

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

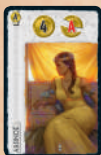
À la fin de la partie, Aganice permet au joueur de changer un de ses symboles scientifiques par celui de son choix.

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.

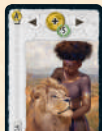


AGRIPPINE

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