

7 WONDERS

Une partie se joue en 3 Âges.

Au milieu en bas de chaque carte, il y a un chiffre qui correspond au nombre de joueurs de la partie. Triez les cartes pour ne prendre que celles dont vous avez besoin !

Déroulement d'un Âge

Distribuer 7 cartes de l'Âge en cour à chaque joueur

1) Chacun choisit une carte de sa main. Avec cette carte il peut :

- Construire le Bâtiment de la carte en en payant son coût (indiqué en haut à gauche) **ATTENTION**, un joueur n'a pas le droit d'avoir 2 fois le même Bâtiment chez lui => je place cette carte face visible devant moi
- Construire une étape de sa Merveille (en commençant par la gauche) en payant son cout => je place la carte face cachée sous l'étape construite
- Défausser cette carte pour gagner 3 PO

2) Je donne les cartes de ma main à mon voisin (gauche pour Âge 1 et 3, droite pour Âge 2)

3) Nouveau Tour SAUF pour la dernière carte de ma main

Lorsque je reçois 2 cartes de la part de mon voisin, je choisis l'une des 2 et la joue. L'autre carte est défaussée et l'Âge prend fin

FIN DE L'ÂGE

Lorsque tout le monde a joué sa sixième carte, nous faisons un décompte de conflits militaires.

Je compare le nombre de boucliers que je possède à ceux de mon voisin, pour chacun de mes 2 voisins :

- Si j'en possède plus, je prends un Jeton Victoire (1PV en Âge 1 ; 3PV en Âge 2 et 5PV en Âge 3)
- J'en possède moins, je prends un Jeton Défaite (-1PV quel que soit l'Âge)
- Nous sommes à égalité, rien ne se passe
- Lorsque je reçois 2 cartes de la part de mon voisin, je choisis l'une des 2 et la joue. L'autre carte est défaussée et l'Âge prend fin

Une fois fait, on distribue à chacun 7 cartes de l'Âge suivant et on recommence.

NOTE : pour préparer l'Âge 3, on ajoute au tas de cartes N+2 cartes Guildes piochées aléatoirement (N= Nb joueurs)

FIN DE LA PARTIE UNE FOIS LES 3 ÂGES JOUÉS

Calcul des PV :

- **Militaire** : les Jetons Victoire + Jetons Défaites
- **Le Trésor** : 1PV pour 3PO
- **Merveille** : les PV sur les étapes de Merveilles construites
- **Bâtiments civils** : les PV sur les cartes
- **Commerces** : les PV sur les cartes
- **Guildes** : PV calculés sur les cartes
- **Scientifiques** : compter le nombre de chaque symbole et l'élever au carré = nombre de PV + chaque lot de 3 symboles différents = 7PV

COMMENT CONSTRUIRE UN BÂTIMENT / UNE ÉTAPE DE MERVEILLE

Pour construire un bâtiment (ou une étape de Merveille), il faut posséder les ressources demandées :

- Soit il s'agit d'un nombre de PO => je dépense les PO à la Banque
- Soit il s'agit de Matières de production
 - => soit je possède les productions en nombre demandé (on me demande 2 bois, je dois produire 2 fois du bois)
 - => soit je paye 2PO à l'un de mes voisins qui produit cette ressource pour y avoir accès. Les ressources doivent être sur fond marron ou gris, pas sur fond jaune !
- Soit le bâtiment peut être construit par un chainage et je possède le bâtiment demandé (le nom du bâtiment demandé est noté en petit en haut à gauche de la carte). Je peux donc construire cette carte "*gratuitement*"

Exemple : Pour construire la carte Laboratoire, il me faut :



- o Soit 2 argiles + 1 papyrus
- o Soit posséder la carte Autel

Or je ne possède pas l'Autel et je ne possède qu'une production d'argile. Il me manque donc 1 argile et 1 papyrus. J'ai de la chance, mon voisin de gauche possède une carte qui produit de l'argile et sa tuile Merveille produit 1 papyrus (le papyrus est bien sur fond gris sur la tuile Merveille donc je peux l'acheter !). Je donne donc 4 PO à mon voisin de gauche pour utiliser ces 2 ressources qu'il me manque pour construire ma carte.

NOTE : remarquez qu'en bas à droite de la carte sont notés les bâtiments que je pourrais construire par chainage à l'Âge suivant. Ici, si je construis le Laboratoire, je pourrais construire "gratuitement" l'Observatoire et l'Atelier de siège.

NOTE : mes voisins ne peuvent refuser de me "Vendre" leurs ressources. De plus, je ne prends pas physiquement les cartes de mon voisin. On va plutôt dire que les cartes représentent un moyen de production et que moi j'achète juste la ressource.



Les changements

Au début de la partie, on distribue 4 cartes Leaders à chacun

Il va y avoir un draft des cartes Leaders. C'est-à-dire :

- Je choisis une carte parmi les 4 Leaders et la garde pour moi, face cachée
- Je donne les 3 cartes restantes à mon voisin de droite
- Des 3 cartes que je reçois de mon voisin de gauche, j'en choisis 1 et la garde pour moi ..., et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient réparties et que chacun ai constitué une main de 4 cartes Leader

Au début de chaque Âge, je choisis un Leader. Avec ce Leader, je peux :

- Le payer et le pose face visible devant moi, son pouvoir est désormais actif
- L'utiliser pour construire une étape de ma Merveille, si je peux payer le coût de cette étape de Merveille
- La défausser pour gagner 3PO

À la fin de la Partie, je pense à comptabiliser mes PV de mes cartes Leaders

NOTE : cette extension offre de nouvelles Guildes et Merveilles, pensez à les intégrer à votre jeu avant de commencer.



Les changements

Au début de chaque Âge, on ajoute au paquet de cartes à distribuer N cartes noires de l'extension Cities,

N = Nb joueurs

Cela veut dire qu'il y aura une carte de plus à jouer à chaque Âge.

Pensez également à ajouter au jeu les nouvelles Guildes, Merveilles et Leaders

Ces cartes noires apportent des malus aux autres joueurs.

Aussi, comme nous ajoutons de nouvelles cartes, il est donc possible de jouer à 8 joueurs !!

À la fin de la Partie, je pense à comptabiliser mes PV de mes cartes noires Cities



Les changements

LA TOUR DE BABEL

Au début de la partie, le plateau Babel au centre de la table et on distribue 3 Tuiles Babel à chacun

Il faut faire un draft des Tuiles de la Tour de Babel, en passant les tuiles à son voisin de droite.

Pendant chaque Âge, je peux défausser la carte que j'ai sélectionnée pour construire une des Tuiles Babel

Je place la Tuile Babel que j'ai sélectionnée face cachée devant moi. Une fois que tout le monde a fait ses actions, ceux qui ont posé une Tuile Babel les révèlent et vont pouvoir les placer sur le plateau dans le sens horaire. Les Tuiles sont placées dans l'ordre de leur numéro et peuvent donc recouvrir d'autres Tuiles au fur et à mesure du jeu.

Tant qu'une Tuile est visible, elle modifie les règles du jeu pour tous les joueurs selon son pouvoir

Les changements

LES GRANDS PROJETS

Au début de chaque Âge, on pioche un Grand Projet commun à tous les joueurs

On place sur la carte du Grand Projet N-1 Marqueurs de participation au Projet (pion en bois en forme de bourse), N=Nb de joueurs

Pendant chaque Âge, je peux participer au Grand Projet et prendre un Marqueur de Participation.

Pour participer au Grand Projet, je dois en payer le coût indiqué en haut à gauche de la carte. Il faut avoir construit un bâtiment de la même couleur que la couleur du Grand Projet + Payer des PO + parfois avoir accès à la production d'une ressource indiquée

NOTES : 1 joueur peut avoir plusieurs Marqueurs ; le nb de Marqueurs est limité MAIS si lors d'un même tour plusieurs joueurs doivent prendre 1 Marqueur et qu'il en manque, alors on se sert dans la boîte de jeu.

À la fin de chaque Âge, avant la résolution Militaire, on résout le Grand Projet

- **SUCCES** : tous les Marqueurs ont été pris. Chaque Marqueur donne une Récompense (en bas à droite de la carte). Donc si un joueur possède plusieurs Marqueurs, il reçoit plusieurs fois la Récompense !
- **ECHEC** : il reste des Marqueurs. Les joueurs sans Marqueur prennent une pénalité (en bas à gauche de la carte)
 - o Si un joueur ne peut payer la Pénalité, il prend un Jeton de pénalité = - X PV pour l'Âge X)

Une fois fait, on rend tous les Marqueurs de participation au grand Projet

NOTE : si on joue avec toutes les extensions, on distribue les Leaders avant les Tuiles Babel au début du jeu ; on joue sa carte Leader avant de dévoiler la carte du Grand Projet au début de chaque Âge.

argile, minerais, pierre, bois

verre, tissu, papyrus

la carte produit la matière première représentée.

la carte produit, chaque tour, l'une des deux matières premières représentées.

la carte rapporte le nombre de points de victoire indiqué.

la carte rapporte le nombre de pièces indiqué. Les pièces sont prises à la banque, une et une seule fois, au moment où la carte est mise en jeu.

à partir du tour suivant, le joueur paie ses matières premières à la cité voisine indiquée par la flèche 1 pièce au lieu de 2.

la carte rapporte 1 pièce par carte marron construite dans la cité du joueur ET dans les deux cités voisines.

chaque tour, la carte produit une unité de l'une des matières représentées au choix du joueur.

la carte rapporte 3 pièces par étape de Merveille construite par le joueur au moment où elle est mise en jeu (3, 6, 9 ou 12 pièces). À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point de victoire par étape de Merveille construite (1, 2, 3 ou 4 points).

la carte rapporte 1 pièce par carte jaune (elle comprise) présente dans la cité du joueur au moment où elle est mise en jeu. À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point de victoire par carte jaune (elle comprise) présente dans la cité du joueur.

Une fois par Âge, le joueur peut construire gratuitement un bâtiment de son choix.

Le joueur peut jouer la dernière carte de chaque Âge 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 Merveille.

Le joueur peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement.

À la fin de la partie, le joueur peut « copier » une Guilde de son choix (carte violette), construite par l'une de ses deux cités voisines.

Guilde des Espions : 1 point de victoire pour chaque carte rouge présente dans les deux cités voisines.

Guilde des Bâtisseurs : 1 point de victoire pour chaque étape de Merveille construite dans les deux cités voisines ET dans sa propre cité.

Guilde des Armateurs : 1 point de victoire pour chaque carte marron, grise et violette de sa cité.

Guilde des Stratèges : 1 point de victoire par jeton Défaite sur les cités voisines.

Guilde des Scientifiques : le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix. Le choix du symbole se fait à la fin de la partie.

3 **GUILDE DES JOUEURS :** 1 point de victoire pour chaque lot complet de 3 pièces présentes dans le trésor du joueur.

6 **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.

1 **GUILDE DES DIPLOMATES :** 1 point de victoire par carte blanche (Leaders) présente dans les deux cités voisines.

3 **GUILDE DES ARCHITECTES :** 3 points de victoire pour chaque carte violette présente dans les deux cités voisines.

Chaque joueur, hormis celui qui a mis en jeu la carte (ou bâti l'étape de Merveille), doit payer à la banque le nombre de pièces indiqué. Pour chaque pièce qu'il ne veut ou ne peut pas payer, le joueur prend un jeton Dette.

Le joueur prend un jeton Diplomatie. À la fin de l'Âge courant, il défausse ce jeton et ne participe pas à la résolution du conflit. La cité située à sa gauche s'oppose donc à celle située à sa droite. **Attention : l'effet des jetons Diplomatie diffère dans le mode de jeu en équipes.**

La carte rapporte le nombre de points de victoire indiqué.

À la fin de la partie, le masque copie le symbole scientifique d'une carte verte présente dans l'une des deux cités voisines.

À chaque tour, le joueur dispose d'une réduction commerciale d'une pièce sur la première ressource qu'il achète à la cité voisine (gauche ou droite, selon le symbole).

À chaque tour, la carte produit une ressource, au choix du joueur, parmi celles que sa cité produit déjà grâce à ses cartes marron, grises et l'éventuelle ressource initiale de son plateau.

À chaque tour, la carte produit une ressource, au choix du joueur, parmi celles que sa cité ne produit pas par l'intermédiaire de ses cartes marron, grises et l'éventuelle ressource initiale de son plateau.

Chaque joueur, hormis celui qui a mis en jeu la carte, doit payer à la banque 1 pièce par jeton Victoire en sa possession.

Chaque joueur, hormis celui qui a mis en jeu la carte, doit défausser 1 pièce pour chaque étape de sa Merveille déjà construite.

La carte rapporte 1 pièce par carte noire présente dans la cité du joueur, au moment où elle est mise en jeu (elle comprise). À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point de victoire par carte noire présente dans la cité du joueur (elle comprise).

La carte rapporte 1 pièce par jeton Victoire présent dans la cité du joueur, au moment où elle est mise en jeu. À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point de victoire par jeton Victoire dans la cité du joueur.

Le joueur prend 6 pièces à la banque. Ses deux voisins prennent chacun 1 pièce à la banque.

À partir du moment où le Cabinet d'architecte est en jeu, le joueur peut construire ses étapes de Merveille sans payer leur coût en ressources.

La carte rapporte 1 point de victoire pour chaque jeton Conflit Victoire présent dans les deux cités voisines.

PÉNALTÉS

Le joueur doit défausser une carte de son choix de la couleur correspondante.

Le joueur doit défausser toutes ses pièces.

Le joueur défausse 2 jetons Victoire militaires de son choix.

Le joueur perd, jusqu'à la fin de la partie, l'usage de la ressource ou du bénéfice de sa Merveille. Pour symboliser cette pénalité, il prend un jeton correspondant à la réserve et le place sur l'emplacement correspondant de son plateau Merveille. **Précision : Manneken Pis ne perd pas son gain de départ et prend un jeton Pénalité -1PV.**

RÉCOMPENSES

Le joueur prend à la banque le nombre de pièces correspondant.

Le joueur prend un jeton Bouclier correspondant. Ce jeton est comptabilisé dans sa force militaire lors de chaque conflit.

Le joueur prend à la réserve un jeton Victoire militaire correspondant.

Le joueur prend à la réserve le jeton correspondant. Il pourra le remettre à la réserve pour participer à un Grand Projet sans tenir compte de la couleur de ce Grand Projet.

Précisions :

- Il n'est pas possible de participer à un Grand Projet lors de la construction d'une étape de Merveille, ni lors du recrutement d'un Leader.
- Si les effets d'une Merveille ou d'un Leader permettent de construire un bâtiment, vous pouvez alors participer au Grand Projet.

Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. Il pourra le remettre à la réserve pour construire gratuitement un bâtiment.

Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. Il pourra le remettre à la réserve pour construire gratuitement une étape de sa Merveille.

Précision : Si le coût de l'étape de Merveille comporte une ou plusieurs pièces, elles doivent être payées.

Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. À la fin de la partie, ce jeton vaudra 3 points pour chaque groupe de 3 symboles scientifiques différents.

Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. À la fin de la partie, ce jeton vaudra 1 point de victoire pour chaque Guilde construite par lui et par ses voisins.

Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. À la fin de la partie, ce jeton vaudra 1 point de victoire pour chaque étape de Merveille construite.

Les ressources sur fond marron et gris sont commerciables MAIS ne sont pas considérées comme des cartes pour les décomptes de PO et de PV ! Les PO sont pris au moment où la carte est posée. Les PV sont toujours calculés à la fin de la partie. Une flèche sur un symbole indique quel joueur est concerné par la remise ou le calcul des PO ou des PV

1 - 6 - 13 - 16 Ces quatre tuiles obligent les joueurs à payer à la banque une taxe correspondant à l'Âge en cours lorsqu'ils construisent un bâtiment correspondant, une étape de Merveille ou utilisent un chaînage : 1 pièce à l'Âge I, 2 pièces à l'Âge II, 3 pièces à l'Âge III.

2 - 15 Ces deux tuiles permettent aux joueurs de s'affranchir du coût en ressources lors de la construction des bâtiments militaires ou d'une étape de Merveille. **Précision : Si le coût de l'étape de Merveille comporte une ou plusieurs pièces, elles doivent être payées.**

3 Les cartes marron doubles et mixtes sont inutilisables : **Précisions :**

- Il est toutefois possible de construire ces bâtiments lorsque cette tuile est active (ils deviendront utilisables lorsque la tuile sera recouverte par une autre tuile).
- Les cartes marron doubles sont les cartes qui produisent deux exemplaires d'une ressource et les cartes marron mixtes proposent deux ressources différentes.

4 Les effets des cartes suivantes sont inutilisables : Comptoir de l'est, Comptoir de l'ouest, Marché, Caravansérail et Forum. **Précision : Lorsque cette tuile est active, il est possible de construire ces bâtiments ou d'utiliser leurs chaînages.**

5 - 14 Ces deux tuiles octroient aux joueurs une prime correspondant à l'Âge en cours après la construction d'un bâtiment civil (carte bleue) ou l'utilisation d'un chaînage : 1 pièce à l'Âge I, 2 pièces à l'Âge II, 3 pièces à l'Âge III. Les pièces sont prises à la banque.

7 Chaque joueur peut utiliser les bâtiments de ses deux cités voisines pour construire gratuitement ses bâtiments grâce aux chaînages. **Exemple : Lorsque cette tuile est active, Cédrick peut construire l'Académie gratuitement car l'une de ses deux cités voisines possède l'École.**

8 - 23 La construction des bâtiments civils (cartes bleues) ou des Guildes (cartes violettes) via les ressources est interdite. Leur construction nécessite autant de pièces que de ressources présentes dans leur coût de construction. Ces pièces sont payées à la banque. **Précision : La construction des cartes civiles via les chaînages reste possible et gratuite.** **Exemple : La Guilde des Commerçants nécessite 3 ressources pour être construite, elle coûtera donc 3 pièces (payables à la banque). Le Panthéon coûte 6 pièces ou nécessite le Temple pour être construit par chaînage.**

9 - 10 - 11 - 12 Ces quatre tuiles modifient le prix du commerce lors de l'achat de ressources chez les cités voisines.

Précision :

- Ces réductions/augmentations sont cumulables.

17 - 18 - 21 Ces trois tuiles permettent à chaque joueur de bénéficier à chaque tour d'une ressource gratuite parmi celles représentées

19 La prise des jetons Victoires militaires est modifiée comme suit :

- Si vous devez prendre un jeton 1PV, vous ne prenez rien.
- Si vous devez prendre un jeton 3PV, vous prenez un jeton 1PV.
- Si vous devez prendre un jeton 5PV, vous prenez un jeton 3PV.

20 Les cartes Matières premières (cartes marron) qui produisent une ressource unique (Chantier, Cavité, Bassin argileux et Filon) produisent une infinité de ressources. **Précision : Les ressources produites par les plateaux ne sont pas considérées comme des cartes et ne sont donc pas affectées.**

22 La prise des jetons Défaites militaires est modifiée comme suit : Si vous devez prendre 1 jeton Défaite, vous en prenez 2.

24 Après avoir construit une Guilde (carte violette), le joueur gagne une prime de 5 pièces. Les pièces sont prises à la banque.

Les Cartes Leaders

A

ALEXANDRE : 1 PV par **jeton Victoire de conflit**.

AMYTIS : 2 PV par étape de Merveille construite par le joueur.

ANTOINE BAUZA : je peux construire les étapes de ma Merveille dans l'ordre que je veux.

ARCHIMÈDE : permet de payer les **Bâtiments scientifiques** une ressource de moins que leur coût.

ARISTOTE : 3PV par famille **scientifique** de 3 symboles différents (le bonus passe donc de 7PV à 10PV par famille).

ASPASIE : rapporte 2PV et une colombe.

ATTILA : **lorsqu'il arrive en jeu**, tous les joueurs, (moi inclus) détruisent leurs dernière étape de Merveille construite.

AXELOUS : tant que je n'ai pas de force Militaire, tous les **bâtiments bleus** sont gratuits

B

BÉRÉNICE : À partir du moment où elle est mise en jeu, chaque prise d'argent à la banque est augmentée de 1 **limitée à 1 fois par tour**.

BILKIS : permet au joueur, **une fois par tour**, d'acheter n'importe quelle ressource en la payant 1 PO à la banque.

C

CALIGULA : **une fois par Age**, le joueur peut construire gratuitement une **carte noire**.

CÉSAR : donne 2 Boucliers.

CHUCK NORRIS : c'est la seule Merveille au Monde ! Tous les joueurs (moi inclus) se débarrassent de leur tuiles Merveilles. Si des étapes ont été construites, les cartes utilisées pour ces étapes sont retournées faces visibles gratuitement.

CLÉOPÂTRE : rapporte 5 PV.

CRÉSUS : rapporte de suite 6 pièces.

CYPSELOS : quand je le pose et une fois que mes voisins ont payé leurs Leaders, je gagne autant de PO que possède l'un de mes voisins.

CYRRUS : il augmente toutes mes **cartes rouges** d'un Bouclier.

D

DAMOCLES : je détruis une carte (**jaune, bleue, rouge ou verte**) construite par l'un de mes voisins.

DARIUS : 1 PV par **carte noire** présent dans la cité du joueur.

DIOCLÉTIEN : **à partir du moment où il est mis en jeu**, il rapporte 2 PO pour chaque **carte noire** que le joueur construit.

DIOGENE : me rapporte 8PV si je n'ai construit aucune étape de ma Merveille.

E

ESTEBAN : **une fois par partie**, le joueur empêche le passage des cartes aux voisins pour un tour qu'il choisit. Puis le jeu reprend normalement. **Ne peut être copié par les Courtisanes** (bah oui, il est trop jeune !).

EUCLIDE : octroie le symbole scientifique qui est comptabilisé avec les **bâtiments scientifiques** du joueur.

H

HAMMURABI : permet de payer les **Bâtiments civils** une ressource de moins que leur coût.

HANNIBAL : 1 Bouclier.

HATSHEPSOUT : chaque achat d'une ou plusieurs ressources à un voisin rapporte 1 PO de la banque. **Attention, limité 1 fois par voisin et par tour.**

HELENE DE TROIE : toutes les colombes posées pendant l'Âge où Hélène est arrivée sont sans effet.

HERCULE : il construit immédiatement et gratuitement une étape de ma Merveille (je le place face visible sous cette étape).

HERODOTE : il copie une étape d'une Merveille voisine (placer le Jeton Hérodote sur cette étape).

HIRAM : 2 PV par **Guilde** présente dans la cité du joueur.

HOMERE : produit un Papyrus

HUA MULAN : réduit de 1 le Nb de boucliers de mes voisins.

HYPATIE : 1 PV par **carte scientifique** présente dans la cité du joueur.

I

IMHOTEP : permet de payer les étapes de Merveille une ressource (marron ou grise) de moins que leur coût.

J

JESUS : **une fois par tour**, il produit à l'infini une ressource que je produis (ou ai acheté). Une fois utilisé, il passe à mon voisin de droite. Tant que Jésus est présent chez un joueur, il ne peut construire d'étape de Merveille.

JUSTINIEN : rapporte 3 PV pour chaque série de 3 cartes **bleue, rouge et verte**.

L

LÉONIDAS : permet de payer les **Bâtiments militaires** une ressource de moins que leur coût.

LOUIS : il rapporte 7PV **moins** le nombre de jetons de victoire en sa possession.

M

MÉCÈNE : permet de recruter tous ses prochains Leaders gratuitement.

MIDAS : 1 PV par lot complet de 3 PO dans le trésor du joueur. Cela s'ajoute à la règle de base.

N

NABUCHODONOSOR : 1 PV par **bâtiment civil** présent dans la cité du joueur.

NÉFERTITI : rapporte 4 PV.

NÉRON : rapporte 2 pièces pour chaque jeton Victoire que remporte le joueur. C'est sans effet sur les jetons Victoire remportés avant d'avoir posé ce Leader.

NIMROD : **à partir du moment où il est mis en jeu**, il rapporte 3 PO à chaque Tuile Babel construite. Chaque Tuile Babel = 1 PV.

O

ORPHEE : piocher un Leader non distribué et jouer le gratuitement

P

PENELOPE : produit un Tissu

PÉRICLÈS : 2 PV par **bâtiment militaire** présent dans la cité du joueur.

PHIDIAS : 1 PV par carte **ressource de base** présente dans la cité du joueur.

PHRYNE : je pioche 2 Leaders et les joue gratuitement.

PLATON : chaque série de 7 cartes **marron, gris, bleu, jaune, vert, rouge et violet** rapporte 7 PV.

PRAXITÈLE : 2 PV par carte **ressource manufacturée** présente dans la cité du joueur.

PTOLÉMÉE : octroie le symbole scientifique qui est comptabilisé avec les **bâtiments scientifiques** du joueur.

PYTHAGORE : octroie le symbole scientifique qui est comptabilisé avec les **bâtiments scientifiques** du joueur.

PYTHIE : je donne le Jeton Pythie à un joueur que je pense va gagner la partie. Si ce joueur gagne effectivement la partie, alors je serais 2nd quel que soit mon score.

R

RAMSÈS : permet de construire toutes les **Guildes** gratuitement.

S

SALOMON : **au moment où il est joué**, le joueur peut choisir une carte Age dans la défausse et la mettre en jeu gratuitement.

SAPHO : rapporte 2 PV.

SEIGNEUR SITH : je prends toutes les cartes des Âges suivants et peux les regarder.

SÉMIRAMIS : à partir du moment où elle est mise en jeu, chaque jeton Conflit Défaite compte comme un symbole Bouclier pour les prochaines phases de conflit.

SINBAD : produit un Verre.

SOCRATE : permet de changer un symbole scientifique en un autre.

SPARTACUS : empêche les **Guildes** de mes voisins de marquer des PV grâce aux cartes que j'ai.

STEVIE : permet de construire une étape de merveille. On a X=nb de ressources nécessaires à la construction de l'étape en question.

T

TOMYRIS : **à partir du moment où ce leader est joué**, lors de la résolution des Conflits, les jetons Défaite du joueur sont donnés à la cité voisine victorieuse.

U

ULYSSE : **à chaque Âge**, je peux jouer normalement la dernière carte de l'Âge au lieu de la défausser.

URVASI : je prends une carte chez chacun de mes voisins et les intervertis. **Attention**, les 2 cartes doivent être de la même couleur.

V

VARRON : 1 PV par **bâtiment commercial** présent dans la cité du joueur.

VERCINGETORIX : **une seule fois**, je peux échanger 2 Jetons Défaite contre 1 Jeton Victoire de 3 PV.

VITRUVÉ : **à partir du moment où il est mis en jeu**, il rapporte 2 pièces chaque fois que le joueur construit un bâtiment gratuitement par chaînage.

W

WILL : chaque adversaire me donne un des Leaders de sa main puis en pioche un nouveau. Parmi ceux qu'on m'a donnés, j'en joue 1 gratuitement, les autres sont défaussés

X

XÉNOPHON : **à partir du moment où il est mis en jeu**, il rapporte 2 PO pour chaque **bâtiment commercial** que le joueur construit.

Z

ZÉNOBIE : rapporte 3 PV.

Précision : la ressource à retirer au coût est laissée au choix du joueur.