

NUCLEUM

AUSTRÁLIA

A revolução energética iniciada na Saxônia teve tamanho impacto que todos querem começar a utilizar os Nucleums em suas regiões. Os depósitos imensos de urânio da Austrália estavam à disposição de quem quisesse tomar, fazendo com que visionários, atraídos pelo número imenso de possibilidades, visitassem o continente e o transformasse em uma nova potência global. Agora, esses empreendedores têm que encarar os desafios do tamanho imenso do continente. Felizmente, o uso astuto de rotas marítimas ajudará a transportar recursos com mais eficiência do que por via férrea, e vai inclusive dar acesso à ilha próxima da Tasmânia, onde um cientista louco conduzindo seus próprios experimento conseguiu replicar a invenção de Elsa, que agora é exibida como uma Usina de Energia Experimental na capital da Ilha, Hobart.

COMPONENTES



1 TABULEIRO PRINCIPAL DA AUSTRÁLIA (DUPLA-FACE)



13 NOVAS CARTAS DE PREPARAÇÃO



1 MARCADOR DE NUCLEUM



1 PEÇA DE USINA DE ENERGIA



1 NOVA PEÇA DE PROGRESSO



11 NOVAS PEÇAS DE CONTRATO (INCLUINDO 2 SUBSTITUIÇÕES)



3 BARCOS NEUTROS



5 NOVAS PEÇAS DE AÇÃO



8 PEÇAS DE MINAS DE CARVÃO

POR COR DE JOGADOR (X4)



1 NOVA PEÇA DE ENVIO ESPECIAL



1 PEÇA DE MINA EXTRATORA DE CARVÃO



4 BARCOS



1 AUXÍLIO AO JOGADOR ADICIONAL



2 COBERTURAS PARA O TABULEIRO EXTRA

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

1. Posicione o tabuleiro principal da Austrália no centro da mesa com o lado equivalente ao número de jogadores voltado para cima e posicione o tabuleiro extra próximo ao principal.
2. Posicione as peças de Vagão Importador de Carvão com o lado mostrando **1** voltado para cima nos lugares indicados na área de importação de carvão de Queensland.
3. Posicione o marcador da Bandeira de PV sob o local “75” na trilha de PV.
4. Posicione as peças de Minas de Carvão nos espaços das cidades indicadas nas peças.
5. Após separar as 20 peças de **Ação Base** do jogo base, acrescente as 5 novas às 30 restantes e as embaralhe. Então, continue preparando as peças de Ação normalmente.
6. Coloque as duas coberturas de tabuleiros laterais em seus respectivos locais no mercado de Contrato e na área de condições de final de partida.
7. Faça a preparação de Contrato com as seguintes mudanças:
 - A. Remova os seguintes Contratos do jogo base: C06, C13, C24 e C26 (ou seja, aqueles relacionados a Praha ou contagem de peças).
 - B. Acrescente cinco novos contratos Prata, cinco Ouro e um novo contrato Roxo a suas respectivas pilhas antes de embaralhar.
 - C. Selecione dois contratos Prata e dois contratos Ouro a mais que instruído no jogo base (8/11/14 contratos Prata e 12/14/18 contratos Ouro ao jogar com 2/3/4 jogadores).
8. Embaralhe a nova peça de Progresso com as peças de Progresso base antes de selecionar as quatro para a partida.

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO DO MAPA

9. Não use a peça de Usina de Carvão. Em vez disso, posicione uma peça de Usina de Energia com o marcador de Nucleum sobre ela em Hobart.
10. Usando as novas cartas de Preparação, posicione o Nucleum inicial, peças de Construções Urbanas Neutras e peças de Entulho seguindo os mesmos passos do jogo base. Então use as mesmas cartas para o próximo passo.
11. Além disso, posicione Barcos Neutros nas rotas marítimas visíveis na primeira carta de Preparação revelada. Posicione 3 Barcos Neutros em uma partida para 2 jogadores e 2 Barcos Neutros em uma partida para 3 ou 4 jogadores.

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DE JOGADOR

12. Dê a cada jogador uma peça de Envio Especial (aumentando o número de peças iniciais em um), uma peça de Mina Extratora de Carvão, 4 Barcos na cor dele e 1 auxílio ao jogador.





PREPARAÇÃO - EXPANSÃO AUSTRÁLIA

CONCEITOS NOVOS



Nucleum: Austrália apresenta vários conceitos novos e mudanças de regras ao jogo base. Todas as novas peças dessa expansão podem ser facilmente distinguidas pelo ícone de canguru nelas.

ROTAS MARÍTIMAS



Rotas marítimas são um novo tipo de conexão entre cidades, diferente das conexões comuns. Pode haver diversos barcos em uma única Rota Marítima, mas apenas um Barco por jogador. **Rotas marítimas com seus Barcos estendem sua rede**, assim como uma linha férrea; todavia, elas **não** são peças de Ferrovia para se calcular Progresso, Contratos e pontuar Tecnologias. Você pode transportar carvão e urânio usando seus **próprios** Barcos, mas, ao contrário das linhas férreas completas, você não pode transportar eletricidade usando Barcos. E, finalmente, você **não pode** transportar nada usando os Barcos de outros jogadores.



A nova ação de Colocar um Barco permite que você posicione um Barco na Rota Marítima. O custo de se colocar um Barco é 1 Táler, mais 1 Táler para cada Barco já presente na Rota Marítima. Você pode colocar um Barco em qualquer Rota Marítima em que ainda não possuir um Barco. Assim como ao colocar uma peça de Ferrovia, a Rota Marítima não precisa estar conectada a nenhuma de suas redes.

Sua peça de Ação Especial **não pode** ser usada para a ação de Colocar um Barco.



A nova peça de Envio Especial é uma peça de ações em cadeia: permite que você faça uma ação de Colocar um Barco (conforme descrito acima), então imediatamente coloque outra peça sobre a mesma peça, também a resolvendo. Você nunca pode usar essas peças de Envio Especial como uma ferrovia.

MINAS DE CARVÃO



Ao usar a ação de Industrializar, você pode (em vez de colocar uma Turbina ou Mina de Urânio), gastar 1 Trabalhador para pegar uma peça de Mina de Carvão de uma cidade que esteja em uma de suas redes. Coloque o Trabalhador gasto na Mina de Carvão gasta para indicar sua presença, e posicione a peça de Mina de Carvão em qualquer espaço em sua peça de Mina Extratora de Carvão. Se você fizer a ação de industrializar com o desconto de 1 Trabalhador, então pegue esse Trabalhador do suprimento. Colocar um Trabalhador em uma Mina de Carvão em um espaço que não é parte de sua rede (o que é apenas possível em seu primeiro turno ou com certas tecnologias) acrescenta aquela cidade às suas redes. Trabalhadores em um espaço de Mina de Carvão contribuem para Contratos de “Qualquer Construção” (como C01-C04 e C18-C21). Todavia, Minas de Carvão não contam para contratos mostrando explicitamente uma Mina de Urânio (ou seja, C17, C33 e C39) nem para o Progresso de Mina de Urânio, assim como o Trabalhador na Mina de Carvão não conta para Trabalhadores em peças de Ferrovia (ou seja, C08, C25 e C50).

Durante as ações de Energizar, cada Mina de Carvão produz 1 carvão grátis **no local da Mina**, que você precisa transportar normalmente à usina de energia que estiver ativando para produzir +1 eletricidade.



Sua peça de Mina Extratora de Carvão contém quatro espaços para suas Minas de Carvão. Ao posicionar uma Mina de Carvão em um espaço adjacente a um que já contém uma Mina de Carvão, receba imediatamente a(s) recompensa(s) impressas entre esses espaços.

EXEMPLO: Vermelho usa sua peça de Envio especial junto com uma peça contendo ações de Industrializar e Energizar. Ele deseja colocar seu Barco na Rota Marítima entre Sydney e Hobart. Como o Barco de Verde já está nesse espaço, Vermelho paga 2 Táler (em vez de 1) antes de colocar seu Barco ali.



Vermelho também tem uma Mina de Carvão em Latrobe, mas não pôde transportar seu carvão porque não pode usar Barcos Neutros ou Barcos que pertençam a outros jogadores.



CONCEITOS NOVOS - EXPANSÃO AUSTRÁLIA

IMPORTAÇÕES DE CARVÃO



No mapa da Austrália, você pode importar carvão normalmente de Queensland (topo do tabuleiro), ou pode pagar 3 Tâler por carvão (quantas vezes desejar e puder pagar) para importá-lo de Adelaide.

A USINA DE ENERGIA DE LUCAS HEIGHTS



A recompensa por se colocar um Nucleum aqui é uma Tecnologia de Nível 1.

A USINA DE ENERGIA DE GEELONG



A recompensa por se colocar um Nucleum aqui é uma ação de colocar um Barco **totalmente gratuita**.

A USINA DE ENERGIA EXPERIMENTAL DE HOBART



Essa Usina de Energia tem um Nucleum pré-construído. Você não pode colocar um marcador de Nucleum aqui.

ACHADOS MENORES DE URÂNIO



Há uma recompensa de 1 Urânio mostrada em diversos espaços de ferrovia. Quando você posiciona uma ferrovia em um desses espaços, você imediatamente (antes de resolver suas ações) recebe 1 Urânio, que deve ser colocado em uma de suas Minas de Urânio. Se você não construiu nenhuma Mina de Urânio ou se elas estiverem cheias, você pode converter aquele Urânio em um Trabalhador normalmente, mas **apenas após** ter posicionado um Trabalhador disponível na peça.

CONDIÇÕES DE FINAL DE PARTIDA MODIFICADAS



Em partidas de 3 ou 4 jogadores, o número de condições para se iniciar o final da partida aumentou de 2 para 3, enquanto em partidas solo ou de 2 jogadores, o número de condições continua o mesmo.

VARIANTE ESPECIALISTA

Jogadores já acostumados com *Nucleum* ou *Nucleum: Austrália* são encorajados a tentar seguir a variante especialista. Os jogadores não fazem mais Experimentos na ordem inversa de jogada; em vez disso, na ordem de jogada, os jogadores fazem um leilão aberto, usando Pontos de Vitória para determinar a ordem de escolher um Experimento. O leilão acontece em lances abertos: cada jogador pode “oferecer” uma quantidade de PV para ser a primeira pessoa a escolher — e essa quantidade **deve** ser mais alta que a anterior — ou passar. Em uma partida de 4 jogadores, o primeiro a passar é o último a escolher, então o próximo jogador a passar perde a quantidade de PV igual a seu último lance e é o 3º, e assim por diante. Em uma partida de 3 jogadores, apenas os dois primeiros jogadores, escolhem perdem seu último lance em PV e, em uma partida de 2 jogadores, apenas o primeiro jogador perde o valor de seu último lance em PV. Todos os jogadores devem marcar (da maneira que quiserem) o valor de seus lances e perder aquela quantidade de PV no final da partida, logo antes de se somar os Pontos de Vitória e determinar o vencedor.

EXEMPLO: Jogadores A, B, C e D estão fazendo lances para obter prioridade na escolha de Experimentos, da seguinte forma: A, “1PV”; B, “3PV”; C, “4PV”; D “6PV”; A, “7PV”; B “Passa.” Sendo o primeiro a passar, B será o último a escolher um Experimento e não perde PV. Os lances continuam da seguinte forma: C, “8PV”; D, “10 PV”; A, “Passa.” Sendo assim, A será o terceiro a escolher e deve perder o valor de seu último lance de 7 PV. Os lances continuam uma última vez: C, “11 PV”; D “12 PV”; C “15PV”; D, “Passa.” Logo, D perde o valor de seu último lance de 12 PV e será o segundo a escolher, e C perde o valor de seu último lance de 15 PV e é o primeiro a escolher. Todos esses Pontos de Vitória serão perdidos no final da partida, antes de se determinar quem a vence.

BARÃO VON AUTOMAT VAI PARA A AUSTRÁLIA

A regras solo do jogo base não são alteradas. Inclua a nova peça de Envio Especial dentre as peças do Barão para embaralhar, e a peça de Ação Especial continua a funcionar como para-choque. Dê ao Barão os quatro Barcos da cor dele, mas não a peça da Mina Extratora de Carvão.

MINAS DE CARVÃO

O Barão terá que remover uma Mina de Carvão do Tabuleiro durante a ação de Industrializar como a prioridade **mais baixa** dele (se não puder construir uma Mina de Urânio ou Turbina). É preciso haver um Trabalhador disponível para se fazer isso, e o Barão gasta o Trabalhador ao fazê-lo (ou seja, ao colocá-lo no espaço da Mina de Carvão). Se houver um Nucleum presente na mesma rede, o Barão pontua 1 PV por Mina de Carvão quando fizer uma ação de Energizar (aplicando as mesmas regras que por Minas de Urânio).

PEÇA DE ENVIO ESPECIAL

Se o Barão selecionar a peça de Envio Especial, ele faz uma ação de Colocar um Barco (veja abaixo) e, além disso, resolve a peça logo após ela (a próxima à direita), como se a rolagem de dados houvesse selecionado aquela peça. Se a próxima peça após a peça de Envio Especial for o para-choque, o Barão renuncia a essa ação adicional. Após resolver tanto a peça de Envio Especial e a peça logo após ela, mova ambas as peças (ou apenas a peça de Envio Especial se a próxima peça foi usada como uma ferrovia ou era o para-choque) para o fim da fila, preservando a ordem delas. A peça de Envio Especial nunca pode ser colocada no tabuleiro como uma ferrovia, então resolvê-la é sempre um turno Comum.

AÇÃO DE COLOCAR UM BARCO

Se houver uma escolha, o Barão prioriza a ação Colocar um Barco em relação a todas as outras ações.

O Barão seleciona uma Rota Marítima na qual houver menos Barcos presentes. Se houver mais de um espaço como esse, use o desempate padrão na carta de Lógica para escolher entre Rotas Marítimas (usando os números nas rotas em si).

- Se a rota selecionada já possuir um de seus barcos, o Barão



VOTO DAS REGRAS VIVAS

Comprometemo-nos a oferecer suporte a todos os jogos bem após o seu lançamento inicial. Apesar de testes rigorosos e várias rodadas de revisão e edição internas e externas, ocasionalmente a necessidade de correções de regras ou pequenos ajustes de jogo é descoberta apenas alguns meses ou anos após o jogo ser fabricado. Prometemos produzir atualizações de regras em tempo hábil, conforme necessário, juntamente com explicações de perguntas frequentes expandidas, se necessário, disponíveis para download em nosso site em formato PDF digital.

paga 1 Táler. Os Barcos Neutros e Barcos pertencentes ao outro Barão não aumentam o custo de Táler. Se não possuir 1 Táler, ele ignora espaços com os Barcos que você possuir.

- Se nenhum espaço legal puder ser selecionado (o Barão tem um Barco em qualquer lugar, ou qualquer lugar com a menor quantidade de Barcos tiver seu Barco e o Barão não possuir 1 Táler), o Barão abre mão da ação dele. Se a ação da qual abriu mão for originada da peça de Envio Especial, o Barão ainda resolve a peça diretamente após ela.)

VARIANTE ESPECIALISTA

Como o Barão não usa nenhum tabuleiro de Experimento em particular, essa variante não pode ser aplicada ao modo solo.

CRÉDITOS

Design de Jogo: Dávid Turczi & Simone Luciani

Design do Modo Solo: Dávid Turczi

Desenvolvimento de Jogo: Andrei Novac, Maciej Górkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Kuba Polkowski, Borys Bielaś

Desenvolvimento Solo: Gary Perrin, Chuck Case, David Digby, Mauro Gibertoni, Kacper Frydrykiewicz

Ilustração: Andreas Resch, Aleksander Zawada

Design Gráfico e Diagramação: Zbigniew Umgelter, Andreas Resch

Livro de Regras: Dávid Turczi

Diagramação do Livro de Regras: Zbigniew Umgelter

Edição do Livro de Regras: Emanuela and Robert Pratt

A Board&Dice gostaria de agradecer às seguintes pessoas por seu playtest, conselho e feedback:

Akwa Timba, Jan-Fredrik "JF" Wahlin, Charlie Adams, jnordmoe, Steve Fladda, Andrew Cleverley, Yuriy Ivanov, Przemysław Kapica, Jarosław "Yaro" Pawelczyk, Dario Ghidini, Jordan Thomas, Lukasz Stadnik, Joanna "Kocia" Szopińska, Jan Skornowicz, Anita Sokolowska, Frikkie Borman, Adam Kamiński, Daniel Dubel, Marta Szpadarska, Wade Bates, Lori Anné, Anna Oksanen, Matthijs Huijzer, Giacomo A. Mallamaci, Marc Gerstein, Maria Józwick, Janek Mikołajczak, Konrad Nowicki e Jacob Coon.

BOARD&DICE

CEO: Ireneusz Huszcza

Gerente de Operações: Aleksandra Menio

Chefe de Marketing: Aleksandra Skłodowska-Michalak

Chefe de Vendas: Ireneusz Huszcza

Direção de Arte: Filip Glowacz

Chefe de Desenvolvimento: Kuba Polkowski



VERSÃO MOSAICO JOGOS

Tradução: Carine Ribeiro

Revisão: Vinicius Carlos Vieira

Design: Felipe Santos

Supervisão: Fábio Ribeiro

Componentes ausentes ou danificados:

Embora tomemos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, os erros de fabricação ainda podem deixá-lo com um componente ausente ou danificado. Caso isso aconteça, entre em contato conosco para receber substituições rapidamente e com nossas sinceras desculpas.

Suporte ao cliente: somosmosaico@mosaicogogos.com.br

APÊNDICE

	Coloque outra peça sobre essa
	Coloque um Barco

	Uma Mina de Carvão
	Tasmânia

CONTRATOS PRATA

	(C06B) Tenha 9 peças de ação (disponíveis sobre ou acima de seu tabuleiro de jogador), excluindo peças de Ferrovia. Ganhe 1 Trabalhador e uma Tecnologia de Nível 1.
	(C51) Tenha 1 Mina de Carvão. Ganhe 3 PV e 1 peça de Ação da oferta sem pagar nenhum custo.
	(C52) Tenha 2 Barcos em Rotas Marítimas. Ganhe 1 Tecnologia de Nível 1 e 1 passo de renda de Trabalhador.
	(C53) Tenha um total de 2 Minas de Urânio e/ou Minas de Carvão em cidades de cores diferentes. Ganhe uma Tecnologia de Nível 1 e 2 passos de renda de Táler.
	(C54) Tenha 1 Construção Urbana na Tasmânia. Ganhe uma Tecnologia de Nível 1.

CONTRATOS OURO

	(C26B) Tenha 12 peças de Ação (disponíveis sobre ou acima de seu tabuleiro de jogador), excluindo peças de Ferrovia. Ganhe 2 Trabalhadores, uma Tecnologia de Nível 2 e 5 PV.
	(C55) Tenha 3 Minas de Carvão. Ganhe 6 PV e 2 peças de Ação da oferta sem pagar nenhum custo.
	(C56) Tenha 4 Barcos em Rotas Marítimas. Ganhe 3 PV, uma Tecnologia de Nível 2 e 2 passos de renda de Trabalhador.
	(C57) Tenha um total de 3 Minas de Urânio e/ou Minas de Carvão em cidades de cores diferentes. Ganhe uma Tecnologia de Nível 2 e 2 passos de renda de Táler.
	(C58) Tenha 2 Construções Urbanas na Tasmânia. Ganhe 4 Táler e uma Tecnologia de Nível 2.

CONTRATOS ROXO

	(C59) Tenha um total de 4 Minas de Urânio e/ou Minas de Carvão em cidades de cores diferentes. Ganhe 6 PV, uma Tecnologia de Nível 3 e 2 passos de renda de Táler.
---	---

PEÇAS DE PROGRESSO

	Pontue para cada Barco que possuir no mapa.
--	---