

7 CUDÓW ŚWIATA

OPIS EFEKTÓW



Gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę** produkuje 1 sztukę materiału danego rodzaju.



Gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę** produkuje 1 sztukę wybranego przez Ciebie materiału spośród wskazanych.



Na koniec gry ten symbol zapewnia wskazaną liczbę punktów.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, zapewnia Ci Tarczę, zwiększając Twoją siłę militarną o 1.



Na koniec gry dodaj ten symbol do swoich symboli naukowych. Zestawy identycznych i różnych symboli naukowych przyniosą Ci określoną liczbę punktów. Dolicz go do innych symboli naukowych z **Zielonych** kart.



Na koniec gry wybierz 1 ze wskazanych symboli i dolicz go do innych posiadanych symboli naukowych z **Zielonych** kart.



Gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku wskazaną liczbę monet i dodaj do swojego skarbca.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz kupować od swojego sąsiada (po lewej albo prawej stronie zgodnie ze strzałką) powszechnie dostępne materiały: drewno, kamień, rudę i glinę, płacąc 1 monetę zamiast 2.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz kupować od swoich sąsiadów trudno dostępne materiały: szkło, tkaninę i papirus, płacąc 1 monetę zamiast 2.



Gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku wskazaną liczbę monet za każdą kartę tego koloru w Twoim mieście i w miastach Twoich sąsiadów. Liczą się także karty, które Twoi sąsiedzi zegrali w tej samej turze.



Na koniec gry zdobywasz wskazaną liczbę punktów za każdą kartę tego koloru w miastach Twoich sąsiadów.



Na koniec gry zdobywasz 1 punkt za każdą **Brązową, Szarą i Fioletową** kartę w Twoim mieście (wliczając tę kartę).



Gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku wskazaną liczbę monet za każdą kartę tego koloru w Twoim mieście.

Na koniec gry zdobywasz wskazaną liczbę punktów za każdą kartę tego koloru w Twoim mieście.



Gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku 1 monetę za każdą **Żółtą** kartę w Twoim mieście (wliczając tę kartę).

Na koniec gry zdobywasz 1 punkt za każdą **Żółtą** kartę w Twoim mieście (wliczając tę kartę).



Gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku 3 monety za każdy ukończony przez Ciebie etap Cudu.

Na koniec gry zdobywasz 1 punkt za każdy ukończony przez Ciebie etap Cudu.



Na koniec gry zdobywasz 1 punkt za każdy ukończony etap Cudu w Twoim mieście **i** w miastach Twoich sąsiadów.



Na koniec gry zdobywasz 7 punktów, jeśli **wszystkie** etapy Twojego Cudu zostały wybudowane.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, w ostatniej turze każdej Epoki, zamiast odrzucać **ostatnią kartę** na stos kart odrzuconych, **możesz ją zagrać** według standardowych zasad.

Zagranie tej karty następuje w „dodatkowej turze” **po tym**, jak wszyscy gracze zagrają swoje karty z ostatniej tury.



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, weź wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych, wybierz 1 i wnieś ją za darmo.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz **wnosić za darmo pierwszą Budowlę w każdym w kolorów**, którego jeszcze nie masz w swoim mieście.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz **wnosić za darmo pierwszą Budowlę** w każdej Epoce (niekoniecznie w pierwszej turze Epoki).



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz **wnosić za darmo ostatnią Budowlę** w każdej Epoce (musi to być ostatnia tura Epoki).

Potrzebujesz dodatkowych wyjaśnień?

Wejdź na stronę

www.7wonders.net/faq

lub zeskanuj kod:

