

Wydarzenia Historyczne

Talia Wydarzeń Historycznych składa się z 50 kart, które zawierają kamienie milowe Współczesnej Historii Człowieka. Karty podzielone są na 6 okresów:



Wczesny Okres - Przygotowanie: 5 kart, które obejmują główne wydarzenia XVIII i XIX wieku.



Okres I – Runda 1: 9 kart obejmujących wydarzenia z lat 1900–1920.



Okres II – Runda 2: 9 kart obejmujących wydarzenia z lat 1920–1940.



Okres III – Runda 3: 9 kart obejmujących wydarzenia z lat 1940–1970.



Okres IV – Runda 4: 9 kart obejmujących wydarzenia z lat 1970–1990.



Okres V – Runda 5: 9 kart obejmujących wydarzenia z lat 1990–2020.

Opis kart Wydarzeń Historycznych

Nazwa: REWOLUCJA 1848 ROKU
Rok (Lata): 1848 – 1849
Wskaźnik Okresu: [Symbol]
Dodatkowe Przygotowanie: [Symbol]
EFEKT:
[Symbol]: Zanim dobierzesz karty Akcji, znajdź w swojej talii Akcji 2 karty **Potrzeba Zmiany** i dodaj je na rękę. Następnie potasuj talię i dobierz 5 dodatkowych kart Akcji.
[Symbol]: Dodaj 2 kostki Głosowania do woreczka.
[Symbol]: Usuń 2 [Symbol] Mediów.

Wydarzenie Wczesnego Okresu

Nazwa: CHIŃSKA REWOLUCJA KOMUNISTYCZNA
Rok (Lata): 1945 – 1949
WYMAGANIA: [Symbol] 2B / 2C
Wywołanie: [Symbol] [Symbol]: AKCJA PODSTAWOWA
EFEKT:
[Symbol]: Nie przeprowadzajcie kolejnych Wyborów w tej rundzie.
[Symbol]: Wybierz do 2 Polityk i przenieś ich znaczki do sąsiednich sekcji.
[Symbol]: Zapłać Państwu 40¥.
[Symbol]: Wybierz Politykę (nie wybraną przez Klasę Robotniczą) i przesunij jej znaczki do sąsiedniej sekcji.

Wydarzenie Okresu III

Przygotowanie do gry

Podzielcie karty według ich Okresu i potasujcie osobno karty każdego Okresu. (Karty z Wczesnego Okresu są oznaczone gwiazdką). Następnie weźcie losowo po jednej karcie z każdego Okresu i, nie podglądając ich, ułóżcie je w zakrytym stosie w kolejności od Okresu V na dole do Wczesnego Okresu na górze. Resztę kart odłóżcie do pudełka. Podczas przygotowania do gry odkryjcie kartę Wczesnego Okresu i zastosujcie jej efekt.

Przykład:

Karta „Rewolucje 1848” nakazuje graczowi z Klasy Robotniczej znaleźć w swojej talii Akcji 2 karty „Potrzeba zmiany” i rozpocząć grę z nimi na rękę. Gracz Klasy Średniej dodaje do woreczka 2 kostki Głosowania, a gracz Państwa usuwa 2 znaczki Wpływów z obszaru Usług Publicznych.

Rozgrywka

Na koniec Fazy Przygotowania (włącznie z pierwszą Rundą gry, w której Faza Przygotowania jest pomijana), odkryjcie wierzchnią kartę Wydarzenia Historycznego, odpowiadającą bieżącej Rundzie i umieśćcie ją w widocznym miejscu, zakrywając wcześniej odkrytą kartę Wydarzenia Historycznego.

Każde Wydarzenie Historyczne składa się z 3 głównych części: Wymagania, Wywołania i Efektu. Wydarzenia Historyczne Wczesnego Okresu mają tylko swój efekt, ponieważ są stosowane podczas Przygotowania do Gry.

Wymaganie

Aby Wydarzenie Historyczne odniosło swój efekt, muszą zostać spełnione jego wymagania. Jeśli nie zostaną spełnione, nie można go wywołać.

Wywołanie

Wywołanie określa, kiedy efekt zostanie zastosowany. Wydarzenie Historyczne może zostać wywołane na 3 różne sposoby: po odkryciu karty, pod koniec fazy Akcji albo jako akcja gracza. We wszystkich przypadkach, aby Wydarzenie Historyczne zostało wywołane, muszą być spełnione wymagania.

Jeśli wywołanie jest akcją, nie wszyscy gracze mogą je aktywować. Tekst na karcie określa, którzy gracze mogą wywołać Wydarzenie Historyczne, a także zawiera informację czy wymaga to Darmowej albo Podstawowej Akcji. Czasami może nawet określać dodatkowe wymagania dla gracza, jak na przykład wydawanie znaczników Wpływów.

Pamiętajcie, że każde Wydarzenie Historyczne można być wywołane tylko raz. Gdy tylko jego efekt zostanie zastosowany, odwróćcie kartę tego Wydarzenia rewersem do góry.

Efekt


Kiedy Wydarzenie Historyczne zostanie wywołane, zastosujcie wszystkie wymienione efekty w podanej kolejności. W niektórych przypadkach przed częścią efektu może pojawić się jeden lub więcej symboli graczy. W takich przypadkach ta część efektu dotyczy tylko wskazanego gracza (graczy).

Zwróćcie uwagę, że w niektórych przypadkach efekt, który wspomina o Państwie, powinien być zastosowany tylko w grze 4-osobowej, w której Państwo jest kontrolowane przez gracza. Jeśli przed efektem nie jest wskazany symbol gracza Państwa, jest on stosowany przy dowolnej liczbie graczy. Jeśli jednak uwzględniono symbol Państwa (który jest zwykle wskazany u dołu karty), ta część efektu jest stosowana tylko w grach 4 osobowych przez gracza grającego jako Państwo.

Dodatkowe Wyjaśnienia

Zmiana Polityk: gdy obok Polityk widoczna jest strzałka, przesuńcie jej znacznik Polityki, do następnej sekcji we wskazanym kierunku, jeśli to możliwe. Jeśli gracz zaproponował już Ustawę dla tej Polityki, jego znacznik jest usuwany, a gracz otrzymuje 1 znacznik Wpływów.

Brak Głosowania: gdy efekt określa, że nie będzie Głosowań, nie możesz proponować żadnych Ustaw w trakcie Rundy, a Faza Głosowania jest również pomijana w tej Rundzie. Jeśli przed wywołaniem efektu zostały zaproponowane Ustawy, odrzućcie ich znaczniki i dajcie graczom po 1 znaczniku Wpływów za każdy ich odrzucony znacznik Ustawy.

Liczba graczy: Symbol  wskazuje liczbę graczy. Gdy jest widoczny, każdy późniejszy efekt ma zastosowanie tylko w grach z odpowiednią liczbą graczy.

Przykład:

Jest to druga Runda w grze 4 osobowej, a odkrytym Wydarzeniem Historycznym jest „Wyż Demograficzny”. Aby jego efekt został aktywowany, Polityka 2 musi znajdować się w 2A lub 2B i muszą funkcjonować co najmniej 3 Firmy Opieki Zdrowotnej.

Ola gra Klasą Robotniczą i chce wywołać Wydarzenie Historyczne. Chociaż w grze są 3 Firmy z Branży Opieki Zdrowotnej, tylko 2 z nich funkcjonują. W związku z tym używa swojej akcji Podstawowej, aby Przydzielić Pracowników do tej trzeciej Firmy i sprawić, by ona również funkcjonowała. Swoją akcją Darmową aktywuje Wydarzenie Historyczne, w wyniku czego zarówno ona, jak i Przemek (gracz Klasy Średniej) otrzymują po 3 Niewykwalifikowanych Pracowników w Obszarze Bezrobotnych Pracowników i zwiększają Dobrobyt o 1.



Twórcy

Projekt gry:

Varnavas Timotheou
Anastasios Grigoriadis
Vangelis Bagiartakis

Konsultacja naukowa:

Alexander Gertz

Projekt graficzny:

Katerina Xerovasila (truly.gr)
Dimitris Anastasiadis (truly.gr)

Wersja polska:

Zespół Portal Games

Tłumaczenie:

Paweł Imperowicz

Skład:

Bartosz Makświej

©2022 Hegemonic Project Limited.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

© (edycja polska) 2022 Portal Games
Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

WYDARZENIA HISTORYCZNE



INSTRUKCJA