



7 WONDERS™

ZODIAC

Julian Joyce

Cette petite extension pour **7 Wonders** composée de 14 cartes et de 2 Leaders rajoute des évènements que vont subir tous les joueurs durant un âge. Elle peut se combiner avec n'importe quelle extension officielle.

Règles

Les effets des cartes Zodiac s'appliquent à tous les joueurs. Tout d'abord, mélangez le paquet de cartes Zodiac. Si vous jouez avec l'extension Leaders, dévoilez les cartes Zodiac avant de jouer les phases des cartes Leaders.

- Dévoilez la 1^{ère} carte Zodiac avant d'entamer l'âge 1. Jouez l'âge 1 normalement.
- Dévoilez la 2^{ème} carte Zodiac avant d'entamer l'âge 2. Jouez l'âge 2 en appliquant l'effet de la 1^{ère} carte Zodiac.
- Défaussez la 1^{ère} carte Zodiac. Jouez l'âge 3 en appliquant l'effet de la 2^{ème} carte Zodiac.

Variante chaotique :

- Dévoilez la 1^{ère} carte Zodiac avant d'entamer l'âge 1. Jouez l'âge 1 en appliquant l'effet de cette carte. Défaussez cette carte.
 - Dévoilez la 2^{ème} carte Zodiac avant d'entamer l'âge 2. Jouez l'âge 2 en appliquant l'effet de cette carte. Défaussez cette carte.
 - Dévoilez la 3^{ème} carte Zodiac avant d'entamer l'âge 3. Jouez l'âge 3 en appliquant l'effet de cette carte.
-

Pictogrammes

Les pictogrammes suivants indiquent quand l'effet d'une carte Zodiac s'applique :



L'effet s'applique au début de l'âge.



L'effet s'applique durant l'âge.



L'effet s'applique à la fin de l'âge.

Remerciements

Repos Production, Antoine Bauza, DeviantART (karla-chan, Darla-Illara, Jubran, thegryph, JustV23) et Shima.

♈ Bélier

A la fin de l'âge, lors de la résolution des conflits, chaque paire de carte Grise et Marron vous rajoute un Bouclier.

♉ Taureau

Durant l'âge, à chaque fois que vous posez une carte Bleue dans votre cité, vos voisins directs reçoivent de la banque autant de pièces que l'âge en cours (1 pièce à l'âge 1, 2 pièces à l'âge 2 et 3 pièces à l'âge 3).

♊ Gémeaux

Durant l'âge, il est permis de poser plusieurs cartes ayant un nom identique entre elles dans votre cité.

♋ Cancer

Au début de l'âge, construisez une étape de votre merveille gratuitement en utilisant la carte symbolisant votre merveille.

Note : Si toutes les étapes de votre merveille sont construites, recevez dans ce cas 3 pièces de la banque. Ce pouvoir ne fonctionne pas avec les merveilles possédant une seule étape (ex : Manneken Pis B), recevez dans ce cas 3 pièces de la banque.

♌ Lion

Durant l'âge, toutes les cartes Rouges sont gratuites.

♍ Vierge

Durant l'âge, vous devez payer une ressource secondaire de plus (de votre choix) pour poser les cartes Jaunes. Recevez 2 pièces de la banque lorsque vous posez une carte Jaune.

♎ Balance

Au début de l'âge, rendez 1 pièce à la banque pour chaque lot de 3 pièces que vous possédez.

♏ Scorpion

A la fin de l'âge, lorsqu'il ne vous reste plus que 2 cartes en main, défaussez ces 2 cartes sans recevoir de pièces en contrepartie.

Note : si Babylon B a sa 2^{ème} étape activée lorsque ce pouvoir vient à être joué, elle a le choix de poser 1 carte parmi les 2.

♐ Sagittaire

A la fin de l'âge, lors de la résolution des conflits, si vous obtenez 2 jetons Victoire, vous devez en défausser 1. Si vous obtenez 2 jetons Défaite, vous en prenez 1 supplémentaire.

♄ Capricorne

Durant l'âge, les cartes Vertes coûtent des pièces au lieu de ressources pour être posées. Le nombre de pièces à payer à la banque correspond au nombre de ressources présentes sur la carte Verte. Les chaînages sont toujours autorisés.

♋ Verseau

Entre le 1^{er} et le 2^{ème} tour de l'âge, vous ne passez pas les cartes à votre voisin. Vous jouez donc 2 cartes provenant d'une même main.

♊ Poissons

Age 1 et 2 : au début de l'âge, dévoilez toutes les Guildes (cartes Violettes) présentes dans le paquet de cartes de l'âge 3.

Age 3 : toutes les Guildes possédant exactement 2 flèches dirigées vers ses voisins directs que vous posez reçoivent 1 flèche supplémentaire pointée vers vous, rajoutant ainsi des points de Victoire pour le décompte de fin de partie.

☉ Soleil

Au début l'âge, piochez un Leader supplémentaire et jouez un Leader de votre choix provenant de votre main de cartes Leaders. Vous pouvez défausser un Leader de votre choix au lieu de le jouer afin de recevoir 3 pièces de la banque.

Note : cette carte ne se joue qu'avec l'extension Leaders. Retirez-là du paquet si vous ne jouez pas avec cette extension.

☾ Lune

Durant l'âge, à chaque fois que vous devez payer des pièces à la banque à cause du symbole de la "pièce cassée", vous devez payer 1 pièce supplémentaire (ou vous endetter).

Note : cette carte ne se joue qu'avec l'extension Cities. Retirez-là du paquet si vous ne jouez pas avec cette extension.

♁ Bérossos (Leader)

Bérossos, astronome babylonien, vous permet de décider, à n'importe quel moment de la partie, si vous êtes affecté ou non par les cartes Zodiac.

♀ Ramsès II (Leader)

Ramsès II, pharaon légendaire, coûte X pièces (de 1 à 15 pièces maximum) et rapporte autant de points de Victoire. Mettez les pièces utilisées pour recruter Ramsès II sur sa carte afin de ne pas oublier sa valeur pour le décompte de fin de partie.

Note : Lorsque Ramsès II est momifié (Abu Simbel), il rapporte au maximum 14 points de Victoire s'il a été payé 7 pièces ou plus.