

NUCLEUM

INSTYTUT BADAŃ
NAD ENERGIA

Wraz z nadejściem XX wieku świat zmienił się na zawsze. Dzięki rewolucji uranowej nastąpiła nowa era dobrobytu. Bogaci, potężni, wolni duchem... Wszyscy oni chcą zaznać nowego życia. Na szczęście konsorcja energetyczne działające na całym świecie – od Saksonii po Australię – bardzo chętnie sprzedają swoje akcje w zamian za dodatkowe inwestycje. Mając do dyspozycji nowe niewyczerpane źródła finansowania, coraz więcej przedsiębiorców odważyło się przeprowadzić własny eksperyment i wytyczyć własną świetlistą ścieżkę do sukcesu! Jednak ambicja to za mało, aby dotrzeć na szczyt. Patroni oferują swoje bogactwo i wiedzę, aby pomóc Ci osiągnąć nowy poziom i stać się najbardziej szanowanym przedsiębiorcą naszych czasów!

Nucleum: Instytut Badań nad Energią to dodatek do podstawowej gry *Nucleum*, który wprowadza 8 nowych eksperymentów i karty patronów o potężnych zdolnościach.

Wszystkie nowe eksperymenty są kompatybilne z wcześniejszymi dodatkami *Nucleum: Australia*, *Nucleum: Rada postępu* i *Nucleum: Patroni*.

ELEMENTY

8 NOWYCH EKSPERYMENTÓW, W KAŻDYM Z NICH:



PLANSZA EKSPERYMENTU
I 8 ŻETONÓW TECHNOLOGII
(16 dla eksperymentu K)



ŻETON EFEKTU TURBINY



5 STARTOWYCH
PŁYTEK AKCJI



PŁYTKA MORSKIEJ
DOSTAWY
DO GRY Z DODATKIEM
NUCLEUM: AUSTRALIA



ZAMIENNIK
STARTOWEJ PŁYTKI
AKCJI DO GRY
Z DODATKIEM
NUCLEUM: RADA
POSTĘPU



6 KART PATRONÓW DLA EKSPERYMENTÓW
Z GRY PODSTAWOWEJ I Z DODATKU
NUCLEUM: RADA POSTĘPU



NOTES PUNKTACJI



NAKŁADKA NA PLANSZĘ BOCZNĄ

HANDLOWCZYNI (EKSPERYMENT G)



KARTA PATRONA
DLA BARONA
(5 dla eksperymentu K,
eksperyment J nie ma
takiej karty)



PŁYTKA AKCJI
WIĄZANEJ:
PODPISANIE UMOWY

DODATKOWE ELEMENTY DLA EKSPERYMENTÓW:

NACZELNIK KOPALNI (EKSPERYMENT H)



ROZSZERZENIE PLANSZY GRACZA (H)



4 DODATKOWE ŻETONY KOPALNI
(PO 1 W KAŻDYM KOLORZE
GRACZA)



4 DODATKOWE ŻETONY TURBIN
(PO 1 W KAŻDYM KOLORZE
GRACZA)

MISTRZYNI SZPIEGOSTWA (EKSPERYMENT J)



ZNACZNIK
OBECNOŚCI



12 ŻETONÓW
SPECJALNYCH BUDYNKÓW
NEUTRALNYCH (J)

GENIUSZE (EKSPERYMENT K)



DODATKOWA PŁYTKA
DYREKTYWY SPECJALNEJ



15 ŻETONÓW PUNKTÓW
TECHNOLOGICZNYCH



2 SPECJALNE
PŁYTKI AKCJI

GŁÓWNY KSIĘGOWY (EKSPERYMENT M)



2 PŁYTKI STAŁEGO POTENCJAŁU



28 ŻETONÓW PUNKTÓW SPECJALNYCH
(20 O WARTOŚCI „1” I 8 O WARTOŚCI „5”)

GUVERNATORKA (EKSPERYMENT I)



2 PŁYTKI
CHWILOWEGO
POTENCJAŁU



4 SPECJALNE ŻETONY
LABORATORIÓW
(PO 1 W KAŻDYM
KOLORZE GRACZA)

URBANISTKA (EKSPERYMENT L)



PŁYTKA AKCJI WIĄZANEJ: PARK



16 ŻETONÓW BUDYNKÓW
(PO 4 W KAŻDYM KOLORZE GRACZA)

UWAGA! Uczony (eksperyment N) nie dysponuje żadnymi specjalnymi elementami.

PRZYGOTOWANIE GRY

Nakładkę planszy bocznej należy umieścić na odpowiednim miejscu w obszarze końca gry.

Zamiast punktu 13 w opisie przygotowania do gry podstawowej (wybór eksperymentów) należy zastosować poniższy zapis:

- Należy odkryć losowe plansze eksperymentów w liczbie o 1 większej od liczby graczy.
 - Dla zbalansowanej rozgrywki zalecamy grę według zasad wariantu eksperckiego opisanego na str. 4.
 - Ewentualnie gracze mogą wybrać plansze eksperymentów w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od ostatniego gracza.
- Każdy gracz bierze planszę eksperymentu, odpowiadając jej żetony technologii, żeton efektu turbiny, startowe płytki akcji i pomoc gracza: eksperyment.
 - W rozgrywce z dodatkiem *Nucleum: Rada postępu* startowe płytki akcji należy zamienić zgodnie z instrukcją tego dodatku na zamienniki startowych płytek akcji z symbolem akcji dworu. W przeciwnym razie te zamienniki należy odłożyć do pudełka. W przypadku większości eksperymentów zamianie podlega płytka z akcją dotacji „Zapłać 1 talara, aby zwiększyć dowolny dochód o 1”. Wyjątki zostały opisane w tej instrukcji.
 - W rozgrywce z dodatkiem *Nucleum: Australia* do gry należy dołączyć specjalną płytkę akcji morskiej dostawy. W przeciwnym razie należy ją odłożyć do pudełka.
 - Jeśli któryś z graczy wybrał eksperyment z niniejszego dodatku, musi uwzględnić zasady z rozdziału „Nowe eksperymenty”, które mogą wpłynąć na przygotowanie do gry.
- Przygotowanie planszy gracza należy dokończyć według zapisów w punktach 13A–13C w instrukcji do gry podstawowej.



OCENA TRUDNOŚCI EKSPERYMENTÓW

Poniższa tabela porównuje eksperymenty pod względem doświadczenia, jakie powinni mieć gracze, aby grać z nimi efektywnie.

Eksperyment	Potrzebne doświadczenie
Eksperyment A – Bankier	◆◆◆◆
Eksperyment B – Przedsiębiorcy	◆◆◆◆
Eksperyment C – Wynalazczyni	◆◆◆◆
Eksperyment D – Wiceminister	◆◆◆◆
Eksperyment E – Radny	◆◆◆◆
Eksperyment F – Inżynierka	◆◆◆◆
Eksperyment G – Handlowczyni	◆◆◆◆
Eksperyment H – Naczelnik kopalni	◆◆◆◆

Eksperyment I – Gubernatorka	◆◆◆◆
Eksperyment J – Mistrzynie szpiegostwa	◆◆◆◆
Eksperyment K – Geniusze	◆◆◆◆
Eksperyment L – Urbanistka	◆◆◆◆
Eksperyment M – Główny księgowy	◆◆◆◆
Eksperyment N – Uczony	◆◆◆◆

NOWE EKSPERYMENTY

HANDLOWCZYNI

Dodatkowe przygotowanie. Przygotowując stosy srebrnych i złotych kontraktów (punkty 6C–6D przygotowania gry podstawowej), należy dodać po 1 kontrakcie każdego typu. Innymi słowy, należy przygotować 7/10/13 srebrnych i 11/13/17 złotych kontraktów odpowiednio dla gry 2-/3-/4-osobowej. Należy pamiętać, aby w grze z dodatkiem *Nucleum: Australia* dodać po 2 kontrakty do każdego stosu. W grze z tym dodatkiem i Handlowczynią używa się 9/12/15 srebrnych i 13/15/19 złotych kontraktów.

Płytkę akcji wiązanej: podpisanie umowy należy położyć zakrytą poniżej planszy eksperymentu.

Zmiany w przebiegu gry. Brak.

NACZELNIK KOPALNI

Dodatkowe przygotowanie. Gracz bierze rozszerzenie planszy gracza, dodatkowy żeton kopalni i dodatkowy żeton turbiny w swoim kolorze. Rozszerzenie kładzie poniżej swojej planszy eksperymentu, a dodatkowe żetony kładzie na wskazanych na nim miejscach.

Zmiany w przebiegu gry. Po odblokowaniu technologii z rozszerzeniem planszy gracza gracz może zbudować dodatkową kopalnię i turbinę zgodnie ze standardowymi zasadami.

GUBERNATORKA

Dodatkowe przygotowanie. Gracz zamienia swoje laboratorium poziomu III na specjalne laboratorium z tego dodatku. Gracz umieszcza obie płytki chwilowego potencjału zakryte poniżej planszy eksperymentu (zob. *szczegóły płytek potencjału na str. 4*).

Zmiany w przebiegu gry. Specjalne laboratorium poziomu III liczy się także jako budynek rządowy .

MISTRZYNI SZPIEGOSTWA

Dodatkowe przygotowanie. Gracz odkłada wszystkie swoje budynki miejskie do pudełka i umieszcza w ich miejsce na planszy 12 specjalnych budynków neutralnych z tego dodatku.

Następnie umieszcza znacznik obecności na dowolnym mieście na mapie z przynajmniej 1 wolną działką budowlaną. W rozgrywce z dodatkiem *Nucleum: Rada postępu* startowa płytką z akcją dworu zastępuje startową płytkę z akcją rozwoju.

Zmiany w przebiegu gry. Mistrzini szpiegostwa nie ma własnych budynków miejskich. Gdy umieszcza na mapie specjalny budynek neutralny, nie tworzy ani nie powiększa swojej sieci. Poza tym Mistrzini szpiegostwa może umieszczać na mapie kopalnie, turbiny i fragmenty torów zgodnie ze standardowymi zasadami.

Dla Mistrzini szpiegostwa **wszystkie zasilone** budynki neutralne liczą się na potrzeby wymagań kontraktów (razem z jej kopalniami, turbinami itd.). Budynki neutralne, które nie zostały jeszcze zasilone, NIE MAJĄ na Mistrzinię szpiegostwa żadnego wpływu.

Mistrzini szpiegostwa może zasilać specjalne budynki neutralne na mapie (zgodnie ze standardowymi zasadami) i budynki, które wciąż znajdują się na jej planszy gracza:

- Uznaje się, że budynki na planszy Mistrzini szpiegostwa znajdują się w mieście z jej znacznikiem obecności.
- W tym mieście musi być wolna co najmniej 1 działka budowlana.

Po zasileniu budynku na swojej planszy Mistrzini szpiegostwa zyskuje wszystkie wskazane bonusy, a następnie odwraca budynek na zasiloną stronę.

Mistrzini szpiegostwa może przenieść swój znacznik obecności w dowolnym momencie swojej tury do dowolnego miasta za cenę 4 talarów.

WAŻNE! Znacznik obecności wpływa jedynie na możliwość zasilania budynków na planszy Mistrzini szpiegostwa. Nie wpływa na żadne inne jej działania.

Mistrzini szpiegostwa może budować zarówno zasilone, jak i niezasilone specjalne budynki neutralne ze swojej planszy zgodnie ze standardowymi zasadami.

Na koniec gry Mistrzini szpiegostwa zdobywa PZ za wszystkie **wybudowane** i zasilone budynki neutralne. Mistrzini szpiegostwa ignoruje informacje o PZ za zasilone budynki ze swojej planszy gracza – nie mają do niej zastosowania.

Inni gracze mogą zasilać specjalne budynki neutralne tak, jakby były standardowymi budynkami neutralnymi, otrzymując wszystkie natychmiastowe korzyści. Punkty zostaną jednak przyznane Mistrzini szpiegostwa na koniec gry.

UWAGA! Zaleca się, aby Mistrzini szpiegostwa nie brała udziału w rozgrywkach na mniej niż 3 graczy.

GENIUSZE

Dodatkowe przygotowanie. Żetony punktów technologicznych należy umieścić w puli. Dodatkową płytkę dyrektywy specjalnej i 2 specjalne płytki akcji należy położyć zakryte poniżej planszy eksperymentu.

Zmiany w przebiegu gry. Plansza Geniuszy zawiera 16 technologii zamiast standardowych 8. Dodatkowo Geniusze korzystają z żetonów punktów technologicznych do liczenia dostępnych punktów technologicznych.

Gdy Geniusze otrzymują technologię w ramach nagrody (zazwyczaj po wypełnieniu kontraktu lub zasileniu laboratorium), otrzymują punkty technologiczne równe poziomowi zdobytej technologii **zamiast** natychmiast odblokowywać technologię lub zdobywać PZ. Żetony punktów technologicznych są ograniczone. Jeśli gracz nie może wziąć więcej, zdobyty nadmiar przepada. Raz na turę, w dowolnym jej momencie, Geniusze mogą wydać punkty technologiczne, aby odblokować 1 technologię. W tym celu gracz wydaje tyle punktów technologicznych, ile wynosi poziom odblokowywanej technologii.

Geniusze mogą spełnić warunek końca gry „Przynajmniej 1 z graczy odblokował wszystkie 8 technologii” dopiero po odblokowaniu wszystkich 16 technologii.

W rozgrywce z dodatkiem *Nucleum: Rada postępu* i programem partii punkującym odblokowane technologie Geniusze zdobywają 1 PZ za każde 2 odblokowane technologie (zamiast 1 PZ za każdą odblokowaną technologię).

URBANISTKA

Dodatkowe przygotowanie. Budynki mieszkalne oraz fabryki poziomów II i III należy odłożyć do pudełka i wymienić je na parki. Płytkę akcji związanej: park należy położyć zakrytą poniżej planszy eksperymentu.

Zmiany w przebiegu gry. Parki zapewniają za ich zasilenie inne nagrody i punkty na koniec gry niż żetony, które zastąpiły.

GŁÓWNY KSIĘGOWY

Dodatkowe przygotowanie. W puli należy umieścić wszystkie żetony punktów specjalnych. Gracz umieszcza obie płytki stałego potencjału zakryte poniżej planszy eksperymentu (zob. *szczególne płytki potencjału na str. 4*).

Zmiany w przebiegu gry. Gdy gracz przesuwając **dowolny znacznik dochodu za ostatnie pole toru** i zdobywa PZ, nie zaznacza tych PZ na torze punktacji. W zamian bierze żetony punktów specjalnych. Tych żetonów używa się tylko w tym celu. Wszystkie inne zdobywane PZ gracz odnotowuje na torze punktacji zgodnie ze standardowymi zasadami.

Na koniec gry, podczas końcowego punktowania, gracz dodaje zdobyte punkty specjalne do swojego wyniku. **Jeśli gracz ma odblokowaną technologię M8, zdobywa dodatkowe PZ w zależności od liczby zdobytych punktów specjalnych.**

UCZONY

Dodatkowe przygotowanie. W rozgrywce z dodatkiem *Nucleum: Rada postępu* startowa płytką z akcją dworu zastępuje startową płytkę z akcją dotacji dochód: robotnicy.

NOWE ELEMENTY

PŁYTKI AKCJI WIĄZANYCH (HANDLOWCZYNI I URBANISTKA)

Gracze mogą pozyskiwać te płytki dzięki technologiom. Pozwalają one na wykonanie widocznej na nich akcji, a następnie (opcjonalnie) zagranie innej płytki akcji niż płytka akcji związanej **na wierzch** użytej właśnie płytki i jej rozpatrzenie (zob. *dodatkowe zasady 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 (dotyczy także specjalnej płytki akcji morskiej dostawy z dodatku *Nucleum: Australia*).
- Gracz może zagrać płytkę dyrektywy specjalnej na wierzch płytki akcji związanej.
- Gracz musi w pełni wykonać akcję widniejącą na płycie akcji związanej, zanim umieści na niej kolejną płytkę akcji i wykona jej akcję.
- Płytki akcji związanych **należy traktować** jak płytki akcji na potrzeby wypełniania kontraktów, punktowania żetonów sukcesu i punktowania technologii.
- Gracz nie może wypełnić dodatkowego kontraktu w tej samej turze dzięki użyciu płytki akcji związanej.



PŁYTKI POTENCJAŁU (GUBERNATORKA I GŁÓWNY KSIĘGOWY)

Gracze mogą pozyskiwać te płytki dzięki technologiom. Ich zadaniem jest wypełnienie pól na płytce akcji, aby ułatwić skorzystanie z dobrze rozwiniętych torów dochodu podczas doładowania.



Płytki **chwilowego potencjału** są jednorazowego użytku. Gracz może użyć 1 albo obu płytek w trakcie wybranego doładowania, umieścić je na pierwszych od lewej pustych polach na płytce akcji (dla zwiększenia dochodu) i usunąć je z gry po jego zakończeniu.



Płytki **stałego potencjału**: natychmiast po ich odblokowaniu gracz umieszcza je na skrajnie lewych polach na płytce akcji nad swoją planszą, gdzie pozostają już do końca gry (nie są usuwane podczas doładowania). Jeśli na tych polach znajdują się płytki akcji, gracz przesuwa je w prawo, robiąc miejsce dla płytek potencjału.

Jeśli wszystkie pola na płytce akcji są zajęte, gracz może, jeśli chce, zagrywać płytki akcji na wierzch płytek potencjału, aby opóźnić doładowanie. Jeśli na wszystkich polach u góry planszy znajdują się płytki akcji (także na płytkach potencjału), gracz nie może zagrywać więcej płytek akcji.

Płytki potencjału nie są płytkami akcji i dlatego **nie są liczone** jako takie na potrzeby kontraktów i żetonów sukcesu.

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 gra toczy się także z dodatkiem *Nucleum: Australia*, nadal obowiązuje liczba warunków przedstawiona tutaj.

WARIANT EKSPERCKI

Gracze, którzy już dobrze poznali grę *Nucleum* oraz jej dodatki, mogą zmierzyć się ze sobą w wariantcie eksperckim. W tym wariantcie gracze nie wybierają eksperymentów, ale licytują się jawnie punktami zwycięstwa o pierwszeństwo ich wyboru. 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. W grze 4-osobowej gracz, który spasuje jako pierwszy, będzie wybierał ostatni. Kolejny pasujący gracz traci liczbę PZ równą swojej ostatniej ofercie i będzie wybierał eksperyment jako trzeci itd. W grze 3-osobowej tylko gracze, którzy jako dwaj pierwsi będą wybierać eksperyment, tracą PZ w wysokości swojej ostatniej oferty. W grze 2-osobowej PZ traci tylko zwycięzca licytacji. Gracze muszą zadbać o zanotowanie (w dowolny sposób) swoich straconych PZ, aby odjąć je od swojego wyniku na koniec gry przed wyłonieniem zwycięzcy.

Wariant ekspercki nie działa w grze solo.

UWAGA! Powyższy wariant ekspercki jest identyczny z tym opisanym w dodatkach *Nucleum: Australia* i *Nucleum: Rada postępu*.

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 spasuwał 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. Wszystkie tracone PZ są odejmowane od wyniku graczy na koniec gry przed wyłonieniem zwycięzcy.

KARTY PATRONÓW

KIM SĄ PATRONI?

Każda karta patrona przynależy do planszy konkretnego eksperymentu. Wszystkie plansze eksperymentów w tym dodatku są nazywane od profesji ich patronów. Eksperymenty z gry podstawowej także mają swoich patronów:

- Eksperyment A → Bankier
- Eksperyment B → Przedsiębiorczy
- Eksperyment C → Wynalazczyni
- Eksperyment D → Wiceminister
- Eksperyment E → Radny (wymaga planszy dworu z dodatku *Nucleum: Rada postępu*).
- Eksperyment F → Inżynierka

Na każdej karcie patrona widnieje jego profesja związana z danym eksperymentem, zdolność oraz wizerunek. Opis wszystkich patronów znajduje się na dalszych stronach instrukcji.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Podczas przygotowania gracze muszą uzgodnić, czy będą korzystać ze zdolności patronów opisanych w następnym rozdziale. Następnie, jeśli gra toczy się bez dodatku *Nucleum: Rada postępu*, kartę Radnego należy zostawić w pudełku. Podobnie z kartą Inżynierki, jeśli w grze nie występuje eksperyment F. Gracze muszą także ustalić, w jaki sposób dokonają wyboru eksperymentów:

- **Zgodnie z zasadami opisanymi na początku tej instrukcji (punkt 1B).** Gracz bierze wszystkie elementy należące do wybranego eksperymentu wraz z przynależnym mu patronem.
- **Zgodnie z zasadami wariantu eksperckiego.** W tym przypadku po licytacji gracz bierze także odpowiednią kartę patrona. Gracze mogą w zamian zastosować następującą zasadę: karty patronów należy potasować i losowo dobrać tyle kart, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Następnie gracze przeprowadzają licytację zgodnie z zasadami wariantu eksperckiego. Gracze wybierają eksperymenty tylko spośród tych powiązanych z dobranymi patronami.
- **Losowo.** Każdemu z graczy należy rozdać losową kartę patrona i przynależną mu planszę eksperymentu. Gracze biorą wszystkie elementy związane z ich eksperymentem i kontynuują standardowe przygotowanie gry.

Jeśli gra toczy się z dodatkiem *Nucleum: Patroni*, niektóre eksperymenty mają po 2 dostępne karty patronów. Gracze mogą zdecydować, którą z 2 kart włączą do gry dla każdego z tych eksperymentów. W wariantcie eksperckim pomiędzy kartami należy wybrać losowo przed rozpoczęciem przygotowania gry.

ZDOLNOŚCI PATRONÓW

Oprócz profesji patrona, na jego karcie znajduje się także jednorazowa zdolność, której gracz może użyć, płacąc PZ. Gracz może skorzystać ze zdolności swojego patrona tylko raz w trakcie gry, w dowolnym momencie swojej tury. Po użyciu zdolności zalecamy odwrócenie karty patrona, aby przez pomyłkę nie aktywować jej ponownie.

Zdolności patronów:

- **Bankier (A)** – Podczas akcji zasilania wydaj 6 PZ, aby użyć do 3 swoich kostek uranu niepołączonych z wybraną elektrownią.
- **Przedsiębiorczy (B)** – Podczas akcji industrializacji wydaj 3 PZ, aby wykonać dodatkową akcję industrializacji.
- **Wynalazczyni (C)** – Wydaj 5 PZ. Od tej chwili traktuj tę kartę jak zasilony budynek na potrzeby wszystkich punktowań i kontraktów (ale nieznajdujący się w żadnym mieście). To działanie liczy się jako akcja zasilania, więc mają zastosowanie efekty odblokowanych technologii odnoszących się do tej akcji i odblokowanej 2. turbiny.
- **Wiceminister (D)** – Wydaj 8 PZ, aby bez ponoszenia dodatkowego kosztu wziąć płytkę akcji z wierzchu stosu i 1 robotnika ze swojej rezerwy. Natychmiast umieść tę płytkę jako fragment torów i rozpatrz jej efekty zgodnie ze standardowymi zasadami. Możesz umieścić tę płytkę tylko na linii złożonej z 2 albo 3 pól torów.
- **Radny (E)** – Wydaj 4 PZ, aby usuwając polityków z partii podczas królewskiego punktowania, ochronić 1 ze swoich polityków, który nie jest liderem.
- **Inżynierka (F)** – Wydaj 4 PZ, aby odzyskać wykorzystaną płytkę akcji wiążanej znad swojej planszy.
- **Handlowczy (G)** – Wydaj 3 PZ, aby wziąć 1 złoty kontrakt z pudełka i umieścić go w swoim obszarze gry jako wypełniony kontrakt. Aktywuj wszystkie technologie odnoszące się do brania i wypełniania kontraktów. Nie otrzymujesz jednak nagród ani z kontraktu, ani z żadnego gniazda na kontrakty.
- **Naczelnik kopalni (H)** – Wydaj 5 PZ, aby odblokować technologię poziomu 1.
- **Gubernatorka (I)** – Wydaj 3 PZ, aby wziąć najtańszą płytkę akcji.
- **Mistrzynie szpiegostwa (J)** – Wydaj 3 PZ, aby wykonać akcję zasilania budynku na swojej planszy według specjalnych zasad Mistrzynie szpiegostwa.
- **Geniusze (K)** – Wydaj 1 PZ, aby używając płytki dyrektywy specjalnej, otrzymać zniżkę 3 talarów zamiast 1.
- **Urbanistka (L)** – Wydaj 3 PZ, aby wziąć 2 z 4 następujących nagród: 2 talary / 1 robotnik / 1 kostka uranu / 2 żetony osiągnięć.
- **Główny księgowy (M)** – Wydaj 4 PZ, aby przesunąć znaczniki na 2 różnych torach dochodu o 1 pole.
- **Uczony (N)** – Wydaj 4 PZ, aby umieścić kopalnię / turbinę / budynek miejski w mieście, w którym masz co najmniej 1 żeton tego samego typu. Zapłać koszt zniżką 1 talara / 1 robotnika.

POZNAJCIE PATRONÓW



BANKIER

Opierając się na swym bogatym doświadczeniu w sztuce pomnażania pieniędzy, Bankier był pierwszym z tych, którzy rozpoznali potencjał oferowany przez nową technologię. Już od samego początku przewidywał dalekosiężny wpływ, jaki nucleum wywrze na świat. Nie tracił więc czasu i opracował kompleksową strategię, która miała nie tylko napędląć jego kieszenie, ale także zwrócić uwagę samego króla, zapewniając Bankierowi w ten sposób znaczącą pozycję na salonach.

Jego strategiczna dalekowzroczność pozwoliła mu rozszerzyć swoją strefę wpływów nawet na odległe brzegi Australii, gdzie ustanowił kolejny przyczółek dla swojego rozwijającego się imperium finansowego. Dzięki rozległej sieci znajomości zasięg działalności Bankiera stał się praktycznie nieograniczony, co pozwoliło mu przeprowadzić inicjatywom rozwoju miast z nieznaczącą efektywnością, konsekwentnie zapewniając znaczne oszczędności kosztów.

Co więcej, spryt i zmysł biznesowy podpowiedziały mu, aby zamiast na władzy skupić się na intratnych okazjach, które mogły mu zapewnić znaczny wzrost zysków. Celem każdego przedsięwzięcia Bankiera stała się maksymalizacja korzyści finansowych oparta na jego nieprzeciętnej zdolności do dostrzegania lukratywnych perspektyw w zamęcie biznesowych możliwości.



PRZEDSIĘBIORCZYNI

Jako doświadczony autorytet w dziedzinie energii elektrycznej, Przedsiębiorczyni stanęła przed niebywałą okazją związaną z nadejściem technologii nucleum. Ta innowacja miała zrewolucjonizować dystrybucję energii elektrycznej, czyniąc ją o wiele bardziej dostępną i łatwiejszą w transporcie niż kiedykolwiek wcześniej. Tym samym zyskały do niej dostęp niezliczone gospodarstwa domowe i obiekty, które wcześniej były jej pozbawione.

Przedsiębiorczyni rozpoznała potencjał drzemiący w nucleum i nie traciła czasu: z zapalem włączyła się w proces rozpowszechniania tego technologicznego cudu. Z entuzjazmem wykorzystwała nowe możliwości i szybko wdrożyła innowacyjną technologię w swoje przedsięwzięcia. Dzięki niezłomnemu zaangażowaniu w zaspokajanie potrzeb ludności ugruntowała swoją pozycję obrończyni ludu, zyskując znaczną przychylność monarchii, która wysoko ceniła poprawę warunków życia.

Kierując się autentyczną troską o dobro innych, Przedsiębiorczyni znalazła grupę sojuszników, którzy chętnie udzielili jej wsparcia. Wielu zainspirowało się jej altruistycznymi wysiłkami i chętnie oferowało swoją pomoc, często kosztem własnych interesów, a czasem nawet z zaangażowaniem przewyższającym jej oczekiwania. Jednak nie wszyscy, którzy ją otaczali, mieli życzliwe intencje. Przedsiębiorczyni odkryła jednak, że drzwi, które raz zostały zatrzaśnięte, szybko się otwierają, zapewniając dostęp do zasobów i obiektów niezbędnych do realizacji jej ambitnych przedsięwzięć, czy to w sferze budownictwa mieszkaniowego, czy ekspansji przemysłowej.



WYNALAZCZYNI

Powstanie nucleum oznaczało kluczowy moment, który przyspieszył nadejście długo oczekiwanego przełomu w pracach Wynalazczyni. Podczas gdy Elsa von Frühlingfeld skupiła się na nowych źródłach energii, Wynalazczyni postawiła sobie za cel zrewolucjonizowanie jej dystrybucji oraz transportu zasobów.

W swoim dążeniu do zmaksymalizowania wydajności szukała sposobów na eliminację barier odległości i bezproblemową transmisję energii do zamierzonych miejsc docelowych. I oto dzięki pojawieniu się nucleum znalazła brakujący element swojej układanki – rewolucyjny sposób na generowanie wymaganej ilości energii elektrycznej do zasilania jej ambitnych przedsięwzięć. Ponadto miała szczęście, że była otoczona przez jedne z najbystrzejszych umysłów w tej dziedzinie, których specjalistyczna wiedza i pomysłowość okazały się kluczowe w urzeczywistnieniu jej wizji.

Uzbrojona w technologię nucleum z łatwością pokonała problem odległości, który z nagle stał się czystą abstrakcją. Jednak ograniczenia w postaci niedoboru zasobów pozostały wciąż namacalnym wyzwaniem, ograniczającym realizację jej wielkich projektów. Jednakże swoim wrodzonym uporem i zaradnością pokonała owe przeszkody, wykorzystując wpływy do pozyskania dodatkowego uranu i rozwijając nowatorską technologię produkcji większej ilości energii z pojedynczej jednostki tego pierwiastka.



WICEMINISTER

Stojąc na czele mało ważnego departamentu, którego sprawy tak naprawdę nikogo nie interesowały, Wiceminister skupiał się na pielęgnowaniu swojego publicznego wizerunku i zdobywaniu przychylności władzy. I oto właśnie teraz nadszedł jego moment, by wkroczyć na scenę. Lata ciężkiej pracy i poświęcenia zostały wynagrodzone: zyskał znajomości wśród pracowników rządowych, którzy albo go podziwiali, albo po prostu zwęszyli dobry interes. Ze swoją

dogłębną znajomością infrastruktury kolejowej Korony Wiceminister ma sporą przewagę nad konkurencją, co umożliwia mu działanie w tempie, którego inni mogą mu tylko pozazdrościć.

Uwolniony od kajdan biurokracji i regulacyjnych obostrzeń, zwinnie porusza się po biznesowym krajobrazie, prezentując swoją potężną siłę przebicia w dziedzinie przedsiębiorczości.

Co więcej, znajomość zawiloci biurokracji i politycznych manewrów pozwala mu wypełniać zlecenia monarchy szybciej od rywali, czego Wiceminister nie omieszką co rusz z dumą podkreślać.

Ambicje Wiceministra wykraczają jednak poza wypełnianie oficjalnych dyrektyw. Plotki o ukrytych w całej Saksonii tajnych rezerwach węgla wzbudziły jego zainteresowanie, jawiąc się mu jako kusząca okazja do osobistego zysku. Dzięki zręcznym manipulacjom i swojej sieci powiązań stara się zabezpieczyć dostęp do pożądanых zasobów, przy okazji umacniając swoją pozycję w gospodarczej hierarchii.



RADNY

Jak w przypadku każdego przełomowego wynalazku, pojawienie się nucleum szybko stało się punktem centralnym dyskusji politycznej w całym kraju. Radny jest gotowy, aby wykorzystać ten dynamicznie zmieniający się krajobraz na swoją korzyść. Jako mistrz taktyki biegle w poruszaniu się w zawilim labiryncie intryg politycznych, zręcznie manewruje między czterema frakcjami politycznymi, inicjując sojusze, które zmaksymalizują jego szanse w wyścigu nuklearnym.

Jednak jest to zaledwie początek jego wielkich planów. Z każdym kolejnym projektem jego strefa wpływów poszerza się, ugruntowując jego pozycję jako potężnego gracza w walce o prymat w nowej erze innowacji technologicznej. W miarę jak stawka rośnie, zdaje on sobie sprawę, że zabezpieczenie niezbędnych funduszy na doprowadzenie jego przedsięwzięć do końca może wymagać strategicznego rozdzielania przysług i ustępstw – prześląanej inwestycji w realizację jego dalekosiężnych aspiracji.

Niezrażony skomplikowaną strukturą areny politycznej, Radny nieustannie dąży do supremacji, wypatrując wciąż nowych obiecujących możliwości. W sieci politycznych machinacji jest siłą, z którą należy się liczyć, a każdy jego ruch ma na celu wykorzystanie nawet ulotnych okazji, które pojawiają się w tym tyglu różnorodnych ambicji i intryg.



INŻYNIERKA

Wyobraźcie sobie młodą, błyskotliwą naukowczynię, kobietę o niezwykłym talencie i ambicji, której jedynym celem jest wykorzystanie mocy nowo wynalezionej nucleum do opracowania szeregu rewolucyjnych urządzeń. Dzięki wrodzonym zdolnościom przewyższa konkurentów pod względem efektywności, dokonując czynów, które kiedyś uważano za niemożliwe do zrealizowania w tak krótkim czasie. Wiedzioną nienasyconą ciekawością i nieachwianą wiarą w postęp, skupia się na odkrywaniu niewykorzystanego jeszcze potencjału technologii nucleum. Każde urządzenie, które tworzy, jest świadectwem jej pomysłowości i wizji przesuwającym granice tego, co wcześniej uważano za kres ludzkich możliwości.

Ta młoda kobieta szybko zyskuje sławę i podziw dzięki swoim dziełom. Z każdym nowym urządzeniem pozostawia niezatarty ślad, rewolucjonizując przemysł oraz sposób, w jaki żyjemy i pracujemy. Nic dziwnego, że są ludzie, którzy chętnie do niej dołączają, aby uszczknąć choćby małej części rozgłosu i wpływów, które już zdobyła.

W rękach wizjonerskiej Inżynierki technologia nucleum staje się czymś więcej niż tylko narzędziem — staje się katalizatorem zmian, napędzającym innowacje i postęp na skalę, jakiej nigdy wcześniej sobie nie wyobrażano. Wciąż przesuwą granice tego, co jest możliwe, a świat patrzy na nią z podziwem, zainspirowany jej niegasnącym zapałem do kształtowania lepszego jutra.



HANDLOWCZYNI

O ile mniejsze byłyby korzyści z rewolucji nuklearnej, gdyby zabrakło ludzi, którzy mogliby rozgłaszać tę nowinę i przyciągać inwestorów. Taka właśnie jest rola Handlowczyni. Jako pasjonatka technologii nucleum poświęca się informowaniu świata, zwłaszcza potencjalnych inwestorów, o jej transformacyjnym potencjale.

Głównym celem działań Handlowczyni jest pozyskiwanie kontraktów od władz i prezentowanie możliwości nowej technologii. Wykorzystuje doskonałą znajomość rynku i wrodzony dar przekonywania, aby podkreślić zalety wprowadzanych dzięki nucleum innowacji, sprawiając, że interesariusze postrzegają wdrożenia tej najnowocześniejszej technologii jako wartościowe.

Dzięki swemu oddaniu i nieustępliwości Handlowczyni odgrywa kluczową rolę w napędzaniu rewolucji nuklearnej. Łatwo zawierane i wypełniane kontrakty pozwalają jej prezentować praktyczne korzyści i przewagę technologii nucleum nad konkurencją, torując drogę do jej powszechnego panowania w sferze inwestycji. Jej praca przyczynia się do tego, że świat w pełni wykorzystuje potencjał rewolucyjnego kroku ku postępowi.



NACZELNIK KOPALNI

W obliczu rewolucji przemysłowej potrzeba nie tylko wizjonerskich inżynierów, ale także niezastąpionych górników, którzy nieustannie dostarczają surowce niezbędne do zasilania przełomowych wynalazków. Stojąc na czele operacji górniczych, Naczelnik kopalni jest postacią kluczową, a jego decyzje kształtują przyszłość postępu przemysłowego. Mając możliwość decydowania, gdzie i co należy wykopać, strategicznie wybiera miejsca bogate w zasoby potrzebne do napędzania rozwijającego się postępu technologicznego, zapewniając stały dopływ materiałów niezbędnych do podtrzymania tempa innowacji.

Obdarzony umiejętnościami przewyższającymi jego konkurentów, Naczelnik kopalni doskonale radzi sobie z budowaniem nowych kopalni i konstruowaniem turbin. Jego niezrównane umiejętności pozwalają mu rozbudowywać sieć kopalni z niespotykaną dotąd efektywnością, wykorzystując dotychczas nieeksploatowane zasoby i maksymalizując produkcję, aby sprostać stale rosnącemu zapotrzebowaniu. Jego wiedza specjalistyczna i dalekowzroczność nie tylko zapewniają stabilność łańcucha dostaw, ale także napędzają wzrost gospodarczy i rozwój, umacniając jego pozycję jako filaru ery przemysłowej.

Rola Naczelnika kopalni wykracza poza samo wydobywanie surowców; jest on kamieniem węgielnym industrializacji kładącym podwaliny postępu i dbającym o to, aby koła innowacji wciąż się kręciły. Dzięki swoim nieustającym wysiłkom wspiera rozwój nowych technologii, napędzając tym samym dynamikę rewolucji przemysłowej. Jego przywództwo i zaangażowanie dają świadectwo kluczowej roli zarządzania zasobami w erze niespotykanego dotąd postępu.



GUVERNATORKA

Ze względu na swoją pozycję Gubernatorka cieszy się przywilejami, do których inni nie mają dostępu. Umiejętnie wykorzystuje wysiłki otaczających ją osób, nawiązując z nimi kontakty, aby realizować własne ambicje. Dzięki swojemu statusowi może zyskać dostęp do cennych kontaktów i zasobów, które w innym przypadku pozostawałyby poza jej zasięgiem.

Jedną z jej największych zalet jest umiejętność uzyskiwania pozwoleń na budowę w miejscach, które zwykle byłyby niedostępne. Dzięki temu może kierować projektami w najważniejszych obszarach, napędzając rozwój w sposób, w jaki inni nie potrafią tego zrobić.

Dzięki swoim strategicznym manewrom i autorytatywnej postawie Gubernatorka nie tylko czerpie korzyści z pracy innych,

ale także toruje drogę inicjatywom transformacyjnym. Jej wyjątkowa pozycja pozwala jej podejmować istotne decyzje, kształtować sytuację i wspierać postęp w swoim okręgu.



MISTRZYNI SZPIEGOSTWA

Nie wszyscy patroni trzymają się ogólnie przyjętych zasad. Mistrzynie szpiegostwa kryje się w cieniu i nie przejmuje się reputacją ani granicami etycznymi. Jej specjalnością są tajne operacje, podczas których umiejętnie kopiuje technologie i specjalne turbiny innych patronów, zyskując przewagę bez inwestowania w oryginalne badania.

Jedną z jej najbardziej przebiegłych strategii polega na maskowaniu budynków jako neutralnych, wtapiających się w krajobraz i pozwalających uniknąć wykrycia i kontroli. Dzięki temu oszustwu może działać w ukryciu, zwiększając swoje wpływy i możliwości bez zwracania na siebie uwagi.

Ponadto Mistrzynie szpiegostwa posiada wyjątkową zdolność zasilania dwóch budynków w jednej akcji, maksymalizując swoją wydajność i optymalizując wykorzystanie zasobów. Naginając zasady dla własnej korzyści, przechytrza rywali, umacniając swoją pozycję potężnej i nieprzewidywalnej siły w konkurencyjnym świecie postępu przemysłowego.



GENIUSZE

Niektórzy patroni mają umiejętności wykraczające poza przeciętność, trudno o lepszy przykład wyjątkowych zdolności niż Geniusze, ponieważ razem mają wiedzę specjalistyczną z zakresu aż 16 technologii. Bliźniacy nie tylko gwarantują podwójną innowacyjność, ale także oferują unikalną przewagę strategiczną: mają możliwość gromadzenia i przechowywania punktów technologicznych, zamiast od razu poświęcać czas na badania nad nowymi technologiami.

Dzięki temu strategicznemu podejściu mogą zaoszczędzić punkty technologiczne i zainwestować je w bardziej zaawansowane i przełomowe innowacje w odpowiednich momentach. Połączenie ich wiedzy i umiejętności pozwala im błyskawicznie dostosowywać się do zmieniających się okoliczności, dzięki czemu pozostają na czele postępu technologicznego.

Razem stanowią potężną siłę w świecie innowacji, wykorzystując swój wspólny intelekt, aby nieustannie wyprzedzać konkurencję. Wyróżnia ich umiejętność strategicznego przydzielania zasobów i inwestowania w nowe technologie w najlepszym momencie, co napędza postęp i kształtuje przyszłość w sposób, do którego inni mogą jedynie dążyć.



URBANISTKA

Zamiast koncentrować się na industrializacji i wykorzystaniu nucleum, Urbanistka poświęca się rozwojowi miast i ulepszaniu przestrzeni wspólnych. Jej wyjątkowy talent polega na umiejętności wznoszenia różnorodnych budowli i przekształcania krajobrazu dzięki wizjonerskim planom.

Jedną z jej najbardziej znaczących umiejętności jest wkomponowywanie parków w tkankę miejską. Zielone tereny nie tylko upiększają okolice, ale także oferują dodatkowe korzyści, wzmacniając dobre samopoczucie i poprawiając jakość życia mieszkańców. Stawiając zieleń na pierwszym miejscu, Urbanistka tworzy harmonijne społeczności, które wyróżniają się na tle przemysłowego krajobrazu.

Dzięki swojemu zaangażowaniu w przemysłane planowanie miejskie i zrównoważony rozwój środowiska Urbanistka kształtuje tętniące życiem, przyjazne ludziom miasta. Jej skupienie na tworzeniu zróżnicowanych struktur i zakładaniu parków sprawia, że jej zarówno innowacyjne, jak i praktyczne projekty wyznaczają nowe standardy życia w mieście.



GŁÓWNY KSIĘGOWY

Wszędzie tam, gdzie ma miejsce wzmożone działanie finansowe i przeprowadzane są skomplikowane operacje ekonomiczne, nie zastąpiony jest świetny księgowy. Ten skrupulatny profesjonalista jest niezbędny do kontrolowania finansów i zapewnia płynny i efektywny przebieg spraw. Dzięki wykorzystaniu swoich umiejętności matematycznych i wrodzonej staranności Główny księgowy może uzyskać dodatkowe korzyści i zoptymalizować przepływ zasobów.

Ten mistrz księgowości doskonale radzi sobie z maksymalizacją korzyści płynących z szybkiego postępu na torach dochodów. Dzięki precyzyjnym kalkulacjom i strategicznemu planowaniu może zdobyć dodatkowe punkty, wykorzystując wzrost finansowy na swoją korzyść. Jego specjalistyczna wiedza pozwala mu wykorzystywać płytki potencjału, co pozwala na szybsze doładowywanie i utrzymywanie stałego tempa postępów.

Dbłość o szczegóły i smykałka do liczb sprawiają, że Główny księgowy przekształca zarządzanie finansami w potężne narzędzie sukcesu. Jego umiejętność wykorzystania wzrostu przychodów i efektywnego gospodarowania zasobami gwarantuje, że każda operacja osiągnie swój pełny potencjał – a to kluczowy atut w każdym ambitnym przedsięwzięciu.



UCZONY

Nie każdym patronem kieruje żądza władzy, bogactwa czy naukowa obsesja. Niektórych, jak Uczonego, motywuje dążenie do zdobywania wiedzy i upowszechniania przełomowych technologii, takich jak nucleum. Zainteresowany edukacją i eksploracją potencjału nucleum, Uczony poświęca się wspieraniu dyskusji i nauczaniu innych o tej rewolucyjnej technologii w przystępnej formie.

Angażując się w rozwój, Uczony zyskuje dostęp do licznych działań, akcji i zasobów, dzięki czemu mieszkańcy całego regionu mogą czerpać korzyści z rewolucji nuklearnej. Kładąc nacisk na edukację i praktyczne zastosowania nucleum, dba o to, aby postęp technologiczny nie ograniczał się wyłącznie do elity, lecz był dostępny dla każdego.

Dzięki swoim działaniom Uczony przyczynia się do budowania przyszłości, w której wiedza i innowacje będą szeroko dostępne. Jego zaangażowanie w nauczanie i realizację celów społecznych nie tylko przyczynia się do poszerzenia wiedzy technologicznej, ale także kształtuje społeczeństwo gotowe na przyjęcie i wykorzystanie pełnego potencjału ery atomowej.

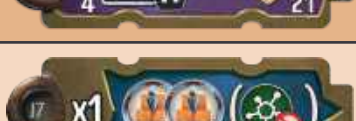
ZAŁĄCZNIK

TECHNOLOGIE

POZIOM	TECHNOLOGIA	EFEKT	EKSPERYMENT
1		(G1) Gdy umieścisz budynek miejski, kopalnię, turbinę lub fragment torów na polu z czerwoną obwódką, weź 1 żeton osiągnięcia.	Handlowczyni
1		(G2) Gdy wykonujesz akcję podpisania umowy, możesz umieścić nowy kontrakt w gnieździe z dokładnie 1 kontraktem, przykrywając go i otrzymując nagrody zgodnie ze standardowymi zasadami. Możesz wypełniać jedynie widoczne (wierzchnie) kontrakty.	Handlowczyni
1		(G3, N3) Natychmiast weź 1 płytkę akcji z oferty ze zniżką 2 talarów.	Handlowczyni, Uczony
1		(H1, I1) Koszt importu węgla zawsze wynosi tylko 1 talara. Nadal musisz odwrócić/usunąć żetony wagonów importowanego węgla zgodnie z zasadami.	Naczelnik kopalni, Gubernatorka
1		(H2, K2) Po tym, jak wykonasz akcję industrializacji, weź 1 talara.	Naczelnik kopalni, Geniusze
1		(H3) Natychmiast umieść rozszerzenie swojej planszy gracza poniżej sekcji industrializacji. Od tej chwili możesz zbudować dodatkową kopalnię i dodatkową turbinę (koszt każdej wynosi 1 robotnika). Gdy zbudujesz obie, natychmiast odblokowujesz technologię poziomu 2.	Naczelnik kopalni
1		(I2, K1) Po usunięciu wszystkich budynków z 1 rzędu na swojej planszy gracza przesuń swoje znaczniki na wszystkich torach dochodu o 1.	Gubernatorka, Geniusze
1		(I3) Natychmiast weź 2 płytki chwilowego potencjału leżące pod planszą eksperymentu. Możesz użyć 1 albo obu płytek na swojej planszy podczas doładowania. Traktuj je jak płytki akcji na potrzeby obliczania dochodu. Po przeprowadzeniu doładowania natychmiast usuń użytą płytkę / użyte płytki z gry.	Gubernatorka
1		(J1, N1) Gdy wypełnisz kontrakt, weź 1 talara.	Mistrzynie szpiegostwa, Uczony
1		(J2) Gdy przenosisz swój znacznik obecności, zapłać 2 talary mniej. (Płacisz 2 talary zamiast 4).	Mistrzynie szpiegostwa
1		(J3) Gdy wykonujesz akcję industrializacji, wydaj 1 robotnika mniej.	Mistrzynie szpiegostwa

1		(K3) Natychmiast wykonaj akcję podpisania umowy i weź 1 żeton osiągnięcia.	Geniusze
1		(K4, N2) Natychmiast weź 2 robotników.	Geniusze, Uczony
1		(L1) Po tym, jak wykonasz akcję urbanizacji na polu z czerwoną obwódką, weź 2 żetony osiągnięć.	Urbanistka
1		(L2, M3) Natychmiast wykonaj akcję rozwoju z całkowitą zniżką 3 talarów.	Urbanistka, Główny księgowy
1		(L3) Natychmiast weź płytkę akcji związanej: park leżącą pod planszą eksperymentu. Ta płytkę pozwala Ci wykonać akcję urbanizacji z ograniczeniem do budowy parku i ze zniżką 1 talara.	Urbanistka
1		(M1) Gdy wykonujesz akcję urbanizacji lub industrializacji na polu z czerwoną obwódką, przesun dowolny znacznik dochodu o 1.	Główny księgowy
1		(M2) Gdy położysz fragment torów, zwiększ swój dochód: PZ o 1.	Główny księgowy
2		(G4) Gdy wypełnisz kontrakt, weź 1 płytkę akcji z oferty ze zniżką 2 talarów.	Handlowczyni
2		(G5) Natychmiast weź płytkę akcji związanej: podpisanie umowy leżącą pod planszą eksperymentu.	Handlowczyni
2		(G6, I6) Natychmiast weź 4 żetony osiągnięć i 4 talary.	Handlowczyni, Gubernatorka
2		(H4, I4) Gdy wykonujesz akcję industrializacji, możesz zignorować wymagania dotyczące sieci.	Naczelnik kopalni, Gubernatorka
2		(H5, K9) Natychmiast wykonaj akcję urbanizacji z całkowitą zniżką 3 talarów, ignorując wymagania dotyczące sieci.	Naczelnik kopalni, Geniusze
2		(H6) Natychmiast wykonaj akcję zasilania, a następnie weź 4 żetony osiągnięć.	Naczelnik kopalni
2		(I5) Natychmiast wykonaj akcję urbanizacji: zbuduj budynek rządowy ze zniżką 4 talarów, ignorując wymagania dotyczące sieci.	Gubernatorka

2		(J4) Gdy wykonujesz akcję zasilania, możesz rozdzielić energię elektryczną, aby zasilić 2 budynki.	Mistrzynie szpiegostwa
2		(J5) Natychmiast skopiuj efekt odblokowanej technologii poziomu 2. (albo niższego) ze zdolnością natychmiastową należącą do innego gracza. Nie możesz skopiować efektu zapewniającego jej właścicielowi specjalne płytki przypisane do jego eksperymentu. Punkt technologiczny Geniuszy (technologia K10) liczy się jako odblokowanie technologii poziomu 1.	Mistrzynie szpiegostwa
2		(J6, K11) Natychmiast weź 2 kostki uranu i wykonaj akcję zasilania.	Mistrzynie szpiegostwa, Geniusze
2		(K5) Natychmiast weź dodatkową płytkę dyrektywy specjalnej leżącą pod planszą eksperymentu.	Geniusze
2		(K6, N5) Gdy wykonujesz akcję rozwoju, otrzymujesz całkowitą zniżkę 2 talarów.	Geniusze, Uczony
2		(K7) Gdy wypełnisz złoty kontrakt, weź 1 punkt technologiczny.	Geniusze
2		(K8) Gdy wykonujesz akcję urbanizacji na polu z czerwoną obwódką, weź 1 punkt technologiczny.	Geniusze
2		(K10) Natychmiast weź 1 robotnika i 1 punkt technologiczny, a następnie możesz położyć fragment torów i rozpatrzyć akcję z ewentualnego dopasowania kolorów.	Geniusze
2		(K12, M6) Natychmiast zwiększ swój dochód: talary o 1, dochód: PZ o 2.	Geniusze, Główny księgowy
2		(L4) Gdy wykonujesz akcję zasilania, produkujesz dodatkowo 1 jednostkę energii. Po tym, jak wykonasz tę akcję, weź 1 talara.	Urbanistka
2		(L5) Gdy wykonujesz akcję urbanizacji, zignoruj wymagania dotyczące sieci.	Urbanistka
2		(L6) Gdy przeprowadzasz doładowanie, możesz umieścić swój znacznik sukcesu na najniższym polu w następnej wyższej grupie (jeśli nie masz w niej swojego znacznika). Musisz mieć przynajmniej 1 żeton osiągnięcia, aby zastosować tę technologię.	Urbanistka
2		(M4) Gdy przesuwasz dowolny znacznik dochodu poza koniec toru, weź 1 dodatkowy punkt specjalny.	Główny księgowy

2		(M5) Natychmiast weź 2 płytki stałego potencjału leżące pod planszą eksperymentu i umieść je na 2 pierwszych polach akcji u góry swojej planszy (jeśli trzeba, przesun pozostałe płytki w prawo). Płytki pozostają na tych polach przez całą grę.	Główny księgowy
2		(N4) Gdy położysz fragment torów, zwiększ swój dochód: PZ o 1.	Uczony
2		(N6) Natychmiast weź 2 kostki uranu i 4 talary.	Uczony
3		(G7) Gdy wypełniasz kontrakt, możesz traktować jego wymaganie, jakby wynosiło o 1 mniej (ale minimum 1). Ta zasada nie dotyczy fioletowych kontraktów.	Handlowczyni
3		(G8) Jeśli masz 7/9/11 wypełnionych kontraktów, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Handlowczyni
3		(H7) Po tym, jak położysz fragment torów, weź 1 robotnika albo 1 płytkę akcji z oferty ze zniżką 2 talarów.	Naczelnik kopalni
3		(H8) Jeśli masz w sumie 5/7/9 kopalni i turbin na mapie, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Naczelnik kopalni
3		(I7) Wszystkie fragmenty torów na mapie zaliczają się do Twojej sieci.	Gubernatorka
3		(I8) Jeśli umieściłeś i zasilłeś budynki rządowe w miastach 2/3/4 różnych kolorów (nie uwzględniaj Pragi), zdobywasz 4/10/21 PZ.	Gubernatorka
3		(J7) Natychmiast wykonaj 2 akcje urbanizacji, ignorując wymagania dotyczące sieci	Mistrzynie szpiegostwa
3		(J8) Jeśli na mapie jest 7/9/11 zasilonych budynków neutralnych, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Mistrzynie szpiegostwa
3		(K13) Po tym, jak odblokujesz technologię, możesz zapłacić 1 talara, aby otrzymać 1 dodatkowy punkt technologiczny.	Geniusze
3		(K14) Natychmiast weź 2 płytki akcji specjalnych leżące pod planszą eksperymentu.	Geniusze
3		(K15) Jeśli masz 11/13/15 odblokowanych technologii, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Geniusze

3		(K16) Jeśli masz 5/8/12 punktów technologicznych, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Geniusze
3		(L7) Natychmiast wykonaj akcję urbanizacji, a następnie odwróć nowo wybudowany budynek na zasiloną stronę, otrzymując standardowe nagrody.	Urbanistka
3		(L8) Jeśli masz 2/3/4 parki na polach z czerwoną obwódką, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Urbanistka
3		(M7) Gdy masz zwiększyć jakiś dochód dokładnie o 1, zwiększ go o 2.	Główny księgowy
3		(M8) Jeśli masz co najmniej 9/13/18 punktów specjalnych, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Główny księgowy
3		(N7) Natychmiast po tym, jak wybudowałeś budynek miejski, możesz go zasilić zgodnie ze standardowymi zasadami.	Uczony
3		(N8) Jeśli masz co najmniej 2 budynki miejskie, kopalnie lub turbiny (w dowolnej kombinacji) w 4/5/6 różnych miastach, zdobywasz 4/10/21 PZ.	Uczony

EFEKTY TURBIN

	2. turbina Handlowczyń: Zanim wykonasz akcję zasilania, możesz zamienić dowolną liczbę swoich robotników na taką samą liczbę kostek uranu (musisz je rozmieścić w swoich kopalniach).		2. turbina Naczelnika kopalni: Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, weź 2 talary.
	2. turbina Gubernatorki: Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, weź 1 kostkę uranu.		2. turbina Mistrzyni szpiegostwa: Gdy wykonujesz akcję zasilania, skopiuj efekt wybudowanej 2. turbiny dowolnego gracza. Za każdym razem możesz wybrać inny efekt. Punkt technologiczny Geniuszy liczy się jako odblokowanie technologii poziomu 1.
	2. turbina Geniuszy: Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, weź 1 punkt technologiczny.		2. turbina Urbanistki: Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, weź 1 talara za każdy budynek z symbolem parku, jaki masz na mapie.
	2. turbina Głównego księgowego: Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, zwiększ swój wybrany dochód o 1.		2. turbina Uczzonego: Gdy wykonujesz akcję zasilania, produkujesz 1 dodatkową jednostkę energii.

ZASADY TRYBU SOLO

Gracz i Baron mogą wybrać dowolny eksperyment z wyjątkiem Mistrzyni szpiegostwa. W grze występują karty patronów dla Barona dla każdego z pozostałych eksperymentów z tego dodatku. Ich efekty oraz zmiany w zasadach gry zostały szczegółowo opisane poniżej.

HANDLOWCZYNI

Przygotowanie. Należy dodać po 1 dodatkowym kontrakcie do stosów srebrnych i złotych kontraktów (punkt 6. głównego przygotowania).

Stała zdolność. Wykonując akcję **rozwoju** albo **podpisania umowy**, zamiast standardowej akcji należy wykonać, co następuje:

1. Gracz dokonuje rozwoju, biorąc tylko 1 płytkę akcji.
2. Następnie wykonuje akcję podpisania umowy zgodnie ze standardowymi zasadami.
3. Zdobywa 2 PZ.

Baron nie stosuje ograniczenia do 3 kontraktów między doładowaniami.

NACZELNIK KOPALNI

Przygotowanie. Przygotowując mapę (punkt 9. głównego przygotowania), należy dodatkowo:

- A. Umieścić specjalną turbinę Naczelnika kopalni na polu bez czerwonej obwódki w mieście z elektrownią i nucleum.
- B. Umieścić specjalną kopalnię Naczelnika kopalni na polu, na którym umieszczony byłby pierwszy żeton zakazu wydobywania (zamiast niego).

Stała zdolność. Gdy Baron kładzie fragment torów, bierze skrajnie prawą płytkę akcji z oferty i umieszcza na początku swojej kolejki. Gdy Baron wykonuje akcję zasilania i jest w stanie zdobyć punkty za kopalnię (używając elektrowni z nucleum), zdobywa 2 PZ za każdą kopalnię, którą ma na mapie, nawet spoza sieci (zamiast standardowego 1 PZ za kopalnię w tej samej sieci).

GUBERNATORKA

Przygotowanie. Baron nie używa żetonów budynków miejskich przypisanych do tego eksperymentu. W punkcie 2C przygotowania Barona należy się upewnić, że przynajmniej 1 z 2 dodatkowych płytek akcji zapewnia akcję industrializacji.

Stała zdolność. Gdy Baron wykonuje akcję industrializacji i nie może jej wykonać w swojej sieci, może ją wykonać poza swoją siecią (w razie remisu należy użyć karty logiki).

Doładowanie. Baron umieszcza znacznik sukcesu na torze osiągnięć 8 pól wyżej niż jego poprzednio położony znacznik (na 9, 20 i 40 ★), zdobywając 9 PZ za znacznik na 40.

Punktowanie. Budynki rządowe są warte 3/3/4 PZ zamiast 2/2/3 PZ (za mieszkalne/fabryki/laboratoria).

GENIUSZE

Przygotowanie. Budynki miejskie Barona należy ułożyć w stosie, od góry do dołu: I, IV, II, III. Należy losowo wybrać 1 z 4 kart specjalizacji i włączyć ją do gry.

Doładowanie. Należy losowo wybrać 1 z pozostałych kart specjalizacji i dodać do kart będących w grze.

Stała zdolność. Gdy Baron wykonuje akcję urbanizacji, preferuje typ budynku, którego ma najmniej na mapie. W razie remisu należy użyć karty logiki.

KARTY SPECJALIZACJI



ROZWÓJ

Natychmiast. Specjalne płytki akcji dla eksperymentu K należy potasować ze wszystkimi płytkami leżącymi przed blokadą i utworzyć nową odkrytą kolejkę.

Stała zdolność. Po tym, jak Baron wykona akcję rozwoju, należy usunąć z gry skrajnie prawą płytkę z oferty, a następnie uzupełnić ofertę

UWAGA! Rozpatrując , należy traktować ją jako akcję dotacji .



INDUSTRIALIZACJA

Natychmiast. Baron otrzymuje 2 robotników.

Stała zdolność. Baron nie płaci talarów za akcję industrializacji.



URBANIZACJA

Stała zdolność. Gdy Baron wykonuje akcję urbanizacji, otrzymuje dodatkowe nagrody w zależności od rodzaju działki i postawionego budynku miejskiego.

- Za budynek mieszkalny otrzymuje 1 robotnika.
- Za fabrykę otrzymuje 1 talara.
- Za laboratorium otrzymuje 2 PZ.
- Za budowanie na polu z czerwoną obwódką zdobywa 2 PZ.



KONTRAKTY

Przygotowanie. Baron nie bierze srebrnych kontraktów (chyba że tylko one zostały). Zamiast zdobywania PZ równych poziomowi technologii Baron zdobywa 2 PZ za **każdy** poziom technologii (są one dodawane także do wartości PZ kontraktu podczas wyboru kontraktu).

URBANISTKA

Przygotowanie. Należy potasować 4 parki w kolorze Barona i ułożyć je jako 4. stos obok innych budynków miejskich Barona (nie należy usuwać żadnych ze standardowych budynków). Specjalne płytki akcji wiązanej: park należy potasować ze startowymi płytkami akcji Barona (łącznie z 2 dodatkowymi płytkami ze standardowego przygotowania Barona) i utworzyć z nich kolejkę.

Stała zdolność. Baron preferuje akcję urbanizacji na polach z czerwoną obwódką. Za akcję urbanizacji na polu z czerwoną obwódką Baron zdobywa 4 PZ.

UWAGA! Gdy Baron rozpatruje akcję wiążaną: park, buduje park z wierzchu stosu. Park **nie wymaga zapłaty** talara i może zostać zbudowany poza siecią, jeśli to możliwe, na polu z czerwoną obwódką. W razie remisu należy użyć karty logiki. W przypadku innych budynków obowiązują standardowe zasady akcji urbanizacji. Po wykonaniu akcji wiązanej Baron rozpatruje następną płytkę akcji w kolejce (podobnie jak w przypadku płytki morskiej dostawy z dodatku Nucleum: Australia). Płytkę akcji wiązanej: park nigdy nie może być użyta do położenia fragmentu torów, więc jej rozpatrzenie zawsze wiąże się z rozegraniem standardowej tury.

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.

GŁÓWNY KSIĘGOWY

Stała zdolność. Gdy Baron przeprowadza doładowanie, otrzymuje 1 dodatkowego robotnika. Gdy Baron wykonuje akcję dotacji lub akcję dworu, zdobywa dodatkowy 1 PZ i przesuwa żeton flagi na torze punktacji o 1 PZ do tyłu (obniżając wartość warunku końca gry). Jeśli żeton flagi zostanie przesunięty na pole ze znacznikiem punktacji gracza, Baron zdobywa 3 PZ za spełnienie warunku końca gry.

UCZONY

Stała zdolność. Natychmiast po wykonaniu akcji urbanizacji Baron wykonuje akcję zasilania właśnie położonego budynku. Baron **nie płaci** talarów za tę akcję. Jeśli Baron nie jest w stanie zasilić tego budynku, wykonuje w zamian akcję rozwoju, biorąc tylko 1 płytkę z oferty.

TWÓRCY

Projekt dodatku: Andrei Novac, Borys Bielaś i Dávid Turczy

Projekt gry podstawowej: Simone Luciani i Dávid Turczy

Tryb solo: Dávid Turczy i Chuck Case

Rozwój gry: Maciej Górkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Joanna Kijanka

Ilustracje: Andreas Resch, Piotr Sokołowski, Guilherme Oliveira Barbosa

Rozwój trybu solo: Kacper Frydrykiewicz, Shane Ryan

Projekt graficzny i DTP: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter, Agnieszka Kopera, Gaba Palicka

Instrukcja: Andrei Novac

DTP instrukcji w wersji angielskiej: Gaba Palicka, Zbigniew Umgelter

Redakcja instrukcji w wersji angielskiej: Tyler Brown

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Zespół Board&Dice pragnie podziękować wszystkim testerom, których rady i informacje zwrotne były nieocenione podczas kształtowania *Nucleum* i wszystkich dodatków, na szczególne podziękowania zasługują: Rafał Zdunek, Łukasz „LukSky” Stadnik, Jan „SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Anna Oksanen i Marta Szpaderska.

© 2025 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o grze *Nucleum* na stronach:
www.boardanddice.com | www.wydawnictworebel.pl

Brakujące lub zniszczone elementy

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