



Blank decorative title box

NUCLEUM

REGRAS

NUCLEUM

UM JOGO DE ESTRATÉGIA ATÔMICA POR DÁVID TURCZI E SIMONE LUCIANI

Quando Elsa von Frühlingfeld apresentou sua invenção ao rei Frederico Augusto II da Saxônia, as pessoas acharam que era algum truque. Ela usou o elemento urânio recentemente isolado para aquecer um frasco de água e usou o vapor resultante para alimentar um motor que mantinha o Urânio ativo através de um processo que ela chamou de “atomização”. Seu dispositivo, o Nucleum, inaugurou uma nova era de energia e prosperidade nas próximas décadas. A Saxônia passou de uma potência regional menor para o centro da ciência e engenharia europeias. Agora, uma geração depois, as fábricas ainda estão famintas por mais energia, exigindo que mais e mais Nucleums sejam construídos, mais Urânio importado do país vizinho da Boêmia e ferrovias e linhas de energia construídas em todo o país para transportar o poder domado dos átomos para as grandes cidades da Saxônia. Inventores, engenheiros e industrialistas lotam a corte saxônica, competindo para ser os líderes nesta nova revolução industrial.



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 do 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.

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:

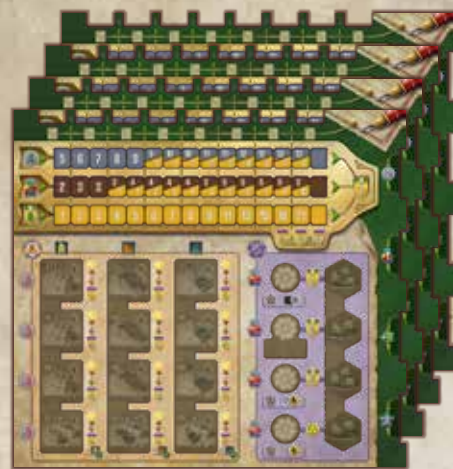
www.mosaicojogos.com.br - somosmosaico@mosaicojogos.com.br

COMPONENTES

1 TABULEIRO PRINCIPAL (FRENTE E VERSO)



4 TABULEIROS DE JOGADORES



1 TABULEIRO EXTRA

1 MARCADOR DE BANDEIRA DE PV



50 PEÇAS DE AÇÃO
(INCLUINDO 20 PEÇAS DE AÇÃO BASE COM MARCAÇÃO)



2 PEÇAS DE AÇÃO ESPECIAL
(PARA O EXPERIMENTO B)



50 PEÇAS DE CONTRATO
(4 INICIAIS, 13 PRATA, 18 OURO, 15 ROXO)

4 MARCADORES DE PV
(100/200)



10 PEÇAS DE CONSTRUÇÕES
URBANAS NEUTRAS



5 PEÇAS DE
ENTULHO URBANO

3 PEÇAS DE ENTULHO
DE MINERAÇÃO



3 PEÇAS DE
ENTULHO DE
TURBINA



65 MARCADORES DE TÁLER
(COM VALORES DE 1 E 5)

46 MARCADORES DE
FAÇANHA (COM VALORES
DE 1 E 5)



8 PEÇAS DE
PROGRESSO



4 MARCADORES
DE NUCLEUM

4 PEÇAS DE USINA DE
ENERGIA



5 MARCADORES
DE CONDIÇÃO
DE FIM DE PÁRTIDA

1 MARCADOR DE
PRIMEIRO JOGADOR



13 PEÇAS DE VAGÃO
IMPORTADOR DE CARVÃO



1 PEÇA DE USINA
DE CARVÃO



24 CUBOS DE
URÂNIO

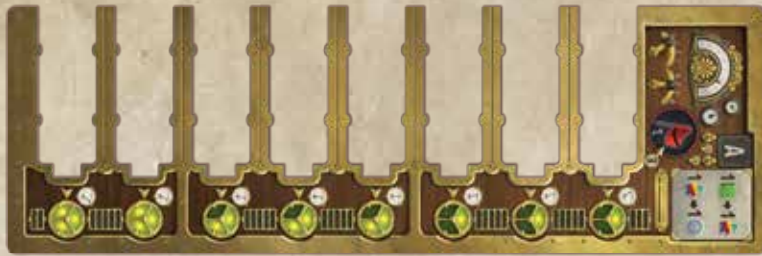


4 AUXÍLIOS GERAIS
AO JOGADOR



13 CARTAS DE PREPARAÇÃO

POR EXPERIMETO (X4)



1 TAULEIRO DE EXPERIMENTOS



1 AUXÍLIO AO JOGADOR DE EXPERIMENTOS

1 PEÇA DE EFEITO DA TURBINA



5 PEÇAS DE AÇÃO INICIAL



8 PEÇAS DE TECNOLOGIA

POR COR DE JOGADOR (X4)



6 MARCADORES DE PROGRESSO



18 FIGURAS DE TRABALHADOR



4 MARCADORES DE TURBINA



3 MARCADORES DE RENDA

12 PEÇAS DE CONSTRUÇÕES URBANAS



4 RESIDÊNCIAS



4 FÁBRICAS



4 LABORATÓRIOS



4 PEÇAS DE MINA
(2X TAMANHO 2, 2X TAMANHO 3)



1 MARCADOR DE PONTO DE VITÓRIA

Limitação de Componentes: Urânio, Táler, marcadores de Façanha e marcadores de Progresso são considerados ilimitados. Caso se esgotem, use qualquer(qualsquer) alternativa(s) adequada(s). Todos os outros componentes são estritamente limitados ao que é fornecido na caixa do jogo. Os Marcadores de Táler e Façanha têm valores de 1 e 5 - você pode fazer alterações a qualquer momento, conforme necessário.

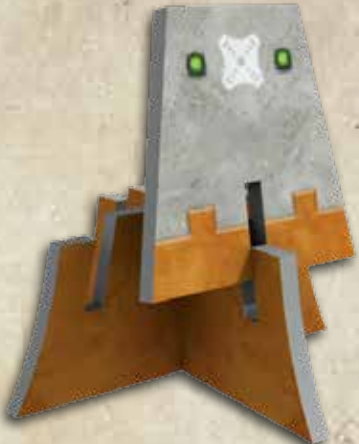
MONTAGEM DA PEÇA DE USINA DE ENERGIA

PEÇA DE USINA DE ENERGIA

1



2



3



PEÇA DE USINA DE CARVÃO

1



2



3



4

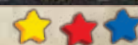


PREPARAÇÃO

TABULEIRO PRINCIPAL

1. Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa com o lado correspondente ao número de jogadores voltados para cima e coloque o tabuleiro extra ao lado do tabuleiro principal.
2. Coloque as peças do Vagão Importador de Carvão com o lado mostrando “-1 Táler” voltado para cima nas vagas indicadas das duas áreas de produção de carvão. Observe que, em uma partida com 3 jogadores, deve deixar uma vaga em cada área vazia. Devolva qualquer excesso de peças de Vagão Importador de Carvão para a caixa do jogo.
3. Coloque todos os marcadores de Táler, cubos de Urânio e marcadores de Façanha em um suprimento geral ao lado do tabuleiro principal.
4. Coloque o marcador da Bandeira de PV sob o local número “70” na trilha de PV.
5. Separe as 20 **peças de Ação Base**. Embaralhe as 30 peças restantes (tomando cuidado para não misturar as peças de **Ação Inicial** ou **Especial**) e adicione 10/15/25 delas (ao jogar com 2/3/4 jogadores) às 20 que você reservou anteriormente. Embaralhe bem esta pilha, divida-a em três pilhas e coloque uma delas em uma pilha virada para baixo no espaço designado na parte superior do tabuleiro extra e coloque as outras duas viradas para baixo perto do tabuleiro extra.
 - A. Devolva as peças de Ação não utilizadas para a caixa do jogo.
 - B. Compre e revele 5 peças de Ação da pilha de compra e coloque-as nos espaços de mercado indicados no tabuleiro extra.
6. Separe as peças de Contrato por tipo (Inicial, Prata, Ouro e 3 tipos de Roxo) com base em seus versos.
 - A. Aleatoriamente, dê a cada jogador um Contrato Inicial.
 - B. Embaralhe o restante dos Contratos por tipo para criar 5 pilhas.
 - C. Para uma partida de 2/3/4 jogadores, coloque 6/9/12 Contratos Prata selecionados aleatoriamente em uma pilha virada para baixo no espaço indicado no tabuleiro extra. Devolva todas as peças restantes de Contrato Prata para a caixa do jogo.
 - D. Para uma partida de 2/3/4 jogadores, coloque 10/12/16 Contratos Ouro selecionados aleatoriamente em uma pilha virada para baixo no espaço indicado no tabuleiro extra. Devolva todas as peças restantes de Contrato Ouro para a caixa do jogo.
 - E. Coloque 1 Contrato Roxo de forma aleatória virado para cima para cada um dos 3 tipos de contratos no espaço correspondente.
 - F. Devolva todas as peças restantes de Contrato (Inicial e Roxo) para a caixa do jogo. Elas não serão usadas nesta partida.
 - G. Compre 2 peças de Contrato Prata e 2 de Contrato Ouro e coloque-as viradas para cima no mercado de Contratos nos espaços indicados.
7. Embaralhe todas as peças de Progresso e atribua aleatoriamente uma virada para cima para cada um dos 4 espaços indicados da trilha de Progressos. Devolva as peças de Progresso restantes para a caixa.

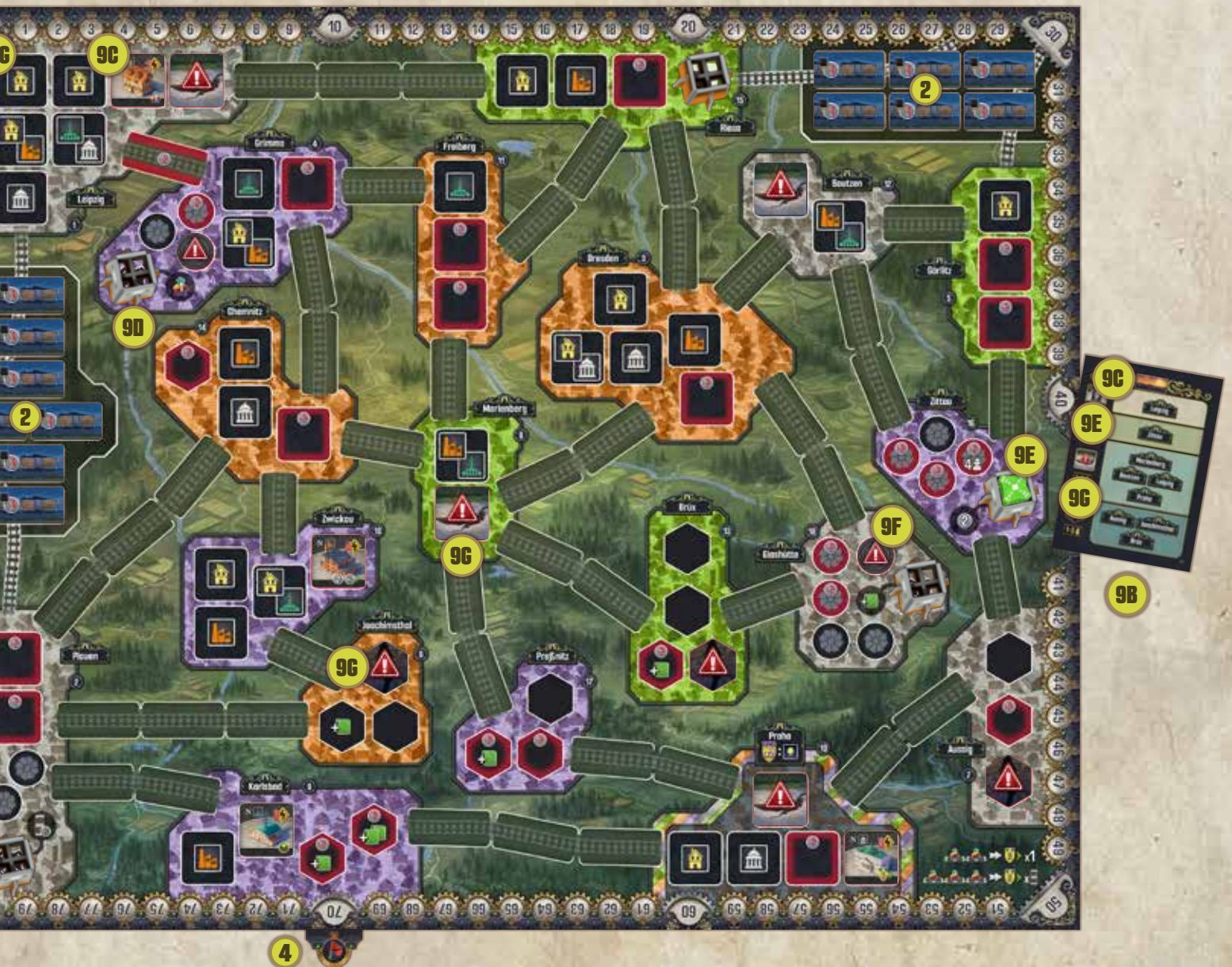
8. Coloque 3 marcadores de Nucleum nos espaços indicados perto da trilha de Progresso.
9. Execute a preparação do mapa.
 - A. Coloque a Peça de Usina de Carvão em Riesa no , e 4 outras Peças de Usina de Energia nas cidades com .
 - B. Embaralhe as 13 cartas de Preparação.
 - C. Revele 1 carta do baralho.
 - D. Selecione aleatoriamente uma peça de Construção Urbana Neutra e coloque-a em um local urbano da cidade indicado na primeira linha da carta.
 - Se possível, coloque-a em um espaço vermelho.
 - Caso contrário, coloque-a em um espaço com um ícone correspondente ao ícone da peça (escolha um espaço com apenas um ícone, se várias opções estiverem disponíveis).
 - Se esse espaço não existir, selecione outra peça de Construção Urbana Neutra.
 - Se uma carta não indicar nenhuma peça de Construção Urbana ou em uma partida de 1 ou 2 jogadores que o nome da cidade tenha ao lado, pule a colocação de uma peça.



- E. Coloque o quarto marcador de Nucleum na Usina de Energia da cidade indicada na segunda linha da carta.
- F. Se estiver jogando com 3 jogadores, coloque 3 peças de Entulho de Turbina em espaços de turbina marcados com o ícone "4".
- G. Se jogar com **3 ou menos** jogadores:
 - Coloque peças de Entulho Urbano em um local urbano em cada uma das cidades indicadas na terceira linha da carta. Se possível, coloque-os em espaços vermelhos (caso contrário, em um espaço com um ícone) e selecione a parte superior/mais à esquerda da cidade se ainda houver várias opções. Se uma cidade for listada duas vezes, coloque duas peças de Entulho Urbano.
 - Coloque peças de Entulho de Mineração em um espaço de mineração em cada uma das cidades indicadas na quarta linha da carta. Coloque a peça de Entulho de Mineração no espaço de mineração com o menor modificador possível (incluindo nenhum modificador). Desempate em favor de espaços vermelhos e, em seguida, aleatoriamente se ainda estiver empatado.

Em uma partida de 1 ou 2 jogadores, se o nome de uma cidade for seguido por um **3**, pule a colocação da peça de Entulho de Mineração.

- Devolva todas as peças de Entulho não utilizadas para a caixa.
- H. Repita as etapas **C e D** (compre uma nova carta e coloque uma peça de Construção Urbana Neutra) mais 3 vezes (assim, no total, um máximo de quatro peças de Construção Urbana Neutra serão colocadas). Se a carta retirada exigir que você coloque uma peça de Construção Urbana Neutra em uma cidade que não tenha espaço vazio restante, pule essa colocação.
- I. Devolva todas as peças não utilizadas de Construção Urbana Neutra e todas as cartas de Preparação para a caixa.
- 10. Coloque os 5 marcadores de Condição de Final de Partida nos espaços na área de condição de final de partida no tabuleiro extra.
- 11. O último jogador que tenha visitado uma usina nuclear é o primeiro jogador, caso contrário escolha de forma aleatória. Entregue a este o marcador de Primeiro Jogador.



TABULEIRO DO JOGADOR

12. Cada jogador: pegue 1 tabuleiro de jogador (colocando-o no meio da sua área de jogador), 1 auxílio ao jogador, 1 marcador de PV (100/200) e 4 Táler do suprimento. Escolha uma cor e pegue todos os componentes dessa cor específica:

- A. 3 marcadores de Renda, colocando um no primeiro espaço de cada trilha de renda (de modo que a renda inicial de 4 Táler, 2 Trabalhadores e 0 PV seja visível à esquerda).
- B. 12 peças de Construção Urbana, colocando-as nos espaços que correspondem ao seu nível (numeral romano) com o lado mostrando seu nível voltado para cima.
- C. 4 marcadores de Turbina, colocando-os nos espaços indicados no seu tabuleiro de jogador.
- D. 4 peças de Mina, colocando-as nos espaços indicados no seu tabuleiro de jogador na seguinte ordem de cima para baixo: peça de Mina com 3 espaços de Urânio, peça de Mina com 2 espaços de Urânio, peça de Mina com 3 espaços de Urânio, e, por fim, peça de Mina com 2 espaços de Urânio.
- E. 18 figuras de Trabalhador. Coloque 2 deles em seu suprimento pessoal e as 16 figuras restantes em uma reserva. (Para suas primeiras partidas, recomendamos fortemente começar com 3 figuras de Trabalhador em seu suprimento,

- ao invés disso.)
- F. 6 marcadores de Progresso. Coloque 3 deles nos espaços de Progresso indicados perto da parte inferior do tabuleiro extra e os outros 3 em uma reserva ao lado do tabuleiro extra. (A ordem de empilhamento entre os jogadores não importa.)
- G. 1 marcador de Ponto de Vitória, colocando-o no espaço "0" da trilha de pontuação ao redor da borda do tabuleiro.
- H. Coloque o Contrato Inicial que você recebeu anteriormente durante a preparação no espaço de Contrato mais baixo no seu tabuleiro de jogador (sem receber o benefício).
- 13. Começando com o último jogador e prosseguindo no sentido anti-horário, cada jogador seleciona 1 dos 4 Experimentos. Pegue o tabuleiro de Experimentos, todas as peças de tecnologia, a peça de Efeito Turbina representada, todas as peças de Ação Inicial e o auxílio ao jogador de Experimentos pertencente a essa Experimentos. (Marcados com uma letra igual para cada Experimento).

- A. Coloque suas 5 peças de Ação Inicial viradas para cima ao lado do tabuleiro do jogador, criando sua reserva de peças.
- B. Coloque sua peça de Efeito de Turbina em seu espaço dedicado abaixo do segundo marcador de Turbina em seu tabuleiro de jogador.
- C. Se algum jogador escolher o Experimento B, dê a ele as 2 peças de Ação Especial para empilhar viradas para baixo abaixo do Quadro de Experimentos. Caso contrário, devolva essas peças para a caixa.

A partida está pronta para começar, com o primeiro jogador fazendo seu turno.





- 1 ÁREA DE PRODUÇÃO DE CARVÃO
- 2 FERROVIA DE LONGA DISTÂNCIA
- 3 LOCAIS DE MINERAÇÃO
- 4 CIDADES
- 5 LOCAIS URBANOS
- 6 USINA DE ENERGIA
- 7 ESPAÇO DA TURBINA
- 8 BÔNUS DE ESPAÇO DO NUCLEUM
- 9 ESPAÇOS DE FERROVIA
- 10 CONEXÃO

ELEMENTOS DO MAPA

O tabuleiro principal mostra **cidades** que têm uma cor (verde, branco, laranja e roxo, além de Praga, que é um caso especial por ser multicolorida) e um nome. Nessas cidades, você encontrará **locais urbanos** (quadrados pretos), **locais de mineração** (hexágonos pretos) e **usinas de energia**. Nos locais urbanos, você poderá colocar **Construções**. Nos locais de mineração, você poderá construir **Minas**, e cada uma dessas Minas armazenará 2 ou 3 Urânio. Durante a preparação, alguns dos espaços de construção e mineração podem ser completamente bloqueados (dependendo da quantidade de jogadores), enquanto outros espaços de construção conterão Construções Neutras.

Quase todas as usinas nucleares têm um espaço dedicado para um **Nucleum** e até cinco espaços dedicados a **Turbinas** (círculos pretos), que você e outros jogadores construirão ao longo da partida. A função do Nucleum e das Turbinas será explicada mais adiante nas regras.

ATENÇÃO: Alguns locais urbanos, locais de mineração e espaços de turbinas são vermelhos; estes indicam um custo mais alto de construção, conforme explicado em suas respectivas ações.

Entre essas cidades, você encontrará **conexões** que consistem em até três espaços de ferrovia vazios conectados. Durante a partida,

você colocará peças de Ação nesses espaços, criando **ferrovias** que servem tanto como meio de transporte de Carvão e Urânio quanto de retransmissão de eletricidade (este último principalmente porque as linhas de energia necessárias para transmitir eletricidade são construídas ao longo das linhas de ferrovia). Uma conexão torna-se uma **linha férrea completa** se não tiver espaços de ferrovia vazios. Uma linha férrea completa é de propriedade (igualmente) de todos os jogadores que possuem pelo menos uma ferrovia dentro dela, conforme indicado por seu Trabalhador sobre a peça de Ação. Completar uma linha férrea que consiste em mais de uma conexão concede uma recompensa de inauguração aos jogadores que participaram de sua conclusão, que será explicada mais adiante nas regras.

No mapa, você cria **redes**. Uma rede é definida como um agrupamento de uma ou mais cidades adjacentes a uma ou mais conexões sem espaços vazios, e suas redes são aquelas em que pelo menos uma peça de Ferrovia ou construção dentro da rede pertence a você. O **tamanho** da rede é o **número de cidades** neste grupo (não o caminho mais longo entre duas cidades no grupo). Portanto, uma única cidade com suas Construções/Minas/Turbinas presentes, mas não conectada a outra rede, conta como uma rede (de tamanho 1), e uma única peça de conexão (mesmo que não faça parte de uma linha férrea completa) que toca uma cidade também forma uma rede de tamanho 1. Você pode ter uma ou mais redes a qualquer momento, e você pode possivelmente conectar duas ou mais de suas redes mais tarde na partida, criando uma única rede maior. As redes são relevantes na construção de Construções, Minas ou Turbinas.

EXEMPLO: Vermelho tem três redes: uma contendo Leipzig e Grimma — mas não Freiberga e Riesa (uma vez que essas conexões só têm os trabalhadores de Amarelo presentes) e nem Chemnitz (uma vez que uma lacuna separa Grimma de Chemnitz). Chemnitz forma uma rede própria (por causa da presença do Trabalhador vermelho), apesar de não estar ligada a nenhuma outra cidade. A terceira rede contém Zwickau, Joachimsthal e Plauen, incluídas através da linha férrea concluída que Amarelo e Vermelho possuem entre as duas últimas cidades. Se algum jogador colocar uma peça entre Chemnitz e Grimma e Vermelho colocar uma peça entre Chemnitz e Zwickau, então Vermelho teria uma única rede de seis cidades.



Existem duas **áreas de produção de carvão**: Ruhr a oeste e Silésia no lado nordeste do mapa. Elas representam áreas ricas em carvão (no oeste da Alemanha e sul da Polônia, respectivamente) fora do mapa. Elas estão conectadas a algumas cidades através de **trilhos de longa distância**. Os jogadores podem importar carvão das respectivas áreas de produção para as cidades conectadas (Plauen e Leipzig no oeste, e Riesa e Görlitz no leste no mapa de 3 a 4 jogadores e Dresden no mapa de 1 a 2 jogadores). Trilhos de longa distância não podem ser usados para nenhum propósito a não ser importar carvão. Não pertencem a nenhum jogador e portanto não podem conectar ou criar redes.

Carvão, Urânio e eletricidade podem ser **transportados** de uma cidade para outra usando **linhas ferroviárias completas** (ou seja, conexões sem espaços vazios) de propriedade de **qualquer jogador**. A capacidade de transportar recursos é relevante quando as usinas são ativadas.



JOGAR UMA PEÇA DE AÇÃO

Esta opção permite que você resolva ações e cumpra um Contrato. Ao jogar uma peça de Ação, coloque-a no espaço vazio mais à esquerda na parte superior do tabuleiro do jogador e, em seguida, resolva as duas ações representadas na peça, em qualquer ordem. **Qualquer ação pode ser pulada; nada é obrigatório.** (Para obter uma lista de ações, consulte “Ações explicadas”.)

Ao jogar uma peça de **Instrução Especial** (sua peça de Ação Inicial com um fundo preto e sem trilhas de ferrovia na parte de trás), você pode **escolher e executar exatamente 1** das 5 ações principais (urbanizar/industrializar/desenvolver/contrato/energizar) com um desconto de 1 Taler.



RESOLVA AMBAS
(EM QUALQUER
ORDEM)



RESOLVA 1 DAS 5
AÇÕES PRINCIPAIS
(COM DESCONTO
DE 1 TALER)

Antes de resolver uma ação, entre as duas ações ou depois de concluir ambas as ações, você pode cumprir **1 Contrato por turno**. Você pode cumprir qualquer um dos Contratos no lado direito do seu tabuleiro de jogador ou 1 dos 3 Contratos Roxos no tabuleiro extra. Importante: **Contratos Roxos não são substituídos!**

Para cumprir um Contrato, você deve primeiro atender aos seus requisitos (consulte o Apêndice para uma explicação completa dos requisitos), depois obter todos os seus benefícios (PV, Tecnologias, etc.) e virar a peça de Contrato para baixo, colocando-a ao lado do seu tabuleiro de jogador. Quando você cumpre um Contrato do seu tabuleiro de jogador, esse local de Contrato é liberado, tornando-se disponível mais uma vez para um novo Contrato.

As peças de ação colocadas no topo do seu tabuleiro de jogador permanecem lá até que você execute uma Recarga (consulte a página [18]).

COLOCAR UMA PEÇA DE FERROVIA

Para colocar uma ferrovia faça as seguintes etapas:

1. Coloque uma peça de Ação em uma conexão, usando um Trabalhador para marcar a propriedade.
2. Resolva a(s) ação(ões) por cores que combinarem.
3. Verifique se a linha férrea foi concluída. Caso tenha sido,
 - A. ganhe a recompensa de inauguração, se houver alguma; então,
 - B. vire a(s) peça(s) para baixo.

Quando colocar uma peça como uma ferrovia, selecione **qualquer espaço de ferrovia vazio** no mapa adjacente a uma cidade ou outra peça de ferrovia, coloque a peça com a face para cima em qualquer direção, e coloque seu trabalhador na peça.

ATENÇÃO: A peça **não** precisa ser colocada em sua rede. Colocar uma peça de Ferrovia é como você estende sua rede e/ou cria uma nova rede.

Se você não tiver (ou não puder obter) um Trabalhador **antes** de colocar a ferrovia, você não pode escolher esta opção.

ATENÇÃO: Lembre-se, você sempre pode gastar 1 Urânio, se necessário, para ganhar 1 Trabalhador.

Você nunca pode colocar sua peça de Ação Especial como uma ferrovia.

Para colocar uma peça em um espaço vermelho de ferrovia (entre Leipzig e Grimma no mapa de 3 a 4 jogadores e entre Brux e Praga no mapa de 1 a 2 jogadores), você deve primeiro pagar 2 Táler. Se você não puder pagar, você não pode colocar uma peça lá.

Em seguida, verifique se a peça que você colocou faz alguma **combinação de cores**. Cada peça mostra duas ações e tem duas bordas coloridas. Se a borda for multicolorida, a peça é um **curinga**. Uma ação cria uma correspondência de cores se **alguma das seguintes afirmações** for verdadeira:

- é adjacente a uma cidade da mesma cor,
- é um curinga, e adjacente a qualquer cidade,
- é adjacente a Praga (que combina com todas as cores), ou
- é adjacente a outra peça e ambas as ações adjacentes são da mesma cor ou uma ou ambas são curinga. (Neste caso, a ação adjacente na outra peça também é correspondida, mesmo que pertença a outro jogador.)

Observe que uma ação adjacente a um espaço de ferrovia vazio nunca cria uma correspondência de cores.

Se isso ajudar, você pode se lembrar das regras de correspondência de cores mais facilmente se você pensar nas peças de Ação como dominós tradicionais.

DICA: ATENÇÃO ÀS AÇÕES EM SUAS PEÇAS E NO MERCADO. SE VOCÊ COLOCAR NO MAPA UMA PEÇA COM UMA AÇÃO QUE VOCÊ NÃO TEM EM QUALQUER OUTRA DE SUAS PEÇAS, VOCÊ PODE MAIS TARDE TER DIFICULDADE EM OBTER UMA NOVA DO MERCADO (PODE OU NÃO APARECER), DESACELERANDO ASSIM O SEU PROGRESSO NA PARTIDA.



Resolva suas ações correspondentes primeiramente com a peça recém colocada (em qualquer ordem), e então das peças que foram combinadas. Como resultado da colocação de uma peça, você será capaz de resolver entre 0 e 4 ações (embora resolver quatro ações seja uma ocorrência muito rara). **Qualquer ação pode ser pulada; nada é obrigatório.**

Se outros jogadores obtiverem ações correspondentes dessa maneira, eles poderão resolver suas ações depois que você terminar de resolver todas as suas. Se não puderem resolver suas ações naquele momento, a oportunidade será perdida; eles não poderão resolvê-las mais tarde. Se mais de um jogador ganhar ações correspondentes como resultado de você colocar uma peça no mapa, eles resolvem suas ações correspondentes, começando pelo jogador ativo, no sentido horário.

ATENÇÃO: Não é necessário combinar um bloco colocado. Se você colocar uma peça ao lado da peça de outro jogador sem criar uma combinação, você nega a ele a ação com a qual ele poderia ter contado ao custo de desistir de uma ação.

Sempre que uma linha férrea de **dois ou mais** espaços de ferrovia é concluída como resultado de um jogador colocar a última peça, todos os jogadores com um ou mais trabalhadores em conexão que compõem essa linha férrea recebem a recompensa de inauguração, resultando em um avanço na trilha de renda de PV. (Veja “Ganhar Renda” na página [17] para saber mais sobre renda.)



RECOMPENSA POR PEÇA



RECOMPENSA FIXA

Algumas linhas férreas fornecem um avanço de renda para cada uma de suas peças de Ferrovia dentro dessa conexão, enquanto outras fornecem o bônus uma vez, mesmo que você possua várias ferrovias dentro da conexão.

Finalmente, depois de ganhar qualquer bônus de inauguração, vire todas as ferrovias dentro desta conexão com a face para baixo (para mostrar o ícone da ferrovia e o fato de que essa linha férrea está completa).

ATENÇÃO: Embora as peças só sejam viradas quando uma linha férrea é concluída e depois que as ações são resolvidas (para ajudar os jogadores a ver quais ações precisam ser resolvidas), a conexão é imediata; assim, é possível aumentar sua rede (ou iniciar uma nova) colocando uma peça e imediatamente usando essa rede em uma ou mais das resoluções das ações.

As peças de ação colocadas no mapa permanecem nele durante toda a partida.

AÇÕES PRINCIPAIS EXPLICADAS




URBANIZAR


Esta ação permite que você coloque Construções Urbanas no mapa. Pegue uma peça de Construção Urbana de sua escolha no seu tabuleiro de jogador, pagando o custo mostrado à esquerda de sua linha (de cima para baixo, 2 Táler para a primeira linha, 3 Táler para a segunda, etc.). Coloque-a em um local urbano vazio **dentro de uma de suas redes**.

- Se você não tem redes devido a não ter peças (peças de Construções Urbanas, Turbina, Mina ou Ferrovia) no tabuleiro no início da partida, você pode construir em qualquer lugar.
- Construir em locais urbanos vermelhos custa um adicional de 2 Táler.
- Os locais urbanos comuns (pretos) devem mostrar o ícone do

tipo de Construção que você está colocando.

- Restrição de colocação amigável: Se possível, você deve colocar a Construção em um espaço de um único tipo na cidade escolhida. Locais urbanos vermelhos não afetam e não são afetados por esta regra.

Se a peça de Ação mostrar um ícone de desconto , reduza o valor total a ser pago em 1 ou 2 Táler, conforme ilustrado.

A Construção nível IV de cada tipo é também uma construção do Governo . Eles podem ser colocados em um espaço preto mostrando ou o ícone de sua coluna ou um ícone de Governo. Consulte a página [21] para regras especiais relativas à pontuação de Construções do Governo.

EXEMPLO: Azul quer construir uma Residência em Zwickau, onde existem 4 locais urbanos disponíveis. Ele não pode colocá-la no local mais inferior (seta vermelha), porque apenas fábricas podem ser colocadas lá. Ele também não pode colocá-la no local do meio (seta amarela), devido à restrição de colocação amigável. Portanto, apenas os locais mais à esquerda e mais à direita estão disponíveis para Azul, mas como o local mais à direita (seta laranja) é marcado com uma borda vermelha, Azul teria que pagar 2 Táler para colocar uma Residência lá. Finalmente, Azul coloca sua Residência no local mais à esquerda (seta verde).







INDUSTRIALIZAR


Esta ação permite que você coloque Minas e Turbinas no mapa. Pegue uma Mina ou uma Turbina de sua escolha no seu tabuleiro de jogador, pagando o custo mostrado à esquerda de sua linha (de cima para baixo, 1 Trabalhador para a primeira linha, 2 Trabalhadores para a segunda, etc.), e coloque-o em um espaço correspondente **dentro de uma de suas redes**.


As turbinas são colocadas em espaços de turbinas em usinas de energia. **Você pode construir uma Turbina independentemente da presença de um Nucleum naquela usina.** A colocação de uma Turbina desbloqueia uma habilidade especial contínua (explicada no Apêndice).

As Minas são colocadas em locais de mineração. Assim que uma Mina é colocada, **ganhe Urânio igual ao número de Minas que você tem no tabuleiro**, incluindo a que acabou de ser colocada. Se o local de mineração coberto mostrar , ganhe 1 Urânio adicional. Lembre-se de que quando você ganha Urânio, você pode colocá-lo em qualquer uma de suas Minas — não apenas a recentemente construída — mas esteja ciente de que cada Mina está limitada a 2 ou 3 Urânio (como mostrado nas peças de Mina).

- Se você não tiver redes devido a não ter peças (peças de Construções Urbanas, Turbina, Mina ou Ferrovia) no mapa no início da partida, você pode construir em qualquer lugar.
- Para colocar uma Mina ou Turbina em um espaço vermelho, você deve pagar 2 Táler. Se você estiver usando a peça Instrução Especial, poderá usar o ícone de desconto  para reduzir esse custo.

Cada Turbina é emparelhada com uma Mina no seu tabuleiro de jogador, mostrada com uma linha de conexão entre elas. Depois de construir um par Turbina-Mina conectado, ganhe a recompensa representada na linha que as conecta.

Se a peça de Ação mostrar um ícone de desconto , pague 1 Trabalhador a menos do que o custo indicado.


Se a peça de Ação  assim mostrar, ganhe 1 Urânio. O Urânio pode ser adicionado a qualquer uma de suas Minas em qualquer uma de suas redes, incluindo esta. Você pode fazer isso mesmo se você usou esta ação para construir uma Turbina. Se você não tiver Minas neste momento ou não tiver espaços vazios em nenhuma de suas Minas, ganhe 1 Trabalhador ao invés disso. Você pode optar por obter este Urânio antes ou depois de resolver a ação (mas você não pode "apenas" ganhar o Urânio, e não fazer a ação).

EXEMPLO: Azul tem uma ação de Industrializar e gostaria de colocar uma Mina ou uma Turbina. Ele pode colocar sua mina em Brüx em qualquer local preto. Ele também pode colocá-la em um local com uma borda vermelha e + 1 de Urânio, mas pagando 2 Táler por isso. Ele também podem colocá-lo em um local com apenas uma borda vermelha pagando 2 Táler, mas isso não o beneficiaria em nada. Ele também podem decidir construir uma Turbina em Glashütte, mas há apenas locais vermelhos disponíveis, o que significa que Azul teria que pagar 2 Táler para colocar sua Turbina lá.



DESENVOLVER

Esta ação permite que você ganhe peças de Ação adicionais. Compre uma peça de Ação do mercado, pagando o valor em Táler (0 a 2) indicado abaixo dela. Então, você pode pagar 2 Táler adicionais para repetir isso, pagando o custo da segunda peça também. Depois de comprar 1 ou 2 peças, deslize todas as peças restantes para a direita para fechar as lacunas na oferta e recarregar a oferta da pilha de compra. Se a pilha de compra estiver vazia, reabasteça-a com uma das pilhas que você colocou fora do tabuleiro extra durante a preparação. Se a pilha de compra estiver vazia e você não puder reabastecê-la - isso aciona uma das condições de final da partida (consulte a página [20]).


Se a peça de Ação mostrar um ícone de desconto , reduza o valor **total** a ser pago em 1 ou 2 Táler, conforme ilustrado.





DICA: VOCÊ NÃO PRECISA CONSTRUIR TURBINAS OU MINAS EM UMA DETERMINADA ORDEM. ALGUMAS DAS TURBINAS FORNECEM ELETRICIDADE GRATUITA PARA ENERGIZAR AS CONSTRUÇÕES. VOCÊ PODE ATÉ MESMO CONSTRUIR O MAIS BAIXO PAR TURBINA-MINA NO INÍCIO DA PARTIDA PARA OBTER ACESSO A UMA TECNOLOGIA NÍVEL - 3.

EXEMPLO: Verde tem 4 Táler e está fazendo uma ação de Desenvolver. Ele realmente quer comprar a peça que lhe permite industrializar com um desconto de 1 Trabalhador que custa 2 Táler (Roxo). Verde também gostaria de comprar outra peça, então ele tem que pagar 2 Táler para ter essa possibilidade. Isso o deixa com 0 Táler, então a única peça disponível para ele é a mais à direita (Verde). Verde preferiria comprar a peça mais à esquerda que custa 1 Táler (Vermelha) e ele poderia comprá-la se usasse sua peça de Instrução Especial para essa ação ou qualquer outra peça de Ação com uma ação de Desenvolver com desconto.




CONTRATO

Esta ação permite que você colete Contratos. Pegue um Contrato Prata ou Ouro da oferta e coloque-o em qualquer espaço de Contrato **vazio** no lado direito do tabuleiro do jogador e receba a recompensa correspondente mostrada nesse espaço de Contrato. Se a peça de Ação mostrar o ícone , receba a recompensa mostrada duas vezes.

	Ganhe 2 Táler.
	Ganhe 1 Trabalhador de sua reserva.
	Adicione 1 Urânio a uma das Minas que você possui no mapa.
	Ganhe 2 marcadores de Façanha.

Se você não tiver um espaço de Contrato vazio, não poderá resolver essa ação. Você não pode remover ou substituir Contratos presentes em seu tabuleiro de jogador, nem pode manter um Contrato em sua mão ou área de jogador (ou seja, colocá-lo em seu tabuleiro de jogador mais tarde).

Depois de pegar um Contrato, compre um novo Contrato da mesma cor (Prata ou Ouro) da respectiva pilha de compra para recarregar o espaço vazio na oferta. Se não houver mais peças da cor necessária, compre uma peça da outra cor. Se não houver mais peças de qualquer cor restante nas pilhas de compra, deixe o espaço vazio. Comprar o último Contrato da última pilha restante é outra das condições de final da partida (consulte a página [20]). Os Contratos Roxo não podem ser adquiridos com esta ação. **Você os trata como seus em termos de condições para cumpri-los, mas o primeiro jogador a tira-lo do tabuleiro extra, impossibilita que qualquer outro jogador possa cumpri-los.**

EXEMPLO: Amarelo joga uma peça de Ação que lhe permite executar uma ação de Contrato. Ele pode escolher entre 2 Contratos Prata e 2 Contratos Ouro, porque os Contratos Roxos não podem ser pegos dessa maneira. Ele decide pegar o contrato "Construa 2 Laboratórios". Depois disso, Amarelo tem que colocá-lo em seu tabuleiro de jogador. Ele escolhe o local  para colocar o Contrato. Amarelo recebe imediatamente 1 Urânio para colocar em uma de suas Minas. Como a pilha de Contratos Prata está vazia, um Contrato Ouro é comprada no lugar do que acabou de ser pegado.






Como Amarelo já construiu 2 Laboratórios, ele agora pode cumprir esse Contrato para ganhar 3PV e 1 Urânio.

GANHANDO TECNOLOGIAS

Quando você ganha uma Tecnologia como recompensa (geralmente através da conclusão de Contratos ou energização de Laboratórios), você deve desbloquear imediatamente uma **única** Tecnologia ou ganhar pontos de vitória iguais ao nível da recompensa obtida.

Ao desbloquear uma Tecnologia, selecione uma com um nível igual ou inferior ao nível da recompensa obtida e deslize sua peça para a direita em seu espaço no tabuleiro de Experimentos.

Existem três tipos de Tecnologias:

	Habilidades imediatas [azul]	Você deve resolver a totalidade desse efeito ao desbloqueá-lo ou perdê-lo; o efeito não pode ser armazenado para uso posterior. O efeito é de uso único e, portanto, essas tecnologias devem ser viradas após o uso.
	Habilidades contínuas [marrom]	As habilidades contínuas têm um gatilho representado no lado esquerdo e um benefício ou um modificador de ação entre parênteses representado no lado direito. A partir do momento em que você ganha essa Tecnologia, toda vez que você atende à condição, você ganha o benefício ou aplica o modificador à ação desencadeadora.
	Objetivo final [roxo]	Se desbloqueada, sua 8ª Tecnologia fornece pontos de vitória que são marcados no final da partida se você atender a sua condição.

(Veja o apêndice para a lista completa de Tecnologias.)

Desbloquear todas as suas 8 Tecnologias é uma das condições de final da partida (consulte a página [20]).



ENERGIZAR


Esta ação permite que você forneça energia a Edifícios, ganhando benefícios imediatos e PV no final da partida. Quando você optar por Energizar, siga as seguintes etapas:

1. Selecione uma usina no mapa (em Riesa, Zittau, Glashütte, Grimma ou Plauen).
2. Transporte carvão e/ou Urânio de qualquer número de locais através de linhas férreas concluídas para esta usina. Você pode usar qualquer linha férrea concluída - não apenas a sua.
 - A. **Para carvão:** importe **qualquer quantidade** de um/ambos os locais de importação de carvão primeiro e, em seguida, transporte-o para a usina.
 - B. **Para Urânio:** transporte **até a quantidade permitida** de suas Minas conectadas para a usina.
3. Determine a quantidade de eletricidade produzida.
4. Selecione uma Construção Urbana conectada (sua ou neutra) que tenha um requisito igual ou inferior à quantidade de eletricidade produzida.
 - A. Receba marcadores de Façanha iguais aos requisitos da Construção e quaisquer benefícios impressos neles.
5. Vire a Construção para o lado energizado.


Para transportar carvão, ele deve primeiro ser importado. Você só pode importar carvão se a usina selecionada estiver conectada a uma ou ambas as áreas de importação de carvão por meio de linhas férreas concluídas (você não precisa possuir nenhuma dessas linhas férreas)

e uma ferrovia de longa distância. Não há limite para a quantidade de carvão que você pode importar, e você pode importar carvão de todas as áreas de importação de carvão conectadas ao mesmo tempo, desde que estejam conectadas à sua usina selecionada.



Para cada carvão importado, pague o custo mostrado em um Vagão de Importação de Carvão na área de importação de carvão selecionada, virando a peça de importação para o lado com -2 Táler ou, se não houver mais peças de importação no lado com 1- Táler, removendo-a da partida para revelar o custo de 3 Táler impresso no tabuleiro. O suprimento de carvão nunca pode ser esgotado, mas o preço sempre aumenta em direção ao máximo de 3 Táler à medida que é importado. Se usar o desconto de sua peça de Instrução Especial e/ou de um efeito de Turbina (no seu tabuleiro de jogador) , você pode aplicar a redução total no custo ao valor total gasto em carvão (e não ao custo de importação de cada carvão individual). Uma vez importado, o carvão está imediatamente disponível para uso na usina conectada.

Para transportar e usar o Urânio, **a usina selecionada deve ter um Nucleum** e cada uma das Minas escolhidas deve ser conectada à usina selecionada por meio de linhas férreas concluídas (você não precisa possuir essas linhas férreas). A quantidade de Urânio que você pode transportar depende do número total de Turbinas (independentemente de qual jogador as possui) presentes.


Você pode transportar **1 Urânio por padrão** mais **1 Urânio adicional para cada Turbina presente** (observe que a Tecnologia B2/C2 permite transportar 1 Urânio adicional — consulte o Apêndice para obter mais explicações). Se a Turbina que você está usando pertence a outro jogador, você deve pagar a esse jogador 1 Táler (você pode usar o desconto da peça de Instrução Especial  para ignorar o pagamento do seu primeiro Táler a outro jogador se você não o usou para importar carvão — neste caso, esse jogador recebe seu Táler do suprimento geral).

O Urânio transportado é considerado gasto e é devolvido ao suprimento.


EXEMPLO: Verde pode transportar Urânio para uma usina de energia em Zittau, embora 2 das linhas ferroviárias que estejam usando pertençam a outros jogadores. Verde só pode transportar 1 Urânio para Zittau, porque ele não tem uma Turbina lá, mas uma usina com Nucleum pode processar 1 Urânio por padrão.



Você pode pular o transporte (e a importação) de carvão e Urânio se puder produzir eletricidade suficiente por outros meios (consulte o próximo parágrafo).

Depois de transportar **qualquer** carvão e/ou Urânio, determine a **quantidade total de eletricidade**  que você produziu:

- 1 eletricidade por 1 carvão transportado,
- 2 eletricidade por 1 de Urânio transportado (mas lembre-se de que você tem limitações quanto à quantidade de Urânio que pode usar em uma usina),
- qualquer eletricidade adicional representada na peça de Ação usada,
- qualquer eletricidade produzida por suas Turbinas construídas, e
- qualquer eletricidade fornecida por suas Tecnologias ativas.

Selecione exatamente uma Construção Urbana, **sua ou Neutra**, (não precisa estar em sua rede) que ainda esteja em seu lado não energizado e também conectado à usina selecionada por meio de linhas férreas concluídas (você não precisa possuir essas linhas férreas). A Construção selecionado **deve** ter um requisito  que é **igual ou inferior** à quantidade de eletricidade produzida. Em seguida, receba:

- A. Marcadores de Façanha iguais ao requisito de eletricidade da Construção (qualquer excesso de eletricidade é perdido) e
- B. os benefícios impressos representados na frente da peça (Táler, Trabalhadores, avanços em trilhas de renda, ganho de Tecnologias). Finalmente, vire a peça para o lado energizado (mostrando uma lâmpada acesa no canto superior esquerdo).

ATENÇÃO: Os PV representados na parte de trás da peça são contados apenas no **final da partida**, com Construções energizadas em Praga pontuando o dobro.

DICA: O MAPA TEM CONSTRUÇÕES NEUTRAS COLOCADAS DURANTE A PREPARAÇÃO; ENERGIZÁ-LOS PODE DAR UM IMPULSO INICIAL À SUA ECONOMIA E TORNAR SUA PRIMEIRA RECARGA (CONSULTE A PÁGINA [17]) MAIS EFICIENTE.

EXEMPLO: Verde executa uma ação de Energizar. Ele tem um laboratório em Marienberg que requer 9 eletricidade. Como Verde já construiu suas 3ª e 4ª Turbinas, ele tem 3 eletricidade extra. Verde decide que vai usar uma usina de energia em Glasbütte. Ele transporta 2 Urânio de sua mina em Briix através da linha ferroviária de Azul. Como há um Nucleum em Glasbütte, essa usina pode processar Urânio. Graças às suas 2 Turbinas lá, Verde pode processar urânio transportado para gerar 4 eletricidade. Ele agora precisa de 2 eletricidade. Felizmente, Glasbütte também está conectada através de várias linhas férreas e da ferrovia de longa distância perto de Riesa com uma área de produção de carvão, para que Verde possa importar 2 carvão pagando 2 Tâler e lançando 2 Vagões de Importação de Carvão para gerar 2 eletricidade que faltava. Agora, 9 eletricidade está sendo transportada para Marienberg, o que permite que Verde energize o prédio. Ele recebe 9 marcadores de Façanha, Tecnologia de Nível 3 de sua escolha e vira o prédio para o lado energizado.



AÇÕES SUBSIDIADAS

Outras ações que podem ser encontradas nas peças de Ação, mas não podem ser feitas com o "Special Directive tile":

	Ganhe 2 Tâler OU 1 Trabalhador.
	Avance o marcador de renda de Tâler em 1.
	Avance o marcador de renda de Trabalhador em 1.
	Avance o marcador de renda de PV em 1.

	Ganhe 1 marcador de Façanha.
	Avance qualquer marcador de renda em 1.
	Pague 1 Tâler para avançar qualquer marcador de renda em 1

RECARREGAR

A Recarga permite que você ganhe renda, coloque um marcador de Progresso (potencialmente acionando as Pontuações do Dia do Rei) e recupere todas as peças de Ação sobre seu tabuleiro de jogador. Ao escolher Recarregar, você deve executar, em ordem, cada uma das seguintes etapas:

1. Ganhe Tâler, Trabalhadores e PV de suas trilhas de renda.
2. Coloque um marcador de Progresso na trilha de Progresso.
 - A. Ganhe recompensas, se houver.
 - B. Se um espaço de Progresso ficar vazio, execute uma Pontuação do Dia do Rei (consulte a página [19]).
3. Descarte todos os marcadores de Façanha que você coletou.
4. Recupere todas as peças sobre seu tabuleiro de jogador.

GANHAR RENDA

A renda que você ganha (Tâler, Trabalhadores e/ou PV) é o valor mais alto que está **à esquerda do marcador na respectiva trilha de renda e sob uma peça de Ação**. Observe que a renda das duas trilhas principais (Tâler/Trabalhadores) também incluirá PV à medida que você avança nelas.

EXEMPLO: de cima para baixo, Azul ganha 10 Tâler e 1 PV (por causa da peça de Ação), 4 Trabalhadores e 2 PV e 0 PV de suas respectivas trilhas de renda.



No final da partida, você marcará PV adicionais por atingir os últimos três espaços de cada trilha de renda. Estes PV são mostrados abaixo das trilhas de renda e não são ganhos ao ganhar renda.

DICA: EMBORA VOCÊ POSSA OBTER MUITO DE SUAS TRILHAS DE RENDA DURANTE UMA RECARGA, FOCAR-SE EM 1 OU 2 DELAS AUMENTA A PROBABILIDADE DE GANHAR PV EXTRAS NO FINAL DA PARTIDA.

COLOCANDO UM MARCADOR DE PROGRESSO

Isso permite que você coloque seus marcadores de Progresso em espaços de Façanha para Pontuação Final e, ocasionalmente, coloque um novo Nucleum no mapa.

No lado esquerdo do tabuleiro extra está a trilha de Progresso, que consiste em espaços de Façanha que aumentam de valor à medida que você avança pela pista. Esses espaços de Façanha são agrupados em seis níveis diferentes (1-2, 3-6, 7-9, 10-14, 16-26 e 28-40, representados em cores diferentes e mostrando multiplicadores diferentes) à esquerda e quatro segmentos de Progresso (1-6, 7-12, 13-22, 24-40, separados por linhas) à direita. Ao colocar um dos seus marcadores de Progresso na trilha de Progresso, você **só pode ter um** marcador em cada **nível**, mas vários jogadores podem ter seus respectivos marcadores no mesmo nível, mesmo no mesmo espaço.

1 NÍVEIS 2 SEGMENTOS 3 ESPAÇO ZERO



Para colocar seu marcador de Progresso na trilha de Progresso, siga estas etapas:

1. Determine a quantidade total de marcadores de Façanha que você possui.
2. Escolha um espaço de Façanha na trilha com um valor igual ou inferior ao total de marcadores de Façanha para colocar seu marcador, lembrando que você só pode colocar 1 marcador em cada nível.
 - A. Se você já tiver marcadores de Progresso em todos os níveis iguais ou inferiores ao seu número total de marcadores de Façanha (ou seu total for zero), você deve colocar seu marcador no espaço de Façanha "0" e ganhar o bônus de resgate. Você pode optar por colocar seu marcador em "0" também.

3. Se você colocar seu marcador em um **segmento** de Progresso que ainda tenha um Nucleum presente, coloque-o em uma usina no mapa e receba o bônus representado.
4. Se você colocou seu marcador no **segmento** de Progresso mais alto, obtenha uma Tecnologia de nível 3.
5. Se você colocar seu marcador de Progresso no espaço mais alto (40 marcadores de Façanha), receba imediatamente 9 PV.

Seus três primeiros marcadores de Progressos vêm dos espaços de Progresso na parte inferior do tabuleiro extra, da esquerda para a direita. Depois de usar esses três marcadores de Progresso, você pegará quaisquer marcadores adicionais que não sejam esses, ao lado do tabuleiro extra durante a preparação. Os marcadores de Progresso colocados permanecem na trilha de Progresso durante toda a partida. Se você não tiver nenhum marcador de Progresso restante ao Recarregar, use qualquer alternativa adequada.

O espaço de Façanha "0" não faz parte de nenhum nível ou segmento de Progresso na trilha de Progressos. Quando você coloca um marcador de Progresso neste espaço, você recebe um bônus de resgate de 2 Táler e 1 Trabalhador. Para cada marcador que você tem no espaço de Façanha "0", você perderá 3 PV no final da partida.

EXEMPLO: Verde recarrega com 17 marcadores de Façanha. Mesmo que ele tenha marcadores suficientes para colocar seu marcador de Progresso no nível "x5", ele já tem um nesse nível, então ele não pode fazer isso. Portanto, Verde tem que colocar seu marcador de Façanha em um dos níveis inferiores. Ele decide colocá-lo no ponto '12', porque ele já tem seu marcador no ponto '9', então ele terá o multiplicador 'x7' para a peça de Progresso "Pontue para cada cidade (incluindo Praga) em que você tem uma Construção Urbana energizada". Além disso, como ainda há um Nucleum nesse segmento, Verde consegue colocá-lo em uma usina de sua escolha, ganhando o bônus.



REALIZAR UMA PONTUAÇÃO DO DIA DO REI

Sempre que um espaço de Progresso ficar vazio (ou seja, você for o último jogador a recarregar a primeira, segunda ou terceira vez), faça uma **Pontuação do Dia do Rei**:

1. O proprietário do marcador de Progresso mais alto na trilha de Progresso pontua 6 PV. Se houver empate, todos os jogadores empatados pontuam a mesma quantidade.
2. O proprietário do segundo marcador de Progresso mais alto na trilha de Progresso pontua 2 PV. Em um empate, todos os jogadores empatados pontuam a mesma quantidade. A pontuação do segundo lugar acontece mesmo que haja um empate para o primeiro lugar.

DICA: É POSSÍVEL QUE VOCÊ PONTUE TANTO PELO PRIMEIRO QUANTO PELO SEGUNDO LUGAR (EM UM TOTAL DE 8 PV). OS MARCADORES DE PROGRESSO NO ESPAÇO DE FAÇANHAS "0" NÃO SÃO ELEGÍVEIS PARA A PONTUAÇÃO DO DIA DO REI.

Esvaziar o terceiro (último) espaço de Progresso é uma das condições de final da partida (consulte a página [20]).

EXEMPLO: Vermelho colocou seu segundo marcador de Progresso no ponto '22', o que fez com que a Pontuação do Dia do Rei acontecesse. Como Verde e Vermelho estão empatados em primeiro lugar, ambos ganham 6 PV. O segundo marcador de Progresso mais alto também pertence a Verde, o que significa que ele recebe mais 2 PV. Portanto, para esta Pontuação do Dia do Rei, Verde ganha 8 PV, Vermelho ganha 6 PV e Amarelo ganha 0 PV.



DESCARTAR MARCADORES DE FAÇANHA

Descarte **todos os** marcadores de Façanha que você coletou, mesmo que você tenha colocado seu marcador de Progresso em uma posição mais baixa do que o total deles poderia ter permitido.

RECUPERAR PEÇAS DE AÇÃO

Recupere **todas as peças** sobre seu tabuleiro de jogador (não o mapa) e devolva-as viradas para cima ao lado do tabuleiro de jogador. Essas peças de Ação agora estão disponíveis para você usar novamente.

DICA: NÃO TENHA MEDO DE FAZER UMA RECARGA COM OS MARCADORES DE FAÇANHA; UM TRABALHADOR EXTRA E ALGUM DINHEIRO PODEM ALAVANCAR SERIAMENTE O INÍCIO DA SUA PARTIDA.

CONDIÇÕES DE FINAL DA PARTIDA E FIM DA PARTIDA

O final da partida é acionado quando **duas (três em uma partida de 2 jogadores)** das cinco condições a seguir são atendidas:

- A pilha de compra das peças de Ação está vazia.
- As pilhas de compra dos Contratos Prata e Ouro estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes (os espaços de Progresso não têm marcadores de Progresso neles).
- Pelo menos um jogador desbloqueou todas as suas 8 Tecnologias.
- Pelo menos um jogador atingiu 70 PV.

ATENÇÃO: As duas últimas condições só podem ser cumpridas por um jogador - o primeiro a fazê-lo.

Assim que uma condição de final da partida é atendida, o jogador que atendeu à condição primeiro (geralmente o jogador ativo) move o marcador de Condição de Final da Partida mais à esquerda da área relevante do tabuleiro lateral para o espaço dedicado da condição e pontua 3 PV (conforme mostrado no espaço agora revelado).



Depois que o final da partida for acionado, continue se revezando até que cada jogador tenha feito um número igual de turnos (até que o último jogador na ordem de jogadores tenha terminado seu turno), então cada um joga **mais um turno**. É possível acionar e marcar condições adicionais de final da partida após o final da partida ter sido acionado — isso não tem efeito no final da partida.

Em seguida, prossiga para a Pontuação Final.

PONTUAÇÃO FINAL

Se um jogador tiver um ou mais marcadores de Façanha restantes a esta altura, ele **poderá** colocar um marcador de Progresso na trilha de Progresso, conforme descrito em "Recarregar", mas **sem acionar nenhum efeito** (Pontuação do Dia do Rei, posicionamento de Nucleum, ganho de Tecnologias, etc.) **nem ganhar nenhuma renda**. O limite de 1 marcador de Progresso por jogador por nível ainda se aplica.

PONTUANDO PROGRESSO

Para cada um dos seus marcadores de Progresso na trilha de Progresso, marque 1 PV para cada vez que você atender à condição mostrada na peça de Progresso do segmento, multiplicada pelo multiplicador do nível em que está. Para cada um dos seus marcadores de Progresso no espaço de Façanha "0", perca 3 PV.

EXEMPLO: Azul pontua 4 PV para cada segunda construção Urbana que ele construiu, enquanto Amarelo pontua 7 PV para cada segunda Construção Urbana que ele construiu.



PONTUANDO SUA TECNOLOGIA DE OBJETIVO FINAL

Se você desbloqueou sua 8ª Tecnologia, marque este objetivo. Consulte o Apêndice para obter detalhes.




PONTUAR SEUS RECURSOS RESTANTES

Marque 1 PV para cada 2 Urânio em suas Minas, 2 Trabalhadores em seu suprimento pessoal e 5 Táler em sua área de jogador. Antes de pontuar seus recursos restantes, você ainda pode converter Urânio em Trabalhadores e Trabalhadores em Táler.

CONSTRUÇÕES ENERGIZADAS

Para cada uma das suas Construções **energizadas**, marque o número representado de PV. Construções Energizadas em Praga **pontuam em dobro**.

A maioria das Construções indica um valor fixo de PV. As Construções do Governo , no entanto, mostram uma condição de pontuação indicando um tipo de Construção (Residencial, Fábrica ou Laboratório); para cada Construção do Governo energizada, marque a quantidade indicada de pontos para **todas as Construções do tipo mostrado** — incluindo ela mesma e aquelas pertencentes a outros jogadores e independentemente de estarem energizadas ou não — que estiverem **na mesma rede que a sua** Construção do Governo em questão.

EXEMPLO: Azul obtém 2 PV por seu Laboratório energizado em Freiberg, 8 PV por sua Fábrica energizada em Praga e 20 PV por sua Construção do Governo energizada (contando 5 Fábricas por 4 PV cada).

Observe que Azul conta as Peças de Verde — incluindo as não energizadas — mas não conta as de Vermelho porque não são acessíveis a partir de Praga através de linhas férreas concluídas que **Azul possui**. Azul também não pontua por sua própria fábrica não virada em Karlsbad, porque, embora esteja dentro de uma de suas redes, não está conectada através de uma linha férrea completa à Construção do Governo em Praga.



PONTUAR BÔNUS DE TRILHA DE RENDA

Marque 3/6/10 PV para cada uma de suas trilhas de renda que tenha seu marcador de renda em um dos últimos três espaços (conforme indicado abaixo delas).

EXEMPLO: Neste caso, Azul pontua 3 PV por sua trilha de renda de Táler e 10 PV por sua trilha de renda de Trabalhador, em um total de 13 PV.







O jogador com mais PV totais é o vencedor! Se houver empate, os jogadores empatados dividem a vitória.












APÊNDICE


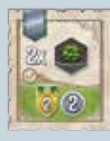
- Praga não conta como uma cidade de qualquer cor para fins de cumprimento de Contratos.
- As Construções Urbanas com 2 ícones contam para Contratos/Progressos que exigem ambos, mas contam apenas como 1 Construção Urbana para Contratos sem especificar ícones.
- Esses Contratos são todos requisitos mínimos; se você tiver mais, ainda poderá cumprir o Contrato.

CONTRATOS INICIAIS










	(C01) Possua um total de 2 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades verdes. Ganhe 2 PV, 2 Táler e uma Tecnologia de Nível 1.
	(C02) Possua um total de 2 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades roxas. Obtenha uma Tecnologia de nível 1.
	(C03) Possua um total de 2 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades brancas. Obtenha uma Tecnologia de nível 1.
	(C03) Possua um total de 2 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades laranjas. Obtenha uma Tecnologia de nível 1.










CONTRATOS PRATA

	(C05) Possua 2 Construções Urbanas de Laboratório no mapa (energizados ou não). Ganhe 3 PV e adicione um cubo de Urânio a uma de suas Minas (ou ganhe um Trabalhador).
	(C06) Tenha 8 peças de Ação (disponíveis ou sobre seu tabuleiro de jogador), excluindo peças de Ferrovia. Ganhe 1 Trabalhador e uma Tecnologia de nível 1.
	(C07) Possua 6 marcadores de Façanha. Ganhe 4 PV.
	(C08) Possua 5 peças de Ferrovia. Ganhe 2 PV e uma Tecnologia de Nível 1.
	(C09) Possua 2 Turbinas no mapa. Ganhe 2 PV e 1 Trabalhador.
	(C10) Possua 2 Construções Urbanas energizadas. Ganhe 2 PV e 2 Táler.
	(C11) Possua 2 Construções Urbanas Residenciais no mapa (energizadas ou não). Obtenha uma Tecnologia de nível 1.
	(C12) Possua 2 Construções Urbanas de Fábrica no mapa (energizadas ou não). Ganhe 2 PV e uma Tecnologia de Nível 1.
	(C13) Possua uma Construção Urbana (energizada ou não) em Praga. Obtenha uma Tecnologia de nível 1.
	(C14) Possua uma rede de 4 cidades. Ganhe 3 PV e uma Tecnologia de Nível 1.
	(C15) Possua uma Construção Urbana do Governo no mapa (energizada ou não). Ganhe uma Tecnologia de Nível 1 e 2 passos na trilha de renda de PV.



	(C16) Possua uma Construção Urbana (energizada ou não) em 2 cidades de cores diferentes, excluindo Praga. Ganhe 3 PV e 2 Táler.
	(C17) Possua 2 Minas no mapa. Ganhe 2 PV e 2 Táler.














CONTRATOS OURO





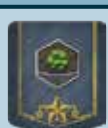
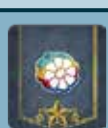
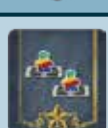
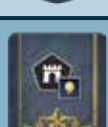
	(C18) Possua um total de 5 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades laranjas. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C19) Possua um total de 5 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades verdes. Ganhe 6 PV, 2 trabalhadores e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C20) Possua um total de 5 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades roxas. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C21) Possua um total de 5 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades brancas. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C22) Possua pelo menos uma Construção Urbana (energizada ou não) em 3 cidades de cores diferentes, excluindo Praga. Ganhe 6 PV.
	(C23) Possua 4 Construções Urbanas energizadas. Ganhe 6 PV e 3 Táler.
	(C24) Tenha uma Construção Urbana energizada em Praga. Ganhe 4 Táler e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C25) Possua 7 peças de Ferrovia. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C26) Possua 11 peças de Ação (disponíveis ou sobre seu tabuleiro de jogador), excluindo peças de Ferrovia. Ganhe 5 PV, 2 Trabalhadores e uma Tecnologia de Nível 2.

	(C27) Possua 13 marcadores de Façanha. Ganhe 8 PV.
	(C28) Possua 3 Construções Urbanas Residenciais no mapa (energizadas ou não). Ganhe 3 PV e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C29) Possua 3 Construções Urbanas de Fábrica no mapa (energizadas ou não). Ganhe 5 PV e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C30) Possua 3 Construções Urbanas de Laboratório no mapa (energizadas ou não). Ganhe 5 PV e adicione 2 cubos de Urânio às suas minas no tabuleiro (ou ganhe 1 Trabalhador em vez de cada um).
	(C31) Possua 2 Construções Urbanas do Governo no mapa (energizadas ou não). Ganhe uma Tecnologia de Nível 2 e avance 2 passos na trilha de renda de PV.
	(C32) Possua 3 Turbinas no mapa. 5 PV e 2 Trabalhadores.
	(C33) Possua minas no mapa. Ganhe 6 PV e 4 Táler.
	(C34) Possua uma rede de 7 cidades. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 2.
	(C35) Possua 5 Contratos cumpridos. Ganhe 2 PV e uma Tecnologia de Nível 2.

CONTRATOS ROXOS

	(C36) Possua 4 Turbinas no mapa. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C37) Possua 17 marcadores de Façanha. Ganhe 4 PV e uma Tecnologia de nível 3.

	(C38) Possua 3 Construções Urbanas do Governo no mapa (energizadas ou não). Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C39) Possua 4 minas no mapa. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C40) Possua 8 cubos de Urânio no mapa. Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C41) Possua um total de 6 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades roxas. Ganhe 7 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C42) Possua um total de 6 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades laranjas. Ganhe 7 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C43) Possua um total de 6 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades verdes. Ganhe 10 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C44) Possua um total de 6 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em cidades brancas. Ganhe 7 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C45) Possua 4 Construções Urbanas de Fábrica no mapa (energizadas ou não). Ganhe 5 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C46) Possua 4 Construções Urbanas de Laboratório no mapa (energizadas ou não). Ganhe 7 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C47) Possua 4 Construções Urbanas Residenciais no mapa (energizadas ou não). Ganhe 6 PV e uma Tecnologia de Nível 3.
	(C48) Possua 6 Construções Urbanas energizadas. Ganhe 12 PV.
	(C49) Possua 8 Contratos cumpridos. Ganhe 12 PV.
	(C50) Possua 9 peças de Ferrovia. Ganhe 12 PV.

PEÇAS DE PROGRESSO	
	Pontue a cada 2ª peça de Construção Urbana (energizada ou não) que você tem no mapa.
	Pontue para cada Construção Urbana Residencial (energizada ou não) que você tem no mapa.
	Pontue a cada Construção Urbana de Fábrica (energizada ou não) que você tem no mapa.
	Pontue para cada Construção Urbana de Laboratório (energizada ou não) que você tem no mapa.
	Pontue para cada Mina que você tem no mapa.
	Pontue para cada Turbina que você tem no mapa.
	Pontue a cada 2ª peça de Ferrovia que você colocou.
	Pontue para cada cidade (incluindo Praga) em que você tem uma Construção Urbana energizada.

TECNOLOGIAS

NÍVEL	TECNOLOGIA	EFEITO	APARECE EM
1		(A1) Depois de colocar uma Mina ou uma Turbina, ganhe 1 Urânio.	Experimento A
1		(A2, C1) Sempre que você energizar uma Construção Urbana, ganhe 1 Táler.	Experimentos A e C
1		(D2) Sempre que você ganhar um Contrato, ganhe 1 marcador de Façanha.	Experimento D
1		(A3, C3) Realize imediatamente uma ação de Urbanizar, com desconto adicional de 2 Táler.	Experimentos A e C
1		(B3, D3) Execute imediatamente uma ação de Industrializar, ignorando qualquer requisito de rede. (ou seja, construa uma Turbina ou uma Mina em qualquer lugar, pagando os custos.)	Experimentos B e D
1		(B2, C2) Apenas para ações de Energizar, você tem uma Turbina “virtual” extra em cada usina. Portanto, em usinas com um Nucleum presente, você pode usar um Urânio adicional.	Experimentos B e C
1		(B1, D1) Sempre que você colocar uma peça de Ferrovia, ganhe 1 marcador de Façanha.	Experimentos B e D
2		(A6, C6) Execute imediatamente uma ação de Energizar, produzindo mais 4 eletricidade.	Experimentos A e C
2		(A4, C4) Sempre que você Energizar uma Construção Urbana, ganhe 1 Trabalhador ou pegue uma peça de Ação da oferta com um desconto adicional de 2 Táler.	Experimentos A e C
2		(B5, D4) Sempre que você colocar uma peça de Ferrovia, ganhe 2 Táler.	Experimentos B e D
2		(B4) Sempre que você ganhar um Contrato, também receba a recompensa de um outro espaço de Contrato (independentemente desse espaço adicional de Contrato estar vazio ou ocupado). Se a Peça de Ação usada mostrar  , ela não dobrará esta segunda recompensa.	Experimento B
2		(A5) Ganhe imediatamente 3 Trabalhadores e 3 Táler.	Experimento A
2		(C5, D5) Pegue imediatamente uma peça da oferta com um desconto adicional de 2 Táler, então você pode realizar um turno de “Colocar uma Ferrovia” usando essa peça.	Experimentos C e D

2		(B6, D6) Ganhe imediatamente 8 marcadores de Façanha.	Experimentos B e D
3		(A7) As ações de Urbanizar têm um desconto de 2 Táler e ignoram qualquer requisito de rede (ou seja, você pode construir em qualquer lugar).	Experimento A
3		(A8) Tenha pelo menos 1 Construção Urbana, Mina ou Turbina em 5/7/9 cidades diferentes cada para marcar 4/10/21 PV.	Experimento A
3		(B7) Ganhe as 2 peças de Ação Especial.	Experimento B
3		(B8) Tenha 1/2/3 de marcadores no espaço “10 Façanhas” ou superior na trilha de Progresso (ou seja, nos níveis rosa, laranja ou amarelo) para ganhar 4/10/21 PV.	Experimento B
3		(C7) Durante as ações de Energizar, você pode transportar carvão, Urânio e eletricidade ignorando as restrições da rede. Assim, você pode usar qualquer usina E você pode energizar Construções que não estão conectadas a essa usina. Isso também significa que você pode usar carvão e seu Urânio que não estão conectados a essa usina.	Experimento C
3		(C8) Tenha 4/6/8 Construções Urbanas energizadas para marcar 4/10/21 PV.	Experimento C
3		(D7) Suas peças de Ferrovia são consideradas coringas em ambos os lados (para todos os efeitos, inclusive quando outros jogadores tentam combinar com suas peças). Em turnos em que você coloca uma peça de Ferrovia, você tem permissão para cumprir um Contrato (como se estivesse colocando uma peça no seu tabuleiro de jogador).	Experimento D
3		(D8) Tenha 6/8/10 peças de Ferrovia.	Experimento D

EFEITOS DA TURBINA

	Sempre que você realizar uma ação de Energizar, pague um Táler a menos no total ao importar um ou mais Carvão.
	Ao executar uma ação de Energizar, produza 2 eletricidade adicionais.
	Sempre que você realizar uma ação de Energizar, produza 1 eletricidade adicional.

	<i>2ª Turbina da Experimentos A:</i> Sempre que você realizar uma ação de Energizar, pague dois Táler a menos no total ao importar um ou mais Carvão. (Este desconto é adicional ao desconto da sua Turbina superior.)
	<i>2ª Turbina da Experimento B:</i> Depois de realizar uma ação de Energizar, ganhe 2 marcadores de Façanha adicionais.
	<i>2ª Turbina da Experimento C:</i> Cada Urânio produz 3 eletricidade em vez de 2.
	<i>2ª Turbina da Experimento D:</i> Depois de realizar uma ação de Energizar, ganhe 1 Trabalhador.

CRÉDITOS

Design de Jogo: Dávid Turczy e Simone Luciani

Design do Modo Solo: Dávid Turczy

Desenvolvimento do Jogo: Andrei Novac, Maciej Górkowski,
Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

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

Ilustrações: Andreas Resch, Piotr Sokołowski

Design Gráfico e Diagramação: Zbigniew Umgelter, Andreas Resch,
Zuza Kołakowska, Paweł Niziołek

Livro de Regras: Dávid Turczy

Diagramação do livro de regras: Paweł Niziołek, Zuza Kołakowska

Revisão: Robert e Emanuela Pratt

Board&Dice gostaria de agradecer às seguintes pessoas
por seus inestimáveis testes, conselhos e feedback:

Frank de Jong, Jace Ravensburg, Tommaso Battista, Gabriele Ausiello, Hendri Adriaens,
Daniele Tascini, Noralie Lubbers, David Digby, Gary Perrin, Chuck Case, Violet Tieman,
Mauro Gibertoni, Błażej Kubacki, Simone Colombo, Samantha Milani, Luke Reinsik, Daniele
Radavero, Ido Traini, Claudio Cicalà, Paolo Prioretti, Andrea Giuliani, Bijan Mehdinejad,
Riccardo Fabris, Tamás Rábel, Iwona Jaworowska, Klaudyna Mikołajczyk, Przemysław Kapica,
Łukasz Stadnik, Daniel “Gun3R” Sobolewski, Jakub Kisała, Paweł “Wppxis” Gajda, Dave
Haenze, Anita Sokołowska, Aneta Bernaciak e Damian “Erefor” Adamczak

David gostaria de agradecer especialmente a Noralie Lubbers, porque ela sempre tem a ideia
exata que ele está procurando.

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 Głowacz

Chefe de Desenvolvimento: Kuba Polkowski

MOSAICO JOGOS

Tradução: Carine Ribeiro

Revisão: Vinicius Carlos Vieira / Sthefanny Moura

Designer: Victor Cast

Supervisão: Fábio Rbeiro

Direção de Arte: Filip Głowacz

Chefe de Desenvolvimento: Kuba Polkowski

©2023, Mosaico Jogos. Todos os direitos reservados.

Para obter mais informações sobre Nucleum, visite: www.mosaicojogos.com.br