

КРИЗИС И КОНТРОЛЬ

К Л Ю Ч К У П Р А В Л Е Н И Ю С Т Р А Н О Й



ПРАВИЛА

Вам удалось выиграть классовую борьбу... но идеологическая борьба в самом разгаре! Старый мир погрузился в кризис, а новый мир стремится установить свои порядки.

Пришло время перемен!

«Кризис и контроль» — это новые вызовы и дополнительные варианты игры, в которых ваши способы руководства страной подвергнутся новым испытаниям. Карты антикризисных мер и альтернативных событий добавят в игру разнообразие, скрытые задачи для классов создадут стимулы для новых политико-экономических стратегий, а использование автом позволит вам играть за любые классы, независимо от количества игроков!

АВТОМЫ

90 КАРТ АВТОМ



21 КАРТА ПРИОРИТЕТОВ ПОЛИТИК



38 КАРТ ИНСТРУКЦИЙ



18 КАРТ ПРИОРИТЕТОВ ДЕЙСТВИЙ



24 ЖЕТОНА РЯДОВ ПРИОРИТЕТА



В состав дополнения «Кризис и контроль» входят 3 автоматы: по 1 для рабочего класса, среднего класса и капиталистов. Каждая из них позволяет разыгрывать роль соответствующего класса без участия игрока-человека. Благодаря этому вы сможете полноценно сыграть в «Гегемонию» в одиночку или использовать автоматы нужных классов в обычной партии, если в вашей компании не хватает человек. Вы можете сочетать игроков-людей и автоматы по желанию. Вы даже можете выступить в роли государства в игре против всех 3 автом. Для первой партии с автоматом мы рекомендуем использовать только 1 из них, чтобы лучше понять принципы игры с таким соперником, а затем попробовать другие комбинации.

Обратите внимание, что существует 2 режима игры с автоматами. В простом режиме ход автоматы происходит быстрее, а в сложном её решения складываются из многих факторов в зависимости от наиболее выгодного для неё положения. Сложный режим автоматы потребует чуть больше времени, но взамен обещает более интересный опыт. Выберите подходящий вам режим автоматы в зависимости от того, сколько у вас времени и насколько сложной вы хотите сделать игру.

Независимо от выбранного режима автоматы, подготовьтесь к партии по правилам игры полным составом, но оставьте в коробке карты действий тех классов, которые вы заменили автоматами. Они вам не потребуются — автоматы используют собственные карты действий, определяющие каждый их ход. Кроме того, при игре вдвоём мы рекомендуем разложить неиспользующиеся кубики для голосования по цветам рядом с мешочком так, чтобы всегда было видно, у какого класса их больше всех. Подробнее об остальных пунктах подготовки к игре см. далее.

Все 3 автоматы устроены очень похоже. Ниже приводится описание 2 режимов игры с автоматами и правила, применимые ко всем 3 автоматам. Затем в разделе для автоматы каждого класса описываются и рассматриваются специфические правила каждой.

Простой режим

В этом режиме вам понадобится только 30 карт действий автоматы и некоторые карты инструкций. Верните в коробку карты инструкций со словом «ПРОВЕРКА» в заголовке, остальные положите рядом со своей памяткой.

Подготовка к игре

Перемешайте колоду автоматы и положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом её класса.

Ход автоматы

В начале своего хода автомата выполняет любые свободные действия, если необходимо (см. раздел для каждой автоматы ниже). Затем откройте верхнюю карту из колоды автоматы.

Действия, которые автомата попытается выполнить

Бонус, который получит автомата, выполнив 1-е действие

Значение влияния (при голосовании)



Политики, по которым автомата попытается внести законопроекты

Особое действие, которое выполнит автомата, если нельзя выполнить другие действия

Номер карты автоматы для справки

На каждой карте автоматы слева направо перечислены 4 действия и она попытается выполнить 1 из них. Также на карте указан бонус за выполнение 1-го действия, 2 политики и особое действие в нижней части карты.

Открыв свою карту, автомата попытается выполнить 1-е из указанных действий в верхнем левом углу. Чтобы выполнить действие, автомата должна соответствовать некоторым условиям, указанным на отдельной карте инструкций для каждой автоматы. Обратите внимание, что при проверке соответствия условиям вы должны принять во внимание бонус за выполнение 1-го действия (указанный на карте автоматы), поскольку благодаря ему может быть выполнено то условие, которое не могло быть выполнено иначе (например, за счёт снижения стоимости или за счёт предоставления автомате дополнительных ресурсов). Кроме того, бонус может включать дополнительное условие, которому нужно соответствовать, чтобы выполнить это действие.

Если автомата не может выполнить 1-е действие, она попытается выполнить 2-е. Если она не сможет выполнить 2-е и его, она попытается выполнить 3-е действие, если это вновь невозможно, она попытается выполнить 4-е действие. Если все 4 перечисленных действия ей недоступны, автомата попытается выполнить особое действие, указанное в нижней части карты. Если по какой-либо причине и это действие будет невозможно выполнить, автомата окажет политическое давление, добавив в мешочек 3 своих кубика для голосования.

После выполнения действия автомата завершает свой ход (если не потребуется выполнить какие-либо ещё свободные действия — см. раздел для каждой автоматы), и ход переходит к следующему игроку.

Сложный режим

В этом режиме автомата сначала определяет приоритетность каждого из возможных действий (в зависимости от положения на игровом поле в начале её хода), а затем выполняет самое приоритетное действие.

Подготовка к игре

Перемешайте колоду автоматы и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом её класса. Положите карты инструкций рядом с колодой для удобства.

Положите 8 жетонов рядов приоритета в столбец возле колоды автоматы, оставляя небольшие промежутки между ними. Каждый жетон обозначает отдельный горизонтальный ряд приоритета. В каждом таком ряду располагаются карты приоритета: чем выше в ряду окажется карта, тем важнее для автоматы выполнить это действие. Несмотря на то, что в игре используется 8 жетонов, количество рядов приоритета считается бесконечным. Если карту приоритета понадобится поднять выше, считайте, что над ней столько рядов приоритетов, сколько требуется, и переместите карту соответствующим образом.

Положите 6 карт приоритетов действий автоматы слева от столбца жетонов: по 3 карты приоритетов в 2 ряда один над другим. У каждой автоматы свой особый порядок карт приоритетов, см. соответствующий раздел.

Точно так же положите 7 карт приоритетов политик справа от столбца жетонов. У каждой автоматы свой особый порядок карт политик, см. соответствующий раздел. Обратите внимание, что некоторые карты приоритетов политик могут время от времени покидать ряды приоритетов.



Пример подготовки автоматы рабочего класса

Ход автоматы

В начале своего хода автомата выполняет любые свободные действия, если необходимо (см. раздел для каждой автоматы ниже). Затем открывает верхнюю карту из колоды автоматы.

Проверки автоматы

В сложном режиме автомата иначе трактует свои карты. В отличие от простого режима каждый символ в верхней части карты соответствует не самому действию, а проверке, которую автомата проводит в отношении данного действия.

Проверки, которые попытается выполнить автомата



Бонус, который получит автомата, выполнив действие, соответствующее 1-й проверке

Значение влияния (при голосовании)

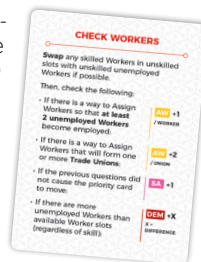
Политики, приоритетность которых проверяет автомата

Особое действие, которое выполнит автомата, если не выбрано другое базовое действие

Номер карты автоматы для справки

Для каждой проверки есть определённая карта инструкции, на которой приведены пункты, которым строго следует автомата.

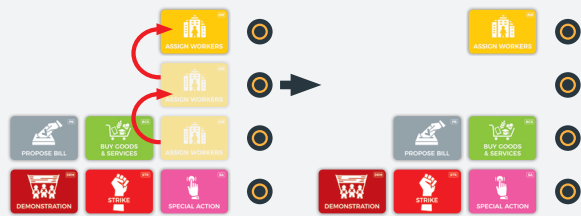
Во время каждой проверки оцените положение на игровом поле и проверьте соответствие условиям. Если выполнено условие, для которого вы делаете проверку, вы должны повысить приоритет действия (обозначенного аббревиатурой, указанной на каждой карте приоритета действия). Для этого переместите соответствующую карту приоритета вверх на столько рядов, сколько указано на карте инструкции. Если не указано иное (обычно после слова «также»), каждое условие нужно проверять отдельно от других. Кроме того, в результате проверки может потребоваться повысить приоритет сразу нескольких карт.



Перемещая карту приоритета действия вверх, если в нужном ряду уже есть другие карты, положите эту карту слева от них. Аналогично, переместив карту из ряда, сдвиньте оставшиеся карты в этом ряду вправо (в направлении жетонов), сохраняя их порядок. Таким образом, та карта, которая дольше других лежит в этом ряду, должна находиться рядом с жетоном ряда, а последняя добавленная в ряд карта должна находиться дальше всего от жетона.

На карте автоматы всегда есть 4 символа, каждый из которых соответствует отдельной проверке. Всегда выполняйте все 4 проверки в порядке слева направо. Важно: **для 1-й проверки учитывайте бонус, указанный на карте автоматы**, определяя соответствие условиям на карте инструкций.

Пример: Маша играет с автоматой рабочего класса. Она открывает карту автоматы и начинает по очереди проводить проверки, перечисленные на ней. Первая в списке — **проверка работников**. Посмотрев на игровое поле, Маша видит, что там есть 2 безработных, которых можно назначить на предприятие капиталистов. Поэтому Маша перемещает карту приоритета назначения работников на 2 ряда вверх.



Ни одно из оставшихся условий не выполняется, поэтому она переходит к следующей проверке — **проверке политик**. Согласно соответствию условиям, она должна переместить карту приоритета внесения законопроекта также на 2 ряда вверх.

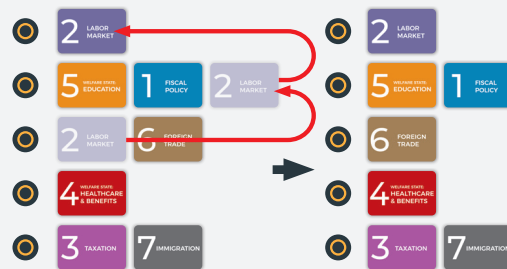


Третьей по очереди является **проверка покупки товаров и услуг**. Тут выполняется много условий, поэтому карту приоритета покупки товаров и услуг нужно переместить сразу на 4 ряда вверх! Четвёртой будет **проверка забастовок**. Однако она не приводит ни к каким изменениям карт приоритетов, поэтому всё остаётся как есть.



Справа от столбца жетонов располагаются карты приоритетов политик. Некоторые проверки (обычно та, которая учитывает политики, указанные на карте) также приводят к перемещению этих карт. Те же правила применяются при перемещении этих карт с той лишь разницей, что вы должны положить перемещаемую карту справа от других карт, уже лежащих в её новом ряду. Аналогично, переместив карту из ряда, сдвиньте оставшиеся в нём карты влево, сохраняя их порядок. Проще всего запомнить это отличие так: все карты приоритетов, расположенные как слева, так и справа от жетонов, имеют тем больший приоритет, чем ближе они находятся к жетонам, и наоборот.

Пример: в предыдущем примере, проводя **проверку политик**, Маша переместила карту приоритета внесения законопроекта на 2 ряда вверх. В ходе той же проверки она также переместила карту приоритета политики на рынке труда на 2 ряда вверх.



Если карта требует переместить карту приоритета политики и эта карта ранее была отложена в сторону, вы ничего не перемещаете: отложенная карта приоритета политики остаётся лежать в стороне.

Выполнив все проверки, посмотрите на её карты приоритетов автоматы. Если какие-то ряды оказались пустыми, они заполняются картами сверху. Начиная с нижнего ряда карт приоритетов и двигаясь вверх, опустите каждый ряд карт приоритетов, находящийся выше пустого, вниз на место пустого ряда, сохраняя порядок карт. Продолжайте, пока не заполните таким образом все пустые ряды. Выполните это для обоих видов карт приоритетов (действий и политик), независимо друг от друга.



После этого ход автоматы завершается (если не требуется выполнить какие-либо свободные действия — см. раздел каждой автоматы), и ход переходит к следующему игроку.

Внести законопроект

Если автомата выполняет действие внесения законопроекта в сложном режиме, она учитывает свои карты приоритетов политик, чтобы определить, какой законопроект она внесёт. Точно так же, как и в случае с выбором карты приоритета действия, она вносит законопроект по той политике, карта которой имеет наивысший приоритет. Если в ряду несколько карт, она вносит законопроект по той политике, которая ближе других к жетону ряда.

После внесения законопроекта по политике (любым игроком), не перемещайте вниз карту приоритета этой политики. Вместо этого отложите эту карту в сторону до конца раунда, если только не было объявлено внеочередное голосование. В таком случае происходит одно из следующего:

- Если законопроект не принят, **карта приоритета остаётся на своём месте**.
- Если законопроект принят и фишка политики находится на предпочтительном для автоматы курсе (согласно карте проверки политики), **отложите карту приоритета в сторону до конца раунда**.
- Если законопроект принят и фишка политики находится на соседнем курсе с предпочтительным для автоматы, **переместите карту приоритета в конец нижнего ряда (положите крайней справа)**.
- Если законопроект принят и фишка политики находится в 2 курсах от предпочтительного для автоматы, **переместите карту приоритета в конец 2-го ряда снизу (положите крайней справа)**.

Во время фазы подготовки в каждом раунде автомата проверяет все отложенные в сторону карты приоритетов политик в порядке номеров и определяет, требуется ли вернуть их в ряды приоритетов:

Действие автоматы

После этого автомата выполняет действие, имеющее наивысший приоритет. Если в верхнем ряду приоритета несколько карт, она выполняет действие, карта которого находится ближе к жетону ряда. Если по любой причине выполнить это действие невозможно, выполните следующее по приоритету действие. В редком случае, если и это невозможно, вместо этого выполните действие «Оказать политическое давление», добавив в мешочек 3 кубика для голосования автоматы.

Обратите внимание: если наивысший приоритет у карты особого действия, то выполните особое действие, указанное в нижней части текущей карты автоматы.

После выполнения этого действия переместите его карту приоритета на 2 ряда вниз, положив слева от остальных карт в этом ряду.

Если автомата не может выполнить действие, имеющее наивысший приоритет, и вместо этого выполняет следующее по приоритету действие, переместите вниз карту только этого действия — карта действия с наивысшим приоритетом остаётся на месте. Однако, если из-за перемещения карты ряд пустеет, он немедленно заполняется картами снизу.

- Если фишка политики находится на предпочтительном для автотомы курсе, карта приоритета этой политики **остаётся лежать в стороне**.
- Если фишка политики находится по соседству с предпочтительным для автотомы курсом, переместите карту приоритета этой политики **в конец нижнего ряда (положите крайней справа)**.
- Если фишка политики находится в 2 курсах от предпочтительного для автотомы, переместите карту приоритета этой политики **в конец 2-го ряда снизу (положите крайней справа)**.

Общие правила (простой и сложный режимы)

Основное отличие между этими режимами заключается в том, как автотома определяет действие, которое она выполнит. Все остальные приведённые ниже правила одинаковы и касаются обоих режимов.

Выполнение базовых действий

Если действие, которое должна выполнить автотома, предполагает принятие решений (например, при нескольких возможных вариантах или целях действия), используйте соответствующую карту инструкции, которая разъясняет особенности выполнения этого действия. Обычно на картах инструкций содержится список условий для выполнения определённого действия.

Во всех подобных случаях, **если при выполнении действия существует несколько возможных вариантов**, следуйте по пунктам списка сверху вниз, учитывая каждый по очереди, чтобы сузить выбор, пока не останется только 1 вариант, который и выберет автотома.

В первом по порядку пункте, содержащем по крайней мере 1 возможный вариант выбора, определит набор вариантов, который вы должны будете сузить по мере продвижения по списку. Если в дальнейшем в другом пункте будут предложены иные варианты, не относящиеся к тому набору, который вы уже начали сужать, игнорируйте его и переходите к следующему пункту.

Если после применения пункта из списка условий всё равно существует несколько вариантов выбора, либо если текущий пункт не применим к тому набору вариантов, который вы уже рассматриваете, переходите к следующему пункту. Если один пункт предлагает несколько вариантов, автотома рассматривает их в том порядке, в котором они указаны. Продолжайте сужать выбор с помощью следующих пунктов, пока не останется только 1 вариант.

Обратите внимание: если к тому моменту, когда действие для автотомы определено, существует только 1 доступный вариант (например, автотома выполняет действие покупки товаров и услуг, а доступен лишь 1 тип ресурсов), не сверяйтесь с картой инструкции. Просто выполните действие согласно доступному варианту.

Пример: Коля играет против автотомы капиталистов, которая решила выполнить действие «Построить предприятие» и использовать бонус (указанный на карте автотомы), позволяющий ей построить сразу 2 предприятия вместо 1. Чтобы определить предприятия для постройки, Коля изучает карту инструкции с **условиями постройки предприятий**.



В данный момент выручка автотомы составляет 63 ₴, а клетка капитала пуста. На клетке безработных находится 4 работника рабочего класса, а на рынке доступны 4 предприятия.



У автотомы есть деньги на любое предприятие, поэтому Коля изучает условия на карте инструкции. Согласно 1-му условию, автотоме должны быть доступны работники рабочего класса, чтобы предприятие стало функционирующим. Это условие выполняется для 3 предприятий, поэтому Коля переходит к следующему пункту, чтобы определить, какое из них построить.

Следующее условие — наличие автоматизированных предприятий. Хотя на рынке есть автоматизированное предприятие, автотома игнорирует этот пункт, поскольку этому условию не соответствует ни одно из рассматриваемых ей 3 предприятий. Поэтому Коля переходит к следующему пункту в списке, который требует выбрать ту отрасль, в которой у автотомы меньше всего функционирующих предприятий. У неё уже есть предприятие люкс-сегмента, но нет функционирующих предприятий в сфере образования и СМИ. Поэтому ей предстоит выбрать между издательством и академией. Для этого она переходит к следующему пункту списка.

По этому условию автотома должна построить предприятие, которое не приведёт к выполнению условий для создания профсоюза. Три работника рабочего класса уже заняты на предприятии в сфере образования, поэтому, если автотома построит академию, рабочий класс сможет создать профсоюз благодаря дополнительным работникам рабочего класса, которые будут назначены туда. Автотоме это



не нужно, поэтому **она строит издательство**. Три неквалифицированных работника рабочего класса, назначенных туда, будут первыми представителями рабочего класса, занятыми в СМИ, что недостаточно для создания профсоюза.

Автома снова сверяется со списком, чтобы построить 2-е предприятие. Но в этот раз ей доступен только 1 безработный, поэтому первому условию не соответствует ни одно предприятие. Тогда автома переходит к следующему пункту, в котором требуются автоматизированные предприятия. Одно такое предприятие доступно, поэтому автома **строит автоматизированную молочную ферму**.

Если бы автоматизированных предприятий не было на рынке либо автомате не хватало бы денег, она бы не смогла построить 2-е предприятие, а бонус карты автомаы сгорел бы.



Выполнение свободных действий

Автомы выполняют большинство свободных действий автоматически на разных этапах своего хода, игнорируя при этом некоторые свободные действия. В свой ход автома может выполнить сколько угодно свободных действий. Подробнее см. в разделе каждой автомаы.

Использование влияния для внеочередного голосования

Каждый раз, когда автома вносит законопроект, если у неё есть влияние (или это позволяет сделать другой эффект), она проверяет, должна ли она объявить внеочередное голосование. Проверка зависит от общего количества участников:

2 игрока

Должны быть выполнены следующие условия:

- У автомаы должно быть больше влияния, чем у оппонента (после учёта 1 влияния, которое нужно потратить на внеочередное голосование).
- У автомаы должно быть не меньше кубиков для голосования в мешочке, чем у оппонента. Можете использовать кубики возле мешочка, чтобы быстро подсчитать это.

3 или 4 игрока

Сначала автома делает предположение о том, как проголосуют остальные игроки, чтобы определить 2 стороны голосования. Для этого она использует карту инструкции по проверке политики. Если законопроект внесён по предпочтительному для одного из соперников курсу (либо если фишка политики переместится на соседний с ним), то автома решает, что этот соперник будет голосовать «за» этот законопроект. Если при принятии внесённого законопроекта фишка политики удалится от предпочтительного для этого соперника курса, автома решает, что он будет голосовать «против». Однако это лишь предположения автомаы. То, как в реальности проголосуют игроки, выяснится позднее.

Исходя из своих предположений, автома определяет 2 стороны голосования: «за» и «против» законопроекта. Чтобы она смогла объявить внеочередное голосование, должны быть выполнены следующие условия:

- На стороне автомаы должно быть больше влияния, чем на противоположной (после учёта 1 влияния, которое нужно потратить на внеочередное голосование).
- По крайней мере 1 другой класс должен быть на стороне автомаы.

Использование влияния во время голосования

Если в ходе голосования у автомаы есть влияние, она может потратить его, чтобы повлиять на его исход после того, как из мешочка возьмут все необходимые кубики. Потратит ли она своё влияние и сколько, зависит от многих разных факторов. Важнейшими среди них являются победа или проигрыш стороны автомаы на голосовании, наличие влияния у другой стороны и количество влияния на стороне автомаы.

Прежде всего, если у автомаы нет влияния, она его не трогает. Аналогично, если общего влияния всех игроков на стороне автомаы недостаточно, чтобы повлиять на исход голосования, она не трогает влияние. В прочих случаях события развоятся по одному из следующих сценариев:

- Сторона автомаы побеждает при голосовании.
- Сторона автомаы проигрывает при голосовании, и только у автомаы среди её сторонников есть влияние.
- Сторона автомаы проигрывает при голосовании, и у её сторонников тоже есть влияние.

Для каждого из этих 3 сценариев существует карта инструкции, на которой указан список того, что автома должна сделать в зависимости от количества влияния у каждой стороны. Инструкции означают следующее:

Ничего не делаете: автома не трогает влияние.

Потратьте всё: автома трогает всё своё влияние.

Потратьте необходимое: автома трогает минимальное количество влияния, необходимое, чтобы изменить исход голосования в свою пользу. Например, если другая сторона внесла законопроект и в результате голосования побеждает 3 против 2, автомате придётся потратить 2 влияния, чтобы изменить исход. Если бы тот же законопроект внесла сторона автомаы, ей бы пришлось потратить только 1 влияние.

Откройте X: откройте X верхних карт из колоды автомаы. За каждый символ влияния, указанный в нижнем левом углу карты, автома трогает по 1 влиянию. Затем положите взятые карты под колоду автомаы лицевой стороной вниз. Обратите внимание: если при открытии карт автома потратит всё своё влияние, не открывайте новые карты.

Откройте 1, чтобы потратить всё: откройте 1 верхнюю карту из колоды автоматы. Если в её нижнем левом углу указан символ влияния, автомата тратит всё своё влияние (а не только 1).

Обратите внимание: во всех случаях, если у автоматы меньше влияния, чем нужно потратить, она тратит столько, сколько может.

Вы должны объявить количество влияния, которое потратит автомата, одновременно с решениями других игроков. Для этого сначала определите, нужно ли автомате открыть карты. Затем игроки-люди должны по обычным правилам сообщить, сколько влияния они хотят потратить. После этого откройте карты автоматы и добавьте влияние согласно инструкции.

Несколько автоматов

Если вы играете против нескольких автоматов сразу и 2 или больше из них оказываются сторонниками, сложите их влияние вместе и считайте их 1 автоматом при определении того, как они потратят влияние. Если они тратят влияние в ходе голосования, по возможности поровну разделите между ними влияние, которое будет потрачено. При этом та автомата, у которой его изначально было больше, потратит больше влияния, если нужно. Если у обеих автоматов изначально было одинаковое количество влияния, а пришлось потратить нечётное количество, то случайным образом определите ту, которая потратит на 1 влияние больше другой.

Последний раунд

В 5-м раунде вступают в силу некоторые дополнительные правила:

- Автомата не вносит законопроекты по политике №7 (миграционная политика). Если вы играете в простом режиме, просто игнорируйте эту политику, если она указана на карте. Если вы играете в сложном режиме, в начале 5-го раунда уберите из игры карту приоритета миграционной политики.
- Автомата будет вносить законопроекты по политике №6 (внешнеторговая политика), только если она сможет объявить по нему внеочередное голосование. В отличие от привычного порядка действий, если автомата собирается внести законопроект по внешнеторговой политике, она сначала должна проверить, может ли объявить по ней внеочередное голосование. Если нет, автомата игнорирует эту политику и переходит к следующей политике по порядку.
- В фазе голосования в колоде автоматы остаётся только 5 карт. Чтобы вам хватило карт для всех возможных проверок влияния, вы можете перемешать стопку сброса и положить эти карты под колоду автоматы лицевой стороной вниз.
- В ходе последнего голосования в фазе голосования все автоматы тратят всё своё влияние.

Ситуации, не рассмотренные в этом буклете

Мы постарались разобрать все ситуации, которые могут возникнуть во время игры в «Гегемонию». Однако, если вы окажетесь в ситуации, когда автомате нужно принять решение и для этого нет соответствующей карты инструкции, прими-

те самое разумное, с вашей точки зрения, решение для действий автоматы. Обратите внимание, что для определения, должна ли автомата делать что-либо или нет, вы всегда можете открыть 1 карту автоматы и решить, исходя из наличия или отсутствия на ней символа влияния.

Автомата рабочего класса

Подготовка к игре (в сложном режиме)

Положите карты приоритетов автоматы рабочего класса (АРК) во время подготовки к игре следующим образом:



Свободные действия

АРК выполняет свои свободные действия автоматически на разных этапах своего хода. Подробнее об этом:

Получить медицинскую помощь и образование, использовать предметы роскоши. Каждый раз, когда у АРК оказывается столько медицинских услуг, образовательных услуг или предметов роскоши, сколько составляет её население, она тратит эти ресурсы в конце своего хода, чтобы увеличить своё благосостояние. Если по любой причине у АРК оказывается несколько видов ресурсов, которые могут повысить её благосостояние, она тратит их все в тот же ход столько раз, сколько может, в следующем порядке: предметы роскоши, образовательные услуги, медицинские услуги.

Заменить работников. АРК выполняет это действие автоматически перед тем, как назначить работников (простой режим) или выполнить проверку работников (сложный режим).

Получить льготы. АРК выполняет это действие автоматически в начале своего хода.

Погасить заём. АРК автоматически погашает заём в начале своего хода, если возможно.

Прочие разъяснения

При проверке товаров и услуг, если ресурсы можно купить в 2 разных поставщиков, вы должны подсчитать стоимость каждого ресурса, чтобы определить, на сколько рядов нужно переместить вверх карту приоритета. Например, если АРК может купить у государства только 2 медицинские услуги

по 5 ₴ за каждую, а оставшиеся 3 она купит у соперника по 8 ₴ за каждую, то общая стоимость за 5 ресурсов составит 34 ₴. В этом случае стоимость каждого товара превышает 6 ₴ ($34 \div 5 = 6.8$), следовательно, соответствующую карту приоритета нужно переместить только на 1 ряд. Кроме того, если бы бонус карты автомы позволил АРК получить деньги до **покупки товаров и услуг**, вам нужно было бы пересчитать стоимость каждого товара, как если бы бонус снижал её. Иными словами, учитывайте только деньги, которые у АРК есть до начала выполнения действия. Например, если она может купить 5 образовательных услуг за 50 ₴, но бонус сначала даёт ей 20 ₴, то актуальная стоимость составит только 30 ₴ — по 6 ₴ за ресурс.

При **покупке товаров и услуг** АРК попытается купить их в количестве, равном своему населению. Однако, если на её планшете класса уже имеются такие ресурсы, она купит только столько, чтобы общее количество соответствовало численности населения. В редких случаях, если у АРК уже есть столько ресурсов, сколько составляет её население, она купит этот ресурс, как если бы у неё его совсем не было.

При **покупке товаров и услуг** одно из условий на карте инструкции требует исключить медицинские услуги, если их покупка приведёт к увеличению населения. Исключите медицинские услуги, только если у вас есть выбор ресурсов для покупки. Если это единственный ресурс, который можно купить (исходя из стоимости или доступности), купите его по обычным правилам.

При **покупке продовольствия** на этапе удовлетворения потребностей АРК всегда пытается купить его у самого выгодного поставщика. Если таких поставщиков несколько, она покупает продовольствие в следующем порядке: внешний рынок, государство, капиталисты, средний класс.

При **добавлении квалифицированного работника** из запаса некоторые условия отбора квалифицированных работников рабочего класса начинаются со слов «если будет назначен». Поскольку работников обычно назначают по 3, можно предположить, что ещё не более 2 других фигурок будут назначены вместе с тем работником рабочего класса, которого вы планируете добавить из запаса. Например, если у вас уже есть 2 работника в образовательной отрасли и ещё 2 безработных, которых можно назначить на предприятие в этой отрасли (1 из которых квалифицированный), то при добавлении нового квалифицированного работника из запаса условие «если будет назначен, выполняются условия для создания профсоюза» будет верным для работника в сфере образования. Это связано с тем, что за 1 действие назначения работников АРК может назначить 2 существующих работников на предприятие в образовательной отрасли (и тем самым выполнить условия для создания профсоюза), а затем, при назначении 3-й фигурки, использовать нового работника в этой отрасли для создания профсоюза. Обра-

тите внимание, что в этом примере наличие безработного в образовательной отрасли не позволяет исключить работников в этой отрасли из-за условий карты оценки квалифицированных работников (см. примечание в нижней части этой карты), поскольку для создания профсоюза всё равно требуется дополнительный работник того же типа.

При **назначении работников** АРК обычно пытается назначить безработных. Однако в некоторых случаях она может переместить фигурки с одного предприятия и на другое. АРК делает это, только если это не помешает выполнению требований для создания профсоюза (иметь 4 или больше работников, занятых на предприятиях в этой отрасли) и если зарплата, которую она получит за счёт этой замены, будет больше или равна получаемой ранее. Тем не менее, если АРК предоставится возможность (например, за счёт эффекта, который позволит ей назначить любое количество работников), она переместит своих работников с предприятий капиталистов и среднего класса на госпредприятия при выполнении указанных выше условий.

Если при **получении образования** у АРК нет безработных, которых можно заменить на квалифицированных, она обучает любого неквалифицированного занятого работника.

Если закончатся жетоны **забастовок**, отложите в сторону карту приоритета забастовки. В начале следующего раунда верните её в конец нижнего ряда приоритета (положите крайней слева).

При выходе на **демонстрацию** отложите в сторону карту приоритета демонстрации. Если демонстрация продолжается и АРК нужно выбрать того, кто потеряет ПО, то сначала игрок за капиталистов потеряет сколько возможно, затем игрок за средний класс и, наконец, государство. Убрав жетон демонстрации, верните карту приоритета демонстрации в конец нижнего ряда приоритета (положите крайней слева).

Автома капиталистов

Подготовка к игре (в сложном режиме)

Положите карты приоритетов автомы капиталистов (АК) во время подготовки к игре следующим образом:



Свободные действия

АК выполняет свои свободные действия автоматически на разных этапах своего хода. Подробнее об этом:

Изменить цены. АК выполняет это действие автоматически в начале своего хода, если нужно. АК всегда изменяет свои цены так, чтобы они заняли среднее значение со следующими оговорками:

- Если действует курс 6А, она поднимает цены на продовольствие и предметы роскоши до максимальных значений.
- Если действует курс 4В, она поднимает цены на медицинские услуги до максимального значения.
- Если действует курс 5В, она поднимает цены на образовательные услуги до максимального значения.

Изменить зарплаты. Обычно АК сама никогда не изменяет уровни зарплат на своих предприятиях. Она стремится сохранить зарплаты на уровне МРОТ, установленном политикой на рынке труда. Однако если игрок за рабочий класс помещает жетон забастовки на её предприятие, сверьтесь с картой инструкции «Реакция на забастовку», чтобы определить, как будет реагировать АК в свой следующий ход.

Выплатить бонус. АК никогда не выплачивает бонусы.

Купить хранилище. АК автоматически покупает жетон хранилища каждый раз, когда у неё оказывается больше ресурсов, чем она может хранить, даже если это происходит не в её ход (например, в фазе производства). Обратите внимание: если АК уже построила хранилище для данного вида ресурсов и производит ресурсы сверх предела, она не строит дополнительное хранилище этого вида — все излишки сгорают. Также, все излишки продовольствия и предметов роскоши она сначала хранит в зоне свободной торговли, и только если там не осталось места, АК покупает дополнительное хранилище для этих ресурсов.

Получить льготы. АК выполняет это действие автоматически в начале своего хода.

Погасить заём. АК автоматически погашает заём в начале своего хода, если на клетке капитала у неё не менее 100 ₴.

Прочие разъяснения

На некоторых картах АК 1-й изображённый символ обозначает **особое действие**. На этих картах вместо указания бонуса перечисляются некоторые дополнительные условия, позволяющие в сложном режиме перемещать вверх карту приоритета особого действия. В простом режиме проверяйте только выполнение 1-го условия. Если оно выполнено, АК выполнит указанное особое действие.

В фазе подготовки АК всегда сбрасывает все предприятия на рынке, оставшиеся с предыдущего раунда, и берёт 4 но-

При продаже на внешнем рынке АК всегда продаёт максимально возможное количество каждого ресурса. Кроме того при продаже товаров (продовольствия или предметов роскоши) она сначала продаёт те, которые находятся в зоне свободной торговли, затем те, которые находятся в хранилищах на её планшете.

При совершении сделки, если доступны 2 карты сделок и АК может позволить себе обе, она совершит более выгодную из них.

Автома среднего класса**Подготовка к игре (в сложном режиме)**

Положите карты приоритетов автомы среднего класса (АСК) во время подготовки к игре следующим образом:

**Свободные действия**

АСК выполняет свои свободные действия автоматически на разных этапах своего хода. Подробнее об этом:

Получить медицинскую помощь, получить образование, использовать предметы роскоши. Каждый раз, когда у АСК оказывается столько медицинских услуг, образовательных услуг или предметов роскоши, сколько составляет её население, она тратит эти ресурсы в конце своего хода, чтобы увеличить своё благосостояние. Если по любой причине у АСК оказывается несколько видов ресурсов, которые могут повысить её благосостояние, она тратит их все в тот же ход столько раз, сколько может себе позволить, в следующем порядке: предметы роскоши, образовательные услуги, медицинские услуги.

Изменить цены. АСК выполняет это действие автоматически в начале своего хода, если нужно. АСК всегда изменяет свои цены так, чтобы они заняли среднее значение со следующими оговорками:

- Если действует курс 6А, она поднимает цены на продовольствие и предметы роскоши до максимальных значений.
- Если действует курс 4В, она поднимает цены на медицинские услуги до максимального значения.
- Если действует курс 5В, она поднимает цены на образовательные услуги до максимального значения.

Изменить зарплаты. Обычно АСК сама никогда не изменяет уровни зарплат на своих предприятиях. Она стремится сохранить зарплаты на уровне МРОТ, установленном политикой на рынке труда. Однако если игрок рабочей класс помещает жетон забастовки на её предприятие, в свой следующий ход АСК поднимет зарплаты до 3-го уровня. В начале следующего раунда она снова изменит зарплаты на всех своих предприятиях в соответствии с текущим МРОТ.

Заменить работников. АСК выполняет это действие автоматически перед тем, как назначить работников (простой режим) или выполнить проверку работников (сложный режим).

Получить льготы. АСК выполняет это действие автоматически в начале своего хода.

Погасить заём. АСК автоматически погашает заём в начале своего хода, если возможно.

Прочие разъяснения

На некоторых картах АСК 1-й изображённый символ обозначает **особое действие**. На этих картах вместо указания бонуса перечисляются некоторые дополнительные условия, позволяющие в сложном режиме перемещать вверх карту приоритета особого действия. В простом режиме проверяйте только выполнение 1-го условия. Если оно выполнено, АК выполнит указанное особое действие.

В **фазе подготовки** АСК сбрасывает предприятие на рынке, оставшееся с предыдущего раунда, если на игровом поле уже есть другое предприятие из той же отрасли. Иными словами, оно оставит компанию на своём рынке, если компании из этой отрасли у неё ещё нет.

При **проверке товаров и услуг**, если ресурсы можно купить у 2 разных поставщиков, вы должны подсчитать стоимость каждого ресурса, чтобы определить, на сколько рядов нужно поднять карту приоритета. Например, если АСК нужно 6 медицинских услуг, 4 из которых она может купить сама у себя бесплатно, а 2 оставшиеся — за 10 ₴ у государства, то общая стоимость за 6 ресурсов составит 20 ₴. В этом случае стоимость каждого товара окажется меньше 6 ₴ ($20 \div 6 = 3.33$), следовательно, соответствующую карту приоритета нужно переместить на 2 ряда. Кроме того, если бы бонус карты автомы позволил АСК получить деньги до **покупки товаров и услуг**, вам нужно было бы пересчитать стоимость каждого товара, как если бы бонус снижал её. Иными словами, учитывайте только деньги, которые у АК есть до начала выполнения действия. Например, если она может купить 5 образовательных услуг за 50 ₴, но бонус сначала даёт ей 20 ₴, то актуальная стоимость составит только 30 ₴ — по 6 ₴ за ресурс.

При **покупке товаров и услуг** АСК попытается купить их в количестве, равном своему населению. Однако, если на её планшете класса уже имеются такие ресурсы (на клетке то-

варов и услуг), она купит только столько, чтобы общее количество соответствовало численности населения. В редких случаях, если у АСК уже есть столько ресурсов, сколько составляет её население, она купит этот ресурс, как если бы у неё его совсем не было. Аналогично, покупая ресурсы у себя, она купит столько, сколько сможет, а оставшееся (до соответствия численности населения) купит у другого поставщика. Однако если АСК может купить достаточно ресурсов у себя (до соответствия численности населения), и у другого поставщика также есть этот ресурс в количестве, равном её населению (по той цене, которую она может себе позволить), АСК купит их и у этого поставщика.

При **покупке товаров и услуг** одно из условий на карте инструкции требует исключить медицинские услуги, если их покупка приведёт к увеличению населения. Исключите медицинские услуги, только если у вас есть выбор ресурсов для покупки. Если это единственный ресурс, который можно купить (исходя из стоимости или доступности), купите его по обычным правилам.

При **назначении работников** некоторые эффекты требуют от АСК сначала взять квалифицированного работника из запаса. В этих случаях, определяя нужного работника, пропустите 1-й пункт на карте инструкции квалифицированных работников, который уточняет, какие квалифицированные работники востребованы предприятиями на рынке АСК.

При **назначении работников** АСК обычно пытается назначить безработных. Однако некоторые эффекты карт позволяют ей назначить любое количество работников. В этих случаях АСК по возможности переместит своих работников с предприятий капиталистов на госпредприятия, если размер зарплат, которые она получит в результате этого, будет больше или равен предыдущему.

При **получении образования**, если у АСК нет безработных, которых можно заменить на квалифицированных, она обучает любого неквалифицированного занятого работника.

При **продаже на внешнем рынке** АСК продаёт максимально возможное количество каждого ресурса.

Автомы и дополнения

При игре с мини-дополнениями также следуйте указанным ниже правилам.

Внесение законопроекта автоматом в ход соперника

Если автомате нужно внести законопроект не в свой ход, она выбирает законопроект в зависимости от режима игры:

Простой режим: откройте следующую карту автомы и используйте 1-ю политику из списка. Если это невозможно, используйте 2-ю. Если всё равно невозможно, продолжайте открывать карты, пока не найдёте политику, по которой автома может внести законопроект.

Сложный режим: используйте политику с наивысшим приоритетом.

Удаление фишек законопроектов с политик

Некоторые эффекты требуют, чтобы игроки убрали фишки законопроектов с таблицы курсов. Если это произошло, автомате может понадобиться вернуть соответствующие карты приоритетов политик в конец рядов (положить крайними справа). Используйте правила фазы подготовки, чтобы определить, куда положить каждую карту.

Правила для конкретных дополнений

Следующие правила касаются только определённых мини-дополнений:

Тайные мотивы

При подготовке к игре положите на стол все карты тайных мотивов автомы лицевой стороной вверх. Каждый раз, когда задача на любой из них будет выполнена, переворачивайте эту карту лицевой стороной вниз. В конце игры выберите среди перевёрнутых лицевой стороной вниз карт ту, которая приносит наибольшее количество ПО, и начислите их автомате.

Антикризисные меры

Убирая работников, автома сначала убирает неквалифицированных, если возможно.

Чтобы решить, как разыграть карту антикризисных мер «Новая программа государственных облигаций» (предполагая, что автома может заплатить деньги), автома открывает 1 карту из своей колоды. Если в нижнем левом углу указан символ влияния, автома платит деньги. Если она решает заплатить, то платит столько, сколько может.

Альтернативные события

Если автома получает карту альтернативного события в раундах с 1 по 4-й, она оставляет её. Если это происходит в 5-м раунде, она сбрасывает её и получает 1 ПО.

Автома всегда использует преимущество карты, применяя его с максимальной выгодой для себя. Вот разъяснения для некоторых карт:

Общественное давление. Автома применяет это преимущество во время первого после её получения голосования в отношении политик №2-6, где государство, по её предположению, занимает противоположную сторону (исходя из предпочтительных для государства курсов).

Требование вмешательства государства. Автома выбирает то предприятие, на котором существует наибольшая разница в уровнях зарплат. Если таких предприятий несколько, она выбирает 1 из них случайным образом.

Исторические события

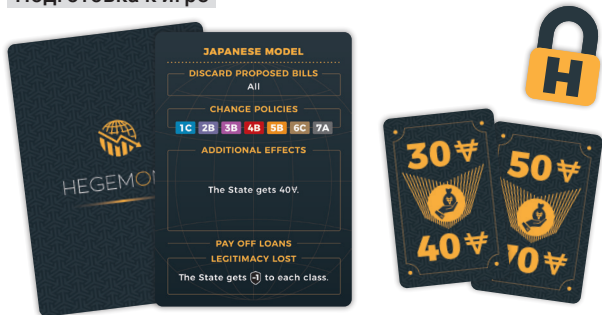
Если автома может выполнить свободное действие, вызванное историческим событием, она всегда выполняет его в конце своего хода.

Если автома в свой ход выбирает особое действие, а историческое событие позволяет выполнить базовое действие, то вместо этого она выполняет это базовое действие. Единственное исключение — если в верхней части карты автомы есть символ особого действия. Если особое действие было выбрано из-за символа, выполните его как обычно.

АНТИКРИЗИСНЫЕ МЕРЫ

«Антикризисные меры» — это мини-дополнение, меняющее принцип вмешательства МВФ, которое происходит, если у государства больше займов, чем позволяет фискальная политика. Оно включает **10 карт антикризисных мер, 3 карты облигаций и 2 жетона замков**.

Подготовка к игре



При подготовке к игре перемешайте колоду антикризисных мер и положите её лицевой стороной вниз возле игрового поля. Откройте верхнюю карту и положите её так, чтобы она была видна всем игрокам.

Ход игры

Обычно процесс вмешательства МВФ требует от вас выполнения следующих 4 шагов:

- сбросьте фишки внесённых законопроектов,
- измените политические курсы,
- погасите займы,
- понизьте легитимность государства.

Карты антикризисных мер вносят некоторые изменения в эти шаги, а также могут иметь дополнительные эффекты.

Если на этапе проверки вмешательства МВФ у государства больше займов, чем позволяет действующая фискальная политика (и оно не может их погасить), происходит вмешательство МВФ. Вместо инструкции из правил базовой игры следуйте указаниям на открытой карте антикризисных мер. Эти указания состоят из 5 шагов:

Сбросьте фишки внесённых законопроектов

Сбросьте все фишки внесённых законопроектов по указанному на карте политикам. Фишки, лежащие на прочих поли-

тиках, остаются на месте. Каждый игрок получает по 1 влинию за каждую свою сброшенную таким образом фишку.

Измените политические курсы

Переместите фишки политик на указанные на карте курсы и примените все необходимые эффекты. Если политика не указана, оставьте её фишку на месте.

Дополнительные эффекты

Выполните по порядку все дополнительные эффекты вмешательства МВФ, указанные на карте. Если перед эффектом указан символ любого класса, эффект применяется только к этому классу.

Погасите займы

Государство погашает свои займы. Если государство не может погасить все займы, оно выплачивает все деньги и сбрасывает все займы.

Понизьте легитимность

Государство понижает легитимность согласно указаниям на карте.

После применения всех указанных на карте эффектов отложите её в сторону и откройте новую карту антикризисных мер. Когда снова произойдёт вмешательство МВФ, примените эффекты новой карты, чтобы определить последствия.

Запрет на изменение политических курсов

Некоторые карты антикризисных мер не только изменяют политические курсы, но и могут наложить запрет на изменение ряда курсов в предстоящем раунде. Если это происходит, поместите жетон замка на фишку соответствующей политики. Пока замок остаётся на фишке, игроки не могут вносить законопроекты по этой политике. В начале следующей проверки МВФ уберите все жетоны замков с фишек политик.

Карты облигаций

Карта антикризисных мер «Программа новых государственных облигаций» позволяет игрокам покупать облигации у государства, одалживая ему деньги и ожидая выплат с процентами. Чтобы не забыть, кто сколько заплатил, вы можете использовать 3 карты облигаций. Переверните их подходящей стороной вверх и положите перед каждым игроком, купившим облигацию у государства. Когда государство выкупит их обратно, отложите карты облигаций в сторону.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СОБЫТИЯ

«Альтернативные события» — это мини-дополнение, меняющее то, как государство реагирует на события, происходящие в каждом раунде. Оно включает **25 карт** и используется только при игре вчетвером.



Описание каждого бонуса начинается с указания фазы, в которую он применяется. Если не указано иное, его можно применить в начале этой фазы. Обратите внимание, что применение бонуса не обязательно. Вы всегда можете отказаться от бонуса в любом из раундов, если хотите.

Пример: Иван играет за государство и хочет отреагировать на альтернативное событие «Требование качественного государственного образования». Среди классов на карте он выбирает капиталистов. Борис, игрок за капиталистов, должен решить, оставить карту себе или сбросить, чтобы получить 1 ПО. Он оставляет карту и подкладывает под другие карты альтернативных событий, которые он успел получить в предыдущих раундах.

Он применяет указанный бонус позднее в том же раунде, в начале фазы производства. В хранилище у Бориса есть 1 образовательная услуга, которую он не продал в текущем раунде, поэтому он продаёт её Ивану за 10 ₴. Согласно тексту на карте, Иван также получает 1 ПО и перемещает свою фишку ПО соответствующим образом.

Подготовка к игре

Замените карты событий из базовой игры картами альтернативных событий. Верните карты из базовой игры в коробку, перемешайте колоду альтернативных событий и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом государства. Продолжайте подготовку к игре как обычно, но каждый раз, когда правило или эффект будет касаться карты события, речь будет идти об альтернативном событии.

Ход игры

Альтернативные события разыгрываются почти аналогично обычным событиям. Выполняя действие «Отреагировать на событие», игрок за государство должен следовать указаниям карты и выбрать 1 из предлагаемых классов, а затем получить соответствующую награду. Отличие заключается в том, что после выбора класса игрок за государство отдаёт ему эту карту альтернативного события. Игрок за этот класс может либо оставить её, чтобы получить особый бонус до конца игры, либо немедленно сбросить, чтобы получить 1 ПО. Для того, чтобы получить ПО, игрок должен сбросить карту немедленно. Нельзя оставить её, чтобы сбросить позднее.

В нижней части каждой карты альтернативного события указан бонус, который всегда относится к игроку, получившему карту и решившему оставить её себе. Мы рекомендуем подложить карту под планшет класса, чтобы видимым оставался только сам бонус. Если позднее вы получите другие карты альтернативных событий, подложите их под первую таким же образом.

Немедленное реагирование

Карта действия «Немедленное реагирование» позволяет государству дважды отреагировать на 1 событие. В сочетании с альтернативным событием она разыгрывается следующим образом:

Если, когда игрок за государство впервые реагирует на событие, игрок за выбранный им класс решит оставить карту ради бонуса, то затем, когда государство во 2-й раз отреагирует на событие, этот игрок получит 1 ПО, как если бы он решил сбросить карту. Если же он, наоборот, при 1-м реагировании решил получить ПО, то тогда карту сможет оставить или сбросить за 1 ПО игрок за 2-й класс, который выберет игрок за государство при 2-м реагировании.

ТАЙНЫЕ МОТИВЫ

«Тайные мотивы» — это мини-дополнение, состоящее из **20 карт** (по 5 для каждого класса) и ставящее перед игроками личные задачи, выполнение которых позволит им получить дополнительные ПО.



Подготовка к игре

При подготовке к игре перемешайте свои карты тайных мотивов и возьмите 2 карты. Оставьте себе 1 из них и верните оставшуюся в коробку, не показывая соперникам.

Ход игры

На каждой карте скрытого мотива указана задача. Выполните её, уложившись в отведённое время, и покажите карту соперникам, чтобы получить указанную награду.

Время на выполнение может быть следующим:

- **в любой момент игры** (если есть дополнительные требования, они будут указаны);
- **в конце игры;**
- **в определённой фазе** (в любом раунде во время этой фазы).

Обратите внимание, что задачи некоторых карт тайных мотивов касаются определённых политических курсов. Хотя время на выполнение таких задач обозначено как «в любой момент игры», нельзя выполнять их в фазу голосования до окончания голосований по всем законопроектам.

При игре вчетвером мы рекомендуем игроку за государство держать отдельно карты событий, на которые он отреагировал, от тех, которые были сброшены по другим причинам, поскольку их количество будет важно для выполнения задачи одной из карт тайных мотивов.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В состав дополнения «Кризис и контроль» входит **20 новых карт действий** (по 5 для каждого класса).



Игрок за каждый класс добавляет их к своим картам действий и перемешивает. Обратите внимание, что некоторые из этих карт предполагают очень тесное взаимодействие. Перед началом игры убедитесь, что все участники согласны использовать их. Если вы позднее захотите играть без них, вы сможете убрать их — они помечены точками рядом с названиями.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор дополнения «Автомы»:

Вангелис Багиартакис

Автор дополнения «Карты действий»:

Варнава Тимофеу и Вангелис Багиартакис

Авторы дополнений «Тайные мотивы»,

«Антикризисные меры», «Альтернативные события»:

Варнава Тимофеу, Анастасиос Григориадис и Вангелис Багиартакис

Научный консультант:

Александр Герц

Оформление:

Милош Войтасик (коробка), Якуб Скоп (карты действий)

Графический дизайн:

Димитрис Анастасиадис и Катерина Ксеровасила (truly.gr)

Редактор:

Джордан Бошман



©2022 Hegemonic Project Limited.
Все права защищены.