

1-4+
1-4

40 min. / 1-4

VLADIMÍR SUCHÝ

UNDERWATER CITIES

Costruisci un futuro sotto le onde.

LA PROSSIMA FRONTIERA

La terra è sovrappopolata. Mancano ancora quattro decadi alla colonizzazione di Marte e l'unico posto dove l'umanità può espandersi è in fondo al mare.

In un momento storico in cui il fabbisogno di cibo ha superato la produzione agricola e la mancanza d'acqua mette a dura prova i rapporti fra i membri della Federazione, dovete costruire una nazione in grado di sostenersi autonomamente, nella speranza di riuscire ad esportare i vostri prodotti a coloro rimasti sulla terraferma.

I giocatori competono per costruire la migliore nazione subacquea: un insieme di città connesse tra loro da una fitta rete di tunnel. Le serre di alghe e i dissalatori forniranno cibo ed acqua ai vostri cittadini. I laboratori forniranno le conoscenze necessarie per gestire lo sviluppo nel modo più efficiente possibile. Potrete anche riuscire a costruire città simbiotiche, totalmente integrate con l'ecosistema acquatico. Inizierete da una singola città per poi espandere la vostra rete fino a connetterla con le metropoli costiere.

Questo è il vostro obiettivo.

Questo è il vostro destino.

Le speranze del mondo risiedono nelle vostre città subacquee.

PANORAMICA DI GIOCO

I giocatori lavorano per costruire città subacquee, una rete di trasporti che le connetta e le strutture necessarie a sostenerle. In ogni round, a turno, i giocatori scelgono un'azione e contemporaneamente giocano una carta. Se la carta corrisponde al colore dello spazio azione scelto, il giocatore ottiene anche un beneficio come indicato sulla carta.

Durante la partita, in tre diversi momenti, i giocatori dovranno gestire la Produzione, una fase speciale in cui la loro rete subacquea produce punti e risorse mentre la popolazione consuma cibo. Alla fine della partita verranno assegnati punti aggiuntivi per gli obiettivi raggiunti. Il giocatore con più punti vincerà la partita.

COMPONENTI



TABELLONE DI GIOCO A DUE LATI



4 SCHEDE INFORMATIVE DEL GIOCATORE



4 PLANCE GIOCATORE A DUE LATI



4 CARTE PUNTEGGIO FINALE



4 CARTE ASSISTENTE PERSONALE



3 TESSERE AZIONE
NEI 4 COLORI DEI GIOCATORI



MAZZO ERA I: 66 CARTE



MAZZO ERA II: 57 CARTE



MAZZO ERA III: 57 CARTE



10 CARTE SPECIALI
DA TRE CREDITI



15 CARTE SPECIALI
DA UNO E DUE CREDITI



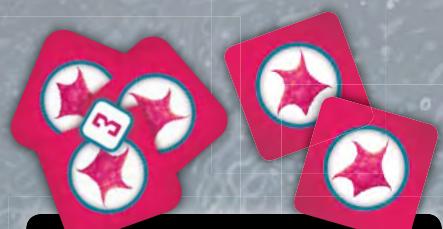
8 CARTE
CONTRATTO GOVERNATIVO



16 TESSERE METROPOLI
(11 BLU, 5 MARRONI)



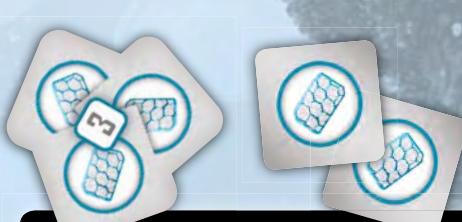
SEGNALINI CREDITO
IN VARI TAGLI
20X - 1 CREDITO
10X - 5 CREDITI
5X - 10 CREDITI



SEGNALINI BIOMATERIA
IN VARI TAGLI
12X - 1 BIOMATERIA, 5X - 3 BIOMATERIA



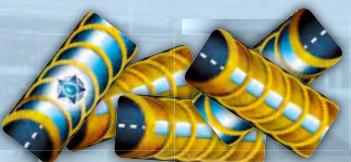
SEGNALINI ALGA
IN VARI TAGLI
19X - 1 ALGA, 8X - 3 ALGA



SEGNALINI PLASTACCIAIO
IN VARI TAGLI
19X - 1 PLASTACCIAIO, 8X - 3 PLASTACCIAIO



SEGNALINI RICERCA
IN VARI TAGLI
15X - 1 RICERCA, 6X - 3 RICERCA



46 TESSERE TUNNEL A DUE LATI



1 TESSERA CLONA AZIONE



4 TESSERE MOLTIPLICATORE



17 CUPOLE CITTÀ NON SIMBIOTICHE (BIANCO)
13 CUPOLE CITTÀ SIMBIOTICHE (VIOLA)

3 INDICATORI NEI 4 COLORI DEI GIOCATORI
(ORDINE DI GIOCO, PUNTEGGIO, FEDERAZIONE)

1 INDICATORE ERA



37 SEGNALINI SERRA



37 SEGNALINI DISSALATORE



37 SEGNALINI LABORATORIO







PREPARAZIONE DEI GIOCATORI



Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 3 tessere azione, la carta Assistente Personale e la carta Punteggio Finale del colore corrispondente. Nonostante gli Assistenti Personali abbiano illustrazioni differenti, hanno tutti le medesime funzioni.

Ogni partecipante prende una scheda Informativa del giocatore.

Ogni giocatore inizia con le seguenti risorse: 1 alga, 1 plastacciaio, 1 ricerca e 2 crediti (alcuni giocatori potrebbero ricevere risorse aggiuntive una volta determinato l'ordine di gioco).



» PREPARAZIONE DELLA PLANCIA GIOCATORE

Ogni giocatore prende una diversa plancia giocatore, scelta casualmente.

All'inizio, la vostra nazione è formata da una sola città posta nell'angolo in basso a destra della vostra plancia. Ci sono due tipi di città, simbiotiche e non simbiotiche. La vostra città iniziale è una città non simbiotica rappresentata da una cupola bianca, come mostrato.

Dividete le tessere Metropoli (esagonali) marroni da quelle blu. Mescolate quelle marroni e distribuitene casualmente una per ogni giocatore. Poi mescolate quelle blu e distribuitene casualmente due ad ogni giocatore.

La vostra metropoli marrone va collocata nello spazio esagonale nell'angolo in alto a sinistra. Le altre due vanno piazzate casualmente e nei due angoli rimanenti.

Le plance giocatore hanno due lati. Per la vostra prima partita, usate il lato mostrato qui sopra (# 1-4, ⚪). Dopo qualche partita, per avere maggior varietà e asimmetria, potete provare l'altro lato (# 5-8, ⚪ ⚪ ⚪).



ORDINE DI GIOCO

L'ordine di gioco è determinato da due tracciati. Il tracciato Ordine di gioco mostra l'ordine del round in corso. Nel tracciato della Federazione invece i giocatori competono per determinare l'ordine del round successivo.

Nel primo round, posizionate casualmente un indicatore di ogni giocatore sul tracciato Ordine di gioco. Poi, sul tracciato della Federazione, posizionate un altro indicatore nell'ordine inverso, come mostrato. Il terzo e quarto giocatore ottengono inoltre risorse aggiuntive. In dettaglio:

- Il giocatore sullo spazio 1 del tracciato Ordine di gioco gioca per primo nel primo round. Sul tracciato della Federazione il suo indicatore inizia sotto al tracciato, sullo spazio del colore corrispondente.
- Il giocatore sullo spazio 2 gioca per secondo. Il suo indicatore inizia sullo spazio 4 del tracciato della Federazione.
- Il giocatore sullo spazio 3 inizia dallo spazio 3 anche sul tracciato della Federazione e riceve un credito in più rispetto alle normali risorse iniziali.
- Il giocatore che gioca per ultimo inizia dallo spazio 2 del tracciato della Federazione e riceve 1 credito e 1 plastacciaio in più rispetto alle normali risorse iniziali.

Il primo round è l'unico round che inizia in questo modo. Nei round successivi l'ordine di gioco e la posizione iniziale sul tracciato della Federazione si determinano in modo diverso.



Viola gioca per primo. L'indicatore viola inizia sullo spazio viola sotto al tracciato della Federazione.

Arancione gioca per secondo e inizia dal quarto spazio del tracciato della Federazione.

Blu gioca per terzo. Il suo indicatore è sul terzo spazio del tracciato della Federazione quindi il giocatore blu inizierà la partita con 1 credito aggiuntivo.

Nero gioca per ultimo ma inizia la partita sul secondo spazio del tracciato della Federazione, con 1 credito e 1 plastacciaio aggiuntivi.

CARTE GIOCATORE (CARTE PER IL PRIMO ROUND)



All'inizio della partita, pescate 6 carte dal mazzo Era I. Sceglietene 3 da tenere e scartate le altre 3.

Per le prime partite, cercate di tenere una carta di ogni colore. Non preoccupatevi troppo della vostra decisione, ogni carta offre scelte interessanti e presto otterrete altre carte.

PANORAMICA DI GIOCO

Ecco un breve riassunto di come si gioca:

>> ORDINE DI GIOCO

I giocatori a turno scelgono delle azioni. Giocano nell'ordine indicato sul tracciato Ordine di gioco. Durante il round l'ordine non cambia.

>> UN TURNO

Iniziate sempre il vostro turno con 3 carte. Durante il vostro turno **giocate una carta e contemporaneamente scegliete uno degli spazi azione disponibili**.

Dovete scegliere uno spazio che nessuno ha ancora scelto durante questo round (esiste inoltre uno spazio speciale, spiegato più avanti, che è sempre disponibile). Posizionate una delle vostre tessere azione sullo spazio per indicare che lo avete scelto. Questo rende lo spazio **occupato** e non disponibile per il resto del round.

Se il colore della carta giocata corrisponde al colore dello spazio che avete scelto potete attivare gli effetti della carta. Se il colore non corrisponde svolgete semplicemente l'azione e scartate la carta senza usarne l'effetto: avete assegnato del personale non specializzato per quel lavoro, lo hanno svolto al meglio ma senza raggiungere risultati particolarmente brillanti.

Alla fine di ogni vostro turno pescate sempre 1 carta. È inoltre possibile pescare carte aggiuntive come parte di un'azione o tramite l'effetto di una carta. Se terminate il turno con più di 3 carte, dovete scartare fino ad averne 3. Potete scartarle in qualsiasi momento prima di svolgere il vostro prossimo turno.

>> UN ROUND

I giocatori si alternano finché ognuno ha svolto 3 turni. Man mano che le carte vengono giocate, gli spazi azione vengono occupati diventando non più disponibili per chi gioca successivamente nel round. Il numero di spazi disponibili diminuirà. Quando tutti hanno svolto 3 turni il round termina. La fine del round è descritta in dettaglio a pagina [15].

>> L'INDICATORE ERA

Alla fine di ogni round, l'indicatore Era avanza di uno spazio lungo il tracciato Era. Quando raggiunge uno spazio Produzione, si svolge una fase Produzione.

>> PRODUZIONE

Durante la fase Produzione la vostra rete subacquea produrrà varie risorse. Al termine di questa fase ognuna delle vostre città connesse consumerà 1 alga. Dettagli a pagina [16].

>> UN'ERA

L'Era I è composta da 4 round mentre l'Era II e l'Era III sono composte da 3 round. Ogni Era termina alla fine della rispettiva fase Produzione. All'inizio di ogni Era entrano in gioco nuove carte, come spiegato a pagina [16]. Ogni Era ha uno specifico mazzo di carte. La partita termina alla fine dell'Era III.

>> PUNTEGGIO FINALE

Alla fine della partita i giocatori ottengono punti in base a come hanno sviluppato la loro rete subacquea. Il giocatore con più punti vince.

CARTE



NUMERO DELLA CARTA (NESSUN EFFETTO DI GIOCO)

I tre colori hanno diversi livelli di potenza:

- Le **carte verdi** sono le più forti, ma ottenete i loro benefici solo quando le giocate negli spazi azione verdi, che sono i più deboli.
- Le **carte rosse** e i relativi spazi azione hanno un livello di potenza moderato.
- Le **carte gialle** sono le più deboli ma gli spazi azione gialli sono i più forti.

Alcune carte hanno un effetto istantaneo mentre altre possono essere reclamate ed usate successivamente, come spiegato di seguito. Tutti i cinque tipi di carte sono descritti in questa sezione.



CARTE

>> CARTE CON EFFETTO ISTANTANEO



Quando giocate una carta con questo simbolo, se il suo colore corrisponde allo spazio azione scelto risolvete l'effetto della carta immediatamente prima o dopo aver svolto l'azione scelta. Se il colore non corrisponde, ignorate l'effetto della carta.

In ogni caso, queste carte vengono scartate nella pila degli scarti sul tabellone di gioco.

>> RECLAMARE UNA CARTA

Vi sono invece quattro tipi di carte che non hanno effetti istantanei e possono essere **reclamate**. Quando giocate una di queste carte, se il suo colore corrisponde allo spazio azione scelto, potete reclamare la carta mettendola vicino alla vostra plancia giocatore. Da questo momento sarà considerata una miglioria permanente della vostra nazione subacquea.

Se il colore della carta non corrisponde al colore dello spazio non potete reclamarla, scartatela nella pila degli scarti.

I quattro tipi di carte sono i seguenti:

>> CARTE CON EFFETTO PERMANENTE



Le carte con questo simbolo hanno un effetto permanente. Ottenete i benefici della carta se la reclamate, come descritto qui sopra. Gli effetti permanenti sono di diversi tipi. Alcuni effetti permanenti si attivano quando si verifica un dato evento.

Altri potrebbero fornirvi degli sconti in alcune situazioni. Alcuni offrono un'abilità speciale che potete usare in ogni turno.

È consentito utilizzare un effetto permanente anche nel turno stesso in cui la carta viene reclamata.

>> CARTE AZIONE



Le carte con questo simbolo sono carte azione. Le vostre carte azione reclamate offrono azioni aggiuntive che la vostra nazione subacquea può svolgere. Per usare una carta azione dovete usare uno spazio azione o l'effetto di una carta che ve lo permetta.



ESEMPIO:

Se scegliete questo spazio azione potete usare una delle vostre carte azione e guadagnare 1 plastacciaio.



ESEMPIO:

Se giocate questa carta con effetto istantaneo su uno spazio verde potete usare una delle vostre carte azione prima o dopo aver svolto l'azione dello spazio.

È consentito usare una carta azione anche nel turno stesso in cui viene reclamata.

Ogni carta azione può essere utilizzata una sola volta per Era. Dopo averla usata, ruotatela di 90 gradi per indicare che è stata usata e non è più disponibile. Alla fine di un'Era, dopo la Produzione, ruotate nella posizione iniziale tutte le carte azione usate per renderle nuovamente disponibili nell'Era successiva.

Nota: Alcune carte con effetto istantaneo vi permettono di rendere nuovamente disponibile una carta azione utilizzata. Questo può permettervi di usare una carta azione più di una volta nella stessa Era.

>> LIMITE DI QUATTRO

Il limite massimo di carte azione è 4 e il vostro Assistente Personale [vedi più avanti] conta come una delle 4. Se ne avete già 4 dovete scartarne una a vostra scelta prima di poterne reclamare un'altra. La carta scartata può essere scelta tra quelle già utilizzate in questo round oppure tra quelle ancora disponibili.

Se fate posto ad una nuova carta azione scartandone una ancora disponibile (quindi non ancora utilizzata), potete usare subito l'azione della carta che state scartando: la nuova carta azione fornisce quindi un effetto istantaneo che vi permette di usare la carta azione disponibile appena scartata.



ASSISTENTE PERSONALE

Durante la preparazione ogni giocatore riceve una carta azione **Assistente Personale**. Questa carta è disponibile fin dall'inizio della partita e segue le stesse regole delle altre carte azione. Quando usate l'azione decidete se guadagnare 1 plastacciaio o 1 credito.

Può anche essere scartata per osservare la regola "Limite di quattro".

>> CARTE PRODUZIONE



Le carte con questo simbolo sono carte produzione. Le carte produzione reclamate si attivano durante le tre fasi Produzione, alla fine di ogni Era. Alcune producono direttamente risorse. Altre possono modificare la vostra produzione in base a ciò che è connesso alla vostra rete.

>> CARTE PUNTEGGIO



Le carte con questo simbolo sono carte punteggio. Le carte punteggio reclamate possono farvi ottenere punti a fine partita. Alcune fanno ottenere punti in base ad alcuni aspetti della rete che avete costruito. Altre permettono di convertire alcune risorse in punti.

Trovate una spiegazione approfondita di alcuni effetti delle carte a pagina [19].

>> CARTE SPECIALI

Non potete conoscere le carte di un mazzo Era finché non le pescate. Alcune carte, però, iniziano la partita a faccia in su, visibili a tutti: queste sono le carte Speciali.



Le carte Speciali non possono essere pescate normalmente. L'unico modo per ottenerne una è usare lo spazio azione con questo simbolo.

Questa azione viene spiegata a pagina [20].

La carta Speciale viene messa nella vostra mano e può essere giocata come qualsiasi altra carta. Se non corrisponde allo spazio azione scelto non si attiva l'effetto e viene scartata seguendo le regole indicate nel riquadro a pagina [9]. Se corrisponde, il suo effetto si attiva solo se pagate il costo indicato nell'angolo in alto a sinistra.

ESEMPIO:

Il giocatore deve pagare 3 crediti per giocare questa carta se vuole ottenere il suo beneficio a fine partita.



SCARTARE LE CARTE SPECIALI

Quando scartate le carte Speciali da uno o due crediti (ad esempio, quando state scartando per rispettare il limite di mano) rimettetetele immediatamente in fondo al mazzo delle carte Speciali.

Quando giocate una carta Speciale da uno o due crediti:

- Se il colore non corrisponde allo spazio azione scelto, rimettete la carta in fondo al mazzo delle carte Speciali.
- Se il colore corrisponde allo spazio azione scelto ma scegliete di non pagare per attivare l'effetto, rimettete la carta in fondo al mazzo delle carte Speciali.
- Se il colore corrisponde e pagate per attivare l'effetto, allora :
 - Se ha un effetto istantaneo risolvetelo e poi conservatela sotto la vostra plancia giocatore per assicurarvi che non torni in gioco.
 - Se non ha un effetto istantaneo, reclamatela normalmente.

Le carte Speciali da tre crediti non possono tornare in gioco in nessun modo. Di solito sono troppo preziose per essere scartate ma se dovesse succedere potete rimetterle nella scatola.

SPAZI AZIONE ED EFFETTI DELLE CARTE

Durante il vostro turno scegliete un'azione posizionando una delle vostre tessere azione su uno spazio azione. Gli spazi azione che sono già stati occupati in questo round non possono essere scelti. Gli spazi che non sono ancora stati occupati sono disponibili.

I due lati del tabellone di gioco hanno spazi azione differenti. Un lato è pensato per partite a due giocatori. L'altro lato è pensato per partite a tre o quattro giocatori. Le spiegazioni degli spazi azione di ogni lato sono disponibili a pagina [20].

Quando posizionate la vostra tessera su uno spazio azione dovete anche giocare una carta dalla vostra mano. Gli spazi azione e le carte sono di tre colori. Se il colore della vostra carta corrisponde al colore dello spazio azione potete risolvere l'effetto della carta prima o dopo aver svolto l'azione dello spazio. Se i colori non corrispondono, ignorate la carta e svolgete solo l'azione dello spazio.

È consentito svolgere anche solo parte di un'azione o dell'effetto di una carta. Ad esempio, se uno spazio azione vi permette di costruire una città e un tunnel, potete scegliere di costruire solo il tunnel.

Tuttavia, **non è permesso scegliere uno spazio azione se non usate almeno parte del suo effetto**. Ad esempio se non avete abbastanza risorse per costruire almeno 1 tunnel non potete scegliere lo spazio azione che vi permette di costruire 2 tunnel.

Gli effetti delle carte sono sempre facoltativi, quindi è consentito giocare una carta corrispondente e non attivare il suo effetto.

>> RISORSE

Underwater Cities ha molte risorse che i giocatori possono ottenere o spendere. Ottenerne una risorsa viene rappresentato da una semplice icona:



Ottenete
1 plastacciaio.



Ottenete 1 credito. Prendete un segnalino da 1 credito dalla riserva e tenetelo vicino alla vostra plancia giocatore.



Ottenete
1 alga.



Ottenete 1 carta. Pescate una carta dal mazzo dell'Era in corso. Non potete prendere le carte Speciali dal tabellone di gioco.



Ottenete
1 ricerca.



Ottenete 1 punto. Spostate il vostro indicatore Punteggio avanti di uno spazio sul tracciato del punteggio.



Ottenete 1 biomateria.

In generale crediti, ricerca, alghe, plastacciaio e biomateria sono utilizzati per pagare dei costi. Le alghe inoltre vengono usate per nutrire la vostra popolazione (ci sono altre modalità per nutrire la popolazione, ma le alghe sono il modo più efficiente). Le carte vi forniscono più scelte durante il vostro turno. I punti servono per vincere il gioco. Quindi qualsiasi cosa ottenete vi sarà sicuramente utile, prima o poi.

ESEMPIO:

Il giocatore che sceglie questo spazio azione prenderà 2 segnalini plastacciaio e 1 segnalino alga dalla riserva e li terrà vicino alla propria plancia giocatore.



Potete organizzare le carte che avete reclamato per tipo. Le icone in alto vi permettono di organizzarle in modo compatto, come mostrato.

COMPONENTI LIMITATI E ILLIMITATI

! I segnalini crediti, alga, plastacciaio, ricerca e biomateria devono essere considerati come risorse illimitate. Se la riserva si esaurisce potete usare tagli più alti e le tessere Moltiplicatore per rappresentare la quantità di risorse che avete. Potete cambiarle in tagli più piccoli in qualsiasi momento.

! Il numero di segnalini edificio non rappresenta un limite. Se terminate i segnalini potete sostituirli con segnalini di colore diverso. Ad esempio, se i giocatori hanno molte serre migliori, i segnalini verdi della riserva potrebbero terminare. Potete rimpiazzare i segnalini sotto ad alcune delle serre migliori con segnalini di un altro colore. Il segnalino verde sopra sarà sufficiente per ricordarvi che quella è una serra migliore.

! I tunnel e le città non simbiotiche sono limitati. La riserva contiene 46 tunnel. Quando sono finiti nessuno può costruire altri tunnel. Nel gioco sono presenti solo 17 cupole città non simbiotiche, quindi non se ne possono costruire di più.

! Le città simbiotiche sono limitate. Il limite dipende dal numero di giocatori:

- In una partita a due giocatori usate 7 cupole città simbiotiche.
- In una partita a tre giocatori usatene 10.
- In una partita a 4 giocatori usatene 13.

! Il mazzo delle carte Era non è limitato. Se le carte finiscono, mescolate la relativa pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

! Non dovete mai finire le carte Speciali da uno e due crediti. Ogni volta che queste carte vengono "scartate" vengono rimesse immediatamente in fondo al mazzo (vedi riquadro SCARTARE LE CARTE SPECIALI in questa pagina).

! Le carte Speciali da tre crediti sono limitate. Solo sei sono disponibili durante una partita.



>> CITTÀ

Le città rappresentano l'habitat della popolazione della vostra nazione subacquea. Alla fine della partita ogni città connessa alla vostra rete vi farà ottenere punti. Ci sono 2 tipi di città.

Costruire una città:



Pagate 2 plastacciaio, 1 alga e 1 credito per una città non simbiotica (cupola bianca);



oppure pagate 1 plastacciaio, 1 alga, 1 biomateria e 2 crediti per una città simbiotica (cupola viola).

Quando costruite una città pagate il costo normale e prendete la cupola corrispondente dalla riserva. Posizionate una cupola su un sito città vuoto della vostra plancia giocatore. **Il sito scelto per la vostra nuova città deve essere adiacente ad una città esistente.** In altre parole, la nuova città deve avere almeno un sito tunnel che la connette ad una città esistente. È consentito costruire nuove città prima di aver costruito i tunnel per connetterle.

Le città simbioristiche costano un po' di più (la biomateria è difficile da ottenere) ma possono produrre punti durante la Produzione. Le città non simbioristiche sono più facili da costruire (se avete il plastacciaio) ma non producono punti. Entrambi i tipi di città possono farvi ottenere punti a fine partita ed entrambi richiedono alghe per nutrire la popolazione alla fine della Produzione. Ogni volta che una regola o un effetto si riferisce ad una "città", si riferisce sia a città simbioristiche che città non simbioristiche.



SITI DI ESPANSIONE

Ogni città ha un sito di costruzione aggiuntivo sul quale potete costruire **solo se** giocate una carta con un effetto che permette specificamente di costruire su un sito di espansione (e solo se è adiacente ad una città esistente o a un sito dove è consentito costruire una nuova città).

COSTI

Il **costo normale** per costruire una città, un edificio o un tunnel è indicato su ogni scheda Informativa del giocatore. Questo è il costo da sostenere quando si costruisce qualcosa utilizzando uno spazio azione.

Anche alcuni effetti delle carte permettono di costruire. Se la carta specifica un costo, pagate quanto indicato dalla carta stessa altrimenti pagate il costo normale.

>> EDIFICI

Gli edifici sono infrastrutture speciali che contribuiscono a rendere autosufficiente la vostra nazione subacquea. Potete costruire 3 tipi di edifici:



- **Costruire una serra** costa 1 alga.
- **Costruire un dissalatore** costa 1 credito.
- **Costruire un laboratorio** costa 1 plastacciaio.

Quando costruite un edificio pagate il costo (indicato sulla scheda Informativa del giocatore) e prendete un segnalino del colore corrispondente dalla riserva. Posizionate il segnalino edificio su un sito di costruzione vuoto. **Il sito scelto per il vostro nuovo edificio deve essere adiacente ad una città esistente o adiacente a un sito dove è consentito costruire una nuova città.**

Durante la Produzione, ogni tipo di edificio produce differenti risorse o punti. Una volta migliorati, gli edifici producono maggiori quantità di risorse o punti (i miglioramenti sono spiegati a pagina [12]). Inoltre, alcune carte potrebbero avere effetti che si attivano solo se avete costruito certi tipi di edifici. Gli edifici **non producono** mai nulla finché non sono connessi alla vostra rete. Per connetterli dovete costruire tunnel e città. Vedete la sezione *LA VOSTRA RETE* nella pagina successiva.

>> TUNNEL

I tunnel connettono le vostre città alla vostra rete subacquea.



Costruire un tunnel costa 1 plastacciaio e 1 credito.

Quando costruite un tunnel pagate il costo e prendete una tessera tunnel dalla riserva. Posizionate la tessera su un sito tunnel con il lato non migliorato visibile. Il tunnel nell'illustrazione qui sopra è non migliorato.

Il sito scelto per il vostro nuovo tunnel deve essere connesso alla vostra città iniziale. I tunnel sono connessi se potete tracciare un percorso attraverso i tunnel fino alla vostra città iniziale. Il percorso può passare attraverso altre città o siti città vuoti, ma non attraverso siti tunnel vuoti.



ESPANSIONE GRADUALE

Costruite i vostri tunnel, edifici e città uno alla volta. Ad esempio, se scegliete questo spazio azione, prima costruite un tunnel su un sito tunnel legale e così facendo potrete avere altri siti legali per il secondo tunnel.





ESEMPIO:

Le città, gli edifici e i tunnel su questa plancia giocatore sono tutti costruiti legalmente. I siti possibili per le prossime nuove città sono evidenziati in verde. Se il giocatore costruisse una città nell'angolo in alto a sinistra diventerebbe legale costruire sugli altri due siti città rimanenti.

Il sito città nell'angolo in basso a sinistra è un sito legale per una nuova città. Dunque i relativi siti edificio vuoti sono siti legali dove costruire nuovi edifici. Il giocatore ha già costruito un [laboratorio] su uno di questi siti di costruzione.



ESEMPIO:

I siti legali per un nuovo tunnel sono evidenziati in verde. Notate che, come previsto dalle regole, tutti e tre i tunnel esistenti sono connessi alla città iniziale.

» LA VOSTRA RETE

Abbiamo visto che i tunnel devono essere connessi alla vostra città iniziale ma gli edifici e le città non devono esserlo per forza. Questo vi dà la libertà di espandervi come preferite. Tuttavia, alla fine è consigliabile che tutto ciò che si trova sulla vostra plancia sia connesso alla vostra rete.

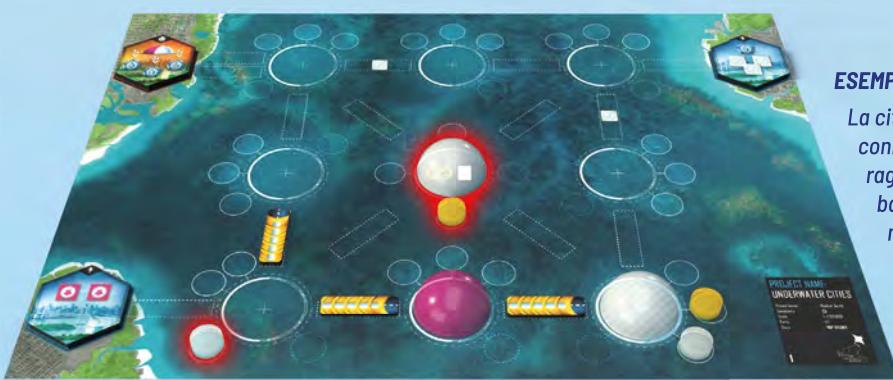
La vostra rete comprende tutte le strutture, città e siti città vuoti che sono connessi alla vostra città iniziale:

- La vostra città iniziale è sempre connessa alla vostra rete.
- Tutti i vostri tunnel sono sempre connessi alla rete perché non è consentito costruire un tunnel non connesso alla rete.

- Una città è connessa alla vostra rete se c'è una catena di tunnel che la collegano alla vostra città iniziale. Visto che tutti i tunnel sono sempre connessi, qualsiasi città raggiunta da un tunnel è connessa mentre una città non connessa a nessun tunnel non è connessa.
- Un edificio adiacente ad una città connessa è connesso alla vostra rete.



Gli edifici e le città non connessi non producono durante la Produzione, non consumano alghe alla fine della Produzione e non sono considerati durante il conteggio finale dei punti.



ESEMPIO:

La città al centro e il suo edificio non sono connessi perché non c'è un tunnel che raggiunge la città. L'edificio nell'angolo in basso a sinistra non è connesso perché non ha una città. Tutto il resto è connesso ed è quindi parte della rete.



La biomateria è una risorsa incredibilmente preziosa, più rara delle altre risorse. È indispensabile per costruire città simbiotiche e può essere anche un **materiale di costruzione** universale. Solo quando **costruite** un tunnel, un edificio o una città, qualsiasi parte del costo che richieda alga o plastacciaio può essere pagato invece con la biomateria.

ESEMPIO:

Una città non simbiotica normalmente costa 2 plastacciaio, 1 alga e 1 credito. Potreste, ad esempio, costruirla con 1 plastacciaio, 2 biomateria e 1 credito.

>> MIGLIORARE LE STRUTTURE

Nel gioco, gli edifici e i tunnel sono detti strutture. Le strutture si differenziano dalle città perché possono essere migliorate. Eccezione: è presente una carta che permette di trasformare una città non simbiotica in una città simbiotica.

Per migliorare una struttura vi servirà una carta o uno spazio azione con un disegno come questo:



Migliorare 1 struttura costa 1 ricerca.

Il costo normale per migliorare un tunnel, una serra, un dissalatore o un laboratorio è 1 ricerca. Tuttavia gli effetti di alcune carte possono modificare questo costo.



Usate 1 delle vostre carte azione. Pagate il costo normale per costruire una struttura. Pagate 1 ricerca per migliorare la struttura appena costruita.

[Spazio azione 3-4 giocatori]



Ottenete 2 ricerca oppure migliorate 1, 2 o 3 strutture pagando 1 ricerca per ogni miglioramento. Non è necessario che le strutture siano dello stesso tipo.

[Spazio azione 1-4 giocatori]



Ottenete 2 carte. Migliorate 1 struttura pagando 1 ricerca oppure ottenete 1 alga.

[Spazio azione 1-2 giocatori]



Quando migliorate un edificio prendete il segnalino corrispondente dalla riserva e collocatelo sopra la struttura che state migliorando. Per migliorare un tunnel girate la tessera dal lato migliorato.



Un tunnel migliorato conta comunque come un tunnel, una serra migliorata conta comunque come una serra, ecc. Non è possibile migliorare una struttura che è già stata migliorata.

Le strutture migliorate producono di più durante la Produzione ed alcune carte potrebbero fornire bonus per il possesso di strutture migliorate.

>> IL TRACCIATO DELLA FEDERAZIONE

Abbiamo spiegato come costruire la vostra nazione subacquea ma dovete anche costruirvi una buona reputazione con il governo mondiale! Potete farlo scegliendo azioni o giocando carte con questo simbolo:



Avanzate di 1 spazio sul tracciato della Federazione.

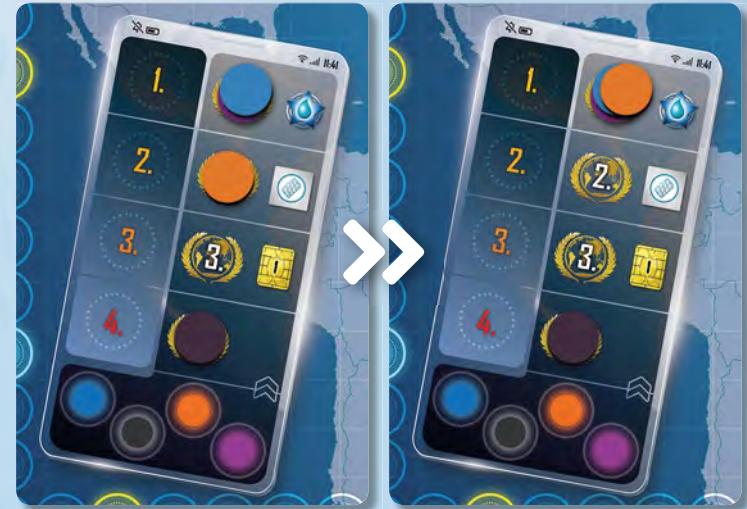
Prima del primo round gli indicatori dei giocatori vengono posizionati su spazi separati del tracciato della Federazione in ordine di gioco inverso, come spiegato a pagina [6]. All'inizio dei round successivi gli indicatori vengono collocati sotto lo spazio 4, come spiegato a pagina [15].



Quando uno spazio azione o l'effetto di una carta vi permette di avanzare di 1 spazio su questo tracciato, spostate il vostro indicatore in avanti di 1 spazio. Se c'è un bonus indicato vicino a quello spazio ottenete immediatamente la risorsa mostrata. Se vi spostate di più di uno spazio ottenete il bonus di ognuno di quegli spazi.

Se il vostro indicatore finisce su uno spazio occupato, collocatelo sopra agli indicatori già presenti (essere sopra a un altro indicatore significa che giocherete prima di loro nel prossimo round).

Se avanzate quando siete già sullo spazio 1, mettete il vostro indicatore sopra agli altri eventuali indicatori già presenti sullo spazio 1 e ottenete 1 punto per ogni spazio di cui sareste dovuti avanzare.



ESEMPIO:

Arancione svolge un'azione che permette di avanzare di 2 spazi. Si muove solo di 1 spazio perché ha raggiunto la fine del tracciato. Tuttavia, ottiene 2 punti: 1 per essersi spostato su quello spazio e 1 per essere "avanzato" fuori dal tracciato. Il suo indicatore viene posizionato sopra ad eventuali altri indicatori già presenti sullo spazio 1.

>> PESCAR E CARTE SPECIALI



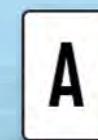
Questo simbolo indica che lo spazio azione vi permette di prendere una carta Speciale. Le carte Speciali disponibili sono quelle a faccia in su al centro del tabellone di gioco.

Quando prendete una carta Speciale, potete scegliere tra:

- Prendere una delle carte Speciali da tre crediti (che non viene rimpiazzata).
- Oppure prendere la prima carta (quella scoperta) del mazzo da uno o due crediti e girate a faccia in su la carta successiva.
- Oppure girare la prima carta (quella scoperta) a faccia in giù, spostarla in fondo al mazzo e pescare le 3 carte successive. Prendete una di queste 3 carte e rimettete le altre 2 in fondo al mazzo in qualsiasi ordine. Poi girate a faccia in su, sopra al mazzo, una nuova carta.
- Una volta che avete in mano una carta Speciale, questa è simile a qualsiasi altra carta. Le differenze vengono spiegate a pagina [8].

>> USARE LE CARTE AZIONE

Le carte azione sono un tipo di carte che vengono reclamate e tenute vicino alla vostra plancia giocatore. Presentano delle azioni che potete usare durante la partita, ma solo quando usate uno spazio azione o l'effetto di una carta con questo simbolo:



Potete usare 1 delle vostre carte azione. Le regole per l'utilizzo delle carte azione vengono spiegate a pagina [8].

>> LO SPAZIO SEMPRE DISPONIBILE

Lo spazio azione sempre disponibile è utilizzabile anche se occupato da una tessera azione di un altro giocatore. Viene considerato come uno spazio azione senza colore, per tanto, l'effetto della carta che giocate non viene attivato.



Lo spazio sempre disponibile vi permette di ottenere 2 carte e 2 crediti.

Nota: Gli effetti di alcune carte Speciali vi permettono di usare l'azione indicata in uno spazio azione. Questi effetti si applicano solo agli spazi colorati e non allo spazio sempre disponibile.

TEMPISTICHE

Alcuni effetti sono composti da diverse parti che possono essere risolte in qualsiasi ordine.



Questa azione vi permette di:

1. Usare una delle vostre carte azione
2. Costruire una struttura al costo normale.
3. Pagare 1 ricerca per migliorare la struttura appena costruita.

» LA TESSERA CLONA AZIONE (4 GIOCATORI)



In una partita con quattro giocatori gli spazi azione più ampi vengono occupati velocemente. La tessera Clona Azione (che è disponibile solo in una partita a quattro giocatori) fornisce ai giocatori una seconda possibilità di utilizzare uno di questi spazi.

Durante il vostro turno, invece di scegliere uno spazio azione disponibile, potete fare come segue:

1. Pagate 1 credito.
2. Prendete la tessera Clona Azione.
3. Scegliete uno spazio azione occupato da un altro giocatore.

La vostra tessera azione va messa sullo spazio che scegliete, sopra la tessera dell'altro giocatore. Giocate anche una carta come di consueto e attivatene gli effetti se il suo colore corrisponde allo spazio scelto. **Non è mai consentito** scegliere uno spazio già occupato da una vostra tessera.

Nota sugli effetti delle carte: In una partita con quattro giocatori "qualsiasi spazio occupato da un altro giocatore" in realtà significa "qualsiasi spazio occupato ma non da voi". L'idea è che se avete già posizionato una tessera azione su quello spazio, una carta che vi permette di usare "qualsiasi spazio occupato da un altro giocatore" non vi permetterà di usare di nuovo quello spazio. Quindi uno spazio occupato da voi e da un altro giocatore **non conta** come uno "spazio occupato da un altro giocatore".

» USO SINGOLO

Una volta che la tessera Clona Azione è stata usata, non può essere riutilizzata per il resto del round. Il giocatore che l'ha usata la tiene da parte per ricordare che questa opzione non è più disponibile. Soltanto alla fine del round la tessera torna al suo posto sul tabellone di gioco.

» RIEPILOGO DELLA SCELTA DI UNO SPAZIO AZIONE

1. Posizionate una delle vostre tessere azione su uno spazio azione non occupato o sullo spazio sempre disponibile.
2. Giocate una carta dalla vostra mano.
3. Se il colore della carta non corrisponde al colore dello spazio svolgete l'azione e scartate la carta senza attivare i suoi effetti. Lo spazio sempre disponibile non ha un colore e quindi non corrisponde a nessuna carta.
4. Se il colore della carta corrisponde, scegliete una di queste opzioni:
 - Svolgete l'azione e poi risolvete l'effetto della carta.
 - Oppure risolvete prima l'effetto della carta e poi svolgete l'azione.



Potendo risolvere le parti dell'azione in qualsiasi ordine, potete ad esempio usare prima una carta azione che vi fa ottenere 1 credito e poi usare questo credito e 1 ricerca per costruire e migliorare immediatamente un dissalatore.

Attenzione!! Dovete risolvere prima tutti gli effetti della carta e poi tutte le azioni dello spazio azione, o viceversa.

ESEMPIO:

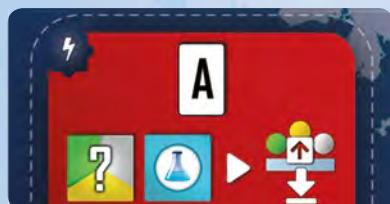


Avete precedentemente attivato la carta ad effetto permanente nr. 37 e la carta azione nr. 34; decidete di giocare una carta nello spazio azione rosso descritto qui sopra. Avete 1 plastacciaio e 1 ricerca nella vostra riserva. Non avete alcun credito ma volete costruire un dissalatore. Come fare? Per prima cosa pagate 1 plastacciaio e costruite un laboratorio. Avete costruito il vostro secondo laboratorio in una città connessa quindi, dato che avete acquisito in precedenza la carta nr. 37, ottenete immediatamente 1 credito. A questo punto dovete pagare 1 ricerca per migliorare il laboratorio appena costruito (**dove essere svolta tutta l'azione, cioè "costruisci e migliora", non solo "costruisci" o solo "migliora"**). Ora potete risolvere l'altra parte dello spazio azione che vi permette di usare una delle vostre carte azione. Pagate 1 credito che avete ottenuto per costruire un dissalatore. Poi pescate una carta.



Nel seguente caso ci sono due limitazioni nella risoluzione degli effetti:

1. Se si attiva un nuovo effetto risolvetevelo immediatamente, anche se non avete finito di risolvere l'effetto che l'ha attivato (come per la **carta nr. 37** nell'esempio precedente).
2. Dovete risolvere separatamente e completamente l'effetto di una carta e poi l'azione dello spazio azione, o viceversa.



ESEMPIO:

Giulia sceglie questa azione rossa e gioca questa carta rossa nr. 28. Inoltre possiede la carta azione nr. 19 che ha reclamato in precedenza.

Dispone anche di 1 plastacciaio, 1 credito, 1 ricerca, ma non possiede nessuna alga e nessun tunnel migliorato. Si trova sullo spazio 4 del tracciato della Federazione.

L'effetto della carta Raccolta di Frutti di Mare non le è utile finché non ha un tunnel migliorato, quindi decide di risolvere prima lo spazio azione. Lo spazio azione le permette di costruire e migliorare un tunnel. Paga 1 plastacciaio e 1 credito per costruirlo e 1 ricerca per migliorarlo. Non può usare Raccolta di Frutti di Mare ora perché non ha ancora risolto completamente l'effetto dello spazio azione.

L'altra parte dell'effetto dello spazio azione le permette di usare la sua carta Costruire una Struttura. Kate non ha risorse per costruire ma può usare prima la seconda parte dell'effetto. Kate avanza di 1 spazio sul tracciato della Federazione. Ottiene immediatamente 1 credito (gli effetti del tracciato della Federazione sono effetti che si attivano quindi devono essere risolti immediatamente). Ora può spendere quel credito per costruire un dissalatore, usando la prima parte dell'effetto della carta azione.

Entrambe le parti sono state risolte, quindi la carta azione è risolta completamente. Ciò significa che è stato risolto per intero lo spazio azione.

Ora, e solo ora, può usare Raccolta di Frutti di Mare. Ha un tunnel migliorato quindi ottiene 1 alga.

Kate non aveva modo di usare questa alga per costruire una serra invece di un dissalatore. Lo spazio azione e tutti gli effetti che ha attivato andavano risolti completamente prima che potesse usare la sua carta.

Ovviamente sarebbe stato legale usare la carta Raccolta di Frutti di Mare prima di considerare lo spazio azione. Nella situazione di Kate sarebbe stato inutile, ma se avesse già costruito e migliorato un tunnel in un turno precedente avrebbe potuto ottenere l'alga prima di risolvere lo spazio azione.

BONUS DI COSTRUZIONE

Quando costruite, potete ottenere alcuni bonus come indicato sulla plancia del giocatore. Ogni plancia giocatore ha bonus differenti. Quando costruite una struttura o una città su un sito contrassegnato con una risorsa ottenete quella risorsa.



Costruire su un sito contrassegnato con questi simboli vi permette di avanzare di 1 spazio sul tracciato della Federazione e pescare una carta dal mazzo dell'Era in corso.

Ottenete il bonus anche se la città o edificio che costruite su quel sito non è ancora connesso alla vostra rete. Questi bonus sono effetti che si attivano, quindi vengono risolti immediatamente anche durante un'azione.



ESEMPIO:

Supponiamo che possiate costruire su questo sito tunnel. Scegliete l'azione che vi permette di costruire 2 tunnel. Pagate 1 plastacciaio e 1 credito per costruire su questo sito e ottenete subito 1 plastacciaio. Potete usare il plastacciaio appena ottenuto (e 1 altro credito) per costruire il vostro secondo tunnel.

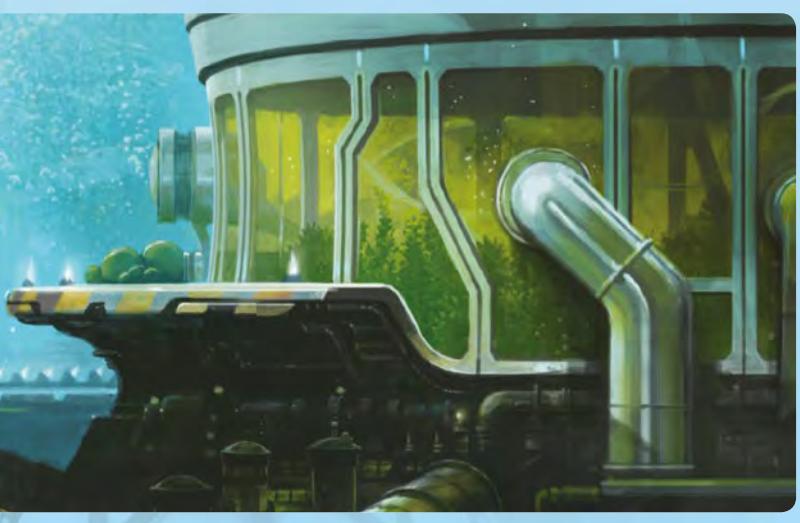
» METROPOLI

Ottenete bonus anche ampliando la vostra rete per connetterla alle metropoli costiere.

Per collegare questa metropoli dovete costruire un tunnel sul sito tunnel adiacente.



Per collegare questa metropoli dovete costruire tunnel su entrambi i siti tunnel adiacenti.



Le tessere Metropoli offrono diversi bonus che si ottengono solo se la metropoli è connessa. La vostra metropoli marrone può fornirvi punti a fine partita. Quelle blu hanno un effetto istantaneo oppure un effetto istantaneo ed un effetto di produzione.

FINE DEL TURNO

Alla fine del vostro turno pescate sempre 1 carta. Questa carta viene pescata in aggiunta a eventuali altre carte che potrete aver acquisito durante il vostro turno. Dato che avete giocato una sola carta, ora ne avete almeno 3.

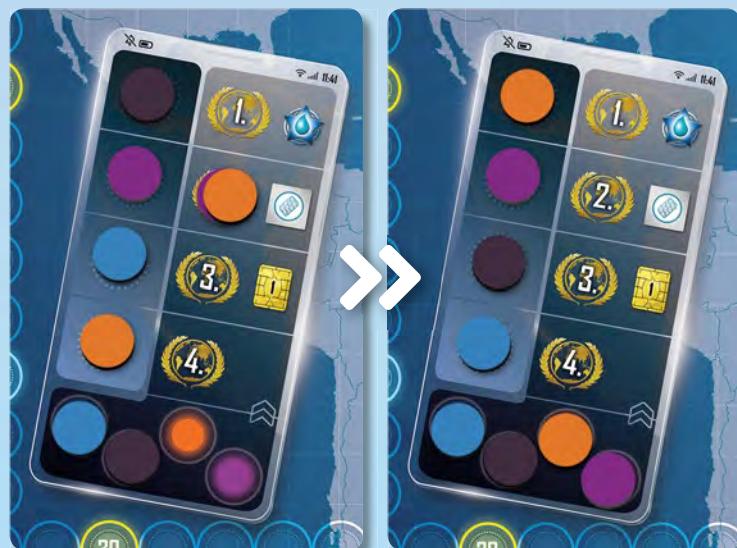
Se avete più di 3 carte dovete scartare fino ad averne 3. Questo controllo verrà effettuato all'inizio del vostro prossimo turno: potrete quindi riflettere su cosa scartare mentre gli altri giocatori stanno giocando e farlo appena avete preso una decisione.

FINE DEL ROUND

Alla fine di ogni round, in preparazione al round successivo, eseguite i seguenti passaggi:

- Riprendete dal tabellone di gioco tutte le tessere azione e restituitele ai rispettivi proprietari.
- 4 giocatori:** In una partita con quattro giocatori, il giocatore che ha preso la tessera Clona Azione la deve rimettere al centro del tabellone di gioco.
- Riordinate gli indicatori ordine di gioco a seconda dell'ordine degli indicatori sul tracciato della Federazione. Il giocatore più avanti sul tracciato della Federazione giocherà per primo nel prossimo round. Il giocatore successivo giocherà dopo di lui, ecc. Se gli indicatori sono impilati, ogni indicatore è considerato più avanti rispetto a quelli sotto di esso. Eventuali indicatori rimasti sotto lo spazio 4 non cambiano l'ordine relativo di gioco
- Una volta determinato l'ordine di gioco del prossimo round posizionate tutti gli indicatori del tracciato della Federazione sugli spazi colorati sotto lo spazio 4.
- Fate avanzare l'indicatore Era. Se questa è la fine di un'Era ci sarà una fase di Produzione prima del prossimo round.

Nota: Assicuratevi di determinare l'ordine di gioco anche se vi trovate alla fine del round finale. Questo ultimo ordine servirà per decidere il vincitore in caso di pareggio.

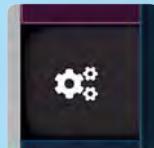


ESEMPIO:

È la fine del round 2. Nero e Blu non sono avanzati sul tracciato della Federazione quindi giocheranno per ultimi nel round 3. Il loro ordine relativo non cambia, quindi Nero giocherà prima di Blu. Per decidere il nuovo ordine di gioco tra Viola e Arancione si guarda l'ordine in cui sono impilati gli indicatori. Dato che Arancione è sopra, Arancione giocherà per primo.

PRODUZIONE

» TEMPISTICHE



L'indicatore Era si muove di uno spazio in avanti sul tracciato Era alla fine di ogni round. Nella prima Era, l'indicatore si sposterà sul primo spazio Produzione al termine del quarto round, ricordandovi che è il momento della vostra prima fase Produzione.

Nella seconda e nella terza Era, la fase di Produzione avviene dopo 3 round. In tutto giocherete 10 round e 3 fasi Produzione prima del conteggio finale dei punti. Ogni fase Produzione indica la fine di un'Era.

» LA PRODUZIONE DELLA VOSTRA RETE

Tutti i giocatori possono svolgere la propria Produzione contemporaneamente. Ogni tunnel adiacente ad una città e ogni edificio della vostra rete producono qualcosa. Le strutture migliorate producono di più. Le città simbiotiche producono 2 punti!

Le città non simbiotiche non producono nulla da sole, ma sono comunque utili perché connettono degli edifici alla vostra rete.

Ottenete inoltre un piccolo bonus di produzione quando avete 2 edifici migliorati dello stesso tipo nella stessa città.

La produzione della vostra rete è descritta sulla vostra scheda Informativa.



ESEMPIO:

Ogni serra adiacente ad una città connessa produce 1 alga.



ESEMPIO:

Se questa serra adiacente ad una città connessa è anche migliorata, produce 1 punto aggiuntivo.



ESEMPIO:

Se avete almeno 2 serre migliorate nella stessa città connessa, produrranno 1 alga e 1 punto aggiuntivo.

» COSA NON PRODUCE

- Una città non produce se non è connessa alla vostra rete.
- Un edificio non produce se non è adiacente ad una città connessa.
- Un tunnel non produce se non è adiacente ad una città (un tunnel che connette una metropoli con un effetto di Produzione permette alla metropoli di produrre, ma la metropoli non aiuta il tunnel a produrre).

Vedetela così: Le città connesse sono poste dove la popolazione può vivere e questa popolazione lavora per produrre. Una città non connessa non ha abitanti e quindi non produce nulla, non è possibile raggiungerla finché non è connessa da un tunnel. Allo stesso modo un edificio adiacente ad un sito città vuoto o un edificio adiacente ad una città non connessa non ha personale per svolgere il proprio lavoro. I tunnel che non sono connessi a nessuna città non producono perché non hanno abbastanza traffico.

» PRODUZIONE DELLE CARTE E DELLE METROPOLI



Se avete reclamato delle carte produzione o se avete connesso la vostra rete ad una qualsiasi metropoli con un effetto di produzione, applicate in questa fase i loro effetti. Quando un effetto di produzione dipende dalle vostre città o edifici, ignorate sempre le città e gli edifici che non sono connessi alla vostra rete.

Alcune carte produzione non producono nulla da sole. Possono però modificare la produzione dei vostri tunnel, edifici e città. Questo tipo di carte si attiva quando la vostra rete sta producendo e l'effetto non si applica a tunnel, edifici o città che non producono.





>> FINE DI UN'ERA

Una volta che tutti hanno risolto la produzione è il momento di risolvere la fine dell'Era eseguendo i seguenti passaggi:

1. Ruotate le carte azione utilizzate per indicare che sono nuovamente disponibili nella prossima Era (questo passaggio non è necessario alla fine dell'ultima Era).
2. Nutrite le vostre città (come spiegato qui a destra).
3. Rimuovete dal gioco il mazzo dell'Era passata e la sua pila degli scarti. I giocatori possono tenere in mano le carte in loro possesso.
4. Saltate questo passaggio alla fine dell'ultima Era. Mescolate il mazzo della prossima Era e posizionate lo sul tabellone di gioco. Questo è il nuovo mazzo da cui pescare. Ogni giocatore pesca 3 carte della nuova Era, aggiungendole a eventuali carte che ha già in mano. Da questa mano di 6 o più carte sceglietene 3 da tenere e scartate il resto (Le carte scartate appartenenti alla nuova Era vanno nella pila degli scarti. Le carte scartate appartenenti all'Era passata vanno rimesse nel mazzo dell'Era corrispondente).
5. Fate avanzare l'indicatore Era.

Una volta che tutti hanno scartato fino ad avere 3 carte, siete pronti a cominciare la nuova Era con il nuovo mazzo. Se avete invece completato la terza Era, siete pronti per il conteggio finale dei punti.

- 1 Le due serre producono 2 alga.
La serra migliorata produce anche 1 punto.
- 2 I due dissalatori producono 2 crediti.
Nessuno dei due è stato migliorato quindi non producono biomateria.
- 3 I due laboratori migliorati nella stessa città producono 3 plastaccia e 2 ricerca.
- 4 Tre tunnel sono adiacenti a delle città, quindi producono 3 crediti. Uno di questi è migliorato quindi produce anche 1 punto.
- 5 Il quarto tunnel non è adiacente ad una città. Non produce nulla ma connette la metropoli alla vostra rete.
- 6 La città simbiotica è connessa alla rete quindi produce 2 punti.
- 7 La carta produzione produce 1 credito.
- 8 Una metropoli è connessa alla rete.
Produce 2 punti.
- 9 Dopo aver conteggiato la produzione il giocatore deve nutrire tutte le città connesse alla rete. Solo due sono connesse quindi il giocatore paga 2 alga.
- 10 La città non connessa viene ignorata durante la Produzione. Dato che nessuno ci abita, il suo laboratorio non produce nulla e non richiede alghe.

>> NUTRIRE LE CITTÀ



Alla fine della Produzione ogni città nella vostra rete va nutrita con 1 alga (le città simbiotiche hanno le stesse necessità delle città non simbiotiche). Rimettete queste alghe nella riserva generale. Se avete più città che alghe spendete tutte le alghe che avete per nutrire più città possibili e poi nutritate le città rimanenti come spiegato di seguito:

Per ogni città non nutrita pagate 1 biomateria. Se rimangono ancora città non nutritate, pagate -3 punti per ogni città che non ha ottenuto cibo alla fine di ogni Produzione. Nell'improbabile caso in cui abbiate ancora città non nutritate, lasciate il vostro indicatore Punteggio sullo 0.

Solo le città connesse alla vostra rete richiedono cibo. Le città che non sono connesse sono considerate non popolate e quindi non devono essere nutriti.

>> PUNTEGGIO FINALE

La vostra nazione subacquea vi farà ottenere punti durante tutta la partita, a volte come effetto di alcune carte e a volte durante la produzione. Alla fine della partita potrete ottenere punti per una metropoli che avete connesso o per specifiche carte che avete reclamato. Infine ottenete punti per la composizione generale della vostra rete e per le vostre risorse.

L'esatto ordine in cui si svolge il conteggio finale dei punti è indicato sulla vostra carta Punteggio Finale.



RIEPILOGO DEL LIMITE DI MANO:

Dovete scartare fino ad avere 3 carte all'inizio del vostro turno e all'inizio di ogni Era. In qualsiasi altro momento, potete avere in mano più di 3 carte.

Se una carta aumenta di uno il vostro limite di mano, allora dovete scartare fino ad avere 4 carte all'inizio del vostro turno e all'inizio di ogni Era. È comunque possibile che iniziiate uno o più turni con solo 3 carte, perché questo effetto modifica il modo in cui scartate e non il modo in cui pescate.



PUNTEGGIO FINALE

>> TESSERA PUNTEGGIO FINALE



La metropoli nell'angolo in alto a sinistra della vostra plancia giocatore vi fornisce punti se è connessa alla vostra rete con entrambi i tunnel.

>> CARTE PUNTEGGIO



Le carte contrassegnate con questo simbolo possono farvi ottenere punti a fine partita.

Alcune carte vi ricompensano se raggiungete obiettivi specifici. Altre vi permettono di convertire risorse in punti con un tasso di scambio migliore rispetto a quello di fine partita (vedi PUNTI PER LE RISORSE).

>> PUNTI DELLA VOSTRA RETE

I vostri punti sono basati sul numero di edifici differenti adiacenti ad ogni città connessa:

- 2 punti per una città connessa senza edifici.
- 3 punti per una città connessa con edifici di 1 tipo.
- 4 punti per una città connessa con edifici di 2 tipi.
- 6 punti per una città connessa con edifici di 3 tipi.

>> PUNTI PER LE RISORSE

Convertite ora le risorse rimaste in punti, come segue:

1. Per prima cosa, convertite tutta la biomateria che possedete in 2 crediti ognuna.
2. Poi convertite alga, ricerca e plastacciaio in 1 credito ognuno.
3. Poi ottenete 1 punto ogni 4 crediti.

I crediti che avanzano non valgono punti.



ESEMPIO DI CONTEGGIO FINALE:

1. Data che la metropoli marrone è connessa alla rete da 2 tunnel, può far ottenere punti. Tra le strutture migliorate ci sono 2 serre connesse, 3 dissalatori connessi, 3 laboratori connessi e 3 tunnel adiacenti a città. Questi contano come 2 gruppi completi di strutture migliorate, quindi la metropoli fa ottenere 8 punti.
2. Il giocatore ha 2 carte punteggio che possono convertire risorse in punti. Converte 6 ricerca in 9 punti. Converte anche due gruppi di alghe e plastacciaio in 2 punti. Le carte punteggio gli fanno ottenere un totale di 11 punti.
3. Ora conteggia tutti i punti delle città e delle relative strutture. Ottiene 6 punti per ogni città con 1 edificio di ogni tipo.
 - A Ne ha 2, quindi 12 punti.
 - B La città con edifici di due tipi vale 4 punti.
 - C La città con edifici di un tipo vale 3 punti.
 - D La città senza edifici vale comunque 2 punti perché è connessa. Non ottiene punti dalla città non connessa.
 - E Nessuno ci abita. In totale, ottiene 21 punti dalle città.
4. Le risorse rimaste possono essere convertite in crediti. Ha 16 crediti, più 2 per il plastacciaio, più 1 per la ricerca, più 6 per la biomateria perché la biomateria vale 2 crediti ognuna. I crediti totali sono 25, che converte in 6 punti (1 punto ogni 4 crediti). Avanza 1 credito che verrà ignorato. Nel caso di un eventuale pareggio il vincitore viene determinato dalla posizione che occupava sul tracciato della Federazione alla fine dell'ultimo round.

VINCERE LA PARTITA

Vince chi ha più punti. In caso di pareggio, il vincitore è determinato utilizzando l'ordine di gioco stabilito alla fine dell'ultimo round.

Vi chiediamo ora un momento per apprezzare l'ampia rete di città subacquee che avete costruito.

Grazie ai vostri sforzi ora milioni di persone hanno cibo, acqua e riparo. Ottimo lavoro!



Autore: Vladimír Suchý

Illustrazioni: Milan Vavroň

Grafica: Radek „rbx“ Boxan

Produzione: Kateřina Suchá

Regolamento: Jason Holt

Edizione Italiana a cura di **MS Edizioni/Magic Store Srl**

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.

Layout: Paolo Veronica.

Traduzione: Ginevra Pavone.

Editing: Paolo Veronica, Enrico Emiliani, Angelo Ricci.

Revisione: Matteo Della Torre, Paolo Nunziatini, Fabrizio Andreasi Bassi.



www.msedizioni.it
facebook.com/MSEdizioni



deliciousgames.org



REGOLE DA RICORDARE

I giocatori spesso dimenticano i seguenti dettagli:

- Il numero di cupole città simbiotiche disponibili in gioco dipende dal numero di giocatori: due giocatori, 7 cupole; tre giocatori, 10 cupole; quattro giocatori, 13 cupole.
- Giocate nell'ordine indicato sul tracciato Ordine di gioco. Ciò significa che spesso non giocherete in senso orario.
- Se reclamate una carta azione e avete già 4 carte azione, dovete scartarne una tra le 4 già in gioco. Se fate posto ad una nuova carta azione scartandone una ancora disponibile, potete usare subito l'azione della carta che state scartando.
- Quando costruite un tunnel, un edificio o una città, qualsiasi parte del costo che richieda alga o plastacciaio può essere pagato invece con la biomateria.
- Le carte Speciali non hanno una pila degli scarti. Le carte Speciali da uno o due crediti tornano in fondo al mazzo quando vengono scartate. Le carte Speciali da tre crediti che vengono scartate sono rimosse dal gioco (vedi pagina [9]).
- Quando pagate per giocare una carta Speciale con un effetto istantaneo questa non torna nel mazzo. La terrete invece sotto la vostra plancia giocatore.
- Durante la Produzione i tunnel producono solo se sono adiacenti ad una città.

VARIANTI

» 1) CONTRATTI GOVERNATIVI



Usate queste carte per inserire nelle vostre partite degli obiettivi intermedi per i quali i giocatori possono competere. Mescolate il mazzo delle carte Contratto Governativo e pescatene 3 casuali. Posizionatele sugli spazi del tabellone di gioco all'inizio della partita. Rimettete le altre carte nella scatola.

Durante la partita qualsiasi giocatore può acquisire un contratto governativo non appena può soddisfarne tutti i requisiti. Il giocatore tiene la carta e ottiene immediatamente i suoi benefici. I contratti acquisiti non vengono rimpiazzati.

» 2) L'ALTRO LATO DELLE PLANCE GIOCATORE

L'altro lato (il lato asimmetrico) delle plance giocatore è per i giocatori esperti. Le città hanno numeri variabili di siti di costruzione. Per costruire sui **siti rossi e neri** dovete pagare un **sovraprezzo** ovvero risorse extra. Questi siti possono fornire bonus immediati o aumentare la produzione. Se decidete di utilizzare questo lato della plancia, scegliete lo stesso lato per tutti i giocatori.

» SOVRAPPREZZO

I sovrapprezzo viene applicato dopo eventuali sconti o riduzioni di costo a cui avete diritto. Ad esempio, se un effetto vi permette di costruire gratis su un sito, dovete comunque pagare il sovrapprezzo, se presente.

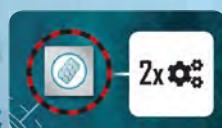
Il sovrapprezzo si applica solo alla costruzione degli edifici e non al miglioramento degli edifici.

» MOLTIPLICATORI DI PRODUZIONE



I moltiplicatori di produzione si applicano al livello base di produzione della struttura. Nello specifico, il moltiplicatore 2x mostrato a lato indica che la struttura produce la quantità normale una volta in più. Ad esempio, due dissalatori migliorati in una città connessa normalmente produrrebbero 3 crediti e 2 biomaterie.

Se uno di essi ha questo moltiplicatore, produrrà 1 credito e 1 biomateria aggiuntivi (livello base), per un totale di 4 crediti e 3 biomaterie.



Come potete notare dall'esempio, il moltiplicatore si applica alla produzione della struttura migliorata ma non alla produzione aggiuntiva data dalla presenza di due strutture migliorate.

I moltiplicatori sono applicabili **solo** durante la fase di Produzione. Ad esempio, se con la carta Turno di

Notte ottenete la produzione da un dissalatore migliorato costruito su un sito con il moltiplicatore 2x, ottenete solo 1 credito 1 biomateria. Durante la Produzione produrrà invece 2 crediti e 2 biomaterie.



Quando costruite una città su questo sito dovete pagare un sovrapprezzo di 3 plastacciaio e 3 crediti. Una città simbiotica connessa vi fa ottenere 6 punti durante la Produzione (invece di 2) mentre una città non simbiotica, non producendo punti da sola, non verrà influenzata dal moltiplicatore. Il bonus di produzione non si applica a eventuali edifici o tunnel.



Quando costruite un tunnel su questo sito dovete pagare un sovrapprezzo di 1 credito. Un tunnel su questo sito produce tre volte durante la Produzione se è adiacente ad una città connessa. Questo significa che un tunnel non migliorato produce 3 crediti e un tunnel migliorato produce 3 crediti e 3 punti.



Questo bonus di produzione si applica solo se avete costruito entrambi i tunnel. Si applica solo se i tunnel sono adiacenti ad una città connessa e non dipende dal fatto che siano migliorati o no. Ottenete 2 crediti aggiuntivi durante la Produzione.



Quando costruite un tunnel su questo sito dovete pagare un sovrapprezzo di 1 credito e 1 plastacciaio. Durante la Produzione la metropoli connessa produce 2 punti aggiuntivi. Questo bonus non dipende dalla produzione del tunnel.



Quando costruite una città su questo sito dovete pagare un sovrapprezzo di 2 ricerca e 2 crediti. Ottenete immediatamente e solo una volta 6 punti, che la città sia connessa o meno.

» 3) MODALITÀ SOLITARIO



Per giocare Underwater Cities in solitario usate il lato avanzato della plancia giocatore e il lato per due giocatori del tabellone di gioco. Il numero di cupole simbiotiche non è limitato in questa variante. Preparate la partita per due giocatori ma **non utilizzate questa tessera Metropoli (mostrata a lato)**.

Prendete tre tessere giocatore di un colore non in gioco e usateli per occupare lo spazio azione più a destra (il primo spazio, se vi muovete in senso orario) di ogni colore. Nelle partite future provate ad occupare il secondo, terzo, ecc. spazio azione di ogni colore. Giocate per "primo", quindi il vostro indicatore inizia sotto lo spazio 4 del tracciato della Federazione. Non vi servirà l'indicatore sul tracciato Ordine di gioco.

» COME GIOCARE

Svolgete il vostro round normalmente. Alla fine di ogni round recuperate le vostre tessere azione e spostate le altre 3 tessere azione di uno spazio in senso orario.

Se non siete avanzati sul tracciato della Federazione, giocate il prossimo round con un quarto spazio azione occupato, determinato in questo modo:

1. Girate la prima carta del mazzo dell'Era in corso. Sommate le sue cifre per ottenere un numero.
2. Iniziando dal primo spazio azione verde (*Costruite 2 dissalatori*) contate in senso orario finché non raggiungete il numero che avete ottenuto. Posizionate la nuova tessera azione su quello spazio, se è vuoto, altrimenti spostate la tessera azione in senso orario sul primo spazio vuoto.

Le 3 tessere (non giocatore) dello stesso colore si muovono sempre di uno spazio in senso orario. La quarta tessera viene sempre posizionata casualmente e **solo** se non siete avanzati sul tracciato della Federazione durante il round.

» OBIETTIVO

Per vincere dovete terminare la partita con almeno 7 città connesse e almeno 100 punti. Segnate il vostro punteggio e cercate di battere sempre il vostro record precedente.

Nota: Non è possibile usare i contratti governativi nella modalità solitario.

NOTE SUGLI EFFETTI DELLE CARTE

Durante il vostro turno le vostre carte producono effetti che possono influenzare la vostra plancia. Le vostre carte produzione si attivano solo durante la vostra Produzione. Non c'è nulla che abbia effetto sulla plancia di un altro giocatore. Nessuno degli effetti delle vostre carte si attiva durante il turno di un altro giocatore.

- **QUALSIASI SPAZIO OCCUPATO DA UN ALTRO GIOCATORE.** Indica un qualsiasi spazio occupato, ad eccezione di quelli occupati dalle vostre tessere azione. Non include lo spazio sempre disponibile perché esso non è mai considerato occupato. In una partita con quattro giocatori, uno spazio occupato da voi e da un altro giocatore non conta come spazio occupato da un altro giocatore (perché è occupato anche da voi).
- **ALLA FINE DELLA PARTITA, OTTENI 1 PUNTO OGNI 3 SERRE CONNESSE.** Conteggiate tutte le vostre serre connesse, dividetele per tre e arrotondate per difetto. Il risultato sono i punti che ottenete.
- **COSTRUIRE.** Tutto ciò che costruite deve essere costruito su un sito legale.
- **EDIFICIO.** Un edificio è una serra, un dissalatore o un laboratorio. I tunnel e le città non sono edifici.
- **CITTÀ.** Se non specificato altrimenti, questo termine si riferisce a città simbiotiche e non simbiotiche.
- **CONNESSO.** Significa sempre "connesso alla vostra rete". Ad esempio, "Se hai almeno 3 dissalatori connessi..." significa che l'effetto si attiva solo se i dissalatori fanno parte della vostra rete. La vostra rete è spiegata a pagina [11].
- **SCONTO.** Se non specificato altrimenti, lo sconto viene applicato sul costo normale. Tuttavia è consentito applicare più sconti e combinarli con una carta che vi permette di pagare un costo speciale. Gli sconti non possono rendere qualcosa più che "gratis". Ad esempio, se avete uno sconto di 2 crediti su un tunnel che costa 1 credito e 1 plastacciaio, consideratelo come uno sconto di 1 credito e pagate semplicemente 1 plastacciaio.
- **DURANTE LA PRODUZIONE, 1 BIOMATERIA PRODOTTA.** Se non avete nulla che produca biomateria durante la Produzione, questo effetto non può essere applicato.
- **DURANTE LA PRODUZIONE, PER OGNI 3 LABORATORI CONNESSI PRODUCI 1 ALGA AGGIUNTIVA.** Conteggiate il numero totale di laboratori connessi alla vostra rete. Dividetelo per tre. Arrotondate per difetto. Il risultato sono le alghe che otterrete.
- **SCAMBIO.** È come un pagamento ma l'effetto può funzionare in entrambi i sensi. Ad esempio, potete pagare 1 alga per ottenere 1 plastacciaio o pagare 1 plastacciaio per ottenere 1 alga. Non potete scambiare più dell'ammontare specificato. Ad esempio, una carta che vi permette di scambiare 1 per 1 non vi permette di scambiare 2 per 2.
- **SITO DI ESPANSIONE.** Ogni città ha un sito di costruzione speciale su cui potete costruire se giocate una carta Perizia Tecnica. I siti di espansione seguono le regole normali: il sito di espansione scelto deve essere adiacente ad una città o ad un sito città su cui è consentito costruire.
- **SERRA, DISSALATORE, LABORATORIO, TUNNEL.** Le strutture migliorate contano comunque come strutture. Ad esempio, una serra migliorata conta come serra.
- **GRATUITO.** Se un costo è gratuito, la carta lo indicherà. Una volta che un costo è gratuito, gli sconti non hanno più effetto.
- **OTTENI LA PRODUZIONE DI 1 STRUTTURA MIGLIORATA ADIACENTE AD UNA CITTÀ CONNESSA.** Scegliete una struttura migliorata in una città connessa. Controllate sulla vostra scheda Informativa del giocatore cosa produce quella struttura, da sola. Ottenete quelle risorse. Ciò non ha conseguenze sulla sua produzione durante la fase Produzione.
- **SE TI TROVI SUL TERZO SPAZIO DEL TRACCIATO DELLA FEDERAZIONE.** Si applica se il vostro indicatore è sullo spazio con il numero 3. Non si applica se il vostro indicatore è su un qualsiasi altro spazio.
- **POTERE.** L'effetto di una carta è sempre facoltativo. Su alcune carte, come quelle che richiedono un pagamento per un effetto istantaneo, usiamo il verbo "potere" per ricordarvi di questa regola ma l'effetto è facoltativo anche quando questo verbo non compare.
- **UNA VOLTA PER TURNO.** Si riferisce sempre al vostro turno. Non ci sono carte che si riferiscono ai turni degli altri giocatori o alle plance di altri giocatori.
- **PAGARE.** Molte carte vi permettono di pagare un costo per ottenere un beneficio. Come potete intuire, se non potete pagare il costo non potete ottenere il beneficio (tuttavia potete giocare la carta senza usare l'effetto). Se non specificato altrimenti, pagate il costo e ottenete il beneficio solo una volta. Le carte che vi permettono di pagare di più per ottenere di più lo indicheranno.
- **SVOLGERE L'AZIONE IN UNO SPAZIO.** Vi permette di svolgere una seconda azione. Non giocate la tessera azione sul secondo spazio e non giocate una seconda carta.
- **COSTO NORMALE.** Il costo normale è il costo indicato sulla vostra scheda Informativa del giocatore. È il costo che pagate normalmente per costruire la struttura o per costruire la città.
- **COSTO SPECIFICATO.** Alcune carte specificano quanto pagate per costruire una struttura o una città. In questo caso non pagate il costo normale ma pagate invece il costo specificato.
- **STRUTTURA.** Una struttura è una serra, un dissalatore, un laboratorio o un tunnel. Le città non sono strutture.
- **OGNI VOLTA CHE UNO SPAZIO AZIONE TI FA OTTENERE ALMENO 1 PLASTACCIAIO, OTTENI 1 PUNTO.** Se lo spazio vi permette di scegliere tra ottenere plastacciaio e fare qualcos'altro, ottenete il punto solo se scegliete di ottenere plastacciaio. L'effetto non viene attivato dal plastacciaio ottenuto in altri modi. Ad esempio, lo spazio azione che vi permette di avanzare di 2 spazi sul tracciato della Federazione non può attivare questo effetto, neanche se l'avanzamento vi fa ottenere 1 plastacciaio.
- **OGNI VOLTA CHE COSTRUISCI IL SECONDO LABORATORIO IN UNA CITTÀ CONNESSA, OTTENI 1 CREDITO.** Se non è connessa, questo effetto non si attiva. Un terzo laboratorio non attiva questo effetto.
- **OGNI VOLTA CHE COSTRUISCI IL SECONDO TUNNEL NELLO STESSO TURNO.** Questo effetto si attiva in qualsiasi turno in cui costruite almeno due tunnel. Si attiva immediatamente dopo la costruzione del secondo tunnel anche se siete ancora a metà della risoluzione di un effetto.
- **OGNI VOLTA CHE COMPLETI LA SECONDA SERRA MIGLIORATA DI UNA CITTÀ CONNESSA.** La città deve essere connessa. Deve avere almeno due serre ma potrebbe averne di più. Deve avere già esattamente una serra migliorata. Non appena migliorate una seconda serra, questo effetto si attiva immediatamente.
- **OGNI VOLTA CHE UTILIZZI LO SPAZIO AZIONE MOSTRATO.** Questo effetto si attiva quando scegliete lo spazio come vostra azione per il turno o quando usate lo spazio come risultato dell'effetto di una carta. L'effetto che si attiva modifica le regole dello spazio azione per la durata del vostro turno.
- **PUOI MIGLIORARE 1 O 2 SERRE.** Per ognuna pagate 1 credito o 1 ricerca. Per migliorare 2 serre potete pagare 2 crediti, 2 ricerche oppure 1 credito e 1 ricerca.

LEGENDA

>> PER 3 O 4 GIOCATORI



Ottenete 1 ricerca, 1 plastacciaio e 1 alga.



Costruite 2 tunnel.



Usate 1 delle vostre carte azione. Pescate 1 carta Speciale.



Costruite 1 città e 1 edificio.



Ottenete 2 ricerca; oppure migliorate 1, 2 o 3 strutture pagando 1 ricerca per ogni miglioramento. Non è necessario che le strutture siano dello stesso tipo.



Costruite 2 serre.



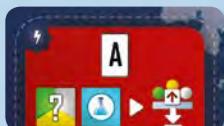
Costruite 1 tunnel e 1 città.



Ottenete 2 plastacciaio e 1 alga.



Costruite 2 laboratori.



Usate 1 delle vostre carte azione. Pagate il costo normale per costruire una struttura. Pagate 1 ricerca per migliorare la struttura appena costruita.



Avanzate di 2 spazi sul tracciato della Federazione.



Costruite 2 dissalatori.



Costruite 1 città oppure ottenete 1 alga.

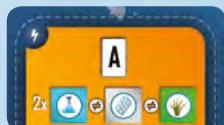


Usate una delle vostre carte azione. Ottenete 1 plastacciaio.



Costruite 1 tunnel oppure avanzate di 1 spazio sul tracciato della Federazione, pescate 2 carte e ottenete 1 credito.

>> PER 1 O 2 GIOCATORI



Usate una delle vostre carte azione. Ottenete 2 risorse tra quelle indicate (non possono essere dello stesso tipo).



Costruite 2 serre oppure costruite 2 laboratori (non potete costruire 1 serra e 1 laboratorio).



Costruite 1 tunnel. Usate una delle vostre carte azione.



Pescate 1 carta Speciale.



Costruite 1 città.



Pescate 2 carte. Migliorate 1 struttura pagando 1 ricerca oppure ottenete 1 alga.

>> RIEPILOGO DELLE METROPOLI



Alla fine della partita ottenete 3 punti per ogni metropoli connessa alla vostra rete (ciò include le metropoli marroni e blu iniziali e qualsiasi altra tessera Metropoli che avete ottenuto durante la partita).



Alla fine della partita ottenete punti per i tunnel connessi alle città: 5 punti per otto tunnel, 7 punti per nove o 9 punti per dieci o più (non dimenticatevi che i tunnel migliorati contano comunque come tunnel).



Alla fine della partita ottenete punti in base al numero di città connesse che avete: 4 punti per cinque città, 8 punti per sei città o 12 punti per sette o più città.



Alla fine della partita ottenete 2 punti per ogni carta Speciale che avete giocato e pagato. Ciò include non solo le vostre carte Speciali reclamate ma anche quelle con effetti istantanei. Non include invece eventuali carte Speciali che avete scartato.



Alla fine della partita ottenete 4 punti per ogni set di 4 strutture migliorate diverse (tunnel migliorati adiacenti ad una città, serre migliori connesse, laboratori migliori connesi o dissalatori migliori connesi). Contate solo gli edifici connessi e i tunnel adiacenti ad una città.



Effetto istantaneo. Se vi connettete a questa metropoli, ottenete immediatamente 1 alga.



Effetto di Produzione. Se questa metropoli è connessa ottenete 2 punti durante ogni fase Produzione.

>> RIEPILOGO CARTE SPECIALI



Il giocatore ottiene 2 punti per ogni laboratorio migliorato.



Il giocatore converte 1 plastacciaio in 1 punto per un massimo di 14 volte.



Il giocatore converte due alghe in 3 punti per un massimo di 5 volte.



Il giocatore converte 15 crediti in 13 punti.



Il giocatore ottiene 2 punti per ogni città simbiotica che ha costruito.



Il giocatore ottiene 3 punti ogni due serre migliorate.
ESEMPIO: Il giocatore ha costruito 7 serre migliorate - riceve 9 punti.

>> RIEPILOGO DELLE ICONE

► Pagare risorse / crediti

► Scambio

► Ottenerne / Se avete, ottenete...

► Metropoli

► Costruire

► Fine del turno

► In un turno / nello stesso turno

► Qualsiasi spazio disponibile / non utilizzato

► Una volta per turno

► Qualsiasi spazio utilizzato

► Sconto

► Oppure