



MINDOK



12+
1-4

40 min. /

VLADIMÍR SUCHÝ

PODMOŘSKÁ MĚSTA

POSLEDNÍ ŠANCE

*Země je přelidněná. Pokusy o kolonizaci Marsu skončily před 40 lety. Už zbývá pouze jedno místo, kam se může lidský rod uchýlit: **podmořský svět...***

Hráči spolu soupeří ve výstavbě podmořských oblastí spojených sítí dopravních tunelů. Farmy a odsolovací zařízení mají poskytovat budoucím obyvatelům stravu a pitnou vodu. Díky laboratořím jsou vyvíjeny nové technologie, které umožňují efektivnější chod životně důležitých procesů pod mořskou hladinou. Vedle uvedených staveb jsou hráči budována symbiotická města, která jsou již plně funkčně včleněna do podmořského ekosystému.

Počínaje startovním městem budete rozšiřovat svoji podmořskou infrastrukturu a spojovat ji s důležitými pozemskými metropolemi. V době, kdy počty hladovějících převyšují možnosti zemědělské produkce a nedostatek pitné vody trápi představitele Federace národů, budete budovat oblasti ekologicky soběstačné s možnou vyhlídkou narůstající produkce a případných přebytků, které by mohly být poskytovány potřebnému obyvatelstvu stále žijícímu na zemském povrchu.

To je váš úkol.

To je váš úděl.

Naděje skomírajícího světa leží ve vašich rukou.

ÚVOD

Budete budovat podmořská města spojená dopravní sítí tunelů a rozličné stavby důležité pro zdárný chod životních procesů pod hladinou.

V každém kole si budete vybírat akce na herním plánu a hrát karty z ruky. Zahrajete-li kartu stejné barvy, jako má akční pole zvolené akce, budete moci využít jak akcí na plánu, tak i výhodu zahrané karty, a to v libovolném pořadí.

Během partie hry se třikrát vyhodnocuje produkce, což je speciální fáze, v níž získáte za svá města a zařízení body a zdroje. Zároveň v této fázi konzumuje obyvatelstvo potravu.

Při závěrečném vyhodnocení získáte další body za dosažené úspěchy. Hráč, který obdrží celkově nejvíc bodů, zvítězí.

HERNÍ MATERIÁL



OBOUSTRANNÝ HLAVNÍ HERNÍ PLÁN



4 PŘEHLEDVÉ TABULKY



4 OBOUSTRANNÉ HRÁČSKÉ DESKY



4 KARTY ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ



4 AKČNÍ KARTY OSOBNÍCH ASISTENTŮ



3 AKČNÍ DÍLKY VE 4 BARVÁCH



BALÍČEK KARET ÉRY I: 66 KARET



BALÍČEK KARET ÉRY II: 57 KARET



BALÍČEK KARET ÉRY III: 57 KARET



10 SPECIÁLNÍCH TŘÍKREDITOVÝCH KARET



15 SPECIÁLNÍCH JEDNOKREDITOVÝCH
A DVOUKREDITOVÝCH KARET



8 KARET ÚKOLŮ



16 DÍLKŮ METROPOLÍ
(11 MODRÝCH A 5 HNĚDÝCH)



DÍLKY KREDITŮ
O RŮZNÝCH HODNOTÁCH
1 KREDIT - 20×
5 KREDITŮ - 10×
10 KREDITŮ - 5×



DÍLKY ORGANICKÉ HMOTY
O RŮZNÝCH HODNOTÁCH
1 ORGANICKÁ HMOTA - 12×
3 ORGANICKÉ HMOTY - 5×



DÍLKY ŘAS
O RŮZNÝCH HODNOTÁCH
1 ŘASA - 19×
3 ŘASY - 8×



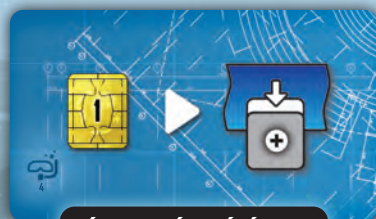
DÍLKY OCELOPLASTU
O RŮZNÝCH HODNOTÁCH
1 OCELOPLAST - 19×
3 OCELOPLASTY - 8×



DÍLKY VĚDY
O RŮZNÝCH HODNOTÁCH
1 VĚDA - 15×
3 VĚDY - 6×



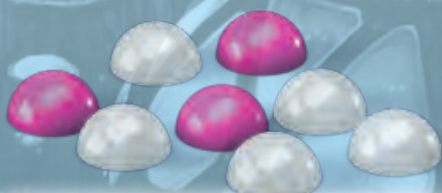
47 OBOUSTRANNÝCH DÍLKŮ TUNELŮ



DÍLEK KOPÍROVÁNÍ AKCE



4 ŽETONY MNOŽSTVÍ

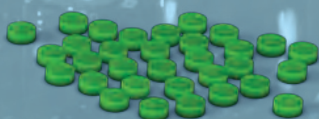


17 KOPULÍ NESYMBIOTICKÝCH MĚST (BÍLÉ)
13 KOPULÍ SYMBIOTICKÝCH MĚST (VÍNOVÉ)



3 VÁLEČKY VE 4 BARVÁCH HRÁČŮ

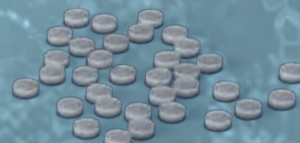
1 ŽETON ČASU



37 DISKŮ FAREM



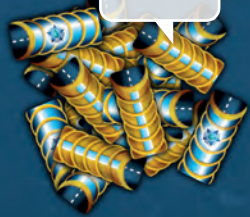
37 DISKŮ ODSOLOVACÍCH ZAŘÍZENÍ



37 DISKŮ LABORATOŘÍ



TUNELY



MĚSTA (KOPULE)



BUDOVOY



ZDROJE
(KREDITY)



PŘÍPRAVA HRY - 1. ČÁST

- 1 Umístěte hlavní herní plán doprostřed stolu. Plán je oboustranný. Zde zobrazená strana je určena pro hru 3 - 4 hráčů, druhá strana je určena pro hru ve dvou.
- 2 Komponenty jako jsou kopule měst, tunele, stavby a zdroje dejte do společné zásoby. Můžete rozdělit hromádky jednotlivých komponent vždy na dvě části a rozmístit je na stůl tak, aby na ně pohodlně dosáhli všichni hráči.
- 3 Karty s potápěči na rubové straně náleží 3 různým balíčkům karet éry I až III. Balíčky karet éry II a III ponechte stranou. Zamíchejte balíček karet éry I a umístěte ho lícem dolů na příslušné místo na herním plánu.
Pozn.: Důkladné promíchání karet je pro tuto hru velice důležité. Není žádoucí, aby šlo po sobě v balíčku větší množství karet stejné barvy.
- 4 Umístěte žeton času na počáteční pole stupnice času.
- 5 Každý hráč položí svůj váleček na pole „0“ bodovací stupnice.

1 HLAVNÍ HERNÍ PLÁN

3-4

ŽLUTÁ AKČNÍ POLE

ČERVENÁ AKČNÍ POLE

ÚKOLY (POUŽIJTE TATO MÍSTA POUZE PŘI HŘE S VARIANTOU VLÁDNÍ KONTRAKTY)

STUPNICE
POŘADÍ

STUPNICE
FEDERACE

DÍLEK KOPÍROVÁNÍ AKCE
(POUZE PRO HRU 4 HRÁČŮ)

BALÍČEK JEDNO-
A DVOUKREDITOVÝCH
KARET S ODKRYTOU
HORNÍ KARTOU

STÁLE DOSTUPNÉ AKČNÍ POLE

ZELENÁ AKČNÍ POLE

HRA 2 A 3 HRÁČŮ

Při přípravě hry pro méně než 4 hráče je potřeba dvou změn:

1. Nechte dílek kopírování akce v krabici.
2. Použijte méně symbiotických (vínových) měst:
 - a) Pro dva hráče použijte 7 symbiotických měst.
 - b) Pro tři hráče použijte 10 symbiotických měst.

Ve hře 4 hráčů se používá dílek kopírování akce a všech 13 symbiotických měst.



ZDROJE
(ŘASY)

ZDROJE
(OCELOPLAST)

ZDROJE
(VĚDA)

ZDROJE
(ORGANICKÁ HMOTA)

2 RŮZNÉ KOMPONENTY

3 BALÍČKY KARET ÉRY I, II A III.

PŘÍPRAVA HRY - 2. ČÁST

6 SPECIÁLNÍ KARTY

Karty s rubem „S“ (viz obrázky níže) jsou **speciální karty**. Každá speciální karta má v levém horním rohu vyznačenou cenu.

Na začátku hry rozdělte tyto karty na dva balíčky:

- Balíček s cenou 1 nebo 2 kredity.
- Balíček karet stojících 3 kredity.



Zamíchejte balíček jednokreditových a dvukreditových karet a umístěte ho na vyznačené místo na herním plánu. Otočte horní kartu lícem nahoru.



Zamíchejte tříkreditové karty, vylosujte šest z nich a položte je lícem nahoru na vyznačená místa uprostřed herního plánu. Zbývající tříkreditové karty vraťte do krabice, nebudou již v této partii zapotřebí.

6 SPECIÁLNÍ KARTY

SPECIÁLNÍ TŘÍKREDITOVÉ KARTY

STUPNICE ČASU

4 ŽETON ČASU

BODOVACÍ STUPNICE

5 POČÁTEK BODOVACÍ STUPNICE (POLE 0) S VÁLEČKY HRÁČŮ

PROJECT NAME: L

Project leader: Vladimír Šušter
Number of participants: 3 - 4 players
Scale: 1: 16 000 000
Parts: 1/1
Class: TOP SECRET

PŘÍPRAVA HRÁČE



Každý hráč si vybere barvu, ve které obdrží počáteční akční kartu Osobního asistenta, 3 akční dílky a kartu závěrečného bodování. Přestože mají jednotlivé akční karty „Osobních asistentů“ různý vzhled, všechny mají stejný efekt.

Každý hráč si také vezme libovolnou přehledovou tabulku hráče.

Dále obdrží každý hráč 1 řasu, 1 oceloplast, 1 vědu a 2 kredity (někteří hráči dostanou na začátku hry další zdroje dle pořadí).



» PŘÍPRAVA HRÁČSKÉ DESKY

Každý hráč si náhodně vybere jednu ze čtyř rozdílných hráčských desek.

Počátkem vašich stavebních činností na desce podmořské oblasti je startovní město, které je umístěné v jejím pravém dolním rohu. V této hře existují dva různé typy měst – symbiotická a nesymbiotická. Vaše startovní město je nesymbiotická a je reprezentováno bílou kopulí, viz obrázek.

Roztřídte dílky metropolí na dva typy, ty se symbolem závěrečného bodování (hnědé) a ty, které mají symbol jiný (modré). Zamíchejte hnědé dílky lícem dolů a každému hráči náhodně jeden vyberte. Pak zamíchejte lícem dolů modré dílky a vylosujte z nich náhodně každému hráči dva.

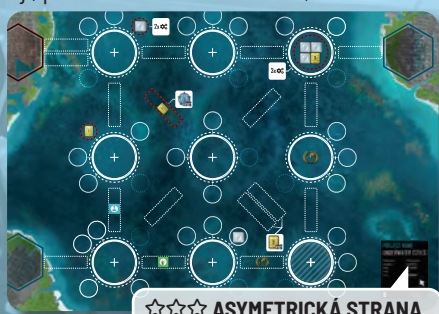
Vaši hnědou metropoli se symbolem závěrečného bodování umístíte na šestiúhelníkové místo do levého horního rohu vaší hráčské desky.

Oba modré dílky metropolí se náhodně umísťují na zbylá dvě místa pro metropole vaší hráčské desky.

Pro první hru doporučujeme obrátit hráčskou desku na stranu označenou jednou hvězdičkou. Strana se třemi hvězdičkami je určená pro pokročilou hru.

Hráčské desky jsou oboustranné. Pro vaši první hru použijte stranu znázorněnou výše. Později, pro větší herní rozmanitost, můžete

vyzkoušet také druhé strany desek, které jsou méně symetrické.



STARTOVNÍ POŘADÍ HRÁČŮ

Dvě stupnice určují pořadí hráčů. Podle stupnice pořadí hrají hráči v aktuálním kole. Stupnice Federace je místo, kde hráči bojují o pozici na stupnici pořadí pro další kolo.

Pro první kolo umístíte své válečky na stupnici pořadí náhodně. Poté umístíte válečky na stupnici Federace v opačném pořadí, viz obrázek, což znamená, že ten kdo hraje třetí a čtvrtý získá další zdroje pro začátek hry. Konkrétně:

1. Hráč na prvním místě stupnice pořadí bude v prvním kole začínat. Jeho nebo její váleček leží pod stupnicí Federace.
2. Hráč na druhém místě stupnice pořadí hraje jako druhý v tomto kole. Jeho nebo její váleček leží na čtvrtém políčku stupnice Federace.
3. Hráč na třetím místě stupnice pořadí hraje jako třetí a jeho nebo její váleček leží na políčku 3 stupnice Federace. Navíc tedy obdrží 1 kredit.
4. Hráč, který hraje jako poslední začíná na políčku 2 stupnice Federace a dostane tedy navíc 1 kredit a 1 oceloplast. Kromě toho má stejně jako ostatní hráči sadu zdrojů pro začátek hry.

Tímto způsobem je určeno pouze pořadí hráčů na tahu v prvním kole hry. V dalších kolech je pořadí hráčů na obou stupnicích určováno jiným způsobem.



Fialový hraje první. Váleček fialového hráče začíná na fialovém místě pod stupnicí Federace.

Oranžový hraje druhý a začíná na čtvrtém políčku stupnice Federace.

Modrý hraje třetí. Jeho váleček je na poli 3 stupnice Federace. Má tak do začátku navíc 1 kredit.

Černý hraje poslední, ale na stupnici Federace začíná na políčku 2 a získává navíc 1 kredit a 1 oceloplast.

KARTY HRÁČŮ PRO PRVNÍ KOLO



Na začátku hry dostane každý hráč 6 karet z balíčku éry I. Tři z nich si nechá v ruce, zbylé odhodí na odhazovací balíček.

Pokud hrajete hru poprvé, pokuste se nechat si v ruce jednu kartu od každé barvy – a moc se s tímto rozhodováním netrapte. Každá karta vám nabízí zajímavé výhody a brzy dostanete další.

HRA

» POŘADÍ HRÁČŮ

Pořadí hráčů na tahu je určeno stupnicí pořadí a během jednoho kola se nemění. Hráči ve svém tahu provádějí akce uvedené na herním plánu a hrají karty, aby využili jejich efektů.

» TAH HRÁČE

Tah vždy začínáte se třemi kartami v ruce. Ve svém tahu **současně vykládáte jednu kartu z ruky a vybíráte si jedno dostupné akční pole na plánu**. To znamená, že si vybíráte jedno akční pole, které v tomto kole dosud nepoužil jiný hráč (na herním plánu je i jedno stále dostupné akční pole, podrobnosti viz dále). Vybrané akční pole označíte svým akčním dílkem, čímž se stane po zbytek kola obsazeným.

Odpovídá-li barva akčního pole barvě vámi zahrané karty, můžete využít efekt karty. Pokud se barva karty liší od barvy akčního pole, provedete pouze akci v akčním poli na herním plánu a kartu odhodíte bez efektu.

Znamená to, že jste pověřili svého asistenta úkolem, na který však neměl odpovídající specializaci, takže ho splnil pouze částečně.

Na závěr svého tahu si vždy doberete 1 kartu z doplňovacího balíčku. Máte-li nyní více než tři karty (v důsledku herních akcí či efektů), přebytečné odhodíte. S odhozením můžete počkat do začátku svého dalšího tahu.

» KOLO

V jednom kole hry přijde každý hráč na řadu **tříkrát**. V průběhu kola se postupně akční pole zaplňují akčními dílky hráčů a dochází k tomu, že na herním plánu je pro hráče stále méně dostupných akčních polí. Jakmile každý hráč odehraje 3 tahy, je kolo u konce. Detailně je konec kola popsán na straně 15.

» ŽETON ČASU

Na konci každého kola posuňte žeton času o 1 políčko na stupnici času. Dostane-li se na pole se symbolem produkce, nastává produkční fáze.

» PRODUKCE

V této fázi bude vaše podmořská infrastruktura produkovat různé zdroje. Na konci produkce je nezbytné odevzdat za každé vaše připojené město 1 řasu. Podrobný popis včetně vysvětlení pojmů viz strana 15.

» ÉRA

Celá hra se dělí na tři éry. Éra I trvá 4 kola, zbylé dvě trvají 3 kola. Na konci každé éry nastává produkční fáze. V prvním kole další éry se rozdají nové karty dle popisu na straně 16. Po ukončení éry III a její produkční fáze je partie u konce.

» ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci hry získáte body za různé aspekty vaší podmořské infrastruktury. Hráč, který celkem získá nejvíce bodů, zvítězí.

KARTY



Karty ve vaší ruce představují asistenty, které máte k dispozici. Během každého tahu zahrávejte jednu z těchto karet, přičemž si současně vyberete jedno z akčních polí na plánu, které budete využívat. To si můžete představit jako vyslání asistenta, aby provedl určitý úkol.

Chcete-li využít efekt karty, musíte ji zahrát v okamžiku, kdy provádíte akci z akčního pole odpovídající barvy (viz **Tah hráče**). Přitom efekt karty můžete využít před, nebo po této akci. Provádíte-li akci jiné barvy, efekt karty propadá.

Akční pole a karty jednotlivých barev jsou různě silné:

- U zelené barvy platí, že akce jsou slabší, zatímco efekty karet jsou silnější.
- Červené karty a akce jsou středně silné.
- U žluté barvy jsou silnější akce, zatímco efekty karet jsou slabší.

Ve hře existuje 5 typů časování efektů karet a jsou podrobně popsány níže. Efekt některých karet je okamžitý, jiné karty vykládáte před sebe a působí později, jak je popsáno dále.



KARTY

» KARTY S OKAMŽITÝM EFEKTEM



Jestliže hrajete kartu s tímto symbolem a pokud její barva souhlasí s barvou vámi vybraného akčního pole, využijete efekt karty okamžitě před nebo poté, co využijete akci ve vybraném akčním poli. Pokud barvy nesouhlasí, ignorujte efekt zahraniční karty.

V obou případech jsou tyto karty odhozeny na odkládací balíček na herním plánu.

» VYLOŽENÍ KARTY PŘED SEBE

Karty ostatních typů nemají okamžitý efekt. Pokud zahrajete takovou kartu a její barva je shodná s akčním polem, umístěte ji před sebe na stůl lícem nahoru do blízkosti vaší hráčské desky. Karta se tak stává trvalou součástí vaší podmořské infrastruktury.

Pokud barva vyložené karty nesouhlasí s vybraným akčním polem, nemůžete ji vyložit před sebe. Tato karta patří do odkládacího balíčku.

» KARTY S TRVALÝM EFEKTEM



Efekt karet s tímto symbolem je trvalý. Můžete ho využít, kdykoli nastane příhodná situace. Některé z nich využijete v každém tahu, jiný jen při provádění určité akce či za určitých podmínek. Efekt je možné využít v témže tahu, v němž jste kartu vyložili před sebe.

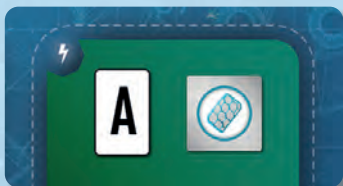
» AKČNÍ KARTY



Karty s tímto symbolem jsou akční karty. Abyste využili efekt této karty, musíte si vybrat příslušnou akci na herním plánu nebo zahrát kartu, která vám použití akční karty umožní.

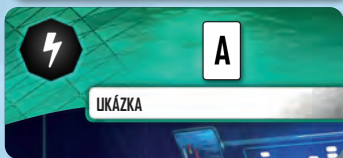
Efekt této karty je také možné využít ve stejném tahu, v kterém jste kartu vyložili.

Každou akční kartu lze použít v každé éře pouze jednou. Po využití jejího efektu otočte kartu o 90 stupňů směrem doprava na znamení toho, že je již použitá a že její efekt nelze v této éře zahrát znovu. Na konci éry, po produkci jsou všechny akční karty otočeny do původní pozice, aby mohly být jejich efekty využity v nové éře.



PŘÍKLAD:

Pokud si vyberete toto akční pole, můžete použít jednu ze svých akčních karet a získáte 1 oceloplast.



PŘÍKLAD:

Pokud hrajete kartu s tímto okamžitým efektem za současného použití zeleného akčního pole, můžete použít jednu ze svých akčních karet před nebo po využití akce v akčním poli.

Poznámka: Ve hře je několik karet s okamžitým efektem, který vám umožní otočit akční kartu tak, aby se dala znovu použít dříve než v další éře.

» „LIMIT ČTYŘ“

Počet vyložených akčních karet je omezen na 4. Do tohoto limitu se počítá i karta Osobního asistenta. Chcete-li vyložit další, musíte nejprve jednu stávající vyloženou kartu odhodit. Přitom nehraje roli, zda byla odhazovaná karta v této éře použita nebo ne. Pokud ale odhazovaná karta ještě v dané éře použita nebyla, můžete ji před odhozením mimořádně použít. Nově vykládaná akční karta vám tak umožní před vyhozením využít efekt vyhazované karty. Pokud si vyberete kartu již použitou, odhodíte ji do odhazovacího balíčku bez provedení jejího efektu.

Při odhazování přebytečných akčních karet musíte dbát na to, aby byly odhozeny do balíčku příslušné éry.

OSOBNÍ ASISTENT

V rámci přípravy hry jste obdrželi kartu **Osobního asistenta**. Je to akční karta, kterou máte vyloženou před sebou na stole od začátku hry.

Použijete-li ji, obdržíte 1 oceloplast NEBO 1 kredit.

Tuto kartu lze normálně odhodit podle pravidla „Limit čtyř“.

» PRODUKČNÍ KARTY



Karty s tímto symbolem jsou produkční karty. Vaše vyložené produkční karty vám dávají výhody využitelné ve fázi produkce, která nastává 3x za hru. Některé produkují přímo zdroje. Další ovlivňují v kladném slova smyslu váš příjem ve fázi produkce.

» KARTY S EFEKTEM PŘI ZÁVĚREČNÉM BODOVÁNÍ



Karty s tímto symbolem se využijí při závěrečném bodování. Některé vám zajišťují příjem bodů za dosažený pokrok v rozvoji vaší infrastruktury. Jiné vám například umožňují v lepším poměru vyměnit zbylé suroviny za body.

Detailní popis jednotlivých efektů karet je popsán na straně 19.

» SPECIÁLNÍ KARTY



V dobíracím balíčku jsou karty éry lícem dolů, takže dopředu nevíte, jakou kartu doberete. Existují však karty, jejichž efekt všichni hráči vidí od začátku hry. Jsou to speciální karty.

Tyto karty nedobíráte z žádného balíčku. Speciální kartu můžete získat pouze provedením akce s tímto symbolem.

Akce je vysvětlena na straně 20.

Speciální karta zůstává ve vaší ruce. Může být zahrána jako jiná karta standardním způsobem. Pokud ji zahrajete a její barva nesouhlasí s barvou vybraného akčního pole, odhodíte ji do spodku balíčku bez využití jejího efektu. Pokud barva karty i akčního pole souhlasí, můžete ji vyložit nebo její efekt využít jen v případě, že zaplatíte její cenu, která je znázorněna v levém horním rohu.



PŘÍKLAD:

Hráčka musí zaplatit 3 kredity pokud chce vyložit tuto kartu.

ODHAZOVÁNÍ POUŽITÝCH SPECIÁLNÍCH KARET

Pokud odhazujete jednokreditové a dvoukreditové karty (např. když se zbavujete přebytečných karet v ruce před začátkem svého tahu), vraťte je dospodu balíčku speciálních karet.

V případě, že hrajete jednokreditovou nebo dvoukreditovou speciální kartu:

- Pokud barva zahrané speciální karty neodpovídá vybranému akčnímu poli, vraťte ji zpět dospodu balíčku speciálních karet.
- Pokud se rozhodnete, že nezaplatíte nebo nemůžete zaplatit cenu za použití její výhody, vraťte ji zpět dospodu balíčku speciálních karet.
- Pokud barva vaší zahrané speciální karty souhlasí s barvou vybraného akčního pole a vy zaplatíte její cenu, pak kartu nevracíte. Pokud má zahraná karta okamžitý efekt, využijte ho a pak si ji uschovejte pod svou hráčskou desku tak, aby se už nemohla vrátit do hry. V případě, že tato karta nemá okamžitý efekt, vyložte ji před sebe na stůl.

Tříkreditové karty se nemohou vrátit zpět do hry. Obecně jsou tyto karty moc cenné na to, aby byly odkládány mimo hru. Pokud se tak však stane, vraťte tuto odloženou kartu zpět do krabice.

AKČNÍ POLE A EFEKTY KARET

Jak už bylo řečeno, ve svém tahu vždy provedete zvolenou akci. Poté příslušné akční pole obsadíte svým akčním dílkem, čímž se stane pole obsazeným a v témže kole ho nemůže nikdo znovu využít.

Dvě strany oboustranného herního plánu mají různá akční pole. Jedna strana je určena pro hru 2 hráčů. Druhá strana je určena pro hru 3 a 4 hráčů. Popis obou stran herního plánu je na straně 20.

Ve chvíli, kdy položíte svůj akční dílek na vybrané akční pole, musíte zároveň zahrát kartu z ruky. Akční pole a karty jsou ve třech barvách. Pokud barva vaší karty souhlasí s barvou vybraného akčního pole, můžete využít výhodu karty před a nebo po využití akce ve vybraném akčním poli. Pokud barva karty není stejná jako barva akčního pole, ignorujete výhodu karty a využijete pouze akci v akčním poli.

Pojem „výhoda karty“ zahrnuje zahraniční karty a současně využití jejího „efektu“.

Je možné provést akci či využít efekt karty pouze částečně. Například smíte-li postavit město i tunel, můžete postavit pouze tunel nebo jenom město, pokud chcete.

Ovšem není dovoleno obsadit akční pole, když akci nemůžete nebo nechcete provést vůbec. Nemůžete např. obsadit akční pole umožňující stavbu dvou tunelů, když nemáte zdroje ani na jeden.

Efekty karet jsou vždy použitelné dobrovolně. Můžete tedy zahrát kartu, aniž byste využili její výhodu.

>> ZDROJE

Ve hře se vyskytují zdroje mnoha druhů. Kdykoli máte získat nějaký zdroj, vezmete si ten příslušný ze společné zásoby. Možnost získat zdroj je vyjádřena těmito symboly:



Získáte
1 oceloplast.



Získáte 1 kredit.



Získáte
1 řasu.



Získáte 1 kartu. Doberte si 1 kartu z balíčku aktuální éry. Neberte si žádnou speciální kartu z hlavního herního plánu.



Získáte
1 vědu.



Získáte 1 bod. Posuňte svůj váleček na bodovací stupnici o 1 políčko vpřed.



Získáte 1 organickou hmotu.

V této kapitole vysvětlíme základní herní princip využívání akčních polí. Tato pravidla jsou však aplikovatelná i na většinu efektů karet.

Obecně kredity, věda, řasy, oceloplast a organická hmota jsou používány k placení. Řasy jsou také používány k živění obyvatel ve vašich městech

(jsou i jiné cesty, jak uživit obyvatelstvo, ale řasy jsou pro tento účel neefektivnějším zdrojem). Karty jsou samozřejmě užitečné z toho důvodu, že vám dávají více herních možností ve vašem tahu. A body jsou důležité k vašemu celkovému skóre. Vše co získáte pro vás dříve či později bude užitečné (využitelné).



PŘÍKLAD:

Provedete-li akci tohoto akčního pole, získáte 2 oceloplasty a 1 řasu ze společné zásoby.



Můžete si vyložené karty radit dle typu. Ikony znázorněné nahoře vám to umožňují.

OMEZENÍ HERNÍCH KOMPONENT

! **Počet dílků kreditů, řas, oceloplastu, vědy a organické hmoty je neomezený.** Jestliže vám ve společné zásobě dojdou dílky, které potřebujete, využijte univerzální množstevní žetony a v případě jejich nedostatku použijte k jejich nahrazení jakoukoliv vhodnou náhradu. V průběhu hry lze libovolně směňovat dílky s hodnotou 3 za odpovídající počet dílků s hodnotou 1 a obráceně.

! **Počet disků budov je neomezený.** Pokud vám dojdou disky budov jedné barvy, můžete je obvykle nahradit disky budov jiných barev. Doporučujeme nahradit spodní disk vylepšené budovy diskem barvy, které je dostatek.

! **Počet tunelů a měst je omezený.** Ve společné zásobě máte ze začátku 47 tunelů. Ve chvíli, kdy jsou všechny spotřebovány, jejich stavba končí a žádný hráč již nemůže využít akci „stavba tunelu“.

Podobně je to s nesymbiotickými (bílymi) městy, jichž je na začátku 17. Pokud již není v zásobě nesymbiotické město, již toto město postavit nemůžete.

! **Počet symbiotických měst je také omezený. Jejich počet záleží na počtu hráčů.**

- Ve hře dvou hráčů jich je 7,
- pokud jste tři, hrajte s 10 městy
- a pokud hrajete ve čtyřech hráčích, připravte si 13 kopulí.

! **Počet karet v balíčku aktuální éry je neomezený.** Pokud karty v balíčku dojdou, zamíchejte odkládací balíček a použijte karty znovu.

! **Počet jedno a dvoukreditových speciálních karet v balíčku je omezený.** Po jejich použití je má hráč vyložené před sebou vyjma speciálních karet s okamžitým efektem. Ty po použití odloží pod svoji hráčskou desku, přičemž za zvláštních podmínek za ně může získat na konci hry body.

! **Počet tříkreditových karet je omezený.** V každé partii se hraje pouze s 6 náhodně vybranými tříkreditovými kartami.

>> MĚSTA

Města potřebujete, aby příslušníci vašeho podmořského národa měli kde bydlet. Při závěrečném vyhodnocení získáte za každé město připojené do sítě vaší infrastruktury body. Jak už bylo uvedeno, vyskytují se ve hře města dvou druhů - **nesymbiotická** a **symbiotická**.

Postav město:



Zaplaťte 2 oceloplasty, 1 řasu, a 1 kredit za stavbu nesymbiotického města (bílé)



nebo zaplaťte 1 oceloplast, 1 řasu, 1 organickou hmotu a 2 kredity za stavbu symbiotického města (vínové).

Město se staví tak, že zaplatíte příslušné náklady a ze společné zásoby si vezmete odpovídající kopuli. Tu umístíte na svou hráčskou desku, a to na prázdné místo pro stavbu města. Toto místo pro město musí bezprostředně sousedit s jiným již postaveným městem, to znamená, že mezi nimi je místo pro stavbu tunelu. Přitom není důležité, zda na něm již byl tunel postaven (viz příklad na následující straně).

DODATEČNÁ MÍSTA

Každé město má dodatečné místo pro stavbu budov. Na toto místo můžete postavit budovu pouze pokud využíváte efekt na kartě, která to umožňuje (a to pouze na místo sousedící s již existujícím městem nebo na místo, kde je povoleno postavit město nové).

NÁKLADY

Obvyklá cena za stavbu města, budovy či tunelu je znázorněna na přehledové tabulce hráče. Toto je cena, kterou platíte, když provádíte stavbu na základě akce ve vybraném akčním poli.

Některé efekty na kartách vám také umožňují stavbu. Pokud není na kartě specifikovaná cena stavby, platíte obvyklou cenu. Nicméně, pokud je na kartě uvedená cena, platíte tuto cenu místo ceny obvyklé.

>> BUDOVY

Budovy jsou speciální stavby, které pomáhají k soběstačnosti podmořského národa. Můžete postavit 3 typy:



- **Postavte farmu.** Zaplaťte 1 řasu.
- **Postavte odsolovací zařízení.** Zaplaťte 1 kredit.
- **Postavte laboratoř.** Zaplaťte 1 oceloplast.

Budova se staví tak, že zaplatíte příslušné náklady a ze společné zásoby si vezmete odpovídající disk. Pak disk umístíte na svou desku na místo vyznačené pro stavbu budov. **Místo, které si vyberete pro stavbu nové budovy musí sousedit s již postaveným městem nebo s místem, kam může být nové město postaveno.**

Různé typy budov produkují během produkce rozdílné zdroje. Budovy lze také vylepšit, vylepšené budovy produkují více zdrojů (viz strana 12). Ke konkrétním budovám se také vztahují určité efekty karet. Budovy produkují zdroje ve fázi produkce pouze v případě, že jsou postavené u města a toto město je propojené sítí podmořských tunelů se startovním městem.

>> TUNELY

Pomocí tunelů připojujete města do své infrastruktury.



Postavte tunel.
Zaplaťte 1 oceloplast a 1 kredit.

Tunel se staví tak, že zaplatíte příslušné náklady a ze společné zásoby si vezmete dílek tunelu. Ten umístíte na svou desku na místo pro stavbu tunelu. Všechny tunely však musejí vždy být připojené k vašemu startovnímu městu, to znamená, že nepřerušovaná řada tunelů vždy musí vést až ke startovnímu městu. Přitom je lhostejné, zda na místech pro stavbu měst, kudy tunel vede, jsou města již postavena nebo nejsou.

Rovněž tunely lze vylepšit (viz dále), což znázorňuje rubová strana dílku. Tunel se staví vždy nejprve jako nevylepšený.



STAVEBNÍ ROZMACH KROK ZA KROKEM

Tunely, budovy a města stavíte najednou. Například, když si vyberete toto akční pole, tak nejdříve postavte 1 tunel na příslušné místo, správné podle pravidel stavění tunelů. Toto místo pak může otevřít další možná místa pro stavbu druhého tunelu.

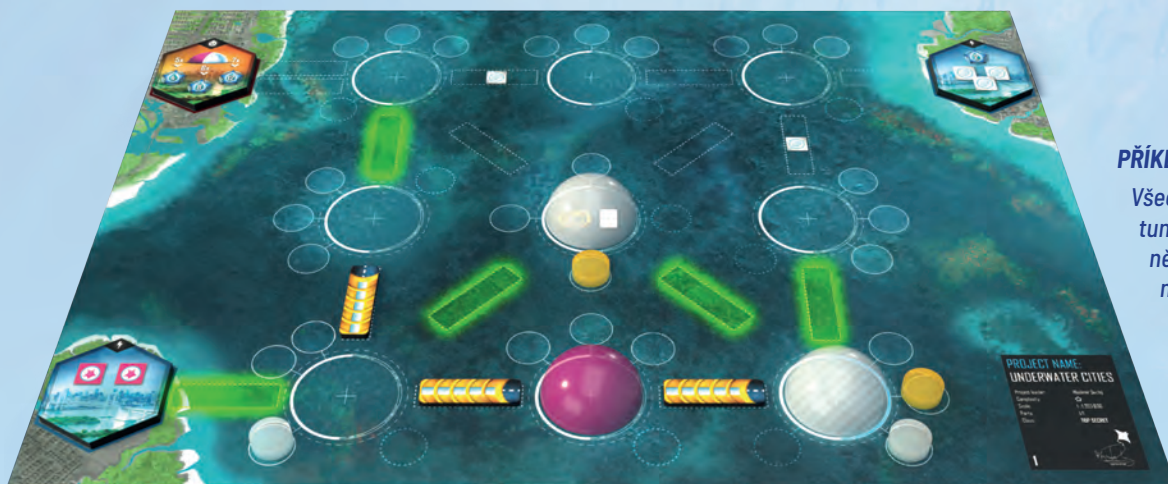




PŘÍKLAD:

Města, budovy a tunely na této hráčské desce byly postaveny správně. Všechna místa, kam lze postavit nové město v souladu s pravidly jsou zvýrazněna zeleně. Kdyby hráč postavil město do levého horního rohu, pak by se stala správná místa pro stavbu i zbývající dvě prázdná.

Místo v levém dolním rohu desky je správné pro stavbu nového města. Proto je možné v tuto chvíli stavět budovy na místa pro stavbu budov u tohoto města. Hráčka již postavila laboratoř na jedno z těchto míst.



PŘÍKLAD:

Všechna místa, kam lze postavit nový tunel v souladu s pravidly, jsou zvýrazněna zeleně. Jen zde lze postavit nový tunel tak, aby byl připojený k startovnímu městu.

» VAŠE INFRASTRUKTURA

Již jsme uvedli, že tunely musí být spojeny s vaším startovním městem na rozdíl od budov a měst. To vám dává „svobodu“ ve volbě, jak chcete expandovat. Nicméně přesto je pro hráče výhodné mít všechny budovy a města připojené k vaší síti infrastruktury.

Vaše infrastruktura jsou všechny stavby, města a prázdná místa pro stavbu měst spojená s vaším startovním městem.

- Podle definice je vaše startovní město vždy připojené k vaší síti.
- Tunely jsou rovněž připojené všechny, protože jiné není dovoleno stavět.

- Město je připojené k vaší síti, pokud tunely tvoří „řetěz“ vedoucí od tohoto města k městu startovnímu (jelikož na sebe tunely musí navazovat, je jakékoliv město s tunelem připojené).
- Budova u města s tunelem je připojená k vaší síti.



Nepřipojená města a budovy nic neprodukují, nezískávají se za ně body, nepočítají se pro žádné účely. Nemusíte je ale ani živit v produkční fázi.



PŘÍKLAD:

Město uprostřed obrázku a jeho budova nejsou připojené, protože zde není tunel, který by ke městu vedl. Budova v dolním levém rohu není připojená, protože neleží vedle města. Vše ostatní je připojené a je součástí sítě.



Organická hmota je nevšední substance poněkud vzácnější než ostatní zdroje. Je důležitá především při stavbě symbiotických měst a lze ji také použít jako **univerzální stavební materiál**: při stavbě tunelu, města nebo budovy ji můžete nahradit oceloplastem nebo řasou.

Obrácené to ovšem neplatí, tzn. že oceloplastem ani řasou organickou hmotu nahradit nemůžete.

PŘÍKLAD:

Cena nesymbiotického města podle přehledové tabulky je 2 oceloplasty, 1 řasa a 1 kredit. Za použití výhody napsané výše můžete toto město postavit za 1 oceloplast, 2 organické hmoty a 1 kredit.



=



>> VYLEPŠOVÁNÍ STAVEB

Budovy a tunely se v této hře nazývají stavbami. Stavby se od měst liší tím, že mohou být vylepšovány (ve hře je karta, která vám umožní změnit nesymbiotické město na symbiotické, ale to je výjimka).

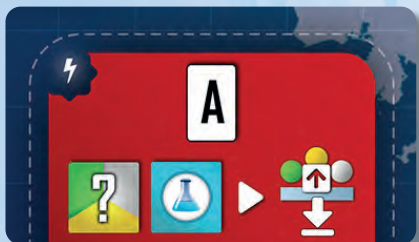
K vylepšení potřebujete kartu nebo akční pole s tímto symbolem:



Vylepšete 1 stavbu. Zaplaťte 1 vědu.

Když vylepšujete tunel, farmu, odsolovací zařízení nebo laboratoř, obvyklá cena je 1 věda.

Nicméně některé karty vám poskytují nižší ceny k vylepšení vašich staveb.



Použijte jednu ze svých akčních karet. Zaplaťte obvyklou cenu za postavení 1 stavby. Tuto stavbu za 1 vědu vylepšete. (3 – 4 hráči)



Získáte 2 vědy nebo vylepšete 1, 2 nebo 3 své stavby, za každé vylepšení zaplaťte 1 vědu (stavby nemusí být stejného typu). (1 – 4 hráči)



Vezměte si 2 karty. Vylepšete jednu svoji stavbu nebo si vezměte 1 řasu. (1 – 2 hráči)



Pokud vylepšujete budovu, vezměte si odpovídající disk ze společné zásoby a položte ho na disk budovy, kterou právě vylepšujete. Vylepšujete-li tunel, otočte ho na druhou, vylepšenou stranu.



Vylepšený tunel je stále považován za tunel, vylepšená farma je stále pro potřeby akcí a efektů farma, atd. Není možné vylepšit stavbu, která je již vylepšená.

Za vylepšené stavby obdržíte více zdrojů během produkce. Některé karty mohou poskytovat výhody za vylepšené stavby.

>> STUPNICE FEDERACE

Již jsme vám vysvětlili, jak budovat podmořskou infrastrukturu potřebnou pro život podmořského národa, avšak také je potřeba být „zadobře“ se světovou vládou! To provádíte během hry pomocí akcí nebo karet s tímto symbolem:



Posuňte se o 1 políčko na stupnici Federace.

Před prvním tahem jsou válečky jednotlivých hráčů na stupnici Federace umístěny na jednotlivá místa opačně než na stupnici pořadí (viz strana 6). Hráči během hry bojují o co nejlepší pozici na stupnici Federace, protože ta určuje v jakém pořadí budou hrát v dalším kole. Na začátku následujících kol začínají válečky pod políčkem 4.

Pokud vám akční pole nebo efekt na kartě dovolí posunout se o 1 políčko na stupnici Federace, pohněte vaším válečkem o 1 políčko vpřed. Jestliže je vedle políčka, kam vstupujete znázorněn bonus, ihned jej obdržíte. Pokud na této stupnici postupujete o více políček najednou, obdržíte všechny bonusy znázorněné vedle políček, kterými jste prošli či na nich stojíte.

Pokud váš váleček končí na již obsazeném políčku, umístěte jej do sloupečku nahoru na ostatní válečky, které zde již stojí. To znamená, že pokud jste nahore, v dalším kole hrajete před ostatními hráči, kteří jsou ve sloupečku pod vámi.

Dokonce pokud jste na posledním možném políčku stupnice Federace, stále můžete při využití akce nebo efektu „posun na stupnici Federace“ umístit svůj váleček nahoru na ostatní hráče a získávat další body.



PŘÍKLAD:

Oranžová hráčka využívá akci umožňující jí posun o 2 políčka na stupnici Federace. Fakticky se posune pouze o 1 políčko, protože již nemůže postupovat dál, stupnice končí. Dostane celkem 2 body. Jeden za postup na první místo stupnice a druhý za to, že již na tomto políčku stojí, ale má ještě jeden posun k dispozici. Navíc teď její váleček leží nahore ve sloupečku na ostatních hráčích, kteří již stáli na políčku 1 dříve.

>> ZISK SPECIÁLNÍCH KARET



Tento symbol v akčním poli umožňuje hráčům získat speciální kartu. Speciální karty jsou k dispozici na herním plánu.

Pokud si berete speciální kartu, buď:

- ...si vezmete jednu z vyložených tříkreditových karet (ty již nejsou doplňovány) nebo
- ...si vezmete horní kartu z balíčku jedno- a dvoukreditových karet a otočíte následující kartu lícem nahoru nebo
- ...přesunete horní kartu z balíčku jedno- a dvoukreditových karet dospodu a doberete si další 3 karty. Z nich si jednu vyberete a zbylé dvě dáte dospodu balíčku. Poté otočíte vrchní kartu lícem nahoru.

Ve chvíli, kdy máte speciální kartu v ruce, chová se jako každá jiná karta. Rozdíly mezi běžnými kartami a speciálními kartami jsou uvedeny na straně 8.

>> POUŽITÍ AKČNÍCH KARET

Akční karty máte vyložené před sebou blízko vaší hráčské desky. Jejich efekty aktivujete pouze tehdy, když využíváte akční pole nebo kartu s tímto symbolem:



Můžete použít jednu ze svých akčních karet.

Pravidla pro používání akčních karet jsou na straně 8.

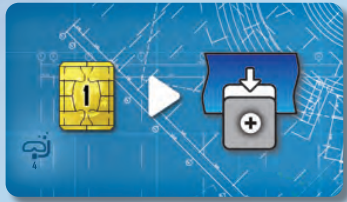
>> STÁLE DOSTUPNÉ AKČNÍ POLE

Jedno akční pole je stále dostupné pro všechny hráče, dokonce i tehdy pokud již bylo v tomto kole vybráno jakýmkoliv hráčem. Nemá barvu, takže když si ho vybíráte, zároveň ignorujete efekt karty, kterou vykládáte.



Stále dostupné akční pole vám umožňuje získat za odloženou kartu 2 karty a 2 kredity. Pozn.: Některé efekty karet vám dovolují využít znovu již obsazenou nebo neobsazenou akci nebo vám dávají výhody při použití různých barev akčních polí. Tyto efekty se vztahují pouze na běžná, barevná akční pole.

>> DÍLEK KOPÍROVÁNÍ AKCE (HRA 4 HRÁČŮ)



Při hře 4 hráčů se často stává, že jsou "žádanější" akční pole rychle obsazena. Dílek kopírování akce, se kterým se hraje pouze při hře 4 hráčů, dává hráčům možnost použít již obsazené akční pole.

Ve svém tahu můžete místo výběru neobsazeného akčního pole provést následující:

1. Zaplatit 1 kredit.
2. Vzít si dílek kopírování akce.
3. Vybrat si akční pole obsazené jiným hráčem.

Váš akční dílek položíte na vybrané akční pole zahrané již před vámi jiným hráčem, resp. na již zde umístěný dílek jiného hráče. Zahrajete kartu z ruky jako obvykle a pokud souhlasí barva karty s právě vybraným akčním polem, využijete jak akci znázorněnou v tomto poli, tak výhodu vaší vyložené karty. Všimněte si, že si již nemůžete vybrat akční pole, které jste už v tomto kole obsadili.

Poznámka k efektům karet: Ve hře 4 hráčů nemůžete žádným způsobem znovu využít ve stejném kole akční pole, které jste už v tomto kole využili, a to ani akci, ani efektem kopírování.

>> JEDNORÁZOVÉ POUŽITÍ:

Dílek kopírování akce může být použit jen jednou za kolo. Hráč, který dílek použil si ho nechá ležet před sebou pro připomenutí, že už si ho nemůže vzít jiný hráč. Dílek kopírování akce je na herní plán vrácen na konci kola, ve kterém byl použit.

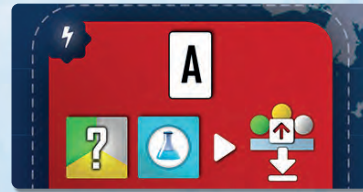
>> SOUHRN VÝBĚRU AKČNÍCH POLÍ

1. Umístíte svůj akční dílek na neobsazené akční pole nebo na stále dostupné akční pole.
2. Zahrajte kartu z ruky.
3. Pokud barva vaší karty nesouhlasí s barvou vámi vybraného akčního pole, využijte pouze akci z tohoto pole a odhodte kartu bez využití výhody na odkládací balíček. Stále dostupné akční pole nemá barvu a nemůže tedy souhlasit s žádnou kartou.
4. Pokud barva karty souhlasí s barvou akčního pole, pak si vyberete následující:
 - a) Nejdříve využijete akci a poté efekt karty.
 - b) Nebo vyřešíte efekt karty jako první a poté využijete akci z akčního pole.
 - c) Nebo zahrajete pouze akci z akčního pole a efekt karty necháte propadnout.



ČASOVÁNÍ

Některé akce nebo výhody mají několik částí. Tyto části mohou být řešeny v jakémkoliv pořadí.



Tato akce umožňuje:

1. Využít akční kartu.
2. Postavit stavbu za její obvyklou cenu.
3. Vylepšit právě postavenou stavbu za 1 vědu.

Tato akce již byla zmíněna a znamená, že můžete za obvyklou cenu jakékoli stavby a 1 vědu postavit tuto stavbu a hned poté ji vylepšit. Dále pak můžete využít jednu ze svých akčních karet. Co se týká pořadí vykonání všech částí akce, můžete nejdříve využít akční kartu, při které například získáte 1 kredit a potom za 1 kredit a 1 vědu postavit a hned vylepšit odsolovací zařízení.

Pozor! Vždy musíte vyřešit efekt karty a pak akci v akčním poli nebo naopak. Jejich řešení se nemohou navzájem prolínat.

PŘÍKLAD:



Předpokládejme, že máte kartu s trvalým efektem č. 37 a akční kartu č. 34. Položíte akční dílek do červeného akčního pole popsaného výše. K tomu máte 1 oceloplast a 1 vědu. Nemáte kredity, ale chcete postavit odsolovací zařízení. Tady je popis, jak to můžete pomoci stávajících zdrojů a karet provést. Nejdříve zaplatíte 1 oceloplast a postavte laboratoř k připojenému městu, kde již jednu laboratoř máte. Díky kartě „Biomechaničtí stavebníci“ získáte 1 kredit. Pak si za 1 vědu vylepšíte laboratoř, kterou jste v tomto tahu postavili (musíte provést celou akci „...postavit a vylepšit...“; na základě této akce není možné pouze stavět či pouze vylepšovat). Nyní můžete vyřešit 1. část akčního pole, která vám umožňuje použít akční kartu. Zaplatíte 1 kredit, který jste právě získali, postavte odsolovací zařízení a doberte si kartu.



V tomto případě existují 2 omezení:

1. Pokud je nový efekt spuštěn, vyřešte ho okamžitě, i když jste ještě nedokončili řešení efektu, který jeho spuštění způsobil. (viz „Biomechaničtí dělníci“ výše).
2. Musíte zvlášť řešit efekt karty a provedení akce z vybraného akčního pole. Jedno musí být vyřešeno dříve, než začnete řešit druhé.

PŘÍKLAD:



Hráč si vybral uvedenou červenou akci a současně hraje červenou kartu č. 28. Také má akční kartu č.19, kterou si vložil již dříve.

Předpokládejme, že má 1 oceloplast, 1 kredit, 1 vědu a žádnou řasu. Nemá vylepšené tunely a je na 4. místě stupnice Federace. Efekt karty „Sběr mořských plodů“ se ho netýká, dokud nemá vylepšený tunel, takže se nejdříve rozhodne vyřešit akci v akčním poli. Akční pole mu umožňuje postavit a vylepšit tunel. Zaplatí tedy 1 oceloplast a 1 kredit za stavbu tunelu a 1 vědu za jeho vylepšení. Stále ještě nemůže využít efekt karty „Sběr mořských plodů“, protože ještě nedořešil akci v akčním poli. Další část akčního pole mu umožňuje využít akční kartu „Postav stavbu“. Hráč nemá suroviny na samotnou stavbu, ale může nejdříve využít druhou část akční karty. Posune se o 1 políčko na stupnici Federace. Okamžitě získává 1 kredit (efekty na stupnici Federace jsou také spuštěné efekty, takže se musí vyřešit okamžitě). Nyní může utratit tento kredit za stavbu odsolovacího zařízení a využije tak první část akční karty. Tím je využít celý její efekt a je dořešena celá akce z akčního pole.

Pouze v tomto okamžiku může hráč získat řasu díky efektu karty „Sběr mořských plodů“. Bohužel neměl možnost využít řasu v tomto tahu. Akce v akčním poli a všechny doprovodné spuštěné efekty musely být řešeny před tím, než byl efekt zahrané karty. Bylo by samozřejmě možné využít kartu „Sběr mořských plodů“, ale v tomto případě by to bylo zbytečné, protože hráč dosud neměl postavený vylepšený tunel.



BONUSY ZA STAVĚNÍ NA HRÁČSKÉ DESCE

Vaše hráčská deska má na některých místech zobrazeny bonusy, které můžete získat vaší stavební činností. Vaše hráčské desky jsou všechny rozdílné a poskytují rozdílné bonusy. Pokud stavíte stavbu nebo město na místo označené zdrojem, získáte tento zdroj.



Jak asi předpokládáte, pokud provádíte stavbu na místě označeném tímto symbolem, můžete postoupit o 1 políčko na stupnici Federace a získat kartu.

Bonus za stavbu získáte i v případě, že město nebo stavba, které jste postavili, ještě není připojena. Získáte ho ihned po stavbě, dokonce i uprostřed akce.

PŘÍKLAD:



Předpokládejme, že na toto místo můžete postavit tunel. Vyberete si akci, která vám umožňuje stavbu dvou tunelů. Zaplatíte 1 oceloplast a 1 kredit a na toto místo postavíte tunel. Ihned získáte oceloplast a spolu s dalším kreditem ho odevzdáte, abyste mohli postavit další tunel.

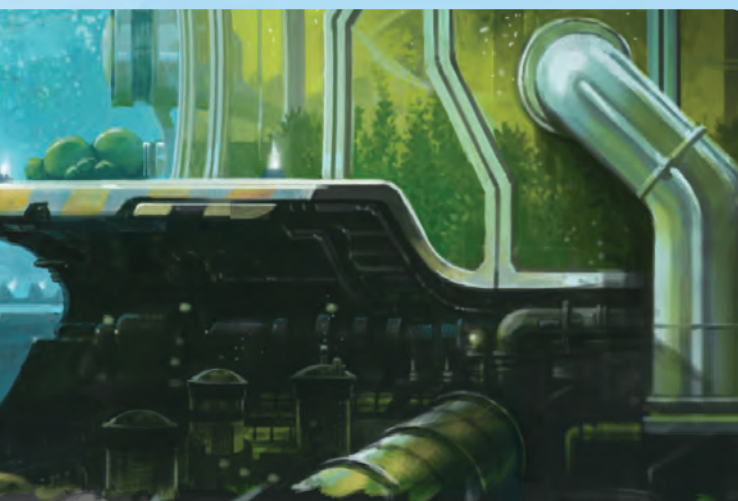
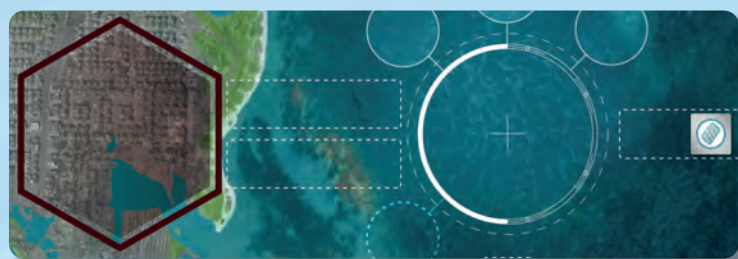
>> METROPOLÉ

Rozšiřováním vaší podmořské oblasti a jejím propojením s pobřežními metropolami můžete získat další benefity.

K propojení s touto metropolí je potřeba postavit 1 tunel na přilehlé místo pro stavbu tunelu.



K propojení s touto metropolí je potřeba postavit tunely na obě přilehlá místa pro stavbu tunelu.



Dvě vaše modré metropole mají buď okamžitý efekt nebo okamžitý a zároveň produkční efekt. Hnědá metropole vám může zajistit zisk bodů při závěrečném bodování.

KONEC TAHU

Na konci svého tahu si vždy dobíráte 1 kartu. Jelikož jste hráli pouze jednu, máte po dobrání na konci tahu minimálně 3 karty.

V průběhu tahu jste však mohli získat další a můžete tak v ruce mít více než 3 karty. V takovém případě musíte přebytečné karty odhodit na odkládací balíček. O tom, jaké karty odhodíte se můžete rozhodovat ve chvíli, kdy hrají ostatní hráči. Nejpozději na začátku vašeho dalšího tahu však musí být přebytečné karty odhozeny.

KONEC KOLA

Každý hráč zahraje v jednom kole postupně tři tahy. Všechna akční pole se postupně plní jejich akčními dílky, které se na konci kola odstraní z herního plánu.

- Vraťte všechny akční dílky jejich majitelům.
Při hře 4 hráčů vrátí hráč, který využil „Dílek kopírování akce“ tento dílek na hrací plochu.
- Přenasťte pořadí hráčů pro další kolo podle pozice válečků na stupnici Federace. Hráč, který je na stupnici Federace nejdále bude hrát v příští kole jako první. Pokud jsou válečky na stupnici na sobě, hráč který je výše, hraje v následujícím kole vždy před hráčem, který je níže. Pokud jsou válečky více hráčů na místě pod stupnicí, jejich vzájemné pořadí z předchozího kola se nemění.
- Sesuňte všechny válečky ze stupnice Federace dolů pod tuto stupnici.
- Posuňte žeton času. Pokud se žeton nachází na konci éry, nastává fáze produkce.

Poznámka: Ujistěte se, že jste změnilí pořadí hráčů i po posledním zahráném kole. Toto jejich závěrečné pořadí rozhoduje při rovnosti bodů.

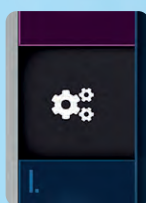
PŘÍKLAD:



Je konec druhého kola. Černý a modrý nepostoupili na stupnici Federace, takže budou hrát jako poslední v příštím kole. Jejich vzájemné pořadí se nezmění, černý tedy bude hrát před modrým. Na místě 2 rozhoduje pozice ve sloupečku. Jelikož je oranžový nad fialovou, bude hrát v příštím kole jako první. Přenasťtavení pro příští kolo bude vypadat takto (viz obrázek).

PRODUKCE

>> PLYNUTÍ ČASU



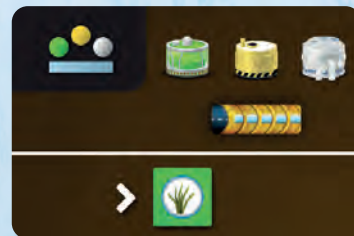
Na konci každého kola se žeton času posune na stupnici o 1 pole. Po čtyřech kolech se žeton času posune na místo pro produkci, aby nám připomenul nastává čas výnosů (1. produkční fáze). Druhá produkční fáze nastává o 3 kola později. Poslední produkční fáze nastává 3 kola poté, ještě před závěrečným bodováním. Celkově budete hrát 10 kol a mít 3 produkční fáze. Každá produkční fáze značí konec jedné éry.

>> PRODUKCE Z VAŠÍ INFRASTRUKTURY

Všichni hráči vyhodnocují produkci současně. Každý tunel u města a každá připojená budova ve vaší síti produkuje nějaké zdroje. Za vylepšené stavby získáte více zdrojů a připojená symbiotická města produkují 2 body!

Nesymbiotická města sama o sobě nic nevynáší, ale jsou důležitá, protože spojují budovy se sítí vaší infrastruktury.

Pokud máte u připojeného města dvě stejné vylepšené stavby, získáváte zajímavý bonus. Produkci sítě infrastruktury máte znázorněnou na přehledové tabulce.



PŘÍKLAD:

Každá farma u připojeného města (připojená farma) produkuje 1 řasu.



PŘÍKLAD:

Vylepšená farma u připojeného města produkuje navíc ještě 1 bod.



PŘÍKLAD:

Pokud máte alespoň dvě připojené vylepšené farmy u jednoho města, budou navíc produkovat 1 řasu a 1 bod.

>> CO NEPRODUKUJE

- město neprodukuje, pokud není připojené k síti
- budova neprodukuje, pokud není vedle připojeného města
- tunel neprodukuje, pokud nesousedí s městem

Přemýšlejte o tom takto: Připojená města jsou místa, kde mohou žít lidé. To pouze lidé mohou vykonávat produktivní práci. Takže nepřipojené město nemůže produkovat, protože v něm nikdo nežije. Lidé se tam nemohou nastěhovat, dokud jim nepostavíte tunel, kterým by tam projeli. Jednoduše, budova vedle prázdného místa pro město nebo budova vedle nepřipojeného města nemá nikoho, kdo by ji provozoval. A tunely nesousedící s městem nemohou pojmout dopravu nutnou k produkci.

>> PRODUKCE Z KARET A METROPOLÍ



Pokud máte vyložené nějaké produkční karty nebo jste propojili vaši síť s metropolí, která má produkční efekt, pak právě v tento čas uplatňujete jejich efekty. Pokud získáváte zdroje ze staveb a měst na vaší hráčské desce, tak vždy ignorujte ty stavby a města, která nejsou připojená k vaší síti.

Některé produkční karty neprodukují samy od sebe, ale upravují produkci staveb, které máte postavené na vaší hráčské desce. Týká se to pouze staveb připojených k vaší síti. Nepřipojené stavby nic neprodukují.





Příklad produkce:

- 1 Dvě farmy produkují 2 řasy. Vylepšená farma produkuje navíc 1 bod.
- 2 Dvě odsolovací zařízení produkují 2 kredity. Žádné z nich není vylepšené, takže neprodukují organickou hmotu navíc.
- 3 Dvě vylepšené laboratoře ve stejném městě produkují 3 oceloplasty a 2 vědy.
- 4 Tři tunely jsou spojené s městy, takže produkují 3 kredity. Jeden z nich je vylepšený, proto produkuje 1 bod navíc. Čtvrtý tunel není u města. Nic neprodukuje, ale spojuje metropoli se sítí.
- 5 Symbiotické město je připojené, takže produkuje 2 body.
- 6 Produkční karta vám vynes 1 kredit.
- 7 Jedna metropole je připojená. Díky ní produkuje v každé produkci 2 body.
- 8 Po spočítání příjmu zdrojů a bodů se musí uživit připojená města. Pouze 2 z nich jsou připojená, proto odevzdáte 2 řasy.
- 9 Nepřipojené město je během produkce ignorováno. Takové město nemusí být živeno a zde postavená laboratoř nic neprodukuje.

» KONEC ÉRY

Poté, co jste vyřešili produkci ze všech svých staveb a měst, nastane konec éry a vy provedete následující kroky:

1. Otočíte všechny své dříve použité akční karty do takové polohy, aby mohly být znovu použity v další éře.
2. Provedete živění měst (vysvětleno vpravo).
3. Odstraníte z herního plánu balíček karet předchozí éry a odhazovací balíček. Hráči si mohou v ruce nechat karty z předchozí éry, ale nové karty dostanou už jen z nové éry.
4. Zamícháte pečlivě balíček karet další éry a položíte ho na herní plán. Toto je nový dobírací balíček. Každý hráč si dobere 3 karty z nové éry a přidá je ke kartám, které má v ruce. Z těchto šesti nebo více karet je každý hráč povinen vyhodit přebytečné karty tak, aby mu v ruce zbyly 3 karty. Odhozené karty položí hráči na odhazovací balíček, karty z současné éry se odhodí na současný odhazovací balíček, karty z předchozí éry se vrátí do balíčku, který byl právě odstraněn. Na konci poslední éry tento krok přeskočte.
5. Posunete žeton času.

Poté, co všichni hráči srovnali počet karet ve své ruce na 3, jste připraveni hrát další éru. Pokud jste skončili III. éru, následuje závěrečné bodování.

» ŽIVĚNÍ MĚST



Na konci každé produkce musí být všechna vaše připojená města živena. Každé město (symbiotické i nesymbiotické) spotřebuje 1 řasu. Odevzdejte příslušný počet řas do společné zásoby. Pokud máte více měst než řasami dokážete uživit, za každou chybějící odevzdejte jednu organickou hmotou. Pokud nemáte dostatek tohoto zdroje, odečtete si za každé neuživěné město 3 body (viz **Přehledová tabulka**).

Pouze připojená města vyžadují potravu.

» ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Váš podmořský národ získává body v průběhu celé hry. Někdy v důsledku efektu zahrané karty, jindy během produkce. Na konci hry získáte body za připojené hnědé metropole a za příslušné vyložené karty. A na závěr obdržíte body za stavební činnost na vaší hráčské desce a zbylé zdroje.

Uspořádání a způsob závěrečného bodování je znázorněn na kartě závěrečného bodování.



PRAVIDLO LIMITU KARET V RUCE:

Na začátku každého tahu a na začátku každé éry můžete držet v ruce pouze 3 karty. V průběhu celé hry pak kromě těchto okamžiků můžete mít v ruce více karet.

Pokud vlastníte kartu č. 98, která vám umožňuje mít v ruce o 1 kartu více, pak můžete vždy na začátku vašeho tahu nebo na začátku každé éry mít v ruce maximálně 4 karty. Po vyložení této karty je možné, že budete ještě několik kol hrát se třemi kartami v ruce, protože tento efekt má pouze vliv na způsob, jakým odhazujete karty, ne však na vaše dobírání karet.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

>> DÍLEK METROPOLE PRO ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ



Metropole položená v levém horním rohu hráčské desky vám dává body v rámci závěrečného bodování, pokud jí propojíte s vaší sítí dvěma tunely. Přehled hnědých metropolí naleznete na straně 20.

>> KARTY S EFEKTEM PŘI ZÁVĚREČNÉM BODOVÁNÍ



Karty označené tímto symbolem vám mohou zajistit body na konci hry. Některé karty vás odmění za určité splněné úkoly. Jiné vám dovolí utratit ve výhodném poměru zbylé zdroje za body. Měli byste vyměnit co nejvíce zdrojů, protože již není, za co byste ve hře utráceli a co by bylo pro vás výhodnější. Je to vždy lepší než si zbylé zdroje nechat ve své zásobě a čekat s výměnou na konec bodování podle standardního klíče.

>> BODOVÁNÍ VAŠÍ SÍTĚ

Získ vašich bodů také závisí na počtu různých budov vedle připojených měst:

- 2 body za každé připojené město bez budov.
- 3 body za každý 1 typ budovy u připojeného města.
- 4 body za každé 2 rozdílné typy budov u připojeného města.
- 6 bodů za všechny 3 rozdílné typy budov u připojeného města.

>> BODOVÁNÍ VAŠICH ZDROJŮ

Nyní již mohou být vaše zbývající zdroje převedeny na body:

1. Nejdříve prodejte zbylou organickou hmotu za 2 kredity jednu.
2. Za každou zbylou surovinu si vezmete 1 kredit.
3. Za každé 4 zbylé kredity si přičtete bod.

Zbylé zdroje se nepočítají. Přepočtete vše co se dá a zbytek neberte v úvahu.



PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ:

1. Hnědá metropole je připojena k síti infrastruktury dvěma tunely, což v tomto případě znamená, že hráč obdrží 4 body za každou sadu čtyř různých staveb, které se nacházejí na hráčské desce. Tam můžeme vidět 2 vylepšené farmy, 3 vylepšená odsolovací zařízení, 3 připojené laboratoře a 3 vylepšené tunely. Fakticky se jedná o 2 celé sady vylepšených staveb, díky kterým hráč získá 8 bodů.
2. Hráč má 2 karty s efektem závěrečného bodování, které mu umožňují vyměnit zdroje za body. Vymění tedy 6 věd za 9 bodů. A také dva páry surovin řasa-oceloplast za 2 body. Za karty s efektem při závěrečném bodování celkem získá 11 bodů.
3. Nyní si spočítá body za města a přilehlé stavby. Obdrží 6 bodů za každé připojené město s třemi různými typy budov.
A Taková města má dvě, získá tedy 12 bodů. **B** Za jedno město se dvěma typy budov obdrží 4 body. **C** A město s jedním typem budovy je za 3 body. **D** Město, u kterého nejsou postavené žádné budovy je stále za 2 body, protože je připojené tunelem. Jeho nepřipojené město **E** je ignorováno. Nikdo zde nežije, takže mu nemůže poskytnout body. Celkově získá za města a stavby 21 bodů.
4. Nyní může zbylé zdroje vyměnit za kredity. Má 16 kreditů a další 2 za oceloplast, další kredit za vědu a dalších 6 za organickou hmotu, protože v jejím případě je poměr 2:1. Celkově má 25 kreditů, které může vyměnit za 6 bodů. Jeden kredit mu zůstane.

VÍTĚZTVÍ VE HŘE

Kdo získal nejvíce bodů, vyhrál. V případě rovnosti bodů rozhoduje pozice na stupnici pořadí.

Nehleďte na to, kdo vyhrál, rozhlédněte se a obdivujte svoji rozsáhlou síť podmořských měst, kterou jste vybudovali. Díky vašemu úsilí teď mají miliony lidí potravu, pitnou vodu a střechu nad hlavou. Výborná práce!!

Autor: Vladimír Suchý

Ilustrace: Milan Vavroň

Grafika: Radek „rbx“ Boxan

Produkce: Kateřina Suchá

Pravidla: Jason Holt

Příklad pravidel: Kateřina Suchá

Testeři: 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; hráči z Klubu DoUPě Olomouc a ostatní hráči a účastníci herních akcí v Podmitrově, Beskydských zimních hrátek, Trachtace, Gamecon a Warcon (Youda, Pítrs, Ella, Elnie, Tomík, Zachi, Fuchso).

Poděkování: Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Angrod V., Mike P., Jiřina, Karel V.

Zvláštní poděkování: Marco Ferrari, Petr Čáslava, Opčík, Filip Murmak.

Zvláštní poděkování za vytrvalou práci na grafice: Radek „rbx“ Boxan

ČASTO PŘEHLÍŽENÁ PRAVIDLA

Hráči mohou přehlédnout následující pravidla:

- Počet kopulí symbiotických měst ve hře závisí na počtu hráčů. Dva hráči hrají se 7 kopulemi, tři hráči s 10 kopulemi a čtyři hráči s 13 kopulemi.
- Hráči hrají podle pozice svého válečku na stupnici pořadí. Obvykle to znamená, že se nehraje ve směru hodinových ručiček.
- Pokud chcete vyložit akční kartu a již před sebou máte vyložené 4 akční karty, pak musíte jednu z nich odhodit. Pokud odhazujete nepoužitou akční kartu, můžete provést okamžitě její efekt.
- Pokud stavíte stavbu nebo město, můžete použít organickou hmotu jako náhradu za řasu nebo oceloplast.
- Nepoužité speciální karty nemají odhazovací balíček. Jedno- nebo dvoukreditové speciální karty se vrací do kopule dobíracího balíčku. Odhozené tříkreditové karty se jednoduše vyřadí z hry.
- Pokud zaplatíte za vyložení speciální karty s okamžitým efektem, tato karta se nevrací do dobíracího balíčku, ale necháváte si ji uloženou pod vaší hráčskou deskou až do konce hry.
- Během produkce můžete získat výnos z tunelů pouze v případě, že sousedí s městem.

VARIANTY

» 1) VLÁDNÍ KONTRAKTY - ÚKOLY



Tyto karty použijte v případě, že chcete do hry zahrnout plnění dočasných úkolů, při kterém můžete soupeřit. Zamíchejte balíček karet úkolů a vytáhněte náhodně tři z nich. Na začátku hry je umístěte na příslušná místa na herním plánu. Zbývající karty úkolů vraťte do krabice.

Během hry může kdokoliv plnit úkoly na těchto kartách.

Ve chvíli, kdy je některý z nich splněn, hráč si ho vezme k sobě a ihned obdrží výhody uvedené na kartě. Karty úkolů nejsou během hry doplňovány, jejich počet je v dané partii konečný.

» 2) POKROČILÉ STRANY HRÁČSKÝCH DESEK

Druhé strany hráčských desek jsou určeny pro pokročilou hru (☆☆☆). Na těchto deskách mají města různý počet míst pro stavbu budov. Černočerveně označená místa jsou ta, kde musíte platit příplatky za stavbu. Mohou vám dát okamžité výhody nebo možnosti stoupajících výnosů při produkci. Pokud se rozhodnete pro použití této strany hráčské desky, musí je zvolit všichni hráči, kteří partii hrají.

» PŘÍPLATKY

Na některých místech jsou znázorněny příplatky, které musíte platit, pokud zde chcete stavět (tyto příplatky se nenacházejí na té straně hráčské desky, která je doporučena pro vaši první hru). **Příplatek si připočítáte k již zlevněné či specifické ceně stavby.** Například, pokud vám efekt umožňuje stavět zdarma, stále musíte zaplatit příplatek, který je znázorněn na místě, kam chcete stavět. Příplatek se vztahuje pouze na samotnou stavbu, nikdy se netýká vylepšování staveb.

» PRODUKČNÍ MULTIPLIKÁTORY

Produkcční multiplikátory způsobují to, že výnos ze stavby je při produkci několikanásobně vyšší. Zobrazený dvojnásobný multiplikátor znamená, že stavba produkuje navíc jeden její další výnos. Například 2 vylepšená odsolovací zařízení postavená u připojeného města běžně produkují 3 kredity a 2 organické hmoty. Pokud jedno zařízení leží na místě, kde je znázorněn tento multiplikátor, bude tato kombinace staveb u připojeného města produkovat o 1 kredit a 1 organickou hmotu více, celkově tedy 4 kredity a 3 organické hmoty.

Jak je patrné z příkladu, multiplikátor se vztahuje na běžnou produkci, v tomto případě vylepšených zařízení. Nevztahuje se na jinou produkci na tomto místě.

Jindy než v produkční fázi nelze multiplikátor použít. Například, pokud vám karta Zkušební operace dovoluje získat výnos z vylepšeného odsolovacího zařízení postaveného na tomto místě s multiplikátorem, obdržíte pouze 1 kredit a 1 organickou hmotu. Ale během produkční fáze za totéž zařízení získáte 2 kredity a 2 organické hmoty.



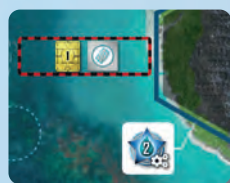
Pokud na toto místo postavíte město, musíte zaplatit příplatek 3 oceloplasty a 3 kredity. Připojené symbiotické město postavené na tomto místě produkuje během produkce 6 bodů (místo 2). Nesymbiotické město neprodukuje samo o sobě žádné body, takže ani díky tomuto bonusu. Tento produkční bonus se nevztahuje na budovy ani tunely.



Pokud na tomto místě postavíte tunel, musíte zaplatit poplatek 1 kredit. Jestliže je tento tunel u připojeného města, ve fázi produkce z něj získáte trojnásobné množství výnosů. To znamená, že nevylepšený tunel by produkoval 3 kredity a vylepšený pak 3 kredity a 3 body.



Tento produkční bonus je započítán hráči pouze v případě, že má postavené oba tunely. A jako vždy musí být tunely postavené u připojeného města. V tomto případě dostanete ve fázi produkce za tyto tunely navíc 2 kredity. Tato produkce nezávisí na tom, jestli jsou tunely vylepšené či nikoliv.



Pokud na tomto místě stavíte tunel, musíte zaplatit příplatek 1 kredit a 1 oceloplast. Během produkce dostanete za tuto připojenou metropoli navíc 2 body. Tento bonus nezávisí na produkci tunelu.



Pokud na tomto místě stavíte město, musíte zaplatit příplatek 2 vědy a 2 kredity. Ihned získáte 6 bodů. Nezáleží přitom na tom, jestli je město připojené či nikoliv.

» 3) SÓLO HRA



Pro hru jednoho hráče použijte pokročilou stranu hráčské desky (tu se třemi hvězdičkami) a herní plán pro hru 1 – 2 hráčů. Připravte hru stejně jako v případě hry dvou hráčů. Výjimkou je tato metropole. Počet symbiotických kopulí je v sólo variantě neomezen.

Vezměte všechny akční dílky jednoho hráče, který nehraje a použijte je na zakrytí akčních polí všech barev, které jsou nejvíce vpravo. Příště můžete zase

zakrýt druhá, třetí atd. akční pole každé barvy. Hrajete jako „první“, takže váš váleček by měl začínat pod políčkem číslo 4 na stupnici Federace. Nebudete potřebovat váš váleček na stupnici pořadí.

» PRŮBĚH SÓLO HRY

Odehrajte kolo jako obvykle. Na konci každého kola si vezmete zpět z plánu své akční dílky a zbylé dílky posunete ve směru hodinových ručiček. Pokud v daném kole nepostoupíte ani o jedno políčko na stupnici Federace, zakryjte si na plánu pro další kolo čtvrté akční pole následujícím způsobem:

1. Otočte horní kartu balíčku karet aktuální éry a proveďte ciferný součet čísla této karty. Toto číslo odpočítejte od prvního zeleného akčního pole po směru hodinových ručiček.
2. Umístěte akční dílek dalšího nehrajícího hráče na toto akční pole, pokud je volné. Pokud volné není, umístěte tento akční dílek na první volné akční pole ve směru hodinových ručiček.

Akční dílky nehrajících hráčů, které jsou na herním plánu umístěné se vždy posouvají na konci kola **o jedno pole ve směru hodinových ručiček**. Čtvrtý akční dílek dalšího nehrajícího hráče se umísťuje na plán pouze v případě, že jste v předchozím kole nepostoupili na stupnici Federace, a to vždy **náhodně** (viz výše).

» CÍL

Cílem sólo hry je postavit 7 připojených měst a dosáhnout 100 bodů. Pokud se to hráči podaří, zaznamená si výsledek a snaží se ho v příští partii překonat.

Poznámka: Sólo hru není možné hrát s vládními kontrakty (úkoly).

POZNÁMKY K EFEKTŮM KARET:

Efekt na kartách ovlivňuje pouze dění na vaší hráčské desce během vašeho vlastního tahu. Vaše produkční karty ovlivňují pouze vaši vlastní produkci. Ve hře neexistuje efekt, který by ovlivnil dění na desce jiného hráče nebo ovlivňoval jiného hráče v průběhu jeho tahu. Niž jsou vysvětleny některé pojmy, se kterými se můžete setkat v textech na kartách.

- **„MŮŽEŠ“:** Efekt na kartě je vždy dobrovolný. Na některých kartách, obzvláště na těch s okamžitým efektem, které vyžadují platbu je uvedeno slovo „můžete“, ale efekt karty je dobrovolný vždy, i když toto slovo v textu karty není.
- **„MĚSTO“:** pokud není specifikováno jinak, vztahuje se „město“ k nesymbiotickým a symbiotickým městům.
- **„STAVBA“:** „stavba“ je odsolovací zařízení, farma, laboratoř a tunel. Města nejsou stavby.
- **„BUDOVA“:** „budovy“ jsou odsolovací zařízení, farmy a laboratoře. Tunely a města nejsou budovy.
- **„FARMY, ODSOLOVACÍ ZAŘÍZENÍ, LABORATOŘE A TUNELY“:** ...jsou stavby. Vylepšené stavby jsou stále stavby. Např. „vylepšená farma“ je stále pro účely efektů na kartách „farma“.
- **„PŘIPOJENÉ“:** vždy znamená „připojené k vaší síti“. Např. „Pokud máš alespoň 3 připojená odsolovací zařízení...“ znamená, že efekt bude spuštěn pouze pokud máte tato odsolovací zařízení ve vaší síti. Vaše síť je vysvětlena na straně 11.
- **„ZAPLAŤ“:** Hodně karet vám umožňuje zaplatit určitou „cenu“ za získání nějaké výhody. Jak je možno předpokládat, pokud nemůžete zaplatit „cenu“, není možné získat benefit. (Přesto můžete kartu zahrát bez provedení jejího efektu.) Pokud to není specifikováno jinak, při použití efektu karty zaplatíte „cenu“ a získáte výhodu pouze jednou. Na kartách, jejichž efekt vám umožní zaplatit „více“ a zároveň „více“ získat je to uvedené.
- **„VYMĚNIT“:** výměna funguje podobně jako placení, ale obousměrně. Např. můžete zaplatit 1 řasu a získat za ni 1 oceloplast nebo zaplatit 1 oceloplast a získat za něj 1 řasu. Nemůžete vyměnit více, než je na kartě specifikované množství. Například karta, která vám umožňuje vyměnit 1 kredit za 1 řasu vám nedovolí vyměnit 2 kredity za 2 řasy.
- **„OBVYKLÁ CENA“:** „obvyklá cena“ je cena uvedená na vaší přehledové tabulce hráče. Je to cena, kterou obvykle zaplatíte za vybudování stavby nebo města.
- **„SPECIFICKÁ CENA“:** Na některých kartách je uvedena konkrétní - specifická cena, kterou je potřeba zaplatit za vybudování stavby nebo města. V tomto případě neplatíte obvyklou cenu, ale cenu specifickou.
- **„ZAPLAŤ ... MÉNĚ“:** Pokud není uvedeno jinak, zaplaťte z obvyklé ceny o uvedenou hodnotu méně. Nicméně je možné kombinovat různé slevy s kartami, které vám umožňují stavět za specifickou cenu. Sleva nemůže snížit cenu na zápornou hodnotu. Například pokud máte zaplatit o 2 kredity méně při stavbě tunelu, který stojí 1 kredit a 1 oceloplast, situace je taková, že máte ve skutečnosti slevu pouze 1 kredit a jednoduše zaplatíte 1 oceloplast.
- **„ZDARMA“:** Pokud máte možnost postavit něco zdarma, je to na kartě uvedeno. Pokud je něco zdarma, již se na kartu nevztahují žádné další slevy.
- **„STAVĚT“:** Cokoliv stavíte, musí být postaveno na místě vhodném pro stavbu.
- **„DODATEČNÉ MÍSTO“:** Každé město má dodatečné místo, které můžete zastavět pouze pokud zahrajete kartu Průzkum. Na dodatečná místa se vztahují běžné podmínky stavění. Vybrané dodatečné místo musí být u připojeného města nebo tam, kde může být město postaveno.
- **„JEDNOU ZA TAH“:** Toto se vždy vztahuje právě k vašemu tahu. Ve hře nejsou žádné karty, jejichž efekty by ovlivňovaly počínání jiných hráčů nebo jejich hráčské desky.
- **„... VYUŽÍT AKČNÍ POLE...“:** Tento efekt vám dovoluje provést druhou akci z jiného akčního pole. Již nepokládáte akční dílek na toto akční pole a nehrajete druhou kartu.
- **„... AKČNÍ POLE OBSAZENÉ JINÝM HRÁČEM...“:** Je to jakékoliv obsazené akční pole, s výjimkou těch, které jsou obsazené přímo vašimi akčními dílky. Nepatří sem stále dostupné akční pole, protože to nikdy nemůžeme považovat za obsazené. Při hře 4 hráčů (kdy je možné použít dílek kopírování akce) se mezi akční pole obsazené jiným hráčem nepočítá akční pole obsazené zároveň jiným hráčem i vámi.
- **„... POKUD JSI NA POLÍČKU 3 STUPNICE FEDERACE...“:** Tato situace nastane, pokud je váš váleček na stupnici Federace na políčku číslo 3. Na případ, že je váš váleček na jiném políčku, se tento efekt karty nevztahuje.
- **„... KDYKOLIV POSTAVÍŠ U PŘIPOJENÉHO MĚSTA DRUHOU LABORATOŘ...“:** Ke spuštění tohoto efektu nedochází, pokud laboratoř není u připojeného města; třetí laboratoř efekt nespouští.
- **„... KDYKOLIV DOKONČÍŠ U PŘIPOJENÉHO MĚSTA DRUHOU VYLEPŠENOU FARMU...“:** Město musí být připojené. Je nutné, aby u něj byly nejméně 2 farmy, z nichž právě jedna musí být vylepšená. Efekt se spouští v okamžiku, kdy vylepšíte druhou ze svých farem u tohoto města.
- **„... KDYKOLIV V JEDNOM TAHU POSTAVÍŠ DRUHÝ TUNEL...“:** Tento efekt je spuštěn v případě, že stavíte v tahu, ve kterém stavíte nejméně 2 tunely, a to právě bezprostředně poté, co postavíte druhý tunel. Je tomu tak i v případě, kdy jste ještě nedokončili řešení efektu.
- **„... KDYKOLIV VYUŽÍVÁŠ ZOBRAZENÉ AKČNÍ POLE...“:** Tento efekt je spuštěn ve chvíli, kdy jste si vybrali akční pole jako součást tahu nebo když využíváte akci z akčního pole na základě efektu své zahrané karty. Spuštěný efekt mění pravidla pro akční pole pouze po dobu trvání vašeho tahu.



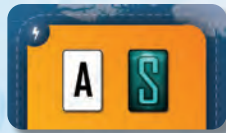
» PRO 3 - 4 HRÁČE



Získáte 1 vědu, 1 oceloplast a 1 řasu.



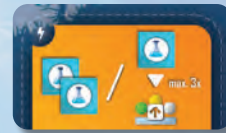
Postavte 2 tunely.



Použijte 1 ze svých akčních karet. Vezměte si 1 speciální kartu.



Postavte město a budovu.



Získáte 2 vědy nebo vylepšíte 1, 2 nebo 3 své stavby, za každé vylepšení zaplatíte 1 vědu (stavby nemusí být stejného typu).



Postavte 2 farmy.



Postavte tunel a město.



Získáte 2 oceloplasty a 1 řasu.



Postavte 2 laboratoře.



Použijte jednu ze svých akčních karet. Zaplatte obvyklou cenu za postavení 1 stavby. Tuto stavbu za 1 vědu vylepšete.



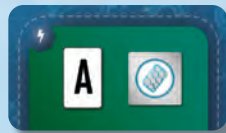
Posuňte se o 2 políčka na stupnici Federace.



Postavte 2 odsolovací zařízení.



Buď postavte 1 město, nebo získajte 1 řasu.



Použijte jednu ze svých akčních karet. Získejte 1 oceloplast.



Buď postavte 1 tunel, nebo se posuňte o 1 políčko na stupnici Federace, získejte 2 karty a 1 kredit.

» PRO 1 - 2 HRÁČE



Použijte jednu ze svých akčních karet. Získáte 2 libovolné různé zdroje (získané zdroje nesmí být stejného typu).



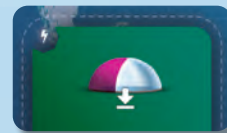
Postavte 2 farmy nebo 2 laboratoře (nemůžete postavit 1 farmu a 1 laboratoř).



Postavte 1 tunel a použijte jednu ze svých akčních karet.



Vezměte si 1 speciální kartu.



Postavte město.



Vezměte si 2 karty. Vylepšete jednu svoji stavbu nebo si vezměte 1 řasu.

» PŘEHLED METROPOLÍ



Na konci hry dostanete za každou metropoli připojenou k vaší síti 3 body (to se týká jak hnědé a modrých metropolí, se kterými jste začali, tak případně další získané během hry).



Na konci hry dostanete 4 body za každou sadu 4 rozdílných vylepšených budov. Počítají se pouze budovy a tunely, které jsou v připojených měst. Jinými slovy spočítáte, čeho máte nejméně - vylepšených tunelů u měst a vylepšených farem, laboratoří, odsolovacích zařízení u připojených měst a znásobíte tento počet čtyřmi.



Na konci hry dostanete body za tunely u připojených měst: 5 bodů za 8 tunelů, 7 bodů za 9 tunelů a 9 bodů za 10 a více tunelů (vylepšené tunely se počítají také jako tunely).



Okamžitý efekt. Pokud se připojíte k této metropoli, okamžitě získáte 1 řasu.

Produkční efekt. Pokud je tato metropole připojena, získáváte 2 body během každé produkce.



Na konci hry dostanete body za připojená města, která máte: 4 body za 5 měst, 8 bodů za 6 měst nebo 12 bodů za 7 a více měst.



Na konci hry, dostanete 2 body za každou speciální kartu, kterou jste zahráli a zaplatili za její vložení. To se týká nejenom vašich vložných karet, ale také těch s okamžitým efektem. Netýká se to žádných speciálních akčních karet, které jste odhodili.

» PŘEHLED IKON

- ▶ Zaplat zdroj/kredity
- ▶ Výměna
- ▶ Ziskáš/pokud máš, získáš
- ⊞ Metropole
- ⬇ Postav
- ⌚ Konec tahu
- ↻ V jednom tahu/ve stejném tahu
- ⊞ Některé dostupné/neobsazené/nevyužité akční pole
- ↻ Jednou za tah
- ⊞ Některé obsazené/využité akční pole
- ⊖ Sleva
- / Nebo

» PŘEHLED SPECIÁLNÍCH KARET



Hráč získává 2 body za každou vylepšenou laboratoř.



Hráč odevzdá nejvýše 14 oceloplastů. Za každý oceloplast získá 1 bod.



Hráč získá 3 body za každé 2 odevzdané řasy. Body může získat za nejvýše pět dvojic.



Hráč odevzdá přesně 15 kreditů. Zato získá 13 bodů.



Hráč získá 2 body za každé symbiotické město, které postavil.



Hráč získá 3 body za každé dvě vylepšené farmy.

Příklad: Hráč postavil 7 vylepšených farem - získává 9 bodů.