

Antoine Bauza

7 WONDERS

ARMADA

ПРАВИЛА



«Кто хочет сдвинуть мир, пусть сдвинет себя».

— Сократ

КОМПОНЕНТЫ

- 8 планшетов Верфи
- 32 фигурки Кораблей
(8 комплектов 4-х цветов)
- 24 карты Армады
 - 8 карт Эпохи I
 - 8 карт Эпохи II
 - 8 карт Эпохи III
- 27 карт Островов
 - 9 карт уровня 1
 - 9 карт уровня 2
 - 9 карт уровня 3
- 2 жетона «Вторжения»
- 6 монет ценностью 6
- 4 карты-памятки
 - 2 «Морские Конфликты» / «Сброс карт»
 - 2 «Морские Конфликты» / «Конец хода»
- 1 буклет подсчета победных очков
- 48 жетонов Морских Конфликтов
 - 31 жетон «Победа на море»
 - 11 жетонов ценностью 1
 - 12 жетонов ценностью 3
 - 7 жетонов ценностью 5
 - 1 жетон ценностью 7
 - 17 жетонов «Поражение на море»
 - 7 жетонов ценностью -1
 - 5 жетонов ценностью -2
 - 5 жетонов ценностью -3
- 6 жетонов Наземных Конфликтов
 - 3 «Победа на суше»
 - 1 жетон ценностью 1
 - 1 жетон ценностью 3
 - 1 жетон ценностью 5
 - 3 «Поражение на суше» ценностью -1
- Правила дополнения



ВКРАТЦЕ

Это дополнение для игры 7 Wonders позволяет вам строить флоты Кораблей для покорения морей. Новые карты Армады и Островов обогащают игру и увеличивают взаимодействие между игроками. Теперь игровой процесс протекает немного иначе, но условия победы остаются идентичными условиям из базовой игры 7 Wonders.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Примечание: чтобы отличать новые элементы от уже существующих, были изменены названия некоторых элементов из базовой игры:

- **Военные Конфликты** становятся **Наземными Конфликтами** (для отличия от Морских Конфликтов).
- **Щиты** становятся **Наземными Щитами** (для отличия от Морских Щитов).
- Новые карты Эпох называются **картами Армады**, но они все еще являются картами, используемые для Строительства, подобные тем, которые есть в базовой игре.

ПЛАНШЕТЫ ВЕРФИ

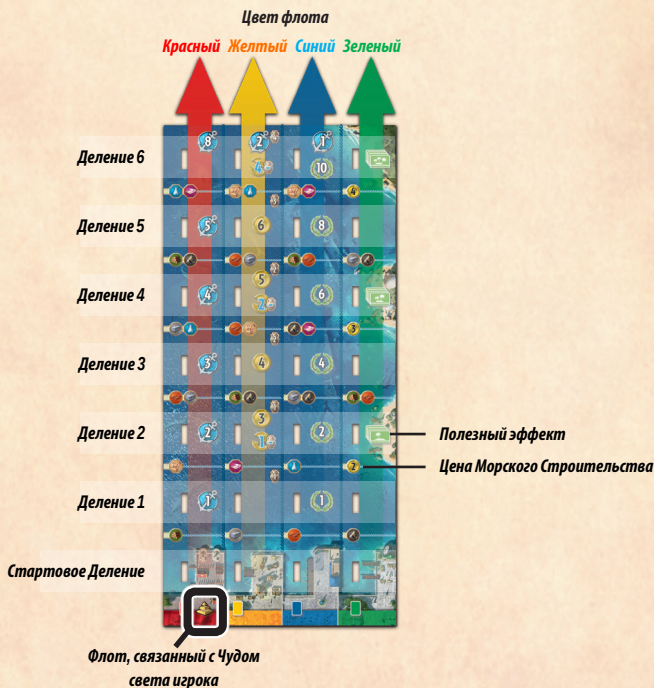
Планшеты Верфи отображают эволюцию флотов игроков. Каждый флот состоит из 1 стартового деления и 6 делений улучшений, причем большая часть делений улучшений имеет полезный эффект. Все планшеты Верфи имеют одинаковые полезные эффекты, но затраты на Морское Строительство на каждом из планшетов различны.

Каждый планшет разделен на 4 флота:

- **Красный (военный)** флот: предоставляет доступ к новому типу войны, Морскому Конфликту.
- **Желтый (коммерческий)** флот: предоставляет доступ к новым торговым маршрутам.
- **Синий (гражданский)** флот: предоставляет дополнительные Победные Очки.
- **Зеленый (научный)** флот: предоставляет доступ к неизвестным островам.



На каждом планшете на стартовом делении одного из 4 флотов есть символ Чуда света. Этот символ указывает на цвет флота, связанный с Чудом света игрока.



ФИГУРКИ КОРАБЛЕЙ

Фигурки Кораблей бывают 4-х цветов (**Красного**, **Желтого**, **Синего** и **Зеленого**). Они позволяют показывать статус каждого флота игроков на их планшетах Верфи.



КАРТЫ АРМАДЫ

Карты Армады - это Постройки, которые имеют новые эффекты.

Они разделены по Эпохам и представлены **2 Красными**, **2 Желтыми**, **2 Синими** и **2 Зелеными** картами в **каждой Эпохе**.

 *Примечание: на всех картах Армады, в центре нижней их части, имеется данный логотип, чтобы иметь возможность их легкой сортировки после использования.*



КАРТЫ ОСТРОВОВ

Карты Островов представляют собой острова, которые нужно исследовать. Они разделены на **3 уровня** по 9 карт, каждая из которых обладает уникальным полезным эффектом.

Уровень 1



Уровень 2



Уровень 3



ЖЕТОНЫ МОРСКИХ КОНФЛИКТОВ

Жетоны Морских Конфликтов отражают Победы и Поражения на Море.

Есть два типа жетонов Морских Конфликтов:

- Жетоны «Поражение на море» (значения -1, -2 и -3)
- Жетоны «Победа на море» (значения 1, 3, 5 и 7)

Жетоны Морских Конфликтов отличаются от жетонов Наземных Конфликтов из игры 7 Wonders.



ЖЕТОНЫ ВТОРЖЕНИЯ

Жетоны Вторжения связаны с картами **Dock**, **Quay** и **Jetty**.

Они представляют собой дополнительные Наземные Конфликты, связанные с этими картами.



БУКЛЕТ ПОДСЧЕТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

В комплектацию данной коробки входит новый буклет подсчета Победных Очков. Он позволяет игрокам учитывать Победные Очки, полученные от разрешения Морских Конфликтов, от некоторых карт Островов, а также те, которые присутствуют на планшетах Верфи, при финальном подсчете в конце игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Примечание: подчеркнутые шаги относятся к базовой игре 7 Wonders.

1. Отсортируйте карты из базовой игры по Эпохам в соответствии с количеством игроков. Поместите оставшиеся карты обратно в поле; они не будут использоваться для этой игры.
 2. Отсортируйте карты Армады по Эпохам и перемешайте каждую сформированную таким образом колоду. Для каждой Эпохи, случайным образом возьмите столько карт Армады, сколько игроков участвует в игре. Перемешайте эти карты вместе с соответствующими картами Эпох из базовой игры.
- Примечание: для игры с 3 игроками верните к коробку 5 карт Армады, с символом  или  (Western Emporium, Eastern Emporium, Dock, Quay u Jetty). Затем продолжайте, как описано в шаге 2.*
3. Отсортируйте карты Островов по уровню (1, 2 и 3). Перемешайте каждую сформированную таким образом колоду и поместите ее лицом вниз, рядом с серединой стола.
 4. Отсортируйте карты Островов по уровню (1, 2 и 3). Перемешайте каждую сформированную таким образом колоду и поместите ее лицом вниз, рядом с серединой стола.
 5. Дополнительные Монеты добавляются к Монетам из базовой игры и образуют банк. Каждый игрок начинает игру с 3 монетами ценностью 1, которые они размещают на своем планшете.
 6. Поместите карты-памятки на середину стола, чтобы каждый из игроков имел доступ к ним во время игры.
 7. Раздайте каждому игроку планшет Верфи, который они должны разместить вертикально справа от своего планшета Чуда света, и по одной фигурке Корабля каждого цвета. Поместите эти фигурки на стартовые деления, согласно их цвета.



ОБЗОР ИГРЫ

В начале каждой Эпохи всем игрокам **раздается 8 карт** (вместо 7, как в базовой игре). Таким образом, каждый игрок будет играть дополнительную карту в каждой Эпохе.

Игра проходит в соответствии с правилами 7 Wonders, за исключением четырех новых правил:

1. Морское Строительство
2. Морские Конфликты
3. Сброс Карты
4. Подсчет очков за Гильдии

1. МОРСКОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

Морское Строительство может быть выполнено сразу же после розыгрыша карты с руки в качестве Постройки или после строительства этапа Чуда света.

Примечание: когда Корабль достигает последнего деления своей линии на планшете Верфи, последующее улучшение данного флота становится невозможным.

а. СТРОИТЕЛЬСТВО КАРТЫ

Когда игрок использует карту **Красного, Желтого, Синего и Зеленого** цвета в качестве Постройки, он может также выполнить Морское Строительство, и улучшить флот того же цвета, что и сыгранная карта. Чтобы сделать это, он должен **заплатить**, в дополнение к стоимости карты, **стоимость Морского строительства** соответствующего цвета на своем планшете Верфи. Сделав это, он **перемещает Корабль ТОГО ЖЕ ЦВЕТА на одно деление вверх на планшете Верфи**.

Пример: Габриэль играет Синюю карту в качестве Постройки и поэтому может выполнить Синее Морское Строительство. Его карта стоит 1 Камень, а стоимость его Морского Строительство - 1 Глина. Таким образом, он должен будет заплатить в общей сложности 1 Камень и 1 Глину, чтобы выполнить оба строительства.



+



ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ=



Морское Строительство можно выполнить, даже если постройка карты Эпохи бесплатна (например, посредством «цепочки», при помощи Чуда света Olympia или жетонов «Вавилонской Башни»). В этой ситуации стоимость Морского Строительство все равно должна выплачиваться в соответствии с обычными правилами.

Внимание: карты, построенные бесплатно из стопки СБРОСА (Halikarnassós, Solomon...), не позволяют игрокам выполнять Морское Строительство.



в. СТРОИТЕЛЬСТВО ЭТАПА ЧУДА СВЕТА



На каждом планшете Верфи изображен значок Чуда света, располагающийся на **ОДНОМ** из 4 стартовых делений (**Красном**, **Желтом**, **Синем** или **Зеленом**).

Когда игрок возводит очередной Этап своего Чуда света, он может, дополнительно к стоимости этого этапа, заплатить стоимость Морского Строительства того цвета, который связан с символом Чуда света на их планшете Верфи. В данной ситуации игрок перемещает свой Корабль ЭТОГО цвета на одно деление вверх.

Пример: Энн возводит первый этап своего Чуда света, Гизы, который стоит 2 Камня. Поскольку символ Чуда света на ее планшете Верфи находится на ее красном флоте, она также выполняет Морское Строительство, которое стоит 1 Дерево. Таким образом, она должна заплатить в общей сложности 2 Камня и 1 Дерево, чтобы было возможно совершить оба строительства.



ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ =   

2. МОРСКИЕ КОНФЛИКТЫ

Теперь, в конце каждой Эпохи, после того, как игроки разрешили Наземные Конфликты базовой игры, они должны разрешить **Морской Конфликт**.



Каждый игрок подсчитывает свою **Военно-морскую Силу**, складывая все **Морские Щиты** в своем Городе, на планшете Верфи и на открытых им Островах, после чего **сравнивает получившуюся сумму с суммой ВСЕХ остальных игроков**.

Разрешение ВСЕГДА начинается с выдачи жетона «Поражение на море» игроку с наименьшей Военно-морской Силой, после чего выдаются жетоны «Победа на море» игрокам с самой большой Военно-морской Силой (см. схему).

- Игрок с наименьшей Военно-морской Силой получает 1 жетон «Поражение на море», ценностью -1, -2 или -3, в зависимости от текущей Эпохи.
- Игрок с самой большой Военно-морской Силой получает 1 жетон «Победа на море», ценностью 3, 5 или 7, в зависимости от текущей Эпохи.
- Игрок со второй по величине Военно-морской Силой получает 1 жетон «Победа на море», ценностью 1, 3 или 5, в зависимости от текущей Эпохи.
- Игрок с третьей по величине Военно-морской Силой получает 1 жетон «Победа на море», ценностью 3 только в Эпохе III.

	Слабейший	Сильнейший	2-й	3-й	
I					
II					
III					

Уточнение: в одну и ту же Эпоху игрок, получивший жетон «Поражение на море», не может также получить жетон «Победа на море».

Примечание: возможно, что некоторые игроки не получат никаких жетонов во время разрешения Морских Конфликтов.

Ничьи

В случае ничьей при определении наименьшей Военно-морской Силы, все причастные игроки берут 1 жетон «Поражение на море», в соответствии с текущей Эпохой.

В случае ничьей при определении наибольшей Военно-морской Силы, все причастные игроки берут награду **на один ранг ниже**, в соответствии с текущей Эпохой. В этой ситуации игрок со второй по величине Военно-морской Силой Флота не получает жетон «Победа на море» в Эпохе I и II, но получает жетон «Победа на море» ценностью 3 в Эпохе III.

В случае ничьей при определении второй по величине Военно-морской Силы, все причастные игроки не получают никаких жетонов в Эпохе I и II. В Эпохе III они получают жетон «Победа на море» ценностью 3, если только ОДИН игрок имеет самую большую Военно-морскую Силу. В противном случае они не получают ничего.

В случае ничьей при определении третьей по величине Военно-морской Силы, все причастные игроки не получают никаких жетонов в Эпохе III.

Пример: в Эпохе II Габриэль и Паула имеют наименьшую Военно-морскую Силу с 2 Морскими Щитами, поэтому каждый из них получает жетон «Поражение на Море», ценностью -2. У Энн наибольшая Военно-морская Сила с 8 Морскими Щитами, поэтому она получает жетон «Победа на море» ценностью 5. У Ромео и Фреда вторая по величине Военно-морская Сила с 6 Морскими Щитами. Поскольку у них ничья, они оба должны получить награду на один ранг ниже текущего, но в Эпохе II ее нет. Таким образом оба этих игрока не получают никаких жетонов.

3. СБРОС КАРТЫ

Каждый раз, когда игрок сбрасывает карту, он может выбирать между:

Получить 3 Монеты.



ИЛИ

Бесплатно переместить Желтый корабль на одно деление
(без уплаты стоимости Морского Строительства).



4. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ГИЛЬДИИ

В конце игры **каждая** карта **Гильдии** ограничена максимальным значением в 10 Победных Очков.

Пример: Ромео сыграл Philosophers' Guild и Traders' Guild. У игрока слева построено 7 Зеленых и 4 Желтые карты, а у игрока справа 5 Зеленых карт и 2 Желтые. В конце игры Ромео получает 10 Победных Очков за Philosophers' Guild (а не 12, как это было в базовой игре), и 6 Победных Очков за Traders' Guild, что в общей сложности дает ему 16 Победных Очков за две его Гильдии.

ОПИСАНИЕ ПЛАНШЕТОВ ВЕРФИ

КРАСНЫЙ ФЛОТ

Красный флот предоставляет игрокам **Морские Щиты** и тем самым увеличивает их Военно-морскую Силу.



Военно-морская Сила игрока соответствует числу, указанному на Морских Щитах его **Красного** флота, которые добавляются к другим Морским Щитам, присутствующим в его Городе, на его планшете Верфи или картах Островов.

Пример: Красный флот Габриэля находится на третьем делении улучшения его планшета Верфи, предоставляя ему 3 Морских Щита. Кроме того, у него есть карта Острова, которая дает ему 2 Морских Щита. Таким образом, его Военно-морская Сила равна 5.

ЖЕЛТЫЙ ФЛОТ

Желтый флот отображает **Коммерческий Уровень** игроков, дает им **Монеты** и позволяет им вводить **Налоги**, которые влияют на других игроков.

Последнее деление этой линии также предоставляет **2 Морских Щита**.



Когда **Желтый** флот игрока достигает деления с изображением **Монеты**, он сразу же получает указанное количество монет.



Коммерческий уровень игрока соответствует числу, указанному на символе Коммерческого Уровня на том делении, на котором находится его **Желтый** корабль.



В конце хода, в котором **Желтый** флот игрока достигает деления с символом **Налог**, вводится Налог согласно цифры на этом символе. Когда это происходит, все остальные игроки теряют Монеты в указанном количестве, за **МИНУСОМ** их Коммерческого Уровня, которые они возвращают в банк.

Пример: Желтый флот Паулы достигает второго деления улучшения ее планшета Верфи. Она сразу же получает 2 Монеты и вводит Налог в размере 1 в конце этого хода. Желтый флот Арта расположен на первом делении улучшения, поэтому он не теряет Монет (Налог 1 - Коммерческий Уровень 1). Желтый флот Ромео все еще находится на стартовом делении его планшета Верфи и поэтому он теряет 1 Монету, так как его Коммерческий Уровень равен 0 (Налог 1 - Коммерческий Уровень 0).

Уточнение: если несколько Налогов вводится в конце одного хода, применяется только самый высокий Налог.

Пример: Желтый флот Паулы переместился до последнего деления ее планшета Верфи, поэтому ее Военно-морская Сила увеличивается на 2 и вводится Налог в размере 4. Желтый флот Арта был улучшен четвертый раз, и он сразу получает 4 Монеты и вводит Налог размере 2. В конце хода применяется только Налог величиной 4 (самый высокий). Паула не теряет Монет. Арт теряет 2 Монеты (Налог 4 - Коммерческий Уровень 2). Желтый флот Ромео все еще находится на стартовом делении его планшета Верфи, поэтому он теряет 4 монеты (Налог 4 - Коммерческий Уровень 0).

Уточнение: игрок, чей Коммерческий Уровень выше Налога, не теряет Монеты от Налогообложения.

СИНИЙ ФЛОТ

Синий флот дает игрокам **Победные Очки**, которые будут учитываться в конце игры.



Количество **Победных Очков**, получаемых игроком, соответствует делению, на котором находится его **Синий** Корабль в конце игры.

Последнее деление этой линии также предоставляет **1 Морской Щит**.

Пример: Синий флот Ромео достиг последнего деления на его планшете Верфи. Теперь у него 10 Победных Очков с планшета Верфи и его Военно-морская Сила увеличивается на 1.

ЗЕЛЕНЫЙ ФЛОТ

Зеленый флот позволяет игрокам проводить **Исследование неизвестных Островов**.



Когда **Зеленый** Корабль игрока достигает **деления Исследования**, он может исследовать новый Остров соответствующего уровня и получить уникальный эффект.

Есть два возможных варианта исследований:

ОДИНОЧНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ:

Если игрок является **единственным**, кто Исследует Остров **данного уровня в текущем ходу**, **то он берет 4 карты Островов** из соответствующей колоды и выбирает ту, которую хочет оставить. После этого он помещает выбранную карту справа от своего планшета Верфи, так чтобы был виден лишь ее эффект. Сделав это, игрок возвращает остальные карты обратно в колоду и тщательно ее перемешивает.

*Пример: Зеленый флот Арта достигает второго деления на его планшете Верфи. В этом ходу он **единственный**, кто Исследует Остров 1-го уровня, поэтому он берет **4 карты Островов 1-го уровня** и выбирает ту, которую он хочет оставить.*



ГРУППОВОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ:

Если **несколько** игроков собираются Исследовать Остров **одного уровня в один и тот же ход**, **они распределяют все карты Островов этого уровня между собой, лицом вниз**, так чтобы каждый игрок получил **одинаковое количество** карт. Любые оставшиеся карты возвращаются на середину стола. Каждый игрок выбирает, из числа полученных им карт Островов ту карту, которую он хочет оставить и помещает выбранную карту справа от своего планшета Верфи, так чтобы был виден лишь ее эффект. Все невыбранные карты возвращаются в соответствующую колоду, после чего эта колода перетасовывается.

*Пример: в игре с 7 игроками Зеленые флоты Флоры, Ромео и Габриэля достигают **второго** деления улучшения их планшета Верфи. Это означает, что в этом ходу **3** игрока Исследуют Остров 1-го уровня. Они **распределяют между собой все карты Островов 1-го уровня**, так чтобы каждый из них получил **одинаковое их количество**. Поэтому каждый игрок получает по 3 карты и выбирает ту, которую он хочет оставить.*



ОПИСАНИЕ КАРТ АРМАДЫ

DOCK - QUAY - JETTY



Эти карты дают **Наземные Щиты** (1/2/3 соответственно) и создают **дополнительный Наземный Конфликт** между игроком, который строит одну из этих карт, и целевым игроком.



Когда игрок строит карту с символом Вторжения, он берет жетон Вторжения из резерва и немедленно передает его игроку, на которого указывает двойная стрелка:



Целью является игрок, расположенный **справа от его правого соседа**.



Целью является игрок, расположенный **слева от его левого соседа**.

В конце текущей Эпохи игрок, который инициировал Вторжение, разрешает, следуя обычным правилам, **Наземные Конфликты со своими двумя соседними игроками И с игроком, у которого есть жетон Вторжения**.

После разрешения Наземных Конфликтов, целевой игрок возвращает жетон Вторжения в резерв.

Примечание: сыграйте эти карты осторожно. Они не гарантируют победу против целевого игрока.

COASTAL DEFENSES - FORTIFIED PORT - COASTAL FORTIFICATIONS



Эти карты дают **Морские Щиты**, которые увеличивают Военно-морскую Силу игрока (1/2/3 Морских Щита соответственно).

SHIPYARD - CONSTRUCTION YARD - DRY DOCK HANGAR - CAPTAINCY - NAVAL MINISTRY



Эти карты позволяют игроку **бесплатно переместить один из своих Кораблей, по своему выбору**, вверх на одно деление (без необходимости оплачивать стоимость в ресурсах или в Монетах). Некоторые из этих карт также дают **Победные Очки** (0/0/2/3/4/5 соответственно). *Уточнение: игроку также разрешено выполнить Синее Морское Строительство при построении одной из этих карт, а затем воспользоваться эффектом бесплатного перемещения с этих карт. Таким образом, игрок может выполнить 2 Военно-морских Строительства в течение одного хода, используя эти карты.*

PIRATE CACHE - PIRATE LAIR - PIRATE BROTHERHOOD



Эти карты приносят **Монеты** или **Победные Очки** (3/6 монет или 4 ПО). Кроме того, все **остальные игроки теряют 1 Монетку за Коммерческий Уровень**, достигнутый их **Желтым** флотом.
Пример: Желтый флот Габриэля находится на третьем делении улучшения его Верфи, поэтому он теряет 2 Монеты. Желтый флот Паулы все еще находится на своем стартовом делении, поэтому она не теряет Монет.

EASTERN EMPORIUM



Один раз в ход игрок может приобрести за 1 Монету один ресурс на свой выбор из числа тех, которые производятся игроком, расположенным **справа** от его правого соседа.

WESTERN EMPORIUM



Дважды за ход игрок может приобрести за 1 монету один ресурс по своему выбору из числа тех, которые производятся игроком, расположенным **слева** от его левого соседа.

CUSTOMS OFFICE



В конце игры игрок получает 2 Победных Очка за каждый **Коммерческий Уровень**, достигнутый его **Желтым** флотом.

STEERSMEN'S ACADEMY - MAP ROOM - NAVAL ARCHIVES



Эти карты позволяют игроку **взять верхнюю карту Острова с колоды указанного уровня** (соответственно 1/2/3 уровень) и ввести ее в игру (положить справа от своего планшета Верфи), после чего игрок получает эффект от этой карты Острова.

Примечание: не путайте эффект этой карты с Исследованием, после Морского Строительства.

EXPLORER'S OFFICE - SOCIETY OF NAVIGATORS - CAPTAIN'S CIRCLE



Эти карты предоставляют дополнительный научный символ, соответствующий **символу, которого у игрока больше всего**.

В случае равенства между несколькими научными символами, игрок сам выбирает один из этих символов.

ОПИСАНИЕ КАРТ ОСТРОВОВ

Карты Островов делятся на **3 уровня**:



Уровни на картах Островов **не зависят от текущей Эпохи**: игрок может обнаружить Остров 2-го уровня в Эпохе I.

Карты Островов предоставляют **уникальные и эксклюзивные эффекты**.

WILD ISLAND - VIRGIN ISLAND - ABANDONED HARBOR



Эти карты Островов каждый ход дают **1 из представленных ресурсов**.

Уточнение: ресурсы с этих карт Островов не могут быть куплены соседями используя торговлю.

BRONZE ISLAND - IRON HARBOR - SCARLET ARCHIPELAGO



Эти карты Островов предоставляют **Наземные Щиты** (1/2/3 соответственно).

WINDBLOWN ISLAND - WINDY HARBOR - TRADE WINDS ARCHIPELAGO



Эти карты Островов предоставляют **Морские Щиты** (1/2/3 соответственно).

INHABITED ISLAND - STATUES HARBOR - SOVEREIGN ARCHIPELAGO



В конце игры эти карты Островов дают **Победные Очки** (3/5/7 соответственно).

TOPAZ ISLAND - AMBER ISLAND



Эти карты Островов позволяют игроку **бесплатно переместить Корабль указанного цвета** вверх на одно деление на его планшете Верфи.

FROTHY HARBOR



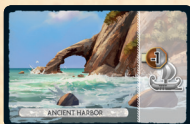
STORMY ARCHIPELAGO



Эта карта Острова позволяет игроку **бесплатно переместить два различных Корабля** вверх на одно деление на его планшете Верфи.

Эта карта Острова позволяет игроку **бесплатно переместить три различных Корабля** вверх на одно деление на его планшете Верфи.

ANCIENT HARBOR



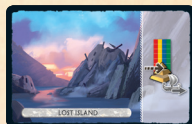
Как только эта карта Острова входит в игру, игрок **платит на 1 ресурс меньше за каждое Морское Строительство**, которое он выполняет. *Уточнение: эта скидка применяется ТОЛЬКО к ресурсам. Все расходы в Монетах должны быть выплачены полностью.*

WONDROUS HARBOR



Как только эта карта Острова входит в игру, игрок получает **1 Монету за каждое Морское Строительство**, которое он выполняет (независимо от того, является ли эта постройка бесплатной или стоимость строительства была оплачена).

LOST ISLAND



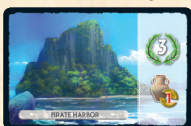
Как только эта карта Острова входит в игру, каждое **Морское Строительство, выполненное игроком при помощи его Чуда света, бесплатно, И** при каждом таком строительстве игрок может **выбирать цвет флота**, связанный с его Чудом света.

FOGGY ISLAND



Как только эта карта Острова входит в игру, игрок **больше не теряет Монеты** из-за Налогов или карт Пиратов.

PIRATE HARBOR



Все **остальные игроки теряют 1 Монету за Коммерческий Уровень**, достигнутый их **Желтым** флотом. В конце игры эта карта Острова также дает **3 Победных Очка**.

LUXURIOUS ARCHIPELAGO



В конце игры игрок получает **2 Победных Очка за Коммерческий Уровень**, достигнутый его **Желтым** флотом.

GOLDEN ARCHIPELAGO



В конце игры эта карта Острова предоставляет **дополнительный научный символ по выбору игрока**.

EMERALD ARCHIPELAGO



В конце игры эта карта Острова предоставляет **дополнительный научный символ, соответствующий символу, которого у игрока больше всего**.

SHELTERED ARCHIPELAGO



В конце игры игрок получает **2 Победных очка за каждую карту Острова, которая есть у него, включая эту**.

FORGOTTEN HARBOR



Как только эта карта Острова входит в игру, в конце каждой Эпохи игрок **может отказаться от участия в Морских Конфликтах**. Если он решат не участвовать в Морских Конфликтах, то его Военно-морская Сила просто **игнорируется** во время Морских Конфликтов.

RAINBOW ARCHIPELAGO



В конце игры игрок выбирает цвет карты. Он получает **1 Победное Очко за каждую карту этого цвета, присутствующую в его Городе**.

Уточнения

Порядок Действий в Конце Хода

Действия в конце хода всегда происходят в следующем порядке:

1. **Оплатите** все расходы на строительство (карта, этап Чуда Света и, возможно, Морское Строительство).
2. **Переместите** Корабль, если совершали Морское Строительство.
3. **Примените все эффекты**, за исключением потерь Монет.
4. Произведите **Исследования Островов**.
5. Произведите **строительство** карт из стопки сброса. (без Морского Строительства).
6. Примените эффекты **потери Монет**. (Налоги и Пираты).

Правила для 8 Игроков

Следующие корректировки правил позволят вам играть с 8 игроками.

Примечание: игра с 8 игроками возможна с базовой игрой 7 Wonders и дополнением Armada, если доступно 8-е чудо из другого дополнения.

Настройки

Подготовьте игру так, как если бы вы играли с 7 игроками (все карты Эпох I, II и III из базовой игры, 9 карт Гильдий и 7 карт Армады для каждой Эпохи).

Обзор игры

В начале каждой Эпохи раздайте 7 карт каждому игроку. Каждый игрок будет играть 6 из них, как и в базовой игре 7 Wonders.

Примечание: игра с 8 игроками предназначена в первую очередь для командного варианта игры.



ПРАВИЛА ДЛЯ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Во время игры с 4, 6 или 8 игроками вы можете сыграть в командный вариант игры с 2-мя игроками в каждой команде. Игроки одной команды должны сидеть рядом.

ОБЗОР ЭПОХИ

Во время игры союзники могут свободно общаться и показывать друг другу свои карты на руке. В обязательном порядке необходимо использовать свои собственные ресурсы, прежде чем покупать их у одного из ваших соседей.

Союзникам запрещено:

- одалживать друг другу деньги
- обмениваться картами друг с другом
- не платить за торговлю между собой
- покупать ресурсы, когда они могли бы построить здание посредством «цепочки»

Если игрок инициирует потерю денег (Налоги или Пираты), его союзник по команде все равно должен выплатить эту потерю.

РАЗРЕШЕНИЕ НАЗЕМНЫХ КОНФЛИКТОВ

В командных играх союзники по команде не сражаются друг с другом. Каждый игрок сражается только против своего соседнего вражеского Города.

Во время Наземных Конфликтов **УДВОЙТЕ обычное количество получаемых жетонов:**

- Поражение всем приносит 2 жетона «Поражение на суше» по -1 ПО
- Победа в Эпохе I приносит 2 жетона «Победа на суше» по 1 ПО каждый
- Победа в Эпохе II приносит 2 жетона «Победа на суше» по 3 ПО каждый
- Победа в Эпохе III приносит 2 жетона «Победа на суше» по 5 ПО каждый

РАЗРЕШЕНИЕ МОРСКИХ КОНФЛИКТОВ

Морские конфликты разрешаются индивидуально, в соответствии с обычными правилами. Ничьи также разрешаются как обычно, даже если причастные игроки являются частью одной и той же команды.

НАЛОГИ И ПИРАТЫ

Налоги, вызванные планшетом Верфи, а также потери Монет, вызванные картами **Pirate Cache**, **Pirate Lair**, **Pirate Brotherhood** и картой Острова **Pirate Harbor**, применяются ко всем игрокам без учета команд.

▶▶ и ◀◀ КАРТЫ АРМАДЫ

В командных играх карты с ▶▶ или ◀◀ эффектом работают по обычным правилам и соответственно выбирают в качестве цели город справа от правого соседа или слева от левого соседа, не принимая во внимание команды.

Пример: Паула и Габриэль образуют команду. Паула сидит между Габриелем (справа) и Ромео (слева). В Эпоху II Габриэль играет карту Quay. Это вызывает новый Наземный Конфликт и дает жетон Вторжения игроку слева от ее левого соседа, то есть Ромео.

Карты **Dock**, **Quay** и **Jetty** инициируют дополнительный Наземный Конфликт, но дают игрокам только 1 жетон «Поражение на суше» или 1 жетон «Победа на суше».

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок подсчитывает свои Победные Очки, а затем два союзника по команде складывают свои баллы вместе, чтобы получить общий балл для их команды. Команда с наибольшим количеством очков выигрывает игру.

Armada и ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

После нескольких игр в 7 Wonders с дополнением Armada вы можете начать комбинировать дополнения. Однако мы предлагаем вам играть максимум с двумя дополнениями. Несколько Уточнений:



Armada + Great Projects

При такой комбинации дополнений, когда игрок строит карту, он может выбрать выполнить Морское Строительство ИЛИ участвовать в строительстве Великого Проекта, но они не могут возвести обе эти постройки за один ход.



Armada + Cities

При такой комбинации дополнений Долги применимы для всех видов потерь Монет, которые не были выплачены игроками. В этой ситуации игроки, которые не могут или не хотят потерять свои Монеты, берут 1 жетон «Долгов» на каждую неоплаченную Монету.

F.A.Q.

ЧУДО СВЕТА Babylon (СТОРОНА В)

В: Может ли игрок, построивший второй этап Чуда света Babylon [В], выполнить Морское Строительство для двух последних карт Эпохи?

О: Второй этап Babylon позволяет игроку сыграть последнюю карту Эпохи вместо того, чтобы сбросить ее. Строительство этой карты считается дополнительным ходом, в поэтому игрок может выполнить Морское Строительство во время этого нового хода.

ОБЩАЯ НИЧЬЯ ВО ВРЕМЯ РАЗРЕШЕНИЯ МОРСКИХ КОНФЛИКТОВ

В: Что происходит, если во время Морского Конфликта между всеми игроками ничья?

О: Если у всех одинаковая Военно-морская Сила, то никто не получает никаких жетонов.

ЖЕТОНЫ ВТОРЖЕНИЯ

В: Что произойдет, если игрок сыграет карты Dock и Jetty в течение одной Эпохи?

О: В этой ситуации они инициируют только ОДИН дополнительный Наземный Конфликт с целевым игроком.

В: Может ли игрок стать объектом двух Вторжений в течение одной Эпохи?

О: Игрок может стать целью для двух игроков, которые сыграли карту Вторжения в одну Эпоху (▶▶ и ◀◀). В этой ситуации этому игроку придется разрешить 4 Наземных Конфликта в конце этой Эпохи.

ДИПЛОМАТИЯ И ВТОРЖЕНИЕ

В: Может ли игрок, сыгравший карту Дипломатии, стать объектом Вторжения?

О: Жетон Дипломатии не оказывает никакого влияния на Вторжение.

Пример: Габриэль сидит между Артом (слева) и Паулой (справа). Паула играет карту в Дипломатии и Арт - карту Dock. Арт и Паула все равно должны будут разрешить Наземный Конфликт из-за Вторжения.

В: Можно ли выиграть два Наземных Конфликта против одного и того же игрока?

О: В одной Эпохе игрок может разрешать только ОДИН Наземный Конфликт с любым другим игроком.

Пример: Габриэль сидит между Артом (слева) и Паулой (справа). Габриэль играет карту Дипломатии, а Арт - карту Dock. Хотя кажется, что Арту нужно будет разрешить два Наземных Конфликта с Паулой (один для карты Dock и один, потому что Габриэль уклонился от войны, используя свой Жетон Дипломатии), они будут воевать друг с другом только один раз, и каждый получит только один жетон (Победа или Поражение).

СОЗДАТЕЛИ

7Wonders Armada - игра REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION (2018) • Все права защищены.

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

Содержимое этой игры может использоваться только для личных и частных развлечений.

Автор: **Antoine Bauza**

Иллюстраторы: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis и Cyril Nouvel**

Разработчики: **"The Sombbrero-wearing Belgians" aka Cédric Caumont и Thomas Provoost**

Помощники редактора: **Virginie Gilson и Pierre Berthelot**

Арт-директор: **Alexis Vanmeerbeek**

Перевод: **Spencer** - Русская версия

Команда Repos:

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

Тестировщики:

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,
и участники встреч Bruno Faidutti "Rencontres Ludopathiques".

Thomas благодарим Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand,
Magali, Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon и Sylvain.



ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Игрок бесплатно перемещает свой **Синий** корабль на одно деление вверх на своем планшете Верфи.



Игрок бесплатно перемещает свой **Желтый** корабль на одно деление вверх на своем планшете Верфи.



Игрок выбирает один из своих Кораблей и бесплатно перемещает его на одно деление вверх на своем планшете Верфи.



Игрок бесплатно перемещает 2 или 3 разных Корабля, по своему выбору, на одно деление вверх на своем планшете Верфи.



Все Морские Строительства, которые игрок выполняет через свое Чудо света, теперь бесплатны, и игрок может выбрать цвета улучшаемого флота.



Игрок платит на 1 ресурс меньше за каждое Морское Строительство, которое он выполняет.



Игрок получает 1 монету каждый раз, когда он выполняет Морское Строительство (независимо от того, бесплатно оно или стоимость строительства оплачивается).



Увеличивает Силу Военно-морского флота игрока на указанное число.



В конце каждой Эпохи игрок может выбрать участвовать или не участвовать в Морских Конфликтах. Если он не участвует, то его Военно-морская Сила просто игнорируется во время разрешения Морских Конфликтов.



Игрок может провести Исследование нового Острова соответствующего уровня и, таким образом, получить его бонусный эффект. Количество карт Острова, которые набирает игрок, зависит от количества игроков, которые выполняют это действие одновременно.



Игрок берет верхнюю карту Острова из соответствующей колоды и кладет ее под свой планшет Верфи.



В конце игры игрок получает дополнительный научный символ, соответствующий символу, которого у него больше всего.



Один раз в ход игрок может приобрести за 1 Монету один ресурс по своему выбору из числа тех, которые производятся игроком, расположенным справа от его правого соседа.



Два раза в ход игрок может приобрести за 1 Монету один ресурс по своему выбору из числа тех, которые производятся игроком, расположенным слева от его левого соседа.



Указанное число отображает Коммерческий Уровень игрока.



Все остальные игроки теряют указанное количество Монет МИНУС их Коммерческий Уровень (максимум один раз за один ход).



Все остальные игроки теряют Монеты в количестве, равном их Коммерческому Уровню.



Игрок больше не теряет Монеты из-за Налогов или карт Пиратов.



Игрок получает 2 Победных Очка за каждый достигнутый им Коммерческий Уровень.



В конце игры игрок получает 2 Победных Очка за каждую свою карту Острова, включая эту.



В конце игры игрок выбирает цвет карты. Он получает 1 Победное Очко за каждую карту этого цвета, присутствующую в его Городе.



Игрок инициирует дополнительный Наземный Конфликт между собой и целевым игроком.