




7 WONDERS™ ARMADA

DESCRIPCIÓN DE EFECTOS NUEVOS

 Afecta al jugador **que esté a la derecha de tu vecino de la derecha.**

 Afecta al jugador **que esté a la izquierda de tu vecino de la izquierda.**

 Determina tu **poder comercial**. Su valor aparece sobre este símbolo y varía en función de la casilla en la que se encuentre tu Flota **Amarilla**.

 Puedes desarrollar las Etapas de la Maravilla Siracusa **en el orden que elijas.**



Cuando este símbolo entre en juego, toma inmediatamente una ficha de Abordaje (de la reserva) y entrégasela al jugador que el símbolo determine.



Cuando este símbolo entre en juego, suma el valor que indique a tu fuerza naval.



Cuando este símbolo entre en juego, podrás decidir si tomar parte o no en la Resolución de Conflictos Navales. Si decides no participar, se ignora tu fuerza naval y no recibes ningún marcador de Conflictos Navales.



Cuando este símbolo entre en juego, **una vez por turno** podrás comprarle 1 recurso al jugador que el símbolo determine pagando 1 Moneda.



Una vez que este símbolo entre en juego, podrás comprar 1 recurso de la reserva pagando 1 Moneda **dos veces por turno.**



Al final de la partida, recibe 1 símbolo científico adicional del tipo **más numeroso** que tengas. **Si hay un empate** entre varios símbolos científicos, elige el que prefieras de ellos.



En cuanto este símbolo entre en juego, roba la primera carta de Isla del nivel que indique el símbolo (1, 2 o 3) y colócala boca arriba bajo el borde derecho de tu tablero de Puerto. Ahora podrás beneficiarte de su efecto.



Al final del turno en el que este símbolo entre en juego, explora una Isla del nivel indicado.



Al final de la partida, recibe 2 puntos de victoria por cada carta de Isla que tengas, incluida esta.



Al final de la partida, elige uno de los colores de las cartas de Era. Recibe 1 punto de victoria por cada carta de ese color que tengas en tu Ciudad.



En cuanto este símbolo entre en juego, avanza una casilla en tu tablero de Puerto con la miniatura naval de ese color sin pagar el coste de construcción.



En cuanto este símbolo entre en juego, avanza una casilla en tu tablero de Puerto con la miniatura naval que elijas sin pagar el coste de construcción.

Aclaración: cuando construyas una carta con este símbolo, podrás también comenzar una Construcción naval según las normas habituales y, posteriormente, activar este efecto para beneficiarte de una Construcción naval gratis. Por tanto, es posible comenzar varias Construcciones navales en un mismo turno.



En cuanto este símbolo entre en juego, avanza una casilla en tu tablero de Puerto con dos o tres miniaturas navales **diferentes** (las que elijas) sin pagar el coste de construcción.



Cuando este símbolo entre en juego, paga 1 recurso menos (el que elijas) por cada Construcción naval que comiences. El coste en Monedas tendrás que pagarlo sin ningún descuento.



Cuando este símbolo entre en juego, cada vez que avances con tus Flotas recibe 1 Moneda (de la reserva) justo **después** de hacerlo.



Cuando este símbolo entre en juego, dejarás de tener una Flota asociada a tu Maravilla. **En su lugar**, cada vez que desarrolles una Etapa de tu Maravilla, avanza una casilla en tu tablero de Puerto con la miniatura naval que elijas sin pagar el coste de construcción.



Al final del turno en el que este símbolo entre en juego, aplica un Arancel por la cantidad indicada. Cuando esto ocurra, todos los jugadores **excepto tú restarán** su poder comercial al número que indique el símbolo y pagarán en Monedas la cantidad resultante. Esas Monedas se devuelven a la reserva.



En cuanto este símbolo entra en juego, cada uno de los jugadores, **excepto tú**, pierde una cantidad de Monedas equivalente a su poder comercial.



Una vez que este símbolo entre en juego, estarás protegido y no perderás Monedas cuando otro jugador desencadene una pérdida de Monedas mediante Aranceles o cartas Pirata.



Al final de la partida, recibe el doble de tu poder comercial en puntos de victoria.

Orden de resolución de las acciones

1. Pagar los costes de construcción (carta o Maravilla y Construcción naval).
2. Avanzar con las Flotas.
3. Aplicar los efectos de las cartas de Era (excepto aquellos con los que se pierdan Monedas).
4. Aplicar los efectos del tablero de Puerto (excepto aquellos con los que se pierdan Monedas).
5. Construir Estructuras del mazo de descartes (sin optar a Construcción naval).
6. Perder Monedas.

Resolución de Conflictos Navales