



14+

40 XB /



ВЛАДІМІР СУХИЙ

NEW DISCOVERIES UNDERWATER CITIES

ПІД ХВИЛЯМИ НА ВАС ЧЕКАЄ НОВИЙ СВІТ!

Вітаємо, попереду «Нові відкриття» — це перше доповнення до гри «Підводні міста». В середині ви знайдете нові компоненти, які впроваджують свіжі способи гри й стратегії для дослідження.

НОВІ КАРТКИ — 52 картки додадуть цікавинки в кожну колоду.

НОВІ АСИСТЕНТИ — нові персональні асистенти з власними особливими властивостями зроблять кожну підводну державу унікальною.

ПЛИТКИ ПОЧАТКОВИХ РЕСУРСІВ — використавши їх, гравці можуть почати гру з уже розпочатим будівництвом, що прискорює партію на один раунд.

НОВІ ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ — у пропонованих варіантах гри буде використано нові планшети. Доповнення також містить планшети гравців з базової версії гри, надруковані у покращеній якості.

НОВІ ПЛИТКИ МЕТРОПОЛІЙ — зелені плитки метрополій надають нові бонуси. Їх по-різному використовують в різних варіантах гри, що поглиблює стратегічні можливості.

МУЗЕЙ — відкриття, які ви зробите на океанському дні, принесуть вашій державі особливу шану, адже завдяки ним буде побудовано міжнародний музей.



НОВІ АСИСТЕНТИ
8 КАРТОК ПЕРСОНАЛЬНИХ АСИСТЕНТІВ



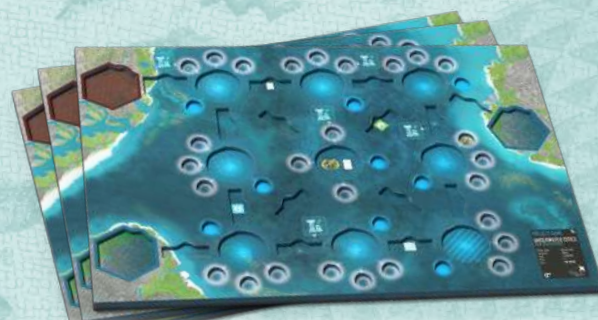
НОВІ МЕТРОПОЛІЇ
10 ЗЕЛЕНИХ ПЛИТОК МЕТРОПОЛІЙ



ШВИДКИЙ СТАРТ
6 ПЛИТОК ПОЧАТКОВИХ РЕСУРСІВ



МУЗЕЙ
1 ДВОСТОРОННЄ ПОЛЕ МУЗЕЮ,
ПО 5 ЖЕТОНІВ ВІДКРИТТІВ 4 КОЛЬОРІВ



НОВІ ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ
8 ДВОСТОРОННІХ БАГАТОШАРОВИХ ПЛАНШЕТИВ ГРАВЦІВ
Їх поділено на чотири набори по чотири планшети:
планшети 1-4 та 5-8 ідентичні планшетами з базової гри;
планшети 9-12 призначені для варіанта гри з музеєм;
планшети 13-16 відрізняються більшою асиметрією.

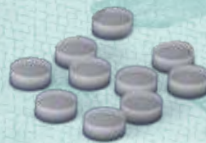
Гравці завжди використовують планшети з одного набору!
Всередині ж набору планшети розподіляють між гравцями випадково.



3 СПЕЦІАЛЬНІ КАРТКИ НА 1 КРЕДИТ (ОДНОКРЕДИТНІ)
ТА 5 СПЕЦІАЛЬНИХ КАРТОК НА 3 КРЕДИТИ (ТРИКРЕДИТНІ)



18 ФІШОК ФЕРМ



18 ФІШОК ЛАБОРАТОРІЙ



18 ФІШОК ОПРІСНЮВАЧІВ



КОЛОДА ЕПОХИ I: 18 КАРТОК



КОЛОДА ЕПОХИ II: 15 КАРТОК



КОЛОДА ЕПОХИ III: 11 КАРТОК

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ З ДОПОВНЕННЯМ

1. Перед першою грою:

- додайте нові картки до відповідних колод;
- додайте нові фішки будівель у загальний запас.

Тепер ви готові зіграти звичайну гру або будь-який новий варіант серед запропонованих у цьому доповненні.

2. Якщо хочете скористатися режимом «Швидкий старт», використовуйте плитки початкових ресурсів і нові картки персональних асистентів. Якщо хочете розпочати гру у звичайний спосіб — залиште ці компоненти в коробці.

3. Виберіть, у який варіант гри ви хочете грати:

- звичайна гра;
- «Гонитва за метрополіями»;
- «Вибір метрополій»;
- «Музей».

4. Використовуйте планшети гравців та інші компоненти згідно з варіантом гри, який ви вибрали. Усі варіанти сумісні з режимом «Швидкий старт».

Примітка. Нові картки повністю сумісні з усіма варіантами гри й режимом «Швидкий старт». Коли вирішите спробувати новий варіант гри, змінювати колоди не доведеться.

НОВІ КАРТКИ

Нові картки зроблено так, щоб їх можна було додати до базової гри:

- колода епохи I — 18 карток;
- колода епохи II — 15 карток;
- колода епохи III — 11 карток;
- однокредитні спеціальні — 3 картки;
- трикредитні спеціальні — 5 карток.

Ви можете просто додати всі ці картки до відповідних колод і більше про них не турбуватися. Жодної картки не потрібно додавати чи прибирати, коли вирішите зіграти з будь-якими іншими модулями цього доповнення.



Цей символ не впливає на гру — так позначено всі картки з цього доповнення, щоб можна було легко знайти їх.



>> ПРИМІТКИ ЩОДО ОКРЕМИХ КАРТОК

Щодо нових карток застосовують звичайні правила базової гри. Деякі нові властивості пояснено нижче:



Хоча це доповнення й містить картки нових асистентів з властивостями, що відповідають зображеним символам, ця картка не надає вам жодних очок за вашого асистента.



Ви можете розіграти одну картку з руки так, наче граєте її на відповідний слот. Якщо це була картка з миттєвою властивістю, застосуйте властивість і скиньте цю картку. Якщо властивість картки не миттєва, розмістіть її у своїй ігровій зоні.



Вважайте, що завжди доступний слот неодмінно відповідає кольору картки, яку ви розіграєте. Наприклад, якщо ви розіграєте червону картку й вибираєте завжди доступний слот, ви можете розмістити її у своїй ігровій зоні або застосувати її миттєву властивість — так само як зазвичай, коли граєте її на червоний слот.

У режимі «Швидкий старт» гравці отримують унікальні винагороди ще під час приготування до гри. Це робить їхні підводні держави достатньо потужними, щоб можна було пропустити перший раунд. Для цього вам знадобляться такі компоненти:

- Випадково роздайте кожному гравцеві по 2 нові картки персональних асистентів. Решту асистентів й усіх асистентів з базової гри можна прибрати в коробку.
- Виберіть випадкові плитки початкових ресурсів. Їхня кількість має дорівнювати кількості гравців +1 (до прикладу, 5 плиток для гри вчотирьох). Покладіть ці плитки на стіл горілиць, щоб усі гравці могли їх бачити. Зайві плитки можна прибрати в коробку.

Режим «Швидкий старт» сумісний як із базовою грою, так і з усіма новими варіантами.



» ПЛИТКИ ПОЧАТКОВИХ РЕСУРСІВ

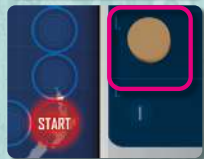
Гравці отримують свої початкові ресурси, зазначені на плитці, яку вони вибрали. Зміни щодо приготування до гри зазначено нижче.

» ПРИГОТУВАННЯ

Гравці не починають гру з 1 ламінарією, 1 сталепластом, 1 наукою й 2 кредитами, як це було в базовій грі.



На треку Федерації маркери гравців має бути розташовано на кольорових кружечках під 4-ю поділкою. Ніхто не отримує додаткових ресурсів з цього треку.



Помістіть маркер раундів одразу на другу поділку треку раундів, пропустивши початкову.

» ВИБІР РЕСУРСІВ

На початку гри, коли взяли в руку 6 карток але до того як скинули зайві до трьох, гравці вибирають плитки початкових ресурсів.

Вибір відбувається у порядку, зворотному до порядку ходу, тобто перший гравець вибирає плитку останнім.

Вибравши свою плитку, негайно візьміть зображені на ній ресурси. Якщо на плитці є будівля, розмістіть її поруч із вашим початковим містом. Якщо там тунель або місто, розташуйте їх на доступній для будівництва ділянці. Ви будуєте їх безплатно.

Коли вибір зроблено й гравці отримали свої винагороди, плитки початкових ресурсів можна прибрати в коробку. Ви готові розпочати гру з раунду 2!

» НОВІ ПЕРСОНАЛЬНІ АСИСТЕНТИ

Асистенти з цього доповнення дають кожному гравцеві унікальну особливу властивість. Персональних асистентів з базової гри не використовують — залиште їх у коробці. Під час приготування до гри кожен гравець отримує дві випадкові картки персональних асистентів.

На початку свого першого ходу, перш ніж вибрати асистентів, а позосталу картку прибери у коробку. Вибраний асистент стає вашою першою картою активації, так само як це було в базовій грі. Коли асистента вибрано, продовжуйте свій перший хід.

Як і раніше, кожен асистент є картою активації, яку можна використовувати за звичайними

для карток активації правилами. Якщо потрібно визначити тип картки для якогось правила, властивості чи ефекту, вважайте вашого асистента картою активації, а не картою іншого типу.

Утім, кожен асистент має ще одну окрему властивість, зазначену в нижній частині картки. Вона не залежить від властивості картки активації й спрацює навіть тоді, коли активування недоступне.

Тож якщо ви скидаєте свого асистента через ліміт на кількість карток активації, ви втрачаєте можливість використовувати його додаткову властивість.

ПРИКЛАД

Прокладальник тунелів дає вам 1 біоматерію та 1 ламінарію, коли ви активуєте його. Ще він завжди дає вам 2 картки, коли ви будуєте перший тунель у свій хід, навіть якщо його активування зараз недоступне.

» ПОЯСНЕННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ



АРХІТЕКТОР

Активування. Побудуйте ферму за стандартну вартість або отримайте 1 науку.

Постійна властивість. Коли будуєте місто, ви щоразу отримуєте знижку в 1 кредит або 1 сталепласт.

Нагадування. Цю знижку підсумовують з іншими знижками, які ви отримуєте під час гри, однак вартість ніколи не може бути меншою ніж безплатно.

— *Надмір перебудовано! Усі ці проекти надто масивні. З вашого дозволу, покажу вам щось невагоме й повітряне...*



НАУКОВЕЦЬ

Активування. Заплатіть 1 кредит, щоб побудувати нову лабораторію та покращити її.

Постійна властивість. Щоразу, коли завдяки слоту отримуєте принаймні 1 науку, отримайте 1 кредит.

Примітка. Є 2 слоти, з яких можна отримати науку. Обидва — жовті.

— *Яку проблему мені сьогодні вирішити для вас без жодних зусиль?*



МЕНЕДЖЕР З ВИГОТОВЛЕННЯ

Активування: отримайте 1 сталепласт або 1 науку.

Властивість «Виробництво»: під час виробничої фази кожне з'єднане місто з 3 різними будівлями додатково виробляє 1 сталепласт та 1 очко.

— *Отже, ми прибрати соляні екстрактори тут і тут, встановили попередні обробні пристрої тут, тут і тут, провели новий трубопровід до... Ви взагалі за мною встигаєте?*



ЛОБІСТ

Активування. Покращте 1 споруду безплатно.

Постійна властивість. Коли розігруєте картку на зображений слот, ви можете просунути трек Федерації на 1 додаткову поділку.

Примітка. Це стосується лише слота, який дає вам два просування.

— *А ось цей наступний проект, гадаю, вам сподобається дужче...*



РЕКРУТЕР

Активування. Побудуйте лабораторію за стандартну вартість або отримайте 1 ламінарію.

Початкова властивість. На початку гри доберіть 3 верхні одно- або двокредитні спеціальні картки. Виберіть 1 і покладіть 2 позосталі під низ колоди. Вибрану картку негайно розіграйте, наче ви граєте її на відповідний слот. Розігрування безплатне.

Примітка. Коли ви вводите рекрутера в гру, негайно застосуйте його початкову властивість.

— Наймай найкращих. Решту — з'їдай! Жартую, звісно.



МЕНЕДЖЕР

Активування. Отримайте 2 сталепласти або 2 кредити.

Постійна властивість. Коли будуйте нову будівлю, ви можете будувати будівлі також на ділянках для розширення.

Примітка. Картка «Дослідження», наприклад, дає змогу будувати на будь-якій доступній ділянці, зокрема й на ділянках для розширення.

— На третій квартал заплановано розширення. Знову.



ПРОКЛАДАЛЬНИК ТУНЕЛІВ

Активування. Отримайте 1 біоматерію та 1 ламінарію.

Постійна властивість. Коли ви будуйте принаймні 1 тунель у свій хід, щоразу доберіть 2 картки.

— Врум-врум!



БУДІВЕЛЬНИК

Активування. Побудуйте будівлю за стандартну вартість.

Властивість «Виробництво». Під час виробничої фази будівельник виробляє 1 біоматерію, 1 сталепласт та 1 переможне очко.

— Без проблем. От просто зараз піду й знайду вам будівельну бригаду.



ГОНІТВА ЗА МЕТРОПОЛІЯМИ

У цьому варіанті гри гравці не починають із синіми плитками метрополій. Натомість вони змагаються за сині й зелені плитки метрополій. Вам знадобляться такі компоненти:

- **використовуйте планшети гравців 1–4, 5–8 або 9–12.** Ви мусите взяти один набір з чотирьох планшетів з такими номерами. Розподіліть їх між гравцями випадково;
- **сині плитки метрополій** не закріплюють за планшетами гравців. Замість цього визначте їхню потрібну кількість, що дорівнює кількості гравців +1, і доберіть стільки плиток у випадковий спосіб. Зайві сині метрополії можна прибрати в коробку;
- визначте потрібну кількість **зелених плиток метрополій**, що також дорівнює кількості гравців +1, і доберіть стільки плиток у випадковий спосіб. Решту зелених метрополій так само прибери́ть у коробку;
- **коричневі плитки метрополій** випадково закріплюють за планшетами гравців, як зазвичай.

» ПЕРЕБІГ ГРИ

Замість того щоб на початку партії закріпити сині й зелені плитки метрополій за своїми планшетами, ви вибиратимете їх під час гри. Покладіть поруч з ігровим полем ті сині й зелені метрополії, які було відібрано під час приготування, щоб усі могли їх бачити. На вашому планшеті є дві порожні ділянки, призначені для плиток метрополій. Коли ви вперше доєднаєтеся до однієї з цих ділянок, мусите вибрати з-поміж синіх плиток метрополій одну і додати її на свій планшет. З'єднавши другу порожню ділянку, відповідно виберіть зелену плитку метрополії й також додайте на планшет. Отже, гравці, які з'єднують свої ділянки першими, мають на вибір більше плиток.

ВИБІР МЕТРОПОЛІЙ

Цей варіант зберігає всі правила звичайної гри, але оскільки планшети гравців дуже різняться, ви будете заохочені пробувати різні нові стратегії.



Використовуйте планшети гравців 13–16. Як і завжди, планшети треба розподілити випадково. У нижньому правому кутку вашого планшета показано кількість синіх, зелених і коричневих плиток метрополій, з яких ви можете вибирати. Кожен гравець під час приготування до гри випадково добирає зазначену кількість плиток метрополій.

ПРИКЛАД:

Наприклад, планшет ліворуч показує, що ви мусите дібрати 2 сині, 2 коричневі й 2 зелені плитки метрополій. Виберіть по одній плитці кожного кольору, а решту поверніть у коробку.

» ПОЧАТОК ГРИ

Перш ніж зробити свій перший хід, виберіть по одній плитці метрополії для кожної шестикутної ділянки на своєму планшеті. Колір ділянки й колір вибраної плитки метрополії мають збігатися.

ПІДСУМОК ЩОДО ПОЧАТКУ ГРИ (УСІ ВАРІАНТИ)

Тут пояснено послідовність дій, які гравці роблять на початку гри.

1. Підготуйтеся — розкрийте всі картки й плитки метрополій, які у випадковий спосіб відібрали під час приготування до вибраного варіанту гри.
2. Виберіть кольори й випадково розподіліть між собою планшети гравців.
3. Візьміть свої персональні плитки метрополій.
4. У випадковий спосіб визначте порядок ходу.
5. Отримайте кожен по 6 карток з колоди епохи I.
6. Швидкий старт: візьміть по 2 випадкові картки персональних асистентів кожен.
7. Швидкий старт: у порядку, зворотному до порядку ходу, виберіть плитки початкових ресурсів і отримайте зображене.
8. Розпочніть гру за порядком ходу гравців. Перш ніж ходити вперше, ви мусите:
 - скинути зайві картки так, щоб в руці лишилося 3.
 - вибрати персонального асистента, якщо ви використовуєте режим «Швидкий старт».
 - вибрати метрополії, якщо використовуєте варіант гри «Вибір метрополій».

Цей варіант додає до гри «Підводні міста» елемент дослідження.

- **Візьміть планшети гравців 9–12.** У грі з музеєм можна використати тільки ці планшети. Випадково розподіліть їх між гравцями.
- Кожен бере 5 жетонів відкриттів свого кольору.
- Використовуйте будь-який бік поля музею.
 1. Якщо ви використовуєте бік А, у випадковий спосіб виберіть 1 коричневу плитку метрополії та покладіть її поруч із рядком IV. Також випадково виберіть 4 одно- або двокредитні спеціальні картки й розташуйте їх біля чотирьох комірок у стовпці III.
 2. Якщо ви використовуєте бік В, випадково виберіть 2 зелені плитки метрополій та покладіть їх поруч зі стовпцем III. Також випадково виберіть 3 спеціальні трикредитні картки й розташуйте їх біля рядка IV.
- **Примітка.** Варіант гри «Музей» можна поєднувати з варіантом «Гонитва за метрополіями».

» ПРИГОТУВАННЯ

Хоча частину спеціальних карток використовують на полі музею, решту спеціальних карток треба підготувати у звичайний спосіб. Так само як у базовій грі, гравці розподіляють коричневі та сині плитки метрополій випадково.

Гравець праворуч від вас має перемішати ваші 5 жетонів відкриттів і викласти їх долілиць у довільному порядку перед вами або на місцях для відкриттів на вашому планшеті, щоб ви не знали, де який жетон. Їх ви розкриватимете поступово, коли робитимете відкриття.

» ПЕРЕБІГ ГРИ



Деякі ділянки для будування позначено **символом відкриття**. Коли ви будуєте на такій ділянці, виберіть один зі своїх жетонів відкриттів і розкрийте його, щоб дізнатися, що саме отримаєте. негайно візьміть зображену на жетоні винагороду.

Далі розташуйте цей жетон відкриття на полі музею. Ваше перше відкриття треба покласти на одну з комірок групи I, у центрі, що одразу надає вам 2 картки.

Друге своє відкриття розмістіть у рядку II. Третє – у стовпці III тощо. Для кожного відкриття після першого ви вибираєте винагороду з відповідної групи комірок музею. Деякі винагороди є однозначно ліпшими за інші, але ви маєте право вибрати будь-яку.

Перший гравець, який досягає певного рівня відкриттів (II, III, IV чи V), має чотири винагороди на вибір. Він кладе жетон відкриття на вибрану комірку, щоб позначити, що вона тепер заблокована для гравців, які досягнуть цього рівня пізніше. У партії на чотирьох четвертий гравець, що досягне рівня, не матиме іншого вибору, крім однієї комірки.

Винагороди музею описано нижче та на наступній сторінці.

ПОЛЕ МУЗЕЮ. БІК А

Коли ви робите своє третє відкриття, виберіть одну з-поміж одно- або двокредитних спеціальних карток, які було підготовлено під час приготування. Картки не прив'язані до певної комірки, тож ви можете вибрати будь-яку досі невикористану. Якщо вибрана картка має миттєву властивість, застосуйте її й поверніть картку під низ колоди. Якщо властивість не миттєва, залиште картку собі. Вартість у кредитах у верхньому лівому куті оплачує музей (безплатно для гравця).

Деякі комірки позначені зеленим, щоб нагадати вам: їх потрібно підготувати перед початком гри.

Візьміть коричневу плитку метрополії, випадково вибрану під час приготування. Покладіть її біля вашого початкового міста. Вона тепер з'єднана.

Наприкінці гри використайте одну зі своїх трикредитних спеціальних карток двічі.

Наприкінці гри отримайте винагороду з вашої коричневої плитки метрополії двічі.

Негайно отримайте 3 очки.

Коли ви робите своє п'яте відкриття, негайно отримайте стільки очок, скільки зазначено в комірці, куди ви поклали свій жетон.

Якщо ви кладете свій третій жетон відкриття на одну з цих двох комірок, негайно отримайте зазначені очки.

Коли ви робите своє перше відкриття, негайно візьміть 2 картки.

II

Ваше друге відкриття приносить зазначений ресурс під час виробничої фази.

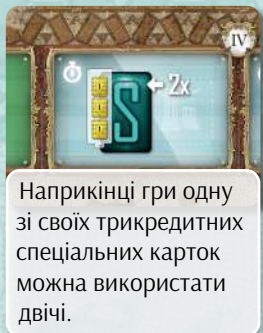
V

IV

III

I

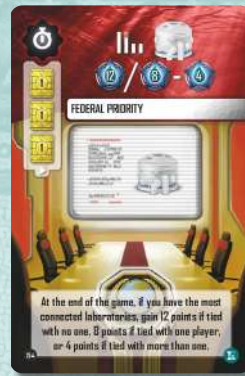
ПРИКЛАДИ:



Наприкінці гри одну зі своїх трикредитних спеціальних карток можна використати двічі.



Коли треба подвоїти таку властивість, це означає, що ви можете витратити до 12 біометрії й отримати по 2 очка за кожну. Тож якщо у вас є лише 6 біометрії, таке подвоєння не матиме для вас результату.



Якщо властивість цієї картки подвоєно, ви отримуєте вдвічі більше очок, ніж зазвичай.

ПОЛЕ МУЗЕЮ, БІК В

Деякі комірки позначені зеленим, щоб нагадати вам: їх потрібно підготувати перед початком гри.

Виберіть одну з-поміж зелених плиток метрополій, випадково відібраних під час приготування. Покладіть її біля свого початкового міста. Тепер вона є з'єднаною, всі ефекти працюють відповідно.

Виберіть одну свою синюю плитку метрополії і негайно отримайте всі її винагороди, зокрема все, що вона виробляє. Якщо ви граєте у варіант «Гонитва за метрополіями» гравець, у якого досі немає синьої метрополії, може застосувати цей ефект, щоб отримати винагороди від будь-якої синьої метрополії, яка ще є доступною.

Ваше третє відкриття негайно приносить 0, 1 або 2 очка залежно від вибраної комірки.

Коли ви робите своє перше відкриття, негайно візьміть 2 картки.

Ваше друге відкриття приносить зазначені ресурси під час виробничої фази.

ПРИКЛАД:



Якщо ви використовуєте цю комірку, щоб здобути винагороду від цієї плитки метрополії, ви негайно отримуєте 1 сталепласт, 2 картки й 1 кредит. Ви також негайно отримуєте те, що вона виробляє, – 1 очко.

Це в жодному разі не впливає на звичне функціонування метрополії. Коли ви її з'єднаєте, її ефект так чи інакше спрацює, а якщо вона вже з'єднана, то й надалі вироблятиме 1 очко під час виробничої фази. Інакше кажучи, ця комірка музею дає змогу здобути разову винагороду цієї плитки двічі: один раз під час з'єднання метрополії й ще один раз, коли ви вибираєте цю комірку музею.

Автор: Владімір Сухий.

Ілюстрації: Мілан Вавронь.

Графічний дизайн і розроблення планшетів гравців: Радек Боксан.

Виробництво: Катержина Суха.

Правила: Джейсон Голт.

Дякуємо Індірі, Кенді, Міхалу, Катці, Войті, Водці, Ондрі, Їрці, Станді, Лукашеві Палці та Boardgame Port Zlin, Бредлі Шедріксу, Емілі Шедрікс, Кену Гілли, Майку Пулу, Жану-Полю Ажезу та ігровому клубу Ludopoly, а також іншим учасникам конвенцій з настільних ігор.

Окрема подяка Генріку Ларссону за натхнення під час розроблення карток і величезну кількість коментарів щодо окремих модулів гри.

