

KRYZYS I KONTROLA

DROGA DO WŁADANIA NARODEM



INSTRUKCJA

Udało ci się poprowadzić swoją klasę do zwycięstwa... Ale bitwa ideologii jeszcze się nie skończyła! Stary świat przeżywa kryzys, a nowy walczy o przejęcie kontroli.

Teraz nadszedł czas, aby coś zmienić!

Rozszerzenie „Kryzys i Kontrola” oferuje nowe wyzwania i dodatkowe tryby gry, które jak nigdy dotąd sprawdzą twoje umiejętności zarządzania! Karty Reakcji na Kryzys i Wydarzenia Alternatywne dodadzą więcej różnorodności do twoich gier, Ukryte Plany, unikatowe dla każdej Klasy, zachęcają do nowych strategii polityczno-ekonomicznych, a przygotowane Automy pozwolą ci doświadczyć wszystkich ról w grze, niezależnie od liczby graczy!

AUTOMY

90 KART AUTOMY

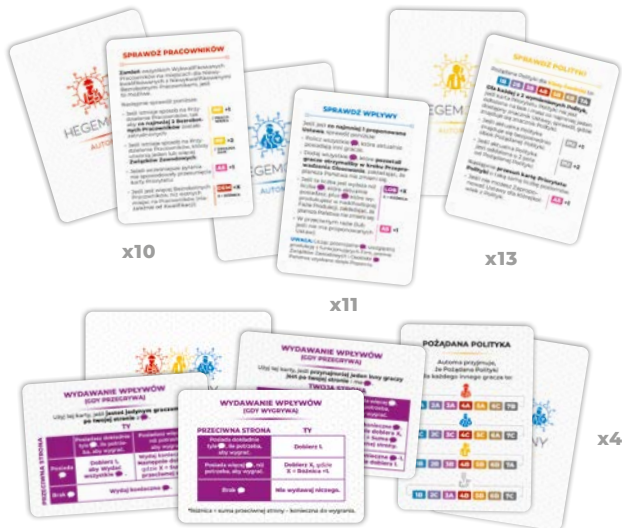


x30

x30

x30

38 KART INSTRUKCJI



x10

x11

x13

x4

21 KART PRIORYTETU POLITYKI



x7

x7

x7

18 KART PRIORYTETU AKCJI



x6

x6

x6

24 ZNACZNIKI RZĘDU PRIORYTETU



Rozszerzenie „Kryzys i Kontrola” zawiera 3 Automy, po jednej dla każdej z Klas. Każda z nich pozwala na zautomatyzowane rozgrywanie danej Klasy, bez udziału gracza. Można ich użyć do samodzielnej gry w Hegemony, gdy brakuje ci prawdziwego przeciwnika lub użyć ich w grach wieloosobowych, jako zastępstwa za innych graczy. Możliwa jest dowolna kombinacja prawdziwych graczy i Autom — możesz nawet grać jako Państwo przeciwko wszystkim trzem Automom. Sugerujemy rozegranie pierwszej gry przeciwko jednej Automie, aby lepiej zrozumieć, jak ona działa, a następnie wypróbować inne kombinacje.

Zwróć uwagę, że każda Automa może być używana na 2 różne sposoby. Istnieje Tryb Uproszczony, w którym Automa gra szybciej, oraz Tryb Zaawansowany, w którym Automa gra po uwzględnieniu wielu czynników, decydując, jaki jest najlepszy sposób działania. Tryb Zaawansowany pochłania nieco więcej czasu, ale oferuje bardziej wymagającą rozgrywkę. Wybierz dowolną opcję, w zależności od dostępnego czasu i poziomu trudności, z którym chcesz się zmierzyć.

Niezależnie od wybranego trybu, grając z Automami, przygotujesz grę tak samo, jak gdyby wszyscy gracze byli obecni, z wyjątkiem tego, że możesz zostawić w pudełku karty Akcji każdej Klasy, która będzie kontrolowana przez Automę. Nie będą używane, ponieważ każda Automa używa własnych kart Automy do określania swojej Akcji w każdej turze. Sugerujemy również, aby w grach dwuosobowych trzymać niewykorzystane kostki Głosowania obok woreczka, oddzielone kolorami, aby zawsze było jasne, które Klasy mają ich najwięcej. Więcej informacji na temat pozostałej części przygotowania znajdziesz poniżej.

Wszystkie 3 Automy działają bardzo podobnie. Poniżej znajduje się opis dwóch trybów, wykorzystywanych do rozgrywki oraz zasady dotyczące wszystkich Autom. Dalej znajdziesz też sekcję opisującą szczegółowo każdą Automę, a w niej więcej informacji na temat jej poszczególnych zasad.

Tryb Uproszczony

Podczas korzystania z Trybu Uprozczonego dla Automy, potrzebnych jest tylko 30 kart Automy i niektóre z jej kart Instrukcji. Zostaw w pudełku karty Instrukcji ze słowem „SPRAWDŹ” w nazwie, a pozostałe umieść w pobliżu.

Przygotowanie do gry

Potasuj karty Automy i umieść je w zakrytej talii obok jej planszy gracza.

Opis Tury

Na początku tury Automy, jeśli zajdzie taka potrzeba, wykonaj dowolne Darmowe Akcje (zobacz sekcje poniżej, dotyczące każdej Automy). Następnie odkryj wierzchnią kartę Automy z jej talii.

Akcje, które Automa spróbuje wykonać.

Premia przyznawana za wykonanie pierwszej Akcji.

Wskaźnik Wpływów (używany podczas Głosowania).



Polityki, dla których Automa będzie próbowała Zaproponować Ustawy.

Akcja Specjalna rozpatrywana, jeśli inne akcje nie będą możliwe do wykonania.

Numer karty Automy - w celach informacyjnych.

Każda karta Automy zawiera 4 akcje wymienione w kolejności od lewej do prawej. Automa spróbuje wykonać jedną z nich. Karta zawiera również premię powiązaną z pierwszą akcją, 2 Polityki i Akcją Specjalną na dole.

Po odkryciu karty Automy, Automa spróbuje wykonać pierwszą akcję wymienioną na niej w lewym górnym rogu. Aby Automa mogła wykonać akcję, muszą być spełnione pewne warunki — są one wymienione na osobnej karcie Instrukcji dla każdej Automy. Pamiętaj, że podczas sprawdzania, czy te warunki są spełnione, należy wziąć pod uwagę premię wymienioną na karcie Automy, która odpowiada pierwszej akcji, ponieważ może ona pozwolić na spełnienie warunku, który w przeciwnym razie nie byłby spełniony (na przykład poprzez posiadanie obniżonego kosztu lub poprzez udostępnienie Automie dodatkowych zasobów). Może też zawierać dodatkowe wymaganie, które należy spełnić, aby wykonać odpowiednią akcję.

Jeśli Automa nie będzie w stanie wykonać pierwszej akcji, spróbuje wykonać drugą. Jeśli nie jest w stanie wykonać również tej, spróbuje wykonać trzecią akcję, a jeśli znów nie będzie mogła, spróbuje wykonać czwartą akcję. Jeśli nie jest w stanie wykonać żadnej z 4 wymienionych akcji, spróbuje wykonać Akcję Specjalną, widoczną w dolnej części karty. Jeśli z jakiegoś powodu nie może wykonać i jej, **Zastosuje Presję Polityczną**, dodając do woreczka 3 ze swoich kostek Głosowania.

Po tym, jak Automa wykona akcję, jej tura dobiega końca (chyba że trzeba wykonać jakiegokolwiek inne Darmowe Akcje — przeczytaj dalszą sekcję poświęconą każdej Automie) i swoją turę może rozegrać następny gracz.

Tryb Zaawansowany

Korzystając z Trybu Zaawansowanego, Automa najpierw przypisze priorytet każdej możliwej akcji (w oparciu o planszę Państwa na początku swojej tury), a następnie wykona akcję o najwyższym priorytecie.

Przygotowanie do gry

Potasuj karty Automy i umieść je w zakrytej talii obok jej planszy gracza. Umieść karty Instrukcji obok tej talii, aby ułatwić sobie korzystanie z nich.

Umieść 8 znaczników rzędu priorytetu obok talii kart Automy w taki sposób, aby znaczniki tworzyły pionową linię z pewną odległością między nimi. Każdy znacznik wskazuje poziomy rząd priorytetu. Każdy taki rząd będzie zawierał w sobie karty priorytetu, a im wyższy rząd osiągnie karta, tym ważniejsze dla Automy jest wykonanie akcji na niej. Zwróć uwagę, że chociaż używanych jest 8 znaczników, uważa się, że rzędy priorytetu są nieskończone. Jeśli w dowolnym momencie karta Priorytetu musi być wyżej, załóż, że powyżej jest tyle rzędów priorytetu, ile potrzeba, i odpowiednio przesun kartę.

Weź 6 kart Priorytetu Akcji Automy i umieść je na lewo od znaczników. Każda Automa umieszcza 3 karty Priorytetu Akcji w dolnym rzędzie i 3 kolejne w rzędzie powyżej. Konkretna kolejność kart Priorytetu jest inna dla każdej Klasy. Sprawdź sekcję dotyczące każdej z Autom, aby uzyskać dokładny opis przygotowania.

Podobnie, weź 7 kart Priorytetu Polityki Automy i umieść je po prawej stronie znaczników. Dokładne umiejscowienie jest różne dla każdej Klasy i można je znaleźć w sekcjach odpowiadających każdej Automie. Pamiętaj, że niektóre karty Priorytetu Polityki mogą czasami być całkowicie pominięte w rzędach priorytetów.



Oto przykład, jak wygląda przygotowanie Automy Klasy Robotniczej:



Sprawdzenia, które akcje spróbujecie przeprowadzić Automa.

Premia przyznawana za wykonanie akcji odpowiadającej pierwszemu sprawdzeniu.

Wskaźnik Wpływów (używany podczas Głosowania).



Polityki, dla których Automa sprawdzi Priorytet.

Akcja Specjalna, która jest wykonywana, jeśli nie zostanie wybrana żadna z Akcji Podstawowych.

Numer karty Automy - w celach informacyjnych.

Sprawdzenia Automy

Podczas rozgrywki w Trybie Zaawansowanym Automa inaczej „interpretuje” karty Automy. W przeciwieństwie do Trybu Uproszczonego, każdy symbol na górze karty nie odpowiada samej akcji, ale sprawdzeniu, czy Automa wykona tę akcję.

Każde sprawdzenie łączy się z osobną kartą Instrukcji, która szczegółowo opisuje kroki, jakie musi wykonać Automa.

Każde sprawdzenie nakazuje przyrzeć się planszy Państwa i sprawdzić, czy spełnione są pewne warunki. Kiedy sprawdzany warunek jest spełniony, otrzymujesz polecenie zwiększenia priorytetu akcji (wskazanego przez jej inicjały, które są również widoczne na każdej karcie Priorytetu Akcji). Robisz to, przesuwając w górę odpowiednią kartę Priorytetu do następnego rzędu tyle razy, ile wynosi liczba podana na karcie Instrukcji. Zwróć uwagę, że o ile nie wskazano inaczej (zwykle poprzez użycie słowa „również”), każdy warunek jest sprawdzany niezależnie od pozostałych. Ponadto pojedyncze sprawdzenie może zakończyć się przeniesieniem wielu kart Priorytetu, a nie tylko jednej.



Jeśli przenosisz kartę Priorytetu Akcji do wyższego rzędu i jeśli w tym rzędzie są już inne karty, umieść ją po ich lewej stronie. Podobnie, jeśli karta opuszcza rząd, przesun wszystkie pozostałe karty z tego rzędu w prawo (w kierunku znaczników), zachowując ich kolejność. Karta, która najdłużej pozostaje w tym rzędzie, powinna zawsze znajdować się obok znacznika tego rzędu, a karta, która ostatnio weszła do tego rzędu, powinna znajdować się najdalej od znacznika.

Na karcie Automy zawsze znajdują się 4 symbole, z których każdy odpowiada innemu sprawdzeniu. Zawsze wykonujesz wszystkie 4 sprawdzenia, od lewej do prawej. Zwróć uwagę, że podczas **pierwszego** sprawdzenia **musisz wziąć pod uwagę premię wymienioną na karcie Automy** podczas określania, czy warunki na karcie Instrukcji są spełnione.

Opis Tury

Na początku tury Automy, jeśli zajdzie taka potrzeba, wykonaj wszystkie Darmowe Akcje (zobacz dalsze sekcje dotyczące każdej Automy). Następnie odkryj wierzchnią kartę Automy z jej talii.

Przykład: Marta gra przeciwko Automie Klasy Robotniczej. Dobiera kartę Automy i rozpoczyna opisane na tej karcie sprawdzenia, jedno po drugim. Pierwsze z nich to **Sprawdzenie Pracowników**. Patrzy na planszę i widzi, że jest 2 Bezrobotnych Pracowników, których można przydzielić do Firmy Klasy Kapitałistów. W ten sposób przesuwa kartę Priorytetu - Przydziel Pracowników o 2 rzędy wyżej.



Żaden z pozostałych warunków nie jest spełniony, więc przechodzi do następnego sprawdzenia. Ten to - **Sprawdzenie Polityki**. W zależności od warunków, które są spełnione, musi również przesunąć kartę Priorytetu - Zaproponuj Ustawę o 2 rzędy wyżej.

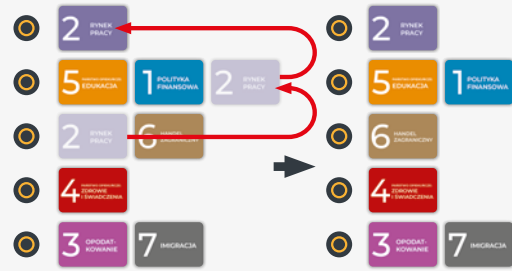


Trzecie Sprawdzenie do wykonania to **Sprawdzenie Towarów i Usług**. Tutaj spełnionych jest wiele warunków, w wyniku czego karta Priorytetu - **Kup Towary i Usługi** musi zostać przesunięta w górę łącznie o 4 rzędy! Czwarte Sprawdzenie to Sprawdzenie Strajku. To jednak nie powoduje żadnych zmian w kartach Priorytetu, więc wszystkie pozostają bez zmian.



Po prawej stronie znaczników znajdują się karty priorytetu Polityki. Niektóre sprawdzenia (zwykle te, które sprawdzają Polityki wymienione na karcie) spowodują przeniesienie również tych kart Priorytetu. Te same zasady obowiązują podczas przenoszenia tych kart, z tą tylko różnicą, że przesuując kartę Priorytetu Polityki do nowego rzędu, w którym znajdują się już inne karty Priorytetu, umieszczasz ją po ich prawej stronie. Podobnie, gdy karta Priorytetu Polityki jest zabierana z rzędu, pozostałe karty Priorytetu przesuują się w lewo, zachowując swoją kolejność. Najłatwiejszym sposobem na zapamiętanie tej różnicy jest to, że wszystkie karty Priorytetu, niezależnie od tego, czy znajdują się po lewej czy prawej stronie znaczników, mają wyższy priorytet, gdy są bliżej znaczników i niższy priorytet, gdy są dalej.

Przykład: W poprzednim przykładzie, kiedy Marta wykonała **Sprawdzenie Polityki**, przesunęła kartę Priorytetu - Zaproponuj Ustawę o 2 pola w górę. Dzięki temu samemu Sprawdzeniu przesunęła również kartę Priorytetu - Rynek Pracy o 2 rzędy wyżej.



Zauważ, że jeśli karta nakazuje ci przesunąć kartę Priorytetu Polityki, a ta karta została wcześniej odłożona na bok, niczego nie przesuwasz – karta Priorytetu Polityki pozostaje odłożona z boku.

Po wykonaniu wszystkich Sprawdzeń karty Automy spójrz na karty Priorytetu Automy. Jeśli są jakieś puste wiersze, karty nad nimi należy przesunąć w dół. Zaczynając od dolnego rzędu kart Priorytetu i kontynuując w górę, dla każdego pustego rzędu przesuń następny rząd kart Priorytetu, znajdujący się nad nimi w dół, aby wypełnić pusty rząd. Upewnij się, że zachowujesz ich kolejność podczas ich przesuwania. Kontynuuj w ten sposób, aż nie będzie pustych rzędów między dwoma rzędami kart Priorytetu. Wykonaj tę czynność dla obu zestawów kart Priorytetu (Akcji i Polityki) niezależnie od siebie.



karty Priorytetu drugiej akcji spowoduje, że rząd pozostanie pusty, wyszły rząd ten natychmiast się opuszcza.

Tura Automa dobiega końca (chyba, że trzeba wykonać jakiegokolwiek Darmowe Akcje – zobacz w odpowiedniej sekcja dotyczącej każdej Automy), a następny gracz może rozegrać swoją turę.

Proponowanie Ustaw

Gdy Automa w Trybie Zaawansowanym wykonuje akcję Zaproponuj Ustawę, sprawdza ona karty Priorytetu Polityki, aby określić, którą Ustawę proponuje. Podobnie jak wybiera kartę Priorytetu Akcji, proponuje Ustawę dla Polityki z kartą o najwyższym priorytecie. Jeśli w tym samym rządzie znajduje się wiele kart, proponuje Politykę najbliższą znacznikowi tego rządu.

Po zaproponowaniu Ustawy (przez dowolnego gracza) ta karta Priorytetu Polityki nie przesuwa się w dół. Zamiast tego karta jest odkładana na bok na resztę Rundy, chyba że wezwano do Natychmiastowego Głosowania, kiedy to zachodzi jedna z poniższych sytuacji:

- Jeśli Głosowanie nie zakończy się uchwaleniem Ustawy, **karta Priorytetu pozostaje na swoim miejscu.**
- Jeśli Głosowanie zakończy się uchwaleniem Ustawy, a znacznik Polityki znajduje się na Pożądaną przez Automę Polityce (jak pokazano na karcie Sprawdzenia Polityki), **odłóż kartę Priorytetu na bok na resztę Rundy.**
- Jeśli Głosowanie zakończy się uchwaleniem Ustawy, a znacznik Polityki znajduje się obok Pożądaną przez Automę Polityki, **przesuń kartę Priorytetu na koniec (prawa strona) dolnego rządu.**
- Jeśli głosowanie zakończy się uchwaleniem Ustawy, a znacznik polityki znajduje się 2 sekcje od Pożądaną Polityki Automy, **przesuń kartę Priorytetu na koniec (prawa strona) drugiego rzędu od dołu.**

W każdej Rundzie podczas **Fazy Przygotowania** Automa sprawdza wszystkie odłożone na bok karty Priorytetu Polityki w kolejności numeracji i ustala, czy należy je odłożyć z powrotem do rządów priorytetu:

Akcje Automy

Następnie Automa wykonuje akcję o najwyższym priorytecie. Jeśli w najwyższym rządzie znajduje się kilka kart, rozpatruje tę, która jest najbliższa znacznikowi rządu. Jeśli z jakiegoś powodu nie jest w stanie wykonać tej akcji, przechodzi do akcji o drugim najwyższym priorytecie. W rzadkim przypadku, gdy nie jest w stanie wykonać również i jej, nie przesuwa się już dalej. Zamiast tego wykonuje akcję **Zastosuj Presję Polityczną**, dodając do woreczka 3 ze swoich kostek Głosowania.

Zwróć uwagę, że jeśli karta Akcji Specjalnej ma najwyższy priorytet, wykonujesz Akcję Specjalną wymienioną na dole dobranej karty Automy.

Po wykonaniu akcji przesunij jej kartę Priorytetu o 2 rządy w dół i umieść na lewo od kart, które już tam są.

Jeśli Automa nie jest w stanie wykonać akcji o najwyższym priorytecie i zamiast tego wykonuje drugą akcję w kolejności priorytetu, tylko karta Priorytetu akcji, którą wykonała, jest przesuwana w dół – akcja o najwyższym priorytecie pozostaje tam, gdzie była. Jeśli jednak ruch

- Wszelkie karty Priorytetu Polityk, które mają swój znaczek Polityki na Pożądaną Polityce Automy, **pozostają odłożone na bok**.
- Wszelkie karty Priorytetu Polityk, które mają swój znaczek Polityki tuż obok Pożądaną polityki Automy, **należy umieścić na końcu (po prawej stronie) dolnego rzędu**.
- Karty Priorytetu dowolnego znacznika Polityki oddalonego o 2 sekcje od Pożądaną Polityki, **są umieszczane na końcu (po prawej stronie) drugiego rzędu od dołu**.

Główne Zasady (Tryb Uproszczony i Zaawansowany)

Główną różnicą między Trybem Uproszczonym i Zaawansowanym jest sposób, w jaki Automa określa, którą akcję wykona. Poza tym pozostałe zasady pozostają takie same. Zatem to, co znajduje się w dalszej części instrukcji, dotyczy obu Trybów.

Wykonywanie Podstawowych Akcji

Jeśli akcja, która ma zostać wykonana przez Automę, wymaga podjęcia jakichkolwiek decyzji, na przykład gdy istnieje więcej niż jedna możliwa opcja lub cel dla akcji, istnieje odpowiednia karta Instrukcji ze szczegółami dotyczącymi dalszego postępowania. Zazwyczaj karty Instrukcji zawierają listę priorytetów z preferencjami Automy podczas wykonywania określonej akcji.

We wszystkich takich przypadkach, **zakładając, że jest wiele opcji do wyboru podczas rozpatrywania akcji**, zaczynasz od góry listy, rozpatrując po jednym podpunkcie na raz, aby zawęzić zestaw dostępnych możliwości, aż pozostanie tylko jedna, którą wybierze Automa.

Pierwszy napotkany podpunkt, który opisuje co najmniej jedną możliwą do zastosowania, określa zestaw opcji, które będą zawężane w miarę przechodzenia przez kolejne podpunkty. Jeśli w innym podpunkcie, znajdującym się później, opisano inne dostępne opcje, które nie są częścią zestawu, który już zawężasz, zignoruj go i przejdź do następnego podpunktu.

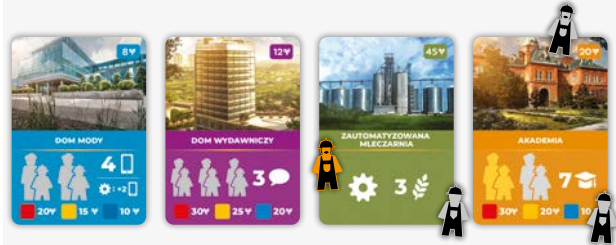
Jeśli po zastosowaniu kryteriów podpunktu w celu zawężenia dostępnych opcji nadal istnieje wiele opcji lub jeśli aktualny podpunkt nie dotyczy zestawu opcji, który aktualnie rozważa Automa, przejdź do następnego pozycji na liście. Jeśli ten sam podpunkt zawiera wiele opcji, Automa preferuje je w kolejności, w jakiej zostały zapisane. Kontynuuj zawężanie zestawu dostępnych opcji, korzystając z kryteriów w kolejnych podpunktach, aż pozostanie tylko jedna opcja.

Zwróć uwagę, że jeśli po ustaleniu akcji do wykonania dostępna będzie tylko jedna opcja (np. Automa wykonuje akcję „Kup Towary i Usługi”, ale dostępny jest tylko jeden rodzaj zasobu), to nie odnosisz się do karty Instrukcji. Po prostu rozpatrz akcję wykorzystując tę opcję.

Przykład: Mikołaj gra przeciwko Automie Klasy Kapitalistów, która właśnie zdecydowała się wykonać akcję **Założenia Firmy** z dodatkową premią (wymienioną na karcie Automy), która pozwala założyć dwie Firmy zamiast jednej. Aby określić, które Firmy założyć, Mikołaj przegląda kartę Instrukcji **Kryteriów Założenia Firmy**.



Automa ma obecnie 63% w swoim Zysku, a jej Kapitał jest pusty. W obszarze Bezrobotnych Pracowników jest 4 Pracowników, a na Rynku dostępne są 4 Firmy.



Automę stać na każdą z tych Firm, dlatego sprawdza kryteria na karcie Instrukcji. Pierwsze z nich to - czy są dostępni Pracownicy, dzięki którym będzie funkcjonowała. Dotyczy to 3 Firm, więc przechodzi do następnych kryteriów, aby określić, którą z tych 3 założy.

Kolejne kryterium dotyczy Firm Zautomatyzowanych. Chociaż na Rynku istnieje Firma Zautomatyzowana, Automa ignoruje tę Instrukcję, ponieważ w tej chwili żadna z 3 opcji, które rozważa, nie jest Firmą Zautomatyzowaną. Przechodzi więc do następnej pozycji na liście, która instruuje, aby szukać w Branży, w której ma najmniejszą liczbę funkcjonujących Firm. Automa ma już Firmę z Branży Towarów Luksusowych, ale nie ma funkcjonujących Firm z Branży Edukacji lub Mediów. Musi więc wybrać między „Domem Wydawniczym” a „Akademią”. Aby to zrobić, przechodzi do następnej pozycji na liście.

Kryterium to nakazuje Automie założyć Firmę, która nie doprowadzi do spełnienia wymagań dla Związku Zawodowego. Klasa Robotnicza ma już 3 Pracowników zatrudnionych w Firmie z Branży Edukacji. Oznacza to, że zakładając „Akademię”, Klasa Robotnicza mogłaby zawiązać Związek Zawodowy, dzięki dodatkowym, zatrudnionym tam Pracownikom. Automa jednak tego nie chce, więc **założy Dom Wydawniczy**. Trzech Niewykwalifikowanych Pracowników będzie pierwszymi Pracownikami z Klasy Robotniczej, którzy będą pracować w Firmie z branży Mediów i nie wystarczą do zawiązania Związku Zawodowego.



Automa następnie ponownie przegląda listę, aby założyć drugą Firmę. Tym razem jednak dostępny jest tylko jeden Bezrobotny Pracownik, co oznacza, że pierwszego kryterium nie może spełnić żadna z Firm. W ten sposób przechodzi do drugiego, które nakazuje poszukiwania Zautomatyzowanych Firm. Jedna jest dostępna, dlatego **przystępuje do założenia "Zautomatyzowanej Mleczarni"**. Gdyby Zautomatyzowana Firma nie była dostępna lub gdyby Automa nie miała wystarczającej kwoty pieniędzy, nie byłaby w stanie założyć drugiej Firmy, a tym samym premia z karty Automy zostałaby utracona.



- Strona Automy musi mieć więcej Wpływów niż druga strona (po uwzględnieniu 1 kostki Wpływów, którą należy wydać, aby wezwać do Natychmiastowego Głosowania).
- Co najmniej jedna z pozostałych 2 Klas musi znajdować się po stronie Automy.

Wydawanie Wpływów podczas Głosowania

Jeśli podczas Głosowania Automa posiada jakieś Wpływy, może rozważyć wydanie ich, aby oddziaływać na wynik Głosowania po ujawnieniu kostek Głosowania. To, czy wyda jakieś Wpływy, czy nie, i ile, zależy od wielu różnych czynników. Najważniejszymi z nich są - czy strona Automy wygrywa Głosowanie czy nie, czy druga strona ma jakieś Wpływy i ile Wpływów ma strona Automy.

Po pierwsze, jeśli Automa nie ma Wpływów, to ich nie wydaje. Podobnie, jeśli suma Wpływów wśród graczy po stronie Automy nie wystarczy do zmiany wyniku Głosowania, nie wydaje żadnych Wpływów. Wszystkie inne przypadki mieszczą się w jednym z następujących scenariuszy:

- Automa jest po zwycięskiej stronie.
- Automa jest po stronie przegranej i jako jedyna z tej strony posiada Wpływy.
- Automa jest po stronie przegranej, a inni gracze po jej stronie również mają Wpływy.

Dla każdego z tych 3 scenariuszy istnieje karta Instrukcji, która określa, ile Automa powinna wydać, w zależności od liczby kostek Wpływów każdej ze stron. Oto, co oznacza każda Instrukcja na tych kartach:

Nic nie wydawaj: Automa nie wydaje żadnych Wpływów.

Wydaj wszystko: Automa wydaje wszystkie posiadane Wpływy.

Wydaj tyle, ile potrzeba: Automa wydaje minimalną liczbę kostek Wpływów potrzebną do przeważenia Głosowania na jej korzyść. Na przykład, jeśli druga strona zaproponowała Ustawę, a ujawnione kostki Głosowania spowodowałyby układ 3 do 2 na jej korzyść, Automa musiałaby wydać 2 kostki Wpływów. Gdyby ta sama Ustawa została zaproponowana przez stronę Automy, musiałaby wydać tylko 1 kostkę Wpływów, aby przeważać Głosowanie na swoją korzyść.

Dobierz X: Dobierz X kart z wierzchu talii kart Automy. Jeśli X jest większe od liczby kostek Wpływów, jakie posiada Automa, dobierz tyle kart, ile kostek Wpływów znajduje się w jej zasobach. Za każdy symbol Wpływów znajdujący się w lewym dolnym rogu dobranej kart, Automa wydaje 1 kostkę Wpływów. Następnie dobrane karty należy odłożyć zakryte na spód talii kart Automy.

Dobierz 1, aby wydać wszystko: Dobierz wierzchnią kartę z talii kart Automy. Jeśli w lewym dolnym rogu znajduje się symbol Wpływów, Automa wydaje wszystkie swoje Wpływy, a nie tylko 1; w przeciwnym razie nie wydaje żadnych Wpływów.

Wykonywanie Darmowych Akcji

Automy wykonują większość swoich Darmowych Akcji automatycznie w różnych momentach swojej tury, ale niektóre Darmowe Akcje są ignorowane. Nie ma również limitu liczby Darmowych Akcji, które mogą wykonać w jednej turze. Więcej informacji znajduje się w odpowiednich sekcjach każdej Automy.

Wydawanie Wpływów na Natychmiastowe Głosowanie

Za każdym razem, gdy Automa Proponuje Ustawę i jeśli ma jakieś Wpływy (lub inny efekt jej na to pozwalający), sprawdza, czy powinna wezwać do Natychmiastowego Głosowania. Przebieg tego jest zależny od łącznej liczby graczy.

W grze dla 2 graczy

Muszą być spełnione następujące warunki:

- Automa musi mieć więcej Wpływów od przeciwnika (po uwzględnieniu 1 kostki Wpływów, którą należy wydać, aby wezwać do Natychmiastowego Głosowania).
- Automa musi mieć w woreczku przynajmniej tyle kostek do Głosowania, co jej przeciwnik. Aby szybko to ustalić możesz przeliczyć kostki znajdujące się poza woreczkiem.

W grze dla 3-4 graczy

Automa najpierw oszacuje, w jaki sposób inni gracze zgłoszą, aby móc określić 2 strony w Głosowaniu. W tym celu korzysta z karty Instrukcji Pożądanych Polityk. Jeśli proponowana Ustawa jest Pożądaną Polityką innego gracza (lub jeśli przybliżyła do niej znacznik), wówczas Automa szacuje, że gracz będzie ją popierał. Jeśli proponowana Ustawa odsunie znacznik od Pożądanego Polityki gracza, Automa założy, że gracz będzie głosował przeciw niej. (Zauważ, że to tylko szacunek Automy. Gracze mogą później głosować w dowolny sposób).

Na podstawie swoich szacunków Automa ustala 2 przeciwne strony w Głosowaniu. Aby wezwać do Natychmiastowego Głosowania, muszą być spełnione następujące warunki:

Zwróć uwagę, że we wszystkich przypadkach, jeśli Automa ma mniej Wpływów niż ma wydać, wydaje tyle ile może.

Automa musi określić liczbę wydawanych Wpływów w tym samym czasie, kiedy inni gracze deklarują swoje. Aby to zrobić, ustal najpierw, czy Automa musi dobrać jakieś karty Automy. Następnie, zgodnie z normalnymi zasadami, żywi gracze deklarują liczbę wydawanych Wpływów. Następnie dobierz karty Automy i dodaj odpowiednią liczbę Wpływów zgodnie z ich Instrukcjami.

Wiele Autom

W grach, w których uczestniczy więcej niż jedna Automa i jeśli dwie lub więcej z nich jest po tej samej stronie, zsumuj ich Wpływy i traktuj je jako jedną Automę w celu ustalenia, czy wydają Wpływy. Jeśli wydadzą Wpływy podczas Głosowania, należy je podzielić możliwie równo między nie, przy czym Automa, która początkowo miała najwięcej Wpływów, wydaje w razie potrzeby więcej. Jeśli obie Automy miały tę samą liczbę początkowych Wpływów i wydano nieparzystą liczbę, losowo zdecyduj, która z nich wyda dodatkowe Wpływy. Jeśli ma zostać dobrana karta Automy, należy wylosować jedną z zaangażowanych Autom i dobrać kartę z jej talii.

Ostatnia Runda

W piątej i ostatniej Rundzie obowiązują dodatkowe zasady:

- Automa nie proponuje żadnych Ustaw dla Polityki 7 (Imigracja). Jeśli korzystasz z Trybu Uproszczonego, ignoruj tę zasadę, gdy jest wymieniona na karcie. Jeśli korzystasz z Trybu Zaawansowanego, na początku piątej Rundy usuń z gry wszystkie karty Automy Priorytetu Imigracji.
- Automa zaproponuje Ustawy dla Polityki 6 (Handel Zagraniczny) tylko wtedy, gdy może wezwać do Natychmiastowego Głosowania. W przeciwieństwie do kolejności jaką zwykle przyjmuje Automa, jeśli zamierza Zaproponować Ustawę dla Handlu Zagranicznego, najpierw sprawdzi, czy można wezwać do Natychmiastowego Głosowania. Jeśli nie, to ignoruje tę Politykę i przechodzi do następnej w kolejności.
- W Fazie Głosowania w talii kart Automy pozostanie tylko 5 kart. Aby upewnić się, że masz wystarczającą liczbę kart do każdego wymaganego sprawdzenia Wpływów, możesz potasować stos kart odrzuconych i umieścić te karty zakryte na spodzie talii kart Automy.
- Podczas ostatniego Głosowania w Fazie Głosowania wszystkie Automy wydają wszystkie swoje Wpływy.

Sytuacje nieopisane tutaj

Staraliśmy się omówić wszystkie przypadki, które mogą pojawić się podczas gry w Hegemony. Jeśli jednak kiedykolwiek napotkasz sytuację, w której decyzja musi zostać podjęta przez Automę, a nie istnieje odpowiednia karta Instrukcji, która by cię poprowadziła, kieruj się własnym osądem, aby zdecydować, jaki jest najlepszy sposób działania dla Automy. Zwróć uwagę, że w przypadku decyzji o tym czy Automa coś zrobi czy nie, zawsze możesz dobrać 1 kartę Automy i zdecydować na podstawie tego, czy dana karta ma symbol Wpływów.

Automa Klasy Robotniczej

Przygotowanie (tylko Tryb Zaawansowany)

Oto jak należy rozmieścić karty Priorytetu Automy Klasy Robotniczej (AKR) podczas przygotowania do gry:



Akcje Darmowe

AKR wykonuje swoje Darmowe Akcje automatycznie w różnych momentach swojej tury. A dokładnie:

Korzystaj z Opieki Zdrowotnej, Korzystaj z Edukacji, Korzystaj z Towarów Luksusowych: Zawsze, gdy AKR posiada Zdrowie, Edukację lub Towary Luksusowe w liczbie równej jej Populacji, wykorzystuje swoje zasoby na koniec swojej tury, aby zwiększyć swój Dobrobyt. Jeśli z jakiegoś powodu AKR zostanie z wieloma zasobami, które mogą zwiększyć jej Dobrobyt, wykorzystuje je wszystkie w tej samej turze, tyle razy, na ile może sobie pozwolić, w następującej kolejności: Towary Luksusowe, Edukacja, Zdrowie.

Zamień Pracowników: Ta akcja jest automatycznie wykonywana przez AKR przed wykonaniem akcji Przydzielenia Pracowników (Tryb Uproszczony) lub podczas Sprawdzania Pracowników (Tryb Zaawansowany).

Otrzymaj Pomoc: Akcja ta jest automatycznie wykonywana przez AKR na początku jej tury.

Splata Pożyczki: Jeśli AKR może to zrobić, automatycznie spłaci Pożyczkę na początku swojej tury.

Pozostałe wyjaśnienia

Podczas **Sprawdzenia Towarów i Usług**, jeśli zasób można kupić z 2 różnych źródeł, należy obliczyć uśredniony koszt, aby określić, o ile rządów przesunie się karta Priorytetu. Na przykład, jeśli AKR może kupić tylko 2 Zdrowia od Państwa, każde za 5 W , a pozostałe 3 Zdrowia od innego gracza, każde za 8 W , całkowity koszt wyniesie 34 W za 5 sztuk. W tym przypadku uśredniony koszt jest wyższy niż 6 W

(ponieważ kosztowałyby 30€, gdyby były wycenione po 6€ za każde), a zatem karta Priorytetu przeniosłaby się tylko o jeden rząd. Ponadto, jeśli premia karty Automy dałaby AKR pieniądze przed **Zakupem Towarów i Usług**, oblicz uśredniony koszt tak, jakby premia zmniejszała koszt zasobu. Innymi słowy, rozważ tylko ile faktycznie kosztowałoby to AKR w porównaniu z pieniędzmi, które ma przed wykonaniem akcji. Na przykład, jeśli może kupić 5 Edukacji za 50€, ale premia karty Automy dałaby jej najpierw 20€, rzeczywisty koszt wyniósłby tylko 30€, a więc 6€ za Edukację.

Kupując Towary i Usługi, AKR zwykle próbuje kupić liczbę równą jej Populacji. Jeśli jednak ma już część tych zasobów na swojej planszy Gracza, kupi tylko tyle, ile potrzebuje, aby dorównać do liczby swojej Populacji. W rzadkim przypadku, gdy liczba, którą posiada jest już równa jej Populacji, kupuje tak, jakby nie miała w ogóle tego Zasobu.

Kupując Towary i Usługi jedno z kryteriów na karcie Instrukcji zakłada, że Zdrowie nie powinno być brane pod uwagę, jeśli prowadziłyby to do wzrostu Populacji. Wykluczasz Zdrowie tylko wtedy, gdy dostępne są inne opcje do kupienia. Jeśli jest to jedyny zasób, który możesz kupić (ze względu na koszt lub dostępność), kupujesz go jak zwykle.

Kupując Żywność, podczas kroku Zaspokajania Potrzeb AKR zawsze będzie kupować Żywność z najtańszego źródła. Jeśli dochodzi do remisu między dwoma źródłami, kupi żywność w następującej kolejności: Rynek Zagraniczny, Państwo, Klasa Kapitalistów, Klasa Średnia.

Kiedy AKR **dodaje Wykwalifikowanego Pracownika** z puli Zasobów, niektóre z kryteriów oceny, którego Wykwalifikowanego Pracownika należy dodać, zaczynają się od zwrotu „po przydzieleniu”. Ponieważ Pracownicy są zwykle przydzielani w zestawach po 3, możesz założyć, że do 2 innych Pracowników zostanie przydzielonych do tego Pracownika, którego chcesz dodać z puli Zasobów. Na przykład, jeśli masz już 2 Pracowników w Firmie z Branży Edukacji i 2 kolejnych Bezrobotnych Pracowników, których można przydzielić do innej Firmy z Branży Edukacji (jeden z nich jest Wykwalifikowany), wtedy, gdy otrzymujesz nowego Wykwalifikowanego Pracownika z puli Zasobów, warunek „po przydzieleniu spełni wymagania Związku Zawodowego” jest prawdziwy w stosunku do Pracownika z Branży Edukacji. Dzieje się tak dlatego, że za pomocą jednej akcji Przydzielenia Pracowników AKR może przydzielić 2 Bezrobotnych Pracowników do Firmy z Branży Edukacji (a tym samym spełnić wymagania dotyczące Związku Zawodowego z obszaru Edukacji), a następnie, dla trzeciego przydziału, użyć nowego Pracownika z Branży Edukacji do zawiązania Związku Zawodowego. Należy zauważyć, że w tym przykładzie obecny Bezrobotny Pracownik z Branży Edukacji nie powoduje wykluczenia Pracowników z obszaru Edukacji z oceny karty Kryteriów Wykwalifikowanego Pracownika (patrz uwaga na dole karty), ponieważ dodatkowy Pracownik tego samego rodzaju jest rzeczywiście wymagany do utworzenia Związku Zawodowego.

Podczas **przydzielania Pracowników** AKR zazwyczaj podejmuje próbę przydzielenia Bezrobotnych Pracowników. Jednak w niektórych przypadkach może być w stanie zabrać pracowników z jednej Firmy i przydzielić ich do innej. AKR przeniesie tych Pracowników tylko wtedy, gdy nie spowoduje to rozwiązania istniejącego Związku Zawodowego (co najmniej 4 Pracowników pracujących w Firmach tej Branży) i jeśli Wynagrodzenia, które uzyska w nowym układzie, będą równe lub wyższe niż poprzednie. Biorąc to pod uwagę, jeśli AKR ma możliwość (na przykład poprzez efekt, który pozwala przydzielić dowolną liczbę Pracowników), przeniesienia swoich Pracowników z Klasy Kapitalistów i Średniej do Państwa zrobi to, o ile wymienione powyżej warunki są spełnione.

Jeśli AKR **używa Edukacji** i nie ma Bezrobotnych Pracowników do ulepszenia, ulepszy ona losowego zatrudnionego Niewykwalifikowanego Pracownika.

Jeśli żetony **Strajku** kiedykolwiek się skończą, odłóż kartę Priorytetu Strajku na bok. Odłóż ją na koniec (lewa strona) dolnego rzędu Priorytetów na początku następczej Rundy.

Kiedy przeprowadzana jest **Demonstracja**, karta Priorytetu Demonstracji jest odkładana na bok. Jeśli Demonstracja się utrzymuje, a AKR będzie musiała wybrać, kto straci PZ, wybierze, aby Klasa Kapitalistów straciła tyle, ile tylko może, następnie Klasa Średnia, a na końcu Państwo. Kiedy żeton Demonstracji zostanie usunięty, odłóż kartę Priorytetu Demonstracji na koniec (lewa strona) dolnego rzędu Priorytetów.

Automa Klasy Kapitalistów

Przygotowanie (Tylko Tryb Zaawansowany)

Oto jak należy rozmieścić karty Priorytetu Automy Klasy Kapitalistów (AKK) podczas przygotowania do gry:



Akcje Darmowe

AKK wykonuje swoje Darmowe Akcje automatycznie w różnych momentach swojej tury i całkowicie ignoruje niektóre Darmowe Akcje.

Dostosowanie Cen: Akcja ta, jeśli zachodzi potrzeba, jest automatycznie wykonywana przez AKK na początku jej tury. AKK zawsze dostosowuje swoje ceny tak, aby znajdowały się na pozycji środkowej, z następującymi wyjątkami:

- Jeśli obowiązuje Polityka 6A, podniesie ceny Żywności i Towarów Luksusowych do ich najwyższych wartości.
- Jeśli obowiązuje Polityka 4C, podniesie cenę Zdrowia do najwyższej wartości.
- Jeśli obowiązuje Polityka 5C, podniesie cenę Edukacji do najwyższej wartości.

Dostosowanie Wynagrodzeń: Zwykle AKK nie dostosowuje samodzielnie swoich Wynagrodzeń. Zazwyczaj utrzymuje minimalne dopuszczalne Wynagrodzenie we wszystkich swoich Firmach, zgodnie z Polityką Rynku Pracy. Jeśli jednak Klasa Robotnicza kiedykolwiek umieści żeton Strajku na jednej z firm AKK, zajrzyj do karty Instrukcji „Reakcja na Strajk”, aby określić reakcję AKK w jej następnej turze.

Przyznawanie Premii: AKK nigdy nie przyznaje Premii.

Kupowanie Magazynu: AKK automatycznie kupuje płytkę Magazynu, gdy ma więcej zasobów, niż może przechować, nawet poza swoją turą (na przykład podczas Fazy Produkcji). Zauważ, że jeśli już zbudowała Magazyn dedykowany dla zasobu oraz produkuje więcej tego zasobu, niż może przechować, nie zbuduje dla niego dodatkowego Magazynu – wszelkie nadwyżki zostaną utracone. Ponadto, jeśli chodzi o Żywność i Towary Luksusowe, AKK najpierw przechowa nadwyżkę w Strefie Wolnego Handlu, a tylko wtedy, gdy będzie ona zapełniona, kupi dla nich dodatkowy Magazyn.

Otrzymaj Pomoc: Akcja ta jest automatycznie wykonywana przez AKK na początku jej tury.

Spłata Pożyczki: AKK automatycznie spłaci Pożyczkę na początku swojej tury, jeśli ma co najmniej 100€ w swoim Kapitale.

Pozostałe Wyjaśnienia

Na niektórych kartach AKK, pierwsza widoczna ikona, to ikona akcji Specjalnej. Na tych kartach, zamiast premii, są pewne dodatkowe warunki, które podczas korzystania z Trybu Zaawansowanego pozwalają karcie Priorytetu Akcji Specjalnej przesunąć się w górę. W Trybie Uproszczonym sprawdź tylko pierwszy warunek. Jeśli ten warunek zostanie spełniony, AKK wykona wymienioną Akcję Specjalną.

W **Fazie Przygotowania** AKK zawsze odrzuca wszystkie Firmy ze swojego Rynku z poprzedniej Rundy i dobiera 4 nowe.

Sprzedając na Rynku Zagranicznym, AKK sprzedaje tyle każdego zasobu, ile tylko może. Ponadto, sprzedając towary (Żywność lub Towa-

ry Luksusowe), najpierw sprzedaje ze Strefy Wolnego Handlu, a następnie z Magazynów na swojej planszy.

Podczas **zawierania Umów Handlowych**, jeśli dostępne są 2 karty Umów Handlowych, a AKK może sobie pozwolić na obie, kupi kartę o wyższym koszcie.

Automa Klasy Średniej

Przygotowanie (Tylko Tryb Zaawansowany)

Oto jak należy rozmieścić karty Priorytetu Automy Klasy Średniej (AKŚ) podczas przygotowania do gry:



Akcje Darmowe

AKŚ wykonuje swoje Darmowe Akcje automatycznie w różnych momentach swojej tury. A dokładnie:

Korzystaj z Opieki Zdrowotnej, Korzystaj z Edukacji, Korzystaj z Towarów Luksusowych: Zawsze, gdy AKŚ posiada w obszarze Towarów i Usług Zdrowie, Edukację lub Towary Luksusowe w liczbie równej jej Populacji, wykorzystuje swoje zasoby na koniec swojej tury, aby zwiększyć swój Dobrobyt. Jeśli z jakiegoś powodu AKŚ zostanie z wieloma zasobami, które mogą zwiększyć jej Dobrobyt, wykorzystuje je wszystkie w tej samej turze, tyle razy, na ile może sobie pozwolić, w następującej kolejności: Towary Luksusowe, Edukacja, Zdrowie.

Dostosowanie Cen: Akcja ta, jeśli zachodzi potrzeba, jest automatycznie wykonywana przez AKŚ na początku jej tury. AKŚ zawsze dostosowuje swoje ceny tak, aby znajdowały się na pozycji środkowej, z następującymi wyjątkami:

- Jeśli obowiązuje Polityka 6A, podniesie ceny Żywności i Towarów Luksusowych do ich najwyższych wartości.
- Jeśli obowiązuje Polityka 4C, podniesie cenę Zdrowia do najwyższej wartości.
- Jeśli obowiązuje Polityka 5C, podniesie cenę Edukacji do najwyższej wartości.

Dostosowanie Wynagrodzeń: Zwykle AKŚ nie dostosowuje samodzielnie swoich Wynagrodzeń. Zazwyczaj utrzymuje minimalne dopuszczalne Wynagrodzenie we wszystkich swoich Firmach, zgodnie z Polityką Rynku Pracy. Jeśli jednak Klasa Robotnicza kiedykolwiek umieści żeton Strajku na jednej z firm AKŚ, Automa Dostosuje swoje Wynagrodzenia do P3 w swojej następnej turze. Na początku następnej Rundy ponownie Dostosuje Wynagrodzenia dla wszystkich swoich Firm do aktualnego minimalnego dopuszczalnego Wynagrodzenia.

Zamień Pracowników: Ta akcja jest automatycznie wykonywana przez AKŚ przed wykonaniem akcji Przydzielenia Pracowników (Tryb Uproszczony) lub podczas Sprawdzania Pracowników (Tryb Zaawansowany).

Otrzymaj Pomoc: Akcja ta jest automatycznie wykonywana przez AKŚ na początku jej tury.

Splata Pożyczki: Jeśli AKŚ może to zrobić automatycznie spłaci Pożyczkę na początku swojej tury.

Pozostałe Wyjaśnienia

Na niektórych kartach AKŚ pierwsza widoczna ikona to ikona **Akcji Specjalnej**. Na tych kartach, zamiast premii, są pewne dodatkowe warunki, które podczas korzystania z Trybu Zaawansowanego pozwalają karcie Priorytetu Akcji Specjalnej przesunąć się w górę. W Trybie Uproszczonym sprawdź tylko pierwszy warunek. Jeśli ten warunek zostanie spełniony, AKŚ wykona wymienioną Akcję Specjalną.

W **Fazie Przygotowania**, AKŚ odrzuci Firmę ze swojego Rynku z poprzedniej Rundy, tylko jeśli ma już na planszy inną Firmę z tej samej Branży. Innymi słowy, zatrzyma Firmę na swoim Rynku, jeśli nie ma jeszcze Firmy z tej Branży.

Podczas **Sprawdzenia Towarów i Usług**, jeśli zasób można kupić z 2 różnych źródeł, należy obliczyć uśredniony koszt, aby określić, o ile rzędów przesunie się karta Priorytetu. Na przykład, jeśli AKŚ potrzebuje 6 Zdrowia i może kupić od siebie 4 „za darmo”, a pozostałe 2 od Państwa za 10 € to całkowity koszt wyniesie 20 € za 6 sztuk. W tym przypadku uśredniony koszt za sztukę jest mniejszy niż 6 € (ponieważ kosztowałyby 36 € , gdyby każde było wycenione na 6 €), a zatem karta Priorytetu „Kup Towary i Usługi” podniosłaby się o 2 rzędy. Ponadto, jeśli premia karty Automy dałaby AKŚ pieniądze przed **Zakupem Towarów i Usług**, oblicz uśredniony koszt tak, jakby premia zmniejszyła koszt zasobu. Innymi słowy, rozważ tylko ile faktycznie kosztowałoby to AKŚ w porównaniu z pieniędzmi, które ma przed wykonaniem akcji. Na przykład, jeśli może kupić 5 Edukacji za 50 € , ale premia karty Automy dałaby jej najpierw 20 € , rzeczywisty koszt wyniósłby tylko 30 € , a więc 6 € za sztukę.

Kupując Towary i Usługi, AKŚ zwykle próbuje kupić je w liczbie równej jej Populacji. Jeśli jednak ma już część tych zasobów na swojej planszy Gracza (w swoim obszarze Towarów i Usług), kupi tylko tyle, ile potrzebuje, aby dorównać do liczby swojej Populacji. W rzadkim przypadku, gdy liczba, którą posiada jest już równa jej Populacji, kupuje tak, jakby nie miała w ogóle tego zasobu. Podobnie, kupując zasób od siebie, kupi tyle, ile może, a pozostałą liczbę potrzebną do osiągnięcia liczby równej jej Populacji, kupi z innego źródła. Jeśli jednak AKŚ jest w stanie kupić od siebie wystarczająco dużo, aby osiągnąć wartość równą swojej populacji, a inne źródło również ma taką samą liczbę tego zasobu, jak jej Populacja (po cenie, na którą może sobie pozwolić), kupi również od tego źródła.

Kupując Towary i Usługi jedno z kryteriów na karcie Instrukcji zakłada, że Zdrowie nie powinno być brane pod uwagę, jeśli prowadziłyby to do wzrostu Populacji. Wykluczysz Zdrowie tylko wtedy, gdy dostępne są inne opcje do kupienia. Jeśli jest to jedyny zasób, który możesz kupić (ze względu na koszt lub dostępność), kupujesz go jak zwykle.

Kupując Żywność, podczas kroku Zaspokajania Potrzeb, AKŚ zawsze będzie kupować Żywność z najtańszego źródła, co zwykle oznaczać będzie, że kupi od siebie, gdyż jest dla niej darmowa. Jeśli dochodzi do remisu między dwoma źródłami, kupi Żywność, w następującej kolejności: Państwo, Rynek Zagraniczny, Klasa Kapitalistów.

Jeśli AKŚ **Korzysta z Edukacji** i nie ma Bezrobotnych Pracowników do ulepszenia, ulepszy ona losowego zatrudnionego Niewykwalifikowanego Pracownika.

Podczas **Przydzielania Pracowników** niektóre efekty nakazują AKŚ najpierw pozyskać Wykwalifikowanego Pracownika z puli Zasobów. W takich przypadkach, przy ustalaniu, którego Pracownika należy pozyskać, pomір pierwszy podpunkt na karcie Instrukcji Kryteriów Wykwalifikowanych Pracowników, który odnosi się do rodzaju Wykwalifikowanych Pracowników, których potrzebują Firmy na Rynku AKŚ.

Podczas przydzielania pracowników AKŚ zazwyczaj podejmuje próbę przydzielenia Bezrobotnych Pracowników. Istnieją jednak efekty kart, które pozwalają jej przydzielić dowolną liczbę Pracowników. W takich przypadkach AKŚ przeniesie zatrudnionych Pracowników z Firm Klasy Kapitalistów do Firm Państwowych, o ile będzie to możliwe, pod warunkiem, że Wynagrodzenia, jakie będzie otrzymywać w nowym układzie, będą równe lub wyższe niż wcześniejsze.

Sprzedając na Rynku Zagranicznym, AKŚ sprzedaje tyle każdego z zasobów, ile tylko jest w stanie.

Automy i Rozszerzenia

Gdy włączasz do swoich gier mini-rozszerzenia, obowiązują dodatkowo poniższe zasady.

Proponowanie Ustawy poza turą Automy

Jeśli Automa musi poza swoją turą zaproponować Ustawę, sposób, w jaki ją wybiera, zależy od Trybu, z którego korzysta.

Tryb Uproszczony: Dobierz następną kartę Automy i użyj pierwszej z wymienionych Polityk. Jeśli nie możesz, użyj drugiej Polityki. Jeśli nadal nie możesz, kontynuuj dobieranie kart, aż znajdziesz Politykę, którą Automa może zaproponować.

Tryb Zaawansowany: Użyj Polityki o najwyższym priorytecie.

Usuwanie Znaczników Ustawy z Polityk

Niektóre efekty powodują, że znaczniki Ustawy graczy są usuwane z Tabeli Polityk. Kiedy tak się stanie, Automa może potrzebować odłożyć odpowiednie karty Priorytetu Polityki na koniec (prawą stronę) rzędów. Użyj tych samych zasad, co w Fazie Przygotowania, aby ustalić, gdzie umieścić każdą kartę.

Zasady dla poszczególnych Rozszerzeń

Poniższe zasady dotyczą wskazanego mini-rozszerzenia:

Ukryte Plany

Podczas przygotowania do gry połóżcie wszystkie Ukryte Plany Automy odkryte na stole. Za każdym razem, gdy zadanie na którejkolwiek z nich zostanie wykonane, odwróć ją rewersem do dołu. Na koniec gry wybierz kartę z największą liczbą punktów spośród zakrytych Ukrytych Planów i przyznaj te punkty Automie.

Reakcja na Kryzys

Usuając Pracowników, Automa usuwa najpierw tych Niewykwalifikowanych, jeśli to możliwe.

Aby zdecydować, jak rozpatrzyć kartę Reakcji na Kryzys „Nowy Program Obligacji Rządowych” (zakładając, że Automa jest w stanie zapewnić pieniądze), dobierz dla niej 1 kartę Automy. Jeśli w lewym dolnym rogu znajduje się symbol Wpływów, Automa daje pieniądze. Jeśli zdecyduje się dać pieniądze, daje najwyższą kwotę, jaką może.

Wydarzenia Alternatywne

Kiedy Automa otrzymuje kartę Alternatywnego Wydarzenia w Rundach 1-4, zatrzymuje ją. Jeśli zdarzy się to podczas ostatniej Rundy, odrzuca ją i otrzymuje 1 PZ.

Automa zawsze wykorzystuje swoją Pomoc najlepiej, jak potrafi.

Objaśnienia niektórych kart:

Nacisk Społeczny: Automa używa tej zdolności w pierwszym Głosowaniu, które ma miejsce po tym, jak ją otrzyma. Używa jej do Polityk 2-6, w których zakłada, że Państwo będzie po przeciwnej stronie (w oparciu o Pożądane Polityki Państwa).

Żądanie Interwencji Państwa: Automa wybiera Firmę, w której różnica między Wynagrodzeniami jest największa. Jeśli ma kilka opcji, wybiera jedną z nich losowo.

Wydarzenia Historyczne

Efekty wywołujące Darmowe Akcje, które może wykonać Automa, są zawsze wywoływane na koniec jej tury.

Jeśli Automa wybierze Akcję Specjalną w swojej turze, a Wydarzenie Historyczne może wywołać możliwą dla niej do wykonania Akcję Podstawową, zamiast tego wykonuje aktywowaną Akcję Podstawową. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której u góry na karcie Automy znajduje się symbol Akcji Specjalnej. Jeśli Akcja Specjalna zostanie wybrana w efekcie tego symbolu, wykonuje się ją normalnie.

REAKCJA NA KRYZYS

Reakcja na Kryzys to mini-rozszerzenie, która zmienia sposób, w jaki MFW interweniuje, gdy Państwo otrzymuje więcej Pożyczek, niż pozwala na to jego Polityka Finansowa. W jego skład wchodzi **10 kart Reakcji na Kryzys, 3 karty Obligacji i 2 żetony Blokady**.



Przygotowanie do gry

Podczas przygotowania do gry należy potasować karty Reakcji na Kryzys i umieścić je w zakrytej talii obok planszy. Odkryj górną kartę i umieść ją odkrytą tak, aby wszyscy mogli ją zobaczyć.

Rozgrywka

Zwykle, gdy interweniuje MFW, rozpatrywany jest proces złożony z 4 kroków:

- Proponowane Ustawy są odrzucane;
- Zmieniają się Polityki;
- Spłacane są Pożyczki;
- Państwo traci Poparcie.

Karty Reakcji na Kryzys zmieniają to, co dzieje się w niektórych z tych kroków, a także mogą zapewnić dodatkowe efekty.

Jeżeli podczas kroku Sprawdzania MFW Państwo ma więcej Pożyczek, niż pozwala na to jego Polityka Finansowa i nie jest w stanie ich spłacić, wtedy interweniuje MFW. Zamiast postępować zgodnie z poleceniami zawartymi w głównych zasadach gry, spójrzcie na odkrytą kartę Reakcji na Kryzys i postępujcie zgodnie z podanymi tam instrukcjami. Składają się one z 5 części:

Odrzuć Proponowane Ustawy

Odrzuć wszelkie proponowane Ustawy w wymienionych tutaj Politykach. W przypadku pozostałych Polityk pozostaw wszystkie proponowane Ustawy bez zmian. Za każdą odrzuconą Ustawę gracz, który ją zaproponował, otrzymuje po 1 kostce Wpływów.

Zmień Polityki

Przenieś znaczniki Polityki na wskazane tu sekcje i zastosuj wszystkie niezbędne efekty. Jeśli Polityki nie ma na liście, pozostaw jej znacznik tam, gdzie się znajduje.

Dodatkowe Efekty

Wszystkie dodatkowe efekty interwencji MFW są tutaj wymienione i należy je wykonać w podanej kolejności. Jeśli przed danym efektem znajdują się symbole jakichś Klas, efekt ten dotyczy tylko tych Klas.

Spłata Pożyczek

Państwo spłaca swoje Pożyczki. Jeśli nie jest w stanie spłacić pełnej kwoty, płaci tyle, ile może i odrzuca pozostałe Pożyczki.

Utrata Poparcia

Państwo traci Poparcie tak jak wskazano.

Po zastosowaniu wszystkich wymienionych efektów karty odłóż ją na bok i odkryj nową kartę Reakcji na Kryzys. Jeśli MFW ponownie zainterweniuje, użyj efektów nowej karty, aby określić efekt.

Zablokowane Polityki

W przypadku niektórych kart Reakcji na Kryzys, Polityki nie tylko się zmieniają, ale też niektóre z nich zostają zablokowane na nadchodzącą Rundę. Kiedy tak się stanie, umieście żeton Blokady wokół znacznika Polityki. Dopóki ten żeton pozostaje tam, gracze nie mogą Proponować Ustaw dla tej Polityki. Na początku następnego kroku Sprawdzenia MFW usuńcie wszystkie żetony Blokady z Polityki.

Karty Obligacji

Jedną z kart Reakcji na Kryzys, „Nowy Program Obligacji Rządowych”, pozwala graczom kupować Obligacje od Państwa, pożyczając mu pieniądze i oczekując, że spłaci je wraz z odsetkami. Jako przypomnienie tego, kto za co zapłacił, można skorzystać z 3 dołączonych kart Obligacji. Odwróćcie je na właściwą stronę i umieście przed każdym graczem, który dał pieniądze. Kiedy Państwo je spłaci, ponownie odłóżcie na bok karty Obligacji.

WYDARZENIA ALTERNATYWNE

Wydarzenia Alternatywne to mini-rozszerzenie, które zmienia sposób interakcji Państwa z Wydarzeniami pojawiającymi się w każdej Rundzie. Składa się z **25 kart** i jest używane tylko w grach czteroosobowych.



Przygotowanie do gry

Karty Wydarzeń Alternatywnych zastępują karty Wydarzeń, które normalnie są używane w czteroosobowej rozgrywce w Hegemony. Karty z gry podstawowej należy dołożyć do pudełka, potasować Wydarzenia Alternatywne i umieścić je w zakrytej talii obok planszy gracza Państwa. Kontynuujecie normalnie resztę przygotowania, a za każdym razem, gdy zasada lub efekt odnosi się do kart Wydarzeń, należy przyjąć, że zamiast tego odnosi się do kart Wydarzeń Alternatywnych.

Rozgrywka

Wydarzenia Alternatywne działają bardzo podobnie do zwykłych Wydarzeń. Kiedy Państwo wykonuje akcję Wydarzenia, musi wykonać zadanie z karty, wybierając jedną z wymienionych Klas, a następnie otrzymuje nagrodę powiązaną z tą Klasą. Różnica polega jednak na tym, że Państwo wybierając jedną z Klas, daje jej również kartę Wydarzenia Alternatywnego. Grający tą Klasą może albo położyć ją przed sobą, aby otrzymać Premię do końca gry, albo natychmiast ją odrzucić, by otrzymać 1 PZ. Należy zauważyć, że aby otrzymać ten PZ, gracz musi natychmiast odrzucić kartę po jej otrzymaniu. Nie może zdecydować się na jej zatrzymanie i odrzucenie później.

Na dole każdej karty Wydarzenia Alternatywnego znajduje się Premia. Tej Premii może użyć wyłącznie gracz, który otrzymał kartę i trzyma ją przed sobą. Sugerujemy, aby wsunąć kartę pod swoją planszę gracza, tak aby widoczna była tylko Premia. Możesz umieścić kolejne karty pod pierwszą z nich, tak aby Premia na każdej z nich była jedyną widoczną częścią.

Opis każdej Premii zaczyna się od wskazania Fazy, w której jest aktywowana. O ile nie zaznaczono inaczej, aktywuje się ją na początku tej Fazy. Pamiętajcie, że żadna Premia nie jest obowiązkowa. Gracz, jeśli tego nie chce, może zawsze zdecydować, że w danej Rundzie nie skorzysta z efektu Premii.

Przykład: Piotrek gra jako Państwo i wykonuje akcję Wydarzenia używając Wydarzenia Alternatywnego „Potrzeba Lepszej Edukacji Publicznej”. Do zadania na karcie wybiera Klasę Kapitalistów. Jarek, który gra Klasą Kapitalistów, musi następnie zdecydować, czy odrzuci tę kartę za 1 PZ, czy ją zatrzyma. Postanawia ją zatrzymać, więc wsuwa ją pod inne Wydarzenia Alternatywne, które otrzymał w poprzednich Rundach.

Później w tej Rundzie, kiedy rozpocznie się Faza Produkcji, aktywowana zostaje Premia z ww. karty. Jarek ma w magazynie 1 Edukację, której nie sprzedał podczas Rundy, więc sprzedaje ją Piotrowi za 10~~zł~~. Zgodnie z poleceniem na karcie, Piotr otrzymuje również 1 PZ i zgodnie z tym przesuwa swój znacznik Punktacji.

Natychmiastowa Reakcja

Karta Akcji „Natychmiastowa Reakcja” pozwala Państwu na dwukrotne wykonanie Akcji Wydarzenia z tej samej karty. W przypadku użycia z Wydarzeniem Alternatywnym działa ona w następujący sposób:

Jeśli za pierwszym razem podczas wykonywania Akcji Wydarzenia, wybrany gracz zdecyduje się zatrzymać kartę dla jej Premii, to za drugim razem, gdy Akcja Wydarzenia zostanie wykonana, wybrany gracz otrzyma 1 PZ, tak jakby odrzucił kartę. Z drugiej strony, jeśli pierwszy wybrany gracz zdecyduje się na zdobycie PZ, drugi gracz ma wybór, czy zachować kartę, aby otrzymać Premię lub odrzucić ją za 1 PZ zgodnie ze standardowymi zasadami.

UKRYTE PLANY

Ukryte Plany to mini-rozszerzenie, które składa się z **20 kart** (po 5 dla każdej klasy) i daje graczom określone zadania do wykonania podczas gry, umożliwiając zdobycie dodatkowych Punktów Zwycięstwa.



Przygotowanie do gry

Podczas przygotowania do gry każdy gracz tasuje swoje Ukryte Plany i dobiera 2 karty. Zatrzymują jedną z nich, a wszystkie pozostałe odkłada do pudełka, bez pokazywania innym graczom.

Rozgrywka

Każdy Ukryty Plan zawiera zadanie do wykonania dla gracza. Jeśli gracz wykona to zadanie w czasie podanym na karcie, może ujawnić je innym graczom i otrzymać wskazaną nagrodę.

Określenie czasu jest zawsze jednym z poniższych:

- **W dowolnym momencie:** w dowolnym momencie gry. Jeśli istnieją jakieś dodatkowe wymagania, są one również wymienione.
- **Koniec gry:** Na końcu gry.
- **Określona Faza:** podczas wymienionej Fazy w dowolnej Rundzie gry.

Zauważ, że niektóre Ukryte Plany zawierają zadania związane z niektórymi Politykami znajdującymi się w określonych sekcjach. Chociaż ich czas jest oznaczony jako „W dowolnym momencie”, nie można ich wykonać podczas Fazy Głosowania, dopóki wszystkie Głosowania w tej Fazie nie zostaną przeprowadzone.

W rozgrywkach czteroosobowych sugerujemy, aby gracz Państwa oddzielił karty Wydarzeń, dla których wykonał Akcję Wydarzenia, od tych, które zostały odrzucone z innych powodów, ponieważ ich liczba ma znaczenie dla jednego z Ukrytych Planów.

KARTY AKCJI

Kryzys i Kontrola zawiera **20 nowych kart Akcji** (po 5 kart dla każdej Klasy).



Aby dodać je do swojej gry, po prostu potasujecie karty każdej Klasy z resztą jej kart Akcji. Pamiętajcie, że niektóre z tych kart wprowadzają wysoki poziom interakcji. Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że wszyscy gracze zgadzają się na ich włączenie do rozgrywki. Jeśli kiedykolwiek zechcecie grać bez tych kart, możecie je rozróżnić po kropkach umieszczonych po bokach ich nazw.

TWÓRCY

Automy zaprojektowane przez Vangelisa Bagiartakisa

Karty Akcji zaprojektowane przez Varnavasa Timotheou i Vangelisa Bagiartakisa

Ukryte Plany, Reakcja na Kryzys, Wydarzenia Alternatywne zaprojektowane przez Varnavasa Timotheou, Anastasiosa Grigoriadisa i Vangelisa Bagiartakisa.

Konsultacja Naukowa Alexander Gertz

Ilustracje Miłosz Wojtasik (okładka), Jakub Skop (Action Cards)

Projekt Graficzny Katerina Xerovasilá & Dimitris Anastasiadis (truly.gr)

Redakcja Jordan Boschman

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Paweł Imperowicz

Skład: Bartosz Makświej

©2022 Hegemonic Project Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.



© (edycja polska) 2023 Portal Games Sp. z o.o. ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów e-mail: portal@portalgames.pl Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/hegemony/>