



 14+
1 - 4

40 min. / 

VLADIMÍR SUCHÝ

NOVÉ OBJEVY

PODMOŘSKÁ MĚSTA

POD MOŘSKOU HLAZINOU VÁS DĚKÁVÁ „NOVÝ SVĚT“.

Vítejte při hraní „Nových objevů“, prvního rozšíření hry Podmořská města. To obsahuje nové komponenty a části, které vám nabídnou nové způsoby hraní a s jejichž pomocí objevíte nové strategie, jež vás dovedou k vítězství.

NOVÉ KARTY – 52 nových karet přidá nové možnosti při hraní karet všech efektů.

NOVÍ ASISTENTI – noví asistenti, každý s ojedinělou speciální schopností vám pomohou vytvořit unikátní „podmořský národ“.

STARTOVNÍ KARTIČKY – startovní kartičky umožňují hráčům začít partii s určitým počtem různých zdrojů ve své zásobárně či již rozestavěnou infrastrukturou. To přirozeně urychlí celou hru, a proto se začíná až ve druhém kole.

NOVÉ Hráčské DESKY – nové hráčské desky jsou použitelné s novými herními variantami. Toto rozšíření také obsahuje původní hráčské desky v exkluzivní kvalitě.

NOVÉ METROPOLE – nové zelené metropole nabízejí nové výhody. Jsou používány v rozličných variantách hry několika různými způsoby a umožňují zvolit při honbě za vítězstvím nové strategické postupy.

MUZEUM – na mořském dně objevujete nové poklady – pozůstatky dávných kultur, které pomohou vašemu národu vybudovat prestiž umístováním těchto vzácných exponátů do historického muzea.

KOMPONENTY



NOVÍ ASISTENTI
8 KARET OSOBNÍCH ASISTENTŮ



NOVÉ METROPOLÉ
10 DÍLKŮ ZELENÝCH METROPOLÍ



RYCHLÝ START
6 STARTOVNÍCH KARTÍČEK



MUZEUM
1 OBOUSTRANNÁ DESKA MUZEA
5 ŽETONŮ OBJEVŮ VE VŠECH BARVÁCH HRÁČŮ



NOVÉ Hráčské desky

8 OBOUSTRANNÝCH Hráčských dešek

Desky 1-4 a 5-8 jsou graficky stejné jako desky v základní hře.
Desky 9-12 jsou určené pro hrání varianty Muzeum.

Desky 13-16 jsou silně asymetrické
(poskytují tedy hráčům mnoho nových možností).

Hráči, hrající společnou partii, vždy používají desky ze stejné skupiny, přičemž si je vždy vybírájí náhodně.



3 JEDNOKREDITOVÉ
A 5 TŘÍKREDITOVÝCH SPECIÁLNÍCH KARET



10 DISKŮ FAREM

10 DISKŮ ODSOLOVACÍCH ZAŘÍZENÍ

10 DISKŮ LABORATOŘÍ



BALÍČEK KARET ÉRY I: 18 KARET



BALÍČEK KARET ÉRY II: 15 KARET



BALÍČEK KARET ÉRY III: 11 KARET

PŘÍPRAVA ROZŠÍŘENÍ

1. Předtím, než budete hrát první hru:

- Vložte nové karty do příslušných balíčků.
- Přidejte nové disky do společné zásobárny.

Nyní jste připraveni hrát běžnou hru nebo některou novou variantu, kterou toto rozšíření nabízí.

2. Pokud chcete hrát variantu **Rychlý start**, použijte startovní kartičky a nové karty osobních asistentů. (Pokud chcete hrát hru podle základních pravidel, nechte je ležet v krabici.)

3. Rozhodněte se, kterou z následujících variant chcete hrát:

- Běžnou hru
- Variantu se závodem o metropoli
- Variantu s výběrem metropoli
- Muzeum

4. Použijte hrácké desky a další herní materiál v souladu s vybranou variantou hry. Všechny možnosti jsou hratelné s variantou **Rychlý start**.

Pozn.: Nové karty jsou plně kompatibilní se všemi variantami a s **Rychlým startem**. Pokud tedy zvolíte novou variantu, nemusíte měnit složení jednotlivých balíčků karet.

NOVÉ KARTY

Nové karty jsou připraveny tak, aby mohly být přidány do základní hry:

- Éra I: 18 karet
- Éra II: 15 karet
- Éra III: 11 karet
- Jednokreditové karty: 3 karty
- Tříkreditové karty: 5 karet

Můžete jednoduše přidat všechny karty k příslušným balíčkům a už se o ně dále nestarat. Pokud se tedy rozhodnete změnit modul (variantu z tohoto rozšíření), není potřeba žádné karty z balíčků vyjmout nebo je do nich přidávat.



Tento symbol je použit pro označení všech karet tohoto rozšíření. Nemá vliv na průběh hry.



» POZNÁMKY K VYBRANÝM KARTÁM

Efekty nových karet mají stejné zákonitosti jako v základní hře. Několik z nich je vysvětleno níže:



Přestože toto rozšíření obsahuje nové asistenty s efekty, které odpovídají zobrazeným symbolům, tato karta vám za vašeho asistenta neposkytne žádné body.



Zahraj jednu kartu z ruky tak, jako by byla hrana současně s akčním polem stejné barvy. Pokud má karta okamžitý efekt, zahrá ji a odlož na odkládací balíček. Pokud nemá okamžitý efekt, polož kartu před sebe na stůl.



Stále dostupné akční pole, vždy odpovídá té barvě karty, kterou právě odhaduješ. Například, pokud hraješ červenou kartu a vyberes si stále dostupné akční pole, můžeš položit kartu před sebe nebo zahrát její okamžitý efekt stejně jako bys jí zahrál současně s využitím efektu červeného akčního pole.

RYCHLÝ START

Při hraní varianty **Rychlý start** jsou hráčům na začátku hry poskytnuty výhody, které jim umožní rychlejší „rozjezd“, proto se v této variantě vynechává první kolo. Budete potřebovat následující komponenty:

- Rozdejte každému hráči náhodně 2 nové osobní asistenty. Zbývající asistenti a všichni asistenti ze základní hry jsou vráceni do krabice.
- Náhodně vyberte startovní kartičky tak, aby jich byl stejný počet jako hráčů plus jedna (například 5 kartiček pro hru 4 hráčů). Položte tyto kartičky lícem nahoru na stůl tak, aby je viděli všichni hráči. Zbývající kartičky jsou vráceny do krabice.

Varianta **Rychlý start** je hratelná s původní hrou a všemi dalšími variantami.



» STARTOVNÍ KARTIČKY

Hráči získají jejich startovní suroviny a stavby do začátku hry podle kartičky, kterou si vyberou. Změny v přípravě hry jsou popsány níže.

» PŘÍPRAVA HRY

Hráči **nezacínají** s 1 řasou, 1 oceloplastem, 1 vědou a 2 kredity.



Na stupnici Federace hráči začínají na barevných značkách pod 4. polem. Nikdo tedy nedostane z této stupnice do začátku hry bonusové suroviny.

Umístěte žeton času na druhé místo stupnice času. Vynecháte tak 1. kolo.

» VÝBĚR ZDROJŮ

Startovní kartičky si hráč vybírá na začátku hry poté, co obdrží do ruky 6 karet, avšak před tím, než 3 z těchto karet odhodí do odkládacího balíčku.

Výběr probíhá v opačném pořadí, než v jakém hráči hraje. Jinými slovy, první hráč si vybírá jako poslední.

Ve chvíli, kdy si hráč vybere startovní kartičku, ihned obdrží zdroje, které jsou na ní znázorněné. Pokud získává budovu, položí ji ke startovnímu městu. Pokud získává město nebo tunel, položí je na místo vhodné pro stavbu. Města, budovy a tunely, které na začátku hry hráči získávají, se staví zdarma.

Jakmile byly kartičky rozebrány a hráči získali jejich výhody, mohou být vráceny do krabice. Jste připraveni hrát počínaje 2. kolem.

» NOVÍ OSOBNÍ ASISTENTI

Asistenti, kteří jsou součástí tohoto rozšíření, poskytují každému hráči nějakou unikátní schopnost. Osobní asistenti ze základní hry se při hraní rozšíření nepoužívají, nechte je tedy v krabici.

Během přípravy hry obdrží každý hráč 2 náhodně vybrané asistenty. Na začátku hráčova prvního tahu, předtím, než si vybere akční pole, se kterým bude hrát svou první kartu, si hráč vybere jednoho ze těchto dvou asistentů a druhého vrátí do krabice. Tento vybraný asistent se stává hráčovou první akční kartou, stejně jako je tomu v základní hře. Poté, co si hráč pro tuhú partii vybral svého asistenta, může pokračovat svým prvním tahem.



Jako obvykle je každý asistent akční kartou, která může být používána podle základních pravidel pro akční karty. Pokud je nějaké pravidlo nebo efekt ovlivněn typem karty, asistent je vždy akční karta. V tomto případě nikdy nejde o kartu jiného typu.

Kromě toho má každý asistent další efekt, který je znázorněn ve spodní části karty. Tento efekt je na efektu akční karty nezávislý. Hráči ho mohou využívat i v případě, že již asistenta jako akční kartu v příslušné fázi použili.

Jak lze předpokládat, pokud kartu asistenta v rámci nadbytečného množství akčních karet odhodíte, nemůžete již dále používat ani její spodní efekt.

PŘÍKLAD

Stavitel tunelů ti poskytne 1 organickou hmotu a 1 řasu, pokud využíváš jeho akční efekt. Kdykoliv stavíš v tahu první tunel, můžeš si vzít 2 karty z dobracího balíčku, a to i v případě, že jeho akční efekt byl již v této fázi využit.

» POPIS AKCÍ



ARCHITEKT

Akce: Postav farmu za obvyklou cenu, nebo si vezmi 1 vědu.

Trvalý efekt: Kdykoliv stavíš město, máš slevu 1 kredit nebo 1 oceloplast.

Poznámka: Tato sleva může být kumulována s ostatními slevami, ale cena města nikdy nemůže být „nižší“ než 0 surovin.

„Přestavět! Všechno se musí přestavět! Pusťte mě k tomu, ukážu vám něco elegantního a vzděšného.“



VĚDEC

Akce: Zaplať 1 kredit za stavbu nové laboratoře a hned ji vylepší.

Trvalý efekt: Kdykoliv získáváš použitím akčního pole 1 vědu, vezmi si 1 kredit.

Poznámka: Jsou tu 2 akční pole, ze kterých můžeš získat vědu. Obě jsou žlutá.

„Jaký váš problém mohu vyřešit dnes?“



PRODUCTION MANAGER

Akce: Získáš 1 oceloplast nebo 1 vědu.

Produkční efekt: Každé připojené město se třemi různými budovami produkuje během produkce 1 oceloplast a 1 bod navíc.

„Takže jsme vyloučili extrakci solného roztoku tady a tady.....a instalovali přípravné zařízení zde a zde.....vedeme potrubí do.....posloucháte mě?“



LOBBISTA

Akce: Vylepší jednu svoji budovu zdarma.

Trvalý efekt: Kdykoliv používáš zobrazené akční pole, můžeš se posunout na stupnici Federace o 1 pole navíc.

Poznámka: Tento efekt se týká pouze akčního pole, které vám na stupnici Federace umožňuje posun o 2 pole.

„Myslím si, že si tento projekt velmi oblíbíte...“



HEADHUNTER

Akce: Postav laboratoř za obvyklou cenu, nebo získej 1 řasu.

Okamžitý (startovní) efekt: Na začátku hry si dober 3 horní karty z balíčku jedno- a dvoukreditových Speciálních karet. Jednu z nich si vyber a zbylé dvě vrať dospodu balíčku. Okamžitě zahrá vybranou kartu stejně, jako bys ji hrál s barevně odpovídajícím akčním polem. Zahrá jí zdarma.

Poznámka: Ve chvíli, kdy položíte tohoto asistenta před sebe, proveďte jeho okamžitý efekt.

„Najmi ty nejlepší, roztrhaj ostatní! ... Jenom žertuju.“



MANAGER

Akce: Vezmi si 2 oceloplasty nebo 2 kredity.

Trvalý efekt: Pokud stavíš novou budovu, můžeš ji postavit na dodatečné místo u města.

Poznámka: Například karta Průzkum vám dovoluje stavět budovy na místech vhodných pro stavbu včetně dodatečných míst u měst.

„Ve třetím čtvrtletí jsme opět rozšířili pole své působnosti. Podruhé.“



STAVITEL TUNELŮ

Akce: Vezmi si 1 organickou hmotu a 1 řasu.

Trvalý efekt: Kdykoliv postavíš ve svém tahu alespoň 1 tunel, vezmi si 2 karty z dobracího balíčku.

„Vrrrrrrr, vrrrrrrr!“



STAVITEL

Akce: Postav jakoukoliv budovu za obvyklou cenu.

Produkční efekt: Během produkce získáváš jako stavitel 1 organickou hmotu, 1 oceloplast a 1 bod.

„Žádný problém. Hned tam pošlu svoji nejlepší stavební partu.“

toho se náhodně vybere kolik **modrých** metropolí, kolik je hráčů plus jedna a položí se na viditelné místo na stole. Zbylé modré metropole se odloží zpět do krabice.

● Náhodně vyberte kolik **zelených metropolí**, kolik je hráčů plus jedna a vyložte je na stůl. Zbylé zelené metropole se vrátí zpět do krabice.

● **Hnědé metropole** se rozdají hráčům náhodně a jsou položeny na příslušná místa jejich hráčských desek stejně jako při hře podle základních pravidel.

» PRŮBĚH HRY

Místo toho, aby si hráči hned na začátku partie umístili **modré a zelené** metropole na své hrací desky, vybírají si je v průběhu hry. Modré a zelené metropole, náhodně vylosované na začátku partie, se vyloží na stůl blízko herního plánu tak, aby je každý viděl.

Každá deska hráče v této partii má dvě volná místa, kde mohou být položeny metropole. V případě, že spojíte se svou síti tunelů první z těchto míst, vyberete si jednu z vyložených modrých metropolí. Pokud připojíte i druhé volné místo ke své síti tunelů, vyberete si jednu ze zelených metropolí.

Podstatou této varianty je, že ten, kdo dříve spojí místo pro metropoli na své hrací desce, má větší výběr z vyložených dílků.

VÝBĚR METROPOLÍ

Tato varianta se hraje podle pravidel základní hry jen s tím rozdílem, že hráči mají rozdílné hráčské desky. Ty jim umožní zkoušet nové herní strategie prostřednictvím různého výběru vlastních metropolí.

- **Použij se desky s čísly 13-16.** Jako obvykle jsou desky hráčům rozdány náhodně.
- Ve spodním pravém rohu každé hráčské desky je znázorněn počet různě barevných metropolí, ze kterých si každý hráč vybírá ty, co si na začátku hry umístí na svou hráčskou desku. Každý hráč si náhodně vytáhne znázorněný počet různě barevných metropolí.

PŘÍKLAD:

Deska hráče nalevo ti říká, že si máš náhodně vytáhnout 2 modré, 2 hnědé a 2 zelené metropole. Na svou desku si vybereš jednu od každé barvy.

» ZAČÁTEK HRY

Na začátku partie si hráč vybere pro každé volné místo na jeho hráčské desce jednu metropoli. Všechny metropole, jejichž barvy odpovídají příslušným volným místům na deskách hráčů, jsou na tato místa položeny před začátkem prvního tahu.

ZAČÁTEK HRY – SOUHRN (VŠECHNY VARIANTY):

Tento souhrn nám přehledně vysvětluje časování jednotlivých úkonů, které je potřeba provést na začátku hry.

1. Příprava hry, odkrytí všech karet a dílků metropolí, které jsou náhodně vybírány v průběhu přípravy konkrétní varianty.
2. Hráči si vyberou barvu a obdrží náhodně přidělené hráčské desky.
3. Hráči obdrží jejich vlastní dílky metropolí.
4. Náhodně se určí pořadí hráčů.
5. Každý hráč obdrží 6 karet z balíčku karet první fáze.
6. **Rychlý start:** Každý hráč obdrží 2 náhodně vybrané osobní asistenty.
7. **Rychlý start:** V opačném pořadí hráčů jsou vybírány startovní kartičky a získávány zobrazené výhody.
8. Hráči hrají v předem daném pořadí. Před prvním tahem musí:
 - Odhodit tři ze šesti karet v ruce.
 - Vybrat si osobního asistenta (v případě hry s variantou Rychlý start).
 - Vybrat a položit metropole na svou hrací desku, pokud se hraje hra s variantou Výběr metropolí.

ZÁVOD O METROPOLE

V této variantě nedostávají hráči na začátku partie na svůj plán modré metropole, jak je tomu v základních pravidlech. Místo toho v průběhu partie soutěží o získání nejlepších modrých a posléze zelených metropolí. K tomu potřebujete následující herní materiál:

- Použijte desky hráčů s čísly **1-4, 5-8** nebo **9-12**. Všichni hráči by měli používat jednu z hracích desek jedné číselné sady z výše uvedených. Desky si hráči rozeberou náhodně.
- Modré metropole nejsou na začátku hry položeny na hrací desky. Místo

MUZEUM

Tato varianta přidává do rozšíření Podmořských měst aspekt objevování.

- Použijte hráčské desky s čísly 9–12. Toto je jediná varianta, kdy jsou tyto desky používány. Hráčům by měly být přiděleny náhodně.
- Každý hráč si vezme všech 5 žetonů objevů ve své barvě.
- Použijte některou ze stran desky Muzeum.

A. Pokud budete hrát se stranou A, náhodně vyberte 1 hnědou metropoli a položte ji blízko řady IV. Dále náhodně vyberte 4 jedno- a dvoukreditové Speciální karty a umístěte je lícem nahoru vedle volných míst sloupce III.

B. Pokud použijete stranu B Muzea, náhodně vyberte 2 zelené metropole a položte je blízko sloupce III. Poté náhodně vyberte 3 tříkreditové Speciální karty a umístěte je vedle řady IV.

POZOR!! S variantou Muzeum můžete hrát současně variantu Závod o metropole.

» PŘÍPRAVA HRY

Ačkoliv jsou některé Speciální karty použity přímo na desce Muzea, zbylé se připraví na herní plán jako obvykle. Stejně tak si i hnědá a modré metropole hráči vylosují náhodně a položí na svou hráčskou desku tak, jak je to uvedeno v základních pravidlech.

Hráč po vaší pravici zamíchá 5 vašich žetonů objevů a umístí je na vaši hráčskou desku lícem dolů v náhodném pořadí, na místa pro tyto žetony určená. Nevíte tedy, na kterém místě se nachází který žeton objevu. To zjistíte až poté, kdy daný objev na své desce odkryjete v rámci stavební činnosti.

DESKA MUZEA A

III

V případě uskutečnění třetího objevu si vyber jednu z vyložených jedno- nebo dvoukreditových Speciálních karet. Karty nejsou přiřazeny k jednotlivým místům, takže si můžeš vybrat jakoukoliv kartu, která ještě nebyla vybrána jiným hráčem. Pokud se jedná o kartu s okamžitým efektem, proved ho a vráť kartu dospodu balíčku. Pokud její efekt není okamžitý, vylož kartu před sebe. Cenu za použití či vyložení karty za tebe zaplatí Muzeum, ty nic platit nemusíš 😊

Některé vitríny v muzeu jsou zelené na znamení toho, že musí být připraveny před začátkem hry.

Vezmi si hnědou metropoli, která byla náhodně vybrána během přípravy hry a polož ji vedle svého startovního města. Nyní je připojená.

Na konci hry může být jedna z tvých tříkreditových karet použita dvakrát.

Na konci hry získáš bonus ze své hnědé metropole dvakrát.

Okamžitě obdržíš 3 body.

V

Pokud provedeš pátý objev, okamžitě získáváš počet bodů znázorněný ve vitrině, do které pokládáš svůj žeton objevu.



» PRŮBĚH HRY



Některá „stavební“ místa jsou označena symbolem objevu. Pokud stavíte právě na takové místo budovu nebo tunel, otočte lícem nahoru žeton objevu přiřazený tomuto místu nebo ležící před vámi a odkryjte náhodný bonus na něm znázorněný. Ten okamžitě získáte.

Následně umístěte váš právě odkrytý žeton objevu do Muzea. První objev každého hráče může být položen pouze na jedno místo ve vitrině I uprostřed desky Muzea, což znamená, že získaným okamžitým bonusem jsou pro každého 2 karty navíc z dobíracího balíčku.

Každý druhý objev (žeton objevu) je pokládán do řady II. A podobně, třetí objev do řady III atd. Za každý umístěný objev ve vitrině II až V si hráč vybírá jeden z bonusů v příslušné řadě, který ještě nebyl vybrán rychlejším hráčem. Přirozeně jsou některé odměny lepší než jiné.

První hráč, který má možnost umístit objev do příslušné (II, III, IV nebo V) vitriny má možnost vybrat si ze 4 různých bonusů. Svůj žeton objevu položí na symbol vybrané odměny na znamení toho, že tato odměna již nesmí být vybrána jiným hráčem. Při hře 4 hráčů tedy na posledního (4. hráče) zbude jenom jeden bonus.

Muzejní bonusy jsou vysvětleny níže a na následující stránce.

II

Tvoje druhý objev produkuje během produkce vybranou surovinu.

PŘÍKLADY:



Na konci hry může být jedna z tvých tříkreditových karet použita dvakrát.



Pokud je efekt této karty použit dvakrát, můžeš utratit až 12 organických hmot. V případě, že máš u sebe v zásobárně pouze 6 organických hmot, tento bonus ti nepomůže.



Pokud je tento efekt zdvojen, získáš dvakrát více bodů, než je uvedeno na kartě.

DESKA MUZEA B

Některé vitríny v muzeu jsou zelené na znamení toho, že musí být připraveny před začátkem hry.

Vyber si některou ze zelených metropolí, které byly náhodně vybrány během přípravy hry. Umísti ji vedle svého startovního města. Tato metropole se počítá jako připojená a její efekt platí.

III

Vyber si jednu svou modrou metropoli a okamžitě provede všechny její efekty, včetně příjmů v produkci. Pokud hrájet variantu Závod o metropole, tak si hráč, který dosud nemá modrou metropoli, může vybrat některou z nabídky stále dostupných a provést její efekt.



IV

Za svůj čtvrtý objev získáš zobrazený počet bodů. Na třech místech můžeš také obdržet jednu ze tříkreditových Speciálních karet, které byly náhodně vybrány na začátku hry. Kartu si polož před sebe bez placení.

V
Pokud provedeš pátý objev, okamžitě získáváš počet bodů znázorněných ve vitrině, do které pokládáš svůj žeton objevu.

PŘÍKLAD:



Pokud využiješ současně s položením žetonu objevu do této vitrány zobrazenou modrou metropoli, okamžitě získáš 1 oceloplast, 2 karty, a 1 kredit. Stejně tak získáš příjem v produkci, což je v tomto případě 1 bod.

To nemá vliv na běžnou funkci této metropole. I v případě, že jí využiješ společně s deskou Muzea, obdržíš v okamžiku připojení této metropole ke své síti infrastruktury znázorněný jednorázový příjem a poté bude v každé produkční fázi znamenat zisk jednoho bodu. V podstatě ti tato vitrina umožňuje získat jednorázový bonus dvakrát: jednou v případě, že metropoli připojíš a pak také ve chvíli, kdy použiješ danou vitrinu při umístění svého žetonu objevu do Muzea.

Autor: Vladimír Suchý

Ilustrace: Milan Vavroň

Grafický design + vývoj a design třívrstvých hráčských desek:

Radek „rbx“ Boxan

Produkce: Kateřina Suchá

Pravidla: Jason Holt

Poděkování: Jindra, Kendy, Michal, Katka, Vojta, Vodka, Ondra, Jirka,

Standa, Lukáš Palka a Boardgame Port Zlín, Bradley Shadrix, Emily Shadrix, Ken Hill, Mike Poole, Jean Paul Agez a hernímu klubu Ludopoly a ostatním účastníkům herních akcí.

Speciální poděkování: Henrique Larssonovi za inspiraci při vývoji karet a velké množství připomínek k jednotlivým variantám hry.

SHRNUTÍ

» ZDVOJOVÁNÍ EFEKTŮ

Metropole na těchto místech mají své efekty zdvojené. To zahrnuje všechny typy efektů: okamžitý, produkční a efekt při závěrečném bodování. Podívejte se na příklady níže.



PŘÍKLADY:



Pokud je tento efekt zdvojen, znamená to, že získáš 4 body a můžeš okamžitě postavit 2 tunely a vylepšit je.



Když zdvojuješ tento efekt, získáváš 6 bodů a tvůj limit karet v ruce vzroste dvakrát (ze 3 karet na 5).



Jestliže zdvojuješ tuto metropoli, dostaneš 8 kreditů a 2 body.



Tento zdvojený efekt ti dává 2 oceloplasty, 4 karty a 2 kreditu. Během produkce tato metropole produkuje 2 body.



Pokud je tato metropole zdvojená, dává ti na konci hry 6 bodů za každou připojenou metropoli včetně této.



Při zdvojení tohoto efektu dochází k zisku 8 bodů za pět připojených měst, 16 bodů za šest připojených měst a 24 bodů za sedm připojených měst na tvé hrácké desce.

» SYMBOLY NA HRÁČSKÝCH DESKÁCH



Cervené kolečko, stejně jako v základní hře, znamená, že se jedná o stavební místo s „cenou“. Při stavbě na toto místo musíte zaplatit určité suroviny na tomto místě znázorněné. V tomto příkladu tedy musíte zaplatit za stavbu na střední stavební místo o jeden kredit více než je běžné. Bílé ohrazení stavebních míst rovnou čárou znamená, že tato místa musí být nejprve obsazena, abyste mohli získat zobrazenou odměnu. V tomto případě, jakmile budete mít postavené budovy na všech třech stavebních místech, obdržíte 2 body, 2 oceloplasty a 1 organickou hmotu.

» SPOJENÍ PŘES METROPOLI



Prostřednictvím výstavby tunelů můžete spojit svá města přes tuhodou metropoli.

» ZELENÉ METROPOLE



Okamžitě postav zdarma město.



Kdykoliv stavíš město, získáš 1 bod a 1 kredit.



Okamžitě postav zdarma dvě budovy na dvě dodatečná místa u měst.

SÓLO HRA

Pro hraní sólo hry s tímto rozšířením použijte desky **13, 14, 15 nebo 16** a hrajte podle pravidel varianty Rychlý start. Náhodně si doberte 2 asistenty a 2 startovní kartičky. Vyberte si z každého jednu. Hrajte podle pravidel základní hry s tím rozdílem, že **vaše cílová bodová hranice je 125 bodů**.

V případě plnění bonusu na kartách č. 252, 254 a 257 dostanete vždy 4 body; v případě, že máte 5 odsolovacích zařízení, laboratoři nebo tunely, získáte 8 bodů a v případě postavení 7 odsolovacích zařízení, laboratoři nebo tunelů dostanete 12 bodů.

