

Antoine Bauza

7 WONDERS

ARMADA

REGLAS



«Dejad que quien vaya a mover el mundo, se mueva primero a sí mismo.»

Sócrates

Contenido

- **8 tableros de Astillero**
- **32 barcos** (8 de cada color)
- **24 cartas de Armada**
 - 8 cartas Era I
 - 8 cartas Era II
 - 8 cartas Era III
- **27 cartas de Isla**
 - 9 de nivel 1
 - 9 de nivel 2
 - 9 de nivel 3
- **2 fichas de incursión**
- **6 monedas de valor 6**
- **4 cartas de ayuda**
 - 2 Conflictos Navales / Descartar
 - 2 Conflictos Navales / Resolución de turno
- **1 cuadernillo de puntuación**
- **Este reglamento**
- **48 marcadores de Conflicto Naval**
 - **31 marcadores de Victoria**
 - 11 marcadores de valor 1
 - 12 marcadores de valor 3
 - 7 marcadores de valor 5
 - 1 marcador de valor 7
 - **17 marcadores de Derrota**
 - 7 marcadores de valor -1
 - 5 marcadores de valor -2
 - 5 marcadores de valor -3
- **6 marcadores de Conflicto Terrestre**
 - **3 marcadores de Victoria**
 - 1 marcador de valor 1
 - 1 marcador de valor 3
 - 1 marcador de valor 5
 - **3 marcadores de Derrota de valor -1**



Resumen

Esta expansión de *7 Wonders* te permite armar flotas de Barcos para conquistar los mares. Las nuevas cartas de Isla y cartas de Armada enriquecen la partida y aumentan la interacción entre los jugadores. La dinámica del juego cambia ligeramente, pero las condiciones de victoria son idénticas a las del juego base de *7 Wonders*.

Elementos del juego

Atención: con el objetivo de diferenciar los elementos nuevos de aquellos que ya existían, se han cambiado los nombres de algunos de esos elementos:

- Los **Conflictos Militares** son ahora **Conflictos Terrestres** (en contraposición a los Conflictos Navales).
- Los **Escudos** son ahora **Escudos Terrestres** (en contraposición a los Escudos Navales).
- Las nuevas cartas de Era se llaman **cartas de Armada**, pero siguen siendo cartas de Estructura como las del juego básico.

Tableros Astillero

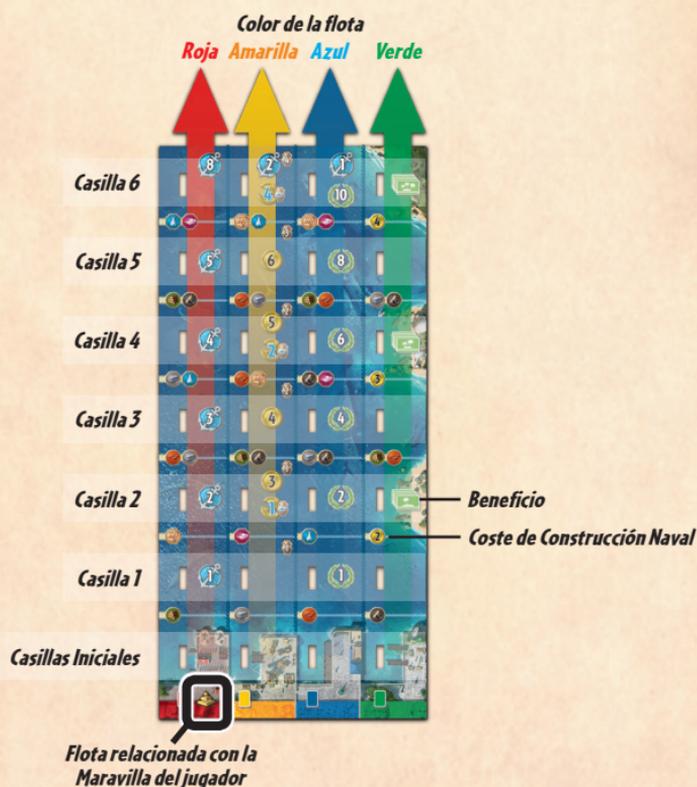
Los tableros Astillero representan la evolución de las flotas de los jugadores. Cada flota consiste en una casilla inicial y seis casillas de mejora, donde la mayoría de las casillas de mejora proporcionan un beneficio. Todos los tableros Astillero proporcionan los mismos beneficios, pero los costes de construcción difieren entre ellos.

Cada tablero está dividido en 4 flotas:

- Flota **Roja (militar)**: proporciona acceso a un nuevo tipo de guerra: Conflicto Naval.
- Flota **Amarilla (comercial)**: proporciona acceso a nuevas rutas comerciales.
- Flota **Azul (civil)**: proporciona puntos de victoria adicionales.
- Flota **Verde (científica)**: proporciona acceso a islas desconocidas.



En cada tablero, una de las 4 flotas tiene el símbolo de Maravilla en su casilla Inicial. Este símbolo indica el color de la flota relacionada con la Maravilla del jugador.



Barcos

Las figuras de los Barcos son de 4 colores (**Roja**, **Amarillo**, **Azul**, y **Verde**). Esto posibilita mostrar el nivel de las flotas de los en los tableros de Astillero de los jugadores.



Cartas de Armada

Las cartas de Armada son Estructuras que tienen nuevos efectos.

Están divididas por Eras, con **2 cartas Rojas**, **2 cartas Amarillas**, **2 cartas Azules**, y **2 Cartas verdes** por cada Era.



Atención: Todas las cartas de Armada tienen un logo en el centro de su parte inferior para diferenciarlas fácilmente después de jugar.



Cartas de Isla

Las cartas de Isla representan islas inexploradas. Se dividen en **3 niveles** de 9 cartas cada uno, y ofrecen efectos únicos.

Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Marcadores de Conflicto Naval

Los marcadores de Conflicto Naval representan las Derrotas y Victorias Navales. Hay 2 tipos de marcadores de Conflicto Naval:

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

Los marcadores de Conflicto Naval son diferentes de los marcadores de Conflicto Terrestre del juego base de *7 Wonders*.



Marcadores de Incursión

Los marcadores de Incursión están relacionados con las cartas **Embarcadero**, **Muelle**, y **Dársena**. Representa los conflictos Terrestres adicionales relacionados con estas cartas.



Cuadernillo de puntuación

Con esta expansión se incluye un nuevo cuadernillo de puntuación. Permite a los jugadores añadir los puntos de victoria conseguidos por los Conflictos Navales, algunas cartas de Isla y los que están en los tableros de Astillero a la puntuación final.



Preparación

Atención: los pasos subrayados se refieren al juego base de 7 Wonders.

1. Ordena las cartas del juego base por Era según el número de jugadores.
Guarda las cartas restantes en la caja, no se usarán en esta partida.
2. Ordena las cartas de Armada por Era y baraja cada mazo que hayas creado. Para cada Era, coge al azar tantas cartas de Armada como jugadores haya. Baraja estas cartas junto con las cartas de Era correspondientes del juego base.
Atención: para una partida de 3 jugadores, devuelve a la caja las 5 cartas que llevan los iconos o (Emporio Occidental, Emporio Oriental, Embarcadero, Muelle, y Dársena). Después, procede tal y como indica el punto 2.
3. Ordena las cartas de Isla por niveles (1, 2 y 3). Baraja cada mazo que hayas creado y colócalos, boca abajo, cerca del centro de la mesa.
4. Coloca los marcadores de Conflicto Naval, los marcadores de Incursión y los marcadores de Conflicto Terrestre adicionales cerca de los marcadores de Conflicto Terrestre del juego base.
5. Las Monedas adicionales se añaden a las monedas del juego base y forman la banca.
Cada jugador comienza la partida con 3 Monedas de valor 1 que colocan en su tablero.
6. Coloca las ayudas de juego en mitad de la mesa para que todo el mundo pueda alcanzarlas durante la partida.
7. Entrega a cada jugador 1 tablero Astillero, que debe poner en posición vertical a la derecha de su tablero de Maravilla, y 1 Barco de cada color. Coloca cada barco en la casilla inicial de su color.



Jugando la partida

Al principio de cada Era, los jugadores reciben, cada uno, **una mano de 8 cartas** (en lugar de 7 como en el juego base). **De esta forma, cada jugador jugará una carta adicional cada Era.**

La partida se desarrolla siguiendo las reglas normales de *7 Wonders*, con la excepción de cuatro nuevas reglas:

1. Construcción Naval
2. Conflictos Navales
3. Descartar una carta
4. Puntuar Gremios.

1. Construcción Naval

La Construcción Naval puede realizarse inmediatamente después de haber construido una carta de Estructura o durante la construcción de una etapa de la Maravilla.

Atención: cuando un barco alcanza la última casilla de su línea en el tablero Astillero, no es posible mejorar más esa flota.

a. Construir una Estructura

Cuando el jugador construye una carta **Roja, Amarilla, Azul, o Verde**, también puede realizar una Construcción Naval y mejorar la flota del mismo color que la carta recién construida. Para hacerlo, debe **pagar**, además del coste de la carta, **el coste de Construcción Naval** del color correspondiente indicado en su Astillero. Si lo hace, **avanza el Barco DEL MISMO COLOR una casilla en su tablero Astillero.**

Ejemplo: Gabriel construye una carta Azul, por lo que puede realizar una Construcción Naval Azul. Su carta cuesta 1 Piedra y sus Construcción Naval 1 Arcilla. Por lo tanto, debe pagar un total de 1 Piedra y 1 Arcilla para poder llevar a cabo ambas construcciones.



Coste total = 

Es posible realizar una Construcción Naval incluso cuando la construcción de una carta de Era es gratuita (vía construcción en cadena, la Maravilla Olimpia o marcadores de Babel). En este caso, el Coste de Construcción Naval se debe seguir pagando según las reglas normales.

Importante: Las cartas construidas gratuitamente desde el DESCARTE (Halicarnaso, Salomón...) NO permiten a los jugadores realizar una Construcción Naval.



b. Etapa de la Maravilla



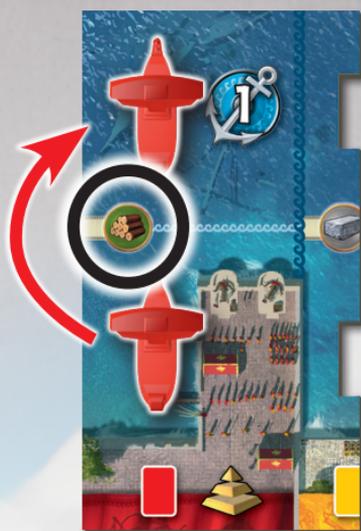
En cada tablero Astillero aparece un icono de Maravilla en la casilla Inicial de **UNA** de las 4 flotas (**Roja**, **Amarilla**, **Azul** o **Verde**).

Cuando un jugador construye una etapa de su Maravilla, puede pagar, además del coste de esa etapa, el coste de Construcción Naval del color asociado con el icono de Maravilla de su tablero Astillero. En ese caso, mueve el Barco de ESE color una casilla hacia arriba.

Ejemplo: Ana quiere construir la primera etapa de su Maravilla, Guiza, que cuesta 2 Piedras. Como el símbolo de Maravilla de su Astillero está colocado en su flota Roja, también realiza una Construcción Naval que le cuesta 1 Madera. Por lo tanto, debe pagar un total de 2 Piedras y 1 Madera para poder llevar a cabo ambas construcciones.



+



Coste total =   

2. Conflictos Navales

Al final de cada Era, después de haber resuelto los Conflictos Terrestres del juego base, los jugadores deben resolver los **Conflictos Navales**.



Cada jugador calcula su **Potencia Naval sumando todos los Escudos Navales** que tienen en su Ciudad, su tablero Astillero y sus Islas, y **comparando después ese total con TODOS los demás jugadores**.

La resolución **SIEMPRE** comienza entregando un marcador de Derrota Naval al jugador con la **Potencia Naval más baja**, antes de entregar los marcadores de Victoria Naval a los jugadores con las armadas más fuertes (consulta el gráfico).

- El jugador con la armada más débil recibe 1 marcador de Derrota Naval de valor -1, -2 o -3 en función de la Era en juego.
- El jugador con la armada más fuerte recibe 1 marcador de Victoria Naval de valor 3, 5 o 7 en función de la Era en juego.
- El jugador con la segunda armada más fuerte recibe 1 marcador de Victoria Naval de valor 1, 3 o 5 en función de la Era en juego.
- El jugador con la tercera armada más fuerte recibe 1 marcador de Victoria Naval de valor 3 solo en la Era III.

	Más débil	Más fuerte	2º	3º	
I					
II					
III					

Aclaración: un jugador no puede recibir un marcador de Derrota Naval y un marcador de Victoria Naval en la misma era.

Atención: es posible que haya jugadores que no reciban marcador durante la resolución de los Conflictos Navales.

Empates

En caso de empate en la armada más débil, todos los jugadores empatados cogen un marcador de Derrota Naval del valor correspondiente a la Era en juego.

En caso de empate en la armada más fuerte, todos los jugadores empatados cogen la recompensa del **siguiente nivel más bajo** correspondiente a la Era en juego. En este caso, el jugador con la segunda armada más fuerte no ganaría marcador en la Eras I y II y ganaría un marcador de Victoria Naval de valor 3 en la Era III.

En caso de empate por la segunda armada más fuerte, los jugadores empatados no ganan marcadores en las Eras I y II. En la Era III, consiguen un marcador de Victoria de valor 3 si solo UN jugador tiene la armada más fuerte. En caso contrario, no consiguen nada.

En caso de empate por la tercera armada más fuerte, los jugadores no ganan marcadores en la Era III.

Ejemplo: en la Era II, Gabriel y Paula tienen las armadas más débiles con 2 Escudos Navales. Cada uno coge 1 marcador de Derrota Naval de valor -2. Ana tiene la armada más fuerte con 8 Escudos Navales. Coge 1 marcador de Victoria Naval de valor 5. Ramón y Fernando están empatados por la segunda armada más fuerte con 6 Escudos Navales cada uno. Como están empatados, deberían coger la recompensa del siguiente nivel más bajo, pero no lo hay en la Era II. Estos dos jugadores no cogen marcador.

3. Descartar una carta

Cada vez que un jugador descarta 1 carta, puede escoger entre:

Ganar 3 Monedas.



0

Mover su Barco Amarillo una casilla sin coste
(sin pagar el coste de la Construcción Naval).



4. Puntuar Gremios

Al final de la partida, **cada** carta de **Gremio** podrá tener un valor máximo de 10 puntos de victoria.

Ejemplo: Ramón jugó el Gremio de filósofos y el Gremio de mercaderes. El jugador de su izquierda tiene 7 cartas Verdes y 4 cartas Amarillas. El jugador de su derecha tiene 5 cartas Verdes y 2 cartas Amarillas. Al final de la partida, Ramón consigue 10 puntos de victoria por el Gremio de filósofos (y no 12, como hubiera conseguido normalmente) y 6 puntos de victoria por el Gremio de mercaderes, lo que hace un total de 16 puntos de victoria por sus dos Gremios.

Descripción de los tableros Astillero

Flota Roja

La flota **Roja** otorga **Escudos Navales** y, por tanto, aumenta la Potencia Naval de los jugadores.



La **Potencia Naval** de un jugador se corresponde con el número de Escudos Navales otorgados por su flota **Roja**, que se suman al resto de Escudos Navales presentes en su Ciudad, tablero Astillero o cartas de Isla.

Ejemplo: la flota Roja de Gabriel está en la tercera casilla de mejora de su tablero Astillero, otorgándole 3 Escudos Navales. Además, tiene una carta de Isla que le otorga 2 Escudos Navales. Por lo tanto, su armada tiene una Potencia Naval de 5.

Flota Amarilla

La flota **Amarilla** indica el **Nivel Comercial** de los jugadores, les otorga **Monedas** y les permite recaudar **Impuestos** que influyen en el resto de jugadores. La última casilla de esta línea también otorga **2 Escudos Navales**.



Cuando la Flota **Amarilla** llega a una casilla con **Monedas**, el jugador gana inmediatamente el número de Monedas indicado.



El **Nivel Comercial** de un jugador se corresponde con el número indicado en el símbolo de Nivel Comercial de la casilla en la que está su Barco **Amarillo**.



Al final de un turno en el que su flota **Amarilla** llega a una casilla con el símbolo de **Impuesto**, el jugador recauda un Impuesto de la cantidad indicada. Cuando esto ocurre, el resto de jugadores pierde el número de Monedas indicado **MENOS** su nivel comercial y devuelven las monedas a la banca.

Ejemplo: la flota Amarilla de Paula llega a la segunda casilla de mejora de su tablero Astillero. Inmediatamente gana 2 Monedas y recauda un Impuesto de 1 moneda al final de turno. La flota Amarilla de Ana está en la primera casilla de mejora. No pierde ninguna moneda (Impuesto de 1 - Nivel Comercial de 1). La flota Amarilla de Ramón todavía está en la casilla Inicial de su tablero Astillero, por lo tanto, pierde 1 Moneda ya que su Nivel Comercial es 0 (Impuesto de 1 - Nivel Comercial de 0).

Aclaración: si en un mismo turno se recaudan varios Impuestos, solo se aplica el más alto.

Ejemplo: La flota Amarilla de Paula alcanza la casilla final de su tablero Astillero: su Potencia Naval aumenta en 2 y recauda un Impuesto de 4. La flota Amarilla de Ana ha mejorado cuatro veces: gana inmediatamente 4 Monedas y recauda un Impuesto de 2. Al final del turno, solo se recauda el Impuesto de 4 (el más alto). Paula no pierde monedas. Ana pierde 2 monedas (Impuesto de 4 - Nivel Comercial de 2). La flota Amarilla de Ramón todavía está en la casilla Inicial de su tablero Astillero, por lo tanto, pierde 4 Monedas ya que su Nivel Comercial es 0 (Impuesto de 4 - Nivel Comercial de 0).

Aclaración: aunque un jugador tiene un Nivel Comercial superior al Impuesto recaudado, no gana Monedas por el impuesto.

Flota Azul

La flota **Azul** otorga a los jugadores puntos de victoria que se sumarán al final de la partida.



La cantidad de puntos de victoria que gana un jugador se corresponde con la casilla en la que está su Barco **Azul** al final de la partida.

La última casilla de esta línea también otorga **1 Escudo Naval**.

Ejemplo: la flota Azul de Ramón llega a la casilla final de su tablero Astillero. Tiene un total de 10 puntos de victoria en su tablero Astillero y su Potencia Naval aumenta en 1.

Flota Verde

La flota **Verde** permite a los jugadores **Explorar Islas desconocidas**.



Cuando el Barco **Verde** de un jugador llega a una **casilla de Exploración**, puede Explorar una nueva Isla del nivel correspondiente y beneficiarse de su efecto.

Hay dos posibilidades de exploración:

Exploración en solitario:

Si el jugador es el **único** que Explora una isla de **ese nivel durante ese turno, roba 4 cartas de Isla** del mazo correspondiente y escoge cuál quiere quedarse. El jugador la coloca a la derecha de su tablero Astillero, de tal forma que solo se vea su efecto. Vuelve a colocar las cartas que no ha escogido en el mazo y lo baraja concienzudamente.

*Ejemplo: la flota verde de Ana alcanza la segunda casilla de mejora de su tablero Astillero. Es el **único** jugador que Explora una Isla de nivel 7 ese turno. Por lo tanto, coge **4 cartas de Isla de nivel 7** y escoge la que quiere quedarse.*



Exploración en grupo:

Si hay **varios** jugadores que van a explorar una Isla **del mismo nivel en el mismo turno, se reparten entre ellos todas las cartas de Isla de ese nivel boca abajo**, de tal forma que todos reciban el **mismo número** de cartas. Las cartas sobrantes se devuelven al centro de la mesa. Cada jugador escoge, de entre las cartas de Isla que ha recibido, la que quiere quedarse y la coloca a la derecha del tablero Astillero, de tal forma que solo se vea su efecto. Las cartas que no se han escogido vuelven al mazo correspondiente y después se baraja el mazo.

*Ejemplo: en una partida de 7 jugadores, las flotas Verdes de María, Ramón y Gabriel llegan a la **segunda** casilla de mejora de sus tableros Astillero. Por lo tanto, hay **3** jugadores que Exploran una Isla de nivel 7 este turno. **Se reparten entre ellos todas las cartas de Isla de nivel 7**, de tal forma que todos reciban el **mismo número** de cartas. Por lo tanto, cada uno recibe 3 cartas y decide cuál de entre ellas va a quedarse.*



Descripción de las cartas de Armada

EMBARCADERO - MUELLE - DÁRSENA



Estas cartas otorgan **Escudos Terrestres** (1 / 2 / 3 respectivamente) y crean un **Conflicto Terrestre adicional** entre el jugador que construye una de estas cartas y el jugador objetivo.



Cuando un jugador construye una carta con el símbolo de Incursoión, coge 1 marcador de Incursoión de la reserva e, inmediatamente, se lo entrega al jugador señalado por la flecha doble.



Señala al jugador situado **a la derecha de su vecino de la derecha**.



Señala al jugador situado **a la izquierda de su vecino de la izquierda**.

Al final de la Era en juego, el jugador que ha desencadenado la Incursoión resuelve, siguiendo las reglas normales, un **Conflicto Terrestre con los dos jugadores vecinos Y con el jugador que tiene el marcador de Incursoión**.

Una vez se hayan resuelto los Conflictos Terrestres, el jugador objetivo devuelve el marcador a la reserva.

Atención: juega estas cartas con cuidado, ya que no garantizan la victoria contra el jugador objetivo.

DEFENSAS COSTERAS - PUERTO FORTIFICADO - FORTALEZAS COSTERAS



Estas cartas proporcionan **Escudos Navales** que aumentan la Potencia Naval de un jugador (1 / 2 / 3 Escudos Navales respectivamente).

ATARAZANA - ASTILLERO NAVAL - DIQUE SECO HANGAR - CAPITANÍA - MINISTERIO NAVAL



Estas cartas permiten al jugador **avanzar sin coste una casilla uno de sus Barcos a su elección**. No paga el coste en recursos ni en monedas. Algunas de estas cartas también otorgan **puntos de victoria** (0 / 0 / 2 / 3 / 4 / 5 respectivamente).

Aclaración: un jugador puede realizar una Construcción Naval Azul cuando construye una de estas cartas y después beneficiarse del movimiento gratuito de dicha carta. Por lo tanto, un jugador puede realizar 2 Construcciones Navales durante el mismo turno usando estas cartas.

ALIJO PIRATA - GUARIDA PIRATA - HERMANDAD PIRATA



Estas cartas otorgan inmediatamente **Monedas** o **puntos de victoria** (3 / 6 monedas o 4 puntos de victoria respectivamente). Además, el **resto de jugadores pierden 1 Moneda por Nivel Comercial alcanzado** con su flota **Amarilla**.

Ejemplo: La flota Amarilla de Gabriel está en la tercera casilla de mejora de su tablero Astillero. Pierde 2 Monedas. La flota Amarilla de Paula está todavía en la casilla Inicial. No pierde ninguna moneda.

EMPORIO ORIENTAL



Una vez por turno, el jugador puede comprar 1 recurso a su elección de los producidos por el jugador situado a la **derecha de su vecino de la derecha**, pagando 1 Moneda.

EMPORIO OCCIDENTAL



Una vez por turno, el jugador puede comprar 1 recurso a su elección de los producidos por el jugador situado a la **izquierda de su vecino de la izquierda**, pagando 1 Moneda.

ADUANA PORTUARIA



Al final de la partida, el jugador gana 2 puntos de victoria por cada **Nivel Comercial** alcanzado por su Flota **Amarilla**.

ESCUELA DE CAPITANES - SALA DE MAPAS - ARCHIVOS NAVALES



Estas cartas permiten al jugador **robar la carta de Isla superior del mazo del nivel correspondiente** (nivel 1 / 2 / 3 respectivamente) y ponerla en juego a la derecha de su tablero Astillero. Después, el jugador se beneficia de su efecto.

Atención: ten cuidado de no confundir este efecto con la Exploración que se realiza mediante Construcción Naval.

OFICINA DE EXPLORACIÓN - SOCIEDAD DE NAVEGANTES - CÍRCULO DE CAPITANES



Estas cartas otorgan un símbolo científico **del tipo que más tenga el jugador**.

En caso de empate entre varios símbolos científicos, el jugador escoge uno de entre los símbolos empatados.

Descripción de las cartas de Isla

Las cartas de Isla se dividen en **3 niveles**:



Los niveles de las cartas de Isla **son independientes de la Era**. Un jugador puede descubrir una Isla de nivel 2 durante la Era 1.

Las Islas otorgan **efectos únicos y personales**.

ISLA SALVAJE - ISLA VIRGEN - PUERTO ABANDONADO



Estas cartas de Isla producen **1 de los recursos representados** por turno.

Aclaración: Los recursos de estas cartas de Isla no pueden ser comprados por los vecinos a través del comercio.

ISLA DE BRONCE - PUERTO DE HIERRO - ARCHIPIÉLAGO ESCARLATA



Estas cartas de Isla otorgan **Escudos Terrestres** (1 / 2 / 3 respectivamente).

ISLA VENTOSA - PUERTO DEL VIENTO - ARCHIPIÉLAGO DE ALISIOS



Estas cartas de Isla otorgan **Escudos Navales** (1 / 2 / 3 respectivamente).

ISLA HABITADA - PUERTO DE ESTATUAS - ARCHIPIÉLAGO SOBERANO



Al final de la partida, estas cartas de Isla proporcionan **puntos de victoria** (3 / 5 / 7) respectivamente.

ISLA TOPACIO - ISLA ÁMBAR



Estas cartas de Isla permiten al jugador **avanzar sin coste el Barco del color indicado** 1 casilla en su Astillero.

PUERTO ESPUMOSO



Esta carta de Isla permite al jugador **avanzar sin coste 2 Barcos diferentes** 1 casilla cada uno en su Astillero.

ARCHIPIÉLAGO TORMENTOSO



Esta carta de Isla permite al jugador **avanzar sin coste 3 Barcos diferentes** 1 casilla cada uno en su Astillero.

PUERTO ANTIGUO



Una vez esta carta de Isla entra en juego, el jugador **paga 1 recurso menos por cada Construcción Naval** que realice.

Aclaración: este descuento SOLO se aplica a los recursos. Todos los costes en Monedas deben pagarse íntegramente.

PUERTO MARAVILLOSO



Una vez esta carta de Isla entra en juego, el jugador gana **1 Moneda por cada Construcción Naval** que realice (sea gratuitamente o pagando el coste de construcción).

ISLA PERDIDA



Una vez esta carta de Isla entra en juego, todas las **Construcciones Navales realizadas por el jugador usando su Maravilla son gratuitas** Y el jugador puede **escoger el color** de la flota asociada con su Maravilla cada vez que construye una etapa de Maravilla.

ISLA NUBLADA



Una vez esta carta de Isla entra en juego, el jugador **no sufrirá más pérdidas de dinero** debidas a Impuestos o cartas Pirata.

PUERTO PIRATA



El resto de jugadores pierden **1 Moneda por Nivel Comercial** alcanzado con su flota **Amarilla**. Al final de la partida, esta carta de Isla también otorga **3 puntos de victoria**.

ARCHIPIÉLAGO EXUBERANTE



Al final de la partida, el jugador gana **2 puntos de victoria por cada Nivel Comercial** alcanzado con su flota **Amarilla**.

ARCHIPIÉLAGO DORADO



Al final de la partida, esta carta de Isla otorga **1 símbolo científico adicional a elección del jugador**.

ARCHIPIÉLAGO ESMERALDA



Al final de la partida, esta carta de Isla otorga **1 símbolo científico adicional del tipo que más tenga el jugador**.

ARCHIPIÉLAGO RESGUARDADO



Al final de la partida, el jugador gana **2 puntos de victoria por cada carta de Isla en su poder**, incluida esta.

PUERTO OLVIDADO



Una vez esta carta entra en juego, el jugador **puede elegir no participar en Conflictos Navales** al final de cada Era. Si decide no participar en Conflictos Navales, simplemente **se ignora** su Potencia Naval durante la resolución de los Conflictos Navales.

ARCHIPIÉLAGO ARCOÍRIS



Al final de la partida, el jugador escoge **1 color de carta**. Gana **1 Punto de Victoria por cada carta de ese color presente en su Ciudad**.

Aclaraciones

Resolución de turno

La resolución de turno se realiza siempre en este orden:

1. **Pagar** todos los costes de construcción (carta, Maravilla y, posiblemente, Construcción Naval).
2. **Mover** el Barco correspondiente a tu Construcción Naval, si se ha hecho.
3. **Aplicar todos los efectos**, con la excepción de la pérdida de Monedas.
4. Resolver la **Exploración de Islas**.
5. Resolver la **construcción** de cartas desde el **descarte** (sin Construcción Naval).
6. Resolver las **pérdidas de Monedas** (Impuestos y Piratas).

Reglas para 8 jugadores

Los siguientes ajustes te permitirán jugar con 8 jugadores.

Atención: es posible una partida con 8 jugadores utilizando el juego base 7 Wonders y la expansión Armada siempre y cuando se tenga una 8ª Maravilla de otra expansión.

Preparación

Prepara la partida tal como lo harías para una partida con 7 jugadores (todas las cartas de las Eras I, II, III del juego base, 9 cartas de Gremio y 7 cartas de Armada de cada Era).

Descripción de la partida

Al principio de cada Era, reparte 7 cartas a cada jugador. Cada jugador jugará 6 de ellas, como en el juego base de 7 Wonders.

Atención: las partidas de 8 jugadores están diseñadas, fundamentalmente, para la variante por equipos.



Reglas para jugar por equipos

En las partidas de 4, 6 u 8 jugadores, puedes jugar a *7 Wonders* con la variante de equipos de 2 jugadores. Los compañeros de equipo deben sentarse juntos.

Jugando una Era

Los compañeros de equipo pueden comunicarse libremente y enseñarse las manos de cartas durante la partida. Es obligatorio utilizar tus propios recursos antes de comprar recursos a uno de tus vecinos.

Los compañeros de equipo no pueden:

- prestarse dinero;
- intercambiar cartas entre ellos;
- no pagar el comercio entre ellos;
- comprar recursos cuando podrían realizar una construcción en cadena.

Cuando un jugador provoca una pérdida de dinero (Impuestos o Piratas), su compañero también debe pagar la pérdida.

Resolución de Conflictos Terrestres

Los compañeros de equipo no combaten entre sí en las partidas por equipos. Cada jugador solo se enfrenta a la ciudad vecina enemiga.

Durante la resolución de Conflictos Terrestres, **DUPLICA el número normal de marcadores** que se entregan.

- los derrotados ganan todos 2 marcadores de Derrota de valor -1;
- una victoria en la Era I proporciona 2 marcadores de Victoria de valor 1 cada uno;
- una victoria en la Era II proporciona 2 marcadores de Victoria de valor 3 cada uno;
- una victoria en la Era III proporciona 2 marcadores de Victoria de valor 5 cada uno.

Resolución de Conflictos Navales

Los Conflictos Navales se resuelven de forma individual, siguiendo las reglas normales. Los empates se resuelven normalmente, incluso si los jugadores empatados pertenecen al mismo equipo.

Impuestos y Piratas

Los Impuestos provocados por el tablero Astillero y las pérdidas de Monedas provocadas por las cartas **Alijo Pirata**, **Guarida Pirata** y **Hermandad Pirata** y la Isla **Puerto Pirata** se aplican a todos los jugadores, sin tener en cuenta los equipos.

Cartas de Armada y

En las partidas por equipos, las cartas con un efecto  o  funcionan siguiendo las reglas normales y apuntan, respectivamente, al jugador a la derecha del vecino de la derecha o al jugador de la izquierda del vecino de la izquierda, sin tener en cuenta los equipos.

Ejemplo: Paula y Gabriel forman un equipo. Paula se sienta entre Gabriel (a su derecha) y Ramón (a su izquierda). En la Era II, Gabriel juega la carta Muelle. Esto provoca un nuevo Conflicto Terrestre y da 1 marcador de Incursión al jugador a la izquierda de su vecino de la izquierda, es decir, a Ramón.

Las cartas **Embarcadero**, **Muelle** y **Dársena** provocan un Conflicto Terrestre adicional, pero los jugadores involucrados solos reciben 1 marcador de Derrota o de Victoria.

Fin de la partida

Cada jugador suma sus puntos de victoria y, después, los dos compañeros de equipo suman sus puntuaciones para conseguir la puntuación total del equipo. El equipo con más puntos gana la partida.

Armada y otras expansiones

Después de jugar varias partidas de *7 Wonders* con la expansión Armada, puedes empezar a mezclar otras expansiones. Te aconsejamos que juegues con un máximo de dos expansiones.

Unas pocas aclaraciones:



Armada + Grandes Proyectos

En esta combinación, cuando un jugador construye una carta, puede escoger entre realizar una Construcción Naval o participar en la construcción de un Gran Proyecto, pero no puede realizar ambas cosas en el mismo turno.



Armada + Cities

En esta combinación, las Deudas se aplican a todos los Impuestos recaudados y pérdidas de Monedas no resultas por los jugadores. En este caso, los jugadores que no puedan o no quieran perder las Monedas correspondientes, cogen 1 ficha de Deuda por cada Moneda impagada.

Preguntas frecuentes

Maravilla Babilonia (cara B)

P: Cuando el jugador ha construido la segunda etapa de la Maravilla Babilonia ¿puede realizar una Construcción Naval con las dos últimas cartas de la Era?

R: *La segunda etapa de la Maravilla Babilonia otorga al jugador la habilidad de jugar la última carta de la Era en lugar de descartarla. La construcción de esta carta se considera un turno adicional. Por lo tanto, el jugador puede realizar una Construcción Naval durante este nuevo turno.*

Todos los jugadores empatan en un Conflicto Naval

P: Durante un Conflicto Naval ¿qué pasa si todos los jugadores están empatados?

R: *Si todos los jugadores tienen la misma Potencia Naval, ningún jugador recibe marcadores de victoria o derrota.*

Marcadores de Incursión

P: ¿Qué pasa si el mismo jugador juega las cartas Embarcadero y Dársena en la misma Era?

R: *En ese caso, solo resuelve UN Conflicto Terrestre adicional con el jugador objetivo.*

P: ¿Puede un jugador ser objetivo de dos Incursiones durante la misma Era?

R: *Un jugador puede ser el objetivo de dos jugadores diferentes que juegan cada uno una carta de Incursión en la misma Era (▶▶ y ◀◀). En este caso, dicho jugador tendrá que resolver 4 Conflictos Terrestres al final de la Era.*

Diplomacia e Incursión

P: Un jugador que ha jugado una carta de Diplomacia ¿puede ser objetivo de una Incursión?

R: *La ficha de Diplomacia no tiene efecto sobre una Incursión.*

Ejemplo: Gabriel está sentado entre Ana (a su izquierda) y Paula (a su derecha). Paula juega una carta de Diplomacia y Ana juega la carta Embarcadero. Ana y Paula deberán resolver el Conflicto Terrestre generado por la Incursión.

P: ¿Es posible ganar dos Conflictos Terrestres contra el mismo jugador?

R: *Un jugador solo puede resolver UN Conflicto Terrestre por Era contra el mismo jugador.*

Ejemplo: Gabriel está sentado entre Ana (a su izquierda) y Paula (a su derecha). Paula juega una carta de Diplomacia y Ana juega la carta Embarcadero. Aunque parece que Ana necesitaría resolver dos Conflictos Terrestres con Paula (uno por el Embarcadero y otro porque Gabriel se ha quitado de en medio usando la ficha de Diplomacia), solo se enfrentarán una vez y cada uno solo cogerá un único marcador (de Victoria o Derrota).

Créditos

7Wonders Armada is a REPOS PRODUCTION game.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

Repos Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
The contents of this game may only be used for purposes of strictly personally and private entertainment.

Autor: **Antoine Bauza**

Ilustradores: **Etienne Hebing**, **Dimitri Chappuis**, y **Cyril Nouvel**

Desarrolladores: Los Belgas del Sombrero conocidos como **Cédric Caumont** y **Thomas Provoost**

Asistentes editoriales: **Virginie Gilson** y **Pierre Berthelot**

Director artístico: **Alexis Vanmeerbeeck**

Traducción al español: **Diego García**

Equipo Repos:

Eric Azagury, Nicolas Boseret, Cédric Chevalier, Winnie Kenis,
Nicolas Koenig, Nicolas Pastor, Guillaume Pilon, Florian Pouillet, Régis Van Cutsem,
Nastassja Vandepeutte, Thomas Vermeer and Géraldine Volders.

Probadores:

Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet,
Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière, Jenny Godard,
Matthieu Houssais, Mathias Guillaud, Florian Grenier, Bruno Goube,
participantes en los Rencontres Ludopathiques de Bruno Faidutti.

Thomas agradece a Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali,
Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon, y Sylvain.



REPOS
PRODUCTION

Descripción de los símbolos



El jugador avanza sin coste su Barco **Azul** una casilla en su tablero Astillero.



El jugador avanza sin coste su Barco **Amarillo** una casilla en su tablero Astillero.



El jugador avanza sin coste uno de sus barcos a su elección una casilla en su tablero Astillero.



El jugador avanza 2 o 3 Barcos diferentes a su elección una casilla en su tablero Astillero.



Todas las Construcciones Navales que el jugador realice utilizando su Maravilla son ahora gratuitas **Y** del color que elija.



El jugador paga 1 recurso menos por cada Construcción Naval que realice.



El jugador gana 1 Moneda por cada Construcción Naval que realice (sea gratuitamente o pagando el coste de construcción).



Aumenta la Potencia Naval del jugador en la cantidad indicada.



Al final de cada Era, el jugador puede decidir si participa o no en Conflictos Navales. Si no participa, se ignora su armada durante la resolución de los Conflictos Navales.



El jugador puede Explorar una nueva Isla del nivel correspondiente y beneficiarse de su efecto. El número de cartas de Isla que puede robar depende del número de jugadores que realicen esta acción al mismo tiempo.



El jugador pone en juego la carta de Isla superior del mazo correspondiente.



Al final de la partida, el jugador obtiene 1 símbolo científico adicional del tipo que más tenga.



Una vez por turno, el jugador puede comprar 1 recurso a su elección de los producidos por el jugador situado a la derecha de su vecino de la derecha, pagando 1 Moneda.



Dos veces por turno, el jugador puede comprar 1 recurso a su elección de los producidos por el jugador situado a la izquierda de su vecino de la izquierda, pagando 1 Moneda.



El número que aparece indica el Nivel Comercial del jugador.



El resto de jugadores pierden el número de Monedas indicado **MENOS** su Nivel Comercial (máximo una vez por turno).



El resto de jugadores pierden un número de Monedas igual a su Nivel Comercial.



El jugador no sufre más pérdidas de Monedas provocadas por Impuestos o cartas Pirata.



El jugador gana 2 puntos de victoria por cada Nivel Comercial alcanzado.



El jugador gana 2 puntos de victoria por cada carta de Isla en su poder, incluida esta.



Al final de la partida, el jugador escoge 1 color de carta. Gana 1 Punto de Victoria por cada carta de ese color presente en su Ciudad.



El jugador desencadena un Conflicto Terrestre adicional entre el jugador objetivo y él.