



14+
1 - 4

40 min. /

VLADIMÍR SUCHÝ

NEW DISCOVERIES

UNDERWATER CITIES

SOUS LA MER, UN NOUVEAU MONDE VOUS ATTEND

Bienvenue pour de Nouvelles Découvertes, la première extension pour Underwater Cities. Découvrez plusieurs nouveaux modules qui offriront de nouvelles façons de jouer et de nouvelles stratégies à explorer.

DE NOUVELLES CARTES - 52 cartes ajoutent de nouvelles options à chaque paquet.

DE NOUVEAUX ASSISTANTS - De nouveaux assistants, chacun avec ses propres capacités, rendent chaque nation sous-marine unique.

TUILES RESSOURCES DE DÉPART - Les tuiles Ressources de départ permettent aux joueurs de commencer la partie avec la construction déjà en cours, ce qui accélère le jeu d'une manche.

NOUVEAUX PLATEAUX PERSONNELS - De nouveaux plateaux personnels sont utilisés avec de nouvelles variantes de jeu. Cette extension inclut également les plateaux de jeu originaux réimprimés avec une qualité améliorée.

NOUVELLES MÉTROPOLIS - Les Métropoles vertes offrent de nouveaux avantages. Elles sont utilisées différemment dans les différentes variantes du jeu, ajoutant de nouvelles dimensions stratégiques.

MUSÉE - Au fond de la mer, vous ferez de nouvelles découvertes qui rapporteront à votre nation le prestige dont elle a besoin pour aider à construire le musée international.



NOUVEAUX ASSISTANTS
8 CARTES ASSISTANT PERSONNEL



NOUVELLES MÉTROPOLES
10 TUILLES MÉTROPOLE VERTE



DÉMARRAGE RAPIDE
6 TUILLES RESSOURCES DE DÉPART



MUSÉE
1 PLATEAU MUSÉE RECTO-VERSO
5 TUILLES DÉCOUVERTE DANS LA COULEUR DE CHAQUE JOUEUR

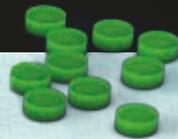


NOUVEAUX PLATEAUX PERSONNELS
8 PLATEAUX PERSONNELS DOUBLE COUCHE ET DOUBLE FACE
Les plateaux sont présents en quatre séries de quatre :
Les plateaux 1-4 et 5-8 sont identiques à ceux du jeu de base.
Les plateaux 9-12 sont pour la variante du musée.
Les plateaux 13-16 sont très asymétriques.
**Les joueurs utilisent toujours les plateaux de la même série !
À l'intérieur de chaque série, les plateaux sont distribués au hasard.**



3 CARTES SPÉCIALES 1 CRÉDIT
ET 5 CARTES SPÉCIALES 3 CRÉDITS

JETONS SUPPLÉMENTAIRES
Les bâtiments ne sont pas limités par le nombre d'éléments dont vous disposez.
Nous avons inclus quelques jetons supplémentaires pour en diminuer le risque de pénurie.



10 JETONS FERME



10 JETONS LABORATOIRE



10 JETONS USINE DE DESALEMENT



PILE ÈRE I : 18 CARTES



PILE ÈRE II : 15 CARTES



PILE ÈRE III : 11 CARTES

MISE EN PLACE DE L'EXTENSION

1. Avant de jouer votre première partie :
 - a. Ajoutez les nouvelles cartes à leur pile respective.
 - b. Ajoutez les jetons des nouveaux bâtiments à la réserve.Vous êtes maintenant prêts à jouer au jeu standard ou à l'une des nouvelles variantes de cette extension.
2. Si vous voulez un **démarrage rapide**, utilisez les tuiles Ressources de départ et les nouvelles cartes Assistant personnel. (Si vous voulez commencer la partie de la manière standard, laissez-les dans la boîte.)
3. Choisissez la variante que vous voulez jouer :
 - a. Jeu standard.
 - b. La course aux Métropoles.
 - c. Le choix des Métropoles.
 - d. Musée.
4. Utilisez les plateaux personnels et autres composants pour la variante que vous avez choisie. Toutes les variantes sont compatibles avec le **démarrage rapide**.

Remarque : Les nouvelles cartes sont entièrement compatibles avec toutes les variantes et avec le démarrage rapide. Vous n'aurez pas besoin de modifier les piles de cartes lorsque vous déciderez d'essayer une nouvelle variante.

NOUVELLES CARTES

Les nouvelles cartes sont conçues pour être ajoutées à votre jeu de base :

- pile de l'Ère I : 18 cartes
- pile de l'ère II : 15 cartes
- pile de l'ère III : 11 cartes
- Cartes spéciales 1 Crédit : 3 cartes
- Cartes spéciales 3 Crédits : 5 cartes

Vous pouvez simplement ajouter toutes les cartes à leurs piles respectives et ne plus jamais vous soucier d'elles. Aucune carte n'a besoin d'être ajoutée ou retirée lorsque vous décidez de jouer avec les autres modules de cette extension.



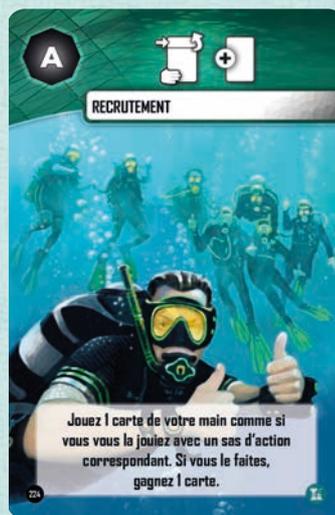
Ce symbole est utilisé pour identifier toutes les cartes de cette extension. Il n'a aucun effet pendant la partie.

» REMARQUES SUR LES NOUVELLES CARTES

Les nouvelles cartes suivent les règles habituelles du jeu de base. Quelques-uns des nouveaux effets sont expliqués ci-dessous :



Bien que cette extension comprenne de nouveaux assistants avec des effets qui correspondent aux symboles représentés, cette carte ne vous donnera aucun point pour votre assistant.



Vous pouvez jouer une carte de votre main comme si vous la jouiez avec un sas d'action correspondant. Si la carte a un effet instantané, défaussez-la et réalisez l'effet. Si ce n'est pas un effet instantané, revendiquez la carte.



Le sas toujours disponible correspond toujours à la couleur de la carte que vous jouez. Par exemple, si vous jouez une carte rouge et choisissez le sas toujours disponible, vous pouvez la revendiquer ou réaliser son effet instantané, tout comme vous le faites normalement lorsque vous la jouez avec un sas rouge.

DÉMARRAGE RAPIDE

Avec le **Démarrage rapide**, les joueurs obtiendront des avantages uniques lors de la mise en place, rendant leurs nations sous-marines assez puissantes pour passer la première manche de la partie. Utilisez les éléments suivants :

- Donnez 2 nouveaux assistants personnels au hasard à chaque joueur. Les assistants restants et tous les assistants du jeu de base peuvent être remis dans la boîte.
- Choisissez au hasard un nombre de tuiles de ressources de départ égal au nombre de joueurs plus une. (Par exemple, 5 tuiles pour une partie à 4 joueurs.) Placez les visibles de tous. Les tuiles restantes peuvent être remises dans la boîte.

Le démarrage rapide est compatible avec le jeu original et toutes les nouvelles variantes.



»» TUILES DE RESSOURCES DE DÉPART

Les joueurs obtiendront leurs ressources de départ à partir d'une tuile qu'ils choisissent. Les modifications apportées à la mise en place sont décrites ci-dessous.

»» MISE EN PLACE

Les joueurs ne débutent pas avec 1 Varech, 1 Plastacrier, 1 Science et 2 Crédits.

Sur la piste de la Fédération, les marqueurs des joueurs commencent sur les cases de couleur sous la case 4. Personne ne commence avec des ressources bonus de la Fédération.

Placez le marqueur d'ère sur la deuxième case de la piste d'ère. Vous passez la manche 1.

»» CHOIX DES RESSOURCES

Au début de la partie, après avoir reçu leur main de six cartes, mais avant de se défausser pour n'en avoir plus que trois, les joueurs choisissent les tuiles Ressources de départ.

La sélection s'effectue dans l'ordre inverse de l'ordre du tour de jeu. En d'autres termes, le premier joueur choisit en dernier.

Lorsque vous choisissez votre tuile, prenez immédiatement les ressources représentées. Si vous obtenez un bâtiment, placez-le à côté de votre ville de départ. Si vous obtenez un Tunnel ou une Ville, placez-le sur un site de construction autorisé (Vous les construisez gratuitement).

Une fois que les tuiles ont été choisies et que les joueurs ont pris ces avantages, toutes les tuiles peuvent être remises dans la boîte. Vous êtes prêt à jouer, à partir de la deuxième manche !

»» NOUVEAUX ASSISTANTS PERSONNELS

Les assistants de cette extension permettent à chaque joueur d'avoir une capacité spéciale unique. Les assistants du jeu de base ne sont pas utilisés. Laissez-les dans la boîte.

Lors de la mise en place, chaque joueur doit avoir reçu deux assistants au hasard. Au début de votre premier tour, avant de choisir une case d'action, choisissez un de vos deux assistants et remettez l'autre dans la boîte. Votre assistant choisi devient votre première carte d'action, tout comme l'assistant personnel du jeu de base. Une fois que vous avez choisi votre assistant, continuez avec votre premier tour.

Chaque assistant est une carte Action qui peut être utilisée selon les règles habituelles. Si une règle ou un effet se rapporte au type d'une carte, votre assistant est une carte Action, et non une carte d'un autre type.

Cependant, chaque assistant a également un autre effet représenté sur la moitié inférieure de la carte. Cet effet est indépendant de celui de la carte action et s'applique même si votre action n'est pas disponible.

Évidemment, si vous vous défaussez de votre assistant à cause de la limite du nombre de cartes Action, vous ne pourrez plus utiliser son autre effet.

EXEMPLE : Le constructeur de Tunnels vous donnera 1 Biomatiériau et 1 Varech lorsque vous utiliserez son action. Chaque fois que vous construisez votre premier Tunnel lors d'un tour, il vous donne 2 cartes, même si son effet de carte Action n'est pas disponible.

»» PRÉSENTATION DES ACTIONS

ARCHITECTE

Action : Construisez une ferme au coût habituel, ou gagnez 1 Science.

Effet permanent : Chaque fois que vous construisez une ville, vous bénéficiez d'une remise de 1 Crédit ou 1 Plastacrier.

Rappel : Cette réduction est cumulable avec d'autres réductions que vous avez pendant la partie. Cependant, un coût ne peut jamais être inférieur à "gratuit".

"Surfait ! Tous ces modèles sont surfaits ! Laisse-moi te montrer quelque chose de léger et aéré."



SCIENTIFIQUE

Action : Payez 1 Crédit pour construire un nouveau laboratoire et l'améliorer.

Effet permanent : Chaque fois qu'un sas d'action vous donne au moins 1 Science, gagnez 1 Crédit.

Remarque : Il y a 2 sas d'action qui peuvent vous donner de la Science. Les deux sont jaunes.

"Quel problème dois-je résoudre sans effort pour vous aujourd'hui ?"



DIRECTEUR DE PRODUCTION

Action : Gagnez 1 Plastacrier ou 1 Science.

Effet de production : Pendant la production, chaque ville connectée avec 3 bâtiments différents produit 1 Plastacrier supplémentaire et 1 point.

"Nous avons donc éliminé l'extraction saline ici et là, et nous avons installé des Usines de prétraitement ici, ici et là, en acheminant le conduit vers... Vous me suivez ?"



LOBBYISTE

Action : Amélioration gratuite de 1 bâtiment.

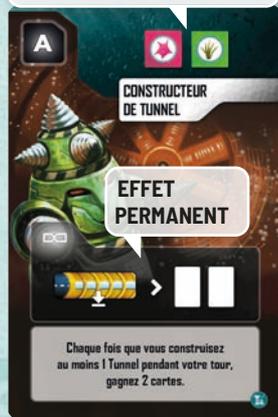
Effet permanent : Chaque fois que vous utilisez le sas d'action représenté ; vous pouvez avancer de 1 case supplémentaire sur la piste de la Fédération.

Remarque : Ceci ne s'applique qu'au sas d'action qui vous donne deux avancées.

"Le prochain projet est du genre à vraiment vous plaire..."



EFFET QUAND UTILISÉ EN TANT QU'ACTION



EFFET PERMANENT

Chaque fois que vous construisez au moins 1 Tunnel pendant votre tour, gagnez 2 cartes.





CHASSEUR DE TÊTES

Action : Construisez un laboratoire au coût habituel ou gagnez 1 Varech.

Effet de mise en place : En début de partie, piochez les 3 premières cartes spéciales 1 ou 2 Crédits. Choisissez-en 1 et remettez les 2 autres sous la pile. Jouez immédiatement gratuitement la carte choisie comme si elle était jouée sur le sas d'action correspondant.

Remarque : Lorsque vous mettez le chasseur de têtes en jeu, réalisez l'effet de mise en place immédiatement.

"Engagez les meilleurs. Mangez les autres ! Je plaisante, bien sûr."



DIRECTEUR

Action : Gagnez 2 Plastaciers ou 2 Crédits.

Effet permanent : Lorsque vous construisez un nouveau bâtiment, vous pouvez le faire sur un site d'extension.

Remarque : Par exemple, un relevé vous permet de construire sur n'importe quel site de construction légal, y compris les sites d'extension.

"Au troisième trimestre, nous avons gagné du terrain. Encore."



CONSTRUCTEUR DE TUNNELS

Action : Gagnez 1 Biomatérial et 1 Varech.

Effet permanent : Chaque fois que vous construisez au moins 1 Tunnel à votre tour, gagnez 2 cartes.

"Vroum, vroum !"



CONSTRUCTEUR

Action : Construisez un bâtiment au prix habituel.

Effet de production : Pendant la production, le Constructeur produit 1 Biomatérial, 1 Plastaciers et 1 point.

"Pas de problème. J'appelle une équipe de construction tout de suite."



COURSE AUX MÉTROPOLES

Dans cette variante, les joueurs ne commencent pas avec les Métropoles bleues. Au lieu de cela, ils se disputent les Métropoles bleues et vertes. Vous avez besoin des éléments suivants :

- Utilisez les plateaux personnels **1-4, 5-8 ou 9-12**. Tous les joueurs doivent utiliser les plateaux de la même série de quatre. Les plateaux sont attribués aux joueurs de façon aléatoire.
- Les Métropoles bleues ne sont pas attribuées aux plateaux personnels. Au lieu de cela, choisissez au hasard un nombre de **Métropoles bleues** égal au nombre de joueurs plus une. Les Métropoles bleues supplémentaires peuvent être remises dans la boîte.
- Choisissez au hasard un nombre de **Métropoles vertes** égal au nombre de joueurs plus une. Les Métropoles vertes supplémentaires peuvent être remises dans la boîte.
- **Les Métropoles marrons** sont attribuées au hasard normalement.

» PRINCIPES DU JEU

Au lieu d'être attribuées aux plateaux au début de la partie, les Métropoles **bleues** et **vertes** sont choisies pendant la partie. Les Métropoles bleues et vertes choisies au hasard lors de la mise en place doivent être placées près du plateau principal, où tous peuvent les voir.

Votre plateau de jeu a deux cases vides pour placer les tuiles Métropole. La première fois que vous connectez votre réseau à l'une d'entre elles, vous choisissez une des Métropoles bleues et l'ajoutez à votre plateau. Si vous connectez la 2^e case vide, vous choisissez une Métropole verte à ajouter à votre plateau. Ainsi, les joueurs qui se connectent en premier auront plus de choix.

CHOIX DES MÉTROPOLES

Cette variante suit toutes les règles du jeu standard, mais comme chaque plateau est différent, les joueurs seront encouragés à essayer des stratégies variées.

- **Utilisez les plateaux personnels 13-16.** Comme toujours, ils doivent être attribués au hasard.
- Le coin inférieur droit de votre plateau de jeu indique le nombre de tuiles Métropoles bleues, vertes et marron que vous pouvez choisir. Chaque joueur doit piocher au hasard les Métropoles indiquées.

EXEMPLE :

Par exemple, le plateau ci-contre vous demande de piocher 2 Métropoles bleues, 2 marrons, et 2 vertes. Vous choisirez une de chaque couleur.

» COMMENCER LA PARTIE

Avant de jouer votre premier tour, choisissez une Métropole pour chaque case de Métropole sur votre plateau. Les couleurs de la case et de la Métropole choisie doivent correspondre.



RÉSUMÉ DU DÉBUT DE LA PARTIE (TOUTES LES VARIANTES)

Ceci présente le timing des différentes décisions prises par les joueurs au début de la partie.

1. Préparez le jeu en révélant toutes les cartes et toutes les tuiles Métropole sélectionnées au hasard lors de la mise en place de la variante que vous avez choisie.
2. Les joueurs choisissent une couleur et reçoivent un plateau personnel au hasard.
3. Les joueurs reçoivent leurs tuiles personnelles de Métropole.
4. Déterminez au hasard l'ordre du tour de jeu.
5. Chaque joueur reçoit 6 cartes de la pile Ère I.
6. Démarrage rapide : Chaque joueur reçoit 2 assistants personnels au hasard.
7. Démarrage rapide : Dans l'ordre inverse du tour de jeu, les joueurs choisissent une tuile Ressources de départ et obtiennent les avantages décrits.
8. Les joueurs jouent dans l'ordre. Avant votre 1^{er} tour, vous devez :
 - Défausser des cartes pour en avoir 3 en main.
 - Choisir un assistant personnel lors d'un démarrage rapide.
 - Sélectionner vos Métropoles si vous utilisez la variante de Choix des Métropoles.





» PRINCIPES DU JEU



Certains sites de construction sont marqués de l'**icône de découverte**. Lorsque vous construisez sur un tel site, choisissez une de vos tuiles Découverte et retournez-la face visible pour révéler son avantage. Vous obtenez immédiatement l'avantage représenté sur la tuile.

Ensuite, placez votre découverte dans le musée. Votre première découverte se fait sur l'une des

cases du groupe I, au centre, ce qui signifie que vous gagnez immédiatement deux cartes. Votre deuxième découverte va sur la rangée II. Votre troisième découverte se trouve dans la colonne III. Et ainsi de suite. Pour chaque découverte après la première, vous avez la possibilité de choisir une récompense parmi l'ensemble des cases correspondantes dans le musée. (Certaines récompenses sont meilleures que d'autres, mais vous avez le droit de choisir n'importe laquelle.)

Le premier joueur à atteindre un certain niveau de découverte (II, III, IV ou V) aura le choix entre quatre récompenses. La tuile Découverte doit être jouée sur la case pour indiquer qu'elle est maintenant bloquée pour les joueurs qui atteignent ce niveau par la suite. Dans une partie à quatre, le quatrième joueur à atteindre le niveau n'aura plus qu'un seul choix.

Les récompenses du musée sont expliquées ci-dessous et sur la page ci-contre.

Cette variante ajoute une dimension d'exploration aux Cités sous-marines.

- Utilisez les plateaux personnels 9-12 et distribuez-les au hasard. C'est la seule variante qui utilise ces plateaux.
- Chaque joueur prend les 5 tuiles Découverte de sa couleur.
- Utilisez l'un ou l'autre côté du plateau du musée.
 - A. Si vous utilisez le côté A, prenez au hasard une tuile Métropole marron et placez-la près de la rangée IV. Piochez au hasard 4 cartes spéciales de 1 ou de 2 Crédits et placez-les à côté des 4 cases de la colonne III.
 - B. Si vous utilisez le côté B, choisissez au hasard 2 tuiles Métropole verte et placez-les près de la colonne III. Choisissez au hasard 3 cartes spéciales de 3 Crédits et placez-les à côté de la rangée IV.
- Remarques : vous pouvez jouer ensemble la variante Musée et la course aux Métropoles.

» MISE EN PLACE

Certaines cartes spéciales sont utilisées sur le plateau du musée, les autres cartes spéciales doivent être installées normalement. Les joueurs se voient attribuer au hasard des tuiles Métropoles marron et bleues normalement. Le joueur à votre droite doit mélanger vos 5 tuiles Découverte et les placer face cachée aléatoirement devant vous ou sur les "lieux de découverte" de votre plateau, pour ne pas pouvoir les reconnaître. Elles seront révélées lorsque vous ferez des découvertes.

PLATEAU MUSÉE A

III

Lorsque vous faites votre troisième découverte, choisissez une des cartes spéciales de 1 ou 2 Crédits qui ont été préparées lors de la mise en place. Les cartes ne sont pas liées à une case particulière, vous pouvez donc choisir celles qui n'ont pas encore été prises. Si votre carte a un effet immédiat, réalisez l'effet et remettez la carte sous la pile. Si son effet n'est pas immédiat, revendez la carte. Le coût dans le coin supérieur gauche est payé par le musée. (C'est gratuit.)

Certaines cases sont marquées en vert pour vous rappeler qu'elles doivent être préparées avant le début de la partie.

Prenez la tuile Métropole marron qui a été choisie au hasard lors de la mise en place. Placez-la près de votre ville de départ. Elle est maintenant connectée.

À la fin de la partie, l'une de vos trois cartes spéciales de 3 Crédits peut être utilisée deux fois.

À la fin de la partie, bénéficiez deux fois des avantages de votre tuile Métropole marron.

Gagnez immédiatement 3 points.

Lorsque vous faites votre cinquième découverte, gagnez immédiatement le nombre de points indiqué dans la case sur laquelle vous posez votre tuile.

Si vous placez votre troisième tuile Découverte sur une de ces deux cases, gagnez immédiatement les points indiqués.

Lorsque vous faites votre première découverte, gagnez immédiatement 2 cartes.

II Votre deuxième découverte produit une ressource au cours de la production.

EXEMPLES :



À la fin de la partie, une de vos cartes spéciales 3 Crédits peut être utilisée deux fois.



Si c'est doublé, vous pouvez dépenser jusqu'à 12 Biomatériaux, en gagnant 2 points pour chaque Biomatériau dépensé. (Donc si vous n'avez que 6 Biomatériaux, l'effet de doublement ne vous aide pas.)



Si c'est doublé, vous gagnez deux fois plus de points que normalement.

MUSÉE PLATEAU B

Certaines cases sont marquées en vert pour vous rappeler qu'elles doivent être préparées avant le début de la partie.

Choisissez l'une ou l'autre des Métropoles vertes qui ont été choisies au hasard lors de la mise en place. Placez-la près de votre ville de départ. Elle est maintenant connectée et tous ses effets s'appliquent.

III

Choisissez une de vos tuiles Métropole bleue et bénéficiez immédiatement de tous ses avantages, y compris ce qu'elle produit.

Si vous utilisez la variante Course aux Métropoles, un joueur qui n'a pas encore de Métropoles bleues peut appliquer cet effet pour bénéficier des avantages de toute Métropole bleue encore disponible.

IV Pour votre quatrième découverte, gagnez le nombre de points indiqué. Sur trois des cases, vous pouvez aussi prendre une des cartes spéciales 3 Crédits qui ont été choisies au hasard au début de la partie. Revendez la carte gratuitement (sans payer 3 Crédits).

V Lorsque vous faites votre cinquième découverte, gagnez immédiatement le nombre de points indiqué dans la case sur laquelle vous posez votre tuile.



III Votre troisième découverte vous rapporte immédiatement un score de 0, 1, ou 2 points, selon la case que vous choisissez.

I Lorsque vous faites votre première découverte, gagnez immédiatement 2 cartes..

II Votre deuxième découverte produit les ressources indiquées lors de la production.

EXEMPLE :



Si vous utilisez cette case sur cette tuile Métropole, vous gagnez immédiatement 1 Plastacrier, 2 cartes, et 1 Crédit. Vous gagnez aussi immédiatement sa production, qui est de 1 point.

Cela n'a aucun effet sur le fonctionnement normal de la Métropole. Elle vous procurera toujours son effet immédiat lorsque vous la connecterez, et si elle est connectée, elle produira toujours 1 point pendant la production. (Dans un sens, cette case musée vous permet d'obtenir les avantages uniques de la tuile deux fois : une fois lorsque vous la connectez et une fois lorsque vous choisissez la case Musée).

Auteur : Vladimír Suchý
Illustration : Milan Vavroň
Conception graphique + développement (design) des plateaux à 3 couches : Radek „rbx“ Boxan
Production : Kateřina Suchá
Règles : Jason Holt

Merci à : Jindra, Kendy, Michal, Katka, Vojta, Vodka, Ondra, Jirka, Standa, Lukáš Palka rt Boardgame Port Zlín, Bradley Shadrax, Emily Shadrax, Ken Hill, Mike Poole, Jean Paul Agez, le club de jeux Ludypoly et les participants aux événements ludiques
Remerciements particulier à Henrik Larsson pour son inspiration lors de la conception des cartes et les nombreux commentaires sur les modules du jeu.



