

NUKLEUM

VÝZKUMNÝ
ENERGETICKÝ ÚSTAV

S úsvitem dvacátého století se svět navždy mění. Hnána uranovou revolucí nastává nová éra prosperity. Bohatí, mocní, svobodomyšlní... Všichni chtějí svůj podíl na novém životě. Naštěstí pro ně energetická konsorcia působící po celé planetě, od Saska po Austrálii, s radostí prodají pár akcií pro dodatečné investice. S těmito zdánlivě nevyčerpatelnými novými zdroji financování se stále více podnikatelů odvážílo spustit vlastní experiment a vydat se svou zářivě zelenou cestou k úspěchu! Nikdo se však nedostane na vrchol pouze s ambicemi. Mocní mecenáši jsou zde a nabízejí své bohatství a znalosti, aby vám pomohli dosáhnout nové úrovně a stát se nejuznávanějším podnikatelem své doby!

HERNÍ SOUČÁSTI

8 NOVÝCH EXPERIMENTŮ, Z NICHŽ KAŽDÝ OBSAHUJE:



DESKA EXPERIMENTU
A PRÍSLUŠNÉ DÍLKY
TECHNOLÓGIÍ



DÍLEK ÚČINKU
TURBÍNY



5 POČÁTEČNÍCH AKČNÍCH
DESTÍČEK



KARTA
MECENÁŠE



PŘEHLEDOVÁ KARTA
EXPERIMENTU



BARONOVA KARTA
MECENÁŠE



SPECIÁLNÍ
DESTÍČKA
PŘEPRAVY PRO
AUSTRÁLIÍ



ALTERNATIVNÍ
POČÁTEČNÍ
DESTÍČKA PRO
POKROK NEZASTAVÍŠ



6 KARET MECENÁŠŮ PRO
EXPERIMENTY ZE ZÁKLADNÍ HRY
A ROZŠÍŘENÍ POKROK NEZASTAVÍŠ



1 BODOVACÍ BLOČEK



PŘEKRYV VEDLEJŠÍ HERNÍ DESKY

OBCHODNICE (EXPERIMENT G)



1 DESTÍČKA
ŘETĚZENÍ OBCHODU

SPECIFICKÉ KOMPONENTY PRO JEDNOTLIVÉ EXPERIMENTY:

ŘEDITEL TĚŽBY (EXPERIMENT H)



1 PŘÍDAVNÁ HRÁČSKÁ DESKA (H)



4 DODATEČNÉ DESTÍČKY DOLŮ
(1 OD KAŽDÉ BARVY)



4 DODATEČNÉ ŽETONY TURBÍN
(1 OD KAŽDÉ BARVY)

PRŮMYSLOVÁ ŠPIONKA (EXPERIMENT J)



1 ŽETON
PŘÍTOMNOSTI



12 SPECIÁLNÍCH DESTÍČEK
NEUTRÁLNÍCH
MĚSTSKÝCH BUDOV (J)

GÉNIOVÉ (EXPERIMENT K)



15 ŽETONŮ TECHNOLOGIÍ



1 DESTÍČKA SPECIÁLNÍ
SMĚRNICE



2 SPECIÁLNÍ
AKČNÍ DESTÍČKY

HLAVNÍ ÚČETNÍ (EXPERIMENT M)



2 DESTÍČKY TRVALÉ KAPACITY



28 ŽETONŮ VÍTĚZNÝCH BODŮ
(20 × HODNOTY 1, 8 × HODNOTY 5)

GUVERNÉRKA (EXPERIMENT I)



2 DESTÍČKY DOČASNÉ
KAPACITY



4 DESTÍČKY SPECIÁLNÍCH
LABORATOŘÍ
(1 OD KAŽDÉ BARVY)

URBANISTKA (EXPERIMENT L)



16 DESTÍČEK MĚSTSKÝCH BUDOV
(4 OD KAŽDÉ BARVY)



1 DESTÍČKA ŘETĚZENÍ PARKŮ

Poznámka: Pro Akademika (Experiment N) nejsou žádné speciální komponenty.

PŘÍPRAVA HRY

Položte překryv vedlejší desky na její příslušné místo v oblasti podmínek konce hry.

Následující krok nahrazuje 13. krok (výběr experimentu) přípravy hráčů ze základní hry:

- Náhodně odhalte tolik desek experimentů, kolik je hráčů plus jedna.
 - Pro vyváženou hru důrazně doporučujeme použít Pokročilou variantu popsanou na straně 4.**
 - V opačném případě vybírejte desky experimentů v obráceném pořadí hráčů.**
- Vezměte si desku experimentu a všechny odpovídající dílky technologií, vyobrazený dílek účinku turbíny, počáteční akční destičky a přehledovou kartu k danému experimentu.
 - Pokud hrajete s rozšířením *Pokrok nezastavíš*, nahraďte počáteční akční destičky alternativními počátečními akčními destičkami zobrazujícími akci Politikaření dle pravidel rozšíření. V opačném případě je vracíte do krabice. U většiny experimentů musí být nahrazen žeton s akcí dotace „Zaplat 1 tolar za posunutí libovolného ukazatele příjmu o 1“, veškeré výjimky jsou výslovně uvedeny v této příručce.
 - Pokud hrajete s rozšířením *Austrálie*, vezměte si odpovídající speciální destičku přepravy. V opačném případě ji vracíte do krabice.
 - Pokud si vybíráte jeden z experimentů z tohoto rozšíření, podívejte se do části „Nové experimenty“ pro možné dodatečné kroky přípravy.
- Dokončete přípravu své hráčské desky podle kroků 13A–C přípravy základní hry.



EXPERIMENTY DLE OBTÍŽNOSTI

V následující tabulce najdete porovnání jednotlivých experimentů a úroveň zkušeností potřebnou k jejich úspěšnému zahrání.

Experiment	Obtížnost
Experiment A – Bankéř	◆◆◆◆
Experiment B – Kapitánka průmyslu	◆◆◆◆
Experiment C – Vynálezkyňe	◆◆◆◆
Experiment D – Ministr	◆◆◆◆
Experiment E – Radní	◆◆◆◆
Experiment F – Inženýrka	◆◆◆◆
Experiment G – Obchodnice	◆◆◆◆
Experiment H – Ředitel těžby	◆◆◆◆
Experiment I – Guvernérka	◆◆◆◆
Experiment J – Průmyslová špiónka	◆◆◆◆

Experiment K – Géniové	◆◆◆◆
Experiment L – Urbanistka	◆◆◆◆
Experiment M – Hlavní účetní	◆◆◆◆
Experiment N – Akademik	◆◆◆◆

NOVÉ EXPERIMENTY

OBCHODNICE

Dodatečná příprava: Při přípravě sloupečků stříbrných a zlatých destiček kontraktů (krok 6C–D přípravy základní hry) přidejte po jednom dalším kontraktu od každého typu. Jinými slovy použijte 7/10/13 stříbrných a 11/13/17 zlatých kontraktů pro hru ve 2/3/4 hráčích. Pamatujte, že při hře s rozšířením *Austrálie* musíte do každého sloupečku přidat 2 kontrakty, proto použijte 9/12/15 stříbrných a 13/15/19 zlatých kontraktů, je-li s tímto rozšířením použita Obchodnice.

Umístěte destičku řetězení lícem dolů pod desku experimentu.

Změny ve hře: žádné.

ŘEDITEL TĚŽBY

Dodatečná příprava: Vezměte si přídatnou hráčskou desku, jeden dodatečný důl a jednu dodatečnou turbínu ve své barvě. Umístěte přídatnou desku pod svou hráčskou desku a dodatečný důl a turbínu na vyznačená místa na přídatné desce.

Změny ve hře: Poté co odemknete technologii, která vám umožní využívat přídatnou hráčskou desku, můžete postavit dodatečný důl a turbínu podle běžných pravidel.

GUVERNÉRKA

Dodatečná příprava: Nahraďte svou laboratoř III. úrovně ve své hráčské barvě speciální laboratoř dodanou v tomto rozšíření. Položte obě destičky dočasné kapacity lícem dolů pod desku experimentu. (Více informací o destičkách potenciálu naleznete na straně 4.)

Změny ve hře: Speciální laboratoř III. úrovně se také počítá jako vládní budova .

PRŮMYSLOVÁ ŠPIONKA

Dodatečná příprava: Vraťte všechny městské budovy ve své barvě do krabice a umístěte 12 speciálních neutrálních budov dodaných v tomto rozšíření na svou hráčskou desku.

Umístěte svůj žeton přítomnosti do libovolného města na mapě, které má alespoň jedno prázdné místo pro městskou budovu. Pokud hrajete s rozšířením *Pokrok nezastavíš*, počáteční destička s akcí Politikaření nahrazuje počáteční destičku s akcí Rozvoj.

Změny ve hře: Průmyslová špionka nemá vlastní městské budovy. Umístění speciální neutrální budovy na mapu nevytváří ani nerozšiřuje žádnou síť Průmyslové špionky. Průmyslová špionka však může umísťovat doly, turbíny a železnice na mapu podle běžných pravidel.

Pro Průmyslovou špionku se všechny elektrifikované neutrální budovy počítají do požadavků kontraktů (společně s jejími vlastními doly, turbínami atd.). Neelektrifikované neutrální budovy Průmyslovou špionku nijak **NEOVlivňují**.

Průmyslová špionka smí elektrifikovat speciální neutrální budovy na mapě (podle běžných pravidel) a také budovy stále přítomné na její hráčské desce za následujících podmínek:

- Budovy na její hráčské desce se považují za přítomné ve městě, kde se nachází žeton přítomnosti Průmyslové špionky.
- Toto město musí mít alespoň jedno prázdné místo pro městskou budovu.

Po elektrifikování budovy na své hráčské desce získá Průmyslová špionka všechny zobrazené výhody a poté otočí tuto budovu na její elektrifikovanou stranu.

Průmyslová špionka smí kdykoli během svého tahu zaplatit 4 toлары za přesunutí svého žetonu přítomnosti do libovolného města.

Důležité: Žeton přítomnosti Průmyslové špionky ovlivňuje pouze způsob, jakým může elektrifikovat budovy na své hráčské desce, ale neovlivňuje žádné jiné akce, které Průmyslová špionka provádí.

Průmyslová špionka smí stavět jak elektrifikované, tak neelektrifikované speciální neutrální budovy ze své hráčské desky podle běžných pravidel.

Na konci hry získá Průmyslová špionka VB za všechny **postavené** a elektrifikované neutrální budovy. Ignorujte připomínky VB na hráčské desce, pro Průmyslovou špionku nejsou relevantní.

Ostatní hráči mohou elektrifikovat speciální neutrální budovy, jako by to byly běžné neutrální budovy, a získat všechny okamžité výhody. Body budou Průmyslové špionce uděleny na konci hry jako obvykle.

POZNÁMKA: S Průmyslovou špionkou doporučujeme hrát ve hrách s více než 2 hráči.

GÉNIOVÉ

Dodatečná příprava: Umístěte žetony technologických bodů do společné zásoby.

Změny ve hře: Deska Génia obsahuje 16 technologií namísto běžných 8. Navíc Génius používá žetony technologických bodů ke sledování svých dostupných technologických bodů.

Když Génius získá technologii jako odměnu (obvykle za splnění kontraktů nebo elektrifikování laboratoří), získá technologické body rovnající se úrovni této technologie namísto okamžitého odemknutí technologie nebo získání VB. Počet žetonů technologických bodů je omezený, pokud nemůžete získat další, jakýkoli přebytek se ztrácí. Jednou za kolo kdykoli během svého tahu může Génius utratit technologické body k odemknutí 1 technologie. K tomu musí utratit počet technologických bodů rovnající se úrovni odemknuté technologie.

Podmínku konce hry „Alespoň jeden hráč odemkl všech svých 8 technologií“ Génius nemůže spustit. Místo toho musí ke spuštění této podmínky konce hry odemknout všech svých 16 technologií.

Hrajete-li s rozšířením *Pokrok nezastavíš* a ve hře je agenda, která boduje technologie, získává Génius 1 VB za každé 2 odemknuté technologie (namísto 1 VB za každou odemknutou technologii).

URBANISTKA

Dodatečná příprava: Vraťte své rezidence a továrny II. a III. úrovně a nahraďte je urbanistickými parky. Položte destičku řetězení lícem dolů pod desku experimentu.

Změny ve hře: Parky poskytují za své elektrifikování jiné odměny a VB na konci hry než jejich běžné protějšky.

HLAVNÍ ÚČETNÍ

Dodatečná příprava: Umístěte všechny speciální žetony VB do společné zásoby. Položte obě destičky trvalé kapacity lícem dolů pod desku experimentu. (*Více informací o destičkách potenciálu naleznete na straně 4.*)

Změny ve hře: Kdykoli máte posunout **jakýkoli ukazatel příjmu za konec jeho stupnice** a v důsledku toho získat VB, nezaznamenávejte získané VB na bodovací stupnici. Místo toho si vezměte speciální žetony VB. Tyto speciální žetony VB se používají pouze pro tento účel a všechny ostatní VB, které získáte, se zaznamenávají na bodovací stupnici podle běžných pravidel.

Na konci hry během závěrečného bodování přičtete všechny získané speciální VB ke svému skóre. **Pokud jste odemkli technologii M8, získáte dodatečné VB na základě počtu nasbíraných speciálních VB.**

AKADEMIK

Dodatečná příprava: Pokud hrajete s rozšířením *Pokrok nezastavíš*, počáteční dílek s akcí Politikaření nahrazuje počáteční dílek s dotační akcí příjmu dělníků.

NOVÉ PRVKY

DESTIČKY ŘETĚZENÍ (OBCHODNICE A URBANISTKA)

Tyto destičky lze získat prostřednictvím technologií. Umožňují vám provést vyobrazenou akci a poté volitelně zahrát a vyložit **na ni** akční destičku bez řetězení (viz následující dodatečná pravidla) a provést její akce.

Dodatečná pravidla a objasnění:



- Destičku řetězení **nemůžete** umístit jako železnici.
- V jednom tahu **nemůžete** zahrát více než jednu destičku řetězení. Toto pravidlo se týká i destičky přepravy z rozšíření *Austrálie*.



- Destičku speciální směrnice je možné zahrát na destičku řetězení.
- Musíte plně provést akci zobrazenou na destičce řetězení před umístěním a provedením akcí destičky umístěné na ní.
- Destičky řetězení se počítají do počtu akčních destiček, které máte pro účely kontraktů, cílů a bodování technologií experimentů.

- Ve stejném tahu nemůžete splnit další kontrakt umístěním destičky řetězení.

DESTIČKY KAPACITY (GUVERNÉRKA A HLAVNÍ ÚČETNÍ)

Tyto destičky lze získat prostřednictvím technologií. Umísťují se na pozice nejvíce vlevo vaší hráčské desky. Jejich účelem je zaplnit místa pro akční destičky, což usnadňuje plné využití ukazatelů příjmu během Posílení.



Destičky **dočasné kapacity** jsou pouze na jedno použití. Můžete umístit jednu nebo obě během jednoho ze svých tahů Posílení a po vyhodnocení použitou destičku odstranit ze hry.



Destičky **trvalé kapacity** se umísťují ihned po jejich odemknutí na 2 pozice pro akční destičky nejvíce vlevo vaší hráčské desky a zůstávají tam až do konce hry (během Posílení se neodstraňují).

Pokud jsou všechny pozice pro akční destičky zaplněny, můžete se rozhodnout zahrát akční destičky na destičky kapacity a oddálit tak Posílení. Pokud jsou

všechny pozice pro akční destičky zaplněny akčními destičkami (buď na prázdném místě, nebo na destičce kapacity), nemůžete již zahrát žádné další akční destičky.

Destičky kapacity nejsou akční destičky, a proto se **nepočítají** do počtu destiček pro účely kontraktů a cílů.

ZMĚNĚNÉ PODMÍNKY KONCE HRY

Ve hře 3 a 4 hráčů se počet podmínek, které musí být splněny pro spuštění konce hry, zvyšuje ze 2 na 3; ve 2 hráčích a sólo hře se počet podmínek nemění. Pokud kombinujete toto rozšíření s rozšířením *Austrálie*, platí stejný počet podmínek.

POKROČILÁ VARIANTA

Hráčům, kteří již dobře znají Nukleum a jeho rozšíření, doporučujeme vyzkoušet následující pokročilou variantu. Hráči si nevybírají experimenty v opačném pořadí hráčů. Místo toho v pořadí hráčů probíhá dražba pomocí VB, aby se stali 1./2./3. v pořadí pro výběr svého experimentu. Dražba je proces otevřeného nabízení: každý hráč může „nabídnout“ částku VB, aby byl první, kdo si bude vybírat (tato částka musí být vyšší než předchozí částka nabídky), nebo může nabízení ukončit. Hráč, který nabízení ukončí jako první, si experiment vybírá jako poslední, pak další hráč, který ho ukončí, ztrácí VB dle své poslední nabídky a bude vybírat jako třetí a tak dále. Všichni hráči si musí nějakým způsobem zaznamenat částku, kterou nabídli, a tyto VB ztrácejí na konci hry, těsně před sečtením VB a určením vítěze.

POZNÁMKA: Tato pokročilá varianta je totožná s tou popsanou v rozšířeních *Austrálie* a *Pokrok nezastavíš*.

PŘÍKLAD: Hráči A, B, C a D v rámci dražby o první volbu experimentů nabídli následující VB:

A: „1 VB“; B: „3 VB“; C: „4 VB“; D: „6 VB“;
A: „7 VB“; B: „Končím.“; C: „8 VB“; D: „10 VB“;
A: „Končím.“; C: „11 VB“; D: „12 VB“; C: „15 VB“;
D: „Končím.“ C ztratí 15 VB a začne s výběrem experimentu jako první, D ztratí 12 VB a bude vybírat jako druhý, A ztratí 7 VB a bude vybírat jako třetí a poslední bude vybírat B, který neztratí žádné VB. Všechny tyto VB jsou odpočítány na konci hry, před určením vítěze.

KARTY MECENÁŠŮ

Tyto karty mají vícero využití a je na hráčích, pro které se rozhodnou. Všechna využití karet najdete blíže popsána níže.

IDENTITY EXPERIMENTŮ

Každá karta mecenáše patří ke konkrétnímu experimentu. Všechny desky experimentů představené v tomto rozšíření jsou již pojmenovány dle odpovídajících mecenášů. Experimenty ze základní hry mají také svou kartu mecenáše:

- Experiment A – Bankéř
- Experiment B – Kapitánka průmyslu
- Experiment C – Vynálezkyň
- Experiment D – Ministr
- Experiment E – Radní (vyžaduje rozšíření *Pokrok nezastavíš*)
- Experiment F – Inženýrka

Každá karta mecenáše v tomto rozšíření obsahuje popis a obrázek mecenáše a jeho povolání související s daným experimentem. Každý mecenáš je podrobněji popsán na konci těchto pravidel.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

Vlastníte-li rozšíření *Mecenáši*, vyberte si jednu ze dvou karet mecenášů, kterou použijete pro Experimenty A–F.

Během přípravy hry se musíte domluvit, zda budete hrát se schopnostmi mecenášů, které jsou popsány v následující části. Pokud nehrajete s rozšířením *Pokrok nezastavíš*, vraťte kartu Radního do krabice (nemáte-li k dispozici ani experiment F, vraťte tam i kartu Inženýrky). Musíte se také domluvit, jak si rozdělíte desky experimentů:

- **Dle pravidel popsaných na začátku těchto pravidel:** V tomto případě si hráč po výběru desky experimentu vezme vše, co k ní náleží, a také kartu odpovídajícího mecenáše.
- **Dle pokročilých varianty:** V tomto případě si hráč vezme také kartu odpovídajícího mecenáše. Můžete též do hry začlenit toto pravidlo: zamíchejte karty mecenášů a vyložte jich tolik, kolik je ve hře hráčů. Poté pokračujte v dražbě, jak je popsáno v pokročilé variantě. Můžete hrát pouze s experimenty patřícími vyloženým mecenášům.
- **Náhodně:** Rozdejte každému hráči náhodně jednu kartu mecenáše, která určí, s jakým experimentem bude hrát. Vezměte si všechny komponenty patřící k danému experimentu a pokračujte v přípravě hry běžným způsobem.

SCHOPNOSTI MECENÁŠŮ

Kromě identit nových mecenášů má každá karta mecenáše schopnost, za kterou musíte utratit vítězné body. Tyto schopnosti můžete využít kdykoli během hry, ale pouze jednorázově. Kartu mecenáše můžete poté otočit na druhou stranu, abyste si to pamatovali. Schopnosti mecenášů jsou následující:

- **Bankéř** – Během akce Elektrifikace utratte 6 VB, abyste mohli použít až 3 kostičky svého uranu, který není připojený k využívané elektrárně.
- **Kapitánka průmyslu** – Během akce Industrializace utratte 3 VB a proveďte dodatečnou akci Industrializace.
- **Vynálezkyň** – Utratte 5 VB. Od této chvíle považujte tuto kartu za elektrifikovanou budovu pro účely veškerého bodování a kontraktů (ale nepovažuje se za budovu ve městě). Toto se počítá jako akce Elektrifikace budovy, takže se uplatní všechny technologie, které se touto akcí spouštějí, a efekty 2. turbíny, pokud jsou odemknuty.
- **Ministr** – Utratte 8 VB a vezměte si akční destičku z vrchu sloupečku a jednoho dělníka ze zásoby. Tuto destičku okamžitě umístěte jako železnici a vyhodnoťte ji běžným způsobem. Destička musí být umístěna na dvojitou nebo trojitou železniční trať.
- **Radní** – Při odstraňování politiků během dne Královského oceňování utratte 4 VB, abyste ochránili 1 svého politika, který není lídrem strany.
- **Inženýrka** – Utratte 4 VB, abyste získali zpět již použitou destičku řetězení z hráčské desky.
- **Obchodnice** – Utratte 3 VB, abyste si vzali nepoužitý zlatý kontrakt z krabice a umístili jej na svou hromádku splněných kontraktů. Spusťte všechny technologie za získání a splnění kontraktu, ale nezískáváte odměnu kontraktu (ani žádné odměny z míst pro kontrakty).
- **Ředitel těžby** – Utratte 5 VB, abyste odemkli technologii 1. úrovně.
- **Guvernérka** – Utratte 3 VB, abyste si vzali nejlevnější akční destičku.
- **Průmyslová špiónka** – Utratte 3 VB, abyste provedli akci Elektrifikace pro budovu na hráčské desce podle pravidel Průmyslové špiónky.
- **Géniové** – Při použití destičky speciální směrnice utratte 1 VB. Získáváte celkovou slevu 3 tolarů namísto běžné slevy 1 tolaru.
- **Urbanistka** – Utratte 3 VB, abyste si vzali 2 ze 4 následujících odměn: 2 tolar / 1 dělník / 1 uran / 2 žetony úspěchů.
- **Hlavní účetní** – Utratte 4 VB, abyste se posunuli o 1 krok na 2 různých stupnicích příjmu.
- **Akademik** – Utratte 4 VB, abyste umístili důl / turbínu / městskou budovu do města, kde již máte alespoň jednu stavbu stejného druhu. Zaplatte příslušné náklady se slevou 1 tolaru / dělníka.

SEZNAMTE SE S MECENÁŠI



BANKÉŘ

Využívá své bohaté zkušenosti a schopnosti v oblasti finančnictví, Bankéř stál v čele těch, kteří pochopili transformační potenciál spjatý s technologií nuklea. Od jejího počátku předvídal dalekosáhlý dopad, kterou tato technologie bude na svět mít. Jelikož dokáže rozeznat příležitost, neztrácel čas a vyvinul komplexní strategii, jejímž účelem bylo nejen to, aby si namastil kapsu, ale také aby upoutala pozornost Krále a on tak získal významné postavení mezi mocnými.

Díky své strategické předvídavosti rozšířil sféru svého vlivu dokonce až ke vzdáleným břehům Austrálie, kde vybudoval další baštu svého rostoucího finančního impéria. Využíváním své rozsáhlé sítě konexí získal v podstatě neomezený dosah, což mu umožnilo nesmírně účinně vést iniciativy městského rozvoje a trvale dosahovat úspory nákladů v porovnání s ostatními aktéry podnikatelské scény.

Jakožto prozíravý obchodník se také dokázal moudře vzdát některých prvků své pravomoci, když se mu naskytla jedinečná příležitost slibující značné navýšení jeho zisků. U každého počínu se vždy vytrvale zaměřoval výhradně na maximalizaci návratnosti investic, a prokazoval tak schopnost rozeznat v bouřlivém obchodním prostředí lukrativní možnosti.



KAPITÁNKA PRŮMYSLU

Nástup technologie nuklea znamenal pro Kapitánku průmyslu, ostrílenou autoritu ve sféře elektrické energie, průlomovou příležitost. Tato inovace slibovala zásadní převrat v dostupnosti a distribuci elektrické energie, kterou učinila mnohem dosažitelnější a snadněji přenosnou pro bezpočet domácností a podniků, které tuto vymoženost do té doby postrádaly.

Jakmile rozeznala transformační potenciál nuklea, nemarnila Kapitánka průmyslu čas a k tomuto technologickému zázraku se připojila. Horlivě si osvojila nově objevené schopnosti a rychle začlenila tuto průkopnickou technologii do svého podnikání. S neochvějnou oddaností, s jakou se zabývala potřebami obyvatelstva, se stala oblíbenou lidu a získala si značnou přízeň monarchie, jež si zlepšování životních podmínek velmi cenila.

Díky jejímu upřímnému zájmu o blaho druhých obklopoval Kapitánku průmyslu tým ochotných spojenců dychtících poskytnout jí svou podporu. Mnozí se nechali inspirovat jejími altruistickými činy a ochotně nabídli svou pomoc, často za cenu vynaložení vlastních nákladů či se zvýšenou efektivitou, která neodpovídala obvyklým očekáváním.

Ano, ne všichni, které potkala, měli takové dobročinné záměry. Avšak Kapitánce průmyslu, obdařené schopností uvážlivě využívat svůj vliv, se brzy začaly otevírat dříve pevně uzavřené dveře, čímž získala přístup ke zdrojům a vybavení potřebným ke svému ambicióznímu podnikání, ať již v oblasti bytové výstavby či rozmachu průmyslu.



VYNÁLEZKYŇ

Vznik nuklea značil stěžejní okamžik, který vyvolal dlouho očekávaný průlom Vynálezkyň. Zatímco Elsa von Frühlingfeld se svědomitě zaměřovala na ustavení nové hranice ve výrobě energie, Vynálezkyň se soustředila na to, jak zásadně změnit logistiku přepravy zdrojů a distribuce elektřiny. Ve svém úsilí o dosažení efektivity hledala způsoby, jak tento proces zjednodušit, odstranit překážky v podobě vzdálenosti a zajistit bezproblémový přenos energie do zamýšlených destinací.

V nástupu nuklea našla Vynálezkyň chybějící kousek své skládačky – revoluční způsob výroby požadovaného množství elektřiny k napájení svých ambiciózních počínů. Navíc měla štěstí v tom, že byla obklopena těmi nejbystřejšími mysliteli v oboru, jejichž společné odborné znalosti a vynalézavost se ukázaly jako zásadní pro uskutečnění její vize.

Díky technologii nuklea se vzdálenost stala pro Vynálezkyň pouhým abstraktním pojmem, snadno zdatelným ve sféře jejích inovací. Velkým problémem však zůstávala omezení plynoucí z nedostatku zdrojů, která výrazně komplikovala její velké plány. Povzbuzována svým nezlomným duchem a vynalézavostí však Vynálezkyň tyto překážky překonávala, s využitím svého vlivu si obstarávala další uran a nacházela nejpokročilejší technologie k získání ještě více elektřiny z jednoho uranu.



MINISTR

Ačkoli měl na starosti nezajímavé byrokratické ministerstvo, které nikoho nezajímalo, intenzivně se soustředil na

budování svého veřejného obrazu a získávání přízně panovníka. Nyní je scéna připravená a on může vstoupit do záře reflektorů. Dlouholetá neúnavná lopota a sebeobětování přináší zaslouženou odměnu: přístup k dělníkům, které získal od vlády pro svou věc díky kombinaci empatie a prospěchářství.

Jelikož velmi dobře zná železniční infrastrukturu monarchie, získává konkurenční výhodu, která mu umožňuje rozšiřovat své podnikání tempem, s nímž se jeho konkurenti nemůžou srovnávat. Zbavený pout v podobě úředního šimla a regulačních omezení postupuje svižně a precizně vpřed a stává se působivou silou v podnikatelské sféře.

Navíc se velmi dobře orientuje v záludnostech byrokracie a politického manévrování, což mu umožňuje rychleji plnit panovníkovy příkazy a předstihnout tak své rivaly v uspokojování požadavků monarchie.

Ministr má však mnohem větší ambice, než jen plnit oficiální pokyny. Jeho zájem vyvolaly zvěsti o tajných zásobách uhlí ukrytých po celém Sasku, které představují lákavou příležitost ke zbohatnutí. Díky šikovnosti a síti známostí, kterou má k dispozici, se snaží manipulovat okolnosti, aby si k těmto žádaným zdrojům zajistil přístup, a podpořil tak své vlastní zájmy a upevnil svou pozici v ekonomické hierarchii.



RADNÍ

Jako každý průlomový okamžik i příchod nuklea se rychle stal ústředním bodem politické debaty v celém státě. V této

dynamické krajině je Radní připravený využít tento nově objevený zápal ve svůj prospěch. Coby zručný taktik zběhlý ve sprádání sítí politických intrik mistrně manévruje mezi čtyřmi odlišnými politickými frakcemi, kdy šikovně organizuje spojení a poddanství, aby vystupňoval svou tažnou sílu v rozbíhající se jaderném závodě.

Pro Radního je to však pouhý počátek jeho velkolepých ambicí. Jeho sféra vlivu se s každým následujícím projektem rozrůstá, upevňuje jeho pozici impozantního hráče v rozvíjejícím se hrdinském příběhu o technologických inovacích. Se sílícím soupeřením pochopil, že k zajištění nezbytných financí pro uskutečnění jeho obchodních plánů bude možná nutné

strategicky poskytovat službičky a ústupky – promyšlené investování do realizace jeho dalekosáhlých aspirací.

Nedá se odradit složitostí neoddelitelně spjatými s politickým kolbištěm a je stále stejně odhodlaný získat nadvládu, neochvějně zaměřený na horizont možného. V tavicím kelímku politických machinací představuje sílu, se kterou je třeba počítat, každým svým tahem se snaží zachytit pomíjivé příležitosti, které se hojně vyskytují ve vřavě ambicí a intrik.



INŽENÝRKA

Představte si mladou, vynikající techničku, ženu pozoruhodného nadání a ambicióznosti, která se soustředí výhradně

na využití síly nově vynalezeného nuklea k rozvoji celé řady revolučních zařízení. S přirozenou schopností vynalézat překonává své konkurenty v efektivitě a dosahuje cílů, které se kdysi v rámci týchž časových omezení považovaly za neuskutečnitelné. Poháněna neukojitelnou zvědavostí a neochvějnou oddaností pokroku se pouští do dalšího úkolu: odhalit nevyužitý potenciál technologie nuklea. Každé zařízení, které vytvoří, dokazuje její důvtipnost a vizionářství, posunuje hranice toho, co se dříve považovalo za nedosažitelné.

Jak se rozšiřuje její vliv, šíří se i dopad jejích výtvorů. S každým novým zařízením zanechává ve světě nesmazatelnou stopu, přetváří celá odvětví a zásadně mění způsob, jak žijeme a pracujeme. Není překvapivé, že někteří lidé se k ní ochotně přidávají proto, aby získali alespoň malou část vlivu, který si ona již zajistila.

Technologie nuklea se v rukou této vizionářské inženýrky stává více než nástrojem – stává se katalyzátorem změny pohánějícím inovaci a pokrok v rozsahu dříve nepředstavitelném. A jak pokračuje v posouvání hranic toho, co je možné, svět přihlíží s posvátným úžasem a nechává se inspirovat její genialitou a neochvějnou oddaností pro formování lepších zítřků.



OBCHODNICE

O kolik menší by byl přínos jaderné revoluce, kdyby nebylo lidí, kteří šíří povědomí a přitahují investory? Přesně to je role

Obchodnice. Jako vášnivá zastánkyně technologie nuklea se věnuje informování světa, zejména potenciálních investorů, o jeho transformačním potenciálu.

Hlavním zaměřením Obchodnice je zajišťování smluv od úřadů a demonstrace schopností nové technologie. S hlubokým porozuměním trhu a přesvědčivými komunikačními dovednostmi zdůrazňuje výhody a inovace, které nukleum přináší. Její úsilí zajišťuje, že zainteresované strany rozpoznají hodnotu a dopad přijetí této špičkové technologie.

Díky své neúnavné oddanosti hraje Obchodnice klíčovou roli v posouvání jaderné revoluce vpřed. Zajišťováním a snadným plněním smluv prokazuje praktické výhody a konkurenční výhodu technologie nuklea, čímž připravuje cestu pro jeho široké přijetí a investice. Její práce zajišťuje, že svět plně přijme potenciál tohoto revolučního pokroku.



ŘEDITEL TĚŽBY

Pro zdárný průběh průmyslové revoluce svět nutně potřebuje nejen vizionářské inženýry, ale také nepostradatelné horníky, kteří

neúnavně dodávají suroviny nezbytné k pohonu průlomových vynálezů. V čele těžebních operací stojí Ředitel těžby, klíčová postava, jejíž rozhodnutí utvářejí budoucnost průmyslového pokroku. S pravomocí určovat kde a co se bude těžit strategicky vybírá lokality bohaté na zdroje potřebné k pohonu rozvíjejícího se technologického pokroku, čímž zajišťuje stálý tok materiálů kritických pro udržení inovací.

Obdařen schopnostmi, které přesahují možnosti jeho kolegů, Ředitel těžby vyniká v zakládání nových těžebních provozů a stavbě turbín. Jeho bezkonkurenční odbornost mu umožňuje s nebývalou efektivitou rozšiřovat síť dolů, těžit z dříve nevyužitých zdrojů a maximalizovat produkci, aby uspokojil neustále rostoucí poptávku. Jeho odbornost a prozíravost nejenže udržují mohutný dodavatelský řetězec, ale také pohánějí hospodářský růst a rozvoj, čímž upevňují jeho postavení jako klíčového článku průmyslové éry.

Role Ředitele těžby přesahuje pouhou těžbu zdrojů; je základním kamenem industrializace, pokládá základy pokroku a zajišťuje, že kola inovací se budou neustále točit. Svým neúnavným úsilím podporuje tvorbu nových technologií a pohání vpřed dynamiku průmyslové revoluce. Jeho vedení a odhodlání slouží jako svědectví o životně důležité roli řízení zdrojů v době nebývalého pokroku.



GUVERNÉRKA

Ve svém vlivném postavení si Guvernérka užívá výsad, které jsou ostatním nedostupné. Dovedně ovlivňuje úsilí lidí kolem sebe

a využívá jejich kontakty k prosazení svých vlastních ambicí. Díky svému postavení může získat přístup k cenným spojením a zdrojům, které by jinak zůstaly mimo její dosah.

Jednou z jejích nejvýznamnějších výhod je schopnost zajistit si povolení ke stavbě struktur v lokalitách, které by obvykle byly nepřístupné. Tento exkluzivní přístup jí umožňuje vést projekty v prvotřídních oblastech, pohánět rozvoj a růst způsoby, jakými ostatní nemohou.

Svémi strategickými manévry a autoritativním vystupováním Guvernérka nejen těží z práce druhých, ale také připravuje cestu pro transformační iniciativy. Její jedinečné postavení jí umožňuje činit významná rozhodnutí, utvářet krajinu a podporovat pokrok v jejím okrese.



PRŮMYSLOVÁ ŠPIONKA

Ne všichni mecenáši hrají podle pravidel. Průmyslová špiionka působí ve stínech bez ohledu na pověst či etické hranice. Její

odbornost spočívá v tajných operacích, kde dovedně kopíruje technologie a speciální turbíny ostatních mecenášů, čímž získává výhodu bez investic do vlastního výzkumu.

Jedna z jejích nejlstivějších strategií zahrnuje maskování jejích budov za neutrální, díky čemuž splyne s okolím, aby se vyhnula odhalení a kontrole. Tato lest jí umožňuje operovat skrytě, rozšiřovat svůj vliv a schopnosti, aniž by na sebe upoutala pozornost.

Navíc Průmyslová špiionka disponuje jedinečnou schopností energetizovat dvě budovy jednou akcí, čímž maximalizuje svou efektivitu a využití zdrojů. Ohýbáním pravidel ve svůj prospěch umí přelstít své rivaly a upevňuje své postavení jako impozantní a nepředvídatelná síla v konkurenčním světě průmyslového pokroku.



GÉNIOVÉ

Někteří mecenáši disponují schopnostmi přesahujícími běžné možnosti a dvojčata Géniové ztělesňují tuto výjimečnost svou kombinovanou odborností v pozoruhodném množství 16 technologií. Tato dvojčata nepřinášejí pouze dvojnásobnou inovaci, ale nabízejí také unikátní strategickou výhodu: mají schopnost hromadit a ukládat technologické body namísto okamžitého spěchu k výzkumu nových technologií.

Tento strategický přístup jim umožňuje šetřit tyto technologické body a investovat je do silnějších a hrů měnících inovací v nevhodnějších okamžicích. Jejich kombinované znalosti a dovednosti jim umožňují rychle se přizpůsobit měnícím se okolnostem, čímž zajišťují, že zůstanou v čele technologického pokroku.

Společně jsou dvojčata Géniové impozantní silou ve světě inovací, využívají svůj kolektivní intelekt k tomu, aby si neustále udržovala náskok před konkurencí. Jejich schopnost strategicky alokovat zdroje a provádět včasné investice do nových technologií je odlišuje, pohání pokrok a utváří budoucnost způsoby, o kterých si ostatní mohou jen nechat zdát.



URBANISTKA

Namísto soustředění se na industrializaci a využití nuklea se Urbanistka věnuje rozvoji měst a zlepšování veřejných prostranství. Její jedinečný talent spočívá ve schopnosti stavět rozmanité budovy a proměňovat krajinu svými vizionářskými plány.

Jednou z jejích nejpozoruhodnějších schopností je začleňování parků do městského prostředí. Tyto zelené plochy nejen zkrášlují danou oblast, ale také nabízejí další výhody, podporují pocit pohody a zlepšují kvalitu života obyvatel. Upřednostňováním zeleně vytváří harmonické a udržitelné komunity, které vynikají uprostřed rozrůstajícího se průmyslu.

Svou oddaností promyšlenému urbanistickému plánování a environmentální udržitelnosti utváří Urbanistka pulzující a obyvatelná města. Díky jejímu zaměření na stavbu rozmanitých struktur a integraci parků jsou její projekty inovativní i prospěšné a stanovují nové standardy pro městské bydlení.



HLAVNÍ ÚČETNÍ

Kdekoli panuje shon finančních aktivit a složitých operací, je nepostradatelný Hlavní účetní. Tento pečlivý profesionál, nezbytný pro sledování financí a operací, zajišťuje, že vše běží hladce a efektivně. Uplatněním svých matematických dovedností a neochvějně pílě dokáže Hlavní účetní odemknout další výhody a optimalizovat tok zdrojů.

Hlavní účetní vyniká v maximalizaci výhod z rychle rostoucích stupnic příjmu. Díky přesným výpočtům a strategickému plánování dokáže získat extra body a využít finanční růst ve svůj prospěch. Jeho odbornost mu umožňuje využívat destičky kapacity, což vede k rychlejšímu posílení a udržování stálého tempa pokroku.

S citem pro detail a talentem na čísla činí Hlavní účetní z finančního řízení mocný nástroj úspěchu. Jeho schopnost kontrolovat růst příjmů a efektivně využívat zdroje zajišťuje, že každá operace dosáhne svého plného potenciálu, což z něj činí klíčové aktivum v každém ambiciózním projektu.



AKADEMIK

Ne každý mecenáš je poháněn touhou po moci, bohatství nebo vědeckém šlenství. Někteří, jako Akademik, jsou motivováni snahou o poznání a šířením průlomových technologií, jakou je nukleum. S vášní pro vzdělávání a zkoumání potenciálu nuklea se Akademik věnuje podpoře diskusí a výuce ostatních o této revoluční technologii ve standardizované a přístupné formě.

Akademik je oddaný rozvoji a získává přístup k mnoha okamžitým akcím a zdrojům, čímž zajišťuje, že lidé v celém regionu mohou sklízet plody jaderné revoluce. Kladením důrazu na vzdělávání a praktické aplikace nuklea Akademik zajišťuje, že technologický pokrok není vyhrazen elitě, ale je dostupný všem.

Svým úsilím Akademik prosazuje budoucnost, kde jsou znalosti a inovace široce sdíleny. Jeho oddanost výuce a zapojení komunity nejenže posiluje technologické porozumění, ale také kultivuje společnost připravenou přijmout a využít plný potenciál jaderného věku.

PŘÍLOHA PRAVIDEL

TECHNOLOGIE

ÚROVEŇ	TECHNOLOGIE	EFEKT	NACHÁZÍ SE
1		(G1) Kdykoli umístíte důl, turbínu, městskou budovu nebo železnici na červené pole, získáte 1 žeton úspěchu.	Obchodnice
1		(G2) Vždy když provedete akci Kontraktace, můžete umístit nový kontrakt na místo pro své kontrakty, které již obsahuje přesně 1 destičku kontraktu. Získáte odměny podle běžných pravidel. Můžete plnit pouze viditelné kontrakty.	Obchodnice
1		(G3) (N3) Vezměte si 1 akční destičku z nabídky s dodatečnou slevou 2 tolarů.	Obchodnice, Akademik
1		(H1) (I1) Uhlí vždy stojí pouze 1 tolar. Přesto musíte otáčet/odstraňovat destičky vagónů s uhlím podle běžných pravidel, mění se pouze cena.	Ředitel těžby, Guvernérka
1		(H2) (K2) Poté co provedete akci Industrializace, získáte 1 tolar.	Ředitel těžby, Géniové
1		(H3) Umístěte přídatnou hráčskou desku pod část Industrializace své hráčské desky. Od této chvíle můžete postavit dodatečný důl a dodatečnou turbínu (každou za cenu 1 dělníka) a jakmile postavíte obě, okamžitě získáte technologii 2. úrovně.	Ředitel těžby
1		(I2) (K1) Poté co zcela odstraníte celou řadu budov ze své hráčské desky, posuňte každý ze svých ukazatelů příjmu o 1 krok dopředu.	Guvernérka, Géniové
1		(I3) Získejte 2 destičky dočasné kapacity. Během Posílení můžete nad svou hráčskou desku umístit jednu nebo obě destičky dočasné kapacity. Při určování příjmu se počítají jako akční destičky. Destičky dočasné kapacity se po Posílení, během kterého jste je využili, okamžitě odstraní ze hry.	Guvernérka
1		(J1) (N1) Poté co splníte kontrakt, získáte 1 tolar.	Průmyslová špionka, Akademik
1		(J2) Když přesouváte svůj ukazatel přítomnosti, platte o 2 tolar méně. (Platíte 2 tolar namísto 4.)	Průmyslová špionka
1		(J3) Vždy když provádíte akci Industrializace, platíte o 1 dělníka méně.	Průmyslová špionka

1		(K3) Proveďte akci Kontraktace a získajte 1 žeton úspěchu.	Géniové
1		(K4) (N2) Získáváte 2 dělníky.	Géniové, Akademik
1		(L1) Poté co provedete akci Urbanizace na červeném poli, získáte 2 žetony úspěchu.	Urbanistka
1		(L2) (M3) Ihned proveďte akci Rozvoj s dodatečnou slevou 3 tolarů.	Urbanistka, Hlavní účetní
1		(L3) Získáváte 1 destičku řetězení parků. Tato destička vám umožňuje provést akci Urbanizace s omezením stavby na parky a se slevou 1 tolaru.	Urbanistka
1		(M1) Vždy když provedete akci Urbanizace nebo Industrializace na červeném poli, posuňte libovolný ukazatel příjmu o 1 krok dopředu.	Hlavní účetní
1		(M2) Vždy když umístíte železnici, posuňte svůj ukazatel příjmu VB o 1 krok dopředu.	Hlavní účetní
2		(G4) Vždy když splníte kontrakt, vezměte si jednu akční destičku z nabídky s dodatečnou slevou 2 tolarů.	Obchodnice
2		(G5) Získáváte 1 destičku řetězení obchodu.	Obchodnice
2		(G6) (I6) Získáváte 4 tolary a 4 žetony úspěchů.	Obchodnice, Guvernérka
2		(H4) (I4) Vždy když provádíte akci Industrializace, můžete při tom ignorovat podmínky sítě.	Ředitel těžby, Guvernérka
2		(H5) (K9) Ihned proveďte akci Urbanizace s dodatečnou slevou 3 tolarů a můžete při tom ignorovat podmínky sítě.	Ředitel těžby, Géniové
2		(H6) Ihned proveďte akci Elektrifikace a poté získáte 4 žetony úspěchu..	Ředitel těžby
2		(H5) (I5) Ihned proveďte akci Urbanizace postavením vládní budovy se slevou 4 tolarů a můžete při tom ignorovat podmínky sítě.	Guvernérka

2		(J4) Vždy když provádíte akci Elektrifikace, můžete vyrobenou elektřinu rozdělit na elektrifikování až 2 budov.	Průmyslová špionka
2		(J5) Zkopírujte efekt odemknuté technologie 2. (nebo nižší) úrovně s okamžitým efektem jiného hráče. Tato technologie nemůže kopírovat efekty, které hráčům udělují jejich specifické destičky experimentů. Technologický bod Géníů se počítá jako odemknutí technologie 1. úrovně.	Průmyslová špionka
2		(J6) (K11) Získáváte 2 urany. Provedte akci Elektrifikace.	Průmyslová špionka, Géniové
2		(K5) Získáváte druhou akční destičku speciální směrnice.	Géniové
2		(K6) (N5) Vždy když provádíte akci Rozvoj, máte celkovou slevu 2 tolarů.	Géniové, Akademik
2		(K7) Vždy když získáte zlatý kontrakt, získáte 1 žeton úspěchu.	Géniové
2		(K8) Vždy když provádíte akci Urbanizace na červeném poli, získáte 1 technologický bod.	Géniové
2		(K10) Získáváte 1 dělníka, 1 technologický bod a můžete provést tah „Umístění destičky železnice“.	Géniové
2		(K12) (M6) Ihned posuňte svůj ukazatel příjmu tolarů o 1, ukazatel příjmu dělníků o 1 a ukazatel příjmu VB o 2 dopředu.	Géniové, Hlavní účetní
2		(L4) Vždy když provádíte akci Elektrifikace, vyrobte 1 dodatečnou jednotku elektřiny. Po provedení této akce získáte 1 tolar.	Urbanistka
2		(L5) Vždy když provádíte akci Urbanizace, ignorujte podmínky sítě.	Urbanistka
2		(L6) Vždy když provádíte Posílení, můžete umístit svůj žeton cíle na nejspodnější pole nejbližší vyšší úrovně (pokud již v této úrovni žeton cíle nemáte). Pro využití této technologie musíte mít alespoň 1 žeton úspěchu.	Urbanistka
2		(M4) Vždy když musíte posunout libovolný ukazatel příjmu za konec jeho stupnice, získáte 1 dodatečný speciální VB.	Hlavní účetní

2		(M5) Umístěte 2 destičky trvalé kapacity na první dvě pozice pro akční destičky své hráčské desky (již umístěné akční destičky případně posuňte směrem doprava). Zůstanou tam po zbytek hry.	Hlavní účetní
2		(N4) Vždy když umístíte destičku železnice, posuňte svůj ukazatel příjmu VB o 1 krok dopředu.	Akademik
2		(N6) Získáváte 2 urany a 4 tolary.	Akademik
3		(G7) Vždy když plníte kontrakt, můžete považovat jeho požadavek za snížený o 1, minimálně však na 1. Toto se nevztahuje na fialové kontrakty.	Obchodnice
3		(G8) Když máte 7/9/11 splněných kontraktů, získáte 4/10/21 VB.	Obchodnice
3		(H7) Vždy když umístíte železnici, získáte buď 1 dělníka, nebo akční destičku z nabídky s dodatečnou slevou 2 dolarů.	Ředitel těžby
3		(H8) Když máte na mapě celkem 5/7/9 dolů a turbín, získáte 4/10/21 VB.	Ředitel těžby
3		(I7) Všechny destičky železnic umístěné na mapě jsou součástí vaší sítě.	Guvernérka
3		(I8) Když jste umístili a elektrifikovali 2/3/4 vládní budovy ve městech různých barev, získáte 4/10/21 VB. (Praha se nepočítá jako město různé barvy.)	Guvernérka
3		(J7) Ihned proveďte 2 akce Urbanizace a můžete při tom ignorovat podmínky sítě.	Průmyslová špionka
3		(J8) Když je na mapě 7/9/11 elektrifikovaných neutrálních budov, získáte 4/10/21 VB.	Průmyslová špionka
3		(K13) Kdykoli odemknete technologii, můžete zaplatit 1 tolar a získat 1 dodatečný technologický bod.	Géniové
3		(K14) Získáváte 2 speciální akční destičky.	Géniové
3		(K15) Když máte odemknutých 11/13/15 technologií, získáte 4/10/21 VB.	Géniové

3		(K16) Když vám zůstalo 5/8/12 technologických bodů, získáte 4/10/21 VB.	Géniové
3		(L7) Proveďte akci Urbanizace a poté okamžitě otočte nově postavenou budovu na její elektrifikovanou stranu (získejte odměny, jako byste ji elektrifikovali sami).	Urbanistka
3		(L8) Když máte postavené 2/3/4 parky na červených políčkách, získáte 4/10/21 VB.	Urbanistka
3		(M7) Vždy když máte získat přesně 1 krok příjmu určitého typu, získáte místo toho 2 kroky stejného příjmu.	Hlavní účetní
3		(M8) Když máte 9/13/18 speciálních VB, získáte 4/10/21 VB.	Hlavní účetní
3		(N7) Ihned po postavení městské budovy ji můžete elektrifikovat podle běžných pravidel.	Akademik
3		(N8) Když máte alespoň 2 městské budovy, doly nebo turbíny v 4/5/6 různých městech, získáte 4/10/21 VB.	Akademik

ÚČINKY TURBÍN

	<i>2. turbína Obchodnice:</i> Před provedením akce Elektrifikace můžete utratit libovolný počet dělníků a získat stejné množství uranu (tento uran musíte umístit na své doly).		<i>2. turbína Ředitelé těžby:</i> Po provedení akce Elektrifikace získáváte 2 toлары.
	<i>2. turbína Guvernérky:</i> Po provedení akce Elektrifikace získáváte 1 uran.		<i>2. turbína Průmyslové špionky:</i> Vždy když provádíte akci Elektrifikace, zkopírujete účinek 2. postavené turbíny jiného hráče. Při každé Elektrifikaci si můžete vybrat jiný účinek. Technologický bod Géníů se počítá jako odemknutí technologie 1. úrovně.
	<i>2. turbína Géníů:</i> Po provedení akce Elektrifikace získáváte 1 technologický bod.		<i>2. turbína Urbanistky:</i> Po provedení akce Elektrifikace získáte 1 tolar za každou budovu typu park, kterou máte na mapě.
	<i>2. turbína Hlavního účetního:</i> Po provedení akce Elektrifikace posuňte libovolný ze svých ukazatelů příjmu o 1 krok dopředu.		<i>2. turbína Akademičky:</i> Když provádíte akci elektrifikace, vyrobte 1 dodatečnou jednotku elektřiny.

SÓLOVÁ VARIANTA

Vy a Baron můžete použít jakýkoli experiment kromě Průmyslové špiónky. Baron má kartu mecenáše pro každou jinou desku experimentu. Jejich efekty a změny pravidel jsou podrobně popsány níže.

OBCHODNICE

Příprava: Přidejte jeden dodatečný kontrakt do obou sloupečků stříbrných a zlatých kontraktů (během kroku 6 hlavní přípravy hry).

Přetrvávající přínos: Při vyhodnocování akce **Rozvoj** nebo **Kontraktace** proveďte namísto původní akce následující v daném pořadí:

1. Proveďte akci Rozvoj a vezměte si pouze 1 akční destičku.
2. Proveďte celou akci Kontraktace běžným způsobem.
3. Získejte 2 VB.

Baron není limitován třemi kontrakty mezi jednotlivými Posíleními.

ŘEDITEL TĚŽBY

Příprava: Při přípravě mapy (krok 9 hlavních pravidel) navíc:

- A. Umístěte speciální turbínu Ředitele těžby na nečervené pole ve městě s elektrárnou a nukleem.
- B. Umístěte speciální důl Ředitele těžby na místo, kam byste umístili první dílek sutin (namísto sutin).

Přetrvávající přínos: Kdykoli Baron umístí destičku železnice, vezme si z nabídky akční destičku nejvíce vlevo (umístěte tuto destičku na začátek Baronovy řady destiček). Když Baron provádí akci Elektrifikace a může bodovat doly (pomocí elektrárny s nukleem), získá 2 VB za každý svůj důl na mapě, a to i za ty mimo síť (namísto obvyklého 1 VB za připojené doly).

GUVERNÉRKA

Příprava: Baron nepoužívá specifické dílky městských budov pro experiment. V kroku 2C přípravy Barona se ujistěte, že alespoň jedna ze 2 dodatečných akčních destiček obsahuje akci Industrializace.

Přetrvávající přínos: Pokud při provádění akce Industrializace nemůže industrializovat v síti, pak to může udělat mimo síť (pro rozhodnutí použijte kartu preference).

Posílení: Baron umístí svůj žeton cíle o 8 kroků výše, než byl jeho předchozí žeton (na 9, 20 a 40 ★), přičemž získá 9 VB při umístění na 40.

Bodování: Vládní budovy získávají 3/3/4 VB namísto 2/2/3 VB (za rezidenci/továrnu/laboratoř).

GÉNIOVÉ

Příprava: Seřaďte Baronovy městské budovy v následujícím pořadí: I, IV, II, III (shora dolů). Náhodně vyberte jednu ze čtyř karet specializace a přidejte ji do hry.

Posílení: Náhodně vyberte jednu ze zbývajících karet specializace a přidejte ji ke kartám, které jsou již ve hře.

Přetrvávající přínos: Při provádění akce Urbanizace dává Baron přednost tomu druhu budovy, kterého má na mapě nejméně. V případě potřeby použijte k rozhodnutí kartu preference.

KARTY SPECIALIZACE:



ROZVOJ

Ihned: Zamíchejte speciální akční destičky experimentu K se všemi destičkami před zarážkou a vytvořte novou řadu (lícem nahoru).

Přetrvávající přínos: Poté co Baron provede akci Rozvoj, odstraňte destičku z nabídky nejvíce vlevo ze hry před doplněním.

POZNÁMKA: Při vyhodnocování  jej považujte za akci Dotace typu .



INDUSTRIALIZACE

Ihned: Baron obdrží 2 dělníky.

Přetrvávající přínos: Baron za akci Industrializace neplatí žádné tolary.



URBANIZACE

Přetrvávající přínos: Když Baron provede akci Urbanizace, získá dodatečné odměny v závislosti na typu lokace a umístění městské budovy.

- Za rezidenci získá 1 dělníka.
- Za továrnu získá 1 tolar.
- Za laboratoř získá 2 VB.
- Za umístění na červené pole získá dodatečné 2 VB.



KONTRAKTACE

Přetrvávající přínos: Baron si nebere stříbrné kontrakty (pokud nezůstanou jako jediné). Namísto získání VB rovnajících se úrovni technologie získává Baron 2 VB za **každou** úroveň technologie (přičítá se to také k hodnotě VB kontraktu při výběru kontraktu).

URBANISTKA

Příprava: Zamíchejte 4 parky v Baronově barvě a umístěte je jako 4. hromádku vedle ostatních Baronových městských budov (neodstraňujte žádné z jeho běžných městských budov). Zamíchejte speciální destičku řetězení parku s Baronovými počátečními akčními destičkami (to zahrnuje i 2 dodatečné ze standardní přípravy pro Barona) a připravte Baronovu řadu.

Přetrvávající přínos: Baron dává přednost Urbanizaci na červených polích. Při Urbanizaci na červeném poli získá Baron 4 VB.

POZNÁMKA: Když Baron vyhodnocuje destičku řetězení parku, postaví park z vrchu hromádky. Nestojí ho to žádné tolarý a může být umístěn mimo síť, přičemž dává přednost červenému poli. V případě potřeby použijte kartu preference. Jinak platí běžná pravidla Urbanizace. Po vyhodnocení destičky řetězení Baron vyhodnotí další akční destičku ve své řadě (podobně jako pro speciální destičku přepravy v pravidlech rozšíření Austrálie). Destička řetězení parku nemůže být nikdy použita pro položení železnice, takže její vyhodnocení je vždy považováno za běžný tah.



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

HLAVNÍ ÚČETNÍ

Přetrvávající přínos: Když Baron provádí Posílení, získá 1 dodatečného dělníka. Kdykoli Baron vyhodnotí akci Dotace nebo Politikaření, získá +1 VB a posune žeton vlajky na bodovací stupnici o 1 VB zpět (sníží podmínku pro konec hry). Pokud se žeton vlajky přesune na stejné pole jako váš ukazatel VB, získá Baron 3 VB za splnění podmínky konce hry.

AKADEMIK

Přetrvávající přínos: Okamžitě po vyhodnocení akce Urbanizace provede Baron akci Elektrifikace zaměřenou na budovu umístěnou v tomto tahu. **Nestojí** ho to žádné tolarý. Pokud Baron nemůže tuto budovu elektrifikovat, místo toho vyhodnotí akci Rozvoj a vezme si pouze 1 akční destičku z nabídky.

AUTORSKÝ TÝM

Autoři rozšíření: Andrei Novac, Borys Bielaš a Dávid Turczi

Původní autoři hry: Simone Luciani a Dávid Turczi

Autoři sólové varianty: Dávid Turczi a Chuck Case

Herní vývoj: Maciej Górkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Joanna Kijanka

Ilustrace: Andreas Resch, Piotr Sokołowski, Guilherme Oliveira Barbosa

Vývoj sólové varianty: Kacper Frydrykiewicz, Shane Ryan

Grafický návrh a sazba: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter, Agnieszka Kopera, Gaba Palicka

Pravidla: Andrei Novac

Sazba pravidel: Gaba Palicka, Zbigniew Umgelter

Editace pravidel: Tyler Brown

Board&Dice by rádi poděkovali všem testerům, jejichž zpětná vazba byla neocenitelná při vytváření hry Nukleum a všech vydaných rozšíření, zejména následujícím:

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

Příprava české verze

Old Dawg s.r.o.

Editor: Martin Herman

Překlad a korektury: Mirka Jandová, Richard Janda

Sazba a grafická úprava: Pavel Illichmann

© 2025 Board&Dice. Všechna práva vyhrazena.

Pro více informací o hře Nukleum navštivte:

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