

Antoine Bauza

7 WONDERS

ARMADA

REGELN

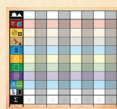


„Wer die Welt bewegen will, sollte erst sich selbst bewegen.“

Sokrates

Spielmaterial

- **8 Werft-Spielpläne**
- **32 Schiffe**
(je 8 in 4 Farben)
- **24 Armada-Karten**
 - 8 Karten „1. Zeitalter“
 - 8 Karten „2. Zeitalter“
 - 8 Karten „3. Zeitalter“
- **27 Inselkarten**
 - 9 Karten „Stufe 1“
 - 9 Karten „Stufe 2“
 - 9 Karten „Stufe 3“
- **2 Invasionsmarker**
- **6 Münzen mit dem Wert 6**
- **4 Übersichtskarten**
 - 2 x Seekonflikt / Abwerfen
 - 2 x Seekonflikt / Zugübersicht
- **1 Wertungsblock**
- **Dieses Regelheft**
- **48 Seekonflikt-Marker**
 - **31 Sieg-Marker**
 - 11 Marker mit dem Wert 1
 - 12 Marker mit dem Wert 3
 - 7 Marker mit dem Wert 5
 - 1 Marker mit dem Wert 7
 - **17 Niederlage-Marker**
 - 7 Marker mit dem Wert -1
 - 5 Marker mit dem Wert -2
 - 5 Marker mit dem Wert -3
- **6 Landkonflikt-Marker**
 - **3 Sieg-Marker**
 - 1 Marker mit dem Wert 1
 - 1 Marker mit dem Wert 3
 - 1 Marker mit dem Wert 5
 - **3 Niederlage-Marker mit dem Wert -1**



Überblick

Diese Erweiterung des Spiels *7 Wonders* ermöglicht es den Spielern, Flotten zu bauen und mit diesen die Meere zu beherrschen. Die neuen Armada- und Inselkarten bereichern das Spiel und erhöhen die Interaktion zwischen den Spielern. Der Ablauf des Spiels ändert sich ein wenig, doch die Siegbedingungen bleiben dieselben wie im Grundspiel *7 Wonders*.

Spielmaterial

Hinweis: Um die neuen Spielelemente besser von den bereits bekannten unterscheiden zu können, wurden einige Begriffe des Grundspiels geändert:

- **Militärische Konflikte** heißen jetzt **Landkonflikte** (im Gegensatz zu Seekonflikten).
- **Schilde** heißen jetzt **Land-Schilde** (im Gegensatz zu See-Schilden).
- Die neuen Zeitalter-Karten heißen **Armada-Karten**, sie gelten im Sinne der Spielregeln aber genauso als Gebäude wie die Karten des Grundspiels.
- **Blaue Gebäude** heißen bislang **Profanbauten** und heißen nun **Zivilbauten**.

Werft-Spielpläne

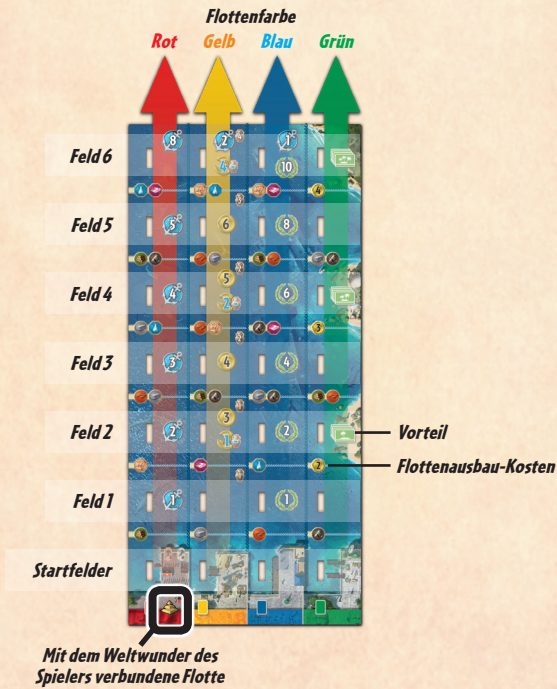
Die Werft-Spielpläne zeigen den jeweiligen Entwicklungsstand der verschiedenen Flotten eines Spielers. Jede Flotte hat ein Startfeld und sechs Ausbaufelder. Die meisten Ausbaufelder gewähren dem Spieler einen Vorteil. Alle Werft-Spielpläne gewähren dieselben Vorteile, aber die Baukosten sind von Spielplan zu Spielplan unterschiedlich.

Jeder Spielplan zeigt vier Flotten:

- **Rote Flotte (Militär)**: Bringt Seeschilde für die neue Konfliktart, den Seekonflikt.
- **Gelbe Flotte (Handel)**: Ermöglicht den Zugang zu neuen Handelsrouten.
- **Blaue Flotte (Zivil)**: Bringt zusätzliche Siegpunkte.
- **Grüne Flotte (Forschung)**: Ermöglicht den Zugang zu unerforschten Inseln.



Das Startfeld jedes Spielplans zeigt bei einer der vier Flotten ein Weltwunder-Symbol. Dieses Symbol gibt an, welche Flottenfarbe mit dem Weltwunder des Spielers verbunden ist.



Schiffe

Schiffe gibt es in vier Farben (**rot, gelb, blau** und **grün**). Mit diesen Schiffen wird der aktuelle Entwicklungsstatus der Flotten auf den Werft-Spielplänen angezeigt.



Armada-Karten

Die Armada-Karten sind Gebäude mit neuen Effekten.

Es gibt für **jedes Zeitalter** je **2 rote Karten**, **2 gelbe Karten**, **2 blaue Karten** und **2 grüne Karten**.



Hinweis: Alle Karten dieser Erweiterung sind unten in der Mitte mit dem Armada-Logo versehen, damit sie nach der Partie problemlos aussortiert werden können.



Inselkarten

Die Inselkarten zeigen Inseln, die erforscht werden können. Diese unterteilen sich in **drei Stufen** mit je 9 Karten. Jede von ihnen bietet einen einzigartigen Effekt.



Seekonflikt-Marker

Mit den Seekonflikt-Markern werden Siege und Niederlagen bei den militärischen Konfrontationen zur See angezeigt. Es gibt zwei Arten von Seekonflikt-Markern:

- See-Niederlage-Marker (mit den Werten -1, -2 und -3).
- See-Sieg-Marker (mit den Werten 1, 3, 5 und 7).

Die Seekonflikt-Marker unterscheiden sich von den Landkonflikt-Markern des *7 Wonders*-Grundspiels.



Invasionsmarker

Die Invasionsmarker sind mit den Karten **Bootsanleger**, **Hafendamm** und **Landungsbrücke** verknüpft. Mit ihnen werden zusätzliche Landkonflikte angezeigt, die mit diesen Karten erzeugt werden.





Wertungsblock

Die Schachtel enthält einen neuen Wertungsblock. Dieser enthält zusätzliche Zeilen für die Siegpunkte von Seekonflikten, Inselkarten und den Werft-Spielplänen.



Spielvorbereitung

Hinweis: Unterstrichene Schritte beziehen sich auf Elemente des Grundspiels.

1. Die Karten des Grundspiels werden wie üblich nach Zeitaltern und Spielerzahl sortiert und separat gemischt. Die übrigen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt und in dieser Partie nicht verwendet.
2. Die Armada-Karten werden nach Zeitaltern sortiert und separat gemischt. Von jedem Zeitalter-Stapel werden so viele Karten gezogen, wie Spieler teilnehmen, und in die entsprechenden Zeitalter-Kartenstapel des Grundspiels gemischt.
Wichtig: In Partien zu dritt werden die 5 Armada-Karten mit den  - und  - Symbolen (Östlicher Handelsplatz, Westlicher Handelsplatz, Boatsanleger, Hafendamm und Landungsbrücke) aussortiert. Danach wird Schritt 2 wie oben beschrieben durchgeführt.
3. Die Inselkarten werden nach Stufen (1, 2 und 3) sortiert und separat gemischt. Die drei Stapel werden verdeckt in die Tischmitte gelegt.
4. Die zusätzlichen Landkonflikt-Marker sowie die Seekonflikt- und Invasionsmarker werden zu den Landkonflikt-Markern des Grundspiels in den Vorrat gelegt.
5. Die zusätzlichen Münzen werden zu den Münzen des Grundspiels in den allgemeinen Vorrat gelegt. Jeder Spieler erhält wie üblich zu Beginn der Partie drei Münzen mit dem Wert 1, die er auf seinen Spielplan legt.
6. Die Übersichtskarten werden in die Tischmitte gelegt, sodass jeder im Verlauf der Partie darauf zugreifen kann.
7. Jeder Spieler erhält einen Werft-Spielplan, den er hochkant auf der rechten Seite an seinen Weltwunder-Spielplan anlegt, und je ein Schiff jeder Farbe. Die Schiffe stellt jeder Spieler auf die farblich passenden Startfelder seines Werft-Spielplans.



Spielablauf

Zu Beginn jedes Zeitalters erhalten die Spieler jeweils **8 Karten** (statt 7 wie im Grundspiel).
Während jedes Zeitalters spielt jeder also eine zusätzliche Karte aus.

Die übrigen Regeln des Spielablaufs bleiben unverändert, abgesehen von diesen vier neuen Regeln:

1. Flottenausbau
2. Seekonflikte
3. Eine Karte abwerfen
4. Gildenwertung

1. Flottenausbau

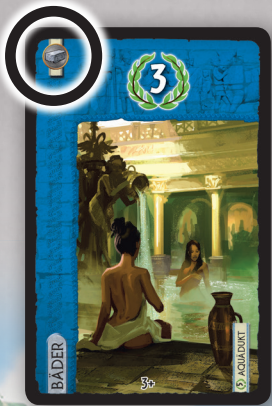
Der Flottenausbau findet direkt im Anschluss an den Bau einer Gebäudekarte bzw. die Vollendung eines Bauabschnitts des Weltwunders statt.

Hinweis: Sollte ein Schiff das letzte Feld seiner Farbe auf dem Werft-Spielplan erreichen, ist es nicht mehr möglich, diese Flotte weiter auszubauen.

a) Das Gebäude errichten

Immer wenn ein Spieler eine **rote, gelbe, blaue** oder **grüne** Karte ins Spiel bringt, darf er zusätzlich einen Flottenausbau in dieser Farbe vornehmen. Hierzu **bezahlt** er zusätzlich zu den Baukosten der gespielten Karte die **Flottenausbau-Kosten** des nächsten Feldes der zugehörigen Farbe, wie auf seinem Werft-Spielplan angegeben. Tut er das, **bewegt er das Schiff DIESER FARBE ein Feld auf dem Werft-Spielplan nach oben.**

Beispiel: Gabriel bringt eine blaue Karte ins Spiel und darf daher zusätzlich einen Flottenausbau seiner blauen Flotte vornehmen. Die Karte kostet 1 Stein und das nächste Feld des blauen Flottenausbaus kostet 1 Ziegel. Also muss er insgesamt 1 Stein und 1 Ziegel bezahlen, um Bau und Ausbau vornehmen zu können.



+



Gesamtkosten =  

Es ist erlaubt, einen Flottenausbau vorzunehmen, auch wenn die Zeitalter-Karte kostenlos errichtet wurde (z. B. durch Kostenfreies Bauen, das Weltwunder von Olympia oder durch Babel-Plättchen). Die Kosten des Flottenausbaus müssen dennoch ganz normal bezahlt werden.

Wichtig: Karten, die aus dem ABLAGESTAPEL ins Spiel gebracht werden (durch Halikarnassos, Salomon ...) ermöglichen dem Spieler KEINEN Flottenausbau!



b) Einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollenden





Jeder Werft-Spielplan zeigt auf **EINER** der 4 Flotten (**rot, gelb, blau** oder **grün**) ein Weltwunder-Symbol.

Immer wenn ein Spieler einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollendet, darf er zusätzlich einen Flottenausbau in der Farbe vornehmen, die das Weltwunder-Symbol zeigt (zu den üblichen Kosten). Tut er das, bewegt er das Schiff **DIESER** Farbe ein Feld auf dem Werft-Spielplan nach oben.

Beispiel: Anna vollendet den ersten Bauabschnitt ihres Weltwunders Gizeh. Dies kostet sie 2 Steine. Das Weltwunder-Symbol ihres Werft-Spielplans befindet sich auf der roten Flotte. Daher nimmt Anna einen Flottenausbau der roten Flotte vor, der sie 1 Holz kostet. Um den Bauabschnitt vollenden und den Ausbau vornehmen zu können, muss Anna also insgesamt 2 Steine und 1 Holz bezahlen.



Gesamtkosten =  

2. Seekonflikte

Am Ende jedes Zeitalters müssen die Spieler nun auch die **Seekonflikte** lösen, nachdem sie die Landkonflikte gelöst haben.



Jeder Spieler berechnet seine **See-Stärke**, indem er die **See-Schilde** in seiner Stadt, auf seinem Werft-Spielplan und auf seinen Inseln **zusammenzählt**. Dann wird die **See-Stärke ALLER Spieler miteinander verglichen**.

Zu Beginn der Auswertung erhält IMMER der Spieler mit der geringsten See-Stärke einen See-Niederlage-Marker. Danach erhalten die Spieler mit der größten See-Stärke See-Sieg-Marker (siehe Übersicht unten).

- Der Spieler mit der geringsten See-Stärke erhält abhängig vom aktuellen Zeitalter einen See-Niederlage-Marker mit dem Wert -1, -2 oder -3.
- Der Spieler mit der größten See-Stärke erhält abhängig vom aktuellen Zeitalter einen See-Sieg-Marker mit dem Wert 3, 5 oder 7.
- Der Spieler mit der zweitgrößten See-Stärke erhält abhängig vom aktuellen Zeitalter einen See-Sieg-Marker mit dem Wert 1, 3 oder 5.
- Der Spieler mit der drittgrößten See-Stärke erhält nur im dritten Zeitalter einen See-Sieg-Marker mit dem Wert 3.

	Schwächster	Stärkster	Zweiter	Dritter			
		⇒ ⇒ ⇒					
II							
III							

Erläuterung: Hat ein Spieler einen See-Niederlage-Marker erhalten, kann er unter keinen Umständen im selben Zeitalter auch einen See-Sieg-Marker erhalten. (Ggf. werden dann ein oder mehrere Sieg-Marker nicht vergeben.)

Hinweis: Es ist durchaus möglich, dass einige Spieler bei der Auflösung der Seekonflikte keine Marker erhalten.

Gleichstände

Im Falle eines Gleichstands bei der geringsten See-Stärke erhalten alle Beteiligten einen See-Niederlage-Marker des aktuellen Zeitalters.

Im Falle eines Gleichstands bei der größten See-Stärke erhalten alle Beteiligten einen See-Sieg-Marker des nächstniedrigeren Werts des aktuellen Zeitalters. In dieser Situation erhält der Spieler mit der zweitgrößten See-Stärke im ersten und zweiten Zeitalter keinen Marker. Im dritten Zeitalter erhält er einen Sieg-Marker mit dem Wert 3.

Im Falle eines Gleichstands bei der zweitgrößten See-Stärke erhalten die Beteiligten im ersten und zweiten Zeitalter keinen See-Sieg-Marker. Im dritten Zeitalter erhalten sie einen Sieg-Marker mit dem Wert 3, wenn nur EIN Spieler die größte See-Stärke hat. Ansonsten bekommen sie nichts.

Im Falle eines Gleichstands bei der drittgrößten See-Stärke im dritten Zeitalter erhalten die Beteiligten keinen See-Sieg-Marker.

Beispiel: Im zweiten Zeitalter haben Gabriel und Paula die geringste See-Stärke mit je 2 See-Schilden. Beide erhalten einen See-Niederlage-Marker mit dem Wert -2. Anna hat die größte See-Stärke mit 8 See-Schilden und erhält den See-Sieg-Marker mit dem Wert 5. Roman und Tim haben mit je 6 See-Schilden beide die zweitgrößte See-Stärke. Beide würden einen Marker mit dem nächstniedrigeren Wert erhalten. Da es im zweiten Zeitalter aber keine solchen Marker gibt, gehen beide leer aus.

3. Eine Karte ablegen

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte ablegt, kann er wählen:

3 Münzen erhalten.



ODER

Seine gelbe Flotte kostenlos ausbauen
(ohne die Kosten für den Flottenausbau zu bezahlen).



4. Gildenwertung

Bei der Wertung am Ende der Partie kann ein Spieler je **Gilde** maximal 10 Siegpunkte erhalten.

Beispiel: Am Ende der Partie besitzt Roman die Gilde der Philosophen und die Gilde der Händler. Der Spieler zu seiner Linken hat 7 grüne und 4 gelbe Karten. Der Spieler zu seiner Rechten hat 5 grüne und 2 gelbe Karten. Roman erhält 10 Siegpunkte für die Gilde der Philosophen (nicht 12 wie sonst üblich) und 6 Siegpunkte für die Gilde der Händler, insgesamt bringen ihm seine beiden Gilden also 16 Siegpunkte.

Beschreibung der Werft-Spielpläne

Rote Flotte

Die **rote** Flotte bringt **See-Schilde** und vergrößert so die See-Stärke der Spieler.



Die **See-Stärke** eines Spielers entspricht der Summe der See-Schilde seiner Flotten und aller See-Schilde in seiner Stadt und auf seinen Inselkarten.

Beispiel: Gabriels rote Flotte befindet sich auf dem dritten Feld auf seinem Werft-Spielplan, was ihm 3 See-Schilde einbringt. Außerdem besitzt er noch eine Insel, die ihm 2 See-Schilde bringt. Seine aktuelle See-Stärke beträgt also 5.

Gelbe Flotte

Die **gelbe** Flotte zeigt die **Handelsstufe** der Spieler an, bringt **Münzen** und ermöglicht es, **Steuern** zu erheben, wodurch die anderen Spieler beeinflusst werden.

Das letzte Feld bringt außerdem **2 See-Schilde**.



Immer wenn das **gelbe** Schiff eines Spielers ein Feld mit einer **Münze** erreicht, erhält er sofort die angegebene Anzahl an Münzen.



Die **Handelsstufe** eines Spielers entspricht der Zahl, die im Handelsstufen-Symbol des Feldes angegeben ist, auf dem sich sein **gelbes** Schiff befindet.



Immer wenn die **gelbe** Flotte eines Spielers ein Feld mit dem **Steuer-Symbol** erreicht hat, erhebt dieser Spieler am Ende der Runde Steuern in der angegebenen Höhe. Geschieht dies, verlieren alle Spieler entsprechend viele Münzen **ABZÜGLICH** ihrer Handelsstufe und legen diese in den allgemeinen Vorrat zurück.

Beispiel: Paulas gelbe Flotte erreicht das zweite Ausbaufeld auf ihrem Werft-Spielplan. Sie erhält sofort 3 Münzen und erhebt am Ende der Runde Steuern in Höhe von 1 Münze. Christians gelbe Flotte befindet sich auf dem ersten Ausbaufeld, daher verliert er keine Münze (Steuern 1 - Handelsstufe 1). Romans gelbe Flotte befindet sich noch auf dem Startfeld des Werft-Spielplans. Daher verliert er 1 Münze, da seine Handelsstufe noch 0 ist (Steuern 1 - Handelsstufe 0).

Wichtig: Falls am Ende einer Runde mehrere Spieler Steuern erheben, gilt nur die höchste Steuerforderung.

Beispiel: Paulas gelbe Flotte erreicht das letzte Feld auf ihrem Werft-Spielplan. Ihre See-Stärke erhöht sich um 2 und sie erhebt Steuern in Höhe von 4 Münzen. Christians gelbe Flotte erreicht in derselben Runde das vierte Ausbaufeld. Er erhält 4 Münzen und erhebt Steuern in Höhe von 2 Münzen. Am Ende der Runde gilt nur Paulas Steuerforderung, da ihre die höchste ist. Sie verliert keine Münzen. Christian verliert 2 Münzen (Steuern 4 - Handelsstufe 2). Romans gelbe Flotte befindet sich immer noch auf dem Startfeld des Werft-Spielplans. Daher verliert er 4 Münzen (Steuern 4 - Handelsstufe 0).

Erläuterung: Ein Spieler, dessen Handelsstufe höher als die Steuerforderung ist, erhält hierdurch keine Münzen.

Blaue Flotte

Die **blaue** Flotte bringt den Spielern am Ende der Partie **Siegpunkte**.



Die Anzahl der Siegpunkte entspricht dem Ausbaufeld, auf dem sich das **blaue** Schiff des Spielers am Ende der Partie befindet.

Das letzte Feld bringt außerdem **1 See-Schild**.

*Beispiel: Romans blaue Flotte erreicht das **letzte Feld** auf seinem Werft-Spielplan. Das bringt ihm am Ende der Partie **10 Siegpunkte** und seine **See-Stärke erhöht sich um 1**.*

Grüne Flotte

Die **grüne** Flotte ermöglicht es den Spielern, **unerforschte Inseln zu erkunden**.



Jedes Mal, wenn das **grüne** Schiff eines Spielers ein **Erkundungsfeld** erreicht, kann er eine neue Insel der entsprechenden Stufe erkunden und von deren Effekt profitieren.

Es gibt zwei Arten der Erkundung:

Erkundung auf eigene Faust:

Falls in einer Runde **nur ein** Spieler eine Insel **einer bestimmten Stufe** erkundet, **zieht er 4 Inselkarten** der entsprechenden Stufe und wählt eine aus, die er behält. Der Spieler schiebt die Insel auf der rechten Seite unter seinen Wertf-Spielplan, sodass nur noch der Effekt zu sehen ist. Die nicht gewählten Karten werden in den Kartenstapel der zugehörigen Stufe zurückgemischt.

*Beispiel: Christians grüne Flotte erreicht das zweite Ausbaufeld auf seinem Wertf-Spielplan. Da **nur er** in dieser Runde eine Insel der Stufe 1 erkundet, zieht er **4 Inselkarten der Stufe 1** und wählt eine aus, die er behält.*



Erkundung in der Gruppe:

Falls in einer Runde **mehrere** Spieler eine Insel **einer bestimmten Stufe** erkunden können, **verteilen sie verdeckt alle Inselkarten der entsprechenden Stufe untereinander**, sodass jeder **dieselbe Anzahl** an Karten erhält. Überzählige Karten werden nicht verteilt. Jeder Spieler wählt von den erhaltenen Karten eine aus, die er behält, und schiebt die Insel auf der rechten Seite unter seinen Wertf-Spielplan, sodass nur noch der Effekt zu sehen ist. Die nicht gewählten Karten werden zusammen mit den überzähligen Karten gemischt und wieder als Stapel bereitgelegt.

*Beispiel: In einer Partie zu sieb erreichen die grünen Flotten von Sandra, Roman und Gabriel das **zweite Ausbaufeld** auf ihren Wertf-Spielplänen. Also erkunden **3 Spieler** in dieser Runde eine Insel der Stufe 1. Sie **verteilen alle Inselkarten der Stufe 1 untereinander**, sodass jeder **gleich viele** Karten erhält. Jeder erhält 3 Karten, wählt eine aus und behält sie.*



Beschreibung der Armada-Karten

BOOTSANLEGER – HAFENDAMM – LANDUNGSBRÜCKE



Diese Karten bringen **Land-Schilde** (1/2/3) und erzeugen einen **zusätzlichen Landkonflikt** zwischen dem Spieler, der das jeweilige Gebäude errichtet hat, und einem anderen Spieler (s. u.).



Errichtet ein Spieler ein Gebäude mit dem Invasionsymbol, nimmt er einen Invasionsmarker aus dem Vorrat und gibt ihn dem Spieler, der durch den oben auf der Karte angezeigten Doppelpfeil bestimmt wird:



Zeigt den Spieler an, der **zur Rechten des rechten Nachbarn** sitzt.



Zeigt den Spieler an, der **zur Linken des linken Nachbarn** sitzt.

Am Ende des aktuellen Zeitalters müssen **der Spieler, der das Gebäude errichtet hat, UND der Spieler mit dem Invasionsmarker einen zusätzlichen Landkonflikt** gemäß den üblichen Regeln lösen. Sobald die Konflikte gelöst sind, werden die Invasionsmarker in den Vorrat zurückgelegt.

Hinweis: Diese Karten sollten mit Bedacht gespielt werden, da ein Sieg gegen den so bestimmten Spieler nicht garantiert ist.

KÜSTENWALL – BEFESTIGTER HAFEN – KÜSTENFESTUNG



Diese Karten bringen **See-Schilde** (1/2/3), welche die See-Stärke des Spielers entsprechend erhöhen.

TROCKENDOCK – SCHIFFSBAUPLATZ – SCHIFFSWERFT MONTAGEHALLE – KAPITÄNSAMT – MARINEAMT



Diese Karten erlauben es dem Spieler, **eine beliebige seiner Flotten kostenlos auszubauen** (ohne Ressourcen oder Münzen zu bezahlen). Einige dieser Karten bringen zusätzlich auch **Siegpunkte** (0/0/2/3/4/5).

Wichtig: Errichtet ein Spieler eine dieser Karten, darf er zunächst einen regulären Ausbau seiner blauen Flotte vornehmen und danach den kostenlosen Ausbau nutzen. Mit diesen Karten kann ein Spieler also 2 Flottenausbauten innerhalb eines Zuges vornehmen.

PIRATENSCHLUPFWINKEL – PIRATENVERSTECK – BRUDERSCHAFT DER PIRATEN



Diese Karten bringen sofort **Münzen** (3 / 6) oder am Ende der Partie **Siegpunkte** (4). Außerdem verlieren alle anderen Spieler 1 Münze pro Handelsstufe ihrer **gelben** Flotte.

Beispiel: Gabriels gelbe Flotte befindet sich auf dem dritten Ausbaufeld auf seinem Werft-Spielplan. Daher verliert er 2 Münzen. Paulas gelbe Flotte befindet sich noch auf dem Startfeld. Daher verliert sie keine Münzen.

ÖSTLICHER HANDELSPLATZ



Einmal pro Zug darf der Spieler 1 Ressource vom Spieler zur Rechten seines rechten Nachbarn für 1 Münze kaufen.

WESTLICHER HANDELSPLATZ



Zweimal pro Zug darf der Spieler 1 Ressource von dem Spieler zur Linken seines linken Nachbarn für 1 Münze kaufen.

ZOLLAMT



Am Ende der Partie erhält der Spieler 2 Siegpunkte je Handelsstufe seiner **gelben** Flotte.

SCHULE DER STEUERMÄNNER – KARTENRAUM – MARINEARCHIV



Diese Karten erlauben es dem Spieler, die oberste Karte vom Inselstapel der angegebenen Stufe (1 / 2 / 3) zu ziehen. Er bringt sie wie bei einer regulären Erkundung ins Spiel und profitiert vom Effekt der Insel.

Hinweis: Anders als bei der Erkundung durch Flottenausbau wird hier nur genau 1 Karte gezogen.

SCHREIBSTUBE DES ENTDECKERS – BUND DER NAVIGATOREN – RING DER KAPITÄNE



Diese Karten bringen dem Spieler ein zusätzliches Forschungssymbol der Art, von der er die meisten besitzt.

Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Forschungssymbolen entscheidet der Spieler, zu welcher dieser Arten das zusätzliche Symbol gehört.

Beschreibung der Inselkarten

Die Inselkarten sind in **3 Stufen** unterteilt:



Die Stufen der Inseln sind **unabhängig von den Zeitaltern**: Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler eine Insel der Stufe 2 bereits im ersten Zeitalter erkunden kann.

Die Inseln bringen **einzigartige Effekte**, die **nur für den jeweiligen Spieler** gelten.

FELSIGE INSEL – UNBERÜHRTE INSEL – VERLASSENE BUCHT



Diese Inseln produzieren in jedem Zug **eine der angegebenen Ressourcen**.

Wichtig: Diese Ressource kann nicht von den Nachbarn durch Handel gekauft werden.

BRONZENE INSEL – EISERNE BUCHT – SCHARLACHROTER ARCHIPEL



Diese Inseln bringen die angegebenen **Land-Schilde** (1 / 2 / 3).

WINDUMTOSTE INSEL – WINDIGE BUCHT – ARCHIPEL DES PASSATWINDS



Diese Inseln bringen die angegebenen **See-Schilde** (1 / 2 / 3).

BEWOHNTE INSEL – BUCHT DER STATUEN – HERRSCHAFTLICHER ARCHIPEL



Am Ende der Partie bringen diese Inseln die angegebenen **Siegpunkte** (3 / 5 / 7).

TOPAS-INSEL – BERNSTEIN-INSEL



Diese Inseln erlauben es dem Spieler, **seine Flotte in der angegebenen Farbe kostenlos auszubauen**.

SEICHTE BUCHT



Diese Insel erlaubt es dem Spieler, **zwei verschiedene seiner Flotten kostenlos auszubauen**.

STÜRMISCHER ARCHIPEL



Diese Insel erlaubt es dem Spieler, **drei verschiedene seiner Flotten kostenlos auszubauen**.

URALTE BUCHT



Sobald diese Insel im Spiel ist, **bezahlt** der Spieler **beijedem Flottenausbau 1 Ressource weniger**.

Wichtig: Dieser Rabatt gilt NUR für Ressourcen. Kosten in Münzen müssen immer voll bezahlt werden.

BEZAUBERENDE BUCHT



Sobald diese Insel im Spiel ist, **erhält** der Spieler **bei jedem Flottenausbau 1 Münze** (egal ob der Ausbau kostenlos ist oder bezahlt wird).

AUFGEBEBENE INSEL



Sobald diese Insel im Spiel ist, sind sämtliche **Flottenausbauten**, die der Spieler **aufgrund seines Weltwunders** vornimmt, **kostenlos**. Außerdem darf der Spieler **jedes Mal**, wenn er einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollendet, **neu wählen**, mit welcher **Flottenfarbe** sein Weltwunder verbunden ist.

NEBELINSEL



Sobald diese Insel im Spiel ist, ist der Spieler **nicht mehr von Münzverlusten** durch Steuern oder Piratenkarten **betroffen**.

PIRATENBUCHT



Alle **anderen Spieler verlieren 1 Münze je Handelsstufe** ihrer **gelben** Flotte. Am Ende der Partie ist diese Insel **3 Siegpunkte** wert.

BLÜHENDER ARCHIPEL



Am Ende der Partie erhält der Spieler **2 Siegpunkte je Handelsstufe**, die er mit seiner **gelben** Flotte erreicht hat.

GOLDENER ARCHIPEL



Am Ende der Partie bringt diese Insel dem Spieler **ein zusätzliches Forschungssymbol seiner Wahl**.

SMARAGDGRÜNER ARCHIPEL



Am Ende der Partie bringt diese Insel dem Spieler **ein zusätzliches Forschungssymbol der Art, von der er die meisten besitzt**.

GESCHÜTZTER ARCHIPEL



Am Ende der Partie erhält der Spieler **2 Siegpunkte je Insel, die er besitzt** (inklusive dieser).

VERGESSENE BUCHT



Sobald diese Insel im Spiel ist, kann der Spieler am Ende jedes Zeitalters entscheiden, **nicht an der Lösung der Seekonflikte teilzunehmen**. Tut er das, wird seine See-Stärke für alle Belange beim Lösen der Seekonflikte **ignoriert**.

REGENBOGEN-ARCHIPEL



Am Ende der Partie wählt der Spieler eine Kartenfarbe. Er erhält **1 Siegpunkt für jede Karte dieser Farbe, die er in seiner Stadt besitzt**.

Erläuterungen

Ablauf eines Zuges

Jeder Zug wird immer folgendermaßen durchgeführt:

1. Die Spieler **bezahlen** alle Bau- und Ausbaurkosten (Gebäude, Weltwunder, ggf. Flottenausbau).
2. Die Spieler **bewegen** ihre Schiffe gemäß ihrem Flottenausbau.
3. Die Spieler **wenden alle Effekte an**, ausgenommen Münzverluste.
4. Die Spieler **erkunden Inseln**.
5. Die Spieler bringen **Karten aus dem Ablagestapel** ins Spiel (dabei ist kein Flottenausbau möglich).
6. Der Spieler führen **Münzverluste** durch (Steuern und Piraten).

Spielregeln für 8 Spieler

Die folgende Regelanpassung ermöglicht Partien mit 8 Spielern.

Hinweis: Eine Partie zu acht mit der Armada-Erweiterung ist nur möglich, wenn zusätzlich ein achttes Weltwunder aus einer anderen Erweiterung (oder ein Promo-Weltwunder) verfügbar ist.

Spielvorbereitung

Das Spiel wird genauso vorbereitet wie für eine Partie mit 7 Spielern (alle Zeitalter-Karten aus dem Grundspiel, 9 Gilden-Karten und 7 Armada-Karten je Zeitalter).

Spielablauf

Zu Beginn jedes Zeitalters erhalten die Spieler jeweils 7 Karten. Wie im Grundspiel spielt jeder Spieler also nur 6 Karten je Zeitalter aus.

Hinweis: Für Partien zu acht ist vor allem die Variante Team-Spiel empfehlenswert.



Das Team-Spiel

In Partien zu viert, sechst oder acht kann die Team-Variante genutzt werden, in der immer 2 Spieler im Team spielen. Die beiden Spieler eines Teams müssen immer nebeneinander sitzen.

Ablauf eines Zeitalters

Während der Partie dürfen die Teampartner offen über alles reden und sich einander ihre Karten zeigen. Ein Spieler muss zwingend erst seine eigenen Ressourcen verwenden, bevor er welche von seinen Nachbarn kauft.

Teampartner dürfen nicht:

- einander Münzen schenken oder leihen;
- Karten austauschen;
- auf Einnahmen durch Handel miteinander verzichten;
- Ressourcen kaufen, wenn sie ein Gebäude durch Kostenfreies Bauen errichten können.

Sollte ein Spieler einen Münzverlust verursachen (Steuern oder Piraten), so muss auch der Teampartner diesen Verlust hinnehmen.

Lösen von Landkonflikten

Im Team-Spiel bekämpfen sich die Teampartner nicht gegenseitig. Jeder der beiden Teampartner vergleicht seine Stärke nur mit seiner gegnerischen Nachbarstadt.

Allerdings wird bei jedem Landkonflikt **die DOPPELTE Anzahl an Markern** vergeben:

- Niederlagen bringen 2 Niederlage-Marker mit je -1 Siegpunkt;
- ein Sieg im ersten Zeitalter bringt 2 Sieg-Marker mit je 1 Siegpunkt;
- ein Sieg im zweiten Zeitalter bringt 2 Sieg-Marker mit je 3 Siegpunkten;
- ein Sieg im dritten Zeitalter bringt 2 Sieg-Marker mit je 5 Siegpunkten.



Lösen von Seekonflikten

Jeder Spieler löst Seekonflikte individuell gemäß den üblichen Regeln. Gleichstände werden wie üblich aufgelöst, selbst wenn die beteiligten Spieler Teampartner sind.

Steuern und Piraten

Durch den Werft-Spielplan ausgelöste Steuerforderungen sowie Münzverluste durch die Armada-Karten **Piratenschlupfwinkel**, **Piratenversteck**, **Bruderschaft der Piraten** und die Inselkarte **Piratenbucht** gelten für alle Spieler, ohne dass die Teamzugehörigkeit berücksichtigt wird.

Armada-Karten mit und

Die Karten mit  oder  funktionieren im Team-Spiel genauso wie im normalen Spiel und betreffen entweder die Stadt zur Rechten des rechten Nachbarn oder die Stadt zur Linken des linken Nachbarn. Die Teamzugehörigkeit spielt hierbei keine Rolle.

Beispiel: Paula und Gabriel bilden ein Team. Paula sitzt zwischen Gabriel (zu ihrer Rechten) und Romeo (zu ihrer Linken). Im zweiten Zeitalter spielt Gabriel die Karte Hafendamm. Diese erzeugt einen neuen Landkonflikt mit dem Spieler zur Linken seines linken Nachbarn, daher erhält Romeo einen Invasionsmarker.

Die Karten **Bootsanleger**, **Hafendamm** und **Landungsbrücke** erzeugen zwar einen zusätzlichen Landkonflikt, allerdings werden bei diesem nur je 1 Niederlage- bzw. Sieg-Marker an die beteiligten Spieler vergeben.

Ende der Partie

Alle Spieler zählen wie üblich ihre Siegpunkte. Dann werden die Ergebnisse der Teampartner zusammengezählt und ergeben so das Gesamtergebnis des Teams. Das Team mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Armada mit anderen Erweiterungen

Zunächst sollten alle Spieler einige Partien nur mit der Armada-Erweiterung gespielt haben. Danach können dann andere Erweiterungen hinzugenommen werden. Es ist empfehlenswert, mit nicht mehr als zwei Erweiterungen zu spielen.

Hier ein paar Erläuterungen:



Armada + Bauvorhaben in Babel

Wird mit diesen beiden Erweiterungen gespielt, muss sich ein Spieler nach dem Errichten eines Gebäudes entscheiden, ob er sich an einem Bauvorhaben beteiligen ODER einen Flottenausbau vornehmen will. Er kann aber nicht beides im selben Zug tun.



Armada + Cities

Wird mit diesen beiden Erweiterungen gespielt, gilt die Schulden-Regel aus Cities auch für alle Steuern und Münzverluste durch Karten und Effekte aus Armada. Für jede Münze, die ein Spieler nicht bezahlen kann oder will, muss er einen Schuld-Marker nehmen.

Häufig gestellte Fragen

Weltwunder Babylon (B-Seite)

F: Falls der zweite Bauabschnitt dieses Weltwunders vollendet ist, darf der Spieler je einen Flottenausbau für die letzten beiden Karten eines Zeitalters vornehmen?

A: Der zweite Bauabschnitt der Hängenden Gärten von Babylon erlaubt es dem Spieler, die letzte Karte eines Zeitalters auszuspielen, anstatt sie abzulegen. Die Verwendung dieser Karte gilt als zusätzlicher Spielzug, daher darf der Spieler einen Flottenausbau vornehmen, wenn er die letzte Karte als Gebäude errichtet oder mit ihr den dritten Bauabschnitt seines Weltwunders vollendet.

Totaler Gleichstand beim Seekonflikt

F: Was passiert, wenn beim Auflösen des Seekonflikts alle Spieler die gleiche See-Stärke haben?

A: In diesem Fall erhält kein Spieler Marker, weder Sieg- noch Niederlage-Marker.

Invasionsmarker

F: Was geschieht, wenn ein Spieler im selben Zeitalter sowohl Bootsanleger als auch Landungsbrücke ausspielt?

A: In diesem Fall gibt es nur EINEN zusätzlichen Landkonflikt mit dem betroffenen Spieler.

F: Kann ein Spieler von zwei Invasionen im selben Zeitalter betroffen werden?

A: Wenn zwei verschiedene Spieler die entsprechenden Karten im selben Zeitalter ausspielen (▶▶ und ◀◀), ist das möglich. Der betroffene Spieler muss dann 4 Landkonflikte am Ende des Zeitalters lösen.

Diplomatie und Invasionen

F: Kann ein Spieler, der eine Diplomatie-Karte gespielt hat, Ziel einer Invasion sein?

A: Der Diplomatie-Marker hat keinen Einfluss auf Invasionen.

Beispiel: Gabriel sitzt zwischen Christian (zu seiner Linken) und Paula (zu seiner Rechten). Paula spielt eine Diplomatie-Karte und Christian spielt die Karte Bootsanleger und gibt Paula einen Invasionsmarker. Am Ende des Zeitalters müssen die beiden trotz des Diplomatie-Markers aufgrund der Invasion einen Landkonflikt lösen.

F: Ist es möglich, im selben Zeitalter zweimal einen Landkonflikt mit demselben Spieler zu lösen?

A: Ein Spieler kann pro Zeitalter nur EINEN Landkonflikt mit einem bestimmten anderen Spieler lösen.

Beispiel: Gabriel sitzt zwischen Christian (zu seiner Linken) und Paula (zu seiner Rechten). Gabriel spielt eine Diplomatie-Karte und Christian spielt die Karte Bootsanleger. Es sieht so aus, als müssten Christian und Paula zwei Landkonflikte lösen (einen für den Bootsanleger und einen, weil Christian aufgrund des Diplomatie-Markers nicht an der Lösung der Konflikte teilnimmt). Dennoch findet zwischen den beiden nur eine Auseinandersetzung statt und jeder erhält nur einen Marker (Sieg bzw. Niederlage).

Credits

7 Wonders Armada is a REPOS PRODUCTION game.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

Repos Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brüssel - Belgien • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten Vergnügungszwecken verwendet werden.

Autor: **Antoine Bauza**

Illustrationen: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis** und **Cyril Nouvel**

Entwicklung: **Die „Sombrero-tragenden Belgier“** alias **Cédric Caumont** und **Thomas Provoost**

Redaktionelle Unterstützung: **Virginie Gilson** und **Pierre Berthelot**

Künstlerische Leitung: **Alexis Vanmeerbeek**

Deutsche Übersetzung: **Sebastian Rapp**

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: **Simon Blome** und **Sebastian Rapp**

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 und Géraldine Volders.

Testspieler:

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
und die Teilnehmer an Bruno Faiduttis Rencontres Ludopathiques.

Thomas dankt Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali,
Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon und Sylvain.



REPOS
PRODUCTION

Beschreibung der Symbole



Der Spieler bewegt sein **blaues** Schiff kostenlos ein Feld auf seinem Werft-Spielplan nach oben.



Der Spieler zieht die oberste Karte der entsprechenden Stufe (Anzahl der Palmen) und bringt die Insel ins Spiel.



Der Spieler bewegt sein **gelbes** Schiff kostenlos ein Feld auf seinem Werft-Spielplan nach oben.



Bei Spielende erhält der Spieler ein zusätzliches Forschungssymbol der Art, von der er die meisten besitzt.



Der Spieler bewegt ein Schiff seiner Wahl kostenlos ein Feld auf seinem Werft-Spielplan nach oben.



Der Spieler darf **einmal pro Zug** 1 Ressource vom Spieler zur Rechten seines rechten Nachbarn für 1 Münze kaufen.



Der Spieler bewegt 2 oder 3 verschiedene Schiffe seiner Wahl kostenlos je ein Feld auf seinem Werft-Spielplan nach oben.



Der Spieler darf **zweimal pro Zug** 1 Ressource vom Spieler zur Linken seines linken Nachbarn für 1 Münze kaufen.



Sämtliche Flottenausbauten, die der Spieler ab jetzt aufgrund seines Weltwunders vornimmt, sind kostenlos **UND** dürfen in einer beliebigen Farbe vorgenommen werden.



Alle anderen Spieler verlieren die angegebene Anzahl an Münzen **ABZÜGLICH** ihrer Handelsstufe (nur einmal pro Zug möglich).



Ab sofort zahlt der Spieler 1 Ressource weniger für jeden Flottenausbau, den er vornimmt.



Alle anderen Spieler verlieren Münzen entsprechend ihrer Handelsstufe.



Ab sofort erhält der Spieler jedes Mal 1 Münze, wenn er einen Flottenausbau vornimmt (auch wenn dieser kostenlos ist).



Der Spieler ist nicht mehr von Münzverlusten durch Steuern oder Piraten betroffen.



Erhöht die See-Stärke des Spielers wie angegeben.



Der Spieler erhält 2 Siegpunkte pro eigener Handelsstufe.



Am Ende des Zeitalters darf der Spieler entscheiden, ob er am Seekonflikt teilnimmt oder nicht. Nimmt er nicht teil, wird seine See-Stärke beim Lösen des Seekonflikts für alle Belange ignoriert.



Der Spieler erhält 2 Siegpunkte pro eigener Insel, inklusive dieser.



Der Spieler darf eine neue Insel der entsprechenden Stufe (Anzahl der Palmen) erkunden und von ihrem Effekt profitieren. Die Anzahl der Inseln, die der Spieler hierbei ziehen darf, hängt von der Anzahl der Spieler ab, die in diesem Zug dieselbe Aktion auf dieser Stufe durchführen.



Am Ende der Partie wählt der Spieler eine Kartenfarbe. Er erhält 1 Siegpunkt pro Karte dieser Farbe in seiner Stadt.



Der Spieler erzeugt einen zusätzlichen Landkonflikt zwischen sich und dem angegebenen Spieler.