

Terrasse des Lions - *Délos* (Délos)

ressource de base : échanger une carte verte avec un voisin une fois par âge (tout en faisant attention à ne faire de doublons pour personne)

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: posez 1 carte verte à l'âge II ne coûte aucune ressources
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: gagnez 1 pièce d'or par carte brune, grise et verte, ainsi qu'1 point de victoire par carte grise.
- **étape 2**: 2 points de victoires par paire de ressources pierre et symbole scientifique tablette

champs de bataille- *Issos* (Issos)

ressource de base : vous pouvez acheter n'importe quelle ressource à la banque 1 fois par tour pour: 2 pièces d'or quand vous avez minimum 3 boucliers, 1 pièce d'or pour 6 boucliers et gratuitement à partir de 9

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: chaque jeton de victoire équivaut à 1 bouclier.
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: une fois par âge, vous pouvez payer une carte rouge en pièce d'or plutôt qu'en ressources (autant de pièces d'or qu'il y a de ressources)
- **étape 2**: vous gagnez 10 pièces d'or moins le nombre de boucliers que vous avez
- **étape 3**: gagnez 12 points de victoire si vous avez 2 jetons victoire militaire de chaque âge. seulement 6 points si vous partagez cette configuration avec un autre joueur

Ziggurat – *Our* (Ur)

ressource de base : vous pouvez, 1 fois par âge, posez une 2e carte sous une étape de merveille déjà construite en repayant son coût

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: jouez gratuitement n'importe quelle carte de la défausse
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: 1 bouclier
- **étape 2**: 5 pièces d'or
- **étape 3**: 5 points de victoire

cité d'Afrasiab - *Samarkánde* (samarcande)

ressource de base : vous pouvez acheter n'importe quelle ressource à la banque 1 fois par tour pour: 2 pièces d'or quand vous avez minimum 1 carte jaune, 1 pièce d'or pour 3 cartes jaunes et gratuitement à partir de 4

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: au choix: gagnez 8 pièces d'or OU les autres perdent 4 pièces d'or OU gagnez 4 pièces d'or et les autres en perdent 2
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

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

Palais d'Amenhotep - *Thébai* (Thèbes)

ressource de base : vous êtes en paix militaire à l'âge I, vous avez 2 boucliers à l'âge II, si votre merveille n'est pas terminée à l'âge III, vous devrez la construire uniquement avec des cartes rouges

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: posez 1 carte rouge à l'âge II ne coûte aucune ressources
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: votre tas de cartes de même couleur le plus élevé vous rapporte autant de pièces d'or qu'il y a de cartes
- **étape 2**: chaque chaînage rouge chez tous vos adversaire vous rapporte 1 pièce d'or (un chaînage d'une autre couleur vers le rouge compte aussi)
- **étape 3**: 3 points de victoire par triplé de cartes rouge, bleue et guilde

Akrotiri - *Thíra* (Théra) [actuellement Santorin]

ressource de base : gagnez en point de victoire la différence qu'il y a entre les points de victoires directs les moins élevés de votre voisin de gauche et les plus élevés de votre voisin de droite

Face A

- **étape 1**: 3 points de victoire
- **étape 2**: posez 1 carte bleue à l'âge II ne coûte aucune ressources
- **étape 3**: 7 points de victoire

Face B

- **étape 1**: gagnez en pièce d'or les points de victoires directs les plus élevés que vous ayez
- **étape 2**: 5 points de victoire
- **étape 3**: les autres joueurs perdent en pièce d'or les points de victoires directs les moins élevés que vous ayez