

Antoine Bauza

7 WONDERS

ARMADA

SPELREGELS



"Laat degene die de wereld in beweging wil zetten, eerst zelf in actie komen."
Socrates

Inhoud

- **8 Spelerborden (Scheepswerven)**
- **32 Miniatuurschepen**
(8 schepen in 4 kleuren)
- **24 Armadakaarten**
 - 8 kaarten van Tijdperk I
 - 8 kaarten van Tijdperk II
 - 8 kaarten van Tijdperk III
- **27 Eilandkaarten**
 - 9 van niveau 1
 - 9 van niveau 2
 - 9 van niveau 3
- **2 Plunderfiches**
- **6 Munten met waarde 6**
- **4 Spelershulpen**
 - 2 Zeeconflicten / Aflegopties
 - 2 Zeeconflicten / Beurtverloop
- **1 Scoreboekje**

- **Deze spelregels**
- **48 Fiches voor Zeeconflicten**
 - **31 Overwinningfiches**
 - 11 fiches van waarde 1
 - 12 fiches van waarde 3
 - 7 fiches van waarde 5
 - 1 fiche van waarde 7
 - **17 Nederlaagfiches**
 - 7 fiches van waarde -1
 - 5 fiches van waarde -2
 - 5 fiches van waarde -3
- **6 Fiches voor Landconflicten**
 - **3 Overwinningfiches**
 - 1 fiche van waarde 1
 - 1 fiche van waarde 3
 - 1 fiche van waarde 5
 - **3 Nederlaagfiches van waarde -1**



Overzicht

Met deze uitbreiding voor *7 Wonders* kun je vloten van Schepen bouwen om de zee mee te veroveren. De nieuwe Armada- en Eilandkaarten verhogen de interactie tussen de spelers. Het spelverloop is licht gewijzigd maar de voorwaarden voor de overwinning zijn identiek aan die van het basisspel van *7 Wonders*.

Onderdelen

Opmerking: om de nieuwe onderdelen te kunnen onderscheiden van het basisspel en andere uitbreidingen, hebben we de namen van sommige onderdelen uit het basisspel gewijzigd:

- **Militaire Conflicten** heten nu **Landconflicten** (er zijn ook Zeeconflicten).
- **Schilden** heten nu **Landschilden** (er zijn ook Zeeschilden).
- De nieuwe Tijdperkkaarten heten nu **Armada kaarten**, maar het zijn nog steeds Gebouwenkaarten net zoals die uit het basisspel.

Scheepswerven

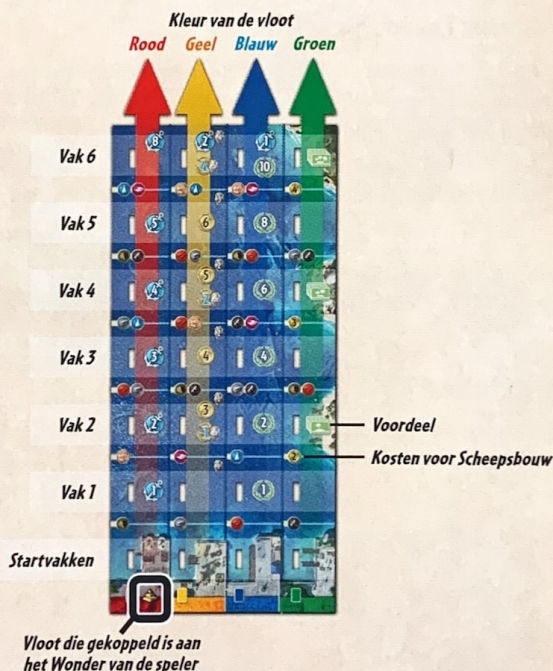
De Scheepswerven zijn spelerborden die de evolutie van de vloten van de spelers aangeven. Elke vloot bestaat uit één startvak en zes vakken met opwaarderingen. Aan de meeste van de vakken met opwaarderingen is een voordeel verbonden. De voordelen zijn op alle Scheepswerven identiek, maar de bouwkosten zijn voor alle borden verschillend.

Elk bord is opgedeeld in 4 vloten:

- **Rode (militaire)** vloot: introduceert een nieuw soort gevecht - het Zeeconflict.
- **Gele (commerciële)** vloot: introduceert nieuwe handelsroutes.
- **Blauwe (burgerlijke)** vloot: levert extra Overwinningspunten op.
- **Groene (wetenschappelijke)** vloot: verleent toegang tot onbekende eilanden.



Op elk bord vertoont een van de 4 vloten een Wondersymbool op een van de startvakken. Dit symbool geeft de kleur aan van de vloot die aan het Wonder van de speler gekoppeld is.



Miniatureschepen

Er zijn Schepen in 4 verschillende kleuren (**Rood**, **Geel**, **Blauw**, en **Groen**). Hiermee geef je de voortgang van je vloten op je Scheepswerf weer.



Armada-kaarten

Armada-kaarten zijn Gebouwen met nieuwe effecten.

Ze worden per Tijdperk verdeeld, met **2 Rode kaarten**, **2 Gele kaarten**, **2 Blauwe kaarten**, en **2 Groene kaarten** voor elk Tijdperk.



Opmerking: op alle Armada-kaarten vind je een logo terug centraal onderaan, waarmee je ze na gebruik weer makkelijk kunt sorteren.



Eilandkaarten

Via de Eilandkaarten kun je nieuwe eilanden verkennen. Ze zijn onderverdeeld in **3 niveau's** van 9 kaarten met elk een uniek effect.

Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Fiches voor Zeeconflicten

De fiches voor Zeeconflicten stellen Overwinningen en Nederlagen op zee voor.

Er zijn 2 soorten fiches voor Zeeconflicten:

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

Fiches voor Zeeconflicten verschillen van de Fiches voor Landconflicten uit het basisspel van *7 Wonders*.



Plunderfiches

Plunderfiches zijn gekoppeld aan de volgende kaarten: het **Dok**, de **Kade**, en de **Pier**.

Deze stellen de extra Landconflicten voor die gekoppeld zijn aan deze kaarten.





Scoreboekje

In deze doos zit een nieuw scoreboekje. Hiermee kunnen de spelers aan hun eindscore Overwinningspunten toevoegen voor Zeeconflicten, een aantal van de Eilandkaarten, en vakken van hun Scheepswerf.



Vorbereiding

Opmerking: de onderstreepte stappen verwijzen naar het basisspel van 7 Wonders.

1. Sorteer afhankelijk van het aantal spelers de kaarten van het basisspel per Tijdperk. Stop de overgebleven kaarten weer in de doos. Deze worden voor dit spel niet gebruikt.
2. Sorteer de Armadakaarten per Tijdperk en schud elke stapel afzonderlijk. Gebruik voor elk Tijdperk net zoveel willekeurige kaarten als het aantal spelers. Schud deze kaarten samen met de overeenkomstige Tijdperkkaarten uit het basisspel.
Opmerking: Stop in een spel met 3 spelers de 5 Armadakaarten weer in de doos met de symbolen  en  (Westelijk Magazijn, Oostelijk Magazijn, Dok, Kade, en Pier). Ga daarna verder met punt 2 van de voorbereiding.
3. Sorteer de Eilandkaarten volgens hun niveau (1, 2, en 3). Schud de stapels afzonderlijk en leg ze gedekt neer in het midden van de tafel.
4. Leg de fiches voor Zeeconflicten, het Plunderfiche en de extra fiches voor Landconflicten naast de fiches voor Landconflicten uit het basisspel.
5. De extra Munten worden toegevoegd aan de Munten uit het basisspel. Dit is de bank. De spelers beginnen met 3 Munten van waarde 1 op hun Wonderbord.
6. Leg de spelershulpen in het midden van de tafel zodat alle spelers ze tijdens het spel kunnen zien.
7. De spelers nemen elk een Scheepswerf die ze verticaal rechts van hun Wonderbord aanleggen, en één Schip van elke kleur. Deze Schepen leggen ze op de overeenkomstige Startvakken.



Spelverloop

Aan het begin van elk Tijdperk ontvangen alle spelers **een hand van 8 kaarten** (in plaats van 7 kaarten in het basisspel). **Alle spelers zullen dus bij elk Tijdperk een extra kaart uitspelen.**

Het spel verloopt net als bij een gewoon spel 7 Wonders, met uitzondering van vier nieuwe regels:

1. Scheepsbouw
2. Zeeconflicten
3. Een kaart afleggen
4. Gildes scoren

1. Scheepsbouw

Je mag Scheepsbouw meteen uitvoeren na de bouw van een Gebouwenkaart of tijdens de bouw van een fase van je Wonder.



Opmerking: zodra een Schip het laatste vak van zijn kolom op de Scheepswerf bereikt, is het niet langer mogelijk om deze vloot op te waardenen.

a. Gebouwenkaart

Als je een **Rode, Gele, Blauwe**, of **Groene** kaart bouwt, mag je daarna aan Scheepsbouw doen door de vloot van dezelfde kleur als de zojuist gebouwde kaart op te waardenen. Hiervoor moet je, naast de kostprijs van de kaart, ook de kosten betalen **voor de Scheepsbouw** van de overeenkomstige kleur op je Scheepswerf. Daarna mag je **het Schip van DEZELFDE KLEUR één vak naar boven verschuiven op je Scheepswerf**.

Voorbeeld: Gabriel bouwt een Blauwe kaart en mag dus een actie voor Blauwe Scheepsbouw uitvoeren. Zijn kaart kost 1 Steen en zijn Scheepsbouw kost 1 Klei. Hij moet dus in totaal 1 Steen en 1 Klei betalen om beide bouwacties uit te voeren.



Totale kosten =  

Het is mogelijk om een Scheepsbouw uit te voeren als de bouw van de Tijdperkkaart gratis is (bijvoorbeeld dankzij een keten, het Wonder van Olympia, of Babelfiches). Je moet in dat geval wel nog steeds de kosten voor een eventuele Scheepsbouw betalen.

Belangrijk: met kaarten die je gratis uit de AFLEGSTAPEL bouwt (Halicarnassus, Solomon, ...) mag je GEEN Scheepsbouw uitvoeren.



b. Fases van je Wonder



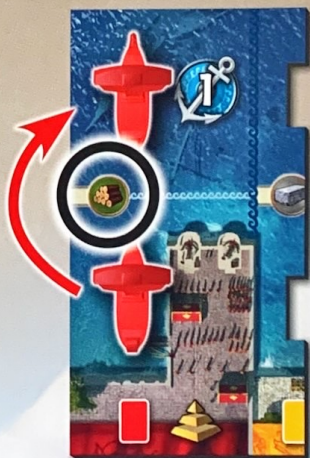
Op alle Scheepswerven vind je een Wondersymbool op het Startvak van **EEN** van de 4 vloten (**Rood**, **Geel**, **Blauw**, of **Groen**).

Als je een fase van je Wonder uitbouwt, mag je naast de kosten voor die fase ook de kosten van de Scheepsbouw betalen van de kleur die overeenstemt met het Wondersymbool op je Scheepswerf. In dat geval verschuif je het Schip van DIE kleur één vak naar boven.

Voorbeeld: Anne wil de eerste fase van haar Wonder (Giza) uitbouwen - dit kost 2 Steen. Omdat het Wondersymbool op haar Scheepswerf bij haar Rode vloot staat, voert ze ook een actie voor Scheepsbouw uit, die 1 Hout kost. Ze betaalt dus in totaal 2 Steen en 1 Hout om beide bouwacties uit te voeren.



+



Totale kosten =  

2. Zeeconflicten

Aan het einde van elk Tijdperk en nadat ze de Landconflicten van het basisspel hebben afgehandeld, moeten de spelers nu een **Zeeconflict** afhandelen.



De spelers berekenen hun **Vlootsterkte** door **alle Zeeschilden op te tellen** in hun Stad, hun Scheepswerf en hun Eilanden. Deze sterkte **vergelijken ze met die van ALLE andere spelers**.

De afhandeling begint **ALTIJD door een fiche van Nederlaag op Zee te geven aan de speler met de laagste Vlootsterkte**. Hierna ontvangen de spelers met de sterkste zeemacht fiches van Overwinning op Zee (zie de tabel).

- De speler met de zwakste zeemacht ontvangt 1 Nederlaagfiche van waarde 1, -2, of -3, afhankelijk van het huidige Tijdperk.
- De speler met de sterkste zeemacht ontvangt 1 Overwinningfiche van waarde 3, 5, of 7, afhankelijk van het huidige Tijdperk.
- De speler met de tweede sterkste zeemacht ontvangt 1 Overwinningfiche van waarde 1, 3, of 5, afhankelijk van het huidige Tijdperk.
- De speler met de derde sterkste zeemacht ontvangt 1 Overwinningfiche van waarde 3, maar enkel in Tijdperk III.

	Zwakste	Sterkste	2e	3e
I				
II				
III				

Verduidelijking: spelers kunnen in hetzelfde tijdperk niet zowel een Nederlaagfiche als een Overwinningfiche ontvangen.

Opmerking: het is mogelijk dat sommige spelers geen fiches ontvangen tijdens de afhandeling van de Zeeconflicten.

Gelijkspel

Is er een gelijkspel voor de **zwakste zeemacht**, dan ontvangen alle betrokken spelers een Nederlaagfiche van het huidige Tijdperk.

Is er een gelijkspel voor de **sterkste zeemacht**, dan ontvangen de betrokken spelers de beloning voor het **eerstvolgende lagere niveau** van het huidige Tijdperk. In dit geval ontvangt de speler met de tweede sterkste zeemacht geen fiche in Tijdperk I en Tijdperk II, maar wel een Overwinningsfiche van waarde 3 in Tijdperk III.

Is er een gelijkspel voor de **tweede sterkste zeemacht**, dan ontvangen de betrokken spelers geen fiches in Tijdperk I en Tijdperk II. In Tijdperk III ontvangen ze één Overwinningsfiche van waarde 3 indien er slechts ÉÉN speler de sterkste zeemacht heeft; anders ontvangen ze niets.

Is er een gelijkspel voor de **derde sterkste zeemacht**, dan ontvangen de betrokken spelers geen fiches in Tijdperk III.

Voorbeeld: in Tijdperk II hebben zowel Gabriel als Paula de zwakste zeemacht (2 Zeeschilden). Ze ontvangen elk een Nederlaagfiche van waarde -2. Anne heeft met 8 Schilden de sterkste zeemacht. Ze ontvangt een Overwinningsfiche van waarde 5. Romeo en Fred hebben beide 6 Schilden, en daardoor de tweede sterkste zeemacht. Vanwege van dit gelijkspel zouden ze de beloning krijgen van de lagere rang, maar die is er niet in Tijdperk II. Deze twee spelers ontvangen dus geen fiches.

3. Een kaart afleggen

Als je een kaart aflegt, kun je kiezen om:

3 Munten te
ontvangen



OF

Je Gele Schip gratis één vak omhoog te schuiven
(zonder de kosten van Scheepsbouw te betalen).



4. Gildes scoren

Aan het einde van het spel kun je **met elke Gildekaart** slechts een maximum van 10 Overwinningspunten scoren.

Voorbeeld: Romeo speelde de Filosofengilde en de Handelsgilde uit. De speler links van hem heeft 7 Groene kaarten en 4 Gele kaarten. De speler rechts van hem heeft 5 Groene kaarten en 2 Gele kaarten. Romeo ontvangt aan het einde van het spel 10 Overwinningspunten voor de Filosofengilde (dus niet de 12 die hij normaal gesproken zou krijgen), en 6 Overwinningspunten voor de Handelsgilde. Dat is dus in totaal 16 Overwinningspunten voor zijn twee Gildes.

Omschrijving van de Scheepswerven

Rode Vloot

De **Rode** vloot levert **Zeeschilden** op en vergroot dus de Vlootsterkte van de spelers.



Je **Vlootsterkte** komt overeen met het totale aantal Zeeschilden van je **Rode** vloot, de andere Zeeschilden in je Stad, je Scheepswerf, en je Eilandkaarten.

Voorbeeld: Gabriëls Rode vloot ligt op het derde vak van zijn Scheepswerf. Hiervan ontvangt hij 3 Zeeschilden. Daarnaast heeft hij een Eilandkaart die hem 2 Zeeschilden oplevert. Hij beschikt dus over een Vlootsterkte van 5.

Gele Vloot

De **Gele** vloot geeft het **Handelsniveau** van de spelers aan, waardoor ze **Munten** ontvangen en **belastingen heffen** op andere spelers. Het laatste vak van deze kolom levert bovendien **2 Zeeschilden** op.



Bereikt je **Gele** vloot een vak met een **Munt**, dan ontvang je onmiddellijk het aangegeven aantal munten.



Je **Handelsniveau** wordt aangegeven door het cijfer in het handelssymbool van het vak waar je **Gele** Schip op ligt.



Aan het einde van de beurt waarin je **Gele** vloot een vak bereikt met het **Belastingssymbool**, hef je een Belasting van de aangegeven hoeveelheid. Zodra dit gebeurt, verliezen alle andere spelers het aantal afgebeelde Munten, **MIN** hun Handelsniveau. Deze belasting betalen ze aan de bank.

Voorbeeld: Paula's Gele vloot bereikt het tweede vak van haar Scheepswerf. Ze ontvangt onmiddellijk 2 Munten en heft een Belasting van 1 aan het einde van haar beurt. De Gele vloot van Art ligt op het eerste vak. Hij verliest geen Munten (Belasting van 1 - Handelsniveau van 1). De Gele vloot van Romeo ligt nog op het Startvak van zijn Scheepswerf. Hij verliest dus 1 Munt, want zijn Handelsniveau is 0 (Belasting van 1 - Handelsniveau van 0).

Verduidelijking: als er aan het einde van de beurt meerdere Belastingen worden geheven, dan activeert enkel de hoogste Belasting.

Voorbeeld: Paula's Gele vloot bereikt het laatste vak van haar Scheepswerf. Haar Vlootsterkte verhoogt met 2 en ze heft een Belasting van 4. De Gele vloot van Art is 4 keer opgewaardeerd. Hij ontvangt onmiddellijk 4 Munten en heft een Belasting van 2. Aan het einde van de beurt activeert alleen de Belasting van 4 (de hoogste). Paula verliest geen Munten. Art verliest 2 Munten (Belasting van 4 - Handelsniveau van 2). De Gele vloot van Romeo ligt nog steeds op het Startvak van zijn Scheepswerf. Hij verliest dus 4 Munten (Belasting van 4 - Handelsniveau van 0).

Verduidelijking: als je Handelsniveau hoger is dan de geheven Belasting, dan ontvang je geen Munten van de heffing.

Blauwe Vloot

De **Blauwe** vloot levert je **Overwinningspunten** op aan het einde van het spel.



Het aantal Overwinningspunten dat je ontvangt, komt overeen met het vak waarop je **Blauwe** Schip ligt aan het einde van het spel.

Het laatste vak van deze kolom levert bovendien **1 Zeeschild** op.

Voorbeeld: De Blauwe vloot van Romeo bereikt het laatste vak van zijn Scheepswerf. Hij heeft nu 10 Overwinningspunten op zijn Scheepswerf en zijn Vlootsterkte verhoogt met 1.

Groene Vloot

Met de **Groene** vloot verken je **onbekende eilanden**.



Als je **Groene** Schip een **Verkenning** bereikt, kun je een nieuw eiland verkennen van het overeenkomstige niveau, en gebruik maken van het effect ervan.

Je kunt op twee manieren een eiland verkennen:

Soloverkenning:

Als je **tijdens deze beurt** de enige speler bent die **een eiland van dat niveau** verkent, dan **trek je 4 Eilandkaarten** van de overeenkomstige stapel en kies je er eentje om te houden. Je legt deze kaart rechts van je Scheepswerf zodat alleen het effect zichtbaar is. De kaarten die je niet koos, schud je weer in de stapel.

Voorbeeld: de Groene vloot van Art bereikt het tweede vak van zijn Scheepswerf. Hij is de enige die deze beurt een eiland van niveau 1 verkent. Hij neemt dus 4 Eilandkaarten van niveau 1 en kiest er eentje om bij te houden.



Groepsverkenning:

Als **meerdere** spelers een eiland **van hetzelfde niveau in dezelfde beurt** verkennen, dan **verdelen ze gedekt de Eilandkaarten van dat niveau** zodat elke speler een gelijk aantal kaarten ontvangt. Resterende kaarten gaan weer naar het midden van de tafel. De spelers kiezen elk een kaart uit de Eilandkaarten die ze hebben ontvangen, en leggen deze kaart rechts van hun Scheepswerf zodat alleen het effect zichtbaar is. De kaarten die niet gekozen zijn, schud je weer in de overeenkomstige stapel.

Voorbeeld: in een spel met 7 spelers bereiken de Groene vloten van zowel Flora, Romeo als Gabriel het tweede vak van hun Scheepswerf. Er zijn dus 3 spelers die deze beurt een eiland van niveau 1 verkennen. Ze verdelen de Eilandkaarten van niveau 1 zodat elk van hen hetzelfde aantal krijgt. Ze ontvangen dus elk 3 kaarten, waaruit ze er eentje kiezen om bij te houden.



Omschrijving van de Armadakaarten

DOK - KADE - PIER



Deze kaarten leveren **Landschilden** op (respectievelijk 1 / 2 / 3) en lokken een **extra Landconflict** uit tussen de speler die een van deze kaarten bouwt en de aangegeven speler.



Als je een kaart met een Plundersymbool uitspeelt, neem je een Plunderfiche uit de voorraad en geef je het meteen aan de speler die aangeduid wordt door de dubbele pijl:



Val de speler **rechts van je rechterbuur** aan.



Val de speler **links van je linkerbuur** aan.

Aan het einde van het huidige Tijdperk gaat de speler die de Plundering speelde volgens de normale regels een **Landconflict aan met zijn of haar twee burens EN met de speler die in bezit is van het Plunderfiche**.

Zodra de Landconflicten opgelost zijn, legt de getroffen speler het fiche weer in de voorraad.

Opmerking: gebruik deze kaarten voorzichtig, want ze garanderen geen overwinning tegen de speler die je aanvalt.

STADSMUUR - VERSTERKTE HAVEN - KUSTWACHT



Met deze kaarten ontvang je **Zeeschilden** die je Vlootsterkte verhogen (respectievelijk 1 / 2 / 3 Zeeschilden).

STEIGERS - BOUWERF - DROOGDOK MAGAZIJN - KAPITEINSWONING - SCHEEPVAARTHUIS



Deze kaarten maken het mogelijk om **gratis één van je Schepen naar keuze één vak naar boven** te schuiven (zonder de kostprijs in grondstoffen of Munten te betalen). Sommige van deze kaarten leveren ook **Overwinningpunten** op (respectievelijk 0 / 0 / 2 / 3 / 4 / 5).

Verduidelijking: je mag ook een actie voor Blauwe Scheepsbouw uitvoeren als je één van deze kaarten bouwt en daarbij gebruik maakt van de gratis beweging. Een speler kan met deze kaarten tijdens dezelfde beurt dus 2 acties voor Scheepsbouw uitvoeren.

PIRATENBAAI - PIRATENHOL - BROEDERSCHAP DER PIRATEN



Deze kaarten leveren onmiddellijk **Munten** of **Overwinningspunten** op (respectievelijk 3/6 Munten of 4 Overwinningspunten). Daarnaast verliezen alle andere spelers **1 Munt per Handelsniveau** dat hun **Gele** vloot heeft bereikt.

Voorbeeld: de Gele vloot van Gabriel ligt op het derde vak van zijn Scheepswerf. Hij verliest 2 Munten. De Gele vloot van Paula ligt nog op haar Startvak. Ze verliest geen Munten.

OOSTELIJK MAGAZIJN



WESTELIJK MAGAZIJN



HAVENDOUANE



Eén keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler **rechts naast je rechterbuur**.

Twee keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler **links naast je linkerbuur**.

Aan het einde van het spel ontvang je 2 Overwinningspunten voor elk Handelsniveau dat je hebt bereikt met je **Gele** vloot.

MARITIEM INSTITUUT - CARTOGRAFIEZAAL - NAUTISCH ARCHIEF



Met deze kaarten mag je de **bovenste eilandkaart van het aangegeven niveau trekken** (respectievelijk niveau 1/2/3) en rechts naast je Scheepswerf uitspelen. Je mag dan gebruik maken van het effect ervan.

Opmerking: verwar dit effect niet met de Verkenning die je uitvoert via acties van Scheepsbouw.

KANTOOR VAN DE AVONTURIER - GENOOTSCHAP VAN NAVIGATOREN - RAAD VAN KAPITEINS



Deze kaarten geven je een extra wetenschappelijk symbool dat overeenkomt met **het symbool waarvan je er de meeste hebt**. Heb je **van meerdere symbolen** de meeste, dan mag je kiezen tussen de betreffende symbolen.

Omschrijving van de Eilandkaarten

Er zijn **3 niveau's** van eilandkaarten:



De niveau's van de eilandkaarten zijn **onafhankelijk van de Tijdperken**: een speler kan een eiland van niveau 2 verkennen tijdens Tijdperk I.

De eilandkaarten geven je **unieke en persoonlijke effecten**.

WILD EILAND - MAAGDELIJK EILAND - VERVALLEN HAVEN



Deze eilandkaarten produceren elke ronde **1 van de afgebeelde grondstoffen**.

Verduidelijking: je burens kunnen de grondstoffen van deze eilanden niet afkopen via handel.

BRONZEN EILAND - IJZEREN EILAND - SCHARLAKEN ARCHIPEL



Deze eilandkaarten leveren **Landschilden** op (respectievelijk 1/2/3).

FLUISTEREND EILAND - WINDERIGE HAVEN - HANDELSARCHIPEL



Deze eilandkaarten leveren **Zeeschilden** op (respectievelijk 1/2/3).

BEWOOND EILAND - HAVEN DER STANDBEELDEN - SOEVEREINE ARCHIPEL



Aan het einde van het spel leveren deze eilandkaarten **Overwinningpunten** op (respectievelijk 3/5/7).

TOPAZEN EILAND - AMBEREN EILAND



Met deze eilandkaarten mag je **gratis je Schip van de aangegeven kleur** één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.

SCHUIMENDE HAVEN



Met deze eilandkaart mag je **gratis twee Schepen van verschillende kleuren** één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.

STORMMAGTIGE ARCHIPEL



Met deze eilandkaart mag je **gratis drie Schepen van verschillende kleuren** één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.

OUDE HAVEN



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, **betaal je 1 grondstof minder voor elk van je acties van Scheepsbouw.**

Verduidelijking: deze korting geldt ALLEEN voor grondstoffen, en niet voor een kostprijs in Munten.

WONDERBAARLIJKE HAVEN



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, **ontvang je 1 Munt voor elke actie van Scheepsbouw** die je uitvoert (zowel betalend als gratis).

VERLOREN EILAND



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, zijn **alle acties van Scheepsbouw die je via je Wonder uitvoert gratis** EN je mag de **kleur** van de vloot die overeenkomt met je Wonder kiezen als je een fase van je Wonder bouwt.

MISTIG EILAND



Zodra deze eilandkaart in het spel komt, ben je **beschermd tegen het verlies van Munten** door Belastingen of Piratenkaarten.

PIRATENEILAND



Alle andere spelers **verliezen 1 Munt per Handelsniveau** dat ze hebben bereikt met hun Gele vloot. Aan het einde van het spel levert dit eiland ook **3 Overwinningspunten** op.

LUXUEUZE ARCHIPEL



Aan het einde van het spel ontvang je **2 Overwinningspunten per Handelsniveau** dat je hebt bereikt met je Gele vloot.

GOUDEN ARCHIPEL



Aan het einde van het spel levert dit eiland je een **extra wetenschappelijk symbool** naar keuze op.

SMARAGDEN ARCHIPEL



Aan het einde van het spel levert dit eiland je een **extra wetenschappelijk symbool** op dat overeenkomt met het symbool waarvan je er de meeste hebt.

BESCHERMDE ARCHIPEL



Aan het einde van het spel ontvang je **2 Overwinningspunten per eilandkaart die je bezit**, inclusief deze kaart.

VERGETEN HAVEN



Zodra deze kaart in het spel komt, mag je ervoor kiezen om aan het einde van elk Tijdperk **niet deel te nemen aan Zeeconflicten**. Kies je ervoor om niet deel te nemen aan Zeeconflicten, dan wordt je zeemacht simpelweg **genegeerd** bij de afhandeling van de Zeeconflicten.

REGENBOOGARCHIPEL



Aan het einde van het spel kies je een kleur van kaarten. Je ontvangt **1 Overwinningspunt per kaart van deze kleur in je Stad**.

Verduidelijkingen

Afhandeling van de beurt

Een beurt wordt altijd in deze volgorde afgehandeld:

1. **Betaal** alle bouwkosten (kaart, Wonder, en eventueel Scheepsbouw).
2. **Verschuif** het Schip via een actie van Scheepsbouw indien van toepassing.
3. **Voer alle effecten uit**, met uitzondering van het verlies van Munten.
4. Handel de **Verkenning van eilanden** af.
5. Handel de **bouw** van kaarten uit de **aflegstapel** af (geen Scheepsbouw).
6. Handel het **verlies van Munten** af (Belastingen en Piraten).

Regels voor een spel met 8 spelers

Met behulp van de volgende aanpassingen kun je het spel met 8 spelers spelen.

Opmerking: een spel met 8 spelers is mogelijk met het basisspel van 7 Wonders en de uitbreiding Armada, op voorwaarde dat je over een 8e Wonder van een andere uitbreiding beschikt.

Vorbereiding

Bereid het spel voor als een spel voor 7 spelers (alle kaarten van Tijdperken I, II en III uit het basisspel, 9 Gildekaarten en 7 Armadakaarten van elk Tijdperk).

Spelverloop

Deel aan het begin van elk Tijdperk 7 kaarten aan elke speler. Elke speler speelt hiervan 6 kaarten uit, net als in het basisspel.

Opmerking: Het spel voor 8 spelers wordt vooral gebruikt voor een spel in teams.



Regels voor een spel in teams

In een spel met 4, 6, of 8 spelers kun je 7 Wonders spelen in teams van 2 spelers.
De teamgenoten moeten naast elkaar zitten.

Overzicht van een Tijdperk

Tijdens het spel mogen de teamgenoten vrij overleggen en elkaar hun handkaarten tonen.
Het is verplicht om je eigen grondstoffen te gebruiken voordat er je er koopt van je buren.
Het is niet toegestaan dat de teamgenoten:

- Geld aan elkaar lenen;
- Kaarten met elkaar ruilen;
- Elkaar niet betalen voor verhandelde grondstoffen;
- Grondstoffen van elkaar kopen als het gebouw via een ketting gebouwd kan worden.

Als je Belastingen heft of Piraten speelt, treft dit ook je teamgenoot.

Afhandeling van Landconflicten

Teamgenoten vallen elkaar niet aan. Elke speler vecht met zijn of haar naburige stad.
Tijdens de afhandeling van Landconflicten deel je het **DUBBELE** aantal fiches uit:

- Voor nederlagen ontvang je 2 Nederlaagfiches van -1 punt;
- Voor overwinningen in Tijdperk I ontvang je 2 Overwinningsfiches van 1 punt elk;
- Voor overwinningen in Tijdperk II ontvang je 2 Overwinningsfiches van 3 punten elk;
- Voor overwinningen in Tijdperk III ontvang je 2 Overwinningsfiches van 5 punten elk.

Afhandeling van Zeeconflicten

Zeeconflicten worden individueel afgehandeld, volgens de gewone regels. Gelijkspellen worden volgens de gewone regels afgehandeld, zelfs als de betrokken spelers deel uitmaken van hetzelfde team.

Belastingen en Piraten

Zowel de Belastingen die je heft via de Scheepswerf als het verlies van Munten door de Piratenbaai, het Piratenhol, het Broederschap der Piraten en de eilandkaart Pirateneiland treffen alle spelers, zonder met de teams rekening te houden.

▶▶ en ◀◀ Armadakaarten

Bij een spel in teams handel je kaarten met een ▶▶ of een ◀◀ af volgens de gewone regels.
Ze treffen respectievelijk de Stad rechts van je rechterbuur of links van je linkerbuur, zonder met de teams rekening te houden.

Voorbeeld: Paula en Gabriel vormen een team. Paula zit tussen Gabriel (aan haar rechterkant) en Romeo (aan haar linkerkant). In Tijdperk II speelt Gabriel de Kade. Dit lokt een nieuw Landconflict uit waardoor hij een Plunderfiche geeft aan de speler links van zijn linkerbuur - Romeo dus.

Het **Dok**, de **Kade**, en de **Pier** lokken een extra Landconflict uit, maar de betrokken spelers ontvangen slechts 1 Nederlaagfiche of 1 Overwinningsfiche.

Einde van het spel

Alle spelers tellen hun Overwinningspunten en de teamgenoten tellen hun scores bij elkaar op. Het team met de hoogste totaalscore wint het spel.

Armada met de andere uitbreidingen

Nadat je een aantal spellen met het basisspel van *7 Wonders* en de uitbreiding *Armada* hebt gespeeld, kun je de uitbreidingen met elkaar beginnen te combineren.

We raden echter aan om met een maximum van twee uitbreidingen tegelijkertijd te spelen. Hier zijn een paar verduidelijkingen:



Armada + Babel

Bij deze configuratie geldt: wanneer je een kaart bouwt, kun je kiezen om een actie van Scheepsbouw uit te voeren OF om deel te nemen aan de bouw van een Groot Project, maar je kunt tijdens hetzelfde beurt niet aan beide bouwen.



Armada + Cities

Bij deze configuratie geldt: Schulden zijn van toepassing op alle geheven Belastingen en op verliezen van Munten die niet afgehandeld zijn door de spelers. In dat geval ontvangen de spelers die de benodigde Munten niet kunnen of willen verliezen 1 Schuldfige voor elke onbetaalde Munt.

Veelgestelde Vragen

Babylon Wonder (zijde B)

Q: Mag ik ook een actie van Scheepsbouw uitvoeren met de laatste twee kaarten van het Tijdperk als ik de tweede fase van mijn Wonder uitbouw?

A: Met de tweede fase van Babylon mag je de laatste kaart van het Tijdperk spelen in plaats van hem af te leggen. De bouw van deze kaart wordt beschouwd als een extra beurt, en dus mag je tijdens deze nieuwe beurt ook een actie van Scheepsbouw uitvoeren.

Algemeen gelijkspel bij Zeeconflicten

Q: Wat gebeurt er bij een Zeeconflict als er tussen alle spelers een gelijkspel optreedt?

A: Als alle spelers dezelfde Vlootsterkte hebben, worden er geen Nederlaag- of Overwinningssfiches uitgedeeld.

Plunderfiches

Q: Wat gebeurt er als ik in hetzelfde Tijdperk zowel het Dok als de Pier uitspeel?

A: In dat geval vindt er slechts ÉÉN extra Landconflict met de betrokken speler plaats.

Q: Kan ik in hetzelfde Tijdperk door meerdere Plunderingen getroffen worden?

A: Je kunt in hetzelfde Tijdperk door twee verschillende spelers via een Plundering aangevallen worden (▶▶ en ◀◀). In dat geval moet je aan het einde van het Tijdperk 4 Landconflicten uitvechten.

Diplomatie en Plundering

Q: Kan ik aangevallen worden door een Plundering als ik een Diplomatiekaart heb uitgespeeld?

A: Het Diplomatiefiche heeft geen effect op een Plundering.

Voorbeeld: Gabriel zit tussen Art (aan zijn linkerkant) en Paula (aan zijn rechterkant). Paula speelt een Diplomatiekaart en Art speelt de Dokkaart. Vanwege de Plundering moeten Art en Paula nog steeds een Landconflict afhandelen.

Q: Is het mogelijk om twee Landconflicten te winnen tegen dezelfde speler?

A: Je kunt per Tijdperk slechts ÉÉN Landconflict afhandelen met een andere speler.

Voorbeeld: Gabriel zit tussen Art (aan zijn linkerkant) en Paula (aan zijn rechterkant). Gabriel speelt een Diplomatiekaart en Art speelt de Dokkaart. Hoewel het ernaar uitziet dat Art twee Landconflicten met Paula zou moeten afhandelen (eentje voor de Dok en eentje omdat Gabriel een Diplomatiekaart uitspeelde), handelen ze er slechts één af, en ze ontvangen elk ook maar één Nederlaag- of Overwinningssfiche.

Het Team

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
De inhoud van dit spel mag enkel voor strikt persoonlijke en privé doeleinden gebruikt worden.

Auteur: **Antoine Bauza**

Illustraties: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis, en Cyril Nouvel**

Ontwikkeling: **"The Sombrero-wearing Belgians"** aka **Cédric Caumont** en **Thomas Provoost**

Assistent-uitgevers: **Virginie Gilson** en **Pierre Berthelot**

Art Director: **Alexis Vanmeerbeek**

Repos Team:

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

Testers:

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, deelnemers van Bruno Faidutti's Rencontres Ludopathiques.

Thomas bedankt Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali, Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon, en Sylvain.



REPOS
PRODUCTION

Omschrijving van de Symbolen



Je mag je **Blauwe** Schip gratis één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Je mag je **Gele** Schip gratis één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Je mag gratis één van je Schepen naar keuze één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Je mag gratis 2 of 3 verschillende Schepen naar keuze één vak naar boven schuiven op je Scheepswerf.



Alle acties van Scheepsbouw die je via je Wonder uitvoert, zijn nu gratis **EN** van een kleur naar keuze.



Je betaalt 1 grondstof minder voor elke actie van Scheepsbouw die je uitvoert.



Je ontvangt 1 Munt voor elke actie van Scheepsbouw die je uitvoert (zowel betalend als gratis).



Je Vlootsterkte verhoogt met het aangegeven niveau.



Aan het einde van elk Tijdperk mag je ervoor kiezen om niet deel te nemen aan Zeeconflicten. Kies je ervoor om niet deel te nemen aan Zeeconflicten, dan wordt je zee-macht simpelweg genegeerd bij de afhandeling van de Zeeconflicten.



Je mag een nieuw eiland van het overeenkomstige niveau verkennen en het effect ervan toepassen. Het aantal eilandkaarten dat je trekt, is afhankelijk van het aantal spelers dat deze actie gelijktijdig uitvoert.



Speel meteen de bovenste kaart van de stapel eilandkaarten uit.



Aan het einde van het spel beschik je over een extra wetenschappelijk symbool dat overeenkomt met het symbool waarvan je er de meeste hebt.



Eén keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler rechts naast je rechterbuur.



Twee keer per beurt mag je voor 1 Munt 1 grondstof naar keuze kopen van de speler links naast je linkerbuur.



Het aangegeven cijfer stemt overeen met je Handelsniveau.



Alle andere spelers verliezen het afgebeelde aantal Munten MIN hun Handelsniveau (maximaal één keer per beurt).



Alle andere spelers verliezen een aantal Munten gelijk aan hun Handelsniveau.



Je verliest geen geld meer bij Belastingen of Piratenkaarten.



Je ontvangt 2 Overwinningpunten voor elk Handelsniveau dat je hebt bereikt.



Je ontvangt 2 Overwinningpunten voor elke eilandkaart die je bezit, inclusief deze kaart.



Aan het einde van het spel kies je een kleur van kaarten. Je ontvangt 1 Overwinningpunt voor elke kaart van die kleur in je Stad.



Je lokt een Landconflict uit tussen jezelf en de betrokken speler.