

7 WONDERS™

ARMADA

SYMBOLÜBERSICHT



Betrifft den Spieler **zur Rechten des rechten Nachbarn**.



Betrifft den Spieler **zur Linken des linken Nachbarn**.



Zeigt deine **Handelsstufe** an. Der Wert steht in dem Symbol und hängt von dem Seefeld ab, auf dem deine **Gelbe** Flotte steht.



Die Stufen des Siracusa-Weltwunders können **in beliebiger Reihenfolge** gebaut werden.



Nimm dir sofort einen Entermarker aus dem Vorrat und gib ihn an den Spieler, auf den der Doppelpfeil zeigt.



Deine Flottenstärke erhöht sich um den im Symbol angegebenen Wert.



Ab sofort darfst du bei jedem Abhandeln von Seekonflikten wählen, ob du teilnimmst oder nicht. Wenn du an einem Seekonflikt nicht teilnehmen möchtest, wird deine Flottenstärke in diesem Seekonflikt nicht berücksichtigt und du erhältst keinerlei Seekonflikt-Marker.



Ab sofort darfst du **einmal pro Spielzug** 1 beliebige Ressource vom angegebenen Spieler für nur 1 Münze kaufen.



Ab sofort darfst du **zweimal pro Spielzug** 1 beliebige Ressource vom angegebenen Spieler für nur 1 Münze kaufen.



Bei Spielende erhältst du 1 zusätzliches Wissenschaftssymbol der Art, von der du die **meisten** hast. **Im Falle eines Gleichstands** wähle eines von diesen Symbolen.



Ziehe **sofort** die oberste Inselkarte der passenden Stufe (1, 2 oder 3) und lege sie offen unter die rechte Seite deines Werft-Spielplans. Du profitierst ab sofort von ihrem Effekt.



Am Ende des Spielzugs, in dem du dieses Symbol erhältst, erforschst du eine Insel der angegebenen Stufe.



Bei Spielende erhältst du 2 Siegpunkte für jede Inselkarte in deinem Besitz (einschließlich dieser).



Bei Spielende wählst du eine Farbe der Zeitalter-Karten. Du erhältst 1 Siegpunkt für jede Karte dieser Farbe in deiner Stadt.



Hinweis: Wenn du ein Gebäude mit diesem Symbol baust, darfst du nach den üblichen Regeln einen Flottenausbau vornehmen (nach dem Bau einer Karte) und danach den oben beschriebenen Effekt für einen kostenlosen Flottenausbau nutzen. So ist es möglich, mehrere Flottengusbauten im selben Spielzug vorzunehmen.



Rücke sofort zwei bzw. drei **verschiedene** deiner Flotten kostenlos um je 1 Seefeld auf deinem Werft-Spielplan vor.



Ab sofort zahlst du für jeden Flottenausbau, den du vornimmst, 1 beliebige Ressource weniger. Du musst weiterhin die vollen Münzkosten bezahlen.



Ab sofort erhältst du jedes Mal 1 Münze (aus dem Münzvorrat), **nachdem** du eine deiner Flotten vorgerückt hast.



Ab sofort ist keine deiner Flotten mehr mit deinem Weltwunder verbunden. **Stattdessen** darfst du jedes Mal, wenn du einen Bauabschnitt deines Weltwunders vollendest, eine deiner Flotten kostenlos um 1 Seefeld auf deinem Werft-Spielplan vorrücken.



Am Ende des Spielzugs, in dem du dieses Symbol erhalten hast, erhebst du Steuern in Höhe des angegebenen Werts. Alle Spieler **außer dir** verlieren so viele Münzen wie angegeben **abzüglich** ihrer Handelsstufe. Münzen kommen zurück in den Münzvorrat.



Alle Spieler **außer dir** verlieren **sofort** Münzen in Höhe ihrer Handelsstufe.



Ab sofort bist du jedes Mal geschützt, wenn ein anderer Spieler einen Münzverlust durch Steuern oder Piratenkarten auslöst, und verlierst entsprechend keine Münzen.



Bei Spielende erhältst du Siegpunkte in Höhe deiner doppelten Handelsstufe.

1. Zählt die Baukosten (*der Karte oder des Weltwunder-Abschnitts plus Flottenausbau*).
2. Rückt eure Flotten vor.
3. Führt die Effekte von Zeitalter-Karten aus (*außer Münzverluste*).
4. Führt die Effekte der Werft-Spielpläne aus (*außer Münzverluste*).
5. Baut Karten vom Ablagestapel (*ohne Flottenausbau*).
6. Führt Münzverluste aus.

Abhandeln von Seekonflikten

			
			
			
			
			
			