



14+
1-4

40 min. /

VLADIMÍR SUCHÝ

NEW DISCOVERIES UNDERWATER CITIES

アンダーウォーターシティーズ：新たな発見

海の底で新世界が待っています。

「アンダーウォーターシティーズ」の最初の拡張、「新たな発見」へようこそ。

この中であなたは、新たなプレイ方法や試してみるべき新たな戦略をもたらす、いくつかの新たな内容物を発見するでしょう。

新たなカード：52枚のカードがすべてのデッキに新たな選択肢を追加します。

新たな個人秘書：それぞれ独自の特殊能力を持っている新たな個人秘書たちが、すべての海中国家を唯一無二のものにします。

初期資源タイル：初期資源タイルによって、プレイヤーはすでに稼働中の設備を持ってゲームを開始し、ゲームを1ラウンド分だけスピードアップすることができます。

新たなプレイヤーボード：新たなプレイヤーボードは新たな選択ルールと共に使われます。この拡張には品質を向上させた基本ゲーム用プレイヤーボードも含まれています。

新たな主要都市：緑の主要都市は新たな利益をもたらします。これらはさまざまな選択ルールの中で異なる使い方をされ、新たな戦略的側面を追加します。

博物館：あなたは海の底で新たな発見をなし、国際博物館の建設を支援して自国に名声をもたらします。



新たな個人秘書
個人秘書カード8枚



新たな主要都市
緑の主要都市タイル10枚



クイックスタート
初期資源タイル6枚



博物館
博物館ボード(両面仕様)1枚
プレイヤーカラーごとに発見タイル5枚



新たなプレイヤーボード
多層プレイヤーボード(両面仕様)8枚
4面1組のセットが4組あります：
ボード1-4と5-8は基本ゲームのものと同じです。
ボード9-12は博物館選択ルール用です。
ボード13-16は非常に非対称的なボードです。
**全プレイヤーは常に同じセットのボードを使います！
各セット内で、プレイヤーにボードをランダムに割り当てます。**



**1クレジット特殊カード3枚と
3クレジット特殊カード5枚**

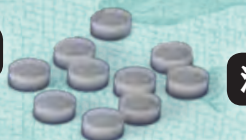
追加のトークン
建設できる建物の数は内容物の数によって制限されません。不足する可能性を減らすため、この拡張にはいくつかの追加トークンが含まれています。



農場トークン10個



淡水化プラントトークン10個



研究所トークン10個



時代Ⅰデッキ：カード18枚



時代Ⅱデッキ：カード15枚



時代Ⅲデッキ：カード11枚

この拡張の準備

1. 始めてゲームをプレイする前に：
 - a. 新たなカードを対応するデッキに追加します。
 - b. 新たな建物トークンをストックに追加します。

以上で通常ゲーム（またはこの拡張の新たな選択ルールをいくつか加えたゲーム）をプレイする準備は完了です。

2. クイックスタートを行いたい場合、初期資源タイルと新たな個人秘書カードを使います（通常の方法でゲームを始めたい場合、これらを箱に戻します）。
3. どのゲームをプレイするかを決めます。
 - a. 通常ゲーム
 - b. 主要都市の競争
 - c. 主要都市の選択
 - d. 博物館
4. 選んだ選択ルール用のプレイヤーボードとその他の内容物を使います。すべての選択ルールはクイックスタートと組み合わせて使うことができます。

注意：新たなカードはすべての選択ルールやクイックスタートと組み合わせて使うことができます。新たな選択ルールに挑戦することにしたとき、デッキに手を加える必要はありません。

新たなカード

新たなカードは基本ゲームに追加するように作られています。

- 時代Ⅰデッキ：カード18枚
- 時代Ⅱデッキ：カード15枚
- 時代Ⅲデッキ：カード11枚
- 1クレジット特殊カード：3枚
- 3クレジット特殊カード：5枚

単にすべてのカードを対応するデッキに追加したら、もうこれらのカードについて気にすることはありません。この拡張内の他のモジュールを使ってプレイするとき、カードを追加したり取り除いたりする必要はありません。



この拡張内のすべてのカードにはこのシンボルがついています。これはゲーム中には何の効果も持ちません。



いくつかのカードに関する注意

新たなカードは基本ゲームの通常のルールに従います。いくつかの新たな効果について、以下で説明します。



この拡張には、このカードに示されているシンボルに一致する効果を持つ新たな個人秘書が含まれていますが、このカードは個人秘書からは得点をもたらしません。



対応するアクションスロットにプレイしたかのように、プレイヤーは手札のカードを1枚プレイすることができます。そのカードが即時効果を持っている場合、そのカードを捨て札にしてその効果を解決します。即時効果を持っていない場合、そのカードを獲得します。



常時利用可能アクションスロットは、常にプレイしたカードの色に一致ようになります。たとえば赤カードをプレイして常時利用可能スロットを選んだ場合、そのカードを赤スロットにプレイしたときとまったく同じように、プレイヤーはそのカードを獲得するか、その即時効果を解決することができます。

クイックスタート

クイックスタートゲームでは、プレイヤーはゲームの準備中に固有の利益を得て、その海中国家はゲームの1ラウンド目を省略できるほどに強大になります。プレイヤーは以下の内容物を必要とします。

- 各プレイヤーに新たな個人秘書カードをランダムに2枚ずつ配ります。残りの個人秘書カードと、基本ゲームのすべての個人秘書カードは箱に戻します。
- 「プレイ人数+1」枚(たとえば4人プレイゲームでは5枚)の初期資源タイルをランダムに選びます。全プレイヤーに見えるように、これらのタイルを表向きでテーブル上に置きます。残りのタイルは箱に戻します。

クイックスタートは基本ゲームやすべての新たな選択ルールと組み合わせることができます。



≫ 初期資源タイル

プレイヤーは選んだタイルから初期資源を得ます。ゲームの準備を以下のように変更します。

≫ ゲームの準備

プレイヤーは最初の1海藻、1鉄鋼、1科学、2クレジットを持ちません。



連合トラック上で、すべてのプレイヤーのマーカをスペース4の下側の色つきスペースに置きます。誰も連合トラックから追加の資源を得ません。



時代マーカを時代トラックの2スペース目に置きます。プレイヤーは1ラウンド目を省略することになります。

≫ 資源の選択

ゲーム開始時にカードを6枚引いたあと、そのうち3枚を捨て札にする前に、プレイヤーは初期資源タイルを選びます。

この選択は手番順の逆順に行います。言い換えると、スタートプレイヤーは最後に選びます。

自分のタイルを選んだとき、プレイヤーは示されている資源を即座に得ます。建物を得た場合、初期都市に隣接させて置きます。トンネルか都市を得た場合、適切なスペースに置きます(これらのコストは無料です)。

全プレイヤーがタイルを選んで利益を得たら、すべてのタイルを箱に戻します。準備は完了し、プレイヤーは2ラウンド目からゲームを始めます！

≫ 新たな個人秘書

この拡張の個人秘書によって、各プレイヤーは固有の特殊能力を持つことができます。基本ゲームの個人秘書カードは使わないので箱に戻します。

ゲームの準備中、各プレイヤーは個人秘書カードをランダムに2枚受け取ります。自分の最初の手番開始時、アクションスロットを選ぶ前に、プレイヤーは2枚の個人秘書カードのうち1枚を選び、もう1枚を箱に戻します。基本ゲームの個人秘書カードと同様に、選んだ個人秘書カードがプレイヤーの最初のアクションカードとなります。個人秘書カードを選んだあと、プレイヤーは最初の手番を続けます。

通常通り、各個人秘書カードは通常ルールに従って使うことができるアクションカードです。ルールや効果がカードの種類を参照する場合、個人秘書カードはアクション

カードであり、他のどの種類のカードでもありません。

しかし、各個人秘書カードは、その下段に示されている別の効果も持っています。この効果はアクションカード効果とは無関係で、アクションカード効果を使用済みであっても適用されます。

アクションカードの枚数制限のために個人秘書カードを捨て札にした場合、プレイヤーはもうそのカードのもう一つの効果も使えなくなります。

例：

アクションカード効果を使ったとき、「トンネル技師」はプレイヤーに1生体物質と1海藻をもたらします。手番中に1つ目のトンネルを建設したとき、「トンネル技師」は(そのアクションカード効果を使用済みだったとしても)プレイヤーにカードを2枚もたらします。

≫ 個人秘書カードの説明



建築士

アクション：通常のコストで農場を1つ建設するか、1科学を得る。

永続効果：都市を建設するときには常に、あなたは1クレジットか1鉄鋼の値引きを得る。

忘れやすいルール：この値引きはゲーム中にプレイヤーが得た他の値引きと共に累積します。しかし、コストが“無料”未満になることはありません。

「頑丈すぎる！ これらのデザインは全部頑丈すぎる！ もっと軽くて風通しのいいものをご覧に入れましょう」



科学者

アクション：1クレジットを支払って、新たな研究所を1つ建設して改良する。

永続効果：アクションスロットによって最低1つの科学を得たときには常に、あなたは1クレジットを得る。

注意：科学をもたらすアクションスロットは2つあります(どちらも黄色です)。

「今日はあなたのために、どんな問題を苦もなく解決すればいいですか？」



生産部長

アクション：1鉄鋼か1科学を得る。

生産効果：生産フェイズ中、3種類の建物を持っていてつながっている各都市は、追加の1鉄鋼と1点をもたらす。

「そこで私たちはここここで塩分の抽出を中止し、ここここここに前処理プラントを設置し、導管をこのようにつないで……理解できていますか？」



ロビイスト

アクション：建造物を1つ無料で改良する。

永続効果：示されているアクションスロットを使ったときには常に、あなたは連合トラック上でもう1スペース進むことができる。

注意：これは連合トラック上で2スペース進めるアクションスロットにのみ適用されます。

「さて、この次の計画は、皆様に本当に気に入っていただけるものと思っています。おります……」





人材スカウト担当

アクション：通常のコストで研究所を1つ建設するか、1海藻を得る。

準備効果：ゲーム開始時、1/2クレジット特殊カードを3枚引き、そのうち1枚を選んで他の2枚をデッキの底に戻す。対応するアクションスロットにプレイしたかのように、選んだカードを即座にプレイする(クレジットは支払わない)。

注意：自分の最初の手番開始時に「人材スカウト担当」を選んだとき、即座に準備効果を解決します。

「最高の人材を雇い、残りは食べる！
ただの冗談ですよ」



本部長

アクション：2鉄鋼か2クレジットを得る。

永続効果：新たな建物を建設するとき、あなたはその建物を拡大スペースで建設することができる。

注意：「測量」を使った場合、プレイヤーは拡大スペースを含む任意の適切なスペースで建設することができます。

「第3四半期中、我々は拡大しました。
またしても」



トンネル技師

アクション：1生物物質と1海藻を得る。

永続効果：手番中に最低1つのトンネルを建設したときには常に、あなたはカードを2枚得る。

「ブルー、ブルーン！」



建設業者

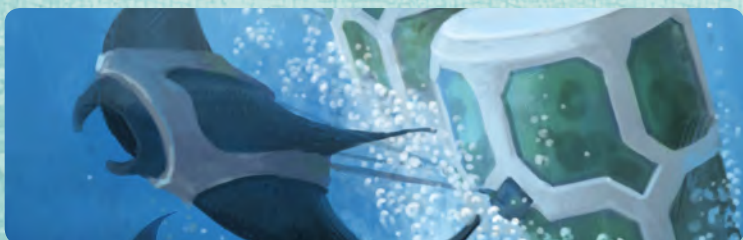
アクション：通常のコストで建物を1つ建設する。

永続効果：生産フェイズ中、「建設業者」は1生物物質と1鉄鋼と1点をもたらす。

「問題ありません。
すぐに建設チームを連れてきます」

主要都市の競争

この選択ルールでは、プレイヤーはゲーム開始時に青い主要都市を持ちません。その代わりに、プレイヤーは青と緑の主要都市を得るために競い合います。



プレイヤーは以下の内容物を必要とします。

- 1-4か5-8か9-12のプレイヤーボードを使います。全プレイヤーが同じセットのボードを使わなければならない、各プレイヤーにボードをランダムに割り当てます。
- 青い主要都市はプレイヤーボードに割り当てられません。その代わりに、「プレイ人数+1」枚の青い主要都市タイルをランダムに選び、ゲームボードの横に置きます。残りの青い主要都市は箱に戻します。
- 「プレイ人数+1」枚の緑の主要都市タイルをランダムに選び、ゲームボードの横に置きます。残りの緑の主要都市は箱に戻します。
- 通常通り、茶色の主要都市タイルをプレイヤーボードにランダムに割り当てます。

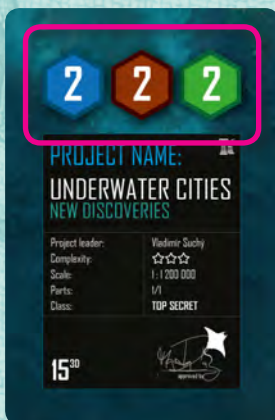
ゲームの進行

プレイヤーはゲーム開始時に青/緑の主要都市をプレイヤーボードに割り当てるのではなく、ゲーム中に選択します。青/緑の主要都市タイルはゲームの準備中にランダムに選ばれ、全プレイヤーに見えるようにゲームボードの横に置かれています。

プレイヤーボードには主要都市タイルを置くことができる空きスペースが2つあります。最初にこれらのうち1つにつながったとき、プレイヤーは青い主要都市を1つ選んでそのスペースに置きます。2つ目の空きスペースにつながったとき、プレイヤーは緑の主要都市を1つ選んでそのスペースに置きます。このため、最初に空きスペースにつながったプレイヤーが最初にタイルを選ぶことができます。

主要都市の選択

「主要都市の選択」ゲームでは通常ゲームのすべてのルールに従いますが、各プレイヤーは大きく異なるボードを持つため、新しい多様な戦略に挑むよう促されます。



13-16のプレイヤーボードを使います。通常通り、各プレイヤーにボードをランダムに割り当てます。

プレイヤーボードの右下には、選択肢となる青/茶/緑の主要都市タイルの枚数が示されています。各プレイヤーはこの枚数のタイルをランダムに引きます。

例：

左図のボードでは青2枚、茶色2枚、緑2枚の主要都市タイルを引き、各色のタイルを1枚ずつ選ぶことになります。

ゲームの開始

自分の最初の手番を始める前に、プレイヤーは自分のボード上にある各主要都市スペースのために主要都市タイルを1枚ずつ選びます。スペースの色と選んだ主要都市タイルの色は一致していなければなりません。

ゲーム開始時の概要 (全選択ルール)

ここではプレイヤーがゲーム開始時に行うさまざまな意志決定のタイミングについて説明します。

1. ゲームを準備し、選んだ選択ルールの準備中にランダムに選ばれたすべてのカードと主要都市タイルを公開します。
2. 各プレイヤーは1色を選び、ランダムに割り当てられたプレイヤーボードを得ます。
3. プレイヤーは自分の主要都市タイルを得ます。
4. 手番順をランダムに決めます。
5. 各プレイヤーは時代Iデッキからカードを6枚得ます。
6. クイックスタート：各プレイヤーは個人秘書カードをランダムに2枚得ます。
7. クイックスタート：手番順の逆順で、各プレイヤーは初期資源タイルを選んで示されている利益を得ます。
8. 手番順にプレイを始めます。自分の最初の手番の前に、プレイヤーは以下のステップを実行しなければなりません。
 - 手札を3枚まで減らします。
 - クイックスタート：個人秘書カードを1枚選びます。
 - 「主要都市の選択」選択ルールを使っている場合、主要都市タイルを選びます。



この選択ルールは「アンダーウォーターシティーズ」に探険の要素を追加します。

- 9-12のプレイヤーボードを使います。この選択ルールを使うときにのみ、これらのプレイヤーボードを使います。各プレイヤーにボードをランダムに割り当てます。
- 各プレイヤーは自分の色の発見タイル5枚を取ります。
- 博物館ボードのいずれかの面を使います。
 - A. A面を使う場合、茶色の主要都市タイルをランダムに1枚選んでⅣ段の横に置きます。1/2クレジット特殊カードをランダムに4枚選び、Ⅲ列の横に置きます。
 - B. B面を使う場合、緑の主要都市タイルをランダムに2枚選んでⅢ列の横に置きます。3クレジット特殊カードをランダムに3枚選び、Ⅳ段の横に置きます。
- 注意：プレイヤーは「博物館」選択ルールを「主要都市の競争」選択ルールと組み合わせてプレイすることができます。

ゲームの準備

一部の特殊カードは博物館ボードで使われますが、残りの特殊カードは通常通りに準備します。同様に、各プレイヤーに通常ゲームのように青と茶色の主要都市タイルをランダムに割り当てます。

各プレイヤーは左隣のプレイヤーの発見タイル5枚をよく混ぜ、そのプレイヤーの手元に裏向きの山にして置か、プレイヤーボードの各“発見スペース”上に1枚ずつ裏向きで置きます(こうして、自分の発見タイルのどれがどのタイルか分からないようにします)。発見をなしたとき、プレイヤーはタイルを公開します。

博物館ボードA

Ⅲ

3つ目の発見をなしたとき、プレイヤーはゲームの準備中に用意した1/2クレジット特殊カードのうち1枚を選びます。各カードは特定のスペースとつながっているわけではないので、プレイヤーはまだ選ばれていない任意のスペースを選ぶことができます。選んだカードが即時効果を持っている場合、その効果を適用し、そのカードをデッキの底に戻します。そのカードが即時効果を持っていない場合、そのカードを獲得します。クレジットコストは博物館が支払います(つまり無料です)。

地が緑色のスペースは、ゲームを始める前に何かを準備しなければならないことを示しています。

ゲームの準備中にランダムに選んだ茶色の主要都市タイルを得て、自分の初期都市の横に置きます。この主要都市はプレイヤーの都市網につながっています。

これらの2スペースのうち1つに3枚目の発見タイルを置いた場合、プレイヤーは即座に示されている得点を得ます。

ゲーム終了時、プレイヤーは自分の3クレジット特殊カードのうち1枚を2回使うことができます。

ゲーム終了時、プレイヤーは自分の茶色の主要都市タイル1枚から2回利益を得ます。

プレイヤーは即座に3点を得ます。

5つ目の発見をなしたとき、プレイヤーはその発見タイルを置いたスペースに示されている得点を即座に得ます。

Ⅳ

V

最初の発見をなしたとき、プレイヤーは即座にカードを2枚得ます。

I

Ⅱ

2つ目の発見は、示されている資源を生産フェイズ中にもたらしめます。

ゲームの進行



特定の建設スペースには発見アイコンがあります。そのようなスペースで建設したとき、プレイヤーは自分の発見タイルを1枚引いて表向きにし、未知の利益を明らかにします。プレイヤーはそのタイルに示されている利益を即座に得ます。

そのあと、プレイヤーはその発見タイルを博物館ボード上に置きます。最初の発見タイルはボード中央にあるグループIの1つとなり、プレイヤーは即座にカードを2枚得ます。

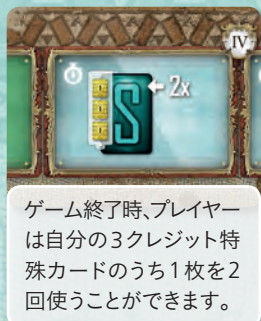
2枚目の発見タイルはⅡ段に置かれ、3枚目の発見タイルはⅢ列に置かれ……となります。1枚目を除く各発見タイルごとに、プレイヤーは博物館にある対応するスペースのセットから利益を1つ選びます(一部の利益は他の利益より明白に優れていますが、どれを選ぶかはプレイヤーの自由です)。

各発見レベル(Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ)に到達した最初のプレイヤーは4つの利益から選ぶことができます。プレイヤーは選んだ利益のスペースに発見タイルを置き、あとからそのレベルに到達したプレイヤーはその利益を選べないことを示します。4人プレイゲームでは、あるレベルに4番目に到達したプレイヤーには選択肢が1つしか残されていません。

博物館の利益は下図と次ページで説明されています。



例：



ゲーム終了時、プレイヤーは自分の3クレジット特殊カードのうち1枚を2回使うことができます。



これを2回使った場合、プレイヤーは12生物質まで支払うことができ、支払った生物質1つごとに2点を得ます(このため、6生物質しか持っていない場合、これを2回使っても得点は増えません)。



これを2回使った場合、プレイヤーは通常の2倍の得点を得ます。

博物館ボードB

地が緑色のスペースは、ゲームを始める前に何かを準備しなければならないことを示しています。

ゲームの準備中にランダムに選んだ緑の主要都市タイルのうち1枚を得て、自分の初期都市の横に置きます。この主要都市はプレイヤーの都市網につながっており、そのすべての効果が適用されます。

III

自分の青い主要都市タイルのうち1枚を選び、そのすべての利益(生産物を含みます)を即座に得ます。

「主要都市の競争」選択ルールを使っている場合、まだ青い主要都市を得ていないプレイヤーは、まだ利用可能な任意の青い主要都市にこの効果を適用し、その利益を得ることができます。

3つ目の発見は、選んだスペースに応じてプレイヤーに0/1/2点をもたらします。

最初の発見をなしたとき、プレイヤーは即座にカードを2枚得ます。

2つ目の発見は、示されている資源を生産フェイズ中にもたらします。

例：



このスペースの効果をこの主要都市タイルに使った場合、プレイヤーは即座に1鉄鋼、カード2枚、1クレジットを得ます。また、プレイヤーはこの主要都市の生産物(1点)も得ます。

この博物館スペースの効果は、主要都市の通常機能には影響を与えません。この青い主要都市は、プレイヤーがつながたときに依然として即時効果をもたらし、それ以降の生産フェイズ中に依然として1点をもたらします(この博物館スペースはタイルの1回限りの利益を2回得る機会をもたらすと言えます——プレイヤーがその主要都市につながったときに1回、この博物館スペースを選んだときに1回です)。

デザイナー：Vladimír Suchý

イラストレーション：Milan Vavroň

グラフィックデザイン+3層プレイヤーボードのディベロップメント(デザイン)：Radek „rbx” Boxan

プロダクション：Katerina Suchá

ルール：Jason Holt

サンクス：Jindra, Kendy, Michal, Katka, Vojta, Vodka, Ondra, Jirka, Standa, Lukáš Palka and Boardgame Port Zlín, Bradley Shadrix, Emily Shadrix, Ken Hill, Mike Poole, Jean Paul Agez and gaming club Ludopoli and other participants of boardgame conventions.

スペシャルサンクス：カードをデザインしているときにひらめきを与えてくれ、このゲームのいくつかのモジュールに多くの意見を出してくれた Henrik Larsson へ。

日本語版製作：神田恒太郎、永峯浩、坂本潤也、倉田治

日本語版販売元

数寄 GAMES

sukigames.seesaa.net
horiken02000@gmail.com

≫ 2倍効果

これらのスペース上の主要都市の効果は2倍になります。これにはすべての種類の効果(即時、生産、最終得点計算)が含まれます。
以下の例を参照してください。

例：



これが2倍になった場合、プレイヤーは即座に4点を得て、無料でトンネルを2つ建設してそれらを改良することができます。



これが2倍になった場合、プレイヤーは即座に6点を得て、手札上限枚数が2枚増えます(3枚から5枚になります)。



これが2倍になった場合、プレイヤーは8クレジットと2点を得ます。



これが2倍になった場合、プレイヤーは2鉄鋼、カード4枚、2クレジットを得ます。生産フェイズ中、プレイヤーは2点を得ます。



これが2倍になった場合、ゲーム終了時に、プレイヤーはつながっている主要都市1つごとに6点を得ます。



これが2倍になった場合、ゲーム終了時に、プレイヤーは5都市をつないでいれば8点、6都市をつないでいれば16点、7都市をつないでいれば24点を得ます。

≫ プレイヤーボードのアイコン



基本ゲームと同様に、赤い点線はコストがかかる建設スペースを示しています。上図の例では、中央のスペースで建設するには追加で1クレジットかかります。細い線は、この利益を得るためには3スペースすべてに建物が建設されていないことを示しています。この場合、3スペースのそれぞれに建物を1つつ建設したとき、プレイヤーは即座に2点と2鉄鋼と1生体物質を得ます。

≫ 主要都市を経由してのつながり



トンネルを建設することによって、プレイヤーはこの青い主要都市を経由して自分の都市網をつなげることができます。

≫ 緑の主要都市



即座に都市を1つ無料で建設する。



都市を建設したときには常に、1点と1クレジットを得る。



即座に2つの建物を2つの拡大スペースに無料で建設する。

ソロゲーム

ソロゲームにこの拡張を追加する場合、**クイックス** タートルールと共に**13**か**14**か**15**か**16**のボードを使います。個人秘書カード2枚と初期資源タイル2枚をランダムに引き、それぞれ1枚ずつ選びます。通常のソロゲームルールに従ってプレイしますが、**目標点は125点になります**。カード252、254、257を持っている場合、あなたは常に4点を得ることができ、淡水化プラント/研究所/トンネルを5つ建設していれば8点、7つ建設していれば12点を得ます。

