

The cover art for the board game '7 Wonders: Lost Wonders' depicts a fantastical, misty landscape. In the foreground, a dark, rocky shoreline meets a calm body of water. The middle ground is dominated by lush, green, rolling hills and mountains. In the background, several tall, slender, ancient-looking towers or spires rise into a hazy, blue-grey sky, partially obscured by mist. The overall atmosphere is mysterious and ethereal.

# 7 WONDERS LOST WONDERS

**Règles**

島

« *Moi, je ne joue pas pour gagner ou pour perdre. Je joue pour savoir si je vais gagner ou si je vais perdre.* »  
(Alfred Capus)

## Matériel

- 25 plateaux *Merveille*
- 38 cartes *Merveille*
- 7 marqueurs
- 1 carte *Dominion*
- 1 livret de règles

## Aperçu

Cette extension non-officielle de **7 Wonders** vous offre l'opportunité de découvrir le monde et ses multiples merveilles. 25 nouveaux plateaux sont proposés pour varier le plaisir déjà immense donné par le jeu de base. Le but de ces 25 plateaux n'est pas de faire l'unanimité parmi les divers joueurs, mais de proposer du changement et un certain challenge avec certaines merveilles plus complexes que celles de base, nécessitant une bonne pratique du jeu de base. Quelques-unes de ces merveilles conviennent aussi parfaitement à des joueurs néophytes.

## Éléments du jeu

### Plateaux *Merveille*

Les 25 plateaux *Merveille* rejoignent les merveilles déjà disponibles.

### Cartes *Merveille*

Les 38 cartes *Merveille* fournies avec cette extension remplacent les cartes *Merveille* officielles pour 2 raisons :

- Si l'impression est bonne, le dos de ces cartes devrait être le même pour toutes les cartes *Merveille*.
- Étant donné une certaine complexité de certaines merveilles, des icônes ont été rajoutées pour faciliter la préparation du jeu.

Icône	Signification
Carte violette	Cette Face nécessite des Guildes supplémentaires. Veillez à en avoir suffisamment avant de commencer une partie.
Carte blanche	Cette Face nécessite l'extension <i>Leaders</i> .
Carte noire	Cette Face nécessite l'extension <i>Cities</i> .
Carte bleu ciel	Cette Face nécessite l'extension <i>Faith</i> (voir page 8).
2 pions	Cette Face doit être jouée avec le mode de jeu en équipe.
2 pions tracés	Cette Face ne doit pas être jouée avec le mode de jeu en équipe.
Jeton Victoire	Cette Face nécessite des jetons Victoire supplémentaires. Veillez à en avoir suffisamment avant de commencer une partie.
Jeton Défaite	Cette Face nécessite des jetons Défaite supplémentaires. Veillez à en avoir suffisamment avant de commencer une partie.
4+	Cette Face ne peut être jouée que si vous êtes au minimum 4 joueurs.
Dé	Cette Face nécessite un dé à 6 faces.
Point d'exclamation	Cette Face peut générer des merveilles déséquilibrées (voir page 3).

Le fait que ces cartes *Merveille* soient plus petites que les officielles est normal. Cela ne change rien au déroulement du jeu et permet d'économiser un peu de place dans la boîte de jeu. Les cartes *Merveille* officielles servent encore à la construction de certaines étapes de Rapa Nui (voir page 10).

# Préparation

La préparation est relativement simple. Mélangez les cartes *Merveille* et chaque joueur en prend une. Si une carte tirée entre en conflit avec les points expliqués ci-dessous, écartez cette carte et retirez-en une autre.

## Equilibre du jeu

Certaines merveilles risquent de déséquilibrer la partie selon la combinaison des merveilles présentes en jeu. Veillez à faire attention lors du choix des merveilles à :

- Ne pas avoir 3 merveilles ou plus avec des ressources de base identiques sur l'ensemble des merveilles sélectionnées pour la partie.
- Ne pas avoir 3 merveilles ou plus avec des pouvoirs basés sur les mêmes couleurs de cartes.

*Exemple : Une partie avec Rhodes, Capua, Helvetia, Sparte et Lhasa sera fortement déséquilibrée. Les quatre premières merveilles vont se disputer âprement les cartes rouges pendant que Lhasa va se focaliser sur les cartes vertes et probablement gagner la partie facilement.*

## Manneken Pis

Le Manneken Pis (Face A) mérite une section à elle seule car si elle est tirée, elle peut créer des déséquilibres assez flagrants.

Si un joueur a tiré la carte du Manneken Pis, il doit en retirer une autre si une des conditions suivantes se présente :

- Le Manneken Pis a comme voisin de gauche ou de droite : Atlantis (Face B), Brigadoon, Chichén Itzá, Citadelles, Dominion, Doppelwönder, Paradoxe Temporel, Persepolis (Face B), Rapa Nui, Tártaros (Face B), Uruk, Venezia (Face B) ou Yamato.
- Le Manneken Pis a comme voisin de droite : Antiòcheia (Face B), Helvetia, Petra ou Venezia (Face A)
- Le Manneken Pis a Caylus comme voisin de gauche.
- Nomâdes est en jeu.

Enfin, 3 marqueurs ont été créés afin d'améliorer la visibilité des pouvoirs du Manneken Pis (Face A).

Venezia possède quelques conditions similaires à celles du Manneken Pis (voir page 10).

# Description des Merveilles

## Les Merveilles Classiques

Cette catégorie de merveilles ne nécessite que peu de préparation. Les pouvoirs de ces dernières sont variés dans leur complexité et certaines devraient plaire aux joueurs néophytes.

---

## ANGKOR WAT par Shima

### A

**Étape 1** : Angkor Wat peut copier un chainage d'un de ses voisins par Âge.

**Étape 2** : Les cartes grises, bleues et vertes, possédées par Angkor Wat au moment elle construit cette étape, lui rapportent une pièce. Angkor Wat bénéficie d'un point de Victoire par carte grise qu'elle possède en fin de partie.

### B

**Étape 1** : À chaque fois qu'Angkor Wat construit une de ses étapes (celle-ci comprise), elle oblige tous ses adversaires à se défausser d'une pièce ou à s'endetter si l'extension *Cities* est utilisée.

**Étape 2** : Les cartes marrons, rouges et jaunes, possédées par Angkor Wat au moment elle construit cette étape, lui rapportent une pièce. Angkor Wat bénéficie d'un point de Victoire par carte marron qu'elle possède en fin de partie.

## ANTIÒCHEIA par Shima

### A

**Étape 2** : 5 pièces et Antiòcheia bénéficie d'un point de Victoire par carte jaune qu'elle possède en fin de partie.

### B

**Étape 1** : À chaque fois qu'Antiòcheia construit une carte jaune qui donne le droit à des pièces, elle en reçoit le double. Ce pouvoir est sans effet sur les cartes jaunes construites préalablement.

**Étape 2** : Lors du décompte de points final, les cartes jaunes rapportent deux fois les points de Victoire indiqués.

---

## ATLANTIS par Shima

**Attention** : Il est important de prévoir suffisamment de Guildes de réserve si Atlantis (Face B) est utilisée.

**L'Engloutissement** : Atlantis (Face B uniquement) est en train de sombrer (les icônes des étapes sont troubles sauf celle de la quatrième étape). Afin d'éviter son engloutissement, Atlantis doit prospérer et construire sa quatrième étape avant la fin de l'Âge III. Si elle n'y parvient pas, le plateau *Merveille* d'Atlantis est écarté du jeu, avec les cartes utilisées pour construire ses éventuelles étapes, avant le décompte de fin de partie.

### A

**Étape 2** : Les Guildes coûtent une ressource de moins à construire pour Atlantis (la ressource retirée au coût est laissée au choix d'Atlantis). Atlantis bénéficie de 2 points de Victoire par Guilde qu'elle possède en fin de partie.

### B

**Étape 1** : Cette étape rapporte 2 pièces chaque fois qu'Atlantis construit une carte grâce à un chaînage. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les cartes sont construites.

**Étape 3** : Atlantis pioche aléatoirement 3 Guildes inutilisées lors de cette partie et peut en construire une gratuitement ou la défausser pour recevoir 3 pièces. Les Guildes restantes sont écartées du jeu.

**Étape 4** : Atlantis bénéficie de 3 points de Victoire par Guilde qu'elle possède en fin de partie. Atlantis n'est pas engloutie.

---

## Babel par Falantrius

### A

**Étape 2** : Babel bénéficie d'un point de Victoire par carte marron qu'elle possède en fin de partie.

**Étape 3** : Babel bénéficie de 3 points de Victoire par carte grise qu'elle possède en fin de partie.

### B

**Étape 1** : Babel bénéficie de 5 points de Victoire auxquels elle retranche un point de Victoire par carte marron qu'elle possède en fin de partie.

**Étape 2** : Babel bénéficie de 7 points de Victoire auxquels elle retranche un point de Victoire par carte grise qu'elle possède en fin de partie.

**Étape 3** : Babel bénéficie de 9 points de Victoire auxquels elle retranche un point de Victoire par carte marron et grise qu'elle possède en fin de partie.

**Étape 4** : Babel bénéficie de 11 points de Victoire auxquels elle retranche un point de Victoire par carte marron et grise qu'elle possède en fin de partie.

## CAPUA par Shima

### A

**Étape 3** : 3 Boucliers.

### B

**Étape 1** : Lors de la Résolution des Conflits, si Capua gagne contre l'un de ses voisins, ou les deux, ce ou ces derniers reçoivent un jeton Défaite supplémentaire.

**Étape 2** : 5 points de Victoire.

**Étape 3** : Capua bénéficie d'un point de Victoire par Bouclier qu'elle possède en fin de partie. Les Boucliers provenant de s extensions *Leaders* et *Cities* sont également comptabilisés.

---

## CHICHÉN ITZÁ par Shima

### A/B

Chichén Itzá ne possède pas de ressource de base. Toutes ses étapes rapportent uniquement des points de Victoire.

---

## LHASA par Shima

### A

**Étape 2** : Lhasa bénéficie de 4 points de Victoire pour chaque lot de 3 Symboles Scientifiques différents qu'elle possède en fin de partie.

### B

**Étape 1** : Cette étape permet d'écartier un jeton Défaite de Lhasa chaque fois qu'elle construit une carte grâce à un chaînage.

**Étape 3** : Lors du décompte de points final, Lhasa peut changer deux de ses Symboles Scientifiques en deux autres afin d'optimiser son nombre de points de Victoires perçus grâce aux Symboles Scientifiques.

---

## SPARTA par Shima

**Ressource** : Le Demi-Bouclier permet à Sparta de remporter la victoire en cas d'égalité lors de la Résolution des Conflits entre voisins.

### A

**Étape 1** : À chaque tour, cette étape produit une ressource, au choix de Sparta, parmi celles que Sparta produit déjà grâce à ses cartes marron ou grises. Ce pouvoir ne permet pas de doubler les productions des cartes jaunes, noires ou des Leaders.

### B

**Étape 1** : Cette étape rapporte un jeton Défaite chaque fois que Sparta construit une carte grâce à un chaînage.

**Étape 2** : Sparta bénéficie d'un point de Victoire par jeton Victoire qu'elle possède en fin de partie.

**Étape 3** : Au moment de la construction de cette étape, Sparta peut, une seule fois, se défausser de quatre jetons Défaite et recevoir deux jetons Victoire 5 PV.

## TÁRTAROS par Shima

### Attention :

- Tártaros construit ses étapes gratuitement. Cependant, elle doit faire correspondre la carte qu'elle utilise avec l'icône des Âges I, II ou III.
- Il est possible de construire une étape avec une carte ayant un icône de l'Âge différent de celui demandé. Par contre, les points de Victoire qu'octroie l'étape en question sont annulés.
- Les Leaders n'ont pas le droit d'être utilisés pour sa construction.
- Imhotep et le Cabinet d'architecte n'ont pas d'effet sur Tártaros.

### A

**Étape 1** : Tártaros doit utiliser une carte de l'Âge I pour construire cette étape.

**Étape 2** : Tous les adversaires de Tártaros doivent se défausser d'une pièce ou s'endetter si l'extension *Cities* est utilisée. Tártaros doit utiliser une carte de l'Âge II pour construire cette étape.

**Étape 3** : Tártaros doit utiliser une carte de l'Âge III pour construire cette étape.

### B

**Étape 1 / 2 / 3** : Tártaros doit à chaque fois utiliser une carte de l'Âge III pour construire ces étapes.

---

## URUK par Shima

**La Couleur Bleue** : Les pouvoirs ayant un icône ou un chiffre de Couleur Bleue voient leur effet s'appliquer sur tous les joueurs de la partie, Uruk compris.

### A

**Étape 2** : 3 pièces pour tous les joueurs.

### B

**Étape 1** : 2 pièces pour tous les joueurs.

**Étape 2** : Tous les joueurs peuvent écartier un jeton Défaite de leur merveille.

**Étape 3** : Tous les joueurs peuvent 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 leur merveille.

---

## YAMATO par Shima

**La Carte Shinobi** : Lorsque Yamato construit une étape comportant l'icône de la Carte Shinobi, la carte choisie pour être cachée sous sa merveille peut être retournée à n'importe quel moment. Lorsque la carte est retournée, son pouvoir normal ainsi que les éventuels chaînages sont activés, sans coût supplémentaire. La carte retournée reste sous la merveille et est considérée comme incolore. Il est interdit de pratiquer ce pouvoir en cachant une carte bleue sous Yamato. Si des ressources venaient à être cachées puis retournées, ces dernières ne peuvent pas être commercées par les voisins de Yamato.

### A

**Étape 2** : Une Carte Shinobi.

### B

**Étape 1 / 2 / 3** : Une carte Shinobi.

## Les Merveilles Expertes

Cette catégorie de merveilles nécessite une attention et une préparation plus minutieuse que les merveilles classiques. Les pouvoirs de ces dernières peuvent paraître plus complexes et demander une stratégie accrue par rapport aux merveilles classiques.

---

## BEIPING par Falantrius

### Attention :

- Il est important de prévoir suffisamment de jetons Victoire si Beiping (Face B) est utilisée.
- Beiping (Face B) ne peut pas recruter le Leader Alexandre et peut être durement pénalisée si l'extension *Cities* est utilisée.

**L'Achat** : Lorsque Beiping construit une étape ayant l'icône d'Achat, Beiping peut, une fois par tour, acheter un jeton de Victoire en plus de construire sa carte. Elle doit cependant avoir suffisamment de ressources pour faire la construction ainsi que l'Achat. Elle peut également avoir recours au commerce pour récupérer ces ressources.

### A

**Étape 2** : Beiping peut commercer n'importe quelle ressource pour une pièce avec n'importe quel adversaire.

### B

**Étape 1** : 6 pièces.

**Étape 2** : Beiping peut commercer n'importe quelle ressource pour une pièce avec n'importe quel adversaire.

**Étape 3** : Un Achat d'un jeton Victoire 1 PV par tour pour deux Argiles.

**Étape 4** : Un Achat d'un jeton Victoire 3 PV par tour pour une pièce et deux jetons Victoire 1 PV.

**Étape 5** : 5 Boucliers.

---

## BRIGADOON par Falantrius

**Attention** : Brigadoon ne peut être jouée qu'à 4 joueurs ou plus et sans la variante du jeu par équipe.

**Brume** : Sur certaines étapes de Brigadoon on trouve l'icône de la merveille cachée par une Brume. Si Brigadoon construit une de ces étapes, elle n'est plus considérée comme faisant partie du jeu. Excepté les mains de cartes qui continuent de passer normalement, Brigadoon ne participe donc pas à la Résolution des Conflits mais ses voisins se battent donc entre eux. Brigadoon ne peut plus commercer avec ses voisins et ses voisins ne peuvent plus commercer avec elle. Ces derniers peuvent par contre commercer entre eux. Une fois que Brigadoon construit une étape suivant une étape avec la Brume, elle refait partie du jeu pour le commerce et les Conflits avec ses voisins.

### A

**Étape 2** : Brigadoon entre dans la Brume.

**Étape 3** : Brigadoon sort de la Brume.

### B

**Étape 1** : Une fois par tour Brigadoon peut acheter une ressource de son choix à la banque pour une pièce. Brigadoon entre dans la Brume.

**Étape 2** : Brigadoon sort de la Brume.

**Étape 3** : Brigadoon entre dans la Brume.

**Étape 4** : Brigadoon sort de la Brume.

## DOPPELWÖNDER par Shima

**Attention :** Döppelwonder ne peut être jouée qu'avec avec la variante du jeu par équipe.

### A/B

Döppelwonder possède la même ressource de base, le même nombre d'étapes, les mêmes coûts et les mêmes pouvoirs que la merveille de son coéquipier.

---

## HELVETIA par Shima

**Attention :** Helvetia ne peut être jouée qu'à 4 joueurs ou plus et sans la variante du jeu par équipe.

**Ressource :** En plus du Papyrus, Helvetia est considérée comme neutre pendant toute la partie. Le résultat revient à donner un jeton Diplomatie (introduit dans l'extension Cities) à Helvetia lors de chaque Âge. Helvetia ne participe donc pas à la Résolution des Conflits mais ses voisins se battent donc entre eux.

### A

**Étape 2 :** Helvetia bénéficie de 15 points de Victoire si elle possède au minimum 6 Boucliers en fin de partie.

### B

**Étape 1 :** À chaque fois qu'Helvetia construit carte rouge, elle reçoit 2 pièces de la banque. Ce pouvoir est sans effet sur les cartes rouges construites préalablement.

**Étape 2 :** Helvetia bénéficie de 15 points de Victoire si elle possède au minimum 6 Boucliers en fin de partie.

**Étape 3 :** 12 pièces.

**Étape 4 :** Helvetia bénéficie d'un point de Victoire pour chaque lot de 3 pièces qu'elle possède en fin de partie.

---

## ITHÁKÊ par Shima

**Attention :** Ithákê nécessite obligatoirement l'extension non-officielle *Faith* disponible à l'adresse suivante :

<http://gusandco.net/2012/05/22/faith-la-nouvelle-extension-pour-7wonders-maj-et-nouveaux-dieux/>

### A

**Étape 2 :** Ithákê peut invoquer 2 Dieux durant l'Âge III au lieu d'un seul.

### B

**Étape 1 :** Ithákê peut invoquer 2 Dieux durant l'Âge II au lieu d'un seul.

**Étape 2 :** Ithákê peut invoquer 2 Dieux durant l'Âge III au lieu d'un seul.

---

## NOMÁDES par Robert Masson

**Attention :**

- Nomádes ne peut être jouée qu'à 4 joueurs ou plus et sans la variante du jeu par équipe.
- Si Nomádes est jouée, il convient d'exclure le Manneken Pis et Venezia de la partie.
- Avant de jouer avec Nomádes, il est nécessaire d'avoir suffisamment de place sur la table de jeu et de pouvoir se déplacer facilement.



**Ressource** : Nomâdes reçoit 4 pièces. Ces pièces sont ajoutées en début de partie aux 3 pièces de base que reçoit Nomâdes.

**Le Voyage** : Lorsque Nomâdes construit une étape ayant l'icône du Voyage, celle-ci prend toutes ses cartes construites, ses pièces, ses jetons et sa main de cartes et peut changer de place autour de la table afin de s'intercaler entre deux nouveaux voisins. Les joueurs se repositionnent une fois que Nomâdes a bougé. Attention, cela modifie fortement le commerce et les ressources disponibles pour les adversaires de Nomâdes. Nomâdes peut également choisir de ne pas se déplacer si cela l'arrange.

## A

**Étape 2** : Un Voyage.

## B

**Étape 1 / 2** : un Voyage.

---

## PARADOXE TEMPOREL par Shima

**Ressource** : le Paradoxe Temporel reçoit un jeton Défaite.

**Résolution du Paradoxe** : La construction de l'unique étape du Paradoxe Temporel permet de tirer 3 nouvelles cartes *Merveille* et d'en choisir une parmi celles-ci. La merveille choisie vient remplacer le Paradoxe Temporel qui est écarté du jeu. La nouvelle merveille garde son premier étage construit qui s'active immédiatement. Celle-ci garde également toutes les cartes construites, les pièces, les jetons et la main de cartes que possédait le Paradoxe Temporel avant la construction de son étape. Lors du tirage des 3 cartes *Merveille*, si le Paradoxe Temporel tombe sur le Manneken Pis ou Venezia, il défausse cette carte et en tire une autre en remplacement. Enfin, la merveille choisie pour remplacer le Paradoxe Temporel doit impérativement avoir 3 étapes ou plus.

## A

**Étape 1** : la Résolution du Paradoxe. Seule la Face A de la nouvelle merveille peut remplacer le Paradoxe Temporel.

## B

**Étape 1** : la Résolution du Paradoxe.

---

## PERSEPOLIS par Shima

**Attention** : Persepolis ne peut être jouée qu'à 7 joueurs ou moins et nécessite obligatoirement l'extension *Cities*.

**Ressource** : Une fois par tour, Persepolis possède un rabais d'une pièce à chaque fois qu'elle doit une somme à la banque. Ce rabais ne peut toutefois pas être utilisé pour recruter un Leader ou pour commercer avec ses voisins. Par contre, il peut être utilisé pour : ne pas payer certaines cartes marrons, avoir un rabais sur certaines cartes noires ou encore se défausser d'une pièce de moins si Persepolis se fait attaquer par un adversaire avec une pièce brisée.

## A

**Étape 2** : 5 pièces et les cartes noires coûtent une ressource de moins à construire pour Persepolis (la ressource retirée au coût est laissée au choix de Persepolis).

## B

**Étape 1** : Persepolis prend 2 cartes noires inutilisées dans la partie de l'Âge I et peut en construire une gratuitement ou la défausser pour recevoir 3 pièces. L'autre carte est écartée du jeu.

**Étape 2** : Persepolis prend 2 cartes noires inutilisées dans la partie de l'Âge II et peut en construire une gratuitement ou la défausser pour recevoir 3 pièces. L'autre carte est écartée du jeu.

**Étape 3** : Persepolis prend 2 cartes noires inutilisées dans la partie de l'Âge III et peut en construire une gratuitement ou la défausser pour recevoir 3 pièces. L'autre carte est écartée du jeu.

---

## RAPA NUI par Shima

**Attention** : Rapa Nui ne peut être jouée qu'avec avec la variante du jeu par équipe.

**L'Entraide** : Lorsque Rapa Nui construit une étape ayant l'icône d'Entraide, la carte choisie pour être mise sous la merveille est construite gratuitement dans la cité de son coéquipier. A la place de cette carte, on met une carte *Merveille* officielle (ce sont les cartes utilisées pour sélectionner les merveilles en début de partie) sous l'étape comprenant l'icône d'Entraide. Il est interdit de construire une étape de la merveille de son coéquipier grâce à une Entraide.

## A

**Étape 2** : Une Entraide.

## B

**Étape 1 / 2 / 3** : une Entraide.

---

## VENEZIA par Shima

**Attention** :

- Venezia nécessite quelques marqueurs afin d'améliorer la visibilité de certains de ses pouvoirs.
- Lors du choix des merveilles, il est important que Venezia (Face B) ne se retrouve pas voisin de : Citadelles, Chichén Itzá (Face B), Doppelwönder, Manneken Pis, Paradoxe Temporel, Persepolis (Face B), Tártaros (Face B) et Sparta (Face B). Si cela se produit, ou que Nomades est en jeu, il convient de tirer une autre merveille à la place de Venezia.

**Le Masque** : Lorsque Venezia construit une étape ayant l'icône du Masque, Venezia peut choisir de copier une carte chez un de ses voisins. Pour se faire, Venezia place un marqueur sur la carte choisie. Cette carte donne à Venezia son pouvoir uniquement. Venezia ne reçoit ni la couleur, ni un éventuel chainage offert par la carte copiée.

## A

**Étape 2** : Le Masque permet de copier n'importe quel pouvoir d'une carte de l'Âge II chez un de ses voisins.

## B

**Étape 1** : Le Masque permet de copier le pouvoir d'une carte jaune ou celui du premier étage chez un de ses voisins (ce dernier doit être construit).

**Étape 2** : Le Masque permet de copier le pouvoir d'une carte rouge ou celui d'une verte chez un de ses voisins.

**Étape 3** : Le Masque permet de copier le pouvoir d'une carte bleue ou celui d'une Guilde chez un de ses voisins.

## Les Merveilles des Joueurs

Cette catégorie regroupe les merveilles "hommages" comme la merveille officielle Catane. Elles puisent certains de leurs pouvoirs directement dans les jeux dont elles s'inspirent. Du coup, certaines de ces merveilles peuvent être particulièrement difficiles à appréhender pour les joueurs néophytes.

---

## CAYLUS par Shima

### Attention :

- La ressource de base de Caylus est identique à l'Exploitation Forestière.
- Les Guildes des Bâisseurs, des Armateurs, des Scientifiques, des Courtisanes, des Joueurs, etc. ne sont pas influencées par le pouvoir de la 4<sup>ème</sup> étape de Caylus car elles ne possèdent pas de flèches dirigés vers ses voisins.

### A

**Étape 1** : 3 pièces et Caylus peut prélever une pièce par carte verte n'importe quand mais durant l'Âge II.

**Étape 2** : Caylus doit utiliser 2 ressources primaires différentes ainsi qu'un Textile pour construire cette étape.

**Étape 3** : Caylus doit utiliser 3 ressources primaires différentes ainsi qu'un Textile pour construire cette étape.

**Étape 4** : Pour toutes les Guildes possédant 2 flèches vers ses voisins que Caylus possède, celle-ci ont une flèche de plus dirigée vers Caylus, lui octroyant ainsi des points de Victoires supplémentaires.

### B

Les pouvoirs de la Face B de Caylus sont identiques à la Face A de cette dernière. La composition et les icônes ont cependant complètement changés afin de coller le plus fidèlement aux audacieux et magnifiques graphismes proposés par **Caylus : Premium Limited Edition**.

*Note : Caylus est un incroyable jeu de William Attia édité par Ystari.*

---

## CITADELLES par Shima

### Attention :

- La Citadelle peut construire ses étapes dans l'ordre de son choix. Elle n'est donc pas obligée de les construire de gauche à droite.
- La Face B peut se jouer avec ou sans l'extension *Leaders*. Si la Face B est jouée sans l'extension, la première étape ne peut être construit.
- Imhotep, Stevie et le Cabinet d'architecte n'ont pas d'effet sur les premières étapes de la Citadelle.
- Les étapes de la Citadelle représentent en fait quelques personnages du jeu *Citadelles*. Donc, au lieu de "construire un étape", on "recrute un personnage".

### A

**Étape 1 – l'Assassin** : Le tour suivant celui où l'Assassin à été recruté, tous les adversaires de la Citadelle doivent se défausser d'une carte de leur main de leur choix sans recevoir de pièces en contrepartie. Ils ne peuvent donc rien construire lors de ce tour. L'Assassin ne peut être recruté à l'aide de la dernière carte jouée dans un Âge.

**Étape 2 – le Magicien** : Le Magicien permet à la Citadelle d'échanger, une fois par Âge, sa main actuelle contre la main de n'importe quel adversaire. La Citadelle doit décider si elle veut faire l'échange rapidement après que les joueurs aient passé leur main à leur voisin.

**Étape 3 – l'Évêque** : L'Évêque octroie un jeton Diplomatie (fourni avec l'extension *Cities*, un simple marqueur peut aussi très bien faire l'affaire) utilisable lors de la Résolution des Conflits de l'Âge en cours. La Citadelle bénéficie d'un point de Victoire par carte bleue qu'elle possède en fin de partie.

**Étape 4 – le Marchand** : Les cartes vertes, possédées par la Citadelle au moment elle recrute le Marchand, lui rapportent une pièce. La Citadelle bénéficie d'un point de Victoire par carte verte qu'elle possède en fin de partie.

## B

**Étape 1 – la Sorcière** : À l'instant où la Sorcière est recrutée, tous les adversaires de la Citadelle doivent lui donner un Leader de leur choix parmi ceux qu'ils n'ont pas recrutés. La Citadelle peut recruter un de ces Leaders gratuitement, les autres Leaders sont écartés du jeu. Elle peut aussi n'en recruter aucun et récupérer 3 pièces de la banque.

**Étape 2 – le Navigateur** : Le Navigateur permet à la Citadelle de recevoir, une fois par Âge, 4 pièces et un jeton Victoire 3 PV lorsque la Citadelle se défait d'une carte au lieu de la construire.

**Étape 3 – le Diplomate** : Le Diplomate peut échanger une carte construite dans la Citadelle avec une carte construite chez un de ses adversaires. L'échange doit respecter les points suivants :

- Le nombre de ressources des deux cartes échangées doit être identique.  
*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.

La Citadelle bénéficie d'un point de Victoire par carte rouge qu'elle possède en fin de partie.

**Étape 4 – L'Artiste** : Une fois par tour, la Citadelle peut embellir, grâce à l'Artiste, une carte en déposant une pièce sur cette dernière. La pièce utilisée ne peut plus être récupérée de la partie. La Citadelle bénéficie d'un point de Victoire par carte embellie qu'elle possède en fin de partie.

*Note : Citadelles est un superbe jeu de Bruno Faidutti édité par Edge.*

---

## DOMINION par Daaa & Shima

**Attention** : Imhotep, Stevie et le Cabinet d'architecte n'ont pas d'effet sur la quatrième étape de la Face B de Dominion.

**Ressource** : Dominion reçoit 7 pièces et 3 jetons Défaite. Ces pièces sont ajoutées en début de partie aux 3 pièces de base que reçoit Dominion.

**L'Achat** : Lorsque Dominion construit une étape ayant l'icône d'Achat, Dominion peut, une fois par tour, acheter quelque chose en plus de construire sa carte. Elle doit cependant avoir suffisamment de ressources pour faire la construction ainsi que l'Achat. Elle peut également avoir recours au commerce pour récupérer ces ressources.

**La Carte Dominion** : Afin de faciliter la lecture de Dominion (Face A) par ses adversaires, une Carte Dominion a été créée pour y déposer d'éventuels jetons Défaite transformés en Bouclier par la 1<sup>ère</sup> Option. La Carte Dominion doit être placée avec les autres cartes rouges que possède Dominion.

## A

**Étape 2** : Un Achat d'une seule Option par tour pour 3 ressources.

- **1<sup>ère</sup> Option** : Dominion place un jeton Défaite sur la Carte Dominion. Celui-ci est maintenant un Bouclier valant -1 point de Victoire en fin de partie. Le jeton Défaite ainsi utilisé devient indisponible pour la 2<sup>ème</sup> Option.
- **2<sup>ème</sup> Option** : Dominion peut se défaisser d'un de ses jetons Défaite et recevoir une pièce de la banque.

## B

**Étape 1** : -1 point de Victoire.

**Étape 2** : Un Achat de 2 pièces par tour pour 3 ressources.

**Étape 3** : À chaque fois que Dominion construit une Guilde, elle peut prendre l'ensemble des cartes défaussées depuis le début de la partie, en choisir une et la construire gratuitement (comme le font Halikarnassós ou le Leader Salomon).

*Note : Dominion est un fabuleux jeu de Donald X. Vaccarino édité par Filosofia.*

# ROLL THROUGH THE AGES par Shima

**Attention :** Un dé à 6 faces est nécessaire pour jouer avec Roll Through The Ages (RTTA).

**Le Tirage du Dé :** Lorsque RTTA se trouve face à un icône du Dé, elle doit tirer le Dé pour déterminer le nombre de pièces ou de points de Victoire qu'elle reçoit immédiatement. Lorsque le Dé est tiré pour recevoir des points de Victoire, il convient de laisser le Dé tiré sur l'étape correspondante pour ne pas l'oublier lors du décompte final.

**Ressource :** Un Tirage du Dé en pièces. Ces pièces sont ajoutées en début de partie aux 3 pièces de base que reçoit RTTA.

## A

**Étape 2 :** Un Tirage du Dé en pièces et un Tirage du Dé en points de Victoire.

## B

**Étape 1 :** À chaque fois que RTTA construit une de ses étapes (celle-ci comprise), elle possède un Bouclier de plus.

**Étape 2 :** RTTA bénéficie, chaque tour, d'une ressource au choix parmi les 4 ressources suivantes : Bois, Pierre, Argile et Tissu. Ces ressources ne peuvent être commercées par les voisins de RTTA.

**Étape 3 :** Un Tirage du Dé en pièces et un Tirage du Dé en points de Victoire.

*Note : Roll Through The Ages est un excellent jeu de Matt Leacock édité par White Goblin.*

## Crédits

**Conception graphique & Règles :** Shima.

**Conception des PDF :** Kenneth Stuart et Shima.

**Relecture des règles :** Daaa, Gus, et Eric.

**Testeurs :** Falantrius & son groupe de joueurs d'Uncle's Games, Daaa, Robert Masson et Shima.

**Remerciements :** Antoine Bauza, REPOS PROD, Miguel Coimbra, \*Blinck et de nombreux illustrateurs du web, mes amis, ma copine et vous.

Shima 島 (mai – décembre 2012)

