

NUCLEUM

COURT OF PROGRESS

Когда XIX век подходит к концу, монархии Европы изо всех сил пытаются сохранить свою значимость в эту стремительно меняющуюся эпоху. Будь то двор короля Фредерика в Саксонии или двор стареющей королевы Виктории Британской империи, пытающейся сохранить власть над далёкими богатствами Австралии, — всем им приходится сталкиваться с растущими политическими силами, требующими своей доли в ядерной революции. Пока идеологии сталкиваются в парламентах, таким предпринимателям, как вы, следует сделать всё возможное, чтобы обзавестись множеством друзей в коридорах власти.

КОМПОНЕНТЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: Эксперимент F можно играть с базовой игрой без остального дополнения. В этом случае: 1) оставьте в коробке альтернативный стартовый жетон действия эксперимента F с действием «Суд» и 2) используйте вместо него жетон, помеченный «*». Дополнительная подготовка не требуется. Остальные правила предполагают, что вы используете полное дополнение. Эксперимент E можно играть только с этим дополнением. Новые эксперименты также совместимы с «Nucleum: Австралия».



4 НОВЫХ ЖЕТОНА КОНТРАКТОВ



12 НОВЫХ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЯ



1 СТАРТОВЫЙ ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ
(СОВМЕСТИМЫЙ С БАЗОВОЙ ИГРОЙ ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТА F)



4 ПОЛИТИЧЕСКИХ
ПАРТИИ (ДУХУСТОРОННИЕ)



4 АЛЬТЕРНАТИВНЫХ
СТАРТОВЫХ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЯ
(ПО 1 ДЛЯ КАЖДОГО
ЭКСПЕРИМЕНТА A-D)



5 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЯ
ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТА E



5 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЯ
ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТА F



2 НОВЫХ ПЛАНШЕТА ЭКСПЕРИМЕНТОВ (E И F)



3 ЖЕТОНА
КОМБИНИРОВАНИЯ
ЭКСПЕРИМЕНТА F



2 СПЕЦИАЛЬНЫХ ЖЕТОНА ПОСТАВКИ
(ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ С
ДОПОЛНЕНИЕМ «АВСТРАЛИЯ»)



16 НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ЖЕТОНОВ



8 РАБОЧИХ
(ПО 2 КАЖДОГО ЦВЕТА)



МАРКЕР КОРОЛЯ



4 НЕЙТРАЛЬНЫХ ПОЛИТИКА



2 ПАМЯТКИ
ЭКСПЕРИМЕНТОВ



4 ПАМЯТКИ
СУДА



4 НАКЛАДКИ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛЯ

1 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ «СУД»



2 ЖЕТОНА ЭФФЕКТА ТУРБИНЫ

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

1. Перед выполнением подготовки из базовой игры уберите 7 жетонов действий, изображённых справа в рамке с заголовком «Жетоны для замены». Замените их 12 новыми жетонами действий с действием «Суд».
2. Кроме того, уберите стартовый жетон действия с символом с каждого эксперимента и добавьте вместо него соответствующий альтернативный стартовый жетон действия с символом суда.
3. Добавьте 2 новых серебряных, 1 новый золотой и 1 новый фиолетовый контракт в соответствующие стопки перед перемешиванием.
4. Выполните подготовку основного поля, как описано в правилах базовой игры.
5. Выложите жетон флага ПО под деление «90» на треке победных очков (вместо «70»). Если вы используете дополнение «Австралия» и, соответственно, играете на карте Австралии, поместите его под деление «95».
6. Поместите дополнительное поле «Суд» рядом с основным полем.
7. Случайным образом выберите сторону для каждой из четырёх партий и выложите их на отведённых местах дополнительного поля «Суд».
8. Раскройте одну из неиспользованных карт подготовки и используйте её номер для определения партии, в чьи кресла помещаются 2 нейтральных политика (один с отметкой стрелки, один с номером 2) и маркер короля.
 - 1-3: Партия капиталистов
 - 4-6: Партия вольнодумцев
 - 7-9: Коммунистическая партия
 - 10-12: Роялистская партия
 - 13: Пропустите это и вытяните другую карту.
9. Ещё два раза раскройте другую неиспользованную карту подготовки и используйте значения, как описано в предыдущем шаге, чтобы определить, куда поместить нейтрального политика с номером 3 и 4. Если выбранная партия не пуста, выберите следующую. (Сверху вниз: Капиталисты → Вольнодумцы → Коммунисты → Роялисты → Капиталисты...).
10. В каждой партии с нейтральными политиками переместите нумерованного нейтрального политика на место лидера партии.
11. После выполнения подготовки игроков каждый игрок добавляет 2 новые фишки работников своего цвета в резерв (увеличивая их количество до 18).
12. Если какой-либо игрок выбрал эксперимент F, дайте ему 3 специальных жетона действий, которые следует сложить лицевой стороной вниз под планшетом эксперимента. В противном случае верните эти жетоны в коробку.
13. Поместите все накладки дополнительного поля поверх соответствующих частей дополнительного поля.



НОВЫЕ МЕХАНИКИ



Дополнение «Суд Прогресса» вводит несколько новых механик и изменений правил, которые можно добавлять к базовой игре и/или дополнению «Австралия». Все новые жетоны, для использования которых требуется это дополнение, можно отличить по значку, показанному слева.

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ПАРТИИ



Дополнительное поле «Суд» изображает 4 политические партии, сверху вниз: партия капиталистов, партия вольнодумцев, коммунистическая партия и роялистская партия. Игроки размещают своих фишек работников в партиях для получения немедленных выгод и шанса получить дополнительные очки во время подсчёта очков Дня короля. Отныне каждая фишка работника на дополнительном поле «Суд» называется **политиком**.



Игрок является **членом партии**, если у него есть хотя бы 1 политик в этой партии. Игрок, чей политик находится на месте лидера партии, является лидером этой партии. Каждый игрок может быть членом и даже **лидером** нескольких партий одновременно.



Партия с маркером короля называется доминирующей партией.

ДЕЙСТВИЕ «СУД»



Это дополнение вводит новое действие: действие «Суд». Это действие позволяет вам размещать фишки работников в партиях на дополнительном поле «Суд». Возьмите одну из ваших доступных фишек рабочих и поместите её в одну из четырёх партий, отныне она называется политиком. Если у вас нет доступной фишки рабочего и вы не можете получить её, конвертировав 1 уран, вы должны пропустить это действие. Затем:

- Получите указанное преимущество выбранной партии:

Капиталисты: Получите 2 талера и 1 шаг на треке дохода талеров.

Вольнодумцы: Возьмите любой жетон действия с рынка без оплаты стоимости.

Коммунисты: Получите 2 ПО и 1 шаг на треке дохода рабочих.

Роялисты: Получите 2 жетона Достижения и 1 шаг на треке дохода ПО.



- Проверка лидерства в партии: Если у вас больше политиков в выбранной партии, чем у текущего лидера (другого игрока или нейтрального политика), переместите одного из ваших политиков на место лидера, а предыдущего лидера верните обратно в партию. Если лидера не было, переместите только что размещённого политика на место лидера.

- Проверка доминирования: Если теперь в выбранной партии находится больше всего политиков (нейтральных и принадлежащих игрокам), чем в текущей доминирующей партии, переместите маркер короля в выбранную партию.

ПРИМЕЧАНИЕ: Ваш жетон особого распоряжения позволяет вам совершить действие «Суд» (однако скидка в 1 талер теряется, так как у этого действия нет связанной стоимости в талерах).

ИЗМЕНЕННЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В ДЕНЬ КОРОЛЯ

Подсчёт очков в День короля активируется так же, как описано в правилах базовой игры: каждый раз, когда освобождается пространство вехи. Проведите его по обычным правилам, затем подсчитайте очки по партийным программам (сверху вниз) следующим образом:

1. Каждый лидер партии (если он существует и не является нейтральным политиком) получает очки по программе своей партии:
 - Получите столько ПО, сколько указано в программе (подробнее о каждой программе см. в Приложении на стр. 6).
2. Каждый член доминирующей партии получает очки по программе этой партии (таким образом, лидер доминирующей партии по сути получает очки по программе доминирующей партии дважды):
 - Получите столько ПО, сколько указано в программе.
3. Удалите политиков из Суда:
 - Каждый лидер партии (если он существует и не является нейтральным политиком) возвращает 1 политика из этой партии в резерв. Если у него только 1 политик в этой партии, верните политика с места лидера партии. Не проводите процедуру назначения нового лидера партии и не перемещайте маркер короля.
 - Верните ровно 1 политика (если он ещё присутствует), принадлежащего каждому игроку, из доминирующей партии в резерв.
4. Уберите нейтрального политика с самым высоким номером с дополнительного поля «Суд» и верните его в коробку, затем переместите нейтрального политика с отметкой в виде стрелки в партию ниже текущей (или, если он уже состоит в роялистах, переместите его к капиталистам). Затем назначьте лидеров и новую доминирующую партию следующим образом:

- В каждой партии, если нет ничьей по количеству политиков, игрок с наибольшим числом политиков должен переместить одного из них на место лидера партии (если его политик ещё не находится там). Это же правило применяется к нейтральным политикам, если их больше всего в партии. Если зафиксирована ничья, лидер партии не назначается; вместо этого лидер назначается по правилам действия «Суд», когда игрок в следующий раз добавит политика в эту партию.
- Поместите маркер короля рядом с партией, в которой больше всего политиков. Если зафиксирована ничья, оставьте маркер короля в текущей партии, даже если в текущей доминирующей партии меньше политиков, чем в партиях, между которыми ничья.

ПРИМЕР: После начисления ПО за День короля по правилам базовой игры игроки получают очки по партийным программам.



Сначала подсчитывается программа капиталистов. Красный (как лидер партии) выполнил 3 контракта и поэтому получает 1 ПО за каждый выполненный контракт, всего 3 ПО.



Далее подсчитывается программа вольнодумцев. Жёлтый (как лидер партии) получает 2 ПО за каждое своё жилое здание на карте, всего 4 ПО.



Третьей подсчитывается программа коммунистов. Синий (как лидер партии) получает 1 ПО за каждый город в своей крупнейшей сети. У синего только 2 города соединены завершённой железнодорожной линией, поэтому он получает всего 2 ПО.



Последней подсчитывается программа роялистов. Синий (также являясь лидером этой партии) получает 2 ПО за каждую партию, в которой у него есть член или лидер, всего 8 ПО.



Каждый игрок, имеющий хотя бы одного политика в доминирующей партии (капиталисты), получает очки по её программе, получая победные очки за свои контракты. Красный снова получает 3 ПО; Синий получает 1 ПО, так как выполнил только 1 контракт; Жёлтый получает 2 ПО за 2 выполненных контракта; и Бирюзовый не получает ничего, так как ещё не выполнил ни одного контракта.



Затем лидеры партий возвращают политиков в резерв: 1 красный политик от капиталистов, 1 жёлтый политик от вольнодумцев, 1 синий политик от коммунистов и 1 синий политик от роялистов. Далее 1 политик каждого цвета возвращается в резерв из доминирующей партии (капиталистов). Нейтральный политик № 4 удаляется с дополнительного поля «Суд», а нейтральный политик со стрелкой перемещается из партии капиталистов к вольнодумцам.



Красный остаётся лидером капиталистов, Жёлтый остаётся лидером вольнодумцев, Красный становится лидером коммунистов, а Синий остаётся лидером роялистов, несмотря на ничью, поскольку его политик остаётся на месте лидера. Маркер короля перемещается к вольнодумцам, так как у них теперь 6 политиков по сравнению с 5 политиками у капиталистов.

ЖЕТОНЫ КОМБИНИРОВАНИЯ ЭКСПЕРИМЕНТА F



Эксперимент F включает три новых жетона комбинирования. Каждый из этих жетонов, открываемый технологией 3-го уровня, позволяет вам выполнить напечатанное действие, а затем немедленно разыграть не комбинированный жетон действия (см. следующие дополнительные правила) поверх этого жетона комбинирования и выполнить его.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И РАЗЪЯСНЕНИЯ:

- **Запрещается** использовать жетоны комбинирования в качестве железной дороги.
- **Запрещается** играть более чем одним жетоном комбинирования в течение одного хода; это правило распространяется и на жетон поставок из «Австралия».
- Разрешается сыграть жетон особого распоряжения поверх жетона комбинирования.
- Вы должны полностью выполнить действие, изображённое на жетоне комбинирования, прежде чем размещать (и выполнять действия) жетон действия, помещённый поверх него.
- Жетоны комбинирования считаются жетонами действий для выполнения контрактов, вех и технологий подсчёта очков у экспериментов.
- Запрещается выполнять дополнительный контракт в тот же ход путём размещения жетонов комбинирования.

ИЗМЕНЕННЫЙ ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Проведите финальный подсчёт очков по правилам базовой игры со следующим дополнением:

- Подсчитайте очки по партийным программам, как описано для Дня короля, но без удаления политиков из партий (лидеров или кого-либо ещё).

ПРИМЕЧАНИЕ: Оставшиеся политики на дополнительном поле «Суд» не считаются фишками рабочих в вашем личном запасе и, следовательно, не учитываются при подсчёте очков за оставшиеся ресурсы.

ИЗМЕНЕННЫЕ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

В играх на 3 и 4 игроков количество условий, которые должны быть выполнены для активации окончания игры, увеличивается с 2 до 3, тогда как в играх на 2 игрока и в одиночной игре

количество условий остаётся неизменным. Если вы совмещаете это дополнение с «Австралия», используйте то же количество условий, что указано здесь (дополнительные изменения не требуются).

ПРИМЕЧАНИЕ: Данные изменённые условия окончания игры идентичны условиям, описанным в дополнении «Австралия».

ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ

Опытным игрокам, уже хорошо знакомым с «Nucleum» и «Nucleum: Суд Прогресса», предлагается опробовать следующий экспертный вариант. Игроки больше не выбирают Эксперименты в обратном порядке; вместо этого, в порядке хода, игроки проводят открытый аукцион, используя ПО для определения очерёдности выбора эксперимента. Аукцион представляет собой процесс открытых ставок: каждый игрок может «предложить» количество ПО за право выбора первым — и эта сумма должна быть выше предыдущей ставки или пасовать. В игре на 4 игрока тот, кто пасует первым, выбирает последним, следующий пасующий игрок теряет количество ПО, равное своей последней ставке, и выбирает третьим, и так далее. В игре на 3 игрока только первый и второй игроки, получившие право выбора, теряют ПО в размере своей последней ставки, а в игре на 2 игрока только первый игрок, получивший право выбора, теряет ПО в размере своей последней ставки. Все игроки должны записать (любым удобным способом) сумму своей ставки и вычесть это количество ПО в конце игры непосредственно перед подсчётом очков и определением победителя. Экспертный вариант не поддерживается в одиночном режиме.

ПРИМЕЧАНИЕ: Данные изменённые условия окончания игры идентичны условиям, описанным в дополнении «Австралия».

ПРИМЕР: Игроки А, В, С и D делают ставки за приоритет выбора Экспериментов в следующем порядке: А — «1 ПО»; В — «3 ПО»; С — «4 ПО»; D — «6 ПО»; А — «7 ПО»; В — «Пас». Поскольку В пасует первым, он будет выбирать эксперимент последним и не теряет ПО. Ставки продолжают: С — «8 ПО»; D — «10 ПО»; А — «Пас». Таким образом, А будет выбирать третьим и должен потерять свою последнюю ставку в 7 ПО. Ставки продолжают в последний раз: С — «11 ПО»; D — «12 ПО»; С — «15 ПО»; D — «Пас». Следовательно, D теряет свою последнюю ставку в 12 ПО и выбирает вторым, а С теряет свою последнюю ставку в 15 ПО и выбирает первым. Все эти ПО вычитаются в конце игры перед определением победителя.

ПРИЛОЖЕНИЕ

СЕРЕБРЯНЫЙ КОНТРАКТ



(С64) Будьте лидером доминирующей партии. Получите 1 шаг на треке дохода по вашему выбору.



(С65) У вас 3 политика на дополнительном поле «Суд». Получите технологию 1-го уровня.

ЗОЛОТОЙ КОНТРАКТ



(С66) У вас 5 политиков на дополнительном поле «Суд». Получите 5 ПО и 2 шага на треках дохода по вашему выбору (одинаковых или разных).

ФИОЛЕТОВЫЙ КОНТРАКТ



(С67) Имейте 6 политиков на дополнительном поле «Суд». Получите 12 ПО.

ПАРТИЙНЫЕ ПРОГРАММЫ



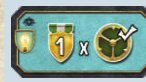
Получите 1 ПО за каждый выполненный контракт.



Получите 1 ПО за каждую шахту (урановую и угольную, если используется «Австралия») и турбину на карте.



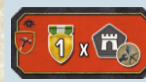
Получите ПО по самой высокой вехе, где у вас есть хотя бы один маркер, с множителем 2.



Получите 1 ПО за каждую открытую технологию.



Получите 1 ПО за каждый город в вашей крупнейшей сети.



Получите 1 ПО за каждый город, в котором у вас есть хотя бы одно городское здание, шахта (урановая или угольная, если используется «Австралия») или турбина.



Получите 2 ПО за каждую партию, в которой вы являетесь членом или лидером на момент подсчёта партийных программ (до удаления любых политиков).



Получите столько ПО, сколько единиц электричества потребляет ваше самое энергоёмкое не-правительственное электрифицированное городское здание на карте.

ТЕХНОЛОГИИ

УРОВЕНЬ	ТЕХНОЛОГИЯ	ЭФФЕКТ	ОБОЗНАЧЕНИЯ
1		(E1) После размещения урановой шахты или турбины получите 1 уран	Эксперимент А и Е
1		(E2, F2) Области с красной границей требуют дополнительную стоимость всего в 1 талер (вместо обычных 2 талеров).	Эксперимент Е и F
1		(F1) Каждый раз, когда вы получаете контракт, получите 1 жетон Достижения.	Эксперимент F и D
1		(E3) (F3) Каждый раз, когда вы используете турбину, принадлежащую другому игроку, заплатите этому игроку 1 талер из банка (а не из своего запаса) и выработайте +1 единицу электричества. Примечание: Вы можете выбрать использование турбины соперника, чтобы иметь возможность транспортировать уран даже до использования (бесплатного) распределения Нуклеума.	Эксперимент Е и F

2		(E4) Немедленно получите 4 жетона Достижения и 4 талера.	Эксперимент E
2		(E5) Немедленно получите 2 Рабочих, после чего вы можете совершить действие «Суд».	Эксперимент E
2		(E6) Каждый раз, когда вы получаете контракт, также получите бонус одной другой ячейки контракта (независимо от того, пуста эта дополнительная ячейка или занята).	Эксперимент E и B
2		(F4) Немедленно получите 3 Рабочих и 3 талера.	Эксперимент F и A
2		(F5) Немедленно совершите действие «Строительство», используя дополнительную скидку в 3 талера и игнорируя любые требования сети.	Эксперимент F
2		(F6) При выполнении контракта (но после открытия этой технологии) получите 1 шаг дохода для вашего наименьшего дохода (если есть несколько наименьших доходов, вы можете выбрать между ними).	Эксперимент F
3		(E7) При выполнении действия «Суд» выберите одно: • Получите 1 Рабочего, или • Получите указанную выгоду выбранной партии один дополнительный раз.	Эксперимент E
3		(E8) У вас есть 5/7/9 политиков на дополнительном поле суда для получения 4/10/21 ПО.	Эксперимент E
3		(F7) Получите 3 жетона комбинирования.	Эксперимент F
3		(F8) У вас есть 12/14/16 жетонов действий (доступных или на вашем игровом планшете), за исключением железнодорожных жетонов, для получения 4/10/21 ПО.	Эксперимент F

ЭФФЕКТ ТУРБИН

После выполнения действия «Электрификация» получите 1 шаг дохода ПО.

После выполнения действия «Электрификация» вы можете взять самый правый (самый дешёвый) жетон действия с рынка без оплаты.



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/>

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, Joanna Kijanka
Solo Development: Chuck Case, with Kacper Frydrykiewicz and Gary Perrin
Illustrations: Andreas Resch, Piotr Sokółowski
Graphic Design & DTP: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter
Rulebook: Dávid Turczy
Rulebook DTP: Zbigniew Umgelter
Rulebook Editing: Emanuela and Robert Pratt, Tyler Brown
Board&Dice would like to thank the following for their invaluable play testing, advice, and feedback: Akwa Timba, Jan-Fredrik “JF” Wahlin, Charlie Adams, jnoordmoe, Steve Fladda, Andrew Cleverley, Yuriy Ivanov, Przemysław Kapica, Jarosław “Yaro” Pawelczyk, Dario Ghidini, Jordan Thomas, Łukasz “LukSky” Stadnik, Joanna “Kocia” Szopińska, Jan Skornowicz, Anita Sokółowska, Frikkie Borman, Adam “Samson” Kamiński, Daniel Dubel, Marta Szpaderska, Wade Bates, Lori Anné, Tuminure, Krzysztof Widera, Małgorzata Sztokfisz, Piotr Budzichowski, Ola, Joanna Szopińska, Anna Oksanen, Matthijs Huijzer, Giacomo A. Mallamaci, Marc Gerstein, Maria Jóźwik, Jan “SoAmazinglyBad” 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

БАРОН ФОН АВТОМАТ И ЖИЗНЬ ПОЛИТИКИ

Правила одиночного режима из базовой игры остаются без изменений. Убедитесь, что соответствующий стартовый жетон действия Барона также был заменён на новый, отображающий действие «Суд».

Приоритетность действий теперь следующая: (Разместить лодку, если играете с «Nucleum: Австралия» >) Суд > Строительство > Производство > Развивать > Взять контракт > Электрфикация > Субсидирование.

ПРИМЕЧАНИЕ: Не забудьте правило из базовой игры, согласно которому Барон никогда не избавляется от последнего жетона с действием, отличным от «Субсидирование». Теперь это относится и к действию «Суд»!



Барон размещает Рабочего из общего запаса в одной из партий. Если возможно, Барон размещает Работника в партии, где:

1. У него сейчас одинаковое количество политиков с текущим лидером или лидер партии отсутствует (т.е. размещение позволит ему стать лидером партии).
2. Если таких подходящих партий несколько или нет ни одной, и если у него нет политиков в доминирующей партии, он размещает работника там.
3. В противном случае он размещает в выбранной партии, где у него меньше всего своих политиков (по сравнению с другими партиями).
4. Если есть несколько подходящих партий с одинаковым количеством политиков, возьмите карту логики и используйте её основной определитель ничьи для выбора партии.

Затем, в зависимости от того, в какую партию было произведено размещение, Барон получает бонус:

- **Капиталисты:** Получает 1 талер.
- **Вольнодумцы:** Удаляет самый правый жетон действия с рынка (и возвращает его в коробку).
- **Коммунисты:** Получает 1 Работника. (Если резерв Барона пуст, вместо этого он получает 3 ПО.)
- **Роялисты:** Получает 2 ПО.

Если в общем запасе Барона нет Работников, он считает действие «Суд» недоступным.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПАРТИЙ

При подсчёте очков партий (во время Дня короля и финального подсчёта) Барон игнорирует жетоны повестки и вместо этого получает 4 ПО за каждого лидера партии, которым он является, и дополнительные 4 ПО, если у него есть хотя бы один политик в доминирующей партии.

ПРИМЕЧАНИЕ: Политики Барона удаляются из партий после подсчёта очков таким же образом, как и политики игрока-человека.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если конец игры вызван третьей перезарядкой Барона, это может вызвать третий подсчёт очков в День короля (немедленно, если вы уже выполнили третью перезарядку, или позже, когда вы её выполните). Независимо от этого, после того как вы и Барон сделаете по одному дополнительному ходу, вы всё равно проводите подсчёт очков суда в рамках финального подсчёта (потенциально в четвёртый раз), как описано в основных правилах этого дополнения.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Для повышения сложности используйте одно или несколько следующих изменений правил:

- После подготовки добавьте одного работника-фишку Барона (из запаса) в пустую партию (ту, где нет нейтральных политиков). Он становится лидером партии.
- После подготовки добавьте одного работника-фишку Барона (из запаса) во все партии, где есть лидер-нейтральный политик.
- Во время второго и третьего подсчёта очков в День короля и во время финального подсчёта Барон получает 6 ПО за каждого лидера партии, которым он является, и дополнительные 6 ПО, если у него есть хотя бы один политик в доминирующей партии (то есть он получает на 2 ПО больше за каждую возможность подсчёта, чем обычно).

Для понижения сложности после подготовки добавьте одного своего работника-фишку (из запаса) в пустую партию (ту, где нет нейтральных политиков), но без получения бонусов. Этот политик становится лидером партии.