

7 WONDERS™ LEADERS

DESCRIPCIÓN DE EFECTOS NUEVOS

Líderes normales



Una vez que este símbolo entre en juego, podrás construir todas las cartas **Moradas** gratis.



Una vez que este símbolo entre en juego, podrás reclutar a tu próximo **Líder** gratis.



Una vez que este símbolo entre en juego, podrás comprar cualquier recurso **de la reserva** pagando 1 Moneda **una vez por turno**.



Una vez que este símbolo entre en juego, recibe inmediatamente 2 Monedas (de la reserva) cada vez que recibas un marcador de Victoria.



Una vez que este símbolo entre en juego, recibe inmediatamente 2 Monedas (de la reserva) cada vez que construyas una carta **Amarilla**.



Una vez que este símbolo entre en juego, recibe inmediatamente 2 Monedas (de la reserva) cada vez que obtengas un marcador de Victoria.



Una vez que este símbolo entre en juego, paga 1 recurso menos (el que elijas) para construir las cartas del color correspondiente.



Una vez que este símbolo entre en juego, paga 1 recurso menos (el que elijas) para desarrollar las etapas de tu Maravilla.



Al final de la partida, recibe 2 puntos de victoria por cada Etapa de Maravilla desarrollada en tu ciudad.



Al final de la partida, recibe el número de puntos de victoria indicado por cada carta de este color que tengas en tu ciudad.



Al final de la partida, recibe el número de puntos de victoria indicado por cada grupo completo de cartas de Era de los colores que se muestran que tengas en tu ciudad.



Al final de la partida, recibe 1 punto de victoria adicional por cada marcador de Victoria que tengas en tu ciudad.



Al final de la partida, recibe 3 puntos de victoria adicionales por cada grupo completo de tres símbolos científicos que tengas en tu ciudad.



Al final de la partida, recibe 1 punto de victoria adicional por cada 3 Monedas que tengas en tu ciudad.

Líderes expertos



En cuanto este símbolo entre en juego, recibe un marcador de Victoria de la Era que se esté jugando.



En cuanto este símbolo entre en juego, descarta **todos** tus marcadores de Derrota. **Todos los demás jugadores** descartan 1 de sus marcadores de Victoria (el que elijan).



Una vez que este símbolo entre en juego, y **una vez por turno**, podrás tomar 1 Moneda adicional cada vez que consigas Monedas de la reserva.



Una vez que este símbolo entre en juego, recibe 1 Moneda (de la reserva) **tras** comprarle un recurso a alguno de tus vecinos, **una vez por turno y por vecino**.



Una vez que este símbolo entre en juego, deberás entregar este marcador al vecino que te supere en fuerza militar siempre que obtengas un marcador de Derrota.



Al final de la partida, podrás cambiar 1 símbolo científico que tengas en tu ciudad o en tus Líderes por el símbolo científico que quieras.



Al final de la partida, recibe 1 símbolo científico adicional del tipo **más numeroso** que tengas.

Si hay un empate entre varios símbolos científicos, elige el que prefieras de ellos.



Al final de la partida, recibe 6 puntos de victoria si no tienes ningún marcador de Derrota en tu ciudad.



Al final de la partida, recibe 7 puntos de victoria si este Líder es el **único Líder** que tienes boca arriba en tu ciudad.



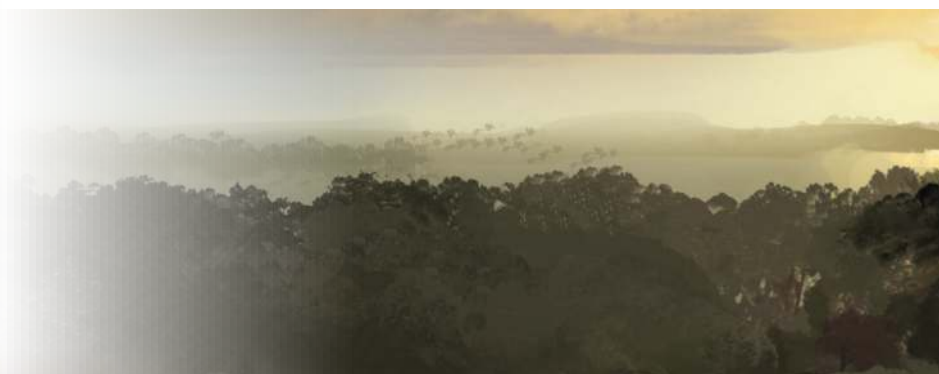
Al final de la partida, por cada **par de marcadores de Victoria** idénticos que tengas, recibes tantos puntos de victoria adicionales como valor tengan los marcadores (1, 3 o 5).



Al final de la partida, recibes 5 puntos de victoria **solo** si tienes más Monedas en tu Tesorería que tus dos vecinos por separado.



Al final de la partida, recibes 5 puntos de victoria **solo** si tienes más cartas del color correspondiente en tu ciudad que tus dos vecinos por separado.



Líderes adicionales Cities ↘

Si juegas una partida de *7 Wonders* con las expansiones *Leaders y Cities*, puedes añadir estas cartas de **Líder** adicionales en el mazo inicial de cartas de **Líder**.



En cuanto este símbolo entre en juego, recibe 4 Monedas de la reserva. **Todos los demás jugadores** pierden el número de Monedas equivalente a la Era que se esté jugando (1, 2 o 3).



Una vez que este símbolo entre en juego, recibe inmediatamente 2 Monedas (de la reserva) cada vez que desarrolles una etapa de tu Maravilla. **Todos los demás jugadores** pierden 1 Moneda.



Una vez que este símbolo entre en juego, puedes construir una carta **Negra** gratis **una vez por turno**.



Una vez que este símbolo entre en juego, recibe inmediatamente 2 Monedas (de la reserva) cada vez que construyas una carta **Negra**.



Una vez que este símbolo entre en juego, recibe 1 ficha de Diplomacia (de la reserva) que colocarás en tu tablero de Maravilla.



Al final de la partida, recibe 1 punto de victoria por cada carta **Negra** que tengas en tu ciudad.



Maravillas



No podrás producir ningún recurso inicial, pero podrás reclutar a **todos** tus **Líderes** gratis.



No podrás producir ningún recurso inicial, pero podrás reclutar a **todos** tus **Líderes** por 2 Monedas menos que su coste inicial. Tus vecinos podrán reclutar a todos sus **Líderes** por 1 Moneda menos.



En cuanto este símbolo entre en juego, roba 4 cartas de **Líder** al azar de las que haya **en la caja** y añádelas a tu mano de cartas de **Líder**.



En cuanto este símbolo entre en juego, recluta un **Líder adicional** y paga su coste.



En cuanto este símbolo entre en juego, escoge a uno de los **Líderes** que ya hayas reclutado y colócalo boca abajo en el espacio reservado para ello de tu tablero de Maravilla. Ya no podrás beneficiarte del efecto de ese **Líder**.

Al final de la partida, recibes el doble del coste de este **Líder** en puntos de victoria.

Importante: si eliges un Líder cuyo coste depende de la Era que se esté jugando, recibes 6 puntos de victoria al final de la partida.



¿Necesitas ayuda con los efectos de Leaders?

Consulta nuestro FAQ,
www.7wonders.net/faq
o escanea este código:

