

# NUKLEUM

## GIBRALTAR

*Jak se svět naplno noří do éry energetické revoluce, vlády hledají nové způsoby, jak využít sílu nuklea i pro vojenské účely. Ve výjimečné mezinárodní spolupráci proto Spojené království, Portugalsko, Španělsko a Maroko spojily své síly, aby společně vyvinuly první ponorku poháněnou nukleem. Srdcem tohoto odvážného projektu se stal Gibraltar, který přitahuje vizionářské průmyslníky toužící prosadit se na obou březích Gibraltarského průlivu a vybudovat nezbytnou infrastrukturu. Právě zde se otevírá příležitost vyrábět energii potřebnou pro pohon ponorky, rozvíjet průmysl v Maroku i na Pyrenejském poloostrově, budovat inovativní dosud nevídané stavby, plnit náročné požadavky armády, posouvat technologický pokrok a zapsat se do dějin jako jeden z těch, kdo stáli u zrodu této přelomové technologie.*



## REALIZAČNÍ TÝM

**Autor rozšíření:** Dávid Turczy

**Původní návrh hry:** Simone Luciani a Dávid Turczy

**Návrh sólového režimu:** Dávid Turczy a Chuck Case

**Vývoj:** Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz,  
Joanna Kijanka, Andrei Novac

**Ilustrace:** Andreas Resch, Piotr Sokołowski, Piotr Orleański

**Grafický design a DTP:** Andreas Resch, Zbigniew Umgelter

**Pravidla:** Maciej Górkowski, Dávid Turczy

**DTP pravidel:** Zbigniew Umgelter

**Editace pravidel:** Tyler Brown

**Dodatečné testování sólového režimu:**

Shane Ryan, Shelley Danielle

### BOARD&DICE

**CEO Board&Dice:** Ireneusz Huszcza

**Provozní manažer:** Aleksandra Menio

**Vedoucí marketingu:** Aleksandra Sklodowska-Michalak

**Vedoucí prodeje:** Ireneusz Huszcza

**Umělecký ředitel:** Filip Glowacz

**Vedoucí vývoje:** Joanna Kijanka

© 2025 Board&Dice. Všechna práva vyhrazena.

Pro více informací o hře Nukleum navštivte:

[www.boardanddice.com](http://www.boardanddice.com)

Společnost Board&Dice děkuje následujícím osobám za jejich neocenitelné testování, rady a zpětnou vazbu: Marta Szpaderska,

Jan „SoAmazinglyBad“ Mikołajczak, Agata Kachniarz, Marcin Cieślukowski, Tomasz Mateusz Bandrowski, Jan Wójcik, Marek Ciemski, Rafał Romaniuk, Emil „Sergiusz“ Pacholczyk, Daniel Dubel, Krzysztof Widera, Michał Milczarek.

Dávid by chtěl zvláště poděkovat Noralie Lubbers, protože vždy přesně vystihne myšlenku, kterou hledá.

## ČESKÁ VERZE

**Překlad:** Pavel Illichmann

**Korektury:** Václav Němý, Vratislav Postl

**Sazba a grafické práce:** Pavel Illichmann

**Editor:** Martin Herman

Distributor pro ČR / Distribútor pre SR:






Old Dawg s.r.o.


Tábor 534/50D,

602 00 Brno,

Česká republika.

 [old-dawg.cz](http://old-dawg.cz)

  [olddawgcz](https://www.facebook.com/olddawgcz)

 [info@old-dawg.cz](mailto:info@old-dawg.cz)

*Naším cílem je maximálně podporovat hráče a vycházet jim vstříc. Na stránkách vydavatelství Old Dawg naleznete případné opravy, velké množství tematických videí včetně video pravidel, kontakt pro zaslání náhradní herních součástí i odpovědi na časté dotazy.*



# KOMPONENTY



1 HERNÍ PLÁN GIBRALTARU (OBOUSTRANNÝ)



1 VEDLEŠÍ DESKA NABÍDKY URBANIZACE



6 NOVÝCH DESTIČEK KONTRAKTŮ



16 SPECIÁLNÍCH DESTIČEK MĚSTSKÝCH BUDOV



8 DESTIČEK VOJENSKÝCH KONTRAKTŮ



9 DESTIČEK VOJENSKÝCH TECHNOLOGIÍ



2 PŘEKRYVY VEDLEŠÍ HERNÍ DESKY



6 NOVÝCH AKČNÍCH DESTIČEK



1 NOVÁ DESTIČKA CÍLE



3 NEUTRÁLNÍ LODĚ



13 NOVÝCH KARET PRO PŘÍPRAVU HRY

## PRO KAŽDOU BARVU HRÁČE (4x)



1 SPECIÁLNÍ DESTIČKA PŘEPRAVY



4 LODĚ





4 ŽETONY URBANIZACE



1 DODATEČNÁ PŘEHLEDOVÁ KARTA

## ROZŠÍŘENÍ GIBRALTAR – KOMPONENTY

## ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY





1. Nový herní plán Gibraltarů umístěte doprostřed stolu stranou odpovídající počtu hráčů vzhůru a vedle něj položte vedlejší herní desku.
2. Destičky vagónů pro import uhlí umístěte stranou se symbolem  vzhůru na vyznačená místa v oblasti importu uhlí z Turecka.
3. Vedlejší desku nabídky urbanizace umístěte vedle herního plánu. Speciální destičky městských budov rozdělte do 4 hromádek **podle jejich úrovně** a každou hromádku zvlášť zamíchejte. Hromádky poté umístěte na vyznačená místa na vedlejší desce nabídky urbanizace.
4. Vyčleňte 2 nové akční destičky (1 z nich je řetězení) se symbolem  a položte je vedle vedlejší desky nabídky urbanizace (můžete je získat pomocí jedné ze speciálních destiček urbanizace).
5. Po vyčlenění 20 základních akčních destiček ze základní hry přidejte 4 nové ke zbývajícím 30 a všechny je společně zamíchejte. Poté pokračujte v přípravě akčních destiček podle pravidel základní hry.
6. Překryv vedlejší desky pro konec hry umístěte na odpovídající místo v oblasti podmínek konce hry.
7. Překryv vedlejší desky pro cíle umístěte na druhé pole nuklea místo žetonu nuklea.
8. Novou destičku cíle přidejte k základním destičkám cílů, všechny je zamíchejte a poté z nich vyberte 4 pro hru.
9. Změny v přípravě kontraktů:
  - A. Ze základní hry odeberte následující kontrakty: C06, C13, C24, C26 (kontrakty související s Prahou nebo počtem destiček).
  - B. Nové kontrakty přidejte před zamícháním do příslušných hromádek (2 stříbrné, 2 zlaté, 2 fialové).
10. Žeton vlajky pro bodovací stupnici umístěte pod hodnotu „75“ na bodovací stupnici. Hrajete-li s rozšířením *Nukleum: Pokrok nezastavíš*, umístěte jej místo toho pod hodnotu „95“.

### SPECIÁLNÍ MĚSTSKÉ BUDOVY JAKO MODUL

Chcete-li použít speciální městské budovy na jiné mapě:

- Proveďte kroky 3 a 4 výše uvedené přípravy hry (příprava nabídky urbanizace a vyčlenění dvou speciálních akčních destiček) a zároveň proveďte běžnou přípravu podle pravidel dané mapy.
- Novou destičku cíle zamíchejte společně se základními destičkami cílů a poté z nich vyberte 4 pro hru.
- Žeton vlajky pro bodovací stupnici umístěte o 5 polí výše (pod hodnotu „75“, nehrajete-li s rozšířením *Nukleum: Pokrok nezastavíš*, a pod hodnotu „95“, hrajete-li s ním), i když hrajete na mapě základní hry.

## ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ MAPY

11. Stojánek uhelné elektrárny umístěte do města Melilla a 3 stojánky elektráren umístěte do všech měst se symbolem . Jeden stojánek elektrárny ve hře nepoužijete.
12. Pomocí nových karet pro přípravu hry, a podle stejných kroků jako v základní hře, umístěte počáteční nukleum, destičky neutrálních městských budov a destičky trosek. Ve městě označeném symbolem  umístěte destičku trosek na plochu pro speciální městskou budovu. Poté použijte stejné karty i pro následující dva kroky.
13. Na přepravní trasy zobrazené na první odhalené kartě pro přípravu hry umístěte neutrální loď. Ve hře 2 hráčů umístěte 3 neutrální lodě a ve hře 3 nebo 4 hráčů 2 neutrální lodě.
14. Náhodně vyberte 3 vojenské kontrakty a umístěte je na jejich vyznačená místa na herním plánu. Zbývající vojenské kontrakty vraťte do krabice.
15. Náhodně vyberte 1 vojenskou technologii z každé úrovně (úrovně jsou uvedeny na jejich rubové straně). Vojenské technologie umístěte lícem vzhůru pod oblast přípravy vojenských kontraktů:
  - A. Vojenskou technologii I. úrovně umístěte na pole bez symbolu uranu.
  - B. Vojenskou technologii II. úrovně umístěte na pole se symbolem .
  - C. Vojenskou technologii III. úrovně umístěte na pole se symbolem .Zbývající vojenské technologie vraťte do krabice.

## MÁTE-LI TAKÉ NUKLEUM: AUSTRÁLIE...

- V kroku 5 (příprava akčních destiček), i když hrajete na mapě Gibraltarů, smíte zahrnout také 5 akčních destiček z rozšíření *Nukleum: Austrálie*. Naopak, i když hrajete na mapě *Austrálie*, smíte zahrnout i 4 akční destičky z tohoto rozšíření.
- V kroku 8 (příprava cílů), i když hrajete na mapě Gibraltarů, smíte zahrnout také destičku cíle přepravy.
- V kroku 9 (příprava kontraktů), i když hrajete na mapě Gibraltarů, smíte zahrnout také kontrakty C06b, C26b, C52 a C56.

## ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ DESKY HRÁČE

16. Každému hráči dejte 1 novou speciální destičku přepravy (zvysuje počet počátečních destiček o 1), 4 lodě jeho barvy, 4 žetony urbanizace jeho barvy a 1 dodatečnou přehledovou kartu.



# PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

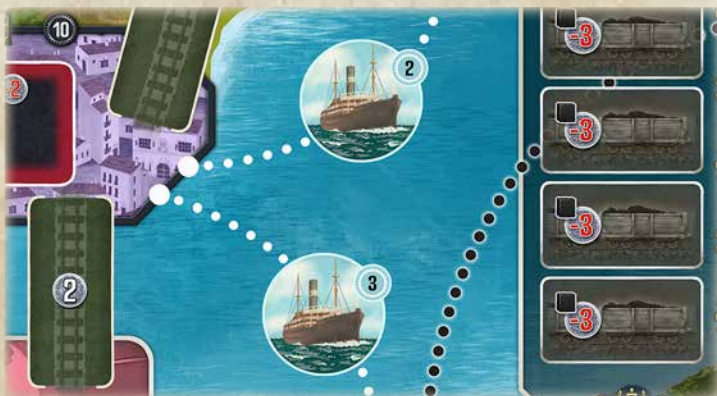


*Nukleum: Gibraltar* přináší do základní hry několik nových prvků a úprav pravidel. Všechny nové destičky z tohoto rozšíření snadno rozlišíte podle symbolu ponorky, který je na nich vyobrazen.

## STUPNICE CÍLŮ

Hráč, který jako první umístí svůj žeton cíle do druhého segmentu místo umístění žetonu nuklea, získá buď 1 dělníka, nebo 2 toлары a poté odstraní překryv z vedlejší herní desky.

## PŘEPRAVNÍ TRASY



Přepravní trasy představují nový typ spojení mezi městy, odlišný od běžných spojů. Na jedné přepravní trase může být více lodí, každý hráč na ní však může mít pouze jednu. **Přepravní trasy s vašimi loděmi rozšiřují vaši síť** stejně jako železniční trať, nepovažujte je však za železniční destičky pro účely cílů, kontraktů a bodování technologií. Pomocí **svých** lodí smíte přepravovat uhlí a uran – **elektrinu pomocí lodí přepravovat nelze**. Pomocí lodí ostatních hráčů **nemůžete** přepravovat nic.



Akce Umístění lodě vám umožňuje umístit loď na přepravní trasu. Cena za umístění lodě je 1 tolar, plus 1 tolar za každou loď, která se již na dané přepravní trase nachází. Loď smíte umístit na libovolnou přepravní trasu, na které ještě žádnou nemáte. Stejně jako při umístění železniční destičky nemusí být tato přepravní trasu napojena na žádnou vaši síť.

**DŮLEŽITÉ:** Svou destičku speciální směrnice **nemůžete** použít k provedení akce Umístění lodě.

## PŘEPRAVA UHLÍ



Oblasti těžby uhlí v Anglii a Turecku jsou s některými městy propojeny pomocí přepravních tras. Máte-li na takové trase svou loď, smíte z těchto oblastí importovat uhlí do propojených měst.

Přepravní trasy pro uhlí nelze použít k žádnému jinému účelu než k importu uhlí (Anglie ani Turecko nejsou součástí vaší sítě a nelze přes ně vést spojení).

## TRVALÁ PŘEPRAVA UHLÍ



Trasy Anglie–Bilbao a Turecko–Melilla jsou *trvale dostupné* všem hráčům, není na ně nutné umístit lodě.

Tyto trasy fungují v zásadě stejně jako dálkové železniční tratě v základní hře.

**DŮLEŽITÉ:** Dálkové přepravní trasy (označené černou barvou) vedoucí do Anglie a Turecka nejsou součástí sítě hráčů a nelze přes ně vést spojení.

## DESTIČKY ŘETĚZENÍ



Každý hráč začíná hru se speciální destičkou přepravy, která je destičkou řetězení. Další destičku řetězení získáte díky efektu jedné ze speciálních městských budov.

Tyto destičky vám umožňují provést vyobrazenou akci a **poté na destičku** řetězení ihned položit **neřetězíci** akční destičku (viz následující doplňující pravidla) a vyhodnotit ji.

## DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA A UPŘESNĚNÍ

- Destičku řetězení nikdy nemůžete umístit jako železnici.
- V jednom tahu nikdy nesmíte zahrát více než 1 destičku řetězení.
- Na destičku řetězení smíte zahrát svou destičku speciální směrnice.
- Než položíte (a vyhodnotíte akce) akční destičky umístěné na destičku řetězení, musíte nejprve plně provést akci vyobrazenou na destičce řetězení.
- Destičky řetězení započítávejte do počtu akčních destiček, které máte pro účely kontraktů, cílů a bodování technologií experimentů.
- Umístěním destičky řetězení nesmíte ve stejném tahu splnit další kontrakt.

## VOJENSKÉ KONTRAKTY A TECHNOLOGIE



Vojenské kontrakty představují nový typ kontraktů. Všechny kontrakty tohoto typu vyžadují, abyste měli Gibraltar a konkrétní budovy/města apod. ve stejné síti (tj. dokázali mezi nimi vést spojení pouze pomocí přepravních tras, na kterých máte své lodě, a dokončených železničních tratí, na nichž se podílíte).

Vojenské kontrakty plníte stejným způsobem jako fialové kontrakty. Jakmile splníte podmínku, smíte kontrakt splnit běžným postupem namísto splnění kontraktu ze své desky hráče. Vojenské kontrakty nelze získat pomocí akce Kontraktace. U druhého a třetího vojenského kontraktu je uveden dodatečný náklad v uranu. Chcete-li takový kontrakt splnit, musíte tento náklad zaplatit (utracený uran nemusí pocházet z dolu propojeného s Gibraltarem).



Odměnou za splnění vojenského kontraktu je vojenská technologie. Každý kontrakt má při přípravě přiřazenou jednu destičku

technologie. Tyto technologie **nenahrazují** žádné technologie experimentu a nezapočítávají se do podmínky „8 technologií“ pro konec hry. Jde o dodatečné technologie, které považujte za odemčené ve chvíli, kdy je získáte.

Když získáte vojenskou technologii, umístěte ji pod svou desku experimentu. Nabídku vojenských kontraktů v Gibraltaru po splnění žádného z nich **nedoplňujte**.

## SPECIÁLNÍ DESTIČKY MĚSTSKÝCH BUDOV



Speciální destičky městských budov představují nové budovy, které smíte stavět při akci Urbanizace. Kdykoli umístíte na mapu novou destičku městské budovy, smíte se rozhodnout vyměnit ji za destičku

z nabídky. **Typ i úroveň budovy musí být shodné** (tj. svou továrnu II. úrovně smíte nahradit pouze speciální destičkou městské budovy zobrazující továrnu II. úrovně). Cena speciálních destiček městských budov je uvedena na vedlejší desce nabídky urbanizace. Vyměněnou destičku městské budovy odeberte ze hry. Své speciální destičky městských budov označte žetony urbanizace. Máte-li již umístěné všechny své žetony urbanizace, speciální městskou budovu **nesmíte** postavit. Jakmile ji postavíte, zacházejte se speciální městskou budovou při akci Elektrifikace stejně jako s běžnou městskou budovou.

Se speciálními městskými budovami postavenými ostatními hráči nijak neinteragujete – *nejedná se o neutrální budovy!*



Plochy pro speciální městské budovy mohou obsahovat **pouze** speciální destičky městských budov. Jinak se speciální destičky městských budov staví podle stejných pravidel a omezení jako běžné městské budovy.

## KOMBINOVANÉ SPECIÁLNÍ MĚSTSKÉ BUDOVY



Tyto destičky mohou nahradit libovolný typ budovy. Smíte je umístit na plochu s jakýmkoli požadavkem na typ. **Nezapočítávejte** je do kontraktů, cílů ani bodování vládních budov, které sleduje **konkrétní** typy budov (rezidence, továrna, laboratoř nebo vládní budova, nemají-li zároveň samostatný symbol tohoto typu), ve všech ostatních ohledech je však považujte za městskou budovu.

**POZNÁMKA:** *Hrajete-li s experimentem J, nikdy nesmíte vyměnit budovy, které jsou již na vaší desce hráče elektrifikované. Hrajete-li s experimenty I a L, nic vám nebrání vyměnit jednu ze svých vlastních destiček budov za speciální destičku městské budovy, obvykle to však nebývá nejvýhodnější.*

**POZNÁMKA:** *Speciální destičky městských budov smíte použít jako doplňkový modul i při hře na základní mapě nebo mapě Austrálie!*

**PŘÍKLAD:** Červený hráč zahraje destičku s akcemi Urbanizace a Dotace. Chce postavit speciální destičku městské budovy III. úrovně, za kterou musí zaplatit 5 tolarů (jak je uvedeno výše na vedlejší desce). Má pouze 2 toлары, avšak díky akci Dotace získá další 2 a zbývající tolar vymění za svého dělníka. Červenou laboratoř III. úrovně odebere ze své desky hráče.



Poté umístí vybranou speciální destičku městské budovy na plochu pro laboratoř v Marrákeši a na ni položí svůj žeton urbanizace. Později, když tuto budovu elektrifikuje, získá dvě technologie II. úrovně (namísto jedné technologie III. úrovně, což je běžná odměna za elektrifikaci laboratoře III. úrovně).



## GIBRALTAR



Město Gibraltar považujte za bezbarvé, což znamená, že k němu nemůžete vytvořit barevnou shodu se železniční destičkou, a to ani pomocí žolíku. Proto vždy vyhodnotíte nanejvýš 1 akci ze železničních destičky připojené ke Gibraltaru. Na většině železničních polí napojených na Gibraltar jsou však uvedeny odměny. Když na některé z těchto polí umístíte destičku, okamžitě (před vyhodnocením akce) získáte zobrazený přínos.

## IMPORT UHLÍ

Na mapě Gibraltaru smíte importovat uhlí přes Turecko nebo Anglii. Import uhlí z Turecka se řídí pravidly základní mapy, musíte však mít přepravní spojení (viz pravidla přepravních tras na straně 6).



Import uhlí z Anglie (také vyžaduje přepravní spojení) stojí vždy 2 toлары za každé uhlí. V rámci jedné akce Elektrifikace však smíte z Anglie importovat **nejvýše 2 uhlí**.

## ODMĚNY ELEKTRÁREN



Odměnou za umístění nuklea do **každé** elektrárny je volba mezi technologií I. úrovně nebo 1 uranem.

## DROBNÉ BONUSY



Na některých železničních polích jsou uvedeny bonusové odměny:

- 1 uran
- 2 toлары (u Gibraltaru)

- získání 1 dělníka a možnost ho umístit jako politika k uvedené straně (pouze ve hře s rozšířením *Nukleum: Pokrok nezastavíš*)
- posun na uvedené stupnici příjmu

Když umístíte železniční destičku na některé z těchto polí, okamžitě (před vyhodnocením akcí) získáte uvedenou bonusovou odměnu podle běžných pravidel. Pro umístění získaného uranu musíte mít k dispozici důl (nebo tento uran musíte přeměnit na dělníka).

## KRÁLOVSKÁ MĚSTA

**POZNÁMKA:** Čtyři královská města – Fez, Marrákeš, Meknes a Rabat – představují čtyři historická blavní města Marockého království a tvoří významnou bránu mezi evropským průmyslem a bohatstvím západní Afriky. Marocký král štědře odměňuje veškeré modernizační snahy v těchto městech.



Všechny elektrifikované budovy v královských městech Maroka mají na konci hry hodnotu o 4 VB vyšší. Zároveň jsou ve hře 3 kontrakty, které vyžadují, abyste měli městské budovy a/nebo doly umístěné v královských městech.

## ÚPRAVA PODMÍNEK KONCE HRY



Ve hře 3 a 4 hráčů se počet podmínek pro spuštění konce hry zvyšuje ze 2 na 3, zatímco ve hře 2 hráčů a v sólovém režimu se počet podmínek nemění. Kombinujete-li toto rozšíření s dalšími rozšířeními, platí stejný počet podmínek.

## ÚPRAVA ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ

Závěrečné bodování provedte podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

- Pokud jste získali vojenskou technologii III. úrovně, vyhodnoťte její bodovací podmínku. Podrobnosti najdete v příloze.
- Při bodování elektrifikovaných budov nezapomeňte, že některé speciální městské budovy mají také bodovací podmínku podobnou vládním budovám. V takovém případě je rovněž vyhodnoťte. Podrobnosti naleznete v příloze.

## POKROČILÁ EXPERTNÍ VARIANTA

Pokud již dobře znáte hru Nukleum i její rozšíření, můžete vyzkoušet následující expertní variantu. Nebudete brát experimenty v opačném pořadí hráčů a nedostanete náhodný počáteční kontrakt. Místo toho nejprve odhalte tolik počátečních kontraktů, kolik je hráčů ve hře. Poté, v pořadí hráčů, uspořádejte dražbu, ve které hráči pomocí VB soutěží o pořadí (1./2./3.) při výběru experimentu. Dražba probíhá jako otevřené přihazování: každý hráč může nabídnout libovolný počet VB, aby byl první na výběr, přičemž každá další nabídka musí být vyšší než předchozí, nebo hráč může odstoupit. Hráč, který odstoupí jako první, vybírá poslední, další hráč, který odstoupí, ztrácí počet VB rovný své poslední nabídce a vybírá třetí atd. Všichni hráči si musí zaznamenat (libovolným způsobem) počet VB, které nabídli, a na konci hry o tento počet VB přijdou, ještě před jejich sečtením a určením vítěze. Nakonec si v opačném pořadí hráčů každý hráč vybere jeden z odhalených počátečních kontraktů a umístí jej na libovolné místo pro kontrakt na své desce hráče (bez získání přínosu).

**PŘÍKLAD:** *Hráči A, B, C a D draží o pořadí výběru experimentů následovně: A-1, B-3, C-4, D-6, A-7, B-pas, C-8, D-10, A-pas, C-11, D-12, C-15, D-pas. Hráč C ztrácí 15 VB a vybírá jako první, hráč D ztrácí 12 VB a vybírá jako druhý, hráč A ztrácí 7 VB a vybírá jako třetí a hráč B vybírá poslední a neztrácí žádné VB. Všechny tyto VB hráči ztratí na konci hry před určením vítěze. Poté si hráč D vybere svůj počáteční kontrakt jako první, následně hráč C atd. Nakonec hru zabájí hráč A.*

## PŘÍLOHA

### DESTIČKY CÍLŮ



Obodujte každou speciální městskou budovu, kterou máte na mapě.

### STŘÍBRNÉ KONTRAKTY



(C71) Máte 2 městské budovy v královských městech.  
Získáte technologii I. úrovně.



(C72) Máte Lisabon a Madrid ve stejné síti.  
Získáte 4 VB a vyberete si libovolné pole odměny kontraktu a obdržíte jeho přínos jednou (nezáleží na tom, zda je k němu přiřazen kontrakt).

### ZLATÉ KONTRAKTY



(C73) Máte Bilbao a Valencii ve stejné síti.  
Získáte 6 VB a vyberete si libovolné pole odměny kontraktu a obdržíte jeho přínos dvakrát (nezáleží na tom, zda je k němu přiřazen kontrakt).



(C74) Máte 3 elektrifikované budovy v královských městech.  
Získáte 5 VB a odemknete technologii II. úrovně.

### FIALOVÉ KONTRAKTY



(C75) Máte elektrifikovanou budovu v každém ze 4 různých královských měst se stavebními plochami.  
Získáte 7 VB a odemknete technologii III. úrovně.



(C76) Máte Bragu a Malagu ve stejné síti.  
Získáte 10 VB a provedete akci Kontraktace.

## VOJENSKÉ KONTRAKTY

	(MC1) Máte Zaragozu a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.		(MC5) Máte 1 elektrifikovanou laboratoř a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.
	(MC2) Máte Porto a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.		(MC6) Máte 2 speciální městské budovy a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.
	(MC3) Máte 3 rezidence a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.		(MC7) Máte 2 turbíny a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.
	(MC4) Máte 2 elektrifikované továrny a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.		(MC8) Máte 3 lodě a Gibraltar ve stejné síti. Získáte destičku vojenské technologie uvedenou pod tímto kontraktem.

## VOJENSKÉ TECHNOLOGIE

ÚROVEŇ	TECHNOLOGIE	EFEKT
1		(T1A) Za každou svou umístěnou loď, posuňte libovolný ze svých ukazatelů příjmu o 1 pole. Od této chvíle získáte tuto odměnu pokaždé, když umístíte loď.
1		(T1B) Za každou svou umístěnou loď, získáte 1 tolar a 1 žeton úspěchu. Od této chvíle získáte tuto odměnu pokaždé, když umístíte loď.
1		(T1C) Při akci Elektrifikace máte dodatečnou slevu 2 toлары na celkovou cenu nákupu uhlí. Každou elektrárnu navíc považujte, jako by měla o 1 nukleum více. To znamená, že může zpracovat o 1 uran <b>navíc</b> , včetně zpracování uranu v elektrárnách bez nuklea.
2		(T2A) Při Posílení jako poslední krok získejte 2 urany nebo odemkněte technologii II. úrovně.
2		(T2B) Za každou speciální městskou budovu, kterou máte umístěnou na mapě, si ihned vezměte 1 akční destičku z nabídky zdarma (po každé doplňte nabídku). Od této chvíle získáte tuto odměnu pokaždé, když postavíte speciální městskou budovu.
2		(T2C) Při akci Elektrifikace vyrobíte o 2 elektřiny více.
3		(T3A) Na konci hry se buď všechny multiplikátory pro bodování cílů zvýší o 1, nebo u všech žetonů cílů na 13. poli nebo výše se multiplikátory zvýší o 2.
3		(T3B) Na konci hry získejte 4 VB za každou speciální městskou budovu, kterou jste postavili.
3		(T3C) Na konci hry získejte 5 VB za každou stupnici příjmu, která dosáhla některého z posledních 3 polí.

## SPECIÁLNÍ MĚSTSKÉ BUDOVY

	<p>Při Elektrifikaci: Provedte akci Industrializace se slevou 1 dělníka. Bodování: Získáte 2 VB.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Posuňte ukazatel příjmu tolarů o 4 pole. Ihned odehrajte další tah, ve kterém zahrajete další akční destičku na svou desku hráče – nikoli jako železnici. Během této akce smíte splnit dodatečný kontrakt. Bodování: Získáte 9 VB.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Získejte 4 dělníky. Bodování: Získáte 3 VB.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Provedte akci Rozvoj bez zaplacení tolarů. Bodování: Získáte 4 VB.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Odemknete technologii II. úrovně. Vyberete si libovolné pole odměny kontraktu a obdržíte jeho přínos jednou (nezáleží na tom, zda je k němu přiřazen kontrakt). Bodování: Získáte 5 VB.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Získejte 2 vyznačené speciální akční destičky. Bodování: Získáte 4 VB.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Posuňte ukazatel příjmu dělníků o 3 pole. Vyberete si libovolné pole odměny kontraktu a obdržíte jeho přínos třikrát (nezáleží na tom, zda je k němu přiřazen kontrakt). Bodování: Získáte 9 VB.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Odemknete 2 technologie II. úrovně. Bodování: Získáte 5 VB.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Získáte 4 toлары. Bodování: Získáte 4 VB.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Posuňte ukazatel příjmu VB o 4 pole. Bodování: Získáte 1 VB za každou elektrifikovanou budovu (včetně této) ve stejné síti jako tato budova.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Posuňte ukazatel příjmu tolarů o 1 pole. Od této chvíle máte při akci Elektrifikace vždy 1 uhlí zdarma (stále ho však musíte propojit s elektrárnou, kterou používáte). Je-li tato budova elektrifikovaná, počítá se jako uhelný důl pro plnění kontraktů a bodování stranických agend (při hře s rozšířením <i>Nukleum: Austrálie</i> a/nebo <i>Nukleum: Pokrok nezastavíš</i>). Bodování: Získáte 4 VB.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Získejte 4 dodatečné žetony úspěchů. Bodování: Získáte 2 VB.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Posuňte libovolný ukazatel příjmu o 2 pole (tyto kroky smíte rozdělit mezi různé stupnice). Bodování: Získáte 1 VB za každou speciální městskou budovu ve stejné síti jako tato budova.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Posuňte libovolný ukazatel příjmu o 2 pole (tyto kroky smíte rozdělit mezi různé stupnice). Bodování: Získáte 2 VB za každou budovu III. nebo IV. úrovně, kterou jste postavili.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Posuňte libovolný ukazatel příjmu o 2 pole (tyto kroky smíte rozdělit mezi různé stupnice). Otočení této destičky se počítá jako postavení uranového dolu, a proto odpovídajícím způsobem získáte uran. Je-li tato budova elektrifikovaná, považujte ji za uranový důl, a to i při určování, kolik uranu získáte při akci Industrializace, při plnění kontraktů, bodování stranických agend a cílů. Tato budova může uchovávat až 3 uranu. Bodování: Získáte 4 VB.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Posuňte libovolný ukazatel příjmu o 3 pole (tyto kroky smíte rozdělit mezi různé stupnice). Bodování: Získáte 4 VB za každou vládní budovu ve stejné síti jako tato budova.</p>
	<p>Při Elektrifikaci: Posuňte libovolný ukazatel příjmu o 3 pole (tyto kroky smíte rozdělit mezi různé stupnice). Bodování: Získáte 4 VB za každou vládní budovu ve stejné síti jako tato budova.</p>		<p>Při Elektrifikaci: Posuňte libovolný ukazatel příjmu o 3 pole (tyto kroky smíte rozdělit mezi různé stupnice). Bodování: Získáte 4 VB za každou vládní budovu ve stejné síti jako tato budova.</p>

## BARON VON AUTOMAT MÍŘÍ PŘÍMO DO GIBALTARU



Následující text obsahuje pravidla pro sólový režim Baron von Automat při hře s rozšířením *Nukleum: Gibraltar*. Sólová pravidla ze základní hry zůstávají beze změny. Připravte hru podle běžných pravidel pro Gibraltar a zároveň použijte pravidla přípravy pro Barona ze základní hry (vylosujete-li dodatečnou kartu přípravy – pro Baronovu budovu – která určuje město pouze s červenými okraji a plochami pro speciální městské budovy, vylosujte jinou). Při míchání zahrňte mezi Baronovy destičky také speciální destičku přepravy, zatímco původní destička speciální směrnice nadále slouží jako blokace. Dejte Baronovi 4 lodě jeho barvy.

Konec hry nastane dvěma způsoby:

- Byly umístěny dva (nikoli tři) ze čtyř ukazatelů podmínek konce hry.
- Baron provedl Posílení třikrát (ve hře proti dvěma Baronům ve chvíli, kdy **oba** třikrát vykonali Posílení).

Jakmile nastane konec hry, dokončete aktuální kolo a poté vy i Baron odehrajete ještě jeden dodatečný tah, stejně jako ve hře více hráčů. Baron však ve svém posledním tahu provede dvě akce Elektrifikace bez placení tolarů místo svého běžného postupu výběru akce.

### TAH ŽELEZNICE

Když Baron umístí železniční destičku na pole se symbolem , získá 2 dělníky. Umístí-li ji na pole se symbolem 2 , získá 2 toлары. Ostatní vytištěné odměny na železničních polích ignorujte.

### GIBALTAR A VOJENSKÉ KONTRAKTY

Při vyhodnocení akce železnice považuje Baron Gibraltar za žolík (na rozdíl od hráče) a vyhodnotí akci z umístění destičky, která je k němu připojena.

Když Baron provede Posílení a má Gibraltar v některé ze svých sítí, získá vojenský kontrakt. Dobere kartu logiky a podle obecného pravidla pro řešení shod určí, zda vezme nejnižší, nebo nejvyšší dostupný vojenský kontrakt, nesmí však získat kontrakt vyšší úrovně, než odpovídá jeho aktuálnímu Posílení (např. Baron nemůže získat kontrakt III. úrovně při svém prvním a druhém Posílení).

Baron nezískává efekt příslušné technologie, místo toho obdrží odpovídající odměnu:

- Úroveň 1 → Baron získá 2 toлары a 2 dělníky.
- Úroveň 2 → Baron provede akci Urbanizace a poté akci Elektrifikace.
- Úroveň 3 → Baron získá 12 VB.

Vojenské kontrakty nezapočítávejte do limitu baronových kontraktů.

### SPECIÁLNÍ DESTIČKY MĚSTSKÝCH BUDOV

Při vyhodnocení akce **Urbanizace** nejprve zkontrolujte nabídku speciálních městských budov. Je-li v nabídce dostupná budova odpovídající typu a úrovni budovy, kterou se Baron právě snaží postavit, zaplatí navíc 1 tolar a postaví ji (původní budovu odeberte ze hry podle běžných pravidel). Nemá-li Baron dostatek tolarů na zaplacení dodatečné ceny nebo již využil všechny své 4 žetony urbanizace, nabídku speciálních budov ignoruje a pokračuje v akci běžným způsobem.

Při umístění speciální destičky městské budovy na mapu dává Baron přednost ploše pro speciální městskou budovu před všemi ostatními plochami odpovídajícími typu budovy:

Při volbě města, do kterého umístí destičku městské budovy, postupuje Baron podle následující priority:

1. Město propojené s elektrárnou (ideálně pomocí železnic s nukleem),
2. královské město,
3. nové město,
4. rozhodnutí podle karty logiky.

Při vyhodnocení akce Elektrifikace postupuje Baron podle následující priority:

1. Vládní městská budova,
2. speciální městská budova,
3. nejnižší energetický požadavek,
4. neutrální městská budova,
5. rozhodnutí podle karty logiky.

Když Baron elektrifikuje speciální městskou budovu, okamžitě získá VB rovné počtu žetonů úspěchů získaných z této akce (navíc k VB, které získá při závěrečném bodování).

### SPECIÁLNÍ DESTIČKA PŘEPRAVY

Vybere-li Baron speciální destičku přepravy, provede akci Umístění lodě (viz níže) a navíc vyhodnotí destičku bezprostředně za ní (následující vpravo), jako by byla vybrána hodem kostky. Je-li další destičkou za speciální destičkou přepravy blokovací destička, Baron tuto dodatečnou akci neprovede. Po vyhodnocení speciální destičky přepravy i následující destičky posuňte obě destičky na konec řady (zachovejte jejich pořadí), případně pouze speciální destičku přepravy, byla-li následující destička použita jako železnice nebo šlo o blokovací destičku. Speciální destičku přepravy nelze nikdy umístit na mapu jako železnici, proto její vyhodnocení vždy představuje běžný tah. Má-li Baron na výběr, upřednostní akci Umístění lodě před všemi ostatními akcemi.

### AKCE UMÍSTĚNÍ LODĚ

Baron vybere přepravní trasu, na které je nejméně lodí. Existuje-li více takových tras, použijte standardní pravidlo pro řešení shod z karty logiky (podle čísel uvedených na trasách).

- Nachází-li se na vybrané trase již jedna z vašich lodí, Baron zaplatí 1 tolar. Neutrální lodě ani lodě ostatních Baronů cenu v tolařech nezvyšují. Nemá-li Baron 1 tolar, ignoruje trasy, na kterých máte své lodě.
- Nelze-li vybrat žádnou platnou trasu (Baron má loď na každé trase nebo všechny trasy s nejmenším počtem lodí obsahují vaše lodě a Baron nemá 1 tolar), Baron akci neprovede. Pochází-li neprovedená akce ze speciální destičky přepravy, Baron přesto vyhodnotí následující destičku.