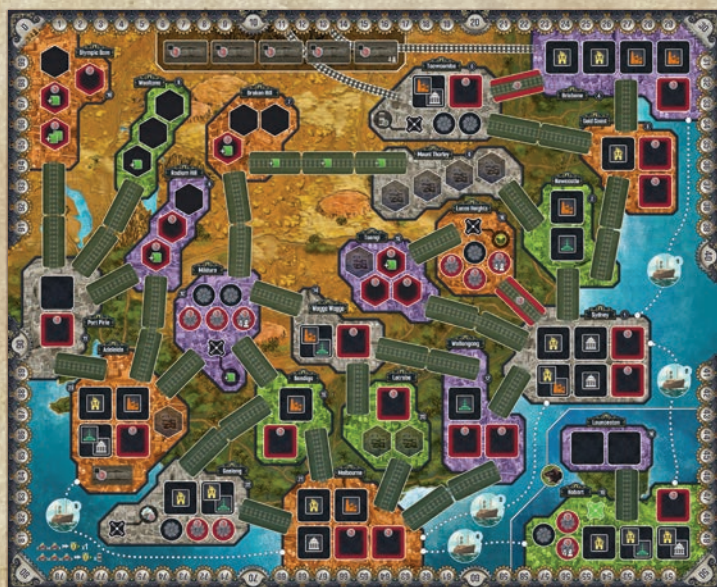


NUCLEUM AUSTRALIA

Энергетическая революция в Саксонии была настолько впечатляющей, что каждый захотел начать использовать ядра в своих регионах. Огромные запасы урана в Австралии были готовы к освоению, что привело к появлению провидцев, соблазненных огромными запасами урана. Множество возможностей — посетить континент и превратить его в новую мировую державу. Здесь этим предпринимателям приходится сталкиваться с новыми проблемами, вызванными огромными размерами континента. К счастью, умелое использование морских путей поможет им транспортировать ресурсы более эффективно, чем по железной дороге, и даже получить доступ к соседнему острову Тасмания, где сумасшедший ученый, проводивший свои собственные эксперименты, сумел воспроизвести эксперименты Эльзы, который теперь с гордостью представлен как Экспериментальная электростанция в столице острова Хобарте.

COMPONENTS



1 поле Австралии (двухстороннее)



13 новых карт
подготовки



1 жетон
ядра



1 электро-
станция



1 новый тайл достижения



11 Новых жетонов контрактов
(включая 2 замены)



3 нейтральных
лодки



5 новых плиток действий



8 жетонов угольных шахт

Компоненты игрока(х4)



1 специальная
плитка
доставки



1 Плитка добычи
угольных шахт



4 лодки



1 доп. памятка игрока



2 накладки для поля

CHANGES IN SETUP

1. Выложи поле Австралии в центр стола стороной вверх по количеству игроков, размести боковое поле по соседству с главным.
2. Размести плитки вагонов для импорта угля стороной вверх
 в указанные места на зоне импорта угля в Квинсленде
3. Поместите жетон флага ПО под цифру «75» на шкале ПО.
4. Поместите плитки угольных шахт на места в городах, указанных на плитках.
5. После отделения 20 базовых плиток действий из базовой игры добавьте 5 новых плиток к оставшимся 30 и перемешайте их вместе. Затем продолжайте настраивать плитки действий как обычно.
6. Разместите две накладки для поля на соответствующие места: на рынке контрактов и в зоне условий окончания игры.
7. Выполните подготовку контрактов с изменениями:
 - A. Удалите следующие контракты из базовой игры: C06, C13, C24 и C26 (т. е. те, которые относятся к Праге или подсчету плиток).
 - B. Добавьте пять новых серебряных, пять новых золотых и один новый фиолетовый контракт в соответствующие стопки перед перетасовкой.
 - C. Выберите два дополнительных серебряных контракта и два дополнительных золотых контракта, чем указано в базовой игре (8/11/14 серебряных контрактов и 12/14/18 золотых контрактов при игре с 2/3/4 игроками).
8. Замешайте новую плитку достижения с базовыми плитками, прежде чем выбрать четыре для игры.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ КАРТЫ

9. Не используйте подставку для электростанции Riesa. Вместо этого поместите подставку Электростанции с жетоном Ядра сверху в Хобарте.
10. Используя новые карты расстановки, поместите стартовые плитки Ядра, Нейтральных городских зданий и плитки Щебня, выполнив те же действия, что и в основной игре. Затем используйте те же карты для следующего шага.
11. Кроме того, разместите нейтральные лодки на морских путях, в идимых на первой открытой карте подготовки. Разместите три нейтральные лодки при игре с двумя игроками и две нейтральные лодки при игре с 3 или 4 игроками.

Изменения в подготовке игроков

12. Дайте каждому игроку одну плитку специальной доставки (увеличивая количество начальных плиток на одну), одну плитку добычи угольной шахты, четыре лодки своего цвета и одну новую памятку игроку.





ACTIONS

DEVELOP: Purchase 1 or 2 buildings from the supply. 1 GP each. If you purchased 2, you will need 2 GP.

CONTRACT: Take one GP from the other player's GP pool and place it on the map, in one of your territories.

WARRANTY: Take a building from your player board, pay the GP cost and place it on the map, in one of your territories.

INDUSTRIALIZE: Tap a (P) or a (C) from your player board, pay the GP cost, place it on the map, in one of your territories. After placing it there, you must select the number of mines you wish to place on the map.

ENERGY: Select a (P) or (C) from your player board, pay the GP cost, place it on the map, in one of your territories. After placing it there, you must select the number of mines you wish to place on the map.

TECHNOLOGY - EQUIPMENT II:

When you place a tile on the map, you may place a technology or equipment tile on the map, in one of your territories. This is a one-time action. You may not place a technology or equipment tile on the map, in one of your territories, if you have already placed a technology or equipment tile on the map, in one of your territories.

NUCLEAR AUSTRALIA SYMBOLS:

Buildings that are used to generate power. The symbol is a stylized atom. The symbol is used to generate power. The symbol is used to generate power.

SHIPPING LINES:

Shipping lines are a new type of building. They are used to transport goods between different parts of the map. They are used to transport goods between different parts of the map.

PLACE A SHIP (ACTION): Pay 1 GP and place a ship on the map, in one of your territories. This is a one-time action. You may not place a ship on the map, in one of your territories, if you have already placed a ship on the map, in one of your territories.

COAL MINES:

Coal mines are a new type of building. They are used to generate power. They are used to generate power.

INDUSTRIALIZE (NEW OPTION): Place a (P) or a (C) from your player board, pay the GP cost, place it on the map, in one of your territories. After placing it there, you must select the number of mines you wish to place on the map.

MODIFYING EXISTING TECHNOLOGIES:

Buildings with 1 or 2 different symbols are called "Modified Buildings". They are used to generate power. They are used to generate power.

NEW CONCEPTS



Ядро: Австралия вводит несколько новых концепций и изменений в правилах базовой игры. Все новые плитки из этого расширения можно легко отличить по изображенному на них значку кенгуру.

Морские пути



Морские пути — это новый тип сообщения между городами, отличающийся от обычного сообщения. На одном судоходном маршруте может быть несколько лодок, но на каждого игрока может быть только одна лодка. **Морские маршруты с вашими лодками расширяют вашу сеть, точно так же, как это делает железнодорожная линия;** однако они **не** Железнодорожные плитки для целей Достижений, Контрактов и технологий подсчета очков. Вы можете транспортировать уголь и уран с помощью **собственных** лодок, но в отличие от готовых железных дорог вы не можете транспортировать электричество с помощью лодок. И, наконец, вы не можете транспортировать ничего с помощью лодок других игроков.



Новое действие "Разместить лодку" позволяет вам размещать лодку на морском пути. Стоимость размещения лодки составляет 1 талер, плюс 1 талер за каждую уже присутствующую лодку на этом морском пути. Вы можете разместить лодку на любом морском пути, на котором у вас еще нет лодки. Как и при размещении железнодорожной плитки, этот морской путь не обязательно должен быть присоединен к вашим сетям. Ваша специальная плитка директивы **не может** быть использована для выполнения действия "Разместить лодку". Имеется ввиду плитка действия с "?".



Новая специальная плитка "Доставка" - это плитка, которая позволяет вам совершить действие "Размещение лодки" (как описано выше), а затем сразу же разместить еще одну плитку сверху этой плитки и также выполнить нужные действия. Вы никогда не можете разместить специальную плитку "Доставка" в качестве железной дороги.

Угольные шахты



Используя действие «Индустриализация», вы можете (вместо размещения турбины или урановой шахты) потратить 1 рабочего, чтобы забрать плитку угольной шахты из города, который находится в одной из ваших сетей. Поместите израсходованного рабочего на пустое место добычи угольной шахты, чтобы указать

ваше присутствие, и поместите плитку угольной шахты в любой слот на плитке добычи угольной шахты. Если вы выполняете действие "Промышленность" со скидкой 1 рабочего, то возьмите этого рабочего из запаса. Размещение рабочего на шахте угля, не связанной с вашей сетью (возможно только в первый ход или с помощью определенных технологий), добавляет этот город в вашу сеть. Таким образом, рабочие на угольной шахте могут участвовать в контрактах «Любое строительство» (такие как C01-C04 и C18-C21). Однако, шахты угля не подходят для контрактов, явно указывающих урановую шахту (то есть C17, C33 и C39), и для жетона Достижения по урановым шахтам, рабочий на шахте угля также не учитывается в количестве рабочих на железнодорожных плитках (то есть C08, C25 и C50). Во время действия "Зарядка", каждая угольная шахта на плитке производства дает 1 бесплатный уголь на месте шахты, который вам нужно транспортировать (как обычно) на электростанцию, которую вы активируете для производства +1 электричества.



На вашем жетоне добычи угольной шахты есть четыре места для ваших угольных шахт. Когда вы размещаете угольную шахту в ячейке, соседней с той, где уже есть угольная шахта, немедленно получите награду(ы), напечатанную между этими ячейками.

ПРИМЕР: Красный использует свою плитку «Особая доставка» вместе с плиткой, содержащим действия «Индустриализация» и «Зарядка». Он хочет разместить свою лодку на морском пути между Сиднеем и Хобартом. Поскольку Лодка Тила уже находится на этом поле, Красный платит 2 талера (вместо 1), прежде чем разместить здесь свою Лодку.



Затем, Красный игрок использует действие «Индустриализация», чтобы получить угольную шахту в Тунги. Для этого Красному игроку необходимо использовать одного из своих доступных рабочих, разместив его на месте своей угольной шахты. Затем Красный игрок размещает плитку на доступном месте на жетоне добычи угля рядом с другой плиткой угольной шахты, тем самым мгновенно получая вознаграждение в размере 2 Талера.



Затем Красный выполняет свое действие "Зарядка". Красный транспортирует 2 урана и 1 свободный уголь из своих урановых и угольных шахт соответственно, расположенных в Тонги, в Сидней через завершённую железнодорожную линию (а). Кроме того, Красный платит 2 талера за покупку 2 угля из Квинсленда, и транспортирует их через железную дорогу на длинные дистанции в Брисбен (В), а затем дальше до Сиднея через морской путь на лодке (С). Наконец, Красный перевозит весь вышеупомянутый уголь и уран из Сиднея в Хобарт на лодке (D), где 2 урана преобразуется в 4 электричества и 3 угля в 3 электричества, в то время как 1 электричество производится из его 4 -й турбины на планшете игрока.

(не показано) При общем количестве электричества 8 здание Рэда в Хобарте находится под напряжением (Е).

У Красного также есть угольная шахта в Латробе, но он не может перевозить уголь, поскольку не может использовать нейтральные лодки или лодки, принадлежащие другим игрокам. Более того, он не мог использовать электростанцию Хобарта для подачи электроэнергии в нейтральные здания в Сиднее, поскольку лодки не могут транспортировать электроэнергию.



ИМПОРТ УГЛЯ



На карте Австралии вы можете импортировать уголь обычным способом из Квинсленда (верхняя часть доски) или заплатить 3 талера за уголь (любое количество раз), чтобы импортировать его из Аделаиды.

ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ ЛУКАС-ХАЙТС



Наградой за размещение здесь Ядра является Технология 1-го уровня.

ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ ДЖИЛОНГ



Наградой за размещение здесь Ядра является: **выполните бесплатное действие "Разместить лодку"**.

ХОБАРТСКАЯ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ



Эта электростанция имеет предварительно построенное ядро. Вы не можете разместить здесь еще один жетон Ядра.

МАЛЫЕ НАГРАДЫ УРАНА



На нескольких железнодорожных клетках изображена награда в размере 1 урана. Когда вы размещаете железную дорогу в одном из этих мест, вы немедленно (до совершения своих действий)

получаете 1 уран, который вы должны поместить в одну из своих урановых шахт. Если вы не построили ни одной урановой шахты или все они заполнены, вы можете превратить этот уран в рабочего, как обычно, но **только после** размещения на плитке доступного рабочего.

Изменение условий окончания игры



В играх для 3-х и 4-х игроков количество условий, приводящих к завершению игры, увеличилось с 2 до 3, тогда как в играх для 2-х игроков и в одиночной игре количество условий остается неизменным.

ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ

Игроки, которые уже хорошо знакомы с Ядром и Ядром: Австралия предлагается попробовать следующий экспертный вариант. Игроки больше не выбирают Эксперименты в обратном порядке; вместо этого в порядке игроков игроки переходят к открытому аукциону, используя Победные очки, чтобы определить свой порядок выбора Эксперимента. Аукцион представляет собой процесс открытых торгов: каждый игрок может «предложить» определенное количество ПО, что бы выбрать первым, и эта сумма **должен быть** выше предыдущей указанной суммы — или спасовать. В игре с четырьмя игроками игрок, сделавший пас первым, выберет последним, затем следующий игрок, сделавший пас, должен потерять количество ПО, равное его последней ставке, и стать третьим и так далее. В игре с 3 игроками только игроки выбирающие первым и вторым теряют свою последнюю ставку ПО, а в игре с 2 игроками только игрок выбирающий первым теряет свою последнюю ставку ПО. Все игроки должны отметить (любым способом) сумму, которую они предложили, и потерять это количество ПО в конце игры, непосредственно перед подсчетом победных очков и определением победителя. Экспертный вариант не поддерживается соло-режимом.

ПРИМЕР: Игроки А, В, С и D делают ставки на приоритет выбора Экспериментов следующим образом: А: «1 ПО»; В: «3 ПО»; С: «4 ПО»; D: «6 ПО»; А: «7 ПО»; В: «Пасс». Спасовав первым, игрок В последним выберет Эксперимент и не потеряет ПО. Торги продолжают следующим образом: С: «8 ПО»; D: «10 ПО»; А: «Пасс». Итак, игрок А выбирает третьим и должен потерять свою последнюю сумму ставки в 7 ПО. Торги продолжают в последний раз: С: «11 ПО»; D: «12 ПО»; С: «15 ПО»; D: «Пасс». Таким образом, D теряет свою последнюю сумму ставки в 12 ПО и выбирает вторым, в то время как С теряет свою последнюю сумму ставки в 15 ПО и выбирает первым. Все эти Победные Очки будут потеряны в конце игры, до определения победителя.

BARON VON AUTOMAT GOES TO OZ

Правила одиночной игры из базовой игры остаются неизменными. Настройте игру в соответствии с обычными правилами Австралии, используя правила настройки для Барона из базовой игры. Включите новый жетон Особой доставки в жетоны Барона при перетасовке, в то время как исходный тайл Особой директивы продолжает функционировать как стоп-блок. Дайте Барону четыре лодки его цвета, но не жетон добычи угольной шахты.

Конец игры инициируется двумя способами:

- Два (а не три) из четырех маркеров условий эндшпиля были размещены.
- Барон перезарядился три раза (или, если он играет против двух баронов, один раз, когда они оба перезарядились три раза).

В любом случае завершите текущий раунд, а затем вы и Барон сыграете еще один ход, как в многопользовательской игре. Однако Барон выполняет два действия Зарядки, не платя Талеры в свой последний ход вместо обычной процедуры выбора.

УГОЛЬНЫЕ ШАХТЫ

Барон уберет угольную шахту с игрового поля во время действия «Индустриализация» как самый **низкий** приоритет (если он не может построить урановую шахту или турбину). Для этого ему нужен доступный Рабочий, и при этом он тратит Рабочего (размещая его на ячейке Угольной шахты). Если в той же сети присутствует Ядро, Барон получает 1 ПО за каждую Угольную Шахту, когда он выполняет действие Зарядки (применяются те же правила, что и для Урановых Шахт).

СПЕЦИАЛЬНАЯ ПЛИТКА ДОСТАВКИ

Если Барон выбирает жетон «Особая доставка», он выполняет действие «Поставить лодку» (см. ниже) и дополнительно разыгрывает жетон сразу после него (следующий справа), как если бы бросок кубика выбрал этот жетон. Если следующий жетон после жетона «Особая доставка» является стоп-блоком, Барон теряет это дополнительное действие. После розыгрыша жетона «Специальная доставка» и жетона, следующего за ним, переместите оба жетона (или только жетон «Специальная доставка» если следующий жетон использовался в качестве железной дороги или был остановочным блоком) в конец очереди, сохраняя их порядок. Жетон «Особая доставка» никогда не может быть размещен на игровом поле в качестве железной дороги, поэтому его решение всегда является обычным ходом.

Если есть выбор, Барон отдает приоритет действию «Поставить лодку» перед всеми остальными действиями.

Действие разместить лодку

Барон выбирает морской путь, на котором уже имеется наименьшее количество лодок. Если таких мест несколько, используйте стандартный переключатель на карте логики, чтобы выбрать между линиями доставки (используя номера на самих полосах).

- Если на выбранной линии уже есть одна из ваших лодок, барон платит 1 талер. Нейтральные Лодки и Лодки, принадлежащие другим Баронам, не увеличивают стоимость Талера. Если у него нет 1 талера, он игнорирует места с вашими лодками.
- Если не может быть выбрано ни одно разрешенное место (у Барона есть Лодка на каждом месте или на каждом месте с наименьшим количеством Лодок есть ваши Лодки, а у Барона нет 1 Талера), Барон теряет право на действие.

Если отмененное действие было вызвано жетоном «Особая доставка», Барон все равно разыгрывает жетон сразу после него.)

ВЫЗОВ ХИТРОГО БАРОНА

Если вы хотите, чтобы Барон оказал на вас большее давление по поводу завершения игры, используйте следующий расширенный вариант. Эти правила можно использовать в основной игре или при игре за Австралию.

- Поместите две плитки, которые Барон получил во время подготовки, за стоп-блоком.
- Измените доход Барона при каждой перезарядке на 2 рабочих, 3 талера, 4 ПО.
- Когда Барон выполняет действие «Развитие», и у него есть 8 или более плиток за стоп-блоком, он удаляет 2 жетона из предложения (в коробку) вместо того, чтобы оставить их себе, и вместо этого получает 1 рабочего и 2 ПО (все равно платя 1 талер).
- Барон может вызвать условие эндшпиля по ПО.

CREDITS

Game Design: Dávid Turczy & Simone Luciani

Solo Mode Design: Dávid Turczy

Game Development: Andrei Novac, Maciej Górkowski,

Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Kuba Polkowski, Borys Bielaś

Solo Development: Chuck Case, with Kacper Frydrykiewicz and Gary Perrin

Illustrations: Andreas Resch, Aleksander Zawada, Piotr Sokołowski

Graphic Design & DTP: Zbigniew Umgelter, Andreas Resch

Rulebook: Dávid Turczy

Rulebook DTP: Zbigniew Umgelter

Rulebook Editing: Emanuela and Robert Pratt

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

Akwa Timba, Jan-Fredrik "JF" Wahlén, Charlie Adams, Jnordmoe, Steve Fladda, Andrew Cleverley, Yuriy Ivanov, Przemysław Kapica, Jarosław "Yaro" Pawelczyk, Dario Ghidini, Jordan Thomas, Łukasz Stadnik, Joanna "Kocia" Szopińska, Jan Skornowicz, Anita Sokołowska, Frikkie Borman, Adam Kamiński, Daniel Dubel, Marta Szpaderska, Wade Bates, Lori Anné,

Anna Oksanen, Matthijs Huijzer, Giacomo A. Mallamaci, Marc Gerstein, Maria Jóźwik, Janek Mikołajczak, Konrad Nowicki, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Laurens van der Beek and Jacob Coon.

© 2024 Board&Dice. All rights reserved.

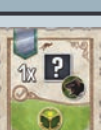
For more information about *Nucleum* please visit:
www.boardanddice.com

ПРИЛОЖЕНИЕ

	Поместите еще одну плитку поверх этой.
	Разместить лодку

	Угольная шахта
	Тасмания

Серебряные котракты

	(C06B) Имейте 9 плиток действий (доступных или лежащих сверху вашего планшета игрока), исключая плитки Железной дороги. Получите 1 рабочего и технологию 1-го уровня.
	(C51) Иметь 1 Угольную шахту. Получи 3 ПО и 1 плитку действий из предложенных без каких-либо затрат
	(C52) Имейте 2 лодки на морских путях. Получите технологию 1-го уровня и 1 шаг дохода на треке рабочих.
	(C53) Имейте в общей сложности 2 урановые и/или угольные шахты в городах разного цвета. Получите технологию 1-го уровня и 2 шага дохода на треке талеров.
	(C54) Иметь 1 городское здание на Тасмании. Получите технологию 1-го уровня.

Золотые контракты

	(C26B) Имейте 12 плиток действий (доступных или лежащих сверху вашего планшета игрока), исключая плитки Железной дороги. Получи 2 рабочих, технологию 2-го уровня и 5 ПО.
	(C55) Иметь 3 Угольных шахты. Получи 6 ПО и 2 плитки действий из предложенных без каких-либо затрат
	(C56) Имейте 4 лодки на морских путях Получите 3 ПО, технологию 2-го уровня и 2 шага дохода на треке рабочих.
	(C57) Имейте в общей сложности 2 урановые и/или угольные шахты в городах разного цвета. Получите технологию 2-го уровня и 2 шага дохода на треке талеров.
	(C58) Иметь 2 городских здания под напряжением на Тасмании. Получите 4 талера и технологию 2 уровня.

Фиолетовый коктракт

	(C59) Имейте в общей сложности 4 урановых и/или угольных шахты в городах разного цвета. Получите 6 ПО, технологию 3-го уровня и 2 шага дохода на треке талеров.
---	--

Тайл Достижения

	Получите очки за каждую свою лодку на карте.
---	--



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/>