

Правила настольной игры «7 Чудес: Армада» (7 Wonders: Armada)

Автор игры: Антуан Боза (Antoine Bauza)

Перевод на русский язык: Дмитрий Рудев, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Дополнение к игре «7 Чудес» (7 Wonders)

Кто хочет сдвинуть мир, пусть сдвинет себя.
Сократ

Компоненты

- **8 полей Портов**
- **32 фигурки Кораблей** (по 8 каждого из 4 цветов)
- **24 карты Армады**
 - 8 карт Эпохи I
 - 8 карт Эпохи II
 - 8 карт Эпохи III
- **27 карт Островов**
 - 9 карт 1 уровня
 - 9 карт 2 уровня
 - 9 карт 3 уровня
- **48 жетонов Морских Конфликтов**
 - **31 жетон Победы**
 - 11 жетонов со значением 1
 - 12 жетонов со значением 3
 - 7 жетонов со значением 5
 - 1 жетон со значением 7
 - **17 жетонов Поражения**
 - 7 жетонов со значением -1
 - 5 жетонов со значением -2
 - 5 жетонов со значением -3
- **6 жетонов Наземных Конфликтов**
 - **3 жетона Победы**
 - 1 жетон со значением 1
 - 1 жетон со значением 3

- 1 жетон со значением 5
 - 3 жетона Поражения со значением -1
- 2 жетона Вторжения
- 6 монет достоинством «6»
- 4 памятки
 - 2 Морские Конфликты / Сброс
 - 2 Морские Конфликты / Порядок хода
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 1 правила

Описание игры

В этом дополнении к игре «7 Чудес» вы сможете строить Корабли и покорять моря. Новые карты Армады и Островов обогащают игру и увеличивают взаимодействие между игроками. Ход игры немного меняется, но условия победы остаются теми же, что и в базовой игре «7 Чудес».

Игровые элементы

Примечание: чтобы отличить элементы базовой игры от элементов дополнения, названия некоторых из них были изменены:

- *Военные Конфликты стали Наземными Конфликтами (чтобы отличить их от Морских Конфликтов).*
- *Щиты стали Наземными Щитами (чтобы отличить их от Морских Щитов).*
- *Новые карты Эпохи названы картами Армады, но они всё ещё являются зданиями, как и карты из базовой игры.*

Поля Портов

На поле Порта отмечается развитие флотов игрока. Каждый флот состоит из стартовой ячейки и шести ячеек улучшений, на большинстве из которых изображены награды.

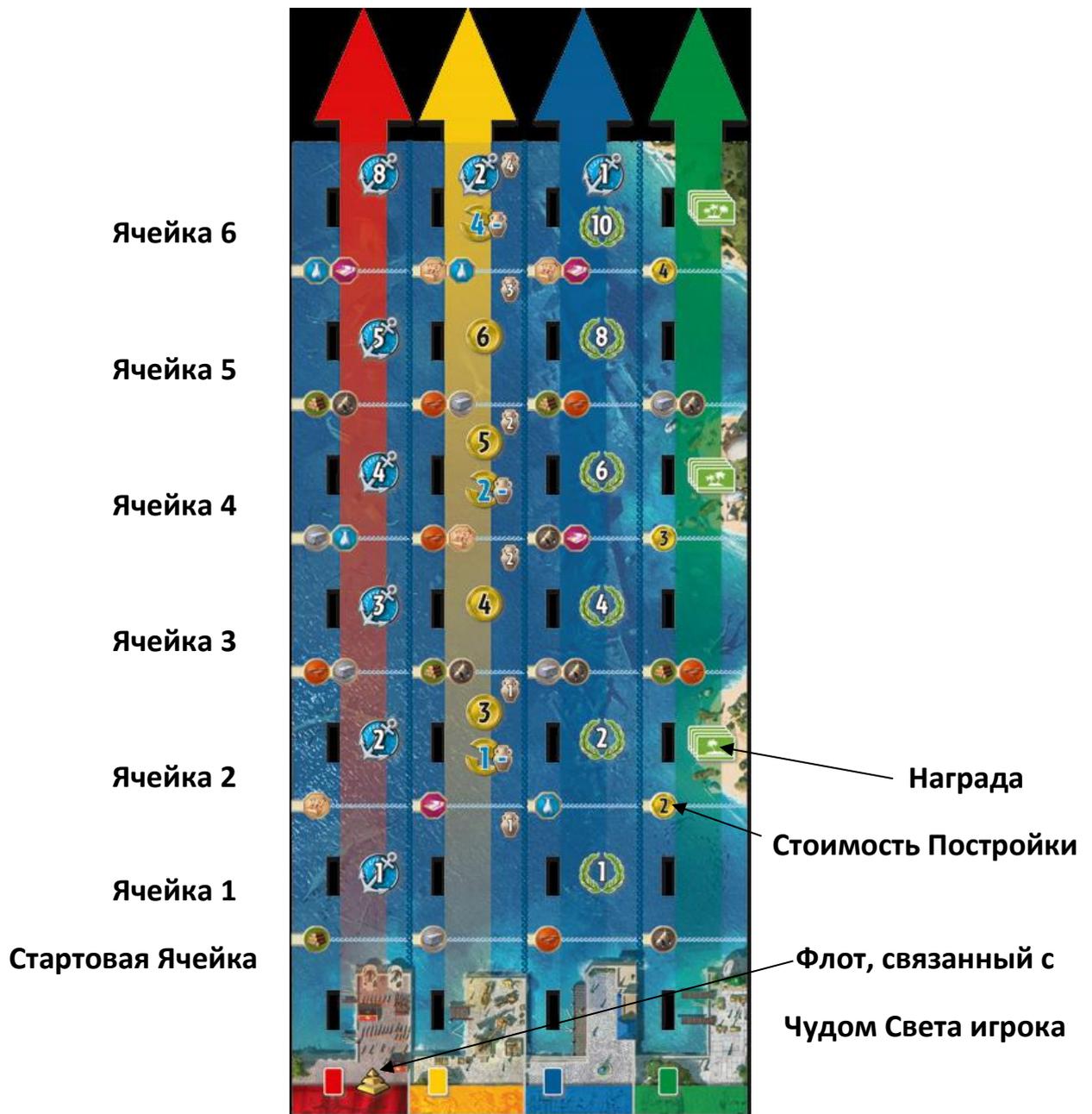
Награды на всех полях Портов одинаковы, но стоимости Постройки Кораблей могут отличаться.

На каждом поле изображено 4 флота:

- **Красный (военный)** флот: позволяет участвовать в новом виде войн, Морских Конфликтах.
- **Жёлтый (торговый)** флот: открывает доступ к новым торговым путям.
- **Синий (гражданский)** флот: приносит Победные Очки.
- **Зелёный (исследовательский)** флот: позволяет открывать неизвестные Острова.

Цвет флота

Красный Жёлтый Синий Зелёный





На одной из стартовых ячеек каждого из полей изображён символ Чуда Света. Он указывает, с каким из флотов связано Чудо Света игрока.

Фигурки Кораблей

Фигурками Кораблей 4 цветов (**Красного**, **Жёлтого**, **Синего** и **Зелёного**) на поле Порта отмечается текущее состояние флотов игрока.

Карты Армады

Карты Армады изображают Здания с новыми эффектами.

Всего в игре по 8 карт Армады **каждой Эпохи** (2 **Красные**, 2 **Жёлтые**, 2 **Синие** и 2 **Зелёные**).

Примечание: для простоты сортировки в середине нижнего края каждой карты Армады есть символ Корабля .

Карты Островов

Карты Островов изображают острова, которые игроки могут исследовать. Всего в игре по 9 карт каждого из **3 уровней**. Эффект каждой из карт уникален.

Уровень 1



Уровень 2



Уровень 3



Жетоны Морских Конфликтов

Жетоны Морских Конфликтов используются, чтобы отмечать Морские Победы и Поражения.

В игре присутствуют 2 типа жетонов Морских Конфликтов:

- Жетоны Морского Поражения (со значениями -1, -2 и -3)
- Жетоны Морской Победы (со значениями 1, 3, 5 и 7)

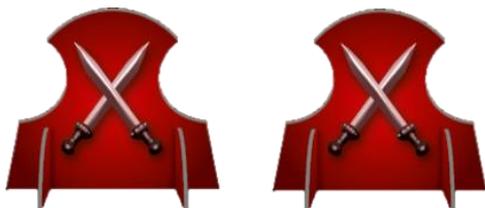
Жетоны Морских Конфликтов отличаются от жетонов Наземных Конфликтов из базовой игры «7 Чудес».



Жетоны Вторжения

Жетоны Вторжения используются для розыгрыша эффектов карт **Пристань**, **Пирс** и **Дебаркадер**.

Они обозначают дополнительные Наземные Конфликты, вызванные розыгрышем этих карт.



Блокнот для подсчёта очков

В это дополнение входит новый блокнот для подсчёта очков. В него включены графы для подсчёта Победных Очков за Морские Конфликты, карты Островов и поля Портов.

Подготовка к игре

Примечание: подчеркнутые фрагменты отсылают к правилам базовой игры «7 Чудес».

1. Отсортируйте карты базовой игры по Эпохам в зависимости от числа игроков. Уберите оставшиеся карты в коробку, они вам не понадобятся.
2. Отсортируйте карты Армады по Эпохе и перемешайте каждую получившуюся колоду. Из каждой колоды возьмите карты Армады по числу игроков и замешайте их в соответствующие колоды Эпох.

Примечание: в партии с 3 игроками верните в коробку 5 карт

Армады с символами  или  (Западная Фактория, Восточная

Фактория, Пристань, Пирс и Дебаркадер), а затем продолжайте подготовку к игре, как указано в шаге 2.

3. Отсортируйте карты островов по уровню (1, 2 и 3). Перемешайте получившиеся колоды отдельно и положите их в середине стола лицевой стороной вниз.
4. Положите жетоны Морских Конфликтов, жетоны Вторжения и дополнительные жетоны Наземных Конфликтов рядом с жетонами Наземных Конфликтов базовой игры.
5. Дополнительные Монеты добавьте к Монетам из базовой игры. Раздайте каждому игроку по 3 Монеты достоинством 1.
6. Положите памятки в середине стола, так чтобы они были хорошо видны каждому игроку.
7. Дайте каждому игроку поле Порта – игроки кладут их вертикально рядом со своим полем Чуда Света, и по одной фигурке Корабля каждого цвета – игроки ставят их на стартовые ячейки соответствующего цвета на своём поле.

Ход игры

В начале каждой Эпохи раздайте каждому игроку **по 8 карт** (а не по 7, как в базовой игре). **Таким образом, в каждую Эпоху каждый игрок сыграет на 1 карту больше.**

Ход игры аналогичен описанному в базовых правилах игры «7 Чудес» со следующими 4 исключениями:

1. Постройка Кораблей
2. Морские Конфликты
3. Сброс Карт
4. Подсчёт очков за Гильдии

1. Постройка Кораблей

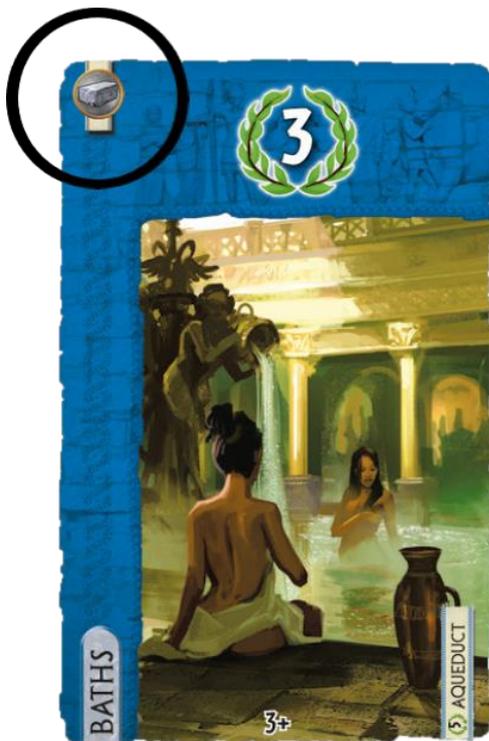
Постройку Кораблей можно выполнить сразу после строительства Здания или яруса Чуда Света.

Примечание: если фигурка Корабля уже находится на последней ячейке поля Порта, улучшить этот флот больше нельзя.

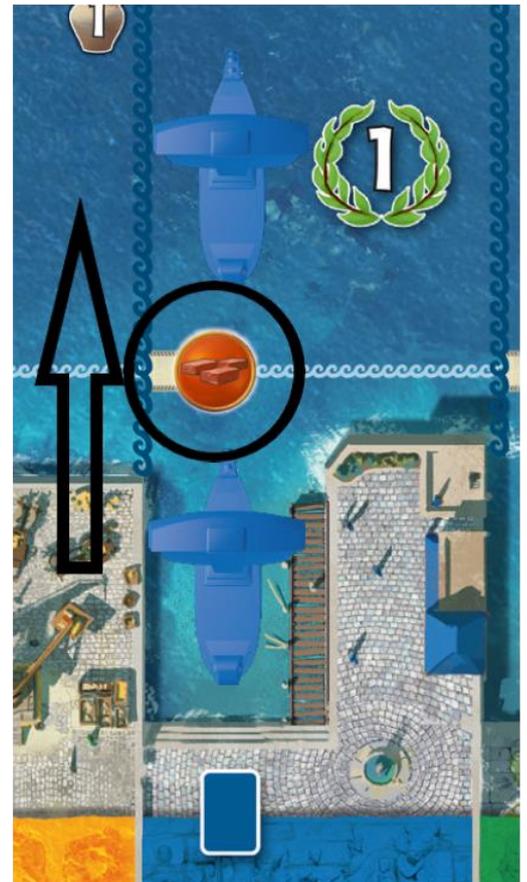
А. Карта Здания

Когда игрок строит **Красную, Жёлтую, Синюю** или **Зелёную** карты, он может Построить Корабли и улучшить флот цвета, совпадающего с цветом построенной карты. Для этого необходимо **заплатить**, в дополнение к стоимости строительства карты, **стоимость Строительства Кораблей** соответствующего цвета на поле Порта. Заплатив стоимость Строительства, **передвиньте Корабль СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ЦВЕТА на одно деление вверх на поле Порта.**

Пример: Георгий строит Синюю карту, и поэтому может улучшить синий флот. Для строительства карты нужен 1 Камень, а для постройки Кораблей – 1 Глина. Так что он должен заплатить 1 Камень и 1 Глину за обе постройки.



+



Суммарная стоимость =



Строить Корабли можно, даже если постройка карты Эпохи бесплатна (например, как часть Цепочки Зданий, при помощи Чуда Света Олимпия или

жетона из дополнения Вавилон). В этом случае стоимость Строительства Кораблей всё равно нужно заплатить по обычным правилам.

Важно: эффекты, позволяющие строить карты из СТОПКИ СБРОСА (Галикарнас, Соломон и т. п.), НЕ позволяют игроку Строить Корабли.

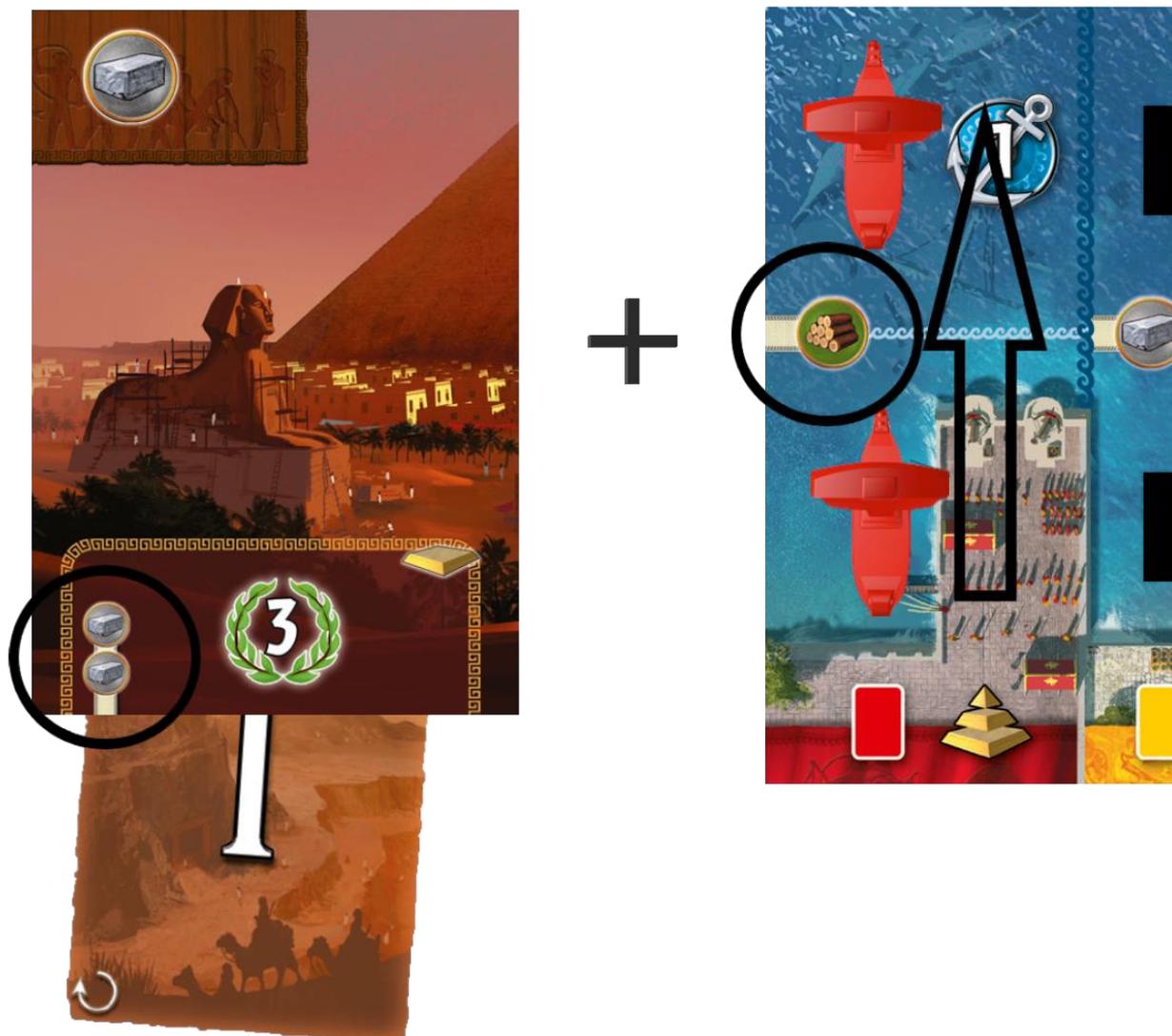
Б. Ярус Чуда Света



На каждом из полей Портов присутствует символ Чуда Света на **ОДНОЙ** из 4 стартовых ячеек (**Красной**, **Жёлтой**, **Синей** или **Зелёной**).

Когда игрок строит ярус Чуда Света, он может, в дополнение к стоимости этого яруса, заплатить стоимость Строительства Кораблей того цвета, на котором изображён символ Чуда Света. Заплатив стоимость, передвиньте Корабль ЭТОГО цвета на одну ячейку вверх.

Пример: Анна хочет построить первый ярус своего Чуда Света, Пирамиды Хеопса, который стоит 2 Камня. Так как символ Чуда Света на её поле Порта находится на Красной ячейке, она также может Построить Корабли за 1 Дерево. В сумме за обе постройки ей нужно заплатить 2 Камня и 1 Дерево.



Суммарная стоимость =



2. Морские Конфликты

В конце каждой Эпохи, после разрешения Наземных Конфликтов из базовой игры, игроки разрешают **Морские Конфликты**.



Каждый из игроков рассчитывает свою **Силу Флота**, складывая все **Морские Щиты** на своём Городе, поле Порта и Островах. Затем он сравнивает эту сумму с суммами **ВСЕХ** остальных игроков.

Разрешение конфликта **ВСЕГДА** начинается с того, что игрок с наименьшей **Силой Флота** получает жетон **Морского Поражения**, а затем игроки с наибольшей Силой Флота получают жетоны **Морской Победы** (см. таблицу).

- Игрок с наименьшей Силой Флота получает 1 жетон Морского Поражения со значением -1, -2 или -3 в зависимости от текущей Эпохи.
- Игрок с наибольшей Силой Флота получает 1 жетон Морской Победы со значением 3, 5 или 7 в зависимости от текущей Эпохи.
- Игрок со вторым наибольшим значением Силы Флота получает 1 жетон Морской Победы со значением 1, 3 или 5 в зависимости от текущей Эпохи.
- Только в Эпохе III игрок с третьим наибольшим значением Силы Флота получает 1 жетон Морской Победы со значением 3.

	Наименьшее значение Силы Флота = ↓	Наибольшее значение Силы Флота = →	Второе значение Силы Флота = →	Третье значение Силы Флота = X
I				
II				
III				

Пояснение: в конкретную Эпоху игрок, получивший жетон Морского Поражения, не может также получить жетон Морской Победы.

Примечание: некоторые игроки могут не получить никаких жетонов в ходе разрешения Морских Конфликтов.

Ничьи

В случае ничьей за наименьшее значение Силы Флота все участники ничьей получают соответствующий текущей Эпохе жетон Морского Поражения.

В случае ничьей за наибольшее значение Силы Флота все участники ничьей получают соответствующую текущей Эпохе награду, указанную в **следующем** столбце таблицы. В этом случае игроки со второй наибольшей Силой Флота получают жетон Морской Победы (со значением 3) только в Эпохе III, и не получают ничего в Эпохах I и II.

В случае ничьей за второе значение Силы Флота все участники ничьей ничего не получают в Эпохах I и II. В Эпохе III эти игроки получают жетоны Морской Победы со значением 3, но только если не было ничьей за наибольшее значение Силы Флота.

В случае ничьей за третье значение Силы Флота все участники ничьей ничего не получают.

Пример: в Эпоху II у Георгия и Павла наименьшая Сила Флота – всего по 2 Морских Щита. Поэтому они получают жетоны Морского Поражения со значением -2. У Анны Сила Флота наибольшая – 8 Морских Щитов, поэтому она получает жетон Морской Победы с силой 5. У Романа и Фёдора ничья за второе значение Силы Флота – у них по 6 Морских Щитов. Они должны были бы получить награду за третье значение Силы Флота, но в Эпохе II такой награды нет. Поэтому они не получают жетонов.

3. Сброс Карт

Каждый раз когда игрок сбрасывает карту, он может:



Получить 3 Монеты.

ИЛИ



Передвинуть свой Жёлтый Корабль на одну ячейку бесплатно (не платя стоимость Строительства Кораблей).

4. Подсчёт очков за Гильдии

В конце игры игрок не может получить больше 10 Победных Очков за **каждую Гильдию**.

Пример: у Романа есть Гильдия Philosophers и Гильдия Traders. Его сосед слева построил 7 Зелёных и 4 Жёлтых карты, а его сосед справа – 5 Зелёных и 2 Жёлтых. В конце игры Роман получает 10 Победных Очков за Гильдию Philosophers (а не 12, которые он бы получил в базовой игре) и 6 Победных Очков за Гильдию Traders, в сумме заработав 16 Победных Очков за 2 Гильдии.

Описание полей Портов

Красный Флот

Красный флот приносит **Морские Щиты**, увеличивая Силу Флота игрока.



Сила Флота игрока равна сумме количества Морских Щитов его **Красного** флота и Морских Щитов на других ячейках поля Порта, на постройках и на картах Островов.

Пример: Красный флот Георгия находится на третьей ячейке улучшения на его поле Порта и приносит ему 3 Морских Щита. Кроме того, у него есть карта Острова, приносящая ему 2 Морских Щита. Его Сила Флота равна 5.

Жёлтый Флот

Жёлтый флот определяет **Торговый Уровень** игрока, приносит **Монеты** и позволяет собирать **Налоги** с других игроков.

Последняя ячейка также приносит игроку **2 Морских Щита**.



Когда **Жёлтый** флот игрока достигает ячейки с **Монетой**, игрок сразу же получает указанное количество монет.



Торговый Уровень игрока равен числу на символе Торгового Уровня ячейки, на которой находится его **Жёлтый** Корабль.



В конце хода, в котором **Жёлтый** флот игрока достиг ячейки с символом **Налогов**, игрок собирает Налоги в указанном объёме. В этом случае каждый другой игрок должен вернуть в банк количество Монет, равное указанному значению **МИНУС** его Торговый Уровень.

Пример: Жёлтый флот Павла достиг второй ячейки улучшения на его поле Порта. Он сразу же получает 2 Монеты и собирает налог в размере 1 Монеты в конце хода. Жёлтый флот Артёма находится на первой ячейке улучшения; он не теряет Монеты (величина Налога 1 – Торговый Уровень 1). Жёлтый флот Романа всё ещё находится на стартовой ячейке его поля Порта; он теряет 1 Монету, так как его Уровень Торговли равен 0 (величина Налога 1 – Торговый Уровень 0).

Пояснение: если несколько сборов Налогов должны произойти в один и тот же ход, применяется только один – с наибольшим значением.

Пример: Жёлтый флот Павла достигает последней ячейки на его поле Порта; его Сила Флота увеличивается на 2 и он собирает Налог в размере 4. Артём улучшил свой Жёлтый флот 4 раза; он сразу же получает 4 Монеты и собирает Налог в размере 2. В конце хода собирается только Налог в размере 4 (его величина выше). Павел не теряет монет. Артём теряет 2 монеты (величина Налога 4 – Торговый Уровень 2). Жёлтый флот Романа всё ещё находится на стартовой ячейке его поля Порта; он теряет 4 Монеты (величина Налога 4 – Торговый Уровень 0).

Пояснение: игрок, чей Торговый Уровень выше значения собираемого Налога, не получает Монет при сборе Налогов.

Синий Флот

Синий флот приносит игроку Победные Очки, подсчитываемые в конце игры.



Количество получаемых игроком Победных Очков соответствует положению его **Синего** Корабля в конце игры.

Последняя ячейка также приносит игроку **1 Морской Щит**.

*Пример: Синий флот Романа достиг **последней ячейки** на его поле **Порта**. Его **Сила Флота увеличивается на 1**, а в конце игры он получит **10 Победных Очков**.*

Зелёный флот

Зелёный флот позволяет игроку **исследовать неизвестные Острова**.



Когда **Зелёный** Корабль игрока достигает **ячейки исследования**, он может исследовать новый Остров соответствующего уровня и получить за него награду.

Есть два возможных сценария исследования:

Исследование в одиночку

Если **только один** игрок имеет возможность исследовать Остров **определённого уровня в конкретный ход**, он тянет **4 карты** из соответствующей колоды Островов и выбирает из них одну. Он кладёт эту карту справа под своё поле Порта, так чтобы был виден только её эффект. Остальные карты он возвращает в колоду и перемешивает её.

*Пример: Зелёный флот Артёма достиг **второй ячейки улучшения** на его поле Порта. В этот ход он **единственный**, кто имеет возможность исследовать Остров **1 уровня**. Он берёт **4 карты Островов 1 уровня** и выбирает себе одну.*

Совместное исследование

Если **несколько** игроков могут исследовать Остров **одного и того же уровня в один и тот же ход**, они **распределяют все карты Островов этого уровня**

между собой, не глядя на их лицевую сторону, так что все эти игроки получают **равное количество** карт. Оставшиеся карты возвращаются в центр стола. Каждый игрок выбирает из доставшихся ему карт одну и кладёт эту карту справа под своё поле Порта, так чтобы был виден только эффект. Все невыбранные карты возвращаются в колоду и перемешиваются.

*Пример: в партии с 7 игроками Зелёные флоты Фёдора, Романа и Георгия достигли **второй** ячейки улучшения на их полях Портов. Таким образом, **3** игрока имеют возможность исследовать Острова 1 уровня в этот ход. Они **распределяют все карты Островов 1 уровня между собой** таким образом, чтобы каждый из них получил **одинаковое количество карт**. Поэтому каждый из них получает по 3 карты и выбирает из них одну.*



Описание карт Армады

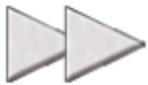
ПРИСТАНЬ – ПИРС – ДЕБАРКАДЕР (DOCK – QUAY – JETTY)



Эти карты приносят **Наземные Щиты** (1, 2 или 3 соответственно) и позволяют разыгрывать **дополнительные Наземные Конфликты** между игроком, построившим их, и указанным на карте игроком.



Когда игрок строит карту с символом Вторжения, он берёт жетон Вторжения из резерва и отдаёт его игроку, обозначенному двойной стрелкой:



Игроку, сидящему **справа от его правого соседа**.



Игроку, сидящему **слева от его левого соседа**.

В конце текущей Эпохи игрок, который начал Вторжение, разрешает по обычным правилам **Наземный Конфликт с двумя своими соседями И с игроком, которому он отдал жетон Вторжения**.

После разрешения Наземных Конфликтов жетон Вторжения возвращается в резерв.

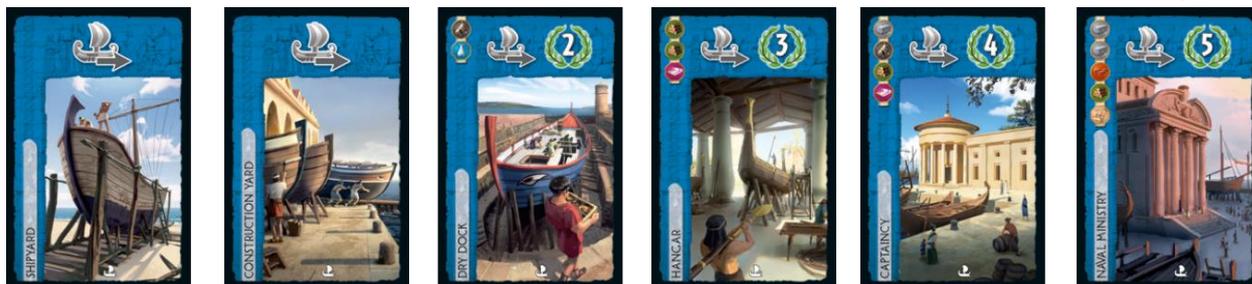
Примечание: играйте эти карты осторожно, так как в конфликте можно и проиграть.

БЕРЕГОВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ – УКРЕПЛЁННЫЙ ПОРТ – ПРИБРЕЖНАЯ КРЕПОСТЬ (COASTAL DEFENSES – FORTIFIED PORT – COASTAL FORTIFICATIONS)



Эти карты приносят **Морские Щиты** (1, 2 или 3 соответственно), увеличивая Силу Флота игрока.

ВЕРФЬ – СТРОЙПЛОЩАДКА – СУХОЙ ДОК – ЭЛИНГ – АДМИРАЛТЕЙСТВО – МОРСКОЕ МИНИСТЕРСТВО (SHIPYARD – CONSTRUCTION YARD – DRY DOCK – HANGAR – CAPTAINCY – NAVAL MINISTRY)



Эти карты позволяют игроку **бесплатно** (не платя цену в ресурсах или Монетах) **переместить Корабль по его выбору** на одну ячейку вверх. Некоторые из этих карт также приносят **Победные Очки** (0/0/2/3/4/5 Очков соответственно).

Пояснение: игрок может выполнить Строительство Синих Кораблей при постройке одной из этих карт, и затем воспользоваться бесплатным перемещением Корабля. Таким образом игрок может переместить Корабли 2 раза за 1 ход.

ПИРАТСКИЙ КЛАД – ЛОГОВО ПИРАТОВ – БЕРЕГОВОЕ БРАТСТВО (PIRATE CACHE – PIRATE LAIR – PIRATE BROTHERHOOD)



Эти карты приносят **Монеты** или **Победные Очки** (3/6 Монет или 4 Победных Очка соответственно). Более того, **все остальные игроки теряют по 1 Монете за каждый Торговый Уровень, достигнутый их Жёлтым флотом.**

Пример: Жёлтый флот Георгия находится на третьей ячейке улучшения его поля Порта, и поэтому он теряет 2 Монеты. Жёлтый флот Павла всё ещё находится на стартовой ячейке, и поэтому не теряет Монет.

ВОСТОЧНАЯ ФАКТОРИЯ (EASTERN EMPORIUM)

Один раз за ход игрок может приобрести 1 ресурс на свой выбор у игрока, сидящего справа от его правого соседа, за 1 Монету.

ЗАПАДНАЯ ФАКТОРИЯ (WESTERN EMPORIUM)

Два раза за ход игрок может приобрести 1 ресурс на свой выбор у игрока, сидящего слева от его левого соседа, за 1 Монету.

ТАМОЖНЯ (CUSTOMS OFFICE)

В конце игры игрок получает 2 Победных Очка за каждый **Торговый Уровень, достигнутый его Жёлтым флотом.**



ШКОЛА РУЛЕВЫХ – ЗАЛ КАРТОГРАФИИ – МОРСКИЕ АРХИВЫ (STEERSMEN'S ACADEMY – MAP ROOM – NAVAL ARCHIVES)



Эти карты позволяют игроку **взять верхнюю карту Острова из колоды соответствующего уровня (1/2/3 соответственно)** и ввести её в игру (справа от своего поля Порта). Игрок получает эффект этой карты Острова.

Примечание: не путайте эффект этих карт с исследованиями, полученными в ходе Строительства Кораблей.

КАБИНЕТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА – ОБЩЕСТВО МОРЕХОДОВ – КАПИТАНСКИЙ КЛУБ (EXPLORER'S OFFICE – SOCIETY OF NAVIGATORS – CAPTAIN'S CIRCLE)



Эти карты приносят символ науки того типа, **которого у игрока больше всего. В случае равенства игрок сам выбирает один из типов символов науки.**

Описание карт Островов

Карты Островов делятся на **3 уровня:**



Уровни карт Островов **никак не связаны с Эпохами** – игрок может исследовать Остров 2 уровня в Эпоху I.

Эффект каждой карты Острова получает **только один игрок**, и все их эффекты **уникальны**.

ДИКИЙ ОСТРОВ – ДЕВСТВЕННЫЙ ОСТРОВ – ЗАБРОШЕННЫЙ ПОРТ (WILD ISLAND – VIRGIN ISLAND – ABANDONED HARBOR)



Эти острова производят 1 из изображённых ресурсов каждый ход.

Пояснение: ресурсы, производимые этими островами, не могут быть куплены соседями.

БРОНЗОВЫЙ ОСТРОВ – ЖЕЛЕЗНАЯ БУХТА – БАГРОВЫЙ АРХИПЕЛАГ (BRONZE ISLAND – IRON HARBOR – SCARLET ARCHIPELAGO)



Эти Острова приносят **Наземные Щиты** (1/2/3 соответственно).

ПОДВЕТРЕННЫЙ ОСТРОВ – ВЕТРЕННАЯ БУХТА – АРХИПЕЛАГ ПАССАТОВ (WINDBLOWN ISLAND – WINDY HARBOR – TRADE WINDS ARCHIPELAGO)



Эти Острова приносят **Морские Щиты** (1/2/3 соответственно).

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ – БУХТА СТАТУЙ – НЕЗАВИСИМЫЙ АРХИПЕЛАГ (INHABITED ISLAND – STATUES HARBOR – SOVEREIGN ARCHIPELAGO)



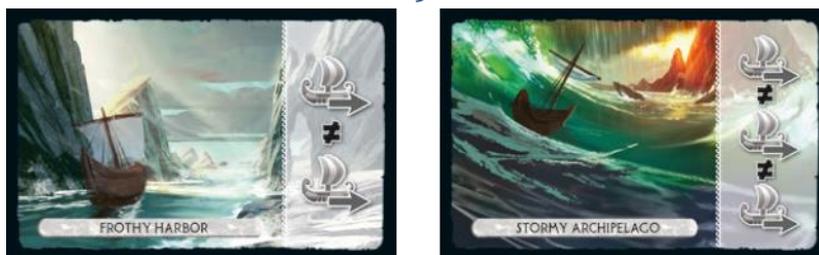
В конце игры эти Острова приносят **Победные Очки** (3/5/7 соответственно).

ТОПАЗОВЫЙ ОСТРОВ – ЯНТАРНЫЙ ОСТРОВ (TOPAZ ISLAND – AMBER ISLAND)



Эти карты Островов позволяют игроку **бесплатно передвинуть Корабль указанного цвета** на одну ячейку вверх на его поле Порта.

ПЕННЫЙ ЗАЛИВ – ШТОРМОВОЙ АРХИПЕЛАГ (FROTHY HARBOR – STORMY ARCHIPELAGO)



Эти карты Островов позволяют игроку **бесплатно передвинуть Корабли разного цвета (2/3 соответственно)** на одну ячейку вверх на его поле Порта.

ДРЕВНИЙ ПОРТ (ANCIENT HARBOR)

Когда этот Остров находится в игре, игрок **платит на 1 ресурс меньше за каждое Строительство Кораблей**.

Пояснение: эта скидка применяется ТОЛЬКО к ресурсам. Стоимость в Монетах не уменьшается.

ЧУДЕСНЫЙ ЗАЛИВ (WONDROUS HARBOR)

Когда этот Остров находится в игре, игрок **получает 1 Монету за каждое Строительство Кораблей**, которое он совершает (неважно, было оно бесплатным или нет).

ЗАТЕРЯННЫЙ ОСТРОВ (LOST ISLAND)

Когда этот Остров находится в игре, **каждое Строительство Кораблей, совершаемое игроком при строительстве яруса Чуда Света, является бесплатным, И игрок может Строить Корабли любого цвета** (не обязательно того, на котором изображён символ чуда света).



ТУМАННЫЙ ОСТРОВ (FOGGY ISLAND)

Когда этот остров находится в игре, игрок **не теряет Монет** от Налогов и эффектов пиратских карт.

ПИРАТСКИЙ ПОРТ (PIRATE HARBOR)

Все остальные игроки теряют по 1 Монете за каждый Торговый Уровень , достигнутый их **Жёлтыми** флотами. Кроме того, в конце игры этот Остров приносит **3 Победных Очка**.

РОСКОШНЫЙ АРХИПЕЛАГ (LUXURIOUS ARCHIPELAGO)

В конце игры этот Остров приносит игроку **2 Победных Очка** за каждый Коммерческий Уровень , достигнутый его **Жёлтым** флотом.



ЗОЛОТОЙ АРХИПЕЛАГ (GOLDEN ARCHIPELAGO)

В конце игры этот Остров приносит игроку **дополнительный символ науки по его выбору.**

ИЗУМРУДНЫЙ АРХИПЕЛАГ (EMERALD ARCHIPELAGO)

В конце игры этот Остров приносит игроку **дополнительный символ науки того типа, которого у игрока больше всего.**

УЕДИНЁННЫЙ АРХИПЕЛАГ (SHELTERED ARCHIPELAGO)

В конце игры этот Остров приносит игроку **по 2 Победных Очка за каждый полученный им Остров, включая этот.**



ЗАБЫТАЯ БУХТА (FORGOTTEN HARBOR)

Когда этот остров находится в игре, игрок **может, по своему выбору, не участвовать в Морских Конфликтах.** Если игрок решает не участвовать в Морском Конфликте, его Сила Флота просто **не учитывается** при разрешении этого Морского Конфликта.

РАДУЖНЫЙ АРХИПЕЛАГ (RAINBOW ARCHIPELAGO)

В конце игры игрок выбирает цвет и получает **по 1 Победному Очку за каждую карту этого цвета в своём Городе.**



Пояснения

Структура хода

В течение хода всегда выполняйте действия в следующем порядке:

1. **Заплатите** стоимость постройки (здания, Чуда Света и, возможно, Строительства Кораблей).
2. **Переместите** Корабль, если заплатили за Строительство Кораблей.
3. **Примените все эффекты**, за исключением потерь Монет.
4. Разыграйте **исследование Островов**.
5. Выполните **строительство** карт из **сброса** (Строительства Кораблей не происходит).
6. Разыграйте **потери Монет** (Налоги и Пиратство).

Вариант игры для 8 игроков

Используйте следующие изменения в правилах в игре с 8 игроками.

Примечание: для игры с 8 игроками вам необходимы базовая игра «7 Чудес», дополнение «Армада» и хотя бы одно Чудо Света из любого другого дополнения.

Подготовка к игре

Выполните подготовку к игре так же, как и для партии с 7 игроками (используйте все карты Эпох I, II и III из базовой игры, 9 карт Гильдий и по 7 карт Армады из каждой Эпохи).

Ход игры

В начале каждой Эпохи раздайте по 7 карт каждому игроку. Каждый игрок разыграет 6 карт за Эпоху, как и в базовой игре.

Примечание: в игре с 8 игроками мы рекомендуем использовать вариант для игры в команде.

Правила для игры в команде

В партиях с 4, 6 или 8 игроками вы можете разбиться на команды по 2 игрока. Игроки одной команды должны сидеть рядом друг с другом.

Ход Эпохи

Во время игры игроки одной команды могут свободно общаться и показывать друг другу свои карты. Покупать ресурсы у члена своей команды

можно только если вам их действительно не хватает. Членам одной команды запрещается:

- одалживать друг другу Монеты,
- обмениваться картами,
- пользоваться ресурсами друг друга бесплатно,
- покупать ресурсы, если они могли бы построить здание бесплатно.

Потеря Монет, вызванная действиями одного из членов команды (Налоги или Пиратство), распространяется и на другого члена команды.

Разрешение Наземных Конфликтов

В командной игре члены одной команды не сражаются друг с другом. Каждый игрок противостоит только одному соседнему Городу.

Во время разрешения Наземных Конфликтов **количество выдаваемых жетонов УДВАИВАЕТСЯ:**

- в случае поражения игрок получает 2 жетона Поражения со значением -1,
- в случае победы в Эпохе I игрок получает 2 жетона Победы со значением 1,
- в случае победы в Эпохе II игрок получает 2 жетона Победы со значением 3,
- в случае победы в Эпохе III игрок получает 2 жетона Победы со значением 5.

Разрешение Морских Конфликтов

Морских Конфликтов происходит по обычным правилам. Ничьи также разрешаются как обычно, даже если в них участвуют члены одной команды.

Налоги и Пираты

Сбор Налогов, вызванный продвижением по полям Портов, а также потери Монет, вызванные картами **Пиратский Клад**, **Логово Пиратов** и **Береговое Братство** и картой Острова **Пиратский Порт** применяются ко всем игрокам, вне зависимости от команды.

Карты Армады с символами и

В командной игре карты с символами  и  работают по обычным правилам, позволяя начать конфликт с игроком справа от вашего правого соседа или с игроком слева от вашего левого соседа, вне зависимости от команды.

Пример: Павел и Георгий находятся в одной команде. Павел сидит между Георгием (слева) и Романом (справа). Во время Эпохи II Георгий играет карту Пирс. Это вызывает новый Наземный Конфликт, и Георгий отдаёт жетон Вторжения игроку слева от своего левого соседа, Роману.

Карты **Пристань**, **Пирс** и **Дебаркадер** вызывают новый Наземный Конфликт, но в его результате игроки получают только по 1 жетону Победы/Поражения.

Конец Игры

Каждый игрок подсчитывает свои Победные Очки, а затем члены одной команды складывают свои результаты. Побеждает команда с наибольшей суммой Победных Очков.

Использование «Армады» с другими дополнениями

После нескольких партий в «7 Чудес» с дополнением «Армада» вы можете использовать его вместе в другим дополнением. Мы не рекомендуем использовать более 2 дополнений одновременно.

Несколько пояснений:



«Армада» и «Вавилон»

В этой комбинации дополнений, когда игрок строит карту, он может выбрать Постройку Кораблей ИЛИ постройку Великого Проекта, но не то и другое сразу в один ход.



«Армада» и «Города»

В этой комбинации дополнений Займы применяются к сбору Налогов и потерям Монет, которые не могут быть разыграны игроками. В такой ситуации игроки, которые не могут или не хотят потерять требуемые Монеты, берут по 1 Займу за каждую Монету, которую они не потеряли.

Часто Задаваемые Вопросы

Чудо Света Вавилонская Башня (сторона Б)

В: После постройки второго яруса Чуда Света Вавилонская Башня, может ли игрок также выполнить Строительство Кораблей при помощи двух последних карт Эпохи?

О: Второй ярус Вавилонской Башни даёт игроку возможность сыграть последнюю карту Эпохи, а не сбрасывать её. Строительство при помощи этой карты считается дополнительным ходом; игрок может совершать Строительство Кораблей в этот новый ход.

Всеобщая ничья в Морском Конфликте

В: Что происходит, если Сила Флота всех участников Морского Конфликта одинакова?

О: Если Сила Флота всех игроков одинакова, то никто не получает жетонов Победы или Поражения.

Жетоны Вторжения

В: Что происходит, если игрок играет карты Пристань и Дебаркадер в одну и ту же Эпоху?

О: В этом случае разыгрывается только ОДИН дополнительный Наземный Конфликт.

В: Может ли игрок стать целью двух Вторжений в одну и ту же Эпоху?

О: Игрок может стать целью двух Вторжений разных игроков в одну и ту же Эпоху, если каждый из них сыграл подходящую карту (с символом  или ). В этом случае игрок примет участие в 4 Наземных Конфликтах в конце этой Эпохи.

Дипломатия и Вторжения

В: Может ли игрок, сыгравший карту Дипломатии, стать целью Вторжения?

О: Жетон дипломатии никак не влияет на Вторжения.

Пример: Георгий сидит между Артёмом (слева) и Павлом (справа). Павел играет карту Дипломатии, а Артём играет карту Пристань. Между Артёмом и Павлом всё равно произойдёт Наземный Конфликт из-за Вторжения.

В: Возможно ли выиграть два Наземных Конфликта против одного и того же игрока?

О: Игрок может участвовать только в ОДНОМ Наземном Конфликте против конкретного другого игрока.

Пример: Георгий сидит между Артёмом (слева) и Павлом (справа). Георгий играет карту Дипломатии, а Артём играет карту Пристань. Казалось бы, между Артёмом и Павлом должно произойти два Наземных Конфликта (один из-за Пристань и один из-за того, что Георгий более не стоит между ними из-за своего жетона Дипломатии). Тем не менее, каждый из них получит только по одному жетону (Победы или Поражения).

Описание Символов



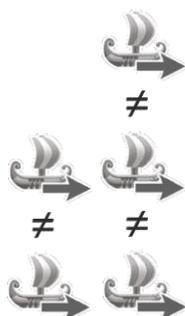
Игрок бесплатно перемещает свой **Синий** Корабль на одну ячейку вверх на своём поле Порты.



Игрок бесплатно перемещает свой **Жёлтый** Корабль на одну ячейку вверх на своём поле Порты.



Игрок бесплатно перемещает любой из своих Кораблей на одну ячейку вверх на своём поле Порты.



Игрок бесплатно перемещает 2 или 3 разных Корабля на одну ячейку вверх на своём поле Порта.



Строительство Кораблей, совершаемое игроком при строительстве яруса Чуда Света, является бесплатным **И** может быть любого цвета.



Игрок платит на 1 ресурс меньше за каждое Строительство Кораблей.



Игрок получает 1 Монету за каждое Строительство Кораблей, которое он совершает (бесплатно или за стоимость строительства).



Увеличивает Силу Флота игрока на указанное значение.



В конце каждой Эры игрок может, по своему выбору, не участвовать в Морских Конфликтах. Если игрок решает не участвовать в Морском Конфликте, его Сила Флота просто не учитывается при разрешении этого Морского Конфликта.



Игрок может исследовать новый Остров соответствующего уровня и получить награду за него. Количество карт Островов, которые он берёт из колоды, зависит от количества игроков, выполняющих это действие одновременно с ним.



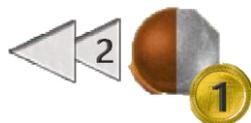
Игрок вводит верхнюю карту соответствующей колоды в игру.



В конце игры игрок получает дополнительный символ науки того типа, которого у игрока больше всего.



Один раз за ход игрок может приобрести 1 ресурс на свой выбор у игрока, сидящего справа от его правого соседа, за 1 Монету.



Два раза за ход игрок может приобрести 1 ресурс на свой выбор у игрока, сидящего слева от его левого соседа, за 1 Монету.



Указанное значение равно Уровню Торговли игрока.



Все остальные игроки теряют указанное количество Монет **МИНУС** их Торговый Уровень (не более одного раза за ход).



Все остальные игроки теряют Монеты в количестве, равном их Уровню Торговли.



Игрок больше не теряет Монет из-за Налогов и Пиратства.



Игрок получает по 2 Победных Очка за каждый достигнутый им Уровень Торговли.



В конце игры этот Остров приносит игроку по 2 Победных Очка за каждый полученный им Остров, включая этот.



В конце игры игрок выбирает цвет и получает по 1 Победному Очку за каждую карту этого цвета в своём Городе.



Игрок вызывает дополнительный Наземный Конфликт между собой и указанным игроком.