



VILÁGREND

JÁTÉKSZABÁLY

TARTALOMJEGYZÉK

A TARTOZÉKOK FELÉPÍTÉSE	6	Befektetés (gazdasági)	14
Játékosablák	6	Mozgás (katonai)	14
Képességekártyák	6	Támaszpont létesítése (katonai)	14
Országkártyák	7	Vegyél egy növekedéskártyát (belföldi)	15
Stratégiaeszköz-kártyák	7	Termelés (belföldi)	15
Kereskedés- és árukártyák	7	Fontos kifejezések	16
Növekedéskártyák	7	Befolyás hozzáadása	16
Automatikusbefolyás-kártyák	7	Ideiglenes befolyás visszaállítása	16
		Kártyahúzás	16
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE	8	Kártyák eltávolítása	17
		GYP-t kapsz/veszítesz	17
A JÁTÉK MENETE	11	Kutatás	17
		Automatikus befolyás hozzáadása	18
ELŐKÉSZÜLET-FÁZIS	11	UTÓHATÁS	19
Kártyahúzás	11	Befektetések megtérülése	19
Országkártyák felfedése	11	Jólét növelése	19
Körsorrend meghatározása	11	Fenyegetés ellenőrzése	19
Elsődleges erőforrások termelése	11	Pontozás	20
Fókusz kiválasztása	11		
AKCIÓFÁZIS	12	A JÁTÉK VÉGE	21
Akciók	12		
Kapcsolatok javítása (diplomáciai)	12	RENDELETEK	21
Tárgyalás (diplomáciai)	13		
Kereskedés (gazdasági)	13	GYIK	22



A világ nagyhatalmi viszonyai a szemünk előtt alakulnak át.

2010-et írunk, és miközben az Egyesült Államok globális befolyása egyre gyengül, más szereplők nagyhatalmi törekvései jelentősen felerősödtek. Amíg keleten az elmúlt évtizedekben gazdasági nagyhatalommá fejlődő Kína új kihívóként jelent meg, addig Oroszország újra szövevényes sakkjátszmát vív a Nyugattal. Ezekben a viharos időkben az Európai Unió is igyekszik megtalálni a saját szerepét a világpolitikában és megerősíteni saját szövetségét. A világ drámai átalakuláson megy keresztül... Vajon ki fogja átvenni az irányító szerepet az új világrendben?

A játék során négy globális nagyhatalmat irányíthattok: az Amerikai Egyesült Államokat, a Kínai Népköztársaságot, az Oroszországi Föderációt és az Európai Uniót. Használjátok ki a diplomáciai és gazdasági képességeiteket vagy a katonai erőfölényeteket, hogy kiterjesszétek a befolyásotokat az egész világra. Kössetek szövetségeket más országokkal, alakítsatok ki szoros gazdasági kapcsolatokat, vagy váljatok katonai szuperhatalommá, akivel senki sem mer ujjat húzni.

Szálljatok be a globális uralomért folytatott küzdelembe, és mutassátok meg a világnak, hogy új korszak kezdődik, amiben ti irányítotok!



1 játéktábla



4 játéktábla



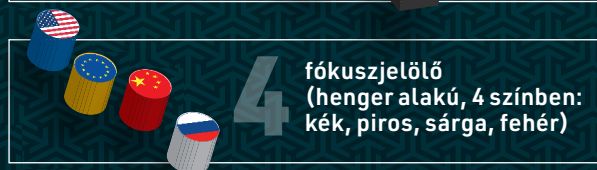
4 játékossegédlet



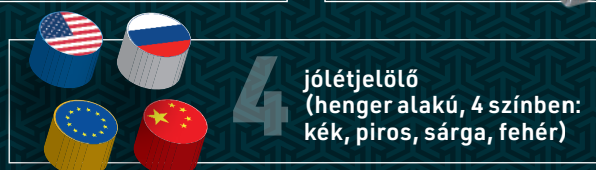
94 befolyáskocka
(23 kék, 23 piros, 23 sárga,
23 fehér, 2 fekete)



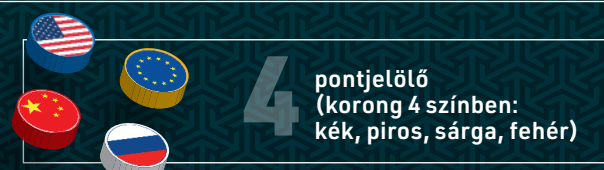
28 termeléskocka
(7 kék, 7 piros, 7 sárga, 7 fehér)



4 főkuszelölő
(henger alakú, 4 színben:
kék, piros, sárga, fehér)



4 jólétjelölő
(henger alakú, 4 színben:
kék, piros, sárga, fehér)



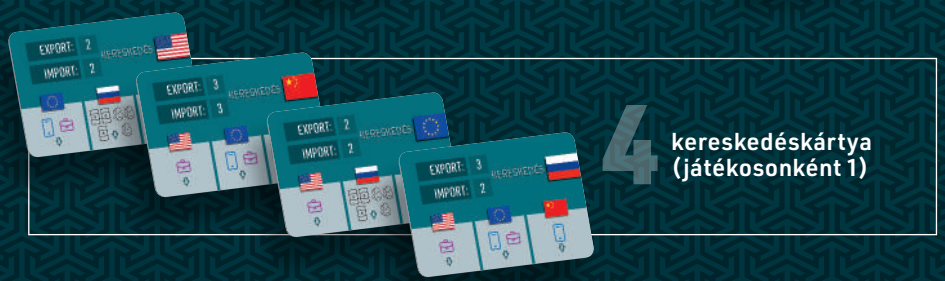
4 pontjelölő
(korong 4 színben:
kék, piros, sárga, fehér)



24 erőforrás-jelölő



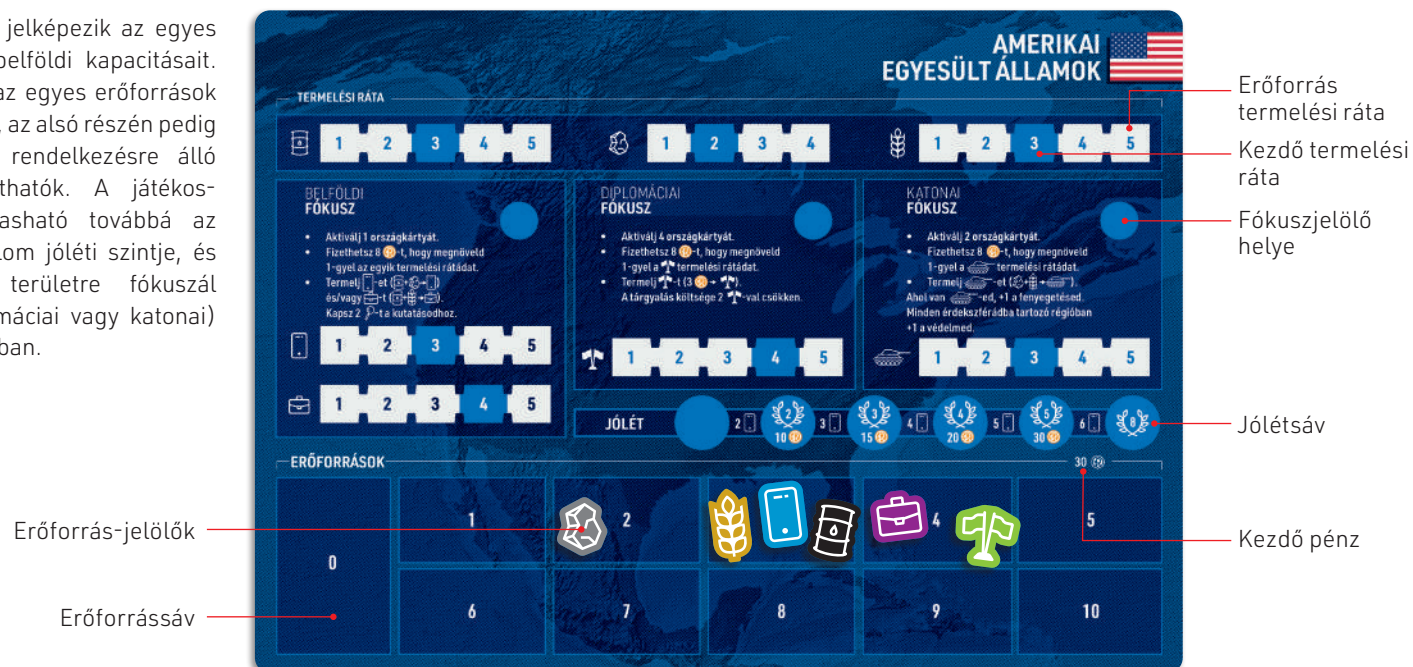
1 fordulójelölő



A TARTOZÉKOK FELÉPÍTÉSE

Játékos táblák

A játékos táblák jelképezik az egyes nagyhatalmak belföldi kapacitásait. A felső részén az egyes erőforrások termelési rátája, az alsó részén pedig a ténylegesen rendelkezésre álló erőforrások láthatók. A játékos táblákról leolvasható továbbá az adott nagyhatalom jóléti szintje, és hogy melyik területre fókuszál (belföldi, diplomáciai vagy katonai) az adott fordulóban.



Képességek

Az akcióitok során általában képességek kártyákat fogtok kijátszani, és végrehajtatok a hatásaikat. A játékot egy 12 kártyát tartalmazó paklival kezditek (minden nagyhatalomnak van néhány egyedi kártya a paklijában), amit a játék során újabb kártyákkal bővítetek.

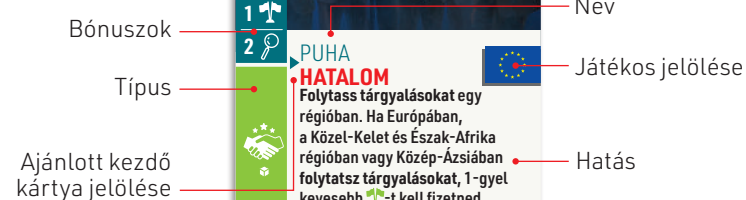
A képességek kártyák akciói az alábbi négy típusba tartoznak, amit a kártyák bal oldalán lévő szín jelöl:



Piaci képességek kártya



Kezdő képességek kártya



Országkártyák

Ezek a kártyák jelképezik azokat az országokat, amikkel kapcsolatba léphettek. Az előtettek lévő kártyák a **szövetséges** országok, amikkel jó kapcsolatot ápoltok.

A szövetséges országok kétféle állapotban lehetnek: a képpel felfelé lévő kártyák az **aktív** országok, a képpel lefelé lévő kártyák pedig a **kimerült** országok.



Stratégiaeszköz-kártyák

A stratégiai eszközök az adott nagyhatalom egyedi lehetőségeit jelképezik. Ezeknek a kártyáknak a hatásai általában erősebbek, mint a sima képességekártyáké, viszont a játék során csak egyszer használhatjátok őket.



Növekedéskártyák

A növekedéskártyák a nagyhatalmak infrastruktúra-fejlesztéseit jelképezik. Általában folyamatos képességeket biztosítanak, amiket a megszerzést követően használhattok.



Kereskedés- és árukártyák

Ezeket a kártyákat a kereskedés során használjátok. A kereskedéskártyák határozzák meg, hogy hány export és import tranzakciót hajthattok végre, továbbá, hogy milyen erőforrásokat importálhattok a többi játékostól, míg az árukártyák a kereskedéshez elkülönített erőforrásaitokat jelképezik.



Automatikusbefolyás-kártyák

Az automatikus befolyást csak 2 és 3 fős játékban használjátok. Ezek a kártyák határozzák meg, hogy a játékban nem részt vevő nagyhatalmak melyik régiókba helyezik le a befolyásukat és a hadseregüket, valamint melyik játékosokkal kereskednek.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



1. Tegyetek a **játéktáblát** az asztal közepére.
2. Válogassátok szét régiók szerint a nem kezdő **országkártyákat**, majd külön-külön keverjétek meg minden paklit, és tegyetek őket képpel felfelé a játéktábla megfelelő régióinak bal oldali kártyahelyére. Ezután tegyetek 1 kártyát minden pakli tetejéről a tőle jobbra lévő kártyahelyre (ezzel egy második paklit képezve), így minden régióban 2 országgártya lesz látható.
3. Tegyetek megfelelő színű **befolyáskockákat** a régiók színes befolyásmezőire, a **fordulójelölőt** pedig tegyetek a fordulósáv 1. mezőjére.
4. Tegyetek a 3 **többségjelölőt** a játéktáblára úgy, hogy a játékoszámnak megfelelő oldala legyen felfelé (2 fős játékban a „2 játékos” ikonnal jelölt oldala, 3+ játékos esetén az ikon nélküli oldala).
5. Keverjétek meg a **piaci képességgártyákat**, és a paklit tegyetek képpel lefelé a játéktábla alá. Fedjétek fel 6 kártyát, és tegyetek őket a képességpakli mellé egy sorba, képpel felfelé. Ez a 6 kártya alkotja a piacot.
6. Válogassátok szét név szerint a **növekedéskártyákat**, és a paklikat emelkedő számsorrendben tegyetek a játéktábla fölé. 3 játékos esetén távolítsátok el 1-et minden 1. szintű kártyából, 2 játékos esetén pedig távolítsátok el 1-et minden 1-4. szintű kártyából. Megjegyzés: az egyes paklikban lévő kártyák száma eltérő lehet.
7. Az **érméket**, **támaszpontjelzőket** és **KKB-jelzőket** tegyetek külön kupacokba a játéktábla mellé, minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Ezek a jelzők együtt alkotják a készletet.
8. Minden játékos válasszon egy nagyhatalmat (USA, EU, Oroszország és Kína), és vegye el a hozzá tartozó **játékosztáblát**, **kezdő képességgártyákat**, **kezdő országgártyákat**, **kereskedéskártyát**, **stratégiaieszköz-kártyákat**, **árulkártyákat**, **termeléskockákat**, **befolyáskockákat**, **tárgyalásjelzőket**, **fókuszjelölőt**, **jólétjelölőt**, **hadseregjelzőket**, **játékossegédletet**, a kezdő **pénzt** (az erőforrássáv felett látható a játékosztábla jobb oldalán), és minden **erőforrás-jelölőből** 1-et.

2 játékos esetén az alábbiak szerint válasszatok nagyhatalmat: Az egyik játékosnak az USA és az EU közül, míg a másik játékosnak Oroszország és Kína közül kell választania.



Ezután minden játékos hajtsa végre az alábbiakat:

9. Tedd magad elé a **játékoslábadat**.
10. Tegyél 1-1 **termelőkockát** a termeléssávok kezdő termelési rátájához (színes mező).
11. Tedd a **fókuszjelölődet** a belföldi fókuszra.
12. Tedd a **jólétjelölődet** a jólétsáv kezdő mezőjére.
13. Tedd a 6 **erőforrás-jelölőt** az erőforrássávra, mindegyiket az adott erőforrás kezdő termelési rátájával megegyező számú mezőre, majd helyezz a hadseregged termelési rátájával megegyező számú **hadseregjelzőt** a játékoslábad felső részére (az erőforrássávok **föle**). A többi hadseregjelzőt és befolyáskockát tedd a játékoslábad mellé.
14. Tedd a **kezdő országhártyáidat** a játékoslábad fölé. Ezek a szövetséges országaid.

15. Tedd a **kereskedéshártyádat** a játékoslábad mellé. Ezután rendezd az **áruhátrtyáidat** egy sorba a kereskedéshártyád mellé képpel felfelé (ahol az erőforrásikonok láthatók).
16. Keverd meg a **kezdő képességhártyáidat**, és alkoss 2, egyenként 6 lapból álló paklit. Nézd át a paklikat, és vedd a kezébe azt, amellyel szeretnéd kezdeni a játékot. A másik paklit keverd meg, és tedd félre képpel lefelé. Ez lesz a húzópaklid. Ha ez az első játékos, ehelyett az alábbi „Kezdő képességek” alapján válogasd ki a kezdő képességhártyáidat.

Kezdő képességek: Ha először játszol a játékkal, javasoljuk, hogy előre meghatározott kártyákkal kezd a játékot. Ahelyett, hogy húznál 6 kártyát, vedd a kezébe azt a 6 kezdő képességhártyát, amin a kártya neve előtt egy nyíl látható (lásd a képet). A megmaradt kártyákat keverd meg, és alkoss belőlük egy húzópaklit.



17. Keverd meg az 5 **stratégiaeszköz-kártyádat**, és húzz véletlenszerűen 3 kártyát. Válassz ki 2-t, és tedd azokat képpel felfelé a játékoslábad alá. A többi stratégiaeszköz-kártyát tedd vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség. Ezután helyezd a **pontjelölődet** a játékoslábadra, a 2 kiválasztott kártyán szereplő kezdő győzelmi pontok (GYP) összegével megegyező számú mezőre.
18. A kezdő **pénzedet** tedd a játékoslábad mellé.
19. Tegyék a 4 **körssorrendjelölőt** a körssorrendsávra, GYP-sorrend alapján. A legtöbb GYP-vel rendelkező játékos jelölője kerül az első helyre, a második legtöbb GYP-vel rendelkező játékosé a második helyre és így tovább. Döntetlen esetén a kevesebb kezdő pénzzel rendelkező játékos van előbb.

A körssorrendjelölők lehelyezése után kezdődhet a játék.

Ha 4-en játszatok, az **automatikusbefolyás-kártyákat** tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség. Ha 4-nél kevesebben játszatok, keverjék meg az **automatikusbefolyás-kártyákat**, húzzatok fel 2-t, és tegyék azokat a játékoslábad fölé. Helyeztetek 1-et a színüknek megfelelő befolyáskockából minden olyan nagyhatalom zászlaja mellé, amelyiket nem választotta játékos, továbbá hadseregjelzőket is, ha szerepel az adott sorban.





A JÁTÉK MENETE

A játék 6 fordulóból áll, és minden forduló 3 fázisra oszlik: **előkészület-fázis**, **akciófázis** és **utóhatás**. Az akcióitok során befolyáskockákat fogtok lehelyezni a játéktábla különböző régióiba, amiért GYP-t kaptok. Ezenkívül a játék 2 pontozása során is szerezhettek GYP-t, attól függően, hogy melyikötök rendelkezik a legtöbb befolyással az egyes régiókban. A 6. fordulót követően a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

ELŐKÉSZÜLET-FÁZIS

Ez a fázis az 1. fordulóban kimarad. Ha most olvassátok először a szabályokat, egyelőre hagyjátok ki ezt a részt, és később térjete vissza, miután elolvastátok a többi fázis leírását, és jobban átlátjátok a játék működését.

Az előkészület-fázisban hajtátok végre a következő lépéseket. A legtöbb lépést akár egyszerre is elvégezhetitek, hogy időt spóroljatok. Ha egy vagy több játékos szeretné látni a többiek választásait, akkor a szokásos körsorrendben hajtátok végre a lépéseket, és minden játékos fejezze be az adott lépést, mielőtt folytatnátok a következő lépéssel.

Kártyahúzás

Húzzatok 6 kártyát a saját paklitokból. Ha kártyát kellene húznatok, de már nincs több kártya a húzópaklitokban, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle húzópaklit. Ezután folytassátok a kártyahúzást, hogy összesen 6 kártya legyen a kezetekben.

Országkártyák felfedése

Minden régióban tegyétek át a bal oldali országkártya-pakli legfelső lapját a jobb oldali pakli tetejére. Ha a bal oldali pakli utolsó lapja is átkerült a jobb oldalra, a teljes paklit csúsztassátok át a bal oldalra, és a legfelső lapot tegyétek át a jobb oldali kártyahelyre.

Körsorrend meghatározása

Csúsztassátok kissé lejjebb a körsorrendjelölőket. A legkevesebb GYP-vel rendelkező játékos leteszi a körsorrendjelölőjét a sáv egy általa választott mezőjére. Ezután fordított GYP-sorrendben a többi játékos is ugyanígy választ egy mezőt. Döntetlen esetén az a játékos választ előbb, akinek kevesebb pénze van. Ha az állás továbbra is döntetlen, a kevesebb kezdő pénzzel induló játékos választ először.

Elsődleges erőforrások termelése

Termeljete a 3 elsődleges erőforrásból: energia (⚡), nyersanyag (🪨) és élelem (🍲). Minden erőforrásból annyit kaptok, amennyit a hozzá tartozó termelőkockátok mutat. Ennek megfelelően mozgassátok az erőforrás-jelölőiteket az erőforrassávon. További részletekért lásd az akciófázis fejezet **Termelés** részében foglaltakat a 15. oldalon.

Fókusz kiválasztása

Az alábbi három lehetőség közül válasszátok ki, hogy mire szeretnétek fókuszálni ebben a fordulóban: **belföldi fókusz**, **diplomáciai fókusz** vagy **katonai fókusz**. Tegyétek a fókuszjelölőt a játékosablátok választott területére, és hajtátok végre az ott felsorolt utasításokat a megadott sorrendben.

Néhány utasítással növelhetitek a termelési rátátokat. Ha így tesztek, fizessétek ki a jelzett költséget, majd mozgassátok 1 mezővel jobbra a megfelelő termelőkockát. Megjegyzés: ha egy elsődleges erőforrás (⚡, 🪨 vagy 🍲) termelési rátáját növelitek, azonnal kaptok 1-et ebből az erőforrásból.

Ha egy utasítás hatására másodlagos erőforrásokat termeltek, vagyis fogyasztási cikkeket (📱), szolgáltatásokat (🏠), diplomáciát (🤝) vagy hadsereget (🚢), akkor legfeljebb annyit termelhetek belőlük, amennyit a hozzájuk tartozó termelőkocka mutat, de ki kell fizetnetek minden megtermelt erőforrás költségét. Például minden 📱 termeléséhez 1 🪨-t és 1 🍲-ot kell fizetnetek. Ha a 📱 termeléssávon lévő kocka a 3. mezőn áll, az azt jelenti, hogy legfeljebb 3 📱-t termelhetek. A 3 📱 megtermeléséhez 3 🪨-ra és 3 🍲-ra lesz szükség.

Árukártyák: Amikor olyan erőforrás termelsz, ami szerepel egy árukártyádon, akkor fordítsd képpel felfelé az összes ilyen kártyádat. Ezek a kártyák a kereskedéshez elkülönített többlet erőforrásokat jelképezik.

AMERIKA
KÖZESÜLY
ÁLLAMOK

🇺🇸

KÍNAI
NÉPKÖZTÁRSASÁG

🇨🇳

Minden fókuszterület utolsó (nem pontozott) sora egy folyamatos képesség, ami az egész fordulóra érvényes, és nem egy végrehajtandó utasítás. Az első fordulóban minden játékos belföldi fókusszal kezd, aminek a folyamatos képessége ugyanúgy használható, mint a későbbi fordulóokban.

AKCIÓFÁZIS

Ebben a fázisban történik a játék lényegi része. Kártyákat játszottok ki a kezetekből, hogy befolyásoljátok a játékkeret, és előmozdítsátok a céljaitokat. A fázis végén új kártyákkal bővíthetitek a paklitokat.

Ez a fázis 3 lépésből áll. Mindegyik lépést a körsorrendben az első helyen álló játékos kezdi.

Akciók

Játssz ki egy képességekártyát a kezedből magad elé, és hajtsd végre a hatását. Ha nem tudod a kártya teljes hatását végrehajtani, hajts végre annyit, amennyit tudsz. A kijátszott kártyát hagyd magad előtt (ne dobd el a dobópaklidra).

Kártya kijátszása és végrehajtása helyett választhatsz egyet az alábbi lehetőségek közül (akkor is, ha bármilyen okból nincs több kártya a kezeden):

- **Egy stratégiaeszköz-kártya kijátszása:** Tegyél egy képesség-kártyát a kezedből képpel lefelé magad elé (ha tudsz), és hajtsd végre az egyik elérhető (képpel felfelé fordított) stratégiaeszköz-kártyád hatását. Ezután fordítsd képpel lefelé a felhasznált kártyát.
- **Passzolás:** Tegyél egy képességkártyát a kezedből képpel lefelé magad elé (ha tudsz), és kapsz 10 -t.

Miután végrehajtottad a kijátszott képességkártya hatását (vagy a két másik lehetőség egyikét), a köröd véget ér. Ezután a körsorrendben következő játékos köre következik. Ezt addig folytassátok, amíg az utolsó játékos is végre nem hajtotta a 4. körét. Amint ez megtörténik, folytassátok a **kutatáslépéssel**.

Az előtted lévő képességkártyák száma emlékeztet arra, hogy hány kört hajtottál végre eddig a fordulóban. Ha egy hatás miatt egy körben egyszerre több kártyát is kijátszol, rakd őket egymásra, hogy az előtted lévő „kupacok” száma továbbra is megegyezzen az eddig végrehajtott köreid számával. A kupacok részben fedhetik egymást úgy, hogy csak az egyes kártyák színe legyen látható, jelezve, hogy milyen kártyákat játszottál ki.



A következőkben az egyes akciókat részletezzük. Néhány akció hatására befolyást adhatsz hozzá egy régióhoz. Erről a későbbiekben olvashatsz.

Kapcsolatok javítása (diplomáciai)

Ezzel az akcióval javíthatod a kapcsolataidat más országokkal, és új szövetségeket köthetsz. Az új szövetségek megkötésében a már meglévő szövetségeseid is a segítségedre lehetnek.

Válassz egy elérhető országekártyát a játéktábláról (egy régió egyik paklijának legfelső lapját). Fizess az ország értékével (a bal felső sarokban lévő szám:) megegyező számú diplomáciát () , és tedd a kártyát magad elé képpel felfelé. Ez az ország mostantól a szövetségese.

Ha vannak szövetséges országaid ugyanebben a régióban, kimerítheted őket (fordítsd a kártyát képpel lefelé), hogy csökkentsd az akció költségét. Minden ország, amit kimerítesz, az -vel megegyező mértékben csökkenti a költséget.

Megjegyzés: mindig 2 elérhető országekártyának kell lennie minden régióban. Ha a kapcsolatok javítása akcióval valamelyik pakli utolsó lapját veszed el, tedd át a másik pakli legfelső lapját az üres kártyahelyre.

PÉLDA: Kati Kínát irányítja, és szeretné **javítani a kapcsolatait Ausztráliával**, aminek az értéke. Ehhez **3** -t kellene elköltenie, de úgy dönt, hogy felhasználja a **szingapúri** kapcsolatait, egy olyan országot, ami szintén ebben a régióban található. Kimeríti a **Szingapúr** kártyáját, amiért az ország értékével () megegyező **2** kedvezményt kap. **Katinak** így csak **1** -t kell elköltenie, hogy elvehesse az **Ausztrália** kártyát.



Ha egy már szövetséges országgal (az egyik kezdő országgal) javítod a kapcsolataidat, az új kártyát képpel felfelé, a már meglévő kártyádat részben lefedve tedd magad elé úgy, hogy mindkét kártya kereskedésikonjai láthatók legyenek. A korábbi kártya támaszpontjai és KKB-jelzői megmaradnak. Ha ekkor a már meglévő kártyád aktív (képpel felfelé van), adj hozzá 1 befolyást az ország régiójához. Mostantól ezek a kártyák minden tekintetben egy országnak számítanak (a felső kártya jellemzőivel, csak a kereskedésikonok maradnak meg a korábbi kártyáról).



Megjegyzés: bizonyos nagyhatalmak nem javíthatják a kapcsolatukat egyes országokkal. Ha egy országekártya jobb felső sarkában az egyik nagyhatalom zászlaja át van húzva, ez a játékos nem választhatja ezt az országot ehhez az akcióhoz. Például az USA nem javíthatja a kapcsolatait Iránnal.

 Tárgyalás (diplomáciai)

Ezzel az akcióval a diplomáciai kapcsolataid révén megerősítheted a befolyásodat egy régióban.

Válassz ki egy olyan régiót, ahol van legalább 1 szövetséges országod. Fizesd ki az adott régióban jelzett  költséget, és adj hozzá 1 befolyást a régióhoz, majd helyezd az egyik tárgyalásjelződet a régióra. Ha már nincs elérhető **tárgyalásjelződ**, átmozgathatsz egyet a játéktáblán lévő jelzőid közül.

A kapcsolatok javítása akcióhoz hasonlóan kimerítheted a régióhoz tartozó szövetséges országaidat (fordítsd a kártyát képpel lefelé), hogy csökkentsd a tárgyalás  költségét. Minden ország, amit kimerítesz, az -vel megegyező mértékben csökkenti a  költséget.

Ne feledd, **diplomáciai fókusz** esetén a tárgyalás 2 -val kevesebbe kerül.



PÉLDA: Anna az Európai Uniót irányítja, és szeretne tárgyalásokat folytatni a Közel-Kelet és Észak-Afrika régióban. Ebben a régióban a tárgyalás költsége 6 , ami több, mint amennyivel rendelkezik, de Jordánia és Katar is a szövetséges országai között van. Úgy dönt, hogy mindkét kártyát kimeríti, hogy érvényesítse a kedvezményt. Az országok értéke  és , így összesen 3  kedvezményt kap. Ezután kifizeti a további 3 szükséges -t, majd lehelyez 1 befolyást és 1 tárgyalásjelzőt a régióra.

 +  + 3x  =  + 

 Kereskedés (gazdasági)

Ezzel az akcióval kereskedhetsz más országokkal és játékosokkal, hogy bevételt szerezz, és hozzáférj olyan erőforrásokhoz, amiket nem tudsz elegendő mennyiségben előállítani.

Amikor ezt az akciót választod, végrehajthatsz meghatározott számú export és import tranzakciót. A végrehajtható tranzakciók pontos száma a kereskedéskártyádon látható: 2 vagy 3.

Export esetén erőforrásokat adsz el más országoknak. Egy export tranzakció végrehajtásakor válassz egy erőforrástípust, és számold meg, hogy az ikonja hányszor szerepel a szövetséges országaidon (a kártya lehet aktív vagy kimerült), a kártyák alsó részének nagyobbik felén. Legfeljebb ennyit adhatsz el ebből az erőforrásból.

Import esetén erőforrásokat vásárolsz más országoktól és/vagy játékosoktól. Egy import tranzakció végrehajtásához válassz egy erőforrástípust, és számold meg, hogy az ikonja hányszor szerepel a szövetséges országaidon, a kártyák alsó részének kisebbik felén (feléd mutató nyíllal) és a kereskedéskártyádon (a többi játékostól kapod meg). Legfeljebb ennyit vásárolhatsz ebből az erőforrásból.



Minden erőforrástípus csak egyetlen tranzakció során használható. Nem exportálhatod vagy importálhatod kétszer ugyanazt az erőforrástípust, és nem lehet egy erőforrástípust exportálni, majd importálni ugyanazzal a kereskedés akcióval.

Az exportált és importált erőforrásokból származó bevételeket és költségeket az alábbi táblázat tartalmazza. Ha szövetséges országból importálsz, a költséget a készletbe fizeted be, de ha egy másik játékostól importálsz, akkor azt a játékos kapja meg. Amikor -et exportálsz, csak a játékos táblájáról adhatsz el, a játéktábláról nem.

						
EXPORT BEVÉTEL (ennyi pénzt kapsz)	5 	5 	5 	15 	15 	20 
IMPORT KÖLTSÉG (ennyi pénzt fizetsz)	3 	3 	3 	10 	10 	–

Akkor importálhatsz egy másik játékostól, ha rendelkezik a szükséges erőforrással. Ha a játékosnak van olyan árukártyája, amin szerepel az adott erőforrás, fordítsa képpel lefelé ezt a kártyát. Megkapod a jelzett erőforrás(oka)t, te pedig átadod a szükséges pénzüsszeget. Ha a másik játékosnak nincs olyan képpel felfelé lévő árukártyája, amin szerepel az adott erőforrás, csak akkor vásárolhatsz tőle, ha van ilyen elérhető erőforrás a játékos tábláján. Ebben az esetben az importált mennyiségnek megfelelően csökkenti az elérhető erőforrásait. A másik játékos egyik esetben sem tagadhatja meg a tranzakciót. Ha egy játékosnak nincs a játékos tábláján a megfelelő erőforrásból, és nincs képpel felfelé lévő árukártyája sem, akkor nem tudod tőle megvásárolni ezt az erőforrást.

Miután befejezted az erőforrások importálását, és vásároltál legalább egy játékostól, kapsz 1 -t (függetlenül attól, hogy hány tranzakciót hajtottál végre és hány játékostól vásároltál). 2 és 3 fős játék esetén vásárolhatsz azoktól a nagyhatalmaktól is, amiket nem irányít játékos. Ebben az esetben a megvásárolni kívánt erőforrások mindig elérhetők, de nem kapsz érték -t.

Amikor -t vagy -ot vásárolsz Oroszországtól, akinek mindkét erőforrásból 3 van az árukártyáin, dönthetsz úgy, hogy 3-nál kevesebbet vásárolsz (a szokásos módon lefordítva az árukártyát), de a -t csak akkor kapod meg, ha mind a 3-at megvásárolod.

PÉLDA: Zoli Oroszországot irányítja, és végrehajt egy kereskedés akciót. Megnézi a szövetséges országok ikonjait, és úgy dönt, hogy -t és -ot exportál. A szövetséges országok kártyáinak bal oldalán összesen 5 és 2 látható, ami azt jelenti, hogy legfeljebb 5 -t és 2 -ot adhat el. (Nincs jelentősége annak, hogy a kártyák aktívak vagy kimerültek.) **Zoli** úgy dönt, hogy 4 -t és 2 -ot exportál, egyenként 5 -ért, és ennek megfelelően mozgatja a jelölőit a játékosabláján, majd elvesz összesen 30 -t.



Ezután **Zoli** megnézi, hogy mit fog importálni. Nem importálhat -t és -ot, hiszen ezeket épp most exportálta, ezért -t vásárol. Az országhétyái közül csak **India** nyújt -t, de **Zoli** a többi játékosról is importálhat. Úgy dönt, hogy összesen 2 -t vásárol, 1-et **Indiától**, és 1-et **Annától (EU)**. Kifizet 10 -t a készletbe, és további 10 -t **Annának**, aki lefordítja az egyik árukártyáját. Zoli ezután 2 mezővel előremozgatja a jelölőjét, és mivel kereskedett egy másik játékoskal, 1 -t is kap.



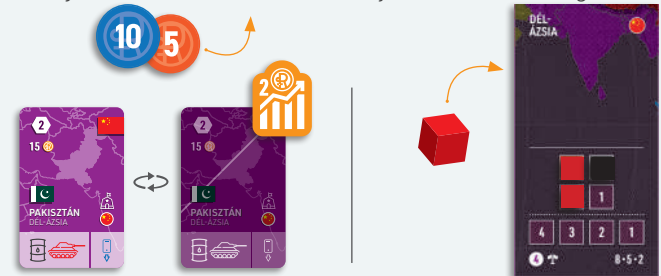
Befektetés (gazdasági)

Ezzel az akcióval finanszírozhatod más országok nagyszabású projektjeit. Ezek a projektek nemcsak tartós anyagi előnyöket biztosítanak, hanem általuk meg is erősítheted a pozíciódat a régióban.

Válaszd ki az egyik aktív szövetséges országodat. Fizesd ki a kártya tetején jelzett összeget (közvetlenül az alatt), majd merítsd ki a kártyát (fordítsd képpel lefelé). Ezután helyezz egy külföldi közvetlentőke-befektetés (KKB) jelzőt az országhétyára, és adj hozzá 1 befolyást az ország régiójához.

Hacsak másképp nem jelezzük, minden országban legfeljebb egyszer fektethetsz be.

PÉLDA: Kati (Kína) szeretne befektetni az egyik szövetséges országában, **Pakisztánban**. Ebben az országban a befektetés költsége 15 . Kifizeti az összeget, kimeríti a kártyát, és rátesz 1 KKB-jelzőt. Ezután hozzáad 1 befolyást a **Dél-Ázsia** régióhoz.



Mozgás (katonai)

Ezzel az akcióval a világ különböző pontjaira mozgathatod a hadseregedet, hogy a saját érdekeid szerint alakítsd az erőegyensúlyt.

Válaszd ki az egyik hadseregjelződet () a játékosabládról vagy bárholonnan a játéktábláról, és mozgasd egy olyan régióba, ami az érdekszférádhoz tartozik (a zászlód látható a régióban), vagy egy olyan régióba, ahol van támaszpontod (lásd a **Támaszpont létesítése** akciót alább). Ezután fizess 5 -t.

PÉLDA: Zoli (Oroszország) nyomást akar gyakorolni a többi játékosra, ezért felhasználja a **Haderőutánpótlás** kártyáját, amivel 2 -et **mozgathat**. Levesz 1 -et a játékosablájáról, és lehelyezi azt **Európába**. Ezután a **Közép-Ázsiában** lévő -ét átmozgatja **Kelet-Ázsia és Óceániába**. Azért mozgathatta a csapatait **Európába**, mert az érdekszférájához tartozik – a régiónál szerepel **Oroszország** zászlaja. **Kelet-Ázsia és Óceánia** nem tartozik az érdekszférájához, viszont létesített egy támaszpontot a régióhoz tartozó **Vietnámban**, így ide is küldhet -et. Végül kifizeti a mozgatások költségét: összesen 10 -t, vagyis 5 -t minden mozgatott -ért.



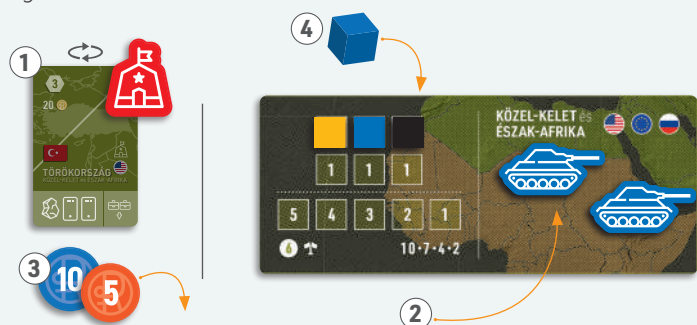
Támaszpont létesítése (katonai)

Ezzel az akcióval katonai támaszpontot létesíthetsz idegen területeken, ezzel biztosítva a tartós katonai jelenléteket a régióban.

Válaszd ki az egyik aktív szövetséges országot, amin van támaszpont (🏰 ikon, alatta a zászlóddal (ha nincs ott a zászlód, az akciót nem hajthatod végre). Merítsd ki az országtárgyat, és helyezz rá 1 támaszpontjelzőt, majd mozgass legfeljebb annyi 🚗-et a játékosabládról az ország régiójába, amennyi az adott ország 🗺-e (de legalább 1-et). Fizess 5 🪙-t a támaszpontért, és további 5 🪙-t minden mozgatott 🚗 után, majd adj hozzá 1 befolyást az ország régiójához (függetlenül a mozgatott 🚗-ek számától).

Ha nincs 🚗 a játékosabládon, vagy nincs elegendő pénzed a költségek kifizetéséhez, nem hajthatod végre ezt az akciót. Hacsak másképp nem jelezzük, minden országban legfeljebb egy támaszpontot létesíthetsz.

PÉLDA: Andrisnak (Amerikai Egyesült Államok) 3 🚗 van a játékosabláján, és Törökországban, az egyik szövetséges országában szeretne támaszpontot létesíteni. Kezdeként kimeríti az országtárgyat, és ráhelyez 1 támaszpontjelzőt. **Törökországnak 3** az értéke, vagyis ha szeretné, mind a 3 🚗-et a támaszpontra küldheti. Úgy dönt, hogy 2-t küld oda, és 1-et egyelőre megtart. 2 🚗-et mozgat a **Közel-Kelet és Észak-Afrika** régióba (ahová **Törökország** is tartozik), és kifizet összesen 15 🪙-t (5-öt a támaszpontért, és 10-et a 2 🚗-ért). Végül hozzáad 1 befolyást a régióhoz.



🏰 Vegyél egy növekedéskártyát (belföldi)

Ezzel az akcióval fejlesztheted a nagyhatalmad infrastruktúráját, hogy hatékonyabbá tedd a kormányzást.

Válassz 1-et az elérhető növekedéskártyák közül, fizess ki a költségét, és tedd a kártyát a játékosablád mellé. Megkapod a kártyán jelzett GYP-t. Először egy 1. szintű kártyát vegyél el. Ezután minden alkalommal, amikor végrehajtod ezt az akciót, az előző elvett növekedéskártyádnál pontosan 1-gyel magasabb szintű kártyát kell választanod.

Ezek a kártyák általában folyamatos képességeket biztosítanak, amiket a játék hátralévő részében használhatsz. A növekedéskártyákat bármelyik fordulóban megveheted (és a szokásos módon megkapod az érték járó GYP-t), de a képességüket csak a kártya szintjének megfelelő forduló kezdetétől használhatod.

Az elérhető növekedéskártyák száma korlátozott, és előfordulhat, hogy kevesebb van belőlük, mint ahányan játszotok. Amint az összes példány elfogyott egy kártyából, a többi játékos már nem tudja megszerezni a képességét.

PÉLDA: Kati (Kína) úgy dönt, hogy kijátssza a **Növekedési stratégia** kártyát, amivel **vesz egy növekedéskártyát**. Már van egy 1. szintű és egy 2. szintű növekedéskártyája, ezért most egy 3. szintű kártyát kell választania. 2 elérhető kártya közül választhat: **Taktikai rugalmasság** és **Diplomáciai nyitás**. Az első kártyát választja, kifizeti a költségét (3 🪙 és 15 🪙), majd elveszi a kártyát, és megkapja a rajta látható 6 🌿-t.

Mivel az utolsó Taktikai rugalmasság kártyát vette el, más már nem szerezheti meg ezt a képességet. Ha később egy másik játékos választ 3. szintű növekedéskártyát, akkor a Diplomáciai nyitást kell elvennie.



🏛 Termelés (belföldi)

A nagyhatalmad termelésének kézben tartása és a nélkülözhetetlen erőforrások megszerzése létfontosságú a világalom eléréséhez.

Amikor egy hatás arra utasít, hogy termelj 1 vagy több erőforrástípusból, a 7 elérhető erőforrástípus közül bármelyiket választhatod. Ha úgy döntesz, hogy egy elsődleges erőforrást termelsz (🏭, 🌾 vagy 🌳), annyi erőforrást kapsz, amennyit a termelési rátád mutat. Ha egy másodlagos erőforrást (🏠, 🪙, 🌿 vagy 🚗) termelsz, legfeljebb annyi erőforrást kaphatsz, amennyire a termelési rátád lehetőséget nyújt, de ki kell fizetned minden megtermelt erőforrás költségét, ami a fókuszterületen az adott erőforrás termeléssávja felett látható.

Amikor ugyanazon akció során többféle erőforrást termelsz, tetszőleges kombinációban termelhetsz elsődleges és másodlagos erőforrásokat. Az ezzel az akcióval termelt elsődleges erőforrásokat felhasználhatod másodlagos erőforrás termeléséhez.

Amikor olyan erőforrást termelsz, ami szerepel az árukártyáidon, akkor fordítsd képpel felfelé az összes ilyen kártyádat. Ezek a kártyák azokat a többlet erőforrásokat jelképezik, amiket a kereskedéshez különítesz el.

A 🚗 korlátlan erőforrás, így ha a termelés során elfogytak a saját színű jelzőid, használj bármilyen helyettesítőt a pótlásukra. Ha több, mint 10 egységet szereznél egy olyan erőforrásból, amit az erőforrássávon tartasz nyilván, hagyd a jelölőjét a 10. mezőn. Minden 10 egység feletti erőforrás helyett pénzt kapsz az adott erőforrás importálási költségének megfelelően (3 🪙 elsődleges, illetve 10 🪙 másodlagos erőforrás esetén). Ha már van 10 🌳-d, és még ezen felül szereznél, akkor a többlet elveszik.



PÉLDA: Anna (EU) szintén a **Növekedési stratégiát** játssza ki, de a kártyán szereplő második lehetőséget választja, és **termel** 3 erőforrástípusból. Főleg -ra lenne szüksége, és bár sok -val rendelkezik, csak 1 -e van, ami a termelés másik feltétele. Emiatt először az -et választja, és az termelési rátája alapján 3-at termel belőle. A második erőforrástípusnak a -t választja, és a most meglévő 4 -et és 4 -t felhasználva összesen 4 -t termel. Harmadik erőforrástípusként a -t választja. A termelési rátája 4-es, de úgy dönt, hogy csak 3-at termel, amiért 9 -t kell fizetnie (3 minden után).

FONTOS KIFEJEZÉSEK

☛ Befolyás hozzáadása

Minden régióban vannak olyan mezők, ahová befolyást helyezhetsz le, és az egyes mezőkben lévő szám jelzi, hogy ezért mennyi GYP-t kapsz. Ezek a mezők 2 típusra oszthatók: állandó és ideiglenes befolyásmezők. Amikor bármilyen okból befolyást adsz hozzá egy régióhoz, szabadon választhatsz a két típus közül.

A vonal feletti mezők az állandó befolyásmezők. Amikor egy állandó mezőre helyezel befolyást, az a játék végéig ott is marad. Ezeknek a mezőknek a száma korlátozott, és ha mind betelik, többé nem helyezhetsz oda kockát, kivéve, ha ezt valamilyen hatás lehetővé teszi.

A vonal alatt lévő mezők az ideiglenes befolyásmezők. Amikor egy ideiglenes mezőre helyezel befolyást, azt mindig balról az első üres mezőre kell tenned. Az ideiglenes befolyásmezőkön általában több GYP-t kapsz, mint az állandó mezőkön. Ha minden ideiglenes mező foglalt, és új befolyást kellene hozzáadnod, távolítsd el a bal szélső kockát, és az összes többi kockát told el egy mezővel balra. Ezután helyezd az új kockádat a jobb szélső üres mezőre. Az érte járó azonnali GYP-t nem kapod meg.

Néhány hatás segítségével állandóvá alakíthatsz egy ideiglenes befolyást. Ekkor helyezd át az ideiglenes befolyáskockát a vonal fölé. Ha van üres állandó mező, a kockát oda kell helyezned (de nem kapsz GYP-t), ellenkező esetben helyezd a többi állandó befolyás mellé. Ezután, ha vannak ideiglenes befolyáskockák az áthelyezett kocka eredeti mezőjétől jobbra, csúsztasd azokat egy mezővel balra (az így mozgatott kockák után ugyancsak nem jár pont).

Amikor többséget ellenőriztek az egyes régiókban (lásd: **Régiók pontozása** a 20. oldalon), az állandó és az ideiglenes befolyáskockákat egyaránt vegyétek figyelembe. Egy régiót csak akkor pontozhattok le, ha már **minden állandó befolyásmezője foglalt**. Ellenkező esetben senki sem kap pontot az adott régióért.

PÉLDA:

1. Zoli (Oroszország) támaszpontot létesített **Szíriában**, amiért hozzáad 1 befolyást a **Közel-Kelet és Észak-Afrika** régióhoz.

2. Mindegyik mező elérhető, ezért úgy dönt, hogy egy ideiglenes mezőre helyezi a befolyását. A bal szélső ideiglenes befolyásmezőn 5 -ot kap.

3. Andris (USA) következik, aki befektet **Szaúd-Arábiában**, amiért szintén szerez 1 befolyást a régióban. Úgy dönt, hogy egy állandó mezőre helyezi a befolyását, amiért egyelőre csak 1 -ot kap, de ezzel biztosítja, hogy a kockája a játék végéig a helyén marad.

4. A játék egy későbbi szakaszában **Anna (EU)** tárgyalásokat folytat a régióban, amivel egy újabb befolyást adhat hozzá ehhez a régióhoz.

5. Ekkorra már az összes állandó és ideiglenes mező foglalt, emiatt csak a jobb szélső ideiglenes befolyásmezőre helyezheti le a kockáját, és balra tolja az összes többi ideiglenes kockát.

Nem kap azonnali -ot, de legalább eltávolította **Zoli** egyik befolyáskockáját a régióból.



☛ Ideiglenes befolyás visszaállítása

Néhány hatás segítségével visszaállíthatod az ideiglenes befolyásodat. Ehhez vedd le az egyik ideiglenes befolyásodat az egyik régióból, majd csúsztasd egy mezővel balra az összes tőle jobbra lévő befolyáskockát, végül tedd vissza a saját befolyásodat balról az első üres ideiglenes befolyásmezőre. A mezőn látható GYP-t nem kapod meg, de a kockád távolabb kerül a bal szélső mezőtől, így megvédheted attól, hogy „kilökjék” a régióból. Ha a kockádtól jobbra nincs másik befolyáskocka, akkor a visszaállításnak nincs hatása.

☛ Kártyahúzás

Ha az akciófázisban egy hatás arra utasít, hogy húzz kártyákat a pakliból, de már nincs több lap a húzópakliban, keverd meg a dobópakliban lévő kártyákat (az aktuális fordulóban kijátszott kártyákat hagyd magad előtt), és alkoss belőlük egy új húzópaklit.

Kártyák eltávolítása

Amikor eltávolítasz egy kártyát, tedd vissza a dobozba, vagy tedd félre. Ez a kártya kikerül a játékból.

GYP-t kapsz/veszítesz

Amikor GYP-t kapsz vagy veszítesz, mozgasd a megfelelő irányba a pontjelölődöt a pontozósávon. Ha átléped a 100 GYP-t, fordítsd át a pontjelölődöt a másik oldalára, majd lépd le a további pontokat.

Kutatás

Miután minden játékos végrehajtott 4 kört, az akciófázis véget ér. Most lehetőség van arra, hogy új kártyákat adj hozzá a paklidhoz. (Az utolsó fordulóban ez a lépés teljes egészében kimarad.)

Először tedd az összes előttd lévő képességekártyát a dobópaklidra, majd fedd fel a kezdedben maradt kártyáidat. Az első fordulóban 2 kártya marad a kezdedben, de a játék előrehaladtával egyes hatások miatt ez a szám változhat. Minden felfedett kártyának megkapod a felső bónuszát (általában 🟡, 🟢 vagy 🚢), majd add össze a kártyákon látható kutatásikonok (🔍) értékét (alsó bónusz). A 🔍-t arra használhatod, hogy új kártyákat szerezz a piacról a paklidba.

A piaci képességekártyák nevétől jobbra látható az adott kártya 🔍 költsége. Ahhoz, hogy elvegyél egy kártyát, költés el a kártya költségével megegyező számú 🔍-t. A szövetséges országekártyák kimerítésével további 🔍-t szerezhetsz. Minden így kimerült országekártya után annyi 🔍-t kapsz, amennyi az adott kártya 🟡-e. Minden fel nem használt 🔍 elveszik, nem vihetsz át belőle a következő fordulóra.

Ha nem tetszenek a választható kártyák, frissítheted a piacot: 2 🔍 elköltésével eldobhatod a jobb szélső 3 kártyát. Ezt bármennyiszer megismételheted.

Amikor eldobsz egy kártyát a piacról, vagy elveszel egy kártyát a paklidba, a kártyától balra lévő kártyákat csúsztasd egygel jobbra, majd azonnal fedj fel egy új kártyát a bal szélső üres kártyahelyre. Bármennyi kártyát szerezhetsz, amíg ki tudod fizetni a 🔍 költségét. A megszerzett kártyákat tedd a húzópaklid tetejére. Ezután dobd el a felfedett képességekártyáidat.

A **belföldi fókusz** esetén további 2 🔍-t kapsz a kutatáshoz.

3 játékos esetén, miután minden játékos befejezte a kutatást, dobjátok el a jobb szélső kártyát a piacról, csúsztasdátok egygel jobbra a többi kártyát, majd fedjete fel egy új kártyát a bal szélső üres kártyahelyre. 2 játékos esetén a 2 jobb szélső kártyát dobjátok el.

PÉLDA: Mindenki befejezte az akciót. Mivel **Kati (Kína)** a kezdőjátékos, ő kezdi a kutatást. Először felfedi a kezében maradt **Növekedési stratégia** és **Külkereskedelem** képességekártyákat.

Megnézi a 2 kártyán látható bónuszokat, és összesen 5 🟡-t kap, amit elvesz a készletből. A kártyák után 4 🔍-t is kap, amit új kártyák megszerzésére használhat fel. Mivel a belföldi fókusz választotta, további 2 🔍-t kap, vagyis összesen 6 🔍-t költethet el.



Átnézi az elérhető kártyákat, és úgy dönt, hogy a **Erődemonstráció** veszi el, ami 5 🔍-ba kerül. Az elvett kártyát a húzópaklijára helyezi, majd a piacra egygel jobbra csúsztatja a megmaradt kártyákat, és felfed egy új lapot, a **Meggyőző érveket**.



Kati úgy gondolja, az újonnan felfedett kártya remekül illene a paklijába, ezért ezt is szeretné megszerezni. A kártya 4 🔍-ba kerül, viszont csak 1 🔍-a maradt. A hiányzó mennyiséget az országekártyái kimerítésével tudja előteremteni. Kimeríti **Szingapúrt** (2) és **Tádzsikisztánt** (1), így 3 🔍-t kap, ami már elegendő a 4 🔍-ba kerülő Meggyőző érvek megszerzéséhez. Elveszi a kártyát, és ezt is a húzópaklijára teszi, majd felfed egy új kártyát a piacról.

Automatikus befolyás hozzáadása

Ha 4-en játszottok, hagyjátok ki ezt a lépést. Ellenkező esetben vegyétek le a befolyáskockákat a két felfedett automatikusbefolyás-kártyáról (egyszerre csak az egyikről), és helyezzétek azokat a kártya soránál jelzett régiókba. Ha a régió neve mellett egy  ikon is látható, akkor helyezzétek egy azonos színű -et is abba a régióba. Ha egy másik nagyhatalom zászlaja látható a régió neve mellett, és azt a nagyhatalmat egy játékos irányítja, akkor ez a játékos ellenőrizze, hogy van-e képpel felfelé lévő árukártyája. Ha van, akkor az egyiket fordítsa képpel lefelé, és kap 10 -t. Ha az összes árukártyája képpel lefelé van fordítva, semmi sem történik.

Amikor automatikus befolyást adtok hozzá egy régióhoz, és van üres állandó befolyásmező, akkor oda helyezzétek a kockát. Ellenkező esetben tegyétek balról az első üres ideiglenes befolyásmezőre.

Ezután húzzatok 2 új automatikusbefolyás-kártyát. Tegyetek 1 megfelelő színű befolyáskockát minden olyan nagyhatalom zászlaja mellé, ami nincs játékban, valamint -et is, ha szerepel az adott sorban. Ezek azt jelzik, hogy hová kerül befolyás és hadsereg a következő forduló automatikus befolyás hozzáadása lépésében.

Ezután továbbléphetek a következő fázisra.

PÉLDA: **Andris** (USA) és **Kati** (Kína) ketten játszanak, és az automatikusbefolyás-kártyákat használják **Oroszország** és az **Európai Unió** számára. Most ért véget a 2. forduló akciófázisa, és megnézik az előző fordulóban húzott automatikusbefolyás-kártyákat.



Először lehelyeznek 1 sárga befolyáskockát (EU) és 1 sárga -et Európába, majd 1 fehér befolyáskockát (Oroszország) helyeznek Afrikába. Mivel ebben a sorban egy kínai zászló is látható, Kati lefordítja az egyik árukártyáját, és kap 10 -t.

Ezután a másik kártyáról egy újabb sárga befolyáskockát helyeznek a Közel-Kelet és Észak-Afrika régióba, és 1 fehér befolyáskockát és 1 orosz -et Európába. Mivel az EU sorában USA zászlaja látható, Andris is kaphatna 10 -t, de mindkét árukártyája le van fordítva, így nem kap semmit.

UTÓHATÁS

Ebben a fázisban az akciófázis során hozott döntések eredményeit fogjátok kiértékelni. A befektetéseitek megtérülnek, a hadseregek jelenléte pedig hatással van az ellenfelekre. A pontozást is ebben a fázisban végzitek el.

Az utóhatás az alábbi lépésekből áll:

Befektetések megtérülése

Minden szövetséges országkártyán lévő KKB-jelződért a kártya -ének 2-szeresével megegyező számú -t kapsz.

Ezután eldobhatod tetszőleges számú tárgyalásjelződet a játéktábláról. Minden így eldobott jelzőért 5 -t kapsz az adott régióban lévő minden szövetséges országod után.

PÉLDA: A befektetések megtérülése lépésben **Annának (EU)** 3 országkártyán van KKB-jelzője. **Norvégia** és **Jordánia** értéke is , így 2 -t kap mindkét országért. **Törökország** értéke , amiért 6 -t kap. A KKB-jelzői után így összesen 10 -t kap ebben a lépésben.

Afrikában van egy tárgyalásjelzője is, és úgy dönt, hogy eldobja. Mivel 2 szövetséges országa van ebben a régióban (**Nigéria** és **Dzsibuti**), ezért 10 -t kap.



The diagram illustrates the GYP calculation. At the top, three alliance cards are shown: Norway (EU), Jordan (EU), and Turkey (EU). Each card has a KKB token (a circle with a cross) and a value of 1. Below them, the GYP values are calculated: 2 for Norway and Jordan, and 6 for Turkey, totaling 10 GYPs. Below this, two cards for Nigeria and Djibouti are shown, each with a value of 1. A map of Africa is shown with a yellow hand icon pointing to it, indicating the discarding of a negotiation token. This results in 10 GYPs for the Africa region.

Jólét növelése

Befizetheted a jólétjelölőd mellett jelzett számú fogyasztási cikket () , hogy a következő mezőre mozgasd a jólétjelölődet. Ha így teszel, a mezőn látható GYP-t és pénzt azonnal megkapod. Minden fordulóban legfeljebb egy mezőt léphetsz előre a jólétsávon, még akkor is, ha lenne elegendő -ed a további lépésekhez.

Fenyegetés ellenőrzése

Ebben a lépésben minden játékos ellenőrzi az ellenfelei katonai jelenlétét az érdekszférájához tartozó régiókban. Azok a régiók tartoznak az érdekszférádhoz, amelyeknél szerepel a zászlód a játéktáblán. A többi játékos -einek száma jelzi a **fenyegetésüket** a régióban. A **védelmet** egy érdekszférádhoz tartozó régióban az ott lévő -eid számával egyenlő.

A fenyegetés ellenőrzésekor egyesével nézd meg az összes érdekszférádhoz tartozó régiót. 2 GYP-t veszítesz minden játékos után, akinek nagyobb a fenyegetése, mint a védelmet. Általában ez azt jelenti, hogy 2 GYP-t veszítesz minden olyan játékos után, akinek több -e van az adott régióban, mint neked. Ezt azonban egyes hatások módosíthatják.

Ha **katonai fókusz** választottál erre a fordulóra, +1 a fenyegetésed minden olyan régióban, ahol van -ed, és +1 a védelmet az érdekszférádhoz tartozó régiókban (akkor is, ha nincs ott -ed).

Ha van **tárgyalásjelző** egy érdekszférádhoz tartozó régióban, akkor azt ebben a lépésben eldobhatod. Ha így teszel, az adott fordulóra minden ehhez a régióhoz tartozó szövetséges országod után +2 védelmet kapsz ebben a régióban.

Az **USA** és az **EU** egyaránt **NATO-tagok**, ezért kölcsönösen figyelmen kívül hagyják egymás fenyegetését.

1. PÉLDA: A fenyegetés ellenőrzésekor 3 játékosnak is van -e **Közép-Ázsiában**. **Katinak (Kína)** 2, **Zolinak (Oroszország)** 1, **Annának (EU)** szintén 1 -e van. Mivel a régióban csak orosz és kínai zászló látható, **Oroszországnak** és **Kínának** kell ellenőriznie a fenyegetést. **Zoli** védelme egyenlő **Anna** fenyegetésével, így miatta nem veszít pontokat. **Katinak** viszont több -e van, vagyis nagyobb a fenyegetése, mint **Oroszország** védelme, ezért **Zoli** 2 -ot veszít. Ha **Annának** is 2 -e lenne ebben a régióban, akkor két játékosnak lenne több -e **Oroszországnál**, és **Zoli** 2 helyett 4 -ot veszítene. **Kati** nem veszít -ot, mert nincs olyan játékos, akinek nagyobb lenne a fenyegetése, mint az ő védelme.



2. PÉLDA: A játékosok most **Európában** ellenőrzik a fenyegetést, ahol 3 játékosnak van -e. **Andrisnak** (USA) 3, **Zolinak** 2, **Annának** pedig 1. Ezen felül **Zoli** katonai fókuszot választott erre a fordulóra, ami +1 fenyegetést és védelmet ad neki. **Annának** van egy tárgyalásjelzője a régióban, amit ha eldob, növelheti a védelmét.

Mivel mindhárom játékos zászlója szerepel a régióban, mindannyian ellenőrzik a fenyegetést. **Andris** fenyegetése 3, azaz a régióban lévő -ei száma. **Zolinak** szintén 3 a fenyegetése: 2 a -ei és 1 a katonai fókusz miatt. Ebből következően egyikük sem veszít -ot. **Annának** a fenyegetése és a védelme is 1-es, ami mindkét másik játékos fenyegetésénél alacsonyabb. **Andris** -ei miatt mégsem veszít -ot, mert mindketten **NATO-tagok**, így figyelmen kívül hagyják egymás fenyegetését. **Zoli** fenyegetése miatt viszont veszítene 2 -ot, de úgy dönt, hogy eldobja a tárgyalásjelzőjét. Összesen 3 szövetséges országa van **Európában**, amiért +6 védelmet kap, amivel meghaladja **Zoli** fenyegetését, vagyis nem veszít -ot.



Pontozás

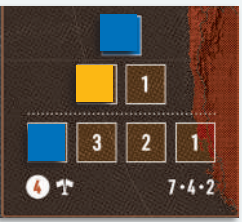
Ezt a lépést csak a 3. és a 6. fordulóban hajtsátok végre.

Csak azokat a régiókat pontozzátok le, ahol az összes állandó befolyásmező foglalt. Számoljátok össze a befolyáskockáitokat ezekben a régiókban, és 1 pontot kaptok minden befolyáskockátok után. Ezután a legtöbb befolyáskockával rendelkező játékos megkapja a jobb alsó sarokban jelzett 1. többségi bónuszt, a második legtöbb befolyással rendelkező játékos a 2. bónuszt, és így tovább.

Döntetlen esetén a GYP bónuszt az a játékos kapja meg, akinek a legtöbb -e van a régióban. Ha az állás továbbra is döntetlen, az érintett játékosok a helyezésük szerinti legalacsonyabb bónuszt kapják meg. Például, ha két játékos rendelkezik a legtöbb befolyáskockával, és ugyanannyi -ük van a régióban, mindketten a 2. többségi bónuszért járó GYP-t kapják meg.

A játék kezdetén 2 régióba fekete befolyáskockák kerülnek. Ezek a helyi erők befolyását jelképezik. A többség megállapításakor ezeket úgy kell kezelni, mintha egy másik játékoshoz tartoznának, és a döntetleneket az előzőekben leírt módon befolyásolják.

1. PÉLDA: A 3. forduló pontozása során a játékosok az **Amerika** régiót ellenőrzik. Mivel az állandó befolyásmezők nincsenek feltöltve, senki sem kap pontot.



2. PÉLDA: A 6. forduló végén a játékosok ellenőrzik a **Közel-Kelet és Észak-Afrika** régiót. Mivel az összes állandó befolyásmező foglalt, lepontozzák a régiót. Látható, hogy egy kártya képességével **Andris** (USA) akkor is tudott állandó befolyást hozzáadni a régióhoz, amikor már nem volt üres mező.



A játékosok először megszámlálják a befolyásukat a régióban, és minden kockájuk után kapnak 1 -ot. **Andris** 4 -ot, **Anna** (EU) és **Zoli** (Oroszország) 3 -ot, míg **Kati** (Kína) 1 -ot kap. Ezután ellenőrzik, hogy ki szerezte meg a többséget. **Andrisnak** van a legtöbb kockája (4), ezért további 10 -ot kap. **Anna** és **Zoli** is 3 befolyással rendelkezik, ezért összevetik a -eiket. Mivel **Zolinak** van több -e (4  szemben **Anna** 1 -ével), ő szerzi meg a 2. helyet, és további 7 -ot kap, míg **Anna** a 3. helyeztként 4 -ot szerez. **Katinak** egyetlen befolyása van a régióban, amivel döntetlenre áll a helyi erők kezdő befolyásával. Mivel nincs -e a régióban, végül az „5. helyen” végez, így nem kap további -okat.

Az USA-nak van egy további képessége, a **Szuperhatalmi túlterjeszkedés**, ami ebben a fázisban lép életbe: minden pontozáskor számoljátok meg, hány olyan régió van, ahol az USA-nak van a legtöbb befolyása (döntetlen is elegendő). Ha ez a szám 4-nél kevesebb, az USA az alábbi pontlevonást kapja:

0	1	2	3
-12 	-8 	-5 	-2 

Oroszországnak szintén van egy ebben a fázisban életbe lépő képessége, a **Biztosított befolyási övezet**: Minden pontozás során Oroszország 2 GYP-t kap minden olyan érdekszférájához tartozó régió után, ahol neki van a legtöbb -e (döntetlen is elegendő, de legalább 1 ).

Kínának ugyancsak van egy olyan képessége, ami ebben a fázisban lép életbe, a **Globális KKB-hálózat**: A játék végén számoljátok meg, hány olyan régió van, ahol Kínának van legalább 1 KKB-jelzője. Kína az alábbi táblázat szerint kap GYP-t:

3	4	5	6	7
2 	3 	4 	6 	8 

VÁLASZTHATÓ MODUL: RENDELETEK



A Rendeletek egy 4 kártyából álló választható modul, amit tetszés szerint hozzáadhattok a játékhoz.

A játék elején minden játékos vegye el a saját rendeletkártyáját (a hátoldaluk alapján). A játék során bármikor dönthetsz úgy, hogy egy képességekártya kijátszása helyett leteszel egy kártyát magad elé képpel lefelé, és felhasználod a rendeletkártyádat. Ekkor végrehajthatsz egyet a kártyán szereplő akciók közül. Az akció végrehajtása után a rendeletkártyát tedd vissza a játék dobozába.

Ha nem használod fel a rendeletkártyádat, 3 GYP-t kapsz a játék végi pontozáskor.

Miután az összes régiót ellenőriztél és kiosztottátok a GYP-eket, nézzétek meg a játéktábla 3 többségjelölőjét. További GYP-eket kaptok attól függően, melyikötök rendelkezik többséggel az alábbi három kulcsfontosságú mutatóban:

- Legtöbb pénz;
- Legtöbb a játéktáblán (nem számítva a játékos táblákon lévő, illetve 2 és 3 játékos esetén a nem részt vevő nagyhatalmakhoz tartozó -eket);
- Legtöbb szövetséges ország.

Ha bármelyik többség esetén döntetlen az állás, minden érintett játékos a helyezéskor szerinti legalacsonyabb pontszámot kapja meg.

2 játékos esetén csak az a játékos kap pontot, aki megszerezte a többséget. Ha bármelyik többség esetén döntetlen az állás, senki sem kap pontot az adott mutatóért.

PÉLDA: Miután a játékosok lepontozták az összes régiót, a 3 többségjelölő pontozása következik. Elsőként a legtöbb pénzt pontozzák le. **Katinak (Kína)** 121 , **Annának (EU)** 78 , **Andrisnak (USA)** 54 , **Zolinak (Oroszország)** pedig 49 -je van a játék végén. Így **Kati** 5 -ot, **Anna** 3 -ot, míg **Andris** 1 -ot kap.



Ezután megnézik, kinek van a legtöbb -e a játéktáblán. Egyértelműen **Andris** a győztes 8 -gel, aki 6 -ot kap az 1. helyezésért. **Zolinak** és **Katinak** egyaránt 5 -e van, ezért mindketten a 3. helyezésért járó 1 -ot kapják meg.



Végül ellenőrzik, hogy kinek van a legtöbb szövetséges országa. **Annának** 10 országa van, ezért megkapja az 1. helyezésért járó 7 -ot, míg **Andrisnak** 9 országa van, és 4 -ot kap a 2. helyezésért. **Zolinak** és **Katinak** egyaránt 8 országa van. Mivel döntetlenre állnak a 3. helyen a „4. helyezésért” járó jutalmat kapják meg, vagyis egyikük sem kap pontot.



Ezután a játék utolsó pontozását követően minden játékos 2 GYP-t kap minden olyan stratégiai eszközéért, amit nem használt fel a játék során.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a legtöbb GYP-vel rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a végső pontozás során a legtöbb régióban szerezt meg az 1. többségbónuszt. Ha az állás továbbra is döntetlen, az a játékos győz, akinek a legtöbb befolyáskockája van a játéktáblán. Ha az állás még mindig döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

GYIK

Játékszabállyal kapcsolatos kérdések

- Lehet több tárgyalásjelzőm is ugyanabban a régióban?**
Igen, bármelyik játékosnak bármennyi tárgyalásjelzője lehet egy régióban.
- Kapok/veszítek GYP-t egy stratégiaeszköz-kártya kijátszásakor?**
Nem. A kártyán szereplő GYP-k csak a kezdő GYP meghatározásakor számítanak. A stratégiai eszközök kijátszásakor nem kapsz és nem is veszítesz GYP-t, hacsak a kártya hatása ezt külön nem említi. Azonban minden fel nem használt stratégiai eszköz után 2 bónusz GYP-t kapsz a játék végi pontozáskor.
- Néhány hatás arra utasít, hogy adjak hozzá egy állandó befolyást egy régióhoz, még akkor is, ha nincs több üres mező. Ha számomra előnyösebb lenne, választhatok egy ideiglenes befolyásmezőt helyette?**
Nem. Ha egy hatás arra utasít, hogy adj hozzá egy állandó befolyást a régióhoz, akkor az utasításnak megfelelően a kockát a vonal fölé kell helyezned.
- Néhány hatás arra utasít, hogy a hatás részeként játsszak ki egy másik kártyát. Ennek a kártyának képességekártyának kell lennie, vagy kijátszhatok egy stratégiai eszközt vagy rendeletet is?**
A másik kijátszott kártya bármilyen típusú kártya lehet, amelyet ki tudsz játszani a körödben. Ebbe beletartoznak a képességekártyák, a stratégiaeszköz-kártyák és a rendeletkártyák is. Egy stratégiai eszköz vagy a rendelet kijátszásához ilyenkor is le kell tenned egy képességekártyát a kezedből képpel lefelé (kivéve, ha nincs kártya a kezedben).
- Az EU afrikai kezdő befolyásmezőjén egy 4-es szám látható. Ez azt jelenti, hogy az EU-t irányító játékos 4 GYP-t kap a játék kezdetén?**
Nem. Azért szerepel itt a 4-es szám, mert ha valaki eltávolítja onnan a kezdő befolyáskockát, és nincs másik ideiglenes befolyás a régióban, akkor a következő Afrikára helyezett ideiglenes befolyás erre a mezőre kerül, amiért a játékos 4 GYP-t kap a normál szabályok szerint.

Képességekártyákkal kapcsolatos kérdések



Választhatok olyan országekártyát, ami nincs kimerítve?
Igen. Egy aktív kártya aktiválásának nincs semmilyen hatása, de folytathatod az akció további részét (fektess be ebben az országban anélkül, hogy kimerítenéd).



Létesíthetek támaszpontot ebben az országban akkor is, ha a zászlóm nem szerepel a kártya támaszpont ikonja fölött?
Nem. Csak akkor létesíthetsz támaszpontot az országban, ha erre a normál szabályok szerint is lehetőség lenne.



Ha a második lehetőséget választom, termelhetek többször is ugyanabból az erőforrástípusból?
Nem. Különböző erőforrástípusokat kell választanod.

Stratégiaeszköz-kártyákkal kapcsolatos kérdések



Ha 2 vagy 3 játékos esetén egyik játékos sem irányítja Oroszországot, mi történik, ha ezt a kártyát használok?
Ha egyik játékos sem irányítja Oroszországot, Oroszország mindig hozzáad egy befolyást a megmaradt régióhoz.



Növelhetem többször is ugyanannak az erőforrásnak a termelési rátáját?
Nem. 2 vagy 3 különböző erőforrást kell választanod.

Növekedéskártyákkal kapcsolatos kérdések

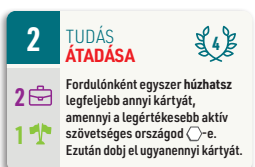


Növelhetem kétszer ugyanannak az erőforrásnak a termelési rátáját?

Nem. 2 különböző erőforrást kell választanod.

Ha egy elsődleges erőforrás termelési rátáját növelem, azonnal kapok 1-et ebből az erőforrásból?

Nem. Csak akkor kapsz extra erőforrást, ha a fókusz kiválasztásakor növeled egy elsődleges erőforrás termelési rátáját.



Használhatom ezt a képességet az előkészület-fázisban? Például a fókusz kiválasztása előtt?

Igen. A kártyát a forduló bármelyik fázisában használhatod.



Használhatom ezt a képességet az előkészület-fázisban? Például a fókusz kiválasztása előtt?

Igen. A kártyát a forduló bármelyik fázisában használhatod.



Amikor a második országgal javítom a kapcsolataimat, kimeríthetek egy szövetséges országhártyát ugyanabból a régióból, hogy fedezze a további 1 költségét?

Ez a további 1 a kártya képességéből származik, és a játékoslábról kell kifizetned. Ezt a költséget nem „csökkentheted”. A kártya normál költségének csökkentésére a szokásos módon kimeríthetsz szövetséges országokat.



Ha a forduló első körében kapom meg ezt a kártyát, azonnal használhatom a képességét, és kijátszhatok egy további kártyát?

Igen. Miután megkaptad a kártyát (feltéve, hogy ez a 4. vagy egy későbbi forduló), a képesség azonnal aktiválódik, így már az aktuális körben használhatod, és kijátszhatsz egy további kártyát.

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

Fejlesztő: Panagiotis Zinoviadis

További fejlesztő és vezető játéktesztelő: Dimitris Siakampenis

Vezető illusztrátor: Mikosz Wojtasik

További illusztrációk: Angga Satriohadi (Gong Studios)

Grafikai tervező: Katerina Xerovasilas

Szerkesztő: Jordan Boschman

Szakmai tanácsadók: Dr. Zenonas Tziarras, Dr. Moritz S. Graefrath, Dr. Chris Oates, Dr. Russell Foster, Dr. Connor Judge, Dr. Igor Logvienko, Emmanuel Pietronon

Tesztelők: Gál József, Pásztor Balázs és a Kicktester csapata, Theodoros Mavraganis, Thanasis Boros, Stefanos Spanoudakis, Konstantinos Karagiannis, George Avgouleas, Vasilis Zitros, Lefteris Giraleas, Constantis Lavrentiadis, Charalampos Zinoviadis, Spyros Gkiouzepas, Konstantinos Lekkas és a Dracon Rules Design Studio tesztelői, Angela Mavromati, Ioannis Kalemis, Vasilis Keramidas, George Nikolopoulos, Andreas Rizopoulos, Giannis Andrikopoulos, Christos Schoinas, Dimitra Issari

Külön köszönet: Joe Pilkusnak, Justin Buckinghamnek és Alexander Kleinnek a szabálykönyvvel kapcsolatos visszajelzéseikért.

Fordító: Banitz István

Az „ordis” elnevezést Thodoris Mavraganis, Joseph Johnson, Patryk Kuczyński és Victor Gallegos Melon ötletei alapján választottuk.



HEGEMONIC
PROJECT GAMES

Játékszabály verziószám: 1.0

Copyright © 2025 Hegemonic Project Limited.

A VILÁGREND a Hegemonic Project Limited bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva! A Hegemonic Project Limited előzetes írásbeli engedélye nélkül a játékszabály és annak részei nem sokszorosíthatók és semmilyen más módon sem használhatók, sem mechanikus, sem elektronikus úton, beleértve a fénymásolást, rögzítést vagy bármilyen információtároló és -kereső rendszer használatát, kivéve, ha jogszabály erre kifejezetten lehetőséget nyújt.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

VILÁGREND



HEGEMONIC
PROJECT GAMES