

Antoine Bauza

7 WONDERS

ARMADA

SPELREGELS



"Laat degene die de wereld in beweging wil zetten, eerst zelf in actie komen."

Socrates

Inhoud

- **8 Spelerborden (Scheepswerven)**
- **32 Miniatureschepen**
(8 schepen in 4 kleuren)
- **24 Armadakaarten**
 - 8 kaarten van Tijdperk I
 - 8 kaarten van Tijdperk II
 - 8 kaarten van Tijdperk III
- **27 Eilandkaarten**
 - 9 van niveau 1
 - 9 van niveau 2
 - 9 van niveau 3
- **2 Plunderfiches**
- **6 Munten met waarde 6**
- **4 Spelershulpen**
 - 2 Zeeconflicten / Aflegopties
 - 2 Zeeconflicten / Beurtverloop
- **1 Scoreboekje**
- **Deze spelregels**
- **48 Fiches voor Zeeconflicten**
 - **31 Overwinningsfiches**
 - 11 fiches van waarde 1
 - 12 fiches van waarde 3
 - 7 fiches van waarde 5
 - 1 fiche van waarde 7
 - **17 Nederlaagfiches**
 - 7 fiches van waarde -1
 - 5 fiches van waarde -2
 - 5 fiches van waarde -3
- **6 Fiches voor Landconflicten**
 - **3 Overwinningsfiches**
 - 1 fiche van waarde 1
 - 1 fiche van waarde 3
 - 1 fiche van waarde 5
 - **3 Nederlaagfiches van waarde -1**



Overzicht

Met deze uitbreiding voor *7 Wonders* kun je vloten van Schepen bouwen om de zee mee te veroveren. De nieuwe Armada- en Eilandkaarten verhogen de interactie tussen de spelers. Het spelverloop is licht gewijzigd maar de voorwaarden voor de overwinning zijn identiek aan die van het basisspel van *7 Wonders*.

Onderdelen

Opmerking: om de nieuwe onderdelen te kunnen onderscheiden van het basisspel en andere uitbreidingen, hebben we de namen van sommige onderdelen uit het basisspel gewijzigd:

- **Militaire Conflicten** heten nu **Landconflicten** (er zijn ook Zeeconflicten).
- **Schilden** heten nu **Landschilden** (er zijn ook Zeeschilden).
- De nieuwe Tijdperkkaarten heten nu **Armada kaarten**, maar het zijn nog steeds Gebouwenkaarten net zoals die uit het basisspel.

Scheepswerven

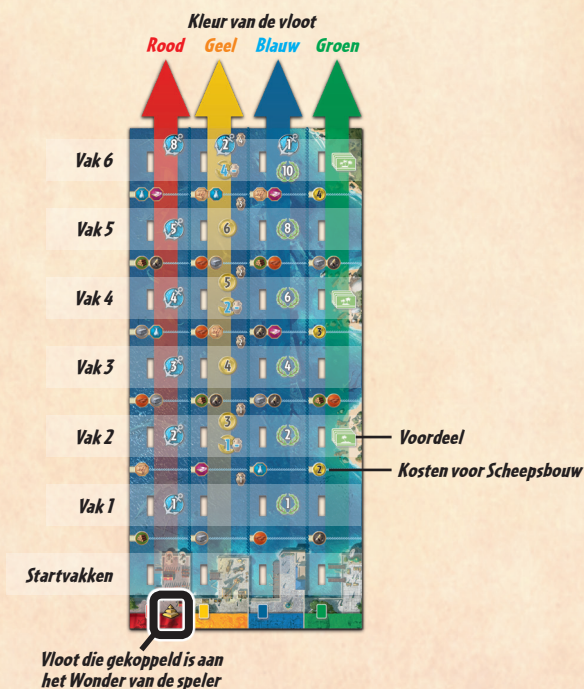
De Scheepswerven zijn spelerborden die de evolutie van de vloten van de spelers aangeven. Elke vloot bestaat uit één startvak en zes vakken met opwaarderingen. Aan de meeste van de vakken met opwaarderingen is een voordeel verbonden. De voordelen zijn op alle Scheepswerven identiek, maar de bouwkosten zijn voor alle borden verschillend.

Elk bord is opgedeeld in 4 vloten:

- **Rode (militaire)** vloot: introduceert een nieuw soort gevecht - het Zeeconflict.
- **Gele (commerciële)** vloot: introduceert nieuwe handelsroutes.
- **Blauwe (burgerlijke)** vloot: levert extra Overwinningspunten op.
- **Groene (wetenschappelijke)** vloot: verleent toegang tot onbekende eilanden.



Op elk bord vertoont een van de 4 vloten een Wondersymbool op een van de startvakken. Dit symbool geeft de kleur aan van de vloot die aan het Wonder van de speler gekoppeld is.



Miniatuurschepen

Er zijn Schepen in 4 verschillende kleuren (**Rood**, **Geel**, **Blauw**, en **Groen**). Hiermee geef je de voortgang van je vloten op je Scheepswerf weer.



Armada-kaarten

Armada-kaarten zijn Gebouwen met nieuwe effecten.

Ze worden per Tijdperk verdeeld, met **2 Rode kaarten**, **2 Gele kaarten**, **2 Blauwe kaarten**, en **2 Groene kaarten** voor elk Tijdperk.

 *Opmerking: op alle Armada-kaarten vind je een logo terug centraal onderaan, waarmee je ze na gebruik weer makkelijk kunt sorteren.*



Eilandkaarten

Via de Eilandkaarten kun je nieuwe eilanden verkennen. Ze zijn onderverdeeld in **3 niveau's** van 9 kaarten met elk een uniek effect.



Fiches voor Zeeconflicten

De fiches voor Zeeconflicten stellen Overwinningen en Nederlagen op zee voor.

Er zijn 2 soorten fiches voor Zeeconflicten:

- Fiches voor Nederlagen op Zee (van waarde -1, -2, en -3).
- Fiches voor Overwinningen op Zee (van waarde 1, 3, 5, en 7).

Fiches voor Zeeconflicten verschillen van de Fiches voor Landconflicten uit het basisspel van *7 Wonders*.



Plunderfiches

Plunderfiches zijn gekoppeld aan de volgende kaarten: het **Dok**, de **Kade**, en de **Pier**.

Deze stellen de extra Landconflicten voor die gekoppeld zijn aan deze kaarten.





Scoreboekje

In deze doos zit een nieuw scoreboekje. Hiermee kunnen de spelers aan hun eindscore Overwinningpunten toevoegen voor Zeeconflicten, een aantal van de Eilandkaarten, en vakken van hun Scheepswerf.



Vorbereiding

Opmerking: de onderstreepte stappen verwijzen naar het basisspel van 7 Wonders.

1. Sorteert afhankelijk van het aantal spelers de kaarten van het basisspel per Tijdperk. Stop de overgebleven kaarten weer in de doos. Deze worden voor dit spel niet gebruikt.
2. Sorteert de Armadakaarten per Tijdperk en schud elke stapel afzonderlijk. Gebruik voor elk Tijdperk net zoveel willekeurige kaarten als het aantal spelers. Schud deze kaarten samen met de overeenkomstige Tijdperkkaarten uit het basisspel.
Opmerking: Stop in een spel met 3 spelers de 5 Armadakaarten weer in de doos met de symbolen  en  (Westelijk Magazijn, Oostelijk Magazijn, Dok, Kade, en Pier). Ga daarna verder met punt 2 van de voorbereiding.
3. Sorteert de Eilandkaarten volgens hun niveau (1, 2, en 3). Schud de stapels afzonderlijk en leg ze gedekt neer in het midden van de tafel.
4. Leg de fiches voor Zeeconflicten, het Plunderfiche en de extra fiches voor Landconflicten naast de fiches voor Landconflicten uit het basisspel.
5. De extra Munten worden toegevoegd aan de Munten uit het basisspel. Dit is de bank. De spelers beginnen met 3 Munten van waarde 1 op hun Wonderbord.
6. Leg de spelersshulpen in het midden van de tafel zodat alle spelers ze tijdens het spel kunnen zien.
7. De spelers nemen elk een Scheepswerf die ze verticaal rechts van hun Wonderbord aanleggen, en één Schip van elke kleur. Deze Schepen leggen ze op de overeenkomstige Startvakken.



Spelverloop

Aan het begin van elk Tijdperk ontvangen alle spelers **een hand van 8 kaarten** (in plaats van 7 kaarten in het basisspel). **Alle spelers zullen dus bij elk Tijdperk een extra kaart uitspelen.**

Het spel verloopt net als bij een gewoon spel 7 Wonders, met uitzondering van vier nieuwe regels:

1. Scheepsbouw
2. Zeeconflicten
3. Een kaart afleggen
4. Gildes scoren

1. Scheepsbouw

Je mag Scheepsbouw meteen uitvoeren na de bouw van een Gebouwenkaart of tijdens de bouw van een fase van je Wonder.

Opmerking: zodra een Schip het laatste vak van zijn kolom op de Scheepswerf bereikt, is het niet langer mogelijk om deze vloot op te waardenen.

a. Gebouwenkaart

Als je een **Rode, Gele, Blauwe**, of **Groene** kaart bouwt, mag je daarna aan Scheepsbouw doen door de vloot van dezelfde kleur als de zojuist gebouwde kaart op te waardenen. Hiervoor moet je, naast de kostprijs van de kaart, ook de kosten betalen **voor de Scheepsbouw** van de overeenkomstige kleur op je Scheepswerf. Daarna mag je **het Schip van DEZELFDE KLEUR één vak naar boven verschuiven op je Scheepswerf.**

Voorbeeld: Gabriel bouwt een Blauwe kaart en mag dus een actie voor Blauwe Scheepsbouw uitvoeren. Zijn kaart kost 1 Steen en zijn Scheepsbouw kost 1 Klei. Hij moet dus in totaal 1 Steen en 1 Klei betalen om beide bouwacties uit te voeren.



Totale kosten =  

Het is mogelijk om een Scheepsbouw uit te voeren als de bouw van de Tijdperkkart gratis is (bijvoorbeeld dankzij een keten, het Wonder van Olympia, of Babelfiches). Je moet in dat geval wel nog steeds de kosten voor een eventuele Scheepsbouw betalen.

Belangrijk: met kaarten die je gratis uit de AFLEGSTAPEL bouwt (Halicarnassus, Solomon, ...) mag je GEEN Scheepsbouw uitvoeren.

2. Zeeconflicten

Aan het einde van elk Tijdperk en nadat ze de Landconflicten van het basisspel hebben afgehandeld, moeten de spelers nu een **Zeeconflict** afhandelen.



De spelers berekenen hun **Vlootsterkte** door **alle Zeeschilden op te tellen** in hun Stad, hun Scheepswerf en hun Eilanden. Deze sterkte **vergelijken ze met die van ALLE andere spelers**.

De afhandeling begint ALTIJD door een fiche van Nederlaag op Zee te geven aan de speler met de laagste Vlootsterkte. Hierna ontvangen de spelers met de sterkste zeemacht fiches van Overwinning op Zee (zie de tabel).

- De speler met de zwakste zeemacht ontvangt 1 Nederlaagfiche van waarde 1, -2, of -3, afhankelijk van het huidige Tijdperk.
- De speler met de sterkste zeemacht ontvangt 1 Overwinningfiche van waarde 3, 5, of 7, afhankelijk van het huidige Tijdperk.
- De speler met de tweede sterkste zeemacht ontvangt 1 Overwinningfiche van waarde 1, 3, of 5, afhankelijk van het huidige Tijdperk.
- De speler met de derde sterkste zeemacht ontvangt 1 Overwinningfiche van waarde 3, maar enkel in Tijdperk III.

	Zwakste	Sterkste	2e	3e	
I					
II					
III					

Verduidelijking: spelers kunnen in hetzelfde tijdperk niet zowel een Nederlaagfiche als een Overwinningfiche ontvangen.

Opmerking: het is mogelijk dat sommige spelers geen fiches ontvangen tijdens de afhandeling van de Zeeconflicten.

Gelijkspel

Is er een gelijkspel voor de **zwakste zeemacht**, dan ontvangen alle betrokken spelers een Nederlaagfiche van het huidige Tijdperk.

Is er een gelijkspel voor de **sterkste zeemacht**, dan ontvangen de betrokken spelers de beloning voor het **eerstvolgende lagere niveau** van het huidige Tijdperk. In dit geval ontvangt de speler met de tweede sterkste zeemacht geen fiche in Tijdperk I en Tijdperk II, maar wel een Overwinningsfiche van waarde 3 in Tijdperk III.

Is er een gelijkspel voor de **tweede sterkste zeemacht**, dan ontvangen de betrokken spelers geen fiches in Tijdperk I en Tijdperk II. In Tijdperk III ontvangen ze één Overwinningsfiche van waarde 3 indien er slechts ÉÉN speler de sterkste zeemacht heeft; anders ontvangen ze niets.

Is er een gelijkspel voor de **derde sterkste zeemacht**, dan ontvangen de betrokken spelers geen fiches in Tijdperk III.

Voorbeeld: in Tijdperk II hebben zowel Gabriel als Paula de zwakste zeemacht (2 Zeeschilden). Ze ontvangen elk een Nederlaagfiche van waarde -2. Anne heeft met 8 Schilden de sterkste zeemacht. Ze ontvangt een Overwinningsfiche van waarde 5. Romeo en Fred hebben beide 6 Schilden, en daardoor de tweede sterkste zeemacht. Vanwege van dit gelijkspel zouden ze de beloning krijgen van de lagere rang, maar die is er niet in Tijdperk II. Deze twee spelers ontvangen dus geen fiches.

3. Een kaart afleggen

Als je een kaart aflegt, kun je kiezen om:

3 Munten te
ontvangen



OF

Je Gele Schip gratis één vak omhoog te schuiven
(zonder de kosten van Scheepsbouw te betalen).



4. Gildes scoren

Aan het einde van het spel kun je met elke **Gildekaart** slechts een maximum van 10 Overwinningspunten scoren.

Voorbeeld: Romeo speelde de Filosofengilde en de Handelsgilde uit. De speler links van hem heeft 7 Groene kaarten en 4 Gele kaarten. De speler rechts van hem heeft 5 Groene kaarten en 2 Gele kaarten. Romeo ontvangt aan het einde van het spel 10 Overwinningspunten voor de Filosofengilde (dus niet de 12 die hij normaal gesproken zou krijgen), en 6 Overwinningspunten voor de Handelsgilde. Dat is dus in totaal 16 Overwinningspunten voor zijn twee Gildes.

Omschrijving van de Scheepswerven

Rode Vloot

De **Rode** vloot levert **Zeeschilden** op en vergroot dus de Vlootsterkte van de spelers.



Je **Vlootsterkte** komt overeen met het totale aantal Zeeschilden van je **Rode** vloot, de andere Zeeschilden in je Stad, je Scheepswerf, en je Eilandkaarten.

Voorbeeld: Gabriëls Rode vloot ligt op het derde vak van zijn Scheepswerf. Hiervan ontvangt hij 3 Zeeschilden. Daarnaast heeft hij een Eilandkaart die hem 2 Zeeschilden oplevert. Hij beschikt dus over een Vlootsterkte van 5.

Gele Vloot

De **Gele** vloot geeft het **Handelsniveau** van de spelers aan, waardoor ze **Munten** ontvangen en **belastingen heffen** op andere spelers. Het laatste vak van deze kolom levert bovendien **2 Zeeschilden** op.



Bereikt je **Gele** vloot een vak met een **Munt**, dan ontvang je onmiddellijk het aangegeven aantal munten.



Je **Handelsniveau** wordt aangegeven door het cijfer in het handelssymbool van het vak waar je **Gele** Schip op ligt.



Aan het einde van de beurt waarin je **Gele** vloot een vak bereikt met het **Belastingssymbool**, hef je een Belasting van de aangegeven hoeveelheid. Zodra dit gebeurt, verliezen alle andere spelers het aantal afgebeelde Munten, **MIN** hun Handelsniveau. Deze belasting betalen ze aan de bank.

Voorbeeld: Paula's Gele vloot bereikt het tweede vak van haar Scheepswerf. Ze ontvangt onmiddellijk 2 Munten en heft een Belasting van 1 aan het einde van haar beurt. De Gele vloot van Art ligt op het eerste vak. Hij verliest geen Munten (Belasting van 1 - Handelsniveau van 1). De Gele vloot van Romeo ligt nog op het Startvak van zijn Scheepswerf. Hij verliest dus 1 Munt, want zijn Handelsniveau is 0 (Belasting van 1 - Handelsniveau van 0).

Verduidelijking: als er aan het einde van de beurt meerdere Belastingen worden geheven, dan activeert enkel de hoogste Belasting.

Voorbeeld: Paula's Gele vloot bereikt het laatste vak van haar Scheepswerf. Haar Vlootsterkte verhoogt met 2 en ze heft een Belasting van 4. De Gele vloot van Art is 4 keer opgewaardeerd. Hij ontvangt onmiddellijk 4 Munten en heft een Belasting van 2. Aan het einde van de beurt activeert alleen de Belasting van 4 (de hoogste). Paula verliest geen Munten. Art verliest 2 Munten (Belasting van 4 - Handelsniveau van 2). De Gele vloot van Romeo ligt nog steeds op het Startvak van zijn Scheepswerf. Hij verliest dus 4 Munten (Belasting van 4 - Handelsniveau van 0).

Verduidelijking: als je Handelsniveau hoger is dan de geheven Belasting, dan ontvang je geen Munten van de heffing.

Blauwe Vloot

De **Blauwe** vloot levert je **Overwinningspunten** op aan het einde van het spel.



Het aantal Overwinningspunten dat je ontvangt, komt overeen met het vak waarop je **Blauwe** Schip ligt aan het einde van het spel.

Het laatste vak van deze kolom levert bovendien **1 Zeeschild** op.

Voorbeeld: De Blauwe vloot van Romeo bereikt het laatste vak van zijn Scheepswerf. Hij heeft nu 10 Overwinningspunten op zijn Scheepswerf en zijn Vlootsterkte verhoogt met 1.

Groene Vloot

Met de **Groene** vloot verken je **onbekende eilanden**.



Als je **Groene** Schip een **Verkenning** bereikt, kun je een nieuw eiland verkennen van het overeenkomstige niveau, en gebruik maken van het effect ervan.

Je kunt op twee manieren een eiland verkennen:

Soloverkenning:

Als je **tijdens deze beurt** de enige speler bent die **een eiland van dat niveau** verkent, dan **trek je 4 Eilandkaarten** van de overeenkomstige stapel en kies je er eenje om te houden. Je legt deze kaart rechts van je Scheepswerf zodat alleen het effect zichtbaar is. De kaarten die je niet koos, schud je weer in de stapel.

Voorbeeld: de Groene vloot van Art bereikt het tweede vak van zijn Scheepswerf. Hij is de enige die deze beurt een eiland van niveau 1 verkent. Hij neemt dus 4 Eilandkaarten van niveau 1 en kiest er eenje om bij te houden.



Groepsverkenning:

Als **meerdere** spelers een eiland **van hetzelfde niveau in dezelfde beurt** verkennen, dan **verdelen ze gedekt de Eilandkaarten van dat niveau** zodat elke speler een gelijk aantal kaarten ontvangt. Resterende kaarten gaan weer naar het midden van de tafel. De spelers kiezen elk een kaart uit de Eilandkaarten die ze hebben ontvangen, en leggen deze kaart rechts van hun Scheepswerf zodat alleen het effect zichtbaar is. De kaarten die niet gekozen zijn, schud je weer in de overeenkomstige stapel.

Voorbeeld: in een spel met 7 spelers bereiken de Groene vloten van zowel Flora, Romeo als Gabriel het tweede vak van hun Scheepswerf. Er zijn dus 3 spelers die deze beurt een eiland van niveau 1 verkennen. Ze verdelen de Eilandkaarten van niveau 1 zodat elk van hen hetzelfde aantal krijgt. Ze ontvangen dus elk 3 kaarten, waaruit ze er eenje kiezen om bij te houden.



Omschrijving van de Armadakaarten

DOK - KADE - PIER



Deze kaarten leveren **Landschilden** op (respectievelijk 1/2/3) en lokken een **extra Landconflict** uit tussen de speler die een van deze kaarten bouwt en de aangegeven speler.



Als je een kaart met een Plundersymbool uitspeelt, neem je een Plunderfiche uit de voorraad en geef je het meteen aan de speler die aangeduid wordt door de dubbele pijl:



Val de speler **rechts van je rechterbuur** aan.



Val de speler **links van je linkerbuur** aan.

Aan het einde van het huidige Tijdperk gaat de speler die de Plundering speelde volgens de normale regels **een Landconflict aan met zijn of haar twee buren EN met de speler die in bezit is van het Plunderfiche**.

Zodra de Landconflicten opgelost zijn, legt de getroffen speler het fiche weer in de voorraad.

Opmerking: gebruik deze kaarten voorzichtig, want ze garanderen geen overwinning tegen de speler die je aanvalt.

STADSMUUR - VERSTERKTE HAVEN - KUSTWACHT



Met deze kaarten ontvang je **Zeeschilden** die je Vlootsterkte verhogen (respectievelijk 1/2/3 Zeeschilden).

STEIGERS - BOUWERF - DROOGDOEK MAGAZIJN - KAPITEINSWONING - SCHEEPVAARTHUIS



Deze kaarten maken het mogelijk om **gratis één van je Schepen naar keuze** één vak naar boven teschuiven (zonder de kostprijs in grondstoffen of Munten te betalen). Sommige van deze kaarten leveren ook **Overwinningspunten** op (respectievelijk 0/0/2/3/4/5).

Verduidelijking: je mag ook een actie voor Blauwe Scheepsbouw uitvoeren als je één van deze kaarten bouwt en daarbij gebruik maakt van de gratis beweging. Een speler kan met deze kaarten tijdens dezelfde beurt dus 2 acties voor Scheepsbouw uitvoeren.

PIRATENBAAI - PIRATENHOL - BROEDERSCHAP DER PIRATEN



Deze kaarten leveren onmiddellijk **Munten** of **Overwinningpunten** op (respectievelijk 3/6 Munten of 4 Overwinningpunten). Daarnaast verliezen alle andere spelers **1 Munt per Handelsniveau** dat hun **Gele** vloot heeft bereikt.

Voorbeeld: de Gele vloot van Gabriel ligt op het derde vak van zijn Scheepswerf. Hij verliest 2 Munten. De Gele vloot van Paula ligt nog op haar Startvak. Ze verliest geen Munten.

OOSTELIJK MAGAZIJN



Eén keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler **rechts naast je rechterbuur**.

WESTELIJK MAGAZIJN



Twee keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler **links naast je linkerbuur**.

HAVENDOUANE



Aan het einde van het spel ontvang je 2 Overwinningpunten voor elk Handelsniveau dat je hebt bereikt met je **Gele** vloot.

MARITIEM INSTITUUT - CARTOGRAFIEZAAL - NAUTISCH ARCHIEF



Met deze kaarten mag je de **bovenste eilandkaart van het aangegeven niveau trekken** (respectievelijk niveau 1/2/3) en rechts naast je Scheepswerf uitspelen. Je mag dan gebruik maken van het effect ervan.

Opmerking: verwar dit effect niet met de Verkenning die je uitvoert via acties van Scheepsbouw.

KANTOOR VAN DE AVONTURIER - GENOOTSCHAP VAN NAVIGATOREN - RAAD VAN KAPITEINS



Deze kaarten geven je een extra wetenschappelijk symbool dat overeenkomt met **het symbool waarvan je er de meeste hebt**. Heb je **van meerdere symbolen** de meeste, dan mag je kiezen tussen de betreffende symbolen.

Omschrijving van de Eilandkaarten

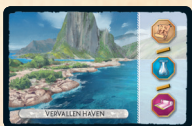
Er zijn **3 niveau's** van eilandkaarten:



De niveau's van de eilandkaarten zijn **onafhankelijk van de Tijdperken**: een speler kan een eiland van niveau 2 verkennen tijdens Tijdperk I.

De eilandkaarten geven je **unieke en persoonlijke effecten**.

WILD EILAND - MAAGDELIJK EILAND - VERVALLEN HAVEN



Deze eilandkaarten produceren elke ronde **1 van de afgebeelde grondstoffen**.

Verduidelijking: je burens kunnen de grondstoffen van deze eilanden niet afkopen via handel.

BRONZEN EILAND - IJZEREN EILAND - SCHARLAKEN ARCHIPEL



Deze eilandkaarten leveren **Landschilden** op (respectievelijk 1 / 2 / 3).

FLUISTEREND EILAND - WINDERIGE HAVEN - HANDELSARCHIPEL



Deze eilandkaarten leveren **Zeeschilden** op (respectievelijk 1/2/3).

BEWOOND EILAND - HAVEN DER STANDBEELDEN - SOEVEREINE ARCHIPEL



Aan het einde van het spel leveren deze eilandkaarten **Overwinningpunten** op (respectievelijk 3/5/7).

TOPAZEN EILAND - AMBEREN EILAND



Met deze eilandkaarten mag je **gratis je Schip van de aangegeven kleur** één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.

SCHUIMENDE HAVEN



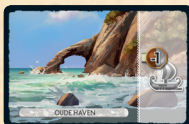
Met deze eilandkaart mag je **gratis twee Schepen van verschillende kleuren** één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.

STORMACHTIGE ARCHIPEL



Met deze eilandkaart mag je **gratis drie Schepen van verschillende kleuren** één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.

OUDE HAVEN



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, **betaal je 1 grondstof minder voor elk van je acties van Scheepsbouw.**

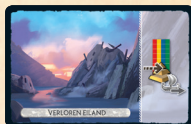
Verduidelijking: deze korting geldt ALLEEN voor grondstoffen, en niet voor een kostprijs in Munten.

WONDERBAARLIJKE HAVEN



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, **ontvang je 1 Munt voor elke actie van Scheepsbouw** die je uitvoert (zowel betalend als gratis).

VERLOREN EILAND



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, zijn **alle acties van Scheepsbouw die je via je Wonder uitvoert gratis EN** je mag **de kleur** van de vloot die overeenkomt met je Wonder kiezen als je een fase van je Wonder bouwt.

MISTIG EILAND



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, ben je **beschermd tegen het verlies van Munten** door Belastingen of Piratenkaarten.

PIRATENEILAND



Alle andere spelers **verliezen 1 Munt per Handelsniveau** dat ze hebben bereikt met hun Gele vloot. Aan het einde van het spel levert dit eiland ook **3 Overwinningpunten** op.

LUXUEUZE ARCHIPEL



Aan het einde van het spel ontvang je **2 Overwinningpunten per Handelsniveau** dat je hebt bereikt met je Gele vloot.

GOUDEN ARCHIPEL



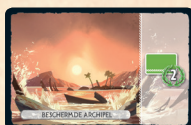
Aan het einde van het spel levert dit eiland je een **extra wetenschappelijk symbool naar keuze** op.

SMARAGDEN ARCHIPEL



Aan het einde van het spel levert dit eiland je een **extra wetenschappelijk symbool** op dat overeenkomt met het symbool waarvan je er de meeste hebt.

BESCHERMDE ARCHIPEL



Aan het einde van het spel ontvang je **2 Overwinningpunten per eilandkaart die je bezit**, inclusief deze kaart.

VERGETEN HAVEN



Zodra deze kaart in het spel komt, mag je ervoor kiezen om aan het einde van elk Tijdperk **niet deel te nemen aan Zeeconflicten**. Kies je ervoor om niet deel te nemen aan Zeeconflicten, dan wordt je zeemacht simpelweg **genegeerd** bij de afhandeling van de Zeeconflicten.

REGENBOOGARCHIPEL



Aan het einde van het spel kies je een kleur van kaarten. Je ontvangt **1 Overwinningpunt per kaart van deze kleur in je Stad**.

Verduidelijkingen

Afhandeling van de beurt

Een beurt wordt altijd in deze volgorde afgehandeld:

1. **Betaal** alle bouwkosten (kaart, Wonder, en eventueel Scheepsbouw).
2. **Verschuif** het Schip via een actie van Scheepsbouw indien van toepassing.
3. **Voer alle effecten uit**, met uitzondering van het verlies van Munten.
4. Handel de **Verkenning van eilanden** af.
5. Handel de **bouw** van kaarten uit de **aflegstapel** af (geen Scheepsbouw).
6. Handel het **verlies van Munten** af (Belastingen en Piraten).

Regels voor een spel met 8 spelers

Met behulp van de volgende aanpassingen kun je het spel met 8 spelers spelen.

Opmerking: een spel met 8 spelers is mogelijk met het basisspel van 7 Wonders en de uitbreiding Armada, op voorwaarde dat je over een 8e Wonder van een andere uitbreiding beschikt.

Vorbereiding

Bereid het spel voor als een spel voor 7 spelers (alle kaarten van Tijdperken I, II en III uit het basisspel, 9 Gildekaarten en 7 Armadakaarten van elk Tijdperk).

Spelverloop

Deel aan het begin van elk Tijdperk 7 kaarten aan elke speler. Elke speler speelt hiervan 6 kaarten uit, net als in het basisspel.

Opmerking: Het spel voor 8 spelers wordt vooral gebruikt voor een spel in teams.



Regels voor een spel in teams

In een spel met 4, 6, of 8 spelers kun je 7 Wonders spelen in teams van 2 spelers.

De teamgenoten moeten naast elkaar zitten.

Overzicht van een Tijdperk

Tijdens het spel mogen de teamgenoten vrij overleggen en elkaar hun handkaarten tonen.

Het is verplicht om je eigen grondstoffen te gebruiken voordat er je er koopt van je buren.

Het is niet toegestaan dat de teamgenoten:

- Geld aan elkaar lenen;
- Kaarten met elkaar ruilen;
- Elkaar niet betalen voor verhandelde grondstoffen;
- Grondstoffen van elkaar kopen als het gebouw via een ketting gebouwd kan worden.

Als je Belastingen heft of Piraten speelt, treft dit ook je teamgenoot.

Afhandeling van Landconflicten

Teamgenoten vallen elkaar niet aan. Elke speler vecht met zijn of haar naburige stad.

Tijdens de afhandeling van Landconflicten deel je het **DUBBELE aantal fiches** uit:

- Voor nederlagen ontvang je 2 Nederlaagfiches van -1 punt;
- Voor overwinningen in Tijdperk I ontvang je 2 Overwinningsfiches van 1 punt elk;
- Voor overwinningen in Tijdperk II ontvang je 2 Overwinningsfiches van 3 punten elk;
- Voor overwinningen in Tijdperk III ontvang je 2 Overwinningsfiches van 5 punten elk.

Afhandeling van Zeeconflicten

Zeeconflicten worden individueel afgehandeld, volgens de gewone regels. Gelijkspellen worden volgens de gewone regels afgehandeld, zelfs als de betrokken spelers deel uitmaken van hetzelfde team.

Belastingen en Piraten

Zowel de Belastingen die je heft via de Scheepswerf als het verlies van Munten door de Piratenbaai, het Piratenhol, het Broederschap der Piraten en de eilandkaart Pirateneiland treffen alle spelers, zonder met de teams rekening te houden.

▶▶ en ◀◀ Armadakaarten

Bij een spel in teams handel je kaarten met een ▶▶ of een ◀◀ af volgens de gewone regels. Ze treffen respectievelijk de Stad rechts van je rechterbuur of links van je linkerbuur, zonder met de teams rekening te houden.

Voorbeeld: Paula en Gabriel vormen een team. Paula zit tussen Gabriel (aan haar rechterkant) en Romeo (aan haar linkerkant). In Tijdperk II speelt Gabriel de Kade. Dit lokt een nieuw Landconflict uit waardoor hij een Plunderfiche geeft aan de speler links van zijn linkerbuur - Romeo dus.

Het **Dok**, de **Kade**, en de **Pier** lokken een extra Landconflict uit, maar de betrokken spelers ontvangen slechts 1 Nederlaagfiche of 1 Overwinningsfiche.

Einde van het spel

Alle spelers tellen hun Overwinningspunten en de teamgenoten tellen hun scores bij elkaar op. Het team met de hoogste totaalscore wint het spel.

Armada met de andere uitbreidingen

Nadat je een aantal spellen met het basisspel van *7 Wonders* en de uitbreiding *Armada* hebt gespeeld, kun je de uitbreidingen met elkaar beginnen te combineren.

We raden echter aan om met een maximum van twee uitbreidingen tegelijkertijd te spelen.

Hier zijn een paar verduidelijkingen:



Armada + Babel

Bij deze configuratie geldt: wanneer je een kaart bouwt, kun je kiezen om een actie van Scheepsbouw uit te voeren OF om deel te nemen aan de bouw van een Groot Project, maar je kunt tijdens hetzelfde beurt niet aan beide bouwen.



Armada + Cities

Bij deze configuratie geldt: Schulden zijn van toepassing op alle geheven Belastingen en op verliezen van Munten die niet afgehandeld zijn door de spelers. In dat geval ontvangen de spelers die de benodigde Munten niet kunnen of willen verliezen 1 Schuld fiche voor elke onbetaalde Munt.

Veelgestelde Vragen

Babylon Wonder (zijde B)

Q: Mag ik ook een actie van Scheepsbouw uitvoeren met de laatste twee kaarten van het Tijdperk als ik de tweede fase van mijn Wonder uitbouw?

A: Met de tweede fase van Babylon mag je de laatste kaart van het Tijdperk spelen in plaats van hem af te leggen. De bouw van deze kaart wordt beschouwd als een extra beurt, en dus mag je tijdens deze nieuwe beurt ook een actie van Scheepsbouw uitvoeren.

Algemeen gelijkspel bij Zeeconflicten

Q: Wat gebeurt er bij een Zeeconflict als er tussen alle spelers een gelijkspel optreedt?

A: Als alle spelers dezelfde Vlootsterkte hebben, worden er geen Nederlaag- of Overwinningsschijven uitgedeeld.

Plunderfiches

Q: Wat gebeurt er als ik in hetzelfde Tijdperk zowel het Dok als de Pier uitspeel?

A: In dat geval vindt er slechts ÉÉN extra Landconflict met de betrokken speler plaats.

Q: Kan ik in hetzelfde Tijdperk door meerdere Plunderingen getroffen worden?

A: Je kunt in hetzelfde Tijdperk door twee verschillende spelers via een Plundering aangevallen worden (▶▶ en ◀◀). In dat geval moet je aan het einde van het Tijdperk 4 Landconflicten uitvechten.

Diplomatie en Plundering

Q: Kan ik aangevallen worden door een Plundering als ik een Diplomatiekaart heb uitgespeeld?

A: Het Diplomatiefiche heeft geen effect op een Plundering.

Voorbeeld: Gabriel zit tussen Art (aan zijn linkerkant) en Paula (aan zijn rechterkant). Paula speelt een Diplomatiekaart en Art speelt de Dokkaart. Vanwege de Plundering moeten Art en Paula nog steeds een Landconflict afhandelen.

Q: Is het mogelijk om twee Landconflicten te winnen tegen dezelfde speler?

A: Je kunt per Tijdperk slechts ÉÉN Landconflict afhandelen met een andere speler.

Voorbeeld: Gabriel zit tussen Art (aan zijn linkerkant) en Paula (aan zijn rechterkant). Gabriel speelt een Diplomatiekaart en Art speelt de Dokkaart. Hoewel het er naar uitziet dat Art twee Landconflicten met Paula zou moeten afhandelen (eentje voor de Dok en eentje omdat Gabriel een Diplomatiekaart uitspeelde), handelen ze er slechts één af, en ze ontvangen elk ook maar één Nederlaag- of Overwinningsschijf.

Het Team

7Wonders Armada is a REPOS PRODUCTION game.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

Repos Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

De inhoud van dit spel mag enkel voor strikt persoonlijke en privé doeleinden gebruikt worden.

Auteur: **Antoine Bauza**

Illustraties: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis, en Cyril Nouvel**

Ontwikkeling: "**The Sombrero-wearing Belgians**" aka **Cédric Caumont** en **Thomas Provoost**

Assistent-uitgevers: **Virginie Gilson** en **Pierre Berthelot**

Art Director: **Alexis Vanmeerbeek**

Repos Team:

Eric Azagury, Nicolas Boseret, Cédric Chevalier, Winnie Kenis, Nicolas Koenig, Nicolas Pastor, Guillaume Pilon, Florian Poulet, Régis Van Cutsem, Nastassja Vandeputte, Thomas Vermeir en Géraldine Volders.

Testers:

Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière, Jenny Godard, Matthieu Houssais, Mathias Guillaud, Florian Grenier, Bruno Goube, deelnemers van Bruno Faidutti's Rencontres Ludopathiques.

Thomas bedankt Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali, Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon, en Sylvain.



REPOS
PRODUCTION

Omschrijving van de Symbolen



Je mag je **Blauwe** Schip gratis één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Je mag je **Gele** Schip gratis één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Je mag gratis één van je Schepen naar keuze één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Je mag gratis 2 of 3 verschillende Schepen naar keuze één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Alle acties van Scheepsbouw die je via je Wonder uitvoert, zijn nu gratis **EN** van een kleur naar keuze.



Je betaalt 1 grondstof minder voor elke actie van Scheepsbouw die je uitvoert.



Je ontvangt 1 Munt voor elke actie van Scheepsbouw die je uitvoert (zowel betalend als gratis).



Je Vlootsterkte verhoogt met het aangegeven niveau.



Aan het einde van elk Tijdperk mag je ervoor kiezen om niet deel te nemen aan Zeeconflicten. Kies je ervoor om niet deel te nemen aan Zeeconflicten, dan wordt je zee-macht simpelweg genegeerd bij de afhandeling van de Zeeconflicten.



Je mag een nieuw eiland van het overeenkomstige niveau verkennen en het effect ervan toepassen. Het aantal eilandkaarten dat je trekt, is afhankelijk van het aantal spelers dat deze actie gelijktijdig uitvoert.



Speel meteen de bovenste kaart van de stapel eilandkaarten uit.



Aan het einde van het spel beschik je over een extra wetenschappelijk symbool dat overeenkomt met het symbool waarvan je er de meeste hebt.



Eén keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler rechts naast je rechterbuur.



Twee keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler links naast je linkerbuur.



Het aangegeven cijfer stemt overeen met je Handelsniveau.



Alle andere spelers verliezen het afgebeelde aantal Munten MIN hun Handelsniveau (maximaal één keer per beurt).



Alle andere spelers verliezen een aantal Munten gelijk aan hun Handelsniveau.



Je verliest geen geld meer bij Belastingen of Piratenkaarten.



Je ontvangt 2 Overwinningpunten voor elk Handelsniveau dat je hebt bereikt.



Je ontvangt 2 Overwinningpunten voor elke eilandkaart die je bezit, inclusief deze kaart.



Aan het einde van het spel kies je een kleur van kaarten. Je ontvangt 1 Overwinningpunt voor elke kaart van die kleur in je Stad.



Je lokt een Landconflict uit tussen jezelf en de betrokken speler.

Antoine Bauza

7 WONDERS

ARMADA

RÈGLES

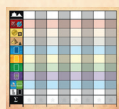


« Que celui qui veut faire bouger le monde se déplace d'abord lui-même. »

Socrate

Matériel

- 8 plateaux Chantier Naval
 - 32 figurines Navire (8 x 4 couleurs)
 - 24 cartes Armada
 - 8 cartes d'Âge I
 - 8 cartes d'Âge II
 - 8 cartes d'Âge III
 - 27 cartes Île
 - 9 de niveau 1
 - 9 de niveau 2
 - 9 de niveau 3
 - 2 jetons Débarquement
 - 6 pièces de valeur 6
 - 4 aides de jeu
 - 2 Conflits Maritimes / Défausse
 - 2 Conflits Maritimes / Résolution du tour
 - 1 carnet de scores
 - Ce livret de règles
- 48 jetons Conflit Maritime
 - 31 jetons Victoire
 - 11 de valeur 1
 - 12 de valeur 3
 - 7 de valeur 5
 - 1 de valeur 7
 - 17 jetons Défaite
 - 7 de valeur -1
 - 5 de valeur -2
 - 5 de valeur -3
 - 6 jetons Conflit Terrestre
 - 3 jetons Victoire
 - 1 de valeur 1
 - 1 de valeur 3
 - 1 de valeur 5
 - 3 jetons Défaite de valeur -1



Aperçu

Cette extension de *7 Wonders* vous permet de construire des flottes de Navires pour partir à la conquête des mers. De nouvelles cartes Armada et cartes Île enrichissent le jeu et augmentent les interactions entre les joueurs. Le déroulement de la partie est légèrement modifié, mais les conditions de victoire restent identiques à celles du jeu de base *7 Wonders*.

Éléments de jeu

Remarque : Afin de différencier les nouveaux éléments de ceux déjà existants, les appellations de certains éléments du jeu de base ont été modifiées :

- Le **Conflit Militaire** devient le **Conflit Terrestre** (en opposition au Conflit Maritime).
- Les **Boucliers** deviennent des **Boucliers Terrestres** (en opposition aux Boucliers Maritimes).
- Les nouvelles cartes Âge sont nommées **cartes Armada**, mais ce sont des cartes Bâtiment comme les autres.

Plateaux Chantier Naval

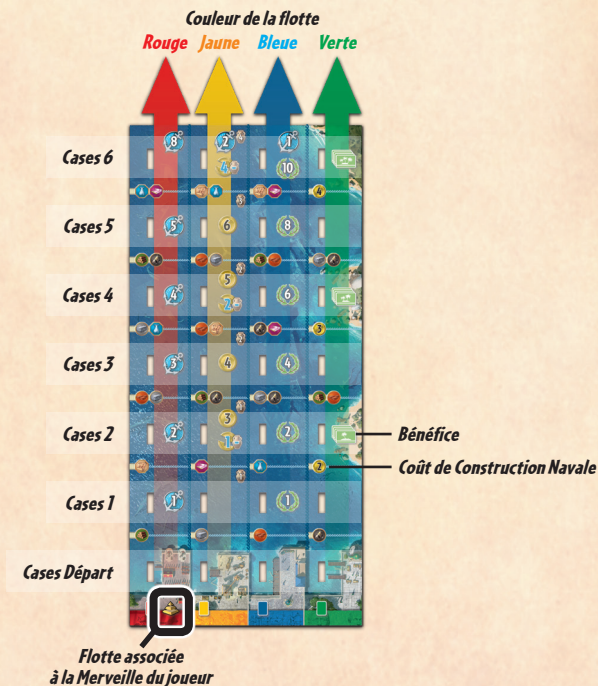
Les plateaux Chantier Naval représentent l'évolution des flottes de Navires. En commençant par la case Départ, chaque flotte est composée de 7 cases octroyant, pour la plupart, un bénéfice. Tous les plateaux Chantier Naval octroient les mêmes bénéfices, mais les coûts de construction sont différents d'un plateau à l'autre.

Les plateaux sont divisés en 4 flottes :

- Flotte **Rouge (militaire)** : Ouvre l'accès à une nouvelle guerre, le Conflit Maritime.
- Flotte **Jaune (commerciale)** : Ouvre l'accès à de nouvelles routes commerciales.
- Flotte **Bleue (civile)** : Octroie des Points de Victoire supplémentaires.
- Flotte **Verte (scientifique)** : Ouvre l'accès à des Îles inconnues.



Sur chaque plateau, une des 4 flottes présente un symbole Merveille sur sa case Départ. Ce symbole indique la couleur de la flotte associée à la Merveille du joueur.



Figurines Navire

Les figurines Navire sont de 4 couleurs (**Rouge, Jaune, Bleu et Vert**). Elles permettent de matérialiser l'évolution des flottes sur les plateaux Chantier Naval des joueurs.




Cartes Armada

Les cartes Armada sont des cartes Bâtiment présentant de nouveaux effets.

Elles sont réparties par Âge, avec pour chaque Âge :

2 cartes **Rouges**, 2 cartes **Jaunes**, 2 cartes **Bleues** et 2 cartes **Vertes**.

 *Remarque : Toutes les cartes Armada possèdent un logo centré en bas pour aider au tri après la partie.*



Cartes Île

Les cartes Île représentent des Îles à explorer. Elles sont réparties en **3 niveaux** de 9 cartes offrant chacune un effet unique.

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3



Jetons Conflit Maritime

Les jetons Conflit Maritime matérialisent les Défaites et les Victoires Maritimes. Il existe 2 types de jetons Conflit Maritime :

- Jetons Défaite Maritime (de valeur de -1, -2 et -3).
- Jetons Victoire Maritime (de valeur 1, 3, 5 et 7).

Les jetons Conflit Maritime sont indépendants des jetons Conflit Terrestre du jeu de base *7 Wonders*.



Jetons Débarquement

Les jetons Débarquement sont liés aux cartes **Ponton**, **Estacade** et **Embarcadère**.

Ils matérialisent le Conflit Terrestre supplémentaire lié à ces cartes.





Carnet de scores

Un nouveau carnet de scores est présent dans la boîte. Il permet d'intégrer, dans le décompte, les Points de Victoire rapportés par les Conflits Maritimes, certaines cartes Île et ceux présents sur les plateaux Chantier Naval.



MISE EN PLACE

Remarque : Les étapes en souligné se rapportent au jeu de base *7 Wonders*.

1. Triez les cartes du jeu base par Âge selon le nombre de joueurs.
Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour la partie.
2. Triez les cartes Armada par Âge et mélangez chaque paquet ainsi formé. Pour chaque Âge, prenez aléatoirement autant de cartes Armada que de joueurs. Mélangez ces cartes avec les cartes Âge correspondantes du jeu de base.
Remarque : Pour une partie à 3 joueurs, remettez dans la boîte les 5 cartes Armada contenant l'icône  ou  (Emporion Occidental, Emporion Oriental, Ponton, Estacade et Embarcadère). Ensuite, procédez comme indiqué au point 2.
3. Triez les cartes Île par niveau (1, 2 et 3). Mélangez chaque paquet ainsi formé et placez-les, face cachée, au centre de la table.
4. Placez les jetons Conflit Maritime, les jetons Débarquement et les jetons Conflit Terrestre supplémentaires à proximité des jetons Conflit Terrestre du jeu de base.
5. Les Pièces supplémentaires sont ajoutées aux Pièces du jeu de base et forment la banque.
Chaque joueur débute la partie avec 3 Pièces de valeur 1, qu'il place sur son plateau.
6. Placez les aides de jeu au centre de la table de façon à ce que chacun puisse y avoir accès pendant la partie.
7. Prenez chacun un plateau Chantier Naval – que vous placez verticalement à droite de votre plateau Merveille – et une figurine Navire de chaque couleur. Placez ces figurines sur la case Départ de leur couleur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque Âge, les joueurs reçoivent chacun **une main de 8 cartes** (contre 7 dans le jeu de base). **Chaque joueur va donc jouer une carte supplémentaire à chaque Âge.**

La partie se déroule selon les règles usuelles de *7 Wonders*, à l'exception de quatre nouvelles règles :

1. la Construction Navale ;
2. les Conflits Maritimes ;
3. la défausse ;
4. le décompte des Guildes.

1. Construction Navale

Une Construction Navale peut être réalisée lors de la construction d'une carte Bâtiment ou lors de la construction d'une étape de Merveille.

Remarque : Lorsqu'un Navire atteint la dernière case de sa ligne du Chantier Naval, il n'est plus possible de faire progresser la flotte correspondante.


a. Carte Bâtiment

Lorsqu'un joueur construit une carte **Rouge, Jaune, Bleue ou Verte**, il peut réaliser une Construction Navale et améliorer la flotte de la même couleur que la carte construite. Pour ce faire, il doit **payer**, en plus du coût de la carte, **le coût de la Construction Navale** de la couleur correspondante sur son Chantier Naval. Dans ce cas, il **avance son Navire de CETTE même couleur d'une case vers le haut**.

Exemple : Gabriel construit une carte Bleue et réalise une Construction Navale Bleue.

Sa carte lui coûte 1 Pierre et sa Construction Navale lui coûte 1 Argile. Il doit donc payer un total de 1 Pierre et 1 Argile pour pouvoir réaliser ses deux constructions.



Coût total =  

Il est possible de réaliser une Construction Navale même lorsque la construction d'une carte Âge est gratuite (chaînage, Olympía ou jetons Babel). Cependant la Construction Navale, elle, doit être payée selon les règles usuelles.

Attention : Les cartes construites gratuitement en provenance de la DÉFAUSSE (Halikarnassós, Salomon...) ne permettent PAS de réaliser de Construction Navale.



b. Étape de Merveille



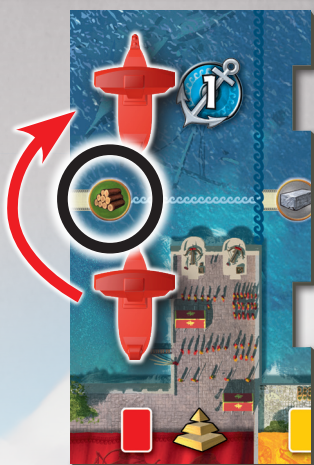
Sur chaque plateau Chantier Naval, une icône Merveille est illustrée sur la case Départ d'UNE des 4 flottes (Rouge, Jaune, Bleu ou Verte).

Lorsqu'un joueur construit une étape de sa Merveille, il peut payer, en plus du coût de cette étape, le coût de la Construction Navale de la couleur associée à l'icône Merveille de son Chantier Naval. Dans ce cas, il avance son Navire de CETTE couleur d'une case vers le haut.

Exemple : Arthur veut construire la première étape de sa Merveille Gizah qui coûte 2 Pierres. Comme le symbole Merveille de son Chantier Naval se situe sur la flotte Rouge, il réalise également une Construction Navale Rouge qui coûte 1 Bois. Il doit donc payer un total de 2 Pierres et 1 Bois pour pouvoir réaliser ses deux constructions.



+



Coût total =   



2. Conflits Maritimes

À la fin de chaque Âge, après avoir résolu les Conflits Terrestres du jeu de base, les joueurs doivent désormais résoudre un **Conflit Maritime**.



Chaque joueur calcule sa **force navale** en **additionnant tous les Boucliers Maritimes** qu'il possède dans sa Cité, sur son Chantier Naval et sur ses Îles, puis il **compare son total avec celui de TOUS les autres joueurs**.

Les joueurs commencent TOUJOURS par attribuer un jeton Défaite Maritime au joueur ayant la force navale la plus faible, avant d'attribuer les jetons Victoire Maritime aux joueurs ayant les forces navales les plus fortes (cf. tableau).

- Le joueur ayant la force navale la plus faible reçoit 1 jeton Défaite Maritime de valeur -1, -2 ou -3 selon l'Âge en cours.
- Le joueur ayant la force navale la plus forte gagne 1 jeton Victoire Maritime de valeur 3, 5 ou 7 selon l'Âge en cours.
- Le joueur ayant la deuxième force navale la plus forte gagne 1 jeton Victoire Maritime de valeur 1, 3 ou 5 selon l'Âge en cours.
- Le joueur ayant la troisième force navale la plus forte gagne 1 jeton Victoire Maritime de valeur 3 uniquement à l'Âge III.



I					
II					
III					

Précision : Au cours d'un même Âge, un joueur qui a reçu un jeton Défaite Maritime ne peut pas gagner de jeton Victoire Maritime.

Remarque : Il est possible que certains joueurs ne reçoivent aucun jeton lors de la résolution des Conflits Maritimes.

Égalités

En cas d'égalité pour la force navale la plus faible, tous les joueurs concernés prennent un jeton Défaite Maritime de valeur correspondante à l'Âge en cours.

En cas d'égalité pour la force navale la plus forte, tous les joueurs concernés prennent la récompense du rang **INFÉRIEUR** correspondant à l'Âge en cours. Dans ce cas, le joueur ayant la deuxième force navale ne reçoit pas de jeton à l'Âge I et à l'Âge II, mais il reçoit un jeton Victoire Maritime de valeur 3 à l'Âge III.

En cas d'égalité pour la deuxième force navale la plus forte, tous les joueurs concernés ne reçoivent aucun jeton à l'Âge I et à l'Âge II. À l'Âge III, ils reçoivent un jeton Victoire Maritime de valeur 3 si un SEUL joueur a la force navale la plus forte, sinon ils ne reçoivent rien.

En cas d'égalité pour la troisième force navale la plus forte, tous les joueurs concernés ne reçoivent aucun jeton à l'Âge III.

Exemple : À l'Âge II, Gabriel et Paul possèdent la force navale la plus faible avec 2 Boucliers Maritimes ; ils prennent chacun un jeton Défaite Maritime de valeur -2. Arthur possède la force navale la plus forte avec 8 Boucliers Maritimes ; il prend un jeton Victoire Maritime de valeur 5. Romain et Florian possèdent la deuxième force navale la plus forte avec 6 Boucliers Maritimes chacun. Étant donné qu'ils sont à égalité, ils devraient prendre la récompense du rang inférieur, mais il n'en existe pas à l'Âge II. Ces deux joueurs ne prennent donc aucun jeton.

3. Défausse d'une carte

À chaque fois qu'un joueur défausse une carte, il peut choisir entre :

Gagner 3 Pièces



OU

Avancer gratuitement son Navire Jaune d'une case
(sans payer le coût de la Construction Navale).



4. Décompte des Guildes

À la fin de la partie, **chaque** carte **Gilde** est limitée à 10 Points de Victoire maximum.

Exemple : Romain a joué la Gilde des Philosophes et la Gilde des Commerçants. Son voisin de gauche a joué 7 cartes Vertes et 4 cartes Jaunes, son voisin de droite 5 cartes Vertes et 2 cartes Jaunes. À la fin de la partie, Romain gagne 10 Points de Victoire pour la Gilde des Philosophes (et non 12 Points de Victoire comme il aurait dû avoir) et 6 Points de Victoire pour la Gilde des Commerçants, ce qui lui fait un total de 16 Points de Victoire.

Description des plateaux Chantier Naval

Flotte Rouge

La flotte **Rouge** octroie des **Boucliers Maritimes** et augmente ainsi la force navale des joueurs.



La **force navale** d'un joueur correspond au chiffre indiqué sur le Bouclier Maritime de sa flotte **Rouge** auquel s'ajoutent les autres Boucliers Maritimes présents dans sa Cité, sur son Chantier Naval ou sur ses cartes Île.

Exemple : La flotte Rouge de Gabriel se trouve sur la troisième case de son Chantier Naval, lui octroyant 3 Boucliers Maritimes. De plus, il possède une carte Île qui lui donne 2 Boucliers Maritimes. Sa force navale a donc une valeur totale de 5.

Flotte Jaune

La flotte **Jaune** indique le **Niveau Commercial** des joueurs, octroie des **Pièces** et leur permet de lever des **Taxes** qui impactent les autres joueurs.

La dernière case de cette ligne octroie également **2 Boucliers Maritimes**.



Lorsque sa flotte **Jaune** atteint une case avec une **Pièce**, le joueur gagne immédiatement le nombre de Pièces indiqué.



Le **Niveau Commercial** d'un joueur correspond au chiffre indiqué sur le symbole Niveau Commercial de la case où se trouve son Navire **Jaune**.



À la fin du tour où sa flotte **Jaune** atteint une case avec le symbole **Taxe**, le joueur lève une Taxe du montant indiqué. Dans ce cas, tous les autres joueurs perdent le nombre de Pièces indiqué **MOINS** leur Niveau Commercial, qu'ils remettent à la banque.

Exemple : La flotte Jaune de Paul atteint la deuxième case de son Chantier Naval. Il gagne immédiatement 2 Pièces et lève une Taxe de 1 à la fin du tour. La flotte Jaune d'Arthur se trouve sur la première case ; il ne perd aucune Pièce (Taxe de 1 - Niveau Commercial de 1). La flotte Jaune de Romain est sur la case Départ ; il perd donc 1 Pièce car son Niveau Commercial est à 0 (Taxe de 1 - Niveau Commercial de 0).

Précision : Si plusieurs Taxes sont levées à la fin d'un même tour, seule la Taxe la plus élevée s'applique.

Exemple : La flotte Jaune de Paul atteint la sixième case de son Chantier Naval ; sa force navale augmente de 2 et il lève une Taxe de 4. La flotte Jaune d'Arthur atteint la quatrième case ; il gagne immédiatement 4 Pièces et lève une Taxe de 2. À la fin du tour, seule la taxe de 4 s'applique (la plus élevée). Paul ne perd aucune Pièce. Arthur perd 2 Pièces (Taxe de 4 - Niveau Commercial de 2). La flotte Jaune de Romain se trouve sur la case Départ ; il perd donc 4 Pièces (Taxe de 4 - Niveau Commercial de 0).

Précision : Un joueur dont le Niveau Commercial est supérieur à la Taxe levée ne peut en aucun cas gagner des Pièces.

Flotte Bleue

La flotte **Bleue** octroie aux joueurs des **Points de Victoire** qui seront comptabilisés en fin de partie.



Le nombre de Points de Victoire qu'un joueur gagne correspond à la case où se trouve son Navire **Bleu** à la fin de la partie.

La dernière case de cette ligne octroie également **1 Bouclier Maritime**.

Exemple : La flotte Bleue de Romain atteint la sixième case de son Chantier Naval. Il possède un total de 10 Points de Victoire sur son Chantier Naval et sa force navale augmente de 1.

Flotte Verte

La flotte **Verte** permet d'**Explorer des Îles inconnues**.



Lorsque le Navire **Vert** d'un joueur atteint une **case Exploration**, il peut Explorer une nouvelle Île du niveau correspondant et ainsi bénéficier de son effet.

Deux possibilités :

Exploration en solitaire :

Le joueur est le **seul** à Explorer une Île de **ce niveau à ce tour**. Dans ce cas, il pioche **4 cartes Île** du paquet correspondant et choisit celle qu'il souhaite garder. Le joueur place la carte à droite de son Chantier Naval, de façon à ne laisser apparaître que l'effet de l'Île. Il replace toutes les cartes non sélectionnées dans le paquet correspondant et le mélange.

*Exemple : La flotte Verte d'Arthur atteint la deuxième case de son Chantier Naval. Il est le **seul** à Explorer une Île de niveau 1 à ce tour. Il prend donc **4 cartes Île de niveau 1** et choisit celle qu'il souhaite conserver.*



Exploration à plusieurs :

Les joueurs sont **plusieurs** à Explorer une Île de **même niveau à ce tour**. Dans ce cas, ils **partagent toutes les cartes Île de ce niveau, face cachée, entre eux** de sorte que chacun en reçoive le **même nombre**. Les éventuelles cartes restantes sont remises au centre de la table. Chaque joueur choisit, parmi les cartes Île reçues, celle qu'il souhaite garder et la place à droite de son Chantier Naval, de façon à ne laisser apparaître que l'effet de l'Île. Toutes les cartes non sélectionnées sont remises dans le paquet correspondant et celui-ci est mélangé.

*Exemple : Dans une partie à 7 joueurs, les flottes Vertes de Florian, Romain et Gabriel atteignent la **deuxième** case de leur Chantier Naval. Ils sont donc **3** à Explorer une Île de niveau 1 à ce tour. Ils **partagent les cartes Île de niveau 1** entre eux de sorte à en avoir chacun le **même nombre**. Ils reçoivent donc **3 cartes** et choisissent, parmi celles-ci, celle qu'ils souhaitent conserver.*



Descriptions des cartes Armada

PONTON - ESTACADE - EMBARCADÈRE



Ces cartes octroient des **Boucliers Terrestres** (respectivement 1/2/3) et créent un **Conflit Terrestre supplémentaire** entre le joueur qui construit l'une de ces cartes et un joueur ciblé.



Lorsqu'un joueur construit une carte avec le symbole Débarquement, il prend un jeton Débarquement dans la réserve et le donne immédiatement au joueur désigné par la double flèche :



Cible le joueur situé à **droite de son voisin de droite**.



Cible le joueur situé à **gauche de son voisin de gauche**.

À la fin de l'Âge en cours, le joueur ayant déclenché le Débarquement résout, selon les règles usuelles, un **Conflit Terrestre avec ses deux voisins directs ET avec le joueur en possession du jeton Débarquement**.

Une fois les Conflits Terrestres résolus, le joueur ciblé remet le jeton dans la réserve.

Remarque : Jouez ces cartes prudemment car elles ne garantissent aucunement la victoire face au joueur ciblé.

DÉFENSES CÔTIÈRES - PORT FORTIFIÉ - FORTIFICATIONS CÔTIÈRES



Ces cartes octroient des **Boucliers Maritimes** qui augmentent la force navale (respectivement de 1/2/3 Boucliers Maritimes).

CALE SÈCHE - AIRE DE CONSTRUCTION - FORME DE RADOUB HANGAR - CAPITAINE - HÔTEL DE LA MARINE



Ces cartes permettent au joueur d'**avancer gratuitement un de ses Navires, au choix**, d'une case (sans en payer le coût en ressources ou en Pièces). Certaines de ces cartes rapportent également des **Points de Victoire** (respectivement 0/0/2/3/4/5).

Précision : Il est permis de réaliser une Construction Navale Bleue lors de la construction de l'une de ces cartes et, ensuite, de bénéficier de l'avancée gratuite de ces cartes. Un joueur peut donc réaliser 2 Constructions Navales pendant le même tour avec ces cartes.

CACHE PIRATE - REPAIRE PIRATE - FRATERNITÉ PIRATE



Ces cartes rapportent immédiatement des **Pièces** ou des **Points de Victoire** (respectivement 3/6 Pièces ou 4 Points de Victoire). De plus, tous les autres joueurs perdent 1 Pièce par Niveau Commercial atteint par leur flotte **Jaune**.

Exemple : La flotte Jaune de Gabriel est sur la troisième case de son Chantier Naval ; il perd donc 2 Pièces. La flotte Jaune de Paul est sur la case Départ ; il ne perd aucune Pièce.

EMPORION OCCIDENTAL



Une fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à **droite de son voisin de droite** pour 1 Pièce.

EMPORION ORIENTAL



Deux fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à **gauche de son voisin de gauche** pour 1 Pièce.

DOUANES PORTUAIRES



À la fin de la partie, le joueur gagne 2 Points de Victoire par Niveau Commercial atteint par sa flotte **Jaune**.

HALTE DES TIMONIERES - SALLE DES CARTES - ARCHIVES NAUTIQUES



Ces cartes permettent de **piocher la première carte Île du niveau indiqué** (respectivement du niveau 1/2/3) et de la mettre en jeu (à droite du plateau Chantier Naval). Le joueur bénéficie alors de son effet.

Remarque : Attention à ne pas confondre cet effet avec l'Exploration réalisée grâce aux Constructions Navales.

CABINET DES EXPLORATEURS - SOCIÉTÉ DES NAVIGATEURS - CERCLE DES CAPITAINES



Ces cartes octroient un symbole scientifique : **celui dont le joueur possède le plus d'exemplaires**. **En cas d'égalité** entre plusieurs symboles scientifiques, le joueur en choisit un parmi les symboles concernés.

Description des cartes Île

Les cartes Île sont réparties en **3 niveaux** :



Les niveaux des cartes Île sont **indépendants des Âges** : un joueur peut tout à fait découvrir une Île de niveau 2 lors de l'Âge 1.

Les cartes Île octroient des **effets uniques et privés**.

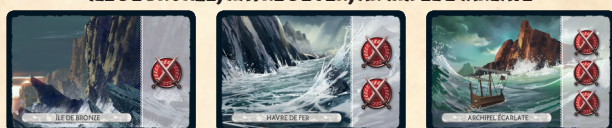
ÎLE SAUVAGE, ÎLE VIERGE, HAVRE ABANDONNÉ



À chaque tour, ces cartes Île produisent **1 ressource au choix parmi les ressources représentées**.

Précision : Les ressources de ces cartes Île ne peuvent pas être achetées par les voisins.

ÎLE DE BRONZE, HAVRE DE FER, ARCHIPEL ÉCARLATE



Ces cartes Île octroient des **Boucliers Terrestres** (respectivement 1/2/3).

ÎLE SIFFLANTE, HAVRE VENTEUX, ARCHIPEL DES ALIZÉS



Ces cartes Île octroient des **Boucliers Maritimes** (respectivement 1/2/3).

ÎLE HABITÉE, HAVRE DES STATUES, ARCHIPEL SOUVERAIN



À la fin de la partie, ces cartes Île rapportent des **Points de Victoire** (respectivement 3/5/7).

ÎLE TOPAZE, ÎLE AMBRÉE



Ces cartes Île permettent au joueur d'**avancer gratuitement le Navire de la couleur indiquée** d'une case sur son Chantier Naval.

HAVRE D'ÉCUME



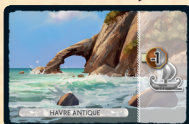
Cette carte Île permet au joueur d'**avancer gratuitement deux Navires différents** d'une case sur son Chantier Naval.

ARCHIPEL DES EMBRUNS



Cette carte Île permet au joueur d'**avancer gratuitement trois Navires différents** d'une case sur son Chantier Naval.

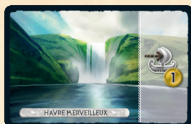
HAVRE ANTIQUE



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, le joueur paie **1 ressource de moins pour chaque Construction Navale** qu'il réalise.

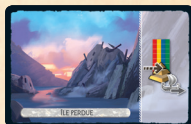
*Précision : Cette réduction est applicable **UNIQUEMENT** pour les ressources. Tous les coûts en Pièces doivent être acquittés dans leur intégralité.*

HAVRE MERVEILLEUX



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, le joueur **gagne 1 Pièce pour chaque Construction Navale** qu'il réalise (gratuitement ou en payant le coût de construction).

ÎLE PERDUE



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, toutes les **Constructions Navales que le joueur réalise via sa Merveille sont gratuites ET** le joueur peut désormais **choisir**, à chaque fois, **la couleur** de la flotte associée à sa Merveille.

ÎLE BRUMEUSE



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, le joueur **ne subit plus les pertes monétaires** liées aux Taxes ou aux cartes Pirates.

HAVRE PIRATE



Tous les **autres joueurs perdent 1 Pièce par Niveau Commercial** atteint par leur flotte **Jaune**. À la fin de la partie, cette carte Île rapporte également **3 Points de Victoire**.

ARCHIPEL LUXURIANT



À la fin de la partie, le joueur gagne **2 Points de Victoire par Niveau Commercial** atteint avec sa flotte **Jaune**.

ARCHIPEL DORÉ



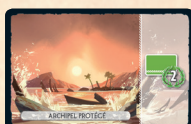
À la fin de la partie, cette carte Île octroie un **symbole scientifique supplémentaire au choix du joueur**.

ARCHIPEL D'Émeraude



À la fin de la partie, cette carte Île octroie un **symbole scientifique supplémentaire : celui dont le joueur possède le plus d'exemplaires**.

ARCHIPEL PROTÉGÉ



À la fin de la partie, le joueur gagne **2 Points de Victoire par carte Île en sa possession**, y compris celle-ci.

HAVRE OUBLIÉ



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, à la fin de chaque Âge, le joueur **peut choisir de participer ou non aux Conflits Maritimes**. Dans le cas où il ne participe pas au Conflit Maritime, sa force navale est simplement **ignorée** lors de la résolution des Conflits Maritimes.

ARCHIPEL ARC-EN-CIEL



À la fin de la partie, le joueur choisit une couleur de cartes. Il gagne **1 Point de Victoire par carte de cette couleur présente dans sa Cité**.

Précisions

Résolution du tour

La résolution du tour se fait toujours dans cet ordre :

1. **Payez** tous les coûts de construction (carte, Merveille et, éventuellement, Construction Navale).
2. **Avancez** le Navire correspondant à votre éventuelle Construction Navale.
3. **Appliquez tous les effets**, à l'exception des pertes de Pièces.
4. Résolez l'**Exploration des Îles**.
5. Résolez la **construction** de cartes en provenance de la **défausse** (pas de Construction Navale).
6. Résolez les **pertes de Pièces** (Taxes et Pirates).

Règles pour 8 joueurs

Les ajustements de règles suivants permettent de jouer à 8 joueurs.

Remarque : Une partie à 8 joueurs est possible avec le jeu de base 7 Wonders et l'extension Armada, à condition d'avoir une 8^e Merveille issue d'une autre extension.

Mise en place

Préparez le jeu comme pour une partie à 7 joueurs (toutes les cartes des Âges I, II et III du jeu de base, 9 cartes Guilde et 7 cartes Armada de chaque Âge).

Déroulement de la partie

Au début de chaque Âge, distribuez 7 cartes à chaque joueur. Chaque joueur en jouera 6, exactement comme dans le jeu de base 7 Wonders.

Remarque : Le jeu à 8 joueurs est principalement destiné à la variante en équipe.



Règles du jeu par équipe

Lors de vos parties à 4, 6 ou 8 joueurs, vous pouvez jouer à *7 Wonders* avec la variante par équipe de 2 joueurs. Les coéquipiers doivent s'asseoir côte à côte.

Déroulement d'un Âge

Durant la partie, les coéquipiers peuvent communiquer librement et se montrer leur main de cartes. Il est obligatoire d'utiliser ses ressources avant d'en acheter chez l'un de ses voisins.

Il est interdit aux coéquipiers de :

- se prêter de l'argent ;
- s'échanger des cartes ;
- ne pas payer le commerce entre eux ;
- s'acheter des ressources alors qu'ils peuvent construire un bâtiment par chaînage.

Quand un joueur provoque une perte d'argent (Taxes ou Pirates), son coéquipier doit également s'acquitter de cette perte.

Résolution des Conflits Terrestres

Dans le jeu en équipe, les coéquipiers ne se font pas la guerre. Chaque joueur affronte sa cité adverse voisine.

Lors de la résolution de Conflits Terrestres, le **DOUBLE de jetons** est octroyé :

- les défaites rapportent toutes 2 jetons Défaite de valeur -1 point ;
- une victoire à l'Âge I rapporte 2 jetons Victoire de valeur 1 point ;
- une victoire à l'Âge II rapporte 2 jetons Victoire de valeur 3 points ;
- une victoire à l'Âge III rapporte 2 jetons Victoire de valeur 5 points.



Résolution des Conflits Maritimes

Les Conflits Maritimes sont résolus individuellement suivant les règles usuelles. Les égalités sont résolues normalement, même si les joueurs concernés font partie de la même équipe.

Taxes et Pirates

Les Taxes déclenchées par le Chantier Naval ainsi que les pertes de Pièces déclenchées par les cartes **Cache Pirate**, **Repaire Pirate**, **Fraternité Pirate** et la carte Île **Havre Pirate** s'appliquent à tous les joueurs, sans tenir compte des équipes.

Cartes Armada et

Dans le jeu en équipe, les cartes avec un effet  ou  fonctionnent selon les règles usuelles et ciblent respectivement la Cité à droite de son voisin de droite ou à gauche de son voisin de gauche, sans tenir compte des équipes.

Exemple : Paul et Gabriel forment une équipe. Paul est assis entre Gabriel (à sa droite) et Romain (à sa gauche). À l'Âge II, Gabriel joue la carte Estacade. Il crée un nouveau Conflit Terrestre et donne un jeton Débarquement au joueur à gauche de son voisin de gauche, c'est-à-dire Romain.

Les cartes **Ponton**, **Estacade** et **Embarcadère** déclenchent un Conflit Terrestre supplémentaire, mais ne rapportent que 1 jeton Défaite ou 1 jeton Victoire aux joueurs concernés.

Fin de la partie

Chaque joueur comptabilise ses Points de Victoire, puis les deux coéquipiers additionnent leurs scores pour obtenir le score total de leur équipe. L'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

Armada et les autres extensions

Après plusieurs parties de *7 Wonders* avec l'extension Armada, vous pouvez commencer à mixer les extensions. Cependant, nous vous conseillons de jouer avec deux extensions maximum.

Quelques précisions :



Armada + Grands Projets

Dans cette configuration, lorsqu'un joueur construit une carte, il peut choisir de réaliser une Construction Navale OU de participer à la construction d'un Grand Projet, mais il ne peut pas réaliser ces deux constructions pendant un même tour.



Armada + Cités

Dans cette configuration, les Dettes sont applicables pour toutes les Taxes levées et les pertes de Pièces non résolues par les joueurs. Dans ce cas, les joueurs ne pouvant pas, ou ne souhaitant pas perdre les Pièces dues prennent 1 jeton Dette par Pièce non payée.

F.A.Q.

Merveille Babylon (face B)

Q : Une fois que la deuxième étape de Babylon est construite, le joueur peut-il réaliser une Construction Navale avec les deux dernières cartes de l'Âge ?

R : La deuxième étape de Babylon donne au joueur la possibilité de jouer la dernière carte de l'Âge au lieu de la défausser. La construction de cette carte est considérée comme un tour supplémentaire ; le joueur peut donc réaliser une Construction Navale lors de ce nouveau tour.

Égalité globale lors des Conflits Maritimes

Q : Lors d'un Conflit Maritime, que se passe-t-il si tous les joueurs sont à égalité ?

R : Si l'ensemble des joueurs possède une force navale égale, aucun joueur ne prend de jeton Défaite ni de jeton Victoire Maritime.

Jetons Débarquement

Q : Que se passe-t-il si un joueur met en jeu les cartes Ponton et Embarcadère au cours d'un même Âge ?

R : Dans ce cas, il ne résout qu'UN SEUL Conflit Terrestre supplémentaire avec le joueur ciblé.

Q : Peut-on être la cible de deux Débarquements durant un même Âge ?

R : Un joueur peut être ciblé par deux joueurs qui jouent une carte Débarquement au même Âge (▶▶ et ◀◀). Dans ce cas, il devra résoudre 4 Conflits Terrestres à la fin de cet Âge.

Diplomatie et Débarquement

Q : Un joueur qui joue une carte Diplomatie peut-il tout de même être la cible d'un Débarquement ?

R : Le jeton Diplomatie n'a aucun effet sur un Débarquement.

Exemple : Gabriel se trouve entre Arthur (à sa gauche) et Paul (à sa droite). Paul joue une carte Diplomatie et Arthur joue la carte Ponton. Arthur et Paul doivent donc tout de même résoudre un Conflit Terrestre.

Q : Peut-on gagner deux Conflits Terrestres face à un même joueur ?

R : Un joueur ne peut résoudre qu'un SEUL Conflit Terrestre par Âge avec chaque autre joueur.

Exemple : Gabriel se trouve entre Arthur (à sa gauche) et Paul (à sa droite). Gabriel joue une carte Diplomatie et Arthur joue la carte Ponton. Arthur doit donc résoudre deux Conflits Terrestres avec Paul. Cependant, ils ne s'affrontent qu'une seule fois et ne prennent chacun qu'un seul jeton.

CRÉDITS

7Wonders Armada est un jeu REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

Repos Production - Rue des Comédiens, 22 - 1000 Bruxelles - Belgique • +32 47195 4132 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

Auteur : **Antoine Bauza**

Illustrateurs : **Etienne Hebinge**, **Dimitri Chappuis** et **Cyril Nouvel**

Développeurs : « **Les Belges à Sombreros** » aka **Cédric Caumont** et **Thomas Provoost**

Assistants éditoriaux : **Virginie Gilson** et **Pierre Berthelot**

Directeur artistique : **Alexis Vanmeerbeeck**

Repos Team :

Eric Azagury, Nicolas Boseret, Cédric Chevalier, Winnie Kenis,
Nicolas Koenig, Nicolas Pastor, Guillaume Pilon, Florian Poulet, Régis Van Cutsem,
Nastassja Vandepuette, Thomas Vermeir et Géraldine Volders.

Testeurs :

Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet,
Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière, Jenny Godard,
Matthieu Houssais, Mathias Guillaud, Florian Grenier, Bruno Goube,
les participants des Rencontres ludopathiques de Bruno Faidutti.

Thomas remercie Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali, Le Cyborg,
Raphael, Magali, Philmer, Simon et Sylvain.



REPOS
PRODUCTION

Description des symboles



Le joueur avance gratuitement son Navire **Bleu** d'une case sur son Chantier Naval.



Le joueur avance gratuitement son Navire **Jaune** d'une case sur son Chantier Naval.



Le joueur avance gratuitement un de ses Navires, au choix, d'une case sur son Chantier Naval.



Le joueur avance gratuitement 2 ou 3 Navires différents, au choix, d'une case sur son Chantier Naval.



Toutes les Constructions Navales que le joueur réalise via sa Merveille sont désormais gratuites **ET** de la couleur de son choix.



Le joueur paie 1 ressource de moins lors de chaque Construction Navale qu'il réalise.



Le joueur gagne 1 Pièce pour chaque Construction Navale qu'il réalise (gratuitement ou en payant le coût de construction).



Augmente la force navale du joueur du montant indiqué.



À la fin de chaque Âge, le joueur peut choisir de participer ou non aux Conflits Maritimes. S'il n'y participe pas, sa force navale est simplement ignorée lors de la résolution des Conflits Maritimes.



Le joueur peut Explorer une nouvelle Île du niveau correspondant et ainsi bénéficier de son effet. Le nombre de cartes Île qu'il pioche dépend du nombre de joueurs qui réalisent cette action en même temps.



Le joueur met en jeu la première carte Île du niveau correspondant.



À la fin de la partie, le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire : celui dont le joueur possède le plus d'exemplaires.



Une fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à droite de son voisin de droite pour 1 Pièce.



Deux fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à gauche de son voisin de gauche pour 1 Pièce.



Le chiffre indiqué correspond au Niveau Commercial du joueur.



Tous les autres joueurs perdent le nombre de Pièces indiqué **MOINS** leur Niveau Commercial (maximum une fois par tour).



Tous les autres joueurs perdent un nombre de Pièces égal à leur Niveau Commercial respectif.



Le joueur ne subit plus les pertes monétaires liées aux Taxes et aux cartes Pirates.



Le joueur gagne 2 Points de Victoire par Niveau Commercial atteint.



Le joueur gagne 2 Points de Victoire par carte Île en sa possession, y compris celle-ci.



À la fin de la partie, le joueur choisit une couleur de cartes. Il gagne 1 Point de Victoire par carte de cette couleur présente dans sa Cité.



Le joueur déclenche un Conflit Terrestre supplémentaire entre lui et le joueur ciblé.