

# 7 WONDERS™ CITIES

## DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS



À la fin du tour où ce symbole entre en jeu, prenez l'ensemble des cartes Âge de la défausse. Choisissez-en une et construisez-la gratuitement.

**Précision :** *En cas de litige, résolvez d'abord Halikarnassos, Salomon (Leader), et enfin l'Office du faussaire.*



Au moment où ce symbole entre en jeu, prenez immédiatement un jeton Diplomatie (de la réserve) et placez-le sur votre plateau Merveille.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous gagnez immédiatement 2 Pièces (de la réserve) pour chaque jeton Défaite Militaire que vous possédez. Défaussez ensuite **tous** vos jetons Défaite Militaire.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous gagnez immédiatement le nombre de Pièces (de la réserve) indiqué au centre. **Vos voisins** gagnent chacun immédiatement le nombre de Pièces indiqué respectivement à gauche et à droite.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous gagnez immédiatement le jeton Victoire Militaire de la valeur indiquée. **Vos voisins** prennent chacun immédiatement un jeton Dette de valeur -1.



Au moment où ce symbole entre en jeu, tous les joueurs **sauf vous** perdent 1 Pièce pour chaque jeton Victoire Militaire qu'ils possèdent (quelle que soit sa valeur). Les Pièces sont remises dans la réserve.



Au moment où ce symbole entre en jeu, tous les joueurs **sauf vous** perdent 1 Pièce pour chaque étape de Merveille qu'ils ont construite. Les Pièces sont remises dans la réserve.



Au moment où ce symbole entre en jeu, tous les joueurs **sauf vous** perdent le nombre de Pièces indiqué. Les Pièces sont remises dans la réserve.



Au moment où ce symbole entre en jeu, tous les joueurs **sauf vous** gagnent immédiatement le nombre de Pièces indiqué (de la réserve).





**Au moment où ce symbole entre en jeu**, vous gagnez immédiatement 1 Pièce (de la réserve) pour chaque carte **Noire** que vous possédez dans votre Cité.

De plus, **à la fin de la partie**, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque carte **Noire** que vous possédez dans votre Cité.



**Au moment où ce symbole entre en jeu**, vous gagnez immédiatement 1 Pièce (de la réserve) pour chaque jeton Victoire Militaire (quelle que soit sa valeur) que vous possédez dans votre Cité.

De plus, **à la fin de la partie**, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque jeton Victoire Militaire (quelle que soit sa valeur) que vous possédez dans votre Cité.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous ne payez plus le coût en ressources de vos étapes de Merveille. Vous devez toujours payer le coût éventuel en Pièces dans son intégralité.



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour**, vous payez 1 Pièce de moins pour une ressource que vous achetez à votre voisin (de gauche ou de droite selon la flèche).

***Précision :** Cette réduction est cumnable avec celle du Marché ou d'un Comptoir (Est / Ouest) : la première ressource achetée peut donc être gratuite.*



Dès que ce symbole entre en jeu, vous payez 1 Pièce de moins à chaque fois que vous achetez la **ressource de départ (Marron ou Grise)** du plateau Merveille de vos voisins.



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour**, vous produisez une ressource supplémentaire (au choix) parmi celles que vous **produisez déjà** grâce à vos cartes **Marron**, **Grise** ou à l'éventuelle ressource de départ de votre Merveille.

***Précision :** Les ressources produites par les cartes Jaunes, Noires et Leader n'entrent pas en compte.*



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour**, vous produisez une ressource (au choix) parmi celles que vous **ne produisez pas** grâce à vos cartes **Marron**, **Grise** ou à l'éventuelle ressource de départ de votre Merveille.

***Précision :** Les ressources produites par les cartes Jaunes, Noires et Leader n'entrent pas en compte.*



À la fin de la partie, vous gagnez le nombre de points de victoire indiqué pour chaque jeton Victoire Militaire de cette valeur.



À la fin de la partie, vous gagnez 1 symbole scientifique qui se trouve sur une carte **Verte** présente dans l'une de vos Cités voisines.

***Précision :** Vous pouvez cumuler et appliquer plusieurs de ces symboles. Cependant, vous ne pouvez gagner le symbole scientifique d'une même carte qu'une seule fois par voisin.*