

КРИЗА Й КОНТРОЛЬ

ШЛЯХ ДО ВЛАДИ НАД КРАЇНОЮ



КНИГА ПРАВИЛ

Ви успішно привели свій клас до перемоги... але боротьба ідеологій ще й близько не закінчилася! Старий світ занурився в кризу, а новий намагається встановити контроль.

Саме зараз настає час змін!

У доповненні «Криза й контроль» на вас чекають нові виклики, а додаткові режими гри дадуть вам змогу проявити навички управління як ніколи раніше! Карти реагування на кризу й карти альтернативних проблем урізноманітнять гру. Унікальні для кожного класу карти таємних цілей заохотять вас вдатися до нових політико-економічних стратегій, а колоди Автом дадуть змогу зіграти за будь-які класи, не зважаючи на кількість гравців!

АВТОМИ

90 КАРТ ШІ



21 КАРТА ПРІОРИТЕТНОСТІ ЗАКОНІВ



38 КАРТ ІНСТРУКЦІЙ



18 КАРТ ПРІОРИТЕТНОСТІ ДІЙ



24 МАРКЕРИ ПРІОРИТЕТУ



У доповненні «Криза й контроль» є 3 Автоми: по одній для кожного класу. Кожна з них забезпечує автоматизовану гру певного класу без участі гравця. Можна використовувати Автоми для соло-гри, коли немає можливості зіграти зі справжнім суперником. Також можна використовувати Автоми у грі вдвох або втрох, щоб замінити гравців, яких не вистає. Можлива будь-яка комбінація гравців-людей і Автом. Ви можете навіть зіграти за Державу проти трьох Автом. Радимо зіграти першу гру проти однієї Автоми, щоб краще зрозуміти, як вона працює. Потім можна буде спробувати інші комбінації.

Зауважте: кожному Автому можна використовувати двома різними способами: у спрощеному режимі, де Автома грає швидше, і в ускладненому режимі, де Автома бере до уваги багато факторів, щоб зробити найкращий хід. Ускладнений режим займає більше часу, але й ви отримуєте більш серйозного супротивника. Виберіть найкращий варіант залежно від часу на гру й бажаного рівня складності.

Незалежно від вибраного режиму, граючи проти Автом, виконуйте підготування до гри так само, як і у грі з реальними гравцями. Карти дій класу, за який гратиме Автома, можна залишити в коробці. Вони не потрібні, бо в кожній Автоми є свої карти ШІ для ухвалення рішень щодо кожного її ходу. Якщо ви граєте вдвох, також радимо тримати незадіяні кубики голосів біля мішечка розсортованими за кольором, щоб завжди було зрозуміло, у яких класів їх більше. Читайте про подальше підготування до гри нижче.

Механіки гри всіх трьох Автом дуже схожі. Нижче наведено опис двох режимів, у яких можна розігравати їхні ходи, і правила, що стосуються всіх Автом. Далі будуть окремі розділи для кожної Автоми з більш детальними правилами.

Спрощений режим

Для спрощеного режиму використовуйте лише 30 відповідних карт ШІ й деякі з карт інструкцій Автоми. Покладіть карти інструкцій зі словом «ПЕРЕВІРТЕ» назад у коробку, а решту тримайте біля себе для довідки.

Підготування до гри

Перемішайте карти ШІ Автоми й покладіть їх колодою долілиць поруч із планшетом відповідного класу.

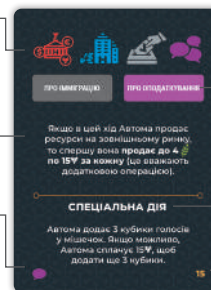
Загальний опис ходу Автоми

На початку ходу Автоми виконайте за неї всі потрібні вільні дії (див. відповідний розділ кожної Автоми). Опісля відкрийте верхню карту з колоди ШІ.

Дії, які спробує виконати Автома

Бонус при виконанні першої дії

Символ впливу (використовуйте під час голосування)



Закони, до яких Автома пропонуватиме законопроекти

Спеціальна дія, яку виконає Автома, якщо всі інші неможливі

Номер карти ШІ для довідки

На кожній карті ШІ зображені 4 дії в послідовності зліва направо. Автома спробує виконати одну з них. Також на карті ШІ зазначено бонус до першої дії, 2 закони (у послідовності, в якій Автома їх пропонуватиме), а також спеціальна дія.

Відкривши карту ШІ, Автома спробує виконати першу дію, зображену в лівій верхній частині карти. Щоб Автома змогла виконати дію, потрібне виконання певних умов, зазначених на окремій карті інструкцій для кожної Автоми. Зауважте: перевіряючи умови, ви мусите враховувати бонус, зазначений на карті ШІ. Цей бонус стосується першої дії й може дати змогу Автомі виконати відповідну умову (наприклад, знизити ціну ресурсу чи отримати додаткові ресурси). Також цей бонус може містити додаткову умову, якої треба дотриматися, щоб виконати відповідну дію.

Якщо Автома не може виконати першу дію, вона спробує виконати другу. Якщо другу дію також неможливо виконати, Автома переходить до третьої. Якщо й третю дію виконати неможливо, вона спробує виконати четверту. Якщо Автома не може виконати жодну з 4 наведених дій, вона спробує виконати спеціальну дію внизу карти. Якщо з будь-яких причин Автома не може виконати й цю дію, вона **застосує політичний тиск** і додасть 3 свої кубики голосів до мішечка.

Після того як Автома виконає дію, її хід закінчується (якщо не треба виконати інші вільні дії — див. відповідні розділи про кожному Автому). Настає черга наступного гравця.

Ускладнений режим

В ускладненому режимі Автома спершу визначає пріоритет кожної з можливих дій відповідно до ситуації на ігровому полі на початок її ходу. Опісля Автома виконує дію з найвищим пріоритетом.

Підготування

Перемішайте карти ШІ Автоми й покладіть колоду долілиць

поруч із планшетом відповідного класу. Покладіть карти інструкцій біля колоди — вони потрібні для довідки.

Сформуйте біля колоди карт ШІ вертикальну лінію з 8 маркерів пріоритету недалеко один від одного. Кожен маркер позначає горизонтальний ряд карт пріоритетності. У кожному ряді розміщуватимуться карти пріоритетності. Що вищий ряд, якого досягла карта, то важливішою для Автоми буде відповідна дія. Зауважте: навіть якщо всі 8 маркерів задіяні, ряди пріоритету вважають нескінченними. Якщо будь-якої миті ви маєте перемістити карту пріоритетності ще вище, то вважайте, що рядів пріоритету стільки, скільки потрібно, і переміщуйте карту далі.

Покладіть 6 карт пріоритетності дій ліворуч від маркерів пріоритету: 3 карти в нижньому ряді та ще 3 — у ряді вище. Порядок карт пріоритетності відрізняється в кожного класу. Детальніше про це підготування читайте у відповідних розділах кожної Автоми.

Аналогічно покладіть 7 карт пріоритетності законів праворуч від маркерів пріоритету. Знову ж таки, порядок карт відрізняється в кожного класу; детальніше можна прочитати в розділі відповідної Автоми. Зауважте: за певних умов деякі карти пріоритетності законів можуть бути вилучені з рядів пріоритету.



Ось приклад підготування до гри Автоми Робітничого класу

Загальний опис ходу Автоми

На початку ходу Автоми виконайте за неї всі потрібні вільні дії (див. відповідний розділ кожної Автоми). Опісля відкрийте верхню карту з колоди ШІ.

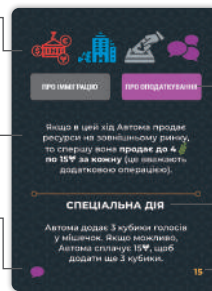
Перевірки ШІ

В ускладненому режимі Автома «читає» карти ШІ інакше. На відміну від спрощеного режиму, кожен символ вгорі карти стосується не самої дії, а перевірки, яку виконуватиме Автома щодо такої дії.

Перевірки, які Автома спробує виконати

Бонус при виконанні дії з першої перевірки

Символ впливу (використовуйте під час голосування)



Закони, пріоритетність яких перевірятиме Автома

Спеціальна дія, яку слід виконати, якщо не вибрано жодну з базових дій

Номер карти ШІ для довідки

Для кожної перевірки є окрема карта детальних інструкцій із кроками, які Автома мусить зробити.

Під час кожної перевірки ви маєте поглянути на ситуацію на ігровому полі і перевірити, чи виконано певні умови. Якщо умову виконано, ви маєте збільшити пріоритет відповідної дії (позначеної її першими літерами, які також є на кожній карті пріоритетності дій). Щоб зробити це, перемістіть відповідну карту пріоритетності на один ряд вище стільки разів, скільки зазначено на карті інструкцій. Зауважте: якщо не вказано інше (зазвичай словом «також»), кожну умову слід перевіряти окремо від інших. Крім того, в результаті перевірки може бути переміщено декілька карт пріоритетності, а не одна.



Переміщуючи карту пріоритетності дій на ряд вище, розміщуйте її ліворуч від уже наявних у тому ряді карт. Відповідно, забираючи карту з ряду, просувайте всі інші карти в цьому ряді вправо (ближче до маркерів), зберігаючи їхню черговість. Карта, яка залишається в певному ряді найдовше, має бути найближчою до маркера пріоритету, а карта, яка потрапила в цей ряд найпізніше, має бути найдалішою від маркера.

На карті ШІ завжди зображені 4 символи, кожен з яких позначає певну перевірку. Щоразу виконуйте всі 4 перевірки зліва направо. Зауважте: виконуючи перевірку першої можливої дії, **ви мусите взяти до уваги бонус, вказаний на карті ШІ**, коли визначаєте, чи виконано умови на карті інструкцій.

Праворуч від маркерів пріоритету розміщено карти пріоритетних законів. Деякі перевірки (зазвичай це перевірка законів, зазначених на карті) призводять до переміщення цих карт пріоритетності. Під час переміщення цих карт застосовують такі самі правила; єдина відмінність у тому, що під час переміщення карти пріоритетності закону до нового ряду, у якому вже є інші карти, ви розміщуєте її праворуч від них. Відповідно, коли ви прибираєте карту пріоритетності закону

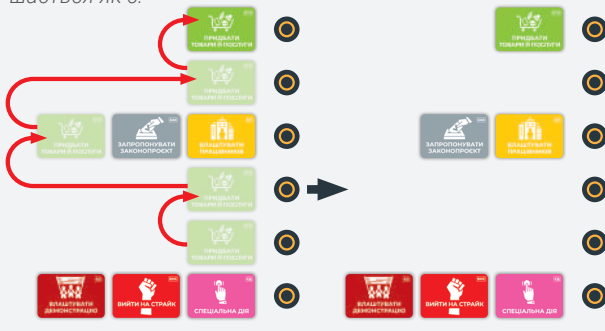
Приклад. Марія грає проти Автоми Робітничого класу. Вона бере карту ШІ з колоди й виконує вказані там перевірки у відповідному порядку. Перша перевірка — «**Перевірте наявність працівників**». Марія бачить, що на біржі праці є 2 працівники, яких можна влаштувати в компанію Капіталістичного класу. Тож вона переміщує карту пріоритетності дій «Влаштувати працівників» угору на 2 ряди.



Жодної іншої умови не виконано, тож Марія переходить до наступної перевірки: «**Перевірте закони**». Відповідно до виконаних умов, вона також мусить перемістити карту пріоритетності дій «Запропонувати законопроект» на 2 ряди вище.

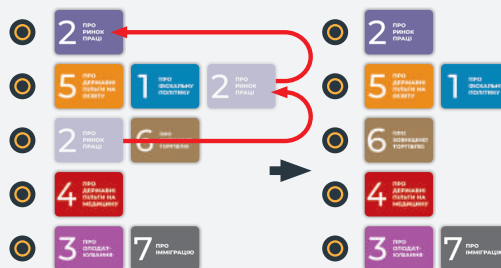


Третя перевірка — «**Перевірте товари й послуги**». Більшість її умов виконано, тож карту «Придбати товари й послуги» слід перемістити аж на 4 ряди вгору! Четверта перевірка — «**Перевірте можливість страйку**». Ця перевірка не призводить до змін у черговості карт пріоритетності, тож усе залишається як є.



з ряду, інші карти просувують вліво, зберігаючи черговість. Найпростіший спосіб запам'ятати цю відмінність — зрозуміти, що всі карти пріоритетності, неважливо, чи справа, чи зліва вони лежать від маркерів, мають вищий пріоритет, коли вони ближче до маркерів, і нижчий, коли вони далі.

Приклад. У попередньому прикладі, коли Марія виконувала перевірку «**Перевірте закони**», вона перемістила карту пріоритетності дій «Запропонувати законопроект» на 2 ряди вгору. Завдяки цій перевірці вона також перемістила карту пріоритетності Закону «Про ринок праці» на 2 ряди вище.



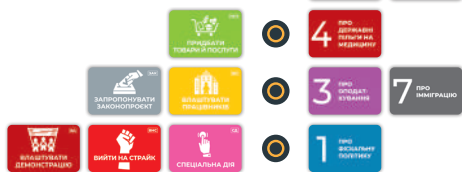
Зуважте: якщо карта вказує вам перемістити карту пріоритетності закону, яка була відкладена раніше, нічого не переміщуйте — вона залишається відкладеною.

Після виконання всіх перевірок на карті ШІ подивіться на карти пріоритетності Автоми. **Якщо є порожні ряди, скоротіть їх згори вниз.** Починаючи з нижнього ряду карт пріоритетності та просуваючись угору, переміщуйте ряди карт пріоритетності вниз, щоб заповнити порожні місця, зберігаючи їхній порядок під час переміщення. Продовжуйте так, доки між рядами карт пріоритетності не залишиться пустих рядів. Зробіть це окремо для обох груп карт пріоритетності (дій і законів).

Дія Автоми

Опісля Автома виконує дію з найвищим пріоритетом. Якщо в найвищому ряді є декілька карт, Автома виконує дію, карта якої найближча до маркера ряду. Якщо з будь-якої причини Автома не може виконати цю дію, вона переходить до другої за пріоритетом дії. У рідкісних випадках, коли Автома не в змозі виконати ту дію також, вона не переходить до наступної, а натомість виконує дію «**Застосувати політичний тиск**» і додає 3 кубики голосів до мішечка.

Зуважте: якщо найвищий пріоритет має карта «Спеціальна дія», Автома виконує спеціальну дію, зазначену внизу карти ШІ, яку ви взяли.



Після виконання дії перемістіть відповідну карту пріоритетності на 2 ряди нижче, поклавши її ліворуч від уже наявних карт.

Якщо Автома не може виконати дію з найвищим пріоритетом і натомість виконує другу за пріоритетом дію, перемістіть



униз тільки карту пріоритетності щойно виконаної дії. Залиште карту із найвищим пріоритетом на місці. Однак, якщо переміщення другої карти пріоритетності дії призводить до того, що її ряд стає порожнім, ви мусите його негайно скоротити.

Після цього хід Автоми завершується (якщо не треба виконувати вільні дії — див. відповідний розділ кожної Автоми). Наступний гравець може ходити.

Дія «Запропонувати законопроект»

Виконуючи дію Автоми «Запропонувати законопроект» в ускладненому режимі, погляньте на її карти пріоритетності законів, щоб визначити, який законопроект вона запропонує. Так само як із вибором карти пріоритетності дій, Автома запропонує законопроект до закону з найвищим пріоритетом. Якщо в найвищому ряді декілька карт, вона пропонує законопроект, карта якого найближча до маркера пріоритету.

Після того як будь-хто з гравців запропонував законопроект, не перемішуйте відповідну карту пріоритетності закону вниз. Натомість відкладіть її вбік до кінця раунду. Проте, якщо було скликано позачергове голосування, виконайте один із таких варіантів:

- Якщо законопроект не прийнято, **залиште карту пріоритетності на місці**.
- Якщо законопроект прийнято, а маркер закону тепер у потрібному Автоми секторі (зазначеному на її карті «Перевірте закони»), **відкладіть карту пріоритетності** до кінця раунду.
- Якщо законопроект прийнято, а маркер закону тепер поруч із потрібним Автоми сектором, **перемістіть карту пріоритетності в кінець (праворуч) найнижчого ряду**.
- Якщо законопроект прийнято, а маркер закону тепер через 2 сектори від потрібного Автоми, **перемістіть карту пріоритетності в кінець (праворуч) другого ряду знизу**.

Під час **фази підготування** кожного раунду перевірте всі відкладені вбік карти пріоритетності законів у порядку нумерації та визначте, чи потрібно їх покласти назад у ряди пріоритету:

- Карти пріоритетності всіх законів, маркери яких розміщені в потрібних Автоми секторах, **мають залишатися відкладеними**.
- Карти пріоритетності всіх законів, маркери яких розміщені поруч із потрібними Автоми секторами, покладіть **у кінець (праворуч) найнижчого ряду**.
- Карти пріоритетності всіх законів, маркери яких розміщені через 2 сектори від потрібних Автоми секторів, покладіть **у кінець (праворуч) другого ряду знизу**.

Загальні правила (спрощеного й ускладненого режимів)

Основна відмінність між спрощеним та ускладненим режимами полягає в способі, як Автома визначає дію, яку виконує

ватиме. Решта правил незмінні. Тож наведені нижче правила стосуються обох режимів.

Виконання базових дій

Якщо для виконання дії Автоми потрібно ухвалити будь-які рішення — наприклад, коли є більше ніж один можливий варіант або ціль для дії, — скористайтеся відповідною картою інструкцій. Зазвичай на картах інструкцій є список пріоритетів Автоми для виконання певної дії.

В усіх таких випадках, **припускаючи, що є декілька варіантів виконання дії**, рухайтесь з початку списку від пункту до пункту, відкидаючи варіанти, доки не залишиться один, який і буде тим, що вибере Автома.

Перший пункт, який описує щонайменше один прийнятний варіант виконання дії, визначить набір варіантів, який ви будете зменшувати, проходячи наступні пункти. Якщо в пункті нижче виявляться інші доступні варіанти виконання дії не з набору, який ви вже зменшуєте, то пропускайте такий пункт і переходьте до наступного.

Якщо після зменшення кількості варіантів за критеріями, зазначеними в поточному пункті, усе ще доступно декілька варіантів, або ж якщо поточний пункт не годиться для визначеного набору варіантів, переходьте до наступного пункту за списком. Якщо в одному пункті зазначено декілька варіантів, їхній пріоритет зменшуватиметься відповідно до черговості. Продовжуйте зменшувати набір доступних варіантів за допомогою критеріїв у наступних пунктах, доки не залишиться лише один варіант виконання дії.

Зауважте: якщо визначено дію, яку виконає Автома, і доступний лише один варіант (наприклад, Автома виконує дію «Придбати товари й послуги», але доступний лише один вид ресурсу), то тоді не використовуйте карту інструкції. Просто виконайте дію Автоми відповідно до наявного варіанта.

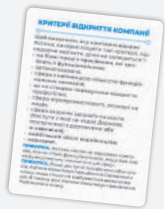
Виконання вільних дій

Автоми виконують більшість своїх вільних дій автоматично в різні моменти під час свого ходу, але певні вільні дії вони ігнорують. Кількість вільних дій, які може виконати Автома за один хід, необмежена. Детальніше читайте в розділах відповідних Автомо.

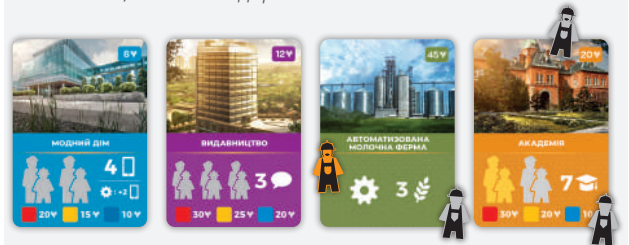
Витрачання впливу на позачергові голосування

Коли Автома пропонує законопроект і має кубики впливу (або коли інший ефект дає змогу це зробити), вона перевіряє, чи буде скликати позачергове голосування. Як це відбувається, залежить від кількості гравців.

Приклад. Євген грає проти Автоми Капіталістичного класу, яка щойно вирішила виконати дію **«Відкрити компанію»** з указаним на карті ШІ додатковим бонусом, який дає змогу Автомі відкрити дві компанії замість однієї. Щоб визначити, які компанії відкриє Автома, Євген звіряється з картою інструкції **«Критерії відкриття компанії»**.



Автома наразі має 63₴ у секції «Прибуток» свого планшета, а секція «Капітал» пуста. На біржі працює 4 працівники, а на ринку компаній — 4 доступні компанії. Автома зможе відкрити будь-які із цих компаній, тож перевіряє критерії на карті інструкції. Перший критерій: чи є доступні працівники, щоб компанія стала функціональною. Три компанії підходять, тож Автома переходить до наступного пункту, щоб визначити, які з них відкрити.



Наступний критерій: автоматизовані компанії. Хоча на ринку є такі компанії, Автома пропускає цей пункт, оскільки на цей момент жоден із варіантів, які вона розглядає, не включає автоматизовану компанію. Отже, Автома переходить до наступного пункту зі списку, який вказує вибрати сферу з найменшою кількістю функціональних компаній. Автома вже має компанію у сфері розкоші, але не має функціональних компаній у сферах освіти й медіа. Тому вона вибере з-поміж «Видавництва» й «Академії». Для цього вона переходить до наступного пункту зі списку.

Наступний критерій вказує Автомі відкрити компанію, яка не дасть змогу Робітничому класу організувати профспілку. У Робітничого класу вже є 3 працівники в компанії у сфері освіти. Це означає, що завдяки додатковим працівникам, які влаштуються на роботу до «Академії», Робітничий клас зможе організувати профспілку. Автома цього не бажає, тож **відкриває «Видавництво»**. Три некваліфіковані працівники стануть першими працівниками Робітничого класу в медіакомпанії, але їх буде недостатньо, щоб організувати профспілку.



Автома знову перевіряє ті самі критерії, щоб відкрити другу компанію. Цього разу доступний лише один незайнятий працівник, тож жодна з компаній не відповідає першому критерію. Отже, Автома переходить до другого критерію, який вказує на автоматизовані компанії. На ринку є одна така компанія, тож **Автома відкриває «Автоматизовану молочну ферму»**. Якби автоматизованої компанії не було на ринку або в Автоми не було достатньо грошей, вона не змогла б відкрити другу компанію і втратила бонус карти ШІ.



У грі вдвох

Мають виконуватися такі умови:

- Автома повинна мати більше впливу, ніж суперник (не враховуючи 1 вплив, який потрібно витратити, щоб скликати позачергове голосування).
- В Автоми має бути щонайменше стільки ж кубиків голосів, скільки в суперника. Підрахуйте кубики, що залишилися поза мішечком, щоб швидко це з'ясувати.

У грі втрьох або вчотирьох

Спочатку Автома робить передбачення, хто голосуватиме за, а хто — проти. Для цього використовуйте карту інструкцій «Бажані для Автоми закони». Якщо маркер запропонованого законопроекту буде в бажаному для іншого гравця секторі (або якщо наблизить маркер закону до такого сектора), тоді Автома вважатиме, що гравець підтримує такий законопроект. Якщо прийняття цього законопроекту відсуне маркер закону від бажаного для цього гравця сектора, Автома вважатиме, що він буде проти її законопроекту. Зауважте: це лише передбачення Автоми. Опісля гравці зможуть вирішувати, як проголосувати.

На основі свого передбачення Автома визначить 2 сторони: прихильників і противників законопроекту. Автома скличе позачергове голосування, якщо виконуватимуться такі умови:

- Сторона Автоми повинна мати більше впливу, ніж інша сторона (не враховуючи 1 вплив, який потрібно витратити на скликання позачергового голосування).
- Хоча б один з інших двох класів має бути на стороні Автоми.

Вибір сторони під час голосування

Щоразу, коли інший гравець пропонує законопроект, Автома голосуватиме за, якщо маркер запропонованого законопроекту в бажаному для неї секторі або якщо він наближає маркер закону до її цілі. В іншому разі Автома голосуватиме проти.

Витрачання впливу під час голосування

Якщо під час голосування Автома має вплив, вона може вирішити витратити його, щоб вплинути на результат голосування після того, як кубики голосів дістануть із мішечка. Чи буде Автома витрачати вплив, чи ні, і яку кількість, залежить від багатьох факторів. Найважливіші з них: чи перемагає сторона Автоми в голосуванні, чи має інша сторона вплив, а також кількість впливу в сторони Автоми.

По-перше, якщо Автома не має впливу, вона його не витрачає. Аналогічно, якщо сумарної кількості впливу в гравців на стороні Автоми недостатньо, щоб змінити результат голосування, то вона не витрачає свій вплив. Усі інші випадки підпадають під один із таких сценаріїв:

- Автома на боці сторони, що перемагає;
- Автома на боці сторони, що програє, та є єдиною, хто має вплив;
- Автома на боці сторони, що програє, а інші гравці на її боці також мають вплив.

Для кожного із цих 3 сценаріїв є карта інструкцій, на якій зазначено, скільки впливу має витратити Автома залежно від його кількості в кожній зі сторін. Ось що означає кожен пункт на цих картах:

Не робить нічого. Автома не витрачає вплив.

Витрачає весь вплив. Автома витрачає весь свій вплив.

Витрачає мінімум впливу. Автома витрачає стільки впливу, скільки потрібно, щоб змінити результат голосування на свою користь. Наприклад, якщо інша сторона запропонувала законопроект, а кількість відкритих кубиків голосів — 3:2 на їхню користь, Автомі потрібно було б витратити 2 впливи. Якби той самий законопроект був запропонований стороною Автоми, їй потрібно було б витратити лише 1 вплив.

Бере X карт. Відкрийте X карт зверху колоди карт ШІ. Якщо X перевищує кількість впливу Автоми, відкрийте стільки карт, скільки в неї є впливу. За кожен символ впливу в лівому нижньому куті відкритих карт Автома витрачає по 1 впливу. Опісля поверніть відкриті карти вниз колоди карт ШІ долілиць.

Бере 1 карту, щоб витратити весь вплив. Відкрийте верхню карту колоди карт ШІ. Якщо в лівому нижньому куті карти є символ впливу, Автома витрачає весь свій вплив, а не лише 1.

Зауважте: в усіх випадках, коли Автома має менше впливу, ніж кількість, яку їй вказано витратити, вона витрачає стільки, скільки може.

Вважається, що кількість впливу, який витратить Автома, визначається в ту саму мить, коли інші гравці показують, скільки впливу витрачають вони. Щоб симулювати це, спочатку визначте, чи потрібно Автоми відкрити карти ШІ. Тоді попросіть гравців-людей показати, скільки впливу вони витрачають, за звичайними правилами. Опісля візьміть карти ШІ для Автоми й додайте її вплив за інструкцією.

Декілька Автома

У грі, де грає більше ніж одна Автома, якщо дві чи більше з них на одному боці, додайте їхній вплив разом і вважайте їх за одну Автому, щоб визначити, чи витрачають вони вплив. Якщо вони все-таки витрачають вплив під час голосування, розподіліть витрачений вплив якомога більш порівну між ними. Автома, яка на початок голосування мала більше впливу, витрачає більше, якщо це потрібно. Якщо обидві Автоми мали однакову кількість впливу і було витрачено непарну кількість, визначте навмання, яка з них витратить додатковий вплив. Якщо треба відкрити якісь карти, беріть їх з колоди Автоми, вибраної навмання.

Символи легітимності

Інколи бонус за виконання першої дії на карті чи вказана на ній спеціальна дія містять символ легітимності. Цей символ має значення, тільки якщо цей бонус активовано або відповідну спеціальну дію виконано. Наприклад, якщо в бонусі зазначено, що певна державна послуга продається за півціни, Держава отримує легітимність, тільки якщо Автома дійсно придбає цей ресурс.

Фінальний раунд

У п'ятому, останньому раунді працюють деякі додаткові правила:

- Автома не пропонуватиме жодних законопроектів до Закону №7 «Про імміграцію».
- У спрощеному режимі просто ігноруйте цей закон, якщо він указаний на карті. В ускладненому режимі приборіть із гри карту пріоритетності Закону «Про імміграцію» на початку п'ятого раунду.
- Автома пропонуватиме законопроект до Закону №6 «Про зовнішню торгівлю», тільки якщо зможе скликати позачергове голосування. На відміну від звичайного порядку ухвалення рішень, якщо Автома збирається запропонувати законопроект до Закону «Про зовнішню торгівлю», вона спочатку перевірить, чи можна скликати позачергове голосування. Якщо ні, то Автома ігнорує цей закон і переходить до наступного.
- У фазі голосування в колоді карт ШІ залишиться всього 5 карт. Щоб забезпечити достатню кількість карт для всіх можливих перевірок впливу, можете перемішати стос скинутих карт і покласти їх знизу колоди карт ШІ долілиць.

- Під час фінального голосування у фазі голосування всі Автоми витрачають увесь свій вплив.

Ситуації, які тут не описані

Ми постаралися передбачити всі випадки, що можуть виникнути під час гри в «Гегемонію». Однак, якщо ви зіткнетеся із ситуацією, коли Автома має ухвалити рішення, а відповідної карти інструкцій немає, вирішіть на свій розсуд, який варіант для Автоми найкращий. Зауважте: для ухвалення рішення про те, чи робить Автома щось, чи ні, ви завжди можете відкрити 1 карту ШІ та ухвалити рішення відповідно до того, чи має ця карта символ впливу.

Автома Робітничого класу

Підготовка (тільки для ускладненого режиму)

Розмістіть карти пріоритетності Автоми Робітничого класу (АРК) під час підготовки до гри ось так:



Вільні дії

АРК свої вільні дії виконує автоматично в різні моменти свого ходу. Деталі наведені нижче.

«Використати медицину», «Використати освіту», «Використати розкіш». Щоразу, коли АРК має медицину, освіту чи розкіш у кількості, що відповідає показнику її населення, вона витрачає ці ресурси наприкінці свого ходу, щоб збільшити добробут. Якщо з будь-якої причини АРК має декілька видів ресурсів, за допомогою яких вона може збільшити добробут, АРК використовує їх усі за один хід стільки разів, скільки може собі дозволити, у такому порядку: розкіш, освіта, медицина.

«Поміняти місцями працівників». АРК виконує цю дію автоматично перед виконанням дії «Влаштувати працівників» (спрощений режим) або під час перевірки «Перевірте працівників» (ускладнений режим).

«Отримати державну допомогу». АРК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу.

«Виплатити позику». Якщо АРК здатна це зробити, вона автоматично виплачує позику на початку свого ходу.

Інші роз'яснення

Під час **перевірки товарів і послуг**, якщо певний ресурс можна придбати з 2 різних джерел, вам потрібно буде розрахувати ціну за одиницю, щоб визначити, на скільки рядів підніметься відповідна карта пріоритетності. Наприклад, якщо АРК може придбати лише 2 медицини в Держави по 5₴, а решту 3 медицини — в іншого гравця по 8₴, загальна вартість буде 34₴ за 5 жетонів. У цьому разі ціна за одиницю перевищує 6₴, оскільки медицина коштувала б 30₴, якби ціна за одиницю була 6₴. Отже, відповідна карта пріоритетності піднялася б лише на один ряд. Крім того, якщо бонус карти ШІ надає АРК гроші, то, перш ніж Автома виконає дію **«Придбати товари й послуги»**, розрахуйте ціну за одиницю так, ніби бонус зменшує ціну ресурсу. Іншими словами, враховуйте лише те, скільки це фактично коштуватиме АРК порівняно із сумою грошей, яку вона має перед виконанням цієї дії. Наприклад, Автома може купити 5 освіти за 50₴, але завдяки бонусу карти ШІ вона спочатку отримає 20₴, тож фактична вартість становитиме всього 30₴, тобто 6₴ за одиницю.

Виконуючи дію **«Придбати товари й послуги»**, АРК купує ресурси в кількості, що відповідає показнику її населення. Однак, якщо АРК вже має деякі із цих ресурсів, натомість вона купуватиме їх лише до значення показника населення. У рідкісних випадках, коли кількість наявного в АРК ресурсу вже дорівнює її показнику населення, АРК купуватиме цей ресурс так, ніби в неї його немає зовсім. Крім того, якщо АРК купує всю потрібну кількість з одного джерела, а друге джерело має той самий ресурс у кількості, що дорівнює показнику її населення (за ціною, яку вона може собі дозволити), АРК також купить і цей ресурс, якщо тільки це не медицина, коли показник населення в одному кроці від збільшення.

В одному з критеріїв на карті інструкцій щодо дії **«Придбати товари й послуги»** зазначено, що медицину не слід розглядати як варіант, якщо це призведе до збільшення показника населення. Автома не бере медицину до уваги, лише якщо є інші варіанти придбання. Якщо це єдиний ресурс, який Автома може придбати (через ціну чи недоступність інших ресурсів), вона купує його як зазвичай.

Купуючи їжу на етапі «Забезпечення потреб населення», АРК завжди братиме її з найдешевшого джерела. Якщо два джерела пропонують однакову ціну, АРК купуватиме їжу в такому порядку: зовнішній ринок, Держава, Капіталістичний клас, Середній клас.

Коли АРК додає **кваліфікованого працівника** із запасу, дея-

кі критерії визначення, якого саме працівника додати, починаються з умови «влаштувавши цього працівника». Оскільки працівників зазвичай влаштовують у компанії групами по 3, можна припустити, що разом із працівником, якого Автома планує додати із запасу, буде влаштовано ще до 2 інших працівників. Наприклад, якщо в Автоми вже є 2 працівники в компанії у сфері освіти та ще 2 незайняті, яких можна влаштувати в іншу освітню компанію (один із них кваліфікований), то умова «влаштувавши цього працівника, можна створити профспілку» діє щодо працівника сфери освіти, якого АРК отримує із запасу. Це пояснюється тим, що за допомогою однієї дії «Влаштувати працівників» АРК може влаштувати 2 наявних працівників в освітню компанію (і виконати умову щодо утворення освітньої профспілки), а потім, влаштовуючи третього, призначити нового працівника сфери освіти в профспілку. Зауважте: у цьому прикладі наявність незайнятого працівника сфери освіти не призводить до виключення працівників сфери освіти з числа можливих варіантів на карті інструкцій «Критерії вибору кваліфікованого працівника» (див. примітку внизу карти), оскільки додатковий працівник тієї ж сфери потрібен, щоб утворити профспілку.

Виконуючи дію **«Влаштувати працівників»**, АРК зазвичай намагатиметься влаштувати незайнятих працівників. Однак у деяких випадках вона зможе забрати працівників з однієї компанії та влаштувати в іншу. АРК змінюватиме місце роботи таких працівників, тільки якщо це не перешкоджатиме виконанню умови для утворення профспілки (щонайменше 4 працівники вже влаштовані в компаніях цієї сфери) і якщо заробітна плата, яку отримуватимуть працівники АРК завдяки новій конфігурації, буде такою самою або більшою, ніж раніше. З огляду на це, якщо АРК матиме можливість (наприклад, завдяки ефекту, що дає змогу влаштувати будь-яку кількість працівників), то вона переміщуватиме своїх працівників з компаній Капіталістичного й Середнього класів до державних компаній, доки виконуються вищезазначені умови.

Якщо АРК **використовує освіту**, але в неї немає незайнятих працівників, яких можна зробити кваліфікованими, вона зробить кваліфікованим зайнятого некваліфікованого працівника навмання.

Якщо жетони **страйку** закінчилися, відкладіть убік карту пріоритетності дій «Вийти на страйк». На початку наступного раунду поверніть цю карту в кінець (ліворуч) найнижчого ряду пріоритету.

Коли АРК **влаштовує демонстрацію**, відкладіть убік карту пріоритетності дій «Влаштувати демонстрацію». Якщо демонстрація продовжиться, а АРК потрібно буде визначити,

хто втратить ПБ, то Капіталістичний клас втратить стільки, скільки зможе, потім Середній клас і нарешті Держава. Прибираючи жетон демонстрації, поверніть карту пріоритетності дій «Влаштувати демонстрацію» в кінець (ліворуч) найнижчого ряду пріоритету.

Автома Капіталістичного класу

Підготування (тільки для ускладненого режиму)

Розмістіть карти пріоритетності Автоми Капіталістичного класу (АКК) під час підготування до гри ось так:



Вільні дії

АКК свої вільні дії виконує автоматично в різні моменти свого ходу, а деякі з них повністю ігнорує. Деталі подані нижче.

«Скоригувати ціни». АКК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу, якщо це потрібно. Вона завжди встановлює середні ціни, але є винятки:

- Якщо діє Закон №6А, АКК встановлює найвищий рівень цін на їжу й розкіш.
- Якщо діє Закон №4В, АКК встановлює найвищий рівень цін на медицину.
- Якщо діє Закон №5В, АКК встановлює найвищий рівень цін на освіту.

«Скоригувати заробітну плату». Зазвичай АКК ніколи самотійно не коригує заробітну плату. Вона зберігає в усіх своїх компаніях мінімальний рівень заробітної плати, установлений Законом «Про ринок праці». Однак якщо Робітничий клас розміщує один чи більше жетонів страйку на компанії АКК, то на початку фази виробництва відкриті 1 карту ШІ за кожну компанію АКК з жетоном страйку. Якщо на карті є символ впливу, АКК негайно підвищить заробітну плату в компанії до 3 рівня. Якщо ні, вона повторить цю процедуру за умови, що це компанія з жетоном устаткування або компанія, яка в неї єдина в певній сфері. Якщо на карті ШІ немає символу впливу, рівень заробітної плати у відповідній компанії залишиться без змін. На початку наступного раунду АКК скоригує заробітну плату в усіх своїх компаніях до мінімально можливого рівня.

«Виплатити премію». АКК ніколи не виплачує премії.

«Придбати склад». АКК автоматично купує склад, коли отримує більше ресурсів, ніж може зберігати, навіть не у свій хід (наприклад, у фазі виробництва). Зауважте: якщо АКК вже придбала склад для певного ресурсу, але виробила більше, ніж може зберігати, вона не купує ще один склад. Усі ресурси вище за ліміт втрачаються. АКК зберігає надлишки їжі та розкоші в зоні вільної торгівлі й купить для них додатковий склад, лише якщо скінчиться місце й там.

«Отримати державну допомогу». АКК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу.

«Виплатити позику». Якщо АКК має щонайменше 100\$ на початку свого ходу, вона автоматично виплачує позику.

Інші роз'яснення

На деяких картах ШІ АКК першим зображено символ **спеціальної дії**. На цих картах замість бонусу є додаткові умови, які в ускладненому режимі дають змогу просунути вгору карту пріоритетності «Спеціальна дія». У спрощеному режимі перевіряйте лише першу умову. Якщо її виконано, АКК виконає вказану спеціальну дію.

У **фазі підготування** АКК завжди скидає всі карти компаній зі свого ринку, які залишилися з попереднього раунду, і бере 4 нові.

Одним із критеріїв **відкриття компанії** є вибір сфери з найменшою кількістю функціональних компаній. Це стосується лише компаній АКК; на інші не зважайте.

Відкривши компанію, АКК автоматично влаштує туди працівників із біржі праці, якщо вони там є.

Продаючи ресурси на зовнішній ринок, АКК продає якомога більше кожного ресурсу. Крім того, продаючи товари (їжу чи розкіш), вона спочатку продаватиме ті, що в зоні вільної торгівлі, а потім ті, що на складах на її планшеті.

Якщо на момент дії **«Укласти ділову угоду»** на ігровому полі є 2 доступні карти ділових угод, а АКК може собі дозволити обидві, вона укладе угоду на більшу суму. Крім того, щоразу, коли АКК укладає ділову угоду, вона кладе всі ресурси в зону вільної торгівлі, якщо це можливо, щоб уникнути сплати мита.

Автома Середнього класу

Підготування (тільки для ускладненого режиму)

Розмістіть карти пріоритетності Автоми Середнього класу (АСК) під час підготування до гри ось так:



Вільні дії

АСК свої вільні дії виконує автоматично в різні моменти свого ходу. Деталі наведені нижче.

«Використати медицину», «Використати освіту», «Використати розкіш». Щоразу, коли АСК має медицину, освіту чи розкіш у кількості, що відповідає показнику її населення, вона витрачає ці ресурси наприкінці свого ходу, щоб збільшити добробут. Якщо з будь-якої причини АСК має декілька видів ресурсів, за допомогою яких вона може здобути добробут, АСК використовує їх усі за один хід стільки разів, скільки може собі дозволити, у такому порядку: розкіш, освіта, медицина.

«Скоригувати ціни». АСК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу, якщо ця потреба. Вона завжди встановлює середні ціни, але є винятки:

- Якщо діє Закон №6А, АСК встановлює найвищий рівень цін на їжу й розкіш.
- Якщо діє Закон №4В, АСК встановлює найвищий рівень цін на медицину.
- Якщо діє Закон №5В, АСК встановлює найвищий рівень цін на освіту.

«Скоригувати заробітну плату». Зазвичай АСК ніколи самотійно не коригує заробітну плату. Вона зберігає в усіх своїх компаніях мінімальний рівень заробітної плати, установлений Законом «Про ринок праці». Однак якщо Робітничий клас розміщує жетон страйку на компанії АСК, то вона піднімає заробітну плату до 3 рівня у свій наступний хід. На початку наступного раунду АСК скоригує заробітну плату в усіх своїх компаніях до мінімально можливого рівня.

«Поміняти місцями працівників». АСК виконує цю дію автоматично перед виконанням дії «Влаштувати працівників» (спрощений режим) або під час перевірки «Перевірте працівників» (ускладнений режим).

«Отримати державну допомогу». АСК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу.

«Виплатити позику». Якщо АСК здатна це зробити, вона автоматично виплачує позику на початку свого ходу.

Інші роз'яснення

На деяких картах ШІ АСК першим зображено символ **спеціальної дії**. На цих картах замість бонусу є додаткові умови, які

в ускладненому режимі дають змогу просунути вгору карту пріоритетності «Спеціальна дія». У спрощеному режимі перевіряйте лише першу умову. Якщо її виконано, АСК виконає вказану спеціальну дію.

У **фазі підготовки** АСК скине зі свого ринку карту компанії, яка залишилася з попереднього раунду, якщо вже має компанію в тій самій сфері на ігровому полі. Тобто АСК залишить карту компанії на ринку, якщо в неї ще немає компаній із тієї ж сфери.

Під час **перевірки товарів і послуг**, якщо певний ресурс можна придбати з 2 різних джерел, вам потрібно буде розрахувати ціну за одиницю, щоб визначити, на скільки рядів підніметься відповідна карта пріоритетності. Наприклад, якщо АСК потребує 6 медицини й може безоплатно взяти в себе 4, а ще 2 купити в Держави по 10₴, загальна вартість буде 20₴ за 6 жетонів. У цьому разі ціна за одиницю менша за 6₴, оскільки медицина коштувала б 36₴, яби ціна за одиницю була 6₴. Отже, карта пріоритетності дії «Придбати товари й послуги» піднялася б на 2 ряди. Крім того, якщо бонус карти ШІ надає АСК гроші, то, перш ніж Автома виконає дію **«Придбати товари й послуги»**, розрахуйте ціну за одиницю так, ніби бонус зменшує ціну ресурсу. Іншими словами, врахуйте лише те, скільки це фактично коштуватиме АСК порівняно із сумою грошей, яку вона має перед виконанням цієї дії. Наприклад, АСК може купити 5 освіти за 50₴, але завдяки бонусу карти ШІ вона спочатку отримає 20₴, тож фактична вартість становитиме всього 30₴, тобто 6₴ за одиницю.

Виконуючи дію **«Придбати товари й послуги»**, АСК купує ресурси в кількості, що відповідає показнику її населення. Однак, якщо АСК вже має деякі із цих ресурсів у секції «Товари й послуги» свого планшета, то замість цього вона купуватиме їх лише до значення показника населення. У рідкісних випадках, коли кількість наявного в АСК ресурсу вже дорівнює показнику її населення, АСК купуватиме цей ресурс так, ніби в неї немає його зовсім. Аналогічно, купуючи певний ресурс у себе, АСК бере скільки може, а кількість, що залишилася до показника її населення, купує в іншому джерелі. Зауважте: якщо АСК купує всю потрібну кількість з одного джерела, а друге джерело має той самий ресурс у кількості, що дорівнює показнику її населення (за ціною, яку вона може собі дозволити), АСК також купить і цей ресурс, якщо це не медицина, коли показник населення в одному кроці від збільшення.

В одному з критеріїв на карті інструкцій щодо дії **«Придбати товари й послуги»** зазначено, що медицину не слід розглядати як варіант, якщо це призведе до збільшення показника населення. АСК не бере медицину до уваги, лише якщо є інші варіанти придбання. Якщо це єдиний ресурс, який Автома може придбати (через ціну чи недоступність інших ресурсів), вона купує його як зазвичай.

Якщо АСК **використовує освіту**, але в неї немає незайнятих працівників, яких можна зробити кваліфікованими, вона зробить кваліфікованим зайнятого некваліфікованого працівника навмання.

Купуючи їжу на етапі «Забезпечення потреб населення», АСК завжди братиме її з найдешевшого джерела. Якщо два джерела пропонують однакову ціну, АСК купуватиме їжу в такому порядку: Держава, зовнішній ринок, Капіталістичний клас.

Під час виконання дії **«Влаштувати працівників»** певні ефекти вказують АСК спершу взяти кваліфікованого працівника із запасу. У таких випадках, коли визначаєте сферу працівника, пропускайте перший пункт на карті інструкції «Критерії вибору кваліфікованого працівника» — він стосується потреби в кваліфікованих працівниках залежно від компаній на ринку компаній АСК.

Виконуючи дію **«Влаштувати працівників»**, АСК зазвичай намагатиметься влаштувати незайнятих працівників. Однак у деяких випадках вона зможе влаштувати будь-яку кількість працівників. Тоді АСК переміщуватиме своїх працівників із компаній Капіталістичного класу до державних компаній, якщо це можливо та якщо заробітна плата на нових місцях така сама, як раніше, або більша.

Одним із критеріїв **відкриття компанії** є вибір сфери з найменшою кількістю функціональних компаній. Це стосується лише компаній АСК; не зважайте на інші компанії.

Відкриваючи компанію, якщо не вказано інше, АСК братиме до уваги лише незайнятих працівників Середнього класу. АСК ніколи не забиратиме працівників з інших компаній. Також, відкривши компанію з місцем для працівника Робітничого класу, АСК автоматично влаштує такого працівника, якщо він є на біржі праці.

Продаючи ресурси на зовнішній ринок, АСК продає якомога більше кожного ресурсу.

Автоми й доповнення

Якщо ви граєте в «Гегемонію» з мінідоповненнями, також працюють наведені нижче правила.

Пропозиція законопроекту не в хід Автоми

Якщо Автома має запропонувати законопроект не у свій хід, спосіб вибору визначається її режимом.

Спрощений режим. Відкрийте наступну карту ШІ й виберіть перший зазначений законопроект. Якщо це неможливо, виберіть другий. Якщо й це неможливо, відкривайте карти, поки не знайдете законопроект, який може запропонувати Автома.

Ускладнений режим. Автома пропонує законопроект із найвищим пріоритетом.

Вилучення маркерів законопроектів із кодексу законів

Наслідком деяких ефектів у грі є вилучення маркерів законопроектів гравців із кодексу законів. Коли це трапляється, Автоми може знадобитися перемістити відповідні карти пріоритетності законів у кінець (праворуч) найнижчого ряду.

Спеціальні правила доповнень

Наведені далі правила використовують у відповідних мінідоповненнях.

Таемні цілі

Під час підготування до гри покладіть усі карти таємних цілей Автоми на стіл горілиць. Коли Автома виконує завдання на будь-якій з них, переверніть цю карту. Наприкінці гри виберіть з-поміж карт таємних цілей, що лежать долілиць, карту з найбільшою кількістю ПБ й нарахуйте ці ПБ Автоми.

Реагування на кризу

Коли треба вилучити працівників з ігрового поля, Автома спершу вилучає некваліфікованих, якщо можливо. Щоб виконати завдання карти «Нова програма державних облігацій» (якщо Автома здатна сплатити), візьміть 1 карту ШІ за Автому. Якщо в лівому нижньому куті карти є символ впливу, Автома віддає гроші. Вона завжди віддає максимально можливу суму.

Альтернативні проблеми

Отримавши карту альтернативної проблеми, Автома залишає її собі, якщо це трапилося в 1–4 раундах. Якщо це трапилося в останньому раунді, Автома скидає цю карту та здобуває 1 ПБ. Вона завжди користується бонусом отриманої карти в найкращий для неї спосіб. Уточнення щодо деяких карт читайте далі.

Суспільний тиск. Отримавши цю карту, Автома використовує її бонус під час першого голосування щодо законів №2–6, припускаючи, що Держава — протилежна Автоми сторона (відповідно до бажаних для Держави законів).

Вимога втручання держави. Автома вибирає компанію, у якій рівень заробітної плати відрізняється найбільше. Якщо є декілька варіантів, Автома вибирає один навмання.

Історичні події

Автома може активувати вільні дії тільки наприкінці свого ходу. Якщо Автома у свій хід вибрала спеціальну дію і на карті історичних подій є можливість активувати базову дію, то Автома натомість виконує базову дію із цієї карти. Єдиним винятком є випадок, коли вгорі карти ШІ Автоми зображено символ спеціальної дії. Якщо Автома вибрала спеціальну дію відповідно до цього символу, виконайте її за звичайними правилами.

РЕАГУВАННЯ НА КРИЗУ

«Реагування на кризу» — це мінідоповнення, яке змінює процедуру втручання МВФ, коли в Державі більше позик, ніж дозволяє Закон «Про фіскальну політику». До складу доповнення входять **10 карт реагування на кризу, 3 карти облігацій і 2 жетони замків**.



Підготовка

Під час підготовки до гри перемішайте карти реагування на кризу й покладіть колоду долілиць поруч із ігровим полем. Відкрийте верхню карту й покладіть горілиць на видно всім місці.

Перебіг гри

За звичайними правилами процес втручання МВФ складається з 4 кроків:

- скиньте маркери запропонованих законопроектів;
- змініть закони;
- Держава виплачує позики;
- Держава втрачає легітимність.

Кarti реагування на кризу змінюють деякі із цих кроків і можуть додавати нові ефекти.

Якщо на етапі «Перевірка МВФ» Держава має більше позик, ніж дозволяє Закон «Про фіскальну політику» (і не може їх виплатити), втручається МВФ. Замість інструкцій у книзі правил базової гри виконайте інструкції на відкритій карті реагування на кризу, що складаються з 5 частин:

Скасуйте законопроекти

Скиньте всі маркери законопроектів із секторів законів, за-

значених на карті реагування на кризу. Решту маркерів законопроектів залиште на своїх місцях. Кожен гравець отримує по 1 впливу за кожен маркер законопроекту, який скинули.

Змініть закони

Пересуньте маркери законів у сектори, зазначені на карті реагування на кризу, і застосуйте всі відповідні ефекти. Якщо певного закону немає на карті, залиште його маркер на своєму місці.

Додаткові ефекти

Усі додаткові ефекти від втручання МВФ зазначені на карті реагування на кризу. Їх слід виконувати по черзі. Якщо навпроти якогось ефекту є символи певних класів, такий ефект застосовується лише до них.

Сплатіть позики

Держава сплачує свої позики. Якщо вона не може сплатити їх повністю, то сплачує скільки може й скидає їх усі.

Втрата легітимності

Держава втрачає легітимність, як указано на карті реагування на кризу. Після застосування всіх зазначених на карті ефектів відкладіть її вбік і відкрийте нову карту реагування на кризу. Якщо МВФ знову втрутиться, використовуйте ефекти нової карти, щоб визначити результат.

Заблоковані закони

За ефектами на деяких картах реагування на кризу закони не лише змінюються. Деякі з них стають заблокованими на весь наступний раунд. Коли це трапляється, покладіть жетон замка біля маркера відповідного закону. Поки жетон там, гравці не можуть пропонувати законопроекти до цього закону. На початку наступного етапу «Перевірка МВФ» приберіть усі жетони замків із законів.

Кarti облігацій

Карта реагування на кризу «Нова програма державних облігацій» дає гравцям змогу купувати в Державі облігації, позичаючи їй гроші та очікуючи від неї виплат з відсотками. Як нагадування, хто скільки заплатив, використовуйте 3 карти облігацій. Покладіть їх відповідним боком догори навпроти кожного гравця, який позичив Державі гроші. Коли Держава виплатить їх, відкладіть карти облігацій убік.

АЛЬТЕРНАТИВНІ ПРОБЛЕМИ

«Альтернативні проблеми» — це мінідоповнення, що змінює спосіб взаємодії Держави з картами проблем, які відкривають кожного раунду. Це доповнення складається з **25 карт** і використовується лише у грі вчотирьох.



Підготовка

Кarti альтернативних проблем замінюють карти проблем, які зазвичай використовуються у грі вчотирьох. Поверніть у коробку карти проблем із базової гри, перемішайте карти альтернативних проблем і розмістіть колоду долілиць біля планшета Держави. Продовжуйте підготування до гри як зазвичай. Коли правило чи ефект посилаються на карти проблем, вважайте, що вони посилаються на карти альтернативних проблем.

Перебіг гри

Альтернативні карти проблем працюють подібно до базових. Коли Держава виконує дію «Розв'язати проблему», вона мусить виконати завдання на карті, вибравши один із зазначених класів, а тоді отримує винагороду, пов'язану із цим класом. Але різниця в тому, що, вибравши один із класів, Держава також віддає тому гравцеві карту альтернативної проблеми. Цей гравець може покласти її перед собою, щоб отримувати бонус із неї до кінця гри, або ж негайно скинути її, щоб здобути 1 ПБ. Зауважте: щоб здобути ПБ, гравець мусить скинути карту негайно. Він не може залишити її собі й скинути пізніше.

Унизу кожної карти альтернативних проблем указано бонус. Цей бонус завжди стосується гравця, який отримав карту й тримає її перед собою. Радимо підкладати ці карти під свій планшет, щоб було видно лише їхні бонуси. Можна підкладати наступні карти під попередні так, щоб було видно бонуси.

У лівій частині кожного бонусу вказано фазу, у якій його можна отримати. Якщо не зазначено інше, бонус активується на початку вказаної фази. Зауважте: жоден бонус не є обов'язковим. Ви завжди можете відмовитися від отримання бонусу в певному раунді, якщо хочете.

Приклад. Ганна грає за державу й виконує дію «Розв'язати проблему» до карти «Потреба в кращій державній освіті». Вона вибирає Капіталістичний клас. Микола, який грає за Капіталістичний клас, має вирішити, чи скинути цю карту й здобути 1 ПБ, чи залишити її собі. Він вирішує залишити цю карту собі, тому підкладає її під декілька інших карт альтернативних проблем, які отримав у попередніх раундах.

Пізніше в цьому раунді, коли починається фаза виробництва, активується вказаний на цій карті бонус. На складі в Миколи є 1 освіта, яку він не продав протягом раунду, тому він продає її Ганні за 10€. За інструкціями на карті, Ганна також здобуває 1 ПБ і переміщує свій маркер ПБ.

Негайне реагування

Карта дій «Негайне реагування» дає змогу Державі виконати дію «Розв'язати проблему» щодо однієї карти двічі. З картою альтернативних проблем це працює так. Якщо під час першого виконання дії «Розв'язати проблему» вибраний Державою гравець вирішить залишити карту для отримання бонусу, то під час другого виконання цієї дії цей гравець здобуває 1 ПБ, ніби він скинув цю карту. З іншого боку, якщо перший вибраний гравець вирішить отримати ПБ, другому гравцеві надається вибір: залишити карту, щоб користуватися бонусом, або скинути її, щоб здобути 1 ПБ, як зазвичай.

ТАЄМНІ ЦІЛІ

«Таємні цілі» — це мінідоповнення, яке складається з **20 карт** (по 5 для кожної ролі) й дає змогу гравцям виконати протягом гри певні завдання, щоб здобути додаткові ПБ.



Підготовка

Під час підготовки до гри кожен гравець перемішує свої карти таємних цілей і бере в руку 2 з них. Одну залишає собі, а всі інші повертає в коробку, не показуючи іншим гравцям.

Перебіг гри

На кожній карті таємних цілей є завдання, яке гравець має виконати. Якщо гравець виконує завдання в момент, зазначений на карті, він може показати її іншим гравцям і здобути зазначену винагороду.

Момент виконання — це завжди один із таких варіантів:

- **«Будь-коли».** Будь-якої миті протягом гри. Якщо є додаткові умови, вони також зазначені.
- **«Наприкінці гри».** Наприкінці партії.
- **Певна фаза.** Протягом зазначеної фази в будь-якому раунді.

Зауважте, що на деяких картах прихованих цілей є завдання, пов'язані із розміщенням маркерів законів у певних секторах. Хоча на цих картах указано «будь-коли», не можна оголошувати про їхнє виконання під час фази голосування, доки не відбудуться всі голосування.

Коли граєте вчотирих, радимо, щоб гравець за Державу тримав карти проблем, які розв'язав, окремо від тих, які скинув з інших причин, оскільки їхня кількість має значення для однієї з карт таємних цілей.

КАРТИ ДІЙ

У доповненні «Криза й контроль» є **20 нових карт дій** (по 5 карт для кожної ролі).



Щоб додати їх у гру, просто перемішайте нові карти з рештою карт дій відповідних класів. Зауважте, що деякі нові карти вимагають більшої взаємодії гравців. Перед початком гри переконайтеся, що всі гравці згодні використовувати нові карти. Якщо колись ви захочете грати без цих карт, то зможете відізнати їх за крапками з обох боків від назв карт.

ТВОРЦІ ГРИ

Автоми Карти дій

Автор: Вангеліс Багіартакіс
Автори: Варнавас Тімотеу й Вангеліс Багіартакіс

«Таємні цілі», «Реагування на кризу», «Альтернативні проблеми»

Автори: Варнавас Тімотеу, Анастасіос Грігоріадіс і Вангеліс Багіартакіс

Науковий консультант Ілюстрації

Александр Герц Мілош Войтасік (обкладинка), Якуб Скоп (карти дій)

Графічний дизайн

Катеріна Ксеровасіла й Дімітріс Анастасіадіс (truly.gr)
Джордан Бошман

Редактор

Версія правил v1.2



©2022 Hegemonic
Project Limited.

Усі права застережено.



ІГРОМАГ

Українська локалізація:
ТОВ «Ігромаг»