ПОДВОДНЫЕ ГОРОДА

ПРАВИЛА ИГРЫ



НОВЫЙ РУБЕЖ

Земля преодолевает кризис перенаселения. Города, объединившиеся в гигантские метрополии, достигли предельных размеров, а проект колонизации Марса до сих пор остаётся только на бумаге. В надежде обрести новый дом человечество обращает свой взор в сторону единственной незаселённой части суши — к океаническому дну.

Вам предстоит развивать свою подводную цивилизацию, чтобы превзойти другие нации по процветанию. Создавайте города и объединяйте их с помощью транспортных тоннелей. Стройте фермы водорослей и опреснительные заводы, чтобы обеспечить население продовольствием. Исследуйте новые технологии в лабораториях, чтобы научиться жить в симбиозе с подводной экосистемой.

Начав с небольшого городка, вы сможете построить настоящую подводную империю и соединить её с прибрежными метрополиями. В то время как ресурсы Федерации Объединённых Наций истощаются, вы стремитесь наладить автономное производство. Однажды наступит тот день, когда вы будете обеспечивать не только подводные, но и наземные города.

ОБ ИГРЕ

Игроки строят подводные города, соединяя их с помощью тоннелей в единую сеть, а также специальные здания для производства ресурсов. Каждый раунд игроки по очереди совершают ходы, выбирая одно из действий на игровом поле и одновременно с этим разыгрывая карту с руки. Если цвет карты совпадает с цветом выбранной ячейки действия, игрок не только выполняет действие, но и применяет эффект карты.

Трижды за партию наступает фаза производства, в которой города и сооружения приносят ресурсы и победные очки (ПО), а игроки снабжают городское население продовольствием.

В конце партии участники получают дополнительные ПО за разные достижения и игрок, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем.

СОСТАВ ИГРЫ



ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ПАМЯТКИ ИГРОКОВ



4 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



4 КАРТЫ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



4 КАРТЫ ЛИЧНЫХ ПОМОЩНИКОВ



12 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ (ПО 3 КАЖДОГО ЦВЕТА)



66 КАРТ ЭПОХИ I



57 КАРТ ЭПОХИ II



57 КАРТ ЭПОХИ III



10 СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ СТОИМОСТЬЮ 3 КРЕДИТА



15 СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ СТОИМОСТЬЮ 1 ИЛИ 2 КРЕДИТА



8 КАРТ ГОСКОНТРАКТОВ



16 ЖЕТОНОВ МЕТРОПОЛИЙ (11 СИНИХ И 5 КОРИЧНЕВЫХ)



35 ЖЕТОНОВ КРЕДИТОВ (20 — НОМИНАЛОМ 1 КРЕДИТ, 10 — НОМИНАЛОМ 5 КРЕДИТОВ, 5 — НОМИНАЛОМ 10 КРЕДИТОВ)



17 ЖЕТОНОВ БИОВОЛОКНА (12 — НОМИНАЛОМ 1, 5 — НОМИНАЛОМ 3)



27 ЖЕТОНОВ ВОДОРОСЛЕЙ (19 — НОМИНАЛОМ 1, 8 — НОМИНАЛОМ 3)



27 ЖЕТОНОВ СТАЛЕПЛАСТА (19 — НОМИНАЛОМ 1, 8 — НОМИНАЛОМ 3)



21 ЖЕТОН НАУКИ (15 — НОМИНАЛОМ 1, 6 — НОМИНАЛОМ 3)



46 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНОВ ТОННЕЛЕЙ



1 ЖЕТОН ПОВТОРНОГО ДЕЙСТВИЯ



4 ЖЕТОНА МНОЖИТЕЛЕЙ



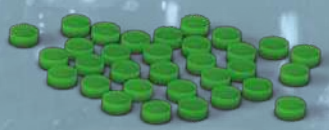
30 КУПОЛОВ ГОРОДОВ (17 БЕЛЫХ — НЕСИМБИОТИЧЕСКИЕ ГОРОДА, 13 ФИОЛЕТОВЫХ — СИМБИОТИЧЕСКИЕ ГОРОДА)



12 МАРКЕРОВ ИГРОКОВ (ПО 3 КАЖДОГО ЦВЕТА)



1 МАРКЕР ЭПОХИ



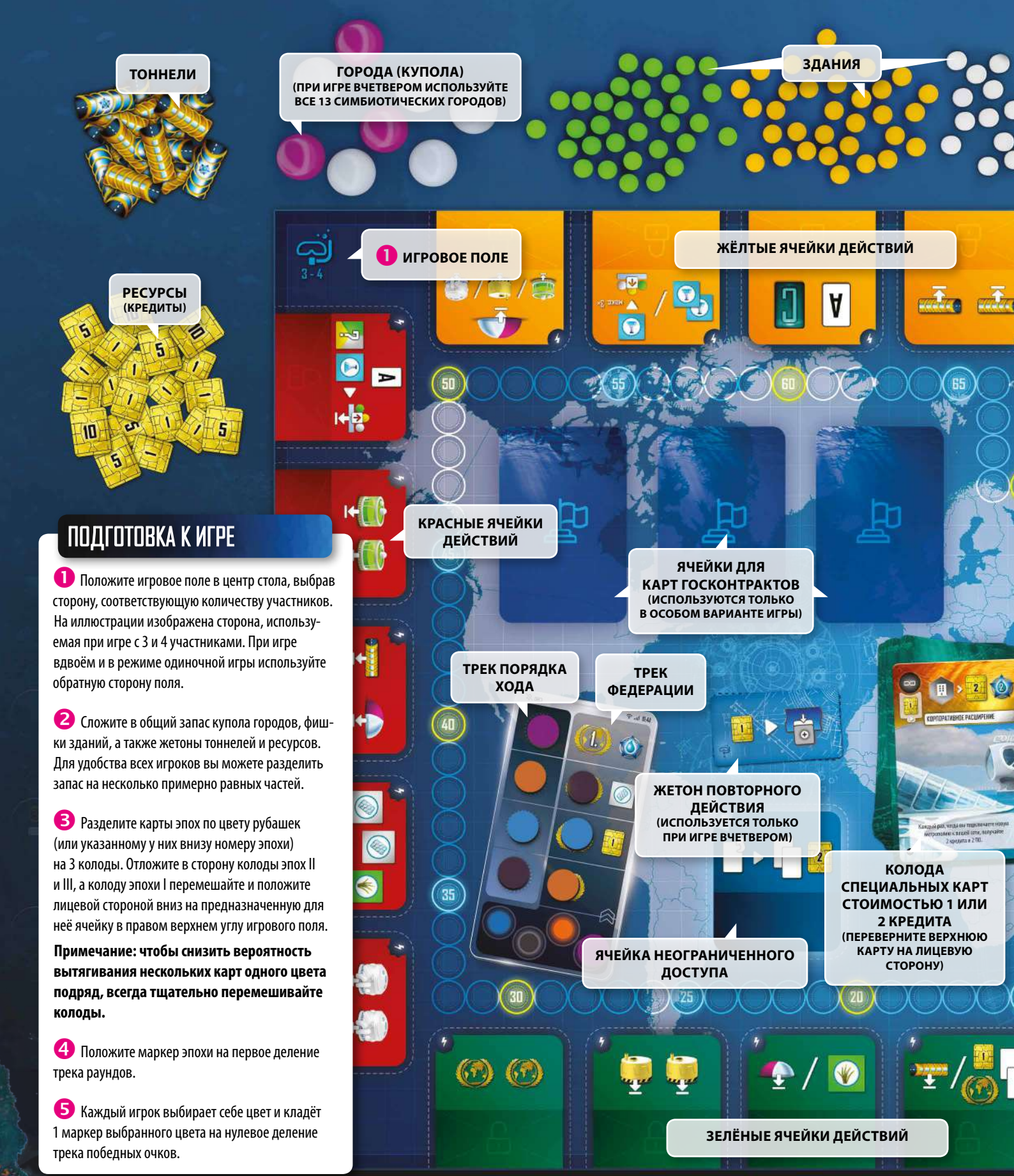
37 ФИШЕК ФЕРМ



37 ФИШЕК ОПРЕСНИТЕЛЬНЫХ ЗАВОДОВ



37 ФИШЕК ЛАБОРАТОРИЙ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр стола, выбрав сторону, соответствующую количеству участников. На иллюстрации изображена сторона, используемая при игре с 3 и 4 участниками. При игре вдвоём и в режиме одиночной игры используйте обратную сторону поля.

2. Сложите в общий запас купола городов, фишки зданий, а также жетоны тоннелей и ресурсов. Для удобства всех игроков вы можете разделить запас на несколько примерно равных частей.

3. Разделите карты эпох по цвету рубашек (или указанному у них внизу номеру эпохи) на 3 колоды. Отложите в сторону колоды эпох II и III, а колоду эпохи I перемешайте и положите лицевой стороной вниз на предназначенную для неё ячейку в правом верхнем углу игрового поля.

Примечание: чтобы снизить вероятность вытягивания нескольких карт одного цвета подряд, всегда тщательно перемешивайте колоды.

4. Положите маркер эпохи на первое деление трека раундов.

5. Каждый игрок выбирает себе цвет и кладёт 1 маркер выбранного цвета на нулевое деление трека победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С 2 ИЛИ 3 УЧАСТНИКАМИ

Если в партии участвуют меньше 4 игроков, подготовка проходит с двумя изменениями:

1. Оставьте жетон повторного действия в коробке.
2. В игре используется меньшее количество симбиотических городов (фиолетовых куполов):
   - **а)** при игре вдвоём — 7,
   - **б)** при игре втроём — 10.

При игре вчетвером используются все 13 симбиотических городов, а также жетон повторного действия.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

6 СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Специальные карты предоставляют игрокам дополнительные преимущества. У каждой из них есть стоимость, которая указана в левом верхнем углу карты. Разделите **специальные карты** на 2 отдельные колоды:

- специальные карты стоимостью 1 и 2 кредита,
- специальные карты стоимостью 3 кредита.

Перемешайте колоду **специальных карт стоимостью 1 и 2 кредита** и положите её на соответствующую ячейку в центре игрового поля. Переверните верхнюю карту на лицевую сторону.

Перемешайте колоду **специальных карт стоимостью 3 кредита**, возьмите из неё 6 верхних карт и положите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них ячейки в правой части игрового поля. Только эти 6 **специальных карт** стоимостью 3 кредита будут использоваться в партии. Остальные карты из этой колоды уберите в коробку.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



Каждый игрок берёт 3 жетона действий, карту личного помощника и карту подсчёта очков выбранного цвета. **Примечание:** хотя карты личных помощников и отличаются иллюстрациями, эффект у них одинаковый.

Также каждый игрок берёт памятку игрока и начальный набор ресурсов из запаса: 1 жетон водорослей, 1 жетон сталепласта, 1 жетон науки и 2 кредита. После определения порядка хода некоторые игроки могут получить дополнительные ресурсы.

Примечание: под жетоном ресурса всегда понимается жетон номиналом 1 ресурс. Жетоны других номиналов используются для размена в процессе игры.



» ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА

Каждый игрок случайным образом выбирает себе планшет (все планшеты отличаются друг от друга).

Поместите белый купол на правую нижнюю ячейку города на вашем планшете — это ваш начальный город (несимбиотический). В процессе игры вы сможете строить как несимбиотические города (белые купола), так и симбиотические (фиолетовые купола).

Затем перемешайте отдельно синие и коричневые жетоны метрополий и случайным образом раздайте всем игрокам по 1 коричневому и по 2 синих жетона. Каждый игрок кладёт коричневый жетон метрополии на шестиугольную ячейку в левом верхнем углу планшета, а синие жетоны случайным образом размещает в двух оставшихся ячейках. Неиспользованные жетоны метрополий уберите в запас.

Играть можно на обеих сторонах планшета. В первой партии используйте стороны планшетов с № 1–4 и уровнем сложности ☆ (см. на иллюстрации выше). В последующих партиях вы можете попробовать стороны с № 5–8 и уровнем сложности ☆ ☆ ☆, которые отличаются большей асимметричностью.



ПОРЯДОК ХОДА

Порядок совершения ходов определяется положением маркеров игроков на двух треках. Трек порядка хода показывает, в каком порядке игроки совершают ходы в текущем раунде. Трек Федерации определяет порядок хода на следующий раунд: игроки, продвинувшиеся дальше по этому треку, будут ходить раньше.

Перед началом первого раунда возьмите по 1 маркеру игрока и разложите их случайным образом на треке порядка хода. Затем положите ещё по 1 маркеру на трек Федерации так, чтобы они лежали в обратном порядке (см. иллюстрацию). Игроки, маркеры которых оказались на третьем и четвёртом делениях трека порядка хода, получают дополнительные ресурсы. Руководствуйтесь следующими инструкциями:

1. Игрок, маркер которого находится на 1-м делении трека порядка хода, будет первым совершать свой ход в первом раунде. Второй маркер он размещает под треком Федерации на кружке соответствующего цвета.
2. Игрок, маркер которого находится на 2-м делении, будет совершать ход вторым. Ещё один маркер он размещает на 4-м делении трека Федерации.
3. Игрок, маркер которого находится на 3-м делении трека порядка хода, размещает свой второй маркер на 3-м делении трека Федерации. Он начинает игру с 1 дополнительным кредитом.
4. Последний игрок размещает свой маркер на 2-м делении трека Федерации. Он начинает игру с 1 кредитом и 1 жетоном сталепласта в дополнение к обычному набору начальных ресурсов.

Таким образом происходит подготовка только к первому раунду. В последующих раундах порядок хода игроков и начальное положение их маркеров на треке Федерации будет определяться по-другому.



Первым будет ходить играющий **фиолетовыми**. Он кладёт свой маркер на фиолетовый кружок под треком Федерации.

Вторым ходит играющий **оранжевыми**. Он кладёт свой маркер на 4-е деление трека Федерации.

Третьим ходит играющий **синими**. Он кладёт свой маркер на 3-е деление трека Федерации, благодаря чему получает 1 дополнительный кредит.

Последним ходит играющий **чёрными**. Он кладёт свой маркер на 2-е деление трека Федерации и в дополнение к начальному набору ресурсов получает 1 кредит и 1 жетон сталепласта.

РАЗДАЧА КАРТ ПЕРЕД ПЕРВЫМ РАУНДОМ



В начале игры возьмите 6 карт из колоды эпохи I. Оставьте 3 карты на руке, а остальные 3 положите в сброс рядом с колодой эпохи.

Если вы играете в первый раз, постарайтесь оставить по одной карте каждого цвета. Однако не стоит придавать этому выбору большого значения: любая карта принесёт вам пользу, если её разыграть в нужный момент. К тому же в процессе игры вы будете получать новые карты.

ХОД ИГРЫ

В этом разделе кратко описаны основные принципы игры.

» ПОРЯДОК ХОДА

Игроки по очереди совершают ходы, выполняя одно из действий на игровом поле, в том порядке, в котором расположены их маркеры на треке порядка хода. В течение раунда этот порядок не меняется.

» ХОД ИГРОКА

Вы всегда начинаете ход с 3 картами на руке. В свой ход **вы разыгрываете 1 карту с руки и одновременно с этим выбираете одну из свободных ячеек действий** (т. е. ячеек, которые ещё никто не выбирал в этом раунде). Исключение составляет ячейка неограниченного доступа, которая всегда считается свободной (подробнее см. на стр. 12). Чтобы отметить выбранную ячейку, вы кладёте на неё ваш жетон действия. Это означает, что ячейка становится **занятой** и ни один игрок не может её выбирать до конца раунда.

Если цвет разыгранной вами карты совпадает с цветом выбранной ячейки, вы можете применить эффект карты в дополнение к действию ячейки. Если цвет карты не совпадает с цветом ячейки, вы выполняете действие и сбрасываете карту без применения эффекта. *Квалифицированные специалисты способны справиться с любой задачей, но, если работа не соответствует их специализации, они не смогут эффективно применить свои профессиональные навыки.*

В конце вашего хода вы всегда берёте 1 карту. С помощью некоторых действий и эффектов карт вы можете брать дополнительные карты во время хода. Если в конце вашего хода у вас оказалось больше 3 карт на руке, то вам нужно сбросить лишние карты, оставив на руке только 3 (вы можете сделать это в любой момент до начала вашего следующего хода).

» РАУНД

Раунд заканчивается, когда все игроки сделают по 3 хода. Поскольку в свой ход каждый игрок не только разыгрывает карту, но и занимает ячейку на игровом поле, то с каждым ходом свободных ячеек для выбора становится всё меньше. Подробнее про конец раунда см. на стр. 15.

» МАРКЕР ЭПОХИ

В конце каждого раунда маркер эпохи продвигается на 1 деление по треку раундов. Каждый раз, когда маркер достигает деления «Производство», разыгрывается фаза производства.

» ПРОИЗВОДСТВО

В этой фазе ваша сеть подводных городов производит ресурсы. В конце фазы производства вы должны заплатить 1 жетон водорослей за каждый подключённый к вашей сети город (подробнее про фазу производства см. на стр. 15).

» ЭПОХА

Эпоха I состоит из 4 раундов, а эпохи II и III — из 3 раундов. Эпоха завершается после окончания соответствующей фазы производства. В начале каждой эпохи в игру добавляется соответствующая колода карт (подробнее про смену карт эпох см. на стр. 16). После завершения эпохи III игра заканчивается.

» ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце партии игроки получают победные очки (ПО) за различные параметры своих сетей подводных городов и добавляют их к очкам, накопленным в процессе игры. Игрок, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем.

КАРТЫ



Карты у вас на руке — это персонал и технологии, которые вы используете для развития вашей подводной сети. Каждый ход вы разыгрываете одну из этих карт и выбираете действие на игровом поле. *Разыгрывая карту, вы поручаете вашим специалистам выполнение определённого задания.*

Каждый ход вы начинаете ровно с 3 картами на руке. За ход вы разыгрываете только одну из них, одновременно с этим выбирая ячейку действия.

Если цвет карты не совпадает с цветом выбранной ячейки, эффект карты не применяется — вы просто выполняете действие ячейки. Однако если цвет карты совпадает с цветом ячейки, вы можете до или после выполнения действия применить эффект карты.

Сила эффектов карт и ячеек действий в игре зависит от их цвета:

- **зелёные карты** обладают самыми сильными эффектами, а **зелёные ячейки** — самыми слабыми;
- **красные карты** и **красные ячейки** обладают эффектами средней силы;
- **жёлтые карты** обладают самыми слабыми эффектами, а **жёлтые ячейки** — самыми сильными.

Карты с мгновенными эффектами уходят в сброс сразу же после розыгрыша. Остальные карты игроки выкладывают перед собой — их эффекты могут действовать постоянно или применяются лишь в определённые моменты игры.

В следующем разделе подробно описаны все 5 типов карт, представленных в игре.



МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Когда вы разыгрываете карту с таким символом, примените её эффект либо непосредственно перед выполнением действия выбранной ячейки, либо сразу же после него (при условии что цвет карты совпадает с цветом этой ячейки действия). Если цвета карты и ячейки не совпадают, эффект не применяется.

Независимо от того, был ли применён эффект карты, после розыгрыша положите её в сброс карт эпохи (на ячейку рядом с колодой эпохи на игровом поле).

ВЫКЛАДЫВАНИЕ КАРТ В ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ

Остальные 4 типа карт действуют иначе. Когда вы разыгрываете карту одного из этих типов, вы выкладываете её в свою игровую область рядом с вашим планшетом игрока (при условии что цвет карты совпадает с цветом выбранной ячейки действия). С этого момента она становится постоянной частью вашей подводной империи.

Если цвета карты и ячейки не совпадают, вы не можете выложить эту карту в вашу игровую область — в таком случае она уходит в сброс карт эпохи.

ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Карты с таким символом обладают постоянными эффектами, которые начинают действовать сразу после того, как вы выкладываете такие карты в вашу игровую область (как было описано ранее).

Принцип действия постоянных эффектов может отличаться. Одни срабатывают при выполнении определённых условий, другие дают скидки на различные действия, третьи позволяют каждый ход использовать особую способность. Вы можете воспользоваться постоянным эффектом карты даже в тот ход, в который выложили её в вашу игровую область.

КАРТЫ АКТИВАЦИИ

Карты с таким символом называются «картами активации». Выложенные в вашей игровой области карты активации позволяют вам применять дополнительные эффекты в ваш ход. Чтобы использовать карту активации, вы должны выбрать ячейку действия или разыграть карту с эффектом, обозначенным символом A.



ПРИМЕР: *выбрав такую ячейку действия, вы можете использовать одну из ваших карт активации, а также получаете 1 жетон сталепласта.*



ПРИМЕР: *разыграв такую карту с мгновенным эффектом и выбрав зелёную ячейку действия, вы можете использовать одну из ваших карт активации до или после выполнения действия этой ячейки.*

Вы можете использовать карту активации даже в тот же ход, в который выложили её в вашу игровую область.

Каждую карту активации можно использовать только 1 раз за эпоху. Использовав карту активации, поверните её на 90° по часовой стрелке, чтобы показать, что она не может быть использована до конца эпохи. После фазы производства в конце эпохи разверните все карты активации (вернув к исходной ориентации) — их снова можно использовать в новой эпохе.

Примечание: некоторые карты с мгновенным эффектом позволяют разворачивать повёрнутые карты активации. Только с помощью таких эффектов вы можете использовать карту активации больше одного раза в течение одной эпохи.

ПРЕДЕЛ КАРТ АКТИВАЦИИ

В вашей игровой области не может быть выложено больше 4 карт активации (карта личного помощника также считается одной из них). Если в вашей игровой области уже лежат 4 карты активации и вы хотите выложить ещё одну, вам нужно перед этим сбросить одну из выложенных карт активации. При этом вы можете сбросить как повёрнутую (уже использованную в текущей эпохе), так и развёрнутую карту активации (в исходной ориентации).

Если вы сбрасываете развёрнутую карту активации, чтобы выложить в вашу игровую область новую карту активации, вы можете немедленно применить эффект сбрасываемой карты. В этом случае считается, что новая карта входит в игру с мгновенным эффектом, позволяющим использовать сбрасываемую карту активации.



ЛИЧНЫЙ ПОМОЩНИК

При подготовке к игре каждый игрок получает карту **личного помощника**. Это карта активации, которая с самого начала партии выкладывается в игровую область. На неё распространяются те же правила, что и на любую другую карту активации. Когда вы используете эту карту, вы получаете 1 жетон сталепласта или 1 кредит.

Эту карту вы также можете сбросить, когда достигаете предела карт активации и выкладываете новую карту.

КАРТЫ ПРОИЗВОДСТВА

Карты с таким символом называются «картами производства». Эффект такой карты, выложенной в вашей игровой области, применяется в фазе производства, которая разыгрывается 3 раза за партию. Одни карты производства приносят ресурсы непосредственно, другие — меняют количество и/или тип производимых ресурсов в зависимости от того, какие сооружения подключены к вашей сети.

КАРТЫ БОНУСА В КОНЦЕ ИГРЫ

Карты с таким символом называются «картами бонуса в конце игры». Эффект такой карты, выложенной в вашей игровой области, может принести вам дополнительные ПО в конце игры. Одни из них приносят бонусные ПО в зависимости от каких-либо параметров вашей сети подводных городов, другие же позволяют обменивать ресурсы определённого типа на ПО.

Пояснения к эффектам карт см. на стр. 19.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Когда вы берёте карты эпох, вы тянете их из соответствующих колод, лежащих лицевой стороной вниз, и не знаете, какая карта вам достанется. Однако в игре есть карты, которые с самого начала партии лежат на поле лицевой стороной вверх, — это специальные карты.

Вы не можете брать специальные карты по обычным правилам для карт эпох. Единственный способ получить их — выбрать ячейку действия с символом C (подробное описание этого действия см. на стр. 12).

Специальные карты остаются у вас на руке вместе с картами эпох, и вы можете их разыгрывать по тем же правилам. Если цвет специальной карты не совпадает с цветом выбранной ячейки действия, эффект карты не применяется — уберите её под низ колоды специальных карт. Если цвет специальной карты совпадает с цветом ячейки действия, то вы можете применить эффект карты, но только заплатив её стоимость, указанную в левом верхнем углу.



ПРИМЕР: *игрок должен заплатить 3 кредита, чтобы применить эффект этой специальной карты.*

СБРОС СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ

Когда вы сбрасываете специальную карту стоимостью 1 или 2 кредита (например, когда должны сбросить до 3 карт на руке), немедленно положите её под низ колоды специальных карт.

При розыгрыше специальной карты стоимостью 1 или 2 кредита:

- если цвет карты не совпадает с цветом выбранной ячейки действия, положите её под низ колоды специальных карт;
- если вы не хотите или не можете заплатить стоимость карты, положите её под низ колоды специальных карт;
- если цвет карты совпадает с цветом ячейки действия и вы платите её стоимость, карта остаётся у вас. Если это карта с мгновенным эффектом, подложите её под ваш планшет игрока (данная карта больше не может быть разыграна в этой партии). Если это была карта с эффектом другого типа, выложите её в вашу игровую область по обычным правилам.

Специальные карты стоимостью 3 кредита — наиболее ценные в игре. Они никогда не возвращаются в игру после сброса. Поэтому, если вы вынуждены сбросить такую карту, не кладите её под низ колоды, а вместо этого уберите в коробку.

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ И ЭФФЕКТЫ КАРТ

В ваш ход вы выбираете ячейку действия и кладёте на неё один из ваших жетонов действий. Вы не можете выбирать ячейки действий, на которых уже лежит чей-либо жетон действия (ваш или другого игрока), — такие ячейки считаются занятыми. Ячейки, на которых нет жетонов действий, считаются свободными.

Ячейки действий одной стороны игрового поля отличаются от ячеек действий другой. Первая сторона предназначена для игры вдвоём и в режиме одиночной игры, вторая — для игр с 3 и 4 участниками. Описание эффектов ячеек действий см. на стр. 20.

Выкладывая жетон действия на ячейку действия, вы также должны разыграть карту с руки. Всего в игре 3 цвета карт и ячеек действий. Если цвет разыгрываемой карты совпадает с цветом ячейки действия, вы можете применить эффект карты до или после того, как выполните действие ячейки. Если цвета карты и ячейки не совпадают, эффект карты не применяется — вы выполняете только действие ячейки.

При желании вы можете применить только часть эффекта карты или действия ячейки. Например, если вы выбрали ячейку, которая позволяет построить город и тоннель, вы можете отказаться от постройки города и построить только тоннель.

Однако вы не можете выбрать ячейку действия, если не можете применить хотя бы часть её эффекта. Например, вы не можете выбрать ячейку, которая позволяет построить 2 тоннеля, если у вас не хватает ресурсов для постройки хотя бы 1 тоннеля.

При этом вы не обязаны применять эффект карты: вы можете отказаться от него, даже если разыграли карту, совпадающую по цвету с ячейкой действия.

В этом разделе описаны основные особенности эффектов ячеек действий, но эти же правила действуют и для большинства эффектов карт.

» РЕСУРСЫ

В игре представлено несколько видов ресурсов, которые можно получать и тратить. Если вы применяете эффект, включающий в себя символ ресурса, вы получаете этот ресурс.

	**Получите 1 жетон сталепласта.**		**Получите 1 кредит.**
	**Получите 1 жетон водорослей.**		**Возьмите 1 карту** из колоды текущей эпохи. Этот эффект не позволяет брать специальные карты.
	**Получите 1 жетон науки.**		**Получите 1 ПО.** Передвиньте маркер вашего цвета на 1 деление вперёд по треку победных очков.
	**Получите 1 жетон биоволокна.**		

Примечание: жетоны ресурсов (включая кредиты) берите из общего запаса и складывайте рядом со своим планшетом. Эти жетоны должны быть номиналом 1 — остальные вы можете использовать для размена в любой момент игры.

Как правило, жетоны науки, водорослей, сталепласта и биоволокна, а также кредиты используются для оплаты постройки и эффектов. Помимо этого, водоросли используются для обеспечения городов продовольствием в конце фазы производства *(хотя существуют и другие источники продовольствия, водоросли остаются вне конкуренции)*. Новые карты увеличивают количество вариантов розыгрыша вашего хода, а ПО нужны для победы в игре.



ПРИМЕР: *игрок, выбравший такую ячейку действия, берёт из запаса 2 жетона сталепласта и 1 жетон водорослей и кладёт их рядом со своим планшетом.*



Выложенные карты удобно группировать по типам эффектов. Вся необходимая информация об эффектах представлена символами в верхней части карт, поэтому их можно компактно расположить, как показано на иллюстрации.

ОГРАНИЧЕННЫЕ И НЕОГРАНИЧЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Жетоны кредитов, водорослей, сталепласта, науки и биоволокна считаются неограниченными. Если в запасе закончатся жетоны номиналом 1, разменяйте жетоны игроков на жетоны большего номинала или используйте жетоны множителей для обозначения 5 или 10 ресурсов. Размен жетонов ресурсов можно производить в любой момент времени.

Фишки зданий считаются неограниченными. Если в запасе закончатся фишки зданий определённого типа, вы можете заменить часть из них (нижние фишки улучшенных зданий) фишками другого цвета. *Например, если вы построили много улучшенных ферм, в запасе могут закончиться зелёные фишки. В таком случае вы можете пополнить запас зелёных фишек, заменив нижние фишки улучшенных ферм фишками другого цвета (которых в запасе осталось больше всего). Зелёной фишки сверху будет достаточно для обозначения улучшенной фермы.*

Тоннели и несимбиотические города считаются ограниченными. В начале игры в запасе находятся 46 тоннелей и 17 несимбиотических городов. Когда в запасе закончатся тоннели или несимбиотические города, игроки не смогут строить новые.

Симбиотические города считаются ограниченными. Их запас в игре зависит от количества участников:

- при игре вдвоём используйте 7 симбиотических городов;
- при игре втроём — 10;
- при игре вчетвером — все 13.

Колоды эпох считаются неограниченными. Если колода текущей эпохи закончится, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.

Специальные карты стоимостью 1 и 2 кредита не могут закончиться: каждый раз, когда вы их сбрасываете, они немедленно кладутся под низ соответствующей колоды.

Специальные карты стоимостью 3 кредита считаются ограниченными. Только 6 таких карт используются в одной партии.

» ГОРОДА

Города — это основа вашей подводной империи, и от их развития зависит процветание вашей цивилизации. В конце игры каждый город, подключённый к вашей сети, принесёт вам победные очки. В игре можно строить 2 типа городов: несимбиотические (белые купола) и симбиотические (фиолетовые купола).



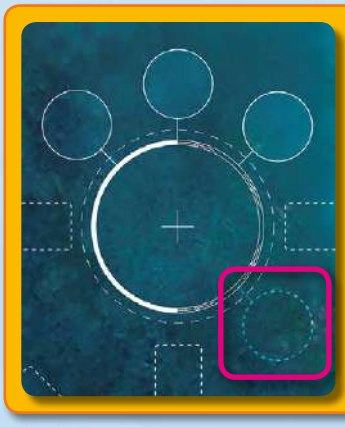
Построить несимбиотический город (цена постройки — 2 жетона сталепласта, 1 жетон водорослей и 1 кредит)



Построить симбиотический город (цена постройки — 1 жетон сталепласта, 1 жетон водорослей, 1 жетон биоволокна и 2 кредита)

Чтобы построить город, заплатите его стандартную цену, возьмите из запаса купол соответствующего цвета и поставьте его на пустую ячейку города на вашем планшете. **Ячейка, выбранная для нового города, должна примыкать к уже построенному городу**, т. е. между этими городами должна располагаться ячейка тоннеля, с помощью которого их можно соединить. Вы можете построить город, даже если такая ячейка тоннеля пуста, но пока вы не построите в ней тоннель, новый город не будет подключён к вашей сети.

Постройка симбиотических городов стоит дороже (поскольку биоволокно — наиболее редкий ресурс в игре), но такие города приносят ПО в каждой фазе производства. Несимбиотические города строить проще (если у вас достаточно сталепласта), но они не приносят ПО в ходе игры. Однако в конце партии вы получаете ПО за города обоих типов. Кроме того, оба типа городов нужно обеспечивать продовольствием в виде водорослей в конце каждой фазы производства. Если в тексте правил или эффекта упоминается город без указания его типа, то это правило или этот эффект действует как на симбиотические, так и на несимбиотические города.



РЕЗЕРВНЫЕ ЯЧЕЙКИ

В каждом городе есть дополнительная ячейка здания, постройка в которой возможна только при определённых условиях, — это резервная ячейка. Вы можете построить здание в ней, только если разыгрываете карту с эффектом, позволяющим строить в резервной ячейке (эта ячейка должна примыкать к уже построенному городу или к ячейке города, в которой по правилам можно построить город).

ЦЕНА ПОСТРОЙКИ

Стандартная цена постройки городов, зданий и тоннелей указана на памятках игроков. Вы платите эту цену, когда выбираете для постройки соответствующую ячейку действия.

Эффекты некоторых карт также позволяют строить различные объекты. Если цена на карте не указана, вы платите стандартную цену. Если цена указана, вы платите эту цену вместо стандартной.

ПРИМЫКАНИЕ

Города примыкают друг к другу, если между ними есть ячейка тоннеля (неважно, пустая или нет). Построенный в такой ячейке тоннель считается примыкающим к обоим городам.

Здание примыкает к городу, если они соединены линией.

» ЗДАНИЯ

С помощью зданий вы производите ресурсы, необходимые для развития вашей подводной цивилизации. В игре можно строить 3 типа зданий: фермы, опреснительные заводы и лаборатории.



Построить ферму (цена постройки — 1 жетон водорослей)



Построить опреснительный завод (цена постройки — 1 кредит)



Построить лабораторию (цена постройки — 1 жетон сталепласта)

Чтобы построить здание, заплатите его стандартную цену и возьмите из запаса фишку соответствующего цвета. Положите фишку здания на пустую ячейку здания. **Ячейка, выбранная для нового здания, должна примыкать к уже построенному городу или к ячейке города, в которой по правилам можно построить город.**

Здания производят ресурсы в фазе производства (в зависимости от своего типа). Улучшенные здания производят дополнительные ресурсы (подробнее про улучшения см. на стр. 12). Эффекты некоторых карт зависят от того, построено ли у вас здание определённого типа. Все перечисленные бонусы зданий вы не получаете, пока не подключите их к вашей сети. Чтобы подключать здания к сети, нужно строить тоннели и города (подробнее см. в разделе «Сеть городов» на стр. 11).

» ТОННЕЛИ

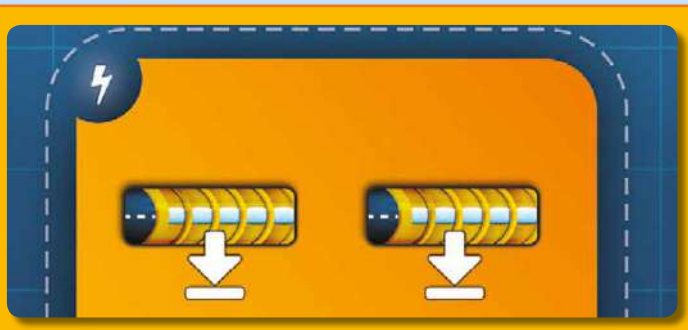
Тоннели служат для подключения новых городов к вашей сети.



Построить тоннель (цена постройки — 1 жетон сталепласта и 1 кредит)

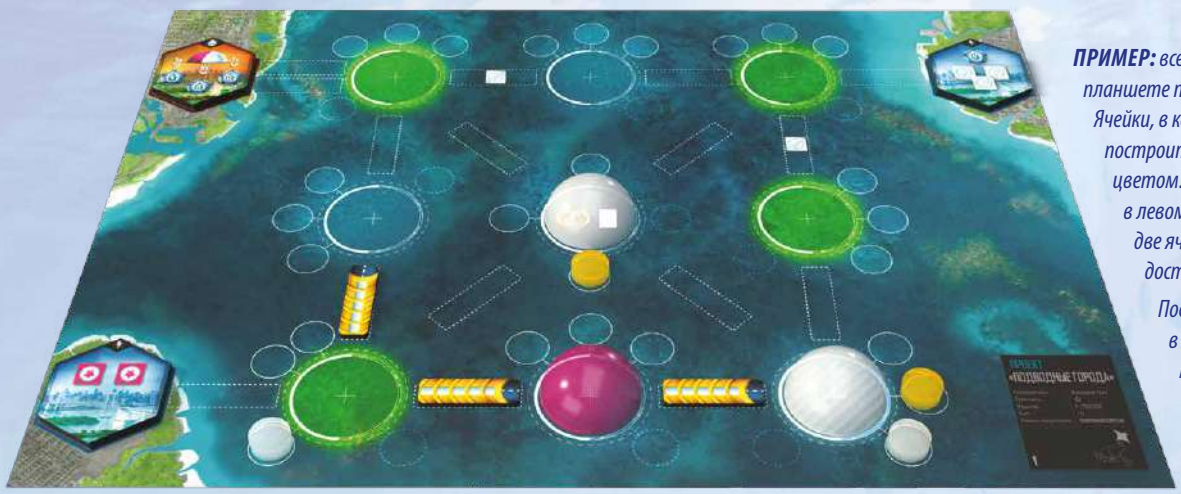
Чтобы построить тоннель, заплатите его стандартную цену и возьмите из запаса жетон тоннеля. Положите этот жетон на ячейку тоннеля «неулучшенной» стороной вверх (как на иллюстрации выше).

Ячейка, выбранная для нового тоннеля, должна быть подключена к вашему начальному городу. Ячейка тоннеля считается подключённой, если от неё можно проложить путь к начальному городу через ячейки с построенными тоннелями. Этот путь может проходить как через ячейки с построенными городами, так и через пустые ячейки городов, но не через пустые ячейки тоннелей.



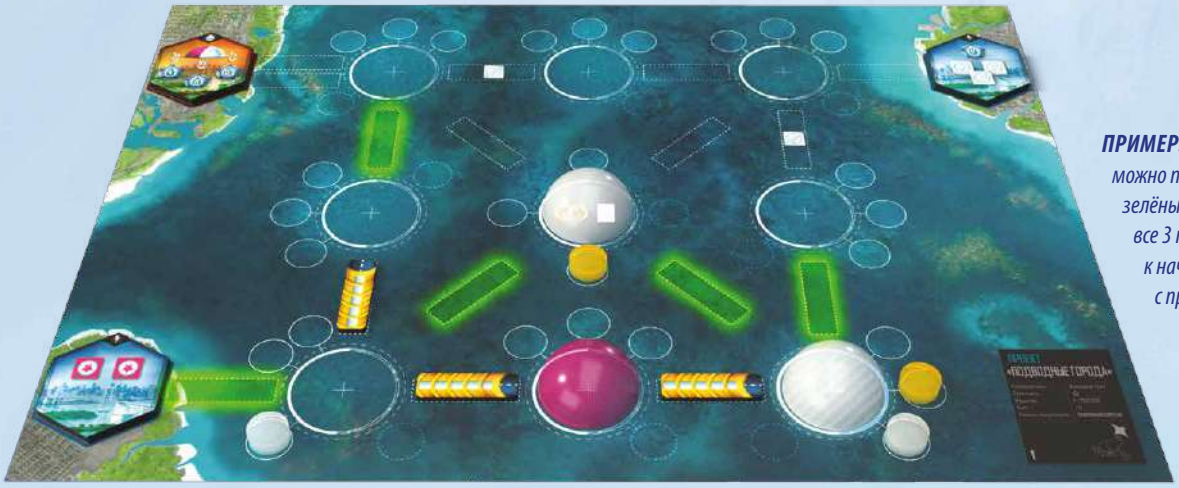
ПОСТЕПЕННОЕ РАЗВИТИЕ

Тоннели, города и здания строятся последовательно. Например, если вы выбрали такую ячейку действия, вы сначала строите первый тоннель в подключённой к начальному городу ячейке тоннеля. Благодаря этому новые ячейки тоннелей также могут оказаться подключёнными, и тогда у вас появится больше вариантов для постройки второго тоннеля.



ПРИМЕР: *все города, здания и тоннели на этом планшете построены с соблюдением правил. Ячейки, в которых в данной ситуации можно построить новый город, отмечены зелёным цветом. Если игрок решит построить город в левом верхнем углу планшета, оставшиеся две ячейки городов сразу же станут доступными для постройки.*

Поскольку в ячейке города, расположенной в левом нижнем углу, по правилам можно построить город, игрок может строить здания в примыкающих к ней пустых ячейках (в одной из них игрок уже построил лабораторию).



ПРИМЕР: *ячейки, в которых в данной ситуации можно построить новый тоннель, отмечены зелёным цветом. Обратите внимание, что все 3 построенных тоннеля подключены к начальному городу (в соответствии с правилами постройки тоннелей).*

» СЕТЬ ГОРОДОВ

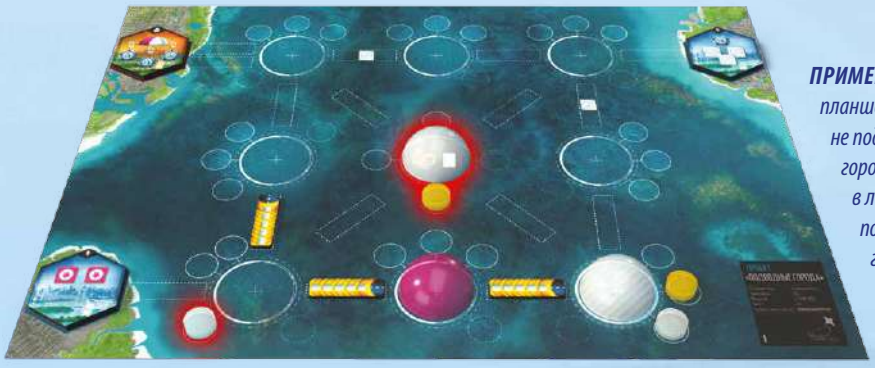
Как было отмечено в предыдущем разделе, все тоннели должны быть подключены к вашему начальному городу, но для зданий и городов это необязательно. Таким образом, вы располагаете большим количеством вариантов развития вашей сети, но помните, что только подключённые к ней объекты производят ресурсы и приносят ПО в конце игры.

Ваша **сеть городов** включает в себя все сооружения, города и пустые ячейки городов, подключённые к начальному городу.

Для сети городов действуют следующие правила:

- Начальный город считается по умолчанию подключённым к вашей сети.
- Все построенные тоннели также считаются подключёнными к вашей сети, поскольку постройка тоннеля в неподключённой ячейке запрещена правилами.
- Город считается подключённым к вашей сети, если он соединён с начальным городом цепочкой построенных тоннелей. Поскольку все тоннели считаются подключёнными к сети, любой город, к которому примыкает построенный тоннель, также считается подключённым, а город, к которому не примыкает ни один тоннель, считается неподключённым.
- Здание, примыкающее к подключённому городу, считается подключённым к вашей сети.

Здания и города, не подключённые к вашей сети, ничего не производят в фазе производства и не приносят ПО в конце игры. Но при этом за неподключённые города не нужно платить жетонами водорослей в конце фазы производства.



ПРИМЕР: *город в центральной ячейке планшета и примыкающее к нему здание не подключены к сети, поскольку в этот город не ведёт ни один тоннель. Здание в левом нижнем углу также не подключено, поскольку примыкает к пустой ячейке города. Все остальные города и сооружения подключены и являются частью сети.*



Биоволокно — особый ресурс, который встречается реже, чем все остальные. Оно нужно для постройки симбиотических городов, а также служит **универсальным строительным материалом**. При **постройке** тоннеля, здания или города (и только в этих случаях) вы можете вместо любого количества жетонов водорослей и/или сталепласта, входящих в цену постройки, заплатить такое же количество жетонов биоволокна.

ПРИМЕР: *стандартная цена постройки несимбиотического города составляет 2 жетона сталепласта, 1 жетон водорослей и 1 кредит. Однако вы можете построить его, заплатив 1 жетон сталепласта, 2 жетона биоволокна и 1 кредит.*

» УЛУЧШЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ

К сооружениям относятся все типы зданий и тоннели. В отличие от городов, сооружения можно улучшать. Превратить несимбиотический город в симбиотический в виде исключения можно только с помощью эффекта одной карты.

Чтобы произвести улучшение, разыграйте карту или выберите ячейку действия со следующим символом:



Улучшить 1 сооружение, заплатив 1 жетон науки

Стандартная цена улучшения тоннеля, фермы, опреснительного завода и лаборатории — 1 жетон науки. Тем не менее эффекты некоторых карт позволяют производить улучшения по особой цене.



Используйте 1 из ваших карт активации. Заплатите стандартную цену, чтобы построить сооружение. Заплатите 1 жетон науки, чтобы немедленно улучшить только что построенное сооружение.
Сторона игрового поля для 3–4 игроков



Получите 2 жетона науки или улучшите 1, 2 или 3 сооружения, заплатив 1 жетон науки за каждое улучшение. Сооружения могут быть как одного, так и разных типов.
Обе стороны игрового поля



Возьмите 2 карты. Улучшите 1 сооружение, заплатив 1 жетон науки, или получите 1 жетон водорослей.
Сторона игрового поля для 1–2 игроков



Чтобы улучшить здание, возьмите из запаса фишку соответствующего цвета и положите её на фишку улучшаемого здания.

Чтобы улучшить тоннель, переверните его жетон на «улучшенную» сторону (как на иллюстрации ниже).



В контексте правил и игровых эффектов улучшенные сооружения всё ещё считаются сооружениями соответствующего типа. Например, эффект, учитывающий количество ваших тоннелей, учитывает также и улучшенные тоннели, а эффект, учитывающий количество ферм, учитывает также и улучшенные фермы. Каждое сооружение можно улучшить только один раз.

Улучшенные сооружения производят больше ресурсов в фазе производства (а улучшенные фермы и тоннели даже производят ПО). Эффекты некоторых карт позволяют получать бонусы за то, что у вас есть улучшенные сооружения.

» ТРЕК ФЕДЕРАЦИИ

Строительство подводной цивилизации — это лишь часть возложенных на вас обязанностей. Помимо этого, вам необходимо зарабатывать репутацию у мирового правительства! Для этого разыграйте карту или выберите ячейку действия со следующим символом:



Продвинуться на 1 деление по треку Федерации

Перед началом первого раунда маркеры игроков лежат на разных делениях трека Федерации в последовательности, обратной порядку хода (см. стр. 6). В начале всех последующих раундов маркеры будут сдвигаться в ячейку под 4-м делением трека Федерации (см. стр. 15).

Каждый раз, когда ячейка действия или эффект карты позволяет вам продвинуться на 1 деление по треку Федерации, перемещайте маркер вашего цвета на 1 деление вверх. Если напротив нового деления указан какой-либо бонус, немедленно получите его. Если вы перемещаете маркер больше чем на 1 деление вверх, получите бонус каждого из пройденных делений.

Если ваш маркер останавливается на делении, на котором лежат маркеры других игроков, положите ваш маркер сверху (таким образом, в следующем раунде вы будете ходить раньше игроков, которым принадлежат эти маркеры).

Даже достигнув конца трека Федерации, вы можете «продвигаться» дальше. Если ваш маркер находится на 1-м делении трека и вы выбрали ячейку действия или разыграли карту с эффектом продвижения, положите ваш маркер поверх остальных маркеров на 1-м делении и получите 1 ПО за каждое деление, на которое должны были продвинуться.



ПРИМЕР: *играющий **оранжевыми** выбрал ячейку действия, позволяющую продвинуться на 2 деления по треку Федерации. Он может передвинуть маркер только на 1 деление вверх, поскольку тем самым достигает конца трека. Тем не менее игрок получает 2 ПО: 1 ПО за продвижение на 1-е деление трека Федерации и 1 ПО за продвижение «за границы» этого трека. Игрок кладёт свой маркер поверх остальных маркеров, находившихся на 1-м делении.*

» ПОЛУЧЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ



Выбрав ячейку действия с таким символом, вы можете взять специальную карту. Часть из этих карт выложена в центре игрового поля лицевой стороной вверх.

Когда выбранная ячейка действия позволяет вам взять специальную карту, вы можете выбрать **один из трёх** вариантов:

- Взять с игрового поля специальную карту стоимостью 3 кредита (её ячейка остаётся пустой до конца игры).
- Взять верхнюю карту колоды специальных карт стоимостью 1 и 2 кредита. Затем переверните следующую карту колоды лицевой стороной вверх.
- Перевернуть верхнюю карту колоды специальных карт стоимостью 1 и 2 кредита лицевой стороной вниз, убрать её под низ этой колоды и взять следующие 3 карты. Оставьте себе одну из этих 3 карт и верните оставшиеся 2 под низ колоды в любом порядке. Затем переверните верхнюю карту колоды лицевой стороной вверх.

Взяв специальную карту, добавьте её к остальным картам на руке. К ней применяются те же правила, что и к картам эпох (за некоторыми исключениями, описанными на стр. 8).

» ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ АКТИВАЦИИ

Карты активации — особый тип карт, выкладываемых в вашу игровую область. В ходе игры вы сможете применить эффект выложенной карты активации, но только если выберете ячейку действия или разыграете карту с таким символом:



Вы можете использовать 1 из ваших карт активации

Правила использования карт активации описаны на стр. 8.

» ЯЧЕЙКА НЕОГРАНИЧЕННОГО ДОСТУПА

На игровом поле есть одна ячейка действия, которая всегда считается свободной, даже если кто-либо из игроков уже выбирал её в этом раунде. Кроме того, считается, что у этой ячейки нет цвета: когда вы её выбираете, не применяйте эффект разыгрываемой карты независимо от цвета этой карты.



Ячейка неограниченного доступа позволяет вам взять 2 карты и получить 2 кредита.

Примечание: эффекты некоторых карт позволяют выполнить действие свободной или занятой ячейки действия. С их помощью можно выбирать только красные, жёлтые и зелёные ячейки действий на игровом поле — к ячейке неограниченного доступа они не применяются. Также при выборе ячейки неограниченного доступа не применяются эффекты карт, дающие бонусы за несовпадение цвета карты и цвета ячейки.

» ЖЕТОН ПОВТОРНОГО ДЕЙСТВИЯ (ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ)



В партии с 4 игроками все важные ячейки действий довольно быстро оказываются занятыми. Поэтому при игре в таком составе (только при 4 участниках) используется жетон повторного действия — он позволяет игрокам воспользоваться одной из занятых ячеек.

Вместо того чтобы выбирать свободную ячейку действия, вы можете в ваш ход сделать следующее:

1. Заплатить 1 кредит.
2. Взять жетон повторного действия.
3. Выбрать ячейку действия, занятую другим игроком.

Затем положите ваш жетон действия на выбранную ячейку поверх жетона действия другого игрока. При этом вы по обычным правилам разыгрываете карту и применяете её эффект, если её цвет совпадает с цветом выбранной ячейки действия. Обратите внимание, что вы не можете выбирать ячейку действия, на которой уже лежит ваш жетон действия.

Примечание: при игре вчетвером следует учитывать, что в выражении *«любая ячейка действия, занятая другим игроком»* подразумевается, что эта ячейка не может быть занятой одновременно и другим игроком, и вами. Поэтому выражение следует интерпретировать как *«любая занятая ячейка, на которой нет вашего жетона действия»*. Это означает, что если вы положите на ячейку ваш жетон действия, то уже не сможете использовать эту ячейку повторно (даже если её займёт другой игрок и вы разыграете карту, позволяющую выполнить действие *«любой ячейки действия, занятой другим игроком»*). Таким образом, ячейка, занятая вами и другим игроком, не считается *«ячейкой, занятой другим игроком»*.

» ОГРАНИЧЕНИЕ: ОДИН РАЗ В РАУНД

Жетон повторного действия можно использовать только 1 раз в раунд. Игрок, который использует этот жетон, оставляет его у себя в качестве напоминания того, что до конца раунда возможность повторного действия недоступна для игроков. В конце раунда этот игрок возвращает жетон на игровое поле.

» КРАТКИЕ ПРАВИЛА ХОДА ИГРОКА

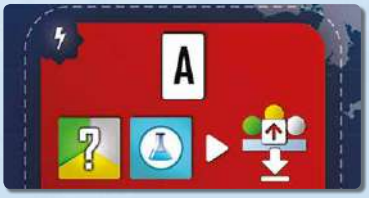
1. Положите один из ваших жетонов действий на свободную (незанятую) ячейку действия или на ячейку неограниченного доступа.
2. Разыграйте карту с руки.
3. Если цвет карты не совпадает с цветом выбранной ячейки действия, выполните действие ячейки и сбросьте карту, не применяя её эффект. Ячейка неограниченного доступа считается бесцветной, поэтому, выбрав её, вы всегда сбрасываете карту.
4. Если цвет карты совпадает с цветом выбранной ячейки действия, выберите один из двух вариантов:
   а) либо выполните действие, а затем примените эффект карты;
   б) либо примените эффект карты, а затем выполните действие.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА:



ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

Некоторые эффекты состоят из нескольких частей. Вы можете применять части эффекта в любом порядке.



Данное действие позволяет вам:

1. Использовать 1 из ваших карт активации.
2. Построить сооружение по стандартной цене и сразу его улучшить за 1 жетон науки.

С помощью этой ячейки действия, как уже было описано в предыдущих примерах, вы можете построить любое сооружение по стандартной цене и сразу его улучшить, заплатив 1 жетон науки. Кроме того, вы можете использовать 1 из ваших карт активации. Поскольку части эффекта можно применять в любом порядке, вы можете сначала использовать карту активации, чтобы, например, получить 1 кредит, а затем заплатить этот кредит и 1 жетон науки, чтобы построить опреснительный завод и сразу же его улучшить.

Важное замечание: вы должны полностью применить эффект карты, прежде чем начнёте выполнять действие ячейки (или наоборот). Таким образом, нельзя выполнить часть действия ячейки, применить эффект карты, а затем продолжить выполнять действие (или выполнить действие ячейки в процессе применения эффекта карты).

ПРИМЕР:



В вашей игровой области выложены карта № 37 с постоянным эффектом и карта активации № 34. Вы разыгрываете карту с руки и выбираете описанную выше красную ячейку действия. У вас есть 1 жетон сталепласта и 1 жетон науки. Вы хотите построить опреснительный завод, но у вас нет кредитов. Однако с помощью имеющихся у вас карт и ресурсов вы всё-таки можете это сделать.

*Сначала вы платите 1 жетон сталепласта, чтобы построить лабораторию. Она становится второй лабораторией в подключённом городе, поэтому благодаря эффекту выложенной ранее карты № 37 вы немедленно получаете 1 кредит. Затем вы должны заплатить 1 жетон науки, чтобы улучшить только что построенную лабораторию **(каждая часть действия должна быть выполнена полностью, т. е. вы должны «построить и улучшить», а не только «построить» или только «улучшить»)**. Теперь вы можете выполнить вторую часть действия — использовать одну из ваших карт активации. Вы используете карту № 34 и платите полученный 1 кредит, чтобы построить опреснительный завод. Затем вы берёте 1 карту.*

Следует учитывать 2 важных правила применения эффектов:

1. *Если в момент применения одного эффекта выполняются условия срабатывания другого эффекта, примените его немедленно несмотря на то, что розыгрыш первого эффекта ещё не закончен (см. пример с картой № 37).*
2. *Вы не можете прервать применение эффекта карты для выполнения действия выбранной ячейки или прервать выполнение действия ячейки для применения эффекта карты — эти события должны быть разыграны отдельно друг от друга.*

ПРИМЕР:



Вы выбираете указанную красную ячейку действия и разыгрываете красную карту № 28 («Дары моря»). В вашей игровой области выложена карта активации № 19.

У вас есть 1 жетон сталепласта, 1 жетон науки, 1 кредит, но нет жетонов водорослей и улучшенных тоннелей. Ваш маркер находится на 4-м делении трека Федерации.

Применение эффекта карты «Дары моря» не принесёт никакой пользы, пока у вас нет улучшенных тоннелей, поэтому вы решаете начать с выполнения действия ячейки. Эта ячейка позволяет вам построить тоннель и сразу его улучшить. Вы платите 1 жетон сталепласта и 1 кредит за постройку тоннеля и 1 жетон науки за его улучшение. Однако в данный момент вы не можете применить эффект карты «Дары моря», поскольку ещё не выполнили всё действие до конца.

Вторая часть действия позволяет вам использовать карту активации «Постройка сооружения». Поскольку для постройки у вас пока нет ресурсов, вы решаете сначала воспользоваться второй частью эффекта этой карты — продвинуться на 1 деление по треку Федерации. Вы сразу же получаете 1 кредит (эффекты получения ресурсов на треке Федерации также применяются немедленно во время розыгрыша другого эффекта). Теперь вы можете потратить этот кредит, чтобы построить опреснительный завод (первая часть эффекта карты активации).

Теперь, когда вы применили обе части эффекта карты активации, эта карта считается использованной — тем самым вы закончили выполнение действия выбранной ячейки. Только теперь вы можете применить эффект карты «Дары моря». У вас появился улучшенный тоннель, и за это вы получаете 1 жетон водорослей.

Полученный жетон водорослей вы не смогли бы использовать для постройки фермы вместо опреснительного завода, поскольку нельзя применять эффект карты, пока полностью не будет разыграно действие ячейки и всех эффектов, условия срабатывания которых были выполнены во время этого действия.

С другой стороны, по правилам вы могли применить эффект карты «Дары моря» и перед выполнением действия выбранной ячейки, но не получили бы никакого результата. Однако если бы у вас на тот момент уже был улучшенный тоннель, вы могли бы сначала получить жетон водорослей, а затем использовать его при выполнении действия.



БОНУСЫ ЗА ПОСТРОЙКУ

На каждом планшете игрока указаны бонусы за постройку (на всех планшетах ячейки с такими бонусами расположены по-разному, также отличаются и типы бонусов). Когда вы строите сооружение или город в ячейке с символом ресурса или другого бонуса, вы получаете этот ресурс или бонус.



Постройка в ячейке с такими символами позволяет вам продвинуться на 1 деление по треку Федерации и взять 1 карту из колоды текущей эпохи.

Вы получаете указанный бонус, даже если город или здание, которые вы строите в этой ячейке, ещё не подключены к вашей сети. Эффекты таких бонусов применяются сразу же после постройки, даже если вы ещё не закончили выполнять действие ячейки или применять эффект карты.



ПРИМЕР: *у вас есть возможность построить тоннель в данной ячейке с учётом всех ограничений. Выбрав действие, позволяющее построить 2 тоннеля, вы платите 1 жетон сталепласта и 1 кредит и строите в этой ячейке тоннель. При этом вы немедленно получаете 1 жетон сталепласта в качестве бонуса. Вы можете использовать этот жетон (вместе с 1 кредитом), чтобы построить второй тоннель.*

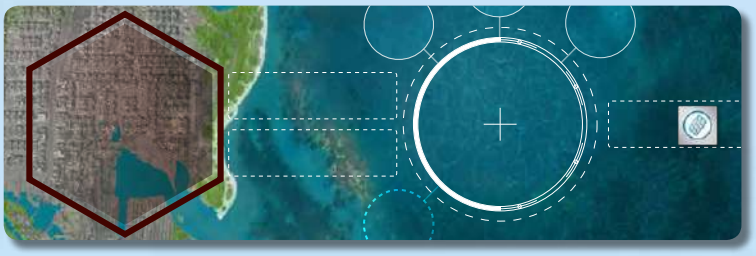
» МЕТРОПОЛИИ

Вы также получаете бонусы, когда подключаете к вашей сети прибрежные метрополии.

Чтобы подключить данную метрополию, вам нужно построить тоннель в примыкающей к ней ячейке.



Чтобы подключить данную метрополию, вам нужно построить тоннели в обеих примыкающих к ней ячейках.



Жетоны метрополий предоставляют вам различные бонусы, но только в том случае, если соответствующая метрополия подключена к вашей сети. Коричневые жетоны метрополий могут принести вам ПО в конце игры, а синие жетоны обладают либо только мгновенным эффектом, либо мгновенным эффектом и эффектом, приносящим бонус в фазе производства.

КОНЕЦ ХОДА

В конце вашего хода вы всегда берёте 1 карту (независимо от того, брали ли вы карты во время хода). Поскольку в свой ход вы разыграли только 1 карту, у вас на руке должно остаться не меньше 3 карт.

Если у вас оказалось больше 3 карт на руке, вы должны оставить только 3 карты и сбросить все остальные. Решение о том, какие карты сбросить, вы должны принять до начала вашего следующего хода, поэтому вы можете обдумать это во время хода других игроков. Определившись с выбором, вы можете сразу сбросить лишние карты, не дожидаясь начала вашего хода.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки выберут по 3 ячейки действий и разыграют по 3 карты. На ячейки действий игроки постепенно выкладывают свои жетоны, и эти ячейки становятся недоступными для выбора. В конце раунда необходимо выполнить подготовку к следующему раунду:

1. Верните все жетоны действий их владельцам.
   При игре вчетвером: игрок, взявший жетон повторного действия, в этот момент должен вернуть его на соответствующую ячейку в центре игрового поля.
2. Переложите маркеры игроков на треке порядка хода в зависимости от расположения маркеров на треке Федерации. Игрок, продвинувшийся дальше всех по треку Федерации, будет совершать свой ход первым в новом раунде. Следующий за ним игрок — вторым и так далее. Если на одном делении трека стоит стопка из нескольких маркеров, то их владельцы будут ходить в порядке расположения этих маркеров в стопке сверху вниз (т. е. сначала ходит игрок, маркер которого лежит сверху). У игроков, маркеры которых остались под 4-м делением трека Федерации, порядок хода относительно друг друга не меняется.
3. Разложив маркеры игроков на треке порядка хода, снимите все маркеры с трека Федерации и положите их на цветные кружки под 4-м делением того же трека.
4. Передвиньте маркер эпохи на следующее деление трека раундов. Если маркер останавливается на делении с символом «Производство», разыгрывается фаза производства, после которой текущая эпоха заканчивается.

Примечание: даже если вы завершили последний раунд игры, не забудьте определить новый порядок хода — он используется для определения победителя при равенстве по набранным ПО.



ПРИМЕР: *завершился второй раунд. Играющий* ***чёрными*** *и играющий* ***синими*** *в этом раунде не продвигались по треку Федерации, поэтому в третьем раунде они будут ходить последними. Порядок их хода относительно друг друга не меняется, поэтому играющий* ***чёрными*** *будет ходить раньше играющего* ***синими****. На 2-м делении находятся 2 маркера: первым ходит игрок, чей маркер находится выше, поэтому играющий* ***оранжевыми*** *будет ходить перед играющим* ***фиолетовыми****.*

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

» ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАУНДОВ



В конце каждого раунда маркер эпохи передвигается на 1 деление вверх по треку раундов. После первых 4 раундов маркер передвинется на деление первой фазы производства, после следующих 3 раундов — на деление второй фазы производства, ещё через 3 раунда — на деление последней фазы производства, сразу за которой следует финальный подсчёт очков. Таким образом, вся партия состоит из 10 раундов и 3 фаз производства. После завершения каждой фазы производства заканчивается соответствующая эпоха.

» РЕСУРСЫ, ПРОИЗВОДИМЫЕ ОБЪЕКТАМИ ВАШЕЙ СЕТИ

Все игроки могут разыгрывать фазу производства одновременно. Каждый тоннель, примыкающий к городу, и каждое здание, подключённое к вашей сети, производят ресурсы. Улучшенные сооружения производят больше ресурсов (производство ПО также считается производством ресурсов). Симбиотические города производят по 2 ПО!

Несимбиотические города сами по себе ничего не производят, но они нужны, чтобы подключать здания к вашей сети.

Также вы получаете небольшой бонус к производству, если у вас в одном городе есть 2 улучшенных здания одного типа.

Все ресурсы, которые могут производиться каждым типом сооружения или города в вашей сети, указаны на памятке игрока.



ПРИМЕР: *каждая ферма, примыкающая к подключённому городу, производит 1 жетон водорослей.*



ПРИМЕР: *если вы улучшите ферму, примыкающую к подключённому городу, то в дополнение к жетону водорослей она будет производить 1 ПО.*



ПРИМЕР: *если к одному подключённому городу примыкают не меньше 2 улучшенных ферм, они дополнительно производят 1 жетон водорослей и 1 ПО.*

» ОБЪЕКТЫ, КОТОРЫЕ НЕ ПРОИЗВОДЯТ

- **Город ничего не производит, если он не подключён к сети.**
- **Здание ничего не производит, если не примыкает к подключённому городу.**
- **Тоннель ничего не производит, если не примыкает к городу (если тоннель примыкает к метрополии с эффектом производства, то эта метрополия будет производить ресурсы, но сам тоннель благодаря метрополии производить не будет, если не примыкает к городу).**

Можно представить это таким образом: *люди живут и работают только в подключённых городах. Они не могут переехать в город, к которому не ведёт ни один тоннель, поэтому неподключённые города остаются пустыми. То же касается зданий: если они построены вне города или в городе, в котором никто не живёт, они будут простаивать. Тоннели, которые не ведут в города, ничего не производят, потому что ими не так часто пользуются.*

» РЕСУРСЫ, ПРОИЗВОДИМЫЕ С ПОМОЩЬЮ КАРТ И ЖЕТОНОВ МЕТРОПОЛИЙ



Если в вашей игровой области выложены карты производства или вы подключили к вашей сети метрополию с эффектом производства, примените их эффекты вместе с производством ресурсов объектами вашей сети. Эффекты, которые применяются при наличии у вас определённых зданий и городов, не учитывают здания и города, не подключённые к вашей сети.

Некоторые карты производства сами по себе не приносят ресурсы, а вместо этого могут менять количество и/или тип ресурсов, производимых вашими тоннелями, зданиями и городами. Эффекты таких карт применяются, когда производят соответствующие объекты вашей сети, и не учитывают тоннели, здания и города, которые ничего не производят.



1. Две фермы производят 2 жетона водорослей. Улучшенная ферма также производит 1 ПО.
2. Два опреснительных завода производят 2 кредита. Поскольку ни один из них не улучшен, они не производят биоволокно.
3. Две улучшенные лаборатории в одном городе производят 3 жетона сталепласта и 2 жетона науки.
4. Три тоннеля примыкают к городам и поэтому производят 3 кредита. Один из этих тоннелей улучшенный, поэтому он дополнительно производит 1 ПО. Четвёртый тоннель не примыкает к городу — он ничего не производит, но благодаря ему метрополия подключена к сети.
5. Подключённый симбиотический город производит 2 ПО.
6. Карта производства приносит 1 кредит.
7. Одна из метрополий подключена к сети. Она производит 2 ПО.
8. После получения произведённых ресурсов игрок должен обеспечить продовольствием население всех подключённых к сети городов. Поскольку только 2 города подключены к сети, игрок должен заплатить 2 жетона водорослей.
9. Неподключённый город в фазе производства не учитывается. Здесь никто не живёт, поэтому население не нужно обеспечивать продовольствием, а примыкающая к этому городу лаборатория простаивает и ничего не производит.

» КОНЕЦ ЭПОХИ

После того как все игроки завершат розыгрыш фазы производства и получат ресурсы из всех своих источников, наступает фаза конца эпохи, в которой необходимо выполнить следующие шаги:

1. Разверните все ваши повёрнутые карты активации, вернув их к исходной ориентации, — их снова можно использовать в новой эпохе (этот шаг можно пропустить в конце последней эпохи).
2. Обеспечьте продовольствием население ваших городов (см. следующий раздел).
3. Уберите из игры колоду и сброс карт завершившейся эпохи. Игроки оставляют у себя все карты этой эпохи, находящиеся на руке или выложенные в игровой области, но новые карты этой эпохи получить уже не смогут.
4. Перемешайте колоду следующей эпохи и положите на место предыдущей колоды на игровом поле. Все игроки берут по 3 карты из этой колоды и добавляют к картам у себя на руке. Теперь у каждого игрока оказывается не меньше 6 карт, из которых он должен оставить 3 и сбросить все остальные. Сброшенные карты завершившейся эпохи верните в колоду этой эпохи, а сброшенные карты новой эпохи положите на ячейку сброса рядом с колодой. Пропустите этот шаг в конце последней эпохи.
5. Передвиньте маркер эпохи на 1 деление вверх по треку раундов.

Как только все игроки оставят у себя по 3 карты на руке, вы можете начать раунд следующей эпохи, в которой вы будете брать карты из новой колоды эпохи, подготовленной на шаге 4. Если завершилась третья эпоха, переходите к финальному подсчёту.



ПРЕДЕЛ КАРТ НА РУКЕ

В начале вашего хода и в начале каждой эпохи вы должны сбрасывать все карты, кроме 3. В любой другой момент игры вы можете держать на руке сколько угодно карт.

Если эффект карты увеличивает на 1 предел карт у вас на руке, в начале вашего хода и в начале каждой эпохи вы должны сбрасывать все карты на руке, кроме 4. Однако в начале следующих ходов у вас всё ещё может оставаться 3 карты на руке, поскольку этот эффект меняет только правила сброса, но не меняет правила получения карт.

» ПРОДОВОЛЬСТВИЕ ДЛЯ ГОРОДОВ



В конце фазы производства вы должны заплатить 1 жетон водорослей за каждый город, подключённый к вашей сети (независимо от того, симбиотический он или несимбиотический). Эти жетоны водорослей верните в общий запас. Если городов у вас больше, чем жетонов водорослей, вы тратите все имеющиеся у вас жетоны водорослей, чтоб обеспечить продовольствием соответствующее число городов, а оставшиеся города обеспечиваете следующим образом:

- заплатите 1 жетон биоволокна за каждый город, оставшийся без продовольствия;
- если после этого вы всё ещё не обеспечили все ваши города продовольствием, вы теряете 3 ПО за каждый город, оставшийся без продовольствия. Если вы уже потеряли все ПО, а у вас ещё остались города, не обеспеченные продовольствием, то ваш маркер победных очков остаётся на нулевом делении (количество ПО не может стать отрицательным). Однако такая ситуация маловероятна, если только вы не создаёте её специально.

Продовольствие требуется только для городов, подключённых к вашей сети.

» ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Вы получаете ПО как в процессе игры (в фазе производства или с помощью эффектов некоторых карт), так и в конце партии (за подключённые метрополии и карты бонуса в конце игры). Кроме того, в конце партии вы получаете ПО за развитые города вашей сети и накопленные ресурсы.

Порядок финального подсчёта очков указан на вашей карте подсчёта очков.

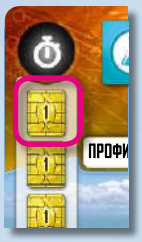
ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

» КОРИЧНЕВЫЙ ЖЕТОН МЕТРОПОЛИИ



Метрополия в левом верхнем углу вашего планшета принесёт вам ПО в конце игры, если вы построите оба примыкающих к ней тоннеля.

» КАРТЫ БОНУСА В КОНЦЕ ИГРЫ



Карты с таким символом могут принести вам ПО в конце игры. Некоторые из них приносят ПО за определённые достижения, другие позволяют покупать ПО за ресурсы. Поскольку в конце игры на ресурсы покупать больше нечего, всегда имеет смысл тратить все возможные ресурсы на покупку ПО с помощью этих карт: такой курс всегда более выгодный, чем курс начисления ПО за оставшиеся ресурсы.

» РАЗВИТЫЕ ГОРОДА

Получите ПО в зависимости от того, сколько типов зданий примыкает к каждому подключённому городу:

- 2 ПО за подключённый город без зданий;
- 3 ПО за подключённый город со зданиями 1 типа;
- 4 ПО за подключённый город со зданиями 2 типов;
- 6 ПО за подключённый город со зданиями всех 3 типов.

» ОСТАВШИЕСЯ РЕСУРСЫ

Теперь вы можете обменять оставшиеся у вас ресурсы на ПО:

1. Сначала обменяйте каждый ваш жетон биоволокна на 2 кредита.
2. Затем получите 1 ПО за каждые 4 жетона кредитов, водорослей, науки и сталепласта в любой комбинации (например, 3 жетона водорослей и 1 жетон сталепласта приносят 1 ПО; 1 жетон науки, 2 жетона сталепласта и 1 кредит также приносят 1 ПО).

Оставшиеся после обмена ресурсы не учитываются. Обменяйте на ПО все ресурсы, какие можете, и не учитывайте остальные.





ПРИМЕР ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА

1. *Поскольку коричневая метрополия подключена к сети с помощью 2 тоннелей, она приносит ПО за наборы улучшенных сооружений. Среди улучшенных сооружений игрока 2 подключённые фермы, 3 подключённых опреснительных завода, 3 подключённые лаборатории и 3 тоннеля, примыкающих к городам. Таким образом, игроку удалось собрать 2 полных набора улучшенных сооружений, за каждый из которых метрополия приносит 4 ПО (в сумме 8).*
2. *Игрок выложил 2 карты бонуса в конце игры, которые позволяют ему купить ПО за ресурсы. С помощью первой он покупает 9 ПО за 6 жетонов науки, с помощью второй — 2 ПО за 2 пары жетонов водорослей и сталепласта (в сумме 11 ПО за карты бонуса в конце игры).*
3. *Теперь игрок получает ПО за развитые города. Он получает по 6 ПО за города с 3 типами зданий (всего 12 ПО за 2 таких города) А. За город с 2 типами зданий он получает 4 ПО Б. За город с одним типом зданий он получает 3 ПО В. Наконец, за город без зданий он получает 2 ПО Г. Все эти города приносят ПО, поскольку подключены к его сети. За неподключённый город Д игрок не получает ПО — в нём никто не живёт. В сумме развитые города принесли игроку 21 ПО.*
4. *Затем игрок меняет оставшиеся ресурсы на кредиты, а кредиты — на ПО (первую часть обмена можно производить в уме). Он меняет 3 жетона биоволокна на 6 кредитов (по 2 кредита за каждый) и прибавляет к этому числу сумму оставшихся ресурсов (16 кредитов, 2 жетона сталепласта и 1 жетон водорослей). Общая сумма оставшихся ресурсов в кредитах равна 25. Это число делится на 4, и в итоге игрок получает 6 ПО (оставшийся 1 кредит не учитывается).*

Итоговый результат игрока – 46 ПО. В случае ничьей претенденты сравнивают своё положение на треке Федерации в конце последнего раунда.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, побеждает. В случае ничьей побеждает претендент, маркер которого находится выше на треке порядка хода (не забудьте определить новый порядок хода после окончания последнего раунда).

Независимо от того, победили вы или нет, вы можете гордиться своей империей: подводные города развиваются, население процветает, а наземные метрополии импортируют ваши товары. Кто бы мог подумать, что когда-нибудь это станет реальностью?

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Владимир Сухи
Художник: Милан Авронь
Дизайн: Радек «rbx» Боксан
Продюсер: Катержина Суха
Правила игры: Джейсон Холт

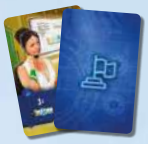
Игру тестировали: Войта, Каролина, Катка, Водка, Ману и Михеле, Милош Прохазка, Влаада, Зденька, Марцела, Кретен, Яна З., Витек, Пого, Ярда Коваржик, Лама, Кенди, Йиндра, Ладя Смейкал, клуб настольных игр LEGIE, Дан Фреек, Роберт, Рихард, Медвед, Кев, Йирка Баума, Петр Голуб, Фанда Горалек, Румун и Моника; члены клуба DoUPě Olomouc, участники игровых вечеров в Подмитрове, зимних игротек в Бескидах, а также фестивалей настольных игр Trachtace, Gamecon и Warcon (Иоуда, Питрс, Элла, Элни, Томик, Захи, Фухсо).
Авторы благодарят Дерека С., Роберта Р., Диого С., Леонарда М., Ангрода В., Майка П. и Йиржину.
Особая благодарность выражается Марко Феррари, Петру Чаславе, Опчику, Филипу Мурмаку.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Количество симбиотических городов в игре ограничено и зависит от числа участников: 7 — при игре вдвоём, 10 — при игре втроём, 13 — при игре вчетвером.
- Вы совершаете ходы по очереди в порядке расположения ваших маркеров на треке порядка хода. Это значит, что в общем случае право хода не передаётся по направлению часовой стрелки.
- Если в вашей игровой области уже выложены 4 карты активации и вы выкладываете ещё одну, вы должны сбросить одну из имеющихся. Если в таком случае вы сбрасываете развёрнутую (неиспользованную) карту активации, вы можете немедленно применить её эффект.
- Когда вы строите сооружение или город, вы можете использовать жетоны биоволокна вместо жетонов водорослей и сталепласта.
- В игре нет сброса для специальных карт. Если вы сбрасываете специальные карты стоимостью 1 или 2 кредита, вы вместо этого кладёте их под низ соответствующей колоды. Если вы сбрасываете специальные карты стоимостью 3 кредита, они выходят из игры.
- Когда вы разыгрываете специальную карту с мгновенным эффектом и оплачиваете её стоимость, не кладите её под низ колоды. Вместо этого положите её под ваш планшет.
- Только тоннели, примыкающие к городам, производят ресурсы в фазе производства.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

» 1) ИГРА С ГОСКОНТРАКТАМИ



Используйте карты госконтрактов, чтобы ввести в игру промежуточные цели, каждую из которых может выполнить только 1 игрок. При подготовке к игре перемешайте колоду госконтрактов и вытяните случайным образом 3 из них. Положите эти 3 карты лицевой стороной вверх на предназначенные для них ячейки на игровом поле, а остальные верните в коробку.

В ходе игры любой участник может получить карту госконтракта, как только выполнит все её требования. В таком случае игрок оставляет эту карту у себя и немедленно получает указанный на ней бонус. Ячейка взятой карты госконтракта остаётся пустой до конца партии.

» 2) ИГРА НА ОБРАТНЫХ СТОРОНАХ ПЛАНШЕТОВ

Обратные стороны планшетов игроков (№ 5–8) предназначены для опытных участников. Во-первых, на этих сторонах количество примыкающих к городам ячеек зданий может отличаться. Во-вторых, некоторые ячейки тоннелей, зданий и городов обведены чёрно-красным контуром — чтобы построить в них, вы должны заплатить **пошлину** (указанное количество ресурсов), но за это они приносят вам мгновенные бонусы или увеличивают производство объекта, построенного в этой ячейке.

При игре на обратных сторонах планшетов все игроки должны выбрать эти стороны (№ 5–8).

» ПОШЛИНА

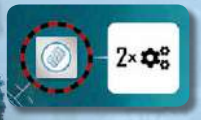
На некоторых ячейках для постройки зданий, тоннелей и городов указана пошлина (на лицевых сторонах планшетов, рекомендованных для первой игры, таких ячеек нет). **Пошлина взимается после учёта всех возможных скидок на постройку, которые у вас могут быть.** Например, если эффект карты позволяет вам бесплатно построить какой-либо объект, вы всё равно должны заплатить эту пошлину, если она указана в выбранной для постройки ячейке.

Пошлина взимается только при постройке — за улучшение сооружения её платить не нужно.

» МНОЖИТЕЛИ ПРОИЗВОДСТВА

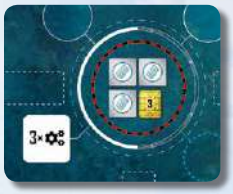


Множитель производства показывает, что количество ресурсов, производимых в этой ячейке, увеличивается в указанное число раз. В частности, двойной множитель означает, что сооружение на такой ячейке ещё раз произведёт столько же ресурсов, сколько оно производит обычно. Например, 2 улучшенных опреснительных завода, примыкающих к одному подключённому городу и построенных в обычных ячейках, производят 3 кредита и 2 жетона биоволокна. Если один из них построен в ячейке с двойным множителем, он дополнительно произведёт 1 кредит и 1 жетон биоволокна. В таком случае 2 опреснительных завода вместе произведут 4 кредита и 3 жетона биоволокна.



Как видно из примера, множитель применяется только к тому количеству ресурсов, которое стандартно производится улучшенным сооружением, и не влияет на производство каких-либо дополнительных ресурсов, связанных с этой ячейкой.

Множители применяются только в фазе производства. Например, вы разыгрываете карту «Пробный запуск», эффект которой позволяет получить 1 кредит и 1 жетон биоволокна за улучшенный опреснительный завод. Несмотря на то, что вы построили этот завод в ячейке с множителем, вы получите только указанное количество ресурсов — однако в фазе производства этот опреснительный завод произведёт уже 2 кредита и 2 жетона биоволокна.



Когда вы строите город в такой ячейке, вы должны заплатить пошлину в 3 жетона сталепласта и 3 кредита. В каждой фазе производства подключённый симбиотический город в этой ячейке будет производить 6 ПО (вместо 2 ПО). Поскольку несимбиотический город ничего не производит, его постройка в этой ячейке не принесёт вам никаких бонусов. Множитель производства города не влияет на примыкающие к нему здания и тоннели.



Когда вы строите тоннель в такой ячейке, вы должны заплатить пошлину в 1 кредит. В каждой фазе производства этот тоннель будет производить в 3 раза больше ресурсов, если будет примыкать к подключённому городу (обычный тоннель будет производить 3 кредита, а улучшенный — 3 кредита и 3 ПО).



Такой бонус к производству применяется, только если вы построили оба тоннеля и они при этом примыкают к подключённому городу. Тогда в каждой фазе производства вы будете дополнительно получать 2 кредита вместе с ресурсами, производимыми этими тоннелями. Этот бонус к производству не зависит от того, улучшены эти тоннели или нет.



Когда вы строите тоннель в такой ячейке, вы должны заплатить пошлину в 1 кредит и 1 жетон сталепласта. В каждой фазе производства такая подключённая метрополия будет дополнительно производить 2 ПО. Этот бонус не зависит от того, сколько ресурсов производит тоннель.



Когда вы строите город в такой ячейке, вы должны заплатить пошлину в 2 жетона науки и 2 кредита. Вы немедленно получаете 6 ПО, даже если город не подключён.

» 3) РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



Чтобы сыграть партию в режиме одиночной игры, используйте сторону игрового поля для 1–2 участников, а планшет игрока переверните на обратную сторону (на которой указан номер от 5 до 8). В этом режиме игры количество симбиотических городов считается неограниченным. Выполните подготовку к игре по правилам для 2 игроков, но перед этим **уберите из игры показанный слева жетон метрополии**.

Возьмите 3 нейтральных жетона действий любого цвета, кроме того, которым будете играть, и положите их на крайние правые ячейки действий каждого цвета (это первые ячейки действий каждого цвета, считая по часовой стрелке). Эти ячейки становятся занятыми в 1-м раунде.

Вы являетесь «первым игроком», поэтому положите ваш маркер на кружок вашего цвета под 4-м делением трека Федерации. Трек порядка хода в этом режиме не используется.

» ХОД ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам. В конце каждого раунда вы забираете с поля ваши жетоны действий и передвигаете все нейтральные жетоны действий на следующую ячейку по часовой стрелке.

Если в течение раунда вы не продвинулись по треку Федерации, в следующем раунде будут заняты 4 ячейки действий вместо 3. Чтобы определить, какая ячейка окажется занятой, выполните следующие действия:

1. Откройте верхнюю карту колоды текущей эпохи. Сложите все цифры её номера и получите число шагов, а карту положите в сброс карт эпохи.
2. Начиная с крайней правой зелёной ячейки (первой зелёной ячейки по часовой стрелке), отсчитайте полученное число шагов в направлении часовой стрелки и положите новый нейтральный жетон действия на ячейку, на которой остановится счёт, если она пуста (выберите цвет нового жетона, отличный от уже использующихся в игре). Если эта ячейка занята, положите жетон действия на ближайшую к ней пустую ячейку по часовой стрелке.

Три нейтральных жетона действий, которыми были закрыты все правые ячейки действий при подготовке к игре, всегда сдвигаются на 1 ячейку по часовой стрелке. Четвёртый нейтральный жетон действия всегда выкладывается случайным образом и только в том случае, если вы не продвинулись по треку Федерации в течение всего раунда.

» ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы побеждаете, если в конце игры на вашем планшете не меньше 7 подключённых городов и вы набрали не меньше 100 ПО. Записывайте результаты игры и в каждой последующей партии старайтесь побить ваш предыдущий рекорд.

Примечание: в режиме одиночной игры вы **не можете** использовать карты госконтрактов.

ПРИМЕЧАНИЯ К ЭФФЕКТАМ КАРТ

Эффекты ваших карт применяются только в ваш ход и только к вашему планшету. Карты производства, выложенные в вашей игровой области, влияют только на ваше собственное производство. В игре нет эффектов, которые влияли бы на планшеты других игроков, и эффектов, которые применялись бы в ход другого игрока.

- **БЕСПЛАТНО:** эффекты некоторых карт позволяют строить бесплатно — в таком случае это должно быть указано в описании эффекта. Если вы строите бесплатно, никакие скидки не действуют.
- **В КОНЦЕ ИГРЫ ПОЛУЧИТЕ 1 ПО ЗА КАЖДЫЕ 3 ПОДКЛЮЧЁННЫЕ ФЕРМЫ НА ВАШЕМ ПЛАНШЕТЕ:** чтобы определить количество получаемых ПО, посчитайте общее количество подключённых ферм на вашем планшете, разделите на 3 и округлите в меньшую сторону.
- **В ФАЗЕ ПРОИЗВОДСТВА ВЫ МОЖЕТЕ ОБМЕНЯТЬ 1 ЖЕТОН БИОВОЛОКНА, ПРОИЗВЕДЁННЫЙ В ЭТОЙ ФАЗЕ:** вы не можете применить этот эффект, если в фазе производства вы не производите биоволокно.
- **В ФАЗЕ ПРОИЗВОДСТВА ДОПОЛНИТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЕ 1 ЖЕТОН ВОДОРОСЛЕЙ ЗА КАЖДЫЕ 3 ПОДКЛЮЧЁННЫЕ ЛАБОРАТОРИИ:** чтобы определить количество получаемых жетонов водорослей, посчитайте общее количество подключённых лабораторий на вашем планшете, разделите на 3 и округлите в меньшую сторону.
- **ВЫ МОЖЕТЕ:** у вас всегда есть выбор, применять или не применять эффект карты. В тексте некоторых карт (например, требующих заплатить что-либо для применения мгновенного эффекта) используется формулировка «вы можете» в качестве напоминания об этом правиле, однако вы не обязаны применять эффект карты, даже если в её тексте об этом не говорится.
- **ВЫ МОЖЕТЕ УЛУЧШИТЬ 1 ИЛИ 2 ФЕРМЫ:** за улучшение каждой фермы заплатите 1 кредит или 1 жетон науки. Чтобы улучшить 2 фермы, вы можете заплатить либо 2 кредита, либо 2 жетона науки, либо 1 кредит и 1 жетон науки.
- **ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ:** этот эффект позволяет вам выполнить действие второй ячейки действия за ход. При этом вы не кладёте ваш жетон действия на эту ячейку и не разыгрываете ещё одну карту.
- **ГОРОД:** этот термин относится как к симбиотическим, так и к несимбиотическим городам (если в описании эффекта не указано иное).
- **ЕСЛИ ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА 3-М ДЕЛЕНИИ ТРЕКА ФЕДЕРАЦИИ:** этот эффект применяется, если ваш маркер находится на делении трека Федерации, отмеченном цифрой 3. Если ваш маркер находится на любом другом делении, эффект не применяется.
- **ЗАПЛАТИТЬ:** многие эффекты карт позволяют вам получить какой-либо бонус, заплатив определённую цену. Разумеется, если вы не можете заплатить цену, вы не можете и получить указанный бонус (но вы всё равно можете разыграть карту без применения её эффекта). Если не указано иное, вы платите цену и получаете бонус только 1 раз. Если эффект позволяет заплатить цену несколько раз, чтобы получить соответствующее количество бонусов, это будет указано на самой карте.
- **ЗДАНИЕ:** зданиями считаются фермы, опреснительные заводы и лаборатории. Города и тоннели не являются зданиями.
- **КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ УКАЗАННУЮ ЯЧЕЙКУ ДЕЙСТВИЯ:** этот эффект срабатывает, когда вы выбираете указанную ячейку действия, выкладывая на неё ваш жетон действия, или когда вы выполняете действие этой ячейки благодаря эффекту карты. Описываемый эффект изменяет стандартный розыгрыш действия указанной ячейки на весь ваш ход.
- **КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ХОТЯ БЫ 1 ЖЕТОН СТАЛЕПЛАСТА С ПОМОЩЬЮ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ, ПОЛУЧАЙТЕ 1 ПО:** если ячейка действия позволяет выбрать между получением сталепласта и другим вариантом, вы получаете 1 ПО, только если выберете получение сталепласта. Этот эффект не срабатывает, когда вы получаете жетоны сталепласта из других источников. Например, если ячейка действия позволяет вам продвинуться на 2 деления по треку Федерации и при этом продвижении вы получите жетон сталепласта, вы не получите за это 1 ПО.
- **КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ СТРОИТЕ В ПОДКЛЮЧЁННОМ ГОРОДЕ ВТОРУЮ ЛАБОРАТОРИЮ, ПОЛУЧАЙТЕ 1 КРЕДИТ:** если вы строите в неподключённом городе, этот эффект не срабатывает. Также эффект не срабатывает, если вы строите третью лабораторию в городе.
- **КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ СТРОИТЕ ВТОРОЙ ТОННЕЛЬ В ТЕЧЕНИЕ ОДНОГО ХОДА:** этот эффект срабатывает в каждый ход, в который вы строите хотя бы 2 тоннеля. Эффект срабатывает сразу же после того, как вы строите второй тоннель, даже если вы ещё не завершили розыгрыш другого действия или эффекта.
- **КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ УЛУЧШАЕТЕ ВТОРУЮ ФЕРМУ В ПОДКЛЮЧЁННОМ ГОРОДЕ:** чтобы этот эффект сработал, город должен быть подключён. В нём должно быть не меньше 2 ферм, одна из которых (и только одна) должна быть уже улучшена. Эффект срабатывает сразу же после того, как вы улучшаете вторую ферму, даже если вы ещё не завершили розыгрыш другого действия или эффекта.
- **ЛЮБАЯ ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ, ЗАНЯТАЯ ДРУГИМ ИГРОКОМ:** это любая занятая ячейка действия, кроме тех, на которых лежат ваши жетоны действий. К таким ячейкам не относится ячейка неограниченного доступа, поскольку она никогда не считается занятой. При игре вчетвером ячейка, занятая вами и другим игроком, не считается ячейкой, занятой другим игроком (поскольку на ней лежит ваш жетон действия).
- **ОБМЕНЯТЬ:** эффект, позволяющий вам обменять что-либо, аналогичен эффектам, позволяющим вам заплатить что-либо для получения бонуса, но работает также в обратную сторону (вы можете заплатить то, что изначально являлось «бонусом» для получения того, что изначально являлось «ценой»). Например, вы можете заплатить 1 жетон водорослей, чтобы получить 1 жетон сталепласта, или заплатить 1 жетон сталепласта, чтобы получить 1 жетон водорослей. Вы не можете обменять больше ресурсов, чем указано в описании эффекта. Например, если карта позволяет обменять 1 ресурс на 1 ресурс, вы не можете обменять 2 ресурса на 2 ресурса.
- **ОДИН РАЗ В ХОД:** такая формулировка всегда означает «один раз в ваш ход». В игре нет карт, эффекты которых применялись бы в ход другого игрока или влияли бы на планшеты других игроков.
- **ОСОБАЯ ЦЕНА:** на некоторых картах указана особая цена постройки сооружения или города, которая отличается от стандартной. В этом случае вы не платите стандартную цену — вы платите указанную цену вместо неё.
- **ПОДКЛЮЧЁННЫЙ:** этот термин всегда означает «подключённый к вашей сети». Например, формулировка «если у вас есть хотя бы 3 подключённых опреснительных завода» означает, что такой эффект срабатывает, только если опреснительные заводы подключены к вашей сети. Подробнее про сеть городов см. на стр. 11.
- **ПОЛУЧИТЕ РЕСУРСЫ, КОТОРЫЕ ПРОИЗВОДИТ 1 УЛУЧШЕННОЕ СООРУЖЕНИЕ, ПРИМЫКАЮЩЕЕ К ПОДКЛЮЧЁННОМУ ГОРОДУ:** выберите одно из улучшенных сооружений, примыкающих к подключённому городу на вашем планшете. Получите ресурсы (включая ПО), которые производит это сооружение согласно памятке игрока. Этот эффект не влияет на то, сколько ресурсов будет производить это сооружение в фазе производства.
- **ПОСТРОИТЬ:** каждый раз, когда вы что-либо строите, вы должны строить в ячейках, в которых это разрешено правилами.
- **РЕЗЕРВНАЯ ЯЧЕЙКА:** в каждом городе есть особая ячейка, в которой можно построить здание, только разыграв карту «Осмотр местности». В остальном правила постройки в этой ячейке такие же, как для обычных ячеек зданий: выбранная резервная ячейка должна примыкать к уже построенному городу или к ячейке города, в которой по правилам можно построить город.
- **СКИДКА:** если в описании эффекта не указано иное, скидка вычитается из стандартной цены объекта. Однако скидки можно суммировать, а также сочетать их с эффектами карт, позволяющими строить по особой цене. Сумма скидок не может превысить цену постройки, то есть вы можете с помощью скидок построить объект бесплатно, но не можете благодаря им получать ресурсы. Например, если у вас есть скидка в 2 кредита на постройку тоннеля, цена которого составляет 1 кредит и 1 жетон сталепласта, вы фактически получаете скидку только в 1 кредит и строите тоннель за 1 жетон сталепласта.
- **СООРУЖЕНИЕ:** сооружениями считаются все здания (фермы, опреснительные заводы, лаборатории) и тоннели. Города не являются сооружениями.
- **СТАНДАРТНАЯ ЦЕНА:** стандартная цена постройки — это цена, указанная на памятке игрока. Если в описании эффекта не указано иное, вы строите сооружение или город по стандартной цене.
- **ФЕРМА, ОПРЕСНИТЕЛЬНЫЙ ЗАВОД, ЛАБОРАТОРИЯ, ТОННЕЛЬ:** в контексте правил и игровых эффектов улучшенные сооружения также считаются просто сооружениями. Например, эффект, учитывающий количество ваших ферм, учитывает также и улучшенные фермы.

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: Даниил Яковенко
Иллюстрация на коробке: Станислав Щербаков
Дизайн коробки: uildrim
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Кристина Соозар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ЭФФЕКТОВ И ДЕЙСТВИЙ

» ДЕЙСТВИЯ НА СТОРОНЕ ПОЛЯ ДЛЯ 3–4 ИГРОКОВ


Получите по 1 жетону науки, сталепласта и водорослей.


Постройте 2 тоннеля.


Используйте 1 из ваших карт активации. Возьмите 1 специальную карту.


Постройте 1 город и 1 здание.


Получите 2 жетона науки ИЛИ улучшите 1, 2 или 3 сооружения, заплатив 1 жетон науки за каждое улучшение. Сооружения могут быть как одного, так и разных типов.


Постройте 2 фермы.


Постройте 1 тоннель и 1 город.


Получите 2 жетона сталепласта и 1 жетон водорослей.


Постройте 2 лаборатории.


Используйте 1 из ваших карт активации. Заплатите стандартную цену, чтобы построить сооружение. Заплатите 1 жетон науки, чтобы немедленно улучшить только что построенное сооружение.


Продвиньтесь на 2 деления по треку Федерации.


Постройте 2 опреснительных завода.


Постройте 1 город ИЛИ получите 1 жетон водорослей.


Используйте 1 из ваших карт активации. Получите 1 жетон сталепласта.


Постройте 1 тоннель ИЛИ продвиньтесь на 1 деление по треку Федерации, возьмите 2 карты и получите 1 кредит.

» ДЕЙСТВИЯ НА СТОРОНЕ ПОЛЯ ДЛЯ 1–2 ИГРОКОВ


Используйте 1 из ваших карт активации. Получите 2 ресурса из указанных (они должны быть разных типов).


Постройте 2 фермы ИЛИ постройте 2 лаборатории (вы не можете построить 1 ферму и 1 лабораторию).


Постройте 1 тоннель. Используйте 1 из ваших карт активации.


Возьмите 1 специальную карту.


Постройте 1 город.


Возьмите 2 карты. Улучшите 1 сооружение, заплатив 1 жетон науки, ИЛИ получите 1 жетон водорослей.

» МЕТРОПОЛИИ


В конце игры получите 3 ПО за каждую метрополию, подключённую к вашей сети (учитываются как ваши начальные жетоны коричневой и синих метрополий, так и другие жетоны метрополий, полученные в ходе игры с помощью каких-либо эффектов).


В конце игры получите ПО в зависимости от числа тоннелей, примыкающих к вашим городам: 5 ПО за 8 тоннелей, 7 ПО за 9 тоннелей, 9 ПО за 10 тоннелей или больше (считаются как обычные, так и улучшенные тоннели).


В конце игры получите ПО в зависимости от числа подключённых городов на вашем планшете: 4 ПО за 5 городов, 8 ПО за 6 городов, 12 ПО за 7 городов или больше.


В конце игры получите 2 ПО за каждую специальную карту, которую вы разыграли и оплатили. Учитываются не только карты, выложенные в вашу игровую область, но и карты с мгновенными эффектами, подложенные под ваш планшет. Сброшенные специальные карты не учитываются.


В конце игры получите 4 ПО за каждый набор из 4 разных улучшенных сооружений. Учитываются только подключённые здания и тоннели, примыкающие к городам. Чтобы подсчитать количество ПО за эту метрополию, определите, каких сооружений у вас меньше всего (улучшенных тоннелей, примыкающих к городам, подключённых улучшенных ферм, подключённых улучшенных лабораторий или подключённых улучшенных опреснительных заводов), а затем умножьте количество этих сооружений на 4.


Мгновенный эффект. Как только вы подключите такую метрополию к вашей сети, немедленно получите 1 жетон водорослей.

Эффект производства. Если эта метрополия подключена к вашей сети, получайте 2 ПО в каждой фазе производства.

» ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

- Заплатите ресурсы / кредиты
- Обменяйте
- Получите / если у вас есть..., получите...
- Метрополия
- Постройте
- В конце хода
- За один ход / в течение одного хода
- Любая свободная / незанятая ячейка
- Один раз в ход
- Любая занятая ячейка
- Скидка
- Или

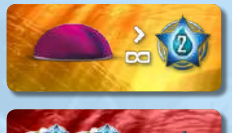
» СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

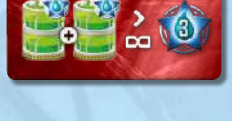

Игрок получает 2 ПО за каждую улучшенную лабораторию.


Игрок может заплатить не больше 14 жетонов сталепласта. За каждый уплаченный жетон он получает 1 ПО.


Игрок может заплатить 2 жетона водорослей, чтобы получить 3 ПО. Этот эффект можно применить не больше 5 раз.


Игрок может заплатить ровно 15 кредитов. За это он получает 13 ПО.


Игрок получает 2 ПО за каждый подключённый симбиотический город.


Игрок получает 3 ПО за каждые 2 улучшенные фермы.

Пример: *если у игрока 7 улучшенных ферм, он получает 9 ПО.*