

# 7 WONDERS™ CITIES

## SYMBOLÜBERSICHT



Am Ende des Spielzugs, in dem du dieses Symbol erhältst, nimmst du dir alle Karten des Ablagestapels. Wähle eine dieser Karten und baue sie kostenlos.

***Klarstellung:** Falls mehrere solcher Effekte im selben Spielzug abgehandelt werden, gilt diese Reihenfolge: Zuerst Halikarnassos, dann Salomon (Anführer), dann die Fälscherstube.*



Nimm dir sofort einen Diplomatimarker aus dem Vorrat und stelle ihn auf dein Weltwunder-Tableau.



Du erhältst sofort 2 Münzen aus dem Münzvorrat für jeden deiner Niederlagemarker. Lege dann **alle** deine Niederlagemarker ab.



Du erhältst sofort die in der Mitte angegebene Anzahl Münzen aus dem Münzvorrat. **Deine Nachbarn** erhalten jeweils die rechts bzw. links angegebene Anzahl aus dem Münzvorrat.



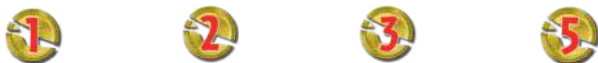
Du erhältst sofort den dargestellten Siegmarker. **Deine Nachbarn** erhalten jeweils einen Schuldenmarker mit Wert -1.



Alle Spieler **außer dir** verlieren 1 Münze für jeden Siegmarker, den sie haben (unabhängig vom Wert). Verlorene Münzen kommen in den Münzvorrat.



Alle Spieler **außer dir** verlieren 1 Münze für jeden eigenen Bauabschnitt, den sie bereits vollendet haben. Verlorene Münzen kommen in den Münzvorrat.



Alle Spieler **außer dir** verlieren die angegebene Anzahl Münzen. Verlorene Münzen kommen in den Münzvorrat.



Alle Spieler **außer dir** erhalten sofort die angegebene Anzahl Münzen aus dem Münzvorrat.





Du erhältst **sofort** 1 Münze aus dem Münzvorrat für jede **Schwarze** Karte in deiner Stadt.

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



Du erhältst **sofort** 1 Münze aus dem Münzvorrat für jeden Siegmarker (unabhängig vom Wert) in deiner Stadt.

Zusätzlich erhältst du **bei Spielende** 1 Siegpunkt für jeden Siegmarker (unabhängig vom Wert) in deiner Stadt.



Ab sofort musst du beim Vollenden deiner Weltwunderabschnitte keine Ressourcenkosten mehr bezahlen. Du musst jedoch weiterhin Münzkosten bezahlen.



Ab sofort zahlst du **einmal pro Zug** 1 Münze weniger für eine Ressource, die du von dem Nachbarn kaufst, auf den der Pfeil zeigt.

***Klarstellung:** Dieser Vorteil lässt sich mit dem Markt und den Handelsposten Ost/West kombinieren: Die erste Ressource, die du kaufst, kann dadurch kostenlos sein.*

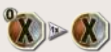


Ab sofort zahlst du jedes Mal 1 Münze weniger, wenn du die **Startressource (Braun oder Grau)** vom Weltwunder-Tableau eines Nachbarn kaufst.



Ab sofort produzierst du **einmal pro Zug** eine zusätzliche Ressource deiner Wahl von einer Art, die du **bereits** durch deine **Braunen** Karten, **Grauen** Karten oder die Startressource deines Weltwunders produzierst.

***Klarstellung:** Ressourcen, die du durch Gelbe, Schwarze oder Anführer-Karten produzierst, zählen hierbei nicht.*



Ab sofort produzierst du **einmal pro Zug** eine Ressource deiner Wahl von einer Art, die du **nicht bereits** durch deine **Braunen** Karten, **Grauen** Karten oder die Startressource deines Weltwunders produzierst.

***Klarstellung:** Ressourcen, die du durch Gelbe, Schwarze oder Anführer-Karten produzierst, zählen hierbei nicht.*



Bei Spielende erhältst du für jeden Siegmarker dieses Werts so viele zusätzliche Siegpunkte wie angegeben.



Bei Spielende wählst du eine **Grüne** Karte in einer Nachbarstadt und erhältst das Wissenschaftssymbol, das auf ihr abgebildet ist. (Ihr Besitzer verliert es nicht.)

***Klarstellung:** Du kannst mehrere dieser Effekte sammeln und anwenden. Du darfst jedoch das Wissenschaftssymbol einer Karte nicht mehr als einmal erhalten.*