

Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

SPELREGELS



M

*"Het zijn niet de muren die een Stad maken, maar de mensen."
(Plato)*

Inhoud

- 2 Wonder borden
- 2 Wonder kaarten
- 9 Tijdperk I Stad kaarten
- 9 Tijdperk II Stad kaarten
- 9 Tijdperk III Stad kaarten
- 3 Tijdperk III Gilde kaarten
- 6 Leider kaarten
- 25 Schuld fiches met waarde -1
- 4 Schuld fiches met waarde -5
- 3 Diplomatie fiches
- 1 score boek
- 1 spelregels
- 2 Conflict fiches



In het kort

Deze uitbreiding voor 7 Wonders laat je een ander aspect van de grote steden der Oudheid ontdekken. 27 nieuwe kaarten met nieuwe gebouwen met nooit eerder geziene eigenschappen. 3 Gilde, 6 Leiders en 2 Wonders completeren deze uitbreiding. 7 Wonders Cities kan met 8 spelers tegelijk gespeeld worden en bevat ook een team variant.

Spel onderdelen

Wonder Borden

De Al-Khazneh van Petra en de Kathedraal van Byzantium zijn nieuwe Wonder borden. Hun eigenschappen worden omschreven op pagina 9.

Stad Kaarten


De Stad kaarten, zwart van kleur, zijn een nieuwe soort kaarten.

Tijdens elk spel worden enkele willekeurig toegevoegd aan de Tijdperk I, II en III kaarten.

Gilde en Leider Kaarten

De nieuwe Gilden en Leaders worden aan de al aanwezige toegevoegd.

Opmerking: sommige van deze kaarten kunnen alleen met de Cities uitbreiding gebruikt worden.

Deze kaarten zijn herkenbaar aan het () logo in het midden onderaan.

Schuld Fiches

Vanaf nu kunnen steden geld verliezen en zelfs schulden maken, aangegeven met Schuld fiches (-1 WP en -5 WP).

Diplomatie Fiches

De Diplomatie fiches worden gebruikt voor het nieuwe "Diplomatie" effect.

Score Boek

Een nieuw boek met scorebladen is bijgevoegd: hiermee kunnen de winstpunten van sommige Stad kaarten worden geteld, alsmede de team scores.

Vorbereiding

Voeg aan elk van de drie Tijdperk stapels evenveel zwarte kaarten (van het corresponderende Tijdperk) toe als er spelers zijn.

Verduidelijking: kies de kaarten willekeurig zonder ze te bekijken. De resterende kaarten worden gedekt terug in de doos gelegd en worden tijdens het spel niet verder gebruikt.

De nieuwe Gilden worden toegevoegd aan de bestaande, maar het aantal Gilden dat gebruikt wordt blijft hetzelfde (aantal Gilden = aantal spelers + 2).

De Schuld- en Diplomatie fiches worden in het midden van de tafel gelegd samen met het geld en de Conflict fiches.

Voorbeeld: Kurt speelt een spel met 6 spelers. Hij heeft de 7+ kaarten uit het basisspel verwijderd. Hij trekt willekeurig 6 Tijdperk I Stad kaarten, 6 Tijdperk II Stad kaarten en 6 Tijdperk III Stad kaarten en voegt deze resp. aan de stapels voor Tijdperk I, II en III toe. Hij voegt ook 8 Gilde kaarten aan de stapel voor Tijdperk III toe.




Spel Overzicht

Aan het begin van elk Tijdperk krijgen de spelers een hand van 8 kaarten (i.p.v. 7 als in het basis spel). Tijdens elk Tijdperk zullen de spelers dus elk een extra kaart spelen. De andere regels met betrekking tot het spelverloop blijven onveranderd.

De eigenschappen van de nieuwe kaarten worden beschreven op de volgende pagina's, maar 2 nieuwe mechanismen hebben meer uitleg nodig: schuld en diplomatie.



Schulden

Een kaart met het  symbool veroorzaakt het verlies van geld aan alle tegenspelers van de speler die deze kaart gespeeld heeft.

Elke tegenspeler moet het corresponderende bedrag aan de bank betalen of een Schuld fiche nemen voor elke onbetaalde munt. Het is mogelijk dit te verdelen, d.w.z. een deel in geld betalen en voor de rest Schuld fiches nemen.

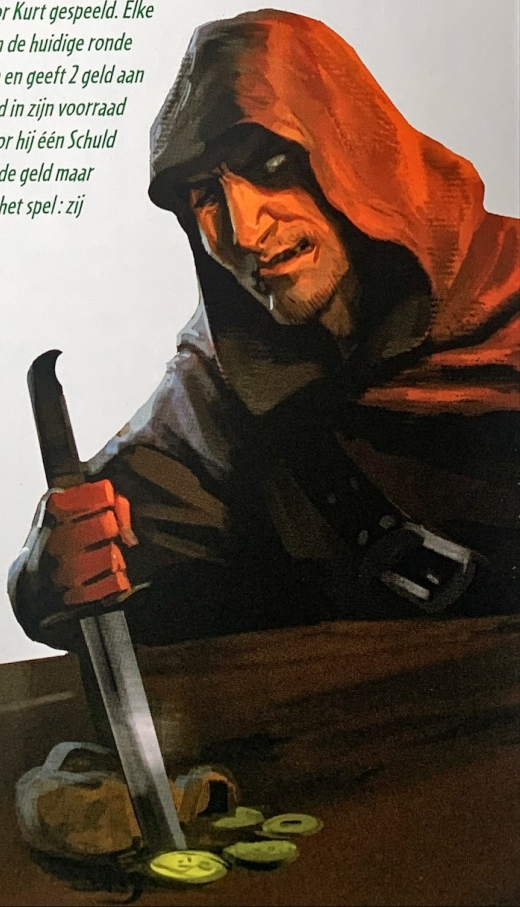
Aan het eind van het spel geeft elk Schuld fiche verliespunten aan een speler die ze in zijn bezit heeft.

Verduidelijking:

- de speler die een kaart speelt die geldverlies veroorzaakt wordt zelf nooit getroffen door die kaart.
- de te betalen munten worden door de spelers aan de bank betaald.
- de opgelopen schulden kunnen niet worden terug betaald.


Belangrijk: geldverlies wordt altijd aan het eind van een ronde afgehandeld, nadat spelers hun kaarten hebben gespeeld, eventueel voor handel hebben betaald en/of geld hebben gekregen...

Voorbeeld: de Lair kaart is net door Kurt gespeeld. Elke speler moet 2 geld aan het eind van de huidige ronde betalen. Joan besluit om te betalen en geeft 2 geld aan de bank. Cyril heeft slechts één geld in zijn voorraad en besluit deze te betalen, waardoor hij één Schuld fiche krijgt. Tina heeft het benodigde geld maar besluit het te houden voor later in het spel: zij krijgt daarom 2 Schuld fiches.





Diplomatie

Elke speler die een kaart met het  symbool speelt neemt een Diplomatie fiche uit de voorraad en zet deze op zijn bord.

SPEEL EERLIJK

Het is eerlijk om je tegenspelers te melden dat je dit fiche neemt, om ze tijdens de volgende conflict fase niet te verrassen.

Tijdens de volgende Conflict fase neemt de speler niet deel aan de conflict resolutie en MOET dan het Diplomatie fiche afgeven.

De speler telt als niet aanwezig tijdens de resolutie en krijgt dus geen enkel Conflict fiche (overwinning of nederlaag).

De twee naburige steden van de speler worden als aangrenzend beschouwd (enkel voor dit Conflict) en handelen de resolutie af volgens de normale regels.

Voorbeeld: Tijdens Tijdperk I speelt Tina de Residence kaart. Aan het eind van dat Tijdperk neemt Tina niet deel aan de conflict resolutie. Haar twee burens, Cyril en Kurt, vergelijken hun militaire kracht en nemen Conflict fiches alsof hun steden naburig zijn.

Verduidelijking:

- Een speler kan meerdere Diplomatie fiches nemen, maar MOET er tijdens elke Conflict resolutie één afgeven.
- Een speler die een Diplomatie fiche heeft MOET deze tijdens de volgende conflict fase gebruiken (zelfs als de speler militair sterker is als zijn naburige spelers).

Mochten er slechts 2 spelers overblijven tijdens de conflict resolutie, strijden ze tegen elkaar en krijgt iedere speler slechts een enkel fiche. Als er slechts 1 speler overblijft gebeurt er niets.

Voorbeeld: Tijdens de Conflict resolutie van Tijdperk II nemen Kurt en Alex niet deel (ze geven elk een eerder verkregen Diplomatie fiche af). Tina heeft geen Diplomatie fiches meer over en moet dus strijden. Tina en Cyril vergelijken hun militaire kracht volgens de normale regels. Tina wint maar krijgt slechts één Tijdperk II Conflict fiche, omdat ze slechts één tegenstander had tijdens deze conflict fase.

Einde van het spel

Net als in het basis spel van 7 Wonders eindigt het spel na Tijdperk III, na de Conflict fase.

Elke speler telt het totaal aan punten van zijn beschaving en de speler met de meeste punten is de winnaar.

Opmerking:


- tel de Schulden mee in de "geld" rij van de score kaart, om het eenvoudig te maken.
- de punten voor de zwarte kaarten worden samen met die van de witte kaarten (Leiders) geteld.

Voorbeeld: Kurt eindigt het spel met 3 Schuld fiches. Omdat hij 5 geld in zijn voorraad heeft (1 punt), schrijft hij -2 punten (1 geld punt - 3 schuld punten) op in de geld rij van zijn scorekaart.







PIGEON LOFT, SPY RING, TORTURE CHAMBER



Deze drie kaarten hebben een  symbool. Aan het eind van het spel mag de speler voor elk masker het wetenschap symbool van een aanwezige groene kaart in één van de twee naburige steden kopiëren.

Verduidelijking:

- Als een speler meerdere  symbolen heeft, mag hij een gekozen kaart slechts éénmaal kopiëren, en moet dus evenveel verschillende kaarten kopiëren als hij  symbolen heeft.
- Het is mogelijk om een symbool van een kaart te kopiëren waarvan de speler dezelfde kaart in zijn eigen stad heeft.
- Een speler kan twee dezelfde kaarten kopiëren (als hij genoeg maskers heeft) als beide naburige steden een kopie hebben (kopieer b.v. een Workshop kaart uit de linker stad en een tweede Workshop kaart uit de rechter stad).

Voorbeeld: Aan het einde van het spel heeft Alex 2 kaarten met het  symbool. De speler links van hem heeft slechts één groene kaart met het Sextant symbool. De speler rechts van hem heeft geen groene kaarten gespeeld. De eerste  van Alex telt daarom als een  symbool, maar zijn tweede  is nutteloos omdat er geen andere kaarten zijn die gekopieerd kunnen worden. Als de speler links van Alex 2 groene kaarten had met elk een  symbool, zouden de 2 maskers van Alex geteld hebben als .

MILITIA, MERCENARIES, CONTINGENT



Deze drie kaarten geven meer schilden dan de rode kaarten in het corresponderende Tijdperk (resp. 2/3/5 Schilden).

HIDEOUT, LAIR, BROTHERHOOD



Deze drie kaarten leveren winstpunten op en veroorzaken schulden: elke andere speler moet resp. 1/2/3 geld aan de bank betalen aan het einde van de ronde waarin deze kaart is gespeeld (of Schuld fiches nemen).

RESIDENCE, CONSULATE, EMBASSY



Deze drie kaarten geven winstpunten en geven elk een Diplomatie fiche.

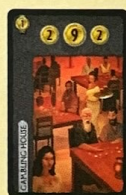
Opmerking: het effect van de Diplomatie fiches verandert als de team regels gebruikt worden.

GAMBLING DEN



De speler neemt 6 geld van de bank. De naburige spelers krijgen elk 1 geld van de bank.

GAMBLING HOUSE



De speler neemt 9 geld van de bank. De naburige spelers krijgen elk 2 geld van de bank.

CLANDESTINE DOCK (EAST / WEST)



Elke beurt krijgt de speler een korting van 1 geld op de eerste grondstof (bruin of grijs) die hij van een naburige stad koopt (links of rechts, afhankelijk van het symbool). Deze korting is cumulatief met b.v. die van een Market: de eerste gekochte grondstof kan dus eventueel gratis zijn.

Voorbeeld: Alex heeft een Market en een Clandestine Dock (East). Hij koopt een Stof- en een Steen grondstof van zijn rechter naburige stad (Oost): de stof kost hem 0 geld (1 geld korting van de Market en 1 geld korting van de Clandestine Dock) en de steen kost hem 2 geld. Of, de steen kost hem 1 geld (1 geld korting van de Clandestine Dock) en de stof kost hem 1 geld (1 geld korting van de Market).

SEPULCHER, CENOTAPH



Deze kaarten leveren winstpunten op en de andere spelers moeten 1 geld aan de bank betalen voor elk Overwinning fiche dat ze hebben (ongeacht de waarde).

ARCHITECT CABINET



Nadat de Architect Cabinet gespeeld is, kan een speler de fasen van zijn Wonder bouwen zonder de grondstofkosten te hoeven betalen. *Verduidelijking: De geldkosten voor sommige Wonder fasen moeten echter nog steeds betaald worden (b.v. Petra).*

SECRET WAREHOUSE



Elke ronde produceert deze kaart een grondstof naar keuze uit diegene die de stad van de speler al produceert door grijze of bruine kaarten of de initiële grondstof van zijn bord.

Verduidelijking: met het Secret Warehouse kan de speler niet de productie van gele, witte of zwarte kaarten verdubbelen (Forum, Caravansary, Bilkis en Black Market).

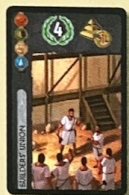
BLACK MARKET



Elke ronde produceert deze kaart een grondstof naar keuze uit diegene die de stad van de speler nog niet produceert door grijze of bruine kaarten of de initiële grondstof van zijn bord.

Verduidelijking: de grondstoffen verkregen door gele, witte en zwarte kaarten tellen hiervoor niet mee en kunnen dus eventueel gekozen worden.

BUILDERS' UNION



Deze kaart levert 4 Winstpunten op en elke andere speler moet 1 geld aan de bank betalen voor elke Wonder fase die ze gebouwd hebben.

Beschrijving van de Leaders

De Leaders en Cities uitbreiding zijn compatibel en je kunt 7 Wonders met beide gecombineerd spelen. We raden je echter aan om Cities te leren kennen door het eerst zonder de Leaders uitbreiding te spelen.

BERENICE



Nadat ze in het spel is gekomen wordt elk bedrag dat uit de bank wordt genomen vermeerderd met 1. Deze verhoging is gelimiteerd tot één geld per ronde.

Voorbeeld: een kaart afleggen levert 4 geld op, een taverne 6, ...

Verduidelijking: geld gegeven door naburige spelers voor de koop van grondstoffen geld niet als komend van de bank.

Koningin van Egypte. Deze voorgangster van Cleopatra is bekend door twee dingen: de constellatie die naar haar is vernoemd en de munt met haar beeltenis, de eerste in de geschiedenis met het portret van een vrouw.

CALIGULA



De speler kan één zwarte kaart per Tijdperk gratis bouwen.

Romeinse Keizer. Zijn korte heerschappij wordt vaak met een bloedige, ontuchtige en despotische periode geassocieerd, waarin alles een voorwendsel was om monumenten ter zijner glorie op te richten.

DARIUS



Elke zwarte kaart levert 1 winstpunt op aan het einde van het spel.

Persische Heerser. Geboren in een opstandige tijd, werd zijn heerschappij gemarkeerd door de fortificatie van de grenzen van het rijk. Voornamelijk bekend voor het laten bouwen van een complete stad: Persepolis.

DIOCLETIAN



Nadat hij in het spel is gekomen krijgt Diocletian 2 geld voor elke zwarte kaart die de speler bouwt.

Romeinse Keizer. Van alle heersers van Rome was hij degene wiens economische hervormingen het diepgaandst waren met grote gevolgen. Zijn systeem van belastingen voor landeigenaren zou lange tijd als model gebruikt worden in de westerse middeleeuwen.

ASPASIA



Nadat Aspasia in het spel komt krijgt de speler een Diplomatie fiche. (Aspasia is ook 2 winstpunt waard aan het eind van het spel.)

Vrouw van Pericles, bekend om haar kennis en cultuur, die haar respect en admiratie opleverden waarmee ze de denkers en staatsmannen van haar tijd beïnvloedde.

SEMIRAMIS



Nadat ze in het spel komt telt elk Nederlaag fiche als een Schild symbool voor de volgende Conflict fasen. (Leg je Nederlaag fiches op de Semiramis kaart om dit te verduidelijken).

Semiramis is een idee van Gleb Semenzjuk, ingezonden tijdens de Semiramis wedstrijd.

Beschrijving van de Gilden

COUNTERFEITERS GUILD



De kaart levert 5 winstpunten op en veroorzaakt een verlies van 3 geld voor elke andere speler.

GUILD OF SHADOWS



De kaart levert 1 winstpunt op voor elke zwarte kaart in de twee naburige steden.

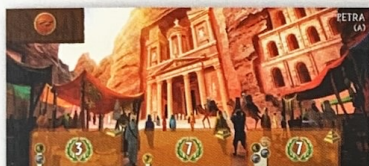


MOURNERS GUILD

De kaart levert 1 winstpunt op voor elk Overwinning fiche in elk van de twee naburige steden.

Verduidelijking: de waarde van de Overwinning fiches (1, 3 of 5 punten) doet niet ter zake. Elk fiche is 1 punt waard voor de eigenaar van het Gilde.

Beschrijving van de Wonderen



De Al-Khazneh van Petra $\heartsuit A$

De eerste fase levert 3 winstpunten op.

De tweede fase kost 7 geld om te bouwen en levert 7 winstpunten op.

De derde fase levert 7 winstpunten op.



De Al-Khazneh van Petra $\heartsuit B$

De eerste fase levert 3 winstpunten op en veroorzaakt een verlies van 2 geld voor elke andere speler.

De tweede fase kost 14 geld om te bouwen en levert 14 winstpunten op.



De Saint-Sophie Kathedraal van Byzantium $\heartsuit A$

De eerste fase levert 3 winstpunten op.

De tweede fase levert een Diplomatie fiche en 2 winstpunten op.

De derde fase levert 7 winstpunten op.



The Saint-Sophie Kathedraal van Byzantium $\heartsuit B$

De eerste fase levert een Diplomatie fiche en 3 winstpunten op.

De tweede fase levert een Diplomatie fiche en 4 winstpunten op.

Regels voor 2 spelers

De regels voor 2 spelers blijven ongewijzigd, maar hebben enige verduidelijking nodig:

Schulden

- Als de Vrije Stad geld moet afgeven bepaalt de speler die deze stad speelt in deze ronde of hij geld betaalt of Schuld fiches neemt.
- Als de Vrije Stad een kaart speelt die geldverlies veroorzaakt, worden beide spelers getroffen (de speler die de kaart voor de Vrije Stad heeft uitgekozen is niet uitgezonderd).

Diplomatie

- Als de Vrije Stad een Diplomatie fiche speelt neemt het niet deel aan het conflict van het corresponderende Tijdperk en de twee spelers staan onderling één keer tegenover elkaar.

Regels voor 8 spelers

Met de volgende regel aanpassingen kun je met 8 spelers spelen.

Bereid het spel voor zoals voor een spel met 7 spelers (alle Tijdperk I, II en III kaarten van het basis spel, 9 Gilden en 7 zwarte kaarten voor elk Tijdperk).

Deel aan het begin van ieder Tijdperk 7 kaarten uit aan elke speler. Elke speler speelt er dan 6, net als in het basis spel van 7 Wonders.

Opmerking: het spel met 8 spelers is voornamelijk bedoeld voor de team variant.

Regels voor team variant

Tijdens je spellen met 4, 6 en 8 spelers kun je 7 Wonders nu spelen met een variant voor 2-speler teams. De teamleden moeten naast elkaar zitten.

Overzicht van een Tijdperk

Tijdens het spel mogen de teamleden vrij overleggen en elkaar hun handkaarten laten zien (inclusief Leider kaarten als die uitbreiding ook wordt gebruikt).

Een speler moet zijn eigen grondstoffen gebruiken voordat hij van één van zijn burens koopt.

Het is niet toegestaan dat teamleden:

- geld delen,
- kaarten ruilen,
- niet voor handel tussen hen betalen,
- grondstoffen van elkaar kopen voor een gebouw dat ze gratis d.m.v. een keten kunnen bouwen.

Als een speler een kaart speelt die geldverlies veroorzaakt, moet de teamspeler dat ook betalen.

In de team variant verschillen de conflict resolutie en Diplomatie van het basis spel.


Team resolutie van conflicten

In de team variant voeren de teamleden geen oorlog met elkaar. Elke speler staat enkel tegenover zijn andere naburige stad.

Opmerking: tijdens de Conflict resolutie worden de verkregen fiches verdubbeld:

- een zege tijdens Tijdperk I levert 2 Conflict (Overwinning) fiches op van waarde 1,
- een zege tijdens Tijdperk II levert 2 Conflict (Overwinning) fiches op van waarde 3,
- een zege tijdens Tijdperk III levert 2 Conflict (Overwinning) fiches op van waarde 5.
- elk verlies levert 2 Conflict (Nederlaag) fiches op van waarde -1.

Team diplomatie

Een speler die een kaart met het  symbool speelt neemt een Diplomatie fiche van de bank en legt deze op zijn bord.

Tijdens het volgende conflict neemt de speler nog steeds deel aan de resolutie maar hij en zijn

opponent nemen slechts één enkel Conflict fiche i.p.v. twee. Het gebruik van het Diplomatie fiche is verplicht; daarna wordt deze afgelegd.

Verduidelijking:

- Het gebruik van een Diplomatie fiche door een speler heeft geen werking voor zijn teamgenoot.
- Het is mogelijk dat een speler een conflict wint ook al heeft die speler een Diplomatie fiche gespeeld.
- Als beide teamleden een Diplomatie fiche hebben, nemen ze elk één enkel Conflict fiche net als hun tegenstanders.

Voorbeeld: Cyril en Tina zijn teamgenote. Tijdens de Conflict resolutie van Tijdperk III gebruikt Cyril een Diplomatie fiche. Hij verliest het conflict (zijn tegenstander is militair sterker): hij krijgt enkel 1 Nederlaag (-1) fiche en zijn tegenstander enkel 1 Overwinning (+5) fiche. Onafhankelijk daarvan wint Tina haar conflict en zij krijgt 2 Overwinning (+5) fiches en haar tegenstander 2 Nederlaag (-1) fiches.

Einde van het spel

Elke speler telt zijn winstpunten en daarna tellen de teamgenoten hun score bij elkaar op om hun teamscore te bepalen. Het team met de hoogste score wint.

F.A.Q.

- V:** Wat gebeurt er als een speler met Halicarnassus (of Solomon) een Diplomatie kaart uit een afgelopen Tijdperk speelt?
- A:** De speler neemt een Diplomatie fiche en zal deze moeten gebruiken tijdens de volgende Conflict resolutie.
- V:** Als Nero me tijdens een Conflict resolutie 2 geld geeft voor mijn overwinningen, krijg ik dan 1 of 2 extra geld met Berenice?
- A:** 1 geld (de Conflict resolutie telt als een ronde op zich).
- V:** Is de eigenschap van Berenice cumulatief met de Leiders die geld opleveren (Hatsheput, Diocletian, Vitruvius, etc.)?
- A:** Ja, elk geld gekregen van de bank krijgt een bonus van 1 geld, maar die bonus is gelimiteerd tot 1 geld per ronde (b.v. voor Hatsheput).
- V:** Kan ik met Imhotep de geldkosten voor de Wonder fasen van Petra verminderen?
- A:** Nee, zijn vermindering werkt alleen voor grondstoffen.

7 WONDERS COMPANION

De officiële hulp programma!

Available on the
App Store

Credits

Auteur: **Antoine Bauza**

Ontwikkeling: «De Belgen met Sombreros» ofwel

Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustraties: **Miguel Coimbra**

Layout: **Alexis Vanmeerbeeck**

Regel revisies: Matthieu Bonin, Sylvain Thomas

Nederlandse vertaling: Humphrey Clerx

7 Wonders Cities is een spel van REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION 2015.

ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Dit materiaal mag slechts voor privé doeleinden gebruikt worden.

Testers: Gil Jugnot, Nicolas Doquet, Damien Desnous, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjoux, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Daguéné, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, de leden van de Bordspel Vereniging van Grenoble, de spelers van Ludinord uit Belgo, Thierry Sajou, Stefan -De Cyborg- Brunelle, Diego en de spelers van l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse en Kevin O'Brien.

Dank aan: Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

Deze uitbreiding is opgedragen aan Esteban Bauza, geboren tijdens de laatste dagen van de ontwikkeling.



Telefoon +32 471 95 41 32
Komediëntenstraat 22
1000 Brussel - België
www.rprod.com

Beschrijving van de Symbolen



Elke speler, anders dan degene die de kaart gespeeld (of de Wonder fase gebouwd heeft) heeft, moet het aangegeven geld aan de bank betalen.

Voor elk geld dat de speler niet wil of kan betalen, neemt deze een Schuld fiche.



De speler neemt een Diplomatie fiche.

Aan het van het huidige Tijdperk geeft de speler dit fiche af en neemt niet deel aan de Conflict resolutie. Hierdoor strijdt de stad links van de speler tegen de stad rechts van de speler.

Opmerking: het effect van Diplomatie fiches is anders als met de team variant wordt gespeeld.



Aan het einde van het spel, kopieert het masker het wetenschap symbool van een groene kaart aanwezig in één van de twee naburige steden.



De speler krijgt elke ronde een korting van 1 geld op de eerste grondstof die hij van een naburige stad koopt (links of rechts, afhankelijk van het symbool).



De kaart produceert elke ronde een extra grondstof naar keuze uit degene die al in de eigen stad door grijze of bruine kaarten of initiële grondstof van het wonder bord aanwezig zijn.



De kaart produceert elke ronde een extra grondstof naar keuze uit degene die niet in de eigen stad door grijze of bruine kaarten of initiële grondstof van het wonder bord aanwezig zijn.



Elke speler, anders dan degene die de kaart gespeeld heeft, moet 1 geld aan de bank betalen voor elk Overwinning fiche in zijn bezit.



Elke speler, anders dan degene die de kaart gespeeld heeft, moet 1 geld afgeven voor elke Wonder fase die hij al gebouwd heeft.



De kaart levert 1 geld op voor elke zwarte kaart in de stad van de speler op het moment dat deze kaart gespeeld wordt (incl. deze kaart zelf). Aan het einde van het spel levert deze kaart 1 winstpunt op voor elke zwarte kaart aanwezig in de stad van de speler (incl. deze kaart zelf).



De kaart levert 1 geld op voor elk Overwinning fiche in de stad van de speler op het moment dat deze kaart gespeeld wordt. Aan het einde van het spel levert deze kaart 1 winstpunt op voor elk Overwinning fiche aanwezig in de stad van de speler.



De speler neemt 6 geld van de bank. De twee naburige spelers krijgen elk 1 geld van de bank.



De speler neemt 9 geld van de bank. De twee naburige spelers krijgen elk 2 geld van de bank.



Nadat de Architect Cabinet in het spel komt, kan de speler zijn Wonder fasen bouwen zonder de grondstofkosten te moeten betalen.



De kaart is 1 winstpunt waard voor elk Overwinning Conflict fiche aanwezig in de twee naburige steden.

LEIDERS



Nadat ze in het spel komt, wordt elk bedrag dat de bank aan de speler betaalt met 1 verhoogd. Deze bonus is gelimiteerd tot 1 geld per ronde.



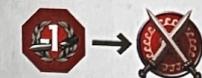
De speler kan één zwarte kaart per Tijdperk gratis bouwen.



Nadat hij in het spel komt krijgt de speler 2 geld voor elke zwarte kaart die hij bouwt.



Elke zwarte kaart levert 1 winstpunt op aan het einde van het spel.



Nadat ze in het spel komt telt elk Nederlaag conflict fiche als een Schild symbool voor de volgende Conflict resolutie fasen.