

Description des Leaders



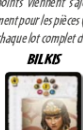
À la fin de la partie, Amytis rapporte 2 points de victoires (PV) par étape de Merveille construite par le joueur.



À la fin de la partie, Midas rapporte 1 point de victoire par lot complet de 3 pièces dans le trésor du joueur.



À la fin de la partie, Alexandre rapporte 1PV par jeton Victoire (la valeur des jetons Conflit passe donc de 1, 3 ou 5PV à 2, 4 et 6PV).



À partir du moment où elle est mise en jeu, Bilkis permet au joueur, **une fois par tour**, d'acheter n'importe quelle ressource en la payant 1 pièce à la banque.



À la fin de la partie, Aristote rapporte 3PV par famille scientifique de 3 symboles différents (le bonus passe donc de 7PV à 10PV par famille).



À partir du moment où Mécène est en jeu, le joueur peut recruter tous ses prochains Leaders gratuitement, sans en payer le coût en pièces.



À la fin de la partie, pour chaque série de 3 cartes Âge [bleu, rouge, vert], Justinien rapporte 3 points de victoire.



À partir du moment où Ramsès est en jeu, le joueur peut construire toutes ses Guildes gratuitement, sans payer leur coût en ressources.



À la fin de la partie, pour chaque série de 7 cartes Âge [marron, gris, bleu, jaune, vert, rouge, violet], Platon rapporte 7 points de victoire.



Stevie permet de construire un étage de merveille en payant autant d'or que de ressources nécessaires. Placer la carte sous l'étage construit.

Description des Guildes

GUILDE DES JOUEURS



1 point de victoire pour chaque lot complet de 3 pièces présentes dans le trésor du joueur.
Précision : ce gain vient s'ajouter à celui déjà octroyé par les pièces.

GUILDE DES COURTISANES



Au moment où la Guilde des Courtisanes est construite, le joueur doit immédiatement placer le marqueur « Courtisane » sur l'un des Leaders présents dans l'une ou l'autre des cités voisines de la sienne. Le joueur considère alors qu'il dispose lui-même de ce Leader et donc de l'effet associé.
Précision : cette Guilde est sans conséquence pour le joueur dont le Leader reçoit le marqueur « Courtisane ».

GUILDE DES DIPLOMATES



1 point de victoire par carte blanche (Leaders) présente dans les deux cités voisines.
Précision : seuls comptent les leaders recrutés ; ceux utilisés pour construire des étapes de Merveilles ne sont pas comptabilisés.

GUILDE DES ARCHITECTES



3 points de victoire pour chaque carte violette présente dans les deux cités voisines.

F.A.Q.

Leader : Salomon

Q: Que se passe-t-il si Salomon est mis en jeu durant le tour où Halicarnassus construit une étape de Merveille?
R: Halicarnassus choisit sa carte dans la défausse avant Salomon.

Leader : Hiram

Q: Hiram rapporte-t-il 2 points de victoire pour la troisième étape du plateau Olympique B (copie d'une guilde voisine)?
R: Non, cette étape de Merveille n'est pas considérée comme une Guilde.

Leader : Platon

Q: Platon me rapporte-t-il 14 points de victoire si je possède 2 cartes Âge de chaque couleur à la fin de la partie?
R: Oui!

Leader : Hatshepsut

Q: Peut-on cumuler l'effet d'un Comptoir (ou du Marché) avec celui d'Hatshepsut?
R: Oui, il est possible de payer une ressource 1 pièce et de gagner ensuite 1 pièce de la banque.

Guilde des Courtisanes

Q: Le Leader « copie » compte-t-il dans le décompte de la Guilde des Diplomates?
R: Non, il n'est pas considéré comme un Leader.

Symboles scientifiques

Q: Les symboles scientifiques obtenus par les leaders comptent-ils aussi dans la composition des familles?
R: Oui, chaque symbole scientifique, quelle que soit son origine (cartes vertes, Guilde, Merveille, Leader), compte selon les 2 méthodes (symboles identiques et groupes de 3 symboles différents).



À partir du moment où Tomyris est en jeu, lors de la résolution des Conflits, les jetons Défaite du joueur sont donnés à la cité voisine victorieuse.

Remarque : Tomyris est sans effet si la cité du joueur est victorieuse lors des Conflits ainsi que pour les Conflits précédant sa mise en jeu.



À partir du moment où elle est mise en jeu, chaque achat d'une ou plusieurs ressources à un voisin rapporte 1 pièce. **Attention, ce gain est limité à une 1 pièce par voisin et par tour.**

Précision : le joueur prend ce gain à la banque immédiatement APRES avoir payé ses ressources.



À partir du moment où il est mis en jeu, Xénophon rapporte 2 pièces pour chaque bâtiment commercial (carte jaune) que le joueur construit. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les bâtiments sont construits.

Précision : Xénophon est sans effet pour les bâtiments commerciaux construits avant sa mise en jeu.



Au moment où Salomon est mis en jeu, le joueur peut choisir une carte Âge dans la défausse et la mettre en jeu gratuitement.

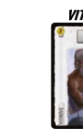


À partir du moment où ils sont mis en jeu, ces Leaders octroient les Boucliers mentionnés sur leur carte.



À partir du moment où il est mis en jeu, Néron rapporte 2 pièces pour chaque jeton Victoire que remporte le joueur. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les jetons Victoire sont gagnés.

Précision : Néron est sans effet sur les jetons Victoire remportés avant sa mise en jeu.



À partir du moment où il est mis en jeu, Vitruve rapporte 2 bâtiments chaque fois que le joueur construit un bâtiment gratuitement, par chaîne. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les bâtiments sont construits.

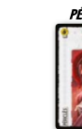
Précision : Vitruve est sans effet pour les constructions par chaîne réalisées avant sa mise en jeu.



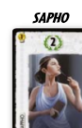
Au moment où il est mis en jeu, Crésus rapporte immédiatement 6 pièces, prises à la banque.



À la fin de la partie, ces Leaders rapportent 1 point de victoire par carte de la couleur correspondante présente dans la cité du joueur.



À la fin de la partie, ces Leaders rapportent 2 points de victoire par carte de la couleur correspondante présente dans la cité du joueur.



À la fin de la partie, ces Leaders rapportent le nombre de points de victoire mentionné sur leur carte.

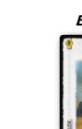


À partir du moment où ils sont mis en jeu, ces Leaders permettent au joueur de payer les Bâtiments de la couleur correspondante (les étapes de Merveille pour Imhotep) une ressource de moins que leur coût.

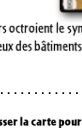
Précision : la ressource retirée au coût est laissée au choix du joueur. Ce peut être une matière première (marron) ou un produit manufacturé (gris).



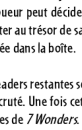
Ces Leaders octroient le symbole scientifique mentionné sur leur carte. Ce symbole est comptabilisé avec ceux des bâtiments scientifiques (cartes vertes) du joueur.



Ces Leaders octroient le symbole scientifique mentionné sur leur carte. Ce symbole est comptabilisé avec ceux des bâtiments scientifiques (cartes vertes) du joueur.



Ces Leaders octroient le symbole scientifique mentionné sur leur carte. Ce symbole est comptabilisé avec ceux des bâtiments scientifiques (cartes vertes) du joueur.



Règles

Préparation

- Les nouvelles Guildes (cartes violettes) de l'Âge III sont ajoutées à celles du jeu de base. La constitution du paquet de l'Âge III demeure inchangée (notamment le nombre de Guildes à conserver).
- Chaque joueur reçoit 6 pièces (au lieu de 3 dans le jeu de base).

Déroulement d'une partie

La partie débute désormais par une main de Leaders. De plus, une nouvelle phase de jeu, la Phase de Recrutement, prend place au début de chaque Âge.

Phase de Leaders

Chaque joueur reçoit une main de 4 cartes Leaders, distribuées aléatoirement (il veillera à la garder secrète). Les Leaders non distribués sont remis dans la boîte.

1. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi les 4 qu'il a reçues et la pose devant lui, face cachée. Les 3 cartes restantes sont données à son voisin de droite.
2. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi les 3 qu'il a reçues de son voisin de gauche. Les 2 cartes restantes sont données à son voisin de droite.
3. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi les 2 qu'il a reçues de son voisin de gauche. La carte restante est donnée à son voisin de droite.
4. Chaque joueur reçoit une carte de son voisin de gauche et l'ajoute aux 3 cartes précédemment conservées.

À l'issue de cette phase, chaque joueur s'est donc constitué une main de 4 Leaders. L'Âge I peut alors débiter.

Déroulement d'un Âge

Chaque Âge débute désormais par une phase de Recrutement.

DÉROULEMENT D'UN ÂGE

1. Phase de Recrutement (nouveau)
2. Déroulement de l'Âge
3. Résolution des Conflits

Phase de Recrutement

Durant cette phase, chaque joueur va jouer l'une de ses cartes Leaders. Les cartes sont choisies secrètement par chaque joueur, puis révélées simultanément pour être jouées.

Les cartes Leaders peuvent être jouées de 3 manières :

- a. Recruter le Leader
- b. Construire une étape de Merveille
- c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces

a. Recruter le Leader

Le joueur paie le coût en pièces du Leader (les pièces sont remises à la banque) et pose la carte Leader à côté de son plateau Merveille, face visible.

SOYEZ FAIRPLAY!

Pour aider vos adversaires à lire votre jeu, nous vous recommandons de placer Hannibal et César au même endroit que vos cartes rouges afin que tous vos symboles Bouclier soient disposés au même endroit. De la même façon, rangez Euclide, Ptolémée et Pythagore avec les cartes vertes du symbole correspondant.

b. Construire une étape de Merveille

Pour construire une étape de sa Merveille, le joueur utilise la carte Leader qu'il a sélectionnée comme un marqueur de construction (face cachée). Pour cela, il doit s'acquitter du coût inscrit sur le plateau Merveille et non de celui du Leader représenté sur la carte.

Remarque : cette action sera rarement possible lors de la première Phase de Recrutement, étant donné que les cités ne disposent pas encore des ressources nécessaires à la construction de la première étape de leur Merveille.

c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces

Le joueur peut décider de défausser sa carte pour prendre 3 pièces dans la banque et les ajouter au trésor de sa cité. Les cartes Leaders défaussées de cette façon sont remises face cachée dans la boîte.

Ces cartes Leaders restantes serviront plus tard dans la partie : elles sont placées, face cachée, sous le Leader recruté. Une fois cette phase achevée, le déroulement de l'Âge peut avoir lieu selon les règles usuelles de 7 Wonders.

Cas particulier : lors de la phase de Recrutement précédant l'Âge III, chaque joueur est en possession de 2 cartes Leaders. La première est jouée de l'une des 3 façons décrites ci-dessus (a, b, ou c) et la deuxième est remise dans la boîte.

Fin de partie

Comme dans le jeu de base, la partie se termine à l'issue de l'Âge III, après l'attribution des jetons Conflit. Chaque joueur totalise les points de sa civilisation et celui dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur.

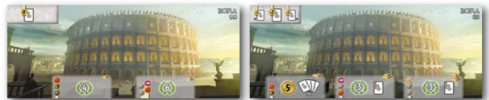
Règles pour 2 joueurs

Le jeu à 2 reprend les ajustements de règles du jeu 7 Wonders. Les phases de Recrutement suivent les règles usuelles ; seule la phase de Leaders est légèrement modifiée :

Chaque joueur reçoit 4 cartes Leaders, face cachée. **Aucun Leader n'est distribué à la Cité franche.** Les joueurs choisissent une première carte dans la main de 4 cartes et donnent les 3 cartes restantes à leur adversaire. Ils choisissent une deuxième carte dans cette main de 3 cartes, puis échangent à nouveau leur main, et ainsi de suite. À l'issue de cette phase, chaque joueur dispose donc à nouveau d'une main de 4 cartes Leaders pour jouer la partie.

La partie se déroule selon les règles pour 2 joueurs du jeu de base, avec les phases de Recrutement décrites dans les présentes règles.

Description de la Merveille



Le Colisée de Rome

Rome ne produit aucune ressource, mais son joueur recrute gratuitement tous ses Leaders (coût : 0 pièce).

- La première étape rapporte 4 points de victoire.
- La deuxième étape rapporte 6 points de victoire.

Le Colisée de Rome

Rome ne produit aucune ressource, mais son joueur bénéficie d'une réduction de 2 pièces sur le Recrutement de tous ses Leaders (certains Leaders sont donc gratuits). **Les cités voisines bénéficient d'une réduction d'une pièce sur le Recrutement de leurs Leaders.**

- La première étape rapporte 5 pièces. De plus, le joueur pioche immédiatement 4 cartes Leaders parmi celles restant dans la boîte et les ajoute à sa main de cartes Leaders.
- La seconde étape rapporte 3 points de victoire et le joueur peut immédiatement mettre en jeu un Leader supplémentaire (en la payant 2 pièces de moins).
- La troisième étape rapporte 3 points de victoire et le joueur peut immédiatement mettre en jeu un Leader supplémentaire (en la payant 2 pièces de moins).

Remarque : Rome B donne donc la possibilité au joueur de mettre en jeu jusqu'à 5 Leaders au lieu de 3.