



Le Colosse de Rhodes

Seconde étape : le joueur ajoute 2 Boucliers à son total lors de chaque résolution de conflit.



Le phare d'Alexandrie

Seconde étape : le joueur bénéficie, chaque tour, d'une ressource au choix parmi les 4 matières premières [Pierre, Argile, Bois, Minerai].
Précision : cette ressource ne peut pas être vendue par le biais du commerce.



Le temple d'Artémis à Ephèse

Seconde étape : le joueur prend 9 pièces dans la réserve et les ajoute à son trésor.
Précision : les 9 pièces sont prises à la banque une et une seule fois, immédiatement après la construction de l'étape.



Les jardins suspendus de Babylone

Seconde étape : à la fin de la partie, le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix.
Précision : le choix du symbole se fait à la fin de la partie, lors du comptage des points de victoire, et non lors de la construction de l'étape de la Merveille.



La statue de Zeus à Olympie

Seconde étape : le joueur peut, une fois par âge, construire gratuitement un bâtiment de son choix.
Précision : le joueur peut placer la carte qui sert de marqueur de construction au-dessus du plateau Merveille et la replacer en-dessous quand il a utilisé cette capacité.



Le mausolée d'Halicarnasse

Seconde étape : le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie (celles défaussées pour de l'argent et celles défaussées en fin d'âge), en choisir une et construire gratuitement le bâtiment représenté.
Précision : cette action spéciale se fait à la fin du tour où l'étape est construite. Si des joueurs défaussent des cartes ce tour-ci (par exemple lors du 6ème tour d'un âge), le joueur peut également choisir parmi celles-ci.



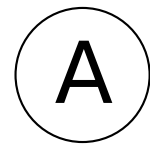
La grande pyramide de Gizeh

Seconde étape : les Pyramides n'ont pas de capacité particulière, leur seconde étape rapporte 5 points de victoire.



Manneken Pis

Etape 1 : application de l'effet de la Merveille située à sa gauche
Etape 2 : application de l'effet de la Merveille située à sa droite
Etape 3 : application de l'effet de la Merveille située à gauche ou à droite



Description des Merveilles



Le Colosse de Rhodes

Le Colosse se construit en 2 étapes :

- la première étape rapporte 1 Bouclier, 3 pièces et 3 points de victoire.
- la deuxième étape rapporte 1 Bouclier, 4 pièces et 4 points de victoire.



Le phare d'Alexandrie

- la première étape permet au joueur de bénéficier, chaque tour, d'une ressource au choix parmi les 4 matières premières [Pierre, Argile, Bois, Minerai].
- la seconde étape permet au joueur de bénéficier, chaque tour, d'un produit manufacturé au choix parmi les 3 produits manufacturés [Verre, Textile, Papyrus].
- la troisième étape rapporte 7 points de victoire.

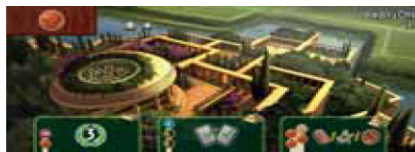
Précision : ces ressources ne peuvent pas être achetées par les cités voisines.



Le temple d'Artémis à Ephèse

- la première étape rapporte au joueur 4 pièces et 2 points de victoire.
- la seconde étape rapporte au joueur 4 pièces et 3 points de victoire.
- la troisième étape rapporte au joueur 4 pièces et 5 points de victoire.

Précision : les pièces sont prises à la banque une et une seule fois, immédiatement après la construction de l'étape.

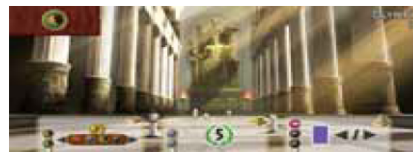


Les jardins suspendus de Babylone

- la première étape rapporte 3 points de victoire.
- la seconde étape donne au joueur la possibilité de jouer la septième carte de l'époque au lieu de la défausser. Cette carte peut être posée en payant son coût, défaussée pour gagner 3 pièces ou bien utilisée dans la construction de la troisième étape de la Merveille.
- la troisième étape fait bénéficier le joueur d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix.

Précisions :

- lors du sixième tour, le joueur peut donc jouer les deux cartes qu'il a en main. Si la deuxième étape de la Merveille n'est pas construite, le joueur de Babylone peut la construire au sixième tour de jeu, avec l'une de ses deux cartes en main, et ensuite jouer la septième au lieu de la défausser.
- le choix du symbole se fait à la fin de la partie et non pas lors du tour où l'étape de la Merveille est construite.

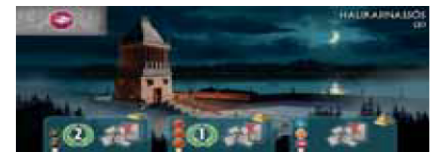


La statue de Zeus à Olympie

- la première étape permet au joueur d'acheter les matières premières [Pierre, Argile, Bois, Minerai] à ses deux cités voisines pour un prix d'une pièce au lieu de deux.
- la seconde étape rapporte 5 points de victoire.
- la troisième étape permet au joueur de « copier » une Guilde de son choix (carte violette), construite par l'une de ses deux cités voisines.

Précisions :

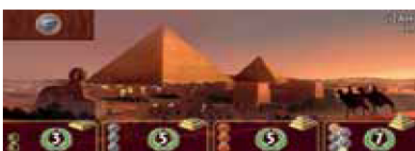
- la première étape est l'équivalent des deux Comptoirs, Est ou Ouest (cartes jaunes) : leur effet n'est pas cumulatif mais la construction du Comptoir Est ou Ouest reste possible...
- pour la troisième étape, le choix de la Guilde est fait à la fin de la partie, lors du comptage des points. Le joueur comptabilise les points de victoire comme s'il avait lui-même construit cette Guilde.
- copier une Guilde n'a aucun effet sur la cité du propriétaire de la Guilde copiée.



Le mausolée d'Halicarnasse

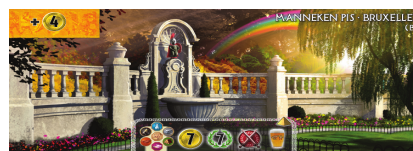
- la première étape rapporte au joueur 2 points de victoire et le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.
- la deuxième étape rapporte au joueur 1 point de victoire et le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.
- le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.

Précision : cette action spéciale se fait à la fin du tour où l'étape est construite. Si des joueurs défaussent des cartes ce tour-ci (par exemple lors du 6ème tour d'un âge), le joueur peut également choisir parmi celles-ci.



la grande pyramide de Gizeh

Les Pyramides se construisent en 4 étapes, chacune rapporte des points de victoire (3,5,5,7) pour un total de 20 points.



Manneken Pis

Etape 1 : le joueur gagne 7 pièces, 7 points de victoire, 1 bouclier et est en droit de réclamer une bonne bière bien fraîche au vainqueur de la partie !

