

7 CUDÓW ŚWIATA™ ARMADA

OPIS NOWYCH EFEKTÓW



Wskazuje gracza siedzącego **po prawej stronie** Twojego **prawego sąsiada**.



Wskazuje gracza siedzącego **po lewej stronie** Twojego **lewego sąsiada**.



Wskazuje Twój **poziom rozwój handlowy**. Określa go liczba znajdująca się na tym symbolu, a zależy on od położenia Twojej **żółtej Floty**.



Cud Siracusa można konstruować **w dowolnej kolejności**.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast weź (z rezerwy) żeton Najazdu i przekaz go wskazanemu graczowi



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, Twoja Siła na morzu wzrasta o wskazaną wartość.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, zawsze podczas rozstrzygania Konfliktów morskich możesz zdecydować, czy chcesz brać w nich udział. Jeśli nie chcesz w nich uczestniczyć, Twoja Siła na morzu nie jest brana pod uwagę i nie dostajesz żadnych żetonów Konfliktów morskich.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **raz na turę** możesz kupić od wskazanego gracza 1 materiał za 1 monetę.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **2 razy na turę** możesz kupić od wskazanego gracza 1 materiał za 1 monetę.



Na koniec gry otrzymujesz 1 dodatkowy symbol naukowy – ten, którego posiadasz najwięcej. Jeśli masz więcej symboli **w tej samej, najwyższej liczbie**, wybierz 1 z nich.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast dobierz kartę Wyspy z wierzchu odpowiedniego stosu (poziomu 1, 2 albo 3) i wsuń ją pod planszę Stoczni po jej prawej stronie. Od tej chwili korzystasz z jej efektu.



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, eksploruj Wyspę wskazanego poziomu.



Na koniec gry otrzymujesz 2 punkty za każdą posiadaną kartę Wyspy, łącznie z tą.



Na koniec gry wybierz 1 kolor z kart Epok. Otrzymujesz 1 punkt za każdą kartę tego koloru w Twoim Mieście.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast przesun swoją Flotę w tym kolorze o 1 pole na planszy Stoczni za darmo.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast przesun swoją dowolną Flotę o 1 pole na planszy Stoczni za darmo.

Objaśnienie. Gdy wznosisz Budowlę z tym symbolem, możesz przeprowadzić Budowę morską zgodnie ze standardowymi zasadami, a potem zastosować efekt, by skorzystać z darmowej Budowy morskiej. Możesz zatem przeprowadzić kilka akcji Budowy morskiej w jednej turze.



W momencie, gdy ten symbol wchodzi do gry, natychmiast przesun swoje wybrane 2 albo 3 **różne** Floty o 1 pole na planszy Stoczni za darmo.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, płacisz 1 (wybrany przez siebie) materiał mniej za każdą Budowę morską, którą przeprowadzasz. Zniżka nie dotyczy kosztu w monetach.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, **po** każdym ulepszeniu Twojej floty, weź z banku 1 monetę.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, Twój Cud przestaje być powiązany z konkretną Flotą. **Zamiast tego** za każdym razem, gdy budujesz etap Cudu, przesun swoją dowolną Flotę o 1 pole na planszy Stoczni za darmo.



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, nakładasz podatek o wskazanej wysokości. Wszyscy **pozostali** gracze tracą wskazaną liczbę monet **minus** poziom ich rozwoju handlowego. Monety są zwracane do banku.



Na koniec tury, w której ten symbol wszedł do gry, **wszyscy gracze z wyjątkiem Ciebie** tracą tyle monet, ile wynosi poziom ich rozwoju handlowego. Monety są zwracane do banku.



Od momentu, gdy ten symbol wchodzi do gry, nie tracisz monet wskutek nałożenia przez innych graczy podatków albo zagrania kart piratów.



Na koniec gry otrzymujesz tyle punktów, ile wynosi podwojony poziom Twojego rozwoju handlowego.

Kolejność rozpatrywania akcji

1. Opłacenie kosztów budowy (karty albo Cudu oraz Budowy morskiej)
2. Ulepszenie Floty
3. Rozpatrzenie efektów kart Epoki (oprócz straty monet)
4. Rozpatrzenie efektów Stoczni (oprócz straty monet)
5. Wznoszenie Budowli z karty ze stosu kart odrzuconych (nie jest możliwa Budowa morska)
6. Strata monet

Rozstrzygnięcie Konfliktów morskich