

Underwater Cities

1-4

80-150 min

12+

Правила игры

Следующий рубеж

Проблема с перенаселением Земли вошла в свою завершающую стадию. Космическая экспансия на Марс началась 40 лет назад, но пока не в состоянии принести значимый результат. Единственный путь экспансии непосредственно на Земле – это дорога в океан.

Игрокам предстоит построить лучшее подводное государство – архипелаг городов на дне океана, соединённых сетью транспортных тоннелей. Фермы морской капусты и опреснительные заводы обеспечат ваших граждан едой и водой. Лаборатории будут разрабатывать более эффективные способы добычи ресурсов. Возможно, вы даже сможете построить симбиотические города, целиком и полностью включённые в подводную экосистему.

Вы начнёте всего с одного города и разовьёте целую подводную сеть городов. Позже, вы сможете соединить вашу сеть с прибрежными городами, вашей прародиной. В условиях нехватки пресной воды и превышения потребностей людей в пище над эффективностью ваших ферм вы постепенно, шаг за шагом будете формировать новую, подводную нацию людей. Вероятно, что в будущем благополучие наземных городов будет зависеть именно от ваших поставок продукции.

Это ваша задача.

Это ваша судьба.

Мир нуждается в успехе проекта подводных городов.

Краткий обзор игры

Игроки будут строить подводные города, налаживать их инфраструктуру и транспортную сеть. Каждый игрок в порядке очереди совершает свой ход, который заключается в розыгрыше карты с руки и выборе места действий. Если цвет карты совпадает с цветом места действий, то игрок получает небольшой бонус, зависящий от разыгранной карты.

Три раза за игру будет отыграна фаза Производства, специальная фаза, в которой запускаются все производственные мощности, которые принесут различные ресурсы и ПО. Также в этой фазе вам нужно будет обеспечить жителей своих городов едой. В конце игры произойдёт итоговый подсчёт, который и определит победителя.

Компоненты

- Двустороннее игровое поле
- 4 карты-подсказки
- 4 двусторонних планшета игроков
- 4 карты обзора итогового подсчёта ПО
- 4 карты личных помощников
- По 3 жетона действий в 4 цветах игроков

- Колода 1 эры (66 карт)
- Колода 2 эры (57 карт)
- Колода 3 эры (57 карт)
- 10 особых трёхкредитных карт
- 15 особых одно- и двухкредитных карт
- 8 карт госзаказов
- 16 тайлов метрополии (11 синих и 5 коричневых)
- Жетоны кредитов разных номиналов (20х 1 кредит, 10х 5 кредитов, 5х 10 кредитов)
- Жетоны контейнеров биоматерии разных номиналов (10х 1 контейнер, 7х 3 контейнера)
- Жетоны контейнеров морской капусты разных номиналов (15х 1 контейнер, 9х 3 контейнера)
- Жетоны контейнеров пластыли разных номиналов (15х 1 контейнер, 9х 3 контейнера)
- Жетоны очков научного развития разных номиналов (10х 1 очко, 8х 3 очка)
- 47 двусторонних жетонов тоннелей
- 1 тайл клонирования места действий
- 4 тайла-множителя
- 17 полусфер несимбиотических городов (белые)
- 13 полусфер симбиотических городов (фиолетовый)
- По 3 маркера в 4 цветах игроков
- 1 маркер эры
- 37 фишек ферм
- 37 фишек опреснительных заводов
- 37 фишек лабораторий

Подготовка к игре

Подготовка основного игрового пространства

1. Поместите игровое поле в центре стола. Одна сторона поля рассчитана на 3-4 игроков, другая – на 2.
2. Различные компоненты представляющие города, тоннели, здания и ресурсы хранятся в общем запасе.
3. Разделите карты с дайверами на рубашках на 3 колоды, по одной на каждую эру. Отложите в сторону колоды 2 и 3 эр, предварительно из перемешав. Перемешайте колоду 1 эры и поместите её на поле, как показано на рисунке.
4. Поместите маркер эры на первую ячейку трека эры.
5. Поместите по 1 маркеру каждого игрока на стартовую ячейку трека ПО.
6. Особые карты. В левом верхнем углу таких карт указана цена активации в кредитах. Разделите их на 2 группы:
 - 1) Стоимость активации 1 или 2 кредита.
 - 2) Стоимость активации 3 кредита (одинаковые с двух сторон).

Перемешайте первую стопку и поместите на поле. Переверните первую карту лицом вверх.

Перемешайте вторую стопку, возьмите из неё 6 карт и поместите их на 6 мест на поле, как указано на рисунке. Верните лишние карты в коробку.

Изменения в подготовке для 2 и 3 игроков

1. Оставьте тайл клонирования места действий в коробке.
2. Часть симбиотических (фиолетовых) городов нужно вернуть в коробку:
 - a. При игре вдвоём верните в коробку 6 городов.
 - b. При игре втроём верните в коробку 3 города.

Подготовка игроков

Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты этого цвета: 3 жетона действий, карту личного помощника и карту обзора итогового подсчёта ПО. Несмотря на то, что карты личных помощников имеют разные иллюстрации, они одинаковы по своим свойствам.

Каждый игрок получает карту-подсказку. Также каждый игрок получает по 1 контейнеру морской капусты, 1 контейнеру пластали, 1 очку научного развития и по 2 кредита.

Подготовка планшетов игроков

Каждый игрок получает по 1 планшету, выбранному случайным образом.

Вы начинаете с 1 несимбиотическим (белым) городом, построенном в правом нижнем углу планшета.

Отделите коричневые тайлы метрополии от синих. Перемешайте коричневые и раздайте каждому игроку по 1. Затем перемешайте синие, и раздайте каждому игроку по 2 таких тайла.

Планшеты игроков двусторонние. В вашей первой игре используйте сторону с ☆. Позже, для большей вариативности, вы можете попробовать и вторую сторону, которая более асимметрична, ☆☆☆.



Очередность хода

Текущую очередность хода вы можете узнать, посмотрев на трек очередности хода. Второй трек в этой области - это трек Федерации, нужен для конкурентной борьбы игроков за очередность хода в наступающем раунде.

В первом раунде разместите маркеры игроков на треке очередности хода случайным образом. Поместите маркеры игроков на треке Федерации в обратном порядке, но начиная со 2 сверху ячейки на треке, при этом 3 и 4 игрок получают бонусы со своих ячеек:

1. Игрок, чей маркер находится на треке очередности хода на первом месте, будет ходить первым в первом раунде. На треке Федерации его маркер начинает вне трека на месте, соответствующем его цвету.
2. Второй игрок ходит вторым в первом раунде. Его маркер на треке Федерации начинает на 4 ячейке.

3. Третий ходит третьим, его маркер на треке Федерации занимает также 3 ячейку, а игрок получает 1 кредит в качестве бонуса ячейки трека Федерации.
4. Маркер четвёртого по треку очередности хода игрока на треке Федерации занимает 2 ячейку, а игрок начинает с 1 дополнительным кредитом и 1 дополнительным контейнером пластами.

С такой расстановки начинается только первый раунд игры. Во всех следующих раундах очередность хода будет зависеть от положения маркеров игроков на треке Федерации на конец предыдущего раунда.

Карты на руках игроков (в 1 раунде)

В начале игры каждый игрок получает по 6 карт из колоды 1 эры. 3 по своему выбору он оставляет себе, а 3 сбрасывает. Если вы новичок в данной игре, то постарайтесь оставить по 1 карте каждого цвета.

Краткий обзор игры

Что происходит в партии?:

- **Очередность хода.**

Игроки совершают свои ходы **по очереди**, которая указана на треке очередности хода. В течение раунда эта очередность не меняется.

- **Ход.**

В начале вашего хода у вас всегда на руках будет не менее 3 карт. В свой ход вы **должны выбрать 1 из доступных мест действий, поместить на него свой жетон действия и разыграть 1 из карт с руки**. Выбранное место действий остаётся заблокированным до конца раунда (кроме одного всегда доступного места действий).

Если цвет разыгранной карты совпадает с цветом выбранного места действий, то вы также можете активировать особый эффект разыгранной карты. А если не совпадает, то вы просто выполняете выбранное действие и отправляете карту в сброс.

В конце своего хода вы всегда берёте 1 карту из колоды текущей эры. Есть ограничение на количество карт в руке, но оно проверяется только в начале хода. Всё остальное время у вас на руках может быть любое количество карт.

- **Раунд.**

Раунд продолжается, пока все игроки не совершат по 3 хода. В конце каждого раунда маркер эры сдвигается на 1 ячейку по треку эры. Когда он достигает ячейки производства, начинается фаза Производства.

- **Производство.**

В фазе Производства запускаются все мощности экономик игроков. В конце данной фазы потребуется прокормить все города игроков.

- **Эра.**

Первая эра состоит из 4 раундов, а вторая и третья – из 3. Завершение фазы Производства знаменует конец эры. В игру входит новая колода карт. После завершения 3 эры закончится и игра.

- **Итоговый подсчёт.**

В конце игры происходит итоговый подсчёт ПО и определяется победитель.

Карты

В начале каждого хода у вас будет выбор не менее, чем из 3 карт работников. В качестве части хода вы обязаны разыграть 1 из них, а затем выбирать место действий для активации.

Если цвет карты не совпадает с цветом места действий, то особый эффект карты не срабатывает, просто совершите действия места действий. А если совпадает, то вы можете активировать особый эффект карты работника до или после (но не одновременно с) совершения действия.

В игре присутствуют карты 3 цветов:

- **Зелёные карты** имеют самый сильный эффект, но зелёные места действий – это самые слабые места действий.
- **Красные карты**, как и красные места действий во всём средние.
- **Жёлтые карты** имеют самый слабый эффект, зато жёлтые места действий самые сильные из мест действий.



Типы эффектов карт

4 из 5 типов карт имеют отложенный эффект. Когда вы разыгрываете такие карты и их цвет совпадает с цветом выбранного места действия, то вы забираете эту карту к себе в личную зону (активируете её). Если цвет не совпадает, то разыгранная карта отправляется в сброс.

Рассмотрим типы карт по их эффектам подробнее:



- **Мгновенный эффект**

Вы можете воспользоваться эффектом данных карт до или после совершения действия. Даже если вы не использовали эффект, карта отправляется в сброс.



- **Постоянный эффект**

Карты с данным символом имеют постоянный эффект. Часть таких карт срабатывает при некоторых событиях. Другие приносят вам скидку в некоторых ситуациях. Третьи дают вам особую способность, которой вы можете пользоваться на каждом ходу.

Вы можете использовать эффект такой карты даже в тот ход, когда её активировали.



- **Эффект действия**

Эффект действия инициируется посредством использования места действий или эффекта другой карты, который позволяет воспользоваться картой с эффектом действия.



Вы можете использовать эффект такой карты даже в тот ход, когда её активировали.

Каждую карту с эффектом действия можно использовать только 1 раз за эру. После использования поверните её на 90 градусов, чтобы случайно не воспользоваться ею повторно.

Заметка. В игре есть несколько карт, которые позволяют вам заново воспользоваться уже использованными картами с эффектом действия.



- **Эффект производства**

Эффекты производства срабатывают в фазу Производства. Некоторые эффекты непосредственно приносят ресурсы, другие как-то влияют на производство городов и структур в вашей сети.



- **Эффект итогового подсчёта**

Данные эффекты приносят ПО при итоговом подсчёте. Часть из них приносят ПО на основе развития вашей сети, другие позволяют конвертировать ресурсы в ПО.

Лимит 4

У вас в игре (не на руках, а именно лежащими в личной зоне, активированными после розыгрыша карты с руки при совпадении цветов её и выбранного места действий) одновременно может быть не более 4 карт с эффектом действия (ваш личный помощник считается 1 из 4 таких карт). Если у вас уже 4 карты с эффектом действия, то вы обязаны сбросить одну из имеющихся, если хотите добавить новую. Сбрасываемая карта может быть как доступной для использования, так и уже использованной в текущей эре. **Если вы решаете сбросить для этого одну из доступных для использования карт, то вы можете применить эффект сбрасываемой карты.**

Личный помощник

При подготовке к игре каждый игрок получает карту личного помощника. Эта карта является картой с эффектом действия, которая уже считается активированной, и находится в вашей личной зоне с начала партии. Она следует тем же правилам, что и обычные карты с эффектом действия. **Эту карту тоже можно сбросить по правилу «Лимит 4».**

Особые карты

Особые карты нельзя получить обычным путём, их вы можете получить только при помощи мест действий с соответствующим символом. Особая карта идёт к вам на руку. Её можно активировать как обычную карту. Если при розыгрыше её цвет не совпадает с цветом выбранного места действий, то карта сбрасывается и идёт под низ колоды особых карт, её эффект не срабатывает. А если совпадает, то вы можете её активировать, уплатив указанную в левом верхнем углу стоимость активации (от 1 - до 3 кредитов).



Сброс особых карт

Когда одно- или двухкредитная особая карта сбрасывается, то её следует вернуть под низ колоды особых карт.

Когда вы разыгрываете одно- или двухкредитную особую карту:

- Если цвет карты не совпадает с цветом места действий, то верните её под низ колоды особых карт.
- Если вы решили не платить за активацию карты, то верните её под низ колоды особых карт.
- Если цвет совпадает и вы решили заплатить, то вы забираете эту карту в личную зону. Если она имеет мгновенный эффект, то после активации эффекта храните её под своим планшетом, (использованные особые карты не должны возвращаться в игру). Если на ней нет мгновенного эффекта, то просто храните её по обычным правилам.

Обычно, трёхкредитные особые карты слишком ценны, чтобы их сбрасывать, но если такое происходит, просто возвращайте их в коробку.

Места действий и эффекты карт

Места действий на разных сторонах поля отличаются, их описание вы можете найти в конце этих правил.

В свой ход вы должны выбрать место действий, поместить на него свой жетон действия и разыграть карту с руки. Уже занятое место действий нельзя снова использовать до конца раунда. Карты и места действий в игре представлены в 3 цветах. Если цвет карты и места действий совпадают, то вы можете активировать разыгранную карту, применив её эффект до или после совершения действий места действий.

Вы всегда можете использовать только часть действий места действий или эффекта карты. Вы не можете занять своим жетоном действия место действий, если не используете хотя бы часть его действий. В случае с эффектом карты вы всегда можете его полностью проигнорировать, даже если разыграли совпадающую по цвету с местом действий карту.

Ресурсы

В подводном мире есть множество ресурсов, которые игроки могут получить или потратить. Получение ресурса обозначено единичным его символом:

-  • Получить 1 контейнер пластали
-  • Получить 1 контейнер морской капусты
-  • Получить 1 очко научного развития
-  • Получить 1 контейнер биоматерии
-  • Получить 1 кредит
-  • Получить 1 карту (из колоды карт текущей эры, нельзя брать особые карты)
-  • Получить 1 ПО (продвинуть на 1 шаг ваш маркер по треку ПО)

Обычно кредиты, очки научного развития и контейнеры морской капусты, пластали и биоматерии используются для оплаты стоимости чего-либо. Морская капуста также нужна для прокорма людей в городах. Карты дают вам больше гибкости в игре. ПО приближают вас к победе. Всё, что вы получаете, полезно для вас.

Лимиты компонентов

- **Количество жетонов кредитов, морской капусты, пластали, научного развития и биоматерии не ограничено.** Если что-то из вышеперечисленного заканчивается, используйте тайлы-множители.
- **Количество фишек зданий не ограничено.** Если у вас заканчиваются фишки определённого типа, вы можете заменить их жетонами подходящих цветов.
- **Количество жетонов тоннелей и фишек несимбиотические городов ограничено.** На старте игры в общем запасе есть 47 жетонов тоннелей и 17 белых фишек городов. Когда что-то из них заканчивается, вы больше не можете строить новые тоннели или города соответственно.
- **Количество фишек симбиотические городов ограничено,** и зависит от числа игроков в партии.
- **Колоды карт эры обновляемые.** Если колода текущей эры закончилась, просто замешайте сброс и сформируйте новую колоду.
- **Колоды одно- и двухкредитных особых карт обновляются сами по себе, так как эти карты постоянно возвращаются под низ колоды.**
- **Количество трёхкредитных особых карт в игре ограничено.** Их всего 6 на партию.

Транспортная сеть

В вашу транспортную сеть входят все здания, города и тоннели, имеющие связь с вашим стартовым городом:

- Ваш стартовый город соединён сам с собой, а значит он всегда в сети.
- Все тоннели обязательно находятся в сети, так как их нельзя построить так, чтобы они оказались вне сети (см. далее).
- Город находится в сети, если он соседствует с любым из ваших тоннелей.
- Здание, соседствующее с городом в сети, тоже находится в сети.

Здания и города вне сети ничего не производят и ничего не потребляют в фазу Производства. Также они не учитываются при итоговом подсчёте. Помните об этом, когда будете разрабатывать план вашей экспансии.

Города

В городах живёт всё население вашего государства. В конце игры каждый город, присоединённый к вашей сети, принесёт вам ПО. Всего в игре 2 типа городов.



- **Несимбиотический (белый) город.** Стоимость постройки = 2 контейнера пласта + 1 контейнер морской капусты + 1 кредит.
- **Симбиотический (фиолетовый) город.** Стоимость постройки = 1 контейнер пласта + 1 контейнер морской капусты + 1 контейнер биоматерии + 2 кредита.

Оплатите стоимость постройки выбранного города в общий резерв и возьмите соответствующую фишку (полусферу) из общего запаса. Поместите фишку на свободное место для города на вашем планшете. **Место, которое вы выбрали для постройки города, должно соседствовать с городом, построенным ранее.** То есть, ваш новый город должен быть соединён местом для тоннеля с вашим другим городом. Вы можете сначала построить новый город, а только потом транспортный тоннель.

Симбиотические города в постройке более дороги, биоматерию довольно трудно получить, но они генерируют ПО в фазу Производства. Несимбиотические города более дешёвы, но не генерируют ПО. Города обоих типов могут принести вам ПО при итоговом подсчёте, и все их надо снабжать пищей в фазе Производства. Если в правилах или на карте указано просто «город», то подразумевается любой город, как симбиотический, так и несимбиотический.

Здания

Здания – это ваши основные источники ресурсов, которые обеспечивают вашему государству автономность существования. Есть 3 типа зданий.

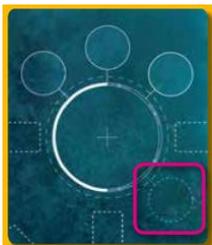


- **Ферма.** Стоимость постройки = 1 контейнер морской капусты.
- **Опреснительный завод.** Стоимость постройки = 1 кредит.
- **Лаборатория.** Стоимость постройки = 1 контейнер пласта.

Оплатите стоимость постройки выбранного здания в общий резерв и возьмите фишку соответствующего цвета. Поместите фишку на пустое место для здания. **Место, которое вы выбрали для постройки здания, обязано соседствовать с городом, построенным ранее, или с пустым местом для города, на котором вы можете построить город по базовым правилам.**

Разные здания производят разные ресурсы в фазу Производства. Чтобы здания приносили больше ресурсов, вам надо их улучшить. Некоторые карты также могут увеличить производство части ваших зданий, при условии, что они были активированы. Здания не приносят никаких бонусов/ресурсов, пока они не включены в вашу транспортную сеть.

Место для расширения города



У каждого города есть по 1 месту для здания вне базового лимита. Построить здание на этом месте можно только при помощи карты с эффектом постройки здания на месте для расширения города (только если оно соседствует с городом, построенным ранее, или с пустым местом для города, на котором вы можете построить новый город по базовым правилам).

Тоннели

Тоннели соединяют ваши города, образуя подводную транспортную сеть.



- **Тоннель.** Стоимость постройки = 1 контейнер пластали + 1 кредит.

Оплатите стоимость постройки тоннеля в общий запас и возьмите жетон тоннеля. Поместите его на место для тоннеля неулучшенной стороной вверх.

Место, которое вы выбрали для постройки тоннеля, должно быть соединено с вашим стартовым городом, это значит, что вы должны иметь возможность провести условный непрерывный путь по уже существующим тоннелям от выбранного места для тоннеля к вашему стартовому городу. Путь может проходить через города или пустые места для городов, но не через пустые места для тоннелей.

Пошаговая экспансия

Любое строительство нескольких зданий/тоннелей/городов происходит пошагово, по 1 зданию/тоннелю/городу за раз. То есть, если, например, вам надо построить 2 тоннеля, то первый построенный тоннель может вам открыть для постройки второго новые места на карте.

Стоимость постройки

Базовая стоимость постройки города, здания или тоннеля указана на вашей карте-подсказке. Там указаны ресурсы, которые вы должны потратить, если строите при помощи действий мест действий.

Эффекты некоторых карт также позволяют вам строить. Если на карте не указана специальная стоимость постройки, то вы должны оплатить базовую стоимость постройки. А если указано, то вы оплачиваете постройку по указанному тарифу, а базовую стоимость постройки игнорируете.

Биоматерия

Биоматерия – это самый дефицитный ресурс в игре. Она необходима для постройки симбиотического города, также ею можно заменить любой недостающий **строительный материал**. **Только когда вы строите тоннель, здание или город**, вы можете заменить любое количество выплачиваемых контейнеров пластами и морской капустой на контейнеры биоматерии по курсу:



Улучшение структур

Здания и тоннели объединены общим термином «структура». Структуры отличаются от городов тем, что их можно улучшать.

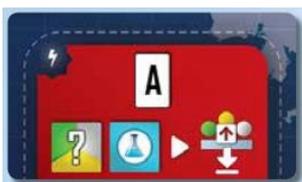
Чтобы произвести улучшение вы должны выбрать место действий или использовать эффект карты с соответствующим символом.



- Стоимость улучшения 1 структуры = 1 очко научного развития.

Эффекты некоторых карт могут изменить стоимость улучшения структуры.

Места действий, позволяющие улучшать структуры:



- Используйте 1 из ваших активированных карт действий. Постройте структуру по базовой стоимости. Потратьте 1 очко научного развития, чтобы улучшить только что построенную структуру.



- Получите 2 очка научного развития ИЛИ или произведите улучшение 1 – 3 структур, оплачивая по 1 очку научного развития за каждое улучшения. Улучшаемые структуры могут отличаться по типу. (1-4 игрока)



- Возьмите 2 карты. Произведите улучшение 1 структуры за 1 очко научного развития ИЛИ получите 1 контейнер морской капусты. (2 игрока)



Чтобы обозначить, что здание улучшено положите поверх его фишки ещё одну фишку такого же цвета.



При улучшении тоннеля просто переверните его жетон на другую сторону.

Нельзя улучшать уже улучшенные структуры.

Улучшенные структуры производят больше ресурсов, также их наличие может быть важно для срабатывания эффектов некоторых карт.

Трек Федерации

Помимо постройки своего подводного государства вам надо следить и за его репутацией в Море. Улучшать репутацию вы можете при помощи мест действий и карт с соответствующим символом.



- Продвиньте свой маркер на 1 шаг по треку Федерации.

При подготовке к игре мы уже расставили маркеры игроков на треке Федерации в порядке, обратном очередности хода игроков. Каждый следующий раунд маркеры начинают с мест, соответствующих им по цвету, находящихся под ячейкой 4.

Если на месте, на котором остановился ваш маркер, или по которому он прошёл, есть изображение бонуса, то сразу получите этот бонус.

Всегда помещайте свой маркер поверх других (если они там есть) на месте завершения его движения.

Даже если вы уже добрались до конца трека, вы всё ещё можете получать бонусы за продвижение. Если вы должны продвинуться, когда ваш маркер уже на ячейке «1», то поместите его поверх остальных маркеров на этой ячейке и получите по 1 ПО за каждый шаг, который вы могли бы сделать.

Получение особых карт



Этот символ на месте действий или карте означает, что вы можете взять одну из особых карт, доступных в центре игрового поля.

Вы можете:

- взять одну из трёхкредитных особых карт (не замещаются);
- ИЛИ верхнюю карту из колоды одно- или двухкредитных особых карт, после чего перевернуть новую верхнюю карту этой колоды лицом вверх.
- ИЛИ перевернуть верхнюю карту колоды одно- или двухкредитных особых карт лицом вниз и убрать её под низ колоды, после чего взять 3 следующих карты. Одну из взятых карт вы оставляете, а 2 другие убираете под низ колоды. После всего переверните лицом вверх новую верхнюю карту колоды.

После получения, особая карта считается обычной картой, к которой применяются все базовые правила для карт, кроме правила сброса (см. выше в соответствующем разделе).

Использование карт действий

Карты с эффектом действия – это тип карт, которые после активации хранятся у ваших планшетов. Действия, указанные на них вы можете совершить при помощи мест действий или эффектов карт с соответствующим символом.



Вы можете воспользоваться одной из своих активированных карт с эффектом действия.

Место действий, доступное всегда

Есть одно место действий, которое доступно всегда, даже если на нём уже лежит чей-то жетон действия. Оно не имеет цвета, поэтому никакие эффекты карт не срабатывают при его использовании. Это место действий позволяет вам взять 2 карты и получить 2 кредита.

Заметка. Эффекты некоторых особых карт позволяют вам совершить действие, указанное на месте действий. Данный эффект применяется только к цветным местам действий.

Тайл клонирования места действий (только при игре вчетвером)

При игре вчетвером самые выгодные места действий быстро занимают. Тайл клонирования места действий даёт одному из игроков возможность повторно воспользоваться уже занятым местом действий.

В свой ход, вместо выбора доступного места действий, вы можете сделать следующее:

1. Заплатить 1 кредит.
2. Взять тайл клонирования места действий.
3. Выбрать место действий, занятое жетоном действия **другого** игрока.

Ваш жетон действия идёт на место действий, которое вы клонируете, поверх жетона другого игрока. Вы как обычно разыгрываете карту, активируя её при совпадении её цвета с цветом клонируемого места действий. Вы **не можете** выбрать место действий, которое уже занято вашим жетоном действия.

Заметка. При игре вчетвером фраза «любое место действий, занятое другим игроком» подразумевает «любое занятое место, занятое не вами». То есть место действий, занятое и вами, и другим игроком, не доступно для таких эффектов.

Одноразовое применение

После использования тайла клонирования места действий, его нельзя снова использовать в текущем раунде. Чтобы это об этом не забыть, тайл должен храниться у игрока, который его использовал. В конце раунда верните тайл на поле.

Порядок применения действий

Места действий и эффекты некоторых карт иногда состоят из нескольких частей. Применяемые эффекты/действия разных частей вы можете применять в любом порядке. Эффекты, срабатывающие по триггеру, применяются сразу после срабатывания триггера, даже если вы ещё не завершили целиком действие карты или места действий.

ВАЖНО!!! Вы обязаны сначала полностью отыграть все эффекты карты, а затем все действия места действий, или наоборот. Отыгрывать их одновременно нельзя.

Бонусы от постройки



На некоторых местах для структур/городов есть изображения бонусов, которые вы получите при застройке этих мест. Этот бонус вы получаете мгновенно при застройке, даже если строили в середине действия, а значит получаемое может быть использовано для оставшейся части действия.

Вы получаете бонус за постройку, даже если построенная структура/город не в сети.

Метрополии

Если вы присоедините к своей транспортной сети береговые метрополии, то они будут приносить вам пользу. Присоединяются к сети они также, как и города: к ним должен подходить тоннель. Для одних метрополий достаточно 1 тоннеля, для других потребуется 2.

Коричневые метрополии приносят ПО в конце игры, а синие метрополии или имеют мгновенный эффект, или мгновенный эффект и эффект производства.

Конец хода

В конце своего хода вы всегда берёте 1 карту в дополнение к тем, которые у вас уже на руке.

Если в итоге у вас более оказалось 3 карт, то помните, что в начале следующего хода вы будете обязаны сбросить излишки. Вы можете обдумывать, что сбросить, пока остальные игроки совершают свои ходы.

Конец раунда

Раунд заканчивается после того, как все игроки совершили по 3 хода. Прделайте следующие шаги:

1. Верните жетоны действий их владельцам.
 - **Только при игре вчетвером.** Игрок, который использовал тайл клонирования места действий, должен вернуть его на игровое поле.
2. Переранжируйте маркеры игроков на треке очерёдности хода в соответствии с порядком маркеров игроков на треке Федерации. Кто выше всех на треке, тот будет ходить раньше других. Если маркеры лежат стопкой, то приоритет у верхних маркеров. Если маркеры не вышли на трек, а остались на цветных местах, то их текущий порядок относительно других невышедших маркеров не меняется.
3. Переместите все маркеры с трека Федерации на соответствующие им по цвету места.
4. Продвиньте маркер эры на 1 шаг по соответствующему треку. Если он попадает на ячейку производства, то начинается фаза Производства, после которой начётся следующая эра.

Заметка. Обязательно определите очерёдность хода даже в последнем в игре раунде, так как он будет тайбрекером.

Фаза Производства

После первых 4 раундов отыгрывается первая фаза Производства. Следующая фаза Производства будет отыграна через 3 раунда, и последняя ещё через 3, прямо перед итоговым подсчётом. После каждой фазы Производства заканчивается одна эра и наступает новая.

Активация производств в вашей сети

Эту фазу игроки могут отыгрывать одновременно. Производят все тоннели, соседствующие хотябы с 1 городом, здания в сети и симбиотические города в сети.

- Ферма – 1 контейнер морской капусты.
- Улучшенная ферма – 1 контейнер морской капусты + 1 ПО.
- Опреснительный завод – 1 кредит.
- Улучшенный опреснительный завод – 1 кредит + 1 контейнер биоматерии.

- Лаборатория – 1 очко научного развития.
- Улучшенная лаборатория – 1 очко научного развития + 1 контейнер пластали.
- Тоннель – 1 кредит.
- Улучшенный тоннель – 1 кредит + 1 ПО.
- Симбиотический город – 2 ПО.

Несимбиотические города в сети ничего не производят, но они нужны для присоединения к сети соседствующих им зданий.

Вы получаете дополнительный бонус производства, если у вас есть 2 улучшенных здания одного типа в одном городе. Итого в сумме:

- 2 улучшенных фермы – 3 контейнера морской капусты + 3 ПО.
- 2 улучшенных опреснительных завода – 3 кредит + 2 контейнера биоматерии.
- 2 улучшенных лаборатории - 2 очка научного развития + 3 контейнера пластали.

Тоннель, подведённый к метрополии позволяет метрополии участвовать в фазе Производства, но метрополия не позволяет производить этому тоннелю, если он не соседствует с городом.

Эффекты производства на картах и тайлах метрополий

Если у вас есть активированные карты с эффектом производства или вы присоединили к сети метрополию с эффектом производства, то они тоже срабатывают в фазу Производства. Если действие эффекта основано на количестве ваших городов или зданий, то при подсчёте всегда игнорируются города и здания не в сети.

Некоторые эффекты производства не производят сами по себе, но могут модифицировать производство ваших структур и городов. Модификация применяется только структурам и городам в сети.

Конец эры

После фазы Производства остаётся проделать всего пару шагов, чтобы завершить эру:

1. Верните в нормальное положение ваши использованные карты с эффектом действия.
2. Обеспечьте едой ваши города.
3. Удалите из игры колоду карт текущей эры и её стопку сброса. Карты уходящей эры, которые находятся на руках у игроков, не сбрасываются.
4. Возьмите колоду карт наступающей эры и раздайте всем игрокам по 3 карты, оставшуюся колоду поместите на поле, переверните верхнюю карту лицом вверх. Помните, что в начале своего хода вы должны сбросить лишние карты, чтобы на руках осталось не более 3. Сброшенные карты текущей эры всегда идут в стопку сброса, а предыдущей – всегда удаляются из игры.
5. Продвиньте маркер эры на 1 шаг по соответствующему треку.

Если завершилась третья эра (маркер эры упёрся в конец трека эр), то переходите в итоговому подсчёту.

Ещё о лимите карт на руке

В начале вашего хода, до розыгрыша карты, у вас на руках должно быть не более 3 карт. В любое другое время количество карт у вас на руках ничем не ограничивается.

Эффекты некоторых карт позволяют вам увеличить размер руки. Соответственно перед розыгрышем карты вам надо привести руку к лимиту с учётом таких карт, если они у вас активированы.

Обеспечение городов едой

В конце фазы Производства каждый город в вашей сети должен быть обеспечен едой – по 1 контейнеру морской капусты для каждого города, независимо от его типа. Если у вас недостаточно контейнеров морской капусты, то вы тратите все доступные. Города, которым не хватило обычной еды, вы должны прокормить контейнерами биоматерии, по 1 контейнеру на город. Если по исчерпанию биоматерии ещё остались необеспеченные едой города, то за каждый такой город вы должны потерять по 3 ПО. Если не хватило и ПО (в минус уходить нельзя), то вы больше ничего не теряете, но это очень плохой сценарий.

Обеспечения едой требуют только города в сети.

Итоговый подсчёт

1. Тайлы метрополий

Метрополия в левом верхнем углу вашего планшета приносит ПО, если она в сети и построены оба туннеля.

2. Карты

Карты с эффектом итогового подсчёта могут принести вам ПО, если они были активированы. Одна часть таких карт награждает вас за выполнение некоторых целей, другая - позволяет обменивать ресурсы на ПО.

3. Сеть

Количество получаемых за города в сети ПО основано на количестве разных зданий в этих городах:

- 2 ПО за город в сети без зданий.
- 3 ПО за город в сети с 1 типом зданий.
- 4 ПО за город в сети с 2 типами зданий.
- 6 ПО за город в сети со всеми 3 типами зданий.

4. Ресурсы

1. Сначала продайте все контейнеры биоматерии по 2 кредита за контейнер.
2. Затем купите ПО по курсу 1 ПО за 4 жетона товара (кредиты, пласталь, морская капуста, научное развитие) в любой комбинации.

Оставшиеся после итогового обмена ресурсы ни на что не влияют.

Определение победителя

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, побеждает в игре. В случае ничьи, побеждает тот игрок, чей маркер имеет приоритет на треке Федерации (определяется по правилам определения очередности хода в наступающем раунде).

Независимо от того, кто победил, найдите время полюбоваться проделанной вами работой. Благодаря вашим усилиям у миллионов людей есть еда, вода и защита. Отличная работа!

Приложение

1. Игра с госзаказами

Данный модуль добавляет ещё один уровень соревновательности в игру. Перемешайте колоду карт госзаказов, возьмите из неё 3 карты и поместите их на поле. Лишние карты госзаказов верните в коробку.

Игрок, выполнивший условия госзаказа, незамедлительно получает карту этого госзаказа. ПО за выполнение госзаказа начисляются сразу. Карта хранится у игрока и не заменяется новой.

2. Обратная сторона планшетов

Обратная сторона планшетов разработана для опытных игроков. На ней у городов разное количество мест под здания. На ней присутствуют красно-чёрные места под города/структуры, где дополнительно требуется уплатить указанные на местах ресурсы при строительстве города/структуры. На ней есть разные мгновенные бонусы и модификаторы производства. Все игроки должны играть на одинаковых по сложности сторонах планшетов.

Дополнительная плата

Дополнительная плата взимается после того, как вы применили ваши скидки и модификаторы стоимости строительства. Дополнительная плата применяется только к постройке, но не улучшению зданий.

Модификаторы производства



Такой символ означает, что обычный выход производства должен быть увеличен в указанное число раз. Например, если в одном городе есть 2 улучшенных опреснительных завода, то в обычном режиме они произведут 3 кредита и 2 контейнера биоматерии. Если у одного из заводов есть указанный слева символ, то в сумме получится уже 4 кредита и 3 контейнера биоматерии.

Множитель относится только к базовому производству зданий, но не к модификаторам и бонусам, получаемым от эффектов и бонусов производства. Множитель работает **только** в фазу Производства.

3. Соло игра



Для соло игры используйте продвинутую сторону планшета и сторону поля для дуэльной игры. В данном варианте игры количество симбиотических городов не ограничено. Произведите подготовку к игре, как для двух игроков, только не используйте приведённый слева тайл метрополии (верните его в коробку).

Возьмите 3 неиспользованных жетона действий одного цвета и поместите их на самые правые места действий всех 3 цветов. Вы всегда «ходите» первым, поэтому ваш маркер на треке Федерации начинает на цветном месте. Маркер очерёдности хода вам не понадобится.

Игра

Раунд играется по обычным правилам. В конце раунда вы забираете назад свои жетоны действий, а чужие смещаете на 1 место по часовой стрелке. Если вы не продвинулись по треку Федерации в текущем раунде, то в

новом раунде вам придётся добавить на поле ещё один неиспользованный жетон действия (в сумме 4). Его место определяется следующим образом:

1. Переверните верхнюю карту колоды текущей эры. Сложите её цифры вместе, чтобы получить число.
2. Начиная с первого зелёного места действий (первый шаг отсчёта), отсчитывайте, смещаясь по часовой стрелке, пока не дойдёте до определённого ранее числа. Поместите 4 маркер действия на это место действий, если оно свободно, или на первое следующее по часовой стрелке свободное место действий.

3 жетона действия одного цвета всегда сдвигаются по часовой стрелке, а 1 неиспользованный жетон действия другого цвета всегда размещается случайным образом. Не забудьте убрать 4 жетон действия в конце раунда, если вы всё же продвинетесь по треку Федерации.

Цель

Вы победите, если закончите с как минимум 7 городами в сети и как минимум со 100 ПО. Записывайте свои результаты и пытайтесь превзойти лучший.

Заметка. В соло игре госзаказы **не применяются**.

4. Справка метрополиям и обозначениям

Метрополии

- В конце игры получите по 3 ПО за каждую метрополию в сети (независимо от типа; в том числе и за эту).
- В конце игры получите ПО на основе количества тоннелей, соседствующих с городами (независимо от типа тоннелей): 5 ПО за 8 тоннелей, 7 ПО за 9, 9 ПО за 10 и более.
- В конце игры получите ПО на основе количества городов в вашей сети (независимо от типа городов): 4 ПО за 5 городов, 8 ПО за 6, 12 ПО за 7 и более.
- В конце игры получите по 2 ПО за каждую особую карту, которую вы активировали. В том числе и карты с мгновенным эффектом, хранящиеся у вас под планшетом.
- В конце игры получите по 4 ПО за каждый набор из 4 разных улучшенных структур. Учитываются только здания в сети и тоннели, соседствующие с городами к городам.

Специальные обозначения

