

EXTENSION NON OFFICIELLE

# 7 WONDERS COLLECTION

RÈGLES

CORRO

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. »  
(Platon)

## MATÉRIEL

- 50 merveilles
- 50 cartes merveilles
- 14 jetons pour Corropolis
- 1 livre de règles



# APERÇU

**50 merveilles!** C'est 7x7 merveilles + une en bonus. Je ne pensais pas arriver si loin, mais les idées fusaient et comme je me rapprochais de plus en plus de ce nombre symbolique, j'ai décidé d'aller jusqu'au bout.

Cette extension non officielle de 7 Wonders regroupe toutes les merveilles que j'ai créées. Elles sont jouables sans aucune extension. Sauf une face seulement qui est, à l'inverse, prévue pour jouer avec toutes les extensions (et l seule autre face peut se jouer avec **leaders**, mais un pouvoir alternatif a été prévu, si vous ne l'avez pas). Certaines merveilles, parmi les autres, ne nécessitent pas spécifiquement les cartes des extensions, mais seulement leurs jetons « paix/dettes ». La majorité des merveilles restent tout à fait jouables en utilisant uniquement le jeu de base. Pour rester dans l'état d'esprit du 7 wonders original, toutes mes merveilles appartiennent à la période antique et sont, géographiquement, situées autour du Bassin méditerranéen, le long du Nil et ne dépassent pas les frontières de l'Indus.

Une des différences notables entre mes merveilles et celles du jeu d'origine, c'est qu'elles n'ont plus, comme production innée, une matière première ou un produit manufacturé (mise à part 7 d'entre elles, afin de toutes les reprendre ne fût-ce qu'une fois). De ce côté, elles sont plus proches des merveilles Rome, Bruxelles et Catan, qui octroient, plutôt, un « pouvoir » de base.

Certaines merveilles pourraient rebuter les joueurs les moins aguerris, mais qu'ils se rassurent, certaines merveilles ont été conçues pour être plus abordables que d'autres pour les néophytes. Quand bien même, les pictos les plus complexes à comprendre sont souvent des compositions de pictos déjà existants (certains sont des créations originales, mais je me suis toujours arrangé pour rester dans le style graphique du jeu de base) et ont été réalisés de manière à être explicites. Mais n'hésitez surtout pas à vous reporter à ce livret si vous avez le moindre doute.

## DESCRIPTION DES MERVEILLES

Les merveilles sont classées par ordre alphabétique selon le nom de la ville et se lisent comme ceci :

**VILLE EN GREC LATINISÉ (VILLE DANS VOTRE LANGUE) [ÉVENTUEL NOM ACTUEL DE LA VILLE] - MERVEILLE**

Les merveilles sont quasiment toutes construites sur le schéma de base : 3 et 7 points de victoire sur la face A, en 3 étapes, et avec un pouvoir spécial à la 2<sup>e</sup> étape et une face B plus spécifique.

Beaucoup de merveilles font perdre des pièces d'or. Il n'est pas nécessaire, mais recommandé, d'utiliser les jetons « dettes » (sans forcément utiliser les cartes de **Cities**). Même recommandation pour la paix militaire ; certaines merveilles la font intervenir, mais il n'est pas forcément nécessaire d'avoir les cartes de l'extension. Vous pouvez utiliser les jetons « paix » seuls si vous le souhaitez.

Tournez la page pour voir le détail des nouvelles merveilles.


## LÉGENDE


*texte en rouge : attention*

*texte en bleu : remarque*

*texte en vert : exemple*

*texte en gris : précision*

 nécessite obligatoirement les jetons « paix »

 Monopyramide : Certaines merveilles affichent cette pyramide non morcelée. Cela veut dire, soit qu'il n'y a qu'une étape de merveille, soit (s'il y en a plusieurs) que les étapes peuvent être construites dans l'ordre que vous voulez.

## ÂBUDOS (ABYDOS) - GRAND TEMPLE

**POUVOIR DE BASE :** transformer 2 argiles en 1 tissu OU inversement une fois par tour.



© Kingdom Under Fire

- A** **ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.  
**ÉTAPE 2 :** prenez un jeton « paix » OU 7 pièces d'or.  
**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

- B** **ÉTAPE 1 :** gagnez 4 pièces d'or + 1 pièce d'or par matière première que vous possédez.  
**ÉTAPE 2 :** poser une guilde vous coûte 2 ressources de moins et vous rapporte 2 pièces d'or.  
**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par carte bleue OU 2 par carte « guilde ».

## AGBÁTANA (ECBATANE) - 7 MURS

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez, une fois par âge, retourner le plateau de votre merveille et ainsi bénéficier de l'autre face. Vous conservez les étages construits et bénéficiez de leur(s) effet(s).



© Saint Boykinov

- A** **ÉTAPE 1 :** vous pouvez acheter n'importe quelle ressource à la banque pour 1 pièce d'or, une fois par tour.  
**ÉTAPE 2 :** 4 pièces d'or et 4 points de victoire.  
**ÉTAPE 3 :** vous pouvez jouer la dernière carte de chaque âge.

- B** **ÉTAPE 1 :** vous pouvez doubler une de vos ressources une fois par tour.  
**ÉTAPE 2 :** 2 boucliers et 4 points de victoire.  
**ÉTAPE 3 :** vous pouvez aller chercher une carte au choix dans la défausse et la jouer gratuitement.

## AKKO (ACRE) - FORTIFICATIONS

**POUVOIR DE BASE :** rien à l'âge I, les autres joueurs perdent 2 pièces d'or à l'âge II, 2 points de victoire à l'âge III.



© Assassin's creed

- A** **ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.  
**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par jeton « victoire militaire » que vous avez, et vos adversaires perdent 1 pièce d'or par jeton « victoire militaire » qu'ils ont.

- ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.  
**B** **ÉTAPE 1 :** gagnez en pièces d'or la différence de boucliers qu'il y a entre vous et votre voisin de gauche.  
**ÉTAPE 2 :** gagnez en pièces d'or la différence de boucliers qu'il y a entre vous et votre voisin de droite.  
**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par différence de boucliers qu'il y a entre vous et vos voisins (gauche + droite).

## ALABÁNDA (ALABANDA) - BOULEUTÉRION

**POUVOIR DE BASE :** lorsque le coût d'une carte est constitué de plusieurs ressources d'un même type, on ne tient compte que d'une seule ressource de chacun des types de ressources représentés sur cette carte.



© Kalen Clock

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** vous pouvez remplacer les ressources manquantes de toutes vos cartes par des pièces d'or (1 par ressource).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 1 pièce d'or par point de victoire direct chez vos voisins (la valeur compte).

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par tranche de 3 pièces d'or chez vous et vos voisins.

## ARBELA (ERBIL) - CITADELLE

**POUVOIR DE BASE :** argile.



© Assassin's Creed

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 4 points de victoire si seules les 2 premières étapes sont achevées, 6 si tout est achevé.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 12 points de victoire moins le double du nombre d'étapes de merveille construites.

**ÉTAPE 2 :** 3 pièces d'or.

**ÉTAPE 3 :** 6 pièces d'or.

**ÉTAPE 4 :** 9 pièces d'or.

## ARGOLÍDA (ARGOLIDE) - SANCTUAIRE D'ASCLÉPIOS

**POUVOIR DE BASE :** tissu à l'âge I, papyrus à l'âge II, verre à l'âge III.



© Bughall

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par carte bleue que vous posez, et vos adversaires perdent 1 pièce d'or par carte verte que VOUS posez.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 7 points de victoire si vous n'avez posé qu'UN seul type symbole de scientifique (pas forcément celui représenté sur la merveille).

**ÉTAPE 2 :** 6 pièces d'or.

**ÉTAPE 3 :** 2 points de victoire par paire de cartes bleue et verte.

## ARKADÍA (ARCADIE) - MEGALOPOLIS

**POUVOIR DE BASE :** 3 points de victoire.



© Tomas Horiz

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** chaque chaînage vers et/ou depuis une carte verte vous rapporte 1 pièce d'or ; et bleue, 1 point de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**\* B**

**ÉTAPE 1 :** prenez un jeton « paix militaire ».

**ÉTAPE 2 :** prenez un jeton « paix militaire ».

**ÉTAPE 3 :** 5 points de victoire ou 10 points de victoire par jeton « paix militaire » non utilisée.

## BÁSSAI (BASSAE) - TEMPLE D'APOLLON ÉPICOURIOS

**POUVOIR DE BASE :** transformez un produit manufacturé en 2 matières premières identiques, une fois par tour.



© Blink

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 2 pièces d'or par produit manufacturé déjà posé et 2 points de victoire pour chacun à la fin de a partie ( cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 2 pièces d'or par carte « guilde » que vous posez.

**ÉTAPE 2 :** les points de victoire rapportés par UNE seule de vos guildes, au choix, sont doublés.

**ÉTAPE 3 :** 5 points de victoire par paire de cartes « guilde ».

## BYBLOS (BYBLOS) - TEMPLE DE L'OBÉLISQUE

**POUVOIR DE BASE :** n'importe quelle ressource une fois par âge.



© Blink

**A**

**ÉTAPE :** 20 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE :** 2 pièces d'or par carte jaune en votre possession.

Chaque autre joueur paye 1 pièce d'or par carte grise qu'il possède.

Chaque carte rouge équivaut à un bouclier supplémentaire.

Chaque carte bleue et verte vaut 1 point de victoire.

## DÉLOS (DÉLOS) - TERRASSE DES LIONS

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez échanger une carte verte avec un autre joueur une fois par âge (tout en respectant les règles de construction du jeu de base ; interdiction de construire des bâtiments identiques, avec le même nom, la même illustration).



© Star Wars

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** poser une carte verte à l'âge II ne coûte aucune ressource.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

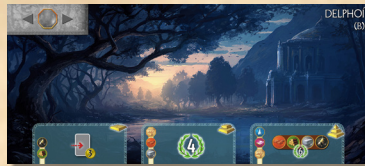
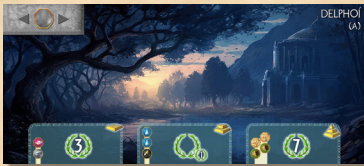
**ÉTAPE 1 :** gagnez 1 pièce d'or par carte brune, grise et verte, ainsi qu'1 point de victoire par carte grise.

**ÉTAPE 2 :** 2 points de victoire par paire de ressource pierre et symbole scientifique tablette.

---

## DELPHOÍ (DELPHE) - THOLOS

**POUVOIR DE BASE :** copier un produit manufacturé de votre voisin de gauche OU de droite une fois par tour.



© Andriean Rocha

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 point de victoire par point de victoire direct (cartes comme étapes de merveilles).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** Chaque carte grise que les autres joueurs posent vous rapporte 3 pièces d'or.

**ÉTAPE 2 :** 4 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 6 points de victoire par quadruplet des différentes matières premières (cartes « commerce » autorisées).

---

## ELIOÚPOLIS (HÉLIOPOLIS) - TEMPLE DE RÂ

**POUVOIR DE BASE :** minéral.



© Ferdinand Jadera

**A**

**ÉTAPE 1 :** de l'argile et 2 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** du bois 4 pièces d'or.

**ÉTAPE 3 :** de la pierre et 6 points de victoire.

**B**

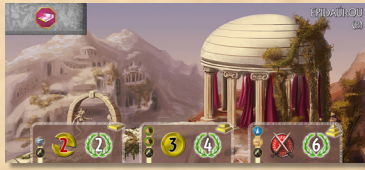
**ÉTAPE 1 :** du tissu et les autres joueurs perdent 2 pièces d'or.

**ÉTAPE 2 :** du papyrus et 1 bouclier.

**ÉTAPE 3 :** du verre et 1 point de victoire par matière première.

## EPIDAÛROU (ÉPIDAURE) - THOLOS

**POUVOIR DE BASE :** tissu.



© Urnak

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par carte grise et brune chez vos voisins.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 2 points de victoire et les autres joueurs perdent 2 pièces d'or.

**ÉTAPE 2 :** 4 points de victoire et 3 pièces d'or.

**ÉTAPE 3 :** 6 points de victoire et 1 bouclier.

## EÛBOIA (EUBÉE) - SANCTUAIRE D'ARÈS

**POUVOIR DE BASE :** papyrus.



© Adam Paquette

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 2 pièces d'or par étape de merveille construite chez vos voisins.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 4 pièces d'or et 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 2 boucliers et 4 points de victoire.

*(précision, vous pouvez choisir entre le coût faible ou élevé. Si vous payez le coût élevé, placez votre carte horizontalement et bénéficiez de l'étape 2 fois. Vous pouvez faire grand/petit, petit/grand, grand/grand, petit/petit, mais vous ne pouvez pas changer une fois fait.)*

## GÂZA (GAZA) - TEMPLE D'APOLLON

**POUVOIR DE BASE :** rien à l'âge I, ressource au choix à l'âge II, rien à l'âge III.



© Lionel

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 10 points de victoire si vous produisez toutes les ressources (cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** chaque carte coûte un produit manufacturé de moins à poser.

**ÉTAPE 2 :** chaque carte coûte une matière première de moins à poser.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.



## GORDION (GORDION) - TUMULUS DE MIDAS

**POUVOIR DE BASE :** matière première au choix à l'âge I, rien à l'âge II, produit manufacturé au choix à l'âge III.



© Blinck

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** les autres joueurs vous donnent 2 pièces d'or.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 4 points de victoire OU les points de victoire rapportés par UN de vos leaders, au choix, sont doublés.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 6 points de victoire si vous n'avez joué aucune guilde.

---

## ÍOS (IOS) - TOMBE D'HOMÈRE

**POUVOIR DE BASE :** verre.



© Nurkular

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 2 pièces d'or par ressource en votre possession (cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** une fois par âge, vous pouvez supprimer une de vos cartes déjà posées pour 6 pièces d'or.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par chaînage chez vos voisins.

---

## ISSOS (ISSOS) - CHAMPS DE BATAILLE

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez acheter n'importe quelle ressource à la banque 1 fois par tour pour 2 pièces d'or quand vous avez minimum 2 boucliers ; 1 pièce d'or pour 5 boucliers et gratuitement à partir de 7 boucliers.



© Firman MacPhanus

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** chaque jeton « victoire militaire » équivaut à 1 bouclier.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 3 pièces d'or + vous pouvez payer en pièces d'or les ressources qu'il vous manque pour la pose d'une carte rouge (1 pièce d'or par ressource).

**ÉTAPE 2 :** vous gagnez 10 pièces d'or moins le nombre de boucliers dont vous disposez.

**ÉTAPE 3 :** gagnez 12 points de victoire si vous avez 2 jetons « victoire militaire » de chaque âge ; seulement 6 points si vous partagez cette configuration avec un autre joueur.

## KADESH (KADESH) - CHAMPS DE BATAILLE

**POUVOIR DE BASE :** aucun.



© Aspekt of dist

**A**

**ÉTAPE 1 :** 2 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 4 points de victoire si vous n'avez pris aucun jeton « victoire militaire ».

**ÉTAPE 3 :** 6 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 4 pièces d'or.

**ÉTAPE 2 :** 2 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 6 points de victoire si vous n'avez aucun bouclier posé.

## KALKHU (KALKHU) [ACTUELLEMENT NIMRUD] – ZIGGURAT

**POUVOIR DE BASE :** bois.



© Richard Shilling

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** prenez une pièce d'or chaque fois qu'un autre joueur pose une carte brune.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

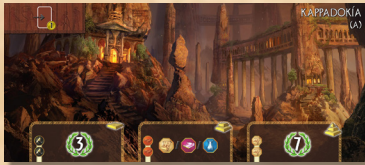
**ÉTAPE 1 :** 3 pièces d'or à chaque âge.

**ÉTAPE 2 :** vous pouvez remplacer un chaînage d'une carte que vous n'avez pas par une pièce d'or si vous ne savez/voulez pas payer son coût en ressources.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

## KAPPADOKÍA (CAPPADOCE) - HABITATIONS TROGLODYTES

**POUVOIR DE BASE :** gagnez 1 pièce d'or pour chaque carte brune que vous posez.



© Philip Straub

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** vous donne l'un des trois produits manufacturés, utilisable à chaque tour (non commercialisable).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** les cartes brunes ne coûtent aucune pièce d'or.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par ressource que vous possédez (cartes « commerce » autorisées).

## KARTHAGO (CARTHAGE) - THERMES D'ANTONIN

**POUVOIR DE BASE :** une carte brune qui produit l'une OU l'autre matière première peut, une fois par tour, produire l'une ET l'autre.



© Armatu

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** échangez, une fois par âge, une carte déjà posée avec une carte de la défausse.

(attention, vous devez choisir la carte à défausser **AVANT** d'aller en prendre une autre dans la défausse).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

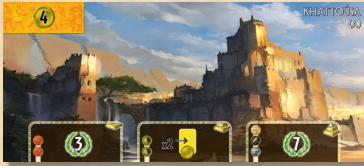
**ÉTAPE 1 :** une fois par âge, vous pouvez conserver votre paquet de cartes un tour supplémentaire. Votre voisin de gauche passe directement au voisin de droite et inversement selon l'âge.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 3 points de victoire par triplet de jeton « défaite militaire », bouclier, et pièce d'or.

## KHATTOÛSA (HATTUSA) - PORTE DU ROI

**POUVOIR DE BASE :** 4 pièces d'or.



© Havrabilia

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** les cartes jaunes que vous posez rapportent le double de pièces d'or qu'elles devraient.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

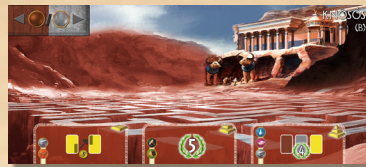
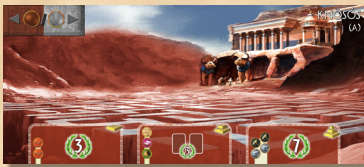
**ÉTAPE 1 :** gagnez en pièces d'or la différence de pièce d'or qu'il y a entre vous et vos voisins.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** gagnez en points de victoire la différence de pièces d'or qu'il y a entre vos deux voisins.

## KNÔSÔS (CNOSSOS) - PALAIS DU ROI MINOS

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez copier une matière première chez votre voisin de gauche OU un produit manufacturé chez votre voisin de droite une fois par tour.



© Inégratix & © Thegryph

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 3 points de victoire par paire de cartes brunes.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

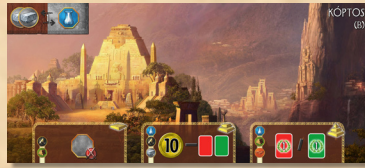
**ÉTAPE 1 :** chaque chaînage vers et/ou depuis une carte jaune vous rapporte 3 pièces d'or.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 4 points de victoire par triplet de cartes brune, grise et jaune.

## KÔPTOS (COPTOS) - SANCTUAIRE DE GEB

**POUVOIR DE BASE :** transformer 2 pierres en 1 verre OU inversement une fois par tour.



Unknown Artist

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 4 pièces d'or plus 1 pièce d'or par tranche de 2 pièces d'or que vous avez (comptez les 4 prises juste avant).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** chaque produit manufacturé équivaut à 1 bouclier.

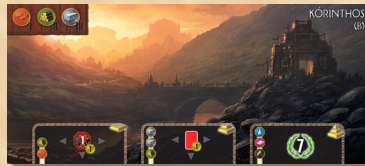
**ÉTAPE 2 :** 10 pièces d'or moins le nombre de cartes rouges et vertes que vous avez mises en jeu.

**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par carte rouge OU carte verte.

---

## KÔRINTHOS (CORINTHE) - ACROCORINTHE

**POUVOIR DE BASE :** argile à l'âge I, bois à l'âge II, pierre à l'âge III.



© Andreas Rocha

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 2 pièces d'or par minéral que vous possédez, les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par minéral qu'ils possèdent (cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** la pose de chaque jeton « défaite » chez vous et vos voisins vous rapporte 1 pièce d'or.

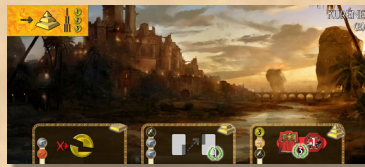
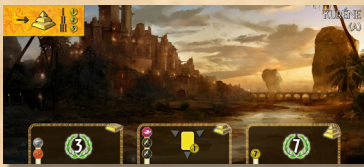
**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par carte rouge chez vous et vos voisins.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

---

## KURÉNE (CYRÈNE) - PORT APOLLINA

**POUVOIR DE BASE :** construire une étape de merveille à l'âge I, II ou III rapporte respectivement 1, 2 ou 3 pièces d'or.



© Titus Luner

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par carte jaune chez vous et vos non-voisins.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** vous ne pouvez pas subir de perte d'argent.

**ÉTAPE 2 :** chaque chaînage vous rapporte 1 point de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 3 points de victoire par paire de jetons « victoire » et « défaite » militaire.

## MYKENAI (MYCÈNES) - PORTE DES LIONNES

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez copier une matière première chez votre voisin de gauche OU de droite une fois par tour.



© Nurkular

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** chaque point de victoire direct que vous posez/construisez rapporte 1 pièce d'or (indépendamment de la valeur).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 1 bouclier et vos voisins de gauche et de droite perdent 1 pièce d'or.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 9 points de victoire par triplet des 3 produits manufacturés que vous avez (cartes « commerce » autorisées).

## ÔASIS SÏBA (L'OASIS DE SIWA) - TEMPLE D'AMON

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez supprimer une carte posée pour 2 pièces d'or une fois par tour.



© Noah Bradley

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par rouage qu'ils possèdent et vous gagnez 1 pièce d'or par compas et 1 point de victoire par tablette que vous possédez.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

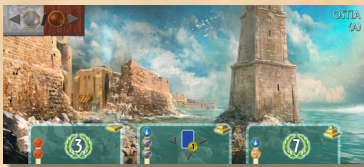
**ÉTAPE 1 :** masque blanc ; copiez un symbole scientifique chez un voisin.

**ÉTAPE 2 :** 7 points de victoire si vous n'avez joué que 2 symboles scientifiques sur 3 (pas forcément les 2 représentés sur la merveille).

**ÉTAPE 3 :** masque noir ; copiez un symbole scientifique chez un non-voisin.

## OSTIA (OSTIE) - PHARE À 4 ÉTAGES

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez copier un produit manufacturé présente chez votre voisin de gauche OU une matière première chez votre voisin de droite une fois par tour.



© Sabin Boykinov

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par carte bleue chez vous et vos voisins.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** tous vos adversaires perdent 5 pièces d'or moins le nombre de ressources qu'ils possèdent (réduit la perte, ne l'augmente pas).

**ÉTAPE 2 :** vous gagnez 12 pièces d'or moins le nombre de points de victoire directs que vous avez déjà (la valeur ne compte pas).

**ÉTAPE 3 :** 3 points de victoire par paire de cartes brune et bleue.

## OUR (UR) - ZIGGURAT

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez, 1 fois par âge, poser une 2<sup>e</sup> carte sous une étape de merveille déjà construite en payant à nouveau son coût.



© Beige

**A**

**ÉTAPE 1 :** 2 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** jouez gratuitement n'importe quelle carte de la défausse.

**ÉTAPE 3 :** 6 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 1 boudier.

**ÉTAPE 2 :** 5 pièces d'or.

**ÉTAPE 3 :** 5 points de victoire.

## PASARGADÓN (PASARGADES) - TOMBE DE CYRUS LE GRAND

**POUVOIR DE BASE :** transformez 2 bois en 1 papyrus OU inversement une fois par tour.



© HCCS

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** à la fin de la partie, retournez face visible la carte utilisée pour construire cette étape. Ensuite, gagnez en points de victoire le double du nombre de ressources présentes sur le coût de la carte. *(Exemple, 4 ressources = 8 points de victoire).*

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

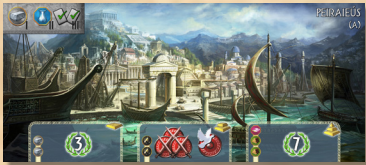
**ÉTAPE 1 :** multipliez le nombre de vos matières premières par le nombre de vos produits manufacturés et gagnez autant de pièces d'or (cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 3 points de victoire par paire de matière première et de produit manufacturé que vous possédez (cartes « commerce » autorisées).

## PEIRAIÉÚS (LE PIRÉE) - PORT « LE PIRÉE »

**POUVOIR DE BASE :** pierre à l'âge I, verre à l'âge II, jouez la dernière carte à l'âge III.



© Peter Lee

**\* A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 3 boucliers et un jeton « paix militaire ».

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 3 pièces d'or + vous pouvez payer en pièces d'or les ressources qu'il vous manque pour la construction d'une carte bleue (1 pièce d'or par ressource).

**ÉTAPE 2 :** 4 pièces d'or et 3 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** 10 points de victoire moins le nombre de cartes bleues en votre possession.

## PHÂSIS (PHASIS) [ACTUELLEMENT POTI] - TEMPLE DE CYBÈLE

**POUVOIR DE BASE :** pierre.



© Domalo

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** les cartes que vous posez ne coûtent plus d'argile.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 4 pièces d'or et vos voisins en perdent 1.

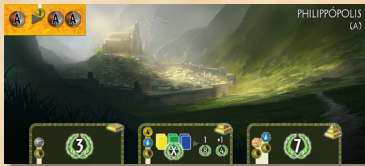
**ÉTAPE 2 :** vous pouvez jouer la dernière carte de chaque âge.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

---

## PHILIPPÓPOLIS (PHILIPPOLIS) - ODÉON

**POUVOIR DE BASE :** doublez une ressource de votre choix autant de fois que vous voulez par tour pour une pièce d'or (doublez des ressources différentes, ne pas, par ex, tripler une même ressource).



© Noah Bradley

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** par triplet de paire de cartes jaunes, vertes et bleues, gagnez 8 points de victoire si vous êtes le seul à avoir cette configuration, 4 si au moins 1 autre joueur l'a aussi.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** les autres joueurs perdent en pièces d'or la différence de cartes jaunes entre vous et votre voisin de gauche.

**ÉTAPE 2 :** vous gagnez en pièces d'or la différence de cartes vertes entre vous et votre voisin de droite.

**ÉTAPE 3 :** vous gagnez en points de victoire la différence de cartes bleues entre vous et vos voisins (gauche + droite).

---

## POMPEII (POMPÉI) - VÉSUVÉ

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez acheter n'importe quelle ressource à la banque 1 fois par tour pour 2 pièces d'or dès la 1<sup>re</sup> étape de merveille construite, pour 1 pièce d'or dès la 2<sup>e</sup> étape construite, et gratuitement dès la 3<sup>e</sup> étape construite.



© Dashmaine

**A**

(Remarque, à jouer avec, idéalement, au moins 2 des 4 extensions indiquées.)

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** les autres joueurs doivent se défausser d'une carte leader, dieu, orange ou noire, et jouez en une de celles-là gratuitement.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** les autres joueurs doivent se défausser d'une carte brune ou grise et jouez en une de chaque de celles-là gratuitement.

**ÉTAPE 2 :** les autres joueurs doivent se défausser d'une carte rouge ou jaune et jouez en une de chaque de celles-là gratuitement.

**ÉTAPE 3 :** les autres joueurs doivent se défausser d'une carte bleue ou verte et jouez en une de chaque de celles-là gratuitement.

## SALAMINA (SALAMINE) - THÉÂTRE

**POUVOIR DE BASE :** copiez le pouvoir de base de votre voisin de gauche à l'âge I, celui de votre voisin de droite à l'âge II, celui de votre voisin de gauche OU droite à l'âge III (choix en début de l'âge, ne plus changer après).



© RQuark & O Andrias Rocha

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** vous pouvez échanger votre main avec un autre joueur au choix, une fois par âge.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** Les autres joueurs suppriment 2 cartes de leur choix et vous gagnez 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or et 1 point de victoire par différence de cartes (Leaders, Faith et Ruins non comprises) qu'il y a entre vous et vos 2 voisins.

**ÉTAPE 3 :** supprimez tous vos jetons « dette » OU « défaite militaire ».

## SAMARKÂNDE (SAMARCANDE) - CITÉ D'AFRASIAB

**POUVOIR DE BASE :** vous pouvez acheter n'importe quelle ressource à la banque 1 fois par tour pour 2 pièces d'or quand vous avez minimum 1 carte jaune ; 1 pièce d'or pour 3 cartes jaunes, et gratuitement à partir de 4.



© J Brown

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** au choix, gagnez 8 pièces d'or OU les autres perdent 4 pièces d'or OU gagnez 4 pièces d'or et les autres en perdent 2.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

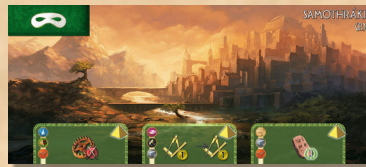
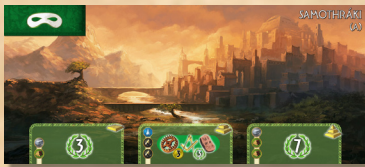
**ÉTAPE 1 :** vous gagnez en pièces d'or le double de la différence de cartes brunes entre vous et votre voisin de gauche.

**ÉTAPE 2 :** les autres joueurs perdent en pièces d'or le double de la différence de cartes grises entre vous et votre voisin de droite.

**ÉTAPE 3 :** vous gagnez en points de victoire le double de la différence de cartes « guildes » entre vous et vos 2 voisins (gauche + droite).

## SAMOTHRÁKI (SAMOTHRACE) - SANCTUAIRE DES GRANDS DIEUX

**POUVOIR DE BASE :** à la fin de la partie, copiez un symbole scientifique de votre voisin de gauche ou de droite.



© Pavel Potolfsky

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 3 pièces d'or et 3 points de victoire par triplet de symboles scientifiques.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** chaque rouage équivaut à un bouclier.

**ÉTAPE 2 :** chaque compas déjà posé et posé par la suite rapporte 1 pièce d'or.

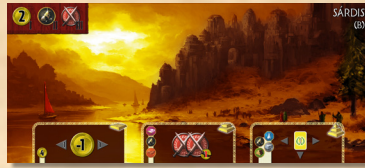
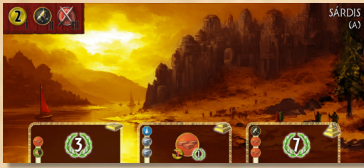
**ÉTAPE 3 :** chaque tablette rapporte un point de victoire.

(Attention, pour rappel, les masques ne copient les symboles scientifiques qu'à la fin de la partie.)



## SÁRDIS (SARDES) - CITADELLE

**POUVOIR DE BASE :** 2 pièces d'or à l'âge I, minerais à l'âge II, 1 bouclier à l'âge III.



© Andreas Rocha

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par argile qu'ils possèdent, et vous gagnez 1 point de victoire par ceux que vous possédez ( cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

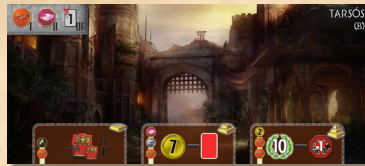
**ÉTAPE 1 :** achetez une ressource pour 1 pièce d'or de moins une fois par tour et par voisin.

**ÉTAPE 2 :** les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par paire de boucliers qu'ils ont.

**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par carte jaune chez vous et vos voisins.

## TARSÓS(TARSE) - PORTE DE CLÉOPÂTRE

**POUVOIR DE BASE :** argile à l'âge I, tissu à l'âge II, jouez UNE de vos cartes gratuitement à l'âge III (seulement les cartes de base. Ni leader, ni dieu).



© Thibaut Lunter

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par carte bleue OU verte chez votre voisin de gauche ET inversement chez votre voisin de droite, ainsi qu'1 pièce d'or par carte rouge chez vous (*exemple, si vous avez choisi bleu pour votre voisin de gauche, prenez vert pour votre voisin de droite.*)

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** prenez 2 jetons « victoire militaire » plutôt qu'1 à l'âge I et II lorsque vous gagnez un conflit.

**ÉTAPE 2 :** 7 pièces d'or moins le nombre de cartes rouges en votre possession.

**ÉTAPE 3 :** 10 points de victoire moins le nombre de jetons « défaite militaire » en votre possession.

## THAPSAKOS (THAPSAQUE) - PONT FLOTTANT

**POUVOIR DE BASE :** bois à l'âge I, papyrus à l'âge II, 3 pièces d'or à l'âge III.



© Goudbob

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 3 pièces d'or + vous pouvez payer en pièces d'or les ressources qu'il vous manque pour la construction d'une carte verte (1 pièce d'or par ressource).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

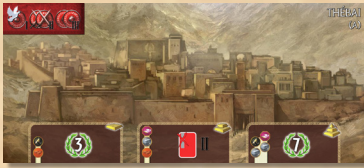
**ÉTAPE 1 :** 2 pièces d'or pour chaque carte verte que vous posez.

**ÉTAPE 2 :** 3 boucliers moins le nombre de symboles scientifiques « rouage » (tout au long de la partie, pas seulement au moment de la pose).

**ÉTAPE 3 :** 9 points de victoire moins le nombre de symboles scientifiques « compas ».

## THÉBAI (THÈBES) - PALAIS D'AMENHOTEP

**POUVOIR DE BASE :** prenez un jeton « paix militaire » à l'âge I, vous avez 2 boucliers à l'âge II, et 2 boucliers défensifs à l'âge III.



© Pathfinder

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** poser 1 carte rouge à l'âge II ne coûte aucune ressource.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** votre tas de cartes de même couleur le plus élevé vous rapporte autant de pièces d'or qu'il y a de cartes.

**ÉTAPE 2 :** chaque chaînage rouge chez tous vos adversaires vous rapporte 1 pièce d'or (un chaînage d'une autre couleur vers le rouge compte aussi).

**ÉTAPE 3 :** 6 points de victoire par triplet de cartes rouge, bleue et guilde.

## THÍRA (THÉRA) [ACTUELLEMENT SANTORIN] - AKROTIRI

**POUVOIR DE BASE :** gagnez en point de victoire la différence qu'il y a entre les points de victoire directs les moins élevés de votre voisin de gauche et les plus élevés de votre voisin de droite.



© Ageck of dist

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** poser 1 carte bleue à l'âge II ne coûte aucune ressource.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

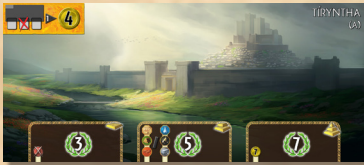
**ÉTAPE 1 :** gagnez en pièces d'or le double de vos points de victoire directs les plus élevés.

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 3 :** les autres joueurs perdent en pièces d'or vos points de victoire directs les moins élevés.

## TÍRYNTHA (TIRYNTHÉ) - MUR CYCLOPÉEN

**POUVOIR DE BASE :** Vous pouvez une fois par tour supprimer n'importe quelle étape de merveille pour 4 pièces d'or (mais les reconstructions suivantes, en face A, se referont dans l'ordre).



© Noah Bradley

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire (vous devez avoir 1 bouclier pour poser une carte, mais vous ne le supprimez pas).

**ÉTAPE 2 :** 5 points de victoire (se paye avec l'un ou l'autre coût).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** chaque argile possédée par vos voisins leur font perdre 1 pièce d'or (cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 2 :** vous gagnez 1 pièce d'or par bois en votre possession (cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 3 :** chaque pierre équivaut à un bouclier (cartes « commerce » autorisées).

**ÉTAPE 4 :** chaque or rapporte 2 points de victoire (cartes « commerce » autorisées).

## TROÏA (TROIE) - CHEVAL DE TROIE

**POUVOIR DE BASE :** permet, une fois par tour, de transformer 2 matières premières en 1 produit manufacturé.



© Daryl Ioye

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 3 pièces d'or par carte rouge que vous posez.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** 1 bouclier.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or par bouclier.

**ÉTAPE 3 :** 1 point de victoire par bouclier.

---

## URUSALIM (JÉRUSALEM) - TEMPLE DU ROI SALOMON

**POUVOIR DE BASE :** permet, une fois par tour, de transformer 3 ressources différentes en une 4<sup>e</sup> différente.



© Civilization

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** les cartes que vous posez coûtent une ressource de moins à construire (n'affecte pas les pièces d'or).

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** symbole scientifique « tablette ».

**ÉTAPE 2 :** symbole scientifique « rouage ».

**ÉTAPE 3 :** symbole scientifique « compas & équerre ».

---

## YERÏHO (JERICHO) - TOUR DE JERICHO

**POUVOIR DE BASE :** défausser une carte rapporte 5 plutôt que 3.



© Bughall

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** 1 pièce d'or et 1 point de victoire par bois que vous avez (cartes « commerce » autorisées)

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire

**B**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire

**ÉTAPE 2 :** 4 points de victoire

**ÉTAPE 3 :** chaque carte posée pour construire les étapes de merveille est retournée pour profiter de son effet

**Attention, aucun doublon permis avec les cartes déjà posées (cf. règles de construction du jeu d'origine).**

## ZEÛGMA (ZEUGMA) - DEMEURES PATRICIENNES

**POUVOIR DE BASE :** jouez UNE de vos cartes gratuitement à l'âge I (seulement les cartes de base. Ni leader, ni dieu), minerais à l'âge II, jouez la dernière carte à l'âge III.



© Sabin Boykinov

**A**

**ÉTAPE 1 :** 3 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** copiez la 2<sup>e</sup> étape de votre voisin de gauche OU de droite en payant son coût.

**ÉTAPE 3 :** 7 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** un bouclier et vous pouvez acheter les matières premières à 1 pièce d'or à vos voisins.

**ÉTAPE 2 :** un bouclier et vous pouvez acheter les produits manufacturés à 1 pièce d'or à vos voisins.

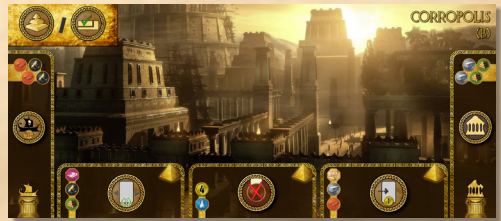
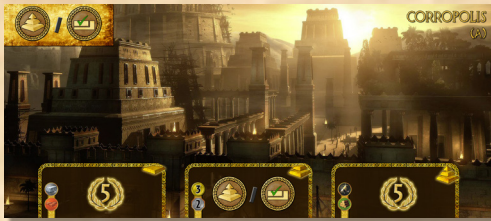
**ÉTAPE 3 :** un bouclier et prenez 1 pièce d'or à la banque par achat que vos voisins font chez vous, ce gain est limité à 1 pièce d'or par tour et par voisin.

(Attention, cette face ne se construit pas, elle se détruit d'une carte à la fin de chaque âge **après** la résolution des conflits militaires. Prenez des cartes inutilisées, comme les cartes « merveille », par exemple, à placer en-dessous de votre merveille.)

---

## CORROPOLIS - LA 50<sup>E</sup> MERVEILLE

**POUVOIR DE BASE :** Jeton « Corropolis ». Face 1 à placer sur une de vos étapes qui deviendra déjà construite au début de la partie sans avoir à placer de carte dessus. Face 2 permet de copier le pouvoir base d'un autre joueur (sauf Agbatana).



© Prince of Persia

**A**

**ÉTAPE 1 :** 5 points de victoire.

**ÉTAPE 2 :** prenez un 2<sup>e</sup> jeton « Corropolis » (vous ne pouvez pas copier 2 fois un même joueur).

**ÉTAPE 3 :** 5 points de victoire.

**B**

**ÉTAPE 1 :** placez ce jeton sur une de vos cartes et gagnez autant de points de victoire qu'il y a de carte de cette couleur chez vos voisins.

**ÉTAPE 2 :** prenez un des jetons de réduction de matière première à placer sur votre merveille. Vous n'aurez plus à payer cette ressource par la suite.

**ÉTAPE 3 :** placez ce jeton sur une de vos cartes et gagnez 1 point de victoire pour chaque autre carte de cette couleur que vous jouerez.

(Attention, les étapes suivantes sont jouables si vous jouez avec ces extensions.)

**ÉTAPE SAILORS :** placez ce jeton sur une carte production de ressource d'un autre joueur. Vous pourrez utiliser la ou les ressources indiquées sur la carte comme s'il s'agissait des vôtres. Le propriétaire de la carte devra vous payer 1 pièce d'or à chaque fois qu'il l'utilisera.

**ÉTAPE RUINS :** Prenez un jeton reconstruction.

## F.A.Q

Q : Est-ce que la règle des dettes s'applique si on joue 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 : Il existe plusieurs merveilles qui permettent d'aller chercher une carte dans la défausse. Dans quel ordre doit-on les jouer si les pouvoirs sont tous appliqués au même tour ?

R : Dans la mesure où il y en a en effet plusieurs : des officielles, des non-officielles, les miennes, celles d'autres fans... Je vous conseille tout simplement de les appliquer dans l'ordre alphabétique.

Q : Pour Agbátana, si je construis l'étape à 4 pièces d'or, et qu'après l'avoir retourné 2 fois je retombe sur ce pouvoir, est-ce que je bénéficie à nouveau de 4 pièces d'or ?

R : Absolument. Les autres pouvoirs passifs sont, bien entendu, à nouveau disponibles, mais au moment où la merveille est retournée, c'est comme si vous construisiez l'étape et, à ce titre, vous bénéficiez aussi des pouvoirs actifs (one shot).

Q : Pour Arkadia, est-ce que les paix militaires peuvent se garder d'un âge à l'autre ?

R : Pas exactement, il y en a une qui devra obligatoirement être jouée, mais il est possible d'en stocker plusieurs sur le même âge, et le stock supplémentaire se conserve d'un âge à l'autre.

Q : Pour Karthago, est-ce que je peux reprendre la carte que j'ai défaussée si celle-ci me plaît ou qu'aucune autre dans la défausse ne me plaît pas ?

R : Non, il s'agit d'un échange de carte, vous devez en prendre une autre. Mais si dans la défausse vous trouvez la même que celle que vous jetez, alors vous pouvez la prendre.

Q : Pour Khattoúsa, si j'ai joué un leader, par exemple, qui me permet de gagner autant de pièces d'or en posant une carte jaune, l'étape de merveille double-t-elle aussi le pouvoir du leader ?

R : Non, seulement les cartes jaunes.

Q : Pour Kóptos, est-ce que je peux transformer 2 pierres en 1 verre et compter ainsi mes 2 pierres comme 1 bouclier ?

R : Oui, mais toujours une seule fois par tour.

Q : Si un joueur, contrôlant Ostia, construit son premier étage de merveille, mais que j'ai 6 ressources en réserve est-ce que je gagne une pièce d'or alors ?

R : Non, c'est juste que vous ne perdrez rien.

Q : Pour Our, si j'ai déjà construit toutes mes étapes de merveille, et que je veux replacer une nouvelle carte sous une étape de merveille, est-ce que je dois encore suivre l'ordre de construction ?

R : Non, vous pouvez reconstruire une étape déjà construite indépendamment de l'ordre de celles-ci.

Q : Est-ce que Our compte comme 6 ou 3 étapes ?

R : 6 étapes.

Q : Pour Philippópolis, est-ce que je peux quand même doubler une deuxième fois la même ressource que la première si elle vient d'une carte différente ?

R : Là oui vous pouvez. Vous devez juste avoir une ressource disponible pour la doubler. Et une fois qu'une ressource est doublée, elle n'est plus disponible pour être doublée à nouveau.

*Exemple : Masha a les cartes « cavité » (qui donne une pierre) et « mine » (qui donne une pierre ou un minerai), et elle a besoin de 4 pierres. Elle commence donc par doubler sa cavité une première fois, puis elle double la pierre sur sa mine pour un total de 4 pierres. Avant ça elle n'avait besoin que de 3 pierres pour une autre construction, mais n'avait que la mine à ce moment-là. Elle a donc doublé sa mine, mais ne pouvait pas la doubler une seconde fois pour dire de tripler sa ressource, elle a donc dû trouver la dernière pierre ailleurs.*

Q : Pour Pompeii, les autres joueurs peuvent détruire une carte orange ou une carte dieu, quelles sont ces cartes et où peut-on les trouver ?

R : Il s'agit d'extensions non officielles. Les cartes oranges font partie de mon extension **Sailors**, que vous pouvez retrouver sur mon blog, et les cartes dieux font parties de l'extension **Faith**, réalisée par mon collègue (dans la création d'extension pour 7 wonders) Shima (qui a aussi fait quelques bonnes merveilles pour 7 wonders) et que vous pouvez retrouver sur [gusandco.net](http://gusandco.net)

Q : Pour Pompeii, si, pour la première étape par exemple, les autres joueurs ne se défaussent que de cartes brunes, est-ce que je peux quand même en jouer 2 ?

R : Non. Une seule de chaque couleur, peu importe l'étape de merveille.

Q : Pour Sárdis, si je combine le marché ou comptoir + le quai clandestin (Cities) à la première étape de merveille, est-ce que je peux acheter la première ressource à -1 et donc recevoir de l'argent du joueur ?

R : Non. Dans ce cas-là, ce sont les 2 premières ressources qui sont gratuites, mais vous ne pouvez pas descendre sous zéro.

Q : Pour Thébai, le pouvoir de base à l'âge III, c'est quoi les boucliers défensifs ? Comment ça marche ?

R : Lors de la résolution du conflit militaire, vous les compterez en plus, mais uniquement en défense. Si vous vous retrouvez avec plus de boucliers que votre adversaire en comptant les boucliers défensifs, mais qu'en même temps, vous en avez moins sans les compter, vous ne prendrez pas de jeton « défaite militaire », mais vous ne prendrez pas non plus de jeton « victoire militaire », vu que vous n'avez pas une force offensive suffisante.

Q : Pour yerîho, au moment où je retourne mes cartes, si ce sont, par exemple, des cartes vertes, et que je possède une autre carte en jeu qui me dit « 1 pièce d'or par carte verte », puis-je prendre les pièces ?

R : Si c'est « par carte que vous avez » non, parce que cette carte était un one shot. Mais si la carte dit « par carte que vous posez », là il s'agit d'un pouvoir passif, donc oui. Au moment où les cartes sont retournées, c'est comme si elles étaient posées. Cela fonctionne aussi pour les points de victoire par nombre de cartes de cette couleur par exemple. En résumé : passif oui, actif non.

Q : Dans quel ordre Zeúgma se détruit-elle ?

R : De gauche à droite sur la merveille, ou du sommet de la pyramide vers sa base si vous préférez.

Q : Sur certaines étapes de plusieurs merveilles, il est écrit « cartes « commerce » autorisées », qu'est-ce que ça veut dire exactement ?

R : Ça signifie que, normalement, les ressources sont sur les cartes brunes et grises, mais qu'il y a aussi des ressources sur certaines cartes jaunes et orange, si vous jouez avec **Sailors**. Et bien ces ressources sont aussi prises en compte, mais n'oubliez pas qu'une carte qui indique l'une OU l'autre ressource (peu importe le nombre) ne compte que pour 1. (Certains dieux, leaders ou toute autre extension non officielle ayant des ressources peuvent aussi compter).

Q : C'est quoi Corropolis ? Je ne connais pas cette ville et je ne trouve rien dessus sur internet. Et pourquoi est-elle toute dorée ? Est-elle plus forte ? Et c'est quoi les 2 colonnes ? Et est-ce que les canards projettent d'envahir la terre ?

R : Réfléchissez un petit peu ;) . Mon pseudo c'est Corro. Je voulais faire MA merveille. À la base, j'ai fait le nombre symbolique de 7 fois 7 merveilles, ce qui fait un total de 49. Mais comme 50 ça présente mieux, et bien c'était l'occasion de faire ma merveille bonus. Donc oui c'est la seule qui n'a rien d'historique. Comme vous pouvez le voir en face B, ce sont des monopyrames, ce qui veut dire qu'elles peuvent être construites dans l'ordre que vous voulez. Et il en est de même pour les étapes sur les côtés qui sont, justement, prévues pour fonctionner avec mes 2 extensions personnelles (**Sailors** et **Ruins**) si elles sont ajoutées au jeu. Mais il y a toujours moyen de la jouer sans ces extensions. Ces étapes sont facultatives. Maintenant, cette merveille est peut-être la consécration de toutes mes merveilles, mais elle n'en est pas ultime, ou plus forte pour autant, elle reste très équilibrée. Pour ce qui est des canards, c'est un secret, mais personnellement je m'inquiéterais plus à propos des chats !

Q : Que se passe-t-il si, avec le jeton « Corropolis », je copie le pouvoir de Salamína ? Et qu'avec Salamína je copie Corropolis, et utilise le jeton côté « copie de pouvoir » ?

R : -1<sup>er</sup> cas : Vous profiterez alors, selon l'âge, des pouvoirs de VOTRE voisin de gauche ou de droite. Et si jamais Salamína est votre voisin, à l'âge où vous le copiez, copiez alors son voisin de gauche si Salamína est à votre gauche, ou son voisin de droite si Salamína est à droite.

-2<sup>e</sup> cas : aux âges où vous copiez Corropolis, vous pouvez copier le pouvoir de n'importe quel joueur (autre que vous deux).

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

**RELECTURE DES RÈGLES :** Pascal & Pascale

**TESTEURS :** Pascal, M. Vin, Borrit, Masha, Fred, Gilles & Max, les joueurs des « Mômes en délire », de la ludothèque de Kain, de blablabla

**REMERCIEMENTS :** Antoine Bauza, REPOS PROD, Miguel Coimbra, Gus & Shima, mes amis, ma copine, vous et les différents illustrateurs trouvés sur le net dont voici la liste par ordre alphabétique.

**ILLUSTRATEURS :** Couverture par Nurkhular. Adam Paquette, Andreas Rochas, Artmaru, Aspeck of Dust, Belige, Blink, Bugball, Daryl Joyce, Dashinvaine, Donmalo, ferdinand ladera, Flaviobolla, Finnian MacManus, Godbo6, Inetgrafx, IRCSS, Jbrown, Kalen Chock, Lionel23, Miguel Coimbra, Noah Bradley, Nurkhular, Pavel Podolsky, peter lee, Philip Straub, Richard Shilling, RQuack, Sabin Boykinov, Thegryph, Tomas Honz, Titus Iunter, Uriak et plein d'autres illustrateurs d'Assassin's creed, Civilization, Kindom under Fire, Pathfinder, Prince of persia et Star Wars.



## RUINS



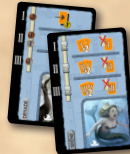
Vous trouvez que les points de victoire deviennent trop élevés ? Surtout à force de multiplier les extensions positives ? Fini ; avec Ruins, vos civilisations sont sur le déclin. Allez-vous redorer votre gloire d'antan ou viendra-t-on visiter votre cité pour ses ruines ? Avec cette extension, profitez d'une toute nouvelle mécanique de jeu et adaptez votre stratégie. Arrivez-vous à tirer parti de la décadence de vos ennemis tout en reconstruisant votre empire ?



## 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](http://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](mailto:aurelienlezaire@live.com)