

ANTOINE BAUZA
7 WONDERSTM
ARMADA

«Існує три типи людей: живі, мертві та ті, що в морі» (Арістотель).



ОГЛЯД

Це доповнення до «7 Чудес» дозволяє вирушити на завоювання морів завдяки новим персональним планшетам — **верфям**.

24 нові карти Епох і 27 карт островів урізноманітнюють гру та збільшують взаємодію між гравцями.

Доповнення «Армада» додає нові правила до базової гри «7 Чудес», проте умови перемоги залишаються незмінними.

Також це доповнення містить варіант гри в командах (для 4 або 6 гравців).

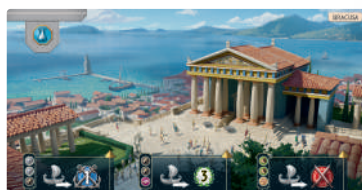
ВМІСТ

- 1 планшет Чуда (Сіракузи)
- 7 планшетів верфей
- 28 фігурок флотилій (по 7 у 4 кольорах)
- 40 жетонів Морських конфліктів:
 - 22 жетони Морської перемоги
 - 18 жетонів Морської поразки
- 8 жетонів Військових конфліктів:
 - 4 жетони Військової перемоги
 - 4 жетони Військової поразки
- 2 жетони абордажу
- 6 монет номіналом 6
- 24 карти армади (по 8 на кожную Епоху)
- 27 карт островів (по 9 на кожен рівень)
- 1 блокнот підрахунку переможних балів
- 3 пам'ятки з описом нових ефектів
- Правила гри

КОМПОНЕНТИ ГРИ

ПЛАНШЕТ ЧУДА

Сіракузи використовуються лише під час гри із цим доповненням.

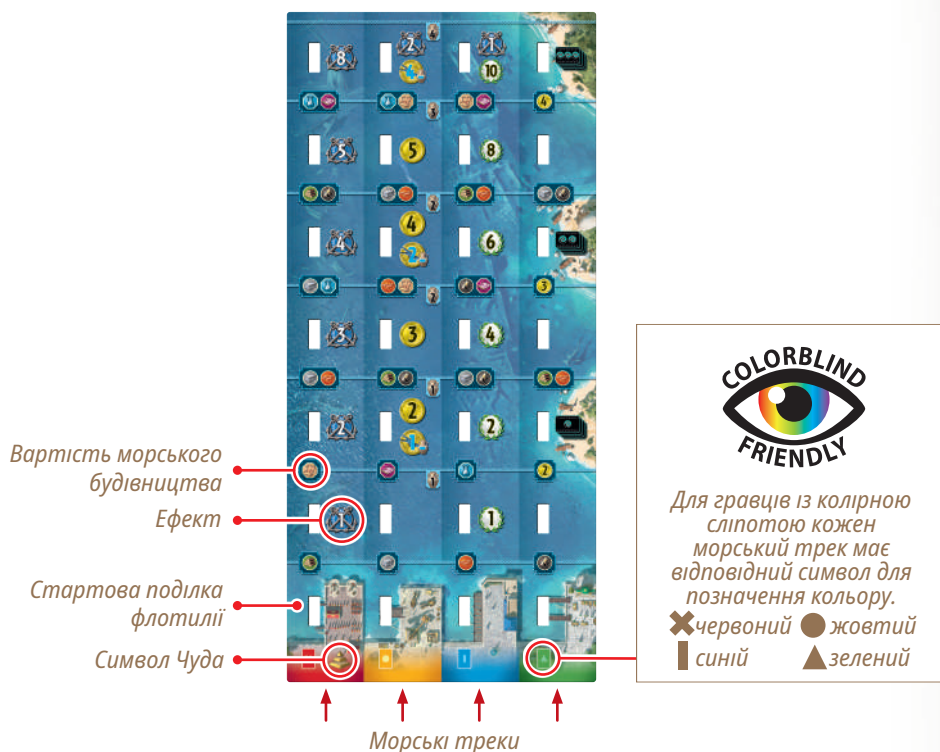


ПЛАНШЕТИ ВЕРФЕЙ

Планшети верфей відображають розвиток ваших флотилій під час гри.

На кожній верфі є 4 морські треки (**червоний**, **жовтий**, **синій**, і **зелений**), розділених 7 поділками, більшість із яких надають певний ефект.

На кожному планшеті верфі один із морських треків містить символ Чуда . Розташування цього символу відрізняється на кожному планшеті.



Примітка: ефекти поділок однакові на всіх планшетах верфей. Відмінності між планшетами полягають у вартості будівництва та розташуванні символу Чуда.

ФІГУРКИ ФЛОТИЛІЙ

Фігурки відображають просування ваших флотилій (**червоної**, **жовтої**, **синьої**, та **зеленої**) на планшеті верфи.



КАРТИ ЕПОХ АРМАДИ

Карти Епох у цьому доповненні представляють нові будівлі з унікальними ефектами. Їх додають до карт Епох із базової гри.



Примітка: для зручності сортування всі карти Епох з доповнення «Армада» мають спеціальний символ  у нижньому лівому куті.

КАРТИ ОСТРОВІВ

Карти островів — це нова категорія карт. Їх не додають до карт Епох, і в них інший зворот.

Карти поділені на **3 рівні** й кожна з них має унікальний ефект.



ЖЕТОНИ МОРСЬКИХ КОНФЛІКТІВ

Жетони Морських конфліктів представляють Морські перемоги та поразки.

Є 2 типи жетонів Морських конфліктів:

- Жетони Морської поразки (вартістю -1, -2 та -3).
- Жетони Морської перемоги (вартістю 1, 3, 5 та 7).



ЖЕТОНИ АБОРДАЖУ

Жетони абордажу представляють новий ефект.



БЛОКНОТ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Цей блокнот допомагає вам підраховувати переможні бали, здобуті з доповненнями «Армада», «Лідери» та «Міста».

ПАМ'ЯТКИ З ОПИСОМ НОВИХ ЕФЕКТІВ

Ці пам'ятки містять повне пояснення всіх нових символів у грі.

ПІДГОТУВАННЯ

Підготування відбувається за стандартними правилами «7 Чудес» із такими змінами:

- Підготування **карт Епох**:

1. Розділіть **карти Епох** цього доповнення на три колоди (Епоха I, Епоха II та Епоха III), потім перетасуйте кожну колоду.

Примітка: у грі *втрьох* **приберіть 5 карт Епох армади з позначкою 4+ у нижньому правому куті.**

2. Для кожної Епохи випадковим чином візьміть **стільки карт армади, скільки гравців** у грі. Решту карт поверніть у коробку.
3. Додайте вибрані карти до відповідних колод Епох із базової гри, після чого перетасуйте кожну колоду.

- Розділіть **карти островів** за рівнями та перетасуйте кожну колоду. Розмістіть їх доллиць у центрі столу.
- Кожен гравець бере **1 планшет верфі** та розміщує його вертикально праворуч від свого планшета Чуда. Кожен також бере по **1 фігурці флотилії усіх кольорів** і ставить їх на стартові поділki відповідних кольорів на своєму планшеті верфі.
- Розмістіть **жетони Морських конфліктів** та **абордажу** в центрі столу.
- **Монети** та додаткові **жетони Військових конфліктів** додають до відповідних запасів із базової гри.

ХІД ГРИ

Гра проходить за стандартними правилами «7 Чудес» із п'ятьма новими правилами:

- А. Додатковий хід
- Б. Морське будівництво
- В. Вирішення Морських конфліктів
- Г. Абордаж
- Д. Продаж

А. ДОДАТКОВИЙ ХІД

На початку кожної Епохи усі гравці отримують **по 8 карт** (замість 7, як у базовій грі). Тому під час кожної Епохи ви гратимете на один хід більше.

Б. МОРСЬКЕ БУДІВНИЦТВО

Кожного разу, коли ви будете **червону**, **жовту**, **синю** або **зелену** карту Епохи або Етап свого Чуда, ви можете, якщо бажаєте, виконати **морське будівництво**.

Морське будівництво дозволяє покращувати ваші **флотилії**:

- **Червона** флотилія: визначає вашу морську міць під час **Морських конфліктів**.
- **Жовта** флотилія: відкриває доступ до нових **торгових маршрутів**.
- **Синя** флотилія: надає додаткові **переможні бали**.
- **Зелена** флотилія: дозволяє досліджувати **невідкриті острови**.

Карта Епохи

Коли будете **червону**, **жовту**, **синю**, або **зелену** карту, ви можете виконати морське будівництво та покращити **флотилію того ж кольору**, що й побудована карта.

Щоб це зробити, ви повинні одночасно **сплатити вартість карти та вартість морського будівництва**. Потім перемістіть фігурку флотилії цього кольору вперед на одну поділку на своєму планшеті верфі.

***Приклад:** ви будуєте синю карту та можете тепер виконати синє Морське будівництво. Карта коштує 1 камінь, а синє морське будівництво — 1 глину. Тому вам потрібно сплатити загалом 1 камінь і 1 глину, щоб завершити обидва будівництва.*



Важливо: споруда будівлі (або Етапу Чуда) та морське будівництво завжди оплачуються одночасно.

Однак ефекти карт (або Етапів Чуда) застосовуються завжди перед ефектами морського будівництва.

Коли ви будуете **червону, жовту, синю** або **зелену** карту безкоштовно завдяки **ланцюжкам** (або завдяки Олімпії), ви також можете виконати морське будівництво, сплативши його вартість згідно з описаними раніше правилами.

Важливо: карти, побудовані безкоштовно зі **скиду** (Галікарнас, Соломон...), **ніколи не дозволяють** виконати морське будівництво.

Етап Чуда

На кожному планшеті верфі на стартовій поділці **одного** з 4 морських треків (**червоному, жовтому, синьому** або **зеленому**) є символ Чуда . Цей символ вказує на **флотилію, пов'язану з вашим Чудом**.

Коли ви будуете Етап свого Чуда, ви також можете виконати морське будівництво та просунути **флотилію, пов'язану з вашим Чудом**.

Щоб це зробити, ви повинні **одночасно сплатити вартість Етапу вашого Чуда та вартість морського будівництва**. Потім перемістіть фігурку **флотилії, пов'язаної з вашим Чудом**, на одну поділку вперед на своєму планшеті верфі.

Приклад: ви будуете перший Етап свого Чуда, який коштує 2 камені. Ви можете виконати морське будівництво, щоб просунути свою червону флотилію (пов'язану з вашим Чудом), що коштує 1 дерево.

Тому вам потрібно сплатити загалом 2 камені **та** 1 дерево, щоб завершити обидва будівництва.



Опис планшетів верфи



Червоний морський трек

Червоний морський трек надає морські символи, які збільшують вашу **морську міць**.

Щоб визначити рівень морської мощі, який забезпечує ваша **червона** флотилія, подивіться на значення, вказане біля морського символу  на тій поділці, де перебуває фігурка.

Приклад: ваша червона флотилія зараз на третій поділці червоного морського треку. Ваша **морська міць** збільшується на 2.



Жовтий морський трек

Жовтий морський трек визначає ваш **торговельний рівень**. Він також приносить **монети** та дозволяє піднімати **податки**, що впливають на інших гравців.

ТОРГОВЕЛЬНИЙ РІВЕНЬ

Ваш торговельний рівень дозволяє уникати втрати монет. Щоб дізнатися свій **торговельний рівень**, подивіться на значення біля символу амфори  на тій поділці, де перебуває ваша **жовта** флотилія.

ПОДАТКИ

Коли ваша **жовта** флотилія досягає поділки з символом податку , ви піднімаєте податки **наприкінці ходу**. Усі гравці, **крім вас**, втрачають зазначену кількість монет, **зменшену на їхній торговельний рівень**. Втрачені монети повертають у резерв.

Приклад: гравець досягає п'ятої поділки жовтого морського треку своєю жовтою флотилією та піднімає податки на 2 наприкінці ходу. Ваша жовта флотилія зараз на другій поділці жовтого морського треку, тож ви втрачаєте 1 монету (податок 2 **мінус** ваш торговий рівень 1).



Податок — 2



Ваш
торговельний
рівень



Загальні
втрати 1

Уточнення:

- Податки завжди застосовуються наприкінці ходу. Ви можете втратити монети, отримані під час того самого ходу.
- Якщо наприкінці ходу піднімається кілька податків, застосовується лише найвищий із них (усі інші ігноруються).
- Якщо ваш торговельний рівень дорівнює або перевищує піднятий податок, ви не втрачаєте монети.



Синій морський трек

Синій морський трек надає **переможні бали**, які будуть підраховані наприкінці гри.

Щоб визначити кількість **переможних балів**, здобутих завдяки вашій **синій** флотилії, подивіться на значення біля символу переможних балів **1** на тій поділці, де зараз фігурка.

Приклад: наприкінці гри ваша синя флотилія перебуває на третій поділці синього морського треку. Отже, ви здобуваєте 2 переможні бали.



Зелений морський трек

Зелений морський трек дозволяє вам **досліджувати острови** на 3 рівнях.

Коли ваша **зелена** флотилія досягає поділки з символом острова , ви можете дослідити новий острів **відповідного рівня** та отримати його ефект.

Два варіанти розвитку подій:

- **Ви єдиний гравець, який цього ходу досліджує острів цього рівня.**
У такому випадку візьміть 4 карти острова відповідного рівня.
- **Цього ходу кілька гравців досліджують острів цього рівня.**
У такому випадку всі карти острова цього рівня розподіляються між гравцями порівну, долілиць. Будь-які зайві картки не роздаються.

З отриманих карт **виберіть 1** й розмістіть її під правою стороною вашого планшета верфі так, щоб був видимий лише її ефект. Решту карт поверніть у відповідну колоду та перетасуйте її.

Приклад: у цей самий хід ваша та ще одна зелена флотилія досягають третьої поділки зеленого морського треку. Усі 9 карт островів 1 рівня розподіляють між вами, тому кожен гравець отримує по 4 карти (зайва карта не роздається).



Уточнення:

- Рівні карт островів **не залежать від Епох**: ви можете відкрити острів 2 рівня під час Епохи I і навпаки.
- Ваші сусіди не можуть купити ресурси з ваших карт островів.

В. ВИРІШЕННЯ МОРСЬКИХ КОНФЛІКТІВ

Наприкінці кожної Епохи, **після** вирішення Військових конфліктів із базової гри, ви можете вирішити **Морський конфлікт**.

Щоб визначити свою **морську міць**, підрахуйте всі морські символи  на збудованих вами **картах**, вашому планшеті **верфі**, ваших **островах** та **Чуді світу**.

Потім порівняйте свою морську міць із міццю **всіх** інших гравців.

Визначивши останнього (з найменшою морською міццю), потім **першого** (з найбільшою морською міццю) і, нарешті, **другого**, розподіліть жетони Морського конфлікту відповідно до позицій гравців:

- **Останнє місце:** 1 жетон Морської **поразки** (-1, -2 або -3 залежно від поточної Епохи).
- **Перше місце:** 1 жетон Морської **перемоги** (3, 5 або 7 залежно від поточної Епохи).
- **Друге місце:** 1 жетон Морської **перемоги** (1, 3 або 5 залежно від поточної Епохи).

Уточнення: деякі гравці можуть не отримати жодних жетонів під час вирішення Морських конфліктів.

	Останнє місце	Перше місце	Друге місце
			
Епоха I			
Епоха II			
Епоха III			

НІЧИЇ

- Якщо декілька гравців розділяють **останнє місце**, кожен із них отримує 1 жетон Морської поразки для поточної Епохи.
- Якщо декілька гравців розділяють **перше місце**, кожен із них отримує **1 жетон Морської перемоги для другого місця**. Гравці, які займають **друге місце**, у такому випадку не отримують жодного жетона.
- Якщо декілька гравців розділяють **друге місце**, вони не отримують жодного жетона.

Уточнення: якщо всі гравці мають однакову морську міць, ніхто не отримує жетонів Морської поразки чи перемоги.

Г. АБОРДАЖ



Деякі **червоні** карти дозволяють здійснити абортдаж, який змушує розіграти третій **Військовий конфлікт**.

Коли здійснюєте абортдаж, негайно візьміть жетон абортдажу (з резерву) і передайте його гравцеві, на якого вказує символ. Наприкінці Епохи, після вирішення Військових конфліктів із двома сусідами, **вирішіть також конфлікт із гравцем, який отримав ваш жетон абортдажу**, за звичайними правилами.

Після вирішення Військових конфліктів поверніть жетон абортдажу в **резерв**.

Уточнення:

- Між тими самими двома гравцями може бути лише один Військовий конфлікт за Епоху.
- У межах однієї Епохи можна стати ціллю абортдажу двох різних гравців. У такому випадку вам доведеться розв'язати 4 Військових конфлікти наприкінці цієї Епохи.
- Жетони Дипломатії (із доповнень «Міста» та «Лідери») не впливають на абортдаж. Потрібно розіграти всі випадки абортдажу.

Д. ПРОДАЖ



Щоразу, коли ви продаєте карту, застосуйте **один** із цих ефектів: отримайте 3 монети з резерву.

або

Перемістіть свою **жовту** флотилію на одну поділку без сплати вартості Морського будівництва.

Хід завжди розігрують у такому порядку:

1. Оплата вартості будівництва (*карт будівель, Етапу Чуда чи Морського будівництва*)
2. Переміщення флотилій
3. Застосування ефектів карт Епохи (*окрім втрати монет*)
4. Застосування ефектів планшета верфі (*окрім втрати монет*)
5. Будівництво карт зі скиду (*не морське будівництво*)
6. Втрата монет



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується наприкінці Епохи III, після вирішення Військових і Морських конфліктів.

Підрахуйте переможні бали за звичайними правилами базової гри, за винятком того, що **за кожну фіолетову карту можна здобути щонайбільше 10 переможних балів**.

У цьому рядку вкажіть загальну кількість переможних балів, здобутих від ваших карт і **синьої флотилії**.

У цьому рядку вкажіть загальну кількість переможних балів, здобутих від ваших **Морських конфліктів**.

У цьому рядку вкажіть загальну кількість переможних балів, здобутих від ваших **карт островів**.

Доповнення «Міста»

Доповнення «Лідери»

Загальна сума
для гри в командах

Σ		
Σ		
Σ		
Σ		
Σ		
Σ		
Σ		
Σ		
Σ		
Σ		

УТОЧНЕННЯ ЩОДО ЗЕЛЕНИХ КАРТ

У цьому доповненні можливо отримати більше **однакових наукових символів**, ніж у базовій грі.

Кількість однакових символів	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Переможні бали	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Ваші переможні бали дорівнюють кількості однакових символів, помножених на самих себе (10 однакових символів — це 10 x 10, що дає 100 переможних балів).

ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ В КОМАНДАХ

Під час гри вчотирьох або вшістьох ви можете грати в командах. Створіть команди по 2 гравців і **сідайте поруч із вашим товаришем по команді**. Хід гри відбувається за звичайними правилами «Армади» з винятками, зазначеними нижче:

ОГЛЯД ЕПОХИ

Під час гри ви можете вільно спілкуватися з вашим товаришем по команді й показувати йому ваші карти (включно з картами лідерів, якщо граєте із цим доповненням).

ОБМЕЖЕННЯ ДЛЯ КОЖНОЇ КОМАНДИ

- Ви завжди повинні використовувати свої власні ресурси перед тим, як купувати в сусідів.
- При будівництві ви завжди повинні використовувати ланцюги, якщо у вас є відповідний символ.
- Ви не можете позичати одне одному монети.
- Ви не можете обмінюватися картами.
- При зведенні будівлі, яка призводить до втрати монет, ваш товариш по команді також зазнає впливу.

ВИРІШЕННЯ ВІЙСЬКОВИХ КОНФЛІКТІВ

Під час командної гри ви **не вступаєте в конфлікт із вашим товаришем по команді**. Порівняйте вашу військову міць із міццю вашого **сусіда-суперника** й отримайте **подвоєну кількість жетонів Військового конфлікту**:

- Якщо ваша військова міць **рівна, не отримуйте жетонів**.
- Якщо ваша військова міць **менша**, візьміть **2 жетони Військової поразки**.
- Якщо ваша військова міць **більша**, візьміть **2 жетони Військової перемоги**, що відповідають поточній Епосі.

***Приклад:** наприкінці Епохи II ваша військова міць становить 2, а у вашого сусіда-суперника — 3. Ви отримуєте 2 жетони Військової поразки, а ваш сусід-суперник отримує 2 жетони Військової перемоги для Епохи II.*

Ваш товариш по команді



ВИРІШЕННЯ МОРСЬКИХ КОНФЛІКТІВ

Морські конфлікти вирішуються **індивідуально** за звичайними правилами. Нічия також вирішується за звичайними правилами, **незалежно від команд**.

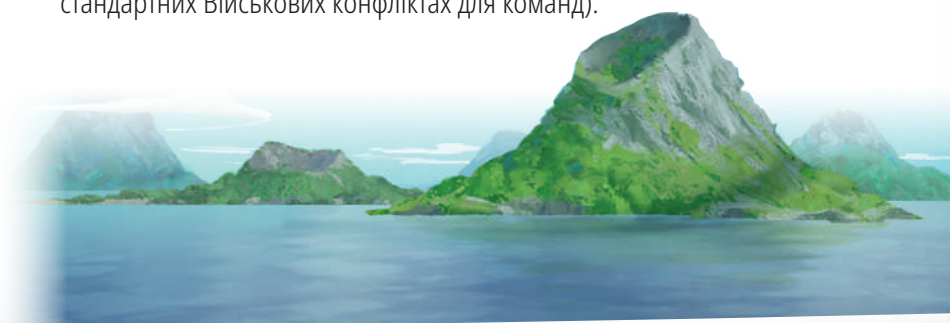
ПОДАТКИ ТА ПІРАТИ

Податки та втрата монет через ці символи   застосовуються до всіх гравців, **незалежно від команд**.

КАРТИ АРМАДИ

Під час командної гри карти, що націлені на гравця праворуч від сусіда справа ➡ або на гравця ліворуч від сусіда зліва ⬅, розігруються за звичайними правилами, **незалежно від команд**.

Карти, що дозволяють здійснити абордаж , розігруються за звичайним правилами, **незалежно від команд**, але надають **лише 1 жетон Перемоги або Поразки** у Військовому конфлікті для залучених гравців (замість 2, як у стандартних Військових конфліктах для команд).



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується наприкінці Епохи III, після вирішення Військових і Морських конфліктів. Підрахуйте переможні бали за звичайними правилами «Армади».

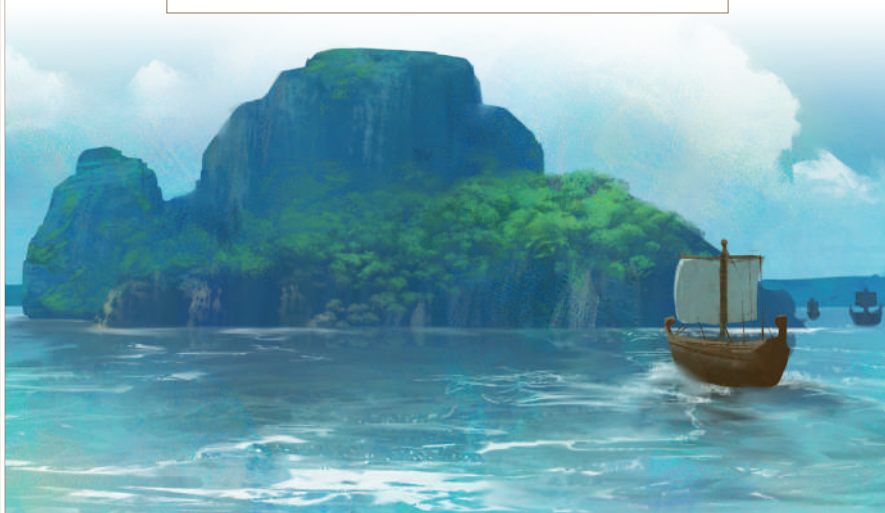
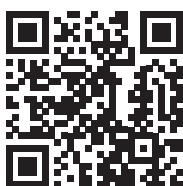
Складіть ваші бали та бали вашого товариша по команді. **Команда з найбільшим сумарним результатом перемагає.** У разі нічиєї команда з найбільшою кількістю загальних скарбів виграє. Якщо нічия зберігається, перемогу розділяють команди, які зіграли вничю.

ДОПОВНЕННЯ «АРМАДА» ТА «МІСТА»

Якщо ви граєте з доповненнями «Армада» та «Міста», на початку кожної Епохи кожен гравець отримує по 9 карт (замість 7, як у базовій грі).

Також за будь-які податки та втрату монет, які гравці не **оплачують**, застосовуються **борги**. У такому випадку, якщо ви не можете або не хочете втратити монети, візьміть **1 жетон боргу за кожну монету, яку не втрачаєте.**

Потрібні уточнення щодо правил «Армади»?
Просто перегляньте «Часті запитання» на сайті
www.7wonders.net/faq
або відскануйте цей код



CREDITS

Designer: **Antoine Bauza** • Illustrators: **Etienne Hebinge, Dimitri Chappuis & Cyril Nouvel**
Development and publication: **Cédric Caumont & Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombremos»
and the **Repos Production team**. Complete credits online: **www.7wonders.net/credits**



© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.
This material may only be used for private entertainment.

