

NUCLEUM

GIBRALTAR

Gdy świat przeobraża się w wyniku rewolucji energetycznej, rządy szukają nowych sposobów na wykorzystanie energii jądrowej, w tym w przemyśle wojskowym. Zjednoczone Królestwo, Portugalia, Hiszpania i Maroko łączą siły, by stworzyć pierwszą łódź podwodną napędzaną energią nucleum. Sercem tego ambitnego projektu jest Gibraltar. Przedsięwzięcie przyciąga wizjonerów, którzy chcą zostawić swój ślad w obszarze Cieśniny Gibraltarskiej i zbudować niezbędną infrastrukturę. Skorzystaj z nadarżającej się okazji, by wytworzyć energię jądrową potrzebną do działania łodzi podwodnej, wznosząc przy tym nowoczesne budowle w Maroku i na Półwyspie Iberyjskim.

Buduj innowacyjne, niespotykane dotąd konstrukcje, wypełniaj kontrakty wojskowe i rozwijaj nowe technologie. Dzięki temu Twoje imię na zawsze zapisze się na kartach historii!



TWÓRCY

Projekt dodatku: Dávid Turczy

Projekt gry podstawowej: Simone Luciani i Dávid Turczy

Tryb solo: Dávid Turczy i Chuck Case

Rozwój gry: Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz, Joanna Kijanka, Andrei Novac

Ilustracje: Andreas Resch, Piotr Sokołowski, Piotr Orleański

Projekt graficzny i DTP: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter

Instrukcja: Maciej Górkowski, Dávid Turczy

DTP instrukcji: Zbigniew Umgelter

Redakcja instrukcji w wersji angielskiej: Tyler Brown

Dodatkowe testy trybu solo: Shane Ryan, Shelley Danielle

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Zespół Board&Dice pragnie podziękować następującym osobom za testowanie gry, rady i informacje zwrotne: Marta Szpaderska, Jan „SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Agata Kachniarz, Marcin Cieślukowski, Tomasz Mateusz Bandrowski, Jan Wójcik, Marek Ciemski, Rafał Romaniuk, Emil „Sergiusz” Pacholczyk, Daniel Dubel, Krzysztof Widera, Michał Milczarek.

Dávid pragnie szczególnie podziękować Noralie Lubbers za to, że zawsze wpada na te rozwiązania, których on szuka.

BOARD&DICE

CEO: Ireneusz Huszcza

Kierowniczka ds. operacyjnych: Aleksandra Menio

Szefowa marketingu: Aleksandra Skłodowska-Michalak

Szef sprzedaży: Ireneusz Huszcza

Dyrektor artystyczny: Filip Głowacz

Szefowa rozwoju: Joanna Kijanka

© 2025 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o grze *Nucleum* na stronach:

www.boardanddice.com | www.wydawnictworebel.pl



ŻYWA INSTRUKCJA

Nasze wydawnictwo zapewnia wsparcie dla każdej gry jeszcze długo po jej wydaniu. Pomimo przeprowadzenia wielu testów, korekt i edycji, zarówno wewnętrznych, jak i w gronie odbiorców spoza firmy, może zająć potrzeba wprowadzenia poprawek do instrukcji lub drobnych korekt w przebiegu rozgrywki. Taka sytuacja może zaistnieć nawet kilka lat po opublikowaniu gry. Obiecujemy, że w razie potrzeby będziemy na bieżąco aktualizować instrukcję oraz wyjaśnienia w formie FAQ, które będzie można pobrać z naszej strony internetowej w formacie PDF.

Brakujące lub zniszczone elementy

Dokładamy wszelkich starań, aby każdy egzemplarz gry był kompletny, wciąż jednak mogą się zdarzyć błędy fabryczne. Jeśli znaleźliście w swojej grze uszkodzone elementy albo stwierdziliście braki, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl

ELEMENTY



PLANSZA GŁÓWNA (DWUSTRONNA): GIBRALTAR



PLANSZA RYNKU URBANIZACJI



6 NOWYCH ŻETONÓW KONTRAKTÓW



16 ŻETONÓW SPECYJALNYCH BUDYNKÓW MIEJSKICH



8 ŻETONÓW KONTRAKTÓW WOJSKOWYCH



9 ŻETONÓW TECHNOLOGII WOJSKOWYCH



2 NAKŁADKI NA PLANSZĘ BOCZNĄ



6 NOWYCH PŁYTEK AKCJI (W TYM 2 SPECYJALNE)



NOWY ŻETON SUKCESU



3 NEUTRALNE STATKI



13 NOWYCH KART PRZYGOTOWANIA MAPY

DLA KAŻDEGO GRACZA (× 4)



SPECYJALNA PŁYTKA MORSKIEJ DOSTAWY



4 STATKI





4 ZNACZNIKI URBANIZACJI



DODATKOWA POMOC GRACZA

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY





1. Nową planszę główną, przedstawiającą rejon Gibraltaru, należy położyć pośrodku stołu, stroną z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy biorących udział w rozgrywce ku górze. Obok należy położyć planszę boczną.
2. Na obszarze Turcji (Türkiye), na wskazanych miejscach, należy położyć żetony wagonów importowanego węgla, stroną z  ku górze.
3. Planszę rynku urbanizacji należy położyć obok planszy głównej. Żetony specjalnych budynków miejskich należy podzielić na 4 stosy ze względu na **poziom**. Następnie należy potasować te stosy osobno i położyć je na odpowiednich polach na planszy rynku urbanizacji stroną z poziomem ku górze.
4. Należy odszukać 2 nowe specjalne płytki akcji z symbolem  (1 z nich to płytka akcji związanej) i położyć je obok planszy rynku urbanizacji (można je zdobyć dzięki zasileniu 1 ze specjalnych budynków miejskich).
5. Z gry podstawowej należy oddzielić 20 podstawowych płytek akcji, a do pozostałych 30 należy wtasować 4 nowe płytki. Pozostałe przygotowanie płytek akcji przebiega bez zmian.
6. Większą nakładkę na planszę boczną należy umieścić na odpowiednim miejscu w obszarze końca gry.
7. Mniejszą nakładkę na planszę boczną należy umieścić obok toru osiągnięć zamiast środkowego znacznika nucleum.
8. Nowy żeton sukcesu należy potasować z żetonami z gry podstawowej przed dobraniem 4 żetonów do rozgrywki.
9. Zmiany w przygotowaniu kontraktów:
 - A. Należy usunąć kontrakty z gry podstawowej o numerach: C06, C13, C24, C26 (odnoszące się do Pragi lub liczby płytek akcji).
 - B. Do odpowiednich rodzajów kontraktów jeszcze przed tasowaniem należy dodać nowe kontrakty (2 srebrne, 2 złote i 2 fioletowe).
10. Pod polem „75” toru punktacji należy umieścić żeton flagi. W rozgrywce z dodatkiem *Nucleum: Rada postępu* żeton flagi należy umieścić pod polem „95”.

SPECJALNE BUDYNKI MIEJSKIE JAKO MODUŁ

Specjalnych budynków miejskich można używać także w rozgrywkach na innych mapach. Należy wtedy wprowadzić następujące zmiany w przygotowaniu gry:

- Oprócz standardowego przygotowania danej mapy należy wykonać opisane wyżej kroki 3 i 4 (przygotowanie rynku urbanizacji i 2 specjalnych płytek akcji).
- Nowy żeton sukcesu należy potasować z żetonami z gry podstawowej przed dobraniem 4 żetonów do rozgrywki.
- Żeton flagi należy umieścić o 5 pól dalej na torze punktacji (pod polem „75” w rozgrywce bez dodatku *Nucleum: Rada postępu*, a w rozgrywce z nim – pod polem „95”), nawet w rozgrywce na mapie z gry podstawowej.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU MAPY

11. W Melilli należy umieścić model elektrowni węglowej, a 3 z pozostałych modeli elektrowni we wszystkich miastach z symbolem . Jeden model elektrowni nie będzie użyty.
 12. Używając nowych kart przygotowania mapy, należy rozmieścić początkowy znacznik nucleum, żetony neutralnych budynków miejskich oraz żetony zakazu tak, jak w grze podstawowej. W mieście oznaczonym symbolem  żeton zakazu budowy należy położyć na specjalnej działce budowlanej. Pierwszej odkrytej karty należy też użyć w następnym kroku.
 13. Dodatkowo należy umieścić neutralne statki na szlakach żeglugowych widocznych na pierwszej odkrytej karcie przygotowania mapy. W rozgrywce 2-osobowej umieszcza się 3 statki neutralne, a w 3- i 4-osobowej 2 statki neutralne.
 14. Należy wylosować 3 kontrakty wojskowe i umieścić je na odpowiednich polach na planszy głównej. Pozostałe żetony kontraktów wojskowych należy odłożyć do pudełka.
 15. Należy wylosować po 1 technologii wojskowej każdego poziomu (poziom technologii jest wskazany na rewersie żetonu). Następnie wylosowane żetony technologii należy umieścić odkryte poniżej kontraktów wojskowych:
 - A. Technologia wojskowa poziomu I – na polu bez symbolu uranu.
 - B. Technologia wojskowa poziomu II – na polu z sąsiadującym symbolem .
 - C. Technologia wojskowa poziomu III – na polu z sąsiadującym symbolem .
- Pozostałe żetony technologii wojskowych należy odłożyć do pudełka.

DODATEK NUCLEUM: AUSTRALIA...

- W rozgrywce na mapie Gibraltaru podczas przygotowania płytek akcji (krok 5) można dodać też 5 płytek akcji z dodatku *Nucleum: Australia*. Podobnie do rozgrywki na mapie Australii można włączyć 4 płytki akcji z tego dodatku.
- W rozgrywce na mapie Gibraltaru podczas przygotowania żetonów sukcesu (krok 8) można dodać też żeton sukcesu z dodatku *Nucleum: Australia* dotyczący statków na mapie.
- W rozgrywce na mapie Gibraltaru podczas przygotowania kontraktów (krok 9) można dodać też następujące kontrakty z dodatku *Nucleum: Australia*: C06B, C26B, C52, C56.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU PLANSZY GRACZA

16. Każdy gracz otrzymuje specjalną płytkę morskiej dostawy (co zwiększa o 1 liczbę startowych płytek akcji gracza), 4 statki w swoim kolorze, 4 znaczniki urbanizacji w swoim kolorze i dodatkową pomoc gracza.

NOWE ELEMENTY

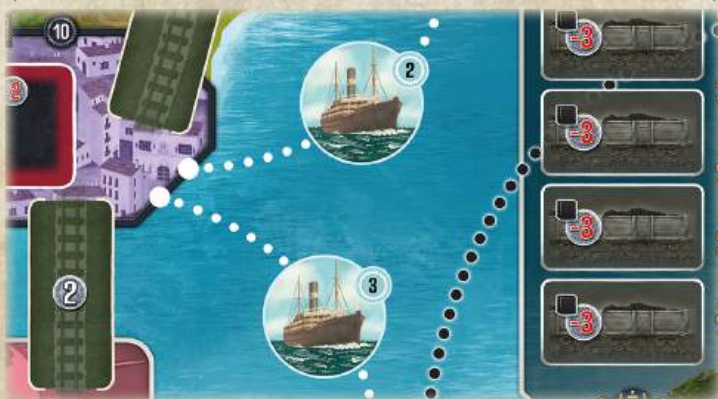


Nucleum: Gibraltar wprowadza do gry kilka nowych elementów oraz zmian w zasadach. Elementy z tego dodatku, które mogą wymagać odróżnienia od elementów z gry podstawowej i innych dodatków, są oznaczone symbolem łodzi podwodnej.

TOR OSIĄGNIĘĆ

Gracz, który jako pierwszy umieści znacznik sukcesu w 2. segmencie toru osiągnięć, zamiast umieścić znacznik nucleum, otrzymuje 1 robota albo 2 talary, a następnie usuwa nakładkę z planszy bocznej.

SZLAKI ŻEGLUGOWE



Szlaki żeglugowe to nowy rodzaj połączeń między miastami. Na jednym szlaku może się znajdować kilka statków, ale maksymalnie 1 statek każdego gracza. **Szlak żeglugowy ze statkiem gracza powiększa jego sieć**, tak jak robią to linie kolejowe. Szlaki **nie są** jednak fragmentami torów (na potrzeby punktowania żetonów sukcesu, wypełniania kontraktów i punktowania technologii). Gracz może transportować węgiel i uran **własnymi** statkami, lecz nie może transportować nimi energii elektrycznej. Ponadto gracz **nie może** transportować niczego statkami innych graczy.



Nowa akcja – akcja umieszczenia statku – pozwala graczowi na umieszczenie statku na szlaku żeglugowym. Koszt umieszczenia statku wynosi 1 talara plus 1 talara za każdy statek już obecny na tym szlaku (płacony w całości do puli). Gracz może umieścić statek na dowolnym szlaku, na którym nie ma

jeszcze swojego statku. Podobnie jak w przypadku fragmentów torów, ten szlak nie musi być połączony z siecią gracza.

UWAGA! Gracz **nie może** użyć płytki dyrektywy specjalnej do przeprowadzenia akcji umieszczenia statku.

TRANSPORT MORSKI WĘGLA



Obszary produkcji węgla w Anglii i Turcji są połączone z niektórymi miastami szlakami żeglugowymi. Gracze mogą importować węgiel z tych obszarów do połączonych z nimi miast, jeśli mają na danym szlaku własny statek. Szlaki żeglugowe połączone z obszarami produkcji węgla mogą być używane tylko do importu węgla (tj. Anglia i Turcja nie są częścią sieci gracza i nie może przez nie prowadzić połączenie między miastami). Przypomina o tym symbol węgla na tych szlakach.

TRANSPORT MORSKI WĘGLA: STAŁE SZLAKI



Szlaki żeglugowe Anglia–Bilbao i Turcja–Melilla są stale dostępne dla wszystkich graczy i nie wymagają umieszczenia na nich statku. Te szlaki działają tak samo jak kolej dalekobieżna w grze podstawowej.

UWAGA! Stałe szlaki żeglugowe (oznaczone czarnym kolorem) biegnące z Anglii i Turcji nie są częścią sieci graczy i nie może nimi prowadzić połączenie między miastami.

PŁYTKI AKCJI WIĄZANYCH



Każdy gracz rozpoczyna ze specjalną płytką morskiej dostawy, która jest płytką akcji związanej. Drugą płytkę akcji związanej można zdobyć dzięki zasileniu 1 ze specjalnych budynków miejskich.

Zagranie takiej płytki pozwala na wykonanie widocznej na niej akcji, a następnie zagranie kolejnej płytki akcji innej niż płytką akcji związanej **na wierzch** użytej właśnie płytki i jej rozpatrzenie (zob. „Dodatkowe zasady i objaśnienia” niżej).

DODATKOWE ZASADY I OBJAŚNIENIA

- Gracz nie może zagrać płytki akcji związanej jako fragmentu torów.
- Gracz nie może zagrać więcej niż 1 płytki akcji związanej w tej samej turze.
- Gracz może zagrać płytkę dyrektywy specjalnej na wierzch płytki akcji związanej.
- Gracz musi w pełni wykonać akcję widniejącą na płytce akcji związanej, zanim umieści na niej kolejną płytkę akcji i wykona jej akcje.
- Płytki akcji związanych liczą się jako płytki akcji na potrzeby wypełniania kontraktów, punktowania żetonów sukcesu i punktowania technologii.
- Zagranie płytki akcji związanej nie pozwala wypełnić dodatkowego kontraktu w tej samej turze.

KONTRAKTY I TECHNOLOGIE WOJSKOWE



Kontrakty wojskowe to nowy rodzaj kontraktów. Wszystkie kontrakty tego rodzaju wymagają, aby gracz miał w tej samej sieci Gibraltari i wskazane miasto albo budynek itp. (elementy należą do tej samej sieci gracza, jeśli są połączone za pomocą szlaków żeglugowych

tego gracza i linii kolejowych, które do niego należą albo których jest współwłaścicielem). Kontrakty wojskowe wypełnia się w taki sam sposób jak fioletowe kontrakty. Jeśli gracz spełnia wymagania któregoś z dostępnych kontraktów wojskowych, może wypełnić ten kontrakt zgodnie ze standardowymi zasadami (zamiast wypełnienia 1 z kontraktów znajdujących się w gniazdach jego planszy albo 1 z fioletowych kontraktów na planszy bocznej). Gracz nie może wziąć kontraktu wojskowego w ramach akcji podpisania umowy. Obok 2. i 3. kontraktu wojskowego wskazany jest dodatkowy koszt w postaci uranu. Jeśli gracz chce wypełnić 1 z tych kontraktów, musi opłacić ten koszt (kostki uranu użyte do opłacenia kosztu nie muszą pochodzić z kopalni połączonej z Gibraltarem). Po wypełnieniu kontraktu wojskowego gracz zabiera go z planszy, ale **nie uzupełnia** rynku kontraktów na Gibraltarze.



Nagrodą za wypełnienie kontraktu wojskowego jest technologia wojskowa znajdująca się poniżej danego kontraktu (umieszczona

podczas przygotowania gry). Technologie wojskowe **nie zastępują** żadnych z technologii eksperymentów ani nie liczą się na potrzeby warunku końca gry (odblokowanie 8 technologii). Stanowią dodatkowe technologie, które są odblokowane od chwili pozyskania przez gracza. Zdobyte technologie wojskowe kładzie się poniżej planszy eksperymentu.

SPECJALNE BUDYNKI MIEJSKIE



Żeton specjalnych budynków miejskich to nowe budynki, które gracze mogą budować w ramach akcji urbanizacji. Gdy gracz umieszcza na mapie budynek miejski, zamiast budynku ze swojej planszy może umieścić

1 z budynków dostępnych na rynku urbanizacji (z wierzchu stosów). Usuwa wtedy z gry budynek ze swojej planszy, który jest **tego samego poziomu i typu** (np. gracz może usunąć swoją fabrykę poziomu II, aby zamiast niej zbudować specjalny budynek miejski, który też jest fabryką poziomu II). Koszt specjalnych budynków miejskich jest wskazany na planszy rynku urbanizacji. Gracze oznaczają zbudowane specjalne budynki miejskie swoimi znacznikami urbanizacji. Jeśli gracz nie ma już znaczników urbanizacji, nie może zbudować kolejnych specjalnych budynków miejskich. Podczas akcji zasilania gracz traktuje swoje specjalne budynki miejskie jak inne budynki miejskie. Nie można zasilać specjalnych budynków miejskich innych graczy – specjalne budynki miejskie nie są budynkami neutralnymi!



Na specjalnych działkach budowlanych można budować **tylko** specjalne budynki miejskie. Poza powyższym budowania specjalnych budynków miejskich dotyczą takie same zasady i ograniczenia jak standardowych budynków miejskich.

UNIERSALNE BUDYNKI SPECJALNE

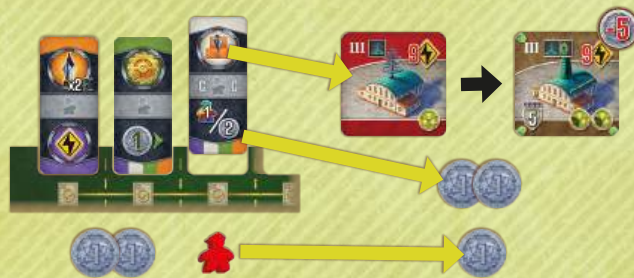


Te żetony mogą zastąpić budynek dowolnego typu. Można je budować na działkach budowlanych z symbolem dowolnego typu budynku miejskiego. Budynki uniwersalne **nie liczą się** na potrzeby wypełniania kontraktów, punktowania żetonów sukcesu ani punktowania budynków rządowych, które dotyczą **określonego** typu budynku (mieszkalny, fabryka, laboratorium albo rządowy, chyba że mają też osobny symbol budynku danego typu), ale liczą się jako budynki miejskie pod każdym innym względem.

UWAGA! Gracz z planszą eksperymentu J nie może usuwać zasilonych budynków ze swojej planszy, aby umieszczać na mapie specjalne budynki miejskie z rynku urbanizacji. Gracz z planszą eksperymentu I albo L może usuwać swoje unikatowe budynki (odpowiednio: specjalne laboratorium albo parki), ale prawdopodobnie nie będzie to najlepsze posunięcie.

UWAGA! Specjalnych budynków miejskich można używać jako dodatkowego modułu w rozgrywkach na mapie z gry podstawowej i na mapie Australii (zob. str. 4).

PRZYKŁAD. Czerwony zagrywa płytkę akcji z akcją urbanizacji i akcją dotacji. Chce wybudować specjalny budynek miejski poziomu III, więc musi zapłacić 5 talarów (koszt wskazany na planszy rynku urbanizacji). Ma tylko 2 talary, ale dzięki akcji dotacji otrzymuje kolejne 2 talary, a ostatni brakujący talar pozyskuje, wydając 1 robotnika. Gracz usuwa ze swojej planszy laboratorium poziomu III.



Następnie Czerwony umieszcza wybrany specjalny budynek miejski w Marrakeszu na działce budowlanej z symbolem laboratorium i oznacza go swoim znacznikiem urbanizacji. Gdy później zasili ten budynek, odblokuje 2 technologie poziomu 2 (a nie 1 technologię poziomu 3, co jest standardową nagrodą za zasilenie laboratorium poziomu III).



GIBRALTAR



Obszar Gibraltaru nie ma koloru, więc żaden fragment torów nie może tworzyć z nim dopasowania kolorów. Dotyczy to nawet wielokolorowego końca fragmentu torów. Oznacza to, że w przypadku płytki połączonej z Gibraltarą gracz może wykonać maksymalnie 1 akcję z dopasowania kolorów. Większość pól torów połączonych z Gibraltarą zapewnia jednak nagrody. Gracz otrzymuje wskazaną nagrodę natychmiast po umieszczeniu płytki na takim polu (przed wykonaniem akcji).

IMPORT WĘGLA

Na mapie Gibraltaru gracze mogą importować węgiel z Turcji i Anglii. Import węgla z Turcji odbywa się według standardowych zasad, gracz musi jednak mieć dostęp do biegnącego z tego obszaru szlaku żeglugowego (zob. „Szlaki żeglugowe” str. 6).



Import węgla z Anglii (też wymagający dostępu do szlaku żeglugowego) zawsze kosztuje 2 talary za wagon, ale w ramach 1 akcji zasilania gracz może zaimportować z tego obszaru **maksymalnie 2 wagony węgla**.

NAGRODY Z ELEKTROWNI



Każda elektrownia zapewnia taką samą nagrodę za umieszczenie nucleum: gracz wybiera odblokowanie technologii poziomu 1 albo wzięcie 1 kostki uranu.

NAGRODY Z TORÓW



Na niektórych polach torów wskazane są nagrody:

- wzięcie 1 kostki uranu,
- wzięcie 2 talarów (obok Gibraltaru),
- wzięcie 1 robotnika i umieszczenie go jako polityka na polu wskazanej partii (nagrada dostępna tylko w rozgrywce z dodatkiem *Nucleum: Rada postępu*),
- zwiększenie dochodu na wskazanym torze.

Gdy gracz umieści płytkę jako fragment torów na którymś z takich pól, natychmiast otrzymuje wskazaną na nim nagrodę (przed wykonaniem akcji z dopasowania kolorów), którą rozpatruje zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli gracz otrzyma kostkę uranu, ale nie ma żadnych kopalni albo nie ma wolnych miejsc na swoich kopalniach, wymienia ją na 1 robotnika.

CESARSKIE MIASTA

UWAGA! Cztery miasta – Fez, Marrakesz (Marrakesh), Meknes i Rabat – to cesarskie miasta. Na mapie mają oznaczenie „Imperial”. Są to historyczne stolice Królestwa Marokańskiego, stanowiące pomost między europejskim przemysłem a bogactwem Afryki Zachodniej. Król Maroka sówicie nagradza za wszelkie działania modernizacyjne w tych miastach.



Wszystkie zasilone budynki w cesarskich miastach zapewniają na koniec gry dodatkowe 4 PZ. Ponadto 3 kontrakty wymagają posiadania budynków miejskich w cesarskich miastach.

ZMIANY WARUNKÓW KOŃCA GRY



W rozgrywkach 3- i 4-osobowych liczba warunków końca gry, które należy spełnić, zwiększa się o 1 (3 zamiast 2). W rozgrywkach 1- i 2-osobowych liczba warunków pozostaje bez zmian. Jeśli do rozgrywki z tym dodatkiem włączono również inne dodatki, liczba warunków jest taka sama.

ZMIANY W KOŃCOWYM PUNKTOWANIU

Końcowe punktowanie należy przeprowadzić zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi uzupełnieniami:

- Jeśli gracz zdobył technologię wojskową poziomu III, na koniec gry rozpatruje wskazany na niej efekt albo zdobywa PZ za wskazane elementy. Szczegóły opisano w „Załączniku”.
- Podczas punktowania zasilonych budynków należy pamiętać, że niektóre ze specjalnych budynków miejskich mają podobny warunek punktowania jak budynki rządowe (tj. gracz zdobywa wskazaną liczbę punktów za wszystkie budynki spełniające określony warunek, które są w tej samej sieci gracza co punktujący budynek, łącznie z nim samym i niezależnie od tego, do kogo należą). Jeśli gracz zasilil taki budynek, też go odpowiednio punktuje. Szczegóły opisano w „Załączniku”.

JESZCZE BARDZIEJ EKSPERCKI WARIANT

Gracze, którzy już dobrze poznali grę *Nucleum* oraz dodatki do niej, mogą zmierzyć się ze sobą w wariacie eksperckim. W tym wariacie gracze nie wybierają eksperymentów jak dotychczas ani nie otrzymują losowych kontraktów początkowych. Zamiast tego podczas przygotowania gry należy odkryć tyle kontraktów początkowych, ilu jest graczy. Następnie w kolejności rozgrywania tur gracze licytują się jawnie punktami zwycięstwa o pierwszeństwo wyboru eksperymentu. Licytacja przebiega w następujący sposób: zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz deklaruje określoną liczbę PZ, która jest wyższa od oferty poprzedniego gracza, albo pasuje. Gracz, który pasuje jako pierwszy, będzie wybierał ostatni, ale nie traci żadnych PZ. Kolejny pasujący gracz traci liczbę PZ równą swojej ostatniej ofercie i będzie wybierał eksperyment jako przedostatni itd. Gracze muszą zanotować (w dowolny sposób), ile tracą PZ, aby odjąć je od swojego wyniku na koniec gry przed wyłonieniem zwycięzcy. Na koniec w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania tur każdy gracz wybiera 1 z odkrytych kontraktów początkowych i umieszcza go w dowolnym gnieździe po prawej stronie swojej planszy (nie otrzymuje widniejącej przy nim nagrody).

PRZYKŁAD. Gracze A, B, C i D licytują się o pierwszeństwo wyboru eksperymentów. A deklaruje 1 PZ, B – 3 PZ, C – 4 PZ, D – 6 PZ, A – 7 PZ, B pasuje. B, który spasował jako pierwszy, będzie wybierał eksperyment jako ostatni i nie traci żadnych PZ. Licytacja trwa. C deklaruje 8 PZ, D – 10 PZ, A pasuje. A będzie wybierał jako trzeci i traci swoją ostatnią ofertę, czyli 7 PZ. Zostało dwóch licytujących. C oferuje 11 PZ, D – 12 PZ, C – 15 PZ, D pasuje. D traci zatem 12 PZ i będzie wybierał jako drugi, podczas gdy C traci 15 PZ i wybiera eksperyment jako pierwszy. Stracone PZ gracze odejmą od swoich wyników na koniec gry przed wyłonieniem zwycięzcy. Po licytacji i wyborze eksperymentów gracze wybierają kontrakty początkowe. Pierwszy wybiera gracz ostatni, czyli D, potem C, B i A. Następnie rozpoczyna się rozgrywka – gracz A rozgrywa 1. turę.

ZAŁĄCZNIK

ŻETONY SUKCESU



Zdobywasz PZ za każdy swój specjalny budynek miejski na mapie (zasilony lub nie).

SREBRNE KONTRAKTY



(C71) Jeśli masz 2 budynki miejskie (zasilone lub nie) w cesarskich miastach (imperial), odblokowujesz technologię poziomu 1.



(C72) Jeśli masz Lizbonę (Lisboa) i Madryt w tej samej sieci, zdobywasz 4 PZ i otrzymujesz dowolną z nagród widniejących przy gniazdach na kontrakty (nie ma znaczenia, czy w gnieździe jest kontrakt).

ZŁOTE KONTRAKTY



(C73) Jeśli masz Bilbao i Walencję (Valencia) w tej samej sieci, zdobywasz 6 PZ i otrzymujesz podwojoną dowolną z nagród widniejących przy gniazdach na kontrakty (nie ma znaczenia, czy w gnieździe jest kontrakt).



(C74) Jeśli masz 3 zasilone budynki miejskie w cesarskich miastach (imperial), zdobywasz 5 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.

FIOLETOWE KONTRAKTY











(C75) Jeśli masz zasilony budynek miejski w każdym z 4 cesarskich miast (imperial), zdobywasz 7 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.



(C76) Jeśli masz Bragę i Malagę w tej samej sieci, zdobywasz 10 PZ i wykonujesz akcję podpisania umowy.

KONTRAKTY WOJSKOWE

	(MC1) Jeśli masz Saragossę (Zaragoza) i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.
	(MC2) Jeśli masz Porto i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.
	(MC3) Jeśli masz 3 budynki mieszkalne (zasilone lub nie) i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.
	(MC4) Jeśli masz 2 zasilone fabryki i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.

	(MC5) Jeśli masz zasilone laboratorium i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.
	(MC6) Jeśli masz 2 specjalne budynki miejskie (zasilone lub nie) i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.
	(MC7) Jeśli masz 2 turbiny i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.
	(MC8) Jeśli masz 3 statki i Gibraltar w tej samej sieci, otrzymujesz żeton technologii wojskowej znajdujący się poniżej tego kontraktu.

TECHNOLOGIE WOJSKOWE

POZIOM	TECHNOLOGIA	EFEKT
I		(T1A) Za każdy swój umieszczony statek natychmiast zwiększ dowolny dochód o 1 pole. Od tej chwili za każdym razem, gdy umieścisz statek, otrzymasz tę nagrodę.
I		(T1B) Za każdy swój umieszczony statek natychmiast weź 1 talara i 1 żeton osiągnięcia. Od tej chwili za każdym razem, gdy umieścisz statek, otrzymasz tę nagrodę.
I		(T1C) Gdy wykonujesz akcję zasilania, zapłać w sumie 2 talary mniej za import węgla (jest to dodatkowa zniżka, która kumuluje się z innymi zniżkami). Ponadto traktuj każdą elektrownię, jakby miała o 1 nucleum więcej. Innymi słowy elektrownia może przetworzyć o 1 kostkę uranu więcej. Oznacza to, że elektrownie bez nucleum też mogą przetwarzać uran.
II		(T2A) Gdy przeprowadzasz doładowanie, jako jego ostatni krok weź 2 kostki uranu albo odblokuj technologię poziomu 2.
II		(T2B) Za każdy swój specjalny budynek miejski na mapie natychmiast weź za darmo 1 płytkę akcji z oferty (uzupełnij ofertę po wzięciu każdej płytki). Od tej chwili za każdym razem, gdy zbudujesz specjalny budynek miejski, otrzymasz tę nagrodę.
II		(T2C) Gdy wykonujesz akcję zasilania, produkujesz 2 dodatkowe jednostki energii.
III		(T3A) Na koniec gry wybierz 1 z opcji: wszystkie mnożniki na torze osiągnięć są dla Ciebie wyższe o 1 ALBO mnożniki dla wszystkich Twoich znaczników sukcesu znajdujących się na polu „13” albo wyżej są wyższe o 2.
III		(T3B) Na koniec gry zdobywasz 4 PZ za każdy swój zbudowany specjalny budynek miejski (zasilony lub nie).
III		(T3C) Na koniec gry zdobywasz 5 PZ za każdy tor dochodu, na którym znacznik znajduje się na 1 z 3 ostatnich pól.

SPECJALNE BUDYNKI MIEJSKIE



Po zasileniu wykonaj akcję industrializacji ze zniżką 1 robotnika.
Koniec gry: 2 PZ.



Po zasileniu weź 4 robotników.
Koniec gry: 3 PZ.



Po zasileniu odblokuj technologię poziomu 2. Otrzymujesz dowolną z nagród widniejących przy gniazdach na kontrakty (nie ma znaczenia, czy w gnieździe jest kontrakt).
Koniec gry: 5 PZ.



Po zasileniu zwiększ dochód: robotnicy o 3 pola. Otrzymujesz potrójną dowolną z nagród widniejących przy gniazdach na kontrakty (nie ma znaczenia, czy w gnieździe jest kontrakt).
Koniec gry: 9 PZ.



Po zasileniu weź 4 talary.
Koniec gry: 4 PZ.



Po zasileniu zwiększ dochód: talary o 1 pole. Od tej chwili zawsze podczas akcji zasilania masz 1 darmowy wagon węgla (ten budynek musi być połączony z elektrownią, której używasz).

Jeśli ten budynek jest zasilony, liczy się jako kopalnia węgla na potrzeby wypełniania kontraktów i punktowania programów partii (w rozgrywkach z dodatkami *Nucleum: Australia* lub *Nucleum: Rada postępu*). Wciąż liczy się też jako budynek.

Koniec gry: 4 PZ.



Po zasileniu zwiększ dowolny dochód o 2 pola (możesz rozdzielić postęp między różne tory). Odwrócenie tego żetonu liczy się jako zbudowanie kopalni uranu, więc zdobywasz odpowiednią liczbę kostek uranu.

Jeśli ten budynek jest zasilony, liczy się jako kopalnia uranu, w tym na potrzeby wypełniania kontraktów, punktowania programów partii i punktowania żetonów sukcesu, a także podczas akcji industrializacji na potrzeby określenia liczby zdobytych kostek uranu. Może pomieścić 3 kostki uranu. Wciąż liczy się też jako budynek.

Koniec gry: 4 PZ.



Po zasileniu zwiększ dochód: talary o 4 pola. Natychmiast rozegraj dodatkową turę, zagrywając kolejną płytkę akcji na swoją planszę (nie jako fragment torów). W tej dodatkowej turze też możesz wypełnić kontrakt.
Koniec gry: 9 PZ.



Po zasileniu wykonaj za darmo akcję rozwoju.
Koniec gry: 4 PZ.



Po zasileniu weź 2 specjalne płytki akcji leżące obok rynku urbanizacji.
Koniec gry: 4 PZ.



Po zasileniu odblokuj 2 technologie poziomu 2.
Koniec gry: 5 PZ.



Po zasileniu zwiększ dochód: PZ o 4 pola.
Koniec gry: zdobywasz 1 PZ za każdy zasilony budynek miejski (łącznie z nim) w tej samej sieci co ten budynek.



Po zasileniu weź 4 dodatkowe żetony osiągnięć.
Koniec gry: 2 PZ.



Po zasileniu zwiększ dowolny dochód o 2 pola (możesz rozdzielić postęp między różne tory).
Koniec gry: zdobywasz 1 PZ za każdy specjalny budynek miejski (zasilony lub nie) w tej samej sieci co ten budynek (łącznie z nim).



Po zasileniu zwiększ dowolny dochód o 2 pola (możesz rozdzielić postęp między różne tory).
Koniec gry: zdobywasz 2 PZ za każdy swój zbudowany budynek miejski poziomu III i IV (zasilony lub nie; łącznie z tym budynkiem).



Po zasileniu zwiększ dowolny dochód o 3 pola (możesz rozdzielić postęp między różne tory).
Koniec gry: zdobywasz 4 PZ za każdy budynek rządowy (zasilony lub nie) w tej samej sieci co ten budynek (łącznie z nim).



BARON VON AUTOMAT NA GIBRALTARZE

Zasady gry w trybie solo z gry podstawowej nie ulegają zmianie. Grę należy przygotować według zasad dodatku Nucleum: Gibraltar oraz zasad trybu solo z gry podstawowej (jeśli dodatkowa karta przygotowania, dobrana w celu umieszczenia budynku miejskiego Barona, wskazuje miasto, w którym są tylko działki z czerwoną obwódką i specjalne działki budowlane, należy dobrać kolejną kartę). Do płytek akcji Barona należy wstawić specjalną płytkę morskiej dostawy. Płytkę dyrektywy specjalnej nadal pełni rolę blokady. Baron otrzymuje 4 statki w swoim kolorze. Koniec gry zostaje aktywowany w 2 sytuacjach:

- Na czerwonych flagach znajdują się 2 (a nie 3) z 4 znaczników warunków końca gry.
- Baron przeprowadził doładowanie 3 razy (a w grze przeciwko 2 Baronom – obaj przeprowadzili je 3 razy).

W obu sytuacjach należy dokończyć bieżącą rundę, a następnie gracz i Baron rozgrywają jeszcze po 1 turze, tak jak w grze wieloosobowej. W swojej ostatniej turze Baron wykonuje za darmo 2 akcje zasilania, zamiast podejmować standardowy wybór działania.

TURA POŁOŻENIA FRAGMENTU TORÓW

Gdy Baron umieszcza płytkę na polu torów z nagrodą 2  otrzymuje 2 robotników. A gdy umieszcza płytkę na polu torów z nagrodą 2 , otrzymuje 2 talary. Baron ignoruje wszystkie pozostałe nagrody wskazane na polach torów.

GIBRALTAR I KONTRAKTY WOJSKOWE

Gdy Baron umieszcza płytkę jako fragment torów i ustala dopasowanie, traktuje Gibraltar jak miasto wielokolorowe (inaczej niż gracz) i rozpatruje akcję z przylegającego do niego końca płytki.

Gdy Baron przeprowadza doładowanie, a Gibraltar należy do 1 z jego sieci, pozyskuje kontrakt wojskowy. Należy dobrać kartę logiki i skorzystać z kryterium wyboru, aby określić, czy Baron pozyskuje kontrakt z przypisaną technologią najniższego czy najwyższego dostępnego poziomu, przy czym poziom technologii nie może być wyższy niż liczba przeprowadzonych doładowań, łącznie z aktualnym (tj. podczas pierwszego i drugiego doładowania Baron nie może pozyskać kontraktu z przypisaną technologią wojskową poziomu III). Baron zabiera pozyskane żetony, ale kontrakty wojskowe nie liczą się do puli zakrytych kontraktów w jego obszarze gry. Baron nie otrzymuje żadnych korzyści związanych z pozyskaną technologią. Zamiast tego otrzymuje nagrodę odpowiadającą jej poziomowi:

- poziom I – Baron otrzymuje 2 talary i 2 robotników;
- poziom II – Baron wykonuje akcję urbanizacji, a następnie akcję zasilania (obydwie za darmo);
- poziom III – Baron otrzymuje 12 PZ.

SPECJALNE BUDYNKI MIEJSKIE

Gdy Baron wykonuje akcję **urbanizacji** najpierw należy sprawdzić rynek urbanizacji. Jeśli jest dostępny specjalny budynek miejski odpowiadający pod względem typu i poziomu budynkowi miejskiemu, który Baron chce teraz zbudować, Baron płaci 1 dodatkowego talara, aby zbudować ten

specjalny budynek miejski (zgodnie ze standardowymi zasadami należy usunąć budynek miejski, który zostaje w ten sposób zastąpiony). Jeśli Baron nie ma wystarczającej liczby talarów, aby zapłacić dodatkowy koszt, albo użył już 4 swoich znaczników urbanizacji, ignoruje rynek urbanizacji i kontynuuje rozpatrywanie akcji.

Gdy Baron umieszcza specjalny budynek miejski na mapie, w pierwszej kolejności wybiera specjalną działkę budowlaną (dopiero potem bierze pod uwagę działki budowlane odpowiadające typowi budynku).

Gdy Baron wybiera miasto, w którym umieści budynek miejski, korzysta z następującej listy preferencji:

1. Miasto połączone linią kolejową z elektrownią (najlepiej z nucleum).
2. Cesarskie miasto (imperial).
3. Nowe miasto.
4. Kryterium wyboru z karty logiki.

Gdy Baron wykonuje akcję **zasilania**, korzysta z następującej listy preferencji:

1. Budynek rządowy.
2. Specjalny budynek miejski.
3. Najniższe zapotrzebowanie na energię.
4. Neutralny budynek miejski.
5. Kryterium wyboru z karty logiki.

Gdy Baron zasilą specjalny budynek miejski, natychmiast otrzymuje tyle PZ, ile żetonów osiągnąć zapewniłaby ta akcja (dodatkowo do PZ, które otrzyma podczas końcowego punktowania).

SPECJALNA PŁYTKA MORSKIEJ DOSTAWY

Jeśli Baron wybierze specjalną płytkę morskiej dostawy, wykonuje przedstawioną na niej akcję (umieszczenie statku – zob. niżej), a następnie rozpatruje płytkę leżącą bezpośrednio po jej prawej stronie (tak jakby wskazał ją rzut kością). Jeśli następną płytką jest blokada, Baron rezygnuje z rozpatrzenia dodatkowej płytki. Po rozpatrzeniu specjalnej płytki morskiej dostawy i płytki dodatkowej obie płytki (albo tylko pierwszą, jeśli drugiej użyto do budowy torów albo była blokadą) należy przesunąć na koniec rzędu, zachowując ich dotychczasową kolejność. Specjalna płytkę morskiej dostawy nigdy nie może być użyta do położenia fragmentu torów, więc jej rozpatrzenie zawsze wiąże się z rozegraniem standardowej tury. Jeśli Baron ma wybór, akcja umieszczenia statku znajduje się na początku jego listy preferencji, przed wszystkimi innymi akcjami.

AKCJA UMIESZCZENIA STATKU

Baron wybiera szlak żeglugowy, na którym jest najmniej statków. W przypadku remisu korzysta z kryterium wyboru na karcie logiki, biorąc pod uwagę numerację szlaków.

- Jeśli na wybranym szlaku żeglugowym znajduje się statek gracza, Baron płaci 1 talara do puli. Statki neutralne oraz statki należące do drugiego Barona nie zwiększają tego kosztu. Jeśli Baron nie ma 1 talara, ignoruje szlaki ze statkami gracza.
- Jeśli nie jest możliwe umieszczenie statku Barona (wszystkie jego statki są na szlakach albo na każdym szlaku z najmniejszą liczbą statków są statki gracza, a Baron nie ma 1 talara), Baron nie wykonuje tej akcji. Jeśli zaniechana akcja wynikała ze specjalnej płytki morskiej dostawy, Baron nadal rozpatruje płytkę leżącą bezpośrednio po jej prawej stronie.