

7 WONDERS DICE

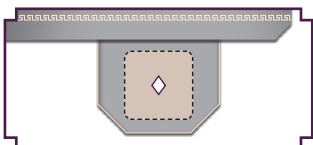
Diceopolis is een exclusief Wonder voor **7 Wonders**.
Het basisspel **7 Wonders Dice** is vereist om deze te kunnen spelen.

BOUWKOSTEN VAN FASES

2≠ **4≠** **6≠**

Voor het bouwen van de verschillende fasen van dit Wonder heb je een aantal verschillende, grondstoffen (2, 4 of 6) **naar keuze nodig**. Je kunt grondstoffen gebruiken die door je stad worden geproduceerd en/of grondstoffen van je burens kopen.

BASISGRONDSTOF



Aan het begin van het spel (na het bekijken van de kaarten van je starthand), gooi je met de 3 **grijze** dobbelstenen en leg je er 1 op het overeenkomstige veld van het **Diceopolis**-bord. Dit is jouw basisgrondstof tijdens dit spel.

DAGZIJDE

VOORBEREIDING

Leg de **groene**, **blauwe** en **rode** dobbelstenen in de buurt van jouw **Diceopolis**-bord.

FASE 2



Gooi de **groene**, **blauwe** en **rode** dobbelstenen, kies er 1 en leg deze op het overeenkomstige veld van fase 2. Vanaf nu profiteer je van het effect dat hoort bij het symbool op deze dobbelsteen (zie *hieronder*).

BESCHRIJVING VAN EFFECTEN



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



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



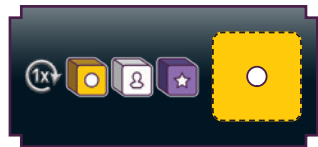
Aan het einde van het spel ontvang je het aantal getoonde overwinningpunten.

NACHTZIJD

VOORBEREIDING

Pak de **gele**, **witte** en **paarse** dobbelstenen, gooi deze en leg ze in de buurt van jouw *Diceopolis*-bord.

FASE 1



Je mag de **gele**, **witte** en **paarse** dobbelstenen (allen of een deel ervan) één keer opnieuw gooien.

Vervolgens leg je de **gele** dobbelsteen op het overeenkomstige veld van fase 1. Vanaf nu profiteer je van het effect dat hoort bij het symbool op deze dobbelsteen (zie *hieronder*).

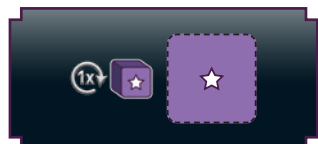
FASE 2



Je mag de **witte** en **paarse** dobbelstenen (allebei of een ervan) één keer opnieuw gooien.

Vervolgens leg je de **witte** dobbelsteen op het overeenkomstige veld van fase 2. Vanaf nu profiteer je van het effect dat hoort bij het symbool op deze dobbelsteen (zie *hieronder*).

FASE 3



Je mag de **paarse** dobbelsteen één keer opnieuw gooien.

Vervolgens leg je de **paarse** dobbelsteen op het overeenkomstige veld van fase 3. Vanaf nu profiteer je van het effect dat hoort bij het symbool op deze dobbelsteen (zie *hieronder*).

BESCHRIJVING VAN EFFECTEN



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk 7 munten (van de Bank) om toe te voegen aan jouw muntenwaarde.



Zodra dit symbool in het spel komt betaal je, eens per beurt, 1 munt minder voor een grondstof die je koopt van jouw buurman (linkerbuurman of rechterbuurman volgens de pijlen).



Aan het einde van het spel ontvang je 1 overwinningpunt voor elke kaart van deze kleur in jouw stad.



Aan het einde van het spel ontvang je 4 overwinningpunten voor elke complete set kaarten (**geel**, **rood**, **groen** en **blauw**) in jouw stad.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 overwinningpunt voor elke kaart van deze kleur in de steden van jouw burens.



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