

BESCHRIJVING VAN EFFECTEN



Zodra dit symbool in het spel komt produceer je, **eens per beurt**, de aangegeven grondstof per grondstofsymbool in jouw stad.



Zodra dit symbool in het spel komt produceer je, **eens per beurt**, een grondstof naar keuze uit de aangegeven grondstoffen.



Aan het einde van het spel ontvang je het aantal getoonde overwinningpunten.



Zodra dit symbool in het spel komt verhoog je jouw militaire macht met het aantal getoonde militaire symbolen.



Aan het einde van het spel ontvang je het getoonde wetenschapssymbool om toe te voegen aan jouw verzameling van **groene** kaarten.



Aan het einde van het spel kies je 1 wetenschapssymbool om toe te voegen aan jouw verzameling van **groene** kaarten.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk het aantal aangegeven munten (van de Bank) om toe te voegen aan jouw muntenwaarde.



Zodra dit symbool in het spel komt koop je basisgrondstoffen (Hout, Steen, Erts en Klei) van jouw buurman (linkerbuurman of rechterbuurman volgens de pijlen) voor 1 munt in plaats van 2.



Zodra dit symbool in het spel komt kun je zeldzame grondstoffen (Glas, Stof en Papyrus) van je buren kopen voor 1 munt in plaats van 2.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk het aantal aangegeven munten (van de Bank) voor elke kaart van deze kleur in jouw stad **en** de steden van jouw buren. Kaarten van deze kleur die je buren gebouwd hebben in dezelfde beurt worden ook meegeteld.



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



Aan het einde van het spel ontvang je 1 overwinningpunt voor elke **bruine, grijze en paarse** kaart (inclusief deze kaart) in jouw stad.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk het aantal aangegeven munten (van de Bank) voor elke kaart van deze kleur in jouw stad.

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



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk 1 munt (van de Bank) voor elke **gele** kaart in jouw stad (inclusief deze kaart). Bovendien ontvang je **aan het einde van het spel** 1 overwinningpunt voor elke **gele** kaart in jouw stad.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk 3 munten (van de Bank) voor elke fase van het Wonder die jij gebouwd hebt. Bovendien ontvang je **aan het einde van het spel** 1 overwinningpunt voor elke fase van jouw Wonder die je gebouwd hebt.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 overwinningpunt voor elke fase van een Wonder dat gebouwd is in jouw stad **en** de steden van jouw burens.



Aan het einde van het spel ontvang je 7 overwinningpunten **als je alle** fases van jouw Wonder hebt gebouwd.



Zodra dit symbool in het spel komt mag je **de laatste Tijdperkkaart van elk Tijdperk spelen** volgens de normale regels, in plaats van afleggen. Deze kaart wordt beschouwd als een nieuwe beurt en wordt gespeeld **nadat** alle andere spelers hun laatste kaart hebben gespeeld.



Aan het einde van de beurt waarin dit symbool in het spel komt neem je alle kaarten uit het afleggebied. Kies een kaart en bouw deze zonder bouwkosten.



Zodra dit symbool in het spel komt mag je **de eerste Tijdperkkaart in elke kleur zonder bouwkosten bouwen**.



Zodra dit symbool in het spel komt mag je **de eerste Tijdperkkaart van elk Tijdperk zonder bouwkosten bouwen**.



Zodra dit symbool in het spel komt mag je **de laatste Tijdperkkaart van elk Tijdperk zonder bouwkosten bouwen**.

Heb je meer informatie nodig over een effect?

Bekijk dan de veelgestelde vragen op

www.7wonders.net/faq

of scan deze code:

