

Angkor Wat

A

Étage 1 : copiez 1 chainage de vos voisin par âge.

Étage 2 : les cartes grises, bleues et vertes que vous possédez au moment où vous construisez cet étage vous rapportent 1 pièce. Vous bénéficiez d'un point de Victoire par carte grise à la fin de partie.



B

Étage 1 : Chaque fois qu'un étage d'Angkor Wat est construit (l'étage 1 y compris), tous vos adversaires doivent se défausser de 2 pièces.

Étage 2 : les cartes brunes, rouges et jaunes que vous possédez au moment où vous construisez cet étage vous rapportent 1 pièce. Vous bénéficiez d'un point de Victoire par carte grise à la fin de partie.



Commentaire : j'ai craqué lorsque j'ai vu 2 images différentes et pourtant si similaires. L'étage du milieu est purement graphique (les couleurs des cartes se mariant avec les couleurs des images) mais a tout de même un sens et une influence : "Peace" en A et "Fight" en B. Pour la version A, donner le pouvoir de copie de chaînage à tous les tours aurait été trop puissant, du coup il ressemble plus au pouvoir d'Olympia en A avec une légère nuisance pour ses voisins. Pour la version B, il faut la jouer en mode "7W-Cities" avec les jetons Dette (1 pièce non-défaussée = 1 jeton Dette / 2 jetons Dettes = - 1 point de Victoire / Débrouillez-vous pour créer vos "proto-jetons" Dette) et du coup les 6 pièces ôtées correspondent virtuellement à -3 points de Victoire pour tous. Si vous ne voulez pas jouer avec les jetons Dette avant la sortie de l'extension, réduisez la nuisance de l'étage 1 à 1 pièce et augmentez l'étage 3 à 8 points de Victoire.