

Antoine Bauza



7 WONDERS ARMADA

SZABÁLYOK



fordította: BEORN (2018)
lektorálta: HIPSZKI LÁSZLÓ

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás



Játéktartozékok

- 8 hajógyártábla
 - 32 hajófigura (4 színben 8-8 db)
 - 24 armadakártya
 - 8 db I. koros
 - 8 db II. koros
 - 8 db III. koros
 - 27 szigetkártya
 - 9 db 1-es szintű
 - 9 db 2-es szintű
 - 9 db 3-as szintű
 - 2 porthyázásjelző
 - 6 db 6-os értékű érme
 - 4 játéksegédlet
 - 2 tengeri konfliktus / dobás
 - 2 tengeri konfliktus / kör menete
 - 1 pontozófüzet
 - ez a szabályfüzet
- 48 tengerikonfliktus-jelző
 - 31 győzelemjelző
 - 11 db 1-es értékű jelző
 - 12 db 3-as értékű jelző
 - 7 db 5-ös értékű jelző
 - 1 db 7-es értékű jelző
 - 17 vereségjelző
 - 7 db 1-es értékű jelző
 - 5 db 2-es értékű jelző
 - 5 db 3-as értékű jelző
 - 6 szárazföldikonfliktus-jelző
 - 3 győzelemjelző
 - 1 db 1-es értékű jelző
 - 1 db 3-es értékű jelző
 - 1 db 5-ös értékű jelző
 - 3 vereségjelző
 - 3 db 1-es értékű jelző

hajógyártáblák



armadakártyák (korkártyák)



szigetkártyák



érmelek



szárazföldikonfliktus-jelzők



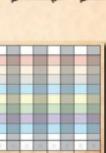
hajófigurák



játéksegédletek



portyázásjelzők



pontozófüzet

A játék áttekintése

Ezen új 7 Wonders (7 Csoda) kiegészítő bevezeti a játékba a hajófrottákat, hogy immár meghódít-hassátok a tengereket is! Új armada- és szigetkártyák fogják a játékot tovább gazdagítani, melyek minden növelik a játékosok közti interakciót. A játék menete ugyan kicsit meg fog változni, de a győzelem feltételei mindenben megegyeznek a 7 Csoda alapjátékéval.

A játéktartozékokról részletesen

Megjegyzés: annak érdekében, hogy megkülönböztessük az egyes új játéktartozékokat a már létezőktől, egyesek elnevezését meg kellett változtatnunk az alapjátékban már megszokotthoz képest:

- A **katonaikonfliktus-jelzők** (vagy **konfliktusjelzők**) szárazföldikonfliktus-jelzőkké változtak (így megkülönböztethetők az új tengerikonfliktus-jelzőktől).
- A **pajzsok** e kiegészítőben szárazföldi pajzsokká változtak (így megkülönböztethetők az új tengeri pajzsoktól).
- A kiegészítőhöz adott **korkártyák**at a megkülönböztetés érdekében **armadakártyáknak** nevezzük, bár ezek még mindig uyanolyanok, mint az alapjáték korkártyái.

Hajógyártáblák

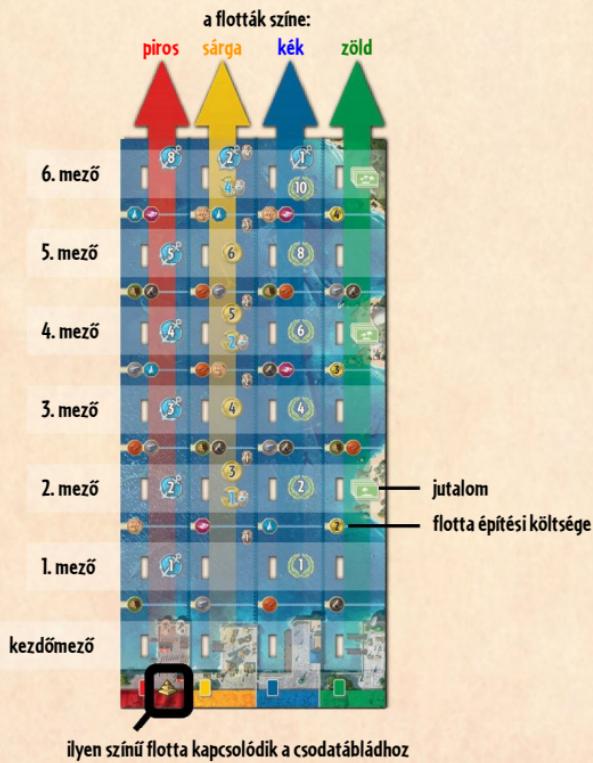
A hajógyártábláitokon követhetitek a flottáitok fejlődését. minden hajógyártáblán 4 különböző színű flotta (4 sor) van, minden sorban 1-1 kezdőmezővel és 6-6 fejlesztésmezővel. A legtöbb fejlesztésmező valamilyen előnyt biztosít a tulajdonosának.

Minden hajógyártábla uyanolyan előnyöket biztosít, da az egyes flották fejlesztési költségei a különböző táblákon eltérhetnek egymástól.

Minden hajógyártáblán 4 különböző színű flottát (4 sort) találsz:

- **Piros (katonai)** flotta: egy újabb hadszínteret vezet be, a tengeri konfliktusokat.
- **Sárga (kereskedelmi)** flotta: új kereskedelmi útvonalakhoz való hozzáférést biztosít.
- **Kék (civil)** flotta: extra győzelmi pontokat biztosít.
- **Zöld (tudományos)** flotta: hozzáférést biztosít számotokra a még ismeretlen szigetekhez.

 Az egyes hajógyártáblákon az egyik flotta kezdőmezőjénél találsz egy csodaszimbólumot. Ez a szimbólum jelzi a csodához kapcsolódó flotta színét.



Hajófigurák

Négyfélé színű hajófigurát találsz e kiegészítőben (**piros**, **sárga**, **kék** és **zöld**), melyek segítségével a flottáid aktuális állapotát tudod a hajógyártábládon jelölni.



Armadakártyák

Az armadakártyák minden valamelyen új hatású épületek.

Mind a három korban egységesen az alábbi armadakártyákat (új korkártyákat) találod: **2-2 piros**, **2-2 sárga**, **2-2 kék** és **2-2 zöld** kártya.

 Megjegyzés: minden új armadakártya aljának közepén a balra lévő szimbólumot találod, hogy a kártyák (és e kiegészítő) könnyen beazonosíthatók legyenek.



Szigetkártyák

A szigetkártyák az általatok felfedezendő szigeteket jelképezik. Három különböző szintű szigetkártyát találhatsz e kiegészítőben, minden szinten pontosan 9-9 kártyával.

1. szint

2. szint

3. szint



Tengerikonfliktus-jelzők

A tengerikonfliktus-jelzők jelképezik a tengeri csaták győzelmeit és vereségeit.

Kétféle típusú tengerikonfliktus-jelzőt találsz e kiegészítőben:

- tengeri vereségjelzőket (-1, -2 és -3 értékekben)
- tengeri győzelemjelzőket (1, 3, 5 és 7 értékekben)

A tengerikonfliktus-jelzőket immár meg kell különböztetni a 7 Csoda alapjáték szárazföldi konfliktus-jelzőitől.



Portyázásjelzők

A portyázásjelzők a „Kikötő” (Dock), „Rakpart” (Quay) és „Móló” (Jetty) kártyákhoz kapcsolódnak. Ezek a kártyák extra szárazföldi konfliktusokat biztosítanak a számodra.



Pontozófüzet

Ezen kiegészítőhöz természetesen egy teljesen új pontozófüzetet is mellékeltünk, melynek segítségével immár a tengeri konfliktusokat, néhány szigetkártyát, és a hajógyártáblákon szereplő győzelmi pontokat is fel tudjátok tüntetni a játék végi pontozáskor.



A játék előkészítése

Megjegyzés: az alábbiakban aláhúzott szövegek megegyeznek az alapjáték lépéseiivel.

- Válogasd össze a játékosok számától függő korkártyákat I-III. kor szerint külön paklikba, majd keverd meg minden körül külön-külön, képpel lefelé. Tedd vissza a többi korkártyát a dobozba; ezekre nem lesz szükségetek a játék során.
- Válogasd szét az armadakártyákat korok szerint, majd keverd meg képpel lefelé külön-külön az így kialakított paklikat. minden pakliből véletlenszerűen húzz annyi kártyát, ahány játékos van, és ezeket a kártyákat keverd hozzá a megfelelő korpaklikhoz. A többi armadakártyát - anélkü, hogy megnézed őket - tedd vissza a játék dobozába; ezekre sem lesz szükségetek a játék során.
Megjegyzés: háromszemélyes játék esetén első lépésben tessz vissza a dobozba mind az <|>, vagy ► szimbólumokkal ellátott armadakártyát (**Western Emporium**, **Eastern Emporium**, **Dock**, **Quay** és **Jetty**). Csak ezután folytasd a kártyák kiválogatását és korpaklikhoz keverését a 2. lépés szerint.
- Válogasd szét a szigetkártyákat szintek szerint (a hátoldalukon 1, 2, vagy 3 pálmafa), majd keverd meg képpel lefelé az így kialakított paklikat, és tess vissza a játék dobozába az asztal közepére.
- Tess a tengerikonfliktus-jelzőket, a portyázásjelzőket és az extra szárazföldikonfliktus-jelzőket az alapjáték szárazföldikonfliktus-jelzői mellé.
- Az extra érméket keverd hozzá az alapjáték érméihez, elkészítve ezáltal a bankot. Minden játékos 3-3 db 1-es értékű érmével kezdi a játékot, melyet tegyen a csodatáblájára.
Ne feledd: ha a „Vezetők” (Leaders) kiegészítővel is játszotok, akkor mindenki 6-6 érmével kezd!
- Tess a játéksegédlet-kártyákat az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérhesse azokat a játék során.
- Ossz minden játékosnak 1-1 hajógyártáblát, melyet mindenki helyezzen el függőleges (vagy vízszintes) állásban a csodatáblája bal oldalán. Ezután ossz mindenkinél mind a négyfélé színből 1-1 hajófigurát, melyet mindenki tegyen a saját hajógyártáblájának megfelelő színű kezdőmezőre.



7

Játékszabályok

Minden kor kezdetén a játékosok kezében 8-8 lap lesz (az alapjátékban megszokott 7-7 helyett). Így minden játékos minden korban 1-1 további kártyát játszhat ki.

Megjegyzés: a „Városok” (Cities) kiegészítőt is használva, már 9-9 lap lesz minden kor kezdetén a kezetekben. Így minden játékos minden korban 2-2 további kártyát játszhat ki.

A játékot a megszokott 7 Csoda szabályokkal kell játszani, az alábbi 4 új szabály kivételével:

1. hajóépítés (flottafejlesztés)
2. tengeri konfliktusok
3. kártya eldobása
4. céhek pontozása

1. Hajóépítés (flottafejlesztés)

Közvetlenül azután tudsz hajót építeni, hogy felépítettél a városodba egy épületkártyát, vagy megépítetted az egyik csodaszíntedet.

Megjegyzés: ha az egyik színű hajófigurád már a legutolsó (6.) mezőn van, nem építhetsz már többet ilyen színű hajót.

a. épületkártya

Amikor megépítesz a városodban egy **piros**, **sárga**, **kék**, vagy **zöld** kártyát, akkor egyúttal végrehajthatsz a megépített kártyáddal megegyező színű hajóépítést (flottafejlesztést) is. Ehhez a kártya költségén túl meg kell fizetned az adott színű hajóépítés költségét is, mely a hajógyártáblád megfelelő mezői között szerepel. Ha ezt megfizettesd, léptesd az **ADOTT** színű hajófigurádat 1 mezővel előre.

Például: Gabriel a városába egy kék színű „Fürdő” (**Bath**) épületkártyát épít meg, és úgy dönt, szeretné fejleszteni a **kék** flottáját is. Az épületkártya költsége 1 kő, az aktuális **kék** flottafejlesztésé pedig 1 agyag. Így összesen 1 követ és 1 agyagot kell fizetnie, hogy mind az épületét, mind a hajóját megépíthesse.



Akkor is építhetsz egy megfelelő színű hajót (fejlesztheted a megfelelő színű flottádat), ha valamilyen okból a korkártyádat ingyen építettek meg a városodban (például: egy lánc-építés miatt, az Olympia csodatábla képessége miatt, vagy egy Bábel-lapka képessége miatt, stb.). Ebben az esetben is meg kell fizetned a hajóépítés költségét normál módon.

Fontos: ha a már eldobott kártyák közül építhetsz meg a városodban ingyen egy korkártyát (például: a Halikarnassós csodatábla képessége miatt, vagy Solomon vezető képessége miatt), az így ingyenesen megépített kártyád NEM teszi lehetővé hajó építését!



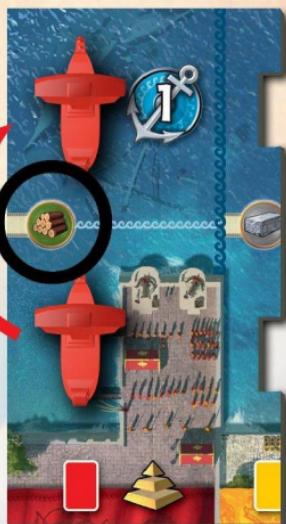
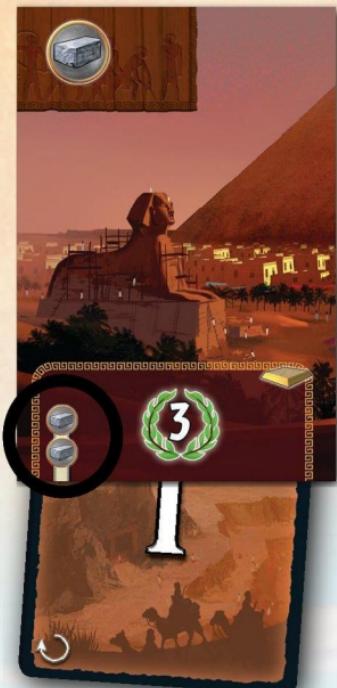
b. csodaszint



Minden hajógyártábla egyik (**piros**, **sárga**, **kék**, vagy **zöld**) flotta kezdőmezőjén találsz egy csodaszimbólumot.

Amikor megépíté az egyik csodaszintedet, akkor egyúttal végrehajthatsz egy **csodaszimbólummal megjelölt színű hajójépítést** (flottafejlesztést) is. Ehhez a csodaszint költségén túl meg kell fizetned a **csodaszimbólummal megjelölt színű hajójépítés költségét** is, mely a hajógyártáblád megfelelő mezői között szerepel. Ha ezt megfizettek, léptesd az **ADOTT színű hajófigurádat 1 mezővel előre**.

Például: Anna meg akarja építeni a Giza csodatáblája 1-es csodaszintjét, amelynek költsége: 2 kő. Mivel a hajógyártáblája **piros** flotta kezdőmezőjén szerepel a csodaszimbólum, ezért úgy határoz, egyúttal a piros flottáját is fejleszteni fogja. A hajójépítés költsége ez esetben: 1 fa. Így összesen 2 követ és 1 fát kell fizetnie, hogy mind a csodaszintjét, mind a hajóját megépíthesse.



teljes költség:



2. Tengeri konfliktusok

Minden kor végén, miután megoldották az összes szárazföldi konfliktust, meg kell oldanotok az összes tengeri konfliktust is.



Minden játékosnak ki kell számítania a tengeri haderejét, azaz össze kell adnia az összes tengeri pajzsát, amely a városában lévő épületein, a hajógyártábláján és az általa összegyűjtött szigetein szerepel, majd össze kell ezt venni MINDEN más játékoséval.

A tengeri konfliktusok megoldása MINDEN esetben azzal kezdődik, hogy adj egy megfelelő tengeri vereségjelzőt a legkisebb tengeri haderővel rendelkező játékosnak, mielőtt a legnagyobb tengeri haderővel rendelkező játékos megkapná a megfelelő tengeri győzelemjelzőt (lásd a táblázatot).

- A legkisebb tengeri haderővel rendelkező játékos, az adott kortól függően, egy -1, -2, vagy -3 értékű tengeri vereségjelzőt kap.
- A legnagyobb tengeri haderővel rendelkező játékos, az adott kortól függően, egy 3, 5, vagy 7 értékű tengeri győzelemjelzőt kap.
- A második legnagyobb tengeri haderővel rendelkező játékos, az adott kortól függően, egy 1, 2, vagy 5 értékű tengeri győzelemjelzőt kap.
- A harmadik legnagyobb tengeri haderővel rendelkező játékos csak a III. korban kap egy 3-as értékű tengeri győzelemjelzőt, a többi korban semmit nem kap.

	leggyengébb	legerősebb	2. legerősebb	3. legerősebb	
I					X
II					X
III					

Pontosítás: egy tengeri vereségjelzőt kapott játékos nem kaphat tengeri győzelemjelzőt is ugyanabban a korban.

Megjegyzés: előfordulhat, hogy néhány játékos egyáltalán nem kap tengerikonfliktus-jelzőt (sem vereség-, sem győzelemjelzőt) egy adott korban.

Döntetlen esetén

Ha több azonos értékű legkisebb tengeri haderővel rendelkező játékos is van, akkor azok mindenkorban megkapják ugyanazt, az adott korhoz tartozó, tengeri vereségjelzőt.

Ha több azonos értékű legnagyobb tengeri haderővel rendelkező játékos is van, akkor azok mindenkorban megkapják ugyanazt, az adott korhoz tartozó, a 2. legerősebbnek járó tengeri győzelemjelzőt. Ez esetben a 2. legerősebb tengeri haderővel rendelkező játékos csak az adott korhoz tartozó, a 3. legerősebbnek járó tengeri győzelemjelzőt kapja meg (az I-II. korban nem kap semmit, a III. korban pedig egy 3-as értékű győzelemjelzőt kap). Ez esetben a 3. legerősebb tengeri haderővel rendelkező játékos nem kap jelzőt.

Ha több azonos értékű 2. legnagyobb tengeri haderővel rendelkező játékos is van, akkor azok az I-II. korban nem kapnak semmit, a III. korban pedig megkapják ugyanazt a 3-as értékű győzelemjelzőt, de CSAK akkor, ha EGYETLEN legerősebb játékos van. Ellenkező esetben egyikük sem kap jelzőt. Ez esetben a 3. legerősebb tengeri haderővel rendelkező játékos nem kap jelzőt.

Ha több azonos értékű 3. legnagyobb tengeri haderővel rendelkező játékos is van, akkor azok egyáltalán nem kapnak győzelemjelzőt, még a III. korban sem.

Például: a II. korban Gábriel és Éva rendelkezik a leggyengébb tengeri haderővel (mindkettőjük egyaránt csak 2-2 tengeri pajzzsal bír), így mindenkorban egy-egy -2-es értékű tengeri vereségjelzőt kapnak. Annának van a legerősebb tengeri hadereje (8 tengeri pajzs), így ő egy 5-ös értékű tengeri győzelemjelzőt kap. Rómeó és Fred egyaránt a 2. legerősebb tengeri haderővel rendelkezik (6-6 tengeri pajzs mindenkorban), így mindenkorban a 3. legerősebb tengeri haderőért járó jutalmat kapnak, ami viszont nincs a II. korban, tehát nem kapnak jelzőt.

3. Kártya eldobása

Bármikor, amikor eldobsz egy kártyát a kezedből, az alábbiak közül választhatsz:

Kapsz 3 érmét a Banktól.



VAGY

Mozgasd előre a sárga hajófigurádat egy mezővel ingyen (anélkül, hogy a flottafejlesztés költségét meg kellene fizetned).



4. Céhek pontozása

A játék végi pontozáskor minden lila céhkártyával maximum 10 győzelmi pontot lehet szerezni.

Például: Rómeó birtokában van a játék végére a „Filozófusok Céhe” (Philosophers' Guild) és a „Kereskedők Céhe” (Traders' Guild). A bal oldali szomszédjának 7 zöld és 4 sárga kártyája van, a jobb oldalinak pedig 5 zöld és 2 sárga kártyája. Rómeó 10 győzelmi pontot kap a „Filozófusok Céhe” után (12-öt kapna, de a szabály 10-ben maximálta az egy céhkártya után kapható győzelmi pontokat), és 6 győzelmi pontot kap a „Kereskedők Céhe” után.

A hajógyártáblák által biztosított jutalmak ismertetése

Piros flotta

A **piros** flotta tengeri pajzsokat ad, így növelve a **tengeri haderőt**.



A **tengeri haderő** értéke megegyezik a **piros** hajófigurád aktuális mezőjén feltüntetett tengeri pajzsok számával (minden sorban csak az aktuális értékű számít, nem szabad összeadni a korábbi mezőkön lévő pajzsokkal), amihez hozzá kell adnod a hajógyártáblád többi sorában, a városod épületein és a szigeteiden lévő tengeri pajzsaidat is.

Például: Gábriel **piros** hajófigurája a hajógyártáblája 3. mezőjén áll, ami 3 tengeri pajzsot ad. Ezen felül van egy szigetkártyája is, ami 2 tengeri pajzsot ad, tehát a tengeri hadereje így 5-ös.

Sárga flotta

A **sárga** flotta a **kereskedelmi szinted** jelzi. A segítségével **érmékhez** juthatsz, és **adókat vethetsz ki**, amely a többi játékosra lesz negatív hatással.

A **sárga** flotta utolsó sora **2 tengeri pajzsot** is ad.



Amikor a **sárga** hajófigurád egy érmével megjelölt mezőre lép, azonnal megkapod a feltüntetett számú (X) **érmét** a Banktól.



A mindenkorai **kereskedelmi szinted** megegyezik a **sárga** hajófigurád aktuális mezőjén feltüntetett amforában lévő számmal (X).



Annak a körnek a végén, amikor a **sárga** hajófigurád egy törött érmével megjelölt mezőre lép, **adót** vetsz ki a többi játékosra. Amint ez megtörténik, minden MÁS játékosnak el kell dobnia a megjelölt értékű (X) **MÍNUSZ** a saját aktuális kereskedelmi szintje érmét a Bankba.

Például: Paula **sárga** hajófigurája a hajógyártáblája 2. mezőjére lép. Paula kap 3 érmét a Banktól, minden más játékest pedig megadóztat. Az adó értéke: 1 érme. Gábriel **sárga** hajófigurája még a kezdőmezőn van, így 0 a kereskedelmi szintje, emiatt be kell fizetnie az 1 érmét a Bankba. Rómeó **sárga** hajófigurája már az 1. mezőn van, így 1-es a kereskedelmi szintje, tehát nem kell adóznia (1 érme adó -1 kereskedelmi szint = 0).

Pontosítás: ha egyszerre többen is kivetnének adót valakire ugyanabban a körben, csak a legmagasabb értékű adót kell megfizetni.

Például: Az előző példát folytatva, abban a körben, amikor Paula **sárga** hajója a hajógyártáblája 2. mezőjére lépett, Anna **sárga** hajója a 4. mezőre lép. Anna 5 érmét kap a Banktól, és 2 érmés adót vet ki. Mivel Anna kereskedelmi szintje 2-es, nem kell Paula 1 érnél adóját megfizetnie. Paula 3 érmét kap a banktól, de Anna miatt 1 érmét kell adóként visszafizetnie (2 érme adó -1 kereskedelmi szint = 1). Gábrielnek a 2 adó közül csak a magasabbat kell megfizetnie, így (a 0-ás kereskedelmi szintje miatt) 2 érmét kell befizetnie a Bankba.

Pontosítás: az a játékos, akinek az aktuális kereskedelmi szintje magasabb, mint a rá kivetett legmagasabb adó, nem kap érmét a Banktól.

Például: Anna a 2-es kereskedelmi szintje és Paula 1-es adója után nem kap érmét a Banktól.

Kék flotta

A **kék** flotta **győzelmi pontokat** biztosít neked a játék végén.



A játék végén megkapod a **kék** hajófigurád aktuális mezőjén feltüntetett számú (X) **győzelmi pontot** (csak a mező aktuális értéke számít, nem szabad összeadni a korábbi mezőkön lévő győzelmi pontokat).

A **kék** flotta utolsó sora **1 tengeri pajzsot** ad.

Például: Rómeó **kék** hajófigurája a játék végén az utolsó mezőn áll. Így ezért 10 győzelmi pontot és 1 tengeri pajzsot kap.

Zöld flotta

A zöld flotta segítségével ismeretlen szigeteket fedezhetsz fel.



Ha a zöld hajófigurád elér egy ilyen szimbólummal megjelölt mezőre, akkor felfedezhetsz egy új szigetet, és élvezheted annak minden előnyét.

Kétféle lehetőségetek van a szigetek felfedezésére:

Magányos felfedező

Ha az adott körben te vagy az egyetlen játékos, aki szigeteket fedez fel, húzz 4 szigetcártyát a megfelelő pakliból (a hajógyártábla mezőjén látszik, hogy hány pálmafával van rajta), és válassz ki közülük egyet, amit megtartasz. Csúsztasd a szigetcártyát a hajótáblád alá úgy, hogy csak a hatása látszódjon ki. A nem választott szigetcártyákat keverd vissza képpel lefelé a megfelelő szigetcártyákba.

Például: Anna zöld flottája eléri a hajógyártálája 2. mezőjét. Mivel ő az egyetlen felfedező ebben a körben, húz 4 lapot az 1-es szintű szigetcártyából, és választ közülük egyet.



Felfedezőcsapat

Ha több játékos is próbál ugyanabban a körben ugyanolyan szintű szigeteket felfedezni, oszd szét az adott szintű szigetcártyákat képpel lefelé az érintett játékosok közt úgy, hogy mindenki ugyanannyi kártyát kapjon. A megmaradt kártyákat tudd vissza az asztal közepére. mindenki a kapott szigetcártyái közül válasszon ki egyet, amit megtart. Csúsztassa a szigetcártyát a hajótáblája alá úgy, hogy csak a hatása látszódjon ki. A nem választott szigetcártyákat keverd vissza képpel lefelé a megfelelő szigetcártyákba.

Például: Anna, Rómeó és Gábel is egyszerre éri el a zöld flottájával a hajógyártálájuk 2. mezőjét. Emiatt egyszerre 3 játékos akar 1-es szintű szigeteket felfedezni. mindenki ugyanannyi kártyát kap az 1-es szintű szigetcártyából (3-3 lapot), amelyik közül mindenki egyet megtarthat, a többöt pedig vissza kell keverni a pakliba. Ha csak Anna és Rómeó akart volna szigetet felfedezni egyszerre, ök 4-4 kártyát kaptak volna a 9 lapból álló 1-es szintű szigetcártyából, a 9. kártya pedig képpel lefelé az asztalon maradt volna.



Az armadakártyák ismertetése

Kikötő (Dock), Rakpart (Quay), Móló (Jetty)



Ezek a kártyák 1, 2, illetve 3 szárazföldi pajzsot adnak neked, valamint létrehoznak egy extra szárazföldi konfliktust közötted, és a jelzett irányba ülő célpont játékos között.



Amikor felépítesz egy ilyen szimbólummal ellátott épületet a városodba, vedd el a közös készletből az egyik portyázásjelzőt, és add át a dupla nyíllal jelölt irányban lévő szomszédod szomszédjának:

➡ add a jobb oldali szomszédod jobb oldali szomszédjának,

⬅ add a bal oldali szomszédod bal oldali szomszédjának.

Az adott kör végén le kell játszanod a megszokott szabályokat követve a két szomszédoddal a szárazföldi konfliktusokat, illetve még egy extra szárazföldi konfliktust is azzal a játékossal, akinek a portyázásjelzőt adtad.

A szárazföldi konfliktusok lejátszása után vissza kell tennie a portyázásjelzőt a közös készletbe.

Megjegyzés: okosan játszd ki ezeket a kártyákat, lehetőleg csak akkor, amikor biztos a győzelmed!

Partvédelem (Coastal Defense), Erődített kikötő (Fortified port), Tengerparti erődítmény (Coastal Fortifications)



Ezek a kártyák 1, 2, illetve 3 tengeri pajzsot adnak neked, evvel növelve a tengeri haderőd értékét.

Hajógyár (Shipyard), Építőüzem (Construction Yard), Szárazdokk (Dry Dock), Hangár (Hangar), Kapitányság (Captaincy), Tengerészeti Minisztérium (Naval Ministry)



Ezek a kártyák lehetővé teszik a számodra, hogy amint megépültek, egy **tetszőleges színű hajófigurádat ingyen** (anélkül, hogy a flottafejlesztési költséget érmében, vagy erőforrásokban megfizetnéd) **egy mezővel előre léptethesd**. Ezen kártyák némelyike **győzelmi pontot** is biztosít a számodra a játék végén (2, 3, 4, illetve 5 győzelmi pontot).

Pontosítás: amikor egy ilyen **kék** kártyát megépíthetsz, az ingyenes, tetszőleges színű flottafejlesztésen túl még megvásárolhatsz egy **kék** flottafejlesztést is ebben a körben. Lehetséges az is, hogy minden flottafejlesztésedet a **kék** flottáddal hajtod végre.

Kalózrejtek (Pirate Cache), Kalózbarlang (Pirate Lair), Kalóztestvériség (Pirate Brotherhood)



Ezek a kártyák azonnal érméket adnak neked (3 és 6), vagy a játék végén győzelmi pontokat biztosítanak a számodra (4). Ráadásul minden más játékos elveszít annyiszor 1 érmét, amekkor a **sárga** flottája által biztosított aktuális kereskedelmi szintje.

Például: Gabriella **sárga** flottája a 3. mezőn van éppen, így a kereskedelmi szintje 2-es. Miután Anna megépítette az egyik fenti kártyát, Gabriella 2 érmét veszít.

Keleti vásártér
(Eastern Emporium)



Nyugati vásártér
(Western Emporium)



Vámhivatal
(Custom Office)

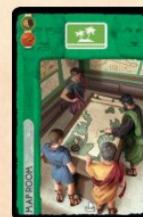


Körönként egyszer megveheted a jobboldali szomszédon jobb oldalán ülő játékos által előállított egyik tetszőleges erőforrását, mindössze 1 érméért cserébe.

Körönként kétszer megveheted a baloldali szomszédon bal oldalán ülő játékos által előállított két tetszőleges erőforrását, mindössze 1-1 érméért cserébe.

A játék végén a **sárga** flottád által biztosított minden kereskedelmi szinted után kapsz 2-2 győzelmi pontot.

Kormányos Akadémia (Steersmen's Academy), Térképszoba (Map Room), Tengerészeti Archívum (Naval Archives)



Ezek a kártyák lehetővé teszik számodra, hogy felhúzd a megfelelő (1-es, 2-es, illetve 3-as) szintű legfelső szigetkártyát, és kijátszhasd a hajógyártáblad mellé. Azonnal élvezheted a hatását.

Megjegyzés: vigyázz, ne keverd össze e kártyák hatását a zöld flottád fejlesztésével bekövetkező sziget felfedezésekkel, amikor több szigetkártya közül választhatsz egyet.

Felfedezésügyi Hivatal (Explorer's Office), Navigátorok Társasága (Society of Navigator), Kapitányok Tanácsa (Captain's Circle)



Ezek a kártyák egy olyan tudományos szimbólumot adnak neked a játék végén, amilyen szimbólumból a legtöbbel rendelkezel. Ha több tudományos szimbólumból is ugyanannyi legtöbbel rendelkezel a játék végén, akkor tetszőlegesen válassz egyet közülük.

A szigetkártyák ismertetése

A szigetkártyának 3 szintje van:



A szigetkártyák szintje független a korkártyáktól: az I. korban felfedezhetsz akár egy 2. (3.) szintű szigetet is. minden szigetkártya egyedi, és valamilyen speciális előnyt nyújt a számodra.

Vad-sziget (Wild Island), Szűz-sziget (Virgin Island), Elhagyott-sziget (Abandoned Island)



Ezek a szigetkártyák minden körben az egyik feltüntetett erőforrást biztosítják neked. Pontosítás: a szigetkártyák erőforrásait nem vásárolhatják meg tőled más játékosok.

Bronz-sziget (Bronze Island), Vas-sziget (Iron Island), Skarlát-szigetcsoport (Scarlet Archipelago)



Ezek a szigetkártyák 1, 2, illetve 3 szárazföldi pajzsot adnak neked.

Szélfútta-sziget (Windblown Island), Szeles kikötő (Windy Harbor), Passzátszél-szigetcsoport (Trade Wind Archipelago)



Ezek a szigetkártyák 1, 2, illetve 3 tengeri pajzsot adnak neked.

Lakott-sziget (Inhabited Island), Kikötői szobor (Statues Harbor), Legfőbb-szigetcsoport (Sovereign Archipelago)



Ezek a szigetkártyák 3, 5, illetve 7 győzelmi pontot adnak neked a játék végén.

Topáz-sziget (Topaz Island), Borostyán-sziget (Amber Island)



Ezek a szigetkártyák lehetővé teszik a számodra, hogy a megadott színű hajófigurádat ingyen egy mezővel előre léptethesd a hajógyártábládon.

Tajtékos kikötő (Frothy Harbor)



Viharos-szigetcsoport (Stormy Archipelago)



Ez a szigetkártya lehetővé teszi a számodra, hogy 2 tetszőleges, de különböző színű hajófigurádat ingyen egy mezővel előre léptethesd a hajógyártábládon.

Ez a szigetkártya lehetővé teszi a számodra, hogy 3 tetszőleges, de különböző színű hajófigurádat ingyen egy mezővel előre léptethesd a hajógyártábládon.

Ősi Kikötő (Ancient Harbor)



Ez a szigetkártya lehetővé teszi a számodra, hogy ettől kezdve **1** tetszőleges erőforrással kevesebbért építheted meg minden hajódat.

Pontosítás: ez a kedvezmény nem csökkenti az esetleges érmeköltséget.

Csodálatos Kikötő (Wondrous Harbor)



Miután ez a szigetkártyád játékba jött, **1-1** érmét kapsz minden hajód építése után (függetlenül attól, hogy az adott hajót ingyen építette meg, vagy nem).

Elveszett-sziget (Lost Island)



Miután ez a szigetkártya játékba jött, a csodaszínted építése mellett épített hajód ingyenes lesz, ÉS minden alkalmmal megválaszthatod, hogy épp melyik szín kapcsolódjon a csodához.

Ködös-sziget (Foggy Island)



Miután ez a szigetkártya játékba jött, többé már **nem** szenevedhetsz érmevesztéstet az adók és a kalózkártyák miatt.

Kalózkikötő (Pirate Harbor)



Minden más játékos elveszít annyiszor 1 aranyat, amekkor a **sárga** flottája által biztosított aktuális kereskedelmi szintje. Ez a szigetkártya **7** győzelmi pontot ad neked a játék végén.

Fényűző-szigetcsoport (Luxurious Archipelago)



A játék végén a **sárga** flottád által biztosított minden kereskedelmi szinted után kapsz **2-2** győzelmi pontot.

Arany-szigetcsoport (Golden Archipelago)



A játék végén ez a szigetkártya egy választásod szerinti **extra tudományos szimbólumot** ad neked.

Smaragd-szigetcsoport (Emerald Archipelago)



A játék végén ez a szigetkártya **egy olyan tudományos szimbólumot** ad neked, amilyen szimbólumból a legtöbbel rendelkezel.

Menedék-szigetcsoport (Shelter Archipelago)



A játék végén **2-2** győzelmi pontot kapsz minden szigetkártyád után (ezt is beleértve).

Elfelejtett kikötő (Forgotten Harbor)



Miután ez a szigetkártya játékba jött, minden kor végén dönthetsz úgy, hogy egyáltalán **nem kívánsz részt venni a tengeri konfliktusokban**. Ha úgy döntesz, hogy nem kívánsz részt venni, egyszerűen téged ki kell hagyni a tengeri konfliktus pontozásakor.

Szivárvány-szigetcsoport (Rainbow Archipelago)



A játék végén válassz egy tetszőleges színű kártyát a városodban. **1-1** győzelmi pontot kapsz minden ilyen színű kártya után, ami megépült a városodban.

Szabálypontosítások

Egy kör menete

Minden kör menete az alábbi sorrendben történik:

1. Építési költség megfizetése
(kártya, csodaszint, esetleg hajóépítés).
2. Ha volt hajóépítés, a megfelelő színű hajófigura előre léptetése egy mezővel.
3. Az előreléptetett hajófigura új mezője szerinti hatások alkalmazása,
jutalom begyűjtése (kivéve az adók kivetését).
4. Ismeretlen szigetek felfedezésének végrehajtása.
5. Az eldobott kártyák felhúzása és beépítésének végrehajtása
(ha van ilyen az adott körben).
6. A pénzveszteségek végrehajtása
(adók és kalózok).

Szabályok 8 játékos esetén

A következő szabálymódosítással már nyolc játékos is játszhat a 7 Csodával.

Megjegyzés: az alapjáték az „Armada” kiegészítővel együtt elegendő ahhoz, hogy egy 8. játékos is csatlakozzon a játékhoz, feltéve, ha valamelyik másik kiegészítőből egy 8. csodatábla is a rendelkezésre áll.

Játék előkészületek

Készítsd elő a játékot úgy, mintha heten játszanátok: szükségetek lesz az összes I., II. és III. koros korkártyára, 9 céhkártyára és koronként 7-7 armadakártyára.

A játék menete

Minden kor kezdetén 7-7 kártyát kell minden játékosnak osztani. minden játékos 6-6 kártyát fog kijátszani az adott korban, akárcsak a 7 Csoda alapjátékában.

Megjegyzés: nyolcan leginkább valamilyen csapatjátékban érdemes játszanotok.



Csapatjáték szabályok

4, 6, vagy 8 játékos, kétszemélyes csapatokat alkotva, csapatjátékot is játszhat a 7 Csoda játékkal. A csapattársaknak egymás mellé kell ülniük.

A csapattársakra vonatkozó szabályok

A játék során a csapattársaddal szabadon kommunikálhattok egymással, és a kezetekben lévő lapokat is megmutathatták egymásnak. Kötelező a csapattársadtól erőforrást vásárolnod, ha lehet, mielőtt valaki másról vennél erőforrást. A csapattársak számára azonban tilos:

- érmeket kölcsönözniuk egymásnak
- kártyákat cseréberélniük egymással
- nem fizetni ki egy erőforrás megvételét a csapattársnak
- erőforrásokat vásárolni a csapattárstól, amikor egy kártya lánc-építéssel ingyen megépíthető

Ha egy pénzveszteséget okozó hatást váltasz ki (adó, vagy kalózok), a csapattársadnak ezt ugyanúgy meg kell fizetnie, mint bárki másnak.

A szárazföldi konfliktusok megoldása

Nem harcolhatsz a csapattársaddal; így csak a szomszédos, nem-csapattárs várossal kell szembenézned. A szárazföldi konfliktusok megoldásakor mindenki DUPLA annyi konfliktusjelzőt kap, mint az alapjátékban:

- a vereséget szenvedő város 2 db -1 értékű szárazföldi vereségjelzőt kap
- a győztes város az I. korban 2 db 1 értékű szárazföldi győzelemjelzőt kap
- a győztes város a II. korban 2 db 3 értékű szárazföldi győzelemjelzőt kap
- a győztes város a III. korban 2 db 5 értékű szárazföldi győzelemjelzőt kap

A „Kikötő” (Dock), „Rakpart” (Quay) és „Móló” (Jetty) egy-egy extra szárazföldi konfliktust eredményez, de az ezért járó győzelem- és vereségjelzőket nem kell megdupláznia.

A tengeri konfliktusok megoldása

A tengeri konfliktusokat a megsokott módon kell megoldani. A döntetleneket is e szabályfüzetben ismertetettek alapján kell megoldani, még akkor is, ha két csapattárs ér el döntetlent.

Adók és kalózok

A hajógyártáblán kiváltott adókat, valamint a „Kalózrejtek” (Pirate Cache), „Kalózbarlang” (Pirate Lair), „Kalóztestvériség” (Pirate Brotherhood) kártyák és a „Kalózkikötő” (Pirate Harbor) szigetkártya által kiváltott érmeveszteség minden érintett játékosra érvényes, függetlenül attól, hogy csapattárs-e, vagy nem.

◀ és ▶ armadakártyák

Az ilyen szimbólumokkal ellátott kártyák a megsokott módon működnek, azaz ugyanúgy a bal oldali szomszédod bal oldali szomszédja, vagy a jobb oldali szomszédod jobb oldali szomszédja lesz a kártya célpontja, függetlenül attól, hogy melyik szomszédod a saját csapattársad.

Például: Paula és Gábriel egy csapatot alkotnak. Paula ül Gábriel jobb oldalán, Rómeó pedig Paulától balra. A II. korban Gábriel kijátszik egy „Rakpart” (Quay) armadakártyát. Ez egy új szárazföldi konfliktust fog eredményezni Gábriel bal oldali szomszédja (Paula) bal oldali szomszédjával (Rómeó), így Rómeó kapja meg a portyázásjelzőt.

A játék vége

Minden játékos külön-külön összesíti a megszerzett győzelmi pontjait, majd a csapattársak összeadják a külön gyűjtött pontjaikat, így megkapva a csapatuk teljes győzelmi pontját. A legtöbb győzelmi pontot szerző csapat nyeri meg a játékot.

Az Armada és a többi kiegészítő

Ha már több 7 Csoda játékot is játszottatok az „Armada” kiegészítővel, elkezdhetitek keverni egymással a különböző kiegészítőket. Javasoljuk azonban azt, hogy egyszerre legfeljebb 2 kiegészítővel játszatok. Néhány pontosítás:



Armada + Nagy mű

Ebben a párosításban amikor megépítesz egy kártyát a városodban, eldöntheted, hogy elvégzel egy hajóépítést is, vagy inkább részt veszel a Nagy mű project építésében. Mindkettőt egyszerre azonban nem tudod megtenni.



Armada + Városok

Ebben a párosításban minden érmeveszteség, vagy adózás után ki nem fizetett érme, egyaránt tartozásnak minősül. Aki nem tud, vagy nem akar érmét eldobni, annak el kell vennie a közös készletből 1-1 adósságjelzőt mindenki nem fizetett érméje után.

F.A.Q.

Babylon csodatábla „B” oldala

K: Miután megépítettem Babylon 2. csodaszintjét, ha az adott kor végén mindenkorban maradt kártyámat megépítem, akkor 2 hajóépítést is végrehajthatok?

V: Igen. Babylon 2. csodaszintjének a képessége az, hogy az adott kor legvége kapcs egy extra kört. Ha ezt az extra körödet is építésére használod fel, akkor akár 2 hajóépítést is végrehajthatsz egymás után (az utolsó és az extra körödben egyaránt).

Teljesen döntetlen tengeri konfliktus

K: Mi történik a tengeri konfliktus megoldásakor, ha minden játékosnak ugyanannyi tengeri pajzsa van?

V: Ha minden játékos ugyanannyi tengeri pajzzsal (tengeri haderővel) rendelkezik, senki nem kap tengeri konfliktusjelzőt.

Portyázásjelző

K: Mi történik, ha egyszerre játszom ki a „Kikötő” (Dock) és a „Móló” (Jetty) kártyákat?

V: Ebben az esetben is csak egyetlen extra szárazföldi konfliktust kapsz, amit a célpont játékossal kell megvívnod.

K: Lehet-e egy kor alatt egyszerre 2 portyázás célpontom?

V: Ha ugyanabban a korban sikerül kijátszanod például a „Kikötő” (Dock) és a „Rakpart” (Quay) kártyákat, akkor 4 szárazföldi konfliktust kell megoldanod az adott kor legvége.

Diplomáciajelző és portyázásjelző

K: Lehet-e egy diplomáciajelzővel rendelkező játékos portyázás célpontja?

V: Igen. A diplomáciajelzőnek nincs semmilyen hatása a portyázásjelzöre, és viszont.

Például: Gábriel bal oldalán Anna ül, a jobb oldalán pedig Paula. Paula egy diplomáciakártyát játszik ki, miközben Anna egy „Kikötő” (Dock) kártyát. Paula kap egy diplomáciajelzőt, de megkapja a portyázásjelzőt is. Paula védett lesz a kor végén minden más szárazföldi konfliktustól, de a portyázás miatt az extra szárazföldi konfliktust le kell folytatnia Annával.

K: Nyerhetek-e 2 szárazföldi konfliktust ugyanazon játékos ellen?

V: Nem. minden játékossal csak EGY szárazföldi konfliktusban csaphattok össze egy kor végén.

Például: Gábriel bal oldalán Anna ül, a jobb oldalán pedig Paula. Gábriel az adott korban kijátszik egy diplomáciakártyát, Anna pedig egy „Kikötő” (Dock) kártyát. Bár úgy tűnhet, hogy Annának két szárazföldi konfliktust kellene megvínia Paulával (az egyiket a „Kikötő” miatt, a másik, normál szárazföldi konfliktust pedig Gábriel diplomáciajelzője miatt), mégis csak EGYSZER kell szembenézniük egymással, és csak 1-1 győzelem-, illetve vereségjelzőt fognak szerezni.

Készítők

A 7 Wonders Armada a REPOS PRODUCTION játéka.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

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

A játék tartalma kizárolag szigorúan személyes- és magánszórakoztatás céljára használható.

Szerző: Antoine Bauza

Illusztrátorok: Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis és Cyril Nouvel

Fejlesztők: "a sombrero-viselő belgák" azaz Cédrik Caumont és Thomas Provoost

Szerkesztő asszisztensek: Virginie Gilson és Pierre Berthelot

Művészeti igazgató: Alexis Vanmeerbeeck

Angolra fordította: Eric Harlaux - Angol lektor: Eric Franklin és Dustin Schwartz

Repos Csapat:

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

Játékesztők:

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,
and participants in Bruno Faidutti's Rencontres Ludopathiques.

Thomas köszönetet mond az alábbi hölgyeknek és uraknak:

Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali,
Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon és Sylvain.



Szimbólumok ismertetése



A hajógyártábládon egy mezővel ingyen előre léptetheted a **kék** hajófigurádat.



A hajógyártábládon egy mezővel ingyen előre léptetheted a **sárga** hajófigurádat.



A hajógyártábládon egy mezővel ingyen előre léptetheted bármelyik hajófigurádat.



Kapsz egy olyan tudományos szimbólumot a játék végén, amilyen szimbólumból a legtöbbel rendelkezel.



Körönként **egyszer** megveheted a jobboldali szomszédod jobb oldalán ülő játékos által előállított egyik tetszőleges erőforrását, mindössze 1 érméért cserébe.



Körönként **kétszer** megveheted a baloldali szomszédod bal oldalán ülő játékos által előállított két tetszőleges erőforrását, mindössze 1-1 érméért cserébe.



Az amforába írt szám minden esetben az aktuális kereskedelmi szintre utal.



Minden MÁS játéknak el kell dobnia a megjelölt értékű (X) **MÍNUSZ** a saját aktuális kereskedelmi szintje érmét a Bankba.



Minden más játékos elveszít annyiszor 1 érmét, amekkor a szintje.



Többé már nem szenvedhetsz érmeveszteséget az adók és a kalózkártyák miatt.



A játék végén minden kereskedelmi szint után kapsz 2-2 győzelmi pontot.



A játék végén minden szigetkártyád után kapsz 2-2 győzelmi pontot.



A játék végén válassz egy tetszőleges színű kártyát a városban. 1-1 győzelmi pontot kapsz minden ilyen színű kártya után, ami megépült a városban.



Létrehozol egy extra szárazföldi konfliktust közötted, és a jelzett irányba ülő célpont játékos között.



Felfedezhetsz egy megfelelő szintű szigetet, és élvezheted annak minden előnyét. A kártyák száma, amiből választhatasz attól függ, hogy hány játékos akar ebben a körben szigeteket felfedezni.



Húzd fel a jelzett szintű sziget-pakli legfelső kártyáját, és élvezheted annak minden előnyét.