

CAPUA

A

Étage 1 : 3 points de Victoire.

Étage 2 : 6 points de Victoire.

Étage 3 : 3 boucliers.

B

Étage 1 : si Capua gagne un de ses voisins, ou les deux, à la guerre, ils prennent un jeton Défaite supplémentaire.

Étage 2 : 5 points de Victoire.

Étage 3 : à la fin de la partie, chaque bouclier rapporte 1 point de victoire à Capua.

Commentaire : Certains auront remarqué que Capua n'est autre que la Syracuse de Faith, ma précédente extension. Son changement de nom est dû au fait que dans la prochaine extension officielle de 7 Wonders (pour l'instant prénommée Armada) on y trouvera Syracuse et Carthage. Capua est donc une merveille "guerrière", le premier étage de la face B risque de produire un embrasement au niveau de l'armement, Capua ayant intérêt à gagner (afin de "nourrir" son 3^{ème} étage) mais nul doute que ses voisins ne se laisseront pas faire...

Je me réjouis du duel Rhodes-Capua... ☺

Shima — septembre 2012



CAPUA
(A)



A red carpeted path with a decorative gold border. On the left, there is a blue icon of a water jar and a circular icon of a mountain peak. In the center, a green laurel wreath contains the number '3'. To the right of the '3', there is a blue icon of a water jar, a circular icon of a mountain peak, and another circular icon of a mountain peak. In the center-right, a green laurel wreath contains the number '6'. To the right of the '6', there are three circular icons: one with a red background and a white 'X', one with a red background and a white 'X', and one with a red background and a white 'X'. On the far right, there is a yellow pyramid icon.

CAPUA (B)



