

EXTENSION NON OFFICIELLE

7 WONDERS RUINS

RÈGLES

CORRO

« De deux maux, il faut choisir le moindre. »
(Aristote)

MATÉRIEL

- 44 cartes ruines
- 2 nouveaux leaders
- 4 nouveaux dieux
- 3 nouvelles merveilles
- 3 nouvelles cartes merveille
- 6 jetons « reconstruction »
- 1 livre de règles



APERÇU

À force de multiplier les extensions, les cartes, et les merveilles, les points de victoire augmentent de manière conséquente (j'ai déjà fait une partie à 114 points, et je n'avais même pas toutes les extensions possibles). Par conséquent, j'ai décidé de faire une extension pour aider ceux qui commencent à hurler dès qu'il s'agit de calculer de trop grands nombres :).

Mais plus sérieusement, ça peut changer votre stratégie de départ d'être privé de telle ou telle capacité en commençant la partie. Donc vous pouvez développer de nouveaux mécanismes.

PRÉPARATION

Comme pour les leaders, mais avant de choisir ceux-ci, chacun prend 4 cartes ruines, en choisit une, et passe le reste à son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à en avoir choisi 4. Vous en jouez 3 sur les 4 (vous les placez à côté ou sur la merveille selon leur capacité) et vous défaussez la dernière.

Attention : contrairement à Leaders toutes les ruines sont posées en même temps avant de commencer le jeu à proprement parler.

Une fois fini, commencez normalement une partie.

Précision, l'extension Ruins peut se jouer avec le jeu de base seul ou avec les autres extensions. Il suffit de ne pas mettre les dernières cartes ruines (elles disposent alors d'un symbole pour savoir avec quelle extension elles fonctionnent).

NOUVEAUTÉS



-La reconstruction

Les jetons « reconstruction » se placent sur des cartes ruines et en inverse les effets :

Les cartes qui font perdre de l'argent en rapportent, celles qui font perdre des points de victoire en rapportent, celles qui font coûter des ressources supplémentaires en font coûter en moins, celles qui doublent les pertes les divisent (arrondir à l'unité inférieure), celles qui annulent les effets les rétablissent (les croix rouges deviennent des « V » verts. Ces dernières cartes n'ont, donc, pas un effet inversé, mais juste un effet annulé, sauf la « métropole inondée » qui permet de jouer la dernière de chaque âge).

Pas d'autres réelles nouveautés en soi, la plupart des pictos sont assez évidents et ressemblent beaucoup à ceux que vous connaissez déjà, mais ils s'appliquent en malus.

La couleur kaki, brunâtre présente sur les pictos pièces ou les pictos points de victoire négatifs indique qu'il s'agit d'un malus qui s'applique à vous et à vous seul.

Si un élément apparaît en transparent, il signifie « si vous n'avez pas... ».

Le reste des symboles est expliqué ci-après dans le détail des cartes.

Ne prenez pas de jetons « dettes » quand l'effet d'un point de victoire négatif d'une carte Ruine s'applique. Additionnez seulement votre malus total de chaque carte à la fin de la partie et inscrivez-le avec les dettes et l'argent dans la feuille de score.

Remarque: il n'est pas nécessaire d'avoir les cartes de Cities pour jouer avec Ruins, mais il est fortement conseillé d'utiliser les jetons « dettes » si vous les avez (appel : on ne peut pas se mettre volontairement en dette pour payer une carte).

VESTIGES POUSSIÉREUX



© Tomas Hornz

Le joueur ne peut pas utiliser sa ressource de base.

RIVAGES ENFLAMMÉS, VILLAGE EN FEU, VOLCAN ÉVEILLÉ



© Jonas De Ro
© Andreas Rocha
© Xenomorph Designs

Le joueur ne peut pas utiliser sa 1^{re}, 2^e, ou 3^e étape de merveille

Attention : l'étape ne se construit pas non plus. Placez votre carte ruine sur l'emplacement de merveille correspondant.

CARRIÈRE ÉPUISÉE, FORÊT PÉTRIFIÉE, SOL ENNEIGÉ, MINE ENSEVELIE



© Prince of Persia
© Aspekt of Art
© Andreas Rocha
© Alexander Namitckov

Chaque étape de merveille coûte 1 ressource de base en plus.

Attention : l'effet s'applique, peu importe le nombre d'étapes de votre merveille.

FONDACTIONS PRÉCAIRES



© Prince of Persia

Le joueur doit construire une pré-étape de merveille. Mettez une carte en dessous de celle-ci.

Attention : ne compte pas comme une étape de merveille.

BOUTIQUE ANÉANTIE



© Assassin's Creed

Le joueur commence avec 3 pièces d'or en moins.

QUARTIER INHABITABLE



© Lastöfen

Le joueur a 5 points de victoire en moins.

VILLA DÉGRADÉE



© Andreas Rocha

Chaque chaînage coûte 1 pièce d'or.

ÉGOUTS MAL FAMÉS



© Assassin's Creed

Défausser une carte rapporte 2 pièces d'or en moins.

Remarque : vous défausser vous rapporte donc 1 pièce d'or et 3 pour celui qui a la merveille « Yeriho » (2 et 4 si vous avez Bérénice comme leader).

CITÉ DÉTRUITE



© Andreas Rocha

Chaque carte rouge coûte 1 pièce d'or par bouclier qu'elle comporte.

PRISON DÉSERTE, BASTION DÉSOLÉ



© Robin Olsson & © Rick Sardinha

En cas de dette / perte militaire, le joueur prend 2 jetons « dette / défaite » plutôt qu'un.
Remarque : s'il n'y a pas assez de jetons, dites-vous plutôt qu'à la fin chaque jeton compte double.

DES CARTES

SANCTUAIRE RAVAGÉ



© Josh Eiten

Vous ne pouvez pas poser de carte guilde.

MÉTROPOLE INONDÉE



© DM7

Vous ne jouez ni la dernière (normal) ni l'avant-dernière carte de chaque âge.

MAISON SACCAGÉE



© Assassin's Creed

Chaque achat à un voisin coûte 1 pièce d'or à la banque. Ce nombre est limité à 1 pièce d'or par voisin et par tour.

VILLE SUBMERGÉE



© Andreas Rocha

Supprimez une carte déjà posée (pas une étape de construction) à la fin de chaque âge.

Leaders autorisés, mais ni dieux ni autres ruines bien sûr!

TEMPLE ENGLOUTI



© Jcbarquet

Chaque carte ayant déjà un coût en ressource coûte 1 ressource de plus à poser.

Les cartes gratuites de base le restent.

VÉGÉTATION ENVAHISSANTE



© Josh Eiten

-6 points de victoire si à la fin de la partie vous n'avez pas ces 6 couleurs.

LIEU DE CULTE DÉLAISSÉ



© Wanreps

-5 points de victoire si à la fin de la partie vous avez 5 cartes ou plus de la même couleur.

Remarque : le pouvoir s'applique aussi 2X ou plus si vous avez 2 tas ou plus de couleurs différentes (exemple : 5 cartes rouges et 6 cartes vertes).

EMPIRE DÉMANTELÉ



© Josh Eiten

-6 points de victoire si à la fin de la partie vous ne produisez pas les 3 ressources de luxe (cartes commerce comprises).

TOIT ÉCROULÉ



© Prince of Persia

Au début de chaque âge, un autre joueur choisit au hasard la carte que vous devez jouer.

ARSENAL DÉLABRÉ



© Assassin's Creed

Perte en cas d'égalité militaire.

Attention : ce symbole ne compte pas comme un bouclier, ni même un demi-bouclier.

HIPPODROME OUBLIÉ, FORUM DÉGRADÉ



© Assassin's Creed

Chaque symbole scientifique ou point de victoire direct (peut importe la valeur) coûte 1 pièce d'or à poser.

CHARPENTE MOISIE



© Ildamrak

Chaque perte d'argent est majorée de 1, cette perte est limitée à 1 pièce par tour.

**NÉCROPOLE, CRYPTÉ MACABRE, CIMETIÈRE LUGUBRE, BIBLIOTHÈQUE ABANDONNÉE,
BATEAU ÉCHOUÉ, GRENIER VIDE, GROTTÉ MAUDITE**



© Titus Iunter

© Prince of Persia

© Miro Johannes

© Miguel Coimbra

© Prince of Persia

© Myth Nymph

À la fin de la partie, chaque carte de cette couleur vous fait perdre 1 point de victoire (2 points pour le leader).

**GUETTE INCENDIÉE,
DÉCOMBRES ENSABLÉS, DÉBRIS ÉPARGILLÉS**



© Noah Bradley
© Blimck

Vous ne pouvez pas jouer de Leader à l'âge I, II ou III.

STÈLE BRISÉE, THOLOS DÉMOLIE, CAVEAU DISLOQUÉ



© Blimck

Vous ne pouvez pas jouer de dieu à l'âge I, II ou III.

PLACE RASÉE



© g r o n i u s

PONT FRACTURÉ



© Blimck

Jouer un dieu à l'âge I coûte 1 ressource supplémentaire (n'importe laquelle), fait perdre 2 pièces d'or à l'âge II, et fait perdre 2 points de victoires en fin de partie.

Vous ne pouvez jouer qu'un dieu avec des effets différents à chaque âge.



DESCRIPTION DES LEADERS

CYRUS



© Prince of Persia

Supprimez une de vos cartes Ruins

NABONIDE



© Thegryph

Prenez un jeton « reconstruction »

DESCRIPTION DES DIEUX

CENTAURE



© Miguel Coimbra

Âge I : prenez 2 pièces d'or et les autres joueurs en perdent 1.

Âge II & III : échangez une de vos cartes ruines avec celle d'un autre joueur.

CYCLOPE



© Miguel Coimbra

Vos voisins prennent une carte ruine non utilisée au hasard.

GÉANT



© Miguel Coimbra

Âge I & II : prenez 2 pièces d'or par étape de merveille non construite chez vos voisins.

Âge III : prenez un jeton « reconstruction ».

MANTICORE



© Miguel Coimbra

Vous doublez vos pièces d'or, mais vous devez prendre une carte ruine non utilisée au hasard.

DESCRIPTION DES GUILDES

GUILDES DES RÉNOVATEURS



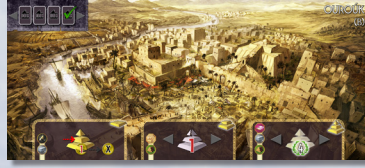
© Antifán Real

4 points de victoire par jeton « reconstruction » chez vos voisins

DESCRIPTION DES MERVEILLES

OUROÛK (URUK) - ZIGGURAT

POUVOIR DE BASE : Vos voisins doivent poser leur 4^e carte ruine.



© J. Brown

A

ÉTAPE 1 : 3 points de victoire.

ÉTAPE 2 : 3 pièces d'or par étage de merveille non construit chez vos voisins.

ÉTAPE 3 : 7 points de victoire.

B

ÉTAPE 1 : tous les autres joueurs doivent vous payer 1 pièce d'or à chaque fois qu'ils construisent un étage de leur merveille.

ÉTAPE 2 : Détruisez le dernier étage de merveille construit de vos voisins.

ÉTAPE 3 : 4 points de victoire par étage de merveille non construit chez vos voisins.

SINOPE (SINOPE) - SÉRAPÉUM

POUVOIR DE BASE : à chaque draft, prenez une ruine non utilisée en plus, choisissez votre ruine normalement, défaussez-en une et passez ensuite normalement le paquet à votre voisin de gauche.



© Sabini Boykinov

A

ÉTAPE 1 : 3 points de victoire.

ÉTAPE 2 : Prenez un jeton « reconstruction ».

ÉTAPE 3 : 7 points de victoire.

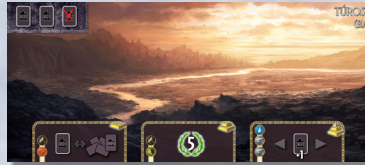
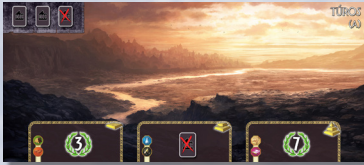
B

ÉTAPE 1 : Prenez un jeton « reconstruction » + 2 points de victoire.

ÉTAPE 2 : Prenez un jeton « reconstruction » + 3 points de victoire.

TÚROS (TYR) - NÉCROPOLE

POUVOIR DE BASE : poser une carte ruine de moins.



© Andreas Rocha

ÉTAPE 1 : 3 points de victoire.

ÉTAPE 2 : supprimer une carte ruine.

ÉTAPE 3 : 7 points de victoire.

ÉTAPE 1 : échangez une de vos cartes ruine avec une de la défausse (*précision, choisir votre carte avant de regarder dans la défausse*).

ÉTAPE 2 : 5 points de victoire.

ÉTAPE 3 : vos voisins prennent une carte ruine non utilisée au hasard.

RÈGLES DU JEU PAR ÉQUIPE

Les règles de base du jeu en équipe restent inchangées.

Vos ruines ne s'appliquent qu'à vous et pas à votre équipier. Vous pouvez cependant le faire pour corser la difficulté.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Les règles demeurent inchangées.

RÈGLES POUR 8 JOUEURS

Les règles demeurent inchangées..

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

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 négatifs des ruines avec les jetons « dettes » dans la même case que les pièces d'or / dettes.



F.A.Q

Q : Est-ce que la règle des dettes s'applique si on joue à Ruins 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 : Que se passe-t-il si je joue la métropole inondée et une autre carte ou étape de merveille qui me donne la possibilité de jouer la dernière carte (exemple : Babylon B) ?

R : Leurs 2 effets s'annulent, c'est comme si vous jouiez normalement.

Q : Si j'ai joué la carte « cité détruite », tous les boucliers me coûtent-ils de l'argent ?

R : Non, seulement ceux sur les cartes rouges. Ceux des cartes noires, orange, leaders, dieux ou étapes de merveilles ne coûtent rien.

Q : Si j'ai une carte qui m'empêche de construire l'étape de merveille 1 ou 2, que je construis la 3, puis que je me débarrasse de ma ruine, puis-je reconstruire l'étape 1 ou 2 ?

R : Absolument, sinon retirer cette ruine ne représenterait aucun intérêt.

Q : Que se passe-t-il si pour une raison ou l'autre je me trouve avec une nouvelle ruine qui m'empêche de construire une étape de merveille déjà construite ?

R : On considère toujours l'étape comme étant construite, mais l'effet ne s'applique plus.

Q : Même question si la carte « fondations précaires » apparait et que j'ai déjà commencé à construire mes étapes de merveilles ?

R : Si la merveille est finie, tant mieux pour vous. Toutefois vous n'avez plus aucun intérêt à construire les fondations. Par contre, si votre merveille n'est pas finie, vous devez construire la fondation avant de continuer la merveille.

Q : J'ai une merveille avec 1, 2 ou 4 étapes de merveilles ; comment fonctionnent les ruines qui m'empêchent de construire des étapes de ma merveille ?

R : 1 étape : chaque carte peut s'appliquer à l'unique étape

2 étapes : la carte « Village en feu » (*étape du milieu*) s'applique au 1^{er} ou 2^e étage et la carte « Volcan éveillé » (*dernière étape*) au 2^e étage

4 étapes : la carte « Volcan éveillé » (*dernière étape*) s'applique au 3^e ou 4^e étage

Dans tous les cas, vous ne pouvez jouer qu'une ruine par étape de merveille. Faites également tout ceci même s'il n'y a pas d'ordre de construction.

Exemple : Boris a la merveille « Rhodes » (B), et a les cartes « Rivages enflammés », qu'il ne peut mettre qu'à sa 1^{re} étape, et « Village en feu », qu'il peut mettre à sa 1^{re} étape comme sa 2^e. S'il joue ces 2 cartes, il sera obligé de mettre « Rivages enflammés » en 1 et « Village en feu » en 2. De plus, sa 3^e ruine ne peut pas être « Volcan éveillé » qu'il ne saurait placer.

Q : Puis-je utiliser 2 jetons « reconstruction » sur une ruine pour en doubler les effets positifs ?

R : Non. Un seul jeton « reconstruction » par ruine.

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 une liste non exhaustive.

ILLUSTRATEURS : **Couverture par Kalen Chock.** Alexander Nanitchkov, Andreas Rocha, Antifan Real, Aspeck of dust, Blinck, DM7, grosnus, IIDanmrak, Jonas De Ro, Jbrown, Jcbarquet, Josh Eiten, Lastsiren, Miro Johannes, Miguel Coimbra, Myth Nymph, Noah Bradley, Rick Sardinha, Robin Olausson, Sabin Boykinov, Tomas Honz, Vianreps, Xenomorph Designs 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.



SAILORS



Montez à bord et sillonnez les mers. Exercez vos compétences naturelles pour le commerce et interagissez avec plus de joueurs qu'avant. L'interaction vous plaît, mais vous vous sentez d'humeur plus belliqueuse ? Et bien, envahissez-les plutôt que de commercer avec. Ou faites les deux, après tout, vous réglez sur les mers ! Contrôlez les voies maritimes militaires et commerciales, et découvrez une nouvelle façon de jouer.



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