Achetez le jeu 7 Wonders - Extension Armada sur play-in.com

ANTOINE BAUZA

7 WONDERS™ ARMADA

« Il y a trois sortes d'hommes : les vivants, les morts, et ceux qui vont sur la mer. » (Aristote)

APERÇU

Cette extension de *7 Wonders* vous permet de partir à la conquête des mers grâce à de nouveaux plateaux individuels : les **Chantiers Navals**.

Les 24 nouvelles cartes Âge et les 27 nouvelles cartes Île enrichissent le jeu et permettent de nouvelles interactions entre les joueurs.

L'extension *Armada* apporte de nouvelles règles par rapport au jeu de base *7 Wonders*, mais les conditions de victoire restent identiques.

Cette extension vous offre également une variante qui vous permet de jouer en équipe (4 ou 6 joueurs).

MATÉRIEL

- 1 plateau Merveille (Siracusa)
- 7 plateaux Chantier Naval
- 28 figurines Flotte (7 x 4 couleurs)
- 40 jetons Conflit Maritime :
  - 22 jetons Victoire Maritime
  - 18 jetons Défaite Maritime
- 8 jetons Conflit Militaire :
  - 4 jetons Victoire Militaire
  - 4 jetons Défaite Militaire
- 2 jetons Débarquement
- 6 Pièces de valeur 6
- 24 cartes Armada (8 par Âge)
- 27 cartes Île (9 par niveau)
- 1 carnet de score
- 3 feuillets Description des Nouveaux Effets
- Ce livret de règles

ÉLÉMENTS DE JEU

PLATEAU MERVEILLE

Siracusa est utilisable uniquement lorsque vous jouez avec cette extension.

PLATEAUX CHANTIER NAVAL

Les plateaux Chantier Naval matérialisent l'évolution de vos Flottes au cours de la partie. Les Chantiers Navals sont composés de 4 voies maritimes (**Rouge**, **Jaune**, **Bleue** et **Verte**) divisées chacune en 7 cases rapportant, pour la plupart, un effet.

Chaque plateau Chantier Naval présente un symbole Merveille sur une des voies maritimes. Sa position change d'un plateau à l'autre.

COLORBLIND FRIENDLY

Pour les daltoniens, chaque voie maritime est associée au symbole correspondant à sa couleur.

Rouge *Jaune*
Bleue *Verte*

Remarque : *Les effets des cases sont identiques pour tous les plateaux Chantier Naval. Seuls leurs coûts de construction et l'emplacement du symbole Merveille diffèrent d'un plateau à l'autre.*

FIGURINES FLOTTE

Ces figurines matérialisent l'évolution de vos Flottes (**Rouge**, **Jaune**, **Bleue** et **Verte**) sur votre plateau Chantier Naval.

CARTES ÂGE ARMADA

Les cartes Âge de cette extension représentent de nouveaux Bâtiments aux effets inédits. Elles sont ajoutées aux cartes Âge du jeu de base.

Remarque : *Pour faciliter le tri, les cartes Âge de l'extension Armada possèdent le symbole dans leur coin inférieur gauche.*

CARTES ÎLE

Les cartes Île constituent une nouvelle catégorie de cartes. Elles ne sont pas ajoutées aux cartes Âge et possèdent un dos différent du leur.
Elles sont réparties en **3 niveaux** et offrent chacune un effet unique.

Face

Dos

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

JETONS DÉBARQUEMENT

Les jetons Débarquement matérialisent le nouvel effet Débarquement.

CARNET DE SCORE

Ce carnet de score permet d'intégrer, dans votre décompte, les points de victoire rapportés par les extensions *Armada*, *Leaders* et *Cities*.

FEUILLETS DESCRIPTION DES NOUVEAUX EFFETS

Ces feuillets reprennent l'explication complète de tous les nouveaux symboles du jeu.

MISE EN PLACE

La mise en place se déroule selon les règles habituelles de *7 Wonders*, à l'exception des adaptations suivantes :

- Préparez les **cartes Âge** :
  1. Séparez les **cartes Âge** de cette extension en trois paquets (Âge I, Âge II et Âge III) et mélangez chacun de ces paquets.

Remarque : *Pour une partie à 3 joueurs, écartez du jeu les 5 cartes Âge Armada présentant le symbole* **4+** *dans leur coin inférieur droit.*

  2. Pour chaque Âge, prenez aléatoirement autant de **cartes Armada** que le **nombre de joueurs**. Les cartes restantes sont **écartées du jeu**, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
  3. Ajoutez les cartes retenues dans les paquets Âge correspondants du jeu de base. Mélangez ensuite chaque paquet de cartes Âge.

- Séparez les **cartes Île** par niveau et mélangez chaque paquet. Placez-les, face cachée, au centre de la table.
- Prenez chacun **1 plateau Chantier Naval** et placez-le verticalement à droite de votre plateau Merveille.
  Prenez également **une figurine Flotte de chaque couleur** et placez-les sur la première case de leur couleur respective de votre Chantier Naval.
- Placez les **jetons Conflit Maritime** et les **jetons Débarquement** au centre de la table.
- Les **Pièces** et les **jetons Conflit Militaire** supplémentaires sont ajoutés à leur réserve respective du jeu de base.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

A. Tour supplémentaire
B. Construction Navale
C. Résolution des Conflits Maritimes
D. Débarquement
E. Vente

A. TOUR SUPPLÉMENTAIRE

Au début de chaque Âge, vous recevez chacun **8 cartes** (au lieu de 7 dans le jeu de base). Lors de chaque Âge, vous jouerez donc chacun un tour supplémentaire.

B. CONSTRUCTION NAVALE

À chaque fois que vous construisez une carte Âge **Rouge**, **Jaune**, **Bleue** ou **Verte**, ou que vous construisez une étape de votre Merveille, vous pouvez, si vous le désirez, réaliser une **Construction Navale**.

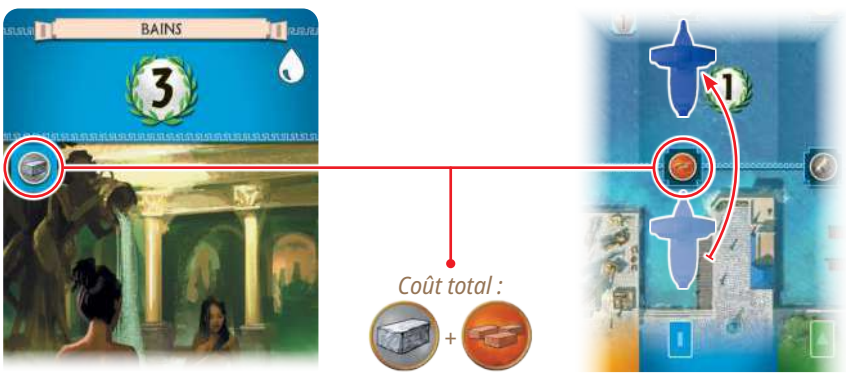
La Construction Navale permet de faire progresser vos **Flottes** :
- Flotte **Rouge** : Détermine votre force navale lors des **Conflits Maritimes**.
- Flotte **Jaune** : Ouvre l'accès à de nouvelles **routes commerciales**.
- Flotte **Bleue** : Octroie des **points de victoire** supplémentaires.
- Flotte **Verte** : Permet d'explorer des **Îles** inconnues.

Carte Âge

Dès que vous construisez une carte **Rouge**, **Jaune**, **Bleue** ou **Verte**, vous pouvez réaliser une Construction Navale et faire progresser **la Flotte de la couleur de la carte** que vous construisez.

Pour cela, vous devez **payer, en une seule fois, le coût de la carte et le coût de Construction Navale** correspondant. Avancez ensuite la figurine Flotte de cette couleur d'une case sur votre Chantier Naval.

Exemple : *Vous construisez une carte Bleue, et pouvez donc réaliser une Construction Navale Bleue. La carte coûte 1 Pierre, et la Construction Navale Bleue coûte 1 Argile. Vous devez donc payer un total de 1 Pierre **et** 1 Argile pour pouvoir réaliser ces deux constructions.*



Important *: La construction d'un Bâtiment (ou d'une étape de Merveille) et la Construction Navale sont **toujours payées simultanément**. Cependant, **vous appliquez toujours les effets des cartes** (ou étapes de Merveille) **avant les effets des Constructions Navales**.*

Lorsque vous construisez une carte **Rouge**, **Jaune**, **Bleue** ou **Verte** gratuitement par **chaînage** (ou grâce à Olympía), vous pouvez également réaliser une Construction Navale en payant son coût selon les règles décrites précédemment.

Important *: Les cartes construites gratuitement en provenance de la* ***défausse*** *(Halikarnassós, Salomon...)* ***ne permettent pas*** *de réaliser de Construction Navale.*

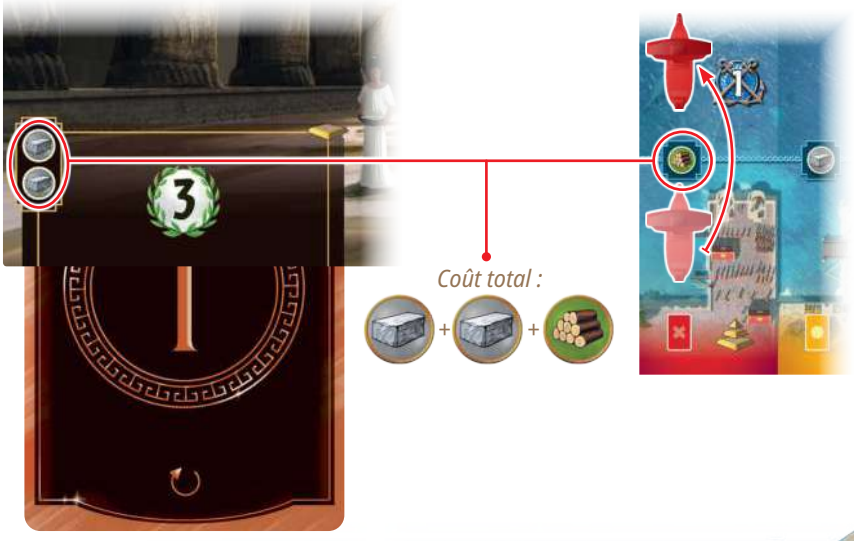
Étape de Merveille

Sur chaque plateau Chantier Naval, un symbole Merveille est présent sur la case Départ d'**une** des 4 voies maritimes (**Rouge**, **Jaune**, **Bleue** ou **Verte**). Ce symbole indique la **Flotte qui est associée à votre Merveille**.

Dès que vous construisez une étape de votre Merveille, vous pouvez aussi réaliser une Construction Navale et faire progresser **la Flotte associée à votre Merveille**.

Pour cela, vous devez **payer, en une seule fois, le coût de votre étape de Merveille et le coût de Construction Navale** correspondant. Avancez ensuite la figurine **Flotte associée à votre Merveille** d'une case sur votre Chantier Naval.

Exemple : *Vous construisez la première étape de votre Merveille qui coûte 2 Pierres. Vous pouvez donc réaliser une Construction Navale qui fait progresser votre Flotte Rouge (associée à votre Merveille) et qui coûte 1 Bois. Vous devez donc payer un total de 2 Pierres* ***et*** *1 Bois pour pouvoir réaliser ces deux constructions.*



Description des plateaux Chantier Naval

Voie maritime Rouge

La voie maritime **Rouge** octroie des symboles maritimes qui augmentent votre **puissance maritime**.

Pour connaître la force navale apportée par votre Flotte **Rouge**, regardez la valeur indiquée sur le symbole maritime de la case où elle se trouve.

Exemple : *Votre Flotte Rouge se trouve sur la troisième case de votre voie maritime Rouge. Votre* ***puissance maritime*** *est donc augmentée de 2.*

Voie maritime Jaune

La voie maritime **Jaune** indique votre **niveau commercial**. Elle octroie également des **Pièces** et lève des **Taxes** qui impactent les autres joueurs.

NIVEAU COMMERCIAL

Le niveau commercial vous permet de vous protéger contre des pertes de Pièces éventuelles. Pour connaître votre **niveau commercial**, regardez la valeur indiquée sur le symbole amphore de la case où se trouve votre Flotte **Jaune**.

TAXE

Dès que votre Flotte **Jaune** atteint une case Taxe , vous levez une Taxe **à la fin du tour**. Dans ce cas, tous les joueurs **sauf vous** perdent le nombre de Pièces indiqué **moins leur niveau commercial respectif**. Les Pièces sont remises dans la réserve.

Exemple : *Un joueur atteint la cinquième case de la voie maritime Jaune avec sa Flotte Jaune ; il lève une Taxe de 2 à la fin du tour. Votre Flotte Jaune se trouve sur la deuxième case de la voie maritime Jaune ; vous perdez donc 1 Pièce (Taxe de 2* ***moins*** *votre niveau commercial de 1).*

Précisions :

- *Les Taxes sont toujours appliquées à la fin du tour. Il est donc possible de perdre les Pièces que vous venez de gagner durant un même tour.*
- *Si plusieurs Taxes sont levées à la fin d'un même tour, seule la Taxe la plus élevée s'applique (ignorez les autres Taxes).*
- *Si votre niveau commercial est supérieur ou égal à la Taxe levée, il ne se passe rien pour vous.*

Voie maritime Bleue

La voie maritime **Bleue** octroie des **points de victoire** qui seront comptabilisés en fin de partie.

Pour connaître le nombre de **points de victoire** gagnés par votre Flotte **Bleue**, regardez la valeur indiquée sur le symbole point de victoire de la case où elle se trouve.

Exemple : *À la fin de la partie, votre Flotte Bleue se trouve sur la troisième case de la voie maritime Bleue. Vous gagnez donc 2 points de victoire.*

Voie maritime Verte

La voie maritime **Verte** permet d'**explorer des Îles** de 3 niveaux.

Dès que votre Flotte **Verte** atteint une **case Île**, vous pouvez explorer une nouvelle Île **du niveau indiqué** sur cette case, et ainsi bénéficier de son effet.

Deux possibilités :

- **À ce tour, vous êtes le seul à explorer une Île de ce niveau.**
  Dans ce cas, piochez 4 cartes Île du niveau correspondant.
- **À ce tour, vous êtes plusieurs à explorer une Île de ce niveau.**
  Dans ce cas, partagez, entre vous et face cachée, toutes les cartes Île de ce niveau pour que chacun en reçoive le même nombre.
  Les éventuelles cartes excédentaires ne sont pas distribuées.

Parmi les cartes que vous avez reçues, **choisissez-en 1** et placez-la sous le bord droit de votre Chantier Naval, de façon à ne laisser apparaître que son effet. Remettez les cartes non retenues dans le paquet correspondant et mélangez-le.

Exemple : *Durant un même tour, votre Flotte Verte et celle d'un autre joueur atteignent la troisième case de la voie maritime Verte. Vous partagez entre vous les 9 cartes Île de niveau 1 et vous recevez donc 4 cartes Île chacun (la carte excédentaire n'est pas distribuée).*

Précisions :

- *Les niveaux des cartes Île sont **indépendants des Âges** : vous pouvez tout à fait découvrir une Île de niveau 2 lors de l'Âge I, et inversement.*
- *Les ressources de vos cartes Île ne peuvent pas être achetées par vos voisins.*

C. RÉSOLUTION DES CONFLITS MARITIMES

À la fin de chaque Âge, **après** avoir résolu les Conflits Militaires du jeu de base, vous devez désormais résoudre un **Conflit Maritime**.

Pour connaître votre puissance maritime, comptabilisez tous les **symboles maritimes** présents sur les **cartes** que vous avez construites, sur votre **Chantier Naval**, sur vos **Îles** et sur votre **Merveille**.

Comparez ensuite votre puissance maritime avec celle de **tous** les autres joueurs.

En commençant toujours par le dernier (puissance maritime la plus faible), **puis le premier** (puissance maritime la plus forte) **et, enfin, le deuxième**, distribuez les jetons Conflit Maritime correspondant à la position de chacun :

- **Dernier :** 1 jeton **Défaite** Maritime (-1, -2 ou -3 selon l'Âge en cours).
- **Premier :** 1 jeton **Victoire** Maritime (3, 5 ou 7 selon l'Âge en cours).
- **Deuxième :** 1 jeton **Victoire** Maritime (1, 3 ou 5 selon l'Âge en cours).

Précision : *Il est possible que certains joueurs ne reçoivent aucun jeton lors de la Résolution des Conflits Maritimes.*

	Dernier	*Premier*	*Deuxième*
Âge I	-1	3	1
Âge II	-2	5	3
Âge III	-3	7	5

ÉGALITÉS

- En cas d'égalité pour la **dernière position**, les joueurs concernés prennent chacun 1 jeton Défaite Maritime de l'Âge en cours.
- En cas d'égalité pour la **première position**, les joueurs concernés prennent chacun **1 jeton Victoire Maritime de la deuxième position**. Les joueurs en **deuxième position** ne prennent alors **aucun jeton**.
- En cas d'égalité pour la **deuxième position**, les joueurs concernés ne prennent **aucun jeton**.

Précision : *Si tous les joueurs possèdent la même puissance maritime, aucun joueur ne prend de jeton Défaite ou de jeton Victoire Maritime.*

D. DÉBARQUEMENT

Certaines cartes **Rouges** déclenchent un Débarquement qui vous impose la Résolution d'un **troisième Conflit Militaire**.

Lorsque vous déclenchez un Débarquement, prenez immédiatement un jeton Débarquement (de la réserve) et donnez-le au joueur désigné par le symbole. À la fin de l'Âge, procédez à la Résolution des Conflits Militaires avec vos deux voisins, **mais aussi avec le joueur en possession de votre jeton Débarquement**, selon les règles habituelles.

Une fois les Conflits Militaires résolus, le jeton Débarquement est **défaussé** et remis dans la réserve.

Précisions :

- *Vous pouvez être la cible de deux Débarquements au même Âge. Dans ce cas, vous devez résoudre 4 Conflits Militaires à la fin de cet Âge.*
- *Le jeton Diplomatie (extensions Cities et Leaders) n'a aucun effet sur un Débarquement. Tout Débarquement **doit** être résolu.*

E. VENTE

À chaque fois que vous vendez une carte, vous appliquez **un** de ces effets :

Gagnez 3 Pièces de la réserve.

ou

Avancez votre Flotte **Jaune** d'une case sans en payer le coût de Construction Navale.

En cas de litige, la résolution du tour se fait toujours dans cet ordre :

1. Paiement des coûts de construction *(carte ou Merveille et Construction Navale)*
2. Avancée des Flottes
3. Application des effets des cartes Âge *(sauf pertes de Pièces)*
4. Application des effets du Chantier Naval *(sauf pertes de Pièces)*
5. Construction de cartes depuis la défausse *(pas de Construction Navale)*
6. Pertes de Pièces

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de l'Âge III, après la Résolution des Conflits Militaires et du Conflit Maritime.

Le décompte des points de victoire se fait selon les règles habituelles du jeu de base, à l'exception du fait que **chaque carte Violette est limitée à 10 points de victoire maximum**.

Indiquez sur cette ligne le total de points de victoire rapportés par vos cartes et **Flotte Bleues**.

Indiquez sur cette ligne le total de points de victoire rapportés par vos **Conflits Maritimes**.

Indiquez sur cette ligne le total de points de victoire rapportés par vos **cartes Île**.

PRÉCISION SUR LES CARTES VERTES

Dans cette extension, il est possible de posséder plus de **symboles scientifiques identiques** que dans le jeu de base.

Nombre de symboles identiques	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*...*
Points de victoire	*1*	*4*	*9*	*16*	*25*	*36*	*49*	*64*	*81*	*

* *Vos points de victoire équivalent au nombre de symboles identiques multiplié par lui-même (10 symboles identiques équivalent à 10 x 10 pour un total de 100 points de victoire).*

RÈGLES DU JEU EN ÉQUIPE

Lors de vos parties à 4 ou 6 joueurs, vous pouvez désormais jouer à *7 Wonders* en équipe. Formez des équipes de 2 et installez-vous **à côté de votre coéquipier**. La partie se déroule selon les règles habituelles d'*Armada* à l'exception des adaptations suivantes :

DÉROULEMENT D'UN ÂGE

Durant la partie, vous pouvez communiquer librement avec votre coéquipier et vous montrer mutuellement votre main de cartes (cartes Leader comprises, si l'extension est utilisée).

RESTRICTIONS AU SEIN DE CHAQUE ÉQUIPE

- Vous devez toujours utiliser vos propres ressources avant d'en acheter chez vos voisins.
- Lors d'une construction, vous devez toujours utiliser le chaînage si vous possédez les symboles correspondants.
- Vous ne pouvez pas vous prêter de Pièces.
- Vous ne pouvez pas vous échanger de cartes.
- Lorsque vous construisez un Bâtiment qui provoque une perte de Pièces, la perte s'applique aussi à votre coéquipier.

RÉSOLUTION DES CONFLITS MILITAIRES

Dans le jeu en équipe, **vous n'entrez pas en conflit avec votre coéquipier**. Vous comparez chacun votre puissance militaire avec celle de **votre voisin adverse** et vous gagnez le **double de jetons Conflit Militaire** :

- Si vos puissances militaires sont **égales**, vous ne prenez **aucun jeton**.
- Si votre puissance militaire est **inférieure**, vous prenez **2 jetons Défaite Militaire**.
- Si votre puissance militaire est **supérieure**, vous prenez **2 jetons Victoire Militaire** correspondant à l'Âge en cours.

Exemple : *À la fin de l'Âge II, votre puissance militaire est égale à 2, et celle de votre voisin adverse est égale à 5. Vous prenez 2 jetons Défaite Militaire, et votre voisin adverse prend 2 jetons Victoire Militaire de l'Âge II.*

RÉSOLUTION DES CONFLITS MARITIMES

Les Conflits Maritimes sont résolus **individuellement** suivant les règles habituelles. Les égalités sont résolues normalement, **indépendamment des équipes**.

TAXES ET PIRATES

Les Taxes et les pertes de Pièces déclenchées par les symboles s'appliquent à tous les joueurs, **indépendamment des équipes**.

CARTES ARMADA

Dans le jeu en équipe, les cartes qui ciblent le joueur à droite de votre voisin de droite, ou à gauche de votre voisin de gauche, fonctionnent selon les règles habituelles, **indépendamment des équipes**.

Les cartes qui déclenchent un Débarquement fonctionnent selon les règles habituelles, **indépendamment des équipes**, mais ne rapportent **que 1 jeton** Défaite ou Victoire Militaire (au lieu de 2 pour les Conflits Militaires standards en équipe) aux joueurs concernés.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de l'Âge III, après la Résolution des Conflits Militaires et du Conflit Maritime. Procédez au décompte des points de victoire selon les règles habituelles d'*Armada*.

Additionnez votre score à celui de votre coéquipier. **L'équipe qui totalise le plus haut score remporte la partie.** En cas d'égalité, l'équipe qui totalise le plus gros Trésor l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les équipes se partagent la victoire.

EXTENSIONS *ARMADA* ET *CITIES*

Si vous jouez avec les extensions *Armada* et *Cities*, au début de chaque Âge, chaque joueur reçoit 9 cartes (au lieu de 7 dans le jeu de base). De plus, les **Dettes** sont applicables pour **toutes les Taxes levées et les pertes de Pièces non résolues par les joueurs**. Dans ce cas, si vous ne pouvez, ou ne souhaitez, pas perdre les Pièces dues, prenez **1 jeton Dette par Pièce non perdue**.

Besoin d'une précision sur les règles d'Armada ?
Il vous suffit de vous rendre sur notre FAQ,
www.7wonders.net/faq
ou de scanner ce code :

CRÉDITS

Auteur : **Antoine Bauza** • Illustrateurs : **Etienne Hebinger**, **Dimitri Chappuis** & **Cyril Nouvel**
Développement et édition : **Cédrick Caumont** & **Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros » et la **team Repos Production**. Crédits complets sur le site : **www.7wonders.net/credits**

© REPOS PRODUCTION 2018. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.