

7 CUDÓW ŚWIATATM

GRA KOŚCIANA

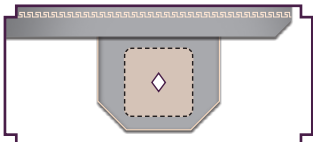
Diceopolis (Kościopolis) jest ekskluzywnym Cudem w serii **7 Cudów Świata**. Aby móc z niego korzystać, wymagana jest podstawowa wersja gry **7 Cudów Świata: Gra Kościana**.

KOSZT ETAPÓW BUDOWY



Wznoszenie etapów tego Cudu wymaga określonej liczby **dowolnych** różnych materiałów (2, 4 albo 6). Można do tego wykorzystać materiały produkowane w mieście gracza albo zakupione od jego sąsiadów.

MATERIAŁ POCZĄTKOWY



Na początku gry (po wzięciu swojego pierwszego zestawu kart na rękę) należy wziąć 3 **szare** kości, rzucić nimi, a następnie wybrać 1 z nich i położyć ją na odpowiadającym polu planszy Cudu (*Diceopolis/Kościopolis*). Od tej chwili jest ona materiałem początkowym.

STRONA DZIENNA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracz kładzie **zieloną**, **niebieską** i **czerwoną** kość w pobliżu swojej planszy Cudu (*Diceopolis/Kościopolis*).

2. ETAP



Gracz rzuca **zieloną**, **niebieską** i **czerwoną** kością, wybiera 1 z nich, a następnie kładzie ją na odpowiadającym jej polu 2. etapu budowy. Od tej chwili gracz korzysta z efektu związanego z symbolem na tej kości (*zob. poniżej*).

OPIS EFEKTÓW



Na koniec gry gracz dodaje ten symbol do swoich symboli naukowych i dolicza go do innych symboli naukowych z **zielonych** kart.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do rozgrywki, siła militarna gracza zwiększa się o liczbę Tarcz widniejących na symbolu.



Na koniec gry ten symbol zapewnia wskazaną liczbę punktów.



STRONA NOCNA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracz rzuca **żółtą**, **białą** i **fioletową** kością, a następnie kładzie je w pobliżu swojej planszy Cudu (*Diceopolis/Kościopolis*).

1. ETAP



Gracz może jednorazowo przerzucić **żółtą**, **białą** i **fioletową** kość (wszystkie naraz albo wybrane z nich).

Następnie kładzie **żółtą** kość na odpowiadającym jej polu 1. etapu budowy. Od tej chwili gracz korzysta z efektu związanego z symbolem na tej kości (*zob. poniżej*).

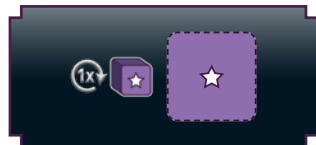
2. ETAP



Gracz może jednorazowo przerzucić **białą** i **fioletową** kość (obie naraz albo tylko 1 z nich).

Następnie kładzie **białą** kość na odpowiadającym jej polu 2. etapu budowy. Od tej chwili gracz korzysta z efektu związanego z symbolem na tej kości (*zob. poniżej*).

3. ETAP



Gracz może jednorazowo przerzucić **fioletową** kość.

Następnie kładzie **fioletową** kość na odpowiadającym jej polu 3. etapu budowy. Od tej chwili gracz korzysta z efektu związanego z symbolem na tej kości (*zob. poniżej*).

OPIS EFEKTÓW



Gdy ten symbol wchodzi do rozgrywki, gracz natychmiast dobiera 7 monet (z banku) i dodaje je do swojego skarbca.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do rozgrywki, gracz może raz na turę kupić materiał od swojego sąsiada (po lewej albo prawej stronie zgodnie ze strzałką), płacąc o 1 monetę mniej.



Na koniec gry gracz zdobywa po 1 punkcie za każdą kartę tego koloru w swoim mieście.



Na koniec gry gracz zdobywa po 4 punkty za każdy zestaw składający się z **żółtej**, **czerwonej**, **zielonej** i **niebieskiej** karty w swoim mieście.



Na koniec gry gracz zdobywa po 1 punkcie za każdą kartę tego koloru w swoim mieście.



Na koniec gry gracz zdobywa po 1 punkcie za każdy ukończony etap Cudu w miastach swoich sąsiadów.