

Правила настольной игры «7 Чудес: Армада» (7 Wonders: Armada)

Автор игры: Антуан Боза (Antoine Bauza)

Перевод на русский язык: Дмитрий Рудев, ООО «Настольные игры –
Стиль Жизни» ©

Дополнение к игре «7 Чудес» (7 Wonders)

Есть три вида людей: живые, мертвые и те, что плавают по морям.
Анахарсис

Компоненты

- **1 поле Чуда Света Сиракузы (Siracusa)**
- **7 полей Портов**
- **28 фигурок Кораблей** (по 7 каждого из 4 цветов)
- **24 карты Армады**
 - 8 карт Эпохи I
 - 8 карт Эпохи II
 - 8 карт Эпохи III
- **27 карт Островов**
 - 9 карт 1 уровня
 - 9 карт 2 уровня
 - 9 карт 3 уровня
- **40 жетонов Морских Конфликтов**
 - **22 жетона Победы**
 - **18 жетонов Поражения**
- **8 жетонов Военных Конфликтов**
 - **4 жетона Победы**
 - **4 жетона Поражения**
- **2 жетона Абордажа**
- **6 монет достоинством «6»**
- **3 памятки с описанием новых эффектов**
- **1 блокнот для подсчёта очков**
- **1 правила**

Описание игры

В этом дополнении к игре «7 Чудес» вы можете покорять моря при помощи новых полей Верфей. Новые карты Армады и Островов обогащают игру и увеличивают взаимодействие между игроками. Ход игры немного меняется, но условия победы остаются теми же, что и в базовой игре «7 Чудес».

В этом дополнении есть правила для командной игры (для 4 или 6 игроков).

Игровые элементы

Поле Чуда Света

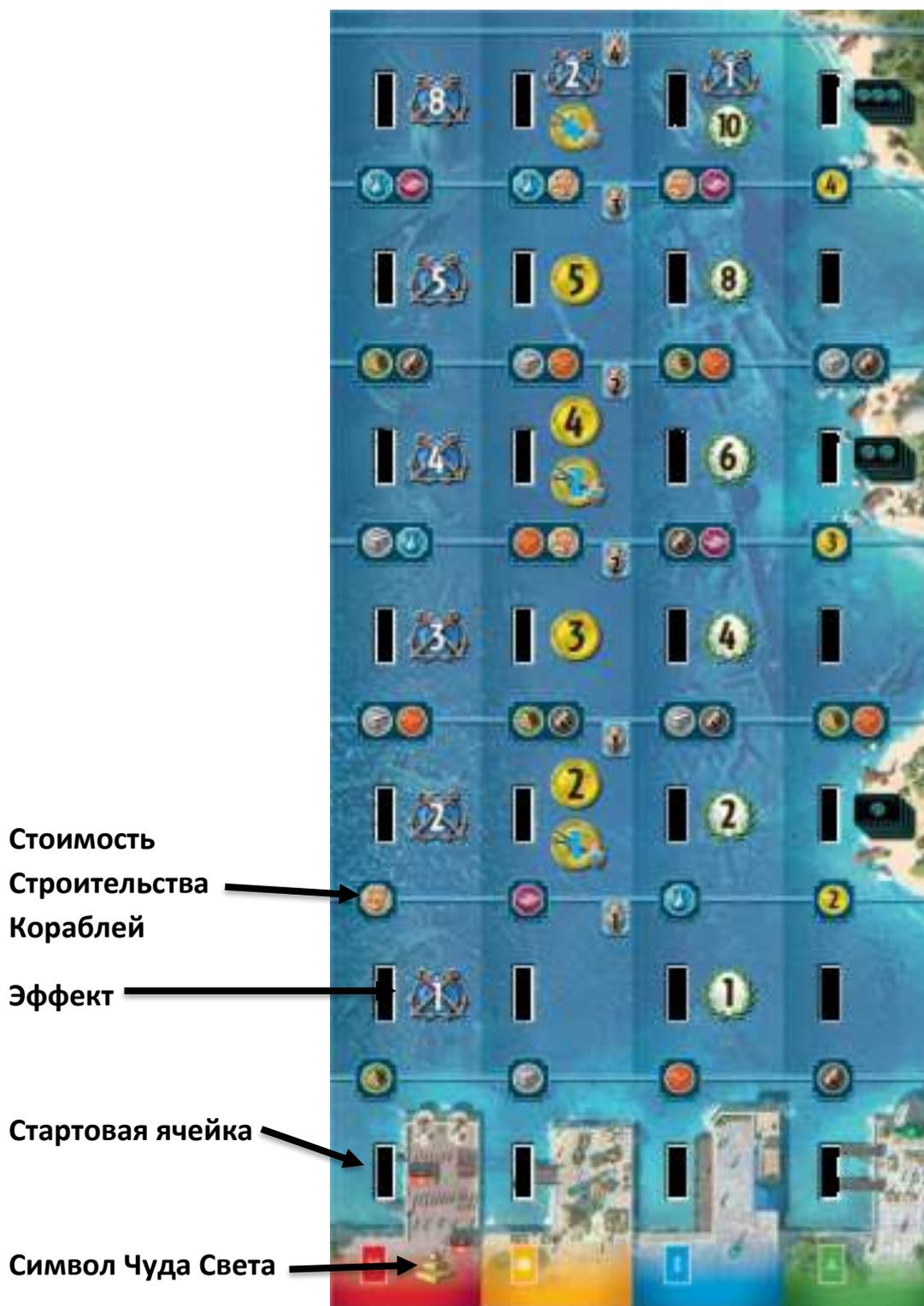
Сиракузы можно использовать только при игре с этим дополнением.

Поля Портов

На поле Порта отмечается развитие флотов игрока. Поле состоит из четырёх треков, а каждый трек – каждый из семи ячеек, на большинстве из которых изображены награды.

Каждый из треков отмечен цветом и символом. **Красный – крестом, Жёлтый – кругом, Синий – прямоугольником, Зелёный – треугольником.**

Награды на всех полях Портов одинаковы, но стоимости Постройки Кораблей могут отличаться.



На одной из стартовых ячеек каждого из полей изображён символ Чуда Света. Он указывает, с каким из треков связано Чудо Света игрока.

Фигурки Кораблей

Фигурками Кораблей 4 цветов (**Красного**, **Жёлтого**, **Синего** и **Зелёного**) на поле Порта отмечается текущее состояние флотов игрока.

Карты Армады

Карты Армады изображают Здания с новыми эффектами. Они добавляются в карты Эпох основной игры.

Примечание: для простоты сортировки в середине нижнего края каждой

карты Армады есть символ  .

Карты Островов

Карты Островов – это новый тип карт. Они не добавляются к картам Эпох, и поэтому их рубашки отличны. Всего в игре по 9 карт каждого из **3 уровней**. Эффект каждой из карт уникален.

Уровень 1

Уровень 2

Уровень 3

Лицевая сторона



Эффект

Название

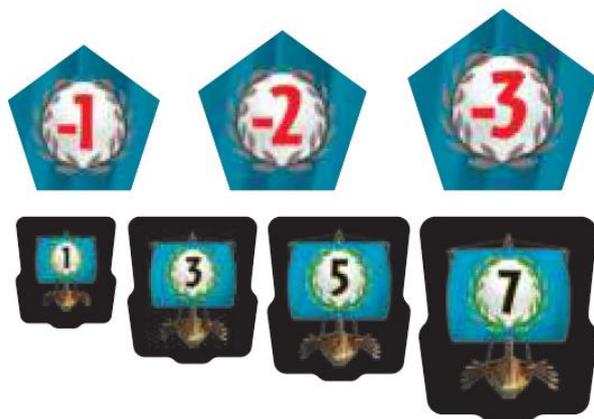
Жетоны Морских Конфликтов

Жетоны Морских Конфликтов используются, чтобы отмечать Морские Победы и Поражения.

В игре присутствуют 2 типа жетонов Морских Конфликтов:

- Жетоны Морского Поражения (со значениями -1, -2 и -3)
- Жетоны Морской Победы (со значениями 1, 3, 5 и 7)

Жетоны Морских Конфликтов отличаются от жетонов Наземных Конфликтов из базовой игры «7 Чудес».



Жетоны Абордажа

Жетоны Абордажа используются для обозначения нового эффекта.



Блокнот для подсчёта очков

В это дополнение входит новый блокнот для подсчёта очков. В него включены графы для подсчёта при игре с дополнениями Армада, Города и Лидеры.

Памятки с описанием новых эффектов

На этих памятках подробно описаны все новые символы этого дополнения.

Подготовка к игре

Подготовка проходит так же, как и в базовой игре «7 Чудес», со следующими изменениями:

- Подготовьте **колоды Эпох**:
 1. Отсортируйте **карты Армады** на три колоды (Эпохи I, II и III) и перемешайте каждую получившуюся колоду.
Примечание: в партии с 3 игроками верните в коробку 5 карт Армады с символом 4+.
 2. Из каждой колоды возьмите **карты Армады по числу игроков**. Остальные карты Армады уберите в коробку – в этой партии они вам не понадобятся.
 3. Замешайте выбранные карты Армады в соответствующие колоды Эпох.

- Отсортируйте **карты островов** по уровню (1, 2 и 3). Перемешайте получившиеся колоды отдельно и положите их в середине стола лицевой стороной вниз.
- Дайте каждому игроку **поле Порты** – игроки кладут их вертикально справа от своего поля Чуда Света, и по одной **фигурке Корабля каждого цвета** – игроки ставят их на стартовые ячейки соответствующего цвета на своём поле.
- Положите жетоны **Морских Конфликтов**, жетоны **Абордажа** в центре стола.
- и дополнительные жетоны Наземных Конфликтов рядом с жетонами Наземных Конфликтов базовой игры.
- Дополнительные **Монеты** и дополнительные **жетоны Военных Конфликтов** добавьте к компонентам базовой игры.

Ход игры

Ход игры аналогичен описанному в базовых правилах игры «7 Чудес», со следующими 5 исключениями:

1. Дополнительный ход
2. Постройка Кораблей
3. Морские Конфликты
4. Абордаж
5. Продажа

А. Дополнительный ход

В начале каждой Эпохи раздайте каждому игроку **по 8 карт** (а не по 7, как в базовой игре). Таким образом, в каждую Эпоху каждый игрок сыграет на 1 карту больше.

Б. Постройка Кораблей

Когда игрок строит **Красную**, **Жёлтую**, **Синюю** или **Зелёную** карты или этап Чуда Света, он может Построить Корабли и улучшить флот один из своих флотов:

- **Красный (военный)** флот: позволяет участвовать в новом виде войн, Морских Конфликтах.
- **Жёлтый (торговый)** флот: открывает доступ к новым торговым путям.

- **Синий (гражданский) флот:** приносит Победные Очки.
- **Зелёный (исследовательский) флот:** позволяет открывать неизвестные Острова.

Карта Здания

Когда игрок строит **Красную, Жёлтую, Синюю** или **Зелёную** карты, он может Построить Корабли и улучшить **флот цвета, совпадающего с цветом построенной карты**. Для этого необходимо заплатить, в дополнение к стоимости строительства карты, стоимость **Строительства Кораблей** соответствующего цвета на поле Порта. Заплатив стоимость Строительства, **передвиньте Корабль СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ЦВЕТА на одно деление вверх на поле Порта**.

Пример: Вы строите Синюю карту, и поэтому может улучшить синий флот. Для строительства карты нужен 1 Камень, а для постройки Кораблей – 1 Глина. Так что он должен заплатить 1 Камень и 1 Глину за обе постройки.



Важно: Стоимость постройки здания и стоимость Строительства Кораблей нужно обязательно платить одновременно.

Однако, эффекты постройки здания применяются перед применением эффектов Строительства Кораблей.

Строить Корабли можно, даже если постройка карты Эпохи бесплатна (например, как часть Цепочки Зданий или при помощи Чуда Света Олимпия). В этом случае стоимость Строительства Кораблей всё равно нужно заплатить по обычным правилам.

Важно: эффекты, позволяющие строить карты из СТОПКИ СБРОСА (Галикарнас, Соломон и т. п.), НЕ позволяют игроку Строить Корабли.

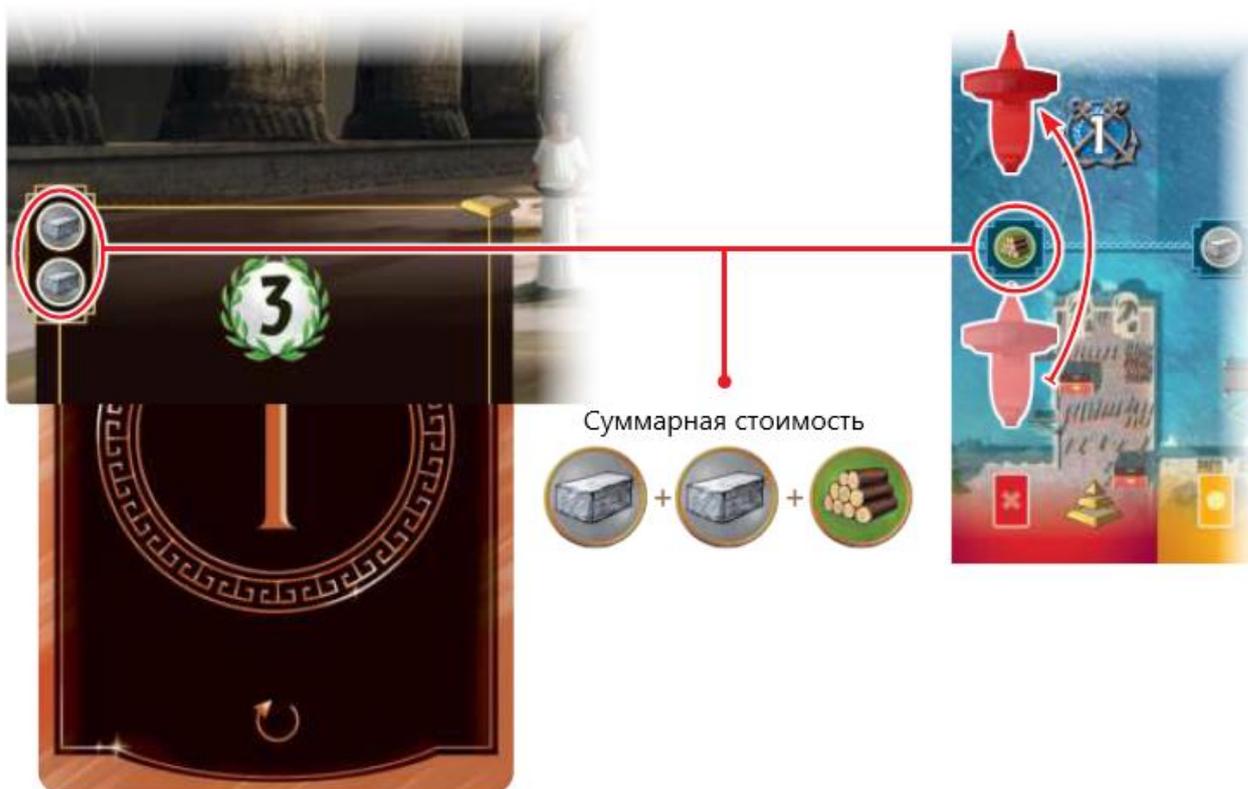
Ярус Чуда Света



На каждом из полей Портов присутствует символ Чуда Света на **ОДНОЙ** из 4 стартовых ячеек (**Красной**, **Жёлтой**, **Синей** или **Зелёной**). Он обозначает, какой из флотов связан с вашим Чудом.

Когда игрок строит ярус Чуда Света, он может, в дополнение к стоимости этого яруса, заплатить стоимость Строительства Кораблей того цвета, на котором изображён символ Чуда Света. Заплатив стоимость, передвиньте Корабль ЭТОГО цвета на одну ячейку вверх.

Пример: Анна хочет построить первый ярус своего Чуда Света, Пирамиды Хеопса, который стоит 2 Камня. Так как символ Чуда Света на её поле Порта находится на Красной ячейке, она также может Построить Корабли за 1 Дерево. В сумме за обе постройки ей нужно заплатить 2 Камня и 1 Дерево.



Описание полей Портов



Красный флот приносит **Морские Щиты**, увеличивая Силу Флота игрока.



Сила Флота игрока равна сумме количества Морских Щитов его **Красного** флота и Морских Щитов на других ячейках поля Порта, на постройках и на картах Островов.

Пример: Ваш Красный Флот находится на третьей ячейке трека. Ваша Сила Флота увеличена на 2.



Жёлтый флот определяет **Торговый Уровень** игрока, приносит **Монеты** и позволяет собирать **Налоги** с других игроков.

Торговый уровень



Торговый Уровень игрока равен числу на символе Торгового Уровня ячейки, на которой находится его **Жёлтый** Корабль.

Налоги



В конце хода, в котором **Жёлтый** флот игрока достиг ячейки с символом **Налогов**, игрок собирает Налоги в указанном объёме. В этом случае каждый другой игрок должен вернуть в банк количество Монет, равное указанному значению **МИНУС** его Торговый Уровень.

Пример: Жёлтый флот другого игрока достиг пятой ячейки на треке, а ваш находится на второй. В конце хода другой игрок собирает налоги – вы возвращаете в банк 1 Монету (величина налога 2 минус ваш торговый уровень 1).



Пояснения:

- *Налоги собираются в конце хода. Таким образом вы можете потерять монеты, которые заработали в этот ход.*
- *Если несколько сборов Налогов должны произойти в один и тот же ход, применяется только один – с наибольшим значением.*
- *Если ваш Торговый Уровень больше или равен величине Налога, вы ничего не теряете и не получаете.*



Синий флот приносит игроку Победные Очки, подсчитываемые в конце игры.

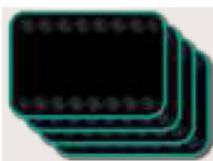


Количество получаемых игроком Победных Очков соответствует положению его **Синего** Корабля в конце игры.

*Пример: Синий флот Романа достиг **третьей ячейки** на его поле Порта. В конце игры он получит **2 Победных Очка**.*



Зелёный флот позволяет игроку **исследовать неизвестные Острова 3 уровней**.



Когда **Зелёный** Корабль игрока достигает **ячейки исследования**, он может исследовать новый Остров соответствующего уровня и получить за него награду.

Есть два возможных сценария исследования:

Исследование в одиночку

Если **только один** игрок имеет возможность исследовать Остров **определённого уровня в конкретный ход**, он **тянет 4 карты** из соответствующей колоды Островов и выбирает из них одну. Он кладёт эту карту справа под своё поле Порта, так чтобы был виден только её эффект. Остальные карты он возвращает в колоду и перемешивает её.

Совместное исследование

Если **несколько** игроков могут исследовать Остров **одного и того же уровня в один и тот же ход**, они **распределяют все карты Островов этого уровня между собой**, не глядя на их лицевую сторону, так что все эти игроки получают **равное количество** карт. Оставшиеся карты возвращаются в центр

стола. Каждый игрок выбирает из доставшихся ему карт одну и кладёт эту карту справа под своё поле Порты, так чтобы был виден только эффект. Все невыбранные карты возвращаются в колоду и перемешиваются.

Пример: На текущем ходу зелёные флоты Романа и Георгия достигли второй ячейки улучшения на их полях Портов. Таким образом, 2 игрока имеют возможность исследовать Острова 1 уровня в этот ход. Они распределяют все карты Островов 1 уровня между собой таким образом, чтобы каждый из них получил одинаковое количество карт. Поэтому каждый из них получает по 4 карты и выбирает из них одну (лишняя карта остаётся в центре стола).



Пояснения:

- Уровни карт Островов никак не связаны с номерами Эпох. Ничто не мешает исследовать Острова 2 уровня во время 1 Эпохи, и наоборот.
- Нельзя покупать ресурсы с карт Островов ваших соседей.

В. Морские Конфликты

В конце каждой Эпохи, после разрешения Военных Конфликтов из базовой игры, игроки разрешают **Морские Конфликты**.



Каждый из игроков рассчитывает свою **Силу Флота**, складывая все соответствующие символы на своём Городе, поле Порты и Островах. Затем он сравнивает эту сумму с суммами **ВСЕХ** остальных игроков.

Разрешение конфликта ВСЕГДА начинается с того, что игрок с наименьшей Силой Флота получает жетон Морского Поражения, а затем игроки с наибольшей Силой Флота получают жетоны Морской Победы (см. таблицу).

- Игрок с наименьшей Силой Флота получает 1 жетон Морского Поражения со значением -1, -2 или -3 в зависимости от текущей Эпохи.
- Игрок с наибольшей Силой Флота получает 1 жетон Морской Победы со значением 3, 5 или 7 в зависимости от текущей Эпохи.
- Игрок со вторым наибольшим значением Силы Флота получает 1 жетон Морской Победы со значением 1, 3 или 5 в зависимости от текущей Эпохи.

		Первый	Второй	Последний
				
Эпоха I				
Эпоха II				
Эпоха III				

Примечание: некоторые игроки могут не получить никаких жетонов в ходе разрешения Морских Конфликтов.

Ничьи

В случае ничьей за наименьшее значение Силы Флота все участники ничьей получают соответствующий текущей Эпохе жетон Морского Поражения.

В случае ничьей за наибольшее значение Силы Флота все участники ничьей получают соответствующую текущей Эпохе награду, указанную в **следующем** столбце таблицы. В этом случае игроки со второй наибольшей Силой Флота не получают жетонов.

В случае ничьей за второе значение Силы Флота все участники ничьей ничего не получают.

Примечание: если Сила Флота всех игроков одинакова, никто не получает жетонов.

Г. Абордаж

Некоторые **Красные** карты начинают Абордаж – дополнительный Военный Конфликт.



Когда игрок строит карту с символом Абордажа, он берёт жетон Абордажа из резерва и отдаёт его игроку, обозначенному двойной стрелкой:



Игроку, сидящему **справа от его правого соседа**.



Игроку, сидящему **слева от его левого соседа**.

В конце текущей Эпохи игрок, который начал Абордаж, разрешает по обычным правилам **Наземный Конфликт с двумя своими соседями И с игроком, которому он отдал жетон Абордажа**.

После разрешения Наземных Конфликтов жетон Абордажа возвращается в резерв.

Примечания:

- Вы можете получить от других игроков 2 жетона Абордажа за одну Эру. Тогда вы будете участником сразу 4 Военных Конфликтов в конце этой Эры.
- Жетоны Дипломатии (из дополнений Города и Лидеры) не влияют на Абордаж. Абордаж должен быть разыгран **в любом случае**.

Е. Продажа

Каждый раз когда игрок сбрасывает карту, он может:



Получить 3 Монеты.

ИЛИ



Передвинуть свой **Жёлтый Корабль** на одну ячейку бесплатно (не платя стоимость Строительства Кораблей).

В случае конфликтов, разыгрывайте эффекты в следующем порядке:

1. Заплатите стоимость строительства (здания или яруса Чуда, и Строительства Кораблей).
2. Передвиньте фишки Кораблей.
3. Примените эффекты карты Эры (кроме потери Монет).
4. Примените эффекты ячейки поля Порта (кроме потери Монет).
5. Если применимо, постройте здание из стопки сброса (Строительство Кораблей при этом запрещено).
6. Потеряйте Монеты.

Конец игры

Игра заканчивается в конце 3 Эпохи, после розыгрыша Военных и Морских Конфликтов.

Победны очки подсчитываются по обычным правилам, за исключением того, что игрок не может получить больше 10 Победных Очков за **каждую Гильдию**.



Пояснение касательно зелёных карт

При игре с этим дополнением игрок может собрать больше одинаковых символов науки, чем возможно в базовой игре.

Количество одинаковых символов	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Победные очки	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

*Количество победных очков равно количеству одинаковых символов, возведённому в квадрат (10 одинаковых символов приносят $10 \cdot 10 = 100$ Победных очков).

Правила для игры в команде

В партиях с 4 или 6 игроками вы можете разбиться на команды по 2 игрока. Игроки одной команды должны сидеть рядом друг с другом.

Игра идёт по обычным правилам дополнения Армада, со следующими отличиями:

Ход Эпохи

Во время игры игроки одной команды могут свободно общаться и показывать друг другу свои карты (в том числе карты Лидеров, если вы их используете). Покупать ресурсы у члена своей команды можно только если вам их действительно не хватает. Членам одной команды запрещается:

- одалживать друг другу Монеты,
- обмениваться картами,
- покупать ресурсы, если они могли бы построить здание бесплатно.

Потеря Монет, вызванная действиями одного из членов команды (Налоги или Пиратство), распространяется и на другого члена команды.

Разрешение Наземных Конфликтов

В командной игре члены одной команды не сражаются друг с другом. Каждый игрок противостоит только одному Городу – Городу игрока напротив себя.

Во время разрешения Наземных Конфликтов **количество выдаваемых жетонов УДВАИВАЕТСЯ:**

- в случае поражения игрок получает 2 жетона,
- в случае победы игрок получает 2 жетона Победы,
- в случае ничьей игрок ничего не получает.

Пример: В конце Эпохи II ваша Военная Сила равна 2, а военная сила игрока напротив равна 5. Вы получаете 2 жетона Поражения, а ваш противник получает 2 жетона Победы Эпохи II.



Разрешение Морских Конфликтов

Разрешение Морских Конфликтов происходит по обычным правилам. Ничьи также разрешаются как обычно, даже если в них участвуют члены одной команды.

Потеря

Сбор Налогов, вызванный продвижением по полям Портов , а также потери Монет, вызванные картами Пиратов , применяются ко всем игрокам, вне зависимости от команды.

Карты Армады с символами и

В командной игре карты с символами  и  работают по обычным правилам, позволяя начать конфликт с игроком справа от вашего правого соседа или с игроком слева от вашего левого соседа, вне зависимости от команды.

Абордаж разыгрывается по обычным правилам, но в его результате игроки получают только по 1 жетону Победы/Поражения.

Конец Игры

Каждый игрок подсчитывает свои Победные Очки, а затем члены одной команды складывают свои результаты. Побеждает команда с наибольшей суммой Победных Очков. В случае ничьей, побеждает команда с наибольшим количеством Монет.

Использование дополнений «Армада» и «Города» вместе

Если вы используете оба этих дополнения, игроки получают по 9 карт в начале каждой Эры. Кроме того, Займы применяются к сбору Налогов и потерям Монет, которые не могут быть разыграны игроками. В такой ситуации игроки, которые не могут или не хотят потерять требуемые Монеты, берут по 1 Займу за каждую Монету, которую они не потеряли.

Описание Новых Эффектов



Обозначает игрока справа от вашего правого соседа.



Обозначает игрока слева от вашего левого соседа.



Обозначает ваш уровень торговли. Значение показано на этом символе, и зависит от положения вашего **Жёлтого** Корабля.



Возьмите жетон Абордажа из резерва и отдайте его указанному игроку.



Увеличьте Силу Флота игрока на указанное значение.



В конце каждой Эры игрок может, по своему выбору, не участвовать в Морских Конфликтах. Если игрок решает не участвовать в Морском Конфликте, его Сила Флота просто не учитывается при разрешении этого Морского Конфликта.



Один раз за ход игрок может приобрести 1 ресурс на свой выбор у игрока, сидящего справа от его правого соседа, за 1 Монету.



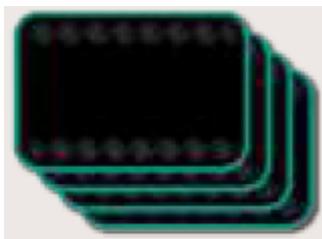
Два раза за ход игрок может приобрести 1 ресурс на свой выбор у игрока, сидящего слева от его левого соседа, за 1 Монету.



В конце игры игрок получает дополнительный символ науки того типа, которого у игрока больше всего (в случае равенства выберите один из типов).



Возьмите верхнюю карту соответствующей колоды Островов и подложите её справа по свое поле Порта. Её эффект начинает действовать.



В конце текущего хода исследуйте Остров указанного уровня.



В конце игры получите по 2 ПО за каждый ваш остров, включая этот.



В конце игры выберите цвет и получите по 1 Победному Очку за каждую карту этого цвета в своём Городе.

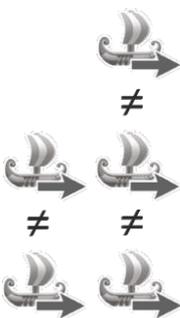


Игрок бесплатно перемещает Корабль указанного цвета на одну ячейку вверх на своём поле Порта.



Игрок бесплатно перемещает любой из своих Кораблей на одну ячейку вверх на своём поле Порта.

Примечание: Когда вы строите здание с таким символом, вы также можете заплатить за Строительство Кораблей по обычным правилам, чтобы переместить Корабль на 2 ячейки (или переместить 2 разных Корабля).



Игрок бесплатно перемещает 2 или 3 разных Корабля на одну ячейку вверх на своём поле Порта.



Игрок платит на 1 ресурс меньше за каждое Строительство Кораблей.



Игрок получает 1 Монету каждый раз, когда перемещает свой Корабль на следующую ячейку.



При строительстве яруса Чуда Света, игрок совершает Строительство Кораблей **бесплатно**, и при этом может переместить корабль **любого цвета**.



В конце текущего хода все остальные игроки теряют указанное количество Монет **МИНУС** их Торговый Уровень.



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



Вы больше не теряете Монет из-за Налогов и карт Пиратства.



В конце игры получите по 2 Победных Очка за каждый достигнутый вами Уровень Торговли.

Порядок розыгрыша действий

1. Заплатите стоимость строительства (здания или яруса Чуда, и Строительство Кораблей).

2. Передвиньте фишки Кораблей.
3. Примените эффекты карты Эры (кроме потери Монет).
4. Примените эффекты ячейки поля Порты (кроме потери Монет).
5. Если применимо, постройте здание из стопки сброса (Строительство Кораблей при этом запрещено).
6. Потеряйте Монеты.

Разрешение Морских Конфликтов