ANTOINE BAUZA

7 WONDERS™ ARMADA

"Existem três tipos de pessoas: as que estão vivas, as que estão mortas e as que estão em alto-mar." (Aristóteles)

VISÃO GERAL

Esta expansão de *7 Wonders* leva os jogadores para conquistar os oceanos com novos tabuleiros individuais: os **Estaleiros**.

24 novas cartas de Era e 27 novas cartas de Ilha deixarão o jogo mais interessante e aumentarão a interação entre os jogadores.

A expansão *Armada* traz novas regras para o jogo base de *7 Wonders*, mas as condições de vitória são as mesmas.

Esta expansão também oferece uma variante para jogar em equipe (4 ou 6 jogadores).

COMPONENTES

- 1 tabuleiro de Maravilha (Siracusa)
- 7 tabuleiros de Estaleiro
- 28 miniaturas de Frota (7 x 4 cores)
- 40 fichas de Conflito Naval:
  - 22 fichas de Vitória Naval
  - 18 fichas de Derrota Naval
- 8 fichas de Conflito Militar:
  - 4 fichas de Vitória Militar
  - 4 fichas de Derrota Militar
- 2 fichas de Incursão
- 6 Moedas de valor 6
- 24 cartas de Armada (8 por Era)
- 27 cartas de Ilha (9 por nível)
- 1 caderneta de pontuação
- 3 folhetos de descrição dos novos efeitos
- Este livro de regras

ELEMENTOS DO JOGO

TABULEIRO DE MARAVILHA

Siracusa é usada apenas em partidas jogadas com esta expansão.

TABULEIROS DE ESTALEIRO

Os tabuleiros de Estaleiro representam o progresso das suas Frotas ao longo da partida. Os Estaleiros têm 4 registros navais (**Vermelho**, **Amarelo**, **Azul** e **Verde**), cada um dividido em 7 espaços cuja maioria concede um efeito.

Cada tabuleiro de Estaleiro tem um símbolo de Maravilha em um dos registros navais. A posição dele é diferente em cada tabuleiro.

COLORBLIND FRIENDLY

Para jogadores daltônicos, cada registro naval tem um símbolo correspondente à sua cor.

Vermelho *Amarelo* *Azul* *Verde*

Observação: *os efeitos dos espaços são os mesmos em todos os tabuleiros de Estaleiro. As únicas diferenças entre os tabuleiros são os custos de construção e a posição do símbolo de Maravilha.*

MINIATURAS DE FROTA

As miniaturas registram o progresso das suas Frotas (**Vermelha**, **Amarela**, **Azul** e **Verde**) no seu tabuleiro de Estaleiro.

CARTAS DE ERA DE ARMADA

As cartas de Era desta expansão representam novas Estruturas com efeitos inéditos. Elas são adicionadas às cartas de Era do jogo base.

Observação: *para facilitar a organização das cartas, as cartas de Era da expansão Armada têm este símbolo ♆ no canto inferior esquerdo.*

CARTAS DE ILHA

As cartas de Ilha representam uma nova categoria de cartas. Elas não são adicionadas às cartas de Era e têm uma verso diferente.
Elas são divididas em **3 níveis**, cada uma com um efeito único.

FICHAS DE CONFLITO NAVAL

As fichas de Conflito Naval representam Vitórias e Derrotas 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).

FICHAS DE INCURSÃO

As fichas de Incursão representam o novo efeito de Incursão.

CADERNETA DE PONTUAÇÃO

A caderneta de pontuação ajuda a registrar os Pontos de Vitória obtidos por meio das expansões *Armada*, *Líderes* e *Cidades*.

FOLHETOS DE DESCRIÇÃO DOS NOVOS EFEITOS

Esses folhetos fornecem uma explicação completa de todos os símbolos novos do jogo.

PREPARAÇÃO

A preparação segue as mesmas regras de *7 Wonders*, com a exceção dos seguintes ajustes:

- Prepare as **cartas de Era**:
  1. Separe as **cartas de Era** desta expansão em três baralhos (Era I, Era II e Era III) e os embaralhe separadamente.

Observação: *em partidas com 3 jogadores, remova as 5 cartas de Era de Armada que contêm o símbolo* **4+** *no canto inferior direito.*

  2. Para cada Era, pegue um número de **cartas de Armada** aleatórias equivalente ao **número de jogadores**. As cartas restantes não serão usadas e são deixadas de **fora da partida**.
  3. Adicione as cartas mantidas aos respectivos baralhos de Era do jogo base e embaralhe cada um.

- Separe as **cartas de Ilha** por nível e embaralhe cada baralho. Posicione-os virados para baixo no centro da mesa.
- Cada jogador pega **1 tabuleiro de Estaleiro** e o posiciona verticalmente à direita de seu tabuleiro de Maravilha.
  Cada jogador pega **uma miniatura de Frota de cada cor** e as posiciona no espaço inicial de cor correspondente em seu tabuleiro de Estaleiro.
- Posicione as **fichas** de **Conflito Naval** e de **Incursão** no centro da mesa.
- As **Moedas** e **fichas de Conflito Militar** extras são adicionadas às suas respectivas reservas do jogo base.

COMO JOGAR

A partida segue as mesmas regras de *7 Wonders*, com a exceção de cinco novas regras:

A. Turno Extra
B. Construção Naval
C. Resolução de Conflitos Navais
D. Incursão
E. Venda

A. TURNO EXTRA

No início de cada Era, cada jogador recebe **8 cartas** (em vez de 7 como no jogo base). Dessa forma, você jogará um turno extra em cada Era.

B. CONSTRUÇÃO NAVAL

Toda vez que construir uma carta de Era **Vermelha**, **Amarela**, **Azul** ou **Verde** ou um estágio da sua Maravilha, você pode realizar uma **Construção Naval** se desejar.

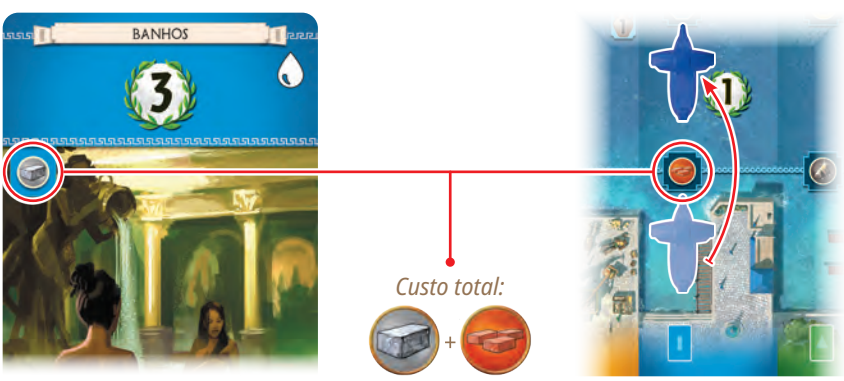
Construções Navais permitem que você melhore as suas **Frotas**:
- Frota **Vermelha**: determina seu poder naval durante **Conflitos Navais**.
- Frota **Amarela**: concede acesso a novas **rotas comerciais**.
- Frota **Azul**: concede **Pontos de Vitória** extras.
- Frota **Verde**: permite explorar **ilhas não descobertas**.

Carta de Era

Ao construir uma carta **Vermelha**, **Amarela**, **Azul** ou **Verde**, você pode realizar uma Construção Naval e aprimorar a **Frota de cor correspondente à da carta** que você construiu.

Para isso, você deve **pagar simultaneamente o custo da carta e o custo da Construção Naval**. Então, avance a miniatura de Frota da cor correspondente um espaço no seu tabuleiro de Estaleiro.

Exemplo: *você constrói uma carta Azul e pode realizar uma Construção Naval Azul. A carta custa 1 Pedra e a Construção Naval Azul custa 1 Argila. Sendo assim, você deve pagar um total de 1 Pedra* ***e*** *1 Argila para concluir ambas as construções.*



Importante*: o custo de construção de uma Estrutura (ou um estágio de uma Maravilha) e de uma Construção Naval são* ***sempre pagos simultaneamente****. No entanto, você* ***sempre aplica os efeitos das cartas*** *(ou estágios de uma Maravilha)* ***antes dos efeitos das Construções Navais****.*

Ao construir uma carta **Vermelha**, **Amarela**, **Azul** ou **Verde** gratuitamente por meio de **encadeamento** (ou de Olímpia), você também pode realizar uma Construção Naval pagando seu custo e seguindo as regras descritas anteriormente.

__Importante__: cartas recolhidas da **pilha de descarte** *e construídas gratuitamente (Halicarnasso, Salomão etc.)* **__nunca permitem__** *realizar uma Construção Naval.*

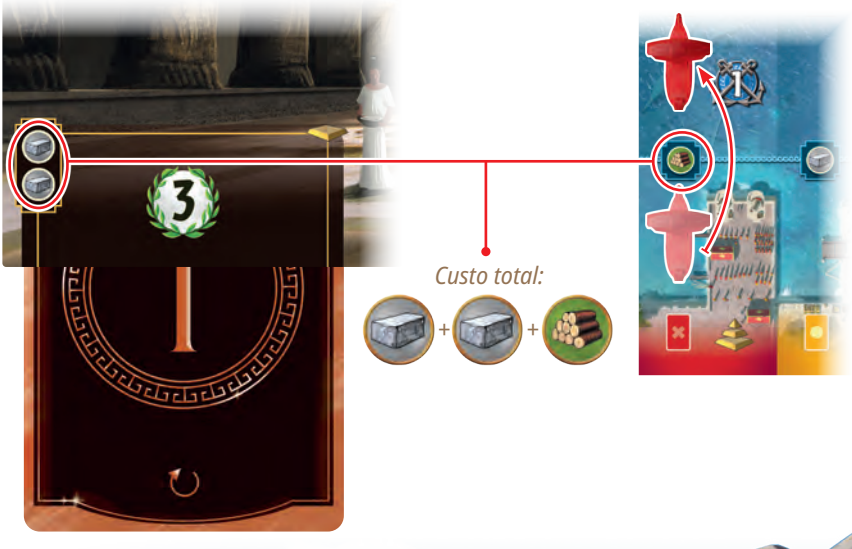
Estágio de Maravilha

Cada tabuleiro de Estaleiro tem um símbolo de Maravilha no espaço inicial de **__um__** dos 4 registros navais (**Vermelho**, **Amarelo**, **Azul** ou **Verde**). Esse símbolo indica a **Frota associada à sua Maravilha**.

Ao construir um estágio da sua Maravilha, você também pode realizar uma Construção Naval e avançar a **Frota associada à sua Maravilha**.

Para isso, você deve **pagar, simultaneamente, o custo do estágio da sua Maravilha __e__ o custo da Construção Naval**. Então, avance a miniatura de **Frota associada à sua Maravilha** um espaço no seu tabuleiro de Estaleiro.

__Exemplo__: *você constrói o primeiro estágio da sua Maravilha, que custa 2 Pedras. Dessa forma, você pode realizar uma Construção Naval para avançar sua Frota Vermelha (associada à sua Maravilha), que custa 1 Madeira. Sendo assim, você deve pagar um total de 2 Pedras **e** 1 Madeira para concluir ambas as construções.*



Descrição dos tabuleiros de Estaleiro

Registro naval Vermelho

O registro naval **Vermelho** concede símbolos navais que aumentam o seu **poder naval**.

Para ver qual é o poder naval concedido pela sua Frota **Vermelha**, verifique o valor indicado no símbolo naval do espaço em que está a miniatura.

Exemplo: *sua Frota Vermelha está no terceiro espaço do seu registro naval Vermelho. Seu **poder naval** aumenta em 2.*

Registro naval Amarelo

O registro naval **Amarelo** representa seu **nível comercial**. Ele também concede **Moedas** e aumenta **Impostos** que afetam os outros jogadores.

NÍVEL COMERCIAL

Seu nível comercial permite que você evite perder Moedas. Para ver seu **nível comercial**, verifique o valor indicado no símbolo de ânfora do espaço em que sua Frota **Amarela** está.

IMPOSTO

Quando sua Frota **Amarela** chega a um espaço de Imposto , você aumenta os Impostos **no fim do turno**. Quando isso acontece, todos os jogadores, **exceto você**, perdem o número de Moedas indicado **menos seus respectivos níveis comerciais**. As Moedas devem ser colocadas de volta na reserva.

Exemplo: *um jogador chega ao quinto espaço do registro naval Amarelo com sua frota Amarela e aumenta os Impostos em 2 no fim do turno. Sua Frota Amarela está no segundo espaço do registro naval Amarelo, então você perde 1 Moeda (Imposto de 2 **menos** seu nível comercial de 1).*

Esclarecimentos:

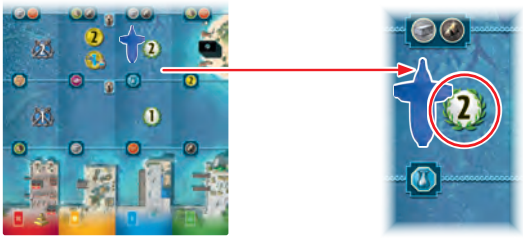
- *Os Impostos são sempre aplicados no fim do turno. É possível perder Moedas que você ganhou durante o mesmo turno.*
- *Se vários Impostos forem aumentados no fim do mesmo turno, somente o Imposto mais alto é aplicado (ignore todos os outros Impostos).*
- *Se o seu nível comercial for mais alto ou igual ao Imposto aumentado, nada acontece para você.*

Registro naval Azul

O registro naval **Azul** concede **Pontos de Vitória** que serão contabilizados no final da partida.

Para ver o número de Pontos de Vitória concedidos pela sua Frota **Azul**, verifique o valor indicado no símbolo de **Ponto de Vitória** do espaço em que a miniatura está.

Exemplo: *no final da partida, sua Frota Azul está no terceiro espaço do registro naval Azul. Sendo assim, você ganha 2 Pontos de Vitória.*



Registro naval Verde

O registro naval **Verde** permite **explorar Ilhas** de 3 níveis.

Quando sua Frota **Verde** chega a um **espaço de Ilha**, você pode explorar uma nova Ilha **do nível indicado** no espaço e, assim, usufruir do seu efeito.

Há duas possibilidades:

- **Neste turno, você é o único jogador a explorar uma Ilha desse nível.** Nesse caso, compre 4 cartas de Ilha de nível correspondente.
- **Neste turno, vários jogadores exploram uma Ilha desse nível.** Nesse caso, compartilhe todas as cartas de Ilha desse nível viradas para baixo entre os jogadores, de forma que cada um receba a mesma quantidade. Quaisquer cartas que não puderem ser repartidas igualmente não são distribuídas.

Das cartas recebidas, **escolha 1** e a coloque embaixo do lado direito do seu tabuleiro de Estaleiro, deixando apenas o efeito à vista. Devolva todas as cartas que não foram escolhidas para o baralho correspondente e o embaralhe.

Exemplo: *em um mesmo turno, a sua Frota Verde e a de outro jogador chegam ao terceiro espaço do registro naval Verde. Vocês compartilham todas as 9 cartas de Ilha de nível 1 entre si, recebendo 4 cartas de Ilha cada (a carta excedente não é distribuída).*

Esclarecimentos:

- *Os níveis das cartas de Ilha **não dependem das Eras**: você pode descobrir uma Ilha nível 2 durante a Era I e vice-versa.*
- *Os recursos das suas cartas de Ilha não podem ser comprados pelos seus jogadores vizinhos.*

C. RESOLUÇÃO DE CONFLITOS NAVAIS

No fim de cada Era, **após** resolver os Conflitos Militares do jogo base, você pode resolver um **Conflito Naval**.

Para determinar seu poder naval, conte todos os **símbolos navais** das **cartas** que você construiu, do seu **Estaleiro**, das suas **Ilhas** e da sua **Maravilha**.

Então, compare seu poder naval com o poder naval de **todos** os outros jogadores.

Começando pelo último colocado (menor poder naval), **seguido do primeiro** (maior poder naval) **e, por fim, do segundo**, distribua fichas de Conflito Naval conforme a posição dos jogadores:

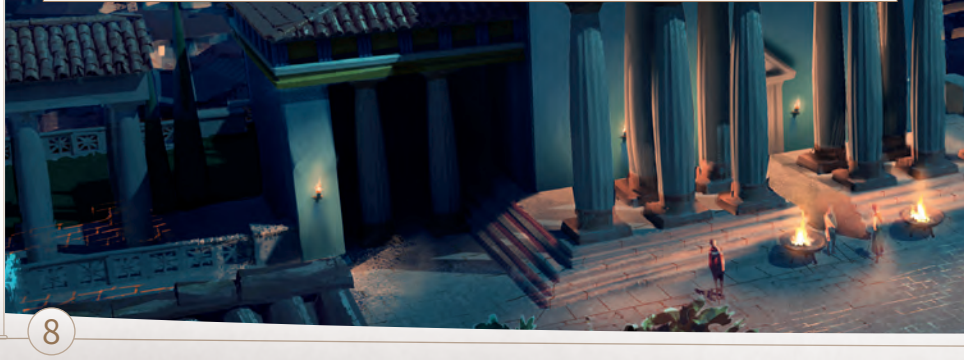
- **Último lugar:** 1 ficha de **Derrota** Naval (-1, -2 ou -3, conforme a Era atual).
- **Primeiro lugar:** 1 ficha de **Vitória** Naval (3, 5 ou 7, conforme a Era atual).
- **Segundo lugar:** 1 ficha de **Vitória** Naval (1, 3 ou 5, conforme a Era atual).

Esclarecimento: *é possível que certos jogadores não recebam fichas durante a Resolução de Conflitos Navais.*

EMPATES

- Em caso de empate ao determinar o **último lugar**, os jogadores envolvidos pegam 1 ficha de Derrota Naval cada, conforme a Era atual.
- Em caso de empate ao determinar o **primeiro lugar**, os jogadores envolvidos pegam **1 ficha de Vitória Naval cada pelo segundo lugar**. Dessa forma, os jogadores que teriam ficado em **segundo lugar** não pegam **nenhuma ficha**.
- Em caso de empate ao determinar o **segundo lugar**, os jogadores envolvidos não pegam **nenhuma ficha**.

Esclarecimento: *se todos os jogadores tiverem poder naval igual, ninguém pega fichas de Derrota ou Vitória Naval.*



D. INCURSÃO

Certas cartas **Vermelhas** ativam Incursões que provocam a resolução de um **terceiro Conflito Militar**.

Ao ativar uma Incursão, pegue uma ficha de Incursão (da reserva) imediatamente e a entregue ao jogador designado pelo símbolo. No fim da Era, prossiga para a Resolução de Conflitos Militares com os seus dois jogadores vizinhos e **também com o jogador que está com a ficha de Incursão**, conforme as regras normais.

Quando os Conflitos Militares forem resolvidos, **descarte** a ficha de Incursão e a coloque de volta na reserva.

Esclarecimentos:

- *Você pode ser o alvo de duas Incursões na mesma Era.*
  Nesse caso, você deve resolver 4 Conflitos Militares no fim da Era em questão.
- *Fichas de Diplomacia (expansões Cidades e Líderes) não afetam Incursões.*
  *Todas as Incursões **devem** ser resolvidas.*

E. VENDA

Toda vez que vender uma carta, aplique **um** destes efeitos:

Ganhe 3 Moedas da reserva.

ou

Avance sua Frota **Amarela** um espaço sem pagar o custo de Construção Naval.

Em caso de conflitos, o turno é sempre resolvido nesta ordem:

1. Pagar custos de construção *(carta ou Maravilha e Construção Naval)*
2. Avançar Frotas
3. Aplicar efeitos de cartas de Era *(exceto perder Moedas)*
4. Aplicar efeitos de Estaleiro *(exceto perder Moedas)*
5. Construir cartas da pilha de descarte *(sem Construção Naval)*
6. Perder Moedas

FIM DA PARTIDA

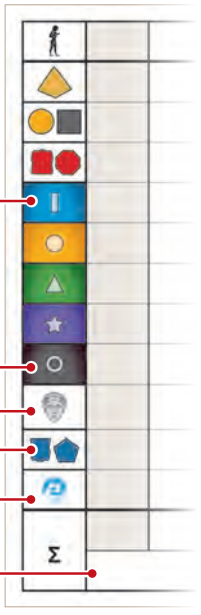
A partida acaba no fim da Era III, após a Resolução de Conflitos Militares e Navais.

Ganhe Pontos de Vitória conforme as regras do jogo base, com a exceção de que **cada** carta **Roxa concede no máximo 10 Pontos de Vitória**.

Nesta linha, anote o total de Pontos de Vitória obtidos com as suas cartas e sua **Frota Azul**.

Nesta linha, anote o total de Pontos de Vitória obtidos com os seus **Conflitos Navais**.

Nesta linha, anote o total de Pontos de Vitória obtidos com as suas **cartas de Ilha**.



ESCLARECIMENTO SOBRE CARTAS VERDES

Nesta expansão, é possível ter mais **símbolos de ciência idênticos** do que no jogo base.

Número de símbolos idênticos	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*...*
Pontos de Vitória	*1*	*4*	*9*	*16*	*25*	*36*	*49*	*64*	*81*	*

**Seus Pontos de Vitória equivalem ao número de símbolos idênticos multiplicado por ele mesmo (10 símbolos idênticos valem 10 x 10 = 100 Pontos de Vitória).*

REGRAS PARA PARTIDAS EM EQUIPE

Em partidas com 4 ou 6 jogadores, você tem a opção de jogar *7 Wonders* em equipes. Forme equipes de 2 e sente-se **ao lado do seu colega de equipe**. A partida segue as mesmas regras de *Armada*, com a exceção dos seguintes ajustes:

VISÃO GERAL DE UMA ERA

Durante a partida, os membros da equipe podem se comunicar e mostrar suas mãos de cartas um para o outro livremente (incluindo cartas de Líder se estiverem jogando com a expansão Líderes).

RESTRIÇÕES PARA CADA EQUIPE

- Vocês sempre devem usar seus próprios recursos antes de comprar recursos dos seus jogadores vizinhos.
- Ao construir, é obrigatório usar encadeamentos se você tiver o símbolo correspondente.
- Vocês não podem emprestar Moedas um para o outro.
- Vocês não podem trocar cartas entre si.
- Ao construir uma Estrutura que provoca uma perda de Moedas, seu colega de equipe também é afetado.

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS MILITARES

Em partidas em equipe, você não entra em conflito com o seu colega de equipe. Compare seu poder militar com o do seu vizinho adversário e recebam o dobro de fichas de Conflito Militar:

- Se os seus poderes militares forem **iguais**, não ganhe **nenhuma ficha**.
- Se o seu poder militar for **menor**, pegue **2 fichas de Derrota Militar**.
- Se o seu poder militar for **maior**, pegue **2 fichas de Vitória Militar** correspondentes à Era atual.

Exemplo: *no fim da Era II, você tem um poder militar de 2 e o seu vizinho adversário tem um poder de 3. Você pega 2 fichas de Derrota Militar e o seu vizinho adversário pega 2 fichas de Vitória Militar da Era II.*

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS NAVAIS

Conflitos Navais são resolvidos **individualmente** conforme as regras normais. Empates também são resolvidos normalmente, **independentemente de equipes**.

IMPOSTOS E PIRATAS

Impostos e perdas de Moedas provocados por estes símbolos se aplicam a todos os jogadores, **independentemente de equipes**.

CARTAS DE ARMADA

Em partidas em equipe, as cartas destinadas ao jogador à direita do seu vizinho da direita ou ao jogador à esquerda do seu vizinho da esquerda seguem as regras normais, **independentemente de equipes**.

Cartas que provocam Incursões seguem as regras normais, **independentemente de equipes**, mas concedem **apenas 1** ficha de Vitória ou Derrota Militar aos jogadores envolvidos (em vez de 2 como nos Conflitos Militares em equipe comuns).

FIM DA PARTIDA

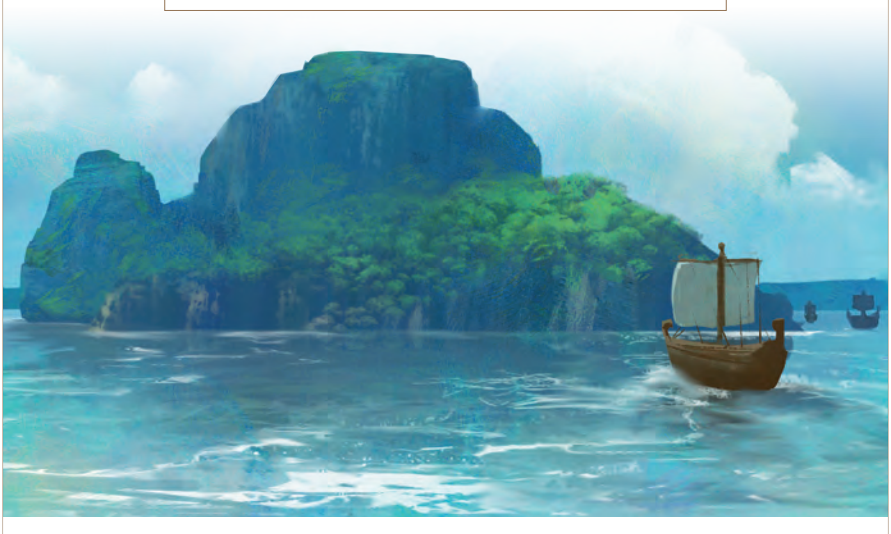
A partida acaba no fim da Era III, após a Resolução de Conflitos Militares e Navais. Prossiga para a contabilização de Pontos de Vitória conforme as regras normais de *Armada*.

Some a sua pontuação com a pontuação do seu colega de equipe. **A equipe com a maior pontuação total vence o jogo.** Em caso de empate, vence a equipe com o maior Tesouro no total. Se o empate persistir, as equipes empatadas compartilham a vitória.

EXPANSÕES *ARMADA* E *CIDADES*

Se estiver jogando com as expansões *Armada* e *Cidades*, cada jogador recebe 9 cartas no início de cada Era (em vez de 7 como no jogo base). Além disso, as **Dívidas** se aplicam a **qualquer aumento de Imposto e perda de Moedas que os jogadores não resolverem**. Nesse caso, se não puder ou se não quiser perder Moedas, pegue **1 ficha de Dívida por Moeda que não perder**.

Para ver o FAQ, acesse o site do nosso distribuidor brasileiro:
www.mundogalapagos.com.br
ou escaneie este código QR:



CRÉDITOS

Criação: **Antoine Bauza** • Ilustrações: **Etienne Hebinger**, **Dimitri Chappuis** e **Cyril Nouvel**
Desenvolvimento e publicação: **Cédrick Caumont** e **Thomas Provoost** aka «Les Belges à Sombreros» e a **equipe da Repos Production**. Créditos completos em: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2018. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Este material deve ser usado para fins estritamente particulares de entretenimento.