

Antoine Bauza

7 WONDERS

ARMADA

RÈGLES

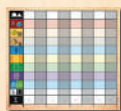


« Que celui qui veut faire bouger le monde se déplace d'abord lui-même. »

Socrate

Matériel

- **8 plateaux Chantier Naval**
- **32 figurines Navire** (8 x 4 couleurs)
- **24 cartes Armada**
 - 8 cartes d'Âge I
 - 8 cartes d'Âge II
 - 8 cartes d'Âge III
- **27 cartes Île**
 - 9 de niveau 1
 - 9 de niveau 2
 - 9 de niveau 3
- **2 jetons Débarquement**
- **6 pièces de valeur 6**
- **4 aides de jeu**
 - 2 Conflits Maritimes / Défausse
 - 2 Conflits Maritimes / Résolution du tour
- **1 carnet de scores**
- **Ce livret de règles**
- **48 jetons Conflit Maritime**
 - 31 jetons Victoire
 - 11 de valeur 1
 - 12 de valeur 3
 - 7 de valeur 5
 - 1 de valeur 7
 - 17 jetons Défaite
 - 7 de valeur -1
 - 5 de valeur -2
 - 5 de valeur -3
- **6 jetons Conflit Terrestre**
 - 3 jetons Victoire
 - 1 de valeur 1
 - 1 de valeur 3
 - 1 de valeur 5
 - 3 jetons Défaite de valeur -1



Aperçu

Cette extension de *7 Wonders* vous permet de construire des flottes de Navires pour partir à la conquête des mers. De nouvelles cartes Armada et cartes Île enrichissent le jeu et augmentent les interactions entre les joueurs. Le déroulement de la partie est légèrement modifié, mais les conditions de victoire restent identiques à celles du jeu de base *7 Wonders*.

Éléments de jeu

Remarque : Afin de différencier les nouveaux éléments de ceux déjà existants, les appellations de certains éléments du jeu de base ont été modifiées :

- Le **Conflit Militaire** devient le **Conflit Terrestre** (en opposition au Conflit Maritime).
- Les **Boucliers** deviennent des **Boucliers Terrestres** (en opposition aux Boucliers Maritimes).
- Les nouvelles cartes Âge sont nommées **cartes Armada**, mais ce sont des cartes Bâtiment comme les autres.

Plateaux Chantier Naval

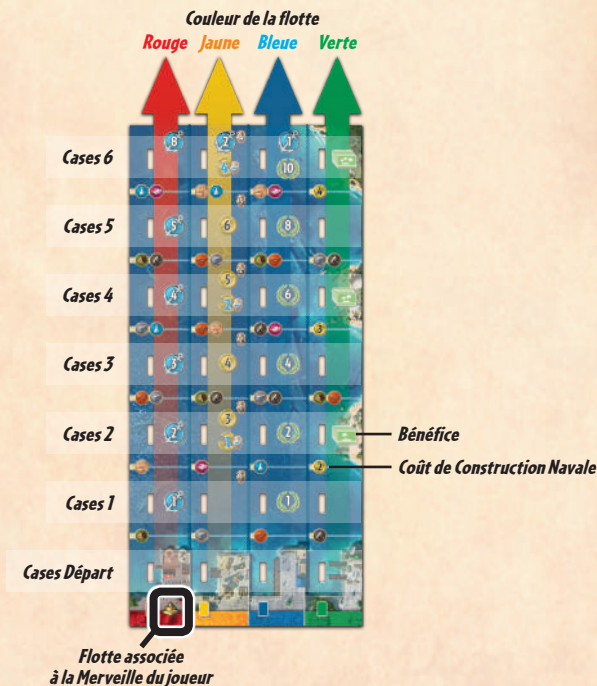
Les plateaux Chantier Naval représentent l'évolution des flottes de Navires. En commençant par la case Départ, chaque flotte est composée de 7 cases octroyant, pour la plupart, un bénéfice. Tous les plateaux Chantier Naval octroient les mêmes bénéfices, mais les coûts de construction sont différents d'un plateau à l'autre.

Les plateaux sont divisés en 4 flottes :

- Flotte **Rouge (militaire)** : Ouvre l'accès à une nouvelle guerre, le Conflit Maritime.
- Flotte **Jaune (commerciale)** : Ouvre l'accès à de nouvelles routes commerciales.
- Flotte **Bleue (civile)** : Octroie des Points de Victoire supplémentaires.
- Flotte **Verte (scientifique)** : Ouvre l'accès à des Îles inconnues.



Sur chaque plateau, une des 4 flottes présente un symbole Merveille sur sa case Départ. Ce symbole indique la couleur de la flotte associée à la Merveille du joueur.



Figurines Navire

Les figurines Navire sont de 4 couleurs (**Rouge, Jaune, Bleu et Vert**). Elles permettent de matérialiser l'évolution des flottes sur les plateaux Chantier Naval des joueurs.




Cartes Armada

Les cartes Armada sont des cartes Bâtiment présentant de nouveaux effets.

Elles sont réparties par Âge, avec pour chaque Âge :

2 cartes **Rouges**, 2 cartes **Jaunes**, 2 cartes **Bleues** et 2 cartes **Vertes**.

 *Remarque : Toutes les cartes Armada possèdent un logo centré en bas pour aider au tri après la partie.*



Cartes Île

Les cartes Île représentent des Îles à explorer. Elles sont réparties en **3 niveaux** de 9 cartes offrant chacune un effet unique.

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3



Jetons Conflit Maritime

Les jetons Conflit Maritime matérialisent les Défaites et les Victoires Maritimes. Il existe 2 types de jetons Conflit Maritime :

- Jetons Défaite Maritime (de valeur de -1, -2 et -3).
- Jetons Victoire Maritime (de valeur 1, 3, 5 et 7).

Les jetons Conflit Maritime sont indépendants des jetons Conflit Terrestre du jeu de base *7 Wonders*.



Jetons Débarquement

Les jetons Débarquement sont liés aux cartes **Ponton**, **Estacade** et **Embarcadère**.

Ils matérialisent le Conflit Terrestre supplémentaire lié à ces cartes.





Carnet de scores

Un nouveau carnet de scores est présent dans la boîte. Il permet d'intégrer, dans le décompte, les Points de Victoire rapportés par les Conflits Maritimes, certaines cartes Île et ceux présents sur les plateaux Chantier Naval.



MISE EN PLACE

Remarque : Les étapes en souligné se rapportent au jeu de base *7 Wonders*.

1. Triez les cartes du jeu base par Âge selon le nombre de joueurs.
Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour la partie.
2. Triez les cartes Armada par Âge et mélangez chaque paquet ainsi formé. Pour chaque Âge, prenez aléatoirement autant de cartes Armada que de joueurs. Mélangez ces cartes avec les cartes Âge correspondantes du jeu de base.
*Remarque : Pour une partie à 3 joueurs, remettez dans la boîte les 5 cartes Armada contenant l'icône  ou  (*Emporion Occidental*, *Emporion Oriental*, *Ponton*, *Estacade* et *Embarcadère*). Ensuite, procédez comme indiqué au point 2.*
3. Triez les cartes Île par niveau (1, 2 et 3). Mélangez chaque paquet ainsi formé et placez-les, face cachée, au centre de la table.
4. Placez les jetons Conflit Maritime, les jetons Débarquement et les jetons Conflit Terrestre supplémentaires à proximité des jetons Conflit Terrestre du jeu de base.
5. Les Pièces supplémentaires sont ajoutées aux Pièces du jeu de base et forment la banque.
Chaque joueur débute la partie avec 3 Pièces de valeur 1, qu'il place sur son plateau.
6. Placez les aides de jeu au centre de la table de façon à ce que chacun puisse y avoir accès pendant la partie.
7. Prenez chacun un plateau Chantier Naval – que vous placez verticalement à droite de votre plateau Merveille – et une figurine Navire de chaque couleur. Placez ces figurines sur la case Départ de leur couleur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque Âge, les joueurs reçoivent chacun **une main de 8 cartes** (contre 7 dans le jeu de base). **Chaque joueur va donc jouer une carte supplémentaire à chaque Âge.**

La partie se déroule selon les règles usuelles de *7 Wonders*, à l'exception de quatre nouvelles règles :

1. la Construction Navale ;
2. les Conflits Maritimes ;
3. la défausse ;
4. le décompte des Guildes.

1. Construction Navale

Une Construction Navale peut être réalisée lors de la construction d'une carte Bâtiment ou lors de la construction d'une étape de Merveille.

Remarque : Lorsqu'un Navire atteint la dernière case de sa ligne du Chantier Naval, il n'est plus possible de faire progresser la flotte correspondante.


a. Carte Bâtiment

Lorsqu'un joueur construit une carte **Rouge, Jaune, Bleue ou Verte**, il peut réaliser une Construction Navale et améliorer la flotte de la même couleur que la carte construite. Pour ce faire, il doit **payer**, en plus du coût de la carte, **le coût de la Construction Navale** de la couleur correspondante sur son Chantier Naval. Dans ce cas, il **avance son Navire de CETTE même couleur d'une case vers le haut**.

Exemple : Gabriel construit une carte Bleue et réalise une Construction Navale Bleue.

Sa carte lui coûte 1 Pierre et sa Construction Navale lui coûte 1 Argile. Il doit donc payer un total de 1 Pierre et 1 Argile pour pouvoir réaliser ses deux constructions.



Coût total =  

Il est possible de réaliser une Construction Navale même lorsque la construction d'une carte Âge est gratuite (chaînage, Olympía ou jetons Babel). Cependant la Construction Navale, elle, doit être payée selon les règles usuelles.

Attention : Les cartes construites gratuitement en provenance de la DÉFAUSSE (Halikarnassós, Salomon...) ne permettent PAS de réaliser de Construction Navale.



b. Étape de Merveille



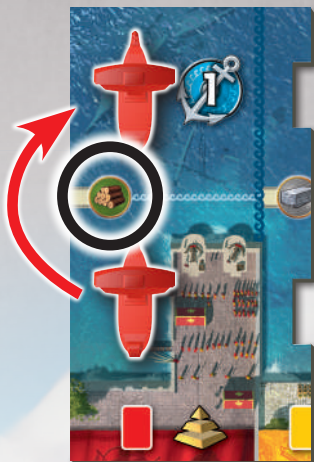
Sur chaque plateau Chantier Naval, une icône Merveille est illustrée sur la case Départ d'UNE des 4 flottes (Rouge, Jaune, Bleu ou Vert).

Lorsqu'un joueur construit une étape de sa Merveille, il peut payer, en plus du coût de cette étape, le coût de la Construction Navale de la couleur associée à l'icône Merveille de son Chantier Naval. Dans ce cas, il avance son Navire de CETTE couleur d'une case vers le haut.

Exemple : Arthur veut construire la première étape de sa Merveille Gizah qui coûte 2 Pierres. Comme le symbole Merveille de son Chantier Naval se situe sur la flotte Rouge, il réalise également une Construction Navale Rouge qui coûte 1 Bois. Il doit donc payer un total de 2 Pierres et 1 Bois pour pouvoir réaliser ses deux constructions.



+



Coût total =   

2. Conflits Maritimes

À la fin de chaque Âge, après avoir résolu les Conflits Terrestres du jeu de base, les joueurs doivent désormais résoudre un **Conflit Maritime**.



Chaque joueur calcule sa **force navale** en **additionnant tous les Boucliers Maritimes** qu'il possède dans sa Cité, sur son Chantier Naval et sur ses Îles, puis il **compare son total avec celui de TOUS les autres joueurs**.

Les joueurs commencent TOUJOURS par attribuer un jeton Défaite Maritime au joueur ayant la force navale la plus faible, avant d'attribuer les jetons Victoire Maritime aux joueurs ayant les forces navales les plus fortes (cf. tableau).

- Le joueur ayant la force navale la plus faible reçoit 1 jeton Défaite Maritime de valeur -1, -2 ou -3 selon l'Âge en cours.
- Le joueur ayant la force navale la plus forte gagne 1 jeton Victoire Maritime de valeur 3, 5 ou 7 selon l'Âge en cours.
- Le joueur ayant la deuxième force navale la plus forte gagne 1 jeton Victoire Maritime de valeur 1, 3 ou 5 selon l'Âge en cours.
- Le joueur ayant la troisième force navale la plus forte gagne 1 jeton Victoire Maritime de valeur 3 uniquement à l'Âge III.



I					
II					
III					

Précision : Au cours d'un même Âge, un joueur qui a reçu un jeton Défaite Maritime ne peut pas gagner de jeton Victoire Maritime.

Remarque : Il est possible que certains joueurs ne reçoivent aucun jeton lors de la résolution des Conflits Maritimes.

Égalités

En cas d'égalité pour la force navale la plus faible, tous les joueurs concernés prennent un jeton Défaite Maritime de valeur correspondante à l'Âge en cours.

En cas d'égalité pour la force navale la plus forte, tous les joueurs concernés prennent la récompense du rang **INFÉRIEUR** correspondant à l'Âge en cours. Dans ce cas, le joueur ayant la deuxième force navale ne reçoit pas de jeton à l'Âge I et à l'Âge II, mais il reçoit un jeton Victoire Maritime de valeur 3 à l'Âge III.

En cas d'égalité pour la deuxième force navale la plus forte, tous les joueurs concernés ne reçoivent aucun jeton à l'Âge I et à l'Âge II. À l'Âge III, ils reçoivent un jeton Victoire Maritime de valeur 3 si un SEUL joueur a la force navale la plus forte, sinon ils ne reçoivent rien.

En cas d'égalité pour la troisième force navale la plus forte, tous les joueurs concernés ne reçoivent aucun jeton à l'Âge III.

Exemple : À l'Âge II, Gabriel et Paul possèdent la force navale la plus faible avec 2 Boucliers Maritimes ; ils prennent chacun un jeton Défaite Maritime de valeur -2. Arthur possède la force navale la plus forte avec 8 Boucliers Maritimes ; il prend un jeton Victoire Maritime de valeur 5. Romain et Florian possèdent la deuxième force navale la plus forte avec 6 Boucliers Maritimes chacun. Étant donné qu'ils sont à égalité, ils devraient prendre la récompense du rang inférieur, mais il n'en existe pas à l'Âge II. Ces deux joueurs ne prennent donc aucun jeton.

3. Défausse d'une carte

À chaque fois qu'un joueur défausse une carte, il peut choisir entre :

Gagner 3 Pièces



OU

Avancer gratuitement son Navire Jaune d'une case
(sans payer le coût de la Construction Navale).



4. Décompte des Guildes

À la fin de la partie, **chaque** carte **Guilde** est limitée à 10 Points de Victoire maximum.

Exemple : Romain a joué la Guilde des Philosophes et la Guilde des Commerçants. Son voisin de gauche a joué 7 cartes Vertes et 4 cartes Jaunes, son voisin de droite 5 cartes Vertes et 2 cartes Jaunes. À la fin de la partie, Romain gagne 10 Points de Victoire pour la Guilde des Philosophes (et non 12 Points de Victoire comme il aurait dû avoir) et 6 Points de Victoire pour la Guilde des Commerçants, ce qui lui fait un total de 16 Points de Victoire.

Description des plateaux Chantier Naval

Flotte Rouge

La flotte **Rouge** octroie des **Boucliers Maritimes** et augmente ainsi la force navale des joueurs.



La **force navale** d'un joueur correspond au chiffre indiqué sur le Bouclier Maritime de sa flotte **Rouge** auquel s'ajoutent les autres Boucliers Maritimes présents dans sa Cité, sur son Chantier Naval ou sur ses cartes Île.

Exemple : La flotte Rouge de Gabriel se trouve sur la troisième case de son Chantier Naval, lui octroyant 3 Boucliers Maritimes. De plus, il possède une carte Île qui lui donne 2 Boucliers Maritimes. Sa force navale a donc une valeur totale de 5.

Flotte Jaune

La flotte **Jaune** indique le **Niveau Commercial** des joueurs, octroie des **Pièces** et leur permet de lever des **Taxes** qui impactent les autres joueurs.

La dernière case de cette ligne octroie également **2 Boucliers Maritimes**.



Lorsque sa flotte **Jaune** atteint une case avec une **Pièce**, le joueur gagne immédiatement le nombre de Pièces indiqué.



Le **Niveau Commercial** d'un joueur correspond au chiffre indiqué sur le symbole Niveau Commercial de la case où se trouve son Navire **Jaune**.



À la fin du tour où sa flotte **Jaune** atteint une case avec le symbole **Taxe**, le joueur lève une Taxe du montant indiqué. Dans ce cas, tous les autres joueurs perdent le nombre de Pièces indiqué **MOINS** leur Niveau Commercial, qu'ils remettent à la banque.

Exemple : La flotte Jaune de Paul atteint la deuxième case de son Chantier Naval. Il gagne immédiatement 2 Pièces et lève une Taxe de 1 à la fin du tour. La flotte Jaune d'Arthur se trouve sur la première case ; il ne perd aucune Pièce (Taxe de 1 - Niveau Commercial de 1). La flotte Jaune de Romain est sur la case Départ ; il perd donc 1 Pièce car son Niveau Commercial est à 0 (Taxe de 1 - Niveau Commercial de 0).

Précision : Si plusieurs Taxes sont levées à la fin d'un même tour, seule la Taxe la plus élevée s'applique.

Exemple : La flotte Jaune de Paul atteint la sixième case de son Chantier Naval ; sa force navale augmente de 2 et il lève une Taxe de 4. La flotte Jaune d'Arthur atteint la quatrième case ; il gagne immédiatement 4 Pièces et lève une Taxe de 2. À la fin du tour, seule la taxe de 4 s'applique (la plus élevée). Paul ne perd aucune Pièce. Arthur perd 2 Pièces (Taxe de 4 - Niveau Commercial de 2). La flotte Jaune de Romain se trouve sur la case Départ ; il perd donc 4 Pièces (Taxe de 4 - Niveau Commercial de 0).

Précision : Un joueur dont le Niveau Commercial est supérieur à la Taxe levée ne peut en aucun cas gagner des Pièces.

Flotte Bleue

La flotte **Bleue** octroie aux joueurs des **Points de Victoire** qui seront comptabilisés en fin de partie.



Le nombre de Points de Victoire qu'un joueur gagne correspond à la case où se trouve son Navire **Bleu** à la fin de la partie.

La dernière case de cette ligne octroie également **1 Bouclier Maritime**.

Exemple : La flotte Bleue de Romain atteint la sixième case de son Chantier Naval. Il possède un total de 10 Points de Victoire sur son Chantier Naval et sa force navale augmente de 1.

Flotte Verte

La flotte **Verte** permet d'**Explorer des Îles inconnues**.



Lorsque le Navire **Vert** d'un joueur atteint une **case Exploration**, il peut Explorer une nouvelle Île du niveau correspondant et ainsi bénéficier de son effet.

Deux possibilités :

Exploration en solitaire :

Le joueur est le **seul** à Explorer une Île de **ce niveau à ce tour**. Dans ce cas, **il pioche 4 cartes Île** du paquet correspondant et choisit celle qu'il souhaite garder. Le joueur place la carte à droite de son Chantier Naval, de façon à ne laisser apparaître que l'effet de l'Île. Il remplace toutes les cartes non sélectionnées dans le paquet correspondant et le mélange.

*Exemple : La flotte Verte d'Arthur atteint la deuxième case de son Chantier Naval. Il est le **seul** à Explorer une Île de niveau 1 à ce tour. Il prend donc **4 cartes Île de niveau 1** et choisit celle qu'il souhaite conserver.*



Exploration à plusieurs :

Les joueurs sont **plusieurs** à Explorer une Île de **même niveau à ce tour**. Dans ce cas, ils **partagent toutes les cartes Île de ce niveau, face cachée, entre eux** de sorte que chacun en reçoive le **même nombre**. Les éventuelles cartes restantes sont remises au centre de la table. Chaque joueur choisit, parmi les cartes Île reçues, celle qu'il souhaite garder et la place à droite de son Chantier Naval, de façon à ne laisser apparaître que l'effet de l'Île. Toutes les cartes non sélectionnées sont remises dans le paquet correspondant et celui-ci est mélangé.

*Exemple : Dans une partie à 7 joueurs, les flottes Vertes de Florian, Romain et Gabriel atteignent la **deuxième** case de leur Chantier Naval. Ils sont donc **3** à Explorer une Île de niveau 1 à ce tour. Ils **partagent les cartes Île de niveau 1** entre eux de sorte à en avoir chacun le **même nombre**. Ils reçoivent donc **3 cartes** et choisissent, parmi celles-ci, celle qu'ils souhaitent conserver.*



Descriptions des cartes Armada

PONTON - ESTACADE - EMBARCADÈRE



Ces cartes octroient des **Boucliers Terrestres** (respectivement 1/2/3) et créent un **Conflit Terrestre supplémentaire** entre le joueur qui construit l'une de ces cartes et un joueur ciblé.



Lorsqu'un joueur construit une carte avec le symbole Débarquement, il prend un jeton Débarquement dans la réserve et le donne immédiatement au joueur désigné par la double flèche :



Cible le joueur situé à **droite de son voisin de droite**.



Cible le joueur situé à **gauche de son voisin de gauche**.

À la fin de l'Âge en cours, le joueur ayant déclenché le Débarquement résout, selon les règles usuelles, un **Conflit Terrestre avec ses deux voisins directs ET avec le joueur en possession du jeton Débarquement**.

Une fois les Conflits Terrestres résolus, le joueur ciblé remet le jeton dans la réserve.

Remarque : Jouez ces cartes prudemment car elles ne garantissent aucunement la victoire face au joueur ciblé.

DÉFENSES CÔTIÈRES - PORT FORTIFIÉ - FORTIFICATIONS CÔTIÈRES



Ces cartes octroient des **Boucliers Maritimes** qui augmentent la force navale (respectivement de 1/2/3 Boucliers Maritimes).

CALE SÈCHE - AIRE DE CONSTRUCTION - FORME DE RADOUB HANGAR - CAPITAINERIE - HÔTEL DE LA MARINE



Ces cartes permettent au joueur d'**avancer gratuitement un de ses Navires, au choix**, d'une case (sans en payer le coût en ressources ou en Pièces). Certaines de ces cartes rapportent également des **Points de Victoire** (respectivement 0/0/2/3/4/5).

Précision : Il est permis de réaliser une Construction Navale Bleue lors de la construction de l'une de ces cartes et, ensuite, de bénéficier de l'avancée gratuite de ces cartes. Un joueur peut donc réaliser 2 Constructions Navales pendant le même tour avec ces cartes.

CACHE PIRATE - REPAIRE PIRATE - FRATERNITÉ PIRATE



Ces cartes rapportent immédiatement des **Pièces** ou des **Points de Victoire** (respectivement 3/6 Pièces ou 4 Points de Victoire). De plus, tous les autres joueurs perdent 1 Pièce par Niveau Commercial atteint par leur flotte **Jaune**.

Exemple : La flotte Jaune de Gabriel est sur la troisième case de son Chantier Naval ; il perd donc 2 Pièces. La flotte Jaune de Paul est sur la case Départ ; il ne perd aucune Pièce.

EMPORION OCCIDENTAL



Une fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à **droite de son voisin de droite** pour 1 Pièce.

EMPORION ORIENTAL



Deux fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à **gauche de son voisin de gauche** pour 1 Pièce.

DOUANES PORTUAIRES



À la fin de la partie, le joueur gagne 2 Points de Victoire par Niveau Commercial atteint par sa flotte **Jaune**.

HALTE DES TIMONIERES - SALLE DES CARTES - ARCHIVES NAUTIQUES



Ces cartes permettent de **piocher la première carte Île du niveau indiqué** (respectivement du niveau 1/2/3) et de la mettre en jeu (à droite du plateau Chantier Naval). Le joueur bénéficie alors de son effet.

Remarque : Attention à ne pas confondre cet effet avec l'Exploration réalisée grâce aux Constructions Navales.

CABINET DES EXPLORATEURS - SOCIÉTÉ DES NAVIGATEURS - CERCLE DES CAPITAINES



Ces cartes octroient un symbole scientifique : **celui dont le joueur possède le plus d'exemplaires**. **En cas d'égalité** entre plusieurs symboles scientifiques, le joueur en choisit un parmi les symboles concernés.

Description des cartes Île

Les cartes Île sont réparties en **3 niveaux** :



Les niveaux des cartes Île sont **indépendants des Âges** : un joueur peut tout à fait découvrir une Île de niveau 2 lors de l'Âge 1.

Les cartes Île octroient des **effets uniques et privés**.

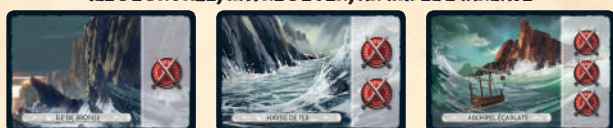
ÎLE SAUVAGE, ÎLE VIERGE, HAVRE ABANDONNÉ



À chaque tour, ces cartes Île produisent **1 ressource au choix parmi les ressources représentées**.

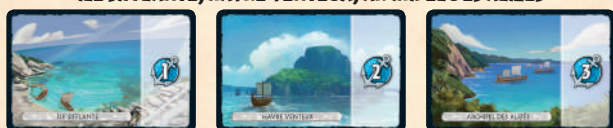
Précision : Les ressources de ces cartes Île ne peuvent pas être achetées par les voisins.

ÎLE DE BRONZE, HAVRE DE FER, ARCHIPEL ÉCARLATE



Ces cartes Île octroient des **Boucliers Terrestres** (respectivement 1/2/3).

ÎLE SIFFLANTE, HAVRE VENTEUX, ARCHIPEL DES ALIZÉS



Ces cartes Île octroient des **Boucliers Maritimes** (respectivement 1/2/3).

ÎLE HABITÉE, HAVRE DES STATUES, ARCHIPEL SOUVERAIN



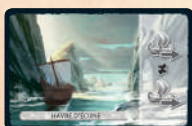
À la fin de la partie, ces cartes Île rapportent des **Points de Victoire** (respectivement 3/5/7).

ÎLE TOPAZE, ÎLE AMBRÉE



Ces cartes Île permettent au joueur d'**avancer gratuitement le Navire de la couleur indiquée** d'une case sur son Chantier Naval.

HAVRE D'ÉCUME



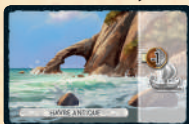
Cette carte Île permet au joueur d'**avancer gratuitement deux Navires différents** d'une case sur son Chantier Naval.

ARCHIPEL DES EMBRUNS



Cette carte Île permet au joueur d'**avancer gratuitement trois Navires différents** d'une case sur son Chantier Naval.

HAVRE ANTIQUE



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, le joueur paie **1 ressource de moins pour chaque Construction Navale** qu'il réalise.

*Précision : Cette réduction est applicable **UNIQUEMENT** pour les ressources. Tous les coûts en Pièces doivent être acquittés dans leur intégralité.*

HAVRE MERVEILLEUX



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, le joueur **gagne 1 Pièce pour chaque Construction Navale** qu'il réalise (gratuitement ou en payant le coût de construction).

ÎLE PERDUE



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, toutes les **Constructions Navales que le joueur réalise via sa Merveille sont gratuites ET** le joueur peut désormais **choisir**, à chaque fois, **la couleur** de la flotte associée à sa Merveille.

ÎLE BRUMEUSE



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, le joueur **ne subit plus les pertes monétaires** liées aux Taxes ou aux cartes Pirates.

HAVRE PIRATE



Tous les **autres joueurs perdent 1 Pièce par Niveau Commercial** atteint par leur flotte **Jaune**. À la fin de la partie, cette carte Île rapporte également **3 Points de Victoire**.

ARCHIPEL LUXURIANT



À la fin de la partie, le joueur gagne **2 Points de Victoire par Niveau Commercial** atteint avec sa flotte **Jaune**.

ARCHIPEL DORÉ



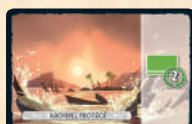
À la fin de la partie, cette carte Île octroie un **symbole scientifique supplémentaire au choix du joueur**.

ARCHIPEL D'Émeraude



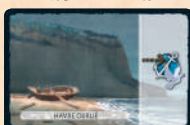
À la fin de la partie, cette carte Île octroie un **symbole scientifique supplémentaire : celui dont le joueur possède le plus d'exemplaires**.

ARCHIPEL PROTÉGÉ



À la fin de la partie, le joueur gagne **2 Points de Victoire par carte Île en sa possession**, y compris celle-ci.

HAVRE OUBLIÉ



À partir du moment où cette carte Île entre en jeu, à la fin de chaque Âge, le joueur **peut choisir de participer ou non aux Conflits Maritimes**. Dans le cas où il ne participe pas au Conflit Maritime, sa force navale est simplement **ignorée** lors de la résolution des Conflits Maritimes.

ARCHIPEL ARC-EN-CIEL



À la fin de la partie, le joueur choisit une couleur de cartes. Il gagne **1 Point de Victoire par carte de cette couleur présente dans sa Cité**.

Précisions

Résolution du tour

La résolution du tour se fait toujours dans cet ordre :

1. **Payez** tous les coûts de construction (carte, Merveille et, éventuellement, Construction Navale).
2. **Avancez** le Navire correspondant à votre éventuelle Construction Navale.
3. **Appliquez tous les effets**, à l'exception des pertes de Pièces.
4. Résolez l'**Exploration des Îles**.
5. Résolez la **construction** de cartes en provenance de la **défausse** (pas de Construction Navale).
6. Résolez les **pertes de Pièces** (Taxes et Pirates).

Règles pour 8 joueurs

Les ajustements de règles suivants permettent de jouer à 8 joueurs.

Remarque : Une partie à 8 joueurs est possible avec le jeu de base 7 Wonders et l'extension Armada, à condition d'avoir une 8^e Merveille issue d'une autre extension.

Mise en place

Préparez le jeu comme pour une partie à 7 joueurs (toutes les cartes des Âges I, II et III du jeu de base, 9 cartes Guilde et 7 cartes Armada de chaque Âge).

Déroulement de la partie

Au début de chaque Âge, distribuez 7 cartes à chaque joueur. Chaque joueur en jouera 6, exactement comme dans le jeu de base 7 Wonders.

Remarque : Le jeu à 8 joueurs est principalement destiné à la variante en équipe.



Règles du jeu par équipe

Lors de vos parties à 4, 6 ou 8 joueurs, vous pouvez jouer à *7 Wonders* avec la variante par équipe de 2 joueurs. Les coéquipiers doivent s'asseoir côte à côte.

Déroulement d'un Âge

Durant la partie, les coéquipiers peuvent communiquer librement et se montrer leur main de cartes. Il est obligatoire d'utiliser ses ressources avant d'en acheter chez l'un de ses voisins.

Il est interdit aux coéquipiers de :

- se prêter de l'argent ;
- s'échanger des cartes ;
- ne pas payer le commerce entre eux ;
- s'acheter des ressources alors qu'ils peuvent construire un bâtiment par chaînage.

Quand un joueur provoque une perte d'argent (Taxes ou Pirates), son coéquipier doit également s'acquitter de cette perte.

Résolution des Conflits Terrestres

Dans le jeu en équipe, les coéquipiers ne se font pas la guerre. Chaque joueur affronte sa cité adverse voisine.

Lors de la résolution de Conflits Terrestres, le **DOUBLE de jetons** est octroyé :

- les défaites rapportent toutes 2 jetons Défaite de valeur -1 point ;
- une victoire à l'Âge I rapporte 2 jetons Victoire de valeur 1 point ;
- une victoire à l'Âge II rapporte 2 jetons Victoire de valeur 3 points ;
- une victoire à l'Âge III rapporte 2 jetons Victoire de valeur 5 points.



Résolution des Conflits Maritimes

Les Conflits Maritimes sont résolus individuellement suivant les règles usuelles. Les égalités sont résolues normalement, même si les joueurs concernés font partie de la même équipe.

Taxes et Pirates

Les Taxes déclenchées par le Chantier Naval ainsi que les pertes de Pièces déclenchées par les cartes **Cache Pirate**, **Repaire Pirate**, **Fraternité Pirate** et la carte Île **Havre Pirate** s'appliquent à tous les joueurs, sans tenir compte des équipes.

Cartes Armada et

Dans le jeu en équipe, les cartes avec un effet  ou  fonctionnent selon les règles usuelles et ciblent respectivement la Cité à droite de son voisin de droite ou à gauche de son voisin de gauche, sans tenir compte des équipes.

Exemple : Paul et Gabriel forment une équipe. Paul est assis entre Gabriel (à sa droite) et Romain (à sa gauche). À l'Âge II, Gabriel joue la carte Estacade. Il crée un nouveau Conflit Terrestre et donne un jeton Débarquement au joueur à gauche de son voisin de gauche, c'est-à-dire Romain.

Les cartes **Ponton**, **Estacade** et **Embarcadère** déclenchent un Conflit Terrestre supplémentaire, mais ne rapportent que 1 jeton Défaite ou 1 jeton Victoire aux joueurs concernés.

Fin de la partie

Chaque joueur comptabilise ses Points de Victoire, puis les deux coéquipiers additionnent leurs scores pour obtenir le score total de leur équipe. L'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

Armada et les autres extensions

Après plusieurs parties de *7 Wonders* avec l'extension Armada, vous pouvez commencer à mixer les extensions. Cependant, nous vous conseillons de jouer avec deux extensions maximum.

Quelques précisions :



Armada + Grands Projets

Dans cette configuration, lorsqu'un joueur construit une carte, il peut choisir de réaliser une Construction Navale OU de participer à la construction d'un Grand Projet, mais il ne peut pas réaliser ces deux constructions pendant un même tour.



Armada + Cités

Dans cette configuration, les Dettes sont applicables pour toutes les Taxes levées et les pertes de Pièces non résolues par les joueurs. Dans ce cas, les joueurs ne pouvant pas, ou ne souhaitant pas perdre les Pièces dues prennent 1 jeton Dette par Pièce non payée.

F.A.Q.

Merveille Babylon (face B)

Q : Une fois que la deuxième étape de Babylon est construite, le joueur peut-il réaliser une Construction Navale avec les deux dernières cartes de l'Âge ?

R : La deuxième étape de Babylon donne au joueur la possibilité de jouer la dernière carte de l'Âge au lieu de la défausser. La construction de cette carte est considérée comme un tour supplémentaire ; le joueur peut donc réaliser une Construction Navale lors de ce nouveau tour.

Égalité globale lors des Conflits Maritimes

Q : Lors d'un Conflit Maritime, que se passe-t-il si tous les joueurs sont à égalité ?

R : Si l'ensemble des joueurs possède une force navale égale, aucun joueur ne prend de jeton Défaite ni de jeton Victoire Maritime.

Jetons Débarquement

Q : Que se passe-t-il si un joueur met en jeu les cartes Ponton et Embarcadère au cours d'un même Âge ?

R : Dans ce cas, il ne résout qu'UN SEUL Conflit Terrestre supplémentaire avec le joueur ciblé.

Q : Peut-on être la cible de deux Débarquements durant un même Âge ?

R : Un joueur peut être ciblé par deux joueurs qui jouent une carte Débarquement au même Âge (▷▷ et ◁◁). Dans ce cas, il devra résoudre 4 Conflits Terrestres à la fin de cet Âge.

Diplomatie et Débarquement

Q : Un joueur qui joue une carte Diplomatie peut-il tout de même être la cible d'un Débarquement ?

R : Le jeton Diplomatie n'a aucun effet sur un Débarquement.

Exemple : Gabriel se trouve entre Arthur (à sa gauche) et Paul (à sa droite). Paul joue une carte Diplomatie et Arthur joue la carte Ponton. Arthur et Paul doivent donc tout de même résoudre un Conflit Terrestre.

Q : Peut-on gagner deux Conflits Terrestres face à un même joueur ?

R : Un joueur ne peut résoudre qu'un SEUL Conflit Terrestre par Âge avec chaque autre joueur.

Exemple : Gabriel se trouve entre Arthur (à sa gauche) et Paul (à sa droite). Gabriel joue une carte Diplomatie et Arthur joue la carte Ponton. Arthur doit donc résoudre deux Conflits Terrestres avec Paul. Cependant, ils ne s'affrontent qu'une seule fois et ne prennent chacun qu'un seul jeton.

CRÉDITS

7Wonders Armada est un jeu REPOS PRODUCTION.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

Repos Production - Rue des Comédiens, 22 - 1000 Bruxelles - Belgique • +32 47195 4132 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

Auteur : **Antoine Bauza**

Illustrateurs : **Etienne Hebingier, Dimitri Chappuis et Cyril Nouvel**

Développeurs : « **Les Belges à Sombreros** » aka **Cédric Caumont et Thomas Provoost**

Assistants éditoriaux : **Virginie Gilson et Pierre Berthelot**

Directeur artistique : **Alexis Vanmeerbeeck**

Repos Team :

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

Testeurs :

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,
les participants des Rencontres ludopathiques de Bruno Faidutti.

Thomas remercie Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali, Le Cyborg,
Raphael, Magali, Philmer, Simon et Sylvain.



REPOS
PRODUCTION

Description des symboles



Le joueur avance gratuitement son Navire **Bleu** d'une case sur son Chantier Naval.



Le joueur avance gratuitement son Navire **Jaune** d'une case sur son Chantier Naval.



Le joueur avance gratuitement un de ses Navires, au choix, d'une case sur son Chantier Naval.



Le joueur avance gratuitement 2 ou 3 Navires différents, au choix, d'une case sur son Chantier Naval.



Toutes les Constructions Navales que le joueur réalise via sa Merveille sont désormais gratuites **ET** de la couleur de son choix.



Le joueur paie 1 ressource de moins lors de chaque Construction Navale qu'il réalise.



Le joueur gagne 1 Pièce pour chaque Construction Navale qu'il réalise (gratuitement ou en payant le coût de construction).



Augmente la force navale du joueur du montant indiqué.



À la fin de chaque Âge, le joueur peut choisir de participer ou non aux Conflits Maritimes. S'il n'y participe pas, sa force navale est simplement ignorée lors de la résolution des Conflits Maritimes.



Le joueur peut Explorer une nouvelle Île du niveau correspondant et ainsi bénéficier de son effet. Le nombre de cartes Île qu'il pioche dépend du nombre de joueurs qui réalisent cette action en même temps.



Le joueur met en jeu la première carte Île du niveau correspondant.



À la fin de la partie, le joueur bénéficie d'un symbole scientifique supplémentaire : celui dont le joueur possède le plus d'exemplaires.



Une fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à droite de son voisin de droite pour 1 Pièce.



Deux fois par tour, le joueur peut acheter 1 ressource au choix parmi celles produites par le joueur situé à gauche de son voisin de gauche pour 1 Pièce.



Le chiffre indiqué correspond au Niveau Commercial du joueur.



Tous les autres joueurs perdent le nombre de Pièces indiqué **MOINS** leur Niveau Commercial (maximum une fois par tour).



Tous les autres joueurs perdent un nombre de Pièces égal à leur Niveau Commercial respectif.



Le joueur ne subit plus les pertes monétaires liées aux Taxes et aux cartes Pirates.



Le joueur gagne 2 Points de Victoire par Niveau Commercial atteint.



Le joueur gagne 2 Points de Victoire par carte Île en sa possession, y compris celle-ci.



À la fin de la partie, le joueur choisit une couleur de cartes. Il gagne 1 Point de Victoire par carte de cette couleur présente dans sa Cité.



Le joueur déclenche un Conflit Terrestre supplémentaire entre lui et le joueur ciblé.