

NUCLEUM

PATRONI



INSTRUKCJA

Ten mini dodatek wprowadza do gry karty patronów. Mają one kilka zastosowań i to gracze decydują, których z nich będą używać w rozgrywce. Wszystkie karty patronów zostały opisane w tej instrukcji.

ELEMENTY



6 kart patronów
(po 1 na każdy eksperyment)



6 kart patronów dla Barona
(po 1 na każdy eksperyment)

KIM SĄ PATRONI?

Każda karta patrona przynależy do planszy konkretnego eksperymentu. W grze podstawowej eksperymenty są oznaczone tylko literami. Na każdej karcie patrona widnieje jego profesja związana z danym eksperymentem, zdolność oraz wizerunek. W grze z tym dodatkiem eksperymenty są nazywane od profesji ich 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**

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 gry podstawowej. 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 (w 4-osobowej rozgrywce bez dodatku *Nucleum: Rada postępu* należy wziąć wszystkich patronów przeznaczonych do eksperymentów z gry podstawowej). Następnie gracze przeprowadzają licytację zgodnie z zasadami wariantu eksperckiego. Gracze wybierają eksperymenty tylko spośród tych powiązanych z dobranymi patronami.
- 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.

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, jednak korzystając z tej zdolności, nie może doprowadzić

do sytuacji, w której miałyby ujemną liczbę PZ. Po użyciu zdolności zalecamy odwrócenie karty patrona, aby przez pomyłkę nie aktywować jej ponownie.

Zdolności patronów:

- **Bankier** - Podczas wypełniania kontraktu wydaj 3 PZ, aby otrzymać ponownie wszystkie nagrody z tego kontraktu, z wyjątkiem PZ i odblokowania technologii.
- **Przedsiębiorczy** - Podczas akcji urbanizacji albo industrializacji wydaj 3 PZ, aby zignorować wymagania dotyczące sieci.
- **Wynalazczy** - Wydaj 2 PZ, aby wziąć 1 kostkę uranu (jeśli masz 1 kopalnię uranu), albo wydaj 4 PZ, aby wziąć 2 kostki uranu (jeśli masz co najmniej 2 kopalnie uranu).
- **Wiceminister** - Podczas akcji zasilania wydaj 1 PZ, aby przywrócić 2 pola importu węgla do ceny 1 talara.
- **Radny** - Wydaj dowolną liczbę PZ, aby wziąć tyle samo talarów minus 1. Możesz wydać maksymalnie 10 PZ.
- **Inżynierka** - Wydaj 2 PZ, aby wziąć 1 robotnika, albo wydaj 4 PZ, aby wziąć 2 robotników.

TRYB SOLO – ZDOLNOŚCI BARONA

- Drugi zestaw kart patronów jest używany jedynie w grze solo – są to karty zdolności Barona. Podczas przygotowania gry, po tym jak gracz weźmie swoją kartę patrona (spośród kart przeznaczonych do rozgrywki wieloosobowej), należy losowo przydzielić Baronowi (albo Baronom) po 1 karcie patrona z zestawu kart do trybu solo, innej niż wybrana przez gracza. Jeśli gra się toczy bez dodatku *Rada postępu*, z puli patronów należy usunąć Radnego i Inżynierkę. Na jej podstawie należy przydzielić płytki startowe oraz dokonać innych ewentualnych przygotowań. Następnie kartę patrona należy położyć zakrytą w obszarze gry Barona.

- **Po pierwszym doładowaniu Barona** należy odkryć kartę patrona Barona. Jego stała zdolność obowiązuje od tej chwili już do końca gry. Niektórzy patroni oferują też dodatkowe punkty, które należy uwzględnić podczas końcowego punktowania.

- **Bankier**

Przygotowanie gry. Podczas kroku 2B budynki rządowe należy umieścić na wierzchu stosów (zatem kolejność od dołu stosu to: III, II, I, IV).

Stała zdolność. Baron nie płaci talarów podczas akcji urbanizacji. Baron może budować budynki miejskie poza swoją siecią.

- **Przedsiębiorczyni**

Przygotowanie gry. Podczas kroku 2C 2 specjalne płytki akcji dla eksperymentu B należy umieścić zakryte na końcu rzędu za blokadą (zamiast odkładać je do pudełka w kroku 2A).

Stała zdolność. Odkryj 2 specjalne płytki akcji w rzędzie.

Końcowe punktowanie. Na koniec gry Baron zdobywa +1 PZ za spełnienie warunków z żetonów sukcesu. (Czyli zdobywa 3/5/7/9 PZ zamiast 2/4/6/8 PZ).

- **Wynalazczyni**

Przygotowanie gry. Po przygotowaniu gry Baron odwraca żeton neutralnego budynku na planszy o największym zapotrzebowaniu na energię i otrzymuje 1 robotnika (za budynek mieszkalny) albo 1 talara (za fabrykę), albo 3 PZ (za laboratorium lub budynek rządowy).

Stała zdolność. Baron nie płaci talarów za akcję zasilania. Baron może zasilać budynki, nie biorąc pod uwagę swoich sieci. To oznacza, że Baron zawsze zdobywa punkty za swoje turbiny i kopalnie, bez względu na ich połączenie.

- **Wiceminister**

Stała zdolność. Na potrzeby akcji związanych z kładzeniem fragmentów torów uznaje się, że końce wszystkich płytek Barona są dzokerami (także dla gracza). Po wykonaniu akcji industrializacji Baron wykonuje także akcję podpisania umowy. Baron nie stosuje ograniczenia do 3 kontraktów między doładowaniami.

- **Radny**

Przygotowanie gry. Po przygotowaniu gry umieść 1 robotnika Barona (z rezerwy) w partii dominującej.

Stała zdolność. Po wykonaniu akcji dworu Baron wykonuje drugą akcję dworu (raz na turę).

- **Inżynierka**

Przygotowanie gry. W kroku 2C potasuj 3 specjalne płytki akcji dla eksperymentu F z pozostałymi płytkami i utwórz z nich rząd (z blokadą na końcu).

Stała zdolność. Po doładowaniu (łącznie z pierwszym, które odwraca tę kartę) Baron bierze najtańszą płytkę akcji z oferty, a następnie tasuje wszystkie swoje płytki w rzędzie i układa je na nowo, umieszczając blokadę na końcu.

Końcowe punktowanie. Baron zdobywa 1 PZ za każdą płytkę akcji, która została w jego rzędzie (przed lub za blokadą, nie licząc płytki blokady).

Specjalne płytki akcji.

- Jeśli Baron wybierze specjalną płytkę akcji, wykonuje przedstawioną na niej akcję, a następnie rozpatruje płytkę leżącą bezpośrednio po jej prawej stronie (tak jakby wskazał ją rzut kością). Jeśli ta płytkę też jest specjalną płytką akcji, Baron ją pomija i rozpatruje najbliższą w prawo płytkę niebędącą płytką specjalną. Jeśli następną płytką jest blokada, Baron rezygnuje z rozpatrzenia dodatkowej płytki. Po rozpatrzeniu specjalnej płytki akcji 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 akcji nigdy nie może być użyta do położenia fragmentu torów, więc jej rozpatrzenie zawsze wiąże się z rozegraniem standardowej tury.

W celu zwiększenia trudności kartę patrona Barona należy odkryć już na początku gry.

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 napełnić 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 niezrównaną 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 zapałem włączyła się w proces rozpowszechniania tego technologicznego cudu. Z entuzjazmem wykorzystała 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 zatrzęsnięte, 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 nagłą 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. Lat 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 umożliwi 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 zawiłości biurokracji i politycznych manewrów pozwala mu wypełniać zlecenia monarchy szybciej od rywali, czego Wiceminister nie omieszka 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 biegły w poruszaniu się w zawiłym 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 – przemysłanej 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 wynalezionego 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 niezachwianą 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 przesuwa granice tego, co jest możliwe, a świat patrzy na nią z podziwem, zainspirowany jej niegasnącym zapałem do kształtowania lepszego jutra.



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, Guilherme Oliveira Barbosa

Projekt graficzny i DTP:

Andreas Resch, Zbigniew Umgelter

Instrukcja: Dávid Turczy

DTP instrukcji: Zbigniew Umgelter

Redakcja instrukcji w wersji angielskiej: Tyler Brown

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

© 2024 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o grze *Nucleum* na stronach:

www.boardanddice.com, www.wydawnictworebel.pl

