

7 WONDERS™ LEADERS

SYMBOLÜBERSICHT

Standard-Anführer



Ab sofort darfst du alle **Violetten** Karten kostenlos bauen.



Ab sofort darfst du alle deine **Anführer** kostenlos rekrutieren.



Ab sofort darfst du **einmal pro Zug** eine beliebige Ressource für 1 Münze **aus dem Münzvorrat** kaufen.



Ab sofort erhältst du jedes Mal, wenn du einen Siegmarker erhältst, sofort 2 Münzen (aus dem Münzvorrat).



Ab sofort erhältst du jedes Mal, wenn du eine **Gelbe** Karte baust, sofort 2 Münzen (aus dem Münzvorrat).



Ab sofort erhältst du jedes Mal, wenn du eine Karte dank eines Bausymbols kostenlos baust, sofort 2 Münzen (aus dem Münzvorrat).



Ab sofort zahlst du jedes Mal 1 beliebige Ressource weniger, wenn du Karten dieser Farbe baust.



Ab sofort zahlst du jedes Mal 1 beliebige Ressource weniger, wenn du Bauabschnitte deines Weltwunders vollendest.



Bei Spielende erhältst du 2 Siegpunkte für jeden Weltwunder-Abschnitt, den du vollendet hast.



Bei Spielende erhältst du die angegebene Anzahl Siegpunkte für jede Karte dieser Farbe in deiner Stadt.



Bei Spielende erhältst du die angegebene Anzahl Siegpunkte für jedes komplette Set aus Zeitalter-Karten mit diesen Farben in deiner Stadt.



Bei Spielende erhältst du 1 zusätzlichen Siegpunkt für jeden Siegmarker, den du hast.



Bei Spielende erhältst du 3 zusätzliche Siegpunkte für jedes komplette Set aus 3 verschiedenen Wissenschaftssymbolen in deiner Stadt.



Bei Spielende erhältst du 1 zusätzlichen Siegpunkt für je 3 Münzen, die du hast.

Experten-Anführer



Du erhältst sofort einen Siegmarker des aktuellen Zeitalters.



Lege sofort **alle** deine Niederlagemarker ab. **Alle anderen Spieler** müssen 1 beliebigen ihrer Siegmarker ablegen.



Ab sofort erhältst du **einmal pro Zug** 1 zusätzliche Münze, falls du Münzen aus dem Münzvorrat erhältst.



Ab sofort erhältst du **einmal pro Zug und Nachbar** 1 Münze aus dem Münzvorrat, **nachdem** du eine Ressource von einem Nachbarn gekauft hast.



Ab sofort gibst du alle Niederlagemarker, die du beim Abhandeln von Militärkonflikten erhältst, an den jeweils siegreichen Nachbarn.



Bei Spielende darfst du 1 Wissenschaftssymbol in deiner Stadt oder auf deinen Anführern gegen ein Wissenschaftssymbol deiner Wahl tauschen.



Bei Spielende erhältst du 1 zusätzliches Wissenschaftssymbol der Art, von der du die **meisten** hast.

Im Falle eines Gleichstands wähle eines von diesen Symbolen.



Bei Spielende erhältst du 6 Siegpunkte, falls du keine Niederlagemarker hast.



Bei Spielende erhältst du 7 Siegpunkte, falls dies der **einzigste Anführer** ist, der offen in deiner Stadt liegt.



Bei Spielende erhältst du für jedes **Paar gleicher Siegmarker**, die du hast, so viele zusätzliche Siegpunkte, wie diese Marker wert sind (1, 3 oder 5).



Bei Spielende erhältst du 5 Siegpunkte, falls dein Vermögen **größer** ist als das deiner beiden Nachbarn (separat gezählt).



Bei Spielende erhältst du 5 Siegpunkte, falls du mehr Karten dieser Farbe in deiner Stadt hast als deine beiden Nachbarn (separat gezählt).



Cities-Bonusanführer ↘

Falls ihr eine Partie *7 Wonders* mit den Erweiterungen **Leaders** und **Cities** spielt, könnt ihr bei der Vorbereitung diese **Bonusanführer** mit den anderen **Anführer-Karten** zusammenmischen.



Du erhältst sofort 4 Münzen aus dem Münzvorrat. **Alle anderen Spieler** verlieren Münzen entsprechend des aktuellen Zeitalters (1, 2 oder 3).



Ab sofort erhältst du jedes Mal sofort 2 Münzen aus dem Münzvorrat, wenn du einen Bauabschnitt deines Weltwunders vollendest. **Alle anderen Spieler** verlieren 1 Münze.



Ab sofort darfst du **einmal pro Zeitalter** eine **Schwarze** Karte kostenlos bauen.



Ab sofort erhältst du jedes Mal sofort 2 Münzen aus dem Münzvorrat, wenn du eine **Schwarze** Karte baust.



Nimm dir sofort 1 Diplomatienmarker aus dem Vorrat und stelle ihn auf dein Weltwunder-Tableau.



Bei Spielende erhältst du 1 Siegpunkt für jede **Schwarze** Karte in deiner Stadt.



Weltwunder



Du produzierst keine Startressource, aber du rekrutierst **alle** deine **Anführer** kostenlos.



Du produzierst keine Startressource, aber du rekrutierst **alle** deine **Anführer** für 2 Münzen weniger als angegeben. Deine Nachbarn rekrutieren **alle** ihre **Anführer** für 1 Münze weniger.



Ziehe sofort **4** zufällige **Anführer-Karten** von denen **in der Schachtel** und füge sie deinen noch nicht gespielten **Anführern** hinzu.



Du darfst sofort einen **zusätzlichen Anführer** rekrutieren, indem du seine Kosten bezahlst.



Du darfst sofort einen deiner zuvor rekrutierten **Anführer** wählen und ihn verdeckt unter dem vorgesehenen Platz deines Weltwunder-Tableaus „begraben“. Der Effekt des Anführers gilt nun nicht länger.

Bei Spielende erhältst du Siegpunkte in Höhe der doppelten Kosten dieses **Anführers**.

***Hinweis:** Falls du einen Anführer begräbst, dessen Kosten vom aktuellen Zeitalter abhängen, erhältst du für ihn bei Spielende 6 Siegpunkte.*



Ihr habt Fragen zu den Effekten der Anführer?

Ihr findet unsere FAQ unter
www.7wonders.net/faq
oder scannt diesen Code:

