

7 CUDÓW ŚWIATA™

LIDERZY

OPIS NOWYCH EFEKTÓW

Liderzy - talia standardowa



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz wznosić wszystkie **fioletowe** Budowle za darmo.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz wystawiać wszystkich swoich kolejnych **Liderów** za darmo.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę** możesz kupić z **banku** 1 dowolny materiał za 1 monetę.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, za każdym razem, gdy otrzymujesz żeton Zwycięstwa, natychmiast weź z banku 2 monety.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, za każdym razem, gdy wznosisz **żółtą** Budowlę, natychmiast weź z banku 2 monety.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, za każdym razem, gdy wznosisz Budowlę dzięki warunkowi darmowej budowy, natychmiast weź z banku 2 monety.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, płacisz 1 (wybrany przez siebie) materiał mniej, wznosząc Budowle tego koloru.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, płacisz 1 (wybrany przez siebie) materiał mniej, budując etapy swojego Cudu.



Na koniec gry otrzymujesz 2 punkty za każdy wybudowany etap Cudu w Twoim mieście.



Na koniec gry otrzymujesz wskazaną liczbę punktów za każdą kartę tego koloru w Twoim mieście.



Na koniec gry otrzymujesz wskazaną liczbę punktów za każdy zestaw kart Epok tych kolorów w Twoim mieście.



Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdy żeton Zwycięstwa w Twoim mieście (niezależnie od jego wartości).



Na koniec gry otrzymujesz 3 punkty za każdy swój zestaw 3 różnych symboli naukowych.



Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każde 3 monety w Twoim skarbcu.

Liderzy - talia ekspercka



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast otrzymujesz żeton Zwycięstwa bieżącej Epoki.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast odrzuć **wszystkie** swoje żetony Porażki. **Wszyscy pozostali gracze** odrzucają po 1 żetonie Zwycięstwa (wybranych przez siebie).



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę**, gdy otrzymujesz monety z banku, otrzymujesz 1 dodatkową monetę.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę (i raz na sąsiada)** otrzymujesz 1 monetę z banku **po** zakupie materiału od sąsiada.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, za każdym razem, gdy w czasie rozstrzygnięcia Konfliktów otrzymujesz żeton Porażki, oddaj go graczowi, z którym właśnie przegrałeś.



Na koniec gry możesz zamienić 1 symbol naukowy w Twoim mieście albo na karcie Lidera na wybrany przez siebie inny symbol naukowy.



Na koniec gry otrzymujesz 1 dodatkowy symbol naukowy: ten, którego posiadasz **najwięcej**.
Jeśli masz **więcej symboli** w tej samej, najwyższej liczbie, wybierz 1 z nich.



Na koniec gry otrzymujesz 6 punktów, jeśli w Twoim mieście nie ma żetonów Porażki.



Na koniec gry otrzymujesz 7 punktów, jeśli ten Lider jest **jedynym odkrytym Liderem** w Twoim mieście.



Na koniec gry za każdą **parę identycznych żetonów Zwycięstwa** otrzymujesz punkty w wysokości równej ich wartości (tj. 1, 3 albo 5).



Na koniec gry otrzymujesz 5 punktów, jeśli w swoim skarbcu masz **więcej** monet niż każdy z Twoich sąsiadów (każdego rozpatruj osobno).



Na koniec gry otrzymujesz 5 punktów, jeśli w Twoim mieście masz **więcej** kart tego koloru niż każdy z Twoich sąsiadów (każdego rozpatruj osobno).



Liderzy - talia bonusowa „Miasta” \

Jeśli gracze w 7 Cudów Świata także z dodatkiem **Miasta**, to możecie włączyć do talii **Liderów** używanej w rozgrywce karty bonusowe.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku 4 monety. Na koniec tej **tury wszyscy pozostali gracze** tracą liczbę monet odpowiadającą bieżącej Epoce (1, 2 albo 3).



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, za każdym razem, gdy budujesz etap swojego Cudu, natychmiast weź z banku 2 monety, a **wszyscy pozostali gracze** tracą po 1 monecie.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na Epokę** możesz wznieść **czarną** Budowlę za darmo.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, za każdym razem, gdy wznosisz **czarną** Budowlę, natychmiast weź z banku 2 monety.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, weź z banku 1 żeton Dyplomacji i połącz go na swojej planszy Cudu.



Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdą **czarną** kartę w Twoim mieście.



Cuda



Nie produkujesz materiału początkowego, ale nie ponosisz kosztu wystawienia swoich **Liderów**.



Nie produkujesz materiału początkowego, ale wystawiasz **wszystkich** swoich **Liderów** za 2 monety mniej, niż wynosi ich koszt początkowy. Twoi sąsiedzi wystawiają wszystkich swoich **Liderów** za 1 monetę mniej.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast dobierz z **pudełka** 4 losowych **Liderów** i weź ich na rękę.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, możesz natychmiast wystawić **dodatkowego Lidera**, płacąc jego koszt.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, wybierz 1 ze swoich wcześniej wystawionych **Liderów** i wsuń jego zakrytą kartę pod planszę Cudu w wyznaczonym miejscu. Ten **Lider** nie ma już efektu.

Na koniec gry otrzymujesz liczbę punktów równą podwojonemu kosztowi tego **Lidera**.

***Uwaga!** Jeśli wybierzesz Lidera, którego koszt zależy od bieżącej Epoki, na koniec gry otrzymujesz 6 punktów.*



Potrzebujesz dodatkowych objaśnień dotyczących efektu Lidera?

Zerknij na nasze FAQ:

www.7wonders.net/faq

lub zeskanuj kod:

