

14+



40 min. na gracza



1-4

VLADIMÍR SUCHÝ

PODWODNE MIASTA

NASTĘPNA GRANICA

Ziemia jest przeludniona. Kolonizacja Marsa jak zwykle wydaje się możliwa do przeprowadzenia... ale dopiero za kilkadziesiąt lat. Tylko jedna droga pozostała otwarta dla ekspansji ludzkości: świat pod powierzchnią morza.

Gracze rywalizują między sobą, aby zbudować najlepiej prosperujące podwodne państwo – archipelag podwodnych miast połączonych siecią tuneli.

Farmy alg i odsalarnie dostarczą obywatelom twojego państwa pożywienia i wody. Laboratoria będą źródłem wiedzy, której potrzebujesz, by usprawnić swoje działania. Być może uda ci się nawet zbudować miasta symbiotyczne, w pełni zintegrowane z podwodnym ekosystemem.

Zaczynając od jednego miasta, będziesz rozbudowywać swoją sieć, łącząc ją z przybrzeżnymi metropoliami. W ciężkich czasach, gdy produkcja rolna nie wystarcza, by zaspokoić głód na świecie, a niedobór wody pitnej skłóca członków Federacji Narodów, zbudujesz samowystarczalne państwo. I kto wie, być może pewnego dnia zaczniesz eksportować swoje produkty do tych, którzy pozostały na lądzie.

To jest twoje zadanie.

To jest twoje przeznaczenie.

Podwodne miasta to jedyna nadzieja na przetrwanie ludzkości.

CEL GRY

Gracze pracują nad budową podwodnych Miast, rozmaitych budynków, które są niezbędne dla ich funkcjonowania oraz sieci Tuneli, która łączy je ze sobą. W każdej rundzie gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury, wybierając Akcję i jednocześnie zagrywając kartę z ręki. Jeśli kolor karty odpowiada kolorowi wybranego pola Akcji, gracz otrzymuje również korzyści z zagranej karty.

W trakcie gry gracze będą trzykrotnie rozpatrywać Produkcję, specjalną fazę, w której ich podwodna sieć Miast wytwarza Punkty Zwycięstwa i zasoby, zaś jej mieszkańców spożywają żywność. Na koniec gry gracze otrzymają dodatkowe Punkty Zwycięstwa za różne osiągnięcia, a gracz z największą liczbą Punktów wygrywa grę.

KOMPONENTY



DWUSTRONNA PLANSZA



4 ARKUSZE POMOCY



4 DWUSTRONNE PLANSZE GRACZA



4 KARTY PUNKTACJI KOŃCOWEJ



4 KARTY OSOBISTYCH ASYSTENTÓW



PO 3 KAFLE AKCJI
W 4 KOLORACH



TALIA I ERY: 66 KART



TALIA II ERY: 57 KART



TALIA III ERY: 57 KART





10 KART SPECJALNYCH
O KOSZCIE 3 KREDYTÓW



15 KART SPECJALNYCH
O KOSZCIE 1 LUB 2 KREDYTÓW



8 KART
KONTRAKTÓW RZĄDOWYCH



16 KAFLI METROPOLII
(11 NIEBIESKICH, 5 BRĄZOWYCH)



ŽETONY KREDYTÓW
O RÓŻNYCH NOMINAŁACH
1 KREDYT – 20 SZT.
5 KREDYTÓW – 10 SZT.
10 KREDYTÓW – 5 SZT.



ŽETONY BIOMASY
O RÓŻNYCH NOMINAŁACH
1 BIOMASA – 12 SZT.
3 BIOMASY – 5 SZT.



ŽETONY ALG
O RÓŻNYCH NOMINAŁACH
1 ALGI – 19 SZT.
3 ALGI – 8 SZT.



ŽETONY PLASTOSTALI
O RÓŻNYCH NOMINAŁACH
1 PLASTOSTAL – 19 SZT.
3 PLASTOSTALE – 8 SZT.



ŽETONY NAUKI
O RÓŻNYCH NOMINAŁACH
1 NAUKA – 15 SZT.
3 NAUKI – 6 SZT.



46 DWUSTRONNYCH KAFLI TUNELI



1 KAFEL KLONOWANIA AKCJI



4 KAFLY MNOŻNIKÓW ZASOBÓW



17 BIAŁYCH KOPUŁ NIESYMBIOTYCZNYCH MIAST
13 BORDOWYCH KOPUŁ SYMBIOTYCZNYCH MIAST



PO 3 ZNACZNIKI W 4 KOLORACH

1 ZNACZNIK ERY



37 ZNACZNIKÓW FARM



37 ZNACZNIKÓW ODSALARNI



37 ZNACZNIKÓW LABORATORIÓW



TUNELE

BUDYNKI

MIASTA (KOPOŁY)
(PRZYGOTUJ 13 MIAST
SYMBIOTYCZNYCH DLA
CZTEROOSOBOWEJ GRY)

SUROWCE
(KREDYTY)



1 PLANSZA

ŻÓŁTE POLA AKCJI

PRZYGOTOWANIE DO GRY – CZĘŚĆ I

1 Umieść dwustronną Planszę na środku stołu. Strona pokazana na ilustracji jest używana podczas gry dla 3 lub 4 graczy. Użyj drugiej strony podczas gry dla 2 graczy.

2 Poszczególne komponenty, które reprezentują Miasta, Tunele, budynki i surowce tworzą wspólną pulę zasobów. W razie potrzeby możesz podzielić i umieścić pulę zasobów w dwóch miejscach stołu, tak aby każdy miał zapewniony dostęp do komponentów.

3 Karty z nurkami na rewersie są podzielone na 3 talie, po jednej na każdą Ery gry. Talię II i III Ery na razie odłącz na bok. Potasuj talię kart I Ery i umieść ją rewersem do góry na Planszy, tak jak na ilustracji. **Uwaga:** Dokładne tasowanie jest bardzo ważne dla przebiegu gry. Nie chcesz, aby powstały ciągi kart w tym samym kolorze.

4 Umieść znacznik Ery na pierwszym polu na torze Ery.

5 Umieść jeden ze znacników każdego gracza na polu „zero” na torze Punktacji.

CZERWONE POLA AKCJI

KONTRAKTY RZĄDOWE
(UŻYJ TYCH PÓŁ TYLKO PODCZAS
GRY ZAAWANSOWANEJ)

TOR KOLEJNOŚCI
GRACZY

TOR
FEDERACJI

KAFEL KLONOWANIA AKCJI
(UŻYJ TEGO POLA TYLKO W GRZE
CZTEROOSOBOWEJ)

POLE AKCJI
GRANT OD FEDERACJI

TALIA KART
SPECJALNYCH
O KOSZCIE 1 LUB 2
(WIERZCHNIA KARTA
LEŻY AWERSEM DO
GÓRY)

ZIELONE POLA AKCJI

PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA 2 LUB 3 GRACZY

1. Odłącz kafel Klonowania Akcji do pudełka.
2. Przygotuj mniejszą pulę symbiotycznych Miast (bordowe kopyły):
 - a. dla 2 graczy przygotuj 7 symbiotycznych Miast.
 - b. dla 3 graczy przygotuj ich 10.

Podczas czteroosobowej rozgrywki gracze korzystają z kafla Klonowania Akcji i wszystkich 13 kopył symbiotycznych Miast.

W każdej rozgrywce gracze korzystają z wszystkich miast niesymbiotycznych.



1 SUROWCE

2 RÓŻNE KOMPONENTY

3 TALIE KART I, II i III ERY

4 UMIEŚĆ ZNACZNIK ERY NA PIERWSZYM POLU NA TORZE ERY

5 UMIEŚĆ PO 1 ZNACZNIKU KAŻDEGO GRACZA NA PIERWSZYM POLU NA TORZE PUNKTACJI

6 KARTY SPECJALNE

TOR ERY

TOR PUNKTACJI

PRIORYTETY FEDERACJI

NADWYŻKA HANDLOWA

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

PRZYGOTOWANIE DO GRY – CZĘŚĆ II

6 KARTY SPECJALNE

Karty Specjalne reprezentują specjalistów z różnych dziedzin, których możesz wynająć, by wsparli cię w twoich podwodnych poczynaniach. Każda karta Specjalna ma koszt pokazany poniżej lewego górnego rogu.

Podziel karty Specjalne na dwie talie:

- pierwszą talię złożoną z kart o koszcie 1 lub 2 Kredytów.
- drugą talię złożoną z kart o koszcie 3 Kredytów.

Potasuj pierwszą talię kart Specjalnych i umieść ją na Planszy. Odkryj wierzchnią kartę.

Potasuj drugą talię - złożoną z kart Specjalnych o koszcie 3 Kredytów - i połóż na 6 wyznaczonych polach na środku Planszy po jednej odkrytej karcie. Odłóż pozostałe karty o koszcie 3 Kredytów do pudełka. Te 6 kart to jedynie karty Specjalne o koszcie 3 Kredytów, jakie będą dostępne podczas tej gry.



PRZYGOTOWANIE GRACZY



Każdy gracz otrzymuje komponenty w jednym wybranym kolorze: 3 kafle Akcji, kartę Osobistego Asystenta i kartę Punktacji Końcowej. Karty Osobistych Asystentów posiadają różne ilustracje, jednak wszystkie mają ten sam efekt.

Każdy gracz powinien również wziąć arkusz pomocy.

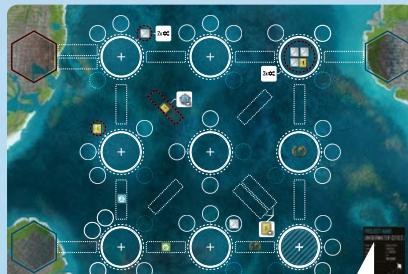
Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 Algami, 1 Plastostalą, 1 Nauką i 2 Kredytami w swoich zasobach.

(Niektórzy gracze mogątrzymać dodatkowe surowce, po tym jak kolejność graczy w pierwszej turze zostanie ustalona).



» PRZYGOTOWANIE PLANSZY GRACZA

Plansze gracza są dwustronne. W pierwszej grze użyj jednej ze stron o numerach od 1 do 4 o mniejszym stopniu komplikacji (Complexity: ★). W kolejnych rozgrywkach wypróbuj jedną z bardziej skomplikowanych, asymetrycznych stron oznaczonych numerami od 5 do 8 (Complexity: ★★★★).



★★★★ ASYMETRYCZNA STRONA PLANSZY

Każdy gracz bierze jedną losowo wybraną planszę gracza.

Początkową częścią infrastruktury twojego państwa jest Miasto umieszczone w prawym dolnym rogu twojej planszy gracza. Istnieją dwa rodzaje Miast – symbiotyczne i niesymbiotyczne. Twoje Miasto początkowe jest Miastem niesymbiotycznym, reprezentowanym przez białą kopułę, (patrz: ilustracja w prawym górnym rogu strony).

Oddziel brązowe sześciokątne kafle Metropolii od niebieskich. Wymieszaj brązowe Metropole i rozdaj losowo po jednej każdemu graczowi. Następnie wymieszaj niebieskie Metropole i losowo rozdaj po dwie każdemu graczowi.

Twoją brązową Metropolię umieść na sześciokątnym polu w lewym górnym rogu planszy gracza. Pozostałe dwie Metropole rozmieśc losowo na pozostałych dwóch polach w rogach twojej planszy.

KOLEJNOŚĆ GRACZY

Podczas gry o kolejności graczy decydują dwa tory - tor Kolejności i tor Federacji. Tor Kolejności pokazuje kolejność, w jakiej gracze rozgrywają swoje tury w bieżącej rundzie. Na torze Federacji gracze ścigają się, by zdobyć jak najlepszą pozycję w następnej rundzie.

Przed pierwszą rundą umieść losowo znaczniki graczy na torze Kolejności. Następnie w odwrotnej kolejności umieść znaczniki graczy na torze Federacji, jak widać na poniższej ilustracji. Gracze 3. i 4. otrzymają dodatkowe surowce.

Szczegółowy opis:

1. Gracz na 1. polu na torze Kolejności jako pierwszy rozegra swoją turę w pierwszej rundzie. Natomiast jego drugi znacznik rozpocznie grę poniżej toru Federacji, na polu w kolorze gracza.
2. Gracz na 2. polu będzie grał drugi. Jego znacznik rozpocznie grę na 4. polu na torze Federacji.
3. Gracz na 3. polu wystartuje również z 3. pola na torze Federacji i rozpocznie grę z dodatkowym 1 Kredytom.
4. Gracz, który będzie grał jako ostatni, swój drugi znacznik umieści na 2. polu na torze Federacji. Jego początkowe surowce są powiększone o 1 Kredyt i 1 Plastostal.

Pierwsza runda jest jedną rundą, która rozpoczyna się w ten sposób. W późniejszych rundach kolejność i pozycja początkowa na torze Federacji będą określane w inny sposób.



Fioletowy rozpoczyna grę. Drugi fioletowy znacznik znajduje się na fioletowym polu poniżej toru Federacji.

Pomarańczowy gra jako drugi i rozpoczyna grę na czwartym polu na torze Federacji.

Niebieski gra jako trzeci. Jego znacznik znajduje się na trzecim polu na torze Federacji, więc Niebieski rozpocznie grę z 1 dodatkowym Kredytom.

Czarny gra jako ostatni, ale zacznie grę na drugim polu na torze Federacji i do swoich początkowych surowców doda 1 Kredyt i 1 Plastostal.

KARTY GRACZY (PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ RUNDY)



Przed rozpoczęciem gry dobierz 6 kart z talii kart I Ery. Zatrzymaj 3 z nich i odrzuć pozostałe 3 karty.

Jeśli to twoja pierwsza gra, postaraj się zatrzymać po jednej karcie z każdego koloru. Nie poświęcaj temu wyborowi zbyt wiele uwagi – każda karta oferuje interesujące możliwości, a już wkrótce otrzymasz kolejne karty.

PRZEBIEG GRY

Krótkie podsumowanie rozgrywki:

» PRZEBIEG GRY

Gracze naprzemiennie w swoich turach wybierają i rozpatrują Akcje. Kolejność rozgrywania tury określa tor Kolejności i nie ulega ona zmianie aż do końca rundy.

» TURA

KAŻDĄ turę zaczynasz z 3 kartami. W swojej turze **zagrywasz jedną kartą i wybierasz jednocześnie jedno dostępne pole Akcji**. A dokładniej – wybierasz pole, z którego jeszcze nikt nie skorzystał w tej rundzie. (Uwaga: na Planszy znajduje się również specjalne pole Grant od Federacji, które jest zawsze dostępne, więcej na str. 12). Aby zaznaczyć, że dane pole zostało wybrane, położ na nim jeden ze swoich kafli Akcji. Od tego momentu to pole jest **zajęte** i nie jest dostępne aż do końca rundy.

Jeśli kolor karty, którą zagrałeś, odpowiada kolorowi pola Akcji, które wybrałeś, dodatkowo rozpatrujesz działanie karty. Jeśli kolory nie są identyczne, wykonujesz wybraną Akcję i odrzucasz kartę bez jej rozpatrywania. Innymi słowy, przydzieliłeś pracowników do zadania, ale nie byli oni odpowiednio wyszkoleni i byli w stanie jedynie zrealizować zadanie, bez podejmowania dodatkowych działań.

Na koniec swojej tury **ZAWSZE dobierasz 1 kartę**. Może się zdarzyć, że na skutek działania karty lub Akcji dobrałeś dodatkowe karty. Jeśli w ten sposób zakończysz turę z więcej niż 3 kartami na ręku, musisz odrzucić karty tak, aby zostały ci 3 na ręku. Możesz to zrobić w dowolnym momencie przed rozpoczęciem swojej kolejnej tury.

» RUNDA

Gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury, dopóki ostatni z nich nie zakończy swojej 3 tury. Kolejne zagrane karty oznaczają kolejne zajęte pola Akcji, niedostępne podczas kolejnych tur w tej rundzie. Liczba dostępnych pól Akcji nieustannie się zmniejsza. Po tym jak wszyscy rozegrzą swoją 3. turę, runda się kończy. Dokładny opis końca rundy znajdziesz na str. [15].

» ZNACZNIK ERY

Na koniec każdej rundy znaczek Ery przesuwa się o 1 pole do przodu na torze Ery. Gdy przesunie się na pole Produkcji – rozpoczyna się faza Produkcji.

» FAZA PRODUKCJI

W fazie Produkcji twoja podwodna sieć będzie produkować różne surowce. Ponadto na koniec fazy Produkcji każde z dwóch połączonych Miast do wyżywienia mieszkańców potrzebuje 1 Alg. Więcej informacji znajdziesz na str. [16].

» ERA

Pierwsza Era składa się z 4 rund, natomiast II i III Era składają się z 3 rund każda. Koniec fazy Produkcji w danej Erze oznacza również koniec danej Ery. Tak jak to opisano na str. [16], do gry wchodzą wtedy nowe karty. Każda Era ma swoją własną talię kart. Po zakończeniu III Ery gra dobiera końca.

» KOŃCOWA PUNKTACJA

Na koniec gry gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa za stopień rozwoju swoich podwodnych państw w różnych dziedzinach. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę.

KARTY



Karty na twoim ręku reprezentują personel, który masz do dyspozycji. W każdej swojej turze, wybierając Akcję, będziesz zagrywał jedną z tych kart. Odzwierciedla to wysłanie pracowników, by wykonali wyznaczone zadanie.

Każdą turę rozpoczynasz z dokładnie 3 kartami. W swojej turze zagrywasz 1 z nich, jednocześnie wybierając dostępne pole Akcji.

Jeśli kolor karty nie odpowiada kolorowi pola Akcji, ignorujesz działanie karty i po prostu wykonujesz Akcję. Jednakże jeśli kolory są identyczne, możesz rozpatrzyć działanie karty przed lub po wykonaniu Akcji.

Trzy kolory kart reprezentują różne poziomy mocy:

- **Zielone karty** są najsilniejsze, ale korzyści z nich otrzymujesz tylko wtedy, gdy zagrywasz je na zielonych polach Akcji, które są najsłabsze.
- **Czerwone karty** i pola Akcji mają umiarkowany poziom mocy.
- **Żółte karty** są najsłabsze, ale żółte pola Akcji są najmocniejsze.

Niektóre karty mają Działanie Natychmiastowe. Wszystkie inne można wykorzystać w późniejszym czasie. Na kolejnej stronie znajdziesz opis wszystkich pięciu rodzajów kart.

KARTY

>> DZIAŁANIE NATYCHMIASTOWE



Gdy zagrywasz kartę z takim symbolem, jeżeli jej kolor odpowiada kolorowi wybranego pola Akcji, rozpatrujesz działanie karty tuż przed lub tuż po wykonaniu wybranej Akcji. Jeżeli kolory nie są identyczne, ignorujesz działanie karty.

W obydwu przypadkach odrzucasz kartę z Działaniem Natychmiastowym na znajdujący się na Planszy stos kart odrzuconych.

>> POZYSKANIE KARTY

Pozostałe cztery rodzaje kart nie działają natychmiastowo. Gdy zagrywasz jedną z takich kart, jeżeli jej kolor odpowiada kolorowi pola Akcji, pozyskujesz tę kartę i umieszczasz ją obok twojej planszy gracza. W ten sposób staje się ona stałym elementem twojego podwodnego państwa.

Jeśli kolor karty nie pasuje do koloru pola Akcji, nie możesz pozyskać karty. Trafia ona na stos kart odrzuconych.

>> DZIAŁANIE STAŁE



Działanie kart oznaczonych takim symbolem jest permanentne. Możesz skorzystać z działania karty po tym, gdy pozyskasz ją w sposób opisany powyżej. Działanie Stałe może przybierać różne formy. Niektóre działania uaktywniają się razem z określonymi zdarzeniami. Inne mogą zmniejszyć płacony koszt, czy też zapewnić specjalną zdolność, z której możesz skorzystać w każdej turze.

Dozwolone jest skorzystanie ze Działania Stałego w tej samej turze, w której pozyskałeś jego kartę.

>> KARTY AKCJI



Karty z takim symbolem to karty Akcji. Raz pozyskane, oferują dodatkowe Akcje, z których tylko ty i twoje państwo możecie skorzystać. Aby skorzystać z pozyskanej karty Akcji, musisz użyć odpowiedniego pola Akcji lub działania karty, która to umożliwia.



PRZYKŁAD:

Jeśli wybrałeś to pole Akcji, możesz rozpatrzyć działanie jednej ze swoich kart Akcji i otrzymać 1 Plastostal.

PRZYKŁAD:

Jeśli zagrałeś tę kartę z Działaniem Natychmiastowym na zielonym polu Akcji, możesz rozpatrzyć działanie jednej ze swoich kart Akcji tuż przed lub po wykonaniu Akcji z pola.

Dozwolone jest skorzystanie z karty Akcji w tej samej turze, w której pozyskałeś tę kartę.

Z każdej karty Akcji możesz skorzystać raz na Ery. Po jej rozpatrzeniu, obróć ją o 90 stopni w prawo, by zaznaczyć, że w tej Ery została już użyta i nie jest już dostępna. Na koniec Ery, po fazie Produkcji, przygotowujesz wszystkie karty Akcji, obracając je do normalnego ułożenia – są dostępne od początku nowej Ery.

Uwaga: Niektóre karty z Działaniem Natychmiastowym pozwalają na przygotowanie już użytej karty Akcji. Dzięki temu możesz skorzystać z danej karty Akcji jeszcze raz w tej samej Ery.

>> LIMIT 4 KART AKCJI

Nie możesz posiadać więcej niż 4 karty Akcji (pamiętaj, że karta Osobistego Asystenta wlicza się do tego limitu). Jeżeli w momencie pozyskania karty Akcji, masz już komplet 4 kart Akcji na stole, musisz odrzucić 1 z nich, zanim pozyskasz nową kartę Akcji. Możesz odrzucić zarówno już użytą, jak i nadal dostępną kartę Akcji.

Jeśli robiąc miejsce dla właśnie pozyskanej karty Akcji odrzucasz kartę, która jest przygotowana, możesz natychmiast skorzystać z działania odrzucanej karty. Rozpatrz tę sytuację tak, jakby nowa pozyskana karta Akcji, wchodziła do gry z Działaniem Natychmiastowym, które pozwala na skorzystanie z działania odrzucanej karty Akcji.



OSOBISTY ASYSTENT

Podczas przygotowania do gry każdy gracz otrzymał kartę **Osobistego Asystenta**. Jest to karta Akcji, którą traktuje się jako pozyskaną i dostępną od samego początku gry. Stosują się do niej wszystkie zasady dotyczące kart Akcji. Kiedy korzystasz z jej działania, decydujesz, czy chcesz otrzymać 1 Plastostal czy 1 Kredyt.

Karta Osobistego Asystenta może zostać odrzucona w ramach przestrzegania limitu 4 kart Akcji.

>> KARTY PRODUKCJI



Karty z takim symbolem są kartami Produkcji. Pozyskane karty Produkcji rozpatrujesz podczas fazy Produkcji, która wydarzy się 3 razy podczas gry. Niektóre karty pozwalają bezpośrednio na pozyskanie surowców. Inne mogą modyfikować twój poziom Produkcji w zależności od tego, co jest podłączone do twojej sieci.

>> KARTY PUNKTACJI KOŃCOWEJ



Karty z takim symbolem są kartami Punktacji Końcowej. Dwie pozyskane karty Punktacji Końcowej mogą przynieść ci Punkty Zwycięstwa na koniec gry. Dzięki niektórym kartom otrzymasz Punkty w zależności od rozbudowy twojego państwa w danym aspekcie. Inne pozwalają na zamianę odpowiednich surowców na Punkty Zwycięstwa.

Dokładny opis działania kart Punktacji Końcowej można znaleźć na str. [17].

>> KARTY SPECJALNE



Karty, które dobierasz ze zwykłej talii, są zakryte do momentu, aż nie dobierzesz ich na rękę. Jednak niektóre karty rozpoczęną grę odkryte – są widoczne dla wszystkich graczy. Są to tzw. karty Specjalne.

Kart Specjalnych nie dobierasz w tradycyjny sposób. Jedynym sposobem na ich pozyskanie jest użycie pola Akcji z symbolem, jak ten po lewej.

Ta Akcja została dokładnie opisana na str. [20].

Dobra karta Specjalna pozostaje na twoim ręku. Możesz ją zagrać tak, jak każdą inną kartę. Jeśli jej kolor nie pasuje do koloru wybranego pola Akcji, odrzucasz ją i odkładasz na spód talii kart Specjalnych, nie rozpatrując jej działania. Jeśli jej kolor jest identyczny z kolorem pola Akcji, możesz umieścić ją na stole (i rozpatrzyć w odpowiednim momencie jej działanie) pod warunkiem, że opłacisz koszt zagrania w Kredytach pokazany poniżej ikony w lewym górnym rogu karty.

PRZYKŁAD:

Gracz musi zapłacić 3 Kredyty, aby zagrać kartę i później skorzystać z jej specjalnego działania.



ODRZUCANIE KART SPECJALNYCH

Jeśli odrzucasz kartę Specjalną o koszcie 1 lub 2 Kredytów (na przykład, gdy na koniec tury odrzucasz karty do limitu 3 kart na ręku), wraca ona natychmiast na spód talii kart Specjalnych.

Kiedy zagrywasz kartę Specjalną o koszcie 1 lub 2 Kredytów:

- Jeśli kolory pola Akcji i karty nie są identyczne, odłóż kartę na spód talii kart Specjalnych.
- Jeśli zdecydowałeś się płacić jej kosztu, odłóż kartę na spód talii kart Specjalnych.
- Jeśli kolory są identyczne i zapłaciłeś koszt karty, pozyskujesz tę kartę. Jeśli ma ona Działanie Natychmiastowe, po jego rozpatrzeniu odłóż tę kartę pod spód swojej planszy gracza, upewniając się, że nie wróci ona do gry. Jeśli to karta innego rodzaju, pozyskujesz ją zgodnie ze standardowymi zasadami.

Karty Specjalne o koszcie 3 Kredytów nie wracają już do gry. Są zbyt cenne by je odrzucać, ale jeśli to się jednak wydarzy, odłóż je do pudełka.

POLA AKCJI I DZIAŁANIE KART

W swojej turze kładziesz swój kafel Akcji na jednym z pól Akcji i wykonujesz Akcję pokazaną na tym polu. Pola, które zostały już wybrane w tej rundzie, są zajęte i nie mogą zostać ponownie wybrane. Pola, które nie zostały jeszcze wybrane, są dostępne.

Obie strony Planszy różnią się od siebie polami Akcji. Jedna strona jest przeznaczona do gry dwuosobowej. Druga strona jest używana podczas gry dla 3 lub 4 graczy. Skrócony opis pól Akcji każdej ze stron możesz znaleźć na str. [20].

Gdy umieszczasz swój kafel na polu Akcji, musisz dodatkowo zagrać kartę z ręki. Zarówno pola Akcji jak i karty Akcji należą do jednego z trzech kolorów. Jeśli kolor karty odpowiada kolorowi pola Akcji, możesz rozpatrzyć działanie karty tuż przed albo po wykonaniu Akcji. Jeśli kolory nie są identyczne, zignoruj działanie karty i po prostu wykonaj Akcję tego pola.

Dozwolone jest częściowe wykonanie Akcji/rozpatrzenie działania karty. Przykładowo, jeśli pole Akcji pozwala na budowę Miasta i Tunelu, to jeśli tego chcesz, możesz zbudować sam Tunel.

Nie możesz jednak wybrać pola i nie wykonać choćby częściowo jego Akcji. Przykładowo, jeśli nie stać cię na zbudowanie chociaż 1 Tunelu, nie możesz wybrać pola Akcji, dzięki któremu możesz zbudować 2 Tunele.

Działanie kart jest zawsze opcjonalne, dozwolone więc jest zagranie karty i nie skorzystanie z jej działania.

W kolejnej sekcji opiszemy kluczowe pojęcia związane z polami Akcji, ale te zasady można odnieść także do większości działań kart.

>> SUROWCE

W Podwodnych Miastach znajdziesz wiele różnych surowców, które możesz gromadzić i wydawać. Otrzymanie surowców jest reprezentowane przez proste ikony:



Otrzymaj
1 Plastostal.



Otrzymaj 1 Kredyt. A dokładniej weź żeton 1 Kredytu z puli zasobów i połóż przy twojej planszy gracza.



Otrzymaj
1 Algę.



Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa. Przesuń swój znacznik na torze Punktów Zwycięstwa o 1 pole do przodu.



Otrzymaj 1 Biomasę.

Ogólnie rzecz biorąc, Kredity, Nauka, Alg, Plastostal i Biomasza są potrzebne do opłacania kosztów. Algii są także używane do wyżywienia obywateli twojego państwa (istnieją inne sposoby wyżywiania, ale Algii są najbardziej efektywne). Karty oczywiście są użyteczne, gdyż poszerzają twoje możliwości wyboru Akcji w turze. Zdobywanie Punktów Zwycięstwa to sposób na wygranie gry. Wszystko, co otrzymujesz, przedzej czy później okaże się przydatne.

PRZYKŁAD:

Gracz wybrał to pole Akcji i otrzymuje 2 Plastostale i 1 Algę, które kładzie obok swojej planszy gracza.



Möozesz rozłożyć swoje pozyskane karty zgodnie z ich rodzajem. Symbole w górnej części karty umożliwiają umieszczanie kart jedna na drugiej, tak by widoczne było tylko działanie karty (jak na powyższej ilustracji).

LIMITOWANE I NIESKOŃCZONE KOMPONENTY

• **Żetony Kredytów, Alg, Plastostali, Nauki i Biomasy nie są limitowane.** Jeśli ich zapas będzie na wyczerpaniu możesz użyć żetonów o wyższych nominalach lub kafli Mnożników Zasobów, by śledzić swój poziom zasobów. Powyższą wymianę możesz wykonać w dowolnym momencie.

• **Znaczniki budynków nie są limitowane.** Jeśli zabraknie ci znaczników jednego rodzaju, możesz zastąpić je znacznikami w innym kolorze. Przykładowo, jeśli gracze budują dużo ulepszonych Farm, może zabraknąć zielonych znaczników. Możesz udostępnić nowe znaczniki podmieniając dolne zielone znaczniki ze zbudowanych ulepszonych Farm na znaczniki w innym kolorze, których macie duży zapas. Zielony znacznik na górze ulepszonej Farmy wystarcza, byś pamiętała, jakiego rodzaju jest to budynek.

• **Kafle Tuneli i kupy niesymbiotycznych Miast są limitowane.** Łącznie w grze znajduje się 46 kafli Tuneli. Jeśli ich zabraknie, nikt nie będzie w stanie zbudować kolejnego Tunelu. Podobnie w pudełku znajdziesz 17 kupów niesymbiotycznych Miast i nie można zbudować ich więcej.

• **Kupy symbiotycznych Miast są limitowane.** Ich liczba zależy od liczby graczy:

- W grze dwuosobowej do dyspozycji graczy jest 7 kupów symbiotycznych Miast.
- W grze trzyosobowej jest ich 10.
- W grze czteroosobowej możecie zbudować wszystkie 13 kupów.

• **Talie kart Ery I, II i III nie są limitowane.** Jeśli zabraknie wasm kart, przetasuj stos kart odrzuconych z obecnej Ery i stwórz nową talię kart.

• **Nie powinno ci zabraknąć kart Specjalnych o koszcie 1 lub 2.** Jeśli są one „odrzucane”, natychmiast trafiają na spód talii kart Specjalnych.

• **Karty Specjalne o koszcie 3 są limitowane.** W jednej grze do dyspozycji graczy jest 6 takich kart.

>> MIASTA

Miasta zapewniają warunki do życia dla mieszkańców twojego podwodnego państwa. Na koniec gry za każde Miasto podłączone do sieci otrzymasz Punkty Zwycięstwa. Istnieją 2 rodzaje Miast.

Budowa Miasta:



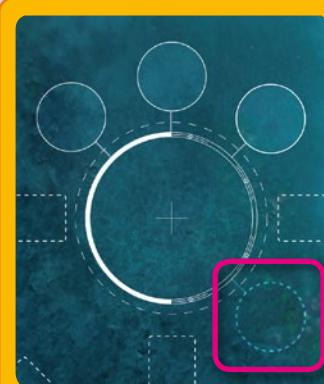
Wydaj 2 Plastostale, 1 Algi i 1 Kredyt, by zbudować 1 **niesymbiotyczne** Miasto (biała kopuła);



Albo wydaj 1 Plastostal, 1 Algi, 1 Biomasę i 2 Kredyty, by zbudować 1 **symbiotyczne** Miasto (bordowa kopuła).

Kiedy budujesz Miasto, zapłać jego koszt i pobierz odpowiednią kopułę z zasobów. Umieść kopułę na pustym miejscu budowy Miasta na swojej planszy gracza. Miejsce budowy, które wybierzesz dla swojego nowego Miasta, musi sąsiadować z już istniejącym Miastem. Innymi słowy, nowe Miasto musi być połączone lub mieć możliwość połączenia z już istniejącym Miastem za pomocą Tunelu. Dozwolone jest budowanie nowego Miasta przed wybudowaniem łączącego je Tunelu.

Miasta symbiotyczne są nieco droższe (Biomasa jest trudna do zdobycia), ale dostarczają Punkty Zwycięstwa podczas fazy Produkcji. Miasta niesymbiotyczne są trochę łatwiejsze do zbudowania (jeśli masz Plastostal), ale nie dostarczają Punktów Zwycięstwa podczas fazy Produkcji. Oba rodzaje Miast mogą dostarczyć Punkty Zwycięstwa na koniec gry oraz wymagają Alg do ich wyżywienia na koniec fazy Produkcji. Ilekroć zasady lub działanie odnoszą się do Miasta, oznacza to zarówno Miasto „symbiotyczne” jak i „niesymbiotyczne”.



MIEJSCA ROZBUDOWY

Każde Miasto ma dodatkowe miejsce budowy, które jest generalnie niedostępne. Możesz wybudować budynek na tym miejscu tylko przez zagrание karty z działaniem, które mówi wprost o budowie na miejscu rozbudowy (nadal musisz spełnić warunki budowy – miejsce rozbudowy musi sąsiadować z istniejącym Miastem lub z dostępnym miejscem budowy nowego Miasta).

KOSZT

Zwykły koszt budowy Miasta, budynku lub Tunelu jest pokazany na twoim arkuszu pomocy. To jest koszt, który musisz ponieść, jeśli budujesz coś, korzystając z pola Akcji.

Pewne działania kart także umożliwiają budowę. Jeśli karta nie mówi wyraźnie o nowym koszcie, zapłać zwykły koszt budowy. Jednakże jeśli karta podaje koszt budowy, zapłać ten nowy koszt zamiast zwykłego kosztu.

>> BUDYNKI

Budynki to specjalne obiekty, które sprawiają, że twoje podwodne państwo staje się samowystarczalne. Możesz budować budynki trzech rodzajów:



- **Budowa Farmy** – kosztuje 1 Algi.
- **Budowa Odsalarni** – kosztuje 1 Kredyt.
- **Budowa Laboratorium** – kosztuje 1 Plastostal.

Kiedy budujesz budynek, ponosisz koszty (które są przedstawione na twoim arkuszu pomocy) i pobierasz znaczek odpowiedniego koloru z puli zasobów. Umieść znaczek budynku na pustym miejscu budowy. **Miejsce, które wybrałeś dla nowego budynku, musi sąsiadować z istniejącym Miastem lub z miejscem, na którym mógłbyś zbudować nowe Miasto.**

Budynki poszczególnych rodzajów produkują różne surowce podczas fazy Produkcji. Możliwości produkcyjne budynków rosną po ich ulepszeniu (proces ulepszania jest opisany na str. [12]). Ponadto niektóre karty mają efekt warunkowy, który ma zastosowanie tylko wtedy, gdy posiadasz określone budynki. Pamiętaj, że budynki nie przynoszą żadnego z tych pozytywnych efektów, o ile nie są podłączone do sieci. Aby je połączyć, należy budować Tunele i Miasta. *Dokładny opis znajdziesz w sekcji TWOJA SIEĆ na następnej stronie.*

>> TUNELE

Tunele łączą Miasta w twojej podwodnej sieci.



Budowa Tunelu. Tunel kosztuje 1 Plastostal i 1 Kredyt.

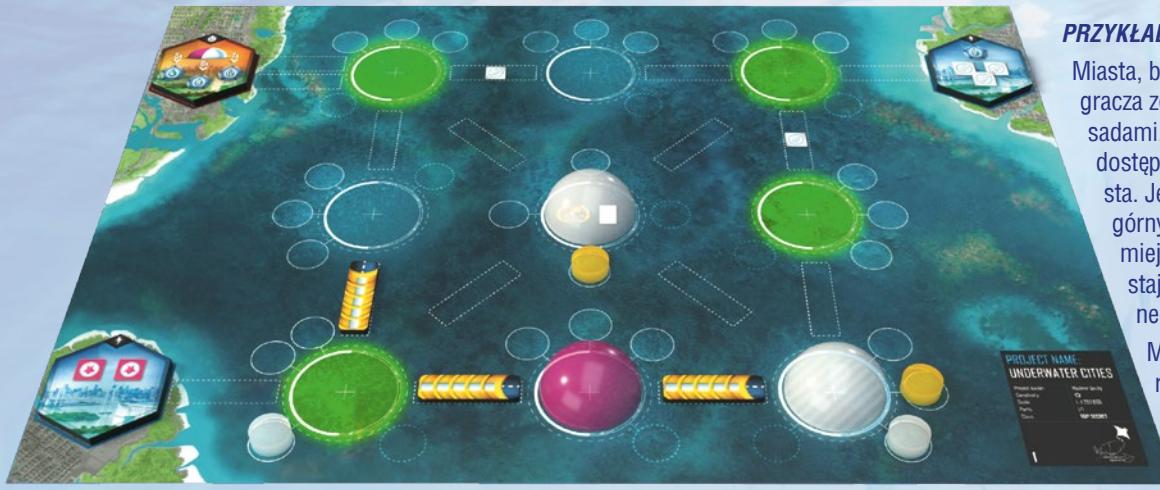
Kiedy budujesz Tunel, płacisz jego koszt i bierzesz kafel Tunelu z puli zasobów. Umieść go na podłużnym miejscu budowy Tunelu, nieulepszoną stroną do góry. Tunel na ilustracji powyżej nie jest ulepszony.

Miejsce budowy, które wybrałeś dla swojego nowego Tunelu, musi być połączone z twoim Miastem początkowym. Tunele są połączone, jeśli można wytyczyć ścieżkę wzdłuż Tuneli od miejsca budowy nowego Tunelu do Miasta początkowego. Ścieżka może przebiegać przez Miasta lub przez puste miejsca budowy Miasta, ale nie przez puste miejsca budowy Tunelu.



ROZBUDOWA KROK PO KROKU

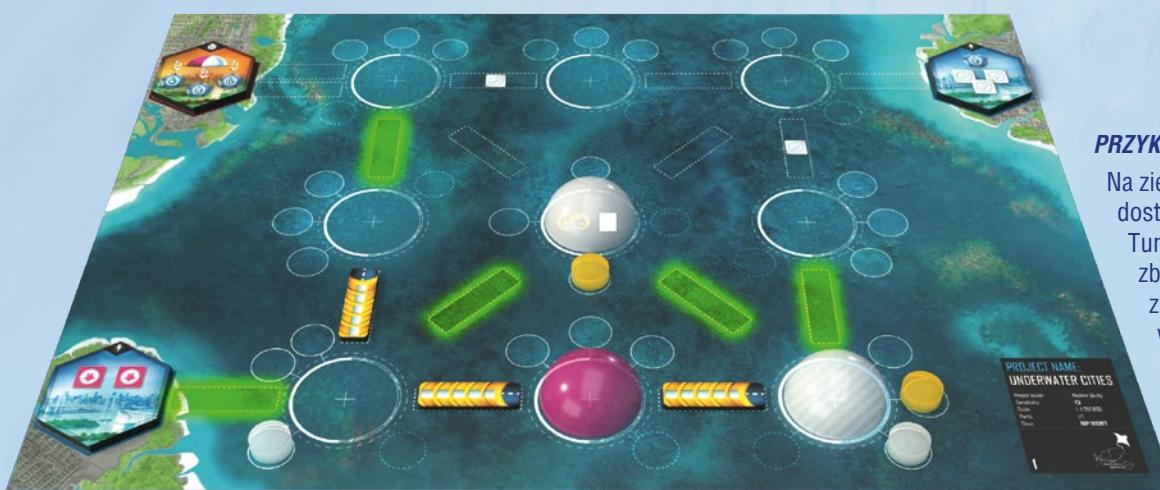
Nowe Tunele, budynki i Miasta budujesz po kolej. Przykładowo, gdy wybrałeś pole Akcji widoczne na powyższej ilustracji, najpierw budujesz pierwszy Tunel na dozwolonym miejscu budowy Tunelu. To pozwala Ci zbudować drugi Tunel na nowych, właśnie połączonych miejscach budowy Tunelu.



PRZYKŁAD:

Miasta, budynki i Tunele na tej planszy gracza zostały zbudowane zgodnie z zasadami. Na zielono zostały zaznaczone dostępne miejsca budowy nowego Miasta. Jeśli zbudujesz Miasto w lewym górnym rogu, wtedy pozostałe dwa miejsca budowy Miasta natychmiast stają się dostępne dla budowy kolejnego Miasta.

Miejsce budowy w lewym dolnym rogu również jest dostępne, a tym samym sąsiadujące z nim miejsca budowy budynków są traktowane jako dostępne (jak widać na ilustracji, na jednym z nich zbudowałeś wcześniej Laboratorium).



PRZYKŁAD:

Na zielono zostały zaznaczone dostępne miejsca budowy nowego Tunelu. Zauważ, że wszystkie trzy zbudowane Tuneli są połączone z Miastem początkowym, tak jak wymagają tego zasady.

>> TWOJA SIEĆ

Jak zapewne zauważyłeś, Tunele muszą być połączone z Miastem początkowym, ale już budynki i Miasta niekoniecznie. To daje Ci pewną swobodę w wyborze kierunku i sposobu ekspansji. Jednak ostatecznie zależy ci, aby wszystko na twojej planszy gracza było częścią sieci.

Twoja sieć to wszystkie konstrukcje i Miasta (a także puste miejsca budowy Miast), które są połączone z twoim Miastem początkowym:

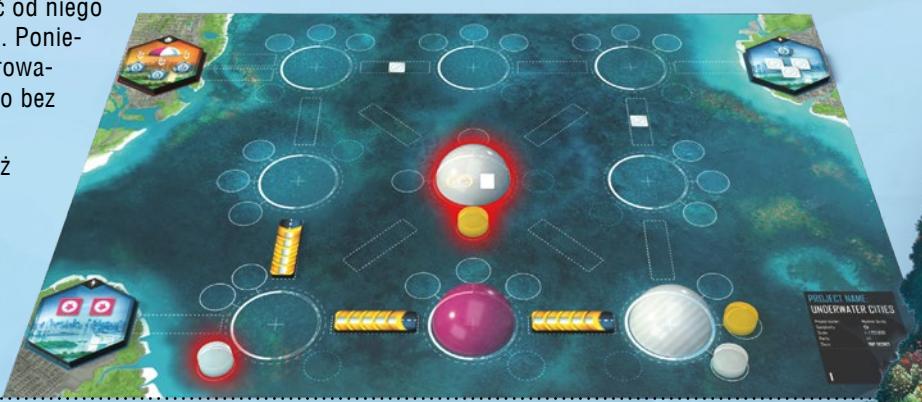
- Zgodnie z zasadami, twoje Miasto początkowe jest zawsze częścią twojej sieci.
- Wszystkie Tunele są automatycznie połączone z siecią, ponieważ budowa Tunelu, który jest niepołączony, nie jest dozwolona.
- Miasto jest połączone z siecią, jeśli możesz poprowadzić od niego nieprzerwaną ścieżkę Tuneli aż do Miasta początkowego. Ponieważ wszystkie Tunele są częścią sieci, każde Miasto z prowadzącym do niego Tunelem jest połączone, a każde Miasto bez Tuneli jest niepołączone.
- Budynek sąsiadujący z połączonym Miastem jest również połączony z siecią.



Budynki i Miasta, które nie są połączone z siecią, nie produkują żadnych surowców i Punktów Zwycięstwa w fazie Produkcji. Ponadto są pomijane podczas Punktacji Końcowej. Niepołączone Miasta natomiast nie potrzebują żywności (Alg) na koniec fazy Produkcji.

PRZYKŁAD:

Miasto na środku tej planszy gracza i sąsiadująca z nim Odsalarnia są niepołączone, gdyż nie prowadzi do nich żaden Tunel. Laboratorium w lewym dolnym rogu jest niepołączone, ponieważ nie sąsiaduje z połączonym Miastem. Pozostałe konstrukcje są połączone i tym samym są częścią sieci.



Biomasa to niezwykła substancja, niestety trudniej dostępna niż pozostałe surowce. Jest niezbędna przy **budowie** symbiotycznych Miast, ale oprócz tego może zastąpić niektóre surowce, jednak tylko podczas **budowy**. Jeżeli częścią kosztu budowy Tunelu, budynku lub Miasta są Algí lub Plastostal, można w zamian użyć Biomasy.

PRZYKŁAD:

Zwykły koszt budowy niesymbiotycznego Miasta to 2 Plastostale, 1 Algí i 1 Kredyt. Możesz je także zbudować płacąc np. 1 Plastostal, 2 Biomasy i 1 Kredyt.

>> ULEPSZANIE KONSTRUKCJI

Budynki i Tunel nazywane są ogólnie konstrukcjami. Konstrukcje różnią się od Miast tym, że mogą być ulepszane. *Istnieje co prawda jedna karta, która pozwoli ci przekształcić Miasto niesymbiotyczne w Miasto symbiotyczne, ale jest to wyjątek od reguły.*

Aby dokonać ulepszenia, potrzebujesz karty lub pola Akcji z takim symbolem:



Ulepsz 1 konstrukcję. Zapłać 1 Naukę.

Niezależnie od tego, czy ulepszasz Tunel, Farmę, Odsalarnię, czy Laboratorium, zwykły koszt ulepszenia to 1 Nauka. Jednak działania kart pozwalają na ulepszanie konstrukcji na innych warunkach.



Skorzystaj z jednej swojej karty Akcji. Zapłać zwykły koszt budowy konstrukcji oraz zapłać 1 Naukę by ulepszyć właśnie wybudowaną konstrukcję.
(strona Planszy dla 3-4 graczy)



Otrzymaj 2 Nauki ALBO ulepsz 1,2 lub 3 konstrukcje, płacąc 1 Naukę za każde ulepszenie.
Możesz ulepszyć konstrukcje różnych rodzajów.
(obie strony Planszy)



Dobierz 2 karty. Ulepsz 1 konstrukcję płacąc 1 Naukę ALBO otrzymaj 1 Algę.
(strona Planszy dla 2 graczy)



Gdy ulepszasz budynek, weź odpowiedni znaczek z puli zasobów i umieść go na znaczniku budynku, który ulepszasz. Aby ulepszyć Tunel, obróć kafel na drugą, ulepszoną stronę.

Na potrzeby działań kart i pól Akcji ulepszony Tunel nadal jest uważany za Tunel, ulepszona Farma nadal liczy się jako Farma itp. Raz ulepszone konstrukcje, nie mogą zostać ponownie ulepszone. Ulepszone konstrukcje produkują więcej surowców w fazie Produkcji, a warunkiem działania niektórych kart jest posiadanie ulepszonych konstrukcji.

>> TOR FEDERACJI

Wiesz już jak rozwijać swoje podwodne państwo, ale podczas jego budowy musisz też utrzymywać dobre relacje z międzynarodowym rządem. Zapewniają ci to karty i pola Akcji z takim symbolem:



Przesuń swój znaczek o 1 pole na torze Federacji.

Przed pierwszą rundą znaczniki graczy są umieszczone na różnych polach toru Federacji, w odwrotnej kolejności do kolejności graczy, jak to było wyjaśnione na str. [6]. Na początku kolejnych rund wszystkie znaczniki będą umieszczone poniżej 4. pola - więcej informacji znajdziesz na str. [15].

Gdy pole Akcji albo działanie karty pozwala ci na przesunięcie znacznika o 1 pole na torze Federacji, przesuń go o 1 pole w góre.

Jeśli obok tego pola widnieje symbol surowca lub Punktu Zwycięstwa, natychmiast go otrzymujesz. Jeśli przesuwasz się o więcej niż 1 pole, otrzymujesz premie z każdego z nich.

Jeśli twój znaczek zatrzyma się na zajętym polu, umieść go na znacznikach innych graczy, które znajdują się na tym polu. Oznacza to, że jeśli nic się nie zmieni, w kolejnej rundzie będziesz wykonywał Akcje przed tymi graczami.

Nawet gdy twój znaczek znajduje się na najwyższym polu na torze Federacji, nadal otrzymujesz premię za kolejne „przesunięcia”. Jeśli masz przesunąć znaczek, a znajdujesz się na tym polu, najpierw umieść go na znacznikach innych graczy na najwyższym polu, a następnie otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa za każde pole, o które miałybyś przesunąć znaczek.



PRZYKŁAD:

Pomarańczowy gracz wykonuje Akcję umożliwiającą ruch znacznika o 2 pola. Po przesunięciu o 1 pole jego znaczek znajduje się na najwyższym polu. Dodatkowo pomarańczowy gracz otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa – pierwszy jako premię za przesunięcie się na to pole i drugi za „przesunięcie” poza tor. Na koniec pomarańczowy gracz umieszcza swój znaczek na znacznikach innych graczy na tym polu.

>> DOBIERANIE KART SPECJALNYCH



Ten symbol oznacza, że korzystając z tego pola Akcji możesz dobrać kartę Specjalną. Wiele spośród kart Specjalnych leży odkrytych na środku Planszy.

Gdy dobierasz kartę Specjalną, wybierasz jedną z poniższych opcji:

- Dobierasz jedną z kart Specjalnych o koszcie 3 Kredytów (nie dokładasz nowej karty).
- Dobierasz pierwszą odkrytą kartę z talii kart Specjalnych o koszcie 1 lub 2 Kredytów, a następnie odkrywasz górną kartę z tej talii.
- Przekładasz na spód, jednocześnie zakrywając, pierwszą kartę z talii kart Specjalnych o koszcie 1 lub 2 Kredytów, a następnie dobierasz z niej 3 kolejne karty. Wybierasz i zatrzymujesz jedną z nich, odkładając pozostałe 2 na spód talii w dowolnej kolejności. Następnie odkrywasz wierzchnią kartę z tej talii.

Karta Specjalna znajdująca się na twoim ręku, jest na ogół traktowana jak każda inna karta. Różnice zostały opisane na str. [8].

>> KORZYSTANIE Z KART AKCJI

Karty Akcji to jeden z rodzajów kart, które po pozyskaniu umieszczasz na stole, obok swojej planszy gracza. Zapewniają ci dostęp do nowych Akcji, ale możesz z nich skorzystać tylko wtedy, gdy pole Akcji lub działanie karty posiadają następujący symbol:



Możesz skorzystać z 1 ze swoich kart Akcji.

Zasady korzystania z kart Akcji zostały opisane na str. [8].

>> POLE AKCJI - GRANT OD FEDERACJI

Grant od Federacji to pole, które znajduje się na środku Planszy i jest zawsze dostępne, nawet jeśli inny gracz skorzystał z niego wcześniej w tej samej rundzie. To pole nie ma swojego koloru, więc zignoruj działanie zagrywanej karty gdy z niego korzystasz.



Pole Grant od Federacji pozwala ci na dobranie 2 kart i otrzymanie 2 Kredytów.

Uwaga: Niektóre karty Specjalne pozwalają na skorzystanie z Akcji jednego z pól Akcji. Te działania odnoszą się wyłącznie do kolorowych pól Akcji, nie można skorzystać z pola Grant od Federacji.

>> KAFEL KLONOWANIA AKCJI (GRA DLA 4 GRACZY)

Podczas gry dla 4 graczy, najlepsze pola Akcji szybko zostają zajęte.

Kafel Klonowania Akcji (który jest dostępny tylko w czteroosobowej grze) daje gracjom drugą szansę na skorzystanie z jednego z takich pól.

W swojej turze zamiast wybrania dostępnego pola Akcji możesz wykonać następujące kroki:

1. Zapłacić 1 Kredyt.
2. Wziąć kafel Klonowania Akcji.
3. Wybrać pole Akcji zajęte przez kafel Akcji innego gracza.

Twój kafel Akcji umieszczasz na polu, z którego korzystasz, kładąc go na kaflu Akcji gracza, który już tam jest. Tak jak przy korzystaniu z dostępnego pola Akcji, zgrywasz kartę i rozpatrujesz jej działanie jeśli jej kolor odpowiada kolorowi pola Akcji. Pamiętaj, że nie możesz wybrać pola Akcji zajętego przez twój kafel Akcji.

Uwaga: W czteroosobowej grze „dowolne pole Akcji zajęte przez innego gracza” oznacza dokładnie „dowolne zajęte pole Akcji, na którym nie znajduje się twój kafel Akcji”. Zgodnie z zasadami jeśli położyłeś swój kafel Akcji na polu Akcji, działanie karty, które pozwala na skorzystanie z „dowolnego pola Akcji zajętego przez innego gracza” nie daje ci możliwości ponownego skorzystania z takiego pola Akcji. Co oznacza, że pole zajęte przez kafle Akcji: twój i innego gracza, nie jest traktowane jako „pole Akcji zajęte przez innego gracza”.

>> JEDNORAZOWE SKORZYSTANIE

Po skorzystaniu z kafla Klonowania Akcji, nie można ponownie z niego skorzystać w tej samej rundzie. By to zaznaczyć gracz, który z niego skorzystał kładzie go przed sobą. Kafel wraca na swoje miejsce na Planszy na koniec rundy.

>> PODSUMOWANIE ZASAD KORZYSTANIA Z POLA AKCJI

1. Umieść jeden ze swoich kaflów Akcji na dostępnym polu Akcji albo na polu Grant od Federacji.
2. Zagraj kartę z ręki.
3. Jeśli kolor karty nie odpowiada kolorowi pola Akcji, wykonaj Akcję z pola i odrzuć kartę nie rozpatrując jej działania. Pole Grant od Federacji nie ma swojego koloru i nie można dopasować do niego karty.
4. Jeśli kolor karty odpowiada kolorowi pola Akcji, wybierz jedną opcję:
 - a. wykonaj Akcję z pola i następnie rozpatrz działanie karty.
 - b. rozpatrz działanie karty, a następnie wykonaj Akcję z pola.

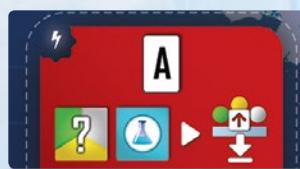
GRACZ WYKONUJE AKCJĘ OPISANĄ W GÓRNEJ CZĘŚCI POLA AKCJI



NASTĘPNE UMIESZCZA SWÓJ KAFEL AKCJI. TO POLE AKCJI JEST ZAJĘTE (NIEDOSTĘPNE).

MOMENT ROZPATRYWANIA DZIAŁAŃ I AKCJI

Niektoře Akcje i działania są wieloczęściowe. Poszczególne części możesz rozpatrywać w dowolnej kolejności.



Ta Akcja pozwala na:

1. Skorzystanie z jednej z dwóch kart Akcji.
- 2A. Budowę konstrukcji – płacisz zwykły koszt.
- 2B. Ulepszenie właśnie zbudowanej konstrukcji – płacisz 1 Naukę

Tę Akcję opisywaliśmy już wcześniej, pozwala ona na budowę dowolnej konstrukcji za zwykłą cenę, a następnie jej ulepszenie za 1 Naukę. Dodatkowo możesz skorzystać z 1 ze swoich kart Akcji. Dzięki indywidualnemu rozpatrywaniu poszczególnych części możesz najpierw skorzystać z karty Akcji, dzięki której przykładowo otrzymujesz 1 Kredyt, a następnie możesz wydać ten Kredyt i 1 Naukę, by zbudować i natychmiastowo ulepszyć Odsalarnię.

Uważaj! Musisz najpierw w całości rozpatrzyć działanie karty zanim przejdziesz do rozpatrzenia wszystkich Akcji z pola Akcji i vice versa. Rozpatrywanie ich jednocześnie jest niedozwolone.

PRZYKŁAD:



Założymy, że masz na stole kartę nr 37 z Działaniem Stałym oraz kartę Akcji o nr 34 i postanowileś zagrać inną kartę, wybierając pole Akcji opisane powyżej. W swoich zasobach masz 1 Plastostal i 1 Naukę. Nie dysponujesz żadnymi Kredytami, a chciałbyś zbudować Odsalarnię. Teraz opiszemy sposób w jaki możesz to zrobić, wykorzystując dostępne surowce i karty. Najpierw wydajesz 1 Plastostal i budujesz Laboratorium. Założymy, że zbudowałeś je przy połączonym Mieście i jest to drugie takie Laboratorium. Dzięki Działaniu Stałemu pozyskanej uprzednio karty nr 37 otrzymujesz natychmiast 1 Kredyt. Następnie musisz zapłacić 1 Naukę, by ulepszyć zbudowane Laboratorium (cała część Akcji musi zostać wykonana tj. „zbuduj i ulepsz” a nie tylko „zbuduj” lub „ulepsz”). Teraz możesz rozpatrzyć drugą część pola Akcji, która pozwala na skorzystanie z jednej twojej karty Akcji. Wydajesz 1 Kredyt, by zbudować Odsalarnię i następnie dobrać 1 kartę.



Przy rozpatrywaniu wieloczęściowych działań/Akcji musisz pamiętać, że:

1. Jeśli spełniony zostaje warunek aktywacji nowego działania, rozpatrujesz je natychmiast, nawet jeśli nie skończyłeś rozpatrywać działania, które aktywowało nowe działanie (np. tak jak stało się z działaniem karty nr 37).
2. Musisz rozpatrzyć działanie karty/pola Akcji osobno i w całości zanim przejdziesz do rozpatrywania tego drugiego.



PRZYKŁAD:

Kasia wybrała powyższe czerwone pole Akcji i zagrała czerwoną kartę nr 28. Posiada także, wcześniej pozyskaną, kartę Akcji nr 19.

Załóżmy, że dysponuje 1 Plastostalą, 1 Kredytom i 1 Nauką oraz, że brakuje jej Alg i nie ma żadnego ulepszzonego Tunelu. Ponadto jej znacznik znajduje się na 4. Polu na torze Federacji.

Jako, że Kasia nie ma ulepszzonego Tunelu, działanie karty „Zbiory owoców morza” w tym momencie nie przynosi żadnych korzyści. Kasia decyduje się więc na rozpoczęcie od rozpatrywania pola Akcji. To pole Akcji pozwala na zbudowanie i ulepszenie Tunelu. Kasia płaci 1 Plastostal i 1 Kredyt za budowę Tunelu i 1 Naukę za jego ulepszenie. Nie może skorzystać w tym momencie z działania karty „Zbiory owoców morza”, gdyż nie zakończyło się rozpatrywanie pola Akcji.

Druga część pola Akcji pozwala na skorzystanie z karty Akcji „Budowa konstrukcji”. Kasia nie ma zasobów by wybudować konstrukcję, ale może najpierw rozpatrzyć drugą część działania. Przesuwa swój znacznik na torze Federacji o 1 pole i natychmiast otrzymuje 1 Kredyt (premie na torze Federacji są także aktywowanymi działaniami, które muszą być rozpatrzone natychmiastowo).

Teraz może wydać ten Kredyt, by zbudować Odsalarnię – pozwala na to pierwsza część działania karty. Obie części karty zostały rozpatrzone, co oznacza, że Kasia zakończyła rozpatrywanie całej karty, i tym samym rozpatrywanie pola Akcji.

W tym i tylko w tym momencie Kasia może rozpatrzyć działanie karty „Zbiory owoców morza”. Jako, że ma zbudowany 1 ulepszony Tunel, otrzymuje 1 Algę.

Nie było możliwe wykorzystanie tych Alg do budowy Farmy zamiast Odsalarni – rozpatrywanie pola Akcji i aktywowanych przez nie działań musiało zostać zakończone przed przejściem do rozpatrywania działania zagranej przez nią karty.

Oczywiście rozpatrzenie działania karty przed rozpatrzeniem pola Akcji jest dozwolone, ale w tym przypadku było bezużyteczne. Jeśli jednak Kasia zbudowałaby w jednej z poprzednich tur ulepszony Tunel, wówczas mogłyby otrzymać Algę przed rozpatrzeniem pola Akcji.

PREMIE ZA BUDOWĘ

Na twojej planszy gracza widnieją premie różnego rodzaju, które możesz zdobyć za budowę w wyznaczonych miejscach. Każda plansza oferuje różne premie. Po zbudowaniu konstrukcji lub Miasta w tak oznaczonym miejscu budowy, otrzymujesz pokazaną premię.



Budowa Miasta w miejscu budowy oznaczonym takimi symbolami, pozwala na awans o 1 pole na torze Federacji i dobranie 1 karty z talii obecnej Ery.

Otrzymujesz premię nawet jeśli Miasto lub budynek, które zbudowałeś nie są połączone z siecią. Premie te są traktowane jako aktywowane działania, które są rozpatrywane natychmiastowo, nawet w trakcie wykonywania Akcji:



PRZYKŁAD:

Załóżmy, że to miejsce budowy jest dostępne. Wybrałeś pole Akcji, które pozwala na budowę 2 Tuneli. Wydałeś 1 Kredyt i 1 Plastostal, by zbudować tutaj Tunel. Natychmiastowo otrzymujesz premię w postaci 1 Plastostali, którą możesz następnie wydać (razem z kolejnym Kredytem) do budowy drugiego Tunelu.

» METROPOLIE

Rozbudowując swoją sieć możesz otrzymać premie także za połączenia z nabrzeżnymi Metropoliami.

Aby połączyć się z poniższą Metropolią, musisz zbudować Tunel na sąsiadującym z nią miejscu budowy.



Aby połączyć się z poniższą Metropolią, musisz zbudować Tunel na obu sąsiadujących miejscach budowy.



W zależności od rodzaju, kafle Metropolii oferują różne korzyści po ich połączeniu z siecią. Brązowa Metropolia dostarcza Punkty Zwycięstwa podczas Punktacji Końcowej. Niebieskie Metropolie oferują albo Działania Natychmiastowe, albo Działanie Natychmiastowe i premię w fazie Produkcji.

KONIEC TURY

Na koniec twojej tury zawsze dobierasz 1 kartę. Dobierasz kartę niezależnie od tego, czy dobrześ inne karty w swojej turze. Ponieważ zagrałeś tylko jedną kartę, w tym momencie masz na ręku co najmniej 3 karty.

Jeśli masz na ręku więcej niż 3 karty, musisz odrzucić nadmiarowe karty. Pamiętaj, że możesz to zrobić podczas tur pozostałych graczy. W teorii dokonujesz wyboru na początku swojej następnej tury. W praktyce możesz to zrobić jak tylko zdecydujesz, które karty zostawić na ręku.

KONIEC RUNDY

W trakcie jednej rundy każdy z graczy będzie miał 3 szanse na zagranie karty i wybranie pola Akcji. Pola Akcji stopniowo wypełnią się kaflami Akcji. Na koniec rundy następuje czyszczenie Planszy:

1. Wszystkie kafle Akcji wracają do ich właścicieli.

Gra czteroosobowa: Gracz, który skorzystał i zabrał kafel Klonowania Akcji kładzie go z powrotem na środku Planszy.

2. Uporządkuj znaczniki graczy na torze Kolejności zgodnie z położeniem znaczników na torze Federacji. Gracz, którego znacznik jest najwyższy na torze Federacji, będzie pierwszy w następnej rundzie. Gracz z kolejnym znacznikiem będzie drugi itd. Jeśli znaczniki graczy są ułożone w 1 stosie, ten który jest wyżej, wcześniej wykonuje turę w kolejnej rundzie. Kolejność graczy, których znaczniki znajdują się poniżej 4. pola, nie zmienia się względem siebie.

3. Po ustaleniu kolejności graczy w kolejnej rundzie, umieść wszystkie znaczniki Graczy poniżej 4. pola toru Federacji, na polach w odpowiednich kolorach.

4. Przesuń znacznik Ery na kolejne pole na torze Ery. Jeśli oznacza to koniec Ery, przed kolejną Erą rozpatrz fazę Produkcji.

Uwaga: Upewnij się, że nowa kolejność graczy została ustalona nawet na koniec ostatniej rundy. Ta kolejność rozstrzygnie remisy w Punktacji Końcowej.

PRZYKŁAD:

W trakcie 2. rundy

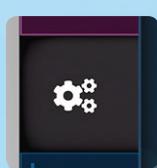
gracze Czarny i Niebieski nie awansowali na torze Federacji – ich kolejność względem siebie nie zmieni się, czyli Czarny zagra wcześniej od Niebieskiego. Na 2. polu znacznik Pomarańczowego gracza jest wyżej, więc to Pomarańczowy rozpocznie 3. rundę.



PRODUKCJA

» MOMENT ROZPATRYWANIA

Znak Ery przesuwasz o 1 pole na koniec każdej rundy. Po pierwszych 4 rundach znacznik znajdzie się na polu z symbolem Produkcji, przypominającym, że nadszedł czas na rozpatrzenie pierwszej fazy Produkcji. Kolejna faza Produkcji wydarzy się po następnych 3 rundach. Ostatnią fazę Produkcji rozpatrzysz po kolejnych 3 rundach, tuż przed Punktacją Końcową. W trakcie całej gry rozegrasz 10 rund i rozpatrzysz 3 fazy Produkcji. Każda faza Produkcji jest równoznaczna z końcem Ery.



» PRODUKCJA TWOJEJ SIECI

Wszyscy gracze mogą jednocześnie rozpatrywać Produkcję swoich sieci. Każdy Tunel sąsiadujący z Miastem oraz każdy budynek w twojej sieci dostarczają surowców w fazie Produkcji. Ulepszone konstrukcje dostarczają większej liczby surowców, a symbiotyczne Miasta produkują 2 Punkty Zwycięstwa!

Niesymbiotyczne Miasta nie dostarczają bezpośrednio Punktów Zwycięstwa, ale są ważne, gdyż łączą twoje budynki z siecią.

Produkcja dwóch budynków zwiększa się nieznacznie, jeśli masz 2 ulepszone budynki tego samego rodzaju zbudowane przy tym samym Mieście.

Proces Produkcji twojej sieci jest przedstawiony na twoim arkuszu pomocy.



PRZYKŁAD:

Każda Farma zbudowana przy połączonym Mieście produkuje 1 Algę.



PRZYKŁAD:

Jeśli ulepszysz Farmę zbudowaną przy połączonym Mieście, wyprodukuję ona dodatkowo 1 PZ.



PRZYKŁAD:

Jeśli zbudowałeś przy połączonym Mieście 2 lub więcej ulepszonych Farm, wyprodukują one dodatkowo 1 Algę i 1 PZ.

» CO JEST POMIJANE W FAZIE PRODUKCJI

- Miasto niepołączone z siecią nie bierze udziału w fazie Produkcji.
- Budynek, który jest zbudowany przy niepołączonym Mieście, nie bierze udziału w fazie Produkcji.
- Tunel, który nie sąsiaduje z Miastem, nie bierze udziału w fazie Produkcji (Tunel łączący Metropolię z ikoną Produkcji sprawi, że ta Metropolia wyprodukują surowce, ale jeśli nie sąsiaduje jednocześnie z Miastem to sam nie dostarczy surowców/PZ).

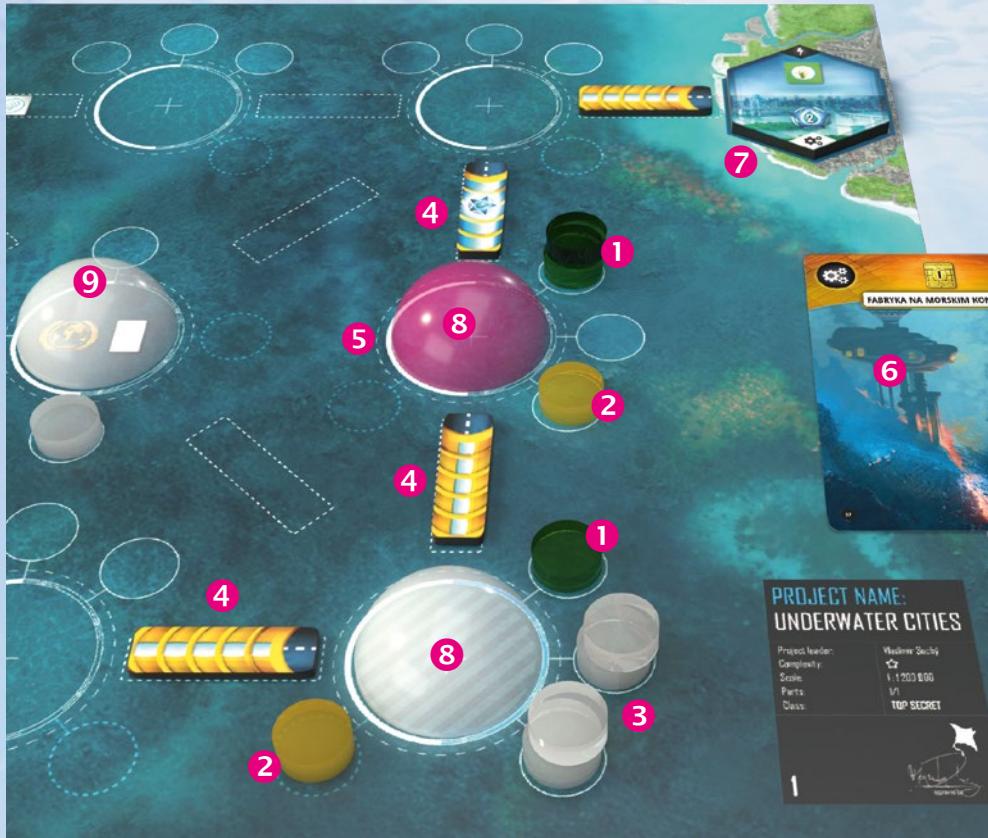
Wyobraź to sobie w ten sposób: Połączone Miasta są miejscem zamieszkania twoich obywateli. To oni pracują w tych wszystkich konstrukcjach. Niepołączone Miasto nie dostarczy żadnych surowców, bo nikt tam nie mieszka – nikt się nie wprowadzi dopóki nie zbudujesz Tunelu prowadzącego do Miasta. Podobnie zabraknie ludzi do obsługi budynku przy niepołączonym Mieście, lub przy pustym miejscu budowy Miasta. Natomiast w Tunelach, które nie sąsiadują z Miastem ruch jest zbyt mały by wygenerować przychód.

» PRODUKCJA Z KART I METROPOLII



Jeśli pozyskałeś karty z symbolem Produkcji lub połączyleś ze swoją siecią dowolną Metropolię z Produkcją, rozpatrujesz również ich działanie w fazie Produkcji. Rozpatrując Produkcję, której wielkość zależy od liczby dwóch Miast lub budynków, nigdy nie bierzesz pod uwagę niepołączonych Miast i budynków.

Niektóre karty z symbolem Produkcji nie dostarczają bezpośrednio surowców, ale modyfikują Produkcję dwóch Tuneli, budynków lub Miast. Takie karty są rozpatrywane w fazie Produkcji twojej sieci, ale przy ich rozpatrywaniu ignorujesz Tunele, budynki i Miasta, które nie biorą udziału w fazie Produkcji.



>> KONIEC ERY

Po zakończeniu przez wszystkich graczy Produkcji ze wszystkich źródeł, przechodzisz do rozpatrzenia końca Ery. Wykonaj kolejno następujące kroki:

1. Wyprostuj swoje obrócone karty Akcji – będą mogły zostać ponownie wykorzystane w kolejnej Erze (nie musisz tego robić na koniec 3 Ery).
2. Dostarcz żywność do swoich Miast (dokładny opis w kolejnej sekcji).
3. Odłóż do pudełka talię i stos kart odrzuconych kończącej się Ery. Gracze zatrzymują na ręku karty z tej Ery, ale nie dobiorą już nowych.
4. Potasuj talię kart kolejnej Ery i umieść ją na Planszy. Od tej pory gracze będą z niej dobierać karty. Każdy gracz dobiera 3 karty z nowej Ery i dodaje je do tych na ręku. Spośród wszystkich 6 kart (lub większej liczby – pamiętaj, że zgodnie z zasadami odrzucasz karty do 3 „na początku” kolejnej swojej tury) wybierasz i zatrzymujesz 3, a pozostałe karty odrzucasz (odrzucone karty z nowej Ery lądują na stosie kart odrzuconych, odrzucone karty z poprzedniej Ery odkładane są do pudełka). Pomiń ten krok na koniec ostatniej Ery.
5. Przesuń znacznik Ery o 1 pole.

Gdy wszyscy gracze odrzucą wymaganą liczbę kart, rozpoczyna się nowa Era albo jeśli dobiegła końca III Era, rozpoczyna się Punktacja Końcowa.



LIMIT KART NA RĘKU:

Na początku każdej tury i na początku każdej Ery musisz odrzucić tyle kart, by mieć 3 na ręku. W dowolnym innym momencie możesz mieć ich więcej.

Jeśli Działanie Stałe karty powiększa twój limit kart o 1, wówczas odrzucasz do 4 kart na początku każdej tury i Ery. Zauważ, że nadal możesz rozpoczęć turę z 3 kartami na ręku – to działanie wpływa jedynie na liczbę odrzuconych kart, nie sprawia, że dobierasz nowe.

- 1 Dwie Farmy produkują łącznie 2 Alg. Ulepszona Farma dostarcza dodatkowo 1 PZ.
- 2 Dwie Odsalarnie dostarczają 2 Kredyty. Żadna z nich nie jest ulepszona, więc żadna nie produkuje Biomasy.
- 3 Dwa ulepszone Laboratoria wybudowane przy jednym Mieście produkują 3 Plasto-stale i 2 Nauki.
- 4 Trzy Tunele sąsiadują z Miasami i dostarczają łącznie 3 Kredyty (jeden z nich jest ulepszony i dostarcza dodatkowo 1 PZ). Czwarty Tunel nie sąsiaduje z Miastem więc nic nie produkuje, ale nadal łączy Metropolię z siecią.
- 5 Symbiotyczne Miasto jest częścią sieci, więc dostarcza 2 PZ.
- 6 Karta z ikoną Produkcji dostarcza 1 Kredyt.
- 7 Niebieska Metropolia jest połączona z siecią. Dostarcza ona 2 PZ.
- 8 Po rozpatrzeniu całej Produkcji gracz musi wyżywić swoje Miasta w sieci. Tylko dwa z nich są połączone, więc gracz musi zapłacić 2 Alg.
- 9 Niepołączone Miasto nie bierze udziału w fazie Produkcji. Ponieważ nikt w nim nie mieszka, nie potrzebuje Alg do wyżywienia, a wybudowane przy nim Laboratorium nie produkuje surowców.

WYŻYWIANIE MIAST



Na koniec fazy Produkcji za każde Miasto w twojej sieci musisz wydać 1 Alg (symbiotyczne Miasta mają te same potrzeby co niesymbiotyczne). Zwróć wymaganą liczbę Alg do puli zasobów. Jeśli nie masz wystarczającej liczby Alg, zwróć tyle ile możesz i dokończ wyżywianie Miast w następujący sposób:

Za każde niewyżywione Miasto, zwróć 1 Biomasę. Jeśli po tym nadal niektóre z nich są niewyżywione, musisz w zamian oddać Punkty Zwycięstwa. Odejmij 3 PZ od swojego wyniku za każde niewyżywione Miasto. Jeśli zabrakło ci Punktów Zwycięstwa, pozostaw swój znacznik na polu „0” (jest to wysoce nieprawdopodobne, o ile nie było to częścią twojego planu).

Tylko miasta będące częścią sieci potrzebują żywności. Niepołączone Miasta nie są tak naprawdę traktowane jak Miasta, gdyż nie ma w nich mieszkańców.

>> PUNKTACJA KOŃCOWA

Twoje podwodne państwo będzie zdobywać Punkty Zwycięstwa w trakcie całej gry, czasem dzięki działaniu niektórych kart, czasem w fazie Produkcji. Na koniec gry możesz zdobyć kolejne PZ dzięki połączonej brązowej Metropolii oraz niektórym pozyskanym kartom. Na sam koniec zdobędziesz PZ za ogólny rozwój sieci twojego państwa i posiadane surowce.

Kolejność rozpatrywania poszczególnych kroków Punktacji Końcowej jest opisana na twojej karcie Punktacji Końcowej.

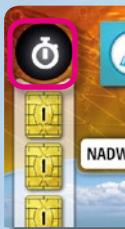
PUNKTACJA KOŃCOWA

» KAFEL BRĄZOWEJ METROPOLII



Metropolia w lewym górnym rogu twojej planszy gracza dostarczy ci PZ pod warunkiem, że połączysz ją z siecią budując oba sąsiadujące Tuneli.

» KARTY PUNKTACJI KOŃCOWEJ



Karty oznaczone takim symbolem mogą dostarczyć ci PZ na koniec gry. Niektóre z nich nagradzają cię za konkretne osiągnięcia. Inne pozwalają na wymianę surowców na PZ. Nie oszczędzaj – nie wydasz już ich na nic innego a wymiana na PZ wynikająca z działania karty jest zawsze lepsza niż wymiana surowców na sam koniec Punktacji Końcowej.

» PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA SIEĆ

Liczba zdobytych PZ zależy od liczby różnych budynków zbudowanych przy danym Mieście. Otrzymujesz:

- 2 PZ za połączone Miasto bez zbudowanych przy nim budynków.
- 3 PZ za połączone Miasto z 1 rodzajem budynków.
- 4 PZ za połączone Miasto z 2 rodzajami budynków.
- 6 PZ za połączone Miasto z wszystkimi 3 rodzajami budynków.

» WYMIANA SUROWCÓW NA PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Na koniec wymieniasz pozostałe surowce w twoich zasobach na PZ:

1. Najpierw sprzedaj wszystkie żetony Biomasy, otrzymując po 2 Kredyty za każdy z nich..
2. Następnie wymień wszystkie surowce na PZ. Każda dowolna kombinacja 4 Kredytów, Alg, Nauki lub Plastostali będzie warta 1 PZ (np. 3 Alg i 1 Plastostal wymienisz na 1 PZ, podobnie 1 Naukę, 2 Plastostale i 1 Kredyt itd.)

Jeśli na koniec zostaną ci jeszcze jakieś surowce, nie zdobywasz za nie żadnych Punktów Zwycięstwa. Wymieniasz wszystko co jesteś w stanie, resztę możesz odrzucić do puli zasobów.



PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ:

1. Spełniłeś warunek połączenia brązowej Metropolii na koniec gry – sprawdzasz ile PZ ci dostarcza. Podliczasz połączone ulepszone konstrukcje na twojej planszy gracza – masz 2 Farmy, 3 Odsalarnie, 3 Laboratoria i 3 Tuneli sąsiadujące z Miastami. W sumie 2 pełne komplety ulepszonych konstrukcji, Metropolia dostarcza 8 PZ.
2. Masz 2 karty Punktacji Końcowej, dzięki którym możesz wymienić surowce na PZ. Wymieniasz 6 Nauki za 9 PZ oraz 2 zestawy Alg i Plastostali za 2 PZ. Łącznie zdobywasz 11 PZ z kart Punktacji Końcowej.
3. Następnie podliczasz PZ za Miasta i ich budynki. **A** Za 2 Miasta z każdym rodzajem budynku otrzymujesz łącznie 12 PZ. **B** Miasto z 2 rodzajami budynków jest warte 4 PZ. **C** Kolejne Miasto z budynkami jednego rodzaju dostarcza 3 PZ. **D** To Miasto nie posiada żadnych budynków i jest warte 2 PZ. **E** Ostatnie Miasto jest niepołączone i nie bierze udziału w Punktacji – jak już wiesz nikt tam nie mieszka, więc nie przyniesie ci żadnych punktów. Łącznie za wszystkie Miasta zdobywasz 21 PZ.
4. Na koniec wymieniasz pozostałe surowce na Punkty Zwycięstwa. Zaczynasz od sprzedaży 3 żetonów Biomasy za 6 Kredytów. Masz teraz w zasobach 22 Kredyty, 2 Plastostale i 1 Naukę - łącznie 25 surowców - które wymianiasz na PZ w stosunku 4:1 i otrzymujesz za nie 6 PZ. Pozostał ci jeszcze 1 żeton Nauki, który odrzucasz do puli zasobów. Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło taką samą liczbę PZ, o zwycięstwie decyduje kolejność na torze Federacji ustalonej po ostatniej rundzie.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gracz z największą liczbą zdobytych Punktów Zwycięstwa wygrywa grę. Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło taką samą liczbę PZ, o zwycięstwie decyduje kolejność na torze Federacji ustalonej po ostatniej rundzie (nie lekceważ polityków).

Niezależnie od końcowego wyniku poświęć chwilę i przyjrzyj się rozbudowanej sieci podwodnych miast, którą stworzyłeś. Dzięki twym staraniom miliony ludzi mają zapewnione wyżywienie, wodę pitną i dach nad głową. Świetna robota!

Autor: Vladimír Suchý

Ilustrator: Milan Vavroň

Projekt graficzny: Radek „rbx” Boxan

Nadzór nad produkcją: Kateřina Suchá

Zasady: Jason Holt

Tłumaczenie: Grzegorz Polewka

Korekta: Zespół Portal Games

Skład polskiej wersji językowej: Maciej Mutwil

Testery: Vojta, Karolina, Katka, Vodka, Manu Š Michele, Miloš Procházka, Vlada, Zdenka, Marcela, Křetén, Jana Z., Vítěk, Pogo, Jarda Kovařík, Lama, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Klub deskowych her LEGIE, Dan Frejček, Robert, Richard, Medvěd, Kew, Jirka Bauma, Petr Holub, Fanda Horálek, Rumun a Monika; players from

gaming nights in Podmitrov, Beskydských zimnych hrátek, Trachtace, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pítrs, Ella, Einie, Tomík, Zachi, Fuchso).

Podziękowania dla: Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Angród V., Mike P., Jiřína

Specjalne podziękowania dla: Marco Ferrari, Petr Čáslava, Opčík, Filip Murmak.

Specjalne podziękowanie za wytrwałą pracę nad grafikami: Radek Boxan

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie WWW: <https://portalgames.pl/p/reklamacje/>

PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, tel./fax 32 334 85 38, portal@portalgames.pl, www.portalgames.pl

ZASADY ŁATWE DO PRZEOCZENIA

Gracze często przypadkowo pomijają następujące zasady:

- Liczba dostępnych kopców symbiotycznych miast w grze zależy od liczby graczy – 7 kopców dla 2 graczy, 10 dla 3 graczy i 13 kopców dla 4 graczy.
- Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z torem Kolejności. To oznacza, że na ogół nie gracie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gdy pozyskujesz kartę Akcji, a masz już 4 na stole, musisz odrzucić jedną z tych 4. Jeśli odrzucasz niewykorzystaną kartę Akcji, możesz natychmiast skorzystać z jej Akcji.
- W ramach budowy konstrukcji lub Miasta możesz wydać Biomasy zamiast Alg lub Plastostali.
- Karty Specjalne nie mają swojego stosu kart odrzuconych. Karty o koszcie 1 lub 2 Kredytów po odrzuceniu trafiają na spód swojej talii, a odrzucone karty o koszcie 3 są odkładane do pudełka.
- Po rozpatrzeniu karty Specjalnej z Działaniem Natychmiastowym, nie odrzucasz jej, tylko odkładasz ją pod spód swojej planszy gracza.
- Jedynie Tunele z sąsiadującym Miastem biorą udział w fazie Produkcji.

WARIANTY GRY

» 1) KONTRAKTY RZĄDOWE



Karty Kontraktów Rządowych stawiają przed graczami nowe cele, o których spełnienie mogą rywalizować w trakcie gry. Potasuj talię kart Kontraktów i dobierz z niej 3 losowe karty. Przed rozpoczęciem gry umieść je na Planszy na przeznaczonych im polach. Resztę kart Kontraktów odłącz do pudełka.

W trakcie gry, dowolny gracz może zdobyć kartę Kontraktu w momencie spełnienia jej wszystkich wymagań. Zdobrauta karta trafia do gracza, który spełnił jej wymagania jako pierwszy. W nagrodę ten gracz otrzymuje premię z karty. Nie dokładaj nowej karty w miejsce tej zdobytej.

» 2) DRUGA STRONA PLANSZ GRACZA

Druga strona planszy gracza jest przeznaczona dla doświadczonych graczy. Miasta różnią się między sobą liczbą dostępnych miejsc budowy. Miejsca budowy z czarno-czerwoną obwódką wymagają nadpłaty – wydania dodatkowych surowców przy budowie. W zamian zapewniają natychmiastową premię lub pomnożoną Produkcję. Jeśli chcesz wypróbować drugą stronę planszy gracza, każdy gracz powinien uczynić to samo.

» NADPŁATA

Niektóre miejsca budowy wymagają nadpłaty w surowcach przy budowie na nich (przypominamy, że są one na stronie planszy gracza, której nie rekomendujemy do pierwszej rozgrywki). Nadpłata jest dodawana do kosztu budowy po odjęciu wszystkich rabatów lub zmniejszeniu kosztu, z których chcesz skorzystać przy tej budowie. Na przykład, jeśli masz możliwość darmowej budowy, to nadal musisz zapłacić nadpłatę, jeśli korzystając z tej możliwości wybierzesz miejsce budowy, które wymaga nadpłaty. Nadpłata jest wymagana jedynie przy budowie – ulepszenie jest rozpatrywane zgodnie ze zwykłymi zasadami.

» MNOŻNIKI PRODUKCJI



Mnożnik Produkcji, jak sama nazwa wskazuje, mnoży przez siebie poziom Produkcji konstrukcji, której dotyczy. A dokładniej mnożnik „2x” przy miejscu budowy oznacza, że zbudowana tam konstrukcja w fazie Produkcji dostarcza dwukrotnie swój normalny poziom Produkcji. Na przykład dwie ulepszone Odsalarnie przy połączonym Mieście dostarczają zgodnie z zasadami 3 Kredyty i 2 Biomasy. Jeśli jednej z nich dotyczy mnożnik „2x”, wyprodukują ona dodatkowy 1 Kredyt i 1 Biomasę – łącznie 4 Kredyty i 3 Biomasy.



Jak widać na powyższym przykładzie, mnożnik jest stosowany do podstawowej produkcji ulepszonego budynku, a nie do jakiejkolwiek dodatkowej Produkcji z nim związanego.

Mnożniki są używane tylko w fazie Produkcji. Na przykład za grałeś kartę „Rozruch próbny” i dzięki jej działaniu otrzymujesz surowce produkowane przez jedną z twoją ulepszoną

Odsalarnię, która znajduje się na miejscu budowy z mnożnikiem „2x”. Pobierasz z zasobów 1 Kredyt i 1 Biomasę, choć w fazie Produkcji otrzymasz z niej 2 Kredyty i 2 Biomasy.



Budowa Miasta na tym miejscu budowy wymaga nadpłaty w wysokości 3 Plastostali i 3 Kredytów. Zbudowane tu Miasto symbiotyczne po połączeniu dostarcza 6 PZ w fazie Produkcji (zamiast 2). Niesymbiotyczne Miasto, samo w sobie, nie dostarcza PZ i tym samym nie może skorzystać z mnożnika. Podobnie mnożnik ten nie ma zastosowania do budynków i Tuneli.



Budowa Tunelu na tym miejscu budowy wymaga nadpłaty w wysokości 1 Kredytu. Zbudowany tu Tunel trzykrotnie produkuje w fazie Produkcji jeśli sąsiaduje z Miastem. Co oznacza, że Tunel dostarczy 3 Kredyty, a ulepszony Tunel odpowiednio 3 Kredyty i 3 PZ.



Ta premia do produkcji jest stosowana tylko, jeżeli oba Tunele zostały zbudowane i sąsiadują one z Miastem. Jeśli te warunki są spełnione w fazie Produkcji otrzymujesz dodatkowo 2 Kredyty, niezależnie od tego czy Tunele są ulepszone, czy nie.



Nadpłata przy budowie Tunelu na tym miejscu budowy wynosi 1 Kredyt i 1 Plastostal. Po jego zbudowaniu połączona Metropolia w fazie Produkcji dostarczy dodatkowe 2 PZ. Ta premia jest niezależna od produkcji samego Tunelu.



Premia za zbudowanie Miasta na tym miejscu budowy (po zapłaceniu kosztu budowy z nadpłata w wysokości 2 Nauk i 2 Kredytów) wynosi 6 PZ. Otrzymujesz je natychmiast po zbudowaniu, niezależnie od tego czy Miasto jest połączone.

» 3) TRYB SOLO

Podczas przygotowania do gry w pojedynek skorzystaj z zaawansowanej, asymetrycznej strony planszy gracza oraz strony Planszy przeznaczonej dla 2 graczy. Możesz skorzystać z wszystkich kopców Miast symbiotycznych. Przygotuj pozostałe elementy tak jak przy grze dla 2 graczy, z jednym wyjątkiem – **odłącz do pudełka pokazany poniżej kafel Metropolii**.



Następnie weź 3 kafle Akcji w nieużywanym kolorze i położ je na prawym skrajnym polu Akcji każdego koloru (pierwsze pole danego rodzaju w ruchu dookoła Planszy zgodnym z ruchem wskazówek zegara). Nastepnym razem możesz je położyć na drugim polu, później trzecim itd. Będziesz rozpoczynał grę, więc położ swój znaczek poniżej 4. pola na torze Federacji.

» PRZEBIEG GRY

Rozgrywaj swoje tury zgodnie z zasadami. Na końcu każdej rundy zabierz z powrotem swoje kafle Akcji i przemieśc kafle Akcji w drugim kolorze o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli nie awansowałeś na torze Federacji, zaczniż kolejną rundę z czwartym zajętym polem Akcji. Wyznacz zajęte pole w następujący sposób:

1. Odkryj wierzchnią kartę z talii obecnej Ery. Dodaj cyfry składające się na jej numer.
2. Zaczynając od pierwszego zielonego pola Akcji (jako „1”) odlicz kolejno pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż nie dojdziesz do pola, którego numer jest sumą uzyskaną powyżej. Jeśli to pole Akcji jest puste położ na nim czwarty kafel Akcji (w następnym nieużywanym kolorze), jeśli jest zajęte, położ nowy kafel na następnym polu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

3 kafle Akcji w pierwszym nieużywanym kolorze gracza poruszają się zawsze o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 4. kafel o innym kolorze porusza się losowo i tylko wtedy, gdy nie awansowałeś w trakcie rundy na torze Federacji.

» CEL

Wygrywasz jeśli na koniec gry masz co najmniej 7 połączonych Miast i co najmniej 100 PZ. Zapisz swój wynik i spróbuj go pobić w kolejnej grze!

Uwaga: W grze solo nie można korzystać z Kontraktów Rządowych.

UWAGI DOTYCZĄCE DZIAŁANIA KART

Działania na dwóch kartach wpływają na twój obszar gry w trakcie twojej tury. Twoje karty Produkcji mają zastosowanie tylko przy rozpatrywaniu twojej Produkcji. Żadne działanie z dwóch kart nie wpływa na obszar gry drugiego gracza. Żadne z tych działań nie ma zastosowania w turze innych graczy.

- **DOWOLNE POLE AKCJI ZAJĘTE PRZEZ INNEGO GRACZA:** To każde zajęte pole, za wyjątkiem tych zajętych przez twoje kafle Akcji. Pole Grant od Federacji nigdy nie jest traktowane jako zajęte, więc także nie spełnia tej definicji. W grze czteroosobowej pole zajęte przez kafle Akcji: twój i innego gracza, także nie liczy się jako pole zajęte przez innego gracza (gdyż jest tam też twój kafel Akcji).
- **NA KONIEC GRY ZDOBYWASZ 1 PZ ZA KAŻDE 3 POŁĄCZONE FARMY:** Policz swoje wszystkie połączone Farmy, podziel wynik przez trzy i zaokrągl j w dół. Tyle PZ zdobywasz.
- **BUDOWA:** Każda budowa może się odbyć tylko na dostępnym miejscu budowy.
- **BUDYNEK:** Do budynków zaliczają się: Farma, Odsalarnia i Laboratorium.
- **MIASTO:** Jeśli nie jest to inaczej napisane, termin ten obejmuje zarówno Miasta symbiotyczne jak i niesymbiotyczne.
- **POŁĄCZONY:** Oznacza „połączony z siecią”. Na przykład zapis działania „jeśli masz co najmniej 3 połączone Odsalarnie ...” oznacza, że zostaje ono aktywowane tylko jeśli Odsalarnie są częścią twojej sieci. Szczegółowy opis sieci znajdziesz na str. [11].
- **ZNIŻKA:** O ile nie jest to inaczej napisane, zniżka jest odejmowana od podstawowego kosztu. Dozwolone jest sumowanie kilku zniżek i skorzystanie z nich razem z kartą, której działanie ustanawia specjalny koszt. Niemniej żadna zniżka nie może zmniejszyć kosztu poniżej poziomu „darmowy”. Na przykład jeśli masz zniżkę wynoszącą 2 Kredyty przy budowie Tunelu, który kosztuje 1 Kredyt i 1 Plastostal, zmniejszasz koszt o ten 1 Kredyt i ostatecznie wydajesz na budowę 1 Plastostal.
- **FAZA PRODUKCJI: PO WYPRODUKOWANIU 1 BIOMASY:** Jeśli nie masz źródła Biomasy w fazie Produkcji, te działanie nie może zostać aktywowane.
- **FAZA PRODUKCJI: KAŻDE TWOJE 3 POŁĄCZONE LABORATORIA PRODUKUJĄ DODATKOWE 1 ALGI:** Policz wszystkie połączone Laboratoria w twojej sieci. Podziel przez trzy. Zaokrągl j w dół. Tyle właśnie Alg otrzymujesz.
- **ZAMIANA:** Działa podobnie do „zapłacić”, ale działanie można przeprowadzić w obie strony. Na przykład możesz zamienić 1 Alg na 1 Plastostal lub oddać 1 Plastostal by otrzymać 1 Alg. Nie możesz zamienić większej liczby surowców niż pozwala na to działanie. Na przykład karta, której działanie pozwala na zamianę 1 surowca na 1 inny, nie daje Ci możliwości zamiany 2 na 2.
- **POLE ROZBUDOWY:** Każde Miasto ma specjalne miejsce budowy, które może zostać wykorzystane pod budowę tylko dzięki zagraniu karty „Pomiary dna”. Miejsca rozbudowy traktowane są poza tym jako miejsca budowy – by budowa była możliwa muszą znajdować się przy Mieście lub obok dostępnego pola budowy Miasta.
- **FARMA, ODSALARNIA, LABORATORIUM, TUNEL:** Ulepszzone konstrukcje nadal na potrzeby zasad traktowane są jako konstrukcje. Na przykład ulepszona Farma nadal liczy się jako Farma.
- **ZA DARMO:** Nie musisz płacić kosztu tylko i wyłącznie jeśli jest to wyraźnie napisane. Jeśli nie ponosisz kosztu – dalsze zniżki nie mają zastosowania.
- **OTRZYMUJESZ PRODUKCJĘ Z 1 ULEPSZONEJ KONSTRUKCJI PRZY POŁĄCZONYM MIEŚCIEM:** Wybierz 1 ulepszoną konstrukcję przy połączonym Mieście. Na karcie pomocy gracza sprawdź wielkość Produkcji wytwarzanej samodzielnie przez nią. Otrzymaj te surowce. Nie wpływa to w żaden sposób na jej produkcję w fazie Produkcji.
- **JEŚLI TWÓJ ZNACZNIK JEST NA 3. POLU NA TORZE FEDERACJI:** Warunek jest spełniony tylko jeśli twój znacznik jest na polu oznaczonym „3”. Nie ma zastosowania jeśli jest na dowolnym innym polu.
- **MOŻESZ:** Działanie kart jest zawsze opcjonalne. Na niektórych kartach, np. takich, których Działanie Natychmiastowe wymaga poniesienia kosztu, używamy słowa „możesz” by przypomnieć o tej zasadzie. Niemniej działanie karty jest opcjonalne nawet jeśli te słowo nie zostało użyte.
- **RAZ NA TURĘ:** Zawsze odnosi się do twojej tury. Rozpatrywanie działania kart w turze innych graczy jest niemożliwe, podobnie jak wpływanie na ich plansze.
- **ZAPŁAC:** Działanie wielu kart mówi o zapłaceniu kosztu, by uzyskać określona korzyść. Jak możesz się spodziewać, nie możesz uzyskać korzyści, jeśli nie poniesiesz kosztu (zgranie karty bez rozpatrywania działania jest jednak możliwe). O ile nie jest to wyraźnie inaczej napisane, możesz tylko raz zapłacić koszt i uzyskać korzyść. Karty, które umożliwiają Ci wielokrotną płatność i korzyść, będą mieć to jasno opisane.
- **WYKONAJ AKCJĘ POLA AKCJI:** Możesz wykonać drugą Akcję. Nie kładziesz swojego kafla Akcji na polu, ani nie zgrywasz drugiej karty.
- **PODANY KOSZT:** Działanie niektórych kart podaje ile musisz zapłacić za zbudowanie konstrukcji lub Miasta. W ich wypadku nie ponosisz zwykłego kosztu, w zamian płacisz ten, który jest podany na karcie.
- **KONSTRUKCJA:** Konstrukcjami są Farmy, Odsalarnie, Laboratoria i Tunele. Miasta nie są uważane za konstrukcje.
- **ZWYKŁY KOSZT:** Zwykły koszt to koszt budowy podany na twojej karcie pomocy gracza. Budując konstrukcje i Miasta ponosisz zwykły koszt o ile działanie kart nie mówi inaczej.
- **ZA KAŻDYM RAZEM, GDY OTRZYMUJESZ Z POLA AKCJI CO NAJMNIĘJ 1 PLASTOSTAL, ZDOBYWASZ 1 PZ:** Jeśli działanie pola Akcji daje Ci wybór między otrzymaniem Plastostali a innym efektem, otrzymujesz 1 PZ tylko jeśli wybrałeś Plastostal. Warunek nie zostaje spełniony, jeśli w tej Akcji otrzymałeś Plastostal z innego źródła. Na przykład pole Akcji, dzięki któremu awansowałeś o 2 pola na torze Federacji nie aktywuje tego działania, mimo że dzięki temu awansowi otrzymałeś 1 Plastostal jako premię.
- **ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ZBUDUJESZ DRUGIE LABORATORIUM PRZY POŁĄCZONYM MIEŚCIEM:** Aby warunek aktywacji działania został spełniony, Miasto musi być połączone. Budowa trzeciego Laboratorium przy tym samym Mieście także nie aktywuje tego działania.
- **ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ZBUDUJESZ DRUGI TUNEL W TEJ SAMEJ TURZE:** Warunkiem aktywacji jest budowa co najmniej 2 Tuneli w jednej turze. Działanie jest rozpatrywane natychmiast po budowie drugiego Tunelu, nawet jeśli przerywa to rozpatrywanie innego działania.
- **ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ZBUDUJESZ DRUGĄ ULEPSZONĄ FARΜĘ PRZY POŁĄCZONYM MIEŚCIEM:** Miasto musi być połączone. Co najmniej (może być ich więcej) 2 Farmy muszą być przy nim zbudowane. Dokładnie jedna z nich musi być ulepszona. Gdy tylko ulepszysz drugą Farmę, warunek aktywacji działania zostanie spełniony i natychmiast je rozpatrujesz.
- **ZA KAŻDYM RAZEM, GDY WYKONUJESZ AKCJĘ Z POWYŻSZEGO POLA:** To działanie jest aktywowane zarówno gdy korzystasz z tego pola Akcji, jako twojej Akcji w turze, jak i gdy korzystasz z niego dzięki działaniu karty. Aktywowane działanie zmienia zasady dotyczące tego pola Akcji.
- **MOŻESZ ULEPSZYĆ 1 LUB 2 FARMY:** Za każde ulepszenie zapłać 1 Kredyt lub 1 Naukę. Ulepszając dwie Farmy możesz zapłacić 2 Kredyty albo 2 Nauki albo 1 Kredyt i 1 Naukę.

OPIS KLUCZOWYCH ELEMENTÓW GRY

>> POLA AKCJI DLA 3 LUB 4 GRACZY



Otrzymaj 1 Naukę, 1 Plastostal i 1 Algę.



Zbuduj do 2 Tuneli.



Skorzystaj z 1 swojej karty Akcji. Dobierz 1 kartę Specjalną.



Zbuduj 1 Miasto i/lub 1 budynek.



Otrzymaj 2 Nauki ALBO ulepsz 1,2 lub 3 konstrukcje, płacąc 1 Nauki za każde ulepszenie. Możesz ulepszyć konstrukcje różnych rodzajów.



Zbuduj do 2 Farm.



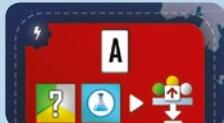
Zbuduj 1 Tunel i/lub 1 Miasto.



Otrzymaj 2 Plastostale i 1 Algę.



Zbuduj do 2 Laboratoriów.



Skorzystaj z 1 swojej karty Akcji. Zbuduj 1 konstrukcję płacąc zwykły koszt. Wydaj 1 Naukę, by ulepszyć właśnie zbudowaną konstrukcję.



Przesuń swój znaczek o 2 pola na torze Federacji.



Zbuduj do 2 Odsalarni.



Zbuduj 1 Miasto ALBO otrzymaj 1 Algę.



Skorzystaj z 1 ze swoich kart Akcji. Otrzymaj 1 Plastostal.



Zbuduj 1 Tunel ALBO przesuń swój znaczek o 1 pole na torze Federacji, dobierz 2 karty i otrzymaj 1 Kredyt.

>> POLA AKCJI DLA 1 LUB 2 GRACZY



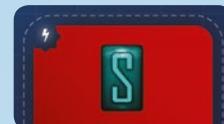
Skorzystaj z 1 swojej karty Akcji. Otrzymaj 2 różne surowce.



Zbuduj do 2 Farm ALBO zbuduj do 2 Laboratoriów.



Zbuduj 1 Tunel. Skorzystaj z 1 swojej karty Akcji.



Dobierz 1 kartę Specjalną.



Zbuduj 1 Miasto.



Dobierz 2 karty. Ulepsz 1 konstrukcję płacąc 1 Naukę ALBO otrzymaj 1 Algę.

>> OPIS DZIAŁANIA METROPOLII



Na koniec gry zdobywasz 3 PZ za każdą Metropolię połączoną z twoją siecią (zdobywasz PZ za startowe niebieskie i brązową Metropolię, a także za każdy inny kafel Metropolii, który możesz otrzymać w trakcie gry).



Na koniec gry zdobywasz PZ za Tuneli połączone z Miasami: 5 PZ za osiem Tuneli, 7 PZ za dziewięć Tuneli lub 9 PZ za dziesięć lub więcej Tuneli (pamiętaj, że ulepszone Tunele także liczą się jako Tuneli).



Na koniec gry zdobywasz PZ w zależności od liczby połączonych Miast w twojej sieci: 4 PZ za pięć Miast, 8 PZ za sześć Miast lub 12 PZ za siedem lub więcej Miast.



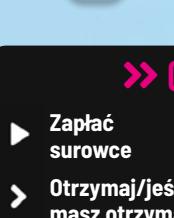
Na koniec gry zdobywasz 2 PZ za każdą kartę Specjalną, którą zagrałeś i opłaciłeś. Zdobywasz PZ zarówno za pozyskane karty Specjalne jak i te z Działaniem Natychmiastowym. Nie zdobywasz natomiast PZ za karty Specjalne, które odrzuciłeś.



Na koniec gry zdobywasz 4 PZ za każdy zestaw 4 różnych ulepszonych konstrukcji. Zdobywasz PZ tylko za budynki zbudowane przy połączonych Miastach i za Tuneli sąsiadujące z Miasami. Innymi słowy sprawdzasz, której konstrukcji masz najmniej – ulepszonych Tuneli, sąsiadujących z Miasmem, połączonych ulepszonych Farm, połączonych ulepszonych Laboratoriów lub połączonych ulepszonych Odsalarni – i mnożysz tę liczbę przez 4.



Działanie Natychmiastowe. Natychmiast po połączeniu tej Metropolii otrzymujesz 1 Algę.



Działanie w fazie Produkcji. Jeśli połączysz tę Metropolię, otrzymujesz 2 PZ w każdej fazie Produkcji.

| >> OPIS IKON | |
|--|--|
| ▶ Zapłać surowce | ◀ Zamiana |
| ▶ Otrzymaj/jeśli masz otrzymaj | ▣ Metropolia |
| ⬇ Buduj W jednej turze/w tej samej turze | ☒ Koniec turы Dowolne dostępne/nie zajęte pole |
| ⟳ Raz na turę | ⬇ Dowolne zajęte pole |
| ▬ Zniżka | / Albo |

>> OPIS KART SPECJALNYCH



Zdobywasz 2 PZ za każde ulepszone Laboratorium.



Możesz zwrócić do puli do 14 Plastostali. Za każdą zdobywasz 1 PZ.



Zdobywasz 3 PZ za każde 2 zwrócone Algę. Możesz to wykonać maks. 5 razy.



Zdobywasz 13 PZ jeśli zwróciś 15 Kredytów.



Zdobywasz 2 PZ za każde symbiotyczne Miasto, które zbudowałeś.



Zdobywasz 3 PZ za każde 2 ulepszone Farmy.
Przykład: zbudowałeś 7 ulepszonych Farm – zdobywasz 9 PZ.