

Et encore 6 merveilles de plus pour 7 wonders.

(comme jusqu'à présent je m'arrange pour que les cités restent antiques et du bassin méditerranéen, Mais là, ça devient dur, je vais avoir des difficultés pour la suite ;))

Sanctuaire d'Asclépios - *Argolida* (Argolide)

ressource de base : tissu à l'âge I, papier à l'âge II, verre à l'âge III

Face A

- **étape 1:** 3 points de victoire
- **étape 2:** 1 pièce d'or par carte bleue que vous posez, et vos adversaires perdent 1 pièce d'or par carte verte que VOUS posez (si c'était qu'ils posent, la flèche serait rouge)
- **étape 3:** 7 points de victoire

Face B

- **étape 1:** 7 points de victoire si vous n'avez posé qu'UN seul type symbole scientifique (pas forcément le compas, mais je n'ai pas trouvé mieux comme représentation pour l'instant)
- **étape 2:** 4 pièces d'or
- **étape 3:** 2 points de victoire par paire de cartes bleue et verte

Temple d'Apollon Épécourios - *Bássai* (Bassae)

ressource de base : transformez une ressource de luxe en 2 ressources de bases identiques pour 1 pièces d'or, une fois par tour

Face A

- **étape 1:** 3 points de victoire
- **étape 2:** 2 pièces d'or par ressource de luxe déjà posé et 1 point de victoire pour chaque à la fin
- **étape 3:** 7 points de victoire

Face B

- **étape 1:** 7 points de victoire par triplé de cartes guildes
- **étape 2:** 2 pièces d'or par carte guilde que vous posez
- **étape 3:** les points de victoire rapportés par UNE de vos guildes, au choix, sont doublés

Temple d'Apollon - *Gáza* (Gaza)

ressource de base : rien à l'âge I, ressource au choix à l'âge II, rien à l'âge III

Face A

- **étape 1:** 3 points de victoire
- **étape 2:** 10 points de victoire si vous produisez toutes les ressources (cartes commerces autorisées)
- **étape 3:** 7 points de victoire

Face B

- **étape 1:** chaque carte coûte une ressource de base de moins à poser
- **étape 2:** 5 points de victoire
- **étape 3:** chaque carte coûte une ressource de luxe de moins à poser

Tumulus de Midas - *Gordion* (Gordion)

ressource de base : ressource de base au choix l'âge I, rien à l'âge II, ressource de luxe au choix à l'âge III

Face A

- **étape 1:** 3 points de victoire
- **étape 2:** les autres joueurs se défaussent de 2 pièces d'or et elles sont pour vous
- **étape 3:** 7 points de victoire

Face B (uniquement jouable avec leaders)

- **étape 1:** les points de victoire rapportés par UN de vos leaders, au choix, sont doublés
- **étape 2:** 5 points de victoire
- **étape 3:** 7 points de victoire si vous n'avez joué aucune guild

Acrocorinthe - *Kórinthos* (Corinthe)

ressource de base : argile à l'âge I, bois à l'âge II, pierre à l'âge III

Face A

- **étape 1:** 3 points de victoire
- **étape 2:** 1 pièce d'or par minerai que vous possédez, les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par minerai qu'ils ont (cartes commerces autorisées)
- **étape 3:** 7 points de victoire

Face B

- **étape 1:** la pose de chaque jeton défaite vous rapporte 2 pièces d'or
- **étape 2:** 5 points de victoires
- **étape 3:** 1 pièce d'or par carte rouge chez vous et vos voisins

La Citadelle - *Sárdis* (Sarde)

ressource de base : 3 pièces d'or à l'âge I, minerai à l'âge II, 1 bouclier à l'âge III

Face A

- **étape 1:** 3 points de victoire
- **étape 2:** les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par argile qu'ils ont, et vous gagnez 1 point de victoire par ceux que vous avez (cartes commerces autorisées)
- **étape 3:** 7 points de victoire

Face B

- **étape 1:** acheter une ressource pour 1 pièce d'or de moins une fois par tour et par voisin
- **étape 2:** les autres joueurs perdent 1 pièce d'or par paire de boucliers qu'ils ont
- **étape 3:** 1 pièce d'or par carte jaune chez vous et vos voisins