alexandrie

Construit entre 280 et 247 av. J.-C. sur l'île de Pharos, le Phare d'Alexandrie était l'une des Sept Merveilles du monde antique. Culminant à plus de 100 m de hauteur, il s'agissait d'un point de repère très utilisé par les navigateurs qui resta longtemps la plus haute structure construite par l'homme. La section centrale du phare était octogonale et reposait sur une base carrée ; tout au sommet, une flamme était abritée dans une coiffe ronde. Enfin, l'ensemble était couronné d'une statue de Poséidon, dieu des mers et des tremblements de terre – ce qui ne manque pas d'ironie, car ce sont eux qui finirent par causer la destruction du monument.



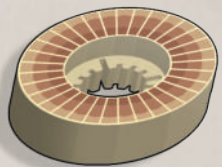
Grande Muraille de Chine

La Grande Muraille fait également partie des Sept nouvelles merveilles du monde. C'est aussi l'un des sites les plus visités en Chine. Sa construction commença au V^e siècle av. J.-C. et ne cessa de s'étendre jusqu'au XVII^e siècle, pour une longueur totale de 21.196 km. Elle devait servir à protéger le pays de toute invasion mais permettait aussi de mieux contrôler les frontières et le commerce.



Pont Romain

Les ponts romains construits en arche avec de la pierre et du ciment représentaient un tour de force d'ingénierie. Cette méthode de construction fait partie des plus anciennes au monde. Le premier pont de ce type fut construit à Rome au II^e siècle av. J.-C. et certains de ces ponts sont encore utilisés aujourd'hui.



Colisée

Le Colisée, terminé en l'an 80, est un gigantesque amphithéâtre situé au cœur de la ville de Rome, et l'un de ses monuments les plus emblématiques. Il représente la grandeur de l'Empire Romain et pouvait accueillir jusqu'à 80.000 spectateurs pour des spectacles, des représentations, des combats de gladiateurs et même des exécutions de martyrs chrétiens. La forme ovale de la structure offrait non seulement un peu d'ombre, une bonne visibilité et une acoustique exemplaire, mais permettait aussi une évacuation en trois minutes en cas d'urgence.



Hippodrome

Les premiers hippodromes furent construits par les Grecs pour accueillir des courses de chevaux et de chars, les secondes étant très populaires dans l'Antiquité, remontant au moins jusqu'au VII^e siècle av. J.-C. où il s'agissait d'un sport olympique. Les courses firent partie de plusieurs festivals religieux grecs et romains, mais la plupart du temps, le rôle d'un hippodrome était de divertir le peuple qui pouvait parier ou venir voir des spectacles.



Chichen Itza

La construction de Chichen Itza, un grand temple de la civilisation maya, remonte au VI^e siècle. Sa forme pyramidale carrée marquait les solstices et les équinoxes et fonctionnait comme un calendrier, tandis que son sommet rectangulaire accueillait occasionnellement de terribles sacrifices humains.



Shitennō-ji

Construite en 593 par le prince Shōtoku, Shitennō-ji se traduit par « le Temple des Quatre Rois Célestes » et est considéré comme le plus ancien temple bouddhiste du Japon. Il comporte un pavillon d'or, une pagode de cinq étages et un couloir couvert desservi par trois portes. La structure centrale du temple a été détruite et reconstruite plusieurs fois au fil des siècles ; sa dernière restauration complète date de 1963.



Angkor Vat

Construite entre le IX^e et le XV^e siècle, la ville d'Angkor au Cambodge est considérée comme l'un des plus beaux trésors archéologiques du monde. Le site inscrit au Patrimoine Mondial recouvre 400 km² et abrite environ un demi-million d'habitants. Il fut construit pour être le centre politique et religieux de l'empire khmer. Angkor Vat est le plus grand des temples et le plus grand monument religieux du monde.



Moai

Les moai sont des statues monolithiques érigées sur l'île de Pâques, au sud-ouest de l'océan Pacifique, au large du Chili. On estime qu'environ 900 statues ont été dressées par les Rapa Nui, les indigènes de l'île, entre le XIII^e et le XVI^e siècle. Ces monuments gigantesques allant jusqu'à 10 m de haut et sculptées dans le tuf, une roche constituée de cendres volcaniques, revêtaient probablement un caractère social ou religieux, car ils étaient principalement érigés sur des sites de cérémonie sacrés.



Machu Picchu

Le Machu Picchu, parfois appelé la Cité perdue des Incas, est l'une des Sept nouvelles merveilles du monde. Construit vers le milieu du XV^e siècle, il est juché à 2438 m d'altitude aux frontières de la Cordillère des Andes. Inachevé, on estime qu'il s'agissait d'un temple religieux ou d'une demeure royale.



Pagode de la Dame céleste

Ce temple bouddhiste fut construit en 1601 ; selon la légende, quiconque bâtirait une pagode à cet emplacement deviendrait le père d'une grande dynastie. Elle se distingue par sa tour de sept étages de 21 m de haut, ce qui en fait la plus haute structure de ce type au Vietnam. C'est aussi le symbole officiel de la ville de Hué, capitale impériale de la dernière dynastie vietnamienne.



Super Meeple
193, rue du faubourg Saint Denis
75010 Paris, France

