



14+
1-4

40 분 /

VLADIMÍR SUCHÝ

언더워터 시티즈

새로운 시대의 개척

현재 지구는 심각한 인구과잉 상태에 놓였습니다. 화성을 개발하는 것은 아직도 게임에서나 보는 먼 미래의 이야기일 뿐입니다. 이제 인류에게 남은 유일한 방법은 우리가 직접 바닷 속으로 들어가는 것입니다.

우리는 언더워터 시티(해저도시)를 건설하고, 이들을 수송 터널로 연결한 해저 국가를 만들기 위해 노력해야 합니다. 언더워터 시티의 켈프 양식장과 담수화 시설은 사람들에게 물과 음식을 제공해줄 것입니다. 연구소를 건설하면 발전에 필요한 과학기술을 개발할 수 있습니다. 이들 자원을 활용한다면 해저 생태계와 융합시킨 공생 도시를 설립할 수도 있습니다.

언더워터 시티와 해안가에 있는 대도시를 수송 터널을 통해 연결하면 우리만의 해저 보급망을 확보하게 될 것입니다. 연방은 자원의 수요가 공급량을 초월하는 시대가 닥치더라도 어쩔 도리가 없겠지만, 우리는 차근차근 준비하여 자생 가능한 해저 국가를 완성함으로써 당면한 문제를 완전히 해결할 것입니다. 그날이 오면, 육지에 있는 사람들에게 우리의 풍부한 자원을 수출하게 되겠지요.

이것은 모두 당신만이 할 수 있는 일입니다.

당신의 숙명입니다.

이제 인류의 미래는 당신의 언더워터 시티에 달려있습니다.

게임 전반

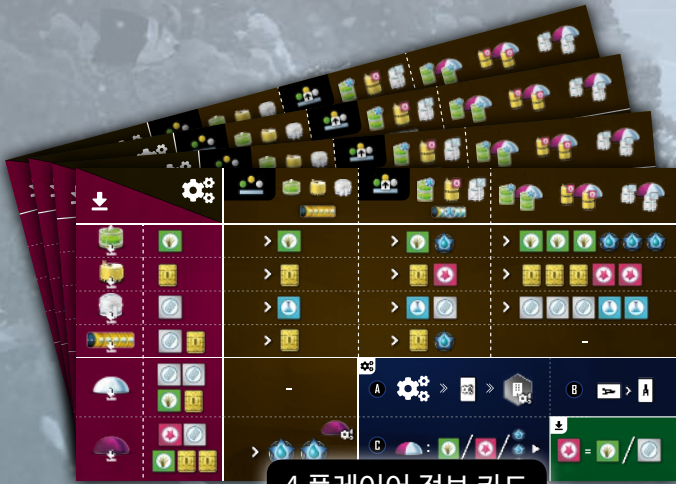
우리는 해저도시를 서로 연결하는 수송 네트워크, 이를 뒷받침하는 다양한 시설을 만들기 위해 노력할 것입니다. 우리는 매 라운드마다 플레이 순서대로 카드를 1장씩 내고 액션을 선택합니다. 카드의 색상이 자신이 선택한 액션 슬롯의 색상과 일치한다면, 액션에 더불어 카드의 혜택까지 얻습니다.

우리는 게임을 하는 동안 총 3번, 특별한 단계인 생산을 수행합니다. 생산 단계에서 각자의 국민들은 식량을 소비하고, 해저 네트워크는 승점과 자원을 생산합니다. 게임의 종료 시에는 다양한 조건에 따라 추가 승점을 받고, 가장 많은 승점을 얻은 사람이 게임에서 승리합니다.

구성품



양면 메인 게임보드



4 플레이어 정보 카드



4 양면 개인 보드



4 최종 승점 계산 카드



4 개인 조수 카드



4가지 색상 별로 3 액션 타일



I 시대 카드 : 66장



II 시대 카드 : 57장



III 시대 카드 : 57장



103-크레딧 특별 카드



151-크레딧 혹은 2-크레딧 특별 카드



8 정부 계약 카드



16 대도시 타일
(11 파란색, 5 갈색)



여러 단위의 크레딧 토큰
1 크레딧 - 20X
5 크레딧 - 10X
10 크레딧 - 5X



여러 단위의 바이오매터 토큰
1 바이오매터 - 12X, 3 바이오매터 - 5X



여러 단위의 켈프 토큰
1 켈프 - 19X, 3 켈프 - 8X



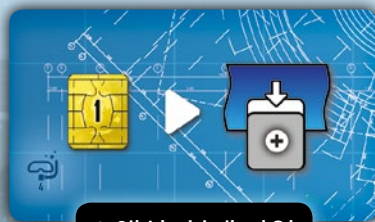
여러 단위의 스틸플라스트 토큰
1 스틸플라스트 - 19X, 3 스틸플라스트 - 8X



여러 단위의 과학 토큰
1 과학 - 15X, 3 과학 - 6X



46 양면 터널 타일



1 액션-복제 타일



4 곱하기 타일



17 비공생 도시 돔 (흰색)
13 공생 도시 돔 (보라색)



4명의 각 플레이어 색상당 3 마커



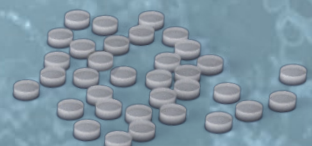
1 시대 마커



37 양식장 토큰



37 담수화 시설 토큰



37 연구소 토큰

터널

도시(돔)
(4인 게임에서 공생 도시
13개를 사용합니다.)

건물

자원
(크레딧)

게임 준비 - 1 단계

- 1 메인보드를 테이블 중앙에 놓습니다. 보드는 양면입니다. 그림에 보이는 면은 3인과 4인 게임을 위한 것입니다. 2인 게임은 반대편으로 뒤집어 사용합니다.
- 2 도시, 터널, 건물, 자원을 나타내는 다양한 구성물은 공용 공급처에 두어야 합니다. 공급처는 모두가 쉽게 이용할 수 있도록 두 곳에 나눠 놓는 것도 좋습니다.
- 3 뒷면에 잠수부가 그려진 카드는 3개의 더미로 나누어져 있는데 이는 각 시대마다 하나씩 사용합니다. II 시대, III 시대 카드 더미는 따로 놓습니다. I 시대 카드를 섞고 뒷면으로 하여 다음과 같이 메인 보드에 놓습니다.
주의: 카드를 섞는 것은 매우 중요합니다. 같은 색상의 카드끼리만 뭉치지 않도록 잘 섞어 주십시오.
- 4 시대 마커는 시대 트랙의 시작 위치에 둡니다.
- 5 각자의 승점 마커는 승점 트랙 0점 칸에 둡니다.

1 메인 게임 보드

노란색 액션 슬롯

빨간색 액션 슬롯

정부 계약
(정부 계약을 사용하는 상급
게임에서만 이 공간들을 사용합니다.)

플레이-순서 트랙

연방 트랙

액션-복제 타일
(4인 게임에서만 사용합니다.)

맨 위 카드를 앞면으로
놓은 1- 혹은 2-
크레딧 특별 카드 더미

항상 이용 가능한 액션 슬롯

초록색 액션 슬롯

2인 혹은 3인 게임을 위한 준비

4인 게임이 아니라면, 2가지의 차이점이 있습니다.

1. 액션-복제 타일은 사용하지 않습니다.
2. 공생 도시를 적게 사용합니다. (보라색 돔 모양):
 - a. 2인 게임 시, 7개의 공생 도시를 사용합니다.
 - b. 3인 게임 시, 10개를 사용합니다.

4인 게임 시, 액션-복제 타일과 13개의 공생 도시를 모두 사용합니다.

자원(켈프)

자원
(스틸플라스틱)

자원(과학)

자원
(바이오매터)

2 다양한 구성품들

3 I, II, III 시대 카드 더미

게임 준비 - 2 단계

6 특별 카드

특별 카드는 우리의 해저 도시 건설을 도와줄 전문가를 의미합니다. 각 카드는 좌측 상단 코너에 비용이 표시되어 있습니다.

특별 카드를 두 그룹으로 나눕니다.

- 1 크레딧 혹은 2 크레딧의 비용이 드는 A 그룹
- 3 크레딧의 비용이 드는 B 그룹



1- 혹은 2-크레딧 특별 카드를 섞고 메인 보드에 놓습니다. 맨 위의 카드만 공개하여 둡니다.



3-크레딧 특별 카드를 섞어 메인 보드 중앙 해당하는 공간에 6장만 펼쳐 놓습니다. 나머지 카드는 사용하지 않습니다. 즉, 3-크레딧 특별 카드는 한 게임에서 6장만 사용합니다.

6 특별 카드

3-크레딧 특별 카드

시대 트랙

4 시대 마커를 시대 트랙의 첫 번째 칸에 놓습니다.

승점 트랙

5 승점 트랙의 시작 칸에 각자 승점 마커를 하나씩 놓습니다.



각자 색상을 정하고, 해당하는 액션 타일 3개와 조수 카드, 최종 승점 계산 카드를 가져옵니다. 조수 카드는 그림이 모두 다르지만 같은 기능을 합니다.

각자 플레이어 정보 카드도 받습니다.

각자 1 켈프, 1 스틸플라스트, 1 과학, 2 크레디트를 가지고 게임을 시작합니다.

(플레이어 순서가 정해진 후에 추가로 자원을 받을 수도 있습니다.)



» 개인 보드 준비

각자 개인 보드를 하나씩 무작위로 받아 놓습니다.

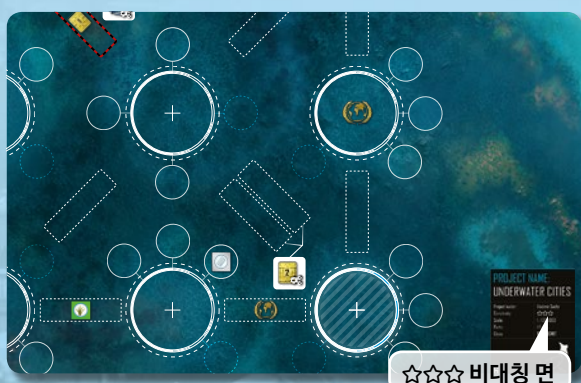
개인 보드 오른쪽 하단에 있는 도시에서 시작합니다. 도시는 공생과 비공생 두 가지 종류가 있습니다.

자신의 시작 도시는 그림처럼 흰색 돔 모양의 비공생 도시입니다.

갈색의 육각형 대도시 타일은 파란색 타일과 별도로 분류합니다. 갈색 대도시 타일을 섞고 각자 1개씩 무작위로 나누어 받습니다. 파란색 타일을 섞고 각자 2개씩 무작위로 나누어 받습니다.

받은 갈색 타일은 왼쪽 상단에 해당하는 육각형 칸에 놓습니다. 2개의 파란색 타일은 나머지 두 칸에 무작위로 놓습니다.

개인 보드는 양면입니다. 첫 게임에서는 (#1-4, ☆)이라고 적힌 면을 사용하십시오. 게임에 익숙해지면 비대칭 요소가 많은 반대쪽 면(#5-8, ☆☆☆)으로 즐겨 보시기 바랍니다.



플레이 순서

두 트랙이 플레이 순서를 결정합니다. 플레이-순서 트랙은 이번 라운드의 플레이 순서를 나타냅니다. 연방 트랙은 다음 라운드의 플레이 순서를 두고 경쟁하는 곳입니다.

첫 라운드의 플레이 순서 마커는 플레이-순서 트랙에 무작위로 놓습니다. 그러고 나서 연방 트랙에는 플레이-순서 트랙의 반대 순서로 마커를 놓습니다. 세 번째, 네 번째 순서의 플레이어는 추가 자원을 얻습니다.

1. 플레이-순서 트랙 1번 칸 플레이어는 첫 라운드의 첫 번째 액션을 합니다. 연방 트랙에서는 트랙 밑의 해당하는 색상 칸에 그의 마커를 놓습니다.
2. 2번 칸 플레이어는 두 번째로 턴을 갖습니다. 연방 트랙에서는 4번 칸에 그의 마커를 놓습니다.
3. 3번 칸 플레이어는 연방 트랙의 3번 칸에 마커를 놓고, 1 크레디트를 추가로 얻습니다.
4. 마지막 칸 플레이어는 연방 트랙의 2번 칸에 마커를 놓고, 1 크레디트와 1 스틸플라스트를 추가로 얻습니다.

첫 라운드만 설명한 대로 수행합니다. 이후 라운드 플레이 순서와 연방 트랙의 시작 위치는 다른 방법으로 결정될 것입니다.

플레이-순서 트랙

연방 트랙



보라가 가장 먼저 턴을 갖습니다. 보라색 마커는 연방 트랙 밑의 보라색 칸에 놓습니다.

주황은 두 번째로 턴을 가지며, 연방 트랙의 4번 칸에서 시작합니다.

파랑은 세 번째로 턴을 갖습니다. 파란색 마커는 연방 트랙 3번 칸에 놓고, 1 크레디트를 추가로 받습니다.

검정은 가장 마지막에 턴을 갖습니다. 1 크레디트와 1 스틸플라스트를 추가로 얻게 해주는 연방 트랙의 2번 칸에서 게임을 시작합니다.

플레이어 카드 (첫 라운드 카드 선택)



게임 시작 시 1 시대 더미에서 6장의 카드를 뽑습니다. 3장을 골라서 가지고, 나머지 3장을 버립니다.

만약 게임이 처음이라면 되도록 각 색상당 카드 한 장씩을 갖도록 해보십시오. 카드들의 기능은 다양하며, 금세 카드를 더 받을 것이기 때문에 너무 걱정하지 마십시오.

게임 진행

먼저 게임이 어떻게 진행되는지 간단히 요약하겠습니다.

» 플레이 순서

플레이어는 액션을 선택하는 차례인 턴을 갖습니다. 플레이-순서 트랙에 있는 순서로 플레이하며, 이 순서는 라운드 동안 바뀌지 않습니다.

» 턴

항상 3장의 카드를 가지고 턴을 시작합니다. 자신의 턴에 한 장의 카드를 플레이하고 그와 동시에 이용 가능한 액션 슬롯을 한 개 선택합니다. 즉, 당신은 이번 라운드에 아무도 선택하지 않은 슬롯 하나를 선택합니다. (나중에 설명할 특수 슬롯 하나는 항상 이용 가능합니다.) 액션 타일 중 하나를 선택한 슬롯에 두어 선택했다는 것을 표시합니다. 이는 그 슬롯을 점유했다는 뜻이며 이후 라운드 동안 이용이 불가능합니다.

자신이 플레이한 카드의 색상과 선택한 슬롯의 색상이 일치하면, 그 카드의 효과도 수행하게 됩니다. 색상이 일치하지 않으면, 액션을 마치고 카드를 효과 없이 버립니다.

- 직원에게 그 일을 맡겼지만 그들의 전문 분야가 아니어서 추가 작업은 수행하지 못하고 맡은 일만 한 것입니다.

자기 턴 종료 시에는 항상 카드 1장을 뽑습니다. 이때, 액션의 일부 혹은 카드 효과로 추가 카드를 뽑는 것이 가능합니다. 3장보다 많은 카드를 가지고 턴을 마쳤다면 3장까지만 남기고 카드를 버려야 합니다. 이때, 자신의 다음 턴을 시작하기 전까지만 카드를 버리면 됩니다.

» 라운드

플레이어들이 각자 3턴씩 할 때까지 계속 진행합니다. 카드를 플레이할 때 슬롯이 점유되며, 이후 해당 라운드에는 플레이어들이 모두 그 슬롯을 이용할 수 없게 됩니다. 이용 가능한 액션 슬롯의 수는 점차 줄어들 것입니다. 모두 3턴씩 마쳤을 때 라운드가 종료됩니다. 라운드 종료는 [15]쪽에 자세히 설명되어 있습니다.

» 시대 마커

각 라운드 종료마다 시대 마커는 시대 트랙을 따라 한 칸씩 전진합니다. 시대 마커가 생산 칸에 도달하면, 생산 단계를 진행합니다.

» 생산

생산 단계 동안에 자신의 해저 네트워크는 다양한 자원을 생산할 것입니다. 생산 단계 종료 시에 연결된 도시들은 각각 1 켈프씩 소비합니다. 자세한 내용은 [16]쪽을 참고하십시오.

» 시대

시대는 1 시대가 4라운드, 2시대와 3시대는 3라운드로 구성되어 있습니다. 각 생산 단계 종료는 시대 종료를 의미합니다. 한 시대가 끝나면, [16]쪽에 설명된 것처럼 새로운 카드들이 게임에 들어오게 됩니다. 게임은 각 시대별 다른 더미로 구성되어 있습니다. 3시대 종료 시에는 게임이 종료됩니다.

» 최종 승점

게임 종료 시 플레이어들은 자신의 해저 네트워크로 다양하게 획득한 승점을 계산하고, 가장 많은 승점을 획득한 플레이어가 승리합니다.

카드



손에 든 카드는 자신이 원하는 대로 쓸 수 있는 직원을 나타냅니다. 자신의 턴마다 턴의 액션을 선택하면서 이 카드들 중 하나를 플레이할 것입니다. 이것은 자신의 직원을 보내 맡은 일을 해결 하는 것을 의미합니다.

턴마다 정확히 3장의 카드를 가지고 시작합니다. 자신의 턴에 정확히 1장의 카드를 플레이하면서 동시에 액션 슬롯 하나를 선택합니다.

카드 색상이 액션 슬롯의 색상과 일치하지 않으면 그 카드를 무시하고 액션만 수행합니다. 하지만, 색상이 일치하면 액션을 수행하기 전 혹은 후에 카드를 적용할 수 있습니다.

세 가지 색상은 서로 다른 효력을 갖습니다.

- 초록색 카드는 가장 강력하지만, 초록색 액션 슬롯에서 플레이할 경우에만 혜택을 받습니다. 초록색 액션 슬롯은 반대로 가장 약합니다.
- 빨간색 카드와 액션 슬롯은 중간 정도의 효력을 가집니다.
- 노란색 카드는 가장 약하지만, 노란색 액션 슬롯은 가장 강합니다.

일부 카드는 즉시 효과가 발동합니다. 나머지 카드는 다음 쪽에 설명한 바와 같이 나중에 사용하기 위해 소유권을 갖게 됩니다. 모두 다섯 종류의 카드가 이번 부분에 설명되어 있습니다.



» 즉시 효과



이 심벌이 있는 카드를 플레이할 때 카드와 선택한 액션 슬롯 색상이 일치하면 선택한 액션을 수행하기 전 혹은 후에 즉시 카드의 효과를 적용합니다. 색상이 일치하지 않으면 카드의 효과를 무시합니다.

두 경우 모두, 메인 보드에 버린 카드 더미로 카드를 버립니다.

» 카드 소유

즉시 효과가 발동되지 않는 네 가지 종류의 카드가 있습니다. 이러한 카드를 플레이할 때 카드의 색상이 선택한 액션 슬롯의 색상과 일치하면 그 카드를 자신의 개인 보드 근처에 놓아 소유합니다. 이로써 그 카드는 자신의 해저 국가 일부가 된 것입니다.

카드의 색상이 액션 슬롯의 색상과 일치하지 않으면 카드를 소유할 수 없습니다. 그 카드는 버린 카드 더미로 버립니다.

» 지속 효과



이 심벌이 있는 카드는 지속 효과를 가집니다. 위에서 설명한 것처럼 카드를 소유하고 있다면 그 카드의 혜택을 얻습니다. 지속 효과는 종류가 다양합니다. 일부 지속 효과는 특정 이벤트가 일어날 때마다 발동됩니다. 다른 것들은 특정 상황에서 할인을 해주기도 합니다. 어떤 것들은 턴마다 사용할 수 있는 특별한 능력을 줍니다.

카드를 소유한 바로 그 턴부터 지속 효과를 사용할 수 있습니다.

» 액션 카드



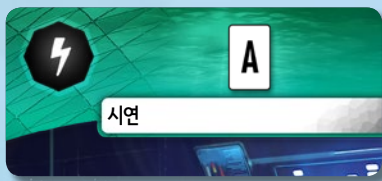
이 심벌이 있는 카드는 액션 카드입니다. 소유한 액션 카드를 사용하여 자신의 해저 국가가 수행할 수 있는 추가 액션을 할 수 있습니다.

액션 카드를 사용하려면 반드시 액션 슬롯을 사용하거나 혹은 액션 카드 사용을 가능하게 하는 카드 효과를 사용해야 합니다.



예시:

이 액션 슬롯을 선택하면 자신의 액션 카드 중 한 장을 사용할 수 있고 1 스틸플라스트를 얻습니다.



예시:

이 즉시 효과 카드를 초록색 액션 슬롯과 함께 플레이하면 해당 슬롯의 액션을 수행하기 전 혹은 후에 자신의 액션 카드 중 한 장을 사용할 수 있습니다.

카드를 소유한 턴에도 액션 카드를 사용할 수 있습니다.

각 액션 카드는 시대당 한 번 사용 가능합니다. 사용 후 시계 방향으로 90도 돌려 더 이상 사용할 수 없음을 표시합니다. 그 시대 종료 시 생산 단계 후 모든 액션 카드를 다시 원래 방향으로 돌려놓고 새로운 시대에 다시 사용할 수 있다는 것을 표시합니다.

알림: 사용한 액션 카드를 다시 사용할 수 있도록 해주는 몇 장의 즉시 효과 카드가 있습니다. 이 카드는 같은 시대에 하나의 액션 카드를 한 번 이상 사용할 수 있게 해줍니다.

» 네 장 제한

개인 조수 카드를 포함하여 자신의 액션 카드는 4장으로 제한됩니다. 이미 4장의 카드를 소유하고 있다면, 새로운 액션 카드를 소유하기 전에 한 장을 버려야 합니다. 사용 여부에 관계없이 이미 사용한 혹은 사용 가능한 카드를 버릴 수 있습니다.

사용 가능한 액션 카드를 한 장 버리면서 새로운 액션 카드를 소유할 공간을 확보한 경우, 즉시 버려진 액션 카드를 사용할 수 있습니다. 이는 새로운 액션 카드가 버려진 사용 가능한 카드를 즉시 사용하게 만드는 즉시 효과를 발동시킨 것과 마찬가지입니다.



개인 조수

게임 준비에서 각자 개인 조수를 1장 받습니다. 이것은 이미 소유권을 가진 액션 카드이며 게임 시작부터 적용됩니다. 조수 카드도 다른 액션 카드와 마찬가지로 똑같은 규칙을 적용합니다. 이 액션 카드를 사용했을 때 1 스틸플라스트 혹은 1 크레딧 중에 선택하여 얻습니다.

“네 장 제한”의 규칙 또한 적용되어 버릴 수 있습니다.

» 생산 카드



이 심벌을 가진 카드는 생산 카드입니다. 자신이 소유한 생산 카드는 게임 중 세 번 일어나는 생산 단계에 발동됩니다. 일부 카드는 자원을 직접 생산합니다. 다른 카드는 자신의 네트워크와 연결된 것을 바탕으로 생산량을 변동시킬 수 있습니다.

» 종료 승점 카드



이 심벌을 가진 카드는 종료 승점 카드입니다. 자신이 소유한 종료 승점 카드는 게임 종료 시 승점을 줄 수 있습니다. 일부 카드는 자신이 건설한 네트워크를 바탕으로 승점을 줍니다. 다른 카드는 특정 자원을 승점으로 바꿀 수 있도록 해줍니다.

특정 카드 효과에 대한 자세한 내용은 [19]쪽에서 확인할 수 있습니다.

» 특별 카드



기본 더미에서 뽑는 카드는 그 카드를 뽑을 때까지 비공개입니다. 하지만 일부 카드는 모두가 볼 수 있게 공개된 채로 게임을 시작합니다. 이 카드들을 특별 카드라고 부릅니다.

특별 카드는 일반적인 방법으로 뽑을 수 없습니다. 특별 카드를 얻으려면 좌측의 심벌이 표시된 액션 슬롯을 사용해야 합니다.

이 액션은 [20]쪽에 설명되어 있습니다.

특별 카드는 자신의 손 패에 들어옵니다. 이 카드는 다른 카드들과 같은 방법으로 플레이 될 수 있습니다. 선택한 액션 슬롯의 색상과 일치하지 않으면 효과 없이 버려지고 특별 카드 더미 밑으로 들어갑니다. 색상이 일치하면, 왼쪽 상단에 적힌 비용을 지불하여야 효과를 발동시킬 수 있습니다.



예시:

플레이어가 특별 카드의 혜택을 받기 원한다면 이 카드를 플레이하기 위해 3크레딧을 지불해야 합니다.

특별 카드 버리기

1- 혹은 2-크레딧 특별 카드가 버려지면(예를 들어, 손 패 제한으로 카드를 버릴 때) 즉시 특별 카드 더미의 맨 밑으로 돌아갑니다.

1- 혹은 2-크레딧 특별 카드를 사용할 때:

- 카드 색상이 선택한 액션 슬롯의 색상과 일치하지 않으면, 카드는 특별 카드 더미 밑으로 돌아갑니다.
- 특별 카드를 플레이하는 비용을 내지 않기로 했다면, 카드는 특별 카드 더미 밑으로 돌아갑니다.
- 카드 색상이 일치하고 플레이하는 비용을 냈다면, 당신은 그 카드를 플레이합니다. 만약 즉시 효과를 가졌다면 효과 수행 후 자신의 개인 보드 밑에 보관하여 게임에 다시 들어오지 않도록 합니다.

즉시 효과 카드가 아니라면 기존의 방식으로 카드를 소유합니다.

3-크레딧 특별 카드는 다시 게임으로 들어갈 수 없습니다. 일반적으로 그 카드는 버리기에는 가치가 너무 높지만 버려지게 된다면 상자에 되돌려 놓습니다.

액션 슬롯과 카드 효과

자신의 턴에 액션 타입 중 하나를 액션 슬롯에 두어 액션을 선택합니다. 이번 라운드에 이미 선택한 액션 슬롯은 점유되어 더 이상 해당 라운드에 다시 선택할 수 없습니다. 아직 선택받지 않은 액션 슬롯은 이용 가능합니다.

메인 보드의 양쪽 면은 각기 다른 액션 슬롯을 가지고 있습니다. 한 면은 2인 게임을 위한 것입니다. 다른 한 면은 3인 혹은 4인 게임을 위한 것입니다. 각 보드 면의 액션 슬롯 설명은 [20]쪽을 참고합니다.

액션 타일을 액션 슬롯에 두었을 때 손 패에서 카드도 1장 플레이해야 합니다. 액션 슬롯과 카드에는 세 가지 색상이 있습니다. 카드의 색상이 액션 슬롯의 색상과 일치하면, 액션 슬롯의 액션을 수행하기 전 혹은 후에 카드 효과를 적용할 수 있습니다. 색상이 일치하지 않는다면, 카드를 무시하고 오직 액션 슬롯의 액션만 수행합니다.

액션 혹은 카드 효과의 일부분만을 사용하는 것이 가능합니다. 예를 들어, 액션 슬롯이 도시와 터널을 건설할 수 있게 해주지만 원한다면 터널만 건설할 수 있습니다.

하지만, 액션 슬롯의 효과를 전혀 사용하지 않으면서 액션 슬롯을 선택할 수는 없습니다. 예를 들어, 터널 1개를 건설할 자원도 없다면, 터널 2개를 건설하는 액션 슬롯을 선택할 수는 없습니다.

카드 효과는 항상 선택 사항이므로 색상이 일치하더라도 효과를 전혀 사용하지 않는 것이 가능합니다.

다음에서 액션 슬롯과 관련된 핵심적인 개념들을 자세히 설명할 것입니다. 이 규칙들은 대부분의 카드 효과에도 동일하게 적용됩니다.

» 자원

언더워터 시티즈에는 우리가 얻거나 사용하는 많은 종류의 자원이 있습니다. 자원을 얻는 것은 간단한 아이콘으로 표시되어 있습니다.



1 스틸플라스트 얻기.



1 크레딧 얻기. 즉, 공급처에서 1-크레딧 토큰을 가져와 자신의 개인 보드 근처에 보관합니다.



1 켈프 얻기.



카드 1장 얻기. 즉, 현재 시대의 카드 더미에서 한 장을 뽑습니다. 보드에 놓인 특별 카드를 가져오지는 못합니다.



1 과학 얻기.



1 승점 얻기. 승점 트랙의 승점 마커를 한 칸 전진시킵니다.



1 바이오매터 얻기.

기본적으로 크레딧, 과학, 켈프, 스틸플라스트, 바이오매터를 비용으로 지불합니다. 켈프는 도시를 먹여 살리는데 사용됩니다. (다른 방법도 있지만, 켈프가 가장 효율적입니다.) 카드는 자신의 턴에 선택의 폭을 넓혀 주기 때문에 매우 유용합니다. 승점은 게임을 승리할 수 있는 방법입니다.



예시:

이 액션 슬롯을 선택한 플레이어는 공급처로부터 2 스틸플라스트 토큰과 1 켈프 토큰을 가져와 자신의 개인 보드 근처에 보관합니다.



소유하고 있는 카드들을 종류별로 정리해 둘 수 있습니다. 아이콘이 모두 상단에 있기 때문에 그림처럼 카드를 포개어 놓을 수 있습니다.

수가 제한된 구성품과 무제한 구성품

❗ 크레딧, 켈프, 스틸플라스트, 과학, 바이오매터 토큰은 제한된 자원이 아닙니다. 공급처에 토큰이 부족해지면, 자신이 가지고 있는 자원을 표시하기 위해 더 높은 단위 토큰과 곱하기 타일을 사용할 수 있습니다. 언제든지 자유롭게 바꿀 수 있습니다.

❗ 건물 토큰은 제한된 자원이 아닙니다. 특정 종류의 토큰이 부족해지면 다른 색상의 토큰으로 대체할 수 있습니다. 예를 들어, 플레이어가 업그레이드 양식장을 많이 가지게 되면 공급처에 초록색 토큰이 부족해집니다. 업그레이드 양식장 토큰 중 밑바닥 토큰을 현재 많이 쓰이지 않은 색상의 토큰으로 교체하여 공급처에 초록색 토큰을 보충할 수 있습니다. 상단의 초록색 토큰만으로도 업그레이드 양식장인 것을 알아볼 수 있습니다.

❗ 터널과 비공생 도시는 제한되어 있습니다. 공급처에는 46개의 터널이 있습니다. 이들이 다 떨어지면 터널을 건설할 수 없습니다. 마찬가지로 비공생 도시 돔은 17개를 게임에서 사용하고 이보다 많이 건설할 수 없습니다.

❗ 공생도시는 제한되어 있습니다. 이는 플레이어의 수에 따라 다릅니다.

- 2인 게임에서는 7개의 공생 도시 돔을 사용합니다.
- 3인 게임에서는 10개를 사용합니다.
- 4인 게임에서는 13개를 모두 사용합니다.

❗ 시대 카드 더미는 제한되어 있지 않습니다. 카드가 다 소모되면, 버린 더미를 섞어 새로운 더미를 만듭니다.

❗ 1- 혹은 2-크레딧 특별 카드는 바닥나지 않습니다. 이 카드들은 버려질 때마다 특별 카드 더미 밑으로 즉시 돌아갑니다.

❗ 3-크레딧 특별 카드는 제한되어 있습니다. 한 게임에서는 오직 6장만 사용합니다.

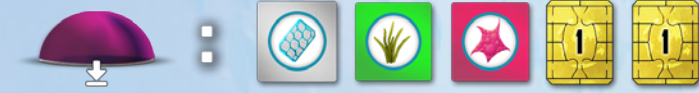
» 도시

도시는 해저 국가의 국민들에게 보금자리를 제공합니다. 게임 종료 시, 자신의 네트워크와 연결된 모든 도시는 승점을 받습니다. 두 종류의 도시가 있습니다.

도시 하나를 건설할 때:



비공생 도시(흰색 돔)에는 2 스틸플라스틱, 1 켈프, 1 크레딧을 지불합니다.



공생 도시(보라색 돔)에는 1 스틸플라스틱, 1 켈프, 1 바이오매터, 2 크레딧을 지불합니다.

도시를 건설할 때, 비용을 지불하고 공급처에서 해당하는 돔을 가져옵니다. 돔을 자신의 개인 보드 위 빈 도시부지에 놓습니다. 새로운 도시 건설을 위한 부지는 기존의 도시와 인접해야 합니다. 다시 말해, 새로운 도시는 기존의 도시와 연결하는 터널 부지를 가지고 있어야 합니다. 터널로 연결하기 전에 새로운 도시를 건설하는 것은 가능합니다.

얻기 어려운 바이오매터 때문에 공생 도시는 비용이 약간 더 비싸지만, 생산 단계에 승점을 생산합니다. 비공생 도시는 스틸플라스틱만 가지고 있다면 건설하기는 쉽지만, 승점을 생산하지는 않습니다. 두 종류의 도시 모두 게임 종료 시 승점을 얻으며, 생산 단계 종료 시 먹여 살리기 위한 켈프가 필요합니다. 규칙 혹은 효과를 도시에 적용한다고 했을 때, 도시는 공생 도시와 비공생 도시 모두를 의미합니다.

확장 부지

각 도시는 일반적으로 사용할 수 없는 추가적인 건물 부지를 가지고 있습니다. '기존 도시의 옆' 혹은 '새로운 도시를 건설 가능한 부지 옆'이고 특별히 확장 부지에 건물을 건설할 수 있게 해주는 효과가 있는 카드를 플레이하는 경우에만 이 부지에 건물을 건설할 수 있습니다.

비용

도시, 건물, 터널을 건설하는 기본 비용은 플레이어 정보 카드에 표시되어 있습니다. 이것은 액션 슬롯을 선택하여 무언가를 건설할 때 지불하는 비용을 말합니다.

또한 특정 카드 효과를 통해 무언가를 건설할 수 있습니다. 비용이 카드에 명시되어 있지 않으면 기본 비용을 지불합니다. 하지만, 카드에 비용이 명시된 경우 기본 비용 대신 명시된 비용을 지불합니다.

» 건물

건물은 해저 국가를 자립할 수 있게 도와주는 특별 시설입니다. 3종류의 건물을 건설할 수 있습니다.



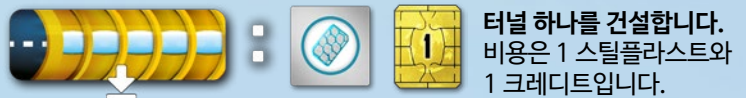
- 양식장 하나를 건설합니다. 비용은 1 켈프입니다.
- 담수화 시설 하나를 건설합니다. 비용은 1 크레딧입니다.
- 연구소 하나를 건설합니다. 비용은 1 스틸플라스틱입니다.

건물을 건설할 때 플레이어 정보 카드에 적힌 비용을 지불하고 공급처에서 해당하는 색상 토큰을 가져옵니다. 건물 토큰을 빈 건물 부지에 놓습니다. 새로운 건물을 건설하기로 선택한 부지는 '기존 도시의 옆' 혹은 '새로운 도시를 건설할 수 있는 부지의 옆'이어야 합니다.

생산 단계에 여러 가지 건물들은 다양한 것들을 생산합니다. 업그레이드를 한다면 더 많은 것을 생산합니다. (업그레이드는 [12]쪽을 참조하십시오.) 또한, 특정 카드는 특정 건물을 가지고 있는 경우에만 적용되는 조건부 효과를 갖습니다. 건물이 당신의 네트워크와 연결되어야만 이러한 혜택을 얻을 수 있습니다. 건물을 연결하려면 터널과 도시를 지어야 합니다. 다음 쪽에 있는 자신의 네트워크를 참고합니다.

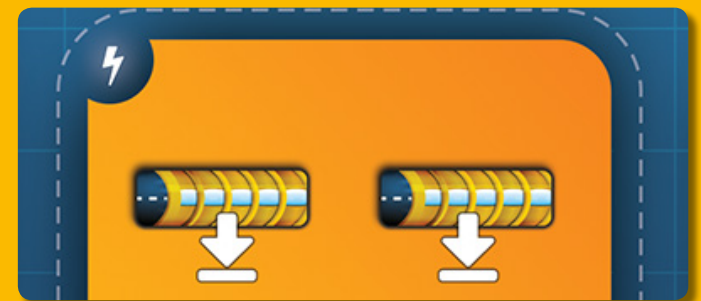
» 터널

터널은 도시와 해저 네트워크를 연결합니다.



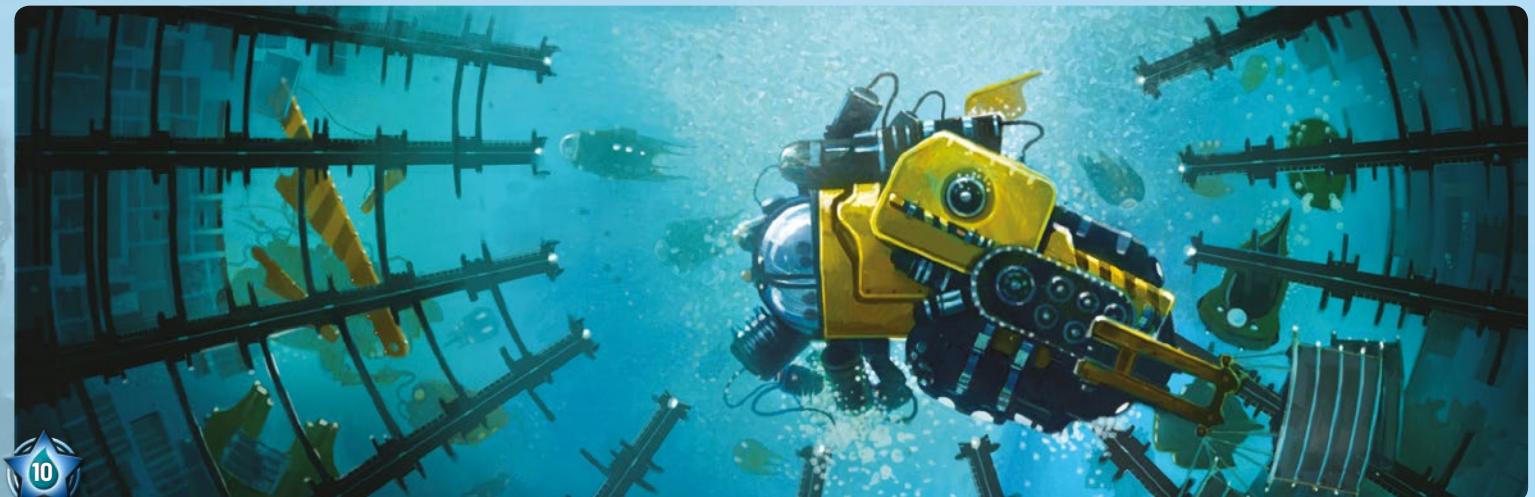
터널을 건설할 때 비용을 지불하고 공급처에서 터널 타일을 가져옵니다. 업그레이드하지 않은 면으로 터널 부지에 놓습니다. 위에 그림의 터널이 업그레이드하지 않은 면입니다.

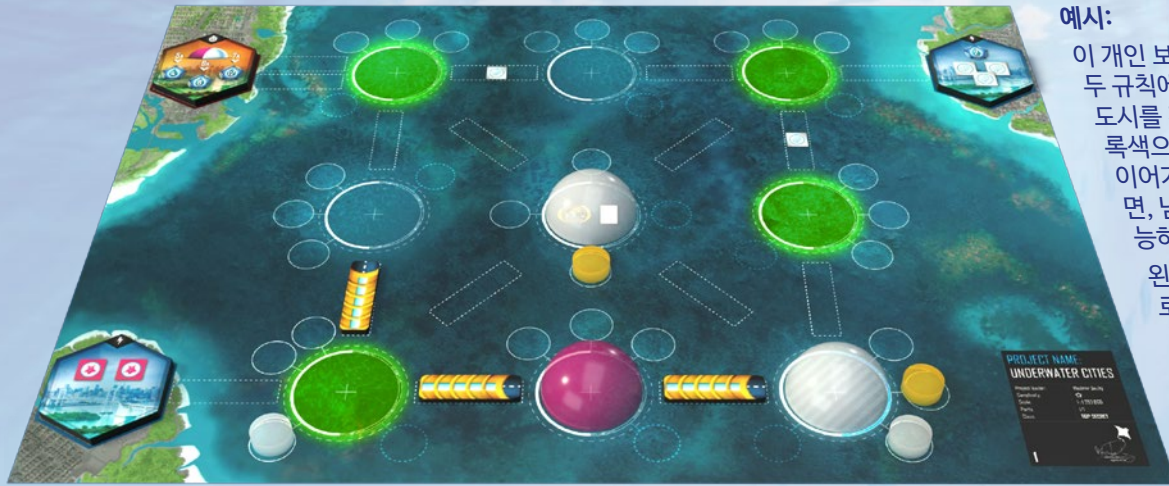
새로운 터널을 건설하기 위해 선택한 부지는 반드시 시작 도시와 연결되어야 합니다. 터널로 이어진 경로를 따라 자신의 시작 도시로 돌아갈 수 있다면 터널은 연결된 것입니다. 그 경로는 도시나 빈 도시 부지를 통과할 수 있지만, 빈 터널 부지를 통과할 수는 없습니다.



단계적 확장

한 번에 하나씩 터널, 건물, 도시를 건설합니다. 예를 들어, 이 액션 슬롯을 선택하면 먼저 건설이 가능한 터널 부지에 터널을 한 개 건설하게 되는데, 이는 두 번째 터널을 건설하기 위한 한 개 혹은 그 이상의 건설 가능한 부지를 만들어 줍니다.

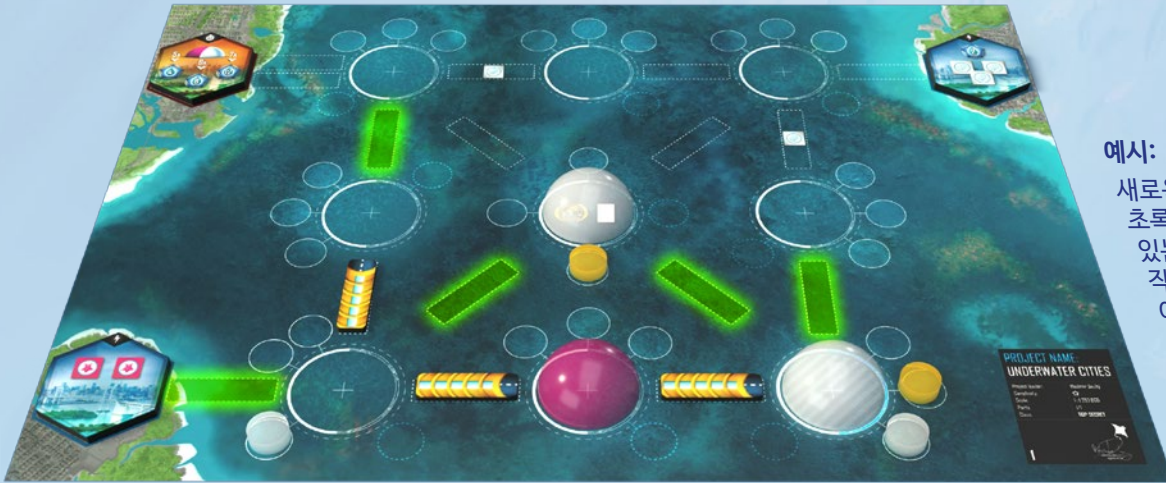




예시:

이 개인 보드에 있는 도시, 건물, 터널은 모두 규칙에 맞게 건설되었습니다. 새로운 도시를 건설하기 위해 가능한 부지는 초록색으로 칠해진 부분입니다. 만약 플레이어의 왼쪽 상단에 도시를 건설하였다면, 남은 두 도시 부지도 즉시 건설 가능하게 됩니다.

왼쪽 하단에 있는 도시 부지에는 새로운 도시를 건설하는 것이 가능합니다. 그러므로, 그곳의 빈 건물 부지에는 새로운 건물을 건설하는 것이 가능합니다. 플레이어는 이미 이 건물 부지중 한 곳에 [연구소]를 건설했습니다.



예시:

새로운 터널을 건설할 수 있는 부지는 초록색으로 칠해져 있습니다. 기존에 있는 세 개의 터널 모두 규칙대로 시작 도시와 연결되어 있는 것을 알아둡시다.

» 자신의 네트워크

터널은 시작 도시와 반드시 연결돼야 하지만, 건물과 도시는 그럴 필요가 없습니다. 이 때문에 확장하는 방식을 자유롭게 선택할 수 있습니다. 하지만, 결국 개인 보드 위에 있는 모든 구조물은 자신의 네트워크와 연결되는 것이 좋습니다.

자신의 네트워크는 시작 도시와 연결된 모든 구조물과 도시 그리고 빈 도시 부지입니다.

- 처음부터 시작 도시는 자신의 네트워크에 항상 연결되어 있습니다.
- 연결되지 않은 터널은 건설이 불가능하기 때문에 자신의 모든 터널은 자동으로 자신의 네트워크에 연결되어 있습니다.

- 한 도시에서 출발하여 시작 도시에 이르는 터널 연쇄가 만들어지면 그 도시는 자신의 네트워크에 연결됩니다. 모든 터널은 연결되어 있기 때문에, 어떤 도시든 터널에 이어지게 되면 연결된 것이고, 터널에 이어지지 않으면 도시는 연결될 수 없습니다.
- 연결된 도시 옆의 건물은 자신의 네트워크에 연결됩니다.



연결되지 않은 건물과 도시는 생산 단계에서 생산을 하지 않습니다. 생산 단계 종료 시 켈프를 소비하지도 않습니다. 최종 승점 계산에서도 제외됩니다.



예시:

중앙에 있는 도시와 건물은 그 도시로 이어지는 터널이 없기 때문에 연결되어 있지 않습니다. 왼쪽 하단의 건물은 도시가 없기 때문에 연결되어 있지 않습니다. 이 외의 도시, 건물, 터널은 연결되어 있기 때문에 네트워크의 일부입니다.



- 바이오매터는 굉장한 물질이며 다른 자원에 비해 희귀한 물질입니다. 공생 도시를 건설하는데 필요하다는 것뿐만 아니라 보편적인 건설 자재이기도 합니다. 터널, 건물 혹은 도시를 건설할 때에만 켈프 혹은 스틸플라스틱 대신 바이오매터를 비용으로 지불할 수 있습니다.

예시:

비공생 도시 하나를 건설하려면 일반적으로 2 스틸플라스틱, 1 켈프, 1 크레딧의 비용이 듭니다. 그러나 당신은 1 스틸플라스틱, 2 바이오매터, 1 크레딧으로도 건설할 수 있습니다.



» 구조물 업그레이드 하기

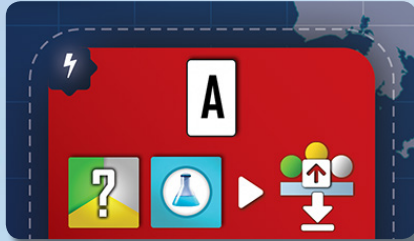
이 게임에서 구조물은 건물과 터널을 말합니다. 구조물은 업그레이드가 가능하다는 점에서 도시와는 다릅니다. 비공생 도시를 공생 도시로 바꿀 수 있게 해주는 카드가 있지만 예외로 합니다.

업그레이드하기 위해서는 아래와 같이 그려진 카드 혹은 액션 슬롯이 필요합니다.



1 구조물을 업그레이드합니다. 1 과학을 지불합니다.

구조물 1개를 업그레이드하려면 1 과학을 지불해야 합니다. 하지만, 카드 효과를 통해 비용이 바뀔 수도 있습니다.



자신의 액션 카드 1장을 사용합니다. 구조물을 지으려면 기본 비용을 지불합니다. 방금 건설한 구조물을 업그레이드하려면 1 과학을 지불합니다.
[3-4인 게임]



2 과학을 얻습니다. 혹은 각각 1 과학씩 지불하여 최대 3개까지 구조물을 업그레이드할 수 있습니다.
이때 구조물이 모두 같은 종류일 필요는 없습니다.
[1-4인 게임]



카드 2장을 뽑습니다. 1 과학을 지불하여 구조물 1개를 업그레이드하거나 1 켈프를 얻습니다.
[2인 게임]



건물 하나를 업그레이드할 때, 공급처에서 해당하는 토큰을 가져와 업그레이드하는 구조물 위에 올려놓습니다. 터널을 업그레이드하면 타일을 업그레이드 면으로 뒤집어 놓습니다.



업그레이드 터널은 여전히 터널로 간주하고, 업그레이드 양식장도 양식장으로 간주하며 다른 구조물에 대해서도 마찬가지입니다. 이미 업그레이드한 구조물을 다시 업그레이드하는 것은 불가능합니다.

업그레이드 구조물은 생산 단계에서 더 많이 생산하며, 특정 카드는 업그레이드 구조물이 있는 경우에 한해 혜택을 제공합니다.

» 연방 트랙

지금까지는 어떻게 해서 국가를 건설하는지에 대해 설명했습니다만 세계 연방 정부에서 명성을 얻는 것도 중요합니다. 아래 심벌을 가진 액션을 선택하거나 카드를 플레이하여 명성을 쌓습니다.



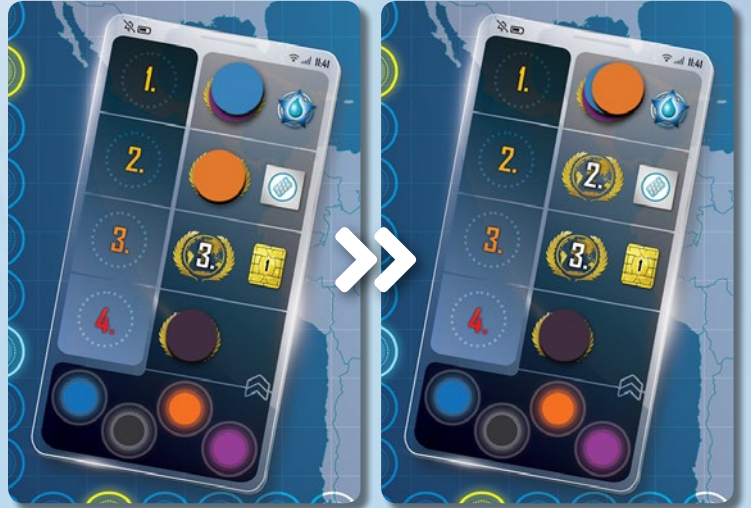
연방 트랙에서 1칸 전진합니다.

첫 번째 라운드를 시작하기 전에 플레이어의 마커는 [6] 쪽에서 설명한 것처럼 연방 트랙에서 플레이 순서의 역순으로 놓여있습니다. 이어지는 라운드의 시작에 마커들은 [15] 쪽에서 설명한 것처럼 네 번째 칸 아래에 놓이게 됩니다.

액션 슬롯 혹은 카드 효과가 이 트랙에서 1칸 전진하는 것일 때, 자신의 마커를 한 칸 앞으로 이동시킵니다. 그 칸 옆에 보상이 표시되어 있다면 즉시 표시된 자원을 얻습니다. 2칸 이상을 전진하면 해당 칸들의 보상을 각각 얻습니다.

자신의 마커가 이미 점유된 칸에서 멈추면, 이미 그곳에 있는 다른 마커의 위에 자신의 마커를 올립니다. (다른 마커의 위에 있다면 다음 라운드에서 아래있는 마커의 플레이어들 보다 먼저 플레이할 것입니다.)

자신의 마커가 1번 칸에 있다 하더라도 추가 트랙 전진 보상을 받을 수 있습니다. 이미 1번 칸에 마커가 있는 상황에서 전진을 하면 자신의 마커를 1번 칸에 있는 다른 마커들의 위에 올리고, 전진했어야 할 칸의 수만큼 승점을 얻습니다.



예시:

주황은 트랙 2칸 전진 액션을 합니다. 그녀는 1칸만 전진하면 트랙 끝에 도달하기 때문에 오직 1칸만 전진할 수 있습니다. 그러나, 2 승점을 획득합니다. 1번 칸에 도달하며 1 승점 그리고 추가 전진 1 승점입니다. 그녀의 마커는 1번 칸에 이미 놓여 있던 다른 마커들 위에 올립니다.

» 특별 카드 뽑기



이 심벌은 액션 슬롯이 특별 카드를 뽑게 해주는 것을 의미합니다. 여러가지 특별 카드가 게임 보드 중앙에 앞면이 공개된 채 놓여 있습니다.

특별 카드를 가져올 때, 당신은 다음 중 한 가지를 할 수 있습니다.

- 3-크레딧 특별 카드 중 한 장을 가져옵니다. (보충하지 않습니다.)
- 혹은 1- 혹은 2-크레딧 카드 더미에서 맨 위 카드를 가져오고, 다음 카드를 바로 공개합니다.
- 혹은 맨 위 카드를 뒤집어 카드 더미 밑으로 넣고, 다음 카드 3장을 뽑습니다. 3장 중 1장을 가지고 2장을 더미 밑으로 원하는 순서로 넣습니다. 그리고 나서 새로운 맨 위 카드를 공개합니다.
- 일단 당신이 특별 카드를 손 패로 가져오면 그것은 다른 카드와 대부분 동일합니다. 차이점은 [8] 쪽을 참조하십시오.

» 액션 카드 사용

액션 카드는 자신의 개인 보드 근처에 두어 소유하는 특정한 종류의 카드입니다. 이 카드는 게임 중 사용할 수 있는 액션을 가지고 있지만 이와 같은 심벌을 가진 액션 슬롯 혹은 카드 효과를 사용할 때만 가능합니다.



자신의 액션 카드 중 1장을 사용할 수 있습니다. 액션 카드 사용 규칙은 [8] 쪽을 참조하십시오.

» 항상 이용 가능한 액션 슬롯

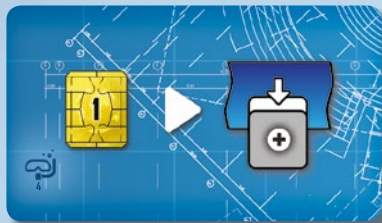
다른 플레이어가 이번 라운드에 점유하고 있더라도 이용 가능한 액션 슬롯이 하나 있습니다. 이 액션 슬롯은 색상을 가지고 있지 않기 때문에 사용하는 카드의 효과는 무시합니다.



좌측의 항상 이용 가능한 액션 슬롯을 선택하면 2장의 카드와 2 크레딧을 얻습니다.

알림: 일부 카드 효과로 액션 슬롯에 그려진 액션을 사용할 수 있습니다. 이러한 효과는 오직 색상이 있는 액션 슬롯에만 적용되고, 항상 이용 가능한 액션 슬롯에는 해당하지 않습니다.

» 액션-복제 타일 (4인 게임)



4인 게임에서 중요한 액션 슬롯은 매우 빨리 점유됩니다. 액션-복제 타일은 4인 게임에서만 쓰이는데, 플레이어들에게 이미 점유된 액션 슬롯을 선택할 기회를 줍니다.

자신의 턴에 비어 있는 액션 슬롯을 선택하는 것 대신에 다음을 할 수 있습니다.

1. 1 크레딧을 지불합니다.
2. 액션-복제 타일을 가져옵니다.
3. 다른 플레이어가 점유한 액션 슬롯을 선택합니다.

자신의 액션 타일을 선택한 액션 슬롯에 있는 다른 플레이어의 타일 위에 놓습니다. 평상시처럼 카드 또한 사용하고 사용한 카드와 선택한 액션 슬롯의 색상이 일치하면 카드 혜택을 얻습니다. 자신이 이미 점유하고 있는 액션 슬롯은 선택할 수는 없다는 점을 명심하십시오.

카드 효과에 대한 참고사항: 4인 게임에서 “다른 플레이어가 점유한 액션 슬롯”은 실제로 “당신이 점유하지 않은 점유된 슬롯”을 말합니다. 이 말은 자신의 타일이 이미 해당 액션 슬롯에 있다면, “다른 플레이어가 점유한 액션 슬롯”을 사용하게 해주는 카드로 그 슬롯을 다시 사용할 수는 없습니다. 그래서 당신과 다른 플레이어가 점유한 슬롯은 “다른 플레이어가 점유한 액션 슬롯”으로 취급하지 않습니다.

» 일회성

일단 액션-복제 타일을 사용하면 남은 해당 라운드 동안은 다시 사용할 수 없습니다. 타일을 사용한 플레이어가 복제 타일을 가지고 가서 더 이상 이 선택을 할 수 없음을 표시합니다. 라운드 종료 시 복제 타일을 메인보드 위에 되돌려 놓습니다.

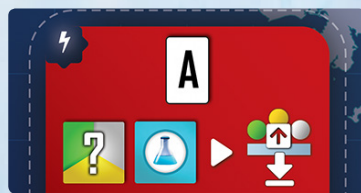
» 액션 슬롯 선택 요약

1. 자신의 액션 타일 하나를 점유되지 않은 액션 슬롯 혹은 항상 이용 가능한 슬롯에 놓습니다.
2. 자신의 손 패에서 카드 한 장을 플레이합니다.
3. 액션 슬롯의 색상과 카드 색상이 일치하지 않으면 액션을 수행하고 카드는 효과 없이 버립니다. 항상 이용 가능한 슬롯은 색상이 없으므로 일치시킬 수 없습니다.
4. 카드 색상이 일치한다면 다음 중 하나를 고릅니다.
 - a. 액션을 수행하고, 카드 효과를 적용합니다.
 - b. 카드 효과를 적용하고, 액션을 수행합니다.



효과 적용 시점

일부 효과는 여러 가지로 구성되어 있습니다. 이런 효과는 원하는 순서대로 적용할 수 있습니다.



이 액션은 다음과 같은 효과가 있습니다.

1. 자신의 액션 카드 중 한 장을 사용합니다.
2. 기본 비용을 지불하고 구조물 한 개를 건설합니다.
3. 1 과학을 지불하고 방금 건설한 구조물을 업그레이드합니다.

앞서 설명한 것처럼, 기본 비용을 지불하고 어떤 구조물이든 한 개를 건설한 뒤, 1 과학을 지불하여 그 구조물을 바로 업그레이드할 수 있습니다. 추가로 액션 카드 한 장을 사용할 수 있습니다. 이 액션의 개별적인 요소들을 수행하는 순서에 따라, 먼저 액션 카드 한 장을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 1 크레딧을 주는 액션 카드를 사용하여 1 크레딧을 받은 후에 1 크레딧과 1 과학을 지불하여 담수화 시설을 건설하고 바로 업그레이드할 수 있습니다.

주의하십시오!! 모든 카드 효과를 적용하고 나서 액션 슬롯의 액션을 수행하거나, 반대로 액션 슬롯 액션을 전부 수행한 후 모든 카드 효과를 적용하여야 합니다. 카드 효과와 액션을 한꺼번에 섞어 사용하는 것은 불가능합니다.



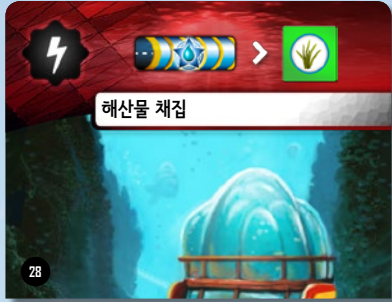
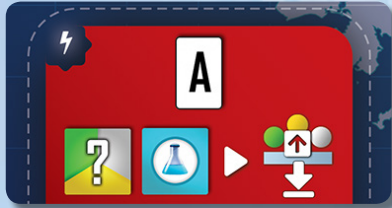
예시: 지속 효과를 가진 37번 카드와 34번 액션 카드를 가지고 있고, 위에 그려진 빨간색 액션 슬롯에 카드를 사용하기로 결정했다고 가정해봅시다. 당신의 공급처에는 1 스틸플라스틱과 1 과학이 있습니다. 당신은 크레딧을 가지고 있지 않지만, 담수화 시설을 건설하기를 바랍니다. 여기에 당신이 가지고 있는 자원과 카드를 가지고 어떻게 이를 해결하는지 설명하겠습니다. 먼저 1 스틸플라스틱을 지불하고 연구소 한 개를 건설합니다. 당신은 이미 연결된 도시에 연구소를 하나 건설하였기 때문에, 이것은 두 번째 연구소를 건설하는 것입니다. 따라서 이 전에 소유한 37번 카드로 즉시 1 크레딧을 받습니다. 그러고 나서 1 과학을 지불하여 방금 건설한 연구소를 업그레이드합니다. (액션 전



체가 수행되어야 합니다. 즉, "건설하고 업그레이드"를 해야지 단지 "건설" 혹은 "업그레이드"만 해서는 안됩니다.) 이제 액션 카드 중 한 장을 사용할 수 있게 해주는 액션 슬롯의 다른 효과를 적용할 수 있습니다. 두 번째 연구소를 건설하고 얻은 1 크레디트를 지불하여 담수화 시설을 건설합니다. 그리고 나서 카드 한 장을 뽑습니다.

이 경우에 카드 효과와 관련하여 두 가지 제약이 있습니다.

1. 만약 새로운 효과가 발동하면 그것을 즉시 적용합니다. 그것을 발동시킨 효과를 다 끝마치지 못했다 하더라도 우선적으로 해결합니다. (앞선 37번 카드처럼)
2. 카드 효과와 선택한 액션 슬롯의 액션을 구분하여 하나를 완전히 적용하고 난 후 다른 하나를 적용해야 합니다.



구조물 1개를 비용을 지불하고 건설합니다. 연방 트랙을 1칸 전진합니다.

건설 보상

건설로 인해 얻을 수 있는 특정 보상들은 개인 보드에 표시되어 있습니다. 모든 개인 보드는 서로 다른 보상을 제공합니다. 자원이 표시된 부지에 구조물 혹은 도시를 건설하면 해당 자원을 얻습니다.



이 심벌이 표시된 부지에 건설하면 연방 트랙을 1칸 전진하고 현재 시대 더미에서 카드를 한 장 뽑습니다.

부지에 건설한 도시 혹은 건물이 아직 자신의 네트워크와 연결되어 있지 않더라도 보상을 얻습니다. 액션 중에 이러한 보상이 발생한 경우 즉시 적용합니다.



예시:

좌측 부지에 건설할 수 있다고 가정해봅시다. 당신은 터널 2개를 건설하는 액션을 선택합니다. 1 스틸플라스트, 1 크레디트를 지불하여 이 부지에 건설하고, 즉시 1 스틸플라스트를 얻습니다. 당신은 이 스틸플라스트를 사용하고 1 크레디트를 추가적으로 지불하여 두 번째 터널을 건설할 수 있습니다.

예시:

민주는 이 빨간색 액션을 선택하고 빨간색 카드 28번을 사용합니다. 그녀는 전원에 소유한 19번 액션 카드를 가지고 있습니다.

그녀가 1 스틸플라스트, 1 크레디트, 1 과학, 0 켈프, 0 업그레이드 터널을 가지고 있다고 가정해봅시다. 그녀는 연방 트랙 4번 칸에 있습니다.

해산물 채집 효과는 터널을 업그레이드해야만 유용합니다. 그래서 그녀는 액션 슬롯을 먼저 수행하기로 결정합니다. 이 액션 슬롯에서는 터널을 건설하고 업그레이드할 수 있습니다. 그녀는 1 스틸플라스트와 1 크레디트를 지불하여 터널을 건설하고, 1 과학을 지불하여 업그레이드합니다. 그녀는 아직 액션 슬롯의 효과를 모두 적용하지 않았기 때문에 지금은 해산물 채집을 사용할 수 없습니다.

남은 액션 슬롯 효과로 구조물 건설 카드를 사용할 수 있습니다. 민주는 건설을 위한 자원을 가지고 있지 않지만, 카드의 두 번째 효과를 먼저 사용할 수 있습니다. 민주는 연방 트랙에서 1칸 전진합니다. 그녀는 즉시 1 크레디트를 얻습니다. (연방 트랙 효과가 발동되어 즉시 적용해야 합니다.) 이제 그녀는 그 크레디트를 사용하여 액션 카드의 첫 번째 효과로 담수화 시설을 건설할 수 있습니다.

두 가지 효과를 모두 사용하면서 액션 카드가 적용되었습니다. 따라서 액션 슬롯도 이제 전부 적용된 것입니다.

드디어 해산물을 채집을 사용할 수 있습니다. 그녀는 업그레이드 터널을 가지고 있기 때문에, 1 켈프를 얻습니다.

이 켈프를 이용해 담수화 시설 대신에 양식장을 건설하는 것은 불가능합니다. 그녀는 그 카드를 사용하기 전에, 액션 슬롯과 그로 인해 발동되는 모든 효과들을 완전히 적용해야 합니다.

물론 액션 슬롯을 고려하기 전에 해산물 채집 카드를 사용하는 것이 가능합니다. 민주의 상황에서는 소용이 없지만, 그녀가 이전에 터널을 업그레이드했다면 그녀는 액션 슬롯을 적용하기 전에 켈프를 얻을 수도 있었습니다.

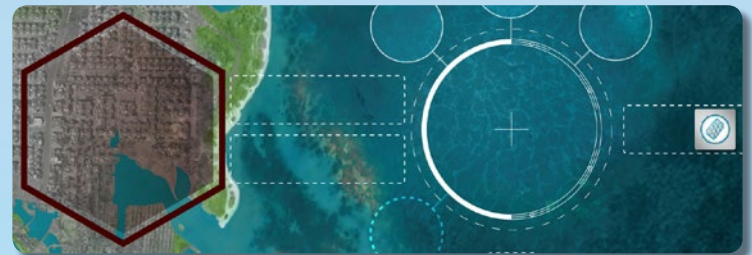
>> 대도시

네트워크를 확장시켜 해안가의 대도시와 연결하는 것으로 혜택을 받습니다.

이 대도시와 연결하려면 인접한 터널 부지에 터널을 건설해야 합니다.



이 대도시와 연결하기 위해서 인접한 터널 부지 두 곳에 모두 터널을 건설해야 합니다.



대도시 타일은 대도시를 연결한 경우에만 혜택을 제공합니다. 자신의 갈색 대도시는 최종 승점 계산 시 승점을 줍니다. 파란색 대도시는 즉시 효과만 있거나 즉시 효과와 생산 단계 효과를 함께 가지고 있습니다.

턴 종료

자신의 턴 종료 시에는 항상 카드 1장을 뽑습니다. 이 카드는 턴 동안 얻은 카드에 추가합니다. 1장의 카드만을 플레이하기 때문에 적어도 3장의 카드가 손 패에 있습니다.

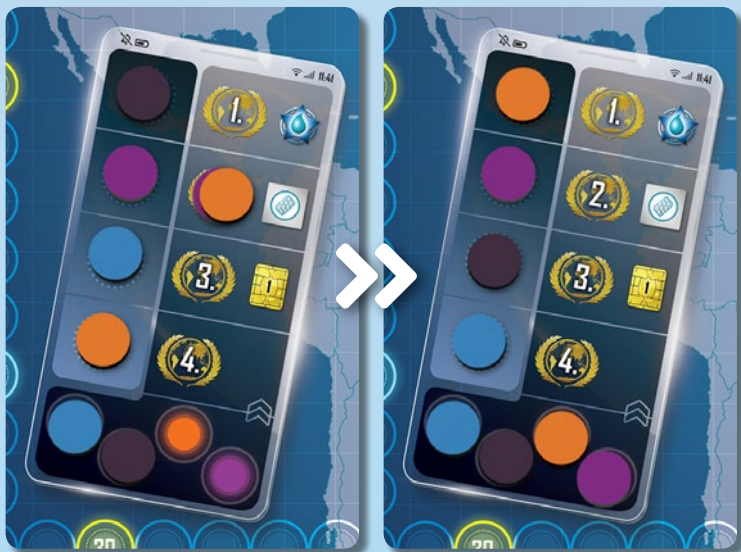
3장의 카드를 초과하면 3장만 남기고 다른 카드들은 버려야 합니다. 하지만 버릴 카드의 선택은 다른 플레이어들이 플레이하는 내내 고민할 수 있습니다. 공식적으로, 자신의 다음 턴이 돌아왔을 때 결정해야 합니다. 마음을 정하자마자 바로 버리는 것도 좋습니다.

라운드 종료

한 라운드를 진행하는 중에 각 플레이어는 액션 슬롯을 선택하면서 카드 한 장을 플레이할 세 번의 기회가 있습니다. 액션 슬롯들은 액션 타일들로 채울 것입니다. 라운드 종료 시 모두 다음과 같이 리셋합니다.

- 모든 액션 타일은 소유자에게 돌아갑니다.
4인 게임: 4인 게임에서 액션-복제 타일을 가져간 플레이어는 이때 그것을 테이블 중앙에 되돌려 놓아야 합니다.
- 연방 트랙의 마커 순서에 따라 플레이-순서 마커를 재조정합니다. 연방 트랙에서 가장 멀리 전진한 플레이어는 다음 라운드의 선이 됩니다. 다음 플레이어는 그다음 순서가 되는 방식입니다. 마커가 쌓여 있다면 윗 마커가 아래에 있는 마커를 보다 앞선 것으로 봅니다. 4번 칸 아래 마커들이 있다면, 그 마커들 사이의 플레이 순서는 바뀌지 않습니다.
- 다음 라운드 플레이 순서를 정하고 난 후 모든 연방 트랙 마커는 4번 칸 아래 색칠된 칸에 놓습니다.
- 시대 마커를 전진시킵니다. 이번 라운드가 시대의 마지막 라운드라면 다음 라운드를 시작하기 전에 생산 단계가 있을 것입니다.

알림: 이번 라운드가 최종 라운드라고 할지라도 반드시 새로운 플레이 순서를 결정합니다. 최종 승점이 동률이라면 플레이 순서가 빠른 사람이 승리합니다.

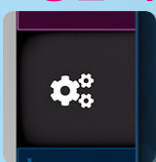


예시:

2라운드가 종료되었습니다. 검정과 파랑은 연방 트랙을 전진하지 않았기 때문에 3라운드에서 플레이 순서상 뒤로 이동합니다. 그들의 상대적인 플레이 순서는 바뀌지 않기 때문에 검정이 파랑보다 먼저 플레이합니다. 2번 칸에서 타이브레이커는 마커가 쌓인 순서입니다. **주황**이 위에 있기 때문에 **주황**이 먼저 플레이합니다.

생산

» 생산 시점



시대 마커는 매 라운드 종료 시 시대 트랙에서 한 칸 전진합니다. 4라운드 후, 생산 칸으로 이동하고, 첫 번째 생산 단계임을 알려줍니다.

두 번째 생산 단계는 3라운드가 더 지나고 일어납니다. 마지막 생산 단계는 3라운드가 더 지난, 최종 승점 계산

직전에 일어납니다. 모두 10라운드를 플레이하고 3차례의 생산 단계를 갖습니다. 각각의 생산 단계는 시대의 종료를 의미합니다.

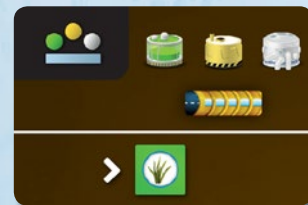
» 자신의 네트워크 생산

모든 플레이어는 동시에 생산을 진행할 수 있습니다. 도시에 이어진 터널과 네트워크로 연결된 모든 건물은 전부 생산을 합니다. 업그레이드 구조물은 더 많이 생산할 것입니다. 공생 도시는 2승점을 생산합니다!

비공생 도시는 자체 생산은 하지 않으나, 그래도 건물을 네트워크와 연결하기 때문에 유용합니다.

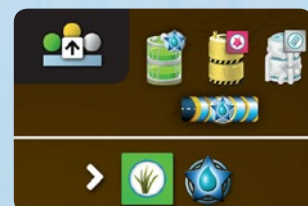
같은 도시에 동일한 업그레이드 건물이 2개 있다면 약간의 생산 보상을 얻습니다.

자신의 네트워크 생산은 플레이어 정보 카드에 정리되어 있습니다.



예시:

각각의 연결된 도시 옆 양식장마다 1 켈프를 생산합니다.



예시:

연결된 도시 옆 양식장이 업그레이드된다면 이 양식장은 1 승점을 추가 생산합니다.



예시:

연결된 같은 도시에 업그레이드 양식장이 적어도 2개 있다면, 그들은 1 켈프와 1 승점도 추가로 생산합니다.

» 생산하지 않는 것

- 자신의 네트워크와 연결되지 않은 도시는 생산하지 않습니다.
- 연결된 도시 옆에 있지 않은 건물은 생산하지 않습니다.
- 도시에 인접하지 않은 터널은 생산하지 않습니다. (생산 효과를 가진 대도시와 연결하는 터널은 대도시의 생산을 가능하게 하지만, 반대로 대도시가 터널의 생산을 도울 수는 없습니다.)

이렇게 이해하면 편해요! 연결된 도시는 국민들이 살 수 있는 장소입니다. 이들은 생산활동을 합니다. 그래서 연결되지 않은 도시는 누구도 거기에 살지 않기 때문에 생산하지 않습니다. - 그곳으로 이어지는 터널을 완성할 때까지 그들은 들어갈 수도 없습니다. 비슷하게 빈 도시 부지 옆 건물 혹은 연결되지 않은 도시 옆 건물에는 운영을 할 사람이 존재하지 않습니다. 그리고 도시에 붙어있지 않은 터널은 생산을 위한 교통량을 충분히 갖추고 있지 않아 생산하지 않습니다.

» 대도시와 카드로 인한 생산



생산 카드를 소유하거나 자신의 네트워크와 생산 효과를 가진 대도시를 연결하였다면, 이때 그 효과를 적용합니다. 도시와 건물을 바탕으로 생산 효과를 평가할 때, 네트워크와 연결되지 않은 도시와 건물은 항상 제외합니다.

일부 생산 카드는 자체 생산을 하지 않습니다. 그 대신에 터널, 건물, 도시의 생산을 조정할 수 있습니다. 그러한 카드는 네트워크가 생산을 할 때 평가하며, 생산하지 않는 터널, 건물, 도시에는 적용하지 않습니다.

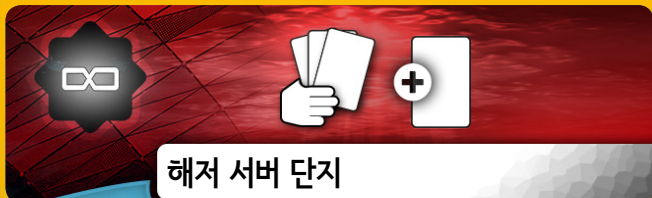


» 시대 종료

모두가 생산 단계를 마치고, 다음 과정에 따라 시대를 종료합니다.

1. 액션 카드를 초기 상태로 바로 돌려놓습니다. 이는 다음 시대에 사용할 수 있음을 나타냅니다. (이 과정은 최종 라운드에서 불필요합니다.)
2. 오른쪽에 있는 설명대로, 도시를 먹여 살립니다.
3. 구시대 더미와 버린 카드 더미를 게임에서 제거합니다. 플레이어는 현재 손 패에 있는 지난 시대의 카드를 계속 가지고 있을 수 있으나, 더 이상 구시대 카드를 새로 뽑을 수는 없습니다.
4. 다음 시대 더미를 섞어 게임 보드 위에 둡니다. 이것은 새 뽑는 더미입니다. 각자 새로운 시대 더미에서 3장의 카드를 뽑아 현재 손 패에 더합니다. 6장 이상의 카드 중 3장을 선택하고, 나머지를 버립니다. (새로운 시대의 버린 카드는 버린 더미로 갑니다. 이전 시대의 버린 카드는 그 시대의 더미로 돌아가야 합니다.) 마지막 시대 종료 시 이 과정을 건너뛸니다.
5. 시대 마커를 전진합니다.

모든 플레이어가 3장의 카드를 남겼다면, 새로운 더미로 다음 시대를 시작할 준비가 된 것입니다. 혹은 세 번째 시대를 마쳤다면, 최종 승점 계산을 할 준비가 된 것입니다.



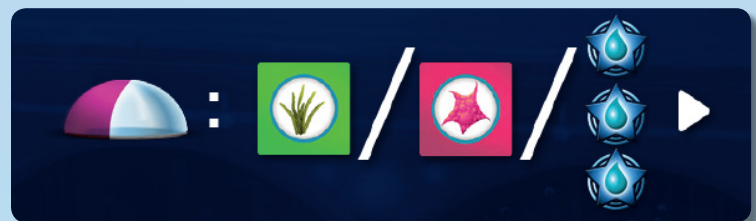
손 패 제한 요약:

턴을 시작할 때와 각 시대를 시작할 때 당신은 손 패에 3장의 카드만 남기고 모두 버려야 합니다. 그 외 다른 때에는 3장이 넘는 카드를 가지고 있는 것이 문제 되지 않습니다.

카드가 자신의 손 패 제한을 한 장 증가시키면, 자신의 턴이 시작할 때와 각 시대가 시작할 때 손 패를 4장만 남기고 버려야 합니다. 3장의 카드만을 가지고 턴을 시작하는 것도 여전히 가능합니다. 왜냐하면 이 효과는 카드를 뽑는 방식이 아닌 카드를 버리는 방식만을 바꾸기 때문입니다.

1. 두 개의 양식장은 2 켈프를 생산합니다. 업그레이드 양식장은 1 승점도 생산합니다.
2. 두 개의 담수화 시설은 2 크레딧을 생산합니다. 업그레이드를 하지 않았기 때문에 바이오매터는 생산하지 않습니다.
3. 같은 도시에 있는 두 개의 업그레이드 연구소는 3 스틸플라스틱과 2 과학을 생산합니다.
4. 3개의 터널이 도시와 인접하여 3 크레딧을 생산합니다. 하나는 업그레이드되어 있어 1승점도 생산합니다. 네 번째 터널은 도시와 인접하지 않습니다. 네 번째 터널은 생산하지 않지만, 대도시와 네트워크를 연결합니다.
5. 공생 도시는 네트워크와 연결되어 있어 2 승점을 생산합니다.
6. 생산 카드는 1 크레딧을 생산합니다.
7. 한 개의 대도시가 네트워크와 연결되어 있습니다. 그것은 2 승점을 생산합니다.
8. 생산을 마치고 플레이어는 네트워크와 연결된 모든 도시를 먹여 살려야 합니다. 두 개의 도시만 연결되었기 때문에 2 켈프를 지불합니다.
9. 연결되지 않은 도시는 생산 단계를 무시합니다. 누구도 그곳에 살지 않기 때문에 연구소는 아무것도 생산하지 않고, 켈프도 소비하지 않습니다.

» 도시 먹여 살리기



생산 종료 시 네트워크로 연결된 각 도시는 1 켈프를 식량으로 소비해야 합니다. (공생 도시와 비공생 도시 모두 1 켈프를 필요로 합니다.) 이 켈프를 공급처에 되돌려 놓습니다. 가지고 있는 켈프 보다 도시가 더 많다면, 모든 켈프를 소비하여 그만큼의 도시를 먹여 살리고, 이 표에 따라 남은 도시를 먹여 살립니다.

먹지 못한 각 도시 당 1 바이오매터를 지불합니다. 여전히 먹지 못한 도시가 있다면 각 도시 당 3 승점을 감점합니다. 모든 승점을 잃었는데도 식량을 얻지 못한 도시가 있다면 당신의 승점 마커를 0칸에 그대로 둡니다. 당신이 고의적으로 하려고 하지 않는 한 이렇게 많은 승점을 잃어버릴 가능성은 매우 낮습니다.

오직 네트워크에 연결된 도시에만 식량이 필요합니다. 연결되지 않은 도시는 아직 사람들이 살지 않기 때문에 도시로 간주하지 않습니다.

» 최종 승점 계산

자신의 해저 국가는 게임 중 때로는 특정 카드 효과로, 때로는 생산 단계를 통해서 게임을 하는 도중 승점을 얻습니다. 게임 종료 시 자신이 연결한 대도시로 인해 혹은 소유한 특정 카드로 인해 승점을 얻을 수 있습니다. 그리고 마지막으로 네트워크의 전반적인 구성과 자원에 대한 승점을 얻습니다.

마지막 승점 계산은 최종 승점 계산 카드에 표시되어 있습니다.

최종 승점 계산

» 최종 승점 타일



자신의 개인 보드 왼쪽 상단에 있는 대도시는 두 개의 터널로 대도시와 네트워크를 연결하였을 때 승점을 줍니다.

» 종료 승점 카드



이 심벌이 있는 카드는 게임 종료 시 승점을 줍니다. 일부 카드는 특정 업적에 대한 보상을 해줍니다. 다른 카드는 자원을 소비해 승점을 구입합니다. 가능한 만큼 최대한 많이 소비해야 합니다. - 당신이 구입할 수 있는 다른 것은 없으며, 카드를 통해 승점을 구입하는 것이 모든 승점 계산이 끝나고 보관한 자원을 승점으로 바꾸는 것보다 항상 더 효율적입니다.

» 네트워크 승점 계산

연결된 각 도시 옆에 있는 건물의 종류를 바탕으로 승점을 계산합니다.

- 건물이 없는 연결된 도시는 2 승점
- 한 종류의 건물이 있는 연결된 도시는 3 승점
- 두 종류의 건물이 있는 연결된 도시는 4 승점
- 세 종류의 건물이 있는 연결된 도시는 6 승점

» 자원 승점 계산

이제, 남아있는 자원들을 승점으로 바꿉니다.

1. 먼저 바이오매터를 개당 2 크레디트에 팝니다.
2. 그리고 나서 크레디트, 켈프, 과학 혹은 스틸플라스트로 어느 조합이든 4개당 1 승점을 구입합니다. (예를 들면, 3 켈프와 1 스틸플라스트는 1점; 1 과학, 2 스틸플라스트, 1 크레디트는 1점; 이런 방식으로 계산합니다.)

남은 자원은 세지 않습니다. 최대한 바꾸고, 나머지는 무시합니다.



최종 승점 계산 예:

1. 갈색 대도시는 두 개의 터널로 네트워크에 연결되어 있어 승점을 얻을 수 있습니다. 플레이어의 업그레이드 구조물을 살펴보면, 2개의 연결된 양식장, 3개의 연결된 담수화 시설, 3개의 연결된 연구소, 도시와 인접한 3개의 터널을 볼 수 있습니다. 이것은 업그레이드 구조물 2세트로 간주하며, 따라서 대도시는 8승점을 당신에게 줍니다.
2. 플레이어는 승점을 구입할 수 있는 두 장의 종료 승점 계산 카드를 가지고 있습니다. 그녀는 6 과학을 소비하여 9 승점을 구입합니다. 켈프와 스틸플라스트 두 쌍을 소비하여 2 승점을 구입합니다. 종료 승점 계산 카드로 인해 총 11 승점을 얻었습니다.
3. 이제 도시와 구조물의 승점을 계산하세요. 그녀는 각 종류의 건물을 하나씩 모두 건설한 도시 당 6점을 획득합니다.
 - A** 두 개를 가지고 있으니 12 승점을 얻습니다. **B** 건물 두 종류를 건설한 도시는 4점의 가치가 있습니다. **C** 건물 한 종류를 건설한 도시는 3 승점을 얻습니다. **D** 그리고 건물을 건설하지 않은 도시는 연결되어 있기 때문에 2점의 가치가 있습니다. 연결되지 않은 도시 **E** 는 무시합니다. 아무도 살지 않기 때문에 승점을 얻을 수 없습니다. 그녀의 도시는 총 21 승점을 줍니다.
4. 남은 자원은 크레디트로 바꾸거나 혹은 암산으로 승점을 계산할 수 있습니다. 그녀는 보유한 16 크레디트에 스틸플라스트로 2, 과학으로 1, 바이오매터로 6 크레디트를 더합니다. (바이오매터는 개당 2 크레디트로 계산합니다.) 총 25 크레디트를 가지고 있으며, 6 승점으로 바꿀 수 있습니다. 1 크레디트가 남지만 무시합니다. 승점 동틀시 승자는 최종 라운드 끝난 후 연방 트랙 위치로 결정합니다.

게임 승리

승점이 가장 많은 사람이 승리합니다.

동틀이라면, 최종 라운드가 끝날때, 결정된 연방 트랙 순서에 따라서 승자를 결정합니다. (당신의 정치력입니다.)

누가 가장 많은 승점을 얻었는지에 관계없이, 자신이 건설한 해저 도시의 탄탄한 네트워크를 감상하십시오. 당신의 노력 덕분에 수백만 명의 사람들이 음식과 물 그리고 쉼터를 얻게 되었습니다. 잘하셨습니다!



디자이너: Vladimír Suchý
일러스트: Milan Vavroň
그래픽 디자인: Radek „rbx” Boxan
제작: Kateřina Suchá
번역: 조영호, 허우영, 김경태, 신윤주
검수: 조영호, 허우영
편집: 강민주

Testers: 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, Medvěď, Kew, Jirka Bauma, Petr Holub, Fanda Horálek, Rumun a Monika; players from gaming nights in Podmitrov, Beskydských zimních hrátek, Trachtace, Klub DoUPě Olomouc, Gamecon, Warcon (Youda, Pitrs, Ella, Elnie, Tomik, Zachí, Fuchso).
Thanks to: Derek S., Robert R., Diogo S., Leonard M., Angród V., Mike P., Jiřina
Special thanks: Marco Ferrari, Petr Časlava, Opčik, Filip Murmak.

흔히 놓치는 규칙들

- 게임에서 사용할 수 있는 공생 도시 돔의 수는 플레이어의 수에 따릅니다. - 2인 게임 7개, 3인 게임 10개, 4인 게임 13개
- 플레이-순서 트랙의 순서대로 플레이해야 합니다. 보통의 경우처럼 시계 방향으로 플레이하지 않습니다.
- 새로운 액션 카드를 한 장 소유하게 되었는데 이미 4장의 액션 카드를 소유하고 있다면 기존의 카드 중 한 장을 반드시 버려야 합니다. 이 상황에서 사용 가능한 액션 카드를 버리면 버리는 카드의 액션을 즉시 사용할 수 있습니다.
- 구조물 혹은 도시를 건설할 때, 켈프와 스틸플라스트 대신에 바이오매터를 사용할 수 있습니다.
- 특별 카드는 버린 더미가 없습니다. 1- 혹은 2-크레딧 특별 카드는 버려지면 더미 밑으로 들어갑니다. 버려진 3-크레딧 특별 카드는 즉시 게임에서 제거합니다.
- 즉시 효과를 가진 특별 카드를 비용을 내고 사용하면, 그 카드는 더미 밑으로 돌아가고, 자신의 개인 보드 밑에 보관합니다.
- 생산 단계에서 터널은 도시와 인접한 경우에만 생산합니다.

변형 규칙

>> 1) 정부 계약



플레이어들 간에 경쟁할 수 있는 중간 목표를 추가합니다.

계약 카드를 섞어 3장을 무작위로 뽑아 게임 시작 시 메인 보드의 해당하는 공간에 둡니다. 나머지 카드는 상자 안에 되돌려 놓습니다.

게임을 하는 동안 누구라도 계약 카드의 기준을 충족 하면 즉시 카드를 소유할 수 있습니다. 그 플레이어는 해당 카드를 가져가고 즉시 카드 혜택을 얻습니다. 계약 카드는 보충되지 않습니다.

>> 2) 개인 보드의 반대면

개인 보드의 반대면은 상급자용입니다. 도시별로 건물 부지의 수가 각각 다릅니다. 검정-빨강 점선 부지에 건설을 하려면 추가 비용을 지불해야 합니다. 대신 그 부지는 당신에게 즉시 보상을 주거나 생산량을 올려줍니다. 개인 보드 반대면을 사용하려면 모두 함께 반대면을 사용해야 합니다.

>> 추가 비용

일부 부지는 건설을 하려면 추가 비용을 내야 합니다. (이것은 첫 게임을 위해 추천하는 개인 보드에는 없습니다.) **추가 비용은 당신이 가지고 있는 비용 할인 혹은 비용 감소 효과 후에 적용됩니다.** 예를 들어, 효과로 비용을 내지 않고 부지에 건설할 수 있다고 하더라도 추가 비용이 붙은 부지를 선택 한다면 여전히 추가 비용은 지불해야 합니다.

추가 비용은 오직 건물 부지에 건설을 할 때만 적용합니다. 업그레이드할 때는 적용하지 않습니다.

>> 증폭 생산

증폭 생산은 기본 생산량을 배로 늘려 생산하는 것을 의미합니다. 구체적으로 말하면, 왼쪽에 보이는 2배 증폭은 구조물이 기본 생산을 한 번 더 하는 것을 의미합니다. 예를 들어, 도시와 연결된 두 개의 업그레이드 담수화 시설은 일반적으로 3- 크레딧과 2 바이오매터를 생산합니다. 두 개 중 하나가 이 증폭을 가지고 있다면, 추가로 1 크레딧과 1 바이오매터를 생산하여 생산량 총합은 4 크레딧과 3 바이오매터가 됩니다.

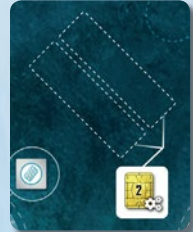
예시와 같이, 증폭은 부지와 연관된 추가 생산이 아닌 일반적인 업그레이드 생산에 적용합니다. 증폭은 생산 단계 외에는 적용하지 않습니다. 예를 들어, 만약 시험 가동 효과로 이 증폭이 있는 업그레이드 담수화 시설로부터 생산을 하게 되면 당신은 단지 1 크레딧과 1 바이오매터를 얻습니다. 그러나 생산 단계에서는 2 크레딧과 2 바이오매터를 생산합니다.



이 부지에 도시를 건설할 때 3 스틸플라스트와 3 크레딧의 추가 비용을 지불해야 합니다. 이 부지에 연결된 공생 도시는 생산 단계에서 2 승점 대신 6 승점을 생산합니다. 비공생 도시는 승점을 생산하지 않아 이 부지 보상도 받지 않습니다. 생산 보상은 건물이나 터널에 적용하지 않습니다.



이 부지에 터널을 건설할 때 1 크레딧의 추가 비용을 지불해야 합니다. 이 부지에 건설된 터널은 연결된 도시와 인접해 있다면 생산 단계에서 3배를 생산합니다. 즉, 업그레이드되지 않은 터널은 3 크레딧을 생산하고, 업그레이드 터널은 3 크레딧과 3 승점을 생산합니다.



이 생산 보상은 터널 두 개를 모두 건설한 경우에만 적용합니다. 그리고 평소와 마찬가지로 터널이 네트워크로 연결된 도시에 인접한 경우에만 적용합니다. 이 경우 생산 단계에서 터널은 2 크레딧을 추가로 생산합니다. 이 추가 생산은 터널 업그레이드 여부와는 관계가 없습니다.



이 부지에 터널을 건설할 때 1 크레딧과 1 스틸플라스트의 추가 비용을 지불해야 합니다. 생산 단계에서 연결된 대도시는 2 승점을 추가로 생산합니다. 이 추가 보상은 터널의 생산 여부와는 관계가 없습니다.



이 부지에 도시를 건설할 때 2 과학과 2 크레딧의 추가 비용을 지불해야 합니다. 도시의 연결 여부와 관계없이 즉시 6 승점을 얻습니다.

>> 3) 1인 게임



혼자서 언더워터 시티를 플레이하려면 개인 보드의 상급자 면과 메인 보드의 2인 게임 면을 사용합니다. 이 변형 규칙에서 공생 도시 돔의 수는 제한되지 않습니다. **여기 보이는 대도시 타일 (왼쪽 타일)을 사용하지 않는 것을 제외하고는 2인용 게임과 똑같이 준비하십시오.**

사용하지 않는 색상 타일 3개를 가져와 각 색상의 가장 오른쪽 액션 슬롯을 (시계 방향으로 돌 때, 첫 번째 액션 슬롯) 막습니다. 다음 라운드에는 각 색상의

두 번째, 그리고 3라운드에는 세 번째 액션 슬롯을 막습니다. 당신은 첫 번째 플레이어이므로 연방 트랙에서 당신의 마커는 4번째 칸 아래 칸에 놓습니다. 당신은 플레이-순서 트랙 마커가 필요 없습니다.

>> 게임 플레이

평소대로 라운드를 진행합니다. 각 라운드 종료 시 자신의 액션 타일을 가져옵니다. 그리고 모든 비플레이어 액션 타일을 시계 방향으로 한 칸씩 이동시킵니다. 만약 당신이 연방 트랙을 전혀 전진하지 않았다면 다음 라운드에는 다음과 같은 방식으로 4번째 액션 슬롯이 점유될 것입니다.

1. 현재 시대 카드 더미 맨 위 카드를 뒤집어 공개합니다. 각 자릿수를 더해 하나의 숫자를 도출합니다.
2. 첫 번째 초록색 액션 슬롯 ("1"로 시작)부터 시작하여 시계방향으로 돌아가면서 수를 세서 해당 숫자가 나올 때까지 이동합니다. 해당 액션 슬롯이 비어 있다면 새 액션 타일을 그곳에 두고, 그렇지 않으면 액션 타일을 시계 방향으로 움직여 첫 번째 빈 액션 슬롯에 놓습니다.

동일한 색상의 세 개의 비플레이어타일은 항상 시계 방향으로 한 칸씩 이동합니다. 네 번째 타일은 라운드 동안에 연방 트랙을 전진하지 않은 경우에만 항상 무작위로 배치됩니다.

>> 목표

연결된 도시가 7개 이상이고, 승점이 100점 이상이라면 당신은 승리합니다. 승점을 기록하고, 이전에 달성했던 최고 승점을 갱신하여 보십시오.

알림: 정부 계약은 1인 게임에서 사용할 수 없습니다.

카드 효과 참고 사항

자신의 카드는 자신의 턴에 자신의 보드에만 영향을 미칩니다. 생산 카드는 오직 당신의 생산에만 적용합니다. 다른 플레이어의 보드에 영향을 줄 수 있는 것은 아무것도 없습니다. 당신의 카드 효과를 다른 플레이어의 턴에 적용하지 않습니다.

- **이용 가능한 액션 슬롯:** 이는 항상 이용 가능한 액션 슬롯을 포함합니다.
- **다른 플레이어가 점유한 액션 슬롯:** 이것은 자신의 액션 타일에 의해 점유된 곳을 제외한 점유된 슬롯입니다. 항상 사용 가능한 액션 슬롯은 포함하지 않습니다. 왜냐하면 그곳은 절대 점유된 것으로 간주하지 않기 때문입니다. 4인 게임에서, 당신과 다른 플레이어가 함께 점유한 액션 슬롯은 다른 플레이어가 점유한 슬롯으로 계산하지 않습니다. 왜냐하면 그곳은 당신이 점유하였기 때문입니다.
- **게임의 종료 시, 3개의 연결된 양식장 당 1 승점씩 얻습니다.:** 연결된 모든 양식장을 더해 3으로 나누고 나머지는 버립니다. 그것이 당신이 얻은 승점입니다.
- **건설:** 무엇을 건설하든 간에 건설 가능한 부지에 지어야 합니다.
- **건물:** 건물은 양식장, 담수화 시설, 연구소입니다. 터널과 도시는 건물이 아닙니다.
- **도시:** 특별한 말이 없다면, 이것은 비공생 도시와 공생 도시 모두를 지칭합니다.
- **연결됨:** 이것은 항상 “자신의 네트워크로 연결됨”을 의미합니다. 예를 들면 “적어도 3개의 연결된 담수화 시설을 가지고 있다면.” 이 의미는 당신의 네트워크에 담수화 시설이 연결되어 있어야 효과가 발동된다는 것을 의미합니다. 네트워크에 대한 자세한 내용은 [11]쪽에 설명되어 있습니다.
- **할인:** 별도의 언급이 없다면 할인을 기본 비용에서 차감합니다. 그러나, 여러 할인을 적용하는 것이 가능하며, 특별 비용으로 지불하게 해주는 카드와 결합하여 사용할 수도 있습니다. 할인은 “무료”보다 더 할인해 주지 않습니다. 예를 들어, 터널에 2 크레딧을 할인받을 때 터널의 비용이 1 크레딧 그리고 1 스틸플라스트 이라면 당신은 1 크레딧을 할인받고 1 스틸플라스트만 지불하면 됩니다.
- **생산 단계 동안, 생산한 1 바이오매터:** 만약 당신이 생산 단계 동안 바이오매터를 생산하지 않으면, 이 효과는 적용하지 않습니다.
- **생산 단계 동안, 3개의 연결된 연구소 당 1 켈프를 추가로 생산합니다.:** 네트워크에 연결된 총 실험실 수를 세어봅니다. 3으로 나눕니다. 나머지는 버립니다. 이것이 당신이 추가로 얻는 켈프의 수입입니다.
- **교환:** 이것은 효과가 쌍방으로 발동할 수 있다는 점을 제외하면 지불과 같다고 볼 수 있습니다. 예를 들어, 1 켈프를 지불하여 1 스틸플라스트를 얻거나 1 스틸플라스트를 지불하여 1 켈프를 얻을 수 있습니다. 지정된 양을 초과하여 교환할 수 없습니다. 예를 들어 1 대 1 교환 카드로는 2 대 2 교환을 할 수 없습니다.
- **확장 부지:** 각각의 도시는 당신이 측량 카드를 사용해야만 건물을 건설할 수 있는 특별 건설 부지가 있습니다. 확장 부지는 기본 규칙을 따릅니다. 선택한 확장 부지는 도시에 인접하거나, 건설 가능한 도시 부지와 인접해야 합니다.
- **양식장, 담수화 시설, 연구소, 터널:** 업그레이드된 구조물은 여전히 구조물로 간주합니다. 예를 들어, 농장을 셀 때 업그레이드된 농장도 같이 셉니다.
- **비용 없이:** 만약 비용이 공짜라면, 카드에 그렇게 쓰여 있을 것입니다. 비용이 무료라면, 더 이상 할인은 효과가 없습니다.
- **연결된 도시와 인접한 업그레이드 구조물 한 개로부터 생산품을 얻습니다.:** 연결된 도시에서 하나의 업그레이드 구조물을 선택합니다. 플레이어 정보 카드에서 생산 부분을 찾아봅니다. 그 자원을 얻습니다. 이것은 생산 단계에서 생산에 영향을 미치지 않습니다.
- **자신이 연방 트랙의 세 번째 칸에 있다면:** 마커가 3번 칸에 있는 경우에 적용합니다. 마커가 다른 칸에 있는 경우에는 적용하지 않습니다.
- **할 수 있습니다.:** 카드 효과는 항상 선택 사항입니다. 즉시 효과로 비용을 지불해야 하는 특정 카드의 경우, 우리는 “할 수 있습니다”라는 단어를 사용하여 이 규칙을 상기시키려고 했습니다. 그러나, 할 수 있습니다 라는 어구를 사용하지 않을 때조차도 그 효과는 선택 사항입니다.
- **턴 당 한번:** 이것은 항상 자신의 턴을 나타냅니다. 다른 플레이어의 턴이나 다른 플레이어의 보드를 의미하는 카드는 없습니다.
- **지불합니다.:** 많은 카드들이 비용을 지불하고 혜택을 얻습니다. 예상할 수 있듯이 비용을 지불하지 못하면 보상도 얻지 못합니다. (단, 효과 없이 카드를 사용할 수는 있습니다.) 만약 달리 명시하지 않은 경우 비용을 지불하고 혜택은 단 한 번만 받습니다. 당신이 더 많은 혜택을 얻기 위해 비용을 더 많이 지불할 수 있는 카드는 그렇게 명시되어 있습니다.
- **액션 슬롯의 액션을 수행:** 카드 효과로 인해 두 번째 액션을 수행할 수 있습니다. 두 번째로 선택한 액션 슬롯에 액션 타일을 사용하지 않으며, 두 번째 카드도 사용하지 않습니다.
- **특정 비용:** 일부 카드는 도시 혹은 구조물을 건설하기 위해 지불하는 금액을 지정합니다. 이 경우 기본 비용을 지불하지 않습니다. 대신 명시된 비용을 지불해야 합니다.
- **구조물:** 구조물은 양식장, 담수화 시설, 연구소 혹은 터널입니다. 도시는 구조물이 아닙니다.
- **기본 비용:** 기본 비용은 플레이어 정보 카드에 인쇄된 비용입니다. 일반적으로 구조물을 건설하거나 도시를 건설하는데 드는 비용입니다.
- **액션 슬롯에서 적어도 1개 이상의 스틸플라스트를 얻을 때마다, 1 승점을 얻습니다.:** 액션 슬롯을 통해 스틸플라스트를 얻거나 그 밖에 다른 것을 얻는 것 중 하나를 선택해야 할 경우에는 스틸플라스트를 얻는 것을 선택해야만 승점을 얻을 수 있습니다. 이 효과는 다른 요인으로 인해 스틸플라스트를 얻을 때는 발동하지 않습니다. 예를 들어, 연방 트랙에서 두 칸 전진하는 액션 슬롯에 들어가 1 스틸플라스트를 주는 칸으로 전진한 경우에도 발동하지 않습니다.
- **연결된 도시의 두 번째 연구소를 건설할 때마다:** 만약 연결되어 있지 않다면 이 효과는 발생되지 않습니다. 세 번째 연구소는 이 효과가 발동하지 않습니다.
- **같은 턴에 터널을 2개 건설하면:** 이것은 같은 턴에 적어도 터널을 2개 이상 건설할 때마다 발동합니다. 두 번째 터널을 건설하자마자 발동합니다. 효과를 적용하는 도중일지라도 말입니다.
- **연결된 도시의 두 번째 업그레이드 양식장을 건설할 때마다:** 도시는 연결되어 있어야만 합니다. 적어도 2개의 양식장이 있어야 하지만 더 많은 양식장이 있을 수 있습니다. 이미 정확히 하나의 업그레이드된 양식장이 있어야 합니다. 두 번째 양식장을 업그레이드하는 즉시 효과가 발동됩니다.
- **표시된 액션 슬롯을 사용할 때마다:** 이 효과는 턴 액션으로서 그 액션 슬롯을 선택할 때 혹은 카드 효과로서 그 액션 슬롯을 사용할 때 발동합니다. 발동된 효과는 자신의 턴이 끝날 때까지만 액션 슬롯 규칙을 바꿉니다.
- **1개 혹은 2개의 양식장을 업그레이드할 수 있습니다.:** 각각에 대해 1 크레딧 혹은 1 과학을 지불합니다. 2개의 양식장을 업그레이드하려면 2 크레딧, 2 과학, 1 과학과 1 크레딧이 세 가지 방법 중 한 가지 방법으로 지불할 수 있습니다.

심벌 및 아이콘 설명

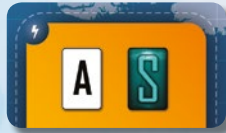
» 3인 혹은 4인 게임



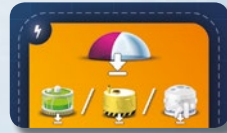
1 과학, 1 켈프, 1 스틸
플라스트를 얻습니다.



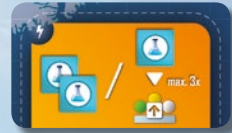
터널 2개를 건설합니다.



자신의 액션 카드 중 1장을
사용할 수 있습니다. 특별
카드를 1장 뽑습니다.



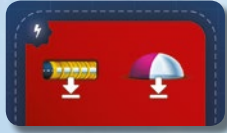
도시 1개와 건물 1개를
건설합니다.



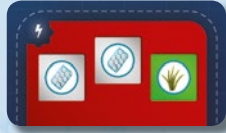
2 과학을 얻습니다. 혹은 1~3개까지 구조물을 업그레이드하고, 각 업그레이드마다 1 과학을 지불합니다. 건물이 모두 같은 종류일 필요는 없습니다.



양식장을 2개
건설합니다.



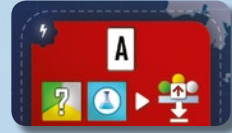
터널 1개와 도시 1개를
건설합니다.



2 스틸플라스트와
1 켈프를 얻습니다.



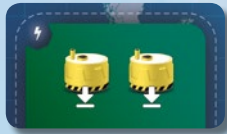
실험실 2개를
건설합니다.



자신의 액션 카드 중 1장을 사용합니다.
기본 비용을 지불하여 구조물을 하나 건설합니다.
1 과학을 지불하여 방금 건설한 구조물을
업그레이드합니다.



연방 트랙에서
2칸 전진합니다.



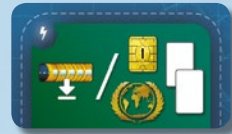
담수화 시설
2개를 건설합니다.



도시 1개를 건설하거나
1 켈프를 얻습니다.

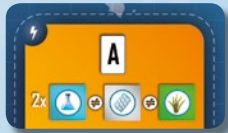


자신의 액션 카드 중 한
장을 사용합니다. 1 스틸
플라스트를 얻습니다.



터널 한 개를 건설합니다.
혹은 연방 트랙에서 1칸 전진합니다.
그리고 카드 2장을 얻고 1 크레딧을 받습니다.

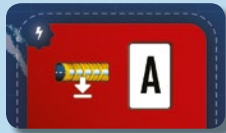
» 1~2인용 게임



자신의 액션 카드 중 1장
을 사용할 수 있습니다.
서로 다른 자원으로 총
두 개를 얻습니다.



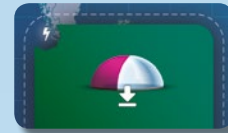
양식장 두 개를 건설합니
다. 혹은 연구소 두 개를
건설합니다.
(양식장 1개, 연구소 1개
를 건설할 수 없습니다.)



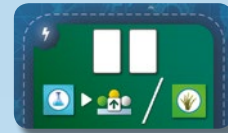
터널을 1개 건설 합니다.
자신의 액션 카드 중 1장
을 사용할 수 있습니다.



특별 카드 1 장을
뽑습니다.



도시 1개를
건설 합니다.



카드 2장을 얻습니다.
1 과학을 지불하여 구조물
1개를 업그레이드 하거나,
1 켈프를 얻습니다.

» 대도시 요약



게임이 끝났을 때, 자신의 네트워크와 연결된 각 대도시마다 3 승점을 얻습니다. (이것은 게임 도중에 얻을 수 있는 대도시 타일 뿐만 아니라, 당신의 시작 도시인 갈색과 파란색 대도시를 포함합니다.)



게임이 끝났을 때, 도시와 연결된 터널 개수에 따른 승점을 얻습니다. : 8개 터널 5점, 9개 터널 7점, 10개 혹은 그 이상 터널 9점 (업그레이드 터널도 터널로 계산한다는 점을 명심하세요.)



게임이 끝났을 때, 가지고 있는 연결된 도시에 따라 승점을 얻습니다. : 5개 도시 4점, 6개 도시 8점, 7개 혹은 그 이상 도시 12점



게임이 끝났을 때, 당신이 비용을 지불해서 사용한 특별 카드마다 2 승점씩 얻습니다. 이것은 당신이 소유하고 있는 특별 카드뿐만 아니라 즉시 효과가 있는 카드를 포함합니다. 당신이 버린 특수 카드는 포함하지 않습니다.



게임이 끝나고, 서로 다른 4 종류의 업그레이드 구조물 세트 당 4 승점을 얻습니다. 연결된 건물과 터널이 도시에 인접한 경우만 계산합니다. 다시 말해, 도시에 인접한 업그레이드 터널, 연결된 업그레이드 양식장, 연결된 업그레이드 연구소, 혹은 연결된 업그레이드 담수화 시설 중에서 가장 적은 것을 세고 그것에 4를 곱합니다.



즉시 효과. 만약 당신이 이 대도시를 연결했다면 즉시 1 켈프를 받습니다.

생산 효과. 만약 이 대도시가 연결되었다면 생산 단계마다 승점 2점씩 얻습니다.

» 특별 카드 요약



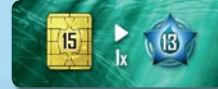
모든 업그레이드 연구소
당 2 승점씩 얻습니다.



플레이어는 가지고 있는
스틸플라스트를 소비하여
스틸플라스트당 1 승점을
얻습니다. 최대 14점까지
얻을 수 있습니다.



플레이어는 2 켈프를 소
비할 때마다 3 승점씩 얻
습니다. 최대 5번까지 가
능합니다.



플레이어가 15 크레딧
을 지불하면 13점을 얻습
니다. 단 1번 가능합니다.



플레이어는 자신이 건설
한 공생 도시마다 2 승점
을 얻습니다.



플레이어는 업그레이드
된 양식장 2개마다 3 승
점씩 얻습니다.

예시: 플레이어는 7개의
업그레이드 양식장을 건
설했습니다. 그는 9 승점
을 받습니다.

» 아이콘 요약

▶ 자원 / 크레딧
지불

▶ 교환

> 얻는다 / 가지고
있으면 얻는다

대도시

↓ 건설한다

턴 종료

↻ 한 턴 / 동일한
턴에

이용가능한 / 사용
하지 않은 액션 슬롯

↺ 턴 당 1번

누군가 사용한 액
션 슬롯

○ 할인

/ 혹은