

7 WONDERSTM CITIES

BESCHRIJVING VAN NIEUWE EFFECTEN



Aan het einde van de beurt waarin dit symbool in het spel komt neem je alle Tijdperkkaarten uit het afleggebied. Kies een kaart en bouw deze zonder bouwkosten.

Verduidelijking: Zijn er conflicten, verwerk dan eerst Halikarnassos, Solomon (uitbreiding Leaders) en dan het Vervalsingskantoor.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk een diplomatie fiche (uit de voorraad) en leg dit op jouw Wonder bord.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk 2 munten (van de Bank) voor elk militaire nederlaagfiche dat je hebt. Leg vervolgens **al** jouw militaire nederlaagfiches af.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk het aantal munten (van de Bank) dat aangegeven wordt in het midden. **Jouw bure**n nemen onmiddellijk het aantal munten dat respectievelijk links en rechts wordt getoond.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk een militaire overwinningfiche met de getoonde waarde. **Jouw bure**n nemen onmiddellijk een schuldcard met een waarde van -1.



Zodra dit symbool in het spel komt verliezen alle spelers **behalve jij** 1 munt voor elk militaire overwinningfiche dat ze hebben (ongeacht de waarde). Munten worden teruggegeven aan de Bank.



Zodra dit symbool in het spel komt verliezen alle spelers **behalve jij** 1 munt voor elke fase van een Wonder die ze gebouwd hebben. Munten worden teruggegeven aan de Bank.



Zodra dit symbool in het spel komt verliezen alle spelers **behalve jij** het aantal munten dat getoond wordt. Munten worden teruggegeven aan de Bank.



Zodra dit symbool in het spel komt ontvangen alle spelers **behalve jij** het aantal munten dat getoond wordt (van de Bank).





Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk 1 munt (van de Bank) voor elke **zwarte** kaart in jouw stad. Bovendien ontvang je aan het **einde van het spel** 1 overwinningspunt voor elke **zwarte** kaart in jouw stad.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk 1 munt (van de Bank) voor elk militaire overwinningsschijfje (ongeacht de waarde) in jouw stad. Bovendien ontvang je aan het **einde van het spel** 1 overwinningspunt voor elk militaire overwinningsschijfje (ongeacht de waarde) in jouw stad.



Zodra dit symbool in het spel komt hoeft je niet langer grondstoffen te betalen om de fases van jouw Wonder te bouwen. Je dient wel nog steeds alle getoonde bouwkosten in munten te betalen.



Zodra dit symbool in het spel komt betaal je, **eens per beurt**, 1 munt minder voor een grondstof die je koopt van je linker- of rechterbuurman (volgens de pijlen).

Verduidelijking: Deze korting komt bovenop de korting van de Marktplaats en de Handelsposten: de eerste grondstof die je koopt kan daardoor gratis zijn.



Zodra dit symbool in het spel komt betaal je iedere keer 1 munt minder voor het kopen van de **basisgrondstof (bruin of grijs)** van een Wonder van je burens.



Zodra dit symbool in het spel komt produceer je, **eens per beurt**, 1 extra grondstof (naar keuze) van een grondstof **die je al produceert** met jouw **bruine** kaarten, **grijze** kaarten of de basisgrondstof van jouw Wonder.

Verduidelijking: Grondstoffen die je produceert met gele, zwarte en Leaders kaarten zijn niet van toepassing.



Zodra dit symbool in het spel komt produceer je, **eens per beurt**, 1 grondstof (naar keuze) van een grondstof **die je niet produceert** met jouw **bruine** kaarten, **grijze** kaarten of de basisgrondstof van jouw Wonder.

Verduidelijking: Grondstoffen die je produceert met gele, zwarte en Leaders kaarten zijn niet van toepassing.



Aan het einde van het spel ontvang je het aantal aangegeven overwinningpunten voor elk militaire overwinningsschijfje van deze waarde.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 wetenschapssymbool (naar keuze) dat wordt aangegeven op een **groene** kaart in een van de steden van jouw burens.

Verduidelijking: Je mag meerdere van deze symbolen verzamelen en toepassen. Echter kun je het wetenschapssymbool van een enkele kaart slechts 1 keer per buurman ontvangen.