

ANTOINE BAUZA
7 WONDERS™

ARMADA

"Er zijn drie soorten mensen: mensen die leven, mensen die dood zijn en mensen op zee." (Aristoteles)



OVERZICHT VAN HET SPEL

Met deze *Armada* uitbreiding voor *7 Wonders* kun jij de zee veroveren met nieuwe individuele borden: **Scheepswerven**.

De 24 nieuwe Tijdperkkaarten en 27 nieuwe Eilandkaarten maken het spel nog spannender en verhogen de interactie tussen de spelers.

Deze *Armada* uitbreiding brengt nieuwe regels voor het *7 Wonders* basisspel, maar de overwinningscondities blijven hetzelfde.

Deze uitbreiding biedt ook een spelvariant voor het spelen in teams (4 of 6 spelers).

INHOUD

- 1 Wonder bord (Siracusa)
- 7 Scheepswerfborden
- 28 Miniatuurschepen (7 x 4 kleuren)
- 40 Maritieme Conflictfiches:
 - 22 overwinningsfiches
 - 18 nederlaagfiches
- 8 Militaire Conflictfiches:
 - 4 Overwinningsfiches
 - 4 Nederlaagfiches
- 2 Plunderfiches
- 6 Munten met waarde 6
- 24 Armada Tijdperkkaarten (8 per Tijdperk)
- 27 Eilandkaarten (9 per niveau)
- 1 scoreblok
- 3 bladen met beschrijving van nieuwe effecten
- Deze spelregels

SPELONDERDELEN

WONDER BORD

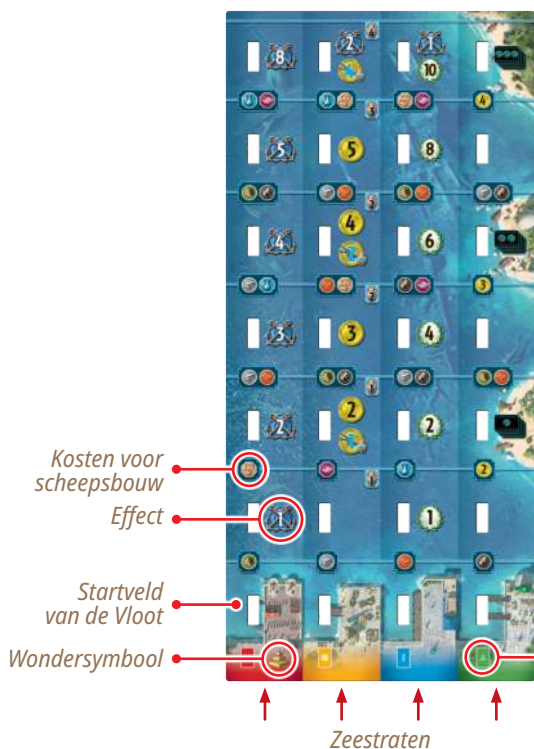
Siracusa wordt alleen gebruikt als je met deze uitbreiding speelt.



SCHEEPSWERFBORDEN

Scheepswerven zijn spelersborden die de voortgang van jouw Vloten tonen tijdens het spel. Scheepswerven bestaan uit 4 zeestraten (rood, geel, blauw en groen) die elk opgedeeld zijn in 7 velden, waarvan de meesten een effect bevatten.

Elk scheepswerfbord bevat een Wondersymbool  op één van de zeestraten. De positie van dit symbool verschilt per bord.



Voor spelers die kleurenblind zijn: elke zeestraat is voorzien van een symbool dat overeenkomt met zijn kleur.

✕ Rood ● Geel
■ Blauw ▲ Groen

Let op: De effecten op de velden zijn gelijk op elk scheepswerfbord. Alleen de scheepsbouwkosten en de positie van het Wondersymbool verschillen per bord.

MINIATUURSCHEPEN

Deze miniatuurschepen tonen de voortgang van jouw Vloten (rood, geel, blauw en groen) op jouw scheepswerfbord.



ARMADA KAARTEN

De Tijdperkkaarten uit deze uitbreiding tonen nieuwe bouwwerken met gloednieuwe effecten. Ze worden toegevoegd aan de Tijdperkkaarten van het basisspel.

Let op: Om ze goed te kunnen onderscheiden hebben alle Tijdperkkaarten van de Armada uitbreiding dit symbool  linksonder op de kaart staan.



EILANDKAARTEN

Eilandkaarten vormen een nieuwe categorie kaarten. Deze worden niet toegevoegd aan de Tijdperkkaarten en hebben een andere achterzijde. Ze zijn verdeeld in **3 niveau's** en bieden elk een uniek effect.



MARITIEME CONFLICTFICHES

Deze conflictfiches stellen overwinningen en nederlagen op zee voor.

Er zijn 2 soorten fiches voor Maritieme Conflicten:

- Fiches voor Maritieme Nederlagen (waarde -1, -2 en -3).
- Fiches voor Maritieme Overwinningen (waarde 1, 3, 5 en 7).



PLUNDERFICHES

Deze fiches worden gebruikt voor het nieuwe plunder effect.



SCOREBLOK

De scoreblok wordt gebruikt om jouw overwinningspunten te tellen die je behaald hebt via de *Armada*, *Leaders* en *Cities* uitbreidingen.

BLADEN MET BESCHRIJVING VAN NIEUWE EFFECTEN

Deze bladen bieden een volledige beschrijving van alle nieuwe symbolen in het spel.

VOORBEREIDING

Tijdens de voorbereiding volg je de regels van het *7 Wonders* basisspel, maar met de volgende wijzigingen:

- Voorbereiding van de **Tijdperkkaarten**:

- Verdeel de **Tijdperkkaarten** van deze uitbreiding in 3 stapels (Tijdperk I, Tijdperk II en Tijdperk III), en schud elke stapel.

Let op: Voor een spel met 3 spelers verwijder je de 5 *Armada* Tijdperkkaarten met het **4+** symbool rechtsonder op de kaarten.

- Voor elk Tijdperk neem je willekeurig een aantal **Armada kaarten** dat gelijk is aan het **aantal spelers**. Leg de overige kaarten **terug in de doos**, deze zullen niet gebruikt worden tijdens het spel.
- Voeg de geselecteerde kaarten toe aan de overeenkomstige stapels Tijdperkkaarten van het basisspel en schud vervolgens elke stapel Tijdperkkaarten.

- Sorteer de **Eilandkaarten** op niveau en schud elke stapel. Leg deze stapels gedekt in het midden van de tafel.
- Elke speler neemt **1 scheepswerfbord** en legt dit verticaal naast de rechterzijde van hun Wonder bord.
Ook neemt iedere speler **één miniatuurschip van elke kleur** en plaatst deze op de startvelden van de overeenkomstige kleuren op hun scheepswerfbord.
- Leg de **Maritieme Conflictfiches** en de **plunderfiches** in het midden van de tafel.
- Munten** worden toegevoegd aan de Bank en extra **Militaire Conflictfiches** worden toegevoegd aan de voorraad uit het basisspel.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt volgens de regels van het 7 Wonders basisspel, maar met de volgende vijf nieuwe regels:

- A. Extra beurt
- B. Scheepsbouw
- C. Oplossen van Maritieme Conflicten
- D. Plunderen
- E. Verkopen

A. EXTRA BEURT

Aan het begin van elk Tijdperk ontvangt elke speler **8 kaarten** (in plaats van 7 bij het basisspel). Tijdens elk Tijdperk speel je daarom een extra beurt.

B. SCHEEPSBOUW

Als je een **rode, gele, blauwe** of **groene** Tijdperkkaart of een fase van jouw Wonder bouwt, dan mag je - indien je dat wenst - **Scheepsbouw** uitvoeren.

Dankzij scheepsbouw kun jij jouw **Vloten** vooruit zetten:

- **Rode** Vloot: bepaalt jouw maritieme macht tijdens **Maritieme Conflicten**.
- **Gele** Vloot: biedt toegang tot nieuwe **handelsroutes**.
- **Blauwe** Vloot: bieden extra **overwinningspunten**.
- **Groene** Vloot: biedt toegang tot **onbekende eilanden**.

Tijdperkkaart

Wanneer je een **rode, gele, blauwe** of **groene** kaart bouwt, dan mag je scheepsbouw uitvoeren en **de Vloot van dezelfde kleur als de gespeelde kaart** vooruit zetten.

Dit doe je door **tegelijktijd de bouwkosten van de kaart en de scheepsbouw-kosten te betalen**. Vervolgens zet je het miniatuurschip van deze kleur een veld vooruit op jouw scheepswerfbord.

Voorbeeld: Je bouwt een blauwe kaart en mag blauwe scheepsbouw uitvoeren. De kaart kost 1 steen **en** de blauwe scheepsbouwkosten zijn 1 klei. Je dient dus in totaal 1 steen **en** 1 klei te betalen om beide bouwacties uit te voeren.



Belangrijk: De kosten voor het bouwen van een gebouw (of een fase van een Wonder) en scheepsbouw worden **altijd tegelijkertijd betaald**. Echter, de **effecten van de kaarten** (of de fases van een Wonder) worden **altijd** toegepast **vóór** de effecten van scheepsbouw.

Wanneer je een **rode, gele, blauwe** of **groene** kaart zonder bouwkosten bouwt vanwege **ketens** (of via Olympia), dan is het alsnog mogelijk om scheepsbouw uit te voeren door het betalen van de scheepsbouwkosten volgens de eerder beschreven regels.

Belangrijk: Bij kaarten die je zonder bouwkosten uit het **afleggebied** bouwt (Halicarnassus, Solomon...) mag je **geen** scheepsbouw uitvoeren.

Fase van een Wonder

Elke scheepswerf bevat een Wondersymbool  op het startveld van **één** van de 4 zeestraten (**rood, geel, blauw** of **groen**). Dit symbool geeft aan welke **Vloot gekoppeld is aan jouw Wonder**.

Wanneer je een fase van jouw Wonder bouwt, dan mag je ook scheepsbouw uitvoeren en de **Vloot die gekoppeld is aan jouw Wonder** vooruit zetten.

Dit doe je door **tegelijkertijd de bouwkosten van de fase van het Wonder en de scheepsbouwkosten te betalen**. Vervolgens zet je het miniatuurschip van de **Vloot die gekoppeld is aan jouw Wonder**, een veld vooruit op jouw scheepswerfbord.

Voorbeeld: Je bouwt de eerste fase van jouw Wonder en betaalt daarvoor 2 steen. Vervolgens voer je scheepsbouw uit om jouw rode Vloot (die gekoppeld is aan jouw Wonder) te verplaatsen, wat 1 hout kost. Je dient dus in totaal 2 steen **en** 1 hout te betalen om beide bouwacties uit te voeren.



Beschrijving van de scheepswerven



Rode zeestraat

Via de **rode** zeestraat verdien je schilden waarmee je jouw **maritieme macht** kunt verhogen.

Om de maritieme macht van jouw **rode** Vloot te bepalen, kijk je naar de waarde die getoond wordt door het maritieme schildsymbool  op het veld waar jouw **rode** miniatuurschip zich bevindt.

Voorbeeld: *Jouw rode Vloot staat op het derde veld van de rode zeestraat. Jouw **maritieme macht** wordt hierdoor verhoogd met 2.*



Gele zeestraat

De **gele** zeestraat toont jouw **handelsniveau**, levert **munten** op en laat jou **Belastingen** heffen bij de andere spelers.

HANDELSNIVEAU

Jouw handelsniveau voorkomt het verlies van munten. Om jouw **handelsniveau** te bepalen, kijk je naar de waarde die getoond wordt door het amfora symbool  op het veld waar jouw **gele** Vloot zich bevindt.

BELASTING

Als jouw **gele** Vloot een veld bereikt met een Belastingssymbool , dan hef je belasting **aan het einde van de beurt**. Zodra dit gebeurt verliezen alle spelers **behalve jij** het aantal munten dat getoond wordt **minus** hun eigen handelsniveau. Deze belasting wordt betaald aan de Bank.

Voorbeeld: *Een speler bereikt het vijfde veld van zijn zeestraat met zijn gele Vloot; hij heft belastingen van 2 munten aan het einde van de beurt. Jouw gele Vloot staat op veld 2 met een handelsniveau van 1, waardoor jij slechts 1 munt betaalt. (Belasting van 2 **minus** jouw handelsniveau van 1).*



$$\begin{array}{c} \text{Belasting} \\ \text{van 2} \\ \text{munten} \end{array} - \begin{array}{c} \text{Jouw} \\ \text{handels-} \\ \text{niveau} \end{array} = \begin{array}{c} \text{Totaal} \\ \text{verlies} \\ \text{van} \\ \text{1 munt} \end{array}$$

Verduidelijkingen:

- Belastingen worden altijd toegepast aan het einde van de beurt. Het is mogelijk om munten te verliezen die je tijdens dezelfde beurt ontvangen hebt.
- Als er aan het einde van dezelfde beurt meerdere belastingen worden geheven, dan wordt alleen de hoogste belasting toegepast (negeer alle andere belastingen).
- Is jouw handelsniveau hoger dan of gelijk aan de belasting die geheven wordt, dan gebeurt er niets voor jou.



Blauwe zeestraat

Via de **blauwe** zeestraat verdienen je **overwinningspunten** die geteld worden aan het einde van het spel.

Om het aantal **overwinningspunten** van jouw **blauwe** Vloot te bepalen, kijk je naar de waarde die getoond wordt door het overwinningspuntsymbool  op het veld waar jouw **blauwe** miniatuurschip zich bevindt.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel staat jouw blauwe Vloot op het derde veld van de blauwe zeestraat. Je verdient hierdoor 2 overwinningspunten.



Groene zeestraat

Via de **groene** zeestraat verken je **onbekende Eilanden** op 3 niveau's.

Als jouw **groene** Vloot een veld bereikt met een **Eilandkaarten** symbool , dan kun je een nieuw eiland verkennen **van het niveau dat getoond wordt op dit veld** en gebruik maken van het effect daarvan.

Twee opties:

- Tijdens deze beurt ben je de enige speler die een Eiland van dit niveau **verkent**. In dit geval trek je 4 Eilandkaarten van het overeenkomstige niveau.
- Tijdens deze beurt zijn er meerdere spelers die een Eiland van dit niveau **verkennen**. In dit geval verdeel je alle Eilandkaarten van dit niveau gedeeltelijk tussen deze spelers zodat elke speler hetzelfde aantal kaarten ontvangt. Overtollige kaarten worden niet verdeeld.

Kies 1 van de ontvangen kaarten en plaats deze onder de rechterzijde van jouw Scheepswerf, zodat alleen het effect nog zichtbaar is. Alle kaarten die je niet gekozen hebt worden teruggelegd op de overeenkomstige stapel, die daarna geschud wordt.

Voorbeeld: Tijdens dezelfde beurt bereikt zowel jouw groene Vloot als de groene Vloot van een andere speler, het derde veld van de groene zeestraat. Verdeel alle 9 Eilandkaarten van niveau 1: beide spelers ontvangen dus 4 Eilandkaarten (de extra kaart wordt niet verdeeld).



Verduidelijkingen:

- De niveau's van Eilandkaarten zijn **niet gekoppeld aan Tijdperken**: je mag dus een eiland van niveau 2 gerust verkennen tijdens Tijdperk I en andersom.
- Grondstoffen van jouw Eilandkaarten kunnen niet door jouw burens gekocht worden.

C. OPLOSSEN VAN MARITIEME CONFLICTEN

Aan het einde van elk Tijdperk, **na** het oplossen van Militaire Conflicten uit het basisspel, ga je verder met het oplossen van **Maritieme Conflicten**.

Om jouw maritieme macht te bepalen, tel je alle **maritieme schildsymbolen**  bij elkaar op van **kaarten** die je gebouwd hebt, van jouw **Scheepswerf**, van jouw **Eilanden** en van jouw **Wonder**.

Vervolgens vergelijk je jouw maritieme macht met **alle** andere spelers.

Begin met de speler met de zwakste maritieme macht (**laatste**), dan de speler met de sterkste maritieme macht (**eerste**) en daarna de speler met de op één na sterkste maritieme macht (**tweede**) bij het verdelen van maritieme conflictfiches, op basis van hun posities:

- **Laatste:** 1 Maritieme **Nederlaagfiche** (-1, -2, of -3 afhankelijk van het huidige Tijdperk).
- **Eerste:** 1 Maritieme **Overwinningsfiche** (3, 5, of 7 afhankelijk van het huidige Tijdperk).
- **Tweede:** 1 Maritieme **Overwinningsfiche** (1, 3, of 5 afhankelijk van het huidige Tijdperk).

***Verduidelijking:** Het is mogelijk dat er spelers zijn die geen fiches ontvangen tijdens het Oplossen van Maritieme Conflicten.*

		<i>Laatste</i>	<i>Eerste</i>	<i>Tweede</i>
				
<i>Tijdperk I</i>				
<i>Tijdperk II</i>				
<i>Tijdperk III</i>				

GELIJKE STANDEN

- Bij een gelijke stand voor de **laatste positie** nemen de betrokken spelers elk 1 Maritieme Nederlaagfiche van het huidige Tijdperk.
- Bij een gelijke stand voor de **eerste positie** nemen de betrokken spelers elk 1 Maritieme Overwinningsfiche voor de **tweede positie**. Spelers op de **tweede positie** ontvangen daarom **geen fiches**.
- Bij een gelijke stand voor de **tweede positie** nemen de betrokken spelers **geen fiches**.

***Verduidelijking:** Hebben alle spelers een gelijke maritieme macht, dan neemt geen enkele speler een fiche.*

D. PLUNDEREN



Er zijn enkele **rode** kaarten die Plunderingen in gang zetten, welke zorgen voor een **derde Militaire Conflict**.

Zodra een plundering in gang gezet wordt, neem je onmiddellijk een Plunderfiche (uit de voorraad) en geef dit aan de speler die door het symbool aangewezen wordt. Aan het einde van het Tijdperk ga je verder met het oplossen van Militaire Conflicten met jouw twee burens, **maar ook met de speler die jouw plunderfiche heeft**, volgens de bekende regels.

Zodra de Militaire Conflicten afgehandeld zijn, dan wordt het plunderfiche **afgelegd** en teruggelegd in de voorraad.

Verduidelijkingen:

- Je kunt het doelwit zijn van twee Plunderingen in hetzelfde Tijdperk.
In dat geval moet je 4 Militaire Conflicten oplossen aan het einde van dit Tijdperk.
- Diplomatie fiches (Cities en Leaders uitbreidingen) hebben geen effect op plunderingen.
*Alle Plunderingen **moeten** afgehandeld worden.*

E. VERKOPEN

Elke keer als je een kaart verkoopt, pas je **één** van deze effecten toe:



Ontvang 3 munten van de Bank
of

Zet jouw **gele** Vloot een veld vooruit zonder de Scheepsbouwkosten te betalen.

Zijn er conflicten, dan worden ze in deze volgorde afgehandeld:

1. Betaal bouwkosten (*kaart of Wonder en Scheepsbouw*)
2. Zet de Vloot vooruit
3. Pas de effecten van Tijdperkkaarten toe (*behalve het verliezen van Munten*)
4. Pas de effecten van Scheepswerven toe (*behalve het verliezen van Munten*)
5. Bouw kaarten uit het afleggebied (*geen Scheepsbouw*)
6. Verlies van munten



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van Tijdperk III, na het oplossen van Militaire en Maritieme Conflicten.

Het scoren van overwinningspunten verloopt volgens dezelfde regels als bij het basisspel, met de uitzondering dat **elke paarse kaart maximaal 10 overwinningspunten oplevert**.

Op deze regel noteer je het aantal
overwinningspunten van jouw
kaarten en jouw **blauwe Vloot**.

Op deze regel noteer je het aantal
overwinningspunten van jouw
Maritieme Conflicten.

Op deze regel noteer je
het aantal overwinningspunten
van jouw **Eilandkaarten**.

Cities uitbreiding

Leaders uitbreiding

Totaal bij teamspel



VERDUIDELIJKING VOOR DE GROENE KAARTEN

Met deze uitbreiding is het mogelijk om meer **identieke wetenschapssymbolen** te hebben dan in het basisspel.

<i>Aantal identieke symbolen</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
<i>Overwinningspunten</i>	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

** Het aantal overwinningpunten is gelijk aan het kwadraat van het aantal identieke symbolen (10 identieke symbolen betekent 10×10 voor een totaal van 100 overwinningpunten).*

REGELS VOOR TEAMSPEL

Tijdens spellen met 4 of 6 spelers heb je de mogelijkheid om 7 *Wonders* in teams te spelen. Maak teams van 2 spelers en ga **naast je teamgenoot** zitten. Het spel verloopt volgens de regels van *Armada*, maar met de volgende wijzigingen:

OVERZICHT VAN EEN TIJDPERK

Tijdens het spel mag je openlijk met je teamgenoot communiceren en elkaar je handkaarten laten zien (inclusief Leiderkaarten, als je met de *Leaders* uitbreiding speelt).

BEPERKINGEN VOOR ELK TEAM

- Je dient altijd jouw eigen grondstoffen te benutten voordat je koopt van jouw buren.
- Tijdens het bouwen moet je altijd gebruik maken van ketens als je het overeenkomstige keten-symbool hebt.
- Je mag elkaar geen munten lenen.
- Je mag geen kaarten met elkaar uitwisselen.
- Als je bij het bouwen van een gebouw munten verliest, dan geldt dit ook voor jouw teamgenoot.

OPLOSSEN VAN MILITAIRE CONFLICTEN

Tijdens een teamspel **kom je niet in conflict met jouw teamgenoot**. Vergelijk jouw militaire macht met jouw **directe buurman** en ontvang het dubbele aantal Militaire Conflictfiches:

- Is jullie militaire macht **gelijk**, dan worden er **geen fiches** vergeven.
- Is jouw militaire macht **lager**, neem dan **2 Nederlaagfiches**.
- Is jouw militaire macht **hoger**, neem dan **2 Overwinningfiches** die overeenkomen met het huidige Tijdperk.

***Voorbeeld:** Aan het einde van Tijdperk II is jouw militaire macht 2, terwijl jouw directe buurman een macht van 3 heeft. Je neemt 2 militaire nederlaagfiches en jouw directe buurman neemt 2 militaire overwinningfiches van Tijdperk II.*



OPLOSSEN VAN MARITIEME CONFLICTEN

Maritieme conflicten worden **individueel** afgehandeld volgens de normale regels. Gelijke standen worden ook op de normale wijze afgehandeld, **onafhankelijk van teams**.

BELASTINGEN EN PIRATEN

Belastingen en het verliezen van munten dankzij deze symbolen   geldt voor alle spelers, **onafhankelijk van teams**.

ARMADA KAARTEN

Tijdens een teamspel worden de normale regels gevolgd bij kaarten die de aanval inzetten op de speler rechts van jouw rechterbuurman  of de speler links van jouw linkerbuurman , **onafhankelijk van teams**.

Kaarten die plunderingen  in gang zetten worden volgens de normale regels afgehandeld, **onafhankelijk van teams**, maar de betrokken spelers krijgen **slechts 1** militaire overwinnings- of nederlaagfiche (in plaats van 2 bij standaard militaire conflicten voor teams).



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van Tijdperk III, na het oplossen van Militaire en Maritieme Conflicten. Het scoren van overwinningspunten verloopt volgens de basisregels van *Armada*.

Tel de punten van jou en jouw teamgenoot bij elkaar op. **Het team met de hoogste totaalscore wint het spel.** Bij een gelijk aantal punten wint het team met de hoogste totale muntenwaarde. Is er dan nog geen winnaar, dan wordt de overwinning gedeeld.

ARMADA EN CITIES UITBREIDINGEN

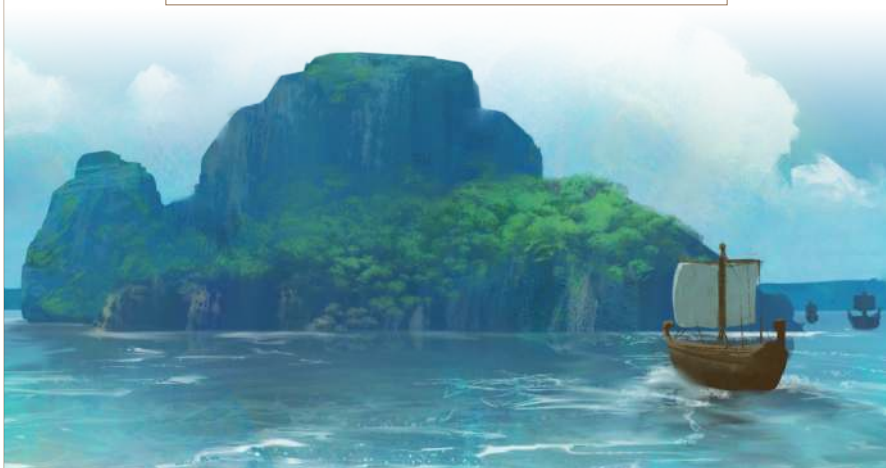
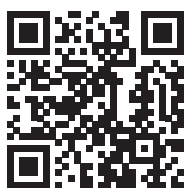
Speel je met de *Armada* en *Cities* uitbreidingen, dan ontvangt iedere speler aan het begin van elk Tijdperk 9 kaarten (in plaats van 7 zoals bij het basisspel). Tevens zijn **schulden** van toepassing op **alle belastingen die geheven worden en op het niet inleveren van munten wanneer je munten verliest**. In het geval dat je geen munten kunt of wilt inleveren, dan neem je **1 schuld fiche voor elke munt die je niet inlevert**.

*Op zoek naar aanvullende informatie
voor de regels van Armada?*

Bekijk dan de veelgestelde vragen op

www.7wonders.net/faq

of scan deze code:



CREDITS

Auteur: **Antoine Bauza** • Illustatoren: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis & Cyril Nouvel**
Ontwikkeling: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost** ofwel "Les Belges à Sombreros"
en het **Repos Production team**. Voor alle credits, zie: **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2018. ALL RIGHTS RESERVED.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel - België

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

De inhoud van dit spel mag alleen gebruikt worden
voor strikt persoonlijke en privé-ontspanningsdoeleinden.

