KUBIX

ПІДВОДНІ МІСТА

1 - 4 | 14+ | 40 ХВ / | ВЛАДІМІР СУХИЙ

НЕЗВІДАНИЙ РУБІЖ

Землю перенаселено. Перш ніж людство зможе колонізувати Марс, мине принаймні 4 десятиліття. Лише один шлях залишається відкритим для експансії сьогодні — ви мусите пристосуватися до життя під поверхнею океанів.

Кожен гравець заснує власну підводну державу — архіпелаг міст на морському дні, з'єднаних мережею транспортних тунелів. Чия ж з-поміж усіх стане найліпшою? Ферми ламінарій та опріснювачі забезпечать ваше населення їжею й водою. Лабораторії нададуть знання, потрібні для ефективного функціонування суспільства. Ви навіть зможете побудувати симбіотичні міста, повністю інтегровані в підводну екосистему.

Зведіть перше місто. Згодом ви розширите свою мережу і зможете доєднати її до прибережних метрополій. У той час, коли в решті цивілізованого світу рівень голоду перевищує продуктивність господарств, а нестача питної води розхитує єдність Федерації Націй, ви матимете самодостатню державу, яка, можливо, навіть експортуватиме свою продукцію тим, хто досі живе на узбережжі.

Це — ваше завдання.
Це — ваше призначення.
Весь світ покладає надію на ваші підводні міста!

ОГЛЯД ГРИ

У цій настільній грі гравці будують підводні міста, транспортну мережу, яка їх з'єднує, та різні споруди, які їх підтримують. Щораунду вони по черзі вибирають слот на ігровому полі й одночасно з цим розігрують картку. Якщо колір картки збігається з кольором вибраного слота, гравець також розігрує властивість цієї картки.

Тричі протягом гри настане особлива виробнича фаза, під час якої ваші підводні мережі вироблятимуть очки та ресурси, а люди споживатимуть їжу. В кінці гри за різні досягнення буде нараховано додаткові очки — гравець, що здобуде найбільшу кількість, перемагає.

ДВОСТОРОННЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ

КОМПОНЕНТИ

4 ПАМ'ЯТКИ ГРАВЦІВ

4 ДВОСТОРОННІ ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

4 КАРТКИ ФІНАЛЬНОГО ПІДРАХУНКУ

4 КАРТКИ ПЕРСОНАЛЬНИХ АСИСТЕНТІВ

ПО 3 ПЛИТКИ ДІЇ 4 КОЛЬОРІВ

КОЛОДА ЕПОХИ I: 66 КАРТОК

КОЛОДА ЕПОХИ II: 57 КАРТОК

КОЛОДА ЕПОХИ III: 57 КАРТОК

10 СПЕЦІАЛЬНИХ КАРТОК НА 3 КРЕДИТИ
(ТРИКРЕДИТНИХ КАРТОК)

15 КАРТОК НА 1 ТА 2 КРЕДИТИ
(ОДНО- І ДВОКРЕДИТНИХ КАРТОК)

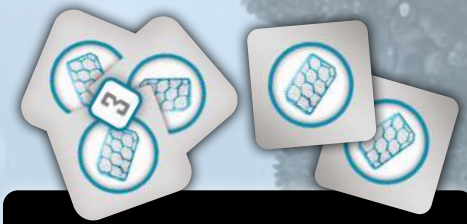
8 КАРТОК ДЕРЖЗАМОВЛЕНЬ

16 ПЛИТОК МЕТРОПОЛІЙ
(11 СИНІХ, 5 КОРИЧНЕВИХ)

ЖЕТОНИ КРЕДИТІВ РІЗНОГО НОМІНАЛУ:
1 КРЕДИТ – 20 ШТ.,
5 КРЕДИТІВ – 10 ШТ.,
10 КРЕДИТІВ – 5 ШТ.

ЖЕТОНИ БІОМАТЕРІЇ РІЗНОГО НОМІНАЛУ:
1 БІОМАТЕРІЯ – 12 ШТ., 3 БІОМАТЕРІЇ – 5 ШТ.

ЖЕТОНИ ЛАМІНАРІЇ РІЗНОГО НОМІНАЛУ:
1 ЛАМІНАРІЯ – 19 ШТ., 3 ЛАМІНАРІЇ – 8 ШТ.



ЖЕТОНИ СТАЛЕПЛАСТА РІЗНОГО НОМІНАЛУ:
1 СТАЛЕПЛАСТ – 19 ШТ., 3 СТАЛЕПЛАСТИ – 8 ШТ.

ЖЕТОНИ НАУКИ РІЗНОГО НОМІНАЛУ:
1 НАУКА – 15 ШТ., 3 НАУКИ – 6 ШТ.

46 ДВОСТОРОННІХ ЖЕТОНІВ ТУНЕЛІВ

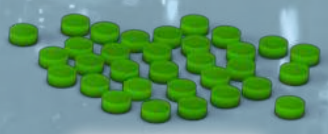
1 ПЛИТКА КЛОНУВАННЯ ЕФЕКТУ

4 ПЛИТКИ МНОЖНИКІВ

17 КУПОЛІВ НЕСИМБІОМІСТ (БІЛІ)
13 КУПОЛІВ СИМБІОМІСТ (ПУРПУРОВІ)
1 КУПОЛ МІСТА З ПРОМОДОПОВНЕННЯ (ЗЕЛЕНИЙ)

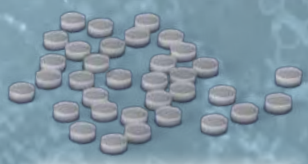
ПО 3 МАРКЕРИ ГРАВЦІВ 4 КОЛЬОРІВ

1 МАРКЕР РАУНДІВ



37 ФІШОК ФЕРМ

37 ФІШОК ОПРІСНЮВАЧІВ



37 ФІШОК ЛАБОРАТОРІЙ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ – ЧАСТИНА I

1 Розмістіть ігрове поле в центрі столу й покладіть його відповідним до кількості гравців боком догори. На ілюстрації зображено приклад приготування гри на 3 або 4 гравців. Для гри вдвох використовуйте інший бік ігрового поля.

2 Різні компоненти, які позначають міста, тунелі, будівлі та ресурси, мають зберігатися в загальному запасі. У разі потреби ви можете розділити загальний запас на декілька частин, щоб усім гравцям було зручно дотягнутися до нього.

3 Картки з аквалангістами на сорочці розділені на 3 колоди, кожна з яких належить до відповідної епохи гри. Колоди епохи II та епохи III поки можна відкласти вбік. Перетасуйте картки епохи I і покладіть колоду долілиць на ігрове поле, як показано на малюнку. **Примітка: для цієї гри дуже важливо ретельно перетасовувати картки. Не бажано, щоб декілька карток одного кольору лежали поряд у стосі.**

4 Помістіть маркер раундів на початкову поділку треку раундів.

5 Помістіть маркер очок кожного гравця на нульову поділку треку очок.

ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ 2 АБО 3 ГРАВЦІВ

Щоб приготувати гру для менш ніж чотирьох гравців, застосуйте дві зміни:

1. Залиште плитку клонування ефекту в коробці.
2. Візьміть менше симбіоміст (пурпурових куполів):
   - для двох гравців візьміть 7 симбіоміст;
   - для трьох гравців візьміть 10.

У грі для чотирьох гравців використовують плитку клонування ефекту і всі 13 куполів симбіоміст.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ – ЧАСТИНА II

6 **Спеціальні картки** – це персонал, який ви можете залучити до своїх підводних проєктів. У верхньому лівому кутку кожної такої картки зазначена вартість, яку потрібно сплатити, щоб розіграти цю картку.

Розділіть **спеціальні картки** на дві колоди:

- картки вартістю 1 або 2 кредити;
- картки вартістю 3 кредити.

Перетасуйте одно- і двокредитні спеціальні картки і покладіть цю колоду на відповідне місце ігрового поля. Відкрийте верхню картку колоди.

Перетасуйте трикредитні спеціальні картки та розмістіть 6 з них горілиць на відповідних місцях ігрового поля. Поверніть залишок трикредитної колоди в коробку. Тільки ці 6 спеціальних карток будуть доступні в цій грі.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Кожен гравець вибирає колір і бере 3 плитки дії, картку персонального асистента й картку фінального підрахунку очок цього кольору. Хоча на картках персональних асистентів різні ілюстрації, усі вони дають однаковий ефект.

Також кожному гравцю варто взяти пам'ятку гравця.

Кожен гравець починає з 1 ламінарією, 1 сталепластом, 1 наукою і 2 кредитами (дехто також може отримати додаткові ресурси після визначення порядку ходу).

>> ПРИГОТУВАННЯ ПЛАНШЕТА ГРАВЦЯ

Кожен гравець у випадковий спосіб вибирає планшет.

Інфраструктура вашої держави починається з міста в правому нижньому кутку планшета гравця. Є два типи міст: симбіотичні (симбіоміста) та несимбіотичні (несимбіоміста). Ви починаєте з несимбіоміста (під білим куполом). Розташуйте його на відповідній ділянці, як показано на малюнку.

Перемішайте окремо сині й коричневі плитки метрополій та випадково роздайте кожному гравцеві по 1 коричневій і по дві синіх метрополії.

Розташуйте коричневу метрополію на шестикутній ділянці у верхньому лівому кутку свого планшета. Дві сині метрополії випадково розмістіть на інших двох ділянках.

Планшети гравців двосторонні. Для вашої першої гри скористайтеся зображеним вище боком (1–4, ☆). Пізніше, щоб урізноманітнити гру, можете спробувати інший бік із більшою асиметрією (5–8, ☆☆☆).

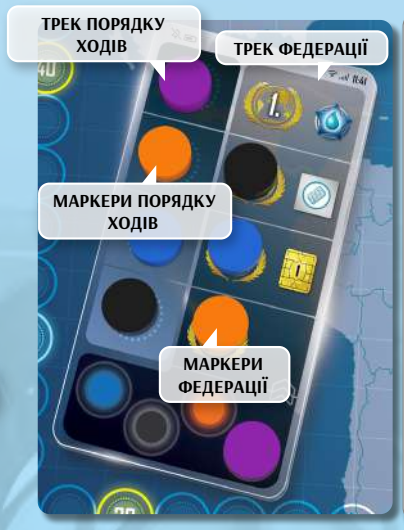
ПОРЯДОК ХОДУ ГРАВЦІВ

Черговість ходів визначають два треки. Щоб дізнатися послідовність ходів **у поточному раунді**, дивіться на трек порядку ходів. Позиція маркера на треку Федерації показує, хто за ким ходитиме **в наступному раунді**.

У першому раунді розмістіть маркери гравців на треку порядку ходів гравців у випадковий спосіб. Після цього на треку Федерації розташуйте інші маркери (маркери Федерації) у зворотній послідовності, як показано на малюнку, при цьому третій і четвертий в черзі отримають додаткові ресурси. Дотримуйтесь цього:

1. Гравець, чий маркер перебуває на 1-й поділці (позиції) треку порядку ходів, у першому раунді ходитиме першим. Розмістіть інший маркер цього гравця внизу треку Федерації на кружечку його кольору.
2. Гравець на 2-й поділці ходитиме другим. Його або її інший маркер треба розташувати на 4-й поділці треку Федерації.
3. Гравець з маркером на 3-й позиції треку порядку ходів також займає третю поділку треку Федерації та додатково до початкових ресурсів одержує 1 кредит.
4. Гравець, який ходитиме в першому раунді останнім, займає місце на 2-й поділці треку Федерації й отримує 1 кредит і 1 сталепласт на додачу до решти початкових ресурсів.

У такий спосіб порядок ходів визначають лише в першому раунді. У наступних раундах послідовність, за якою ходитимуть гравці, та їхню початкову позицію на треку Федерації буде визначено інакше.



Пурпуровий гравець ходитиме першим, бо має маркер на першій поділці треку порядку ходів. Інший його маркер на пурпуровому кружечку попід треком Федерації.

Помаранчевий гравець ходитиме другим і почне з 4-ї поділки на треку Федерації.

Синій гравець має третій за порядком хід. Його маркер лежить на третій поділці треку Федерації, тому синій почне гру з 1 додатковим кредитом.

Чорний гравець ходить останнім, але починає гру на другій поділці треку Федерації й одержує додатково 1 кредит та 1 сталепласт.

КАРТКИ ГРАВЦІВ (КАРТКИ ДЛЯ ПЕРШОГО РАУНДУ)

На початку гри доберіть 6 карток з колоди епохи I. Залиште собі 3, а інші 3 скиньте.

Якщо ви граєте вперше, спробуйте залишити на руці по одній картці кожного кольору. І не надто переймайтеся цим рішенням: кожна картка дає цікаві можливості, і дуже скоро ви отримаєте більше карток.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Ось короткий огляд того, як триває гра:

>> ПОРЯДОК ХОДІВ ГРАВЦІВ

Гравці по черзі вибирають слоти. Вони грають у зображеній на треку порядку ходів послідовності, і вона не змінюється впродовж раунду.

>> ХІД ГРАВЦЯ

На початку ходу ви завжди маєте 3 картки на руці. У свій хід ви **розігруєте одну картку та водночас вибираєте один із доступних слотів**. Тобто ви вибираєте слот, який цього раунду ще ніхто не вибрав (існує також завжди доступний слот, детальніше про який йдеться далі). Покладіть на нього одну зі своїх плиток дії, позначивши так, що ви його вибрали. Після цього слот стає **зайнятим** і недоступним до кінця раунду.

Якщо колір розіграної картки збігається з кольором вибраного слота, ви можете і застосувати властивість цієї картки, і застосувати ефект цього слота (у порядку на ваш вибір). Якщо колір не збігається, ви лише застосовуєте ефект слота, а властивість розіграної картки повністю ігноруєте: ви доручили працівникам роботу не з їхньої сфери компетенції, тож вони просто виконали її, не маючи належної кваліфікації.

У кінці свого ходу ви завжди берете 1 картку з верху колоди відповідної епохи. Також може статися так, що ви у свій хід візьмете декілька карток через властивість картки або застосований ефект. Якщо маєте в руці понад 3 картки, залиште собі тільки 3, а решту скиньте. Ви можете зробити це в будь-який момент гри до свого наступного ходу.

>> РАУНД

Поточний раунд триває, доки кожен гравець не зробить по 3 ходи. Кожен хід гравці будуть вибирати і займати вільний слот, щоб виконати відповідну дію. Щоразу вільних слотів ставатиме все менше й менше. Коли кожен гравець зробить по 3 ходи, настане кінець раунду. Кінець раунду детально описаний на сторінці 15.

>> МАРКЕР РАУНДІВ

У кінці кожного раунду просувайте маркер на одну поділку по треку раундів. Коли він досягає поділки виробництва, настає виробнича фаза.

>> ВИРОБНИЧА ФАЗА

Під час виробничої фази ваша підводна мережа продукуватиме різні ресурси. Наприкінці цієї фази кожне місто, приєднане до вашої мережі, споживатиме по 1 ламінарії. Подробиці на сторінці 16.

>> ЕПОХА

Епоха I налічує 4 раунди, епохи II та III складаються з 3 раундів. Кінець кожної виробничої фази знаменує кінець епохи. У гру надходять картки нової епохи (як саме це відбувається, розкрито на сторінці 16). Наприкінці епохи III гра завершується.

>> ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Наприкінці гри гравці отримують очки за різні аспекти своєї підводної мережі, і той, хто набрав найбільшу кількість очок, перемагає.

КАРТКИ

Картки у вашій руці позначають персонал у вашому розпорядженні. Кожен свій хід ви розігруєте одну з них, вибираючи слот на цей хід. Так ви відправляєте свій персонал виконувати завдання.

Кожен хід ви починаєте, маючи виключно 3 картки на руці й розігруєте лише 1 з них, паралельно вибираючи слот.

Якщо колір картки не збігається з кольором слота, який ви вибрали, просто застосуйте його ефект, але не застосовуйте властивість цієї картки. Однак, якщо колір збігається, ви можете застосувати властивість картки перед тим або після того, як застосуєте ефект слота.

Сила властивостей карток і ефектів слотів залежить від їхнього кольору:

- **Зелені картки** – найсильніші, але їхні властивості спрацьовують лише тоді, коли розігруєте їх на зелених слотах, які є найслабшими.
- **Червоні картки** та слоти мають помірний рівень сили.
- **Жовті картки** – найслабші, але жовті слоти є найсильнішими.

Картки з миттєвою властивістю після застосування кладуть у скид. Решта карток має тривалу дію – їх можна розташувати в ігровій зоні гравця й застосувати їхні постійні ефекти в слушний час, як зазначено нижче. Цей розділ містить інформацію про всі п'ять наявних у грі типів карток.

>> МИТТЄВІ ВЛАСТИВОСТІ

Розігруючи картку із цим символом, подивіться, чи збігається її колір з кольором вибраного слота. Якщо так – застосуйте властивість цієї картки безпосередньо перед тим, як застосуєте ефект слота, або після цього. Якщо кольори не збігаються – ігноруйте властивість картки. У будь-якому разі, ці картки кладуть у скид відповідної епохи.

>> РОЗМІЩЕННЯ КАРТКИ В ІГРОВІЙ ЗОНІ

Решта карток у грі не має миттєвих властивостей. Якщо колір картки одного з поданих нижче чотирьох типів збігається з кольором вибраного слота, покладіть її поруч зі своїм планшетом гравця, коли розігруєте. Вона назавжди стає частиною вашої підводної держави.

Якщо ж колір картки не збігається з кольором слота, що ви вибрали, ви не можете розмістити цю картку в своїй ігровій зоні. Вона потрапляє в стос скидання відповідної епохи.

>> ПОСТІЙНІ ВЛАСТИВОСТІ

Цей символ означає постійну властивість. Вона почне діяти, щойно ви розмістите таку картку в своїй ігровій зоні, як описано вище. Постійні властивості діють по-різному. Деякі з них спрацьовують щоразу, коли відбувається певна подія. Інші можуть дати вам знижку в конкретних ситуаціях. Якісь відкривають особливу здібність, яку ви можете використовувати кожен хід. Використати постійну властивість можна навіть у той самий хід, у який ви розмістили картку з постійною властивістю в ігровій зоні.

>> КАРТКИ АКТИВАЦІЇ

Картки із цим символом – це картки активації. Розміщені в ігровій зоні гравця вони відкривають для вас додаткові дії. Щоб використати таку картку, ви мусите застосувати ефект слота або властивість іншої картки, яка дає змогу це зробити.

Картку активації можна використати навіть у той хід, коли ви розмістили її у своїй ігровій зоні. Зазвичай кожну картку активації можна використати лише раз на епоху.

ПРИКЛАД:
Вибравши цей слот, ви можете використати одну вашу картку активації та отримати 1 сталепласт.

ПРИКЛАД:
Розігравши цю картку з миттєвою властивістю на зеленому слоті, ви можете використати одну з ваших карток активації до або після використання ефекту слота.

Після використання переверніть її на 90 градусів: так ви позначите, що її використано і ця картка більше не доступна. Наприкінці епохи, після виробничої фази, усі картки активації повертають до звичайної орієнтації, позначаючи, що вони знову стануть доступними в новій епосі.

Примітка: є кілька карток з миттєвими властивостями, які дають змогу відновити використану картку активації. Тож використати картку активації більш ніж один раз в одну й ту ж епоху ви зможете тільки завдяки цьому.

>> ЛІМІТ У ЧОТИРИ КАРТКИ

Ви обмежені 4 картками активації (і ваш персональний асистент [див. вгорі] також є однією з них). Якщо у вас уже є 4 картки активації в ігровій зоні гравця, ви мусите скинути одну з них, перш ніж розмістити там нову таку картку. Ви можете скинути як використану в цій епосі картку, так і ще доступну для використання.

ПЕРСОНАЛЬНИЙ АСИСТЕНТ

Під час приготування до гри кожен гравець отримав персонального асистента. Цю картку активації одразу розміщують в ігровій зоні гравця, та її можна використовувати від початку партії. Її розігрують за тими ж правилами, що й будь-яку картку активації. Застосовуючи властивість цієї картки, ви вирішуєте, що отримати: 1 сталепласт чи 1 кредит. **Її також можна скинути, щоб дотриматися правила про ліміт у 4 картки.**

Якщо ви звільняєте місце для нової картки активації, скидаючи доступну для використання, ви можете негайно використати властивість картки активації, яку скидаєте. Ніби ваша нова картка активації має миттєву властивість використати властивість скинутої картки активації, що була доступною.

>> КАРТКИ ІЗ ВЛАСТИВІСТЮ "ВИРОБНИЦТВО"

Картки із цим символом – це картки виробництва. Такі картки, які ви розмістили у своїй ігровій зоні, діють під час виробничої фази, що настає тричі за гру. Деякі з карток цього типу безпосередньо виробляють ресурси. Інші можуть змінити ваше виробництво залежно від того, що ви під'єднали до своєї мережі.

>> КАРТКИ ФІНАЛЬНОГО ПІДРАХУНКУ

Картки із цим символом – це картки фінального підрахунку, що приносять вам очки наприкінці гри. Деякі з них дають вам очки за певний аспект побудованої мережі, завдяки іншим ви зможете конвертувати певні ресурси в очки.

Детальну інформацію про окремі ефекти карток можна знайти на сторінці 19.

>> СПЕЦІАЛЬНІ КАРТКИ

Картки, які ви добираєте з колоди епохи, лежать долілиць і вам невідомі, доки ви їх не візьмете в руку. Але деякі картки лежать горілиць, у всіх на виду. Вони мають назву спеціальні картки.

Спеціальні картки не можна отримати у звичайний спосіб. Ви можете отримати таку картку, лише застосувавши ефект слота з таким символом. Пояснення цієї дії розкрито на сторінці 20.

Спеціальна картка залишається у вашій руці разом з картками епох. Її розігрують так само, як і інші картки епох. Якщо її колір не відповідає кольору вибраного слота, цю картку скидають і повертають під низ колоди спеціальних карток, не застосовуючи її властивість. Якщо ж кольори картки і слота збігаються, то властивість спеціальної картки можна застосувати, лише сплативши вартість, вказану у її верхньому лівому кутку.

ПРИКЛАД:
Гравець мусить заплатити 3 кредити, щоб розіграти цю картку, якщо хоче застосувати її властивість.

СКИДАННЯ СПЕЦІАЛЬНИХ КАРТОК

Скидаючи одно- або двокредитні спеціальні картки (наприклад, коли ви змушені скинути картки через обмежений ліміт руки), негайно поверніть їх під низ колоди спеціальних карток.

Коли ви розігруєте одно- або двокредитну спеціальних картку:

- якщо колір не збігається з кольором вибраного слота, поверніть цю картку під низ колоди спеціальних карток;
- якщо ви вирішили не сплачувати вартість розігруваної картки, поверніть її під низ колоди спеціальних карток;
- якщо кольори картки й вибраного слота збігаються і ви сплатили вартість, лишіть розіграну картку собі. Якщо картка має миттєву властивість, покладіть її під свій планшет гравця після використання, щоб упевнитися, що вона більше не повернеться в гру. Якщо властивість не миттєва, розмістіть цю картку в своїй ігровій зоні, як звичайну картку епохи.

Трикредитні спеціальні картки не можуть повернутися у гру, тож якщо одну з них скинули, можете покласти її в коробку (хоча зазвичай такі картки занадто цінні, щоб їх скидати).

ЕФЕКТИ СЛОТІВ ТА ВЛАСТИВОСТІ КАРТОК

У свій хід ви вибираєте слот, розміщуючи одну зі своїх плиток дій на ньому. Уже вибрані в цьому раунді слоти зайняті, і їх не можна вибрати знову. Слоти без плиток доступні для вибору.

Кожен бік ігрового поля містить власний набір слотів. Один бік призначено для гри вдвох або гри соло. Інший – для трьох або чотирьох гравців. Опис слотів з обох боків поля можна знайти на сторінці **20**.

Розміщуючи свою плитку на слоті, ви також мусите розіграти картку з руки. Слоти і картки бувають трьох кольорів. Якщо колір розіграної картки збігається з кольором вибраного слота, ви можете використати властивість картки до або після використання ефекту слота. Якщо кольори не збігаються, ви ігноруєте властивість картки і використовуєте лише ефект слота.

Можна виконати лише частину властивості або лише частково застосувати ефект. Наприклад, якщо слот дає вам змогу побудувати місто й тунель, ви можете побудувати тільки тунель, якщо хочете.

Однак ви не можете вибрати слот і не застосувати його ефект хоча б частково. Наприклад, якщо у вас недостатньо ресурсів для будування навіть 1 тунелю, ви не можете вибрати слот, який дає змогу побудувати 2 тунелі.

Використання властивості картки необов'язкове, тому ви можете розіграти картку відповідного кольору й не застосувати її властивість взагалі.

У цьому розділі розкрито головні ігрові принципи на прикладі слотів, але ці правила також поширюються і на більшість властивостей карток.

>> РЕСУРСИ

У грі «Підводні міста» є кілька ресурсів, які гравці можуть здобути або витратити. Отримання ресурсу позначено відповідним символом:

Отримайте 1 сталепласт.

Отримайте 1 кредит. Тобто візьміть жетон номіналом 1 кредит із запасу й покладіть його біля свого планшета.

Отримайте 1 ламінарію.

Отримайте 1 картку. Тобто доберіть картку з колоди поточної епохи, але **не спеціальну картку**!

Отримайте 1 науку.

Отримайте 1 очко. Перемістіть свій маркер очок на одну поділку на треку очок вперед.

Отримайте 1 біоматерію.

Загалом, кредити, науку, сталепласт, ламінарію та біоматерію використовують для оплати витрат. Ламінарія – це також продукт харчування для населення (гра пропонує різні джерела харчування для населення, але ламінарія – найефективніший спосіб). Картки звичайно ж, корисні тим, що дають вам більше можливостей для вибору у ваш хід, а здобуті очки є важливими для одержання перемоги в грі. Тож усе, що ви отримаєте, рано чи пізно стане вам у пригоді.

ПРИКЛАД:
Гравець, який вибирає цей слот, бере 2 сталепласти та 1 ламінарію із запасу і зберігає їх біля свого планшета гравця.

Ви можете розподілити картки у вашій ігровій зоні за типом. За допомогою символів у верхній частині картки ви можете розкласти їх компактно, як показано на малюнку.

ОБМЕЖЕНІ ТА НЕОБМЕЖЕНІ КОМПОНЕНТИ

Кількість жетонів кредитів, ламінарії, сталепласта, науки та біоматерії є необмеженою. Якщо запас цих жетонів закінчується, можете використовувати жетони більшого номіналу та плитки множників, щоб відстежувати поточну кількість ваших ресурсів. Ви також можете розмінювати жетони одного типу у будь-який час.

Кількість фішок будівель є необмеженою. Якщо у грі закінчуються фішки певного типу, зазвичай можна замінити їх фішками іншого кольору. Наприклад, якщо в гравців багато покращених ферм, у запасі можуть закінчитися зелені фішки. Поповніть їхній запас, замінивши нижні фішки деяких покращених ферм на фішки кольору, якого найбільше в запасі. Зеленої фішки зверху вистачить, щоб нагадати вам, що це покращена ферма.

Кількість тунелів і несимбіоміст обмежена. Запас становить 46 тунелів і 17 куполів несимбіоміст. Коли закінчуються тунелі, жоден гравець більше не може будувати їх. Так само і з несимбіомістами.

Кількість симбіоміст обмежена. Ліміт залежить від кількості гравців:

- у грі для 2 гравців використовуйте 7 куполів симбіоміст;
- у грі для 3 гравців використовуйте 10 куполів симбіоміст;
- у грі для 4 гравців – всі 13 куполів симбіоміст.

Колода карток епохи необмежена. Якщо в ній закінчуються картки, перетасуйте її скид, утворюючи нову колоду.

Спеціальні одно- та двокредитні картки не можна вичерпати. Таку картку негайно повертають під низ колоди щоразу, коли її треба скинути.

Кількість трикредитних спеціальних карток обмежена. У грі їх може бути лише шість.

МІСТА

Міста є середовищем існування мешканців вашої підводної держави. У кінці гри кожне місто, під'єднане до вашої мережі, принесе вам очки. Існує 2 типи міст.

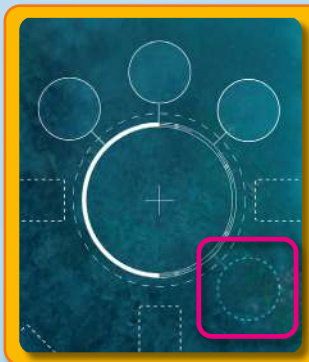
Щоби побудувати місто:

Заплатіть 2 сталепласти, 1 ламінарію та 1 кредит за несимбіомісто (білий купол);

або заплатіть 1 сталепласт, 1 ламінарію, 1 біоматерію та 2 кредити за симбіомісто (пурпуровий купол).

Коли будуєте місто, заплатіть його стандартну вартість і візьміть відповідний купол із запасу. Помістіть купол на вільну ділянку для міста на вашому планшеті. Ділянка, яку ви вибрали для нового міста, мусить прилягати до вже наявного міста. Іншими словами, у нового міста має бути ділянка для тунелю, який може з'єднати його з уже наявним містом. Ви можете побудувати нове місто, навіть якщо до нього ще не побудовано тунель.

Симбіоміста трохи дорожчі (біоматерію складно дістати), але вони виробляють очки під час виробничої фази. Несимбіоміста будувати трохи легше (якщо у вас є сталепласт), але вони не виробляють очок. Обидва типи міст приносять очки в кінці гри, й обидва потребують ламінарії для задоволення потреб населення наприкінці виробничої фази. Кожного разу, коли правило або ефект стосується міста, він однаково може стосуватися як симбіоміста, так і несимбіоміста.



ДІЛЯНКИ ДЛЯ РОЗШИРЕННЯ

У кожному місті є додаткова ділянка для будівель, що зазвичай недоступна. Будувати на ділянці для розширення можна тільки коли розіграєте картку з відповідною властивістю (і тільки якщо ця ділянка прилягає до збудованого міста або до ділянки, де можна за правилами побудувати нове місто).

ВАРТІСТЬ

Стандартна вартість будування міста, будівлі або тунелю вказана на пам'ятці гравця. Цю вартість ви сплачуєте, коли будуєте щось із цього, вибравши потрібний слот для будування міста, будівлі або тунелю відповідно.

Деякі властивості карток також дають вам змогу будувати. Якщо на картці не зазначено вартість, заплатіть стандартну вартість. Однак, якщо на картці зазначено вартість, ви платите її замість стандартної.

БУДІВЛІ

Будівлі – це споруди, які допомагають зробити вашу підводну державу самодостатньою. Ви можете побудувати 3 типи будівель:

- **Побудуйте ферму.** Вартість – 1 ламінарія.
- **Побудуйте опріснювач.** Вартість – 1 кредит.
- **Побудуйте лабораторію.** Вартість – 1 сталепласт.

Заплатіть вартість будування (вказану на пам'ятці гравця) і візьміть фішку будівлі відповідного кольору з запасу. Покладіть фішку будівлі на вільну ділянку для будування на своєму планшеті. Ділянка, яку ви вибрали для нової будівлі, **мусить прилягати до наявного міста або до ділянки, на якій ви могли б побудувати нове місто**.

Під час виробничої фази різні будівлі виробляють різний продукт. Вони вироблятимуть більше, якщо їх покращити (покращення описані на сторінці 12). Крім того, деякі картки мають властивість, яка спрацьовує лише якщо наявні певні будівлі. Ці будівлі не дають жодної користі, доки вони не з'єднані з вашою мережею. Щоби з'єднати їх, вам потрібно побудувати тунелі та міста. Див. розділ «ВАША МЕРЕЖА» на наступній сторінці.

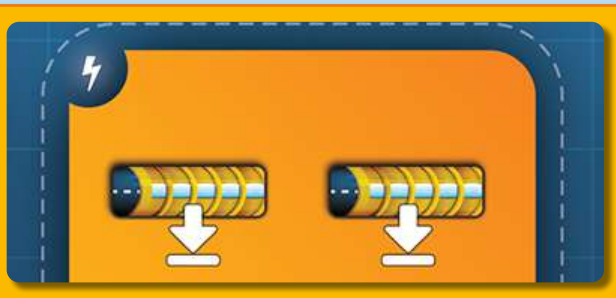
ТУНЕЛІ

Тунелі – це споруди, що з'єднують міста з вашою мережею.

Побудуйте тунель. Вартість – 1 сталепласт і 1 кредит.

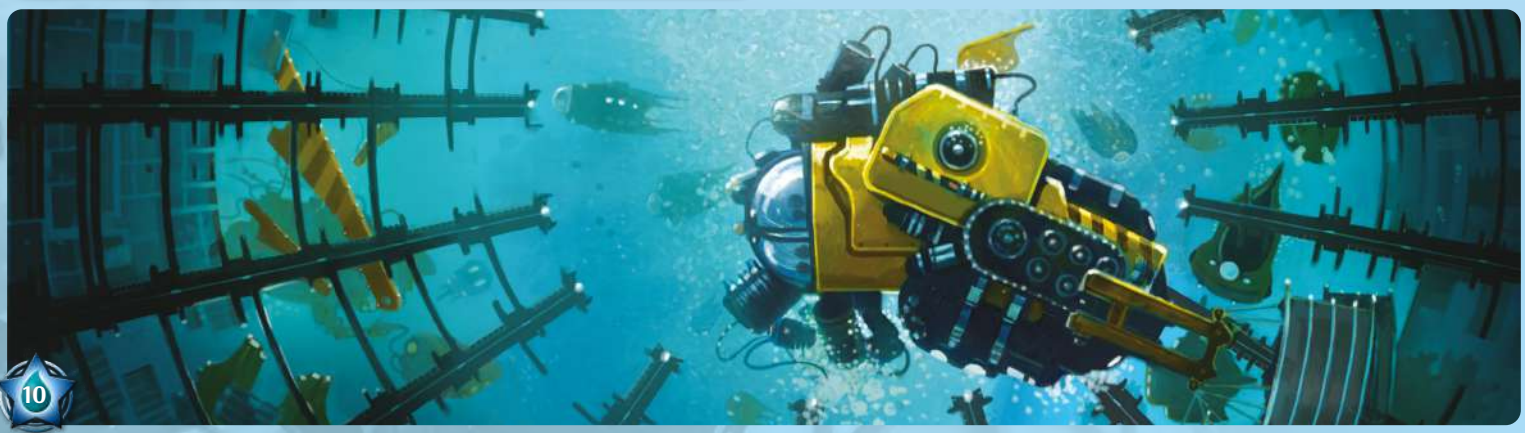
Щоб побудувати тунель, заплатіть його вартість і візьміть плитку тунелю із запасу. Покладіть її на ділянку для тунелю непокращеним боком догори. Вище зображено непокращений тунель.

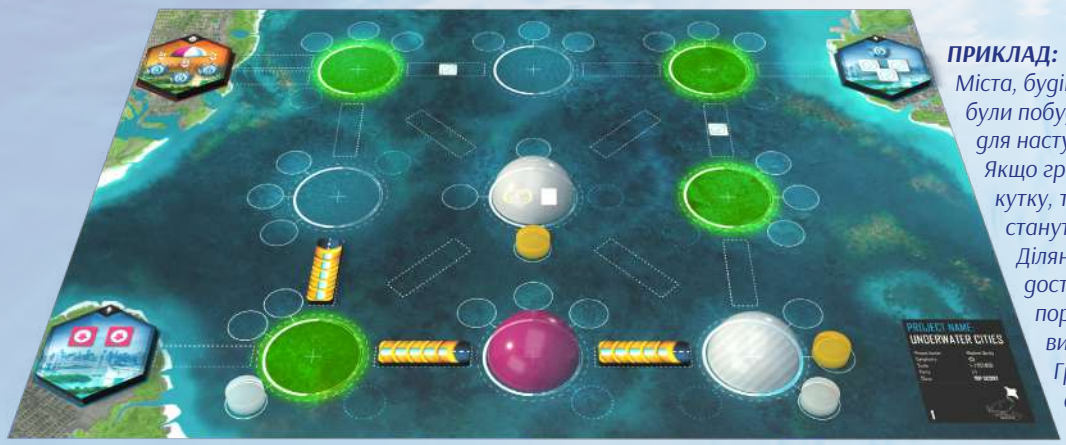
Вибрану для нового тунелю ділянку має бути з'єднано з вашим початковим містом. Тунелі є з'єднаними, якщо ви можете простежити шлях вздовж тунелів до вашого стартового міста. Цей шлях може пролягати через міста або вільні ділянки для міст, але не через вільні ділянки для тунелів.



ПОКРОКОВЕ РОЗШИРЕННЯ

Ви будуєте щось одне за раз: тунель, будівлю або місто. Наприклад, вибравши зображений тут слот, ви спочатку будуєте один тунель на ділянці для тунелів, яку з'єднано з вашим початковим містом. Це відкриває одну або кілька нових доступних для будування ділянок, щоб ви могли побудувати другий тунель.





ПРИКЛАД:

Міста, будівлі та тунелі на цьому планшеті гравця були побудовані згідно з правилами. Можливі місця для наступного нового міста виділені зеленим. Якщо гравець побудує місто у верхньому лівому кутку, то дві інші ділянки для міст одразу ж стануть доступними для будування. Ділянка для міста в лівому нижньому кутку доступна для будування нового міста. Отже, порожні ділянки для будівель біля неї можна використати для розміщення нових будівель. Гравець уже побудував лабораторію на одній із цих ділянок.

ПРИКЛАД:

Зеленим виділені доступні для нового тунелю ділянки. Зверніть увагу, що всі три наявні тунелі з'єднані з початковим містом згідно з правилами.

>> ВАША МЕРЕЖА

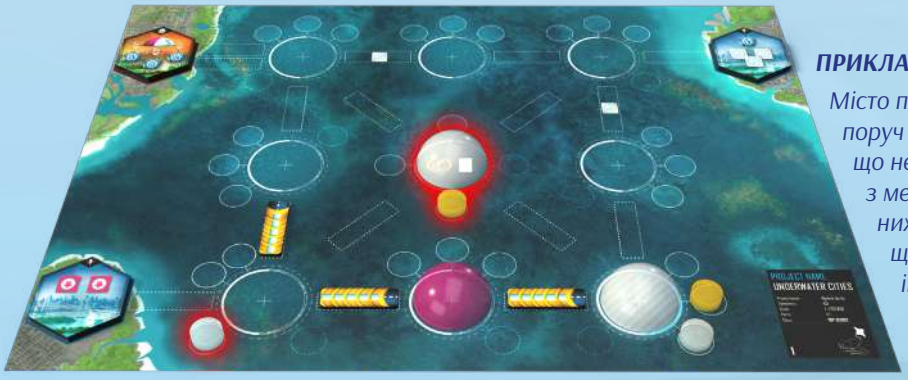
Як було зазначено, тунелі має бути з'єднано з вашим початковим містом, але будівлі та міста – не обов'язково. Це дає більше можливостей для розширення власної мережі. Однак, зрештою, ви захочете з'єднати мережею геть усе на вашому планшеті.

Ваша мережа – це всі споруди, міста та вільні ділянки для міст, з'єднані з вашим початковим містом:

- За загальним правилом, ваше початкове місто завжди з'єднане з мережею.
- Усі ваші тунелі автоматично з'єднані з мережею, оскільки будування відокремленого тунелю заборонене.
- Місто з'єднане з мережею, якщо від нього до вашого початкового міста прокладено ланцюжок тунелів. Через те, що всі ваші тунелі з'єднані, будь-яке місто, до якого веде тунель, є з'єднаним, а місто без тунелів є нез'єднаним.
- Будівлю, що прилягає до з'єднаного міста, також вважають частиною вашої мережі.

!

Нез'єднані будівлі та міста нічого не виробляють під час виробничої фази і не споживають ламінарію наприкінці. Їх не враховують під час фінального підрахунку очок.



ПРИКЛАД:

Місто посередині планшета та будівля поруч не з'єднані з мережею, тому що не мають тунелю до з'єднанного з мережею міста. Будівля в лівому нижньому кутку нез'єднана, тому що поруч із нею немає міста. Усі інші споруди з'єднані, а отже, є частиною мережі.

Біоматерія – дивовижна речовина, дещо рідкісніша за інші ресурси. Біоматерія необхідна для будування симбіоміст, а також може бути й універсальним будівельним матеріалом. **Тільки коли будуєте** тунель, будівлю чи місто, можна витратити потрібну кількість жетонів біоматерії замість того, щоб витрачати таку ж кількість жетонів ламінарії або сталепласта.

ПРИКЛАД:

Вартість будування несимбіоміста зазвичай становить 2 сталепласти, 1 ламінарію та 1 кредит. Але ви можете побудувати його за 1 сталепласт, 2 біоматерії та 1 кредит.

ПОКРАЩЕННЯ СПОРУД

Будівлі і тунелі в цій грі названо спорудами. Споруди відрізняються від міст тим, що їх можна покращити. У грі є одна картка, яка є винятком із цього правила і дає змогу перетворити несимбіомісто у симбіомісто.

Для покращення вам знадобиться картка або слот з таким символом:

Покращте 1 споруду. Заплатіть 1 науку.

Стандартна вартість покращення тунелю, ферми, опріснювача чи лабораторії – завжди 1 наука. Однак певні властивості карток пропонують вам унікальну вартість.

Застосуйте властивість 1 картки активації. Заплатіть стандартну вартість, щоби побудувати споруду. Заплатіть 1 науку, щоби покращити щойно збудовану споруду (під час гри на 3–4 гравці).

Отримайте 2 науки; або покращте 1, 2 чи 3 споруди, сплачуючи по 1 науці за кожне покращення. Споруди можуть бути одного або різних типів (під час гри на 1–4 гравці).

Отримайте 2 картки епох. Покращте 1 споруду, заплативши 1 науку, або отримайте 1 ламінарію (під час гри на 2 гравці).

Щоб покращити будівлю, візьміть відповідну фішку із запасу та покладіть її на будівлю, яку ви покращуєте. Щоби покращити тунель, перегорніть його жетон покращеним боком догори.

Для властивостей і ефектів у грі покращений тунель також є просто тунелем, покращена ферма також є просто фермою тощо. Покращену споруду повторно покращити неможливо.

Покращені споруди під час виробничої фази виробляють більше, а певні картки можуть надавати бонуси за наявність покращених споруд.

ТРЕК ФЕДЕРАЦІЇ

Тепер ви знаєте, як побудувати підводну державу, але вам також потрібно здобути хорошу репутацію в міжнародного уряду! Це можна зробити, вибираючи ефекти слотів або розігруючи картки із цим символом:

Просуньтесь треком Федерації на 1 поділку.

Перед першим раундом маркери гравців розміщують на окремих поділках треку Федерації у зворотному порядку до порядку ходів гравців, як описано на сторінці 6. На початку кожного наступного раунду маркери розміщують нижче від поділки 4, як описано на сторінці 15.

Коли маєте просунутися на 1 поділку на цьому треку завдяки слоту або картці, пересуньте свій маркер на 1 поділку вгору. Якщо поруч із цією поділкою зображено бонус, негайно отримайте цей ресурс. Просуваючись більш ніж на 1 поділку, отримайте бонус кожної з цих поділок.

Якщо ваш маркер зупиняється на зайнятій поділці, покладіть його зверху маркерів інших гравців (що вище лежить ваш маркер, то раніше ви ходитимете в наступному раунді).

Навіть просунувшись якнайдалі, ви досі отримуєте переваги від подальшого «просування». Якщо ви мусите пересунути маркер, коли він лежить на поділці 1, покладіть свій маркер зверху всіх інших маркерів, що лежать у цій поділці, й отримайте по 1 очку за кожну позицію, на яку ви мали б просунутися.

ПРИКЛАД:
Помаранчевий гравець вибрав слот, завдяки якому має просунутися на 2 поділки. Він просувається лише на 1, тому що це кінець треку. Проте гравець отримує 2 очки: 1 за переміщення на цю поділку та 1 за «просування» за межі треку. Він кладе свій маркер зверху на маркери, які вже лежать на поділці 1.

ДОБИРАННЯ СПЕЦІАЛЬНИХ КАРТОК

Цей символ вказує на те, що цей слот дає вам спеціальну картку. Доступні спеціальні картки лежать на ігровому полі горілиць.

Беручи спеціальну картку, ви виконуєте щось одне з цього:

- берете одну з трикредитних спеціальних карток (не викладаючи нову картку на спорожніле місце);
- берете верхню картку з колоди (одно- або двокредитну) і перегортаєте наступну картку горілиць;
- перегортаєте верхню картку (одно- або двокредитну) долілиць, кладете її під низ колоди та добираєте наступні 3 картки з верху колоди. Виберіть одну із цих 3 і залиште її собі, а дві інші поверніть під низ колоди в будь-якому порядку. Потім перегорніть горілиць верхню картку колоди.

Після того, як спеціальна картка опинилася у вашій руці, вона майже не відрізняється від будь-якої іншої картки. Відмінності описані на сторінці 8.

ВИКОРИСТАННЯ КАРТКИ АКТИВАЦІЇ

Картки активації – це певний тип карток, які ви розміщуєте біля свого планшета і зберігаєте там під час гри. На них є властивості, які можна застосувати протягом гри, але тільки за допомогою ефекту слота або властивості іншої картки із цим символом:

Ви можете використати 1 з ваших карток активації.
Правила щодо карток активації наведені на сторінці 8.

ЗАВЖДИ ДОСТУПНИЙ СЛОТ

Один слот завжди доступний, навіть якщо в цьому раунді його вже вибирав інший гравець. Вважайте, що він не має власного кольору, тобто є нейтральним: завжди ігноруйте властивість картки, якщо розіграли її на цей слот.

Завжди доступний слот дає змогу отримати 2 картки та 2 кредити.

Примітка: деякі властивості карток дають вам змогу використати зображений на слоті ефект. Ці властивості стосуються лише кольорових слотів, і їх не можна застосувати до завжди доступного слота.

ПЛИТКА КЛОНУВАННЯ ЕФЕКТУ (4 ГРАВЦІ)

У грі вчотирьох важливі слоти займають досить швидко. Плитка клонування ефекту (доступна тільки під час гри вчотирьох) дає гравцю можливість зайняти слот, який вже попередньо зайняв інший гравець.

Замість того, щоб вибирати доступний слот у свій хід, ви можете зробити таке:

1. Заплатіть 1 кредит.
2. Візьміть плитку клонування ефекту.
3. Виберіть слот з плиткою дії іншого гравця.

Розташуйте свою плитку дії на вибраному зайнятому слоті зверху плитки іншого гравця. Ви також розігруєте картку як зазвичай і застосовуєте її властивість, якщо її колір збігається з кольором вибраного слота. **Зверніть увагу**: ви не можете зайняти слот, де лежить ваша плитка дії.

Примітка щодо ефектів карток: у грі на 4 гравці поняття «слот, який зайняв інший гравець», означає слот, що містить плитку дії іншого гравця, але не вашу. Тож якщо ви вже поклали плитку на зайнятий слот, жодна картка не дасть вам змоги використати цей слот ще раз. Отже, слот, на якому лежать обидві плитки дії – ваша й іншого гравця – не є слотом, який зайняв інший гравець.

ОДНОРАЗОВЕ ВИКОРИСТАННЯ

Використана плитка клонування ефекту стає недоступною до кінця раунду. Гравець, який використав цю плитку, зберігає її як нагадування, що ця можливість більше не доступна. Наприкінці раунду плитку клонування слота повертають на своє місце на ігровому полі.

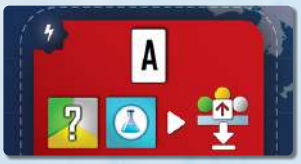
ПІДСУМОК ПРАВИЛ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ЕФЕКТУ СЛОТА

1. Покладіть свою плитку дії на незайнятий слот або на завжди доступний слот.
2. Розіграйте картку з руки.
3. Якщо колір картки не збігається з кольором вибраного слота, використайте ефект слота і скиньте картку, не застосовуючи її властивість. Завжди доступний слот не має кольору, тож до нього не можна підібрати картку (скиньте її).
4. Якщо колір картки збігається з кольором слота, ви вибираєте один з таких варіантів:
   - або використайте ефект слота, а потім застосуйте властивість картки;
   - або спочатку застосуйте властивість картки, а потім використайте ефект слота.

ПОРЯДОК ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ І ВЛАСТИВОСТЕЙ

Деякі ефекти складаються з кількох частин. Окремі частини ефекту можна застосовувати в будь-якому порядку.

Зображений нижче ефект дає вам змогу:



1. Використати одну з ваших карток активації.
2. Побудувати споруду за її стандартну вартість.
3. Заплатити 1 науку, щоби покращити щойно збудовану споруду.

Ми вже згадували про цей ефект, і він означає, що ви можете побудувати будь-яку споруду за її стандартну вартість, а потім одразу ж покращити її, заплативши 1 науку. Також ви можете використати одну з ваших карток активації. Завдяки тому, що порядок розігрування окремих частин ефекту неважливий, ви можете спочатку використати картку активації, яка дає вам, наприклад, 1 кредит, а потім заплатити цей кредит і 1 науку, щоби побудувати й одразу ж покращити опріснювач.

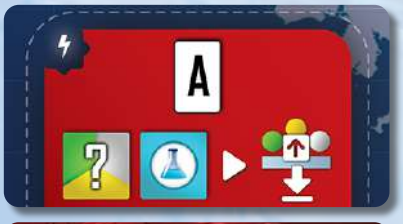
Увага! Ви мусите спершу повністю застосувати властивість картки, а потім виконати усі ефекти слота, або навпаки. Не можна робити ці дві речі одночасно.

ПРИКЛАД:

У вашій ігровій зоні розміщено 2 картки: № 37, що має постійну властивість, і № 34 – картка активації. Ви вирішили розіграти з руки нову картку епохи (на цей раз не важливо, картку якого кольору ви виберете, але ефективніше буде розіграти червону) і вибираєте описаний раніше слот. У вашому запасі є 1 сталепласт і 1 наука. У вас немає кредитів, але ви хочете побудувати опріснювач. Ось як це зробити з наявними у вас ресурсами та картками в ігровій зоні. Використаємо другу частину ефекту слота: «побудувати й одразу покращити споруду». Для цього ми за 1 сталепласт будуємо лабораторію в під'єднаному до нашої мережі місті, де вже є побудована лабораторія. Це дозволяє нам скористатися постійною властивістю картки № 37, яка дає 1 кредит за другу побудовану лабораторію в під'єднаному місті. Повертаємось до виконання нашого ефекту і за 1 науку покращуємо щойно збудовану лабораторію. Ми до кінця виконали частину ефекту слота «побудувати і покращити», а не тільки «побудувати» або тільки «покращити». В нас ще залишилася невиконаною одна частина ефекту «розіграти картку активації»: повертаємо на 90 градусів картку № 36 в ігровій зоні і застосовуємо її властивість. За 1 кредит, який ми щойно отримали, будуємо опріснювач та беремо одну картку в руку з колоди епох.

Є два обмеження щодо застосування багатоскладових ефектів:

1. *Якщо спрацьовує новий ефект, застосуйте його негайно, навіть якщо ви ще не закінчили застосовувати ефект, який його спричинив (як у випадку з карткою № 37 вище).*
2. *Ви мусите повністю закінчити використовувати властивість картки й повністю закінчити використовувати ефект вибраного слота. Не можна переривати одне, щоб виконати інше, і навпаки.*



ПРИКЛАД:

Гравець вибирає цей червоний слот і розігрує червону картку № 28. Також в його ігровій зоні є недоступна картка активації № 19, яку він розмістив там у попередній хід.

Припустимо, у нього є 1 сталепласт, 1 кредит, 1 наука, проте немає ламінарії та жодного покращеного тунелю. Його маркер на 4-й поділці треку Федерації.

Властивість картки № 28 йому не потрібна, поки він не матиме покращений тунель, тож гравець вирішує спочатку застосувати ефект слота, завдяки якому зможе побудувати та покращити тунель. Він платить 1 сталепласт і 1 кредит, щоби побудувати тунель, й 1 науку, щоб його покращити. Тепер він не може використати картку № 28, тому що не до кінця використав ефект слота.

Інша частина ефекту слота дає змогу розіграти картку активації № 19 «Будування споруди». Гравець не має ресурсів для будування, але він може спочатку застосувати другу частину властивості картки активації. Гравець просувається на 1 поділку треком Федерації й одразу отримує бонус тієї поділки – 1 кредит (бонуси на треку Федерації – це також ефекти, які негайно спрацьовують). Тепер він витрачає цей кредит, щоб побудувати опріснювач, використовуючи першу частину властивості картки активації. Обидві частини властивості застосовані, отже, картка активації розіграна. А отже, весь ефект слота виконано.

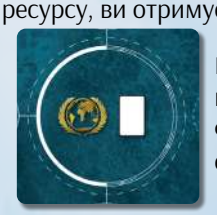
Тепер, і тільки тепер він може використати картку № 28. У нього є покращений тунель, тому він отримує 1 ламінарію.

Він ніяк не міг використати цю ламінарію для того, щоб побудувати ферму замість опріснювача. Слот та всі ефекти, які він викликав, було необхідно повністю розіграти, перш ніж гравець зміг би використати миттєву властивість розіграної картки № 28.

Звісно, цілком можливо було б використати картку № 28 перед тим, як переходити до ефекту слота, проте в цій ситуації це було б марно. Але якби він встиг побудувати покращений тунель у попередній хід, то міг би отримати ламінарію до того, як використати ефект слота.

БОНУСИ ВІД БУДУВАННЯ

На планшеті гравця зображені певні бонуси, які ви можете отримати, коли щось будуєте. Бонуси на кожному планшеті відрізняються. Будуючи споруду або місто на ділянці з позначкою ресурсу, ви отримуєте цей ресурс.



Коли будуєте на ділянці із цим символом, просуньте ваш маркер на 1 поділку по треку Федерації і доберіть 1 картку з колоди поточної епохи.

Ви отримуєте бонус, навіть якщо місто або будівля, яку ви побудували на цій ділянці, ще не з'єднані з вашою мережею. Такі бонуси – миттєві ефекти, які спрацьовують негайно, навіть посеред дії:

ПРИКЛАД:

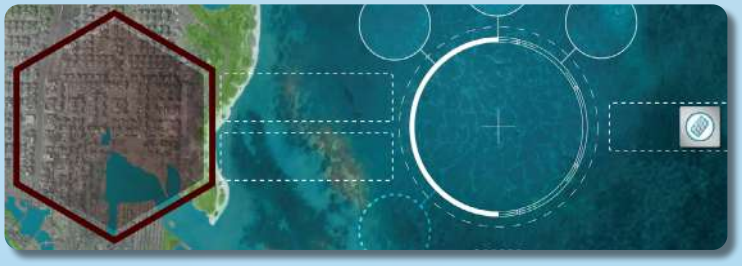
Ви можете будувати на зображеній тут ділянці й вибрали ефект, що дає змогу побудувати 2 тунелі. Ви платите 1 сталепласт і 1 кредит за будування на цій ділянці та одразу ж отримуєте 1 сталепласт. Ви можете витратити цей сталепласт (і ще 1 кредит) для того, щоб побудувати другий тунель.

>> МЕТРОПОЛІЇ

Розширюючи свою мережу й з'єднуючи її з прибережними метрополіями, ви також отримуєте винагороду.

Щоб з'єднати цю метрополію з мережею, потрібно побудувати тунель на прилеглій ділянці для тунелів.

Щоб з'єднати цю метрополію з мережею, потрібно побудувати тунелі на обох прилеглих ділянках для тунелів.



Якщо відповідну плитку метрополії з'єднано з мережею, вона надає бонуси. Синя дає або миттєвий ефект, або миттєвий ефект і бонус під час виробничої фази. Коричнева приносить очки під час фінального підрахунку.

КІНЕЦЬ ХОДУ

Оскільки у свій хід ви розігруєте тільки одну картку, після того як візмете картку з верху колоди, **у вас буде щонайменше 3 картки в руці** (більше може бути через розіграні картки чи слоти або отримані під час вашого ходу бонуси).

Водночас, якщо у вас в руці більше ніж 3 картки, ви мусите скинути до 3. Ви можете обдумувати свій вибір щодо карток, які хочете залишити, поки інші гравці продовжують ходити. Але остаточне рішення мусите прийняти на початку вашого наступного ходу. Проте можна скинути зайві картки, щойно прийняли відповідне рішення.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Упродовж одного раунду кожен розіграє 3 картки з руки й вибере три слоти: по одному на кожну розіграну картку. Щоразу гравці кладуть на вибраний слот свою плитку дії, тож кількість вільних для вибору слотів меншатиме. Зробіть такі кроки, щоб розпочати наступний раунд:

1. Поверніть усі плитки дії їхнім власникам. **4 гравці:** якщо ви граєте вчотирьох, гравець, який взяв плитку клонування ефекту, мусить повернути її на місце.

2. Переставте маркери порядку ходів гравців відповідно до порядку розташування маркерів на треку Федерації. Гравець із маркером на найпершій поділці на треку Федерації ходитиме першим у наступному раунді. Той, чий маркер на наступній позиції, ходитиме за ним тощо. Якщо маркери лежать один на одному, то перший ходитиме гравець із маркером, який найвище, наступний – з маркером, що під ним, і так далі. Серед маркерів, розташованих під четвертою поділкою відносний порядок ходів не змінюється.

3. Визначивши порядок ходів гравців в наступному раунді, розмістіть усі маркери треку Федерації на кольорові кружечки під поділкою 4.

4. Просуньте маркер раундів. Якщо це кінець епохи, то перед наступним раундом відбуватиметься виробнича фаза.

Примітка: обов'язково визначте новий порядок ходів гравців, навіть якщо це кінець фінального раунду. Цей остаточний порядок гравців важливий для розв'язання нічиєї.

ПРИКЛАД:
Це кінець 2-го раунду. Чорний і синій гравці не просунулися по треку Федерації, тому вони ходитимуть останніми у 3-му раунді. Їхній порядок відносно одне одного не змінюється, тому чорний гравець гратиме перед синім. Нічию між фіолетовим і помаранчевим гравцем, чиї маркери займають поділку 2, розв'язують відповідно до того, чий маркер вище.

>> СТРУКТУРА ГРИ

ВИРОБНИЧА ФАЗА

Наприкінці кожного раунду маркер раундів переміщується на одну поділку на треку раундів. Після 4 раундів він переміщується на поділку виробництва, нагадуючи, що настав час для першої виробничої фази. Друга виробнича фаза відбувається через 3 раунди. Остання у грі виробнича фаза настає через 3 раунди після попередньої, перед безпосереднім підрахунком очок. Загалом ви зіграєте 10 раундів і пройдете 3 виробничих фази. Кожна така фаза знаменує кінець епохи.

>> ВИРОБНИЦТВО ВАШОЇ МЕРЕЖІ

Усі гравці можуть діяти в цій фазі одночасно. Кожен тунель, що прилягає до міста, і кожна будівля у вашій мережі будуть щось виробляти. Покращені споруди вироблятимуть більше. Симбіоміста принесуть 2 очки!

Несимбіоміста не мають власного виробництва, але вони все ж корисні, адже з'єднують будівлі з вашою мережею.

Ви також отримуєте невеликий бонус під час виробничої фази, якщо маєте 2 покращені будівлі одного типу в одному місті.

Усе, що виробляє ваша мережа, зображено на пам'ятці гравця.

ПРИКЛАД:
Кожна ферма поруч зі з'єднаним містом виробляє 1 ламінарію.

ПРИКЛАД:
Покращена ферма, яка з'єднана з мережею, виробляє додатково переможне очко, тобто 1 ламінарію та 1 очко.

ПРИКЛАД:
Якщо в одному місті ви маєте дві покращені ферми, то виробничі потужності будуть збільшені на 1 ламінарію й 1 очко. Тобто: 2 покращені ферми будуть виробляти 3 ламінарії і 3 очки.

>> ЯКІ ОБ'ЄКТИ НЕ БУДУТЬ ЗАДІЯНІ У ВИРОБНИЧІЙ ФАЗІ

- **Місто не братиме участі у виробничій фазі, якщо воно не з'єднане з мережею.**
- **Будівля не братиме участі у виробничій фазі, якщо вона не прилягає до міста, з'єднаного з мережею.**
- **Тунель не братиме участі у виробничій фазі, якщо він не прилягає до міста (тунель, з'єднаний з метрополією з ефектом «Виробництво», дасть їй виробляти продукцію, але метрополія не є підводним містом, тому сам тунель нічого не вироблятиме).**

Уявіть собі це так: населення може жити лише в містах, з'єднаних мережею. Нез'єднані міста залишаються порожніми, а отже й не виробляють продукцію. Будівлі поруч із порожніми ділянками або від'єднаними містами теж не працюють через відсутність персоналу. Тунелі без сполучення з містами не мають трафіку й не можуть нічого виробляти.

>> ВЛАСТИВІСТЬ «ВИРОБНИЦТВО» НА КАРТКАХ І МЕТРОПОЛІЯХ

Якщо ви розмістили в свою ігрову зону картки з властивістю «Виробництво» або з'єднали свою мережу з метрополіями, що мають цей ефект, застосуйте це під час виробничої фази. Кількість вироблених ресурсів, залежить від кількості ваших міст або будівель. Коли визначаєте, скільки ресурсів вироблено, завжди ігноруйте нез'єднані з вашою мережею міста й будівлі.

Деякі картки з властивостю «Виробництво» не виробляють безпосередньо ресурси. Натомість вони можуть вплинути на продуктивність ваших тунелів, будівель і міст. Властивості таких карток застосовують під час виробничої фази вашої мережі, але вони не беруть до уваги тунелі, будівлі і міста, які нічого не виробляють.

1. Дві ферми виробляють 2 ламінарії. Покращена ферма також виробляє 1 очко.
2. Два опріснювачі виробляють 2 кредити. Обидва вони непокращені, тому не виробляють біоматерію.
3. Дві покращені лабораторії в одному місті виробляють 3 сталепласти та 2 науки.
4. Три тунелі прилягають до міст, тому вони приносять 3 кредити. Один тунель покращений, тому він додатково приносить 1 очко. Четвертий тунель не прилягає до міста. Він нічого не виробляє, але з'єднує метрополію з мережею.
5. Симбіомісто з'єднане з мережею, тому воно виробляє 2 очки.
6. Картка з властивістю «Виробництво» виробляє 1 кредит.
7. Синя метрополія з'єднана з мережею. Вона виробляє 2 очки.
8. Після того, як одержить вироблені ресурси, гравець мусить забезпечити всі з'єднані з мережею міста. Таких міст 2, тому гравцю на забезпечення потрібно витратити 2 ламінарії.
9. Під час виробничої фази одне місто не виробляє ресурси, оскільки не під'єднане до мережі, як і лабораторія поруч.

>> КІНЕЦЬ ЕПОХИ

Коли всі гравці отримають ресурси з усіх можливих джерел, настає час завершити епоху. Виконайте такі дії:

1. Поверніть картки активації до звичайної орієнтації, показуючи, що їх можна використати в наступній епосі (наприкінці останньої епохи цей крок не потрібен).
2. Забезпечте ваші міста (пояснено праворуч).
3. Приберіть колоду та скид епохи, що минає, у коробку. Картки цієї епохи ще можуть лишатися у гравців в руках, проте нові отримати вже не можна.
4. Перетасуйте колоду наступної епохи та покладіть її на ігрове поле. Це нова колода добору. Гравці беруть в руку по 3 нові картки. З-поміж цих 6 або більшої кількості карток, що маєте тепер на руці, лишіть собі будь-які 3, а решту скиньте: картки нової епохи – в скид на полі, а попередньої – в колоду тієї епохи. Наприкінці останньої епохи пропустіть цей крок.
5. Просуньте маркер раундів на одну поділку.

Коли у кожного гравця лишилося по 3 картки на руці, ви готові до наступної епохи з новою колодою; або, якщо ви завершили третю епоху, ви готові до фінального підрахунку.

ЛІМІТ КАРТОК В РУЦІ:

На початку кожного свого ходу й кожної епохи ви мусите скинути зайві картки з руки до ліміту в 3 картки. В інший час можна мати понад 3 картки у руці.

Якщо якась картка з постійною властивістю збільшує ліміт вашої руки на один, то залишайте на руці 4 картки на початку свого ходу та на початку кожної епохи. Цілком можливо, що ви почнете один або кілька ходів лише з 3 картками, тому що ця властивість впливає тільки на кількість скинутих карток, а не дає вам змоги добирати нові до ліміту в 4 картки.

>> ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ МІСТ

Наприкінці виробничої фази кожне місто у вашій мережі має спожити 1 ламінарію (у симбіоміст потреби такі ж, як і в несимбіоміст). Поверніть витрачені ламінарії в запас. Якщо у вас більше міст, ніж ви маєте ламінарій, витратьте всі ламінарії, забезпечивши стільки міст, скільки зможете, а потім забезпечте решту міст у такий спосіб:

За кожне незабезпечене місто заплатіть по 1 біоматерії. Якщо досі є незабезпечені міста, це впливає на вашу репутацію – втратьте по 3 очки за кожне таке місто в кінці кожної виробничої фази. Якщо ви втратите всі очки, а міста залишаться незабезпеченими, просто поставте свій маркер очок на позначку 0. Проте навряд вам вдасться втратити так багато очок, якщо ви не намагаєтеся зробити це навмисно.

Забезпечення потрібне лише містам у вашій мережі. Нез'єднані міста не вважають містами, бо їх не заселено.

>> ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Ваша підводна держава набиратиме очки впродовж гри. Іноді це відбуватиметься через властивості певних карток, а іноді – під час виробничої фази. Наприкінці гри ви можете отримати очки за під'єднану коричневу метрополію або за картки в вашій ігровій зоні з властивістю «Фінальний підрахунок». І, нарешті, ви отримаєте очки за загальну структуру вашої мережі та за ваші позосталі ресурси.

Порядок підрахунку очок подано на картці фінального підрахунку.

ПЛИТКА МЕТРОПОЛІЇ КОРИЧНЕВОГО КОЛЬОРУ

Метрополія (коричнева плитка) у верхньому лівому кутку планшета гравця приносить очки, якщо ви з'єднали її з мережею обома тунелями.

КАРТКИ З ВЛАСТИВІСТЮ «ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК»

Картки із цим символом принесуть вам переможні очки в кінці гри, якщо ви виконаєте умови отримання. Деякі картки винагороджують вас за певні досягнення. Інші дають змогу обмінювати ресурси на очки. Сміливо витрачайте ресурси – ви вже нічого не купите, а придбати очки завдяки картці завжди вигідніше, ніж зберегти ресурси та конвертувати їх в очки наприкінці підрахунку.

ПІДРАХУНОК ОЧОК ЗА ВАШУ МЕРЕЖУ

Отримайте очки залежно від того, скільки маєте різних будівель поруч із кожним містом, під'єднаним до вашої мережі:

- 2 очки за з'єднане з мережею місто без будівель.
- 3 очки за з'єднане з мережею місто з 1 типом будівель.
- 4 очки за з'єднане з мережею місто з 2 типами будівель.
- 6 очок за з'єднане з мережею місто з усіма 3 типами будівель.

ОБМІН РЕСУРСІВ НА ОЧКИ

Тепер ви можете обміняти значну частину ваших ресурсів на очки:

1. Спочатку обміняйте кожен ваш жетон біоматерії на 2 кредити.
2. Обміняйте всі ваші ресурси (ламінарія, сталепласт, наука, кредити) на переможні очки 4 до 1, тобто за одне очко віддайте 4 ресурси в будь-якій комбінації.

Якщо після цього ви досі маєте якісь ресурси, ви не здобуваєте за них жодних очок. Обміняйте все, що зможете, а **решту ігноруйте.**

ПРИКЛАД ФІНАЛЬНОГО ПІДРАХУНКУ:

1. *Через те, що коричнева метрополія з'єднана з мережею 2 тунелями, вона може принести очки. Подивившись на покращені споруди гравця, ми бачимо 2 з'єднані з мережею ферми, 3 з'єднані опріснювачі, 3 з'єднані лабораторії та 3 прилеглі до міст тунелі. Це вважають 2 повними наборами покращених споруд, тому коричнева метрополія приносить 8 очок.*
2. *Гравець має 2 картки фінального підрахунку, які дозволяють йому обміняти ресурси на очки. Витративши 6 науки гравець здобуває 9 очок, а також одержує два очки за 2 пари ламінарій і 2 пари сталепласта – усього 11 очок з карток з властивістю «Фінальний підрахунок».*
3. *Тепер гравець рахує очки за міста та споруди поруч із ними, отримуючи 6 очок за кожне місто з будівлями кожного з трьох типів. Гравець має 2 таких міста, отже отримує 12 очок (А). Його місто з двома типами будівель надає 4 очки (Б). Місто з одним типом будівлі приносить 3 очки (В). Місто без будівель також приносить 2 очки, тому що з'єднане з мережею (Г). Останнє місто цього гравця не під'єднане до мережі, тому за нього не буде нараховано жодних очок – воно порожнє й там ніхто не мешкає (Д). Загалом міста принесли гравцеві 21 очко.*
4. *Залишки ресурсів можна обміняти на кредити відповідних номіналів, або ж можна просто підрахувати "в голові". Гравець має 16 кредитів й одержує ще 2 за сталепласт, плюс 1 за науку, плюс 6 за біоматерію, тому що кожна з них коштує по 2 кредити. Разом – 25 кредитів, що конвертується в 6 очок. 1 кредит, що залишився, не дає очок. Якщо необхідно розв'язати нічию, треба порівняти позиції на треку Федерації наприкінці фінального раунду.*

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Перемагає той чи та, хто набере найбільшу кількість очок. У разі нічиєї, востаннє визначте порядок ходів і гравець, чий маркер займатиме найвищу позицію на треку перемагає (у цій грі політика має значення).
Але незалежно від того, хто набрав найбільше очок, приділіть час, щоб оцінити широку мережу підводних міст, яку ви звели! Завдяки вашим зусиллям мільйони людей тепер мають їжу, воду та купол над головою. Чудова робота!

Автор: Владімір Сухий.
Ілюстрації: Мілан Вавронь.
Графічний дизайн: Радек Боксан.
Виробництво: Катержина Суха.
Правила: Джейсон Голт.

Тестувальники: Войта, Кароліна, Катка, Водка, Ману і Мікеле, Мілош Прохазка, Влада, Зденка, Марцела, Кретен, Яна З., Вітек, Пого, Ярда Коваржик, Лама, Кенді, Індра, Лада Смекал, клуб настільних ігор «LEGIE», Дан Фржек, Роберт, Річард, Медведь, Кев, Їрка Баума, Петер Голуб, Фанда Горалек, Румун і Моніка; гравці з ігрових вечорів у Подмітрові, Бескидських зимових забав, Трахтаце, клуб «DoUPě Olomouc», Gamecon, Warcon (Юда, Пітрс, Елла, Елніе, Томік, Захі, Фуксо).
Подяка: Дереку С., Роберту Р., Діогу С., Леонарду М., Анґроду В., Майку П., Їріні.
Особлива подяка: Марку Феррарі, Петеру Чаславі, Опчику, Філіпу Мурмаку.
Особлива подяка за наполегливу роботу над графікою: Радеку Боксану.

Українська локалізація:
Головний редактор: Володимир Янчарін.
Перекладачка: Юлія Ціпура.
Верстальник: Владислав Дімаков.
Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний.

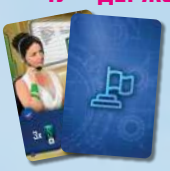
Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» **www.games7days.com**
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

ПРАВИЛА, ЗА ЯКІ ЧАСТО ЗАБУВАЮТЬ

- Кількість доступних куполів симбіоміст залежить від кількості гравців: двоє гравців – 7 куполів; троє гравців – 10 куполів; четверо гравців – 13 куполів.
- Ви граєте в зазначеному на треку порядку ходів. Це означає, що ви граєте не за годинниковою стрілкою, як у багатьох інших іграх.
- Якщо ви розміщуєте в своїй ігровій зоні картку активації, а у вас уже є 4 таких картки, то ви мусите скинути одну з них. Якщо в цій ситуації ви скидаєте картку активації, властивість якої ще можна застосувати, можете одразу ж зробити це.
- Коли ви будуєте споруду або місто, ви можете використати біоматерію замість ламінарії та сталепласта.
- У спеціальних карток немає стосу скидання. Одно- або двокредитні спеціальні картки, якщо їх скинути, повертаються під низ колоди. Скинуті трикредитні спеціальні картки просто виходять з гри.
- Коли ви оплачуєте розіграш спеціальної картки з миттєвою властивістю, покладіть її під свій планшет гравця замість того, щоб повертати в колоду.
- Тунелі виробляють продукцію, тільки якщо вони прилягають до міста.

ВАРІАНТИ ГРИ

1) ДЕРЖЗАМОВЛЕННЯ



Ці картки додадуть до гри проміжні цілі, за які ви змагатиметеся. Перетасуйте колоду держзамовлень і витягніть 3 випадкові картки. На початку гри покладіть їх на призначені для цих карток місця на ігровому полі. Решту карток поверніть у коробку.

Впродовж гри будь-який гравець може забрати собі картку держзамовлення, як тільки він або вона виконає всі її умови. Гравець отримує картку й одразу ж її бонус. Не кладіть нові картки держзамовлень замість виконаних.

2) ІНШИЙ БІК ПЛАНШЕТА ГРАВЦЯ

Інший бік планшета гравця призначений для досвідчених і відрізняється кількістю ділянок для будівель біля міст. Ділянки з чорно-червоним обрисом можуть надати миттєві бонуси чи збільшити виробництво, але щоб щось побудувати на такій ділянці, потрібно доплатити **додаткові ресурси**. Зверніть увагу: якщо хочете спробувати інший бік планшета, його мусять використовувати всі гравці.

ДОДАТКОВА ПЛАТА

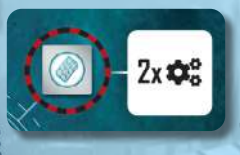
Певні ділянки потребують додаткової плати за будування на них (такого немає на рекомендованому для першої гри боці планшетів гравців). **Додаткову плату стягують після застосування всіх можливих знижок або зменшення вартості**. Наприклад, якщо ефект дозволяє вам будувати на ділянці безоплатно, вам усе одно доведеться сплатити додаткову вартість, якщо ви виберете ділянку з такою додатковою платою.

Додаткову плату стягують лише до будування на ділянці – вона не поширюється на покращення.

МНОЖНИКИ ВИРОБНИЦТВА

Виробничі множники означають, що споруди виробляють звичну норму ресурсів кілька разів поспіль. Так зображений ліворуч подвійний множник означає, що споруда має виробити стандартну кількість ресурсів ще один раз. Наприклад, два покращених опріснювачі в з'єднаному з мережею місті зазвичай виробляють 3 кредити та 2 біоматерії.

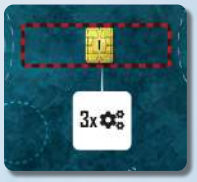
Якщо один з них стоїть на символі такого множника, то вироблятиме ще 1 кредит і 1 біоматерію. Разом з двох опріснювачів – 4 кредити і 3 біоматерії.



Як видно з прикладу вище, множники застосовують тільки до тієї кількості ресурсів, яку виробляє 1 покращена споруда під час 1 виробничої фази. Їх не може бути застосовано до будь-яких додаткових ресурсів, одержаних завдяки різним ефектам.

Множники можна застосувати лише під час виробничої фази. Так, якщо розіграли картку «Пробний запуск», щоб отримати ресурси з покращеного опріснювача, розміщеного на такому множнику, ви отримуєте лише 1 кредит і 1 біоматерію. Але під час виробничої фази цей опріснювач принесе вам 2 кредити та 2 біоматерії.

Будуючи місто на цій ділянці, ви мусите сплатити додатково 3 сталепласти та 3 кредити. З'єднане з мережею симбіомісто на цій ділянці принесе у виробничій фазі 6 очок замість 2. Несимбіомісто саме не виробляє очок, тому до нього не можна застосувати множник цієї ділянки. Зазначений множник виробництва не поширюється на будівлі та тунелі, з'єднані з цим містом.



Будуючи тунель на цій ділянці, ви мусите сплатити додатково 1 кредит. Тунель на цій ділянці виробляє потрійну кількість ресурсів під час виробничої фази, якщо він прилягає до з'єднаного з мережею міста. Це означає, що непокращений тунель принесе 3 кредити, а покращений – 3 кредити та 3 очки.

Цей множник виробництва застосовують лише тоді, коли побудовано обидва тунелі. І, як завжди, його застосовують лише тоді, коли тунелі прилягають до з'єднаного з мережею міста. У цьому разі ви отримуєте 2 додаткові кредити, коли тунелі виробляють продукцію під час виробничої фази. Цей бонус не залежить від того, чи покращені тунелі.

Будуючи тунель на цій ділянці, ви мусите доплатити 1 кредит і 1 сталепласт. Під час виробничої фази з'єднана з мережею метрополія додатково приносить 2 очки. Цей бонус не залежить від ресурсів, які надає сам тунель.

Будуючи місто на цій ділянці, ви мусите доплатити 2 науки та 2 кредити. Ви одразу отримуєте 6 очок, незалежно від того, з'єднане місто з мережею чи ні.

3) СОЛО-ГРА

Щоб грати в «Підводні міста» самостійно, скористайтеся боком планшета гравця для досвідчених і боком ігрового поля для двох гравців. Кількість симбіоміст у цьому варіанті гри необмежена. Приготуйтеся до гри, як для гри вдвох, **але не використовуйте цю плитку метрополії (зображену зліва)**.

Візьміть 3 плитки дії кольору, який не використовуєте в грі, й заповніть ними крайній правий слот кожного кольору (перший за годинниковою стрілкою). Граючи іншим разом, ви можете зайняти другий, третій тощо слот кожного кольору. Ви ходите «першим», тому ваш маркер має бути розташовано під поділкою 4 на треку Федерації. Маркер порядку ходів вам не знадобиться.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Грайте свій раунд як зазвичай. Наприкінці кожного раунду ви повертаєте назад свої плитки дії і пересуваєте 3 неактивних плитки дії на один слот за годинниковою стрілкою. Якщо ви не просунулися по треку Федерації, у наступному раунді має бути зайнято 4 слоти. Визначте, який саме слот треба зайняти:

1. Перегорніть верхню картку колоди поточної епохи. Складіть її цифри разом, отримавши число.
2. Починаючи з першого зеленого слота (як «1»), рахуйте за годинниковою стрілкою, поки не дійдете до цього числа. Покладіть нову плитку дії на вирахуваний слот, якщо він порожній, а інакше пересуньте плитку дії за годинниковою стрілкою і покладіть на перший порожній слот.

3 неактивні плитки дії одного кольору завжди переміщують на один слот за годинниковою стрілкою. Четверту плитку завжди розміщують випадково, і тільки якщо ви не просунулися по треку Федерації впродовж раунду.

МЕТА

Ви перемагаєте, якщо з'єднаєте з мережею щонайменше 7 міст і наберете щонайменше 100 очок. Відстежуйте свій результат і спробуйте побити попередній рекорд.

Примітка: грати соло з картками держзамовлень **неможливо**.

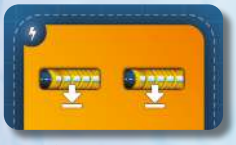
ПРИМІТКИ ЩОДО ВЛАСТИВОСТЕЙ КАРТОК

Властивості карток впливають на планшет гравця під час його ходу. Ваші картки з властивістю «Виробництво» впливають лише на ваше виробництво. Ніщо не може вплинути на планшет іншого гравця. Жодна з властивостей ваших карток не застосовується під час ходу іншого гравця.

- **БЕЗПЛАТНО:** побудувати щось безплатно ви можете лише тоді, коли це зазначено на картці. Якщо будування нічого не варте, знижки на нього не діють.
- **БУДІВЛЯ:** будівля – це ферма, опріснювач або лабораторія. Тунелі та міста – не будівлі.
- **ВИРОБІТЬ ДОДАТКОВУ 1 БІОМАТЕРІЮ ПІД ЧАС ВИРОБНИЧОЇ ФАЗИ:** якщо у вас жодна будівля не виробляє біоматерію під час виробничої фази, цей ефект не можна застосовувати.
- **ВЛАСТИВІСТЬ КАРТКИ:** властивість картки необов'язкова. На деяких картках, наприклад, тих, миттєві властивості яких потребують оплати, ми використовуємо слово «можете», щоб нагадати вам це правило, але властивість необов'язкова навіть якщо цього слова не вжито.
- **ДІЛЯНКА ДЛЯ РОЗШИРЕННЯ:** у кожному місті є спеціальна ділянка для будування, на якій можна будувати, тільки розігравши картку з певною властивістю (наприклад, картка «Дослідження»). На ділянку для розширення поширюються загальні правила гри: вибрана ділянка для розширення має бути поруч із містом або з ділянкою для міста, на якій дозволено будувати.
- **ЗАЗНАЧЕНА ВАРТІСТЬ:** певні картки містять інформацію про те, скільки ви маєте заплатити за будування споруди або міста. Якщо бачите такий напис, заплатіть не звичайну вартість будування, а зазначену.
- **ЗАПЛАТІТЬ:** чимало карток дають вам змогу заплатити певну вартість, щоб отримати бонус. Звісно, якщо ви не можете заплатити цю ціну, ви не отримуєте бонус (втім, ви можете розіграти картку, не застосовуючи її властивість). Якщо не зазначено інше, ви платите вартість і отримуєте бонус лише один раз. Картки, властивості яких пропонують заплатити більшу вартість, щоб отримати більше вигоди, містять відповідний символ.
- **ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТ СЛОТА:** означає, що ви можете застосувати ефект ще одного слота впродовж свого ходу. Ви не кладете плитку дії на цей новий слот і не розігруєте ще одну картку.
- **ЗНИЖКА:** якщо не вказано інше, знижку застосовують до стандартної вартості. Однак ви можете застосовувати кілька знижок і поєднувати їх із карткою, яка дає змогу платити за особливою вартістю. Знижки не можуть зменшити вартість нижче за «безплатно». Наприклад, якщо у вас є знижка у 2 кредити на тунель, який коштує 1 кредит і 1 сталепласт, вважайте це знижкою в 1 кредит і просто заплатіть 1 сталепласт.
- **З'ЄДНАНІ З МЕРЕЖЕЮ АБО ПРОСТО «З'ЄДНАНІ»:** це завжди означає «з'єднані з вашою мережею». Наприклад, «Якщо у вас є щонайменше 3 з'єднані з мережею опріснювачі...» означає, що ефект спрацює, тільки якщо опріснювачі підключені до вашої мережі. Пояснення щодо вашої мережі наведено на сторінці 11.
- **КОЛИ ВИ БУДУЄТЕ ДРУГУ ЛАБОРАТОРІЮ З'ЄДНАНАНОГО З МЕРЕЖЕЮ МІСТА:** якщо ця лабораторія не є з'єднаною з мережею, ефект не спрацьовує. Якщо ви побудуєте в цьому ж місті третю лабораторію, це також не активує цей ефект.
- **КОЛИ ВИ БУДУЄТЕ ДРУГУ ПОКРАЩЕНУ ФЕРМУ У З'ЄДНАНОМУ З МЕРЕЖЕЮ МІСТІ:** місто має бути з'єднаним з мережею. У ньому має бути принаймні дві ферми, але може бути й більше. У ньому вже має бути рівно одна покращена ферма. Щойно ви покращуєте другу ферму, ефект негайно спрацьовує.
- **МІСТО:** якщо не вказано інше, йдеться про несимбіо- та симбіоміста.
- **ОБМІН:** це те саме, що й оплата, тільки ефект може діяти в будь-якому напрямку. Наприклад, ви можете заплатити 1 ламінарію, щоб отримати 1 сталепласт, або заплатити 1 сталепласт, щоб отримати 1 ламінарію. Ви не можете обміняти більше ресурсів, ніж зазначено у властивості картки. Наприклад, картка, яка дає змогу обміняти 1 ресурс на 1 ресурс, не дає обміняти 2 на 2.
- **ОТРИМАЙТЕ РЕСУРСИ З 1 ПОКРАЩЕНОЇ СПОРУДИ ПОРУЧ ЗІ З'ЄДНАНИМ З МЕРЕЖЕЮ МІСТОМ:** виберіть одну покращену споруду поруч зі з'єднаним з мережею містом. На пам'ятці гравця подивіться, що вона виробляє самостійно. Отримайте ці ресурси. Це не впливає на кількість ресурсів, які вона виробить під час виробничої фази.
- **ПІД ЧАС ВИРОБНИЧОЇ ФАЗИ ВИРОБІТЬ ПО 1 ДОДАТКОВІЙ ЛАМІНАРІЇ ЗА КОЖНІ 3 З'ЄДНАНІ З МЕРЕЖЕЮ ЛАБОРАТОРІЇ:** підрахуйте загальну кількість з'єднаних із вашою мережею лабораторій. Щоб визначити, скільки ламінарій ви отримаєте, розділіть отримане число на 3, округлюючи до цілого вниз.
- **ПОБУДУЙТЕ:** будувати ви мусите лише на доступній для будування ділянці.
- **ПОКРАЩТЕ 1 АБО 2 ФЕРМИ:** за кожну з них заплатіть 1 кредит або 1 науку. Щоби покращити 2 ферми, ви можете заплатити або 2 кредити, або 2 науки, або 1 кредит і 1 науку.
- **РАЗ НА ХІД:** це завжди стосується вашого ходу. Немає карток, які ви могли б розіграти протягом ходу інших гравців або таких, що мають вплив на їхні планшети.
- **СЛОТ, ЯКИЙ ЗАЙНЯВ ІНШИЙ ГРАВЕЦЬ:** будь-який зайнятий слот, окрім зайнятих вашими плитками дій. Це не стосується завжди доступного слота, тому що він ніколи не зайнятий. Під час гри вчотирьох слот, який одночасно зайняли ви та інший гравець, не вважають таким, що зайняв інший гравець (бо ви ділите це місце на двох).
- **СПОРУДА:** це ферма, опріснювач, лабораторія чи тунель. Міста – це не споруди.
- **СТАНДАРТНА ВАРТІСТЬ:** це вартість, надрукована на пам'ятці гравця, яку ви зазвичай платите, щоби побудувати споруду або місто.
- **У КІНЦІ ГРИ ОТРИМАЙТЕ ПО 1 ОЧКУ ЗА КОЖНІ 3 З'ЄДНАНІ З МЕРЕЖОЮ ФЕРМИ:** порахуйте всі ваші з'єднані з мережею ферми, розділіть на три та округліть до меншого. Саме стільки очок ви отримаєте.
- **ФЕРМА, ОПРІСНЮВАЧ, ЛАБОРАТОРІЯ, ТУНЕЛЬ:** покращені споруди все ще вважають спорудами. Наприклад, покращена ферма все ще є фермою.
- **ЩОРАЗУ, КОЛИ ВИКОРИСТОВУЄТЕ ЗОБРАЖЕНИЙ СЛОТ:** цей ефект спрацьовує,коли під час свого ходу ви вибираєте слот для того, щоб покласти на нього плитку, або коли ви використовуєте слот завдяки властивості картки. Коли спрацьовує цей ефект, правила для цього слота змінюються на час вашого ходу.
- **ЩОРАЗУ, КОЛИ СЛОТ ДАЄ ВАМ ЩОНАЙМЕНШЕ 1 СТАЛЕПЛАСТ, ВИ ОТРИМУЄТЕ 1 ОЧКО:** якщо слот дає вам змогу вибрати між отриманням сталепласта та чимось іншим, ви отримуєте очко, лише якщо ви вибрали отримати сталепласт. Ефект не спрацьовує, якщо ви отримали сталепласт з інших джерел. Наприклад, слот, завдяки якому ви можете просунутися на 2 поділки на треку Федерації, не може призвести до цього, навіть якщо це просування дає вам 1 сталепласт.
- **ЩОРАЗУ, КОЛИ ВИ БУДУЄТЕ ДРУГИЙ ТУНЕЛЬ У ТОЙ САМИЙ ХІД:** спрацьовує в будь-який хід, у який ви будуєте щонайменше два тунелі. Цей ефект спрацьовує одразу після того, як ви побудували другий тунель, навіть якщо ви все ще не завершили застосовувати інший ефект.
- **ЯКЩО ПЕРЕБУВАЄТЕ НА ТРЕТІЙ ПОДІЛЦІ ТРЕКУ ФЕДЕРАЦІЇ:** це стосується випадків, коли ваш маркер перебуває на поділці із цифрою 3. Це не стосується випадків, коли ваш маркер перебуває на будь-якій іншій поділці.

ІГРОВЕ ПОЛЕ ДЛЯ 3 АБО 4 ГРАВЦІВ

Отримайте 1 науку, 1 сталепласт і 1 ламінарію.


Побудуйте 2 тунелі.

Використайте 1 картку активації. Доберіть 1 спеціальну картку.

Побудуйте 1 місто та 1 будівлю.

Отримайте 2 науки; або покращте 1, 2 або 3 споруди, сплачуючи по 1 науці за кожне покращення. Спорудам необов'язково бути одного типу.

Побудуйте 2 ферми.

Побудуйте 1 тунель та 1 місто.

Отримайте 2 сталепласти й 1 ламінарію.

Побудуйте 2 лабораторії.

Використайте 1 картку активації. Заплатіть стандартну вартість, щоби побудувати споруду. Одразу заплатіть 1 науку, щоби покращити щойно збудовану споруду.

Просуньтеся на 2 поділки по треку Федерації.

Побудуйте 2 опріснювачі.

Виберіть одне: побудуйте 1 місто або отримайте 1 ламінарію.

Використайте 1 картку активації. Отримайте 1 сталепласт.

Виберіть одне: або побудуйте 1 тунель, або просуньтеся на 1 поділку по треку Федерації й отримайте 2 картки та 1 кредит.

ІГРОВЕ ПОЛЕ ДЛЯ 1 АБО 2 ГРАВЦІВ

Використайте 1 картку активації. Отримайте будь-які 2 різні ресурси.

Побудуйте 2 ферми або 2 лабораторії (не можна побудувати 1 ферму й 1 лабораторію).

Побудуйте 1 тунель. Використайте 1 картку активації.

Доберіть 1 спеціальну картку.

Побудуйте 1 місто.

Отримайте 2 картки. Покращте 1 споруду, заплативши 1 науку, або отримайте 1 ламінарію.

ОГЛЯД МЕТРОПОЛІЙ

Наприкінці гри отримайте по 3 очки за кожну метрополію, з'єднану з вашою мережею (ви отримуєте очки за коричневі та сині метрополії, з якими ви починали, а також за всі плитки метрополій, які ви могли отримати під час гри).

У кінці гри нарахуйте собі очки за тунелі, з'єднані з містами: 5 очок за вісім тунелів, 7 очок за дев'ять, або 9 очок за десять і більше (не забувайте, що покращені тунелі також вважають тунелями).

Наприкінці гри нарахуйте собі очки залежно від кількості з'єднаних міст: 4 очки за п'ять міст, 8 очок за шість міст або 12 очок за сім і більше міст.

Наприкінці гри отримайте по 2 очки за кожну спеціальну картку, яку ви розіграли, сплативши її вартість. Очки приносять не тільки викладені у власну ігрову зону спеціальні картки, але й ті, що мають миттєві ефекти. Спеціальні картки активації, які ви поклали в стос скидання, очок не приносять.

У кінці гри отримайте по 4 очки за кожен набір із 4 різних покращених споруд. Враховуйте лише з'єднані з мережею будівлі та тунелі, які прилягають до міста. Тобто, щоб визначити кількість очок за цю метрополію, ви рахуєте те, чого у вас найменше: покращені тунелі, прилеглі до міста, з'єднані покращені ферми, з'єднані покращені лабораторії або з'єднані покращені опріснювачі – і множите одержану кількість на чотири.

Миттєвий ефект. Якщо ви з'єднаєте мережу із цією метрополією, то одразу ж отримаєте 1 ламінарію.

Ефект виробництва. Якщо ця метрополія з'єднана з мережею, ви отримуєте 2 очки під час кожної виробничої фази.

ОГЛЯД СИМВОЛІВ

- Заплатіть ресурси / кредити
- Обмін
- Отримайте / За наявності отримайте...
- Метрополія
- Побудуйте
- Кінець ходу
- За один хід / у той самий хід
- Будь-який вільний / невикористаний слот
- Раз на хід
- Будь-який використаний слот
- Знижка
- / Або

ОГЛЯД СПЕЦІАЛЬНИХ КАРТОК

Гравець отримує по 2 очки за кожну покращену лабораторію.

Гравець може скинути до 14 сталепластів. За кожен скинутий сталепласт гравець отримує по 1 очку.

За кожні дві скинуті ламінарії гравець отримує по 3 очки. Цю дію можна повторювати максимум 5 разів.

Гравець скидає рівно 15 кредитів, за що отримує 13 очок.

Гравець отримує по 2 очки за кожне побудоване симбіомісто.

Гравець отримує по 3 очки за кожні дві покращені ферми.

Приклад: гравець побудував 7 покращених ферм – він отримує 9 очок.