



Ангуан Боза


7 WONDERS CITIES


Памятка


ОПИСАНИЕ ЛИДЕРОВ

 **БЕРЕНИКА (BERENICE)** – Начиная с момента постройки этой карты, всякий раз, получая деньги из банка, игрок получает на 1 монету больше (но только раз в раунд).



 **ДАРИЙ (DARIUS)** – В конце игры каждая чёрная карта в городе игрока приносит 1 победное очко.


 **ДИОКЛЕТИАН (DIOCLETIAN)** – Начиная с момента постройки этой карты, игрок получает по 2 монеты всякий раз, когда строит чёрную карту.


 **КАЛИГУЛА (CALIGULA)** – Один раз в Эпоху игрок может построить чёрную карту бесплатно.

 **СЕМИРАМИДА (SEMPRAMIS)** – Начиная с момента постройки этой карты, каждый жетон Поражения игрока считается символом Щита (и увеличивает военную мощь города во всех последующих Конфликтах).

ОПИСАНИЕ ГИЛЬДИЙ

  Эта карта приносит 5 победных очков и вынуждает всех остальных игроков уплатить в банк по 3 монеты.

 Эта карта приносит по 1 победному очку за каждую чёрную карту, построенную соседями игрока.

 Эта карта приносит по 1 победному очку за каждый жетон Победы, имеющийся у соседей игрока.
Уточнение: цифра, указанная на жетоне Победы (1, 3 или 5), значения не имеет. Каждый жетон приносит ровно 1 победное очко владельцу этой Гильдии.



ОПИСАНИЕ КАРТ



Каждый игрок (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом) платит в банк столько монет, сколько указано. За каждую монету, которую он не хочет или не может уплатить, он получает жетон Займа.



Игрок получает жетон Дипломатии.

В конце текущей Эпохи он обязан сбросить этот жетон и пропустить Конфликт, при этом его соседи становятся соседями друг друга.

Примечание: в командной игре Дипломатия действует иначе.



Эта карта приносит указанное на ней количество очков.



В конце игры этот символ «копирует» научный символ любой зелёной карты одного из соседей.



Каждый ход игрок получает скидку в 1 монету на первый ресурс, покупаемый у соседа (конкретный сосед определяется стрелкой).



Каждый ход игрок получает 1 дополнительный ресурс по своему выбору, при этом данный ресурс должен производиться в его городе коричневой или серой картой (или его Чудом Света).



Каждый ход игрок получает 1 ресурс по своему выбору, причём данный ресурс не должен производиться в его городе коричневой или серой картой (или Чудом Света).



Каждый игрок (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом) платит в банк по 1 монете за каждый имеющийся у него жетон Победы.



Каждый игрок (кроме игрока, разыгравшего карту с этим символом) платит в банк по 1 монете за каждый построенный им ярус Чуда Света.



Карта приносит по 1 монете за каждую построенную игроком на текущий момент чёрную карту (включая себя саму) и в конце игры приносит по 1 победному очку за каждую чёрную карту в городе игрока (включая себя саму).



Карта приносит по 1 монете за каждый жетон Победы, полученный игроком на текущий момент, и в конце игры приносит по 1 победному очку за каждый жетон Победы игрока.



Игрок берёт из банка 6 монет, а оба его соседа – по 1 монете.



Игрок берёт из банка 9 монет, а оба его соседа – по 2 монеты.



Начиная с момента постройки этой карты, игрок больше не тратит ресурсы на возведение ярусов Чуда Света.



Карта приносит по 1 победному очку за каждый жетон Победы, имеющийся в соседних городах.