

Antoine Bauza

7 WONDERS ARMADA™

LIVRO DE REGRAS



"Aquele que quer mover o mundo, que primeiro mova a si mesmo."

Sócrates

Componentes

- **8 Tabuleiros de Estaleiro**
- **32 Peças de navio** (8 de cada uma das 4 cores)
- **24 Cartas de Armada**
 - 8 Cartas da Era I
 - 8 Cartas da Era II
 - 8 Cartas da Era III
- **27 Cartas de Ilha**
 - 9 de nível 1
 - 9 de nível 2
 - 9 de nível 3
- **2 Fichas de Incursão**
- **6 moedas de valor 6**
- **4 cartas de ajuda**
 - 2 Conflitos Navais / Descarte
 - 2 Conflitos Navais / Resolução de turno
- **1 livreto de pontuação**
- **Este livro de regras**
- **48 Fichas de Conflito Naval**
 - **31 Fichas de Vitória**
 - 11 fichas de valor 1
 - 12 fichas de valor 3
 - 7 fichas de valor 5
 - 1 ficha de valor 7
 - **17 Fichas de Derrota**
 - 7 fichas de valor -1
 - 5 fichas de valor -2
 - 5 fichas de valor -3
- **6 Fichas de Conflito Terrestre**
 - **3 Fichas de Vitória**
 - 1 ficha de valor 1
 - 1 ficha de valor 3
 - 1 ficha de valor 5
 - **3 Fichas de Derrota de valor -1**



Visão Geral

Esta expansão de *7 Wonders* permite que você construa frotas de navios para conquistar os mares. As novas cartas de Armada e de Ilha enriquecem o jogo e aumentam a interação entre os jogadores. O fluxo do jogo mudou ligeiramente, mas as condições de vitória permanecem idênticas às do jogo base de *7 Wonders*.

Elementos do Jogo

Observação: Para diferenciar os elementos novos dos já existentes, o nome de alguns elementos do jogo base foram alterados:

- **Conflitos Militares** viraram **Conflitos Terrestres**
(em oposição aos Conflitos Navais).
- **Escudos** viraram **Escudos Terrestres**
(em oposição aos Escudos Navais).
- As novas cartas de Era são chamadas de **cartas de Armada**, mas ainda são cartas de Estrutura assim como as do jogo base.

Tabuleiros de Estaleiro

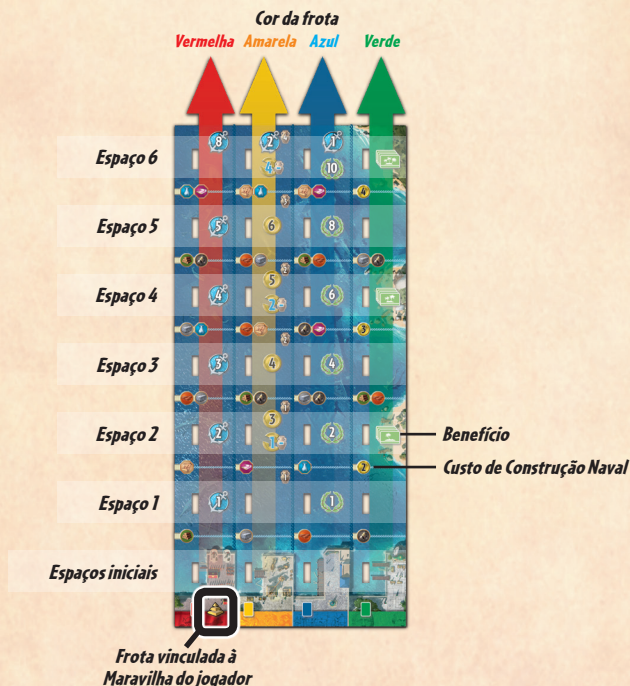
Os tabuleiros de estaleiro representam a evolução das frotas dos jogadores. Cada frota tem um espaço inicial e seis espaços de melhoria, com a maioria dos espaços de melhoria fornecendo benefícios. Todos os tabuleiros de Estaleiro fornecem os mesmos benefícios, mas os custos de construção variam de um tabuleiro para outro.

Cada tabuleiro é dividido em 4 frotas:

- **Frota Vermelha (militar)**: Fornece acesso a um novo tipo de guerra, Conflito Naval.
- **Frota Amarela (comercial)**: Fornece acesso a novas rotas de comércio.
- **Frota Azul (civil)**: Fornece Pontos de Vitória extras.
- **Frota Verde (científica)**: Fornece acesso a ilhas desconhecidas.



Em cada tabuleiro, uma das 4 frotas exibe um símbolo de Maravilha em seu espaço Inicial. Esse símbolo indica a cor da frota vinculada à Maravilha do jogador.



Peças de Navio

Há peças de Navio de 4 cores (**Vermelho**, **Amarelo**, **Azul** e **Verde**). Isso possibilita indicar o status das frotas nos tabuleiros de Estaleiro dos jogadores.



Cartas de Armada

As cartas de Armada são Estruturas com novos efeitos.

Elas são divididas em Eras, sendo **2 cartas Vermelhas**, **2 cartas Amarelas**, **2 cartas Azuis** e **2 cartas Verdes** para cada Era.



Observação: Todas as cartas de Armada exibem um logo na parte central inferior para facilitar a separação após o uso.



Cartas de Ilha

As cartas de Ilha representam ilhas a serem exploradas. Elas são divididas em **3 níveis** de 9 cartas, cada uma fornecendo um efeito único.

Nível 1

Nível 2

Nível 3



Fichas de Conflito Naval

As fichas de Conflito Naval representam Derrotas e Vitórias Navais.

Há 2 tipos de fichas de Conflito Naval:

- Fichas de Derrota Naval (de valor -1, -2 e -3).
- Fichas de Vitória Naval (de valor 1, 3, 5 e 7).

As fichas de Conflito Naval são diferentes das fichas de Conflito Terrestre do jogo base de *7 Wonders*.



Fichas de Incursão

As fichas de Incursão são vinculadas às cartas de **Doca**, **Cais** e **Molhe**.

Elas representam os Conflitos Terrestres extras vinculados a essas cartas.



Livreto de Pontuação

Uma nova cartilha de pontuação está inclusa nesta embalagem.

Ela permite que os jogadores integrem Pontos de Vitória ganhos em Conflitos Navais, fornecidos por algumas cartas de Ilha e aqueles presentes nos tabuleiros de Estaleiro à pontuação final do jogo.



PREPARAÇÃO

Observação: etapas sublinhadas se referem ao jogo base de 7 Wonders.

1. Separe as cartas do jogo base por Era de acordo com o número de jogadores.
Retorne as cartas restantes para a caixa; elas não serão usadas nessa partida.
2. Separe as cartas de Armada por Era e embaralhe cada baralho formado. Para cada Era, pegue a quantidade de jogadores em cartas de Armada aleatoriamente. Embaralhe essas cartas junto às cartas de Era do jogo base correspondentes.
Observação: Para uma partida com 3 jogadores, devolva as 5 cartas de Armada exibindo os ícones >> ou << (Empório Ocidental, Empório Oriental, Doca, Cais, e Molhe). Então, proceda como indicado na etapa 2.
3. Separe as cartas de Ilha por nível (1, 2 e 3). Embaralhe cada baralho formado dessa forma e coloque-os voltados para baixo no centro da mesa.
4. Coloque as fichas de Conflito Naval, de Incursão e as fichas extras de Conflito Terrestre ao lado das fichas de Conflito Terrestre do jogo base.
5. As Moedas extras são adicionadas às Moedas do jogo base e formam o banco. Cada jogador começa o jogo com 3 Moedas de valor 1 em seu próprio tabuleiro.
6. Coloque as cartas de ajuda no meio da mesa para que todos tenham acesso a elas durante a partida.
7. Para cada jogador, dê um tabuleiro de Estaleiro, que deve ser posicionado verticalmente à direita do tabuleiro de Maravilha, e uma peça de Navio de cada cor. Coloque essas peças no espaço Inicial da cor correspondente.



VISÃO GERAL DO JOGO

No início de cada Era, os jogadores recebem uma mão de 8 cartas (em vez de 7 como no jogo base).

Portanto, cada jogador joga uma carta adicional em cada Era.

O jogo se desenrola de acordo com as regras convencionais de *7 Wonders*, com a exceção de quatro regras novas:

1. Construção Naval
2. Conflitos Navais
3. Descartar uma carta
4. Guildas de Pontuação.

1. Construção Naval

A Construção Naval pode ser realizada imediatamente após a construção de uma carta de Estrutura ou durante a construção de um estágio de Maravilha.

Observação: Quando um Navio atingir o último espaço de sua linha no tabuleiro de Estaleiro, não é mais possível melhorar a frota correspondente.

a. Carta de Estrutura

Quando um jogador constrói uma carta **Vermelha**, **Amarela**, **Azul** ou **Verde**, ele também pode realizar uma Construção Naval e melhorar a frota da cor da carta construída. Para fazer isso, ele deve **pagar**, além do custo da carta, **o custo de Construção Naval** da cor correspondente em seu Estaleiro. Se fizer isso, ele **move o Navio da MESMA COR um espaço para cima em seu tabuleiro de Estaleiro**.

Exemplo: Gabriel constrói uma carta Azul, e portanto pode realizar uma Construção Naval Azul.

A carta custa 1 Pedra e a Construção Naval custa 1 Argila. Então ele pode pagar um total de 1 Pedra e 1 Argila para realizar as duas construções.



É possível realizar uma Construção Naval até mesmo se a construção de uma carta de Era for gratuita (através de encadeamentos, da Maravilha Olímpica, ou com fichas de Babel). Nesta situação, o Custo da Construção Naval deve ser pago normalmente.

Importante: Cartas do DESCARTE construídas gratuitamente (Halicarnasso, Salomão...) NÃO permitem que os jogadores realizem Construções Navais.



b. Estágio de Maravilha



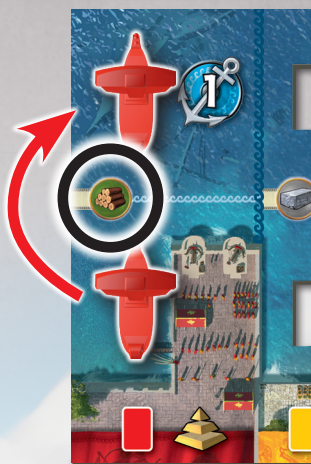
Em cada tabuleiro de Estaleiro, há um ícone de Maravilha no espaço Inicial de UMA das 4 frotas (**Vermelha**, **Amarela**, **Azul** ou **Verde**).

Quando um jogador constrói um estágio de sua Maravilha, ele pode pagar, além do custo do estágio, o custo da Construção Naval da cor que exibe o ícone de Maravilha em seu tabuleiro de Estaleiro. Nessa situação, ele move o Navio da MESMA COR um espaço para cima.

Exemplo: Ann quer construir o primeiro estágio de sua Maravilha, Gizé, que custa 2 Pedras. Como o símbolo de Maravilha em seu Estaleiro está em sua frota Vermelha, ela também realiza uma Construção Naval que custa 1 Madeira. Portanto ela deve pagar um total de 2 Pedras e 1 Madeira para poder realizar as duas construções.



+



Custo total =   

2. Conflitos Navais

No final de cada Era, após ter resolvido os Conflitos Terrestres do jogo base, os jogadores devem resolver um **Conflito Naval**.



Cada jogador calcula sua **Força Naval** ao **somar todos Escudos Navais** que tiver em sua Cidade, em seu tabuleiro de Estaleiro, e em suas Ilhas, e então **compara seu total com o total de TODOS os outros jogadores**.

A resolução **SEMPRE** deve ser iniciada com o jogador de menor **Força Naval** recebendo uma **ficha de Derrota Naval**, antes de os jogadores com as maiores forças navais receberem fichas de Vitória Naval (veja a cartilha).

- O jogador com a força naval mais fraca recebe 1 ficha de Derrota Naval de valor -1, -2 ou -3 dependendo da Era atual.
- O jogador com a força naval mais forte recebe 1 ficha de Vitória Naval de valor 3, 5 ou 7 dependendo da Era atual.
- O jogador com a segunda força naval mais forte recebe 1 ficha de Vitória Naval de valor 1, 3 ou 5 dependendo da Era atual.
- O jogador com a terceira força naval mais forte recebe 1 ficha de Vitória Naval de valor 3 apenas na Era III.

	Mais Fraco	Mais Forte	2°	3°	
I					
II					
III					

Esclarecimentos: Em uma mesma Era, um jogador que tiver recebido uma ficha de Derrota Naval não pode receber também uma ficha de Vitória Naval.

Observação: É possível que alguns jogadores não recebam fichas durante a resolução de Conflitos Navais.

Empates

No caso de empate da força naval mais fraca, cada jogador empatado recebe uma ficha de Derrota Naval de valor correspondente a Era atual.

No caso de empate da força naval mais forte, cada jogador empatado recebe a recompensa correspondente à **próxima posição abaixo** da Era atual. Portanto, nessa situação, o jogador com a segunda força naval mais forte não recebe ficha alguma nas Eras I e II, mas recebe 1 ficha de Vitória Naval de valor 3 na Era III.

No caso de um empate da segunda força naval mais forte, os jogadores empatados não recebem fichas nas Eras I e II. Na Era III, eles recebem uma ficha de Vitória Naval de valor 3 cada se apenas UM jogador tiver a força naval mais forte, caso contrário eles não recebem nada.

No caso de um empate da terceira força naval mais forte, os jogadores empatados não recebem fichas na Era III.

Exemplo: Na Era II, Gabriel e Paula têm a força naval mais fraca com 2 Escudos Navais, cada um deles recebe uma ficha de Derrota Naval de valor -2. Ann tem a força naval mais forte com 8 Escudos Navais, ela recebe uma ficha de Vitória Naval de valor 5. Romeo e Fred estão empatados com a segunda força naval mais forte com 6 Escudos Navais cada. Como eles estão empatados, eles receberiam a recompensa da próxima posição mais baixa, mas não há nenhuma na Era II. Portanto, nenhum desses dois jogadores recebe fichas.

3. Descartando uma carta

Cada vez que um jogador descartar uma carta, ele pode escolher entre:

Receber 3 Moedas.



OU

Mover seu Navio Amarelo um espaço gratuitamente (sem pagar o custo da Construção Naval).



4. Guildas de Pontuação

No final do jogo, cada carta de **Guilda** é limitada a um valor máximo de 10 Pontos de Vitória.

Exemplo: Romeo jogou a Guilda dos Filósofos e a Guilda dos Comerciantes. O jogador à esquerda dele tem 7 cartas Verdes e 4 cartas Amarelas, o jogador à direita dele tem 5 cartas Verdes e 2 cartas Amarelas. No final do jogo, Romeo ganha 10 Pontos de Vitória pela Guilda dos Filósofos (e não 12 como o indicado), e 6 Pontos de Vitória pela Guilda dos Comerciantes, totalizando 16 Pontos de Vitória por suas duas Guildas.

Descrição dos tabuleiros de Estaleiro

Frota Vermelha

A frota **Vermelha** fornece **Escudos Navais**, portanto, ela aumenta a Força Naval dos jogadores.



A **Força Naval** de um jogador é igual ao número exibido nos Escudos Navais de sua frota **Vermelha** somado aos outros Escudos Navais presentes em sua Cidade, tabuleiro de Estaleiro, e cartas de ilha.

Exemplo: A frota Vermelha de Gabriel está no terceiro espaço de melhoria de seu tabuleiro de Estaleiro, fornecendo 3 Escudos Navais. Além disso, ele tem uma carta de ilha que dá 2 Escudos Navais. Portanto, a força naval dele é 5.

Frota Amarela

A frota **Amarela** indica o **Nível Comercial** dos jogadores, fornecendo **Moedas** e permitindo que eles cobrem **Taxas** que impactam os outros jogadores.

O último espaço dessa linha também fornece **2 Escudos Navais**.



Quando a frota **Amarela** de um jogador atinge um espaço com uma **Moeda**, ele ganha o número de moedas indicado imediatamente.



O **Nível Comercial** de um jogador é igual ao número exibido no símbolo de Nível Comercial do espaço onde seu navio **Amarelo** está.



No final de um turno em que a frota **Amarela** de um jogador tenha atingido um espaço com o símbolo de **Taxa**, ele cobra uma Taxa no valor exibido. Quando isso acontecer, cada um dos outros jogadores perde o número de Moedas indicado **MENOS** seu Nível Comercial e as devolve ao banco.

Exemplo: A frota Amarela de Paula alcança o segundo espaço de melhoria de seu tabuleiro de Estaleiro. Ela recebe 2 Moedas imediatamente e cobra uma Taxa de valor 1 no final do turno. A frota Amarela de Art está no primeiro espaço de melhoria; ele não perde Moedas (Taxa de 1 - Nível Comercial 1). A frota Amarela de Romeo ainda está no espaço Inicial de seu tabuleiro de Estaleiro; portanto, ele perde 1 Moeda, pois seu Nível Comercial é 0 (Taxa de 1 - Nível Comercial 0).

Esclarecimentos: Se mais de uma Taxa for cobrada no final de um turno, apenas a Taxa mais alta é aplicada. Exemplo: A frota Amarela de Paula alcança o espaço final de seu tabuleiro de Estaleiro; sua força naval é aumentada em 2 e ela cobra uma Taxa de 4. A frota Amarela de Art foi melhorada quatro vezes; ele recebe 4 Moedas imediatamente e cobra uma Taxa de 2. No final do turno, apenas a taxa de 4 é aplicada (a maior). Paula não perde Moedas. Art perde 2 Moedas (Taxa de 4 - Nível Comercial 2). A frota Amarela de Romeo ainda está no espaço Inicial de seu tabuleiro de Estaleiro; portanto ele perde 4 Moedas (Taxa de 4 - Nível Comercial 0).

Esclarecimentos: Um jogador cujo Nível Comercial seja maior que a Taxa cobrada não recebe Moedas nesse processo.

Frota Azul

A frota **Azul** fornece **Pontos de Vitória** aos jogadores que são contados no final do jogo.



O número de Pontos de Vitória que um jogador ganha é determinado pelo espaço em que o Navio **Azul** dele está no final do jogo.

O último espaço dessa linha também fornece **1 Escudo Naval**.

Exemplo: A frota Azul de Romeo alcança o espaço final de seu tabuleiro de Estaleiro. Agora ele tem um total de 10 Pontos de Vitória em seu tabuleiro de Estaleiro e sua Força Naval aumenta em 1.

Frota Verde

A frota **Verde** permite que os jogadores **Explore** ilhas desconhecidas.



Quando o navio **Verde** de um jogador alcança um **espaço de Exploração**, ele pode explorar uma nova ilha do nível correspondente e se beneficiar do efeito dela.

Há duas possibilidades para exploração:

Exploração Solitária:

Se um jogador for o único jogador a Explorar uma ilha **de determinado nível nesse turno**, **ele compra 4 cartas de ilha** do baralho correspondente e escolhe uma. Ele coloca a carta à direita de seu tabuleiro de Estaleiro, de forma a exibir apenas o efeito. Ele devolve todas as cartas não escolhidas ao baralho correspondente e o embaralha.

*Exemplo: A frota Verde de Art alcança o segundo espaço de melhoria de seu tabuleiro de Estaleiro. Ele é o **único** a Explorar uma ilha de nível 1 neste turno. Portanto ele pega **4 cartas de ilha de nível 1** e escolhe uma para ficar.*



Exploração em Grupo:

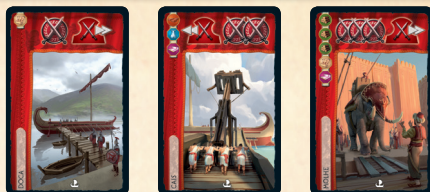
Se **mais de um** jogador Explorar uma ilha **de mesmo nível no mesmo turno**, **eles podem distribuir entre eles todas as cartas de ilha desse nível voltadas para baixo** de forma que todos recebam a **mesma quantidade** de cartas. Quaisquer cartas restantes são retornadas ao centro da mesa. Cada jogador escolhe uma carta de ilha para ficar dentre aquelas que recebeu e a coloca à direita de seu tabuleiro de Estaleiro de forma que apenas o efeito da ilha fique visível. Todas as cartas não escolhidas são devolvidas ao baralho correspondente e ele é embaralhado.

*Exemplo: Em uma partida com 7 jogadores, as frotas Verdes de Flora, Romeo e Gabriel alcançam o **segundo** espaço de melhoria de seus tabuleiros de Estaleiro. Portanto há **3** jogadores Explorando uma ilha de nível 1 neste turno. **Eles distribuem todas as cartas de ilha do nível 1** de forma que cada um receba a **mesma quantidade**. Portanto, cada um recebe 3 cartas e escolhe, dentre essas três, com qual quer ficar.*



Descrição das cartas de Armada

DOCA - CAIS - MOLHE



Essas cartas fornecem **Escudos Terrestres** (1 / 2 / 3 respectivamente) e criam um **Conflito Terrestre extra** entre o jogador que construir uma dessas cartas e o jogador indicado.



Quando um jogador construir uma carta que exibe o símbolo de Incursão, ele recebe uma ficha de Incursão da reserva e a entrega imediatamente ao jogador designado pela flecha dupla:



tem como alvo o jogador à **direita do vizinho à direita**.



tem como alvo o jogador à **esquerda do vizinho à esquerda**.

No final da Era atual, o jogador que acionou a Incursão resolve, seguindo as regras convencionais, um **Conflito Terrestre com seus dois jogadores vizinhos E com o jogador em posse da ficha de Incursão**.

Após resolver os Conflitos Terrestres, o jogador alvo devolve a ficha para a reserva.

Observação: Jogue essas cartas com cuidado, pois elas não garantem vitória contra o jogador alvo.

DEFESAS LITORÂNEAS - PORTO FORTIFICADO - FORTIFICAÇÕES LITORÂNEAS



Essas cartas fornecem **Escudos Navais** que aumentam a Força Naval de um jogador (1 / 2 / 3 Escudos Navais respectivamente).

TERACENA - PÁTIO DE CONSTRUÇÃO - DIQUE SECO HANGAR - CAPITANIA - MINISTÉRIO NAVAL



Essas cartas permitem que o jogador **escolha um de seus navios e o avance um espaço gratuitamente** (sem ter que pagar o custo em recursos ou Moedas). Algumas dessas cartas também fornecem **Pontos de Vitória** (0 / 0 / 2 / 3 / 4 / 5 respectivamente).

Esclarecimentos: Um jogador também pode realizar uma Construção Naval Azul ao construir uma dessas cartas e então se beneficiar do movimento gratuito fornecido por elas. Portanto, um jogador pode realizar 2 Construções Navais com essas cartas durante um mesmo turno.

ESCONDERIJO PIRATA - COVIL PIRATA - IRMANDADE PIRATA



Essas cartas fornecem **Moedas** ou **Pontos de Vitória** imediatamente (3 / 6 Moedas ou 4 Pontos de Vitória respectivamente). Além disso, todos os **outros jogadores** perdem 1 Moeda por **Nível Comercial** alcançado por suas frotas **Amarelas**.

Exemplo: A frota Amarela de Gabriel está no terceiro espaço de melhoria de seu tabuleiro de Estaleiro; então ele perde 2 Moedas. A frota Amarela de Paula ainda está no espaço Inicial; então ela não perde Moedas.

EMPÓRIO ORIENTAL



Uma vez por turno, o jogador pode comprar 1 recurso de sua escolha dentre aqueles produzidos pelo jogador à **direita de seu vizinho da direita** por 1 Moeda.

EMPÓRIO OCIDENTAL



Duas vezes por turno, o jogador pode comprar 1 recurso de sua escolha dentre aqueles produzidos pelo jogador à **esquerda de seu vizinho da esquerda** por 1 Moeda.

ALFÂNDEGA PORTUÁRIA



No final do jogo, o jogador ganha 2 Pontos de Vitória para cada **Nível Comercial** alcançado em seu Estaleiro.

ACADEMIA DE TIMONEIROS - SALA DE MAPAS - ARQUIVOS NAVAIS



Essas cartas permitem que o jogador **pegue a carta de ilha do topo do baralho do nível exibido** (nível 1 / 2 / 3 respectivamente) e a coloque em jogo (à direita de seu tabuleiro de Estaleiro). A partir de agora, o jogador se beneficia do efeito da carta.

Observação: Cuidado para não confundir esse efeito com a Exploração feita através da Construção Naval.

SALA DO EXPLORADOR - SOCIEDADE DOS NAVEGADORES - CÍRCULO DO CAPITÃO



Essas cartas fornecem um símbolo científico do tipo de **símbolo que o jogador tem mais**.

No caso de empate entre múltiplos símbolos científicos, o jogador escolhe um dentre os símbolos empatados.

Descrição das cartas de ilha

As cartas de ilha são divididas em **3 níveis**:



Os níveis das cartas de ilha **independem das Eras**: um jogador pode descobrir uma ilha de nível 2 durante a Era I.

As cartas de ilha fornecem **efeitos únicos e particulares**.

ILHA SELVAGEM - ILHA INTOCADA - PORTO ABANDONADO



Essas cartas de ilha produzem **1 unidade do recurso exibido** por turno.

Eslarecimentos: Os recursos dessas cartas de ilha não podem ser comprados por vizinhos através de comércio.

ILHA DE BRONZE - PORTO DE FERRO - ARQUIPÉLAGO ESCARLATE



Essas cartas de ilha fornecem **Escudos Terrestres** (1 / 2 / 3 respectivamente).

ILHA DOS VENTOS UIVANTES - PORTO DOS VENTOS - ARQUIPÉLAGO DOS VENTOS ALÍSIOS



Essas cartas de ilha fornecem **Escudos Navais** (1 / 2 / 3 respectivamente).

ILHA DESERTA - PORTO DAS ESTÁTUAS - ARQUIPÉLAGO SOBERANO



No final do jogo, essas cartas de ilha fornecem **Pontos de Vitória** (3 / 5 / 7 respectivamente).

ILHA DO TOPÁZIO - ILHA ÂMBAR



Essas cartas de ilha permitem que o jogador mova o Navio da cor indicada gratuitamente um espaço para cima em seu tabuleiro de Estaleiro.

PORTO ESPUMANTE



Essa carta de ilha permite que o jogador **mova dois Navios diferentes gratuitamente** um espaço para cima cada em seu tabuleiro de Estaleiro.

ARQUIPÉLAGO TEMPESTUOSO



Esta carta de ilha permite que o jogador **mova três Navios diferentes gratuitamente** um espaço para cima cada em seu tabuleiro de Estaleiro.

PORTO ANCIÃO



Após esta ilha entrar em jogo, o jogador **paga 1 de recurso a menos para cada Construção Naval** que realizar.

Esclarecimentos: Este desconto vale APENAS para recursos. Todos os custos em Moedas continuam sendo pagos normalmente.

PORTO ESPLENDOROSO



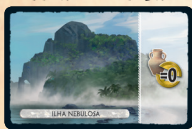
Após esta ilha entrar em jogo, o jogador **ganha 1 Moeda para cada Construção Naval** que realizar (seja ela gratuita ou paga)

ILHA PERDIDA



Após esta carta de ilha entrar em jogo, todas as **Construções Navais feitas pelo jogador por meio de sua Maravilha são gratuitas** E o jogador pode **escolher a cor** da frota associada à Maravilha cada vez que contruir um estágio dela.

ILHA NEBULOSA



Após esta carta de ilha entrar em jogo, o jogador **não sofre mais perdas financeiras** devido a Taxas ou cartas de Pirata.

PORTO PIRATA



Todos os outros jogadores **perdem 1 Moeda por Nível Comercial** alcançado por suas frotas **Amarelas**. No final do jogo, esta carta de ilha também fornece 3 Pontos de Vitória.

ARQUIPÉLAGO LUXUOSO



No final do jogo, o jogador ganha **2 Pontos de Vitória por Nível Comercial** alcançado por sua frota **Amarela**.

ARQUIPÉLAGO DOURADO



No final do jogo, esta ilha fornece um **símbolo científico extra da escolha do jogador**.

ARQUIPÉLAGO ESMERALDA



No final do jogo, esta carta de ilha fornece um **símbolo científico extra do tipo de símbolo que o jogador tiver mais cópias**.

ARQUIPÉLAGO DO REFÚGIO



No final do jogo, o jogador ganha **2 Pontos de Vitória para cada carta de ilha que tiver**, incluindo esta.

PORTO ESQUECIDO



Após esta carta entrar em jogo, no final de cada Era, o jogador **pode escolher não participar de Conflitos Navais**. Se ele decidir não participar, a força naval dele é simplesmente **ignorada** durante a resolução de Conflitos Navais.

ARQUIPÉLAGO ARCO-ÍRIS



No final do jogo, o jogador **escolhe uma cor de carta**. Ele ganha **1 Ponto de Vitória para cada carta da cor escolhida que tiver em sua cidade**.

Esclarecimentos

Resolução do Turno

A resolução do turno acontece sempre nesta ordem:

1. **Pagar** todos os custos de construção (cartas, Maravilha e possivelmente Construção Naval).
2. **Mover** o Navio correspondente à sua Construção Naval, se for o caso.
3. **Aplicar todos os efeitos**, com a exceção da perda de Moedas.
4. Resolver a **Exploração de ilhas**.
5. Resolver a construção de **cartas do descarte** (não vale para Construção Naval).
6. Resolver a **perda de Moedas** (Taxas e Piratas).

Regras para 8 jogadores

Os seguintes ajustes nas regras permitem jogar com 8 jogadores.

Observação: Uma partida com 8 jogadores é possível com o jogo base de 7 Wonders e com a expansão Armada, desde que haja uma 8ª Maravilha de outra expansão disponível.

Preparação

Prepare o jogo como se fosse jogar com 7 jogadores (todas as cartas da Era I, II e III do jogo base, 9 cartas de Guilda e 7 cartas de Armada de cada Era).

Visão Geral do Jogo

No início de cada Era, dê 7 cartas para cada jogador. Cada jogador jogará 6 delas, da mesma forma que no jogo base de 7 Wonders.

Observação: As regras para 8 jogadores servem primariamente para a variação de jogo em equipe.



Regras para jogo em equipe

Durante partidas com 4, 6 ou 8 jogadores, você pode jogar *7 Wonders* na variação de jogo com equipes de 2 jogadores. Os membros de cada equipe devem se sentar lado a lado.

Visão Geral de uma Era

Durante o jogo, os membros da equipe podem se comunicar e mostrar suas mãos de cartas um para o outro livremente. É obrigatório usar seus recursos antes de comprar recursos de um de seus vizinhos.

Os membros das equipes não podem:

- emprestar dinheiro um para o outro;
- trocar de cartas um com o outro;
- não pagar pelo comércio entre eles;
- comprar recursos quando puderem construir uma estrutura por encadeamento.

Quando um jogador causar perda de dinheiro (Taxas ou Piratas), seu colega de equipe deve pagar normalmente.

Resolução de Conflitos Terrestres

Em partidas de equipe, os membros das equipes não lutam uns com os outros. Cada jogador enfrenta apenas sua cidade vizinha opositora.

Durante a resolução de Conflitos Terrestres, **DOBRE o número de fichas** que são distribuídas:

- derrota de todos fornece 2 fichas de Derrota de valor -1;
- uma vitória na Era I fornece 2 fichas de Vitória de valor 1 ponto cada;
- uma vitória na Era II fornece 2 fichas de Vitória de valor 3 pontos cada;
- uma vitória na Era III fornece 3 fichas de Vitória de valor 5 pontos cada;

Resolução de Conflitos Navais

Os conflitos navais são resolvidos individualmente, seguindo as regras convencionais. Empates são resolvidos normalmente, mesmo se os jogadores empatados forem da mesma equipe.

Taxas e Piratas

As Taxas acionadas pelo tabuleiro de Estaleiro bem como a perda de Moedas causada pelas cartas **Esconderijo Pirata**, **Covil Pirata**, **Irmandade Pirata** e pela carta de ilha **Porto Pirata** são aplicadas a todos os jogadores, sem considerar as equipes.

Cartas de Armada e

Em um jogo de equipes, as cartas com efeito  ou  funcionam de acordo com as regras convencionais e têm como alvo a Cidade à direita do vizinho da direita ou à esquerda do vizinho da esquerda respectivamente, sem levar as equipes em consideração.

Exemplo: Paula e Gabriel formam uma equipe. Paula está sentada entre Gabriel (à sua direita) e Romeo (à sua esquerda). Na Era II, Gabriel joga a carta Cais. Isso causa um novo Conflito Terrestre e dá uma ficha de Incursão ao jogador à esquerda de seu vizinho da esquerda, ou seja, Romeo.

As cartas **Doca**, **Cais** e **Molhe** ativam um Conflito Terrestre extra, mas dá apenas 1 ficha de Derrota ou de Vitória aos jogadores envolvidos.

Final do Jogo

Cada jogador soma seus Pontos de Vitória, e em seguida os dois membros somam suas pontuações para obter o total da equipe. A equipe com a maior pontuação vence.

Armada e outras expansões

Após várias partidas de 7 Wonders com a expansão Armada, você pode começar a misturar outras expansões. Entretanto, sugerimos que você jogue com, no máximo, duas expansões.

Alguns esclarecimentos:



Armada + Babel

Nesta configuração, quando um jogador constrói uma carta, ele pode escolher realizar uma Construção Naval OU participar da construção de um Grande Projeto, mas não pode realizar as duas coisas em um mesmo turno.



Armada + Cidades

Nesta configuração, os Débitos são aplicáveis para todas as Taxas cobradas e perdas de Moedas não resolvidos pelos jogadores. Nesta situação, os jogadores que não puderem ou não quiserem perder as Moedas devidas pegam 1 ficha de débito para cada Moeda não paga.

DÚVIDAS FREQUENTES

Maravilha Babilônia (lado B)

Q: Depois que a segunda etapa da Maravilha Babilônia é construída, o jogador também pode realizar uma Construção Naval com as duas últimas cartas da Era?

R: A segunda etapa da Babilônia fornece a habilidade de jogar a última carta da Era em vez de descartá-la. A construção desta carta é considerada um turno extra; portanto o jogador pode realizar uma Construção Naval durante esse novo turno.

Empates Globais Durante Conflitos Navais

Q: Durante um Conflito Naval, o que acontece se todos os jogadores estiverem empatados?

R: Se todos os jogadores tiverem a mesma Força Naval, nenhum deles recebe fichas de vitória ou derrota.

Fichas de Incursão

Q: O que acontece se um jogador jogar as cartas Doca e Molhe em uma mesma Era?

R: Nessa situação, ele resolve apenas UM Conflito Terrestre extra com o jogador alvo.

Q: Um jogador pode ser alvo de duas Incursões durante uma mesma Era?

R: Um jogador pode ser o alvo de dois jogadores diferentes que jogaram uma carta de Incursão de cada na mesma Era (▶▶ e ◀◀). Nessa situação, o jogador terá que resolver 4 Conflitos Terrestres no final dessa Era.

Diplomacia e Incursão

Q: Um jogador que jogou uma carta de Diplomacia pode ser o alvo de uma Incursão?

R: A ficha de Diplomacia não tem efeitos contra Incursões, apenas em Conflitos normais que ocorrem no final de cada Era.

Exemplo: Gabriel está sentado entre Art (à sua esquerda) e Paula (à sua direita). Paula joga uma carta de Diplomacia e Art joga a carta Pontão. Art e Paula ainda devem resolver um Conflito Terrestre devido à Incursão.

Q: É possível vencer dois Conflitos Terrestres contra o mesmo jogador em uma fase?

R: Um jogador pode resolver apenas UM Conflito Terrestre por Era com qualquer outro jogador.

Exemplo: Gabriel está sentado entre Art (à sua esquerda) e Paula (à sua direita). Gabriel joga uma carta de Diplomacia e Art joga a carta Pontão. A princípio, Art teria que resolver dois Conflitos Terrestres com Paula (um pelo Pontão e um porque Gabriel saiu de cena usando sua ficha de Diplomacia), mas eles se enfrentarão apenas uma vez e cada um receberá apenas uma ficha (de Vitória ou de Derrota).

Créditos

7Wonders Armada is a REPOS PRODUCTION game.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

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

Importado e distribuído no Brasil por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS,

LIVROS E SERVIÇOS, LTDA. Rua Mourato Coelho, 936, cjo 31, Pinheiros 05417-001 São Paulo/SP.

www.GalapagosJogos.com.br • atendimento@galapagosjogos.com.br.

O conteúdo desse jogo deve ser usado estritamente para propósitos pessoais e particulares de entretenimento.

Autor: **Antoine Bauza**

Ilustradores: **Étienne Hebinger, Dimitri Chappuis e Cyril Nouvel**

Desenvolvedores: **"Os belgas que vestem sombrero"**

também conhecidos como **Cédric Caumont e Thomas Provoost**

Assistentes Editoriais: **Virginie Gilson e Pierre Berthelot**

Diretor de Arte: **Alexis Vanmeerbeeck**

Tradução: **Fabiano Guolo**

Revisão: **Paula Pizauro**

Equipe Repos:

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

Testes:

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 Goubé,
participantes do Bruno Faidutti's Rencontres Ludopathiques.

Thomas thanks Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali,
Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon e Sylvain.



Descrição dos símbolos



O jogador move seu Navio **Azul** um espaço para cima em seu tabuleiro de Estaleiro gratuitamente.



O jogador move seu Navio **Amarelo** um espaço para cima em seu tabuleiro de Estaleiro gratuitamente.



O jogador escolhe e move um de seus Navios um espaço para cima em seu tabuleiro de Estaleiro gratuitamente.



O jogador escolhe e move 2 ou 3 Navios diferentes um espaço para cima cada em seu tabuleiro de Estaleiro gratuitamente.



Todas as Construções Navais realizadas pelo jogador através de sua Maravilha são gratuitas **E** da cor de sua escolha.



O jogador paga 1 de recurso a menos para cada Construção Naval que realizar.



O jogador ganha 1 Moeda para cada Construção Naval que realizar (seja ela gratuita ou paga).



Aumenta a Força Naval do jogador pela quantidade indicada.



No final de cada Era, o jogador pode escolher participar ou não de Conflitos Navais. Se ele não participar, a força naval dele é simplesmente ignorada durante a resolução de Conflitos Navais.



O jogador pode Explorar uma nova ilha do nível correspondente e se beneficiar do efeito dela. O número de cartas de ilha comprado depende do número de jogadores que realiza esta ação ao mesmo tempo.



O jogador coloca a carta de ilha do topo do baralho correspondente em jogo.



No final do jogo, o jogador se beneficia de um símbolo científico extra do tipo de símbolo que ele tiver mais cópias.



Uma vez por turno, o jogador pode comprar 1 recurso de sua escolha dentre aqueles produzidos pelo jogador à direita de seu vizinho da direita por 1 Moeda.



Duas vezes por turno, o jogador pode comprar 1 recurso de sua escolha dentre aqueles produzidos pelo jogador à esquerda de seu vizinho da esquerda por 1 Moeda.



O número indicado corresponde ao Nível Comercial do jogador.



Cada um dos outros jogadores perde o número de Moedas indicado **MENOS** o Nível Comercial dele (no máximo uma vez por turno).



Cada um dos outros jogadores perde um número de Moedas igual ao seu Nível Comercial.



O jogador não sofre mais perdas financeiras devido a Taxas ou cartas de Pirata.



O jogador ganha 2 Pontos de Vitória para cada Nível Comercial alcançado.



O jogador ganha 2 Pontos de Vitória para cada carta de ilha que tiver, incluindo esta.



No final do jogo, o jogador escolhe uma cor de carta. Ele ganha 1 Ponto de Vitória para cada carta da cor escolhida que tiver em sua cidade.



O jogador aciona um Conflito Terrestre extra entre ele e o jogador alvo.