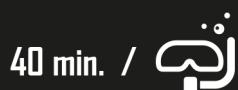


14+
1 - 4

VLADIMÍR SUCHÝ

NEW DISCOVERIES UNDERWATER CITIES

UN NUEVO MUNDO NOS ESPERA BAJO EL MAR

Bienvenido a *New Discoveries*, la primera expansión para *Underwater Cities*. En su interior, descubrirás nuevos componentes que te ofrecerán nuevos modos de juego y nuevas estrategias a explorar.

NUEVAS CARTAS - 52 cartas que añadirán nuevas opciones a cada mazo.

NUEVOS ASISTENTES - Cada uno con su propia habilidad especial, que convertirá en única a cada nación submarina.

LOSETAS DE RECURSOS INICIALES - Las losetas de recursos iniciales permiten que los jugadores empiecen la partida con construcciones ya en proceso, lo que acelera la partida en una ronda.

NUEVOS TABLEROS DE JUGADOR - Los nuevos tableros de jugador se usan en las nuevas variantes del juego. La expansión también incluye los tableros originales del juego con un acabado mejorado.

NUEVAS METRÓPOLIS - Las metrópolis verdes ofrecen nuevos beneficios. Se usan de forma distinta en las diferentes variantes del juego, añadiéndole una nueva dimensión estratégica.

MUSEO - En los fondos marinos harás nuevos descubrimientos que aumentarán el prestigio de tu nación mientras ayudas a construir un museo internacional.

COMPONENTES



NUEVOS ASISTENTES
8 CARTAS DE ASISTENTE PERSONAL



NUEVAS METRÓPOLIS
10 LOSETAS DE METRÓPOLIS VERDES



INICIO RÁPIDO
6 LOSETAS DE RECURSOS INICIALES



MUSEO
1 TABLERO DE MUSEO A DOBLE CARA
5 LOSETAS DE DESCUBRIMIENTO EN EL COLOR DE CADA JUGADOR



NUEVOS TABLEROS DE JUGADOR

8 TABLEROS EN RELIEVE A DOBLE CARA

Los tableros se dividen en cuatro grupos de cuatro tableros:

Los tableros 1 a 4 y 5 a 8 son idénticos a los del juego base.

Los tableros 9 a 12 son para la variante del museo.

Los tableros 13 a 16 son altamente asimétricos.

**Los jugadores siempre deben usar tableros del mismo grupo.
Dentro de cada grupo, cada jugador recibe un tablero al azar.**



**3 CARTAS ESPECIALES DE 1 CRÉDITO
Y 5 CARTAS ESPECIALES DE 3 CRÉDITOS**



10 GRANJAS



10 DESALADORAS



10 LABORATORIOS



CARTAS DE LA ERA 1: 18 CARTAS



CARTAS DE LA ERA 2: 15 CARTAS



CARTAS DE LA ERA 3: 11 CARTAS

PREPARACIÓN DE LA EXPANSIÓN

1. Antes de jugar tu primera partida:

- Añade las nuevas cartas a sus mazos
- Añade los nuevos marcadores de edificios a su reserva

Ahora estás preparado para jugar la partida estándar o cualquiera de las nuevas variantes de la expansión.

2. Si quieres un **Inicio Rápido**, usa las losetas de recursos iniciales y las nuevas cartas de asistente personal. (Si quieres empezar la partida de la manera habitual, simplemente déjelas en la caja).

3. Decide qué variante quieres jugar:

- Partida estándar
- Carrera por las Metrópolis
- Elección de Metrópolis
- Museo

4. Usa los tableros de jugador y los otros componentes de la variante que elijas. Todas las variantes son compatibles con el **Inicio Rápido**.

Nota: Las nuevas cartas son totalmente compatibles con todas las variantes y con el Inicio Rápido. No necesitas alterar tus mazos cuando decides probar una nueva variante.

NUEVAS CARTAS

Las nuevas cartas están diseñadas para añadirlas al juego base:

- Mazo de la Era 1: 18 cartas
- Mazo de la Era 2: 15 cartas
- Mazo de la Era 3: 11 cartas
- Cartas Especiales de 1 crédito: 3 cartas
- Cartas Especiales de 3 créditos: 5 cartas

Puedes simplemente añadir todas las cartas a sus respectivos mazos y no volver a preocuparte de ellas de nuevo. No necesitas añadir o retirar cartas cuando decidas jugar con los otros módulos de la expansión.

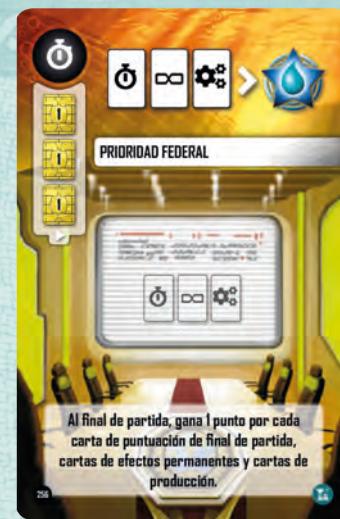


Este símbolo se usa para marcar todas las cartas de la expansión. No tiene efecto durante el juego.



» COMENTARIOS A CIERTAS CARTAS

Las nuevas cartas siguen las mismas reglas que el juego base. Algunos de los nuevos efectos se explican a continuación:



A pesar de que esta expansión incluye nuevos asistentes con efectos que coinciden con los símbolos mostrados, esta carta no te da puntos por tu asistente.



Puedes jugar una carta de tu mano como si la estuvieras jugando coincidiendo con el color de un espacio de acción.
Si la carta tiene un efecto instantáneo, descártala y realiza su efecto. Si no tiene un efecto instantáneo, reclama la carta.



El espacio siempre disponible siempre coincide con el color de la carta que juegas. Por ejemplo, si juegas una carta roja y eliges el espacio siempre disponible, puedes reclamar la carta o aplicar su efecto instantáneo, tal y como harías normalmente al jugarla en un espacio de acción rojo.

INICIO RÁPIDO

En el **Inicio Rápido** los jugadores recibirán ventajas únicas durante la preparación, haciendo a sus naciones submarinas lo bastante poderosas como para saltarse la primera ronda de la partida. Necesitarás los siguientes componentes:

- Entrega 2 asistentes personales al azar a cada jugador. Los asistentes sobrantes y todos los asistentes del juego base se devuelven a la caja.
- Elige al azar un número de losetas de recursos iniciales igual al número de jugadores más uno (Por ejemplo, 5 losetas en una partida a 4 jugadores). Pon dichas losetas en la mesa visibles para todos los jugadores. Las losetas sobrantes se devuelven a la caja.

El Inicio Rápido es compatible con el juego original y con todas las nuevas variantes.



» LOSETAS DE RECURSOS INICIALES

Los jugadores reciben sus recursos iniciales de la loseta que elijan. Los cambios en la preparación se describen a continuación.

» PREPARACIÓN

Los jugadores no empiezan con 1 kelp, 1 plastiáceros, 1 de ciencia y 2 créditos, como en las partidas sin Inicio Rápido.

En el marcador de la Federación, los jugadores empiezan en el espacio de su color debajo del espacio 4. Nadie empieza con recursos extra del marcador de la Federación.

Coloca el disco en el segundo espacio del marcador de Era. Os saltaréis la Ronda 1.

» ELIGIENDO RECURSOS

Al principio de la partida, tras recibir las 6 cartas, pero antes de descartarlas hasta quedarse con 3, los jugadores elegirán losetas de recursos iniciales.

La selección se hace de manera inversa al orden de juego. En otras palabras, el primer jugador es el último en elegir.

Al elegir tu loseta, coge de inmediato los recursos indicados. Si recibes un edificio, ponlo adyacente a tu ciudad inicial. Si recibes un túnel o una ciudad, colócalo en un lugar de construcción que sea legal (lo construyes sin coste).

Cuando los jugadores hayan elegido una loseta y cogido los beneficios que le da, todas se devuelven a la caja. Ya estás listo para empezar a jugar en la Ronda 2.

» NUEVOS ASISTENTES PERSONALES

Los asistentes en esta expansión permiten que cada jugador tenga una habilidad especial. Los asistentes del juego base no se usan, déjalos en la caja del juego.

Durante la preparación, cada jugador debe recibir 2 asistentes al azar. Al principio de tu primer turno, antes de elegir un espacio de acción, elige a uno de tus 2 asistentes y devuelve el otro a la caja del juego. El asistente elegido se convierte en tu primera carta de acción, igual que ocurre con el asistente personal del juego base. Una vez eliges a tu asistente, continúa con tu primer turno.

Como siempre, cada asistente es una carta de acción que puede usarse de acuerdo a las reglas habituales de las cartas de acción. Si una regla o efecto hacen

referencia a un tipo de carta, tu asistente es una carta de acción y no de cualquier otro tipo.

Sin embargo, cada asistente tiene además otro efecto que se describe en la mitad inferior de la carta. Este efecto es independiente de su efecto como carta de acción. Este efecto se aplica incluso cuando la acción no esté disponible.

Como es evidente, si descartas a tu asistente por la limitación de cartas de acción, ya no podrás usar su efecto.

EJEMPLO

El Constructor de Túneles te da 1 biomateria y 1 kelp al usarlo como acción. Al construir tu primer túnel durante un turno, te da 2 cartas, incluso si su efecto como carta de acción no está disponible.

» EXPLICACIÓN DE LAS ACCIONES



ARQUITECTO

Acción: Construye 1 granja por su coste habitual o gana 1 de ciencia.

Efecto Permanente: Cuando construyes 1 ciudad, paga 1 crédito o 1 plastiáceros menos.

Recordatorio: El descuento es acumulativo con cualquier otro descuento que recibas durante la partida. Sin embargo, ningún coste puede ser mejor que "gratis".

"¡Sobreproducidos! Todos estos diseños están sobreproducididos! Déjame mostrarte algo ligero y diáfano"



CIENTÍFICO

Acción: Paga 1 crédito para construir un nuevo laboratorio y mejorarlo.

Efecto Permanente: Cuando un espacio de acción te proporciona al menos 1 de ciencia, gana 1 crédito.

Nota: Existen 2 espacios de acción que te dan ciencia. Ambos son amarillos.

"¿Qué problema tengo que resolvete hoy?"



JEFE DE PRODUCCIÓN

Acción: Gana 1 plastiáceros o 1 de ciencia.

Efecto en la Producción: Durante la producción, cada ciudad conectada con 3 edificios diferentes produce 1 plastiáceros y 1 punto adicional.

"Así que eliminamos la extracción de sal aquí y aquí e instalamos plantas de reprocessado aquí, aquí y aquí, redirigiendo el conducto a... ¿me sigues?"



MIEMBRO DEL LOBBY

Acción: Mejora 1 estructura sin costes.

Efecto Permanente: Cuando usas el espacio de acción mostrado, puedes avanzar un espacio adicional en el marcador de la Federación.

Nota: Esto solo se aplica si el espacio de acción te proporciona 2 avances.

"Creo que este nuevo proyecto te va a gustar..."



CAZATALENTOS

Acción: Construye 1 laboratorio por su coste habitual o gana 1 kelp.

Efecto en la Preparación: Al principio de la partida roba las 3 primeras cartas Especiales de coste 1 o 2 créditos. Elige 1 y devuelve las otras 2 al fondo del mazo. Juégalas de forma gratuita y como si la hubieras jugado en un espacio de acción del mismo color.

Note: Al poner al Cazatalentos en juego, realiza su efecto inmediatamente.

"¡Contrata al mejor y cómete al resto! Es broma"

DIRECTOR

Acción: Gana 2 plastiaceros o 2 créditos.

Efecto Permanente: Cuando construyes un nuevo edificio, puedes hacerlo en espacios de expansión.

Note: Por ejemplo, la carta Estudio te permite construir en cualquier espacio legal, incluyendo espacios de expansión.

"En el tercer trimestre hemos vuelto a expandirnos"

CONSTRUCTOR DE TÚNELES

Acción: Gana 1 biomateria y 1 kelp.

Efecto Permanente: Cuando construyas al menos 1 túnel, roba 2 cartas.

"Broom, broom!"

CONSTRUCTOR

Acción: Construye un edificio por su coste habitual.

Efecto en la Producción: Durante la producción, el Constructor produce 1 biomateria, 1 plastiacer y 1 punto.

"Sin problema, enviaré un equipo de construcción ahora mismo"

CARRERA POR LAS METRÓPOLIS

En esta variante, los jugadores no empiezan con metrópolis azules. En su lugar, compiten por las metrópolis azules y verdes. Necesitarás:

- Usa los **tableros de jugador 1 a 4, 5 a 8 o 9 a 12**. Todos los jugadores deben usar un tablero del mismo grupo de cuatro, asignado al azar.
- Las metrópolis azules no se asignan a los tableros de los jugadores. En su lugar, elige al azar un número de metrópolis azules igual al número de jugadores más 1. Las sobrantes se devuelven a la caja del juego.
- Elige al azar un número de metrópolis verdes igual al número de jugadores más 1. Devuelve las metrópolis verdes sobrantes a la caja del juego.
- Las **metrópolis marrones** se asignan al azar a los tableros de cada jugador del modo habitual.

» DESARROLLO DE LA PARTIDA

En lugar de asignarlas a los tableros de los jugadores al principio de la partida, las metrópolis **verdes y azules** se eligen durante la partida. Las metrópolis seleccionadas al azar durante la preparación quedan visibles para todos los jugadores.

Tu tablero de jugador tiene dos espacios en blanco donde colocar las losetas de metrópolis. La primera vez que conectes uno de esos espacios, elige una de las metrópolis azules y colócalas en tu tablero. Si conectas el segundo espacio, elige una metrópoli verde y colócalas en tu tablero. De ese modo, el jugador que haga la conexión en primer lugar tendrá la primera opción para elegir sus losetas.

ELECCIÓN DE METRÓPOLIS

Esta variante sigue todas las reglas de la partida estándar, pero como cada jugador tiene un tablero muy diferente, cada uno de ellos se verá forzado a emplear una variedad de nuevas estrategias.

- **Usa los tableros del 13 al 16.** Como siempre, los tableros se asignan al azar a cada jugador.
- La esquina inferior derecha de cada tablero muestra el número de metrópolis azules, verdes y marrones entre las que puedes elegir. Cada jugador debe robar al azar el número de metrópolis indicado.

EJEMPLO:

El tablero de la izquierda indica que debemos robar 2 metrópolis azules, 2 marrones y 2 verdes. Elegirás una de cada color.

» COMIENZO DE LA PARTIDA

Antes de empezar tu primer turno, elige 1 metrópolis por cada espacio de metrópolis en tu tablero. Los colores del espacio y de la metrópolis elegida deben coincidir.

RESUMEN DE INICIO DE PARTIDA (TODAS LAS VARIANTES)

Este resumen explica el momento en que los jugadores deben tomar las distintas decisiones al comienzo de la partida:

1. Prepara la partida, mostrando todas las cartas y las losetas de metrópolis que se seleccionen al azar durante la preparación de la variante elegida.
2. Los jugadores eligen su color y reciben los tableros asignados al azar.
3. Los jugadores reciben su loseta de metrópolis personal.
4. Determina el orden de juego al azar.
5. Cada jugador recibe 6 cartas del mazo de la Era 1.
6. Inicio Rápido: Cada jugador recibe 2 asistentes personales al azar.
7. Inicio Rápido: En orden inverso al del turno, cada jugador elige una loseta de recursos iniciales y gana sus beneficios.
8. Los jugadores juegan en orden. Antes de tu primer turno:
 - Descártate hasta tener 3 cartas
 - Elige 1 asistente personal si usas el Inicio Rápido
 - Elige tus metrópolis si usas la variante de Elección de Metrópolis



Esta variante añade la mecánica de la exploración a Underwater Cities.

- Usa los **tableros de jugador 9 a 12**. Esta es la única variante que usa esos tableros. Los tableros se asignan al azar.
- Cada jugador recibe las 5 losetas de descubrimiento de su color.
- Usa el lado que prefieras del tablero del museo.
 - A.** Si usas el lado A, elige 1 metrópolis marrón al azar y ponla junto a la fila IV. Elige al azar 4 cartas Especiales de coste 1 o 2 créditos y colócalas junto a los 4 espacios de la columna III.
 - B.** Si usas el lado B, elige 2 metrópolis verdes al azar y ponlas junto a la columna III. Elige 3 cartas Especiales de coste 3 créditos y colócalas junto a la fila IV.

» PREPARACIÓN

Algunas de las cartas Especiales se usan en el tablero del museo, las cartas restantes se colocan del mismo modo que en la preparación habitual. A cada jugador se le asignan metrópolis azules y marrones como en la partida estándar.

El jugador de tu derecha debe mezclar tus 5 losetas de descubrimientos y colocarlas boca abajo en un orden al azar frente a ti o en los espacios de "lugares descubiertos" de tu tablero, de manera que no sepas cuál es cuál. Las losetas se mostrarán cuando hagas un descubrimiento.

NOTA: Puedes jugar la variante del **Museo** junto la variante de la **Carrera por las Metrópolis**.

TABLERO DEL MUSEO A

III

Al hacer tu tercer descubrimiento, elige 1 de las cartas especiales de coste 1 o 2 que se colocaron durante la preparación. Las cartas no están ligadas a un espacio determinado, así que puedes elegir cualquiera de ellas que esté disponible. Si tu carta tiene un efecto inmediato, realiza el efecto y devuélvela al fondo de su mazo. Si su efecto no es inmediato, reclama la carta. El coste de la carta lo paga el museo (la juegas de forma gratuita).

Algunos espacios están marcados en verde para recordarte que forman parte de la preparación de la partida.

Toma la loseta de metrópolis marrón elegida al azar durante la preparación. Colócala junto a tu ciudad inicial. Se considera que está conectada a tu red.

Al final de la partida, puedes usar 2 veces una de tus cartas Especiales de coste 3.

Al final de la partida gana 2 veces el beneficio de tus metrópolis marrones.

Gana 3 puntos inmediatamente.

V

Al hacer tu quinto descubrimiento, gana inmediatamente el número de puntos indicado en el espacio en el que colocas tu loseta.

IV

Si colocas tu tercera loseta de descubrimientos en uno de estos dos espacios, gana el número de puntos indicados inmediatamente.

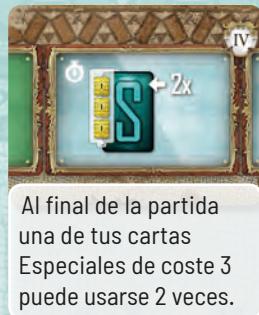
Al hacer tu primer descubrimiento, gana 2 cartas inmediatamente.

I

Tu segundo descubrimiento produce un recurso durante la Producción.



EJEMPLOS:



Al final de la partida una de tus cartas Especiales de coste 3 puede usarse 2 veces.



Si se duplica esta carta, puedes gastar hasta 12 biomaterias, ganando 2 puntos por cada biomateria gastada (si solo tienes 6 biomaterias el efecto de duplicar la carta no te dará ningún extra).



Si das este efecto, consigues el doble de puntos que de la forma habitual.

TABLERO DEL MUSEO B

Algunos espacios están marcados en verde para recordarte que forman parte de la preparación de la partida.

Elegí una de las metrópolis verdes elegidas al azar durante la preparación. Colócalas junto a tu ciudad inicial. Se considera que está conectada a tu red y se aplican todos sus efectos.

III

Elegí una de tus metrópolis azules y gana inmediatamente todos sus beneficios, incluyendo su producción.

Si estás usando la variante Carrera por las Metrópolis, un jugador que aún no disponga de una metrópolis azul puede usar este efecto para ganar el beneficio de cualquier metrópolis azul disponible.



EJEMPLO:



Si usas este espacio con esta metrópolis, ganas inmediatamente 1 plastiacer, 2 cartas y 1 crédito. Ganas también su producción que es 1 punto.

Esto no afecta al normal funcionamiento de la metrópolis. Te seguirá dando su efecto inmediato cuando la conectes y si está conectada, producirá 1 punto durante la producción (es decir, este espacio del museo te permite recibir los beneficios únicos de la loseta 2 veces: una vez al conectarla y otra vez al elegir este espacio del museo).

CREDITOS EDICIÓN ORIGINAL

Autor: Vladimír Suchý
Ilustraciones: Milan Vavroň
Diseño y tableros: Radek „rbx“ Boxan
Productora: Kateřina Suchá
Reglamento: Jason Holt

CREDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción: Jaime Paramio, Miguel Juan Rama y Enrique Ramos.
Maquetación: Abel Sanchiz
Jefe de Proyecto: Jorge Ruiz

Primera Edición en Castellano 2019: Arrakis Games S.L.

Facebook: Arrakis Games
Twitter: @arrakisgames
Instagram: arrakisgames
www.arrakisgames.com
arrakisgames@gmail.com



RESUMEN

» EFECTOS DUPLICADOS

Las metrópolis en estos espacios duplican su efecto. Esto incluye todo tipo de efectos: inmediatos, de producción y de final de partida. Mira los ejemplos a continuación:



EJEMPLOS:



Si se duplica, te proporciona 4 puntos y te permite construir y mejorar inmediatamente y sin coste 2 túneles.



Si se duplica, recibes inmediatamente 6 puntos y tu límite de mano se incrementa 2 veces (de 3 a 5).



Si se duplica, recibes 8 créditos y 2 puntos.



Recibes 2 plastiaceros, 4 cartas y 2 créditos al duplicarse. Recibirás 2 puntos durante la producción.



Si se duplica recibirás 6 puntos por cada metrópolis conectada al final de la partida.



Si duplicas esta metrópolis, ganaras 8 puntos por 5 ciudades conectadas, 16 puntos por 6 ciudades conectadas y 24 puntos por 7 ciudades conectadas al final de la partida.

» ICONOS DE LOS TABLEROS DE JUGADOR



Como en el juego base, los círculos rojos indican un sobrecoste en dicho espacio de construcción. En este ejemplo, cuesta 1 crédito más construir en el espacio central. Las líneas indican que hay que ocupar los 3 espacios para conseguir la recompensa. En este caso, en cuanto tengas 1 edificio en cada uno de los 3 espacios, ganas 1 biomateria, 2 puntos y 2 plastiaceros.

» CONEXIÓN A TRAVÉS DE METRÓPOLIS



Construyendo túneles puedes conectar tus ciudades a través de esta metrópolis azul.

» METRÓPOLIS VERDES



Construye inmediatamente y sin coste 1 ciudad.



Cuando construyas 1 ciudad gana 1 punto y 1 crédito.



Construye inmediatamente y sin coste 2 edificios en 2 espacios de expansión.

PARTIDA EN SOLITARIO

Para añadir la expansión en partidas en solitario, usa los tableros 13, 14, 15 o 16 con las reglas de Inicio Rápido.

Roba 2 asistentes y 2 losetas de recursos iniciales al azar. Elige 1 de cada. Juega con las reglas habituales del modo en solitario, excepto que ahora **tu objetivo es lograr 125 puntos**.

Si puntúas por las cartas de puntuación final 252, 254 o 257, siempre obtendrás 4 puntos, 8 puntos si tienes 5 desaladoras, laboratorios o túneles y 12 puntos si tienes 7 desaladoras, laboratorios o túneles.

