

sternen
schimm
ermeer



14+
1-4

40 분 /

VLADIMÍR SUCHÝ

언더워터 시티즈

새로운 바닷속 세계가 기다립니다.

새로운 발견

《언더워터 시티즈》의 첫 확장 《새로운 발견》에 잘 오셨습니다.
본 확장에는 바닷속 탐험에 새로운 전략의 길을 열어주는 구성품이
들어있습니다.

새로운 카드 - 각각의 덱에 들어갈 새로운 카드 총 52장.

새로운 조수 - 고유한 특수 능력을 지닌 새로운 조수들이 등장합니다. 조수들의 힘을 빌어 개성 넘치는 해저 국가를 건설해 보세요.

새로운 자원 타일 - 시작 자원 타일 덕분에 건물을 소유하고 게임을 시작할 수 있습니다. 게임이 한 라운드 더 짧아집니다.

새로운 개인 보드 - 새로운 게임 보드는 새로운 유형의 변형 규칙과 함께 사용됩니다. 본 확장 박스에는 더욱 뛰어난 품질로 제작된 기존 개인 보드도 들어있습니다.

새로운 대도시 - 녹색 대도시를 건설하면 새로운 종류의 이익을 얻을 수 있습니다. 변형 규칙에서는 대도시를 다양한 형태로 사용할 수 있으므로 전략성이 한층 더 강화됩니다.

박물관 - 바다 밑바닥에 건설되는 국제 박물관 건립을 지원하세요. 여러분의 명성이 더욱 드높아집니다.

구성품



새로운 조수
8 개인 조수 카드



새로운 대도시
10 녹색 대도시 타일



빠른 시작
6 시작 자원 타일



박물관
1 양면 박물관 보드
색상별로 5 발견 타일



새로운 개인 보드
8 양면형 다층 개인 보드
개인 보드는 4종류(1~4 / 5~8 / 9~12 / 13~16)로 나뉩니다.
1~4번과 5~8번은 기존 개인 보드와 동일합니다.
9~12번은 박물관 변형 규칙에 쓰입니다.
13~16번은 정교하게 설계된 비대칭 게임에 사용되는 보드입니다.

한 게임에서는 반드시 동일한 종류의 개인 보드를 사용해야 합니다!
동일한 종류의 개인 보드들은 각 플레이어에게 무작위로 분배해야 합니다.



3 1-크레디트 특별 카드
5 3-크레디트 특별 카드



10 양식장 토큰

10 담수화 시설 토큰

10 연구소 토큰



I 시대 카드: 18장



II 시대 카드: 15장



III 시대 카드: 11장

확장 게임 준비

1. 첫 게임을 시작하기 전에...

- 새 카드들을 알맞은 덱에 넣습니다.
- 여분의 건물 토큰을 공급처에 넣습니다.

기본적인 준비가 끝났습니다. 이제 기본 게임도, 각 유형의 확장 게임도 모두 플레이할 수 있는 상태가 되었습니다.

2. 만약 빠른 시작을 원한다면, 시작 자원 타일과 새로운 조수 카드를 사용합니다. 만약 일반 게임을 원한다면, 이 구성품들을 게임 상자에 다시 넣습니다.

3. 플레이할 게임 유형을 선택합니다.

- 일반 게임
- 대도시 경쟁 (변형 규칙)
- 대도시 선택 (변형 규칙)
- 박물관 (변형 규칙)

4. 선택한 유형에 맞게 개인 보드와 기타 구성물을 준비합니다. 모든 변형 규칙은 빠른 시작과 호환됩니다.

참고: 새로운 카드들은 빠른 시작 및 모든 변형 규칙과 완벽히 호환됩니다. 따라서 어떤 유형을 선택하든 상관없이, 덱을 구성하는 카드를 빼거나 바꿀 필요가 없습니다.

확장 게임 준비

기본 게임에 추가되는 카드는 아래와 같습니다.

- I 시대 카드: 18장
- II 시대 카드: 15장
- III 시대 카드: 11장
- 1-크레디트 특별 카드: 3장
- 3-크레디트 특별 카드: 5장

각 카드는 알맞은 덱에 넣어서 그냥 사용하시면 됩니다. 기본 게임을 플레이하든 다른 변형 규칙을 플레이하든, 카드 더미의 조합을 바꿀 필요는 전혀 없습니다.



확장 카드에는 왼쪽과 같은 아이콘이 그려져 있습니다.
게임 플레이에는 영향을 주지 않습니다.



» 카드 보충 설명

새로운 카드는 기본판의 기존 규칙을 따릅니다. 일부 새로운 카드에 관한 설명을 아래에 적어두었습니다.



본 확장의 조수 카드에도 종료 승점 아이콘/지속 효과 아이콘/생산 아이콘이 그려져 있습니다만, 조수 카드에는 위 카드의 효과가 적용되지 않습니다.



마치 색상이 일치하는 액션 슬롯을 선택한 것처럼,
손 패에서 카드 1장을 플레이할 수 있습니다.
만약 즉시 효과 카드를 골랐다면 그 카드를 버려서
효과를 적용하고, 만약 즉시 효과가 아닌 카드를
골랐다면 그 카드를 소유합니다.



항상 이용 가능한 액션 슬롯은, 당신이 플레이한
카드와 색상이 언제나 일치합니다. 예를 들어 당신이
빨간색 카드를 플레이한 뒤 '항상 이용 가능한 액션
슬롯'을 선택했다면, 당신은 마치 빨간색 슬롯을
선택한 것처럼 해당 카드를 소유(또는 즉시
효과를 적용)할 수 있습니다.

빠른 시작

빠른 시작을 적용하면 게임 준비 과정에서 각 플레이어에게 서로 다른 이득이 주어집니다. 이로써 1라운드를 건너뛰어도 될 만큼 각자의 해저 국가들이 더욱 부유해집니다. **빠른 시작**에는 아래 두 가지 구성품이 쓰입니다.

- 각 플레이어에게 새로운 개인 조수 카드를 2장씩 나눠줍니다. 나머지 개인 조수 카드 및 기본판의 조수 카드들은 게임 상자로 치웁니다.
- [인원수+1]장 만큼 시작 자원 타일을 준비합니다. (즉, 4인 게임이면 시작 자원 타일을 5장 준비합니다.) 준비한 시작 자원 타일들을 모두 가볼 수 있도록 테이블 가운데에 앞면으로 펼쳐둡니다. 나머지 타일들은 게임 상자로 치웁니다.

‘빠른 시작’은 기본 게임 및 모든 변형 게임 모두와 호환됩니다.



» 시작 자원 타일

각 플레이어는 자기가 선택한 시작 자원 타일에 표시된 대로 시작 자원을 가져옵니다. 게임 준비 과정은 아래처럼 변경됩니다.

» 게임 준비

여러분은 1 켈프, 1 스틸플라스틱, 1 과학, 2 크레디트로 게임을 시작하지 않습니다.



연방 트랙에서, 여러분의 연방 마커는 모두 맨 아래쪽 칸에 놓입니다. 즉, 게임 준비 시 연방 트랙 1~4번 칸은 텅 비어 있어야 하며, 연방 트랙의 추가 자원은 아무도 받지 않습니다.



시대 마커를 시대 트랙의 2번 칸에 놓습니다. (1라운드를 건너뜁니다.)

» 자원 선택하기

게임이 시작될 때 (카드 6장을 받은 뒤, 아직 3장을 버리기 전) 각 플레이어는 자신의 시작 자원 타일을 선택합니다.

이때의 자원 선택 순서는 플레이 순서의 역순입니다. 즉, 첫 플레이어가 마지막으로 자기 자원을 선택합니다.

시작 자원 타일을 선택하는 즉시 해당하는 자원들을 가져옵니다. 만약 건물을 가져왔다면 자신의 시작 도시에 인접하게 놓습니다. 만약 터널이나 도시를 가져왔다면 가용 건물 부지에 비용 없이 놓습니다.

각자의 시작 자원 타일대로 자원들을 가져갔다면, 시작 자원 타일들은 게임 상자로 치우셔도 됩니다. 이제 2라운드를 시작으로 게임을 진행할 준비가 끝났습니다.

» 새로운 개인 조수

본 확장에 들어있는 개인 조수는 각 플레이어에게 고유 특수능력을 제공합니다. 기본판에 들어있는 조수 카드는 게임에 쓰이지 않으니 게임 상자로 치웁니다.

게임 준비 과정에서 각 플레이어는 개인 조수 카드를 2장씩 받습니다.

자신의 첫 번째 턴이 시작될 때 (액션 슬롯을 선택하기 전), 자신의 개인 조수 중 하나를 골라서 가지고 나머지 하나를 게임 상자로 치웁니다. 이렇게 선택한 개인 조수는 기본 게임에서와 마찬가지로 자신의 첫 번째 액션 카드가 됩니다. 개인 조수를 선택한 뒤, 자신의 첫 번째 턴을 마저 진행합니다.



어떤 규칙/효과에서 카드의 종류를 언급할 때는, 개인 조수 카드는 항상 액션 카드로 취급합니다.

조수 카드의 아래쪽에는 또 다른 효과가 함께 그려져 있습니다. 이 효과는 액션 카드 효과가 아닌 별도의 효과입니다. 따라서 해당 액션을 이용할 수 없을 때에도 아래쪽 효과는 적용할 수 있습니다.

당연한 얘기지만, 액션 카드 수량 제한 때문에 개인 조수 카드를 버렸다면 그 조수 카드의 아래쪽 효과는 사용할 수 없습니다.

예시:

새로운 조수 카드 중에서 ‘터널 건설업자’는 액션으로 1 바이오매터와 1 켈프를 얻게 해 줍니다. 언제든 자기 차례에서 첫 번째 터널을 건설할 때마다 (터널 건설업자의 액션을 사용할 수 없을 때라도) 카드 2장을 얻습니다.

» 액션 설명



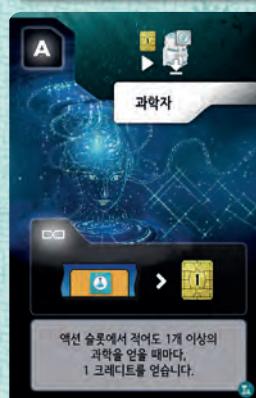
건축설계자

액션: 비용을 지불하고 양식장 1개를 건설하거나, 1 과학을 얻습니다.

지속 효과: 도시를 건설할 때마다, 1 크레디트 혹은 1 스틸플라스틱을 할인받습니다.

참고 사항: 이 할인 효과는 다른 할인 효과와 함께 적용됩니다만, 건설 비용은 절대 0 미만으로 내려가지 않습니다.

“건물이 너무 많잖습니까! 도시 계획마다 건물이 너무 빽빽해요. 제가 살기 좋은 도시란 무엇인지 보여드리죠.”



과학자

액션: 1 크레디트를 지불하여 연구소 1개를 건설하고 그 연구소를 즉시 업그레이드할 수 있습니다.

지속 효과: 액션 슬롯에서 적어도 1개 이상의 과학을 얻을 때마다, 1 크레디트를 얻습니다.

참고 사항: 과학을 얻을 수 있는 액션 슬롯은 2군데이며, 둘 다 노란색입니다.

“제가 효율적으로 해결해 드릴 오늘의 문제점은 무엇인가요?”



생산 관리자

액션: 1 스틸플라스틱 혹은 1 과학을 얻습니다.

생산 효과: 생산 단계 동안, 서로 다른 건물 3개 이상을 갖춘 연결된 도시들은 각각 1 스틸플라스틱과 1 승점을 추가로 생산합니다.

“그래서 우리는 여기와 여기의 식염수 추출물을 제거하고, 여기, 여기, 여기, 그리고 여기에 전처리시설을 설치하며, 도관 설치를... 내 말 듣고 있습니까?”



로비스트

액션: 한 개의 구조물을 비용 없이 업그레이드할 수 있습니다.

지속 효과: 위에 표시된 액션 슬롯을 사용할 때마다, 연방 트랙을 추가로 1칸 전진할 수 있습니다.

참고 사항: 이 지속 효과는 연방 트랙에서 2칸 전진하는 액션 슬롯에만 적용됩니다.

“다음에 진행할 이 프로젝트는 마음에 쏙 드시리라 생각합니다.”



헤드헌터

액션: 비용을 지불하고 연구소 1개를 건설하거나, 1 켈프를 얻습니다.

게임 준비 시 효과: 게임의 시작 시, 1~ 혹은 2-크레딧 특별 카드 더미에서 맨 위 카드 3장을 뽑습니다. 그 중 1장을 선택하고 나머지 2장을 특별 카드 더미의 맨 밑으로 옮깁니다. 마지막 색상이 일치하는 액션 슬롯을 선택한 것처럼, 선택한 카드를 즉시 플레이합니다. 이때 비용은 지불하지 않아도 됩니다.

참고 사항: 헤드헌터를 플레이하는 즉시, 위 게임 준비 시 효과를 적용해야 합니다.

“최고의 인재만 데려와. 나머지는 잡아먹어! 놔들이야.”

관리자

액션: 2 스틸플라스틱 혹은 2 크레딧을 얻습니다.

지속 효과: 확장부지에도 건물을 건설할 수 있습니다.

참고 사항: 예를 들자면, “총량” 카드로는 확장부지를 포함한 가용 건물 부지에 건물을 지을 수 있게 해 줍니다.

“3사분기에 우리 국가 규모가 “또” 넓어졌습니다.”

터널 건설업자

액션: 1 바이오매터와 1 켈프를 얻습니다.

지속 효과: 자신의 턴에 적어도 1개 이상의 터널을 건설할 때마다, 카드 2장을 얻습니다.

“뿌슝빠슝 쿠콰콰콰쾅”

건설업자

액션: 비용을 지불하고 건물 1개를 건설합니다.

생산 효과: 생산 단계 동안, 1 바이오매터, 1 스틸플라스틱, 1 승점을 얻습니다.

“문제없습니다. 당장 건설팀을 데려오죠.”

변형 규칙: 대도시 경쟁

본 변형 규칙에서는 파란색 대도시 없이 게임이 시작됩니다. 그 대신 파란색/녹색 대도시를 두고 플레이어들이 경쟁해야 합니다. 본 변형 규칙에는 다음 구성품이 사용됩니다.

- 1~4 / 5~8 / 9~12번 개인 보드: 모든 플레이어는 동일한 종류에 속하는 4개의 개인보드 중에서 무작위로 하나씩 나눠 받습니다.
- 게임을 시작할 때 파란색 대도시를 개인 보드에 놓고 시작하지 않습니다. 그 대신 [인원수+1] 개만큼의 파란색 대도시를 무작위로 선택하여 따로 준비해 둡니다. 나머지 파란색 대도시는 게임 상자로 치웁니다.
- [인원수+1] 개만큼의 녹색 대도시를 무작위로 무작위로 선택하여 따로 준비해 둡니다. 나머지 녹색 대도시는 게임 상자로 치웁니다.
- 갈색 대도시는 원래대로 각자의 개인 보드에 무작위로 하나씩 놓습니다.

» 게임 플레이

대도시는 처음부터 개인 보드에 놓이는 게 아니라, 게임 중에 플레이어들이 파란색 혹은 녹색 대도시를 선택해서 가져와야 합니다. 게임 준비 과정에서 준비해 둔 파란색 대도시와 녹색 대도시는 모든 플레이어가 잘 볼 수 있는 자리에 모아둡니다.

각 개인 보드에는 대도시를 놓을 수 있는 자리가 2칸씩 존재합니다. 이 2칸 중에 자신이 처음으로 연결한 칸에는 남아있는 파란색 대도시를 1개 골라서 놓고, 두 번째로 연결한 칸에는 남아있는 녹색 대도시를 1개 골라서 놓습니다. 즉, 해당 칸을 먼저 연결한 플레이어가 대도시 타일을 먼저 고르게 됩니다.

변형 규칙: 대도시 선택

본 변형 규칙은 기본 게임의 규칙을 그대로 따릅니다만, 각자의 개인 보드가 모두 다르기 때문에 새로운 전략을 시험하는 데 충분한 환경이 조성될 것입니다.

13~16번 개인 보드를 사용합니다. 늘 그렇듯, 개인 보드는 무작위로 나눠줘야 합니다. 개인 보드의 오른쪽 아래에는 파란색, 녹색, 갈색 대도시 타일 수량이 적혀 있습니다. 그 만큼 대도시 타일들을 가져옵니다(아직 개인 보드에 놓지는 않습니다).

예시:

개인 보드 구석에 적힌 숫자가 왼쪽 그림과 같습니다. 당신은 파란색 대도시 2개, 녹색 대도시 2개, 갈색 대도시 2개를 무작위로 가져옵니다. 나중에 그중에서 색깔별로 1개씩 골라 건설하게 될 것입니다.

» 게임 시작

자신의 첫 턴을 시작하기 전에, 자신의 개인 보드에 있는 각각의 대도시 칸마다 대도시 1개씩 놓습니다. 해당 칸과 대도시 타일은 서로 색깔이 동일해야 합니다.

게임 시작 요약 (모든 변형 규칙)

아래에 게임 시작 시 여러분이 해야 할 일의 순서를 설명해 두었습니다.

1. 게임을 준비할 때, 이번에 플레이할 변형 규칙의 게임 준비 내용에 따라 구성품(카드 및 대도시 등)을 선택하여 모두에게 공개합니다.
2. 각 플레이어는 자신의 색상을 선택하고 무작위로 개인 보드를 하나씩 받습니다.
3. 각 플레이어는 개인적으로 사용할 대도시 타일을 받습니다.
4. 무작위로 플레이 순서를 결정합니다.
5. 각 플레이어는 1 시대 덱에서 카드 6장씩 받습니다.
6. [빠른 시작] 각 플레이어는 무작위로 개인 조수 카드 2장씩 받습니다.
7. [빠른 시작] 플레이 순서의 역순으로, 각 플레이어는 시작 자원 타일을 선택하고 해당 이익을 얻습니다.
8. 플레이 순서대로 게임을 진행합니다. 자신의 첫 턴을 시작하기 전에, 반드시 아래 행동을 먼저 실시합니다.
 - 카드를 3장만 남기고 버립니다.
 - [빠른 시작] 개인 조수 카드를 1장 선택합니다.
 - [대도시 선택] 자신이 사용할 대도시들을 선택합니다.

변형 규칙: 박물관



본 변형 규칙은 언더워터 시티에 새로운 탐험 요소를 더해줍니다.

- 9~12번 개인 보드를 사용합니다. 본 변형 규칙에는 해당 개인 보드만 사용해야 합니다.
- 각 플레이어는 자기 색상의 발견 타일 5장을 가져갑니다.
- 박물관 보드를 원하는 면으로 펼칩니다.

- A. 만약 A면을 사용한다면, 갈색 대도시 타일 1장을 무작위로 뽑아서 IV가로줄 근처에 놓습니다. 그 뒤, 1- 혹은 2-크레디트 특별 카드 4장을 무작위로 뽑아서 III세로줄의 4칸 옆에 놓습니다.
- B. 만약 B면을 사용한다면, 무작위로 녹색 대도시 타일 2장을 골라서 III세로줄 근처에 놓습니다. 그 뒤, 3-크레디트 특별 카드 3장을 무작위로 뽑아서 IV가로줄 옆에 놓습니다.

참고: [박물관] 규칙은 [대도시 경쟁] 규칙과 합쳐서 플레이하실 수 있습니다.



» 게임 플레이

몇몇 건물 부지에는 발견 아이콘이 그려져 있습니다. 이런 부지에 무언가를 건설할 때마다 “발견”을 했다고 간주합니다. 자신이 “발견”을 할 때마다, 자신의 발견 타일 1장을 골라서 앞면으로 뒤집고 즉시 그 타일에 그려진 이익을 얻습니다.

그 뒤, 자신의 발견을 박물관에 놓습니다. 자신의 첫 발견은 박물관 중앙의 I 구획에 놓습니다. 그리고 나서 카드 2장을 얻습니다.

자신의 두 번째 발견은 II 가로줄에 놓고 자신의 세 번째 발견은 III 세로줄에 놓는 식으로 자신의 발견 타일을 박물관에 놓습니다. 자신의 두 번째 발견부터는 해당하는 가로줄/세로줄에서 원하는 보상을 선택할 수 있습니다. (보상 중에는 월등히 좋은 보상도 있지만, 원한다면 그중에서 뭐든지 선택해도 됩니다.)

어떤 가로줄/세로줄에 처음으로 발견 타일을 놓는 플레이어는, 4가지 선택지 중에 하나를 고를 수 있습니다(그 칸에 자신의 발견 타일을 놓습니다). 이로써 그 가로줄/세로줄에서 나중에 다른 플레이어가 고를 선택지가 줄어듭니다. 이미 다른 발견 타일이 놓인 칸은 선택할 수 없기 때문입니다. 4인 게임에서는, 어떤 가로줄/세로줄에 마지막으로 발견 타일을 놓는 플레이어에게는 선택지가 단 하나뿐입니다.

박물관의 보상에 관한 설명은 현재 페이지의 아래쪽 및 다음 페이지 전반을 참고하시기 바랍니다.

V

자신의 다섯 번째 발견을 이곳에 놓고 즉시 해당 칸에 표시된 승점을 얻습니다.

IV

게임의 종료 시, 자신의 3-크레디트 특별 카드 중 1장의 효과를 두 번 적용할 수 있습니다.

게임의 종료 시, 자신의 갈색 대도시 타일이 주는 이득을 두 번 얻습니다.

즉시 3승점을 얻습니다.

박물관 보드 A

III

자신의 세 번째 발견을 이곳에 놓고 (게임 준비 시 준비해 둔)
1- 혹은 2-크레디트 특별 카드 중 1장을 선택할 수 있습니다. 이 카드들은 III세로줄의 특정 칸과 이어진 게 아니므로, 아무 빈칸에 자신의 발견을 놓은 후 남아있는 아무 카드를 선택하면 됩니다.
만약 선택한 카드가 즉시 효과 카드라면 그 효과를 즉시 적용한 뒤 해당 더미 맨 아래에 넣고, 만약 즉시 효과 카드가 아니라면 그 카드를 소유합니다. 카드의 크레디트 비용은 없습니다(박물관 측에서 대신 지불한다는 설정입니다).

초록색 칸은 게임을 시작하기 전에 구성품을 미리 준비해 둬야 하는 칸입니다.

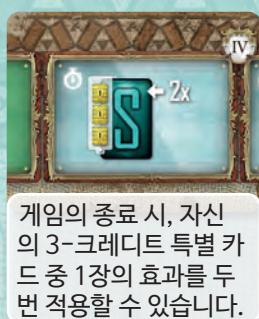


II

자신의 두 번째 발견은 이곳에 놓습니다. 여기서 자신이 선택한 자원이 생산 단계 동안 추가로 1개 더 생산됩니다.

6

예시:



게임의 종료 시, 자신의 3-크레디트 특별 카드 중 1장의 효과를 두 번 적용할 수 있습니다.



만약 이 카드의 효과를 두 번 적용한다면, 최대 12 바이오매터를 지불한 뒤 지불한 각 바이오매터마다 2 승점씩 얻습니다.
(따라서 자신이 보유한 바이오매터가 6개뿐이라면 이 카드 효과를 두 번 적용하는 건 별 도움이 되지 않습니다.)



만약 이 카드를 두 번 적용한다면, 받아야 할 승점이 두 배가 됩니다.
(즉, 해당 건물을 혼자서 가장 많이 가지고 있다면, 12 승점을 얻으나, 다른 2명 이상과 함께 가장 많이 가지고 있다면 4 승점을 얻습니다.)

박물관 보드 B

초록색 칸은 게임을 시작하기 전에 구성품을 미리 준비해 둬야 하는 칸입니다.

게임 준비 시 준비해둔 녹색 대도시 중 1개를 골라서 얻습니다.
해당 대도시는 자신의 시작 도시 근처에 놓습니다.(연결된 것으로 간주되며 그 효과가 즉시 적용됩니다).

III

자신의 파란색 대도시 중 1개를 골라서, 생산하는 자원을 포함해 그 이익을 즉시 얻습니다.
만약 [대도시 경쟁] 변형 규칙을 플레이하고 있다면, 아직 파란색 대도시가 없는 플레이어는 파란색 대도시를 가져올 목적으로 이 칸을 선택하는 게 가능합니다.

자신의 세 번째 발견으로는 선택한 칸에 표시된 승점(0~2점)을 추가로 얻습니다.



IV

자신의 네 번째 발견을 이곳에 놓고 즉시 해당 칸에 표시된 승점을 얻습니다. 이 중 3칸에는 추가로 게임 시작 시에 준비해둔 3-크레디트 특별 카드 중 1장을 선택하는 보너스도 존재합니다. 이렇게 가져오는 카드에는 비용이 없습니다(3 크레디트를 지불하지 않습니다).

V

자신의 다섯 번째 발견을 이곳에 놓고 즉시 해당 칸에 표시된 승점을 얻습니다.

예시:



II

자신의 두 번째 발견은 이곳에 놓습니다. 여기서 자신이 선택한 자원이 생산 단계 동안 추가로 생산됩니다.

만약 왼쪽 칸의 효과로 이 대도시를 선택했다면, 즉시 1 스틸플라스틱, 카드 2장, 1 크레디트를 얻습니다. 또한 이 대도시가 생산하는 1 승점도 얻습니다.
이 효과는 대도시의 기본적인 기능에 영향을 주지 않습니다. 이 대도시는 연결될 때 변함없이 즉시 효과를 낼 것이며, 연결된 경우 생산 단계에 1 승점을 변함없이 생산할 것입니다. (다른 말로 표현하자면 박물관의 이 효과는 대도시의 즉시 효과를 두 번 사용할 수 있게 해 주는 것입니다. 대도시를 연결할 때 한 번, 박물관의 이 칸을 선택할 때 한 번.)

디자이너: Vladimír Suchý

일러스트: Milan Vavroň

그래픽 디자인 및 개인 보드 개발: Radek „rbx“ Boxan

제작: Kateřina Suchá

규칙서: Jason Holt

한국어판 출판: 별빛바다

한국어판 규칙서: 권오섭, 조영호, 강민주

Thanks to: Jindra, Kendency, Michal, Katka, Vojta, Vodka, Ondra, Jirka, Stan-
da, Lukáš Palka and Boardgame Port Zlín, Bradley Shadrix, Emily Shadrix,
Ken Hill, Mike Poole, Jean Paul Agez and gaming club Ludopoly and other
participants of boardgame conventions.

Special thanks to Henrik Larsson for inspiration while designing cards
and huge amount of comments to particular modules of the game.

» 두 배 효과

아래 건물 부지에 건설된 대도시는 그 효과가 두 배가 됩니다. 즉시 효과, 생산, 게임 종료 시 효과 같은 모든 효과가 두 배로 커집니다. 아래의 예시를 참고하시기 바랍니다.



예시:



이 효과가 두 배가 되면, 4 승점을 얻고, 즉시 터널 2개를 비용 없이 건설하고 즉시 그 터널들을 비용 없이 업그레이드할 수 있게 됩니다.



이 효과가 두 배가 되면, 즉시 6 승점을 얻고 손패 제한이 2장으로 증가합니다. (3장에서 5장으로 증가합니다.)



이 효과가 두 배가 되면, 8 크레디트와 2 승점을 얻습니다.



이 효과가 두 배가 되면, 2 스틸 플라스틱, 카드 4장, 2 크레디트를 얻습니다. 생산 단계 동안 2 승점을 생산합니다.



이 효과가 두 배가 되면, 게임의 종료 시에 연결된 대도시 1개마다 6 승점을 얻습니다.



이 효과가 두 배가 되면, 게임의 종료 시에 연결된 도시가 5개라면 8승점을, 연결된 도시가 6개라면 16승점을, 연결된 도시가 7개라면 24승점을 얻습니다.

» 개인 보드 아이콘



기본 게임과 마찬가지로, 빨간색 건물 부지에는 비용이 적혀 있습니다. 위 그림에서는 가운데의 부지에 1 크레딧의 비용이 필요합니다. 또한 건물 부지 세 곳에 모두 건물이 놓이면 보상이 주어집니다. 위 그림에서는 건물 부지 세 곳 모두에 건물이 놓이면 그 보상으로 2 승점, 2 스틸플라스틱, 1 바이오매터를 얻습니다.

» 대도시를 통과하는 연결



터널을 건설하여, 자신의 도시들을 이 파란색 대도시를 통과해 연결할 수 있습니다.

» 녹색 대도시



도시 1개를 비용 없이 건설합니다.



도시를 건설할 때마다, 1 승점과 1 크레디트를 얻습니다.



즉시 건물 2개를 두 개의 확장부지에 비용 없이 건설합니다.

1인 게임

확장 구성품으로 1인 게임을 진행하려면
13~16번 개인 보드 중 하나와
빠른 시작 규칙을 사용하십시오.
무작위로 개인 조수 카드 2장과 시작 자원 타일 2개를 뽑고 각각 하나씩 고릅니다. 그 뒤 기본 게임의 1인 게임 규칙대로 플레이합니다.
단, 목표 승점은 125점으로 바뀝니다.

참고: (연방정부 중점사항) 카드 중에서 게임 종료 시 담수화 시설/연구소/터널 수에 따라 승점을 받는 카드(252번, 254번, 257번 카드)는, 얻는 승점이 아래와 같이 바뀝니다.
▷ 7개 이상 건설 = 12 승점 획득
▷ 5개 이상 건설 = 8 승점 획득
▷ 4개 이하 건설 = 4 승점 획득

