

1 - 4 | 14+ | 40 min. /

VLADIMÍR SUCHÝ

UNDERWATER CITIES

DIE NÄCHSTE GRENZE

Die Erde ist überbevölkert. Die Kolonisation des Planeten Mars liegt nach wie vor vier Jahrzehnte in der Zukunft. Es gibt nur einen Weg, den die Expansion der Menschheit noch nehmen kann: den zum Meeresgrund.

Die Spieler wetteifern darin, die großartigste Unterwassernation zu erbauen – ein Archipel aus Unterseestädten, die mit einem Netzwerk aus Transport-Tunneln verbunden sind. Tangfarmen und Entsalzungsanlagen werden deine Leute mit Nahrung und Frischwasser versorgen. Labore werden dir das nötige Wissen liefern, um alles so effizient wie möglich ablaufen lassen zu können. Vielleicht wirst du sogar symbiotische Städte erbauen können, die sich komplett ins unterseeische Ökosystem integrieren.

Du beginnst mit einer einzelnen Stadt, erweiterst dein Netzwerk und verbindest es mit den Küsten-Metropolen. In Zeiten, in denen der Hunger die landwirtschaftliche Ausbeute übersteigt und Wasserknappheit den Staatenbund unter Druck setzt, wirst du eine Nation schaffen, die autark sein wird und eines Tages sogar ihre Produkte an jene verkaufen kann, die an Land geblieben sind.

Dies ist deine Aufgabe.

Dies ist dein Schicksal.

Die Hoffnung der gesamten Welt liegt in diesen Unterwasserstädten.

SPIELIDEE

Die Spieler arbeiten daran, Unterwasserstädte zu erbauen, diese durch ein Transportnetzwerk zu verbinden und mit diversen Einrichtungen zu versorgen. In jeder Runde wählt jeder Spieler in seinem Zug eine Aktion, wobei gleichzeitig eine Karte ausgespielt wird. Passt die Karte zur Farbe des gewählten Aktionsplatzes, erhält der Spieler zusätzlich einen Vorteil durch diese Karte.

Dreimal während des Spiels beschäftigen sich die Spieler mit der Produktion, einer besonderen Phase, in der ihr Unterwassernetzwerk Punkte und Ressourcen erzeugt, während ihre Bevölkerung Nahrung verbraucht. Am Spielende gibt es zusätzliche Punkte für diverse Errungenschaften. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



DOPPELSEITIGER HAUPTSPIELPLAN

SPIELMATERIAL



4 ÜBERSICHTSKARTEN



4 DOPPELSEITIGE SPIELERBÖGEN



4 WERTUNGSKARTEN



4 KARTEN PERSÖNLICHER ASSISTENT



3 AKTIONSPLÄTTCHEN IN DEN 4 SPIELERFARBEN



DECK ÄRA I: 66 KARTEN



DECK ÄRA II: 57 KARTEN



DECK ÄRA III: 57 KARTEN



10 SPEZIALKARTEN
3 CREDITS



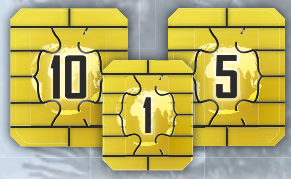
15 SPEZIALKARTEN
1 UND 2 CREDITS



8 KARTEN
REGIERUNGSAUFTRAG



16 PLÄTTCHEN METROPOLEN
(11 BLAU, 5 BRAUN)



CREDIT-PLÄTTCHEN
IN VERSCHIEDENEN WERTEN
1 CREDIT – 20×
5 CREDITS – 10×
10 CREDITS – 5×



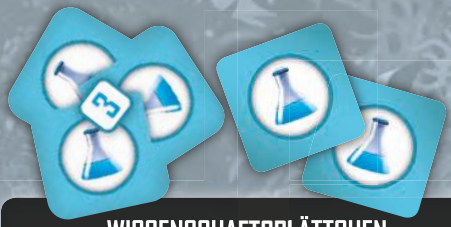
BIOMASSEPLÄTTCHEN
IN VERSCHIEDENEN WERTEN
1 BIOMASSE – 12×, 3 BIOMASSE – 5×



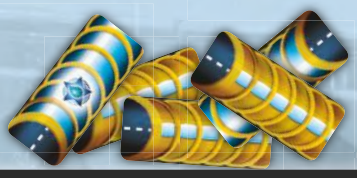
TANGPLÄTTCHEN
IN VERSCHIEDENEN WERTEN
1 TANG – 19×, 3 TANG – 8×



STAHLPLASTIKPLÄTTCHEN
IN VERSCHIEDENEN WERTEN
1 STAHLPLASTIK – 19×, 3 STAHLPLASTIK – 8×



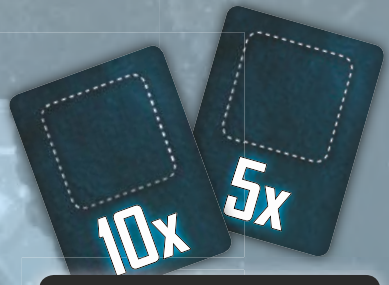
WISSENSCHAFTSPLÄTTCHEN
IN VERSCHIEDENEN WERTEN
1 WISSENSCHAFT – 15×, 3 WISSENSCHAFT – 6×



46 DOPPELSEITIGE TUNNELPLÄTTCHEN



1 PLÄTTCHEN AKTIONSKOPIE



4 PLÄTTCHEN MULTIPLIKATOR



17 NICHT-SYMBIOTISCHE STADTKUPPELN (WEISS)
13 SYMBIOTISCHE STADTKUPPELN (VIOLETT)



3 ANZEIGER IN DEN 4 SPIELERFARBEN



1 ÄRA-ANZEIGER



37 FARMMARKER



37 ENTSALZUNGSMARKER



37 LABORMARKER



SPIELVORBEREITUNG – TEIL I.

1. Legt den Hauptspielplan in die Tischmitte. Der Spielplan ist doppelseitig. Die hier gezeigte Seite wird im Spiel zu dritt oder viert benutzt. Die andere Seite wird im Spiel zu zweit benutzt.

2. Die diversen Spielmaterialien, welche Städte, Tunnel, Gebäude und Ressourcen darstellen, legt ihr in einen gemeinsamen Vorrat. Falls nötig, teilt diesen Vorrat auf zwei Orte auf, damit alle Spieler problemlos auf das Material zugreifen können.

3. Die Karten mit Tauchern auf der Rückseite sortiert ihr in drei Decks, eins pro Ära des Spiels. Die Decks der Ära II und III könnt ihr zunächst beiseite legen. Mischt das Deck der Ära I und legt es wie dargestellt verdeckt auf den Hauptspielplan. **Hinweis: Gewissenhaftes Mischen ist in diesem Spiel enorm wichtig. Gleichfarbige Karten sollten in den Decks nicht „zusammenklumpen".**

4. Legt den Ära-Anzeiger auf das Startfeld der Ära-Leiste.

5. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Legt je 1 Anzeiger in jeder dieser Farben auf Feld 0 der Punktleiste.

SPIELVORBEREITUNG FÜR 2 ODER 3 SPIELER

Wenn das Spiel für weniger als 4 Spieler vorbereitet wird, gibt es zwei Änderungen:

1. Lasst das Aktionskopie-Plättchen in der Schachtel.
2. Benutzt weniger symbiotische Städte (violette Kuppeln):
   - **a.** Zu zweit benutzt ihr 7 symbiotische Städte.
   - **b.** Zu dritt sind es 10.

Zu viert benutzt ihr das Aktionskopie-Plättchen und alle 13 symbiotischen Stadtkuppeln.



SPIELVORBEREITUNG – TEIL II.

6 SPEZIALKARTEN

Spezialkarten stellen Spezialisten dar, die du für deine Unterwasser-Projekte anheuern kannst. Ihre Kosten stehen in der oberen linken Ecke.

Sortiert die **Spezialkarten** in 2 Gruppen:

- Eine Gruppe mit Kosten in Höhe von 1 oder 2 Credits.
- Eine Gruppe, deren Kosten 3 Credits betragen.

Mischt das Deck mit 1- oder 2-Credit-Spezialkarten und legt es auf den Hauptspielplan. Deckt die oberste Karte auf.

Mischt die 3-Credit-Spezialkarten und legt 6 davon offen auf die zugehörigen Felder auf dem Hauptspielplan. Legt den Rest des 3-Credit-Decks zurück in die Spielschachtel. Die ausliegenden 6 Karten sind die einzigen 3-Credit-Spezialkarten, die während des Spiels zur Verfügung stehen.

SPIELER-VORBEREITUNG



Jeder Spieler nimmt sich die 3 Aktionsplättchen, den persönlichen Assistent und die Wertungskarte seiner Farbe und legt alles offen in seinen Spielbereich. Obwohl alle persönlichen Assistenten unterschiedlich illustriert sind, ist ihre Funktion identisch.

Jeder Spieler sollte sich außerdem eine Übersichtskarte nehmen.

Jeder Spieler beginnt mit 1 Tang, 1 Stahlplastik, 1 Wissenschaft und 2 Credits. (Es kann sein, dass einige Spieler weitere Ressourcen erhalten, sobald die Zugfolge festgelegt ist.)



>> VORBEREITUNG DES SPIELERBOGENS

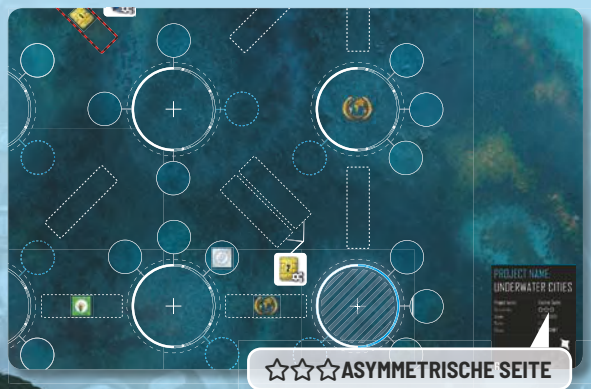
Jeder Spieler nimmt sich einen zufällig gezogenen Spielerbogen.

Die Infrastruktur deiner Nation beginnt mit 1 Stadt unten rechts auf deiner Tafel. Es gibt 2 Arten von Städten: symbiotische und nicht-symbiotische. Deine Start-Stadt ist eine nicht-symbiotische, die wie gezeigt durch eine weiße Kuppel dargestellt wird.

Trennt die braunen sechseckigen Metropolenplättchen von den blauen. Mischt die braunen und teilt je 1 zufälliges an jeden Spieler aus. Dann mischt die blauen und teilt je 2 zufällige an jeden Spieler aus.

Deine braune Metropole kommt auf das sechseckige Feld in der oberen linken Ecke. Die anderen beiden legst du nach Belieben auf die beiden anderen Felder.

Die Spielerbögen sind doppelseitig. Beim ersten Spiel solltet ihr die in der oberen Abbildung gezeigte Seite nehmen (# 1-4, ☆). In späteren Partien wird sich mehr Abwechslung ergeben, wenn ihr die Seite mit mehr Asymmetrie benutzt (# 5-8, ☆ ☆ ☆).



ZUGFOLGE

Zwei Leisten legen eure Spielreihenfolge fest. Die Zugfolge-Leiste zeigt die Zugfolge der laufenden Runde. Auf der Staatenbund-Leiste streitet ihr euch um die Zugfolge für die nächste Runde.

In der ersten Spielrunde legt ihr eure Anzeiger in zufälliger Reihenfolge auf die Zugfolgeleiste. Anschließend setzt ihr eure Anzeiger, wie abgebildet, auf der Staatenbund-Leiste in umgekehrter Reihenfolge ein. Wer auf dem dritten und vierten Platz ist, erhält zusätzliche Ressourcen. Im Detail heißt das:

1. Der Spieler auf Platz 1 der Zugfolgeleiste hat in der ersten Runde den ersten Zug. Auf der Staatenbund-Leiste kommt sein Anzeiger ganz unten auf das Feld mit der passenden Farbe unterhalb der Leiste.
2. Der Spieler auf Feld 2 hat den zweiten Zug. Sein Anzeiger kommt auf Feld 4 der Staatenbund-Leiste.
3. Der Spieler auf Feld 3 beginnt auf der Staatenbund-Leiste ebenfalls auf Feld 3 und bekommt 1 Credit zusätzlich.
4. Der Spieler, der den letzten Zug hat, beginnt auf der Staatenbund-Leiste auf Platz 2 und erhält zusätzlich zu den üblichen Start-Ressourcen 1 Credit und 1 Stahlplastik.

Nur in der ersten Runde beginnt ihr auf diese Weise. In späteren Runden werden die Zugfolge und die ursprüngliche Position auf der Staatenbund-Leiste auf andere Weise bestimmt.



Violett spielt zuerst. Der Anzeiger von Violett beginnt auf dem violetten Feld unter der Staatenbund-Leiste.

Orange spielt als zweiter und beginnt auf dem 4. Feld der Staatenbund-Leiste.

Blau spielt als Dritter. Sein Anzeiger ist auf dem 3. Feld der Staatenbund-Leiste, daher wird Blau das Spiel mit 1 Credit zusätzlich beginnen.

Schwarz spielt als letzter, beginnt das Spiel aber auf dem 2. Feld der Staatenbund-Leiste mit 1 Credit und 1 Stahlplastik zusätzlich.

SPIELERKARTEN (KARTEN FÜR DIE ERSTE RUNDE)



Bei Spielbeginn ziehst du 6 Karten vom Deck der Ära I. Wähle 3, die du behältst, wirf die anderen 3 ab.

Wenn das Spiel noch neu für dich ist, versuche, 1 Karte jeder Farbe zu behalten. Mache dir aber nicht zu viele Gedanken bei dieser Wahl – jede Karte liefert interessante Entscheidungen. Außerdem bekommst du bald weitere Karten.

SPIELABLAUF

Hier folgt eine kompakte Übersicht des Spielablaufs:

» ZUGFOLGE

Die Spieler sind nacheinander am Zug und wählen Aktionen. Die Spielreihenfolge ist auf der Zugfolgeleiste erkennbar und die Zugfolge ändert sich während einer Runde nicht.

» EIN ZUG

Deinen Zug beginnst du immer mit 3 Karten. In deinem Zug **spielst du 1 Karte aus und wählst gleichzeitig 1 der verfügbaren Aktionsplätze**. Verfügbar bedeutet, dass dieser Platz in der laufenden Runde noch von niemand anders gewählt wurde. (Es gibt auch einen besonderen, immer verfügbaren Platz, der später erklärt wird.) Du legst 1 deiner Aktionsplättchen auf den Platz, um deine Wahl anzuzeigen. Dadurch ist der Platz **besetzt** und für den Rest der Runde nicht mehr verfügbar.

Wenn die Farbe deiner ausgespielten Karte zur Farbe deines gewählten Platzes passt, darfst du auch den Karteneffekt ausführen. Passt die Farbe nicht, führst du lediglich die Aktion aus und wirfst die Karte wirkungslos ab – stelle dir vor, dass du irgendwelche deiner Leute für diesen Job eingesetzt hast, der nicht ihrem Fachgebiet entspricht, daher konnte dein Personal nur den Job selbst ohne Zusatzaufgaben erledigen.

Am Ende deines Zugs ziehst du immer 1 Karte. Es kann vorkommen, dass du durch eine Aktion oder einen Karteneffekt weitere Karten ziehst. Wenn du dann mehr als 3 Karten haben solltest, musst du alles über 3 abwerfen. Du darfst überzählige Karten jederzeit vor deinem nächsten Zug abwerfen.

» EINE SPIELRUNDE

Ihr macht weiter, bis jeder 3 Züge hatte. Durch das Ausspielen von Karten werden Plätze besetzt, die für Spieler, die später in der Runde folgen, nicht mehr verfügbar sind. Die Anzahl der verfügbaren Plätze nimmt also ab. Wenn jeder 3 Züge ausgeführt hat, folgt das Rundenende. Das Rundenende ist im Detail auf Seite [15] beschrieben.

» DER ÄRA-ANZEIGER

Beim Rundenende setzt ihr den Ära-Anzeiger 1 Feld auf seiner Leiste weiter. Sobald er ein Produktionsfeld erreicht, folgt eine Produktionsphase.

» PRODUKTION

Während der Produktion erzeugt dein Unterwassernetzwerk diverse Ressourcen. Am Ende der Produktion verbraucht jede deiner verbundenen Städte 1 Tang. Details dazu auf Seite [16].

» EINE ÄRA

Eine Ära besteht aus 4 Runden in Ära I und 3 in Ära II und Ära III. Das Ende jeder Produktionsphase markiert das Ende einer Ära. Neue Karten kommen ins Spiel, wie das auf Seite [16] erklärt ist. Für jede Ära wird ein anderes Kartendeck benutzt. Am Ende der Ära III ist das Spiel vorbei.

» SCHLUSSWERTUNG

Bei Spielende erhältst du Punkte für diverse Aspekte deines Unterwassernetzwerks und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

KARTEN



Deine Handkarten stellen Personal dar, das dir zur Verfügung steht. In jedem Zug spielst du 1 dieser Karten bei der Auswahl einer Aktion aus. Es bedeutet, dass du dein Personal losschickst, diese Aufgabe zu erfüllen.

Du beginnst deinen Zug mit genau 3 Karten. In deinem Zug spielst du exakt 1 dieser Karten, wobei du gleichzeitig einen Aktionsplatz wählst.

Wenn die Kartenfarbe nicht zum gewählten Platz passt, ignorierst du die Kartentexte und führst lediglich die Aktion aus. Passt die Farbe jedoch, darfst du den Karteneffekt vor oder nach deiner Aktion nutzen.

Die drei Farben stehen für unterschiedliche Stärke:

- Grüne Karten sind am stärksten, allerdings erhältst du ihre Vorteile nur, wenn du sie auf grüne Aktionsplätze ausspielst, die am schwächsten sind.
- Rote Karten und Aktionsplätze haben mittlere Stärke.
- Gelbe Karten sind am schwächsten, allerdings sind die gelben Aktionsplätze am stärksten.

Manche Karten haben einen sofortigen Effekt. Alle anderen können, wie gleich beschrieben, für spätere Nutzung aufbewahrt werden. Alle 5 Kartentypen werden im Folgenden beschrieben.



» SOFORTIGE EFFEKTE

Wenn du eine Karte mit diesem Symbol ausspielst und ihre Farbe dem gewählten Aktionsplatz entspricht, nutzt du den Karteneffekt sofort vor oder sofort nachdem du deine gewählte Aktion ausgeführt hast. Passt die Farbe nicht, ignorierst du den Effekt.

In beiden Fällen kommen solche Karten dann auf den Ablagestapel des Hauptspielplans.

» EINE KARTE BEANSPRUCHEN

Vier Kartentypen haben keine sofortigen Effekte. Wenn du so eine Karte ausspielst und ihre Farbe dem gewählten Aktionsplatz entspricht, beanspruchst du die Karte, indem du sie zu deinem Spielerbogen legst. So wird sie zu einem dauerhaften Teil deiner Unterwassernation.

Passt die Farbe nicht zum Aktionsplatz, kannst du die Karte nicht beanspruchen. Sie kommt auf den Ablagestapel.

» DAUERHAFTE EFFEKTE

Karten mit diesem Symbol haben einen dauerhaften Effekt. Du erhältst den Vorteil der Karte, wenn du sie wie oben beschrieben beanspruchst. Dauerhafte Effekte funktionieren unterschiedlich. Manche dauerhaften Effekte werden ausgelöst, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Andere bieten dir in bestimmten Situationen eine Ermäßigung. Manche liefern eine Spezialfähigkeit, die du in jedem Zug nutzen kannst.

Es ist erlaubt, den dauerhaften Effekt bereits in dem Zug zu nutzen, in dem du die Karte beanspruchst.

» AKTIONSKARTEN

Karten mit diesem Symbol sind Aktionskarten. Deine beanspruchten Aktionskarten liefern dir zusätzliche Aktionen, die deine Unterwassernation ausführen kann. Um eine Aktionskarte nutzen zu können, musst du einen Aktionsplatz oder einen Karteneffekt benutzen, der dir das erlaubt.



BEISPIEL:

Wenn du diesen Aktionsplatz wählst, darfst du 1 deiner Aktionskarten nutzen und erhältst 1 Stahlplastik.



BEISPIEL:

Wenn du diese Soforteffekt-Karte auf einen grünen Platz ausspielst, darfst du 1 deiner Aktionskarten vor oder nach der Ausführung der Aktion des Platzes nutzen.

Es ist erlaubt, eine Aktionskarte bereits in dem Zug zu nutzen, in dem du die Karte beanspruchst.

Jede Aktionskarte darf höchstens 1x pro Ära genutzt werden. Nach der Nutzung drehst du sie um 90 Grad nach rechts, damit erkennbar ist, dass sie genutzt wurde und nicht länger verfügbar ist. Am Ende der Ära, nach der Produktion, werden alle Aktionskarten wieder zurückgedreht, um anzuzeigen, dass sie in der neuen Ära wieder genutzt werden können.

Hinweis: Ein paar Soforteffekt-Karten erlauben, eine genutzte Karte sofort wieder verfügbar zu machen. Damit ist es möglich, eine Aktionskarte mehrfach während derselben Ära zu nutzen.

» NIE MEHR ALS 4 AKTIONSKARTEN

Du darfst höchstens 4 Aktionskarten besitzen (dein Persönlicher Assistent [siehe sein Symbol] zählt als eine dieser 4). Wenn du bereits 4 haben solltest, musst du 1 abwerfen, falls du eine neue Aktionskarte beanspruchst. Die abgeworfene Karte darf eine sein, die in dieser Runde bereits genutzt wurde, oder auch eine, die noch verfügbar wäre.

Wenn du Platz für eine neue Aktionskarte machst, indem du eine verfügbare abwirfst, darfst du die gerade abgeworfene Aktion sofort nutzen. Das ist praktisch so, als habe die neue Aktionskarte einen Soforteffekt gehabt, der dich die abgeworfene verfügbare Aktionskarte nutzen lässt.



PERSÖNLICHER ASSISTENT

Bei der Vorbereitung hat jeder Spieler 1 **persönlichen Assistenten** erhalten. Das ist eine Aktionskarte, die bereits zu Beginn als beansprucht gilt und sich im Spiel befindet. Für sie gelten dieselben Regeln wie bei anderen Aktionskarten. Nutzt du ihre Aktion, entscheidest du, ob du 1 Stahlplastik oder 1 Credit bekommst.

Sie darf aufgrund der „4-Karten-Regel" auch abgeworfen werden.

» PRODUKTIONSKARTEN

Karten mit diesem Symbol sind Produktionskarten. Deine beanspruchten Produktionskarten treten in der Produktionsphase in Kraft, die 3x im Spiel stattfindet. Manche erzeugen dann direkt Ressourcen. Andere können deine Produktion verändern, abhängig davon, was mit deinem Netzwerk verbunden ist.

» SCHLUSSWERTUNGSKARTEN

Karten mit diesem Symbol sind Schlusswertungskarten. Deine beanspruchten Schlusswertungskarten können dir am Ende des Spiels Punkte verleihen. Manche geben dir Punkte abhängig von bestimmten Aspekten des Netzwerks, das du geschaffen hast. Andere lassen dich bestimmte Ressourcen in Punkte umwandeln.

Karten werden auf den Ablagestapel abgeworfen. Abgeworfene Karten aus der früheren Ära sollten ins Deck dieser Ära zurückgelegt werden.

» SPEZIALKARTEN

Du weißt nie vorher, welche Karte du vom regulären Deck ziehen wirst. Einige Karten liegen zu Spielbeginn jedoch offen sichtbar aus. Sie heißen Spezialkarten.

Spezialkarten werden nicht auf die übliche Weise gezogen. Du erhältst eine solche nur durch die Nutzung eines wie hier markierten Aktionsplatzes.

Diese Aktion wird auf Seite [20] erklärt.

Die Spezialkarte bleibt auf deiner Hand. Sie kann wie jede andere Karte ausgespielt werden. Wenn sie nicht zu deinem gewählten Aktionsplatz passt, legst du sie wirkungslos unter das Deck der Spezialkarten. Wenn sie jedoch passt, wird ihr Effekt nur ausgelöst, wenn du ihre oben links angegebenen Kosten begleichst.



BEISPIEL:

Der Spieler muss 3 Credits bezahlen, um diese Karte spielen zu können, wenn er ihren besonderen Vorteil nutzen will.

SPEZIALKARTEN ABWERFEN

Wenn 1- oder 2-Credit-Spezialkarten abgeworfen werden (zum Beispiel, wenn dein Handkartenlimit überschritten ist), werden sie sofort unter das Deck der Spezialkarten gelegt.

Wenn du eine 1- oder 2-Credits-Spezialkarte ausspielst:

- Wenn ihre Farbe nicht zum gewählten Platz passt, legst du die Karte unter das Spezialkartendeck zurück.
- Wenn du dich entscheidest, die Spezialkarte nicht auszuspielen, lege sie unter das Spezialkartendeck zurück.
- Wenn die Farbe passt und du zum Ausspielen bezahlst, behältst du sie. Wenn sie einen sofortigen Effekt hat, behalte sie unter deinem Spielerbogen, nachdem du den Effekt ausgeführt hast, um sicherzustellen, dass sie nicht wieder ins Spiel kommt. Wenn es keine Soforteffekt-Karte ist, beanspruche sie in der üblichen Weise.

3-Credit-Spezialkarten können auf keine Weise wieder ins Spiel kommen. Allgemein sind sie zum Abwerfen zu wertvoll, sollte aber eine abgeworfen werden, legt sie in die Schachtel zurück.

AKTIONSPLÄTZE UND KARTENEFFEKTE

Wenn du am Zug bist, wählst du 1 Aktion, indem du 1 deiner Aktionsplättchen auf einen Aktionsplatz legst. Plätze, die während dieser Runde bereits gewählt wurden, sind besetzt und können nicht erneut gewählt werden. Plätze, die noch nicht gewählt wurden, sind verfügbar.

Der Hauptspielplan hat auf seinen beiden Seiten unterschiedliche Aktionsplätze. Eine Seite gilt für das Spiel zu zweit. Die andere für das Spiel zu dritt oder viert. Auf Seite **[20]** sind die Aktionsplätze jedes Spielplans erklärt.

Wenn du dein Plättchen auf einen Aktionsplatz legst, musst du gleichzeitig eine Karte aus deiner Hand ausspielen. Die Aktionsplätze und die Karten gibt es in 3 Farben. Wenn die Farbe deiner Karte zum Aktionsplatz passt, darfst du den Effekt der Karte nutzen, bevor oder nachdem du die Aktion des Platzes ausgeführt hast. Wenn die Farben nicht passen, ignorierst du die Karte und führst lediglich die Aktion des Platzes aus.

Es ist erlaubt, nur einen Teil einer Aktion oder eines Karteneffekts zu nutzen. Wenn dir ein Aktionsplatz zum Beispiel erlaubt, eine Stadt und einen Tunnel zu bauen, dürftest du dich entscheiden, nur den Tunnel zu bauen.

Du darfst jedoch keinen Aktionsplatz wählen, bei dem du nicht mal einen Teil seines Effekts nutzen willst. Wenn du zum Beispiel nicht mal genug Ressourcen hast, um 1 Tunnel zu bauen, darfst du den Aktionsplatz nicht wählen, der es dir erlaubt, 2 Tunnel zu bauen.

Karteneffekte sind immer optional, also ist es erlaubt, eine passende Karte auszuspielen, auf ihren Effekt aber vollkommen zu verzichten.

In diesem Abschnitt erläutern wir die Kernelemente des Spiels in Bezug auf Aktionsplätze, allerdings gelten diese Regeln auch für viele der Karteneffekte.

>> RESSOURCEN

Im Spiel kommen viele Ressourcen vor, die du erhalten oder ausgeben kannst. Der Erhalt einer Ressource wird durch ein Symbol angezeigt:



Du erhältst 1 Stahlplastik.



Du erhältst 1 Credit. Das heißt, nimm dir ein 1-Creditplättchen aus dem Vorrat und lege es zu deinem Spielerbogen.



Du erhältst 1 Tang.



Du erhältst 1 Karte. Das heißt, ziehe 1 Karte vom Deck der laufenden Ära. Nimm dir keine der Spezialkarten vom Spielplan.



Du erhältst 1 Wissenschaft.



Du erhältst 1 Punkt. Setze deinen Anzeiger 1 Feld auf der Punktleiste weiter.



Du erhältst 1 Biomasse.

Allgemein gesprochen werden Credits, Wissenschaft, Tang, Stahlplastik und Biomasse zum Bezahlen von Kosten genutzt. Tang dient auch zur Ernährung deiner Leute (es gibt noch andere Wege der Ernährung, Tang ist aber am effizientesten). Karten sind natürlich nützlich, weil sie dir in deinem Zug mehr Möglichkeiten bieten. Und mit Punkten gewinnt man das Spiel. Also ist alles, was du erhältst, früher oder später von Nutzen.



BEISPIEL:

Der Spieler, der diesen Aktionsplatz wählt, nimmt sich 2 Stahlplastikplättchen und 1 Tangplättchen aus dem Vorrat und legt sie zu seinem Spielerbogen.





Du kannst deine beanspruchten Karten nach Typ sortieren. Ihre am oberen Rand stehenden Symbole lassen sie dich, wie gezeigt, übersichtlich und kompakt auslegen.

BEGRENZTES UND UNBEGRENZTES SPIELMATERIAL

Credit-, Tang-, Stahlplastik-, Wissenschafts- und Biomasseplättchen gelten als unbegrenzt. Wenn ihr Vorrat zur Neige gehen sollte, könnt ihr höhere Werte und die Multiplikatorplättchen nutzen, um euren Bestand anzuzeigen. Ihr dürft jederzeit wechseln.

Gebäudemarker gelten als unbegrenzt. Wenn euch ein bestimmter Typ ausgehen sollte, solltet ihr ihn mit einem andersfarbigen Marker darstellen. Wenn die Spieler beispielsweise eine Menge aufgewerteter Farmen haben, gehen euch die grünen Marker womöglich aus. Ihr könnt dann wieder mehr in den Vorrat bringen, wenn ihr die unteren Marker einiger aufgewerteter Farmen durch eine Markerfarbe ersetzt, von der noch viel vorhanden ist. Der oben liegende grüne Marker wird genügen, damit ihr das Gebäude als aufgewertete Farm erkennt.

Tunnel und nicht-symbiotische Städte sind begrenzt. Im Vorrat sind anfangs 46 Tunnel. Wenn sie aufgebraucht sind, können keine Tunnel mehr gebaut werden. Ebenso gibt es im Spiel nur 17 nicht-symbiotische Stadtkuppeln, also dürfen auch nicht mehr gebaut werden.

Symbiotische Städte sind begrenzt. Die Begrenzung hängt von der Spieleranzahl ab:

- Im Spiel zu zweit benutzt ihr 7 symbiotische Stadtkuppeln.
- Im Spiel zu dritt sind es 10.
- Im Spiel zu viert werden alle 13 genutzt.

Das Ära-Deck ist nicht begrenzt. Wenn es leer sein sollte, mischt seinen Ablagestapel und bildet ein neues Deck.

Euch sollten die 1- oder 2-Credit-Spezialkarten nie ausgehen. Wenn ihr sie „abwerft", kommen sie sofort unter das Deck zurück.

3-Credit-Spezialkarten sind begrenzt. Im Spiel gibt es nur 6 davon.

» STÄDTE

Städte sind der Lebensraum der Bevölkerung deiner Unterwassernation. Bei Spielende bringt dir jede mit deinem Netzwerk verbundene Stadt Punkte. Es gibt 2 Typen Städte.

Baue eine Stadt:



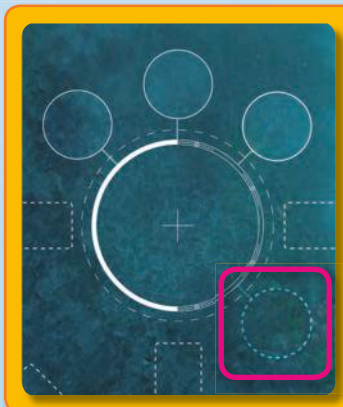
Bezahle 2 Stahlplastik, 1 Tang und 1 Credit für eine nicht-symbiotische Stadt (weiße Kuppel);



oder bezahle 1 Stahlplastik, 1 Tang, 1 Biomasse und 2 Credits für eine symbiotische Stadt (violette Kuppel).

Wenn du eine Stadt baust, bezahlst du die üblichen Kosten und nimmst dir die entsprechende Kuppel aus dem Vorrat. Setze die Kuppel auf einen freien Stadtbauplatz deines Spielerbogens. Der Bauplatz, den du für deine neue Stadt wählst, muss benachbart zu einer vorhandenen Stadt sein. Anders gesagt, muss ein Tunnelbauplatz die neue Stadt mit einer vorhandenen Stadt direkt verbinden. Es ist erlaubt, neue Städte zu bauen, bevor der Tunnel zwischen ihnen erbaut ist.

Symbiotische Städte sind etwas teurer (Biomasse ist nicht einfach zu bekommen), allerdings erzeugen sie während der Produktion Punkte. Nicht-symbiotische Städte sind etwas einfacher zu bauen (wenn du das Stahlplastik besitzt), sie erzeugen aber keine Punkte. Beide Arten Städte verleihen dir am Spielende Punkte und beide benötigen am Ende der Produktion Tang als Nahrungsquelle. Immer wenn sich eine Regel auf eine Stadt bezieht, ist damit eine „symbiotische oder nicht-symbiotische Stadt" gemeint.



ERWEITERUNGSBAUPLÄTZE

Jede Stadt besitzt einen zusätzlichen Bauplatz, auf dem nicht ohne weiteres gebaut werden darf. Auf einem solchen Bauplatz darfst du nur bauen, wenn du eine Karte mit einem Effekt ausspielst, der es dir erlaubt, auf einem Erweiterungsbauplatz zu bauen (und natürlich nur, wenn dieser benachbart zu einer existierenden Stadt oder zu einem Bauplatz ist, auf dem es erlaubt ist, eine neue Stadt zu bauen).

KOSTEN

Die **üblichen Kosten** zum Bau einer Stadt, eines Gebäudes oder Tunnels stehen auf deiner Übersichtskarte. Das sind die Kosten, die du bezahlst, wenn du etwas durch die Wahl eines Aktionsplatzes baust.

Zusätzlich erlauben dir manche Karteneffekte, Dinge zu bauen. Gibt die Karte die Baukosten nicht an, bezahlst du die üblichen Kosten. Gibt die Karte jedoch bestimmte Kosten an, gelten diese statt der üblichen Kosten.

» GEBÄUDE

Gebäude sind besondere Einrichtungen, die deiner Nation helfen, autark zu werden. Du kannst 3 Typen Gebäude erbauen:



- **Baue eine Farm.** Das kostet 1 Tang.
- **Baue eine Entsalzungsanlage.** Das kostet 1 Credit.
- **Baue ein Labor.** Das kostet 1 Stahlplastik.

Wenn du ein Gebäude baust, bezahlst du die Kosten (sie stehen auf deiner Übersichtskarte) und nimmst dir einen Marker der zugehörigen Farbe aus dem Vorrat. Setze den Gebäudemarker auf einen freien Bauplatz. **Der Bauplatz, den du für neue Gebäude wählst, muss entweder benachbart zu einer existierenden Stadt sein oder benachbart zu einem Bauplatz, auf dem du eine neue Stadt bauen könntest.**

Die unterschiedlichen Gebäude erzeugen während der Produktion unterschiedliche Dinge. Wenn du sie aufwertest, erzeugen sie mehr (Aufwertungen sind auf Seite [12] erklärt). Außerdem können einige Karten einen bedingten Effekt haben, der nur eintritt, wenn du bestimmte Gebäude besitzt. Gebäude haben diese vorteilhaften Effekte erst, wenn sie mit deinem Netzwerk verbunden sind. *Um sie anzuschließen, musst du Tunnel und Städte bauen. Siehe Dein Netzwerk auf der folgenden Seite.*

» TUNNEL

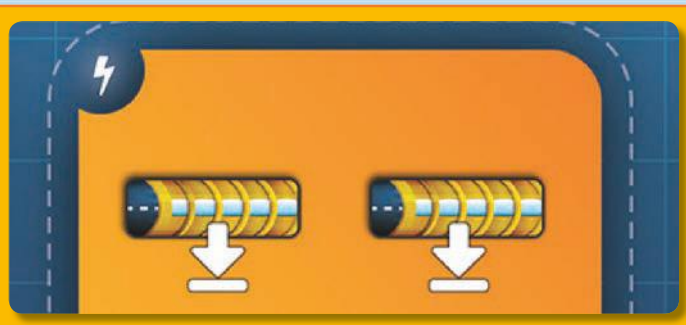
Tunnel verbinden deine Städte mit deinem Unterwassernetzwerk.



Baue 1 Tunnel. Das kostet 1 Stahlplastik und 1 Credit.

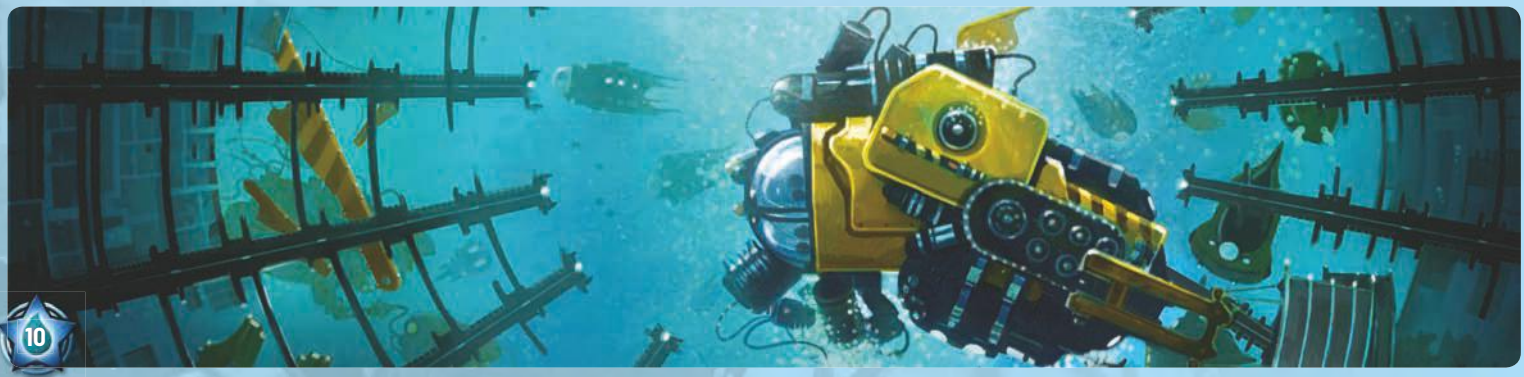
Wenn du einen Tunnel baust, bezahlst du die Kosten und nimmst dir 1 Tunnelplättchen vom Vorrat. Lege es auf den Tunnelbauplatz, nicht-aufgewertete Seite nach oben. Der Tunnel in der Abbildung oben ist nicht aufgewertet.

Der Bauplatz, den du für den neuen Tunnel wählst, muss mit deiner Start-Stadt verbunden sein. Tunnel gelten als mit ihr verbunden, wenn sich durch die Tunnel ein Weg bis zu deiner Start-Stadt ergibt. Dieser Weg darf durch Städte und sogar leere Stadtbauplätze führen, jedoch nicht durch leere Tunnelbauplätze.



ERWEITERUNG IN KLEINEN SCHRITTEN

Du baust deine Tunnel, Gebäude und Städte immer eins nach dem anderen. Wenn du beispielsweise diesen Aktionsplatz wählst, baust du zunächst einen Tunnel auf einem regelgerechten Tunnelbauplatz, wodurch sich weitere regelgerechte Bauplätze für den zweite Tunnel ergeben können.

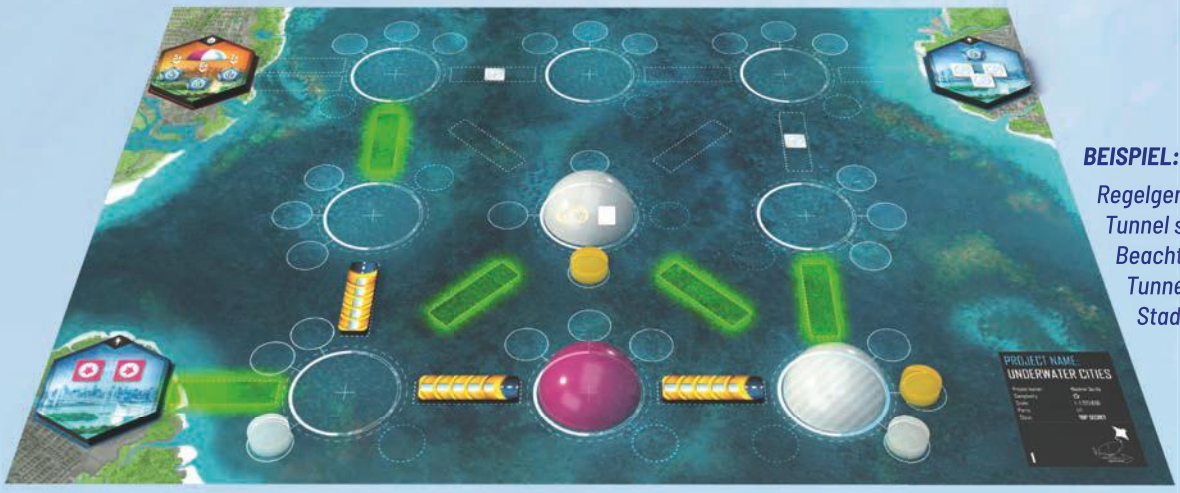




BEISPIEL:

Die Städte, Gebäude und Tunnel auf diesem Spielerbogen wurden alle regelgerecht erbaut. Mögliche Bauplätze für die nächste neue Stadt sind grün hervorgehoben. Würde der Spieler eine Stadt oben links bauen, würden auch die beiden verbleibenden Stadtbauplätze regelgerecht bebaubar.

*Auf dem Stadt-Bauplatz in der unteren linken Ecke kann eine regelgerechte neue Stadt gebaut werden. Daher sind die dortigen Gebäude-Bauplätze erlaubte Bauplätze für neue Gebäude. Der Spieler hat bereits ein **[Labor]** auf einem dieser Bauplätze errichtet.*



BEISPIEL:

Regelgerechte Bauplätze für neue Tunnel sind in Grün hervorgehoben. Beachte, dass alle drei bestehenden Tunnel wie gefordert mit der Start-Stadt verbunden sind.

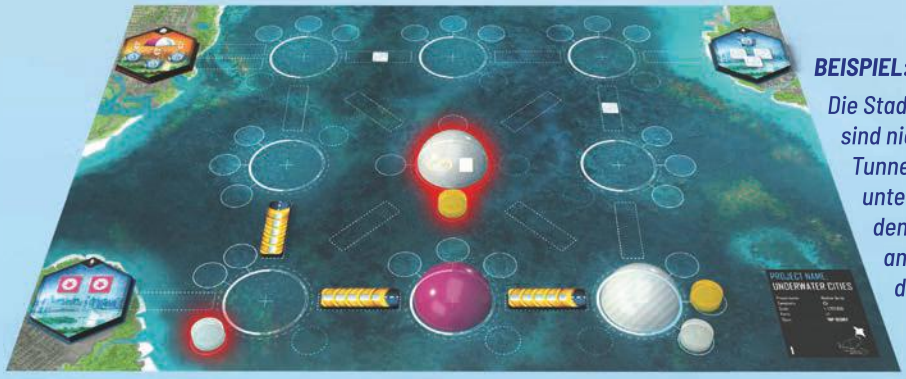
» DEIN NETZWERK

Wir haben gelernt, dass Tunnel mit deiner Start-Stadt verbunden sein müssen, doch für Städte und Gebäude gilt das nicht. Das gibt dir große Freiheiten bei der Expansion. Selbstverständlich möchtest du aber, dass schlussendlich alles auf deiner Tafel zu einem Netzwerk verbunden ist.

Dein Netzwerk sind alle Strukturen (sie werden auf Seite **[12]** erklärt) und Städte und leeren Bauplätze, die mit deiner Start-Stadt verbunden sind.

- Natürlich ist deine Start-Stadt immer automatisch Teil des Netzwerks.
- Alle deine Tunnel sind automatisch mit deinem Netzwerk verbunden, da du nicht verbundene Tunnel gar nicht bauen darfst.
- Eine Stadt gilt als verbunden mit deinem Netzwerk, wenn von ihr eine Kette aus Tunneln bis zu deiner Start-Stadt führt. Da alle deine Tunnel verbunden sind, ist jede Stadt, zu der mindestens ein Tunnel führt, verbunden und eine Stadt ohne Tunnel nicht verbunden.
- Ein Gebäude, das benachbart zu einer verbundenen Stadt ist, ist mit deinem Netzwerk verbunden.

Gebäude und Städte, die nicht mit dem Netzwerk verbunden sind, erzeugen während der Produktion nichts. Sie verbrauchen am Ende der Produktion keinen Tang. Sie zählen nicht für die Schlusswertung.



BEISPIEL:

Die Stadt in der Mitte und ihr Gebäude sind nicht verbunden, denn es führt kein Tunnel zur Stadt. Das Gebäude in der unteren linken Ecke ist nicht verbunden, denn dort ist keine Stadt. Alles andere ist verbunden und daher Teil des Netzwerks.



Biomasse ist eine außergewöhnliche Substanz, etwas seltener als die anderen Ressourcen. Außer, dass sie zum Bau symbiotischer Städte essentiell ist, kann Biomasse als universelles **Baumaterial** genutzt werden. **Nur beim Bau** eines Tunnels, eines Gebäudes oder einer Stadt kann der Teil der Kosten, der Tang oder Stahlplastik erfordert, stattdessen mit Biomasse bezahlt werden.

BEISPIEL:

Eine nicht-symbiotische Stadt kostet üblicherweise 2 Stahlplastik, 1 Tang und 1 Credit. Doch du könntest sie mit 1 Stahlplastik, 2 Biomasse und 1 Credit erbauen.

AUFWERTEN VON STRUKTUREN

Gebäude und Tunnel werden in diesem Spiel Strukturen genannt. Strukturen unterscheiden sich von Städten, da sie aufgewertet werden können. *Es gibt eine Karte, die dich eine nicht-symbiotische Stadt in eine symbiotische Stadt umwandeln lässt, was aber eine Ausnahme ist.*

Zur Aufwertung brauchst du eine Karte oder einen Aktionsplatz mit so einem Symbol:



Werte 1 Struktur auf. Bezahle 1 Wissenschaft.

Egal, ob du einen Tunnel, eine Farm, eine Entsalzungsanlage oder ein Labor aufwertest, betragen die Kosten immer 1 Wissenschaft. Allerdings bieten dir die Karteneffekte besondere Bezahlmöglichkeiten.



Nutze 1 deiner Aktionskarten. Bezahle die üblichen Kosten zum Bau einer Struktur. Bezahle 1 Wissenschaft, um die gerade gebaute Struktur aufzuwerten.
[3-4 Spieler]



Du erhältst 2 Wissenschaft; oder werte 1, 2 oder 3 Strukturen auf, was 1 Wissenschaft pro Aufwertung kostet. Die Strukturen müssen nicht vom selben Typ sein.
[1 – 4 Spieler]



Du erhältst 2 Karten. Werte 1 Struktur auf, indem du 1 Wissenschaft bezahlst oder du erhältst 1 Tang.
[2 Spieler]



Wenn du ein Gebäude aufwertest, nimmst du dir den zugehörigen Marker aus dem Vorrat und stellst ihn oben auf das Gebäude, das du aufwertest. Um einen Tunnel aufzuwerten, drehst du sein Plättchen einfach auf die aufgewertete Seite.



Ein aufgewerteter Tunnel gilt nach wie vor als Tunnel, eine aufgewertete Farm ist immer noch ein Farm usw. Es ist nicht möglich, eine aufgewertete Struktur erneut aufzuwerten.

Aufgewertete Strukturen erzeugen in der Produktionsphase mehr und bestimmte Karten geben dir Vorteile, wenn du aufgewertete Strukturen besitzt.

DIE STAATENBUND-LEISTE

Wie man eine Unterwassernation erbaut, ist jetzt klar, allerdings musst du dir auch einen guten Ruf bei der Weltregierung erhalten! Das machst du, indem du Aktionen wählst oder Karten ausspielst, die folgendes Symbol tragen:



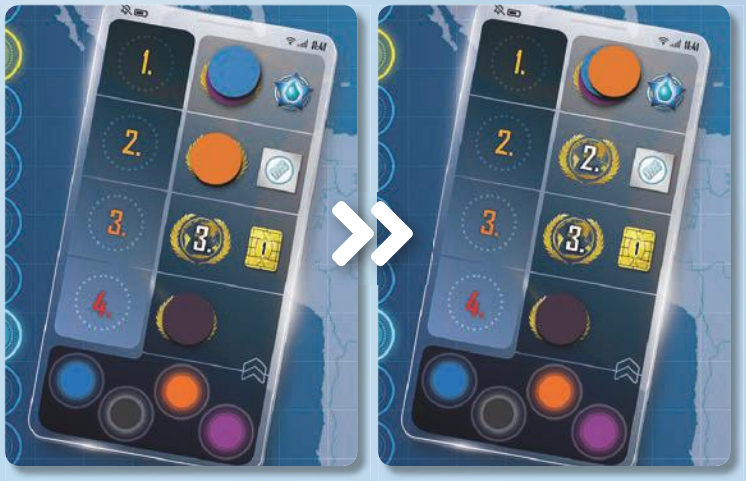
Schreite 1 Feld auf der Staatenbund-Leiste voran.

Vor der ersten Runde stehen die Anzeiger der Spieler auf eigenen Feldern der Staatenbund-Leiste in umgekehrter Zugfolge, wie das auf Seite **[6]** erklärt wurde. Zu Beginn weiterer Runden beginnen die Anzeiger unterhalb des Felds 4, wie das auf Seite **[15]** erklärt wird.

Wenn dir ein Aktionsplatz oder Karteneffekt erlaubt, 1 Feld auf dieser Leiste voranzuschreiten, bewegst du deinen Anzeiger um 1 Feld weiter. Sollte ein Bonus auf diesem Feld angezeigt sein, erhältst du die angegebene Ressource sofort. Wenn du mehr als 1 Feld voranschreitest, erhältst du den Bonus von jedem dieser Felder.

Wenn dein Anzeiger auf einem besetzten Feld stehen bleibt, setzt du ihn oben auf die anderen Anzeiger, die dort bereits liegen (da du oben bist, bist du vor diesen Spielern in der nächsten Runde an der Reihe).

Auch wenn du bereits so weit wie möglich vorangeschritten bist, kannst du noch Vorteile durch weiteres „Voranschreiten" erhalten. Wenn du voranschreitest, während du bereits auf Feld 1 bist, setzt du deinen Anzeiger auf etwaige andere Anzeiger auf diesem Feld und erhältst pro Schritt, den du vorangeschritten wärst, 1 Punkt.



BEISPIEL:
Orange führt eine Aktion aus, die ihn 2 Felder voranschreiten lässt. Er zieht nur 1 Feld voran, denn hier ist das Ende der Leiste. Allerdings erhält er 2 Punkte: 1 für das Voranschreiten auf der Leiste und 1 für das „Voranschreiten" über das Ende der Leiste hinaus. Sein Anzeiger kommt oben auf die anderen Anzeiger, die bereits auf Feld 1 liegen.

SPEZIALKARTEN ZIEHEN



Dieses Symbol gibt an, dass es der Aktionsplatz dir erlaubt, 1 Spezialkarte zu nehmen. Viele Spezialkarten liegen offen auf dem Spielplan.

Wenn du eine Spezialkarte nimmst, kannst du entweder:

- 1 der 3-Credit-Spezialkarten nehmen (sie wird nicht ersetzt);
- oder du nimmst dir die oberste Karte vom Deck (vom 1- oder 2-Credit-Deck) und deckst die nächste Karte auf;
- oder du nimmst die oberste Karte, legst sie verdeckt unter das Deck und ziehst die obersten 3 Karten. Wähle 1 dieser 3 Karten und lege die anderen beiden in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter das Deck. Dann decke die oberste Karte auf.
- Sobald du eine Spezialkarte auf der Hand hast, funktioniert sie weitgehend wie andere Karten auch. Ihre Unterschiede sind auf Seite **[8]** erklärt.

AKTIONSKARTEN NUTZEN

Aktionskarten sind ein Kartentyp, den du beanspruchst und dann zu deinem Spielerbogen legst. Sie bieten Aktionen, die während des Spiels genutzt werden können, aber nur, wenn du einen Aktionsplatz oder einen Karteneffekt mit diesem Symbol benutzt:



Du darfst 1 deiner Aktionskarten nutzen.
Die Regeln zur Benutzung von Aktionskarten stehen auf Seite **[8]**.

DER JEDERZEIT VERFÜGBARE PLATZ

Ein Aktionsplatz ist immer verfügbar, auch dann, wenn ein anderer Spieler ihn bereits in dieser Runde gewählt hatte. Er hat keine Farbe, also ignorierst du den Effekt der Karte, die du ausspielst, auf jeden Fall.



Der jederzeit verfügbare Aktionsplatz zeigt dir, dass du 2 Karten und 2 Credits erhältst.

Hinweis: Bestimmte Spezialkarteneffekte erlauben es dir, die auf einem Aktionsplatz gezeigte Aktion zu nutzen. Diese Effekte gelten aber nur für die farbigen Aktionsplätze, nie für den jederzeit verfügbaren Platz.

» DAS AKTIONSKOPIE-PLÄTTCHEN (4 SPIELER)



Im Spiel zu viert sind die wichtigen Aktionsplätze sehr schnell alle besetzt. Das Aktionskopie-Plättchen (das ihr nur im Spiel zu viert benutzt) gibt Spielern eine zweite Chance, einen dieser Plätze zu ergattern.

In deinem Zug machst du, anstatt einen verfügbaren Aktionsplatz zu wählen, das Folgende:

1. Bezahle 1 Credit.
2. Nimm dir das Aktionskopie-Plättchen.
3. Wähle 1 Aktionsplatz, den bereits ein **anderer** Spieler besetzt.

Dein Aktionsplättchen kommt auf deinen gewählten Platz, oben auf das Plättchen des anderen Spielers. Außerdem spielst du wie üblich 1 Karte aus und erhältst die Vorteile der Karte, falls ihre Farbe zum Platz passt. Beachte, dass du keinen Aktionsplatz wählen darfst, auf dem bereits eins deiner Plättchen liegt.

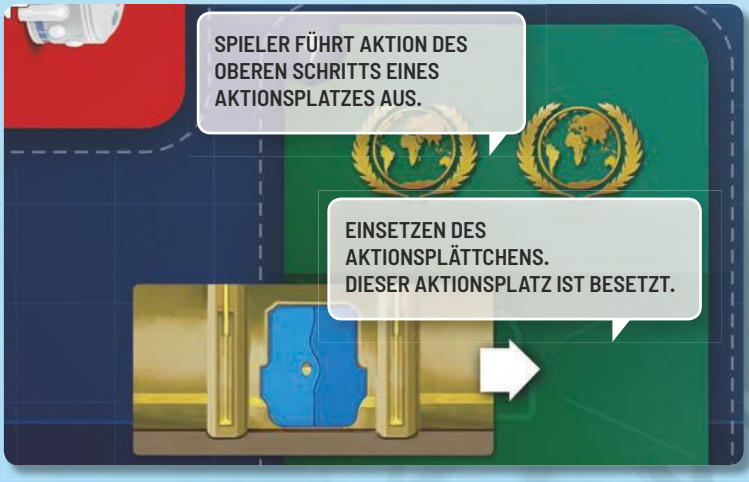
Hinweis zu den Karteneffekten: Im Spiel zu viert bedeutet „irgendein Platz, der von einem anderen Spieler besetzt ist" tatsächlich „irgendein besetzter Platz, den du noch nicht besetzt hast". Die Absicht dahinter ist: Wenn du bereits ein Plättchen auf diesen Platz gelegt hast, wird eine Karte, die dir erlaubt, „irgendeinen Platz zu nutzen, der von einem anderen Spieler besetzt ist", nicht erlauben, diesen Platz erneut zu benutzen. Daher gilt ein Platz, der von dir und einem anderen Spieler besetzt ist, nicht als „Platz, der von einem anderen Spieler besetzt ist".

» EINMALIGE NUTZUNG

Sobald das Aktionskopie-Plättchen genutzt wurde, kann es bis zum Ende der Runde nicht erneut genutzt werden. Der Spieler, der es genutzt hat, behält es als Erinnerung, dass diese Möglichkeit nicht mehr besteht. Am Ende der Runde legt er das Plättchen wieder auf seinen Platz des Hauptspielplans.

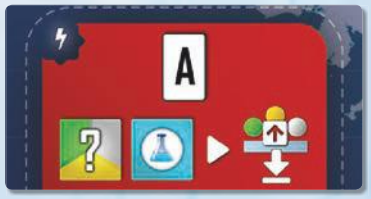
» ÜBERBLICK: WAHL EINES AKTIONSPLATZES

1. Lege 1 deiner Aktionsplättchen auf einen unbesetzten Aktionsplatz oder auf den immer verfügbaren Platz.
2. Spiele 1 deiner Handkarten aus.
3. Wenn die Farbe der Karte nicht zur Farbe des Platzes passt, führst du die Aktion aus und wirfst die Karte wirkungslos ab. Der immer verfügbare Aktionsplatz hat keine Farbe, daher gibt es keine dazu passenden Karten.
4. Wenn die Farbe der Karte passt, wählst du 1 dieser Möglichkeiten:
   a. Entweder du führst die Aktion aus und führst dann den Effekt der Karte aus.
   b. Oder du führst den Karteneffekt zuerst aus, dann die Aktion.



TIMING

Manche Effekte sind mehrschrittig. Die Einzelschritte darfst du in beliebiger Reihenfolge ausführen.



Diese Aktion erlaubt dir:

1. 1 deiner Aktionskarten zu nutzen
2. 1 Struktur zu den üblichen Kosten zu bauen
3. 1 Wissenschaft zu bezahlen, um eine gerade gebaute Struktur aufzuwerten

Wir haben diese Aktion bereits erwähnt und sie bedeutet, dass du eine beliebige Struktur zu den üblichen Kosten bauen und dann sofort aufwerten kannst, indem du 1 Wissenschaft bezahlst. Zusätzlich darfst du 1 deiner Aktionskarten nutzen. In Bezug auf die Reihenfolge der Einzelschritte dieser Aktion kannst du zunächst eine Aktionskarte nutzen, die dir zum Beispiel 1 Credit einbringt, dann kannst du diesen Credit plus 1 Wissenschaft ausgeben, um eine Entsalzungsanlage zu erbauen und sofort aufzuwerten.

Aber Vorsicht!! Du musst zuerst alle Karteneffekte und dann alle Aktionen eines Aktionsplatzes ausführen oder umgekehrt. Diese 2 Sätze aus Aktionen simultan auszuführen, ist nicht erlaubt.





BEISPIEL:

*Nehmen wir an, du hast die Karte mit dem dauerhaften Effekt **Nr. 37** und die Aktionskarte **Nr. 34** und entscheidest dich, eine Karte auf den oben beschriebenen Aktionsplatz auszuspielen. In deinem Vorrat sind 1 Stahlplastik und 1 Wissenschaft. Du hast keine Credits, möchtest aber eine Entsalzungsanlage bauen. Jetzt folgt die Erklärung, wie du das mit deinen vorhandenen Ressourcen und Karten machen kannst. Zuerst bezahlst du 1 Stahlplastik und baust 1 Labor. **Du hast dein Labor bei einer verbundene Stadt gebaut und es ist dein zweites, daher erhältst du, weil du zuvor Karte Nr. 37** beansprucht hattest, sofort 1 Credit. Jetzt musst du 1 Wissenschaft bezahlen und kannst das soeben gebaute Labor **aufwerten (die ganze Aktion muss ausgeführt werden, d. h.** „bauen und aufwerten", nicht etwa nur „bauen" oder nur „aufwerten"). Jetzt kannst du den anderen Schritt des Aktionsplatzes ausführen, der es dir erlaubt, eine deiner Aktionskarten zu nutzen. Du bezahlst den 1 Credit, den du erhalten hast, um eine Entsalzungsanlage zu bauen. Schließlich ziehst du 1 Karte.*



In diesem Fall gibt es 2 Einschränkungen in Bezug auf das Ausführen von Effekten:

1. *Wenn ein neuer Effekt ausgelöst wird, führe ihn sofort aus, sogar dann, wenn du den Effekt, der ihn ausgelöst hatte (etwa bei **Karte Nr. 37** oben) noch nicht beendet hast.*
2. *Du musst den Karteneffekt und die Aktion des gewählten Aktionsplatzes jeweils einzeln und vollständig ausführen, bevor du den anderen ausführst.*



BEISPIEL:

*Katrin wählt diese rote Aktion und spielt diese rote Karte **Nr. 28**. Sie hat außerdem die Aktionskarte **Nr. 19**, die sie in einem früheren Zug beansprucht hat.*

Gehen wir davon aus, dass sie 1 Stahlplastik, 1 Credit, 1 Wissenschaft, keinen Tang und keine aufgewerteten Tunnel besitzt. Sie ist auf Feld 4 der Staatenbund-Leiste.

Der Effekt der Meeresfrüchte-Ernte nutzt ihr nichts, so lange sie keinen aufgewerteten Tunnel besitzt, also will sie den Aktionsplatz zuerst ausführen. Der Aktionsplatz gestattet ihr, einen Tunnel zu bauen und aufzuwerten. Sie bezahlt 1 Stahlplastik und 1 Credit, um ihn zu bauen und 1 Wissenschaft, um ihn aufzuwerten. Jetzt kann sie die Meeresfrüchte-Ernte noch nicht nutzen, denn sie hat den Effekt des Aktionsplatzes noch nicht vollständig ausgeführt.

Der andere Schritt des Aktionsplatz-Effekts erlaubt ihr, ihre Karte Baue eine Struktur zu nutzen. Katrin hat keine Ressourcen zum Bau, darf aber den zweiten Teil des Effekts vorziehen. Katrin schreitet 1 Schritt auf der Staatenbund-Leiste vor. Sie erhält sofort 1 Credit (Effekte auf der Staatenbund-Leiste gelten ebenfalls als ausgelöste Effekte, die sofort ausgeführt werden müssen). Jetzt kann sie diesen Credit nutzen, um eine Entsalzungsanlage zu bauen, indem sie den ersten Teil des Effekts der Aktionskarte nutzt. Beide Teile sind jetzt ausgeführt, also wurde die ganze Karte ausgeführt. Und somit ist der gesamte Aktionsplatz jetzt ausgeführt.

Erst jetzt kann sie die Meeresfrüchte-Ernte nutzen. Sie hat einen aufgewerteten Tunnel, also erhält sie 1 Tang.

Es gab für sie keine Möglichkeit, diesen Tang zu nutzen, um eine Farm statt einer Entsalzungsanlage zu bauen. Der Aktionsplatz und alle seine ausgelösten Effekte mussten vollständig ausgeführt sein, bevor sie ihre Karte nutzen konnte.

Natürlich wäre es erlaubt gewesen, die Meeresfrüchte-Ernte zu nutzen, bevor der Aktionsplatz ausgeführt wurde. In Katrins Situation wäre das nutzlos gewesen. Hätte sie jedoch bereits durch einen früheren Zug einen aufgewerteten Tunnel besessen, hätte sie den Tang vor dem Ausführen des Aktionsplatzes erhalten können.

BONI DURCH GEBÄUDE

Dein Spielerbogen zeigt gewisse Boni, die du durch Bauen erhalten kannst. Jeder Spielerbogen liefert andere Boni. Wenn du eine Struktur oder eine Stadt auf einem Bauplatz errichtest, auf dem eine Ressource abgebildet ist, erhältst du diese Ressource.



Bauen auf einem Bauplatz, der diese Symbole zeigt, lässt dich auf der Staatenbund-Leiste 1 Feld voranschreiten und 1 Karte vom Deck der laufenden Ära ziehen.

Du erhältst diesen Bonus sogar, wenn die Stadt bzw. das Gebäude dort noch nicht mit deinem Netzwerk verbunden sind. Diese Boni sind ausgelöste Effekte, die sofort ausgeführt werden, sogar mitten in einer Aktion:



BEISPIEL:

Nehmen wir an, du baust regelgerecht auf diesem Bauplatz hier. Du wählst die Aktion, die dir erlaubt, 2 Tunnel zu bauen. Du bezahlst 1 Stahlplastik und 1 Credit, um auf diesem Bauplatz zu bauen und erhältst sofort 1 Stahlplastik. Du darfst diesen Stahlplastik (sowie 1 weiteren Credit) sofort zum Bau deines zweiten Tunnels nutzen.

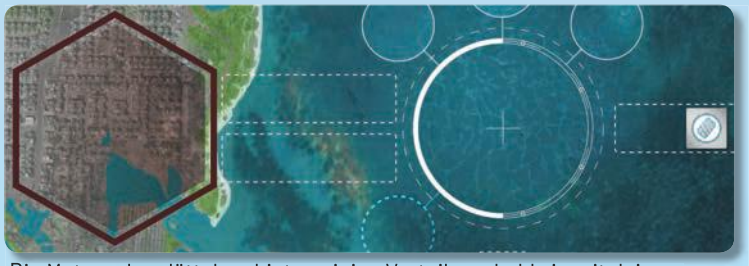
>> METROPOLEN

Du erhältst außerdem Vorteile, wenn du dein Netzwerk mit Küsten-Metropolen verbindest.

Um dich mit dieser Metropole zu verbinden, musst du einen Tunnel auf dem entsprechenden Tunnelbauplatz bauen.



Um dich mit dieser Metropole zu verbinden, musst du beide Tunnel auf den entsprechenden Tunnelbauplätzen bauen.



Die Metropolenplättchen bieten einige Vorteile, sobald sie mit deinem Netzwerk verbunden sind. Deine braune Metropole gibt dir bei der Schlusswertung Punkte. Die blauen haben entweder einen sofortigen Effekt oder einen sofortigen Effekt sowie einen Produktionseffekt.



ZUGENDE

Am Ende deines Zugs ziehst du immer 1 Karte. Das gilt zusätzlich zu etwaigen Karten, die du während deines Zugs erhalten hast. Da du höchstens 1 Karte ausgespielt hast, hast du jetzt mindestens 3.

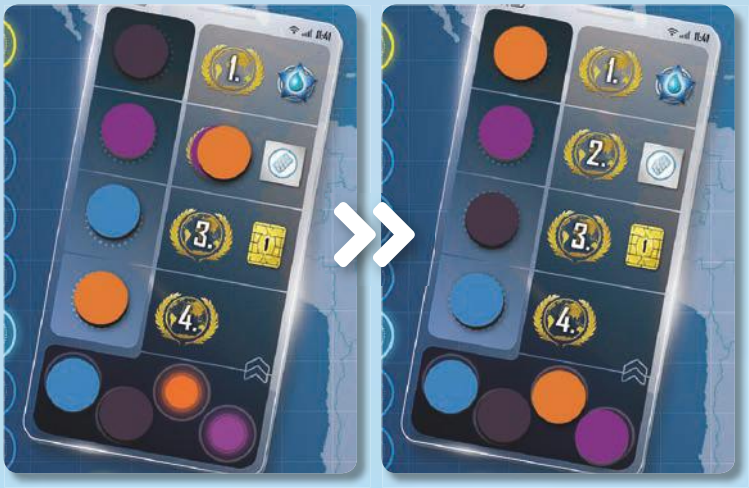
Wenn du mehr als 3 Karten haben solltest, musst du die überzähligen abwerfen. Allerdings kannst du dir damit Zeit lassen, während deine Mitspieler ihre Züge machen. Offiziell musst du die überzähligen Karten erst zu Beginn deines nächsten Zugs abwerfen. In der Praxis darfst du sie auch vorher schon abwerfen, sobald du dich entschieden hast.

RUNDENENDE

Im Verlauf einer Runde hat jeder Spieler drei Gelegenheiten, bei der Wahl eines Aktionsplatzes eine Karte auszuspielen. Die Aktionsplätze werden dabei mit Aktionsplättchen gefüllt. Am Ende der Runde muss alles wieder zurückgesetzt werden.

1. Gebt alle Plättchen an ihre Besitzer zurück. 4 Spieler: Im Spiel zu viert legt der Spieler, der das Aktionskopie-Plättchen genommen hatte, dieses jetzt wieder in die Tischmitte zurück.
2. Ordnet die Zugfolgeanzeiger in der Reihenfolge der Anzeiger auf der Staatenbund-Leiste an. Wer auf der Staatenbund-Leiste am weitesten vorn ist, beginnt die nächste Runde. Wessen Anzeiger als zweiter kommt, spielt danach, usw. Liegen Anzeiger in einem Stapel, gelten Anzeiger oberhalb anderer Anzeiger als weiter vorne. Liegen Anzeiger unterhalb von Feld 4, ändert sich deren bisherige, relative Zugfolge nicht.
3. Sobald ihr die neue Zugfolge ermittelt habt, legt ihr alle Anzeiger auf der Staatenbund-Leiste auf die Farbfelder unterhalb von Feld 4.
4. Setzt den Ära-Anzeiger weiter. Wenn dies das Ende der Ära sein sollte, folgt vor der nächsten Runde eine Produktionsphase.

Hinweis: Legt die Zugfolge immer wie beschrieben fest, sogar am Ende der letzten Runde. Diese letzte Zugfolge ist wichtig zum Auflösen von Gleichständen.



BEISPIEL:

Runde 2 ist beendet. Schwarz und Blau haben sich auf der Staatenbund-Leiste nicht bewegt, also sind sie in Runde 3 zuletzt dran. Ihre relative Reihenfolge ändert sich nicht, daher ist Schwarz vor Blau an der Reihe. Auf Feld 2 entscheidet die Reihenfolge im Stapel. Da Orange oben liegt, ist Orange zuerst am Zug.

PRODUKTION

» ÜBERSICHT DES TIMINGS



Der Ära-Anzeiger bewegt sich am Ende jeder Runde um 1 Feld auf der Ära-Leiste voran. Nach 4 Runden landet er auf einem Produktionsfeld, um euch an die erste Produktionsphase zu erinnern. Die zweite Produktionsphase findet 3 Runden später statt. Die letzte Produktionsphase geschieht 3 Runden danach, direkt vor der Schlusswertung. Insgesamt spielt ihr 10 Runden und habt 3 Produktionsphasen. Jede Produktionsphase stellt das Ende der jeweiligen Ära dar.

» DIE PRODUKTION DEINES NETZWERKS

Ihr solltet eure Produktion gleichzeitig abhandeln, um Zeit zu sparen. Jeder Tunnel, der benachbart zu einer Stadt ist, und jedes Gebäude in deinem Netzwerk wird etwas erzeugen. Aufgewertete Strukturen erzeugen mehr. Symbiotische Städte erzeugen 2 Punkte!

Nicht-symbiotische Städte haben keine eigene Produktion, sind aber dennoch nützlich, weil sie Gebäude mit deinem Netzwerk verbinden.

Du erhältst außerdem einen gewissen Produktionsbonus, wenn du 2 aufgewertete Gebäude desselben Typs in derselben Stadt hast.

Die mögliche Produktion deines Netzwerks ist auf deiner Übersichtskarte angezeigt.



BEISPIEL:

Jede Farm, die bei einer verbundenen Stadt liegt, erzeugt 1 Tang.



BEISPIEL:

Wenn diese Farm, die bei einer verbundenen Stadt liegt, aufgewertet wird, erzeugt sie außerdem 1 Punkt.



BEISPIEL:

Wenn du mindestens 2 aufgewertete Farmen bei derselben verbundenen Stadt hast, erzeugen sie außerdem 1 zusätzlichen Tang und 1 zusätzlichen Punkt.

» DINGE, DIE NICHTS ERZEUGEN

- **Eine Stadt erzeugt nichts, wenn sie nicht mit deinem Netzwerk verbunden ist.**
- **Ein Gebäude erzeugt nichts, wenn es nicht benachbart zu einer verbundenen Stadt ist.**
- **Ein Tunnel erzeugt nichts, wenn er nicht zu einer Stadt benachbart ist (ein Tunnel, der mit einer Metropole mit einem Produktionseffekt verbunden ist, erlaubt der Metropole zwar die Produktion, die Metropole sorgt aber nicht dafür, dass der Tunnel etwas erzeugt).**

Stelle es dir so vor: Die verbundenen Städte sind die Orte, an denen die Menschen leben. Diese Menschen erledigen die produktive Arbeit. Eine nicht verbundene Stadt kann also nichts erzeugen, da keine Leute dort leben – sie können dort erst hin, sobald ein Tunnel als Verbindung liegt. Ähnlich ist es mit Gebäuden neben einem leeren Stadtbauplatz oder einem Gebäude neben einer nicht verbundenen Stadt: dort lebt keiner. Und schließlich gibt es in Tunneln, die zu keiner deiner Städte verbunden sind, zu wenig Verkehr, um eine Produktion anzukurbeln.

» PRODUKTION DURCH KARTEN UND METROPOLEN



Wenn du Produktionskarten beansprucht hast oder du dein Netzwerk mit Metropolen verbunden haben solltest, die einen Produktionseffekt haben, wendest du jetzt deren Effekte an. Beim Ermitteln eines Produktionseffekts, der von deinen Städten oder Gebäuden abhängt, ignorierst du immer Städte und Gebäude, die nicht mit deinem Netzwerk verbunden sind.

Einige Produktionskarten bieten keine eigene Produktion. Stattdessen verändern sie die Produktion deiner Tunnel, Gebäude und Städte. Solche Karten werden abgehandelt, wenn dein Netzwerk produziert und sie gelten nicht für Tunnel, Gebäude und Städte, die nichts erzeugen.



1. Die beiden Farmen erzeugen 2 Tang. Die aufgewertete Farm erzeugt außerdem 1 Punkt.
2. Die beiden Entsalzungsanlagen erzeugen 2 Credits. Keine wurde aufgewertet, daher erzeugen sie keine Biomasse.
3. 2 aufgewertete Labore in derselben Stadt erzeugen 3 Stahlplastik und 2 Wissenschaft.
4. 3 Tunnel sind benachbart zu Städten, erzeugen also 3 Credits. Einer ist aufgewertet, also erzeugt er 1 Punkt. Der vierte Tunnel ist zu keiner Stadt benachbart. Er erzeugt nichts, verbindet aber die Metropole mit deinem Netzwerk.
5. Die symbiotische Stadt ist mit dem Netzwerk verbunden; sie erzeugt 2 Punkte.
6. Die Produktionskarte erzeugt 1 Credit.
7. Eine Metropole ist mit dem Netzwerk verbunden. Sie erzeugt 2 Punkte.
8. Nach dem Zusammenrechnen der Produktion muss der Spieler alle mit dem Netzwerk verbundenen Städte ernähren. Nur 2 sind verbunden, daher bezahlt er 2 Tang.
9. Die nicht verbundene Stadt wird bei der Produktion ignoriert. Da dort niemand lebt, erzeugt deren Labor nichts und sie benötigt keinen Tang.

» ENDE DER ÄRA

Nachdem jeder von euch die gesamte Produktion jeder seiner Quellen ausgeführt hat, führt ihr das Ende der Ära mit folgenden Schritten aus:

1. Dreht eure Aktionskarten in die übliche Ausrichtung, um anzuzeigen, dass sie in der folgenden Ära wieder genutzt werden können (am Ende der letzten Ära ist dieser Schritt natürlich unnötig).
2. Ernährt eure Städte (siehe rechts).
3. Entfernt das alte Ära-Deck und dessen Ablagestapel aus dem Spiel. Ihr behaltet natürlich die Karten, die ihr in dieser Ära erhalten hattet, neue werden jedoch nicht mehr gezogen.
4. Mischt das Deck der neuen Ära und legt es auf den Spielplan. Ab jetzt wird von diesem gezogen. Jeder Spieler zieht jetzt 3 Karten der neuen Ära und fügt sie seinen Handkarten hinzu. Jeder wählt aus dieser Kartenhand, die 6 oder mehr Karten umfassen kann, 3 aus und wirft die übrigen ab. *(Abgeworfene Karten der neuen Ära kommen auf den Ablagestapel. Abgeworfene Karten der vorigen Ära kommen in das Deck der entsprechenden Ära.)* Diesen Schritt überspringt ihr am Ende der letzte Ära.
5. Setzt den Ära-Anzeiger weiter.

Sobald jeder nur noch 3 Karten auf der Hand hat, seid ihr bereit, die neue Ära mit dem neuen Deck zu spielen, bzw. wenn ihr die dritte Ära durchgespielt habt, seid ihr bereit für die Schlusswertung.



ZUSAMMENFASSUNG HANDKARTENLIMIT:

Du musst zu Beginn deines Zugs und zu Beginn jeder Ära alle bis auf 3 Karten abwerfen. Zu allen anderen Zeiten ist es erlaubt, mehr als 3 Karten zu haben.

Wenn eine Karte dein Handkartenlimit um 1 erhöht, musst du zu Beginn deines Zugs und zu Beginn jeder Ära alle bis auf 4 Karten abwerfen. Es kann vorkommen, dass du auch dann einen oder mehr Züge mit nur 3 Karten beginnst, denn dieser Effekt verändert lediglich das Abwerfen, nicht das Nachziehen von Karten.

» STÄDTE ERNÄHREN



Am Ende der Produktion muss jede Stadt in deinem Netzwerk 1 Tang erhalten (egal, ob es symbiotische oder nicht-symbiotische Städte sind). Legt diesen Tang zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn du mehr Städte als Tang besitzt, ernährst du so viele wie möglich mit deinem Tang und die übrigen gemäß dieser Anweisung:

Pro nicht ernährte Stadt bezahlst du 1 Biomasse. Sind dann noch Städte nicht ernährt, ernährst du sie mithilfe von Punkten – 3 Punkte pro Stadt am Ende jeder Produktion. Wenn du alle deine Punkte verloren haben solltest, aber noch nicht ernährte Städte übrig sind, bleibt dein Anzeiger dennoch bei 0 (doch ist dies höchst unwahrscheinlich, es sei denn, du hättest es darauf angelegt).

Nur Städte in deinem Netzwerk benötigen Nahrung. Städte, die nicht verbunden sind, zählen nicht als zu ernährende Städte, denn dort sind noch keine Leute.

» SCHLUSSWERTUNG

Deine Unterwassernation erhält im gesamten Spielverlauf Punkte, manchmal als Effekt bestimmter Karten, manchmal während der Produktion. Bei Spielende kannst du Punkte für eine Metropole erhalten, die du verbunden hast oder für besondere Karten, die du beansprucht hast. Und schließlich erhältst du noch Punkte für den gesamten Aufbau deines Netzwerks und für deine Ressourcen.

Die Reihenfolge der Schlusswertung ist auf deiner Wertungskarte angegeben.

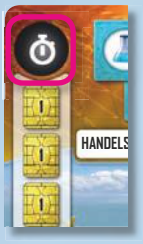
SCHLUSSWERTUNG

» SCHLUSSWERTUNGSPLÄTTCHEN



Die Metropole in der oberen linken Ecke deines Spielerbogens gibt dir Punkte, falls du sie mit beiden Tunneln mit deinem Netzwerk verbunden hast.

» SCHLUSSWERTUNGSKARTEN



Karten mit diesem Symbol können dir bei Spielende Punkte bringen. Einige Karten belohnen dich für bestimmte Errungenschaften. Andere lassen dich Ressourcen zum Kauf von Punkten ausgeben. Du solltest so viel wie möglich ausgeben – etwas anderes kannst du ohnehin nicht kaufen. Außerdem ist der Punktekauf immer effizienter als das Behalten der Ressourcen, um sie am Schluss in Punkte zu verwandeln, wenn alles andere bereits gewertet wurde.

» DEIN NETZWERK WERTEN

Deine Punkte basieren auf der Anzahl der unterschiedlichen Gebäude neben jeder verbundenen Stadt:

- 2 Punkte für eine verbundene Stadt ohne Gebäude.
- 3 Punkte für eine verbundene Stadt mit 1 Gebäudetyp.
- 4 Punkte für eine verbundene Stadt mit 2 Gebäudetypen.
- 6 Punkte für eine verbundene Stadt mit allen 3 Gebäudetypen.

» DEINE RESSOURCEN WERTEN

Jetzt können viele deiner übrigen Ressourcen in Punkte verwandelt werden:

1. Verkaufe zuerst deine Biomasse für je 2 Credits.
2. Dann erhältst du 1 Punkt pro je 4 Credits, Tang, Wissenschaft oder Stahlplastik, in beliebiger Kombination. (Beispielsweise sind 3 Tang und 1 Stahlplastik 1 Punkt; 1 Wissenschaft, 2 Stahlplastik und 1 Credit sind 1 Punkt usw.)

Übrige Ressourcen zählen nicht. Wechsle alles, was geht, in Punkte um und ignoriere den Rest.



BEISPIEL EINER SCHLUSSWERTUNG:

1. *Weil die braune Metropole über 2 Tunnel mit dem Netzwerk verbunden ist, kann sie Punkte geben. Wenn wir uns die aufgewerteten Strukturen des Spielers ansehen, gibt es 2 verbundene Farmen, 3 verbundene Entsalzungsanlagen, 3 verbundene Labore und 3 Tunnel, die benachbart zu Städten sind. Das zählt als 2 vollständige Sets aus aufgewerteten Strukturen, daher gibt die Metropole 8 Punkte.*
2. *Die Spielerin hat 2 Schlusswertungskarten, die ihr den Kauf von Punkten erlauben. Sie gibt 6 Wissenschaft aus, um 9 Punkte zu kaufen. Sie gibt 2 Paare Tang und Stahlplastik aus, um 2 Punkte zu kaufen. Also ergeben sich insgesamt 11 Punkte durch Schlusswertungskarten.*
3. *Jetzt zählt sie die Punkte für Städte und deren Strukturen. Sie erhält 6 Punkte pro Stadt mit 1 Gebäude jedes Typs.* A *Sie hat davon 2, also sind es 12 Punkte.* B *Ihre Stadt mit 2 Gebäudetypen ist 4 Punkte wert.* C *Ihre Stadt mit 1 Gebäudetyp ist 3 Punkte wert.* D *Ihre Stadt ohne Gebäude ist immer noch 2 Punkte wert, da sie verbunden ist. Ihre nicht verbundene Stadt* E *wird ignoriert. Dort lebt niemand, also werden keine Punkte generiert. Insgesamt erhält sie durch ihre Städte 21 Punkte.*
4. *Ihre übrigen Ressourcen kann sie in Credits eintauschen oder das im Kopf ausrechnen. Sie hat 16 Credits plus 2 weitere für Stahlplastik, plus 1 weiteren für Wissenschaft, plus 6 weitere für Biomasse, da diese als je 2 Credits gilt. Ihre Credits betragen also insgesamt 25, was 6 Punkte bringt. 1 Credit bleibt übrig, wird aber ignoriert. Sollte ein Gleichstand aufgelöst werden müssen, geschieht dies durch ihre Position auf der Staatenbund-Leiste am Ende dieser letzten Runde.*

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der in der nach der letzten Runde ermittelten Zugfolge am weitesten vorne liegt (Politik zahlt sich eben aus).

Doch ganz egal, wer jetzt die meisten Punkte hat: Nehmt euch die Zeit, das umfangreiche Netzwerk eurer Unterwasserstädte zu würdigen. Dank eures Einsatzes haben Millionen von Menschen jetzt Nahrung, Trinkwasser und Wohnungen. Gut gemacht!

Autor: Vladimír Suchý
Illustrationen: Milan Vavroň
Grafik-Design: Radek „rbx" Boxan
Produktion: Kateřina Suchá
Spielregeln: Jason Holt
Translation: Michael Kröhnert, Malte Frieg (revision)

Spieltester: Vojta, Karolína, Katka, Vodka, Manu & Michele, Miloš Procházka, Vlaada, Zdenka, Marcela, Kretén, Jana Z., Vítek, Pogo, Jarda Kovařík, Lama, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Klub deskových her LEGIE, Dan Frejek, Robert, Richard, Medvěd, Kew, Jirka Bauma, Petr Holub, Fanda Horálek, Rumun und Monika; Spieler von Spielabenden in Podmitrov, Beskydských-Winterspiele, Trachtace, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pítrs, Ella, Elnie, Tomík, Zachi, Fuchso).

Dank an: Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Angrod V., Mike P., Jiřina

Besonderer Dank an: Marco Ferrari, Petr Čáslava, Opčík, Filip Murmak.

HÄUFIG ÜBERSEHENE SPIELREGELN

Manchmal vergessen die Spieler die hier folgenden Details:

- Die Anzahl der symbiotischen Stadtkuppeln im Spiel hängt von der Spielerzahl ab – 2 Spieler: 7; 3 Spieler: 10; 4 Spieler: 13 Kuppeln.
- Ihr spielt immer in der Reihenfolge, die von der Zugfolgeleiste angegeben wird. Das heißt, ihr werdet selten im Uhrzeigersinn spielen.
- Wenn du 1 Aktionskarte beanspruchst und bereits 4 Aktionskarten hast, musst du 1 der bisherigen Karten abwerfen. Wirfst du in dieser Situation eine verfügbare Aktionskarte ab, kannst du deren Aktion sofort nutzen.
- Wenn du eine Struktur oder Stadt baust, kannst du Biomasse als Ersatz für Tang und Stahlplastik verwenden.
- Spezialkarten haben keinen Ablagestapel. 1- oder 2-Credit-Spezialkarten kommen unter das Deck zurück, wenn sie abgeworfen werden. Abgeworfene 3-Credit-Spezialkarten kommen einfach aus dem Spiel.
- Wenn du bezahlst, um eine Spezialkarte mit einem sofortigen Effekt auszuspielen, kommt sie nicht in ihr Deck zurück. Stattdessen behältst du sie unter deinem Spielerbogen.
- Während der Produktion erzeugen Tunnel nur dann etwas, wenn sie zu einer Stadt benachbart sind.

VARIANTEN

» 1) REGIERUNGSAUFTRÄGE



Benutzt diese Karten, um eurem Spiel Zwischenziele zu geben, um die sich die Spieler bemühen. Mischt das Deck der Auftragskarten und zieht 3 zufällige. Legt sie bei Spielbeginn auf die Felder des Hauptspielplans. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Während der Partie kann ein beliebiger Spieler einen Regierungsauftrag beanspruchen, sobald er alle Kriterien dafür erfüllt. Der Spieler behält die Karte und profitiert sofort von ihren Vorteilen. Beanspruchte Aufträge werden nicht nachgefüllt.

» 2) RÜCKSEITE DER SPIELERBÖGEN

Diese Seite ist für erfahrene Spieler gedacht. Die Städte haben dort unterschiedliche Zahlen an Bauplätzen. Die schwarzen und roten Bauplätze erfordern ***Zusatzzahlungen*** – zusätzliche Ressourcen, um dort zu bauen. Sie können dir sofortige Boni oder erhöhte Produktion einbringen. Wenn ihr mit den Rückseiten spielen wollt, sollten dies alle Spieler tun.

» ZUSATZZAHLUNGEN

Manche Bauplätze erfordern Zusatzzahlungen, wenn dort gebaut werden soll (sie kommen nur auf der Rückseite der Spielerbögen vor). **Eine Zusatzzahlung kommt zur Anwendung, nachdem du alle eventuellen Ermäßigungen oder Kostenreduzierungen angewendet hast.** Wenn dir z. B. ein Effekt einen kostenlosen Bau auf einem Bauplatz erlaubt hat, musst du die Zusatzzahlung dennoch erbringen, wenn der Bauplatz eine erfordert.

Die Zusatzzahlung gilt nur für das Bauen auf dem Bauplatz, bei einer Aufwertung gilt sie nicht.

» PRODUKTIONS-MULTIPLIKATOREN



Produktions-Multiplikatoren geben an, dass die übliche Anzahl an Produktion mehrfach erzeugt wird. Genauer gesagt, gibt der seitliche 2x-Multiplikator an, dass die Struktur die übliche Menge ein weiteres Mal erzeugt. Z. B. erzeugen 2 aufgewertete Entsalzungsanlagen bei einer verbundenen Stadt normalerweise 3 Credits und 2 Biomasse. Wenn eine davon diesen Multiplikator hat, erzeugt sie zusätzlich 1 Credit und 1 Biomasse, insgesamt also 4 Credits und 3 Biomasse.Wie das Beispiel zeigt, gilt der Multiplikator nur für die übliche Produktion einer Aufwertung, nicht für zusätzliche Produktion, die mit dem Bauplatz verknüpft ist.



Multiplikatoren gelten außerhalb der Produktionsphase nicht. Wenn z. B. ein *Testlauf* erlaubt, dass du die Produktion einer aufgewerteten Entsalzungsanlage erhältst, neben der dieser Multiplikator abgebildet ist, erhältst du bloß 1 Credit und 1 Biomasse. Während der Produktion erzeugt sie jedoch 2 Credits und 2 Biomasse.



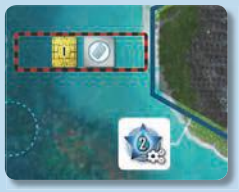
Wenn du hier eine Stadt baust, musst du eine Zusatzzahlung von 3 Stahlplastik und 3 Credits leisten. Eine verbundene symbiotische Stadt auf diesem Bauplatz erzeugt 6 Punkte während der Produktion (statt 2). Eine nicht-symbiotische Stadt erzeugt selber keine Punkte und ergibt daher auf diesem Bauplatz keinen Bonus. Der Produktionsbonus gilt nicht für Gebäude oder Tunnel.



Wenn du einen Tunnel auf diesem Bauplatz baust, musst du eine Zusatzzahlung von 1 Credit leisten. Ein Tunnel auf diesem Bauplatz erzeugt dreifach während der Produktion, wenn er zu einer verbundenen Stadt benachbart ist. Das bedeutet, dass ein nicht-aufgewerteter Tunnel 3 Credits erzeugt und ein aufgewerteter Tunnel 3 Credits und 3 Punkte.



Dieser Produktionsbonus gilt nur, wenn du beide Tunnel gebaut hast. Und wie üblich gilt er nur, wenn die Tunnel zu einer verbundenen Stadt benachbart sind. In diesem Fall erhältst du 2 zusätzliche Credits, wenn die Tunnel in der Produktionsphase etwas erzeugen. Diese zusätzliche Produktion hängt nicht davon ab, ob die Tunnel aufgewertet sind.



Wenn du einen Tunnel auf diesem Bauplatz baust, musst du eine Zusatzzahlung von 1 Credit und 1 Stahlplastik leisten. Während der Produktion erzeugt die verbundene Metropole 2 zusätzliche Punkte. Dieser Bonus hängt nicht von der Produktion des Tunnels ab.



Wenn du eine Stadt auf diesem Bauplatz baust, musst du eine Zusatzzahlung von 2 Wissenschaft und 2 Credits leisten. Du erhältst sofort 6 Punkte, egal ob die Stadt verbunden ist oder nicht.

» 3) SOLOSPIEL



Um Underwater Cities solo zu spielen, benutzt du die Expertenseite eines Spielerbogens und beim Hauptspielplan die Seite für 2 Spieler. Bei dieser Variante ist die Anzahl der symbiotischen Kuppeln nicht beschränkt. Die Spielvorbereitung läuft wie beim Spiel zu zweit ab, **jedoch wird das hier abgebildete Metropolenplättchen nicht benutzt.**

Nimm dir 3 Plättchen einer unbenutzten Farbe und besetze damit den Aktionsplatz jeder Farbe ganz rechts (immer der 1. Platz, wenn du im Uhrzeigersinn um den Spielplan herum blickst). Bei späteren Solospielen kannst du auch den 2. Aktionsplatz jeder Farbe besetzen, dann den 3. usw. Du bist „zuerst" am Zug, also beginnt dein Anzeiger unterhalb von Feld 4 der Staatenbund-Leiste. Einen Zugfolgeanzeiger brauchst du nicht.

» SPIELABLAUF

Spiele deine Runde wie üblich. Am Ende jeder Runde nimmst du deine Aktionsplättchen wieder zurück und versetzt die andersfarbigen Aktionsplättchen um 1 Feld im Uhrzeigersinn.

Wenn du auf der Staatenbund-Leiste nicht vorangeschritten bist, spielst du deine nächste Runde mit einem 4. besetzten Platz, und zwar so:

1. Decke die oberste Karte des Decks der laufenden Ära auf. Zähle die Ziffern ihrer Kartennummer zusammen.
2. Diese Zahl zählst du im Uhrzeigersinn ab, beginnend beim ersten grünen Aktionsplatz (er gilt als „1"). Damit landest du auf einem der Aktionsplätze. Lege ein neues Aktionsplättchen auf diesen Platz, sollte er leer sein. Wenn nicht, lege es auf den im Uhrzeigersinn nächsten leeren Platz.

Die 3 Plättchen der gleichen unbenutzten Farbe wandern immer im Uhrzeigersinn weiter. Das vierte Plättchen kommt immer nach Zufallszahl ins Spiel und auch nur, wenn du während der Runde auf der Staatenbund-Leiste nicht vorangeschritten bist.

» ZIEL

Du gewinnst, wenn du das Spiel mit ≥ 7 verbundenen Städten und ≥ 100 Punkten beendest. Versuche, dich beim nächsten Mal zu übertreffen.

Hinweis: Im Solospiel werden die Regierungsaufträge **nicht** benutzt.

HINWEISE ZU DEN KARTENEFFEKTEN

Deine Karten betreffen deinen eigenen Spielerbogen in deinem Zug. Deine Produktionskarten betreffen nur deine eigene Produktion. Es gibt nichts, was sich auf andere Spielerbögen bezieht. Keine deiner Karteneffekte werden im Zug eines anderen Spielers wirksam.

- **1X PRO ZUG:** Das bezieht sich immer auf deinen eigenen Zug. Es gibt keine Karten, die sich auf die Züge anderer Spieler beziehen oder auf deren Bögen.
- **AKTION EINES PLATZES NUTZEN:** Dies erlaubt dir, eine zweite Aktion auszuführen. Du legst kein Aktionsplättchen auf diesen zweiten Platz und du spielst auch keine zweite Karte aus.
- **ANGEGEBENE KOSTEN:** Manche Karten geben genau an, was du für den Bau einer Struktur oder Stadt ausgeben musst. In diesem Fall bezahlst du nicht die üblichen, sondern die angegebenen Kosten.
- **BAUEN:** Alles was du baust muss auf einem erlaubten Bauplatz errichtet werden.
- **BEI SPIELENDE ERHÄLTST DU 1 PUNKT PRO 3 VERBUNDENEN FARMEN, DIE DU HAST:** Du zählst alle deine verbundenen Farmen zusammen, teilst durch 3 und rundest ab. Diese Anzahl Punkte erhältst du.
- **BELIEBIGER PLATZ, DER VON EINEM ANDEREN SPIELER BESETZT IST:** Das bezieht sich auf jeden besetzten Platz, außer solche, die von Deinen eigenen Aktionsplättchen besetzt sind. Darunter fällt nicht der immer verfügbare Platz, da er nie als besetzt gelten kann. Im Spiel zu viert gilt ein Platz, der von dir und einem anderen Spieler besetzt ist, nicht als Platz, der von einem anderen Spieler besetzt ist (weil auch du ihn besetzt).
- **BEZAHLE:** Viele Karten erlauben dir, etwas zu bezahlen, um einen Vorteil zu erhalten. Wie du dir sicher denken kannst, erhältst du den Vorteil nicht, wenn du nicht bezahlst (du darfst die Karte natürlich wirkungslos ausspielen). Wenn nicht anders angegeben, bezahlst du die Kosten und erhältst den Vorteil nur 1x. Karten, die es erlauben, mehr zu bezahlen, um mehr zu bekommen, sagen dies explizit.
- **DARFST:** Ein Karteneffekt ist immer wahlweise. Auf bestimmten Karten, wie etwa denen, die eine Bezahlung für einen sofortigen Effekt benötigen, wird „du darfst" benutzt, um dich an diese Regel zu erinnern, allerdings ist der Effekt immer wahlweise, auch wenn das Wort nicht benutzt wird.
- **DU DARFST 1 ODER 2 FARMEN AUFWERTEN:** Für jede bezahlst du 1 Credit oder 1 Wissenschaft. Um 2 Farmen aufzuwerten, könntest du 2 Credits oder 2 Wissenschaft oder 1 Credit und 1 Wissenschaft bezahlen.
- **DU ERHÄLTST DIE PRODUKTION VON 1 AUFGEWERTETEN STRUKTUR, DIE BENACHBART ZU EINER VERBUNDENEN STADT IST:** Suche dir 1 aufgewertete Struktur bei einer verbundenen Stadt aus. Auf deiner Übersichtskarte siehst du nach, was so eine Struktur aus sich heraus produziert. Diese Ressourcen erhältst du. Das hat keinen Einfluss auf das, was diese Struktur während der Produktionsphase erzeugt.
- **EINTAUSCHEN:** Das zählt wie das Bezahlen, außer dass diese Effekt in beiden Richtungen erlaubt ist. Zum Beispiel kannst du 1 Tang bezahlen, um 1 Stahlplastik zu erhalten oder 1 Stahlplastik bezahlen, um 1 Tang zu erhalten. Du darfst nie mehr als die angegebene Menge eintauschen. Wenn dir z. B. eine Karte erlaubt, 1 gegen 1 einzutauschen, darfst du nicht 2 gegen 2 eintauschen.
- **ERMÄSSIGUNG:** Wenn nicht anders angegeben, wird die Ermäßigung von den üblichen Kosten abgezogen. Es ist jedoch erlaubt, mehrere Ermäßigungen anzuwenden, und diese mit einer Karte zu verwenden, die dir einen Sonderpreis einräumt. Ermäßigungen können die Kosten aber nie unter Null senken. Wenn du z. B. eine Ermäßigung von 2 Credits bei einem Tunnel hast, der 1 Credit und 1 Stahlplastik kostet, behandelst du sie wie eine Ermäßigung von 1 Credit und bezahlst einfach nur 1 Stahlplastik.
- **ERWEITERUNGSBAUPLATZ:** Jede Stadt besitzt einen besonderen Bauplatz, auf dem du nur bauen kannst, wenn du eine Karte mit dem Titel Überprüfung ausspielst. Für Erweiterungsbauplätze gelten die üblichen Regeln: Der gewählte Erweiterungsbauplatz muss benachbart zu einer Stadt oder zu einem Stadtbauplatz sein, auf dem regelgerecht gebaut werden darf.
- **FARM, ENTSALZUNGSANLAGE, LABOR, TUNNEL:** Aufgewertete Strukturen gelten immer noch als Strukturen. Beispielsweise zählt eine aufgewertete Farm immer noch als Farm.
- **GEBÄUDE:** Ein Gebäude ist eine Farm, Entsalzungsanlage oder Labor. Tunnel und Städte sind keine Gebäude.
- **IMMER WENN DU BEI EINER VERBUNDENEN STADT DIE 2. AUFGEWERTETE FARM VOLLENDEST:** Die Stadt muss verbunden sein. Sie muss mindestens 2 Farmen haben, es dürfen aber auch mehr sein. Sie muss bereits genau 1 aufgewertete Farm haben. Sobald du eine zweite Farm aufwertest, wird der Effekt sofort ausgelöst.
- **IMMER WENN DU DAS 2. LABOR EINER VERBUNDENEN STADT BAUST:** Wenn sie nicht verbunden ist, wird der Effekt nicht ausgelöst. Ein drittes Labor löst diesen Effekt nicht aus.
- **IMMER WENN DU DEN ABGEBILDETEN AKTIONSPLATZ NUTZT:** Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du den Platz als deine Aktion dieses Zugs wählst oder wenn du den Platz als Ergebnis eines Karteneffekts nutzt. Der ausgelöste Effekt verändert die Regeln des Aktionsplatzes für die Dauer deines Zugs.
- **IMMER WENN DU EINEN 2. TUNNEL IM SELBEN ZUG BAUST:** Dies wird in jedem Zug ausgelöst, in dem du mindestens 2 Tunnel baust. Es wird sofort nach dem Bau des zweiten Tunnels ausgelöst, sogar, wenn du gerade dabei bist, einen Effekt auszuführen.
- **IMMER WENN EIN AKTIONSPLATZ DIR MINDESTENS 1 STAHLPLASTIK GIBT, ERHÄLTST DU 1 PUNKT:** Wenn der Platz dir die Wahl zwischen dem Erhalt von Stahlplastik und einer anderen Handlung lässt, erhältst du den Punkt nur, wenn du dich für das Stahlplastik entscheidest. Der Effekt wird nicht durch den Erhalt von Stahlplastik aus anderen Quellen ausgelöst. Z. B. kann der Aktionsplatz, der dich 2 Felder auf der Staatenbund-Leiste voranschreiten lässt, diesen Effekt nicht auslösen, auch nicht, wenn das Voranschreiten dir 1 Stahlplastik einbringt.
- **KOSTENLOS:** Wenn etwas kostenlos ist, sagt es die Karte. Sobald etwas kostenlos ist, haben Ermäßigungen keine weitere Auswirkung.
- **STADT:** Wenn nicht anders angegeben, bezieht sich das auf nicht-symbiotische und symbiotische Städte.
- **STRUKTUR:** Eine Struktur ist eine Farm, eine Entsalzungsanlage, ein Labor oder ein Tunnel. Städte sind keine Strukturen.
- **ÜBLICHE KOSTEN:** Die üblichen Kosten sind jene, die auf deiner Übersichtskarte abgedruckt sind. Es sind die Kosten, die du normalerweise zum Bau der Struktur oder der Stadt bezahlst.
- **VERBUNDEN:** Das bedeutet immer „verbunden mit deinem Netzwerk". Beispielsweise heißt „Wenn du mindestens 3 verbundene Entsalzungsanlagen hast ...", dass der Effekt nur dann ausgelöst wird, wenn die Anlagen in deinem Netzwerk sind. Dein Netzwerk wird auf Seite [11] erklärt.
- **WÄHREND DER PRODUKTION ERZEUGST DU 1 ZUSÄTZLICHEN TANG PRO 2 VERBUNDENEN, AUFGEWERTETEN LABOREN:** Zähle alle mit deinem Netzwerk verbundenen Labore zusammen. Teile durch drei. Runde ab. Diese Menge Tang erhältst du.
- **WÄHREND DER PRODUKTION [KANNST DU] 1 ERZEUGTE BIOMASSE [...]:** Wenn du nichts hast, das während der Produktion Biomasse erzeugt, gilt dieser Effekt nicht.
- **WENN DU AUF DEM 3. FELD DER STAATENBUND-LEISTE BIST:** Das trifft zu, wenn dein Anzeiger auf dem Feld mit der 3 ist. Es trifft nicht zu, wenn er auf irgendeinem anderen Feld ist.

AKTIONSSYMBOLE

» FÜR 3 ODER 4 SPIELER


Du erhältst 1 Wissenschaft, 1 Stahlplastik und 1 Tang.


Baue 2 Tunnel.


Nutze 1 deiner Aktionskarten. Ziehe 1 Spezialkarte.


Baue 1 Stadt und 1 Gebäude.


Du erhältst 2 Wissenschaft; oder du wertest 1, 2 oder 3 Strukturen auf, indem du 1 Wissenschaft pro Aufwertung zahlst. Die Strukturen müssen nicht denselben Typ haben.


Baue 2 Farmen.


Baue 1 Tunnel und 1 Stadt.


Du erhältst 2 Stahlplastik und 1 Tang.


Baue 2 Labore.


Nutze 1 deiner Aktionskarten. Bezahle die üblichen Kosten zum Bau einer Struktur. Bezahle 1 Wissenschaft, um die gerade gebaute Struktur aufzuwerten.


Schreite auf der Staatenbund-Leiste 2 Schritte voran.


Baue 2 Entsalzungsanlagen.


Baue entweder 1 Stadt; oder du erhältst 1 Tang.


Nutze 1 deiner Aktionskarten. Du erhältst 1 Stahlplastik.


Baue entweder 1 Tunnel; oder schreite 1 Feld auf der Staatenbund-Leiste voran und erhalte 2 Karten sowie 1 Credit.

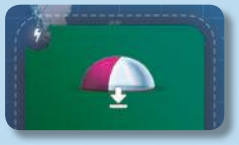
» FÜR 1 ODER 2 SPIELER


Nutze 1 deiner Aktionskarten. Du erhältst 2 beliebige Ressourcen (sie dürfen aber nicht denselben Typ haben).


Baue 2 Farmen; oder baue 2 Labore (du darfst jedoch nicht 1 Farm und 1 Labor bauen).


Baue 1 Tunnel. Nutze 1 deiner Aktionskarten.


Ziehe 1 Spezialkarte.


Baue 1 Stadt.


Du erhältst 2 Karten. Werte 1 Struktur durch Bezahlung von 1 Wissenschaft auf oder du erhältst 1 Tang.

» ZUSAMMENFASSUNG DER METROPOLEN


Bei Spielende erhältst du 3 Punkte pro Metropole, die mit deinem Netzwerk verbunden ist (dazu gehören auch die braunen und blauen Metropolen, mit denen du begonnen hast, sowie jegliches Metropolenplättchen, das du im Spiel erhalten hast).


Bei Spielende erhältst du Punkte für mit Städten verbundene Tunnel: 5 Punkte für 8 Tunnel, 7 Punkte für 9. Für 10 oder mehr gibt es 9 Punkte (denke daran, dass auch aufgewertete Tunnel als Tunnel gelten).


Bei Spielende erhältst du Punkte anhand der verbundenen Städte, die du hast: 4 Punkte für 5 Städte, 8 Punkte für 6 Städte und 12 Punkte für 7 oder mehr.


Bei Spielende erhältst du 2 Punkte pro Spezialkarte, die du ausgespielt und für die du bezahlt hast. Das umfasst nicht nur deine beanspruchten Spezialkarten, sondern auch die mit sofortigen Effekten. Es umfasst keine Spezial-Aktionskarten, die du abgeworfen hast.


Bei Spielende erhältst du 4 Punkte pro Satz aus 4 unterschiedlichen aufgewerteten Strukturen. Zähle nur Gebäude, die verbunden sind und Tunnel, die zu einer Stadt benachbart sind. Anders ausgedrückt zählst du nur das, von dem du das wenigste hast – aufgewertete Tunnel, die benachbart zu einer Stadt sind, verbundene, aufgewertete Farmen, verbundene, aufgewertete Labore oder verbundene aufgewertete Entsalzungsanlagen – und multiplizierst das mit 4.


Sofortiger Effekt. Wenn du diese Metropole verbindest, erhältst du sofort 1 Tang.

Produktionseffekt. Wenn diese Metropole verbunden wird, erhältst du 2 Punkte während jeder Produktionsphase.

» SYMBOLERKLÄRUNG

- Bezahle Ressourcen/Credits
- Tausch
- Du erhältst/ Wenn du X hast, erhältst du ...
- Metropole
- Baue
- Zugende
- In einem Zug/ Im selben Zug
- Jeglicher verfügbare/ unbenutzte Platz
- 1x pro Zug
- Jeglicher besetzte Platz
- Ermäßigung
- / oder

» ÜBERSICHT SPEZIALKARTEN

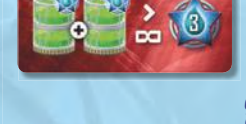

Der Spieler erhält 2 Punkte pro aufgewertetem Labor.


Der Spieler gibt bis zu 14 Stahlplastik ab. Pro Stahlplastik erhält er 1 Punkt.


Der Spieler erhält 3 Punkte pro 2 abgegebenen Tang. Das darf bis zu 5x geschehen.


Der Spieler gibt auf einmal 15 Credits ab. Er erhält 13 Punkte dafür.


Der Spieler erhält 2 Punkte pro symbiotischer Stadt, die er gebaut hat.


Der Spieler erhält 3 Punkte pro 2 aufgewerteten Farmen.

Beispiel: Der Spieler hat 7 aufgewertete Farmen gebaut – er erhält 9 Punkte.