

Antoine Bauza

7CSODA

ARMADA

JÁTÉKSZABÁLY



„Aki változtatni akar a világon, annak előbb magának is változnia kell!”
Szókratész

A játék tartozékai

- 8 db hajógyártábla
- 32 db hajófigura (8-8 db 4 színből)
- 24 db armadakártya
 - 8 db „I. kor” kártya
 - 8 db „II. kor” kártya
 - 8 db „III. kor” kártya
- 27 db szigetkártya
 - 9 db 1. szintű szigetkártya
 - 9 db 2. szintű szigetkártya
 - 9 db 3. szintű szigetkártya
- 2 portyázásjelölő
- 6 db 6-os értékű érme
- 4 segédletkártya
 - 2 db tengeri konfliktus / eldobás
 - 2 db tengeri konfliktus / körmenete
- 1 pontozótömb
- Ez a játékszabály
- 48 db tengeri konfliktusjelző
 - 31 db tengeri győzelemjelző
 - 11 db 1-es értékű
 - 12 db 3-as értékű
 - 7 db 5-ös értékű
 - 1 db 7-es értékű
 - 17 db tengeri vereségjelző
 - 7 db -1-es értékű
 - 5 db -2-es értékű
 - 5 db -3-as értékű
- 6 db szárazföldi konfliktusjelző
 - 3 db győzelemjelző
 - 1 db 1-es értékű
 - 1 db 3-as értékű
 - 1 db 5-es értékű
 - 3 db -1-es értékű vereségjelző



A játék áttekintése

A 7 Csoda Armada kiegészítőjével a játékosok flottákat építhetnek, amelyekkel meghódíthatják a tengereket. Az új armada- és szigetkártyák gazdagítják a játékélményt és fokozzák a játékosok közötti interakciót. A játék menete csupán kis mértékben tér el az alapjátékban megszokottól, a győztes személye pedig ugyanúgy dől el, mint az alapjátékban.

A játék elemei

Megjegyzés: a kiegészítő játékelemeinek megkülönböztethetőségéért az alapjáték egyes elemeinek elnevezését az alábbiak szerint módosítjuk:

- A **konfliktusokat szárazföldi konfliktusoknak** nevezzük (szemben a tengeri konfliktusokkal).
- A **pajzsokat szárazföldi pajzsoknak** nevezzük (szemben a tengeri pajzsokkal).
- Az új karkartyákat **armadakartyáknak** nevezzük, de ezek ugyanolyan létesítmények, mint az alapjáték karkartyái.

A hajógyártás

A hajógyártáson a játékosok flottáik fejlődését követhetik. Minden flottához egy startmezőből és 6 fejlesztésmezőből álló flottasáv tartozik, amelyek legtöbbje valamilyen előnyt biztosít tulajdonosának.

Minden hajógyártás ugyanazokat az előnyöket biztosítja, de a fejlesztések költségei táblánként eltérőek.

Minden tábla 4 flottasávot tartalmaz:

- **Piros hadi** flotta: a tengeri konfliktusokhoz biztosít tengeri erőt.
- **Sárga kereskedelmi** flotta: új kereskedelmi utakat nyit meg.
- **Kék civil** flotta: segítségével győzelmi pontok szerezhetők.
- **Zöld „tudományos”** flotta: új szigeteket lehet felfedezni velük.



Minden hajógyártáson a 4 flotta startmezőinek egyikén egy csoda szimbólum található. Ez a szimbólum jelzi, hogy melyik flotta tartozik a játékos csodájához.



A hajófigurák

4-féle színű hajófigura van (**piros**, **sárga**, **kék** és **zöld**), ezekkel jelölhető a flották fejlődése a hajógyártáson.



Armadakártyák

Az armadakártyákon létesítmények találhatók, új hatásokkal.

Minden korhoz **2 piros**, **2 sárga**, **2 kék** és **2 zöld** armadakártya tartozik.



Megjegyzés: minden armadakártya alján, középen egy kis fehér hajó látható a pakli könnyebb szétválogatásához.



Szigetkártyák

A szigetkártyák felfedezésre váró szigeteket jelképeznek. A szigeteknek **3 szint**jük van, minden szinthez 9 lap tartozik, mind különböző hatással.

1.szint

2. szint

3. szint



Tengeri konfliktusjelzők

Tengeri konfliktusjelzők a tengeri hadszíntéren szerzett győzelmekért és vereségeért szerezhethők.

Kétféle tengeri konfliktusjelző van:

- tengeri vereségjelző (-1, -2 és -3 értékű)
- tengeri győzelemjelző (1, 3, 5 és 7 értékű)

A tengeri konfliktusjelzők nem összetévesztendők az alapjáték szárazföldi konfliktusjelzőivel.



Portyázásjelölők

A portyázásjelölők a **kikötő**-, a **rakpart**- és a **móló**kártyák által kiváltott extra szárazföldi konfliktusokhoz tartoznak.



Pontozótömb

Az Armada kiegészítő egy új pontozótömböt is tartalmaz, amelyre a tengeri konfliktusokban, a szigetkártyákkal, illetve a kikötőtáblán szerzett győzelmi pontok is feljegyezhetők.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Megjegyzés: az aláhúzott szövegrészek a 7 csoda alapjátékra vonatkoznak.

1. Mindenki vegyen magához egy csodatáblát. Mindhárom pakliból tegyünk vissza azokat a kártyákat a dobozba, amelyeket a játékosok száma alapján nem fogunk használni.
2. Válogassuk szét korok szerint az armadakártyákat, és alkossunk belőlük 3 paklit. Húzzunk mindhárom pakliból annyi armadakártyát, ahányan játszunk, és a húzott kártyákat keverjük bele az alapjáték megfelelő korának paklijába.
Megjegyzés: 3 játékos esetén a 2-es pont végrehajtása előtt vegyünk ki a ►► és ◄◄ ikonokkal ellátott 5 armadakártyát a játékból, és tegyük vissza a dobozba (ezek a nyugati kereskedelmi központ, a keleti kereskedelmi központ, a kikötő, a rakpart és a móló).
3. Válogassuk szét szintek szerint a szigetkártyákat (1, 2 és 3. szint), keverjük meg külön-külön a 3 paklit, és képpel lefordítva tegyük őket az asztalra.
4. Tegyük a tengeri konfliktusjelzőket, a portyázásjelzőket és az extra szárazföldi konfliktusjelzőket az asztal közepére az alapjáték szárazföldi konfliktusjelzői mellé.
5. Az extra érmét tegyük az alapjáték érméihez – ez lesz a bank. Minden játékos vegyen el a bankból 3 darab 1-es értékű érmét, és tegye a csodatáblája mellé.
6. Tegyük a segédletkártyákat az asztal közepére, hogy mindenki jól láthassa őket.
7. Minden játékos kap egy hajógyártáblát, amit 90°-kal elforgatva tegyen a csodatáblája jobb oldalára. Mindenki vegyen magához 1-1 hajót mind a 4 színből, és tegye a hajógyártáblájának megfelelő színű startmezőjére.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játékosok minden kor elején **8 kártyát** kapnak (szemben az alapjátékkal, amelyben csak 7-et), **ezért eggyel több kártyát fognak koronként kijátszani.**

A játék menete megegyezik az alapjátékéval, az alábbi 4 új szabály bevezetésével:

1. Flottafejlesztés
2. Tengeri konfliktusok
3. Kártya eldobása
4. Céhek pontozása

1. Flottafejlesztés

A flottafejlesztés azonnal végrehajtható bármelyik létesítmény vagy csodaszint építése után.

Megjegyzés: ha egy hajóval elértük a flottasáv legutolsó mezőjét, onnan már nem fejleszthetjük tovább azt a flottát.

a. Létesítmény építése

Amikor felépítünk egy **piros, sárga, kék** vagy **zöld** létesítményt, végrehajthatunk egy flottafejlesztés akciót az épp felépített kártya színével megegyező flottasávon. Ehhez a létesítmény **költségén felül** ki kell tudjuk **fizetni a flottafejlesztés költségét** is, amely a flottasáv mezői közt van feltüntetve. Ha ez megtörtént, a **MEGFELELŐ SZÍNŰ hajóval** lépünk egy mezőt felfelé a flottasávon.

Példa: Gabi megépít egy kék kártyát, ezért végrehajthat egy fejlesztést a kék flottasávon. A kártya megépítése 1 kőbe kerül, a fejlesztés 1 agyagba, ezért a kártyaépítésért és flottafejlesztésért Gabinak összesen 1 követ és 1 agyagot kell fizetnie.



teljes költség =  

A flottafejlesztés végrehajtható akkor is, ha a létesítményt ingyen tudtuk felépíteni (például építési láncok, csoda hatása vagy Bábel-lapkák által). A fejlesztés költségeit ebben az esetben is ki kell tudni fizetni.

Fontos! Ha az eldobott kártyák közül építhetsz létesítményt (például Halikarnasszosz mauzóleuma vagy Salamon által), akkor nem hajthatsz végre flottafejlesztést.



b. Egy csodaszint építése



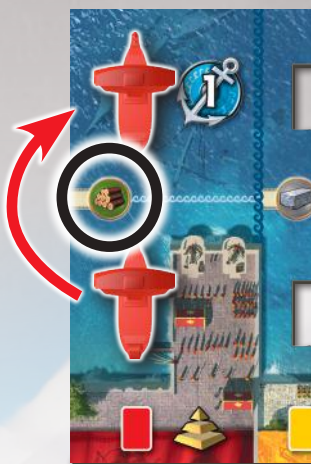
Minden hajógyártábla **4 startmezőjének** (piros, sárga, kék, zöld) **egyikén** egy csodaikon található.

Mindig, amikor a csoda egy szintjét megépítjük, dönthetünk úgy, hogy a csodaikon ábrázoló sávon végrehajtunk egy flottafejlesztés akciót, ha ki tudjuk fizetni a költségét. Ha ez megtörtént, a **megfelelő színű** hajóval lépünk egy mezőt felfelé a flottasávon.

Példa: Anna megépíti csodájának, a gízai piramisoknak az első szintjét, ami 2 kőbe kerül. Mivel Anna hajógyártábláján a piros flottasávnál van csodaikon, végrehajthat egy flottafejlesztés akciót, ami 1 fába kerül. Tehát Anna összesen 2 kőért és 1 fáért tudja a csodaszint felépítése mellett a flottáját is fejleszteni.



+



teljes költség =   

2. Tengeri konfliktusok

Minden kor végén, a szárazföldi konfliktusok után a **tengeri konfliktusok** következnek.



Minden játékos összeszámolja a városában, a hajógyártábláján és a szigetein található **tengeri pajzsait**: ez lesz a játékos **tengeri ereje**, amit az összes többi játékosával kell összehasonlítani.

Először osszunk ki a legkisebb tengeri erővel rendelkező játékosnak egy tengeri vereségjelzőt, ezután osszuk ki a többieknek a tengeri győzelemjelzőket. Ehhez használjuk a lenti táblázatot.

- A legkisebb tengeri erővel rendelkező játékos egy -1 , -2 vagy -3 értékű tengeri vereségjelzőt kap, az adott kortól függően.
- A legnagyobb tengeri erővel rendelkező játékos egy 3, 5 vagy 7 értékű tengeri győzelemjelzőt kap, az adott kortól függően.
- A második legnagyobb tengeri erővel rendelkező játékos egy 1, 3 vagy 5 értékű tengeri győzelemjelzőt kap, az adott kortól függően.
- A harmadik legnagyobb tengeri erővel rendelkező játékos egy 3 értékű tengeri győzelemjelzőt kap a III. korban.

	leggyengébb	legerősebb	második	harmadik	
I					
II					
III					

***Figyelem!** Ha egy játékos megkapta a tengeri vereségjelzőt, nem szerezhethet mellé tengeri győzelemjelzőt ugyanebben a korban.*

***Megjegyzés:** előfordulhat, hogy valaki nem szerez sem vereség, sem győzelemjelzőt a tengeri konfliktusok lejátszásakor.*

Döntetlenek

Ha a legkisebb tengeri erő tekintetében **döntetlen** alakul ki, minden érintett játékos megkapja a korhoz tartozó tengeri vereségjelzőt.

Ha a legnagyobb tengeri erő tekintetében alakul ki **döntetlen**, minden érintett játékos a korhoz tartozó második legnagyobb erőért járó tengeri győzelemjelzőt kapja meg. Ebben az esetben a második legnagyobb tengeri erővel rendelkező játékos az I. és II. korban nem kap semmit, a III. korban pedig a 3 értékű tengeri győzelemjelzőt kapja.

Ha a második legnagyobb tengeri erő tekintetében alakul ki **döntetlen**, az I. és II. korban az érintettek nem kapnak tengeri győzelemjelzőt, a III. korban 3 értékű tengeri győzelemjelzőt kapnak, de csak abban az esetben, ha valaki egyedül rendelkezik a legnagyobb tengeri erővel – ellenkező esetben az érintett játékosok nem kapnak semmit.

Ha a harmadik legnagyobb tengeri erő tekintetében alakul ki **döntetlen**, az érintett játékosok nem kapnak semmit még a III. korban sem.

Példa: A II. korban Gabinak és Petinek van a legkisebb tengeri ereje 2-2 tengeri pajzzsal, ezért mindketten kapnak egy-egy –2 értékű tengeri vereségjelzőt. Anna tengeri ereje a legnagyobb, 8 tengeri pajzzsal, ezért ő kap egy 5 értékű tengeri győzelemjelzőt. Robi és Feri holtversenyben a második legerősebb, 6-6 tengeri pajzzsal, de ők sajnos már nem kapnak semmit (ha a III. korban járnánk, Robi és Feri megkapnák a 3 értékű tengeri győzelemjelzőt).

3. Kártya eldobása

Amikor egy játékos eldob egy kártyát, a következő két lehetőség közül választhat:

kap 3 érmét



VAGY

a sárga hajójával lép egyet felfelé a flottasávon
(a költség kifizetése nélkül).



4. Céhek pontozása

A játék végén **minden céhkártya** által legfeljebb 10 győzelmi pont szerezhető.

Példa: Robinak van egy kereskedők és egy filozófusok céhe kártyája.

A balján ülő játékos városában 7 zöld és 4 sárga kártya van, míg a jobbán ülőében 5 zöld és 2 sárga kártya található. Robi a játék végén a maximális 10 győzelmi pontot kapja a filozófusok céhéért (a 12 pont helyett, amit egyébként kapna) és 6 győzelmi pontot a kereskedők céhéért. A két céh tehát összesen 16 győzelmi pontot jelentett Robinak.

A hajógyártáblák leírása

Piros flotta

A **piros** flottasávon való fejlesztéssel a játékosok **tengeri pajzsokat** szerezhetnek, amivel tengeri erejüket növelhetik.



A játékosok **tengeri ereje** megegyezik a **piros** hajójuknak a flottasávon elfoglalt helyén feltüntetett tengeri pajzsok számával, amihez még hozzá kell adni a városokban, szigeteiken és a többi flottasávon lévő további tengeri pajzsokat.

Példa: Gabi piros hajója a 3. fejlesztési szintig jutott fel a flottasávon, így tengeri ereje 3, amihez még hozzá kell adnia az egyik szigete által biztosított további 2 tengeri erőt. Gabi tengeri ereje ezért összesen 5.

Sárga flotta

A **sárga** flottasávon a játékosok a **kereskedelmi szintjüket** fejleszthetik, ezáltal **érmék**hez juthatnak és **adókat** vethetnek ki, amivel a többi játékosra is hatással vannak. A sáv legfelső szintje ezen felül még **2 tengeri pajzsot** is biztosít annak, aki eléri azt a hajójával.



Amikor a **sárga** hajó elér egy **érmét** ábrázoló mezőt, a játékos azonnal megkapja a feltüntetett számú érmét a bankból.



A játékosok **kereskedelmi szintje** megegyezik a **sárga** hajójuknak a flottasávon elfoglalt helyén feltüntetett amforába írt számmal.



Annak a körnek a végén, amikor egy játékos **sárga** hajója rálép egy **adó** szimbólummal jelölt helyre a flottasávon, a játékos a feltüntetett mértékű adót veti ki a többi játékosra. A többieknek ekkor be kell fizetniük a bankba annyi érmét, amennyi az adó mértéke, mínusz a saját kereskedelmi szintjük.

Példa: Peti sárga hajója eléri a második fejlesztési szintet a flottasávon, amiért azonnal kap 2 érmét a bankból, és a kör végén kivet 1 érme adót a többi játékosra. Anna sárga hajója az első fejlesztési szinten van, ezért neki nem kell adót fizetnie (1 adó mínusz 1 kereskedelmi szint = 0). Robi sárga hajója még a startmezőn van, így az ő kereskedelmi szintje 0, ezért Robinak 1 érmét be kell fizetnie a bankba.

Figyelem! Ha egy körön belül több játékos is adót vet ki, csak a legmagasabb mértékű adót kell figyelembe venni, a többit nem kell befizetni.

Példa: Peti sárga hajója eléri a flottasáv legutolsó mezőjét, ezáltal tengeri ereje 2-vel nő, és a kör végén 4 érme adót vet ki. Anna sárga flottája ugyanebben a körben eléri a 4. fejlesztési szintet, amiért Anna 4 érmét kap, és kivet 2 érme adót. A kör végén azonban csak a legmagasabb (4 érme) adót kell figyelembe venni. Petinek nem kell adót fizetnie, Annának azonban 2 érmét be kell fizetnie a bankba (4 adó mínusz 2 kereskedelmi szint = 2). Robi sárga hajója még a startmezőn van, így az ő kereskedelmi szintje 0, ezért Robinak 4 érmét be kell fizetnie a bankba.

Figyelem! Ha egy játékosnak magasabb a kereskedelmi szintje, mint a kivetett adó, akkor sem kaphat érméket!

Kék flotta

A **kék** flottasávon való fejlesztéssel a játékosok **győzelmi pontokat** szereznek a játék végén.



A kapott győzelmi pontok száma megegyezik a **kék** hajó által elfoglalt mezőn feltüntetett számmal.

A legutolsó fejlesztési szint ezen felül még **egy tengeri pajzsot** is biztosít az azt elérő hajó tulajdonosának.

Példa: Robi kék hajója eléri a legfelső szintet a flottasávon, amiért a játék végén 10 győzelmi pontot fog kapni. Ezen felül Robi tengeri ereje 1-gyel növekszik.

Zöld flotta

A **zöld** flotta fejlesztésével a játékosok ismeretlen szigeteket fedezhetnek fel.



Amikor egy játékos **zöld** hajója elér egy **felfedezés** mezőre a flottasávon, a játékos felfedezhet egy adott szintű szigetet.

A felfedezés két módon hajtható végre:

Önálló felfedezés:

Ha a játékos az **egyetlen**, aki az aktuális körben az adott szintű szigetet felfedez, húzhat 4 szigetkártyát a megfelelő szintű pakliból, és ebből kiválaszt egyet, amit megtart. A megtartott szigetkártyát becsúsztatja a flottatáblája alá, az éppen felfedezett szigethez úgy, hogy a szigetnek csak a hatása legyen látható. A 3 nem választott szigetkártyát vissza kell tenni, és a paklit újra kell keverni.

Példa: Anna zöld hajója eléri a 2. fejlesztési szintet a flottasávon.

Ő az egyetlen, aki ebben a körben idelépett, ezért önállóan fog felfedezni. Húz 4 db 1. szintű szigetkártyát, és választ egyet közülük.



Csoportos felfedezés:

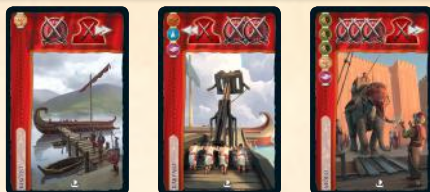
Ha egyazon körben többen érik el ugyanazt a szintű szigetet, az érintettek egyenlően elosztják maguk között az összes szigetkártyát. Osszuk szét a megfelelő szigetkártyapakli lapjait képpel lefelé úgy, hogy minden érintett játékosnak azonos számú szigetkártya jusson, a maradékot pedig tegyük vissza a pakliba. Mindenki kiválasztja a megtartani kívánt lapját, a maradékot pedig visszateszi a paklira. A kiválasztott lapját mindenki becsúsztatja a flottatáblája alá, az éppen felfedezett szigethez úgy, hogy a szigetnek csak a hatása legyen látható. A paklit a visszatett lapokkal ezután újakeverjük.

Példa: 7-en játszanak, Feri, Robi és Gabi ugyanabban a körben érik el zöld hajójával a 2. fejlesztési szintet, ezért ők hárman csoportos felfedezést fognak végrehajtani az 1. szintű szigeten. Mindannyian 3-3 db első szintű szigetkártyát kapnak, amiből kiválasztanak 1-et, amit megtartanak.



Az armadakártyák leírása

KIKÖTŐ – RAKPART – MÓLÓ



Ezek a kártyák 1, 2, illetve 3 **szárazföldi pajzsot** biztosítanak tulajdonosuknak, plusz egy **extra szárazföldi konfliktust** idéznek elő a lap felépítője és a lap által kijelölt játékos között.



Amikor valaki megépít egy portyázás szimbólummal ellátott építményt, magához vesz egy portyázásjelölőt a készletből, és azonnal átadja annak a játékosnak, akire a dupla nyíl mutat.



A dupla nyíl a **jobb oldali szomszéd jobb oldali szomszédjára** mutat.



A dupla nyíl a **bal oldali szomszéd bal oldali szomszédjára** mutat.

Az aktuális kor végén az a játékos, aki előidézte az extra szárazföldi konfliktust, a szokásos **két szomszédja mellett azzal is lejátsszik egy szárazföldi konfliktust, akinek a portyázásjelölőt adta.**

A szárazföldi konfliktusok lebonyolítása után a portyázásjelölőt vissza kell tenni a készletbe.

Jó tanács! Legyetek óvatok az ezekkel a kártyákkal, mert semmi sem garantálja, hogy az extra konfliktusban győztesek lesztek.

VÉDETT PARTSZAKASZ – MEGERŐSÍTETT KIKÖTŐ – PARTI ERŐDÍTMÉNY



Ezek az építmények 1, 2, illetve 3 **tengeri pajzsot** biztosítanak tulajdonosuknak.

HAJÓGYÁR – HAJÓÉPÍTŐ MŰHELY – SZÁRAZDOKK – HANGÁR KAPITÁNYSÁG – TENGHERÉSZETI MINISZTERIUM



Ezek a kártyák egy **ingyenes lépést** biztosítanak tulajdonosuk számára **egy tetszőleges flottasávon** (a fejlesztés költségét nem kell megfizetni). Némelyikük ezen felül **győzelmi pontot** is ér (0, 0, 2, 3, 4 illetve 5 pontot). **Figyelem!** Miután megépítetted ezen építmények valamelyikét, és **ingyen léptél egyet az egyik flottasávon, még végrehajthatsz egy fejlesztést a kék flottasávon.** Tehát a kártyák megszerzésének körében összesen két flottafejlesztés akció hajtható végre.

KALÓZREJTEK – KALÓZFÉSZEK – KALÓZSZÖVETSÉG



Ezek a lapok megépítésükkor **érmét** vagy **győzelmi pontot** biztosítanak tulajdonosuk számára (3 vagy 6 érme, illetve 4 győzelmi pont). Ezen felül az **összes többi játékos elveszít annyi érmét, amennyi a saját sárga flottasávján elért kereskedelmi szintje.**

Példa: Gabi sárga hajója a 3. fejlesztési szinten van, ezért 2 érmét veszít, amikor valaki megveszi a kalózfészek kártyát. Peti sárga hajója a startmezőn áll, ezért ő nem veszít érmét.

KELETI KERESKEDELMI KÖZPONT



Tulajdonosa **körönként egyszer** vásárolhat a jobb oldali szomszédja jobb oldali szomszédjától egy általa termelt tetszőleges nyersanyagot 1 érméért.

NYUGATI KERESKEDELMI KÖZPONT



Birtokosa **körönként kétszer** vásárolhat a bal oldali szomszédjától egy általa termelt tetszőleges nyersanyagot 1 érméért.

VÁMHIVATAL



Birtokosa a játék végén az általa a sárga flottasávon elért minden kereskedelmi szintje után 2 győzelmi pontot kap

KORMÁNYOSISKOLA – TÉRKÉPTEREM – Tengerészeti Archívum



Amikor megépíted ezeket az épületeket, **felhúzhatod a megfelelő szintű** (1, 2, illetve 3) **szigetkártya pakli legfelső lapját**, a flottatáblád mellé teheted, és használhatod a képességét.

Figyelem! Ez a hatás nem összetévesztendő a flottafejlesztés által végrehajtható sziget felfedezése akcióval.

FELFEDEZŐI HIVATAL – NAVIGÁTOROK EGYESÜLETE KAPITÁNYOK TANÁCSA



Ezek a kártyák plusz egy tudományos szimbólumot biztosítanak birtokosuknak, méghozzá abból a fajtából, **amelyből a legtöbbet rendelkeznek.**

Egyenlőség esetén a kártya birtokosa dönti el, hogy a kártya milyen szimbólumot biztosít.

A szigetkártyák leírása

A szigetkártyáknak **3 szintjük** van:



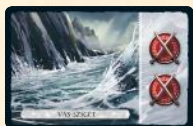
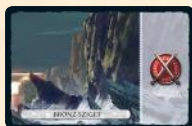
A szigetkártyák szintjei **függetlenek a koroktól**: a játékosok felfedezhetnek például egy 2. szintű szigetet az 1. ban. Minden szigetnek **egyedi és csak a birtokosára érvényes hatása** van.

SZILAJ-SZIGET – SZŰZ-SZIGET – LAKATLAN SZIGET



Ezek a szigetek a feltüntetett nyersanyagok egyikét termelik minden körben. *Figyelem! A szigetek által termelt nyersanyagokból a szomszéd játékosok nem vásárolhatnak!*

BRONZ-SZIGET – VAS-SZIGET – SKARLÁT-SZIGETVILÁG



Ezek a szigetek **szárazföldi pajzsokat** adnak (1, 2, illetve 3 pajzsot).

SZÉLFÚTTA-SZIGET – VIHARVERT-SZIGET – PASSZÁT-SZIGETCSOPORT



Ezek a szigetek **tengeri pajzsokat** adnak (1, 2, illetve 3 pajzsot).

ŐSLAKOSOK SZIGETE – SZOBROK SZIGETE – ISTENEK SZIGETE



Ezek a kártyák a játék végén **győzelmi pontokat** biztosítanak birtokosuknak (3, 5, illetve 7 pontot).

TOPÁZ-SZIGET – BOROSTYÁN-SZIGET



Ezek a szigetek megszerzésükkor egy **ingyenes fejlesztést** biztosítanak birtokosuk számára **a jelzett színű** (kék vagy sárga) **flottasávon**.

TAJTÉK-SZIGET



A sziget megszerzésekor a birtokosuk végrehajthat egy-egy **ingyenes fejlesztést** két különböző flottasávon.

SZÉLVIHAR-SZIGETCSOPORT



A sziget megszerzésekor a birtokosuk végrehajthat egy-egy **ingyenes fejlesztést** három különböző flottasávon.

ŐSÖK SZIGETE



A sziget birtokosának minden, a **flottasávon** végrehajtott fejlesztéshez a feltüntetett-nél **1-gyel kevesebb nyersanyagra** van szüksége.

Figyelem: a kedvezmény csak nyersanyagra vonatkozik, érmékre nem!

CSODÁK SZIGETE



A sziget birtokosa **1 érmét kap** minden alkalommal, amikor **fejlesztést hajt végre a flottasávon** (akkor is, ha a fejlesztés ingyenes volt).

ELVESZETT SZIGET



A sziget birtokosa **ingyen** hajthat **vége** minden olyan **fejlesztést a flottasávon**, amit a **csodaszint építése biztosított** számára, ráadásul a játékos **tetszőleges színű** flottasávon végrehajthatja a fejlesztést (nem csak a csodaikkal ellátott flottasávon).

KÖDÖS-SZIGET



A sziget birtokosának **többé nem kell adót fizetnie** és a kalózkártyák hatása sem érvényes rá.

KALÓZOK SZIGETE



Az **összes többi játékos** annyi érmét veszít, amennyi a **(sárga)** hajója által elért kereskedelmi szintje . A játék végén ez a sziget **3 győzelmi pontot** ér.

BŐSÉG-SZIGETEK



A sziget birtokosa a játék végén az általa a **sárga** flottasávon elért minden **kereskedelmi szintje**  után **2 győzelmi pontot** kap.

ARANY-SZIGETEK



A sziget a játék végén **egy tetszőleges tudományos szimbólumot** biztosít birtokosa számára.

SMARAGD-SZIGETEK



A sziget a játék végén **plusz egy tudományos szimbólumot** biztosít birtokosának, még-hozzá abból a fajtából, amelyből a legtöbbel rendelkezik.

CSENDES-SZIGETEK



A sziget tulajdonosa a játék végén **2 győzelmi pontot** kap minden birtokában lévő szigetért (ezt a szigetet is beleértve).

ELFELEDETT SZIGET



A sziget birtokosa minden kor végén **dönthet úgy, hogy nem vesz részt a tengeri konfliktusokban**. Amennyiben nem kíván részt venni, a játékos tengeri erejét egyszerűen **nem kell figyelembe venni** a tengeri konfliktusok lebonyolításakor.

SZIVÁRVÁNY-SZIGET



A sziget birtokosa a játék végén **választ egy kártyaszínt**, és **1 győzelmi pontot** kap a városában lévő **minden ilyen színű kártyáért**.

Szabálypontosítások

Egy kör lejátsszása

Minden kör az alábbi 6 lépésből áll, ebben a sorrendben:

1. **Fizessétek ki** az építés költségét (kártya vagy csodaszint, és esetleg flottafejlesztés).
2. **Lépjétek** egy mezőt felfelé a hajóval a megfelelő színű flottasávon (ha tudatok flottát fejleszteni).
3. **Hajtsátok végre a mező hatását**, ahová a hajókkal léptetek (az érmék elvesztését kivéve).
4. Hajtsátok végre a **szigetek felfedezését**.
5. Húzzátok fel és **építsétek meg az eldobott kártyákat** (nem jár flottafejlesztés).
6. Hajtsátok végre az **érmevesztéssel** járó akciót (adóztatás és kalózkártyák).

Szabályok 8 játékos részére

Az alábbi szabálymódosításokkal 8-an is játszhatjátok a játékot.

Megjegyzés: akkor tudtok 8-an játszani az alapjátékkal és az Armada kiegészítővel, ha egy 8. csoda rendelkezésre áll egy másik kiegészítőből.

Előkészületek

Készítsük elő a játékot ugyanúgy, mint ha 7-en játszanánk (használjátok az alapjáték összes I., II. és III. korbéli kártyáját, 9 céhkártyát és 7 armadakártyát mindhárom korhoz).

A játék áttekintése

Minden kor elején osszunk minden játékosnak 7 kártyát. Mindenki 6 lapot fog kijátszani, csakúgy, mint az alapjátékban.

Megjegyzés: a 8 személyes változat alapvetően csapatjátéokra alkalmas.



A csapatjáték szabályai

4, 6 vagy 8 játékos esetén játszhatnak kétfős csapatokban.
A csapatok tagjai üljenek egymás mellé.

Egy kor áttekintése

A játék közben a csapattagok szabadon beszélhetnek egymással és megmutathatják egymásnak kezükben lévő lapjaikat.

A játékosok csak akkor vásárolhatnak nyersanyagot szomszédjaiktól, ha a sajátjuk nem elég az építéshez/fejlesztéshez.

A csapattársaknak tilos:

- pénzt adniuk egymásnak,
- kártyákat adniuk egymásnak,
- a kereskedelem során fizetendő értéket nem megfizetniük egymásnak,
- nyersanyagot vásárolniuk, ha meg tudják építeni a létesítményt láncolatok által.

Ha egy játékos adóztat vagy kalózkártyát épít, csapattársának ugyanúgy ki kell fizetnie az értéket, mint ellenfeleinek.

A szárazföldi konfliktusok lejártsága

A csapatjátékban a csapattársak nem harcolnak egymás ellen. Mindkét csapattag csupán azzal a szomszédjával hasonlítja össze az erejét, aki az ellenfél csapatában van.

A szárazföldi konfliktusok lejátszásakor a **szokásos jelzők kétszeresét osztjuk ki**:

- minden vereségért 2 db –1-es vereségjelző jár,
- minden győzelemért 2 db 1-es győzelemjelző jár az I. korban,
- minden győzelemért 2 db 3-as győzelemjelző jár a II. korban,
- minden győzelemért 2 db 5-ös győzelemjelző jár a III. korban.

A tengeri konfliktusok lejártsága

A tengeri konfliktusok lebonyolítása nem változik, a csapatokat ekkor nem vesszük figyelembe. A döntetleneket is a megszokott módon oldjuk fel, akkor is, ha az csapattársak között áll fenn.

Adók és kalózik

A hajógyártáblákon okozott adóztatás, illetve a **kalózrejteik, kalózfészek és kalózsövetség** kártyákkal, valamint a **Kalózik szigete** által okozott érték befizetése csapattagot és ellenfelet egyaránt érint.

► és ◄ armadakártyák

A csapatjátékban a ► és ◄ hatások a szokásos szabályok szerint működnek, tehát a birtokos jobb/bal oldali szomszédjának jobb/bal oldali szomszédjára hatnak, tekintet nélkül a csapattagságra.

Példa: Peti és Gabi egy csapatban játszanak. Peti jobbán Gabi, balján Robi ül. A II. korban Gabi megépít egy rakpartkártyát, ami egy extra szárazföldi konfliktust okoz. Gabi átad egy portyázásjelölőt a bal oldali szomszédja bal oldali szomszédjának, aki Robi.

A **kikötő**, a **rakpart** és a **móló** által okozott extra szárazföldi konfliktus résztvevői csak 1-1 győzelem-, illetve vereségjelzőt kapnak.

A játék vége

A játékosok összeszámolják győzelmi pontjaikat, és a csapattagok összeadják pontjaikat. A legtöbb pontot elért csapat lesz a játék győztese.

Az Armada és egyéb kiegészítők használata

Miután lejátszottatok pár játékot az Armada kiegészítővel, megpróbálhatjátok egyéb kiegészítőkkal kombinálni. Nem javasoljuk azonban egyszerre 2-nél több kiegészítő használatát.

Néhány pontosítás:



Armada + Babel

Ebben a kombinációban, amikor a játékos megépít egy kártyát, végrehajthat egy flottafejlesztést vagy részt vehet a nagy projekt építésében, de ezek közül csak az egyiket választhatja.



Armada + Cities (városok)

Ebben a kombinációban minden ki nem fizetett érmevesztés adósságnak minősül. Aki nem tudja vagy nem akarja kifizetni az érmét, annak el kell vennie a készletből 1-1 adósságjelzőt minden ki nem fizetett érmeért.

GYAKORI KÉRDÉSEK

A babiloni függőkertek (B oldal)

Kérdés: Ha felépült a babiloni függőkertek csoda második szintje, végrehajthatok egy flottafejlesztés akciót a kor végén a csoda által biztosított nyolcadik kártya megépítésekor?

Válasz: A babiloni függőkertek második szintje lehetővé teszi, hogy az utolsó kártyát felhasználjad, ahelyett, hogy eldobnád. A kártya megépítése extra körnek minősül, ezért utána végrehajthatsz egy flottafejlesztés akciót.

Abszolút döntetlen tengeri konfliktus esetén

Kérdés: Mi történik, ha a tengeri konfliktus során minden játékosnak egyenlő a tengeri ereje?

Válasz: Ha mindenkinek egyenlő tengeri ereje van, senki nem kap tengeri konfliktusjelzőt ebben a korban.

Portyázásjelölők

Kérdés: Mi történik, ha valaki ugyanabban a korban építi meg a kikötő- és a mólókártyát?

Válasz: Ebben az esetben csupán egy szárazföldi konfliktust kell lejátszani a két kártya által kijelölt játékoskal.

Kérdés: Egy játékos lehet két portyázásnak is célpontja ugyanabban a korban?

Válasz: Előfordulhat, hogy valaki célpontja lesz két különböző játékos által indított portyázásnak egy koron belül (▶▶ és ◀◀). A játékosnak ebben az esetben összesen 4 szárazföldi konfliktust kell lejátszania a kor végén.

Diplomácia és portyázás

Kérdés: Lehet portyázás célpontja az a játékos, aki diplomáciaikártyát játszott ki?

Válasz: Igen, mert a diplomáciajelző nincs hatással a portyázásra, csak a normál konfliktusokra.

Példa: Gabi balján Anna, jobbján Peti ül. Peti kijátszik egy diplomáciaikártyát, Anna pedig egy kikötőkártyát. Annának és Petinek a portyázás miatt le kell játszania egy szárazföldi konfliktust a kor végén.

Kérdés: Lehetséges két szárazföldi konfliktust is megnyerni ugyanazon játékos ellen egy korban?

Válasz: Nem. Egy játékos legfeljebb EGY szárazföldi konfliktust játszhat le ugyanazon játékos ellen egy korban.

Példa: Gabi balján Anna, jobbján Peti ül. Gabi kijátszik egy diplomáciaikártyát, Anna pedig egy kikötőkártyát. Úgy tűnik, Annának két szárazföldi konfliktust kellene játszania Petivel – egyet a kikötő miatt, egyet pedig azért, mert Gabi kijátszott egy diplomáciajelzőt, de csak egy konfliktust fognak lejátszani, és mindketten egy-egy jelölőt (győzelem vagy vereség) fognak szerezni.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

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

Magyarországra importálja:

Gémker-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu info@gemker.hu

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

Szerző: **Antoine Bauza**

Illusztrátorok: **Étienne Hebinger, Dimitri Chappuis és Cyril Nouvel**

Fejlesztők: „**Sombrero-t viselő belgák**”, azaz **Cédric Caumont és Thomas Provoost**

Segédszerkesztők: **Virginie Gilson és Pierre Berthelot**

Művészeti vezető: **Alexis Vanmeerbeeck**

A Repos csapata:

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

Játéktesztelők:

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,
valamint Bruno Faidutti Rencontres Ludopatiques klubjának résztvevői.

Thomas köszönetet mond Brigitte-nek, Efpének, Jefnek, Roynak,
Bertrandnak, Magalinak, Le Cyborgnak, Raphaelnek, Philmernek,
Simonnak és Sylvainnek.



A szimbólumok leírása



Lépj ingyen egy mezőt felfelé a **kék** hajóddal a flottasávon.



Lépj ingyen egy mezőt felfelé a **sárga** hajóddal a flottasávon.



Lépj ingyen egy mezőt felfelé bármelyik hajóddal a flottasávon.



Lépj ingyen egy mezőt felfelé 2 vagy 3 különböző hajóddal a flottasávon.



Minden, a csodád által biztosított lépés tetszőleges színű flottasávon végrehajtható **ÉS** ingyenes.



Minden lépés a flottasávon 1-gyel kevesebb nyersanyagba kerül.



1 érmét kapsz minden lépésért a flottasávon (az ingyenes lépésekért is).



A képen látható értékkel növeli a tengeri erődet.



Minden kor végén eldöntheted, hogy részt veszel-e a tengeri konfliktusokban. Ha nem, a tengeri erődöt teljesen figyelmen kívül kell hagyni.



Végrehajthatsz egy felfedezést a megfelelő szintű szigeteken. A húzott szigetkártyák száma a felfedezésben részt vevő játékosok számán múlik.



Húzd fel és vedd magadhoz a megfelelő szintű szigetkártya-pakli felső lapját.



A játék végén egy extra tudományos szimbólumot kapsz abból a fajtából, amiből a legtöbbet rendelkez.



Körönként egyszer vásárolhatsz a jobb oldali szomszédod jobb oldali szomszédjától egy általa termelt tetszőleges nyersanyagot 1 érméért.



Körönként kétszer vásárolhatsz a bal oldali szomszédod bal oldali szomszédjától egy általa termelt tetszőleges nyersanyagot 1 érméért.



A feltüntetett szám határozza meg a kereskedelmi szintedet.



Az összes többi játékos befizet a bankba annyi érmét, amennyi a feltüntetett szám, **MÍNUSZ** a saját kereskedelmi szintje (körönként legfeljebb egyszer).



Az összes többi játékos bead a bankba annyi érmét, amennyi a saját kereskedelmi szintje.



Többé nem veszítesz érméket sem adóztatáskor, sem kalózkártyák által.



2 győzelmi pontot kapsz minden kereskedelmi szintedért.



2 győzelmi pontot kapsz minden szigetkártyádért (ezt is beleértve).



A játék végén válassz egy kártyaszínt, és 1 győzelmi pontot kapsz a városodban lévő minden ilyen színű kártyáért.



Egy extra szárazföldi konfliktust okozol azzal a játékosal, akinek a jelölőt adtad.