

NEW 7 WONDERS LEADERS

« Les civilisations, prospères, accueillent de nouvelles personnalités, illustres et flamboyantes. Apprenez à les contrôler, à leur offrir un terreau fertile, et votre civilisation atteindra les cieux ! »

CONSEILS

Ces Leaders vous permettent de remplacer quelques-uns des Leaders de base selon vos envies. Si un des Leaders suivants ne vous plaît pas, il suffit de pas l'introduire dans votre jeu.

Pour ma part, je glisse de nouveaux Leaders par-dessus les Leaders de mon jeu de base utilisant des protège-cartes. Je fais attention à remplacer un Leader d'attaque par un autre Leader d'attaque, etc. afin de ne pas modifier les sensations qu'offre le jeu de base.

Idées & développement : Gus & Shima

Iconographie et graphisme : Shima

HÉRODOTE



Au moment où Hérodote est mis en jeu, le joueur doit immédiatement placer le marqueur «Hérodote» sur l'une des étapes des Merveilles **déjà construites** présentes dans l'une ou l'autre des cités voisines de la sienne. Le joueur considère alors qu'il dispose lui-même de cette étape de Merveille et donc de l'effet associé.

Idée : Gus.

CYPSÉLOS



Au moment où il est mis en jeu, Cypsélos rapporte la même somme d'argent que possède l'un de ses voisins (après avoir payé ou défaussé leur Leader).

Idée : Gus.

CYRRUS



À partir du moment où il est mis en jeu, Cyrrus augmente d'un Bouclier tout bâtiment militaire (carte rouge).

Idée : Gus.

PYTHIE



Au moment où la Pythie est mise en jeu, le joueur doit immédiatement donner le marqueur «Pythie» au joueur qui remportera la partie selon lui. Si la prédiction se révèle être correcte, le joueur ayant posé la Pythie finit deuxième, quel que soit son score final. Si le joueur ayant posé la Pythie gagne ou que celui-ci s'est trompé, rien ne se passe.

Idée : Gus.

HUA MULAN



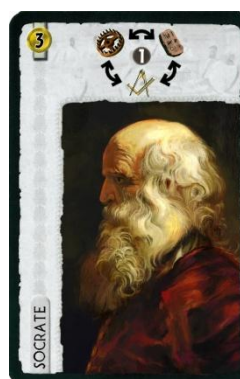
ATTILA



À partir du moment où ils sont mis en jeu, ces Leaders diminuent de 1 à 2 Boucliers la somme totale des Boucliers de leurs deux voisins pour la résolution des *Conflits*.

Idée : Gus.

SOCRATE



A la fin de la partie, Socrate permet au joueur de permuter un, et un seul, de ses symboles scientifique en un autre.

Idée : Gus

DAMOCLÈS



Au moment où Damoclès est mis en jeu, le joueur peut détruire une carte (parmi les bleues, jaunes, vertes ou rouges) déjà construite dans l'une ou l'autre des cités voisines de la sienne.

Idée : Gus

SPARTACUS



À partir du moment où Spartacus est mis en jeu, si ses voisins construisent des Guildes (carte violette) leur conférant des points de victoire grâce aux cartes construites par le joueur ayant mis Spartacus en jeu, ces points ne seront pas comptabilisés.

Idée : Shima.

ULYSSE



A la fin de la partie, Ulysse rapporte 7 points de victoire si aucune étape de la Merveille n'a été construite par le joueur.

Idée : Shima.

DARIUS



Au moment où il est mis en jeu, Darius octroie un jeton Victoire de 3PV au joueur et inflige un jeton Défaite à ses deux voisins.

Idée : Shima.

AGRIPPINE



À partir du moment où elle est mise en jeu, Agrippine rapporte une pièce pour chaque Bouclier (provenant d'une **carte rouge**, d'une **carte noire** ou d'un Leader) que le joueur construit. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les Boucliers sont construits.

Précision : Agrippine est sans effet pour les Boucliers construits avant sa mise en jeu.

Idée : Shima.

GILGAMESH



À partir du moment où Gilgamesh est mis en jeu, 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

Idée : Shima.

VERCINGÉTORIX



Au moment où il est mis en jeu, Vercingétorix permet au joueur de se défausser de 2 *jetons* Défaite en échange d'un *jeton* Victoire de 3PV. Ce pouvoir s'effectue une et une seule fois.

Idée : Shima.

PHRYNÉ



Au moment où Phryné est mise en jeu, le joueur pioche 2 nouveaux Leaders qu'il met immédiatement en jeu. Ces derniers ne sont donc pas choisis et le joueur applique ensuite les effets de ceux-ci.

Idée : Shima.

LES LEADERS BONUS

Les Leaders suivant ne sont pas à prendre au sérieux, un peu comme Stevie Wonder. Leur pouvoir fonctionne, mais concertez-vous quand même avant de les intégrer dans vos parties.

ANTOINE BAUZA



À partir du moment où Antoine Bauza a été mis en jeu, le joueur peut construire les étapes de sa Merveille dans l'ordre où il le souhaite. Antoine Bauza ayant créé les règles de jeu, il peut donc les changer à sa guise...

Idée : Corinne (douce moitié de Gus).

SEIGNEUR SITH



Au moment où le Seigneur Sith est mis en jeu, le joueur prend toutes les cartes des *Âges* suivants afin de voir quelles sont les Guildes (**carte violette**) ou les cartes noires qui seront présentes pour cette partie.

Idée : Shaey (<http://www.colporteur-de-mystere.com/>).



MARQUEURS

URVASI



Au moment où Urvasi est mise en jeu, le joueur peut intervertir une carte (parmi les **bleues**, **jaunes**, **vertes** ou **rouges** déjà construites) de la cité voisine à gauche avec une carte de la cité voisine à droite. L'échange doit respecter la couleur (une carte **bleue** échangée contre une carte **bleue**, etc.).

Idée : Shima.

CHUCK NORRIS



"Quand Chuck Norris joue à 7 Wonders, il est l'unique Merveille !"

Tous les joueurs se débarrassent de leur plateau Merveille et perdent ainsi la *ressource* et les effets des étapes de celle-ci. Les éventuelles cartes utilisées par les étapes de la Merveille sont retournées et remises en jeu gratuitement parmi les autres cartes déjà construites.

Idée : Shima.

REMERCIEMENTS

Les auteurs de cette extension non-officielle tiennent à remercier : Antoine Bauza (pour son "avatar" servant à son propre Leader), Repos Prod Merci, Miguel Coimbra (90% des images sont de lui...), Julien (pour son Chuck Norris flamboyant <http://valentini-julien.blogspot.com/>) et nos amis joueurs (forcés de devenir testeurs...).