

7 WONDERS LEADERS



EFFETS DES LEADERS • ORDRE ALPHABÉTIQUE

© REPOS PRODUCTION 2011 • ALL RIGHTS RESERVED • WWW.RPROD.COM



ALEXANDRE

À la fin de la partie, Alexandre rapporte 1 point de victoire (PV) par *jeton* Victoire (la valeur des *jetons* Conflit passe donc de 1, 3 ou 5 PV à 2, 4 et 6PV).



AMYTIS

À la fin de la partie, Amytis rapporte 2 PV par étape de Merveille construite par le joueur.



ARCHIMÈDE

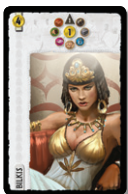
À partir du moment où il est mis en jeu, Archimède permet au joueur de payer les Bâtiments scientifiques (*cartes vertes*) une *ressource* de moins que leur coût.

Précision : la ressource retirée au coût est laissée au choix du joueur. Ce peut être une matière première (marron) ou un produit manufacturé (gris).



ARISTOTE

À la fin de la partie, Aristote rapporte 3PV par famille scientifique de 3 symboles différents (le bonus passe donc de 7PV à 10PV par famille).



BILKIS

À partir du moment où elle est mise en jeu, Bilkis permet au joueur, **une fois par tour**, d'acheter n'importe quelle *ressource* en la payant 1 pièce à la banque.



CÉSAR

À partir du moment où ils sont mis en jeu, César octroie 2 Boucliers.



CLÉOPÂTRE

À la fin de la partie, Cléopâtre rapporte 5 PV.



CRÉSUS

Au moment où il est mis en jeu, Crésus rapporte immédiatement 6 pièces, prises à la banque.



EUCLIDE

Euclide octroie le symbole scientifique . Ce symbole est comptabilisé avec ceux des bâtiments scientifiques (*cartes vertes*) du joueur.



HAMMURABI

À partir du moment où il est mis en jeu, Hammurabi permet au joueur de payer les Bâtiments civils (*cartes bleues*) une *ressource* de moins que leur coût.

Précision : la ressource retirée au coût est laissée au choix du joueur. Ce peut être une matière première (marron) ou un produit manufacturé (gris).



HANNIBAL

À partir du moment où ils sont mis en jeu, Hannibal octroie 1 Bouclier.



HATSHEPSOUT

À partir du moment où elle est mise en jeu, chaque achat d'une ou plusieurs *ressources* à un voisin rapporte 1 pièce. **Attention, ce gain est limité à une 1 pièce par voisin et par tour.**

Précision : le joueur prend ce gain à la banque immédiatement APRES avoir payé ses ressources.



HIRAM

À la fin de la partie, Hiram rapporte 2 PV par *guilde* (*carte violette*) présente dans la cité du joueur.



HYPATIE

À la fin de la partie, Hypatie rapporte 1 PV par *carte scientifique* (*carte verte*) présente dans la cité du joueur.



IMHOTEP

À partir du moment où il est mis en jeu, Imhotep permet au joueur de payer les étapes de Merveille une *ressource* de moins que leur coût.

Précision : la ressource retirée au coût est laissée au choix du joueur. Ce peut être une matière première (marron) ou un produit manufacturé (gris).



JUSTINIEN

À la fin de la partie, pour chaque série de 3 *cartes Âge* [*bleue, rouge, verte*], Justinien rapporte 3 PV.



LÉONIDAS

À partir du moment où il est mis en jeu, Léonidas permet au joueur de payer les Bâtiments militaires (**cartes rouges**) une ressource de moins que leur coût.

Précision : la ressource retirée au coût est laissée au choix du joueur. Ce peut être une matière première (marron) ou un produit manufacturé (gris).



MÉCÈNE

À partir du moment où Mécène est en jeu, le joueur peut recruter tous ses prochains Leaders gratuitement, sans en payer le coût en pièces.



MIDAS

À la fin de la partie, Midas rapporte 1 PV par lot complet de 3 pièces dans le trésor du joueur.

Précision : ces points viennent s'ajouter à ceux octroyés normalement pour les pièces (le joueur marque donc 2 PV pour chaque lot complet de 3 pièces).



NABUCHODONOSOR

À la fin de la partie, Nabuchodonosor rapporte 1 PV par bâtiment civil (**carte bleues**) présente dans la cité du joueur.



NÉFERTITI

À la fin de la partie, Néfertiti rapporte 4 PV.



NÉRON

À partir du moment où il est mis en jeu, Néron rapporte 2 pièces pour chaque *jeton* Victoire que remporte le joueur. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les *jetons* Victoire sont gagnés.

Précision : Néron est sans effet sur les jetons Victoire remportés avant sa mise en jeu.



PÉRICLÈS

À la fin de la partie, Périclès rapporte 2 PV par bâtiment militaire (**carte rouge**) présente dans la cité du joueur.



PHIDIAS

À la fin de la partie, Phidias rapporte 1 PV par carte ressource de base (**carte marron**) présente dans la cité du joueur.



PLATON

À la fin de la partie, pour chaque série de 7 cartes Âge [marron, gris, bleu, jaune, vert, rouge, violet], Platon rapporte 7 PV.



PRAXITÈLE

À la fin de la partie, Praxitèle rapporte 2 PV par carte ressource manufacturée (carte grises) présente dans la cité du joueur.



PTOLÉMÉE

Ptolémée octroie le symbole scientifique . Ce symbole est comptabilisé avec ceux des bâtiments scientifiques (**cartes vertes**) du joueur.



PYTHAGORE

Pythagore octroie le symbole scientifique . Ce symbole est comptabilisé avec ceux des bâtiments scientifiques (**cartes vertes**) du joueur.



RAMSÈS

À partir du moment où Ramsès est en jeu, le joueur peut construire toutes ses Guildes (**cartes violettes**) gratuitement, sans payer leur coût en ressources.



SALOMON

Au moment où Salomon est mis en jeu, le joueur peut choisir une carte Âge dans la défausse et la mettre en jeu gratuitement.



SAPHO

À la fin de la partie, Sapho rapporte 2 PV.



TOMYRIS

À partir du moment où Tomyris est en jeu, lors de la résolution des *Conflits*, les *jetons* Défaite du joueur sont donnés à la cité voisine victorieuse.

Remarque : Tomyris est sans effet si la cité du joueur est victorieuse lors des Conflits ainsi que pour les Conflits précédant sa mise en jeu.



VARRON

À la fin de la partie, Varron rapporte 1 PV par bâtiment commercial (**carte jaune**) présente dans la cité du joueur.



VITRUVÉ

À partir du moment où il est mis en jeu, Vitruve rapporte 2 pièces chaque fois que le joueur construit un bâtiment gratuitement, par chaînage. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les bâtiments sont construits.

Précision : Vitruve est sans effet pour les constructions par chaînage réalisées avant sa mise en jeu.



XÉNOPHON

À partir du moment où il est mis en jeu, Xénophon rapporte 2 pièces pour chaque bâtiment commercial (**carte jaune**) que le joueur construit. Les pièces sont prises à la banque, au moment où les bâtiments sont construits.

Précision : Xénophon est sans effet pour les bâtiments commerciaux construits avant sa mise en jeu.



ZÉNOBIE

À la fin de la partie, Zénobie rapporte 3 PV.