

7 WONDERS FAITH



RÈGLES

"On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation."

(Platon)

Matériel

- 2 plateaux Merveilles
- 30 cartes Dieux
- 3 cartes Guildes
- 1 carte Leader
- 1 livret de règles
- 2 Goodies
- 1 marqueur
- 1 Tuck Box

Aperçu

Cette extension de *7 Wonders* vous offre la possibilité d'invoquer de puissants Dieux le temps d'un Âge.

Représentés par 30 nouvelles cartes, ils vont influencer, chacun à leur manière, le développement de votre cité.

Le déroulement de la partie est légèrement modifié, mais les conditions de victoire restent identiques à celles du jeu de base *7 Wonders*.

Éléments de jeu

Plateaux Merveilles

Ithaque et Syracuse constituent les nouveaux plateaux dont les effets sont expliqués en dernière page de ces règles. Ithaque n'est utilisable qu'en jouant avec l'extension *Faith*. Syracuse peut être joué avec ou sans extensions diverses.

Cartes Dieux

Les Dieux (cartes bleu ciel) sont une nouvelle catégorie de cartes. Elles ne sont pas ajoutées aux cartes Âges et possèdent un dos différent de celles-ci. Leurs coûts d'invocation et leurs pouvoirs diffèrent selon l'Âge où elles sont utilisées. Le coût d'invocation pour un Âge est situé à droite de l'icône de l'Âge (les I, II et III en blanc situés sur la bordure noire)

Certains Dieux ont trois pouvoirs légèrement différents pour chaque Âge, ces pouvoirs sont alors séparés par une frise (ex : Hadès). D'autres ont un pouvoir unique qu'importe l'Âge où elles seront utilisées, dans ce cas, aucune frise n'est apparente (ex : Anubis).

Nouvelles ressources et Icônes importants

Afin de pouvoir profiter de certains Dieux, ces derniers imposeront au joueur d'avoir quelques ressources spéciales :

Boucliers : 

Le joueur doit posséder le nombre de Boucliers (disponibles sur les cartes rouges, noires ou Leader uniquement) inscrit sur l'icône Bouclier afin de pouvoir invoquer ce Dieu.

Points de victoire : 

Le joueur doit posséder le nombre de Points de victoire (disponibles sur les cartes bleues ou noires uniquement) inscrit sur l'icône Couronne de lauriers afin de pouvoir invoquer ce Dieu.

Remarque : le joueur ne peut pas commercer afin d'acheter des Boucliers ou des Points de victoire à ses voisins. Les Boucliers et les Points de victoire que rapportent certaines Merveilles ne sont pas comptabilisés.

Merveille : 

Le joueur doit pouvoir fournir, en possédant ou en commerçant, le nombre de ressources nécessaires à la construction du prochain étage non bâti de sa Merveille.

Sacrifice d'une carte : 

Le joueur doit défausser d'une carte Âge afin d'invoquer la créature mythologique désirée (seules ces dernières utilisent cet icône). **Attention, le fait de se défausser d'une carte Âge ne rapporte pas 3 pièces dans ce cas-ci.**

Matières premières : 

Le joueur doit pouvoir fournir, en possédant ou en commerçant, le nombre de Matières premières (cartes brunes) inscrit sur l'icône Matière première. Ces dernières peuvent être identiques entre elles.

Produits manufacturés : 

Le joueur doit pouvoir fournir, en possédant ou en commerçant, le nombre de Produits manufacturés (cartes grises) inscrit sur l'icône Produit manufacturé. Ces dernières peuvent être identiques entre elles.

Matières premières / Produits manufacturés : 

Le joueur doit pouvoir fournir, en possédant ou en commerçant, le nombre de Matières premières ou de Produits manufacturés (cartes brunes ou grises) inscrit sur l'icône Matière première / Produit manufacturé. Ces dernières peuvent être identiques entre elles et le joueur peut fournir uniquement des Matières premières ou uniquement des Produits manufacturés.

Croix rouge : 

La Croix rouge signifie simplement que la carte Dieu ne coûte aucune ressource.



Le Pion noir représente le joueur qui pose la carte Dieu possédant cet icône. Si deux Pions noirs sont présent, le 2^{ème} Pion noir représente son coéquipier dans le cas où l'on pratique le jeu en équipes. Le ou les Pions rouges représentent ses adversaires (voisins directs ou non).

Cette extension permet donc d'interagir avec des joueurs qui ne sont pas des voisins directs.

Préparation

Il n'y a pas de mise en place particulière pour jouer avec l'extension *Faith*. Les joueurs reçoivent toujours 3 pièces d'or au départ, comme dans le jeu de base.

Déroulement d'une partie

Chaque Âge débute par une Phase de Prière. Puis en cours d'Âge on pourra procéder à une Phase d'Invocation.

Phase de Prière

Chaque joueur reçoit une main de 3 cartes Dieux, distribuées aléatoirement (il veillera à la garder secrète). Les Dieux non distribués sont mis de côté.

1. Chaque joueur choisit secrètement **une carte parmi les 3** qu'il a reçues et la pose devant lui, **face cachée**. Les 2 cartes restantes sont données à son voisin de droite ou de gauche, selon le sens inverse de l'Âge qui va se dérouler (le sens est indiqué au dos des cartes).

2. Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi les 2 qu'il a reçues de son voisin. La carte restante est donnée à son voisin de droite ou de gauche, toujours selon le sens inverse de l'Âge qui va se dérouler.

3. Chaque joueur reçoit une carte de son voisin et l'ajoute aux 2 cartes précédemment conservées.

À l'issue de cette phase, chaque joueur s'est donc constitué une main de 3 Dieux.

L'Âge peut alors débiter.

Déroulement d'un Âge

Au début de chaque Âge, chaque joueur reçoit du paquet correspondant (I, II, III) une main de 7 cartes distribuées aléatoirement.

Chaque Âge comporte 6 tours de jeu, durant lesquels les joueurs vont mettre une seule carte et éventuellement un Dieu en jeu. Seul un Dieu pourra être invoqué par Âge, les 2 Dieux restants seront donc défaussés face cachée, sans rapporter de pièces, lorsque le joueur aura invoqué son Dieu.

Un tour de jeu normal s'organise ainsi :

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Choisir une carte Âge2. Dévoiler cette carte Âge, payer son coût de production et profiter d'un éventuel effet3. Passer à la main suivante |
|---|

Si le joueur choisit d'invoquer son Dieu lors d'un tour de jeu, celui-ci change légèrement :

1. Choisir une carte Âge
2. Annoncer qu'un Dieu va entrer en jeu
3. Dévoiler la carte Âge, payer son coût de production
4. Profiter d'un éventuel effet positif de cette dernière carte dévoilée
5. Dévoiler la carte Dieu, payer son coût de production (Phase d'Invocation)
6. Profiter d'un éventuel effet positif de cette dernière carte dévoilée
7. Faire subir les éventuels effets négatifs de ces 2 dernières cartes dévoilées
8. Défausser les 2 cartes Dieux restantes, faces cachées (le fait de défausser ces cartes ne rapporte pas de pièces)
9. Passer à la main suivante

Les étapes 3 et 5 peuvent être inversées. Si un souci de priorité venait à apparaître dans le cas où plusieurs joueurs dévoilent leur Dieu en même temps, on résout les phases 6 et 7 dans l'ordre alphabétique du nom des Dieux concernés.

Remarque : si un joueur pose une carte Âge ainsi qu'une carte Dieu, il ne doit pas posséder (ou acheter) le cumul de ressources que font ces deux cartes, il pose une carte, la paye et peut construire l'autre carte en réutilisant certaines ou toutes les ressources utilisées pour la première.

Phase d'Invocation

L'étape 4 représente la Phase d'Invocation. Les cartes Dieux peuvent être jouées de 2 manières:

- a. Invoquer son Dieu
- b. Défausser la carte pour obtenir autant de pièces que l'Âge en cours

Remarque : contrairement aux autres cartes, il n'est pas possible de construire un étage d'une merveille en utilisant une carte Dieu.

a. Invoquer son Dieu

Le joueur paie le coût en ressources (on peut également acheter les ressources nécessaires à ses voisins) ou en pièces (les pièces sont remises à la banque) et pose la carte Dieu à côté de son plateau Merveille, face visible.

Remarque : pour acheter des ressources afin de jouer sa carte Âge et sa carte Dieu, le joueur doit disposer des pièces de monnaie au début du tour pour (sauf s'il profite d'un effet positif après la pose de la première carte lui rapportant des pièces qu'il pourra utiliser pour poser sa 2^{ème} carte). Les pièces gagnées par le commerce lors d'un tour ne peuvent pas être utilisées ce même tour mais seulement à partir du tour suivant.

Exemple :

A l'Âge II, David possède 1 Pierre et 2 pièces. Il veut poser l'Aqueduc (coût : 3 Pierres). Il annonce qu'il va jouer un Dieu. Il commence par invoquer Apollon (coût : 1 Pierre à l'Âge II), il a la Pierre nécessaire, il profite donc du pouvoir d'Apollon qui lui rapporte 5 pièces.

Possédant désormais 7 pièces, David peut construire l'Aqueduc en utilisant sa Pierre et en achetant les 2 Pierres restantes chez ses voisins pour un total de 4 pièces.

b. Défausser la carte pour obtenir autant de pièces que l'Âge en cours

Le joueur peut décider de défausser une carte Dieu (cette dernière est défaussée face cachée) pour prendre 1 pièce à l'Âge I, 2 pièces à l'Âge II et 3 pièces à l'Âge III de la banque et les ajouter au trésor de sa cité. Les 2 cartes Dieux restantes sont alors immédiatement défaussées sans qu'elles rapportent de pièces.

Fin d'un Âge

La résolution des conflits se déroule de façon normale. Si un Dieu confère des Boucliers à un joueur, ces derniers sont comptabilisés avec ses autres Boucliers.

Après la résolution des conflits des Âges I et II, tous les Dieux ayant été invoqués durant l'Âge en question sont défaussés. On les mélange en ajoutant les Dieux préalablement défaussés ou inutilisés pour cet Âge et on entame l'Âge suivant avec, au préalable, une nouvelle Phase de Prière.

A la fin de l'Âge III, les Dieux ne sont pas défaussés car certains peuvent octroyer des points de victoire. Si c'est le cas, ces points de victoires conférés par les Dieux sont rajoutés à ceux de la Merveille pour éviter de créer un nouveau carnet de score.

Fin de partie

Comme dans le jeu de base, la partie se termine à l'issue de l'Âge III, après l'attribution des jetons Conflit. Chaque joueur totalise les points de sa civilisation et celui dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur.

Règles pour 2 joueurs

Le jeu à 2 reprend les ajustements de règles du jeu *7 Wonders*. Les phases d'Invocation suivent les règles usuelles; seule la phase de Prière est légèrement modifiée :

Chaque joueur reçoit 3 cartes Dieux, face cachée. **Aucun Dieu n'est distribué à la Cité franche.** Les joueurs choisissent une première carte dans la main de 3 cartes et donnent les 2 cartes restantes à leur adversaire. Ils choisissent une deuxième carte dans cette main de 2 cartes, puis échangent à nouveau leur carte restante.

À l'issue de cette phase, chaque joueur dispose donc à nouveau d'une main de 3 cartes Dieux pour jouer la partie.

La partie se déroule selon les règles pour 2 joueurs du jeu de base, avec les phases d'Invocation décrites dans les présentes règles.

Certains Dieux ne fonctionnent pas à 2 joueurs. Pensez à retirer les Dieux suivants :

Anubis, Hestia (rouge), Horus, Nout, Pan et Poséidon.

Remarque : Il existe une variante très plaisante, réalisée par Steph de Neuch, permettant de jouer sans la Cité franche. Cette variante, également compatible avec Faith, peut se trouver à l'adresse suivante :

www.jedisjeux.net/7-wonders?mode=goodies

Panthéon Grec

Les Dieux Grecs sont majoritaires dans cette extension. Il n'y a pas de Dieux romains dans cette extension pour la simple raison qu'ils ont quasiment tous leur équivalent en Grèce antique.

APHRODITE

A l'Âge I et II, au moment où Aphrodite est invoquée, le joueur compte ses points de victoires bruts octroyés par les cartes bleues, noires ou des Leaders récolte immédiatement une pièce de la banque pour chaque lot complet de 1 ou 2 points de victoires en sa possession.

A l'Âge III, Aphrodite rapporte 1 point de victoire par lot complet de 3 pièces dans le trésor du joueur à la fin de la partie.

APOLLON

Au moment où Apollon est invoqué, le joueur reçoit immédiatement 3, 5 ou 7 pièces de la banque.

ARÈS

Lors de la résolution des conflits de l'Âge durant lequel il a été invoqué, Arès octroie 1, 2 ou 3 Boucliers supplémentaires au joueur qui l'a invoqué.

ARTÉMIS

A partir du moment où Artémis est invoquée, elle rapporte des pièces pour chaque carte particulière que le joueur construit. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les cartes sont construites. A l'Âge I, chaque carte brune ou grise posée rapporte 1 pièce. A l'Âge II, chaque carte bleue ou verte posée rapporte 2 pièces. A l'Âge III, chaque carte violette ou rouge posée rapporte 3 pièces.

ATHÉNA

A l'Âge I, au moment où Athéna est invoquée, le joueur reçoit 1 pièce de la banque pour chaque carte verte que ses voisins directs et lui-même possèdent.

A l'Âge II, Athéna permet au joueur de construire gratuitement un symbole scientifique (carte verte) si celui-ci n'est pas déjà présent dans sa cité. Si, par exemple, un joueur n'a pas de cartes vertes dans sa cité après l'Âge I, Athéna lui permettra de construire gratuitement 3 cartes vertes de l'Âge II possédant des symboles différents.

A l'Âge III, Athéna rapporte 3 points de victoire par famille scientifique de 3 symboles différents à la fin de la partie (le bonus passe donc de 7 points de victoire à 10 points de victoire).

Remarque : L'icône représentant le pouvoir de l'Âge II semble indiquer que ce pouvoir ne marche qu'avec la Tablette. Ceci est malheureusement dû à un manque de lisibilité si l'on inclut le Compas et la Roue sur l'icône.

CHRONOS

Au moment où Chronos est invoqué, le joueur reçoit une carte Merveille (n'importe laquelle) et l'utilise pour la construction de l'étage qu'il vise. Il économise ainsi une carte pour la construction de sa Merveille.

DÉMÉTER

A l'Âge I, à partir du moment où Déméter est invoquée, le joueur reçoit 2 pièces de la banque et bénéficie d'un Tissu pour la construction de ses prochaines cartes ou des étage de sa Merveille.

A l'Âge II ou III, à partir du moment où Déméter est invoquée, elle permet au joueur de payer les étapes de sa Merveille deux ressources de moins que leur coût initial (les ressources retirées au coût sont laissées au choix du joueur).

DIONYSOS

A l'Âge I, à partir du moment où Dionysos est invoqué, le joueur reçoit 2 pièces de la banque et bénéficie d'un Verre pour la construction de ses prochaines cartes ou des étage de sa Merveille.

A l'Âge II ou III, à partir du moment où Dionysos est invoqué, le joueur peut tripler une fois par tour n'importe laquelle de ses ressources produites à l'aide de cartes brunes, grises ou jaunes.

HADÈS

Au moment où Hadès est invoqué, le joueur effectue une attaque éclair sur n'importe lequel de ses adversaires. Le joueur ayant invoqué Hadès reçoit 1 jeton Victoire (valant 1, 3 ou 5 points de victoire) et donne 1 jeton Défaite à l'adversaire choisi. Le nombre de Boucliers que chacun possède ne rentre pas en jeu dans cette attaque éclair. Les jetons Victoire et Défaite sont pris dans la réserve.

HÉCATE

Au moment où Hécate est invoquée, tous les joueurs, sauf celui ayant invoqué Hécate, rendent immédiatement 2, 4 ou 6 pièces à la banque. Si les joueurs ont un nombre de pièces inférieur à celui exigé, ils perdent leur trésor au complet mais n'ont pas de malus supplémentaire.

HÉPHAÏSTOS

A partir du moment où Héphestos est invoqué, il permet au joueur de payer les cartes rouges, vertes ou violettes une ou deux ressources de moins que leur coût initial (les ressources retirées au coût sont laissées au choix du joueur).

HÉRA

Au moment où Héra est invoquée, tous les joueurs, sauf celui ayant invoqué Héra, rendent immédiatement 1, 2 ou 3 pièces à la banque. Si les joueurs ont un nombre de pièces inférieur à celui exigé, ils perdent leur trésor au complet mais n'ont pas de malus supplémentaire.

Lors de la résolution des conflits de l'Âge durant lequel elle a été invoquée, Héra octroie ½, 1 ou 1½ Boucliers supplémentaires au joueur qui l'a invoquée.

HERMÈS

A l'Âge I, à partir du moment où Hermès est invoqué, le joueur reçoit 2 pièces de la banque et bénéficie d'un Papyrus pour la construction de ses prochaines cartes ou des étage de sa Merveille.

A l'Âge II et III, à partir du moment où Hermès est invoqué, le joueur peut copier les chaînages que possèdent ses deux voisins directs. A chaque fois qu'il copie un chaînage d'un de ses voisins, il reçoit 1 pièce de la banque.

HESTIA (rouge)

Lors de la résolution des conflits de l'Âge durant lequel elle a été invoquée, Hestia permet au joueur qui l'a invoquée de ne pas participer au conflit. Par contre ses voisins directs doivent se battre entre eux.

OURANOS

Après avoir résolu le tour où Ouranos est invoqué, tous les joueurs donnent leurs cartes Âge au joueur ayant invoqué Ouranos. Ce dernier mélange les cartes et les redistribue afin de finir l'Âge avec un jeu complètement redistribué pour chaque joueur.

PAN

A partir du moment où Pan est invoqué, il permet au joueur de construire des cartes de même nom qu'une de ses cartes déjà présente dans sa cité. Le joueur peut également profiter plusieurs fois d'un même chaînage pour poser plusieurs cartes identiques.

Remarque : Il est fortement déconseillé d'inclure Pan dans une partie à moins de 6 joueurs.

POSÉIDON

A partir du moment où Poséidon est invoqué, il permet au joueur de commercer les ressources de n'importe quel autre joueur. Toutes les ressources ainsi achetées coûtent 1 pièce à donner au joueur concerné. Les effets des comptoirs et du marché ne sont pas cumulables avec le pouvoir de Poséidon.

ZEUS

A partir du moment où Zeus est invoqué, il donne au joueur la possibilité de jouer la septième carte de l'Âge en cours 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 d'une étape de sa Merveille.

Panthéon Égyptien

Les Dieux égyptiens sont facilement reconnaissables grâce à leur frise différente autour de leur image. Leur pouvoir étant souvent particulier, ils dérogent à une règle de base : ils peuvent être invoqués n'importe quand durant un Âge. Ils ne sont donc pas forcément joués en même temps qu'une autre carte de base. Cette modification explique le fait que leur coût d'invocation est uniquement composé de pièces (le commerce deviendrait impossible).

AMON-RÊ

A l'Âge I, à partir du moment où Amon-Rê est invoqué, le joueur reçoit 2 pièces de la banque et bénéficie d'une Pierre pour la construction de ses prochaines cartes ou des étage de sa Merveille.

A l'Âge II et III, au moment où Amon-Rê est invoqué, le joueur prend 2 de ses jetons Défaite et les donne à n'importe quel joueur. Le joueur ayant invoqué Amon-Rê ne peut donner ses 2 jetons Défaite à un seul joueur. Un joueur peut invoquer Amon-Rê s'il n'a qu'un jeton Défaite à disposition, il le donnera à un joueur mais il n'en prendra pas un dans la réserve pour en donner à un autre joueur.

ANUBIS

A partir du moment où Anubis est invoqué, il permet, une seule fois pour l'Âge en cours, de construire 2 cartes en 2 tours provenant de la même main. Entre les 2 tours, lorsqu'il faut passer sa main à son voisin, les voisins directs du joueur ayant posé Anubis se transmettent le jeu comme si ce joueur n'existait pas.

BASTET

Au moment où Bastet est invoquée, le joueur peut choisir une carte Âge dans la cité d'un adversaire pour la remplacer par une carte Âge de sa cité. L'échange doit respecter les points suivants :

- Le nombre de ressources des deux cartes échangées doit être identique
Par exemple, on peut échanger le Temple contre la Guilde des commerçants, les 2 cartes coûtant 3 ressources.
- On ne peut pas échanger de cartes dont le coût comporte des pièces.

Remarque : Si l'échange implique une carte qui a un effet lors de la pose (ex : le Vignoble), l'effet est réactivé pour le joueur recevant cette carte.

HORUS

A partir du moment où Horus est invoqué, il permet, et ce 2 fois pour l'Âge en cours, d'observer la main du joueur précédent. Le joueur épié doit d'abord choisir sa carte, le joueur ayant posé Horus peut alors observer cette main adverse et choisit une carte dans sa propre main. Cela permet au joueur de pouvoir élaborer une stratégie sur son prochain tour.

Remarque : 2 pièces sont empruntées à la banque et placées en haut à droite de la carte. Elles servent de marqueurs et sont rendues à la banque à chaque utilisation du pouvoir d'Horus. S'il reste 1 ou 2 pièces à la fin de l'Âge, le joueur les récupère.

OSIRIS

Au moment où Osiris est invoqué, le joueur peut choisir une carte Âge dans la défausse et la mettre en jeu gratuitement ou la défausser pour gagner 3 pièces. **La carte choisie ne peut être servir à la construction de sa Merveille.**

SETH

Seth doit être invoqué par le joueur qui le possède immédiatement après qu'un adversaire a révélé un Dieu gênant pour le joueur. L'adversaire doit alors se défausser de ce Dieu sans bénéficier de son pouvoir mais sans toutefois payer son coût d'invocation. Il ne pourra pas jouer de carte Dieu à cet Âge (exception faite s'il possède le marqueur de Wonderwoman ou Ithaque).

Panthéon Babylonien

Les Dieux babyloniens sont facilement reconnaissables grâce à leur frise différente autour de leur image. Ces Dieux ont la particularité de n'être jouables que lors du jeu en équipe. Ils se jouent normalement comme les Dieux grecs.

MARDUK

A partir du moment où Marduk est invoqué, les coéquipiers peuvent utiliser gratuitement les ressources de leur cité commune. **Les cartes Ressources ne sont en aucun cas déplacées.**

Exemple :

Julien joue en équipe avec Eric. Julien possède 2 Pierres et 2 Bois et Eric possède 1 Pierre et 1 Tissu. Après concertation, Julien annonce un Dieu puis invoque Marduk car il a 4 ressources. Eric peut jouer l'Aqueduc (coût : 3 Pierres / 1 Pierre chez Eric, 2 Pierre chez Julien). Et enfin Julien joue la Bibliothèque (coût : 2 Pierres et 1 Tissu / 2 Pierres chez Julien, 1 Tissu chez Eric). Le tout en un tour et sans rien avoir à commercer.

ISHTAR

A partir du moment où Ishtar est invoquée, les coéquipiers peuvent rassembler et redistribuer leurs Boucliers comme bon leur semble lors de la résolution des conflits. **Les cartes avec les Boucliers ne sont en aucun cas déplacées d'une cité à l'autre.** Il est interdit de séparer les Boucliers en demi-Boucliers.

Exemple :

Dorothy et Marjolaine jouent en équipe contre Lukas et Chris. Ils sont disposés autour de la table de cette manière :



A l'Âge II, pour la résolution des conflits, Dorothy bat Chris et Lukas bat Marjolaine. Cependant lors du dernier tour, Dorothy a annoncé un Dieu puis a invoqué Ishtar grâce à ses 4 Boucliers. Pour la résolution des conflits, Dorothy va pouvoir prêter, sans déplacer de cartes, 2 Boucliers à Marjolaine. La situation est ainsi chamboulée car Dorothy bat toujours Chris (2 Boucliers contre 1 seul) mais Marjolaine bat dorénavant Lukas grâce au prêt de Dorothy (4 Boucliers contre 3).

SHAMASH

A partir du moment où Shamash est invoqué, chaque fois qu'un joueur pose un quartier jaune ou se défasse d'une carte pour recevoir 3 pièces, son coéquipier reçoit immédiatement la même somme, à laquelle on a retranchée une pièce, de la banque.

Panthéon "Goodisien"

Après Stevie Wonder, il est temps pour les Dieux d'accueillir une nouvelle "wonder-personnalité" à leur côté. Et qui d'autre que Wonderwoman pouvait compléter ce panthéon ? Personne lorsque l'on sait qu'elle a reçu son lasso magique et ses bracelets des Dieux grecs eux-mêmes...

Wonderwoman se joue normalement comme les Dieux grecs.

WONDERWOMAN

A l'Âge I et II Au moment où Wonderwoman est invoquée, le joueur reçoit le marqueur "Wonderwoman" et ne bénéficie d'aucun pouvoir particulier pour cet Âge. Cependant, à l'Âge suivant, ce joueur aura la possibilité de jouer 2 cartes Dieux au lieu d'une seule. Lorsqu'il invoquera son 2^{ème} Dieu, il remet le marqueur "Wonderwoman" dans la boîte. Les 2 Dieux peuvent être invoqués durant le même tour si le joueur le souhaite et que ses moyens le lui permettent.

A l'Âge III, Wonderwoman rapporte 5 points de victoire au joueur à la fin de la partie.

Remarque : les Dieux supplémentaires ne sont pas gratuits et doivent être payés.

Ce panthéon accueille également avec beaucoup de plaisir l'auteur de *7 Wonders* sous son pseudo.

Toinito se joue en équipe et normalement comme les Dieux babyloniens.

TOINITO (aka ANTOINE BAUZA)

Une et une seule fois durant l'Âge durant lequel Toinito est invoqué, les coéquipiers peuvent construire leur carte Âge dans la même cité au lieu de construire chacun dans la sienne.

Comme d'habitude, les coéquipiers utilisent les ressources ou chaînages provenant de leur propre cité pour construire ces cartes.

Description des Guildes

GUILDE DES ILLUMINÉS

2 points de victoire par carte bleu ciel (Dieu) présente dans les deux cités voisines et celle du joueur qui la construit.

GUILDE DES PILLARDS

Au moment où la Guilde des Pillards est construite, le joueur reçoit immédiatement 1 jeton Victoire valant 5 points de victoire et donne 1 jeton Défaite à chacun de ses voisins directs. Le nombre de Boucliers que chacun possède ne rentre pas en jeu dans ce pillage. Les jetons Victoire et Défaite sont pris dans la réserve.

Remarque : Lors du jeu en équipe, le joueur reçoit immédiatement 1 jeton Victoire valant 5 points de victoire et donne 2 jetons Défaite à son adversaire direct.

GUILDE DE L'EMPEREUR

1 point de victoire pour chaque Bouclier (provenant de cartes rouges, noires, des Merveilles ou des Leaders) présent dans la cité du joueur qui la construit.

Faith et Leaders

Combiner *Faith* avec *Leaders* risque d'alourdir quelque peu le jeu de base, cependant ces 2 extensions sont compatibles entre elles. Les phases de Leaders et de Recrutement s'effectuent toujours avant la phase de Prière des Dieux.

PÉGASE

Au moment où Pégase est invoqué, le joueur peut piocher 2, 3 ou 4 Leaders et en poser un gratuitement. Les Leaders non-utilisés sont défaussés. Si aucun Leader pioché ne convient au joueur, il peut tous les défausser afin de recevoir 3 pièces. **La carte choisie ne peut être servir à la construction de sa Merveille.**

Remarque : Si vous possédez l'extension Leaders mais que vous ne l'utilisez pas lors de cette partie, vous pouvez très bien jouer avec Pégase.

HÉRACLÈS (Leader)

À partir du moment où Héraclès est en jeu, le joueur peut invoquer tous ses prochains Dieux gratuitement, sans payer leur coût en ressources.

Faith et Cités

Combiner *Faith* avec *Cités* est fortement recommandé. Du coup, certains Dieux voient leur pouvoir modifié pour tenir compte des nombreux éléments de jeu rajoutés par *Cités*.

HESTIA (bleue)

La diplomatie étant déjà présente dans *Cités*, le pouvoir d'Hestia en rouge est redondant. Il faut dès lors utiliser la version bleue spécialement élaborée pour *Cités*.

A partir du moment où Hestia est invoquée, le joueur bénéficie d'une protection complète sur toutes les pertes de pièce qu'imposent certaines cartes noires ainsi qu'Hécate et Héra. Ce joueur ne peut également être la cible d'Hadès, d'Amon-Rê ou de Nout.

HÉCATE et HÉRA

Les joueurs affectés par la perte de pièces ont le choix de s'endetter en récupérant un jeton Dette à la place de perdre une pièce. Si les joueurs ont un nombre de pièces inférieur à celui exigé, ils récolteront alors obligatoirement un ou plusieurs jetons Dette.

MÉDUSE

Au moment où Méduse est invoquée, le joueur peut piocher 2 cartes noires non-utilisées de l'Âge en cours et en poser une gratuitement. La carte noire non-utilisée est ensuite défaussée. Si aucune des 2 cartes noires piochées ne convient au joueur, il peut les défausser afin de recevoir 3 pièces. **La carte choisie ne peut être servir à la construction de sa Merveille.**

Remarque : Si vous possédez l'extension Cités mais que vous ne l'utilisez pas lors de cette partie, vous pouvez très bien jouer avec Méduse.

NOUT

Au moment où Nout est invoquée, le joueur prend 3 de ses jetons Dette et les donne à n'importe quel joueur. Le joueur ayant invoqué Nout ne peut donner ses 3 jetons Dette à un seul joueur. Un joueur peut invoquer Nout s'il n'a qu'un ou deux jeton Dette à disposition, il le donnera à un joueur mais il n'en prendra pas un dans la réserve pour en donner à un autre joueur.

Remarque : Il est fortement déconseillé d'inclure Nout dans une partie à moins de 4 joueurs.

Description des Merveilles

Syracuse est une ville antique et peut se jouer sans *Faith*. Elle offre une alternative intéressante à Rhodes.

SYRACUSE A

- la première étape rapporte 3 points de victoire.
- la seconde étape rapporte 6 points de victoire.
- la troisième étape rapporte 3 Boucliers.

SYRACUSE B

- l'unique étape rapporte 2 points de victoire et chaque Bouclier (provenant de cartes rouges, noires ou des Leaders) présent dans la cité au moment de la construction de l'étape rapporte 1 pièce ainsi qu' 1 point de victoire. Tout Bouclier construit après cette étape ne rapporte pas de pièce supplémentaire mais octroie 1 point de victoire supplémentaire à la fin de la partie.

Ithaque est l'île où, selon la légende, Ulysse régnait. Elle joue sur le fait d'invoquer de nombreux Dieux.

ITHAQUE A

- la première étape rapporte 3 points de victoire.
- la seconde étape permet au joueur d'invoquer un Dieu supplémentaire à l'Âge III.
- la troisième étape rapporte 7 points de victoire.

ITHAQUE B

- la première étape rapporte 3 points de victoire et permet au joueur d'invoquer un Dieu supplémentaire à l'Âge II.
- la deuxième étape rapporte 4 points de victoire et permet au joueur d'invoquer un Dieu supplémentaire à l'Âge III.

Remarque : les Dieux supplémentaires ne sont pas gratuits et doivent être payés.

F.A.Q.

Arès, Héra et Syracuse

Q : J'ai Syracuse en B et j'ai posé Arès (ou Héra) comme Dieu au dernier Âge. Me rapporte-t-il également 3 points de victoire si j'ai construit ma Merveille ?

R : Non, seuls les Boucliers disponibles sur les cartes rouges, noires ou des Leaders comptent.

Horus et Anubis

Q : Pourquoi avoir rajoutés des symboles particuliers (œil et croix égyptienne) en jaune sur les icônes des pouvoirs d'Horus et d'Anubis ?

R : L'œil pour Horus convient parfaitement avec son pouvoir et m'évite de le rendre trop compliqué. Pour celui d'Anubis, c'est purement graphique (même si je trouve qu'il convient bien avec son pouvoir).

Wonder Woman et Ithaque

Q : Si j'ai Ithaque et Wonder Woman, leurs pouvoirs sont-ils cumulables ?

R : Non, jouer les deux à la fois n'apporte rien. Sauf si vous jouez Wonder Woman à l'Âge III...

Capitalisme irréfléchi

Q : J'ai imprimé votre extension et je pensai la vendre, donc pour ce qui est des bénéfices...

R : STOOOP ! Je n'ai aucun droit sur les images et sur les éléments du jeu de base. Ce jeu doit rester gratuit. Les éditeurs et les auteurs sont déjà suffisamment gentils pour laisser des fans publier leurs extensions...

Crédits

Un grand merci à **Antoine Bauza** et **REPOS PROD** pour avoir créé *7 Wonders* qui m'inspire tant. Merci également à **Miguel Coimbra** pour ses chefs-d'œuvre, d'ailleurs beaucoup d'illustrations proviennent de *Cyclades* (de L. Maublanc et B. Cathala) qui est un très bon jeu et que vous vous devez d'avoir. Enfin, merci à mes amis testeurs-joueurs, à ceux qui me publient sur internet, à Eric, BotanyBob et Jowolf pour leurs nombreuses idées, à ma copine (et à ses précieux commentaires) et à vous qui êtes en train de lire ces lignes... ☺

Shima 島 (février — mai 2012)

