

DESCRIPCIÓN DE EFECTOS



Una vez que este símbolo entra en juego, **una vez por turno**, produces el recurso indicado para cada símbolo de recurso en tu ciudad.



Una vez que este símbolo entra en juego, **una vez por turno**, produces un recurso elegido de entre los indicados.



Al final de la partida, ganas el número de puntos de victoria indicados.



Una vez que este símbolo entre en juego, aumenta tu fuerza militar en el número de símbolos militares indicados.



Al final de la partida, ganas el símbolo científico indicado y lo añades a tu colección de cartas **Verdes**.



Al final de la partida, ganas un símbolo científico a tu elección de entre los indicados y lo añades a tu colección de cartas **Verdes**.



Una vez que este símbolo entre en juego, toma inmediatamente el número de monedas indicado (de la reserva) y añádelo a tu Tesorería.



Una vez que este símbolo entra en juego, puedes comprar recursos comunes (Madera, Piedra, Metal y Arcilla) a tu vecino (de la izquierda o de la derecha, según las flechas) por 1 moneda en lugar de 2.



Una vez que este símbolo entra en juego, puedes comprar recursos raros (Cristal, Tela y Papiro) a tus vecinos por 1 moneda en lugar de 2.



Una vez que este símbolo entre en juego, toma inmediatamente el número de monedas indicadas (de la reserva) por cada carta de este color en tu ciudad **y** en la de tus vecinos. Las cartas de este color que tus vecinos construyeron en el mismo turno también se cuentan.



Al final de la partida, ganas el número de puntos de victoria indicados por cada carta de este color en la ciudad de tus vecinos.



Al final de la partida, ganas 1 punto de victoria por cada carta **Marrón**, **Gris** y **Morada** (incluida esta) en tu ciudad.



Una vez que este símbolo entre en juego, toma inmediatamente el número de monedas indicadas (de la reserva) por cada carta de este color en tu ciudad. Además, **al final de la partida**, ganas el número de puntos de victoria indicados por cada carta de este color en tu ciudad.



Una vez que este símbolo entre en juego, toma inmediatamente 1 moneda (de la reserva) por cada carta **Amarilla** en tu ciudad (incluyendo esta). Además, **al final de la partida**, ganas 1 punto de victoria por cada carta **Amarilla** en tu ciudad.



Una vez que este símbolo entre en juego, toma inmediatamente 3 monedas (de la reserva) por cada Etapa de tu Maravilla que hayas construido. Además, **al final de la partida**, ganas 1 punto de victoria por cada Etapa de tu Maravilla que hayas construido.



Al final de la partida, ganas 1 punto de victoria por cada Etapa de tu Maravilla construida en tu ciudad **y** en la de tus vecinos.



Al final de la partida, ganas 7 puntos de victoria **solo** si **todas** las Etapas de tu Maravilla están construidas.



Una vez que este símbolo entra en juego, puedes **jugar la última carta de Era de cada Era**, siguiendo las reglas normales, en lugar de descartarla. Esta carta se considera un nuevo turno y se juega **después** de que todos los demás jugadores hayan jugado su última carta.



Al final del turno en el que este símbolo entre en juego, toma todas las cartas del mazo de descartes. Elige una y construye su Estructura gratis.



Una vez que este símbolo entre en juego, puedes, en **cada Era**, **construir la primera carta de cada color sin pagar su coste**.



Una vez que este símbolo entre en juego, puedes **construir la Estructura de la primera carta de Era de cada Era sin pagar su coste**.



Una vez que este símbolo entre en juego, puedes **construir la Estructura de la última carta de Era de cada Era sin pagar su coste**.

¿Necesitas ayudas con los efectos de las cartas?

Consulta nuestro documento de FAQ,

www.7wonders.net/faq

o escanea este código:

