

Underwater Cities. New Discoveries

1-4

100-180 min

14+

Правила дополнения

Введение

Новый мир ждёт вас на дне моря.

Добро пожаловать в «Свежие находки», первое дополнение к игре «Подводные города». Внутри вы найдёте несколько новых компонентов, которые принесут новые стратегии в игру, а также новый игровой опыт.

Новые карты

52 карты добавят новые возможности в каждую из колод.

Новые помощники

У каждого нового помощника есть своя особая способность, которая делает уникальными его и сторону, за которую он выступает.

Тайлы стартовых ресурсов

Тайлы стартовых ресурсов дают возможность немного сократить время партии, пропустив первый раунд игры, вместо него вы получаете стартовый набор ресурсов и строений.

Новые планшеты игроков

Дополнение включает различные сценарии игры. Для этих сценариев порой нужны новые планшеты игроков. Также вы найдёте планшеты из базовой игры, но перепечатанные с повышенным качеством.

Новые метрополии

Новые метрополии (зелёные жетоны) дают новые бонусы. Метрополии по-разному используются в различных сценариях, что прибавляет игре вариативности.

Музей

При строительстве на морском дне вы будете совершать интересные находки, которые можно отправлять в международный музей, что повысит престиж вашего государства.

Компоненты

- 8 карт личных помощников
- 10 зелёных тайлов метрополии
- 6 тайлов стартовых ресурсов
- 1 двустороннее поле музея и по 5 жетонов исследований в 4 цветах игроков
- 8 двусторонних многослойных планшетов игроков

Планшеты объединены в 4 набора по 4 поля:

- 1 – 4 и 5 – 8 – идентичны планшатам из базовой игры
- 9 – 12 – для сценария «Музей»
- 13 – 16 – очень асимметричны

Игроки обязаны использовать планшеты из одного набора! Внутри каждого набора игроки получают планшеты случайным образом.

- 3 одно- и 5 трёхкредитных особых карт
- Дополнительные фишки. Количество зданий в игре не ограничено количеством фишек, поэтому мы решили добавить этих компонентов, чтобы ситуации, когда чего-то не хватает, стали более редкими.
 - 10 фишек ферм
 - 10 фишек опреснительных заводов
 - 10 фишек лабораторий
- 18 карт 1 эры
- 15 карт 2 эры
- 11 карт 3 эры

Подготовка к игре с дополнением

1. До вашей первой игры, после приобретения данного дополнения:
 - a. Добавьте новые карты в соответствующие колоды.
 - b. Добавьте новые фишки зданий в общий запас.

Теперь вы готовы к игре по базовым правилам или игре по любому из сценариев данного дополнения.

2. Если вы хотите играть с модулем **Быстрый старт**, то возьмите тайлы стартовых ресурсов и новые карты личных помощников. (Если вы хотите играть по-обычному, то оставьте их в коробке.)
3. Выберите один из сценариев:
 - a. «Обычная игра».
 - b. «В погоне за метрополиями».
 - c. «Выбор метрополий».
 - d. «Музей».
4. Каждому сценарию соответствует свой набор планшетов (см. далее). Все сценарии совместимы с модулем **Быстрый старт**.

Заметка. Новые карты полностью совместимы со всеми сценариями и с Быстрым стартом. Вам не требуется перебирать колоды, если решите спонтанно поменять сценарий.

Новые карты

Новые карты следует сразу добавить в соответствующие колоды:

- 18 карт 1 эры
- 15 карт 2 эры
- 11 карт 3 эры
- 3 особые однокредитные карты
- 5 особых трёхкредитных карт

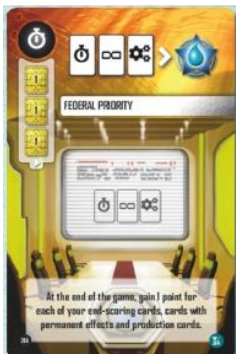
Эти карты можно более не изымать из их колод, так как они применяются со всеми сценариями и модулями дополнения, а также и с базовой игрой.



На всех картах этого дополнения вы можете видеть указанный слева значок, никакой игромеханической нагрузки он не несёт, и нужен только для удобства сортировки.

Пояснения по некоторым картам

Новые карты разыгрываются по обычным правилам, но на них вы можете встретить новые для себя эффекты, объяснение которым мы собираемся дать в этой главе.



В данном дополнении присутствуют новые помощники, особые эффекты некоторых из них совпадают с изображёнными на этой карте значками, но всё же вы не получаете ПО за своих помощников.



Разыграйте карту с руки так, как будто играете её вместе с выбранным местом действий, совпадающим по цвету. Если у карты мгновенный эффект, сбросьте её и разыграйте этот эффект, а если отложенный, то разместите её в личной зоне.



Когда вы используете всегда доступное место действия, всегда отыгрывайте эффект той карты, которую сбросили, как будто её цвет совпадает с цветом выбранного места действий. Если у карты мгновенный эффект, сбросьте её и разыграйте этот эффект, а если отложенный, то разместите её в личной зоне.

Модуль «Быстрый старт»

При использовании модуля **Быстрый старт** игроки получают уникальные преимущества на этапе подготовки к игре, что даёт возможность пропустить первый раунд игры. Вам потребуются следующие компоненты:

- Выдайте каждому игроку случайным образом по 2 новых помощника. Оставшихся помощников и помощников из базовой игры верните в коробку.
- Случайным образом выберите тайлы стартовых ресурсов в количестве, равном числу игроков в партии +1 (при игре вчетвером, надо взять 5 тайлов). Поместите эти тайлы в зоне видимости всех игроков лицом вверх. Оставшиеся тайлы верните в коробку.

Данный модуль совместим как с базовой игрой, так и с любым сценарием данного дополнения.

Тайлы стартовых ресурсов

Изменения в подготовка к игре

В отличие от базовой игры игроки не получают на старте по 1 контейнеру морской капусты и пластали, 1 очку начального развития и 2 кредита.

Поместите маркеры игроков на цветные места под треком Федерации. При игре с этим модулем на старте никто из игроков не получает бонусов трека Федерации.

Поместите маркер эры на 2 ячейку трека эры. Первый раунд не отыгрывается.

Выбор ресурсов

В начале игры, после получения стартовой руки из 6 карт, но до сброса до 3 карт в руке от первого игрока, игроки должны взять по 1 тайлу стартовых ресурсов. Выбор происходит в обратном порядке, начиная с последнего игрока.

После того, как тайл выбран, игрок незамедлительно получает все ресурсы, указанные на нём. Если он должен получить здание, то он размещает его в своём стартовом городе, а если тоннель или город, то размещает его по правилам строительства тоннеля или города соответственно. Размещение здания/тоннеля/города происходит бесплатно.

После того, как все игроки разобрали тайлы стартовых ресурсов и получили с них бонусы, оставшийся тайл возвращается в коробку. Игра начинается со второго раунда.

Новые личные помощники

Личные помощники из базовой игры при использовании данного модуля не применяются. Все новые помощники обладают уникальными особыми свойствами.

При подготовке к игре, каждый игрок случайным образом получает по 2 карты помощников. В начале своего первого хода, непосредственно перед тем, как совершить первое действие, игрок должен выбирать одного из своих 2 помощников, а другого вернуть в коробку. Выбранный помощник становится первой картой с эффектом действия игрока. После выбора помощника, игра продолжается по обычным правилам.

Помощник – это карта с эффектом действия, которая может быть активирована по обычным правилам. Если некое правило или эффект соотносится с определённым типом карты, то помощник считается картой с эффектом действия, и никаким другим типом, независимо от его особого свойства.

У каждого нового помощника есть особое свойство, эффект которого изображён в нижней половине карты. Этот эффект не является эффектом действия карты и никак с ним не связан. Это особое свойство срабатывает, даже если ваш помощник недоступен для активации его эффекта действия.

Если вы сбрасываете вашего помощника из-за лимита карт с эффектом действия в личной зоне (лимит 4), то его особое свойство не активируется и вы более не сможете его применить.

Описание помощников

Архитектор

Действие. Постройте 1 ферму по обычной цене + получите 1 очко научного развития.

Мгновенный эффект. Каждый раз, когда вы строите город, мы делаем это со скидкой в 1 кредит ИЛИ в 1 контейнер пластали.

Заметка. Эта скидка объединяется с другими скидками, которые у вас есть. Стоимость постройки не может быть ниже, чем «бесплатно».

«У-у-у, понастроили! Всё эти дизайнеры недоучки, безмерно тратящие ресурсы! Позвольте мне показать вам кое-что более экономное и воздушное.»

Учёный

Действие. Постройте сразу улучшенную лабораторию, заплатив за это 1 кредит. (Эффекты карт, зависящие от факта улучшения лаборатории, срабатывают.)

Мгновенный эффект. Каждый раз, когда вы получаете 1 очко научного развития при помощи действия места действий, получите 1 кредит.

Заметка. Есть 2 места действий, которые приносят вам жетоны научного развития, оба они жёлтые.

«Какую проблему я должен с лёгкостью решить для вас сегодня?»

Менеджер производства

Действие. Получите 1 контейнер пластали ИЛИ 1 очко научного развития.

Эффект производства. В фазе Производства получите по 1 контейнеру пластали + 1 ПО за каждый ваш город в сети, с которым соседствует три различных здания.

«Итак, мы устранили утечку солевого раствора здесь и здесь, далее, мы установили устройства первичной обработки здесь, здесь и вот здесь, затем мы направили трубопровод в ... Вы следите за моей мыслью?»

Лоббист

Действие. Можете бесплатно улучшить 1 из ваших структур.

Постоянный эффект. Каждый раз, когда вы используете изображённое место действий, продвиньтесь на 1 шаг по треку Федерации.

Заметка. Этот эффект срабатывает только при использовании того места действий, которое приносит вам 2 шага по треку Федерации.

«Изумительно! Я считаю, наш новый проект вам определённо понравится...»

Рекрутёр

Действие. Постройте лабораторию по обычной цене ИЛИ получите 1 контейнер морской капусты.

Мгновенный эффект. В начале игры возьмите 3 верхние одно- или двухкредитные особые карты. Выберите 1, а остальные 2 верните под низ колоды. Незамедлительно разыграйте выбранную карту, как будто вы её разыгрываете с совпадением по цвету с местом действий. Её розыгрыш бесплатен.

Напоминание. Когда разыгрываете рекрутёра, незамедлительно примените его мгновенный эффект.

«Нанять лучшего. Съесть остальных! Шутка.»

Менеджер

Действие. Получите 2 контейнера пластами ИЛИ 2 кредита.

Постоянный эффект. Каждый раз, когда вы строите здание, вы можете делать это на местах для расширения города.

Заметка. Например, находка позволяет вам построить на любом разрешённом для постройки зданий месте, в том числе и на месте для расширения города.

«В третьем квартале мы планируем расширяться. Снова.»

Строитель тоннелей

Действие. Получите 1 контейнер биоматерии + 1 контейнер морской капусты.

Постоянный эффект. Каждый раз, когда вы строите первый тоннель за ход, получите 2 карты текущей эры.

«Врум, врум!»

Строитель

Действие. Постройте любое здание по обычной цене.

Эффект производства. В фазу производства Строитель производит 1 контейнер биоматерии + 1 контейнер пластами + 1 ПО.

«Без проблем. Я отправлю строительную бригаду прямо сейчас.»

Сценарий «В погоне за метрополиями»

В данном сценарии в начале игры игроки не получают синие тайлы метрополий на свои планшеты, а соревнуются за их получение по ходу партии. Вам понадобятся следующие компоненты:

- Используйте **планшеты игроков 1-4, 5-8 или 9-12**. Все игроки должны использовать планшеты из одного четверного набора. Планшеты распределяются между игроками случайным образом.
- Возьмите случайным образом **синие тайлы метрополий** в количестве, равном числу игроков в партии + 1. Лишние тайлы метрополий верните в коробку.
- Возьмите случайным образом **зелёные тайлы метрополий** в количестве, равном числу игроков в партии + 1. Лишние тайлы метрополий верните в коробку.
- **Коричневые тайлы метрополий** распределяются по планшетам как обычно.

Правила игры

Разместите выбранные при подготовке к игре синие и зелёные тайлы метрополий рядом с игровым полем в зоне общей видимости.

На планшете каждого игрока есть по 2 незанятых места под тайлы метрополий. Когда вы присоединяете первое из таких мест к своей сети, выберите один из доступных синих тайлов метрополий и поместите его на это место, при присоединении второго места вы выбираете один из доступных зелёных тайлов метрополий. Таким образом, кто раньше присоединит место для тайла метрополии к сети, тот будет выбирать из большего числа вариантов.

Сценарий «Выбор метрополий»



Данный сценарий во многом напоминает базовую игру. Вот только у игроков будут сильно асимметричные планшеты и им будет предложен выбор метрополий, чтобы они могли пробовать различные стратегии.

- **Используйте планшеты игроков 13-16.** Как и всегда, распределить между игроками их следует случайным образом.
- В правом нижнем углу планшета указано, какое число синих, коричневых и зелёных тайлов метрополий получает игрок для выбора. Тайлы метрополий распределяются случайным образом. Игрок должен выбрать по 1 метрополии для каждого места для жетона метрополии соответствующего цвета

***Пример.** На планшете слева указано, что игрок получает по 2 тайла коричневых, синих и зелёных тайла метрополий. Он должен выбрать для своего планшета по 1 тайлу метрополии каждого цвета.*

Начало игры

До совершения вашего первого хода, выберите по 1 метрополии для каждого места для метрополий на вашем планшете. Цвета мест и выбранных тайлов метрополий должны совпадать.

Сводная таблица начала игры (все сценарии)

Ниже приведены тайминги различных решений, принимаемых игроками, до совершения первого хода.

1. Проведите подготовку к игре, вскройте все карты и все тайлы метрополий, полученные случайным образом при подготовке выбранного вами сценария.
2. Игроки выбирают себе цвет и случайным образом получают планшеты.
3. Игроки получают личные тайлы метрополий.
4. Случайным образом определяется очередность хода.
5. Каждый игрок получает по 6 карт из колоды 1 эры.
6. Быстрый старт: каждый игрок получает по 2 случайных личных помощника.
7. Быстрый старт: в обратном порядке очередности хода, начиная с последнего игрока, игроки выбирают по 1 тайлу стартовых ресурсов и получают указанные бонусы.
8. В порядке хода игроков. До вашего первого хода, вы обязаны:
 - Уменьшить руку до 3 карт.
 - Выбрать личного помощника, если вы играете с модулем «Быстрый старт».
 - Выбрать свои метрополии, если играете в сценарий «Выбор метрополий».

Музей

Данный сценарий добавляет в Подводные города новую механику.

- Используйте **планшеты игроков 9-12**. Это единственный сценарий, который использует данные планшеты. Планшеты распределяются между игроками случайным образом.
- Каждый игрок получает по 5 жетонов находок своего цвета.
- Выберите для игры одну из сторон поля музея:
 - А. Если вы выбрали сторону А, то случайным образом возьмите коричневый тайл метрополии и поместите его рядом с рядом IV. Случайным образом возьмите 4 одно- или двухкредитные особые карты и поместите их рядом с 4 местами столбца III.
 - В. Если вы выбрали сторону В, то случайным образом возьмите 2 зелёных тайла метрополий и поместите их рядом со столбцом III. Случайным образом возьмите 3 трёхкредитные особые карты и поместите их рядом с рядом IV.

Подготовка к игре

При подготовке к игре рядом с полем музея размещается несколько особых карт и тайлов метрополий. Сначала разместите такие карты/тайлы у поля музея, а оставшиеся разместите по правилам базовой игры. Карты на поле, а тайлы метрополий случайным образом на планшеты игроков.

Игрок, сидящий справа от вас, должен перемешать ваши 5 жетонов находок и поместить их лицом вниз в случайном порядке перед вами или на места для жетонов находок на вашем планшете, т.о. вы не будете знать, где какой конкретно жетон находки находится. Жетоны вскрываются только, когда вы совершаете находку.

Правила игры



Некоторые места для строительства на планшетах игроков промаркированы **значком находки**. Когда вы застраиваете такое место, вы должны выбрать один из своих жетонов находок и перевернуть его, чтобы вскрыть его бонус. Вы незамедлительно получаете бонус, указанный на жетоне.

Затем поместите своё открытие в музей. Ваше первое открытие отправляется на одно из мест группы I, расположенной в центре поля, что означает, что вы незамедлительно получаете 2 карты текущей эры..

Ваша вторая находка отправляется в ряд II, третья находка - в столбец III, и т.д. За каждую находку после первой, вы получаете одну награду из соответствующего ряда/столбцу набора наград. Часть наград определённо лучше других, но вы вольны выбрать любую из них.

Жетон находки помещается на место награды, чтобы отметить, что она заблокирована для игроков, которые достигнут этого уровня позже. При игре вчетвером, четвёртый игрок на каждом уровне будет иметь выбор лишь из 1 награды.

Поле Музея А

III Когда вы совершаете вашу третью находку, выберите одну из одно- или двухкредитных особых карт, которые были размещены здесь при подготовке к игре. Карты не привязаны в определённым местом, поэтому вы можете взять любую из доступных. Если у вашей карты есть мгновенный эффект, отыграйте эффект и верните карту под низ колоды. Если такого эффекта нет, то заберите эту карту в личную зону. Стоимость карты выплачивается музеем (она бесплатна).

Некоторые места выделены зелёным, чтобы напомнить что их следует заполнить до начала игры.

Возьмите коричневый тайл метрополии, который был случайным образом выбран при подготовке к игре. Поместите его рядом с вашим стартовым городом. Эта метрополия находится в вашей сети.

В конце игры одна из ваших особых трёхкредитных карт может быть использована дважды.

В конце игры получите бонус вашего коричневого тайла метрополии дважды.

IV Получите 3 ПО.

V Когда вы совершаете свою пятую находку, получите указанное на выбранном вами месте количество ПО.

I Когда вы совершаете первую находку, получите 2 карты.

II Ваш второй жетон находки в фазу Производства производит ресурс.

Поле Музея В

Некоторые места выделены зелёным, чтобы напомнить что их следует заполнить до начала игры.

Выберите любой из зелёных жетонов метрополии, которые были выбраны случайным образом при подготовке к игре. Поместите его рядом с вашим стартовым городом. Она находится в вашей сети, примените все её эффекты.

III Выберите один из ваших синих жетонов метрополии и получите его бонусы, в том числе и бонусы производства.

Если вы играете в сценарий гонки за метрополиями, то игрок, который ещё не имеет синих жетонов метрополии, может получить бонус с любого ещё доступного синего жетона метрополии.

IV За вашу четвёртую находку получите указанное количество ПО. На 3 из 4 мест вы также получаете одну из трёхкредитных особых карт, которые были выбраны случайным образом при подготовке к игре. Заберите карту в личную зону бесплатно (не выплачивая 3 кредиты).

V Когда вы совершаете свою пятую находку, получите указанное на выбранном вами месте количество ПО.

Ваша третья находка принесёт вам 0, 1 или 2 ПО, в зависимости от выбранного вами места.

I Когда вы совершаете первую находку, получите 2 карты.

II Ваш второй жетон находки в фазу Производства производит ресурс.

Приложение

Двойные эффекты



Метрополии на таких местах для тайлов метрополий имеют удвоенный эффект. Этот бонус работает для всех типов эффектов: мгновенные эффект, эффекты производства и эффекты конца игры.

Значки на планшетах игроков



Как и в базовой игре, красный круг вокруг места под застройку означает, что строительство на нём имеет дополнительную стоимость. В данном примере, она равняется 1 кредиту для центрального места для здания. Линия, соединённая с бонусом, указанным на белом фоне, показывает, что все три места для зданий должны быть застроены, чтобы вы получили этот бонус. В данном примере, вам надо построить 3 места для зданий, чтобы получить 2 ПО + 2 контейнера пластали + 1 контейнер биоматерии.

Соединение через метрополии



При помощи постройки тоннелей через такое место для синего тайла метрополии вы можете объединять ваши города в сеть.

Зелёные тайлы метрополий



1. Незамедлительно и бесплатно постройте город.
2. Каждый раз, когда вы строите город, получите 1 ПО + 1 кредит.
3. Незамедлительно и бесплатно постройте 2 здания на 2 местах для расширения города.

Соло игра

Если вы хотите сыграть в соло вариант игры с данным дополнением, то используйте один из **планшетов 13-16** и применяйте модуль «Быстрый старт».

Случайным образом возьмите 2 личных помощников и 2 тайла стартовых ресурсов. Играйте по базовым правилам соло игры, но **теперь ваша цель состоит в наборе 125 ПО.**