

# 7 CUDÓW ŚWIATA™

# MIASTA

## OPIS NOWYCH EFEKTÓW



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, weź wszystkie odrzucone karty Epok. Wybierz 1 z nich i wnieś jako Budowlę za darmo.

**Objaśnienie.** W przypadku skumulowania się efektów wpierv rozstrzygany jest efekt „Halikarnasu”, następnie „Salomona” (Lider), a na końcu „Pracowni fałszerza”.



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



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku 2 monety za każdy Twój żeton Porażki. Następnie odrzuć **wszystkie** swoje żetony Porażki.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź z banku tyle monet, ile widnieje na środkowej monecie. **Twój sąsiedzi** otrzymują natychmiast tyle monet, ile widnieje na monetach odpowiednio po prawej i lewej stronie.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź żeton Zwycięstwa o wskazanej wartości. **Twój sąsiedzi** natychmiast otrzymują po 1 żetonie Długu o wartości „-1”.



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, wszyscy gracze **z wyjątkiem Ciebie** tracą po 1 monecie za każdy swój żeton Zwycięstwa (niezależnie od jego wartości). Monety są zwracane do banku.



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, wszyscy gracze **z wyjątkiem Ciebie** tracą po 1 monecie za każdy ukończony etap swojego Cudu. Monety są zwracane do banku.



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, wszyscy gracze **z wyjątkiem Ciebie** tracą wskazaną liczbę monet. Monety są zwracane do banku.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, wszyscy gracze **z wyjątkiem Ciebie** otrzymują z banku wskazaną liczbę monet.





**W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry**, natychmiast weź z banku po 1 monecie za każdą **czarną** kartę w Twoim mieście. Ponadto **na koniec gry** otrzymujesz 1 punkt za każdą **czarną** kartę w Twoim mieście.



**W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry**, natychmiast weź z banku 1 monetę za każdy żeton Zwycięstwa w Twoim mieście (niezależnie od jego wartości). Ponadto **na koniec gry** otrzymujesz 1 punkt za każdy żeton Zwycięstwa w Twoim mieście (niezależnie od jego wartości).



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, nie płacisz kosztu w materiałach za budowę etapów swojego Cudu. Nadal musisz jednak płacić koszt w monetach.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę** zapłać 1 monetę mniej za materiał zakupiony od swojego sąsiada po lewej albo prawej stronie (zgodnie ze strzałką).

***Objaśnienie.** Zniżka kumuluje się z działaniem „Targowiska”, „Handlu wschodniego” i „Handlu zachodniego”. A co za tym idzie, pierwszy materiał możesz kupić za darmo.*



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, płacisz 1 monetę mniej za każdym razem, gdy kupujesz **materiał początkowy (brązowy albo szary)** z planszy Twoich sąsiadów.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę** produkujesz 1 dodatkowy materiał spośród tych, które **już produkujesz** dzięki swoim **brązowym** kartom, **szarym** kartom albo jako materiał początkowy na swojej planszy Cudu.

***Objaśnienie.** Materiały produkowane przez żółte i czarne karty oraz przez Liderów nie są objęte tym efektem.*



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę** produkujesz 1 sztukę materiału spośród tych, których **nie produkujesz** dzięki swoim **brązowym** kartom, **szarym** kartom albo jako materiał początkowy na swojej planszy Cudu.

***Objaśnienie.** Materiały produkowane przez żółte i czarne karty oraz przez Liderów nie są wliczane do tego efektu.*



Na koniec gry otrzymujesz wskazaną liczbę punktów za każdy żeton Zwycięstwa tej wartości.



Na koniec gry otrzymujesz 1 (wybrany przez siebie) symbol naukowy spośród tych, które widnieją na **zielonych** kartach w mieście u 1 z Twoich sąsiadów.

***Objaśnienie.** Gracz może kumulować efekty kilku takich symboli. Może jednak otrzymać określony symbol z danej karty u danego sąsiada tylko raz.*