

7 WONDERS

DESCRIÇÃO DE EFEITOS



Quando este símbolo entrar em jogo, **uma vez por turno**, produza o recurso indicado para cada símbolo de recurso em sua Cidade.



Quando este símbolo entrar em jogo, **uma vez por turno**, produza um dos recursos indicados à sua escolha.



No fim do jogo, receba o número de pontos de vitória indicado.



Quando este símbolo entrar em jogo, aumente a sua força militar em valor equivalente ao número de símbolos militares indicados.



No fim do jogo, ganhe o símbolo de ciência indicado e adicione-o às suas cartas **Verdes**.



No fim do jogo, ganhe 1 símbolo de ciência à sua escolha e adicione-o às suas cartas **Verdes**.



Quando este símbolo entrar em jogo, pegue imediatamente o número de Moedas indicado (da reserva) e adicione-as ao seu Tesouro.



Quando este símbolo entra em jogo, você pode comprar recursos comuns (Madeira, Pedra, Minério e Argila) do seu vizinho (da esquerda ou da direita, de acordo com a seta) por 1 Moeda em vez de 2.



Quando este símbolo entra em jogo, você pode comprar recursos raros (Vidro, Tecido e Papiro) dos seus vizinhos por 1 Moeda em vez de 2.



Quando este símbolo entrar em jogo, pegue imediatamente o número de Moedas indicado (da reserva) para cada carta desta cor na sua Cidade e nas Cidades dos seus vizinhos. Cartas dessa cor construídas pelos seus vizinhos nesse mesmo turno também contam.



No fim do jogo, receba o número de pontos de vitória indicado para cada carta desta cor nas Cidades dos seus vizinhos.



No fim do jogo, receba 1 ponto de vitória para cada carta **Marrom**, **Cinza** e **Roxa** (inclusive esta) em sua Cidade.



Quando este símbolo entrar em jogo, pegue imediatamente o número de Moedas indicado (da reserva) para cada carta desta cor em sua Cidade. Além disso, **no fim do jogo**, receba o número de pontos de vitória indicado para cada uma dessas cartas.



Quando este símbolo entrar em jogo, pegue imediatamente 1 Moeda (da reserva) para cada carta **Amarela** em sua Cidade (inclusive esta).

Além disso, **no fim do jogo**, receba 1 ponto de vitória para cada uma dessas cartas.



Quando esta carta entrar em jogo, pegue imediatamente 3 Moedas (da reserva) para cada estágio de Maravilha que tiver construído.

Além disso, **no fim do jogo**, receba 1 ponto de vitória para cada estágio da sua Maravilha que tiver construído.



No fim do jogo, receba 1 ponto de vitória para cada estágio de Maravilha construído na sua Cidade e nas Cidades dos seus vizinhos.



No fim do jogo, receba 7 pontos de vitória **somente** se **todos** os estágios da sua Maravilha tiverem sido construídos.



Quando este símbolo entra em jogo, você pode **jogar a última carta de Era de cada Era**, seguindo as regras normais, em vez de descartá-la. Essa carta é considerada um novo turno e é jogada **depois** que todos os jogadores tiverem jogado suas últimas cartas.



No fim do turno em que este símbolo entrar em jogo, pegue todas as cartas do descarte. Escolha 1 e construa-a gratuitamente.



Quando este símbolo entra em jogo, você pode **construir a primeira carta de Era de cada cor gratuitamente**.



Quando este símbolo entra em jogo, você pode **construir a primeira carta de Era de cada Era gratuitamente**.



Quando este símbolo entra em jogo, você pode **construir a última carta de Era de cada Era gratuitamente**.

Precisa tirar dúvidas sobre algum efeito?
Consulte as nossas Perguntas Frequentes em
www.7wonders.net/faq
ou escaneie este código:

