

Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

RÈGLES



My

« Ce ne sont pas les murs qui font la Cité mais les hommes. »
(Platon)

Matériel

- 2 plateaux *Merveille*
- 2 cartes *Merveille*
- 9 cartes *Cities Âge I*
- 9 cartes *Cities Âge II*
- 9 cartes *Cities Âge III*
- 3 cartes *Guildes*
- 6 cartes *Leaders*
- 27 jetons *Dette* de valeur -1
- 4 jetons *Dette* de valeur -5
- 3 jetons *Diplomatie*
- 1 carnet de score
- 1 livret de règles



Aperçu

Cette extension de 7 Wonders vous offre l'opportunité de découvrir un autre aspect des grandes cités de l'Antiquité. 27 nouvelles cartes proposent de nouveaux bâtiments, tous dotés d'effets inédits. 3 *Guildes*, 6 *Leaders* et 2 *Merveilles* viennent s'y ajouter. 7 Wonders Cities permet de jouer jusqu'à 8 simultanément et propose également un mode de jeu par équipe.

Éléments de jeu

Plateaux Merveille

L'Al-Khazneh de Pétra et la Cathédrale de Byzance rejoignent les *Merveilles* déjà disponibles. Leurs effets sont détaillés en page 9.

Cartes Cités

Les cartes *Cités*, de couleur noire, sont une nouvelle catégorie de cartes.

Lors de chaque partie, certaines d'entre elles seront ajoutées aléatoirement aux cartes d'Âge I, II et III.

Cartes Guildes et Leaders

Les nouvelles cartes *Guildes* et *Leaders* sont à ajouter à celles déjà disponibles.

Attention : certaines de ces cartes ne sont utilisables qu'avec l'extension Cités.

Toutes les cartes de cette extension possèdent un logo masque en bas au milieu pour les trier facilement après votre partie.

Jetons Dette

Dorénavant, les cités peuvent perdre de l'argent et même contracter des dettes, matérialisées par les jetons *Dette* (-1 et -5 points de victoire).

Jetons Diplomatie

Les jetons *Diplomatie* servent à matérialiser le nouvel effet « Diplomatie ».

Carnet de score

Un nouveau carnet de score est présent dans la boîte : il vous permet d'intégrer dans votre décompte les points de victoire rapportés par certaines cartes Cités, ainsi que les scores en équipes.

Préparation

Ajoutez à chacun des trois paquets de cartes *Âge* autant de cartes *Cités* (de l'Âge correspondant) que le nombre de joueurs.

Précision : sélectionnez ces cartes aléatoirement et sans en prendre connaissance. Les cartes restantes sont laissées de côté et restent secrètes ; elles ne seront pas jouées lors de la partie.

Les nouvelles *Guildes* sont ajoutées aux anciennes, mais le nombre de *Guildes* à mettre en jeu reste identique (nombre de *Guildes* = nombre de joueurs + 2).

Les jetons *Dette* et *Diplomatie* sont placés au centre de la table, avec les pièces de monnaie et les jetons *Conflit*.

Exemple : Klaus prépare une partie à 6 joueurs. Il a retiré les cartes 7+ du jeu de base. Il prélève au hasard 6 cartes Cités d'Âge I, 6 cartes Cités d'Âge II et 6 cartes Cités d'Âge III et les ajoute aux paquets Âge I, II et III. Il a également ajouté 8 Guildes au paquet d'Âge III.



Déroulement de la partie

Au début de chaque *Âge*, les joueurs reçoivent chacun **une main de 8 cartes** (contre 7 dans le jeu de base).

Lors de chaque *Âge*, les joueurs vont donc **jouer chacun une carte supplémentaire**.

Les autres règles relatives au déroulement de la partie demeurent inchangées.

Les effets des nouvelles cartes sont détaillés dans les pages suivantes, mais 2 nouveaux mécanismes nécessitent une explication détaillée : les dettes et la diplomatie.



Dettes

Une carte qui mentionne le symbole pièce brisée  provoque la perte de pièces chez tous les adversaires du joueur qui la met en jeu.

Chaque adversaire doit payer la somme correspondante ou prendre un jeton *Dette* par pièce non payée. Il est possible de panacher, c'est-à-dire de payer une partie en pièces et de prendre des jetons *Dette* pour le reste.

À la fin de la partie, chaque jeton *Dette* entraîne la perte de points de victoire à son propriétaire.

Précisions :

- le joueur qui met en jeu une carte entraînant une perte monétaire n'est jamais ciblé par celle-ci.
- les pièces de monnaie perdues par les joueurs sont remises à la banque.
- les dettes contractées ne peuvent pas être remboursées.


Important : les pertes monétaires sont toujours comptabilisées à la fin d'un tour de jeu, après que les joueurs ont joué leur carte, éventuellement payé pour le commerce et/ou obtenu de l'argent...

Exemple : la carte Repaire vient d'être jouée par Klaus. Chaque autre joueur doit payer 2 pièces à la fin du tour de jeu courant. Yoam décide de payer les 2 pièces : il les remet à la banque. Cédric ne possède qu'une seule pièce dans son trésor, mais décide de la payer pour ne prendre qu'un seul jeton Dette. Thomas dispose des pièces nécessaires, mais décide de les conserver pour la suite de la partie : il prend donc 2 jetons Dette.





Diplomatie

Un joueur qui met en jeu une carte avec le symbole  prend un jeton *Diplomatie* à la banque et le place sur son plateau.

SOYEZ FAIRPLAY!

Il convient d'annoncer à ses adversaires la prise d'un jeton *Jeton Diplomatie*, afin de leur éviter une mauvaise surprise lors du prochain conflit.

Lors du prochain conflit, il ne participe pas à la résolution, puis DOIT défausser ce jeton *Diplomatie*. Il est considéré comme étant « absent » : il ne prend aucun jeton *Conflit* (victoire ou défaite). Ses deux cités voisines sont, elles, considérées comme adjacentes (pour ce conflit uniquement) et s'affrontent militairement selon les règles habituelles.

Exemple : lors de l'Âge I d'une partie, Thomas met en jeu la carte Résidence. À la fin de cet Âge, Thomas ne participe pas à la résolution du conflit. Ses deux voisins, Cédrick et Klaus, comparent leur force militaire et prennent les jetons Conflit, comme si leurs cités étaient voisines.

Précisions :

- Un même joueur peut cumuler plusieurs jetons *Diplomatie* mais doit obligatoirement en défausser un lors de chaque résolution de conflit.
- Un joueur en possession d'un jeton *Diplomatie* doit obligatoirement l'utiliser lors de la prochaine phase de conflit (même s'il est plus fort militairement que ses voisins).

Dans le cas où il ne reste que 2 joueurs présents lors d'une résolution de conflit, ils ne s'affrontent qu'une seule fois et ne prennent chacun qu'un seul jeton.

*Exemple : lors de la résolution du conflit de l'Âge II, Klaus et Alexis ne participent pas (ils défaussent chacun un jeton *Diplomatie* acquis précédemment). Thomas, lui, n'a plus de jeton *Diplomatie* et doit donc faire la guerre. Thomas et Cédrick comparent leur force militaire selon la règle usuelle. Thomas gagne, mais ne prend qu'un seul jeton *Conflit* de l'Âge II, car il n'a qu'un seul adversaire lors de ce conflit.*

Fin de partie

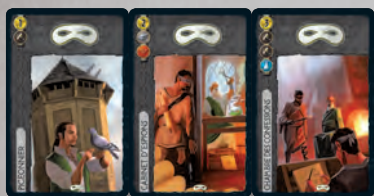
Comme dans le jeu de base 7 Wonders, la partie s'achève à l'issue de l'Âge III, après l'attribution des jetons *Conflit*. Chaque joueur totalise les points de sa civilisation. Le joueur dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur.

Remarques :

- pour plus de simplicité, comptabilisez les dettes dans la ligne « pièces de monnaie » du carnet de score.
- les points des cartes noires sont comptabilisés conjointement avec ceux des cartes blanches (Leaders).

Exemple : Klaus termine la partie avec 3 jetons Dette. Comme il dispose de 5 pièces dans son trésor (1 point), il inscrit -2 points (1 point de pièces -3 points de dettes) sur la ligne pièces du carnet de score.



**PIGEONNIER, CABINET D'ESPIONS,
CHAMBRE DES CONFESSIONS**


Ces trois cartes octroient un symbole . À la fin de la partie, chaque masque permet de copier un symbole scientifique d'une carte verte présente dans l'une des 2 cités voisines.

Précisions :

- Si un joueur possède plusieurs symboles , il ne peut copier une même carte qu'une seule fois, et doit donc copier autant de cartes différentes qu'il a de symboles .
- Il est permis de copier le symbole d'une carte même si on possède un exemplaire de cette carte dans sa cité.
- Il est permis de copier deux cartes identiques (si on a suffisamment de masques) si chaque cité voisine en possède un exemplaire (copier une carte Atelier dans la cité de gauche et la deuxième carte Atelier dans la cité de droite).

Exemple : à la fin de la partie, Alexis dispose de 2 cartes avec le symbole . Son voisin gauche dispose d'une seule carte verte, avec le symbole compas. Son voisin de droite n'a joué aucune carte verte. Le premier d'Alexis compte donc comme un symbole mais son deuxième est inutile car il n'y a aucun autre symbole à copier. Si le voisin de gauche d'Alexis avait eu 2 cartes vertes avec chacune un symbole , les 2 masques d'Alexis auraient pu compter comme des .

MILICE, MERCENAIRES, CONTINGENT


Ces trois cartes présentent la particularité d'octroyer plus de boucliers que les cartes rouges de l'Âge correspondant (respectivement 2 / 3 / 5 boucliers).

PLANQUE, REPAIRE, CONFRÉRIE


Ces trois cartes rapportent des points de victoire et provoquent des pertes monétaires : tous les autres joueurs doivent payer (respectivement) 1 / 2 / 3 pièce(s) à la banque à la fin du tour où la carte est jouée.

RÉSIDENCE, CONSULAT, AMBASSADE


Ces trois cartes rapportent des points de victoire et octroient chacune un jeton *Diplomatie*.

Attention : l'effet des jetons *Diplomatie* diffère dans le mode de jeu en équipe.

TRIPOT


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

MAISON DE JEU


Le joueur prend 9 pièces à la banque. Ses deux voisins prennent chacun 2 pièces à la banque.

des Cartes

QUAI CLANDESTIN (EST / OUEST)



À chaque tour, le joueur dispose d'une réduction commerciale d'une pièce sur la première ressource (marron ou grise) qu'il achète à la cité voisine (gauche ou droite, selon le symbole). Cette réduction est cumulée avec celle d'un Marché ou d'un Comptoir: la première ressource achetée peut donc être gratuite.

Exemple: Alexis possède un Marché et le Quai clandestin Est. Il achète une ressource Textile et une ressource Pierre à sa cité voisine de droite (Est): le Textile lui coûte 0 pièce (1 pièce de réduction pour le Marché et 1 pièce de réduction pour le Quai clandestin), la pierre lui coûte 2 pièces OU la pierre lui coûte 1 pièce (1 pièce de réduction pour le Quai clandestin) et le textile lui coûte une pièce (1 pièce de réduction pour le Marché).

SÉPULCRE, CÉNOTAPHE



Ces cartes rapportent des points de victoire et les autres joueurs doivent payer 1 pièce à la banque par jeton *Conflit Victoire* (quelle que soit sa valeur) en leur possession.

CABINET D'ARCHITECTE



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.
Précision: le coût en pièces de certains étages de Merveille doit cependant être payé (Petra).

ENTREPÔT SECRET



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 à l'éventuelle ressource initiale de son plateau.

Précision: L'entrepôt secret ne permet pas de doubler les productions des cartes jaunes, blanches et noires (Forum, Caravansérail, Bilkis et Marché noir).

MARCHÉ NOIR



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 à l'éventuelle ressource initiale de son plateau.

Précision: les ressources produites par les cartes jaunes, blanches et noires n'entrent pas en compte.

CHAMBRE DES BÂTISSEURS



Cette carte rapporte 4 points de victoire et tous les autres joueurs doivent payer 1 pièce à la banque pour chaque étape construite de leur *Merveille* respective.

Description des Leaders

Les extensions Leaders et Cities sont compatibles et vous pouvez jouer à 7 Wonders en les cumulant. Toutefois, il est conseillé de découvrir Cities en laissant de côté Leaders dans un premier temps.

BÉRÉNICÉ



À partir du moment où elle est mise en jeu, chaque prise d'argent à la banque est augmentée de 1. Cette augmentation est limitée à une pièce par tour.

Exemple : la défausse d'une carte rapporte 4 pièces, une Taverne 6,...

Précision : l'argent reçu des voisins par l'achat de ressources n'est pas considéré comme venant de la banque.

Reine d'Égypte. On retient deux choses de cette ancêtre de Cléopâtre : la constellation nommée en son honneur et la monnaie battue à son effigie, première de l'Histoire à afficher le portrait d'une femme.

CALIGULA



Le joueur peut construire gratuitement une carte noire par Âge.

Empereur romain. Son court règne est souvent associé à une période sanglante, débauchée et despotique, dans laquelle tout était prétexte à faire ériger des monuments à sa gloire.

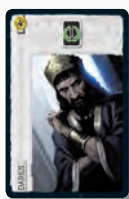
DIACLÉTÉNIEN



À partir du moment où il est mis en jeu, Dioclétien rapporte 2 pièces par carte noire que le joueur construit.

Empereur romain. De tous les dirigeants de Rome, il fut celui dont les réformes économiques furent les plus conséquentes et profondes. Son système d'impôts fonciers servira longtemps de modèle pour le Moyen Âge occidental.

DARIUS



Chaque carte noire rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Empereur perse. Né dans la discorde et les révoltes, son règne est marqué par une fortification des frontières de l'empire. On le retient surtout de son règne l'érection d'une ville entière : Persépolis.

ASPASIE



Le joueur prend un jeton *Diplomatie* au moment où Aspasie est mise en jeu. (Aspasie vaut également 2 points de victoire).

Conjointe de Périclès, réputée pour son érudition et sa culture, lesquelles lui valurent d'être admirée et respectée au point d'influencer les hommes d'Etat et les penseurs de son époque.

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 (placez vos jetons *Défaite* sur la carte Sémiramis pour plus de lisibilité).

Sémiramis est une idée de Gled Semenjuk, proposée lors du concours Sémiramis.

Description des Guildes

GUILDE DES FAUX-MONNAYEURS



La carte rapporte 5 points de victoire et provoque la perte de 3 pièces chez tous les autres joueurs.

GUILDE DES OMBRES



La carte rapporte 1 point de victoire pour chaque carte noire présente dans les deux cités voisines.

GUILDE DES PLEUREUSES

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

Précision : la valeur des jetons Conflit Victoire (1, 3 ou 5 points) n'entre pas en compte. Chaque jeton rapporte 1 point au propriétaire de la Guilde.



Description des Merveilles



L'Al-Khazneh de Pétra ◊A◊

La première étape rapporte 3 points de victoire.

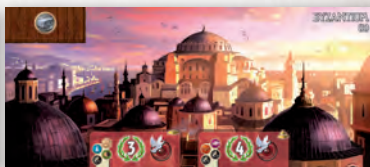
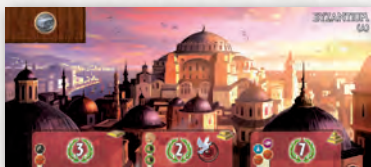
La seconde étape coûte 7 pièces à construire et rapporte 7 points de victoire.

La troisième étape rapporte 7 points de victoire.

L'Al-Khazneh de Pétra ◊B◊

La première étape rapporte 3 points de victoire et fait perdre 2 pièces à tous les autres joueurs.

La deuxième étape coûte 14 pièces à construire et rapporte 14 points de victoire.



La Cathédrale Sainte-Sophie de Byzance ◊A◊

La première étape rapporte 3 points de victoire.

La seconde étape rapporte un jeton de *Diplomatie* et 2 points de victoire.

La troisième étape rapporte 7 points de victoire.

La Cathédrale Sainte-Sophie de Byzance ◊B◊

La première étape rapporte un jeton *Diplomatie* et 3 points de victoire.

La deuxième étape rapporte un jeton *Diplomatie* et 4 points de victoire.

Règles pour 2 joueurs

Les règles pour 2 joueurs demeurent inchangées mais méritent cependant quelques précisions :

Pertes monétaires

- si la Cité franche doit défausser des pièces de monnaie, le joueur qui la joue ce tour décide si elle paye ou si elle contracte des dettes.
- si la Cité franche met en jeu une carte qui provoque une perte monétaire, les deux joueurs sont ciblés (le joueur qui a sélectionné la carte pour la Cité franche n'est pas exempté).

Diplomatie

- si la Cité franche met en jeu une carte *Diplomatie*, elle ne participe pas au conflit militaire de l'Âge correspondant, et les deux joueurs s'affrontent une et une seule fois.

Règles pour 8 joueurs

Les ajustements de règles suivants permettent de jouer à 8 joueurs.

Préparez le jeu pour une partie à 7 joueurs (toutes les cartes *Âge I, II, III* du jeu de base, 9 *Guildes* et 7 cartes noires de chaque *Âge*).

Au début de chaque *Âge*, distribuez 7 cartes à chaque joueur. Chaque joueur en jouera 6, exactement comme dans le jeu de base 7 Wonders.

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

Règles du jeu par équipe

Lors de vos parties à 4, 6 et 8 joueurs, vous pouvez désormais jouer à 7 Wonders avec la variante par équipe de 2. Les coéquipiers doivent s'asseoir côte à côte.

Déroulement d'un Âge

Durant la partie, les coéquipiers peuvent communiquer librement et se montrer leur main de cartes (cartes *Leaders* comprises, si l'extension est utilisée).

Il est obligatoire d'utiliser ses ressources avant d'en acheter chez l'un de ses voisins.

Il est interdit aux coéquipiers de :

- se prêter de l'argent,
- s'échanger des cartes,
- ne pas payer le commerce entre eux,
- de s'acheter des ressources alors qu'ils peuvent construire un bâtiment par chaînage.

Quand un joueur met en jeu une carte qui provoque une perte d'argent, son coéquipier doit également s'acquitter de cette perte.

Dans le jeu par équipe, la résolution des conflits et la *Diplomatie* diffèrent du jeu classique :


Résolution des conflits en équipes

Dans le jeu en équipes, les coéquipiers ne se font pas la guerre. Chaque joueur affronte sa cité adverse voisine.

Important : lors de la résolution de conflits, le double de jetons est octroyé :

- une victoire à l'*Âge I* rapporte 2 jetons *Victoire* de valeur 1 point,
- une victoire à l'*Âge II* rapporte 2 jetons *Victoire* de valeur 3 points,
- une victoire à l'*Âge III* rapporte 2 jetons *Victoire* de valeur 5 points.
- les défaites rapportent toutes 2 jetons *Défaite* de valeur -1 point.

Diplomatie en équipes

Un joueur qui met en jeu une carte avec le symbole  prend un jeton *Diplomatie* à la banque et le place sur son plateau.

Lors du prochain conflit, il participe à la résolution mais son adversaire et lui ne prennent qu'un seul jeton *Victoire* ou *Défaite* au lieu de deux. L'utilisation d'un jeton *Diplomatie* est obligatoire ; il est ensuite défaussé.

Précisions :

- l'utilisation d'un jeton *Diplomatie* par un joueur n'affecte pas son coéquipier.
- il est possible de gagner le conflit même si on a joué un jeton *Diplomatie*.
- si les 2 membres d'une équipe ont chacun joué un jeton *Diplomatie*, ils prennent chacun un seul exemplaire du jeton *Conflit* ; leurs adversaires respectifs également.

Exemple : Cédric et Thomas sont coéquipiers. Lors de la résolution du conflit de l'Âge III, Cédric utilise un jeton Diplomatie. Il perd le conflit (son adversaire a une force militaire supérieure) : il prend 1 seul jeton Défaite (-1) et son adversaire un seul jeton Victoire (+5). Indépendamment, Thomas remporte le conflit : il prend 2 jetons Victoire (+5) et son adversaire 2 jetons Défaite (-1).

Fin de partie

Chaque joueur comptabilise ses points de victoire, puis les deux coéquipiers ajoutent leur score pour obtenir le score total de leur équipe. L'équipe avec le plus haut total est vainqueur.

F.A.Q

Q : Si avec Halicarnassus (ou Salomon), un joueur met en jeu une carte *Diplomatie* issue d'un Âge achevé, que passe-t-il ?

R : Le joueur prend un jeton *Diplomatie* et devra l'utiliser lors de la prochaine résolution de conflit.

Q : L'effet de Bérénice se cumule-t-il avec les leaders qui rapportent de l'argent (Hatshepsout, Dioclétien, Vitruve, etc.) ?

R : Oui : chaque prise d'argent à la banque est majorée de 1 pièce, mais ce gain est à 1 pièce par tour (pour Hatshepsout par exemple).

Q : Lors de la résolution d'un conflit, si Néron me rapporte deux fois 2 pièces pour mes victoires, Bérénice me rapporte-t-elle 1 ou 2 pièces supplémentaires ?

R : Une seule pièce (la résolution des conflits est considérée comme un unique tour de jeu).

Q : Imhotep me permet-il de réduire le coût des étages en pièces de Pétra ?

R : Non : sa réduction ne fonctionne que sur les ressources.

7 WONDERS COMPANION

L'aide de jeu officielle!



Crédits

Auteur : **Antoine Bauza**

Développement : « Les Belges à Sombreros » aka

Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustrateur : **Miguel Coimbra**

Mise en Page : **Alexis Vanmeerbeeck**

Relecture des règles : Matthieu Bonin, Sylvain Thomas

Correction : Stéphane Fantini

7 Wonders Cities est un jeu REPOS PRODUCTION.

Tél. + 32 477 25 45 18

7, rue Lambert Vandervelde

1170 Bruxelles - Belgique

www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2012. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



Testeurs : Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Poum, Philippe Keyaerts, les membres du club Jeux en Société de Grenoble, les joueurs de Ludinord, du Belgo, Thierry Sajou, Stefan -Le Cyborg- Brunelle, Diego et les joueurs de l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Mumu(rielle), Cécile-meat-Gruhler, Yoam Fargesse et Ben-ptitdop-David.

Remerciements : Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

Cette extension est dédiée à Esteban Bauza, né durant sa finalisation.

Descriptif des symboles



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.



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.



Le joueur prend 9 pièces à la banque. Ses deux voisins prennent chacun 2 pièces 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.

LEADERS



À partir du moment où elle est mise en jeu, chaque prise d'argent à la banque est augmentée de 1. Cette augmentation est limitée à une pièce par tour.



Le joueur peut construire gratuitement une carte noire par *Âge*.



À partir du moment où il est mis en jeu, cette carte rapporte 2 pièces par carte noire que le joueur construit.



Chaque carte noire rapporte 1 point de victoire en fin de partie.



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.