



# 7 WONDERS DICE

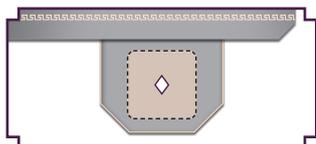
**Diceopolis** es una Maravilla exclusiva para **7 Wonders**. Se necesita una copia de **7 Wonders Dice** para jugar con ella.

## COSTE DE CONSTRUCCIÓN DE LAS ETAPAS

**2 ≠** **4 ≠** **6 ≠**

Para construirlas, las Etapas de esta Maravilla requieren un número de recursos diferentes (2, 4 o 6), **sin importar de qué tipo sean**. Puedes utilizar los recursos que produzca tu ciudad y/o comprar esos recursos a tus vecinos.

## RECURSO INICIAL



Al inicio de la partida (después de mirar tu mano de cartas inicial), toma los 3 dados **grises**, tíralos, elige 1 y colócalo en el espacio correspondiente de tu tablero de **Diceopolis**. Este será tu recurso inicial durante la partida.

## CARA DE DÍA

## PREPARACIÓN

Toma los dados **verde**, **azul** y **rojo**, y déjalos cerca de tu tablero de **Diceopolis**.

## ETAPA 2



Tira los dados **verde**, **azul** y **rojo**, elige 1 y colócalo en el espacio correspondiente de la Etapa 2. De ahora en adelante, te beneficias del efecto asociado al símbolo de este dado (*ver más abajo*).

## DESCRIPCIÓN DE EFECTOS



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



En cuanto este símbolo entre en juego, aumenta tu fuerza militar el mismo número que símbolos militares aparezcan.



Al final de la partida, ganas los puntos de victoria indicados.



# CARA DE NOCHE

## PREPARACIÓN

Toma los dados **amarillo**, **blanco** y **morado**, tíralos y colócalos cerca de tu tablero de *Diceopolis*.

### ETAPA 1



Puedes volver a tirar los dados **amarillo**, **blanco** y **morado** (todos o solo alguno de ellos) una vez más.

Después, coloca el dado **amarillo** en el espacio correspondiente de la Etapa 1. De ahora en adelante, te beneficias del efecto asociado al símbolo de este dado (*ver más abajo*).

### ETAPA 2



Puedes volver a tirar los dados **blanco** y **morado** (los dos o solo uno de ellos) una vez más.

Después, coloca el dado **blanco** en el espacio correspondiente de la Etapa 2. De ahora en adelante, te beneficias del efecto asociado al símbolo de este dado (*ver más abajo*).

### ETAPA 3



Puedes volver a tirar el dado **morado** una vez más.

Después, coloca el dado **morado** en el espacio correspondiente de la Etapa 3. De ahora en adelante, te beneficias del efecto asociado al símbolo de este dado (*ver más abajo*).

## DESCRIPCIÓN DE EFECTOS



Cuando este símbolo entre en juego, gana inmediatamente 7 Monedas de la reserva y añádelas a tu Tesorería.



Cuando este símbolo entre en juego, una vez por turno, paga 1 Moneda menos por un recurso que le compres al vecino de tu izquierda o de tu derecha, según indique la flecha.



Al final de la partida, gana 1 punto de victoria por cada carta de este color de tu ciudad.



Al final de la partida, gana 4 puntos de victoria por cada conjunto de cartas **Amarilla**, **Roja**, **Verde** y **Azul** de tu ciudad.



Al final de la partida, gana 1 punto de victoria por cada carta de este color de las ciudades de tus vecinos.



Al final de la partida, gana 1 punto de victoria por cada Etapa construida de las Maravillas de tus vecinos.