

# NUCLEUM

## RULEBOOK

AN ATOMIC STRATEGY GAME BY DÁVID TURCZI AND SIMONE LUCIANI

Когда Эльза фон Фрюлингфельд представила свое изобретение королю Саксонии Фридриху Августу II, люди подумали, что это обман. Она использовала недавно выделенный элемент уран, чтобы нагреть банку с водой, и использовала полученный пар для приведения в действие двигателя, который поддерживал активность урана с помощью процесса, который она назвала "распылением". Ее устройство, Nucleus, открыло новую эру энергии и процветания на следующие десятилетия. Саксония превратилась из второстепенной региональной державы в центр европейской науки и техники. Сейчас, поколение спустя, заводы все еще нуждаются в большем количестве энергии, требуя строительства все больших и больших ядерных реакторов, импорта большего количества урана из соседней страны Богемии, а также строительства железных дорог и линий электропередач по всей стране, чтобы доставить укрощенную энергию атомов в большие города Саксонии. Изобретатели, инженеры и промышленники стекаются к саксонскому двору, соперничая за лидерство в этой новой промышленной революции.



#### LIVING RULES PLEDGE

We pledge to support every game well after its initial release. Despite rigorous play testing and multiple rounds of both internal and external proofreading and editing, occasionally the need for rules corrections or minor game play adjustments are discovered only several months or years after the game was manufactured. We promise to produce timely rules updates as necessary, along with expanded FAQ clarifications if needed, available for download from our website in digital PDF format.

#### Missing or damaged components:

Although we take a lot of care to make sure that your game is complete, manufacturing mistakes can still leave you with a missing or damaged component. If that happens, please contact us to receive replacements swiftly, and with our sincere apologies.

#### Customer support:

<https://boardanddice.com/customer-support/>

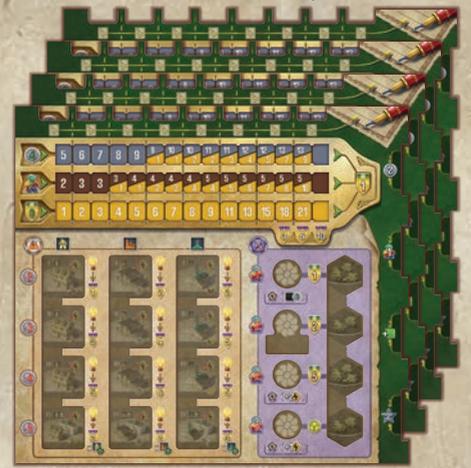
# Компоненты

1 Игровое поле (Двустороннее)



1 Боковое поле

4 Планшета игрока



1 Жетон флаг ПО



4 Жетона ПО (100 / 200)



46 Жетонов достижений (номинал 1 и S)



50 Плиток действий (включая 20 базовых с точками)



2 специальных плитки (для эксперимента В)



50 Контрактов (4 Начальных, 13 Серебряных, 18 Золотых, 15 Фиолетовых)



10 Плиток нейтральных строений



5 Плиток закрытых строений



3 Плитки закрытых шахт



3 Плитки закрытых турбин



65 Талеров (номинал 1 и S)



8 Плиток этапов



4 Жетона ядра



4 Модели электростанций



5 Маркеров конца игры

1 Жетон первого игрока



13 Плиток вагонов с углем



1 Модель угольной электростанции



24 Кубика урана



4 Подсказки



13 Карточек подготовки

## Каждый эксперимент (x4)



1 Планшет эксперимента



1 Подсказка



1 Плитка эффекта турбины



5 Стартовых плитки действий



8 Плиток технологий

## Каждый игрок (x4)



6 жетонов вех



18 Миплов рабочих



4 Жетона турбин



3 маркера дохода

12 Плиток строений



4 Резиденции



4 Завода



4 Лаборатории



4 Плитки шахт



1 Маркер ПО

Ограничение по компонентам: Количество урана, талеров, жетонов достижений и контрольных точек считается неограниченным. Если они у вас закончатся, используйте любую подходящую альтернативу. Все остальные компоненты строго ограничены тем, что входит в комплект поставки игры. Талеры и жетоны достижений имеют номиналы 1 и 5 - вы можете разменять их в любое время по мере необходимости.

# ПОДГОТОВКА

## Игровое поле

1. Поместите игровое поле в центр стола стороной, соответствующей количеству игроков, лицевой стороной вверх, и поместите боковое поле рядом с игровым полем.
2. Разместите плитки для вагонов с углем стороной с надписью "-1 талер" лицевой стороной вверх в указанных местах двух зон добычи угля. Обратите внимание, что при игре с 3 игроками оставьте по одному месту на каждой площадке пустым. Верните все лишние плитки вагонов для импорта угля в игровую коробку.
3. Поместите все жетоны талера, кубики урана и жетоны достижений в общий запас рядом с игровым полем.
4. Поместите жетон флага ПО под отметкой "70" на дорожке ПО.
5. Разделите 20 плиток базовых действий. Перемешайте оставшиеся 30 фишек (следите за тем, чтобы не перепутать стартовые фишки или фишки специальных действий) и добавьте 10/ 15/ 25 из них (при игре с 2/ 3/ 4 игроками) к 20, которые вы отложили ранее. Хорошо перемешайте эту стопку, разделите ее на три стопки и положите одну из них лицевой стороной вниз на отведенное место в верхней части боковой доски, а две другие положите лицевой стороной вниз рядом с боковым полем.
  - А. Верните оставшиеся плитки действий в игровую коробку.
  - В. Возьмите и раскройте 5 плиток действия из стопки для розыгрыша и разместите их на указанных местах на боковом поле.
6. Разделите контракты по типу (начальные, серебряные, золотые и три вида фиолетовых), основываясь на их обратной стороне.
  - А. Случайным образом выдайте каждому игроку по одному первоначальному контракту.
  - В. Перемешайте остальные контракты по типам, чтобы создать пять стопок.
  - С. Для 2-/ 3-/ 4- игрок игры, положите 6/ 9/ 12 случайно выбранных серебряных контрактов рубашкой вверх на указанное место на боковом поле. Верните все оставшиеся серебряные контракты в коробку.
  - Д. Для 2-/ 3-/ 4- игрок игры, положите 10/ 12/ 16 случайно выбранных золотых контрактов в стопку лицевой стороной вниз на указанное место на боковом поле. Верните все оставшиеся плитки золотых контрактов в коробку.
  - Е. Поместите по одному случайному контракту каждого из трех фиолетовых типов лицевой стороной вверх на соответствующее место на рынке контрактов на боковом поле.
  - Ф. Верните все оставшиеся контрактные плитки (начальную и фиолетовую) в коробку. Они не будут использоваться в этой игре.
  - Б. Возьмите два серебряных и два золотых контракта и положите их лицевой стороной вверх на рынок контрактов в указанных местах.
7. Перемешайте все плитки Вехи и случайным образом назначьте по одной лицом вверх каждому из четырех указанных мест дорожки Вех. Верните оставшиеся плитки Вех в коробку.

8. Разместите три жетона Nucleus на указанных местах рядом с дорожкой Вех.
9. Выполните подготовку игрового поля.
  - А. Разместите резервную угольную электростанцию в Рисе и 4 других резервных электростанции во всех городах с [символ].
  - В. Перетасуйте 13 карт подготовки.
  - С. Раскройте одну карту из колоды.
  - Д. Случайным образом выберите нейтральную плитку городского здания и разместите ее на городском участке города, указанном в первой строке карточки.
    - Если возможно, поместите его на красный участок.
    - В противном случае поместите его на участок со значком, соответствующим значку плитки (выберите участок только с одним значком, если доступно несколько вариантов).



• Если такого участка не существует, выберите другую нейтральную плитку городского здания.

• Если на карточке не указано ни одной плитки городского здания или в игре для 1 или 2 игроков рядом с ней указано **3** название города, пропустите размещение плитки.

**Е.** Поместите четвертый жетон Nucleus на электростанцию в городе, указанном во второй строке карточки.

**Г.** Если вы играете с 3 игроками, поместите 3 плитки закрытых турбин на места турбин, отмеченные значком **4**.

**Б.** Если играете с 3 или меньшим количеством игроков:

• Разместите плитки закрытые строения на одном городском участке в каждом из городов, указанных в третьей строке карточки. Если возможно, разместите их на красных местах (в противном случае, на месте с одним значком), затем выберите самый верхний / самый левый в городе, если все еще есть несколько вариантов. Если город указан дважды, поместите две плитки закрытых строений.

• Разместите плитки закрытых шахт на одном месте добычи в каждом из городов, указанных в четвертой строке карточки. Поместите плитку закрытой шахты на место для добычи с наименьшим возможным

модификатором (включая отсутствие модификатора). Блокируйте связи в пользу красных участков, а затем случайным образом, если они все еще связаны. В игре для 1 или 2 игроков, если за названием города следует **3**, пропустите размещение плитки закрытой шахты.

• Верните все оставшиеся плитки закрытых участков в коробку.

**Н.** Повторите шаги С и D (возьмите новую карту и поместите нейтральную плитку городского здания) еще три раза (таким образом, в общей сложности будет размещено максимум четыре плитки нейтрального городского здания). Если разыгранная карта потребует от вас разместить нейтральную плитку городского здания в городе, в котором не осталось пустого места, пропустите это размещение.

**Л.** Верните все неиспользованные плитки нейтрального городского здания и все установочные карточки в коробку.

**10.** Поместите пять маркеров условий эндшпиля на места в области условий эндшпиля на боковом поле.

**11.** Случайным образом выберите первого игрока и дайте ему маркер первого игрока.



# ПЛАНШЕТ ИГРОКА

**12.** Каждый игрок: возьмите планшет игрока (разместите ее в середине своей игровой зоны), помощь игроку, жетон ПО (100/ 200) и 4 талера из запаса.

Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета:

**A.** 3 маркера дохода, разместив по одному в первом месте каждой дорожки доходов (так, чтобы слева от них был виден начальный доход в размере 4 талеров, 2 работников и 0 ПО).

**B.** 12 плиток для городских зданий, разместив их на местах, соответствующих их уровню (римская цифра), стороной, показывающей их уровень, лицевой стороной вверх.

**C.** 4 жетона турбин, разместив их в указанных местах на вашем планшете.

**D.** 4 плитки Шахта, разместив их на указанных местах на игровом поле в следующем порядке сверху вниз: плитка "Шахта" с 3 урановыми ячейками, плитка "Шахта" с 2 урановыми ячейками, плитка "Шахта" с 3 урановыми ячейками, затем плитка "Шахта" с 2 урановыми ячейками.

**E.** 18 Рабочих миплов. Положите 2 из них в свой личный запас, а остальные 16 штук оставьте про запас. (Для ваших первых нескольких игр мы настоятельно рекомендуем вместо этого начать с 3 рабочих миплов, имеющихся в вашем запасе.)

**F.** 6 жетонов Вех. Поместите 3 из них на три обозначенных места для вех в нижней части бокового поля, а остальные 3 – в запасное место рядом с боковым полем. (Порядок укладки между игроками не имеет значения.)

**G.** Положите маркет ПО, поместив его на отметку "0" на дорожке подсчета очков по краю доски.

**H.** Разместите первоначальный контракт, который вы получили ранее во время настройки, в самом нижнем месте контракта на вашем планшете (без получения выгоды).

**13.** Начиная с последнего игрока и двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок выбирает один из четырех экспериментов. Возьмите планшет для экспериментов, все используемые технологии, плитку с эффектом турбины, все начальные плитки действий и вспомогательные средства для игроков, участвующие в эксперименте. (все помечены буквой эксперимента)

**A.** Разместите 5 плиток начального действия лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, создав свой пул плиток.

**B.** Поместите плитку с эффектом турбины в специально отведенное для нее место под вторым жетоном турбины на планшете игрока. Кроме того, разместите свои технологические плитки в порядке возрастания на их местах на экспериментальной доске, не сдвигая их полностью.

**C.** Если какой-либо игрок выбрал эксперимент В, дайте ему 2 фишки специального действия, которые он должен сложить лицевой стороной вниз под экспериментальной доской. В противном случае верните эти плитки в коробку.

Все готово к началу игры, и первый игрок делает свой ход.



Подготовка - планшет игрока

Сборка модели электростанции

Модель электростанции



Модель угольной электростанции



## Цель игры

Вы - промышленник, пытающийся добиться успеха во время экономического и технологического бума Саксонии 19-го века, подпитываемого изобретением и распространением Нуклеума (того, что - в другой временной шкале - люди другого столетия назвали бы ядерным реактором) и его огромными энергетическими возможностями. Вы будете стремиться заработать победные очки (ПО), строя и снабжая энергией городские здания, заключая контракты и выполняя контрольные показатели, продиктованные королем Фредериком Августом.

## Игра и порядок хода

Игровой процесс непрерывен; игроки играют по очереди один за другим без каких-либо раундов или фаз. В свой ход вы должны выполнить одно из следующих действий:

**А.** Разыграйте плитку действия из вашего пула в крайний левый свободный слот в верхней части планшета игрока. Затем выполните одно или оба действия, показанные на выбранной плитке. Вы не можете выбирать этот вариант, если в верхней части игрового поля нет свободных мест или если в вашем пуле не осталось плиток. Если вы выберете этот вариант, вы можете выполнить один контракт (до или после любого из ваших действий).

**В.** Перенесите плитку действия из вашего пула на пустое железнодорожное пространство на игровом поле, поместив на нее одного из доступных работников, чтобы она стала железнодорожной плиткой. Затем вы и, возможно, другие игроки можете выполнить одно или несколько действий, в зависимости от совпадений цветов, полученных при вашем размещении. Вы не можете выбирать этот вариант, если у вас не осталось подходящих плиток или если у вас нет свободного работника.

**С.** Выполните пополнение, что позволит вам получить доход и извлечь все плитки действий из верхней части планшета игрока. Это может привести к начислению очков в День короля (см. стр. [19]).

Начиная с первого игрока и двигаясь вокруг стола по часовой стрелке, игра продолжается таким образом до тех пор, пока не будут выполнены два (или три в игре на 2 игрока) из пяти условий эндшпила (см. стр. [20]).

## Получение ресурсов

Талеры и жетоны достижений получают из общего запаса и расходуются на него. Работники набираются и расходуются из ваших личных запасов. Вы всегда можете потратить 1 работника, чтобы получить 1 талер, но не наоборот. Если вам когда-нибудь понадобится нанять работника, а в вашем резерве не останется ни одного работника, вы немедленно получите взамен 1 талер.



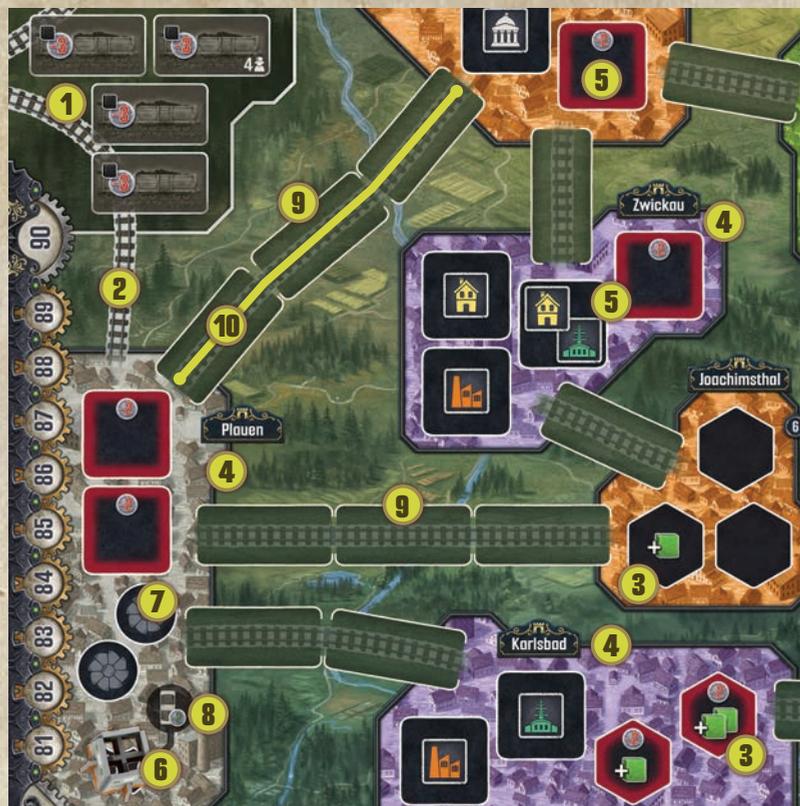
Уран обычно добывается при строительстве рудника. Всякий раз, когда вы добываете уран, вы должны либо разместить его на одной из своих шахт, либо потратить, чтобы получить 1 работника. Вы всегда можете потратить 1 уран, чтобы получить 1 работника, но не наоборот.

**СОВЕТ:** ОБМЕН УРАНА НА РАБОЧИХ МОЖЕТ БЫТЬ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗЕН, НО ПОМНИТЕ, ЧТО В ОСНОВНОМ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ УРАН ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ ШАХТЫ — А У ВАС ВСЕГО 4 ШАХТЫ.

Всякий раз, когда вы получаете повышение дохода любого рода (талер, Рабочие, победные очки), переместите соответствующий маркер дохода на указанное количество мест вправо на игровом поле. Если отметка о доходах уже находится на последнем месте в графе "Доходы", вместо этого получите 1 ПО за каждое повышение, которого вы не смогли добиться.



- ① Дохода Талеров
- ② Доход рабочих
- ③ Доход ПО
- ④ Стартовая позиция
- ⑤ Вместо увеличения дохода рабочих получите 1 ОП.



- 1 Область производства угля
- 2 Дальняя железная дорога
- 3 Участок для шахт
- 4 Города
- 5 Участки для построек
- 6 Электростанция
- 7 Участок для турбины
- 8 Бонус расположения электростанции
- 9 Участок для железной дороги
- 10 Путь

## Элементы на карте

На главной панели показаны города, у которых есть цвет (зеленый, белый, оранжевый, фиолетовый и разноцветная Прага, которая является особым случаем) и название. В этих городах вы найдете городские объекты (черные квадраты), места добычи полезных ископаемых (черные шестиугольники) и электростанции. На городских площадках вы сможете размещать здания. На участках добычи вы сможете строить шахты, и в каждой из этих шахт будет храниться 2 или 3 урана. Во время настройки некоторые места для строительства и добычи полезных ископаемых могут быть полностью заблокированы (в зависимости от количества игроков), в то время как другие помещения для строительства будут содержать нейтральные здания. Почти на всех электростанциях (за исключением одной в Рисе) есть выделенное пространство для ядра и до пяти мест, отведенных для турбин (черные круги), которые вы и другие игроки будете строить на протяжении всей игры. Функция ядра и турбин будет объяснена позже в правилах.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Некоторые городские объекты, места добычи полезных ископаемых и турбинные места выделены красным цветом; это указывает на более высокую стоимость строительства, как описано в разделе "Главные действия".

Между этими городами вы найдете железнодорожные пути, состоящие максимум из трех соединенных пустых железнодорожных площадок. Во время игры вы будете размещать плитки действий на этих пространствах, создавая железные дороги, которые служат как средством транспортировки угля и

урана, так и для передачи электроэнергии (последнее в первую очередь связано с тем, что линии электропередачи, необходимые для передачи электроэнергии, построены вдоль железнодорожных линий). Путь становится завершенной железнодорожной линией, если на нем нет пустых железнодорожных мест. Завершенная железнодорожная линия принадлежит (в равной степени) каждому игроку, владеющему хотя бы одной железной дорогой внутри нее, как указано их работником в верхней части плитки действий. Завершение железнодорожной линии, состоящей из более чем одного железнодорожного пространства, дает игрокам, участвовавшим в ее завершении, награду за открытие, которая будет объяснена позже в правилах.

На карте вы создаете сети. Сеть определяется как группа из одного или нескольких городов, примыкающих к одной или нескольким линиям без пустых мест, и вашими сетями являются те, в которых по крайней мере одна железнодорожная станция или здание в сети принадлежат вам. Размер сети – это количество городов в этой группе (не самый длинный путь между двумя городами в группе). Таким образом, отдельный город, в котором присутствуют ваши здания / шахты / турбины, но который не подключен к другой сети, считается сетью (размера 1), а отдельный железнодорожный участок (даже если он не является частью завершенной железнодорожной линии), который касается города, также образует сеть размера 1. В любой момент времени у вас может быть одна или несколько сетей, и позже в игре вы, возможно, подключите две или более своих сетей, создав вместо этого единую большую сеть. Сети актуальны при строительстве зданий, шахт или турбин.

ПРИМЕР: У Красного есть три сети: одна содержит Лейпциг и Гримму, но не Фрайберг и Ризу (поскольку в этих местах присутствуют только работники Желтого) и не Хемниц (поскольку Гримму от Хемница отделяет разрыв). Хемниц формирует собственную сеть (из-за присутствия Красного работника), несмотря на то, что он не связан ни с какими другими городами. Третья сеть включает Цвиккау, Иоахимсталль и Плауэн, включенные через завершённую железнодорожную линию, которой владеют как Желтые, так и красные, между двумя последними. Если какой-либо игрок разместит плитку между Хемницем и Гриммой, а Красный разместит плитку между Хемницем и Цвиккау, то у Красного вместо этого будет единая сеть из шести городов.



## Плитки действий

Эта опция позволяет вам совершить действия и выполнить контракт. При розыгрыше плитки действий поместите ее на крайнее левое пустое место в верхней части планшета игрока, затем выполните оба действия, изображенные на плитке, в любом порядке. Любое действие может быть пропущено; ничто не является обязательным. (Список действий приведен в разделе "Главные действия".) Розыгрывая специальную директивную плитку (плитку вашего стартового действия с черным фоном и без железнодорожных путей на обратной стороне), вы можете выбрать и выполнить ровно одно из 5 основных действий (Стройка/Производство/Развитие/Заклучить контракт/Зарядка) со скидкой в 1 талер.



Оба действия в любом порядке



Одно действие со скидкой в 1 Талер

Есть два района добычи угля: Рур на западе и Силезия на северо-восточной стороне карты. Они представляют богатые углем районы (в Западной Германии и южной Польше, соответственно) за пределами карты. Они связаны с некоторыми городами маршрутами на большие расстояния. Игроки могут импортировать уголь из соответствующих производственных районов в связанные города (Плауэн и Лейпциг на западе, Риза и Герлиц на востоке на карте для 3/4 игроков и Дрезден на карте для 1/2 игроков). Железнодорожные пути дальнего следования не могут использоваться ни для каких других целей, кроме импорта угля. Они не принадлежат ни одному игроку и поэтому не могут подключаться или создавать сети. Уголь, уран и электроэнергию можно перевозить из одного города в другой, используя готовые железнодорожные линии (т.е. линии без пустых мест), принадлежащие любому игроку. Возможность транспортировки ресурсов актуальна при включении электростанций.

Перед выполнением действия, между двумя действиями или после завершения обоих действий вы можете выполнить один контракт за ход. Вы можете выполнить либо любой из контрактов на правой стороне игрового поля, либо один из трех фиолетовых контрактов на боковой панели. Важно: Фиолетовые контракты не пополняются!

Чтобы выполнить контракт, вы должны сначала выполнить его требования (полное объяснение требований приведено в приложении), затем воспользоваться всеми его преимуществами (ПО, технологии и т.д.) и перевернуть плитку контракта лицевой стороной вниз, поместив ее в свою игровую зону. Когда вы выполняете контракт со своего игрового поля, это контрактное место освобождается и снова становится доступным для нового контракта.

Плитки действий, расположенные в верхней части игрового поля, остаются там до тех пор, пока вы не выполните Пополнение (см. стр. [17]).

## Железнодорожный путь

Размещение железной дороги состоит из следующих этапов:

1. Разместите плитку действия на пути, используя Рабочего для обозначения владельца.
2. Выполните любые действия с помощью цветового соответствия
3. Проверьте, завершена ли прокладка железнодорожной линии. Если да, то
  - A. получите награду за завершение пути, если таковая имеется;
  - B. переверните плитки лицевой стороной вниз.

Размещая плитку в виде железной дороги, выберите любое пустое железнодорожное пространство на карте рядом с любым городом или другой железнодорожной плиткой, поместите на нее плитку лицевой стороной вверх, ориентированную в любом направлении, и поместите на плитку одного из ваших работников.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Плитку не обязательно размещать в вашей сети. Размещение железнодорожной плитки – это способ расширения вашей сети и / или создания новой сети.

Если у вас нет (или вы не можете получить) работника до размещения железной дороги, вы не можете выбирать этот вариант.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Помните, что вы всегда можете потратить уран в крайнем случае, чтобы получить работника.

Вы никогда не разместите свою специальную директивную плитку в виде железной дороги.

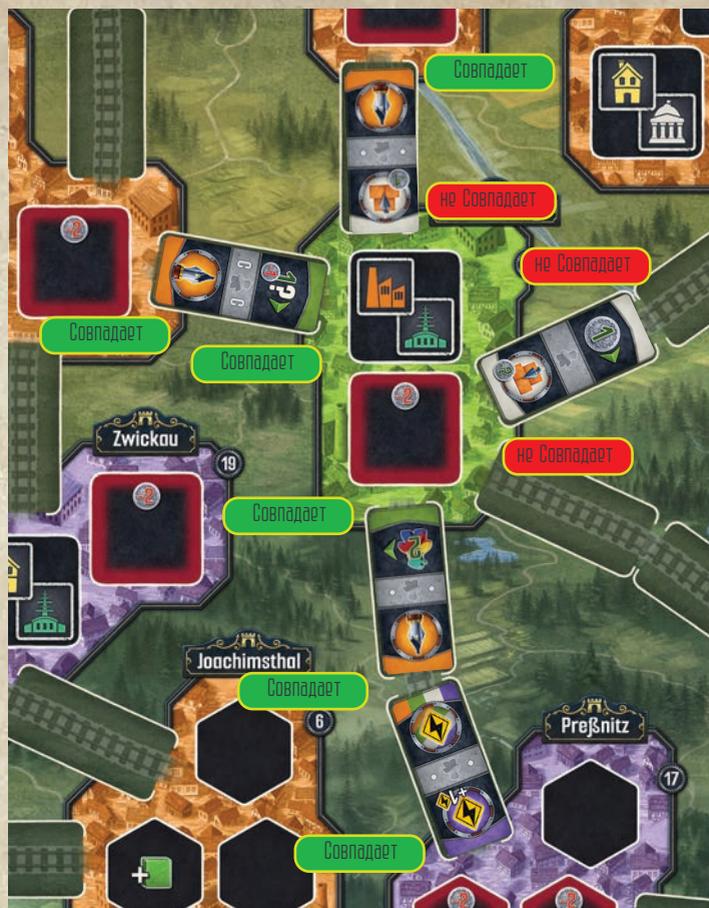
Чтобы разместить плитку на красном железнодорожном участке (между Лейпцигом и Гриммой на карте для 3/4 игроков и между Брюксом и Прагой на карте для 1/2 игроков), вы должны сначала заплатить 2 талера. Если вы не можете заплатить, вы не имеете права размещать там плитку.

Затем проверьте, совпадает ли цвет плитки, которую вы разместили. Каждая плитка показывает два действия и имеет два цветных края. Если край разноцветный, то это Бонус. Действие создает соответствие цвета, если верно любое из следующих условий:

- он примыкает к городу того же цвета,
- это Бонус, и он примыкает к любому городу,
- он находится рядом с Прагой (которая соответствует каждому цвету), или
- он примыкает к другой плитке, и оба соседних действия имеют одинаковый цвет, или одно или оба из них являются Бонусами. (В этом случае соседнее действие на другой плитке также сопоставляется, даже если оно принадлежит другому игроку.)

Обратите внимание, что действие, выполняемое рядом с пустым пространством железной дороги, никогда не создает совпадения по цвету. Если это поможет, вам будет легче запомнить правила подбора цветов, если вы будете думать о плитках действия как о традиционных костяшках домино.

**СОВЕТ:** СЛЕДИТЕ ЗА ДЕЙСТВИЯМИ НА ВАШИХ ПЛИТКАХ И НА РЫНКЕ. ЕСЛИ ВЫ РАЗМЕСТИТЕ НА КАРТЕ ПЛИТКУ С ДЕЙСТВИЕМ, КОТОРОГО НЕТ НИ НА ОДНОЙ ДРУГОЙ ИЗ ВАШИХ ПЛИТОК, ПОЗЖЕ ВАМ МОЖЕТ БЫТЬ ТРУДНО ПОЛУЧИТЬ НОВУЮ НА РЫНКЕ (ОНА МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ, А МОЖЕТ И НЕ ПОЯВИТЬСЯ), ЧТО ЗАМЕДИТ ВАШ ПРОГРЕСС В ИГРЕ.



Выполните ваши совпадающие действия сначала с только что размещенной плитки (в любом порядке), а затем с совпадающих плиток. В результате размещения плитки вы сможете разрешить от 0 до 4 действий (хотя разрешение четырех действий – очень редкое явление). Любое действие может быть пропущено; ничто не является обязательным. Если другие игроки получили совпадающие действия таким образом, то они могут выполнить свои действия после того, как вы закончите выполнять все свои. Если они не могут выполнить свои действия в это время, возможность упущена; они могут не выполнить их позже. Если более чем один другой игрок получает совпадающие действия в результате размещения вами плитки на карте, они разрешают свои совпадающие действия в порядке по часовой стрелке, начиная с активного игрока.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Не обязательно соответствовать размещенной плитке. Если вы размещаете плитку рядом с плиткой другого игрока, не создавая совпадения, вы отказываете ему в действии, на которое он, возможно, рассчитывал, ценой отказа от действия самому.

Когда железнодорожная линия из двух или более железнодорожных мест заполняется в результате размещения игроком последней плитки, все игроки, у которых есть один или несколько работников на линиях, составляющих эту железнодорожную линию, получают награду за завершение пути, что приводит к продвижению по карьерной лестнице ПО. (Смотрите раздел "Получение дохода" на странице [18], чтобы узнать больше о доходах.)



Награда за плитку



Фиксированная награда



Награда за плитку (режим 2 игроков)

Некоторые железные дороги обеспечивают повышение дохода за каждую из ваших железнодорожных плиток на этой линии, в то время как другие предоставляют бонус один раз, даже если вы владеете несколькими железными дорогами в пределах этой линии. Наконец, после получения любого бонуса за открытие пути переверните все железные дороги в пределах этой линии лицевой стороной вниз (чтобы показать значок железной дороги и тот факт, что эта железнодорожная линия завершена).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Хотя плитки переворачиваются только тогда, когда железнодорожная линия завершена, и после того, как действия разрешены (чтобы помочь игрокам увидеть, какие действия требуют разрешения), подключение происходит немедленно; таким образом, можно расширить свою сеть (или запустить новую), разместив плитку, а затем немедленно используя эту сеть в одном или нескольких действиях.

Плитки действий, размещенные на карте, остаются здесь на протяжении всей игры.

Если на плитке действия отображается значок скидки 1/2, уменьшите общую сумму, подлежащую оплате, на 1 или 2 талера, как показано на рисунке.

Здания IV уровня каждого типа также являются административными. Они могут быть помещены в черное место, на котором отображается либо значок их колонки, либо значок администрации. Специальные правила, касающиеся оценки административных зданий, приведены на странице [21].

**ПРИМЕР:** Синий хочет построить резиденцию в Цвиккау, где есть 4 доступных городских участка. Они не могут разместить его на самом нижнем участке (красная стрелка), потому что там могут быть размещены только заводы. Они также не могут разместить его на среднем участке (желтая стрелка) из-за ограничения на размещение. Таким образом, Синему доступны только крайний левый и крайний правый участки, но поскольку крайний правый участок (оранжевая стрелка) отмечен красной рамкой, Синему придется заплатить 2 талера, чтобы построить там. Наконец, Синий размещает свою резиденцию на крайнем левом участке (зеленая стрелка).



## Главные действия



### Строительство

Это действие позволяет вам размещать городские здания на карте. Возьмите с планшета игрока плитку городского здания по вашему выбору, оплатив стоимость, указанную слева от ее ряда (сверху вниз, 2 талера за первый ряд, 3 талера за второй и т.д.). Разместите его на пустом городском участке в одной из ваших сетей.

- Если у вас нет сетей из-за отсутствия плиток (городские здания, турбина, шахта, железнодорожные плитки) на игровом поле в начале игры, вы можете строить где угодно.
- Строительство на красных участках обойдется дополнительно в 2 талера.
- На обычных (черных) городских участках должен отображаться значок типа здания, которое вы размещаете.
- Ограничение по размещению: если возможно, вы должны разместить здание в однотипном участке в выбранном городе. Красные городские участки не затрагиваются этим правилом.



## Производство

Это действие позволяет вам размещать шахты и турбины на карте. Возьмите шахту или турбину по вашему выбору с игрового поля, оплатив стоимость, указанную слева от ее ряда (сверху вниз, 1 рабочий для первого ряда, 2 рабочих для второго и т.д.), и разместите ее на соответствующем участке в одной из ваших сетей.

Турбины устанавливаются в турбинных отсеках электростанций. Вы можете построить турбину независимо от наличия ядра в этой электростанции. Установка турбины открывает постоянную специальную способность (описано в приложении).

Шахты размещаются на участках добычи полезных ископаемых. Как только шахта установлена, получите уран, равный количеству шахт, которые у вас есть на доске, включая только что установленную. Если закроете клетку добычи с символом , получите 1 дополнительный уран. Помните, что когда вы добываете уран, вы можете разместить его в любой из ваших шахт - не только в недавно построенной, - но помните, что в каждой шахте содержится не более 2 или 3 единиц урана (как показано на плитках шахты).

- Если у вас нет сетей из-за отсутствия элементов (Городских зданий, турбины, шахты или железной дороги) на карте в начале игры, вы можете строить где угодно.
- Чтобы разместить шахту или турбину в красном участке, вы должны заплатить 2 талера. Если вы используете плитку "Специальная директива", вы можете использовать значок скидки , чтобы снизить эту стоимость.

Каждая турбина соединена с шахтой на вашем игровом поле, показанной соединительной линией между ними. Как только вы построите соединенную пару турбина-шахта, получите награду, изображенную на соединительной линии.

Если на плитке действий отображается значок , заплатите на 1 работника меньше указанной стоимости.

Если появится плитка действий , получите 1 уран. Уран может быть добавлен на любую из ваших шахт в любой из ваших сетей, включая эту. Вы можете сделать это, даже если вы использовали это действие для создания турбины. Если в данный момент у вас нет шахт или у вас нет пустых мест ни на одной из ваших шахт, получите вместо этого 1 работника. Вы можете выбрать получение этого урана до или после выполнения действия (но вы не можете "просто" получить уран и не выполнять действие).

ПРИМЕР: У Синего есть действие "Производство", и он хотел бы разместить либо шахту, либо турбину. Он может разместить на любой черной клетке. Он также может разместить его на участке с красной каймой и +1 Уран, но заплатив за это 2 талера. Он также может разместить его на участке только с красной рамкой, заплатив 2 талера, но это ему совсем не поможет. Он также может решить построить турбину в Глашутте, но доступны только платные участки, а это означает, что Синему придется заплатить 2 талера, чтобы разместить там свою турбину.



## Развитие

Это действие позволяет вам получить дополнительные плитки действий. Купите одну плитку на рынке, заплатив указанную под ней сумму в талерах (от 0 до 2). Затем вы можете заплатить дополнительно 2 талера, чтобы повторить это, оплатив также стоимость второй плитки. После покупки 1 или 2 плиток сдвиньте все оставшиеся плитки вправо, чтобы закрыть пробелы в предложении, и пополните предложение из стопки розыгрышей. Если стопка добора пуста, наполните ее одной из стопок, которые вы разместили снаружи поля во время подготовки. Если стопка для розыгрыша пуста и вы не можете ее пополнить - это запускает одно из условий эндпила (см. стр. [20]).

Если на плитке действий, которую вы разыграли в этот ход, отображается значок скидки  / , уменьшите общую сумму, подлежащую выплате, на 1 или 2 талера, как показано на рисунке.

СОВЕТ: ВАМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО СТРОИТЬ ТУРБИНЫ ИЛИ ШАХТЫ В ОПРЕДЕЛЕННОМ ПОРЯДКЕ. НЕКОТОРЫЕ ТУРБИНЫ ОБЕСПЕЧИВАЮТ БЕСПЛАТНОЕ ЭЛЕКТРОСНАБЖЕНИЕ ЗДАНИЙ. ВЫ ДАЖЕ МОЖЕТЕ ПОСТРОИТЬ САМУЮ НИЖНЮЮ ПАРУ ТУРБИНА-ШАХТА В НАЧАЛЕ ИГРЫ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К ТЕХНОЛОГИИ 3-ГО УРОВНЯ.

ПРИМЕР: У Тила есть 4 талера, и он выполняет действие "Развитие". Он хочет купить плитку, которая позволит им развивать промышленность со скидкой в 1 рабочего, которая стоит 2 талера (фиолетового цвета). Тил также хотел бы купить еще одну плитку, поэтому он должны заплатить 2 талера, чтобы иметь такую возможность. У него остается 0 талеров, так что единственная доступная ему плитка – самая правая (зеленая). Тил предпочли бы купить крайнюю левую плитку стоимостью 1 талер (красную), и он могли бы купить ее, если бы использовали свою специальную плитку директивы для этого действия или любую другую плитку Развития со скидкой.



## Контракт

Это действие позволяет вам собирать контракты. Возьмите один серебряный или золотой контракт из доступных и поместите его на любое пустое место для контракта в правой части планшета игрока, затем получите соответствующее вознаграждение, указанное в этом месте для контракта. Если на плитке действия отображается значок **x2**, получите указанную награду дважды.

	Получите 2 Талера
	Получите 1 Рабочего из резерва
	Добавьте 1 уран в одну из ваших шахт на карте.
	Получите 2 Достижения

Если у вас нет пустого места для контрактов, вы можете не выполнить это действие. Вы не можете удалять или заменять контракты, присутствующие на вашем планшете, а также сохранять контракт в своей раздаче или в зоне игрока (т.е. размещать его на своей игровой доске позже).

Взяв контракт, выложите новый контракт того же цвета (Серебряный

или Золотой) из соответствующей стопки добора, чтобы заполнить пустое место в предложении. Если больше нет плиток нужного цвета, возьмите вместо них плитку другого цвета. Если в стопках для добора больше не осталось плиток ни того, ни другого цвета, оставьте это место пустым. Вытягивание последнего контракта из последней оставшейся стопки – еще одно из условий эндпила (см. стр. [20]). Фиолетовые контракты не могут быть получены с помощью действия по контракту. Вы относитесь к ним как к своим с точки зрения их выполнения, но тот, кто будет первым, забирает контракт, лишая возможности других игроков выполнить его.

ПРИМЕР: Желтый разыгрывает действие Контракт. Он может выбрать из 2 Серебряных и 2 Золотых контрактов, потому что Фиолетовые контракты не могут быть получены таким образом. Он решает заключить контракт на "Строительство 2 лабораторий". После этого Желтый должен поместить его на свой планшет. Он выбирают место для размещения контракта . Желтый немедленно получает 1 уран для размещения в одной из своих шахт. Поскольку стопка серебряных контрактов пуста, вместо одного взятого выкладывается Золотой контракт.



Поскольку Желтый уже построил 2 лаборатории, теперь он может выполнить этот контракт, чтобы получить 3 ОП и 1 уран.

СОВЕТ: ВЫПОЛНЕНИЕ ОПРЕДЕЛЕННЫХ КОНТРАКТОВ – ОДИН ИЗ ДВУХ ОСНОВНЫХ СПОСОБОВ ПОЛУЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ.

## Получение технологий

Когда вы получаете технологию в качестве награды (обычно за выполнение контрактов или активизацию лабораторий), вы должны немедленно разблокировать одну технологию или получить ПО, равные уровню полученной награды.

При разблокировке технологии выберите технологию с уровнем, равным или ниже уровня полученной награды, и сдвиньте ее плитку вправо в соответствующее гнездо на доске для экспериментов.

Существует три типа технологий:

	<p>Мгновенная способность [Синяя]</p>	<p>Вы должны либо полностью выполнить этот эффект при его разблокировке, либо отменить его; эффект не может быть сохранен для последующего использования. Эффект одноразовый, и поэтому эти технологии следует перевернуть после использования.</p>
	<p>Активные способности [Коричневые]</p>	<p>Активные способности имеют триггер, изображенный с левой стороны, и преимущество или модификатор действия в круглых скобках, изображенный с правой стороны. С того момента, как вы получаете эту технологию, каждый раз, когда вы выполняете условие, вы получаете преимущество или применяете модификатор к запускающему действию.</p>
	<p>Конечная цель [Фиолетовый]</p>	<p>Если ваша 8-я технология разблокирована, она дает победные очки, которые начисляются в конце игры, если вы выполняете ее условие.</p>

(Полный список технологий приведен в приложении.)

Разблокировка всех 8 ваших технологий является одним из условий эндшпиля (см. стр. [20]).



## Зарядка

Это действие позволяет вам запитывать здания, получая немедленные преимущества и ПО в конце игры. Когда вы решите включить питание, выполните следующие действия:

**1.** Выберите одну электростанцию на карте (в Ризе, Циттау, Глашютте, Гримме или Плаузене).

**2.** Транспортировать уголь и/ или уран из любого количества мест по завершенным железнодорожным линиям на эту электростанцию. Вы можете использовать любые готовые железнодорожные линии, а не только свои собственные.

**А.** Для угля: сначала импортируйте любое количество с любого/ обоих пунктов импорта угля, затем транспортируйте его на электростанцию.

**В.** Для урана: транспортируйте разрешенное количество с ваших шахт подключенных к электростанции.

**3.** Определите количество произведенной электроэнергии.

**4.** Выберите подключенное городское здание (ваше или нейтральное), потребность в котором равна или меньше количества вырабатываемой электроэнергии.

**А.** Получите жетоны достижений, соответствующие зданию, и любые преимущества, напечатанные на нем.

**5.** Переверните здание на сторону, находящуюся под напряжением.

Для того чтобы транспортировать уголь, его сначала необходимо импортировать. Вы можете импортировать уголь только в том случае, если выбранная электростанция подключена к одному или обоим районам импорта угля с помощью готовых железнодорожных линий (вам не обязательно владеть ни одной из этих железнодорожных линий)

и железной дороги дальнего следования. Количество угля, которое вы можете импортировать, не ограничено, и вы можете импортировать уголь одновременно из всех подключенных зон импорта угля, если они подключены к выбранной вами электростанции.



За каждый импортированный уголь оплатите стоимость, указанную на вагоне для импорта угля в выбранной области импорта угля, перевернув плитку импорта на ее сторону в 2 талера или, если сторон в 1 талер больше нет, удалите ее из игры, чтобы открыть стоимость в 3 талера, указанную на карточке импорта. Запасы угля никогда не могут быть исчерпаны, но цена всегда возрастает максимум до 3 талеров по мере его импорта. При использовании скидки , предоставляемой вашей специальной директивной плиткой и / или эффектом турбины (на вашем игровом поле), вы можете применить общее снижение стоимости к общей сумме, потраченной на уголь (а не к стоимости импорта каждого отдельного угля). После импорта уголь сразу же доступен для использования на подключенной электростанции. Для транспортировки и использования урана выбранная электростанция должна иметь атомное ядро, и каждая из выбранных вами шахт должна быть соединена с выбранной электростанцией готовыми железнодорожными линиями (вам не обязательно владеть этими железнодорожными линиями). Количество урана, которое вы можете транспортировать, зависит от общего количества имеющихся турбин (независимо от того, какому игроку они принадлежат).

По умолчанию вы можете транспортировать 1 уран плюс дополнительный 1 уран для каждой имеющейся турбины (обратите внимание, что технология В2/ С2 позволяет транспортировать дополнительный 1 уран — смотрите приложение для дальнейшего объяснения). Если используемая вами турбина принадлежит другому игроку, вы должны заплатить этому игроку 1 талер (вы можете воспользоваться скидкой  на плитку Специальной директивы, чтобы не платить свой первый талер другому игроку, если вы не использовали его для импорта угля - в этом случае этот игрок получает свой талер из общего запаса).

Транспортируемый уран считается израсходованным и возвращается в банк.

Вам разрешается отказаться от транспортировки (и импорта) угля и урана, если вы можете производить достаточное количество электроэнергии другими способами (см. следующий абзац).

После транспортировки любого количества угля и/ или урана определите общее количество произведенной  вами электроэнергии:

- 1 электроэнергия на 1 транспортируемый уголь,
- 2 единицы электроэнергии на 1 транспортируемый уран (но помните, что количество урана, которое вы можете использовать на электростанции, ограничено),
- любое дополнительное электричество, указанное на использованной плитке действий,
- любая электроэнергия, вырабатываемая построенными вами турбинами, и
- любая электроэнергия, вырабатываемая вашими активными технологиями.

Выберите ровно одно городское здание, либо ваше, либо нейтральное (оно не обязательно должно быть в вашей сети), которое все еще находится на обесточенной стороне и также подключено к выбранной электростанции по завершённым железнодорожным линиям (вам не обязательно владеть этими железнодорожными линиями). Требования к выбранному зданию должны быть равны или ниже количества  произведенной вами электроэнергии. Затем получите:

- A. Жетоны достижений, равные потребности здания в электроэнергии (любое избыточное электричество теряется) и
- B. напечатанные преимущества, изображенные на лицевой стороне плитки (талер, работники, повышение доходов, приобретение технологий). Наконец, переверните плитку на сторону, находящуюся под напряжением (в левом верхнем углу видна горящая лампочка).

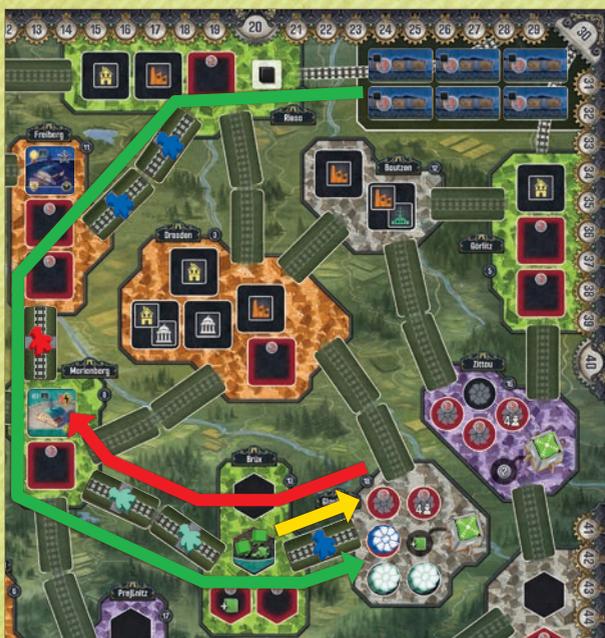
**ПРИМЕР:** Тил может транспортировать уран на электростанцию в Циттау, даже несмотря на то, что 2 железнодорожные линии, которыми он пользуется, принадлежат другим игрокам. Тил может транспортировать только 1 уран в Циттау, потому что у них там нет турбин, но электростанция с Nucleum по умолчанию может перерабатывать 1 уран.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** ПО, изображенные на обесточенной стороне плитки, засчитываются только в конце игры, при этом обесточенные здания в Праге выигрывают вдвойне.

**СОВЕТ:** ВО ВРЕМЯ НАСТРОЙКИ НА КАРТЕ ЕСТЬ НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЗДАНИЯ; ИХ ПОДЗАРЯДКА МОЖЕТ УСКОРИТЬ ВАШУ ЭКОНОМИКУ И СДЕЛАТЬ ВАШЕ ПЕРВОЕ ПОПОЛНЕНИЕ БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫМ (СМ. СТР. [17]).

**ПРИМЕР:** Тил выполняет действие по Зарядке. У него есть лаборатория в Мариенберге, которая требует 9 энергии. Поскольку Тил уже построил свои 3-ю и 4-ю турбины, у него есть 3 дополнительные энергии. Тил решает, что он будет использовать электростанцию в Глашютте. Он перевозит 2 урана со своего рудника в Брюксе по железнодорожной линии Синего (желтая стрелка). Поскольку в Глашютте есть Nucleum, эта электростанция может перерабатывать уран. Благодаря расположенным там 2 турбинам Тил может перерабатывать транспортируемый уран для выработки 4 единиц энергии. Сейчас ему не хватает 2-х единиц энергии. К счастью, Глашютте также связан различными железнодорожными линиями и железной дорогой дальнего следования вблизи Ризы с районом добычи угля, поэтому Тил может импортировать 2 единицы угля, заплатив 2 талера и перевернув 2 вагона для импорта угля, чтобы произвести оставшиеся 2 единицы электроэнергии (зеленая стрелка). Теперь все 9 энергии подаются в Мариенберг, что позволяет Тил Запитать здание (красная стрелка). Он получают 9 жетонов достижений, технологию 3-го уровня по своему выбору и переворачивают здание на заряженную сторону.



	Увеличьте доход рабочих на 1.
	Увеличьте доход ПО на 1.
	Получите 1 достижение
	Увеличьте любой доход на 1.
	Увеличьте любой доход на 1 заплатив 1 Талер.

## Пополнение

Пополнение позволяет вам получать доход, размещать маркер вехи (потенциально запускающий подсчет очков в День короля) и извлекать все плитки действий из верхней части игрового поля. Когда вы решите пополнить счет, вы должны выполнить по порядку каждое из следующих действий:

1. Получите талеры, работников и ПО по своим доходам.
2. Поместите маркер вехи на дорожку вехи.
  - A. Получайте награды, если таковые имеются.
  - B. Если место для вехи становится пустым, проведите подсчет очков в День короля (см. стр. [19]).
3. Откажитесь от всех собранных вами жетонов достижений.
4. Извлеките все плитки из верхней части планшета игрока.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дополнительные действия, которые можно найти на плитках действий, но которые нельзя выполнить с помощью специальной директивной плитки:

	Получи 2 Талера или 1 рабочего
	Увеличьте доход Талеров на 1.

## Получение дохода

Доход, который вы получаете (талер, работники и/или ПО), является наибольшим значением, которое находится слева от маркера на соответствующей дорожке доходов, и под плитками действий. Обратите внимание, что доход по двум лучшим направлениям (Талер / Работники) также будет включать ПО по мере вашего продвижения по ним.

**ПРИМЕР:** Сверху вниз Синий получает 10 талеров и 1 ПО (из-за плитки действий), 4 работника и 2 ПО и 0 ПО по их соответствующим доходам.



В конце игры вы получите дополнительный ПО балл за достижение последних трех мест в каждой таблице доходов. Эти ПО показаны под треками доходов и не начисляются при получении дохода.

**СОВЕТ:** НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ МНОГОЕ ПОЛУЧИТЬ ОТ СВОИХ ТРЕКОВ ДОХОДОВ ВО ВРЕМЯ ПОПОЛНЕНИЯ, РАЗВИТИЕ ОДНОГО ИЛИ ДВУХ ИЗ НИХ УВЕЛИЧИВАЕТ ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПО В КОНЦЕ ИГРЫ.

## Размещение маркера Вехи

Это позволяет вам размещать свои контрольные отметки на местах достижений для окончательного подсчета очков и время от времени размещать новое ядро на карте.

С левой стороны боковой панели находится дорожка Вех, которая состоит из мест для достижений, ценность которых увеличивается по мере продвижения по дорожке. Эти области достижений сгруппированы в шесть различных уровней (1-2, 3-6, 7-9, 10-14, 16-26, и 28-40, изображенные разными цветами и показывающие разные множители) слева и четыре контрольных сегмента (1-6, 7-12, 13-22, 24-40, разделенные линиями) справа. При размещении одного из ваших маркеров Вехи на дорожке Вех у вас может быть только один маркер на каждом уровне, но у нескольких игроков может быть свой соответствующий маркер на одном уровне, даже на одном и том же месте.



1 Уровни 2 Сегмент 3 Нулевое место

Чтобы разместить свой маркер вехи на дорожке вехи, выполните следующие действия:

1. Определите общее количество жетонов достижений, которые у вас есть.  
2. Выберите место достижения на дорожке со значением, равным или меньшим, чем общее количество ваших жетонов достижений, чтобы разместить свой маркер, помня, что вы можете разместить только 1 маркер на каждом уровне.

**A.** Если у вас уже есть маркеры Вех на всех уровнях, равные или меньше, чем ваше общее количество жетонов достижений (или ваше общее количество равно нулю), вы должны поместить свой маркер в область достижений "0" и получить бонус за спасение. Вы также можете добровольно поставить свой маркер на "0".

3. Если вы разместите свой маркер в сегменте вехи, где все еще присутствует ядро, поместите его на электростанцию на карте и получите изображенный бонус.

4. Если вы разместили свой маркер в самом верхнем сегменте вехи, получите технологию 3-го уровня.

5. Если вы разместили свой маркер вехи на самом верхнем месте (40 жетонов достижений), немедленно получите 9 ПО.

Ваши первые три маркера вехи берутся из мест для вех в нижней части поля слева направо. После того, как вы использовали эти три контрольных маркера, вы возьмете любые дополнительные из трех контрольных маркеров, расположенных рядом с

боковой панелью во время настройки. Размещенные маркеры вех остаются на дорожке вех на протяжении всей игры. Если при пополнении у вас не осталось жетонов вех, используйте любую подходящую альтернативу.

Область достижений "0" не является частью какого-либо уровня или сегмента вехи на треке вехи. Когда вы ставите маркер вехи на этом месте, вы получаете бонус за спасение в размере 2 талеров и 1 работника. За каждый маркер, который у вас есть в области достижений "0", вы потеряете 3 ПО в конце игры.

**ПРИМЕР:** Тил пополняет счет 17 жетонами достижений. Несмотря на то, что у него достаточно жетонов, чтобы разместить свой маркер вехи на уровнях "x5" и "x4", у них уже есть по одному маркеру на каждом из этих уровней, поэтому они не могут этого сделать. Поэтому Тил должен разместить свой контрольный маркер на одном из нижних ярусов. Он решил разместить его на отметке "9", таким образом, у него будет множитель "x3" для оценки плитки Вех "за каждый город (включая Прагу), в котором у вас есть городское здание, находящееся под напряжением". Вдобавок ко всему, поскольку в этом сегменте все еще есть ядро, Тил может разместить его на электростанции по своему выбору, получая бонус.



Второе место засчитывается, даже если за первое место была зафиксирована ничья.

3. Вы можете забить как за первое, так и за второе место (в общей сложности 8 баллов). Отметки вех в области достижений "0" не учитываются при подсчете очков в День короля.

Заполнение третьей (последней) вехи является одним из условий эндшпиля (см. стр. [20]).

**ПРИМЕР:** Красный разместили свой второй контрольный маркер на отметке "22", что привело к начислению очков в День короля. Поскольку и Тил, и Красный борются за первое место вничью, они оба получают по 6 очков. Вторая по величине отметка Вех также принадлежит Тил, что означает, что он получает еще 2 ПО. Таким образом, за этот королевский день, набравший очки, Тил получает 8 очков, красный - 6 очков, а желтый - 0 очков.



## Подсчет очков в День короля

Всякий раз, когда поле для вех становится пустым (т.е. вы последний игрок, который пополнил счет в первый, второй или третий раз), проводите подсчет очков в День короля:

1. Владелец наивысшей отметки Вех на дорожке Вех набирает 6 баллов. При ничьей все игроки, сыгравшие вничью, набирают одинаковое количество очков.
2. Владелец второго по величине маркера Вех на дорожке Вех набирает 2 балла. При ничьей все игроки, сыгравшие вничью, набирают одинаковое количество очков.

## Сброс жетонов достижений

Сбросьте все собранные вами жетоны достижений, даже если вы разместили свой маркер вехи на более низкой позиции, чем это могло бы вам позволить их общее количество.

## Возврат плиток действий

Извлеките все плитки с верхней части планшета игрока (не с карты) и верните их лицевой стороной вверх в свой пул плиток. Эти плитки действий теперь доступны для повторного использования.

**СОВЕТ:** НЕ БОЙТЕСЬ ПОПОЛНИТЬ СЧЕТ С ПОМОЩЬЮ О ЖЕТОНОВ ДОСТИЖЕНИЙ; ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАБОТНИК И НЕМНОГО ДЕНЕГ МОГУТ СЕРЬЕЗНО УЛУЧШИТЬ ВАШУ РАННЮЮ ИГРУ.

## УСЛОВИЯ ЭНДШПИЛЯ И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Эндшпиль запускается при выполнении двух (трех в игре для 2 игроков) из следующих пяти условий:

- Стопки для добора плиток действий пусты.
- Стопки добора серебряных и золотых контрактов пусты.
- Все игроки пополнили 3 раза (на местах маркеров вех нет маркеров вех).
- По крайней мере один игрок разблокировал все свои 8 технологий.
- По крайней мере один игрок достиг 70-го ПО.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Последние два условия может выполнить только один игрок - тот, кто сделает это первым.

Как только условие эндшпиля выполнено, игрок, который выполнил условие первым (обычно активный игрок), перемещает крайний левый маркер условия эндшпиля из соответствующей области боковой доски в выделенное для этого условия место и получает 3 очка (как показано в открывшемся поле).



После окончания игры продолжайте играть по очереди до тех пор, пока каждый игрок не сделает равное количество ходов (пока последний игрок в порядке игроков не закончит свой ход), затем каждый из вас

сыграет еще по одному ходу. Можно активировать дополнительные условия эндшпиля и набрать очки после того, как будет запущено окончание игры - это никак не повлияет на окончание игры. После этого приступайте к окончательному подсчету очков.

## Подсчет очков

Если на данном этапе у игрока остался один или несколько жетонов достижения, он может разместить маркер вехи на дорожке вехи, как описано в разделе "Пополнение счета", но без запуска каких-либо эффектов (начисление очков в День короля, размещение ядра, получение технологий и т.д.) и получения какого-либо дохода. Ограничение в 1 отметку вехи на игрока каждого уровня по-прежнему действует.

## ПОДСЧЕТ ВЕХ

Для каждой из ваших вех на дорожке Вех набирайте 1 балл за каждый раз, когда вы выполняете условие, указанное на плитке Вех этого сегмента, умноженное на множитель его уровня. За каждый из ваших контрольных показателей в области достижений "0" вместо этого потеряйте 3 ПО.

**ПРИМЕР:** Синий набирает 4 балла за каждое второе построенное им городское здание, в то время как желтые набирают 7 баллов за каждое второе построенное ими городское здание.



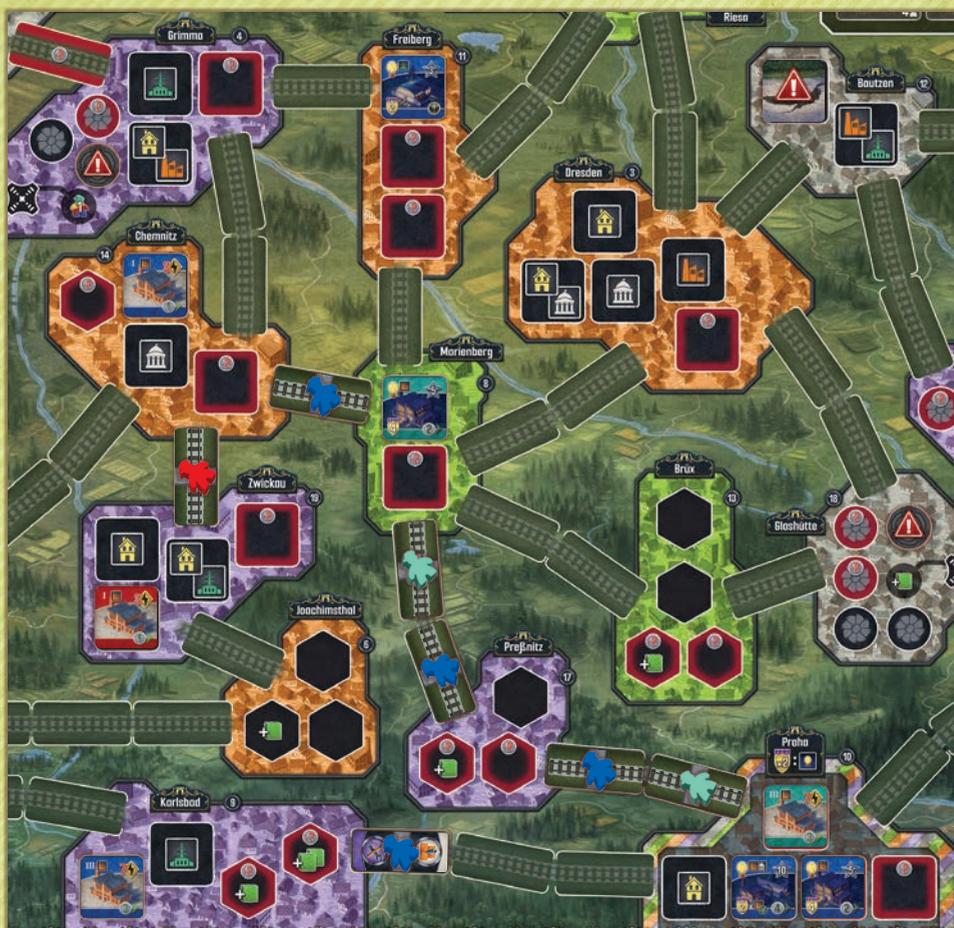
## ПОДСЧЕТ ПОСЛЕДНЕЙ ТЕХНОЛОГИИ

Если вы разблокировали свою 8-ю технологию, забейте эти ПО. Подробности смотрите в приложении.



ПРИМЕР: Синий набирает 2 ПО за свою лабораторию под напряжением во Фрайберге, 8 ПО за свою фабрику под напряжением в Праге и 20 ПО за свое правительственное здание под напряжением (считая 5 фабрик по 4 ПО на каждую).

Обратите внимание, что Синий учитывает плитки Тил, включая обесточенные, но не учитывает плитки Красного, поскольку до них невозможно добраться из Праги по завершённым железнодорожным линиям, принадлежащим Синему. Синий также не выигрывает за свой собственный незавершённый завод в Карлсбаде, потому что, несмотря на то, что он входит в одну из их сетей, он не соединен завершённой железнодорожной линией со зданием правительства в Праге.



## ПО ЗА ОСТАВШИЕСЯ РЕСУРСЫ

Получите 1 ПО за каждые 2 урана в ваших шахтах, 2 рабочих в вашем личном запасе и 5 талеров в вашей игровой зоне. Прежде чем подсчитать свои оставшиеся ресурсы, вы все еще можете конвертировать уран в рабочих, а рабочих - в талеры.

## ЗАПИТАННЫЕ ЗДАНИЯ

Для каждого из ваших зданий, находящихся под напряжением, наберите указанное количество ПО. Здания, находящиеся под напряжением, в Праге получают двойную оценку.

В большинстве зданий указана фиксированная сумма ПО. Административные здания, однако, показывают условие подсчета очков, указывающее тип здания (резиденция, фабрика или лаборатория); за каждое административное здание, находящееся под напряжением, набирайте указанное количество очков за все здания указанного типа, включая его само и здания, принадлежащие другим игрокам, и независимо от того, находятся ли они под напряжением или нет — которые находятся в той же вашей сети, что и правительственное здание, о котором идет речь.

## ПО ЗА ТРЕКИ ДОХОДОВ

Наберите 3/ 6/ 10 очков за каждую из ваших доходов, в которых отметка о доходах находится в одном из последних трех мест (как указано под ними).

ПРИМЕР: В этом случае Синий набирает 3 ПО за свой доход в талерах и 10 ПО за доход работника, в общей сложности 13 ПО.



Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. Если ничья, то игроки, сыгравшие вничью, делят победу.

# Приложение

-Прага не считается городом какого-либо цвета с целью выполнения контрактов.

-Городские здания с 2 значками учитываются для контрактов/этапов, требующих обоих, но они учитываются только как 1 городское здание для контрактов, в которых не указаны значки.

-Все эти контракты соответствуют минимальным требованиям; если у вас их больше, вы все равно можете выполнить контракт.

## Первоначальные контракты

	(C01) Иметь 2 городских здания, шахты и/ или турбины в зеленых городах. Получите 2 ПО, 2 талера и технологию 1-го уровня.
	(C02) В фиолетовых городах есть 2 городских здания, шахты и/ или турбины. Получите технологию 1-го уровня.
	(C03) Иметь 2 городских здания, шахты и/ или турбины в белых городах. Получите технологию 1-го уровня.
	(C04) Иметь 2 городских здания, шахты и / или турбины в оранжевых городах. Получите технологию 1-го уровня.

## Серебряные контракты

	(C05) На карте есть 2 лаборатории (под напряжением или нет). Получите 3 ОП и добавьте кубик урана на одну из ваших шахт (или получите рабочего).
	(C06) Есть 8 плиток действий (доступных или расположенных поверх игрового поля), исключая железнодорожные плитки. Получите 1 работника и технологию 1-го уровня.
	(C07) Иметь 6 жетонов достижений. Получите 4 ОП.
	(C08) Иметь 5 железнодорожных плиток. Получите 2 ОП и технологию 1-го уровня.
	(C09) На карте есть 2 турбины. Получите 2 ОП и 1 работника.
	(C10) Иметь 2 городских здания, под напряжением. Получите 2 ОП и 2 талера.
	(C11) На карте есть 2 резиденции (под напряжением или нет). Получите технологию 1-го уровня.
	(C12) На карте есть 2 завода (под напряжением или нет). Получите 2 ОП и технологию 1-го уровня.
	(C13) Есть городское здание (под напряжением или нет) в Праге. Получите технологию 1-го уровня.
	(C14) Имеют сеть из 4 городов. Получите 3 ОП и технологию 1-го уровня.
	(C15) Иметь на карте городское правительственное здание (под напряжением или нет). Получите технологию 1-го уровня и 2 ступени дохода ОП.

	(C16) Есть городское здание (под напряжением или нет) в 2 городах разного цвета, исключая Прагу. Получите 3 ОП и 2 талера.
	(C17) На карте есть 2 шахты. Получите 2 ОП и 2 талера.

## Золотые контракты

	(C18) Иметь 5 городских зданий, шахт и/ или турбин в оранжевых городах. Получите 6 ОП и технологию 2-го уровня.
	(C19) Иметь 5 городских зданий, шахт и/ или турбин в зеленых городах. Получите 6 ОП, 2 рабочих и технологию 2-го уровня.
	(C20) В фиолетовых городах есть 5 городских зданий, шахт и/ или турбин. Получите 6 ОП и технологию 2-го уровня.
	(C21) Иметь 5 городских зданий, шахт и/ или турбин в белых городах. Получите 6 ОП и технологию 2-го уровня.
	(C22) Иметь одно городское здание (под напряжением или без) в 3 городах разного цвета, исключая Прагу. Получите 6 ОП.
	(C23) Иметь 4 городских здания, находящихся под напряжением. Получите 6 ОП и 3 талера.
	(C24) Иметь городское здание с энергоснабжением в Праге. Получите 4 талера и технологию 2-го уровня.
	(C25) Иметь 7 железнодорожных плиток. Получите 6 ОП и технологию 2-го уровня.
	(C26) Иметь 11 плиток действий (доступных или расположенных поверх игрового поля), исключая железнодорожные плитки. Получите 5 ОП, 2 рабочих и технологию 2-го уровня.

	(C27) Иметь 13 жетонов достижений. Получите 8 ОП.
	(C28) На карте есть 3 жилых городских здания (под напряжением или нет). Получите 3 ОП и технологию 2-го уровня.
	(C29) На карте есть 3 завода (под напряжением или нет). Получите 5 ОП и технологию 2-го уровня.
	(C30) На карте есть 3 лаборатории (под напряжением или нет). Получите 5 ОП и добавьте 2 кубика урана в свои шахты на поле (или получите по 1 рабочему вместо каждой).
	(C31) На карте есть 2 административных городских здания (под напряжением или нет). Получите технологию 2-го уровня и 2 ступени дохода ОП.
	(C32) На карте есть 3 турбины. Получите 5 ОП и 2 рабочих.
	(C33) На карте есть 3 шахты. Получите 6 ОП и 4 талера.
	(C34) На карте есть 3 шахты. Получите 6 ОП и 4 талера.
	(C35) Иметь 5 выполненных контрактов. Получите 2 ОП и технологию 2-го уровня.

## Фиолетовые контракты

	(C36) На карте есть 4 турбины. Получите 6 ОП и технологию 3-го уровня.
	(C37) Иметь 17 жетонов достижений. Получите 4 ОП и технологию 3-го уровня.

	(С38) На карте есть 3 административных городских здания (под напряжением или нет). Получите 6 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С39) На карте есть 4 шахты. Получите 6 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С40) На карте есть 8 кубиков урана. Получите 6 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С41) В фиолетовых городах есть 6 городских зданий, шахт и/ или турбин. Получите 7 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С42) Иметь 6 городских зданий, шахт и / или турбин в оранжевых городах. Получите 7 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С43) Иметь 6 городских зданий, шахт и/ или турбин в зеленых городах. Получите 10 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С44) Иметь 6 городских зданий, шахт и/ или турбин в белых городах. Получите 7 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С45) На карте есть 4 завода (под напряжением или нет). Получите 5 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С46) На карте есть 4 лаборатории (под напряжением или нет). Получите 7 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С47) На карте есть 4 резиденции (под напряжением или нет). Получите 6 ОП и технологию 3-го уровня.
	(С48) Иметь 6 городских зданий, находящихся под напряжением. Получите 12 ОП.
	(С49) Иметь 8 выполненных контрактов. Получите 12 ОП.
	(С50) Иметь 9 железнодорожных плиток. Получите 12 ОП.

## Плитки этапов

	Получайте очки за каждую 2-ю плитку городского здания (под напряжением или нет), которая есть у вас на карте.
	Получайте очки за каждую резиденцию (под напряжением или нет), которая у вас есть на карте.
	Получайте очки за каждый завод (под напряжением или нет), который у вас есть на карте.
	Получайте очки за каждую лабораторию (под напряжением или нет), которая у вас есть на карте.
	Получайте очки за каждую шахту, которая есть у вас на карте.
	Получайте очки за каждую турбину, которая есть у вас на карте.
	Получайте очки за каждую 2-ю железнодорожную плитку, которую вы разместили.
	Получайте очки за каждый город (включая Прагу), в котором у вас есть городское здание, находящееся под напряжением.

# Технологии

Уровень	Технология	Эффект	Появляется в
1		(A1) После установки шахты или турбины получите 1 уран.	Эксперимент А
1		(A2, С1) Когда вы заряжаете энергией городское здание, получайте 1 талер.	Эксперимент А и С
1		(D2) Когда вы получаете контракт, получайте 1 жетон достижения.	Эксперимент D
1		(A3, С3) Немедленно проведите акцию "Урбанизируй" с дополнительной скидкой в размере 2 талеров.	Эксперимент А и С
1		(B3, D3) Немедленно выполните действие по Индустриализации, игнорируя любые требования к сети. (т.е. постройте турбину или шахту в любом месте, оплатив затраты.)	Эксперимент В и D
1		(B2, С2) Для действия Зарядка у вас есть дополнительная "виртуальная" турбина на каждой электростанции. Следовательно, на электростанциях с присутствующим ядром вы можете использовать один дополнительный уран.	Эксперимент В и С
1		(B1, D1) Когда вы размещаете железнодорожную плитку, получаете 1 жетон достижения.	Эксперимент В и D
2		(A6, С6) Немедленно выполните действие подачи энергии, производя дополнительно 4 единицы электроэнергии.	Эксперимент А и С
2		((A4, С4) Когда вы снабжаете энергией городское здание, либо получаете 1 работника, либо получаете плитку действия с дополнительной скидкой в размере 2 талеров.	Эксперимент А и С
2		(B5, D4) Когда вы кладете железнодорожную плитку, получаете 2 талера.	Эксперимент В и D
2		(B4) Когда вы получаете контракт, также получайте вознаграждение в виде еще одного контрактного места (независимо от того, пустует это дополнительное контрактное место или занято). Если используемая плитка действий дает  , это не удваивает эту вторую награду.	Эксперимент В
2		(A5) Немедленно получите 3 рабочих и 3 талера.	Эксперимент А
2		(D5, D5) Немедленно возьмите плитку действий из предложения со скидкой в размере 2 талеров, затем вы можете выполнить "Проложить железную дорогу", используя эту плитку.	Эксперимент С и D
2		(B6, D6) Немедленно получите 8 жетонов достижений.	Эксперимент В и D

3		(A7) Действие по урбанизации дают скидку в размере 2 талеров и игнорируют любые требования к сети (т.е. вы можете строить где угодно).	Эксперимент А
3		(A8) Иметь 1 городское здание, шахту или турбину в 5/ 7/ 9 разных городах, получите соответственно 4/ 10/ 21 ОП.	Эксперимент А
3		(B7) Получите 2 плитки специального действия.	Эксперимент В
3		(B8) Иметь 1/ 2/ 3 отметки в графе "10 достижений" или выше на дорожке этапов (т.е. на красном, фиолетовом или синем уровнях), чтобы получить 4/ 10/ 21 ОП.	Эксперимент В
3		(C7) Во время действий Зарядка вы можете транспортировать уголь, уран и электроэнергию, игнорируя сетевые ограничения. Таким образом, вы можете использовать любую электростанцию и снабжать энергией здания, которые не подключены к этой электростанции. Это также означает, что вы можете использовать уголь и свой уран, которые не подключены к этой электростанции.	Эксперимент С
3		(C8) Обеспечьте энергией 4/ 6/ 8 городских зданий, чтобы набрать 4/ 10/ 21 балл.	Эксперимент С
3		(D7) Ваши железнодорожные фишки считаются многоцветными с обеих сторон (для любых целей, в том числе когда другие игроки пытаются сопоставить ваши фишки). На ходах, когда вы размещаете железнодорожную плитку, вам разрешается выполнить контракт (как если бы вы размещали плитку на планшете игрока).	Эксперимент D
3		(D8) Имеют 6/ 8/ 10 железнодорожных плиток,	Эксперимент D

## Эффект турбин

	Когда вы предпринимаете действие Зарядка, платите в общей сложности на один талер меньше при импорте одного или нескольких видов угля.
	Когда вы выполняете действие Зарядка, вырабатывайте 2 дополнительных энергии.
	Когда вы выполняете действие Зарядка, вырабатывайте 1 дополнительных энергии.

	Вторая турбина эксперимента А: Когда вы делаете Зарядку, платите в общей сложности на 2 талера меньше при импорте одного или нескольких видов угля. (Эта скидка является дополнительной к скидке от вашей самой верхней турбины.)
	Вторая турбина эксперимента В: После того, как вы выполните действие Зарядка, получите 2 дополнительных жетона достижений.
	Вторая турбина эксперимента С: каждый уран производит 3 единицы электроэнергии вместо 2.
	Вторая турбина эксперимента D: После того, как вы активируете действие Зарядка, получите 1 работника.

# CREDITS

**Game Design:** Dávid Turczy & Simone Luciani

**Solo Mode Design:** Dávid Turczy

**Game Development:** Andrei Novac, Maciej Górkowski,  
Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

**Solo Development:** Gary Perrin, Chuck Case, David Digby,  
Mauro Gibertoni, Kacper Frydrykiewicz

**Illustrations:** Andreas Resch, Piotr Sokołowski

**Graphic Design & DTP:** Zbigniew Umgelter, Andreas Resch,  
Zuza Kołakowska, Paweł Niziołek

**Rulebook:** Dávid Turczy

**Rulebook DTP:** Paweł Niziołek, Zuza Kołakowska

**Proofreading:** Robert and Emanuela Pratt

Board&Dice would like to thank the following  
for their invaluable play testing, advice, and feedback:

Frank de Jong, Jace Ravensburg, Tommaso Battista, Gabriele Ausiello, 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 Cicalè, 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 and Johan, Charles Adams, Jeff Gage, Steve Fladda, Jan Skornowicz, Ariel “Ardel” Kowalski, Michał Mazurek, Ania Oksanen, Maria Józwick, 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 would like to give special thanks to Noralie Lubbers,  
because she always has the exact idea he is looking for.

## BOARD&DICE

**CEO:** Ireneusz Huszcza

**Operations Manager:** Aleksandra Menio

**Head of Marketing:** Aleksandra Skłodowska-Michalak

**Head of Sales:** Ireneusz Huszcza

**Art Direction:** Filip Głowacz

**Head of Development:** Kuba Polkowski

© 2023 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Nucleum please visit:

[www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com)

## Приложение

	X Цена в Талерах		Плитка действий
	X Цена в рабочих		Плитка путей
	X Скидка в Талерах		Сеть
	X Скидка в рабочих		Турбина
	Получите X Талеров		Шахта
	Получите X рабочих		Резиденция
	Добавьте Уран на одну из ваших шахт		Завод
	Увеличьте доход Талеров на X шагов		Лаборатория
	Увеличьте доход рабочих на X шагов		Административное городское здание
	Увеличьте доход ОП на X шагов		Любое городское здание
	Увеличьте любой доход на X шагов (можно разделить между разными треками)		Здание под напряжением
	Получите X ОП		Строить шахты, турбины и городские здания
	Получите X ОП в конце игры		Город
	Получите X жетонов достижений		Требуется энергии
	Технология 1-го уровня		Дополнительное энергия во время действия Зарядка
	Технология 2-го уровня		Контракт
	Технология 3-го уровня		Выполнить контракт