



WORLD ORDER

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

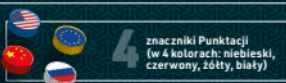
PRZEGLĄD KOMPONENTÓW	6	Investowanie (Ekonomiczna)	14
Plansze Graczy	6	Przemieszczenie (Wojskowa)	14
Karty Umiejętności	6	Budowa Bazy (Wojskowa)	14
Karty Państwa	7	Wzięcie karty Rozwoju (Wewnętrzna)	15
Karty Zasobów Strategicznych	7	Produkcja (Wewnętrzna)	15
Umowy Handlowe i karty Handlu	7	Ważne uwagi	16
Karty Rozwoju	7	Dodawanie Wpływów	16
Karty Automatycznych Wpływów	7	Resetowanie tymczasowych Wpływów	16
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	8	Dobieranie kart	16
PRZEBIEG ROZGRYWKI	11	Wyrzucanie kart	17
FAZA PRZYGOTOWANIA	11	Zdobywanie / Tracenie PZ	17
Dobranie kart	11	Badanie	17
Odkrycie kart Państw	11	Dodawanie Automatycznych Wpływów	18
Ustalenie Kolejności Tury	11	FAZA SKUTKÓW	19
Produkcja Zasobów podstawowych	11	Zwrot z Inwestycji	19
Wybór Priorytetu	11	Zwiększenie Dobrobytu	19
FAZA AKCJI	12	Rozpatrzenie ZAGROŻEŃ	19
Akcje	12	Punktacja	20
Poprawa Relacji (Dyplomatyczna)	12	KONIEC GRY	21
Umocnienie (Dyplomatyczna)	13	DEKRET PREZYDENCKI	21
Handel (Ekonomiczna)	13	CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA	22



Jest rok 2010, a świat drastycznie zmienia się na naszych oczach. Podczas gdy niekwestionowany wpływ Stanów Zjednoczonych zaczyna słabnąć, inne mocarstwa chętnie wkraczają na scenę, by zdobyć swój kawałek geopolitycznego tortu. Na Wschodzie Pekin staje się potęgą globalną. Jednocześnie Moskwa jest uwikłana w misterną grę w szachy z Waszyngtonem, gotowa przeciwdzielać każdemu jego ruchowi. A pośród tych burzliwych sił Unia Europejska stara się wykuć swoją tożsamość. Świat przechodzi drastyczną przemianę, na nowo rozdzielając strefy wpływów na całym globie. Ale kto przejmie przywództwo w tak dynamicznie zmieniającym się porządku świata?

World Order to gra planszowa oparta na rywalizacji o większość wpływów w regionach dla 2-4 graczy, pozwalająca każdemu graczowi na poprowadzenie jednego z czterech dominujących globalnych mocarstw drugiej dekady XXI wieku: Stanów Zjednoczonych Ameryki, Chińskiej Republiki Ludowej, Federacji Rosyjskiej oraz Unii Europejskiej. Wykorzystajcie wasze dyplomatyczne umiejętności, siłę gospodarczą oraz potęgę militarną, aby rozszerzyć swoje wpływy na całym świecie. Zawiązujcie sojusze dzięki sprytnym negocjacjom, przyciągajcie inne państwa poprzez zależności ekonomiczne lub stańcie się militarnymi gigantami, którym nikt nie odważy się przeciwstawić. Weźcie udział w wyścigu o globalną hegemonię, pokazując innym mocarstwom, że nadchodzi nowa era!

**WORLD
ORDER**





48
karta początkowych Umiejętności
(po 12 dla każdego gracza)



66
karta Umiejętności Rynku



20
karta Zasobów Strategicznych
(po 5 dla każdego gracza)



4
karty Dekretu Prezydenckiego
(po 1 dla każdego gracza)



17
karta Państw początkowych



76
karta Państw



9
karta Handlu



20
karta Automatycznych Wpływów



20
karta Rozwoju



4
karty Umów Handlowych
(po 1 dla każdego gracza)



85
Ordis (żetonów Pieniędzy)
(w 4 nominatach)



60
znaczników Armii
(17* niebieskie,
14* czerwone,
12* żółte, 17* białe)



3
żetony Większości



10
znaczników Umocnienia
(3* niebieskie,
2* czerwone,
3* żółte, 2 białe)



4
znaczniki Kolejności Tury



24
żetony Bar Wojskowych



24
żetony Bezpośrednich Inwestycji Zagranicznych (BIŻ)

PRZEGLĄD KOMPONENTÓW

Plansze Graczy

Te plansze odzwierciedlają zdolności waszej siły politycznej. Wskazują tempo produkcji każdego Zasobu, a na dolnej części oznaczana jest aktualna liczba posiadanych Zasobów. Każda plansza pozwala również śledzić poziom Dobrobytu danego gracza oraz to, na czym w danej Rundzie skupia się jego władza – na Sprawach Wewnętrznych, Dyplomacji czy Militariach).



Karty Umiejętności

Te karty to główny sposób wykonywania Akcji. Zaczynasz z talią zawierającą 12 kart (niektóre z nich są unikalne dla danego Mocarstwa), a w trakcie gry będziesz dodawać do niej kolejne karty.

Akcje, które możesz wykonać za pomocą tych kart, należą do jednego z czterech typów, oznaczonych kolorem i symbolem z boku karty:



Karty Państwa

Te karty przedstawiają Państwa na całym świecie, z którymi wchodzisz w interakcję. Gdy znajdując się przed tobą, są uważane za twoje Państwa **sojusznicze** i wskazują, że utrzymujesz z nimi dobre stosunki.

Karty Państw sojuszniczych, które są przed tobą, mogą znajdować się w jednym z dwóch stanów: gdy leżą odkryte, są uważane za **gotowe**, natomiast gdy są zakryte, są uważane za **wyczerpane**.



Karty Zasobów Strategicznych

Te karty reprezentują unikalne Strategie, których tylko ty możesz używać. Ich efekt jest zazwyczaj potężniejszy niż standardowych kart Umiejętności. Możesz ich użyć tylko raz w każdej rozgrywce.



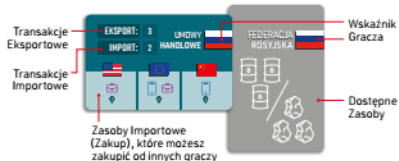
Karty Rozwoju

Te karty przedstawiają ulepszenia twojej infrastruktury. Zazwyczaj charakteryzują się stałymi umiejętnościami, które są dostępne po ich zdobyciu.



Umowy Handlowe i karty Handlu

Tych kart używa się podczas Handlowania. Karta Umów Handlowych wskazuje, ile transakcji Eksportowych i Importowych możesz wykonać, a także jakie Zasoby możesz Importować od innych graczy. Karty Handlu służą do wskazania, czy posiadasz Zasoby dostępne do Handlu.



Karty Automatycznych Wpływów

Te karty biorą udział w rozgrywkach wyłącznie z 2 lub 3 graczami. Służą do ustalenia, gdzie Mocarstwa, które nie uczestniczą w rozgrywce, układają Wpływy i Armię. Służą też do ustalenia z którymi graczami te Mocarstwa będą Handlować.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



1. Umieścić **planszę Główną** na środku obszaru gry.
2. Podzielić **karty Państw** zgodnie z ich Regionami. Potasujcie karty każdego Regionu osobno i umieścić je w odkrytej tali po lewej stronie odpowiedniego pola na planszy Głównej. Następnie weźcie jedną wierzchnią kartę Państwa z każdej Tali i umieścić ją po prawej stronie jej Tali (tworząc w ten sposób drugą talię) tak, aby w każdym Regionie były widoczne 2 karty.
3. Umieścić **kości Wpływów** w każdym Regionie, zgodnie z kolorami pól na planszy Głównej, a **znacznik Rundy** umieścić na pierwszym polu toru Rundy.
4. Umieścić 3 **żetony Węskzości** na planszy Głównej, stroną odpowiadającą liczbie graczy ku górze (strona z symbolem 2 graczy dla 2 graczy, 3+ dla 3 lub więcej graczy).
5. Potasujcie **karty Umiejętności Ryńki** i umieścić je w zakrytej tali poniżej planszy Głównej. Odkrycie 6 wierzchnich kart i umieścić je w odkrytej obok Tali Umiejętności, wzdłuż krawędzi planszy Głównej. Zestaw tych 6 kart będzie nazywany Ryńkiem.
6. Podzielić wszystkie **karty Rozwoju** na talie według ich nazwy i umieścić je nad planszą Główną w kolejności numerycznej. W rozgrywkach na 3 graczy usunąć po jednej karcie z każdego Poziomu 1. W rozgrywkach na 2 graczy usunąć po jednej karcie z każdego Poziomu 1-4. Należy pamiętać, że nie wszystkie talie zawierają taką samą liczbę kart.
7. Utworzyć stosy **żetonów Pieniędzy**, **żetonów Baz Wojskowych** oraz **żetonów BIZ** i umieścić je w miejscu planszy Głównej, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Będą one zbiorczo nazywane Pula.
8. Każdy gracz wybiera jedno z dostępnych Mocarstw (USA, UE, Rosja albo Chiny) i bierze odpowiadającą mu **planszę Gracza**, **karty początkowych Umiejętności**, **karty Państw początkowych**, **karty Umowy Handlowej**, **karty zasobów Strategicznych**, **karty Handlu**, **kości Produkcji**, **kości Wpływów**, **znaczniki Armii**, **znaczniki Umocnienia**, **znaczniki Priorytetu**, **znaczniki Dobrobytu**, **Pomoc Gracza**, **początkowe Pieniędże** (wskazane nad torem Zasobów, po prawej stronie) i po jednym z każdego **znacznika Zasobów**.



Należy pamiętać, że w rozgrywkach na 2 graczy istnieje ograniczenie dotyczące wyboru Mocarstw: jeden gracz musi wybrać między USA i UE, a drugi między Rosją i Chinami. W rozgrywkach na 3 graczy nie ma ograniczeń.

Następnie każdy gracz wykonuje następujące czynności:

- Umieszcza przed sobą swoją **planszę Gracza**.
- Umieszcza **kosztkę Produkcji** na początkowym polu Produkcji każdego toru (kolorowy kwadrat).
- Umieszcza **znacznik Priorytetu** na polu Priorytetu Spraw Wewnętrznych.
- Umieszcza **znacznik Dobrobytu** na pierwszym polu toru Dobrobytu.
- Umieszcza **6 znaczników Zasobów** na torze Zasobów, każdy na wartości równej początkowej Produkcji danego Zasobu, a następnie umieszcza odpowiednią liczbę początkowych **znaczników Armii** na górze swojej planszy Gracza (nie na torze Zasobów). Pozostałe znaczniki Armii i koszty Wpływów umieszcza w pobliżu.
- Umieszcza **karty Państw początkowych** odkryte nad swoją planszą Gracza. To jego Państwa sojusznice.

- Umieszcza swoją **kartę Umowy Handlowej** obok swojej planszy Gracza. Następnie umieszcza **karty Handlu** odkryte (z widocznymi symbolami Zasobów) obok karty Umowy Handlowej.
- Tasuje swoje **karty początkowych Umiejętności** i tworzy losowo 2 talie po 6 kart. Przygląda się swoim kartom w tych talach i wybiera jedną talię, która będzie jego **ręką początkową**. Drugą talię tasuje i umieszcza zakrytą w pobliżu. Będzie to jego **talia podczas rozgrywki**. Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, zamiast tego zapoznajcie się z treścią poniższej ramki „**Ręka początkowa**”.

Ręka początkowa: Jeśli gracze w World Order po raz pierwszy, sugerujemy zacząć od ustalonej ręki początkowej. Zamiast losować 6 kart, każdy gracz wybiera 6 kart początkowych Umiejętności ze sztaligi tuż przed ich nazwą, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji obok. Pozostałe karty tasuje i umieszcza zakryte w pobliżu, jako jego talia.



- Tasuje **5 kart Zasobów Strategicznych** i doбира losowo 3 z nich. Wybiera 2, które chce zachować i umieszcza je odkryte pod swoją planszą Gracza. Odkłada wszystkie pozostałe karty Zasobów Strategicznych do pudełka, gdyż nie będą już potrzebne. Następnie umieszcza swój **znacznik Punktacji** na polu toru wokół planszy, odpowiadającym sumie początkowych Punktów Zwycięstwa (PZ), wskazanych na 2 wybranych przez niego kartach.
- Umieszcza swoje początkowe **Pieniądze** obok swojej planszy Gracza.
- Umieszcza **4 znaczniki Kolejności Tury** na torze Kolejności Tury na planszy Głównej, w kolejności zgodnej z liczbą PZ: gracz z największą liczbą PZ umieszcza swój znacznik na pierwszym polu itd. W przypadku remisu pierwszy umieszcza swój znacznik gracz, który ma mniej początkowych Pieniądzy.

Jesteście gotowi na rozpoczęcie rozgrywki.

Jeśli gracze w 4 osoby, odłóżcie **karty Automatycznych Wpływów** do pudełka, gdyż nie będą potrzebne w trakcie rozgrywki. Jeśli gracze w mniej niż 4 osoby, potasujcie **karty Automatycznych Wpływów**, dołóżcie 2 z nich i umieśćcie je nad planszą Główną. Dla każdego Mocarstwa, które nie zostało wybrane przez graczy, umieśćcie koszty Wpływów w odpowiednim kolorze obok flagi Mocarstwa, a także znaczniki Armii, jeśli wskazano je na kartach.





PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka trwa 6 RUND. Każda Runda podzielona jest na 3 Fazy: **Faza Przygotowania**, **Faza Akcji** i **Faza Skutków**. Wykonując swoje Akcje, umieszczasz kostki Wpływów w różnych Regionach na planszy Głównej, które zapewniają ci Punkty Zwycięstwa. Dodatkowo zdobywasz Punkty Zwycięstwa w oparciu o największą liczbę kostek Wpływów w każdym Regionie w trakcie 2 punktowań. Zwycięzca zostaje gracz, który po zakończeniu 6. Rundy ma najwięcej Punktów Zwycięstwa!

FAZA PRZYGOTOWANIA

Ta Faza jest pomijana w 1. Rundzie. Jeśli czytasz zasady po raz pierwszy, zalecamy pominięcie tej sekcji i powrót do niej, gdy zapoznasz się z tym, co się dzieje w pozostałych Fazach, i będziesz lepiej rozumieć zasady gry.

W Fazie Przygotowania wykonaj wymienione niżej kroki. Należy pamiętać, że większość z tych kroków gracz może wykonywać jednocześnie, co pozwala zaoszczędzić czas. Jeśli jednak dla co najmniej jednego gracza ważne jest, aby widzieć, co robią pozostali, należy zastosować standardową Kolejność Tury, wykonując każdy krok w kolejności przez wszystkich graczy, zanim przejdzie się do kolejnego kroku.

Dobranie kart

Dobierz 6 kart ze swojej talii. Jeśli w dowolnym momencie nie masz już dobranych kart, ponieważ talia jest pusta, potasuj swój stos kart odrzuconych, tworząc nową talię. Kontynuuj dobieranie kart z nowej talii, aż dobierzesz łącznie 6 kart.

Odkrycie kart Państw

W każdym Regionie weźcie wierzchnią kartę z lewej talii kart Państw i umieśćcie ją na wierzchu prawej talii. Jeśli ostatnia karta z lewej talii zostanie umieszczona na prawej, przesuńcie całą talię, która teraz jest po prawej stronie na stronę lewą i umieśćcie wierzchnią kartę po jej prawej stronie.

Ustalenie Kolejności Tury

Przesuńcie znaczniki Kolejności Tury lekko w dół. Następnie gracz, który ma najmniej PZ, umieszcza swój znacznik Kolejności Tury na wybranym przez niego polu na planszy. Powtarzanie to dla każdego kolejnego gracza, w kolejności odwrotnej do kolejności na torze PZ. W przypadku remisu, pierwszy wybiera gracz, który ma mniej Pieniędzy. Jeśli nadal jest remis, pierwszy wybiera ten z remisujących graczy, który miał najmniej początkowych Pieniędzy.

Produkcja Zasobów podstawowych

Wyprodukuj wszystkie 3 typy swoich Zasobów podstawowych: Energję (⚡), Surowce Naturalne (🌲) i Żywność (🍲). Każdego typu Zasobu otrzymujesz tyle, ile wskazuje odpowiadająca mu kostka Produkcji. Oznacza to przesuwając odpowiedni znacznik na torze Zasobów. Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji dotyczącej Akcji **Produkcji** na str. 15.

Wybór Priorytetu

Wybierz, co będzie twoim Priorytetem w tej Rundzie spośród trzech dostępnych opcji: **Priorytet Spraw Wewnętrznych**, **Priorytet Dyplomacji** albo **Priorytet Militariów**. Przesuń znacznik Priorytetu na odpowiednie pole na twojej planszy Gracza, a następnie wykonaj wskazane tam instrukcje w podanej kolejności.

Niektóre instrukcje pozwalają na zwiększenie Produkcji na planszy Gracza. Jeśli zdecydujesz się to zrobić, zapłać koszt, a następnie przesuń odpowiednią kostkę Produkcji o jedno pole w prawo. Zwróć uwagę, że jeśli zwiększysz w ten sposób Produkcję typu Zasobu podstawowego (⚡, 🌲 albo 🍲), natychmiast zyskujesz 1 taki Zasob.

Jeżeli instrukcja nakazuje ci wyprodukować typ Zasobu drugorzędного, konkretnie: Dobra Konsumpcyjne (🍷), Usługi (🚗), Dyplomację (📜) lub Armię (👤), możesz wyprodukować tyle tego Zasobu, ile wskazuje kostka Produkcji. Jednak dla każdego wyprodukowanego przez ciebie Zasobu drugorzędного musisz spełnić odpowiednie wymagania wymienione obok niego. Na przykład: za każde wyprodukowane 🍷 musisz wydać 1 🍷 oraz 1 🍷. Jeśli twój znacznik Produkcji na torze 🍷 znajduje się na polu 3, oznacza to, że możesz wyprodukować maksymalnie 3 🍷, wydając 3 🍷 oraz 3 🍷, jeśli produkujesz wszystkie 3.

Karty Handlu: Za każdym razem, gdy wyprodukujesz rodzaj Zasobu wymieniony na swoich kartach Handlu, odkryj z powrotem każdą taką kartę. Reprezentują nadwyżkę Zasobów przeznaczonych na Handel.



Należy pamiętać, że ostatni element w każdej sekcji Priorytetu (bez punktu), to stała umiejętność, która ma zastosowanie przez całą Rundę, a nie coś, co należy wykonać w tym kroku. W 1. Rundzie wszyscy gracze zaczynają z Priorytetem Spraw Wewnętrznych, a jej stała umiejętność działa normalnie.

FAZA AKCJI

To Faza, w której rozgrywa się większa część gry. Zgrywasz karty z ręki, aby wpłynąć na sytuację na planszy Główną i realizować swoje plany. Na koniec tej Fazy będziesz mieć także możliwość dodania nowych kart do twojej talii.

Ta Faza składa się z 3 kroków. Pierwszy gracz na torze Kolejności Tury rozpoczyna każdy z nich.

Akcje

Wybierz jedną z kart Umiejętności ze swojej ręki. Zagraj kartę przed siebie i rozpatrz jej efekt. Jeżeli nie możesz rozpatrzeć wszystkich efektów, rozpatrz tyle, ile możesz. Karta pozostaje przed tobą. (Nie odkładaj jej na stos kart odrzuconych).

Zamiast zagrywania karty i rozpatrywania jej efektów (albo jeśli z jakiegoś powodu nie masz kart na ręce), możesz wybrać jedną z poniższych opcji:

- **Zagraj kartę Zasobów Strategicznych:** Umieść zakrytą kartę Umiejętności z ręki przed tobą (jeśli to możliwe) i rozpatrz efekt jednej z twoich dostępnych (odkrytych) kart Zasobów Strategicznych. Następnie zakryj tę kartę.
- **Spassuj:** Umieść przed tobą zakrytą kartę Umiejętności ze swojej ręki (jeśli to możliwe) i zyskaj 10 .

Po rozpatrzeniu zagranej karty Umiejętności (poprzez rozpatrzenie efektów karty lub jednej z innych dostępnych opcji), twoja Tura dobiega końca. Następny gracz na torze Kolejności Tury rozpoczyna swoją Turę. Robicie tak do momentu, aż każdy gracz wykona 4 Tury. Gdy to nastąpi, przejdźcie do kroku **Etapu Badań**.

Karty Umiejętności znajdujące się przed tobą przypominają ci, ile Tur wykonałeś do tej pory w danej Rundzie. Jeśli w wyniku jakiegoś efektu zagrasz kilka kart w tej samej Turze, umieść je jedną na drugiej tak, aby liczba „stosów” przed tobą była zawsze równa liczbie rozegranych przez ciebie dotychczas tur. Aby zaoszczędzić miejsce, możesz układać te stosy tak, aby leżko na siebie nachodziły, dzięki czemu widoczny będzie tylko kolor każdej karty, co będzie przypominało, co zagrałeś.



Dalej znajdują się opisy każdej Akcji. Należy pamiętać, że niektóre z tych Akcji umożliwiają dodanie koski Wpływów do Regionu. Więcej szczegółów znajduje się w dalszej części instrukcji.

Poprawa Relacji (Dyplomatyczna)

Dzięki tej Akcji możesz poprawić swoje Relacje z innymi Państwami i nawiązać nowe sojusze. Możesz nawet wykorzystać istniejące sojusze do pomocy w zawiązaniu nowych.

Wybierz dostępną kartę Państwa na planszy Główny (wierzchnią kartę dowolnej talii w Regionie). Wydadz Dyplomację  w liczbie równej wartości wybranego Państwa (liczba w sześciokącie w lewym górnym rogu karty: ) i umieść ją odkrytą przed tobą. Od teraz to Państwo uważane jest za twoje Państwo sojusznicze.

Jeśli masz inne Państwa sojusznicze w tym samym Regionie, możesz je wypierać (zakrywając kartę danego Państwa), aby obniżyć koszt , jaki musisz zapłacić. Każda karta Państwa, którą wypierujesz, obniża koszt  o wartość  wypieranej karty.

Należy pamiętać, że każdy Region powinien mieć zawsze dostępne 2 karty Państwa. Jeśli podczas Poprawy Relacji wezmiesz ostatnią kartę z dowolnej talii, umieść na pustym miejscu wierzchnią kartę z drugiej talii w tym Regionie.

PRZYKŁAD: *Kasia, grająca Chinami, chce Poprawić Relację z Australią, której wartość wynosi 3. Standardowo musiałaby wydać na to 3 . Postanawia jednak wykorzystać na swoją korzyść jej dobre stosunki z Singapurem, innym Państwem w tym samym Regionie. Wypierając kartę Singapuru i otrzymując zniżkę 2 , równą jej wartości (). W ten sposób Kasia wydaje zaledwie 1  i bierze Australię, umieszczając ją przed sobą.*



Jeśli chcesz Poprawić Relację z Państwem, które już masz przed sobą (1 z twoich Państw początkowych), umieść nową kartę odkrytą na wcześniejszej karcie, lekko do góry tak, aby symbole handlowe obu kart były widoczne, zachowując wszystkie posiadane przez nią żetony Baz Wpływów lub BZ. Jeśli wcześniejsza karta jest gotowa (odkryta), gdy to robisz, dodajesz także 1 koskę Wpływów do Regionu tego Państwa. Od tego momentu traktuj je jako jedno Państwo pod każdym względem (z zachowaniem cech wierzchniej karty – z wcześniejszej karty zachowane zostają tylko symbole handlowe).



Należy pamiętać, że niektóre Państwa nie pozwalają pewnym Mocarstwom na Poprawę Relacji z nimi. Jeżeli w prawym górnym rogu karty Państwa widnieje przekreślona flaga Mocarstwa, gracz prowadzący to Mocarstwo nie może wybrać tego Państwa do wykonania tej Akcji. Na przykład USA nie może Poprawić Relacji z tranem.

Umocnienie (Dyplomatyczna)

Ta Akcja pozwala ci Umocnić twoje Wpływy w Regionie poprzez powiązanie dyplomatyczne.

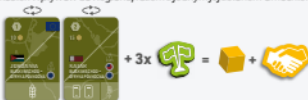
Wybierz Region na planszy Głównej, w którym masz co najmniej 1 Państwo sojusznicze. Zapłać koszt podany w danym Regionie i dodaj do niego 1 koszt Wpływów. Następnie umieść w tym Regionie jeden z twoich **znaczników Umocnienia**. Jeśli nie masz żadnego dostępnego, możesz przenieść jeden z twoich znaczników Umocnienia znajdujących się już na planszy Głównej.

Podobnie jak w przypadku Akcji Poprawy Relacji, możesz wyczerpać Państwa sojusznicze z tego samego Regionu (zakryć kartę danego Państwa), aby obniżyć koszt , jaki musisz zapłacić. Każda karta Państwa, którą wyczerpujesz, obniża koszt o wartość zakrywanej karty.

Pamiętaj, że jeśli masz Priorytet **Dyplomacji**, Umocnienie kosztuje cię o 2 mniej.



PRZYKŁAD: Ania gra **Unią Europejską** i chce **Umocnić** się na **Bliskim Wschodzie** – **Alfrycie Północnej**. Sprawdzając ten Region na planszy Głównej i widzi, że koszt Umocnienia w tym Regionie wynosi 6 . To więcej, niż może wydać, ale na szczęście dla niej wśród jej sojuszników znajduje się zarówno **Jordania**, jak i **Katar**. Postanawia więc wyczerpać te karty, aby uzyskać zniżkę. Ich wartość wynosi odpowiednio 1 i 2 , więc otrzyma rabat wynoszący łącznie 3 . Następnie wydaje pozostałe 3 i dodaje jedną z jej kostek Wpływów do Regionu, razem z jednym jej żetonem Umocnienia.



Handel (Ekonomiczna)

Dzięki tej Akcji możesz handlować z innymi Państwami i graczami, generując dochód i zyskując dostęp do Zasobów, których nie jesteś w stanie samodzielnie wyprodukować w wystarczającej ilości.

Za każdym razem, gdy wykonujesz tę Akcję, możesz wykonać szereg transakcji Eksportowych i Importowych. Dokładną liczbę transakcji każdego typu, które możesz wykonać, jest podana na twojej karcie Umów Handlowych: 2 albo 3.

Gdy **Eksportujesz**, sprzedajesz swoje Zasoby innym Państwom. Aby wykonać transakcję Eksportową, wybierz typ Zasobu i policz, ile razy jego

symbol pojawia się na kartach twoich Państw sojuszniczych (niezależnie od tego, czy są gotowe, czy wyczerpane). Znajduje się on w dużej sekcji na dole kart. Możesz sprzedać maksymalnie tyle tego Zasobu.

Gdy **Importujesz**, kupujesz Zasoby od innych Państw i innych graczy. Aby wykonać transakcję Importową, wybierz typ Zasobu i policz, ile razy jego symbol pojawia się w małej sekcji na kartach twoich Państw sojuszniczych (ze strzałką skierowaną w swoją stronę) oraz na twojej karcie Umów Handlowych (Importując od innych graczy). Możesz kupić maksymalnie tyle tego Zasobu.



Należy pamiętać, że każdy typ Zasobu może być użyty tylko w jednej transakcji. Nie można Eksportować lub Importować tego samego typu Zasobu dwa razy, ani Eksportować danego typu Zasobu, a następnie go Importować w ramach tej samej Akcji Handlu.

Przychody i koszty Zasobów, które Eksportujesz lub Importujesz, wskazane są w poniższej tabeli. Należy pamiętać, że w przypadku Importu z Państw sojuszniczych, kwota, którą płacisz, trafia do Pułi, ale w przypadku Importu od innego gracza, trafia ona do tego gracza. Ponadto, Eksportując , możesz sprzedawać tylko z twojej planszy Gracza, nigdy z planszy Grzej.

PRZYCHÓD Z EKSPORTU (wartość, jaką zyskasz)	5	5	5	15	15	20
KOSZT IMPORTU (kwota do zapłaty)	3	3	3	10	10	–

Podczas Importowania od innego gracza, gracz ten musi posiadać te Zasoby. Jeśli inny gracz ma kartę Handlu przedstawiającą dany Zasoób, zakrywa tę kartę, a ty zyskujesz wskazany Zasoób (lub Zasoby), dając temu graczowi odpowiednią kwotę Pieniędzy. Jeśli gracz, od którego Importujesz, nie ma odkrytej karty Handlu zawierającej ten Zasoób, możesz go od niego kupić tylko wtedy, gdy ma go na swojej planszy Gracza. W takim przypadku tamten gracz zmniejsza odpowiednio posiadaną przez niego liczbę danego Zasobu. W obu przypadkach drugi gracz nie może odmówić transakcji. Jeśli gracz nie posiada żadnych Zasobów na na swojej planszy Gracza i nie ma odkrytych kart Handlu, nie można ich od niego kupić.

Po zakończeniu Importu, jeśli dokonałeś zakupu od jednego lub większej liczby innych graczy, zyskujesz także 1 (zawsze 1, niezależnie od liczby transakcji lub liczby graczy, od których dokonałeś zakupu). Należy pamiętać, że w grach dla 2 lub 3 graczy, nadal można kupować od Mocarstw, które nie są kontrolowane przez graczy. W tym przypadku Zasoby, które chcesz kupić, są zawsze dostępne, jednak nie zyskujesz .

Podobnie, kupując lub od Rosji, na której kartach Handlu wskazane są 3 sztuki każdego typu Zasobu, jeśli chcesz, możesz kupić mniej niż 3 Zasoby (standardowo zakrywając kartę Handlu), ale nie zyskujesz , chyba że kupisz wszystkie 3.

PRZYKŁAD: Kuba gra Rosję i zamierza wykonać Akcję **Handlu**. Przygląda się symbolom Eksportu na jego Państwach sojusznicznych i decyduje, że będzie Eksportować 4 oraz 2. Po lewej stronie Państw sojusznicznych znajduje się 5 symboli 1 oraz 2 symbole 2, co oznacza, że może sprzedać maksymalnie 5 1 i 2. (Nie ma przy tym znaczenia, czy karty są wyczerpane czy gotowe). Kuba decyduje się na Eksport 4 1 i 2 2 po 5 2 za każdy, odpowiednio przesuwając znaczniki na jego planszy Gracza, za łącznie 30.



Następnie Kuba sprawdza, co będzie Importował. Nie może Importować ani 1, ponieważ właśnie je Eksportował, więc decyduje się na Import 2. Spośród jego kart Państw, tylko Indie oferuje. Jednak Kuba może również Importować od innych graczy. Postanawia zdobyć w sumie 2 1 z Indii i 1 od Ani (UE). Płaci 10 2 do Puli i kolejne 10 2 daje Ani, która zakrywa jedną ze swoich kart Handlu. Następnie Kuba przesuwa swój znacznik 2 o 2 pola do przodu. Ponieważ dokonał Handlu z innym graczem, zyskuje również 1 1, przesuwając ten znacznik o 1 pole do przodu.



Inwestowanie (Ekonomiczna)

Dzięki tej Akcji możesz finansować duże projekty za granicą. Takie projekty nie tylko przynoszą długoterminowe korzyści finansowe, ale też pomagają umocnić twoją pozycję w Regionie.

Wybierz gotowe Państwo sojusznicze przed tobą. Wydad Pieniądze w liczbie wskazanej na górze tej karty (tuż pod 1) i wyczerpaj ją (zakryj). Następnie umieść żeton Bezpośrednich Inwestycji Zagranicznych (BIŻ) nad tym Państwem i dodaj 1 kostkę Wpływów do Regionu tego Państwa.

Należy pamiętać, że o ile nie zaznaczono inaczej, w danym Państwie można Inwestować tylko raz.

PRZYKŁAD: Kasia (Chiny) chce Inwestować w Pakistanie, jednym z jej Państw sojusznicznych. Koszt Inwestycji w tym Państwie wynosi 15 10. Wydaje wskazaną kwotę, wyczerpuje kartę i umieszcza na niej żeton BIŻ. Następnie dodaje 1 kostkę Wpływów do Azji Południowej.

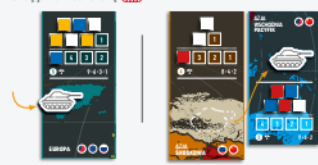


Przemieszczenie (Wojskowa)

Ta Akcja umożliwia przemieszczanie twojej Armii po całym świecie, przechylając szalę na twoją korzyść.

Wybierz jeden z twoich znaczników Armii (1) z twojej planszy Gracza albo z dowolnego miejsca na planszy Głównej i przenieś go do Regionu w twojej strefie zainteresowań (oznaczonej flagą w małym kółku) albo do Regionu, w którym masz Bazę Wojskową (zob. poniżej: **Budowa Bazy**). Następnie wydaj 5 10.

PRZYKŁAD: Kuba (Rosja) chce wyrzucić presję na innych graczech, więc decyduje się na użycie karty **Wsparcie Wojskowe**, która pozwala mu na **Przemieszczenie** 2 10. Bierze 1 10 ze swojej planszy Gracza i umieszcza ją w Europie. Następnie bierze swoją 2 10 z Azji Środkowej i przemieszcza ją do Azji Wschodniej – Pacyfiku. Może wykonać **Przemieszczenie** w Europie, ponieważ leży ona w jego strefie zainteresowań – na planszy głównej w tym Regionie znajduje się flaga Rosji. **Azja Wschodnia – Pacyfik** z kolei nie leży w jego strefie zainteresowań, ale Zbudował Bazę w Wietnamie, Państwie tego Regionu, co pozwala mu na wysłanie 10 10 również tam. Na koniec płaci koszt każdego **Przemieszczenia**: w sumie 10 10 5 za każdą przemieszczoną 10.



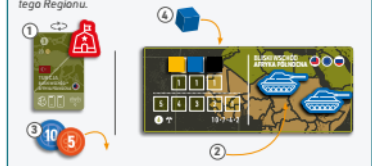
Budowa Bazy (Wojskowa)

Ta Akcja umożliwia ci Zbudowanie Bazy Wojskowej na obcym terenie, co zapewni ci stałą obecność militarną w tym Regionie.

Wybierz gotowe Państwo sojusznicze przed tobą z symbolem Bazy Wojskowej (🏠) i twoją flagą widoczną pod nim (jeśli twoja flaga nie jest tam widoczna, nie możesz wykonać tej Akcji). Wyczerp tę kartę Państwa, umieść nad nią żetonu Bazy Wojskowej i Przemieszczeni (👤) z twojej planzsy Gracza do Regionu tego Państwa w liczbie nie przekraczającej tego Państwa (minimum 1). Wydać łącznie 5 🏠 za Bazę i 5 👤 za każdy Przemieszczeni znacznik (👤), a następnie dodaj 1 koszt Wpływów do Regionu tego Państwa (niezależnie od liczby Przemieszczeni znaczników 🏠).

Pamiętaj, że jeśli nie masz żadnych znaczników 🏠 na planzsy Gracza lub Pieniędzy na pokrycie wymaganych kosztów, nie możesz wykonać tej Akcji. Należy pamiętać, że o ile nie zaznaczono inaczej, w danym Państwie można Zbudować Bazę tylko raz.

PRZYKŁAD: Olek, który gra *Stanami Zjednoczonymi*, ma 3 🏠 na planzsy Gracza i chce **Zbudować Bazę** w Turcji, jednym z jego Państw sojuszniczych. Zaczyna od wyczerpania karty Państwa i umieszczenia nad nią żetonu Bazy Wojskowej. **Turcja** ma wartość 1, co oznacza, że **Olek** może wysłać swoje 3 👤 wraz z tą Bazą, jeśli chce. Postanawia wysłać tylko 2 z nich i zachować 1. Przenosi swoje 2 👤 do Regionu *Bliski Wschód – Afryka Północna* (do którego należy Turcja) i wydaje łącznie 15 🏠 (5 za Bazę i 10 za 2 👤). Na koniec dodaje 1 swoją koszt Wpływów do tego Regionu.



🏠 Wzięcie karty Rozwoju (Wewnętrzna)

Dzięki tej Akcji możesz zająć się wewnętrznymi sprawami twojego Mocarstwa, usprawniając jego sposób funkcjonowania i prowadząc do bardziej efektywnej formy rządzenia.

Wybierz jedną z dostępnych kart Rozwoju, zapłać jej koszt, umieść ją obok twojej planzsy Gracza i zdobądź Punkty Zwycięstwa wskazane na tej karcie. Gdy bierzesz kartę Rozwoju po raz pierwszy, bierzesz kartę Poziomu 1. Następnie, za każdym razem, gdy wykonujesz tę Akcję, musisz wybrać kartę Rozwoju, która jest dokładnie o 1 poziom wyższa od poprzedniej karty, którą wzięłeś.

Karty te zazwyczaj zapewniają stałą umiejętność, z której możesz korzystać przez pozostałą część rozgrywki. Należy jednak pamiętać, że każda umiejętność staje się aktywna w Rundzie równej jej poziomowi. Wciąż możesz wziąć kartę Rozwoju z Poziomu wyższego, niż aktualna Runda (i standardowo zdobyć związane z nią PZ), ale jej umiejętność będzie miała zastosowanie dopiero od momentu, gdy rozgrywka dotrze do Rundy

odpowiadającej jej Poziomowi. Należy pamiętać, że liczba dostępnych kart Rozwoju jest ograniczona i może być mniejsza, niż liczba graczy biorących udział w rozgrywce. Gdy wszystkie egzemplarze danej karty zostaną zabrane, dana umiejętność nie będzie już dostępna dla innych graczy.

PRZYKŁAD: Kasia (Chiny) właśnie zagrała kartę **Plan Rozwoju**, która pozwala jej **Wziąć kartę Rozwoju**. Ma już kartę Rozwoju Poziomu 1 i Poziomu 2, więc tym razem musi wziąć kartę Poziomu 3. Dostępne są 7 różnych kart: **Taktyczna elastyczność** oraz **Dyplomatyczna inicjatywa**. Decyduje się na pierwszą z nich, więc płaci jej koszt: 3 🏠 oraz 15 🏠, i bierze tę kartę, którą umieszcza przed sobą. Zdobywa także 6 👤, wskazanych na wziętej karcie.

Warto zauważyć, że wzięła ostatnią kartę: **Taktyczna elastyczność**. Jeśli inny gracz zdecyduje się na kartę Rozwoju Poziomu 3, będzie musiał wziąć **Dyplomatyczną inicjatywę**.



🏭 Produkcja (Wewnętrzna)

Zarządzanie Produkcją twojego Mocarstwa i pozyskiwanie niezbędnych Zasobów jest kluczowe w dążeniu do globalnej hegemonii.

Gdy efekt nakazuje ci Produkcować 1 lub więcej typów Zasobów, możesz wybrać dowolny z 7 dostępnych typów Zasobów. Jeśli do Produkcji wybierzesz typ Zasobu podstawowego (🌾, 🏠, lub 🏠), zyskasz tyle tego Zasobu, ile wskazuje twoja Produkcja. Jeśli do Produkcji wybierzesz typ Zasobu drugorzędowego (🔥, ⚡, 🌊, lub 🏠), zyskasz tyle tego Zasobu, ile wskazuje twoja Produkcja, spełniając niezbędne wymagania na każdy Wyprodukowany Zasób, zgodnie ze wskazaniem w sekcji Priorytetów nad torem Produkcji tego Zasobu.

Należy pamiętać, że jeśli Produkujesz wiele typów Zasobów w ramach tej samej Akcji, możesz wybrać dowolną kombinację typów Zasobów podstawowych i drugorzędowych. Możesz również wydać Zasoby podstawowe, które właśnie Wyprodukowałeś w tej Akcji, aby zapłacić za Zasoby drugorzędowe, które chcesz Wyprodukować.

Należy pamiętać, że za każdym razem, gdy Wyprodukujesz typ Zasobu wskazanego na twoich kartach Handlu, odkrywasz wszystkie takie karty. Przedstawiaj one nadwyżkę Zasobów przeznaczonych na Handel.

Jeśli podczas Produkcji 🏠 skończy ci się ich znacznik w twoim kolorze, wykorzystaj dowolne dostępne zamienniki, gdyż są one uznawane za nieograniczone. W przypadku wszystkich Zasobów korzystających z toru Zasobów, jeśli kiedykolwiek zgromadzisz więcej niż 10 sztuk danego typu Zasobu, pozostaw znacznik na polu 10. Za każdy Zasób, który zyskasz powyżej 10, zyskaj Pieniędże równe jego kosztowi Importu (3 🏠 za Zasób podstawowy i 10 🏠 za Zasób drugorzędowy). Jednak w przypadku ⚡, jeśli masz już już 10 i zyskujesz kolejne, nadwyżka przepada.



PRZYKŁAD: *Ania* (UE) również zagrywa kartę **Plan Rozwoju**, ale wybiera drugą opcję na karcie, czyli **Produkcję** 3 typów Zasobów. Chce przede wszystkim zyskać ale mimo że ma dużo , ma tylko 1 . Co jest drugim wymogiem. Zatem jako swój pierwszy typ Zasobu wybiera i produkuje 3, zgodnie z tym co wskazuje jej **Produkcja** . W przypadku drugiego typu Zasobu wybiera i wydaje 4 , które teraz posiada, wraz z 4 aby wyprodukować łącznie 4 . Na koniec wybiera jako trzeci typ Zasobu. Na **Produkcję** wynoszącą 4, ale decyduje się na **Produkcję** tylko 3, wydając 9 (3 za każde).

WAŻNE UWAGI

● Dodawanie Wpływów

Każdy Region zawiera pola, na których można umieszczać kostki Wpływów. Każde pole wskazuje liczbę PZ, które natychmiast zdobywasz po umieszczeniu na nim kostki Wpływów. Istnieją dwa rodzaje takich pól: stałych i tymczasowych Wpływów. Za każdym razem, gdy z dowolnego powodu dodasz kostkę Wpływów do Regionu, możesz wybrać, którego z dostępnych typów pól chcesz użyć.

Pola powyżej przerywanej linii są polami stałych Wpływów. Za każdym razem, gdy umieszisz kostkę Wpływów na jednym z tych pól, umieszczona kostka Wpływów pozostanie tam na stałe - do końca rozgrywki. Liczba jest jednak ograniczona i jeśli wszystkie zostaną zapelnione, nie możesz już umieszczać tam żadnych swoich kostek Wpływów, chyba że jakiś efekt nakaze inaczej.

Pola pod linią są polami tymczasowych Wpływów. Za każdym razem, gdy umieszisz kostkę Wpływów na jednym z tych pól, musi ona zostać umieszczona na pierwszym dostępnym polu do lewej. Prawdopodobnie zdobędziesz więcej PZ, niż w przypadku pola stałych Wpływów. Gdy jednak wszystkie te pola zostaną zapelnione i trzeba będzie dodać nową kostkę Wpływów, najpierw należy usunąć kostkę Wpływów znajdującą się najbardziej z lewej, a wszystkie pozostałe kostki należy przesunąć o jedno pole w lewo. Następnie nową kostkę Wpływów umieszisz na polu najbardziej z prawej, ale nie zdobywasz za to żadnych natychmiastowych PZ.

Niektóre efekty pozwalają na zamianę tymczasowych Wpływów w stałe. Gdy tak się stanie, przesuń kostkę z tymczasowych Wpływów nad linię. Jeśli jest dostępne pole stałych Wpływów, umieść ją na nim (bez zdobywania PZ). W przeciwnym razie umieść ją obok wszystkich znajdujących się tam kostek Wpływów. Następnie, jeśli na prawo od pola, na którym znajdowała się kostka tymczasowych Wpływów, znajdują się inne kostki, przesuń te kostki o jedno pole w lewo (ponownie - nikt nie zdobywa żadnych Punktów dzięki temu przesunięciu).

Należy pamiętać, że gdy w każdym Regionie sprawdzana jest Większość (zob. **Punktacja** na str. 20), wszystkie kostki Wpływów, niezależnie od tego, czy znajdują się na polach tymczasowych, czy stałych Wpływów, brane są pod uwagę przy ustalaniu większości. Jednak aby Punktować za

PRZYKŁAD:

1. *Kuba* (Rosja) właśnie zbudował Błękitną Wyrzucił, dzięki czemu może dodać 1 kostkę Wpływów na **Bliskim Wschodzie** - **Afryce Północnej**.

2. Wszystkie pola są dostępne, więc decyduje się umieszczyć swoją kostkę Wpływów na polu tymczasowych Wpływów. Pole tymczasowych Wpływów najbardziej z lewej zapewnia mu 5 .

3. *Ulek* (USA) rozpatruje swoją turę po *Jimie* i inwestuje w *Arabii Saudyjskiej*, co również umożliwia mu dodanie 1 kostki Wpływów w Regionie. Decyduje się umieszczać ją na polu stałych Wpływów, zyskując teraz tylko 1 , ale gwarantując sobie, że jego kostka Wpływów pozostanie tam do końca rozgrywki.

4. Dużo później w trakcie rozgrywki *Ania* (EU) decyduje się na Umocnienie w Regionie, co pozwala jej dodać tam kolejną kostkę Wpływów.

5. W tym momencie wszystkie pola (zarówno stałych, jak i tymczasowych Wpływów) są już zajęte. W związku z tym może umieszczać swoją kostkę Wpływów tylko na polu tymczasowych Wpływów najbardziej z prawej, przesuując najpierw wszystkie pozostałe kostki na polach tymczasowych Wpływów o jedno pole w lewo.

Tym razem nie zdobywa natychmiastowych , ale przynajmniej wypchnęła jedną kostkę Wpływów *Kuby* z tego Regionu.



dany Region, wszystkie pola stałych Wpływów muszą być w nim zajęte. W przeciwnym razie nie przeprowadza się Punktacji za ten Region.

● Resetowanie tymczasowych Wpływów

Niektóre efekty pozwalają na Resetowanie tymczasowych Wpływów. Gdy tak się stanie, usuń jedną z swoich kostek tymczasowych Wpływów w Regionie, przesuń wszystkie kostki Wpływów, które znajdowały się po jej prawej stronie o jedno pole w lewo i umieść swoją kostkę Wpływów z powrotem na pierwszym dostępnym polu tymczasowych Wpływów. Nie zdobywasz za to żadnych PZ. Chroniąc w ten sposób swoją kostkę Wpływów przed zepchnięciem z Regionu poprzez przesunięcie jej bardziej w prawo. Pamiętaj, że jeśli na polach po prawej stronie twojej kostki Wpływów nie ma żadnej innej kostki Wpływów, Resetowanie nie daje żadnego efektu.

● Dobieranie kart

Jeśli jakikolwiek efekt nakazuje ci dobrać karty w fazie Akcji, a w twojej talii nie ma już żadnych kart, potasuj karty z twojego stosu kart odrzuconych (ale

nie karty znajdujące się przed tobą, które zagrałeś w tej Rundzie), tworząc w ten sposób nową talię, z której będziesz dobierać karty.

Wyrzucanie kart

Gdy wyrzucasz kartę, odłóż ją do pudełka lub na bok, poza obszar gry. Nie będzie już używana w tej rozgrywce.

Zdobywanie / Tracenie PZ

Za każdym razem, gdy zdobywasz lub tracisz Punkty Zwycięstwa, przesuwasz odpowiednio swój znacznik PZ na torze Punktów Zwycięstwa na planszy Głównej. Jeśli kiedykolwiek zdobędziesz więcej niż 100 PZ, odwróć swój znacznik PZ na drugą stronę, aby zaznaczyć pierwsze 100 PZ, i kontynuuj śledzenie pozostałych PZ na planszy Głównej.

Badanie

Po przeprowadzeniu 4 Tur przez każdego gracza, Faza Akcji dobiega końca. Masz teraz możliwość dodania nowych kart do twojej talii. (Należy pamiętać, że w ostatniej Rundzie gry ten krok jest całkowicie pomijany).

Najpierw umieść na stosie kart odszućonych wszystkie karty Umiejętności, które znajdują się przed tobą. Następnie odkryj pozostałe karty, które masz na ręce. Na początku rozgrywki w tym momencie pozostaną 2 karty, ale niektóre efekty mogą później zmienić tę liczbę. Za każdą odkrytą w ten sposób kartę zyskujesz górny Bonus (zwykle  lub ) i następnie oblicz sumę liczb wskazanych przy symbolu Badań () na wszystkich odkrytych przez ciebie kartach (dolny Bonus). Możesz użyć tych , aby dodać nowe karty z Rynku do twojej talii.

Koszt karty Umiejętności na Rynku jest podany w  po prawej stronie jej nazwy. Aby wziąć nową kartę z Rynku, wydaj tyle  z zyskanych kart, które odkryłeś. Możesz również zyskać dodatkowe  poprzez wyczerpanie kart Państw sojuszników. Każda wyczerpana w tym celu karta Państwa zapewnia ci  w liczbie również jednej . Należy pamiętać, że wszelkie niewydatne  przepadają i nie przechodzą do kolejnej Rundy.

Jeśli żadna z kart na Rynku nie jest dla ciebie interesująca, jest sposób, aby je wymienić: Możesz wydać 2 , aby odrzucić 3 karty znajdujące się najbardziej z prawej. Możesz to zrobić tyle razy, ile chcesz, o ile za każdym razem opłacisz koszt.

Za każdym razem, gdy karta zostanie odrzucona z Rynku lub gdy do twojej talii trafi nowa karta, przesuń kartę znajdującą się po lewej stronie od miejsca, w którym się znajdowała, o jedno pole w prawo i natychmiast odkryj nową kartę na puste pole najbardziej z lewej. Możesz wziąć tyle nowych kart, na ile wystarczy ci . Każdą z nich umieść natychmiast na wierzchu twojej talii. Na koniec odrzuć odkryte przez ciebie karty Umiejętności.

Zwróć uwagę, że jeśli masz **Priorytet Spraw Wewnętrznych**, zyskujesz w tym kroku 2  więcej.

PRZYKŁAD: Wszyscy zakończyli swoje Akcje, a **Kasia (Chiny)**, zajmując pierwszą pozycję na torze Kolejności Tury, rozpoczyna Etap Badań. Zaczyna od odkrycia kart, które ma jeszcze na ręce. Posiada karty: **Plan rozwoju** oraz **Handel zagraniczny**.

Sprawdza Bonusy na tych 2 kartach. Zyskuje 5 , które bierze z Puli. Dzięki odkrytym kartom zyskała także 4 , które może wykorzystać do wzięcia nowych kart z Rynku. Ponieważ ma **Priorytet Spraw Wewnętrznych**, który zapewnia jej dodatkowe 2 , posiada łącznie 6  do dyspozycji.



Przegląda się dostępny kartom i decyduje, że chce wziąć **Demonstracja siły**, kosztujące 5 . Kładzie tę kartę na wierzchu swojej talii i przesuwa pozostałe karty na Rynku z jej lewej strony o jedno miejsce w prawo, umieszczając na pustym miejscu nową odkrytą kartę **Przekonujące argumenty**.



Kasia zdaje sobie sprawę, że karta, którą właśnie odkryła, będzie znakomicie pasować do jej talii, więc chce ją wziąć. Jednak jej koszt to 4 , a ma jeszcze tylko 1 . Aby pokryć brakującą wartość, użyje swoich Państw sojuszników. Postanawia wyczerpać **Singapur (S)** i **Tadżykistan (T)**, które dają jej w sumie 3 , a to wystarczy jej na zyskanie łącznie 4 , niezbędnych do wzięcia **Przekonujące argumenty**. Bierze tę kartę i ją również umieszcza na wierzchu swojej talii, ponownie uzupełniając Rynk.

W rozgrywkach na 3 graczy, gdy wszyscy skończą brać nowe karty, odrzuć kartę znajdującą się na Rynku najbardziej z prawej, przesuń wszystkie pozostałe karty o jedno pole w prawo i odkryj nową kartę na pustym polu najbardziej z lewej. W rozgrywkach na 2 graczy zamiast tego odrzuć 2 karty znajdujące się najbardziej z prawej.

Dodawanie Automatycznych Wpływów

Jeśli gracze w 4 osoby, pominięcie ten krok. W przeciwnym razie weźcie kostki Wpływów z 2 odkrytych kart Automatycznych Wpływów (po jednej karcie na raz) i dodajcie je do Regionów wskazanych na karcie. Jeśli obok nazwy Regionu wskazany jest symbol , należy umieścić w tym Regionie  w tym samym kolorze. Jeśli obok nazwy Regionu znajduje się okrągła flaga innego Mocarstwa, i jest ono kontrolowane przez gracza, gracz ten sprawdza, czy ma obok swojej planszy Gracza jakieś odkryte karty Handlu. Jeśli ma taką kartę, zakrywa jedną z nich i zyskuje 10 . Jeśli wszystkie karty Handlu ma już zakryte, nic się nie dzieje.

Dodając w ten sposób kostkę Wpływów do Regionu, umieścić ją na polu stałych Wpływów, jeśli jest dostępne. W przeciwnym razie należy umieścić ją na pierwszym dostępnym polu tymczasowych Wpływów.

Następnie dobrać 2 nowe karty Automatycznych Wpływów. Dla każdego Mocarstwa, które nie jest kontrolowane przez gracza, umieścić kostki Wpływów w kolorze tego Mocarstwa na tych kartach, obok flag tych Mocarstw. To samo zrobić z , jeśli ten symbol wskazany jest w tym samym rzędzie. Wskazują one, gdzie Armie i kostki Wpływów zostaną dodane w kroku Dodawania Automatycznych Wpływów w następnej Rundzie.

Następnie przejść do kolejnej Fazy.

PRZYKŁAD: **Olek (USA)** i **Kasia (Chiny)** są w trakcie rozgrywki na dwie osoby i używają kart Automatycznych Wpływów dla Rosji oraz *Unii Europejskiej*, które nie są przez nich kontrolowane. Jest koniec Fazy Akcji Rundy 1. Gracze przyglądają się kartom Automatycznych Wpływów, które dobrali w poprzedniej Rundzie.



Zaczynają od umieszczenia w **Europie** żółtej kostki Wpływów (reprezentującej UE), a także 1  w tym samym kolorze. Następnie umieszczają w **Afryce** białą kostkę Wpływów (reprezentującą Rosję). W tym rzędzie znajduje się również flaga Chin, więc **Kasia** zyskuje 10  i odwraca jedną z jej kart Handlu.

Następnie dodają kolejną żółtą kostkę Wpływów na **Bliskim Wschodzie** – **Afryce Północnej** oraz białą kostkę Wpływów w **Europie**, której towarzyszy Rosyjska . Ponieważ w rzędzie UE znajduje się flaga **USA**, **Olek** również mógłby zyskać 10 . Jednak obie jego karty Handlu są zakryte, zatem nic nie zyskuje.

FAZA SKUTKÓW

W tej Fazie mierzysz się ze skutkami twoich Akcji. Twoje Inwestycje się spłacają, a obecność twoich Armii oddziałuje na przeciwników. Jest to również Faza, w której następuje Punktacja.

Faza Skutków składa się z poniższych kroków.

Zwrot z Inwestycji

Za każdy żeton BIZ, który masz na karcie Państwa sojuszniczego, zyskujesz 2 , pomnożone przez  karty na której się znajduje.

Następnie możesz odrzucić dowolne żetony Umocnienia, które masz na planzsy Głównej. Za każdy taki żeton, który zdecydujesz się odrzucić z Regionu, zyskujesz 5  za każde Państwo sojuszniczne, które masz w tym Regionie.

PRZYKŁAD: Trwa krok Zwrotu z Inwestycji, a **Ania (UE)** ma 3 karty Państw z żetonem BIZ. **Norwegia i Jordania** mają wartość (1), więc **Ania** zyskuje 2  za każde z tych Państw. **Turcja** ma wartość (3), więc **Ania** zyskuje 6 . Łącznie podczas tego kroku zyskuje 10  ze swoich żetonów BIZ.

Posiada również w Afryce żeton Umocnienia, który postanawia odrzucić. Ponieważ ma dwa Państwa sojuszniczne w tym Regionie: **Nigerię i Dżibuti**, zyskuje za to 10 .



Zwiększenie Dobrobytu

Możesz wydać liczbę Dóbr Konsumpcyjnych  podaną z prawej strony twojego znacznika Dobrobytu i przesunąć go na następne pole. Jeśli to zrobisz, natychmiast zdobywasz Punkty Zwycięstwa i Pieniądze wskazane na tym polu. W każdej Rundzie możesz przesunąć twoj znacznik tylko o jedno pole na torze Dobrobytu, nawet jeśli masz wystarczająco dużo , aby przesunąć go ponownie.

Rozpatrzenie ZAGROŻENI

W tym kroku każdy gracz sprawdza obecność militarną swoich przeciwników w każdym Regionie znajdującym się w jego strefie zainteresowań. Strefa zainteresowań gracza składa się ze wszystkich Regionów, na których znajduje się jego flaga Mocarstwa w małym okręgu na planzsy Głównej. Liczba  każdego gracza jest równa jego ZAGROŻENIU w danym Regionie. Liczba twoich  w Regionie w twojej strefie zainteresowań, jest równa twojej Obronie w tym Regionie.

Rozpatrując ZAGROŻENIE, sprawdzasz każdy Region w twojej strefie zainteresowań i tracisz 2 PZ za każdego innego gracza w tym Regionie, którego ZAGROŻENIE jest tam większe, niż twoja Obrona. Zwyczaj oznacza to, że tracisz 2 PZ za każdego innego gracza w danym Regionie, który ma tam więcej  niż ty, ale są pewne efekty, które mogą to zmienić.

Jeśli masz **Priorytet Militarny**, zyskujesz +1 do twojego ZAGROŻENIA gdziekolwiek masz , oraz +1 do Obrony w Regionach znajdujących się w twojej strefie zainteresowań (nawet, jeśli nie masz tam żadnej ).

Jeśli posiadasz **znacznik Umocnienia** w Regionie znajdującym się w twojej strefie zainteresowań, możesz zdecydować się na jego odrzucenie w tym kroku. Jeżeli to zrobisz, zyskujesz w tej Rundzie +2 do Obrony w danym Regionie za każde Państwo sojuszniczne, które masz w tym Regionie.

PRZYKŁAD 1: Nadszedł czas na rozpatrzenie ZAGROŻENI. W Azji Środkowej 3 graczy ma swoje . **Kasia (Chiny)** ma 2, **Kuba (Rosja)** ma 1, i **Ania (EU)** ma także 1. Ponieważ w Regionie wskazane są tylko flagi Rosji i Chin, tylko **Rosja i Chiny** będą sprawdzać tutaj ZAGROŻENIE. Obrona Kuby jest na równi z ZAGROŻENIEM Ani, więc Kuba nie traci z jej powodu żadnych PZ. Jednak **Kasia** ma więcej  niż Kuba. W rezultacie jej ZAGROŻENIE jest większe, niż Obrona Kuby, zatem Rosja traci 2 . Gdyby **Ania** miała 2  w tym samym Regionie, byłoby 2 graczy z większą liczbą  niż Rosja, a Kuba straciłaby zamiast tego 4 . **Kasia** nie traci żadnych PZ, ponieważ nie ma w tym Regionie innych graczy, którzy mieliby większe ZAGROŻENIE, niż jej Obrona.



Należy pamiętać, że zarówno USA, jak i UE mają specjalną umiejętność **Członka NATO**, która pozwala im ignorować ZAGROŻENIE względem siebie.

PRZYKŁAD 2: Gracze sprawdzają ZAGROŻENIE w Europie, w której również są 3 graczy. **Olek (USA)** ma 3, Kuba ma 2, a **Ania** ma 1. Na dodatek Kuba ma Priorytet Militarny, który daje mu +1 do ZAGROŻENIA i Obrony, a **Ania** ma w Regionie Zeton Umocnienia, który może odrzucić, aby zwiększyć swoją Obronę.

Ponieważ w Regionie wskazane są flagi wszystkich 3 graczy, wszyscy będą sprawdzali w nim ZAGROŻENIE. ZAGROŻENIE **Oleka** wynosi 3, co jest równe jego tam. ZAGROŻENIE Kuby również wynosi 3: 2 z jego i o 1 więcej z jego Priorytetu Militarnego. W rezultacie żaden z nich nie traci . ZAGROŻENIE i Obrona **Ani** wynosi 1, co jest wartością niższą, niż ZAGROŻENIE pozostałych graczy. Jednak nie traci żadnych z powodu **Oleka**, ponieważ oboje są członkami NATO i ignorują wzajemne ZAGROŻENIE. Z drugiej strony, ZAGROŻENIE Kuby standardowo spowodowałoby, że straciłaby , ale decyduje się odrzucić swój zeton Umocnienia. W tej chwili ma 3 Państwa sojuszników w Europie, co zapewnia jej +6 do Obrony, dając łącznie wartość 7. Dzięki temu ona ponownie nie traci .



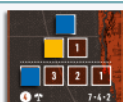
Punktacja

Ten krok rozpatrywany jest tylko w Rundzie 3. i 6. We wszystkich pozostałych Rundach należy go całkowicie pominąć.

Podczas Punktacji PZ przyznawane są tylko w tych Regionach, w których wszystkie pola stałych Wpływów są zajęte. W przypadku każdego takiego Regionu policzcie kostki Wpływów każdego gracza – każdy gracz zdobywa 1 PZ za każdą posiadaną tam kostkę Wpływów. Następnie gracz, który posiada najwięcej kostek Wpływów w danym Regionie, zyskuje pierwszy Bonus większości, zdobywając PZ zgodnie ze wskazaniem w prawym dolnym rogu Regionu, pod polami na kostki. Gracz z drugą największą liczbą kostek Wpływów zyskuje drugi Bonus, i tak dalej.

W przypadku remisu, Bonus PZ otrzymuje ten z remisujących graczy, który ma najwięcej w danym Regionie. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze zyskują Bonus odpowiadający najniższej pozycji wśród remisujących. Na przykład, jeśli 2 graczy ma najwięcej i tyle samo kostek Wpływów w Regionie i mają taką samą liczbę , obaj zyskują PZ odpowiadające 2. miejscu.

PRZYKŁAD 1: Jest koniec Rundy 3. Rozpoczyna się Punktacja. Sprawdzamy jest Region Ameryki, ale ponieważ nie wszystkie pola stałych Wpływów są zajęte, żadne PZ nie są przyznawane.



PRZYKŁAD 2: Jest koniec Rundy 6. Gracze sprawdzają **Bliski Wschód – Afrykę Północną**. Ponieważ wszystkie pola stałych Wpływów są już zajęte, Punktacja odbywa się standardowo. Warto zauważyć, że dzięki wykorzystaniu karty Umiejętności **Olek (USA)** był w stanie dodać kostkę Wpływów do obszaru stałych Wpływów mimo tego, że nie było na nią wolnego pola.



Gracze zaczynają od podliczenia swoich kostek Wpływów w Regionie, zdobywając 1 za każdą ze swoich kostek. **Olek** zdobywa 4 , **Ania (UE)** i Kuba (Rosja) zdobywają po 3 , natomiast **Kasia (Chiny)** zdobywa 1 . Następnie sprawdzają, kto ma Większość. **Olek** ma najwięcej kostek (4), więc zdobywa dodatkowo 10 . **Ania** i Kuba mają po 3 kostki Wpływów, więc patrzą na ich . Ponieważ Kuba ma więcej (4) w stosunku do 1 **Ani**, zajmuje 2. miejsce, zdobywając dodatkowe 7 , a **Ania** zdobywa 4 za 3. miejsce. Pojedyncza kostka Wpływów **Kasia** jest na równi z początkową lokalną kostką Wpływów, a ponieważ Kate nie ma żadnej w Regionie, kończy na 5. miejscu, nie zdobywając żadnych dodatkowych .

USA ma dodatkową umiejętność, która ma zastosowanie na tym etapie, zwaną **Status Światowego Supermocarstwa**: w każdym kroku Punktacji należy policzyć Regiony, w których USA mają najwięcej kostek Wpływów lub remisują pod względem największej ich liczby. Jeśli liczba ta jest mniejsza niż 4, USA otrzymują odpowiednią karę:

0	1	2	3
-12	-8	-5	-2

Rosja ma również umiejętność, która ma zastosowanie na tym etapie, zwaną **Zabezpieczoną strefą wpływów**: w każdym kroku Punktacji, za każdy Region w strefie zainteresowań Rosji, w którym Rosja ma najwięcej lub remisuje pod względem największej ich liczby (mając co najmniej 1) , zdobywa 2 PZ.

Chiny dysponują umiejętnością, która również ma zastosowanie na tym etapie, zwaną **Globalną siecią BIZ**: Na koniec gry należy policzyć Regiony, w których Chiny mają co najmniej 1 zeton BIZ. Następnie Chiny zyskują odpowiednio PZ:

3	4	5	6	7
2	3	4	6	8

Należy pamiętać, że 2 Regiony rozpoczynają rozgrywkę z czarnymi kostkami Wpływów. Reprezentują one Wpływy lokalnych władz w Regionie. Przy ustalaniu większości należy traktować je tak, jakby należały do innego gracza, co wpływa na remisy w sposób opisany powyżej.

Po sprawdzeniu wszystkich Regionów i zdobyciu Punktów Zwycięstwa, sprawdź 3 żetony Większości na planszy Głównej. One również zapewniają PZ graczom w oparciu o to, kto osiągnął większość w 3 kluczowych wskaźnikach:

- Najwięcej Pienędzy.
- Najwięcej  na planszy Głównej (ignorując te na planszach Graczy i te należące do Mocarstw, które nie są kontrolowane przez graczy w rozgrywkach na 2 lub 3 graczy).
- Najwięcej Państw sojuszniczych.

W przypadku remisu w którejkolwiek z tych 3 Większości, wszyscy remisujący gracze zdobywają PZ za najniższą pozycję wśród nich.

Należy pamiętać, że w rozgrywkach na 2 graczy PZ zdobywa tylko gracz, który wygra daną Większość. Drugi gracz nic nie zyskuje. Jeśli zatem obaj gracze mają taki sam wynik w jednym z 3 wskaźników, PZ za ten wskaźnik nie są przyznawane.

KONIEC GRY

Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Punktów Zwycięstwa, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który zdobył pierwszy Bonus większości w największej liczbie Regionów podczas ostatniej Punktacji. Jeśli nadal jest remis, zwycięża ten z remisujących graczy, który ma najwięcej kostek Wpływów na planszy Głównej. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

OPCJONALNY MODUŁ: DEKRET PREZYDENCKI



Decret Prezydencki to opcjonalny moduł, którego możecie używać w rozgrywkach. Składa się on z zaledwie 4 kart.

Na początku rozgrywki rozdajcie każdemu graczowi kartę Dekretu Prezydenckiego (zgodnie z rewersem karty). Podczas rozgrywki, zamiast rozpatrywać kartę Umiejętności, możecie umieścić zakrytą kartę ze swojej ręki i użyć zamiast tego Dekretu Prezydenckiego. Umożliwia to wykonanie dowolnej Akcji z wymienionych na karcie. Następnie należy odłożyć kartę Dekretu Prezydenckiego do pudełka.

Na koniec gry, podczas ostatniej Punktacji, każdy gracz, który nie użył karty Dekretu Prezydenckiego w trakcie rozgrywki, zdobywa 3 PZ.

PRZYKŁAD: Po Punktacji wszystkich Regionów, gracze przystępują do podliczenia PZ za 3 żetony Większości. Zaczynają od tego za najwięcej Pienędzy: **Kasia (Chiny)** ukończyła grę mając 121 , **Ania (UE)** ma 78 , **Olek (USA)** 54 , a **Kuba (Rosja)** 49 . W rezultacie, **Kasia** zdobywa 5 , **Ania** zdobywa 3 , a **Olek** zdobywa 1 .



Następnie sprawdzają, kto ma najwięcej  na planszy Głównej. **Olek** jest zdecydowanie zwycięzcą z wynikiem 8 , zajmując 1. miejsce i zdobywając 6 , **Kuba** i **Kasia** mają po 5 , więc zyskują tylko po 1 , czyli Bonus odpowiadający 3. miejscu.



Na koniec sprawdzają, kto ma najwięcej Państw sojuszniczych. **Ania** ma 10 takich Państw, więc zdobywa 7  za 1. miejsce, podczas gdy **Olek** ma 9 Państw sojuszniczych i zdobywa 4  za 2. miejsce. **Kuba** i **Kasia** mają po 8 Państw sojuszniczych. Ponieważ remisują na trzecim miejscu, otrzymują nagrodę za 4. miejsce, które nie zapewnia żadnych PZ.



Następnie, podczas ostatniej Punktacji w trakcie rozgrywki, każdy gracz zdobywa 2 PZ za każdy z jego Zasobów Strategicznych, których nie wykorzystał w trakcie rozgrywki.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Pytania o zasady

- Czy mogę mieć wiele żetonów Umocnienia w tym samym Regionie?**
 Tak, nie ma ograniczeń co do liczby żetonów Umocnienia, jakie mogą znajdować się w Regionie (dowolnych graczy).
- Czy tracę/zdobynam Punkty Zwycięstwa, zagrywając kartę Zasobów Strategicznych?**
 Nie. Punkty Zwycięstwa wskazane na karcie określają jedynie początkowe Punkty Zwycięstwa dla każdego gracza. Nie zdobywasz ani nie tracisz żadnych Punktów Zwycięstwa, zagrywając kartę Zasobów Strategicznych, chyba że na karcie wyraźnie wskazano inaczej. Jednak każda karta Zasobów Strategicznych, której nie wykorzystasz podczas rozgrywki, zapewnia ci Bonus w postaci 2 PZ podczas ostatniej Punktacji.
- Niektóre efekty nakazują mi dodanie kostki stałych Wpływów w Regionie, nawet jeśli nie ma na to wolnego pola. Czy jeśli z jakiegoś powodu uznam to za bardziej korzystne, mogę zdecydować się na umieszczenie kostki na polu tymczasowych Wpływów?**
 Nie. Jeśli efekt nakazuje ci dodać kostkę stałych Wpływów, musisz umieścić ją nad linią, jako stałe Wpływy, postępując zgodnie z poleceniem efektu.
- Niektóre umiejętności nakazują mi, jako część ich efektu, zagranie kolejnej karty. W takim przypadku dodatkowa karta musi być kartą Umiejętności, czy mogę zagrać kartę Zasobów Strategicznych/ Dekretu Prezydenckiego, jeśli chcę?**
 Dodatkową kartą, którą zagrasz, może być dowolna karta, którą możesz zagrać w swojej turze. Należą do nich karty Umiejętności, karty Zasobów Strategicznych oraz Dekret Prezydencki. Aby zagrać kartę Zasobów Strategicznych lub Dekretu Prezydenckiego, nadal jednak musisz umieścić zakrytą kartę Umiejętności ze swojej ręki (chyba że nie masz żadnych kart na ręce).

- Na początkowym polu na kostkę Wpływów UE w Afryce wskazana jest wartość 4. Czy gracz UE zdobywa te 4PZ na początku rozgrywki?**
 Nie. Wartość 4 znajduje się tam na wypadek, gdyby jakiś efekt spowodował usunięcie początkowej kostki Wpływów i nie byłoby innych tymczasowych Wpływów w Regionie. Jeśli tak się kiedykolwiek stanie, pierwsza kostka tymczasowych Wpływów, która miałaby zostać dodana do Afryki, zostanie umieszczona na tym polu, a gracz zdobędzie 4 PZ, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Pytania o karty Umiejętności



Czy mogę wybrać kartę Państwa, która nie jest wyzerpana?

Tak, możesz. Przygotowanie karty, która jest już gotowa, nie daje żadnego efektu, więc kontynuujesz, wykonując pozostałą część umiejętności (Inwestujesz w to Państwo, nie wyzerpując go).



Czy mogę Zbudować Bazę w Państwie, które wybiorę, jeśli pod symbolem Bazy na tej karcie nie jest wskazana flaga mojego Mocarstwa?

Nie. Musisz być w stanie Zbudować Bazę w Państwie, zgodnie ze standardowymi zasadami gry.



Czy wybierając drugą opcję mogę Produkcować ten sam typ Zasobu więcej niż raz?

Nie. Musisz wybrać różne typy Zasobów do Produkcji.

Pytania o karty Zasobów Strategicznych



Co się stanie, gdy użyję tej karty w rozgrywce na 2 lub 3 graczy, w której żaden gracz nie gra Rosją?

Jeśli Rosja nie jest kontrolowana przez gracza, zawsze doda kostkę Wpływów do pozostałego Regionu.



Czy mogę zwiększyć tę samą Produkcję więcej niż raz?

Nie. Musisz wybrać 2 albo 3 różne Produkcje do zwiększenia.



PORTAL
GAMES.