

Underwater Cities



Set Up

Jugadores

- Tablero individual con:
 - Ciudad inicial no simbiótica (esquina inferior derecha).
 - 1 loseta de Metrópoli marrón y 2 azules en las esquinas.
- 3 losetas de acción y tarjeta de info.
- Puntuación final y asistente personal.
- 6 cartas de la Era I, se descartan 3.
- 1 kelp, 1 plastiaceró, 1 ciencia y 2 créditos.

Mesa

- Tablero (2 caras según nº jugadores).
- Reserva común de recursos, edificios, túneles y ciudades (nº simbióticas).
- Barajar los 3 mazos de Era separados.
- Marcador de Era en el primer espacio.
- Loseta de Copia de Acciones (sólo a 4).
- Cartas especiales: 6 de 3 créditos boca arriba y mazo de 1 y 2 créditos (la superior boca arriba).
- Cartas de Contrato (opcionales).

<https://www.4cubitos.com> v1.0

Fases del juego

Hay **3 Eras** y en ellas se jugarán una serie de **rondas: Era I (4 rondas), Era II (3 rondas) y Era III (3 rondas).**

En cada ronda el jugador tendrá **3 turnos.**

Fases del Turno del jugador:

- Empezar con 3 cartas (descartar si fuera necesario).
- Elegir espacio de acción disponible y jugar carta. Si el color de la carta coincide con el del espacio de acción, además de la acción del tablero, se puede realizar también el efecto de la carta (en cualquier orden). Si no, se descarta sin efecto.
- Robar 1 carta.

Al final de la ronda se **avanza el track de Era.**

Antes del final de cada Era se realiza la **Fase de Producción**, donde la Red proporciona recursos, y se realiza el mantenimiento.

Fin de ronda

Pasos a seguir:

- Recuperar las losetas de acción.
- Devolver la loseta de Copia de Acciones.
- Orden de turno según track de Federación, y vaciar este último.
- Avanzar el marcador de Era.

Fase de Producción

Producción de la Red del jugador: Las ciudades simbióticas, los túneles y los edificios de la Red producen recursos.

Elementos sin Producción:

- Una ciudad no conectada a la Red.
- Un edificio no adyacente a una ciudad conectada a la Red.
- Un túnel no adyacente a una ciudad.

Producción de cartas y Metrópolis: Aplicar los efectos de las cartas de producción y de las Metrópolis conectadas a la Red.

Fin de Era

Tras la producción, seguir la siguiente secuencia:

- Girar las cartas de Acción.
- Alimentar ciudades de la Red: 1 kelp. Si no se tiene suficiente, usar biomateria. Si también se agota, usar créditos (2, 3 o 10 por cada ciudad dependiendo de la Era). En caso de no tener suficientes, restar puntos (1 por cada crédito pendiente).
- Retirar el mazo y los descartes de la Era actual. Mantener las cartas de la mano.
- Barajar el mazo de la nueva Era y repartir 3 nuevas cartas. Obteniendo 6 cartas en mano.
- Descartar 3 cartas.
- Avanzar el marcador de Era.

Conceptos

Cartas de Efectos Instantáneos: Se resuelve el efecto antes o después de hacer la acción elegida y se descarta.

Reclamar Carta: Si no es instantánea y coincide con el color de la acción se puede reclamar. Hay 4 tipos: De Efecto Permanente, de Acción (máx 4 y 1 uso por Era), de Producción y de Puntuación Final. Las cartas especiales se pueden reclamar una vez obtenidas del tablero.

Construcciones: Ciudades, siempre adyacentes a otra ciudad. Edificios, adyacentes a una ciudad o a un espacio donde construir nueva ciudad. Túneles, siempre conectados a la ciudad inicial.

Tu Red: Formada por todas las estructuras y ciudades conectadas a la ciudad inicial. Una ciudad está conectada si está unida a una cadena de túneles. Los túneles siempre están conectados. Un edificio está conectado si está adyacente a una ciudad conectada.

Fin de la partida

La partida finaliza tras la Fase de Producción de la Era III. El ganador será el jugador con más puntos (en caso de empate, el que esté por encima en el orden de turno tras la ronda final).

Puntos:

- Puntos por loseta de Metrópoli marrón.
- Cartas de puntuación final reclamadas.
- Puntos de la Red del jugador:
 - 2 puntos por ciudades sin edificios.
 - 3 puntos por ciudades con 1 tipo de edificio.
 - 4 puntos por ciudades con 2 tipos de edificios.
 - 6 puntos por ciudades con los 3 tipos de edificios.
- Puntos por recursos:
 - Primero se cambia cada biomateria por 2 créditos.
 - Después, se obtiene 1 punto por cada combinación de 4 elementos (kelp, ciencia, plásticero o crédito).