



# 7 WONDERS DICE

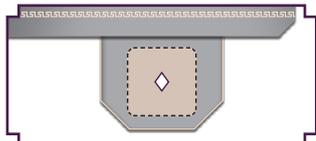
**Diceopolis** è una Meraviglia esclusiva per **7 Wonders**.  
È richiesta una copia di **7 Wonders Dice** per giocare con essa.

## COSTO DI COSTRUZIONE DEGLI STADI

**2 ≠** **4 ≠** **6 ≠**

Costruire uno stadio di questa Meraviglia richiede un numero di risorse diverse (2, 4 o 6) di qualsiasi tipo. Puoi usare le risorse prodotte dalla tua Città e/o quelle acquistate dai tuoi vicini.

## RISORSA DI PARTENZA



All'inizio della partita (dopo aver guardato la tua prima mano di carte), prendi i 3 dadi **Grigi**, tirali e scegline 1 da collocare nella casella corrispondente della plancia **Diceopolis**. Questa è la tua risorsa di partenza per questa partita.

## LATO GIORNO

## PREPARAZIONE

Prendi i dadi **Verde**, **Blu** e **Rosso** e collocali accanto alla tua plancia **Diceopolis**.

## STADIO 2



Tira i dadi **Verde**, **Blu** e **Rosso** e scegline 1 da collocare nella casella corrispondente dello stadio 2. Da adesso in poi, benefici dell'effetto corrispondente al simbolo indicato su questo dado (*vedi sotto*).

## DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI



Alla fine della partita, ottieni il simbolo scientifico indicato e aggiungilo alla tua collezione di carte **Verdi**.



Quando questo simbolo entra in gioco, aumenta la tua potenza militare del numero di simboli militari indicato.



Alla fine della partita, ottieni il numero di punti vittoria indicato.



# LATO NOTTE

## PREPARAZIONE

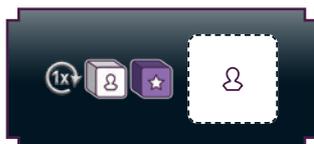
Prendi i dadi **Giallo**, **Bianco** e **Viola** e collocali accanto alla tua plancia *Diceopolis*.

### STADIO 1



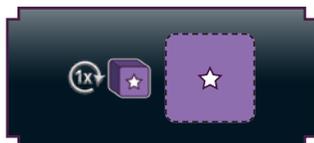
Puoi ripetere una volta il tiro dei dadi **Giallo**, **Bianco** e/o **Viola** (tutti o soltanto alcuni). Poi, colloca il dado **Giallo** nella casella corrispondente dello stadio 1. Da adesso in poi, benefici dell'effetto corrispondente al simbolo indicato su questo dado (*vedi sotto*).

### STADIO 2



Puoi ripetere una volta il tiro dei dadi **Bianco** e/o **Viola** (entrambi o soltanto uno). Poi, colloca il dado **Bianco** nella casella corrispondente dello stadio 2. Da adesso in poi, benefici dell'effetto corrispondente al simbolo indicato su questo dado (*vedi sotto*).

### STADIO 3



Puoi ripetere una volta il tiro del dado **Viola**. Poi, colloca il dado **Viola** nella casella corrispondente dello stadio 3. Da adesso in poi, benefici dell'effetto corrispondente al simbolo indicato su questo dado (*vedi sotto*).

## DESCRIZIONE DEGLI EFFETTI



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 7 Monete (dalla riserva) e aggiungile al tuo Tesoro.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, 1 volta per turno, puoi acquistare 1 risorsa dal tuo vicino (a destra o a sinistra in base alle frecce) pagando 1 Moneta in meno.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria per ogni carta del colore indicato nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni 4 punti vittoria per ogni set completo di 4 carte di colore diverso tra **Giallo**, **Rosso**, **Verde** e **Blu** nella tua Città.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria per ogni carta del colore indicato nelle Città dei tuoi vicini.



Alla fine della partita, ottieni 1 punto vittoria per ogni stadio della Meraviglia costruito nelle Città dei tuoi vicini.