

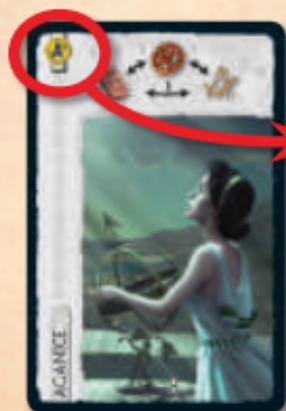
Antoine Bauza

7 WONDERS LEADERS ANNIVERSARY PACK

Ces nouvelles cartes Leaders sont à ajouter à celles déjà disponibles.

Attention : certaines de ces cartes ne sont utilisables qu'avec l'extension Cities.

Toutes les cartes de cette extension possèdent un logo 7 en bas au milieu pour les trier facilement après votre partie.



Coût en Âge :

Le coût en pièces de certains Leaders correspond à l'Âge en cours au moment où le joueur les recrute.

- 1 pièce à l'Âge I
- 2 pièces à l'Âge II
- 3 pièces à l'Âge III



AGANICE

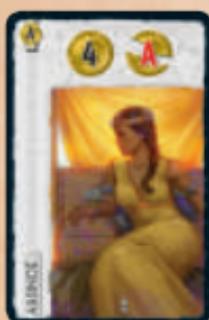
À la fin de la partie, Aganice permet au joueur de changer un de ses symboles scientifiques par celui de son choix.

Précision : le symbole choisi peut provenir d'une carte Verte, Noire, Blanche ou d'une Merveille.

ENHEDUANNA

À la fin de la partie, Enheduanna octroie un symbole scientifique : celui dont le joueur possède le plus d'exemplaires.

Exemple : Gizeh possède deux , une  et un . Enheduanna octroie un .



ARSINOË

Au moment où elle est mise en jeu, Arsinoë rapporte immédiatement 4 pièces et provoque chez **tous les autres joueurs** la perte d'un nombre de pièces correspondant à l'Âge en cours.

OCTAVIE

À partir du moment où elle est mise en jeu, pour chaque étape de Merveille que le joueur construit, Octavie rapporte 2 pièces et provoque la perte de 1 pièce chez **tous les autres joueurs**.





ROXANE

À partir du moment où elle est mise en jeu, Roxane rapporte 2 pièces pour chaque étape de Merveille que construisent les deux cités voisines.

CYNISCA

À la fin de la partie, Cynisca rapporte 6 points de victoire si le joueur n'a aucun jeton Défaite Militaire.

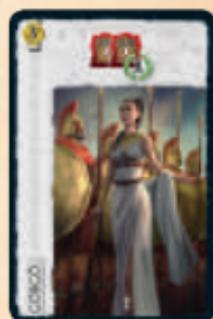


NITOKRIS

Au moment où elle est mise en jeu, Nitokris rapporte immédiatement un jeton Victoire Militaire correspondant à l'Âge en cours.

GORGÔ

À la fin de la partie, Gorgô rapporte des points de victoire en fonction des **paires** de jetons Victoire Militaire **identiques** que le joueur possède. Pour chaque **paire de jetons identiques**, Gorgô rapporte la valeur en points de victoire d'un de ces jetons.



TÉLÉSILLE

Au moment où Télésille est mise en jeu, le joueur défasse tous ses jetons Défaite Militaire. Les **autres joueurs** défassent un de leurs jetons Victoire Militaire (de leur choix).

Précision : Si Télésille est mise en jeu au même tour qu'une carte rapportant un jeton Victoire Militaire, la perte est appliquée après le gain.



AGRIPPINE

À la fin de la partie, Agrippine rapporte 7 points de victoire si elle est le seul Leader face visible du joueur.

MAKEDA

À la fin de la partie, Makeda rapporte 5 points de victoire si le joueur a strictement plus de pièces dans le trésor de sa cité que dans ceux des deux cités voisines pris séparément.



PHRYNÉ, EURYPYLE, CORNELIA, THÉANO

À la fin de la partie, ces Leaders rapportent 5 points de victoire si le joueur a strictement plus de cartes de la couleur correspondante dans sa cité que dans les deux cités voisines prises séparément.

Auteur : Antoine Bauza

Développement : « Les Belges à Sombreros »

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Assistant éditorial : Théo Rivière

Direction Artistique : Alexis Vanmeerbeeck

Graphisme : Éric Azagury, Cédric Chevalier

Illustrateur :

Étienne Hebingier, Dimitri Chappuis & Miguel Coimbra

www.7wonders.net

7 WONDERS ANNIVERSARY PACK LEADERS

est un jeu REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION 2017. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

22, Rue des comédiens - 1000 Bruxelles -

Belgique • www.rprod.com

+32 471 95 41 32



REPOS
PRODUCTION