

A HATÁSOK LEÍRÁSA



Játékba kerülésétől kezdve **körönként egyszer** a képen látható erőforrást termeli minden erőforrás-szimbólum a játékos városában.



Játékba kerülésétől kezdve **körönként egyszer** a képen látható erőforrások egyikét termeli a játékos döntésének megfelelően.



A játék végén a játékos megkapja a jelzett győzelmi pontokat.



Játékba kerülésétől kezdve a játékos katonai ereje a jelzett katonai szimbólumok (pajzsok) számával növekszik.



A játék végén a játékos megkapja a jelzett tudományos szimbólumot, és hozzáadja a **zöld** kártyái gyűjteményéhez.



A játék végén a játékos megkapja az általa választott egyik tudományos szimbólumot, és hozzáadja a **zöld** kártyái gyűjteményéhez.



A szimbólum játékba kerülésekor a játékos azonnal elvesz érméket a jelzett értékben a kincskészletből, és a saját kincstárába teszi.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos 2 helyett 1 érméért vásárolhat gyakori erőforrásokat (fa, kő, érc és agyag) a nyilaknak megfelelően bal vagy jobb szomszédjától.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos 2 helyett 1 érméért vásárolhat ritka erőforrásokat (üveg, textil, papirusz) a szomszédjaitól.



A szimbólum játékba kerülésekor a játékos azonnal elvesz érméket a jelzett értékben (a kincskészletből) minden egyes adott színű kártyáért, ami a saját **és** a szomszédos városokban található. Azok a kártyák is számítanak, amelyeket a játékos és a szomszédjai ebben a körben építettek.



A játék végén a játékos megkapja a jelzett számú győzelmi pontot minden egyes adott színű kártyáért, ami a szomszédos városokban található.



A játék végén 1 pont jár minden **barna**, **szürke** és **lila** kártyáért (beleértve ezt is) a játékos városában.



A szimbólum játékba kerülésekor a játékos azonnal elvesz érméket a jelzett értékben (a kincskészletből) minden egyes adott színű kártyáért, ami a saját városában található. Ezen felül **a játék végén** megkapja a jelzett számú győzelmi pontot minden egyes adott színű kártyáért, ami akkor a saját városában található.



A szimbólum játékba kerülésekor a játékos azonnal elvesz 1 érmét (a kincskészletből) minden egyes **sárga** kártyáért, ami a saját városában található (beleértve ezt a lapot is). Ezen felül **a játék végén** kap 1 győzelmi pontot minden egyes **sárga** kártyáért, ami akkor a saját városában található.



A szimbólum játékba kerülésekor a játékos azonnal elvesz 3 érmét (a kincskészletből) a csodája minden egyes megépített szintjéért. Ezen felül **a játék végén** kap 1 győzelmi pontot a csodája minden megépített szintjéért.



A játék végén a játékos 1 győzelmi pontot kap minden csoda minden szintjéért, ami a saját **és** a szomszédok városaiban megépült.



A játék végén a játékos 7 győzelmi pontot kap, de **csak akkor**, ha a csodája **minden** szintje megépült.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos **kijátszhatja minden kor utolsó korkártyáját is** a szokásos szabályok szerint, ahelyett, hogy eldobná. Ez egy hetedik körnek számít, amit **az után** hajt végre a játékos, hogy minden másik játékos már kijátszotta az utolsó kártyáját.



Annak a körnek a végén, amikor ez a szimbólum játékba kerül, a játékos a kezébe veszi a dobópaklit. Ezek közül kiválaszt egyet, és ingyen megépíti.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos **minden kártyaszínből a legelsőt ingyen** építheti meg.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos minden korban **az első** korkártyáját ingyen építheti meg.



A szimbólum játékba kerülésétől kezdve a játékos minden korban **az utolsó** korkártyáját ingyen építheti meg.

Szükséged lenne egy hatás részletesebb magyarázatára?

Nézz utána a GYIK-ban,
www.7wonders.net/faq
vagy olvasd be ezt a kódot:

