

14+



40 min. na gracza



1-4

VLADIMÍR SUCHÝ

NOWE  ODKRYCIA

# PODWODNE MIASTA

**NIETKNIĘTE SKARBY KRYJĄ  
SIĘ POD FALAMI.**

Zapoznajcie się z Nowymi Odkryciami, pierwszym rozszerzeniem do Podwodnych Miast. W środku znajdziecie nowe komponenty, niespotykane warianty rozgrywki oraz nieszablonowe strategie do sprawdzenia.

**NOWE KARTY** – 52 karty, które wzbogacą każdą talię o nowe opcje.

**NOWI ASYSTENCI** – Karty Osobistych Asystentów, teraz z unikatowymi zdolnościami, które nadadzą każdemu podwodnemu państwu własnego kolorytu.

**KAFLE POCZĄTKOWYCH ZASOBÓW** – Nowy rodzaj kafli umożliwiający graczom rozpoczęcie gry z już rozwiniętym miastem, co pozwala na skrócenie rozgrywki o jedną rundę.

**NOWE PLANSZE GRACZA** – Zestaw 8 dwustronnych plansz o najwyższej jakości, w tym 4 nowe plansze oferujące nowe warianty rozgrywki oraz 4 ulepszone plansze znane z gry podstawowej.

**NOWE METROPOLIE** – 10 zielonych Metropolii z unikatowymi premiami. Ich zastosowanie zmienia się w zależności od rozgrywanego wariantu gry, co nadaje grze nową głębi.

**MUZEUW** – Na dnie morza czekają na ciebie nowe odkrycia, które będą cennym wkładem w budowę międzynarodowego muzeum. To niepowtarzalna szansa na podniesienie prestiżu twojego państwa.





**NOWI ASYSTENCI**  
8 KART OSOBISTYCH ASYSTENTÓW



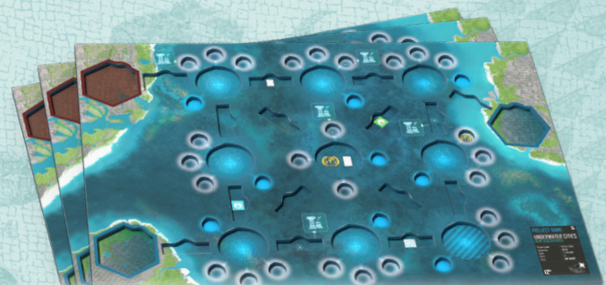
**NOWE METROPOLIE**  
10 KAFLI ZIELONYCH METROPOLII



**PRZYSPIESZONY START**  
6 KAFLI POCZĄTKOWYCH ZASOBÓW



**MUZEUM**  
1 DWUSTRONNA PLANSZA MUZEUM  
5 ŻETONÓW ODKRYĆ W 4 KOLORACH



**NOWE PLANSZE GRACZA**  
8 DWUSTRONNYCH I WIELOWARSTWOWYCH PLANSZ GRACZA  
4 ponumerowane zestawy plansz:  
Plansze 1-4 i 5-8 są identyczne z tymi z gry podstawowej.  
Plansze 9-12 są używane razem z Muzeum  
Plansze 13-16 są mocno asymetryczne.

**Gracze mogą korzystać wyłącznie z 1 zestawu podczas gry!  
Plansze z danego zestawu są losowo rozdzielone pomiędzy graczami.**



**3 KARTY SPECJALNE O KOSZCIE 1  
I 5 KART O KOSZCIE 3 KREDYTÓW**

## DODATKOWE ZNACZNIKI

Liczba znaczków nie ogranicza graczy przy budowie budynków. W tym rozszerzeniu znajdują się dodatkowe znaczniki, aby zmniejszyć prawdopodobieństwo ich braku podczas gry.



**10 ZNACZNIKÓW FARM**



**10 ZNACZNIKÓW LABORATORIÓW**



**10 ZNACZNIKÓW ODSALARNI**



**TALIA I ERY: 18 KART**



**TALIA II ERY: 15 KART**



**TALIA III ERY: 11 KART**



## PRZYGOTOWANIE DO GRY Z ROZSZERZENIEM

1. Zanim rozpoczniesz pierwszą grę:
  - a. Dodaj nowe karty do odpowiednich talii.
  - b. Dodaj nowe znaczniki budynków do puli zasobów.Teraz jesteś gotowy, by rozegrać standardową rozgrywkę z komponentami z rozszerzenia lub wypróbować jeden z nowych wariantów w nim zawartych.
2. Jeśli chcesz **Przyspieszonego Startu**, wprowadź do gry kafle Początkowych Zasobów oraz karty nowych Osobistych Asystentów. Jeśli chcesz zagrać według standardowych zasad, pozostaw je w pudełku.
3. Wybierz jeden z wariantów rozgrywki:
  - a. Rozgrzywka standardowa
  - b. Wścig do Metropolii
  - c. Wybór Metropolii
  - d. Muzeum
4. Użyj plansz Gracza i innych komponentów wymaganych do wybranego wariantu rozgrywki. Każdy wariant możesz rozegrać korzystając z **Przyspieszonego Startu**.

**Uwaga:** Nowe karty są w pełni kompatybilne z wszystkimi wariantami oraz z Przyspieszonym Startem. Nie musisz usuwać żadnych kart, gdy zdecydujesz się na wypróbowanie nowego wariantu rozgrywki.

## NOWE KARTY

Nowe karty powstały z myślą o dołączeniu ich do gry podstawowej:

- Talia I Ery: 18 kart
- Talia II Ery: 15 kart
- Talia III Ery: 11 kart
- Karty Specjalne o koszcie 1: 3 karty
- Karty Specjalne o koszcie 3: 5 kart

Wszystko co musisz zrobić, to dodać je do odpowiednich talii. Nie musisz usuwać, czy też dodawać kart, gdy zdecydujesz się na dowolny z wariantów gry dostępny w tym rozszerzeniu.

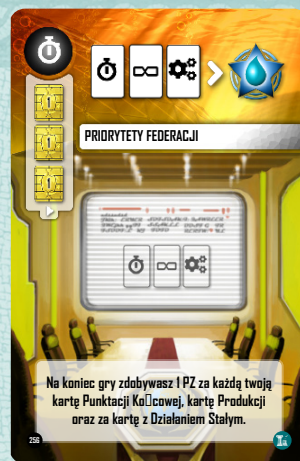


Wszystkie karty z tego rozszerzenia są oznaczone tym symbolem. W czasie gry nie ma on żadnego znaczenia.



## >> UWAGI DOTYCZĄCE DZIAŁANIA NIEKTÓRYCH KART

Zasady gry podstawowej obowiązują przy rozpatrywaniu nowych kart. Poniżej znajdziesz opis działania niektórych z nich:



To rozszerzenie zawiera karty Osobistych Asystentów, których działania zawierają symbole widoczne na powyższej karcie. Jednak działanie tej karty nie obejmuje kart Asystentów - pomiń ich przy rozpatrywaniu tej karty.



**Możesz zagrać 1 kartą z ręki, tak jakbyś ją zagrywał przy rozpatrywaniu Akcji pola o odpowiednim kolorze.**

Jeżeli zagrałeś kartę z Działaniem Natychmiastowym, rozpatrz ją i następnie odrzuć, w przeciwnym wypadku pozyskujesz zagrana kartę.



**Pole Akcji Grant od Federacji zawsze odpowiada kolorowi zagranej przez siebie karty.** Przykład: Jeśli zagrałeś czerwoną kartę i wybrałeś pole Akcji Grant od Federacji, pozyskujesz tę kartę lub rozpatrujesz jej Działanie Natychmiastowe, tak jakbyś ją zagrywał wybierając czerwone pole Akcji.



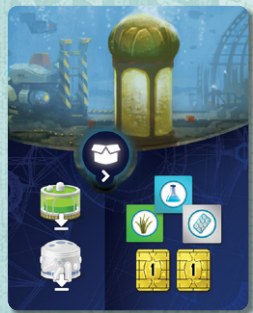


# PRZYSPIESZONY START

W rozgrywce z **Przyspieszonym Startem** otrzymasz unikatowe korzyści podczas przygotowania do rozgrywki. Uczynią one twoje podwodne państwo na tyle rozwiniętym, że będziesz mógł pominąć pierwszą rundę gry. Do takiej rozgrywki będziesz potrzebować następujących komponentów:

- Rozdaj po 2 losowe karty nowych Osobistych Asystentów każdemu graczowi. Pozostałych Asystentów, razem z tymi z gry podstawowej, odłóż do pudełka.
- Wylosuj tyle kafli Początkowych Zasobów, ilu jest graczy plus jeden (przykładowo 5 kafli w grze czteroosobowej). Umieść je na stole w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Pozostałe kafle odłóż do pudełka.

Przyspieszony Start można zastosować w grze podstawowej i we wszystkich wariantach z tego rozszerzenia.



## >> KAFLE POCZĄTKOWYCH ZASOBÓW

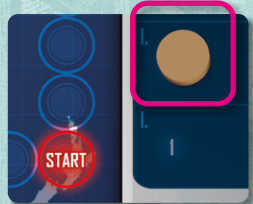
Gracze otrzymują wszystkie początkowe zasoby z wybranego kafła. Dodatkowe zmiany w przygotowaniu do gry zostały opisane poniżej.

## >> PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze nie otrzymują na początku gry 1 Alg, 1 Plastostali, 1 Nauki i 2 Kredytów.



Wszyscy gracze rozpoczynają grę ze znacznikami umieszczonymi poniżej 4. pola na torze Federacji. Nikt nie otrzymuje surowców za miejsce na torze Federacji.



Umieść znacznik Ery na drugim polu na torze Ery. Pomijasz pierwszą rundę gry.

## >> WYBÓR ZASOBÓW

Na początku gry, po dobraniu 6 kart, ale przed odrzuceniem 3 z nich, gracze wybierają po kafłu Początkowych Zasobów.

Kolejność wyboru kafła jest odwrotna do kolejności w grze. Co oznacza, że jako pierwszy będzie wybierał gracz, który jako ostatni rozegra swoją turę w pierwszej rundzie gry.

Po wybraniu kafła natychmiast otrzymujesz pokazane na nim zasoby. Jeżeli znajduje się tam budynek, umieść go na miejscu budowy sąsiadującym z twoim Miastem początkowym. Jeżeli otrzymałeś Tunel albo Miasto, umieść je na dozwolonym miejscu budowy (nic cię to nie kosztuje).

Po tym jak każdy gracz wybierze swój kafel i otrzyma z niego zasoby, odłóż wszystkie kafle Początkowych Zasobów do pudełka. Rozpoczyna się druga runda!

## >> NOWI OSOBIŚCI ASYSTENCI

Karty Asystentów z tego rozszerzenia oferują graczom unikatowe zdolności. Nie możesz jednocześnie korzystać z nich oraz z Asystentów z gry podstawowej (odłóż ich do pudełka).

Podczas przygotowania do gry każdy z graczy otrzymuje po 2 losowych Osobistych Asystentów. Na początku swojej pierwszej tury, zanim wybierzesz pole Akcji, wybierz jednego z twoich dwóch Asystentów i odłóż drugiego do pudełka. Wybrany Asystent jest jednocześnie twoją pierwszą kartą Akcji, tak jak to było w przypadku Asystentów w grze podstawowej. Po wybraniu Osobistego Asystenta kontynuujesz rozgrywanie swojej pierwszej tury.

Twój Asystent jest zawsze traktowany jako karta Akcji, z której możesz skorzystać na takich samych zasadach, jak

w wypadku zwykłej karty Akcji. Jeżeli zasada lub działanie odnosi się do rodzaju karty, twój Asystent jest traktowany jako karta Akcji, nigdy jako karta innego rodzaju.

Zauważ jednak, że twój Asystent ma dodatkowe działanie pokazane w dolnej części jego karty. To działanie jest niezależne od działania Asystenta jako karty Akcji. Oddziałuje ono na grę nawet, gdy karta Asystenta jako karta Akcji nie jest już dostępna (jest obrócona).

Jak możesz się spodziewać, jeśli odrzucisz kartę Asystenta, aby zmieścić się w limicie czterech kart Akcji, nie możesz już korzystać z jego dodatkowego działania.

## PRZYKŁAD

*„Konstruktor tuneli” dostarcza ci 1 Biomase i 1 Algi, gdy użyjesz go jako karty Akcji. Ponadto za każdym razem, gdy budujesz co najmniej 1 Tunel w turze, dobierasz dzięki niemu 2 karty, nawet jeżeli jego Akcja nie jest już dostępna.*

## >> OPIS AKCJI



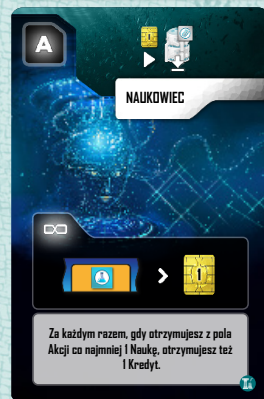
## ARCHITEKT

**Akcja:** Możesz zbudować 1 Farmę, płacąc zwykły koszt budowy albo otrzymujesz 1 Naukę.

**Działanie Stałe:** za każdym razem, gdy budujesz Miasto, otrzymujesz zniżkę wynoszącą 1 Kredyt albo 1 Plastostal.

**Uwaga:** ta zniżka łączy się z innymi zniżkami, które możesz uzyskać w trakcie gry. Koszt budowy nigdy nie może jednak spaść poniżej zera (budowy „za darmo”).

*„Przesadzone! Wy tu socrealizm budujecie?? Zaraz pokażę ci coś lekkiego i zwiewnego.”*



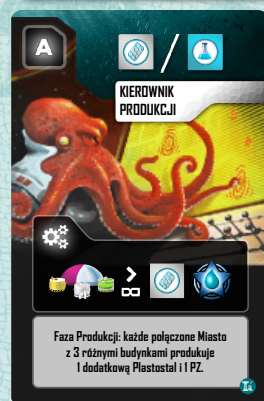
## NAUKOWIEC

**Akcja:** możesz zapłacić 1 Kredyt, by zbudować 1 Laboratorium i je ulepszyć.

**Działanie Stałe:** za każdym razem, gdy otrzymujesz z pola Akcji co najmniej 1 Naukę, otrzymujesz też 1 Kredyt.

**Uwaga:** Naukę możesz otrzymać z dwóch pól Akcji. To dwa żółte pola Akcji.

*„Rzeczy niemożliwe wymyślam od ręki, na cuda trzeba trochę poczekać”*



## KIEROWNIK PRODUKCJI

**Akcja:** otrzymujesz 1 Plastostal albo 1 Naukę.

**Faza Produkcji:** każde połączone Miasto z 3 różnymi budynkami produkuje 1 dodatkową Plastostal i 1 PZ.

*„Wyliminowaliśmy problem ekstrakcji soli tu i tu, przetworniki biomasy zainstalowaliśmy tam, tam i tam, przekierowując przepływ do... Hej, jesteś tu jeszcze?”*



## LOBBYSTA

**Akcja:** ulepsz za darmo 1 Konstrukcję.

**Działanie Stałe:** za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję z powyższego pola, możesz przesunąć swój znacznik na torze Federacji o 1 dodatkowe pole.

**Uwaga:** to działanie odnosi się tylko i wyłącznie do pola Akcji, które przesuwają twój znacznik o 2 pola na torze Federacji.

*„A teraz pokażę ci projekt, który musi ci się spodobać...”*





**A**  **ŁOWCA TALENTÓW**



**Akcja:** możesz zbudować 1 Laboratorium (płacąc zwykły koszt budowy) albo otrzymujesz 1 Algi.

**Przygotowanie do gry:** dobierz 3 zakryte karty z wierzchu talii kart Specjalnych o koszcie 1 lub 2. Wybierz jedną z nich i odłóż pozostałe na spód talii. Zagraj natychmiast wybraną kartę, tak jakbyś zagrywał ją wykonując Akcję pola o odpowiednim kolorze. Nie ponosisz żadnego kosztu za zagranie karty.

**Uwaga:** gdy wybierzesz "Łowcę talentów" na swojego Asystenta, natychmiast rozpatrz jego działanie "Przygotowanie do gry".

*„Zatrudnij najlepszych. Zjedz pozostałych! Taki żarcik HR, rozumiesz...”*

**A**  **MENADŻER**



**Akcja:** otrzymujesz 2 Plastostale albo 2 Kredyty.

**Działanie Stałe:** za każdym razem, gdy budujesz budynek lub budynki, możesz zbudować je także na dostępnych miejscach rozbudowy.

**Uwaga:** przykładowo, karta "Pomiary dna morskiego" pozwala ci na budowę na każdym dostępnym miejscu budowy i rozbudowy.

*„W trzecim kwartale odnotowaliśmy wzrost. Czwarty raz z rzędu.”*

**Za każdym razem, gdy budujesz budynek lub budynki, możesz zbudować je także na dostępnych miejscach rozbudowy.**

**A**  **KONSTRUKTOR TUNELI**



**Akcja:** otrzymujesz 1 Biomase oraz 1 Algi.

**Działanie Stałe:** za każdym razem, gdy budujesz co najmniej 1 Tunel w swojej turze, dobierasz 2 karty.

*„[Odgłos pracy świdra],[Odgłos pracy świdra]!”*

**Za każdym razem, gdy budujesz co najmniej 1 Tunel w swojej turze, dobierasz 2 karty.**

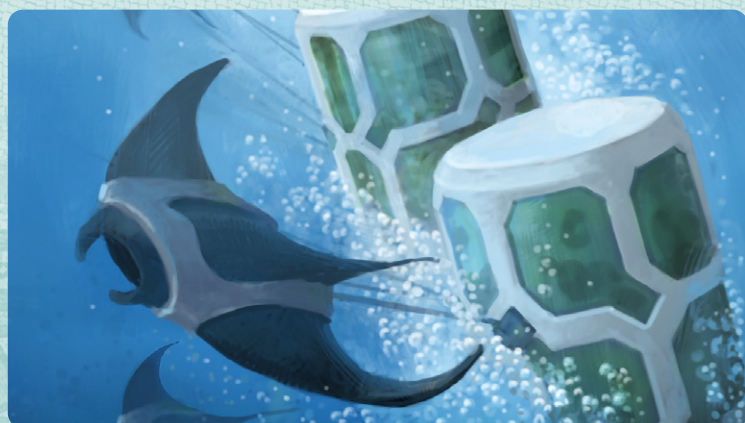
**A**  **BRYGADZISTA**



**Akcja:** możesz zbudować 1 budynek, płacąc zwykły koszt budowy.

**Faza produkcji:** w tej fazie "Brygadzista" produkuje 1 Biomase, 1 Plastostal i 1 PZ.

*„Zrobi się. Ekipa budowlana zaraz u was będzie.”*



## ŁOWCA TALENTÓW

**Akcja:** możesz zbudować 1 Laboratorium (płacąc zwykły koszt budowy) albo otrzymujesz 1 Algi.

**Przygotowanie do gry:** dobierz 3 zakryte karty z wierzchu talii kart Specjalnych o koszcie 1 lub 2. Wybierz jedną z nich i odłóż pozostałe na spód talii. Zagraj natychmiast wybraną kartę, tak jakbyś zagrywał ją wykonując Akcję pola o odpowiednim kolorze. Nie ponosisz żadnego kosztu za zagranie karty.

**Uwaga:** gdy wybierzesz "Łowcę talentów" na swojego Asystenta, natychmiast rozpatrz jego działanie "Przygotowanie do gry".

*„Zatrudnij najlepszych. Zjedz pozostałych! Taki żarcik HR, rozumiesz...”*

## MENADŻER

**Akcja:** otrzymujesz 2 Plastostale albo 2 Kredyty.

**Działanie Stałe:** za każdym razem, gdy budujesz budynek lub budynki, możesz zbudować je także na dostępnych miejscach rozbudowy.

**Uwaga:** przykładowo, karta "Pomiary dna morskiego" pozwala ci na budowę na każdym dostępnym miejscu budowy i rozbudowy.

*„W trzecim kwartale odnotowaliśmy wzrost. Czwarty raz z rzędu.”*

## KONSTRUKTOR TUNELI

**Akcja:** otrzymujesz 1 Biomase oraz 1 Algi.

**Działanie Stałe:** za każdym razem, gdy budujesz co najmniej 1 Tunel w swojej turze, dobierasz 2 karty.

*„[Odgłos pracy świdra],[Odgłos pracy świdra]!”*

## BRYGADZISTA

**Akcja:** możesz zbudować 1 budynek, płacąc zwykły koszt budowy.

**Faza produkcji:** w tej fazie "Brygadzista" produkuje 1 Biomase, 1 Plastostal i 1 PZ.

*„Zrobi się. Ekipa budowlana zaraz u was będzie.”*

## WYŚCIG DO METROPOLII

W tym wariantcie rozgrywki gracze nie rozpoczynają gry z niebieskimi Metropoliami na swojej planszy Gracza. Zamiast tego wszyscy starają się jak najszybciej dotrzeć do najlepszych niebieskich i zielonych Metropolii. Komponenty wymagane do rozgrywki:

- Użycie jednego z tych zestawów **plansz Gracza 1-4, 5-8 albo 9-12**. Każdy gracz otrzymuje jedną losową planszę z tego samego zestawu.
- Niebieskie Metropolie nie są przydzielone do plansz Graczy. Zamiast tego wylosujecie tyle **niebieskich Metropolii**, ilu jest graczy, plus jedną. Pozostałe niebieskie Metropolie odłóżcie do pudełka.
- Wylosujecie tyle **zielonych Metropolii**, ilu jest graczy, plus jedną. Pozostałe zielone Metropolie odłóżcie do pudełka.
- **Brązowe Metropolie** są losowo przydzielone do plansz Graczy zgodnie ze standardowymi zasadami.

## PRZEBIEG GRY

Zamiast przydzielenia **niebieskich i zielonych Metropolii** podczas przygotowania do gry, gracze wybierają je w trakcie rozgrywki. Kafle niebieskich i zielonych Metropolii, które zostały wylosowane podczas przygotowania do gry, powinny leżeć obok planszy, w dobrze widocznym miejscu.

Twoja plansza Gracza ma dwa puste miejsca przeznaczone na kafle Metropolii. Po połączeniu twojej sieci z pierwszym takim miejscem wybierasz jedną z dostępnych niebieskich Metropolii i umieszczasz jej kafel w tym miejscu. Podobnie po połączeniu z drugim takim miejscem wybierasz i umieszczasz tam kafel zielonej Metropolii. Gracze, którzy jako pierwsi połączą się z tymi miejscami, będą mieli większą pulę Metropolii do wyboru.

## WYBÓR METROPOLII

Ten wariant nie wprowadza dodatkowych zasad do tych z gry podstawowej, ale ponieważ plansze Graczy różnią się znacząco od siebie, gracze mają świetną okazję do wypróbowania nowych strategii.

- Użycie zestawu **plansz Gracza 13-16**. Jak zwykle każdy gracz otrzymuje losową planszę z tego zestawu.
- W prawym dolnym rogu twojej planszy Gracza znajdują się ikony niebieskich, brązowych i zielonych Metropolii z wpisanymi w nie liczbami. Oznaczają one ile Metropolii danego rodzaju masz wylosować podczas przygotowania do gry.

### PRZYKŁAD:

*Plansza po lewej nakazuje wylosowanie 2 niebieskich, 2 brązowych oraz 2 zielonych Metropolii. Następnie wybierasz po 1 Metropolię z każdego koloru.*

## ROZPOCZĘCIE GRY

Zanim rozpoczniesz swoją pierwszą turę, umieść po 1 Metropolię w każdym z trzech odpowiednich miejsc na twojej planszy Gracza. Kolor Metropolii musi odpowiadać kolorowi miejsca, w którym ją umieszczasz.

## PRZEBIEG PRZYGOTOWANIA DO GRY (DLA WSZYSTKICH WARIANTÓW)

Kolejność w jakiej gracze podejmują decyzje i wykonują odpowiednie kroki podczas przygotowania do gry jest następująca:

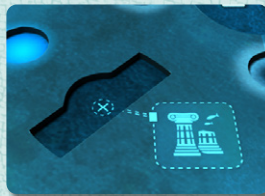
1. Przygotujcie komponenty gry, odkrywając wszystkie karty i te kafle Metropolii, których wylosowania wymaga wybrany przez was wariant.
2. Każdy gracz wybiera swój kolor i otrzymuje losową planszę Gracza.
3. Każdy gracz otrzymuje własne kafle Metropolii.
4. Losowo ustalacie kolejność graczy.
5. Każdy gracz otrzymuje 6 kart z talii I Ery.
6. Przyspieszony start: Każdy gracz otrzymuje po 2 karty Osobistych Asystentów.
7. Przyspieszony Start: W odwrotnej kolejności graczy, gracze wybierają po 1 kafel Początkowych Zasobów i otrzymują pokazane na nim zasoby.
8. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kolejnością. Przed swoją pierwszą turą musisz:
  - Odrzucić tyle kart, by mieć 3 na rękę.
  - Wybrać Osobistego Asystenta, jeśli korzystacie z Przyspieszonego Startu.
  - Wybrać swoje Metropolie, jeśli korzystacie z wariantu Wybór Metropolii.







## » PRZEBIEG GRY



Niektóre miejsca budowy są oznaczone **symbolem Odkrycia**. Po zbudowaniu budynku na takim miejscu wybierasz jeden ze swoich zakrytych żetonów Odkryć i odwracasz go na drugą stronę. Natychmiast otrzymujesz premię pokazaną na tym żetonie.

Następnie umieszczasz ten żeton na planszy Muzeum. Pierwsze Odkrycie umieszczasz na odpowiednim polu w strefie "I", na środku planszy, dzięki czemu natychmiast dobierasz 2 karty.

Twoje drugie Odkrycie trafia do rzędu "II". Twoje trzecie Odkrycie do kolumny "III" itd. Za drugie i każde kolejne Odkrycie otrzymujesz nagrodę pokazaną na jednym z pól danego rzędu lub kolumny. Niektóre nagrody są wyraźnie lepsze od innych, możesz wybrać dowolną z nich, o ile jest dostępna.

Pierwszy gracz, który dokona Odkrycia danego poziomu (II, III, IV, lub V) będzie wybierał spośród 4 nagród. Po wybraniu i otrzymaniu nagrody kładzie żeton Odkrycia na jej polu, blokując je przed kolejnymi graczami, którzy później dokonają Odkrycia tego poziomu. Co oznacza, że w czteroosobowej rozgrywce ostatni gracz, który dotrze do danego poziomu będzie musiał otrzymać ostatnią niezablokowaną nagrodę.

**Nagrody Muzeum są opisane poniżej i na kolejnej stronie.**

Ten wariant dodaje mechanikę eksploracji do Podwodnych Miast.

- Użycie zestawu **plansz Gracza 9-12**. Jak zwykle każdy gracz otrzymuje losową planszę z tego zestawu.
- Każdy gracz otrzymuje 5 żetonów Odkryć w swoim kolorze.
- Wybierzcie jedną ze stron planszy Muzeum.
  - Jeśli wybraliście stronę A, wylosujcie 1 brązową Metropolię i połóżcie ją obok rzędu "IV". Wylosujcie 4 karty Specjalne o koszcie 1 lub 2 i połóżcie je odkryte obok 4 pól kolumny "III".
  - Jeśli wybraliście stronę B, wylosujcie 2 zielone Metropolie i połóżcie je obok kolumny "III". Wylosujcie 3 karty Specjalne o koszcie 3 i połóżcie je odkryte wzdłuż pól rzędu "IV"

## » PRZYGOTOWANIE DO GRY

Chociaż część kart Specjalnych znajduje się obok planszy Muzeum, pozostałe karty Specjalne należy przygotować zgodnie z zasadami. Również brązowe i niebieskie Metropolie są losowo przydzielone graczom podczas przygotowania do gry, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Gracz siedzący na prawo od ciebie powinien wymieszać bez podglądania swoje 5 żetonów Odkryć i położyć je zakryte w losowej kolejności przed tobą lub na "miejscach Odkryć" na twojej planszy Gracza, tak żebyś nie znał położenia konkretnych żetonów. Do ich odwrócenia potrzebujesz **symbolu Odkrycia**.

## PLANSZA MUZEUM STRONA A

III

Kiedy dokonujesz swojego trzeciego Odkrycia, wybierasz jedną z kart Specjalnych o koszcie 1 lub 2, które zostały tu umieszczone podczas przygotowania. Karty nie są powiązane z polami, możesz więc wybrać dowolną z dostępnych kart. Jeśli wybrana karta ma Działanie Natychmiastowe, rozpatrz je i odłóż ją na spód odpowiedniej talii. W przeciwnym wypadku pozyskujesz tę kartę. Koszt w Kredytach widoczny w lewym górnym rogu karty został opłacony przez Muzeum (otrzymujesz ją za darmo).

Niektóre pola są oznaczone zielonym kolorem, abyś nie zapomniał o dołożeniu przy nich odpowiednich komponentów podczas przygotowania do gry.

Otrzymujesz brązową Metropolię, wylosowaną podczas przygotowania. Umieść ją obok swojego początkowego Miasta, jest uważana za połączoną.

Na koniec gry możesz dwukrotnie rozpatrzyć jedną ze swoich kart Specjalnych o koszcie 3 Kredytów.

IV

Na koniec gry podważasz premię z twojej brązowej Metropolii.

Natychmiast otrzymujesz 3 PZ.

V

Kiedy dokonujesz swojego piątego Odkrycia, natychmiast otrzymujesz PZ z pola, na którym położył żeton Odkrycia.



Jeżeli położył swój żeton trzeciego Odkrycia na jednym z tych dwóch pól, otrzymujesz natychmiast wskazane PZ.

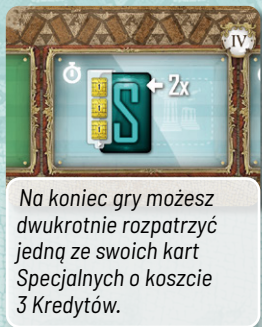
Kiedy dokonujesz swojego pierwszego Odkrycia, natychmiast dobierasz 2 karty.

II

Twoje drugie Odkrycie produkuje surowiec podczas Produkcji.



**PRZYKŁADY:**



Na koniec gry możesz dwukrotnie rozpatrzyć jedną ze swoich kart Specjalnych o koszcie 3 Kredytów.



Jeżeli wydać do 12 Biomasy, otrzymując po 2 PZ za każdą wydaną Biomase. Co oznacza, że jeśli masz tylko 6 Biomasy, podwojenie działania karty nie przyniesie żadnego efektu.



Jeżeli podwoisz działanie tej karty, otrzymujesz dwa razy więcej PZ niż zwykle.

**PLANSZA MUZEUM STRONA B**

Niektóre pola są oznaczone zielonym kolorem, abyś nie zapomniał o dołożeniu przy nich odpowiednich komponentów podczas przygotowania do gry.

Wybierz jedną z przygotowanych tutaj przed grą dwóch zielonych Metropolii i umieść ją obok twojego początkowego Miasta. Jest uważana za właśnie połączoną - rozpatrz jej Działanie Natychmiastowe.

**III**

Wybierz jedną z twoich niebieskich Metropolii i natychmiast otrzymaj jej premię, łącznie z jej produkcją.

Jeżeli gracze z wariantem Wybór Metropolii, gracz, który nie ma jeszcze żadnej niebieskiej Metropolii, otrzymuje w zamian premię z dowolnej, nadal dostępnej Metropolii.

**PRZYKŁAD:**



**II**

Twoje drugie Odkrycie produkuje surowiec podczas Produkcji.

Jeżeli użyjesz nagrody tego pola na tym kafle Metropolii, natychmiast otrzymujesz 1 Plastostal, 1 Kredyt i dobierasz 2 karty. Otrzymujesz natychmiast także produkcję kafła, czyli 1PZ.

Nie zmienia to w żaden sposób standardowego działania Metropolii. Nadal rozpatrujesz jej Działanie Natychmiastowe przy połączeniu, a po nim Metropolia będzie produkować 1PZ w fazie Produkcji. (Innymi słowy nagroda z tego pola Muzeum pozwala ci na dwukrotne otrzymanie jednorazowej premii z kafła Metropolii: raz przy połączeniu Metropolii i kolejny raz przy rozpatrzeniu nagrody z tego pola).

**IV**

Kiedy dokonujesz swojego czwartego Odkrycia, otrzymujesz wskazane PZ. Jeśli położysz żeton na jednym z pierwszych trzech pól, otrzymujesz także jedną wybraną kartę z przygotowanych tutaj przed grą kart Specjalnych o koszcie 3 Kredytów. Pozyskujesz ją za darmo (nie płać 3 Kredytów).

**V**

Kiedy dokonujesz swojego piątego Odkrycia, natychmiast otrzymujesz PZ z pola, na którym położysz żeton Odkrycia.



Za swoje trzecie Odkrycie zdobywasz 0, 1 lub 2 PZ, zależnie od pola na którym położysz jego żeton.

Kiedy dokonujesz swojego pierwszego Odkrycia, natychmiast dobierasz 2 karty.

**Autor:** Vladimír Suchý  
**Ilustracje:** Milan Vavroň  
**Projekt graficzny oraz modelowanie trójwarstwowych plansz Gracza:** Radek „rbx” Boxan  
**Produkcja:** Kateřina Suchá  
**Zasady:** Jason Holt  
**Skład edycji polskiej:** Konrad Rószkowski  
**Edycja polska:** Zespół Portal Games

**Podziękowania dla:** Jindra, Kendy, Michal, Katka, Vojta, Vodka, Ondra, Jirka, Standa, Lukas Palka i Boardgame Port Zlin, Bradley Shadrix, Emily Shadrix, Ken Hill, Mike Poole, Jean Paul Agez i klub graczy Ludopoly oraz wszystkich testerów na konwentach.

**Specjalne podziękowania dla** Henrika Larssona za inspirację przy projektowaniu kart i olbrzymią falę komentarzy do poszczególnych wariantów gry.





## »» PODWÓJNE DZIAŁANIE

Działanie Metropolii na tych miejscach będzie podwojone. Dotyczy to Działań wszelkiego rodzaju: Natychmiastowych, w fazie Produkcji oraz Na koniec gry. Poniżej znajdziesz przykłady ich zastosowania.



PRZYKŁADY:



Przy podwojeniu zdobywasz natychmiast 4 PZ oraz możesz natychmiast zbudować i ulepszyć 2 Tunele.



Przy podwojeniu zdobywasz natychmiast 6 PZ, a twój limit kart na rękę od tego momentu rośnie o 2 karty (z 3 kart do 5).



Przy podwojeniu otrzymujesz 8 Kredytów i zdobywasz 2 PZ.



Przy podwojeniu otrzymujesz 2 Plastostale, 2 Kredyty i dobierasz 4 karty. W fazie Produkcji ten kafel produkuje 2 PZ.

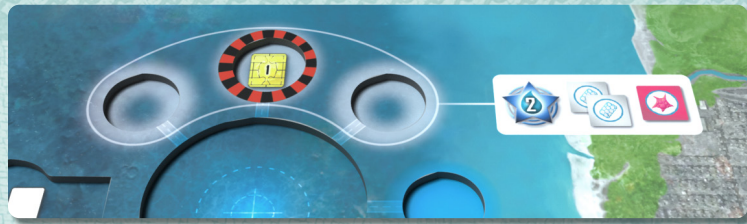


Przy podwojeniu zdobywasz na koniec gry po 6 PZ za każdą połączoną Metropolię.



Przy podwojeniu zdobywasz na koniec gry 8 PZ za 5 połączonych Miast, 16 PZ za sześć połączonych Miast lub 24 PZ za siedem połączonych Miast.

## »» SYMBOLE NA PLANSZACH GRACZY



Podobnie jak w grze podstawowej czerwona przerywana linia oznacza miejsce budowy z nadpłatą. Na przykład centralne miejsce budowy na powyższej ilustracji wymaga wydania dodatkowego 1 Kredytu przy budowie. Linia wychodząca od symboli premii i otaczająca trzy miejsca budowy oznacza, że aby otrzymać premię, należy zbudować budynki na wszystkich 3 miejscach budowy. Natychmiast po zbudowaniu ostatniego z nich otrzymujesz 1 Biomase, 2 Plastostale i zdobywasz 2 PZ.

## »» POŁĄCZENIE PRZEZ METROPOLIE



Budując Tunele, możesz teraz łączyć swoje Miasta przez tę niebieską Metropolię.

## »» ZIELONE METROPOLIE



Natychmiast budujesz za darmo 1 Miasto.



Za każdym razem, gdy budujesz Miasto, otrzymujesz 1 Kredyt i zdobywasz 1 PZ.



Natychmiast budujesz za darmo dwa budynki na dwóch miejscach rozbudowy.

## TRYB SOLO

Podczas gry w trybie solo możesz wykorzystać plansze Gracza 13,14,15 lub 16, razem z zasadami Przyspieszonego Startu i/lub wariantem Wybór Metropolii.

Wylosuj 2 karty Osobistych Asystentów i kafle Początkowych Zasobów. Wybierz po jednym z nich. Trzy kafle Akcji w nieużywanym kolorze zaczynają grę na dowolnych polach Akcji, identycznych dla każdego koloru. Rozgrywka toczy się zgodnie ze standardowymi zasadami trybu solo, jedynie teraz twój cel to zdobycie 125 PZ.

Uwaga: Dzięki nowym kartom Specjalnym Priorytetów Federacji (karty nr 252, 254 i 257) w trybie solo zdobywasz min. 4 PZ, chyba że masz odpowiednio co najmniej 5 odpowiednio Laboratoriów, Odsalarni i Tuneli, wówczas zdobywasz 8 PZ, a jeśli masz ich co najmniej 7, to zdobywasz 12 PZ.

