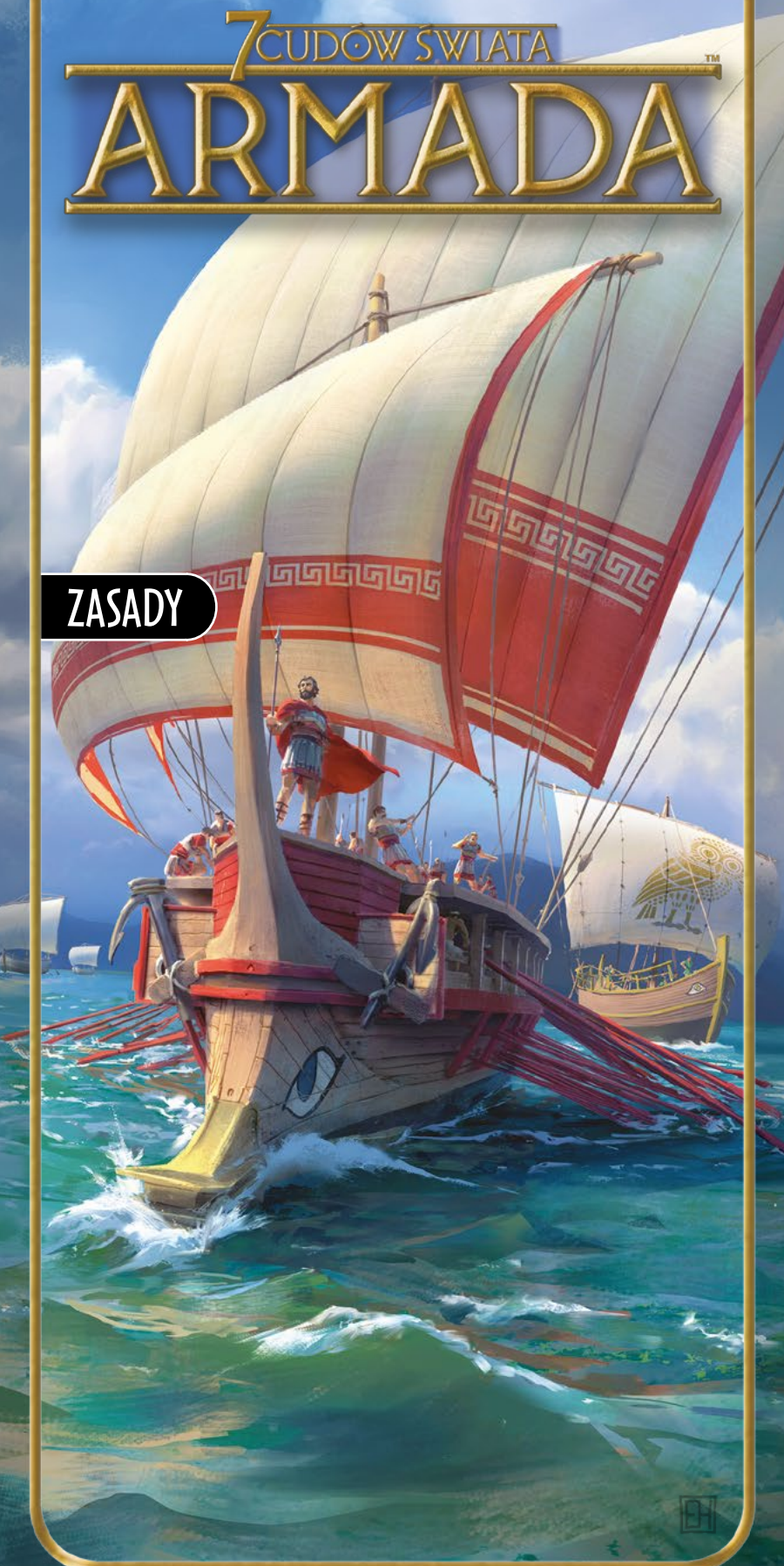


Antoine Bauza

7 CUDÓW ŚWIATA

# ARMADA

ZASADY

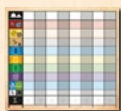
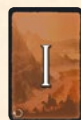


*Kto chce poruszyć świat, niechaj najpierw poruszy siebie.*

*Sokrates*

## Komponenty

- **8 plansz Stoczni**
- **32 figurki statków**  
(po 8 w każdym z 4 kolorów)
- **24 karty Armady**
  - 8 kart Ery I
  - 8 kart Ery II
  - 8 kart Ery III
- **27 kart Wysp**
  - 9 poziomu 1
  - 9 poziomu 2
  - 9 poziomu 3
- **2 żetony Najazdu**
- **6 monet o wartości „6”**
- **4 karty pomocy**
  - 2 karty Konfliktów Morskich/odrzućcia
  - 2 karty Konfliktów Morskich/przebiegu tury
- **notes punktacji**
- **instrukcja**
- **48 żetonów Konfliktów Morskich**
  - **31 żetonów Zwycięstwa**
    - 11 o wartości „1”
    - 12 o wartości „3”
    - 7 o wartości „5”
    - 1 o wartości „7”
  - **17 żetonów Porażki**
    - 7 o wartości „-1”
    - 5 o wartości „-2”
    - 5 o wartości „-3”
- **6 żetonów Konfliktów Lądowych**
  - **3 żetony Zwycięstwa**
    - 1 o wartości „1”
    - 1 o wartości „3”
    - 1 o wartości „5”
  - **3 żetony Porażki o wartości „-1”**



## Wprowadzenie

Niniejszy dodatek do gry *7 Cudów Świata* pozwoli Wam budować potężne floty i zapanować na morzach i oceanach. Nowe karty Armady i Wysp wzbogacą grę i zwiększą interakcję między graczami. Przebieg rozgrywki został odrobinę zmieniony, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same jak w grze podstawowej *7 Cudów Świata*.

# Elementy gry

*Uwaga! W celu odróżnienia nowych elementów od już istniejących nazwy niektórych elementów z gry podstawowej zostały zmienione:*

- **Konflikty zbrojne** stały się **Konfliktami Lądowymi** (w odróżnieniu od Konfliktów Morskich).
- **Tarcze** stały się **Tarczami Lądowymi** (w odróżnieniu od Tarcz Morskich).
- Nowe karty *Er* noszą nazwę **kart Armady**, ale to wciąż karty budowli podobne do tych z gry podstawowej.

## Plansze Stoczni

Plansze Stoczni przedstawiają tory rozwoju flot graczy. Każdy tor składa się z pola startowego i 6 pól rozwoju, spośród których większość zapewnia dodatkowe profity.

Wszystkie plansze Stoczni zapewniają te same korzyści, ale różnią się kosztami budowy.

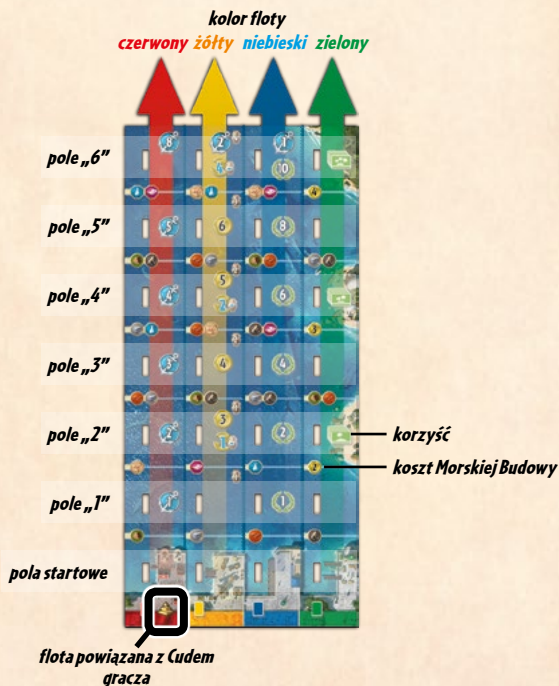
4 floty znajdujące się na każdej planszy Stoczni:

- **Czerwona (wojenna)**. Bierze udział w nowym typie konfliktów – Konfliktach Morskich.
- **Żółta (handlowa)**. Zapewnia dostęp do nowych tras handlowych.
- **Niebieska (cywilna)**. Zapewnia dodatkowe punkty zwycięstwa.
- **Zielona (naukowa)**. Zapewnia dostęp do nieznanych Wysp.



Na każdej planszy, na polu startowym 1 z 4 flot znajduje się symbol Cudu.

Symbol wskazuje na kolor floty powiązanej z Cudem gracza.



## Figurki statków

Figurki statków występują w 4 kolorach (**czerwonym**, **żółtym**, **niebieskim** i **zielonym**). Statki reprezentują floty graczy na planszach Stoczni.



## Karty Armady

Karty Armady to budowle, które mają nowe efekty.

Dla **każdej Ery** występują: **2 czerwone karty**, **2 żółte karty**, **2 niebieskie karty** i **2 zielone karty**.



*Uwaga! Wszystkie karty Armady mają logo u dołu karty w celu łatwego odróżnienia ich od pozostałych kart.*



## Karty Wysp

Karty Wysp przedstawiają Wyspy, które gracze mogą eksplorować. Karty podzielone są na **3 poziomy** (po 9 kart), z których każda karta oferuje graczom inny efekt działania.

poziom 1

poziom 2

poziom 3



## Żetony Konfliktów Morskich

Żetony Konfliktów Morskich reprezentują morskie porażki i zwycięstwa. Występują 2 rodzaje żetonów:

- Żetony Morskiej Porażki (o wartościach: -1, -2 i -3).
- Żetony Morskiego Zwycięstwa (o wartościach: 1, 3, 5 i 7).

Żetony Konfliktów Morskich różnią się od żetonów Konfliktów z gry podstawowej *7 Cudów Świata*.



## Żetony Najazdu

Żetony Najazdu są powiązane z kartami **Pomost**, **Dok** i **Nabrzeże**.

Żetony reprezentują dodatkowe Konflikty Lądowe wynikające z tych kart.



## Notes punktacji

W pudełku znajdziecie nowy notes do zapisywania punktów.

Dzięki niemu na końcu gry możecie zapisywać punkty zwycięstwa za Konflikty Morskie, niektóre karty Wysp i plansze Stoczni.



# Przygotowanie

*Uwaga! Podkreślone punkty przygotowania odnoszą się do gry podstawowej 7 Cudów Świata.*

1. Złóżcie talie dla każdej Ery, odkładając do pudełka te karty, które nie zostaną użyte ze względu na liczbę graczy.
2. Rozdzielcie karty Armady na poszczególne Ery i potasujcie każdy stos z osobna. Ze stosu każdej Ery wylosujcie tyle kart Armady, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Wtasujcie wylosowane karty do odpowiednich talii Er z gry podstawowej.  
*Uwaga! W rozgrywce 3-osobowej odłóżcie do pudełka 5 kart Armady z symbolami albo (Zachodnie emporium, Wschodnie emporium, Pomost, Dok i Nabrzeże). Następnie postępujcie według zasad opisanych w punkcie 2.*
3. Rozdzielcie karty Wysp według ich poziomu (1, 2 i 3). Potasujcie każdy stos z osobna i połóżcie zakryty pośrodku stołu.
4. Połóżcie żetony Konfliktów Morskich, Najazdu i dodatkowe żetony Konfliktów Lądowych obok żetonów Konfliktów z gry podstawowej.
5. Dołóżcie dodatkowe monety do monet z gry podstawowej, formując bank.  
Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 monetami o wartości „1”, które kładzie na swojej planszy.
6. Połóżcie karty pomocy pośrodku stołu w taki sposób, aby każdy z graczy miał do nich dostęp.
7. Przydzielcie każdemu z graczy planszę Stoczni. Planszę należy położyć pionowo po prawej stronie planszy Cudu. Każdy gracz otrzymuje także po 1 figurce statku w każdym kolorze, które umieszcza na polach startowych torów flot odpowiednich kolorów.



# Przebieg gry

Na początku każdej Ery rozdajcie graczom po **8 kart** (zamiast 7 jak w grze podstawowej). **Każdy gracz zagra więc 1 dodatkową kartę w każdej Erze.**

Rozgrywka toczy się według zasad gry podstawowej z uwzględnieniem 4 nowych reguł:

1. Morskiej Budowy,
2. Konfliktów Morskich,
3. Odrzucania karty,
4. Punktowania Gildii.

## 1. Morska Budowa

Morska Budowa może być przeprowadzona natychmiast po wybudowaniu karty budowli albo w trakcie budowy etapu Cudu.

*Uwaga! Gdy statek dociera na ostatnie pole toru danego koloru na planszy Stoczni, nie ma możliwości dalszego ulepszania danej floty.*

### a. Budowa karty

Gdy gracz buduje **czerwoną, żółtą, niebieską** albo **zieloną** kartę, może także przeprowadzić Morską Budowę i ulepszyć flotę koloru budowanej karty. Aby to zrobić, gracz musi **zapłacić** dodatkowy **koszt Morskiej Budowy** danego koloru (oprócz zwyczajowego kosztu budowy karty). Następnie **przesuwa statek TEGO SAMEGO KOLORU o 1 pole w górę na swojej planszy Stoczni.**

*Przykład. Gabriel buduje niebieską kartę, więc może także przeprowadzić Morską Budowę niebieskiej floty. Koszt karty wynosi 1 Kamień, a koszt Morskiej Budowy to 1 Glina. Gabriel musi więc zapłacić 1 Kamień i 1 Glinę, aby przeprowadzić obie akcje.*



**całkowity koszt =**  

Przeprowadzenie Morskiej Budowy jest możliwe także wtedy, gdy budowa karty Ery jest darmowa (np. dzięki powiązaniom, Posągowi Zeusa w Olimpii albo płytkom Babel). Nie zmienia to jednak faktu, że gracz musi opłacić samą Morską Budowę.

**Ważne! Karty wznoszone za darmo, ale pochodzące ze stosu KART ODRZUCONYCH (Mauzoleum w Halikarnasie, Salomon itp.) NIE umożliwiają przeprowadzenia Morskiej Budowy.**



## b. Etap Cudu



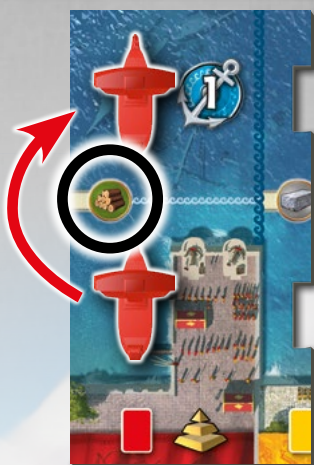
Na każdej planszy Stoczni, na polu startowym toru **1 z 4 flot** (czerwonej, żółtej, niebieskiej albo zielonej) widnieje symbol Cudu.


Gdy gracz buduje etap swojego Cudu, oprócz kosztu wzniesienia etapu może dodatkowo zapłacić koszt Morskiej Budowy koloru wskazanego przez symbol Cudu na planszy Stoczni. W tej sytuacji przesuwa o 1 pole w górę statek właśnie tego koloru.

*Przykład. Ania chce wznieść pierwszy etap swojego Cudu: Piramidy w Gizie, co kosztuje ją 2 Kamienie. Na jej planszy Stoczni symbol Cudu znajduje się na polu startowym toru czerwonej floty. Zapłaciwszy koszt karty (2 Kamienie) oraz koszt Morskiej Budowy (1 Drewno), Ania przeprowadza obie akcje.*



+



całkowity koszt =  

## 2. Konflikty Morskie

Na koniec każdej Ery, po rozstrzygnięciu Konfliktów Lądowych z gry podstawowej, gracze rozstrzygają **Konflikt Morski**.



Każdy gracz oblicza swoją **Silę na Morzu** przez **zliczenie liczby Tarcz Morskich** w swoim mieście, na planszy Stoczni i na swoich Wyspach, a następnie **porównuje ją z liczbą Tarcz u WSZYSTKICH pozostałych graczy**.

**Rozstrzygnięcie ZAWSZE rozpoczyna się od gracza posiadającego najmniejszą Siłę na Morzu. Otrzymuje on żeton Morskiej Porażki.** Dopiero potem przyznaje się żetony Morskich Zwycięstw graczom o największej Sile na Morzu (zob. tabela).

- Gracz o najmniejszej Sile na Morzu otrzymuje 1 żeton Morskiej Porażki o wartości „-1”, „-2” albo „-3” w zależności od numeru bieżącej Ery.
- Gracz o największej Sile na Morzu otrzymuje 1 żeton Morskiego Zwycięstwa o wartości „3”, „5” albo „7” w zależności od numeru bieżącej Ery.
- Gracz o drugiej największej Sile na Morzu otrzymuje 1 żeton Morskiego Zwycięstwa o wartości „1”, „3” albo „5” w zależności od numeru bieżącej Ery.
- Gracz o trzeciej największej Sile na Morzu otrzymuje 1 żeton Morskiego Zwycięstwa o wartości „3”, ale tylko w Erze III.

	największy	najmniejszy	drugi	trzeci	
I					
II					
III					

*Objaśnienie. W danej Erze gracz, który otrzymał żeton Morskiej Porażki, nie może równocześnie otrzymać żetonu Morskiego Zwycięstwa.*

*Uwaga! Może się zdarzyć, że nie wszyscy gracze otrzymają żetony podczas rozstrzygania Morskiego Konfliktu.*



## Remisy

**W przypadku remisu co do najmniejszej Siły na Morzu** wszyscy remisujący gracze otrzymują żeton Morskiej Porażki odpowiadający bieżącej Erze.

**W przypadku remisu co do największej Siły na Morzu** wszyscy remisujący gracze otrzymują nagrodę za **pierwsze miejsce niżej** odpowiadającą bieżącej Erze. W tej sytuacji gracz o drugiej największej Sile na Morzu w Erze I i Erze II nie otrzymuje żadnego żetonu, ale w Erze III otrzymuje żeton Morskiego Zwycięstwa o wartości „3”.

**W przypadku remisu co do drugiej największej Siły na Morzu** w Erze I i Erze II remisujący gracze nie otrzymują żadnego żetonu. W Erze III otrzymują żeton Morskiego Zwycięstwa o wartości „3”, ale jedynie w przypadku, gdy TYLKO 1 gracz dysponował największą Siłą na Morzu. W przeciwnym wypadku nie otrzymują niczego.

**W przypadku remisu co do trzeciej największej Siły na Morzu** remisujący gracze nie otrzymują w Erze III żadnego żetonu.

*Przykład. W Erze II Gabriel i Paulina dysponują najmniejszą Siłą na Morzu z 2 Tarczami Morskimi. Oboje otrzymują żeton Morskiej Porażki o wartości „-2”. Ania ma aż 8 Tarcz Morskich i największą Siłę na Morzu, więc otrzymuje żeton Morskiego Zwycięstwa o wartości „5”. Robert i Franek remisują co do drugiej największej Siły na Morzu, mając po 6 Tarcz Morskich. Jako że remisują, powinni wziąć nagrodę przyznaną za jedno miejsce niżej, ale w Erze II nie ma takich nagród. Nie otrzymują więc żadnego żetonu.*

## 3. Odrzucenie karty

Za każdym razem, gdy gracz odrzuca kartę, może wybrać pomiędzy 2 działaniami.

Wziąć 3 monety.



ALBO

Przesunąć swój żółty statek o 1 pole za darmo  
(bez opłacania kosztu Morskiej Budowy).



## 4. Punktowanie Gildii

Na koniec gry **każda** karta **Gildii** może przynieść graczowi maksymalnie 10 punktów zwycięstwa.

*Przykład. Robert zagrał Gildię Filozofów i Gildię Kupców. Na koniec gry sąsiad po jego lewej stronie ma w swoim mieście 7 zielonych i 4 żółte karty, natomiast gracz po jego prawej stronie ma 5 zielonych i 2 żółte karty. Robert otrzymuje 10 punktów zwycięstwa za Gildię Filozofów (zamiast 12) i 6 punktów zwycięstwa za Gildię Kupców. Za swoje 2 Gildie Robert otrzymuje w sumie 16 punktów.*

# Opis plansz Stoczni

## Czerwona flota

**Czerwona** flota zapewnia **Tarcze Morskie** i tym samym zwiększa Siłę na Morzu gracza.



**Siła na Morzu** gracza odpowiada liczbie widniejącej na Tarczach Morskich czerwonej floty, które gracz dodaje do pozostałych Tarcz Morskich w swoim mieście, na planszy Stoczni czy kartach Wysp.

*Przykład. Czerwona flota Gabriela znajduje się na trzecim polu rozwoju, co daje mu 3 Tarcze Morskie. Dodatkowo Gabriel ma kartę Wyspy, która zapewnia mu kolejne 2 Tarcze Morskie. Jego Siła na Morzu wynosi zatem 5.*

## Żółta Flota

**Żółta** flota określa **poziom Rozwoju Handlowego**, zapewnia **monety** i pozwala nakładać **Podatki** na innych graczy. Ostatnie pole rozwoju tej floty zapewnia także **2 Tarcze Morskie**.



Gdy **żółta** flota gracza osiągnie pole z symbolem **monety**, gracz natychmiast otrzymuje wskazaną liczbę monet.



**Poziom Rozwoju Handlowego** gracza odpowiada liczbie na symbolu Rozwoju Handlowego na polu zajmowanym przez **żółty** statek gracza.

Na koniec tury, w trakcie której **żółta** flota gracza osiągnęła pole z symbolem **Podatków**, gracz nakłada na pozostałych graczy Podatek wskazanej wysokości. Wszyscy pozostali gracze oddają do banku liczbę monet równą wysokości Podatku **MINUS** poziom ich Rozwoju Handlowego.



*Przykład. Żółta flota Pauliny osiągnęła właśnie drugie pole rozwoju. Paulina natychmiast otrzymuje 2 monety i na koniec swojej tury nakłada na pozostałych graczy Podatek w wysokości 1. Żółta flota Artura znajduje się na pierwszym polu rozwoju, więc Artur nie traci żadnych monet (1 moneta Podatku - poziom Rozwoju Handlowego o wartości „1”). Żółta flota Roberta wciąż okupuje pole startowe, więc przy poziomie Rozwoju Handlowego wynoszącym 0 traci 1 monetę (1 moneta Podatku - poziom Rozwoju Handlowego o wartości „0”).*

*Objaśnienie. Jeśli na koniec tury nałożonych zostaje kilka Podatków, w życie wchodzi jedynie Podatek o najwyższej wartości.*

*Przykład. Żółta flota Pauliny dociera na ostatnie pole toru rozwoju. Paulina zwiększa swoją Siłę na Morzu o 2 i nakłada na współgraczy Podatek w wysokości 4. Żółta flota Artura została właśnie ulepszona po raz czwarty i Artur natychmiast otrzymuje 4 monety. Teoretycznie nakłada też na graczy Podatek w wysokości 2, jednak na końcu tury obowiązuje tylko Podatek Pauliny, jako że jest najwyższej wartości. Paulina nie traci więc żadnych monet, Artur traci 2 monety (4 monety Podatku - poziom Rozwoju Handlowego o wartości „2”). Żółta flota Roberta wciąż stoi na polu startowym, więc traci 4 monety (4 monety Podatku - poziom Rozwoju Handlowego o wartości „0”).*

*Objaśnienie. Jeśli poziom Rozwoju Handlowego gracza jest wyższy od nałożonego Podatku, gracz nie otrzymuje żadnych monet.*

## Niebieska flota

**Niebieska** flota zapewnia **punkty zwycięstwa**, które zostaną doliczone do wyniku gracza na koniec gry.



Liczba otrzymanych punktów zwycięstwa odpowiada pozycji **niebieskiego** statku na torze rozwoju.

Ostatnie pole rozwoju tej floty zapewnia także **1 Tarczę Morską**.

*Przykład. Niebieska flota Roberta osiąga ostatnie pole toru. Robert doliczy sobie na końcu gry 10 punktów zwycięstwa, a dodatkowo zwiększył swoją Siłę na Morzu o 1.*

## Zielona flota

Zielona flota umożliwia graczowi **eksplorację nieznaną Wysp**.



Gdy **zielony** statek gracza osiąga **pole eksploracji**, może on zbadać nową Wyspę odpowiedniego poziomu i skorzystać z jej efektu.

Istnieją 2 sposoby eksploracji.

### Samotna eksploracja

Jeśli gracz jest **jedynym** graczem eksplorującym Wyspę **danego poziomu w tej turze**, **dobiera 4 karty Wysp** z odpowiedniego stosu i wybiera 1 kartę, którą zatrzymuje. Następnie kładzie kartę po prawej stronie swojej planszy Stoczni tak, aby widoczny był jedynie jej efekt. Niewybrane karty wtasowuje z powrotem do stosu.

*Przykład. Zielona flota Artura wpływa na drugie pole rozwoju. W tej turze Artur jako **jedyny** będzie eksplorował Wyspę poziomu 1, więc dobiera 4 karty ze stosu Wysp poziomu 1 i zatrzymuje jedną z nich.*



### Grupowa eksploracja

Jeśli **kilku** graczy eksploruje Wyspę **tego samego poziomu w tej samej turze**, **to należy rozdać pomiędzy nich wszystkie karty Wysp tego poziomu (zakryte)** w taki sposób, aby wszyscy gracze otrzymali **ich tyle samo**. Jakikolwiek nadmiarowe karty należy pozostawić w stosie. Każdy gracz wybiera z otrzymanych kart 1 kartę, którą chce zatrzymać, i kładzie ją po prawej stronie swojej planszy Stoczni tak, aby widoczny był jedynie jej efekt. Wszystkie niewybrane karty należy wtasować z powrotem do stosu.

*Przykład. W 7-osobowej rozgrywce zielone floty Zuzi, Roberta i Gabriela osiągną 2. pole rozwoju. Tym samym aż 3 graczy będzie eksplorowało Wyspę poziomu 1 w tej turze. Gracze ci **rozdzielają pomiędzy siebie wszystkie karty Wysp poziomu 1** tak, aby każdy z nich otrzymał **ich tyle samo**. W rezultacie każdy otrzymuje 3 karty, spośród których wybiera te, którą chce zatrzymać.*



# Opis kart Armady

## POMOST – DOK – NABRZEŻE



Te karty zapewniają graczowi **Tarcze Lądowe** (odpowiednio 1/2/3) i powodują  **dodatkowy Konflikt Lądowy** między graczem, który zbudował jedną z tych kart, a wskazanym graczem.



Gdy gracz buduje kartę z symbolem Najazdu, bierze żeton Najazdu z rezerwy i natychmiast wręcza go graczowi wskazanemu przez podwójną strzałkę:



Żeton wędruje do gracza siedzącego **po prawej stronie prawego sąsiada**.



Żeton wędruje do gracza siedzącego **po lewej stronie lewego sąsiada**.

Na końcu bieżącej Ery gracz, który dokonał Najazdu, rozstrzyga według standardowych zasad **Konflikt Lądowy ze swoimi 2 sąsiadami ORAZ z graczem, który posiada żeton Najazdu**. Po rozstrzygnięciu Konfliktów Lądowych gracz będący celem Najazdu zwraca żeton do rezerwy.

*Uwaga! Zagrywajcie te karty z rozważą, bo nie gwarantują wygrania konfliktu!*

## OBRONA NABRZEŻA – UFORTYFIKOWANY PORT – NABRZEŻNE UMOCNIENIA



Te karty zapewniają **Tarcze Morskie**, które zwiększają Siłę na Morzu gracza (odpowiednio 1/2/3 Tarcze Morskie).

## STOCZNIA – BAZEN STOCZNIOWY – SUCHY DOK WIATA – KAPITANAT – URZĄD MORSK



Te karty pozwalają graczowi na **darmowy rozwój (przesunięcie)** o 1 pole **dowolnej floty wybranej przez gracza** (bez płacenia kosztu w monetach czy zasobach [surowcach i dobrach]). Niektóre z tych kart zapewniają także **punkty zwycięstwa** (odpowiednio 0/0/2/3/4/5 punktów). *Objaśnienie. Budując jedną z tych kart, gracz może przeprowadzić Morską Budowę niebieskiej floty, a następnie skorzystać z darmowego rozwoju oferowanego przez kartę. Tym samym za pomocą tych kart gracz może przeprowadzić 2 Morskie Budowy w 1 turze.*

## PIRACKI ZAKĄTEK – KRYJÓWKA PIRATÓW – PIRACKA BRAĆ



Te karty zapewniają natychmiastowo **monety** albo **punkty zwycięstwa** (odpowiednio 3/6 monet albo 4 punkty zwycięstwa). Ponadto wszyscy **pozostali gracze tracą 1 monetę za każdy poziom Rozwoju Handlowego** osiągnięty przez ich **żółte** floty.

*Przykład. Żółta flota Gabriela znajduje się na trzecim polu rozwoju. Gabriel traci więc 2 monety. Żółta flota Pauliny nie ruszyła się jak dotąd z pola startowego, więc nie traci żadnych monet.*

### WSCHODNIE EMPORIUM



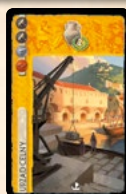
**Raz na turę** gracz może zakupić za 1 monetę 1 dowolny zasób z zasobów produkowanych przez gracza siedzącego **po prawej stronie jego prawego sąsiada**.

### ZACHODNIE EMPORIUM



**Dwa razy na turę** gracz może zakupić za 1 monetę 1 dowolny zasób spośród zasobów produkowanych przez gracza siedzącego **po lewej stronie jego lewego sąsiada**.

### URZĄD CELNY



Na koniec gry gracz zdobywa 2 punkty zwycięstwa za każdy poziom **Rozwoju Handlowego** osiągnięty przez jego **żółtą** flotę.

## AKADEMIA STERNIKÓW – SALA MAP – MORSKIE ARCHIWA



Te karty pozwalają graczowi dobrać **wierzchnią kartę ze stosu kart Wysp** wskazanego poziomu (odpowiednio poziomowi 1/2/3) i położyć ją po prawej stronie swojej planszy Stoczni. Gracz od razu może korzystać z efektów karty.

*Uwaga! Nie należy mylić tego efektu z eksploracją wynikającą z Morskiej Budowy.*

### GABINET BADACZA – STOWARZYSZENIE NAWIGATORÓW – ZABUDOWANIA PORTOWE



Te karty zapewniają taki symbol naukowy, **którego gracz posiada najwięcej**. **W przypadku remisu** między symbolami gracz wybiera jeden z nich.

# Opis kart Wysp

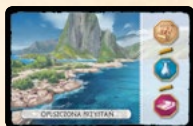
Karty Wysp są podzielone na **3 poziomy**:



Poziomy Wysp **nie zależą** w żaden sposób **od numerów Er**. Na przykład gracz może odkryć Wyspę poziomu 2 w Erze I.

Karty Wysp zapewniają ich **właścicielowi unikatowe efekty**.

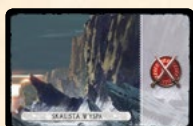
## **DZIKA WYSPA – DZIEWICZA WYSPA – OPUSZCZONA PRZYSTAŃ**



Te Wyspy produkują w każdej turze **jeden z widniejących na karcie zasobów**.

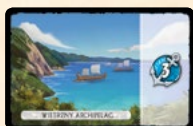
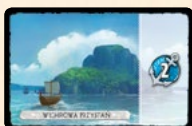
*Objaśnienie. Zasoby z kart Wysp nie mogą być zakupione przez sąsiadów.*

## **SKALISTA WYSPA – ZATOKA NIEZŁOMNYCH – SZKARŁATNE WYSPIY**



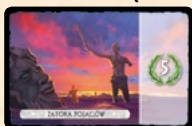
Te Wyspy zapewniają **Tarcze Lądowe** (odpowiednio 1/2/3).

## **WYSPA WYJĄCYCH WICHRÓW – WICHROWA PRZYSTAŃ – WIETRZNY ARCHIPELAG**



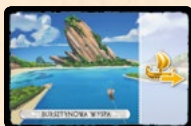
Te Wyspy zapewniają **Tarcze Morskie** (odpowiednio 1/2/3).

## **ZAMIESZKANA WYSPA – ZATOKA POSĄGÓW – ARCHIPELAG KRÓLÓW**



Na koniec gry te Wyspy zapewniają **punkty zwycięstwa** (odpowiednio 3/5/7).

## **TOPAZOWA WYSPA – BURSZTYNOWA WYSPA**



Te Wyspy pozwalają graczowi na **darmowy rozwój** o 1 pole **floty** wskazanego koloru.

## **ZATOKA SPIENIONYCH WÓD**



Ta Wyspa pozwala graczowi na **darmowy rozwój** o 1 pole **2 różnych flot**.

## **ARCHIPELAG BURZ**



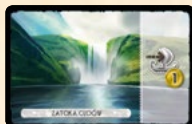
Ta Wyspa pozwala graczowi na **darmowy rozwój** o 1 pole **3 różnych flot**.

### PRADAWNY PORT



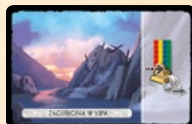
Od momentu wejścia tej Wyspy do gry gracz **płaci o 1 zasób mniej za każdą Morską Budowę**, jaką przeprowadza. *Objaśnienie. Zniżka dotyczy TYLKO zasobów. Koszt w monetach musi zostać opłacony w całości.*

### ZATOKA CUDÓW



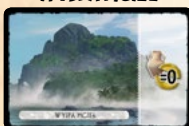
Od momentu wejścia tej Wyspy do gry gracz **otrzymuje 1 monetę za każdą Morską Budowę**, jaką przeprowadza (bez względu na to, czy za nią płaci, czy nie.)

### ZAGUBIONA WYSPA



Od momentu wejścia tej Wyspy do gry wszystkie **Morskie Budowy**, jakie gracz **przeprowadza za pośrednictwem swojego Cudu**, są **darmowe ORAZ** za każdym razem, gdy gracz buduje etap Cudu, może **wybrać kolor** powiązanej z nim floty.

### WYSPA MGIEŁ



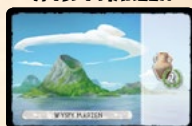
Od momentu wejścia tej Wyspy do gry gracz **nie ponosi strat monet** w wyniku nałożenia Podatków ani działania kart Pirackich.

### ZATOKA PIRATÓW



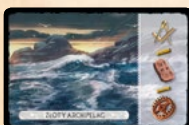
Wszyscy **pozostali gracze** tracą **1 monetę za każdy poziom Rozwoju Handlowego** osiągnięty przez ich **żółtą** flotę. Na koniec gry karta zapewni także **3 punkty zwycięstwa**.

### WYSPY MARZEŃ



Na koniec gry gracz zdobywa **2 punkty zwycięstwa za każdy poziom Rozwoju Handlowego** osiągnięty przez swoją **żółtą** flotę.

### ZŁOTY ARCHIPELAG



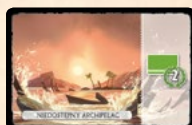
Na koniec gry Wyspa ta zapewnia **dodatkowy symbol naukowy** wybrany przez gracza.

### SZMARAGDOWY ARCHIPELAG



Na koniec gry Wyspa ta zapewnia **dodatkowo taki symbol naukowy**, którego gracz posiada **najwięcej**.

### NIEPRZYSTĘPNY ARCHIPELAG



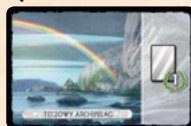
Na koniec gry gracz zdobywa **2 punkty zwycięstwa za każdą posiadaną kartę Wyspy** (łącznie z tą).

### ZAPOMNIANA PRZYSTAŃ



Od momentu wejścia tej Wyspy do gry na koniec każdej Ery gracz **może zdecydować, że nie bierze udziału w Konflikcie Morskim**. Jeśli gracz tak zdecyduje, jego Siła na Morzu nie jest brana pod uwagę podczas rozstrzygnięcia konfliktu.

### TĘCZOWY ARCHIPELAG



Na koniec gry gracz zdobywa **1 punkt zwycięstwa za każdą kartę w swoim mieście w wybranym przez siebie kolorze**.

# Objaśnienia

## Przebieg tury

**Tura gracza zawsze przebiega w poniższej kolejności:**

1. **Zapłać** wszystkie koszty budowy (karty, Cudu, ewentualnej Morskiej Budowy).
2. **Ulepsz flotę** w ramach Morskiej Budowy (jeśli ma miejsce).
3. **Zastosuj wszystkie** efekty z wyjątkiem straty monet.
4. Przeprowadź **eksplorację** Wyspy.
5. Przeprowadź **budowę** kart ze stosu **kart odrzuconych** (brak możliwości Morskiej Budowy).
6. Zastosuj efekty **straty monet** (Podatki i Piraci).

## Zasady dla 8 graczy

Poniższe dostosowanie reguł pozwoli Wam na grę w 8 osób.

*Uwaga! Rozgrywka 8-osobowa jest możliwa z wykorzystaniem gry podstawowej i dodatku Armada, o ile gracze dysponują dowolnym ósmym Cudem z jakiegokolwiek innego dodatku.*

### Przygotowanie

Przygotujcie grę jak do rozgrywki 7-osobowej (wszystkie karty dla Ery I, II i III z gry podstawowej, 9 kart Gildii i 7 kart Armady z każdej Ery).

### Przebieg gry

Na początku każdej Ery rozdajcie każdemu z graczy 7 kart. Każdy gracz zagra 6 z nich, tak jak w rozgrywce 7-osobowej.

*Uwaga! Rozgrywka 8-osobowa jest przeznaczona głównie dla trybu drużynowego.*





## Zasady gry drużynowej

---

Rozgrywki 4-, 6- i 8-osobowe mogą być rozgrywane w dwuosobowych drużynach. Członkowie drużyny siedzą obok siebie.

### Przebieg Ery

Podczas gry członkowie drużyny mogą się ze sobą swobodnie komunikować, jak również pokazywać sobie karty trzymane w ręku.

Jeśli gracz może, to musi użyć swoich własnych zasobów, zanim zakupi zasoby od jednego ze swoich sąsiadów.

Członkowie drużyny nie mogą:

- pożyczać sobie pieniędzy,
- wymieniać się kartami,
- nie płacić za zakup zasobów od siebie nawzajem,
- kupować zasoby w sytuacji, gdy możliwa jest budowa przez powiązania.

Gdy gracz powoduje stratę monet u innych graczy (Podatki albo Piraci), jego kolega/koleżanka z drużyny także jej doświadcza.

### Rozstrzygnięcie Konfliktów Lądowych

W rozgrywkach drużynowych członkowie tej samej drużyny nie walczą ze sobą. Każdy gracz walczy jedynie przeciwko swojemu sąsiedniemu wrogiemu miastu.

Podczas rozstrzygnięcia Konfliktów Lądowych należy **PODWOIĆ liczbę** przyznawanych standardowo żetonów:

- pokonani otrzymują 2 żetony Porażki o wartości „1”;
- zwycięstwo w Erze I jest warte 2 żetony Zwycięstwa o wartości „1”;
- zwycięstwo w Erze II jest warte 2 żetony Zwycięstwa o wartości „3”;
- zwycięstwo w Erze III jest warte 2 żetony Zwycięstwa o wartości „5”.



### Rozstrzygnięcie Konfliktów Morskich

Konflikty Morskie są rozstrzygane indywidualnie według zasad standardowych. Remisy także rozstrzyga się według standardowych reguł, nawet jeśli remisujący gracze są członkami tej samej drużyny.

### Podatki i Piraci

Podatki aktywowane na planszy Stoczni, jak i straty monet aktywowane przez karty **Piracki zakątek**, **Kryjówka piratów**, **Piracka brać** i Wyspę **Zatoka Piratów** dotyczą wszystkich graczy bez względu na podział drużynowy.

### Karty Armady z i

W grze drużynowej karty z efektem  albo  działają według zasad standardowych i mają wpływ odpowiednio na gracza siedzącego po prawej stronie prawego sąsiada albo po lewej stronie lewego sąsiada. Podział drużynowy nie jest brany pod uwagę.

*Przykład. Paulina i Gabriel są w jednej drużynie. Paulina siedzi między Gabrielem (po jej prawej) a Robertem (po jej lewej). W Erze II Gabriel zagrywa kartę Dok, która powoduje nowy Konflikt Lądowy i przydziela żeton Najazdu gracowi po lewej stronie jego lewego sąsiada, czyli Robertowi.*

Karty **Pomost**, **Dok** i **Nabrzeże** powodują dodatkowy Konflikt Lądowy, w którym przyznaje się tylko 1 żeton Porażki i 1 żeton Zwycięstwa zaangażowanym stronom.

### Koniec gry

Każdy gracz podlicza zdobyte punkty zwycięstwa. Następnie obaj członkowie drużyny dodają swoje wyniki, aby otrzymać wynik końcowy swojej drużyny. Para, która zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

## Armada z innymi dodatkami

Po rozegraniu co najmniej kilku partii z samym dodatkiem Armada możecie zacząć mieszać różne rozszerzenia. Zalecamy jednak, by nie grać z więcej niż 2 dodatkami jednocześnie.

Kilka objaśnień:



### Armada + Wielkie Projekty

W tym zestawieniu, gdy gracz buduje kartę, może wybrać przeprowadzenie Morskiej Budowy ALBO uczestniczenie w budowie Wielkiego Projektu. Gracz nie może przeprowadzić obu tych działań w tej samej turze.



### Armada + Miasta

W tym zestawieniu żeton Długu stosuje się do wszystkich nałożonych Podatków i strat monet, które nie zostały pokryte przez graczy. Gracze, którzy nie mogą albo nie chcą tracić posiadanych monet, biorą 1 żeton Długu za każdą niezapłaconą monetę.

## Najczęściej zadawane pytania

### Cud Babilonu (Wiszące Ogrody Semiramidy) (strona B)

**P:** Czy od momentu wybudowania drugiego etapu Cudu gracz może przeprowadzić Morską Budowę z 2 ostatnimi kartami Ery?

**O:** *Drugi etap Babilonu pozwala graczowi zagrać ostatnią kartę w Erze zamiast ją odrzucać. Budowa karty jest traktowana jak dodatkowa tura, więc gracz jak najbardziej może także przeprowadzić Morską Budowę.*

### Remis w Konfliktach Morskich

**P:** Co się dzieje, gdy podczas Konflikty Morskiego wszyscy gracze remisują?

**O:** *Jeśli wszyscy gracze dysponują taką samą Siłą na Morzu, to nie przyznaje się żadnych żetonów Porażki ani Zwycięstwa.*

### Żetony Najazdu

**P:** Co się dzieje, jeśli gracz zagrywa zarówno kartę *Pomost*, jak i *Nabrzeże* podczas jednej Ery?

**O:** *W tej sytuacji gracz rozstrzyga tylko JEDEN dodatkowy Konflikt Lądowy z napadniętym graczem.*

**P:** Czy jeden gracz może być celem dwóch Najazdów w jednej Erze?

**O:** *Gracz może być obrany za cel przez 2 różnych graczy, którzy zagrali karty Najazdu w tej samej Erze (▶▶ i ◀◀). W tej sytuacji ten gracz na koniec Ery będzie rozstrzygał 4 Konflikty Lądowe.*

### Dyplomacja a Najazd

**P:** Czy gracz, który zagrał kartę z symbolem Dyplomacji, może być celem Najazdu?

**O:** *Żeton Dyplomacji nie chroni przed Najazdem.*

*Przykład. Gabriel siedzi pomiędzy Arturem (po swojej lewej stronie) i Pauliną (po prawej). Paulina zagrywa kartę z symbolem Dyplomacji, a Artur kartę Pomost. Artur i Paulina muszą rozstrzygnąć Konflikt Lądowy będący wynikiem Najazdu.*

**P:** Czy jest możliwe wygranie dwóch Konfliktów Lądowych z tym samym graczem?

**O:** *Gracz może rozstrzygać tylko JEDEN Konflikt Lądowy na Erę z każdym innym graczem.*

*Przykład. Gabriel siedzi pomiędzy Arturem (po swojej lewej stronie) i Pauliną (po prawej). Gabriel zagrywa kartę z symbolem Dyplomacji, a Artur kartę Pomost. Wygląda na to, że Artur dwukrotnie zmierzy się z Pauliną w Konfliktach Lądowych (jednym za kartę Pomost, drugim, ponieważ Gabriel uniknął walki dzięki żetonowi Dyplomacji). Artur i Paulina mogą rozstrzygać tylko 1 Konflikt Lądowy pomiędzy sobą i każdy z nich otrzyma tylko 1 żeton (Zwycięstwa albo Porażki).*

# Opracowanie

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

Zawartość pudełka jest przeznaczona tylko do użytku prywatnego.

Autor: **Antoine Bauza**

Ilustracje: **Étienne Hebinger, Dimitri Chappuis i Cyril Nouvel**

Opracowanie: **„Belgowie w sombrero”** aka **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

Asystenci wydania: **Virginie Gilson i Pierre Berthelot**

Dyrektor artystyczny: **Alexis Vanmeerbeek**

Tłumaczenie: **Monika Żabicka**

Redakcja: **zespół Rebel**

## Zespół Repos:

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

## Testerzy:

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, uczestnicy Bruno Faidutti's Rencontres Ludopathiques.

Thomas dziękuje: Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali, Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon i Sylvain.



# Opis symboli



Gracz za darmo rozwija o 1 pole swoją niebieską flotę.



Gracz za darmo rozwija o 1 pole swoją żółtą flotę.



Gracz za darmo rozwija o 1 pole 1 wybraną flotę.



Gracz za darmo rozwija o 1 pole 2 albo 3 różne wybrane floty.



Wszystkie Morskie Budowy, jakie gracz przeprowadza przez budowę Cudu, są teraz darmowe **ORAZ** w kolorze wybranym przez gracza.



Gracz płaci 1 zasób mniej za każdą Morską Budowę, jaką przeprowadza.



Gracz otrzymuje 1 monetę za każdą Morską Budowę, jaką przeprowadza (bez względu na to, czy za nią płaci, czy nie).



Siła na Morzu gracza zostaje zwiększona o wskazaną wartość.



Na końcu każdej Ery gracz decyduje, czy chce brać udział w Konflikcie Morskim. Jeśli gracz nie uczestniczy w rozstrzygnięciu, jego Siła na Morzu jest pomijana.



Gracz może eksplorować nową Wyspę odpowiedniego poziomu i skorzystać z jej efektu. Liczba kart, jaką gracz dobiera, zależy od tego, ilu graczy wykonuje tę akcję w tej samej turze.



Gracz zagrywa do swojego miasta wierzchnią kartę Wyspy z odpowiedniego stosu.



Na koniec gry gracz otrzymuje dodatkowo taki symbol naukowy, którego posiada najwięcej.



**Raz na turę** gracz może zakupić za 1 monetę 1 dowolny zasób z zasobów produkowanych przez gracza siedzącego po prawej stronie jego prawego sąsiada.



**Dwa razy na turę** gracz może zakupić za 1 monetę 1 dowolny zasób z zasobów produkowanych przez gracza siedzącego po lewej stronie jego lewego sąsiada.



Wskazana liczba odpowiada poziomowi Rozwoju Handlowego gracza.



Wszyscy pozostali gracze tracą wskazaną liczbę monet **MINUS** poziom ich Rozwoju Handlowego (maksymalnie raz na turę).



Wszyscy pozostali gracze tracą liczbę monet równą swojemu poziomowi Rozwoju Handlowego.



Od tej chwili gracz nie traci monet wskutek Podatków albo kart Piratów.



Na koniec gry gracz zdobywa 2 punkty zwycięstwa za każdy osiągnięty poziom Rozwoju Handlowego.



Na koniec gry gracz zdobywa 2 punkty zwycięstwa za każdą posiadaną kartę Wyspy (łącznie z tą).



Na koniec gry gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdą kartę w swoim mieście w wybranym przez siebie kolorze.



Gracz rozstrzyga dodatkowy Konflikt Lądowy ze wskazanym graczem.