



1-4

14+

40 XB /



ВЛАДІМІР СУХИЙ

DATA ERA

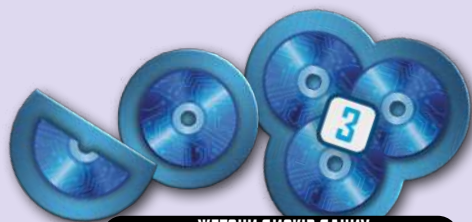
UNDERWATER CITIES

МІСТА НА ОКЕАНСЬКОМУ ДНІ
ВХОДЯТЬ У ЦИФРОВУ ЕПОХУ!

«Цифрова епоха» — друге доповнення до гри «Підводні міста». Воно вводить новий ресурс, яким керуватимуть гравці, — диски даних. На відміну від інших ресурсів у грі, диски даних можна використовувати цілими або розділяти на дві половини. Гравці можуть ділити свої диски даних на половини у будь-який момент гри.

Цей новий ресурс відкриває гравцям можливість для додаткових дій. Його також можна використати, щоб звести новий тип будівель у грі — центри оброблення даних (ЦОД), чи побудувати сучасні інфоміста — новий тип міст під синіми куполами. Ці нові будівлі та міста пропонують гравцям нові способи здобувати очки під час кожної виробничої фази.

Це доповнення можна поєднувати як із базовою грою, так і з першим доповненням «Нові відкриття». Нових персональних асистентів, плитки початкових ресурсів у режимі «Швидкий старт» та плитки метрополій із цього доповнення можна використовувати разом з аналогічними компонентами з «Нових відкриттів». Усі наявні планшети гравців також сумісні з цим доповненням. А ще «Цифрова епоха» містить покращені фішки споруд, які можна додати до гри за бажанням.



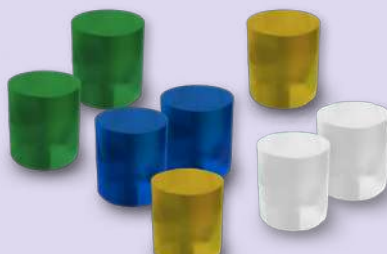
ЖЕТОНИ ДИСКІВ ДАНИХ
РІЗНОГО НОМІНАЛУ:
¼ ДИСКА ДАНИХ – 7 ШТ.
ЦІЛИЙ ДИСК ДАНИХ – 16 ШТ.
3 ДИСКИ ДАНИХ – 5 ШТ.



24× БУДІВЛІ ЦОД



13× ПЛИТОК-НАКЛАДОК ДЛЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ



15× НОВИХ ПОКРАЩЕНИХ СПОРУД 4 КОЛЬОРІВ



11× КУПОЛІВ ІНФОРМІСТ (СИНІ)



7× НОВИХ ПЛИТОК МЕТРОПОЛІЙ
(3 СИНІ, 2 ЗЕЛЕНІ, 2 КОРИЧНЕВІ)



4 НОВІ КАРТКИ-ПАМ'ЯТКИ ГРАВЦІВ



48 НОВИХ КАРТОК



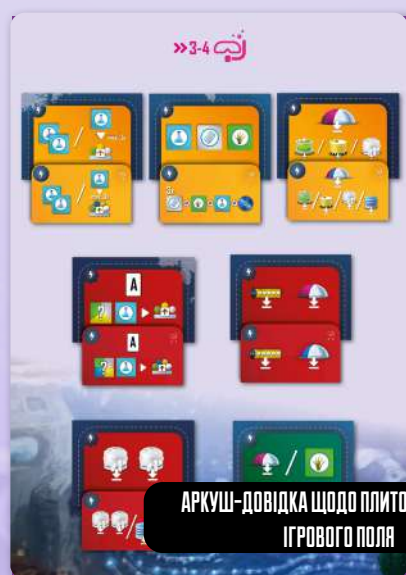
НОВА ПЛИТКА ПОЧАТКОВИХ РЕСУРСІВ



4× КАРТКИ-ДОВІДКИ



3× НОВІ КАРТКИ ДЕРЖАМОВЛЕНЬ



**АРКУШ-ДОВІДКА ЩОДО ПЛИТОК-НАКЛАДОК
ІГРОВОГО ПОЛЯ**



4× НОВІ КАРТКИ ПЕРСОНАЛЬНИХ АСИСТЕНТІВ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Гравці розкладають гру за правилами базової версії або доповнення «Нові відкриття».

Зверніть увагу, що модуль «Музей» з доповнення «Нові відкриття» не тестували для гри разом із цим доповненням. Проте, звісно, ви можете спробувати поєднати ці модулі самостійно.

Це доповнення додає:

» НОВІ ПЛИТКИ-НАКЛАДКИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

Нові плитки для перекриття розміщують на полі залежно від кількості гравців – дивіться зображення нижче.



Позначка про потрібну кількість гравців є в правому верхньому куті плитки. Точний спосіб перекриття слотів відповідно до кількості гравців подано на аркуші-довідці.

» НОВІ КАРТКИ

Усі нові картки потрібно розкласти по відповідних колодах: по 15 нових карток додати в колоди епохи I й епохи II; 13 нових карток – в колоду епохи III; 5 нових спеціальних карток – в колоду спеціальних карток.



» НОВІ КАРТКИ ДЕРЖАМОВЛЕНЬ

Затасуйте 3 нові картки держамовлень в колоду карток держамовлень.

Їх можна використовувати, якщо граєте у варіант з держамовленнями з базової гри.



Для оптимальної гри з цим доповненням рекомендовано використовувати такі картки держамовлень з базової гри й інших доповнень: 1, 2, 6, 8 і P2:12.

» НОВІ КОМПОНЕНТИ

Покладіть жетони дисків даних, ЦОДи й покращені ЦОДи в загальний запас біля ігрового поля. Жетони дисків даних мають номінали $\frac{1}{2}$, 1 та 3. За потреби гравці можуть під час гри здійснювати обмін.



Сині куполи інфоміст треба додати до загального запасу куполів. 17 несимбіоміст (білі куполи) доступні в кожній партії. Крім того, під час гри на двох використовуйте 5 симбіоміст (пурпурові куполи) і 5 інфоміст (сині куполи). У гри на трьох – 8 симбіоміст і 8 інфоміст. І для гри вчотирьох візьміть 11 симбіоміст й 11 інфоміст.



» НОВІ ПОКРАЩЕНІ СПОРУДИ

Високі фішки покращених ЦОДів, лабораторій, ферм та опріснювачів додайте в загальний запас. Вони не мають нових функцій, але тепер якщо ви покращите будь-яку будівлю, можете використати таку фішку, щоб уникнути потреби ставити одну маленьку фішку будівлі на іншу.



» НОВІ МЕТРОПОЛІЇ

7 нових плиток метрополій перемішують з оригінальними. Гравці вибирають їх так само, як у базовій версії гри.



ЗВЕРНІТЬ УВАГУ: коричневу метрополію, що була в коробці з базовою грою й надавала переможні очки за різні покращені споруди, замінює нова з цього доповнення.

» ВИЛУЧЕННЯ КОМПОНЕНТІВ

Приберіть з гри картку 189 і показану тут плитку метрополії, якщо використовуєте це доповнення.



» НОВІ ПЕРСОНАЛЬНІ АСИСТЕНТИ

Кожен отримує нову картку персонального асистента, яка дає йому 1 диск даних на початку гри й по 1/2 диска даних під час кожної виробничої фази. Але також кожен гравець має ще одного персонального асистента — візьміть 1 картку асистента з базової гри відповідно до правил або виберіть одну з двох, якщо граєте з доповненням «Нові відкриття». Тож у грі з доповненням «Цифрова епоха» у кожного гравця є одразу два персональні асистенти.



» НОВІ КАРТКИ-ДОВІДКИ

Усі гравці отримують нову двосторонню картку-довідку. З одного боку наведено загальний огляд додаткових дій, які гравці можуть виконати, якщо сплатять певну кількість жетонів дисків даних.

Під час свого ходу можна виконати ЛІШЕ ОДНУ додаткову дію.

Інший бік картки містить огляд фінального підрахунку очок під час гри з цим доповненням.



» НОВА ПЛИТКА ПОЧАТКОВИХ РЕСУРСІВ

Цю плитку використовують лише у варіанті гри «Швидкий старт» із доповнення «Нові відкриття». Додайте нову плитку початкових ресурсів до решти плиток, перемішайте їх і розкрийте кількість плиток на одну більше, ніж гравців.



ЯК ГРАТИ

Усі правила базової гри та першого доповнення залишаються без змін. Єдина відмінність полягає в тому, що тепер з'явився новий ресурс — диски даних. Їх можна використати для будування ЦОДів, зведення інфоміста або для того, щоб «придбати» 1 додаткову дію.

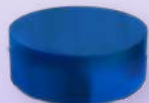
» ЦОД – СИНІ БУДІВЛІ

Фішки синього кольору у грі позначають будівлі ЦОДів. Щоб побудувати ЦОД, потрібно сплатити 1 жетон диска даних. Це відбувається, коли ви використовуєте відповідний слот на ігровому полі або розіграєте картку, яка дає змогу побудувати ЦОД.

ЦОДи можна покращувати так само як і будь-які інші споруди (лабораторії, ферми, опріснювачі та тунелі).

» ИНФОМИСТА – СИНІ КУПОЛИ

Щоб побудувати інфоміста, гравець має сплатити 1 ламінарію, 2 сталепласти, 1 диск даних й 1 кредит.

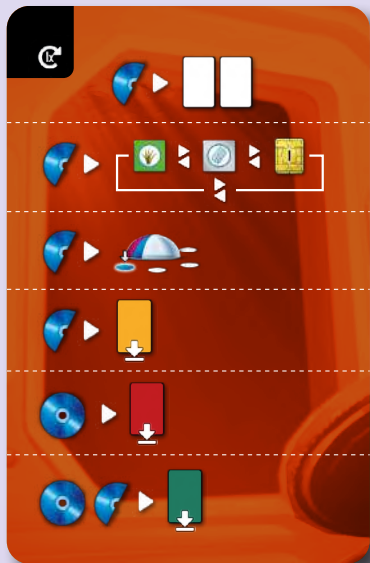


Ви можете побудувати одне з таких міст, якщо використаєте відповідний слот на ігровому полі або розіграєте картку, яка дає змогу звести місто цього типу.



>> ВИКОНАННЯ ДОДАТКОВИХ ДІЙ

Впродовж СВОГО ХОДУ гравці можуть виконати **ЛИШЕ ОДНУ** з наведених нижче додаткових дій, які оплачують дисками даних.



>> **ВЗЯТИ 2 КАРТКИ.** Після того як доберете картки до ліміту руки наприкінці свого ходу, сплатіть $\frac{1}{2}$ диска даних, а тоді візьміть 2 додаткові картки з колоди поточної епохи собі в руку. Гравець може спершу подивитися на картки, які він дібрав у звичайний спосіб, і лише потім вирішити, чи хоче виконати цю додаткову дію. Однак зауважте, що цю дію можна виконати лише у тому разі, коли протягом цього свого ходу гравець ще не витрачав диски даних на будь-яку іншу додаткову дію.

>> **ОБМІНЯТИ РЕСУРСИ.** Сплатіть $\frac{1}{2}$ диска даних й обміняйте будь-який зображений ресурс на будь-який інший.

>> **ПОБУДУВАТИ НА ДІЛЯНЦІ ДЛЯ РОЗШИРЕННЯ.** Витратьте $\frac{1}{2}$ диска даних, щоб збудувати 1 будівлю на ділянці для розширення. Цю додаткову дію можна виконати лише як частину основної дії — слота або картки. Вона дає змогу побудувати тільки одну будівлю.

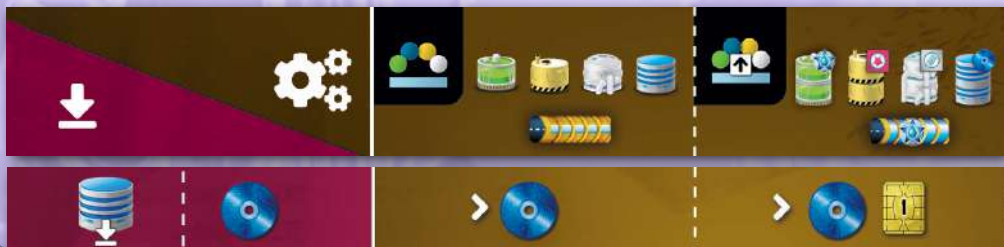
>> **РОЗІГРАТИ ДОДАТКОВІ КАРТКИ.** Додаткову картку можна розіграти перед тим або після того як розіграєте основну — ту, яку вже вибрали для розігрування одночасно з вибором слота. Вартість

цієї додаткової дії залежить від кольору додаткової картки: сплатіть $1\frac{1}{2}$ диска даних за зелену, 1 диск даних за червону й $\frac{1}{2}$ диска даних за жовту картку. Ви можете вибрати додаткову картку будь-якого кольору, незалежно від того, якого кольору основна.

Можлива також ситуація, коли гравець отримує нову картку під час основної дії й одразу може розіграти її як додаткову дію. Якщо гравець розіграв додаткову картку в цей спосіб, він або вона наприкінці свого ходу добирає в руку ще одну картку.

ВИРОБНИЧА ФАЗА

Під час виробничої фази гравці отримують ресурси так само як у базовій грі або першому доповненні. Однак тепер ви також додатково отримуєте 1 диск даних за кожен збудований ЦОД та 1 диск даних і 1 кредит за кожен покращений ЦОД. Усі ЦОДи так чи інакше мусять бути з'єднаними з мережею, щоб приносити ресурси.



Якщо в одному місті гравець має два покращені ЦОДи, він отримує 3 диски даних, 1 кредит і будь-який 1 базовий ресурс (ламініарію, сталепласт або кредит).



Під час виробничої фази гравці також отримують додаткові очки: **помножте** кількість збудованих на планшеті інфоміст на кількість наборів з усіх 4 типів з'єднаних будівель, які маєте.



ПРИКЛАД:

Гравець має 2 сині куполи, 3 ферми, 4 опріснювачі, 3 лабораторії та 4 ЦОДи, тож під час виробничої фази отримає 6 переможних очок, бо в нього є 2 рази по 3 набори всіх 4 типів будівель.



» СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ КАРТОК

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ: якщо на картці зображено білий або пурпуровий купол, то цю картку можна застосовувати й до синього купола.

ДО ПРИКЛАДУ:

- **знижка на побудову міста або відсутність потреби в ламініарії** – картки 32, 104, 125, 144 і 154;



- **побудувати місто** – картки 55, 171 і 201;
- **переміститися** – картки 239 і 242;
- **«якщо маєте...»** – картки 53, 88 і 146;
- **під час виробничої фази** – 13, 82, 194, 256 і P2:4;
- **побудувати споруду в місті** – картки 37, 58 і 59;
- **побудувати споруду на ділянці для розширення** – картки 10, 26, 67, 151, 158, 195, 205 і 221.

Якщо на картці покращення будь-якої споруди йде мова про покращення, то це стосується й ЦОДів.



Якщо на картці зображено символ усіх споруд – ферми, опріснювача, лабораторії та тунелю, треба зараховувати сюди і ЦОД.

ДО ПРИКЛАДУ:

картки 19, 20, 21, 209, 243 і P2:7.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Тепер ви одержуєте додаткові очки за з'єднані міста, враховуючи можливість будувати до 4 різних будівель. Якщо гравець збудував усі 4 типи будівель у місті (лабораторію, ферму, опріснювач і ЦОД), він отримає за це місто 8 переможних очок.



СПЕЦІАЛЬНІ ДІЛЯНКИ НА ПЛАНШЕТАХ ГРАВЦІВ — ПОЯСНЕННЯ

ПРИКЛАД:

Цей синій купол треба вважати трьома синіми куполами. Тож, наприклад, якщо гравець крім зображеного має ще 1 додаткове інфомісто і 2 набори будівель, то під час виробничої фази він або вона отримає 8 переможних очок (4×2).

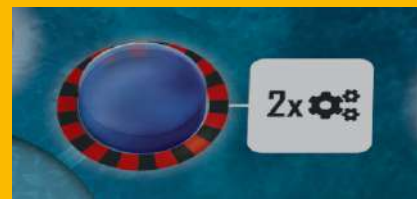


За цей ЦОД під час виробничої фази гравець отримає 1 диск даних, а також 1 кредит і 1 очко.

Коли гравець будує цей ЦОД, то негайно отримує 3 кредити й 1 переможне очко.



Під час виробничої фази гравець, який збудував цей ЦОД, отримує за нього 2 диски даних.



СОЛО-ГРА

Правила щодо одиночних партій однакові в базовій грі й у доповненнях до неї. Дивіться результати тут, якщо граєте в базову гру і доповнення «Нові відкриття» разом із цим доповненням:

- **110 переможних очок — ДОСИТЬ ДОБРЕ;**
- **120 переможних очок — ЧУДОВО;**
- **135 переможних очок — БЛИСКУЧЕ. Ми віримо, що ви зможете цього досягти!**

Автор: Владімір Сухий.

Ілюстрації: Мілан Вавронь.

Графічний дизайн: Анна Звочова, Радек Боксан.

Виробництво: Катержина Суха.

Правила: Майк Пул.

Розроблення: Владімір Сухий, Штепан Петерка.



Тестувальники: Катка, Войта, Їндра, Кубакс, Штепан Петерка, Ден Ваквіц, Росс Арнольд, Юда, Радек Боксан, Мартін Пачев, Даніка Бананіка, Зузка Баткова та KDN Kartago, Кенді, Лукаш Палка та Boardgame Port Zlín й інші.