

# NUCLEUM

## RADA POSTĘPU

Pod koniec XIX wieku europejskie monarchie starają się zachować swoją dominującą pozycję w szybko zmieniającej się rzeczywistości. Niezależnie od tego, czy jest to dwór króla Fryderyka w Saksonii, czy dwór starzejącej się królowej Wiktorii stojącej na czele Imperium Brytyjskiego, próbującej utrzymać władzę nad odległymi bogactwami Australii, wszyscy muszą stawić czoła rosnącym siłom politycznym domagającym się zabezpieczenia swoich udziałów w nuklearnej rewolucji. Podczas gdy w parlamentach ścierają się ideologie, przedsiębiorcy tacy jak Ty muszą dołożyć wszelkich starań, aby powiększać grono przyjaciół na salonach, w których podejmowane są najważniejsze decyzje.

### ELEMENTY

**UWAGA!** Eksperyment F można dołączyć do gry podstawowej niezależnie od reszty dodatku. W takim przypadku startową płytkę akcji dla eksperymentu F przedstawiającą akcję dworu należy pozostawić w pudełku, a w zamian użyć płytki akcji oznaczonej „\*”. To jedyna zmiana w przygotowaniu gry. Pozostała część tej instrukcji zakłada włączenie do gry całości dodatku. Eksperyment E może być włączony do gry jedynie wraz z tym dodatkiem. Nowe eksperymenty są również kompatybilne z dodatkiem Nucleum: Australia.



PLANSZA DWORU



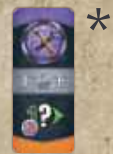
4 NOWE ŻETONY KONTRAKTÓW



4 PŁYTKI PROGRAMÓW PARTII (DWUSTRONNE)



12 NOWYCH PŁYTEK AKCJI



STARTOWA PŁYTKA AKCJI (DLA GRY PODSTAWOWEJ Z EKSPERYMENTEM F)



4 ZAMIENNIKI STARTOWYCH PŁYTEK AKCJI (PO 1 DLA EKSPERYMENTÓW A-D)



5 STARTOWYCH PŁYTEK AKCJI DLA EKSPERYMENTU E



5 STARTOWYCH PŁYTEK AKCJI DLA EKSPERYMENTU F



2 NOWE PLANSZE EKSPERYMENTÓW (E I F)



3 PŁYTKI AKCJI WIĄZANYCH DLA EKSPERYMENTU F



2 SPECJALNE PŁYTKI MORSKIEJ DOSTAWY (DO GRY Z DODATKIEM NUCLEUM: AUSTRALIA)



16 NOWYCH ŻETONÓW TECHNOLOGII



8 ROBOTNIKÓW (PO 2 W KAŻDYM KOLORZE GRACZY)



ZNACZNIK KRÓLA



4 NEUTRALNYCH POLITYKÓW



2 ŻETONY EFEKTU TURBINY



2 POMOCE GRACZY: EKSPERYMENT 4 POMOCE GRACZY: DWÓR



4 NAKŁADKI NA PLANSZĘ BOCZNĄ

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- Przed przygotowaniem gry zgodnie z instrukcją do gry podstawowej należy usunąć 7 płytek akcji widocznych po prawej stronie w ramce „Płytki do wymiany”. W ich miejsce należy użyć 12 nowych płytek akcji z symbolem akcji dworu . Dodatkowo z każdego eksperymentu należy usunąć startową płytkę akcji z symbolem i w jej miejsce użyć zamiennika z symbolem akcji dworu .
- Do odpowiednich pul kontraktów jeszcze przed tasowaniem należy dodać nowe kontrakty: 2 srebrne, 1 złoty i 1 fioletowy.
- Planszę główną należy przygotować zgodnie z opisem w instrukcji do gry podstawowej.
- Pod polem „90” toru punktacji należy umieścić żeton flagi (zamiast pod „70”). Jeśli gra toczy się z dodatkiem *Nucleum: Australia* na mapie Australii, żeton flagi należy umieścić pod polem „95”.
- Planszę dworu należy dołożyć do planszy głównej po przeciwnej stronie planszy bocznej z gry podstawowej.
- Wszystkie 4 płytki programów partii należy ułożyć losową stroną ku górze na odpowiednich polach na planszy dworu.
- Należy odkryć 1 z nieużywanych kart przygotowania mapy i użyć jej numeru do określenia, która partia otrzyma 2 neutralnych polityków: 1 ze strzałką, 1 z numerem 2 oraz znacznik króla.
  - 1–3: Partia Kapitalistów
  - 4–6: Partia Wolnomyślicieli
  - 7–9: Partia Komunistów
  - 10–12: Partia Rójalistów
  - 13: zignoruj tę kartę i dobrać kolejną.
- Jeszcze dwukrotnie należy odkryć nieużywane karty przygotowania mapy i użyć ich numerów, aby określić, gdzie umieścić neutralnych polityków z numerami 3 i 4. Jeśli w wybranej partii są już jacyś politycy, należy zamiast niej wybrać kolejną partię (kierując się kolejnością z listy: Kapitaści → Wolnomyśliciele → Komuniści → Rójaliści → Kapitaści...).
- W każdej partii, w której są neutralni politycy, należy przesunąć neutralnego polityka z cyfrą na pole lidera partii.
- Po przygotowaniu elementów gracza każdy gracz dodaje 2 nowych robotników swojego koloru do rezerwy (zwiększając ich liczbę do 18).
- Jeśli któryś z graczy wybrał eksperyment F, otrzymuje 3 specjalne płytki akcji, które kładzie zakryte pod planszą swojego eksperymentu. W przeciwnym razie płytki te należy odłożyć do pudełka.
- Na odpowiednich miejscach na planszy bocznej należy umieścić wszystkie nakładki.



# NOWE ELEMENTY



*Nucleum: Rada postępu* wprowadza kilka nowych mechanik oraz zmian w zasadach, które mogą być dodane do gry podstawowej lub z dodatkiem *Nucleum: Australia*. Wszystkie nowe elementy, które wymagają gry z dodatkiem *Nucleum: Rada postępu*, są oznaczone symbolem herbu.

## PARTIE POLITYCZNE



Plansza dworu przedstawia 4 partie polityczne, od góry: Kapitalistów, Wolnomyślicieli, Komunistów oraz Rojalistów. Gracze będą umieszczać swoich robotników na polach konkretnych partii dla natychmiastowych korzyści oraz szansy na dodatkowe PZ podczas królewskiego punktowania. Od tej chwili każdy robotnik znajdujący się na planszy dworu jest nazywany **politykiem**.

Gracz staje się **członkiem** danej partii, jeśli ma przynajmniej 1 polityka w tej partii. Gracz, którego polityk zajmuje miejsce lidera partii, staje się liderem tej partii. Każdy gracz może być równocześnie członkiem kilku partii, a nawet ich **liderem**.

Partia ze znacznikiem króla jest nazywana partią **dominującą**.

## AKCJA DWORU



Ten dodatek wprowadza nowy rodzaj akcji: akcję dworu. Ta akcja pozwala na umieszczanie robotników na polach partii na planszy dworu. Gracz bierze 1 ze swoich dostępnych robotników i umieszcza w 1 z 4 partii – od tej chwili robotnik staje się politykiem. Jeśli gracz nie ma dostępnego robotnika i nie może zamienić 1 kostki uranu na robotnika, nie może wykonać tej akcji. Następnie:

- Gracz otrzymuje wskazany bonus z wybranej partii:

**Kapitaliści:** Weź 2 talary i zwiększ dochód: talary o 1 pole.

**Wolnomyśliciele:** Weź dowolną płytkę akcji z oferty za darmo.

**Komuniści:** Zdobywasz 2 PZ. Zwiększ dochód: robotnicy o 1 pole.

**Rojaliści:** Weź 2 żetony osiągnięć i zwiększ dochód: PZ o 1 pole.



- Aktualizacja stanowiska lidera: Jeśli gracz ma teraz więcej polityków w danej partii niż obecny lider (czy to inny gracz, czy polityk neutralny), przesuwa 1 ze swoich polityków na pole lidera,

przesuwając dotychczasowego lidera na zwykłe pole partii. Jeśli w partii nie ma lidera, gracz po prostu umieszcza swojego polityka na polu lidera.

- Aktualizacja dominacji: Jeśli w partii jest teraz więcej polityków (należących do graczy i neutralnych) niż w aktualnie dominującej partii, należy przenieść znacznik króla do tej partii.

**UWAGA!** Płytką dyrektywy specjalnej pozwala graczowi na wykonanie akcji dworu (zniżka 1 talara jednak przepada, gdyż ta akcja nie wiąże się z żadnym kosztem).

## ZMIANY W KRÓLEWSKIM PUNKTOWANIU

Królewskie punktowanie jest aktywowane w taki sam sposób, jak w grze podstawowej: gdy któreś z pól sukcesu staje się puste. Punktowanie należy przeprowadzić zgodnie z normalnymi zasadami, a następnie przeprowadzić punktowanie wpływów politycznych (od góry do dołu):

1. **Lider** każdej partii (jeśli istnieje i nie jest politykiem neutralnym) zdobywa PZ przewidziane przez program danej partii.

- Gracz będący liderem zdobywa tyle PZ, ile przewiduje program danej partii (szczegóły dotyczące wszystkich programów znajdują się w „Załączniku” na str. 6).

2. Każdy **członek dominującej partii** zdobywa tyle PZ, ile przewiduje program tej partii, lider partii dominującej zdobywa zatem punkty z jej programu dwukrotnie:

- Każdy gracz, który ma przynajmniej 1 polityka w partii dominującej, zdobywa tyle PZ, ile przewiduje program tej partii.

3. Gracze usuwają polityków z planszy dworu:

- Każdy **lider** partii (jeśli istnieje i nie jest politykiem neutralnym) zwraca 1 swojego polityka z tej partii do rezerwy. Jeśli gracz ma tylko 1 polityka w danej partii, zwraca polityka z pola lidera. W tym momencie **nie należy** aktualizować stanowiska lidera ani dominacji!

- Gracze zwracają do rezerwy po 1 swoim polityku z partii dominującej (jeśli to możliwe).

4. Z planszy dworu należy usunąć neutralnego polityka o najwyższym numerze i odłożyć go do pudełka. Następnie należy przesunąć neutralnego polityka ze strzałką do partii poniżej jego aktualnej pozycji (jeśli jest członkiem Rojalistów, przechodzi do Kapitalistów). Następnie należy mianować nowych liderów oraz wyznaczyć partię dominującą:

- W każdej partii: jeśli tylko 1 gracz ma w niej najwięcej swoich polityków, przesuwa 1 z nich na pole lidera (chyba że już je zajmuje). Ta sama zasada dotyczy neutralnych polityków,

jeśli stanowią w partii większość. Jeśli jest remis co do największej liczby polityków, nie mianuje się lidera. W zamian mianuje się go zgodnie z zasadami akcji dworu w momencie, gdy któryś z graczy umieści w partii nowego polityka.

- Znacznik króla należy umieścić obok partii z największą łączną liczbą polityków. W przypadku remisu znacznik pozostaje na dotychczasowym miejscu, nawet jeśli obecna partia dominująca ma mniej polityków niż partie remisujące.

**PRZYKŁAD.** Po przyznaniu PZ w królewskim punktowaniu zgodnie z zasadami gry podstawowej gracze zdobywają dodatkowe punkty wynikające z programów partii.



Najpierw rozpatrywany jest program Partii Kapitalistów. Czerwony (lider partii) wypełnił 3 kontrakty, za które zdobywa łącznie 3 PZ (po 1 PZ za kontrakt).



Teraz rozpatrywany jest program Partii Wolnomyślicieli. Żółty (lider partii) zdobywa 2 PZ za każdy swój budynek mieszkalny na mapie, czyli łącznie 4 PZ.



Jako trzeci jest rozpatrywany program Partii Komunistów. Niebieski (lider partii) zdobywa 1 PZ za każde miasto w swojej największej sieci. Niebieski ma tylko 2 miasta połączone linią kolejową, więc zdobywa 2 PZ.



Jako ostatni jest rozpatrywany program Partii Rojalistów. Niebieski (lider także tej partii) zdobywa 2 PZ za każdą partię, w której ma członka lub lidera, co daje w sumie 8 PZ.



Teraz każdy gracz mający co najmniej 1 polityka w partii dominującej (Kapitaliści) zdobywa punkty za program tej partii, czyli zdobywa PZ za swoje kontrakty. Czerwony raz jeszcze zdobywa 3 PZ, Niebieski 1 PZ (wypełnił tylko 1 kontrakt), Żółty 2 PZ (za 2 wypełnione kontrakty), a Turkusowy 0 PZ (nie wypełnił jeszcze żadnych kontraktów).



Następnie liderzy wszystkich partii zwracają polityków do rezerwy: 1 czerwony polityk opuszcza Kapitalistów, 1 żółty opuszcza Wolnomyślicieli, 1 niebieski Komunistów i kolejny 1 niebieski Rojalistów. Teraz 1 polityk każdego koloru wraca z dominującej Partii Kapitalistów do rezerwy, neutralny polityk numer 4 zostaje usunięty z planszy dworu, a neutralny polityk ze strzałką zostaje przeniesiony z Partii Kapitalistów do Wolnomyślicieli.

Teraz 1 polityk każdego koloru wraca z dominującej Partii Kapitalistów do rezerwy, neutralny polityk numer 4 zostaje usunięty z planszy dworu, a neutralny polityk ze strzałką zostaje przeniesiony z Partii Kapitalistów do Wolnomyślicieli.



Czerwony pozostaje liderem Kapitalistów, Żółty pozostaje liderem Wolnomyślicieli, Czerwony staje się liderem Komunistów, a Niebieski pozostaje liderem Rojalistów (pomimo remisu, gdyż to Niebieski zajmował stanowisko lidera do tej pory). Znacznik króla zostaje przeniesiony do Partii Wolnomyślicieli, gdyż w tej partii jest najwięcej polityków (6). W drugiej co do wielkości (Partii Kapitalistów) jest ich 5.

W drugiej co do wielkości (Partii Kapitalistów) jest ich 5.

## EKSPERYMENT F – PŁYTKI AKCJI WIĄZANYCH



Eksperyment F zawiera 3 nowe elementy – płytki akcji wiązanych. Wszystkie zostają odblokowane przez technologię poziomu 3. eksperymentu F. Zagranie takiej płytki pozwala na wykonanie widocznej na niej akcji oraz natychmiastowe zagranie **kolejnej płytki akcji innej niż płytka akcji wiązanej na wierzch** użytej właśnie płytki i jej rozpatrzenie (zob. niżej: „Dodatkowe zasady i objaśnienia”).

### DODATKOWE ZASADY I OBJAŚNIENIA

- Gracz **nie może** zagrać płytki akcji wiązanej jako fragmentu torów.
- Gracz **nie może** zagrać więcej niż 1 płytkę akcji wiązanej w tej samej turze. Ta zasada dotyczy także płytki morskiej dostawy z dodatku *Nucleum: Australia*.
- Gracz może zagrać płytkę dyrektywy specjalnej na wierzch płytki akcji wiązanej.
- Gracz musi w pełni wykonać akcję widniejącą na płycie akcji wiązanej, zanim umieści na niej kolejną płytkę akcji i wykona jej akcję.
- Płytki akcji wiązanych należy traktować jak płytki akcji na potrzeby wypełniania kontraktów, punktowania żetonów sukcesu oraz punktowania technologii.
- W turze, w której gracz zagrał płytkę akcji wiązanej, może nadal wypełnić tylko 1 kontrakt.

## ZMIANY W KOŃCOWYM PUNKTOWANIU

Końcowe punktowanie należy przeprowadzić zgodnie z zasadami gry podstawowej, dodając następujące elementy:

- Gracze zdobywają punkty z programów partii, tak jak podczas królewskiego punktowania, lecz bez usuwania żadnych polityków z partii.

**UWAGA!** Politycy na planszy dworu nie liczą się jako robotnicy w zasobach gracza, więc nie wliczają się do punktowania za pozostałe gracze zasoby.

## 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 w tym miejscu.

## WARIANT EKSPERCKI

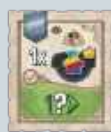
Gracze, którzy już dobrze poznali grę *Nucleum* oraz dodatek *Nucleum: Rada postępu*, mogą zmierzyć się ze sobą w wariantcie eksperckim. W tym wariantcie gracze nie wybierają eksperymentów, ale licytują się jawnie punktami zwycięstwa o pierwszeństwo ich wyboru. Licytacja przebiega w następujący sposób: 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 gracz, 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 dodatku *Nucleum: Australia*.

**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 stracone PZ są odejmowane od wyniku graczy na koniec gry przed wyłonieniem zwycięzcy.

# ZAŁĄCZNIK

## SREBRNE KONTRAKTY



(C64) Jeśli jesteś liderem partii dominującej, przesuwasz swój znacznik na dowolnym torze dochodu o 1 pole.



(C65) Jeśli masz 3 polityków na planszy dworu, odblokowujesz technologię poziomu 1.

## ZŁOTE KONTRAKTY



(C66) Jeśli masz 5 polityków na planszy dworu, zdobywasz 5 PZ i zwiększasz swój dochód łącznie o 2 pola (po 1 polu na 2 wybranych torach albo o 2 pola na 1 wybranym torze).

## FIOLETOWE KONTRAKTY



(C67) Jeśli masz 6 polityków na planszy dworu, zdobywasz 12 PZ.

## PROGRAMY PARTII



Zdobywasz 1 PZ za każdy wypełniony kontrakt.



Zdobywasz 1 PZ za każdą swoją kopalnię (uranu lub węgla, jeśli gracze z *Nucleum: Australia*) i turbinę na mapie.



Zdobywasz punkty za najwyższej położony żeton sukcesu, przy którym masz co najmniej 1 swój znacznik, używając mnożnika 2.



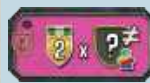
Zdobywasz 1 PZ za każdą odblokowaną technologię.



Zdobywasz 1 PZ za każde miasto w swojej **największej** sieci.



Zdobywasz 1 PZ za każde miasto, w którym masz co najmniej 1 element: budynek miejski, kopalnię (uranu lub węgla, jeśli gracze z *Nucleum: Australia*) lub turbinę.







Zdobywasz 2 PZ za każdą partię, w której jesteś członkiem lub liderem na początku punktowania programów partii (**przed usunięciem polityków z planszy dworu**).



Zdobywasz tyle PZ, ile wynosi największe zapotrzebowanie na energię Twojego nierządowego **zasilonego** budynku miejskiego na mapie.

## TECHNOLOGIE

POZIOM	TECHNOLOGIA	EFEKT	EKSPERYMENT
1		(E1) Gdy umieścisz kopalnię lub turbinę na mapie, zdobywasz 1 kostkę uranu.	E (i A)
1		(E2, F2) Dodatkowy koszt budowania na polach z czerwoną obwódką wynosi tylko 1 talara (zamiast 2).	E i F
1		(F1) Gdy zdobędziesz kontrakt, weź 1 żeton osiągnięcia.	F (i D)
1		(E3) (F3) Gdy korzystasz z turbiny innego gracza, zapłać mu 1 talara z puli (zamiast ze swoich zasobów) i wyprodukuj 1 dodatkową jednostkę energii. Uwaga! Możesz wybrać turbinę innego gracza do transportu uranu nawet przed skorzystaniem z możliwości transportu 1 kostki uranu do samej elektrowni lub przed wykorzystaniem własnych turbin.	E i F

2		(E4) Natychmiast weź 4 żetony osiągnięć i 4 talary.	E
2		(E5) Natychmiast weź 2 robotników, a następnie możesz wykonać akcję dworu.	E
2		(E6) Gdy zdobędziesz kontrakt, weź też nagrodę z 1 innego gniazda (bez względu na to, czy jest puste, czy nie). Jeśli używasz płytki akcji z symbolem  , nie podwajaj drugiej nagrody.	E (i B)
2		(F4) Natychmiast weź 3 robotników i 3 talary.	F (i A)
2		(F5) Natychmiast wykonaj akcję urbanizacji z dodatkową zniżką 3 talarów oraz ignorując wymagania dotyczące sieci.	F
2		(F6) Gdy wypełnisz kontrakt (już po odblokowaniu tej technologii), przesunź znacznik na torze swojego najniższego dochodu o 1 pole (w przypadku remisu wybierz tor).	F
3		(E7) Gdy wykonasz akcję dworu, wybierz 1: • weź 1 robotnika albo • weź bonus partii ponownie.	E
3		(E8) Jeśli masz 5/7/9 polityków na planszy dworu, zdobywasz 4/10/21 PZ.	E
3		(F7) Natychmiast weź 3 płytki akcji wiązanych leżące pod planszą eksperymentu.	F
3		(F8) Jeśli masz 12/14/16 płytek akcji (w swojej puli lub na górze swojej planszy) z wyłączeniem fragmentów torów, zdobywasz 4/10/21 PZ.	F

## EFEKTY TURBIN

	<b>2. turbina w eksperymencie E:</b> Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, zwiększ dochód: PZ o 1 pole.
	<b>2. turbina w eksperymencie F:</b> Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, możesz wziąć skrajnie prawą (najtańszą) płytkę akcji z oferty za darmo.



### 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 znalazłeś w swojej grze uszkodzone elementy albo stwierdziłeś braki, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl.

## TWÓRCY

Projekt gry: Dávid Turczy i Simone Luciani  
Tryb solo: Dávid Turczy

Rozwój gry: Andrei Novac, Maciej Górkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Kuba Polkowski, Borys Bielaś, Joanna Kijanka

Rozwój trybu solo: Chuck Case z Kacprem Frydrykiewiczem i Garym Perrinem  
Ilustracje: Andreas Resch, Piotr Sokolowski

Projekt graficzny i DTP: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter

Instrukcja: Dávid Turczy

DTP instrukcji: Zbigniew Umgelter

Redakcja instrukcji w wersji angielskiej: Emanuela i Robert Pratt, Tyler Brown

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Zespół Board&Dice pragnie podziękować następującym osobom za testowanie gry, rady i informacje zwrotne: Akwa Timba, Jan-Fredrik „JF” Wahlin, Charlie Adams, Jnoordmoe, Steve Fladda, Andrew Cleverley, Yuriy Ivanov, Przemysław Kapica, Jarosław „Yaro” Pawełczyk, Dario Ghidini, Jordan Thomas, Łukasz „LukSky” Stadnik, Joanna „Kocia” Szopińska, Jan Skornowicz, Anita Sokolowska, Frikkie Borman, Adam „Samson” Kamiński, Daniel Dubel, Marta Szpaderska, Wade Bates, Lori Anné, Tuminure, Krzysztof Widera, Małgorzata Sztokfisz, Piotr Budzichowski, Ola, Joanna Szopińska, Anna Oksanen, Matthijs Huijzer, Giacomo A. Mallamaci, Marc Gerstein, Maria Jóźwik, Jan „SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Konrad Nowicki, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Laurens van der Beek, Jacob Coon.

© 2024 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o grze *Nudeum* znajdziecie na stronach:  
[www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com), [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

## BARON VON AUTOMAT I ŚWIAT POLITYKI

Zasady gry w trybie solo z gry podstawowej nie ulegają zmianie. Podobnie jak w grze wieloosobowej należy wymienić odpowiednią startową płytkę akcji Barona na nową płytkę z akcją dworu.

Baron preferuje akcje w następującej kolejności: (umieszczenie statku, jeśli gracze z *Nucleum: Australia*) > dwór > urbanizacja > industrializacja > rozwój > podpisanie umowy > zasilanie > dotacje.

**UWAGA!** Nadal obowiązuje zasada z gry podstawowej: *Baron nigdy nie pozbywa się ostatniej płytki z daną akcją główną. Dotyczy to także nowej akcji dworu!*



Baron umieszcza robotnika **z rezerwy** w szeregach 1 z partii. Jeśli to możliwe, Baron umieszcza robotnika w partii, w której:

1. Ma taką samą liczbę polityków jak aktualny lider partii lub w której nie ma w ogóle lidera (tj. umieszczony robotnik stałby się od razu liderem partii).
2. Jeśli kilka partii spełnia powyższy warunek lub nie spełnia go żadna partia **oraz** Baron nie ma żadnych polityków w partii dominującej, umieszcza robotnika właśnie w tej partii.
3. W innym przypadku umieszcza robotnika w partii, w której ma najmniej swoich polityków (w porównaniu z innymi partiami).
4. Jeśli jest kilka partii, w których Baron ma taką samą liczbę polityków, należy dobrać kartę logiki i użyć jej kryterium wyboru do wyboru partii.

Następnie, w zależności od tego, w której partii umieścił polityka, Baron otrzymuje bonus:

- **Kapitaliści:** Bierze 1 talara.
- **Wolnomysłiciele:** Usuwa skrajnie prawą płytkę akcji z oferty (i odkłada do pudełka).
- **Komuniści:** Bierze 1 robotnika. (Jeśli rezerwa Barona jest pusta, zdobywa w zamian 3 PZ).
- **Rojaliści:** Zdobywa 2 PZ.

Jeśli Baron nie ma w rezerwie żadnych robotników, akcja dworu jest dla niego niedostępna.

## PUNKTOWANIE WPŁYWÓW POLITYCZNYCH

Punktując partie (podczas punktowania królewskiego i końcowego), Baron ignoruje programy partii. W zamian zdobywa 4 PZ za każdego swojego lidera partii i dodatkowo 4 PZ, jeśli w partii dominującej ma co najmniej 1 polityka.

**UWAGA!** Po punktowaniu politycy Barona są usuwani z partii na tych samych zasadach co politycy gracza.

**UWAGA!** Jeśli koniec gry został aktywowany wskutek trzykrotnego przeprowadzenia doładowania przez Barona, może to aktywować 3. królewskie punktowanie (natychmiast, jeśli gracz też doładowywał się już 3 razy, albo później, kiedy to zrobi). Po tym jak gracz i Baron rozegrają swoją ostatnią turę, w ramach punktowania końcowego należy przeprowadzić punktowanie wpływów politycznych (być może 4. raz), tak jak to opisano w zasadach podstawowych tego dodatku.

## DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Aby zwiększyć poziom trudności gry, należy uwzględnić w zasadach 1 lub kilka z poniższych zmian:

- Po przygotowaniu gry należy dodać 1 robotnika Barona (z rezerwy) do partii bez neutralnych polityków (pustej). Staje się on liderem tej partii.
- Po przygotowaniu gry należy dodać po 1 robotniku Barona (z rezerwy) do wszystkich partii, w których liderem jest polityk neutralny.
- Podczas 2. i 3. królewskiego punktowania oraz punktowania końcowego Baron zdobywa 6 PZ za każdego swojego lidera partii i dodatkowo 6 PZ, jeśli ma co najmniej 1 polityka w partii dominującej (tj. zdobywa o 2 PZ w każdym aspekcie więcej niż normalnie).

Aby zmniejszyć trudność, po przygotowaniu gry gracz dodaje 1 robotnika **z rezerwy** do partii bez neutralnych polityków (pustej), ale nie otrzymuje bonusu tej partii. Staje się on liderem tej partii.