

NUKLEUM

PRAVIDLA

STRATEGICKÁ HRA O JADERNÉ ENERGII OD DÁVIDA TURCZIHO A SIMONE LUCIANIHO

Když Elsa von Frühlingfeld představila svůj vynález saskému králi Fridrichu Augustovi II., lidé si mysleli, že jde o podvod. Použila nedlouho předtím izolovaný prvek uran k ohřevu nádoby s vodou a vzniklou páru využila k pohonu motoru, který udržoval uran v aktivním stavu skrze proces, který nazvala „atomizace“.

Její zařízení, nukleum, předznamenalo novou éru energie a prosperity v následných desetiletích. Sasko se z druhořadé regionální mocnosti stalo centrem evropské vědy a techniky. Nyní, o generaci později, továrny stále lační po další energii, požadují budování dalších a větších jaderných elektráren, více uranu importovaného z nedalekých Čech a výstavbu železnic a elektrického vedení po celé zemi, které by zkrocenou sílu atomů přenášelo do velkých saských měst. Na saský dvůr proudí vynálezci, technici a průmyslníci a soupeří o to, kdo se stane lídrem v této nové průmyslové revoluci.



ZÁVAZEK UDRŽOVÁNÍ AKTUALIZOVANÝCH PRAVIDEL

Zavazujeme se k podpoře každé hry i dlouho po jejím původním vydání. I přes důkladné herní testování a několikanásobnou interní i externí kontrolu a korekturu občas vyvstane nutnost opravy pravidel či drobné úpravy hry samotné, a to několik měsíců nebo let poté, co daná hra byla vyrobena. Slibujeme, že budeme vydávat včasné aktualizace pravidel dle potřeby a rozšířená vysvětlení (FAQ), budou-li třeba, ke stažení z našich webových stránek ve formátu pdf.

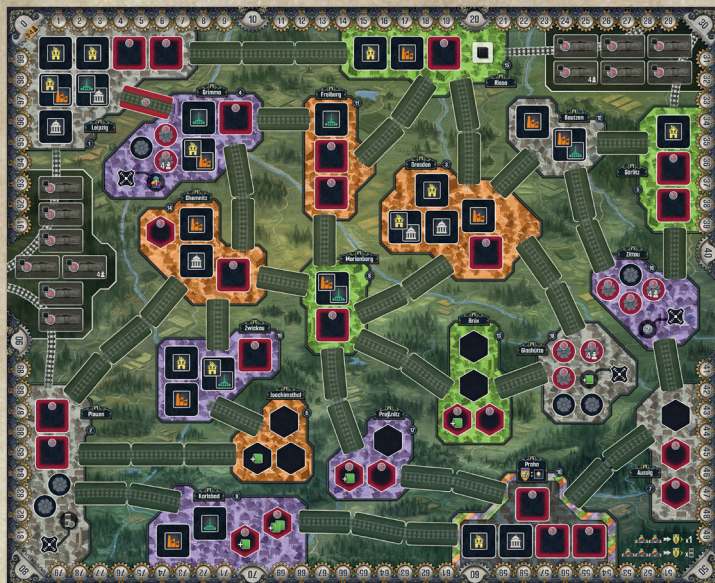
Chybějící či poškozené komponenty:

Přestože se ze všech sil snažíme zajistit, aby vaše hra byla kompletní, v důsledku chyb při výrobě se může stát, že nějaký komponent bude chybět nebo bude poškozený. Pokud k tomu dojde, kontaktujte nás prosím a my vám okamžitě zašleme náhradu, spolu s upřímnou omluvou.

Zákaznická podpora: <https://www.old-dawg.com/kontakt/>

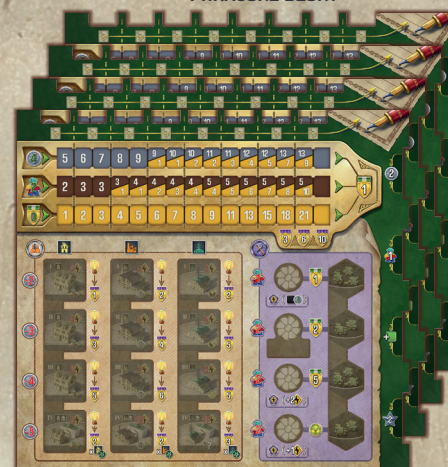
HERNÍ SOUČÁSTI

1 OBOUSTRANNÝ HERNÍ PLÁN



1 VEDLEJŠÍ HERNÍ DESKA

4 HRÁČSKÉ DESKY



1 ŽETON VLAJKY PRO BODOVACÍ STUPNICI



4 ŽETONY VÍTEZNÝCH BODŮ (100/200)



46 ŽETONŮ ÚSPĚCHŮ (V HODNOTĚ 1 A 5)



50 AKČNÍCH DESTIČEK (VČETNĚ 20 ZÁKLADNÍCH AKČNÍCH DESTIČEK OZNAČENÝCH TEČKAMI)



2 SPECIÁLNÍ AKČNÍ DESTIČKY (PRO EXPERIMENT B)



50 DESTIČEK KONTRAKTŮ (4 POČÁTEČNÍ, 13 STŘÍBRNÝCH, 18 ZLATÝCH, 15 FIALOVÝCH)



10 DESTIČEK NEUTRÁLNÍCH MĚSTSKÝCH BUDOV



5 DESTIČEK TROSEK MĚSTSKÝCH BUDOV



3 DESTIČKY TROSEK DOLŮ



3 DESTIČKY TROSEK TURBÍN



65 ŽETONŮ TOLARŮ (V HODNOTĚ 1 A 5)



8 DESTIČEK CÍLŮ



4 ŽETONY NUKLEA



4 KARTONOVÉ STOJÁNKY ELEKTRÁREN



5 ŽETONŮ KONCE HRY

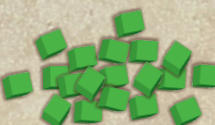
1 DESTIČKA PRVNÍHO HRÁČE



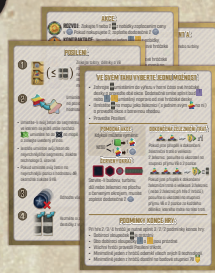
13 DESTIČEK VAGÓNŮ S UHLÍM



1 KARTONOVÝ STOJÁNEK UHELNÉ ELEKTRÁRNY



24 KOSTIČEK URANU



4 ZÁKLADNÍ PŘEHLEDOVÉ KARTY



13 KARET PRO PŘÍPRAVU HRY

HERNÍ SOUČÁSTI

PRO KAŽDÝ EXPERIMENT (4×)



1 DESKA EXPERIMENTU



1 PŘEHLEDOVÁ KARTA
EXPERIMENTU

1 DÍLEK ÚČINKU TURBÍNY



5 POČÁTEČNÍCH AKČNÍCH
DESTÍČEK



8 DÍLKŮ TECHNOLOGIÍ

PRO KAŽDÉHO HRÁČE (4×)



6 ŽETONŮ CÍLŮ



18 FIGUREK DĚLNÍKŮ



4 ŽETONY TURBÍN



3 UKAZATELE PŘÍJMU

12 DESTÍČEK MĚSTSKÝCH BUDOV



4 DESTÍČKY REZIDENCÍ



4 DESTÍČKY TOVÁREN



4 DESTÍČKY LABORATOŘÍ



4 DESTÍČKY DOLŮ
(2× VELIKOST 2, 2× VELIKOST 3)



1 UKAZATEL VÍTĚZNÝCH
BODŮ

Omezení herních součástí: Uran, toлары, žetony úspěchů a žetony cílů jsou považovány za neomezené. Když vám dojdou, použijte jakoukoli vhodnou náhradu. Všechny ostatní herní součásti jsou omezené na přesný počet, který najdete v krabici.

Toлары a žetony úspěchů mají hodnotu 1 a 5 a můžete je kdykoliv podle potřeby směňovat.

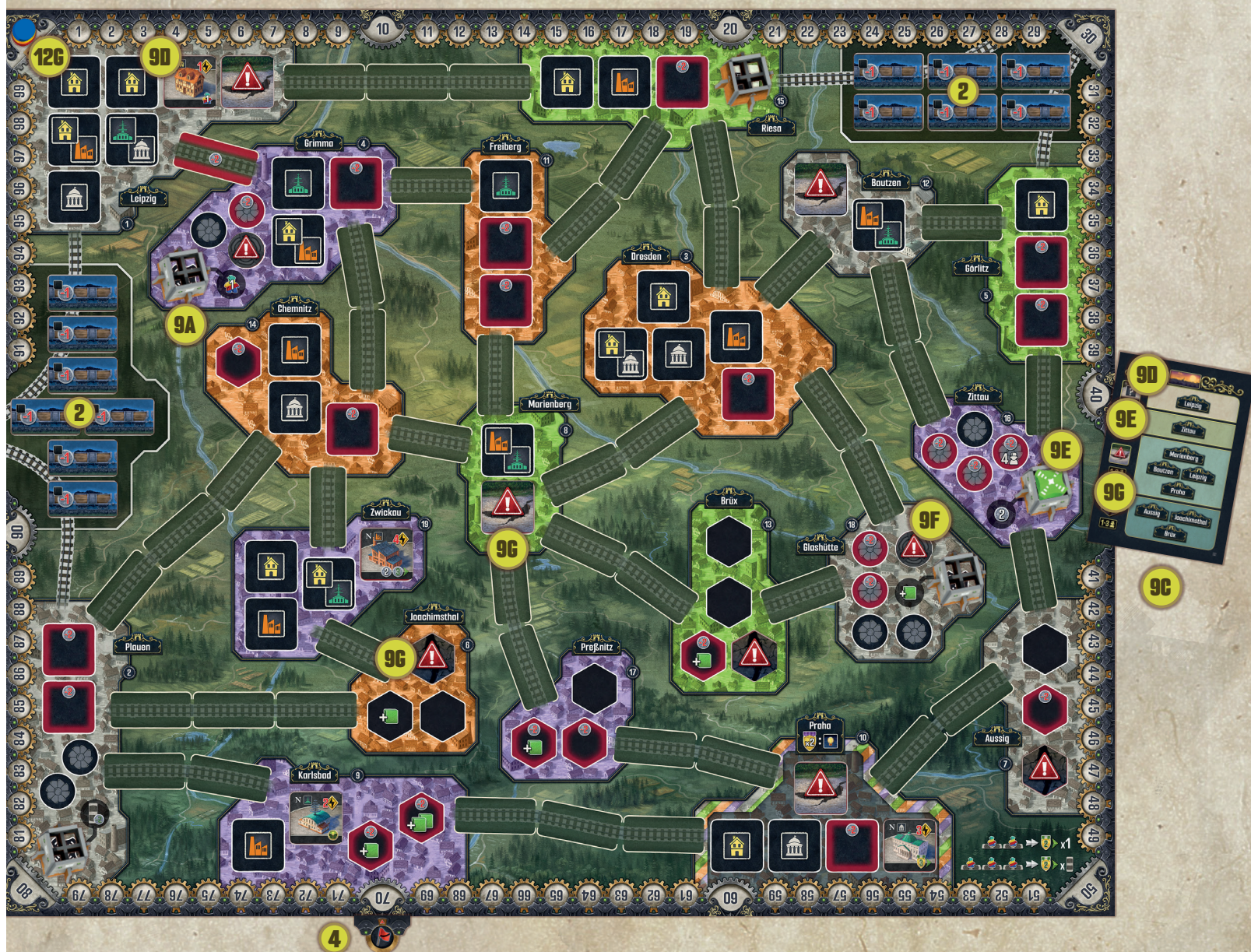
PŘÍPRAVA HRY

HERNÍ PLÁN

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu stranou odpovídající počtu hráčů nahoru a vedle něj položte vedlejší herní desku.
2. Umístěte destičky vagónů s uhlím stranou „-1 dolar“ nahoru na odpovídající místa ve dvou uhelných oblastech na herním plánu. Při hře 3 hráčů ponechte jedno místo pro vagón v obou oblastech prázdné. Případné zbylé destičky vagónů vraťte do krabice.
3. Umístěte všechny žetony dolarů, kostičky uranu a žetony úspěchů do společné zásoby poblíž herního plánu.
4. Umístěte žeton vlajky pro bodovací stupnici pod hodnotu „70“ na bodovací stupnici.
5. Dejte stranou 20 **základních akčních destiček**. Zamíchejte zbylých 30 destiček (dejte pozor, abyste je nezamíchali s **počátečními** nebo **speciálními akčními destičkami**) a 10/15/25 z nich (když hrajete ve 2/3/4 hráčích) přidejte k 20 základním destičkám, které jste dali stranou. Tyto destičky důkladně zamíchejte, rozdělte je do třech sloupečků a jeden z nich umístěte lícem dolů na odpovídající místo v horní části vedlejší herní desky. Zbylé dva sloupečky umístěte lícem dolů poblíž vedlejší herní desky.
 - A. Nepoužité destičky vraťte do krabice.
 - B. Vložte lícem nahoru 5 destiček ze sloupečku na odpovídající místa v nabídce na vedlejší desce.
6. Roztříděte destičky kontraktů podle druhu (počáteční, stříbrné, zlaté a **tři druhy fialových**) dle jejich zadní strany.
 - A. Náhodně dejte každému hráči jeden počáteční kontrakt.
 - B. Zamíchejte zbylé kontrakty samostatně podle druhu tak, abyste vytvořili 5 sloupečků.
 - C. Při hře 2/3/4 hráčů umístěte 6/9/12 náhodně vybraných stříbrných kontraktů lícem dolů do sloupečku na odpovídající místo na vedlejší herní desce. Zbylé destičky stříbrných kontraktů vraťte do krabice.
 - D. Při hře 2/3/4 hráčů umístěte 10/12/16 náhodně vybraných zlatých kontraktů lícem dolů do sloupečku na odpovídající místo na vedlejší herní desce. Zbylé destičky zlatých kontraktů vraťte do krabice.
 - E. Umístěte jeden náhodný kontrakt od každého ze tří druhů fialových kontraktů lícem nahoru na odpovídající místo pro kontrakty na vedlejší herní desce.
 - F. Vraťte zbylé kontrakty (počáteční a fialové) do krabice. Ve hře se již nepoužijí.
 - G. Odhalte dvě vrchní stříbrné a zlaté destičky kontraktů a umístěte je lícem nahoru na odpovídající místa.
7. Zamíchejte všechny destičky cílů a náhodně umístěte po jedné lícem nahoru na všechny čtyři odpovídající místa vedle stupnice cílů. Zbylé destičky cílů vraťte do krabice.
8. Umístěte 3 žetony nuklea na příslušné místa vedle stupnice cílů.
9. Připravte herní plán.
 - A. Umístěte stojánek uhelné elektrárny do města Riesa na políčko a 4 zbylé stojánky elektráren do měst se symbolem .
 - B. Zamíchejte 13 karet pro přípravu hry.
 - C. Vyberte náhodně jednu kartu z balíčku.
 - D. Náhodně vyberte destičku neutrální městské budovy a umístěte ji do města uvedeného v prvním řádku karty.
 - Je-li to možné, umístěte ji na plochu s červeným okrajem.
 - V opačném případě ji umístěte na plochu se stejným symbolem typu budovy, jaký má destička (vyberte plochu pouze s jedním symbolem typu budovy, pokud je jich na výběr více).
 - Pokud taková plocha není dostupná, vyberte jinou destičku neutrální městské budovy.



- Pokud karta neuvádí v prvním řádku žádné město nebo pro hru 1 či 2 hráčů je vedle jména města symbol **3**, neumísťujte žádnou destičku budovy.
- E. Umísťte čtvrtý žeton nuklea do stojánku elektrárny nacházející se ve městě uvedeném ve druhém řádku karty.
- F. Při hře 3 hráčů umísťte 3 destičky trosek turbín na plochy pro turbíny označené symbolem **4**.
- G. Když hrajete ve **3 nebo méně** hráčích:
 - Umísťte destičky trosek městských budov na jednu plochu pro budovy do všech měst uvedených ve třetím řádku. Je-li to možné, umísťte je na plochu s červeným okrajem (v opačném případě na plochu s jedním symbolem typu budovy), poté vyberte plochu, která je ve městě nejvíc nahoře/nejvíc vlevo, pokud je stále na výběr více možností. Pokud je jedno město uvedené dvakrát, umísťte sem dvě destičky trosek budov.
 - Umísťte destičky trosek dolů na jednu plochu pro doly do každého města uvedeného ve čtvrtém řádku karty. Umísťte destičku trosek dolů na plochu pro doly s nejmenším možným modifikátorem (včetně těch bez modifikátoru). V případě shody upřednostněte plochu s červeným okrajem, pokud shoda trvá, vyberte jednu náhodně. Pokud je pro hru 1 a 2 hráčů vedle jména města symbol **3**, přeskočte umístění této destičky trosek.
- H. Zopakujte **kroky C a D** (vyberte náhodně novou kartu a umísťte destičku neutrální městské budovy) ještě třikrát (takže na herním plánu budou umístěné maximálně čtyři destičky neutrálních městských budov). Pokud bude na kartě uvedené město, ve kterém již není žádné volné místo, toto umístění přeskočte.
- I. Všechny zbylé destičky neutrálních městských budov a karty pro přípravu hry vraťte do krabice.
- 10. Umísťte pět žetonů konce hry na odpovídající místa v části pro konec hry na vedlejší herní desce.
- 11. Náhodně určete prvního hráče (nebo toho, kdo je nejvíce zelený – ať už je původ jakýkoli) a odevzdejte mu destičku prvního hráče.



HRÁČSKÁ DESKA

12. Každý hráč si vezme: hráčskou desku (kterou si umístí před sebe), přehledovou kartu, žeton vítězných bodů (100/200) a 4 toлары ze zásoby. Vyberte si barvu a vezměte si všechny komponenty v dané barvě:

- A. **3 ukazatele příjmu** – umístěte je na první pole každé ze tří stupnic (takže počáteční příjem je 4 toлары, 2 dělníci a 0 VB, jak je vidět nalevo od ukazatele).
- B. **12 destiček městských budov** – umístěte je na políčka na své hráčské desce, která odpovídají jejich úrovni (římské číslice) a typu, stranou s vyznačenou úrovní nahoru.
- C. **4 žetony turbín** – umístěte je na odpovídající místa na své hráčské desce.
- D. **4 destičky důlů** – umístěte je na odpovídající místa na své hráčské desce v následujícím pořadí odshora dolů: důl se 3 místy pro uran, důl se 2 místy pro uran, důl se 3 místy pro uran a nakonec důl se 2 místy pro uran.
- E. **18 figurek dělníků** – vezměte si 2 z nich a zbylých 16 umístěte do zásoby. (Pro prvních pár her doporučujeme začínat hru se 3 figurkami dělníků namísto 2.)
- F. **6 žetonů cílů** – 3 z nich umístěte na tři vyznačená místa cílů ve spodní části vedlejší herní desky a zbylé 3 do zásoby poblíž ní. (Na pořadí žetonů ve sloupečcích nezáleží.)

- G. **1 ukazatel vítězných bodů** – umístěte ho na pole „0“ na bodovací stupnici na okraji herního plánu.
- H. Umístěte **destičku počátečního kontraktu**, kterou jste již obdrželi při dřívější přípravě, na nejspodnější místo pro kontrakty na pravé straně své hráčské desky (bez obdržení přínosu).

13. Počínaje posledním hráčem a poté proti směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jeden ze čtyř experimentů (A–D). Vezměte si desku experimentu a všechny odpovídající dílky technologií, dílek účinku turbíny, počáteční akční destičky a přehledovou kartu k danému experimentu (vše je označené stejným písmenem jako experiment).

- A. Umístěte svých 5 počátečních akčních destiček lícem nahoru vedle své hráčské desky, čímž vytvoříte svou zásobu destiček.
- B. Umístěte dílek účinku turbíny na odpovídající místo pod druhou turbínou na své hráčské desce. Umístěte své dílky technologií ve vzestupném pořadí na jejich místa na desce experimentu tak, aby nebyly zcela zasunuty.
- C. Pokud si některý z hráčů vybral experiment B, vezme si 2 speciální akční destičky, které umístí lícem dolů pod svou desku experimentu. V opačném případě je vrátte do krabice.

Hra může začít tahem prvního hráče.



PŘÍPRAVA HRY – HRÁČSKÁ DESKA

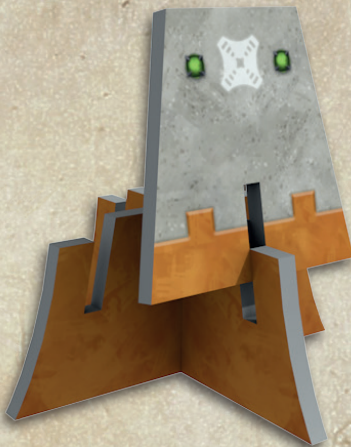
PŘÍPRAVA STOJÁNKU ELEKTRÁRNY

STOJÁNEK BĚŽNÉ ELEKTRÁRNY

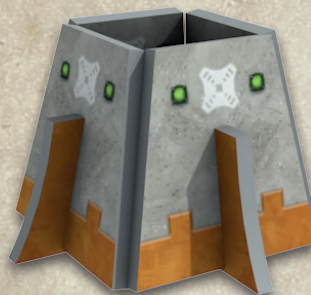
1



2



3



STOJÁNEK UHELNÉ ELEKTRÁRNY

1



2



3



4



CÍL HRY

Jste průmyslníci usilující o úspěch během hospodářského a technologického rozmachu Saska v 19. století, který byl podpořen vynálezem a rozšířením nuklea (co lidé jiného století budou nazývat jaderným reaktorem) a jeho obromnými možnostmi výroby energie. Budete se snažit získávat vítězné body (VB) stavbou a napájením městských budov, plněním kontraktů a cíli stanovených králem Fridrichem Augustem.

PRŮBĚH HRY A TAHU

Hráči se na tazích střídají jeden po druhém bez kol nebo fází. Ve svém tahu si **musíte** vybrat **jednu** z následujících možností:

- Zahrajte akční destičku ze své zásoby jejím umístěním do prvního volného výřezu zleva v horní části své hráčské desky. Poté vyhodnoťte **jednu nebo obě** akce vyobrazené na zahrané destičce. Tuto možnost si nemůžete zvolit, když jsou všechny výřezy na hráčské desce již zaplněné destičkami, nebo když již nemáte v zásobě žádné akční destičky. Pokud si zvolíte tuto možnost, můžete také splnit jeden kontrakt (před nebo po provedení libovolné akce).
- Zahrajte akční destičku ze své zásoby jejím umístěním lícem nahoru na prázdné místo pro železnici na herním plánu a umístěte na ni jednoho svého dostupného dělníka. Takto se z ní stává destička železnice. Poté můžete vy nebo i ostatní hráči provést jednu nebo více akcí v případě, že se vám přiložením destičky podařilo vytvořit **barevnou shodu**. Tuto možnost si nemůžete zvolit, když již nemáte k dispozici žádné vhodné akční destičky, nebo když nemáte žádného dostupného dělníka.

- Provedte Posílení, čímž obdržíte příjem a všechny akční destičky umístěné nad hráčskou deskou se vám vrátí do zásoby. Toto může spustit Den královského oceňování (více na str. 19).

Počínaje prvním hráčem a poté po směru hodinových ručiček hra takto pokračuje, dokud se nesplní dvě (nebo při hře 2 hráčů tři) z pěti podmínek konce hry (více na str. 20).

PŘÍJEM ZDROJŮ

Tolary a žetony úspěchů berete ze společné zásoby a tam je i vracíte.

Dělníky berete z vaší vlastní zásoby a tam je i vracíte. **Kdykoli můžete proměnit 1 dělníka za 1 tolar, ale ne obráceně.** Máte-li získat dělníka a ve své zásobě již žádného nemáte, získáváte namísto toho 1 tolar.

Uran obvykle získáváte při stavbě dolů. Vždy když získáte uran, musíte ho umístit do některého ze svých dolů, nebo ho proměnit na 1 dělníka. **Kdykoli můžete proměnit 1 uran za 1 dělníka, ale ne obráceně.**

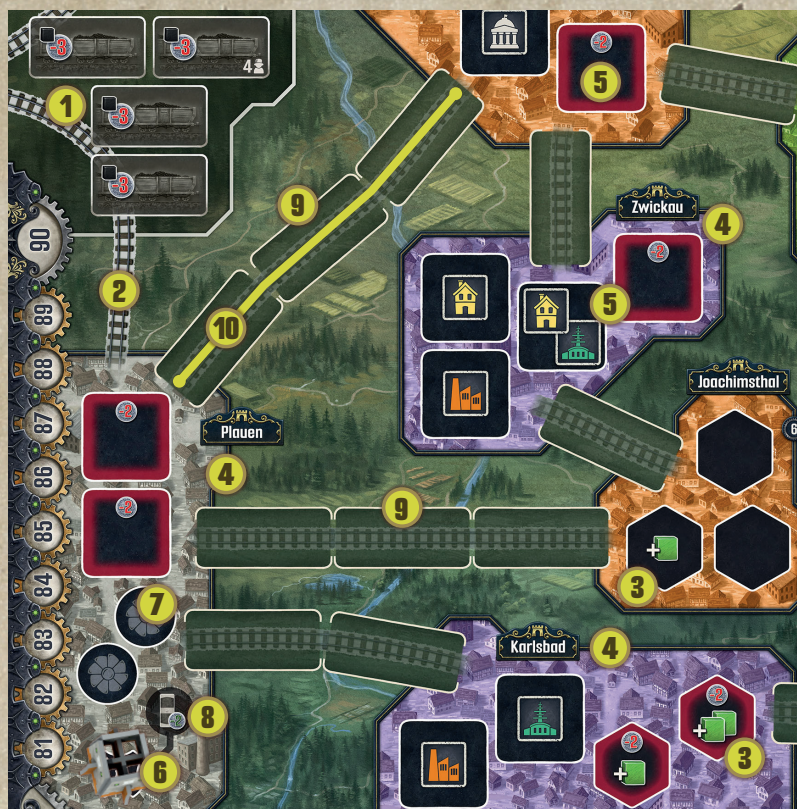


TIP: VÝMĚNA URANU ZA DĚLNÍKY MŮŽE BÝT VELICE DŮLEŽITÁ, ALE PAMATUJTE, ŽE URAN ZÍSKÁVÁTE ZEJMÉNA ZA STAVBU NOVÝCH DOLŮ, PŘIČEMŽ DOLY MÁTE JENOM ČTYŘI.

Vždy když si zvyšujete příjem ► na některé ze stupnic (tolary, dělníci, vítězné body), posuňte odpovídající ukazatel příjmu na své hráčské desce o daný počet pozic směrem doprava. Pokud je ukazatel příjmu již na poslední pozici dané stupnice, obdržíte namísto posunu 1 VB za každý posun, který jste nemohli získat.



- 1 PŘÍJEM TOLARŮ
- 2 PŘÍJEM DĚLNÍKŮ
- 3 PŘÍJEM VB
- 4 POČÁTEČNÍ POZICE
- 5 ZÍSKÁNÍ DALŠÍHO POSUNU NA PŘÍJMU DĚLNÍKŮ BY NAMÍSTO POSUNU ZNAMENALO ZÍSKÁNÍ 1 VB.



- 1 UHELNÁ OBLAST
- 2 DÁLKOVÁ ŽELEZNIČNÍ TRATĚ
- 3 STAVEBNÍ PLOCHY PRO DOLY
- 4 MĚSTA
- 5 STAVEBNÍ PLOCHY PRO MĚSTSKÉ BUDOVY
- 6 ELEKTRÁRNA
- 7 STAVEBNÍ PLOCHA PRO TURBÍNU
- 8 PŘÍNOS PŘI UMÍSTĚNÍ NUKLEA
- 9 MÍSTA PRO ŽELEZNICE
- 10 SPOJ

JEDNOTLIVÉ ČÁSTI MAPY

Herní plán zobrazuje **města**, která jsou označena barvou (zelená, bílá, oranžová, fialová, přičemž Praha je výjimkou a je vícebarevná) a názvem. V těchto městech najdete stavební **plochy pro městské budovy** (černé čtverce), **plochy pro doly** (černé šestiúhelníky), **plochy pro turbíny** (černé kruhy) a **elektrárny**. Na plochách pro městské budovy budete moci stavět **budovy**. Na plochách pro doly budete moci stavět **doly**, přičemž každý z těchto dolů pojme 2 nebo 3 urany. Při přípravě hry jsou v závislosti na počtu hráčů některé plochy pro budovy a doly zablokovány a některé plochy zastavěné neutrálními budovami.

Téměř všechny elektrárny (s výjimkou té ve městě Riesa) mají volné místo pro **nukleum** a až pět míst pro turbíny (černé kruhy), které tam v průběhu hry budete stavět. Funkce nuklea a turbín bude vysvětlena dále v pravidlech.

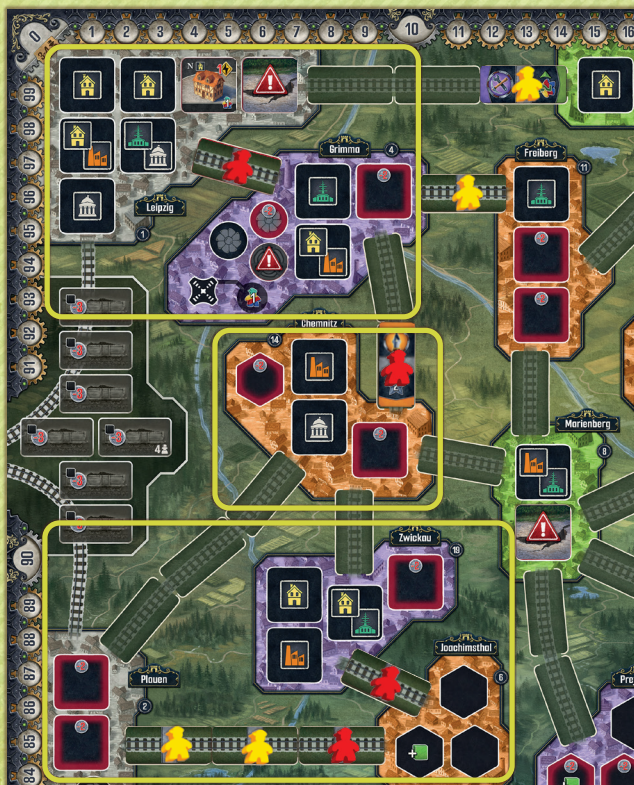
POZNÁMKA: Některé stavební plochy pro městské budovy, doly a turbíny mají červený okraj, který určuje vyšší cenu za stavbu, jak je vysvětleno v části pravidel určené těmto akcím.

Mezi městy se nacházejí **spoje** složené z až tří propojených prázdných míst pro železnice. Během hry na ně budete ukládat akční deštičky a tvořit tak **železniční tratě**, které slouží jak pro přepravu uhlí a uranu, tak pro vedení elektřiny (toto zejména z důvodu, že elektrické rozvody pro přenos elektřiny jsou postavené podél železničních tratí). Spoj mezi městy se stává **dokončenou železniční tratí** v okamžiku, kdy neobsahuje žádné prázdné místo pro železnici.

Dokončená železniční trať je vlastněna (rovným dílem) všemi hráči, kteří na ní vlastní alespoň jednu železnici, což označuje jejich dělník umístěný na akční deštičce. Dokončení železniční tratě sestávající z více než jedné železnice poskytuje odměnu těm hráčům, kteří se na jejím dokončení podíleli (blíže vysvětleno dále v pravidlech).

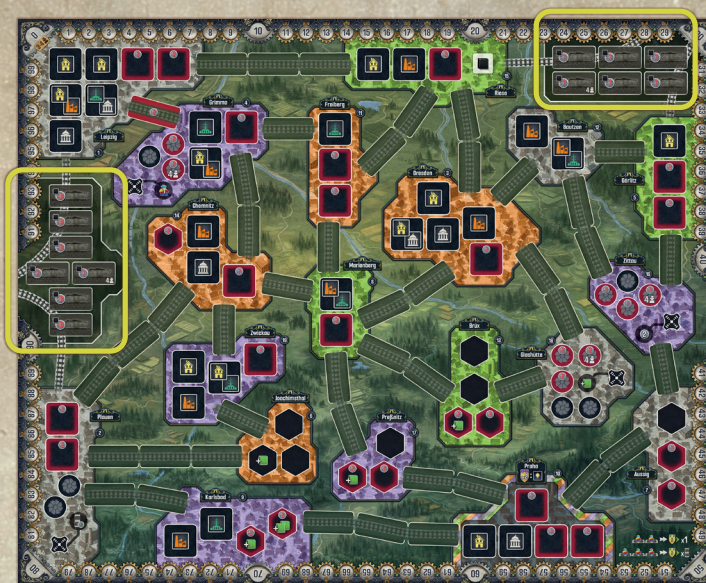
Na mapě tvoříte **sítě**. Síť je definována jako skupina jednoho nebo více měst vzájemně propojených dokončenou železniční tratí. Město patří do jedné z vašich sítí, pokud buď obsahuje vaši budovu, sousedí s vaší železnici, nebo je napojené na dokončenou železniční trať, která obsahuje alespoň 1 vaši železnici. **Velikost** sítě určuje **počet měst** v dané síti (nikoli nejdelší trať mezi dvěma městy v dané síti). Proto se jedno město s vašimi budovami, doly nebo turbínami, které není propojené s jinou sítí, považuje za síť o velikosti 1 a jedna železnice (i když není součástí dokončené železniční tratě), která se dotýká jednoho města, se také považuje za síť o velikosti 1. V jakýkoli okamžik můžete mít jednu nebo více sítí a můžete je později ve hře vzájemně propojovat a vytvářet tak namísto nich větší síť. Sítě jsou důležité pro stavbu budov, dolů a turbín.

PŘÍKLAD: Červený bráč má tři sítě: jedna zahrnuje města Leipzig a Grimma, ale již ne města Freiberg a Riesa (jelikož tato města jsou napojena pouze na železnice se žlutými dělníky) a taky ne Chemnitz (jelikož mezera v trati odděluje Grimmu a Chemnitz). Chemnitz tvoří samostatnou síť sám o sobě (kvůli přítomnosti červeného dělníka) i navzdory tomu, že není napojený na jiné město. Třetí síť zahrnuje města Zwickau, Joachimsthal a Plauen, přičemž poslední dvě jmenovaná města jsou propojena dokončenou železniční tratí, na které se podíleli červený i žlutý bráč. Pokud některý z bráčů umístí destičku mezi města Chemnitz a Grimma a červený bráč umístí destičku mezi města Chemnitz a Zwickau, červený bráč bude mít pouze jednu síť o velikosti šesti měst.



Na mapě jsou také dvě **uhelné oblasti**: Ruhr na západě a Silesia na severovýchodě mapy. Ty představují oblasti bohaté na uhlí (v západním Německu a jižním Polsku) mimo mapu. Tyto oblasti jsou propojené s některými městy dálkovou železniční tratí. Hráči mohou importovat uhlí z těchto uhelných oblastí do propojených měst (Plauen a Leipzig na západě a Riesa a Görlitz na východě na mapě pro 3/4 hráče a Dresden na mapě pro 1/2 hráče). Dálkové železniční tratě nemůžou být použity na nic jiného než na import uhlí. Nevlastní je žádný hráč, tudíž nemůžou propojovat ani tvořit sítě.

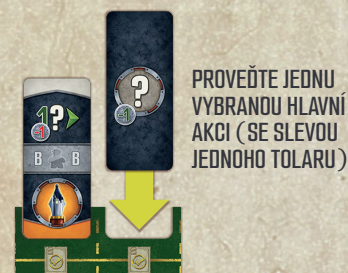
Uhlí, uran a elektřina mohou být **přepravovány** z jednoho města do druhého **dokončenými železničními tratěmi** (tj. spoji bez prázdných míst), které **vlastní libovolný hráč**. Přeprava těchto zdrojů je důležitá při aktivaci elektrárny.



ZAHRÁNÍ AKČNÍ DESTIČKY

Tato možnost vám umožní spustit efekty akcí a splnit jeden kontrakt. Když zahrajete akční destičku, umístíte ji na první volné místo zleva do výřezu nad svou hráčskou deskou a poté vyhodnotíte jednu nebo obě akce zvolené destičky, v libovolném pořadí. **Jakákoli akce se může přeskočit; nic není povinné.** (Více o akcích na str. 12 „Hlavní akce“.)

Při zahrání destičky **speciální směrnice** (vaše počáteční akční destička s černým okrajem a bez železnice na zadní straně) si můžete **vybrat a provést přesně jednu** z 5 hlavních akcí (Urbanizace/Industrializace/Rozvoj/Kontraktace/Elektrifikace) se slevou 1 tolaru.



Před provedením akce, mezi dvěma akcemi nebo po dokončení obou akcí můžete **jednou za tah splnit jeden kontrakt**. Můžete splnit kontrakt, který máte uložený v pravé části své hráčské desky, nebo jeden ze tří fialových kontraktů na vedlejší herní desce. Důležité: **Fialové kontrakty se nedoplňují!**

Pro splnění kontraktu musíte mít splněné jeho podmínky (popis jednotlivých podmínek kontraktů najdete v příloze), poté obdržíte jeho přínos (VB, technologie atd.) a destičku kontraktu následně otočte a umístíte ji **do své hráčské oblasti**. Když splníte kontrakt uložený v pravé části své hráčské desky, je toto místo uvolněné pro nový kontrakt.

Akční destičky zůstávají umístěné v horní části vaší desky, dokud neuděláte Posílení (více na str. 17).

UMÍSTĚNÍ DESTIČKY ŽELEZNICE

Umístění železnice se skládá z následujících kroků:

1. Umístěte akční destičku na prázdné místo pro železnici na herním plánu a označte ji jedním dostupným dělníkem.
2. Proveďte akci (akce), která se barevně shoduje s propojením.
3. Zkontrolujte, zda je železniční trať dokončená. Pokud ano
 - A. obdržíte odměnu máte-li na ni nárok, a poté
 - B. otočte destičku (destičky) lícem dolů.

Když pokládáte destičku jako železnici, vyberte si na mapě jedno **prázdné místo pro železnici**, které sousedí s městem a/nebo železnicí, umístěte destičku lícem nahoru otočenou libovolným směrem a umístěte na ni jednoho ze svých dostupných dělníků.

POZNÁMKA: Destička **nemusí** být umístěna do vaší vlastní sítě. Umístěním destičky železnice si svoji síť rozšiřujete a/nebo vytváříte novou síť.

Nemáte-li (a ani nemůžete získat) dělníka **před** umístěním železnice, tuto možnost si nemůžete vybrat.

POZNÁMKA: Pamatujte, že kdykoli můžete vyměnit uran za dělníka.

Nikdy nemůžete umístit jako železnici destičku speciální směrnice.

Pro umístění destičky na plochu s červeným okrajem (mezi městy Leipzig a Grimma při hře 3/4 hráčů a mezi městy Brůx a Praha při hře 1/2 hráčů) musíte nejdříve zaplatit dva toлары. Nemůžete-li zaplatit, destičku sem nemůžete umístit.

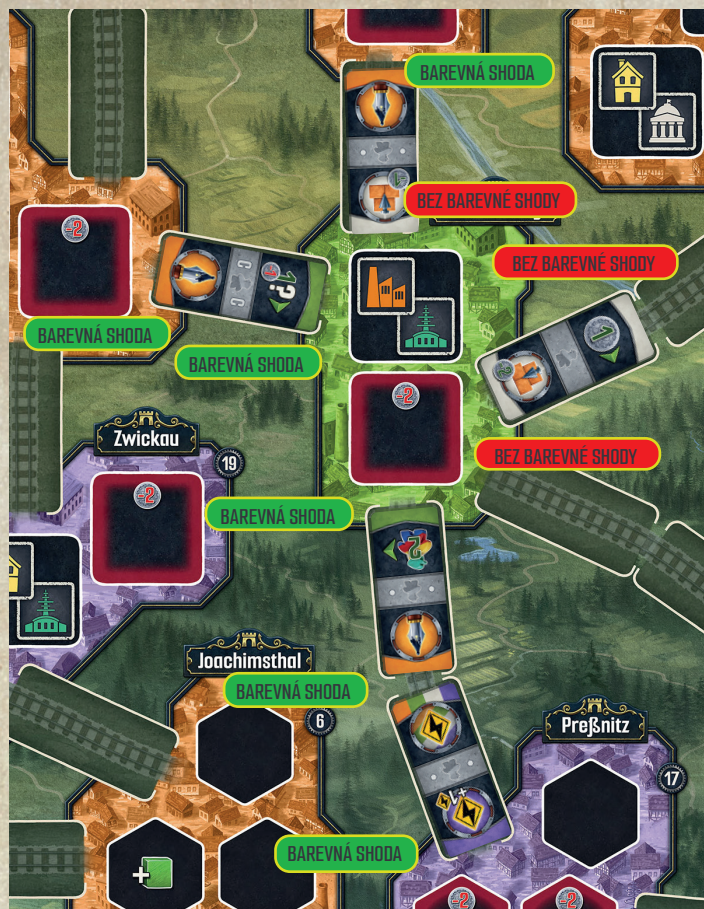
Poté zkontrolujte, zda umístěná destička vytvořila nějakou **barevnou shodu**. Každá destička obsahuje dvě akce se dvěma barevnými konci. Je-li konec destičky vícebarevný, funguje jako **žolík**. Konec destičky vytvoří barevnou shodu v **následujících případech**:

- sousedí s městem stejné barvy,
- má žolíkovou barvu a sousedí s městem,
- sousedí s Prahou (která je vícebarevná a vytváří shodu se všemi barvami), nebo
- sousedí s jinou destičkou, přičemž oba spojené konce destiček mají stejnou barvu, nebo je jeden z nich žolíkový. (V tomto případě získává barevnou shodu i sousedící destička, a to i v případě, že patří jinému hráči.)

Konec destičky sousedící s prázdným místem pro železnici nikdy nevytvoří barevnou shodu (může ji vytvořit až po umístění další destičky na toto místo).

Při řešení barevné shody vám může pomoci, když si akční destičky představíte jako dílky domina, které vyžadují stejnou barvu na propojených částech.

TIP: MĚJTE NA PAMĚTI, JAKÉ AKCE MÁTE NA SVÝCH DESTIČKÁCH A JAKÉ JSOU DOSTUPNÉ V NABÍDCE. POKUD NA MAPU UMÍSTÍTE DESTIČKU S AKCÍ, KTEROU NEMÁTE NA ŽÁDNÉ JINÉ DESTIČCE, MŮŽETE MÍT POZDĚJI PROBLÉM DOSTAT SE K TAKOVÉ DESTIČCE V NABÍDCE (NEMUSÍ SE TAM OBJEVIT), COŽ MŮŽE ZNATELNĚ ZPOMALIT VÁŠ POKROK VE HŘE.



Nejdříve proveďte akce s barevnou shodou na právě umístěné destičce (v libovolném pořadí) a poté z destiček, které již byly umístěné a nyní také mají barevnou shodu. Umístěním destičky můžete spustit 0 až 4 akce (ačkoli spuštění čtyř akcí je velmi ojedinělé). **Jakákoli akce se může přeskočit; nic není povinné.**

Pokud jiní hráči získali akce díky barevné shodě, můžou tyto akce provést poté, co je dokončí vy. Jestliže je v tuto chvíli nemůžou provést, tato možnost zaniká; není možné se k ní vrátit později. Získá-li více hráčů akce díky barevné shodě vámi umístěné destičky, provedou tyto své akce postupně počínaje prvním hráčem.

POZNÁMKA: *Není povinné přikládat destičky tak, aby vytvářely barevnou shodu. Pokud přiložíte destičku k destičce jiného hráče tak, že se jejich barvy neshodují, znemožňujete hráči provést akci, se kterou možná počítal, za cenu toho, že sami akci na své destičce neprovedete.*

Vždy když se dokončí trať se **dvěma nebo více** železnicemi jako výsledek akce hráče, který umístil poslední destičku, všichni hráči s jedním nebo více dělníky na spojích této trati obdrží odměnu, kterou je posun na stupnici příjmu VB. (Více o příjmech na str. 18 „Příjem“.)



ODMĚNA ZA KAŽDOU DESTIČKU



FIXNÍ ODMĚNA



ODMĚNA ZA KAŽDOU DESTIČKU
(NA MAPĚ 2 HRÁČŮ)

Některé železniční tratě vás odmění posunem na stupnici za každou železnici, která tvoří tento spoj, některé vás odmění jednorázově, i když vlastníte více než jednu železnici na tomto spoji.

Poté co obdržíte odměnu, otočte všechny destičky tvořící tento spoj lícem dolů (aby ukazovaly obrázek železnice na znamení, že železniční trať je dokončená).

POZNÁMKA: *I když se destičky otočí až v okamžiku, kdy je železniční trať dokončena a poté, co byly provedeny všechny akce na nich (aby hráči věděli, které akce mají ještě provést), propojení je okamžité; proto je možné rozšiřovat svou síť (nebo začít novou) umístěním destičky a ihned tuto síť použít pro účely jedné nebo více akcí, které budete provádět.*

Akční destičky umístěné na mapu tady zůstávají po zbytek hry.

HLAVNÍ AKCE



URBANIZACE

Tato akce vám umožní stavět na mapu městské budovy. Vezměte ze své hráčské desky destičku městské budovy dle své volby a zaplatte cenu zobrazenou nalevo vedle řady budov (shora dolů je cena 2 tolarů za první řadu, 3 tolarů za druhou atd.). Umístěte ji na prázdné místo pro městskou budovu **v rámci jedné ze svých sítí.**

- Pokud nemáte na mapě dosud žádnou síť, protože jste na začátku hry ještě nic nepostavili (městské budovy, turbíny, doly, železnice), můžete stavět kdekoli.
- Stavba na stavební ploše s červeným okrajem stojí dodatečně 2 tolarů.
- Běžné (černé) stavební plochy musí obsahovat symbol typu budovy, kterou chcete postavit.
 - *Pravidlo přátelského umísťování destiček:* Je-li to možné, musíte destičku budovy umístit na plochu pouze s jedním symbolem typu budovy. Stavebních ploch s červeným okrajem se toto pravidlo netýká.

Pokud akční destička zobrazuje symbol pro slevu /, odečtete od výsledné ceny tuto cifru (1 nebo 2 tolarů podle druhu).

Budova úrovně IV každého typu je zároveň vládní budova . Tyto budovy mohou být umístěny na černé stavební plochy buď se symbolem typu budovy z daného sloupce, nebo symbolem vládní budovy. (Více o bodování za vládní budovy najdete na str. 21.)

PŘÍKLAD: *Modrý hráč chce postavit rezidenci ve městě Zwickau, kde jsou dostupné 4 stavební plochy pro městské budovy. Nemůže ji postavit na nejspodnější volnou plochu (červená šipka), protože tady mohou být postaveny pouze továrny. Nemůže ji postavit ani na plochu uprostřed (žlutá šipka) kvůli pravidlu přátelského umísťování destiček. Proto jsou modrému hráči dostupné pouze plochy nalevo a napravo, ale protože plocha napravo (oranžová šipka) má červený okraj, modrý hráč by musel zaplatit dva tolarů, aby tady postavil rezidenci. Modrý hráč proto staví svou rezidenci na plochu vlevo (zelená šipka).*





INDUSTRIALIZACE

Tato akce vám umožní stavět na mapu doly a turbíny. Vezměte ze své hráčské desky destičku dolu nebo žeton turbíny dle své volby a zaplatte cenu zobrazenou nalevo vedle jejich řady (shora dolů je cena 1 dělník za první řadu, 2 dělníci za druhou atd.). Umístěte ji na odpovídající prázdné místo **v rámci jedné ze svých sítí**.

Turbíny umísťujte na stavební plochy pro turbíny v blízkosti elektráren. **Turbínu můžete k elektrárně umístit bez ohledu na to, zda se v ní nachází nukleum.** Umístění turbíny vám odemyká její **trvalý speciální účinek** (blíže jsou popsány v příloze pravidel).

Doly pokládejte na stavební plochy pro doly. Po umístění destičky dolu **obdržíte tolik kostiček uranu, kolik máte na herním plánu postavených dolů**, včetně toho, který jste právě postavili. Pokud stavební plocha pro důl, kterou jste právě zastavěli, zobrazuje symbol , obdržíte 1 dodatečnou kostičku uranu. Pamatujte, že vždy, když obdržíte uran, můžete ho umístit do libovolných svých dolů, nejenom do toho, který jste právě postavili. Dejte si ale pozor na to, že každý důl má maximální kapacitu pro 2 nebo 3 kostičky uranu (jak je zobrazeno na destičce).

- Jestliže nemáte na mapě dosud žádnou síť, protože jste na začátku hry ještě nic nepostavili (městské budovy, turbíny, doly, železnice), můžete stavět kdekoli.
- Pro umístění dolu nebo turbíny na plochu s červeným okrajem musíte zaplatit 2 toлары. Používáte-li destičku speciální směrnice, můžete využít symbol se slevou  pro snížení této ceny.

Každá turbína je na hráčské desce spárovaná s dolem, což znázorňuje spojnice mezi nimi. Když postavíte propojenou turbínu i důl, ihned získáte odměnu znázorněnou na spojnici.

Jestliže akční destička zobrazuje symbol , zaplatte o jednoho dělníka méně.

Zobrazuje-li akční destička symbol , obdržíte 1 kostičku uranu. Uran můžete umístit do libovolného ze svých dolů v kterékoli ze svých sítí včetně toho, který jste právě postavili. Toto můžete provést, i když jste tuto akci využili pro stavbu turbíny. Pokud ještě nemáte postavený žádný důl, nebo ve svých dolech nemáte volné žádné místo pro uran, získáte namísto kostičky uranu 1 dělníka. Abyste tento uran získali, musíte vykonat akci, u které je uran uvedený, a uran získáte po jejím provedení. Nemůžete si „jen“ vzít uran a akci neprovést.

TIP: TURBÍNY A DOLY NEMUSÍTE STAVĚT V URČENÉM POŘADÍ. NĚKTERÉ TURBÍNY POSKYTUJÍ PŘI ELEKTRIFIKACI BUDOV ELEKTRINU ZDARMA. MŮŽETE POSTAVIT I NEJSPODĚJŠÍ TURBÍNU A DŮL NA ZAČÁTKU HRY, ABYSTE CO NEJDŘÍVE ZÍSKALI TECHNOLOGII TŘETÍ ÚROVNĚ.

PŘÍKLAD: Modrý hráč provádí akci Industrializace a chce postavit buď turbínu, nebo důl. Může postavit svůj důl ve městě Brúx na libovolnou černou stavební plochu. Také ho může postavit na plochu s červeným okrajem a přínosem uranu, ale musí za to zaplatit 2 toлары. Může ho také umístit na plochu s červeným okrajem bez přínosu, to by se mu však vůbec nevyplatilo. Může také postavit turbínu ve městě Glashütte, ale tam jsou dostupné pouze plochy s červeným okrajem, takže by za postavení turbíny musel zaplatit 2 toлары.



ROZVOJ

Tato akce vám umožní získat dodatečné akční destičky. Pořídte si jednu akční destičku z nabídky zaplacením ceny uvedené pod destičkou (0 až 2 toлары). Poté můžete zaplatit 2 toлары a tento postup zopakovat a zaplatit za druhou destičku. Po zakoupení 1 nebo 2 destiček posuňte zbylé destičky směrem doprava, aby v nabídce nebyly žádné mezery, a na levou stranu doplňte novou destičku/destičky. Pokud je dobírací sloupeček destiček prázdný, doplňte ho jedním ze dvou sloupečků, které jste v rámci přípravy hry dali poblíž vedlejší herní desky. Jakmile vyčerpáte všechny tři sloupečky destiček a nemůžete destičky doplnit, je splněna jedna z podmínek konce hry (více na str. 20).

Ukazuje-li akční destička, kterou jste v tomto kole zahráli, symbol pro slevu /-, odečtete od **výsledné** ceny tuto částku (1 nebo 2 toлары podle druhu).

PŘÍKLAD: Tyrkysový hráč provádí akci Rozvoj. Chce si pořídit destičku umožňující akci Industrializace se slevou 1 dělníka, která stojí 2 tolary (zvýrazněna fialově). Také si chce pořídit další destičku, takže musí zaplatit 2 tolary. Jelikož mu poté nezbyvá žádný tolar, jediná dostupná destička je ta úplně vpravo (zvýrazněna zeleně). Tyrkysový hráč preferuje destičku uprostřed za 1 tolar (zvýrazněna červeně), ale může si ji pořídit, jen pokud na tuto akci použije destičku speciální směrnice nebo jinou destičku s akcí Rozvoj, která dává slevu.



KONTRAKTACE

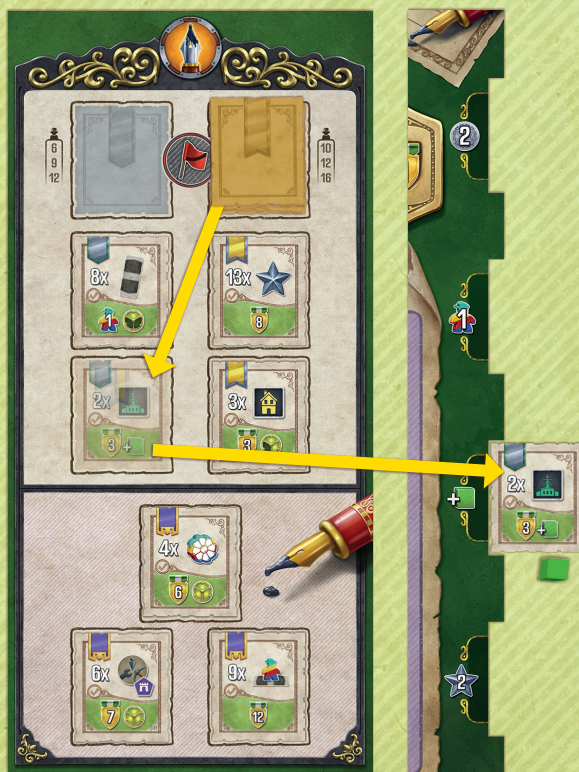
Tato akce vám umožní získat destičky kontraktů. Vezměte si jeden stříbrný nebo zlatý kontrakt z nabídky a umístěte ho na **volné** místo pro kontrakty na pravé straně hráčské desky. Poté obdržíte odpovídající přínos znázorněný na desce pro toto místo. Pokud akční destička znázorňuje symbol **x2**, obdržíte tento přínos dvakrát.

	Obdržíte 2 tolary.
	Obdržíte 1 dělníka ze zásoby.
	Obdržíte 1 kostičku uranu, kterou si můžete umístit do jednoho ze svých dolů.
	Obdržíte 2 žetony úspěchů.

Nemáte-li volné místo pro kontrakt, nemůžete tuto akci provést. Nemůžete odstranit ani vyměnit kontrakty již umístěné napravo od své hráčské desky, ani uschovat kontrakt v ruce nebo své herní oblasti (neboli ho přímo umístit do své herní oblasti).

Po získání kontraktu doplňte do nabídky nový kontrakt ze sloupce stejné barvy (stříbrný nebo zlatý), aby v nabídce nebylo žádné prázdné místo. Je-li již sloupeček dané barvy zcela prázdný, doplňte kontrakt ze sloupce druhé barvy. Jakmile jsou již sloupce obou barev zcela prázdné, ponechte místo pro kontrakt prázdné. Vyložení posledního kontraktu z posledního sloupce kontraktů splňuje další z podmínek konce hry (více na str. 20). Fialové kontrakty nemůžou být získány pomocí akce Kontraktace. **Při jejich plnění je považujete za své, avšak hráč, který je splní jako první, je následně odebere z vedlejší herní desky a zabráni ostatním hráčům, aby je mohli splnit.**

PŘÍKLAD: Žlutý hráč zabrál akční destičku s akcí Kontraktace. Může si vybrat ze 2 stříbrných a 2 zlatých kontraktů, protože fialové kontrakty se nedají získat tímto způsobem. Rozhodl se pro kontrakt „máte na mapě postavené 2 laboratoře“. Poté ho žlutý hráč musí umístit na prázdné místo napravo od své hráčské desky. Vybírá si místo s přínosem **+**, kam kontrakt umístí. Okamžitě získává jeden uran, který umístí do jednoho ze svých dolů. Protože je sloupeček se stříbrnými kontrakty prázdný, doplní místo něj zlatý kontrakt.



Jelikož žlutý hráč má již postavené 2 laboratoře, může teď splnit tento kontrakt a získat tak 3 VB a 1 uran.

TIP: PLNĚNÍ URČITÝCH KONTRAKTŮ JE JEDNÍM ZE DVOU HLAVNÍCH ZPŮSOBŮ, JAK ZÍSKÁVAT TECHNOLOGIE.

ZÍSKÁNÍ TECHNOLOGIÍ

Když jako odměnu získáte technologii (obvykle díky plnění kontraktů nebo elektrifikaci laboratoří), musíte ihned odemknout **jednu** technologii nebo obdržet vítězné body rovné úrovni získané odměny.

Když odemykáte technologii, vyberte si jednu v dané úrovni nebo nižší dle získané odměny a zasuňte její dílek úplně doprava na desce experimentu.

Ve hře se nacházejí tři druhy technologií:

	S okamžitým přínosem [modré]	Musíte buď tento efekt zcela provést, když je technologie odemčena, nebo o něj přicházíte; efekt nemůže být uschován na později. Přínos této technologie je jednorázový, a proto tyto technologie otočte po použití lícem dolů .
	S přetrvávajícím přínosem [hnědé]	Přetrvávající přínosy obsahují podmínku uvedenou na levé straně a přínos nebo modifikátor akce na pravé straně. Od chvíle, kdy si tuto technologii odemknete, tak pokaždé když nastane její podmínka, získáváte uvedený přínos nebo aplikujete modifikátor při spouštění akce.
	S ultimátním cílem [fialové]	Je-li odemčena, vaše osmá technologie vám přinese vítězné body na konci hry dle splnění její podmínky.

(Úplný seznam všech technologií najdete v příloze pravidel.)

Odemčení všech 8 technologií je jednou z podmínek konce hry (více na str. 20).



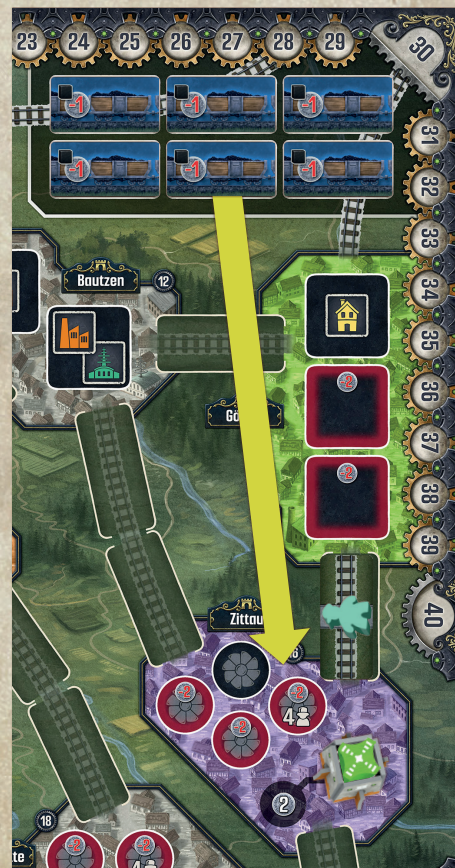
ELEKTRIFIKACE

Tato akce vám umožní elektrifikovat budovy, což vám přinese okamžitý přínos a VB na konci hry. Když si zvolíte akci Elektrifikace, proveďte následující kroky:

1. Vyberte si jednu elektrárnu na mapě (ve městě Riesa, Zittau, Glashütte, Grimma nebo Plauen). Všechny elektrárny mohou zpracovávat uhlí, ale pouze ty se žetonem nuklea můžou zpracovávat i uran. Ve městě Riesa se vždy nachází pouze uhelná elektrárna.
2. Přepравte k ní uhlí a/nebo uran z libovolného množství lokací po dokončených železničních tratích. Můžete využít libovolné dokončené tratě – nemusí být vaše.
 - A. **Přeprava uhlí:** importujte libovolné množství uhlí z jedné/obou uhelných oblastí. Zaplatte za import (viz dále).
 - B. **Přeprava uranu:** přepравte ze svých dolů propojených z elektrárnou maximálně tolik uranu, kolik **umožňuje limit elektrárny** (viz dále).
3. Určete množství vyrobené elektřiny.
4. Vyberte městskou budovu (svou nebo neutrální), která je s elektrárnou propojená a jejíž energetický požadavek je stejný nebo nižší než množství vyrobené elektřiny.
5. Obdržíte žetony úspěchů rovné energetickému požadavku budovy a jakékoli jiné přínosy uvedené na destičce budovy.
6. Otočte destičku budovy na její elektrifikovanou stranu.

Každá elektrárna může zpracovávat uhlí, abyste ho však mohli do elektrárny přepравit, musíte ho nejprve importovat. Uhlí můžete importovat jenom tehdy, je-li vybraná elektrárna propojená dokončenou železniční tratí s jednou nebo oběma uhelnými oblastmi (nemusíte vlastnit žádnou z těchto tratí) a dálkovou železnici.

Neexistuje žádné omezení toho, kolik uhlí můžete importovat, přičemž ho můžete importovat z obou uhelných oblastí zároveň, pokud jsou propojené s vybranou elektrárnou.



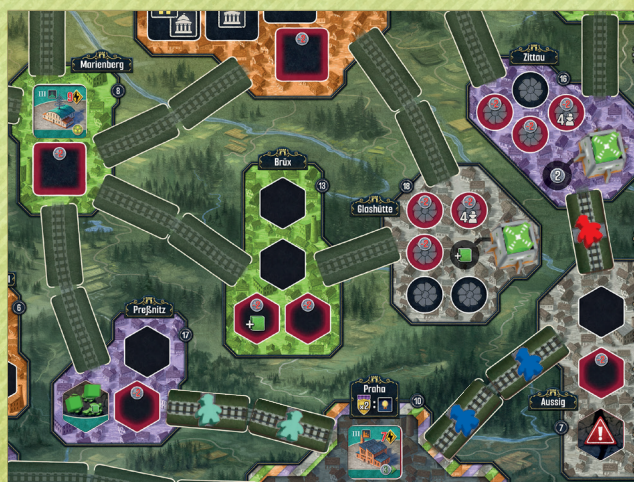
Za každé importované uhlí musíte zaplatit cenu zobrazenou na destičce vagónu s uhlím ve vybrané uhelné oblasti, a to otočením destičky vagónu na stranu s -2 tolary nebo, pokud již nejsou dostupné žádné vagony s cenou 1 tolaru, jejím odebráním ze hry a odhalením ceny 3 tolarů. Zásoba uhlí nemůže být nikdy vyčerpána, ale jeho cena se postupně zvyšuje až do maximální hodnoty 3 tolarů. Pokud využíváte slevu destičky speciální směrnice a/nebo účinku turbíny (na své hráčské desce) , můžete ji odečíst z celkové ceny za všechno importované uhlí (a ne jako slevu za každé jedno importované uhlí). Uhlí může být ihned po importu zpracováno ve vybrané propojené elektrárně.

Pro přepravu uranu musí **vybraná elektrárna obsahovat žeton nuklea** a každý z vašich vybraných dolů musí být propojen s touto elektrárnou dokončenou železniční tratí (tyto tratě nemusíte vlastnit). Množství uranu, které dokáže elektrárna zpracovat (a které do ní můžete přepravit), závisí na celkovém množství turbín (bez ohledu na to, kterému hráči patří) postavených u této elektrárny.

Můžete **přepravit 1 uran standardně plus dodatečný 1 uran za každou přítomnou turbínu** (technologie B2/C2 umožňuje přepravu jednoho dodatečného uranu – více v příloze pravidel). Patří-li turbína, kterou využíváte, jinému hráči, musíte mu zaplatit 1 tolar (můžete použít slevu na destičce speciální směrnice  a platbu druhému hráči nemusíte provést, pokud jste slevu nepoužili při importu uhlí – v tomto případě tento hráč obdrží tolar ze společné zásoby).

Přepravený uran považujte za vyčerpáný a vraťte jej do společné zásoby.

PŘÍKLAD: Tyrkysový hráč může přepravit uran do elektrárny v Zittau i navzdory tomu, že 2 železniční tratě, které využívá, patří jiným hráčům. Může však do Zittau přepravit pouze 1 uran, protože tam není žádná turbína, ale elektrárna se žetonem nuklea může zpracovat 1 uran.



Můžete i zcela vynechat přepravu (a import) uhlí a přepravu uranu, dokážete-li vyrobit dostatek elektřiny jinými prostředky (více v následujícím odstavci).

Po dopravení **libovolného** množství uhlí a/nebo uranu určete **výsledné množství vyrobené elektřiny** :

- 1 elektřina za každé 1 dopravené uhlí,
- 2 elektřiny za každý 1 dopravený uran (nezapomeňte však, že jste limitováni množstvím uranu, které může elektrárna zpracovat),
- jakákoli dodatečná elektřina uvedená na použité akční destičce,
- jakákoli elektřina, kterou vyrobily vaše postavené turbíny, a
- jakákoli elektřina dodaná vašimi odemčenými technologiemi.

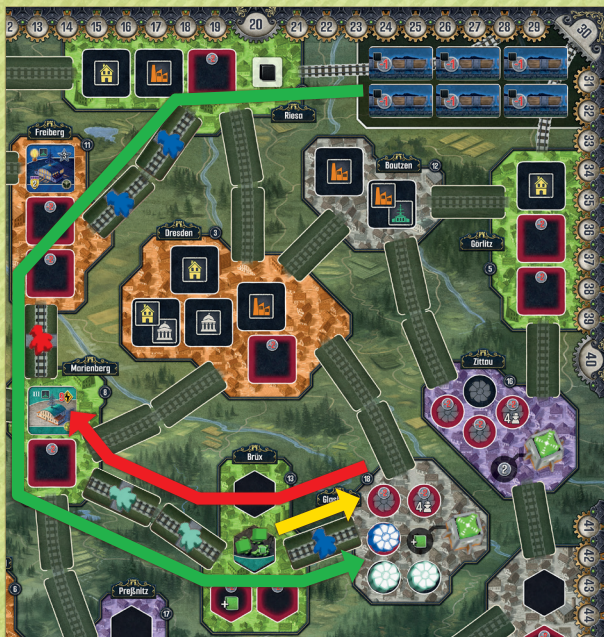
Vyberte si jednu městskou budovu, **svou nebo neutrální** (nemusí být ve vaší síti), která stále není otočená elektrifikovanou stranou nahoru a je napojená na vybranou elektrárnu dokončenou železniční tratí (železnice na této trati nemusíte vlastnit). Vybraná budova **musí** mít energetický požadavek  **stejný nebo nižší** než množství vyrobené elektřiny. Poté:

- Získejte tolik žetonů úspěchů, kolik byl energetický požadavek dané budovy (přebytečná elektřina je ztracena).
- Získejte uvedené přínosy na přední straně destičky budovy (tolary, dělníci, posun na stupnicích příjmu, technologie).
- Nakonec otočte destičku budovy elektrifikovanou stranou vzhůru (se symbolem žárovky v levém horním rohu).

POZNÁMKA: VB uvedené na elektrifikovaných budovách se přidávají až **na konci hry**, přičemž elektrifikované budovy v Praze přinášejí dvojnásobný počet bodů.

TIP: PŘI PŘÍPRAVĚ HRY SE NA MAPĚ POKLÁDAJÍ NEUTRÁLNÍ BUDOVY; JEJICH ELEKTRIFIKACE MŮŽE PŘINÉST VELKOU VZPRUHU VAŠÍ EKONOMICE A ZEFEKTIVNIT VAŠI AKCI POSÍLENÍ (VÍCE NA STR. 17).

PŘÍKLAD: Tyrkysový hráč provádí akci Elektrifikace. Má postavenou laboratoř ve městě Marienberg, která vyžaduje 9 jednotek elektřiny. Jelikož tyrkysový hráč již postavil svou 3. i 4. turbínu, má k dispozici 3 extra jednotky elektřiny. Tyrkysový hráč se rozhodl použít elektrárnu v Glashütte. Dopraví 2 kostičky uranu ze svého dolu v Brüx po železniční trati modrého hráče (žlutá šipka). Jelikož elektrárna v Glashütte má žeton nuklea, může zpracovávat uran. Díky svým 2 turbínám může z dopraveného uranu vyrobit 4 jednotky elektřiny. Ještě mu ale chybí 2 jednotky elektřiny. Naštěstí je Glashütte propojené různými železničními tratěmi a dálkovou tratí ve městě Riesa s uhlernou oblastí, takže tyrkysový hráč může importovat 2 uhlí, za která zaplatí 2 toлары a otočí dvě destičky vagónů s uhlím, čímž vyrobí zbylé 2 jednotky elektřiny (zelená šipka). Teď se všech 9 jednotek elektřiny přepraví do města Marienberg, což tyrkysovému hráči umožní elektrifikovat vybranou budovu (červená šipka). Získává 9 žetonů úspěchů a technologii 3. úrovně dle svého výběru a otočí destičku elektrifikované budovy na druhou stranu.



DOTAČNÍ AKCE

Kromě hlavních akcí najdete na akčních destičkách i jiné vedlejší akce, které nelze provést pomocí destičky speciální směrnicí:

	Získáte 2 toлары NEBO 1 dělníka.
	Posuňte se na stupnici příjmu toларů o 1 pozici.
	Posuňte se na stupnici příjmu dělníků o 1 pozici.
	Posuňte se na stupnici příjmu VB o 1 pozici.
	Získáte 1 žeton úspěchu.
	Posuňte se na libovolné stupnici příjmu o 1 pozici.
	Zaplatte 1 tolar a posuňte se na libovolné stupnici příjmu o 1 pozici.

POSÍLENÍ

Posílení vám umožní obdržet všechny příjmy, umístit žeton cíle na stupnici (potenciálně též spustit Den královského oceňování) a vrátit si všechny zahraniční akční destičky umístěné v horní části vaší hráčské desky. Když si zvolíte Posílení, musíte v daném pořadí provést všechny tyto kroky:

1. Získejte toлары, dělníky a VB na základě dosažených hodnot na stupnicích příjmu.
2. Umístěte žeton cíle na stupnici cílů.
 - A. Získejte odměny, jsou-li k dispozici.
 - B. Pokud se pole cílů (s hráčskými žetony cílů) vyprázdní, nastává Den královského oceňování (více na str. 19).
3. Odhodte všechny žetony úspěchů, které jste nasbírali.
4. Vraťte si všechny akční destičky umístěné v horní části své hráčské desky.

PŘÍJEM

Příjem, který dostanete (tolary, dělníci a/nebo VB), určuje nejvyšší hodnota, která je **nalevo od ukazatele příjmu na odpovídající stupnici, a zároveň hodnota, která se nachází pod zahranou akční destičkou**. Vrchní dvě stupnice příjmu (tolary a dělníci) obsahují také VB, pokud se na nich dostanete dostatečně daleko.

PŘÍKLAD: Modrý hráč získává ze svých stupnic příjmu odshora dolů: 10 tolarů a 1 VB (kvůli umístění poslední akční destičky), 4 dělníky a 2 VB a 0 VB.



Na konci hry získáte dodatečné vítězné body za dosažení posledních polí každé stupnice. Tyto VB jsou zobrazeny pod stupnicemi a nedostáváte je při příjmu.

TIP: I KDYŽ ZE SVÝCH STUPNIC PŘÍJMU ZÍSKÁVÁTE BĚHEM POSÍLENÍ HODNĚ ZDROJŮ, ZAMĚŘENÍ NA JEDNU NEBO DVĚ STUPNICE ZASE ZVYŠUJE PŘÍJEM VAŠICH VB NA KONCI HRY.

UMÍSTĚNÍ ŽETONU CÍLE

Toto vám umožní umístit žetony cílů na políčka úspěchů pro závěrečné bodování a taky vám to umožní umístit žetony nuklea na mapu.

Na levé straně vedlejší desky se nachází stupnice cílů, která obsahuje políčka úspěchů, jejichž hodnota se směrem nahoru navyšuje. Políčka úspěchů jsou rozdělena do šesti úrovní (1–2, 3–6, 7–9, 10–14, 16–26 a 28–40, vyobrazené různými barvami a udávající různé multiplikátory) nalevo a do šesti segmentů (1–6, 7–12, 13–22, 24–40, oddělené čarami) napravo. Při umísťování svého žetonu cíle na stupnici cílů mějte na paměti, že můžete mít **maximálně jeden** svůj žeton v jedné **úrovni**, ale více hráčů může mít svůj žeton ve stejné úrovni, dokonce i na stejném políčku.



1 ÚROVNĚ 2 SEGMENTY 3 POZICE 0

Pro umísťování žetonu cíle na stupnici proveďte následující kroky:

1. Spočítejte si všechny své žetony úspěchů.
2. Vyberte si políčko úspěchu na stupnici s hodnotou **stejnou nebo nižší**, než je hodnota vašich žetonů úspěchů, a umístěte tam svůj žeton cíle. Pamatuje však, že můžete mít maximálně **1 žeton v každé úrovni**.
 - A. Máte-li již žetony cílů umístěné ve všech úrovních, které odpovídají (nebo jsou nižší) počtu vašich žetonů úspěchů (nebo nemáte žádný žeton úspěchu), musíte umístit žeton cíle na políčko úspěchu s hodnotou „0“, čímž obdržíte jednorázovou finanční výpomoc. Můžete se také cíleně rozhodnout umístit žeton cíle na políčko „0“.
3. Jakmile umístíte svůj žeton do **segmentu**, ve kterém se ještě stále nachází žeton nuklea, umístěte ho do libovolné prázdné elektrárny na mapě, čímž obdržíte přínos uvedený vedle elektrárny 2.
4. Jestliže umístíte svůj žeton do nejvrchnějšího **segmentu**, získáváte technologii třetí úrovně.
5. Umístíte-li svůj žeton na nejvrchnější políčko (s hodnotou 40 za 40 žetonů úspěchů), ihned získáváte 9 VB.

Vaše první tři žetony cílů se odebírají z políček cílů ve spodní části vedlejší herní desky, **zleva doprava**. Pokud jste již odsud odebrali všechny tři své žetony, dodatečně si můžete brát ze zásoby žetonů umístěné vedle vedlejší herní desky. Umístění

žetony cílů zůstávají na stupnici po zbytek hry. Nemáte-li již k dispozici žádné žetony cílů, můžete použít jakoukoli vhodnou náhradu.

Políčko úspěchu s hodnotou „0“ není součástí stupnice cílů, a tudíž ani žádné z jejích úrovní a segmentů. Když umístíte žeton cíle na toto políčko, obdržíte jednorázovou finanční výpomoc, a to 2 toлары a 1 dělníka. Za každý žeton cíle na políčku „0“ ztrácíte na konci hry 3 VB.

PŘÍKLAD: Tyrkysový hráč hraje Posílení se 17 žetony úspěchů. I když má dostatek žetonů, aby mohl umístit žeton cíle na úroveň „ $\times 5$ “ i „ $\times 4$ “, má již na obou těchto úrovních svůj žeton, takže to nemůže udělat. Proto musí svůj žeton umístit na nižší úroveň. Rozhodl se umístit ho na pozici „9“, takže získává multiplikátor „ $\times 3$ “ pro cíl „Obodujte každé město (včetně Prahy), ve kterém máte elektrifikovanou městskou budovu“. Jelikož se v tomto segmentu stále nachází žeton nuklea, tyrkysový hráč ho umístí do elektrárny dle své volby a získá její okamžitý přínos.



DEN KRÁLOVSKÉHO OCEŇOVÁNÍ

Vždy když se políčko se žetony úspěchů v dolní části vedlejší desky vyprázdní (tj. poslední hráč zvolil Posílení poprvé, podruhé a potřetí), nastává **Den královského oceňování**:

1. Hráč, který má aktuálně žeton cíle na nejvyšší pozici, získává 6 VB. V případě shody všichni tito hráči obdrží 6 VB.
2. Hráč, který má aktuálně žeton cíle na druhé nejvyšší pozici, získává 2 VB. V případě shody všichni tito hráči obdrží 2 VB. Druhé místo se oboduje i v případě, že byla shoda na prvním místě.

3. Je možné, že jeden hráč získá body za první i druhé místo (dohromady 8 VB). Žetony cílů na pozici „0“ se pro královské oceňování neberou do úvahy.

Vyprázdnění třetího (a posledního) políčka žetonů cílů je jednou z podmínek konce hry.

PŘÍKLAD: Červený hráč umístil svůj druhý žeton cíle na pozici „22“, což spustilo Den královského oceňování. Jelikož tyrkysový i červený hráč jsou na prvním místě společně, oba získávají 6 VB. Druhý nejvýše umístěný žeton patří také tyrkysovému hráči, který získává další 2 VB. Za královské oceňování tudíž tyrkysový hráč získává 8 VB, červený hráč 6 VB a žlutý hráč 0 VB.



ODHOZENÍ ŽETONŮ ÚSPĚCHŮ

Odhodte **všechny** žetony úspěchů, které jste nasbírali, i v případě, že jste žeton cíle umístili na nižší pozici, než je součet vašich žetonů úspěchů.

VRÁCENÍ AKČNÍCH DESTIČEK

Vraťte si **všechny akční destičky** z horní části své hráčské desky (ne z mapy) lícem nahoru do své zásoby destiček. Všechny tyto akční destičky máte znovu dostupné a můžete je opět zahrát.

TIP: NEBOJTE SE PROVÉST AKCI „POSÍLENÍ“ S O ŽETONY ÚSPĚCHŮ; DODATEČNÝ DÉLNÍK A NĚJAKÉ PENÍZE K TOMU MOHOU BÝT NA ZAČÁTKU HRY SKVĚLOU VZPRUHOU.

PODMÍNKY KONEC HRY A KONEC HRY

Konec hry nastává v okamžiku, kdy jsou splněny **dvě (tři při hře 2 hráčů)** podmínky konce hry, a těmi jsou:

- Dobírací sloupečky akčních destiček jsou prázdné.
- Dobírací sloupečky se stříbrnými i zlatými kontrakty jsou prázdné.
- Všichni hráči provedli Posílení minimálně třikrát (všechna 3 políčka s žetony cílů jsou prázdná).
- Minimálně jeden z hráčů odemkl všech svých 8 technologií.
- Minimálně jeden z hráčů dosáhl na bodové stupnici 70 VB.

POZNÁMKA: Poslední dvě podmínky může splnit pouze jeden hráč – první, kterému se to podaří.

Jakmile je splněn určený počet podmínek konce hry, hráč, který konec hry spustil (obvykle aktivní hráč), přesune žeton konce hry umístěný nejvíce vlevo na vedlejší herní desce na její odpovídající místo a získává 3 VB (jak je zobrazeno pod odebraným žetonem).



Po spuštění konce hry pokračujte ve hře tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů (a aby poslední hráč v pořadí

dokončil svůj tah), a poté všichni odehrajte **jeden poslední tah**. Po spuštění konce hry je stále možné splnit některé z podmínek konce hry a získat za ně body, na konec hry to však již nemá žádný vliv.

Poté přejděte k závěrečnému bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Pokud má hráč v této chvíli nějaké zbylé žetony úspěchů, **může** umístit žeton cíle na stupnici přesně tak, jako by prováděl Posílení, ale **nepouští tím žádné efekty** (Den královského oceňování, umístění nuklea, zisk technologie atd.) **ani nedostává žádný příjem**. Stále platí limit jednoho žetonu cíle v jedné úrovni stupnice.

BODOVÁNÍ CÍLŮ

Za každý žeton cíle na stupnici cílů získáte 1 VB za každé splnění podmínky daného segmentu a následně vynásobené multiplikátorem dané úrovně. Za každý svůj žeton na pozici úspěchů „0“ naopak ztrácíte 3 VB.

PŘÍKLAD: Modrý hráč získává 4 VB za každou druhou městskou budovu, kterou postavil, zatímco žlutý hráč získává 7 VB za každou druhou městskou budovu, kterou postavil.



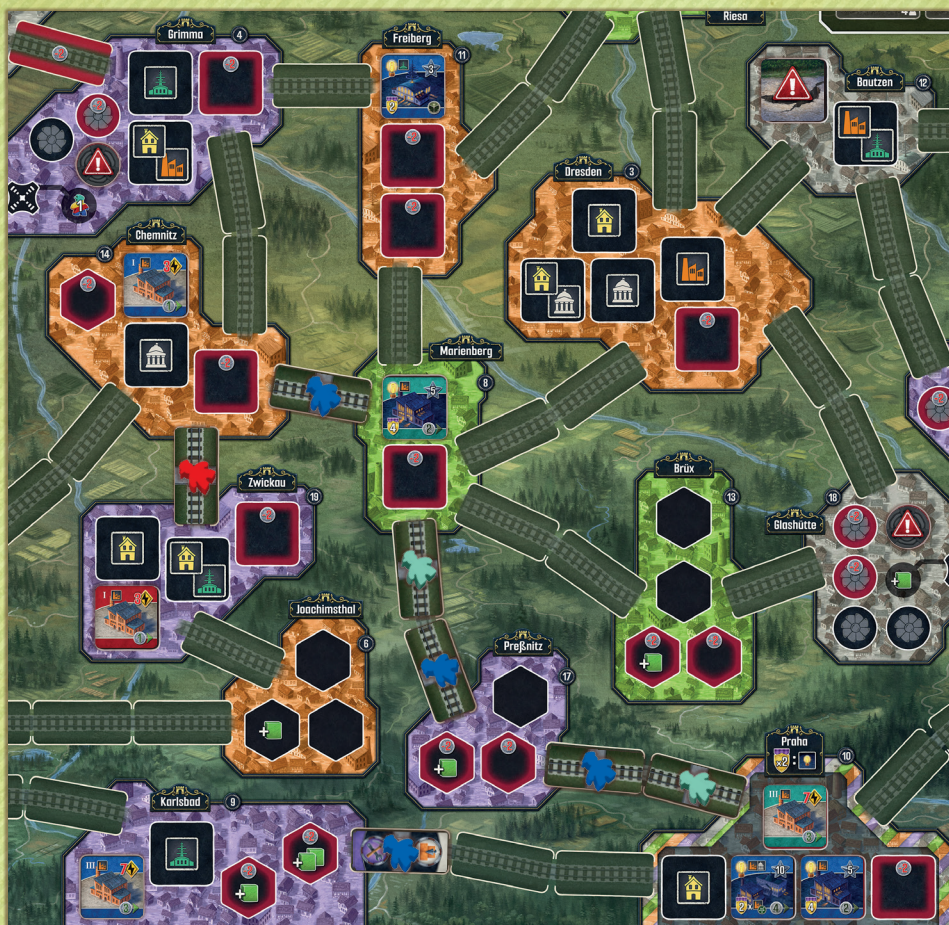
BODOVÁNÍ ULTIMÁTNÍHO CÍLE TECHNOLOGIE

Jestliže jste odemkli svou 8. technologii, můžete ji obodovat. Více o podmínkách technologií najdete v příloze pravidel.



PŘÍKLAD: Modrý hráč získává 2 VB za svou elektrifikovanou laboratoř ve Freibergu, 8 VB za svou elektrifikovanou továrnu v Praze a 20 VB za svou elektrifikovanou vládní budovu (4 VB za 5 továren).

Všimněte si, že modrý hráč počítá i destičky tyrkysového hráče včetně těch neelektrifikovaných, ale nepočítá již destičky červeného hráče, protože Praha s nimi není propojená dokončenými železničními tratěmi, které **vlastní modrý hráč**. Modrý hráč taky nepočítá svou neotočenou destičku továrny v Karlsbadu, protože i když je v jeho síti, není propojena dokončenou železniční tratí s vládní budovou v Praze.



BODOVÁNÍ ZBYLÝCH ZDROJŮ

Získáváte 1 VB za každé 2 kostičky uranu ve svých dolech, 2 dostupné dělníky a 5 tolarů ve své hráčské oblasti. Před bodováním zbylých zdrojů stále můžete zaměnit uran za dělníky a dělníky za tolar.

ELEKTRIFIKOVANÉ BUDOVY

Za každou svou **elektrifikovanou** budovu získáte uvedený počet VB. Elektrifikované budovy v Praze **dávají dvojnásobný počet bodů**.

Většina budov poskytuje fixní počet VB. Vládní budovy  mají naopak uvedenou bodovací podmínku označující typ budovy (rezidence, továrna nebo laboratoř); za každou elektrifikovanou vládní budovu dostanete body uvedené na destičce za **všechny budovy uvedeného typu** (včetně vládní budovy samotné, neutrálních budov a také budov patřících jiným hráčům bez ohledu na to, zda jsou, či nejsou elektrifikované), které se nacházejí v **téže vaší síti** jako vládní budova, kterou bodujete.

BODOVÁNÍ BONUSŮ ZA STUPNICE PŘÍJMU

Získáváte 3/6/10 VB za každou svou bodovací stupnici, na které se ukazatel příjmu nachází na posledních třech pozicích (jak je vyznačeno pod nimi).

PŘÍKLAD: V tomto případě získává modrý hráč 3 VB za svoji stupnici příjmu tolarů a 10 VB za stupnici příjmu dělníků, takže dohromady 13 VB.



Vítězí hráč s nejvyšším počtem VB. V případě shody vítězí všichni tito hráči.

PŘÍLOHA PRAVIDEL

- Praha se pro účely plnění kontraktů nepočítá jako město všech barev.
- Městské budovy se dvěma symboly typu se pro plnění kontraktů/cílů počítají za oba typy, ale pro plnění kontraktů bez specifikace typu se počítají jako 1 městská budova.
- Na kontraktech je vždy uveden jejich minimální požadavek; pokud máte víc, můžete kontrakt také splnit.

POČÁTEČNÍ KONTRAKTY

	(C01) Máte postavené 2 stavby typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v zelených městech. Získáváte 2 VB, 2 tolarý a technologii 1. úrovně.
	(C02) Máte postavené 2 stavby typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) ve fialových městech. Získáváte technologii 1. úrovně.
	(C03) Máte postavené 2 stavby typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v bílých městech. Získáváte technologii 1. úrovně.
	(C04) Máte postavené 2 stavby typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v oranžových městech. Získáváte technologii 1. úrovně.

STŘÍBRNÉ KONTRAKTY

	(C05) Máte na mapě postavené 2 laboratoře (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáváte 3 VB a kostičku uranu, kterou si umístíte do jednoho ze svých dolů (nebo si vezmete dělníka).
	(C06) Máte 8 akčních destiček (mezi dostupnými nebo v horní části vaší hráčské desky), vyjma destiček železnic na mapě. Získáváte 1 dělníka a technologii 1. úrovně.
	(C07) Máte 6 žetonů úspěchů. Získáváte 4 VB.
	(C08) Máte na mapě 5 destiček železnic. Získáváte 2 VB a technologii 1. úrovně.
	(C09) Máte na mapě postavené 2 turbíny. Získáváte 2 VB a 1 dělníka.
	(C10) Máte 2 elektrifikované městské budovy. Získáváte 2 VB a 2 tolarý.
	(C11) Máte na mapě postavené 2 rezidence (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáváte technologii 1. úrovně.
	(C12) Máte na mapě postavené 2 továrny (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáváte 2 VB a technologii 1. úrovně.
	(C13) Máte postavenou městskou budovu v Praze (na její elektrifikaci nezáleží). Získáváte technologii 1. úrovně.
	(C14) Máte síť o velikosti 4 měst. Získáváte 3 VB a technologii 1. úrovně.
	(C15) Máte na mapě postavenou vládní městskou budovu (na její elektrifikaci nezáleží). Získáváte technologii 1. úrovně a posun o 2 pozice na stupnici příjmu VB.

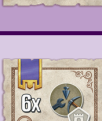
	(C16) Máte postavenou městskou budovu (na její elektrifikaci nezáleží) ve 2 městech různé barvy, mimo Prahy. Získáváte 3 VB a 2 toлары.
	(C17) Máte na mapě postavené 2 doly. Získáváte 2 VB a 2 toлары.

ZLATÉ KONTRAKTY

	(C18) Máte postavených 5 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v oranžových městech. Získáváte 6 VB a technologii 2. úrovně.
	(C19) Máte postavených 5 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v zelených městech. Získáváte 6 VB, 2 dělníky a technologii 2. úrovně.
	(C20) Máte postavených 5 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) ve fialových městech. Získáváte 6 VB a technologii 2. úrovně.
	(C21) Máte postavených 5 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v bílých městech. Získáváte 6 VB a technologii 2. úrovně.
	(C22) Máte postavenou alespoň jednu městskou budovu (na její elektrifikaci nezáleží) ve 3 městech různé barvy, mimo Prahy. Získáte 6 VB.
	(C23) Máte 4 elektrifikované městské budovy. Získáte 6 VB a 3 toлары.
	(C24) Máte elektrifikovanou městskou budovu v Praze. Získáte 4 toлары a technologii 2. úrovně.
	(C25) Máte na mapě 7 destiček železnic. Získáte 6 VB a technologii 2. úrovně.

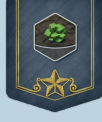
	(C26) Máte 11 akčních destiček (mezi dostupnými nebo v horní části své hráčské desky), vyjma destiček železnic na mapě. Získáte 5 VB, 2 dělníky a technologii 2. úrovně.
	(C27) Máte 13 žetonů úspěchů. Získáte 8 VB.
	(C28) Máte na mapě postavené 3 rezidence (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte 3 VB a technologii 2. úrovně.
	(C29) Máte na mapě postavené 3 továrny (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte 5 VB a technologii 2. úrovně.
	(C30) Máte na mapě postavené 3 laboratoře (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte 5 VB a 2 kostičky uranu, které si umístíte do svých dolů (nebo si namísto každé vezmete 1 dělníka).
	(C31) Máte na mapě postavené 2 vládní městské budovy (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte technologii 2. úrovně a posun o 2 pozice na stupnici příjmu VB.
	(C32) Máte na mapě postavené 3 turbíny. Získáte 5 VB a 2 dělníky.
	(C33) Máte na mapě postavené 3 doly. Získáte 6 VB a 4 toлары.
	(C34) Máte síť o velikosti 7 měst. Získáte 6 VB a technologii 2. úrovně.
	(C35) Máte 5 splněných kontraktů. Získáte 2 VB a technologii 2. úrovně.

FIALOVÉ KONTRAKTY

	(C36) Máte na mapě postavené 4 turbíny. Získáte 6 VB a technologii 3. úrovně.
	(C37) Máte 17 žetonů úspěchů. Získáte 4 VB a technologii 3. úrovně.
	(C38) Máte na mapě postavené 3 vládní městské budovy (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte 6 VB a technologii 3. úrovně.
	(C39) Máte na mapě postavené 4 doly. Získáte 6 VB a technologii 3. úrovně.
	(C40) Máte ve svých dolech na mapě 8 kostiček uranu. Získáte 6 VB a technologii 3. úrovně.
	(C41) Máte postavených 6 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) ve fialových městech. Získáte 7 VB a technologii 3. úrovně.
	(C42) Máte postavených 6 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v oranžových městech. Získáte 7 VB a technologii 3. úrovně.
	(C43) Máte postavených 6 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v zelených městech. Získáte 10 VB a technologii 3. úrovně.
	(C44) Máte postavených 6 staveb typu městská budova, důl a/nebo turbína (v libovolné kombinaci) v bílých městech. Získáte 7 VB a technologii 3. úrovně.
	(C45) Máte na mapě postavené 4 továrny (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte 5 VB a technologii 3. úrovně.
	(C46) Máte na mapě postavené 4 laboratoře (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte 7 VB a technologii 3. úrovně.
	(C47) Máte na mapě postavené 4 rezidence (na jejich elektrifikaci nezáleží). Získáte 6 VB a technologii 3. úrovně.

	(C48) Máte 6 elektrifikovaných městských budov. Získáte 12 VB.
	(C49) Máte 8 splněných kontraktů. Získáte 12 VB.
	(C50) Máte na mapě 9 destiček železnic. Získáte 12 VB.

DESTIČKY CÍLŮ

	Obodujte každou svou druhou postavenou městskou budovu na mapě (na jejich elektrifikaci nezáleží).
	Obodujte každou svou postavenou rezidenci na mapě (na jejich elektrifikaci nezáleží).
	Obodujte každou svou postavenou továrnu na mapě (na jejich elektrifikaci nezáleží).
	Obodujte každou svou postavenou laboratoř na mapě (na jejich elektrifikaci nezáleží).
	Obodujte každý svůj postavený důl na mapě.
	Obodujte každou svou postavenou turbínu na mapě.
	Obodujte každou druhou destičku železnice, kterou máte na mapě.
	Obodujte každé město (včetně Prahy), ve kterém máte elektrifikovanou městskou budovu.

TECHNOLOGIE

ÚROVEŇ	TECHNOLOGIE	EFEKT	NACHÁZÍ SE
1		(A1) Po postavení dolu nebo turbíny získáváte 1 uran.	Experiment A
1		(A2, C1) Vždy když elektrifikujete městskou budovu, získáte 1 tolar.	Experimenty A a C
1		(D2) Vždy když získáte kontrakt, získáte 1 žeton úspěchu.	Experiment D
1		(A3, C3) Ihned proveďte akci Urbanizace s dodatečnou slevou 2 tolarů.	Experimenty A a C
1		(B3, D3) Ihned proveďte akci Industrializace a můžete při tom ignorovat podmínky sítě. (Tedy postavte turbínu nebo důl kdekoli na mapě a zaplatte jako obvykle.)	Experimenty B a D
1		(B2, C2) Pouze při akci Elektrifikace máte k dispozici jednu „virtuální“ turbínu v každé elektrárně. Proto můžete v elektrárně s nukleem zpracovávat 1 dodatečný uran.	Experimenty B a C
1		(B1, D1) Vždy když pokládáte destičku železnice, získáte 1 žeton úspěchu.	Experimenty B a D
2		(A6, C6) Ihned proveďte akci Elektrifikace, která vyrobí 4 dodatečné jednotky elektřiny.	Experimenty A a C
2		(A4, C4) Vždy když provádíte akci Elektrifikace, si vezměte buď 1 dělníka nebo akční destičku z nabídky s dodatečnou slevou 2 tolarů.	Experimenty A a C
2		(B5, D4) Vždy když pokládáte destičku železnice, získáte 2 toлары.	Experimenty B a D
2		(B4) Vždy když získáte kontrakt, obdržíte ještě jeden jiný přínos místa pro kontrakty (bez ohledu na to, jestli je to místo obsazené). Pokud použitá akční destička obsahuje  , tento dodatečný přínos se tím nenásobí.	Experiment B
2		(A5) Ihned získáte 3 dělníky a 3 toлары.	Experiment A
2		(C5, D5) Ihned si vezměte akční destičku z nabídky s dodatečnou slevou 2 toлары, poté můžete s takto získanou destičkou provést „umístění destičky železnice“.	Experimenty C a D
2		(B6, D6) Ihned získáte 8 žetonů úspěchů.	Experimenty B a D

3		(A7) Máte slevu 2 tolarů na akci Urbanizace a můžete ignorovat podmínky sítě (tj. můžete stavět, kde chcete).	Experiment A
3		(A8) Máte alespoň 1 městskou budovu, důl nebo turbínu v 5/7/9 různých městech a získáte 4/10/21 VB.	Experiment A
3		(B7) Získáte 2 speciální akční destičky.	Experiment B
3		(B8) Máte 1/2/3 žetony cílů na pozici „10“ na stupnici cílů nebo výše (tj. na červené, fialové nebo modré úrovni) a získáte 4/10/21 VB.	Experiment B
3		(C7) Během akce Elektrifikace můžete přepravovat uhlí, uran a elektřinu bez ohledu na podmínky sítě. Takže můžete použít libovolnou elektrárnu a také můžete elektrifikovat budovy, které nejsou s touto elektrárnou propojené. To také znamená, že můžete použít uhlí i uran, které nejsou s touto elektrárnou propojené.	Experiment C
3		(C8) Máte 4/6/8 elektrifikovaných městských budov a získáte 4/10/21 VB.	Experiment C
3		(D7) Vaše destičky železnic jsou považovány za žolíkové na obou koncích (pro všechny účely včetně toho, když se jiní hráči napojí na vaši destičku). V tahu, v němž pokládáte destičku železnice, můžete také splnit jeden kontrakt (stejně jako kdybyste akční destičku zahráli do výřezu ve vrchní části své hráčské desky).	Experiment D
3		(D8) Máte 6/8/10 destiček železnic a získáte 4/10/21 VB.	Experiment D

ÚČINKY TURBÍN

	Vždy když provádíte akci Elektrifikace, zaplatte za import uhlí o 1 tolar méně z celkové sumy.
	Když provádíte akci Elektrifikace, vyrobte 2 dodatečné jednotky elektřiny.
	Když provádíte akci Elektrifikace, vyrobte 1 dodatečnou jednotku elektřiny.

	2. turbína experimentu A: Vždy když provádíte akci Elektrifikace, zaplatte za import uhlí o 2 toлары méně z celkové sumy. (Toto je dodatečná sleva ke slevě z vaší nejvrchnější turbíny.)
	2. turbína experimentu B: Po provedení akce Elektrifikace obdržíte dva dodatečné žetony úspěchů.
	2. turbína experimentu C: Každá kostička uranu vyrobí 3 jednotky elektřiny namísto 2.
	2. turbína experimentu D: Po provedení akce Elektrifikace získáváte 1 dělníka.

TIRÁŽ

Autoři hry: Dávid Turczy a Simone Luciani

Autor sólo módu: Dávid Turczy

Herní vývoj: Andrei Novac, Maciej Górkowski,
Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

Vývoj sólo módu: Gary Perrin, Chuck Case, David Digby,
Mauro Gibertoni, Kacper Frydrykiewicz

Ilustrace: Andreas Resch, Piotr Sokołowski

Grafický návrh a sazba: Zbigniew Umgelter, Andreas Resch,
Zuza Kołakowska, Paweł Niziołek

Pravidla: Dávid Turczy

Sazba pravidel: Paweł Niziołek, Zuza Kołakowska, Zbigniew Umgelter

Korektury: Robert a Emanuela Prattovi

Board&Dice by rádi poděkovali následujícím lidem za jejich neocenitelnou pomoc při testování,
jejich rady a zpětnou vazbu:

Frank de Jong, Jace Ravensburg, Tommaso Battista, Gabriele Ausiello, Hendri Adriaens, Daniele Tascini, Noralie Lubbers, David Digby, Gary Perrin, Chuck Case, Violet Tieman, Mauro Gibertoni, Błażej Kubacki, Simone Colombo, Samantha Milani, Luke Reinsik, Daniele Radavero, Ido Traini, Claudio Cicalè, Paolo Prioretti, Andrea Giuliani, Bijan Mehdinejad, Riccardo Fabris, Tamás Rábel, Iwona Jaworowska, Klaudyna Mikołajczyk, Przemysław Kapica, Łukasz Stadnik, Daniel “Gun3R” Sobolewski, Jakub Kisała, Paweł “Wppxis” Gajda, Dave Haenze, Anita Sokołowska, Aneta Bernaciak, Damian “Erefor” Adamczak, Yuriy Ivanov, Miłosz Murawski, Adam “Samson” Kamiński, Marta Szpaderska, Daniel Dubel, Hans Brunnström, Jesper Molin, Athina and Johan, Charles Adams, Jeff Gage, Steve Fladda, Jan Skornowicz, Ariel “Ardel” Kowalski, Michał Mazurek, Ania Oksanen, Maria Jóźwik, Paweł Jabłczyński, Patryk Olbert, Emil Pacholczyk, Jeremy Nordmoe, Krzysztof Kapelańczyk, Jakub Pańczyk, Wiktoria Matyja, Jarosław Pawełczyk, Małgosia Sztokfisz, Krzysztof Wójcikiewicz, Jan Mikołajczak, Joanna Szopińska, Konrad Nowicki, Jan Friderick Wahlin, Jacob Coon, Ed McKell.

Dávid by rád speciálně poděkoval Noralie Lubbers, protože vždy přijde přesně s tím nápadem,
který Dávid hledal.

BOARD&DICE

CEO: Ireneusz Huszcza

Provozní manažerka: Aleksandra Menio

Marketingová ředitelka: Aleksandra
Skłodowska-Michalak

Obchodní ředitel: Ireneusz Huszcza

Umělecký vedoucí: Filip Głowacz

Vedoucí vývoje: Kuba Polkowski

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o.

Editor: Martin Herman

Překlad a korektury: Mirka Jandová

Sazba a grafická úprava: Pavel Illichmann

© 2023 Board&Dice. Všechna práva vyhrazena.

Pro více informací o hře Nukleum navštivte:

www.boardanddice.com | www.old-dawg.com

PŘEHLED

	Cena X tolarů
	Cena X dělníků
	Sleva X tolarů
	Sleva X dělníků
	Získáte X tolarů
	Získáte X dělníků
	Přidejte kostičku uranu do jednoho ze svých dolů
	Postupte na stupnici příjmu tolarů o X pozic
	Postupte na stupnici příjmu dělníků o X pozic
	Postupte na stupnici příjmu VB o X pozic
	Postupte na libovolné stupnici příjmu o X pozic (jednotlivé posuny můžete rozdělit na různé stupnice)
	Získáváte X vítězných bodů
	Získáváte X vítězných bodů na konci hry
	Získáváte X žetonů úspěchů
	Technologie 1. úrovně
	Technologie 2. úrovně
	Technologie 3. úrovně

	Akční destička
	Destička železnice
	Sít
	Turbína
	Důl
	Rezidence
	Továrna
	Laboratoř
	Vládní městská budova
	Libovolná městská budova
	Elektrifikovaná budova
	Postavené stavby (doly, turbíny, městské budovy)
	Město
	Energetický požadavek
	Dodatečně vyrobená elektřina během akce Elektrifikace
	Kontrakt
	Splnění kontraktu