



14+
1 - 4

40 min. /

VLADIMÍR SUCHÝ

NEUE ENTDECKUNGEN UNDERWATER CITIES

UNTER DEM MEER WARTET EINE NEUE WELT.

Willkommen zu den Neuen Entdeckungen – der ersten großen Erweiterung für Underwater Cities. Ihr werdet ganz neues Material vorfinden, das euch neue Spielweisen und neue Strategien erkunden lässt.

NEUE KARTEN – 52 Karten bringen neue Möglichkeiten in jedes Deck.

NEUE ASSISTENTEN – Neue Assistenten, jeder mit eigener Spezialfähigkeit, machen jede Unterwassernation einzigartig.

STARTRESSOURCEN-PLÄTTCHEN – Startressourcen bieten die Möglichkeit, das Spiel direkt mit ersten Bauprojekten zu beginnen, was das Spiel um eine Runde beschleunigt.

NEUE SPIELERTAFELN – Neue Tafeln, die für die diversen Spielvarianten genutzt werden. Diese Erweiterung enthält außerdem die ursprünglichen Spielerbögen als Tafeln in aufwändiger Qualität.

NEUE METROPOLEN – Die grünen Metropolen bieten neue Vorteile. Sie werden in diversen Varianten des Spiels unterschiedlich eingesetzt, was neue Strategien ermöglicht.

MUSEUM – Am Meeresgrund wirst du neue Entdeckungen machen, die das Ansehen deiner Nation erhöhen, weil du am Bau des internationalen Museums teilnimmst.



NEUE ASSISTENTEN
8 KARTEN PERSÖNLICHER ASSISTENT



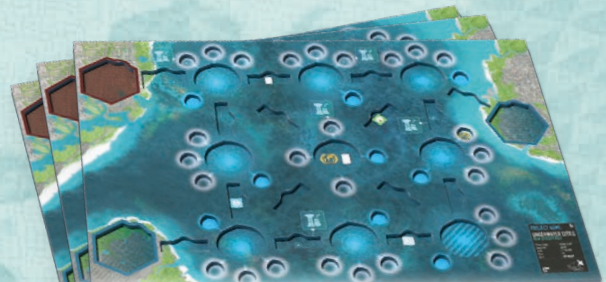
NEUE METROPOLLEN
10 PLÄTTCHEN GRÜNE METROPOLLEN



SCHNELLSTART
6 STARTRESSOURCEN-PLÄTTCHEN



MUSEUM
1 DOPPELSEITIGES MUSEUMSTABLEAU
5 ENTDECKUNGSPÄTTCHEN IN JEDER SPIELERFARBE



NEUE SPIELERTAFELN
8 DOPPELSEITIGE, MEHRLAGIGE SPIELERTAFELN
Diese Tafeln gibt es in 4 Sätzen zu je 4 Tafeln:
Tafel 1-4 und 5-8 entsprechen den Spielerbögen des Grundspiels.
Tafeln 9-12 gelten für die Variante Museum.
Tafeln 13-16 geben extrem unterschiedliche Spielvoraussetzungen.
Die Spieler müssen immer die Tafeln desselben Sets nutzen!
Die Tafeln jedes Sets werden nach Zufall verteilt.



3 SPEZIALKARTEN 1 CREDIT
UND 5 SPEZIALKARTEN 3 CREDITS

EXTRAMARKER
Gebäude sollten nicht auf die Anzahl des verfügbaren Materials beschränkt sein.
Daher liegen weitere Marker bei, damit sie euch nicht so schnell ausgehen.



10 FARMMARKER



10 LABORMARKER



10 ENTSALZUNGSANLAGENMARKER



DECK ÄRA I: 18 KARTEN



DECK ÄRA II: 15 KARTEN



DECK ÄRA III: 11 KARTEN

VORBEREITUNGEN FÜR DIE ERWEITERUNG

1. Bevor ihr eure erste Partie spielt:

- Fügt die neuen Karten den jeweiligen Decks hinzu.
- Legt die neuen Gebäudemarker in den Vorrat.

Ab sofort könnt ihr das Grundspiel oder eine der Varianten dieser Erweiterung spielen.

- Falls ihr einen **Schnellstart** wollt, nutzt ihr die Startressourcen-Plättchen und die neuen Karten persönlicher Assistent. (Wenn ihr das Spiel auf die bisherige Weise beginnen wollt, lasst ihr sie in der Schachtel.)
- Entscheidet euch jetzt, welche Variante ihr spielen wollt:
 - Grundspiel.
 - Metropolen-Rennen.
 - Metropolen-Wahl.
 - Museum.
- Benutzt die Spielertafeln und anderen Materialien, die zu eurer gewählten Variante gehören. Alle Varianten können zusammen mit dem **Schnellstart** genutzt werden.

Hinweis: Die neuen Karten sind mit allen Varianten und dem Schnellstart nutzbar. Ihr müsst eure Decks also nicht umsortieren, wenn ihr eine neue Variante ausprobieren wollt.

NEUE KARTEN

Die neuen Karten kommen zu den Decks des Grundspiels:

- Deck Ära I: 18 Karten
- Deck Ära II: 15 Karten
- Deck Ära III: 11 Karten
- Spezialkarten 1 Credit: 3 Karten
- Spezialkarten 5 Credits: 5 Karten

Legt die Karten einfach in die bisherigen Decks; ihr müsst sie niemals mehr aussortieren. Es müssen auch keine Karten hinzugefügt oder aussortiert werden, wenn ihr mit den anderen Modulen dieser Erweiterung spielt.



Mit diesem Symbol sind alle Karten der Erweiterung gekennzeichnet. Im Spiel ist es bedeutungslos.



>> HINWEISE ZU BESTIMMTEN KARTEN

Die neuen Karten werden nach den bekannten Regeln des Grundspiels behandelt. Einige der neuen Effekte sind hier erklärt:



Obwohl diese Erweiterung neue Assistenten mit Effekten enthält, die den abgebildeten Symbolen entsprechen, liefert diese Karte dir keine Punkte für deinen Assistenten.



Du darfst 1 Karte aus deiner Hand ausspielen, als ob du sie auf einem passenden Aktionsplatz ausspielst. Wenn die Karte einen sofortigen Effekt hat, wirf sie ab und führe den Effekt aus. Wenn es sich um keinen sofortigen Effekt handelt, beanspruchst du die Karte.



Der immer verfügbare Aktionsplatz passt immer zur Farbe der Karte, die du ausspielst. Wenn du z. B. eine rote Karte ausspielst und den immer verfügbaren Aktionsplatz wählst, darfst du die Karte beanspruchen oder ihren sofortigen Effekt ausführen, so wie du das auf einem roten Platz machen würdest.

Mit dem **Schnellstart** hat jeder Spieler einen besonderen Vorteil bei der Spielvorbereitung, was ihn in die Lage versetzt, die erste Runde des Spiels zu überspringen. Ihr benötigt dazu das folgende Material:

- Teilt an jeden Spieler 2 zufällige NEUE persönliche Assistenten aus. Die übrigen Assistenten und alle Assistenten des Grundspiels kommen in die Schachtel zurück.
- Zieht zufällig so viele Startressourcen-Plättchen, wie Spieler teilnehmen plus 1. (Im Spiel zu viert wären es also 5 Plättchen.) Legt diese Plättchen für alle Spieler sichtbar offen aus. Übrige Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Der Schnellstart ist mit dem Grundspiel und allen Varianten kompatibel.



>> STARTRESSOURCEN

Die Spieler erhalten ihre Startressourcen durch ihr gewähltes Plättchen. Änderungen bei der Vorbereitung werden jetzt beschrieben.

>> SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler starten **nicht** mit 1 Tang, 1 Stahlplastik, 1 Wissenschaft und 2 Credits.



Auf der Förderationsleiste liegen die Spielsteine der Spieler anfangs auf den farbigen Feldern unterhalb von Feld 4. Niemand beginnt mit den Bonusressourcen der Förderationsleiste.



Setzt den Ära-Anzeiger auf das zweite Feld der Ära-Leiste. Ihr überspringt Runde 1.

>> RESSOURCEN WÄHLEN

Bei Spielbeginn, nach dem Erhalt der Kartenhand aus 6 Karten, aber vor dem Abwerfen auf 3 Karten, wählen die Spieler Startressourcen-Plättchen.

Die Auswahl geschieht in umgekehrter Zugfolge. Anders ausgedrückt wählt der Startspieler als letzter.

Wenn du dein Plättchen wählst, nimm dir sofort die abgebildeten Ressourcen. Erhältst du ein Gebäude, stelle es benachbart zu deiner Start-Stadt auf. Ist es ein Tunnel oder eine Stadt, kommt das jeweilige auf einen erlaubten Bauplatz. (Du baust es kostenlos.)

Sobald die Plättchen gewählt wurden und die Spieler sich diese Vorteile genommen haben, könnt ihr die Plättchen in die Schachteln zurücklegen. Wenn ihr spielbereit seid, beginnt das Spiel in Runde 2!

>> NEUE PERSÖNLICHE ASSISTENTEN

Die Assistenten dieser Erweiterung geben jedem Spieler eine besondere Spezialfähigkeit. Die persönlichen Assistenten des Grundspiels werden nicht genutzt. Sie bleiben in der Spielschachtel.

Bei der Vorbereitung hat jeder Spieler 2 zufällige Assistenten erhalten. Zu Beginn deines ersten Zugs, bevor du einen Aktionsplatz wählst, suche dir 1 deiner beiden Assistenten aus und legst den anderen zurück in die Schachtel. Dein gewählter Assistent wird deine erste Aktionskarte, genau wie beim

Grundspiel. Sobald du deinen Assistenten gewählt hast, machst du mit deinem ersten Zug weiter.



Wie gehabt ist jeder Assistent eine Aktionskarte, die nach den üblichen Regeln für Aktionskarten genutzt wird. Falls sich eine Regel oder ein Effekt auf einen Kartentyp bezieht, gilt dein Assistent als Aktionskarte und nicht als Karte eines anderen Typs.

Allerdings hat jeder Assistent einen anderen Effekt, der in der unteren Hälfte der Karte abgebildet ist. Der Effekt ist unabhängig vom Aktionskarten-Effekt. Er gilt auch dann, wenn deine Aktion nicht verfügbar ist.

Natürlich kannst du diesen anderen Effekt nicht mehr nutzen, sobald du den Assistenten wegen der beschränkten Anzahl Aktionskarten abwirfst.

BEISPIEL

Der Tunnelbauer gibt dir 1 Biomasse und 1 Tang, wenn du seine Aktion nutzt. Immer wenn du deinen ersten Tunnel in einem Zug baust, gibt er dir 2 Karten, auch, wenn sein Aktionskarten-Effekt nicht verfügbar sein sollte.

>> ERLÄUTERUNG DER AKTIONEN



ARCHITEKT

Aktion: Baue eine Farm für die üblichen Kosten oder erhalte 1 Wissenschaft.

Dauerhafter Effekt: Immer wenn du eine Stadt baust, hast du eine Ermäßigung um 1 Credit oder 1 Stahlplastik.

Zur Erinnerung: Diese Ermäßigung gilt zusätzlich zu anderen Ermäßigungen, die du im Spiel hast. Allerdings können Kosten nie unter „kostenlos“ fallen.

„Alle diese Entwürfe brauchen unnötig viel Material! Ich baue Ihnen das leicht und luftig.“



WISSENSCHAFTLER

Aktion: Zahle 1 Credit, um ein neues Labor zu bauen und aufzuwerten.

Dauerhafter Effekt: Immer wenn dir ein Aktionsplatz mindestens 1 Wissenschaft verleiht, erhältst du 1 Credit.

Hinweis: Es gibt 2 Aktionsplätze, die dir Wissenschaft verleihen. Beide sind gelb. *„Welches Problem soll ich für Sie heute mal eben lösen?“*

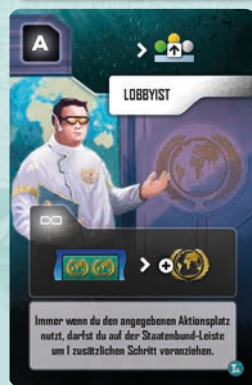


PRODUKTIONS-MANAGER

Aktion: Du erhältst 1 Stahlplastik oder 1 Wissenschaft.

Produktionseffekt: Während der Produktion erzeugt jede verbundene Stadt mit 3 unterschiedlichen Gebäuden 1 Stahlplastik zusätzlich und 1 Punkt.

„Wir haben die Salz-Extraktion hier und hier entfernt und dort, dort und dort Vorverarbeitungsanlagen eingerichtet, was durch die Umleitung der Versorgungs... ähh, können Sie mir noch folgen?“



LOBBYIST

Aktion: Werte 1 Struktur kostenlos auf.

Dauerhafter Effekt: Immer wenn du den angegebenen Aktionsplatz nutzt, darfst du auf der Förderationsleiste 1 zusätzlichen Schritt voranziehen.

Hinweis: Das gilt nur für den Aktionsplatz, der dir 2 Schritte liefert.

„Dieses neue Projekt ist eines, das Ihnen garantiert gefallen dürfte ...“





MANAGER

Aktion: Du erhältst 2 Stahlplastik oder 2 Credits.

Dauerhafter Effekt: Wenn du ein neues Gebäude baust, darfst du Gebäude auf Erweiterungsbauplätzen bauen.

Hinweis: Z. B. erlaubt dir eine Karte „Überprüfung“, auf einem erlaubten Bauplatz deiner Wahl zu bauen, darunter auch Erweiterungsbauplätze.

„Im dritten Quartal haben wir expandiert. Erneut.“



TUNNELBAUER

Aktion: Du erhältst 1 Biomasse und 1 Tang.

Dauerhafter Effekt: Immer wenn du mindestens 1 Tunnel in deinem Zug baust, erhältst du 2 Karten.

„Brumm, brumm.“



BAUARBEITER

Aktion: Baue ein Gebäude für die üblichen Kosten.

Produktionseffekt: Während der Produktion erzeugt der Bauarbeiter 1 Biomasse, 1 Stahlplastik und 1 Punkt.

„Kein Problem. Ich stelle sofort einen Bautrup zusammen.“



KOPFJÄGER

Aktion: Baue 1 Labor für die üblichen Kosten oder erhalte 1 Tang.

Spielvorbereitungs-Effekt: Bei Spielbeginn ziehst du die obersten 3 Spezialkarten 1- oder 2-Credit. Wähle 1 und lege die anderen 2 zurück unter das Deck. Spiele die gewählte Karte sofort so aus, als ob du sie auf dem passenden Aktionsplatz ausspielst. Spiele sie kostenlos aus.

Hinweis: Wenn du den Kopfjäger ins Spiel bringst, führst du den Vorbereitungs-Effekt sofort aus.

„Nur die Harten kommen in den Garten. Die anderen darunter. Kleiner Scherz.“



METROPOLLEN-RENNEN

In dieser Variante beginnt ihr nicht mit blauen Metropolen, sondern wetteifert um die blauen und grünen Metropolen. Ihr braucht folgendes Material:

- Nutzt die **Spielertafeln 1-4, 5-8 oder 9-12**. Alle Spieler müssen die Tafeln eines der 4er-Sets nutzen. Die Tafeln werden zufällig unter den Spielern verteilt.
- Blaue Metropolen weist ihr den Spielertafeln nicht zu. Stattdessen zieht ihr zufällig so viele **blaue Metropolen** wie Spieler teilnehmen plus 1. Die überzähligen blauen Metropolen kommen wieder in die Schachtel.
- Zieht zufällig so viele **grüne Metropolen** wie Spieler teilnehmen plus 1. Die überzähligen grünen Metropolen kommen wieder in die Schachtel.
- **Die braunen Metropolen** weist ihr wie üblich den Spielertafeln zu.

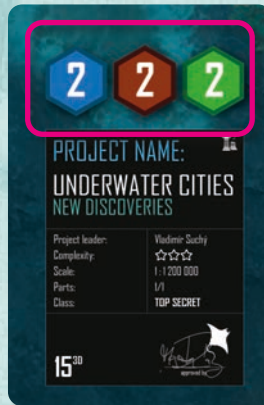
>> SPIELABLAUF

Anstatt sie den Spielertafeln bei Spielbeginn zuzuweisen, werden die **blauen** und **grünen** Metropolen während des Spiels gewählt. Diese beim Spielablauf gezogenen blauen und grünen Metropolen legt ihr neben den Hauptspielplan, wo alle sie gut sehen können.

Auf deiner Spielertafel befinden sich 2 leere Felder, auf die du Metropolenplättchen legen kannst. Sobald du ein solches verbunden hast, suchst du dir 1 der blauen Metropolen aus und legst sie auf deine Tafel. Sobald du das zweite leere Feld verbunden hast, suchst du dir 1 grüne Metropole aus und legst sie auf deine Tafel. Wer also früher die Verbindung schafft, hat die größere Auswahl.

METROPOLLEN-WAHL

Diese Variante verläuft nach allen Regeln des Grundspiels, da aber jeder Spieler eine sehr individuelle Tafel hat, sind die Spieler gezwungen, diverse neue Strategien auszuprobieren.



- **Nutzt die Spielertafeln 13-16**. Wie üblich verteilt ihr die Tafeln zufällig.
- Die untere rechte Ecke deiner Spielertafel zeigt die Anzahl der blauen, grünen und braunen Metropolenplättchen, aus denen du wählen kannst. Jeder Spieler zieht die angegebenen Metropolen zufällig.

BEISPIEL:

Die Tafel links zeigt, dass du 2 blaue, 2 braune und 2 grüne Metropolen ziehen sollst. Du wählst danach je 1 jeder Farbe.

>> SPIELBEGINN

Vor deinem ersten Zug wählst du 1 Metropole für jedes Metropolenfeld deiner Tafel. Die Farben des Felds und der gewählten Metropole müssen zueinander passen.

SPIELSTARTÜBERSICHT (ALLE VARIANTEN)

Hier wird erklärt, in welcher zeitlichen Abfolge die diversen Entscheidungen der Spieler zu Beginn des Spiels getroffen werden müssen.

1. Bereitet das Spiel vor, deckt alle Karten und alle Metropolen auf, die beim Aufbau eurer gewählten Variante zufällig gezogen wurden.
2. Jeder wählt eine Farbe und erhält zufällig 1 der Spielertafeln.
3. Jeder erhält seine persönlichen Metropolenplättchen.
4. Legt eine zufällige Spielreihenfolge fest.
5. Jeder erhält 6 Karten des Decks der Ära I.
6. Schnellstart: Jeder erhält 2 zufällige persönliche Assistenten.
7. Schnellstart: Wählt in umgekehrter Spielreihenfolge Startressourcen-Plättchen und nimmt die angegebenen Vorteile.
8. Dann wird in Spielreihenfolge gespielt. Vor deinem ersten Zug musst du:
 - Karten abwerfen, bis du noch 3 hast.
 - Einen persönlichen Assistenten wählen, falls ihr nach Schnellstart-Regeln spielt.
 - Deine Metropolen wählen, falls ihr die Variante „Metropolen-Wahl“ spielt.



» SPIELABLAUF

Diese Variante erweitert das Spiel um das Element der Erforschung.

- Nutzt die Spielertafeln 9-12. Es ist die einzige Variante, in der ihr diese Tafeln nutzen könnt. Die Tafeln werden zufällig verteilt.
- Jeder Spieler nimmt sich die 5 Entdeckungsplättchen seiner Farbe.
- Benutzt eine der Seiten des Museumstableaus.
- A. Falls ihr Seite A nutzt, wählt ihr 1 braunes Metropolenplättchen und legt es zur Reihe IV. Zieht zufällig 4 Spezialkarten 1- oder 2-Credits und legt sie neben die 4 Felder der Spalte III.
- B. Falls ihr Seite B nutzt, wählt ihr 2 grüne Metropolenplättchen und legt sie zur Spalte III. Zieht zufällig 3 Spezialkarten 3-Credits und legt sie neben Reihe IV.

Museum und Metropolen-Rennen können auch kombiniert werden.

» SPIELVORBEREITUNG

Obwohl einige Spezialkarten auf dem Museumstableau genutzt werden, verfährt ihr mit den übrigen Spezialkarten wie üblich. Ebenso erhalten alle Spieler wie im Grundspiel zufällige braune und blaue Metropolenplättchen.

Der Spieler rechts von dir mischt deine 5 Entdeckungsplättchen und legt sie verdeckt in zufälliger Reihenfolge vor dich auf die „Entdeckungsplätze“ deiner Tafel, sodass du nicht weißt, welches Plättchen wo liegt. Diese Plättchen werden aufgedeckt, sobald du Entdeckungen machst.



Bestimmte Bauplätze haben ein **Entdeckungssymbol**. Baust du auf einem solchen Platz, deckst du 1 deiner Entdeckungsplättchen deiner Wahl auf, um zu sehen, welchen Vorteil es dir bietet. Du erhältst diesen Vorteil sofort.

Danach legst du deine Entdeckung ins Museum. Deine erste Entdeckung kommt auf eins der Felder in Gruppe I (sie sind in der Mitte), was dir sofort 2 Karten einbringt.

Deine zweite Entdeckung kommt in Reihe II. Deine dritte Entdeckung kommt in Spalte III, usw. Für jede Entdeckung nach der ersten darfst du eine Belohnung aus dem zugehörigen Satz Felder des Museums wählen. (Einige sind deutlich besser als andere; du hast aber die freie Auswahl.)

Wer zuerst einen bestimmten Entdeckungs-Level erreicht (II, III, IV oder V), hat 4 Belohnungen, aus denen er wählen darf. Das Entdeckungsplättchen kommt auf das gewählte Feld, das damit für andere Spieler blockiert ist, die später diesen Level erreichen. Beim Spiel zu viert wird also der vierte Spieler, der einen Level erreicht, nur noch 1 Feld zur Auswahl haben.

Die Belohnungen des Museums sind hier unten und auf der gegenüberliegenden Seite erläutert.

MUSEUMSTABLEAU A

III

Wenn du deine dritte Entdeckung machst, nimmst du dir 1 der Spezialkarten 1- oder 2-Credit, die bei der Vorbereitung hier abgelegt wurden. Die Karten gehören nicht zu einem speziellen Feld, also darfst du dir 1 beliebige der noch ausliegenden Karten nehmen. Hat die Karte einen sofortigen Effekt, führe ihn aus und lege die Karte unter ihr Deck. Ist der Effekt nicht sofortig, **beanspruche** die Karte. Die Kartenkosten in der oberen linken Ecke trägt das Museum. (Sie sind also kostenlos.)

Einige Felder sind grün unterlegt, um euch daran zu erinnern, dass ihr dort bei der Spielvorbereitung etwas ablegen müsst.

III Nimm dir das braune Metropolenplättchen, das bei der Vorbereitung hier abgelegt wurde. Lege es zu deiner Start-Stadt. Es ist jetzt verbunden.

Bei Spielende kannst du 1 deiner Spezialkarten 3-Credits doppelt nutzen.

Bei Spielende erhältst du den Vorteil deiner braunen Metropolenplättchen doppelt.

IV Du erhältst sofort 3 Punkte.

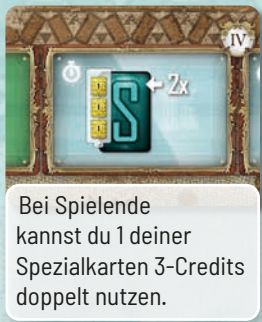
Machst du deine fünfte Entdeckung, erhältst du sofort die Punktzahl, die auf dem Feld angegeben ist, auf das du dein Plättchen legst.

I Wenn du deine erste Entdeckung machst, erhältst du sofort 2 Karten.

II Deine zweite Entdeckung erzeugt während der Produktion 1 Ressource.

V Wenn du dein drittes Entdeckungsplättchen auf eins dieser beiden Felder legst, erhältst du sofort die angegebenen Punkte.

BEISPIELE:



Bei Spielende kannst du 1 deiner Spezialkarten 3-Credits doppelt nutzen.



Wird dies verdoppelt, kannst du bis zu 12 Biomasse ausgeben, um pro ausgegebener Biomasse 2 Punkte zu erhalten. (Wenn du also nur 6 Biomasse haben solltest, hilft dir der Verdopplungseffekt nicht.)



Wird dies verdoppelt, erhältst du die doppelte Anzahl Punkte.

MUSEUMSTABLEAU B

Einige Felder sind grün unterlegt, um euch daran zu erinnern, dass ihr dort bei der Spielvorbereitung etwas ablegen müsst.

Nimm dir eine der beiden grünen Metropolen, die bei der Vorbereitung hier abgelegt wurden. Lege sie zu deiner Start-Stadt. Sie ist jetzt verbunden und ihre Effekte gelten sofort.



Wähle eins deiner blauen Metropolenplättchen und erhalte sofort alle von dessen Vorteilen, inklusive allem, was es erzeugt.

Solltet ihr die Variante Metropolen-Rennen spielen, darf ein Spieler, der noch keine blaue Metropolenplättchen hat, diesen Effekt anwenden, um die Vorteile eines noch verfügbaren Metropolenplättchens zu erhalten.



Deine dritte Entdeckung bringt dir sofort 0, 1 oder 2 Punkte, abhängig vom gewählten Feld.

Wenn du deine erste Entdeckung machst, erhältst du sofort 2 Karten.



Deine zweite Entdeckung erzeugt bei der Produktion die angegebenen Ressourcen.



Bei deiner vierten Entdeckung erhältst du sofort die angegebenen Punkte. 3 dieser Felder lassen dich außerdem 1 der Spezialkarten nehmen, die bei der Vorbereitung hier abgelegt wurden. Nimm dir die Karte kostenlos (ohne die 3 Credits zu bezahlen).



Wenn du deine fünfte Entdeckung machst, erhältst du sofort die Punktzahl, die auf dem Feld angegeben ist, auf das du dein Plättchen legst.

BEISPIEL:



Wenn du dieses Feld für dieses Metropolenplättchen nutzt, erhältst du sofort 1 Stahlplastik, 2 Karten und 1 Credit. Du erhältst außerdem sofort dessen Produktion, was 1 Punkt bedeutet. Das hat keinen Einfluss auf die normale Funktion der Metropole. Es bietet dir nach wie vor den sofortigen Effekt, wenn du es verbindest – und wenn es verbunden ist, erzeugt es immer noch 1 Punkt bei der Produktion. (Im Prinzip bietet dir dieses Museumsfeld die einmaligen Effekte des Plättchens doppelt: einmal beim Verbinden und einmal beim Nutzen des Museumsfelds.)

Autor: Vladimír Suchý
Illustrationen: Milan Vavroň
Grafik-Design + Entwicklung und Idee der dreilagigen Spielertafeln: Radek „rbx“ Boxan
Produktion: Kateřina Suchá
Spielregeln: Jason Holt
Übersetzung: Michael Kröhnert **Lektorat:** Malte Frieg

Dank an: Jindra, Kendy, Michal, Katka, Vojta, Vodka, Ondra, Jirka, Standa, Lukáš Palka und Boardgame Port Zlín, Bradley Shadrix, Emily Shadrix, Ken Hill, Mike Poole, Jean Paul Agez und den Spielclub Ludopoly und andere Teilnehmer von Brettspielveranstaltungen.
Besonderer Dank an Henrik Larsson für die Inspiration beim Entwurf der Karten und für viele Hinweise zu bestimmten Modulen des Spiels.



» VERDOPPELTE EFFEKTE

Metropolen auf diesen Bauplätzen haben verdoppelte Effekte. Das bezieht sich auf alle Arten von Effekten: sofortige, Produktions- und Spielende-Effekte. Zur Verdeutlichung dienen die Beispiele unten.



BEISPIELE:



Wird dies verdoppelt, gibt es dir 4 Punkte und erlaubt dir, kostenlos sofort 2 Tunnel zu bauen und aufzuwerten.



Wird dies verdoppelt, erhältst du 6 Punkte und dein Handkartenlimit wird zweifach erhöht. (Es erhöht sich von 3 auf 5.)



Wird dies verdoppelt, liefert es 8 Credits und 2 Punkte.



Wird dies verdoppelt, liefert es 2 Stahlplastik, 4 Karten und 2 Credits. Bei der Produktion erzeugt es 2 Punkte.



Wird dies verdoppelt, liefert es bei Spielende 6 Punkte pro verbundener Metropole.



Wird dies verdoppelt, liefert es bei Spielende 8 Punkte für 5 verbundene Städte, 16 Punkte für 6 verbundene Städte bzw. 24 Punkte für 7 verbundene Städte.

» SPIELERTAFEL-SYMBOL



Wie im Grundspiel zeigt ein roter Kreis einen Bauplatz mit Kosten an. Im Beispiel oben kostet der Bau auf dem mittleren Platz 1 Credit zusätzlich. Die Linien geben an, dass alle 3 Bauplätze belegt sein müssen, um diese Belohnung zu erhalten. Im obigen Fall erhältst du, sobald du auf jedem der 3 Bauplätze ein Gebäude hast, sofort 1 Biomasse, 2 Punkte und 2 Stahlplastik.

» VERBINDUNG DURCH DIE METROPOLE



Wenn du hier Tunnel baust, kannst du deine Städte durch diese Metropole hindurch verbinden.

» GRÜNE METROPOLEN



Baue sofort kostenlos eine Stadt.



Immer wenn du eine Stadt baust, erhältst du 1 Punkt und 1 Credit.



Baue sofort 2 Gebäude auf 2 Erweiterungsbauplätzen kostenlos.

SOLOSPIEL

Um diese Erweiterung auch im Solospiel nutzen zu können, benutzt du **Tafel 13, 14, 15 oder 16** mit den **Schnellstart**-Regeln. Ziehe zufällige 2 Assistenten und 2 Startressourcen-Plättchen. Wähle je 1 aus. Das Spiel verläuft nach den Grundspiel-Soloregeln, **jedoch ist dein Ziel nun, 125 Punkte zu erreichen.**

Die Spezialkarten 3 Credits für Labore, Entsalzungsanlagen und Tunnel (Nr. 252, 254 und 257) wertest du wie folgt:

- 4 Punkte – immer
- 8 Punkte – wenn du 5 besitzt
- 12 Punkte – wenn du 7 besitzt

