

7WONDERS

DESCRIPTION DES EFFETS



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour**, vous produisez la ressource indiquée pour chaque symbole ressource dans votre Cité.



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour**, vous produisez, au choix, une seule des ressources indiquées.



À la fin de la partie, vous gagnez le nombre de points de victoire indiqué.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous augmentez votre puissance militaire du nombre de symboles militaires indiqué.



À la fin de la partie, vous gagnez le symbole scientifique indiqué que vous ajoutez à votre collection de cartes **Vertes**.



À la fin de la partie, vous gagnez 1 symbole scientifique, au choix, que vous ajoutez à votre collection de cartes **Vertes**.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous prenez immédiatement (de la réserve) le nombre de Pièces indiqué et les ajoutez à votre Trésor.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous achetez les ressources communes (Bois, Pierre, Minéral et Argile) à votre voisin (de gauche ou de droite selon la flèche) pour 1 Pièce au lieu de 2.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous achetez les ressources rares (Verre, Tissu et Papyrus) à vos voisins pour 1 Pièce au lieu de 2.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous prenez immédiatement (de la réserve) le nombre de Pièce indiquée pour chaque carte de cette couleur présente dans votre Cité **et** celles de vos voisins. Les cartes de cette couleur construites par vos voisins durant le même tour sont également comptabilisées.



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



À la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire par carte **Marron**, **Grise** et **Violette** (y compris celle-ci) présentes dans votre Cité.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous prenez immédiatement (de la réserve) le nombre de Pièce indiqué pour chaque carte de cette couleur dans votre Cité. De plus, **à la fin de la partie**, vous gagnez le nombre de point de victoire indiqué pour chacune de ces cartes.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous prenez immédiatement (de la réserve) 1 Pièce pour chaque carte **Jaune** dans votre Cité (y compris celle-ci). De plus, **à la fin de la partie**, vous gagnez 1 point de victoire pour chacune de ces cartes.



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous prenez immédiatement 3 Pièces (de la réserve) pour chaque étape de Merveille que vous avez construite. De plus, **à la fin de la partie**, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque étape de votre Merveille construite.



À la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque étape de Merveille construite dans votre Cité **et** celle de vos voisins.



À la fin de la partie, vous gagnez 7 points de victoire **uniquement** si **toutes** les étapes de votre Merveille sont construites.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous pouvez **jouer la dernière carte Âge de chaque Âge**, selon les règles habituelles, au lieu de la défausser. Cette carte est considérée comme un nouveau tour et est jouée **après** que tous les joueurs aient joué leur dernière carte.



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



Dès que ce symbole entre en jeu, vous pouvez **construire gratuitement la première carte Âge de chaque couleur**.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous pouvez **construire gratuitement la première carte Âge** de chaque Âge.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous pouvez **construire gratuitement la dernière carte Âge** de chaque Âge.

Besoin d'une précision sur les effets ?

Il vous suffit de vous rendre sur notre FAQ,
www.7wonders.net/faq
ou de scanner ce code :

