

## The Great Wall

**Règle spéciale :** Les étapes de la Grande Muraille peuvent être construites dans n'importe quel ordre, au choix du joueur.

*Précision :* Le joueur doit choisir l'étape qu'il construit avant que les autres joueurs ne révèlent leur action.

·A·

**ÉTAPE 1 :** Le joueur prend 8 pièces dans la banque et les ajoute à son trésor.

**ÉTAPE 2 :** À la fin de la partie, le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire de son choix.

**ÉTAPE 3 :** Le joueur ajoute 2 Boucliers à son total lors de chaque résolution de conflit.

**ÉTAPE 4 :** Le joueur peut choisir, à la fin du tour courant, une carte Âge dans la défausse et la construire gratuitement.



·B·

**ÉTAPE 1 :** Le joueur prend 8 pièces à la banque. Ses deux voisins prennent chacun 2 pièces à la banque.

**ÉTAPE 2 :** À la fin de la partie, le masque copie le symbole scientifique d'une carte verte présente dans l'une des deux cités voisines.

*Précision :* Il est permis de copier le symbole d'une carte même si on possède un exemplaire de cette carte dans sa cité.

**ÉTAPE 3 :** À la fin de l'Âge courant, le joueur ne participe pas à la résolution du conflit. La cité située à sa gauche s'oppose donc à celle située à sa droite.

De plus, chaque joueur, hormis le propriétaire de la Merveille, doit payer à la banque 2 pièces.

**Si vous ne jouez pas avec l'extension Cities, un joueur qui ne possède qu'une seule pièce rend seulement celle-ci, un joueur qui ne possède aucune pièce ne subit pas l'effet de cette perte.**

*Précision :* Dans le cas où il ne reste que 2 joueurs présents lors d'une résolution de conflit, ils ne s'affrontent qu'une seule fois et ne prennent chacun qu'un seul jeton.



**ÉTAPE 4 :** Cette étape permet au joueur de bénéficier, chaque tour, d'une ressource, au choix du joueur, parmi celles que sa cité ne produit pas par l'intermédiaire de ses cartes marron, grises et de la ressource initiale de son plateau.

*Précision :* Les ressources produites par les cartes jaunes, blanches et noires n'entrent pas en compte.

## Abu Simbel

*Précision :* Cette merveille nécessite l'extension Leaders.

·A·

**ÉTAPE 3 :** Au moment où cette étape de Merveille est construite, le joueur doit choisir l'un de ses Leaders recrutés précédemment et le placer face cachée à l'emplacement réservé de son plateau. Le joueur ne peut plus bénéficier de son effet. À la fin de la partie, il marque un nombre de points de victoire équivalent au double du coût du Leader.

*Exemple :* Alim construit l'étape de Merveille et place Archimède sur le côté de son plateau. Il ne bénéficie plus de la réduction sur les cartes vertes et marquera 8 points de victoire à la fin de la partie (coût de 4 pièces x 2).



·B·

**ÉTAPE 1 :** Idem Étape 3 du côté (A)

**ÉTAPE 2 :** Idem Étape 3 du côté (A)



## Stonehenge

·A·

**ÉTAPE 3 :** À la fin de la partie, le joueur marque 2 points de victoire pour chaque symbole ressource Pierre présent sur ses cartes marron.



·B·

**ÉTAPE 1 :** Cette étape rapporte 1 pièce pour chaque symbole ressource Pierre présent sur ses cartes marron au moment où elle est construite. À la fin de la partie, cette étape rapporte 1 point de victoire pour chaque symbole ressource Pierre présent sur ses cartes marron.

**ÉTAPE 2 :** À la fin de la partie, le joueur retourne face visible la carte utilisée pour construire cette étape. Ensuite, il marque 1 point de victoire pour chaque carte de cette couleur présente dans les deux cités voisines.

*Exemple : Connor a construit l'étape de Merveille en utilisant une carte bleue. À la fin de la partie, il révèle la couleur de cette carte et marque 1 point de victoire par carte bleue présente dans les deux cités voisines.*



## Manneken Pis

**Règle spéciale :** Le Manneken Pis ne produit aucune ressource mais son joueur débute la partie avec 4 pièces supplémentaires.

·A·

**ÉTAPE 1 :** Le joueur applique l'effet de la première étape du plateau Merveille situé à sa gauche.

**ÉTAPE 2 :** Le joueur applique l'effet de la deuxième étape du plateau Merveille situé à sa droite.

**ÉTAPE 3 :** Le joueur applique l'effet de la dernière étape du plateau Merveille situé à sa gauche.

*Précisions :*

- les coûts de construction des étapes du Manneken Pis sont identiques à ceux des étapes copiées.
- il n'est pas nécessaire que les étapes copiées par le Manneken Pis aient été construites par leur propriétaire.
- si la Merveille Grande Muraille est voisine du Manneken Pis, le propriétaire du Manneken Pis peut choisir l'étape qu'il veut copier.



·B·

**ÉTAPE 1 :** Le joueur prend 7 pièces à la banque. Il bénéficie d'un Bouclier supplémentaire lors de la résolution des conflits et de 7 points de victoire.



## FAQ



Si plusieurs joueurs vont chercher des cartes dans la défausse durant le même tour, l'ordre de résolution est le suivant : Halikarnassós, The Great Wall, Manneken Pis, Salomon et enfin la Guilde des Courtisanes.