

# 7 WONDERS™

# ARMADA

## BESCHRIJVING VAN NIEUWE EFFECTEN

 Doelt op de speler **rechts van jouw rechterbuurman**.

 Doelt op de speler **links van jouw linkerbuurman**.



Toont jouw **handelsniveau**. De waarde wordt weergegeven in dit symbool en hangt af van het veld waarop jouw **gele** Vloot zich bevindt.



Zodra dit symbool in het spel komt neem je onmiddellijk een plunderfiche (uit de voorraad) en geeft dit aan de aangewezen speler.



Zodra dit symbool in het spel komt verhoog je jouw maritieme macht met de getoonde waarde.



Zodra dit symbool in het spel komt kun je iedere keer tijdens het oplossen van Maritieme Conflicten, kiezen of je wil deelnemen. Als je niet deelneemt wordt jouw maritieme macht genegeerd en ontvang je geen maritieme conflictfiches.



Zodra dit symbool in het spel komt kun je, **eens per beurt**, 1 grondstof kopen van de aangewezen speler voor 1 munt.



Zodra dit symbool in het spel komt kun je, **tweemaal per beurt**, 1 grondstof kopen van de aangewezen speler voor 1 munt.



Aan het einde van het spel ontvang je 1 extra wetenschapssymbool waarvan je de **meeste** hebt. **Is er een gelijke stand** tussen meerdere wetenschapssymbolen, kies dan één van deze symbolen.



Zodra dit symbool in het spel komt trek je de eerste Eilandkaart van het aangegeven niveau (1,2 of 3) en plaats deze open onder de rechterzijde van jouw scheepswerf. Je kunt vanaf nu gebruik maken van het effect daarvan.



Aan het einde van de beurt waarin dit symbool in het spel komt verken je een eiland van het getoonde niveau.



Aan het einde van het spel ontvang je 2 overwinningpunten voor elke Eilandkaart in jouw bezit, inclusief deze kaart.



Aan het einde van het spel kies je 1 kleur Tijdperkkaarten. Je ontvangt 1 overwinningspunt per kaart van deze kleur in jouw stad.



Zodra dit symbool in het spel komt zet je de Vloot van deze kleur een veld vooruit op jouw scheepswerfbord, zonder scheepsbouwkosten te betalen.



Zodra dit symbool in het spel komt zet je één van jouw Vloten (naar keuze) een veld vooruit op jouw scheepswerfbord, zonder scheepsbouwkosten te betalen.

**Verduidelijking:** *Als je een kaart met dit symbool bouwt, dan mag je scheepsbouw uitvoeren volgens de normale regels en dan het effect toepassen om te profiteren van scheepsbouw zonder scheepsbouwkosten. Het is dus mogelijk om meerdere keren scheepsbouw uit te voeren tijdens dezelfde beurt.*



Zodra dit symbool in het spel komt zet je twee of drie **verschillende** Vloten (naar keuze) elk een veld vooruit op jouw scheepswerfbord, zonder scheepsbouwkosten te betalen.



Zodra dit symbool in het spel komt betaal je 1 grondstof (naar keuze) minder voor elke scheepsbouw die je uitvoert. Je dient nog wel steeds de kosten in munten te betalen (zonder korting).



Zodra dit symbool in het spel komt ontvang je 1 munt (van de Bank) **na** elke vooruitgang van jouw Vloten.



Zodra dit symbool in het spel komt heb je niet langer een Vloot die gekoppeld is aan jouw Wonder. **In plaats daarvan** mag je voor iedere fase van jouw Wonder die je bouwt, jouw Vloten (naar keuze) een veld vooruit zetten op jouw scheepswerfbord, zonder scheepsbouwkosten te betalen.



Aan het einde van de beurt waarin dit symbool in het spel komt hef je de getoonde belasting. Alle spelers **behalve jij** verliezen het aantal munten dat getoond wordt **minus** hun eigen handelsniveau. Munten worden teruggegeven aan de Bank.



Zodra dit symbool in het spel komt verliezen alle spelers **behalve jij** het aantal munten dat gelijk is aan hun eigen handelsniveau.



Zodra dit symbool in het spel komt ben je beschermd en verlies je geen munten bij iedere keer dat een andere speler belastingen of piraten inzet om jou munten te laten verliezen.



Aan het einde van het spel ontvang je een aantal overwinningpunten dat gelijk is aan het dubbele van jouw handelsniveau.

### Volgorde van afhandeling acties

1. Betaal bouwkosten (kaart of Wonder en scheepsbouw)
2. Zet de Vloot vooruit
3. Pas de effecten van Tijdperkkaarten toe (behalve het verliezen van munten)
4. Pas de effecten van Scheepswerven toe (behalve het verliezen van munten)
5. Bouw kaarten uit het afleggebied (geen scheepsbouw)
6. Verlies van munten

### Oplossen van Maritieme Conflicten
