



CIDADES SUBMERSAS

 14+
1-4

40 min. / 

VLADIMÍR SUCHÝ

A PRÓXIMA FRONTEIRA

A terra está superpovoada. A colonização de Marte ainda se encontra 40 anos distante. Apenas uma fronteira está aberta à expansão humana: o mundo submerso.

Os jogadores competem para construir a melhor nação submersa – um arquipélago de cidades submersas conectadas por uma rede de túneis de transporte. Fazendas de laminariales, também conhecidas como Kelp, e usinas de dessalinização irão fornecer alimento e água para seu povo. Laboratórios irão prover o conhecimento que você precisa para que tudo funcione de forma eficiente. Talvez você até consiga construir cidades simbióticas, completamente integradas com o ecossistema subaquático.

Começando com uma única cidade, você expandirá sua rede, conectando-a com metrópoles costeiras. Em uma época na qual a fome excedeu a produção agrícola e a falta d'água ameaça a Federação das Nações, você criará uma nação autossustentada, podendo até, talvez, exportar seus produtos para aqueles que vivem acima do nível do mar.

Esta é sua tarefa.

Este é seu destino.

As esperanças do mundo encontram-se nas cidades submersas.

VISÃO GERAL

Os jogadores competem para construir cidades submersas, uma rede de transporte que as conecta e várias construções que as suportam. A cada rodada os jogadores realizam turnos escolhendo uma ação e, simultaneamente, usando uma carta. Caso a carta escolhida corresponda a cor da ação escolhida, então o jogador também recebe o benefício da carta.

Em 3 momentos específicos da partida, os jogadores deverão lidar com a produção, uma fase especial na qual sua rede submersa produz pontos e recursos enquanto sua população consome alimentos. Ao final da partida, pontos adicionais são distribuídos para várias realizações, e o jogador com mais pontos, ganha a partida.

COMPONENTES



TABULEIRO PRINCIPAL IMPRESSO EM AMBOS OS LADOS



4 CARTAS DE INFORMAÇÃO PARA OS JOGADORES



4 TABULEIROS DOS JOGADORES, IMPRESSOS EM AMBOS OS LADOS



4 CARTAS DE PONTUAÇÃO FINAL



4 CARTAS DE ASSISTENTES PESSOAIS



3 MARCADORES DE AÇÃO EM 4 CORES



CARTAS DA ERA I: 66 CARTAS



CARTAS DA ERA II: 57 CARTAS



CARTAS DA ERA III: 57 CARTAS



10 CARTAS ESPECIAIS
DE 3 CRÉDITOS



15 CARTAS ESPECIAIS
DE 1 E 2 CRÉDITOS



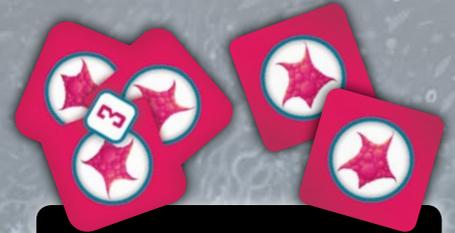
8 CARTAS DE CONTRATO
GOVERNAMENTAL



16 PEÇAS DE METRÓPOLES
(11 AZUIS, 5 MARRONS)



CRÉDITOS EM
DIVERSOS VALORES:
1 CRÉDITO - 20*
5 CRÉDITOS - 10*
10 CRÉDITOS - 5*



BIOMASSA EM DIVERSOS VALORES:
1 BIOMASSA - 12*
3 BIOMASSAS - 5*



KELP EM
DIVERSOS VALORES:
1 KELP - 19*
3 KELP - 8*



PLASTIAÇO EM
DIVERSOS VALORES:
1 PLASTIAÇO - 19*
3 PLASTIAÇOS - 8*



MARCADORES DE CIÊNCIA
EM DIVERSOS VALORES:
1 MARCADOR DE CIÊNCIA - 15*
3 MARCADORES DE CIÊNCIA - 6*



46 TÚNEIS IMPRESSOS EM AMBOS OS LADOS



1 PEÇA DE AÇÃO DE CLONAGEM



4 MULTIPLICADORES

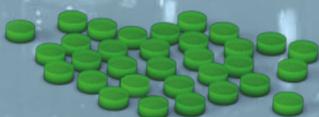


17 DOMOS PARA CIDADES NÃO SIMBIÓTICAS (BRANCOS)
13 DOMOS PARA CIDADES SIMBIÓTICAS (PÚRPURA)



3 MARCADORES EM CADA UMA
DAS 4 CORES DOS JOGADORES

1 MARCADOR DE ERA



37 FAZENDAS



37 USINAS DESSALINIZADORAS



37 LABORATÓRIOS

TÚNEIS



CIDADES (DOMOS)
(USE 13 CIDADES
SIMBIÓTICAS EM UMA
PARTIDA COM 4 JOGADORES)

CONSTRUÇÕES

RECURSOS
(CRÉDITOS)



PREPARAÇÃO DO JOGO - PARTE I

- 1 Posicione o tabuleiro principal no centro da mesa. O tabuleiro é impresso em ambos os lados. O lado mostrado aqui é utilizado para 3 ou 4 jogadores. Use o outro lado para 2 jogadores.
- 2 Os vários componentes representando cidades, túneis, construções e recursos devem formar um estoque compartilhado. Caso necessário, é possível deixar o estoque compartilhado dividido em dois locais, para que os componentes se encontrem ao alcance de todos os jogadores.
- 3 As cartas com mergulhadores no verso são separadas em 3 baralhos, um para cada era do jogo. Os baralhos das Eras II e III podem ser deixados de lado no momento. Embaralhe as cartas da Era I, formando um monte de compra, com o verso para cima, no tabuleiro principal, conforme ilustrado.
Observação: embaralhar bem as cartas é muito importante neste jogo. Você não vai querer criar bolsões de cartas da mesma cor.
- 4 Posicione o marcador de era no espaço inicial de sua trilha.
- 5 Posicione o marcador de pontos de cada jogador no espaço 0 (zero) da trilha de pontuação.

1 TABULEIRO PRINCIPAL

ESPAÇOS DE AÇÕES AMARELAS

ESPAÇOS DE AÇÕES VERMELHAS

CONTRATOS GOVERNAMENTAIS
(USE ESTES ESPAÇOS APENAS
DURANTE UMA PARTIDA
AVANÇADA COM CONTRATOS
GOVERNAMENTAIS.)

ORDEM DOS
JOGADORES

TRILHA DA
FEDERAÇÃO

PEÇA DE AÇÃO DE CLONAGEM
(USADA APENAS EM PARTIDAS
COM 4 JOGADORES)

BARALHO DE CARTAS
ESPECIAIS DE 1 OU 2
CRÉDITOS, COM A CARTA
SUPERIOR REVELADA

ESPAÇO DE AÇÃO
SEMPRE DISPONÍVEL

ESPAÇOS DE AÇÕES VERDES

PREPARAÇÃO PARA 2 OU 3 JOGADORES

Quando preparar o jogo para menos do que 4 jogadores, realize as seguintes duas alterações:

1. Deixe a peça de ação de clonagem na caixa do jogo.
2. Use menos cidades simbióticas (domos púrpura):
 - a. Em 2 jogadores, use 7 cidades simbióticas.
 - b. Em 3 jogadores, use 10.

Uma partida em 4 jogadores utiliza a peça de ação de clonagem e todas as 13 cidades simbióticas.



RECURSOS
(KELP)

RECURSOS
(PLASTIAÇO)

RECURSOS
(MARCADORES DE
CIÊNCIA)

RECURSOS
(BIOMASSA)

2 DIVERSOS COMPONENTES

LOCAL PARA DESCARTE

3 BARALHOS DE CARTAS DAS ERAS I, II E III

PREPARAÇÃO DO JOGO - PARTE II

6 CARTAS ESPECIAIS

Cartas especiais representam especialistas que você pode contratar para sua empreitada submarina. Cada um possui um custo na região superior esquerda.

Separe as **cartas especiais** em dois grupos:

- um grupo que custa 1 ou 2 créditos.
- um grupo que custa 3 créditos.



Embaralhe o grupo de **cartas especiais** de 1 ou 2 créditos, formando um monte com o verso para cima sobre o tabuleiro principal. Revele a carta do topo deste monte.



Embaralhe as **cartas especiais** de 3 créditos e revele 6 cartas nos respectivos espaços do tabuleiro principal. Retorne todas as demais para a caixa do jogo. As 6 cartas reveladas são as únicas **cartas especiais** de 3 créditos disponíveis nesta partida.

6 CARTAS ESPECIAIS

CARTAS ESPECIAIS DE 3 CRÉDITOS

TRILHA DA ERA

4 POSICIONE O MARCADOR DE ERA NO PRIMEIRO ESPAÇO DA TRILHA DA ERA

TRILHA DE PONTUAÇÃO

5 POSICIONE O MARCADOR DE PONTOS DE CADA JOGADOR NO ESPAÇO INICIAL DA TRILHA DE PONTUAÇÃO.

PROJECT NAME: UN

Project leader:	Vladimir Suchy
Number of participants:	3 - 4 players
Scale:	1: 16 000 CDD
Parts:	1/1
Class:	TOP SECRET

PREPARAÇÃO DO JOGADOR



Cada jogador escolhe uma cor e recebe 3 marcadores de ação, a carta de assistente pessoal e a carta de pontuação final na cor escolhida. Embora cada assistente pessoal possua uma ilustração diferente, todos tem o mesmo efeito.

Cada jogador também recebe uma carta de informação.

Cada jogador começa a partida com 1 kelp, 1 plastiaço, 1 marcador de ciência e 2 créditos. (Alguns jogadores podem receber recursos adicionais após a ordem dos jogadores ser determinada.)



>> PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DO JOGADOR

Cada jogador recebe um tabuleiro de jogador, escolhido aleatoriamente.

A estrutura de sua nação submarina começa com uma cidade no canto inferior direito de seu tabuleiro. Existem dois tipos de cidades – simbióticas e não simbióticas. Sua cidade inicial é uma não simbiótica, representada por um domo branco, conforme mostrado.

Separe as peças de metrópole azuis das marrons. Misture as marrons e entregue, aleatoriamente, uma para cada jogador. Em seguida, misture as azuis e entregue, aleatoriamente, duas para cada jogador.

Sua peça de metrópole marrom é posicionada no hexágono no canto superior esquerdo de seu tabuleiro de jogador. As outras duas peças de metrópole são aleatoriamente distribuídas nos outros dois hexágonos.

O tabuleiro dos jogadores é impresso em ambos os lados. Em sua primeira partida, utilize o lado mostrado acima (# 1-4, ★). Em partidas posteriores, para uma maior variabilidade, você pode tentar o outro lado, que possui uma assimetria maior (# 5-8, ★ ★ ★).



ORDEM DE JOGO

Dois trilhas determinam a ordem de jogo. A ordem dos jogadores determina a ordem de jogo da rodada atual. A trilha da federação é onde os jogadores competem para alterar a ordem dos jogadores para a próxima rodada.

Para a primeira rodada, posicione os marcadores de ordem dos jogadores na trilha da ordem dos jogadores de forma aleatória. Em seguida, outros marcadores devem ser colocados na trilha da federação na ordem inversa, conforme ilustrado, e os jogadores que se encontram em terceiro e quarto na ordem de jogo recebem recursos adicionais. Mais especificamente:

1. O jogador no primeiro espaço da ordem dos jogadores jogará primeiro na primeira rodada. Já na trilha da federação, seu marcador começará embaixo, no espaço da sua cor.
2. O jogador no segundo espaço jogará por segundo. Seu marcador começará no espaço 4 da trilha da federação.
3. O jogador no terceiro espaço também terá seu marcador no espaço 3 da trilha da federação e começará o jogo com um crédito extra.
4. O jogador que estiver em último na ordem dos jogadores começa com seu marcador no espaço 2 da trilha da federação, e recebe 1 crédito e 1 plastiaço adicionais aos seus recursos iniciais.

Apenas a primeira rodada inicia-se desta forma. Em rodadas posteriores a posição na ordem dos jogadores e na trilha da federação são definidas de forma diferente.

ORDEM DOS JOGADORES

TRILHA DA FEDERAÇÃO



Púrpura joga primeiro. O marcador púrpura começa no espaço púrpura na parte inferior da trilha da federação.

Laranja joga em segundo e começa com seu marcador no espaço 4 da trilha da federação.

Azul joga em terceiro. Seu marcador fica na posição 3 na trilha da federação e ele recebe 1 crédito extra.

Preto joga por último, mas começa o jogo no espaço 2 da trilha da federação e com 1 crédito e 1 plastiaço adicionais.

CARTAS DOS JOGADORES (CARTAS PARA A PRIMEIRA RODADA)



No início do jogo, cada jogador recebe 6 cartas do baralho da Era I. Cada jogador escolhe 3 para manter e descarta as outras 3.

Caso você seja novo no jogo, tente manter uma carta de cada cor. Não se preocupe demais com esta decisão – todas as cartas oferecem decisões interessantes e você receberá mais cartas em breve.

ANDAMENTO DO JOGO

Este é um resumo de como o jogo funciona:

>> ORDEM DOS JOGADORES

Os jogadores alternam turnos escolhendo ações. Eles jogam na ordem mostrada na trilha da ordem dos jogadores, e esta ordem não é alterada durante a rodada.

>> UM TURNO

Você sempre começa seu turno com 3 cartas. No seu turno, você **baixa uma carta e, simultaneamente, escolhe um dos espaços de ações disponíveis**. Isto significa que você escolhe um espaço de ação que nenhum jogador já tenha escolhido nesta rodada. (Existe um espaço especial, explicado mais à frente, que sempre está disponível.) Você posiciona um de seus marcadores de ação no espaço de ação para mostrar que você o escolheu. Isto torna este espaço **ocupado** e não estará mais disponível pelo resto da rodada.

Caso a cor da carta que você baixou combine com a cor do espaço de ação que você escolheu, então você também poderá realizar o efeito da carta. Caso a cor não combine, então você realizará apenas a ação do espaço de ação e descartará a carta sem nenhum efeito – você alocou pessoas para o trabalho, mas não eram da área de expertise correta, logo eles apenas realizam a tarefa sem cumprir nenhum feito adicional.

Ao final de seu turno, você sempre compra uma carta. Também é possível comprar cartas como parte de sua ação ou efeito das cartas. Caso você termine com mais do que 3 cartas, você deve descartar até ficar com apenas 3. Você pode descartar a qualquer momento antes de começar seu próximo turno.

>> UMA RODADA

Os jogadores continuam realizando turnos até que cada um tenha feito 3 turnos. Conforme as cartas forem sendo baixadas, espaços de ação vão sendo ocupados, tornando-se indisponíveis para aqueles que jogam posteriormente. A quantidade de espaços de ação disponíveis irá diminuir. Quando todos tiverem realizado 3 turnos, a rodada acaba. O final da rodada é descrito em detalhes na página [15].

>> MARCADOR DE ERA

Ao final de cada rodada, o marcador de era avança um espaço ao longo de sua trilha. Quando ele alcançar um espaço de produção, uma fase de produção será realizada.

>> PRODUÇÃO

Durante a produção sua rede submarina irá produzir uma série de recursos. Ao final da produção, cada uma de suas cidades conectadas irá consumir 1 kelp. Detalhes serão esclarecidos na página [16].

>> UMA ERA

Uma era consiste de 4 rodadas na Era I e de 3 nas Eras II e III. O final de cada fase de produção marca o final de uma era. Novas cartas entram em jogo, como mostrado na página [16]. O jogo possui baralhos de cartas diferentes para cada era. Ao final da Era III, o jogo acaba.

>> PONTUAÇÃO FINAL

Ao final do jogo, cada jogador irá pontuar diferentes aspectos de sua rede submarina, e o jogador com mais pontos, é o vencedor.

CARTAS



As cartas em sua mão representam capital humano que você tem à sua disposição. Em cada turno, você irá baixar uma destas cartas para realizar uma ação. Isto representa o envio do seu pessoal para realizar a tarefa escolhida.

Você começa cada turno com exatamente 3 cartas. Durante seu turno, você irá baixar exatamente uma delas, escolhendo, simultaneamente, um espaço de ação

Se a cor da carta baixada não combina com a cor do espaço de ação escolhido, então você ignora a carta e realiza apenas a ação. Contudo, se a cor combina, então você pode realizar o efeito da carta antes ou depois de realizar a ação.

As três cores possuem diferentes níveis de poder:

- **Cartas Verdes** são as mais poderosas, mas você só recebe seu benefício quando você as usar com espaços de ação verdes, que são os mais fracos.
- **Cartas Vermelhas** e espaços de ação vermelhos possuem poderes moderados.
- **Cartas Amarelas** são as mais fracas, mas os espaços de ação amarelos são os mais poderosos.

Algumas cartas possuem um efeito instantâneo. Todas as demais podem ser reivindicadas para utilização posterior, conforme explicado a seguir. Todos os 5 tipos de cartas são explicados nesta parte do manual.



>> EFEITOS INSTANTÂNEOS



Quando você baixa uma carta com este símbolo, se a cor corresponder ao espaço de ação escolhido, você realiza o efeito da mesma imediatamente antes ou depois de realizar a ação escolhida. Se a cor não corresponder, você ignora o efeito da carta.

Independente do caso, estas cartas são posteriormente descartadas para o monte de descarte no tabuleiro principal.

>> REIVINDICANDO UMA CARTA

Existem 4 tipos de cartas que não possuem um efeito instantâneo. Quando você baixa uma destas cartas, se a cor corresponder ao espaço de ação escolhido, você reivindica a carta, colocando-a ao lado de seu tabuleiro de jogador. Ela torna-se uma parte permanente de sua nação submarina.

Se a cor da carta não corresponder, então você não pode reivindicá-la. Ela é colocada no monte de descarte.

>> EFEITOS PERMANENTES



Cartas marcadas com este símbolo possuem um efeito permanente. Você recebe o benefício dela caso você a reivindique, conforme descrito acima. Efeitos permanentes possuem diferentes formas. Alguns são acionados sempre que um determinado evento acontece. Outros lhe dão um desconto em determinadas situações. Outros, ainda, lhe oferecem uma habilidade especial que você poderá usar a cada turno.

É permitido utilizar o efeito permanente de uma carta mesmo durante o turno na qual ela foi reivindicada.

>> CARTAS DE AÇÃO

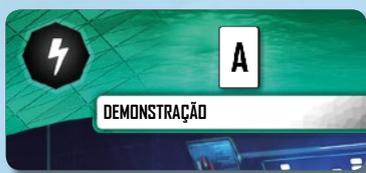


Cartas com este símbolo são cartas de ação. Suas cartas de ação reivindicadas oferecem ações adicionais que sua nação submarina pode realizar. Para usar uma carta de ação, você deve usar um espaço de ação ou o efeito de uma carta que o permita fazê-lo.



EXEMPLO:

Se você escolher este espaço de ação, você pode usar uma de suas cartas de ação e receber 1 plástiaço.



EXEMPLO:

Se você usar esta carta de efeito instantâneo em um espaço de ação verde, você pode usar uma de suas cartas de ação, antes ou depois de realizar a ação do espaço de ação escolhido..

É permitido utilizar uma carta de ação no mesmo turno na qual ela foi reivindicada.

Cada carta de ação é limitada a uma utilização por era. Depois de usá-la, rotacione-a em 90º no sentido horário, para mostrar que ela já foi utilizada e não está mais disponível. Ao final da era, após a produção, todas as cartas de ação são restauradas à sua orientação normal, mostrando que elas estão novamente disponíveis para a próxima era.

Observação: Existem algumas cartas de efeito instantâneo que permitem que você torne uma carta de ação já utilizada, disponível novamente. Este tipo de carta permite que você utilize uma mesma carta de ação mais de uma vez em uma mesma era.

>> LIMITE DE QUATRO

Você está limitado a 4 cartas de ação (e seu assistente pessoal [veja adiante] conta como uma delas). Se você já possui 4, então você deve descartar uma antes de reivindicar uma nova carta de ação. A carta

descartada pode ser uma que já foi utilizada nesta rodada ou uma ainda disponível.

Se você criou espaço para uma nova carta de ação descartando uma carta de ação ainda disponível, você pode realizar a ação da carta descartada imediatamente. Isto funciona como se a nova carta de ação possuísse um efeito instantâneo que permitisse a você usar o efeito da carta descartada.



ASSISTENTE PESSOAL

Durante a preparação, cada jogador recebeu um **assistente pessoal**. Esta é uma carta de ação que já foi reivindicada e está disponível no início do jogo. Ela segue as mesmas regras de qualquer outra carta de ação. Quando utilizar esta carta de ação, você escolhe receber 1 plástiaço ou 1 crédito.

Ela também pode ser descartada devido a regra "limite de quatro".

>> CARTAS DE PRODUÇÃO



Cartas com este símbolo são cartas de produção. Suas cartas de produção reivindicadas têm efeito durante a fase de produção, a qual ocorre 3 vezes durante a partida. Algumas produzem recursos diretamente. Outras podem alterar sua produção baseado no que está conectado à sua rede.

>> CARTAS DE PONTUAÇÃO FINAL



Cartas com este símbolo são cartas de pontuação final. Suas cartas de pontuação final reivindicadas podem lhe trazer pontos ao final da partida. Algumas lhe trarão pontos baseadas em determinados aspectos da rede que você construiu. Outras permitem converter determinados recursos em pontos.

Detalhes específicos sobre efeitos das cartas podem ser encontrados na pág. [19].

>> CARTAS ESPECIAIS



As cartas que você compra do baralho regular são desconhecidas para você até trazê-las à mão. Mas algumas cartas começam o jogo reveladas para todos os jogadores. Estas cartas são chamadas de cartas especiais.

Cartas especiais não podem ser compradas da forma usual. A única forma de adquirir uma é utilizar um espaço de ação que possua uma ilustração como a mostrada ao lado.

Esta ação será explicada na página [20].

Uma carta especial permanece em sua mão e pode ser baixada como outra carta qualquer. Caso ela não combine com o espaço de ação escolhido, ela é descartada, retornando, sem nenhum efeito, para baixo do baralho de cartas especiais. Caso ela combine, ainda assim ela terá um efeito apenas se você pagar o custo mostrado próximo ao canto superior esquerdo da mesma.

EXEMPLO:

O jogador deve pagar 3 créditos para baixar esta carta, caso ele queira utilizar seu benefício especial.



DESCARTANDO CARTAS ESPECIAIS

Quando cartas especiais de 1 ou 2 créditos são descartadas (por exemplo, para diminuir a quantidade de cartas em sua mão), elas devem ser imediatamente retornadas para baixo do baralho de cartas especiais.

Quando você baixar uma carta especial de 1 ou 2 créditos:

- Se a cor não corresponder ao espaço de ação escolhido, retorne a carta para baixo do baralho de cartas especiais.
- Se você escolher por não pagar para usar a carta especial, retorne a carta imediatamente para baixo do baralho de cartas especiais.
- Se a cor corresponder e você pagar para usar a carta especial, então você a mantém. Se ela possui um efeito instantâneo, coloque-a embaixo de seu tabuleiro de jogador depois de realizar seu efeito para assegurar que ela não entre novamente em jogo. Caso ela não tenha um efeito instantâneo, reivindique-a conforme já explicado anteriormente.

As cartas especiais de 3 créditos não têm possibilidade de entrar novamente em jogo. Geralmente elas são valiosas demais para serem descartadas, porém, caso alguém descarte uma delas, a mesma retorna para a caixa do jogo.

ESPAÇOS DE AÇÃO E EFEITOS DAS CARTAS

No seu turno, você escolhe uma ação posicionando um de seus marcadores de ação em um espaço de ação. Espaços de ação que já foram escolhidos nesta rodada estão ocupados e não podem ser escolhidos novamente. Espaços de ação que ainda não foram escolhidos encontram-se disponíveis.

Os dois lados do tabuleiro principal possuem diferentes espaços de ação. Um lado foi desenvolvido para partidas com 2 jogadores. O outro, para partidas com 3 ou 4 jogadores. Uma explicação de cada espaço de ação de cada lado do tabuleiro principal pode ser encontrada na página [20].

Quando você posiciona seu marcador de ação em um espaço de ação, você também deve baixar uma carta de sua mão. Tanto os espaços de ação quanto as cartas de ação possuem 3 possíveis cores. Se a cor da carta baixada corresponde com a cor do espaço de ação escolhido, você poderá resolver o efeito da carta antes ou depois de realizar as ações do espaço de ação. Caso a cor não corresponda, você ignora a carta e realiza apenas as ações do espaço de ação.

É permitida a utilização de apenas parte de uma ação ou efeito de carta. Por exemplo, se um espaço de ação lhe permite construir uma cidade e um túnel, você pode escolher construir apenas um deles, caso queira.

Contudo, você não pode escolher um espaço de ação sem usar pelo menos parte de suas ações. Por exemplo, caso você não possua recursos suficientes para construir pelo menos 1 túnel, você não poderá escolher o espaço de ação que lhe permite construir 2 túneis.

Os efeitos das cartas são completamente opcionais, logo, é possível usar uma carta que corresponda ao espaço de ação e não usar em nada o efeito da mesma.

Nesta parte do manual iremos ilustrar conceitos chave dos espaços de ação, porém muito do que será explicado aqui também se aplica a diversos efeitos de cartas.



Receba 1 Plastiaço.



Receba 1 crédito. Isto significa que você recebe 1 marcador de 1 crédito do estoque e mantém perto de você.



Receba 1 kelp.



Receba 1 carta. Isto significa que você compra uma carta do baralho da era corrente. Você não pode escolher nenhuma das cartas especiais presentes no tabuleiro principal.



Receba 1 marcador de ciência



Receba 1 ponto. Avance seu marcador de pontos um espaço na trilha de pontuação.



Receba 1 biomassa.

» RECURSOS

Cidades Submersas possui muitos recursos que os jogadores podem receber ou gastar. O recebimento de um recurso é representado por um ícone simples:

De forma geral, créditos, marcadores de ciência, kelp, plastiaço e biomassa são utilizados para pagar custos. Kelp também é utilizado para alimentar sua população (existem outras maneiras de alimentar a população, porém o kelp é forma mais eficiente). Cartas são, obviamente, importantes porque elas lhe dão mais opções no seu turno. Pontos são como você ganha o jogo. Desta forma, qualquer coisa que você receba será útil mais cedo ou mais tarde.



EXEMPLO:

O jogador que escolheu este espaço de ação receberá 2 plastiaços e 1 kelp do estoque compartilhado, mantendo-os próximos a sua área de jogo.



Você pode organizar suas cartas reivindicadas por tipo. Os ícones no topo das mesmas permitem que você as deixe parcialmente sobrepostas, como mostrado.

COMPONENTES LIMITADOS E ILIMITADOS

Créditos, kelp, plastiaço, biomassa e marcadores de ciência são ilimitados. Se o estoque estiver acabando, você pode utilizar os marcadores com valores mais altos e os multiplicadores para representar a quantidade que você possui. Você pode fazer trocas a qualquer momento.

Construções são ilimitadas. Caso um tipo particular de construção acabe, você pode, usualmente, substituí-la por uma de outra cor. Por exemplo, se um jogador possui diversas fazendas melhoradas, o estoque de construções verdes pode acabar. O jogador poderia, então, devolver construções verdes para o estoque substituindo os marcadores inferiores de algumas fazendas melhoradas por marcadores de outras cores ainda existentes no estoque. Um marcador verde no topo é suficiente para lembrar que esta é uma fazenda melhorada.

Túneis e cidades não simbióticas são limitadas. O estoque compartilhado começa com 46 túneis. Quando eles acabarem, ninguém mais poderá construir túneis. De forma similar, o jogo possui apenas 17 cidades não simbióticas, e não poderão ser construídas mais.

Cidades simbióticas são limitadas. O limite depende da quantidade de jogadores:

- Em partidas com 2 jogadores, use 7 cidades simbióticas.
- Em partidas com 3 jogadores, use 10.
- Em partidas com 4 jogadores, use 13.

O baralho da era é ilimitado. Caso acabem as cartas do baralho de compra, embaralhe o monte de descarte formando um novo baralho de compra.

Você não deveria ficar sem cartas especiais de 1 e 2 créditos. Sempre que elas são descartadas, elas retornam para baixo do respectivo baralho de compra.

Cartas especiais de 3 créditos são limitadas. Apenas 6 cartas deste tipo estão disponíveis na partida.

>> CIDADES

Cidades proveem o habitat para as pessoas de sua nação submarina. Ao final da partida, cada cidade conectada na sua rede lhe trará pontos. Existem 2 tipos de cidades.

Construir uma cidade:



Pague 2 plastiaços, 1 kelp e 1 crédito para uma cidade não simbiótica (domo branco);



ou pague 1 plastiaço, 1 kelp, 1 biomassa e 2 créditos para uma cidade simbiótica (domo púrpura).

Quando construir uma cidade, pague o custo usual e pegue o domo respectivo do estoque compartilhado. Posicione o domo em um espaço para cidade ainda vazio de seu tabuleiro de jogador. O local escolhido para sua nova cidade deve ser adjacente a uma cidade já existente. Em outras palavras, a nova cidade deve ter um espaço para túnel que possa conectá-la com uma cidade já existente. É permitida a construção de novas cidades antes da construção dos túneis que as conectam.

Cidades simbióticas são um pouco mais caras (biomassa é difícil de conseguir), porém elas podem gerar pontos durante a produção. Cidades não simbióticas são mais fáceis de se construir (se você tiver plastiaço), mas elas não produzem pontos. Ambos os tipos de cidades podem gerar pontos ao final da partida, e ambas requerem kelp para alimentar sua população ao final de uma fase de produção. Sempre que uma regra ou efeito se aplicar a uma cidade, isto significa tanto uma cidade simbiótica quanto uma cidade não simbiótica.

LOCAIS PARA EXPANSÃO

Cada cidade possui um local para construção adicional que não está normalmente disponível. Você só poderá construir nele quando usar uma carta cujo efeito permita especificamente a construção em um destes locais (e apenas se eles estiverem adjacentes a uma cidade existente ou a um local no qual seja possível construir uma cidade).

CUSTOS

O **custo usual** para construir uma cidade, construção ou túnel é mostrado na sua carta de informação. Este é o custo que você paga quando constrói alguma coisa através de um espaço de ação.

Certos efeitos de cartas também permitem a você construir. Caso a carta não especifique um custo, você deve pagar os custos usuais. Contudo, caso a carta especifique um custo, você pagará ele no lugar dos custos usuais.

>> CONSTRUÇÕES

Construções são estruturas especiais que ajudam a manter sua nação submarina autossuficiente. Você pode construir 3 tipos:



- **Construir uma fazenda.** Isto custa 1 kelp.
- **Construir uma usina dessalinizadora.** Isto custa 1 crédito.
- **Construir um laboratório.** Isto custa 1 plastiaço.

Quando você constrói uma construção, pague os custos (que também são mostrados em sua carta de informação) e pegue o marcador da cor correspondente do estoque compartilhado. Posicione esta construção em um espaço para construção vazio. **O espaço de construção escolhido para a nova construção deve ser adjacente a uma cidade já existente ou adjacente a um local no qual possa ser construída uma nova cidade.**

As diferentes construções produzem diferentes coisas durante a fase de produção. Elas produzirão mais caso sejam melhoradas (melhorias serão explicadas na página [12]). Certas cartas podem ter efeitos condicionados que só se aplicam se você possuir certas construções. Construções não possuem nenhum efeito até estarem conectados na sua rede. Para conecta-las você deverá construir túneis e cidades. *Veja SUA REDE, na próxima página.*

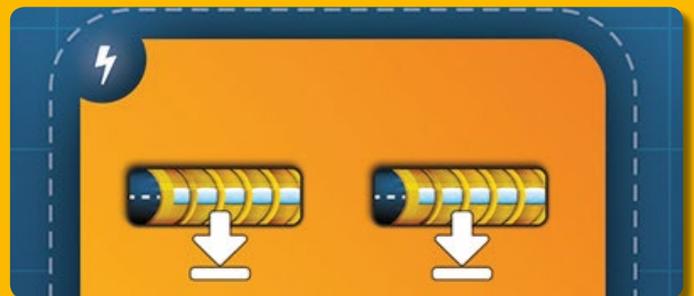
>> TÚNEIS

Túneis conectam suas cidades na sua rede submarina.



Quando você construir um túnel, pague o custo e pegue um túnel do estoque compartilhado. Posicione-o em um local para túneis com o lado não melhorado voltado para cima. O túnel mostrado na ilustração acima é um túnel não melhorado.

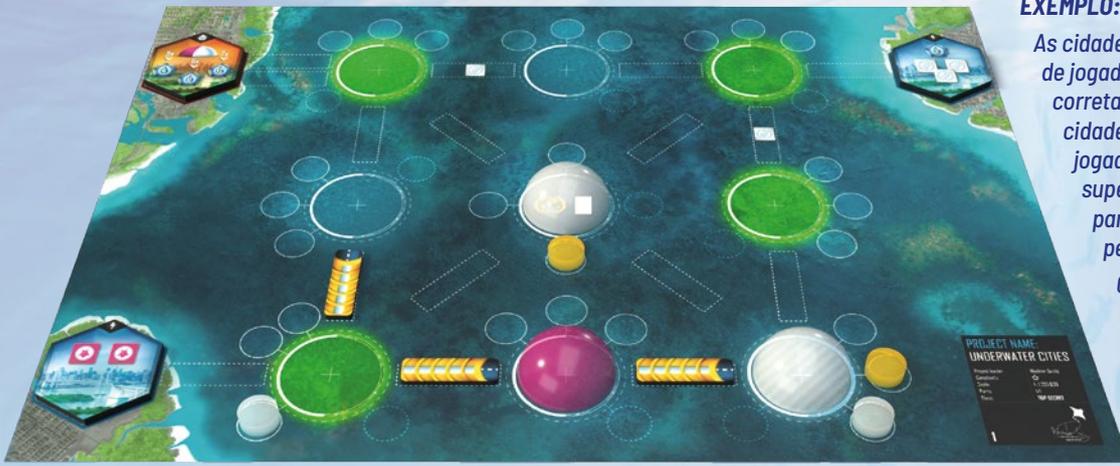
O local escolhido para seu novo túnel deve estar conectado com sua cidade inicial. Túneis são considerados conectados se você puder traçar um caminho ao longo de túneis até sua cidade inicial. O caminho pode passar por cidades ou locais para cidades vazios, mas não por locais para túneis vazios.



EXPANSÃO PASSO A PASSO

Você constrói seus túneis, cidades e construções, um de cada vez. Por exemplo, caso você escolha este espaço de ação, você deverá primeiro construir um túnel em um local válido para sua colocação, o qual pode abrir um novo espaço válido para o segundo túnel.

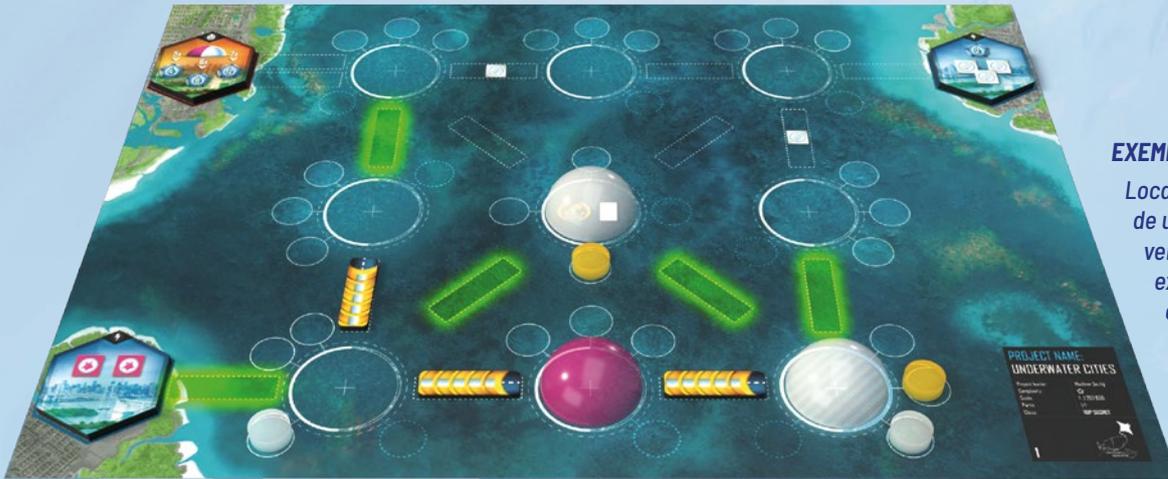




EXEMPLO:

As cidades, construções e túneis neste tabuleiro de jogador foram todos construídos da forma correta. Os locais possíveis para a próxima cidade estão marcados em verde. Caso o jogador construa uma cidade no espaço superior esquerdo, então os outros 2 espaços para cidade tornam-se imediatamente permitidos para se construir.

O local para cidade no canto inferior esquerdo é permitido. Com isto, seus locais para construções são locais permitidos para colocação de construções. O jogador, inclusive, já construiu um [laboratório] em um destes espaços.



EXEMPLO:

Locais permitidos para a construção de um novo túnel estão marcados em verde. Note que todos os 3 túneis existentes estão conectados com a cidade inicial, conforme requerido.

>> SUA REDE

Nós vimos que túneis devem estar conectados com sua cidade inicial, mas construções e cidades não precisam. Isto lhe dá liberdade para escolher como se expandir. Contudo, eventualmente você irá querer que tudo em seu tabuleiro de jogador esteja conectado.

Sua rede são todas as estruturas, cidades e locais de cidades vazios que estão conectados com a sua cidade inicial:

- Por definição, sua cidade inicial sempre está conectada à sua rede.
- Todos os seus túneis estão automaticamente conectados à sua rede, pois não é permitida a construção de um túnel desconectado da rede
- Uma cidade está conectada à sua rede se existir uma cadeia de túneis que levem ela até sua cidade inicial. Como todos os túneis estão

conectados, qualquer cidade que possua um túnel chegando nela, estará conectada, e uma cidade sem túneis está desconectada.

- Uma construção adjacente a uma cidade conectada está conectada em sua rede.

!

Construções e cidades que não se encontram conectadas não produzem durante a fase de produção. Elas também não consomem kelp ao final da produção. Elas não contam durante a pontuação final.



EXEMPLO:

A cidade central e sua construção não estão conectadas, pois não existe nenhum túnel chegando na cidade. A construção no canto inferior esquerdo não está conectada, pois ela não tem uma cidade. Todo o resto está conectado e, com isto, faz parte da rede.



Biomassa é uma substância notável e um pouco mais rara que os demais recursos. Além de ser essencial para a construção de cidades simbióticas, biomassa também pode ser um material de construção universal. Apenas quando construir um túnel, construção ou cidade, qualquer parte do custo requerido em kelp ou plástiaço pode ser pago com biomassa.

EXEMPLO:

Uma cidade não simbiótica custa, normalmente, 2 plástiaços, 1 kelp e 1 crédito. Você pode, porém, construir uma pagando 1 plástiaço, 2 biomassas e 1 crédito.



>> MELHORANDO ESTRUTURAS

Construções e túneis são considerados estruturas neste jogo. Estruturas são diferentes de cidades, pois podem ser melhoradas. *Existe uma carta que permite transformar uma cidade não simbiótica em uma cidade simbiótica, mas isto é uma exceção.*

Para melhorar uma estrutura, você precisa de uma carta ou de um espaço de ação com um ícone como este:



Melhore 1 estrutura. Pague 1 marcador de ciência.

Quando melhorar um túnel, fazenda, usina dessalinizadora ou laboratório, o custo usual é de 1 marcador de ciência. Contudo, efeitos de cartas oferecem a você oportunidades de custos especiais.



Use 1 de suas cartas de ação. Pague os custos usuais para construir uma estrutura. Pague 1 marcador de ciência para melhorar a estrutura que você acaba de construir. [3-4 jogadores]



Receba 2 marcadores de ciência ou melhore 1, 2 ou 3 estruturas, pagando 1 marcador de ciência para cada melhoria. As estruturas não precisam ser do mesmo tipo. [1-4 jogadores]



Receba 2 cartas. Melhore 1 estrutura pagando 1 marcador de ciência ou receba 1 kelp. [2 jogadores]

Quando você melhora uma construção, pegue o marcador da cor correspondente do estoque compartilhado e coloque-o sobre a estrutura que está sendo melhorada. Para melhorar um túnel, vire seu marcador, para deixar o lado melhorado voltado para cima.



Um túnel melhorado ainda conta como um túnel, uma fazenda melhorada ainda conta como uma fazenda e assim por diante. Não é possível melhorar uma estrutura que já esteja melhorada.



Estruturas melhoradas produzem mais durante a fase de produção, e certas cartas podem prover benefícios por possuir estruturas melhoradas.

>> A TRILHA DA FEDERAÇÃO

Nós explicamos como criar sua nação submersa, mas você também terá que criar uma boa reputação perante o governo mundial! Você faz isto escolhendo espaços de ação ou usando cartas que contenham este símbolo:



Avance 1 espaço na trilha da federação.

Antes da primeira rodada, os marcadores dos jogadores são posicionados em locais diferentes na trilha da federação, em ordem inversa a ordem dos jogadores, como explicado na página [6]. No início das rodadas subsequentes, os marcadores começam sempre abaixo do quarto espaço, como será explicado na página [15].

Quando um espaço de ação ou efeito de carta permite que você avance 1 espaço na trilha da

federação, mova seu marcador 1 espaço para cima. Se existir um bônus mostrado neste espaço, imediatamente receba o recurso mostrado. Caso você venha a se mover mais de 1 espaço, receba os bônus dos 2 espaços.

Se o seu marcador terminar em um espaço já ocupado, posicione-o sobre o(s) marcador(es) que já estava(m) lá (estar sobre outros marcadores significa que você joga antes que eles na próxima rodada).

Mesmo se você já tiver avançado para o espaço mais alto da trilha, você ainda pode ganhar benefícios "avançando" mais. Caso você avance quando já está no espaço 1, coloque seu marcador sobre quaisquer outros marcadores no espaço 1 e receba 1 ponto para cada espaço que você deveria avançar.



EXEMPLO:

Laranja realiza uma ação que lhe permite avançar 2 espaços. Ele move seu marcador apenas 1 espaço, pois ele já chegou ao final da trilha. Contudo, ele recebe 2 pontos: 1 por mover-se para este espaço e 1 por "avançar" para fora da trilha. Seu marcador é posicionado sobre os demais marcadores que já se encontravam lá.

>> COMPRANDO CARTAS ESPECIAIS



Este símbolo significa que este espaço de ação permite a você comprar uma carta especial. Diversas cartas especiais estão disponíveis e reveladas no centro do tabuleiro principal.

Quando você compra uma carta especial você:

- pega uma das cartas especiais de 3 créditos (que não é reposta), OU
- pega a carta do topo do baralho (de cartas especiais de 2 ou 3 créditos) e revela a próxima carta deste baralho, OU
- coloca a carta do topo do baralho, com o verso para cima, embaixo do baralho e compra as próximas 3 cartas. Escolha uma destas 3 cartas para manter e retorne as outras 2 para baixo do baralho, em qualquer ordem. Depois revele a carta do topo do baralho.
- Uma vez que uma carta especial se encontre em sua mão, ela é tratada como qualquer outra carta. As diferenças foram mostradas na página [8].

>> USANDO CARTAS DE AÇÃO

Cartas de ação são certos tipos de carta que você reivindica e mantém perto de seu tabuleiro de jogador. Elas possuem ações que poderão ser utilizadas durante o jogo, mas apenas quando você escolher um espaço de ação ou um efeito de carta que contenha este símbolo:



Você pode utilizar 1 de suas cartas de ação.

As regras para utilização das cartas de ação encontram-se na página [8].

>> O ESPAÇO DE AÇÃO SEMPRE DISPONÍVEL

Um espaço de ação está sempre disponível, mesmo no caso de outro jogador já o ter escolhido nesta rodada. Ele não possui nenhuma cor, então você irá ignorar o efeito da carta baixada se você o escolher.



O espaço de ação sempre disponível lhe dá 2 cartas e 2 créditos.

Observação: Alguns efeitos especiais de cartas permitem a você utilizar a ação mostrada em um espaço de ação. Estes tipos de efeitos se aplicam apenas aos espaços de ação coloridos, e não ao espaço de ação sempre disponível.

>> A PEÇA DE AÇÃO DE CLONAGEM (4 JOGADORES)



Em uma partida em 4 jogadores, os espaços de ação importantes ficam rapidamente ocupados.

A peça de ação de clonagem (que só participa de partidas com 4 jogadores) dá aos jogadores uma segunda chance em um destes espaços de ação.

No seu turno, no lugar de escolher um espaço de ação disponível, você pode fazer o seguinte:

1. Pagar 1 crédito.
2. Pegar a peça de ação de clonagem.
3. Escolher um espaço de ação ocupado por outro jogador.

Seu marcador de ação vai para o espaço de ação que você escolheu, sobre o marcador de ação do outro jogador. Você também baixa uma carta, como usual, e você também ganha os benefícios da carta caso ela combine com o espaço de ação escolhido. Note que você não pode escolher um espaço de ação que esteja ocupado por um marcador de ação seu.

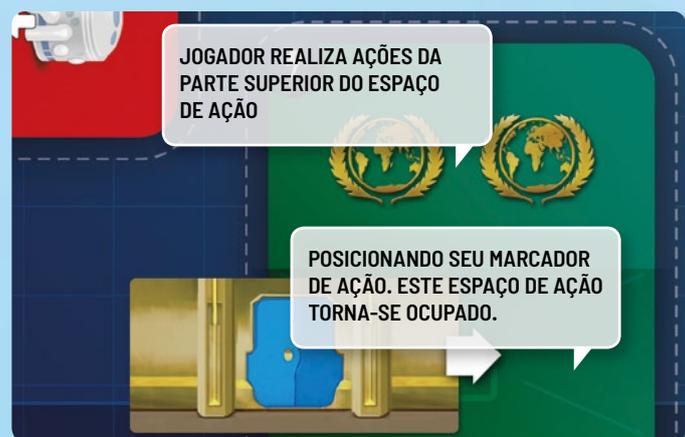
Observação referente aos efeitos das cartas: em uma partida em 4 jogadores, "qualquer espaço de ação ocupado por outro jogador" significa "qualquer espaço de ação ocupado, porém não por você". A ideia é a de que, se você já posicionou um marcador de ação em um espaço de ação, a carta que permite você usar "qualquer espaço de ação ocupado por outro jogador" não permitirá você usar este espaço novamente. Logo, um espaço de ação ocupado por você e também por outro jogador não conta como um "espaço de ação ocupado por outro jogador".

>> USO ÚNICO

Uma vez que a peça de ação de clonagem foi utilizada, ela não mais poderá ser usada pelo restante da rodada. O jogador que fez uso dela, mantém a mesma consigo como um lembrete de que esta opção não está mais disponível. A peça retorna para seu lugar no tabuleiro principal ao final da rodada.

>> RESUMO SOBRE A ESCOLHA DE UM ESPAÇO DE AÇÃO

1. Posicione 1 de seus marcadores de ação em um espaço de ação não ocupado ou no espaço de ação sempre disponível.
2. Baixe uma carta de sua mão.
3. Caso a cor da carta não corresponda a cor do espaço de ação, realize a ação e descarte a carta sem efeito. O espaço de ação sempre disponível não tem cor e não será correspondido com nenhuma carta.
4. Se a cor da carta corresponde, então você escolhe uma das seguintes opções:
 - a. Realize a ação e, depois, resolva o efeito da carta.
 - b. Ou, resolva o efeito da carta e, depois, realize a ação.



ORDEM DE REALIZAÇÃO

Alguns efeitos possuem múltiplas partes. As partes de um efeito podem ser resolvidas em qualquer ordem.



Esta ação lhe permite:

1. Usar uma de suas cartas de ação
2. Construir uma estrutura pelo seu custo usual
3. Pagar 1 marcador de ciência para melhorar a estrutura que acabou de ser construída

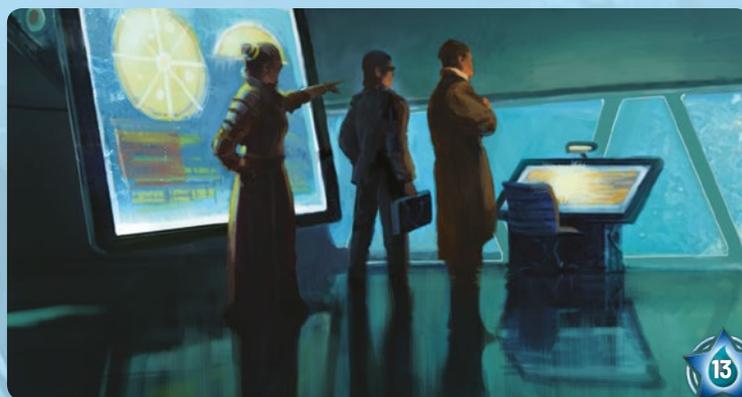
Nós já mencionamos esta ação, e ela significa que você pode construir qualquer estrutura pelo seu preço usual e melhorá-la imediatamente pagando 1 marcador de ciência. Adicionalmente você pode usar uma de suas cartas de ação. Porém você pode alterar a ordem dos componentes individuais desta carta usando, por exemplo, primeiro uma carta de ação que lhe traz 1 crédito e, depois, usar este crédito recém adquirido e mais um marcador de ciência para construir e melhorar uma usina de dessalinização. Note que você também poderia deixar de realizar uma destas partes.

Tenha cuidado!! Você deve resolver todas as etapas dos efeitos de uma carta e, depois, todas as ações de um espaço de ação, ou vice-versa. Resolver estes dois conjuntos de ações simultaneamente não é permitido.



EXEMPLO:

Suponha que você possua a carta com efeito permanente número 37 e a carta de ação número 34, e você decide baixar uma carta no espaço de ação vermelha mostrado anteriormente. Em seu estoque você possui 1 plastiaço e 1 marcador de ciência. Você não possui créditos, mas gostaria de construir uma usina de dessalinização. Aqui vai a descrição de como fazer isto com os recursos e cartas que você possui. Primeiro, pague 1 plastiaço e construa um laboratório. Você construiu seu laboratório em uma cidade conectada e seu segundo laboratório lá, logo, devido a sua carta reivindicada número 37, você recebe 1 crédito imediatamente. Então você paga 1 marcador de ciência para melhorar o laboratório que você acabou de construir (**toda a ação deve ser realizada, não apenas construir ou apenas melhorar**). Agora você pode resolver a outra parte do espaço de ação, que permite que você utilize uma de suas cartas de ação. Você paga 1 crédito, que você acabou de ganhar, para construir a usina de dessalinização. Então você compra uma carta.



Neste caso existe 2 limitações que dizem respeito a resolver efeitos:

1. Caso um novo efeito seja acionado, resolva-o imediatamente, mesmo sem ter terminado o efeito que o acionou (como foi feito na carta número 37).
2. Você deve resolver o efeito de uma carta e as ações do espaço de ação escolhido de forma separada, resolvendo um completamente antes de iniciar o outro.



EXEMPLO:

Leticia escolhe o espaço de ação vermelho mostrado, baixando a carta vermelha número 28. Ela também possui a carta de ação número 19, reivindicada em um turno anterior.

Suponha que ela possua 1 plastiaço, 1 crédito, 1 marcador de ciência, nenhum kelp e nenhum túnel melhorado. Ela encontra-se no espaço 4 da trilha da federação.

O efeito de Coletar Frutos do Mar não tem uso para ela até que ela possua um túnel melhorado, logo ela escolhe resolver o espaço de ação primeiro. O espaço de ação lhe permite construir e melhorar um túnel. Ela paga 1 plastiaço e 1 crédito para a construção, e 1 marcador de ciência pela melhoria. Ela ainda não usará Coletar Frutos do Mar porque ela ainda possui ações do espaço de ação que tenciona usar. Caso ela escolhesse usar Coletar Frutos do Mar neste momento, ela teria de abrir mão do restante das ações do espaço de ação, já que ela não pode mesclar estas ações com o efeito da carta baixada.

A outra parte do espaço de ação lhe permite usar sua carta Construa uma Estrutura. Leticia não possui mais nenhum recurso para construir, mas ela pode usar a segunda parte do efeito desta carta primeiramente. Ela avança 1 espaço na trilha da federação e imediatamente recebe 1 crédito (efeitos da trilha da federação também são efeitos acionados, que devem ser resolvidos imediatamente). Agora ela pode gastar este crédito para construir uma usina dessalinizadora, usando a primeira parte do efeito de sua carta de ação. Ambas as partes foram resolvidas e, com isto, a carta de ação foi finalizada. Com isto, todo o espaço de ação foi resolvido.

Agora, e apenas agora, ela usará sua carta Coletar Frutos do Mar. Ela possui um túnel melhorado, então ela recebe 1 kelp.

Não existe nenhuma possibilidade de ela ter utilizado este kelp para construir uma fazenda no lugar da construção da usina dessalinizadora. O espaço de ação e todos os efeitos acionados por ele devem ser resolvidos completamente antes de ela poder usar sua carta.

Obviamente, também seria possível utilizar Coletar de Frutos do Mar antes do espaço de ação, porém, no caso de Leticia, teria sido inútil, a menos que ela já possuísse um túnel melhorado em um turno anterior, situação na qual ela teria recebido 1 kelp antes de realizar o espaço de ação.



BÔNUS DE CONSTRUÇÕES

Seu tabuleiro de jogador mostra certos bônus que você pode ganhar ao construir. Cada tabuleiro de jogador oferece bônus diferentes. Quando você constrói cidades ou estruturas em locais marcados com um recurso, você recebe aquele recurso.



Construir em um local marcado com estes símbolos permitem a você avançar 1 espaço na trilha da federação e comprar 1 carta do baralho da era atual.

Você recebe estes bônus mesmo que a cidade ou a estrutura construída ainda não estejam conectados à sua rede. Estes bônus são efeitos acionados, os quais devem ser resolvidos imediatamente, mesmo no meio de uma ação:

EXEMPLO:

Suponha que seja permitida a construção no local mostrado ao lado. Você escolhe a ação que lhe permite construir 2 túneis.

Você paga 1 plastiaço e 1 crédito para construir neste local e, imediatamente, recebe 1 plastiaço. Você pode usar este plastiaço (e mais 1 crédito) para construir o segundo túnel.

» METRÓPOLES

Você também se beneficia ao expandir sua rede para conectar-se com as metrópoles costeiras.

Para conectar esta metrópole, você precisa construir 1 túnel no espaço adjacente a ela.



Para conectar esta metrópole, você precisa construir túneis em ambos os espaços adjacentes a ela.



As peças de metrópoles oferecem diversos benefícios que só se aplicam quando a metrópole estiver conectada. Sua metrópole marrom pode lhe dar pontos ao final da partida. As metrópoles azuis possuem um efeito imediato ou um efeito imediato e um efeito de produção.

FINAL DO TURNO

Ao final de seu turno, você sempre compra uma carta. Isto é realizado em adição a qualquer carta que você tenha adquirido durante seu turno. Como você sempre usa uma carta, você deve ter, no mínimo, 3 cartas agora.

Se você possuir mais do 3 cartas, você deve descartar até ficar com apenas 3. Porém, você pode pensar sobre este descarte enquanto os outros jogadores estão jogando. Oficialmente esta decisão só deve ser tomada no início de seu próximo turno. Na prática, você pode descartar assim que tiver tomado uma decisão a respeito.

FINAL DA RODADA

Durante o curso de uma rodada, cada jogador terá tido 3 chances de jogar uma carta e escolher um espaço de ação. Ao final da rodada, tudo deve ser reiniciado.

1. Retorne todos os marcadores de ação para seus donos.
4 jogadores: o jogador que está com o peça de ação de clonagem deve retorná-la para sua posição neste momento.
2. Reordene os marcadores da ordem dos jogadores de acordo com a ordem dos marcadores na trilha da federação. O jogador com o marcador mais acima na trilha da federação jogará primeiro na próxima rodada, e assim por diante. Caso existam marcadores empilhados na trilha da federação, um marcador é considerado à frente de marcadores abaixo dele. Dentre os marcadores abaixo do quarto espaço da trilha da federação, a ordem relativa dos jogadores não é alterada.
3. Uma vez que você tenha determinado a ordem dos jogadores da próxima rodada, mova todos os marcadores da trilha da federação para os espaços coloridos abaixo do quarto espaço.
4. Avance o marcador de era. Caso seja o final de uma era, então realize uma fase de produção antes da próxima rodada.

Observação: tenha certeza de determinar a nova ordem dos jogadores mesmo que este seja o final da última rodada. A ordem dos jogadores é o critério de desempate.



EXEMPLO:

É o final da segunda rodada. Preto e Azul não avançaram na trilha da federação, logo eles serão os últimos na terceira rodada. A ordem relativa de ambos não se altera, então Preto irá jogar antes de Azul. No espaço 2 o desempate é a ordem da pilha. Como Laranja está em cima, Laranja jogará primeiro.

PRODUÇÃO

>> MOMENTO DA REALIZAÇÃO



O marcador de era move-se 1 espaço na trilha da era ao final de cada rodada. Depois de 4 rodadas, ele será movido para um espaço de produção, lembrando-o que chegou o momento da primeira fase de produção. A segunda fase de produção ocorre 3 rodadas depois.

A fase de produção final ocorre 3 rodadas depois desta última. Você irá, ao todo, jogar 10 rodadas e realizar 3 fases de produção. Cada fase de produção marca o final de uma era.

>> A PRODUÇÃO DE SUA REDE

Todos os jogadores podem gerenciar sua produção simultaneamente. Cada túnel adjacente a uma cidade e cada construção em sua rede produzirá alguma coisa. Estruturas melhoradas produzirão mais. Cidades simbióticas produzem 2 pontos!

Cidades não simbióticas não possuem nenhuma produção própria, mas elas ainda são úteis, pois elas conectam construções à sua rede.

Você também recebe um pequeno bônus quando possui 2 construções melhoradas de mesmo tipo em uma mesma cidade.

A produção de sua rede é mostrada na sua carta de informação.



EXEMPLO:

Cada fazenda adjacente a uma cidade conectada produz 1 kelp.



EXEMPLO:

Se esta fazenda adjacente a uma cidade conectada for uma fazenda melhorada, ela também produz 1 ponto.



EXEMPLO:

Caso você possua ao menos 2 fazendas melhoradas na mesma cidade conectada, elas também produzirão 1 kelp adicional e 1 ponto adicional.

>> COISAS QUE NÃO PRODUZEM

- Uma cidade não produzirá caso não esteja conectada à sua rede.
- Uma construção não produzirá caso não esteja adjacente a uma cidade conectada.
- Um túnel não produzirá caso não esteja adjacente a uma cidade (um túnel conectado a uma metrópole com efeito de produção, permitirá que a metrópole produza, mas a metrópole não permite que o túnel produza).

Pense da seguinte forma: As cidades conectadas são os locais onde as pessoas podem viver. São as pessoas que estão fazendo o trabalho produtivo. Logo, uma cidade não conectada não irá produzir porque ninguém vive lá – ninguém pode se mudar para lá até que você construa um túnel para isto. De forma similar, uma construção adjacente a um local de cidade vazio ou de uma cidade desconectada não possui ninguém para rodar a operação. E túneis que não estão conectados a nenhuma de suas cidades não tem movimento suficiente para produzirem.

>> PRODUÇÃO DE CARTAS E METRÓPOLES



Caso você tenha reivindicado cartas de produção ou se tiver conectado sua rede a qualquer metrópole com efeito de produção, você deve aplicar seus efeitos neste momento. Quando avaliar um efeito de produção que depende de suas cidades ou construções, você sempre deve ignorar cidades ou construções que ainda não estão conectadas à sua rede.

Algumas cartas de produção não possuem uma produção própria. No lugar disto, elas podem modificar a produção de seus túneis, construções e cidades. Estas cartas devem ser avaliadas quando sua rede produz, e elas não se aplicam a túneis, construções ou cidades que não produzem.



1 As duas fazendas produzem 2 kelp. A fazenda melhorada também produz 1 ponto.

2 As duas usinas dessalinizadoras produzem 2 créditos. Nenhuma delas foi melhorada, logo elas não produzem nenhuma biomassa.

3 Dois laboratórios melhorados na mesma cidade produzem 3 plásticos e 2 marcadores de ciência.

4 Três túneis estão adjacentes a cidades, logo eles produzem 3 créditos. Um está melhorado, também produzindo 1 ponto. O quarto túnel não está adjacente a uma cidade, logo, não produz nada, mas ele conecta a metrópole à sua rede.

5 A cidade simbiótica conectada com a rede produz 2 pontos.

6 A carta de produção produz 1 crédito.

7 Uma metrópole está conectada à rede e produz 2 pontos.

8 Depois de contabilizar toda a produção, o jogador precisa alimentar as cidades conectadas à sua rede. Apenas duas cidades estão conectadas, logo ele paga 2 kelp.

A cidade não conectada é ignorada durante a produção. Como ninguém ainda mora lá, seu laboratório não produz nada e ela também não requer nenhum kelp.

»» FINAL DA ERA

Após todos terem resolvido todas as produções de todas as suas fontes, é hora de realizar os passos de final da era:

1. Retorne suas cartas de ação para a orientação normal, para mostrar que elas poderão ser utilizadas na próxima era (este passo não é necessário no final da última era).
2. Alimente suas cidades (explicado ao lado).
3. Remova do jogo o baralho de cartas da era passada e seu respectivo descarte. Os jogadores mantêm as cartas daquela era que eles ainda possuam, mas nenhuma nova será mais comprada.
4. Embaralhe o baralho de cartas da nova era e posicione-o no tabuleiro principal. Este é o novo baralho de compra. Cada jogador compra 3 cartas da nova era, adicionando-as as 3 que já tinha na mão. Dentre suas 6 cartas, cada jogador escolhe 3 para manter e descarta as restantes. (Cartas descartadas da nova era vão para o monte de descarte. Cartas descartadas da era anterior retornam para o baralho daquela era.) Pule esta etapa no final da última era.
5. Avance o marcador de era.

Uma vez que todos tenham descartado para o limite de 3 cartas, o jogo está pronto para ser continuado na nova era com seu novo baralho; ou se tiver terminado a terceira era, para a pontuação final.

»» ALIMENTANDO AS CIDADES



Ao final da produção, cada cidade conectada à sua rede deve ser alimentada com 1 kelp (cidades simbióticas possuem o mesmo requisito que as não simbióticas). Retorne estes kelp para o estoque compartilhado. Caso você possua mais cidades do que kelp, você gasta todo o kelp que possui para alimentar as cidades que você puder, e as demais cidades serão alimentadas de acordo com a tabela acima:

Para cada cidade não alimentada, pague 1 biomassa. Caso alguma cidade ainda esteja não alimentada, você a alimentará perdendo 3 pontos por cidade ao final da fase de produção. Caso você perca todos os seus pontos e ainda tenha cidades não alimentadas, apenas mantenha seu marcador de pontos no 0, porém é extremamente improvável que você perca esta quantidade de pontos, exceto caso você esteja fazendo isto deliberadamente

Apenas cidades conectadas na sua rede requerem alimentação. Cidades que não estão conectadas não contam como cidades, porque elas não possuem pessoas morando lá.

»» PONTUAÇÃO FINAL

Sua nação submersa irá marcar pontos ao longo do curso da partida, algumas vezes como efeitos de certas cartas, algumas vezes durante a produção. Ao final da partida você poderá ganhar pontos por metrópoles que você tenha conectado ou por cartas específicas que você reivindicou. Finalmente, você também receberá pontos pela composição geral de sua rede e pelos seus recursos.

A ordem da pontuação final é mostrada na carta de informação do jogador.



RESUMO DE LIMITE DE MÃO:

Você deve descartar até ter apenas 3 cartas na mão no início de seu turno e no início de cada era. Em qualquer outro momento é permitido possuir mais que 3 cartas.

Se uma carta aumenta seu limite de mão em 1, então você deve descartar até ter apenas 4 cartas no início de seu turno e no início de cada era. Ainda assim é possível que você comece um ou mais turnos com 3 cartas na mão, pois este efeito só altera o descarte, não o modo como você compra cartas.

>> PEÇA DE PONTUAÇÃO FINAL



A metrópole no canto superior esquerdo de seu tabuleiro de jogador lhe trará pontos caso você tenha conectado ela à sua rede com ambos os túneis necessários.

>> CARTAS DE PONTUAÇÃO FINAL



Cartas marcadas com este símbolo podem lhe trazer pontos ao final da partida. Algumas cartas recompensam certas realizações. Outras permitem trocar recursos por pontos. Você deve comprar tanto quanto puder, pois não existe mais nada que você poderá fazer com recursos e comprar pontos através de cartas de pontuação final é mais eficiente que converter recursos em pontos depois de pontuar todo o resto.

>> PONTUANDO SUA REDE

Seus pontos são baseados na quantidade de diferentes construções adjacentes a cada cidade conectada:

- 2 pontos por uma cidade conectada sem nenhuma construção.
- 3 pontos por uma cidade conectada com 1 tipo de construção.
- 4 pontos por uma cidade conectada com 2 tipos de construção.
- 6 pontos por uma cidade conectada com 3 tipos de construção.

>> PONTUANDO SEUS RECURSOS

Agora, muitos dos recursos que sobraram com você podem ser convertidos em pontos:

1. Primeiro, venda todas as suas biomassas por 2 créditos cada.
2. Então compre 1 ponto para cada 4 créditos, kelp, marcadores de ciência ou plásticos que você possua, em qualquer combinação (por exemplo, 3 kelp e 1 plástico valem 1 ponto; 1 marcador de ciência, 2 plásticos e 1 crédito valem 1 ponto; etc).

Recursos que sobrem após esta conversão não valem nada. Converta tudo o que você puder e ignore o que restar.



EXEMPLO DE PONTUAÇÃO FINAL:

1. Como a metrópole marrom está conectada à rede por 2 túneis, ela traz pontos. Verificando as estruturas melhoradas do jogador, nós encontramos 2 fazendas conectadas, 3 usinas dessalinizadoras conectadas, 3 laboratórios conectados e 3 túneis adjacentes a cidades. Isto conta como 2 conjuntos completos de estruturas melhoradas, logo esta metrópole confere 8 pontos.
2. O jogador possui 2 cartas de pontuação final que lhe permite comprar pontos. Ele gasta 6 marcadores de ciência para comprar 9 pontos. Ele gasta 2 pares de kelp e plástico para comprar 2 pontos. Isto soma um total de 11 pontos provenientes de cartas de pontuação final.
3. Agora ele conta os pontos por cidades e suas estruturas. Ele recebe 6 pontos para cada cidade que tenha uma estrutura de cada tipo **A**, totalizando 12 pontos. A sua cidade com 2 tipos de estruturas **B** vale 4 pontos. Sua cidade com um único tipo de estrutura **C** vale 3 pontos. E sua cidade sem nenhuma estrutura **D** ainda vale 2 pontos, pois está, pelo menos, conectada na sua rede. Já sua cidade não conectada **E** é ignorada. Como ninguém mora lá, ela também não trará pontos. Suas cidades totalizam 21 pontos.
4. Dos recursos que sobraram, as biomassas são convertidas em créditos (ou o jogador pode fazer isto de cabeça), gerando 6 créditos, já que cada biomassa vale 2 créditos. Agora ele possui 22 créditos (16 + 6), 2 plásticos e 1 marcador de ciência, os quais são convertidos em pontos a taxa de 4 unidades por ponto, gerando 6 pontos. 1 unidade de crédito sobra, mas é ignorada. Caso um desempate seja necessário, ele é realizado pela posição na trilha da federação na última rodada

GANHANDO A PARTIDA

O jogador que tiver mais pontos, ganha. No caso de existir um empate, o desempate é realizado pela posição na trilha da federação na última rodada (a política traz resultados).

Independente do resultado da partida, tome um tempo para apreciar a extensiva rede de cidades submersas que você construiu. Graças ao seu esforço, milhões de pessoas agora possuem alimento, água e abrigo. Bom trabalho!



Autor: Vladimír Suchý
Ilustrações: Milan Vavroň
Design: Radek „rbx“ Boxan
Produção: Kateřina Suchá
Regras: Jason Holt
Tradução: Romir G. E. Paulino
Revisão: Vinicius Carlos Vieira
Supervisão: Fábio Ribeiro
Diagramação: Victor Cast

Testadores: Vojta, Karolína, Katka, Vodka, Manu § Michele, Miloš Procházka, Vlaada, Zdenka, Marcela, Kretén, Jana Z., Vitek, Pogo, Jarda Kovařík, Lama, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Klub deskových her LEGIE, Dan Frejek, Robert, Richard, Medvěd, Kew, Jirka Bauma, Petr Holub, Fanda Horálek, Rumun a Monika; frequentadores das noites de jogo de Podmitrov, Beskydských zimních hrátek, Trachtace, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pitrs, Ella, Elnie, Tomik, Zachi, Fuchso).

Obrigado a: Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Angrid V., Mike P., Jiřina

Agradecimentos especiais: Marco Ferrari, Petr Čáslava, Opčik, Filip Murmak.

REGRAS FREQUENTEMENTE ESQUECIDAS

Os jogadores geralmente esquecem destes detalhes.

- A quantidade de domos de cidades simbióticas disponíveis depende da quantidade de jogadores – 2 jogadores, 7 domos; 3 jogadores, 10 domos; 4 jogadores, 13 domos.
- Você joga na ordem da trilha da ordem dos jogadores. Normalmente isto significa que você não terá turnos em sentido horário.
- Caso você reivindique uma carta de ação e você já possua 4, você deve descartar uma das antigas. Caso você descarte uma carta de ação que estava disponível em uma situação como esta, então você pode usar sua ação imediatamente.
- Quanto você constrói uma estrutura ou cidade, você pode usar biomassa como sendo kelp ou plástiaço.
- Cartas especiais não possuem um monte de descarte. Cartas especiais de 1 ou 2 créditos retornam para baixo de seu baralho de compra quando são descartadas. Cartas especiais de 3 créditos saem do jogo quando são descartadas.
- Quando você paga para usar uma carta especial com um efeito instantâneo, ela não retorna para o monte. Ao invés disto, mantenha ela embaixo de seu tabuleiro de jogador.
- Durante a produção, os túneis só produzem se estiverem adjacentes a uma cidade.

VARIANTES

>> 1) CONTRATOS GOVERNAMENTAIS



Use estas cartas para inserir objetivos intermediários em sua partida, para os quais os jogadores podem competir. Embaralhe o baralho de contratos governamentais e revele 3 aleatoriamente, posicionando-os nos espaços respectivos do tabuleiro principal no início da partida. Retorne as demais cartas para a caixa do jogo.

Durante a partida, qualquer jogador pode reivindicar um contrato governamental assim que ele satisfizer seus critérios. O jogador pega a carta e recebe seus benefícios imediatamente. Contratos reivindicados não são repostos.

>> 2) O VERSO DOS TABULEIROS DE JOGADOR

O verso dos tabuleiros de jogador é feito para jogadores experientes. As cidades possuem diferentes quantidades de locais para construção. Os locais preto e vermelhos são locais onde você deve pagar **sobretaxas** – recursos extras para construção. Eles podem lhe dar bônus imediatos ou aumentar a produção. Caso você queira usar este lado do tabuleiro de jogador, todos os participantes desta partida devem fazer o mesmo.

>> SOBRETAXAS

Alguns locais podem ter sobretaxas para construção (eles não existem no lado recomendado para sua partida inicial). **A sobretaxa é aplicada após qualquer desconto ou redução de custo que você possa ter.** Por exemplo, caso um efeito lhe permita construir em um determinado local gratuitamente, você ainda deverá pagar a sobretaxa, caso este local exija uma.

A sobretaxa aplica-se apenas para a construção – ela não se aplica para melhoria.

>> MULTIPLICADORES DE PRODUÇÃO

Multiplicadores de produção indicam que o nível usual de produção será produzido múltiplas vezes. Mais especificamente, o multiplicador 2x mostrado ao lado significa que a estrutura irá produzir sua quantidade usual de produção uma vez mais. Por exemplo, duas usinas dessalinizadoras adjacentes a uma cidade conectada iriam, normalmente, produzir 3 créditos e 2 biomassas. Caso uma delas possua este multiplicador, ele irá produzir 1 crédito e 1 biomassa adicionais, totalizando 4 créditos e 3 biomassas.

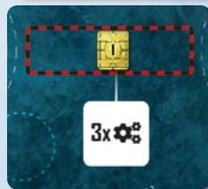


Como você pode notar neste exemplo, o multiplicador aplica-se à produção usual da estrutura melhorada, mas não a qualquer produção adicional associada com este local.

Multiplicadores não são aplicados fora da produção. Por exemplo, se um efeito lhe permite receber a produção de uma de suas usinas dessalinizadoras



Quando você construir uma cidade neste local, você deve pagar uma sobretaxa de 3 plástiaços e 3 créditos. Uma cidade simbiótica conectada neste local iria produzir 6 pontos durante a produção (no lugar de apenas 2). Já uma cidade não simbiótica não produz pontos por si só, logo, não teria nenhum bônus neste local. O bônus de produção não se aplica às estruturas ou túneis adjacentes.



Quando você construir um túnel neste local, você deve pagar uma sobretaxa de 1 crédito. Um túnel neste local produz 3 vezes durante a produção, caso esteja adjacente a uma cidade conectada. Isto significa que um túnel não melhorado produziria 3 créditos e um túnel melhorado, 3 créditos e 3 pontos.



Este bônus de produção se aplica apenas se você construiu ambos os túneis e, como usual, apenas se os túneis estão adjacentes a uma cidade conectada. Neste caso, você recebe 2 créditos extras quando os túneis produzirem, durante a produção. Esta produção extra independe de os túneis estarem ou não melhorados.



Quando você construir um túnel neste local, deve pagar uma sobretaxa de 1 crédito e 1 plástiaço. Durante a produção, o metrôpole conectada produz 2 pontos adicionais. Este bônus independe da produção dos túneis.



Quando você construir uma cidade neste local, você deve pagar uma sobretaxa de 2 marcadores de ciência e 2 créditos. Você recebe imediatamente 6 pontos, independente da cidade estar ou não conectada.

melhoradas que possua um multiplicador, você receberá apenas 1 biomassa e 1 crédito. Apenas durante a produção ela iria gerar 2 biomassas e 2 créditos.

>> 3) JOGO SOLO

Para jogar Cidades Submarinas sozinho, use o lado avançado do tabuleiro de jogador e o lado para 2 jogadores do tabuleiro principal. A quantidade de cidades simbióticas não é limitada nesta variante. Prepare o jogo como para uma partida com 2 jogadores, **retirando a peça de metrôpole mostrada ao lado.**



Pegue 3 marcadores de ação de uma cor não utilizada e use-os para ocupar os espaços de ação mais a direita (primeiro espaço em sentido horário) de cada cor. Você joga "primeiro", logo seu marcador fica no quarto espaço da trilha da federação. Você não precisa de um marcador para a ordem dos jogadores.

>> FUNCIONAMENTO DO JOGO

Jogue a rodada da forma usual. Ao final de cada rodada, pegue seus marcadores de ação e mova todos os marcadores de ação do "não jogador" um espaço no sentido horário.

Caso você não tenha avançado na trilha da federação, jogue sua próxima rodada com um quarto espaço de ação ocupado, determinado da seguinte forma:

1. Revele a primeira carta do baralho de compra desta era. Adicione os dígitos do número dela, formando um valor.
2. Começando com o primeiro espaço de ação verde (como "1") e contando cada espaço em sentido horário, conte até chegar neste valor. Posicione um novo marcador de ação de um não-jogador neste espaço de ação, caso esteja vazio. Caso contrário, mova o marcador de ação para o próximo espaço de ação vazio em sentido horário.

Os 3 marcadores do não-jogador da mesma cor, que foram posicionados inicialmente, movem-se sempre um espaço no sentido horário. O quarto marcador é sempre posicionado aleatoriamente, e apenas caso você não avance na trilha da federação durante a rodada.

>> OBJETIVO

Você ganha caso possua pelo menos 7 cidades conectadas e 100 pontos. Anote sua pontuação tente melhorá-la continuamente.

Observação: Não é possível jogar o modo solo com a variante dos contratos governamentais.

OBSERVAÇÕES REFERENTES A EFEITOS DAS CARTAS

Suas cartas afetam seu próprio tabuleiro de jogador durante seu próprio turno. Suas cartas de produção se aplicam apenas na sua própria produção. Não existe nada que possa afetar tabuleiros de outros jogadores. Nenhum dos efeitos de suas cartas pode ser aplicado durante o turno de outros jogadores.

- **AO FINAL DA PARTIDA RECEBA 1 PONTO PARA CADA 3 FAZENDAS CONECTADAS QUE VOCÊ POSSUI:** Conte todas as fazendas conectadas que você possui, divida por 3 e arredonde para baixo. Esta é a quantidade de pontos que você recebe.
- **CIDADE:** Caso não seja especificado, isto refere-se tanto a cidades não simbióticas, quanto cidades simbióticas.
- **CONECTADO:** Isto sempre significa “conectado à sua rede”. Por exemplo, “caso você possua pelo menos 3 usinas dessalinizadoras conectadas...” significa que o efeito irá ser acionado apenas se as usinas dessalinizadoras estiverem em sua rede. Sua rede é explicada na página [11].
- **CONSTRUA:** Qualquer coisa que você construa, deve ser feito em um local permitido.
- **CONSTRUÇÃO:** Uma construção pode ser uma fazenda, uma usina dessalinizadora ou um laboratório. Túneis e cidades não são construções.
- **CUSTO ESPECIFICADO:** Algumas cartas especificam quanto você paga para construir uma estrutura ou cidade. Nestes casos você não pagará o custo usual, mas sim, o custo especificado pela carta.
- **CUSTO USUAL:** O custo usual é o custo mostrado na sua carta de informação. Este é o custo que você normalmente paga para construir estruturas ou cidades.
- **DESCONTO:** Caso não seja especificado de outra forma, o desconto é subtraído do custo usual. Contudo, é permitido aplicar diversos descontos e combiná-los com cartas que lhe permitem pagar um custo especial. Descontos não podem levar o custo abaixo de zero. Por exemplo, se você possui um desconto de 2 créditos para a construção de um túnel que custa 1 crédito e 1, você tratará este desconto como sendo apenas de 1 crédito, pagando simplesmente 1 plastiaço.
- **DURANTE A PRODUÇÃO, PRODUZA 1 BIOMASSA:** Caso você não possua nada que gere biomassa durante a produção, então este efeito não é aplicado.
- **DURANTE A PRODUÇÃO, VOCÊ PRODUZ 1 KELP ADICIONAL PARA CADA 3 LABORATÓRIOS CONECTADOS:** Conte a quantidade de laboratórios conectados à sua rede, divida por 3 e arredonde para baixo. Esta é a quantidade de kelp que você recebe.
- **ESTRUTURA:** Uma estrutura pode ser uma fazenda, usina dessalinizadora, laboratório ou túnel. Cidades não são estruturas.
- **FAZENDA, USINA DESSALINIZADORA, LABORATÓRIO, TÚNEL:** Estruturas melhoradas ainda contam como estruturas. Por exemplo, uma fazenda melhorada ainda é uma fazenda.
- **GRATUITAMENTE:** Caso o custo seja zero, a carta irá lhe dizer isto. Uma vez que o custo seja gratuito, descontos não tem efeito.
- **LOCAL PARA EXPANSÃO:** Cada cidade possui um local especial para construção, o qual só pode ser utilizado se você usar uma carta Pesquisa. Locais para expansão seguem as regras normais – o local de expansão escolhido deve ser adjacente a uma cidade ou a um local para cidade no qual seja permitida a construção.
- **PAGUE:** Muitas cartas permitem que você pague um custo para obter um benefício. Como é esperado, se você não puder pagar, você não recebe o benefício (contudo, você pode baixar a carta sem nenhum efeito). Caso não esteja especificado de outra forma, você paga o custo e ganha o benefício apenas uma vez. Cartas que permitem pagar mais para receber mais irão especificar isto.
- **PODE:** O efeito de uma carta é sempre opcional. Em certas cartas, como aquelas que exigem um pagamento para um efeito instantâneo,

nós usamos a palavra “pode” para lembrá-lo desta regra, porém o efeito é opcional mesmo nas cartas que não contenham esta palavra.

- **QUALQUER ESPAÇO DE AÇÃO OCUPADO POR OUTRO JOGADOR:** Isto refere-se a qualquer espaço de ação ocupado, exceto aqueles ocupados por seus marcadores de ação. Isto não inclui o espaço de ação sempre disponível, pois ele nunca é considerado ocupado. Em uma partida com 4 jogadores, um espaço de ação ocupado por você e outro jogador não conta como um espaço ocupado por outro jogador (porque também está ocupado por você).
- **REALIZE A AÇÃO DE UM ESPAÇO DE AÇÃO:** Isto lhe permite realizar uma segunda ação. Você não usa um marcador de ação no segundo espaço de ação, e também não baixa uma segunda carta.
- **RECEBA A PRODUÇÃO DE UMA ESTRUTURA MELHORADA ADJACENTE A UMA CIDADE CONECTADA:** Escolha uma estrutura melhorada adjacente a uma cidade conectada. Na sua carta de informação veja o que ela produz usualmente e receba estes recursos. Isto não impacta sua produção durante uma fase de produção.
- **SE VOCÊ ESTÁ NO TERCEIRO ESPAÇO DA TRILHA DA FEDERAÇÃO:** Isto se aplica se seu marcador está no espaço marcado com 3. Isto não se aplica se seu marcador está em qualquer outro espaço.
- **SEMPRE QUE UM ESPAÇO DE AÇÃO LHE DER PELO MENOS 1 PLASTIAÇO, RECEBA 1 PONTO:** Caso o espaço de ação lhe permita escolher entre receber 1 plastiaço ou fazer alguma outra coisa, você ganhará o ponto apenas se escolher receber o plastiaço. O efeito não é acionado por plastiaços recebidos de qualquer outra forma. Por exemplo, se um espaço de ação lhe permitir avançar 2 espaços na trilha da federação, você não acionará este efeito, mesmo que este avanço lhe gere 1 plastiaço.
- **SEMPRE QUE VOCÊ COMPLETAR A MELHORIA DA SEGUNDA FAZENDA DE UMA CIDADE CONECTADA:** A cidade deve estar conectada. Ela deve possuir pelo menos 2 fazendas, porém pode ter mais. Ela deve já possuir exatamente 1 fazenda melhorada. Assim que você melhorar a segunda fazenda, o efeito é acionado imediatamente.
- **SEMPRE QUE VOCÊ CONSTRUIR O SEGUNDO LABORATÓRIO DE UMA CIDADE CONECTADA:** Se ela não está conectada, o efeito não é acionado. Um terceiro laboratório não irá acionar o efeito.
- **SEMPRE QUE VOCÊ CONSTRUIR UM SEGUNDO TÚNEL NO MESMO TURNO:** Isto é acionado em qualquer turno no qual você construa pelo menos 2 túneis. Ele é acionado imediatamente após você ter construído o segundo túnel, mesmo que você esteja no meio da resolução de um efeito.
- **SEMPRE QUE VOCÊ USAR O ESPAÇO DE AÇÃO MOSTRADO:** Este efeito é acionado quando você escolhe o espaço de ação no seu turno ou quando você usa o espaço de ação como efeito de uma carta. O efeito acionado modifica as regras do espaço de ação durante o seu turno.
- **TROQUE:** Isto funciona exatamente como pagar, exceto que o efeito funciona em ambos os sentidos. Por exemplo, você pode pagar 1 kelp para ganhar 1 plastiaço ou pagar 1 plastiaço para ganhar 1 kelp. Você não pode trocar mais do que a quantidade especificada. Por exemplo, uma carta que lhe permite trocar 1 por 1, não lhe permite trocar 2 por 2.
- **UMA VEZ POR TURNO:** Isto sempre se refere ao seu turno. Não existem cartas que se referem ao turno dos demais jogadores.
- **VOCÊ PODE MELHORAR 1 OU 2 FAZENDAS:** Para cada, pague 1 crédito ou 1 marcador de ciência. Para melhorar 2 fazendas, você pode pagar 2 créditos, 2 marcadores de ciência, ou 1 crédito e 1 marcador de ciência.

»» PARA 3 OU 4 JOGADORES



Receba 1 marcador de ciência, 1 plástiaço e 1 kelp.



Construa 2 túneis.



Use 1 de suas cartas de ação. Compre uma carta especial.



Construa 1 cidade e 1 construção.



Receba 2 marcadores de ciência; ou melhore 1, 2 ou 3 estruturas pagando 1 marcador de ciência para cada melhoria. As estruturas não precisam ser do mesmo tipo.



Construa 2 fazendas.



Construa 1 túnel e 1 cidade.



Receba 2 plástiaços e 1 kelp.



Construa 2 laboratórios.



Use 1 de suas cartas de ação. Pague o custo usual para construir uma estrutura e pague 1 marcador de ciência para melhorar a estrutura que você acaba de construir.



Avance 2 espaços na trilha da federação.



Construa 2 usinas dessalinizadoras.



Construa uma cidade ou receba 1 kelp.



Use uma de suas cartas de ação. Receba 1 plástiaço.



Construa 1 túnel ou avance 1 espaço na trilha da federação e receba 2 cartas e 1 crédito.

»» PARA 1 OU 2 JOGADORES



Use 1 de suas cartas de ação. Receba 2 quaisquer recursos (eles não podem ser do mesmo tipo).



Construa 2 fazendas ou 2 laboratórios (você não pode construir uma fazenda e 1 laboratório).



Construa 1 túnel. Use uma de suas cartas de ação.



Compre uma carta especial.



Construa 1 cidade.



Receba 2 cartas. Melhore 1 estrutura pagando 1 marcador de ciência ou receba 1 kelp.

»» RESUMO DAS METRÓPOLES



Ao final da partida, receba 3 pontos para cada metrópole conectada à sua rede (isto inclui as marrons e azuis que começam com você, bem como peças de metrópoles que você porventura tenha adquirido durante a partida).



Ao final da partida, receba pontos por túneis conectados a cidades: 5 pontos por oito túneis, 7 pontos por nove, ou 9 pontos por dez ou mais (não se esqueça que túneis melhorados ainda contam como túneis).



Ao final da partida, marque pontos baseado na quantidade de cidades conectadas que você possui: 4 pontos por cinco cidades, 8 pontos por seis, ou 12 pontos por sete ou mais.



Ao final da partida, marque 2 pontos para cada carta especial que você usou e pagou. Isto inclui não apenas suas cartas especiais reivindicadas, mas também as de efeito instantâneo. Isto não inclui cartas especiais descartadas.



Ao final da partida, marque 4 pontos para cada conjunto de 4 diferentes estruturas melhoradas. Conte apenas construções conectadas e túneis adjacentes a cidades. Em outras palavras, você conta o que você tiver menos - túneis melhorados adjacentes a cidades, fazendas melhoradas conectadas, laboratórios melhorados conectados ou usinas dessalinizadoras melhoradas conectadas - e multiplica por 4.



Efeito imediato. Se você conectar esta metrópole, imediatamente receba 1 kelp.

Efeito de produção. Se esta metrópole está conectada, receba 2 pontos durante cada fase de produção.

»» RESUMO DAS CARTAS ESPECIAIS



O jogador recebe 2 pontos por cada laboratório melhorado.



O jogador troca até 14 plástiaços. Para cada plástiaço trocado, ele recebe 1 ponto.



O jogador recebe 3 pontos para cada 2 kelps trocados. Ele pode fazer isto até 5 vezes.



O jogador troca 15 créditos e recebe 13 pontos por isto.



O jogador recebe 2 pontos para cada cidade simbiótica que ele construiu.



O jogador recebe 3 pontos para cada 2 fazendas melhoradas.

Exemplo: o jogador possui 7 fazendas melhoradas - ele recebe 9 pontos.

»» RESUMO DE ÍCONES

- ▶ Pague recursos / créditos
- ▶ Receba / Se você tiver, receba...
- ⬇️ Construa
- ⌚ Em um turno / No mesmo turno
- ⌚ Uma vez por turno
- ⬅️ Desconto
- ↔️ Troque
- 🏠 Metrópole
- ⌚ Final do turno
- 📄 Qualquer disponível / Espaço de ação disponível
- 📄 Qualquer espaço de ação ocupado