

# NUCLEUM

## AUSTRALIA

Rewolucja energetyczna w Saksonii odbiła się szerokim echem po całym świecie. Wszystkie kraje zapragnęły nukleum! Oto właśnie wizjonerzy – zwabieni nieograniczonymi możliwościami – przybyli do Australii, gdzie ogromne pokłady uranu czekały tylko, aby je mądre zagospodarować. Przedsiębiorcy muszą jednak stawić czoła nowym wyzwaniom spowodowanym wielkością kontynentu. Na szczęście wykorzystanie szlaków żeglugowych pomoże im transportować zasoby wydajniej niż koleją, a nawet uzyskać dostęp do pobliskiej wyspy Tasmanii, gdzie szalony naukowiec prowadzący własne badania zdołał już odtworzyć wynalazek Elsy i zbudować eksperymentalną elektrownię w stolicy wyspy, Hobart.

### ELEMENTY



PLANSZA GŁÓWNA AUSTRALII (DWUSTRONNA)



13 NOWYCH KART PRZYGOTOWANIA MAPY



ZNACZNIK NUCLEUM



MODEL ELEKTROWNI



NOWY ŻETON SUKCESU



11 NOWYCH ŻETONÓW KONTRAKTÓW (W TYM 2 ZAMIENNIKI)



3 NEUTRALNE STATKI



5 NOWYCH PŁYTEK AKCJI



8 ŻETONÓW KOPALNI WĘGLA

### W KAŻDYM KOLORZE GRACZA (× 4)



SPECJALNA PŁYTKA AKCJI MORSKIEJ DOSTAWY



RAMKA WYDOBYCIA WĘGLA



4 STATKI




DODATKOWA POMOC GRACZA



2 NAKŁADKI NA PLANSZĘ BOCZNĄ

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

1. Planszę główną Australii należy położyć pośrodku stołu, stroną z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy biorących udział w rozgrywce ku górze. Obok należy położyć planszę boczną.
2. Na obszarze Queensland, na wskazanych miejscach, należy położyć żetony wagonów importowanego węgla, stroną z  ku górze.
3. Pod polem „75” toru punktacji należy umieścić żeton flagi.
4. Żetony kopalni węgla należy położyć na odpowiednich polach wydobywczych w miastach wskazanych na tych żetonach.
5. Z gry podstawowej należy oddzielić 20 podstawowych płytek akcji, a do pozostałych 30 należy wtasować 5 nowych płytek. Pozostałe przygotowanie płytek akcji przebiega normalnie.
6. Na odpowiednich miejscach planszy bocznej należy umieścić 2 nakładki: na rynku kontraktów i obszarze końca gry.
7. Należy wprowadzić zmiany w przygotowywaniu kontraktów:
  - A. Należy usunąć kontrakty z gry podstawowej o numerach: C06, C13, C24 i C26 (odnoszące się do Pragi lub liczby płytek akcji).
  - B. Do odpowiednich rodzajów kontraktów jeszcze przed tasowaniem należy dodać nowe kontrakty: 5 srebrnych, 5 złotych i 1 fioletowy.
  - C. Należy użyć o 2 więcej srebrnych i o 2 więcej złotych kontraktów niż nakazuje instrukcja do gry podstawowej (czyli 8/11/14 srebrnych i 12/14/18 złotych dla 2/3/4 graczy).
8. Nowy żeton sukcesu należy potasować z żetonami z gry podstawowej przed dobraniem 4 żetonów do rozgrywki.

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU MAPY

9. Nie używa się modelu elektrowni węglowej (Riesa). Zamiast tego model elektrowni ze znacznikiem nucleum należy umieścić w Hobart.
10. Używając nowych kart przygotowania mapy, należy rozmieścić początkowy znacznik nucleum, żetony neutralnych budynków miejskich oraz żetony zakazu budowy tak, jak w grze podstawowej. Pierwszej odkrytej karty należy użyć w następnym kroku.
11. 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.

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU PANSZY GRACZA

12. Każdy gracz otrzymuje specjalną płytkę morskiej dostawy (co zwiększa o 1 liczbę startowych płytek akcji gracza), ramkę wydobywania węgla, 4 statki w swoim kolorze oraz dodatkową pomoc gracza.



1



3



12



WYKON	
1	WYKON
2	WYKON
3	WYKON
4	WYKON
5	WYKON
6	WYKON
7	WYKON
8	WYKON
9	WYKON
10	WYKON
11	WYKON
12	WYKON
13	WYKON
14	WYKON

**SPRZĘT – WYKON**

Wszystkie symbole i ikony są zgodne z oryginalnymi instrukcjami gry.

**WYKON**

Wszystkie symbole i ikony są zgodne z oryginalnymi instrukcjami gry.

**WYKON**

Wszystkie symbole i ikony są zgodne z oryginalnymi instrukcjami gry.

## NOWE ELEMENTY



*Nucleum: Australia* wprowadza do gry kilka nowych elementów oraz zmian w zasadach. Wszystkie nowe elementy z tego dodatku są oznaczone symbolem kangura.

## 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 połączenia kolejowe. Szlaki **nie są** jednak fragmentami torów (przy rozpatrywaniu żetonów sukcesu, kontraktów i punktowaniu technologii). Gracz może transportować węgiel i uran **własnymi** statkami, lecz – w przeciwieństwie do linii kolejowych – **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 talar 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.

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



Nowa specjalna płytka morskiej dostawy jest płytką akcji związanej: pozwala na wykonanie akcji umieszczenia statku (według powyższych zasad), a następnie zagranie na nią kolejnej płytki i rozpatrzenie jej akcji. Gracz nigdy nie może położyć specjalnej płytki morskiej dostawy jako fragmentu torów.

## KOPALNIE WĘGLA



Używając akcji industrializacji, gracz może (zamiast umieszczania turbiny albo kopalni uranu) zapłacić 1 robotnika, aby wziąć żeton kopalni węgla z miasta będącego w jego sieci. Gracz kładzie wydane go robotnika na pustym teraz polu wydobywczym węgla, a zabrany żeton kopalni węgla umieszcza w dowolnym pustym gnieździe swojej ramki wydobywania węgla. Jeśli gracz przeprowadza akcję industrializacji ze zniżką 1 robotnika, bierze robotnika do tej akcji ze swojej rezerwy. Umieszczenie robotnika na polu wydobywczym węgla niebędącym częścią sieci gracza (możliwe tylko w pierwszej turze lub dzięki określonym technologiom) sprawia, że miasto zostaje włączone do sieci gracza. Robotnicy na polach wydobywczym węgla liczą się podczas rozpatrywania kontraktów dotyczących „dowolnego budynku” (jak C01–C04 i C18–C21). Jednakże kopalnie węgla nie liczą się do kontraktów dotyczących kopalni uranu (np. C17, C33 i C39), a także żetonu sukcesu „Zdobysz PZ za każdą swoją kopalnię na mapie”. Robotnik na polu wydobywczym węgla nie jest też robotnikiem na fragmencie torów (np. C08, C25 i C50).

Podczas akcji zasilania każda kopalnia węgla gracza produkuje mu 1 darmowy węgiel **w mieście, w którym się znajduje**. Ten węgiel musi być przetransportowany (jak zawsze) do aktywowanej elektrowni, aby wyprodukować 1 jednostkę energii.



Ramka wydobywania węgla ma 4 gniazda na kopalnię węgla gracza. Gdy gracz umieści kopalnię w gnieździe sąsiadującym z gniazdem, w którym jest już kopalnia, natychmiast otrzymuje nagrody widniejące między tymi gniazdami. Kolejne zdobyte kopalnie gracz umieszcza obok ramki i nie dostaje za nie żadnych nagród.

**PRZYKŁAD.** Czerwony używa specjalnej płytki morskiej dostawy, a na nią kładzie płytkę industrializacja/zasilanie. Chce umieścić swój statek na szlaku żeglugowym między Sydney a Hobart. Jako że na szlaku jest już statek Turkusowego, Czerwony musi zapłacić 2 talary do puli (zamiast 1).



Następnie Czerwony wykonuje akcję industrializacji, dzięki której bierze kopalnię węgla z Toongi. Używa do tego 1 ze swoich dostępnych robotników, którego umieszcza na polu wydobywczym węgla. Pozyskany żeton kopalni umieszcza w pustym gnieździe w ramce wydobywania obok innej kopalni, co pozwala mu natychmiast wziąć nagrodę w postaci 2 talarów.



Następnie przeprowadza akcję zasilania. Transportuje 2 kostki uranu i 1 darmowy węgiel ze swoich kopalni uranu i węgla w Toongi do Sydney linią kolejową (A). Dodatkowo płaci 2 talary, aby kupić 2 wagony węgla z Queensland, i transportuje je kolejną dalekobieżną do Brisbane (B) i dalej szlakiem żeglugowym do Sydney (C). W końcu transportuje cały wspomniany uran i węgiel z Sydney do Hobart swoim statkiem (D). 2 kostki uranu zapewniają 4 jednostki energii, a 3 węgle – 3 jednostki. 1 jednostka pochodzi z efektu 4. turbiny na planszy gracza (niewidocznej w przykładzie). Z sumą 8 jednostek energii Czerwony zasila swój budynek w Hobart (E). Czerwony ma także kopalnię węgla w Latrobe, ale nie mógł transportować węgla stamtąd, gdyż nie można używać statków neutralnych ani tych należących do innych graczy. Co więcej, gracz nie mógł wykorzystać elektrowni w Hobart do zasilania neutralnych budynków w Sydney, gdyż statki nie transportują energii elektrycznej.



## IMPORT WĘGLA



Na mapie Australii gracze mogą importować węgiel tak jak w grze podstawowej z obszaru Queensland (u góry planszy) lub płacąc 3 talary za wagon (dowolną liczbę razy) z Adelaide.

## ELEKTROWNIA W LUCAS HEIGHTS



Nagrodą za umieszczenie nucleum w tej elektrowni jest odblokowanie technologii poziomu 1.

## ELEKTROWNIA W GEELONG



Nagrodą za umieszczenie nucleum w tej elektrowni jest **całkowicie darmowa** akcja umieszczenia statku.

## ELEKTROWNIA EKSPERYMENTALNA W HOBART



W tej elektrowni od początku gry znajduje się zainstalowane nucleum i nie można w niej umieścić drugiego znacznika.

## OKAZYJNE ZNALEZISKA URANU



Na niektórych pustych polach torów widoczna jest nagroda w postaci 1 kostki uranu. Gdy gracz kładzie fragment torów na takim polu, natychmiast (jeszcze przed rozegraniem akcji) otrzymuje 1 kostkę uranu, którą musi umieścić w 1 ze swoich kopalni uranu. Jeśli gracz nie ma żadnych kopalni uranu albo wszystkie jego kopalnie są wypełnione, może standardowo wymienić zdobytą kostkę na robotnika, ale **dopiero po tym** jak umieści dostępnego robotnika na fragmencie torów.

## 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.

## WARIANT EKSPERCKI

Gracze, którzy już dobrze poznali grę *Nucleum* oraz dodatek *Nucleum: Australia*, mogą zmierzyć się ze sobą w wariacie eksperckim. W tym wariacie gracze nie wybierają eksperymentów, ale w kolejności rozgrywania 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.

**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.

## BARON VON AUTOMAT W KRAINIE KANGURÓW

Zasady gry w trybie solo z gry podstawowej nie ulegają zmianie. Grę należy przygotować według zasad dodatku *Australia* oraz zasad trybu solo z gry podstawowej. Do płytek akcji Barona należy wstawić specjalną płytkę morskiej dostawy. Płytkę dyrektywy specjalnej nadal pełni rolę blokady. Baron otrzymuje 4 statki w swoim kolorze, ale nie otrzymuje ramki wydobycia węgla.

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 jednej turze, tak jak w grze wieloosobowej. W swojej ostatniej turze Baron wykonuje 2 akcje zasilania bez płacenia talarów zamiast podejmować standardowy wybór działania.

## KOPALNIE WĘGLA

Baron bierze kopalnię węgla z planszy podczas akcji industrializacji dopiero wtedy, gdy nie może zbudować kopalni uranu ani turbiny. Aby to zrobić, potrzebuje dostępnego robotnika, którego umieszcza na polu wydobywczym, z którego wzięł żeton. Podczas akcji zasilania, jeśli w tej samej sieci znajduje się nucleum, Baron zdobywa 1 PZ za każdą swoją kopalnię węgla (tj. obowiązują te same zasady co dla kopalni uranu).

## SPECJALNA PŁYTKA MORSKIEJ DOSTAWY

Jeśli Baron wybierze specjalną płytkę morskiej dostawy, wykonuje przedstawioną na niej akcję, 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 ma miejsca dla statku Barona (ma on statki na wszystkich szlakach lub 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 wykonuje akcje z płytki leżącej bezpośrednio za nią.

## WYZWANIE PRZEBIEGŁEGO BARONA

Jeśli gracz chce, aby Baron był jeszcze bardziej wymagającym przeciwnikiem, może skorzystać z wariantu zaawansowanego. Wariant może być wykorzystany w grze podstawowej lub w grze z dodatkiem *Australia*.

- 2 zaawansowane płytki akcji, które Baron otrzymuje podczas przygotowania gry, należy umieścić za blokadą.
- Dochód Barona podczas tury doładowania to: 2 robotników, 3 talary i 4 PZ.
- Wykonując akcję rozwoju, jeśli Baron ma 8 lub więcej płytek za blokadą, usuwa 2 płytki z oferty (odkłada do pudełka), zamiast wziąć je dla siebie. W zamian otrzymuje 1 robotnika i 2 PZ.
- Baron może spełnić warunek końca gry, zdobywając określoną liczbę PZ.

## TWÓRCY

**Projekt gry:** Dávid Turczy & Simone Luciani

**Tryb solo:** Dávid Turczy

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

**Rozwój trybu solo:** Chuck Case z Kacprem Frydrykiewiczem i Garym Perrinem

**Ilustracje:** Andreas Resch, Aleksander Zawada, Piotr Sokolowski

**Projekt graficzny i DTP:** Zbigniew Umgelter, Andreas Resch

**Instrukcja:** Dávid Turczy

**DTP instrukcji:** Zbigniew Umgelter

**Redakcja instrukcji w wersji angielskiej:** Emanuela i Robert Pratt

**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” Wahlén, Charlie Adams, jnordmoe, Steve Fladda, Andrew Cleverley, Yuriy Ivanov, Przemysław Kapica, Jarosław „Yaro” Pawelczyk, Dario Ghidini, Jordan Thomas, Łukasz Stadnik, Joanna „Kocia” Szopińska, Jan Skornowicz, Anita Sokolowska, Frikkie Borman, Adam Kamiński, Daniel Dubel, Marta Szpaderska, Wade Bates, Lori Anné, Anna Oksanen, Matthijs Huijzer, Giacomo A. Mallamaci, Marc Gerstein, Maria Józwiak, Janek Mikołajczak, Konrad Nowicki, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Laurens van der Beek i Jacob Coon.

© 2024 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.






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

## ZAŁĄCZNIK






	Umieść kolejną płytkę na wierzchu tej płytki.
	Umieść statek.

	kopalnia węgla
	Tasmania


### SREBRNE KONTRAKTY

	(C06B) Jeśli masz 9 płytek akcji (w swojej puli lub na górze swojej planszy) z wyłączeniem fragmentów torów, zdobywasz 1 robotnika i odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C51) Jeśli masz 1 kopalnię węgla, zdobywasz 3 PZ i 1 płytkę akcji z oferty za darmo.
	(C52) Jeśli masz 2 statki na szlakach żeglugowych, odblokowujesz technologię poziomu 1. i przesuwasz swój znacznik na torze dochód: robotnicy o 1 pole.
	(C53) Jeśli masz 2 kopalnie uranu lub węgla w miastach różnych kolorów, odblokowujesz technologię poziomu 1. i przesuwasz swój znacznik na torze dochód: talary o 2 pola.
	(C54) Jeśli masz 1 budynek miejski na Tasmanii, odblokowujesz technologię poziomu 1.


### ZŁOTE KONTRAKTY

	(C26B) Jeśli masz 12 płytek akcji (w swojej puli lub na górze swojej planszy) z wyłączeniem fragmentów torów, zdobywasz 5 PZ, 2 robotników i odblokowujesz technologię poziomu 2.
	(C55) Jeśli masz 3 kopalnie węgla, zdobywasz 6 PZ i 2 płytki akcji z oferty za darmo.
	(C56) Jeśli masz 4 statki na szlakach żeglugowych, zdobywasz 3 PZ, odblokowujesz technologię poziomu 2. i przesuwasz swój znacznik na torze dochód: robotnicy o 2 pola.
	(C57) Jeśli masz 3 kopalnie uranu lub węgla w miastach różnych kolorów, odblokowujesz technologię poziomu 2. i przesuwasz swój znacznik na torze dochód: talary o 2 pola.
	(C58) Jeśli masz 2 zasilone budynki miejskie na Tasmanii, zdobywasz 4 talary i odblokowujesz technologię poziomu 2.

### FIOLETOWE KONTRAKTY

	(C59) Jeśli masz 4 kopalnie uranu lub węgla w miastach różnych kolorów, zdobywasz 6 PZ, odblokowujesz technologię poziomu 3. i przesuwasz swój znacznik na torze dochód: talary o 2 pola.
--	---

### ŻETONY SUKCESU

	Zdobywasz PZ za każdy swój statek na mapie.
---	---



#### 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.