

7 WONDERS™

ARMADA

DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

 Indica il giocatore a **destra del vicino alla tua destra**.

 Indica il giocatore a **sinistra del vicino alla tua sinistra**.



Indica il tuo **livello commerciale**. Il suo valore è mostrato nel simbolo e dipende dalla casella del percorso marittimo in cui si trova la tua Flotta **Gialla**.



Quando questo simbolo entra in gioco, prendi immediatamente 1 segnalino Incursione (dalla riserva) e cedilo al giocatore indicato.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, aumenta la tua potenza navale del valore mostrato dal simbolo navale indicato.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, durante ogni Risoluzione dei Conflitti Navali puoi scegliere se partecipare o meno. Se scegli di non partecipare, la tua potenza navale viene ignorata e non prendi alcun segnalino Conflitto Navale.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **1 volta per turno**, puoi acquistare 1 risorsa dal giocatore indicato al costo di 1 Moneta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, **2 volte per turno**, puoi acquistare 1 risorsa dal giocatore indicato al costo di 1 Moneta.



Alla fine della partita, ottieni 1 simbolo scientifico aggiuntivo del tipo di cui ne possiedi **di più**. **In caso di pareggio**, scegli 1 simbolo scientifico tra quelli in pareggio.



Quando questo simbolo entra in gioco, pesca la prima carta Isola del livello indicato (1, 2 o 3) e collocala a faccia in su sotto al lato destro della tua plancia del Cantiere Navale. Da adesso in poi, benefici dei suoi effetti.



Alla fine del turno in cui questo simbolo è entrato in gioco, esplora 1 Isola del livello indicato.



Alla fine della partita, ottieni 2 punti vittoria per ogni carta Isola che possiedi (compresa questa).



Alla fine della partita, scegli 1 colore. Ottieni 1 punto vittoria per ogni carta Epoca del colore scelto nella tua Città.



Quando questo simbolo entra in gioco, muovi la tua miniatura Flotta del colore indicato di 1 casella, senza pagare alcun costo di costruzione navale.



Quando questo simbolo entra in gioco, muovi 1 tua miniatura Flotta (a tua scelta) di 1 casella, senza pagare alcun costo di costruzione navale.

Chiarimento: Quando costruisci una carta con questo simbolo, puoi effettuare una costruzione navale seguendo le regole standard e poi applicare questo effetto per poter effettuare una costruzione navale gratuita. Di conseguenza, è possibile effettuare più costruzioni navali nello stesso turno.



Quando questo simbolo entra in gioco, muovi 2 o 3 tue miniature Flotte **diverse** (a tua scelta) di 1 casella, senza pagare alcun costo di costruzione navale.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, paga 1 risorsa in meno (a tua scelta) quando effettui le costruzioni navali. Devi comunque pagare ogni costo in Monete senza alcuno sconto.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, prendi immediatamente 1 Moneta (dalla riserva) **dopo** ogni volta che hai mosso una tua miniatura Flotta.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, non possiedi più una Flotta associata alla tua Meraviglia. **Invece**, ogni volta che costruisci uno stadio della tua Meraviglia, muovi 1 tua miniatura Flotta (a tua scelta) di 1 casella senza pagare alcun costo di costruzione navale.



Alla fine del turno in cui questo simbolo è entrato in gioco, richiedi un Tributo del valore indicato: tutti i giocatori **tranne te** perdono l'ammontare di Monete indicato **meno** il loro livello commerciale (rimettendole nella riserva).



Quando questo simbolo entra in gioco, tutti i giocatori **tranne te** perdono un ammontare di monete pari al loro livello commerciale.



Dopo che questo simbolo è entrato in gioco, sei protetto (non perdi alcuna Moneta) da tutte le perdite di Monete causate da Tributi o carte Pirata innescati dagli altri giocatori.



Alla fine della partita, ottieni un ammontare di punti vittoria pari al doppio del tuo livello commerciale.

Ordine di Risoluzione degli Effetti

1. Pagare i costi di costruzione (per carte, Meraviglie o percorsi marittimi)
2. Muovere le miniature Flotta
3. Applicare gli effetti delle carte Epoca (tranne perdere Monete)
4. Applicare gli effetti della plancia del Cantiere Navale (tranne perdere Monete)
5. Costruire carte dalla pila degli scarti (tranne costruzione navale)
6. Perdere Monete

Risoluzione dei Conflitti Navali
