

NUKLEUM

POKROK NEZASTAVÍŠ

Jak se 19. století chýlí ke konci, evropské monarchie si v tomto rychle se měnícím věku snaží udržet svůj význam. Ať už dvůr saského krále Fridricha či stárnoucí královny britského impéria Viktorie, snažící se udržet vládu nad bohatstvím vzdálené Austrálie, všichni se potýkají s rostoucími politickými silami, které se dožadují svého podílu na jaderné revoluci. V parlamentech se střetávají různé ideologie, podnikatelé jako vy však musí udělat vše pro to, aby si v síních moci udrželi co nejvíce přátel.

HERNÍ KOMPONENTY

POZN.: Experiment F je bratelný se základní hrou i bez zbytku tohoto rozšíření. V takovém případě: 1) ponechejte alternativní počáteční akční destičku experimentu F zobrazující akci Politikaření v krabici a 2) použijte namísto ní destičku označenou „*“. Žádná další speciální příprava není nutná. Zbytek těchto pravidel předpokládá, že používáte kompletní rozšíření. Experiment E lze hrát pouze s tímto rozšířením. Nové Experimenty jsou také kompatibilní s rozšířením Nukleum: Austrálie.



4 NOVÉ DESTIČKY KONTRAKTŮ



12 NOVÝCH AKČNÍCH DESTIČEK



1 POČÁTEČNÍ AKČNÍ DESTIČKA (KOMPATIBILNÍ SE ZÁKLADNÍ HROU PRO EXPERIMENT F)



4 DESTIČKY PROGRAMŮ STRAN (OBOUSTRANNÉ)



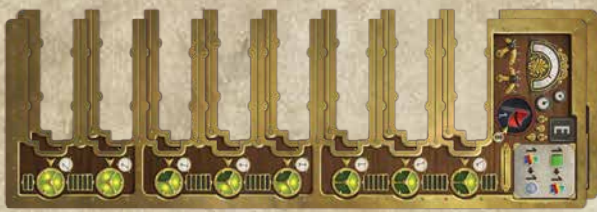
4 ALTERNATIVNÍ POČÁTEČNÍ AKČNÍ DESTIČKY (JEDNA PRO KAŽDÝ Z EXPERIMENTŮ A–D)



5 POČÁTEČNÍCH AKČNÍCH DESTIČEK PRO EXPERIMENT E



5 POČÁTEČNÍCH AKČNÍCH DESTIČEK PRO EXPERIMENT F



2 NOVÉ DESKY EXPERIMENTŮ (E, F)



3 DESTIČKY ŘETĚZENÍ PRO EXPERIMENT F



2 SPECIÁLNÍ DESTIČKY PŘEPRAVY (PRO POUŽITÍ S ROZŠÍŘENÍM NUKLEUM: AUSTRÁLIE)



16 NOVÝCH DÍLKŮ TECHNOLOGIÍ



8 FIGUREK DĚLNÍKŮ (2 OD KAŽDÉ BARVY)



1 KRÁLOVSKÝ ŽETON



4 FIGURKY NEUTRÁLNÍCH POLITIKŮ



2 PŘEHLEDOVÉ KARTY EXPERIMENTŮ



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY SNĚMOVNY



4 PŘEKRVY VEDLEJŠÍ HERNÍ DESKY

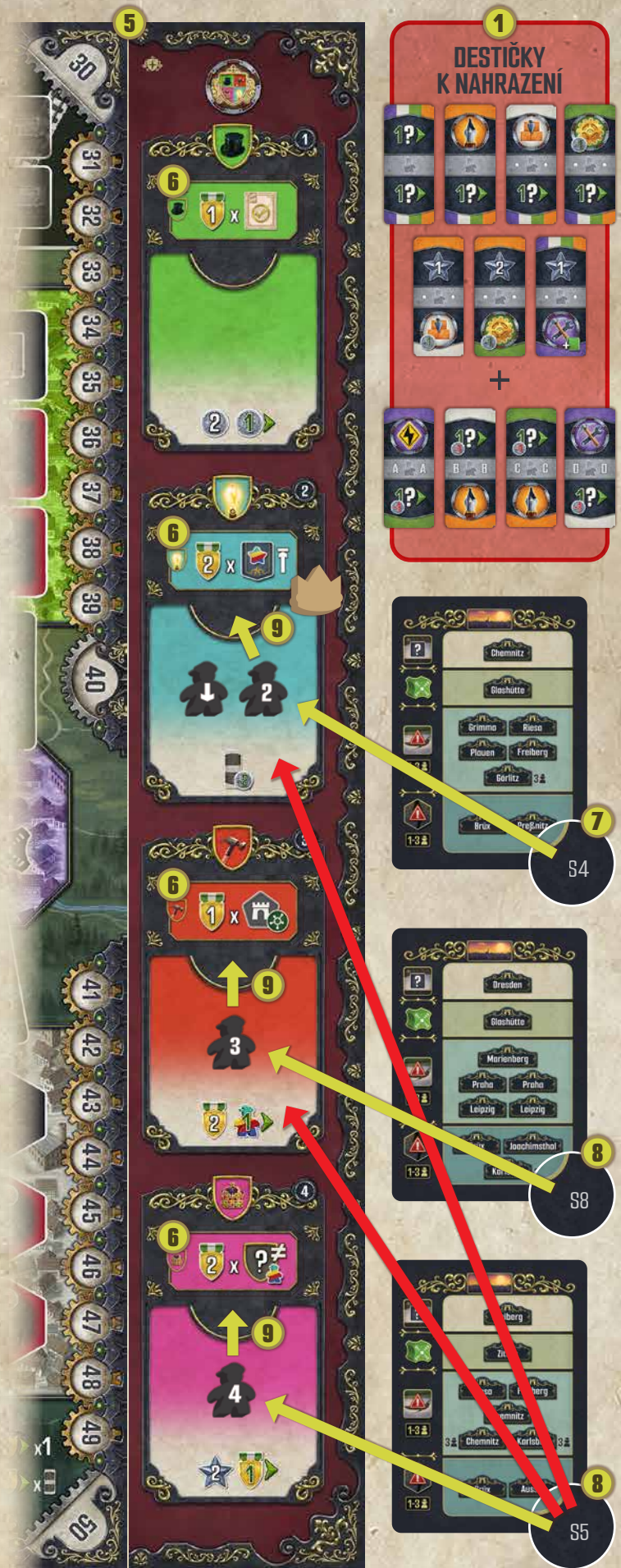


2 DÍTKY ÚČINKU TURBÍNY

1 VEDLEJŠÍ DESKA SNĚMOVNY

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

- Ještě před přípravou základní hry odstraňte 7 akčních destiček zobrazených vpravo – v rámečku s názvem „destičky k nahrazení“. Nahraďte je 12 novými akčními destičkami zobrazujícími akci Politikaření. Poté odstraňte počáteční akční destičky se symbolem z každého experimentu a na jejich místo přidejte odpovídající alternativní počáteční akční destičky zobrazující akci Politikaření.
- Přidejte 2 nové stříbrné, 1 nový zlatý a 1 nový fialový kontrakt do příslušných hromádek před jejich zamícháním.
- Proveďte přípravu herního plánu dle pravidel základní hry.
- Umístěte žeton vlajky pro bodovací stupnici pod hodnotu „90“ na bodovací stupnici (namísto hodnoty „70“). Pokud používáte rozšíření *Nukleum: Austrálie*, a tedy hrajete na mapě Austrálie, umístěte jej pod hodnotu „95“.
- Umístěte vedlejší desku sněmovny vedle herního plánu, na opačnou stranu od vedlejší herní desky základní hry.
- Náhodně vyberte jednu stranu všech čtyř destiček programů stran a umístěte je na odpovídající místa na vedlejší desce sněmovny.
- Odhalte jednu z nepoužitých karet pro přípravu hry a pomocí jejího čísla určete, které strany obdrží 2 neutrální politiky (jeden se šipkou a druhý s číslem 2) a královský žeton.
 - 1–3: Kapitalisté
 - 4–6: Liberalisté
 - 7–9: Komunisté
 - 10–12: Rojalisté
 - 13: Tuto kartu neberte do úvahy a odhalte novou kartu.
- Ještě dvakrát odhalte další z nepoužitých karet pro přípravu hry a pomocí stejných hodnot (jak je popsáno v předchozím kroku) určete, kam umístíte neutrální politiky s čísly 3 a 4. Pokud ve vybrané straně již nějaká figurka je, vyberte místo ní následující stranu v pořadí (shora dolů: Kapitalisté -> Liberalisté -> Komunisté -> Rojalisté -> Kapitalisté...).
- V každé straně s neutrálními politiky přesuňte očíslovaného neutrálního politika do části pro lídra strany.
- Po dokončení přípravy hry všech hráčů si každý hráč přidá 2 nové figurky dělníků své barvy do zásoby (jejich počet se zvyšuje na 18).
- Pokud si některý z hráčů vybral experiment F, vezme si 3 speciální akční destičky, které umístí lícem dolů pod svou desku experimentu. V opačném případě je vraťte do krabice.
- Umístěte všechny překryvy vedlejší desky na příslušné části vedlejší desky.



NOVÉ PRVKY



Nukleum: Pokrok nezastavíš představuje několik nových konceptů a změn pravidel, které lze přidat do základní hry a/nebo k rozšíření **Nukleum: Austrálie**. Všechny nové destičky vyžadující použití tohoto rozšíření lze rozlišit dle symbolu vyobrazeného vlevo.

STRANY



Vedlejší deska sněmovny zobrazuje 4 politické strany, shora dolů: Kapitalisté, Liberalisté, Komunisté a Roajalisté. Hráči umísťují své figurky dělníků do stran, aby získali okamžité odměny a měli šanci získat další body během Dne královského oceňování. Od této chvíle se každá figurka dělníka nacházející se na vedlejší desce sněmovny nazývá **politik**.



Hráč je **členem** strany, pokud má v dané straně alespoň 1 svého politika. Hráč, jehož politik se nachází v části pro lídra strany, je **lídrem** této strany. Každý hráč může být členem a dokonce i **lídrem** více stran zároveň.



Strana s královským žetonem se nazývá **dominantní** strana.

AKCE POLITIKAŘENÍ



Toto rozšíření představuje novou akci: Politikaření. Tato akce vám umožňuje umístit figurky dělníků do stran na vedlejší desce sněmovny. Vezměte si jednoho ze svých dělníků a umístěte ho do jedné ze čtyř stran – od této chvíle je to politik. Pokud nemáte k dispozici žádného dělníka a nemůžete ho ani získat výměnou za uran, o tuto akci přicházíte. Poté:

- Obdržíte vyobrazenou odměnu vybrané strany:

Kapitalisté: Získáváte 2 tolarů a posun o 1 pozici na stupnici příjmu tolarů.

Liberalisté: Vezměte si jakoukoli akční destičku z nabídky bez placení.

Komunisté: Získáváte 2 VB a posun o 1 pozici na stupnici příjmu dělníků.

Roajalisté: Získáváte 2 žetony úspěchů a posun o 1 pozici na stupnici příjmu VB.



- Zkontrolujte lídra strany: Pokud máte ve vybrané straně více politiků než aktuální lídr (buď jiný hráč nebo neutrální politik), přesuňte jednoho ze svých politiků do části pro lídra a předchozího lídra z této části zpět do strany. Pokud tam není žádný lídr, přesuňte právě umístěného politika do části pro lídra strany.
- Zkontrolujte dominanci: Pokud je nyní ve vybrané straně více politiků (neutrálních i patřících hráčům) než v aktuální dominantní straně, přesuňte královský žeton do vybrané strany.

POZN.: Vaše destička speciální směrnice vám umožňuje provést akci **Politikaření** (nevyužijete však slevu 1 tolaru, protože tato akce nemá žádné náklady).

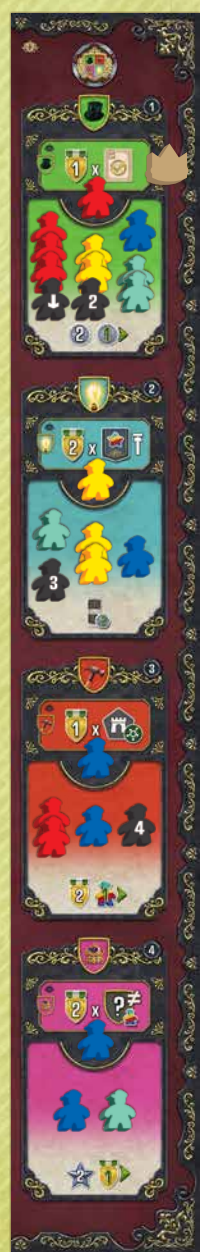
DEN KRÁLOVSKÉHO OCEŇOVÁNÍ – ZMĚNY

Den královského oceňování se spouští stejným způsobem, jak je popsáno v pravidlech základní hry: kdykoli se vyprázdní políčko se žetony cílů. Proveďte ho podle běžných pravidel a poté vyhodnoťte programy stran (shora dolů) následovně:

1. Každý **lídr** strany (pokud existuje a není to neutrální politik) si oboduje program své strany:
 - Získejte tolik VB, kolik daný program určuje (podrobnosti o každém programu najdete v příloze pravidel na straně 6).
2. Každý **člen dominantní strany** oboduje program této strany (lídr dominantní strany tedy oboduje program dominantní strany dvakrát):
 - Získejte tolik VB, kolik určuje daný program.
3. Odstraňte politiky ze sněmovny:
 - Každý **lídr** strany (pokud existuje a není to neutrální politik) si vrátí 1 politika z této strany do zásoby. Pokud má v dané straně pouze 1 politika, vrátí si politika z části pro lídra strany. Nepřirazujte nového lídra strany a ani **nepřesouvejte** královský žeton.
 - Vraťte přesně 1 politika (pokud je stále přítomen) patřícího každému hráči z dominantní strany do zásoby.
4. Odstraňte neutrálního politika s nejvyšším číslem z vedlejší desky sněmovny a vraťte ho do krabice. Poté přesuňte neutrálního politika označeného šipkou do následující strany v pořadí (pokud je členem Roajalistů, přesuňte ho ke Kapitalistům). Poté přiřadte lídry a určete novou dominantní stranu následovně:

- V každé straně, pokud neexistuje shoda v počtu nejvíce politiků, musí hráč s nejvíce politiky přesunout jednoho do části pro lídra strany (pokud tam ještě politika nemá). Totéž pravidlo platí i pro neutrální politiky, pokud jsou ve straně nejvíce zastoupeni. V případě shody není přiřazen žádný lídr strany; místo toho přiřadíte lídra strany podle pravidel pro akci Politikaření příště, až hráč přidá do této strany svého politika.
- Umístěte královský žeton vedle strany s nejvíce politiky. V případě shody ponechte královský žeton na jeho aktuální pozici, i když aktuální dominantní strana má méně politiků než jiné strany.

PŘÍKLAD: Po udělení VB za Den královského oceňování podle pravidel základní hry hráči obodují programy stran. Program Kapitalistů se boduje jako první.



Červený hráč (jako lídr strany) splnil 3 kontrakty a získává 1 VB za každý splněný kontrakt, celkem tedy 3 VB.



Jako další se boduje program Liberalistů. Žlutý hráč (jako lídr strany) získává 2 VB za každou ze svých rezidencí na mapě, celkem 4 VB.



Jako třetí se boduje program Komunistů. Modrý hráč (jako lídr strany) získává 1 VB za každé město ve své největší síti. Modrý hráč má jenom 2 města propojená dokončenou železniční tratí, takže získává 2 VB.



Jako poslední se boduje program Roajalistů. Modrý hráč (jako lídr i této strany) získává 2 VB za každou stranu, ve které má politika nebo lídra, celkem tedy 8 VB.



Každý hráč s alespoň jedním politikem v dominantní straně (Kapitalisté) oboduje tento program a získává VB za své kontrakty. Červený hráč opět získává 3 VB; modrý získává 1 VB, protože splnil pouze 1 kontrakt; žlutý získává 2 VB za 2 splněné kontrakty a tyrkysový hráč nezískává žádné VB, protože dosud nesplnil žádný kontrakt.



Poté lídři stran vrátí některé politiky zpátky do zásoby: 1 červeného politika z Kapitalistů, 1 žlutého politika z Liberalistů, 1 modrého politika z Komunistů a 1 modrého politika z Roajalistů. Poté je 1 politik každé barvy vrácen do zásoby

z dominantní strany (Kapitalisté), neutrální politik číslo 4 je odstraněn z vedlejší desky sněmovny a neutrální politik se šipkou je přesunut z Kapitalistů k Liberalistům.

Červený hráč zůstává lídrem Kapitalistů, žlutý zůstává lídrem Liberalistů, červený se stává lídrem Komunistů a modrý zůstává lídrem Roajalistů, i když je zde remíza, protože má stále svého politika v části pro lídra. Královský žeton je přesunut k Liberalistům, protože nyní mají podporu 6 politiků ve srovnání s Kapitalisty, kteří jich mají 5.



EXPERIMENT F – DESTIČKY ŘETĚZENÍ



Experiment F přináší do hry tři nové destičky řetězení. Každá z těchto destiček, odemčená technologií 3. úrovně tohoto experimentu, vám umožňuje provést vyobrazenou akci a poté okamžitě zahrát a vyložit **na ni** akční destičku **bez řetězení** (viz následující dodatečná pravidla) a provést její akce.

DODATEČNÁ PRAVIDLA A OBJASNĚNÍ:

- Destičku řetězení **nemůžete** umístit jako železnici.
- V jednom tahu **nemůžete** zahrát více než jednu destičku řetězení. Toto pravidlo se týká i destičky přepravy z rozšíření *Nukleum: Austrálie*.
- Destičku speciální směrnice je možné zahrát na destičku řetězení.
- Musíte plně provést akci zobrazenou na destičce řetězení před umístěním (a provedením akcí) akční destičky umístěné na ní.
- Destičky řetězení se považují za akční destičky pro účely plnění kontraktů, cílů a vyhodnocování technologií experimentů.
- Ve stejném tahu nemůžete splnit další kontrakt umístěním destičky řetězení.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ – ZMĚNY

Provedte závěrečné bodování podle pravidel základní hry s následujícím dodatkem:

- Obodujte programy stran tak, jak je to popsáno v části Den královského oceňování, ale bez odstraňování jakýchkoli politiků z jakékoli strany (lídrů nebo politiků).

POZN.: Zbývající politici na vedlejší desce sněmovny se nepočítají jako dělníci, které máte k dispozici, a proto nepřispívají k bodování vašich zbylých zdrojů.

PODMÍNKY KONCE HRY – ZMĚNY

Ve hře 3 a 4 hráčů se počet podmínek, které musí být splněny pro spuštění konce hry, zvyšuje ze 2 na 3, zatímco ve 2 hráčích a sólo

hře se počet podmínek nemění. Pokud kombinujete toto rozšíření s rozšířením *Nukleum: Austrálie*, použijte počet podmínek popsanych zde (není potřeba žádná další úprava).

POZN.: Tyto upravené podmínky konce hry jsou totožné s těmi popsány v rozšíření *Nukleum: Austrálie*.

POKROČILÁ VARIANTA

Hráči, kteří jsou již dobře obeznámeni se základní hrou i rozšířením *Nukleum: Pokrok nezastavíš*, mohou směle vyzkoušet následující variantu pro pokročilé. Hráči si nevybírají experimenty v opačném pořadí hráčů; místo toho v pořadí hráčů probíhá otevřená dražba, přičemž k určení pořadí při výběru experimentu se na placení používají VB. Dražba je proces otevřeného nabízení: každý hráč může „nabídnout“ částku VB, aby byl první, kdo si bude vybírat (tato částka musí být vyšší než předchozí částka nabídky), nebo může nabízení ukončit. Ve hře 4 hráčů ten hráč, který nabízení ukončí jako první, si experiment vybírá jako poslední, pak další hráč, který ho ukončí, ztrácí VB dle své poslední nabídky a bude vybírat jako třetí a tak dále. Ve hře 3 hráčů ztrácí VB dle své poslední nabídky jen první a druhý hráč a ve hře 2 hráčů ztrácí VB jen hráč, který bude vybírat jako první. Všichni hráči si musí nějakým způsobem zaznamenat částku, kterou nabídli, a tyto VB ztrácí na konci hry, těsně před sečtením VB a určením vítěze. Pokročilá varianta není určena pro sólovou hru.

POZN.: Tato pokročilá varianta je totožná s tou popsanou v rozšíření *Nukleum: Austrálie*.

PŘÍKLAD: Hráči A, B, C a D v rámci dražby o první volbu experimentů nabídli následující VB: A: „1 VB“; B: „3 VB“; C: „4 VB“; D: „6 VB“; A: „7 VB“; B: „Končím.“ Hráč B je první, kdo ukončil svou nabídku, takže si bude experiment vybírat jako poslední a nepřichází o žádné VB. Dražba pokračuje následovně: C: „8 VB“; D: „10 VB“; A: „Končím.“ Hráč A si tedy bude vybírat jako třetí v pořadí a na konci hry přijde o svou poslední nabízenou částku – 7 VB. Dražba pokračuje posledním kolem: C: „11 VB“; D: „12 VB“; C: „15 VB“; D: „Končím.“ Proto hráč D přijde o 12 VB dle své poslední nabídky a bude vybírat jako druhý, zatímco C ztratí 15 VB dle své poslední nabídky a hned začne s výběrem jako první. Všechny tyto VB jsou odpočítány na konci hry, před určením vítěze.

PŘÍLOHA PRAVIDEL

STŘÍBRNÉ KONTRAKTY



(C64) Jste lídrem dominantní strany.
Získáváte posun o 1 pozici na libovolné stupnici příjmu.



(C65) Máte 3 politiky na vedlejší desce sněmovny.
Získáváte technologii 1. úrovně.

ZLATÉ KONTRAKTY



(C66) Máte 5 politiků na vedlejší desce sněmovny.
Získáváte 5 VB a posun o 2 pozice na libovolné stupnici (může jít o stejné i různé stupnice)

FIALOVÉ KONTRAKTY



(C67) Máte 6 politiků na vedlejší desce sněmovny.
Získáváte 12 VB.

PROGRAMY STRAN



Získáváte 1 VB za každý splněný kontrakt.



Získáváte 1 VB za každý důl (uranový i uhelný, hrajete-li s rozšířením *Nukleum: Austrálie*) a turbínu, které máte na mapě.



Získáváte VB za nejvýše položenou destičku cíle, u které máte alespoň jeden žeton cíle, a to multiplifikátorem 2.



Získáváte 1 VB za každou odemčenou technologii.



Získáváte 1 VB za každé město ve své **největší** síti.



Získáváte 1 VB za každé různé město, ve kterém máte alespoň jednu městskou budovu, důl (uranový nebo uhelný, hrajete-li s rozšířením *Nukleum: Austrálie*) nebo turbínu.



Získáváte 2 VB za každou stranu, které jste členem nebo lídrem na začátku bodování programu strany (**ještě než se odstraní politici**).



Získáváte tolik VB, kolik energie vyžaduje vaše **elektrifikovaná** nevládní městská budova s největším energetickým požadavkem na mapě.

TECHNOLOGIE

ÚROVEŇ	TECHNOLOGIE	EFEKT	NACHÁZÍ SE
1		(E1) Po postavení dolu nebo turbíny získáte 1 uran.	Experiment E (a experiment A)
1		(E2, F2) Stavební plochy s červeným okrajem vyžadují dodatečnou platbu pouze 1 tolaru (namísto obvyklých 2 tolarů).	Experimenty E a F
1		(F1) Vždy když získáte kontrakt, získáte 1 žeton úspěchu.	Experiment F (a experiment D)
1		(E3) (F3) Vždy když využijete turbínu jiného hráče, zaplatíte tomuto hráči 1 tolar ze společné zásoby (namísto ze svých zdrojů) a vyprodukuje 1 dodatečnou jednotku elektřiny. Pozn.: Můžete se rozhodnout využít turbínu jiného hráče pro zpracování uranu, a to i před volným využitím nuklea.	Experimenty E a F

2		(E4) Ihned získáváte 4 žetony úspěchů a 4 toлары.	Experiment E
2		(E5) Ihned získáváte 2 dělníky, poté můžete provést akci Politikaření.	Experiment E
2		(E6) Vždy když získáte kontrakt, obdržíte ještě jeden jiný přínos místa pro kontrakty (bez ohledu na to, zda je to místo obsazené).	Experiment E (a experiment B)
2		(F4) Ihned získáváte 3 dělníky a 3 toлары.	Experiment F (a experiment A)
2		(F5) Ihned provedte akci Urbanizace s dodatečnou slevou 3 toлары a můžete při tom ignorovat podmínky sítě.	Experiment F
2		(F6) Vždy když splníte kontrakt (až po odemčení této technologie), získáváte posun o 1 pozici na stupnici s nejnižším příjmem (v případě shody si mezi nimi můžete vybrat).	Experiment F
3		(E7) Vždy když provádíte akci Politikaření, vyberte si jednu z těchto možností: • získáte 1 dělníka, nebo • získáte vyobrazenou odměnu vybrané strany ještě jednou.	Experiment E
3		(E8) Máte 5/7/9 politiků na vedlejší desce sněmovny a získáte 4/10/21 VB.	Experiment E
3		(F7) Získáte 3 destičky řetězení.	Experiment F
3		(F8) Máte 12/14/16 akčních destiček (mezi dostupnými nebo v horní části své hráčské desky), vyjma destičky na mapě, a získáte 4/10/21 VB.	Experiment F

ÚČINKY TURBÍN

	Po provedení akce Elektrifikace získáte posun o 1 pozici na stupnici příjmu VB.
	Po provedení akce Elektrifikace si můžete vzít akční destičku z nabídky nejvíce vpravo (nejlevnější) bez placení.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o.
 Editor: Martin Herman
 Překlad a korektury: Mirka Jandová, Richard Janda
 Szabza a grafická úprava: Pavel Illichmann

TIRÁŽ

Autor hry: Dávid Turcezi a Simone Luciani
 Autor sólo módu: Dávid Turcezi
 Herní vývoj: Andrei Novac, Maciej Górkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Kuśa Polkowski, Borys Bielaś, Joanna Kijanka
 Vývoj sólo módu: Chuck Case, with Kacper Frydrykiewicz a Gary Perrin
 Ilustrace: Andreas Resch, Piotr Sokołowski
 Grafický návrh a sazba: Andreas Resch, Zbigniew Umgelter
 Pravidla: Dávid Turcezi
 Sazba pravidel: Zbigniew Umgelter
 Editace pravidel: Emanuela a Robert Prattovi, Tyler Brown
 Board&Dice by rádi poděkovali následujícím lidem za jejich neocenitelnou pomoc při testování, jejich rady a zpětnou vazbu:
 Akwa Timba, Jan-Fredrik „JF“ Wahlin, Charlie Adams, inordmoe, Steve Fladda, Andrew Cleverley, Yuriy Ivanov, Przemysław Kapica, Jarosław „Yaro“ Pawelczyk, Dario Ghidini, Jordan Thomas, Lukasz „LukSky“ Stadnik, Joanna „Kocia“ Szopińska, Jan Skornowicz, Anita Sokolowska, Frikkie Borman, Adam „Samson“ Kamiński, Daniel Dubel, Marta Szpaderska, Wade Bates, Lori Anné, Tuminure, Krzysztof Widera, Malgorzata Sztokfisz, Piotr Budzichowski, Ola, Joanna Szopińska, Anna Oksanen, Matthijs Huijzer, Giacomo A. Mallamaci, Marc Gerstein, Maria Józwick, Jan „SoAmazinglyBad“ Mikołajczak, Konrad Nowicki, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Laurens van der Beek a Jacob Coon.
 © 2024 Board&Dice. Všechna práva vyhrazena.
 Pro více informací o hře Nukleum navštivte: www.boardanddice.com

BARON VON AUTOMAT A ŽIVOT POLITIKŮ

Pravidla sólové hry ze základní hry zůstávají beze změny. Ujistěte se, že byla také nahrazena Baronova odpovídající počáteční akční destička novou, zobrazující akci Politikaření.

Preferenční pořadí akcí je nyní následující: (Umístění lodi, hraje-li s rozšířením *Nukleum: Austrálie* >) Politikaření > Urbanizace > Industrializace > Rozvoj > Kontraktace > Elektrifikace > Dotace.

POZN.: *Nezapomeňte na pravidlo ze základní hry, že Baron se nikdy nezabývá poslední destičkou s některou z hlavních akcí (kromě Dotace). To se nyní týká také akce Politikaření!*



Baron umístí dělníka **ze zásoby** do jedné ze stran. Je-li to možné, Baron umístí dělníka do strany, kde:

1. Má v současnosti stejný počet politiků jako aktuální lídr, nebo tam není žádný lídr strany (takže umístění by mu umožnilo stát se lídrem strany).
2. Pokud existuje více takových stran nebo naopak žádné, na které by cílil, a pokud nemá žádné politiky v dominantní straně, umístí ho tam.
3. V opačném případě ho umístí do strany, kde má nejmenší počet svých vlastních politiků (ve srovnání s ostatními stranami).
4. Pokud existuje více stran se stejným počtem politiků, vyložte kartu preferencí a použijte její primární preferenci k výběru strany.

Poté dle toho, do které strany Baron politika umístil, obdrží odměnu strany:

- **Kapitalisté:** Obdrží 1 tolar.
- **Liberalisté:** Odstraňte akční destičku z nabídky nejvíce vpravo (a vraťte ji do krabice).
- **Komunisté:** Obdrží 1 dělníka. (Pokud již nemá žádného v zásobě, získává namísto toho 3 VB.)
- **Rojalisté:** Získává 2 VB.

Pokud již Baron nemá v zásobě dělníka, nemůže provádět akci Politikaření.

BODOVÁNÍ STRAN

Při bodování stran (během Dne královského oceňování a závěrečného bodování) Baron ignoruje destičky programu a namísto toho získává 4 VB za každého svého lídra strany a další 4 VB, pokud má alespoň jednoho politika v dominantní straně.

POZN.: *Baronovi politici jsou po bodování odstraněni ze stran stejným způsobem jako politici hráčů.*

POZN.: *Pokud je konec hry spuštěn tím, že Baron provedl Posílení třikrát, může to spustit třetí Den královského oceňování (ihned, pokud jste provedli Posílení již třikrát, nebo později, až tak učiníte). Bez ohledu na to poté, co vy i Baron provedete ještě jeden tah, obodujete sněmovnu jako součást závěrečného bodování (potenciálně počtvrté), jak je popsáno v hlavních pravidlech tohoto rozšíření.*

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Pro zvýšení obtížnosti použijte jednu nebo více z následujících úprav pravidel:

- Po přípravě hry přidejte jednoho z Baronových dělníků (ze zásoby) do strany, ve které se nenachází žádný neutrální politik. Stává se lídrem strany.
- Po přípravě hry přidejte jednoho z Baronových dělníků (ze zásoby) do všech stran, ve kterých je lídrem neutrální politik.
- Během druhého a třetího bodování Dne královského oceňování a během závěrečného bodování Baron získává 6 VB za každého svého lídra strany a dalších 6 VB, pokud má alespoň jednoho politika v dominantní straně (takže získává o 2 VB více v každém bodování než obvykle).

Pro snížení obtížnosti po přípravě hry přidejte jednoho **svého** dělníka (ze zásoby) do strany, ve které se nenachází žádný neutrální politik, ale bez získání odměny strany. Tento politik se stává lídrem strany.



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

Chybějící či poškozené komponenty:

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

Zákaznická podpora: <https://boardanddice.com/customer-support/>