

7 WONDERS™ LEADERS

DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

Leader Standard



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, puoi costruire le carte **Viola** gratuitamente.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, recluta i tuoi prossimi **Leader** gratuitamente.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, puoi acquistare 1 risorsa **dalla riserva** al costo di 1 Moneta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che ottieni 1 segnalino Vittoria Militare.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che costruisci una carta **Gialla**.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che costruisci una carta attraverso una concatenazione gratuita.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, paga 1 risorsa in meno (a tua scelta) per costruire le carte del colore specificato.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, paga 1 risorsa in meno (a tua scelta) per costruire gli stadi della tua Meraviglia.



Alla fine della partita, ottieni 2 punti vittoria per ogni stadio costruito della tua Meraviglia.



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria indicato per ogni carta del colore specificato nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria indicato per ogni set completo di carte Epoca dei colori specificati nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni segnalino Vittoria Militare che possiedi.



Alla fine della partita, ottieni 3 punti vittoria aggiuntivi per ogni set completo di 3 simboli scientifici diversi nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni set di 3 Monete nel tuo Tesoro.

Leader Esperto



Quando questo simbolo entra in gioco, ottieni immediatamente 1 segnalino Vittoria Militare dell'Epoca attuale.



Quando questo simbolo entra in gioco, scarta immediatamente **tutti** i segnalini Sconfitta Militare che possiedi. **Tutti gli altri giocatori** scartano 1 loro segnalino Vittoria Militare (a loro scelta).



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, prendi 1 Moneta aggiuntiva quando prendi Monete dalla riserva.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per vicino per turno**, prendi 1 Moneta (dalla riserva) **dopo** aver acquistato una risorsa da quel vicino.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, ogni volta che ottieni 1 segnalino Sconfitta Militare durante la Risoluzione dei Conflitti Militari, dai quel segnalino al vicino vincitore.



Alla fine della partita, puoi sostituire 1 simbolo scientifico nella tua Città o sui tuoi Leader con un simbolo scientifico a tua scelta.



Alla fine della partita, ottieni 1 simbolo scientifico aggiuntivo del tipo di cui ne possiedi **di più**.

In caso di pareggio, scegli 1 simbolo scientifico tra quelli in pareggio.



Alla fine della partita, ottieni 6 punti vittoria se non possiedi segnalini Sconfitta Militare.



Alla fine della partita, ottieni 7 punti vittoria se questo è l'**unico Leader** a faccia in su nella tua Città.



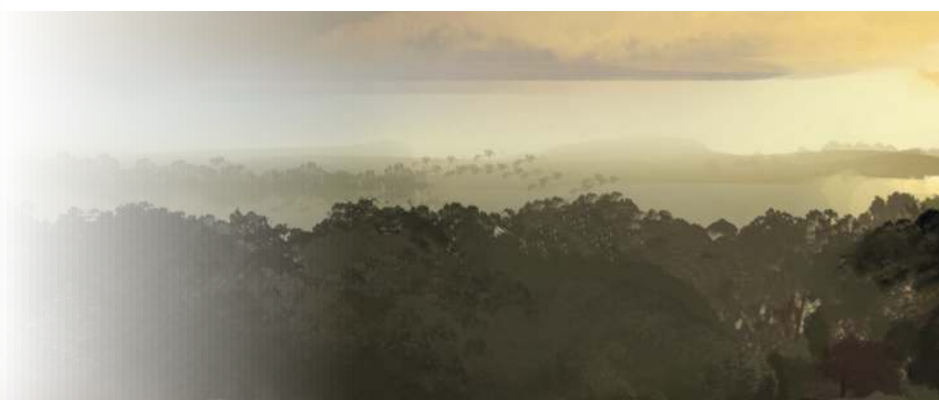
Alla fine della partita, per ogni **coppia di segnalini Vittoria Militare identici** che possiedi, ottieni un ammontare di punti vittoria pari al valore di quei segnalini (1, 3 o 5).



Alla fine della partita, ottieni 5 punti vittoria **solo** se possiedi più Monete nel tuo Tesoro rispetto ai tuoi vicini (presi singolarmente).



Alla fine della partita, ottieni 5 punti vittoria **solo** se possiedi più carte del colore specificato nella tua Città rispetto ai tuoi vicini (presi singolarmente).



Leader Bonus Cities

Se stai giocando una partita di 7 *Wonders* con le espansioni **Leaders e Cities**, puoi includere questi **Leader** bonus nel mazzo di carte **Leader** utilizzato.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 4 Monete (dalla riserva). **Tutti gli altri giocatori** perdono un ammontare di Monete pari all'Epoca attuale (1, 2 o 3).



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, ogni volta che costruisci uno stadio della tua Meraviglia prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) e **tutti gli altri giocatori** perdono 1 Moneta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per Epoca**, puoi costruire 1 carta **Nera** gratuitamente.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 2 Monete (dalla riserva) ogni volta che costruisci una carta **Nera**.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi 1 segnalino Diplomazia (dalla riserva) e colloca sulla tua Meraviglia.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria per ogni carta **Nera** nella tua Città.



Meraviglie



Non produci risorse di partenza, ma recluti **tutti** i tuoi **Leader** gratuitamente.



Non produci risorse di partenza, ma recluti **tutti** i tuoi **Leader** pagando 2 Monete in meno rispetto al loro costo iniziale. I tuoi vicini reclutano **tutti** i loro **Leader** pagando 1 Moneta in meno.



Quando questo simbolo entra in gioco, pesca immediatamente 4 carte **Leader** casuali tra quelle **nella scatola** e aggiungile alla tua mano di **Leader**.



Quando questo simbolo entra in gioco, recluta immediatamente 1 **Leader aggiuntivo** pagandone il costo.



Quando questo simbolo entra in gioco, scegli 1 tuo **Leader** precedentemente reclutato e colloca a faccia in giù nell'apposito spazio sulla tua plancia della Meraviglia. Non puoi più beneficiare degli effetti di quel **Leader**.

Alla fine della partita, ottieni un ammontare di punti vittoria pari al doppio del costo di quel **Leader**.

***Nota:** Se il Leader scelto ha un costo variabile in base all'Epoca attuale, ottieni 6 punti vittoria alla fine della partita.*



Hai bisogno di un chiarimento su un effetto?
Consulta la pagina di supporto all'indirizzo
www.7wonders.net/faq
oppure scansiona questo codice:

