

NUCLEUM

GIBRALTAR



CREDITS

Expansion Design: Dávid Turczy

Original Game Design: Simone Luciani and Dávid Turczy

Solo Mode Design: Dávid Turczy and Chuck Case

Development: Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz, Joanna Kijanka, Andrei Novac

Illustrations: Andreas Resch, Piotr Sokołowski, Piotr Orleański

Graphic Design & DTP: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter

Rulebook: Maciej Górkowski, Dávid Turczy

Rulebook DTP: Zbigniew Umgelter

Rulebook Editing: Tyler Brown

Additional Solo testing: Shane Ryan, Shelley Danielle

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

Marta Szpaderska, Jan “SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Agata Kachniarz, Marcin Cieślowski,
Tomasz Mateusz Bandrowski, Jan Wójcik, Marek Ciemski, Rafał Romaniuk,
Emil “Sergiusz” Pacholczyk, Daniel Dubel, Krzysztof Widera, Michał Milczarek.

Dávid would like to give special thanks to Noralie Lubbers,
because she always has the exact idea he is looking for.

BOARD&DICE

CEO: Ireneusz Huszcza

Operations Manager: Aleksandra Menio

Head of Marketing: Aleksandra Skłodowska-Michalak

Head of Sales: Ireneusz Huszcza

Art Direction: Filip Głowacz

Head of Development: Joanna Kijanka

© 2025 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Nucleum please visit:

www.boardanddice.com



LIVING RULES PLEDGE

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

Missing or damaged components

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

Customer support:

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

КОМПОНЕНТЫ



1 ОСНОВНОЕ ПОЛЕ ГИБРАЛТАРА (ДВУСТОРОННЕЕ)



1 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ «СТРОИТЕЛЬСТВО»



6 НОВЫХ ЖЕТОНОВ КОНТРАКТОВ



16 СПЕЦИАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ ГОРОДСКИХ ЗДАНИЙ



8 ЖЕТОНОВ ВОЕННЫХ КОНТРАКТОВ



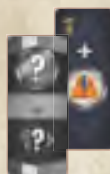
9 ЖЕТОНОВ ВОЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



2 НАКЛАДКИ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛЯ



6 НОВЫХ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЯ



1 НОВЫЙ ЖЕТОН ВЕХ

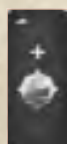


3 НЕЙТРАЛЬНЫХ КОРАБЛЯ



13 НОВЫХ КАРТ ПОДГОТОВКИ

ДЛЯ КАЖДОГО ЦВЕТА (X4)



1 СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЖЕТОН ПЕРЕВОЗОК



4 КОРАБЛЯ



4 МАРКЕРА «СТРОИТЕЛЬСТВО»



1 ПАМЯТКА

КОМПОНЕНТЫ — ДОПОЛНЕНИЕ «ГИБРАЛТАР»

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

1. Разместите новое основное поле «Гибралтар» в центр стола стороной, соответствующей количеству игроков, лицевой стороной вверх, и разместите дополнительное поле рядом с основным.
2. Выложите жетоны вагонов импорта угля стороной  вверх на указанные места в области импорта угля Турции.
3. Выложите дополнительное поле предложения «Строительство» рядом с основным полем. Разделите специальные жетоны городских зданий на 4 стопки в соответствии с их уровнем и перемешайте каждую стопку отдельно. Выложите стопки на предназначенные для них места дополнительного поля предложения «Строительство».
4. Отложите 2 новых жетона действий (1 из них — комбинированный) с символом  и разместите их рядом с дополнительным полем предложения «Строительство» (их можно получить через один из специальных жетонов строительства).
5. После отделения 20 базовых жетонов действий из базовой игры добавьте 4 новых к оставшимся 30 и перемешайте их вместе. Затем продолжите настройку жетонов действий как обычно.
6. Выложите накладку дополнительного поля условий конца игры на соответствующее место в области условий конца игры.
7. Выложите накладку дополнительного поля вех на 2-е место Нуклеума вместо жетона Нуклеума.
8. Замешайте новый жетон вех с базовыми жетонами вех перед тем как выбрать 4 для игры.
9. Изменения в подготовке контрактов:
 - A. Удалите следующие контракты базовой игры: C06, C13, C24, C26 (контракты, связанные с Прагой или подсчётом жетонов).
 - B. Добавьте новые контракты в соответствующие стопки перед перемешиванием (2 серебряных, 2 золотых, 2 фиолетовых).
10. Выложите жетон флага ПО под деление «75» на треке победных очков. Если вы используете дополнение «Суд Прогресса», выложите его под деление «95».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГОРОДСКИЕ ЗДАНИЯ КАК МОДУЛЬ

Если вы хотите использовать специальные городские здания на другой карте:

- Выполните шаги 3 и 4 приведённой выше процедуры подготовки (настройку предложения «Строительство» и откладывание двух специальных жетонов действий) вместе с обычной подготовкой, соответствующей правилам этой карты.
- Замешайте новый жетон вех с базовыми жетонами вех перед выбором 4 для игры.
- Установите жетон флага ПО на 5 делений выше (под деление «75» при игре без дополнения «Nucleum: Суд Прогресса» и под деление «95» при игре с ним), даже если играете на базовой карте.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ КАРТЫ

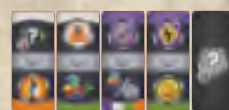
11. Выложите фигурку угольной электростанции в Мелильо и по 3 фигурки электростанций во все города с символом . Одна фигурка электростанции не используется.
12. Используя новые карты подготовки, разместите стартовые жетоны Нуклеума, нейтральных городских зданий и завалов по тем же правилам, что и в базовой игре. В городе, помеченном символом , выложите жетон блокировки на участок специального городского строительства. Затем используйте те же карты для следующих двух шагов.
13. Дополнительно выложите нейтральные корабли на морских путях, указанных на первой открытой карте подготовки. Поместите 3 нейтральных корабля в игре на 2 игрока и 2 нейтральных корабля в игре на 3 или 4 игрока.
14. Случайным образом выберите 3 военных контракта и разместите их на предназначенных для них местах на основном поле. Оставшиеся военные контракты уберите в коробку.
15. Случайным образом выберите по 1 военной технологии каждого уровня (уровни указаны на обратной стороне). Разместите военные технологии лицевой стороной вверх под военными контрактами:
 - A. Военную технологию I уровня в ячейке без символа урана.
 - B. Военную технологию II уровня в ячейке с символом .
 - C. Военную технологию III уровня в ячейке с символом .
 Оставшиеся военные технологии уберите в коробку.

ЕСЛИ У ВАС ТАКЖЕ ЕСТЬ «NUCLEUM: АВСТРАЛИЯ»...

- На шаге 5 (подготовка жетонов действий) вы также можете добавить 5 жетонов действий из «Nucleum: Австралия», даже при игре на карте Гибралтара. И наоборот, можете добавить 4 жетона действий из этого дополнения, при игре на карте Австралии.
- На шаге 7 (подготовка вех) вы можете добавить жетон вехи перевозок, при игре на карте Гибралтара.
- На шаге 8 (подготовка контрактов) вы также можете добавить контракты C06b, C26b, C52 и C56, при игре на карте Гибралтара.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ ИГРОВОГО ПЛАНШЕТА

16. Раздайте каждому игроку новый специальный жетон перевозок (увеличивая количество стартовых жетонов на один), 4 корабля своего цвета, 4 маркера «Строительство» своего цвета и 1 памятку игрока.



16



ПОДГОТОВКА — ДОПОЛНЕНИЕ «ГИБРАЛТАР»

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА



Nucleum: Гибралтар вводит несколько новых концепций и изменений правил в базовую игру. Все новые жетоны из этого дополнения можно легко определить по изображённой на них иконке подводной лодки.

ТРЕК ВЕХ

Первый игрок, разместивший маркер вехи во втором сегменте (вместо размещения жетона Нуклеума), получает либо 1 работника, либо 2 талера, после чего убирает накладку с дополнительного поля.

МОРСКИЕ ПУТИ



Морские пути — это новый тип соединения между городами, отличающийся от обычных связей. На одном морском пути может находиться несколько кораблей, но только один корабль каждого игрока. **Морские пути с вашими кораблями расширяют вашу сеть**, как и железнодорожные линии; однако они **не считаются** железнодорожными жетонами для целей выполнения вех, контрактов и подсчёта очков технологиями. Вы можете перевозить уголь и уран с помощью **своих** кораблей, однако не можете перевозить электричество с помощью кораблей. Вы **не можете** перевозить что-либо с помощью кораблей других игроков.



Действие «Разместить корабль» позволяет вам разместить корабль на морском пути. Стоимость размещения корабля составляет 1 талер плюс 1 талер за каждый корабль, уже находящийся на этом морском пути. Вы можете разместить корабль на любом морском пути, где у вас его ещё нет. Так же, как и при размещении железнодорожного жетона, этот морской путь может быть не подключён к вашим сетям.

ВАЖНО: Ваш жетон особого распоряжения нельзя использовать для выполнения действия «Разместить корабль».

ПЕРЕВОЗКА УГЛЯ



Угледобывающие регионы Англии и Турции соединены с некоторыми городами посредством морских путей. Игроки могут импортировать уголь из соответствующих добывающих регионов в подключённые города, если у них есть корабль на таком пути.

Морские пути для перевозки угля не могут использоваться для каких-либо других целей, кроме импорта угля (т.е. Англия и Турция не являются частью вашей сети, и вы не можете прокладывать соединения через них).

ПОСТОЯННАЯ ПЕРЕВОЗКА УГЛЯ



Пути Англия-Бильбао и Турция-Мелилья *постоянно доступны* всем игрокам — здесь не требуется размещать корабли. Эти пути по сути функционируют идентично дальним рельсам из базовой игры.

ВАЖНО: Дальние морские маршруты (обозначены чёрным цветом), ведущие в Англию и Турцию, не являются частью сетей игроков, и их нельзя использовать для установления соединения.

КОМБИНИРОВАННЫЕ ЖЕТОНЫ



В начале игры каждый игрок получает один Специальный морской жетон, который является Комбинированным жетоном. Другой Комбинированный жетон можно получить с помощью эффекта одной из Специальных городских построек.

Они позволяют вам выполнить изображённое на них действие, а затем немедленно разыграть стандартный жетон действия (смотри следующие дополнительные правила), разместив его поверх этого Комбинированного жетона, и выполнить её действие.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И УТОЧНЕНИЯ

- Запрещено выкладывать Комбинированный жетон в качестве железнодорожного жетона.
- За один ход запрещено разыгрывать более одного Комбинированного жетона.
- Вы можете разыграть ваш жетон Специальной директивы поверх Комбинированного жетона.
- Вы должны полностью выполнить действие, изображённое на Комбинированном жетоне, до того, как выложите (и выполните действия) жетон действия поверх него.
- Комбинированные жетоны учитываются в общем количестве жетонов действия для выполнения Контрактов, достижения Вех и подсчёта очков за Технологии в Экспериментах.
- Вы не можете выполнить дополнительный Контракт в тот же ход, разыграв Комбинированный жетон.

ВОЕННЫЕ КОНТРАКТЫ И ТЕХНОЛОГИИ



Военные Контракты — это новый тип контрактов. Все контракты этого типа требуют, чтобы у игрока были Гибралтар и определённые здания/города и т.д. в одной сети (то есть, чтобы между ними можно было проложить соединение, используя только принадлежащие игроку морские маршруты и завершённые железные дороги, совладельцем которых он является).

Военные Контракты выполняются так же, как и Фиолетовые Контракты: как только игрок выполняет условие, он может выполнить этот Контракт в рамках обычной процедуры, вместо того чтобы выполнять один из контрактов со своего игрового поля. Военные контракты нельзя взять с помощью действия "Контракт". Под вторым и третьим Военным Контрактом указана дополнительная стоимость в уране. Если игрок хочет выполнить один из этих контрактов, он должен заплатить эту стоимость (потраченный уран не обязательно должен добываться в шахте, подключенной к Гибралтару).



Наградой за выполнение Военного Контракта является Военная Технология. Во время подготовки игры с каждым таким Контрактом

выкладывается жетон Технологии. Эти Технологии не заменяют какие-либо Технологии в Эксперименте и не учитываются для условия конца игры «8 Технологий». Это дополнительные Технологии, которые считаются разблокированными с момента их получения. Когда вы получаете Военную Технологию, разместите её жетон под вашим полем Эксперимента. Не пополняйте предложение Военных Контрактов в Гибралтаре, когда один из них выполнен.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГОРОДСКИЕ ЗДАНИЯ



Специальные городские постройки — это новые здания, которые игроки могут строить в ходе действия "Строительство". Когда вы выкладываете новое городское здание на карте, вы можете заменить её на специальное здание из доступного предложения.

Тип и уровень зданий должны совпадать (например, вы можете заменить свой завод уровня II только на специальное здание, которое также является заводом уровня II). Стоимость специальных городских зданий указана на дополнительном поле предложения для строительства. Заменяемое обычное городское здание удаляется из игры. Игроки отмечают свои специальные городские здания своими маркерами строительства. Вы не можете построить специальное городское здание, если уже израсходовали все свои маркеры строительства. После постройки вы используете свои специальные городские здания как и любые другие городские здания во время действия "Электрификация". Вы не можете взаимодействовать со специальными городскими зданиями других игроков — они не являются нейтральными зданиями!



Особые городские области предназначены **только** для особых городских зданий. В остальном особые городские здания строятся по тем же правилам и ограничениям, что и обычные городские здания.

СОСТАВНЫЕ ОСОБЫЕ ГОРОДСКИЕ ЗДАНИЯ

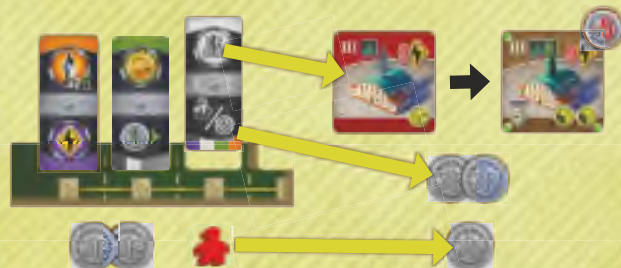


Эти жетоны могут заменять здания любого типа. Их можно выкладывать на области с любыми требованиями к типу застройки. Они не учитываются при выполнении Контрактов, достижении Вех и правительственных условий подсчёта очков, которые требуют **определённые** типы зданий (Резиденции, Заводы, Лаборатории или Правительственные здания), если только на них нет отдельного значка с этим типом. Во всех остальных аспектах они считаются городскими зданиями.

ВАЖНО: При игре с Экспериментом Вам запрещено заменять здания, которые уже были электрифицированы на вашем игровом поле. При игре с Экспериментами I и L нет ограничений на замену ваших пользовательских зданий на Особые городские здания, однако такой шаг обычно не является наиболее рациональным решением.

ВАЖНО: Вы можете использовать жетоны особых городских зданий в качестве дополнительного модуля при игре как на базовой карте, так и на карте Австралии!

ПРИМЕР: Красный игрок выкладывает жетон с действиями "Строительство" и "Субсидирование". Он хочет построить особое городское здание 3-го уровня, для которого необходимо заплатить 5 талеров (как указано на дополнительном поле). У него есть только 2 талера, но он получает ещё 2 за действие "Субсидирование" и обменивает своего рабочего на оставшийся необходимый 1 талер. Лаборатория 3-го уровня Красного убирается с его игрового поля.



Затем он размещает выбранное Особое городское здание на области Лаборатории в Марракеше, помечая его своим маркером строительства. Позже, при электрификации этого здания, он получит 2 технологии уровня 2 (вместо 1 технологии уровня 3, которая является стандартной наградой за электрификацию Лаборатории уровня 3).



ГИБРАЛТАР



Область города Гибралтар считается бесцветной, что означает невозможность совмещения с ней жетона железной дороги, даже с универсальным. Поэтому вы всегда выполняете только 1 действие с жетона железной дороги, соединённого с Гибралтаром. При этом на большинстве областей железных дорог, соединённых с Гибралтаром, указаны награды. Немедленно получите указанный бонус (до выполнения вашего действия), когда размещаете жетон на одной из этих областей.

ИМПОРТ УГЛЯ

На карте Гибралтара вы можете импортировать уголь через Турцию или Англию. Импорт угля из Турции следует правилам базовой карты, однако для этого у вас должно быть морские пути (смотрите правила морских путей на странице 6).



Импорт угля из Англии (также требующий наличия морского пути) всегда стоит 2 талера за каждую единицу, но из Англии можно импортировать **не более 2 единиц угля** за одно действие Электрификации.

НАГРАДЫ ЗА ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ



Наградой за размещение жетона Nucleum на **каждой** электростанции является выбор: либо технология 1-го уровня, либо 1 единица урана.

ВТОРИЧНЫЕ СДЕЛКИ



На нескольких участках железной дороги присутствуют бонусные награды:

- 1 Уран
- 2 талера (рядом с Гибралтаром)

- Получение рабочего, который размещается как политик в указанной партии (доступно только при игре с дополнением «Суд Прогресса»)
- Продвижение по указанной трекке дохода.

Когда вы размещаете жетон железной дороги на одном из этих участков, вы немедленно (до выполнения своих действий) получаете бонусную награду в соответствии с обычными правилами.

ИМПЕРСКИЕ ГОРОДА

ПРИМЕЧАНИЕ: Четыре имперских города — Фес, Марракеш, Мекнес и Рабат — являются четырьмя историческими столицами Марокканского королевства, образующими величественные ворота между промышленностью Европы и богатствами Западной Африки. Король Марокко щедро вознаграждает все усилия по модернизации в этих городах.



Все электрифицированные здания в имперских городах Марокко приносят дополнительно 4 ПО в конце игры. Также существуют 3 контракта, для выполнения которых игрокам необходимо иметь городские здания и/или шахты, расположенные в имперских городах.

ИЗМЕНЕННЫЕ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ



В играх с 3 и 4 игроками количество условий для завершения игры увеличивается с 2 до 3, тогда как в играх с 2 игроками и в одиночной игре количество условий остаётся неизменным. Если вы совмещаете это дополнение с другими дополнениями, применяется то же самое количество условий.

ИЗМЕНЕННЫЙ ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Проведите финальный подсчет очков по правилам базовой игры со следующими изменениями:

- Если вы получили Военную Технологию уровня III, подсчитайте очки согласно её условиям. Подробности смотрите в приложении.
- При подсчете очков за электрифицированные здания помните, что некоторые Особые городские здания также имеют условия подсчета очков, аналогичные Правительственным зданиям. В таком случае также подсчитайте эти очки. Подробности смотрите в приложении.

ВАРИАНТ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ ПРОДВИНУТОГО УРОВНЯ

Игрокам, уже хорошо знакомым с Nucleum и его дополнениями, предлагается опробовать следующий продвинутый вариант. Игроки больше не выбирают Эксперименты в обратном порядке от ходящего первым, и им не сдается случайный Начальный контракт. Откройте столько Начальных контрактов, сколько игроков в партии. В порядке очереди игроки проводят аукцион, используя победные очки (ПО), чтобы получить право первого/второго/третьего выбора Эксперимента. Аукцион проходит в открытой форме — каждый игрок может предложить больше ПО, чем предыдущий ставок, чтобы выбрать первым, или может пасовать. Первый пасовавший игрок выбирает последним. Следующий пасовавший теряет количество ПО, равное своей последней ставке, и выбирает предпоследним, и так далее. Все игроки фиксируют свою итоговую ставку любым удобным способом и вычитают это количество ПО в конце игры перед подведением итогов. В обратном порядке игроки по очереди выбирают один из открытых Стартовых контрактов. Контракт размещается на любом доступном слоте для контрактов на игровом поле без получения немедленного бонуса.

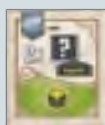
ПРИМЕР: Игроки А, В, С, D участвуют в торгах за приоритет выбора Экспериментов в следующем порядке: А-1, В-3, С-4, D-6, А-7, В-пас, С-8, D-10, А-пас, С-11, D-12, С-15, D-пас. В итоге С должен потерять 15 ПО и выбирает Эксперимент первым, D должен потерять 12 ПО и выбирает вторым, А должен потерять 7 ПО и выбирает третьим, а В выбирает последним и не теряет ПО. Все эти ПО будут вычтены в конце игры, перед определением победителя. Затем D первым выберет свой Стартовый контракт, затем С, и так далее. В конце концов, первым ходит А.

ЖЕТОН ВЕХИ

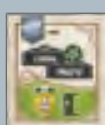


Получите ПО за каждое специальное городское здание, которое у вас есть на карте.

СЕРЕБРЯНЫЕ КОНТРАКТЫ

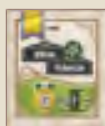


(С71) Постройте 2 городские постройки в имперских городах. Откройте технологию 1-го уровня.



(С72) Объедините Лиссабон и Мадрид в одну сеть. Получите 4 ПО и выберите любую ячейку награды на панели Контрактов. Получите награду от выбранной ячейки один раз (при этом не имеет значения, есть ли там Контракт или нет).

ЗОЛОТЫЕ КОНТРАКТЫ

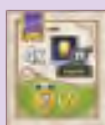


(С73) Объедините Бильбао и Валенсию в одну сеть. Получите 6 ПО и выберите любую ячейку награды на панели Контрактов. Получите награду от выбранной ячейки дважды (при этом не имеет значения, есть ли там Контракт или нет).



(С74) Электрифицируйте 3 здания в имперских городах. Получите 5 ПО и откройте технологию 2-го уровня.

ФИОЛЕТОВЫЕ КОНТРАКТЫ



(С75) Электрифицируйте по одному зданию в каждом из четырёх различных имперских городов, где есть области для застройки. Получите 7 ПО и откройте технологию 3-го уровня.



(С76) Объедините Брагу и Малагу в одну сеть. Получите 10 ПО и выполните действие "Контракт".

ВОЕННЫЕ КОНТРАКТЫ

	(МС1) Объедините Сарагосу и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.
	(МС2) Объедините Порту и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.
	(МС3) Объедините 3 Резиденции и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.
	(МС4) Объедините 2 электрифицированных Завода и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.

	(МС5) Объедините 1 электрифицированную Лабораторию и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.
	(МС6) Объедините 2 Специальные городские постройки и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.
	(МС7) Объедините 2 Турбины и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.
	(МС8) Объедините 3 Корабля и Гибралтар в одну сеть. Получите жетон военной технологии под этим контрактом.

ТЕХНОЛОГИИ

УРОВЕНЬ	ТЕХНОЛОГИЯ	ЭФФЕКТ
1		(Т1А) За каждый построенный Корабль передвиньте любой из ваших маркеров Дохода на 1 шаг вперёд. Получайте эту награду каждый раз, когда вы строите Корабль.
1		(Т1В) За каждый построенный Корабль получите 1 талер и 1 жетон Достижения. Получайте эту награду каждый раз, когда вы строите Корабль.
1		(Т1С) Когда вы выполняете Электрификацию, вы получаете дополнительную скидку в 2 талера на общую стоимость покупки Угля. Кроме того, считайте, что каждая Электростанция имеет на 1 Ядро больше. Это означает, что она может переработать на 1 Уран больше, включая переработку Урана на Электростанциях без Ядра.
2		(Т2А) Когда вы проводите Перезарядку, в качестве последнего шага, получите 2 Урана или откройте технологию 2-го уровня.
2		(Т2В) За каждую Специальную городскую постройку, которую вы разместили на карте, немедленно возьмите 1 жетон Действия из предложения, не оплачивая талеров (после каждого взятия обновите предложение). Получайте эту награду каждый раз, когда вы строите Специальную городскую постройку.
2		(Т2С) Когда вы выполняете действие Электрификации, произведите 2 дополнительной электроэнергии.
3		(Т3А) В конце игры все множители для подсчёта очков за Вехи увеличиваются на 1 ИЛИ для всех маркеров Вех, находящихся на 13-м шаге трека или выше, множители увеличиваются на 2.
3		(Т3В) В конце игры получайте 4 ПО за каждую построенную вами Специальную городскую постройку.
3		(Т3С) В конце игры получайте 5 ПО за каждый трек Дохода, достигший любого из последних 3 шагов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГОРОДСКИЕ ЗДАНИЯ

	При электрификации: Совершите действие «Производство» со скидкой в 1 Рабочего. Очки: Получите 2 ПО.
	При электрификации: Получите 4 Рабочих. Очки: Получите 3 ПО.
	При электрификации: Откройте технологию 2-го уровня. Выберите любую ячейку награды на панели Контрактов и получите награду от выбранной ячейки 1 раз (при этом не имеет значения, есть там Контракт или нет). Очки: Получите 5 ПО.
	При электрификации: Передвиньте маркер Дохода на треке Рабочих на 3 шага вперёд. Выберите любую ячейку награды на панели Контрактов и получите награду от выбранной ячейки 3 раза (при этом не имеет значения, есть там Контракт или нет). Очки: Получите 9 ПО.
	При электрификации: Получите 4 талера. Очки: Получите 4 ПО.
	При электрификации: Передвиньте маркер Дохода на треке Талеров на 1 шаг вперёд. С этого момента вы всегда получаете 1 бесплатный Уголь во время действия Электрификации (вы всё равно должны соединить его с Электростанцией, которую используете). Если электрифицировано, это здание считается Угольной шахтой для выполнения Контрактов и подсчёта очков Партийных программ (при игре с дополнениями «Австралия» и/или «Суд прогресса»). Очки: Получите 4 ПО.
	При электрификации: Передвиньте любой маркер Дохода на 2 шага вперёд (вы можете распределить шаги между разными треками). Переворот этой плитки считается постройкой Урановой шахты, с получением соответствующего количества Урана. Если электрифицировано, это здание считается Урановой шахтой, в том числе при подсчёте количества Урана, которое вы получаете во время действия "Производство", для выполнения Контрактов, подсчёта очков Партийных программ и Вех. Это здание может хранить до 3 Урана. Очки: Получите 4 ПО.
	При электрификации: Передвиньте маркер Дохода на треке Талеров на 4 шага вперёд. Немедленно совершите дополнительный ход, сыграв другим жетоном Действия с вашего игрового планшета (не в качестве Железной дороги). Во время этого действия вы можете выполнить один дополнительный Контракт. Очки: Получите 9 ПО.
	При электрификации: Совершите действие «Развитие», не оплачивая талеров. Очки: Получите 4 ПО.
	При электрификации: Получите 2 указанных жетона Специальных действий. Очки: Получите 4 ПО.
	При электрификации: Откройте 2 технологии 2-го уровня. Очки: Получите 5 ПО.
	При электрификации: Передвиньте маркер Дохода на треке ПО на 4 шага вперёд. Очки: Получите 1 ПО за каждое электрифицированное здание (включая это) в одной сети с этим зданием.
	При электрификации: Получите 4 дополнительных жетона Достижений. Очки: Получите 2 ПО.
	При электрификации: Передвиньте любой маркер Дохода на 2 шага вперёд (вы можете распределить шаги между разными треками). Очки: Получите 1 ПО за каждое Специальное городское здание в одной сети с этим зданием.
	При электрификации: Передвиньте любой маркер Дохода на 2 шага вперёд (вы можете распределить шаги между разными треками). Очки: Получите 2 ПО за каждое здание 3-го или 4-го уровня, которое вы построили.
	При электрификации: Передвиньте любой маркер Дохода на 3 шага вперёд (вы можете распределить шаги между разными треками). Очки: Получите 4 ПО за каждое Правительственное здание в одной сети с этим зданием.

БАРОН ФОН АВТОМАТ ПРЯМО в Гибралтар!

Следующий текст содержит правила для сольного режима «Барон Фон Автомат» с использованием дополнения «Гибралтар».

Сольные правила из базовой игры остаются без изменений.

Подготовьте игру в соответствии с обычными правилами для

«Гибралтара», используя правила настройки для Барона из базовой игры (если дополнительно вытянута карта Настройки для здания Барона указывает на город только с красными границами и местами для специальной урбанизации — перетяните карту).

Включите жетон Специальной перевозки в стопку жетонов Барона при перемешивании, в то время как исходный жетон Специального указания продолжает выполнять роль стопблока. Выдайте Барону 4 Корабля его цвета.

Конец игры может быть вызван двумя способами:

- Были размещены два (а не три) из четырёх маркеров Условий конца игры.
- Барон выполнил действие «Перезарядка» 3 раза (или, если играют два Барона, когда каждый из них выполнил «Перезарядку» три раза). При срабатывании условия конца игры завершите текущий раунд, после чего вы и Барон совершите по одному дополнительному ходу, как в многопользовательской игре. Однако на своем последнем ходу Барон выполняет два действия "Электрификация", не оплачивая талеры, вместо своей стандартной процедуры выбора действий.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ХОД

Когда Барон размещает жетон железной дороги на клетке железнодорожного поля с символом 2 , он получает 2 Рабочих. Если он размещает его на клетке с символом 2 , он получает 2 талера. Все другие награды, напечатанные на клетках железнодорожного поля, игнорируются.

ГИБРАЛТАР И ВОЕННЫЕ КОНТРАКТЫ

Когда Барон выполняет действие "Железная дорога", он считает Гибралтар универсальным (в отличие от игрока) и выполняет действие с размещенного жетона, который соединяется с ним.

Когда Барон выполняет «Перезарядку» и Гибралтар находится в одной из его сетей, Барон получает Военный контракт. Вытяните карту Логики и, используя общий определитель ничьи, установите, получает ли Барон самый низкий или самый высокий из доступных Военных контрактов. Однако он не может получить контракт уровня выше, чем его текущая «Перезарядка» (т.е. Барон не может получить Военный контракт 3-го уровня во время своей первой и второй «Перезарядки»). Барон не получает преимуществ от полученной Технологии. Вместо этого он получает соответствующую награду:

- Уровень 1 → Барон получает 2 талера и 2 Рабочих.
- Уровень 2 → Барон выполняет действие "Урбанизация", а затем действие "Электрификация".
- Уровень 3 → Барон получает 12 ПО.

ГИБРАЛТАР И ВОЕННЫЕ КОНТРАКТЫ

Когда Барон выполняет действие «Производство», сначала проверьте предложение Специальных городских зданий. Если там есть доступная постройка, соответствующая типу и уровню здания, которое Барон в данный момент пытается разместить, он тратит один дополнительный

талер, чтобы построить её (удаляя исходное здание из игры по обычным правилам). Если у Барона недостаточно талеров для оплаты дополнительной стоимости или он уже использовал все 4 своих маркера урбанизации, он игнорирует предложение специальных зданий и выполняет действие как обычно.

При размещении жетона Специального городского здания на карте Барон предпочитает специальное городское место для застройки всем остальным местам, соответствующим типу городской постройки.

При выборе города для размещения на жетоне урбанизации приоритеты Барона следующие:

1. Город, соединённый с Электростанцией посредством железных дорог (предпочтительно с Ядром).
2. Имперский город.
3. Новый город.
4. Определитель ничьи по карте Логики.

Когда Барон выполняет действие "Электрификация", его приоритеты следующие:

1. Правительственная городская постройка.
2. Специальная городская постройка.
3. Наименьшее требование к энергии.
4. Нейтральная городская постройка.
5. Определитель ничьи по карте Логики.

Когда Барон электрифицирует Специальную городскую постройку, он немедленно получает количество ПО, равное количеству жетонов Достижения, полученных за это действие (в дополнение к любым другим ПО, которые он получает во время Финального подсчета очков).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ПЕРЕВОЗОК

Если Барон выбирает жетон Специальной перевозки, он выполняет действие «Размещение корабля» (см. ниже) и дополнительно разыгрывает жетон, следующий сразу за ним (справа), как если бы кубик выбрал именно его. Если следующий жетон после Специальной перевозки является стоп-блоком, Барон теряет это дополнительное действие. После розыгрыша как жетона Специальной перевозки, так и следующего за ним жетона, оба жетона (или только жетон Специальной перевозки, если следующий жетон был использован как железная дорога или был стоп-блоком) перемещаются в конец очереди с сохранением их порядка. Жетон Специальной перевозки никогда не может быть размещен на поле в качестве железной дороги, поэтому его розыгрыш всегда считается Обычным ходом. При наличии выбора Барон отдает приоритет действию «Размещение корабля» перед всеми другими действиями.

ДЕЙСТВИЕ «РАЗМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЯ»

Барон выбирает морской путь, на котором находится наименьшее количество кораблей. Если таких путей несколько, используйте стандартный определитель ничьи по карте Логики для выбора между морскими путями (используя номера на самих путях).

- Если на выбранном пути уже есть один из ваших кораблей, Барон платит 1 талер. Нейтральные корабли и корабли, принадлежащие другому Барону, не увеличивают стоимость. Если у него нет 1 талера, он игнорирует пространства с вашими кораблями.
- Если ни одно разрешённое пространство не может быть выбрано (у Барона есть корабль на каждом пространстве, или на каждом пространстве с наименьшим количеством кораблей находятся ваши корабли, и у Барона нет 1 талера), Барон пропускает это действие. Если пропущенное действие было вызвано жетоном Специальной перевозки, Барон всё равно разыгрывает жетон, следующий сразу после него.