

# NUCLEUM

## CORTE DO PROGRESSO

Conforme o Século XIX chega ao fim, as monarquias europeias lutam para manter suas relevâncias nesta era de rápidas mudanças. Seja a corte do Rei Frederik na Saxônia ou a corte da idosa Rainha Victoria do Império Britânico, tentando assumir o poder das riquezas distantes da Austrália, ambas devem lidar com as forças políticas ascendentes exigindo sua fatia na revolução nuclear. Enquanto as ideologias são confrontadas nos parlamentos, empreendedores como você devem fazer o possível para ter vários amigos nos salões do poder.

### COMPONENTES

**OBSERVAÇÃO:** O Experimento F pode ser jogado com o jogo base sem os outros componentes desta expansão. Para isso: 1) deixe a peça de Ação Inicial Alternativa exibindo a ação da Corte na caixa do jogo e 2) use a peça de Ação marcada com "\*" em vez disso. Não há mais nada a ser alterado na preparação. O resto deste livro de regras considera que você esteja usando tudo que existe nesta expansão. O Experimento E só pode ser jogado com esta expansão. Os novos experimentos também são compatíveis com a expansão Nucleum: Austrália.



1 TABULEIRO LATERAL DE CORTE



4 NOVAS PEÇAS DE CONTRATO



4 PEÇAS DE PAUTA DO PARTIDO (FRENTE E VERSO)



12 NOVAS PEÇAS DE AÇÃO



4 PEÇAS DE AÇÃO INICIAL ALTERNATIVAS (UMA PARA CADA EXPERIMENTO DE A-D)



5 PEÇAS DE AÇÃO INICIAL PARA O EXPERIMENTO E



5 PEÇAS DE AÇÃO INICIAL PARA O EXPERIMENTO F



1 PEÇA DE AÇÃO INICIAL (COMPATÍVEL COM O JOGO BASE PARA O EXPERIMENTO F)



2 NOVOS TABULEIROS DE EXPERIMENTO (E - F)



16 NOVAS PEÇAS DE TECNOLOGIA



2 PEÇAS DE EFEITO DE TURBINA



8 FIGURAS DE TRABALHADOR (2 PARA CADA COR DE JOGADOR)



2 AUXÍLIOS DE JOGADOR SOBRE EXPERIMENTOS



4 AUXÍLIOS DE JOGADOR SOBRE A CORTE



1 MARCADOR DE REI



2 PEÇAS DE ENVIO ESPECIAL (PARA USAR COM A EXPANSÃO NUCLEUM: AUSTRÁLIA)



4 POLÍTICOS NEUTROS



4 CAMADAS PARA O TABULEIRO LATERAL

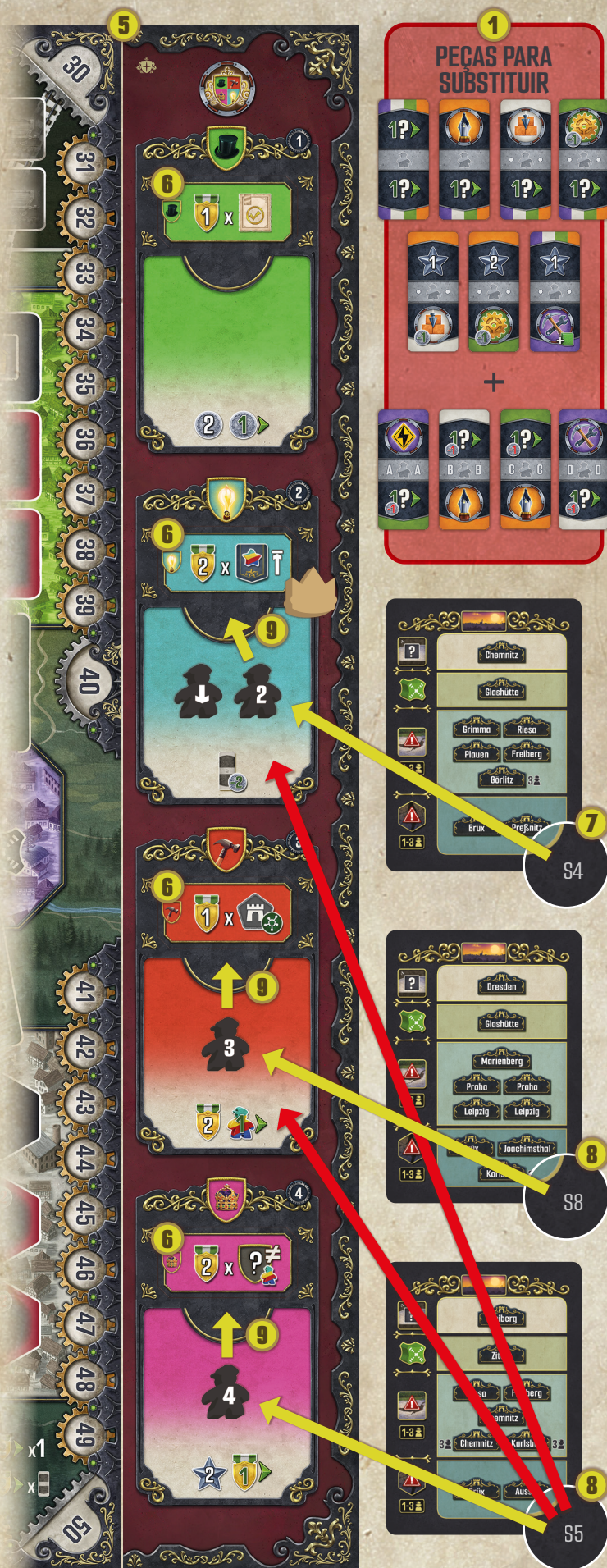


## MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

1. Antes de realizar a preparação do jogo base, remova as 7 peças de Ação exibidas abaixo do texto “Peças para substituir” à direita. Substitua essas peças com as 12 novas peças de Ação exibindo a ação da Corte .

Além disso, remova a peça de Ação Inicial exibindo  de cada Experimento, e coloque a peça de Ação Inicial Alternativa correspondente, que exibe a ação da Corte .

2. Adicione os novos contratos: 2 Prata, 1 Ouro e 1 Roxo às suas respectivas pilhas antes de embaralhar.
3. Prepare o tabuleiro principal como descrito nas regras do jogo base.
4. Coloque o marcador da Bandeira de PV sob o local “90” da trilha de PV (em vez do “70”). Se estiver jogando com a expansão *Nucleum: Austrália* e portanto estiver jogando com o mapa da Austrália, coloque-o sob o local “95”.
5. Coloque o tabuleiro lateral de Corte no lado oposto ao que fica o tabuleiro lateral do jogo base no tabuleiro principal.
6. Aleatoriamente escolha um lado de cada das quatro peças de Pauta e coloque-as nos espaços designados no tabuleiro lateral de Corte.
7. Revele uma das cartas de Preparação não utilizadas e use seu número de referência para determinar quais bancadas de Partido recebem os 2 Políticos Neutros, um marcado com uma seta, um com o número 2 e o marcador de Rei.
  - 1-3: Partido Capitalista .
  - 4-6: Partido dos Livres Pensadores .
  - 7-9: Partido Comunista .
  - 10-12: Partido Realista .
  - 13 Ignore e revele outra carta.
8. Faça isso mais duas vezes, revelando outra carta de Preparação não utilizada e use os mesmos valores descritos no passo anterior para determinar onde colocar os Políticos Neutros de número 3 e 4. Se o Partido selecionado não estiver vazio, selecione o próximo em seu lugar. (De cima para baixo: Capitalista -> Livres Pensadores -> Comunista -> Realista...).
9. Em cada Partido com Políticos Neutros, mova um Político com número para o espaço de Líder do Partido.
10. Após realizar a preparação de jogador, cada jogador adiciona as 2 novas figuras de Trabalhador da sua cor em uma reserva (aumentando seu total para 18).
11. Se algum jogador escolher o Experimento F, dê a esse jogador as 3 peças de Ação Especial para que elas fiquem empilhadas viradas para baixo perto do tabuleiro de Experimento. Caso contrário, deixe essas peças na caixa do jogo.
12. Coloque todas as camadas para o tabuleiro lateral em suas respectivas áreas no tabuleiro lateral.





# NOVOS CONCEITOS



*Nucleum: Corte do Progresso* apresenta vários conceitos novos e mudanças de regras que podem ser adicionadas ao jogo base e/ou ao *Nucleum: Austrália*. Todas as novas peças que precisam desta expansão para serem utilizadas possuem o ícone exibido à esquerda.

## PARTIDOS



O tabuleiro lateral de Corte exibe os 4 Partidos Políticos, de cima para baixo: o Partido Capitalista, o Partido dos Livres Pensadores, o Partido Comunista e o Partido Realista. Os jogadores colocam suas figuras de Trabalhador nos Partidos para receber benefícios imediatos e para ter uma chance de ganhar pontos adicionais na Pontuação do Dia do Rei. De agora em diante, uma figura de Trabalhador que esteja no tabuleiro lateral de Corte é chamada de **Político**.

Um jogador é **Membro** de um Partido se tiver ao menos 1 Político nesse Partido. Um jogador cujo Político esteja no espaço de Líder do Partido é o Líder desse Partido. Cada jogador pode ser Membro e também **Líder** de vários Partidos ao mesmo tempo.



O Partido com o marcador de Rei é chamado de Partido **Dominante**.

## AÇÃO DA CORTE



Esta expansão adiciona uma nova ação: A ação da Corte. Esta ação te permite alocar figuras de Trabalhador em Partidos no tabuleiro lateral de Corte. Pegue uma de suas figuras de Trabalhador disponíveis e aloque-a em um dos quatro Partidos—a partir de agora, ele é um Político. Se você não tiver uma figura de Trabalhador disponível e não puder pegar uma convertendo 1 Urânio, você precisa abdicar desta ação. Depois:

- Receba o benefício exibido no Partido escolhido:

**Capitalistas:** Ganhe 2 Tâler e 1 passo na renda de Tâler.

**Livres Pensadores:** Pegue uma peça de Ação do mercado gratuitamente.

**Comunistas:** Ganhe 2 PV e 1 passo na renda de Trabalhador.

**Realistas:** Ganhe 2 marcadores de Façanha e 1 passo na renda de PV.

- Verifique a liderança do Partido: Se você tiver mais Políticos no Partido escolhido que o Líder atual (seja outro jogador ou um Político Neutro), mova um dos seus Políticos para o espaço de Líder e tire o Líder anterior deste espaço (de volta para o Partido). Se não houver um Líder, mova o Político recém alocado para o espaço de Líder.

- Verifique a Dominância: Se agora tiver mais Políticos (Neutros e de todos os jogadores) no Partido escolhido do que no atual Partido Dominante, mova o marcador de Rei para o Partido escolhido.

**OBSERVAÇÃO:** Sua peça de Ação Especial permite que você faça a ação da Corte (porém, o desconto de 1 Tâler acaba sendo desperdiçado já que esta ação não possui um custo de Tâler).

## PONTUAÇÃO MODIFICADA DO DIA DO REI

A Pontuação do Dia do Rei é ativada da mesma forma descrita nas regras do jogo base: sempre que um espaço de Progresso ficar vazio. Execute a pontuação seguindo as regras normais, depois pontue as Pautas do Partido (de cima para baixo) da seguinte forma:

1. Cada **Líder** de um Partido (se tiver algum e não for um Político Neutro) pontua a Pauta do seu próprio Partido:
  - Ganhe tanto PV quanto a Pauta indicar (veja mais detalhes sobre cada Pauta na página 6 do apêndice).
2. Todos os **membros do Partido Dominante** pontuam pela Pauta do Partido (na prática, o Líder do Partido Dominante pontua pela Pauta do Partido Dominante duas vezes):
  - Ganhe tanto PV quanto a Pauta indicar.
3. Remova Políticos da Corte:
  - Cada **Líder** de um Partido (se tiver algum e não for um Político Neutro) devolve 1 Político desse Partido para a reserva. Se só tiver 1 Político nesse Partido, devolva o Político do espaço de Líder do Partido. Não faça o procedimento para nomear um novo Líder do Partido e **não** mova o marcador de Rei.
  - Devolva exatamente 1 Político (se houver) pertencente a cada jogador do Partido Dominante para a reserva.
4. Remova o Político Neutro de maior número do tabuleiro lateral de Corte e devolva-o para a caixa do jogo, depois mova o Político Neutro marcado com uma seta para o Partido abaixo do Partido onde ele está (ou se ele já for Membro dos Realistas, mova-o para os Capitalistas). Depois, nomeie Líderes e o novo Partido Dominante da seguinte forma:



- Em cada Partido, se não houver um empate sobre quem tem mais Políticos, o jogador com mais Políticos deve mover um deles para o espaço de Líder do Partido (se ainda não tiver um Político ali). A mesma regra se aplica aos Políticos Neutros se eles forem a maioria em um Partido. Se houver um empate, não será nomeado um Líder do Partido; em vez disso, um Líder do Partido será nomeado seguindo as regras da ação da Corte na próxima vez que um jogador adicionar um Político nesse Partido.
- Coloque o marcador de Rei no Partido com mais Políticos. Se houver um empate, deixe o marcador de Rei no Partido atual, mesmo se o Partido Dominante atual tiver menos Políticos que os Partidos empatados.

**EXEMPLO:** Após conceder PV pela Pontuação do Dia do Rei seguindo as regras do jogo base, os jogadores pontuam as Pautas do Partido.



A Pauta Capitalista pontua primeiro. Vermelho (Líder do Partido) cumpriu 3 Contratos e por isso ganha 1 PV por Contrato cumprido, somando 3 PV.



A Pauta dos Livres Pensadores é a próxima. Amarelo (Líder do Partido) pontua 2 PV para cada uma de suas Residências no mapa, somando 4 PV.



A Pauta Comunista é a terceira. Azul (Líder do Partido) ganha 1 PV para cada cidade em sua maior rede. Com apenas 2 cidades conectadas por uma linha férrea completa, ele ganha 2 PV.



A Pauta Realista é a última. Azul (Líder desse Partido também) pontua 2 PV para cada Partido no qual ele tenha um Membro ou um Líder, ganhando um total de 8 PV.

(continuação...)



Cada jogador com ao menos um Político no Partido Dominante (Capitalistas) pontua nessa Pauta, recebendo Pontos de Vitória pelos seus Contratos. O vermelho novamente ganha 3 PV; o Azul ganha 1 PV, já que ele só cumpriu 1 Contrato; o Amarelo ganha 2 PV por 2 Contratos cumpridos; e o Teal não ganha ponto nenhum, já que ainda não cumpriu nenhum Contrato.



Depois, os Líderes do Partido devolvem os Políticos para a reserva: 1 Político vermelho dos Capitalistas, 1 Político amarelo dos Livres Pensadores, 1 Político azul dos Comunistas e 1 Político azul dos Realistas. Depois, 1 Político de cada cor é retornado do Partido Dominante (Capitalistas) para a reserva, o Político Neutro número 4 é removido do

tabuleiro lateral de Corte e o Político Neutro com uma seta é movido dos Capitalistas para os Livres Pensadores.



O Vermelho continua como Líder dos Capitalistas, o Amarelo continua Líder dos Livres Pensadores, o Vermelho se torna também Líder dos Comunistas e o Azul continua como Líder dos Realistas, mesmo que haja um empate, já que o Político Azul continua no espaço de Líder. O marcador de Rei vai para os Livres Pensadores já que agora eles possuem

6 Políticos, o que é mais que os 5 Políticos que os Capitalistas possuem ali.



## PEÇAS CONECTORAS DO EXPERIMENTO F



O Experimento F vem com três novas peças Conectoras. Cada uma dessas peças, desbloqueadas pela Tecnologia Nível 3 deste Experimento, te permite fazer a ação impressa, depois jogar uma peça de Ação **não Conectora** (veja as regras adicionais a seguir) imediatamente **em cima** desta peça Conectora e a resolva.

### ESCLARECIMENTOS E REGRAS ADICIONAIS:

- Você **não pode** colocar peças Conectoras como uma ferrovia.
- Você **não pode** jogar mais que uma peça Conectora no mesmo turno; isto inclui a peça de Envio da expansão *Nucleum: Austrália*.
- Você pode jogar uma peça de Ação Especial em cima de uma peça Conectora.
- Você deve completar totalmente a ação impressa na peça Conectora antes de colocar (e fazer as ações da) peça de Ação em cima dela.
- Peças Conectoras são consideradas peças de Ação para o propósito de cumprir Contratos, Progresso e Tecnologias de pontuação dos Experimentos.
- Você não pode cumprir um Contrato adicional no mesmo turno com a ajuda das peças Conectoras.

## PONTUAÇÃO FINAL MODIFICADA

Realize a Pontuação Final seguindo as regras do jogo base, mas com a seguinte adição:

- Pontue as Pautas do Partido como descrito na Pontuação do Dia do Rei, mas sem remover os Políticos de nenhum Partido (Líder ou não).

**OBSERVAÇÃO:** *Políticos restantes no tabuleiro lateral de Corte não contam como figuras de Trabalhador em sua reserva pessoal e, portanto, não contribuem para sua pontuação sobre recursos restantes.*

## CONDIÇÕES MODIFICADAS PARA O FINAL DA PARTIDA

Em partidas com 3 e 4 jogadores, a quantidade de condições que devem ser atendidas para ativar o Final da Partida é ampliada de 2

para 3, mas nas partidas com 2 jogadores e na partida solo, a quantidade continua a mesma. Se estiver combinando esta expansão com a expansão *Nucleum: Austrália*, use a mesma quantidade de condições descrita aqui (não é necessário modificar nada além disso).

**OBSERVAÇÃO:** *Essas condições de final de partida são idênticas às descritas na expansão Nucleum: Austrália.*

## VARIANTE EXPERT

Os jogadores que já estiverem familiarizados com o *Nucleum* e com o *Nucleum: Corte do Progresso* podem tentar a seguinte variante expert. Você não escolhem seus Experimentos em ordem reversa; em vez disso, vocês fazem um leilão aberto, usando PV para determinar a ordem em que escolherão os Experimentos. O leilão acontece no modelo de lances abertos: cada jogador pode “oferecer” uma quantia de PV para escolher primeiro—e esta quantia tem que ser maior do que a do último lance—ou passar. Em uma partida com 4 jogadores, o jogador que passar primeiro escolhe por último. Depois, o próximo jogador a passar deve perder PV igual ao valor do seu último lance e ser o terceiro a escolher, e assim por diante. Em uma partida com 3 jogadores, apenas o primeiro e o segundo jogador a escolher perdem PV igual ao seu último lance, e numa partida com 2 jogadores, somente o primeiro jogador a escolher perde PV igual ao seu último lance. Todos devem anotar (como acharem melhor) a quantia que ofertaram e perder essa quantia de PV ao final da partida, imediatamente antes de somar os PV e determinar quem venceu. A variante expert não pode ser utilizada no modo solo.

**OBSERVAÇÃO:** *Esta variante expert é idêntica à descrita na expansão Nucleum: Austrália.*

**EXEMPLO:** Os jogadores A, B, C e D estão ofertando pela prioridade de escolher os Experimentos da seguinte forma: A, “1 PV”; B, “3 PV”; C, “4 PV”; D, “6 PV”; A, “7 PV”; B, “Passa”. Por passar primeiro, o jogador B será o último a escolher um Experimento e não perderá nenhum PV. As ofertas continuam: C, “8 PV”; D, “10 PV”; A, “Passa”. Agora, A será o terceiro a escolher e deve perder PV igual à sua última oferta de 7 PV. As ofertas continuam: C, “11 PV”; D, “12 PV”; C, “15 PV”; D, “Passa”. Portanto, o jogador D perde sua última oferta de 12 PV e será o segundo a escolher, enquanto o C perde sua última oferta de 15 PV e será o primeiro a escolher. Todos esses PV são perdidos ao final da partida, antes de determinar o vencedor



## APÊNDICE

### CONTRATOS PRATA



(C64) Seja Líder do Partido Dominante. Ganhe 1 avanço em uma trilha de renda à sua escolha.



(C65) Tenha 3 Políticos no tabuleiro lateral de Corte. Ganhe uma Tecnologia de Nível 1.

### CONTRATOS OURO



(C66) Tenha 5 Políticos no tabuleiro lateral de Corte. Ganhe 5 PV e 2 avanços em alguma trilha de renda à sua escolha (2 na mesma trilha ou 1 em 2 trilhas diferentes).

### CONTRATOS ROXO



(C67) Tenha 6 Políticos no tabuleiro lateral de Corte. Ganhe 12 PV.

### PAUTA DO PARTIDO



Ganhe 1 PV por Contrato cumprido.



Ganhe 1 PV para cada Mina (Urânio e Carvão, se estiver jogando com a expansão *Nucleum: Austrália*) e Turbina que você tenha no mapa.



Pontue a peça de Progresso mais alta onde você tenha ao menos um marcador presente com um multiplicador de 2.



Ganhe 1 PV por Tecnologia desbloqueada.



Ganhe 1 PV para cada cidade em sua **maior** rede.



Ganhe 1 PV para cada cidade diferente onde tenha ao menos uma Construção Urbana, Mina (Urânio ou Carvão, se estiver jogando com a expansão *Nucleum: Austrália*), ou Turbina.



Ganhe 2 PV por Partido em que você tenha um Membro ou seja o Líder no começo da pontuação das Pautas do Partido (**antes que quaisquer Políticos sejam removidos**).



Ganhe PV igual à quantidade de eletricidade necessária pela sua Construção Urbana de maior custo energético e não governamental que esteja **energizada** no mapa.

## TECNOLOGIAS

| NÍVEL | TECNOLOGIA | EFEITO                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | EXISTE NO                       |
|-------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 1     |            | (E1) Após colocar uma Mina de Urânio ou uma Turbina, ganhe 1 Urânio.                                                                                                                                                                                                                                               | Experimento E (& Experimento A) |
| 1     |            | (E2, F2) Locais com borda vermelha precisam de um custo extra de apenas 1 Táler (em vez de 2 Táler).                                                                                                                                                                                                               | Experimentos E & F              |
| 1     |            | (F1) Sempre que você ganhar um Contrato, ganhe 1 ficha de Façanha.                                                                                                                                                                                                                                                 | Experimento F (& Experimento D) |
| 1     |            | (E3) (F3) Sempre que você usar uma Turbina pertencente a outro jogador, esse jogador recebe 1 Táler do banco (em vez de você pagar) e produz +1 de eletricidade.<br>Observação: Você pode optar por usar a Turbina de um adversário para transportar um Urânio mesmo antes de usar a alocação (grátis) de Nucleum. | Experimentos E & F              |



|   |  |                                                                                                                                                                                                                    |                                 |
|---|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 2 |  | (E4) Ganhe imediatamente 4 marcadores de Façanha e 4 Táler.                                                                                                                                                        | Experimento E                   |
| 2 |  | (E5) Ganhe imediatamente 2 Trabalhadores, depois você pode fazer uma ação da Corte.                                                                                                                                | Experimento E                   |
| 2 |  | (E6) Sempre que você ganhar um Contrato, receba também o benefício de um outro espaço de contrato (não importa se o espaço adicional está ocupado ou vazio).                                                       | Experimento E (& Experimento B) |
| 2 |  | (F4) Ganhe imediatamente 3 Trabalhadores e 3 Táler.                                                                                                                                                                | Experimento F (& Experimento A) |
| 2 |  | (F5) Realize imediatamente uma ação de Urbanizar, com desconto adicional de 3 Táler e ignorando quaisquer requisito de rede.                                                                                       | Experimento F                   |
| 2 |  | (F6) Sempre que você cumprir um Contrato (após desbloquear esta Tecnologia), ganhe 1 avanço na trilha da sua renda mais baixa (se houver um empate sobre qual renda é mais baixa, você pode escolher entre elas).  | Experimento F                   |
| 3 |  | (E7) Sempre que você realizar uma ação da Corte, escolha entre: <ul style="list-style-type: none"><li>• Ganhar 1 Trabalhador ou</li><li>• Receber mais uma vez o benefício exibido no Partido escolhido.</li></ul> | Experimento E                   |
| 3 |  | (E8) Tenha 5/7/9 Políticos no tabuleiro lateral de Corte para pontuar 4/10/21 PV.                                                                                                                                  | Experimento E                   |
| 3 |  | (F7) Ganhe as 3 peças Conectoras.                                                                                                                                                                                  | Experimento F                   |
| 3 |  | (F8) Tenha 12/14/16 peças de Ação (disponíveis ou no topo do seu tabuleiro de jogador), excluindo as peças de Ferrovia, para pontuar 4/10/21 PV.                                                                   | Experimento F                   |

EFEITO DE TURBINA

Após realizar uma ação de Energizar, ganhe 1 avanço na trilha de renda de PV.

Após realizar uma ação de Energizar, você pode pegar a peça de Ação do mercado mais à direita (a mais barata) gratuitamente.



**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@mosaicojogos.com.br](mailto:somosmosaico@mosaicojogos.com.br)

CRÉDITOS

Design do Jogo: Dávid Turczi & Simone Luciani  
Design do Modo Solo: Dávid Turczi  
Desenvolvimento do Jogo: Andrei Novac, Maciej Górkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Kuba Polkowski, Borys Bielaś, Joanna Kijanka  
Desenvolvimento Solo: Chuck Case, com Kacper Frydrykiewicz e Gary Perrin  
Ilustrações: Andreas Resch, Piotr Sokolowski  
Design Gráfico & DTP: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter  
Livro de Regras: Dávid Turczi  
Livro de Regras DTP: Zbigniew Umgelter  
Edição de Livro de Regras: Emanuela e Robert Pratt, Tyler Brown

**MOSAICO JOGOS**  
Tradução: João José Gois  
Design/Diagramação: Felipe Santos  
Revisão: Vinicius Carlos Vieira  
Supervisão: Fábio Ribeiro

**mosaico**  
© 2024 Mosaico Jogos / Board&Dice. Todos os direitos reservados.  
Para saber mais sobre o Nucleum, visite:  
[www.mosaicojogos.com.br](http://www.mosaicojogos.com.br) / [www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com)



## BARÃO VON AUTOMAT E A VIDA DOS POLÍTICOS

As regras solo do jogo base servem normalmente para esta expansão. Garanta que a peça de Ação relevante para o Barão também tenha sido substituída por uma nova exibindo uma Ação da Corte.

A ordem de prioridade das ações agora é: (Coloque um Barco, se estiver jogando com a expansão *Nudeum: Austrália* >) Corte > Urbanizar > Industrializar > Desenvolver > Contrato > Energizar > Subsidiada.

**OBSERVAÇÃO:** Não se esqueça da regra do jogo base que diz que o Barão nunca se livra da última peça que mostra uma ação não Subsidiada. Esta regra agora inclui a ação da Corte também!



O Barão coloca um Trabalhador **do suprimento geral** em um dos Partidos. Se possível, o Barão coloca um Trabalhador em um Partido onde:

1. Ele tenha uma quantidade de Políticos igual à quantidade do Líder atual ou onde não tenha um Líder (ou seja, ele vira o Líder do Partido ao colocar o Trabalhador ali).
2. Se houver vários ou nenhum Partido elegível e não tiver nenhum Político no Partido Dominante, ele coloca o Trabalhador no Partido Dominante.
3. Caso contrário, ele coloca o Trabalhador no Partido elegível onde tenha a menor quantidade de Políticos (comparado com os outros Partidos).
4. Se houver vários Partidos elegíveis com uma quantidade igual de Políticos dele, compre uma carta de Lógica e use-a para desempatar ao escolher um Partido.

Depois, dependendo do Partido onde o Trabalhador foi colocado, o Barão recebe um bônus:

- **Capitalistas:** Ele ganha 1 Táler.
- **Livres Pensadores:** Remova a peça de Ação mais à direita do mercado (coloque-a na caixa do jogo).
- **Comunistas:** Ele ganha 1 Trabalhador. (Se a reserva do Barão estiver vazia, ele ganha 3 PV em vez disso.)
- **Realistas:** Ele ganha 2 PV.

Se não houver Trabalhadores no suprimento geral do Barão, ele trata a Ação da Corte como indisponível.

## PONTUAÇÃO DOS PARTIDOS

Ao pontuar os Partidos (durante a Pontuação Final e a Pontuação do Dia do Rei), o Barão ignora as peças de Pauta e em vez disso ganha 4 PV para cada Líder do Partido que possui e mais 4 PV se tiver ao menos um Político no Partido Dominante.

**OBSERVAÇÃO:** Os Políticos do Barão são removidos dos Partidos após a pontuação da mesma maneira que os Políticos de um humano seriam.

**OBSERVAÇÃO:** Se o final da partida for acionado pelo Barão recarregando três vezes ele pode acionar uma 3ª Pontuação do Dia do Rei (imediatamente se você já tiver recarregado 3 vezes, ou mais tarde quando o fizer). Independente disso, após você e o Barão terem concluído mais um turno, você ainda pontua a Corte como parte da Pontuação Final (potencialmente pela 4ª vez) como descrito nas regras básicas desta expansão.

## AJUSTANDO A DIFICULDADE

Para aumentar a dificuldade, use um ou mais desses modificadores:

- Após a preparação, adicione uma das figuras de Trabalhador do Barão (do suprimento) no Partido vazio (aquele sem um Político Neutro). Ele se torna o Líder do Partido.
- Após a preparação, adicione uma das figuras de Trabalhador do Barão (do suprimento) em todos os Partidos em que exista um Político Neutro Líder.
- Durante a segunda e a terceira Pontuação do Dia do Rei e durante a Pontuação Final, o Barão ganha 6 PV para cada Líder do Partido que ele tenha e mais 6 PV se tiver ao menos um Político no Partido Dominante (ou seja, ele ganha 2 PV a mais que o normal em cada oportunidade de pontuação).

Para diminuir a dificuldade, após a preparação, adicione uma de **suas** figuras de Trabalhador (do suprimento) ao Partido vazio (aquele sem um Político Neutro) mas sem receber os benefícios. Este Político se torna o Líder do Partido.



PLAYER AID  
Escaneie e baixe o player aid.