

Nicolas Guyot

7 WONDERS TOWERS

RÈGLES

Extension non-officielle



Matériel

- 16 cartes *Towers* Âge I
- 16 cartes *Towers* Âge II
- 16 cartes *Towers* Âge III
- 16 cartes *Foundations*
- 12 cartes *Leaders*
- 2 cartes *Guildes*

- 8 plateaux *Merveille* (ou *Tours*)
- 8 cartes *Merveille*
- 5 cartes *Récupération*
- 8 jetons *Bouclier Offensif (BO)*
- 5 jetons *Babel*
- 2 jetons *Monde*



Aperçu

Cette extension renversante de *7 Wonders* va vous faire voir le monde tout autrement ! Désormais, les *Merveilles* ne sont plus horizontales, mais **verticales**, exigeant la validation de 5 étapes *Merveille* pour être complètement construites.

Qui dit plus d'étapes *Merveilles* dit plus de cartes par *Âge*, apportant de nouveaux effets et permettant de nouveaux mécanismes de jeu de voir le jour. 48 cartes *Towers*, soit un maximum de 16 par *Âge*, viennent s'ajouter à celles déjà existantes, ainsi que 2 cartes *Guildes* supplémentaires et 12 nouveaux *Leaders*.

Du fait de l'introduction de ces nouvelles cartes, le jeu à 8 joueurs est désormais possible sans nécessiter de jouer par équipe, grâce à une optimisation des ressources.

Enfin, à cette extension vient s'ajouter la mini-extension *7 Wonders : Foundations* modifiant légèrement le déroulement du jeu, compatible uniquement avec les 8 *Merveilles* face B de *7 Wonders : Towers*, pour mettre du piquant à la validation des étapes *Merveilles*.

Éléments de jeu

Plateaux Merveille

Les 8 *Merveilles* rejoignent les *Merveilles* déjà disponibles. Leurs effets sont détaillés en pages 9 à 12.

Cartes Towers

Les cartes *Towers* (**cartes turquoises**) sont une nouvelle catégorie de cartes.

Lors de chaque partie, certaines d'entre elles seront ajoutées selon l'indication au bas de la carte, comme pour les cartes d'Âge classiques, aux cartes d'Âge I, II et III.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, les 18 cartes Towers marquées de l'indication « 3+ » sont à ajouter aux cartes d'Âge respectives.

Cartes Guildes et Leaders

Les nouvelles cartes *Guildes* et *Leaders* sont à ajouter à celles déjà disponibles.

Cartes Foundations

Les cartes *Foundations* (**cartes grises-bleues**) sont une nouvelle catégorie de cartes.

Elles ne sont utilisables que suivant un certain mode de jeu (décrit en pages 16 à 19) et sont compatibles avec la mini-extension *7 Wonders : Foundations* incluse dans cette extension.

Cartes Récupération

Les cartes *Récupération* serviront de marqueur pour signifier la construction d'une étape *Merveille* dans le cas d'une *Récupération* (effet détaillé en page 6).

Jetons Monde

Deux *jetons* spéciaux, destinés à être utilisés avec les cartes *Navire Marchand* et *Galère de Guerre*.

Jetons Babel

Cinq *jetons* spéciaux, destinés à être utilisés avec la face B de *Babel*.

Jetons Bouclier Offensif (BO)

Huit *jetons* spéciaux, destinés à être utilisés avec la carte *Assassin*.

Attention : certaines de ces cartes ou Merveilles ne sont utilisables qu'avec les extensions Leaders et/ou Cities.

Préparation

- Les *Merveilles* de l'extension sont tirées au sort et placées à la verticale.
- La préparation du jeu avec la mini-extension *7 Wonders : Foundations* est détaillée en page 16.
- Ajoutez à chacun des trois paquets de cartes Âge les cartes *Towers* de l'Âge correspondant en fonction du nombre de joueurs indiqué dans la zone en bas au milieu de chaque carte.

Précision : Les nouvelles cartes Guildes et Leaders sont ajoutées aux anciennes, en conservant les règles de base qui leurs sont associées. Les jetons Monde, Babel et Bouclier Offensif sont placés au centre de la table, avec les pièces de monnaie, les jetons Conflit et les cartes Récupération.



Déroulement de la partie

Le déroulement de la partie diffère légèrement d'une partie de *7 Wonders* classique. En effet, du fait de l'introduction de 48 nouvelles cartes, le nombre de cartes en main en début de partie passe à 9 cartes, et peut aller jusqu'à 10 cartes avec l'extension *Cities* cumulée.

Les cartes *Towers*, à la manière des cartes *Âge* du jeu de base, possèdent leur propre logique interne. Elles constituent une sorte de *7 Wonders* condensé avec leurs propres chaînages, des effets agissant sur le commerce, la guerre, la construction de bâtiments, la science, etc.

L'introduction de ces nouvelles cartes permet de ne désavantager ni les *Merveilles* du jeu de base, ni celles de cette extension, que l'on appellera les *Tours* par commodité. D'une part, le nombre augmenté de cartes par *Âge* permet aux joueurs de construire les 5 étapes *Merveilles* de leur *Tour*, tout en développant une cité digne de ce nom. Et d'autre part, les *Merveilles* du jeu de base pourront être construites plus rapidement, permettant ainsi aux joueurs de développer davantage leur cité.

Les effets des nouvelles cartes sont détaillés dans les pages suivantes, mais un certain nombre de nouveaux mécanismes nécessitent une explication détaillée.



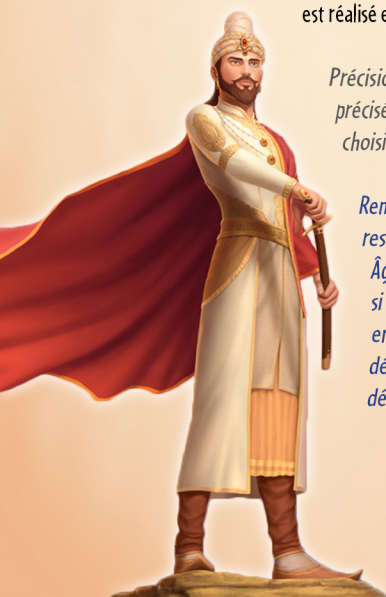
L'Appariage

L'Appariage consiste en l'association de 2 cartes disposées à être appairées ensemble, et s'opèrent avec 2 cartes du même *Âge*. Lorsqu'un joueur réalise un Appariage au sein de sa cité, les 2 cartes appairées voient leur effet amélioré. Seuls 2 couples de cartes disposent de cet avantage : le premier à l'*Âge I* et le second à l'*Âge III*. Une carte à appairer se reconnaît au symbole de l'Appariage dans le coin supérieur droit, comme on peut le voir ci-dessous :



Exemple : la Cave (ci-dessus) peut s'appairer avec l'Armurerie. Si le joueur parvient à construire ces 2 cartes dans sa cité, il se verra attribuer 2 Points de Victoire en plus des 2 que la Cave rapporte déjà.

Ce symbole précise deux informations : l'effet de l'appariage pour la carte en question si l'appariage est réalisé et le nom de la carte à appairer pour que cet effet s'applique.



Précision : lors de la réalisation d'un appariement, les deux effets précisés sur les cartes en question s'appliquent : il ne s'agit pas de choisir l'un ou l'autre, mais d'appliquer l'un ET l'autre.

Remarque : les cartes possibles à appairer demandent plus de ressources à la construction que les autres cartes du même Âge à effet identique. Tenter un appariement est donc un pari : si le joueur parvient à appairer 2 cartes, il améliore 2 cartes en une manœuvre. En revanche s'il n'y parvient pas il aura dépensé plus de ressources que nécessaire pour un gain modéré.



Commerce et Guerre dans le monde

À partir de 5 joueurs, 2 nouvelles cartes voient le jour, permettant de déclarer la guerre ou de faire du commerce de par le monde, en plus d'avec ses voisins directs. Ces cartes ont un impact sur la mécanique du jeu, méritant plus ample explication.

- La carte *Navire Marchand* (Âge II) permet d'instaurer une relation commerciale avec un joueur **non-voisin** pour toute la durée de la partie et de manière **réci-proque**. Le joueur ayant posé la carte *Navire Marchand*, dit « joueur-carte », se voit attribuer le jeton *Monde* sur lequel figure le symbole du *Navire Marchand*. Il devra le placer en évidence devant un autre joueur de la table, que l'on appellera « joueur-jeton », afin de marquer la relation commerciale qui existe désormais entre eux.

- Le joueur-carte pourra acheter **autant de ressources qu'il le désire** chez le joueur-jeton en suivant les règles classiques du commerce dans *7 Wonders*.

- Le joueur-jeton pourra également se procurer **autant de ressources que'il le souhaite** chez le joueur-carte, **monnayant toutefois une augmentation du prix de la ressource d'1 pièce par ressource**.

Important : AUCUN avantage commercial ne s'applique pour cette relation commerciale particulière, les règles de commerce énoncées précédemment sont les seules qui fassent loi.

Exemple : Robin, joueur-carte, possède 1 Minerais et 1 Bois, que Guillaume, joueur-jeton, nécessite pour valider son étape Merveille. Il devra donc lui donner 6 Pièces pour se les procurer.

- La carte *Galère de Guerre* (Âge III) fonctionne de la même manière que la carte *Navire Marchand*. Elle permet de déclarer la guerre à un joueur **non-voisin** pour toute la durée de la partie et de manière **réci-proque**. Ce *conflit* est signifié par le placement du jeton *Monde* sur lequel figure le symbole de la *Galère de Guerre* devant ce joueur.

Les règles classiques de la résolution de *conflit* s'appliquent entre ces 2 joueurs : le perdant obtient un jeton *Défaite* et le gagnant le jeton *Victoire* relatif à l'Âge en cours. En cas d'égalité, aucun des belligérants ne remporte de jeton.

Important : dans ce conflit, seule la règle énoncée précédemment fait loi.



Babel (Double Merveille)

La face B de *Babel* fonctionne différemment : en effet, chaque étape *Merveille* propose 2 effets *possibles*. Il s'agira alors de **choisir** l'effet souhaité par le joueur, en s'acquittant du coût correspondant. Il signifiera alors son choix en plaçant un jeton *Babel* de la couleur adéquate **sur l'effet qu'il n'a pas choisi**, de façon à mettre en évidence l'effet de son choix.

Exemple : Pour valider sa deuxième étape Merveille, Marine se procure 1 Pierre et 1 Verre, soit ce qu'exige l'étape Merveille numéro 2 couleur bordeaux pour être validée. Elle place donc le jeton face bordeaux SUR l'étape Merveille numéro 2 couleur turquoise.



Télanissos (Embellissement)



La face A de *Télanissos* comporte une spécificité : l'**Embellissement**. Celui-ci consiste en une option, que le joueur a à tout moment durant son tour, de valider une **deuxième fois** certaines étapes *Merveille* afin de bénéficier d'un effet supplémentaire. Le coût en ressources est alors différent. Pour signifier que l'étape *Merveille* préalablement validée a bien été embellie, le joueur doit placer la carte utilisée pour valider l'étape embellie comme marqueur sous celle-ci comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple : Mathias a déjà construit 4 étapes Merveilles durant les deux Âges précédents, mais n'en a embellie aucune. Il souhaite cependant embellir sa deuxième étape Merveille à l'Âge III et pour ce faire, il la valide en s'acquittant du coût de construction de 1 Bois.



Remarque : l'Embellissement est considéré comme une construction d'étape Merveille.

La Récupération



La Récupération permet le réemploi de la carte qui sera utilisée pour construire la prochaine étape *Merveille*, directement **après** avoir construit l'étape *Merveille*.

À ce moment là, le joueur ne peut pas disposer la carte sélectionnée comme marqueur au niveau de l'étape *Merveille* pour signifier sa construction. Il doit donc utiliser une carte *Récupération* à la place et la glisser sous le plateau *Merveille*.

Important : lors d'une Récupération, la construction de l'étape Merveille est considérée comme un tour à part entière. Cela signifie qu'après avoir construit l'étape Merveille, les ressources utilisées lors de la construction peuvent à nouveau être utilisées pour la construction de la carte sélectionnée.

Après avoir payé le coût de l'étape *Merveille*, le joueur doit construire la carte sélectionnée. S'il ne peut s'acquitter de son coût, il doit alors la défausser pour récupérer 3 pièces.

Cas particulier : si l'effet d'une étape Merveille comporte une Récupération, alors celle-ci s'applique IMMÉDIATEMENT avec la carte sélectionnée.

Précision : lorsque l'effet de l'Embellissement d'une étape Merveille permet une Récupération, la carte servant de marqueur pour signifier l'Embellissement est utilisée pour la Récupération.



• La Récupération Conditionnelle

Parfois, la carte sous la pyramide du symbole de Récupération est d'une couleur particulière. Cela signifie que la Récupération n'aura effet **qu'à la seule condition que la carte sélectionnée pour construire l'étape Merveille soit de la couleur indiquée**. Autrement, l'effet de Récupération est nul.

Le mercenariat



Il s'agit d'un nouvel effet introduit par *7 Wonders : Towers*, consistant en la possibilité d'accroître sa puissance militaire tout au long de la partie en dépensant des pièces.

La dépense de pièces ne peut s'effectuer qu'**après** l'action du tour et permet d'obtenir un certain nombre de *Boucliers Offensifs*, signifiés par les jetons associés.



Nouveau symbole scientifique

Cette extension introduit un nouveau symbole scientifique : l'*Astrolabe*. Il constitue une nouvelle famille de symboles scientifiques.

Le comptage des points de victoire par famille reste identique au jeu de base. En revanche, le comptage des points de victoire par groupe de symboles diffère, du fait de l'introduction de ce quatrième symbole :

- Pour chaque groupe de 3 symboles différents, chaque joueur marque 7 points de victoire.

Précision : il peut s'agir des 3 symboles du jeu de base ou de 2 symboles du jeu de base et 1 Astrolabe.

- Pour chaque groupe de 4 symboles différents, chaque joueur marque 12 points de victoire.

Remarque : en tant que ce symbole est absent du jeu de base et des extensions officielles, il est particulièrement valorisé dans cette extension pour le rendre tout aussi intéressant que les 3 autres symboles scientifiques.



Nouvelle ressource manufacturée

Une quatrième ressource manufacturée fait son entrée : l'*Outil*.

Bien que n'étant pas une carte ressource, elle doit être considérée comme telle, de façon à rentrer dans le jeu du commerce : elle peut ainsi être achetée par les voisins. Cependant, elle reste une carte *Towers* (**turquoise**) et non une carte *Produit Manufacturé* (**grise**).

Pour davantage de commodité, l'*Outil* se place comme les autres ressources, dans le coin supérieur gauche de la *Merveille*.

Remarque : comme pour le quatrième symbole scientifique, l'Outil est valorisé par rapport aux autres ressources manufacturées pour conserver l'équilibre du jeu.



Les Boucliers d'Or

Au nombre de quatre, les différents *Boucliers d'Or* agissent sur la puissance militaire de la cité ainsi que lors de la phase résolution des conflits.

- Un *Bouclier d'Or* n'est **pas** un *Bouclier Offensif*, il n'augmente donc pas la puissance militaire.

- En cas d'égalité avec un voisin lors de la phase de résolution de conflits, posséder un *Bouclier d'Or* permet de remporter la victoire sur celui-ci.

- Un *Bouclier d'Or* n'est valable que durant l'*Âge* en cours.

• Les Boucliers d'Or Est et Ouest



Lors de la résolution de conflits, le joueur compare sa puissance militaire avec la cité du sur-voisin dans le sens de l'épée présente sur le *Bouclier d'Or*, **en plus** des 2 cités voisines. Il aura ainsi 3 adversaires lors de la résolution de conflits à la fin de l'*Âge*. Le *Bouclier d'Or* avec l'épée pointant vers la droite est le *Bouclier d'Or Est* et l'autre, le *Bouclier d'Or Ouest*.

- Le *Bouclier d'Or est* permet de se mesurer à son voisin de gauche et ses deux voisins de droite.

- Le *Bouclier d'Or ouest* permet de se mesurer à son voisin de droite et ses deux voisins de gauche.

- À 3 joueurs, le joueur affronte **deux fois** le voisin indiqué par le sens de l'épée du *Bouclier d'Or*.

• Le Double Bouclier d'Or

Ce Bouclier d'Or à double épées permet de cumuler l'effet des Boucliers d'Or Est et Ouest. Le joueur aura donc à se mesurer, lors de la résolution de conflits de l'Âge en cours, à quatre autres joueurs.

- Le Double Bouclier d'Or permet de se mesurer à ses 2 voisins de droite et ses 2 voisins de gauche.
- À 3 joueurs, le joueur affronte **deux fois** chaque voisin.
- À 4 joueurs, il affronte une fois chaque voisin et **deux fois le voisin d'en face**, à 2 joueurs de distance sur sa droite et sur sa gauche.

• Le Bouclier d'Or Nord

Spécifique au jeu à 8 joueurs, il permet de déclarer la guerre au joueur précisément en face de lui, c'est-à-dire à 4 joueurs de distance sur sa droite ou sur sa gauche.

La dette pour soi

Spécifique à la mini-extension 7 Wonders : Foundations, la dette pour soi est, comme son nom l'indique, une dette infligée à soi-même. Elle est signifiée par le symbole ci-dessus.

Les mêmes règles que pour la dette sont appliquées, à la différence qu'elle ne concerne que soi et **aucun autre joueur**.

Le jeu à 8 joueurs

À 8 joueurs, les ressources manquent lorsque l'on joue en solo. Pour rendre le jeu pleinement jouable autrement que par équipe dans cette configuration, quelques modifications sont nécessaires en ce qui concerne les règles de commerce.

Il est désormais possible d'acheter des ressources manquantes à la banque.

Le coût d'achat dépend du nombre de ressources achetées et rapporte systématiquement des pièces aux voisins suivant ce barème :

- L'achat d'**une** ressource à la banque revient à **1** pièce à la banque et **1** pièce à chaque voisin, pour un total de **3** pièces.
- L'achat de **deux** ressources à la banque revient à **2** pièces à la banque et **2** pièces à chaque voisin, pour un total de **6** pièces.
- L'achat de **trois** ressources à la banque revient à **3** pièces à la banque et **3** pièces à chaque voisin, pour un total de **9** pièces.
- Etc.

Cela a pour but :

- d'éviter le blocage par manque de ressources.
- de limiter l'impact des stratégies de privation de ressources qui posent problème à 8 joueurs.
- de stimuler l'économie dans le jeu en y injectant des pièces lors d'achat de ressources.
- de limiter l'impact des stratégies de boycott du commerce avec les voisins par la dissuasion.

Précisions :

- On ne peut pas acheter à la banque une ressource que l'on possède en quantité suffisante.
- On peut acheter autant de ressources à la banque que désiré.

Fin de la partie

Comme dans le jeu de base, la partie se termine à l'issue de l'Âge III, après l'attribution des jetons Conflit. Chaque joueur totalise les points de sa civilisation et celui dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur.

Description des Merveilles

L'obélisque du temple d'Amon - THÈBES (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire (PV).

étape 2 : - produit 1 Verre.

- chaque jeton *Défaite* reçu chez les deux voisins de gauche et de droite rapportent 1 pièce.

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : pour construire un *Bâtiment Civil* (**carte bleue**), le joueur peut remplacer **autant** de ressources que souhaité par **autant** de pièces.

Exemple : Thierry souhaite construire l'Aqueduc dont le coût s'élève à 3 Pierres. N'en produisant qu'une, il peut remplacer les 2 Pierres manquantes par 2 pièces.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

L'obélisque du temple d'Amon - THÈBES (B)



étape 1 : le joueur peut réduire le coût d'une carte *Bâtiment Civil* (**carte bleue**) d'autant de ressources qu'il possède que de *Boucliers Offensifs*.

étape 2 : - produit 1 Parchemin.

- une fois par *Âge*, le joueur peut construire la carte sélectionnée sans payer le coût de construction en défaussant une carte au choix de sa cité.

étape 3 : rapporte 3 points de victoire et 1 *Bouclier Offensif*.

étape 4 : chaque série de 3 cartes *Âge* [**turquoise**, **bleu**, **rouge**] rapporte 2 points de victoire.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

étape Fondation : rapporte 1 PV par carte possédant au moins 1 *BO*.

La stèle du roi Ezana - AKSOUM (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire.

étape 2 : n'importe quel joueur peut acheter du *Minerai* à Aksum, même s'ils ne sont pas voisin. De plus, à chaque achat de *Minerai* recevez 1 pièce de la banque.

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : rapporte 3 pièces et 1 point de victoire par jeton *Victoire* remporté.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

La stèle du roi Ezana - AKSOUM (B)



étape 1 : pour construire un *Bâtiment Militaire* (**carte rouge**), le joueur peut remplacer **autant** de ressources que souhaité par **autant** de pièces.

étape 2 : le joueur peut réduire le coût d'une étape *Merveille* d'autant de ressources qu'il possède de *Boucliers Offensifs*.

étape 3 : rapporte 3 points de victoire et 3 pièces.

étape 4 : rapporte 4 points de victoire et 4 pièces.

étape 5 : rapporte 5 points de victoire et 5 pièces.

étape Fondation : permet l'achat de *Pierre* aux deux voisins pour 1 pièce.

La pagode d'Horyu-ji - IKARUGA-CHO (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire.

étape 2 : le joueur peut réduire le coût d'une carte *Bâtiment Civil* (carte bleue) d'autant de ressources qu'il possède de *Bâtiment Scientifique* (carte verte).

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : le joueur peut réduire le coût d'une carte *Towers* (carte turquoise) d'autant de ressources qu'il possède d'*Astrolabe*.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

La pagode d'Horyu-ji - IKARUGA-CHO (B)



étape 1 : chaque association du symbole scientifique *Compas* avec la matière première *Minerai* rapporte 3 points de victoire.

étape 2 : chaque association du symbole scientifique *Tablette* avec la matière première *Pierre* rapporte 3 points de victoire.

étape 3 : chaque association du symbole scientifique *Roue Dentée* avec la matière première *Argile* rapporte 3 points de victoire.

étape 4 : chaque association du symbole scientifique *Astrolabe* avec la matière première *Bois* rapporte 3 points de victoire.

étape 5 : rapporte 5 points de victoire.

étape Fondation : rapporte 1 point de victoire par chaînage réalisé de *Bâtiments Civils* (cartes bleues).

Le styliste de Siméon - TÉLANISSOS (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire.

étape 2 : permet l'achat d'une des quatre matières premières [Pierre, Argile, Bois, Minerai] pour 1 pièce d'or, dans la limite d'une fois par voisin.

étape 2 embellie : permet la Récupération de la carte sélectionnée pour construire cette étape *Merveille* et rapporte 3 pièces.

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : permet l'achat d'un des quatre produits manufacturés [Parchemin, Tissu, Verre, Outil] pour 1 pièce d'or, dans la limite d'une fois par voisin.

étape 4 embellie : permet la Récupération de la carte sélectionnée pour construire cette étape *Merveille* et rapporte 3 points de victoire.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

Le styliste de Siméon - TÉLANISSOS (B)



étape 1 : chaque construction d'étape *Merveille* rapporte 2 pièces.

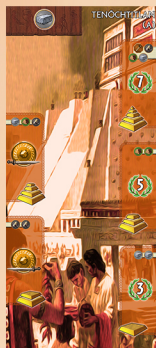
étape 2 : rapporte 1 PV et permet la Récupération de la carte sélectionnée pour construire cette étape *Merveille* s'il s'agit d'un *Bâtiment Militaire* (carte rouge).

étape 3 : rapporte 2 PV et permet la Récupération de la carte sélectionnée pour construire cette étape *Merveille* s'il s'agit d'un *Bâtiment Civil* (carte bleue).

étape 4 : rapporte 3 PV et permet la Récupération de la carte sélectionnée pour construire cette étape *Merveille* s'il s'agit d'un *Bâtiment Commercial* (carte jaune).

étape 5 : rapporte 4 PV et permet la Récupération de la carte sélectionnée pour construire cette étape *Merveille* s'il s'agit d'un *Bâtiment Scientifique* (carte verte).

Templo Mayor - TENOCHTILAN (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire (PV).

étape 2 : rapporte un *Bouclier d'Or Ouest*, permettant d'entrer en conflit avec son sur-voisin de gauche **en plus** de ses 2 voisins. En cas d'égalité dans un *conflit*, le *Bouclier d'Or Ouest* permet de remporter la victoire. Il n'est valable que durant l'Âge en cours.

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : rapporte un *Bouclier d'Or Est*, permettant d'entrer en conflit avec son sur-voisin de gauche **en plus** de ses 2 voisins. En cas d'égalité dans un *conflit*, le *Bouclier d'Or Est* permet de remporter la victoire. Il n'est valable que durant l'Âge en cours.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

Le Templo Mayor - TENOCHTILAN (B)



étape 1 : rapporte 1 points de victoire et 1 *Bouclier Offensif*.

étape 2 : permet l'achat de *Minerai*, *Bois* et *Tissu* aux deux voisins pour 4 pièces moins le nombre de jetons *Victoire* possédés.

étape 3 : rapporte 2 points de victoire et 1 *Bouclier Offensif*.

étape 4 : rapporte un *Double Bouclier d'Or*, permettant d'entrer en conflit avec son sur-voisin de gauche **ET** son sur-voisin de droite **en plus** de ses 2 voisins. En cas d'égalité dans un *conflit*, le *Double Bouclier d'Or* permet de remporter la victoire.

étape 5 : rapporte 4 points de victoire et 1 *Bouclier Offensif*.

étape Fondation : pour construire un *Bâtiment Militaire* (*carte rouge*) le joueur peut payer 1 *Bois* de moins que le coût d'origine.

Le temple de la Mahabodhi - BODHGAYA (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire.

étape 2 : chaque jeton *Défaite* obtenu rapporte 3 pièces.

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : chaque chaînage de cartes *Towers*, de *Bâtiments Commerciaux* ou de *Bâtiments Scientifiques* [*turquoise*, *jaune*, *verte*] avec l'un de ces types de cartes rapporte 3 pièces.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

Le temple de la Mahabodhi - BODHGAYA (B)



étape 1 : rapporte 2 points de victoire et 1 jeton *Diplomatie*.

étape 2 : rapporte 3 points de victoire et 6 pièces.

étape 3 : rapporte 3 points de victoire et 1 jeton *Diplomatie*.

étape 4 : chaque série de 3 cartes *Âge* [*turquoise*, *jaune*, *verte*] rapporte 3 points de victoire.

étape 5 : rapporte 5 points de victoire et 1 jeton *Diplomatie*.

étape Fondation : chaque série de 4 symboles scientifiques rapporte 2 points de victoire.

Précision : cette face de *Merveille* nécessite l'extension *Cities*.

La tour des Vents - ATHÈNES (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire.

étape 2 : deux effets :

- chaque construction de **Bâtiment Scientifique** (**carte verte**) rapporte 1 pièce.

- rapporte 1 **Astrolabe**.

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : rapporte 3 pièces et 1 point de victoire par **Astrolabe(s)** dans la cité.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

La tour des Vents - ATHÈNES (B)



étape 1 : produit 1 **Parchemin** à l'Âge I, 1 **Tissu** à l'Âge II et 1 **Outil** à l'Âge III.

étape 2 : rapporte 1 **Tablette**.

étape 3 : rapporte 1 **Roue Dentée**.

étape 4 : rapporte 1 **Astrolabe**.

étape 5 : rapporte 1 **Compas**.

étape Fondation : chaque **Astrolabe** rapporte 2 pièces.

La tour de Babel - BABEL (A)



étape 1 : rapporte 3 points de victoire.

étape 2 : rapporte 4 points de victoire.

étape 3 : rapporte 5 points de victoire.

étape 4 : rapporte 6 points de victoire.

étape 5 : rapporte 7 points de victoire.

La tour de Babel - BABEL (B)



étape 1 : produit 1 **Outil** OU 1 **Minerai**.

étape 1 : produit 1 **Outil** OU 1 **Argile**.

étape 2 : la construction d'une **carte turquoise** coûte 1 ressource de moins.

étape 2 : la construction d'une **carte bleue** coûte 1 ressource de moins.

étape 3 : rapporte 4 points de victoire.

étape 3 : rapporte 6 points de victoire.

étape 4 : rapporte 1 pièce et 1 point de victoire par **carte turquoise** dans la cité.

étape 4 : rapporte 1 pièce et 1 point de victoire par **carte bleue** dans la cité.

étape 5 : rapporte 9 points de victoire.

Description des cartes

Cartes Âge I



Armurerie : rapporte 1 *Bouclier Offensif*. Si appairée, cette carte rapportera 1 *Bouclier Offensif* supplémentaire.

Précision : La carte appairée à l'Armurerie est la Cave.



Assassin : une fois par tour, le joueur peut dépenser 5 pièces pour obtenir 1 *Bouclier Offensif*.

Précision : Cette action s'effectue en plus de l'action du tour.



Astronome : rapporte 1 symbole scientifique *Astrolabe*.

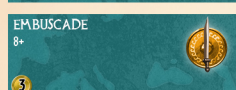


Cave : rapporte 2 points de victoire. Si appairée, cette carte rapportera 2 points de victoire supplémentaires.

Précision : La carte appairée à la Cave est l'Armurerie.



Clinique : rapporte 4 points de victoire moins le nombre de *Boucliers Offensifs* que possède le joueur.



Embuscade : rapporte 1 *Bouclier d'Or Nord*. Permet d'affronter, durant l'Âge en cours, le joueur précisément en face, à 4 joueurs de distance à gauche ou à droite et donne la victoire en cas d'égalité.



Force : produit 1 *Outil*.



Investisseur : chaque construction d'étape *Merveille* rapporte 2 pièces.



Port Fluvial : permet de copier, **une fois par tour et par voisin**, une matière première chez le voisin de gauche OU un produit manufacturé chez le voisin de droite.

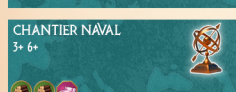
Cartes Âge II



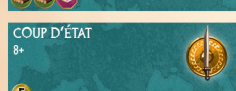
Baliste : rapporte 2 *Boucliers Offensifs*.



Banque : rapporte 1 pièce par carte *Towers* (carte turquoise) présente dans votre cité et les deux cités voisines.



Chantier Naval : rapporte 1 symbole scientifique *Astrolabe*.



Coup d'État : rapporte 1 *Bouclier d'Or Nord*. Permet d'affronter, durant l'Âge en cours, le joueur précisément en face, à 4 joueurs de distance à gauche ou à droite et donne la victoire en cas d'égalité.



Édicule : rapporte 4 points de victoire.



Force : produit 1 *Outil*.



Hôpital : rapporte 2 points de victoire et chaque jeton *Défaite* obtenu rapporte 3 pièces.



Navire Marchand : permet d'établir une relation commerciale **réci-proque** tout au long de la partie avec un joueur non-voisin.
Attention : cela donne lieu à des règles commerciales spécifiques (p. 5)
Pillage : rapporte 5 pièces et 1 *Bouclier Offensif*.

Cartes Âge III



Atrium : rapporte 9 points de victoire.

Capitaine : rapporte 1 symbole scientifique *Astrolabe*.

Éléphant de Guerre : rapporte 5 *Boucliers Offensifs*.

Galère de Guerre : permet d'établir une relation de guerre **réci-proque** tout au long de la partie avec un joueur non-voisin.

Attention : cela donne lieu à des règles de guerre spécifiques (p. 5)
Gladiateur : rapporte 3 pièces et 1 point de victoire pour chaque paire de 2 *Boucliers Offensifs*.

Grands Travaux : rapporte 1 pièce et 1 PV pour chaque paire de 2 cartes *Towers* (**cartes turquoises**). Si appairée, elle rapporte 2 PV.
Précision : La carte appairée aux Grands Travaux est l'Ingénieur.

Ingénieur : rapporte 1 symbole scientifique *Astrolabe*. Si appairée, elle rapporte 1 point de victoire par *Astrolabe*.

Précision : La carte appairée à l'Ingénieur est les Grands Travaux.

Tombeau : rapporte 6 points de victoire.

Tour de Siège : rapporte 3 *Boucliers Offensifs*.

Cartes Guilde



Guilde des Législateurs : rapporte 2 PV à chaque couple de cartes *Towers* (**cartes turquoises**) entre les deux voisins : il faut une carte chez le voisin de gauche et une carte chez l'autre voisin pour 2 PV.

Guilde des Magiciens : rapporte 2 symboles scientifiques *Astrolabe*.

Cartes Leaders



Ahuitzotl : rapporte 1 *Double Bouclier d'Or*. Permet d'affronter, durant l'Âge cours, les sur-voisins de gauche ET de droite et donne la victoire en cas d'égalité.

Ashoka : chaque carte *Towers* (**carte turquoise**) construite rapporte 1 pièce.

Attila : chaque série de 2 cartes Âge [**turquoise, noire**] rapporte 2 points de victoire.

ÉRATOSTHÈNE
3

Ératosthène : chaque *Astrolabe* rapporte 2 points de victoire.

EZANA
3

Ezana : permet de construire, une fois par Âge, 1 carte *Towers* (**carte turquoise**) sans en payer le coût.

HIPPARQUE
5

Hipparque : rapporte 1 symbole scientifique *Astrolabe*.

SARGON
2

Sargon : réduit d'un produit manufacturé [Verre, Parchemin, Tissu, Outil] la construction des cartes *Towers* (**cartes turquoises**).

SIMÉON
X

Siméon : rapporte **autant** de points de victoire que son coût en pièce(s), laissé au libre choix du joueur, dans un coût maximum de 6 pièces (et donc 6 points de victoire).

SPARTACUS
1

Spartacus : chaque *Bouclier Offensif* rapport 2 pièces au joueur et 1 pièce à chacun de ses voisins.

SUIKO
1

Suiko : chaque appairage rapporte 7 pièces.

THALESTRIS
3

Thalestris : permet la Récupération de la carte sélectionnée pour la prochaine construction d'étape *Merveille SI* celle-ci est une carte *Towers* (**carte turquoise**). Autrement, l'effet est nul.

VERCINGÉTORIX
3

Vercingétorix : réduit d'une matière première [Argile, Bois, Minerai, Pierre] la construction des cartes *Towers* (**cartes turquoises**).

Chaînages et appairages



7 WONDERS FOUNDATIONS

Aperçu

Cette mini-extension de *7 Wonders : Towers* vise à proposer un nouveau mode de jeu, propre à cette extension en tant qu'elle n'est jouable qu'avec la face B des 8 *Tours*.

Désormais, les fondations de votre *Tour* impactent la cité à mesure de sa construction, représentées par 16 nouvelles cartes : **les Fondations**. Nécessitant des coûts d'ajustement, elles permettront néanmoins de faire bénéficier de quelques avantages.

Le déroulement de la partie est légèrement modifié, mais les conditions de victoire restent identiques à celles du jeu de base *7 Wonders*.

Préparation

Chaque joueur reçoit 6 pièces (au lieu de 3 dans le jeu de base).

Les extensions *Cities* et *Leaders* sont nécessaires pour cette mini-extension.

Déroulement d'une partie

La partie débute désormais par une phase de *Foundations* (précédant la phase de *Leaders*).

Phase de Foundations

Chaque joueur reçoit une main de 2 *Foundations*, distribuées aléatoirement (il veillera à la garder secrète). Les *Foundations* non distribuées sont remises dans la boîte.

1. Chaque joueur choisit secrètement **une carte parmi les deux** qu'il a reçues et la pose devant lui **face cachée**. La carte restante est donnée à son voisin **de gauche**.

2. Chaque joueur reçoit une carte de son voisin de droite et l'ajoute à sa carte précédemment conservée.

Chaque joueur s'est ainsi constitué une main de 2 *Foundations*.

3. Chaque joueur choisit une de ces deux cartes qu'il place sous sa *Tour* au niveau de l'étape *Fondation* (dont le placement précis sera détaillé après) et replace l'autre carte dans la boîte.

L'*Âge 1* (ou la phase de recrutement des *Leaders*) peut alors débiter.

Fonctionnement des Foundations

Toutes les *Tours* en face B ont une étape *Merveille* supplémentaire, appelée étape *Fondation*, située au bas de la *Tour*. **Elle doit être validée avant le début de la partie**, durant la phase de *Foundations*. Celle-ci ne nécessite aucun coût pour être construite et fait bénéficier la cité d'un effet spécifique.

Attention : Seules les Foundations peuvent servir à construire l'étape Fondation.

Les *Foundations* ont un fonctionnement particulier. Au fur et à mesure de la construction de la *Tour*, elles apporteront des bonus à la cité, **moyennant un coût en dette pour soi** (voir p. 8). Ces effets sont délimités par des **traits horizontaux**.

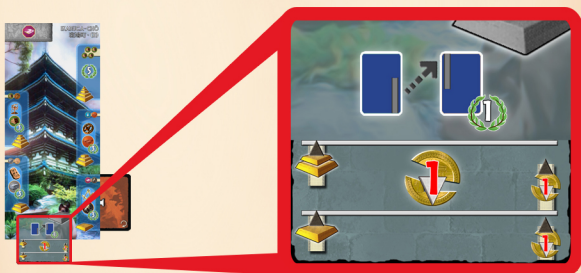
Chaque joueur doit placer sa *Fondation* **face visible**, sous la *Tour*, au niveau de l'étape *Fondation*. Il ne laisse visible que la partie de la carte allant du bas de celle-ci au premier trait horizontal, qui spécifie le coût de validation du premier effet de la carte et la *dette pour soi* occasionnée.

Exemple : Avant le début de la partie, Éponine place la Fondation de son choix sous sa Tour en ne laissant visible que la partie allant du bas de la carte au premier trait horizontal.



Les effets s'activent en fonction de la construction d'étapes *Merveilles* de la *Tour* : le joueur devra alors **faire glisser** la *Fondation* choisie pour sa cité vers le bas, **jusqu'au prochain trait**.

Exemple : Au moment où Frédéric valide sa première étape Merveille, il fait glisser sa Fondation jusqu'au prochain trait : le premier effet de sa Fondation s'active.



Précision : l'effet de la Fondation s'active APRÈS celui de l'étape Merveille.

L'étape Fondation

L'étape *Fondation* est bien une étape *Merveille*, mais avec un fonctionnement spécifique.

Celle-ci peut - ou non - être construite. Mais contrairement à une étape *Merveille* classique, elle ne s'active pas avec une carte *Âge* ou un *Leader*, **mais uniquement avec une Fondation et seulement durant la phase de Foundations**.

Ainsi, les joueurs décident de construire une *Fondation* à leur *Tour* en début de partie.

Attention : si les joueurs décident de jouer avec l'extension 7 Wonders : Foundations, TOUS doivent construire une Fondation.

Les cartes Foundations

Les cartes *Foundations* sont des marqueurs précisant la construction **d'un seul type** d'étape *Merveille* : l'étape *Fondation*. Placées face visible sous la *Tour*, elles ont également un fonctionnement spécifique. D'une part, elles impactent sur la sur la cité tout au long de la partie et d'autre part, elles évoluent à mesure que la *Tour* se construit.

Dépendamment de ce qui est précisé sur chaque *Fondation*, divers effets s'activeront **tout de suite après** la construction d'étapes *Merveilles* de la *Tour*. Ceux-ci sont séparés par des **traits horizontaux** et précisent à quelle étape *Merveille* le **prochain** effet s'activera et à quel coût s'élèvera la dette pour le joueur au moment de son activation.

Ainsi, les effets procurés par la *Fondation* ne sont qu'éventuels, car **ils dépendent de l'avancement de la construction de la *Tour* du joueur**.

Deux informations figurent sur chaque effet :

- le coût de construction de l'effet suivant, correspondant à l'étape *Merveille* à valider pour qu'il s'active. Celui-ci est symbolisé par une pyramide à 5 étages en construction. Le nombre d'étages construits correspond à l'étape *Merveille* à construire correspondante.

Exemple : Pour valider le deuxième effet de sa Fondation, Mina devra construire la cinquième étape Merveille de sa Tour.



- le coût de la dette pour le joueur à payer tout de suite après la construction de l'étape *Merveille*.

Exemple : La validation du troisième effet de la Fondation de Julien lui coûtera 3 pièces de dette.



Précision : sur le total des 16 cartes Foundations, 8 comportent deux effets et les 8 autres en comportent trois.

Fin de la partie

À l'issue de l'Âge III, on procède à une phase de résolution des *dettes pour soi* spécifique à 7 *Wonders* : *Foundations*.

Chaque joueur devra s'acquitter de toutes les dettes pour soi des effets non-validés de leur *Fondation*, sans bénéficier des effets positifs de celle-ci.

Ainsi, la totalité des *dettes pour soi* indiquées sur les *Foundations* seront appliquées et ce, **même si le joueur ne valide pas** les différents effets de sa *Fondation* au cours de la partie.

Précision : cette phase spécifique a lieu tout de suite après la phase de résolution de conflits.

Description des cartes

Cartes à 2 effets



effet 1 : rapporte 2 points de victoire.
effet 2 : rapporte 1 point de victoire par *Compas* dans la cité.



effet 1 : rapporte 1 point de victoire.
effet 2 : rapporte 1 point de victoire par *Astrolabe* dans la cité.



effet 1 : rapporte 1 jeton *Diplomatie*.
effet 2 : rapporte 1 point de victoire.



effet 1 : rapporte 1 point de victoire.
effet 2 : rapporte 1 *Bouclier Offensif*.



effet 2 : le joueur peut prendre l'ensemble des cartes *Leaders* écartées et en construire une gratuitement.



effet 1 : rapporte 1 point de victoire.
effet 2 : rapporte 4 points de victoire.



effet 1 : rapporte 1 point de victoire.
effet 2 : permet l'achat d'*Argile* aux deux voisins pour 1 pièce.



effet 1 : permet l'achat d'*Outil* aux deux voisins pour 1 pièce.
effet 2 : chaque série de 2 cartes *Âge* [*turquoise*, *violette*] rapporte 1 point de victoire.

Cartes à 3 effets



effet 2 : le joueur peut prendre l'ensemble des cartes *Guildes* écartées et en construire une gratuitement.

effet 3 : rapporte 1 point de victoire.



effet 3 : rapporte 3 points de victoire.



effet 1 : permet l'achat de *Bois* aux deux voisins pour 1 pièce.

effet 3 : rapporte 1 point de victoire par *Roue Dentée* dans la cité.



effet 1 : permet l'achat, 1 fois par tour, d'un *Parchemin* à la banque pour 1 pièce.

effet 3 : rapporte 1 point de victoire par *Tablette* dans la cité.



effet 1 : rapporte 1 point de victoire.

effet 2 : rapporte 1 point de victoire.

effet 3 : rapporte 1 pièce par *Bouclier Offensif* dans la cité.



effet 1 : rapporte 1 point de victoire.

effet 2 : rapporte 1 point de victoire.

effet 3 : rapporte 3 points de victoire.



effet 2 : permet l'achat de *Verre* aux deux voisins pour 1 pièce.

effet 3 : permet de mettre immédiatement en jeu un *Leader* supplémentaire.



effet 1 : rapporte 1 point de victoire.

effet 3 : chaque série de 2 cartes *Âge* et *Cities* [*turquoise*, *noire*] rapporte 1 point de victoire.

Histoire des Tours

L'obélisque du temple d'Amon - THÈBES

C'est le célèbre pharaon Ramsès II qui fit construire le temple d'Amon au XIII^{ème} siècle avant notre ère, avec ses deux obélisques à l'entrée. Elles sont le symbole d'un long règne de constructions d'œuvres architecturales qui auront marqué l'histoire de l'Égypte ancienne. Roi guerrier, Ramsès II élargit et renforça les frontières de son royaume durant son règne, qui aura été un des plus long parmi les monarques de l'Égypte ancienne.

La stèle du roi Ezana - AKSOUM

Le royaume d'Aksoum fut un grand royaume africain contemporain de l'empire romain. Il était le premier fournisseur de tout l'occident en produit africains et une des rares puissances à posséder sa propre monnaie, preuve de son rayonnement commercial. Au IV^{ème} s. de notre ère, le royaume d'Aksoum fut la première grande puissance à se convertir au christianisme, sous le règne du roi Ezana. Ce dernier faisait ériger des stèles pour célébrer les triomphes de son armée.

La pagode d'Horyu-ji - IKARUGA-CHO

Venues d'abord d'Inde, en passant par la Chine, la Corée et tout le monde oriental, les pagodes sont ces temples bouddhistes qui furent importés au Japon lors de multiples colonisations coréennes de l'île. La pagode d'Horyu-ji à Ikaruga-cho fut construite au VII^{ème} s. de notre ère, sous le règne de l'impératrice Suiko, à l'époque où le Japon était en pleine affirmation de son identité. Essentiellement constituée de bois, cette pagode est représentative de l'architecture japonaise.

Le stylite de Siméon - TÉLANISSOS

Siméon fut un ermite chrétien, ayant vécu au V^{ème} s. de notre ère et qui sera canonisé après sa mort. Celui-ci inaugura une nouvelle façon de pratiquer l'ermitage : il se plaçait au sommet d'une tour, appelée stylite, et y méditait jour et nuit, souvent durant de longues périodes de jeûne. À une époque où le christianisme était en pleine expansion, Siméon suscita curiosité et admiration et fut cause de nombreux pèlerinages dans la région de Télaniços, stimulant ainsi le commerce local.

Templo Mayor - TENOCHTITLAN

Symbole de la civilisation Aztèque, le Templo Mayor, érigé au XV^{ème} s. en Amérique centrale dans l'actuelle Mexico, est un monument architectural rappelant les extraordinaires pyramides de Gizeh en Égypte. Les aztèques étaient un peuple toujours en guerre depuis le temps où ils furent chassés dans les marais de la future Tenochtitlan, au caractère belliqueux entretenu par une religion exigeant de nombreux sacrifices humains. Ils vivaient de leurs cultures, du commerce et de tribus.

Le temple de la Mahabodhi - BODHGAYA

Selon la mythologie bouddhiste c'est à Bodhgaya, sous l'arbre de la Mahabodhi, que le Bouddha connu l'Éveil en atteignant le Nirvana. Au III^{ème} s. avant notre ère l'empereur Ashoka, ancien roi guerrier écoeuré par l'horreur de la guerre, se convertit au bouddhisme et fit ériger, autour de l'arbre de l'Éveil, le premier temple de la Mahabodhi. Celui-ci sera agrandi, détruit et reconstruit au fil des siècles ; la version actuelle daterait du IX^{ème} siècle de notre ère.

La tour des Vents - ATHÈNES

Si l'apogée de la Grèce se situa au V^{ème} s. avant notre ère, Athènes en figure de proue, il y eut cependant un après à la ville de la déesse de l'amour. Athènes continua donc de briller sous l'empire romain, conservant un statut particulier lui garantissant une certaine indépendance. Capitale des arts et des sciences, elle fut le lieu idéal pour le développement scientifique, symbolisé par la tour des Vents, géante clepsydre au milieu de la ville, construite au I^{ère} ou I^{ère} s. avant notre ère.

La tour de Babel - BABEL

Mythologie ou réalité, la tour de Babel suscite toujours la fascination. La version la plus connue relatant son histoire est celle de la Bible, mais elle pourrait être inspirée de réels projets architecturaux initiés par des souverains mésopotamiens. Ainsi, Sargon II d'Akkad ou encore Nabuchodonosor II de Babylone, deux grands rois bâtisseurs du XVI^{ème} et du VII^{ème} s. avant notre ère, pourraient avoir inspiré le mythe biblique par leurs projets de construction.

Note : les bornes temporelles de l'Antiquité dépendent des géographies et, par conséquent, peuvent différer selon les civilisations. Par souci de cohérence, les Merveilles choisies correspondent à un niveau de développement civilisationnel similaire à celui de l'Antiquité occidentale.

Biographie des Leaders

AHUITZOTL

Empereur aztèque de la fin du XV^{ème} s. de notre ère, il est réputé à la fois en tant que conquérant et grand constructeur. Il étendit son empire à travers diverses conquêtes, sécurisant ainsi les routes commerciales et fit agrandir le Templo Mayor de Tenochtitlan.

ASHOKA

Empereur Maurya au III^{ème} s. avant notre ère, il rêva de gloire et passa sa jeunesse à planifier et opérer diverses guerres et conquêtes. Plus tard, il constata par ses propres yeux les conséquences de la guerre et, horrifié, il se convertit alors au bouddhisme, se faisant promoteur de la paix.

ATTILA

Chef des Huns au V^{ème} s. de notre ère, il mena la guerre contre l'empire romain, pour lequel il fut une grande source de peur. Figure presque mythologique de l'envahisseur barbare, il suscita la fascination au fil des époques.

ÉRATOSTHÈNE

Ératosthène fut un savant grec du III^{ème} s. avant notre ère. Il dirigea la bibliothèque d'Alexandrie en son temps. Célèbre mathématicien, astronome et géographe, il est connu pour avoir donné la première méthode fiable pour mesurer le diamètre de la Terre.

EZANA

Roi d'Aksoum au IV^{ème} s. de notre ère, il entreprit de nombreuses guerres victorieuses et assit la domination de son royaume. Il fut le premier souverain d'une grande puissance à se convertir au christianisme.

HIPPARQUE

Hipparque de Nicée fut un savant grec du II^{ème} s. avant notre ère. Cité entre autre par Ptolémée, il est réputé comme le plus grand astronome de son temps, concentrant majoritairement son travail sur l'étude des éclipses lunaires et solaires. On lui attribue par ailleurs l'invention de l'astrolabe.

SARGON

Roi d'Akkad dans la seconde partie du II^{ème} millénaire avant notre ère, il fut le fondateur de la ville d'Akkad et de l'empire éponyme qui unifia les principales villes de Mésopotamie. Il est connu en tant que premier empereur de l'histoire.

SIMÉON

Saint Siméon, dit Siméon le stylite, fut un ermite chrétien du V^{ème} siècle de notre ère. Il inventa une nouvelle façon de méditer, en se perchait au sommet d'une tour, appelée stylite. Choissant des tours de plus en plus hautes, celle qu'il occupa au sein de l'église de Télianisso reste son stylite le plus connu.

SPARTACUS

D'abord esclave et gladiateur, il devint par la suite chef des révoltés contre la République romaine au début du I^{er} s. avant notre ère. Il fut battu par un contingent regroupant toutes les forces de la République romaine. Il constitue une figure de légende par son histoire.

SUIKO

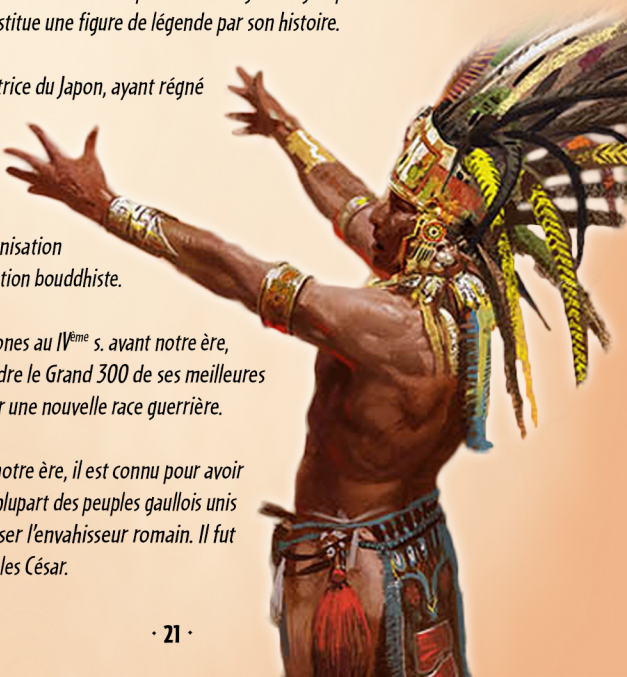
Elle fut la première impératrice du Japon, ayant régné pendant 35 ans au V^{ème} et VI^{ème} s. de notre ère. Son règne fut marqué par la mise en place des premiers documents régissant l'organisation politique du Japon, d'inspiration bouddhiste.

THALESTRIS

Reine légendaire des amazones au IV^{ème} s. avant notre ère, elle aurait donné à Alexandre le Grand 300 de ses meilleures guerrières afin d'engendrer une nouvelle race guerrière.

VERCINGÉTORIX

Roi arverne du I^{er} s. avant notre ère, il est connu pour avoir été le premier à fédérer la plupart des peuples gaullois unis dans la volonté de repousser l'envahisseur romain. Il fut vaincu à Alésia en -52 par Jules César.



F.A.Q.

Q : La forge est-elle comptabilisée comme une carte grise, comme par exemple avec la Chambre de Commerce ou le Bazar ?

R : Non : c'est une carte turquoise, qui se compte avec les autres cartes turquoises (par exemple, pour la Banque). Cependant, le produit manufacturé qu'elle produit peut-être mis sur le commerce.

Q : Les effets proposant le choix entre les 3 symboles scientifiques du jeu de base ou ceux proposant le choix entre les 3 Produits manufacturés d'origine peuvent-ils proposer, en plus, l'Astrolabe ou l'Outil ?

R : Non : les effets des cartes d'origine restent inchangés.

Q : Les effets de la Galère de guerre et des Boucliers d'or sont-ils cumulables sur un même joueur ?

R : Oui ! N'hésitez surtout pas.

Q : Que signifie PV ?

R : Point(s) de victoire.

Q : Que signifie BO ?

R : Bouclier(s) Offensif(s).

Q : Peut-on cumuler les effets de 2 Boucliers d'Or à la fois ?

R : Oui, si les effets sont activés durant le même Âge.

Précision : cependant, 1 Bouclier d'Or Est ou Ouest cumulé avec un double Bouclier d'Or annule l'effet du Bouclier d'Or Est ou Ouest au seul bénéficiaire du double Bouclier d'Or.

Q : Si je joue les extensions Leaders et Foundations, combien de pièces est-ce que je reçois en début de partie ?

R : 6.

Q : Peut-on embellir l'étape 2 ou 4 de la face A de Télaniisos à n'importe quel moment de la partie ?

R : On ne peut embellir une étape *Merveille* que durant son tour, non pas EN PLUS de son tour et QU'UNE SEULE FOIS par étape sur toute la durée de la partie.

Pourquoi cette extension ?

C'est pas trop cool les *Merveilles* verticales ? Tout s'est enchaîné assez logiquement, en fait. J'avais de belles illustrations mais elles ne pouvaient rentrer que verticalement, alors je me suis dit pourquoi ne pas renverser la *Merveille* ? Et pourquoi pas faire plus d'étapes *Merveille* du coup, vu qu'on peut disposer des 2 côtés ? S'il y a plus d'étapes, il faut plus de cartes, déjà que *Gizeh* face B est bien dure à boucler souvent... Mais du coup, comme il y a plus de cartes, pourquoi ne pas se faire plaisir en réinventant un système de chaînage, en introduisant une nouvelle ressource et un nouveau symbole scientifique et tout le barda ? Et optimiser le jeu à 8 joueurs ? Et développer les interactions entre les joueurs ? Et faire plein de nouveaux effets, des nouveaux *Leaders*, des nouvelles *Guildes* ? Et rajouter une sixième étape optionnelle en face B, en créant une extension dans l'extension ? Pour l'anecdote, j'avais déjà commencé à rédiger les règles quand j'ai décidé de rajouter la mini-extension *7 Wonders : Foundations*, d'où un certain retard par la suite.

Bref, les idées ont explosé et il m'a fallu beaucoup de temps pour rendre tout ça viable, cohérent et fonctionnel. Rien que pour les *Tours*, j'ai dû y passer bien une centaine d'heures de recherches à trouver des *Merveilles* de caractère, dépaysantes, s'insérant bien dans l'univers *7 Wonders*, des heures à trouver un site grec parlant de *Bodhgaya* pour le traduire en latin, chercher une police d'écriture intégrant les signes aztèques du *Templo Mayor* pour finalement n'en trouver aucune, lire les 3/4 de Wikipédia en français, en anglais et même en allemand pour situer le stylite de Siméon à *Télanissos*... Je me suis surpris à déchiffrer de l'arabe ou de l'hindi ; je sais même lire le grec, maintenant ! Ou presque.

Créer une extension *7 Wonders*, c'est une véritable aventure ; je vous le conseille ! Mon extension n'est pas tout à fait finie, elle ne le sera jamais vraiment, et c'est ça qui est beau. À vous la suite ! Prenez plaisir ;)

Nico

Crédits

AUTEUR : Antoine BAUZA
ILLUSTRATEUR : Miguel COIMBRA
ÉDITEUR : REPOS PRODUCTION

AUTEUR DE CETTE EXTENSION NON-OFFICIELLE : Nicolas GUYOT

CRÉDITS IMAGES : CILIZATION V, DAVID ROBERTS, WIKIPÉDIA, DOMENICO FETTI, EREBUS ART, ALEDIN, ROME-SPQR, WAYANORU, ARLEN EDWARDS, GREPOLIS, RAVENSEYETRAVISLACEY, DASHINVAIN, ZANARIYA, HOLGER SCHULZ, ASSASIN'S CREED II, WOLFEWOLF, BRIAN DELF, MIŁEK JAKUBIEC, FREYA HORN, CIARAN LUCAS, ANTONIO DE LUCA, TOTAL WAR : ROME II, MIGUEL COIMBRA, ANDREAS ROCHA, LAURA SAVA, ALEXANDER NANITCHKOV, IAN JUN WEI CHIEW, RADOJAVOR, IVO FRANCISCO, JONAS DE RO, KOSTAS NIKELLIS, FERDINAND LADERA, CAVALIEREDISPADE, FMACMANUS, ZIVCG, CORY TREGO-ERDNER et tou.te.s celles et ceux qu'il m'a été impossible d'identifier
Remerciement aux différents testeurs, à Érica pour son soutien depuis la première heure, à Simon pour la relecture, à Gus & Co et tous les auteurs des extensions non-officielles présentes sur leur site, à M. BAUZA pour cette petite merveille de jeu ainsi qu'à M. COIMBRA pour les superbes illustrations et enfin, merci à Repos Production pour le travail d'édition et leur bienveillante autorisation à diffuser cette extension.



