

7 WONDERS™ LEADERS

BESCHRIJVING VAN NIEUWE EFFECTEN

Standaard Leiderkaarten



Zodra dit symbool in het spel komt mag je alle **paarse** kaarten bouwen zonder bouwkosten.



Zodra dit symbool in het spel komt rekruteer je alle volgende **Leiders** zonder kosten.



Zodra dit symbool in het spel komt kun je, **eens per beurt**, een grondstof naar keuze kopen **uit de voorraad** door 1 munt te betalen.



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je onmiddellijk 2 munten (van de Bank) voor elk militaire overwinningssfiche dat je ontvangt.



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je onmiddellijk 2 munten (van de Bank) voor elke **gele** kaart die je bouwt.



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je onmiddellijk 2 munten (van de Bank) voor elke kaart die je zonder bouwkosten bouwt vanwege ketens.



Zodra dit symbool in het spel komt betaal je 1 grondstof (naar keuze) minder om kaarten van deze kleur te bouwen.



Zodra dit symbool in het spel komt betaal je 1 grondstof (naar keuze) minder om de fases van jouw Wonder te bouwen.



Aan het einde van het spel ontvang je 2 overwinningpunten voor elke fase van een Wonder die gebouwd is in jouw stad.



Aan het einde van het spel ontvang je het aantal aangegeven overwinningpunten voor elke kaart van deze kleur in jouw stad.



Aan het einde van het spel ontvang je het aantal aangegeven overwinningpunten voor elke complete set Tijdperkkaarten in deze kleuren in jouw stad.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 extra overwinningpunt voor elk militaire overwinningssfiche in jouw stad.



Aan het einde van het spel ontvang je 3 extra overwinningpunten voor elke complete set van 3 verschillende wetenschapssymbolen in jouw stad.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 extra overwinningpunt voor elke complete set van 3 munten in jouw stad.

Expert Leiderkaarten



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je onmiddellijk 1 militaire overwinningfiche van het huidige Tijdperk.



Zodra dit symbool in het spel komt leg je onmiddellijk **al** jouw militaire nederlaagfiches af. **Alle andere spelers** leggen 1 van hun militaire overwinningfiches (van hun keuze) af.



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je, **eens per beurt**, 1 extra munt als je munten van de Bank ontvangt.



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je, **eens per beurt en per buurman**, 1 munt (van de Bank) **nadat** je een grondstof van hen gekocht hebt.



Zodra dit symbool in het spel komt geef je elk militaire nederlaagfiche dat je ontvangt tijdens het Oplossen van Militaire Conflicten, aan de winnende buurman.



Aan het einde van het spel kun je 1 wetenschapssymbool in jouw stad of van jouw Leaders vervangen door het wetenschapssymbool van jouw keuze.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 extra wetenschapssymbool waarvan je de **meeste** hebt.

Is er een gelijke stand tussen meerdere wetenschapssymbolen, kies dan één van deze symbolen.



Aan het einde van het spel ontvang je 6 overwinningpunten als je geen militaire nederlaagfiches in jouw stad hebt.



Aan het einde van het spel ontvang je 7 overwinningpunten als deze Leider de **enige Leider** is die open in jouw stad ligt.



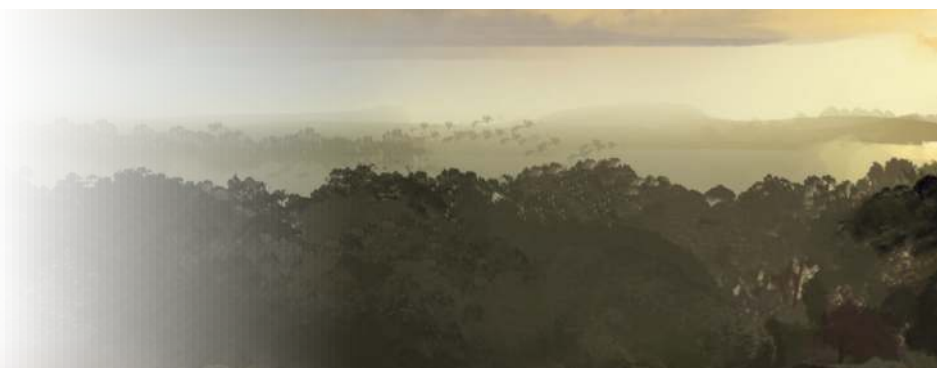
Aan het einde van het spel ontvang je voor elk **paar van gelijke militaire overwinningfiches** het aantal overwinningpunten dat gelijk is aan de waarde op de fiches (1, 3, of 5).



Aan het einde van het spel ontvang je 5 overwinningpunten, maar **alleen** als jouw muntenwaarde uit meer munten bestaat dan bij elk van jouw burens, apart geteld.



Aan het einde van het spel ontvang je 5 overwinningpunten, maar **alleen** als je meer kaarten van deze kleur in jouw stad hebt dan elk van jouw burens, apart geteld.



Bonus Leiderkaarten Cities

Als je 7 *Wonders* speelt met de **Leaders en Cities** uitbreidingen, dan mag je deze Bonus **Leiders** toevoegen aan de stapel **Leiderkaarten**.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk 4 munten (van de Bank). **Alle andere spelers** verliezen het aantal munten dat gelijk is aan het huidige Tijdperk (1, 2, of 3).



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je onmiddellijk 2 munten (van de Bank) voor elke fase van jouw Wonder die je bouwt. **Alle andere spelers** verliezen 1 munt.



Zodra dit symbool in het spel komt mag je, **eens per Tijdperk**, een **zwarte** kaart bouwen zonder bouwkosten.



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je onmiddellijk 2 munten (van de Bank) voor elke **zwarte** kaart die je bouwt.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je 1 diplomatie fiche (uit de voorraad) en je legt dit op jouw Wonder bord.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 overwinningspunt voor elke **zwarte** kaart in jouw stad.



Wonderen



Je produceert geen basisgrondstof, maar je rekruteert **al jouw Leiders** zonder kosten.



Je produceert geen basisgrondstof, maar je rekruteert **al jouw Leiders** voor 2 munten minder dan hun reguliere kosten. Jouw burens rekruteren **al hun Leiders** voor 1 munt minder.



Zodra dit symbool in het spel komt trek je onmiddellijk en gedekt 4 afgelegde **Leiderkaarten uit de doos** en je voegt deze toe aan de **Leiderkaarten** in je hand.



Zodra dit symbool in het spel komt rekruteer je onmiddellijk een **extra Leider** en betaal je de kosten voor deze kaart.



Zodra dit symbool in het spel komt kies je één van jouw eerder gerekruteerde **Leiders** en deze leg je gedekt op het daarvoor bestemde gebied van jouw Wonder bord. Je kunt niet langer profiteren van het effect van deze Leider.

Aan het einde van het spel ontvang je het aantal overwinningpunten dat gelijk is aan de dubbele kosten voor deze **Leider**.

Let op: Kies je een Leider wiens kosten afhankelijk zijn van het huidige Tijdperk, dan ontvang je 6 overwinningpunten aan het einde van het spel.



Op zoek naar aanvullende informatie voor de effecten van Leaders?

Bekijk dan de veelgestelde vragen op

www.7wonders.net/faq

of scan deze code:

