

НУКЛЕУМ

ПРАВИЛА ИГРЫ

АТОМНАЯ СТРАТЕГИЯ ДЭВИДА ТУРЦИ И СИМОНЕ ЛУЧИАНИ

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



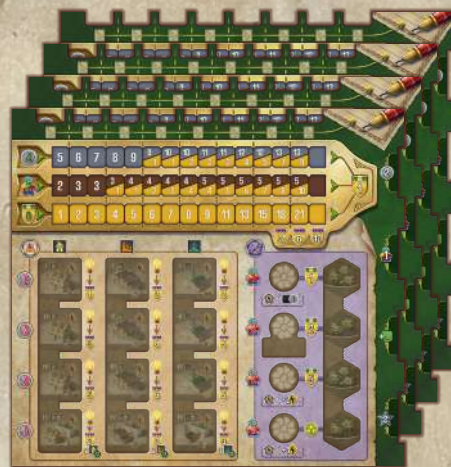
КОМПОНЕНТЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ (ДВУСТОРОННЕЕ)



1 БОКОВОЕ ПОЛЕ

4 ПЛАНШЕТА ИГРОКА



1 ЖЕТОН ФЛАГА ПО



4 ЖЕТОНА ПО
(100 /200)



46 ЖЕТОНОВ
ДОСТИЖЕНИЙ
(НОМИНАЛОМ 1 И 5)



50 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ
(ВКЛЮЧАЯ 20 БАЗОВЫХ
С ТОЧКАМИ)



2 СПЕЦИАЛЬНЫХ ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЙ
(ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТА «В»)



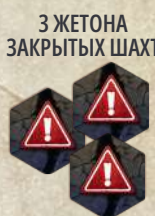
50 КОНТРАКТОВ (4 НАЧАЛЬНЫХ,
13 СЕРЕБРЯНЫХ, 18 ЗОЛОТЫХ, 15 ФИОЛЕТОВЫХ)



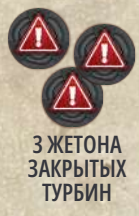
10 ЖЕТОНОВ НЕЙТРАЛЬНЫХ
ГОРОДСКИХ СТРОЕНИЙ



5 ЖЕТОНОВ ЗАКРЫТЫХ
ГОРОДОВ



3 ЖЕТОНА
ЗАКРЫТЫХ ШАХТ



3 ЖЕТОНА
ЗАКРЫТЫХ
ТУРБИН



65 ТАЛЕРОВ
(НОМИНАЛОМ 1 И 5)

4 ФИГУРКИ
ЭЛЕКТРОСТАНЦИЙ



5 МАРКЕРОВ
УСЛОВИЙ
КОНЦА ИГРЫ

1 МАРКЕР
ПЕРВОГО
ИГРОКА



8 ЖЕТОНОВ ВЕХ



4 ЖЕТОНА
НУКЛЕУМА

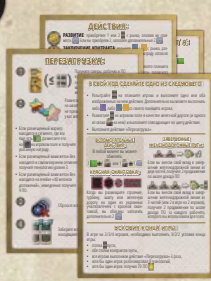


13 ЖЕТОНОВ ВАГОНОВ
ИМПОРТА УГЛЯ

1 ФИГУРКА УГОЛЬНОЙ
ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ



24 КУБИКА
УРАНА



4 ПОДСКАЗКИ



13 КАРТ
ПОДГОТОВКИ

ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТА (X4)



1 ПЛАНШЕТ
ЭКСПЕРИМЕНТА



1 ПАМЯТКА
ПО ЭКСПЕРИМЕНТУ

1 ЖЕТОН ЭФФЕКТА
ТУРБИНЫ



5 НАЧАЛЬНЫХ
ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ



8 ЖЕТОНОВ
ТЕХНОЛОГИЙ

ДЛЯ ИГРОКА (X4)



6 МАРКЕРОВ ВЕЖ



18 МИПЛОВ РАБОЧИХ



4 ЖЕТОНА ТУРБИН



3 МАРКЕРА
ДОХОДА

12 ЖЕТОНОВ ГОРОДСКИХ СТРОЕНИЙ



4 РЕЗИДЕНЦИИ



4 ЗАВОДА



4 ЛАБОРАТОРИИ



4 ЖЕТОНА ШАХТ
(2x РАЗМЕРА 2,
2x РАЗМЕРА 3)



1 МАРКЕР ПО

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

ПОДГОТОВКА

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Поместите игровое поле в центр стола стороной, соответствующей количеству игроков, лицевой стороной вверх, и поместите боковое поле рядом с игровым полем.
2. Разместите жетоны вагонов импорта угля стороной с надписью «-1 талер» лицевой стороной вверх в указанных ячейках двух зон производства угля. Обратите внимание, что при игре втроем необходимо оставить по одной пустой ячейке в каждой такой зоне. Верните все лишние жетоны вагонов импорта угля в коробку.
3. Поместите все талеры, кубики урана и жетоны достижений в общий запас рядом с игровым полем.
4. Поместите жетон флага ПО под отметкой «70» на шкале ПО.
5. Отложите 20 **жетонов базовых действий**. Перемешайте оставшиеся 30 жетонов (следите за тем, чтобы не перепутать **начальные жетоны** или **жетоны специальных действий**) и добавьте 10/15/25 из них (при игре в 2/3/4 игрока) к 20, которые вы отложили ранее. Хорошо перемешайте эту стопку, разделите ее на три стопки и положите одну из них лицевой стороной вниз на указанную ячейку в верхней части бокового поля – это стопка розыгрыша, а две другие положите лицевой стороной вниз рядом с боковым полем.
 - А. Верните оставшиеся жетоны действий в коробку.
 - Б. Вскройте 5 жетонов действия из стопки розыгрыша и разместите их на соответствующих ячейках рынка на боковом поле.
6. Разделите контракты по типу (начальные, серебряные, золотые и **три вида фиолетовых**), в соответствии с их рубашками.
 - А. Случайным образом выдайте каждому игроку по одному начальному контракту.
 - Б. Перемешайте остальные контракты по типам и разложите их (получится пять стопок).
 - В. Для игры 2/3/4 игроков, положите 6/9/12 случайно выбранных серебряных контрактов рубашкой вверх на указанные ячейки на боковом поле. Верните все оставшиеся серебряные контракты в коробку.
 - Г. Для игры 2/3/4 игроков, положите 10/12/16 случайно выбранных золотых контрактов в стопку лицевой стороной вниз на указанную ячейку на боковом поле. Верните все оставшиеся золотые контракты в коробку.
 - Д. Поместите по одному случайному контракту каждого из трех фиолетовых типов лицевой стороной вверх на соответствующую ячейку на рынке контрактов на боковом поле.
 - Е. Верните все оставшиеся жетоны контрактов (начальные и фиолетовые) в коробку. Они не будут использоваться в этой игре.
 - Ж. Вскройте два серебряных и два золотых контракта и положите их лицевой стороной вверх на рынок контрактов в указанные ячейки.

7. Перемешайте все жетоны вех и случайным образом выложите по одной лицевой стороной вверх на каждую соответствующую ячейку на шкале вех. Верните оставшиеся жетоны вех в коробку.
8. Разместите три жетона Нуклеума на соответствующие ячейки на шкале вех.
9. Выполните подготовку игрового поля.
 - А. Разместите угольную электростанцию в Ризе (Riesa) на и 4 других электростанций в каждом городе с
 - Б. Перетасуйте 13 карт подготовки.
 - В. Вскройте одну карту из колоды.
 - Г. Случайным образом выберите нейтральный жетон городского строения и разместите его на ячейку города, указанного в первой строке карты.
 - Если возможно, поместите ее на красную ячейку.
 - В противном случае поместите его на ячейку с символом, соответствующим символу на жетоне (выберите участок только с одним символом, если доступно несколько вариантов).
 - Если такого участка нет, выберите другой нейтральный жетон городского строения.



- Если на карте не указано ни одной жетона городского строения или при игре для 1 или 2 игроков рядом с названием города есть символ **3**, пропустите размещение жетона.

Д. Поместите четвертый жетон Нуклеума на электростанцию в городе, указанном во второй строке карты.

Е. Если вы играете втроем, поместите 3 жетона закрытых турбин на ячейки турбин, отмеченные символом **4**.

Ж. Если играете **втроем или меньшим** составом:

- Разместите жетоны закрытых строений на одной ячейке каждого города, указанного в третьей строке карты. Если возможно, разместите их на красных ячейках (в противном случае, на ячейках с одним символом), в случае, если вариантов несколько, выберите самую верхнюю левую ячейку в городе. Если город указан дважды, поместите два жетона закрытых строений в этот город.
- Разместите жетоны закрытых шахт на одной ячейке каждого города, указанного в четвертой строке карты. Поместите жетон закрытой шахты на ячейку добычи с наименьшим возможным модификатором (включая те,

на которых отсутствует модификатор). В случае если вариантов несколько, выбирайте красные ячейки. Если и таких несколько, выбирайте из них случайным образом. В игре для 1 или 2 игроков, если рядом с названием города есть символ **3**, пропустите размещение жетона закрытой шахты.

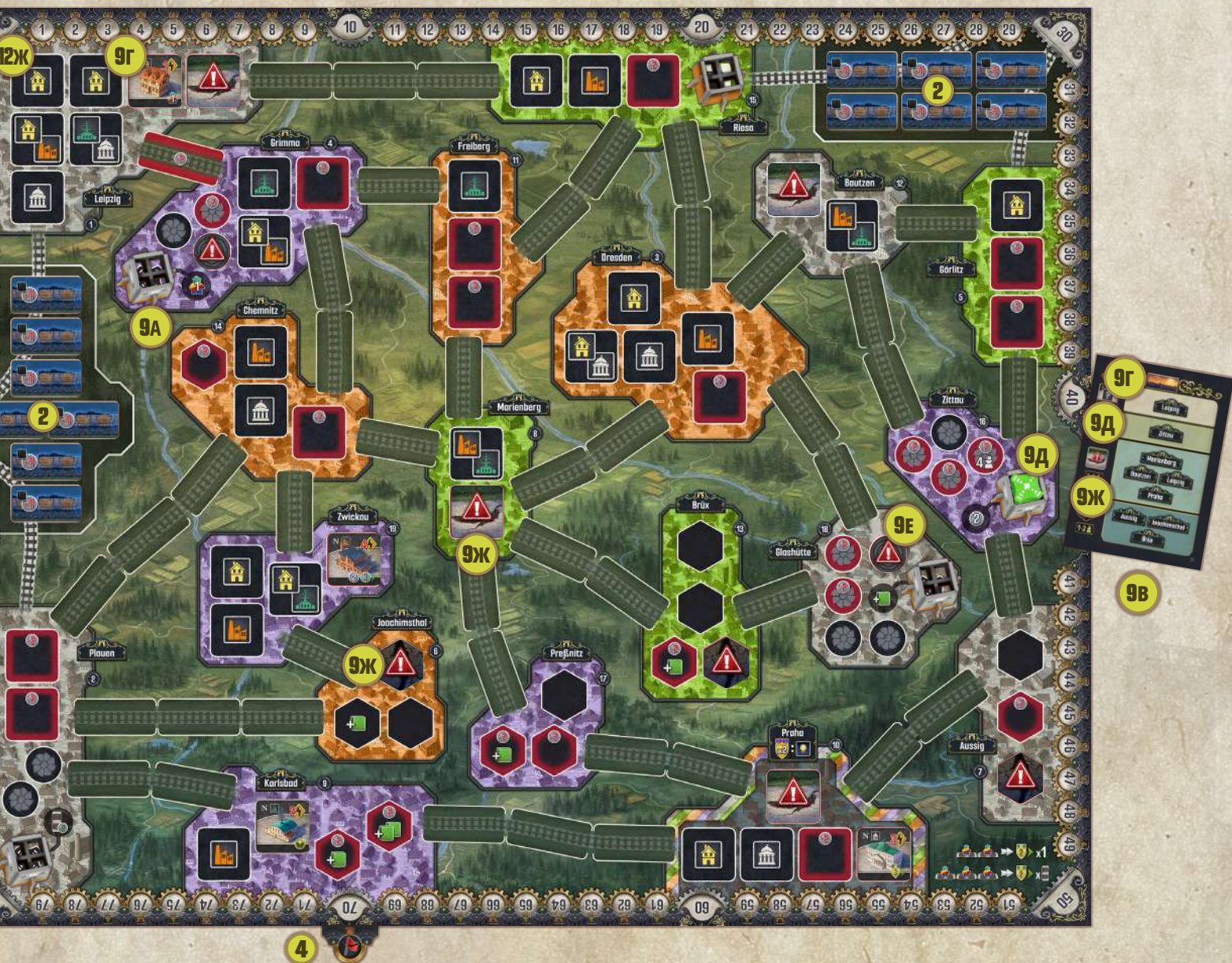
- Верните все оставшиеся жетоны закрытых участков в коробку.

3. Повторите **шаги В и Г** (вскройте новую карту и поместите нейтральный жетон городского строения) еще три раза (таким образом, в общей сложности будет размещено максимум четыре жетона нейтральных городских строений. Если вскрытая карта указывает разместить нейтральный жетон городского строения в городе, в котором не осталось пустых ячеек, пропустите это размещение

И. Верните все неиспользованные жетоны нейтральных городских строений и все карты подготовки в коробку.

10. Поместите пять маркеров условий конца игры на ячейки в зоне условий конца игры на боковом поле.

11. Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему маркер первого игрока.



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

- Е.** 6 маркеров вех. Поместите три из них на три указанных ячейки для вех в нижней части бокового поля, а остальные 3 – в резерв место рядом с боковым полем (порядок, в котором игроки положат их, не имеет значения)
- Ж.** Поместите маркер ПО на ячейку “0” на шкале ПО.
- З.** Поместите начальный контракт, который вы получили ранее во время подготовки к игре, в самой нижней ячейке контракта на вашем планшете (без получения награды).
- И.** Начиная с последнего игрока и двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок выбирает один из четырех экспериментов. Возьмите планшет эксперимента, все жетоны технологий, указанный жетон эффекта турбины, все начальные жетоны действий и соответствующую вашему эксперименту памятку (все помечены буквой эксперимента).
- А.** Поместите 5 жетонов начальных действий лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом, создав свой пул жетонов.
- Б.** Поместите жетон эффекта турбины в специально отведенное для него место под вторым жетоном турбины на вашем планшете. Также, разместите свои жетоны технологий в порядке возрастания на их местах на планшете эксперимента, не полностью задвинутыми.
- В.** Если какой-либо игрок выбрал эксперимент В, дайте ему 2 жетона специальных действий, которые он должен положить лицевой стороной вниз под планшетом эксперимента. В противном случае верните эти жетоны в коробку.

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



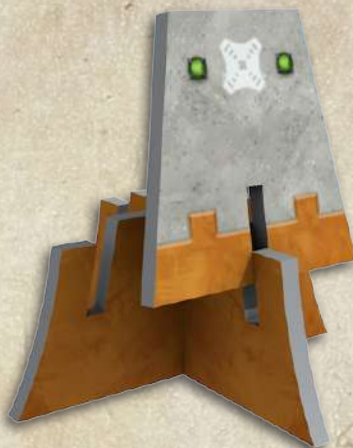
СБОРКА ЭЛЕКТРОСТАНЦИЙ

ОБЫЧНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ

1



2



3



УГОЛЬНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ

1



2



3



4



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — промышленник, пытающийся добиться успеха во время экономического и технологического бума Саксонии XIX века, подпитываемого изобретением и распространением Нуклеума (того, что — в другом таймлайне люди другого столетия называли бы ядерным реактором) и его ограмными энергетическими возможностями. Вы будете стремиться заработать победные очки (ПО), строя и снабжая энергией городские строения, заключая контракты и достигая вехи — показатели, продиктованные королем Фредериком Августом.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС И ПОРЯДОК ХОДА

Игровой процесс последовательный и непрерывный; игроки играют по очереди один за другим без каких-либо раундов или фаз. В свой ход игрок **должен** выполнить **одно** из следующих действий:

- А.** Разыграйте жетон действия из вашего пула в крайнюю левую свободную ячейку в верхней части вашего планшета игрока. Затем выполните одно или оба действия, указанные на выбранном жетоне. Вы не можете выбирать этот вариант, если в верхней части вашего планшета игрока нет свободных мест или если в вашем пуле не осталось жетонов. Если вы выберете этот вариант, вы можете выполнить один контракт (до или после любого из двух ваших действий).
- Б.** Разыграйте жетон действия из вашего пула на пустую ячейку железной дороги на игровом поле, поместив на него одного из доступных рабочих — теперь это жетон железной дороги. Затем вы и, возможно, другие игроки можете выполнить одно или несколько действий, в зависимости от совпадений цветов, полученных при вашем размещении. Вы не можете выбирать этот вариант, если у вас не осталось подходящих жетонов или если у вас нет свободного рабочего.
- В.** Выполните перезарядку, что позволит вам получить доход и забрать все жетоны действий из верхней части вашего планшета игрока. Это может привести к начислению очков в День короля (см. стр. 19).

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, игра продолжается таким образом до тех пор, пока не будут выполнены два (или три в игре на двух игроков) из пяти условий конца игры (см. стр. 20).

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Игроки получают талеры и жетоны достижений из общего запаса и возвращают обратно, когда тратят.

Игроки получают рабочих из личных запасов и возвращают обратно, когда тратят. **Вы всегда можете потратить 1 рабочего, чтобы получить 1 талер, но не наоборот.** Если вы должны получить рабочего, но у вас их не осталось в резерве, вы вместо этого получаете 1 талер.



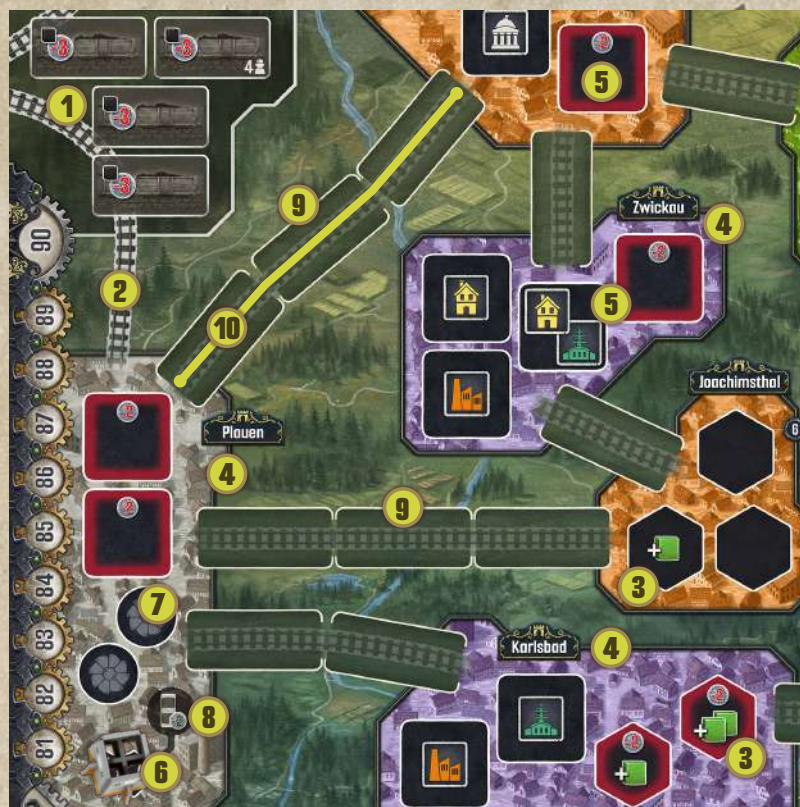
Уран обычно добывается при строительстве шахты. Если вы добываете уран, вы должны либо разместить его на одной из своих шахт, либо потратить, чтобы получить 1 рабочего. **Вы всегда можете потратить 1 уран, чтобы получить 1 рабочего, но не наоборот.**

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

Если вы получаете повышение дохода любого рода (талеры, рабочие, победные очки), переместите соответствующий маркер дохода на указанное количество ячеек вправо на вашем планшете игрока. Если маркер дохода уже находится на последнем месте своей шкалы, вместо каждого повышения, которое вы должны получить на этой шкале, получайте 1 ПО.



- 1 ДОХОД ТАЛЕРОВ
- 2 ДОХОД РАБОЧИХ
- 3 ДОХОД ПО
- 4 НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ
- 5 ДАЛЬНЕЙШЕЕ УВЕЛИЧЕНИЕ ДОХОДА РАБОЧИХ БУДЕТ ПРИНОСИТЬ 1 ПО.



- 1 ЗОНА ПРОИЗВОДСТВА УГЛЯ
- 2 МАГИСТРАЛЬНАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА
- 3 УЧАСТОК ДЛЯ ШАХТ
- 4 ГОРОДА
- 5 УЧАСТКИ ДЛЯ ГОРОДСКИХ СТРОЕНИЙ
- 6 ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ
- 7 УЧАСТОК ДЛЯ ТУРБИНЫ
- 8 НАГРАДА ЯЧЕЙКИ НУКЛЕУМА
- 9 УЧАСТОК ДЛЯ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ
- 10 СВЯЗЬ

ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ

На игровом поле изображены **города**, у каждого есть цвет (зеленый, белый, оранжевый, фиолетовый и разноцветная Прага (Praha) – особый случай) и название. В этих городах вы найдете участки (ячейки) для **городских строений** (черные квадраты), для **шахт** (черные шестиугольники), для **турбин** (черные круги) и **электростанций**. На ячейках для городских строений вы сможете размещать **строения**. На участках для шахт вы сможете строить **шахты**, и в каждой из этих шахт будет храниться 2 или 3 урана. Во время подготовки к игре некоторые из этих ячеек – места для строительства и добычи полезных ископаемых могут быть заблокированы (в зависимости от количества игроков), в то время как другие будут содержать нейтральные строения.

Почти на всех электростанциях (за исключением одной в Ризе (Riesa)) есть ячейки для **Нуклеума** и до пяти ячеек, отведенных под **турбины** (черные круги), которые вы и другие игроки будете строить на протяжении всей игры. Как работает Нуклеум и турбины, будет рассказано позже.

ПРИМЕЧАНИЕ: некоторые участки для городских строений, для шахт и турбин выделены красным цветом; это указывает на более высокую стоимость строительства, как описано в разделах, посвященных соответствующим действиям.

Между этими городами вы найдете железнодорожные пути (**связи**), состоящие максимум из трех соединенных пустых ячеек для железных дорог. Во время игры вы будете размещать жетоны действий на этих ячейках, создавая **железные дороги**, которые служат как средством транспортировки угля и урана, так и для передачи электроэнергии (последнее в первую очередь связано с тем, что линии электропередачи, необходимые для передачи электроэнергии, построены вдоль железнодорожных путей). Связь (путь) считается завершенным, если на нем нет пустых ячеек. Завершенный путь принадлежит (в равной степени) каждому игроку, владеющему хотя бы одной железной дорогой внутри него, что обозначается соответствующими рабочими, стоящими на жетонах действий на этом пути. Завершение пути, состоящего из более чем одной ячейки, дает игрокам, участвовавшим в его завершении, награду, далее описанную в правилах.

На карте вы создаете **сети**. Сеть определяется как группа из одного или нескольких городов, соединенных друг с другом завершенными путями. Город принадлежит вашей сети, если он примыкает к вашей железной дороге или связан железной дорогой, где хотя бы один жетон ваш или если в нем есть ваше строение. **Размер сети** – это количество городов в этой группе (а не самый длинный путь между двумя городами в группе). Таким образом, отдельный город, в котором присутствуют ваши строения / шахты / турбины, но который не подключен к другой сети, считается сетью (размера 1), а отдельный железнодорожный участок (даже если он не является частью завершенной железнодорожной линии), который касается города, также образует сеть размера 1. В любой момент времени у вас может быть одна или несколько сетей, и позже в игре вы, возможно, свяжите две или более своих сетей, создав вместо этого единую большую сеть. Сети важны при строительстве строений, шахт или турбин.

ПРИМЕР: у Красного игрока три сети: в одной Лейпциге (Leipzig) и Гримму (Grimma), но не Фрайберге (Freiberg) и Ризе (Riesa) (поскольку в этих местах присутствуют только рабочие Желтого игрока) и не Хемнице (Chemnitz) (поскольку Гримму (Grimma) от Хемница (Chemnitz) отделяет разрыв). Хемниц (Chemnitz) формирует собственную сеть (из-за присутствия рабочих Красного игрока), несмотря на то, что этот город не связан ни с какими другими городами. Третья сеть включает Цвиккау (Zwickau), Иоахимсталль (Joachimsthal) и Плауэн (Plauen), включенные в сеть через завершённую железнодорожную линию, которой владеют как Желтый игрок, так и Красные. Если какой-либо игрок разместит жетон между Хемницем (Chemnitz) и Гриммой (Grimma) и Красный игрок разместит жетон между Хемницем (Chemnitz) и Цвиккау (Zwickau), то у Красного игрока будет единая сеть из шести городов.



Есть две **зоны добычи угля**: Рур (Ruhr) на западе и Силезия (Silesia) на северо-восточной стороне карты. Они представляют богатые углем районы (в Западной Германии и южной Польше, соответственно) за пределами карты. Они связаны с некоторыми городами **магистральными железными дорогами**. Игроки могут импортировать уголь из соответствующих зон добычи в связанные города (Плауэн (Plauen) и Лейпциг (Leipzig) на западе, Риза (Riesa) и Гёрлиц (Görlitz) на востоке на карте для 3/4 игроков и Дрезден (Dresden) на карте для 1/2 игроков). Магистральные железные дороги нельзя использовать ни для каких других целей, кроме импорта угля. Они не принадлежат ни одному игроку и поэтому не могут создавать сети.

Уголь, уран и электроэнергию можно **перевозить** из одного города в другой, используя **готовые железнодорожные линии** (т. е. линии без пустых мест), принадлежащие **какому-либо игроку**. Возможность транспортировки ресурсов важна при включении электростанций.



ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Разыгрывание жетонов действий позволяет вам совершать действия и выполнять контракт. При разыгрыше жетона действий поместите его на крайнее левое пустое место в верхней части вашего планшета игрока, а затем выполните оба действия, изображенные на жетоне, в любом порядке. **Любое действие можно пропустить; они не обязательные.** (Список действий приведен в разделе «Главные действия».)

Разыгрывая жетон **специальной директивы** (жетон вашего начального действия с черным фоном и без железнодорожных путей на обратной стороне), вы можете **выбрать и выполнить ровно одно** из 5 основных действий (Стройка / Производство / Развитие / Заключение контракта / Зарядка) со скидкой в 1 талер. Оба действия в любом порядке. Одно действие со скидкой в 1 талер.



ОБА ДЕЙСТВИЯ
В ЛЮБОМ
ПОРЯДКЕ



ОДНО
ДЕЙСТВИЕ
СО СКИДКОЙ
В 1 ТАЛЕР

Перед выполнением действия, между двумя действиями или после завершения обоих действий вы можете выполнить **один контракт** (один раз в ход). Вы можете выполнить либо любой из контрактов на правой стороне вашего планшета игрока, либо один из трех фиолетовых контрактов на боковом поле. Важно: **фиолетовые контракты не заменяются новыми!**

Чтобы выполнить контракт, вы должны сначала выполнить его требования (полное объяснение требований приведено в приложении), затем получить все его награды (ПО, технологии и т. д.) и перевернуть жетон контракта лицевой стороной вниз, поместив его в **свою игровую зону**. Когда вы выполняете контракт со своего планшета игрока, его ячейка освобождается и снова становится доступной для нового контракта.

Жетоны действий, расположенные в верхней части игрового поля, остаются там, пока вы не выполните перезарядку (см. стр. 17).

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ЖЕТОНА

Размещение железной дороги состоит из следующих этапов:

1. Разместите жетон действия на пути, используя Рабочего для обозначения вас, как его владельца.
2. Выполните любые действия за соответствие цветов.
3. Проверьте, завершена ли прокладка железнодорожной линии. Если да, то
 - А. получите награду за завершение пути, если таковая имеется; затем,
 - Б. переверните жетон(ы) лицевой стороной вниз.

Размещая жетон в качестве железной дороги, выберите любую пустую ячейку железнодорожной дороги на карте рядом с любым городом или другим железнодорожным жетоном, поместите на нее жетон лицевой стороной вверх, ориентированную в любом направлении, и поместите на жетон одного из ваших рабочих.

ПРИМЕЧАНИЕ: нет необходимости размещать жетон железной дороги именно в вашу сеть. Размещение жетона железной дороги — способ расширения вашей сети и/или создания новой сети.

Если вы у вас нет (или вы не можете получить) рабочего до выставления жетона железной дороги, вы не можете выполнить это действие.

ПРИМЕЧАНИЕ: помните, в крайнем случае, вы всегда можете потратить уран для получения рабочего.

Нельзя разместить ваш жетон специального распоряжения в качестве жетона железной дороги.

Для размещения жетона железной дороги на красной ячейке железной дороги (между городами Лейпциг (Leipzig) и Гримма (Grimma) на карте для 3/4 игроков и между городами Брюкс (Brux) и Прага (Praha) на карте для 1/2 игроков), вы обязаны сначала заплатить 2 талера. Если вы не можете заплатить, вы не можете разместить жетон железной дороги на этих ячейках.

Затем проверьте размещенный жетон на предмет **совпадения цветов**. Если край окрашен в несколько цветов, то это **жетон-джокер**. Действие создает совпадение цветов, если выполняется **любое из следующих условий**:

- жетон примыкает к городу того же цвета,
- это жетон-джокер, и он примыкает к любому городу,
- жетон примыкает к Праге (Praha) (которая подходит к любому цвету), или
- жетон примыкает к другому жетону и оба примыкающих действия — одного цвета или один или оба жетона являются джокерами. (В этом случае, примыкающее действие на другом жетоне тоже является совпадающим по цвету, даже если жетон принадлежит другому игроку.)

Обратите внимание, что действие, примыкающее к пустой ячейке железной дороги, никогда не создает совпадение по цвету.

Есть еще один способ запоминания правила совпадения по цвету (для кого-то так будет проще): представьте, что жетоны действия — это обычные фишки domino.

ПОДСКАЗКА: ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, КАКИЕ ДЕЙСТВИЯ ИМЕЮТСЯ НА ВАШИХ ЖЕТОНАХ И НА РЫНКЕ. ЕСЛИ ВЫ РАЗМЕЩАЕТЕ НА ПОЛЕ ЖЕТОН С ДЕЙСТВИЕМ, КОТОРОГО НЕТ НИ НА ОДНОМ ИЗ ДРУГИХ ВАШИХ ЖЕТОНОВ, В БУДУЩЕМ, ВОЗМОЖНО, ВАМ БУДЕТ СЛОЖНО ПОЛУЧИТЬ НОВЫЙ ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ С РЫНКА (ГДЕ ПОДОБНЫЙ ЖЕТОН МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ, А МОЖЕТ И НЕ ПОЯВИТЬСЯ), ЧТО, В ЦЕЛОМ, ЗАМЕДЛИТ ВАШЕ РАЗВИТИЕ В ИГРЕ.



Выполните ваши совпадающие по цвету действия, сначала с только что размещенного жетона (в любом порядке), а затем с жетонов, совпадающих по цвету. В результате размещения жетона, вы сможете выполнить от 0 до 4 действий (хотя возможность выполнения подряд 4 действий выпадает очень редко). **Любое действие можно пропустить; ни одно из действий не является обязательным.**

Если другие игроки получают совпадающие по цвету действия подобным образом, они смогут выполнить свои действия после того, как вы закончите выполнять все ваши действия.

Если другие игроки не могут выполнить свои действия в этот момент, возможность для выполнения утрачена; они не смогут выполнить их позднее. Если больше одного игрока получают совпадающие по цвету действия, при общем размещении жетона на поле, они разыгрывают свои совпадающие по цвету действия по часовой стрелке, начиная с активного игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ: *новый жетон, при размещении, не обязательно должен совпадать с ранее размещенными жетонами. Если вы размещаете жетон таким образом, что он примыкает к жетону другого игрока, но не совпадает с ним по цвету, вы лишаете его действия, на которое он мог бы рассчитывать, но и вы также не получаете возможность выполнить действия.*

В результате размещения игроком последнего жетона, все игроки с одним или более рабочих на ячейках, составляющих этот путь, получают награду, что приведет каждого из них к продвижению по шкале дохода ПО (см. «Получение дохода» на странице [18] для получения информации о получении разных видов дохода).



НАГРАДА ЗА ЖЕТОН



ФИКСИРОВАННАЯ НАГРАДА



НАГРАДА ЗА ЖЕТОН (ПОЛЕ НА 2 ИГРОКОВ)

Некоторые железнодорожные пути предоставляют продвижение по шкале дохода за каждый из жетонов железных дорог, входящих в данный конкретный путь, в то время как другие дают продвижение только один раз, даже если у вас есть несколько жетонов железной дороги в данном пути.

Наконец, после получения награды, поверните все жетоны железной дороги, входящие в указанный путь, лицевой стороной вниз (таким образом, чтобы был виден символ железной дороги для того, чтобы показать, что данный путь был завершен).

ПРИМЕЧАНИЕ: *хотя жетоны переворачиваются при завершении железнодорожного пути, и после выполнения всех действий (чтобы игроки четко видели, какие действия еще нужно выполнить), соединение происходит немедленно; таким образом, разместив жетон, вы можете увеличить вашу сеть (или начать новую), и затем немедленно использовать эту сеть для выполнения одного или нескольких последующих действий.*

Жетоны действий, размещенные на поле, остаются на своем месте на всем протяжении игры.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



СТРОИТЕЛЬСТВО

Это действие позволяет вам разместить городское строение на поле. Возьмите жетон городского строения по вашему выбору с вашего планшета, оплатив его стоимость, указанную слева от его ряда (сверху вниз, 2 талера за строение из первого ряда, 3 талера за строение из второго ряда, и так далее). Разместите его на пустом участке для городского строения **внутри одной из ваших сетей**.

- Если у вас нет сетей, так как в начале игры на поле нет каких-либо жетонов (городских строений, турбин, шахт, железных дорог), вы можете строить в любом месте.
- Строительство на красном участке для городских строений стоит на 2 дополнительных талера больше.
- Обычные (черные) участки для городских строений должны иметь символ, соответствующий размещаемому вами строению.
 - Правило дружелюбности при размещении: если возможно, вы обязаны разместить строение на ячейке с одним символом в выбранном городе. На красные участки это правило не распространяется.

Если на жетоне действия есть символ скидки , уменьшите оплачиваемую сумму на 1 или 2 талера, согласно символу.

Строения уровня IV каждого типа являются также административными строениями . Они могут быть размещены на участке черного цвета, имеющими либо символ колонки (на планшете), либо символ администрации (см. стр. [21], где приведены все особые правила, касающиеся получения победных очков за административные строения).

ПРИМЕР: Синий игрок хочет построить резиденцию в Цвиккау (Zwickau), где для строительства доступно 4 участка для городских строений. Он не может разместить строение на самом нижнем участке (красная стрелка), потому что на этом участке можно размещать только заводы. Также он не может разместить свое строение на среднем участке (желтая стрелка) из-за правила дружелюбности при размещении. Таким образом, для строительства Синему игроку доступны только самый левый и самый правый участки, но так как самый правый участок (оранжевая стрелка) имеет красную окантовку, Синему игроку пришлось бы заплатить 2 талера для размещения резиденции на этом участке. В итоге, Синий игрок размещает свою резиденцию на самом левом участке (зеленая стрелка).





ПРОИЗВОДСТВО

Это действие позволяет вам размещать шахты или турбины на игровом поле. Возьмите шахту или турбину по вашему выбору с вашего планшета, оплатив указанную слева от её ряда стоимость (сверху вниз, 1 рабочий в первом ряду, 2 рабочих во втором ряду и т. д.), и разместите её на соответствующем месте в одной из ваших сетей.

Турбины размещаются на ячейки турбин рядом с электростанциями. **Вы можете построить турбину вне зависимости от наличия Нуклеума в этой конкретной электростанции.** Размещение турбины разблокирует **постоянную особую способность** (подробнее см. в «Приложении»).

Шахты размещаются на участках для шахт. Как только шахта размещена, **получите уран в количестве, равном количеству ваших шахт на игровом поле**, включая только что построенную. Если на только что застроенном участке для шахт есть символ , получите 1 дополнительный уран. Не забудьте, что, когда вы получаете уран, вы можете разместить его в любую из своих шахт — не только в последнюю из построенных — но помните, что в каждой шахте может храниться от 2 до 3 единиц урана (как указано на соответствующем жетоне шахты).

- Если у вас нет сетей, так как вы еще не успели ничего построить (включая городские строения, турбины, шахты, или жетон железной дороги) на поле в начале игры, вы можете построить в любом месте на игровом поле.
- Чтобы разместить шахту или турбину на красной ячейке, вы обязаны заплатить 2 талера. Если вы используете жетон специального распоряжения, вы можете воспользоваться символом скидки , чтобы уменьшить эту сумму.

На планшете игрока каждая турбина соединена с шахтой, что показано соединительной линией между ними. Как только вы построили соединенные шахту и турбину, вы получаете награду, указанную на соединительной линии.

Если жетон действия имеет символ , заплатите на 1 рабочего меньше, чем указано, в качестве оплаты.

Если на жетоне действия есть символ , получите 1 уран. Полученный уран может быть добавлен в любую вашу шахту, включая только что построенную. Вы можете сделать это, даже если вы использовали это действие для постройки турбины. Если у вас нет шахт в данный момент или нет свободных ячеек на шахтах, вместо этого получите 1 рабочего. Вы обязаны выполнить указанное на жетоне действие, чтобы после его выполнения получить уран. Вы не можете «просто» получить уран и не выполнять действие.

ПОДСКАЗКА: ВЫ НЕ ОБЯЗАНЫ СТРОИТЬ ТУРБИНЫ ИЛИ ШАХТЫ В КАКОМ-ТО КОНКРЕТНОМ ПОРЯДКЕ. НЕКОТОРЫЕ ПАРЫ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ БЕСПЛАТНУЮ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИЮ ДЛЯ ПИТАНИЯ ВАШИХ СТРОЕНИЙ. ВЫ МОЖЕТЕ ДАЖЕ ПОСТРОИТЬ САМУЮ НИЖНЮЮ ПАРУ ТУРБИНА-ШАХТА В САМОМ НАЧАЛЕ ИГРЫ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ДОСТУПА К ТЕХНОЛОГИИ УРОВНЯ 3.

ПРИМЕР: Синий игрок выполняет действие «Производство» и может разместить либо шахту, либо турбину. Он может разместить свою шахту в Брюксе (Brüx) на любом из черных участков. Он также может разместить свою шахту на участке с красной окантовкой и символом +1 уран, но за это придется заплатить 2 талера. Он может разместить ее на участке только с красной окантовкой, заплатив 2 талера, но данное действие не принесет ему никакой выгоды. Он может решить построить турбину в Гласхютте (Glashütte), но там доступны только красные участки, то есть Синему игроку придется заплатить 2 талера для размещения там турбины.



РАЗВИТИЕ

Данное действие позволяет вам получить дополнительные жетоны действий. Приобретите один жетон действия с рынка, уплатив указанное под ним количество талеров (от 0 до 2). Затем вы можете один раз заплатить дополнительно 2 талера, чтобы повторить данного действия, заплатив за второй жетон действия его полную стоимость. После покупки 1 или 2 жетонов, сдвиньте оставшиеся жетоны направо на освободившиеся ячейки на рынке и пополните рынок из стопки розыгрыша. Если стопка розыгрыша пуста, возьмите новые жетоны из одной из стопок, которые вы разместили рядом с игровым полем при подготовке к игре. Если стопка розыгрыша пуста, и вы не можете пополнить ее — срабатывает условие конца игры (см. стр. [20]).

Если жетон действия, который вы сыграли на этом ходу имеет символы скидки  / , уменьшите **общую** стоимость покупок на 1 или 2 талера, согласно указанному.

ПРИМЕР: У Бирюзового игрока есть 4 талера, и он выполняет действие «Развитие». Он очень хочет купить жетон, которые позволят ему выполнять действие «Производство» со скидкой в 1 рабочего. Жетон стоит 2 талера (фиолетовый). Бирюзовый игрок также хотел бы приобрести еще один жетон, поэтому ему придется заплатить 2 талера, чтобы получить эту возможность. Таким образом, у него остается 0 талеров, поэтому единственный доступный ему жетон – крайний правый (зеленый). Бирюзовый игрок предпочел бы купить самый левый жетон, стоимостью 1 талер (красный), и он мог бы купить его, если бы использовал свой жетон специального распоряжения для этого, или любой другой жетон с действием «Развитие» со скидкой.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ КОНТРАКТА

Это действие позволяет вам брать контракты. Возьмите один серебряный или один золотой контракт с рынка и разместите его на одну из **пустых** ячеек для контрактов на вашем планшете, затем получите соответствующую награду, указанную на этой ячейке контракта. Если на жетоне действий есть символ **x2**, получите указанную награду дважды.

	Получите 2 талера.
	Возьмите 1 рабочего из своего запаса.
	Добавьте 1 уран на одну из ваших шахт на игровом поле.
	Получите два жетона достижений.

Если у вас нет пустых ячеек для контрактов, вы не можете выполнить это действие. Вы не можете убирать или замещать контракты, уже размещенные на вашем планшете, и не можете хранить контракты в руке или в вашей игровой зоне (то есть для того, чтобы разместить его на вашем планшете игрока позднее).

После получения контракта, вскройте новый контракт из стопки розыгрыша того же цвета (серебряный или золотой) и заполните пустую ячейку на рынке. Если новых контрактов нужного цвета больше нет, возьмите вместо этого контракт из стопки другого цвета. Если обе стопки новых контрактов любого цвета пусты, оставьте ячейку на рынке пустой. Взятие последнего контракта из последней оставшейся стопки – еще одно условие для окончания игры (см. стр. [20]). Фиолетовые контракты нельзя взять с помощью действия «Заключение контракта». Вы можете считать их своими для целей выполнения их условий, но тот игрок, кто первым выполнит фиолетовый контракт, забирает его с бокового поля и тем самым сделает невозможным выполнение этого контракта другими игроками.

ПРИМЕР: Желтый игрок разыгрывает жетон действия, который позволяет ему выполнить действие «Заключение контракта». Он может выбирать между 2 серебряными и 2 золотыми контрактами, так как фиолетовые контракты не нельзя выбрать с помощью этого действия. Он решает взять контракт «У вас есть 2 лаборатории». После этого Желтый игрок должен разместить его на своем планшете. Он выбирает место с символом **+** для размещения контракта. Желтый игрок немедленно получает 1 уран, который может добавить на одну из своих шахт. Так как стопка серебряных контрактов пуста, на освободившуюся ячейку на рынке выкладывается золотой контракт.



Так как у Желтого игрока уже есть 2 построенные лаборатории, он может выполнить этот контракт и за это получить 3 ПО и 1 уран.

ПОДСКАЗКА: ВЫПОЛНЕНИЕ НЕКОТОРЫХ КОНТРАКТОВ – ОДИН ИЗ ДВУХ ОСНОВНЫХ СПОСОБОВ ПОЛУЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ.

ПОЛУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Когда вы получаете технологии в качестве награды (обычно после выполнения контрактов или электрификации лабораторий), вы обязаны немедленно разблокировать **одну** технологию или получить победные очки в количестве, равном уровню полученной награды.

Чтобы разблокировать технологию, выберите одну из них, такого же уровня или уровня ниже полученной награды и сдвиньте её жетон направо на соответствующей ячейке на вашем планшете эксперимента.

Есть три типа технологий:

	Немедленные способности [синие]	Вы обязаны либо немедленно полностью выполнить указанный эффект в тот момент, когда вы разблокируете технологию или потерять возможность сделать это; розыгрыш эффекта не может быть отложен на потом. Этот эффект имеет однократное использование и поэтому жетоны этих технологий переворачиваются сразу после использования.
	Постоянные способности [коричневые]	Постоянные способности имеют условия для срабатывания, указанные слева, и награду или модификатор действия в скобках, указанные справа. С момента получения данной технологии, каждый раз при выполнении условия, вы получаете награду или применяете модификатор к соответствующему действию.
	Финальные цели [фиолетовые]	Будучи разблокированной, ваша 8-я технология принесет победные очки, которые начисляются в конце игры в том случае, если вы выполните необходимые условия.

(См. «Приложение» с полным списком технологий.)

Разблокирование всех 8-ми ваших технологий – одно из условий конца игры (см. стр. [20]).



ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ

Это действие позволяет вам снабжать электроэнергией строения, что приносит вам награды сразу и ПО в конце игры. Когда вы выбираете действие «Электрификация», выполните следующие шаги:

1. Выберите одну электростанцию на игровом поле (в Ризе (Riesa), Циттау (Zittau), Гласхютте (Glashütte), Гримма (Grimma) или Плауэне (Plauen)).
2. Перевезите уголь и/или уран из любого количества мест по завершённым железнодорожным путям к выбранной электростанции. Вы можете использовать любые завершённые железнодорожные пути, не только ваши собственные.
 - A. Для угля: сначала импортируйте любое количество из любой/из обеих зон добычи угля, потом перевезите его на электростанцию.
 - B. Для урана: перевезите уран в разрешенном количестве из связанных шахт до электростанции.
3. Определите объем произведенной электроэнергии.
4. Выберите городское строение в сети (ваше или нейтральное) с требованием к электроэнергии, равным или меньшим, чем объем произведенной электроэнергии.
5. Получите жетоны достижений в количестве, равном требованию электроэнергии строения и любые награды, указанные на нем.
6. Переверните строение на сторону «Электрифицировано».

Для транспортировки угля, сначала его необходимо импортировать. Вы можете импортировать уголь только в том случае, если выбранная электростанция входит в сеть с одной или с обеими зонами добычи угля и связана с ними завершёнными железнодорожными путями (вы не обязаны владеть какими-то

из этих железнодорожных путей) и магистральными железными дорогами. Ограничений на количество угля, который вы можете импортировать, нет, и вы можете импортировать уголь из любых зон добычи угля в сети одновременно, до тех пор, пока они входят в сеть с выбранной электростанцией.



За каждый импортированный уголь, заплатите стоимость, указанную на вагоне импорта угля в выбранной зоне добычи угля, перевернув жетон импорта на сторону «2 талера», или, если жетонов с стороной «1 талер» вверх больше нет, удалите его из игры, таким образом откроется вагон со стоимостью «3 талера», напечатанный на игровом поле. Запасы угля никогда не могут быть исчерпаны, но стоимость угля всегда поднимается максимум до 3 талеров по мере импорта. Если вы используете жетон специального распоряжения и/или скидку , по эффекту турбины (на планшете игрока), вы можете применить снижение стоимости к общей сумме, затраченной на импорт угля (а не к стоимости импорта каждой единицы угля по отдельности). Как только уголь импортирован, он немедленно доступен для использования на электростанции, входящей в сеть.

Для транспортировки и использования урана, **выбранная электростанция должна иметь Нуклеум** и каждая из ваших выбранных шахт должна находиться в сети с выбранной электростанцией, соединенная с ней завершенными путями (вы не обязаны владеть этими железнодорожными путями). Количество урана, которое вы можете транспортировать, зависит от общего количества турбин (вне зависимости от того, какому игроку они принадлежат).

Вы можете перевезти **один уран по умолчанию** плюс **один дополнительный уран за каждую имеющуюся турбину** (обратите внимание, что технология B2/C2 позволяет вам перевезти 1 дополнительный уран – подробнее см. в «Приложении»). Если турбина, которую вы используете, принадлежит другому игроку, вы обязаны заплатить 1 талер этому игроку (вы можете использовать скидку  согласно жетону специального распоряжения, что дает возможность игнорировать необходимость заплатить первый талер другому игроку (если вы не использовали этот жетон для импорта угля – в этом случае этот игрок получит свои талеры из общего запаса).

Перевезенный уран считается потраченным и отправляется в общий запас.

ПРИМЕР: Бирюзовый игрок может перевезти уран на электростанцию в Циттай (Zittau) даже несмотря на то, что 2 из тех железнодорожных путей, что он использует, принадлежат другим игрокам. Бирюзовый игрок может перевезти только 1 уран в Циттай (Zittau), так как нет построенных турбин, но электростанция с Нуклеумом может обработать 1 уран по умолчанию.



Вы можете пропустить шаг транспортировки (и импортирования) угля и урана, если вы можете произвести достаточно электроэнергии другим путем (см. ниже).

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

- 1 единица электроэнергии за 1 транспортированный уголь,
- 2 единицы электроэнергии за 1 транспортированный уран (но помните, что вы ограничены в количестве урана, который вы можете использовать на электростанции),
- любая дополнительная электроэнергия, изображенная на использованном жетоне действий,
- любая электроэнергия, произведенная построенными вами турбинами, и
- любая электроэнергия, полученная согласно вашим активным технологиям.

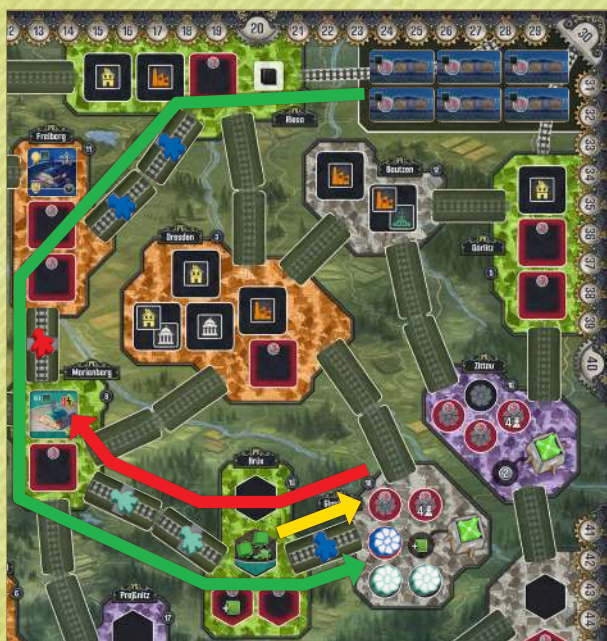
Выберите ровно одно городское строение, **ваше или нейтральное** (это строение не обязательно должно находиться в вашей сети), которое лежит стороной «Не электрифицировано» вверх, и которое соединено с выбранной электростанцией завершенными железнодорожными путями (вы не обязаны владеть этими железнодорожными путями). Выбранное строение **должно** иметь требование к , **равное или ниже** количества произведенной электроэнергии. Затем получите:

- жетоны достижений в количестве, равном требованиям к электроэнергии этого строения (любая лишняя электроэнергия сгорает), и
- напечатанные на жетоне награды (талеры, рабочих, продвижение по шкалам дохода, получение технологий) и,
- наконец, переверните жетон стороной «Электрифицировано» вверх (с зажженной лампочкой в верхнем левом углу).

ПРИМЕЧАНИЕ: ПО, указанные на стороне жетона «Электрифицировано», начисляются только **в конце игры**, а электрифицированные строения в Праге (Praga) приносят ПО в двойном размере.

ПОДСКАЗКА: НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ ВЫКЛАДЫВАЮТСЯ НЕЙТРАЛЬНЫЕ СТРОЕНИЯ; ИХ ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ В НАЧАЛЕ ИГРЫ МОЖЕТ ПОДТОЛКНУТЬ ВАШУ ЭКОНОМИКУ И СДЕЛАТЬ ВАШЕ ПЕРВОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ «ПЕРЕЗАРЯДКА» (СМ. СТР. [17]) БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫМ.

ПРИМЕР: Бирюзовый игрок выполняет действие «Электрификация». У него есть лаборатория в Мариенберге (Marienberg), которая требует 9 единиц электроэнергии. Так как Бирюзовый игрок уже построил свои 3-ю и 4-ю турбины, у него есть 3 дополнительные единицы электроэнергии. Бирюзовый игрок решает, что он воспользуется электростанцией в Гласхютте (Glashütte). Он перевозит 2 урана из своей шахты в Брюкке (Brück) по железнодорожному пути Синего игрока (желтая стрелка). Так как в Гласхютте (Glashütte) есть Нуклеум, эта электростанция может обрабатывать уран. Благодаря наличию 2 турбин Бирюзовый игрок может переработать транспортированный уран и получить 4 единицы электроэнергии. Теперь ему не хватает 2 единиц электроэнергии. К счастью, Гласхютте (Glashütte) соединен посредством различных железнодорожных путей и магистральных путей с Ризой (Riesa) и ее зоной добычи угля, поэтому Бирюзовый игрок может импортировать 2 угля, заплатив 2 талера и переведя 2 жетона вазонов импорта угля, для того, чтобы выработать оставшиеся 2 единицы электроэнергии (зеленая стрелка). Теперь все 9 единиц электроэнергии транспортируются в Мариенберг (Marienberg), что позволяет Бирюзовому игроку электрифицировать строение (красная стрелка). Он получает 9 жетонов достижений, технологию уровня 3 по своему выбору и превращает жетон строения на сторону Электрифицировано».



	Переместите маркер дохода рабочих на 1.
	Переместите маркер дохода ПО на 1.
	Получите 1 жетон достижений.
	Переместите любой маркер дохода на 1.
	Заплатите 1 талер для продвижения любого маркера дохода на 1.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Перезарядка позволяет вам получить доход, разместить маркер вехи (потенциально запустив начисление очков в День Короля) и забрать все жетоны действий, находящиеся сверху планшета игрока. Когда вы выбираете действие «Перезарядка», вы обязаны выполнить, по порядку, каждый из следующих шагов:

1. Получите талеры, рабочих и ПО согласно шкалам дохода.
2. Разместите маркер вех на шкалу вех.
 - A. Получите награды, если они предусмотрены.
 - B. Если ячейка для вехи оказывается пустой, выполните начисление очков в День Короля (см. стр. [19]).
3. Сбросьте все собранные вами жетоны достижений.
4. Заберите все жетоны действий, находящиеся сверху вашего планшета.

ДЕЙСТВИЯ СУБСИДИЙ

Другие небольшие действия, которые можно найти на жетонах действий, но которые не могут быть выполнены с помощью жетона специального распоряжения:

	Получите 2 талера ИЛИ 1 рабочего.
	Переместите маркер дохода талеров на 1.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

Количество получаемого дохода (талеров, рабочих и/или ПО) равно наивысшему значению, находящемуся одновременно **слева от маркера на соответствующей шкале дохода и под жетоном действий, расположенному в ячейке над планшетом.** Обратите внимание, что доход с верхних ячеек двух шкал (талеров и рабочих) также будет приносить вам ПО по мере вашего продвижения по ним.

ПРИМЕР: сверху вниз, Синий игрок получает 10 талеров и 1 ПО (из-за жетона действий), 4 рабочих и 2 ПО, и 0 ПО согласно соответствующим шкалам дохода.



В конце игры вы получите дополнительные ПО за достижение последних трех ячеек каждой шкалы дохода. Эти ПО указаны ниже шкал дохода и во время получения дохода не начисляются.

ПОДСКАЗКА: ХОТЯ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ МНОГО НАГРАД СО ШКАЛ ДОХОДА ВО ВРЕМЯ ДЕЙСТВИЯ «ПЕРЕЗАГРУЗКА», КОНЦЕНТРИРОВАНИЕ НА ОДНОЙ ИЛИ ДВУХ ИЗ НИХ ПОВЫШАЕТ ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПО В КОНЦЕ ИГРЫ.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНА ВЕХИ

Данное действие позволяет вам размещать маркеры вех на ячейках достижений для финального подсчета очков и иногда размещать новый Нуклеум на игровом поле.

На левой стороне бокового поля расположена шкала вех, которая состоит из ячеек для достижений, повышающихся в ценности по мере вашего продвижения вверх по шкале. Эти ячейки для достижений сгруппированы в 6 различных уровней (1-2, 3-6, 7-9, 10-14, 16-26 и 28-40 разного цвета и с разными множителями) слева и 4 сегментами вех (1-6, 7-12, 13-22, 24-40, отделенных друг от друга) справа. При размещении одного из ваших маркеров вех на шкале вех вы можете выставить **только один** маркер в каждом **уровне**, но разные игроки могут выставлять свои маркеры вех на одном уровне, даже на одних и тех же ячейках.



1 УРОВНИ 2 СЕГМЕНТЫ 3 ЯЧЕЙКА 0

Для размещения маркеров вех на шкале вех, сделайте следующее:

1. Определите общую ценность имеющихся у вас жетонов достижений.
2. Выберите ячейку для достижений на шкале со значением, **равным или ниже**, чем общая ценность жетонов достижений. Поставьте свой маркер на эту ячейку, но помните, что на каждом уровне у одного игрока может быть **только 1 маркер**.
 - A. Если у вас уже есть маркеры вех на каждом уровне на ячейках со значением равным или ниже общей ценности имеющихся у вас жетонов достижений (или общая ценность равна нулю), то вы обязаны разместить свой маркер на ячейке для достижений «0» и получить вспомогательный бонус. Вы можете и добровольно решить поставить свой маркер на ячейку «0».
3. Если выставляете свой маркер на **сегмент** вех, где все еще находится Нуклеум, разместите его на электростанцию на игровом поле, где еще нет Нуклеума, и получите указанную награду +
4. Если вы размещаете ваш маркер на самом верхнем сегменте, получите технологию уровня 3.
5. Если вы размещаете ваш маркер вех на самой верхней ячейке для достижений (40 жетонов достижений), немедленно получите 9 ПО.

Ваши первые три маркера вех вы получаете с ячеек для вех, расположенных в нижней части бокового поля, слева направо.

Как только вы выставили эти три маркера, вы будете брать дополнительные маркеры вех из тех трех маркеров вех,

которые были размещены рядом с боковым полем во время подготовки. Размещенные маркеры вех остаются на шкале вех на протяжении всей игры. Если у вас не осталось маркеров вех при выполнении действия «Перезарядка», используйте подходящую замену.

Ячейка для достижений «0» не входит в какой-либо уровень или сегмент вех на шкале вех. Когда вы размещаете маркер вех на этой ячейке, вы получаете вспомогательный бонус в виде 2 талеров и 1 рабочего. За каждый ваш маркер на ячейке достижений «0», вы потеряете 3 ПО в конце игры.

ПРИМЕР: Бирюзовый игрок выполняет действие «Перезагрузка» с 17 жетонами достижений. Несмотря на то, что у него достаточно жетонов для размещения маркера вех на уровнях с множителями «x4» и «x5», у него уже есть по одному маркеру в каждом из этих уровней, поэтому он не может выложить туда еще один. Таким образом, Бирюзовому игроку придется выложить свой маркер вех в один из более низких уровней. Он решает выложить маркер на ячейку «9», поэтому у него будет множитель «x3» для маркера вех «Получите ПО за каждый город (включая Прагу (Praga)), в котором у вас есть электрифицированное строение». Кроме того, так как в этом сегменте все еще находится Нуклеум, Бирюзовый игрок размещает его на электростанции по своему выбору.



2. Игрок, чей жетон вехи находится на втором месте по шкале вех, получает 2 ПО. В случае ничьей, все игроки, участвующие в ней, получают одинаковое количество ПО. Очки за второе место начисляются даже в том случае, если за первое место соперничали несколько игроков.

3. Ситуация, когда один и тот же игрок получает ПО за первое и второе место, возможна (что принесет ему 8 ПО). Маркеры вех на ячейке для достижений «0» не учитываются при начислении очков в День Короля.

Освобождение третьей (последней) ячейки для вех является одним из условий конца игры (см.стр. [20]).

ПРИМЕР: Красный игрок разместил свой второй маркер вех на ячейке «22», что вызвало начисление очков в День Короля. Так как оба игрока, Бирюзовый и Красный, претендуют на первое место, оба получают 6 ПО. Второй по уровню расположения маркер вех также принадлежит Бирюзовому игроку, что означает, что он получает еще 2 ПО. Таким образом, за данное начисление очков в День Короля Бирюзовый игрок получает 8 ПО, Красный игрок – 6 ПО, а Желтый – 0 ПО.



НАЧИСЛЕНИЕ ПО В ДЕНЬ КОРОЛЯ

Каждый раз, когда из любой ячейки вех уходит последний маркер (то есть, вы – последний игрок, выполняющий действие «Перезарядка» первый, второй или третий раз), выполните **начисление очков в День Короля** (помните, что эти маркеры разбираются по порядку, сначала из первой ячейки, потом из второй и т. д.):

1. Игрок, чей маркер вехи находится на шкале вех выше всех, получает 6 ПО. В случае ничьей за первое место, все игроки, участвующие в ней, получают одинаковое количество ПО.

СБРОС ЖЕТОНОВ ДОСТИЖЕНИЙ

Сбросьте **все** собранные вами жетоны достижений, даже если вы разместили свой маркер вех на ячейке ниже, чем можно было бы его разместить за количество жетонов достижений.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ

Заберите **все жетоны**, находящиеся в ячейках над вашим планшетом игрока (не с игрового поля) и верните их лицевой стороной вверх в ваш запас жетонов. Эти жетоны действий снова доступны для использования.

ПОДСКАЗКА: НЕ БОЙТЕСЬ ВЫПОЛНЯТЬ ДЕЙСТВИЕ «ПЕРЕЗАРЯДКА» ПРИ НУЛЕВОМ КОЛИЧЕСТВЕ ЖЕТОНОВ ДОСТИЖЕНИЙ; ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАБОЧИЙ И ДАЖЕ НЕБОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ТАЛЕРОВ МОЖЕТ СИЛЬНО ПОМОЧЬ ВАМ, ОСОБЕННО В НАЧАЛЕ ИГРЫ.

УСЛОВИЯ КОНЦА ИГРЫ И КОНЕЦ ИГРЫ

Игра подходит к концу, когда выполняются **два (три в игре на 2 игроков)** из следующих пяти условий:

- Стопка розыгрыша жетонов действий пуста.
- Обе стопки розыгрыша золотых и серебряных контрактов пусты.
- Все игроки выполнили действие «Перезарядка» как минимум 3 раза (в ячейках для вех нет больше маркеров вех).
- Хотя бы один игрок разблокировал все 8 своих технологий.
- Хотя бы один игрок набрал 70 ПО.

ПРИМЕЧАНИЕ: последние два условия могут быть выполнены только одним игроком.

Как только выполняется одно из условий конца игры, игрок, выполнивший это условие (обычно активный игрок), перемещает самый левый маркер условий конца игры с соответствующей области на боковом поле на соответствующую ячейку выполненного условия и получает 3 ПО (как указано на открывшейся ячейке).



Когда запущен конец игры, продолжайте выполнять ходы до тех пор, пока каждый игрок не сделает равное количество ходов (до тех пор, пока последний игрок в порядке хода игроков не сделает свой ход), затем каждый игрок делает **еще по одному ходу**. Возможны ситуации, когда еще несколько условий конца игры будет выполнены в эти ходы,

и ПО за них начисляются как обычно. Это никаким образом дополнительно не влияет на конец игры.

После завершения ходов переходите к финальному начислению очков.

ФИНАЛЬНОЕ НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Если у игрока все еще есть один или более жетонов достижений на руках, он **может** разместить маркер вех на шкале вех, как описано на действии «Перезагрузка», но данное действие **не дает каких-либо эффектов** (начисление очков в День Короля, размещение Нуклеума, получение технологий и т. д.) **или получения дохода**. Ограничение по количеству маркеров вех игрока на каждом уровне все еще должно соблюдаться.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ВЕХИ

За каждый ваш маркер вех на шкале вех получите 1 ПО за каждое выполнение вами условия, указанного на соответствующем сегменте вех, умноженное на множитель уровня, на котором этот маркер находится. За каждый из ваших маркеров вех на ячейке для достижений «0» потеряйте 3 ПО.

ПРИМЕР: Синий игрок получает 4 ПО за каждое второе построенное им городское строение, а Желтый игрок — 7 ПО за каждое второе построенное им городское строение.

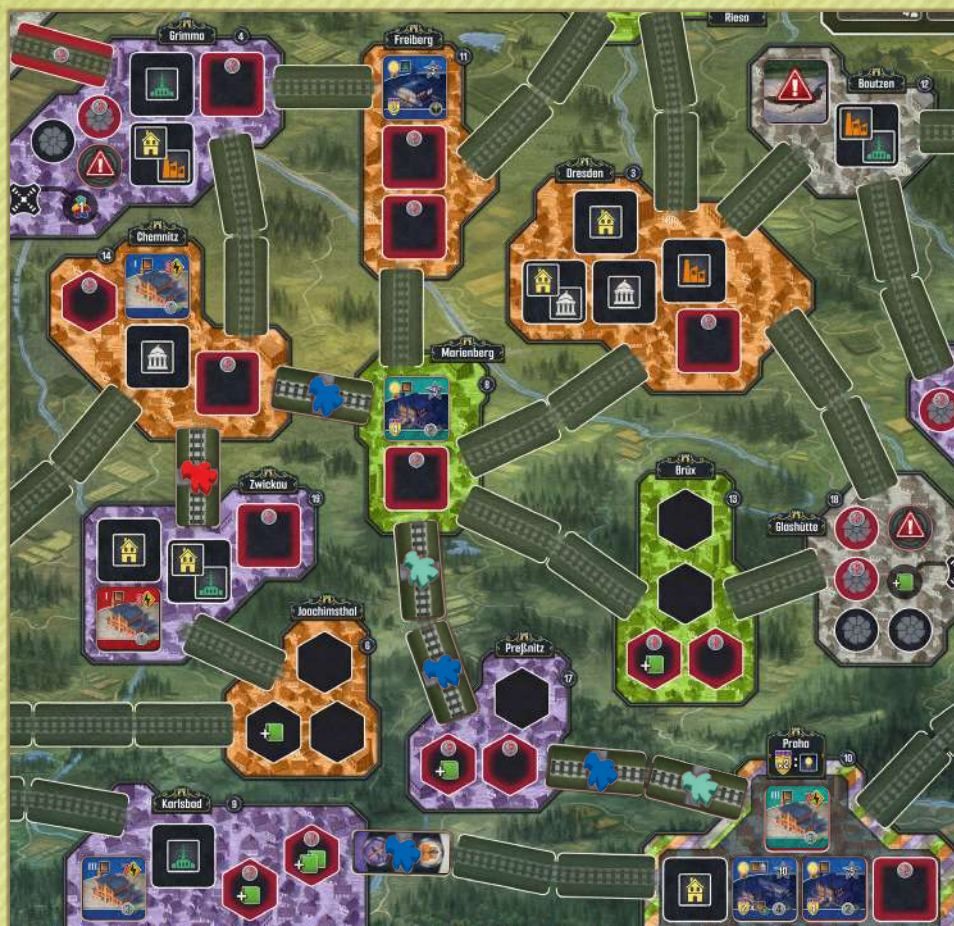


ПОЛУЧЕНИЕ ПО ЗА ФИНАЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Если вы разблокировали вашу 8 технологию, получите соответствующее количество ПО. Подробнее см. в «Приложении».



ПРИМЕР: Синий игрок получает 2 ПО за свою электрифицированную лабораторию в Фрайберге (Freiberg), 8 ПО за электрифицированный завод в Праге (Praha), и 20 ПО за электрифицированное административное строение (5 заводов по 4 ПО каждый). Обратите внимание, что Синий игрок учитывает жетоны строений Бирюзового игрока, включая неэлектрифицированные, но не учитывает жетоны строений Красного игрока, так как они не связаны с Прагой (Praha) завершенными путями, которые **принадлежат Синему игроку**. Синий игрок не получает очки за свой собственный неперевернутый завод в Карлсбаде (Karlsbad), потому что, хотя он и находится в его сети, он не соединен завершенными путями с административными строениями в Праге (Praha).



ПОЛУЧЕНИЕ ПО ЗА ОСТАВШИЕСЯ РЕСУРСЫ

Получите по 1 ПО за каждые 2 урана в ваших шахтах, за каждые 2 рабочих в вашем личном запасе, и за каждые 5 талеров в вашей игровой зоне. Перед получением ПО за оставшиеся ресурсы вы можете обменять уран на рабочих, а рабочих — на талеры, если считаете это необходимым.

ЭЛЕКТРИФИЦИРОВАННЫЕ СТРОЕНИЯ

За каждое ваше электрифицированное строение получите указанное на нем количество ПО. Электрифицированные строения в Праге (Praha) дают **удвоенное количество ПО**.

Большинство строений дают фиксированное число ПО. Административные строения , однако, имеют условия для начисления ПО, связанные с типом строения (резиденция, завод или лаборатория): за каждое электрифицированное административное строение, получите указанное количество ПО за **все строения данного типа**, включая само административное строение, и за все строения, принадлежащие другим игрокам, вне зависимости, электрифицированы они или нет, если они находятся **в той же сети**, что и само административное строение, за которое вы подсчитываете очки.

ПОЛУЧЕНИЕ ПО ЗА НАГРАДЫ ШКАЛЫ ДОХОДА

Получите 3/6/10 ПО за каждую из ваших шкал дохода, на которой маркер находится на одной из последних трех ячеек (как указано под ними).

ПРИМЕР: в этом случае Синий игрок получает 3 ПО за шкалу дохода талеров и 10 ПО за шкалу дохода рабочих, всего 13 ПО.



Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем. В случае ничьей, все, участвующие в ней игроки, становятся победителями.

ПРИЛОЖЕНИЕ

- Прага (Praha) не считается городом какого-либо цвета для выполнения целей контрактов.
- Городские строения с 2 символами считаются для целей контрактов/вех, требующих любой из этих символов, но считается на как 1 городское строение для контрактов, на которых нет требования к символам.
- Контракты указывают минимальные требования; если у вас больше указанного, вы все равно можете выполнить этот контракт.

НАЧАЛЬНЫЕ КОНТРАКТЫ

	(C01) У вас есть 2 городских строения, шахты и/или турбины в зеленых городах. Получите 2 ПО, 2 талера и технологию уровня 1.
	(C02) У вас есть 2 городских строения, шахты и/или турбины в фиолетовых городах. Получите технологию уровня 1.
	(C03) У вас есть 2 городских строения, шахты и/или турбины в белых городах. Получите технологию уровня 1.
	(C04) У вас есть 2 городских строения, шахты и/или турбины в оранжевых городах. Получите технологию уровня 1.

СЕРЕБРЯНЫЕ КОНТРАКТЫ

	(C05) У вас есть 2 лаборатории (городские строения) на игровом поле (электрифицированные или нет). Получите 3 ПО и добавьте куб урана на одну из ваших шахт (или получите работника).
	(C06) У вас есть 8 жетонов действий (доступных или находящихся на верху вашего планшета игрока). Жетоны железной дороги не считаются. Получите 1 рабочего и технологию уровня 1.
	(C07) У вас есть 6 жетонов достижений. Получите 4 ПО.
	(C08) У вас есть 5 жетонов железных дорог. Получите 2 ПО и технологию уровня 1.
	(C09) У вас 2 турбины на игровом поле. Получите 2 ПО и 1 рабочего.
	(C10) У вас есть 2 электрифицированных городских строения. Получите 2 ПО и 2 талера.
	(C11) У вас есть 2 резиденции (городские строения) на игровом поле (электрифицированные или нет). Получите технологию уровня 1.
	(C12) У вас есть 2 завода (городские строения) на игровом поле (электрифицированные или нет). Получите 2 ПО и технологию уровня 1.
	(C13) У вас есть 1 городское строение в Праге (Praha) (электрифицированное или нет). Получите технологию уровня 1.
	(C14) У вас есть 4 города в одной сети. Получите 3 ПО и технологию уровня 1.
	(C15) У вас есть административное строение на игровом поле (электрифицированное или нет). Получите технологию уровня 1, и 2 продвижения по шкале дохода ПО.

	(C16) У вас есть по 1 городскому строению (электрифицированному или нет) в 2 городах разного цвета, не считая Праги (Praha). Получите 3 ПО и 2 талера.
	(C17) У вас есть 2 шахты на игровом поле. Получите 2 ПО и 2 талера.

ЗОЛОТЫЕ КОНТРАКТЫ

	(C18) У вас есть 5 городских строений, шахт и/или турбин в оранжевых городах. Получите 6 ПО и технологию уровня 2.
	(C19) У вас есть 5 городских строений, шахт и/или турбин в зеленых городах. Получите 6 ОП, 2 рабочих и технологию уровня 2.
	(C20) У вас есть 5 городских строений, шахт и/или турбин. Получите 6 ПО и технологию уровня 2.
	(C21) У вас есть 5 городских строений, шахт и/или турбин в белых городах. Получите 6 ПО и технологию уровня 2.
	(C22) У вас есть хотя бы 1 городское строение (электрифицированное или нет) в 3 городах разного цвета, не считая Праги (Praha). Получите 6 ПО.
	(C23) У вас есть 4 электрифицированных городских строения. Получите 6 ПО и 3 талера.
	(C24) У вас есть электрифицированное городское строение в Праге (Praha). Получите 4 талера и технологию уровня 2.
	(C25) У вас есть 7 жетонов железных дорог. Получите 6 ПО и технологию уровня 2.
	(C26) У вас есть 11 жетонов действий (доступных или находящихся на верху вашего планшета игрока). Жетоны железной дороги не считаются. Получите 5 ОП, 2 рабочих и технологию уровня 2.

	(C27) У вас есть 13 жетонов достижений. Получите 8 ОП.
	(C28) У вас есть 3 резиденции (городские строения) на игровом поле (электрифицированные или нет). Получите 3 ПО и технологию уровня 2.
	(C29) У вас есть 3 завода (городские строения) на игровом поле (электрифицированные или нет). Получите 5 ПО и технологию уровня 2.
	(C30) У вас есть 3 лаборатории (городские строения) на игровом поле (электрифицированные или нет). Получите 5 ПО и добавьте 2 куба урана на свои шахты на игровом поле (или получите по 1 рабочему вместо каждого).
	(C31) У вас есть 2 административных городских строения (электрифицированных или нет). Получите технологию уровня 2 и 2 продвижения по шкале дохода ПО.
	(C32) У вас есть 3 турбины на игровом поле. Получите 5 ПО и 2 рабочих.
	(C33) У вас есть 3 шахты на игровом поле. Получите 6 ПО и 4 талера.
	(C34) У вас есть 7 городов в одной сети. Получите 6 ПО и технологию уровня 2.
	(C35) У вас есть 5 выполненных контрактов. Получите 2 ПО и технологию уровня 2.

ФИОЛЕТОВЫЕ КОНТРАКТЫ

	(C36) У вас есть 4 турбины на игровом поле. Получите 6 ПО и технологию уровня 3.
	(C37) У вас есть 17 жетонов достижений. Получите 4 ПО и технологию уровня 3.

	(C38) У вас есть 3 административных строения на игровом поле (электрифицированных или нет). Получите 6 ПО и технологию уровня 3.
	(C39) У вас есть 4 шахты на игровом поле. Получите 6 ПО и технологию уровня 3.
	(C40) У вас есть 8 кубов урана на игровом поле. Получите 6 ПО и технологию уровня 3.
	(C41) У вас есть 6 городских строений, шахт и/или турбин в фиолетовых городах. Получите 7 ПО и технологию уровня 3.
	(C42) У вас есть 6 городских строений, шахт и/или турбин в оранжевых городах. Получите 7 ПО и технологию уровня 3.
	(C43) У вас есть 6 городских строений, шахт и/или турбин в зеленых городах. Получите 10 ПО и технологию уровня 3.
	(C44) У вас есть 6 городских строений, шахт и/или турбин в белых городах. Получите 7 ПО и технологию уровня 3.
	(C45) У вас есть 4 завода на игровом поле (электрифицированных или нет). Получите 5 ПО и технологию уровня 3.
	(C46) У вас есть 4 лаборатории на игровом поле (электрифицированных или нет). Получите 7 ПО и технологию уровня 3.
	(C47) У вас есть 4 резиденции (городские строения) на игровом поле (электрифицированные или нет). Получите 6 ПО и технологию уровня 3.
	(C48) У вас есть 6 электрифицированных городских строений. Получите 12 ПО.
	(C49) У вас есть 8 выполненных контрактов. Получите 12 ПО.
	(C50) У вас есть 9 жетонов железных дорог. Получите 12 ПО.

ЖЕТОНЫ ВЕХ	
	Получите ПО за каждый ваш второй жетон городского строения (электрифицированного или нет) на игровом поле.
	Получите ПО за каждую вашу резиденцию (городское строение) на игровом поле (электрифицированную или нет).
	Получите ПО за каждый ваш завод (городское строение) на игровом поле (электрифицированный или нет).
	Получите ПО за каждую вашу лабораторию (городское строение) на игровом поле (электрифицированную или нет).
	Получите ПО за каждую вашу шахту на игровом поле.
	Получите ПО за каждую вашу турбину на игровом поле.
	Получите ПО за каждый второй ваш жетон железной дороги.
	Получите ПО за каждый город (включая Прагу (Praha), в котором у вас есть электрифицированные городские строения).

ТЕХНОЛОГИИ

УРОВЕНЬ	ТЕХНОЛОГИЯ	ЭФФЕКТ	НАХОДИТСЯ НА
1		(A1) После размещения шахты или турбины, получите 1 куб урана.	Эксперимент А
1		(A2, C1) Когда вы электрифицируете городское строение, получите 1 талер.	Эксперименты А и С
1		(D2) Когда вы получаете контракт, получите 1 жетон достижений.	Эксперимент D
1		(A3, C3) Немедленно выполните действие «Строительство» с дополнительной скидкой в 2 талера.	Эксперименты А и С
1		(B3, D3) Немедленно выполните действие «Производство», игнорируя требования сети (то есть, постройте турбину или шахту в любом месте за полную стоимость).	Эксперименты В и D
1		(B2, C2) Когда вы выполняете действие «Электрификация» у вас есть дополнительная «виртуальная» турбина в каждой электростанции. Таким образом, в электростанции, где есть Нуклеум, вы можете использовать один дополнительный уран.	Эксперименты В и С
1		(B1, D1) Когда вы размещаете жетон железной дороги, получите 1 жетон достижений.	Эксперименты В и D
2		(A6, C6) Немедленно выполните действие «Электрификация», при этом вы производите 4 дополнительные единицы электроэнергии..	Эксперименты А и С
2		(A4, C4) Когда вы электрифицируете городское строение, либо получите 1 рабочего, либо возьмите жетон действий с рынка с дополнительной скидкой в 2 талера.	Эксперименты А и С
2		(B5, D4) Когда вы размещаете жетон железной дороги, получите 2 талера.	Эксперименты В и D
2		(B4) Когда вы получаете контракт, также получите награду за одну другую ячейку для контракта (вне зависимости от того, занята ли эта дополнительная ячейка или нет). Если на использованном жетоне действий есть символ  , вторая награда не удваивается.	Эксперимент В
2		(A5) Немедленно получите 3 рабочих и 3 талера.	Эксперимент А
2		(C5, D5) Немедленно приобретите жетон действий с рынка с дополнительной скидкой в 2 талера, после чего вы можете выполнить действие «Размещение жетона железной дороги», используя только что взятый жетон.	Эксперименты С и D

2		(B6, D6) Немедленно получите 8 жетонов достижений.	Эксперименты В и D
3		(A7) Ваши действия «Строительство» имеет скидку в 2 талера и игнорируют любые требования сети (вы можете строить в любом месте).	Эксперимент А
3		(A8) У вас есть хотя бы по 1 городскому строению, шахте или турбине в 5/7/9 разных городах. Получите 4/10/21 ПО в конце игры.	Эксперимент А
3		(B7) Получите 2 специальных жетона действий.	Эксперимент В
3		(B8) У вас есть 1/2/3 маркера на ячейке «10 достижений» или выше на шкале вех (то есть, в красном, фиолетовом или синем уровне. Получите 4/10/21 ПО в конце игры.	Эксперимент В
3		(C7) Во время действия «Электрификация» вы можете транспортировать уголь, уран и электроэнергию, игнорируя ограничения сети. Таким образом, вы можете использовать любую электростанцию И электрифицировать строения, не связанные с ней. Это также означает, что вы можете использовать уголь и ваш уран, которые не связаны с указанной электростанцией.	Эксперимент С
3		(C8) У вас есть 4/6/8 электрифицированных городских строений. Получите 4/10/21 ПО в конце игры.	Эксперимент С
3		(D7) Ваши жетоны железных дорог считаются джокерами с обеих сторон (для всех целей, включая те случаи, когда другие игроки прикладывают свои жетоны к вашим). Во время ходов, когда вы размещаете жетон железной дороги, вам разрешено выполнить контракт (так, как будто вы размещаете жетон на вашем игровом планшете).	Эксперимент D
3		(D8) У вас есть 6/8/10 жетонов железных дорог. Получите 4/10/21 ПО в конце игры.	Эксперимент D

ЭФФЕКТЫ ТУРБИН

	Когда вы выполняете действие «Электрификация», заплатите на один талер меньше при импорте одного или более угля.
	Когда вы выполняете действие «Электрификация», произведите 2 дополнительные единицы электроэнергии.
	Когда вы выполняете действие «Электрификация», произведите 1 дополнительную единицу электроэнергии.

	Эксперимент А – вторая турбина: каждый раз, когда вы выполняете действие «Электрификация», заплатите на 2 талера меньше при импорте одного или более угля. (Данная скидка суммируется со скидкой от вашей самой верхней турбины.)
	Эксперимент В – вторая турбина: после того, как вы выполнили действие «Электрификация», получите 2 дополнительных жетона достижений.
	Эксперимент С – вторая турбина: каждый уран производит 3 единицы электроэнергии вместо 2.
	Эксперимент D – вторая турбина: после того, как вы выполнили действие «Электрификация», получите 1 рабочего.

СОЗДАТЕЛИ

Дизайн игры: Дэвид Турци и Симоне Лучиани

Дизайн режима для одного игрока: Дэвид Турци

Разработка игры: Андрей Новац, Мацей Гурковски,
Михал Цесликровский, Кацпер Фридрикевич

Разработка режима для одного игрока: Гэри Перрин, Чак Кейс,
Дэвид Дигби, Мауро Гибертони, Кацпер Фридрикевич

Иллюстрации: Андреас Репш, Петр Соколовский

Графический дизайн и верстка: Збигнев Умгельтер,
Андреас Репш, Зуза Колаковска, Павел Низёлек

Правила: Дэвид Турци

Верстка правил: Павел Низёлек, Зуза Колаковска, Збигнев Умгельтер

Корректурa: Роберт и Эмануэла Пратт

Board&Dice выражает благодарность за бесценное игровое тестирование,
советы и отзывы:

Франк де Йонг, Джейс Равенсбург, Томмазо Баттиста, Габриэле Аусиелло, Хендри Адрианс, Даниэле Тасчини, Норали Любберс, Дэвид Дигби, Гэри Перрин, Чак Кейс, Вайолет Тиман, Мауро Гибертони, Блажей Кубацки, Симоне Коломбо, Саманта Милани, Люк Рейнстик, Даниэле Радаверо, Идо Трайни, Клаудио Чиккале, Паоло Приоретти, Андреа Джулиани, Бижан Мехдинежад, Риккардо Фабрис, Тамаш Рабель, Ивона Яворовска, Клаудина Миколайчик, Пшемислав Капица, Лукаш Стадник, Даниэль "Gun3R" Соболевски, Якуб Кисала, Павел "Wprrxis" Гайда, Дэйв Хензе, Анита Соколовска, Анета Берначяк, Дамиан "Эрефор" Адамчак, Юрий Иванов, Милош Муравски, Адам "Самсон" Каминьски, Марта Шпадерска, Даниэль Дюбель, Ханс Бруннстрём, Йеспер Молин, Афина и Йохан, Чарльз Адамс, Джефф Гейдж, Стив Фладда, Ян Скорнович, Ариэль "Ардель" Ковальски, Михал Мазурек, Аня Оксанен, Мария Юзвик, Павел Яблочинский, Патрик Олберт, Эмиль Пахольчик, Джереми Нордмо, Кшиштоф Капеланчик, Якуб Панчик, Виктория Матия, Ярослав Павличик, Малгося Штокфиц, Кшиштоф Вуйцкевич, Ян Миколайчак, Иоанна Шопиньска, Конрад Новицкий, Ян Фридерик Валин, Джейкоб Кун, Эд Маккелл.

Дэвид хотел бы выразить особую благодарность Норали Любберс, потому что у нее всегда есть именно та идея, которую он ищет.

BOARD&DICE

Генеральный директор: Иренеуш Гуца

Операционный директор: Александра Менио

Руководитель отдела маркетинга: Александра Складовска-Михалак

Руководитель отдела продаж: Иренеуш Гуца

Арт-директор: Филипп Гловач

Руководитель отдела развития: Куба Польковский

© 2023 Board&Dice. Все права защищены.

Для получения дополнительной информации

об игре «Нуклеум», пожалуйста, посетите

www.boardanddice.com

ПРИЛОЖЕНИЕ

	X Стоимость в талерах		Жетон действий
	X Стоимость в рабочих		Жетон железной дороги
	X Скидка в талерах		Сеть
	X Скидка в рабочих		Турбина
	Получите X талеров		Шахта
	Получите X рабочих		Резиденция
	Добавьте уран в одну из ваших шахт		Завод
	Переместите маркер дохода талеров на X ячеек		Лаборатория
	Переместите маркер дохода рабочих на X ячеек		Административное городское строение
	Переместите маркер дохода ПО на X ячеек		Любое городское строение
	Переместите маркер любого дохода на X ячеек (можете переместить маркеры на разных шкалах)		Электрифицированное строение
	Получите X ПО		Построенные шахты, турбины и городские строения
	Получите X ПО в конце игры		Город
	Получите X жетонов достижений		Требования к электроэнергии
	Технология уровня 1		Дополнительная электроэнергия во время действия «Электрификация»
	Технология уровня 2		Контакт
	Технология уровня 3		Выполнить контракт