

NUCLEUM

ENERGY RESEARCH
INSTITUTE

С наступлением Двадцатого Века мир изменился навсегда. Благодаря Урановой Революции настала новая эра процветания. Богачи, сильные мира сего, вольные души... Все они жаждут получить свой кусок от этой новой жизни. К их счастью, энергетические консорциумы, работающие по всей планете — от Саксонии до Австралии, — более чем рады продать несколько акций ради дополнительных инвестиций. Благодаря этим, казалось бы, неисчерпаемым новым источникам финансирования, всё больше предпринимателей осмеливались запускать собственные эксперименты, прокладывая свой собственный светящийся ярко-зелёный путь к успеху! Но никто не сможет взойти на эти высоты с одной лишь амбицией. На сцене появляются Влиятельные Покровители, предлагающие своё состояние и знания, чтобы помочь вам выйти на новый уровень и стать самым уважаемым предпринимателем своей эпохи!

Нислент: Научно-Энергетический Институт — это дополнение к базовой версии «Нуклеума», которое вводит в игру 8 новых Экспериментов и карт Покровителей с мощными способностями. Все новые Эксперименты также совместимы с дополнениями «Нуклеум: Австралия», «Нуклеум: Суд Прогресса» и набором «Нуклеум: Покровители».

КОМПОНЕНТЫ

8 НОВЫХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ, К КАЖДОМУ:



ПЛАНШЕТ ЭКСПЕРИМЕНТА И СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ЕЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЖЕТОНЫ



ЖЕТОН ЭФФЕКТА



5 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ



НУКЛЕУМ:
АВСТРАЛИЯ —
СПЕЦИАЛЬНЫЙ
ЖЕТОН ПОСТАВКИ



НУКЛЕУМ:
КОРОЛЕВСКИЙ ДВОР —
АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ
СТАРТОВЫЙ ЖЕТОН



6x КАРТ ПОКРОВИТЕЛЕЙ ДЛЯ
ЭКСПЕРИМЕНТОВ ИЗ БАЗОВОЙ
ИГРЫ И ДОПОЛНЕНИЯ «СУД ПРОГРЕССА»:



1 БЛОКНОТ ДЛЯ
ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



НАКЛАДКА НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ

СПЕКУЛЯНТ (ЭКСПЕРИМЕНТ G)



1 ЖЕТОН
КОМБИНИРОВАННОЙ
СДЕЛКИ

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТА:

СТАРШИЙ ШАХТЁР (ЭКСПЕРИМЕНТ H)



СТАРШИЙ ШАХТЁР (ЭКСПЕРИМЕНТ H)



4 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ШАХТЫ
(ПО 1 В КАЖДОМ ЦВЕТЕ ИГРОКОВ)



4 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТУРБИНЫ
(ПО 1 В КАЖДОМ ЦВЕТЕ ИГРОКОВ)

ГОСПОЖА ШПИОНАЖА (ЭКСПЕРИМЕНТ J)



1 ЖЕТОН
ПРИСУТСТВИЯ



12 СПЕЦИАЛЬНЫХ
НЕЙТРАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ
ЗДАНИЙ (I)

ГЕНИЙ (ЭКСПЕРИМЕНТ K)



15 ЖЕТОНОВ ОЧКОВ ТЕХНОЛОГИЙ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ЖЕТОН ОСОБОГО
РАСПОРЯЖЕНИЯ



2 СПЕЦИАЛЬНЫХ
ЖЕТОНА

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР (ЭКСПЕРИМЕНТ M)



2 ЖЕТОНА ПОСТОЯННОГО ПОТЕНЦИАЛА



28 СПЕЦИАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ ПО
(20x НОМИНАЛОМ 1, 8x НОМИНАЛОМ 5)

ГОСПОЖА ГУБЕРНАТОРА (ЭКСПЕРИМЕНТ I)



2 ЖЕТОНА
ВРЕМЕННОГО
ПОТЕНЦИАЛА



УРБАНИСТ (ЭКСПЕРИМЕНТ L)



16 ЖЕТОНОВ ЗДАНИЙ
(ПО 1 В КАЖДОМ ЦВЕТЕ ИГРОКОВ)



1 ЖЕТОН
КОМБИНИРОВАННОЙ
СДЕЛКИ

Примечание: Для эксперимента «Учёный» (Эксперимент N) специальных компонентов не предусмотрено.

ПОДГОТОВКА

Поместите накладку дополнительного поля в соответствующее место в области условий конца игры. Следующий текст заменяет собой 13-й шаг (Выбор эксперимента) базовой настройки игрока из оригинальной игры:

- Случайным образом откройте количество планшетов Экспериментов, равное количеству игроков + 1.
 - Для сбалансированного игрового процесса мы настоятельно рекомендуем использовать экспертный вариант правил, описанный на странице 5.
 - В противном случае выбирайте планшеты Экспериментов в обратном порядке хода.
 - Возьмите планшет Эксперимента, все соответствующие технологические жетоны, указанный жетон эффекта Турбины, все стартовые жетоны действий и памятку игрока по Эксперименту.
 - При игре с дополнением «Суд Прогресса» замените стартовые жетоны действий на альтернативные стартовые жетоны с действием «Суд» согласно правилам дополнения. В противном случае верните эти жетоны в коробку.
- Для большинства Экспериментов жетон с субсидирующим действием «Заплатите 1 талер, чтобы продвинуть любой маркер дохода на 1 деление» необходимо заменить; все исключения указаны в данных правилах.
- При игре с дополнением «Австралия» возьмите соответствующий специальный жетон поставок. В противном случае верните его в коробку.
 - При выборе одного из Экспериментов из этого дополнения обратитесь к разделу «Новые эксперименты» для ознакомления с особенностью подготовки.
- Завершите подготовку своего игрового планшета, как описано в шагах 13А-С базовой подготовки игры.

РЕЙТИНГ СЛОЖНОСТИ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Следующая таблица содержит рекомендации по сравнению Экспериментов и уровня опыта, необходимого для успешного выполнения каждого из них.

Эксперимент	Необходимый опыт
Эксперимент А - Банкир	◆◆◆◆
Эксперимент В - Капитан Индустрии	◆◆◆◆
Эксперимент С - Госпожа Изобретатель	◆◆◆◆
Эксперимент D - Младший Министр	◆◆◆◆
Эксперимент Е - Советник	◆◆◆◆
Эксперимент F - Госпожа Инженер	◆◆◆◆
Эксперимент G - Спекулянт	◆◆◆◆
Эксперимент Н - Старший Шахтер	◆◆◆◆

Эксперимент I - Госпожа Губернатор	◆◆◆◆
Эксперимент J - Госпожа Шпионажа	◆◆◆◆
Эксперимент К - Гений	◆◆◆◆
Эксперимент L - Урбанист	◆◆◆◆
Эксперимент М - Главный Бухгалтер	◆◆◆◆
Эксперимент N - Учёный	◆◆◆◆

НОВЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

СПЕКУЛЯНТ (G)

Дополнительная подготовка: При формировании колода Серебряных и Золотых Контрактов (шаги 6С-6D базовой подготовки) добавьте по одному дополнительному Контракту каждого типа. Иными словами, используйте 7/10/13 Серебряных и 11/13/17 Золотых Контрактов для игры с 2/3/4 игроками. Помните, что при игре с дополнением «Австралия» вы должны добавить по 2 Контракта в каждую колоду. Следовательно, при использовании Спекулянта с этим дополнением используйте 9/12/15 Серебряных и 13/15/19 Золотых Контрактов.

Поместите жетон комбинированной сделки лицевой стороной вниз под планшет эксперимента.

Изменения в игровом процессе: отсутствуют.

Старший Шахтер (Н)

Дополнительная подготовка: Возьмите расширение игрового планшета, одну дополнительную шахту и одну дополнительную турбину своего цвета. Разместите расширение рядом со своим игровым планшетом, а дополнительные шахту и турбину — на предназначенные для них места на расширении.

Изменения в игровом процессе: После того как вы откроете технологию с помощью расширения игрового планшета, вы можете построить дополнительные шахту и турбину в соответствии с обычными правилами.

ГОСПОЖА ГУБЕРНАТОР (I)

Дополнительная подготовка: Замените свою лабораторию 3-го уровня вашего цвета на специальную лабораторию из этого дополнения. Поместите оба жетона временного потенциала лицевой стороной вниз под планшет эксперимента. (Подробнее о жетонах потенциала см. на стр. 5.)

Изменения в игровом процессе: Специальная лаборатория 3-го уровня также считается правительственным зданием.

ГОСПОЖА ШПИОНАЖА (J)

Дополнительная подготовка: Верните все городские здания вашего цвета в коробку и разместите 12 специальных нейтральных зданий из этого дополнения на своём игровом планшете.

Поместите ваш жетон присутствия в любой город на карте, в котором есть как минимум один свободный участок под городское строительство. При игре с дополнением «Суд Прогресса» стартовый жетон с действием «Суд» заменяет стартовый жетон с действием «Развитие».

Изменения в игровом процессе: У Госпожи Шпионажа нет собственных городских зданий. Размещение специального нейтрального здания на карте не создаёт и не расширяет сеть(и) Госпожи Шпионажа. Однако Госпожа Шпионажа может размещать на карте шахты, турбины и железные дороги в соответствии с обычными правилами.

Для Госпожи Шпионажа все электрифицированные нейтральные здания учитываются при выполнении условий контрактов (наряду с её собственными шахтами, турбинами и т.д.). Нейтральные здания, которые ещё не электрифицированы, НЕ влияют на Госпожу Шпионажа никаким образом.

Госпоже Шпионажа разрешается электрифицировать специальные нейтральные здания на карте (в соответствии с обычными правилами), а также здания, остающиеся на её игровом планшете, при соблюдении следующих условий:

- Здания на её игровом планшете считаются находящимися в городе, где расположен жетон присутствия Госпожи Шпионажа.
- В этом городе должен быть как минимум один свободный участок под городское строительство.

При электрификации здания на своём игровом планшете Госпожа Шпионажа получает все указанные преимущества, после чего переворачивает это здание на электрифицированную сторону.

Госпоже Шпионажа разрешено в любой момент своего хода заплатить 4 талера, чтобы переместить свой жетон присутствия в любой город.

Важно: Жетон присутствия Госпожи Шпионажа влияет только на способ электрификации её зданий на игровом планшете, но не влияет на любые другие действия, совершаемые Госпожой Шпионажа.

Госпоже Шпионажа разрешено строить как электрифицированные, так и не электрифицированные специальные нейтральные здания со своего игрового планшета в соответствии с обычными правилами.

В конце игры Госпожа Шпионажа получает победные очки за все **построенные** и электрифицированные нейтральные здания. Игнорируйте напечатанные на планшете напоминания о победных очках — они не применяются к Госпоже Шпионажа.

Другие игроки могут электрифицировать специальные нейтральные здания как обычные нейтральные здания, получая все мгновенные преимущества. Победные очки будут начислены Госпоже Шпионажа в конце игры в обычном порядке.

ПРИМЕЧАНИЕ: Рекомендуется использовать Госпожу Шпионажа в играх с числом участников более двух.

Гений (K)

Дополнительная подготовка: Поместите жетоны очков технологий в общий запас.

Изменения в игровом процессе: Планшет Гения содержит 16 технологий вместо обычных 8. Кроме того, Гений использует жетоны очков технологий для отслеживания своих доступных очков технологий.

Когда Гений получает технологию в качестве награды (обычно за выполнение контрактов или электрификацию лабораторий), он получает очки технологий, равные уровню этой технологии, **вместо** немедленного открытия технологии или получения победных очков. Жетоны очков технологий ограничены. Если вы не можете получить больше жетонов, любой излишек теряется. Один раз за ход в любой момент Гений может потратить очки технологий, чтобы открыть 1 технологию. Для этого он должен потратить количество очков технологий, равное уровню открываемой технологии.

Условие окончания игры «Как минимум один игрок открыл все 8 своих технологий» не может быть выполнено Гением. Вместо этого он должен открыть все свои 16 технологий, чтобы выполнить это условие окончания игры.

При игре с дополнением «Суд Прогресса» и активной повесткой, которая приносит очки за технологии, Гений получает 1 победное очко за каждые 2 открытые технологии (вместо 1 очка за каждую технологию).

УРБАНИСТ (L)

Дополнительная подготовка: Верните свои жилые и промышленные кварталы 2-го и 3-го уровня и замените их парками Урбаниста. Поместите жетон комбинированного парка лицевой стороной вниз под планшет эксперимента.

Изменения в игровом процессе: При электрификации парки предоставляют иные награды и победные очки в конце игры, чем их стандартные аналоги.

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР (M)

Дополнительная подготовка: Поместите все специальные жетоны победных очков в общий запас. Поместите оба жетона постоянного потенциала лицевой стороной вниз под планшет эксперимента. (*Подробнее о жетонах потенциала см. на стр. 5.*)

Изменения в игровом процессе: Когда вы продвигаете **любой маркер дохода за пределы его трека** и в результате получаете победные очки, не отмечайте полученные очки на треке победных очков. Вместо этого возьмите специальные жетоны победных очков. Эти специальные жетоны используются только для этой цели, а все остальные получаемые вами победные очки отмечаются на треке в соответствии с обычными правилами.

В конце игры, во время финального подсчёта, добавьте все полученные вами специальные победные очки к вашему результату. **Если вы открыли технологию M8, вы получите дополнительные победные очки в зависимости от количества собранных вами специальных победных очков.**

УЧЁНЫЙ (N)

Дополнительная подготовка: При игре с дополнением «Суд Прогресса» стартовый жетон с действием «Суд» заменяет стартовый жетон с субсидирующим действием «Доход с работника».

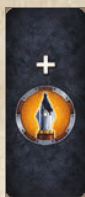
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ЖЕТОНЫ КОМБИНИРОВАНИЯ

(СПЕКУЛЯНТ И УРБАНИСТ)

Эти жетоны можно получить через технологии. Они позволяют вам выполнить напечатанное действие, а затем дополнительно сыграть НЕ комбинированный жетон действия (см. *следующие дополнительные правила*) немедленно **поверх** этого жетона комбинирования и выполнить его.

Дополнительные правила и разъяснения



• **Запрещается** использовать жетон комбинирования в качестве железнодорожного жетона.

• **Запрещается** играть более одного жетона комбинирования в течение одного хода (это правило распространяется на жетон поставок из дополнения «Австралия»).

• Разрешается сыграть ваш жетон особого распоряжения поверх жетона комбинирования.

• Вы должны полностью выполнить действие, изображённое на жетоне комбинирования, прежде чем размещать и выполнять действия жетона, разыгранного поверх него.

• Жетоны комбинирования **учитываются** в количестве жетонов действий для выполнения условий контрактов, вех и технологий подсчёта очков у экспериментов.

ЖЕТОНЫ ПОТЕНЦИАЛА

(ГОСПОЖА ГУБЕРНАТОР И ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР)

Эти жетоны можно получить через технологии. Они размещаются на самых левых ячейках вашего игрового планшета. Их назначение — заполнять ячейки для жетонов действий, что облегчает максимальное использование преимуществ от сильно продвинутых маркеров дохода во время фазы перезарядки.



Жетоны временного потенциала используются однократно. Вы можете разместить один или оба из них в одну из фаз перезарядки и убрать использованные жетоны из игры после выполнения действий.



Жетоны постоянного потенциала размещаются сразу после открытия на двух самых левых ячейках для жетонов действий вашего игрового планшета и остаются на этих ячейках до конца игры (они не удаляются во время перезарядки).

Если все ваши ячейки для жетонов действий заполнены, вы можете разместить жетоны поверх жетонов потенциала, чтобы отсрочить их перезарядку. Если все ваши ячейки для жетонов действий содержат разыгранный жетон (либо в пустой ячейке, либо поверх жетона потенциала) вы не можете размещать

дополнительные жетоны на своём игровом планшете. Жетоны потенциала не являются жетонами действий, поэтому они **не учитываются** в количестве жетонов действий для выполнения контрактов и вех.

ИЗМЕНЕННЫЕ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

В играх на 3 и 4 игроков количество условий для завершения игры увеличилось с 2 до 3, тогда как в играх на 2 игрока и в одиночной игре количество условий остаётся неизменным. Если вы совмещаете это дополнение «Австралия», применяется то же количество условий.

ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ

Опытным игрокам, уже хорошо знакомым с «Нуклеум» и его дополнениями, предлагается попробовать следующий экспертный вариант. Игроки больше не выбирают Эксперименты в обратном порядке. Вместо этого, в порядке хода, игроки проводят аукцион, используя победные очки, чтобы получить право первого/второго/третьего выбора эксперимента. Аукцион представляет собой открытый процесс ставок: каждый игрок может предложить количество победных очков за право выбора первым, причём каждая последующая ставка должна быть выше предыдущей, либо игрок может пасовать. Игрок, пасующий первым, выбирает последним; следующий пасующий игрок теряет количество победных очков, равное своей последней ставке, и выбирает третьим и так далее. Все игроки должны записать (любым удобным способом) размер своей ставки и вычесть это количество победных очков в конце игры перед подведением итогов и определением победителя.

ПРИМЕЧАНИЕ: Данный экспертный вариант идентичен варианту, описанному в дополнениях «Австралия» и «Суд Прогресса».

ПРИМЕР: Игроки А, В, С, D делают ставки за приоритет выбора Экспериментов в следующем порядке: А-1, В-3, С-4, D-6, А-7, В-пас, С-8, D-10, А-пас, С-11, D-12, С-15, D-пас. Игрок С теряет 15 ПО и выбирает Эксперимент первым, игрок D теряет 12 ПО и выбирает вторым, игрок А теряет 7 ПО и выбирает третьим, а игрок В выбирает последним и не теряет ПО. Все эти победные очки будут вычтены в конце игры перед определением победителя.

КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЕЙ

Эти карты имеют несколько вариантов использования, и игроки могут решать, какой из них применить. Все варианты подробно описаны ниже.

ОПИСАНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Каждая карта покровителя связана с конкретным планшетом эксперимента. Все планшеты экспериментов, представленные в этом дополнении, уже названы в честь соответствующих карт покровителей. Эксперименты из базовой игры также имеют свои карты покровителей:

- Эксперимент А – Банкир
- Эксперимент В – Капитан индустрии
- Эксперимент С – Госпожа Изобретатель
- Эксперимент D – Младший министр
- Эксперимент Е – Советник (*Требуется дополнительное поле «Суд Прогресса»*)
- Эксперимент F – Госпожа Инженер

На каждой карте покровителя указана профессия соответствующего покровителя, связанного с конкретным экспериментом, а также его описание и изображение. Более подробное описание каждого покровителя приведено в конце этой книги правил.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

Во время подготовки игроки должны договориться, хотят ли они использовать способности покровителей, описанные в следующем разделе. Затем, если игроки не используют дополнение «Суд Прогресса», верните карту Советника в коробку (если у них нет эксперимента F, также верните карту Госпожи Инженер). Кроме того, они должны договориться о том, как будут выбирать планшеты экспериментов, следующим образом:

- **В соответствии с правилами, описанными в начале этой книги правил:** В этом случае, когда игрок забирает всё, что принадлежит выбранному им планшету эксперимента, он также берёт соответствующую карту покровителя.
- **По правилам экспертного варианта:** В этом случае игрок также берёт соответствующую карту покровителя. Вы можете дополнительно использовать следующее правило: перемешайте и сдайте количество карт покровителей, равное числу игроков (если играете без экспериментов из дополнения «Суд Прогресса», в игре на 4 игрока сдайте все карты покровителей из базовой игры). Затем проведите торги, как описано в экспертном варианте. Выбирать можно только эксперименты, связанные с открытыми картами покровителей.
- **Случайный выбор:** Раздайте каждому игроку случайную карту покровителя, чтобы определить его планшет эксперимента. Возьмите всё, что принадлежит этому эксперименту, и продолжите подготовку как обычно.

СПОСОБНОСТИ ПОКРОВИТЕЛЕЙ

Помимо представления идентичностей покровителей, каждая карта покровителя обладает способностью, для использования которой игрок должен заплатить определённое количество победных очков. Этими способностями можно воспользоваться в любой момент своего хода, но только один раз за игру. Игроки могут перевернуть свою карту покровителя, чтобы помнить, что использовали способность. Способности покровителей заключаются в следующем:

- **Банкир** – Заплатите 6 ПО при выполнении действия «Электрификация», чтобы использовать до 3 единиц вашего урана, не подключённых к используемой электростанции.
- **Капитан индустрии** – Заплатите 3 ПО при выполнении действия «Производство», чтобы выполнить одно дополнительное действие «Производство».
- **Госпожа Изобретатель** – Заплатите 5 ПО. Отныне считайте эту карту электрифицированным зданием для всех видов подсчёта очков и выполнения контрактов (но не считайте его находящимся в городе). Это засчитывается как действие по электрификации здания, поэтому применяются все технологии, активируемые этим действием, и эффекты второй турбины, если они разблокированы.
- **Младший министр** – Заплатите 8 ПО, чтобы взять жетон действия из верхней части стопки и работника из резерва. Немедленно разместите этот жетон в качестве железной дороги, разыграв его обычным образом. Жетон должен быть размещён на двойной или тройной железнодорожной линии.
- **Советник** – Заплатите 4 ПО при удалении политиков во время подсчёта очков Дня короля, чтобы защитить одного из ваших политиков, не являющегося лидером.
- **Госпожа Инженер** – Заплатите 4 ПО, чтобы вернуть уже использованный жетон комбинирования с игрового планшета.
- **Спекулянт** – Заплатите 3 ПО, чтобы взять неиспользованный золотой контракт из коробки и поместить его в вашу стопку выполненных контрактов. Активируйте все технологии, связанные с взятием и выполнением контракта, но не получайте награду за контракт (и никакие другие награды за ячейки контрактов).
- **Старший шахтёр** – Заплатите 5 ПО, чтобы открыть технологию 1-го уровня.
- **Госпожа Губернатор** – Заплатите 3 ПО, чтобы взять самый дешёвый жетон действия.
- **Госпожа Шпионажа** – Заплатите 3 ПО, чтобы выполнить действие «Электрификация» для здания на игровом планшете в соответствии с правилами Госпожи Шпионажа.
- **Гений** – Заплатите 1 ПО при использовании жетона особого распоряжения. Вы получаете скидку в 3 талера вместо обычной скидки в 1 талер.
- **Урбанист** – Заплатите 3 ПО, чтобы получить 2 из 4 следующих наград: 2 талера / 1 работник / 1 уран / 2 жетона достижений.
- **Главный бухгалтер** – Заплатите 4 ПО, чтобы продвинуться на 1 шаг по двум разным трекам дохода.
- **Учёный** – Заплатите 4 ПО, чтобы разместить шахту/турбину/городское здание в городе, где у вас уже есть хотя бы одно сооружение того же типа. Оплатите соответствующую стоимость со скидкой в 1 талер / работника.



БАНКИР (А)

Опираясь на свой обширный опыт в искусстве извлекать выгоду, Банкир оказался в числе тех, кто распознал преобразующий потенциал, присущий технологии Нуклеума. С самых первых её шагов он предвидел то далеко идущее влияние, которое она окажет на мир. Обладая острым нюхом на возможности, он без промедления разработал всеобъемлющую стратегию, призванную не только пополнить его карман, но и привлечь внимание Короля, обеспечив ему тем самым видное место в коридорах власти.

Его стратегическая дальновидность позволила распространить сферу влияния даже на далёкие берега Австралии, где он основал новый оплот своей растущей финансовой империи. Используя свою обширную сеть связей, Банкир достиг практически безграничного влияния, что позволило ему с непревзойдённой эффективностью возглавлять проекты городского развития, неизменно демонстрируя существенную экономию средств по сравнению со своими коллегами-предпринимателями.

Более того, его пронизательная деловая хватка побуждала его благоразумно уступать часть своих полномочий, когда ему представлялись золотые возможности, сулящие экспоненциальный рост прибыли. В каждом начинании его основное внимание оставалось неуклонно приковано к максимизации доходности, что демонстрировало острую способность различать выгодные перспективы в суматохе делового ландшафта.



КАПИТАН ИНДУСТРИИ (В)

Будучи уже признанным авторитетом в сфере электроэнергетики, Капитан индустрии увидела в появлении технологии Нуклеума поистине революционную возможность. Это новшество сулило коренным образом изменить доступность и распределение электроэнергии, сделав её гораздо более доступной и транспортируемой, чем когда-либо прежде, тем самым открыв двери для бесчисленных домов и объектов, ранее лишённых такого удобства.

Распознав преобразующий потенциал Нуклеума, Капитан индустрии без промедления примкнула к этому технологическому чуду. С энтузиазмом приняв новые возможности, она быстро внедрила инновационную

технологию в свою деятельность. Благодаря твёрдой приверженности решению нужда населения, она позиционировала себя как защитница народа, что снискало ей значительную благосклонность Монархии, высоко ценившей улучшение условий жизни.

Обладая искренней заботой о благополучии других, Капитан индустрии оказалась в окружении группы преданных союзников, стремящихся предложить свою поддержку. Многие вдохновлялись её альтруистическими устремлениями и добровольно предлагали помощь, часто жертвуя собственными ресурсами или демонстрируя эффективность, превосходящую обычные ожидания.

Однако, не все, с кем ей доводилось иметь дело, питали столь благие намерения. Тем не менее, благодаря разумному расходованию своего влияния, Капитан индустрии обнаружила, что двери, некогда наглухо закрытые, вскоре распахивались, предоставляя ей доступ к ресурсам и объектам, необходимым для её амбициозных начинаний будь то в сфере жилищного строительства или промышленного развития.



ГОСПОЖА ИЗОБРЕТАТЕЛЬ (С)

Моментом, катализировавшим долгожданный прорыв Изобретателя, стало то, что пока Эльза фон Фрилингфельд усердно сосредоточилась на открытии нового рубежа в генерации энергии, Госпожа Изобретатель направила свои усилия на революцию в логистике транспортировки ресурсов и распределения электричества. В поисках эффективности она искала пути оптимизации процесса, устраняя барьеры расстояния и обеспечивая беспередачную передачу энергии к пунктам назначения.

С появлением Нуклеума Госпожа Изобретатель нашла недостающий элемент своей головоломки — революционный способ генерировать необходимое количество электроэнергии для питания своих амбициозных проектов. Более того, ей посчастливилось быть в окружении одних из самых светлых умов в этой области, чьи коллективный опыт и изобретательность оказались решающими для воплощения её видения в жизнь.

Вооружённая технологией Нуклеума, Госпожа Изобретатель превратила понятие расстояния в простую абстракцию, с лёгкостью преодолеваемую в мире её инноваций. Однако ограничения, связанные с нехваткой ресурсов, оставались осязаемой проблемой, накладывая ограничения на её грандиозные замыслы. И всё же, поддерживаемая негибким духом и находчивостью, она стремилась преодолеть подобные препятствия, используя своё влияние для добычи дополнительного урана и находя передовые технологии, чтобы извлекать из него ещё больше электроэнергии.



МЛАДШИЙ МИНИСТР (D)

Находясь во главе скучного бюрократического ведомства, никому не интересного, Младший министр уже тогда уделял пристальное внимание формированию своего публичного образа и завоеванию благосклонности Монарха. Теперь сцена подготовлена для его выхода в свет. Годы неустанныго труда и преданности увенчались заслуженной наградой: доступом к рабочим, выделяемым правительством, привлечённым на его сторону сочетанием сочувствия и личной заинтересованности.

Обладея глубоким пониманием железнодорожной инфраструктуры Короны, Младший министр пользуется конкурентным преимуществом, позволяющим ему расширять свои операции с небывалой для конкурентов скоростью. Свободный от оков бюрократических проволочек и регуляторных ограничений, он действует на этом поле с ловкостью и точностью, утверждая себя в качестве грозной силы в мире предпринимательства.

Более того, его тонкое понимание бюрократических тонкостей и политических манёвров позволяет ему ускорять выполнение королевских мандатов, опережая своих соперников в объявлении о завершении королевских заказов.

Однако амбиции Младшего министра простираются дальше простого следования официальным директивам. Слухи о тайных запасах угля, скрытых по всей Саксонии, возбудили его интерес, представив заманчивую возможность для личной выгоды. Обладея ловкостью и сетью связей в своём распоряжении, он стремится манипулировать обстоятельствами, чтобы получить доступ к этим желанным ресурсам, укрепляя таким образом собственные интересы и свою позицию в экономической иерархии.



СОВЕТНИК (E)

Как и в случае с любым революционным прорывом появление Нуклеума быстро стало центром политических дискуссий по всей стране. В этой динамичной обстановке Советник готов использовать этот новый всплеск интереса в своих интересах. Будучи искусным тактиком, умело ориентирующимся в запутанных сетях политических интриг, он не знает себе равных в манёврах между четырьмя различными политическими фракциями, ловко создавая альянсы и меняя лояльности, чтобы максимизировать своё влияние в разворачивающейся ядерной гонке.

Однако для Советника это лишь начало его грандиозных амбиций. С каждым новым проектом его сфера влияния расширяется, укрепляя его позиции в качестве могущественного игрока в разворачивающейся

сфере технологических инноваций. По мере роста ставок он осознаёт, что для обеспечения необходимого финансирования своих предприятий может потребоваться стратегическое распределение одолжений и уступок — взвешенная инвестиция в воплощение его далеко идущих устремлений.

Не смущаясь сложностями, присущими политической арене, Советник остаётся непоколебим в своём стремлении к верховенству, его взгляд неотрывно устремлён к горизонту возможностей. В горниле политических махинаций он — сила, с которой приходится считаться, и каждый его шаг рассчитан на то, чтобы успеть ухватить мимолётные возможности, возникающие в водовороте амбиций и интриг.



ГОСПОЖА ИНЖЕНЕР (F)

Представьте себе юную блестящую инженера, женщину с выдающимся талантом и амбициями, чьё единственное устремление использовать силу недавно изобретённого Нуклеума для создания целого ряда революционных устройств. Обладея врождённой способностью к инновациям, она превосходит своих конкурентов в эффективности, совершая то, что ещё недавно считалось невозможным в те же временные рамки. Движимая ненасытным любопытством и непоколебимой приверженностью прогрессу, она отправляется в путь, чтобы раскрыть неиспользованный потенциал ядерной технологии. Каждое созданное ею устройство становится свидетельством её изобретательности и дальновидности, раздвигая границы того, что ранее считалось достижимым.

По мере роста её влияния растёт и воздействие её творений. Каждое новое устройство оставляет неизгладимый след в мире, преобразуя отрасли и революционизируя наш образ жизни и труда. Неудивительно, что находясь люди, готовые присоединиться к её quest, получив лишь малую толику того влияния, которое она уже обрела.

В руках этой инженера-визионера технология Нуклеума становится больше, чем просто инструментом — она становится катализатором перемен, движущей силой инноваций и прогресса в масштабах, ранее немыслимых. И по мере того, как она продолжает раздвигать границы возможного, мир наблюдает с благоговением, вдохновлённый её гениальностью и непоколебимой преданностью созданию лучшего будущего.



СПЕКУЛЯНТ (G)

Насколько менее значительной была бы польза от ядерной революции, не найдись людей, чтобы разнести весть о ней и привлечь инвесторов? Именно такова роль Спекулянта. Как страстный поборник технологии Нуклеума, она всецело посвящает себя тому, чтобы

информировать мир, и особенно потенциальных инвесторов, о её преобразующем потенциале.

Главная задача Спекулянта — заключать контракты с властями и демонстрировать возможности новой технологии. Обладая глубоким пониманием рынка и навыками убедительной коммуникации, она подчёркивает преимущества и инновации, которые приносит Нуклеум. Её усилия гарантируют, что заинтересованные стороны осознают ценность и эффект от внедрения этой передовой технологии.

Благодаря своей неустанной преданности делу Спекулянт играет ключевую роль в продвижении ядерной революции вперёд. С лёгкостью заключая и выполняя контракты, она наглядно демонстрирует практические преимущества и конкурентное преимущество технологии Нуклеума, прокладывая путь для её повсеместного внедрения и инвестирования. Её работа гарантирует, что мир в полной мере принимает потенциал этого революционного прорыва.



СТАРШИЙ ШАХТЁР (H)

Среди бурь промышленной революции мир остро нуждается не только в инженерах-визионерах, но и в незаменимых шахтёрах, которые неустанно поставляют сырьё, необходимое для питания революционных изобретений. Возглавляя горнодобывающие операции, Старший шахтёр является ключевой фигурой, чьи решения формируют будущее промышленного прогресса. Обладая правом решать, где и что добывать, он стратегически выбирает участки, богатые ресурсами, необходимыми для подпитки стремительно развивающихся технологических достижений, обеспечивая постоянный поток материалов, критически важных для поддержания инноваций.

Обладая способностями, превосходящими его коллег, Старший шахтёр преуспевает в создании новых горнодобывающих предприятий и возведении турбин. Его непревзойдённое мастерство позволяет ему расширять сеть шахт с беспрецедентной эффективностью, осваивая ранее неиспользуемые ресурсы и максимизируя добычу для удовлетворения постоянно растущего спроса. Его опыт и дальновидность не только поддерживают устойчивость цепочек поставок, но и стимулируют экономический рост и развитие, укрепляя его положение как ключевого элемента индустриальной эпохи.

Роль Старшего шахтёра выходит за рамки простой добычи ресурсов; он — краеугольный камень индустриализации, закладывающий основу для прогресса и гарантирующий, что колёса инноваций продолжают вращаться. Благодаря его неустанным усилиям поддерживается создание новых технологий, что движет вперёд импульс промышленной революции. Его лидерство и преданность служат свидетельством жизненно важной роли управления ресурсами в эпоху беспрецедентного прогресса.



ГОСПОЖА ГУБЕРНАТОР (I)

Находясь на своём посту, Губернатор пользуется привилегиями, недоступными для других. Она умело использует усилия окружающих, задействуя их связи для продвижения собственных амбиций. Благодаря своему статусу она получает доступ к ценным контактам и ресурсам, которые в ином случае оставались бы недостижимыми.

Одним из её наиболее значительных преимуществ является возможность получать разрешения на строительство объектов в местах, которые обычно были бы закрыты. Этот эксклюзивный доступ позволяет ей возглавлять проекты в престижных районах, стимулируя развитие и рост так, как другие не могут.

Благодаря стратегическим манёврам и авторитетному положению, Госпожа Губернатор не только извлекает пользу из работы других, но и прокладывает путь преобразующим инициативам. Её уникальная позиция позволяет ей принимать влиятельные решения, формируя облик и способствуя прогрессу в своём округе.



ГОСПОЖА ШПИОНАЖА (J)

Не все Покровители играют по правилам. Госпожа Шпионажа процветает в тени, не заботясь о репутации или этических границах. Её специализация — тайные операции, где она умело копирует технологии других Покровителей и специальные турбины, получая преимущество без инвестиций в оригинальные исследования.

Одной из её самых хитрых стратегий является маскировка своих зданий под нейтральные, позволяя им сливаться с окружающей средой, чтобы избежать обнаружения и проверки. Этот обман позволяет ей действовать скрытно, расширяя своё влияние и возможности, не привлекая внимания.

Кроме того, Госпожа Шпионажа обладает уникальной способностью электрифицировать два здания за одно действие, максимизируя свою эффективность и использование ресурсов. Изгибая правила в свою пользу, она переигрывает своих соперников, укрепляя свою позицию как грозной и непредсказуемой силы в конкурентном мире промышленного прогресса.



ГЕНИЙ (К)

Некоторые Покровители обладают способностями, выходящими за рамки обычного, и близнецы-Гении олицетворяют эту исключительность, демонстрируя совместное владение поразительным набором из 16 технологий. Эти близнецы не только приносят двойную инновационность, но и предлагают уникальное стратегическое преимущество: они могут накапливать и сохранять очки технологий вместо того, чтобы немедленно приступать к исследованиям.

Такой стратегический подход позволяет им копить эти очки технологий, чтобы в самый подходящий момент вложить их в более мощные и революционные инновации. Их объединённые знания и навыки позволяют им быстро адаптироваться к меняющимся обстоятельствам, гарантируя, что они остаются на переднем крае технологического прогресса.

Вместе близнецы-Гении представляют собой грозную силу в мире инноваций, используя свой коллективный интеллект для постоянного опережения конкурентов. Их способность стратегически распределять ресурсы и делать своевременные инвестиции в новые технологии выделяет их, двигая прогресс и формируя будущее так, как другим остаётся только стремиться.



УРБАНИСТ (L)

Вместо того чтобы сосредотачиваться на индустриализации и использовании Нуклеума, Урбанист посвящает себя городскому развитию и облагораживанию общественных пространств. Её уникальный талант заключается в способности возводить целый ряд зданий, преобразуя ландшафт в соответствии со своими дальновидными планами.

Одной из её наиболее примечательных способностей является возможность интегрировать Парки в городскую среду. Эти зелёные зоны не только украшают территорию, но и предоставляют дополнительные преимущества, способствуя улучшению самочувствия и повышая качество жизни жителей. Делая приоритетом озеленение, она создаёт гармоничные, устойчивые сообщества, выделяющиеся на фоне промышленного разрастания.

Благодаря своей преданности продуманному городскому планированию и приверженности экологической устойчивости, Урбанист формирует яркие, пригодные для жизни города. Её фокус на возведении разнообразных структур и интеграции Парков гарантирует, что её проекты являются одновременно инновационными и полезными, устанавливая новые стандарты городской жизни.



ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР (М)

Там, где наблюдается оживлённая финансовая активность и сложные операции, незаменим Главный бухгалтер. Этот дотошный профессионал необходим для отслеживания финансов и операций, гарантируя, что всё работает гладко и эффективно. Применяя свои математические навыки и непоколебимую добросовестность, Главный бухгалтер может раскрывать дополнительные преимущества и оптимизировать поток ресурсов.

Главный бухгалтер преуспевает в максимизации выгод от быстрорастущих треков дохода. Благодаря точным расчётам и стратегическому планированию он может получать дополнительные очки, используя финансовый рост в своих интересах. Его опыт позволяет задействовать жетоны потенциала, обеспечивая более быструю перезарядку и поддерживая стабильный темп прогресса.

Обладая вниманием к деталям и чутьём к числам, Главный бухгалтер превращает финансовое управление в мощный инструмент успеха. Его способность использовать рост доходов и эффективно распоряжаться ресурсами гарантирует, что каждая операция раскрывает свой полный потенциал, что делает его ключевым активом в любом амбициозном предприятии.



УЧЁНЫЙ (N)

Не каждым Покровителем движет жажда власти, богатства или научная одержимость. Некоторые, как Учёный, мотивированы стремлением к знаниям и распространению передовых технологий, таких как Нуклеум. Увлечённый образованием и исследованием потенциала Нуклеума, Учёный посвящает себя стимулированию дискуссий и обучению других этой революционной технологии в стандартизированной, доступной форме.

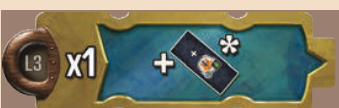
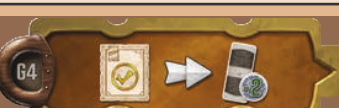
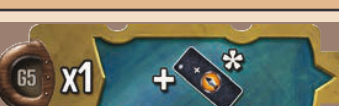
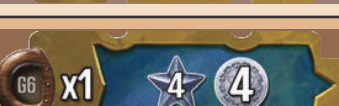
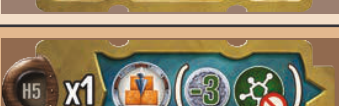
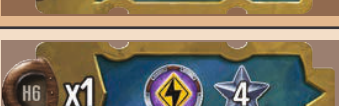
Будучи приверженным развитию, Учёный получает доступ к многочисленным немедленным действиям и ресурсам, гарантируя, что люди по всему региону могут пожинать плоды ядерной революции. Делая акцент на образовании и практическом применении Нуклеума, Учёный обеспечивает, чтобы технологические достижения не оставались достоянием элиты, а были доступны всем.

Благодаря своим усилиям Учёный отстаивает будущее, в котором знания и инновации широко разделяются. Его преданность преподаванию и взаимодействию с сообществом не только углубляет технологическое понимание, но и воспитывает общество, готовое принять и использовать весь потенциал ядерной эпохи.

ПРИЛОЖЕНИЕ

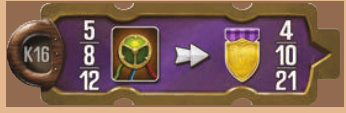
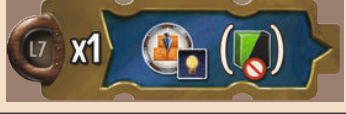
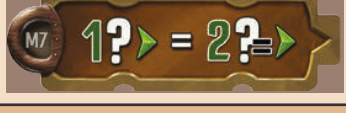
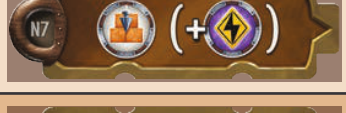
ТЕХНОЛОГИИ

УРОВЕНЬ	ТЕХНОЛОГИЯ	ЭФФЕКТ	УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
1		(G1) Каждый раз, когда вы выкладываете Шахту, Турбину, Городское здание или железнодорожный жетон на красную область, получите 1 жетон Достижения.	Спекулянт (G)
1		(G2) При выполнении действия «Контракт» вы можете разместить новый жетон контракта на ячейке контракта, где уже находится ровно 1 жетон контракта, получая награды по обычным правилам. Вы можете выполнять только видимые жетоны контрактов.	Спекулянт (G)
1		(G3) (N3) Возьмите 1 жетон действия с рынка с дополнительной скидкой в 2 талера.	Спекулянт (G), Учёный (N)
1		(H1) (I1) Уголь всегда стоит всего 1 талер. Вы по-прежнему должны переворачивать/убирать жетоны вагонов импорта угля согласно обычным правилам, изменяется только стоимость.	Старший Шахтер (H) Госпожа Губернатор (I)
1		(H2) (K2) После выполнения действия «Производство» получите 1 талер.	Старший Шахтер (H) Гений (K)
1		(H3) Поместите расширение вашего игрового планшета под раздел «Производство» вашего игрового планшета. С этого момента вы можете построить вашу дополнительную Шахту и дополнительную Турбину (каждая стоимостью в 1 Работника), и как только вы постройте обе, немедленно получите технологию 2-го уровня.	Старший Шахтер (H)
1		(I2) (K1) После того как вы полностью освободили целый ряд зданий на своём игровом планшете, продвиньте каждый из ваших маркеров дохода на 1 шаг.	Госпожа Губернатор (I) Гений (K)
1		(I3) Получите 2 жетона временного потенциала. Вы можете использовать один или оба жетона временного потенциала на своём игровом планшете во время перезарядки. Они считаются жетонами действий при подсчёте дохода. Жетоны временного потенциала немедленно удаляются из игры после перезарядки, в которой они были использованы.	Госпожа Губернатор (I)
1		(J1) (N1) После выполнения контракта получите 1 талер.	Госпожа Губернатор (I) Учёный (N)
1		(J2) При перемещении вашего жетона присутствия заплатите на 2 талера меньше. (Вы платите 2 талера вместо 4.)	Госпожа Шпионажа (J)
1		(J3) При выполнении действия «Производство» вы тратите на 1 Рабочего меньше.	Госпожа Шпионажа (J)

1		(K3) Совершите действие «Контракт» и получите 1 жетон Достижения.	Гений (К)
1		(K4) (N2) Получите 2 Рабочих.	Гений (К) Учёный (N)
1		(L1) После выполнения действия «Строительство» на красной области получите 2 жетона Достижения.	Урбанист (L)
1		(L2) (M3) Немедленно выполните действие «Развитие» с общей скидкой в 3 талера.	Урбанист (L) Главный Бухгалтер (M)
1		(L3) Получите 1 жетон комбинированного парка. Этот жетон позволяет вам совершить действие «Строительство» с ограничением построить Парк  и со скидкой в 1 талер.	Урбанист (L)
1		(M1) Каждый раз, когда вы выполняете действие «Строительство» или «Производство» на красной области, продвиньте любой маркер дохода на 1 шаг.	Главный Бухгалтер (M)
1		(M2) Каждый раз, когда вы выкладываете железную дорогу, продвиньте ваш маркер дохода ПО на 1 шаг.	Главный Бухгалтер (M)
2		(G4) При выполнении контракта возьмите один жетон действия с рынка с дополнительной скидкой в 2 талера.	Спекулянт (G)
2		(G5) Получите 1 жетон комбинированной сделки.	Спекулянт (G)
2		(G6) (I6) Немедленно получите 4 талера и 4 жетона Достижения.	Спекулянт (G) Госпожа Губернатор (I)
2		(H4) (I4) При выполнении действия «Производство» вы можете игнорировать все требования к сетям.	Старший Шахтер (H) Госпожа Губернатор (I)
2		(H5) (K9) Немедленно выполните действие «Строительство» с общей скидкой в 3 талера и игнорируя любые требования к сетям.	Старший Шахтер (H) Гений (К)
2		(H6) Немедленно выполните действие «Электрификация», затем получите 4 жетона Достижения.	Старший Шахтер (H)

2		(I5) Немедленно совершите действие «Строительство», построив Правительственное здание со скидкой в 4 талера и игнорируя любые требования к сетям.	Госпожа Губернатор (I)
2		(J4) При выполнении действия «Электрификация» вы можете разделить электричество, чтобы электрифицировать до 2 зданий.	Госпожа Шпионажа (J)
2		(J5) Скопируйте эффект мгновенной технологии 2-го уровня (или ниже), открытой другим игроком. Эта технология не может копировать эффекты, предоставляющие игрокам их специальные жетоны эксперимента. Очки технологий Гения считаются за открытие технологии 1-го уровня.	Госпожа Шпионажа (J)
2		(J6) (K11) Получите 2 урана. Совершите действие «Электрификация».	Госпожа Шпионажа (J) Гений (K)
2		(K5) Получите второй жетон особого распоряжения.	Гений (K)
2		(K6) (N5) При выполнении действия «Развитие» вы получаете общую скидку в 2 талера.	Гений (K) Учёный (N)
2		(K7) При выполнении золотого контракта получите 1 очко технологий.	Гений (K)
2		(K8) При выполнении действия «Строительство» на красной области получите 1 очко технологий.	Гений (K)
2		(K10) Получите 1 Рабочего, 1 очко технологий и можете совершить ход «Разместить железную дорогу».	Гений (K)
2		(K12) (M6) Немедленно продвиньте ваш маркер дохода талеров на 1, маркер дохода рабочих на 1 и маркер дохода ПО на 2.	Гений (K) Главный Бухгалтер (M)
2		(L4) При выполнении действия «Электрификация» вы получаете 1 дополнительную единицу электроэнергии. После выполнения этого действия получите 1 талер.	Урбанист (L)
2		(L5) Игнорируйте любые требования к сетям при выполнении действий «Строительство».	Урбанист (L)
2		(L6) При перезарядке вы можете разместить ваш маркер вехи на нижней позиции следующего более высокого уровня (если у вас ещё нет маркера вехи на этом уровне). Для применения этой технологии у вас по-прежнему должен быть как минимум 1 жетон Достижения.	Урбанист (L)
2		(M4) Каждый раз, когда вы должны продвинуть любой маркер дохода за пределы его трека, получите один дополнительный специальный жетон ПО.	Главный Бухгалтер (M)

2		(M5) Поместите 2 жетона постоянного потенциала на первые две ячейки действий вашего игрового планшета (при необходимости сдвинув остальные жетоны вправо). Они остаются там до конца игры.	Главный Бухгалтер (М)
2		(N4) Каждый раз, когда вы выкладываете железнодорожный жетон, продвиньте ваш маркер дохода ПО на 1 шаг.	Учёный (N)
2		(N6) Получите 2 урана и 4 талера.	Учёный (N)
3		(G7) При выполнении контракта вы можете считать требование уменьшенным на 1 (но не менее 1). Это не применяется к фиолетовым контрактам.	Спекулянт (G)
3		(G8) У вас выполнено 7/9/11 контрактов для получения 4/10/21 ПО	Спекулянт (G)
3		(H7) Каждый раз, когда вы выкладываете железнодорожный жетон, получите 1 Рабочего или возьмите 1 жетон действия с рынка с дополнительной скидкой в 2 талера.	Главный Бухгалтер (М)
3		(H8) У вас в сумме 5/7/9 Шахт и Турбин на карте для получения 4/10/21 ПО.	Старший Шахтер (Н)
3		(I7) Все железнодорожные жетоны, выложенные на карте, также учитываются в вашей сети.	Госпожа Губернатор (I)
3		(I8) Получите 4/10/21 ПО, если вы разместили и электрифицировали 2/3/4 правительственных здания в городах разного цвета. (Прага не считается городом какого-либо цвета.)	Госпожа Губернатор (I)
3		(J7) Немедленно выполните 2 действия «Строительство», игнорируя любые требования к сетям.	Госпожа Шпионажа (J)
3		(J8) Получите 4/10/21 ПО, если на карте находятся 7/9/11 электрифицированных нейтральных зданий.	Госпожа Шпионажа (J)
3		(K13) При открытии технологии вы можете заплатить 1 талер, чтобы получить 1 дополнительное очко технологий.	Гений (К)
3		(K14) Получите 2 специальных жетона действий.	Гений (К)
3		(K15) У вас 11/13/15 открытых технологий для получения 4/10/21 ПО.	Гений (К)

3		(K16) У вас есть 5/8/12 очков технологий для получения 4/10/21 ПО.	Гений (К)
3		(L7) Совершите действие «Строительство», затем немедленно переверните новое здание на электрифицированную сторону (получив награды, как если бы вы электрифицировали его самостоятельно)	Урбанист (L)
3		(L8) У вас есть 2/3/4 Парка на красных областях для получения 4/10/21 ПО.	Урбанист (L)
3		(M7) За каждое продвижение любого маркера дохода продвигайте этот маркер дважды.	Главный Бухгалтер (М)
3		(M8) У вас есть не менее 9/13/18 специальных жетонов ПО для получения 4/10/21 ПО.	Главный Бухгалтер (М)
3		(N7) Немедленно после того, как вы построили городское здание, вы можете электрифицировать его по обычным правилам.	Учёный (N)
3		(N8) У вас есть не менее 2 городских зданий, шахт и/или турбин в 4/5/6 разных городах для получения 4/10/21 ПО.	Учёный (N)

ЭФФЕКТЫ ТУРБИН

	<i>Вторая турбина Спекулянта:</i> Перед выполнением действия «Электрификация» вы можете потратить любое количество рабочих, чтобы получить равное количество урана (вы должны разместить этот уран на своих шахтах).		<i>Вторая турбина Старшего шахтёра:</i> После выполнения действия «Электрификация» получите 2 талера.
	<i>Вторая турбина Госпожи Губернатора:</i> После выполнения действия «Электрификация» получите 1 уран.		<i>Вторая турбина Госпожи Шпионажа:</i> При электрификации скопируйте эффект второй построенной турбины другого игрока. Вы можете выбирать разные эффекты при каждой электрификации. Очки технологий Гения считаются за открытие технологии 1-го уровня.
	<i>Вторая турбина Гения:</i> После выполнения действия «Электрификация» получите 1 очко технологий.		<i>Вторая турбина Урбаниста:</i> После выполнения действия «Электрификация» получите 1 талер за каждое здание с иконкой парка на карте.
	<i>Вторая турбина Главного бухгалтера:</i> После выполнения действия «Электрификация» продвиньте любой из ваших маркеров дохода на 1 шаг.		<i>Вторая турбина Учёного:</i> При выполнении действия «Электрификация» вырабатывайте 1 дополнительную единицу электричества.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Вы и Барон можете использовать любой эксперимент, кроме Госпожи Шпионажа. У Барона есть карта покровителя для каждого другого планшета эксперимента. Их эффекты и изменения в правилах подробно описаны ниже.

СПЕКУЛЯНТ

Подготовка: Добавьте по одному дополнительному контракту обе колоды — серебряных и золотых контрактов (во время шага 6 основной подготовки).

В процессе игры: При выполнении действия **«Развитие»** или **«Контракт»** вместо первоначального действия сделайте следующее по порядку:

1. Выполните действие «Развитие», взяв только 1 жетон действия.
2. Выполните обычное действие «Контракт» полностью.
3. Получите 2 ПО.

На Барона не распространяется ограничение на выполнение не более 3 контрактов между перезарядками.

СТАРШИЙ ШАХТЕР

Подготовка: При подготовке карты (шаг 9 основных правил) дополнительно:

- В.** Разместите специальную шахту Старшего шахтёра в месте, где должен был бы размещаться первый жетон завала (вместо завала).

В процессе игры: Каждый раз, когда Барон выкладывает железнодорожный жетон, он берёт самый правый жетон действия из предложения (помещает этот жетон в начало своей очереди). Когда Барон выполняет действие «Электрификация» и может подсчитывать шахты (используя электростанцию с Нуклеумом), он получает 2 ПО за каждую свою шахту на карте, даже находящуюся вне сети (вместо обычных 1 ПО за каждую подключённую шахту).

ГОСПОЖА ГУБЕРНАТОР

Подготовка: Барон не использует специальные городские здания эксперимента. На шаге 2С подготовки Барона убедитесь, что как минимум 1 из 2 дополнительных жетонов действий содержит действие «Производство».

В процессе игры: При выполнении действия «Производство», если Барон не может произвести индустриализацию в сети, он может сделать это вне сети (используйте карту логики для разрешения ничьей).

Перезарядка: Барон размещает маркер вехи на 8 шагов выше предыдущего маркера (на 9, 20 и ★40), получая 9 ПО при размещении на 40.

Подсчёт очков: Правительственные здания приносят 3/3/4 ПО вместо 2/2/3 ПО (для жилых/промышленных/лабораторий).

ГЕНИЙ

Подготовка: Сложите городские здания Барона в следующем порядке: I, IV, II, III (сверху вниз). Случайным образом выберите одну из четырёх карт специализации и введите её в игру.

Перезарядка: Случайным образом выберите одну из оставшихся карт специализации и добавьте её к уже действующим картам.

В процессе игры: При выполнении действия «Строительство» Барон отдаёт приоритет тому типу зданий, которого у него меньше всего на карте. При необходимости используйте карту логики для разрешения ничьей.

КАРТЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ:



«Развитие»

Мгновенно: Перемещайте специальные жетоны действий эксперимента К со всеми жетонами перед стоп-блоком и создайте новую открытую очередь.

В процессе игры: После того как Барон выполняет действие «Развитие», удалите самый правый жетон в предложении из игры перед пополнением.

Примечание:
При выполнении



рассматривайте его как

действие



«Производство»

Мгновенно: Барон получает 2 Рабочих.

В процессе игры: Барон не тратит талеры за действие «Производство»..



«Строительство»

В процессе игры: Когда Барон выполняет действие «Строительство», он получает дополнительные награды в зависимости от типа участка и построенного городского здания.

- За резиденцию он получает Рабочего
- За промышленное здание он получает талер.
- За лабораторию он получает 2 ПО.
- За размещение на красной области он получает +2 ПО.



«Контракт»

В процессе игры: Барон не берёт серебряные контракты (если только они не остались единственными). Вместо получения ПО, равных уровню технологии, Барон получает 2 ПО за каждый уровень технологии (эти очки также добавляются к значению ПО контракта при его выборе).

УРБАНИСТ

Подготовка: Перемешайте 4 Парка цвета Барона и разместите их в виде четвёртой стопки рядом с другими городскими зданиями Барона (не убирая его обычные городские здания). Перемешайте специальный жетон комбинированного парка со стартовыми жетонами действий Барона (включая 2 дополнительных из стандартной подготовки для Барона) и сформируйте очередь Барона.

В процессе игры: Барон предпочитает строить на красных областях. При строительстве на красной области Барон получает 4 ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда Барон разыгрывает жетон комбинированного парка, он строит Парк из верхней части стопки. Это не стоит талера и может быть размещено вне сети, с приоритетом красной области. Используйте карту логики для разрешения ничьей. В остальном действуют обычные правила действия «Строительство». После разыгрывания комбинированного жетона Барон выполняет следующий жетон действия в своей очереди (аналогично объяснению для специального жетона поставок в правилах «Nucleum: Австралия»). Жетон комбинированного парка никогда нельзя размещать на поле в качестве железной дороги, поэтому его разыгрывание всегда считается обычным ходом.

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР

В процессе игры: Когда Барон выполняет перезарядку, он получает 1 дополнительного Работника. Каждый раз, когда Барон выполняет действие «Субсидирование» или «Суд», .



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.

он получает +1 ПО и перемещает жетон флага на треке победных очков на 1 ПО назад (отсрочивая условие окончания игры). Если жетон флага перемещается на ту же позицию, что и ваш маркер ПО, Барон получает 3 ПО за выполнение условия окончания игры.

УЧЁНЫЙ

В процессе игры: Сразу после выполнения действия «Строительство» Барон совершает действие «Электрификация», нацеленное на здание, размещённое в этот ход. Это не требует затрат талеров. Если Барон не может электрифицировать это здание, он вместо этого выполняет действие «Развивать», беря только 1 жетон из предложения.

CREDITS

nsion Design:

Original Design: Simone Luciani and Dávid Turczi

Solo Mode Design: Dávid Turczi and Chuck Case

Game Development: Maciej Górkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Joanna Kijanka

Illustrations: Andreas Resch, Piotr Sokołowski, Guilherme Oliveira Barbosa

Solo Mode Development: Kacper Frydrykiewicz, Shane Ryan

Graphic Design & DTP: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter, Agnieszka Kopera, Gaba Palicka

Rulebook: Andrei Novac

Rulebook DTP: Gaba Palicka, Zbigniew Umgelter

Rulebook Editing: Tyler Brown

Board&Dice would like to thank all the play testers whose feedback was invaluable in shaping Nucleum and all the released expansions, especially:

Rafał Zdunek, Łukasz “LukSky” Stadnik, Jan “SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Anna Oksanen, Marta Szpaderska

© 2025 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Nucleum please visit:

www.boardanddice.com