



Antoine Bauza

7 WONDERS ARMADA

艦隊擴展

規則



“要想改變世界必須先改變自己。”

蘇格拉底

遊戲配件

- 8張造船廠面板
- 32個船隻模型
(共4種顏色，每種8個)
- 24張艦隊卡牌
 - 8張時代I卡牌
 - 8張時代II卡牌
 - 8張時代III卡牌
- 27張島嶼卡牌
 - 9張等級1
 - 9張等級2
 - 9張等級3
- 2個入侵標記
- 6個面值6的錢幣標記
- 4張幫助卡
 - 2張海上衝突/棄除
 - 2張海上衝突/回合計分
- 1本計分冊
- 這本《規則手冊》
- 48個海上衝突標記
 - 31個勝利標記
 - 11個分值为1的標記
 - 12個分值为3的標記
 - 7個分值为5的標記
 - 1個分值为7的標記
 - 17個失敗標記
 - 7個分值为-1的標記
 - 5個分值为-2的標記
 - 5個分值为-3的標記
- 6個地面衝突標記
 - 3個勝利標記
 - 1個分值为1的標記
 - 1個分值为3的標記
 - 1個分值为5的標記
 - 3個分值为-1的失敗標記



遊戲概述

在這個《七大奇蹟》擴展中，你將組建艦隊來征服這片海域。遊戲內包含全新的艦隊卡牌和島嶼卡牌，並且提升了玩家之間的互動。遊戲的流程有所改變，但勝利條件仍與《七大奇蹟》基礎遊戲相同。



遊戲名詞

注意：為了區分新名詞與原先存在的名詞，基礎遊戲中的部分命名已發生變更：

- **軍事衝突**現改為**地面衝突**（與海上衝突相對）。
- **軍事標識**現改為**地面標識**（與海軍標識相對）。
- 新的時代卡牌稱為**艦隊卡牌**，但仍等同於基礎遊戲中的**建築卡牌**。

造船廠面板

造船廠面板將體現出玩家艦隊的演變過程。每支艦隊包含有一個起始格子與六個升級格子，而大多數升級會為你提供增益。

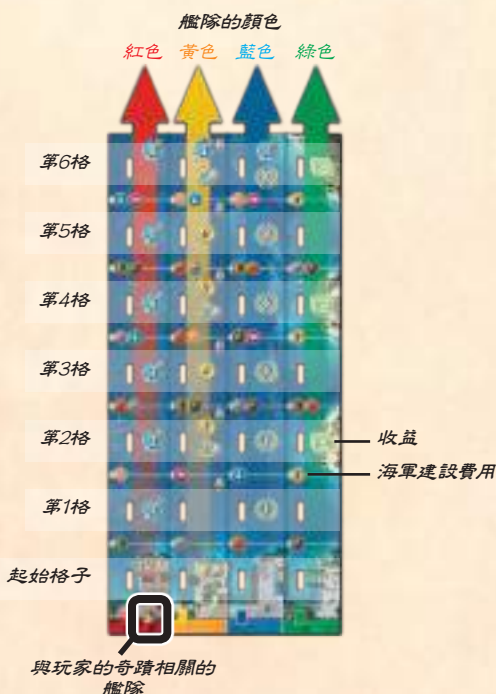
所有的造船廠面板都會提供相同的增益，但各個面板的建設費用不同。

每個面板分為4支艦隊：

- **紅色（軍事）**艦隊：能夠參與全新的戰爭：海上衝突。
- **黃色（商貿）**艦隊：能夠參與新的貿易線路。
- **藍色（平民）**艦隊：能夠額外得分。
- **綠色（科研）**艦隊：能夠探索未知島嶼。



在每個面板上，4種艦隊之一的起始格子上帶有一個奇蹟符號。這個符號表示該艦隊的顏色與該玩家的奇蹟相關。



船隻模型

船隻模型共有4種顏色（紅色、黃色、藍色、以及綠色）。船隻的顏色使得玩家的造船廠面板上的幾支艦隊易於區分。



艦隊卡牌

艦隊卡牌屬於建築，會提供新的效果。

這些卡牌按照時代分別擺放，每個時代分別為**2張紅色卡牌**、**2張黃色卡牌**、**2張藍色卡牌**、以及**2張綠色卡牌**。

 **注意：**所有艦隊卡牌的背面中央均有標記，在使用過後能夠輕鬆將其分類。



島嶼卡牌

島嶼卡牌表示未被探索的島嶼。將這些卡牌分為3個等級，共9張卡牌，每張卡牌都會提供一個獨一無二的效果。



海上衝突標記

海上衝突標記表示在海上得勝或落敗。海上衝突標記有2種類型：

- 海軍失敗標記（分值分別為-1、-2、-3）。
- 海軍勝利標記（分值分別為1、3、5、7）。

海上衝突標記與《七大奇蹟》基礎遊戲中的地面衝突標記不同。



入侵標記

入侵標記與**船塢**、**碼頭**、以及**防波堤**卡牌相關。

這表示著與這些卡牌關聯的額外的地面衝突。



計分冊

本遊戲盒中包含新的計分冊。玩家可以在此統計從海上衝突中、一些島嶼卡牌中、以及造船廠面板上的得分，將其計入遊戲的最終得分。





遊戲準備

注意：帶有下劃線的步驟請參考《七大奇蹟》基礎遊戲。

1. 將基礎遊戲中的卡牌按照時代分類放置，張數與玩家人數相對應。將剩餘卡牌放回遊戲盒中，在本局遊戲中不會再用到這些卡牌。
2. 將艦隊卡牌按照時代分類並且分別混洗，各成一堆。隨機從每個時代的艦隊牌堆中分別拿出若干張艦隊卡牌，張數與玩家人數相對應。將這些卡牌與基礎遊戲中對應的時代卡牌混洗成一堆。
注意：在3人遊戲中，將5張帶有或圖標的艦隊卡牌放回遊戲盒中（西部商區、東部商區、船塢、碼頭、以及防波堤）。然後，按照第2步執行。
3. 將島嶼卡牌按照等級分類（1、2、3）。將每個牌堆混洗並且面朝下放置，靠近桌子中央。
4. 將海上衝突標記、入侵標記和額外的地面衝突標記靠近基礎遊戲中的地面衝突標記放置。
5. 將額外的錢幣加入基礎遊戲的錢幣中，構成銀行。開始遊戲時，每位玩家獲得3個面值1的錢幣，將錢幣放置在各自的面板上。
6. 將遊戲幫助卡放置在桌面中央，使每位玩家都能夠輕鬆拿取。
7. 每位玩家拿取一張造船廠面板——將它垂直放在各自的奇蹟面板右側——然後拿取每種顏色各一個船隻模型。將這些模型放置在對應顏色的起始格子上。



遊戲概述

在每個時代開始時，每位玩家抽取8張卡牌作為手牌（與基礎遊戲內抽取7張卡牌不同）。由此，對比於基礎遊戲，玩家在每個時代能夠多打一張卡牌。

遊戲基本仍按照《七大奇蹟》規則進行，除了以下四項新規則：

1. 海軍建設
2. 海上衝突
3. 棄除一張卡牌
4. 行會計分

1. 海軍建設

海軍建設可以在奇蹟階段中執行，也可以在打出一張建築卡牌後立即執行。

注意：當造船廠面板上的一艘船隻到達該列的最後一格時，此後不能再升級對應的艦隊。

a. 建築卡牌

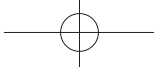
當玩家建造一張紅色、黃色、藍色、或者綠色卡牌時，該玩家也可以執行一次海軍建設，並且升級一支與所建造的卡牌顏色相同的艦隊。此時，玩家必須支付該卡牌的費用，以及他的造船廠上對應顏色的海軍建設費用。然後，玩家將自己造船廠面板上的對應顏色的船隻向上移動一格。

示例：蓋布瑞建造一張藍色卡牌，因此他可以執行一次藍色海軍建設。他的卡牌費用為1份礦石，而海軍建設費用為1份磚塊。因此，他一共需要支付1份礦石與1份磚塊才能執行建造和建設。



當建造一張免費的時代卡牌（例如從卡牌連鎖中獲得、奧林匹克奇蹟、或者通天塔板塊）時也能執行一次海軍建設。在這種情況下，海軍建設費用必須如常支付。

重要：玩家從棄牌堆免費建造卡牌（哈利卡納蘇斯、所羅門等等）時，該玩家不能執行海軍建設。



b. 奇蹟階段



每個造船廠面板上均帶有一個奇蹟圖標，位於4支艦隊其中之一的起始格子上（紅色、黃色、藍色、或者綠色）。

當玩家建造奇蹟的一個階段時，玩家可以支付該階段的費用與該玩家造船廠面板上奇蹟圖標顏色對應的海軍建設的費用。在這種情況下，玩家將對應該顏色的船隻向上移動一格。

示例：安打算建造她的奇蹟：吉薩金字塔的第一階段，需要支付2份礦石。她的造船廠面板上的奇蹟符號位於紅色艦隊上，因此她可以支付1份木材來執行一次海軍建設。因此，她一共需要支付2份礦石與1份木材才能執行建造和建設。



合計費用=



2. 海上衝突

在每個時代結束時，在結算基礎遊戲的地面衝突之後，所有玩家必須立即結算一次海上衝突。



每位玩家計算自己各個城市、造船廠面板、以及島嶼上的所有海軍標識總和，得出各自的海軍力量，然後將這個數值與其他所有玩家的比較。

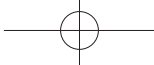
結算時，通常海軍力量最低的玩家先獲得1個海軍失敗標記，然後海軍力量最高的玩家獲得海軍勝利標記（參考圖表）。

- 海軍力量最弱的玩家獲得1個海軍失敗標記，分值为-1、-2、或者-3，取決於當前時代。
- 海軍力量最强的玩家獲得1個海軍勝利標記，分值为3、5、或者7，取決於當前時代。
- 海軍力量第二强的玩家獲得1個海軍勝利標記，分值为1、3、或者5，取決於當前時代。
- 海軍力量第三强的玩家僅在時代III獲得1個分值为3的海軍勝利標記。

	最弱	最强	第二强	第三强	
I					
II					
III					

說明：在任何時代中，獲得1個海軍失敗標記的玩家不能獲得海軍勝利標記。

注意：在結算海上衝突之後，可能有某些玩家不會獲得標記。



平手

當比較最弱海軍力量時出現平手，所有平手玩家拿取一個海軍失敗標記，分值與當前時代的設定一致。

當比較最強海軍力量時出現平手，所有平手玩家拿取分值比當前時代的設定低一級的獎勵。在這種情況下，如果當前時代為時代I或時代II，則海軍力量第二高的玩家不會獲得標記，但如果當前時代為時代III，他獲得一個分值为3的海軍勝利標記。

當比較第二強海軍力量時出現平手，如果當前時代為時代I或時代II，所有平手玩家不獲得標記。如果當前時代為時代III並且只有一位玩家海軍力量最強，則所有平手玩家拿取一個分值为3的海軍勝利標記，否則平手玩家不獲得標記。

當比較第三強海軍力量時出現平手，所有平手玩家在時代III不獲得標記。

示例：在時代II，蓋布瑞與寶拉均有2個海軍標識，他們的海軍力量是最弱的，因此他們每人拿取一個分值为-2的海軍失敗標記。安有8個海軍標識，因此她的海軍力量是最強的，她獲得一個分值为5的海軍勝利標記。羅密歐與弗雷德均有6個海軍標識，他們比較海軍力量第二強時出現平手。為處理這一情況，他們應拿取低一級的獎勵，但當前時代為時代II，第三強無獎勵。因此這兩位玩家不拿取標記。

3. 棄除一張卡牌

每當棄除一張卡牌時，該玩家可以從以下兩項之中選擇一項：

獲得3元錢幣。



或者

他們各免費移動自己的黃色船隻一格
(無需支付海軍建設的費用)。



4. 行會計分

在遊戲結束時，每張行會卡牌會提供至多10分。

示例：羅密歐的出牌中有哲學家協會與貿易商行會。他左手邊的玩家有7張綠色卡牌與4張黃色卡牌，而他右手邊的玩家有5張綠色卡牌與2張黃色卡牌。因此，羅密歐在遊戲結束時因為哲學家協會而獲得10分(注意不是12分)，還因為貿易商行會而獲得6分，他總共因為兩個行會獲得了16分。

造船廠面板說明

紅色艦隊

紅色艦隊能夠提供海軍標識，並且由此提高玩家的海軍力量。



玩家的海軍力量與其紅色艦隊的海軍標識數量相對應，在此基礎上加入自己的城市、造船廠面板或者島嶼卡牌上的海軍標識。

示例：蓋布瑞造船廠面板上的紅色艦隊位於第三個升級格，為他提供3個海軍標識。此外，他還有一張島嶼卡牌為他提供2個海軍標識。因此他的海軍力量為5。

黃色艦隊

黃色艦隊表明了玩家的貿易等級，為玩家提供錢幣，並且使得玩家能夠向其他玩家征收賦稅。

本列的最後一格也會提供2個海軍標識。



當黃色艦隊到達帶有錢幣的格子時，該玩家立即獲得指定數量的錢幣。



玩家的貿易等級與其的黃色船隻所在格子顯示的數字對應。



當回合結束時有黃色艦隊到達帶有賦稅符號的格子，則該玩家征收一次賦稅，金額與格子所示對應。然後，其他所有玩家失去錢幣，數量等同於本次賦稅金額減去玩家的貿易等級的差值，將這些錢幣返回銀行。

示例：賈拉的黃色艦隊位於其造船廠面板上的第二個升級格。她立即獲得2元錢幣，並且在本回合結束時征收一次1元的賦稅。艾爾特的黃色艦隊位於第一個升級格；他不失去錢幣（賦稅1-貿易等級1=0）。羅密歐的黃色艦隊仍位於其造船廠面板上的起始格子；因此他失去1元錢幣（賦稅1-貿易等級0=1）。

說明：如果在回合結束時有多項賦稅正在征收，則只有金額最高的賦稅生效。

示例：賈拉的黃色艦隊位於其造船廠面板上的最後一格；她的海軍力量提升2，並且征收一次4元賦稅。亞爾特的黃色艦隊已經升級四次；他立即獲得4元錢幣，並且征收一次2元賦稅。在本回合結束時，只有4元賦稅生效（因為它比2元賦稅更高）。賈拉不失去錢幣。艾爾特失去2元幣（賦稅4-貿易等級2=2）。羅密歐的黃色艦隊仍位於其造船廠面板上的起始格子；因此他失去4元錢幣（賦稅4-貿易等級0=4）。

說明：如果玩家的貿易等級高於征收的賦稅，但他不會從賦稅中獲得錢幣。

藍色艦隊

藍色艦隊會為玩家提供分數，在遊戲結束時加入計分。



玩家獲得的分數，與遊戲結束時其藍色船隻所在格子對應。

本列的最後一格也會提供1個海軍標識。

示例：羅密歐造船廠面板上的藍色艦隊到達了最後一格。現在他造船廠面板上一共有10分，並且他的海軍力量提升1。

綠色艦隊

綠色艦隊使玩家能夠探索未知島嶼。



當有玩家的綠色船隻到達探索格子時，該玩家能夠探索一個等級對應的全新島嶼，並且從島嶼的效果中獲益。

遊戲內有兩種探索方式：

獨自探索：

當玩家獨自探索一個與本回合等級對應的島嶼時，玩家從對應的牌堆中抽取4張島嶼卡牌並且任意選擇其中一張保留。玩家將它放在造船廠面板的右側，僅露出卡牌的效果。將所有未選擇的卡牌放回對應的牌堆中並且完全混洗。

示例：艾爾特造船廠面板上的綠色艦隊到達了第二個升級格。在本回合，他獨自一人探索了一個等級1的島嶼。因此他獲得4張等級1的島嶼卡牌，並且任意選擇其中一張保留。



集體探索：

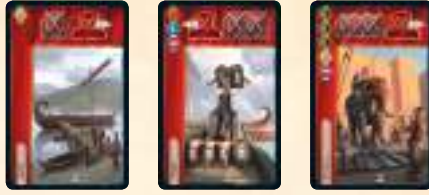
如果多位玩家在同一回合探索相同等級的一個島嶼，則他們面朝下均分所有該等級的島嶼卡牌，使每位玩家獲得相同數量的卡牌。剩餘的卡牌放回桌子中央。每位玩家從獲得的島嶼卡牌中任意選擇一張，並且將它放在各自的造船廠面板右側，僅露出該島嶼的效果。所有未選擇的卡牌返回對應的牌堆中然後混洗。

示例：在一局7人遊戲中，芙洛拉、羅密歐、蓋布瑞的綠色艦隊均位於其造船廠面板上的第二個升級格。在本回合，這3位玩家探索了一個等級1的島嶼。他們分配了所有的等級1島嶼卡牌，並且每人獲得相等數量的卡牌。因此他們每人獲得3張卡牌，從中任意選擇一張保留。



艦隊卡牌說明

船塢-碼頭-防波堤



玩家建造這些卡牌會獲得**地面標識**（分別為1、2、3個地面標識），並且指定一位玩家對他發動一次額外的**地面衝突**。



建造一張帶有**入侵符號**的卡牌時，玩家從**儲備區**拿取一個**入侵標記**，然後立即將它交給雙箭頭指定的玩家：



指定你**右手邊的第二位**玩家作為**攻擊目標**。



指定你**左手邊的第二位**玩家作為**攻擊目標**。

在當前時代結束時，發動**入侵**的玩家進行結算，按照**基礎規則**，該玩家結算一次**地面衝突**，計算他的**地面標識數量**，然後與左右相鄰城市、獲得該**入侵標記**的玩家城市比較。

地面衝突結算完畢之後，作為**攻擊目標**的玩家將這個**入侵標記**放回**供應區**。

注意：打出這些卡牌時要小心，因為它們無法保證你能戰勝你的對手。

沿海防線 - 軍港 - 沿海防禦工事



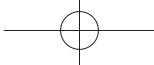
這些卡牌會提供**海軍標識**，從而提高玩家的海軍力量（分別為1、2、3個海軍標識）。

船廠 - 建造廠 - 乾船塢， 棚廠 - 提督府 - 海軍總部



玩家可以通過這些卡牌自由選擇自己的一隻船隻，向上移動一格（無需支付資源或錢幣）。某些卡牌也提供**分數**（分別為0、0、2、3、4、5分）。

說明：玩家建造一張上述卡牌可以執行一次**藍色海軍建設**，然後從上述卡牌獲得一次**免費移動**。因此玩家能夠利用這些卡牌，在同一回合內執行2次海軍建設。



海盜秘藏 - 海盜巢穴 - 海盜兄弟會



這些卡牌會立即使你獲得錢幣或者分數（分別為3、6元錢幣，或者4分）。此外，所有其他玩家的黃色艦隊每到達一個貿易等級則失去1元錢幣。

示例：蓋布瑞造船廠的黃色艦隊位於第三個升級格；因此他失去2元錢幣。寶拉的黃色艦隊仍位於起始格子；因此她不失去錢幣。

東部商區



每回合僅限一次，玩家可以從右手邊第二位玩家處以1元錢幣的價格購買1個自選資源。

西部商區



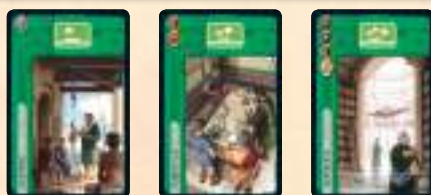
每回合僅限兩次，玩家可以從左手邊第二位玩家處以1元錢幣的價格購買1個自選資源。

海關



在遊戲結束時，玩家的黃色艦隊每到達一級貿易等級，則獲得2分。

海員學院 - 地圖資料室 - 海軍檔案室



這些卡牌使玩家抽取指定等級的島嶼牌堆頂的一張卡牌（等級分別為1、2、3），然後將其放置進場（放在玩家的造船廠面板右側）。玩家從卡牌效果中獲益。

注意：請注意不要將這些卡牌的效果與海軍建設中的探索混淆。

探險家辦事處 - 航海家協會 - 船長俱樂部



這些卡牌提供一個科技符號，與玩家擁有的最多符號對應。如果多個科技符號數量均為最多的，則該玩家從中選擇一種符號。

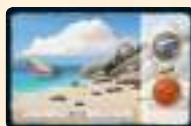
島嶼卡牌說明

島嶼卡牌分別有3個等級：



島嶼卡牌的等級與時代無關：玩家可以在時代1就發現等級2的島嶼。
島嶼卡牌會提供獨特、隱秘的效果。

荒島 - 處女島 - 廢棄港口



這些島嶼卡牌每輪產出1個圖示資源。

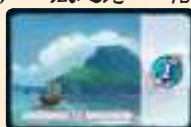
說明：上述島嶼卡牌的資源不能通過貿易賣給相鄰玩家。

青銅島 - 黑鐵港 - 猩紅群島



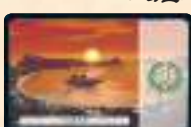
這些島嶼卡牌提供地面標識（分別為1、2、3）。

激風島 - 風之港 - 信風群島



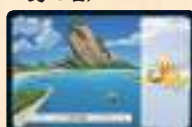
這些島嶼卡牌提供海軍標識（分別為1、2、3）。

人煙之島 - 巨像港 - 君主群島



在遊戲結束時，這些島嶼卡牌提供分數（分別為3、5、7）。

黃玉島 - 琥珀島



這些卡牌使玩家在其造船廠面板上免費移動對應顏色的船隻向上一格。

白瀾港

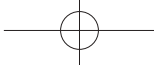


這張卡牌使玩家在其造船廠面板上免費移動兩艘不同的船隻向上一格。

暴風雨群島



這張卡牌使玩家在其造船廠面板上免費移動三艘不同的船隻向上一格。



久遠港



當這張島嶼卡牌進場後，玩家每次執行海軍建設少支付1份資源。

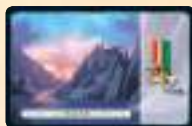
說明：本卡牌效果只對資源生效。錢幣費用仍需全額支付。

奇妙港



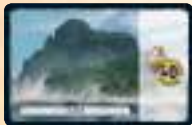
當這張島嶼卡牌進場後，玩家每次執行海軍建設獲得1元錢幣（不論該建設是否免費）。

失落之島



當這張島嶼卡牌進場後，所有通過建造奇蹟而執行的海軍建設無需支付費用，並且每次玩家建造奇蹟階段時可以選擇與他的奇蹟相關的艦隊顏色。

迷霧島



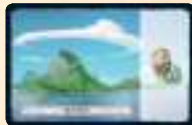
當這張島嶼卡牌進場後，玩家不再遭受貨幣損失（由賦稅或者海盜卡牌導致的）。

海盜港



所有其他玩家的黃色艦隊每到達一個貿易等級，則失去1元錢幣。在遊戲結束時，這張島嶼卡牌提供3分。

奢靡群島



在遊戲結束時，玩家造船廠上的黃色艦隊每到達一級貿易等級，則獲得2分。

黃金群島



在遊戲結束時，這張島嶼卡牌提供一個額外的科技符號，由玩家選擇。

翡翠群島



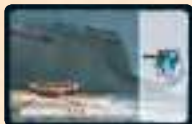
在遊戲結束時，這張島嶼卡牌提供一個額外的科技符號，與玩家擁有的最多符號對應。

庇護群島



在遊戲結束時，玩家每有一張島嶼卡牌，則獲得2分，包括這張卡牌在內。

遺忘港

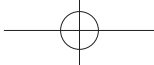


這張島嶼卡牌進場後，在每個時代結束時，玩家可以選擇不參加海上衝突，當玩家選擇這麼做之後，在結算海上衝突時忽略他的海軍力量。

彩虹群島



在遊戲結束時，玩家選擇一種顏色的卡牌。玩家的城每有一張該顏色的卡牌，獲得1分。



規則說明

回合結算

回合結算通常按以下順序進行：

1. 支付所有建造費用
(卡牌、奇蹟，以及可能執行的海軍建設)。
2. 移動與你執行的海軍建設對應的船隻，如果有的話。
3. 結算所有效果，損失錢幣除外。
4. 結算島嶼探索。
5. 建造已棄除的卡牌
(並非海軍建設)。
6. 結算錢幣損失
(賦稅與海盜)。

8人遊戲規則

進行8人遊戲時需要加入以下規則。

注意：《七大奇蹟》基礎遊戲與艦隊擴展搭配使用可以進行8人遊戲，但需要從其他的擴展中加入第8個奇蹟。

遊戲設置

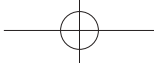
按照7人遊戲正常準備遊戲配件（基礎遊戲中全部的時代I、時代II、以及時代III卡牌，9張行會卡牌，以及每個時代的7張艦隊卡牌）。

遊戲概述

在每個時代開始時，每位玩家抽取7張卡牌。跟《七大奇蹟》基礎遊戲一樣，每位玩家將從中打出6張卡牌。

注意：8人遊戲主要加入了團隊變體規則。





團隊遊戲規則

在進行4、6、或者8人遊戲時，你可以用《七大奇蹟》2人組隊變體規則進行遊戲。隊友之間的座位必須是相鄰的。

時代概述

在遊戲過程中，玩家可以與自己的隊友自由討論或者向隊友展示自己的手牌。在你從相鄰城市購買資源之前，你必須使用自己的資源。隊友之間有以下禁止事項：

- 借出或者借取錢幣；
- 交換卡牌；
- 進行貿易而不支付錢幣；
- 在通過連鎖建造建築時購買資源。

當玩家引發一次錢幣損失（賦稅或者海盜）時，他的隊友仍需支付相應的錢幣。

結算地面衝突

在團隊遊戲中，玩家不能攻擊隊友。玩家只能與其相鄰對手的城市對抗。

在結算地面衝突時，玩家將獲得雙倍的勝利/失敗標記：

- 失敗時獲得2個分值-1的失敗標記；
- 在時代I獲得勝利，則獲得2個分值1的勝利標記；
- 在時代II獲得勝利，則獲得2個分值3的勝利標記；
- 在時代III獲得勝利，則獲得2個分值5的勝利標記。

結算海上衝突

海上衝突將分別結算，按照正常規則。出現平手時仍按正常規則結算，無論平手玩家是否屬於同一團隊。

賦稅與海盜

從造船廠面板觸發的賦稅，以及從**海盜秘藏**、**海盜巢穴**、**海盜兄弟會**卡牌以及**海盜港**島嶼卡牌觸發的錢幣損失均對所有玩家生效，而非對團隊生效。

▶▶和◀◀艦隊卡牌

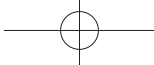
在團隊遊戲中，帶有▶▶或◀◀效果的卡牌按照正常規則生效，並且分別把右手邊的第二位玩家和左手邊的第二位玩家的城市作為目標，而非對團隊生效。

示例：寶拉和蓋布瑞組成一個團隊。寶拉的右手邊是蓋布瑞，而左手邊是羅密歐。在時代II，蓋布瑞打出了碼頭卡牌。這導致一次地面衝突，然後他將入侵標記交給他左手邊第二位玩家，也就是羅密歐。

船塢、**碼頭**以及**防波堤**卡牌會觸發一次額外的地面衝突，但結算時參戰的玩家只會獲得1個失敗標記或者1個勝利標記。

遊戲結束

每位玩家統計自己的得分，然後2位隊友將他們的分數相加，總和即為他們團隊的分數。獲得最多分數的團隊贏得遊戲勝利。



艦隊擴展和其他擴展

在搭配艦隊擴展進行幾局《七大奇蹟》遊戲之後，你可以開始自由組合其他擴展。但是，我們建議你最多加入2個擴展進行遊戲。

簡要說明：



艦隊擴展+卓越工程

在這種組合之下，建造一張卡牌時玩家可以選擇執行一次海軍建設或者參與興建一次卓越工程，但不能在同一回合內執行這兩種建造。



艦隊擴展+城邦擴展

在這種組合之下，玩家如果在征收賦稅與錢幣損失時未付清錢幣，負債機制生效。不能或者不想付清錢幣的玩家拿取等同於未支付金額的負債標記。

F.A.Q.

巴比倫奇蹟 (B面)

Q：巴比倫奇蹟的第二階段已建造完畢後，玩家還可以用本時代的最後兩張卡牌執行一次海軍建設嗎？

A：巴比倫空中花園的第二階段使得玩家能夠打出本時代的最後一張卡牌，而不用將它棄掉。使用這張卡牌進行建造視作進行額外的一個回合；因此玩家可以在這個回合執行一次海軍建設。

海上衝突出現平局

Q：結算海上衝突時，如果出現所有玩家均為平手的情況怎麼辦？

A：如果所有玩家的海軍力量相同，則此次海上衝突所有玩家均不拿取勝利/失敗標記。

入侵標記

Q：玩家在一個時代內打出了船塢和防波堤卡牌怎麼辦？

A：這種情況下只對指定玩家結算一次額外的地面衝突。

Q：一個時代內，一位玩家能否作為兩次入侵的目標？

A：兩位玩家在一個時代內均打出一張入侵卡牌 (🚢 和 🛡️)，他們可以選擇同一位玩家作為目標。在這種情況下，被選中的玩家在該時代結束時將要結算4次地面衝突。

外交與入侵

Q：打出外交卡牌的玩家仍會成為入侵目標嗎？

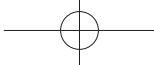
A：外交標記對於入侵是無效的。

示例：蓋布瑞的左手邊是艾爾特，右手邊是寶拉。寶拉打出了一張外交卡牌，而艾爾特打出了一張船塢卡牌。由於該卡牌上的入侵，艾爾特與寶拉仍需結算一次地面衝突。

Q：是否有可能同時對抗同一位玩家的兩次地面衝突並且獲勝？

A：一位玩家在每個時代只能與任意一位玩家結算一次地面衝突。

示例：蓋布瑞的左手邊是艾爾特，右手邊是寶拉。蓋布瑞打出了一張外交卡牌，而艾爾特打出了一張船塢卡牌。艾爾特將與寶拉結算兩次地面衝突（蓋布瑞用他的外交標記避過了戰鬥，因此輪到寶拉；船塢卡牌也會提供一次地面衝突），但他們只會結算一次衝突，並且只會獲得一個勝利/失敗標記。



主創名單

7Wonders Armada is a REPOS PRODUCTION game.

© REPOS PRODUCTION (2018) • All rights reserved.

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

遊戲內的配件僅供個人使用。

作者：Antoine Bauza

遊戲插畫：Étienne Hebinger, Dimitri Chappuis, 和 Cyril Nouvel

開發：“The Sombrero-wearing Belgians” aka Cédric Caumont 和 Thomas Provoost

編輯助理：Virginie Gilson 和 Pierre Berthelot

美術總監：Alexis Vanmeerbeeck

中文翻譯：Mikan

Repos團隊：

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

遊戲測試：

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,
participants in Bruno Faidutti's Rencontres Ludopathiques.

Thomas thanks Brigitte, Efpé, Jef, Roy, Bertrand, Magali,
Le Cyborg, Raphael, Magali, Philmer, Simon, 和 Sylvain.



REPOS
PRODUCTION

符號說明



免費移動自己的造船廠面板上的**藍色**船隻向上一格。



免費移動自己的造船廠面板上的**黃色**船隻向上一格。



免費移動自己的造船廠面板上的任意一艘船隻向上一格。



免費移動自己的造船廠面板上的任意2艘或者3艘不同的船隻向上一格。



通過奇蹟執行的海軍建設無需支付費用，**並且**可以任意選擇艦隊顏色。



每次執行海軍建設少支付1份資源。



每次執行海軍建設獲得1元錢幣（不論該建設是否免費）。



提高指定數量的海軍力量。



在每個時代結束時，玩家可以選擇是否參與海上衝突。如果玩家選擇不參與，則結算此次海上衝突時忽略其海軍力量。



探索一個等級對應的全新島嶼，並且從島嶼的效果中獲益。玩家抽取的島嶼卡牌數量視同時執行這一行動的玩家人數而定。



將對應牌堆頂的島嶼卡牌打出，放置入場。



在遊戲結束時，玩家從這張卡牌上獲得一個額外的科技符號，與玩家擁有的最多符號對應。



每回合僅限一次，玩家可以從右手邊第二位玩家處以1元錢幣的價格購買1個自選資源。



每回合僅限兩次，玩家可以從左手邊第二位玩家處以1元錢幣的價格購買1個自選資源。



所示數值為玩家的貿易等級。



其他所有玩家失去錢幣，數量等同於本次賦稅金額減去玩家的貿易等級的差值（至多每回合一次）。



其他所有玩家失去錢幣，數量等同於各自的貿易等級。



玩家不再因為賦稅或者海盜卡牌遭受貨幣損失。



玩家每到達一級貿易等級，獲得2分。



玩家每有一張島嶼卡牌，獲得2分，包括這張卡牌在內。



在遊戲結束時，玩家選擇一種顏色的卡牌，其城市中每有一張對應顏色的卡牌，獲得1分。



選擇一位玩家作為目標，對他發動一次額外的地面衝突。