

7 WONDERS™ LEADERS

DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS

Leaders Standard



Dès que ce symbole entre en jeu, vous construisez toutes les cartes **Violettes** gratuitement.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous recrutez tous vos prochains **Leaders** gratuitement.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous pouvez, **une fois par tour**, acheter n'importe quelle ressource **à la réserve** en la payant 1 Pièce.



Dès que ce symbole entre en jeu, à chaque fois que vous remportez un jeton Victoire Militaire, vous gagnez immédiatement 2 Pièces (de la réserve).



Dès que ce symbole entre en jeu, à chaque fois que vous construisez une carte **Jaune**, vous gagnez immédiatement 2 Pièces (de la réserve).



Dès que ce symbole entre en jeu, à chaque fois que vous construisez une carte gratuitement par chaînage, vous gagnez immédiatement 2 Pièces (de la réserve).



Dès que ce symbole entre en jeu, vous payez 1 ressource de moins (au choix) pour la construction des cartes de cette couleur.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous payez 1 ressource de moins (au choix) pour la construction de vos étapes de Merveille.



À la fin de la partie, vous gagnez 2 points de victoire pour chaque étape de Merveille construite dans votre Cité.



À la fin de la partie, vous gagnez le nombre de points de victoire indiqué pour chaque carte de cette couleur présente dans votre Cité.



À la fin de la partie, vous gagnez le nombre de points de victoire indiqué pour chaque lot complet de cartes Âge de ces couleurs présent dans votre Cité.



À la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque jeton Victoire Militaire que vous possédez dans votre Cité.



À la fin de la partie, vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires pour chaque lot complet de 3 symboles scientifiques différents que vous possédez dans votre Cité.



À la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque lot complet de 3 Pièces que vous possédez dans votre Cité.

Leaders Expert



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous gagnez immédiatement un jeton Victoire Militaire de l'Âge en cours.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous défaussez immédiatement **tous** vos jetons Défaite Militaire, et **tous les autres joueurs** défaussent 1 de leurs jetons Victoire Militaire (de leur choix).



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour**, lorsque vous prenez des Pièces dans la réserve, vous prenez 1 Pièce supplémentaire.



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour et par voisin**, vous gagnez 1 Pièce (de la réserve) **après** lui avoir acheté une ressource.



Dès que ce symbole entre en jeu, à chaque fois que vous prenez un jeton Défaite Militaire lors de la Résolution des Conflits Militaires, vous donnez ce jeton à votre voisin victorieux.



À la fin de la partie, vous pouvez remplacer 1 symbole scientifique présent dans votre Cité ou sur vos Leaders par le symbole scientifique de votre choix.



À la fin de la partie, vous gagnez 1 symbole scientifique supplémentaire, du type dont vous possédez le **plus** d'exemplaires. **En cas d'égalité** entre plusieurs symboles scientifiques, choisissez-en un parmi eux.



À la fin de la partie, vous gagnez 6 points de victoire si vous ne possédez aucun jeton Défaite Militaire dans votre Cité.



À la fin de la partie, vous gagnez 7 points de victoire si ce Leader est le **seul** Leader face visible dans votre Cité.



À la fin de la partie, pour chaque **paire de jetons Victoire Militaire identiques** que vous possédez, vous gagnez le nombre de points de victoire correspondant à la valeur de ces jetons (1, 3 ou 5).



À la fin de la partie, vous gagnez 5 points de victoire si vous possédez **strictement** plus de Pièces dans votre Trésor que chacun de vos voisins, pris séparément.



À la fin de la partie, vous gagnez 5 points de victoire si vous possédez **strictement** plus de cartes de cette couleur dans votre Cité que chacun de vos voisins, pris séparément.

Leaders Bonus Cities ↘

Si vous jouez une partie de 7 *Wonders* avec les extensions **Leaders et Cities**, vous pouvez intégrer ces **Leaders Bonus** dans le paquet de cartes **Leader** de départ.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous prenez immédiatement 4 Pièces (de la réserve), et **tous les autres joueurs** perdent autant de Pièces que l'Âge en cours (1, 2 ou 3).



Dès que ce symbole entre en jeu, à chaque fois que vous construisez une étape de Merveille, vous gagnez immédiatement 2 Pièces (de la réserve), et **tous les autres joueurs** perdent 1 Pièce.



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par Âge**, vous pouvez construire une carte **Noire** gratuitement.



Dès que ce symbole entre en jeu, à chaque fois que vous construisez une carte **Noire**, vous gagnez immédiatement 2 Pièces (de la réserve).



Dès que ce symbole entre en jeu, vous prenez 1 jeton Diplomatie (de la réserve) et vous le placez sur votre plateau Merveille.



À la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque carte **Noire** présente dans votre Cité.



Merveilles



Vous ne produisez pas de ressource de départ, mais vous recrutez **tous** vos **Leaders** gratuitement.



Vous ne produisez pas de ressource de départ, mais vous recrutez **tous** vos **Leaders** pour 2 Pièces de moins que leur coût initial, et vos voisins recrutent **tous** leurs **Leaders** pour 1 Pièce de moins.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous piochez immédiatement et aléatoirement 4 cartes **Leader** parmi celles restant **dans la boîte** et vous les ajoutez à votre main de **Leaders**.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous recrutez immédiatement un **Leader supplémentaire** en payant son coût.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous choisissez un de vos **Leaders** précédemment recrutés et vous le posez, face cachée, à l'emplacement réservé de votre plateau Merveille. Vous ne pouvez plus bénéficier de l'effet de ce **Leader**.

À la fin de la partie, vous gagnez autant de points de victoire que le double du coût de ce **Leader**.

Remarque : Si vous choisissez un Leader qui possède un coût qui dépend de l'Âge en cours, vous gagnez 6 points de victoire à la fin de la partie.



Besoin d'une précision sur les effets des Leaders ?

Il vous suffit de vous rendre sur notre FAQ,

www.7wonders.net/faq

ou de scanner ce code :

