

7 WONDERS DICE

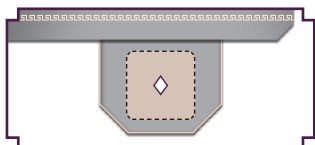
Diceopolis est une Merveille exclusive pour **7 Wonders**.
Elle nécessite un exemplaire de **7 Wonders Dice** pour être utilisée.

COÛT DE CONSTRUCTION DES ÉTAPES

2 ≠ **4 ≠** **6 ≠**

Pour être construites, les étapes de cette Merveille requièrent un nombre de ressources différentes (2, 4 ou 6), **peu importe lesquelles**. Vous pouvez utiliser les ressources produites par votre Cité et/ou les acheter à vos voisins.

RESSOURCE DE DÉPART



Au début de la partie (après avoir vu votre première main de cartes), prenez les 3 dés **Gris**, lancez-les et choisissez-en 1 que vous posez sur l'emplacement correspondant de votre plateau *Diceopolis* : c'est votre Ressource de départ pour cette partie.

FACE JOUR

MISE EN PLACE

Prenez les dés **Vert**, **Bleu** et **Rouge** et placez-les à proximité de votre plateau *Diceopolis*.

ÉTAPE 2



Lancez les dés **Vert**, **Bleu** et **Rouge**, choisissez-en un et posez-le sur l'emplacement correspondant de l'étape 2. Vous bénéficiez désormais de l'effet associé au symbole de ce dé (*voir ci-dessous*).

DESCRIPTION DES EFFETS



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



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



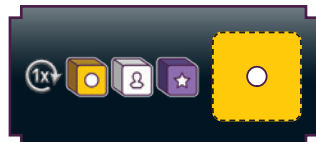
À la fin de la partie, vous gagnez le nombre de points de victoire indiqué.

FACE NUIT

MISE EN PLACE

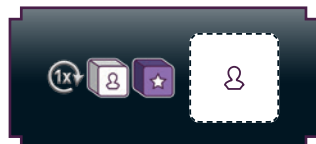
Prenez les dés **Jaune**, **Blanc** et **Violet**, lancez-les et placez-les à proximité de votre plateau *Diceopolis*.

ÉTAPE 1



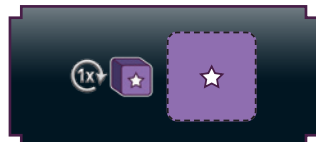
Vous pouvez relancer, une seule fois, les dés **Jaune**, **Blanc** et **Violet** (tout ou partie).
Puis, posez le dé **Jaune** sur l'emplacement correspondant de l'étape 1. Vous bénéficiez désormais de l'effet associé au symbole de ce dé (*voir ci-dessous*).

ÉTAPE 2



Vous pouvez relancer, une seule fois, les dés **Blanc** et **Violet** (tout ou partie).
Puis, posez le dé **Blanc** sur l'emplacement correspondant de l'étape 2. Vous bénéficiez désormais de l'effet associé au symbole de ce dé (*voir ci-dessous*).

ÉTAPE 3



Vous pouvez relancer, une seule fois, le dé **Violet**.
Puis, posez le dé **Violet** sur l'emplacement correspondant de l'étape 3. Vous bénéficiez désormais de l'effet associé au symbole de ce dé (*voir ci-dessous*).

DESCRIPTION DES EFFETS



Au moment où ce symbole entre en jeu, vous prenez immédiatement 7 Pièces (de la réserve) et les ajoutez à votre Trésor.



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).



À la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque carte de cette couleur dans votre Cité.



À la fin de la partie, vous gagnez 4 points de victoire pour chaque lot complet de cartes **Jaune**, **Rouge**, **Verte** et **Bleue** présent dans votre Cité.



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