

 14+
1-440 min. / 

VLADIMÍR SUCHÝ

UNDERWATER CITIES

アンダーウォーターシティーズ

次なる未踏の地

地球は人口過剰になっています。火星の植民地化は常に40年先の話です。人類拡大のために開かれている道はたった一つ——世界の海の下だけです。

プレイヤーは最高の海中国家——輸送トンネルで接続された海中都市群を建設するために競い合います。海藻農場と淡水化プラントは人々に食料と水をもたらします。研究所はすべてをより効率的に運営するために必要な知識をもたらします。うまくすれば、プレイヤーは海中の生態系に完全に溶け込んだ共生都市を建設することさえできるかもしれません。

1つの都市から始めて、プレイヤーは交通網を拡大し、沿岸の主要都市と接続します。飢餓が農業生産力を上回り、水不足が国家連合の結束を損なっている今、プレイヤーは自立した国家を設立しようとしています——そしていざれば、陸に残っている人々へと生産物を輸出する日さえ来るかもしれません。

これはあなたの任務です。

これはあなたの運命です。

世界の希望はあなたの海中都市にあります。

アンダーウォーターシティーズ

ゲームの概要

プレイヤーは海中都市と、それらを結ぶ輸送網、そして都市を支えるさまざまな施設を建設します。プレイヤーは順番に1アクションを選び、それと同時にカードを1枚プレイします。選んだアクションスロットの色とプレイしたカードの色が一致している場合、プレイヤーはそのカードから利益を得ます。

ゲーム中に3回、プレイヤーは生産フェイズを解決します。このフェイズ中、海中都市網は得点と資源をもたらし、人々は食料を消費します。ゲーム終了時、プレイヤーはさまざまな成果から追加点を獲得し、最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

内容物





3クレジット
特殊カード 10枚



1/2クレジット
特殊カード 15枚



政府契約カード 8枚



主要都市タイル 16枚
(青11枚、茶5枚)



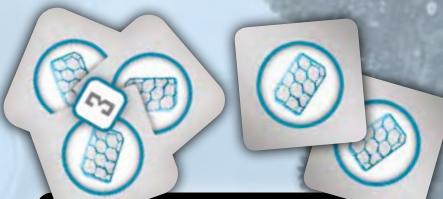
クレジットトーケン
1クレジット: 20枚
5クレジット: 10枚
10クレジット: 5枚



生体物質トーケン
価値1:12枚、価値3:5枚



海藻トーケン
価値1:19枚、価値3:8枚



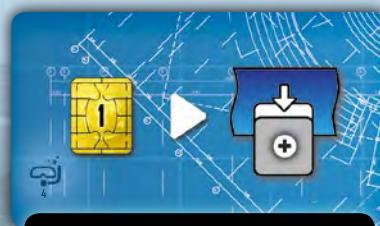
鉄鋼トーケン
価値1:19枚、価値3:8枚



科学トーケン
価値1:15枚、価値3:6枚



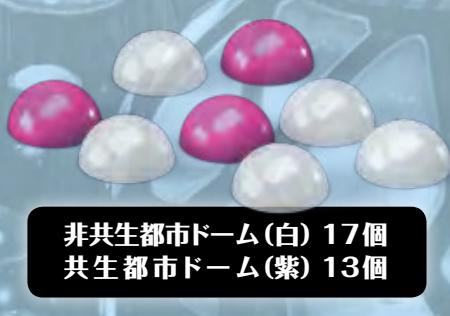
トンネルタイル(両面仕様) 46枚



アクション複製タイル 1枚



乗数タイル 4枚



非共生都市ドーム(白) 17個
共生都市ドーム(紫) 13個



時代マーカー 1個



農場トーケン 37個



淡水化プラントトーケン 37個



研究所トーケン 37個





ゲームの準備 (その1)

- 1 ゲームボードをテーブルの中央に置きます。ボードは両面仕様になっており、右図は3/4人プレイゲーム面です。2人プレイ時には反対面を使います。
- 2 都市、トンネル、建物、資源を表すさまざまな内容物を取りやすいところに置いてストックとします。全員が簡単にやりとりできるように、数力所に分けて置いてもかまいません。
- 3 裏面にダイバーが描かれているカードを時代ごとに3つのデックに分けます。時代Ⅱと時代Ⅲデックは、今のところは脇に置いておきます。時代Ⅰカードをよく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボード上に置きます(右図参照)。
注意：同じ色のカードをまとめて引くことは好ましくないので、最初は特に各デックをよく混ぜてください。
- 4 時代トラックの最初のスペースに時代マーカーを置きます。
- 5 得点トラックのスペース0に各プレイヤーのマーカーを1個ずつ置いて得点マーカーとします。

2/3人プレイ時の準備

3人以下でプレイする場合、以下の変更を適用します。

1. アクション複製タイルを箱に戻します。
2. 使用する共生都市(紫のドーム)を減らします。
 - a. 2人プレイ時には共生都市を7個使います。
 - b. 3人プレイ時には共生都市を10個使います。

4人プレイ時には共生都市13個すべてとアクション複製タイルを使います。



捨て札置き場

3 時代 I、II、III のデック

ゲームの準備 (その2)

6 特殊カード

3クレジット特殊カード

4 時代トラックの最初のスペースに時代マーカーを置きます。

5 得点トラック

PROJECT NAME: LINEAR
Project leader: Vladimir Sushko
Number of participants: 3 - 4 players
Scale: 1 : 16 000 000
Parts: 1/1
Class: TOP SECRET

6 特殊カード

特殊カードは海中でのさまざまな試みのために雇うことができる専門家を表しています。各カードの左上にはコストが示されています。

特殊カードを以下の2グループに分けます。

- コストが1か2クレジットのグループ
- コストが3クレジットのグループ

1/2クレジット特殊カードをよく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボード上に置き、一番上のカードを表向きにします。

3クレジット特殊カードをよく混ぜ、ゲームボード右下の対応するスペースに表向きで1枚ずつ(計6枚)置きます。残りの3クレジット特殊カードは箱に戻します。各ゲームではこの6枚の3クレジット特殊カードだけを使います。

プレイヤーの準備



各プレイヤーは1色選び、その色のアクションタイル3枚、個人秘書カード、最終得点計算カードを取って表向きで手元に置きます。個人秘書のイラストは異なりますが、その効果はすべて同じです。

各プレイヤーはプレイヤー情報カードも1枚取ります。

各プレイヤーは最初に1海藻、1鉄鋼、1科学、2クレジットを持ちます（手番順が決まったあとで、一部のプレイヤーは追加の資源を得ます）。



» プレイヤーボードの準備

各プレイヤーはプレイヤーボードをランダムに1枚取ります。

各プレイヤーの国家のインフラは、ボードの右下に都市を1つ置いて始まります。都市には共生都市と非共生都市の2種類があります。初期都市は白いドームで表される非共生都市です（上図参照）。

六角形の主要都市タイルを色ごと（青と茶色）に分けます。茶色のタイルをよく混ぜ、各プレイヤーに1枚ずつランダムに配ります。その後青のタイルをよく混ぜ、各プレイヤーに2枚ずつランダムに配ります。

プレイヤーは茶色の主要都市タイルをプレイヤーボードの左上にある六角形スペースに置き、青いタイル2枚を残りの2スペースに置きます。

プレイヤーボードは両面仕様になっています。最初のゲームでは上図に示されている面（#1～4、☆）を使います。以降のゲームでは、さらなる多様性のために、プレイヤーは非対称になっている反対面（#5～8、☆☆☆）を使うことができます。



プレイ順

2つのトラックがプレイ順を決定します。手番順トラックは現在のラウンドの手番順を示しています。連合トラックはプレイヤーが次ラウンドの順番を操作する場所です。

1ラウンドのために、手番順トラック上に各プレイヤーのマーカーをランダムに1個ずつ置いて手番順マーカーとします。その後、その逆順になるように連合トラック上に各プレイヤーのマーカーを置き（下図参照）、3番手と4番手のプレイヤーは追加の資源を得ます。

- 手番順トラックのスペース1上のプレイヤーは、1ラウンド目に最初にプレイします。連合トラック上で、このプレイヤーのマーカーはトラックの下側（対応する色のスペース上）に置かれます。
- スペース2上のプレイヤーは2番目にプレイします。このプレイヤーのもう1個のマーカーは連合トラックのスペース4に置かれます。
- スペース3上のプレイヤーは、連合トラック上でもスペース3にマーカーを置き、追加の1クレジットを得ます。
- 最後にプレイするプレイヤーは連合トラックのスペース2にもう1個のマーカーを置き、追加の1クレジットと1鉄鋼を得ます。

このようにして始めるのは1ラウンド目だけです。以降のラウンドでは、手番順と連合トラック上の位置は別の方で決まります。



プレイヤーカード（1ラウンド目のカード）



ゲームの進行

以下はゲームの進行の簡単な概要です。

» 手番順

プレイヤーは手番順にアクションを選択します。手番順は手番順トラック上で示されており、ラウンド中にこの順番が変わることはありません。

» 手番

プレイヤーは常にカードを3枚持って手番を開始します。自分の手番中、プレイヤーはカードを1枚プレイし、同時に利用可能なアクションスロットを1つ選びます。つまり、プレイヤーはそのラウンド中にまだ誰も選んでいないスロットのうち1つを選びます（後述しますが、常に利用可能な特殊スロットもあります）。プレイヤーはそのスロットに自分のアクションタイルを1枚置き、そのスロットを選んだことを示します。このスロットは占有され、このラウンド中はもう利用可能ではありません。

プレイしたカードの色と、選んだスロットの色が同じ場合、プレイヤーはそのカードの効果も実行することができます。色が異なる場合、プレイヤーは単に選んだスロットのアクションだけを実行し、そのカードを（効果を発揮することなく）捨て札にします——その仕事に人材を割り当てたのですが、その人の専門分野ではなかったため、追加で何かをすることなしに最低限の仕事だけをしたのです。

手番終了時、プレイヤーは常にカードを1枚引きます。また、アクションやカード効果の一部として追加のカードを引くこともあります。手札が4枚以上になった場合、3枚になるまで捨て札にしなければなりません。捨て札にするのは、次の自分の手番を実行する前であればいつでもかまいません。

» ラウンド

各プレイヤーが3手番を実行するまで、プレイヤーは手番順に1手番のプレイを続けています。カードがプレイされるたびにスロットが占有され、利用可能なスロットは減っていきます。全員が3手番を実行したとき、そのラウンドは終了します（ラウンド終了時の処理については [15] ページ参照）。

» 時代マーカー

各ラウンド終了時、時代トラック上で時代マーカーを1スペース進めます。時代マーカーが生産スペースに到達したとき、生産フェイズが発生します。

» 生産

生産フェイズ中、プレイヤーの海中都市網はさまざまな資源を生産します。生産フェイズ終了時、つながっている各都市は1海藻を消費します（詳しくは [16] ページ参照）。

» 時代

時代Iは4ラウンド、時代IIとIIIは3ラウンドからなります。生産フェイズが終了したとき、その時代は終了し、新たなカードが登場します（[16] ページ参照）。このゲームでは各時代ごとに異なるデックを使います。時代III終了時、ゲームは終了します。

» 最終得点計算

ゲーム終了時、プレイヤーは自分の海底都市網のさまざまな側面から得点を得ます。最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

ゲーム開始時、各プレイヤーは時代Iデックからカードを6枚引き、そのうち3枚を保持して他の3枚を捨て札にします。

初めてプレイする場合、各色のカードを1枚保持するようにしましょう。そしてカードの選択にあまり時間をかけないようにしましょう——すべてのカードが面白い選択肢をもたらしてくれますし、すぐにさらなるカードを得ることになります。

カード



手札のカードは自由に利用できる人材を表しています。各手番中、プレイヤーはアクションを選ぶときに手札のカードを1枚プレイします。これはその業務を達成するために人材を派遣したことを表しています。

プレイヤーはちょうど3枚のカードを持って手番を開始します。手番中、プレイヤーはちょうど1枚のカードをプレイし、同時にアクションスロットを1つ選びます。

カードの色とスロットの色が異なる場合、プレイヤーはそのカードを無視し、単にそのスロットのアクションを実行します。色が一致している場合、プレイヤーはそのスロットのアクションを解決する前かあとで、そのカードの効果を解決することができます。

3つの色は異なるパワーレベルを表しています。

- 緑のカードは最も強力ですが、最も弱い緑のアクションスロットでプレイしたときにのみ、プレイヤーはその利益を得ます。
- 赤のカードとアクションスロットは中程度のパワーレベルです。
- 黄色のカードは最弱ですが、黄色のアクションスロットは最も強力です。

一部のカードは即時効果を持っており、他のすべてのカードはあとで使うために獲得されます。この章ではカードの5つの種類について説明します。



カード

» 即時効果



このシンボルがあるカードをプレイしたとき、その色が選んだアクションスロットの色と同じ場合、プレイヤーはそのカードの効果を即座に（選んだスロットのアクションを実行する前かあとで）解決します。色が異なる場合、プレイヤーはそのカードの効果を無視します。

いずれの場合も、これらのカードはゲームボード上の捨て札置き場に置かれます。

» カードの獲得

以下の4種類のカードは即時効果を持っていません。これらのカードをプレイしたとき、その色が選んだアクションスロットの色と同じ場合、プレイヤーはそのカードを獲得してプレイヤーボードの横に置きます。そのカードは永続的にプレイヤーの海中国家の一員となります。

そのカードの色がスロットの色とは異なる場合、プレイヤーはそのカードを獲得することはできず、捨て札置き場に置きます。

» 永続効果



このシンボルがあるカードは永続効果を持っています。前述のようにしてそのカードを獲得した場合、プレイヤーはそのカードの利益を得ます。永続効果はさまざまな形を取ります。一部の永続効果は特定の状況が発生するたびに発動し、別の永続効果は特定の状況下で値引きをもたらします。また、手番ごとに使うことができる特殊能力をもたらすものもあります。

プレイヤーは、カードを獲得した手番中にその永続効果を使うこともできます。

» アクションカード

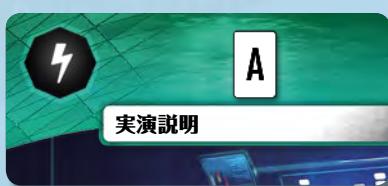


このシンボルがあるカードはアクションカードで、プレイヤーの海中国家が実行することができる追加アクションをもたらします。アクションカードを使うためには、プレイヤーはそれを可能にするアクションスロットかカード効果を使わなければなりません。



例：

このアクションスロットを選んだ場合、プレイヤーはアクションカードを1枚使うことができ、さらに1鉄鋼を得ます。



例：

この即時効果カードを緑スロットでプレイした場合、プレイヤーはそのスロットのアクションを解決する前かあとで、アクションカードを1枚使うことができます。

プレイヤーは、アクションカードを獲得した手番中にそのカードを使うこともできます。

各アクションカードは時代ごとに1回しか使うことができません。 使用後、プレイヤーはそのカードを90度横倒しにして使用済みであることを示します。生産フェイズのあと、プレイヤーはすべてのアクションカードを縦向きに戻し、新たな時代中に再び使えるようになったことを示します。

注意： 使用済みのアクションカードを再使用できるようにする即時効果カードも数枚あります。これによって、プレイヤーは同じアクションカードを同じ時代中に2回以上使うことができます。

» 4枚制限

各プレイヤーはアクションカードを4枚までしか持つことができません（そして個人秘書カードも4枚のうちの1枚として数えます）。すでに4枚持っている場合、新たなアクションカードを獲得する前に、プレイヤーはそのうち1枚を捨て札にしなければなりません。捨て札にするカードは使用済みでも未使用でもかまいません。

新たなアクションカードを獲得するために未使用的アクションカードを捨て札にした場合、プレイヤーは捨て札にしたカードのアクションを即座に実行することができます（新たに獲得したアクションカードが、捨て札にした未使用的アクションカードを使うという即時効果を持っていると見なします）。



個人秘書

ゲームの準備中、各プレイヤーは個人秘書カードを1枚得ます。これはすでに獲得されているアクションカードで、ゲーム開始時から使用可能です。これは他のアクションカードと同じルールに従います。個人秘書のアクションを実行した場合、プレイヤーは1鉄鋼か1クレジットを得ます。

プレイヤーは“4枚制限”的に個人秘書カードを捨て札にすることもできます。

» 生産カード



このシンボルがあるカードは生産カードです。獲得した生産カードは、ゲーム中に3回ある生産フェイズ中に効果を発揮します。一部の生産カードは資源を直接生産し、他のカードは都市網につながっているものに基づく生産に修正を加えます。

» 最終得点計算カード



このシンボルがあるカードは最終得点計算カードです。獲得した最終得点計算カードはゲーム終了時に得点をもたらします。一部のカードはプレイヤーが建設した都市網の一側面に基づいた得点をもたらし、他のカードは特定の資源を得点に変換します。

捨て札となったカードは捨て札置き場に置かれます。
前の時代の捨て札は箱に戻します。

» 特殊カード



時代デックから引くカードは、引くまでは何のカードか分かりません。しかし、ゲーム開始時に表向きになって全員に見えているカードもあります。これらは特殊カードと呼ばれます。

特殊カードは通常の手段で引くことはできず、左図のシンボルがあるアクションスロットを使ってのみ得ることができます。

このアクションについては [20] ページを参照してください。

獲得した特殊カードはプレイヤーの手札となり、時代カードとまったく同じようにプレイすることができます。その色が選んだアクションスロットの色とは異なる場合、そのカードは捨て札となり、効果を発揮せずに特殊カードデックの底に戻されます。色が一致する場合、プレイヤーがそのコスト（カードの左上に示されています）を支払ったときにのみ効果を発揮します。



例：

この特殊カードの効果を使いたい場合、プレイヤーは3クレジットを支払わなければなりません。



特殊カードの破棄

1/2クレジット特殊カードを(たとえば手札上限を守るために)捨て札にした場合、即座にそのカードを特殊カードデックの底に戻します。

1/2クレジット特殊カードをプレイしたとき、以下の可能性があります。

- その色が選んだアクションスロットの色とは異なる場合、そのカードを特殊カードデックの底に戻します。
- プレイした特殊カードのコストを支払わないことにした場合、そのカードを特殊カードデックの底に戻します。
- 色が一致し、コストを支払った場合、プレイヤーはそのカードを保持します。そのカードが即時効果を持っている場合、その効果を実行したあとでプレイヤーボードの下側に置き、再登場しないようにします。即時効果カードではない場合、通常通りに獲得します。

3クレジット特殊カードを再登場させる手段はありません。概して、これらは捨て札にするには価値が高すぎます。それでも捨て札にした場合には箱に戻します。

アクションスロットとカード効果

手番中、プレイヤーはアクションスロット1つにアクションタイルを1枚置くことによって1アクションを選びます。同じラウンド中にすでに選ばれているスロットは占有されており、もう選ぶことはできません。まだ選ばれていないスロットは利用可能です。

ゲームボードの各面には異なるアクションスロットがあります。一面は2人プレイゲーム用で、もう一面は3/4人プレイゲーム用です。アクションスロットのシンボルについては【20】ページを参照してください。

アクションスロットにタイルを置いたとき、プレイヤーは手札からカードを1枚プレイしなければなりません。アクションスロットとカードは3色に分かれています。カードの色がアクションスロットの色と同じ場合、プレイヤーはそのスロットのアクションを実行する前かあとで、そのカードの効果を解決することができます。色が異なる場合、プレイヤーはそのカードを無視し、そのスロットのアクションだけを実行します。

プレイヤーはアクションやカード効果の一部だけを実行することもできます。たとえば、あるアクションで都市1つとトンネル1つを建設できる場合、プレイヤーはトンネルだけを建設することもできます。

しかし、プレイヤーは選んだアクションスロットのアクションを一切実行しないことはできません。たとえば、トンネルを1つ建設するのに必要な資源を持っていない場合、プレイヤーはトンネルを2つ建設できるアクションスロットを選ぶことはできません。

カード効果は常に任意なので、プレイヤーは色が一致するカードをプレイして、その効果をまったく使わないことができます。

この章ではアクションスロットに関する基本的な概念を説明しますが、これらのルールはカード効果の大半にも適用されます。

» 資源

このゲームでは、プレイヤーは多くの資源を獲得したり、支払ったりすることができます。資源の獲得は単純なアイコンで表されています。



1鉄鋼を得ます。



1クレジットを得ます(ストックから1クレジットトークンを1枚取り、プレイヤーボードの近くに置きます)。



1海藻を得ます。



カードを1枚得ます(現在の時代のデックからカードを1枚引きます)。ボード上から特殊カードを取ることはできません。



1科学を得ます。



1点を得ます(得点トラック上で自分の得点マーカーを1スペース進めます)。



1生体物質を得ます。

概して、クレジット、科学、海藻、鉄鋼、生体物質はコストを支払うために使います。海藻は住民の食料としても使われます(住民を養う方法は他にもありますが、海藻が最も効率的です)。手番中により多くの選択肢をもたらすので、カードは当然有用です。そして得点はゲームに勝利するために必須です。このため、何を得ても遅かれ早かれ役に立ちます。



例:

このアクションスロットを選んだプレイヤーは、ストックから鉄鋼トークン2枚と海藻トークン1枚を取ってプレイヤーボードの近くに置きます。



獲得したカードは種類ごとに分けておくといいでしょう。左上のアイコンに応じて、上図のように簡潔に並べて置くことができます。

内容物の数量

!
クレジット、海藻、鉄鋼、科学、生体物質トークンは無限にあるものとします。これらの数が減ってきた場合、価値3のトークンや乗数タイルを使ってください。プレイヤーはいつでも両替することができます。

!
建物トークンは無限にあるものとします。ある種類のトークンが尽きた場合、通常は別の色のトークンで代用することができます。たとえば、プレイヤーが改良農場を多く持っている場合、ストックの緑トークンが尽くるかもしれません。プレイヤーは一部の改良農場の下段にあるトークンを別の(ストックに多めにある)トークンに置き換え、ストックの緑トークンを増やすことができます。改良農場であることを示すには、上段に緑トークンがあれば充分です。

!
トンネルと非共生都市の数には限りがあります。ゲーム開始時、ストックには46枚のトンネルタイルがあります。ストックのトンネルが尽きた場合、もう誰もトンネルを建設することはできません。同様に、非共生都市ドームは17個しかなく、この数より多く建設することはできません。

!
共生都市の数には限りがあります。上限はプレイ人数によって決まります。

- 2人プレイ時には共生都市を7個を使います。
- 3人プレイ時には共生都市を10個を使います。
- 4人プレイ時には共生都市を13個すべてを使います。

!
時代デックのカードは無限にあるものとします。デックが尽きた場合、捨て札をよく混ぜて新たなデックを作ります。

!
1/2クレジット特殊カードが尽きることはあります。これらを“捨て札”にしたときには常に、即座にデックの底に戻します。

!
3クレジット特殊カードには限りがあります。これらはゲームごとに6枚しか使いません。

» 都市

都市はプレイヤーの海中国家の人々に居住地を提供します。ゲーム終了時、都市網につながっているすべての都市は得点をもたらします。都市には以下の2種類があり、建設コストが異なります。

1都市の建設：



2鉄鋼、1海藻、1クレジットを支払って非共生都市(白ドーム)を建設する。



または1鉄鋼、1海藻、1生体物質、2クレジットを支払って共生都市(紫ドーム)を建設する。

都市を建設するとき、プレイヤーは通常コストを支払って、対応するドームをストックから取ります。プレイヤーはそのドームを、プレイヤーボード上の空いている都市スペースに置きます。そのスペースは既存の都市に隣接していないなければなりません。言い換えると、新たな都市には既存の都市につなぐことができるトンネルスペースがなければなりません。プレイヤーは既存の都市につなぐトンネルを建設する前に新たな都市を建設してもかまいません。

共生都市は少し高価ですが(生体物質は入手が困難です)、生産フェイズ中に得点をもたらします。非共生都市は(鉄鋼を持っていれば)建設が少し簡単ですが、生産フェイズ中に得点をもたらしません。どちらもゲーム終了時には得点をもたらす可能性があり、生産フェイズ終了時には海藻の供給を必要とします。ルールや効果が都市に適用されるときには常に“共生または非共生都市”を意味しています。

拡大スペース

各都市には、通常は使用できない追加の建物スペースがあります。拡大スペースに建設することを認める効果を持つカードをプレイした(そしてその拡大スペースが既存の都市に隣接しているか、新たな都市を建設することができる都市スペースに隣接している)場合にのみ、プレイヤーは拡大スペース上で建設を行うことができます。

コスト

都市、建物、トンネルを建設するための通常コストはプレイヤー情報カードに示されています。これはプレイヤーがアクションスロットを選ぶことによって何かを建設するときに支払うコストです。

プレイヤーは特定のカード効果によって何かを建設することもできます。そのカードにコストが明記されていない場合、プレイヤーは通常コストを支払います。しかし、そのカードにコストが明記されている場合、プレイヤーは通常コストではなくそのコストを支払います。

» 建物

建物とは、プレイヤーの海中国家が自立するために役立つ特別な施設です。建物には以下の3種類があります。



- 農場を建設するためのコストは1海藻です。
- 淡水化プラントを建設するためのコストは1クレジットです。
- 研究所を建設するためのコストは1鉄鋼です。

建物を建設するとき、プレイヤーはコスト(プレイヤー情報カードに示されています)を支払って、対応する色のトーカンをストックから取ります。プレイヤーはその建物トーカンを空いている建物スペースに置きます。この新たな建物のために選んだスペースは、既存の都市に隣接しているか、新たな都市を建設することができる都市スペースに隣接していなければなりません。

生産フェイズ中、各種類の建物は対応する資源を生産します。改良されている建物はより多くの資源を生産します(改良については[12]ページ参照)。また、一部のカードはプレイヤーが特定の建物を持っている場合にのみ適用される条件付き効果を持っています。プレイヤーの都市網につながるまでは、各建物はこれらの効果を一切発揮しません。建物を都市網につなげるために、プレイヤーはトンネルや都市を建設する必要があります(詳しくは次ページ「都市網」参照)。

» トンネル

トンネルはプレイヤーの海中都市網に都市をつなぎます。



トンネルを建設するためのコストは1鉄鋼と1クレジットです。

トンネルを建設するとき、プレイヤーはコストを支払って、トンネルタイルをストックから取ります。プレイヤーはそのタイルの未改良面(上図参照)を表向きにしてトンネルスペースに置きます。

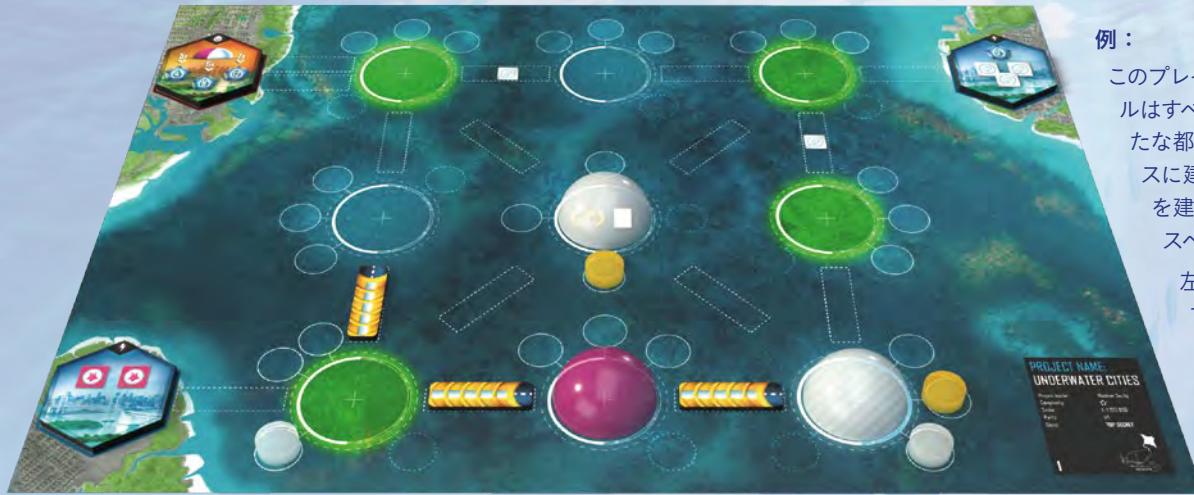
この新たなトンネルのために選んだスペースは、初期都市につながっていないければなりません。直接隣接しているか、いくつかの既存のトンネルを経由して到達できる場合、そのトンネルは初期都市につながっています。この経路は都市や空いている都市スペースを通することができますが、空いているトンネルスペースを通することはできません。



段階的な建設

プレイヤーはトンネル、建物、都市を1つずつ建設していきます。たとえば上図のアクションスロットを選んだ場合、プレイヤーは最初に適切なトンネルスペース上でトンネルを1つ建設します。これによって、2つ目のトンネルのための適切なスペースが新たにいくつか解放されることがあります。

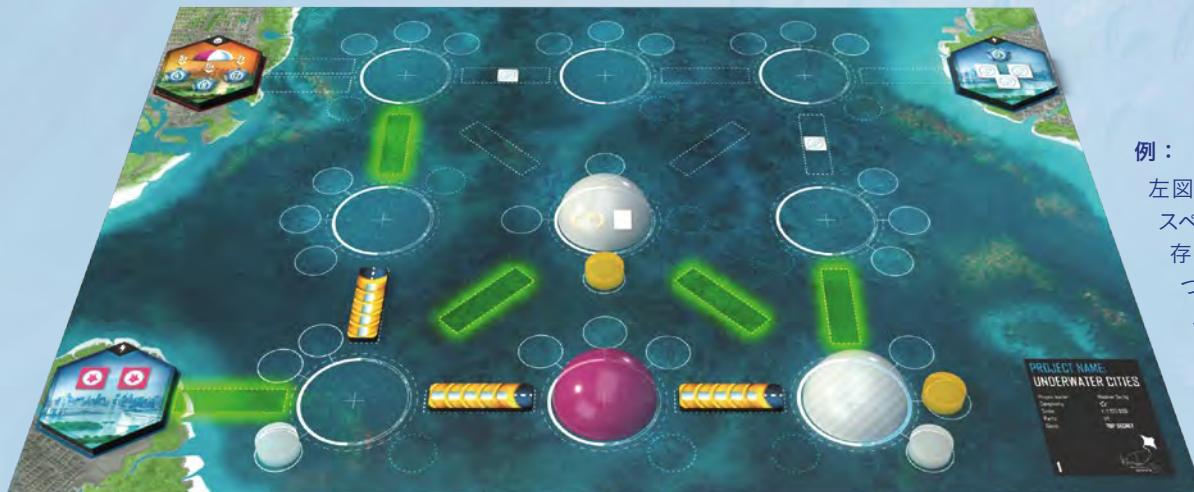




例：

このプレイヤーボード上の都市、建物、トンネルはすべて適切に建設されています。次の新たな都市は、緑色で強調されているスペースに建設することができます。左上に都市を建設した場合、即座に残り2つの都市スペースでも建設可能になります。

左下の都市スペースには都市を建設することができます。このため、プレイヤーはここに空いている建物スペースに建物を建設することができます（3つの建物スペースのうち1つに、すでに「研究所」が建設されています）。



例：

左図では、新たなトンネルを建設できるスペースが緑色で強調されています。既存のトンネル3つはすべて初期都市につながっており、条件を満たしていることに注意してください。

» 都市網

トンネルは初期都市につながっていないければなりませんが、都市や建物はつながっていなくてもかまいません。このため、プレイヤーは比較的自由に拡大することができます。しかし、プレイヤーは最終的にはボード上有るすべてのものを都市網につなぎたくなるでしょう。

都市網とは、初期都市につながっているすべての都市、建物、トンネル、空いている都市スペースのことです。

- 当然ですが、初期都市は常に都市網につながっています。
- 都市網につながっていないトンネルを建設することはできないので、すべてのトンネルは自動的に都市網につながっています。

● 初期都市から一連のトンネルをたどって到達できる場合、その都市は都市網につながっています。すべてのトンネルはつながっているので、トンネルに接している都市はつながっており、トンネルに接していない都市はつながっていません。

● つながっている都市に隣接している建物は都市網につながっています。



都市網につながっていない都市と建物は、生産フェイズ中に生産しません。生産フェイズ終了時、つながっていない都市は海藻を消費しません。最終得点計算中、これらの都市／建物は考慮に入れません。



例：

左図の中央の都市とその建物はトンネルに接していないので、都市網につながっていません。左下の建物は、ここに都市がないので都市網につながっていません。他のすべてのものはつながっており、都市網の一部です。



生体物質は優れた材料で、他の資源より多少貴重です。共生都市の建設に不可欠であることに加えて、生体物質は万能の建設資材として使うこともできます。トンネル／建物／都市を建設するときにのみ、プレイヤーは海藻か鉄鋼を必要とするコストの一部（または全部）を、代わりに生体物質で支払うことができます。

例：

非共生都市の建設には、通常は2鉄鋼、1海藻、1クレジットが必要です。しかし、プレイヤーは1鉄鋼、2生体物質、1クレジットを支払って非共生都市を建設することもできます。

» 建造物の改良

建物とトンネルを合わせて、総合的に建造物と呼びます。都市とは異なり、建造物は改良することができます（非共生都市を共生都市にするカードはありますが、これは例外です）。

改良するために、プレイヤーは下図のシンボルがあるカードかアクションスロットを使う必要があります。



建造物を1つ改良するためのコストは1科学です。

トンネル、農場、淡水化プラント、研究所のどれであっても、改良の通常コストは1科学です。しかし、異なる改良コストを持つカードもあります。



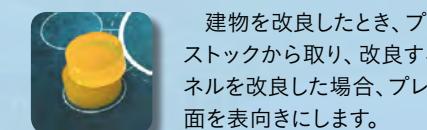
アクションカードを1枚使います。通常コストを支払い、建造物を1つ建設します。1科学を支払い、今建設した建造物を改良します。
(3/4人プレイゲーム用)



2科学を得ます。または、改良を3回まで実行します（1回ごとに1科学を支払います）。改良する建造物は同じ種類でなくてもかまいません。
(1~4人プレイゲーム用)



カードを2枚得ます。1科学を支払って改良を1回実行するか、または1海藻を得ます。
(2人プレイゲーム用)



建物を改良したとき、プレイヤーは対応する色のトークンをストックから取り、改良する建物の上に重ねて置きます。トンネルを改良した場合、プレイヤーはそのタイルを裏返して改良面を表向きにします。



改良されたトンネルは依然として1つのトンネルと見なされ、改良された農場は依然として1つの農場と見なされ……となります。すでに改良されている建造物を改良することはできません。

生産フェイズ中、改良された建造物はより多くの資源を生産し、一部のカードは改良された建造物を持っていることによって利益をもたらします。

» 連合トラック

ここまで海中国家の建設方法を説明してきましたが、プレイヤーは世界政府との良好な関係も樹立しなければなりません！ これは下図のシンボルを持つアクションを実行したり、カードをプレイしたりすることで可能になります。



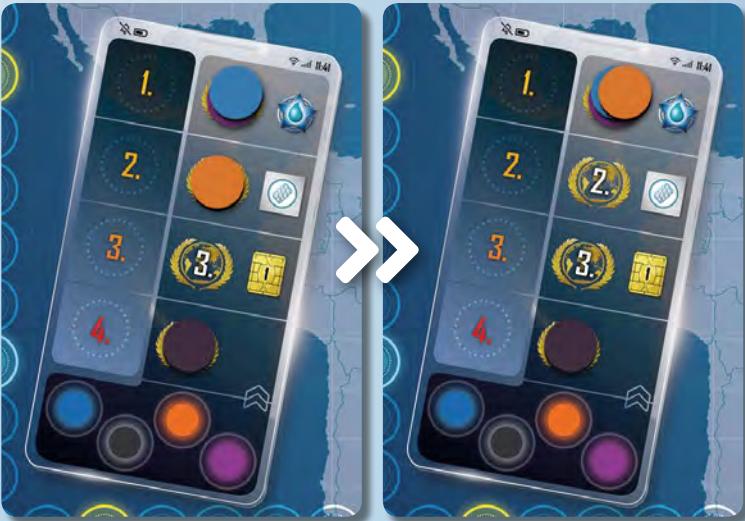
連合トラック上でマーカーを1スペース進めます。

1ラウンド目の前に、プレイヤーのマーカーは手番順の逆順で連合トラック上のスペースに置かれます（[6] ページ参照）。以降の各ラウンド開始時、すべてのマーカーはスペース4の下に置かれます（[15] ページ参照）。

アクションスロットやカード効果によって、連合トラック上で1スペース進むことができるとき、プレイヤーは自分のマーカーを1スペース上に移動させます。そのスペースの右側にボーナスが示されている場合、プレイヤーは即座にその資源を得ます。2スペース以上進んだ場合、それらの各スペースに示されているボーナスを得ます。

他のマーカーがあるスペースに進んだ場合、すでにあるマーカーの一番上に置きます。次ラウンドはマーカーが上にあるプレイヤーから先にプレイします。

一番上のスペースに到達したあとでさえ、プレイヤーはさらなる“前進”的利益を得ることができます。すでにスペース1にいるときに前進する場合、プレイヤーはスペース1にある他のマーカーの上に自分のマーカーを置き、前進するはばだった1スペースごとに1点を得ます。



例：

橙は2スペース前進できるアクションを実行しました。すでにスペース2にいたので、橙は1スペースだけ進みました。しかし、橙は2点（スペース1に入ったことにより1点、トラック外に“進んだ”ことにより1点）を得ます。橙のマーカーはすでにスペース1にあった他のマーカーの上に置かれます。

» 特殊カードの獲得



このシンボルは、そのアクションスロットによって特殊カードを得られるということを示しています。多くの特殊カードはゲームボード上で表向きになっています。

特殊カードを得るとき、プレイヤーには以下の選択肢があります。

- 3クレジット特殊カードのうち1枚を得る（代わりのカードは補充しない）。
- 1/2クレジット特殊カードデックの上にあるカードを得て、次のカードを表向きにする。
- デックの上にあるカードを裏向きにしてデックの底に戻し、次のカードを3枚引く。そのうち1枚を保持し、他の2枚を任意の順番でデックの底に戻す。その後新たに一番上のカードを表向きにする。

手札となった特殊カードは、他の時代カードとほとんど同じように機能します（違いについては [8] ページ参照）。

» アクションカードの使用

アクションカードは、プレイヤーが獲得してプレイヤーボードの横に置いておくカードの種類の1つです。下図のシンボルを持つアクションスロットかカード効果を使ったとき（そしてそのときにのみ）、プレイヤーはアクションカードが持っているアクションを実行することができます。



プレイヤーは自分のアクションカードを1枚使うことができます。
(アクションカードの使用についてのルールは [8] ページ参照)。

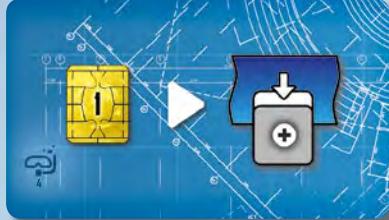
» 常時利用可能スロット

このアクションスロットは常に（そのラウンド中に他プレイヤーがすでに選んでいたとしても）利用可能です。このスロットには色がないので、このスロットを選んだとき、プレイヤーは常にプレイしたカードの効果を無視します。

常時利用可能スロットによって、プレイヤーはカード2枚と2クレジットを得ることができます。

注意：一部の特殊カードの効果によって、プレイヤーはアクションスロットに示されているアクションを実行することができます。これらの効果は色付きのスロットにのみ適用され、常時利用可能スロットには適用されません。

» アクション複製タイル(4人プレイ)



4人プレイゲームでは、重要なアクションスロットが極めて早期に占有されてしまいます。アクション複製タイル(4人プレイ時にのみ使います)によって、プレイヤーはこれらのスロットのうち1つをもう一度使うことができます。

自分の手番中、利用可能なアクションスロットを選ぶ代わりに、プレイヤーは以下のステップを実行してアクション複製タイルを使うことができます。

1. ストックに1クレジットを支払います。
2. アクション複製タイルを取ります。
3. 他プレイヤーが占有しているアクションスロットを1つ選びます。

プレイヤーは選んだアクションスロットに置かれている他プレイヤーのアクションタイル上に自分のアクションタイルを1枚置きます。プレイヤーは通常通りにカードを1枚プレイし、そのスロットと色が同じ場合にはそのカードの利益を得ます。すでに自分のタイルが置かれているスロットは選べないことに注意してください。

カード効果に関する注意：4人プレイゲームで「他プレイヤーが占有しているスロット」とは、実際には「自分のタイルがない占有スロット」です。あるスロットにすでに自分のタイルを置いている場合、「他プレイヤーが占有しているスロット」を使えるようにするカードでそのスロットを再び使うことはできません。自分と他プレイヤーのタイルがあるスロットは「他プレイヤーが占有しているスロット」とは見なされません。

» アクション複製タイルの使用回数

いったん使われたら、そのラウンド中はもうアクション複製タイルを再び使うことはできません。このことを示すため、このタイルを使ったプレイヤーはタイルを手元に置いておきます。そのラウンドの終了時、プレイヤーはこのタイルをゲームボードに戻します。

» アクションスロットの選択の要約

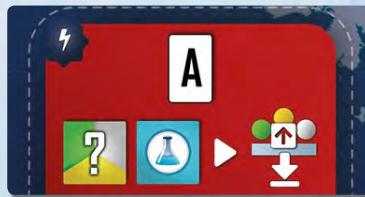
1. 空いているアクションスロットか、常時利用可能スロットにアクションタイルを1枚置く。
2. 手札からカードを1枚プレイする。
3. カードの色がスロットの色とは異なる場合、スロットのアクションだけを実行し、カードは(何の効果もなく)捨て札にする。常時利用可能スロットは色を持っていない。
4. 色が一致する場合、以下のいずれかを選ぶ。
 - a. アクションを実行し、そのあとカードの効果を解決する。
 - b. カードの効果を解決し、そのあとアクションを実行する。

プレイヤーはアクションスロットの上段にあるアクションを実行します。

アクションタイルを置き、このアクションスロットを占有します。

タイミング

一部の効果は複数のパートに分かれています。1つの効果の各パートは任意の順番で解決することができます。



たとえば、プレイヤーはこのアクションで以下のことができます。

1. 自分のアクションカードを1枚使う。
2. 通常コストで建造物を1つ建設する。
3. 1科学を支払い、今建設した建造物を改良する。

このアクションについてはすでに説明済みです。プレイヤーは任意の建造物を通常コストで建設し、1科学を支払ってその建造物を即座に改良することができます。さらに、プレイヤーは自分のアクションカードのうち1枚を使うことができます。このアクションの各パートを実行する順番は任意なので、たとえば1クレジットをもたらすアクションカードを使い、その1クレジットと1科学を支払って、即座に改良された淡水化プラントを建設することができます。

注意：プレイヤーはすべてのカード効果を解決し、その後アクションスロットのすべての効果を解決しなければなりません(またはその逆)。これら2つのアクションを同時に解決することはできません。

例：



プレイヤーは永続効果を持つ37番のカードと、34番のアクションカードを持っており、上記の赤アクションスロットにカードをプレイすることにしました。プレイヤーは1鉄鋼と1科学を持っており、クレジットをまったく持っていないが、淡水化プラントを建設したいと思っています。まず最初に、プレイヤーは1鉄鋼を支払って研究所を建設しました。プレイヤーは都市網につながっている1都市に2個目の研究所を建設することにしたので、37番のカードによって1クレジットを得ました。その後、プレイヤーは今建設した研究所を改良するために1科学を支払わなければなりません(「建設と改良」というアクション全体を実行しなければならず、建設だけや改良だけを実行することはできません)。その後、プレイヤーは「アクションカード1枚の使用」という、このアクションスロットのもう1つのパートを解決することができます。プレイヤーは34番のカード効果を使い、1クレジットを支払って淡水化プラントを建設して、その後カードを1枚引きました。



この場合、効果の解決について以下の2つの制限があります。

1. 新たな効果を発動させた場合、それを発動させた効果が完了していなくて、新たな効果(前述の例では37番のカード効果)を即座に解決します。
2. プレイヤーは選んだアクションスロットのアクションとカード効果を個別に、そしてもう一方を解決する前に完全に解決しなければなりません。



例：

ケイトはこの赤アクションスロットを選び、28番の赤カードをプレイしました。また、ケイトはすでに19番のアクションカードも獲得しています。

ケイトは1鉄鋼、1クレジット、1科学を持っており、海藻を持っておらず、改良したトンネルもありません。ケイトは連合トラックのスペース4にいます。

「海産食料の収集」カードの効果は改良したトンネルを持つまでは役に立たないので、ケイトはアクションスロットを先に解決することにしました。このアクションスロットによって、ケイトはトンネルを1つ建設して改良することができます。ケイトは1鉄鋼と1クレジットを支払ってトンネルを建設し、1科学を支払って改良しました。まだこのアクションスロットの効果を完全には解決していないので、この時点で「海産食料の収集」を使うことはできません。

このアクションスロットの効果のもう一方のパートによって、ケイトは「建造物の建設」アクションカードを使うことができます。ケイトは建設のための資源を持っていますが、この効果の2つ目のパートを先に使うことができます。ケイトは連合トラック上で1スペース進み、即座に1クレジットを得ました(連合トラック上の効果も、即座に解決しなければならない発動効果です)。ここでケイトはこのクレジットを支払い、このアクションカードの効果の1つ目のパートを使って淡水化プラントを建設することができます。両方のパートを解決したので、このアクションカードは解決されました。このため、このアクションスロット全体が解決されました。

この時点で(そしてこの時点でのみ)、ケイトは「海産食料の収集」を使うことができます。ケイトは改良されたトンネルを持っているので、1海藻を得ました。

「海産食料の収集」カードを使えるようになる前に、ケイトはアクションスロットとすべての発動効果を完全に解決しなければならぬので、この海藻を使って(淡水化プラントの代わりに)農場を建設する手段はありません。

もちろん、アクションスロットの解決の前に「海産食料の収集」カードを使うこともできます。今回の状況では無駄になりますが、すでに改良されたトンネルを持っていた場合、ケイトはアクションスロットを解決する前に海藻を得ることができたでしょう。

建設によるボーナス

プレイヤーボードには、建設によって得ることができる特定のボーナスが示されています。各ボードは異なるボーナスをもたらします。資源が示されているスペースで建造物か都市を建設した場合、プレイヤーはその資源を得ます。



このシンボルがあるスペースに建物を建設した場合、プレイヤーは連合トラック上でマーカーを1スペース進め、現在の時代デックからカードを1枚引きます。



例：

プレイヤーはトンネルを2つ建設することができるアクションスロットを選び、1鉄鋼と1クレジットを支払って、1つ目のトンネルを左図のスペースで建設しました。プレイヤーは即座に1鉄鋼を得ます。プレイヤーは2つ目のトンネルを建設するためにこの鉄鋼(そしてもう1クレジット)を支払うことができます。

» 主要都市

プレイヤーは都市網を沿岸の主要都市につなぐことで利益を得ることができます。

下図の主要都市を都市網につなぐためには、プレイヤーは隣接しているスペースにトンネルを建設しなければなりません。



下図の主要都市を都市網につなぐためには、プレイヤーは隣接している両方のスペースにトンネルを建設しなければなりません。



主要都市タイルは、その主要都市が都市網につながっている場合にのみ適用されるさまざまな利益をもたらします。茶色の主要都市は最終得点計算中に得点をもたらします。青い主要都市は即時効果1つか、即時効果1つと生産効果1つを持っています。

手番の終了

手番終了時、プレイヤーは常にカードを1枚引きます。これは手番中に引いたカードとは無関係に引きます。プレイヤーはカードを1枚だけプレイしたので、この時点で手札は最低3枚になります。

手札が4枚以上ある場合、3枚になるまで捨て札にしなければなりません。しかし、どのカードを捨てるかは他プレイヤーの手番中に考えることができます。明確に言うと、プレイヤーは捨て札にするカードを次の自分の手番開始時に決めます（実際には、捨て札にするカードが決まつたらすぐに捨て札にしてしまいます）。

ラウンドの終了

各プレイヤーがアクションスロットを1つ選んでカードを1枚プレイする機会を3回得たあと、そのラウンドは終了します。ラウンド終了時、プレイヤーは次ラウンドの準備のために以下のステップを実行します。

- すべてのアクションタイルを所有者の手元に戻します。
4人プレイゲームでは、アクション複製タイルを取ったプレイヤーはこの時点でそのタイルをゲームボード上に戻します。
- 連合トラック上のマーカーの順番に応じて、手番順マーカーを並べ直します。連合トラック上で最も進んでいるプレイヤーが次ラウンドの1番手となり、次のプレイヤーが2番手となり……となります。重なっているマーカーがある場合、上にあるマーカーの方が進んでいると見なされます。マーカーがスペース4の下にあるプレイヤーの相対的な手番順は変わりません。
- 次ラウンドの手番順が決まつたら、スペース4の下にある同じ色のスペースにすべての連合マーカーを置きます。
- 時代マーカーを進めます。ある時代が終了した場合、次ラウンドの前に生産フェイズが発生します。

注意：最終ラウンド終了時にも新たな手番順を決めるために注意してください。最終手番順は引き分け判定で使用します。



例：

2ラウンド目の終了時です。黒と青は連合トラック上で前進しなかったので、3ラウンド目には後手番になります。2人の相対的な手番順は変わらないので、黒が青より先にプレイします。スペース2ではマーカーの重ね順で手番順が決まります。橙の方が上にあるので、橙が1番手になります。

生産フェイズ

» タイミングの概要

各ラウンド終了時、時代トラック上で時代マーカーが1スペース進みます。4ラウンド目のあと、マーカーは生産フェイズスペースに進み、最初の生産フェイズが発生します。2回目の生産フェイズはその3ラウンド後に、最後の生産フェイズはさらにその3ラウンド後（最終得点計算の直前）に

発生します。プレイヤーは全部で10ラウンドと3回の生産フェイズをプレイします。各生産フェイズは時代の終了を示しています。

» 都市網による生産

全プレイヤーは自分の生産を同時に処理することができます。都市に隣接しているすべてのトンネルと、都市網内にあるすべての建物は何かを生産します。改良された建造物はより多くを生産します。共生都市は2点をもたらします！

非共生都市自身は何も生産しませんが、これらは建物を都市網につなぐので、依然として有用です。

同じ都市に同じ種類の改良された建物を2つ持っている場合、プレイヤーはわずかな生産ボーナスを得ます。

都市網による生産の詳細はプレイヤー情報カードに示されています。



例：

つながっている都市の横にある各農場は1海藻を生産します。



例：

つながっている都市の横にある農場が改良されている場合、さらに1点をもたらします。



例：

つながっている1都市に改良された農場を最低2つ持っている場合、それらは追加の1海藻と1点をもたらします。

» 生産を行わないもの

- 都市網につながっていない場合、都市は生産を行いません。
- 都市網につながっている都市に隣接していない場合、建物は生産を行いません。
- 都市に隣接していない場合、トンネルは生産を行いません（生産効果を持つ主要都市につながっているトンネルは、その主要都市での生産を可能にしますが、主要都市はトンネルによる生産の条件にはなりません）。

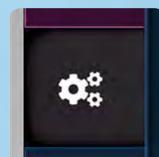
このように考えてください：都市網につながっている都市は、人々が住んでいる場所です。生産的な仕事をしているのはこれらの人々です。つながっていない都市は、誰も住んでいないので何も生産しません——トンネルが完成するまでは稼働できないのです。同様に、空いている都市スペースの横にある建物や、つながっていない都市の横にある建物には、それを稼働させるための人々がいません。そして都市に隣接していないトンネルには、生産するための充分な交通量がありません。

» カードと主要都市による生産



生産カードを獲得している場合、または生産効果を持つ主要都市に都市網をつないでいる場合、プレイヤーはこの時点できれいな効果を適用します。都市／建物に基づく生産効果を判断するとき、都市網につながっていない都市／建物は常に無視します。

一部の生産カードは、それ自身は何も生産せず、プレイヤーのトンネル／建物／都市の生産に修正を加えることができます。このようなカードは都市網による生産時に考慮に入れ、生産を行わないトンネル／建物／都市には適用しません。





- ❶ この2つの農場は2海藻を生産します。改良された農場は1点ももたらします。
- ❷ この2つの淡水化プラントは2クレジットを生産します。どちらも改良されていないので、生体物質は生産しません。
- ❸ 同じ都市にある2つの改良された研究所は3鉄鋼と2科学を生産します。
- ❹ 3つのトンネルが都市に隣接しているので、これらは3クレジットを生産します。1つは改良されているので、1点ももたらします。4つ目のトンネルは都市に隣接していません。これは何も生産しませんが、主要都市を都市網につないでいます。
- ❺ この共生都市は都市網につながっているので、2点をもたらします。
- ❻ この生産カードは1クレジットを生産します。
- ❼ この主要都市は都市網につながっており、2点をもたらします。
- ❽ 生産を完了したあと、プレイヤーは都市網につながっているすべての都市に食料を供給しなければなりません。つながっている都市は2つだけなので、プレイヤーは2海藻を支払います。
- ❾ 生産フェイズ中、このつながっていない都市は無視します。誰も住んでいないので、ここにある研究所は何も生産せず、この都市は海藻を必要としません。

» 時代の終了

全プレイヤーがすべての生産を完了したあと、プレイヤーは以下のように時代の終了ステップを実行します。

1. すべてのアクションカードを縦向きに戻し、次の時代中に使えることを示します。時代Ⅲ終了時にはこのステップを省略します。
2. 都市に食料を供給します(次項参照)。
3. 古い時代デックと捨て札置き場のカードをゲームから除外します。プレイヤーはすでに持っている古い時代のカードを持ち続けますが、もう古い時代デックから新たなカードを引くことはできません。
4. 次の時代デックをよく混ぜてゲームボード上に置きます。これが新たなデックとなります。各プレイヤーはこのデックからカードを3枚引き、すでに持っている手札に加えます。プレイヤーはこの6枚以上の手札から3枚を選んで保持し、残りを捨て札にします(新たな時代のカードは捨て札置き場に置き、前の時代のカードはゲームから除外します)。時代Ⅲ終了時にはこのステップを省略します。
5. 時代マーカーを1スペース進めます。

全プレイヤーが手札を3枚にしたら、新たなデックを使って次の時代をプレイする準備は整いました。または、時代Ⅲを完了した場合には最終得点計算に進みます。



手札上限の要約:

手番開始時と各時代開始時、プレイヤーは手札が3枚になるまでカードを捨て札にします。他のいかなる時点でも、プレイヤーはカードを4枚以上持つことができます。

カードによって手札上限が1枚増えた場合、手番開始時と各時代開始時、プレイヤーは手札が4枚になるまでカードを捨て札にします。この効果は捨て札にする方法を変更するだけで、カードを引く方法は変更しないので、プレイヤーは依然として何回かの手番をカード3枚だけで始めることがあり得ます。

» 都市への食料供給



生産フェイズ終了時、プレイヤーは都市網内の各都市に1海藻を供給しなければなりません(共生都市も非共生都市と同様に1海藻を必要とします)。供給した海藻はストックに戻します。持っている海藻より都市の方が多くの場合、プレイヤーは持っているすべての海藻を支払い、そのあと上記の図に従って残りの都市に供給します。

食料を供給しなかった都市1つごとに1生体物質を支払います。まだ都市が残っている場合、都市1つごとに3点を失います。すべての得点を失い、まだ都市が残っている場合、単に得点マーカーをスペース0に残しておきます(故意にそうしようとしない限り、これほど多くの得点を失うことはまずありません)。

食料を必要とするのは都市網内の都市だけです。つながっていない都市には人が住んでいないので、都市として数えません。

» 最終得点計算

ときにはカードの効果として、ときには生産フェイズ中に、プレイヤーの海中国家は得点を得ます。ゲーム終了時、プレイヤーは都市網につないでいる主要都市や、獲得した特定のカードから得点を得ます。そして最後に、プレイヤーは都市網全体の構成や持っている資源から得点を得ます。

最終得点計算の順番は最終得点計算カードに示されています。

最終得点計算

» 最終得点計算タイル



プレイヤーボード左上の主要都市は、その両方のトンネルで都市網につながっている場合に限り、示されている条件に基づいて得点をもたらします。

» 都市網の得点計算

プレイヤーは、都市網につながっている各都市の横にある建物の種類数に応じた得点を得ます。

- 都市網につながっていて建物がない都市は2点をもたらします。
- 都市網につながっていて1種類の建物がある都市は3点をもたらします。
- 都市網につながっていて2種類の建物がある都市は4点をもたらします。
- 都市網につながっていて3種類すべての建物がある都市は6点をもたらします。

» 最終得点計算カード



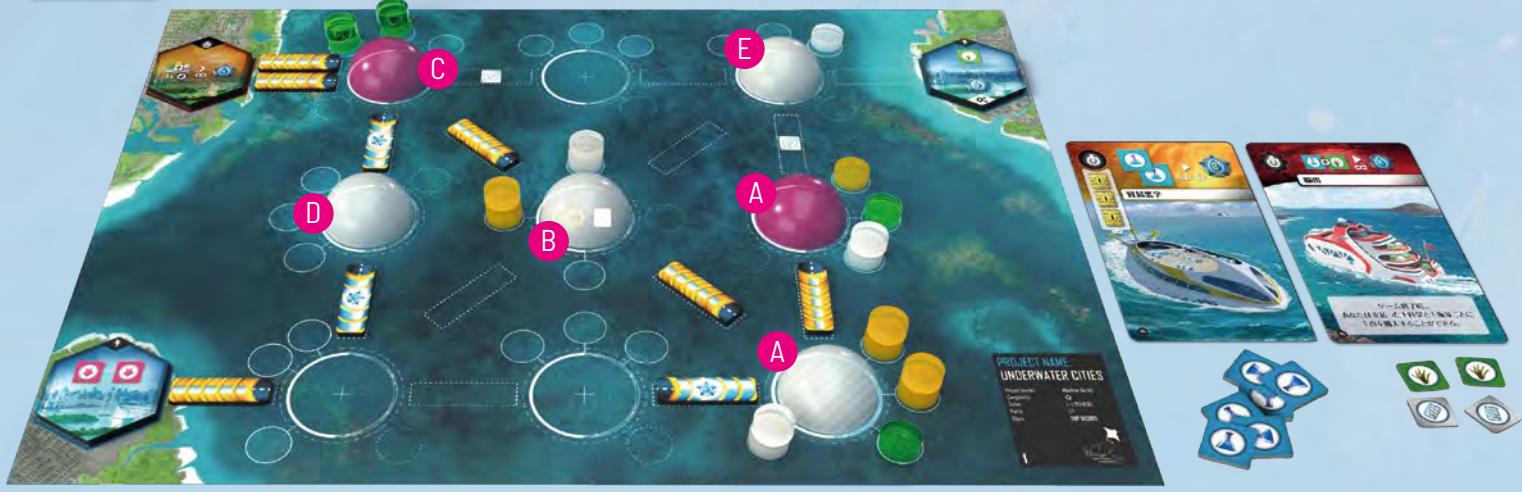
左図のシンボルがあるカードは、ゲーム終了時に得点をもたらします。一部のカードは特定の成果に基づいて得点をもたらし、他のカードは資源を得点に変換します。プレイヤーは可能な限りの資源を支払うべきです——他に資源を支払って得られるものは何もなく、カード経由での得点獲得は常に、資源を残しておいて最後に得点に変換するよりも効率的です。

» 資源の得点計算

最後に、残っている資源を得点に変換します。

1. 最初に、すべての生体物質を1つ2クレジットで売却します。
2. その後、クレジット／海藻／科学／鉄鋼を任意の組み合わせで4つ支払うたびに、プレイヤーは1点を得ます(たとえば3海藻と1鉄鋼は1点になり、1科学、2鉄鋼、1クレジットは1点になり……となります)。

余った資源は失われます。可能な限りすべてを得点に変換し、余りは無視します。



最終得点計算の例：



1. 2つのトンネルで都市網につながっているので、茶色の主要都市は得点をもたらします。このプレイヤーの改良された建造物を見てみると、つながっている農場が2つ、つながっている淡水化プラントが3つ、つながっている研究所が3つ、都市に隣接しているトンネルが3つあります。これは改良された建造物のセット2組分なので、この主要都市は8点をもたらします。
2. プレイヤーは得点を購入することができる最終得点計算カードを2枚持っています。プレイヤーは6科学を支払って9点を得て、海藻と鉄鋼のペアを2組支払って2点を得ました。このため、プレイヤーは最終得点計算カードから計11点を得ました。
3. ここでプレイヤーは都市と建造物の得点を計算します。プレイヤーは各種類の建物が1つずつある都市から6点を得ます。そのような都市が2つあるので、プレイヤーは12点を得ました(A)。2種類の建物がある都市は4点をもたらします(B)。1種類の建物がある都市は3点をもたらします(C)。建物がない都市も、都市網につながっていれば2点をもたらします(D)。つながっていない都市には人が住んでいないので、それらは得点をもたらさず、無視されます(E)。プレイヤーは計21点を得ました。
4. プレイヤーは残っている資源をクレジットに変換することができます(暗算でもかまいません)。プレイヤーは16クレジット持っております、鉄鋼から追加の2クレジット、科学から追加の1クレジット、生体物質から(1つ2クレジットなので)追加の6クレジットを得ます。計25クレジットは6点に変換されます。1クレジット余りますが、これは無視します。引き分け判定が必要な場合、最終ラウンド終了時の手番順が先手のプレイヤーが勝利します。

ゲームの勝者

最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝利します。

同点の場合、その中で最終ラウンド終了時の手番順が最も早いプレイヤーが勝利します(戦略が実を結んだのです)。

しかし、誰が最も多くの得点を獲得したかを問わず、自分が建設した大規模な海中都市網を称賛する時間を取りましょう。

プレイヤーの努力によって、今や数百万の人々が食料、水、住まいを得ているのです。偉大な仕事です!



デザイナー: Vladimír Suchý

イラストレーション: Milan Vavroň

グラフィックデザイン: Radek „rbx“ Boxan

プロダクション: Kateřina Suchá

ルール: Jason Holt

テストプレイ: Vojta, Karolína, Katka, Vodka, Manu & Michele, Miloš Procházka, Vlaada, Zdenka, Marcela, Kretén, Jana Z., Vítěk, 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; players from gaming nights in Podmitrov, Beskydských zimních hrátek, Trachtač, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pítrs, Ella, Elnie, Tomík, Zachi, Fuchs).

サンクス: Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Ansgard V., Mike P., Jiřína

スペシャルサンクス: Marco Ferrari, Petr Čáslava, Opcík, Filip Murmak.

日本語版製作: 神田恒太郎、永峯浩、坂本潤也、倉田治

日本語版販売元

数寄 GAMES

sukigames.seesaa.net

horiken0200@gmail.com

見落としやすいルール

プレイヤーは以下の細かいルールを見落としがちです。

- 各ゲームで利用できる共生都市ドームの数はプレイヤーによって決まります(2人プレイ:7個、3人プレイ:10個、4人プレイ:13個)。
- プレイヤーは手番順トラックに示されている順番でプレイします。このため、たいていは時計回り順にプレイするのではありません。
- アクションカードを獲得したとき、すでにアクションカードを4枚持っている場合、プレイヤーは古いカードのうち1枚を捨て札にしなければなりません。この状況で未使用のアクションカードを捨て札にした場合、プレイヤーはそのアクションを即座に使うことができます。
- 建造物/都市を建設するとき、プレイヤーは海藻/鉄鋼の代わりに生体物質を支払うことができます。
- 特殊カードの捨て札置き場はありません。1/2クレジット特殊カードを捨て札にした場合、デッキの底に戻します。3クレジット特殊カードを捨て札にした場合、ゲームから除外します。
- 即時効果を持つ特殊カードをプレイするためにコストを支払った場合、そのカードをデッキには戻さず、プレイヤーボードの下側に置いておきます。
- 生産フェイズ中、トンネルは都市に隣接している場合にのみ生産を行います。

選択ルール

» 1) 政府契約



政府契約カードを使い、プレイヤーはゲームに中間目標を追加することができます。ゲームの準備中、プレイヤーは政府契約カードをよく混ぜてランダムに3枚引き、ゲームボード上の対応するスペースに表向きで置きます。残りの政府契約カードは箱に戻します。

ゲーム中、政府契約カードに示されている条件を満たしたプレイヤーは、即座にそのカードを得ることができます。プレイヤーはそのカードを保持し、その利益を即座に得ます。代わりの政府契約カードを補充することはありません。

» 2) プレイヤーボードの反対面

プレイヤーボードの反対面は熟練プレイヤー向けです。各都市は異なる数の建物スペースを持ちます。黒・赤の点線スペースで建物を建設する場合、プレイヤーは追加コスト(資源)を支払わなければなりません。これらのスペースは即時ボーナスか、生産力の向上をもたらします。この面に挑戦する場合、全プレイヤーがこの面を使わなければなりません。

» 追加コスト

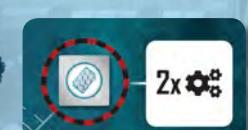
一部のスペースで建設するためには追加コストが必要になります(これらのスペースは、最初のゲーム用の面にはありません)。この追加コストは、プレイヤーが持っているすべての値引きやコスト減少のあとで適用されます。たとえば、ある効果で何かを無料で建設できるとき、追加コストが必要となるスペースを選んだ場合、プレイヤーは依然としてその追加コストを支払わなければなりません。

追加コストはそのスペースで建設するときにのみ適用され、改良時には適用されません。

» 生産乗数



生産乗数は、通常の生産物を数倍にすることを示しています。より正確には、2倍乗数はそのスペースの建物が通常生産するものをもう1回生産することを示しています。たとえば、都市網につながっている1都市にある2つの改良された淡水化プラントは、通常は3クレジットと2生体物質を生産します。そのうち1つにこの乗数がある場合、それらは追加の1クレジットと1生体物質(計4クレジットと3生体物質)を生産します。この例で分かるように、乗数は建物1つの通常の生産物に適用されますが、そのスペースに関連する追加の生産物には適用されません。



乗数は生産フェイズ外では適用されません。たとえば「試運転」によって、この乗数がある改良された淡水化プラントから生産物を得ることができる場合、プレイヤーは1クレジットと1生体物質だけを得ます。しかし、この淡水化プラントは生産フェイズ中には2クレジットと2生体物質を生産します。



このスペースに都市を建設するとき、プレイヤーは追加の3鉄鋼と3クレジットを支払わなければなりません。このスペースにある共生都市が都市網につながっている場合、プレイヤーは生産フェイズ中に(2点ではなく)6点を得ます。非共生都市はそれ自身は得点をもたらさないので、このスペースに建設しても意味はありません。この乗数は建物やトンネルには適用されません。



このスペースにトンネルを建設するとき、プレイヤーは追加の1クレジットを支払わなければなりません。このスペースにある(そして都市網につながっている都市に隣接している)トンネルは、生産フェイズ中に3倍の生産を行います(つまり、通常のトンネルは3クレジット、改良されたトンネルは3クレジットと3点をもたらします)。



この生産ボーナスは、両方のトンネルが建設されている場合にのみ適用されます。通常通り、これは都市網につながっている都市にこれらのトンネルが隣接している場合にのみ適用されます。その場合、プレイヤーは生産フェイズ中にこれらのトンネルが生産を行うときに追加の2クレジットを得ます(これらのトンネルが改良されているかどうかは問いません)。



このスペースにトンネルを建設するとき、プレイヤーは追加の1クレジットと1鉄鋼を支払わなければなりません。生産フェイズ中、つながっている主要都市は追加の2点をもたらします。このボーナスはこのトンネルの生産物とは無関係です。



このスペースに都市を建設するとき、プレイヤーは追加の2科学と2クレジットを支払わなければなりません。この都市が都市網につながっているかどうかを問わず、プレイヤーは即座に6点を得ます。

» 3) ソロゲーム



「アンダーウォーターシティーズ」を1人でプレイする場合、プレイヤーボードの上級面と、ゲームボードの2人プレイ面を使います。ソロゲームでは共生都市ドームの数に上限はありません。2人プレイ時と同様にゲームを準備しますが、左図の主要都市タイルは使いません。

NPC(あなた以外の1色)のアクションタイル3枚を取り、各色の右端のスロット(時計回り順で最初のスロット)に置いて封鎖します。あなたは各色の2つ目以降のアクションスロットを使うことができます。あなたが「先手」なので、あなたのマーカーを連合トラックのスペース4の下に置きます。手番順マーカーは必要ありません。

» ゲームの進行

通常通りにラウンドをプレイします。各ラウンド終了時、あなたは自分のアクションタイルを回収し、NPCのすべてのアクションタイルを時計回り方向に1スペース移動させます。

連合トラック上でマーカーを進めなかった場合、次ラウンドは4つ目のアクションスロットが封鎖されます。このスロットは以下のようにして決まります。

- 現在の時代デッキの一番上のカードを表向きにし、カード番号の各桁の数字を合計して1つの数字を得ます。
- 最初の緑アクションスロットを“1”として、その数字の分だけ時計回り方向に数えていき、そのスロットが空いていれば新たなアクションタイルを置きます。空いていない場合、時計回り方向で次に空いているスロットに置きます。

同じ色のNPCアクションタイル3枚は、常に時計回り方向に1スペース移動します。4枚目のタイルは常にランダムに置かれ、あなたがそのラウンド中に連合トラック上でマーカーを進めなかった場合にのみ置かれます。

» ゲームの目的

100点以上獲得し、7つ以上の都市を都市網につないでゲームを終了した場合、プレイヤーは勝利します。得点を記録し、最高得点の更新を目指しましょう。

注意：ソロゲームで政府契約を使うことはできません。

カード効果に関する注釈

あなたのカードはあなたの手番中にあなたのプレイヤーボードに影響を与えます。あなたの生産カードはあなたの生産にのみ適用されます。他プレイヤーのボードに影響を与えることができるものはありません。他プレイヤーの手番中、あなたのカードの効果は一切適用されません。

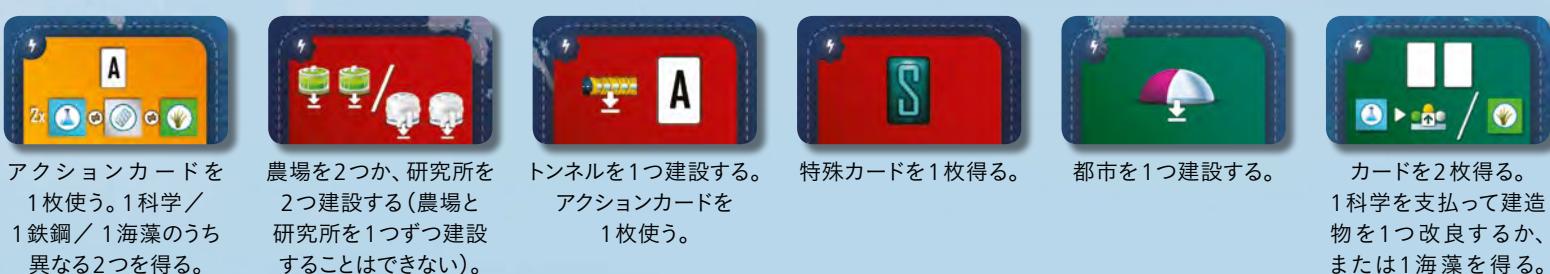
- **1手番中に2つ目のトンネルを建設するたびに……**：この効果は、トンネルを最低2つは建設したすべての手番で発動します。まだ他の効果を解決している途中であっても、この効果は2つ目のトンネルを建設した直後に発動します。
- **アクションスロットによって最低1つの鉄鋼を得たときには常に、あなたは1点を得る**：選んだスロットによって、鉄鋼を得るか他の何かを実行するか選べる場合、あなたは鉄鋼を得ることにした場合にのみ得点を得ます。他の入手源から鉄鋼を得たときには、この効果は発動しません。たとえば、連合トラック上で2スペース進むことができるアクションスロットは（この前進によってあなたが1鉄鋼を得たとしても）この効果を発動させません。
- **あなたは農場を1つか2つ改良することができる**：各農場ごとに1クレジットか1科学を支払います。農場を2つ改良するために、あなたは2クレジットか、2科学か、1クレジットと1科学を支払うことができます。
- **拡大スペース**：各都市には「測量」カードをプレイしたときにのみ建設することができる特別な建物スペースがあります。拡大スペースは通常ルールに従います——選んだ拡大スペースは都市（または新たな都市を建設できる都市スペース）に隣接していなければなりません。
- **ゲーム終了時、つながっている農場3つごとに1点を得る**：つながっているすべての農場を数え、3で割った値の得点を得ます（端数切り捨て）。
- **建設する**：すべてのものは適切なスペース上で建設しなければなりません。
- **建造物**：建造物とは農場か淡水化プラントか研究所かトンネルです。都市は建造物ではありません。
- **交換する**：どちら向きにも機能することを除いて、交換は支払いとまったく同じです。たとえば1海藻を支払って1鉄鋼を得ることができる場合、1鉄鋼を支払って1海藻を得ることもできます。示されている数を超えて交換することはできません。たとえば、1対1の交換ができるカードを使って2対2の交換を行うことはできません。
- **支払う**：多くのカードでは、利益を得るためにコストを支払う必要があります。コストを支払うことができない場合、その利益を得ることはできません（しかし、何の効果もなしにそのカードをプレイすることはできます）。別記ない限り、あなたは1回だけコストを支払って利益を得ます。2回以上コストを支払って利益を得ることができる場合、そう記されています。
- **示されているアクションスロットを使ったときには常に……**：この効果は、あなたが自分の手番のアクションとしてそのスロットを選んだときか、カード効果の結果としてそのスロットを使ったときに発動します。発動した効果は、あなたの手番中におけるそのアクションスロットのルールに修正を加えます。
- **スロットでアクションを実行する**：これによって、あなたは2回目のアクションを実行することができます。この2つ目のスロットにアクションタイルを置くことはなく、2枚目のカードをプレイすることもありません。
- **生産フェイズ中、あなたは自分のつながっている研究所3つごとに追加の1海藻を生産する**：つながっているすべての研究所を数え、3で割った数の海藻を得ます（端数切り捨て）。
- **生産フェイズ中に1回、生産された1生体物質を……**：生産フェイズ中に生体物質を1つも生産しなかった場合、この効果を適用することはできません。
- **建物**：建物とは農場か淡水化プラントか研究所です。トンネルと都市は建物ではありません。
- **他プレイヤーが占有している任意のスロット**：これはあなたのアクションタイルが占有しているスロットを除く、任意の占有スロットを指します。占有されることないので、これには常時利用可能スロットは含まれません。4人プレイヤーでは、あなたと他プレイヤーが占有しているスロットは（あなたも占有しているので）“他プレイヤーが占有しているスロット”とは見なされません。
- **通常コスト**：通常コストとはプレイヤー情報カード上に示されているコストです。これはあなたが建造物や都市を建設するために通常支払うコストです。
- **つながっている**：これは常に“あなたの都市網につながっている”を意味します。たとえば「つながっている淡水化プラントを最低3つは持っている場合……」は、これらの淡水化プラントがあなたの都市網内にある場合にのみ、この効果が発動することを意味しています。都市網については [11] ページで説明されています。
- **つながっている1都市に2つ目の研究所を建設するたびに……**：その都市がつながっていない場合、この効果は発動しません。3つ目の研究所はこの効果を発動させません。
- **つながっている1都市にある2つの農場を改良するたびに、あなたは1鉄鋼を得る**：この都市はつながっていなければなりません。この都市には最低2つの農場がなければなりませんが、それ以上あってもかまいません。1つ目の農場はすでに改良されていなければなりません。2つ目の農場を改良したとき、この効果は即座に発動します。
- **つながっている都市に隣接している改良された建造物1つから生産物を得る**：つながっている都市にある改良された建造物を1つ選びます。プレイヤー情報カード上でその建造物が生産するものを探し、それを得ます。この効果は生産フェイズ中のその建造物の生産に影響を与えません。
- **～できる**：カードの効果は常に任意です。特定のカード（即時効果のために支払いが必要なカードなど）には、このルールを明確にするために“～できる”と書かれていますが、こう書かれていない場合でも、カードの効果は任意です。
- **手番ごとに1回**：これは常にあなたの手番を指しています。他プレイヤーの手番や他プレイヤーのボードに言及するカードはありません。
- **特定コスト**：一部のカードには、建造物や都市を建設するために支払うコストが明記されています。この場合、通常コストは支払わず、その代わりにこの特定コストを支払います。
- **都市**：別記ない限り、これは非共生都市と共生都市の両方を指します。
- **値引き**：別記ない限り、値引き分は通常コストから引かれます。しかし、プレイヤーは複数の値引きを適用したり、特殊コストを支払わせるカードと値引きを組み合わせたりすることもできます。値引きによってコストが“無料”未満になることはありません。たとえば、1クレジットと1鉄鋼のコストがかかるトンネルに対して2クレジットの値引きを持っている場合、あなたはこれを1クレジットの値引きとして扱い、1鉄鋼だけを支払います。
- **農場、淡水化プラント、研究所、トンネル**：改良された建造物は、依然としてその建造物と見なされます。たとえば改良された農場は農場と見なされます。
- **無料で**：コストが無料の場合、そのカードにそう記されています。コストが無料になった場合、もう値引きは効果を持ちません。
- **連合トラックのスペース3にいる場合**：この効果はあなたのマーカーがスペース3にある場合に適用されます。その他のスペースにある場合には適用されません。

アクションスペースの解説

» 3/4人プレイ用



» 1/2人プレイ用



» 主要都市の概要



» アイコンの凡例

- ▶ 資源/クレジット
を支払う
- ▶ 得る/Aを持って
いればBを得る
- ⬇ 建設する
- ⟳ 1手番中/
同じ手番中
- ⟳ 手番ごとに1回
- ▬ 値引きを得る
- 交換する
- ▣ 主要都市
- ☒ 手番終了時
- 🕒 利用可能な/使わ
れていないスロット
- 🕒 使われている
スロット
- / または

» 特殊カードの概要

