

# 7 WONDERS™ ARMADA

## DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS



Ce symbole désigne le joueur situé **à droite de votre voisin de droite**.



Ce symbole désigne le joueur situé **à gauche de votre voisin de gauche**.



Ce symbole désigne votre **niveau commercial**. Sa valeur dépend de la case où se trouve votre Flotte **Jaune** et est indiquée sur ce symbole.



Les étapes de la Merveille Siracusa peuvent être construites **dans n'importe quel ordre, au choix du joueur**.



Au moment où ce symbole entre en jeu, prenez immédiatement un jeton Débarquement (de la réserve) et donnez-le au joueur désigné.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous augmentez votre puissance maritime de la valeur indiquée.



Dès que ce symbole entre en jeu, lors de chaque Résolution des Conflits Maritimes, vous pouvez choisir d'y participer ou non. Si vous choisissez de ne pas y participer, votre puissance maritime est simplement ignorée et vous ne prenez aucun jeton Conflit Maritime.



Dès que ce symbole entre en jeu, **une fois par tour**, vous pouvez acheter 1 ressource pour 1 Pièce au joueur désigné.



Dès que ce symbole entre en jeu, **deux fois par tour**, vous pouvez acheter 1 ressource pour 1 Pièce au joueur désigné.



À la fin de la partie, vous gagnez un symbole scientifique supplémentaire : celui dont vous possédez **le plus** d'exemplaires. **En cas d'égalité** entre plusieurs symboles scientifiques, choisissez-en 1 parmi eux.



Au moment où ce symbole entre en jeu, piochez la première carte Île du niveau indiqué (1, 2 ou 3) et placez-la, face visible, sous le bord droit de votre Chantier Naval. Vous bénéficiez alors de son effet.



À la fin du tour où ce symbole entre en jeu, vous réalisez une exploration du niveau indiqué.



À la fin de la partie, vous gagnez 2 points de victoire pour chaque carte Île en votre possession, y compris celle-ci.



À la fin de la partie, choisissez une couleur de cartes Âge. Vous gagnez 1 point de victoire pour chaque carte de cette couleur présente dans votre Cité.



Au moment où ce symbole entre en jeu, avancez la Flotte de cette couleur d'une case sur votre Chantier Naval, sans en payer le coût de construction.



Au moment où ce symbole entre en jeu, avancez une de vos Flottes (au choix) d'une case sur votre Chantier Naval, sans en payer le coût de construction.

**Précision :** Lorsque vous construisez une carte avec ce symbole, vous pouvez réaliser une Construction Navale selon les règles habituelles et, ensuite, en appliquer l'effet afin de bénéficier d'une Construction Navale gratuite. Il est donc possible de réaliser plusieurs Constructions Navales durant le même tour.



Au moment où ce symbole entre en jeu, avancez respectivement deux ou trois Flottes **différentes** (au choix) d'une case sur votre Chantier Naval, sans en payer le coût de construction.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous payez 1 ressource (au choix) de moins pour chaque Construction Navale que vous réalisez. Vous devez toujours payer le coût éventuel en Pièces dans son intégralité.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous gagnez 1 Pièce (de la réserve) **après** chaque avancée de vos Flottes.



Dès que ce symbole entre en jeu, vous n'avez plus de Flotte associée à votre Merveille. **À la place**, à chaque fois que vous construisez une étape de votre Merveille, avancez une de vos Flottes (au choix) d'une case sur votre Chantier Naval, sans en payer le coût de construction.



À la fin du tour où ce symbole entre en jeu, vous levez une Taxe du montant indiqué. Tous les joueurs **sauf vous** perdent le nombre de Pièces indiqué **moins** leur niveau commercial. Les Pièces sont remises dans la réserve.



Au moment où ce symbole entre en jeu, tous les joueurs **sauf vous** perdent autant de Pièces que leur niveau commercial respectif.



Dès que ce symbole entre en jeu, à chaque fois qu'un autre joueur déclenche une perte de Pièces liée aux Taxes ou aux cartes Pirates, vous êtes protégé et ne perdez aucune Pièce.



À la fin de la partie, vous gagnez un nombre de points de victoire équivalent au double de votre niveau commercial.

## Ordre de résolution des actions

1. Paiement des coûts de construction (carte ou Merveille et Construction Navale)
2. Avancée des Flottes
3. Effets des cartes Âge (sauf pertes de Pièces)
4. Effets de votre Chantier Naval (sauf pertes de Pièces)
5. Construction de cartes depuis la défausse (pas de Construction Navale)
6. Pertes de Pièces

## Résolution des Conflits Maritimes