

ANTOINE BAUZA TM

7 CUDÓW ŚWIATA

ARMADA

„Są trzy typy ludzi: tacy, którzy żyją, tacy, którzy są martwi, oraz tacy, którzy żeglują po morzach”. (Arystoteles)



WPROWADZENIE

Niniejszy dodatek do gry *7 Cudów Świata* pozwoli Wam budować w swoich **Stoczniach** potężne floty, którymi wyruszyć na podbój mórz i oceanów.

24 nowe karty Epoki oraz 27 nowych kart Wysp wzbogacą grę i zwiększą interakcję między graczami.

Armada wprowadza do podstawowej wersji gry *7 Cudów Świata* nowe zasady, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same.

Dodatek oferuje również wariant gry zespołowej (dla 4 i 6 graczy).

ZAWARTOŚĆ

- plansza Cudu (Siracusa)
- 7 plansz Stoczni
- 28 figurek Floty (po 7 w każdym z 4 kolorów)
- 40 żetonów Konfliktów morskich:
 - 22 żetony Zwycięstwa morskiego
 - 18 żetonów Porażki morskiej
- 8 żetonów Konfliktów:
 - 4 żetony Zwycięstwa
 - 4 żetony Porażki
- 2 żetony Najazdu
- 6 monet o wartości „6”
- 24 karty Armady (po 8 z każdej Epoki)
- 27 kart Wysp (po 9 z każdego poziomu)
- notes punktacji
- 3 arkusze z opisem nowych efektów
- instrukcja

ELEMENTY GRY

PLANSZA CUDU

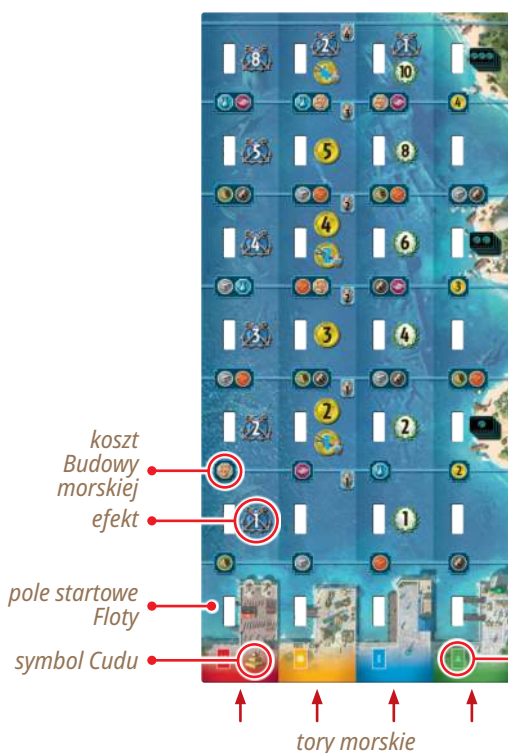
Cud „Siracusa” jest używany jedynie w grze z tym dodatkiem.



PLANSZE STOCZNI

Plansze Stoczni pokazują, jak przebiega rozwój Flot graczy. Przedstawiają 4 tory morskie: **czzerwony**, **żółty**, **niebieski** i **zielony**. Każdy tor jest podzielony na 7 pól, z których większość ma określony efekt.

Na każdej planszy Stoczni na jednym z torów morskich znajduje się symbol Cudu . Plansze różnią się pod względem jego położenia.



Aby ułatwić grę osobom cierpiącym na zaburzenie rozpoznawania barw, każdy tor morski ma symbol odpowiadający jego kolorowi.

✕ czerwony ● żółty
■ niebieski ▲ zielony

Uwaga! Efekty pól są takie same na każdej planszy Stoczni. Plansze różnią się tylko kosztami budowy i położeniem symbolu Cudu.

FIGURKI FLOTY

Figurki pozwalają śledzić rozwój Flot (czerwonej, żółtej, niebieskiej i zielonej) na planszach Stoczni graczy.



KARTY ARMADY

Karty Epok z tego dodatku nazywane są kartami Armady. Przedstawiają one nowe Budowle i wprowadzają zupełnie nowe efekty. Karty te należy dodać do kart Epok z gry podstawowej.

Uwaga! Na kartach Epok z dodatku Armada w lewym dolnym rogu znajduje się symbol , który ułatwi sortowanie kart.



KARTY WYSP

Karty Wysp to nowy rodzaj kart. Mają inny rewers i nie dodaje się ich do talii Epok. Są podzielone na **3 poziomy** i każda ma inny efekt.



ŻETONY KONFLIKTÓW MORSKICH

Żetony Konfliktów morskich reprezentują porażki i zwycięstwa na morzach.

Występują 2 rodzaje żetonów Konfliktów morskich:

- Żetony Porażki morskiej (o wartości „-1”, „-2” i „-3”).
- Żetony Zwycięstwa morskiego (o wartości „1”, „3”, „5” i „7”).



ŻETONY NAJAZDU

Żetony Najazdu reprezentują nowy efekt Najazdu.



NOTES PUNKTACJI

Nowy notes punktacji pozwoli zapisywać także te punkty, które zostały zdobyte dzięki dodatkom: *Armada*, *Liderzy* i *Miasta*.

ARKUSZE Z OPISAMI NOWYCH EFEKTÓW

Gracze znajdą na nich objaśnienia dotyczące wszystkich nowych symboli występujących w grze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować według zasad z gry podstawowej *7 Cudów Świata* z następującymi zmianami:

- Przygotowanie **kart Epok**:
 1. **Karty Epok** z tego dodatku należy rozdzielić na 3 stosy (Epoki I, Epoki II i Epoki III), a następnie potasować każdy stos osobno.

Uwaga! W rozgrywce 3-osobowej należy odłożyć do pudełka 5 kart Armady z symbolem 4+ w prawym dolnym rogu.

2. Ze stosu każdej Epoki należy losowo dobrać **tylko karty Armady, ile jest graczy**. Pozostałe karty należy odłożyć **do pudełka**, nie będą potrzebne.
 3. Spośród **fioletowych** kart z gry podstawowej należy dobrać tyle kart, ile wynosi **liczba graczy + 2**.
 4. Następnie należy dodać wybrane według powyższych zasad **karty Armady** i **fioletowe** karty do odpowiednich talii Epok z gry podstawowej i potasować każdą talię osobno.
- **Karty Wysp** należy rozdzielić według ich poziomu i potasować każdy stos osobno. Stosy te należy położyć obok siebie na środku stołu.
 - Każdy gracz bierze **1 planszę Stoczni** i kładzie ją pionowo po prawej stronie swojej planszy Cudu. Każdy gracz bierze także **po 1 figurkę Floty w każdym kolorze** i umieszcza je na swojej planszy Stoczni na polach startowych w odpowiednich kolorach.
 - **Żetony Konfliktów morskich** i **Najazdu** należy położyć w zasięgu graczy.
 - **Monety** oraz dodatkowe **żetony Konfliktów** należy dodać do odpowiednich puli z gry podstawowej.

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według normalnych zasad z gry podstawowej 7 Cudów Świata z wyjątkiem 5 nowych zasad:

- A. Dodatkowa tura
- B. Budowa morska
- C. Rozstrzyganie Konfliktów morskich
- D. Najazd
- E. Odrzucenie karty

A. DODATKOWA TURA

Na początku każdej Epoki każdy z graczy otrzymuje **8 kart** (a nie 7 jak w grze podstawowej). Podczas każdej Epoki gracze rozegrają zatem o 1 turę więcej.

B. BUDOWA MORSKA

Gracz, jeśli chce, może przeprowadzić **Budowę morską** za każdym razem, gdy wznosi **czerwoną, żółtą, niebieską** albo **zieloną** Budowlę z karty Epoki, albo gdy buduje etap Cudu.

Budowa morska pozawala graczowi rozwijać swoje **Floty**:

- **Czerwona** Flota: określa Siłę na morzu w **Konfliktach morskich**.
- **Żółta** Flota: daje dostęp do nowych **szlaków handlowych**.
- **Niebieska** Flota: zapewnia dodatkowe **punkty na koniec gry**.
- **Zielona** Flota: pozwala eksplorować **nieznane Wyspy**.

Wznoszenie Budowli z Karty Epoki

Gdy gracz wznosi **czerwoną, żółtą, niebieską** albo **zieloną** Budowlę z karty Epoki, może przeprowadzić Budowę morską i ulepszyć **Flotę w tym samym kolorze co budowana karta**.

Aby to zrobić, gracz musi **jednocześnie opłacić koszt wzniesienia Budowli oraz koszt Budowy morskiej**. Następnie przesuwa figurkę Floty w odpowiednim kolorze o 1 pole do przodu na swojej planszy Stoczni.

Przykład. Gracz wznosi niebieską Budowlę, więc może teraz przeprowadzić niebieską Budowlę morską. Koszt wzniesienia Budowli wynosi 1 kamień, a koszt niebieskiej Budowy morskiej to 1 glina. Gracz musi zatem zapłacić w sumie 1 kamień **oraz** glinę, aby przeprowadzić obydwie budowy.



Ważne! Koszt wzniesienia Budowli (albo budowy etapu Cudu) i Budowy morskiej **zawsze trzeba opłacić jednocześnie**.

Jednak **zawsze najpierw rozpatrywane są efekty wzniesionych Budowli** (albo etapów Cudu), a **potem efekty Budowy morskiej**.

Gdy gracz wznosi **czerwoną, żółtą, niebieską** albo **zieloną** Budowlę za darmo w wyniku **powiązań** (albo efektu Cudu „Olympia”), również może przeprowadzić Budowę morską, opłacając jej koszt zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

Ważne! Budowle wznoszone za darmo, ale pochodzące ze **stosu kart odrzuconych** (Cud „Halikarnassós”, „Salomon” itp.) **nigdy nie umożliwiają** przeprowadzenia Budowy morskiej.

Budowa etapu Cudu

Na każdej planszy Stoczni na polu startowym **jednego** z 4 torów morskich (**czerwonego, żółtego, niebieskiego** albo **zielonego**) znajduje się symbol Cudu 🏛️. Wskazuje on **Flotę powiązaną z Cudem** gracza.

Gdy gracz buduje etap swojego Cudu, może również przeprowadzić Budowę morską i ulepszyć **Flotę powiązaną z jego Cudem**.

Aby to zrobić, gracz musi **jednocześnie opłacić koszt budowy etapu Cudu oraz koszt Budowy morskiej**. Następnie przesuwą **figurkę Floty powiązanej z jego Cudem** o 1 pole do przodu na planszy Stoczni.

Przykład. Gracz buduje pierwszy etap swojego Cudu, co kosztuje go 2 kamienie. Może jednocześnie przeprowadzić Budowę morską, by ulepszyć swoją czerwoną Flotę (powiązaną z jego Cudem). Koszt tej Budowy morskiej wynosi 1 drewno. Gracz musi zatem zapłacić w sumie 2 kamienie **oraz** 1 drewno, aby przeprowadzić obydwie budowy.



Opis plansz Stoczni



Czerwony tor morski

Czerwony tor morski zapewnia symbole morskie, które zwiększają **Siłę na morzu** gracza.

Aby określić **Siłę na morzu**, jaką zapewnia **Czerwona** Flota, trzeba sprawdzić, jaką wartość ma symbol morski  na polu, na którym znajduje się figurka Floty danego gracza.

Przykład. Czerwona Flota gracza znajduje się na 3. polu czerwonego toru morskiego. Jego **Siła na morzu** zostaje zwiększona o 2.



Żółty tor morski

Żółty tor morski określa **poziom rozwoju handlowego** gracza. Daje też **monety** i pozwala nakładać **podatki** na innych graczy.

POZIOM ROZWOJU HANDLOWEGO

Poziom rozwoju handlowego zapobiega stracie monet podczas nakładania podatków. Aby określić **poziom rozwoju handlowego**, trzeba sprawdzić, jaką wartość ma symbol amfory  na polu, na którym znajduje się **żółta** Flota danego gracza.

PODATEK

Na koniec tury, w której **żółta** Flota gracza znalazła się na polu z symbolem podatków , gracz ten nakłada podatek. Wszyscy **pozostali** gracze tracą wtedy wskazaną liczbę monet **minus** poziom ich **rozwoju handlowego**. Monety są zwracane do banku.

Przykład. Żółta Flota gracza dotarła na 5. pole żółtego toru morskiego. Na koniec tury gracz ten nakłada podatek w wysokości 2 monet na wszystkich pozostałych graczy. Żółta Flota jednego z nich znajduje się na 2. polu żółtego toru morskiego, traci on zatem 1 monetę (2 monety podatku **minus** poziom rozwoju handlowego wynoszący „1”).



$$\begin{array}{c} \text{podatek:} \\ 2 \text{ monety} \end{array} - \begin{array}{c} \text{poziom} \\ \text{rozwoju} \\ \text{handlowego} \\ \text{gracza} \end{array} = \begin{array}{c} \text{całko-} \\ \text{wita} \\ \text{strata:} \\ 1 \end{array}$$

Objaśnienie

- Podatki rozpatruje się zawsze na koniec tury. Gracz może stracić monety, które zdobył w tej samej turze.
- Jeśli na koniec danej tury zostanie nałożonych kilka podatków, rozpatrywany jest tylko ten najwyższy (pozostałe należy zignorować).
- Jeśli poziom rozwoju handlowego gracza jest wyższy lub równy niż nałożony podatek, wówczas podatek w żaden sposób na niego nie wpływa.



Niebieski tor morski

Niebieski tor morski zapewnia **punkty**, które zostaną przyznane graczowi na koniec gry.

Aby określić, ile **punktów** dostarcza **niebieska** Flota, trzeba sprawdzić, jaką wartość ma symbol punktów **1** na polu, na którym znajduje się figurka Floty danego gracza.

Przykład. Na koniec gry niebieska Flota gracza znajduje się na 3. polu niebieskiego toru morskiego. Gracz otrzymuje zatem 2 punkty.



Zielony tor morski

Zielony tor morski umożliwia **eksplorację Wysp 3 poziomów**.

Gdy **zielona** Flota gracza dotrze na **pole Wyspy** , może on eksplorować nową Wyspę **poziomu wskazanego** na tym polu i skorzystać z jej efektu.

Istnieją dwie możliwości:

- **W danej turze tylko 1 gracz eksploruje Wyspę danego poziomu.**
W takiej sytuacji gracz dobiera 4 karty Wysp odpowiedniego poziomu.
- **W danej turze kilku graczy eksploruje Wyspę danego poziomu.**
W takiej sytuacji należy rozdać wszystkie karty Wysp tego poziomu (zakryte) między graczy, tak by każdy otrzymał ich tyle samo.
Nadmiarowe karty zostają w stosie.

Gracz **wybiera 1** z otrzymanych kart i wsuwa ją pod planszę Stoczni po jej prawej stronie w taki sposób, by widoczny był tylko efekt karty. Wszystkie niewybrane karty Wysp należy wtasować z powrotem do odpowiedniego stosu.

Przykład. Zielone Floty 2 graczy docierają w tej samej turze na 3. pole zielonego toru morskiego. Ci gracze rozdają między siebie wszystkie 9 kart Wysp poziomu 1, otrzymują zatem po 4 karty (ostatnia karta nie zostaje rozdana).



Objaśnienie

- **Poziomy kart Wysp są niezależne od Epok:** np. w Epoce I gracz może eksplorować Wyspę poziomu 2, a w Epoce II Wyspę poziomu 1.
- **Materiały dostępne na kartach Wysp gracza nie mogą być kupowane przez jego sąsiadów.**

C. ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MORSKICH

Na koniec każdej Epoki, **po** rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych z gry podstawowej gracze rozstrzygają **Konflikty morskie**.

Każdy gracz określa swoją Siłę na morzu, sumując wartość wszystkich **symboli morskich**  na zbudowanych **kartach**, planszy **Stoczni**, **Wyspach** i planszy **Cudu**.

Następnie **wszyscy** gracze porównują swoją Siłę na morzu.

Gracze otrzymują żetony Konfliktów morskich o wartości zależnej od pozycji w rankingu Siły na morzu. **Najpierw** żeton otrzymuje **gracz ostatni** (o najmniejszej Sile na morzu), **potem pierwszy** (o największej Sile na morzu) i **na koniec drugi**:

- **Ostatni**: 1 żeton **Porażki morskiej** (o wartości „-1”, „-2” albo „-3” w zależności od bieżącej Epoki).
- **Pierwszy**: 1 żeton **Zwycięstwa morskiego** (o wartości „3”, „5” albo „7” w zależności od bieżącej Epoki).
- **Drugi**: 1 żeton **Zwycięstwa morskiego** (o wartości „1”, „3” albo „5” w zależności od obecnej Epoki).

***Objaśnienie.** Może się zdarzyć, że podczas rozstrzygania Konfliktów morskich niektórzy gracze nie otrzymają żadnych żetonów.*

		ostatni	pierwszy	drugi
				
Epoka I				
Epoka II				
Epoka III				

REMISY

- W przypadku remisu na **ostatniej pozycji** remisujący gracze otrzymują po 1 żetonie Porażki morskiej odpowiadającym bieżącej Epoce.
- W przypadku remisu na **1. pozycji** remisujący gracze otrzymują po **1 żetonie Zwycięstwa morskiego jak za 2. pozycję**.
W takim wypadku gracz zajmujący **2. pozycję** nie otrzymuje **żadnych żetonów**.
- W przypadku remisu na **2. pozycji** remisujący gracze nie otrzymują **żadnych żetonów**.

***Objaśnienie.** Jeśli wszyscy gracze mają równą Siłę na morzu, żaden nie otrzymuje ani żetonów Porażki morskiej, ani żetonów Zwycięstwa morskiego.*

D. NAJAZD



Niektóre **czerwone** Budowle wywołują Najazd, co oznacza, że niektórzy gracze będą rozstrzygać **dodatkowy Konflikt militarny**.

Gdy gracz wywoła Najazd, natychmiast bierze (z rezerwy) żeton Najazdu i przekazuje go graczowi, którego wskazuje symbol na wystawionej Budowli. Na koniec Epoki gracz, który dokonał Najazdu, rozstrzyga według standardowych zasad Konfliktu militarne ze swoimi 2 sąsiadami **oraz z graczem, któremu przekazał żeton Najazdu**.

Po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych żeton Najazdu należy **odrzuć** do rezerwy.

Objaśnienie

- *Jeden gracz może być celem 2 Najazdów w tej samej Epoce.*
W takiej sytuacji na koniec tej Epoki musi on rozstrzygnąć 4 Konflikty militarne.
- *Żetony Dyplomacji (z dodatków Miasta i Liderzy) nie wpływają na Najazdy.*
*Wszystkie Najazdy **muszą** zostać rozstrzygnięte.*

E. ODRZUCENIE KARTY

Za każdym razem, gdy gracz decyduje się na odrzucenie zakrytej karty na stos kart odrzuconych, może wybrać **1** z efektów:



Pobrać 3 monety z banku (jak w grze podstawowej).

albo

Przesunąć swoją **żółtą** Flotę o jedno pole do przodu bez opłacania kosztu Budowy morskiej.

W razie nieporozumień tura jest zawsze rozgrywana w następującej kolejności:

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



KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych i morskich na koniec Epoki III.

Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry podstawowej z 1 wyjątkiem: **każda fioletowa karta może zapewnić maksymalnie 10 punktów.**

W tym rzędzie należy odnotować punkty zdobyte z **niebieskich** kart oraz przez **niebieską Flotę**.

W tym rzędzie należy odnotować punkty zdobyte dzięki zdobytym żetonom **Konfliktów morskich**.

W tym rzędzie należy odnotować punkty zdobyte dzięki swoim **kartom Wysp**.

dodatek Miasta

dodatek Liderzy

suma w grze zespołowej

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE ZIELONYCH KART

W niniejszym dodatku możliwe jest zebranie większej liczby **identycznych symboli naukowych** niż w grze podstawowej.

liczba identycznych symboli	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
punkty	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Gracz otrzymuje punkty w liczbie równej liczbie identycznych symboli podniesionej do kwadratu (przykładowo, 10 identycznych symboli oznacza 10×10 , czyli 100 punktów).

ZASADY GRY ZESPOŁOWEJ

Rozgrywki 4- i 6-osobowe mogą być toczone w 2-osobowych zespołach. Członkowie zespołu siadają wtedy **obok siebie**. Gra toczy się według standardowych zasad gry z dodatkiem *Armada* z wyjątkiem poniższych zmian:

PRZEBIEG EPOKI

Podczas gry członkowie zespołu mogą się ze sobą swobodnie komunikować i pokazywać sobie karty (także Liderów, jeśli rozgrywka uwzględnia ten dodatek).

OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ZESPOŁU:

- Gracz musi wykorzystać swoje materiały, zanim zakupi materiały od sąsiadów.
- Jeśli gracz chce wznieść Budowlę, dla której posiada symbol powiązania, musi ją wznieść za darmo.
- Gracze nie mogą pożyczać sobie monet.
- Gracze nie mogą wymieniać się kartami.
- Gdy gracz zagrywa kartę powodującą utratę monet, to jego partner z zespołu także jest objęty działaniem tej karty.

ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MILITARNYCH

W grze zespołowej członkowie tego samego zespołu **nie porównują swojej siły militarnej**. Każdy z graczy rozpatruje konflikt militarny jedynie z **sąsiednim wrogiem graczem**, ale otrzymuje **podwojone żetony Konfliktów**:

- Jeśli siła gracza jest **równa** sile wrogiego gracza, nie otrzymuje **żadnych żetonów**.
- Jeśli jego siła jest **niższa**, otrzymuje **2 żetony Porażki**.
- Jeśli jego siła jest **wyższa**, otrzymuje **2 żetony Zwycięstwa** odpowiednie dla danej Epoki.

Przykład. Na koniec Epoki II gracz dysponuje siłą 2, a jego wrogą sąsiad siłą 3. Gracz otrzymuje 2 żetony Porażki, a jego sąsiad 2 żetony Zwycięstwa z Epoki II.



ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW MORSKICH

Konflikty morskie są rozstrzygane **indywidualnie** według standardowych zasad. Remisy także rozstrzyga się według standardowych zasad **bez względu na przynależność do zespołu**.

PODATKI ORAZ PIRACI

Podatki i strata monet wywołane tymi symbolami   dotyczą wszystkich graczy **bez względu na przynależność do zespołu**.

KARTY ARMADY

W rozgrywce zespołowej karty z efektem  albo  działają według zasad standardowych, czyli mają wpływ odpowiednio na gracza siedzącego po prawej stronie prawego sąsiada albo po lewej stronie lewego sąsiada, **bez względu na przynależność do zespołu**.

Karty wywołujące Najazd  działają według standardowych zasad **bez względu na przynależność do zespołu**, ale zaangażowani gracze otrzymują **tylko po 1** żetonie Porażki albo Zwycięstwa (zamiast po 2 jak w zwykłym Konflikcie militarnym w grze zespołowej).



KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca po rozstrzygnięciu Konfliktów militarnych i morskich na koniec Epoki III. Gracze podliczają wartość punktową swoich miast zgodnie z zasadami gry z dodatkiem *Armada*.

Następnie członkowie zespołu dodają swoje wyniki. **Zespół, który zdobył w sumie najwięcej punktów, wygrywa grę.** W przypadku remisu wygrywa remisujący zespół z sumarycznie bogatszym skarbem. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący zespoły współdzielą zwycięstwo.

DODATKI ARMADA I MIASTA

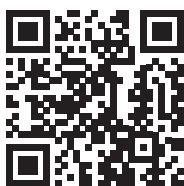
W grze z obydwoma dodatkami na początku każdej Epoki każdy z graczy otrzymuje **9 kart** (a nie 7 jak w grze podstawowej). Podczas każdej Epoki gracze rozegrają zatem 8 tur. Żetony **Długu** stosuje się do **wszystkich nałożonych podatków i strat monet, których gracze nie pokryją**. Jeśli gracz nie chce albo nie może stracić monet, otrzymuje żeton **Długu** o wartości „-1” za każdą nieoddaną do banku monetę.

Potrzebujesz dodatkowych objaśnień dotyczących zasad lub efektów Armady?

Zerknij na nasze FAQ

www.7wonders.net/faq

albo zeskanuj kod:



AUTORZY

Autor gry: **Antoine Bauza** • Ilustracje: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis i Cyril Nouvel**
Opracowanie i wydanie: **Cédrick Caumont i Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombremos»
oraz zespół **Repos Production team**. Pełną listę autorów znajdziecie na: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2018. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgia

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Zawartość gry może być wykorzystywana tylko do użytku prywatnego.

