



7 Wonders

# Invasion



Une extension « maison » proposée gratuitement par [Gus&Co](#)

Février 2012

« *La grandeur et la beauté des civilisations naissantes entraînent jalousie et envie. Des peuples barbares affutent leurs armes et s'apprêtent à déverser leurs hordes sur votre civilisation pour venir piller leurs splendeurs. Serez-vous capable de repousser l'invasion ?* »

**S'il n'est rien indiqué, les règles habituelles sont toujours en vigueur. Cette extension peut très bien se jouer avec Leaders ainsi que nos trois extensions « maison » [Calamités & Fortune](#), [Commerce & Territoires](#).**

## Présentation

Dans **Invasion**, la nouvelle extension Gus&Co pour 7 Wonders, les joueurs devront préparer leur civilisation contre l'attaque de barbares. Ces attaques seront incessantes, mais pour véritablement remporter la victoire finale, il faudra repousser l'ennemi une fois pour toute dans une bataille finale et épique.

## Matériel à télécharger & imprimer

- ▣ 7 cartes *Ennemi*

## Mise en place

- ▣ Si vous ne jouez pas avec l'extension officielle *Leaders*, retirez la carte *Ennemi* avec un **L** du paquet de cartes *Ennemi*
- ▣ Mélangez les cartes *Ennemi*. Faites une pile de 3 cartes face cachée. Ecartez les cartes supplémentaires sans les regarder ; elles ne seront pas utilisées pendant la partie.

## Règles du jeu de l'extension

Après chaque Âge, juste après avoir décompté les forces militaires, révélez une carte *Ennemi*.

La carte *Ennemi* affecte immédiatement tous les joueurs, les effets sont indiqués sur la carte.

Quand une carte doit être défaussée, c'est **toujours à chaque joueur de décider quelle carte défausser** dans son propre jeu.

Dans la mesure du possible, les joueurs doivent toujours subir les effets des cartes *Ennemi*. Si les joueurs subissent un *vol* et doivent payer 3 pièces mais ne possèdent pas cette somme à ce moment de la partie, ils paient ce qu'ils peuvent.

Si un effet de carte *Ennemi* ne peut pas être entièrement appliqué, la civilisation est pour l'instant bien trop pauvre pour intéresser les assauts barbares et s'en tire (pour l'instant) bien.

### **Fin du jeu & Bataille finale**

La fin du jeu intervient normalement.

Après le décompte final, le joueur qui totalise le plus de points doit affronter les hordes barbares dans une bataille finale pour prouver sa valeur.

#### **Les hordes barbares possèdent 50 pts**

Si ce joueur totalise **plus de points** que l'Ennemi, la **victoire est complète** et le meilleur joueur remporte une victoire méritée, il est la fierté de toutes les civilisations qui aura su repousser les hordes de barbares !

Si ce joueur totalise un nombre de points de victoire **égal ou inférieur** à l'Ennemi, il ne parvient pas à repousser l'invasion, sa civilisation est détruite et il perd la partie. Dans ce cas, c'est **automatiquement le 2<sup>eme</sup> meilleur joueur qui remporte la victoire**.

### **Difficulté adaptée**

Les joueurs peuvent très bien s'entendre en début de partie pour diminuer ou augmenter le total de points de victoire des hordes barbares à dépasser en fin de partie selon la difficulté désirée.

Un total de 50pts nous a semblé un bonne moyenne, comptant les 3 cartes *Ennemi* tirées à chaque fin d'Âge et affectant les joueurs.

Cette extension utilise la licence 7 Wonders, mais a été créée par un fan du jeu et n'a aucun but lucratif.

Un grand merci à Antoine Bauza et les éditeurs Repos Prod pour leur jeu, un chef d'œuvre qui m'a donné envie de développer des extensions. Merci également à Bernd Eisenstein et son petit jeu de cartes malin PAX qui m'a inspiré pour développer cette extension.

Vous pouvez trouver nos trois précédentes extensions pour 7 Wonders en téléchargement gratuit sur notre site :

[Calamités & Fortune](#)

[Commerce](#)

[Territoires](#)