7 WONDERS™ CIDADES

DESCRIÇÃO DOS NOVOS EFEITOS

No fim do turno no qual este símbolo entrar em jogo, pegue todas as cartas de Era na pilha de descarte. Escolha uma e a construa gratuitamente.

Esclarecimento: em caso de conflitos, resolva Halicarnasso primeiro, depois Salomão (Líder) e, então, a Agência de Falsificação.

Quando este símbolo entrar em jogo, pegue uma ficha de Diplomacia (da reserva) imediatamente e a coloque no seu tabuleiro de Maravilha.

Quando este símbolo entrar em jogo, ganhe imediatamente 2 Moedas (da reserva) por cada ficha de Derrota Militar que você tiver. Então, descarte **todas** as suas fichas de Derrota Militar.

Quando este símbolo entrar em jogo, ganhe o número de Moedas (da reserva) indicado no centro imediatamente. Cada um dos seus **jogadores vizinhos** ganha o número de Moedas indicado à esquerda e à direita, respectivamente.

Quando este símbolo entrar em jogo, ganhe imediatamente a ficha de Vitória Militar de valor correspondente ao número indicado. Cada um dos seus **jogadores vizinhos** pega uma Dívida no valor de -1 imediatamente.

Quando este símbolo entrar em jogo, todos os jogadores, **exceto você**, perdem 1 Moeda por cada ficha de Vitória Militar que tiverem (independentemente do valor). As Moedas devem ser colocadas de volta na reserva.

Quando este símbolo entrar em jogo, todos os jogadores, **exceto você**, perdem 1 Moeda por cada estágio de Maravilha que tiverem construído. As Moedas devem ser colocadas de volta na reserva.

Quando este símbolo entrar em jogo, todos os jogadores, **exceto você**, perdem o número de Moedas indicado. As Moedas devem ser colocadas de volta na reserva.

Quando este símbolo entrar em jogo, todos os jogadores, **exceto você**, ganham o número de Moedas indicado (da reserva) imediatamente.

Quando este símbolo entrar em jogo, ganhe imediatamente 1 Moeda (da reserva) por cada carta **Preta** na sua Cidade.

Além disso, **no fim da partida**, ganhe 1 Ponto de Vitória por cada carta **Preta** na sua Cidade.

Quando este símbolo entrar em jogo, ganhe imediatamente 1 Moeda (da reserva) por cada ficha de Vitória Militar (independentemente do valor) na sua Cidade.

Além disso, **no fim da partida**, ganhe 1 Ponto de Vitória por cada ficha de Vitória Militar (independentemente do valor) na sua Cidade.

A partir do momento em que este símbolo entra em jogo, você deixa de pagar recursos para construir os estágios da sua Maravilha. Você ainda deve pagar os custos em Moeda indicados.

A partir do momento em que este símbolo entra em jogo, pague 1 Moeda a menos por um recurso que comprar do seu vizinho da esquerda ou direita (de acordo com a seta) **uma vez por turno**.

Esclarecimento: esse desconto acumula com o do Mercado e dos Postos Comerciais (Oriental/Ocidental). Dessa forma, o primeiro recurso que você compra pode ser gratuito.

A partir do momento em que este símbolo entra em jogo, pague 1 Moeda a menos toda vez que comprar o **recurso inicial** (**Marrom** ou **Cinza**) dos tabuleiros de Maravilha dos seus jogadores vizinhos.

A partir do momento em que este símbolo entra em jogo, **uma vez por turno**, produza um recurso extra de um tipo que você **já produza** com as suas cartas **Marrons** ou **Cinzas**, ou do tipo do recurso inicial da sua Maravilha.

Esclarecimento: recursos produzidos por cartas Amarelas, Pretas e de Líder não são válidos.

A partir do momento em que este símbolo entra em jogo, **uma vez por turno**, produza um recurso extra (à sua escolha) de um tipo que você **não produza** com as suas cartas **Marrons** ou **Cinzas** e que não seja do tipo do recurso inicial da sua Maravilha.

Esclarecimento: recursos produzidos por cartas Amarelas, Pretas e de Líder não são válidos.

No fim da partida, ganhe o número de Pontos de Vitória indicado por cada ficha de Vitória Militar de valor equivalente.

No fim da partida, ganhe 1 símbolo de ciência exibido em uma carta **Verde** presente na Cidade de um dos seus jogadores vizinhos.

Esclarecimento: você pode acumular e aplicar vários desses símbolos. No entanto, você só pode ganhar o símbolo de ciência de uma única carta por jogador vizinho.