


SÍMBOLOS DO NUCLEUM CORTE DO PROGRESSO



Ícone de Brasão: usado para diferenciar os componentes desta expansão e os do jogo base.

AÇÃO DA CORTE



Coloque um  disponível em um dos 4 Partidos no tabuleiro lateral de Corte. Ganhe os benefícios impressos, depois ajuste o Líder do Partido e reposicione o marcador de Rei (caso necessário).

PONTUAÇÃO MODIFICADA DO DIA DO REI

Após a pontuação do jogo base, pontue as Pautas do Partido:




- Cada Líder pontua pela Pauta do seu respectivo Partido.
- Todos os jogadores com um Político no Partido Dominante pontua pela sua Pauta.
- Remova 1 Político de cada Partido em que você tenha um Líder.
- Remova 1 Político de cada jogador do Partido Dominante.
- Remova o Político Neutro de maior número e mova o Político Neutro com uma seta um Partido para baixo.
- Reajuste os Líderes do Partido e mova o marcador de Rei (caso necessário).

PONTUAÇÃO FINAL MODIFICADA

Após a pontuação do jogo base, pontue as Pautas do Partido como se fosse o Dia do Rei, mas sem remover Políticos de Partido nenhum.

CONDIÇÕES MODIFICADAS PARA O FINAL DA PARTIDA

Partidas com 1/2/3/4 jogadores precisam que 2/3/**3/3** condições de final da partida sejam atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As duas pilhas de compra de Contrato estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez **90** , ou **95**  se estiver jogando com a expansão Nucleum: Austrália.

AUXÍLIO DE JOGADOR DO MODO SOLO

PREFERÊNCIA DE AÇÕES



SUBSIDIADA

* Se estiver jogando com a expansão Nucleum: Austrália.



AÇÃO DA CORTE!



O Barão associa um dos Trabalhadores dele em um Partido seguindo essas prioridades:

1. Se tornar um Líder do Partido.
2. Ter ao menos um Político no Partido Dominante.
3. Colocar no Partido onde ele tenha (relativamente) menos Políticos.
4. Use a carta de Lógica como o principal meio de desempate.

BÔNUS DE ALOCAÇÃO NA CORTE!



O Barão ganha 1



Remova a peça de Ação mais à direita do mercado e coloque-a na caixa do jogo.



O Barão ganha 1 Trabalhador. Se não houver Trabalhadores em sua reserva, ele ganha 3



O Barão ganha 2

PONTUAÇÃO DA CORTE!

(Dia do Rei, Pontuação Final)

- O Barão ignora as Pautas.
- Líder do Partido = 4
- 1 ou mais Políticos no Partido Dominante = 4

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO E:



Ao colocar uma Mina ou uma Turbina, ganhe 1



Locais com borda vermelha precisam de um custo extra de apenas 1 (em vez de 2).



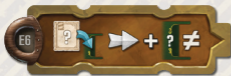
Sempre que usar a Turbina de outro jogador, esse jogador recebe 1 do banco e produz 1 extra.



Ganhe imediatamente 4 e 4 .



Ganhe imediatamente 2 , depois você pode executar uma ação do Corte.



Ao colocar um Contrato em seu tabuleiro de jogador, ganhe uma recompensa adicional, diferente da que já ganhou.



Sempre que você realizar uma ação do Corte, escolha entre: Ganhar 1 **ou** Receber mais uma vez o benefício exibido no Partido escolhido.









Tenha 5/7/9 Políticos no tabuleiro lateral de Corte para pontuar 4/10/21 PV.



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

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO F:



Sempre que você ganhar um Contrato, ganhe 1 ★.



Locais com borda vermelha precisam de um custo extra de apenas 1 (em vez de 2).



Sempre que usar a Turbina de outro jogador, esse jogador recebe 1 do banco e produz 1 extra.



Ganhe imediatamente 3 e 3.



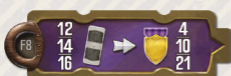
Realize imediatamente uma ação de Urbanizar, com desconto de 3 e ignorando qualquer requisito de rede.



Sempre que cumprir um Contrato, ganhe 1 avanço na sua trilha de renda que esteja mais baixa.



Ganhe as 3 peças Conectoras do Experimento F.









Tenha 12/14/16 peças de Ação (excluindo as peças de Ferrovia) para pontuar 4/10/21 PV.



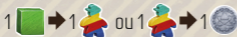
Após realizar uma ação de Energizar, você pode pegar a peça de Ação do mercado mais à direita gratuitamente.

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO G:



Sempre que colocar uma Mina, Turbina, Construção ou Ferrovia em um espaço vermelho, ganhe 1 ★.



Sempre que realizar uma ação de Contrato, você pode colocar esta nova peça de Contrato em um espaço de Contrato que já tenha exatamente 1 peça de Contrato, ganhando as recompensas normalmente. Você só pode cumprir os Contratos visíveis.



Pegue 1 peça de Ação da oferta gratuitamente.



Sempre que cumprir um Contrato, pegue uma peça de Ação da oferta gratuitamente.



Ganhe 1 Peça de Trato Conector.



Ganhe imediatamente 4 ★ e 4 🪙.



Sempre que cumprir um Contrato você pode reduzir 1 nos requisitos, até o mínimo de 1. Isto não se aplica aos Contratos Roxos.









Pontue 4/10/21 PV se cumpriu 7/9/11 Contratos.



Antes de realizar uma ação de Energizar, você pode gastar qualquer quantidade de 🧑🏫 para ganhar uma quantidade igual de 🧑🏫. (Você tem que colocar esses 🧑🏫 em suas Minas.)

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO H:



O custo do carvão é sempre 1 . Você ainda tem que virar/remover as peças de Vagão Importador de Carvão seguindo as regras de sempre, apenas o custo é alterado.



Após realizar uma ação de Industrializar, ganhe 1 .



Coloque sua extensão de tabuleiro de jogador abaixo da seção de Industrializar do seu tabuleiro de jogador. A partir de agora, você pode construir sua Mina e Turbina adicional (cada uma custando 1) e quando construir as duas, ganhe imediatamente uma Tecnologia de Nível 2.



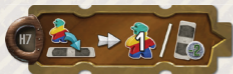
Sempre que realizar uma ação de Industrializar, você pode ignorar todos os requisitos de rede.



Realize imediatamente uma ação de Urbanizar com desconto total de 3 e ignorando quaisquer requisitos de rede.



Realize imediatamente uma ação de Energizar, depois ganhe 4 .



Sempre que colocar uma peça de Ferrovia, ganhe 1 ou pegue 1 peça de Ação da oferta gratuitamente.









Pontue 4/10/21 PV se tiver um total de 5/7/9 Minas e Turbinas no mapa.



Após realizar uma ação de Energizar, ganhe 2 .

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO I:



O custo do carvão é sempre 1 . Você ainda tem que virar/remover as peças de Vagão Importador de Carvão seguindo as regras de sempre, apenas o custo é alterado.



Após remover totalmente uma fileira de Construções do seu tabuleiro de jogador, avance 1 passo em cada um dos seus marcadores de renda.



Ganhe 2 Peças Potenciais Temporárias. Você pode usar uma ou as duas Peças Potenciais Temporárias no seu tabuleiro de jogador ao Recarregar, para contar peças de Ação ao calcular a renda. Peças Potenciais Temporárias são imediatamente removidas da partida após a Recarga na qual foram utilizadas.



Sempre que realizar uma ação de Industrializar, você pode ignorar todos os requisitos de rede.



Construa imediatamente uma Construção do Governo com desconto de 4 e ignorando quaisquer requisitos de rede.



Ganhe imediatamente 4 e 4 .



Todas as peças de Ferrovia no mapa também contribuem para sua rede.









Pontue 4/10/21 PV se tiver colocado e energizado 2/3/4 Construções do Governo em cidades de cores diferentes. (Praga não conta como uma cidade de alguma cor.)



Após realizar uma ação de Energizar, ganhe 1 .

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO J:



Após cumprir um Contrato, ganhe 1



Ao mover seu marcador de Presença, pague 2 a menos.
(Você paga 2 em vez de 4.)



Sempre que realizar uma ação de Industrializar, você gasta 1 a menos.



Sempre que realizar uma ação de Energizar, você pode dividir a Eletricidade para Energizar até 2 Construções.



Copie o efeito de uma Tecnologia **instantânea** desbloqueada de Nível 2 (ou menor) de outro jogador. Esta Tecnologia não pode copiar os efeitos que cedem aos jogadores as peças específicas de seus Experimentos. O Ponto de Tecnologia dos Gênios conta como desbloquear uma Tecnologia de Nível 1.



Ganhe 2 . Realize uma ação de Energizar.



Realize imediatamente 2 ações de Urbanizar ignorando quaisquer requisitos de rede.









Pontue 4/10/21 PV se houver 7/9/11 Construções Neutras energizadas no mapa.



Sempre que Energizar, copie o efeito da 2ª Turbina construída de outro jogador. Você pode escolher um efeito diferente sempre que Energizar. O Ponto de Tecnologia dos Gênios conta como desbloquear uma Tecnologia de Nível 1.

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO K:



Uma vez por turno você pode gastar pontos de Tecnologia para desbloquear uma Tecnologia.



Após remover totalmente uma fileira de Construções do seu tabuleiro de jogador, avance 1 passo em cada um dos seus marcadores de renda.



Realize uma ação de Contrato e ganhe 1 ★.



Ganhe uma segunda peça de Ação Especial.



Sempre que cumprir um Contrato Ouro, ganhe 1 ponto de Tecnologia.



Realize imediatamente uma ação de Urbanizar com desconto total de 3 🌐 e ignorando quaisquer requisitos de rede.



Ganhe 2 🟩. Realize uma ação de Energizar.



Sempre que desbloquear uma Tecnologia você pode pagar 1 🌐 para ganhar 1 ponto de Tecnologia.









Pontue 4/10/21 PV se tiver desbloqueado 11/13/15 Tecnologias.



Após realizar uma ação de Energizar, ganhe 1 ponto de Tecnologia.

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO K:



Uma vez por turno você pode gastar pontos de Tecnologia para desbloquear uma Tecnologia.



Após realizar uma ação de Industrializar, ganhe 1



Ganhe 2



Sempre que realizar uma ação de Desenvolver, você tem um desconto total de 1



Sempre que Urbanizar em um espaço vermelho, ganhe 1 ponto de Tecnologia.



Ganhe 1 1 ponto de Tecnologia e coloque uma Ferrovia.



Avance imediatamente 1 passo com seu marcador de Renda de Táler e de Trabalhador, além de 2 passos com seu marcador de Renda de PV.



Ganhe 2 Peças de Ação Especiais









Pontue 4/10/21 PV se tiver 5/8/12 pontos de Tecnologia sobrando.



Após realizar uma ação de Energizar, ganhe 1 ponto de Tecnologia.

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO L:



Após Urbanizar em um espaço vermelho, ganhe 2



Realize imediatamente uma ação de Desenvolver com um desconto total de 3



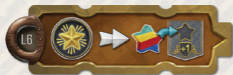
Ganhe 1 Peça de Parque Conector. Esta peça lhe permite realizar uma ação de Urbanizar com a restrição de construir um Parque e com desconto de 1



Sempre que realizar uma ação de Energizar, você tem +1 . Após realizar esta ação, ganhe 1



Ignore quaisquer requisitos de rede quando realizar ações de Urbanizar.



Sempre que Recarregar, você pode colocar seu marcador de Progresso no espaço mais baixo do próximo nível mais alto (se você ainda não tiver um marcador de Progresso lá).



Construa uma Construção, depois Energize-a gratuitamente.









Pontue 4/10/21 PV se tiver construído 2/3/4 Parques em espaços vermelhos.



Após realizar uma ação de Energizar, ganhe 1 para cada Parque que tiver construído.

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO M:




Sempre que Urbanizar ou Industrializar em um espaço vermelho, avance 1 passo em algum marcador de renda.



Sempre que colocar uma peça de Ferrovia, avance 1 passo em sua renda de PV.



Realize imediatamente uma ação de Desenvolver com um desconto total de 3 .



Sempre que tiver que avançar algum marcador de renda além do final de sua trilha, ganhe 2 PV Especiais (em vez do 1 PV de sempre).



Coloque 2 Peças Potenciais Constantes nos dois primeiros espaços do seu tabuleiro de jogador (movendo as peças existentes para a direita, caso necessário). Elas ficarão lá até o final da partida.



Avance imediatamente 1 passo com seu marcador de Renda de Táler e de Trabalhador, além de 2 passos com seu marcador de Renda de PV.



Sempre que fosse ganhar exatamente 1 passo de algum tipo de renda, ganhe 2 passos do mesmo tipo de renda em vez disso.









Pontue 4/10/21 PV se tiver 9/13/18 PV Especiais.



Após realizar uma ação de Energizar, avance 1 passo em algum dos seus marcadores de renda.

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .

TECNOLOGIAS – EXPERIMENTO N.º:



Após cumprir um Contrato, ganhe 1



Ganhe 2



Pegue 1 peça de Ação da oferta gratuitamente.



Sempre que colocar uma Ferrovia, avance 1 passo com seu marcador de renda de PV.



Sempre que realizar uma ação de Desenvolver, você tem um desconto total de 2



Ganhe 2 e 4



Imediatamente após construir uma Construção, você pode Energizá-la seguindo as regras de sempre.









Pontue 4/10/21 PV se tiver ao menos 2 Construções Urbanas, Minas e/ou Turbinas em 4/5/6 cidades diferentes.



Sempre que realizar uma ação de Energizar, produza 1 adicional.

NO SEU TURNO, ESCOLHA UM:

- Jogue uma  no seu tabuleiro de jogador e realize suas duas ações. Além disso, você pode cumprir um  ou um  /  do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma  no mapa como uma ferrovia (com um dos seus  nela) e execute as ações equivalentes.
- Realize uma Recarga.


AÇÃO AUXILIAR:

A qualquer momento, você pode trocar:



BORDA VERMELHA:



Ao colocar uma Construção, Turbina, Mina ou ferrovia em um espaço marcado com uma borda vermelha, você deve pagar 2  adicionais.

LINHAS FÉRREAS COMPLETAS:







Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 2 conexões, avance seu marcador na renda de PV 2 vezes.



Se você ajudou a concluir uma linha férrea de 3 conexões (ou 2 conexões numa partida com 2 jogadores), avance seu marcador na renda de PV 2 vezes para cada Trabalhador que você tenha nessa linha férrea.

CONDIÇÕES PARA O FINAL DA PARTIDA:

Com 2/3/4 jogadores, 3/2/2 condições de Final da Partida devem ser atendidas:

- A pilha de compras de  está vazia.
- As pilhas de Contrato  e  estão vazias.
- Todos os jogadores recarregaram 3 vezes.
- Ao menos um jogador desbloqueou todas as 8 Tecnologias.
- Ao menos um jogador fez 70 .