

4 Westwood Wonders for 7 Wonders – by MammouthNoir

Merveilles Command & Conquer

G.D.S.S. (Global Defense Space Station) Philadelphia

The Global Defense Initiative (Groupement de Défense International) est une organisation internationale créée suite à l'apparition du Tibérium sur Terre et la montée en puissance de la Confrérie du Nod. Le GDI se dédie intégralement à la lutte contre l'expansion de ces deux derniers. Pour cela les organisations mondiales financent ses recherches à la fois dans le domaine militaire pour avoir une supériorité face au Nod, et dans le domaine scientifique pour appréhender le matériau extraterrestre et s'en préserver. Le GDI contrôle l'intégralité des « Zones bleues » qui sont les derniers bastions vierges de toute présence de Tibérium et sont considérées comme le dernier refuge et espoir du monde civilisé. Ces dernières ne représentent plus que 20 % de la surface de Terre.

La station spatiale Philadelphia est le QG du GDI, lui permettant de coordonner ses actions à travers le monde et permet un soutien militaire ponctuel par l'intermédiaire de « drop pods ». En 2047, le Nod parvient à détruire la station Philadelphia déstabilisant momentanément la capacité du GDI à être coordonné et déclencha ainsi la 3^{ème} Guerre du Tibérium.

Face A :

Etape 2 : A la fin de la partie, chaque carte bleue construite rapporte 1 PV supplémentaire.

Face B :

Etape 1 : Chaque carte bleue rapporte 2 pièces d'or lors de sa construction.

Background : *Les dirigeants des « Zones Bleues » financent le GDI dans sa lutte contre l'expansion du Tibérium et la Confrérie du Nod qui menace leur sécurité.*

Etape 2 : Le joueur GDI pioche immédiatement 3 cartes Leaders parmi celles restant dans la boîte et les ajoute à sa main de cartes Leaders. Il peut ensuite jouer 2 Leaders à un coût augmenté d'1 pièce d'or chacun. Il peut décider de défausser ou utiliser les Leaders pour ses étapes de merveille comme lors d'une phase de recrutement normale (le coût supplémentaire d'une pièce n'a alors pas d'effet).

Background : *En plus des membre du QG du GDI, la station spatiale Philadelphia accueille régulièrement les dirigeants des grandes puissances mondiales à la manière de l'ONU.*

Etape 3 : 7 PV

Temple Prime de la Confrérie du Nod à Sarajevo (Bosnie-Herzégovine)

La Confrérie du Nod est une organisation internationale qualifiée de terroriste par le GDI. Elle voit l'arrivée du Tibérium sur Terre comme une chance, notamment pour le développement scientifique (surtout militaire). Le Temple du Nod de Sarajevo est le premier bastion du Nod et était jadis le QG des opérations de la Confrérie, servant "en outre" de silo à missile atomique. L'un des slogan de Kane est : "La paix par les armes" (« Peace through Power »). Le Nod cherche donc à obtenir une grande puissance militaire pour imposer ses idées face au GDI qui le combat.

Recommandations /Particularités : Le Temple de Sarajevo est recommandé pour des parties avec des joueurs expérimentés. De préférence (selon le nombre de joueurs) il ne devrait pas être joué en même temps que d'autres merveilles avec une ressource de base particulière (Catane, Rome etc.)

Ressource de départ : Le Tibérium

Gameplay : le Tibérium est utilisé pour produire n'importe quelle matière première (pierre/argile/bois/minerai) au choix de Kane à condition qu'il ne puisse pas déjà la produire par des cartes "marrons". (Cela ressemble au "marché noir" de l'extension Cities mais pas pour les produits manufacturés). Cette ressource ne peut pas être achetée ni utilisée par les autres cités (sauf Threshold 19).

Elle peut sembler avantageuse en début de partie, mais elle deviendra casi inutilisable si Kane vient à pouvoir produire les 4 ressources de base. La ressource Tibérium est nécessaire à la construction de certaines étapes de merveille.

Background : le Nod cherche à permettre au Tibérium de se répandre sur une partie toujours plus grande de la surface terrestre et le convoite pour ses attributs exceptionnels.

Face A :

Etape 2 : Missile = Chaque autre joueur choisit une carte bleu, verte ou rouge déjà construite dans sa cité et la défait.

Background : Cela représente le lancement de missiles sur des édifices gouvernementaux, des installations militaires ou des centres de recherches adverses.

Face B :

Etape 1 : Expansion = Kane place 1 marqueur Tibérium sur l'une des cartes marrons de chacune des cités voisines. Ces cartes produisent désormais du Tibérium (déterminé en fonction des ressources produites par leur cité respective) en plus des autres ressources déjà produites. Les autres joueurs ne peuvent pas bénéficier du Tibérium (sauf Threshold 19) mais peuvent obtenir les autres ressources de ces cartes normalement. Kane peut « acheter » gratuitement le Tibérium ou les autres ressources produites par ces cartes marrons.

Etape 2 : Missile (voir ci-dessus)

Etape 3 : « Peace Through Power » = Pour chaque symbole "bouclier" possédé par le joueur Nod (cartes rouges, noires, Leaders, jetons Babel etc.), celui gagne 1 Point de Victoire à la fin de la partie.

Background : Kane cherche à avoir une puissance militaire aussi grande que possible pour lutter contre le GDI et pouvoir imposer ses idéaux, notamment par la force.

THRESHOLD 19 : Tour Scrin 19 (Italie) **THRESHOLD**

Durant la 3^{ème} Guerre du Tibérium, Kane a manipulé le GDI pour qu'il utilise son Canon à Ion dévastateur sur le Temple Prime de Sarajevo. En effet d'importante recherche sur le Tibérium avaient lieu dans ce Temple et la puissance du Canon à Ion allait déclencher un cataclysme sous la forme d'une immense explosion de Tibérium changeant la face de la planète. Le but de Kane était d'attirer une race extraterrestre (les Scrins) avide et dépendante de Tibérium sur Terre pour accéder à une technologie très avancée. Son plan fut couronné de succès et les Scrins débarquèrent sur Terre pour récolter le précieux minerai vert. Ils entamèrent aussitôt la construction de grandes Tours qui leur permettraient d'acheminer le Tibérium vers leur monde d'origine.

Néanmoins les forces Terriennes du Nod et du GDI furent plus coriaces que prévu et l'entreprise des Scrins fût sévèrement compromise. Kane s'assura cependant que l'une des Tour Scrin (appelée Tour 19) située en Italie soit achevée pour pouvoir s'en servir pour « l'Ascension ». Personne ne sait vraiment ce que Kane entendait par ce mot, mais il semblerait que son but était de voyager vers de nouveaux mondes grâce à la Tour 19.

Recommandations / Particularités : Threshold 19 face A est recommandée pour des parties de 4 joueurs ou plus. La face B ne peut être jouée qu'avec 4 joueurs ou plus. Le joueur Scrin peut acheter la ressource Tibérium du Nod pour un prix de 2 pièces, obtenant ainsi une ressource primaire que la Temple du Nod ne pourrait pas produire (voir Merveille Nod).

Face A :

Etape 2 : L'Ascension = Le joueur Scrin choisit un joueur autre que l'un de ses 2 voisins directs (il peut se choisir lui-même). Lors du décompte des points de victoire, toutes les cartes de guildes avec des flèches sont considérées comme ayant une flèche supplémentaire vers le joueur choisi. Les cartes de guilde sans flèche ne sont aucunement affectées.

Face B :

Etape 1 : Invasion = Le joueur Scrin déplace sa merveille ainsi que toutes les cartes de sa cité à un nouvel emplacement entre 2 joueurs de son choix. Il DOIT se déplacer et ne peut rester entre ses 2 voisins de départ.

Background : Les Scrins envahissent la Terre afin de récolter le Tibérium !

Etape 2 : Construction = 1 PV par étape de merveille construite à la fin de la partie

Background : Il est essentiel pour les Scrins de parvenir à construire une « Tour » afin d'établir une tête de pont sur Terre.

Etape 3 : Ascension (voir ci-dessus)

Etape 4 : Domination = A la fin de la partie le joueur Scrin gagne un PV pour chaque carte marron construite ainsi que 2 PV pour chaque carte de guilde.

Background : Les Scrins attaquent la Terre afin de récolter du Tibérium et leur succès dépend donc de l'obtention de ressources et le contact établie avec leur monde d'origine via « l'Ascension ».

Arrakis – Dune

Intro de Dune 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=N4sj2Rf1RFg>

« The planet Arrakis, known as Dune - land of sand - home of the spice melange. The spice controls the empire - whoever controls Dune controls the spice. The emperor has proposed a challenge to each of the houses : « The house that produces the most spice will control Dune. There are no set territories and no rules of engagement. » Vast armies have arrived. Now three houses fight for control of Dune - the noble Artreides, the insidious Ordos and the evil Harkonnen! Only one house will prevail. Your battle for Dune begins... Now! »

Ressource de base : l'Epice = Remplace n'importe quelle ressource primaire à chaque tour (équivalent au caravansérail). Peut être achetée par les cités voisines au coût de 2 pièces + 1 pièce donnée à la banque qui représente la taxe des guildes spatiales. Ce coût peut être réduit grâce aux quais clandestins mais pas aux comptoirs de commerce.

Face A :

Etape unique : Rapporte 3 pièces d'or lors de la construction pour chaque carte marron construite + 1 PV à la fin de la partie pour chaque carte marron.

Background : Arrakis est extrêmement prisée pour l'Epice, ressource qui ne se trouve nulle part ailleurs dans l'univers. L'Epice est ainsi synonyme de pouvoir et de richesse.

Face B : 1 seule étape peut être construite, cela représente le ralliement à l'une des grandes maisons.

Atréides (bleu) : Chaque carte bleue rapporte 1 PV supplémentaire à la fin de la partie.

Harkonnen (rouge) : Chaque carte rouge rapporte 1 bouclier militaire supplémentaire.

Ordos (vert) : A la fin de la partie, chaque trio de cartes vertes rapporte un symbole d'espionnage scientifique (comme les cartes de Cities). Ex : 7 cartes vertes permettent de copier 2 symboles scientifiques. (Rappel : chaque bâtiment scientifique ne peut être « espionné » qu'une seule fois).

Empereur (violet) : Le joueur pioche 3 cartes de guildes parmi celles qui sont restées dans la boîte et en construit une gratuitement. Les 2 autres cartes sont remises dans la boîte.