



14+
1-4

40 perc /

VLADIMÍR SUCHÝ

VÍZ ALATTI VÁROSOK

A KÖVETKEZŐ ÁLLOMÁS

A Föld túlnépesedett. A Mars kolonizálása mindig négy évtizednyire van. Az emberiség számára egy lehetőség maradt: a tenger alatti világ. A játékosok a legsikeresebb víz alatti nemzeté szeretnének válni városok és az ezeket összekötő alagutak segítségével. A hínártelepek és a sótalánító üzemek segítségével élelmet és vizet adhattok az embereknek. A laboratóriumokban kifejlesztett technológiákkal megnövelhetitek mindezek hatékonyságát. Talán még szimbiotikus városokat is képesek lesztek építeni, amelyek belesimulnak a víz alatti ökoszisztémába.

Egy városból indulva megpróbálsz építeni a hálózatod, hogy kereskedhess a tengerparti metropoliszokkal. Amíg a felszínen az éhség és a vízhiány miatt a Nemzetek Szövetsége szétesőben van, addig te egy olyan nemzetet hozol létre, ami önfenntartó, sőt talán még segíteni is tudja majd a felszínen maradókat.

Ez a feladatod.

Ez a végzeted.

A világ minden reménye a víz alatti városokban van.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játékosok víz alatti városok megépítésén, az ezeket összekötő alagútrendszeren és az ezeket fenntartó létesítményeken dolgoznak. A játékosok minden körben végrehajtanak egy akciót, amihez kiválasztanak egy kártyát. Ha a kártya és az akcióhely színe megegyezik, akkor a játékosok használhatják a kártya hatását.

A játék során a városok háromszor termelnek. Ez egy különleges fázis, amelyben a játékosok pontokat és nyersanyagokat kapnak a felépített hálózatukért, miközben a lakosok elfogyasztanak némi élelmet. A játék végén a játékosok még pontokat kapnak különböző célok teljesítéséért. A legtöbb pontot szerző játékos győz.

A JÁTÉK ALKATRÉSZEI



1 JÁTÉKTÁBLA



4 ÖSSZEFOGLALÓ LAP



4 JÁTÉKOSTÁBLA



4 JÁTÉK VÉGI PONTOZÓKÁRTYA



4 SZEMÉLYI ASSZISZTENS



12 AKCIÓLAPKA
(4 SZÍNENBEN)



66 KÁRTYA (I. KORSZAK)



57 KÁRTYA (II. KORSZAK)



57 KÁRTYA (III. KORSZAK)



10 SPECIÁLIS
KÁRTYA (3 KREDIT)



15 SPECIÁLIS KÁRTYA
(1 ÉS 2 KREDIT)



8 KORMÁNYZATI
SZERZŐDÉS KÁRTYA



16 METROPOLISZ
(11 KÉK, 5 BARNÁ)



KREDITEK
KÜLÖNBÖZŐ ÉRTÉKEKBEN:
20x 1 KREDIT
10x 5 KREDIT
5x 10 KREDIT



BIOMASSZA KÜLÖNBÖZŐ ÉRTÉKEKBEN:
12x 1 BIOMASSZA
5x 3 BIOMASSZA



HÍNÁR
KÜLÖNBÖZŐ ÉRTÉKEKBEN:
19x 1 HÍNÁR; 8x 3 HÍNÁR



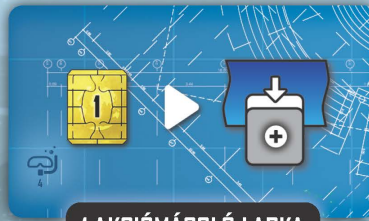
ACÉLLEMEZ
KÜLÖNBÖZŐ ÉRTÉKEKBEN:
19x 1 ACÉLLEMEZ; 8x 3 ACÉLLEMEZ



TUDOMÁNY
KÜLÖNBÖZŐ ÉRTÉKEKBEN:
15x 1 TUDOMÁNY; 6x 3 TUDOMÁNY



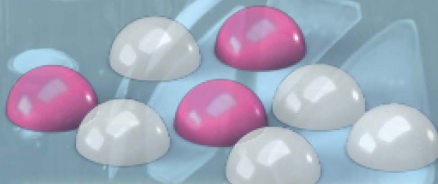
46 ALAGÚT



1 AKCIÓMÁSOLÓ LAPKA



4 SZORZÓLAPKA



17 VÁROS (FEHÉR)
13 SZIMBIOTIKUS VÁROS (LILA)



12 JELÖLŐ (4 SZÍNEN)



1 KORSZAKJELŐLŐ



37 TELEP



37 SÓTALANÍTÓ ÜZEM



37 LABORATÓRIUM

NYERSANYAGOK
(HINÁR)

NYERSANYAGOK
(ACÉLLEMEZ)

NYERSANYAGOK
(TUDOMÁNY)

NYERSANYAGOK
(BIOMASSZA)

2 KÜLÖNBŐZŐ ALKATRÉSZEK

3 KORSZAKKÁRTYÁK

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE II.

6 SPECIÁLIS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák **specialistákat** jelképeznek, akiket megszerezhetek a kutatásaitokhoz.

Válogassátok szét 2 csoportra:

- 3 kreditbe kerülő kártyák
- 1 vagy 2 kreditbe kerülő kártyák



Keverjétek meg az 1 vagy 2 kreditbe kerülő kártyákat, majd tegyék a táblán a kijelölt helyre, majd fordítsátok fel a legfelsőt.



Véletlenszerűen húzzatok 6 kártyát a 3 kreditbe kerülők közül, tegyék a táblán a kijelölt helyre, többet tegyék vissza a dobozba. Minden játékban 6 darab 3 kreditbe kerülő kártyát fogtok használni.

6 SPECIÁLIS KÁRTYÁK

HÁROM KREDITBE KERÜLŐ KÁRTYÁK

KORSZAKSÁV

4 TEGYÉTEK
A KORSZAKJELŐT
A KORSZAKSÁV ELSŐ
HELYÉRE.

PONTOZÓSÁV

5 TEGYÉTEK
EGY JELŐT
MINDEN JÁTÉKOS
SZÍNÉBEN
A PONTOZÓSÁV
0. MEZŐJÉRE.

PROJECT NAME: **THE GREAT CITIES**

Project leader: **Waldemar**

Number of participants: **3 - 4 players**

Scale: **1:16 000 000**

Parts: **1/1**

Class: **TOP SECRET**

JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI



Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye el az ehhez tartozó személyi asszisztens kártyát, a 3 akciólapkát és a játék végi pontozókártyát. A személyi asszisztenseknek különböző megjelenésük van, de a hatásuk azonos. Mindenki vegyen el egy összefoglaló lapot. Ezenkívül minden játékos 1 hínárral, 1 acéllemezzel, 1 tudománnyal és 2 kredittel kezd (néhány játékos a játékosrend megállapítása után további nyersanyagokat kaphat).



» JÁTÉKOSTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékos vegyen el véletlenszerűen egy játékosablát.

A nemzedet egy, a tábla jobb alsó sarkában található várossal kezd (fehér színű félgömb).

Minden játékos véletlenszerűen húzzon 1 barna metropoliszt, ezután pedig 2 kéket.

A barna metropoliszt tedd a tábla bal felső sarkában található, hatszög alakú helyre. A másik kettőt pedig véletlenszerűen a maradék két helyre.

A játékosablák kétoldalúak. Az első néhány játéknál használjátok az 1-4 számozású pályákat (☆). Később kipróbálhatjátok a másik oldalt, ahol a pályák között nagyobb eltérések vannak (5-8, ☆☆☆).



JÁTÉKOSSORREND

Két sáv határozza meg a játékosrendet. A játékosrendsáv az aktuális körsorrendet határozza meg. A szövetségsávon a játékosok versenyeznek a következő körsorrendért.

Az első körben helyezték a jelölőket véletlenszerűen a játékosrendsávra. Azután helyezték azokat a szövetségsávra fordított sorrendben a második mezővel kezdve (ahogy a képen is látható), így a harmadiknak és a negyediknek sorra kerülő játékos további nyersanyagokat kap.

1. A játékosrend 1. helyén levő játékos lesz az első, aki akciót hajt végre. A szövetségsávon viszont a jelölője a sáv alatt, a neki megfelelő színű helyen kezd.
2. A 2. helyen levő játékos következik másodiknak. Az ő jelölője a 4. helyen kezd a szövetségsávon.
3. A 3. játékos mindkét jelölője a 3. helyen van, így 1 további kredittel kezdi a játékot.
4. Az utolsó játékos a szövetségsáv 2. mezőjén kezd, így további 1 kredittel és 1 acéllemezzel kezd.

Csak az első forduló kezdődik így, a későbbi fordulóknak a szövetségsáv és a játékosrendsávon elfoglalt helyet máshogyan kell meghatározni.



A **lila** játékos lesz az első, aki akciót hajt végre. A szövetségsávon viszont a jelölője a sáv alatt, a neki megfelelő színű helyen kezd.

A **narancs** jön másodiknak. Az ő jelölője a 4. helyen kezd a szövetségsávon.

A **kék** játékos mindkét jelölője a 3. helyen van, így 1 további kredittel kezdi a játékot.

A **fekete** a szövetségsáv 2. mezőjén kezd, így további 1 kredittel és 1 acéllemezzel kezd.

KÁRTYÁK (AZ ELSŐ FORDULÓBAN)



A játék elején minden játékos 6 kártyát húz az I. korszak kártyáiból. Ebből 3-at megtart, és eldobja a másik hármat.

Ha most ismerkedtek a játékkal, akkor érdemes minden színből megtartani kártyát. De ne aggódjatok a döntések miatt, mert minden kártya sok lehetőséget rejt, ráadásul hamarosan újabbakat kaptok.

JÁTÉKMENET

Gyors összefoglaló a játék működéséről:

» JÁTÉKOSOK SORRENDJE

A játékosok köröket hajtanak végre, amelyekben akciókat választanak.

A játékosok sorrendjét a játékosrendsávról tudjátok leolvasni. Ez egy fordulón belül sosem változik.

» KÖR

Minden körödet 3 kártyával kezded. Ebből mindig **egy**et fogsz kijátszani, **miközben kiválasztod az egyik elérhető akcióhelyet** (ez egy olyan akcióhelyet jelent, amit még senki sem választott). Tedd az egyik akciólapkádat a választott akcióhelyre. Ez a hely **foglaltnak számít**, és más már nem használhatja ebben a fordulóban.

Ha a kijátszott kártyád színe egyezik az akcióhely színével, akkor a kártya hatását is végrehajthatod. Ha a kártya színe nem egyezik, akkor csak a hely akcióját hajthatod végre, a kártyát el kell dobnod. (Elküldtél valakit a munkára, de a munkásnak nem ez volt a szakterülete, ezért ugyan elvégezte, de nem végzett el további feladatokat.)

A köröd végén **húzol 1 kártyát**. Lehetséges, hogy különböző hatásokkal további kártyákat is húzol. Ha több mint 3 kártya van a kezdedben, akkor el kell belőlük dobnod úgy, hogy 3 maradjon nálad. Bármikor eldobhatod ezeket a kártyákat a következő köröd előtt.

» FORDULÓ

A játékosok **addig játszanak, amíg 3 kört végrehajtanak**. Kártyákat játszanak ki és akcióhelyeket foglalnak el, ezeket elérhetetlenné téve a több játékos számára. Amikor mindenki végrehajtotta a 3 körét, a fordulónak vége. Ennek részleteit a [15.] oldalon olvashatjátok.

» KORSZAKJELÖLŐ

Minden forduló végén mozgassátok a jelölőt előre a korszaksávon. Ha a jelölő egy termelést mutató helyre érkezik, akkor hajtsatok végre egy termelést.

» TERMELÉS

Termeléskor a hálózatot különböző nyersanyagokat termel. A termelés végén minden városodnak szüksége van 1 hínárra. Ennek részleteit a [16.] oldalon olvashatjátok.

» KORSZAK

Egy korszak több fordulóból áll. 4 fordulóból az I. korszakban, 3-3 fordulóból a II. és III. korszakban. Minden termelés egy korszak végét jelenti. Ilyenkor új kártyák kerülnek játékba (Ennek részleteit a [16.] oldalon olvashatjátok.) Minden korszaknak különböző kártyapaklija van. A III. korszak végén a játék végét ér

» JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék végén a játékosok pontokat kapnak a hálózatukért, majd a legtöbb pontot szerző játékos megnyeri a játékot.

KÁRTYÁK



KÁRTYA SZÁMA (NINCS HATÁSA A JÁTÉKBAN)

A kezdedben lévő kártyák alkalmazottakat jelképeznek, akikre különböző feladatok elvégzését bízod.

Minden körödet 3 kártyával kezded. Minden körben kijátszod az egyik kártyádat, miközben választasz egy akcióhelyet. Ezzel elküldöd az alkalmazottadat, hogy elvégezzen egy feladatot. Ha a kijátszott kártyád színe egyezik az akcióhely színével, akkor a kártya hatását az akcióhely hatása előtt vagy után is végrehajthatod.

Ha a szín nem egyezik, dobd el a kártyát, és hajtsd végre az akcióhely hatását.

A különböző színű kártyák erőssége eltérő:

- A **zöld kártyák** a legerősebbek, de csak a zöld akcióhelyeknél használhatók, amik a leggyengébbek.
- A **piros kártyák** és akcióhelyek közepesen erősek.
- A **sárga kártyák** a leggyengébbek, de a sárga akcióhelyek erősek.

Néhány kártyának azonnali hatása van. A többi kártyát először megszerzed, a hatását pedig később használhatod. A kártyáknak öt típusa létezik. Ezek leírását a szabály következő részén találod.



>> AZONNALI HATÁSOK



Amikor ezzel a szimbólummal rendelkező kártyát játszol ki, akkor (ha a kártya színe megegyezik az akcióhelyével) hajtsd végre a kártya hatását az akció végrehajtása előtt vagy után.

A kártyát ezután dobd a dobópakliba.

>> KÁRTYA MEGSZERZÉSE

Négy kártyatípusnak nem azonnali a hatása. Amikor egy ilyen kártyát játszol ki (és a színe egyezik az akcióhelyével), akkor megszerzed a kártyát. Tedd a kártyát a táblád mellé, így a víz alatti nemzedet részévé válik.

Ha a szín nem egyezik, dobd el a kártyát, és hajtsd végre az akcióhely hatásait.

>> ÁLLANDÓ HATÁSOK



Az ezzel a szimbólummal rendelkező kártyáknak állandó hatásuk van.

A kártya előnyeit akkor kapod meg, ha megszerzed azt (lásd fentebb).

Az állandó hatású kártyák sokfélék lehetnek. Néhány akkor történik meg, ha valamilyen esemény történik, néhány segítségével olcsóbban építhetesz, néhány minden körben használható különleges képességet ad.

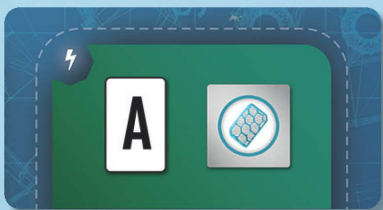
Az állandó hatást már abban a körben is használhatod, amelyikben megszerzed.

>> AKCIÓKÁRTYÁK



Az ezzel a szimbólummal rendelkező kártyák akciókártyák. A megszerzett akciókártyáid újabb akciólehetőséget adnak a nemzedetnek.

Ahhoz, hogy használj egy akciókártyát, egy olyan akcióhelyet vagy kártyát kell használnod, ami engedi ezt.



PÉLDA:
Ha ezt az akcióhelyet választod, akkor használhatod 1 akciókártyát és kapsz 1 acéllemezt.



PÉLDA:
Ha ezt az azonnali kártyát zöld akcióhelyen játszod ki, akkor előtte vagy utána használhatod 1 akciókártyát.

Az akciókártyát már abban a körben is használhatod, amelyikben megszerzed.

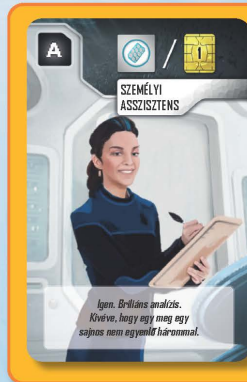
Minden akciókártyát korszakonként egyszer használhatsz. Ha használod, fordítsd el a kártyát 90 fokkal, jelezve ezt. A korszak végén, a termelés után fordítsd vissza az akciókártyáidat.

Megjegyzés: néhány azonnali kártya megengedi, hogy visszaforgass akciókártyát, így egy korszakban akár többször is használható lesz.

>> AKCIÓKÁRTYA-LIMIT

A játékban nem lehet egyszerre négynél több akciókártyád. A személyi asszisztens is akciókártyának számít. Ha több mint 4 akciókártyád van, akkor el kell dobnod belőlük. Eldobhatsz olyat is, amit már használtál a korszakban.

Ha olyan kártyát dobsz el, amit még nem használtál a korszakban, akkor eldobás előtt használhatod a kártya akcióját.



SZEMÉLYI ASSZISZTENS

A játék elején minden játékos kap egy **személyi asszisztent**. Ez már egy megszerzett akciókártyának számít, és minden szabály, ami az akciókártyákra vonatkozik, vonatkozik erre is. Használatakor vagy 1 acéllemezt vagy 1 kreditet kapsz.

Ezt a kártyát is eldobhatod, ha meghaladod az akciókártya-limitet.

>> TERMELŐ KÁRTYÁK



Az ezzel a szimbólummal rendelkező kártyák termelő kártyák. A hatásuk a termelés fázisokban érvényesül (a játék során háromszor). Néhány közülük nyersanyagokat termel. Néhány módosítja más termelésedet vagy a hálózatodban lévő építmények után ad termelést.

>> JÁTÉK VÉGI PONTOZÓKÁRTYÁK



Az ezzel a szimbólummal rendelkező kártyák játék végi pontozókártyák. Ezek a kártyák a játék legvégén adnak pontot. Néhány közülük a megépített építményeid alapján, mások nyersanyagokat alakítanak át ponttá.

A pontozókártyák hatásairól a [19.] oldalon található összefoglaló.

>> SPECIÁLIS KÁRTYÁK

A korszakpakliból véletlenszerűen húztok kártyákat. Viszont a speciális kártyák mindenki számára láthatóak.

Speciális kártyát csak a neki megfelelő akcióhely segítségével tudtok szerezni.

Ennek részleteit a [20.] oldalon olvashatjátok.

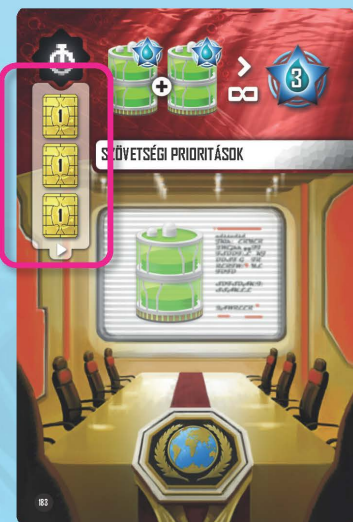


A speciális kártyák a kezeden maradnak, ugyanúgy játszhatóak ki, mint a többi kártya. Ha a színe nem egyezik az akcióhely színével, akkor tegyétek vissza a pakli aljára.

Ha egyezik, akkor a hatások megszerzéséhez ki kell fizetned a kártya költségét (a bal felső sarokban).

PÉLDA:

A játékosnak 3 kreditet kell fizetnie, ha használni akarja a kártya hatását.



SPECIÁLIS KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Ha egy vagy két kreditbe kerülő kártyát dobtok el (például amikor 3-ra csökkenti valaki a kezében tartott lapjait), akkor tegyétek vissza a pakli aljára.

- Ha a színe nem egyezik az akcióhely színével, akkor szintén a pakli aljára kerül. Ha nem fizetitek ki a kártya költségét, akkor szintén a pakli aljára kerül.
- Ha kifizetitek, és a színe is megegyezik az akcióhelyével, akkor megszerzitek a kártyát.
- Ha azonnali hatása van, akkor tegyétek képpel lefelé a táblatok mellé (így biztosan nem kerül vissza a játékba).

A három kreditbe kerülő kártyák kikerülnek a játékból, ha valaki eldobja azokat (tegyétek vissza a dobozba).

AKCIÓHELYEK ÉS KÁRTYAHATÁSOK

A körödben mindig elfoglalsz egy akcióhelyet az egyik akciólapkád lerakásával. Az ebben a fordulóban már elfoglalt helyeket nem tudod újra használni. Az eddig nem választott akcióhelyek elérhetőek.

A tábla két oldalán az akciók eltérőek. A tábla egyik oldala 2 játékos számára készült, a másik 3 vagy 4 játékosnak. Az akcióhelyek hatásairól a [20.] oldalon olvashattok.

Amikor elfoglalsz egy akcióhelyet, ki kell játszandod egy kártyát is.

Ha a kijátszott kártyád színe egyezik az akcióhely színével, akkor a kártya hatását az akcióhely hatása előtt vagy után is végrehajthatod. Ha a szín nem egyezik, dobd el a kártyát, és hajtsd végre az akcióhely hatásait.

Használhatod egy akcióhely vagy kártya hatásait részlegesen is. Például, ha egy akcióhely engedi, hogy építs egy várost és egy alagutat, akkor építheted csak az egyiket is. Nem választhatsz olyan akciót, aminek egy hatását sem tudod végrehajtani. Például, ha 1 alagútra elegendő nyersanyagod sincs, akkor nem választhatod az akcióhelyet, ahol 2 alagutat lehet építeni.

A kártyák hatásait nem kötelező használni, tehát kijátszhatsz kártyát úgy, hogy nem használod a hatását. Ebben a részben az akcióhelyek hatásairól lesz szó, de a legtöbb szabály érvényes a kártyák hatásaira is.

>> NYERSANYAGOK

A játék sokféle nyersanyagot használ, amit a játékosok megszerezhetnek és elkölthetnek. Ha nyersanyagot kapsz, akkor az a nyersanyag jelével van jelezve.



Kapsz 1 acéllemezt.



Kapsz 1 kreditet.



Kapsz 1 hinárt.



Húzol 1 kártyát. Ezt az aktuális korszak kártyapaklijából húzod.



Kapsz 1 tudományt.

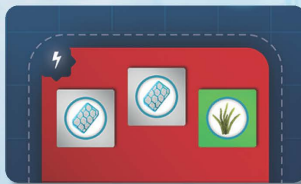


Kapsz 1 pontot. Told előre a pontozósávon a jelölődet.



Kapsz 1 biomasszát.

Általában a kreditek, a tudomány, az acéllemezt, a hinár és a biomassza költségekre valók. A hinár ezenkívül a városaidban élők etetésére is szolgál. A kártyák, amiket húzol, több választási lehetőséget adnak. A pontokkal pedig a játékot nyerheted meg. Szóval bármi, amit kapsz, valamire jó lesz.



PÉLDA:

A játékos, aki ezt az akcióhelyet választja 2 acéllemezt és 1 hinárt kap.



A megszerzett kártyáidat érdemes típusok szerint rendezni. Elég, ha csak a felső ikon látszik, azokból a hatások leolvasható.

KORLÁTLAN ÉS KORLÁTOZOTT ALKATRÉSZEK

! **A kreditek, a tudomány, az acéllemezt, a hinár és a biomassza korlátlanok.** Ha elfogynának, használjátok a szorzólapkákat vagy helyettesítsétek őket bármivel. A különböző értékek között bármikor válthattok.

! **Az épületjelölők korlátlanok.** Ha elfogynának, helyettesítsétek őket másik színnel. Például, ha egy játékosnak sok fejlesztett telepe van, elfogyhatnak a zöld jelölők. Ekkor az alsó jelölőket ki tudjátok cserélni más színűre, az épület típusát pedig a felső jelölő mutatja meg.

! **Az alagutak és városok száma korlátozott.** Ha elfogynak a jelölők, akkor senki sem építhet többet belőlük. Az alagutakból 46, a városokból 17 található a játékban.

! **A szimbiotikus városok száma korlátozott.**

A számuk a játékoszámtól függ:

- 2 játékos esetén 7;
- 3 játékos esetén 10;
- 4 játékos esetén 13 van belőlük.

! **A korszakkártyák korlátlanok.** Ha elfogynak, keverjétek meg a dobópaklit, így létrehozva egy új húzópaklit.

! **Az egy és két kreditbe kerülő speciális kártyáknak nem szabadna elfogygniuk.** Ha egy vagy két kreditbe kerülő kártyát dobtok el, akkor tegyétek vissza a pakli aljára.

! **A 3 kreditbe kerülő kártyák száma korlátozott.**

Minden játékban 6 darab van belőlük.

>> VÁROSOK

A városok jelentik az élőhelyet az embereid számára. A játék végén minden, a hálózatodban lévő város pontokat ér. A játékban 2-féle város van.



Város építése (fehér félgömb): fizess 2 acéllemezt, 1 hinárt és 1 kreditet.



Szimbiotikus város építése (lila félgömb): fizess 1 acéllemezt, 1 hinárt, 1 biomasszát és 2 kreditet.

Amikor várost építesz, fizess ki a költségét, majd vedd el a megfelelő színű félgömböt, és helyezd le egy üres helyre. A hely, amit választasz, szomszédos kell, hogy legyen egy korábban lerakott várossal. Más szavakkal a választott hely mellett lennie kell egy alagút helynek, amivel össze lehet kötni egy már létező várossal. Megépítheted a várost, ha még nincs alagúttal összekötve egy másikkal.

A szimbiotikus városok drágábbak (biomasszát nehéz szerezni), de pontot adnak termeléskor. Mindkét fajta város a játék végén pontot ér, és meg kell etetni a lakosait hinárral minden termeléskor. Ha egy szabály egy városra vonatkozik, akkor az mindkét fajta várost jelenti.

BŐVÍTÉSI HELYEK

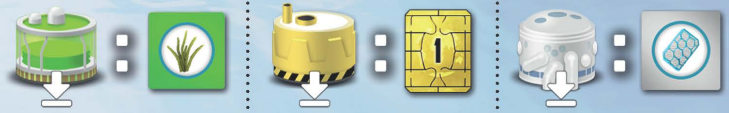
Minden városnak van egy további építési helye, amire általában nem lehet építeni. Ezekre építeni csak bizonyos kártyák hatásával lehetséges (és csak akkor, ha szomszédos egy létező várossal vagy olyan helyen van, ahová építhető egy új város).

KÖLTSÉGEK

A **szokásos költség** egy város, alagút vagy épület építéséért az összefoglaló lapon található. Ezt a költséget kell fizetned, ha egy akcióhely használatával építed ezeket. Néhány kártya hatásával építhetsz dolgokat. Ha nincs rajta a költsége, akkor fizess a szokásos költséget. Ha a kártya megmondja, mit fizess, akkor a szokásos költség helyett azt kell kifizetni.

>> ÉPÜLETEK

Az épületek segítségével a nemzeted önellátóvá válhat. Háromféle épületet építhetsz a játékban:



- **Építs egy telepet.** Ez 1 hinárba kerül.
- **Építs 1 sótalánító üzemet.** Ez 1 kreditbe kerül.
- **Építs 1 laboratóriumot.** Ez 1 acéllemezbe kerül.

Amikor egy épületet építesz, fizess ki a költségét (az összefoglaló lapon található), vedd el egy az épületnek megfelelő jelölőt, és helyezd le egy üres építési területre. **Az építési területnek szomszédosnak kell lennie egy már létező várossal, vagy egy olyan helyre, ahova építhető egy új város.**

A különböző épületek különböző dolgokat termelnek. Ha fejlesztetted őket, akkor többet termelnek. Ennek részleteit a [12.] oldalon olvashatjátok. Ezenkívül néhány kártyának a hatása akkor érvényesül, ha van bizonyos számú/színű épületed. Az épületek hatásai csak akkor érvényesülnek, ha csatlakoztatva vannak a hálózatodhoz. Ehhez városokat és alagutakat kell építened. Lásd „A hálózatod” rész a következő oldalon.

>> ALAGUTAK

Az alagutak segítségével csatlakoztathatod a városaidat a hálózatodhoz.

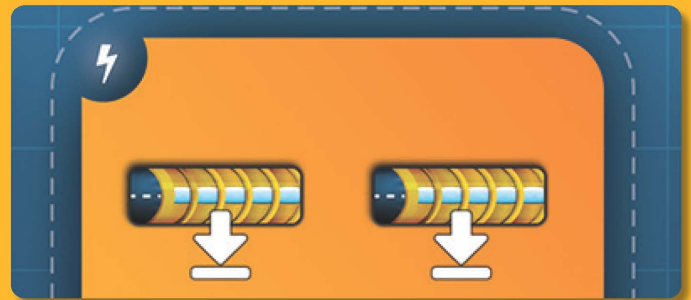


Építs 1 alagutat.
Ez 1 acéllemezbe és 1 kreditbe kerül.

Amikor alagutat építesz, fizess ki a költségét, majd vedd el egyet a készletből. Tedd le a nem fejlesztett oldalával felfelé (lásd a fenti illusztrációt). Csak olyan helyre építheted, ami csatlakoztatva van az induló városodhoz.

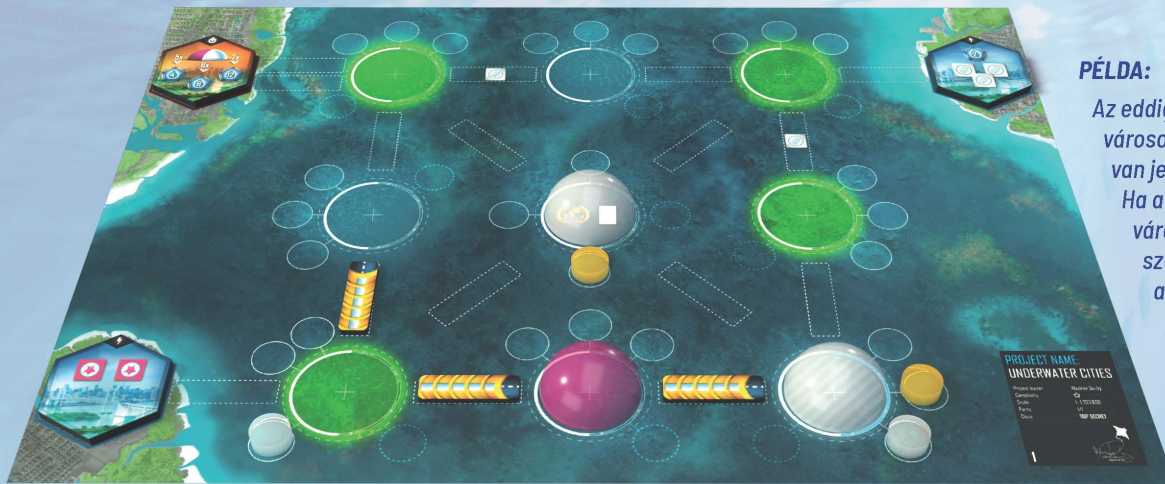
Az alagút csatlakoztatott, ha van olyan útvonal, amin el tudsz jutni alagutakon keresztül az induló városodhoz. Ez az útvonal átmehet városokon és üres városhelyeken is.

TERJESZKEDÉS



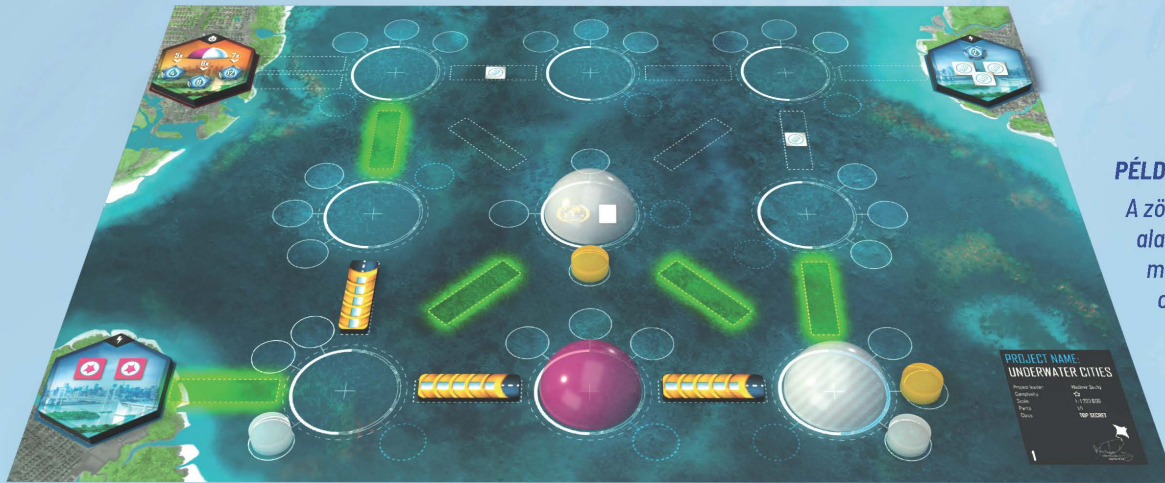
Amikor épületeket, alagutakat, városokat építesz, egymás után építed meg őket. Például, ha először egy alagutat építesz, azzal több új érvényes helyet is létrehozhatasz újabb városok vagy alagutak építésére.





PÉLDA:

Az eddig lerakott épületek, alagutak, városok lehelyezése szabályos. Zölddel van jelölve, hogy hova építhető új város. Ha a játékos a bal felső sarokba épít várost, akkor a maradék két helyen is szabályos lenne az építkezés. A bal alsó sarokban lévő helyre is lehetséges várost építeni, de épületeket akár már korábban is le lehet ide tenni. A játékos épített is már egy laboratóriumot ide.



PÉLDA:

A zölddel jelölt helyekre lehet újabb alagutakat építeni. Az eddig megépített alagutak mind csatlakoznak az induló városhoz.

>> A HÁLÓZATOD

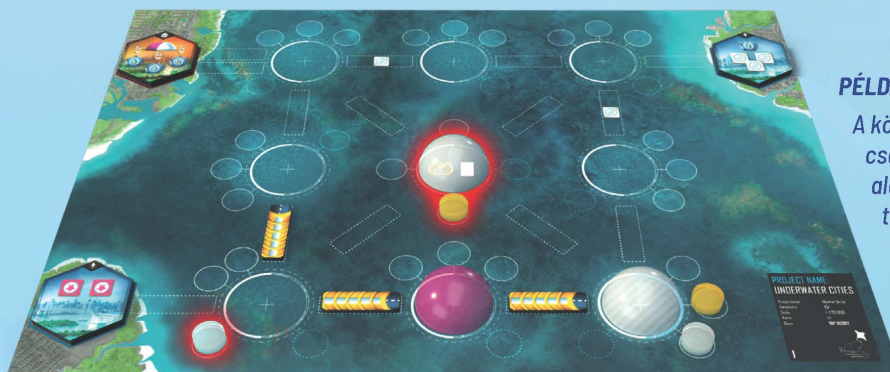
Az alagútjaidnak csatlakozni kell az induló városodhoz, de az újabb városoknak és épületeknek nem. Ez megkönnyíti a terjeszkedést, de előbb-utóbb azt szeretnéd, ha minden csatlakoztatva lenne.

- Az induló városod része a hálózatodnak.
- A hálózatod az összes olyan építményedből áll, ami csatlakozik az induló városodhoz.
- Az alagútjaid mindenképp részei a hálózatodnak, mert csak úgy helyezhetők le szabályosan.

- Egy város akkor csatlakozik, ha alagutakon keresztül el tudsz jutni az induló városodig.
- Az épületek akkor vannak csatlakoztatva, ha a mellettük lévő város csatlakoztatva van.

!

A nem csatlakoztatott épületek és városok nem adnak semmit termeléskor és nincs is szükségük hínárra. A játék végén csak a csatlakoztatott városok adnak pontot.



PÉLDA:

A középső város és épület nincs csatlakoztatva, mert nem vezet oda alagút. A bal sarokban levő laboratórium sincs csatlakoztatva, mert nincs mellette város. Minden más a hálózatod része.

↓

 =  / 

A biomassa egy, a többinél ritkább, értékesebb anyag. Azonkívül, hogy szükséges a szimbiotikus városok építéséhez, helyettesítheti az acéllemezt és a hínárt. Tehát bármikor, amikor ezek egyikét fizetned kell, akkor beadhatsz helyettük biomasszát.

PÉLDA:

Egy város többnyire 2 acéllemezbe, 1 hínárba és 1 kreditbe kerül. De beadhatsz akár 1 acéllemezt, 2 biomasszát, 1 kreditet.



>> ÉPÍTMÉNYEK FEJLESZTÉSE

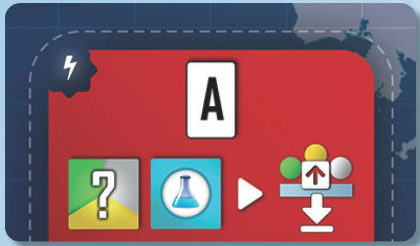
Az épületeket és az alagutakat közösen építményeknek hívjuk. Az építmények fejleszthetők (a városokkal ellentétben – *bár van egy kártya, ami szimbiotikussá fejleszt egy várost, de ez kivétel*).

Ahhoz, hogy fejlessz egy építményt, olyan akcióhelyet vagy kártyát kell használnod, amin ilyen szimbólum található:



Fejlessz egy építményt. Fizess 1 tudományt.

A fejlesztés szokásos költsége 1 tudomány, de előfordulhat, hogy a kártyákon másféle költség található.



Használd az egyik akciókártyádat. Építs egy építményt a szokásos költségéért. Ezután fizess egy tudományt, hogy fejlessz a megépített épületet. (3-4 játékos)



Kapsz 2 tudományt VAGY fejlesz legfeljebb 3 építményedet, úgy, hogy minden fejlesztés 1 tudományba kerül. A fejlesztett építmények tartozhatnak különböző típusba is. (1-4 játékos)



Húzz 2 kártyát. Fejleszd egy építményedet VAGY kapsz 1 hínárt. (2 játékos)



Ha épületet fejlesztesz, tegyél egy második jelölőt az első tetejére. Ha alagutat, fordítsd át a másik oldalára.

A fejlesztett alagút továbbra is alagútnak, egy fejlesztett telep telepnek számít stb. Egy fejlesztett építményt nem lehet tovább fejleszteni.



Termeléskor a fejlesztett építmények többet termelnek és bizonyos kártyák

előnyöket adnak a fejlesztett építményekért.

>> SZÖVETSÉGSÁV

Már elmondtuk, hogyan építsd meg a víz alatti nemzedet élőhelyét, de jóban kell lenned a világkormányval is. Ezt olyan kártyák és akcióhelyek segítségével teheted meg, amiken ez a szimbólum található:



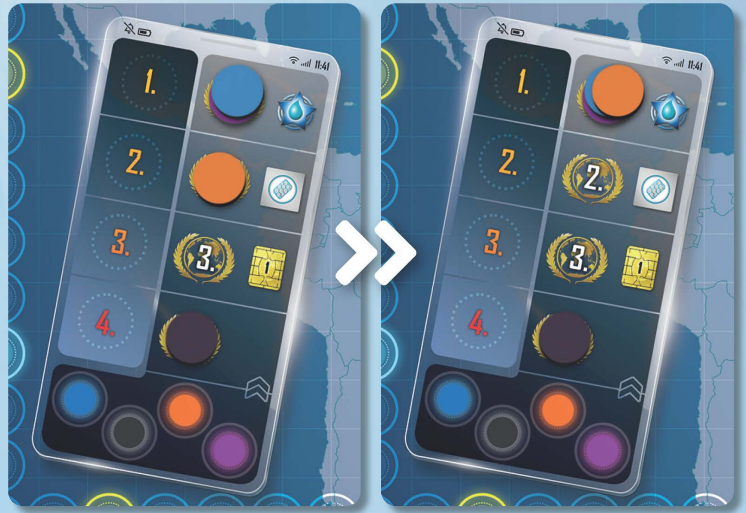
Haladj előre 1 mezőt a szövetségsávon.

Az első forduló előtt a játékosok jelölői fordított játékos-sorrendben kerülnek fel a szövetségsávra (lásd a [6.] oldalon). A következő fordulóban a jelölők a sáv alatt kezdenek. Ennek részleteit a [15.] oldalon olvashatjátok.

Ha egy akcióhely vagy kártya segítségével haladsz a szövetségsávon, mozgasd előre a jelölődet. Ha olyan helyre érkezel, ahol bónusz található, megkapod a jelölt nyersanyagot. Ha több mint egy mezőt mozogsz, minden bónuszt megkapsz, amin átmozogtál.

Ha olyan helyre érkezel, ahol másik játékos jelölője van, tedd a tiédet a tetejére. Ez azt jelenti, hogy a következő fordulóban előtte kerülsz sorra.

Ha előre kellene haladnod, de a sáv első mezőjén vagy, akkor tedd a jelölődet az ott lévő jelölők tetejére, és kapsz egy pontot minden mozgásodért, amit nem tudsz megtenni.



PÉLDA:

A narancs játékos olyan akciót hajt végre, amivel 2 mezőt halad a szövetségsávon. Egy mezőt halad előre, amivel eléri a sáv végét. Viszont 2 pontot szerez: 1-et, mert az 1. helyre lépett és még egyet, mert tovább kellett volna lépnie. A jelölője a másik játékos jelölőjére kerül.

>> SPECIÁLIS KÁRTYÁK ELVÉTELE



Ez a szimbólum mutatja, hogy az akcióhelyen elvehetsz speciális kártyát.

Amikor speciális kártyát veszel el, válassz egyet az alábbi lehetőségek közül:

- Elvehetsz egy 3 kreditbe kerülő kártyát (nem kerül újabb a helyére);
- Elveheted a felfordított kártyát a pakliról (az 1 vagy 2 kreditű kártyák közül);
- Tedd a pakli felső kártyáját a pakli aljára, ezután húzz fel 3 lapot. Ezek közül válassz egyet, a másik kettőt tedd a pakli aljára, és fordíts fel egy új kártyát.

A speciális kártyára innentől ugyanolyan szabályok vonatkoznak, mint bármelyik másik kártyára. Ennek a különbségeit olvashatjátok a [8.] oldalon.

>> AKCIÓKÁRTYÁK HASZNÁLATA

Az akciókártyák a megszerzhető kártyák egyik típusa. Akciókat adnak, de csak abban az esetben, ha egy akcióhely vagy kártya hatásán ez a szimbólum található:



Használhatod 1 akciókártyádat.

Az akciókártyák használatának szabályait lásd a [8.] oldalon.

>> MINDIG ELÉRHETŐ AKCIÓHELY

Van egy akcióhely, amit mindig lehet használni, akkor is, ha már más játékos kiválasztotta. Ennek a helynek nincs színe, ezért a kártyát, amit kijátszol, tedd a dobópaklira.



Ez a hely 2 kártyát és 2 kreditet ad.

Megjegyzés: Néhány kártya hatása megengedi, hogy használj egy akcióhelyet. Ezek a hatások csak színes helyekre vonatkoznak, így erre nem.

>> AKCIÓMÁSOLÓ LAPKA (CSAK 4 JÁTÉKOS ESETÉN)



4 játékos esetén bizonyos akcióhelyek gyorsan el lesznek foglalva. Az akciómásoló lapka segítségével esély nyílik egy hely másodszori használatára.

A körödben, ahelyett, hogy kiválasztanál egy akcióhelyet, csinálhatod a következőket:

1. Fizess 1 kreditet.
2. Vedd el az akciómásoló lapkát.
3. Válassz egy akcióhelyet, amit már másik játékos elfoglalt.

Az akciólapkádat tedd a másik játékos lapkájának tetejére. Játssz ki egy kártyát a szabályoknak megfelelően. Nem választhatsz olyan helyet, amit te foglaltál el.

Megjegyzés: Bizonyos kártyahatások engedik, hogy olyan akcióhelyet, használj, amit másik játékos foglal el. Ha te is elfoglaltad már azt a helyet, akkor nem használhatsz ilyen kártyát arra, hogy annak a helynek az akcióját használj.

>> EGYSZERI HASZNÁLAT

A lapka fordulónként egyszer használható. Ha valaki használja, tegye maga elé emlékeztetőnek. A forduló végén tegye vissza a táblára.

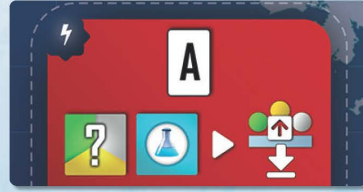
>> AKCIÓHELYEK HASZNÁLATÁNAK ÖSSZEFOGLALÁSA

1. Tedd az egyik akciólapkádat egy nem foglalt akcióhelyre.
2. Játssz ki egy kártyát a kezedből.
3. Ha a szín nem egyezik, dobd el a kártyát, és hajtsd végre az akcióhely hatásait.
4. Ha a kijátszott kártyád színe egyezik az akcióhely színével, akkor a kártya hatását az akcióhely hatása előtt vagy után is végrehajthatod.



IDŐZÍTÉS

Bizonyos helyeknek több hatásuk van. Ezek a hatások tetszőleges sorrendben végrehajthatók.



Ez az akció engedi azt, hogy:

1. Használj az egyik akciókártyádat.
2. Építs egy építményt a szokásos költségéért.
3. Ezután fizess egy tudományt, hogy fejleszd a megépített épületet.

Ez a hely például lehetővé teszi, hogy szerezz valamilyen nyersanyagot egy akciókártyád segítségével, majd aztán azt fel is használj az épület építésekor.

Fontos! Vagy először a kártyád, vagy az akcióhelyed összes hatását kell használnod. Nem teheted meg, hogy egyszerre használod a hatásait.

PÉLDA:

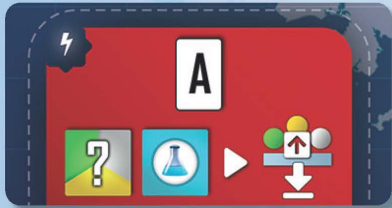


Nálad van az állandó hatású **37-es** kártya és a **34-es** akciókártya, és egy piros akcióhelyet szeretnél használni. A készletedben 1 acéllemez és 1 tudomány van. Nincs kredited, de szeretnél építeni egy sóttalanító üzemet. Ezért először építesz egy laboratóriumot 1 acéllemezért. Ezt egy csatlakoztatott városba építed, így mivel tiéd a **37-es** kártya, kapsz 1 kreditet. Ezután fizetned kell 1 tudományt, hogy fejleszd a laboratóriumot (**mivel az akciót teljes egészében végre kell hajtanod**). Ezután használhatod az akcióhely másik részét. Használhatod egy akciókártyádat, amivel 1 kreditért építhetsz 1 sóttalanító üzemet. Ezután húzz egy kártyát.



Ebben az esetben két korlátozás van a hatásokkal kapcsolatban:

1. Ha egy új hatás érvényesül, azonnal hajtsd végre, akkor is, ha még nem fejezted be a hatást, ami kiváltotta (mint a fenti **37-es** kártyánál).
2. A kártyád és az akcióhely hatását egymás után, tetszőleges sorrendben hajthatod végre, egymástól függetlenül



ÉPÍTKEZÉSI BÓNUSZOK

A játékosok tábláin különböző bónuszok találhatóak. Ha egy bónuszra építesz egy építményt vagy várost, akkor megkapod.



Erre a helyre építve haladhatsz 1 mezőt a szövetségsávon, és húzhatsz 1 kártyát.

Ezeket a bónuszokat akkor is megkapod, ha a város még nincs csatlakoztatva a hálózatodhoz. A bónuszt egy akció közepén is megkaphatod.



PÉLDA:

Az „építs 2 alagutat” akcióhelyet használva, ha az első alagutat ide rakod, akkor a másodikért már fizetheted az itt megkapott 1 acéllemezt.

PÉLDA:

Kata piros akciót választ, és kijátssza a piros színű **28-as** kártyát. Korábbi körből van egy megszerzett akciókártyája (**19-es** kártya).

Nincs fejlesztett alagútja és hínárja, de van 1 acéllemeze, 1 kreditje és 1 tudománya. A szövetségsáv 4. helyén van a jelölője.

Először az akciót használja, hogy építsen és fejlesszen egy alagutat. Fizet 1 acéllemezt, 1 kreditet és 1 tudományt. Még nem használhatja a kártyája akcióját, mert még nem hajtotta végre teljesen a hely akciót. Használhatja még az „Építmény építése” kártyáját, de nincs nyersanyaga az építéshez.

De tudja használni az akciókártyája másik hatását, így előreléphet a szövetségsávon egy mezőt, így azonnal kap 1 kreditet. Ezután ezt el tudja költeni egy sóatlanító üzem építésére, így már a kártya első hatását is használni tudja.

Most már végrehajtotta az akciókártyája és az akcióhely hatásait is, így tudja használni a kijátsszott kártyáját. Kap 1 hínárt, mivel van egy fejlesztett alagútja.

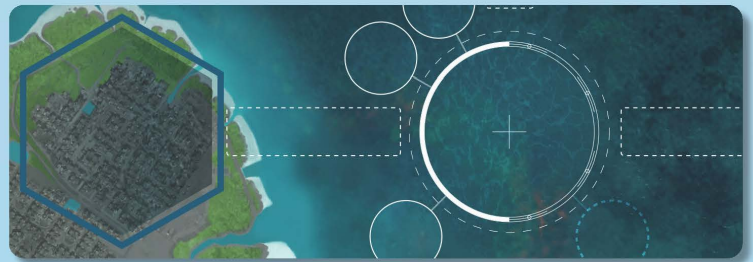
A hínárt sehogy sem szerezhette meg korábban, mivel előbb minden hatást végre kellett hajtania az akcióhelyről és az akciókártyáról.

Használhatta volna először a kijátsszott kártyáját, de mivel nem volt fejlesztett alagútja, ezért nem lett volna értelme, így pedig szerzett 1 hínárt.

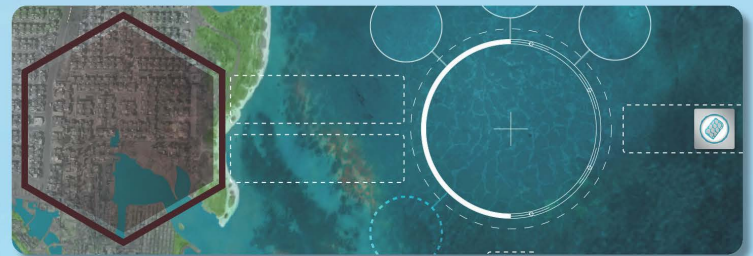
» METROPOLISZOK

Előnyökkel jár, ha a hálózatod a tengerparti metropoliszokhoz csatlakozik.

Ahhoz, hogy csatlakoztasd, építs egy alagutat a mellette lévő helyre.



A barna metropolisz csatlakoztatásához 2 alagutat kell építened.



A metropoliszok előnyeit akkor kapod meg, amikor csatlakoztatod őket.

A kék metropoliszok termelést és azonnali hatást adhatnak, a barnák a játék végén adhatnak pontot.

KÖR VÉGE

A köröd végén mindig húzz 1 kártyát. Ez hozzáadódik a körödben szerzett kártyákhoz. Mivel 1 kártyát kijátszottál, ezért így 3 kártyádnak kell lennie.

Ha több kártyád van, akkor dobj el belőlük, hogy csak 3 maradjon. Ezt a következő köröd kezdetéig kell megtenned.

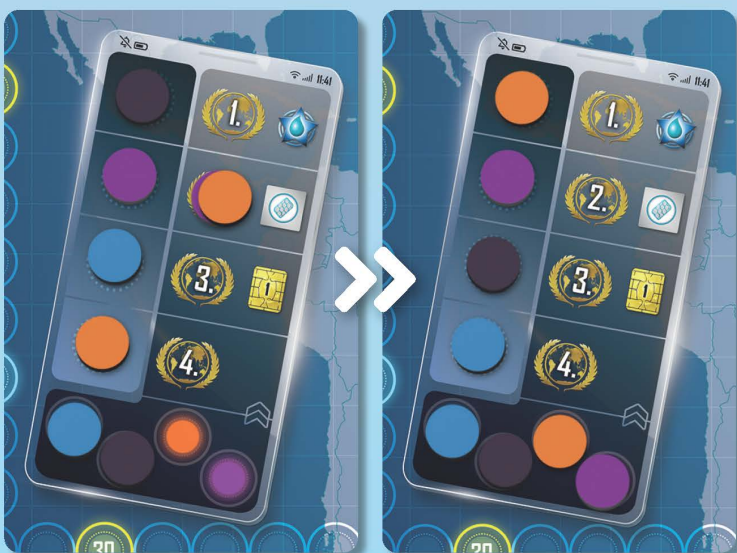
FORDULÓ VÉGE

Egy fordulóban a játékosok 3 kört játszanak le, akcióhelyeket elfoglalva. A forduló végén:

1. Mindenki visszaveszi az akciólapkáját (**4 játékosnál** tegyék vissza az akciómásoló lapkát a táblára).
2. Állítsátok át a játékosrendet a szövetségsáv alapján. Aki ott legegő van, az lesz az új kezdőjátékos. A következő helyen lévő a második, és így tovább. Ha egy helyen többen is vannak, a felül levő jelölő tulajdonosa kerül előrébb. Azoknak a relatív sorrendje nem változik akik nem mozdultak a sávon.
3. Tegyétek az összes jelölőt a szövetségsáv alá.
4. Toljátok előre a korszakjelölőt. Ha ezzel egy korszak véget ér, akkor termelés következik. Az utolsó fordulóban is állítsátok be a játékosrendet, mert az dönti el a döntetlent.

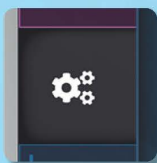
PÉLDA:

A kék és a fekete nem haladtak előre a sávon, így ők jönnek utolsónak a következő fordulóban. Az egymáshoz való sorrendjük nem változik, tehát a fekete játékos a kék előtt kerül sorra. Az új kezdőjátékos a narancs lesz, mivel a jelölője a lila jelölőn található.



TERMELÉS

>> IDŐZÍTÉS



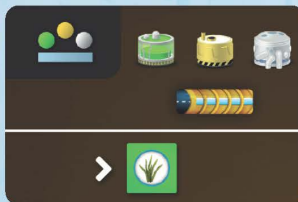
Amikor a korszakjelölő ehhez a szimbólumhoz ér, termelés következik. Az első termelés 4, a második és a harmadik 3 forduló után történik. A harmadik termelés után a játéknak vége, és a játék végi pontszámítás következik. Minden termelés egy korszak végét is jelenti.

>> A HÁLÓZATOD TERMELÉSE

Minden játékos egyszerre termelhet. Minden alagút és minden csatlakoztatott épület termel. A fejlesztett épületek még többet termelnek. A szimbiotikus városok 2 pontot termelnek.

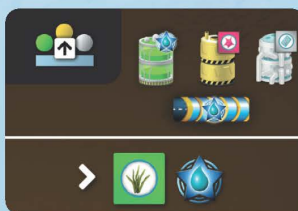
További termelési bónuszt kapsz, ha egy városon belül 2 egyforma fejlesztett épületed van.

Az összefoglaló kártyán láthatod, hogy a hálózatod mit termel.



PÉLDA:

Minden csatlakoztatott teleped 1 hínárt termel.



PÉLDA:

Minden fejlesztett teleped 1 hínárt és 1 pontot termel.



PÉLDA:

Ha van olyan városod, ahol 2 fejlesztett teleped van, akkor 3 hínárt és 3 pontot termelsz.

>> DOLGOK, AMIK NEM TERMELNEK

- Városok, amik nincsenek csatlakoztatva.
- Épületek, amik mellett nincsen város.
- Az alagutak, amik nincsenek város mellett (a metropolisz nem számít városnak).

Így gondolj ezekre: Ha egy város nincs csatlakoztatva, akkor nem él ott senki, hiszen nem lehet oda eljutni. Az épületeket senki nem használja, ha nincs város. Alagutat pedig nem használja senki, ha nem vezet sehova.

>> TERMELŐ KÁRTYÁK ÉS METROPOLISZOK



Ha szereztél termelő kártyákat és/vagy vannak csatlakoztatott metropoliszaid, akkor hajtsd végre a hatásukat. Ha a termelésed függ valaminek a számától, akkor csak a csatlakoztatott építmények és városok számítanak.

Néhány kártya módosítja építmények termelését. Ezt a hálózatod termelésekor használhatod, és csak olyan építményekre, amik termelnek.



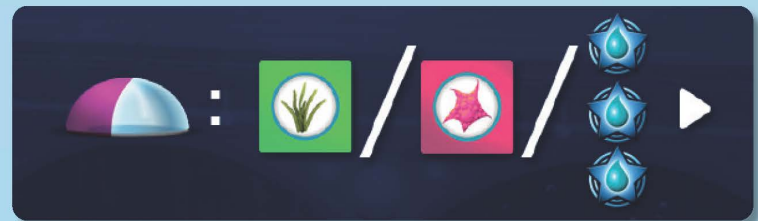
- 1 A 2 telep 2 hínárt termel. A fejlesztett telep termel 1 pontot is.
- 2 A 2 sótalánító üzem 2 kreditet termel. Egyik sem fejlesztett, így biomasszát nem termelnek.
- 3 A 2 fejlesztett laboratórium egy városban 3 acéllemezt és 2 tudományt termel.
Három alagút szomszédos városokkal, tehát 3 kreditet termelnek. Az egyik fejlesztett, így azért 1 pont is jár. A 4. alagút nem szomszédos várossal, nem termel semmit, de csatlakoztatja a metropoliszt.
- 4 A szimbiotikus város 2 pontot termel, mivel csatlakoztatva van.
- 6 A termelő kártya 1 kreditet termel.
- 7 A csatlakoztatott metropolisz 2 pontot termel.
Ezután a játékosnak meg kell etetnie a lakosait, mivel 2 csatlakoztatott városa van, 2 hínárt kell beadnia.
A harmadik város nincs csatlakoztatva, ezért a laboratórium nem termel benne, de nem is igényel hínárt.
- 8
- 9

» KORSZAK VÉGE

Miután mindenki megkapta a termelését, váltsatok korszakot:

1. Az akciókártyákat fordítsátok vissza, a következő korszakban újra használhatjátok őket.
2. Etessétek meg a lakosaitokat (lásd jobbra).
3. Távolsátok el a korszak kártyáit. A kezekben levő kártyákat ne dobjátok el.
4. Tegyétek a következő korszak kártyáit a táblára. Mindenki húzzon 3-at az új korszak kártyáiból, aztán tartson meg 3-at, és dobja el a másik 3 lapot. Az előző korszak kártyáit tegyétek vissza a dobozba, az aktuális korszak kártyáit a dobópaklira. Az utolsó korszakban ezt a lépést hagyjátok figyelmen kívül.
5. Toljátok előre egy mezőt a korszakjelölőt. Ha vége a harmadik korszaknak, hajtásatok végre a játék végi pontozást.

» LAKOSOK ETETÉSE



A termelés végén minden városodnak élelemre van szüksége. Minden városod 1 hínárt fogyaszt. Ha nincs elég hínárod, helyette biomasszát kell beadnod. Ha még így sem tudod minden városodat ellátni, akkor veszítesz 3 pontot minden hiányzó hínár után. Nem csökkenhet 0 alá a pontszámod.

Csak a csatlakoztatott városaidat kell ellátni. A városok, amik nincsenek bekötve, nem igénylenek élelmet, mert nem lakik bennük senki.

» JÁTÉK VÉGI PONTÓZÁS

A nemzedet pontokat szerez a játék közben bizonyos kártyák hatására és termeléskor. A játék végén a barna metropoliszod és bizonyos kártyák adhatnak pontokat. És végül pontokat kapsz a hálózatodért és a nyersanyagaidért.

A pontozás sorrendjét a játék végi pontozókártya mutatja meg.



TENGER ALATTI SZERVEREK

KÉZLIMIT:

A köröd elején és a korszakok elején a kezekben tartható kártyák száma 3. Bármikor máskor lehet ennél több lap a kezekben.

Ha egy kártya megnöveli a kézlimitedet, akkor 4-re kell csökkentened a kezekben levő kártyákat a köröd elején és korszakváltáskor. Ettől még lehetséges, hogy néhány kört 3 kártyával kezdesz, mert ez a képesség nem a húzásra, hanem az eldobásra hat.

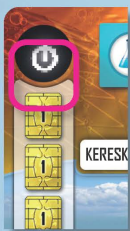
JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

» JÁTÉK VÉGI PONTOZÓLAPKA



A barna metropoliszod pontokat ad, ha csatlakoztattad a hálózatodhoz (ehhez 2 alagút szükséges)

» JÁTÉK VÉGI PONTOZÓKÁRTYÁK



Az ezzel a szimbólummal rendelkező kártyák játék végi pontozókártyák. Ezek a kártyák a játék legvégén adnak pontot. Néhány közülük a megépített építményeid alapján, mások nyersanyagokat alakítanak át ponttá. A nyersanyagokból érdemes beváltani annyit, amennyit lehet, mivel így adhatják a legtöbb pontot.

» HÁLÓZAT PONTOZÁSA

Attól függően kapsz pontokat, hogy hány különböző épület van a csatlakoztatott városod mellett:

- Ha nincs épület, akkor 2 pontot kapsz.
- Ha egyféle épület van, akkor 3 pontot kapsz.
- Ha kétféle épület van, akkor 4 pontot kapsz.
- Ha mindhárom épület típus van, akkor 6 pontot kapsz.

» NYERSANYAGOK

Minden nyersanyagért pontot kapsz az alábbi módon:

1. Minden biomasszáért vegyél el 2 kreditet.
2. Minden további nyersanyag 1 kreditet ér. Ezután minden 4 kreditért kapsz 1 pontot.

Az ezután megmaradt nyersanyagok nem érnek pontot.



PÉLDA:

1. Mivel a barna metropolisz csatlakoztatva van, pontot ad. A játékosnak 2 szett fejlesztett építménye van (2 telep, 3 sótalanító üzem, 3 laboratórium és 3 alagút, ami város mellett van), így 8 pontot szerez.
2. A játékosnak 2 játék végi pontozókártyája van. Az egyiknél elkölt 6 tudományt, hogy kapjon 9 pontot. A másiknál 2 pár hínárért és acéllemezért 2 pontot szerez. Így összesen 11 pontot gyűjt.
3. Ezek után pontokat kap a városaiért és az építményeiért. Két olyan városa van, amiben minden épülettípus megtalálható, ezért 12 pontot kap **A**. Egy városa van kétféle épülettel, ezért jár újabb 4 pont **B**. Van még egy 3 pontos városa **C** egyfajta épülettel és egy 2 pontos városa **D** (épület nélkül). Ezenkívül van egy nem csatlakoztatott városa, ez nem ér pontot **E**. A játékos így 21 pontot gyűjtött össze.
4. A megmaradt nyersanyagokat kreditté alakítja. Összesen így 25 kredite lesz, mivel a biomasszáék 2 kreditet érnek, az acéllemezek és a tudomány pedig egyet (16 kredit + 2 acéllemez + 1 tudomány + 3 biomassza). Ezekért még 6 pont jár. Marad 1 kredite, de az nem számít, mivel, ha döntetlen lenne, azt a szövetségsávon elfoglalt hely dönti el.

A JÁTÉK GYŐZTESE

A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén, aki a szövetségsávon előrébb jutott az utolsó fordulóban. De a győzelemtől függetlenül legyél büszke a víz alatti városaidra, amiket építettél, mert milliók életét tetted jobbá! Gratulálunk!

Szerző: Vladimír Suchý

Illusztrációk: Milan Vavroň

Design: Radek „rbx” Boxan

Gyártás: Kateřina Suchá

Szabályok: Jason Holt

Tesztelők: Vojta, Karolína, Katka, Vodka, Manu & Michele, Miloš Procházka, Vlaada, Zdenka, Marcela, Kretén, Jana Z., Vitek, Pogo, Jarda Kovařík, Lama, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Klub deskových her LEGIE, Dan Frejek, Robert, Richard, Medvěd, Kew, Jirka Bauma, Petr Holub, Fanda Horálek, Rumun a Monika; a podmitrovi játékestek résztvevői, Beskydských zimních hrátek, Trachtace, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pítrš, Ella, Elnie, Tomík, Zachí, Fuchso).
Köszönet: Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Angrod V., Mike P., Jiřina. **Különleges köszönet:** Marco Ferrari, Petr Časlava, Opčik, Filip Murmak. **Fordító:** Kardos Milán Soma

KÖNNYEN ELFELEJTHETŐ SZABÁLYOK

A játékosok gyakran elfelejtik a következő részleteket:

- A szimbiotikus városok száma függ a játékosok számától. 2 játékosnál 7, 3 játékosnál 10, 4 játékosnál mind a 13 félgömböt használjátok.
- Nem az óramutató járásával megegyezően kerültek sorra, hanem a sorrendsávon elfoglalt helyetek alapján.
- Ha egy 5. akciókártyát szerzel, el kell dobnod egy régebbit. Ha az még nem volt használva a korszakban, akkor használhatod az akcióját.
- A biomassza helyettesíthet acéllemezzel és hínárral is.
- A speciális kártyáknak nincs dobópaklijuk. A 3 kreditbe kerülő kártyák kikerülnek a játékból, az egy- vagy kétkredites kártyák a pakli aljára kerülnek, ha eldobjátok őket.
- Az azonnali speciális kártyákat rakjátok lefordítva a táblák alá, ne dobjátok el őket.
- Csak a városok melletti alagutak termelnek.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

>> 1) KORMÁNYZATI SZERZŐDÉSEK



Húzzatok 3 kártyát véletlenszerűen, és rakjátok a kijelölt helyre. A játékosok versenyeznek, hogy előbb ériék el a kártyákon található célokat.

Ha egy játékos teljesíti a kártyán található feltételeket, elveheti a kártyát, és megkapja a rajta levő jutalmat. A megszerzett szerződések helyére ne húzzatok újabbakat.

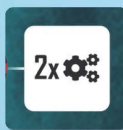
>> 2) A TÁBLÁK MÁSIK OLDALA

Amennyiben már jól ismeritek a játékot, kipróbálhatjátok a táblák másik oldalait is. Ebben a változatban a városoknak különböző mennyiségű építési területük van, valamint a fekete és piros területekre építéshez pótdíjat kell fizetni. Ezek azonnali bónuszokat vagy megnövelt termelést adnak. Ha ezeket az oldalakat használjátok, akkor minden játékosnak a haladó oldalt kell használnia.

>> PÓTDÍJAK

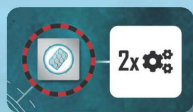
Néhány helyen pótdíjat kell fizetned, hogy építhess. Ezt a díjat azután kell fizetned, hogy megkaptad a különböző kártyák és akcióhelyek kedvezményeit. Például, ha ingyen építhetsz meg valamit, a pótdíjat akkor is ki kell fizetned. A pótdíj csak az épületek építésére vonatkozik, a fejlesztésükre nem.

>> TERMELÉSSZORZÓK



A termelésszorzó azt jelzi, hogy az adott helyen többször termeled meg az adott nyersanyagot.

A kétszeres termelésszorzó azt jelenti, hogy az építmény kétszer termeli meg a nyersanyagait. *Például: 2 fejlesztett sótalánító üzem normál esetben 3 kreditet és 2 biomasszát termel. Ha az egyiknek van szorzója, akkor 1 további kreditet és 1 további biomasszát is.*



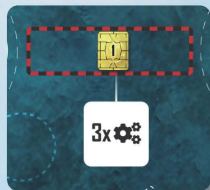
Ebből látszik, hogy a szorzó csak az adott épületre vonatkozik, a bónusz termelésre nincs hatással.

A szorzó csak termeléskor használható.

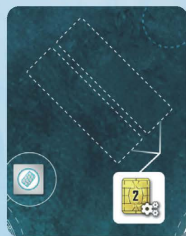
Például, ha egy *Próbaüzem* megadná egy termelésedet egy fejlesztett sótalánító üzemedért, akkor is csak 1 kreditet és 1 biomasszát kapsz. De termeléskor az épület 2 kreditet és 2 biomasszát termel.



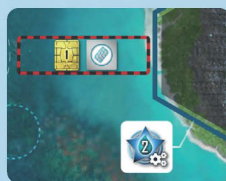
Ha ide építesz várost, akkor 3 acéllemezzel és 1 kredittel kell többet fizetned. Egy csatlakoztatott szimbiotikus város 6 pontot termel (2 helyett). Ez a bónusz nem hat a nem szimbiotikus városokra, se a szomszédos alagutakra és épületekre.



Ha ide alagutat építesz, 1 kredittel kell többet fizetned. Az alagút 3 kreditet, vagy, ha fejlesztetted, akkor 3 kreditet és 3 pontot termel, ha van mellette csatlakoztatott város.



Ezt a bónuszt, akkor kapod meg, ha mindkét alagutat megépítetted. És, ha van mellette csatlakoztatott város. Ebben az esetben kapsz 2 kreditet termeléskor. Ezt nem befolyásolja, hogy az alagutak fejlesztettek vagy sem.



Ezért az alagútért 1 kreditet és 1 acéllemezzel kell még kifizetned. A mellette levő metropolisz 2 extra pontot termel. Ezt nem befolyásolja, hogy az alagút fejlesztett vagy sem.



Ha ide építesz várost, akkor fizess ki még 2 tudományt és 2 kreditet. Azonnal kapsz 6 pontot, függetlenül attól, hogy a város csatlakoztatott vagy sem.

>> 3) EGYSZEMÉLYES JÁTÉK



Egyszemélyes játékhoz mindenképpen a haladó játékos táblák egyikét kell használnod, és a táblának a 2 játékosra vonatkozó oldalát. Nincs limitjük a szimbiotikus városoknak. Készítsd elő a játékot a szokott módon, de **ne használd a képen látható metropoliszt**.

Használj 3 akciólapkát egy másik színből, és foglald el vele minden színből a jobb oldali akciókat.

A második körben a 2., a harmadik körben

a 3. helyet foglald el stb. Az egyik jelölődet rakd a szövetségsáv alá. A másikra nincs szükség a játékban.

>> JÁTÉKMENET

Játszd le a fordulót a szokásos módon. A forduló végén mozgasd a másik színű akciólapkákat egy hellyel jobbra.

Ha nem haladtál előre a szövetségsávon, akkor egy negyedik hely is foglalt lesz az alábbi módon:

1. Fordítsd fel a húzópakli felső kártyáját. Add össze a kártya számának számjegyeit.
2. Kezdj el számolni az első zöld akcióhelytől kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban. Tegyéle egy akciólapkát, ha elértél az 1. pontban megkapott számig. Ha az foglalt, rakd egy hellyel arrébb a lapkát.

A 3., nem játékoshoz tartozó akciólapka minden fordulóban egy hellyel halad az óramutató járásával egyező irányba. A 4. véletlenszerűen kerül fel, de csak ha nem haladtál a szövetségsávon.

>> CÉL

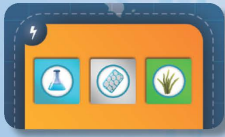
Akkor győzol, ha van legalább 100 pontod és 7 csatlakoztatott városod. Jegyezd fel a pontszámodat, és próbáld megdönteni!

Megjegyzés: A kormányzati szerződéseket **nem** használhatod az egyszemélyes játékban.

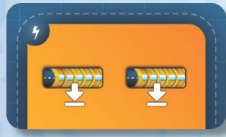
A kártyák a saját táblára vannak hatással, más táblájával a játékosok nem lépnek kapcsolatba a játék során. A termelőkártyák a saját termelésedre hatnak. Egyik kártya sem hat semmilyen módon az ellenfeleid körében.

- **A JÁTÉK VÉGÉN MINDEN 3 CSATLAKOZTATOTT TELEPEDÉRT KAPSZ 1 PONTOT:** Számold meg a telepeidet, oszd el hárommal, kerekítsd lefelé.
- **A KÁRTYÁK HATÁSAI MINDIG VÁLASZTHATÓK:** Néhány kártyán (ahol fizetni kell az akció használatáért) a szóhasználatból kiderül, de egyik kártya hatását sem kötelező végrehajtani.
- **AMIKOR EGY KÖRBE MEGÉPÍTED A MÁSODIK ALAGUTAD:** Minden körben érvényesül, amikor legalább 2 alagutat építesz. Azonnal megtörténik, akkor is, ha még nem fejezted be egy kártya vagy hely összes hatását a végrehajtásánál.
- **AMIKOR HASZNÁLOD AZ ÁBRÁZOLT AKCIÓHELYET:** A kártya módosítja a rajta ábrázolt akcióhely hatásait, így akkor lép életbe, amikor azt az akciót használod.
- **AMIKOR MEGÉPÍTED A MÁSODIK LABOROT EGY CSATLAKOZTATOTT VÁROSBA:** A harmadik laboratóriumnál nem érvényesül a hatás. A városnak csatlakoztatva kell lennie a hálózatodba.
- **AMIKOR MEGÉPÍTED EGY VÁROS MÁSODIK FEJLESZTETT TELEPÉT:** A városnak csatlakoztatva kell lennie a hálózatodba. Lehet több telep is a városban kettőnél, de a hatás csak a második fejlesztésénél érvényesül.
- **BÁRMELYIK ELÉRHETŐ HELY:** Ebbe beletartozik a mindig használható hely is.
- **BÁRMELYIK MÁSIK JÁTÉKOS ÁLTAL ELFOGLALT HELY:** Bármelyik foglalt hely, amit nem a te akciólapkáid foglaltak el. Ebbe nem tartozik bele a mindig használható hely, mert az sosem számít foglaltnak. 4 fős játékban egy hely, amit te és egy másik játékos is elfoglalt, nem tartozik bele, mert te is elfoglaltad.
- **BŐVÍTÉSI HELY:** Minden városnak van egy különleges építési helye, amelyekre *Felmérés* kártya kijátszásával lehet építeni. Minden másban az építkezésre vonatkozó szabályok érvényesek – a bővítési helynek szomszédosnak kell lennie egy várossal vagy egy olyan hellyel, ahova szabályosan város építhető.
- **CSATLAKOZTATOTT:** Mindig azt jelenti, hogy csatlakoztatva a hálózatodhoz. Például a „legyen legalább 3 csatlakoztatott sótalanító üzemed” kártya hatása akkor érvényesül, ha az üzemek a hálózatod részei. A hálózatodról a [11.] oldalon olvashatsz.
- **CSERE:** A működése megegyezik, azzal, amikor fizetsz, csak itt mindkét irányt választhatod. Például fizethetsz 1 hínárt, hogy kapj 1 acéllemezt, vagy fizethetsz 1 acéllemezt, hogy kapj 1 hínárt. Nem cserélhetsz többet a feltüntetett mennyiségnél. Tehát, ha egy kártyán például 1 nyersanyagot kapsz 1 másik nyersanyagért, akkor nem cserélhetsz belőle 2-t 2-re.
- **ÉPÍTS:** Minden, amit építesz, szabályos helyre kell, hogy kerüljön.
- **ÉPÍTMÉNY:** Telep, laboratórium, sótalanító üzem és alagút. A városok nem számítanak építménynek.
- **ÉPÜLET:** Minden telep, laboratórium és sótalanító üzem épület. A városok és az alagutak nem számítanak épületnek.
- **ENGEDMÉNY:** Az engedményt a szokásos költségből kell levonni. Megengedett több ilyen kártyát kombinálni, akár olyan kártyával is, aminek különleges költsége van. Az ingyenesnél semmi nem lehet olcsóbb. Például, ha építesz 1 alagutat, 2 kredittel kevesebbet, akkor nem kapsz vissza kreditet, és továbbra is ki kell fizetned az acéllemezt.
- **FEJLESZTHETSZ 1 VAGY 2 TELEPET:** Mindegyikért ki kell fizetned a költséget, ami itt lehet tudomány és kredit is. Ha 2 telepet fejlesztesz, fizethetsz érte 2 tudományt, 2 kreditet vagy 1 tudományt és 1 kreditet.
- **FIZESS:** Sok kártya hatását akkor használhatod, ha fizetsz valamit. Ha nem tudod kifizetni, nem használhatod a hatást, de a kártyát kijátszhatod (és a dobópaklira kerül). A legtöbb hatást egyszer használhatod, kivéve, ha a kártya mást mond.
- **HA A SZÖVETSÉGSÁV HARMADIK HELYÉN VAGY:** Akkor érvényesül, ha a 3. mezőn vagy, más esetben nem.
- **HAJTSD VÉGRE EGY HELY AKCIÓJÁT:** Ezért nem kell leraknod akciólapkát és nem játszhatod ki még egy kártyát.
- **INGYEN:** Ha valamit ingyen építhetsz, rá lesz írva a kártyára. Ilyenkor nem tudsz további engedményt szerezni.
- **KÖRÖNKÉNT EGYSZER:** Ez mindig a saját körödre vonatkozik. Nincs kártya, ami másik játékos körében fejtené ki hatását.
- **MEGNEVEZETT KÖLTSÉG:** Ha egy kártya megmondja, hogy mit kell fizetned, akkor a szokásos költség helyett fizeted.
- **MEGKAPOD A TERMELÉSED 1 FEJLESZTETT ÉPÍTMÉNYÉDÉRT, HA SZOMSZÉDOS EGY VÁROSSAL:** Válaszd ki egy építményed. Nézd meg az összefoglaló lapon, hogy mit termel. Megkapod ezeket a nyersanyagokat. Ennek nincs hatása a későbbi termelésekre.
- **MINDIG, HA EGY AKCIÓHELYET HASZNÁLVA LEGALÁBB 1 ACÉLLEMEZT KAPSZ, KAPSZ 1 PONTOT:** Ez csak akkor lép életbe, ha az akcióhelyen fel van tüntetve az acéllemezt, más esetben nem jár pont. Például, ha a szövetségsávon lépsz, és acéllemezt szerzel, akkor ez a hatás nem érvényesül. Ha választhatod, hogy acéllemezt kapsz egy akcióhelyen, de nem azt választod, akkor pontot sem kapsz.
- **SZOKÁSOS KÖLTSÉG:** A játékos összefoglaló lapján található költség.
- **TELEP, SÓTALANÍTÓ ÜZEM, ALAGÚT ÉS LABORATÓRIUM:** Az építmények akkor is építménynek számítanak, ha fejlesztesz rájuk.
- **TERMELÉSKOR, AMIKOR 1 BIOMASSZÁT TERMELSZ:** Ha nem termelsz biomasszát, nem hajthatod végre a kártya hatását.
- **TERMELÉSKOR MINDEN 3 TELEPED UTÁN EGY TOVÁBBI HÍNÁRT TERMELSZ:** Add össze a csatlakoztatott telepeid, oszd el hárommal és kerekítsd lefelé.

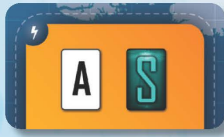
» 3 VAGY 4 JÁTÉKOSNAK



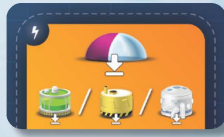
Kapsz 1 tudományt, 1 acéллеmezt és 1 hinárt.



Építs 2 alagutat.



Használd az egyik akciókártyádat. Vegyél el egy speciális kártyát.



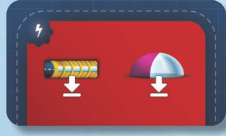
Építs 1 várost és 1 épületet.



Kapsz 2 tudományt VAGY fejleszd legfeljebb 3 építményed. Minden fejlesztés 1 tudományba kerül. Különböző típusú építményeket is fejleszthetsz.



Építs 2 telepet.



Építs 1 várost és 1 alagutat.



Kapsz 2 acéллеmezt és 1 hinárt.



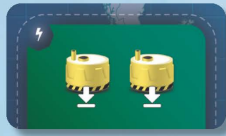
Építs 2 laboratóriumot.



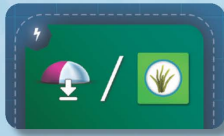
Használd az egyik akciókártyádat. Építs egy építményt a szokásos költségéért. Ezután fizess 1 tudományt, hogy fejleszd a megépített építményt.



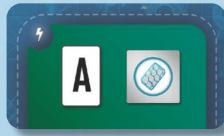
Haladj előre 2 mezőt a szövetségsávon.



Építs 2 sótalanító üzemet.



Építs 1 várost vagy kapsz 1 hinárt.

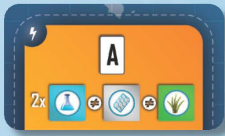


Használd az egyik akciókártyádat és kapsz 1 acéллеmezt.



Építs egy alagutat VAGY haladj előre 1 mezőt a szövetségsávon, húzz 2 kártyát és kapsz 1 kreditet.

» 1 VAGY 2 JÁTÉKOSNAK



Használd az egyik akciókártyádat. Kapsz 2 különböző nyersanyagot.



Építs 2 telepet vagy építs 2 laboratóriumot.



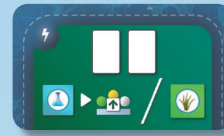
Építs 1 alagutat. Használd egy akciókártyád.



Vegyél el egy speciális kártyát.



Építs 1 várost.



Húzz 2 kártyát. Fejleszd egy építményed VAGY kapsz 1 hinárt.

» METROPOLISZOK



A játék végén 3 pontot kapsz minden csatlakoztatott metropoliszodért. (Ebbe beleszámít a kezdéskor kapott vagy játék közben szerzett metropolisz.)



A játék végén 4 pontot kapsz, minden fejlesztett építményszettedért. Egy szett a 4 különböző építményből áll. Egy építmény csak akkor számít bele ebbe, ha a hálózatod része.



A játék végén pontot kapsz a csatlakoztatott alagútjaidért: 5 pontot, ha 8; 7 pontot, ha 9; 9 pontot, ha 10 vagy több alagutad van. (A fejlesztett alagutak is alagútnak számítanak.)



Azonnali hatás – amikor csatlakoztatod a metropoliszt, kapsz 1 hinárt.

Termelés – ha csatlakoztatva van, minden termeléskor kapsz 2 pontot.



A játék végén pontot kapsz a csatlakoztatott városaidért: 4 pontot, ha 5; 8 pontot, ha 6; 12 pontot, ha 7 vagy több városod van.



A játék végén 2 pontot kapsz minden kijátszott speciális kártyáért. Ezeket a pontokat nem csak a megszerzett, hanem az azonnali kártyák után is megkapod.

» SPECIÁLIS KÁRTYÁK



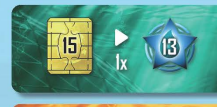
Kapsz 2 pontot minden fejlesztett laboratóriumodért.



Beadhatsz legfeljebb 14 acéллеmezt, darabját 1 pontért.



Beadhatsz legfeljebb 10 hinárt, páronként 3 pontért.



Beadhatsz 15 kreditet 13 pontért.



Kapsz 2 pontot minden szimbiotikus városodért.



Kapsz 3 pontot minden 2. fejlesztett telepedért. *Példa: a játék végén van 7 fejlesztett teleped, ezért 9 pontot kap.*

» IKONOK

▶ Fizess nyersanyagokat/kreditet

▶ Csere

▶ Kapsz/Ha van..., akkor kapsz

▶ Metropolisz

↓ Építs

⌚ A kör végén

⌛ Ha egy körben/ Ugyanabban a körben

▶ Elérhető akcióhely

⌛ Körönként egyszer

▶ Elfoglalt akcióhely

⊖ Kedvezmény

/ vagy