

# 7 WONDERS

Wonders By DisForDefeat

Français  
Règles

## Angkor A

2eme étape: tous les joueurs prennent 3 pièces d'or (y compris le possesseur de la merveille Angkor)

## Angkor B

1ere étape: tous les joueurs prennent 2 pièces d'or (y compris le possesseur de la merveille Angkor)

3ème étape: Soit le joueur prend 6 points de victoire, soit il copie une carte noire de l'un de ses voisins.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

## Chichen Itza A

2eme étape: Le joueur peut doubler le pouvoir d'un de ses héros

3eme étape : Le joueur pioche 3 cartes parmi les cartes noires restantes de l'âge 3 (non utilisées dans le jeu) et en construit une gratuitement

## Chichen Itza B

1ere étape : Soit le joueur échange 2 de ses héros en main pour en piocher 2 autres, soit il prend 3 points de victoire.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

## Beijing A

1ere étape : Le joueur pioche 3 cartes parmi les cartes noires restantes de l'âge 1 (non utilisées dans le jeu) et en construit une gratuitement.

3eme étape : Le joueur pioche 3 cartes parmi les cartes violettes (guildes) restantes (non utilisées dans le jeu) et en construit une gratuitement

## Delphes A

1ere étape : Soit le joueur gagne 5 pièces d'or, soit il se dote d'un bouclier supplémentaire.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

2eme étape : le joueur copie l'effet d'un héros de son choix parmi les héros de ses voisins.

Note: Le choix du héros s'effectue au moment de la construction de l'étape

### **Delphes B**

1ere étape : Soit le joueur gagne 5 pièces d'or, soit il se dote d'un bouclier supplémentaire.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

2eme étape : Soit le joueur gagne 5 points de victoire, soit il gagne un symbole scientifique (un compas).

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

### **Rapa Nui A**

1ere étape : dorénavant le joueur peut jouer les 2 dernières cartes de chaque âge.

### **Rapa Nui B**

2eme étape : Soit le joueur reçoit une colombe et ne participe donc pas à la résolution militaire de l'âge en cours, soit il reçoit 2 boucliers supplémentaires.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

### **Persepolis A**

1ere étape : Soit le joueur gagne 5 pièces d'or, soit il reçoit dorénavant 2 pièces d'or par carte rouge posée par la suite.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

2eme étape : Soit le joueur copie un symbole scientifique à l'un de ses voisins, soit il gagne 1 point de victoire par victoire militaire à la fin de la partie.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

3<sup>ème</sup> étape : Soit le joueur copie un symbole scientifique à l'un de ses voisins, soit il gagne 2 point de victoire par carte rouge à la fin de la partie.

Note: Le choix s'effectue au moment de la construction de l'étape

### **Venezia B**

3eme étape : le joueur peut copier une carte bleue de l'un de ses voisins.

Un grand merci à Antoine Bauza, Repos Prod et à toute la communauté de 7 Wonders (notamment à celle de GusAndCo).