

ПОДВОДНЫЕ ГОРОДА

НОВЫЕ ОТКРЫТИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

НОВЫЙ МИР НА ДНЕ ОКЕАНА

Перед вами «Новые открытия» — первое дополнение к игре «Подводные города». Оно включает в себя компоненты, которые позволят вам попробовать новые варианты игры и исследовать новые стратегии.

НОВЫЕ КАРТЫ

52 карты добавят новые эффекты в каждую колоду.

НОВЫЕ ЛИЧНЫЕ ПОМОЩНИКИ

Каждый из новых помощников обладает двумя особыми эффектами, благодаря которым подводные нации становятся по-настоящему уникальными.

НАЧАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ

С их помощью игроки могут начать партию с цивилизациями, уже прошедшими раннюю стадию развития, что ускоряет игру на один раунд.

НОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Эти планшеты используются с новыми вариантами игры. Также в состав дополнения входят трёхмерные версии планшетов из базовой игры.

НОВЫЕ МЕТРОПОЛИИ

Зелёные метрополии добавляют новые стратегические возможности в разных вариантах игры.

МУЗЕЙ

На дне океана вас ждёт множество удивительных находок. Передайте их в международный музей, и тогда человечество по достоинству оценит вклад вашей нации в сохранение всемирного культурного наследия.



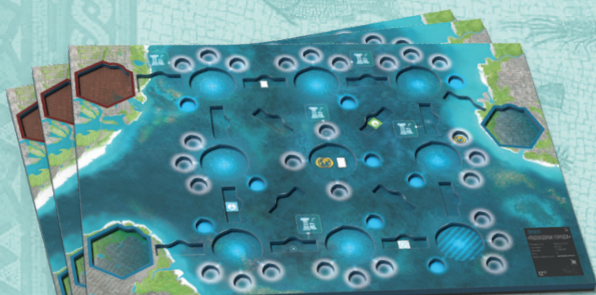
НОВЫЕ ПОМОЩНИКИ
8 КАРТ ЛИЧНЫХ ПОМОЩНИКОВ



НОВЫЕ МЕТРОПОЛИИ
10 ЗЕЛЁНЫХ ЖЕТОНОВ МЕТРОПОЛИЙ



БЫСТРЫЙ СТАРТ
6 ЖЕТОНОВ НАЧАЛЬНЫХ РЕСУРСОВ



НОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ
8 ДВУСТОРОННИХ ТРЁХСЛОЙНЫХ ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

Планшеты делятся на 4 группы (по 4 в каждой):
 планшеты 1–4 и 5–8 соответствуют планшетам из базовой игры;
 планшеты 9–12 предназначены для варианта игры «Музей»;
 планшеты 13–16 предназначены для варианта игры
 «Выбор метрополий» (с высокой асимметричностью).

**Все игроки должны использовать планшеты одной и той же группы!
 Планшеты одной группы раздаются игрокам случайным образом.**



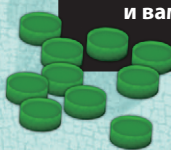
МУЗЕЙ
1 ДВУСТОРОННИЙ ПЛАНШЕТ МУЗЕЯ
20 ЖЕТОНОВ НАХОДОК (ПО 5 КАЖДОГО ЦВЕТА)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФИШКИ

Количество фишек зданий, которые вы можете использовать в ходе игры, не ограничено игровыми компонентами. Для вашего удобства в состав дополнения включены дополнительные фишки — таким образом, вероятность того, что они закончатся и вам придётся заменять их другими фишками, становится ещё меньше.



3 СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ СТОИМОСТЬЮ
1 КРЕДИТ И 5 СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ
СТОИМОСТЬЮ 3 КРЕДИТА



10 ФИШЕК ФЕРМ



10 ФИШЕК
ЛАБОРАТОРИЙ



10 ФИШЕК
ОПРЕСНИТЕЛЬНЫХ
ЗАВОДОВ



18 КАРТ ЭПОХИ I



15 КАРТ ЭПОХИ II



11 КАРТ ЭПОХИ III

1. Перед вашей первой игрой с дополнением:
 - добавьте новые карты в соответствующие колоды;
 - добавьте новые фишки зданий в общий запас.

Теперь вы готовы начать партию по обычным правилам базовой игры или по правилам любого варианта игры из этого дополнения.

2. Если вы хотите использовать режим **«Быстрый старт»**, возьмите жетоны начальных ресурсов и карты личных помощников из этого дополнения. Если вы хотите сыграть в обычном режиме, оставьте эти компоненты в коробке.
3. Выберите вариант игры:
 - а) обычная игра;
 - б) охота за метрополиями;
 - в) выбор метрополий;
 - г) музей.
4. Используйте планшеты и другие компоненты для выбранного вами варианта. Все перечисленные варианты совместимы с режимом **«Быстрый старт»**.

Примечание: новые карты из этого дополнения полностью совместимы со всеми вариантами игры, а также с режимом **«Быстрый старт»**. Вам не нужно будет каждый раз пересобирать колоды, чтобы сыграть в новый вариант.

НОВЫЕ КАРТЫ

Новые карты не связаны с определёнными вариантами игры и созданы для расширения колод из базовой игры:

- 18 карт эпохи I;
- 15 карт эпохи II;
- 11 карт эпохи III;
- 3 специальные карты стоимостью 1 кредит;
- 5 специальных карт стоимостью 3 кредита.

При подготовке к следующей игре добавьте эти карты в соответствующие колоды. Все составленные таким образом колоды подойдут для любого варианта игры, поэтому вам не придётся добавлять или убирать карты из колод при выборе нового варианта.



Этим символом отмечены все карты из этого дополнения. Никакого игрового эффекта у него нет.



»» ПРИМЕЧАНИЯ К ЭФФЕКТАМ КАРТ

Новые карты подчиняются обычным правилам базовой игры. Несколько новых эффектов подробнее описаны в этом разделе.



Данная карта не приносит ПО за карты личных помощников из этого дополнения (несмотря на то, что на них также встречаются указанные на данной карте символы).



Вы можете разыграть 1 карту с руки так, как если бы она совпала по цвету с ячейкой действия. Если эффект такой карты является мгновенным, сбросьте её и примените этот эффект. Если эта карта другого типа, выложите её в вашу игровую область.

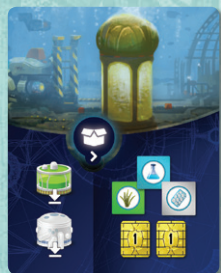


Считайте, что ячейка неограниченного доступа всегда совпадает по цвету с картой, которую вы разыгрываете. Например, если вы разыгрываете красную карту и выбираете ячейку неограниченного доступа, вы можете выложить эту карту в свою игровую область или применить её мгновенный эффект (так же как если бы разыграли её, выбрав любую красную ячейку).

В режиме «Быстрый старт» каждый участник при подготовке к игре получает уникальное преимущество, которое делает его подводную нацию достаточно развитой, чтобы пропустить первый раунд игры. Для подготовки выполните следующие шаги:

- Раздайте всем игрокам по 2 карты новых личных помощников, выбранные случайным образом. Оставшиеся карты помощников, а также все карты помощников из базовой игры уберите в коробку.
- Случайным образом выберите столько жетонов начальных ресурсов, сколько игроков участвует в партии, плюс один (например, при игре вчетвером выберите 5 жетонов). Положите их на стол лицевой стороной вверх так, чтобы они были видны всем игрокам. Оставшиеся жетоны начальных ресурсов уберите в коробку.

Режим «Быстрый старт» совместим с базовой игрой и со всеми вариантами игры из этого дополнения.



»» ЖЕТОНЫ НАЧАЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

Каждый игрок выбирает один из этих жетонов и получает указанные на нём начальные ресурсы. Отличия в подготовке к игре для этого режима описаны ниже.

»» ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки не получают в начале партии по 1 жетону водорослей, 1 жетону сталепласта, 1 жетону науки и 2 кредита.

Не выкладывайте маркеры игроков на трек Федерации в обратном порядке хода — вместо этого положите их на цветные кружки под 4-м делением трека. Никто из игроков не получает дополнительные ресурсы, указанные на треке Федерации.

Положите маркер эпохи на второе деление трека раундов. Первый раунд вы пропускаете.



»» ВЫБОР РЕСУРСОВ

В начале игры, после того как участники получают на руку по 6 карт, но до того, как сбросят по 3, они выбирают жетоны начальных ресурсов.

Игроки выбирают жетоны в обратном порядке хода, начиная с последнего игрока и заканчивая первым.

Выбрав жетон, немедленно возьмите указанные на нём ресурсы. Если на нём изображено здание, постройте его бесплатно в ячейке, примыкающей к вашему начальному городу. Если на жетоне изображён тоннель или город, постройте его бесплатно в ячейке, в которой можете построить по правилам.

После того как все игроки выберут по жетону и получат указанные на них бонусы, уберите все жетоны начальных ресурсов в коробку. Теперь вы готовы начать игру (со второго раунда)!

»» НОВЫЕ ЛИЧНЫЕ ПОМОЩНИКИ

Личные помощники из этого дополнения позволяют игрокам, помимо эффекта активации, пользоваться их уникальными способностями. Карты личных помощников из базовой игры в этом режиме не используются — оставьте их в коробке.

При подготовке к игре каждый участник получает 2 карты личных помощников, выбранные случайным образом.

В начале своего первого хода, прежде чем выбрать ячейку действия, игрок выбирает одну из полученных карт помощников, а вторую возвращает в коробку. Выбранная карта становится его первой картой активации (так же как и в базовой игре). Выбрав себе помощника, игрок продолжает свой первый ход по обычным правилам.



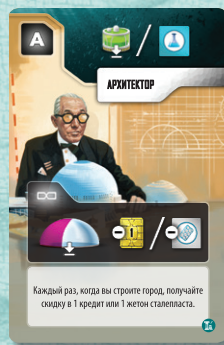
Каждая карта личного помощника — это карта активации, которую можно использовать по обычным правилам для карт активации из базовой игры. Если правило или эффект ссылается на тип карты, ваша карта помощника считается только картой активации и никогда не считается картой какого-либо другого типа (несмотря на присутствие дополнительных символов на этой карте).

Однако, помимо эффекта активации, каждая карта помощника обладает ещё одним эффектом, указанным в нижней части карты. Он не связан с эффектом активации и применяется, даже если карта помощника повернута.

Разумеется, если вы сбросите карту помощника из-за ограничения на число карт активации, вы больше не сможете применять её постоянный эффект.

ПРИМЕР: при применении эффекта активации *тоннельный дроид* приносит вам 1 жетон биоволокна и 1 жетон водорослей. Каждый раз, когда вы строите свой первый тоннель за ход, вы берёте 2 карты, даже если карта этого помощника повернута.

»» ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ



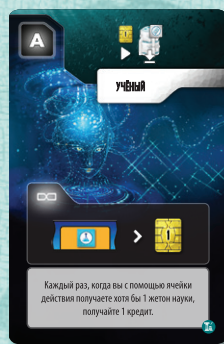
АРХИТЕКТОР

Эффект активации: постройте 1 ферму по стандартной цене или получите 1 жетон науки.

Постоянный эффект: каждый раз, когда вы строите город, получайте скидку в 1 кредит или 1 жетон сталепласта.

Напоминание: все скидки, которые у вас есть (включая эту), суммируются. Однако общая сумма скидок не может превысить цену постройки, и если вы строите бесплатно, то не получите ресурсы из запаса за оставшиеся скидки.

«Ну кто так строит?! Что за панельное безумие? Архитектура подводного города должна быть лёгкой и воздушной».



УЧЕНЫЙ

Эффект активации: заплатите 1 кредит, чтобы построить 1 новую лабораторию и сразу её улучшить.

Постоянный эффект: каждый раз, когда вы с помощью ячейки действия получаете хотя бы 1 жетон науки, получайте 1 кредит.

Примечание: на игровом поле есть 2 ячейки, которые могут приносить жетоны науки, и обе жёлтые.

«Какую задачу решаем сегодня?»



ДИРЕКТОР ПО ПРОИЗВОДСТВУ

Эффект активации: получите 1 жетон сталепласта или 1 жетон науки.

Постоянный эффект: в фазе производства каждый подключённый город, в котором есть 3 здания разных типов, дополнительно производит 1 жетон сталепласта и 1 ПО.

«Итак, мы решили отказаться от добычи соли здесь и здесь и внедрить перерабатывающие заводы здесь, здесь и здесь, для чего потребуется проведение трубопровода до... Кхм, вы меня слушаете?»



ЛОББИСТ

Эффект активации: бесплатно улучшите 1 сооружение.

Постоянный эффект: каждый раз, когда вы используете указанную ячейку действия, вы можете дополнительно продвинуться на 1 деление по треку Федерации.

Примечание: этот эффект применяется только к указанной ячейке действия, позволяющей 2 раза продвинуться по треку Федерации.

«Вам непременно понравится наш следующий проект...»



РЕКРУТЁР

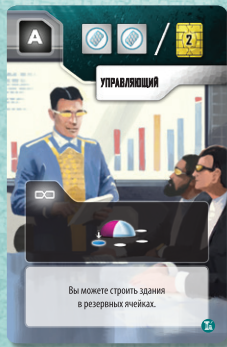
Эффект активации: постройте 1 лабораторию по стандартной цене или получите 1 жетон водорослей.

Мгновенный эффект при подготовке к игре:

в начале игры возьмите 3 верхние карты из колоды специальных карт стоимостью 1 и 2 кредита. Выберите 1 из них, а остальные 2 положите под низ колоды. Немедленно разыграйте выбранную карту так, как если бы она совпала по цвету с ячейкой действия. Эта карта разыгрывается бесплатно.

Примечание: примените этот мгновенный эффект сразу после того, как выберете карту «Рекрутёр» и выложите её в вашу игровую область.

«Лучших просим в кабинет, остальных съем на обед. Шутка».



УПРАВЛЯЮЩИЙ

Эффект активации: получите 2 жетона сталепласта или 2 кредита.

Постоянный эффект: когда вы строите новое здание, вы можете построить его в резервной ячейке.

Примечание: карты «Осмотр местности» позволяют вам строить в любых ячейках, в которых вы можете строить по правилам, включая резервные.

«В третьем квартале мы вновь расширились. Считайте это тенденцией».

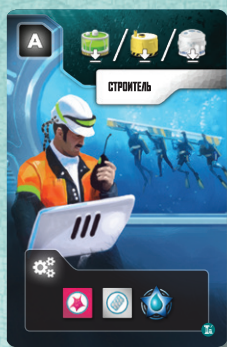


ТОННЕЛЬНЫЙ ДРОИД

Эффект активации: получите 1 жетон биоволокна и 1 жетон водорослей.

Постоянный эффект: каждый раз, когда вы в свой ход строите хотя бы 1 тоннель, берите 2 карты.

«Врум-врум!»



СТРОИТЕЛЬ

Эффект активации: постройте 1 любое здание по стандартной цене.

Постоянный эффект: в фазе производства получите 1 жетон биоволокна, 1 жетон сталепласта и 1 ПО.

«Без проблем. Строительная бригада уже в пути».

ОХОТА ЗА МЕТРОПОЛИЯМИ

В этом варианте игры участники не получают синие жетоны метрополий в начале партии. Вместо этого они соревнуются за получение наиболее выгодных синих и зелёных жетонов метрополий в процессе игры. Подготовьте указанные ниже компоненты.

- Используйте **планшеты игроков с номерами 1–4, 5–8 или 9–12**. Все игроки должны взять планшеты одной и той же группы (из трёх перечисленных). Планшеты выбранной группы раздайте игрокам случайным образом.
- Игроки не выкладывают синие жетоны метрополий на свои планшеты в начале партии. Вместо этого случайным образом выберите количество **синих жетонов метрополий**, равное количеству игроков плюс один. Оставшиеся синие жетоны метрополий уберите в коробку.

- Случайным образом выберите количество **зелёных жетонов метрополий**, равное количеству игроков плюс один. Оставшиеся зелёные жетоны метрополий уберите в коробку.
- Коричневые жетоны метрополий** раздайте игрокам случайным образом, после чего они размещают их на своих планшетах (так же как в базовой игре).

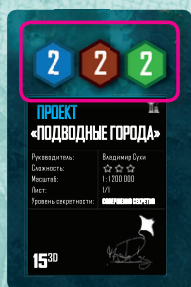
ХОД ИГРЫ

Игроки не размещают **синие** и **зелёные** жетоны метрополий на своих планшетах в начале партии — вместо этого они выбирают их в процессе игры. Синие и зелёные жетоны метрополий, выбранные случайным образом при подготовке к игре, положите рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли их видеть.

На планшете каждого игрока остались 2 свободные ячейки для жетонов метрополий. Когда игрок подключает к своей сети первую из них, он выбирает один из синих жетонов метрополий и кладёт на только что подключённую ячейку. Когда он подключает вторую свободную ячейку метрополии, он выбирает один из зелёных жетонов метрополий и кладёт на эту ячейку. Таким образом, у игроков, которые подключат метрополии раньше других, будет больший выбор жетонов.

ВЫБОР МЕТРОПОЛИЙ

В этом варианте используются все правила обычной игры, но планшеты игроков отличаются большей асимметрией, так что у участников появляется возможность попробовать множество новых стратегий.



- Используйте планшеты с номерами 13–16.**

Как и в других вариантах игры, раздайте их игрокам случайным образом.

- В правом нижнем углу каждого планшета этой группы указано, из скольких синих, зелёных и коричневых жетонов метрополий игрок может выбрать свои начальные метрополии. Раздайте игрокам эти жетоны случайным образом.

ПРИМЕР: на этом планшете указано, что вы можете взять 2 синих, 2 коричневых и 2 зелёных жетона метрополий, а затем выбрать по одному жетону каждого цвета.

НАЧАЛО ИГРЫ

Перед вашим первым ходом выберите 1 жетон метрополии для каждой ячейки метрополии на вашем планшете. При этом цвет ячейки и цвет выбранного жетона метрополии должны совпадать.

ПАМЯТКА ПО НАЧАЛУ ПАРТИИ (ДЛЯ ВСЕХ ВАРИАНТОВ ИГРЫ)

В этом разделе кратко описан порядок, в котором игроки должны принимать различные решения в начале партии.

- Выполните общую подготовку к игре, раскройте все общие карты и все взятые случайным образом общие жетоны метрополий, если такие используются в выбранном вами варианте игры.
- Игроки выбирают цвета и получают по одному случайно выбранному планшету.
- Игроки получают личные жетоны метрополий.
- Случайным образом определите порядок хода.
- Каждый игрок получает 6 карт из колоды эпохи I.
- Режим **«Быстрый старт»:** каждый игрок получает 2 карты личных помощников, выбранных случайным образом.
- Режим **«Быстрый старт»:** игроки в обратном порядке хода выбирают жетоны начальных ресурсов и получают указанные на них бонусы.
- Игроки в порядке хода начинают совершать ходы. Перед своим первым ходом каждый игрок должен:
 - оставить на руке 3 карты, а остальные сбросить;
 - оставить 1 карту личного помощника (в режиме **«Быстрый старт»**);
 - выбрать личные жетоны метрополий (в варианте игры **«Выбор метрополий»**).



Этот вариант вводит в игру элемент исследования. Вариант «Музей» может быть совмещён либо с обычным вариантом игры, либо с вариантом «Охота за метрополиями».

- Используйте **планшеты с номерами 9–12**. Эта группа планшетов используется только в этом варианте игры. Как и в других вариантах игры, раздайте игрокам планшеты случайным образом.
- Каждый игрок берёт 5 жетонов находок своего цвета.
- Выберите любую сторону планшета музея.

- Если вы используете сторону А, случайным образом выберите 1 коричневый жетон метрополии и положите его лицевой стороной вверх над рядом ячеек IV. Также случайным образом выберите 4 карты из колоды специальных карт стоимостью 1 и 2 кредита и разложите их лицевой стороной вверх слева от 4 ячеек столбца III.
- Если вы используете сторону Б, случайным образом выберите 2 зелёных жетона метрополий и положите их лицевой стороной вверх слева от столбца ячеек III. Также случайным образом выберите 3 карты из колоды специальных карт стоимостью 3 кредита и разложите их лицевой стороной вверх над 3 ячейками ряда IV.

» ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

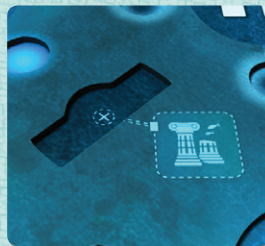
Несмотря на то, что некоторые специальные карты выкладываются рядом с планшетом музея, остальные специальные карты нужно подготовить по обычным правилам.

Если вы совмещаете вариант «Музей» с вариантом обычной игры, раздайте случайным образом всем участникам коричневые и синие жетоны метрополий по обычным правилам. Если вы совмещаете вариант «Музей» с вариантом «Охота за метрополиями», подготовьте общие жетоны метрополий по правилам, описанным на стр. 5.

Каждый игрок должен передать свои 5 жетонов находок игроку, сидящему справа, чтобы он перемешал их лицевой стороной вниз и вернул обратно. Вы можете договориться хранить эти жетоны перед собой или положить их в случайном порядке

на 5 символов находок на ваших планшетах. В любом случае ни один из игроков не должен знать, где лежит какой жетон, — он будет их открывать, когда будет обнаруживать древние артефакты во время игры.

» ХОД ИГРЫ



Некоторые ячейки зданий и тоннелей отмечены **символом находки**. Когда вы строите в такой ячейке, вы обнаруживаете древний артефакт — переверните на лицевую сторону жетон находки, лежащий на этом символе, или один из лежащих перед вами жетонов находок (в зависимости от того, как вы решили хранить свои жетоны находок). Немедленно получите бонус, указанный на этом жетоне.

Затем положите этот жетон находки на планшет музея. Первый помещаемый вами в музей жетон находки вы должны положить на ячейку вашего цвета в группе I в центре планшета — за это вы в качестве награды немедленно берёте 2 карты. Второй жетон находки, который вы поместите в музей, кладётся в ряд II, третий — в столбец III и т. д. При этом, выкладывая в музей второй и дальнейшие жетоны, вы можете выбрать награду любой свободной ячейки соответствующей группы (некоторые награды заведомо более выгодные, чем другие, но вы вправе выбрать любую из них). Первый игрок, получивший возможность положить свой жетон находки в группу ячеек определённого уровня (II, III, IV или V), может выбрать 1 из 4 наград. Он кладёт этот жетон находки на соответствующую выбранной награде ячейку, чтобы обозначить, что теперь она недоступна для игроков, которые получают такую возможность позже. При игре вчетвером участник, который четвёртым положит жетон находки в группу определённого уровня, сможет получить только последнюю оставшуюся награду.

Ниже подробно описаны все награды музея.

ПЛАНШЕТ МУЗЕЯ (СТОРОНА «А»)

III

Выкладывая ваш третий жетон находки, выберите 1 из специальных карт стоимостью 1 или 2 кредита, выбранных случайным образом при подготовке к игре и лежащих слева от этого столбца. Эти карты не связаны с какими-либо конкретными ячейками, поэтому вы можете выбрать любую из оставшихся. Если у выбранной карты мгновенный эффект, примените его и положите карту под низ соответствующей колоды. Если эта карта другого типа, выложите её в вашу игровую область. В любом из этих случаев вы разыгрываете карту бесплатно (за вас платит музей).

Некоторые ячейки отмечены зелёным фоном в качестве напоминания, что для них требуется дополнительная подготовка перед началом партии.

Возьмите коричневый жетон метрополии, выбранный случайным образом при подготовке к игре и лежащий над этим рядом. Положите его рядом с вашим начальным городом — с этого момента он считается подключённым.

В конце игры вы можете дважды использовать 1 из ваших специальных карт стоимостью 3 кредита.

В конце игры дважды получите бонус вашего коричневого жетона метрополии.

Немедленно получите 3 ПО.

Положив ваш пятый жетон находки на ячейку этого столбца, немедленно получите указанное в ней количество ПО.

Если вы положили ваш третий жетон находки на одну из этих двух ячеек, немедленно получите указанное в ней количество ПО.

Положив ваш первый жетон находки, немедленно возьмите 2 карты.

II

Ваш второй жетон находки будет приносить вам указанный в ячейке ресурс в фазе производства.



ПРИМЕРЫ



В конце игры вы можете дважды использовать 1 из ваших специальных карт стоимостью 3 кредита.



Если вы дважды используете эффект этой карты, то сможете потратить 12 жетонов биволокна или меньше, получая 2 ПО за каждый потраченный жетон (но если у вас не больше 6 жетонов биволокна, удвоение этого эффекта не принесёт никакого результата).



Если вы дважды используете эффект этой карты, то получите в 2 раза больше ПО, чем должны были бы получить без удвоения.

ПЛАНШЕТ МУЗЕЯ (СТОРОНА «Б»)

Некоторые ячейки отмечены зелёным фоном в качестве напоминания, что для них требуется дополнительная подготовка перед началом партии.

Выберите любой из зелёных жетонов метрополий, выбранных случайным образом при подготовке к игре и лежащих слева от этого столбца. Положите его рядом с вашим начальным городом — с этого момента он считается подключённым, и все указанные на нём эффекты вступают в силу.

III

Выберите 1 из ваших синих жетонов метрополий и немедленно получите все указанные на нём бонусы, включая любые производимые им ресурсы.

Вариант «Охота за метрополиями»: игрок, у которого ещё нет синего жетона метрополии, всё равно может применить этот эффект, чтобы получить бонусы, указанные на одном из лежащих рядом с игровым полем синих жетонов метрополий (не взятых другими игроками).

Положив ваш третий жетон находки на одну из трёх верхних ячеек, немедленно получите указанное в ней количество ПО.

Положив ваш первый жетон находки, немедленно возьмите 2 карты.

II

Ваш второй жетон находки будет приносить вам указанные в ячейке ресурсы в фазе производства.

ПРИМЕР



Положив ваш жетон находки на указанную ячейку и выбрав такой жетон метрополии, вы немедленно получите 1 жетон сталепласта, 2 карты и 1 кредит. Также вы немедленно получите ресурсы, производимые этой метрополией, т. е. 1 ПО.

Применение эффекта этой ячейки никак не влияет на эффекты самого жетона метрополии. Вы по-прежнему сможете применить его мгновенный эффект, когда подключите эту метрополию. А если она уже подключена, то по-прежнему будет приносить 1 ПО в фазе производства. Другими словами, эта ячейка музея позволяет вам дважды получить одноразовые бонусы жетона метрополии: один раз при подключении, второй — при получении награды за эту ячейку музея.

Создатели игры

Автор игры: Владимир Сухи
Художник: Милан Вавронь
Дизайн и создание трёхмерных планшетов: Радек «fbx» Боксан
Продюсер: Катержина Суха
Правила игры: Джейсон Холт
Авторы благодарят Индру, Кенди, Михала, Катку, Войту, Водку, Ондру, Йирку, Станду, Лукаша Палку и клуб настольных игр в Элине, Брэдли Шедрикса, Эмили Шедрикс, Кена Хилла, Майка Пула,

Жана-Поля Аже, клуб Ludopoly и других участников фестивалей настольных игр.
Отдельная благодарность выражается Хенрику Ларссону за вдохновение при создании карт и несчётное количество замечаний к некоторым вариантам игры из этого дополнения.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников
Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова
Переводчик: Александр Гагинский
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно
hobbyworld.ru

»» УДВОЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эффекты метрополий в таких ячейках удваиваются. Это распространяется на все виды эффектов: мгновенные эффекты, эффекты производства и эффекты бонуса в конце игры. Ниже приведены подробные примеры.



ПРИМЕРЫ



Если вы удвоите этот эффект, то получите 4 ПО и можете в качестве мгновенного эффекта бесплатно построить 2 тоннеля и сразу их улучшить.



Если вы удвоите этот эффект, то немедленно получите 6 ПО, а ваш предел карт на руке дважды увеличивается на 1 (с 3 карт до 5).



Если вы удвоите этот эффект, то получите 8 кредитов и 2 ПО.



Если вы удвоите этот эффект, то получите 2 жетона сталепласта, 4 карты и 2 кредита. В фазе производства эта метрополия будет производить 2 ПО.



Если вы удвоите этот эффект, то в конце игры получите 6 ПО за каждую подключённую метрополию.



Если вы удвоите этот эффект, то в конце игры получите 8 ПО за 5 подключённых городов, 16 ПО за 6 подключённых городов или 24 ПО за 7 подключённых городов.

»» СИМВОЛЫ НА ПЛАНШЕТАХ ИГРОКОВ



Как и в базовой игре, чёрно-красный контур вокруг ячейки обозначает пошлину, которую надо заплатить, чтобы в ней построить. В этом примере нужно дополнительно заплатить 1 кредит, чтобы построить здание в центральной ячейке. Обводка вокруг ячеек означает, что вы должны построить здания во всех 3 ячейках, чтобы получить указанный бонус за постройку. Таким образом, как только у вас окажется по 1 зданию во всех 3 ячейках, вы немедленно получите 2 ПО, 2 жетона сталепласта и 1 жетон биоволокна.

»» ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ МЕТРОПОЛИЮ



Построив оба указанных тоннеля, вы сможете подключать города к вашей сети через эту синюю метрополию.

»» ЗЕЛЁНЫЕ ЖЕТОНЫ МЕТРОПОЛИЙ



Мгновенный эффект: бесплатно постройте 1 город.



Каждый раз, когда вы строите город, получайте 1 ПО и 1 кредит.



Мгновенный эффект: бесплатно постройте 2 здания в 2 резервных ячейках.



Мгновенный эффект: получите 2 ПО и бесплатно постройте 1 опреснительный завод или 1 лабораторию и сразу его (её) улучшите.



Мгновенный эффект: получите 2 ПО и продвигтесь на 4 деления по треку Федерации.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Чтобы добавить возможности этого дополнения в режим одиночной игры, используйте планшет с номером 13, 14, 15 или 16 и правила режима «Быстрый старт».

Возьмите случайным образом 2 карты новых личных помощников и 2 жетона начальных ресурсов. Выберите 1 карту и 1 жетон.

Перед началом игры выберите число N, равное 1, 2, 3 или 4, и положите по 1 нейтральному жетону действия на N-ю зелёную, N-ю красную и N-ю жёлтую ячейки действий по часовой стрелке. Например, вы можете закрыть вторую зелёную, вторую красную и вторую жёлтую ячейки.

Используйте остальные правила одиночной игры, однако для победы вам теперь нужно набрать **не меньше 125 ПО** (а также подключить 7 городов, как и раньше).

Примечание: специальные карты «Приоритетная задача», которые приносят ПО, если у вас больше подключённых опреснительных заводов, лабораторий или примыкающих к подключённым городам улучшенных тоннелей, чем у других игроков, вместо этого приносят вам 12/8/4 ПО, если на вашем планшете есть хотя бы 7/5/1 соответствующее сооружение.

