

МИРОВОЙ ПОРЯДОК

БОРЬБА ЗА ГЛОБАЛЬНУЮ ГЕГЕМОНИЮ 2010

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ОБ ИГРЕ 3

СОСТАВ ИГРЫ 4

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ 6
Планшеты игроков 6
Карты способностей 6
Карты стран 7
Карты стратегических преимуществ 7
Карты торговых соглашений и карты ВЭД 7
Карты развития 7
Карты случайного влияния 7

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 8

ХОД ИГРЫ 11

ФАЗА ПРИГОТОВЛЕНИЙ 11
Взятие карт 11
Открытие карт стран 11
Определение порядка хода 11
Производство первичных ресурсов 11
Выбор приоритета 11

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ 12
Действия 12
Улучшение отношений (внешняя политика) 12
Сотрудничество (внешняя политика) 13
Торговля (экономическая политика) 13
Инвестиции (экономическая политика) 14
Перемещение (военная политика) 14
Постройка военной базы (военная политика) 14
Получение карты развития (внутренняя политика) 15
Производство (внутренняя политика) 15
Важные замечания 16
Добавление фишек влияния 16
Обновление фишек временного влияния 16
Взятие карт 16
Удаление карт 17
Получение/потеря ПО 17
Исследование 17
Добавление фишек случайного влияния 18

ФАЗА ПОСЛЕДСТВИЙ 19
Получение дохода от инвестиций 19
Повышение процветания 19
Розыгрыш угроз 19
Подсчёт очков 20

КОНЕЦ ИГРЫ 21

МОДУЛЬ «УКАЗЫ» 21

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ 22



2010 год. Мир стремительно меняется у нас на глазах. Бесспорный авторитет Соединённых Штатов начинает постепенно угасать, и другие крупные державы решают воспользоваться этим моментом, чтобы включиться в геополитическую борьбу. На востоке растёт влияние Пекина, стремящегося занять ведущую позицию на мировой арене. Москва вступает в напряжённое противостояние с Вашингтоном, стараясь на каждый ход соперника дать молниеносный ответ. А тем временем в условиях этой политической турбулентности Европейский союз пытается сформировать свою идентичность. Мы стоим на пороге больших перемен, и уже никто не сможет точно предугадать расстановку сил на ближайшее будущее. Кому же всё-таки удастся стать лидером нового мирового порядка?

«Мировой порядок» — это настольная игра на контроль территорий для 2–4 игроков, в которой вы сможете возглавить 1 из 4 ведущих мировых держав на политической арене 2010 года: Российскую Федерацию, Соединённые Штаты Америки, Китайскую Народную Республику или Европейский союз (в дальнейшем они будут упоминаться как Россия, США, Китай и ЕС соответственно). Проявите дипломатическую хитрость, используйте весь свой экономический потенциал и все доступные вам военные ресурсы, чтобы распространить ваше влияние по всему миру. С помощью переговоров добейтесь заключения выгодных союзов, заставьте другие страны попасть в экономическую зависимость от вас или нарастите такую военную мощь, чтобы никто не осмелился встать у вас на пути. Пришла пора вступить в борьбу за глобальную гегемонию и объявить всем начало эпохи вашего превосходства!

МИРОВОЙ
ПОРЯДОК

СОСТАВ ИГРЫ



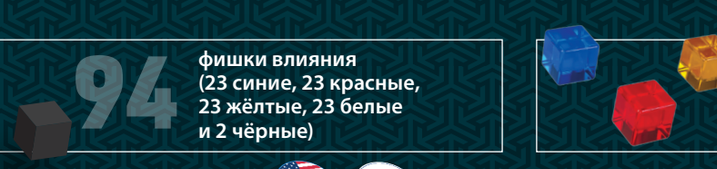
1 игровое поле



4 планшета игроков



4 памятки игроков



94 фишки влияния (23 синие, 23 красные, 23 жёлтые, 23 белые и 2 чёрные)

28 фишек производства (7 синих, 7 красных, 7 жёлтых и 7 белых)



4 фишки приоритета (1 синяя, 1 красная, 1 жёлтая и 1 белая)



4 фишки процветания (1 синяя, 1 красная, 1 жёлтая и 1 белая)



4 фишки победных очков (1 синяя, 1 красная, 1 жёлтая и 1 белая)



4 фишки энергии



4 фишки сырья



4 фишки еды



4 фишки товаров



4 фишки услуг



4 фишки дипломатии

24 фишки ресурсов



1 счётчик раундов



48 стартовых карт способностей (по 12 на каждого игрока)



66 стандартных карт способностей



20 карт стратегических преимуществ (по 5 на каждого игрока)



4 карты указов (по 1 на каждого игрока)



17 стартовых карт стран



76 стандартных карт стран



9 карт внешне-экономической деятельности (ВЭД)



20 карт случайного влияния



20 карт развития



4 карты торговых соглашений (по 1 на каждого игрока)



85 жетонов денег (игровая валюта «ордис» в 4 номиналах)



60 фишек армий (17 синих, 14 красных, 12 жёлтых и 17 белых)



3 жетона превосходства



10 жетонов сотрудничества (3 синих, 2 красных, 3 жёлтых и 2 белых)



4 фишки порядка хода



24 жетона военных баз



24 жетона прямых иностранных инвестиций (ПИИ)

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Планшеты игроков

На этих планшетах вы отмечаете внутренние показатели ваших держав: производство каждого типа ресурсов (в верхней части планшета) и текущее количество ваших ресурсов (в нижней части планшета). Также на каждом планшете есть шкала процветания и ячейки для выбора приоритета на каждый раунд (внутренняя, внешняя или военная политика).



Карты способностей

Основной способ выполнять действия в игре — это розыгрыш карт способностей. В начале игры ваша колода состоит из 12 карт (некоторые из них уникальны для каждой державы), но в ходе игры вы сможете добавлять в неё новые карты.

Каждое действие в игре относится к одному из 4 типов, обозначенных цветом и символом в левой части карты способности:





Карты стран

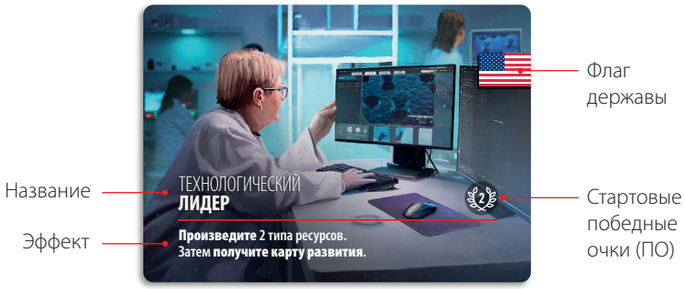
Это карты разных стран, с которыми вы можете взаимодействовать. Если карта страны лежит перед вами, она считается вашим **союзником**, с которым вы установили дружественные отношения.

Карты союзников, которые лежат перед вами, могут находиться в 1 из 2 состояний. Если карта союзника лежит лицевой стороной вверх (без перечёркивания), она считается **развёрнутой**. Если карта союзника лежит лицевой стороной вниз, она считается **перевёрнутой**.



Карты стратегических преимуществ

Это карты уникальных преимуществ, которыми можете пользоваться только вы. Как правило, их эффекты сильнее эффектов карт способностей, но каждую карту стратегического преимущества можно разыграть только 1 раз за игру.



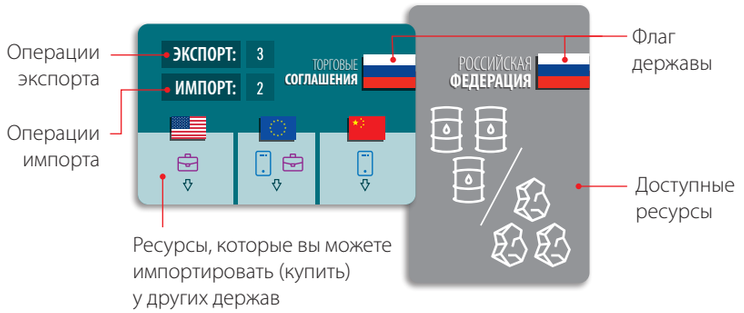
Карты развития

Эти карты представляют собой разные улучшения инфраструктуры вашей державы. Как правило, они дают вам какой-то постоянный эффект (однако некоторые карты последних уровней могут давать только ПО).



Карты торговых соглашений и карты ВЭД

Эти карты используются при выполнении действия **«Торговля»**. Карты торговых соглашений показывают, сколько операций импорта и экспорта вы сможете провести и какие типы ресурсов вы можете импортировать у других держав. Карты ВЭД показывают тип и количество ресурсов, доступных вам для торговли с другими державами.



Карты случайного влияния

Эти карты используются только при игре с 2 и 3 участниками для определения регионов, в которых будут размещены фишки влияния и фишки армий неактивных держав (за которые никто не играет), а также для определения держав, с которыми они будут вести торговлю.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Положите **игровое поле** в центр стола.

2. Разложите **стандартные карты стран** по регионам. Перемешайте карты каждого региона по отдельности и сложите их стопками лицевой стороной вверх в левые ячейки соответствующих регионов на игровом поле. Затем переложите верхнюю карту из каждой стопки в правую ячейку того же региона (она становится началом второй стопки). Таким образом, в каждом регионе должны быть открыты 2 карты стран.

3. В каждом регионе на игровом поле заполните квадратные ячейки, обозначенные определённым цветом, поместив в каждую из них **1 фишку влияния** указанного цвета, а также поставьте **счётчик раундов** на 1-е деление шкалы раундов.

4. Положите **3 жетона превосходства** в соответствующие ячейки на игровом поле той стороной вверх, которая соответствует количеству участников (используйте сторону с символом «2 игрока» при игре вдвоём и сторону без этого символа в остальных случаях).

5. Перемешайте **стандартные карты способностей** и сложите их лицевой стороной вниз в колоду рынка снизу от игрового поля. Возьмите 6 верхних карт этой колоды и выложите их в ряд лицевой стороной вверх справа от неё. Этот ряд называется **рынком**.

6. Разложите **карты развития** на стопки по их названиям и расположите их сверху от игрового поля в 2 ряда в порядке возрастания указанных на них уровней. При игре втроём уберите по 1 карте из обеих стопок 1-го уровня. При игре вдвоём уберите по 1 карте из стопок всех уровней с 1-го по 4-й. **Примечание:** количество карт во всех стопках отличается.

7. Положите **жетоны денег**, **жетоны военных баз** и **жетоны ПИИ** рядом с игровым полем, так чтобы всем игрокам было удобно до них дотянуться. Это **общий запас**.

8. Каждый игрок выбирает одну из держав (Россию, США, Китай или ЕС) и берёт соответствующие ей компоненты: **планшет игрока**, **стартовые карты способностей**, **стартовые карты стран**, **карту торговых соглашений**, **карты стратегических преимуществ**, **карты ВЭД**, **фишки производства**, **фишки влияния**, **фишки армий**, **жетоны сотрудничества**, **фишку приоритета**, **фишку процветания**, **памятку игрока** и стартовые **деньги** (количество ₽, указанное справа над шкалой ресурсов), а также по **1 фишке ресурса** каждого типа.





Примечание: при игре вдвоём выбор держав ограничен. Один из игроков должен выбрать США или ЕС, а другой — Россию или Китай. При игре втроём ограничений нет.

Затем каждый игрок выполняет описанные ниже шаги.

9. Положите ваш **планшет игрока** перед собой.

10. Поместите **1 фишку производства** на стартовое деление каждой шкалы производства (обозначенное цветом).

11. Поместите вашу **фишку приоритета** в ячейку внутренней политики.

12. Поместите вашу **фишку процветания** на 1-е деление шкалы процветания.

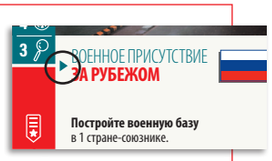
13. Поместите **6 фишек ресурсов** в ячейки шкалы ресурсов, соответствующие стартовому производству этих ресурсов. Поместите количество **фишек армий**, соответствующее их стартовому производству, в верхнюю часть планшета игрока (не в ячейки шкалы ресурсов). Оставшиеся фишки армий и фишки влияния поместите рядом с вашим планшетом.

14. Положите ваши **стартовые карты стран** лицевой стороной вверх сверху от вашего планшета игрока — это ваши **союзники**.

15. Положите вашу **карту торговых соглашений** лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом игрока. Рядом с ней положите ваши **карты ВЭД** лицевой стороной вверх (с символами ресурсов).

16. Перемешайте ваши **стартовые карты способностей** и случайным образом разложите их на 2 стопки по 6 карт в каждой. Посмотрите карты в каждой из них и выберите одну из стопок в качестве вашей стартовой руки. Перемешайте другую стопку и положите лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом игрока — это ваша **колода**. Если вы играете в первый раз, вместо этого воспользуйтесь рекомендацией по выбору стартовой руки, описанной ниже.

Стартовая рука: в самой первой партии мы рекомендуем использовать определённый набор стартовых карт вместо 6 случайных. Возьмите 6 стартовых карт способностей, обозначенных стрелкой слева от названия карты (см. справа). Перемешайте оставшиеся карты и сложите их лицевой стороной вниз в качестве вашей колоды.



17. Перемешайте ваши **5 карт стратегических преимуществ** и случайным образом возьмите 3 из них. Из этих 3 карт выберите 2 и положите их снизу от вашего планшета игрока лицевой стороной вверх. Остальные карты стратегических преимуществ уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся. Сложите стартовые победные очки (ПО), указанные на обеих картах стратегических преимуществ, и положите вашу **фишку победных очков** на деление шкалы ПО на игровом поле, соответствующее этой сумме.

18. Положите ваши стартовые **деньги** рядом с вашим планшетом игрока.

19. Положите **4 фишки порядка хода** всех держав на шкалу порядка хода по убыванию их стартовых ПО (игрок с наибольшим количеством ПО кладёт свою фишку на 1-е деление, и т. д.). В случае ничьей первым свою фишку кладёт претендент с меньшим количеством стартовых денег (на самое левое свободное деление).

Теперь вы готовы начать игру!

Если в партии участвуют 4 игрока, уберите **карты случайного влияния** в коробку — в этой партии они не понадобятся. Если в партии участвует меньшее количество игроков, перемешайте **карты случайного влияния** и положите их стопкой лицевой стороной вниз сверху от игрового поля. Затем откройте 2 верхние карты этой колоды и положите справа от неё. Для каждой неактивной державы (за которую никто не играет) поместите по 1 её фишке влияния слева от её флага на обеих картах. Если в строке этой державы на карте указана , поместите 1 её фишку армии также слева от флага.




THE WHITE HOUSE
WASHINGTON

ХОД ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз: **фазы приготовлений**, **фазы действий** и **фазы последствий**. Выполняя действия, вы будете размещать ваши фишки влияния в различных регионах игрового поля и получать за это победные очки (ПО). Кроме того, дважды за игру вы будете распределять ПО за наибольшее количество фишек влияния в каждом регионе. В конце 6-го раунда победит игрок, набравший наибольшее количество ПО!

ФАЗА ПРИГОТОВЛЕНИЙ

В 1-м раунде эта фаза не разыгрывается. Если вы читаете правила в первый раз, мы рекомендуем пропустить этот раздел и вернуться к нему позже, когда вы познакомитесь с остальными фазами и будете лучше понимать основные принципы игры.

В фазе приготовлений выполните описанные ниже шаги, большинство из которых все игроки могут выполнять одновременно. Если возникнет ситуация, когда кому-то из игроков будет важно видеть, что делают его соперники на каком-то шаге, разыграйте его в обычном порядке хода. При этом не переходите к следующему шагу, пока все игроки полностью не завершат текущий.

Взятие карт

Возьмите 6 карт из вашей колоды. Если в какой-то момент игры ваша колода закончится, перемешайте вашу стопку сброса и составьте из неё новую колоду. Продолжайте брать из неё карты, пока не возьмёте суммарно 6.

Открытие карт стран

Переложите верхнюю карту левой стопки каждого региона на верх правой стопки. Если вы переложили последнюю карту левой стопки в правую, переместите всю стопку карт, которая сейчас находится в правой ячейке, в левую, а затем переложите её верхнюю карту в правую ячейку.

Определение порядка хода

Сдвиньте вниз все фишки порядка хода. Затем игрок с наименьшим количеством ПО выбирает любое свободное деление шкалы порядка хода и кладёт на него свою фишку. Продолжайте в порядке, обратном положению фишек на шкале ПО, пока все игроки не разместят свои фишки. В случае ничьей первым свою фишку кладёт претендент с меньшим количеством денег. Если снова ничья, первым свою фишку кладёт претендент с меньшим количеством стартовых денег.

Производство первичных ресурсов

Произведите все 3 типа первичных ресурсов: энергию ( ), сырьё ( ) и еду ( ). Количество ресурсов каждого типа, которые вы производите, определяется делением шкалы, на котором находится ваша фишка производства этого типа ресурса. Чтобы получить ресурс, переместите фишку этого ресурса на соответствующее количество ячеек на шкале ресурсов. Подробности см. в разделе ***«Производство»*** на с. 15.

Выбор приоритета

Выберите ваш приоритет на текущий раунд из 3 вариантов: **внутренняя политика**, **внешняя политика** или **военная политика**. Переместите фишку приоритета в соответствующую ячейку на вашем планшете игрока и примените по порядку все описанные в ней эффекты.

Некоторые эффекты позволяют вам по желанию увеличить производство какого-либо типа ресурса на вашем планшете игрока. Для этого заплатите указанную стоимость и переместите соответствующую фишку производства на 1 деление вправо.

Примечание: если вы таким образом увеличиваете производство первичного ресурса (, или), немедленно получите 1 ресурс этого типа.

Некоторые эффекты позволяют произвести один из типов вторичных ресурсов: товары ( ), услуги ( ), дипломатию ( ) или армию ( ). В таком случае вы можете произвести столько ресурсов, сколько указано на делении с вашей фишкой на соответствующей шкале производства (или меньше). При этом за каждый вторичный ресурс, который вы производите, нужно заплатить стоимость, указанную в описании соответствующего эффекта (в области приоритета над шкалой производства этого типа ресурса). Например, за каждый произведённый вы должны заплатить 1 и 1 . Если ваша фишка производства находится на 3-м делении, вы можете произвести 3 , потратив 3 и 3 (но можете произвести меньше , потратив меньше и).

Карты ВЭД: каждый раз, когда вы производите тип ресурса, указанный на ваших картах ВЭД, переворачивайте все ваши карты ВЭД лицевой стороной вверх (если они лежали лицевой стороной вниз). Они показывают, что вы произвели количество ресурсов, превышающее ваши потребности, поэтому эти ресурсы остаются у вас для торговли.



Примечание: последние пункты, указанные в ячейках приоритета и не отмеченные маркером списка, — это постоянные эффекты, которые будут действовать до конца раунда (их не нужно применять в момент выбора приоритета). В 1-м раунде приоритетом всех игроков является внутренняя политика, и поэтому все державы сразу могут применять её постоянный эффект по обычным правилам.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Это основная фаза игры, в которой вы разыгрываете карты с руки, чтобы изменить ситуацию на игровом поле и усилить свои позиции. В конце этой фазы вы также сможете добавить новые карты в свою колоду.

Эта фаза состоит из 3 шагов. Каждый из них разыгрывается в порядке хода, начиная с первого игрока на соответствующей шкале.

Действия

Выберите одну из карт способностей на руке и разыграйте её, выложив перед собой. Примените указанный на ней эффект. Если вы не можете применить эффект полностью, примените все части эффекта, которые можете. Разыгранная карта остаётся лежать перед вами (не убирайте её в стопку сброса).

Если вы не хотите разыгрывать карту и применять её эффект (или у вас по какой-либо причине не осталось карт на руке), вы можете выбрать один из описанных ниже вариантов.

- **Разыграть карту стратегического преимущества.** Положите перед собой 1 карту способности с руки лицевой стороной вниз (если у вас есть карты на руке) и примените эффект одной из ваших карт стратегических преимуществ, лежащих лицевой стороной вверх. Затем переверните эту карту лицевой стороной вниз.
- **Спасовать.** Положите перед собой 1 карту способности с руки лицевой стороной вниз (если у вас есть карты на руке) и получите 10 .

После того как вы любым способом разыграли карту способности (применив её эффект или выбрав один из указанных выше вариантов), ваш ход завершается. Следующим свой ход делает игрок, чья фишка лежит после вашей на шкале порядка хода. Продолжайте выполнять действия таким образом, пока все игроки не сделают по 4 хода. После этого сразу переходите к **шагу исследования**.

Карты способностей, лежащие перед вами, служат напоминанием о том, сколько ходов вы сделали в текущем раунде. Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть несколько карт за один ход, кладите их друг на друга. Таким образом, количество ходов, которое вы сделали в раунде, всегда будет равно количеству карт или стопок карт, выложенных перед вами. Для экономии места на столе вы можете накладывать эти карты (или стопки карт) со смещением друг на друга так, чтобы оставались видны только цвета разыгранных ранее карт.



В последующих разделах будут подробно описаны все действия. Некоторые из них позволяют добавлять в регион ваши фишки влияния, о чём подробнее написано в разделе ***«Добавление фишек влияния»*** на с. 16.

Улучшение отношений (внешняя политика)

Это действие позволяет улучшать отношения с другими странами и заключать с ними союзы. Если у вас уже есть союзники, вы можете использовать их для заключения новых союзов.

Выберите одну из доступных карт стран на игровом поле (верхнюю карту одной из двух стопок любого региона). Потратьте столько дипломатии (), сколько указано в символе ценности страны (3) (в левом верхнем углу карты) и положите эту карту перед собой лицевой стороной вверх. Теперь эта страна считается вашим союзником.

Если у вас уже есть союзники из того же региона, вы можете перевернуть их карты лицевой стороной вниз, чтобы снизить стоимость в , которую вам нужно заплатить. Каждая карта союзника, которую вы переворачиваете, снижает стоимость в на значение его (2).

Примечание: в каждом регионе всегда должны быть доступны 2 карты стран. Если при выполнении действия **«Улучшение отношений»** вы берёте последнюю карту какой-либо стопки, переложите верхнюю карту оставшейся стопки на освободившееся место.

ПРИМЕР: Вера *(играющая за* ***Китай****) хочет* ***улучшить отношения*** *с* ***Австралией****, ценность которой равна (3). Для этого* ***Вере*** *нужно потратить 3 , но она хочет получить скидку, воспользовавшись дружескими отношениями с* ***Сингапуром****, который является её союзником в том же регионе. Перевернув карту* ***Сингапура****,* ***Вера*** *получает скидку в 2 , равную его ценности ((2)). Таким образом, она платит только 1 и кладёт карту* ***Австралии*** *перед собой.*



Если вы улучшаете отношения со страной, карта которой уже лежит перед вами (одна из стартовых стран вашей державы), положите новую карту поверх предыдущей с небольшим смещением вверх, чтобы были видны символы торговли на обеих картах. Если на предыдущей карте лежали жетоны военных баз или ПИИ, переложите их на новую карту. Если предыдущая карта при этом была развёрнута (лежала лицевой стороной вверх), добавьте 1 вашу фишку влияния в регион этой страны. С этого момента для всех игровых ситуаций считайте эту пару карт одной картой страны (при этом символы торговли с обеих карт суммируются, а все остальные параметры учитываются только по верхней карте).





Примечание: некоторые страны не позволяют определённым державам улучшать отношения с ними. Если в правом верхнем углу карты страны указан перечёркнутый флаг вашей державы, вы не можете улучшать отношения с этой страной. Например, США не могут улучшить отношения с Ираном.

Сотрудничество (внешняя политика)

Это действие позволяет вам с помощью дипломатических связей укреплять ваше влияние в регионе.

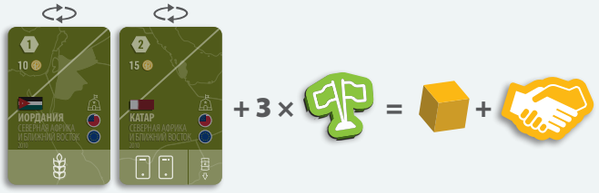
Выберите регион на игровом поле, в котором у вас есть хотя бы 1 союзник. Потратьте столько , сколько указано в регионе, чтобы добавить в него 1 фишку влияния. Затем положите в этот регион один из ваших **жетонов сотрудничества**. Если у вас не осталось жетонов сотрудничества, можете переложить любой из тех, которые вы уже выкладывали на игровое поле.

Если у вас уже есть союзники из того же региона, вы можете перевернуть их карты лицевой стороной вниз, чтобы снизить стоимость в , которую вам нужно заплатить. Каждая карта союзника, которую вы переворачиваете, снижает стоимость в на значение его .

Примечание: если в текущем раунде вашим приоритетом является **внешняя политика**, **сотрудничество** стоит для вас на 2 меньше.



***ПРИМЕР:** **Ева** (играющая за **ЕС**) хочет **установить сотрудничество** с **Северной Африкой и Ближним Востоком**. Стоимость сотрудничества равна 6 — это больше, чем у неё есть. К счастью, среди союзников **Евы** есть **Иордания** и **Катар**, поэтому она решает перевернуть их карты, чтобы получить скидку, равную сумме их ценностей (1 и 2). Таким образом, **Ева** получает скидку в 3 . Заплатив оставшиеся 3 , она добавляет в этот регион 1 фишку влияния и кладёт в него свой жетон сотрудничества.*



Торговля (экономическая политика)

Это действие позволяет вам торговать с другими странами и игроками. При этом вы можете получить не только доход, но и доступ к ресурсам, которые вы сами не производите в необходимом количестве.

Каждый раз, когда вы выполняете это действие, вы можете провести несколько операций экспорта и импорта (именно в таком порядке). Количество операций каждого типа, которое вы можете провести с помощью этого действия, указано на вашей карте торговых соглашений (либо 2, либо 3).

Когда вы **экспортируете** ресурсы, вы продаёте их другим странам. Чтобы провести эту операцию, выберите тип ресурса и подсчитайте, сколько символов этого типа встречается в нижней части ваших карт союзников (как развёрнутых, так и перевёрнутых). Символы ресурсов для экспорта расположены в левой (или единственной) части области торговли на карте страны. Вы можете продать любое количество этого ресурса, не превышающее количество таких символов. Продавать можно только со своего планшета игрока (но не с игрового поля).

Когда вы **импортируете**, вы покупаете ресурсы у других стран или игроков. Чтобы провести эту операцию, выберите тип ресурса и подсчитайте, сколько символов этого типа встречается в нижней части ваших карт союзников (как развёрнутых, так и перевёрнутых), а также вашей карты торговых соглашений (в этом случае вы покупаете у игроков). Символы ресурсов для импорта расположены в правой части области торговли на карте страны и всегда сопровождаются стрелкой, направленной в вашу сторону. Вы можете купить любое количество этого ресурса, не превышающее количество таких символов.



Примечание: каждый тип ресурса может участвовать только в 1 операции действия **«Торговля»**. Таким образом, вы не можете дважды экспортировать или импортировать один и тот же тип ресурса, а также вы не можете импортировать тип ресурса, который уже экспортировали этим же действием.

Если вы экспортируете, то получаете из общего запаса. Если вы импортируете у союзников, то платите в общий запас, а если у другого игрока, то платите ему. За каждый ресурс вы получаете или платите по таблице ниже.

ДОХОДЫ ОТ ЭКСПОРТА (сколько вы получаете)	5	5	5	15	15	20
СТОИМОСТЬ ИМПОРТА (сколько вы платите)	3	3	3	10	10	—

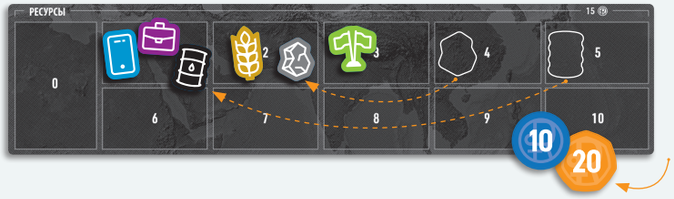
Если вы импортируете у другого игрока, у него должны быть ресурсы нужного вам типа. Если на карте ВЭД этого игрока указан ресурс (или несколько ресурсов) этого типа, переверните её лицевой стороной вниз, заплатите ему соответствующее количество денег и получите эти ресурсы. Если у него нет карт ВЭД с нужным типом ресурса или они лежат лицевой стороной вниз (и только в этих случаях), вы можете купить эти ресурсы у него с планшета (если они есть в необходимом количестве) и тогда этот игрок перемещает фишку этого ресурса на шкале на соответствующее количество ячеек назад. В обоих случаях игрок, у которого вы импортируете, не может отказаться от торговли с вами. Если у игрока нет нужного вам ресурса ни на планшете, ни на картах ВЭД, лежащих лицевой стороной вверх, вы не можете купить у него этот ресурс.

После завершения всех операций импорта получите 1 , если импортировали хотя бы у 1 соперника (независимо от того, сколько операций вы провели и у скольких игроков покупали ресурсы). Если в вашей партии участвуют 2 или 3 игрока, вы можете покупать ресурсы у неактивных держав. В таком случае считайте, что у них для вас всегда есть доступные ресурсы, но вы не получите за их импорт.

Если вы покупаете или у России, на картах ВЭД которой указаны по 3 символа обоих типов ресурсов, вы можете купить меньше 3 ресурсов нужного типа (перевернув карту ВЭД по обычным правилам), но вы получите 1 , только если купите все 3 ресурса (в т. ч. если покупаете их с планшета игрока).

ПРИМЕР:* *Иван *(играющий за* ***Россию****) хочет выполнить действие* ***«Торговля»****. Изучив символы на своих картах союзников, он решает экспортировать и . В области экспорта на этих картах 5 символов и 2 символа , поэтому* ***Иван*** *может продать не больше 5 и 2 (при этом считаются как развёрнутые, так и перевёрнутые карты).* ***Иван*** *решает экспортировать 4 и 2 по 5 за каждый. Он перемещает фишки этих ресурсов на своём планшете игрока на соответствующее количество ячеек назад и получает 30 .*





Затем ***Иван*** *выбирает, какие ресурсы он будет импортировать. Он не может импортировать и , поскольку только что уже экспортировал их. Поэтому он решает импортировать . Из всех его союзников только* ***Индия*** *предлагает для импорта. Кроме того,* ***Иван*** *может импортировать и у других игроков. В итоге он решает импортировать 2 : 1 у* ***Индии*** *и 1 у* ***Евы*** *(****ЕС****). Он платит 10 в общий запас и ещё 10 платит* ***Еве****, которая переворачивает свою карту ВЭД. Затем* ***Иван*** *перемещает свою фишку на 2 ячейки вперёд. Поскольку* ***Иван*** *импортировал ресурсы у другого игрока, он также получает 1 и перемещает свою фишку на 1 ячейку вперёд.*



Инвестиции (экономическая политика)

Это действие позволяет вам финансировать крупные проекты зарубежных компаний. Такие проекты не только приносят прибыль в долгосрочной перспективе, но и помогают закрепить ваше присутствие в регионе.

Выберите развёрнутую карту союзника, лежащую перед вами. Потратьте столько , сколько указано в левой верхней части карты (под символом), и переверните её лицевой стороной вниз. Затем положите на неё жетон ПИИ и добавьте 1 фишку влияния в регион этой страны.

Примечание: если не сказано иное, вы можете инвестировать только 1 раз в каждую страну.

ПРИМЕР:* *Вера *(****Китай****) хочет* ***инвестировать*** *в одного из своих союзников (****Пакистан****). Стоимость инвестиций, указанная на карте этой страны, составляет 15 .* ***Вера*** *тратит эту сумму, переворачивает карту* ***Пакистана*** *лицевой стороной вниз и кладёт на неё жетон ПИИ. Затем она добавляет 1 фишку влияния в* ***Южную Азию****.*



Перемещение (военная политика)

Это действие позволяет вам перемещать фишки армий по всему миру и менять баланс сил в вашу пользу.

Переместите указанное количество ваших с вашего планшета игрока и/или из любого места игрового поля либо в регион из вашей зоны интересов (в нём указан круглый символ флага вашей державы), либо в регион с вашей военной базой (см. раздел ***«Постройка военной базы»*** ниже). Затем потратьте 5 за каждую перемещённую .

ПРИМЕР:* *Иван *(****Россия****) хочет усилить свои позиции, поэтому разыгрывает карту* ***«Военнное подкрепление»****, которая позволяет ему* ***переместить*** *2 . Он берёт со своего планшета игрока 1 и перемещает её в* ***Европу****. Затем он перемещает ещё 1 из* ***Центральной Азии*** *в* ***Восточную Азию и Океанию****.* ***Иван*** *может перемещать в* ***Европу****, поскольку она входит в его зону интересов (в этом регионе указан флаг* ***России****).* ***Восточная Азия и Океания*** *при этом не входит в его зону интересов, но благодаря тому, что* ***Иван*** *до этого* ***построил военную базу*** *во* ***Вьетнаме*** *(стране этого региона), он может перемещать и в этот регион. Наконец, он платит за все перемещения суммарно 10 (по 5 за каждую перемещённую).*



Постройка военной базы (военная политика)

Это действие позволяет вам построить военную базу в другой стране и тем самым обеспечить постоянное военное присутствие в её регионе.

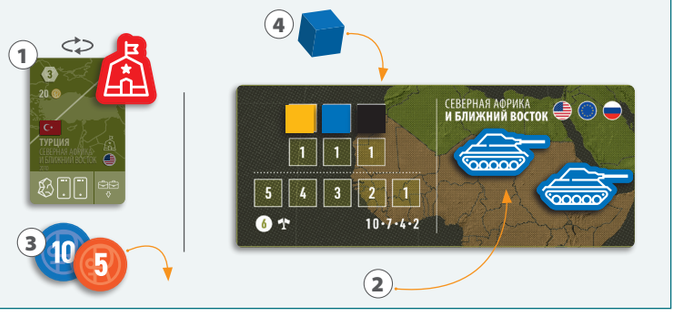
Выберите развёрнутую карту союзника, лежащую перед вами, на которой указан символ военной базы ( ) с флагом вашей державы под ним (если

на карте нет символа военной базы или флага вашей державы, вы не можете выполнить это действие). Переверните карту этого союзника лицевой стороной вниз, положите на неё жетон военной базы и переместите в регион этой страны любое количество **с вашего планшета игрока** (не меньше 1, но не больше её ⬡). Затем потратьте 5 за постройку военной базы и 5 за каждую перемещённую . После этого добавьте 1 фишку влияния в регион этой страны (даже если переместили больше 1).

Примечание: если на вашем планшете игрока нет или у вас нет , чтобы оплатить стоимость этого действия, вы не можете его выполнить.

Примечание: если не сказано иное, вы можете построить только 1 военную базу в каждой стране.

ПРИМЕР: *у **Дениса** (играющего за **США**) на планшете игрока 3 . Он хочет **построить военную базу** в **Турции**, которая является его союзником (на её карте есть символ военной базы и флаг **США**). Сначала **Денис** переворачивает карту **Турции** лицевой стороной вниз и кладёт на неё жетон военной базы. Ценность **Турции** равна ⬡3, поэтому **Денис** может при постройке военной базы переместить в **Северную Африку и Ближний Восток** (регион, к которому относится **Турция**) все свои 3 . Он решает переместить только 2 и оставить 1 на своём планшете игрока. За это он платит 15 (5 за постройку военной базы и 10 за перемещение 2). Наконец, он добавляет в этот регион 1 фишку влияния.*



Получение карты развития (внутренняя политика)

Это действие позволяет вам сосредоточиться на внутренней политике вашей державы, улучшить работу внутренних органов и повысить эффективность управления.

Выберите одну из доступных карт развития, лежащих сверху от игрового поля, и заплатите указанную на ней стоимость. Положите её рядом с вашим планшетом игрока и немедленно получите указанное на ней количество ПО. Если вы получаете карту развития в первый раз, вы должны взять карту 1-го уровня. В дальнейшем каждый раз, когда вы будете выполнять это действие, вы должны будете выбирать карту развития ровно на 1 уровень выше предыдущей полученной вами карты. Как правило, карты развития дают вам постоянный эффект, который будет действовать до конца игры (но иногда дают только ПО).

Примечание: эффект карты развития начинает действовать только в том раунде, номер которого равен уровню карты. Вы можете получить карту развития и раньше (и получить за неё ПО по обычным правилам), но её эффект начнёт действовать, только когда начнётся раунд, номер которого равен её уровню.

Примечание: количество карт развития ограничено и может быть меньше, чем количество игроков. Если стопка карт развития закончится, игроки, которые не получили карту с таким эффектом, уже не смогут это сделать.

ПРИМЕР: ***Вера** (**Китай**) разыграла свою карту **«Стратегия развития»**, которая позволяет ей **получить карту развития**. У неё есть карты развития 1-го и 2-го уровней, поэтому **Вера** должна взять карту 3-го уровня. На этом уровне ей доступны 2 карты: **«Тактическая манёвренность»** и **«Дипломатическая оттепель»**. Она выбирает первую. Заплатив её стоимость (3 и 15), **Вера** кладёт эту карту перед собой и получает указанные на ней 6 .*



*Это была последняя карта **«Тактическая манёвренность»** в стопке, поэтому, если другой игрок будет получать карту развития 3-го уровня, он сможет взять только карту **«Дипломатическая оттепель»**.*

Производство (внутренняя политика)

Управление производством и добыча необходимых ресурсов — это фундамент, с которого начинается ваша борьба за глобальную гегемонию.

Если какой-либо эффект позволяет вам произвести 1 или несколько типов ресурсов, вы можете выбрать любой из 7 типов ресурсов. Если вы производите один из типов первичных ресурсов (или), получите столько ресурсов, сколько указано на делении с вашей фишкой на соответствующей шкале производства. Если вы производите один из типов вторичных ресурсов (или), получите любое количество ресурсов, не превышающее число, указанное на делении с вашей фишкой на соответствующей шкале производства, заплатив при этом стоимость каждого произведённого ресурса (она указана в области приоритета над шкалой производства этого типа ресурса).

Примечание: когда вы производите несколько типов ресурсов в рамках одного действия, вы можете производить как первичные, так и вторичные ресурсы в любом сочетании. Кроме того, за одно и то же действие вы можете потратить первичные ресурсы, которые только что произвели, чтобы оплатить стоимость производства вторичных ресурсов.

Примечание: каждый раз, когда вы производите тот тип ресурса, который указан на ваших картах ВЭД, переворачивайте все ваши карты ВЭД лицевой стороной вверх (если они лежали лицевой стороной вниз). Они показывают, что вы произвели количество ресурсов, превышающее ваши потребности, поэтому эти ресурсы остаются у вас для торговли.

Если при производстве у вас закончились фишки вашего цвета, замените их чем-нибудь подходящим — эти ресурсы считаются неограниченными. Остальные 6 типов ресурсов, которые представлены на шкале ресурсов вашего планшета игрока, ограничены ячейкой «10» этой шкалы. Если у вас уже есть 10 ресурсов какого-либо типа и вы должны получить ещё, оставьте соответствующую фишку ресурса в ячейке «10» шкалы, а за каждый ресурс, который не можете получить (сверх 10), получите количество , равное его стоимости импорта (3 за первичный ресурс и 10 за вторичный ресурс). Однако если вы должны получить , а у вас уже есть 10 , вы не можете за это получить ни , ни .



ПРИМЕР: ***Ева*** *(****ЕС****) тоже разыгрывает карту* ***«Стратегия развития»****, но выбирает второй указанный на ней вариант, чтобы* ***произвести*** *3 типа ресурсов. Главным образом, ей нужны . При этом у* ***Евы*** *много , но всего 1 , которая также входит в стоимость производства. Поэтому в качестве первого типа ресурса она решает произвести 3 (текущее деление её фишки на шкале производства). В качестве второго типа ресурса* ***Ева*** *выбирает и тратит 4 , которые теперь у неё есть, и 4 , которые у неё уже были, чтобы произвести 4 . Наконец, в качестве третьего типа ресурса она выбирает . Хотя шкала производства позволяет ей произвести 4 ,* ***Ева*** *решает произвести только 3 , потратив на них 9 (по 3 за каждую).*

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Добавление фишек влияния

В каждом регионе есть квадратные ячейки для размещения фишек влияния. Каждый раз, когда вы помещаете вашу фишку влияния в одну из них, вы немедленно получаете указанное в ней количество ПО. Ячейки бывают двух типов: постоянного и временного влияния. Каждый раз, когда вы добавляете фишку влияния в регион (неважно, каким способом), вы можете выбирать ячейку любого типа.

Ячейки постоянного влияния расположены над чертой. Если вы помещаете фишку влияния в такую ячейку, она останется там до конца игры. При этом количество этих ячеек ограничено: если они все заняты, вы больше не сможете помещать в них фишки влияния (но некоторые эффекты позволяют нарушать это правило).

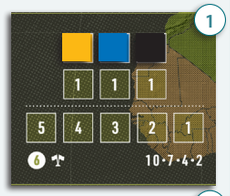
Ячейки временного влияния расположены под чертой. Если вы хотите поместить фишку влияния в такую ячейку, вы всегда должны выбирать самую левую свободную ячейку. Они, как правило, приносят больше ПО, чем ячейки постоянного влияния. Если все ячейки временного влияния заняты и вам необходимо поместить в них новую фишку влияния, уберите крайнюю левую фишку, сдвиньте все остальные фишки на 1 ячейку влево и поместите новую фишку в освободившуюся крайнюю правую ячейку. Однако в таком случае вы не получаете ПО за размещение.

Некоторые эффекты позволяют поменять фишки временного влияния на фишки постоянного влияния. Применяя такой эффект, переместите фишку временного влияния в область над чертой и поместите её в одну из свободных ячеек постоянного влияния, если такие есть (не получая при этом ПО за размещение). Если свободных ячеек нет, просто поместите её рядом с остальными фишками постоянного влияния. Затем, если справа от ячейки, из которой вы переместили фишку временного влияния, остались другие фишки влияния, сдвиньте их на 1 ячейку влево (при этом никто не получает ПО за это смещение).

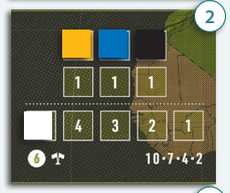
Примечание: при определении превосходства в каждом регионе (см. раздел ***«Подсчёт очков»*** на с. 20) учитываются все ваши фишки влияния (как постоянного, так и временного). Однако сам регион участвует в подсчёте, **только если в нём заняты все ячейки постоянного влияния**. Иначе он никому не приносит ПО.

ПРИМЕР

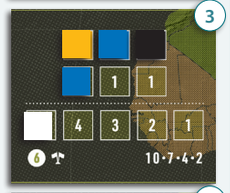
1. Иван *(****Россия****)* ***построил военную базу*** *в* ***Сирии****, поэтому добавляет 1 фишку влияния в* ***Северную Африку и Ближний Восток****.*



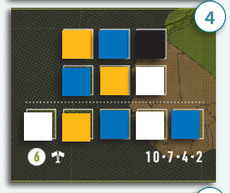
2. *В этом регионе есть свободные ячейки обоих типов, и* ***Иван*** *решает поместить свою фишку в ячейку временного влияния (и должен выбрать крайнюю левую). Она немедленно приносит ему 5 .*



3. Денис *(****США****) делает ход следующим и решает* ***инвестировать*** *в* ***Саудовскую Аравию****, также добавляя 1 фишку влияния в этот регион.* ***Денис*** *помещает её в ячейку постоянного влияния и получает всего 1 , но зато эта фишка останется здесь до конца игры.*

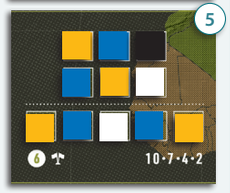


4. *Через некоторое количество ходов* ***Ева*** *(****ЕС****) решает* ***установить сотрудничество*** *с этим же регионом, что позволяет ей также добавить в него 1 фишку влияния.*



5. *К этому моменту все ячейки уже заняты (как постоянного, так и временного влияния). Поэтому* ***Ева*** *может поместить свою фишку влияния только в крайнюю правую ячейку временного влияния, сдвинув все остальные фишки в этом ряду на 1 ячейку влево.*

Хотя ***Ева*** *и не получает за это ПО, ей удалось лишить* ***Ивана*** *одной фишки влияния в этом регионе.*



Обновление фишек временного влияния

Некоторые эффекты позволяют вам **обновить** ваши фишки временного влияния. Применяя такой эффект, уберите из региона одну из ваших фишек временного влияния и сдвиньте все фишки, находившиеся справа от неё, на 1 ячейку влево. Затем поместите убранную вами фишку в самую левую из образовавшихся свободных ячеек временного влияния. Вы не получаете за это ПО, но зато смещаете вашу фишку влияния правее, что позволяет ей дольше оставаться в этом регионе (её дольше не смогут вытеснить другие игроки). Однако если справа от вашей фишки влияния нет других фишек, этот эффект не даст никакого результата.

Взятие карт

Если в фазе действий какой-либо эффект позволяет вам взять карты из вашей колоды, а она закончилась, перемешайте карты из вашей стопки сброса (но не добавляйте в неё лежащие перед вами карты, разыгранные в этом раунде) и составьте из них новую колоду.

Удаление карт

Когда вам нужно удалить карту, уберите её в коробку или отложите в сторону — в этой партии она больше не будет использоваться.

Получение/потеря ПО

Каждый раз, когда вы получаете или теряете ПО, перемещайте вашу фишку по шкале ПО на нужное количество делений вперёд или назад соответственно. Если в какой-то момент игры вы наберёте больше 100 ПО, переверните вашу фишку ПО на другую сторону (с изображением символа 100 ПО) и продолжайте перемещать её по шкале.

Исследование

Когда все игроки сделают по 4 хода, фаза действий завершается. После этого вы можете добавить новые карты в вашу колоду.

Примечание: пропустите этот шаг в последнем раунде игры.

Сначала уберите все лежащие перед вами карты способностей в вашу стопку сброса. Затем откройте оставшиеся у вас на руке карты. В начале игры у вас будут оставаться 2 карты, но в дальнейшем некоторые эффекты смогут менять это количество. С каждой открытой с руки карты получите её верхний бонус, указанный в левой части карты (как правило, это , или), а затем подсчитайте общее количество символов исследования (), указанных в качестве нижнего бонуса этих открытых карт. На эту сумму вы можете брать на рынке новые карты и добавлять их в вашу колоду.

Стоимость стандартных карт способностей в указана справа от названия карты. Чтобы взять новую карту, потратьте указанную на ней стоимость из только что полученных вами . Также вы можете получить дополнительные , перевернув лицевой стороной вниз ваши карты союзников. За каждую перевёрнутую для этого карту союзника получите количество , равное его . Все непотраченные пропадут (вы не сможете перенести их на следующий раунд).

Если вам не нравятся карты на рынке, вы можете заменить их: потратьте 2 , чтобы сбросить 3 крайние правые карты. Вы можете повторять это сколько угодно раз.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карты с рынка или берёте карту с рынка, чтобы добавить в вашу колоду, сдвигайте все карты, лежащие слева от освободившейся ячейки (или ячеек), на 1 ячейку вправо. Затем откройте новую карту из колоды рынка и немедленно положите её в самую левую свободную ячейку. Вы можете брать сколько угодно карт с рынка, пока вам хватает на них . Когда вы берёте карту с рынка, немедленно положите её на верх вашей колоды. Завершив шаг исследования, сбросьте все ваши открытые с руки карты способностей.

Примечание: если в текущем раунде вашим приоритетом является **внутренняя политика**, вы получаете дополнительно 2 для исследования.

Если в партии участвуют 3 игрока, то после того, как каждый из них закончит брать карты, сбросьте крайнюю правую карту рынка. Затем сдвиньте все оставшиеся на рынке карты на 1 ячейку вправо, откройте новую карту из колоды рынка и положите её в самую левую свободную ячейку.

Если в партии участвуют 2 игрока, вместо этого сбрасывайте 2 крайние правые карты.

ПРИМЕР: *все игроки сделали по 4 хода, и* ***Вера*** *(****Китай****), чья фишка лежит первой на шкале порядка хода, начинает шаг исследования. Сначала она открывает оставшиеся у неё на руке карты: это* ***«Стратегия развития»*** *и* ***«Внешняя торговля»****.*

За верхние бонусы этих карт ***Вера*** *суммарно получает 5 из общего запаса. За нижние бонусы этих карт она суммарно получает 4 , на которые она может брать карты с рынка. Поскольку приоритетом* ***Веры*** *в текущем раунде является внутренняя политика, она дополнительно получает 2 (итого у неё 6).*





Просмотрев все варианты на рынке, она решает взять карту ***«Применение силы»*** *за 5 .* ***Вера*** *кладёт эту карту на верх своей колоды и сдвигает оставшиеся карты, лежащие слева от освободившейся ячейки, на 1 ячейку вправо. Затем она открывает новую карту (****«Веские аргументы»****) и кладёт её в освободившуюся ячейку рынка.*



В этот момент ***Вера*** *понимает, что новая карта идеально подходит для её колоды, поэтому хочет взять и её. Однако она стоит 4 , а у* ***Веры*** *остался только 1 . Чтобы получить недостающие , она решает использовать своих союзников:* ***Вера*** *переворачивает карты* ***Сингапура*** *(2) и* ***Таджикистана*** *(1), получая за это 3 . Теперь у неё 4 , которых достаточно, чтобы взять карту* ***«Веские аргументы»****.* ***Вера*** *берёт её и кладёт на верх своей колоды, а затем открывает новую карту и кладёт её в освободившуюся ячейку рынка.*

Добавление случайных фишек влияния

Пропустите этот шаг, если в партии участвуют 4 игрока. В остальных случаях возьмите фишки влияния, лежащие слева от 2 открытых карт случайного влияния, и поместите их в регионы, указанные в строках соответствующих держав (сначала все фишки слева от левой карты, а затем все фишки слева от правой). Если в этой же строке на карте указан символ , поместите в указанный регион вместе с фишкой влияния 1 того же цвета. Если в этой же строке на карте указан круглый символ флага другой державы и за эту державу играет один из участников, он переворачивает одну из своих открытых карт ВЭД (если такая есть) лицевой стороной вниз и получает за это 10 . Если все его карты ВЭД уже лежат лицевой стороной вниз, он ничего не получает.

Когда вы добавляете в регион случайную фишку влияния (как описано выше), всегда помещайте её в ячейку постоянного влияния, если есть хотя бы 1 свободная. Если все такие ячейки заняты, поместите фишку влияния в самую левую из свободных ячеек временного влияния.

Затем сбросьте эти карты и откройте 2 новые карты из колоды случайного влияния. Для каждой неактивной державы поместите по 1 её фишке влияния слева от её флага на обеих картах. Если в строке этой державы на карте указана , поместите 1 её фишку армии также слева от флага. Эти карты показывают, в какие регионы будут добавлены фишки влияния и армий на шаге **«Добавление случайных фишек влияния»** в следующем раунде.

После этого можете переходить к следующей фазе.

ПРИМЕР: ***Денис*** *(****США****) и* ***Вера*** *(****Китай****) играют вдвоём. Они используют карты случайного влияния, заменяющие* ***Россию*** *и* ***ЕС****, за которых никто не играет. Они завершили фазу действий 2-го раунда и теперь разыгрывают карты случайного влияния, выложенные в предыдущем раунде.*



Сначала они помещают в ***Европу*** *1 жёлтую фишку влияния (****ЕС****), а также 1 того же цвета. Затем они помещают 1 белую фишку влияния (****Россия****) в* ***Африку****. В этой же строке указан флаг* ***Китая****, поэтому* ***Вера*** *получает 10 и переворачивает одну из своих карт ВЭД лицевой стороной вниз.*

После этого они помещают ещё 1 жёлтую фишку влияния в ***Северную Африку и Ближний Восток*** *и 1 белую фишку влияния вместе с 1 того же цвета в* ***Европу****. Поскольку в строке* ***ЕС*** *также указан флаг* ***США****,* ***Денис*** *мог бы получить за это 10 , но все его карты ВЭД лежат лицевой стороной вниз, поэтому он не получает ничего.*

ФАЗА ПОСЛЕДСТВИЙ

В этой фазе вы узнаете, к каким результатам привели действия, выполненные вами в предыдущей фазе. Ваши инвестиции приносят доход, а присутствие ваших армий в регионах оказывает давление на соперников. Также в этой фазе происходит подсчёт очков.

Разыграйте фазу последствий в описанном ниже порядке.

Получение дохода от инвестиций

За каждый жетон ПИИ, лежащий на вашей карте союзника, получите 2 × (количество денег, равное удвоенной ценности этой страны).

Затем вы можете сбросить любые ваши жетоны сотрудничества с игрового поля. За каждый сброшенный из региона жетон получите 5 за каждого вашего союзника в этом регионе.

ПРИМЕР: *на шаге получения дохода от инвестиций **Ева** (**ЕС**) проверяет свои карты союзников. На 3 из них лежит жетон ПИИ: у **Норвегии** и **Иордании** ценность равна 1, поэтому за них она получает по 2 ; ценность **Турции** равна 3, и за неё **Ева** получает 6 . Таким образом, на этом шаге жетоны ПИИ приносят ей 10 .*

*Кроме того, у **Евы** есть жетон сотрудничества в **Африке**, который она решает сбросить. Поскольку в этом регионе у неё есть 2 союзника (**Нигерия** и **Джибути**), она получает за это 10 .*



Повышение процветания

Вы можете потратить столько товаров ( ), сколько указано справа от вашей фишки на шкале процветания, чтобы переместить её на следующее деление этой шкалы. Если вы сделаете это, немедленно получите столько ПО и денег, сколько указано на этом делении. Каждый раз, когда вы повышаете процветание (на этом шаге или при розыгрыше карты способности), вы можете переместить вашу фишку процветания только на 1 деление, даже если вам хватает , чтобы сделать это несколько раз.

Розыгрыш угроз

На этом шаге вы проверяете военное присутствие соперников в каждом регионе **из вашей зоны интересов**. К вашей зоне интересов относятся все регионы игрового поля, на которых изображён круглый символ флага вашей державы. Показатель **угрозы** любого соперника в этом регионе равен количеству его в нём. Ваш показатель **обороны** в регионе из вашей зоны интересов равен количеству ваших в нём.

Разыгрывая угрозы, проверьте каждый регион из вашей зоны интересов и потеряйте 2 ПО за каждого соперника, показатель **угрозы** которого больше вашего показателя **обороны**. Как правило, это означает, что вы теряете 2 ПО за каждого соперника в регионе, у которого в нём больше , чем у вас, однако на это могут влиять некоторые эффекты.

Если в текущем раунде вашим приоритетом является **военная политика**, вы получаете +1 к вашему показателю **угрозы** во всех регионах, где есть ваши , и +1 к вашему показателю **обороны** во всех регионах из вашей зоны интересов (даже если в них нет ваших).

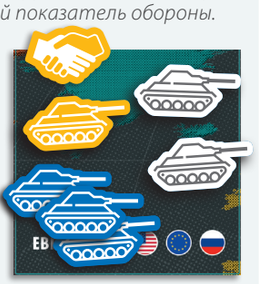
Если в регионе из вашей зоны интересов лежит ваш **жетон сотрудничества**, вы можете сбросить его при розыгрыше угроз, чтобы до конца текущего раунда получить +2 к вашему показателю **обороны** за каждого вашего союзника в этом регионе.

Примечание: у **США** и **ЕС** есть особая способность **«Член НАТО»**, которая позволяет им игнорировать угрозы друг друга.

ПРИМЕР 1: *на шаге розыгрыша угроз в **Центральной Азии** находятся трёх игроков. У **Веры** (**Китай**) — 2 , у **Ивана** (**Россия**) и **Евы** (**ЕС**) — по 1 . Поскольку в этом регионе указаны только флаги **России** и **Китая**, только эти державы проверяют угрозы в нём. Показатель обороны **Ивана** равен показателю угрозы **Евы**, поэтому он не теряет ПО за её военное присутствие. Однако у **Веры** больше , чем у него, и её показатель угрозы больше его показателя обороны, в результате чего **Иван** теряет 2 . Если бы у **Евы** было хотя бы 2 в этом же регионе, то уже у двух держав было бы больше , чем у **России**, и тогда **Иван** потерял бы 4 . **Вера** не теряет , потому что в регионе нет ни одного игрока, у которого показатель угрозы был бы больше её показателя обороны.*



ПРИМЕР 2: *игроки проверяют угрозы в* ***Европе****, в которой также находятся трёх игроков. У* ***Дениса*** *(****США****) — 3 , у* ***Ивана*** *— 2 , а у* ***Евы*** *— 1 . Кроме того, у* ***Ивана*** *в этом раунде приоритет военной политики, который даёт ему +1 к показателям угрозы и обороны, а у* ***Евы*** *в этом регионе есть жетон сотрудничества, который она может сбросить, чтобы увеличить свой показатель обороны.*



Поскольку в регионе указаны флаги всех 3 держав, каждая из них будет проверять угрозы. Показатель угрозы ***Дениса*** *— 3 (количество его в* ***Европе****). Показатель угрозы* ***Ивана*** *также равен 3 (2 за его в* ***Европе*** *и ещё 1 за его приоритет военной политики). В результате никто из них не теряет . Показатели угрозы и обороны* ***Евы*** *равны 1 — это меньше, чем показатели угрозы обоих её соперников. Однако она не теряет за* ***Дениса****, поскольку способность* ***«Член НАТО»*** *позволяет им игнорировать угрозы друг друга. Но из-за угрозы* ***Ивана*** ***Ева*** *всё же должна потерять . Она решает сбросить свой жетон сотрудничества: у неё есть 3 союзника в* ***Европе****, за которых она получает +6 к своему показателю обороны. Он становится равным 7, поэтому* ***Ева*** *снова не теряет .*

Подсчёт очков

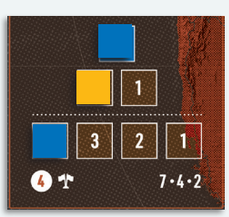
Разыграйте этот шаг только в 3-м и 6-м раундах (в остальных пропускайте).

При подсчёте очков учитывайте только те регионы, в которых заполнены все ячейки постоянного влияния. В каждом таком регионе все игроки получают по 1 ПО за каждую свою фишку влияния в нём (как постоянного, так и временного). Затем игрок с наибольшим количеством фишек влияния в каждом таком регионе получает первый бонус превосходства — ПО, указанные в правом нижнем углу региона. Игрок со вторым результатом получает второй бонус, и т. д.

В случае ничьей место выше занимает претендент, у которого больше в этом регионе. Если ничья сохраняется, все претенденты получают бонус за нижнее из мест, которые они делят между собой (т. е. которое занял бы претендент, проигравший ничью). Например, если у 2 игроков одинаковое наибольшее количество фишек влияния в регионе и одинаковое количество в нём, оба получают бонусные ПО за второе место.

Примечание: при подготовке к игре вы помещаете в 2 региона по 1 чёрной фишке влияния — они представляют местные власти этих двух регионов. При определении превосходства считайте чёрные фишки влияния фишками нейтрального игрока, которые влияют на распределение мест в регионе (в т. ч. на ничьи по описанным выше правилам).

ПРИМЕР 1: *в конце 3-го раунда происходит первый подсчёт очков. В* ***Америке*** *заполнены не все ячейки постоянного влияния, поэтому игроки не получают ПО за этот регион.*



ПРИМЕР 2: *в конце 6-го раунда происходит второй подсчёт очков. В* ***Северной Африке и Ближнем Востоке*** *все ячейки постоянного влияния заполнены, поэтому игроки получат за него ПО. Заметьте, что одна из фишек постоянного влияния находится не в одной из ячеек, а рядом с ними — её добавил* ***Денис*** *(****США****) с помощью своей карты способности, потому что свободных ячеек на тот момент уже не было.*



Игроки подсчитывают количество своих фишек влияния в этом регионе, получая 1 за каждую. ***Денис*** *получает 4 ,* ***Ева*** *(****ЕС****) и* ***Иван*** *(****Россия****) — по 3 , а* ***Вера*** *(****Китай****) — 1 . Затем они проверяют превосходство в регионе. Наибольшее количество фишек влияния у* ***Дениса*** *(4), поэтому он получает 10 за 1-е место. У* ***Евы*** *и* ***Ивана*** *одинаковое количество фишек влияния (3), поэтому они сравнивают количество своих : у* ***Ивана*** *— 4 , у* ***Евы*** *— только 1 .* ***Иван*** *получает 7 за 2-е место, а* ***Ева*** *— 4 за 3-е место. У* ***Веры*** *(****Китай****) только 1 фишка влияния в этом регионе — столько же у местной власти с 1 стартовой чёрной фишкой влияния. Поскольку у* ***Веры*** *здесь нет , у неё выходит ничья с местной властью (они делят 4-е и 5-е места). Таким образом, по правилам она должна получить за 5-е место, но оно уже не приносит .*

У **США** есть особая способность, которая применяется на этом шаге — **«Статус сверхдержавы»**. Если вы играете за **США**, при каждом подсчёте очков сосчитайте количество регионов, в которых вы занимаете 1-е место по количеству фишек влияния (или у вас ничья за 1-е место). Если таких регионов меньше 4, вы теряете ПО в соответствии с таблицей ниже.

0	1	2	3
–12	–8	–5	–2

У **России** также есть особая способность, которая применяется на этом шаге — **«Защищённая сфера влияния»**. Если вы играете за **Россию**, при каждом подсчёте очков сосчитайте все регионы из вашей зоны интересов, в которых вы занимаете 1-е место по количеству (или у вас ничья за 1-е место) и при этом в них есть хотя бы 1 вашего цвета. Получите 2 ПО за каждый такой регион.

У **Китая** также есть особая способность, которая применяется на этом шаге (но только в 6-м раунде) — **«Всемирная сеть ПИИ»**. Если вы играете за **Китай**, при итоговом подсчёте очков сосчитайте регионы, в которых у вас есть хотя бы 1 жетон ПИИ, и получите ПО в соответствии с таблицей ниже.

3	4	5	6	7
2	3	4	6	8

После того как вы проверите все регионы и все игроки получат за них ПО, определите, кто получит бонусы за 3 жетона превосходства, лежащие на игровом поле. Они приносят игрокам ПО за превосходство в 3 категориях:

- больше всех денег;
- больше всех на игровом поле (не учитывайте на планшетах игроков и неактивных держав, если в вашей партии участвуют 2 или 3 игрока);
- больше всех союзников.

В случае ничьей в любой из 3 категорий все претенденты получают ПО за нижнее из мест, которые они делят между собой (т. е. которое занял бы претендент, проигравший ничью).

Примечание: при игре вдвоём ПО за жетоны превосходства в каждой категории получает только игрок, занявший в ней 1-е место, а его соперник не получает ничего. В случае ничьей в любой из 3 категорий никто не получает за неё ПО.

ПРИМЕР: *после подсчёта ПО за все регионы игроки переходят к подсчёту ПО за 3 жетона превосходства и начинают с жетона за наибольшее количество денег. У* ***Веры*** *(****Китай****) 121, у* ***Евы*** *(****ЕС****) 78, у* ***Дениса*** *(****США****) 54, а у* ***Ивана*** *(****Россия****) 49. Таким образом,* ***Вера*** *получает 5, Ева — 3, а* ***Денис*** *— 1.*





Затем они проверяют, у кого больше всех на игровом поле. У ***Дениса*** *8, и он получает 6 за 1-е место. У* ***Ивана*** *и* ***Веры*** *по 5, поэтому между ними ничья: каждый из них получает только 1 в качестве бонуса за 3-е место.*

Наконец, игроки подсчитывают количество союзников. У ***Евы*** *их 10, и она получает 7 за 1-е место. У* ***Дениса*** *их 9, и он получает 4 за 2-е место. У* ***Ивана*** *и* ***Веры*** *по 8 союзников. Поскольку между ними ничья за 3-е место, они оба должны получить бонус за 4-е место, но оно уже не приносит .*



Если это второй (и итоговый) подсчёт очков, получите также 2 ПО за каждую неразыгранную карту стратегического преимущества вашей державы.

Завершив фазу последствий, переместите счётчик раундов на следующее деление шкалы раундов (если это был не 6-й раунд).

КОНЕЦ ИГРЫ

После итогового подсчёта очков победителем становится игрок с наибольшим количеством ПО. В случае ничьей побеждает претендент, получивший первые бонусы превосходства за влияние в наибольшем количестве регионов. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого в сумме больше фишек влияния на игровом поле. Если и в этом случае ничья, все претенденты разделяют победу.

МОДУЛЬ «УКАЗЫ»



Это дополнительный модуль из 4 карт, который вы можете добавить в игру по желанию.

В начале игры каждый игрок берёт карту указа своей державы (с флагом его державы на лицевой и оборотной сторонах). В ходе игры вместо розыгрыша карты способности с руки вы можете положить её перед собой лицевой стороной вниз, чтобы выполнить одно из действий, перечисленных на карте указа. После этого уберите карту указа в коробку.

Во время итогового подсчёта очков, если у вас осталась неразыгранная карта указа, получите 3 ПО.

Важное замечание: хотя одной из приоритетных задач игры «Мировой порядок» является моделирование реальных геополитических процессов, происходивших в контексте 2010 года, она в первую очередь носит развлекательный характер, поэтому может содержать некоторые игровые условности. Названия карт и регионов, границы стран и другие элементы могут не совпадать с современными или исторически сложившимися реалиями, официальными точками зрения или политическими позициями.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопросы по правилам

Могу ли я выложить несколько жетонов сотрудничества в один и тот же регион?
Да, в регионе может лежать любое количество жетонов сотрудничества (одного или нескольких игроков).

Я получаю или теряю ПО при розыгрыше карты стратегического преимущества?
В момент розыгрыша карты стратегического преимущества вы не теряете и не получаете ПО, если только в тексте её эффекта не сказано иное. Указанное на карте значение ПО определяет только стартовое количество ПО для каждого игрока. Однако следует учесть, что в конце игры вы получите 2 ПО за каждую не разыгранную вами карту стратегического преимущества (другими словами, розыгрыш такой карты отнимает потенциальные 2 ПО).

Некоторые эффекты позволяют добавить в регион фишку постоянного влияния, даже если там нет свободных ячеек. Если мне выгоднее вместо фишки постоянного влияния добавить фишку временного влияния, могу ли я это сделать?
Нет. Если в тексте эффекта сказано, что нужно добавить фишку постоянного влияния, вы должны поместить фишку строго над чертой в качестве фишки постоянного влияния.

Некоторые карты способностей позволяют в качестве одного из эффектов дополнительно разыграть ещё 1 карту. Должен ли я в таком случае разыграть другую карту способности или могу разыграть карту стратегического преимущества или указа?
В качестве дополнительной карты вы можете разыграть любую карту, которую можете разыгрывать в ваш ход (это может быть и карта способности, и карта стратегического преимущества, и карта указа). Однако помните, что для розыгрыша карты стратегического преимущества или карты указа вам всё равно нужно по обычным правилам выложить перед собой карту способности с руки лицевой стороной вниз (если у вас на руке есть карты).

В стартовой ячейке влияния ЕС в Африке указано значение «4». Значит ли это, что в начале игры ЕС получает 4 ПО?
Нет, это значение предназначено для случаев, когда с помощью какого-либо эффекта нужно будет удалить фишку влияния из этого региона, а никаких других фишек временного влияния, кроме стартовой, в нём не будет. В таких случаях следующий игрок, который добавит фишку временного влияния в Африку, должен будет поместить её в эту ячейку и получить за это 4 ПО по обычным правилам.

Вопросы по картам способностей



Могу ли я выбрать развёрнутую карту страны?
Да. Если карта уже развёрнута, то первая часть эффекта просто применяется без результата. Это не влияет на остальные эффекты способности (т. е. вы можете инвестировать в эту страну, не переворачивая её карту).



Могу ли я построить военную базу в стране, карту которой я получу, если под символом военной базы на ней нет флага моей державы?
Нет, у вас должна быть возможность построить военную базу в стране по обычным правилам.



Если я выбираю второй вариант, могу ли я произвести ресурсы одного и того же типа несколько раз?
Нет, вы должны выбрать для производства разные типы ресурсов.

Вопросы по картам стратегических преимуществ



Если в партии участвуют 2 или 3 игрока и никто не играет за Россию, что произойдёт при розыгрыше этой карты?
Если за Россию никто не играет, она всегда будет добавлять 1 свою фишку влияния в оставшийся регион.



Могу ли я увеличить производство одного и того же типа ресурса несколько раз?
Нет, вы должны выбрать 2 или 3 разных типа ресурсов.

Вопросы по картам развития



Могу ли я увеличить производство одного и того же типа ресурса 2 раза?
Нет, вы должны выбрать 2 разных типа ресурсов.

Если я увеличиваю производство первичного ресурса, я при этом получаю 1 ресурс этого типа?
Нет, вы немедленно получаете 1 ресурс, только если увеличиваете производство первичного ресурса при выборе приоритета на текущий раунд.



Могу ли я применить эту способность в фазе приготовлений (например, перед выбором приоритета)?
Да, вы можете применить её в любой момент раунда.



Могу ли я применить эту способность в фазе приготовлений (например, перед выбором приоритета)?
Да, вы можете применить её в любой момент раунда.



Могу ли я во время улучшения отношений со второй страной перевернуть карту союзника из её региона, чтобы заплатить эту дополнительную стоимость в 1 ?
Нет. Дополнительная стоимость в 1 обусловлена эффектом карты, поэтому вы должны потратить на неё именно ресурс с вашего планшета игрока. Однако вы можете переворачивать другие карты союзников, чтобы снизить базовую стоимость улучшения отношений с любой из этих двух стран по обычным правилам.



Если я получу эту карту в свой первый ход в раунде, могу ли я немедленно применить её эффект, чтобы разыграть дополнительную карту?
Да, вы можете это сделать, но при условии, что вы уже доиграли до начала 4-го раунда, поскольку это карта 4-го уровня. Её эффект можно применить в тот же ход, в котором она была получена, и разыграть с её помощью дополнительно 1 карту.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Варнавас Тимофеу, Вангелис Багиартакис

Развитие: Панайотис Зиновиадис

Разработчик и ведущий тестировщик: Димитрис Сиакампенис

Ведущий художник: Милош Войтасик

Дополнительные иллюстрации: Ангга Сатриохади (Gong Studios)

Графический дизайн: Катерина Ксеровасила

Редактор: Джордан Бошман

Научные консультанты: д-р Зенонас Циаррас, д-р Мориц С. Грефрат, д-р Крис Оутс, д-р Расселл Фостер, д-р Коннор Джадж, д-р Игорь Логвиенко, Эммануэль Пьетробон

Игру тестировали: Галь Йозеф, Пастор Балас и команда Kicktester, Теодорос Мавраганис, Танасис Борос, Стефанос Спанудакис, Константинос Караяннис, Георгиос Авгулеас, Василис Зитрос, Лефтерис Гиралеас, Константис Лаврентиадис, Харалампос Зиновиадис, Спирос Гкиузепас, Константинос Леккас и Dracon Rules Design Studio, Ангела Мавромати, Иоаннис Калемис, Василис Керамидас, Георгиос Никополус, Андреас Ризополус, Яннис Андрикополус, Христос Схойнас, Димитра Иссари

Особая благодарность выражается Джо Пилкусу, Джастину Бэкингему и Александру Кляйну за их советы по составлению правил.

Отдельная благодарность выражается Тодорису Мавраганису, Джозефу Джонсону, Патрику Кучиньскому и Виктору Галльегосу Мелону за идею «ордиса» в качестве игровой валюты.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция выражает благодарность Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Всеволоду Чернову, Елене Даценко, Антону Абашкину, Артёму Жданееву и Александру Кожевникову за помощь в подготовке русского издания.

HEGEMONIC PROJECT GAMES

LAVKA GAMES

Мировой порядок. Версия правил 1.0

Copyright © 2025 Hegemonic Project Limited.
World Order is a trademark of Hegemonic Project Limited.
All rights reserved. No part of this book may be reproduced or used in any manner, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without the prior written permission of Hegemonic Project Limited, except as expressly permitted by law.


HEGEMONIC
PROJECT GAMES
LAVKA
GAMES