

mosaico

Nucleum



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

1. **Tabuleiro principal** (observe o número de jogadores) e tabuleiro extra;
2. **Peças de vagão** de carvão com valor -1 para cima;
3. **Suprimento:** Táler, Urânio e Façanha;
4. **Bandeira de PV** no "70" na trilha de PV.
5. **Pilhas de ações:** com 20 peças de Ação Base (com marcação) + 10/15/25 peças aleatórias de Ações (com 2/3/4 jogadores) e abra 5 para compra no tabuleiro.
- 6a. 1 **contrato inicial** aleatório para cada jogador
- 6b. Embaralhe os **contratos por tipo** e coloque a quantidade informada no tabuleiro de acordo com o número de jogadores, abra 2 contratos ouro e 2 prata nos espaços correspondentes. Abra 1 contrato de cada tipo roxo nos espaços correspondentes.
7. Coloque 4 **fichas de progresso** aleatoriamente na trilha de progresso
8. Coloque 3 **marcadores de Nucleum** nos espaços indicados perto da trilha de Progresso.
9. Execute a preparação do **mapa**:
 - Embaralhe as cartas do baralho de preparação e abra uma;
 - Coloque uma **Construção urbana neutra** aleatória na cidade da primeira linha da carta;
 - Coloque os **5 usinas** no tabuleiro e um token de Nucleum na cidade indicada na segunda linha da carta;
 - Em 3 jogadores** coloque as 3 peças de bloqueio de turbina marcado com o ícone 4;
 - Em menos de 4 jogadores:**
 - Entulhos urbanos na terceira linha da carta;
 - Entulhos de mineração na quarta linha da carta;
- Compre uma nova carta e coloque uma peça de Construção Urbana Neutra mais 3 vezes;
10. Marcadores de **final de partida**
11. Sorteio o **jogador inicial** e entregue o marcador de Primeiro Jogador

Jogador

12. 1 tabuleiro de jogador, 1 auxílio ao jogador, 1 marcador de PV (100/200), 4 Táler e pegue todos os componentes de uma cor específica:
 - a. 3 marcadores de Renda nas trilhas
 - b. 12 peças de Construção Urbana com o lado mostrando seu nível voltado para cima.
 - c. 4 marcadores de Turbina.
 - d. 4 peças de Mina
 - e. 18 Trabalhadores, sendo 2 disponíveis próximos ao tabuleiro e 16 como suprimento

f. 6 estrelas, marcadores de Progresso, sendo 3 no tabuleiro auxiliar e 3 na reserva.

g. 1 marcador de Ponto de Vitória no espaço "0" da trilha de pontuação

h. Contrato Inicial no espaço de 2 façanhas, sem receber o benefício.

13. No sentido anti-horário o jogador escolhe o experimento e seleciona todos os elementos da letra do experimento: tabuleiro de Experimentos, peças de tecnologia, peça de Efeito Turbina, peças de Ação Inicial e auxílio ao jogador (para o experimento B, duas peças de ações especiais)

TURNOS

Os jogadores se revezam em turnos e, na sua vez, ele deve fazer **uma das opções**:

A. Colocar 1 peça de Ação no seu tabuleiro **ou**

B. Colocar 1 peça de ação como ferrovia **ou**

C. Fazer uma recarga.

A. Peça ação no Tabuleiro

- O Jogador pode resolver as duas ações da peça colocada em seu tabuleiro e pode cumprir um contrato do lado direito do seu tabuleiro ou um contrato roxo do tabuleiro principal. Contratos concluídos rendem os benefícios e são colocados ao lado do seu tabuleiro.
- A peça é colocada no espaço vazio mais à esquerda de seu tabuleiro e permanecem nesse espaço até o momento da recarga.
- A peça de instrução especial permite fazer uma das 5 ações com desconto e 1 Tálér

B. Peça de ação como Ferrovia

- Coloque uma peça de ação em qualquer conexão com 1 trabalhador disponível, e não da reserva, em cima da peça. Se quiser ou precisar, pode gastar um urânio para receber um trabalhador, a qualquer momento do seu turno.
- O jogador pode resolver as ações por cores que combinarem entre a peça e o mapa. Se a peça combinar com outra peça já colocada, o(s) jogador(es) também faz(em) as ações.
- Se a linha férrea for concluída vire a(s) peça(s) para baixo e o(s) jogador(es) recebe(m) a recompensa de inauguração (2 ou 3 trilhos), de acordo com a tabela de quantidade de jogadores no canto inferior direito do tabuleiro.

Ações (A e B)

Uma rede é um agrupamento de uma ou mais cidades adjacentes a uma ou mais conexões sem espaços vazios.

As suas redes são as que possuem pelo menos uma ferrovia ou construção da sua cor.

Urbanizar



• Pegue uma peça de construção do seu tabuleiro e coloque no tabuleiro principal dentro de uma de suas redes*, pagando os custos e respeitando o tipo do espaço no tabuleiro. No início da partida, o jogador pode construir em qualquer lugar.

• Colocação amigável: Se possível você deve colocar a construção em um espaço de um único tipo na cidade escolhida.

Industrializar



- Pegue uma mina ou uma turbina, pague os custos e coloque em um espaço correspondente dentro de sua rede. No início do jogo, se você não possuir uma rede, pode construir em qualquer lugar.
- As Turbinas desbloqueiam uma habilidade especial contínua;
- Ao colocar uma Mina, coloque a quantidade de urânio igual à quantidade de suas minas no tabuleiro, podendo colocar em qualquer uma de suas minas.
- Ao liberar a conexão do seu tabuleiro turbina-mina, receba a recompensa.
- Se não puder, ou não quiser, colocar o urânio pode receber um trabalhador no lugar do urânio, ou pode fazer essa troca em qualquer momento do seu turno.

Desenvolver



- Compre uma ou duas peças de ação do tabuleiro. A peça mais à direita não tem custo e para comprar mais de uma peça é exigido um custo adicional de mais 2 Táler;
- Ao final da ação, deslize todas as peças para a direita e reponha as peças;
- Assim que a pilha de ações estiver vazia, uma das condições de final de jogo é acionada, pegue o marcado de final de jogo e coloque sobre a ação. O jogador que acionou a condição recebe 3 pontos.

Contrato



- Pegue um contrato prata ou ouro do tabuleiro e coloque no espaço que desejar do seu tabuleiro, recebendo o benefício indicado no espaço;
- Contrato só são removidos do seu tabuleiro após atender a condição exigida.
- Abra um novo contrato no tabuleiro.
- Ao comprar o último contrato prata ou ouro do tabuleiro, o jogador aciona uma das condições de final de jogo, colocando a peça sobre a ação e recebendo 3 pontos.
- Alguns contratos fornecem uma Tecnologia como recompensa. Nesse caso mova a peça de tecnologia respectiva (nível 1, 2 ou 3) do seu tabuleiro. As habilidades da tecnologia podem ser imediatas, contínuas ou de objetivo final e estão descritas na ficha de ajuda do jogador

Energizar



- Selecione uma usina no mapa, transporte carvão e/ou urânio por qualquer linha férrea concluída;
- Carvão produz 1 eletricidade, é importado em qualquer quantidade custando o preço em Táler informado nos vagões de carvão. Se usar uma peça de vagão ela é virada aumentando seu custo até que ela saia do tabuleiro e o custo para a ser de 3 táler.

- Urânio produz 2 eletricidades é importado das suas minas, na quantidade de 1 para a usina, mais 1 para cada turbina construída ao redor da usina. A tecnologia B2/C2 permite transportar um urânio adicional para a usina. Se a turbina for de outro jogador, deverá pagar 1 Táler a esse jogador .
- Além do carvão e do urânio, fichas de ação, espaços de turbinas construídas em seu tabuleiro e algumas tecnologias podem produzir eletricidade adicional
- Selecione a sua construção que deseja energizar, ou uma construção neutra, com requisito de energia igual ou menor à quantidade de energia produzida, vire a peça e receba os benefícios imediatos (façanha e Táler, ou trabalhadores, ou avanço de renda, ou tecnologia)

C. Recarregar

-Ao escolher Recarregar, o jogador deve executar, em ordem, cada uma das seguintes etapas:

1. RENDA:

- Ganhe a renda das trilhas, no valor mais alto à esquerda do marcador sob uma peça de ação;

2. PROGRESSO:

- Gaste toda a sua façanha e escolha um local até o valor total de façanhas para colocar seu marcador de progresso.
- Só é permitido um marcador do jogador para cada espaço de cor da trilha.
- Se houver um Nucleum no espaço que colocou o marcador, o jogador escolhe uma usina para colocá-lo e o segmento mais alto da trilha dá uma tecnologia nível 3 como bônus.
- Se colocar o marcador no espaço 40 da trilha o jogador recebe 9 PV.
- Se não possuir façanha ou já tiver marcadores nos espaços limitados pelas façanhas do jogador, ele deve colocar seu marcador no espaço zero, gastando toda as fichas de façanha.
- Se os marcadores de todos os jogadores foram colocados na trilha, a pontuação do dia do rei é acionada: O jogador com a peça mais acima na trilha recebe 6 pontos e o segundo marcador recebe 2 pontos. Nos empates todos pontuam.
- A terceira pontuação do dia do rei, quando os 3 marcadores de todos os jogadores foram usados, é acionada uma condição de fim de jogo, a peça é colocada sobre o espaço de ação e o jogador que acionou recebe 3 pontos.

3. FICHAS DE AÇÃO:

- Recupere as fichas de ação usadas

FIM DO JOGO

O final da partida é acionado quando duas (três em 2 jogadores) das 5 condições abaixo 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 **recarregam 3 vezes** (progresso)
- Pelo menos um dos jogadores desbloqueou todas as **8 tecnologias**
- Pelo menos um jogador atinge **70 pontos**

PONTUAÇÃO FINAL

- Trilha de progresso
- Último objetivo da tecnologia
- 1 PV para cada 3 Urânios nas minas
- 1 PV para cada 2 trabalhadores não usados na reserva pessoal
- 1 PV para cada 5 Táler.
- Construções energizadas (Praha pontua em dobro)
- Bônus da trilha de renda

EXPANSÕES

[Australia](#)



Exportar para pdf

Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

<https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:nucleum>

Modificado em: **2024/08/10 07:51**