NUCLEUM

ZASADY GRY

ATOMOWA GRA STRATEGICZNA AUTORSTWA DÁVIDA TURCZIEGO I SIMONEGO LUCIANIEGO

Gdy Elsa von Frühlingfeld przedstawiła swój wynalazek królowi Saksonii Fryderykowi Augustowi II, ludzie myśleli, że to oszustwo. Naukowczyni użyła niedawno wyizolowanego pierwiastka, uranu, do podgrzania słoika z wodą, a uzyskaną parę wykorzystała do zasilenia silnika, który utrzymywał aktywność uranu w procesie, który nazwała „atomizacją". Jej urządzenie, nucleum, zapoczątkowało trwającą dziesięciolecia erę dobrobytu i łatwo dostępnej energii. Saksonia z regionalnego centrum naukowego stała się europejską potęgą nauki i inżynierii. Teraz, pokolenie później, fabryki potrzebują coraz więcej energii, co z kolei wymaga budowy liczniejszych i większych nucleów, zwiększonego importu uranu z pobliskich Czech oraz budowy linii kolejowych i energetycznych w całym kraju, aby transportować ujarzmioną moc atomów do miast Saksonii. Wynalazcy, inżynierowie i przemysłowcy gromadzą się właśnie na saksońskim dworze, walcząc o przywództwo w nowej rewolucji przemysłowej.

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 zajść potrzeba wprowadzenia poprawek do instrukcji lub drobnych korekt w przebiegu rozgrywki. Taka sytuacja może zaistnieć nawet kilka lat po opublikowaniu gry.
Obiecujemy, że w razie potrzeby będziemy na bieżąco aktualizować instrukcję oraz wyjaśnienia w formie FAQ, które będzie można pobrać z naszej strony internetowej w formacie PDF.

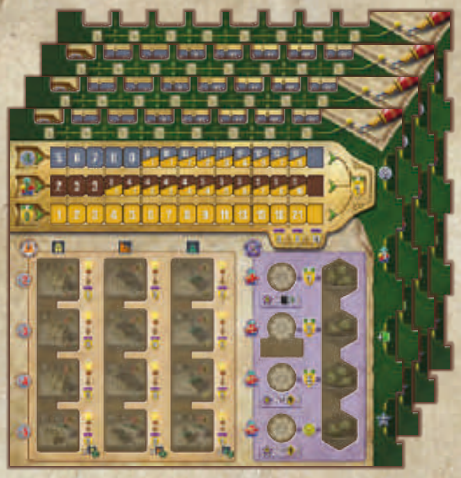
Brakujące lub zniszczone elementy
Dokładamy wszelkich starań, aby każdy egzemplarz gry był kompletny, wciąż jednak mogą się zdarzyć błędy fabryczne. Jeśli znaleźliście w swojej grze uszkodzone elementy albo stwierdziliście braki, prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl

ELEMENTY

PLANSZA GŁÓWNA (DWUSTRONNA)

PLANSZA BOCZNA

4 PLANSZE GRACZY



50 PŁYTEK AKCJI
(W TYM 20 PODSTAWOWYCH Z KROPKAMI
I 30 ZAAWANSOWANYCH)

2 SPECJALNE PŁYTKI AKCJI
(DLA EKSPERYMENTU B)

50 ŻETONÓW KONTRAKTÓW
(4 POCZĄTKOWE, 13 SREBRNYCH,
18 ZŁOTYCH, 15 FIOLETOWYCH)

ŻETON FLAGI

4 ZNACZNIKI
PUNKTACJI
„+100 PZ" / „+200 PZ"

10 ŻETONÓW
NEUTRALNYCH BUDYNKÓW MIEJSKICH

5 ŻETONÓW
ZAKAZU BUDOWY

3 ŻETONY
ZAKAZU WYDOBYCIA

3 ŻETONY
ZNISZCZONYCH TURBIN

65 ŻETONÓW TALARÓW
(O WARTOŚCIACH „1" I „5")

46 ŻETONÓW OSIĄGNIĘĆ
(O WARTOŚCIACH „1" I „5")

8 ŻETONÓW SUKCESU

4 ZNACZNIKI
NUCLEÓW

4 MODELE
ELEKTROWNI

5 ZNACZNIKÓW
WARUNKÓW
KOŃCA GRY

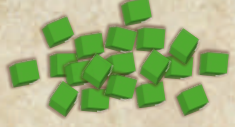
ZNACZNIK
PIERWSZEGO
GRACZA

4 OGÓLNE
POMOCE GRACZY

13 KART
PRZYGOTOWANIA MAPY

13 ŻETONÓW
WAGONÓW
IMPORTOWANEGO WĘGLA

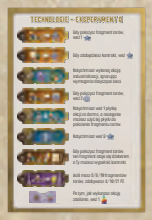
MODEL
ELEKTROWNI
WĘGLOWEJ



24 KOSTKI URANU

DLA KAŻDEGO EKSPERYMENTU (× 4)

PLANSZA EKSPERYMENTU



POMOC GRACZA: EKSPERYMENT

ŻETON EFEKTU TURBINY

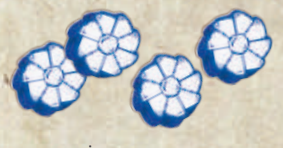
5 STARTOWYCH PŁYTEK AKCJI

8 ŻETONÓW TECHNOLOGII

W KAŻDYM KOLORZE GRACZA (× 4)

6 ZNACZNIKÓW SUKCESU

18 ROBOTNIKÓW



4 ŻETONY TURBIN

3 ZNACZNIKI DOCHODU

12 ŻETONÓW BUDYNKÓW MIEJSKICH

4 BUDYNKI MIESZKALNE

4 FABRYKI

4 LABORATORIA

4 ŻETONY KOPALNI

ZNACZNIK PUNKTACJI

Liczba komponentów: kostki uranu, talary, żetony osiągnięć i znaczniki sukcesu są nielimitowane. W przypadku ich wyczerpania należy użyć dowolnych zamienników. Pozostałe komponenty są ograniczone w liczbie do elementów zawartych w pudełku. Zwrot używany w instrukcji „X żetonów osiągnięć" oznacza żetony osiągnięć o łącznej wartości X. Gracze mogą w dowolnej chwili zamieniać talary i żetony osiągnięć na inne nominały.

PRZYGOTOWANIE GRY

PLANSZA GŁÓWNA

1. Planszę główną należy położyć pośrodku stołu stroną z oznaczeniem odpowiadającym liczbie graczy biorących udział w rozgrywce ku górze. Obok należy położyć planszę boczną.
2. Na wskazanych miejscach na 2 obszarach produkcji węgla należy położyć żetony wagonów importowanego węgla stroną z „–1 talar" ku górze. Uwaga! W rozgrywce 3-osobowej 1 miejsce w każdym obszarze należy pozostawić puste. Ewentualne pozostałe żetony wagonów należy odłożyć do pudełka.
3. Wszystkie talary, kostki uranu, żetony osiągnięć i znaczniki punktacji „+100 PZ"/„+200 PZ" należy położyć obok planszy głównej. Tworzą pulę.
4. Pod polem „70" toru punktacji należy umieścić żeton flagi.
5. 20 **podstawowych płytek akcji** należy oddzielić od reszty. Następnie pozostałe 30 zaawansowanych płytek (bez **startowych** i **specjalnych**) należy potasować i dodać 10/15/25 z nich (odpowiednio dla 2/3/4 graczy) do odłożonych wcześniej płytek podstawowych. Teraz należy starannie potasować wszystkie te płytki i podzielić dla wygody na 3 stosy. Jeden zakryty stos należy położyć na wskazanym polu w górnej części planszy bocznej (będzie stosem dobierania), a pozostałe 2 stosy położyć zakryte obok planszy bocznej.
   A. Niewykorzystane płytki akcji należy odłożyć do pudełka.
   B. Teraz należy odkryć 5 wierzchnich płytek akcji ze stosu dobierania i wyłożyć na polach oferty na planszy bocznej.
6. Żetony kontraktów należy podzielić ze względu na ich rewersy (początkowe, srebrne, złote i **3 rodzaje** fioletowych).
   A. Każdy gracz otrzymuje po 1 losowym kontrakcie początkowym.
   B. Pozostałe rodzaje należy osobno potasować i utworzyć z nich 5 stosów.
   C. Zakryty stos 6/9/12 losowych srebrnych kontraktów (odpowiednio dla 2/3/4 graczy) należy umieścić na wskazanym polu na planszy bocznej. Pozostałe srebrne kontrakty należy odłożyć do pudełka.
   D. Zakryty stos 10/12/16 losowych złotych kontraktów (odpowiednio dla 2/3/4 graczy) należy umieścić na wskazanym polu na planszy bocznej. Pozostałe złote kontrakty należy odłożyć do pudełka.
   E. Należy umieścić po 1 losowym kontrakcie z każdego z 3 rodzajów fioletowych kontraktów na odpowiednich polach na planszy bocznej.
   F. Pozostałe kontrakty (początkowe i fioletowe) należy odłożyć do pudełka. Nie będą używane podczas rozgrywki.
   G. Należy odkryć 2 srebrne i 2 złote kontrakty i położyć je na wskazanych polach rynku kontraktów.
7. Należy potasować wszystkie żetony sukcesu i losowo położyć po 1 odkrytym żetonie na każdym z 4 pól obok toru osiągnięć. Pozostałe żetony sukcesu należy odłożyć do pudełka.
8. 3 znaczniki nucleów należy umieścić na wskazanych polach nad żetonami sukcesu.
9. Teraz należy przygotować mapę.
   A. W Riesie na polu z symbolem ■ należy umieścić model elektrowni węglowej, a 4 pozostałe modele elektrowni we wszystkich miastach z symbolem ⊠.
   B. Należy potasować 13 kart przygotowania mapy.
   C. Następnie należy odkryć 1 z nich.
   D. Pierwszy rząd na karcie wskazuje miasto, w którym na działce budowlanej należy położyć losowy żeton neutralnego budynku miejskiego.
      - Jeśli to możliwe, żeton należy umieścić na polu z czerwoną obwódką.
      - Jeśli nie jest to możliwe, na polu z symbolem odpowiadającym symbolowi na żetonie (w przypadku kilku dostępnych opcji należy wybrać pole z 1 symbolem).
      - Jeśli takiego pola nie ma, należy wylosować następny żeton neutralnego budynku miejskiego.

- Jeśli na karcie nie wskazano żetonu budynku miejskiego lub jeśli w rozgrywce 1- albo 2-osobowej przy nazwie miasta widnieje symbol 3, należy pominąć umieszczenie żetonu.

E. Na elektrowni w mieście wskazanym w 2. rzędzie na karcie należy umieścić 4. znacznik nucleum.

F. W rozgrywce 3-osobowej na polach turbin z symbolem 4 należy umieścić 3 żetony zniszczonych turbin.

G. W grze, w której uczestniczy **3 albo mniej graczy**:
- W każdym mieście wskazanym w 3. rzędzie na karcie na 1 działce budowlanej należy umieścić żeton zakazu budowy. Jeśli to możliwe, żetony należy kłaść na polach z czerwoną obwódką, ewentualnie na polach z 1 symbolem. Jeśli nadal istnieje kilka opcji, należy wybrać pierwsze pole od góry/od lewej strony. Jeśli miasto jest wymienione dwukrotnie, należy w nim umieścić 2 żetony zakazu budowy.
- W każdym mieście wskazanym w 4. rzędzie na karcie na 1 polu wydobywczym należy umieścić żeton zakazu wydobycia. Żeton zakazu wydobycia należy kłaść na polu o najmniejszym bonusie kostek uranu (wliczając jego brak). W razie remisu – na polu z czerwoną obwódką, a jeśli nadal jest kilka opcji, to losowo na 1 z nich. W rozgrywkach 1- i 2-osobowych, jeśli obok nazwy miasta widnieje symbol 3, należy pominąć umieszczenie żetonu zakazu wydobycia.
- Niewykorzystane żetony z wykrzyknikami należy odłożyć do pudełka.

H. **Punkty C i D** (dobranie nowej karty i umieszczenie żetonu neutralnego budynku miejskiego) należy powtórzyć 3 razy, tak aby w sumie rozmieszczone zostały maksymalnie 4 żetony neutralnych budynków miejskich. Jeśli dobrana karta nakazywałaby umieszczenie żetonu neutralnego budynku miejskiego w mieście, w którym nie ma wolnych miejsc, należy pominąć umieszczanie tego żetonu.

I. Niewykorzystane żetony neutralnych budynków miejskich i karty przygotowania mapy należy odłożyć do pudełka.

10. 5 znaczników warunków końca gry należy umieścić na okrągłych polach na obszarze końca gry na planszy bocznej.

11. W sposób losowy należy wyznaczyć pierwszego gracza. Otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

PLANSZA GRACZA

12. Każdy gracz bierze planszę gracza (i umieszcza ją pośrodku swojego obszaru gry), ogólną pomoc gracza i 4 talary z puli. Następnie każdy gracz bierze w wybranym przez siebie kolorze:
   - **A.** 3 znaczniki dochodu, które kładzie na pierwszych polach torów dochodu, czym oznacza początkowy dochód 4 talarów, 2 robotników i 0 PZ (wartości widoczne na lewo od znaczników).
   - **B.** 12 żetonów budynków miejskich i rozmieszcza je na polach o odpowiadającym im typie i poziomie (cyfry rzymskie) stroną z poziomem ku górze.
   - **C.** 4 żetony turbin, które kładzie na wskazanych polach na swojej planszy.
   - **D.** 4 żetony kopalni, które kładzie na wskazanych polach na swojej planszy w kolejności (od góry): żeton z 3 polami na kostki uranu, żeton z 2 polami, żeton z 3 polami i żeton z 2 polami.
   - **E.** 18 robotników. Gracz umieszcza 2 z nich w swoich zasobach, a pozostałych 16 w rezerwie. (Podczas pierwszych kilku rozgrywek zalecamy umieszczenie 3 robotników w zasobach).
   - **F.** 6 znaczników sukcesu. Gracz umieszcza po 1 z nich na 3 polach sukcesu u dołu planszy bocznej, a pozostałe 3 obok planszy bocznej. (Kolejność znaczników graczy w stosach nie ma znaczenia).
   - **G.** Znacznik punktacji, który umieszcza na polu „0” toru punktacji biegnącego wokół planszy.
   - **H.** Gracz umieszcza początkowy kontrakt, który otrzymał wcześniej, w najniższym gnieździe po prawej stronie swojej planszy (bez pobierania nagrody).
13. Rozpoczynając od ostatniego gracza i dalej przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 z 4 eksperymentów. Gracz bierze wszystkie elementy oznaczone literą wybranego eksperymentu: planszę, żetony technologii, żeton efektu turbiny, startowe płytki akcji i pomoc gracza dotyczącą tego eksperymentu.
   - **A.** Gracz kładzie 5 odkrytych startowych płytek akcji obok swojej planszy, tworząc pulę płytek.
   - **B.** Gracz kładzie swój żeton efektu turbiny na polu pod 2. żetonem turbiny na swojej planszy. Następnie umieszcza swoje żetony technologii w porządku rosnącym po lewej stronie planszy eksperymentu wsunięte tylko do połowy.
   - **C.** Jeśli jakiś gracz wybrał eksperyment B, otrzymuje 2 specjalne płytki akcji, które kładzie zakryte pod planszą swojego eksperymentu. W przeciwnym razie te płytki należy odłożyć do pudełka.

Wszystko jest gotowe do rozpoczęcia gry. Pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę.

ZŁOŻENIE MODELI ELEKTROWNI

ELEKTROWNIA STANDARDOWA

1

2

3

ELEKTROWNIA WĘGLOWA

1

2

3

4

CEL GRY

Gracze wcielają się w role przemysłowców, którzy próbują odnieść sukces podczas ekonomicznego i technologicznego boomu w XIX-wiecznej Saksonii napędzanego wynalezieniem i upowszechnianiem nucleum (w naszej rzeczywistości nazwanym reaktorem jądrowym) i jego ogromnymi możliwościami generowania energii. Gracze będą zdobywać punkty zwycięstwa (PZ), budując i zasilając budynki miejskie, wypełniając kontrakty i spełniając kolejne cele wyznaczone przez króla Fryderyka Augusta.

PRZEBIEG GRY I PRZEBIEG TURY

Gra toczy się w sposób ciągły, gracze rozgrywają swoje tury po kolei, bez podziału na rundy czy fazy. W swojej turze gracz **musi** wybrać **1 opcję** z poniższych:

A. Zagrać płytkę akcji ze swojej puli na pierwsze wolne pole od lewej strony w górnej części swojej planszy. Następnie rozpatrzyć **1 albo 2** akcje widniejące na zagranej płytce. Gracz nie może wybrać tej opcji, jeśli w górnej części swojej planszy nie ma już wolnych miejsc lub gdy nie ma już płytek w swojej puli. Jeśli gracz wybierze tę opcję, może dodatkowo wypełnić 1 kontrakt (przed albo po rozpatrzeniu dowolnej z akcji).

B. Położyć płytkę akcji ze swojej puli na puste pole torów na planszy głównej, a na tej płytce 1 ze swoich dostępnych robotników. Od tej chwili płytka jest fragmentem torów. Następnie gracz i ewentualnie inni gracze mogą wykonać akcje w zależności od **dopasowania kolorów** na końcach położonej płytki. Gracz nie może wybrać tej opcji, jeśli nie ma odpowiedniej płytki w swojej puli lub gdy nie ma dostępnych robotników.

C. Przeprowadzić doładowanie pozwalające na pobranie dochodu i odzyskanie wszystkich płytek akcji umieszczonych w górnej części jego planszy. Ta opcja może aktywować królewskie punktowanie (zob. str. 19).

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gra toczy się w ten sposób, aż spełnione zostaną 2 (albo 3 w rozgrywce 2-osobowej) warunki końca gry (zob. str. 20).

ZARZĄDZANIE ELEMENTAMI GRY

Gracze otrzymują talary i żetony osiągnięć z puli. Gdy je wydają, odkładają je z powrotem do puli.

Gracze otrzymują robotników ze swojej rezerwy. Gdy ich wydają, odkładają ich z powrotem do swojej rezerwy. **Gracz zawsze może wydać 1 robotnika, aby otrzymać 1 talara, ale nie odwrotnie.** Jeśli w jakimkolwiek momencie gracz ma otrzymać robotnika, ale w jego rezerwie nie ma żadnych robotników, natychmiast dostaje w zamian 1 talara.

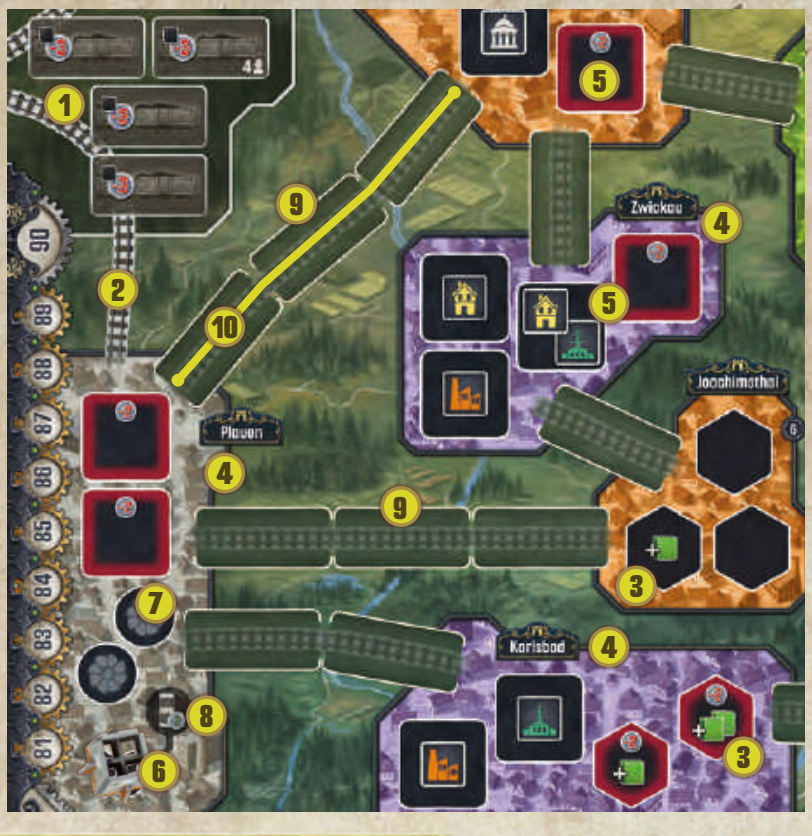
Gracze zdobywają uran przede wszystkim dzięki budowie kopalni. Gdy gracz otrzymuje kostkę uranu z jakiegokolwiek źródła (kopalnie, kontrakty, bonusy itp.), musi ją umieścić na pustym polu na 1 ze swoich kopalni na mapie albo wydać ją, aby otrzymać 1 robotnika. **Gracz zawsze może wydać 1 kostkę uranu, aby otrzymać 1 robotnika, ale nie odwrotnie.**

WSKAZÓWKA. WYMIANA URANU NA ROBOTNIKÓW MOŻE BYĆ BARDZO PRZYDATNA, ALE UWAGA – GRACZ MA TYLKO 4 KOPALNIE, Z KTÓRYCH MOŻE POZYSKAĆ URAN!

Gdy gracz zwiększa swój dochód ▶ dowolnego rodzaju (talary, robotnicy, PZ), przesuwa znacznik dochodu na odpowiednim torze na swojej planszy o wskazaną liczbę pól w prawo. Jeśli znacznik dochodu jest już na ostatnim polu toru, gracz otrzymuje w zamian 1 PZ za każde pole, o które nie może się przesunąć.

Zdobyte PZ gracze zaznaczają na torze punktacji, przesuwając swoje znaczniki o odpowiednią liczbę pól. Gdy gracz przekroczy 100 PZ, bierze znacznik „+100 PZ" z puli, a gdy przekroczy 200 PZ, odwraca go na stronę „+200 PZ".

1 DOCHÓD: TALARY 2 DOCHÓD: ROBOTNICY 3 DOCHÓD: PZ 4 POLE POCZĄTKOWE
5 GRACZ ZDOBYWA 1 PZ ZA KAŻDE KOLEJNE POLE, O KTÓRE MIAŁBY PRZESUNĄĆ ZNACZNIK.



1. OBSZAR PRODUKCJI WĘGLA
2. KOLEJ DALEKOBIEŻNA
3. POLA WYDOBYWCZE
4. MIASTA
5. DZIAŁKI BUDOWLANE
6. ELEKTROWNIA
7. POLE NA TURBINĘ
8. BONUS ZA UMIESZCZENIE NUCLEUM
9. POLA TORÓW
10. MOŻLIWE POŁĄCZENIE KOLEJOWE

ELEMENTY MAPY

Plansza główna przedstawia **miasta**, które charakteryzuje nazwa i kolor: zielony, biały, pomarańczowy, fioletowy i specjalny przypadek – wielokolorowa Praga (Praha). W miastach znajdują się **działki budowlane** (czarne kwadraty), **pola wydobywcze** (czarne sześciokąty), **pola na turbiny** (czarne koła) i **elektrownie**. Na działkach budowlanych gracze stawiają **budynki miejskie**. Na polach wydobywczych gracze stawiają **kopalnie**, z których każda może pomieścić 2 lub 3 kostki uranu. Podczas przygotowania gry niektóre z tych pól mogą zostać zablokowane (w zależności od liczby graczy), a niektóre działki budowlane mogą zostać zajęte przez neutralne budynki miejskie.

Wszystkie elektrownie (z wyjątkiem elektrowni w Riesie) mają miejsce na umieszczenie **nucleum** (na wierzchu modelu) i do 5 pól na **turbiny** (czarne koła), które gracze będą w trakcie gry budować. Objaśnienia zastosowania nucleum i turbin znajdują się w dalszej części instrukcji.

UWAGA! *Niektóre działki budowlane, pola wydobywcze i pola turbin mają czerwone obwódki. Oznacza to wyższy koszt ich konstrukcji, co wyjaśniono przy opisie odpowiednich akcji.*

Pomiędzy miastami znajdują się **możliwe połączenia kolejowe** składające się z 1–3 **pustych pól torów**. W trakcie gry gracze będą na nich kłaść płytki akcji (jako fragmenty torów), tworząc w ten sposób **linie kolejowe**, które będą służyły zarówno do transportu węgla i uranu, jak i do przesyłania elektryczności (linie energetyczne są często budowane wzdłuż linii kolejowych). Możliwe połączenie kolejowe staje się **linią kolejową**, jeśli nie ma w nim żadnego pustego pola torów. Linia kolejowa należy w równej mierze do wszystkich graczy, którzy mają w niej co najmniej 1 fragment torów (przynależność wskazują robotnicy na płytkach). Ukończenie linii kolejowej złożonej z więcej niż 1 fragmentu torów zapewnia nagrodę graczom, którzy mieli swój udział w jej budowie, co wyjaśniono w dalszej części instrukcji.

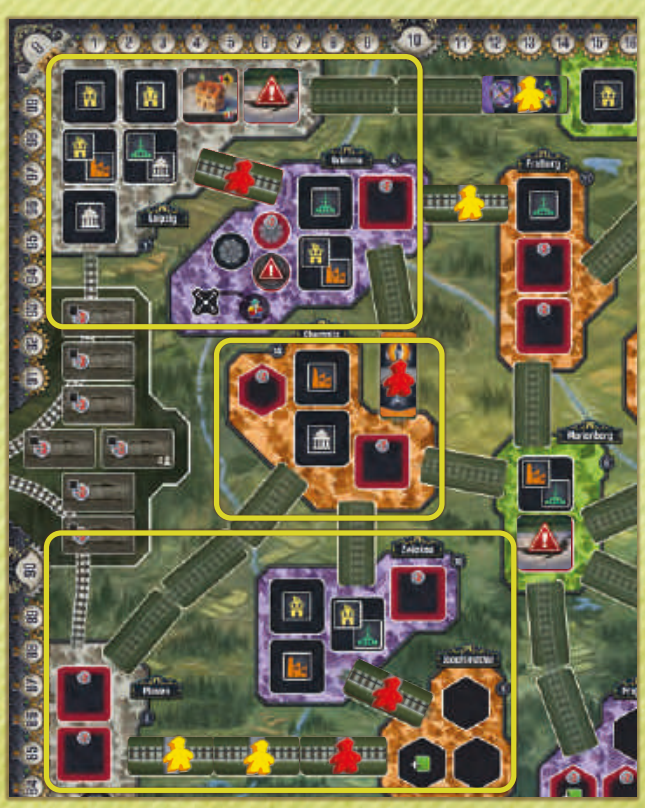
Gracze tworzą na mapie swoje **sieci**. Sieć gracza to 1 albo więcej miast połączonych ze sobą liniami kolejowymi (tj. bez pustych pól torów) należącymi do tego gracza. Miasto należy do sieci gracza, jeśli należy do niego przynajmniej 1 z tych elementów:

- dowolna budowla w tym mieście,
- linia kolejowa przylegająca do tego miasta,
- fragment torów przylegający do tego miasta,
- środkowy fragment torów, jeśli fragment torów innego gracza na tym połączeniu przylega do tego miasta (przypadek szczególny na mapie dla 3 i 4 graczy).

Wielkość sieci to **liczba miast**, które ją tworzą. Pojedyncze miasto z dowolną budowlą gracza niepołączone linią kolejową z innym miastem stanowi jego sieć wielkości 1. Podobnie pojedyncze miasto bez budowli gracza, ale przylegające do jego fragmentu torów bezpośrednio albo przez fragment torów innego gracza (nawet jeśli nie jest to jeszcze linia kolejowa), też stanowi jego sieć wielkości 1.

Gracz może mieć 1 albo więcej sieci. Może także w trakcie gry łączyć swoje sieci, tworząc większe sieci. Sieci mają znaczenie podczas stawiania budynków miejskich, kopalni i turbin.

PRZYKŁAD. *Czerwony ma 3 sieci: jedna obejmuje miasta Lipsk (Leipzig) i Grimma – ale już nie Freiberg (linia kolejowa należy tylko do Żółtego), nie Riesę i nie Chemnitz (między Lipskiem a Riesą oraz Grimmą a Chemnitz są puste pola torów). Chemnitz stanowi osobną sieć Czerwonego (dzięki sąsiedztwu z jego fragmentem torów), mimo że nie jest połączone z żadnym innym miastem. Trzecia sieć obejmuje Zwickau, Jachymów (Joachimsthal) i Plauen (to ostatnie dzięki linii kolejowej należącej do Żółtego i Czerwonego). Jeśli którykolwiek z graczy umieści płytkę między Chemnitz a Grimmą, a Czerwony umieści płytkę między Chemnitz i Zwickau, wtedy Czerwony będzie miał w zamian pojedynczą sieć złożoną aż z 6 miast.*



Na planszy znajdują się 2 **obszary produkcji węgla**: Zagłębie Ruhry na zachodzie i Śląsk na północnym wschodzie mapy. Reprezentują regiony bogate w złoża węgla (odpowiednio w zachodnich Niemczech i południowej Polsce), które znajdują się poza zasięgiem mapy. Te obszary są połączone z niektórymi miastami **koleją dalekobieżną**. Gracze mogą importować węgiel z tych obszarów do połączonych z nimi miast: Plauen i Lipska (Leipzig) na zachodzie oraz Riesy i Görlitz na wschodzie na mapie dla 3–4 graczy oraz do Drezna (Dresden) na mapie dla 1–2 graczy. Kolej dalekobieżna może być używana jedynie do importu węgla. Nie należy do żadnego gracza i dlatego nie może być częścią żadnej sieci.

Gracze mogą **transportować** węgiel, uran i elektryczność między miastami za pośrednictwem **linii kolejowych** (tzn. bez pustych pól torów) należących do **dowolnych graczy**. Zdolność transportowania surowców ma znaczenie podczas aktywacji elektrowni.

ZAGRANIE PŁYTKI AKCJI

Ta opcja umożliwia graczowi przeprowadzenie akcji oraz wypełnienie kontraktu. Zagrywając płytkę akcji, gracz umieszcza ją na pierwszym wolnym polu od lewej strony u góry swojej planszy, a następnie rozpatruje w dowolnej kolejności obie akcje przedstawione na płytce. **Gracz może pominąć dowolną akcję (a nawet obie), żadna akcja nie jest obowiązkowa** (zob. listę akcji w sekcji „Opis akcji głównych" na str. 12).

Gdy gracz zagrywa płytkę **dyrektywa specjalna** (1 ze startowych płytek akcji z czarnym tłem i bez ilustracji torów na rewersie), może **wykonać dokładnie 1** z 5 głównych akcji (urbanizacja, industrializacja, rozwój, podpisanie umowy, zasilanie) ze zniżką 1 talara.

WYKONAJ OBIE AKCJE (W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI)

WYKONAJ WYBRANĄ AKCJĘ GŁÓWNĄ (ZE ZNIŻKĄ 1 TALARA)

Przed wykonaniem pierwszej akcji, pomiędzy wykonaniem pierwszej i drugiej akcji albo po wykonaniu obu akcji gracz może wypełnić w turze **1 kontrakt**. Może to być 1 z kontraktów leżących po prawej stronie planszy gracza albo 1 z 3 fioletowych kontraktów na planszy bocznej. Ważne! **Fioletowe kontrakty nie są uzupełniane!**

W celu wypełnienia kontraktu gracz musi spełnić jego wymagania (zob. opis wymagań w „Załączniku"), a następnie otrzymuje wszystkie nagrody, które zapewnia kontrakt (PZ, technologie itp.). Na koniec gracz kładzie zakryty kontrakt **w swoim obszarze gry**. Gdy gracz wypełni kontrakt ze swojej planszy, zwalnia gniazdo, w którym może później umieścić nowy kontrakt.

Płytki akcji umieszczane na górze planszy gracza pozostają tam aż do przeprowadzenia doładowania (zob. str. 17).

POŁOŻENIE FRAGMENTU TORÓW

Aby położyć na mapie fragment torów, gracz:

1. Kładzie płytkę akcji na pustym polu torów, a na niej swojego robotnika, aby zaznaczyć, że to on wybudował ten fragment torów.
2. Rozpatruje ewentualne akcje z dopasowania kolorów.
3. Sprawdza, czy linia kolejowa została ukończona. Jeśli tak,
   A. gracz otrzymuje ewentualną nagrodę;
   NASTĘPNIE
   B. odwraca płytkę/płytki na drugą stronę.

Gdy gracz kładzie płytkę jako fragment torów, wybiera **dowolne puste pole torów** na mapie sąsiadujące z miastem lub innym fragmentem torów, kładzie na nim odkrytą płytkę zorientowaną w wybraną przez siebie stronę i umieszcza na niej swojego robotnika.

UWAGA! *Nowy fragment torów **nie musi** być częścią sieci gracza. Kładzenie fragmentów torów jest sposobem na powiększanie sieci i tworzenie nowych sieci.*

Jeśli gracz nie ma (ani nie może zdobyć) robotnika **przed** położeniem fragmentu torów, nie może wybrać tej opcji.

UWAGA! *Gracz zawsze może wymienić kostkę uranu na robotnika.*

Gracz nigdy nie może położyć płytki dyrektywy specjalnej jako fragmentu torów.

Aby umieścić płytkę na czerwonym polu torów – między Lipskiem (Leipzig) i Grimmą na mapie dla 3–4 graczy oraz między Mostem (Brüx) i Pragą (Praha) na mapie dla 1–2 graczy – gracz musi najpierw zapłacić 2 talary. Jeśli nie może zapłacić, nie może umieścić tam płytki.

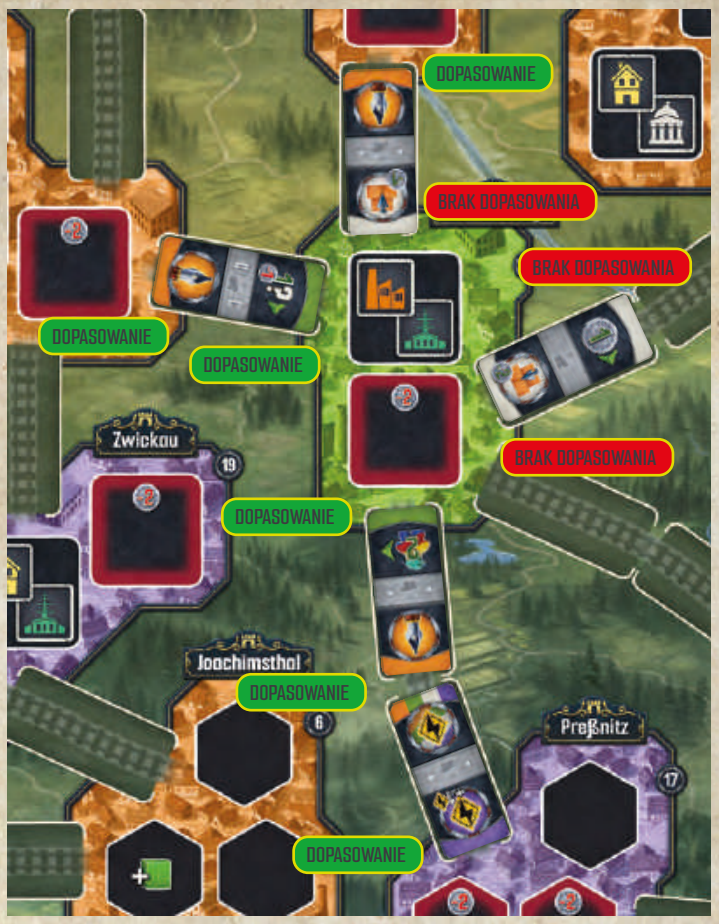
Następnie gracz sprawdza **dopasowanie kolorów** właśnie położonej płytki. Każda płytka przedstawia 2 akcje i oba jej końce mają określone kolory. Jeśli koniec jest wielokolorowy, jest dżokerem. Koniec płytki akcji jest dopasowany kolorem, jeśli co najmniej 1 z warunków jest spełniony:

- przylega do miasta tego samego koloru,
- jest dżokerem i przylega do jakiegokolwiek miasta,
- przylega do Pragi (która jest wielokolorowa),
- przylega do innej płytki i sąsiadujące końce są tego samego koloru albo 1 z nich lub oba są dżokerami. W tym przypadku na drugiej płytce także tworzy się dopasowanie, nawet jeśli należy ona do innego gracza.

UWAGA! *Koniec sąsiadujący z pustym polem torów nigdy nie tworzy dopasowania kolorów.*

Wskazówka. Zasady dopasowania kolorów przypominają grę w domino.

WSKAZÓWKA. GRACZ POWINIEN MIEĆ NA WZGLĘDZIE AKCJE POSIADANE NA PŁYTKACH I AKCJE DOSTĘPNE W OFERCIE. JEŚLI GRACZ POŁOŻY NA MAPIE PŁYTKĘ Z AKCJĄ, KTÓREJ NIE MA NA ŻADNEJ INNEJ PŁYTCE, MOŻE MIEĆ PROBLEM Z JEJ POZYSKANIEM Z OFERTY (NIE MA PEWNOŚCI, ŻE SIĘ POJAWI), CO SPOWOLNI JEGO POSTĘP W GRZE.

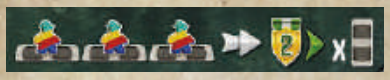


Teraz gracz/e rozpatruje/ą akcje od strony dopasowanych końców swoich płytek. Najpierw z właśnie położonej płytki (w dowolnej kolejności), a następnie z innych dopasowanych płytek. W wyniku położenia płytki gracz będzie miał zatem możliwość rozpatrzenia 0–4 akcji (aczkolwiek rozpatrzenie 4 akcji będzie zdarzało się bardzo rzadko). **Gracz może pominąć rozpatrywanie jakiejś akcji, gdyż żadna akcja nie jest obowiązkowa.**

Jeśli w wyniku dopasowania inni gracze zyskali możliwość wykonania akcji, mogą je rozpatrzyć po tym, jak aktywny gracz rozpatrzy wszystkie swoje akcje. Jeśli gracz nie może rozpatrzyć akcji w tym momencie, traci tę możliwość. Nie można rozpatrzyć akcji później. Jeśli po położeniu płytki więcej niż 1 inny gracz zyskuje akcje z dopasowania, to ci gracze rozpatrują swoje akcje w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, licząc od aktywnego gracza.

UWAGA! *Gracz nie ma obowiązku dopasowywać płytki kolorami. Jeśli gracz umieści płytkę obok płytki innego gracza, nie tworząc przy tym dopasowania kolorów, nie daje przeciwnikowi możliwości wykonania akcji, ale kosztem tego, że sam także nie wykona swojej akcji.*

Gdy linia kolejowa złożona z **2 albo więcej** fragmentów torów zostaje ukończona dzięki położeniu ostatniego fragmentu, wszyscy gracze z przynajmniej 1 robotnikiem na tej linii otrzymują nagrodę za jej ukończenie i awansują na torze dochodu: PZ. (Zob. szczegóły dotyczące dochodu w sekcji „Pobieranie dochodu" na str. 18).



NAGRODA ZA KAŻDĄ PŁYTKĘ

STAŁA NAGRODA

NAGRODA ZA KAŻDĄ PŁYTKĘ (MAPA 2-OSOBOWA)

Niektóre linie kolejowe zapewniają postęp na torze dochodu za każdą umieszczoną na nich płytkę. Inne zaś zapewniają stałą nagrodę bez względu na liczbę płytek gracza na tej linii.

Na koniec po przyznaniu nagród za ukończenie linii gracze odwracają wszystkie tworzące ją płytki na stronę z ilustracją torów pozostawiając na nich swoich robotników.

UWAGA! *Chociaż gracze odwracają płytki na drugą stronę dopiero po rozpatrzeniu akcji z dopasowania kolorów, to linia kolejowa jest ukończona od razu po położeniu ostatniego tworzącego ją fragmentu torów. Dlatego już w momencie położenia płytki możliwa jest rozbudowa sieci gracza albo utworzenie nowej sieci i natychmiastowe wykorzystanie jej podczas rozpatrywania akcji z dopasowania.*

Płytki akcji umieszczone na mapie pozostają na niej do końca gry.

OPIS AKCJI GŁÓWNYCH

URBANIZACJA

Ta akcja pozwala graczom na umieszczanie na mapie budynków miejskich. Gracz wybiera żeton budynku dowolnego typu i poziomu ze swojej planszy i opłaca jego koszt widniejący po lewej stronie rzędu, w którym leży żeton (idąc od góry: 2 talary w pierwszym rzędzie, 3 talary w drugim rzędzie itd.). Następnie kładzie żeton na pustej działce budowlanej w mieście **należącym do jego sieci**.

- Jeśli na początku gry gracz nie ma żadnej sieci, ponieważ nie ma żadnych swoich elementów na mapie (budynków miejskich, turbin, kopalni, fragmentów torów), może budować w dowolnym miejscu.
- Budowanie na działkach budowlanych z czerwoną obwódką kosztuje dodatkowo 2 talary.
- Czarne działki budowlane muszą przedstawiać symbol typu budynku miejskiego, który gracz chce wybudować.
- *Zasady uczciwej konkurencji.* Jeśli to możliwe, gracz **musi** umieścić budynek miejski w wybranym mieście na działce z **1 symbolem**. Ta zasada nie ma wpływu na budowanie na działkach z czerwoną obwódką.

Jeśli płytka akcji przedstawia symbol zniżki -1 / -2, gracz zmniejsza ogólny koszt akcji odpowiednio o 1 albo 2 talary.

Budynek miejski poziomu IV każdego typu jest równocześnie budynkiem rządowym. Gracz może go umieścić na czarnej działce z symbolem odpowiadającego mu typu albo z symbolem rządu. Specjalne zasady punktowania budynków rządowych znajdują się na str. 21.

PRZYKŁAD. *Niebieski chce wybudować budynek mieszkalny w Zwickau, gdzie dostępne są 4 działki budowlane. Nie może go zbudować na działce pierwszej od dołu (czerwona strzałka), ponieważ na tej działce można budować tylko fabryki. Nie może go także zbudować na działce w środku (żółta strzałka) z uwagi na zasady uczciwej konkurencji. W tej sytuacji dostępne są tylko działki po lewej i prawej stronie. Jednak budowa na działce po prawej stronie (pomarańczowa strzałka) oznacza dodatkowy koszt 2 talarów z uwagi na jej czerwoną obwódkę. Ostatecznie Niebieski umieszcza swój budynek mieszkalny na działce po lewej stronie (zielona strzałka).*

INDUSTRIALIZACJA

Ta akcja pozwala graczom na umieszczanie na mapie kopalni i turbin. Gracz wybiera dowolny żeton kopalni albo turbiny ze swojej planszy i opłaca jej koszt widniejący po lewej stronie rzędu, w którym leży żeton (idąc od góry: 1 robotnik w pierwszym rzędzie, 2 robotników w drugim i trzecim rzędzie, 3 robotników w czwartym rzędzie). Następnie kładzie żeton na odpowiednim pustym polu w mieście **należącym do jego sieci**.

Turbiny należy kłaść na polach na turbiny w elektrowniach. **Gracz może zbudować turbinę bez względu na to, czy w danej elektrowni znajduje się nucleum.** Budowa turbiny odblokowuje **stałą zdolność specjalną** (co opisano w „Załączniku").

Kopalnie należy kłaść na polach wydobywczych. Po zbudowaniu kopalni gracz **zdobywa tyle kostek uranu, ile jego kopalni znajduje się na mapie**, włączając właśnie zbudowaną. Jeśli na polu, na którym gracz zbudował kopalnię, widnieje symbol , gracz zdobywa 1 dodatkową kostkę uranu. Gdy gracz zdobywa uran, może kłaść kostki na dowolnych swoich kopalniach, nie tylko na nowo zbudowanej. Jednak każda kopalnia ma ograniczoną liczbę miejsc na kostki uranu (2 albo 3), jak pokazano na żetonie kopalni.

- Jeśli na początku gry gracz nie ma żadnej sieci, ponieważ nie ma żadnych swoich elementów na mapie (budynków, turbin, kopalni, fragmentów torów), może budować w dowolnym miejscu.
- Aby zbudować kopalnię albo turbinę na polu z czerwoną obwódką, gracz musi zapłacić 2 talary. Jeśli gracz używa płytki dyrektywy specjalnej, może wykorzystać jej zniżkę do zmniejszenia tego kosztu.

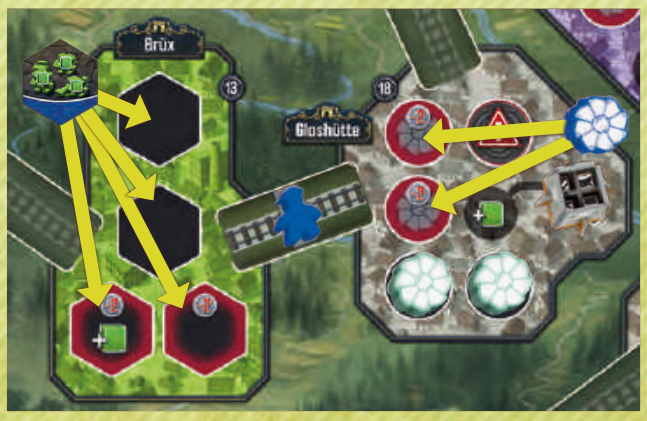
Na planszy gracza każda turbina stanowi parę z kopalnią, co symbolizuje łącząca je linia. Gdy gracz wybuduje obie budowle stanowiące parę, otrzymuje nagrodę widoczną na łączącej je linii.

Jeśli na płytce akcji widnieje symbol , gracz płaci 1 robotnika mniej, niż wynosi wskazany koszt.

Jeśli na płytce akcji widnieje , gracz otrzymuje 1 kostkę uranu. Gracz może ją położyć na dowolnej swojej kopalni w dowolnej swojej sieci łącznie z właśnie położoną kopalnią. Może to zrobić, nawet jeśli użył akcji do budowy turbiny. Gracz musi wykonać tę akcję, a następnie wziąć dodatkową kostkę uranu (nie może „tylko" wziąć uranu, nie wykonując akcji). Jeśli gracz nie ma żadnych kopalni albo nie ma wolnych miejsc na swoich kopalniach, otrzymuje w zamian 1 robotnika.

WSKAZÓWKA. GRACZ NIE MUSI BUDOWAĆ TURBIN I KOPALNI W OKREŚLONEJ KOLEJNOŚCI. NIEKTÓRE TURBINY ZAPEWNIAJĄ DARMOWĄ ELEKTRYCZNOŚĆ DO ZASILANIA BUDYNKÓW. GRACZ MOŻE NAJPIERW ZBUDOWAĆ PARĘ TURBINA – KOPALNIA Z SAMEGO DOŁU SWOJEJ PLANSZY, ABY ZYSKAĆ DOSTĘP DO TECHNOLOGII POZIOMU 3.

PRZYKŁAD. *Niebieski wykonuje akcję industrializacji. Chce wybudować kopalnię albo turbinę. Może zbudować kopalnię w Moście (Brüx) na 1 z czarnych pól. Może ją także zbudować na polu z czerwoną obwódką i otrzymać 1 dodatkową kostkę uranu, ale musi za to zapłacić 2 talary. Może też wybrać pole z czerwoną obwódką bez bonusu, ale zapłaci 2 talary, nie zyskując żadnych korzyści. Może zamiast tego zbudować turbinę w Glashütte, ale w tym mieście dostępne są tylko pola z czerwonymi obwódkami, więc turbina kosztowałaby go dodatkowo 2 talary.*



ROZWÓJ

Ta akcja pozwala graczom na pozyskiwanie nowych płytek akcji. Gracz kupuje 1 płytkę akcji z oferty, płacąc liczbę talarów (0–2) widniejącą pod płytką. Następnie może zapłacić dodatkowe 2 talary, aby dokonać drugiego zakupu. Za drugą płytkę także ponosi wskazany pod nią koszt. Po wykonaniu akcji rozwoju (czyli po zakupie 1 albo 2 płytek) gracz przesuwa pozostałe płytki w prawo, zakrywając powstałe wolne miejsca, i uzupełnia ofertę płytkami ze stosu dobierania. Jeśli stos dobierania jest pusty, należy go uzupełnić 1 ze stosów położonych obok planszy podczas przygotowania gry. Jeśli stos dobierania jest pusty i nie można go już uzupełnić, spełniony zostaje 1 z warunków końca gry (zob. str. 20).

Jeśli płytka akcji zagrana w tej turze przedstawia symbol zniżki / , gracz zmniejsza ogólny koszt akcji odpowiednio o 1 albo 2 talary.

PRZYKŁAD. *Turkusowy ma 4 talary i wykonuje akcję rozwoju. Bardzo chce zakupić płytkę z akcją industrializacji ze zniżką 1 robotnika, która kosztuje 2 talary (fioletowa ramka). Chciałby także zakupić inną płytkę, więc musi zapłacić 2 talary za drugi zakup. Turkusowy został zatem bez talarów i jedyną dostępną w tej sytuacji płytką jest ta leżąca z prawej strony (zielona ramka). Wolałby kupić płytkę leżącą pośrodku kosztującą 1 talara (czerwona ramka), ale mógłby to zrobić tylko przy użyciu płytki dyrektywy specjalnej, innej płytki oferującej akcję rozwoju ze zniżką albo wydając 1 kostkę uranu albo 1 robotnika, aby otrzymać brakującego talara.*

PODPISANIE UMOWY

Ta akcja pozwala graczom na pozyskiwanie nowych kontraktów. Gracz bierze 1 srebrny albo 1 złoty kontrakt z rynku i umieszcza w **pustym** gnieździe po prawej stronie swojej planszy, a następnie otrzymuje widniejącą przy nim nagrodę. Jeśli na płytce akcji widnieje symbol x2, gracz otrzymuje nagrodę dwukrotnie.

2	Weź 2 talary.
1	Weź 1 robotnika ze swojej rezerwy.
+	Weź 1 kostkę uranu i umieść na 1 ze swoich kopalni na mapie.
2	Weź 2 żetony osiągnięć.

Jeśli gracz nie ma pustego gniazda, nie może wybrać tej akcji. Gracz nie może brać kontraktów z zakrytych stosów, usuwać lub zamieniać kontraktów już umieszczonych w gniazdach swojej planszy, nie może też trzymać kontraktu np. w ręce, aby położyć go w gnieździe później.

Po wzięciu kontraktu gracz dobiera nowy kontrakt tego samego koloru z odpowiedniego stosu (złoty albo srebrny) i uzupełnia rynek kontraktów. Jeśli nie ma już kontraktów danego koloru, gracz dobiera nowy kontrakt w drugim kolorze. Jeśli zabrakło kontraktów obu kolorów, rynku się nie uzupełnia. Dobranie ostatniego kontraktu z ostatniego stosu jest jednym z warunków końca gry (zob. str. 20). W ramach akcji podpisania umowy gracz nie może wziąć fioletowego kontraktu. **Pierwszy gracz, który wypełni fioletowy kontrakt z planszy bocznej, zabiera go, uniemożliwiając jego wypełnienie innym graczom.**

PRZYKŁAD. *Żółty zagrywa płytkę akcji pozwalającą mu wykonać akcję podpisania umowy. Może wybrać tylko spośród 2 srebrnych i 2 złotych kontraktów, ponieważ w tej akcji nie można brać fioletowych kontraktów. Żółty wybiera kontrakt „Jeśli masz 2 laboratoria na mapie (zasilone lub nie)" i umieszcza go w pustym gnieździe swojej planszy. Wybiera gniazdo +, dzięki czemu natychmiast otrzymuje kostkę uranu, którą umieszcza na 1 ze swoich kopalni. Jako że stos srebrnych kontraktów jest pusty, Żółty dobiera nowy złoty kontrakt i uzupełnia puste miejsce na rynku.*

Ponieważ Żółty ma już zbudowane 2 laboratoria, może wypełnić nowo pozyskany kontrakt, aby zdobyć 3 PZ i 1 kostkę uranu.

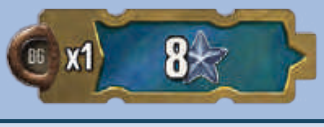
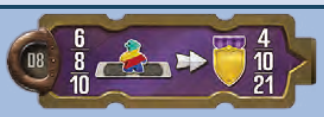
WSKAZÓWKA. WYPEŁNIANIE OKREŚLONYCH KONTRAKTÓW JEST JEDNYM Z 2 GŁÓWNYCH SPOSOBÓW ODBLOKOWYWANIA TECHNOLOGII.

ODBLOKOWYWANIE TECHNOLOGII

Gdy gracz zdobywa technologię w ramach nagrody (zazwyczaj wypełniając kontrakt albo zasilając laboratoria), natychmiast odblokowuje 1 technologię albo zdobywa punkty w liczbie równej poziomowi nagrody.

Odblokowując technologię, gracz wybiera taką, której poziom jest równy albo niższy od poziomu zdobytej nagrody i wsuwa jej żeton do końca w planszę eksperymentu.

W grze występują 3 rodzaje technologii:

	**Natychmiastowe zdolności** (niebieskie)	Gracz musi w momencie odblokowania rozpatrzyć cały efekt tej technologii albo cały efekt zignorować. Nie może rozpatrzyć go później. Efekt jest jednorazowy i dlatego **gracz powinien po odblokowaniu odwrócić żeton technologii**.
	Stałe zdolności (brązowe)	Stałe zdolności składają się z warunku aktywacji (po lewej stronie) i korzyści po prawej stronie strzałki albo modyfikatora akcji w nawiasie (po prawej stronie). Od momentu odblokowania tej technologii za każdym razem, gdy gracz spełni warunek, otrzymuje korzyść lub stosuje modyfikator do akcji, którą aktywował.
	**Cel priorytetowy** (fioletowa)	Jeśli gracz odblokuje 8. technologię, na koniec gry zdobędzie punkty po spełnieniu określonego przez nią warunku.

(Zob. listę technologii w „Załączniku").

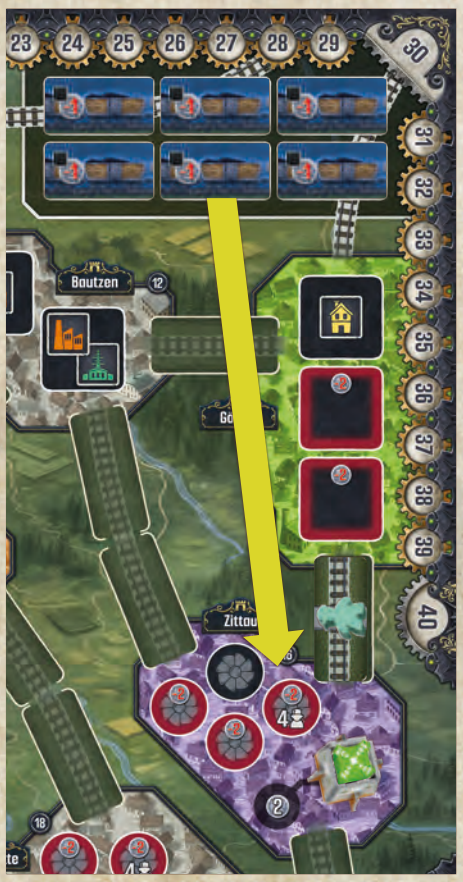
Odblokowanie wszystkich 8 technologii jest 1 z warunków końca gry (zob. str. 20).

ZASILANIE

Ta akcja pozwala graczom na zasilanie budynków, co zapewnia natychmiastowe korzyści i punkty na koniec gry. Aby wykonać akcję zasilania, gracz:

1. Wybiera 1 z elektrowni na mapie: w Riesie, Żytawie (Zittau), Glashütte, Grimmie albo Plauen.
2. Za pomocą linii kolejowych transportuje do niej węgiel lub uran z dowolnej liczby miejsc. Może przy tym korzystać z dowolnych linii kolejowych, nie tylko swoich.
   A. **W przypadku węgla:** importuje **dowolną ilość węgla** z obszarów produkcji (jednego lub obu) i transportuje ją do wybranej elektrowni.
   B. **W przypadku uranu:** transportuje **nie więcej niż dozwolony limit kostek uranu** ze **swoich** kopalni połączonych z wybraną elektrownią.
3. Określa ilość wyprodukowanej energii elektrycznej.
4. Wybiera połączony z elektrownią budynek miejski (swój albo neutralny), którego zapotrzebowanie na energię jest równe albo mniejsze od wyprodukowanej ilości energii.
5. Otrzymuje żetony osiągnięć w liczbie równej zapotrzebowaniu zasilonego budynku i wszystkie nagrody na nim nadrukowane.
6. Odwraca żeton budynku na zasiloną stronę.

Transportując węgiel, gracz musi najpierw opłacić jego import. Gracz może jednak skorzystać z importu tylko wtedy, gdy wybrana elektrownia jest połączona liniami kolejowymi (nie muszą należeć do gracza) i koleją dalekobieżną z jednym lub oboma obszarami produkcji. Nie ma ograniczeń co do ilości importowanego węgla. Gracz może równocześnie importować węgiel z obu obszarów produkcji, jeśli tylko są połączone z elektrownią.



Za każdy wagon importowanego węgla gracz musi zapłacić koszt widoczny na wagonie w wybranym obszarze produkcji. Następnie odwraca żeton opłaconego wagonu („–1 talar" na stronę „–2 talary"), a jeśli nie ma już wagonów „–1 talar", to usuwa wagon „–2 talary", odkrywając koszt „–3 talary" nadrukowany na planszy. Zasoby węgla nigdy się nie wyczerpią, ale cena sukcesywnie wzrasta aż do maksymalnej wartości 3 talarów. Jeśli gracz używa płytki dyrektywy specjalnej lub efektu turbiny (na swojej planszy) z efektem zniżki -1, to zmniejsza **ogólny koszt** zakupu węgla o sumę zniżek (a nie koszt każdego wagonu węgla z osobna). Po zaimportowaniu węgiel jest natychmiast dostępny i można nim zasilić połączoną elektrownię.

W celu transportu i użycia uranu **wybrana elektrownia musi mieć nucleum** i każda z wykorzystywanych w akcji kopalnia gracza musi mieć połączenie liniami kolejowymi (niekoniecznie należącymi do gracza) z tą elektrownią. Liczba kostek uranu, którą gracz może przetransportować, jest zależna od liczby turbin w elektrowni (bez względu na to, do kogo należą). Do elektrowni z nucleum można transportować również węgiel.

Gracz może transportować **1 kostkę uranu plus dodatkowo 1 kostkę uranu za każdą turbinę w elektrowni**. (Uwaga! Technologie B2/C2 pozwalają na transport dodatkowej kostki uranu – więcej informacji w „Załączniku"). Jeśli turbina, której gracz używa, należy do innego gracza, musi zapłacić jej właścicielowi 1 talara. (Jeśli gracz używa płytki dyrektywy specjalnej -1 i nie wykorzystał zapewnionej przez nią zniżki przy imporcie węgla, może użyć jej do zignorowania 1 talara, którego ma zapłacić innemu graczowi. W takim wypadku ten gracz otrzymuje 1 talara z puli).

Przetransportowany uran należy odłożyć do puli.

PRZYKŁAD. *Turkusowy może przetransportować uran do elektrowni w Żytawie (Zittau) (pomimo faktu, że 2 linie kolejowe należą do innych graczy). Może przetransportować tylko 1 kostkę uranu, bo w Żytawie nie ma turbin (ale elektrownia z nucleum zawsze może przetworzyć 1 kostkę uranu).*

Gracz może całkowicie pominąć kwestię transportu (i importu) węgla i uranu, jeśli może wyprodukować wystarczającą ilość energii elektrycznej w inny sposób (zob. niżej).

Po przetransportowaniu dowolnej ilości węgla lub uranu gracz oblicza ilość energii elektrycznej, którą wyprodukował:

- 1 jednostka energii za każdy dostarczony wagon węgla,
- 2 jednostki energii za każdą dostarczoną kostkę uranu (należy pamiętać o ograniczeniu ilości dostarczanego uranu do elektrowni),
- dodatkowe jednostki energii widniejące na użytej płytce akcji,
- jednostki energii produkowane przez wybudowane turbiny gracza

ORAZ

- jednostki energii zapewnione przez odblokowane technologie gracza.

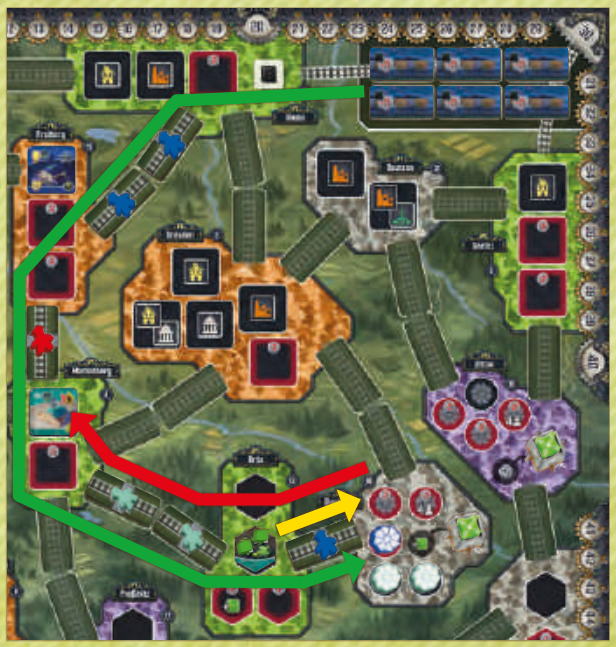
Gracz wybiera dokładnie 1 budynek **swój albo neutralny** (nie musi znajdować się w jego sieci), którego żeton wskazuje niezasiloną stronę i który jest połączony z wybraną elektrownią liniami kolejowymi (niekoniecznie należącymi do gracza). Zapotrzebowanie na energię wybranego budynku musi być **równe albo mniejsze** od ilości wyprodukowanej energii. Następnie:

A. Gracz otrzymuje żetony osiągnięć w liczbie równej zapotrzebowaniu na energię tego budynku (ewentualny nadmiar dostarczonej energii przepada).
B. Gracz otrzymuje nagrody widniejące na awersie budynku (talary, robotników, zwiększony dochód, technologie).
C. Na koniec gracz odwraca żeton budynku na zasiloną stronę (ze świecącą żarówką w lewym górnym rogu).

UWAGA! *Punkty widniejące na zasilonej stronie żetonu są doliczane* ***na koniec gry****, przy czym zasilone budynki w Pradze (Praha) punktują podwójnie.*

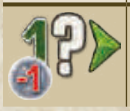
WSKAZÓWKA. PODCZAS PRZYGOTOWANIA GRY NA MAPIE UMIESZCZANE SĄ BUDYNKI NEUTRALNE. ZASILENIE ICH MOŻE ROZRUSZAĆ EKONOMIĘ GRACZA NA POCZĄTKU GRY I SPRAWIĆ, ŻE PIERWSZE DOŁADOWANIE (ZOB. STR. 17) BĘDZIE BARDZIEJ EFEKTYWNE.

PRZYKŁAD. *Turkusowy przeprowadza akcję zasilania. Ma laboratorium w Marienbergu o zapotrzebowaniu na 9 jednostek energii. Jako że ma już wybudowane turbiny z 3 .i 4. rzędu ze swojej planszy, produkuje 3 dodatkowe jednostki energii. Gracz decyduje się użyć elektrowni w Glashütte. Jako że w Glashütte jest nucleum, elektrownia może przetwarzać uran. Gracz transportuje 2 kostki uranu ze swojej kopalni w Moście (Brüx) linią kolejową Niebieskiego (żółta strzałka). Dzięki swoim 2 turbinom w elektrowni może przetworzyć cały przetransportowany uran na 4 jednostki energii. Brakuje mu jeszcze zatem 2 jednostek. Na szczęście Glashütte jest także połączone liniami kolejowymi i koleją dalekobieżną z obszarem produkcji węgla (na mapie obok Riesy), więc gracz może zaimportować 2 wagony węgla, płacąc 2 talary i odwracając żetony zakupionych wagonów, dzięki czemu generuje brakujące 2 jednostki energii (zielona strzałka). Teraz może już przetransportować wszystkie 9 jednostek energii do Marienbergu, co pozwala mu zasilić budynek (czerwona strzałka). Turkusowy otrzymuje 9 żetonów osiągnięć, odblokowuje wybraną przez siebie technologię poziomu 3. i odwraca budynek laboratorium na zasiloną stronę.*



AKCJE DOTACJI

Pozostałe akcje na płytkach akcji (których nie można wykonać za pomocą płytki dyrektywy specjalnej):

	Weź 1 robotnika ALBO 2 talary.
	Zwiększ dochód: talary o 1.
	Zwiększ dochód: robotnicy o 1.
	Zwiększ dochód: PZ o 1.
	Weź 1 żeton osiągnięcia.
	Zwiększ dowolny dochód o 1.
	Zapłać 1 talara, aby zwiększyć dowolny dochód o 1.

DOŁADOWANIE

Doładowanie pozwala graczowi na pobranie dochodu, umieszczenie znacznika sukcesu na torze osiągnięć (co może aktywować królewskie punktowanie) i na odzyskanie wszystkich płytek akcji zagranych na swoją planszę. Aby przeprowadzić doładowanie, gracz wykonuje w podanej kolejności wszystkie poniższe działania:

1. Pobiera talary, robotników i PZ z torów dochodu.
2. Umieszcza znacznik sukcesu na torze osiągnięć.
   A. Otrzymuje ewentualne nagrody.
   B. Jeśli któreś pole sukcesu staje się w tym momencie puste, należy przeprowadzić królewskie punktowanie (zob. str. 19).
3. Odrzuca wszystkie zebrane żetony osiągnięć.
4. Odzyskuje wszystkie płytki akcji z góry swojej planszy.

POBRANIE DOCHODU

Gracz otrzymuje dochód (talary, robotników i PZ) w liczbie równej najwyższej wartości, która znajduje się zarówno **na lewo od znacznika dochodu na danym torze, jak i pod płytką akcji**.

UWAGA! *Dwa górne tory (talarów i robotników) w miarę postępu zapewniają także PZ.*

PRZYKŁAD. *Niebieski otrzymuje ze swoich torów dochodu (idąc od góry): 10 talarów i 1 PZ (najwyższa wartość pod płytką akcji), 4 robotników i 2 PZ oraz 0 PZ.*

Na koniec gry gracz może zdobyć dodatkowe PZ na każdym torze, jeśli znacznik dochodu dotarł na 1 z 3 ostatnich pól toru. Informacja o tych PZ widnieje pod torami dochodu. Gracz nie otrzymuje ich w ramach pobierania dochodu!

WSKAZÓWKA. PODCZAS DOŁADOWANIA GRACZ MOŻE OTRZYMAĆ WIELE PROFITÓW Z TORÓW DOCHODU, ALE JEŚLI SKUPI SIĘ NA 1 BĄDŹ 2 Z NICH, ZWIĘKSZA SZANSE NA ZYSKANIE DODATKOWYCH PUNKTÓW NA KONIEC GRY.

UMIESZCZENIE ZNACZNIKA SUKCESU

To działanie pozwala umieszczać znaczniki sukcesu na torze osiągnięć, co zapewnia PZ na koniec gry i pozwala umieścić nowy znacznik nucleum na mapie.

Po lewej stronie planszy bocznej znajduje się tor osiągnięć składający się z pól osiągnięć o rosnącej od dołu do góry wartości. Pola osiągnięć są zebrane w 6 grup o różnych kolorach i mnożnikach (pola 1–2, 3–6, 7–9, 10–14, 16–26 i 28–40). Na prawo od nich znajdują się 4 segmenty sukcesu (pola 1–6, 7–12, 13–22, 24–40) oddzielone od siebie poziomymi liniami. Gdy gracz kładzie znacznik sukcesu na torze, musi pamiętać, że **może mieć tylko 1 znacznik w każdej grupie**, ale w tej samej grupie mogą mieć swoje znaczniki także inni gracze, nawet na tym samym polu.

1 GRUPY 2 SEGMENTY 3 POLE POCZĄTKOWE

Aby umieścić znacznik sukcesu na torze, gracz:

1. Zlicza posiadane żetony osiągnięć.
2. Wybiera pole osiągnięć na torze o wartości **równej albo niższej** od tej liczby i kładzie na nim swój znacznik, pamiętając jednak, że **w każdej grupie może mieć tylko 1 znacznik**.
   A. Jeśli gracz ma już swoje znaczniki we wszystkich grupach z wartościami równymi albo niższymi od liczby posiadanych żetonów osiągnięć (lub jeśli nie ma w ogóle żadnych żetonów), musi umieścić swój znacznik na polu początkowym. Otrzymuje wtedy tzw. dofinansowanie. Gracz może także celowo położyć swój znacznik na polu początkowym.
3. Jeśli gracz położy swój znacznik **w segmencie**, w którym wciąż jest znacznik nucleum, przekłada go na 1 z elektrowni na mapie i otrzymuje wskazany obok niej bonus.
4. Jeśli gracz położył swój znacznik w najwyższym **segmencie**, odblokowuje technologię poziomu 3.
5. Jeśli gracz umieścił swój znacznik na najwyższym polu toru (40 żetonów osiągnięć), natychmiast otrzymuje 9 PZ.

Pierwsze 3 znaczniki sukcesu gracza pochodzą z pól sukcesu znajdujących się na dole planszy bocznej. **Gracz zabiera znaczniki z pól od lewej do prawej.** Po wykorzystaniu tych 3 znaczników kolejne należy brać z puli 3 znaczników położonych podczas przygotowania gry obok planszy bocznej. Raz umieszczone na torze osiągnięć znaczniki pozostają na nim już do końca gry. Jeśli gracz

nie ma już znaczników sukcesu, gdy przeprowadza doładowanie, powinien użyć dowolnych zamienników.

Pole początkowe toru osiągnięć nie jest częścią żadnej grupy ani segmentu. Gdy gracz umieszcza na nim swój znacznik, otrzymuje dofinansowanie: 1 robotnika i 2 talary. Gracz może mieć dowolną liczbę swoich znaczników na polu początkowym. Jednak za każdy znacznik, który na nim ma, traci na koniec gry 3 PZ.

PRZYKŁAD. *Turkusowy przeprowadza doładowanie z 17 żetonami osiągnięć. Chociaż ma wystarczająco dużo żetonów, aby położyć znacznik w grupach z mnożnikami „×5" i „×4", nie może tego zrobić, gdyż ma już w nich swoje znaczniki. Musi więc umieścić swój znacznik w 1 z niższych grup. Gracz decyduje się na pole „9", co daje mu mnożnik „×3" przy rozpatrywaniu żetonu sukcesu „Zdobywasz PZ za każde miasto, włączając Pragę (Praha), w którym masz zasilony budynek miejski". Ponadto w tym segmencie jest jeszcze znacznik nucleum, więc Turkusowy musi go umieścić w wybranej przez siebie elektrowni, za co otrzyma bonus.*

KRÓLEWSKIE PUNKTOWANIE

Gdy któreś pole sukcesu na planszy bocznej opustoszeje (ostatni gracz zabrał z niego swój znacznik podczas doładowania), należy przeprowadzić **królewskie punktowanie**:

1. Gracz, którego znacznik zajmuje najwyższe pole na torze osiągnięć, zdobywa 6 PZ. W przypadku remisu wszyscy remisujący zdobywają pełną liczbę punktów.
2. Gracz, którego znacznik zajmuje 2. najwyższe pole na torze osiągnięć, zdobywa 2 PZ. W przypadku remisu wszyscy remisujący zdobywają pełną liczbę punktów. Punkty za drugie miejsce są przyznawane nawet, gdy na pierwszym miejscu był remis.
3. Gracz może zdobyć punkty zarówno za pierwsze, jak i za drugie miejsce (łącznie 8 PZ). Znaczniki osiągnięć na polu początkowym nie biorą udziału w królewskim punktowaniu.

Opróżnienie trzeciego (ostatniego) pola sukcesu jest 1 z warunków końca gry (zob. str. 20).

PRZYKŁAD. *Czerwony umieszcza swój drugi znacznik sukcesu na polu „22", co aktywuje królewskie punktowanie. Turkusowy i Czerwony remisują na 1. miejscu, więc oboje zdobywają po 6 PZ. Drugi najwyższej położony znacznik także należy do Turkusowego, więc zdobywa kolejne 2 PZ. Ostatecznie podczas królewskiego punktowania Turkusowy zdobył 8 PZ, Czerwony 6 PZ, a Żółty 0 PZ.*

ODRZUCENIE ŻETONÓW OSIĄGNIĘĆ

Gracz odrzuca **wszystkie** zebrane żetony osiągnięć, nawet jeśli umieścił swój znacznik na polu o niższej wartości niż liczba żetonów.

ODZYSKANIE PŁYTEK AKCJI

Gracz odzyskuje **wszystkie płytki akcji** z góry swojej planszy (ale nie z mapy) i odkłada je odkryte do swojej puli płytek. Od tej chwili może z nich znów korzystać.

WSKAZÓWKA. NIE NALEŻY BAĆ SIĘ DOŁADOWANIA BEZ ŻADNYCH ŻETONÓW OSIĄGNIĘĆ. DODATKOWY ROBOTNIK I TALARY MOGĄ POMÓC NA WCZESNYM ETAPIE GRY.

WARUNKI KOŃCA GRY I KONIEC GRY

Koniec gry zostaje aktywowany, gdy zostaną spełnione **2 (a w rozgrywce 2-osobowej 3)** z 5 warunków końca gry:

- Wszystkie stosy dobierania płytek akcji są puste.
- Stosy dobierania zarówno srebrnych, jak i złotych kontraktów są puste.
- Wszyscy gracze przeprowadzili doładowanie przynajmniej 3 razy (nie ma już znaczników na polach sukcesu).
- Przynajmniej 1 z graczy odblokował wszystkie 8 technologii.
- Przynajmniej 1 z graczy osiągnął 70 PZ.

UWAGA! *W przypadku 2 ostatnich warunków wystarczy, że spełni je 1 gracz.*

Gdy tylko któryś z warunków końca gry zostaje spełniony, gracz, który spełnił go jako pierwszy (zazwyczaj aktywny gracz), przesuwa 1. znacznik warunku końca gry od lewej strony z planszy bocznej na pole z czerwoną flagą przy spełnionym warunku i zdobywa 3 PZ (widniejące na właśnie odkrytym polu).

Po aktywowaniu końca gry gracze nadal rozgrywają swoje tury, aż każdy wykona w grze taką samą ich liczbę (tj. aż ostatni gracz w kolejności przeprowadzi swoją turę), a następnie każdy rozgrywa **jeszcze 1 turę**. Możliwe jest aktywowanie końca gry i zdobycie po tym fakcie punktów za spełnienie dodatkowych warunków końca gry. Nie mają jednak już wpływu na aktywowany koniec gry.

Następnie należy przeprowadzić końcowe punktowanie.

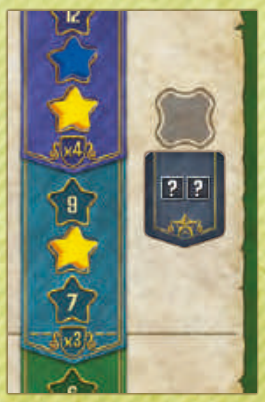
KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Jeśli w tym momencie gracz ma jakieś żetony osiągnięć, **może** umieścić swój znacznik sukcesu na torze zgodnie z zasadami doładowania, ale **bez aktywowania żadnych efektów** (królewskiego punktowania, umieszczenia nucleum, odblokowania technologii itp.). Gracz **nie pobiera także dochodu**. Nadal obowiązuje jednak ograniczenie 1 znacznika gracza w każdej grupie.

PUNKTOWANIE ŻETONÓW SUKCESU

Za każdy swój znacznik na torze osiągnięć gracz zdobywa punkty według wzoru: ile razy spełnia warunek z żetonu sukcesu w segmencie, w którym znajduje się ten znacznik, × mnożnik grupy, w której znajduje się ten znacznik. Za każdy swój znacznik na polu początkowym gracz traci 3 PZ.

PRZYKŁAD. *Niebieski zdobywa 4 PZ za każde 2 wybudowane przez siebie budynki miejskie, podczas gdy Żółty za każde swoje 2 budynki miejskie zdobywa 7 PZ.*

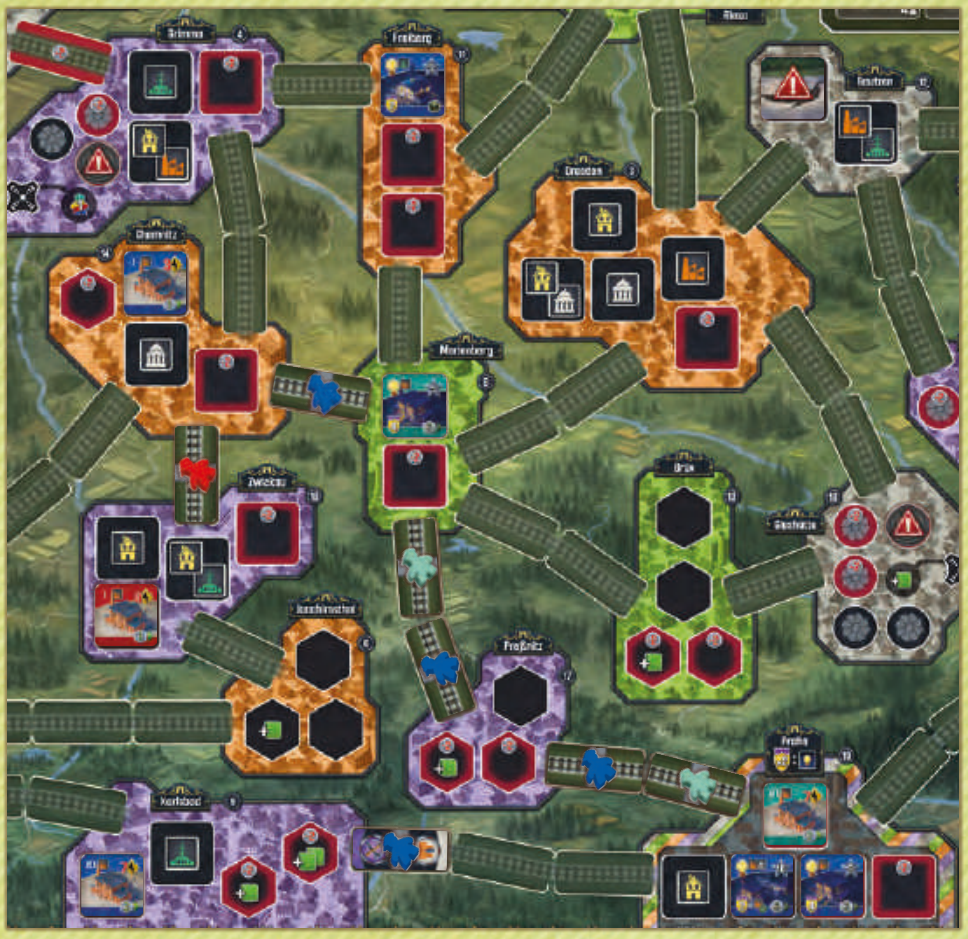


PUNKTOWANIE ZA CEL PRIORYTETOWY

Jeśli gracz odblokował swoją 8. technologię, zdobywa punkty za swój cel priorytetowy. Szczegóły opisano w „Załączniku”.

PRZYKŁAD. *Niebieski zdobywa 2 PZ za swoje zasilone laboratorium we Freibergu, 8 PZ za swoją zasiloną fabrykę w Pradze (Praha) i 20 PZ za swój zasilony budynek rządowy (po 4 PZ za każdą z 5 fabryk w tej samej sieci).*

Punktując budynek rządowy, Niebieski zlicza fabryki Turkusowego – łącznie z niezasilonymi – ale nie zlicza swojej niezasilonej fabryki w Karlowych Warach (Karlsbad) ani fabryki Czerwonego w Zwickau. Żadna z nich nie jest w tej samej sieci Niebieskiego co jego punktujący budynek rządowy w Pradze. Fabryka Niebieskiego byłaby liczona, gdyby linia kolejowa między Karlowymi Warami a Pragą była ukończona, a Czerwonego, gdyby Zwickau było połączone z Pragą liniami kolejowymi należącymi do Niebieskiego.



PUNKTOWANIE POZOSTAŁYCH ZASOBÓW

Gracz zdobywa 1 PZ za każde 2 kostki uranu na swoich kopalniach, za każdych 2 robotników w swoich zasobach i za każde 5 talarów w swoim obszarze gry. Przed punktowaniem gracz ma jeszcze możliwość wymiany uranu na robotników i robotników na talary.

ZASILONE BUDYNKI

Za każdy swój **zasilony** budynek gracz zdobywa punkty nadrukowane na żetonie. Zasilone budynki w Pradze (Praha) punktują **podwójnie**.

Większość budynków jest warta stałą liczbę punktów, jednak budynki rządowe mają warunek punktowania zależny od typu budynku (mieszkalny, fabryka albo laboratorium). Za każdy zasilony budynek rządowy gracz zdobywa wskazaną liczbę punktów za **wszystkie budynki danego typu** – łącznie z tym budynkiem rządowym i budynkami należącymi do innych graczy, i to bez względu na to, czy są zasilone, czy nie. Muszą być jednak **w tej samej sieci gracza** co punktujący budynek rządowy.

PUNKTOWANIE BONUSÓW NA TORACH DOCHODU

Gracz zdobywa 3/6/10 PZ za każdy znacznik dochodu znajdujący się na 1 z 3 ostatnich pól toru (jak wskazano pod tymi polami).

PRZYKŁAD. *W tym przypadku Niebieski zdobywa 3 PZ za tor dochodu: talary i 10 PZ za tor dochodu: robotnicy, co daje razem 13 PZ.*

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

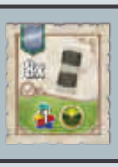
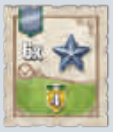
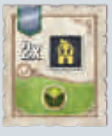
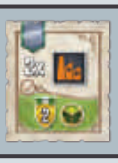
ZAŁĄCZNIK

- Na potrzeby wypełniania kontraktów Praga (Praha) nie jest liczona jako miasto żadnego koloru.
- Budynki miejskie z 2 symbolami: oba symbole są liczone na potrzeby kontraktów/żetonów sukcesu. Na potrzeby kontraktów nieodnoszących się do żadnych symboli budynki te liczone są pojedynczo.
- Kontrakty określają minimalne wymagania. Jeśli gracz ma więcej elementów, nadal wypełnia kontrakt.
- Wypełniając kontrakt, gracz nigdy niczego nie oddaje (np. żetonów osiągnięć) – musi jedynie posiadać określoną liczbę wskazanych elementów.

KONTRAKTY POCZĄTKOWE

	(C01) Jeśli masz w sumie 2 budynki miejskie (zasilone lub nie), kopalnie lub turbiny w zielonych miastach, zdobywasz 2 PZ, 2 talary i odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C02) Jeśli masz w sumie 2 budynki miejskie (zasilone lub nie), kopalnie lub turbiny w fioletowych miastach, odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C03) Jeśli masz w sumie 2 budynki miejskie (zasilone lub nie), kopalnie lub turbiny w białych miastach, odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C04) Jeśli masz w sumie 2 budynki miejskie (zasilone lub nie), kopalnie lub turbiny w pomarańczowych miastach, odblokowujesz technologię poziomu 1.

SREBRNE KONTRAKTY

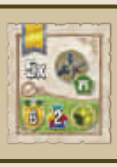
	(C05) Jeśli masz 2 laboratoria na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 3 PZ i 1 kostkę uranu (albo 1 robotnika).
	(C06) Jeśli masz 8 płytek akcji (w swojej puli lub na górze swojej planszy) z wyłączeniem fragmentów torów, zdobywasz 1 robotnika i odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C07) Jeśli masz 6 żetonów osiągnięć, zdobywasz 4 PZ.
	(C08) Jeśli masz 5 fragmentów torów, zdobywasz 2 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C09) Jeśli masz 2 turbiny na mapie, zdobywasz 2 PZ i 1 robotnika.
	(C10) Jeśli masz 2 zasilone budynki miejskie, zdobywasz 2 PZ i 2 talary.
	(C11) Jeśli masz 2 budynki mieszkalne na mapie (zasilone lub nie), odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C12) Jeśli masz 2 fabryki na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 2 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C13) Jeśli masz budynek miejski (zasilony lub nie) w Pradze (Praha), odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C14) Jeśli masz sieć wielkości 4 (złożoną z 4 miast), zdobywasz 3 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 1.
	(C15) Jeśli masz budynek rządowy na mapie (zasilony lub nie), odblokowujesz technologię poziomu 1. i przesuwasz swój znacznik na torze dochód: PZ o 2 pola.

(C16) Jeśli masz budynek miejski (zasilony lub nie) w miastach 2 różnych kolorów z wyłączeniem Pragi (Praha), zdobywasz 3 PZ i 2 talary.

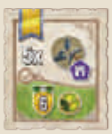
(C17) Jeśli masz 2 kopalnie na mapie, zdobywasz 2 PZ i 2 talary.

ZŁOTE KONTRAKTY

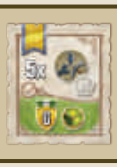
(C18) Jeśli masz w sumie 5 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w pomarańczowych miastach, zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.



(C19) Jeśli masz w sumie 5 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w zielonych miastach, zdobywasz 6 PZ, 2 robotników i odblokowujesz technologię poziomu 2.



(C20) Jeśli masz w sumie 5 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w fioletowych miastach, zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.



(C21) Jeśli masz w sumie 5 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w białych miastach, zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.

(C22) Jeśli masz co najmniej 1 budynek miejski (zasilony lub nie) w miastach 3 różnych kolorów, z wyłączeniem Pragi (Praha), zdobywasz 6 PZ.

(C23) Jeśli masz 4 zasilone budynki miejskie, zdobywasz 6 PZ i 3 talary.

(C24) Jeśli masz zasilony budynek miejski w Pradze (Praha), zdobywasz 4 talary i odblokowujesz technologię poziomu 2.

(C25) Jeśli masz 7 fragmentów torów, zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.

(C26) Jeśli masz 11 płytek akcji (w swojej puli lub na górze swojej planszy) z wyłączeniem fragmentów torów, zdobywasz 5 PZ, 2 robotników i odblokowujesz technologię poziomu 2.

(C27) Jeśli masz 13 żetonów osiągnięć, zdobywasz 8 PZ.

(C28) Jeśli masz 3 budynki mieszkalne na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 3 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.

(C29) Jeśli masz 3 fabryki na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 5 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.

(C30) Jeśli masz 3 laboratoria na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 5 PZ i 2 kostki uranu (lub 1 robotnika zamiast każdej kostki).

(C31) Jeśli masz 2 budynki rządowe na mapie (zasilone lub nie), odblokowujesz technologię poziomu 2. i przesuwasz swój znacznik na torze dochód: PZ o 2 pola.

(C32) Jeśli masz 3 turbiny na mapie, zdobywasz 5 PZ i 2 robotników.

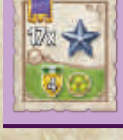
(C33) Jeśli masz 3 kopalnie na mapie, zdobywasz 6 PZ i 4 talary.

(C34) Jeśli masz sieć wielkości 7 (złożoną z 7 miast), zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.

(C35) Jeśli masz 5 wypełnionych kontraktów (nie wliczając tego), zdobywasz 2 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 2.

FIOLETOWE KONTRAKTY

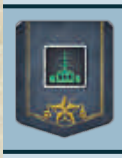
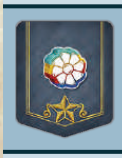
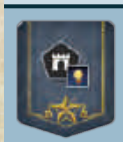
(C36) Jeśli masz 4 turbiny na mapie, zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.



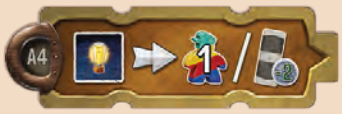
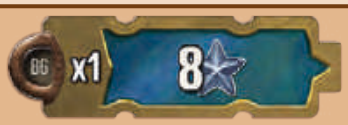
(C37) Jeśli masz 17 żetonów osiągnięć, zdobywasz 4 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.

	(C38) Jeśli masz 3 budynki rządowe na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C39) Jeśli masz 4 kopalnie na mapie, zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C40) Jeśli masz 8 kostek uranu na mapie, zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C41) Jeśli masz w sumie 6 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w fioletowych miastach, zdobywasz 7 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C42) Jeśli masz w sumie 6 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w pomarańczowych miastach, zdobywasz 7 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C43) Jeśli masz w sumie 6 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w zielonych miastach, zdobywasz 10 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C44) Jeśli masz w sumie 6 budynków miejskich (zasilonych lub nie), kopalni lub turbin w białych miastach, zdobywasz 7 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C45) Jeśli masz 4 fabryki na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 5 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C46) Jeśli masz 4 laboratoria na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 7 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C47) Jeśli masz 4 budynki mieszkalne na mapie (zasilone lub nie), zdobywasz 6 PZ i odblokowujesz technologię poziomu 3.
	(C48) Jeśli masz 6 zasilonych budynków miejskich, zdobywasz 12 PZ.
	(C49) Jeśli masz 8 wypełnionych kontraktów (nie wliczając tego), zdobywasz 12 PZ.
	(C50) Jeśli masz 9 fragmentów torów, zdobywasz 12 PZ.

ŻETONY SUKCESU

	Zdobywasz PZ za każde swoje 2 budynki miejskie na mapie (zasilone lub nie).
	Zdobywasz PZ za każdy swój budynek mieszkalny na mapie (zasilony lub nie).
	Zdobywasz PZ za każdą swoją fabrykę na mapie (zasiloną lub nie).
	Zdobywasz PZ za każde swoje laboratorium na mapie (zasilone lub nie).
	Zdobywasz PZ za każdą swoją kopalnię na mapie.
	Zdobywasz PZ za każdą swoją turbinę na mapie.
	Zdobywasz PZ za każde swoje 2 fragmenty torów.
	Zdobywasz PZ za każde miasto, włączając Pragę (Praha), w którym masz zasilony budynek miejski.

TECHNOLOGIE

POZIOM	TECHNOLOGIA	EFEKT	EKSPERYMENT
1		(A1) Gdy umieścisz kopalnię lub turbinę na mapie, zdobywasz 1 kostkę uranu.	A
1		(A2, C1) Gdy zasilisz budynek miejski, weź 1 talara.	A i C
1		(D2) Gdy zdobędziesz kontrakt, weź 1 żeton osiągnięcia.	D
1		(A3, C3) Natychmiast wykonaj akcję urbanizacji z dodatkową zniżką 2 talarów.	A i C
1		(B3, D3) Natychmiast wykonaj akcję industrializacji, ignorując wymagania dotyczące sieci (tj. zbuduj turbinę albo kopalnię gdziekolwiek, opłacając koszty).	B i D
1		(B2, C2) Na potrzeby akcji zasilania (i tylko wtedy) masz 1 dodatkową „wirtualną” turbinę w każdej elektrowni. Dlatego w elektrowniach z nucleum możesz przetworzyć 1 dodatkową kostkę uranu.	B i C
1		(B1, D1) Gdy położysz fragment torów, weź 1 żeton osiągnięcia.	B i D
2		(A6, C6) Natychmiast wykonaj akcję zasilania, produkując dodatkowo 4 jednostki energii.	A i C
2		(A4, C4) Gdy zasilisz budynek miejski, weź 1 robotnika albo weź 1 płytkę akcji z oferty ze zniżką 2 talarów (czyli za darmo).	A i C
2		(B5, D4) Gdy położysz fragment torów, weź 2 talary.	B i D
2		(B4) 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 x2, nie podwajaj drugiej nagrody.	B
2		(A5) Natychmiast weź 3 robotników i 3 talary.	A
2		(C5, D5) Natychmiast weź 1 płytkę akcji z oferty ze zniżką 2 talarów (czyli za darmo), a następnie możesz użyć tej płytki do położenia fragmentu torów i rozpatrzenia akcji z ewentualnego dopasowania kolorów.	C i D
2		(B6, D6) Natychmiast weź 8 żetonów osiągnięć.	B i D

3		(A7) Podczas akcji urbanizacji masz dodatkową zniżkę 2 talarów i ignorujesz wymagania dotyczące sieci (tj. możesz budować gdziekolwiek).	A
3		(A8) Jeśli masz co najmniej 1 budynek miejski (zasilony lub nie), kopalnię lub turbinę w 5/7/9 różnych miastach, zdobywasz 4/10/21 PZ.	A
3		(B7) Natychmiast weź 2 specjalne płytki akcji leżące pod planszą eksperymentu.	B
3		(B8) Jeśli masz 1/2/3 znaczniki na polu „10” lub wyższym toru osiągnięć (tj. w czerwonej, fioletowej lub niebieskiej grupie), zdobywasz 4/10/21 PZ.	B
3		(C7) Podczas akcji zasilania możesz transportować węgiel, uran i elektryczność, ignorując wymagania dotyczące linii kolejowych. To znaczy, że możesz używać dowolnej elektrowni ORAZ zasilać budynki niepołączone z tą elektrownią. To znaczy także, że możesz wykorzystać węgiel i uran niepołączone z tą elektrownią.	C
3		(C8) Jeśli masz 4/6/8 zasilonych budynków miejskich, zdobywasz 4/10/21 PZ.	C
3		(D7) Twoje fragmenty torów są zawsze dżokerami z obu końców (nawet wtedy, gdy inni gracze dopasowują swoje płytki do Twoich). W turach, w których kładziesz fragment torów, możesz wypełnić kontrakt (tak, jakbyś zagrywał płytkę akcji na swoją planszę).	D
3		(D8) Jeśli masz 6/8/10 fragmentów torów, zdobywasz 4/10/21 PZ.	D

EFEKTY TURBIN

	Gdy wykonujesz akcję zasilania, zapłać w sumie 1 talara mniej za import węgla.
	Gdy wykonujesz akcję zasilania, produkujesz 2 dodatkowe jednostki energii.
	Gdy wykonujesz akcję zasilania, produkujesz 1 dodatkową jednostkę energii.

	2. turbina w eksperymencie A: Gdy wykonujesz akcję zasilania, zapłać w sumie 2 talary mniej za import węgla. (Ta zniżka kumuluje się ze zniżką z 1. turbiny).
	2. turbina w eksperymencie B: Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, weź 2 dodatkowe żetony osiągnięć.
	2. turbina w eksperymencie C: Gdy wykonujesz akcję zasilania, każda kostka uranu produkuje 3 jednostki energii zamiast 2.
	2. turbina w eksperymencie D: Po tym, jak wykonasz akcję zasilania, weź 1 robotnika.

TWÓRCY

Projekt gry: Dávid Turczi i Simone Luciani

Tryb solo: Dávid Turczi

Rozwój gry: Andrei Novac, Maciej Górkowski, Michał Cieślikowski, Kacper Frydrykiewicz

Rozwój trybu solo: Gary Perrin, Chuck Case, David Digby, Mauro Gibertoni, Kacper Frydrykiewicz

Ilustratorzy: Andreas Resch, Piotr Sokołowski

Projekt graficzny i DTP: Zbigniew Umgelter, Andreas Resch, Zuza Kołakowska, Paweł Niziołek

Instrukcja: Dávid Turczi

DTP instrukcji w wersji angielskiej: Paweł Niziołek, Zuza Kołakowska

Redakcja instrukcji w wersji angielskiej: Robert i Emanuela Pratt

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Zespół Board&Dice pragnie podziękować następującym osobom
za testowanie gry, rady i informacje zwrotne:
Frank de Jong, Jace Ravensburg, Tommaso Battista, Gabriele Ausielllo, Hendri Adriaens, Daniele Tascini, Noralie Lubbers, David Digby, Gary Perrin, Chuck Case, Violet Tieman, Mauro Gibertoni, Błażej Kubacki, Simone Colombo, Samantha Milani, Luke Reinsik, Daniele Radavero, Ido Traini, Claudio Ciccalè, Paolo Prioretti, Andrea Giuliani, Bijan Mehdinejad, Riccardo Fabris, Tamás Rábel, Iwona Jaworowska, Klaudyna Mikołajczyk, Przemysław Kapica, Łukasz Stadnik, Daniel „Gun3R" Sobolewski, Jakub Kisała, Paweł „Wppxis"Gajda, Dave Haenze, Anita Sokołowska, Aneta Bernaciak, Damian „Erefor" Adamczak, Yuriy Ivanov, Miłosz Murawski, Adam „Samson" Kamiński, Marta Szpaderska, Daniel Dubel, Hans Brunnström, Jesper Molin, Athina i Johan, Charles Adams, Jeff Gage, Steve Fladda, Jan Skornowicz, Ariel „Ardel" Kowalski, Michał Mazurek, Ania Oksanen, Maria Jóźwik, Paweł Jabłczyński, Patryk Olbert, Emil Pacholczyk, Jeremy Nordmoe, Krzysztof Kapelańczyk, Jakub Pańczyk, Wiktoria Matyja, Jarosław Pawełczyk, Małgosia Sztokfisz, Krzysztof Wójcikiewicz, Jan Mikołajczak, Joanna Szopińska, Konrad Nowicki, Jan Friderick Wahlin, Jacob Coon, Ed McKell.

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

BOARD&DICE

CEO: Ireneusz Huszcza

Kierownik ds. operacyjnych: Aleksandra Menio

Szefowa marketingu: Aleksandra Skłodowska-Michalak

Szef sprzedaży: Ireneusz Huszcza

Dyrektor artystyczny: Filip Głowacz

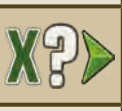
Szef rozwoju: Kuba Polkowski

© 2023 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Więcej informacji o grze *Nucleum* na stronach:
www.boardanddice.com
www.wydawnictworebel.pl

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA.

FB/groups/planszowarebelia

OBJAŚNIENIA

	zapłać X talarów
	wydaj X robotników
	zapłać X talarów mniej
	wydaj X robotników mniej
	weź X talarów
	weź X robotników
	dodaj kostkę uranu do 1 ze swoich kopalni
	zwiększ dochód: talary o X pól
	zwiększ dochód: robotnicy o X pól
	zwiększ dochód: PZ o X pól
	zwiększ dowolny dochód o X pól (możesz rozdzielić postęp na kilka torów)
	zdobywasz X PZ
	zdobywasz X PZ na koniec gry
	weź X żetonów osiągnięć
	technologia poziomu 1.
	technologia poziomu 2.
	technologia poziomu 3.

	płytka akcji
	fragment torów
	sieć
	turbina
	kopalnia
	budynek mieszkalny
	fabryka
	laboratorium
	budynek rządowy
	dowolny budynek miejski
	zasilony budynek
	wybudowane kopalnie, turbiny i budynki miejskie (zasilone lub nie)
	miasto
	zapotrzebowanie na energię
	dodatkowe jednostki energii podczas akcji zasilania
	kontrakt
	wypełnij kontrakt