

ANTOINE BAUZA
7 WONDERS™

ARMADA

"Ci sono tre tipi di uomini: i vivi, i morti e quelli che vanno per mare." (Aristotele)



PANORAMICA

Con questa espansione di *7 Wonders* sarà possibile imbarcarsi alla conquista dei mari grazie alle nuove plance del Cantiere Navale individuali!

24 nuove carte Epoca e 27 nuove carte Isola introdurranno effetti mai visti prima migliorando l'esperienza di gioco e l'interazione tra i giocatori.

Questa espansione altera leggermente le regole base di *7 Wonders*, ma le condizioni di vittoria rimangono le medesime.

Questa espansione introduce inoltre una variante (per 4 o 6 giocatori) che permette di giocare a squadre.

COMPONENTI

- 1 plancia della Meraviglia (Siracusa)
- 7 plance del Cantiere Navale
- 28 miniature Flotta (7 per 4 colori)
- 40 segnalini Conflitto Navale:
 - 22 segnalini Vittoria Navale
 - 18 segnalini Sconfitta Navale
- 8 segnalini Conflitto Militare:
 - 4 segnalini Vittoria Militare
 - 4 segnalini Sconfitta Militare
- 2 segnalini Incursione
- 6 Monete di valore 6
- 24 carte Armada (8 per Epoca)
- 27 carte Isola (9 per livello)
- 1 blocchetto segnapunti
- 3 schede Descrizione dei Nuovi Effetti
- 1 regolamento

ELEMENTI DI GIOCO

PLANCIA DELLA MERAVIGLIA

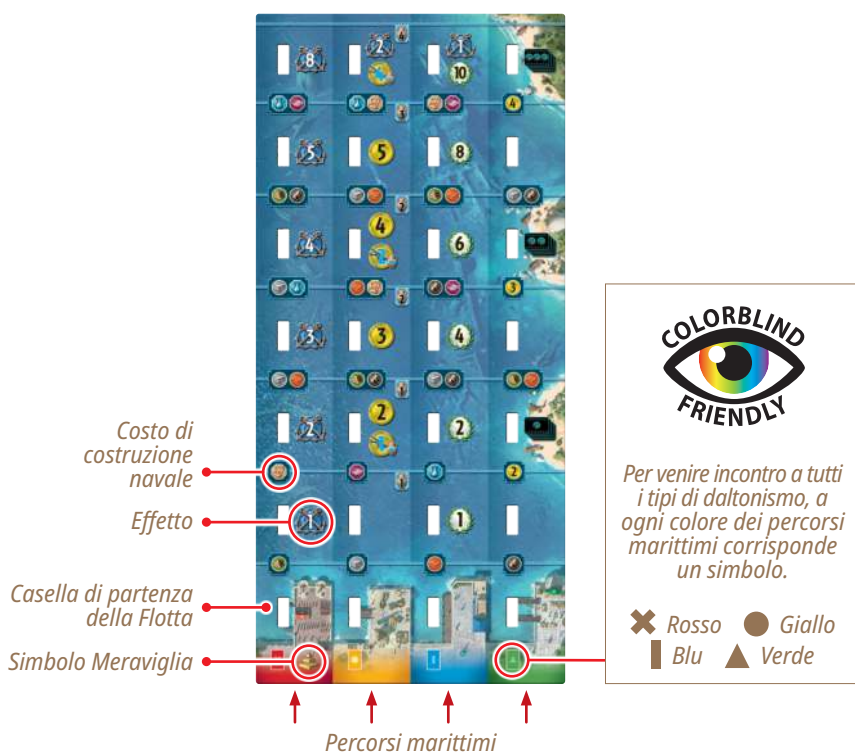
Siracusa può essere usata solamente nelle partite con l'espansione *Armada*.



PLANCE DEL CANTIERE NAVALE

Le plance del Cantiere Navale rappresentano il progredire delle Flotte dei giocatori nel corso della partita. Ogni plancia è suddivisa in 4 percorsi marittimi (**Rosso**, **Giallo**, **Blu** e **Verde**), ciascuno dei quali è suddiviso in 7 caselle, molte delle quali dotate di un effetto.

Ogni plancia del Cantiere Navale mostra 1 simbolo Meraviglia 🏛️ su uno dei suoi percorsi marittimi. La sua posizione varia da plancia a plancia.



Nota: Gli effetti delle caselle sono identici in ogni plancia del Cantiere Navale. A cambiare sono solo i costi di costruzione e il posizionamento del simbolo Meraviglia.

MINIATURE FLOTTA

Le miniature tracciano la posizione delle Flotte dei giocatori (**Rosse**, **Gialle**, **Blu** e **Verdi**) sulle loro plance dei Cantieri Navali.



CARTE ARMADA

Le carte Epoca di questa espansione rappresentano una nuova categoria di Edifici e vengono aggiunte alle carte Epoca del gioco base.

Nota: Per semplificare, le carte Epoca dell'espansione *Armada* hanno il simbolo ♣️ nell'angolo in basso a sinistra.



CARTE ISOLA

Le carte Isola sono una nuova categoria di carte: non sono considerate carte Epoca e mostrano un retro differente. Esistono **3 livelli** diversi di carte Isola, ciascuno dei quali è dotato di un effetto unico.



SEGNALINI CONFLITTO NAVALE

I segnalini Conflitto Navale rappresentano le vittorie e le sconfitte marittime.

Ci sono due tipi di segnalino Conflitto Navale:

- Segnalini Sconfitta Navale (di valore -1, -2 e -3).
- Segnalini Vittoria Navale (di valore 1, 3, 5 e 7).



SEGNALINI INCURSIONE

Questi segnalini rappresentano il nuovo effetto di Incursione.



BLOCCHETTO SEGNAPUNTI

Questo blocchetto viene usato per conteggiare i punti vittoria ottenuti nelle partite con le espansioni *Armada*, *Cities* e *Leaders*.

SCHEDE DESCRIZIONE DEI NUOVI EFFETTI

Queste schede forniscono una spiegazione completa di tutti i nuovi simboli che si trovano nel gioco.

PREPARAZIONE

La preparazione segue le regole standard di *7 Wonders* con le seguenti eccezioni:

- Approntare le **carte Epoca**:

1. Separare le **carte Epoca** di questa espansione in tre mazzi (Epoca I, Epoca II ed Epoca III), poi mescolare ciascun mazzo.

Nota: In una partita a 3 giocatori, rimuovere le 5 carte *Armada* con il simbolo **4+** nell'angolo in basso a destra.

2. Per ogni Epoca, pescare casualmente a faccia in giù un ammontare di **carte Armada** pari al **numero di giocatori**. Mettere le altre carte **fuori dal gioco**; non verranno usate durante la partita.
 3. Aggiungere le carte selezionate ai mazzi dell'Epoca corrispondente, poi mescolare ogni mazzo di carte Epoca.
- Dividere le **carte Isola** a seconda del livello. Mescolare singolarmente ogni mazzo delle carte Isola e metterli a faccia in giù al centro del tavolo.
 - Ogni giocatore prende casualmente **1 plancia del Cantiere Navale** e la colloca verticalmente a destra della sua plancia della Meraviglia. Ogni giocatore prende anche **1 miniatura Flotta di ogni colore** e le colloca nella casella di partenza del colore corrispondente sulla propria plancia del Cantiere Navale.
 - Collocare tutti i segnalini **Conflitto Navale** e **Incursione** al centro del tavolo.
 - Aggiungere le **Monete** e i **segnalini Conflitto Militare** aggiuntivi alle rispettive riserve.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo svolgimento del gioco segue le regole standard di *7 Wonders* con l'aggiunta di cinque nuove regole:

- A. Turno Aggiuntivo
- B. Costruzione Navale
- C. Risoluzione dei Conflitti Navali
- D. Incursione
- E. Vendere la Carta

A. TURNO AGGIUNTIVO

All'inizio di ogni Epoca, ogni giocatore riceve **8 carte** (invece di 7 come nel gioco base). Durante ogni Epoca, di conseguenza, ogni giocatore giocherà 1 turno aggiuntivo.

B. COSTRUZIONE NAVALE

Se lo desidera, ogni volta che un giocatore costruisce una carta Epoca **Rossa**, **Gialla**, **Blu** o **Verde** oppure uno stadio della propria Meraviglia, può effettuare una **costruzione navale**.

Una costruzione navale permette di migliorare la propria **Flotta**:

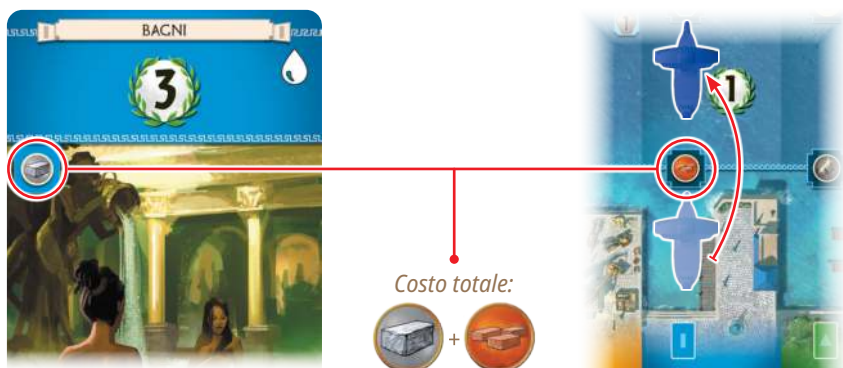
- Flotta **Rossa**: Determina la potenza navale durante i **Conflitti Navali**.
- Flotta **Gialla**: Apre nuove **rotte commerciali**.
- Flotta **Blu**: Fornisce **punti vittoria** aggiuntivi.
- Flotta **Verde**: Permette l'esplorazione di **Isole sconosciute**.

Carta Epoca

Quando un giocatore costruisce una carta Epoca **Rossa**, **Gialla**, **Blu** o **Verde**, può effettuare anche una costruzione navale e migliorare la **Flotta dello stesso colore** della carta appena costruita.

Per farlo, il giocatore **paga simultaneamente il costo della carta e il costo di costruzione navale**, poi muove di 1 casella la miniatura Flotta del colore corrispondente nella sua plancia del Cantiere Navale.

***Esempio:** Costruisci una carta Blu, che costa 1 Pietra, quindi puoi effettuare una costruzione navale dello stesso colore, il cui costo è di 1 Argilla. Di conseguenza, per completare entrambe le costruzioni devi pagare 1 Pietra e 1 Argilla.*



***Importante:** Il costo di costruzione di un Edificio (o dello stadio di una Meraviglia) e il costo di costruzione navale sono **sempre pagati simultaneamente**. Tuttavia, gli effetti di un Edificio (o dello stadio di una Meraviglia) sono **sempre applicati** prima degli effetti di una costruzione navale.*

Quando un giocatore costruisce gratuitamente una carta Epoca **Rossa, Gialla, Blu** o **Verde** tramite un costo di **concatenazione** (o l'effetto di Olympia), può comunque effettuare una costruzione navale pagando il suo costo e seguendo le regole descritte precedentemente.

Importante: Le carte che vengono costruite gratuitamente dalla pila degli **scarti** (tramite Halikarnassos, Salomone...) **non permettono mai** di effettuare una costruzione navale.

Stadio della Meraviglia

Ogni plancia del Cantiere Navale mostra 1 simbolo Meraviglia 🏛️ sulla casella di partenza di **uno** tra i suoi percorsi marittimi (**Rosso, Giallo, Blu** o **Verde**). Quel simbolo indica la **Flotta associata alla propria Meraviglia**.

Quando un giocatore costruisce uno stadio della propria Meraviglia, può effettuare anche una costruzione navale e migliorare la **Flotta associata alla propria Meraviglia**.

Per farlo, il giocatore **paga simultaneamente il costo dello stadio della Meraviglia e il costo di costruzione navale**, poi muove di 1 casella la miniatura **Flotta associata alla propria Meraviglia** nella sua plancia del Cantiere Navale.

Esempio: Costruisci il primo stadio della tua Meraviglia, che costa 2 Pietra, quindi puoi effettuare una costruzione navale relativa alla tua Flotta Rossa (associata alla tua Meraviglia), il cui costo è di 1 Legno. Di conseguenza, per completare entrambe le costruzioni devi pagare 2 Pietra e 1 Legno.



Descrizione delle plance del Cantiere Navale



Percorso marittimo Rosso

Il percorso marittimo **Rosso** fornisce simboli navali che aumentano la propria **potenza navale**.

La potenza navale fornita dalla propria Flotta **Rossa** è pari al valore mostrato dal simbolo navale  sulla casella in cui si trova la miniatura.

***Esempio:** La tua Flotta Rossa si trova sulla terza casella del tuo percorso marittimo Rosso. La tua **potenza navale** aumenta di 2.*



Percorso marittimo Giallo

Il percorso marittimo **Giallo** mostra il proprio **livello commerciale**. Inoltre, fornisce **Monete** e aumenta i **Tributi** per gli altri giocatori.

LIVELLO COMMERCIALE

Il livello commerciale fornito dalla propria Flotta **Gialla**, che impedisce la perdita di Monete, è pari al valore mostrato dal simbolo anfora  sulla casella in cui si trova la miniatura.

TRIBUTO

Alla fine del turno in cui la Flotta **Gialla** di un giocatore ha raggiunto una casella con il simbolo tributo , quel giocatore richiede un Tributo. Quando avviene, tutti i giocatori **tranne lui** perdono l'ammontare di Monete indicato **meno il loro livello commerciale** (rimettendole nella riserva).

***Esempio:** La Flotta Gialla di un tuo avversario raggiunge la quinta casella del suo percorso marittimo Giallo, quindi alla fine del turno richiede un Tributo di 2 Monete. La tua Flotta Gialla si trova nella seconda casella del tuo percorso marittimo Giallo, quindi perdi 1 Moneta: 2 (il Tributo richiesto dall'avversario) **meno** 1 (il tuo livello commerciale).*



$$\begin{array}{c} \text{Tributo di} \\ 2 \text{ Monete} \end{array} - \begin{array}{c} \text{Il tuo} \\ \text{livello} \\ \text{commerciale} \end{array} = \begin{array}{c} \text{Perdita} \\ \text{di } 1 \\ \text{Moneta} \end{array}$$

Chiarimenti:

- Gli effetti dei Tributi sono applicati sempre alla fine del turno. È possibile perdere Monete ottenute durante il medesimo turno.
- Se alla fine dello stesso turno vengono richiesti più Tributi, soltanto il maggiore viene applicato (ignorare ogni altro Tributo).
- Se il proprio livello commerciale è pari o superiore al Tributo richiesto, non viene persa alcuna Moneta.

Percorso marittimo Blu

Il percorso marittimo **Blu** fornisce **punti vittoria** che saranno contati al termine della partita.

L'ammontare di **punti vittoria** fornito dalla propria Flotta **Blu** è pari al valore mostrato dal simbolo punti vittoria  sulla casella in cui si trova la miniatura.

Esempio: Alla fine della partita, la tua Flotta Blu si trova sulla terza casella del tuo percorso marittimo. Di conseguenza, ottieni 2 punti vittoria.



Percorso marittimo Verde

Il percorso marittimo **Verde** permette di **esplorare Isole** di 3 livelli diversi.

Quando la propria Flotta **Verde** raggiunge una casella con il simbolo Isola , è possibile esplorare una nuova Isola (del **livello indicato** dal simbolo) e beneficiare dei suoi effetti.

Esistono due situazioni diverse:

- **Nel turno attuale, c'è 1 solo giocatore che sta esplorando un'Isola di un certo livello.**
In questo caso, quel giocatore pesca 4 carte Isola del livello corrispondente.
- **Nel turno attuale, ci sono più giocatori che stanno esplorando un'Isola di un certo livello.**
In questo caso, distribuire a faccia in giù le carte Isola del livello corrispondente a quei giocatori in modo che ognuno di essi ne riceva un pari ammontare. Le carte in eccesso non vengono distribuite.

Tra le carte ricevute, il giocatore ne **sceglie 1** e la colloca sotto al lato destro della propria plancia del Cantiere Navale, in modo che soltanto l'effetto sia visibile. Le carte non scelte vengono rimescolate nel mazzo corrispondente.

Esempio: Nello stesso turno, la tua Flotta Verde e quella di un tuo avversario raggiungono la terza casella del proprio percorso marittimo Verde. Ci sono 9 carte Isola di livello 1, quindi ciascuno di voi ne ottiene 4 (la carta rimanente non viene distribuita).



Chiarimenti:

- Il livello delle carte Isola **non dipende dall'Epoca attuale**: è possibile esplorare un'Isola di livello 2 durante l'Epoca I e viceversa.
- Non è possibile acquistare le risorse prodotte dalle carte Isola dei propri vicini.

C. RISOLUZIONE DEI CONFLITTI NAVALI

Alla fine di ogni Epoca, **dopo** la Risoluzione dei Conflitti Militari, è necessario svolgere la **Risoluzione dei Conflitti Navali**.

Per determinare la propria potenza navale, contare tutti i **simboli navali**  sulle **carte** costruite e quelli che si trovano sulla propria **plancia della Meraviglia**, sulla propria **plancia del Cantiere Navale** e sulle proprie **Isole**, se ce ne sono.

Successivamente, comparare la propria potenza navale con quella di **tutti** gli altri giocatori.

A partire dall'ultimo giocatore (con potenza navale inferiore), **poi al primo** (con potenza navale maggiore) **e infine al secondo giocatore**, distribuire segnalini Conflitto Navale in base alle loro posizioni:

- **Ultimo:** 1 segnalino **Sconfitta Navale** (-1, -2 o -3 a seconda dell'Epoca attuale).
- **Primo:** 1 segnalino **Vittoria Navale** (3, 5, o 7 a seconda dell'Epoca attuale).
- **Secondo:** 1 segnalino **Vittoria Navale** (1, 3, o 5 a seconda dell'Epoca attuale).

Chiarimento: Durante la Risoluzione dei Conflitti Navali, è possibile che un giocatore non prenda alcun segnalino.

		Ultimo	Primo	Secondo
				
Epoca I				
Epoca II				
Epoca III				

SITUAZIONI DI PARITÀ

- Se si verifica una parità per l'**ultima posizione**, ogni giocatore in parità prende **1 segnalino Sconfitta Navale** dell'Epoca attuale.
- Se si verifica una parità per la **prima posizione**, ogni giocatore in parità prende **1 segnalino Vittoria Navale** per la **seconda posizione**.
Di conseguenza, i giocatori in **seconda posizione** non prendono **alcun segnalino**.
- Se si verifica una parità per la **seconda posizione**, i giocatori in parità non prendono **alcun segnalino**.

Chiarimento: Se tutti i giocatori hanno la stessa potenza navale, nessuno di essi prende alcun segnalino Vittoria o Sconfitta Navale.

D. INCURSIONE



Alcune carte **Rosse** innescano delle Incursioni che obbligano la risoluzione di un **terzo Conflitto Militare**.

Quando un giocatore innesca un'Incursione, prende immediatamente 1 segnalino Incursione (dalla riserva) e lo cede al giocatore indicato dal simbolo. Alla fine dell'Epoca attuale, il giocatore che ha innescato l'Incursione svolge la Risoluzione dei Conflitti Militari con i suoi due vicini, ma **anche con il giocatore che possiede il suo segnalino Incursione**, seguendo le regole standard.

Dopo che la Risoluzione dei Conflitti Militari è terminata, i segnalini Incursione vengono **scartati** e rimessi nella riserva.

Chiarimenti:

- *Durante la stessa Epoca, è possibile essere il bersaglio di 2 Incursioni diverse. In questo caso, alla fine di quell'Epoca quel giocatore dovrà risolvere 4 Conflitti Militari.*
- *I segnalini Diplomazia (delle espansioni Cities e Leaders) non hanno alcun effetto sulle Incursioni, che **devono** comunque essere risolte.*

E. VENDERE LA CARTA

Ogni volta che un giocatore vende una carta, applica **1** dei seguenti effetti:



Prendere 3 Monete dalla riserva.

oppure

Muovere la propria Flotta **Gialla** di 1 casella senza pagare alcun costo di costruzione navale.

In caso di conflitti di tempistica, risolvere sempre gli effetti nell'ordine seguente:

1. Pagare i costi di costruzione (*per carte, Meraviglie o percorsi marittimi*)
2. Muovere le miniature Flotta
3. Applicare gli effetti delle carte Epoca (*tranne perdere Monete*)
4. Applicare gli effetti della plancia del Cantiere Navale (*tranne perdere Monete*)
5. Costruire carte dalla pila degli scarti (*tranne costruzione navale*)
6. Perdere Monete



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari e Navali.

Si procede al conteggio dei punti vittoria seguendo le regole standard di 7 Wonders, con la seguente eccezione: **ogni carta Viola può valere un massimo di 10 punti vittoria.**

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dalle proprie carte **Blu** e dalla propria **Flotta Blu**.

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dai propri **Conflitti Navali**.

In questa linea, aggiungere i punti vittoria forniti dalle proprie **carte Isola**.

Espansione Cities

Espansione Leaders

Totale per partite a squadre

CHIARIMENTO SULLE CARTE VERDI

In questa espansione, è possibile avere **più simboli scientifici identici** rispetto al gioco base.

<i>Numero di simboli identici</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
<i>Punti vittoria</i>	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

** Ogni giocatore ottiene un totale di punti vittoria pari al numero di simboli scientifici identici moltiplicato per sé stesso (10 simboli identici forniscono $10 \times 10 = 100$ punti vittoria).*

PARTITA A SQUADRE

Nel caso di 4 o 6 giocatori, è possibile giocare a una partita a squadre di 7 Wonders. Le squadre sono composte da 2 giocatori, ciascuno dei quali deve sedersi **a fianco del suo compagno di squadra**. Lo svolgimento del gioco segue le regole standard di Armada con le seguenti eccezioni:

PANORAMICA DI UN'EPOCA

Durante la partita, è possibile parlare liberamente con il proprio compagno di squadra e mostrarsi a vicenda le carte nella propria mano (comprese le eventuali carte Leader, qualora si utilizzi quell'espansione).

RESTRIZIONI PER COMPAGNI DI SQUADRA:

- Usare sempre le proprie risorse prima di comprarle dai propri vicini.
- Durante una costruzione, non è possibile scegliere di non pagare il costo di concatenazione (se possibile).
- Non è possibile prestarsi Monete.
- Non è possibile scambiarsi carte.
- Quando viene costruito un Edificio che innesca una perdita di Monete, anche il proprio compagno di squadra subisce quella perdita.

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI MILITARI

Nelle partite a squadre, **i compagni di squadra non entrano in conflitto tra loro**. Ogni giocatore confronta la propria potenza militare con quella del **vicino avversario e raddoppia i segnalini Conflitto Militare ottenuti**:

- Se le potenze militari sono **equivalenti**, **nessuno** prende segnalini.
- Se la propria potenza militare è **inferiore**, prendere **2 segnalini Sconfitta Militare**.
- Se la propria potenza militare è **superiore**, prendere **2 segnalini Vittoria Militare** corrispondenti all'Epoca attuale.

***Esempio:** Alla fine dell'Epoca II, la tua potenza militare è 2 mentre quella del tuo vicino avversario è 3. Subisci una sconfitta e prendi quindi 2 segnalini Sconfitta Militare, mentre il tuo vicino avversario prende 2 segnalini Vittoria Militare dell'Epoca II.*

Il tuo vicino avversario



La tua città nell'Epoca II



Il tuo compagno di squadra



RISOLUZIONE DEI CONFLITTI NAVALI

I Conflitti Navali sono risolti **individualmente** seguendo le regole standard. Anche le situazioni di parità sono risolte individualmente, **indipendentemente dalle squadre**.

TRIBUTI E PIRATI

I Tributi e le perdite di Monete innescati dai simboli 🌐 🏴‍☠️ sono applicati a tutti i giocatori, **indipendentemente dalle squadre**.

CARTE ARMADA

Durante una partita a squadre, le carte che bersagliano il giocatore a destra del vicino alla propria destra ➡➡ o il giocatore a sinistra del vicino alla propria sinistra ⬅⬅ seguono le regole standard, **indipendentemente dalle squadre**.

Le carte che innescano un'Incursione 🚢 seguono le regole standard, **indipendentemente dalle squadre**, ma forniscono **1 solo** segnalino Vittoria o Sconfitta militare ai giocatori (invece di 2 come nei Conflitti Militari standard delle partite a squadre).



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'Epoca III, dopo la Risoluzione dei Conflitti Militari e Navali. Si procede al conteggio dei punti vittoria seguendo le regole standard di *Armada*.

Sommare i punti vittoria ottenuti dai compagni di squadra. **La squadra con il punteggio più alto vince la partita. Se si verifica una parità**, vince la squadra con il Tesoro totale maggiore. Se la parità permane, tutte le squadre in parità condividono la vittoria.

ESPANSIONI ARMADA E CITIES

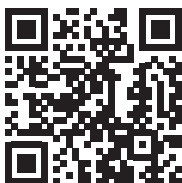
Se si sta giocando con le espansioni *Armada* e *Cities*, all'inizio di ogni Epoca, ogni giocatore riceve **9 carte** (invece di 7 come nel gioco base). Inoltre, i **Debiti** vengono applicati per **ogni Tributo richiesto e ogni perdita di Monete che non viene risolta**. In questi casi, un giocatore deve prendere **1 segnalino Debito di valore -1 per ogni Moneta che non può (o non vuole) perdere**.

Hai bisogno di un chiarimento su un effetto?

Consulta la pagina di supporto all'indirizzo

www.7wonders.net/faq

oppure scansiona questo codice:



RICONOSCIMENTI

Designer: **Antoine Bauza** • Illustratori: **Etienne Hebingier, Dimitri Chappuis & Cyril Nouvel**

Sviluppo e Pubblicazione: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombremos »

e il **team di Repos Production**. Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2018. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgio

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Il contenuto di questo prodotto può essere usato esclusivamente per intrattenimento privato.

