

ARMADA

«Existen tres clases de personas: las que están vivas, las que están muertas y las que están en el mar». (Aristóteles)



DESARROLLO Y OBJETIVO

Con esta expansión de *7 Wonders* podrás aventurarte a conquistar los mares gracias sus nuevos tableros individuales: los **Puertos**.

Además, podrás mejorar las partidas y aumentar la interacción entre jugadores con 24 nuevas cartas de Era y 27 cartas de Isla nunca vistas.

La expansión *Armada* añade nuevas reglas al juego básico *7 Wonders*, pero los requisitos para ganar siguen siendo los mismos.

Esta expansión también tiene una variante para jugar por equipos (con 4 o 6 jugadores).

CONTENIDO

- 1 tablero de Maravilla (Siracusa)
- 7 tableros de Puerto
- 28 miniaturas navales (7 x 4 colores)
- 40 marcadores de Conflicto Naval:
 - 22 marcadores de Victoria naval
 - 18 marcadores de Derrota naval
- 8 marcadores de Conflicto Militar:
 - 4 marcadores de Victoria militar
 - 4 marcadores de Derrota militar
- 2 fichas de Abordaje
- 6 Monedas con valor 6
- 24 cartas de Armada (8 de cada Era)
- 27 cartas de Isla (9 de cada nivel)
- 1 cuadernillo de puntuación
- 3 hojas de Descripción de efectos nuevos
- Este reglamento

ELEMENTOS DE LA PARTIDA

TABLERO DE MARAVILLA

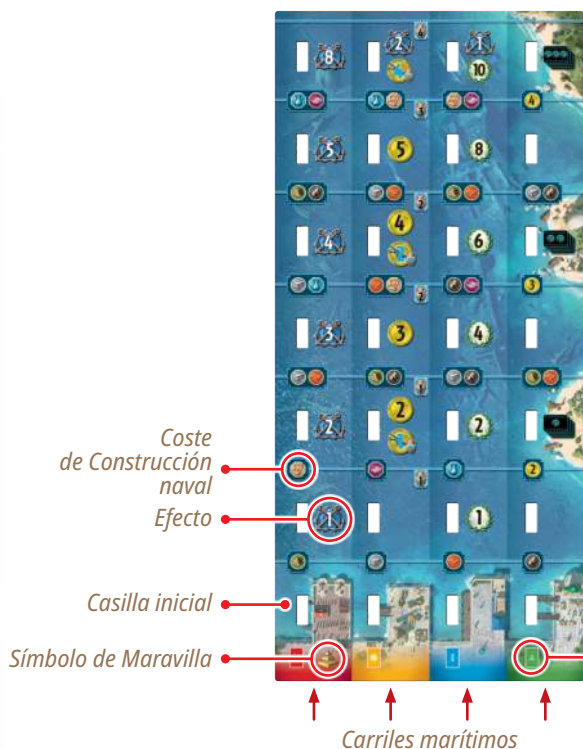
Siracusa solo se usa cuando se juega con esta expansión.



TABLEROS DE PUERTO

Los tableros de Puerto representan el progreso de tu Flota durante la partida. Cada Puerto tiene 4 carriles marítimos (**Rojo**, **Amarillo**, **Azul** y **Verde**) y cada uno de ellos se divide en 7 casillas. La mayoría de las casillas desencadenan un efecto.

Cada tablero de Puerto tiene un símbolo de Maravilla  en uno de sus carriles marítimos. En cada tablero, este símbolo aparece en un carril diferente.



Cada uno de los carriles marítimos tiene el símbolo correspondiente a su color para los jugadores con daltonismo.



Nota: la distribución de las casillas que desencadenan efectos es la misma en todos los tableros de Puerto. Las únicas diferencias entre los tableros son los costes de construcción y la posición del símbolo de Maravilla.

MINIATURAS NAVALES

Las miniaturas sirven para registrar el progreso de tus Flotas (**Roja**, **Amarilla**, **Azul**, y **Verde**) en tu tablero de Puerto.



CARTAS DE ARMADA

En esta expansión, las cartas de Era representan nuevas Estructuras con efectos nunca vistos hasta ahora. Se deben mezclar con las cartas de Era del juego básico.

Nota: para poder ordenarlas con facilidad, todas las cartas de Era de la expansión Armada tienen este símbolo  en la esquina inferior izquierda.



CARTAS DE ISLA

Las cartas de Isla son un nuevo tipo de carta. Su reverso es diferente y no deben mezclarse con las cartas de Era. Estas cartas se dividen en **3 niveles** y cada una de ellas desencadena un efecto único.



MARCADORES DE CONFLICTO NAVAL

Los marcadores de Conflicto Naval representan tus Victorias y tus Derrotas navales.

Existen 2 tipos de marcadores de Conflicto Naval:

- Marcadores de Derrota naval (con valor -1, -2 y -3).
- Marcadores de Victoria naval (con valor 1, 3, 5 y 7).



FICHAS DE ABORDAJE

Las fichas de Abordaje representan el nuevo efecto Abordaje.



CUADERNILLO DE PUNTUACIÓN

Este cuadernillo de puntuación te ayudará a llevar la cuenta de los puntos de victoria obtenidos en las partidas de las expansiones *Armada*, *Leaders* y *Cities*.

HOJAS DE DESCRIPCIÓN DE EFECTOS NUEVOS

Estas hojas proporcionan una explicación detallada de todos los símbolos nuevos que puedes llegar a encontrar durante una partida.

PREPARACIÓN

La preparación requiere los mismos pasos que el juego básico de *7 Wonders* a excepción de lo siguiente:

- Prepara las **cartas de Era**:

1. Separa las **cartas de Era** de esta expansión en tres mazos (Era I, Era II y Era III) y baraja cada uno por separado.

Nota: para partidas de 3 jugadores, retira las 5 cartas de Era de Armada que tienen el símbolo 4+ en la esquina inferior derecha.

2. De cada Era, saca al azar tantas **cartas de Armada** como **jugadores haya en la partida**. Puedes devolver el resto de las cartas a la **caja del juego** porque no las vas a utilizar durante la partida.
 3. Ahora coloca en el mazo de Era correspondiente del juego básico las cartas que has sacado y baraja cada uno de los mazos de Era por separado.
- Separa las **cartas de Isla** en mazos diferentes según su nivel y baraja cada mazo por separado. Colócalas boca abajo en el centro de la mesa.
 - Cada jugador debe tomar **1 tablero de Puerto** y colocarlo en vertical a la derecha de su tablero de Maravilla. Cada jugador debe tomar también **1 miniatura naval de cada color** y colocarlas sobre el tablero de Puerto, en la casilla inicial del color correspondiente.
 - Coloca los **marcadores de Conflicto Naval** y las **fichas de Abordaje** en el centro de la mesa.
 - Añade las **Monedas** y los **marcadores de Conflicto Militar** a sus respectivas reservas del juego básico.

CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla de la misma manera que el juego básico de 7 Wonders, pero se añaden cinco reglas nuevas:

- A. Turno extra
- B. Construcción naval
- C. Resolución de Conflictos Navales
- D. Abordaje
- E. Venta

A. TURNO EXTRA

Al inicio de cada Era, todos los jugadores reciben **8 cartas** (en lugar de 7 como en el juego básico). En cada Era, por tanto, jugarás un turno extra.

B. CONSTRUCCIÓN NAVAL

Cada vez que construyas una carta de Era **Roja**, **Amarilla**, **Azul** o **Verde** o desarrolles una etapa de tu Maravilla, podrás, si quieres, empezar una **Construcción naval**.

Las Construcciones navales te permiten mejorar tus **Flotas**:

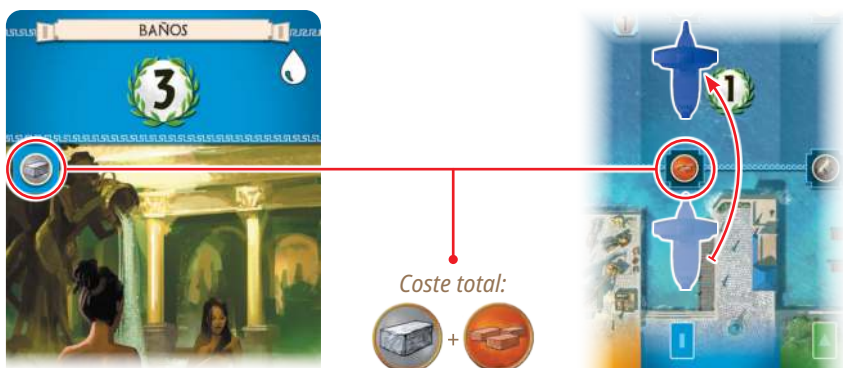
- Flota **Roja**: determinará tu fuerza naval en los **Conflictos Navales**.
- Flota **Amarilla**: te dará acceso a **nuevas rutas comerciales**.
- Flota **Azul**: te dará **puntos de victoria** adicionales.
- Flota **Verde**: te permitirá explorar **Islas desconocidas**.

Cartas de Era

Cuando construyas una carta **Roja**, **Amarilla**, **Azul** o **Verde**, podrás empezar una Construcción naval y mejorar la **Flota** del color correspondiente a la carta que hayas construido.

Para ello, tendrás que **pagar a la vez el coste de la carta y el coste de la Construcción naval**. Luego, avanza una casilla en tu tablero de Puerto con la miniatura naval del color correspondiente.

Ejemplo: construyes una carta Azul y, por tanto, puedes comenzar una Construcción naval azul. La carta cuesta 1 Piedra, y la Construcción naval azul, 1 Arcilla. Por tanto, en total debes pagar 1 Piedra y 1 Arcilla para llevar a cabo ambas construcciones.




Importante: el coste de construir una Estructura (o desarrollar una Etapa de Maravilla) y el de construir una Construcción naval **se pagan siempre a la vez**. Sin embargo, **siempre se aplican primero los efectos de las cartas** (o los de la Etapa de Maravilla), y **luego, los de las Construcciones navales**.

Cuando construyas una carta **Roja**, **Amarilla**, **Azul** o **Verde** de manera gratuita gracias a las **cadena**s (o gracias a Olympía), también podrás comenzar una Construcción naval si pagas su coste según las instrucciones detalladas anteriormente.

Importante: si construyes cartas procedentes del **mazo de descartes** (Halicarnaso, Salomón...), ten en cuenta que estas cartas **nunca permiten** comenzar una Construcción naval.

Etapas de Maravilla

En todos los tableros de Puerto hay un símbolo de Maravilla  en la casilla inicial de **uno** de los 4 carriles marítimos (**Rojo**, **Amarillo**, **Azul** o **Verde**). Este símbolo indica **qué Flota está asociada a tu Maravilla**.

Cuando desarrolles una Etapa de tu Maravilla, también podrás comenzar una Construcción naval y avanzar con la **Flota asociada a tu Maravilla**.

Para ello, tendrás que **pagar a la vez el coste de la Etapa de tu Maravilla y el coste de la Construcción naval**. Luego, avanza una casilla en tu tablero de Puerto con la **miniatura naval del color asociado a tu Maravilla**.

Ejemplo: desarrollas la primera Etapa de tu Maravilla, que cuesta 2 Piedras. Ahora puedes comenzar una Construcción naval, que cuesta 1 Madera, para avanzar con tu Flota Roja (la que está asociada a tu Maravilla). Por tanto, en total debes pagar 2 Piedras **y** 1 Madera para llevar a cabo ambas construcciones.



Descripción del tablero de Puerto



Carril marítimo Rojo

En el carril marítimo **Rojo** encontrarás símbolos navales que aumentarán tu **fuerza naval**.

Para saber la fuerza naval que te aporta tu Flota **Roja**, atiende al valor que aparece sobre el símbolo naval que haya en la casilla en la que esté tu miniatura.

Ejemplo: tu Flota Roja se encuentra en la tercera casilla de tu carril marítimo Rojo. Suma 2 a tu **fuerza naval**.



Carril marítimo Amarillo

El carril marítimo **Amarillo** determina tu **poder comercial**. También aporta **Monedas** y aumenta los **Aranceles** para los demás jugadores.

PODER COMERCIAL

Tu poder comercial te ayudará a evitar la pérdida de monedas. Para saber tu **poder comercial**, atiende al valor que aparece en el símbolo del ánfora que haya en la casilla en la que esté tu miniatura **Amarilla**.

ARANCELES

Cuando tu Flota **Amarilla** alcance una casilla de Arancel , subirás los Aranceles **al final de ese turno**. Cuando esto ocurra, todos los jugadores **excepto tú restarán su poder comercial** al número que indique el símbolo y pagarán en Monedas la cantidad resultante. Esas Monedas se devuelven a la reserva.

Ejemplo: un jugador alcanza la quinta casilla del carril marítimo Amarillo con su Flota Amarilla. Sus aranceles suben 2 al final de ese turno. Tu Flota Amarilla está en la segunda casilla del carril marítimo Amarillo, por tanto, pierdes 1 Moneda (2 de Aranceles **menos** 1 de tu poder comercial).



2 de Aranceles



Tu poder comercial



Pierdes 1 en total


Aclaraciones:

- Los Aranceles siempre se resuelven al final del turno. Es posible perder Monedas en el mismo turno en el que las consigues.
- Si en un mismo turno se suben varios Aranceles, solo se aplicará el más alto (ignora todos los demás).
- Si tu poder comercial es más alto o igual que el Arancel, no tendrás que pagar nada.

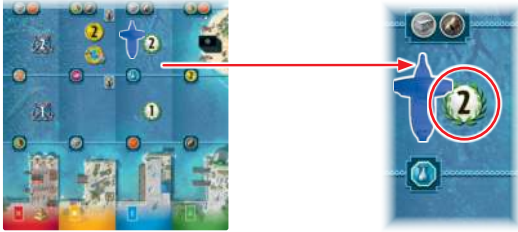


Carril marítimo Azul

El carril marítimo **Azul** te proporcionará **puntos de victoria** que se sumarán a tu recuento al final de la partida.

Para saber la cantidad de **puntos de victoria** que has obtenido gracias a tu Flota **Azul**, atiende al valor que aparece sobre el símbolo de puntos de victoria  de la casilla en la que esté tu miniatura.

Ejemplo: al final de la partida, tu Flota Azul está en la tercera casilla del carril marítimo Azul. Por tanto, obtienes 2 puntos de victoria.



Carril marítimo Verde

El carril marítimo **Verde** te permitirá **explorar Islas** de 3 niveles diferentes.

Cuando tu Flota **Verde** alcance una casilla de Isla , podrás explorar una nueva Isla **del nivel que aparezca** en la casilla y beneficiarte de su efecto.

Dos posibilidades:

- **Eres el único jugador que puede explorar una Isla de ese nivel durante ese turno.**
En este caso, roba 4 cartas de Isla del nivel correspondiente.
- **Hay más de un jugador que puede explorar una Isla de ese nivel durante ese turno.**
En este caso, reparte boca abajo todas las cartas de Isla de ese nivel entre los jugadores, de manera que todos los jugadores reciban el mismo número de cartas. Si sobran cartas, no las repartas.

De las cartas que hayas recibido, **elige 1** y colócala debajo de tu tablero de Puerto para que solo quede visible su efecto. Devuelve las demás cartas al mazo correspondiente y barájalo.

Ejemplo: en el mismo turno, tu Flota Verde y la de tu compañero alcanzan la tercera casilla del carril marítimo Verde. Repartes las 9 cartas de Isla del nivel 1 entre los dos, por lo que cada uno recibís 4 cartas de Isla (la carta que sobra no se reparte).




Aclaraciones:

- Los niveles de las cartas de Isla son **independientes de las Eras**: es posible explorar una Isla de nivel 2 durante la Era I y viceversa.
- Tus vecinos no pueden comprar los Recursos de tus cartas de Isla.

C. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS NAVALES

Al final de cada Era, **después** de resolver los Conflictos Militares del juego básico, podrás resolver un **Conflicto Naval**.

Para determinar tu fuerza naval, cuenta todos los **símbolos navales**  presentes en las **Estructuras** que hayas construido, en tu **tablero de Puerto**, en tus **Islas** y en tu **Maravilla**.

Luego, compara tu fuerza naval con las de **todos** los demás jugadores.

Reparte los marcadores de Conflicto Naval correspondientes al puesto en la que haya quedado cada jugador. **Empieza por el último** (el que tenga menos fuerza naval), **luego, ve con el primero** (el que tenga más fuerza militar) **y termina con el segundo**:

- **Último**: 1 marcador de **Derrota** naval (-1, -2 o -3, en función de la Era que se esté jugando).
- **Primero**: 1 marcador de **Victoria** naval (3, 5 o 7, en función de la Era que se esté jugando).
- **Segundo**: 1 marcador de **Victoria** naval (1, 3 o 5, en función de la Era que se esté jugando).

Aclaración: *se puede dar el caso de que haya jugadores que no reciban ningún marcador en la fase de Resolución de Conflictos Navales.*

		Último	Primero	Segundo
				
Era I				
Era II				
Era III				

EMPATE

- Si hay un empate en el **último puesto**, cada uno de los jugadores empatados recibe 1 marcador de Derrota naval correspondiente a la Era que se esté jugando.
- Si hay un empate en el **primer puesto**, cada uno de los jugadores empatados recibe **1 marcador de Victoria naval correspondiente al segundo puesto**.
Esto significa que los jugadores que estén en el **segundo puesto** no reciben **ningún marcador**.
- Si hay un empate en el **segundo puesto**, los jugadores empatados no reciben **ningún marcador**.

Aclaración: *si todos los jugadores tienen la misma fuerza militar, ninguno recibe marcadores de Victoria ni de Derrota navales.*

D. ABORDAJE



Algunas cartas **Rojas** desencadenan Abordajes que requieren resolver un **tercer Conflicto Militar**.

Cuando desencadenes un Abordaje, toma inmediatamente una ficha de Abordaje (de la reserva) y entrégasela al jugador que el símbolo determine. Al final de la Era, lleva a cabo la Resolución de Conflictos Militares con tus dos vecinos **y también con el jugador que tenga tu ficha de Abordaje** de acuerdo con las nomas habituales.

Cuando hayas resuelto los Conflictos Militares, **descarta** la ficha de Abordaje y devuélvela a la reserva.

Aclaraciones:

- *En una misma Era puedes ser víctima de dos Abordajes. En ese caso, tendrás que resolver 4 Conflictos Militares al final de esa Era.*
- *Las fichas de Diplomacia (de las expansiones Cities y Leaders) no tienen efecto en los Abordajes. Se deben resolver **todos** los Abordajes.*

E. VENTA

Siempre que vendas una carta, tendrás que aplicar **uno** de estos efectos:



Obtener 3 Monedas de la reserva.

o

avanzar una casilla con tu Flota **Amarilla** sin pagar el coste de Construcción naval.

Si hay algún conflicto, ten en cuenta que el turno se resuelve siempre en este orden:

1. Pagar los costes de construcción (*carta o Maravilla y Construcción naval*).
2. Avanzar con las Flotas.
3. Aplicar los efectos de las cartas de Era (*excepto aquellos con los que se pierdan Monedas*).
4. Aplicar los efectos del tablero de Puerto (*excepto aquellos con los que se pierdan Monedas*).
5. Construir Estructuras del mazo de descartes (*sin optar a Construcción naval*).
6. Perder Monedas.



RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS MILITARES

En las partidas por equipos **no entrarás en conflicto con tu compañero**. Compara tu fuerza militar con la de tu **vecino rival**. Recibirás **el doble de marcadores de Conflicto Militar**:

- Si vuestras fuerzas militares son **iguales**, no recibís **ningún marcador de Conflicto**.
- Si tu fuerza militar es **inferior**, recibes **2 marcadores de Derrota**.
- Si tu fuerza militar es **superior**, recibes **2 marcadores de Victoria** de la Era actual.



***Ejemplo:** la Era II acaba de terminar. Tu fuerza militar es de 2 y la de tu vecino rival es de 3. Tú recibes 2 marcadores de Derrota militar, y tu vecino rival, 2 marcadores de Victoria militar de la Era II.*





RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS NAVALES

Los Conflictos Navales se resuelven de manera **individual** de acuerdo con las reglas habituales. Los empates también se resuelven de la manera habitual, **independientemente de los equipos**.

ARANCELES Y PIRATAS

Los Aranceles y las pérdidas de Monedas que desencadenen los símbolos   afectan a todos los jugadores, **independientemente de los equipos**.

CARTAS DE ARMADA

En las partidas por equipos, las cartas que afecten al jugador que esté a la derecha de tu vecino de la derecha  o al jugador que esté a la izquierda de tu vecino de la izquierda , siguen las reglas habituales, **independientemente de los equipos**.

Las cartas que desencadenen Abordajes  siguen las reglas habituales, **independientemente de los equipos**, pero los jugadores afectados recibirán **solo 1** marcador de Victoria o de Derrota militares (en lugar de 2 como en los Conflictos Militares de las partidas por equipos normales).

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza después de la Resolución de Conflictos Militares y Navales de la Era III. Procede a contar los puntos de victoria de acuerdo con las normas *Armada*.

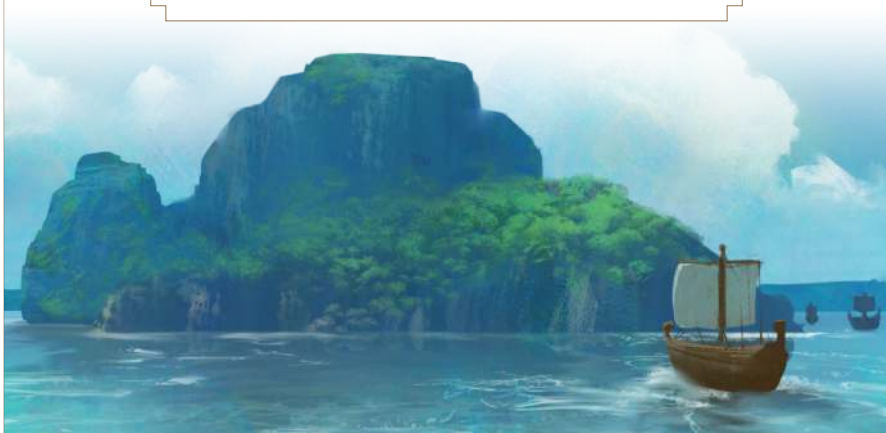
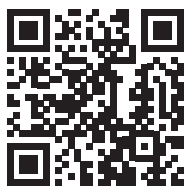
Suma tu puntuación y la de tu compañero. **El equipo que obtenga más puntos en total gana la partida.** En caso de empate, gana el equipo con la mayor Tesorería conjunta. Si sigue habiendo empate, los equipos empatados comparten la victoria.

EXPANSIONES ARMADA Y CITIES

En aquellas partidas en las que se combinen las expansiones *Armada* y *Cities*, al inicio de cada Era, cada jugador recibe 9 cartas (en lugar de 7 como en el juego básico). Además, las **Deudas** se aplican a la **subida de Aranceles** y a las **pérdidas de Monedas** que los **jugadores no resuelvan**. En este caso, si no puedes o no quieres perder Monedas, toma **1 ficha de Deuda por cada Moneda que no quieras o puedas perder**.

¿Necesitas ayuda con las reglas de Armada?

Consulta nuestro FAQ en
www.7wonders.net/faq
o escanea este código:



CRÉDITOS

Diseño: **Antoine Bauza** • Ilustraciones: **Etienne Hebing**, **Dimitri Chappuis** y **Cyril Nouvel**
Desarrollo: **Cedrick Caumont** y **Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombreros»
y el **equipo de Producción de Repos**. Créditos online: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2018. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas - Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

El contenido de este juego solo puede usarse para propósitos
de entretenimiento estrictamente personal y privado.

