

Fortifications - Akko (Acre)

ressource de base : rien à l'âge I, les autres joueurs perdent 2 pièces d'or à l'âge II, 2 points de victoire à l'âge III

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: 1 pièce d'or par jeton victoire militaire que vous avez, et vos adversaires perdent 1 pièce d'or par jeton victoire militaire qu'ils ont
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: gagnez en pièce d'or la différence de boucliers qu'il a entre vous et votre voisin de gauche
- **étape 2**: gagnez en pièce d'or la différence de boucliers qu'il a entre vous et votre voisin de droite
- **étape 3**: 1 point de victoire par différence de boucliers qu'il a entre vous et vos 2 voisins

Port Apollina - Kuréne (cyrène)

ressource de base : construire une étape de merveille à l'âge I, II ou III, rapporte respectivement : 1,2 ou 3 pièces d'or

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: 1 pièce d'or par carte jaune chez soi et ses non-voisins
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: 3 points de victoire par paire de jetons victoire et défaite militaire
- **étape 2**: chaque perte d'argent qui vous touche est réduite de 1 pièce d'or
- **étape 3**: chaque chaîne vous rapporte 1 point de victoire

Temple d'Amon – oasis Síba (l'oasis de Siwa)

ressource de base : vous pouvez supprimer une carte posée une fois par tour pour 3 pièces d'or

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: masque gris : copier un symbole scientifique chez n'importe qui
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: masque blanc : copier un symbole scientifique chez un voisin
- **étape 2**: 7 points de victoire si vous n'avez joué que 2 symboles scientifiques sur 3 (pas forcément les 2 représentés sur le picto)
- **étape 3**: masque noir : copier un symbole scientifique chez un non-voisin

Odéon - *Philippópolis* (philippopolis)

ressource de base : doublez une ressource de votre choix autant de fois que vous voulez par tour pour une pièce d'or (doublez des ressources différentes, ne pas, par ex, tripler une même ressource)

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: par triplé de paire de cartes jaunes, vertes et bleues, gagnez 8 points de victoire si vous êtes le seul à avoir cette configuration, 4 si au moins 1 autre joueur l'a aussi
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: les autres joueurs perdent en pièce d'or la différence de cartes jaunes entre vous et votre voisin de gauche
- **étape 2**: vous gagnez en pièce d'or la différence de cartes vertes entre vous et votre voisin de droite
- **étape 3**: vous gagnez en point de victoire la différence de cartes bleues entre vous et vos 2 voisins

Théâtre - *Salamína* (Salamine)

ressource de base : copier la ressource de base de votre voisin de gauche à l'âge I, copier la ressource de base de votre voisin de droite à l'âge II, copier la ressource de base de votre voisin de gauche OU droite à l'âge III (choix en début de l'âge, ne plus changer après)

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: échanger votre main avec un autre joueur au choix, une fois par âge
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: Les autres joueurs suppriment 2 cartes de leur choix
- **étape 2**: supprimez tous vos jetons dette OU défaite militaire
- **étape 3**: 1 pièce d'or et 1 pt de victoire par différence de cartes (toutes cartes comprises : les cartes de bases, cities, sailors, leaders, dieux, ruins, etc.) qu'il y a entre vous et vos 2 voisins

Mur Cyclopéen - *Tíryntha* (tirynthe)

ressource de base : Face A : Vous pouvez une fois par tour supprimer la dernière étape de merveille construite pour 4 pièces d'or. Face B : Vous pouvez une fois par tour supprimer n'importe quelle étape de merveille pour 4 pièces d'or.

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire (vous devez avoir 3 boucliers pour poser une carte, mais vous ne les supprimez pas)
- **étape 2**: 5 points de victoire (se paye avec l'un ou l'autre coût)
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B (se construit dans n'importe quel ordre)

- **étape 1**: chaque argile qu'ont vos voisins leur coûte 1 pièce d'or (cartes commerces comprises)
- **étape 2**: vous gagnez 1 pièce d'or par bois en votre possession (cartes commerces comprises)
- **étape 3**: chaque pierre équivaut à un bouclier (cartes commerces comprises)
- **étape 4**: chaque or rapporte 1 point de victoire (cartes commerces comprises)