

ZKROCENÍ KRIZE

C E S T A K O V L Á D N U T Í N Á R O D A



PRAVIDLA HRY

Svou třídu jste úspěšně dovedli k vítězství... Ideologický boj tím ale ani zdaleka nekončí! Starý svět se ocitl v krizi a ten nový se s vypětím všech sil snaží opět dostat vše pod kontrolu.

Nastal čas znovu přiložit ruku k dílu!

Zkrocení krize nabízí nové výzvy a dodatečné herní režimy, které otestují vaši schopnost vládnout jako nikdy předtím! Karty krizových plánů a alternativních událostí dodají vašim hrám větší pestrost, skrytá agenda jednotlivých tříd podněcuje nové politicko-ekonomické strategie a automatizovaní protivníci vám umožní hrát hru se všemi hráčskými frakcemi bez ohledu na počet hráčů!

Součástí rozšíření *Zkročení krize* jsou 3 automatizovaní protivníci (AP) – jeden pro každou společenskou třídu. Každý AP umožňuje automatizované hraní odpovídající třídy bez nutnosti rozhodování ze strany hráče. Můžete je využít, pokud chcete hrát sami, protože nemáte k dispozici lidské protihráče, nebo je zapojit do hry více hráčů jako náhradníky za chybějící protivníky. Je možné použít jakoukoli kombinaci AP a lidských hráčů, a dokonce můžete hrát i za stát proti všem 3 AP. Doporučujeme vám ale odehrát první hru proti jedinému AP, abyste lépe pochopili, jak funguje, a ostatní kombinace vyzkoušet až později.

Každý AP může být využit **dvěma různými způsoby**: V **jednoduchém režimu** hraje AP rychleji, zatímco v **pokročilém režimu** bere v úvahu celou řadu skutečností a rozhoduje se, jaký postup je v dané situaci optimální. Následkem toho je ovládání AP v pokročilém režimu zdouhavější a náročnější, zároveň však nabízí mnohem komplexnější herní zážitek. Vámi preferovanou variantu si tedy vyberte podle svých časových možností i podle toho, s jakou úrovní obtížnosti se chcete potýkat.

Hrajete-li s AP, hru připravíte bez ohledu na vámi vybraný režim stejně, jako by byli přítomni všichni ostatní hráči; akční karty společenských tříd ovládaných AP však necháte v krabici. Nebudete je potřebovat, protože každý AP používá své vlastní karty UI, které určí jeho akci v každém tahu. Doporučujeme vám také, abyste při hře 2 hráčů nechali nepoužité hlasovací kostičky vedle hlasovacího sáčku (rozdělené podle barvy), aby bylo za všech okolností jasné, která ze tříd jich má k dispozici nejvíce. Další podrobnosti týkající se dokončení přípravy najdete dále v textu.

Celá trojice AP funguje velmi podobně. Následující část obsahuje popis obou režimů, v nichž se mohou zapojit do hry, i pravidel, jimiž se všichni řídí. Jako další jsou pak uvedeny části věnované jednotlivým AP, které podrobně popisují jejich specifická pravidla.

Jednoduchý režim

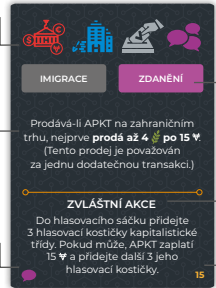
Při zapojení AP v jednoduchém režimu budete potřebovat pouze jeho 30 karet umělé inteligence (UI) a některé z jeho karet pokynů. Karty pokynů, jejichž název obsahuje výraz „OVĚŘENÍ“, nechte v krabici (s výjimkou karty ověření státní politiky, kterou využijete při hlasování). Zbývající karty pokynů umístíte v dosahu, abyste do nich mohli v případě potřeby nahlížet.

Příprava hry

Zamíchejte karty umělé inteligence AP a v lícem dolů otočeném balíčku je umístíte vedle jeho hráčské desky.

Přehled tahu

Pokud je to nutné, na začátku tahu AP proveďte všechny uskutečnitelné akce (podrobnosti najdete v částech pravidel věnovaných



Akce, které se AP pokusí provést

Bonus získaný v případě provedení první akce

Indikátor vlivu (používaný při hlasování)

Státní politiky, o jejichž změnu bude AP usilovat svými návrhy zákonů

Zvláštní akce provedené v případě, že nelze provést jinou akci

Referenční číslo karty UI

Prodává-li APKT na zahraničním trhu, nejprve **prodá až 4** po 15 ₺. (Tento prodej je považován za jednu dodatečnou transakci.)

ZVLÁŠTNÍ AKCE

Do hlasovacího sáčku přidejte 3 hlasovací kostičky kapitalistické třídy. Pokud může, APKT zaplatí 15 ₺ a přidejte další 3 jeho hlasovací kostičky.

15

jednotlivým AP). Poté odhalte vrchní kartu UI z jeho balíčku.

Na každé kartě UI se nacházejí **symboly 4 akcí seřazených zleva doprava**, přičemž AP se pokusí provést právě jednu z nich. Na kartě kromě toho najdete také bonus spojený s první akcí v pořadí, 2 státní politiky (v pořadí, ve kterém se je AP pokusí navrhnout) a zvláštní akci uvedenou ve spodní části karty.

Po odhalení karty UI se AP pokusí provést první akci (tedy tu, která je vyobrazená v levém horním rohu). Aby byl AP vůbec schopen vykonat akci, nejprve musí dojít ke splnění určitých podmínek, které uvádí karty pokynů AP označené jako „Kritéria pro výběr akcí“. Při ověřování splnění daných podmínek je třeba brát v potaz bonus uvedený na kartě UI, který je spojen s první akcí v pořadí. Může totiž umožnit splnění podmínky, která by jinak splněna nebyla (např. snížením ceny nebo poskytnutím dodatečných zdrojů AP), nebo naopak zahrnuje dodatečný požadavek, jehož splnění je pro provedení příslušné akce rovněž nutné.

Nedokáže-li AP provést první akci v pořadí, pokusí se provést druhou. Neuspěje-li v jejím případě, pokusí se o třetí, a pokud není schopen vykonat třetí akci, pokusí se o čtvrtou. Nedokáže-li provést ani jednu z uvedených akcí, pokusí se provést **zvláštní akci** popsanou ve spodní části karty. Jestliže se mu z jakýchkoli důvodů nepodaří vykonat ani tuto akci, provede **uplatnění politického nátlaku** a do hlasovacího sáčku přidá 3 hlasovací kostičky své barvy.

Poté, co AP provede svou akci, jeho tah končí (pokud není potřeba provést jiné volné akce – podrobnosti najdete v samostatných částech pravidel věnovaných jednotlivým AP) a svůj tah odehraje další hráč podle stanoveného pořadí.

Pokročilý režim

Při zapojení AP v pokročilém režimu nejprve AP seřadí všechny své akce podle jejich priority (v závislosti na stavu herního plánu na začátku svého tahu) a poté provede akci s nejvyšší prioritou.

Příprava hry

Zamíchejte karty umělé inteligence AP a v lícem dolů otočeném balíčku je umístěte vedle jeho hráčské desky. Vedle balíčku karet UI umístěte karty pokynů, abyste do nich mohli v případě potřeby nahlížet.

Vedle balíčku karet UI umístěte 8 ukazatelů úrovně priority tak, aby vytvořily svíslou linii, a ponechte mezi nimi dostatečné meze-ry. Každý z těchto ukazatelů označuje úroveň priority – na těchto úrovních se budou vyskytovat jednotlivé karty. Čím výše se karta v rámci této svíslé linie dostane, tím větší důležitost bude AP přikládat provedení příslušné akce. Přestože linii vytvoříte z 8 ukazatelů, počet úrovní priority je považován za nekonečný. Pokud se tedy karta priority akce nebo politiky musí posunout nahoru, předpokládejte, že vyšších úrovní priority je vždy tolik, kolik je zapotřebí, a kartu posuňte v souladu s tímto předpokladem.

Vezměte 6 karet priority akcí AP a umístěte je nalevo od ukazatelů priority. Každý AP umístí 3 karty priority akcí do řady zcela dole a 3 další karty do řady bezprostředně nad ní. Konkrétní pořadí takto umístěných karet je v případě každé společenské třídy odlišné a přesný popis jejich přípravy najdete v samostatných částech pravidel věnovaných jednotlivým AP.

Stejně tak vezměte 7 karet priority politik AP a umístěte je napravo od ukazatelů priority. Jejich přesné rozmístění je opět pro každou společenskou třídu odlišné a najdete je v samostatných částech pravidel věnovaných jednotlivým AP. Některé karty priority politik mohou být za určitých okolností zcela vynechány a do schématu úrovní priority se neumísťují.



Na tomto příkladu můžete vidět, jak vypadá příprava AP pracující třídy.

Přehled tahu

Pokud je to nutné, na začátku tahu AP proveďte všechny uskutečnitelné volné akce (podrobnosti najdete v částech pravidel věnovaných jednotlivým AP). Poté odhalte vrchní kartu z jeho balíčku karet UI.

Ověření karty umělé inteligence

Ověření, která se AP pokusí provést

Bonus získaný v případě provedení akce spojené s prvním ověřením

Indikátor vlivu (používaný při hlasování)



Státní politiky, jejichž priority bude AP ověřovat

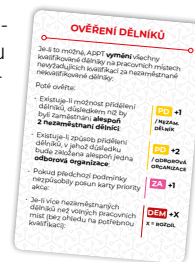
Zvláštní akce provedené v případě, že nedojde k výběru žádné základní akce

Referenční číslo karty UI

Při zapojení AP v pokročilém režimu „čte“ AP karty UI odlišně. Na rozdíl od něj neodpovídají **symboly v horní části** karty jednotlivým akcím, ale **odkazují na ověření**, která AP provede v souvislosti s těmito akcemi.

Každé ověření má svou vlastní kartu pokynů, na níž jsou podrobně uvedeny všechny kroky, které AP musí provést.

Při každém ověření dostanete pokyn zkontrolovat stav herního plánu a přesvědčit se, zda jsou splněny určité podmínky. Pokud je vámi ověřovaná podmínka splněna, obdržíte pokyn ke zvýšení priority jedné z akcí (označené jejími počátečními písmeny, která jsou rovněž uvedena v rohu každé karty priority akcí). Zvýšení priority provedete posunutím příslušné karty nahoru o tolik úrovní, kolik určuje číslo na kartě pokynů. Není-li uvedeno jinak (obvykle za použití výrazu „zároveň“), ke kontrole každé podmínky dochází nezávisle na ostatních podmínkách. V důsledku ověření se může posunout i několik karet, nikoli pouze jedna z nich.



Jestliže se po posunutí karty priority akce na vyšší úroveň priority už nacházejí na této úrovni jiné karty, umístěte ji nalevo od nich. Opustí-li karta svou stávající úroveň, posuňte všechny zbývající karty doprava (směrem k ukazateli úrovně). Dbejte však na to, abyste zachovali jejich pořadí. Nejbližke k ukazateli by se tedy měla nacházet vždy karta, která se na dané úrovni aktuálně nachází nejdéle. Karta, která se na úroveň dostala jako poslední, by naproti tomu měla být vůči jejímu ukazateli na nejvzdálenější pozici.

Karta UI vždy uvádí 4 symboly, z nichž každý odpovídá jinému ověření, a vždy provedete všechna 4 ověření (a to v pořadí zleva doprava). **Při prvním ověření** a kontrole splnění podmínek uvedených na kartě pokynů pak **musíte vzít v potaz také bonus na kartě UI**.



Akce automatického protivníka

Po provedení všech čtyř ověření provede AP akci s nejvyšší prioritou. Pokud se na nejvyšší úrovni nachází více karet, AP vykoná tu akci, jejíž karta je umístěna nejbližší ukazateli úrovně. Nedokáže-li z jakéhokoli důvodu tuto akci vykonat, přejde k akci s druhou nejvyšší prioritou. Ve vzácném případě, kdy není schopen provést ani tuto akci, dále nepokračuje, provede **uplatnění politického nátlaku** a do hlasovacího sáčku přidá 3 hlasovací kostičky své barvy.

Má-li nejvyšší prioritu karta zvláštní akce, AP provede zvláštní akci uvedenou ve spodní části odhalené karty UI.

Po provedení akce posuňte související kartu priority akce o 2 úrovně níže a umístěte ji nalevo od karet, které se na této úrovni již nacházejí.

Nedokáže-li AP provést akci s nejvyšší prioritou a místo ní provede akci s druhou nejvyšší prioritou, dolů je posunuta pouze karta priority akce související s provedenou akcí – karta akce s nejvyšší prioritou zůstává na svém místě. Pokud však po posunu karty akce s druhou nejvyšší prioritou nezbývají na dané úrovni žádné další karty, tato úroveň okamžitě zmizí a karta nad ní spadne dolů.



Tah AP poté končí (pokud není potřeba provést jiné volné akce – podrobnosti najdete v samostatných částech pravidel věnovaných jednotlivým AP) a svůj tah odehraje další hráč podle stanoveného pořadí.

Návrh zákona

Provede-li AP operující v pokročilém režimu akci návrhu zákona, je jím navržený zákon určen pozicí karet priority politiky. Stejně jako při výběru karty priority akce navrhne AP zákon, jehož předmětem je státní politika odpovídající kartě s nejvyšší prioritou. Pokud se na nejvyšší úrovni priority nachází více karet, AP navrhne zákon týkající se politiky, jejíž karta je umístěna nejbližší ukazateli úrovně.

Po navržení zákona (kterýmkoli z hráčů), jehož předmětem je změna státní politiky, se související karta priority politiky neposune směrem dolů. Namísto toho je odložena stranou, kde zůstane po zbytek kola, pokud zároveň nebylo požadováno okamžité hlasování. Proběhne-li okamžité hlasování, dojde k jedné z následujících možností:

- Není-li zákon přijat, **karta priority politiky zůstane na svém místě.**
- Je-li zákon přijat a ukazatel dotyčné politiky se nyní nachází v sekci požadované AP (jak uvádí jeho karta ověření státní politiky), **odložte kartu priority politiky stranou** po zbytek kola.
- Je-li zákon přijat a ukazatel dotyčné politiky se nyní nachází v sousedství sekce požadované AP, **přesuňte kartu priority politiky na konec (pravý okraj) nejnižší úrovně.**
- Je-li zákon přijat a ukazatel dotyčné politiky se nyní nachází ve vzdálenosti 2 sekcí od sekce požadované AP, **přesuňte kartu priority politiky na konec (pravý okraj) druhé nejnižší úrovně.**

Ve **fázi přípravy** každého kola zkontroluje AP všechny karty priority politik odložené stranou (ve vzestupném pořadí podle čísla politiky) a určí, zda budou umístěny zpět do schématu úrovní priority:

- Karty priority politik související s politikami, jejichž ukazatele se nacházejí v sekcích požadovaných AP, **zůstanou odloženy stranou.**
- Karty priority politik související s politikami, jejichž ukazatele se nacházejí v sousedství sekcí požadovaných AP, jsou umístěny **na konec (pravý okraj) nejnižší úrovně.**
- Karty priority politik související s politikami, jejichž ukazatele se nacházejí ve vzdálenosti 2 sekcí od sekcí požadovaných AP, jsou umístěny **na konec (pravý okraj) druhé nejnižší úrovně.**

Obecná pravidla (pro jednoduchý i pokročilý režim)

Hlavní rozdíl mezi jednoduchým a pokročilým režimem spočívá v tom, jak AP určuje akci, kterou nakonec provede. Mimo to zůstávají všechna ostatní pravidla stejná, a následující pasáže se proto týkají obou uvedených režimů.

Provedení základních akcí

Je-li v rámci akce prováděné AP zapotřebí učinit jakékoli rozhodnutí (jako např. ve chvíli, kdy má akce více možností nebo cílů), řiďte se příslušnou kartou pokynů se zevrubným popisem toho, jak v dané situaci postupovat. Karty pokynů obvykle obsahují seznam preferencí AP seřazených podle jejich priority, který AP při vykonání konkrétní akce zohledňuje.

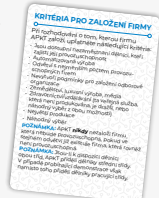
Ve všech uvedených případech **a za předpokladu, že je při vyhodnocení akce na výběr z většího počtu možností**, začněte u první položky seznamu a postupujte od jedné odrážky ke druhé, abyste omezili množinu dostupných možností, **dokud vám nezůstane jediná možnost**, kterou si AP nakonec vybere.

První odrážka v seznamu popisující alespoň jednu použitelnou možnost určí soubor možností, který budete při procházení následujících odrážek postupně zužovat. Jestliže pak některá z následujících odrážek popíše další dostupné možnosti, z nichž žádná nepatří do dřívě vymezeného souboru, ignorujte ji a pokračujte další odrážkou.

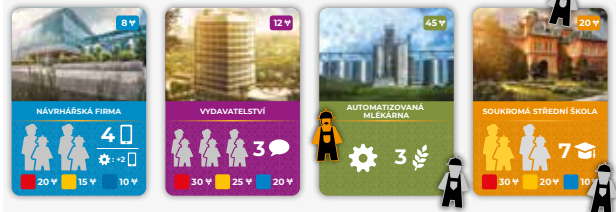
V případě, že i po vyhodnocení kritérií sloužících ke zúžení dostupných možností stále zůstává více než jedna možnost, nebo se aktuální odrážka netýká souboru možností, který AP momentálně zvažuje, pokračujte další položkou v seznamu. Uvádí-li stejná odrážka více možností, AP jim dává přednost v pořadí, v němž jsou uvedeny. Za využití kritérií obsažených v následujících odrážkách pokračujte v omezování souboru dostupných možností, dokud vám nezůstane jediná.

Pokud je při určení akce, která má být provedena, dostupná pouze jediná možnost (AP má např. provést akci nákupu zboží nebo služeb, avšak k dispozici je pouze jeden druh zdroje), kartou pokynů se neříďte a danou akci jednoduše vyhodnoťte s touto možností.

Příklad: Mikuláš hraje proti AP kapitalistické třídy, jenž se právě rozhodl provést akci **založení firmy** s **dodatečným bonusem** (uvedeným na kartě UI), umožňujícím založení dvou firem. Mikuláš chce určit, o které dvě firmy se bude jednat, a proto se podívá na kartu pokynů **Kritéria pro založení firmy.**



AP má momentálně na svém poli výnosů 63 ₣ a jeho pole kapitálu je prázdné. Na poli nezaměstnaných dělníků jsou 4 dělníci a ve své nabídce firem má 4 dostupné firmy.



Všechny tyto firmy si AP může dovolit, a tak ověřit kritéria na výše uvedené kartě pokynů. Prvním z nich je, zda jsou k dispozici dělníci potřební k zajištění provozuschopnosti založené firmy. Tato podmínka platí pro 3 firmy v nabídce, což znamená, že založí jednu z nich a pokračuje kontrolou dalších kritérií, aby zjistil, která to bude.

Následující kritérium zohledňuje firmy s automatizovanou výrobou. V nabídce se jedna taková nachází, AP však tento pokyn ignoruje, protože žádná ze 3 aktuálně zvažovaných možností není firmou s automatizovanou výrobou. Pokračuje tedy další položkou na seznamu, která mu dává pokyn vyhledat průmyslové odvětví s nejmenším počtem vlastních provozuschopných firem. Vzhledem k tomu, že vlastní firmu v odvětví luxusní výroby, ale nemá žádnou provozuschopnou firmu v oblasti vzdělávání ani médií, bude se muset rozhodnout mezi Vydavatelstvím a Soukromou střední školou. Proto pokračuje další položkou na svém seznamu.

Toto následující kritérium nařizuje AP založit firmu, jejíž založení nesplní podmínku pro vytvoření odborové organizace. Pracující třída má již 3 dělníky zaměstnané ve vzdělávání, což znamená, že po založení Soukromé střední školy by mohla díky dodatečným dělníkům v tomto odvětví vytvořit odborovou organizaci. Někdo takového ale AP nechce, a nakonec tedy **založí Vydavatelství**. 3 dělníci bez kvalifikace přidělení na kartu této firmy se totiž stanou prvními dělníky pracující třídy v odvětví médií a jejich počet nebude stačit k vytvoření odborové organizace.



AP poté projde celý seznam znovu, aby rozhodl i o založení druhé firmy. Tentokrát je však k dispozici pouze jediný nezaměstnaný dělník a prvním kritériu tedy neodpovídá žádná z firem v nabídce. Ověří proto druhé kritérium, které zohledňuje firmy s automatizovanou výrobou. Taková firma se nachází v jeho nabídce, což znamená, že **jako další krok založí Automatizovanou mlékárnu**. Pokud by firma s automatizovanou výrobou nebyla k dispozici nebo by AP neměl dostatek peněz, nebyl by schopen založit druhou firmu a bonus karty UI by následkem toho propadl.



Provedení volných akcí

AP provádějí většinu svých volných akcí automaticky v různých částech svého tahu, některé volné akce však zcela ignorují. Počet volných akcí, které AP smí provést v průběhu jednoho tahu, není nijak omezen. Další podrobnosti najdete v samostatných částech pravidel věnovaných jednotlivým AP.

Utřacení vlivu za okamžité hlasování

Kdykoli AP navrhne zákon, a má-li nějaký vliv (nebo mu něco takového umožňuje jiný účinek), ověří, zda má požadovat okamžité hlasování. Průběh tohoto ověření se liší v závislosti na počtu hráčů:

Při hře 2 hráčů

Pro požadování okamžitého hlasování musí být splněny následující podmínky:

- AP musí mít více vlivu než jeho protivník (i po případném odečtení jedné kostičky vlivu, pokud je potřeba ji za požadování okamžitého hlasování utratit).
- AP musí mít v hlasovacím sáčku alespoň tolik hlasovacích kostiček jako jeho protivník. Počet kostiček uvnitř sáčku rychle zjistíte spočítáním kostiček ponechaných venku.

Při hře 3 a 4 hráčů

AP nejprve odhadne, jak budou nejpravděpodobněji hlasovat ostatní frakce, aby mohl určit, která ze stran bude pro a která proti. K tomu účelu využije kartu pokynů Požadované politiky. Nachází-li se navržený zákon v sekci požadované jinou frakci (nebo posouvá-li ukazatel dotyčné politiky jejím směrem), AP odhadne, že tato frakce bude pro. Posouvá-li navržený zákon ukazatel pryč z hráčem požadované sekce nebo jej od ní vzdaluje, AP odhadne, že tato frakce bude proti. (Jedná se samozřejmě pouze o odhad AP. Hráči mohou hlasovat, jak chtějí.)

Na základě výše uvedeného odhadu AP stanoví dvě domnělé strany následujícího hlasování. Aby požadoval okamžité hlasování, musí být splněny následující podmínky:

- Strana AP musí mít v součtu více vlivu než druhá strana (i po případném odečtení jedné kostičky vlivu, pokud je potřeba ji za požadování okamžitého hlasování utratit).
- AP musí mít na své straně alespoň jednu z ostatních 2 společenských tříd, které disponují hlasovacími kostičkami.

Výběr strany při hlasování

Kdykoli jiný z hráčů navrhne zákon, AP bude pro, pokud tento návrh posouvá ukazatel dotyčné politiky do jím požadované sekce nebo jejím směrem. Jinak bude hlasovat proti.

Utřacení vlivu při uskutečnění hlasování

Má-li AP v průběhu hlasování k dispozici nějaký vliv, po vylosování hlasovacích kostiček se může rozhodnout jej utratit a pokusit se o ovlivnění předběžného výsledku. To, jestli nakonec nějaký vliv utratí a kolik ho případně bude, však závisí na mnoha různých faktorech. Nejdůležitějšími z nich jsou, jestli strana AP zatím ve volbách vítězí, zda může utratit vliv i druhá strana a kolika kostičkami vlivu disponuje strana AP.

Nemá-li AP žádný vliv, žádný neutratí. Neutratí jej ani v případě, že celkový počet kostiček vlivu, jimiž disponuje strana AP, nestačí ke změně výsledku voleb. Všechny ostatní případy odpovídají jednomu ze tří následujících scénářů:

- AP je součástí vítězící strany.
- AP patří k prohrávající straně a je jediným hráčem této strany s vlivem.
- AP patří k prohrávající straně a kromě něj disponují vlivem i další hráči této strany.

Pro každý z těchto 3 scénářů existuje karta pokynů stanovící počet kostiček utracených AP v závislosti na celkovém množství vlivu každé z obou stran. Pokyny uvedené na těchto kartách mají následující význam:

AP neutratí nic: AP neutratí žádný vliv.

AP utratí všechnen vliv: AP utratí veškerý vliv, který má.

AP utratí nutný vliv: AP utratí minimální počet kostiček vlivu nutných k ovlivnění výsledku hlasování ve svůj prospěch. Jestliže tedy protistrana navrhla zákon a vylosované hlasovací kostičky jsou v poměru 3 : 2 v její prospěch, AP bude muset utratit 2 kostičky vlivu. Pokud by stejný zákon navrhla strana AP, musel by utratit pouze 1 kostičku vlivu.

Odhalte X karet UI: AP odhalí X vrchních karet UI z balíčku. Je-li X vyšší než počet jeho kostiček vlivu, místo toho odhalí tolik karet, kolik má kostiček vlivu. Za každý symbol vlivu v levém dolním rohu odhalených karet utratí AP 1 kostičku vlivu. Odhalené karty poté vrátí lícem dolů dospod balíčku.

Odhalte 1 kartu UI na utracení všeho vlivu: AP odhalí vrchní kartu z balíčku UI. Je-li v levém dolním rohu odhalené karty symbol vlivu, AP utratí veškerý svůj vliv (nikoli pouze 1 kostičku!).

Má-li AP v kterémkoli z výše uvedených případů méně vlivu, než kolik dostal pokyn utratit, utratí všechny svůj vliv.

Množství vlivu utraceného AP by mělo být určeno ve stejnou chvíli, kdy své rozhodnutí oznámí i ostatní hráči. Nejprve tedy zjistěte, zda AP musí odhalit karty UI. Lidští hráči poté v souladu s běžnými pravidly ohlásí počet kostiček vlivu, které hodlají utratit. Následně odhalte karty UI pro AP a podle uvedených pokynů přidejte příslušný počet kostiček vlivu.

Několik automatizovaných protivníků

Pokud se na stejné straně při hlasování ocitne více AP, sečtěte jejich vliv a pro účely určení množství utraceného vlivu je považujte za jediného AP. Utratí-li nakonec při hlasování nějaké kostičky vlivu, jejich celkový počet mezi ně rozdělte pokud možno rovným dílem (více vlivu utratí v případě potřeby AP, který na začátku disponoval větším množstvím). V případě, že oba AP měli na začátku stejné množství vlivu a utratili lichý počet kostiček, o tom, který z nich utratil dodatečný vliv, rozhodněte losem. Nastane-li potřeba odhalení karet, odhalte je z balíčku jednoho ze zúčastněných AP, opět určeného losem.

Symboly legitimacy

Bonus spojený s první akcí, jejíž symbol se nachází v horní části karty UI, nebo zvláštní akce uvedená ve spodní části karty někdy obsahují symbol legitimacy. Tyto symboly platí jen tehdy, je-li bonus skutečně využit nebo dojde-li k provedení zvláštní akce. Pokud tedy bonus uvádí např. prodej veřejné služby za poloviční cenu, stát získá legitimitu pouze v případě, že si AP tento zdroj skutečně koupí.

Poslední kolo

V pátém kole, které je zároveň kolem posledním, začne platit několik dodatečných pravidel:

- AP nenavrhne zákony za účelem změny politiky imigrace (politika č. 7). Operuje-li v jednoduchém režimu a tato státní politika je uvedena v textu některé z karet, zcela ji ignoruje. Operuje-li v pokročilém režimu, kartu priority politiky Imigrace odstraňte na začátku pátého kola ze hry.
- AP bude navrhovat zákony za účelem změny politiky zahraničního obchodu (politika č. 6) pouze tehdy, bude-li moci požadovat okamžité hlasování. Na rozdíl od běžného postupu, který uplatňuje při návrhu zákona v oblasti zahraničního obchodu, proto nejprve ověří, zda může požadovat okamžité hlasování. Pokud ne, tuto státní politiku zcela ignoruje a pokračuje další politikou v pořadí.
- Ve fázi hlasování zůstane v balíčku karet UI pouze 5 karet. Abyste zajistili dostatečný počet karet pro všechna případně požadovaná ověření vlivu, můžete zamíchat odhazovací balíček a umístit

jej lícem dolů dospod stávajícího balíčku karet UI.

- Při posledním hlasování, které proběhne ve fázi hlasování, utratí všichni AP veškerý svůj zbývající vliv.

Ostatní situace

Ve výše uvedených pasážích jsme se snažili pokrýt všechny možné případy, s nimiž se při partii *Hegemonie* můžete setkat. Pokud však narazíte na situaci vyžadující rozhodnutí AP, při níž nelze uplatnit žádnou odpovídající kartu pokynů, nevhodnější postup AP určete dle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Při rozhodnutích typu „ano/ne“ můžete také např. odhalit 1 kartu UI a dále postupovat podle toho, zda se na této kartě nachází symbol vlivu nebo ne.

Automatizovaný protivník pracující třídy (APPT)

Příprava hry (pouze pro pokročilý režim)

Při přípravě hry rozmístěte karty priority akcí a politik automatizovaného protivníka pracující třídy (APPT) následovně:



Volné akce

APPT provádí jemu dostupné volné akce automaticky v různých částech svého tahu. Konkrétně pak:

Využití zdravotní péče, využití vzdělávání, využití luxusních výrobků: Kdykoli má APPT k dispozici tolik jednotek zdraví, vzdělání nebo luxusních výrobků, kolik odpovídá jeho počtu obyvatel, tyto zdroje využije na konci svého tahu ke zvýšení svého blahobytu. Má-li APPT z jakéhokoli důvodu více druhů zdrojů, jimiž dokáže zvýšit svůj blahobyt, využije je všechny ve stejném tahu tolikrát, kolikrát si jejich využití může dovolit, a to v následujícím pořadí: luxusní výrobky, vzdělání, zdraví.

Výměna dělníků: Tuto akci vykoná APPT automaticky před provedením akce přidělení dělníků (v jednoduchém režimu), nebo při ověření dělníků (v pokročilém režimu).

Čerpání příspěvků: Tuto akci vykoná APPT automaticky na začátku svého tahu.

Splacení úvěru: Pokud je APPT schopen tuto akci vykonat, automaticky na začátku svého tahu splatí jeden úvěr.

Objasnění dalších situací

Může-li APPT při **ověření zboží a služeb** nakoupit zdroj od 2 různých dodavatelů, budete muset spočítat průměrnou cenu za nakoupenou jednotku a určit, o kolik úroveň se tato karta priority akce posune nahoru. Dokáže-li např. APPT nakoupit od státu pouze 2 jednotky zdraví po 5 ₴ a zbývajících 3 jednotky zdraví si pořídí od jiného hráče po 8 ₴, celková cena 5 jednotek činí 34 ₴. V tomto případě je tedy průměrná cena za nakoupenou jednotku vyšší než 6 ₴ (při ceně 6 ₴ by nakoupené zdraví stálo 30 ₴) a karta priority akce se posune nahoru pouze o 1 úroveň. Dále, pokud by APPT získal před **nákupem zboží a služeb** peníze díky bonusu na své kartě UI, průměrnou cenu za nakoupenou jednotku vypočítejte tak, jako by tento bonus snižoval cenu nakoupeného zdroje. Jinými slovy, v potaz berte pouze reálnou částku utracenou z peněz, jimiž APPT disponoval ještě před provedením této akce. Může-li např. APPT nakoupit 5 jednotek vzdělání za 50 ₴, ale z bonusu na kartě UI nejprve získá 20 ₴, konečná cena bude činit pouze 30 ₴, tedy 6 ₴ za nakoupenou jednotku.

Při **nákupu zboží a služeb** si APPT koupí tolik jednotek, kolik odpovídá jeho počtu obyvatel. Pokud však některé z těchto zdrojů již skladuje na své hráčské desce, koupí si pouze tolik jednotek, kolik je zapotřebí k dosažení hodnoty počtu obyvatel. Ve vzácném případě, kdy počet jednotek, jimiž disponuje, odpovídá jeho počtu obyvatel, bude nakupovat, jako by daný zdroj vůbec neměl. Dále, jestliže APPT nakoupí všechny jednotky, které potřebuje, od jednoho dodavatele a druhý dodavatel má stejný zdroj v množství odpovídajícím počtu obyvatel APPT (za cenu, kterou si APPT může dovolit), nakoupí si i tyto jednotky – s výjimkou situace, kdy je dotýčným zdrojem zdraví a ukazatel na stupnici počtu obyvatel APPT je na hranici zvýšení.

Při **nákupu zboží nebo služeb** jedno z kritérií na kartě pokynů zmiňuje, že zdraví není bráno v potaz, pokud by jeho nákup vedl ke zvýšení počtu obyvatel. Zdraví však vynechte pouze v případě, že má APPT při svém nákupu na výběr z dalších možností. Je-li zdraví jediným zdrojem, který si APPT může nakoupit (ať už v důsledku ceny, nebo dostupnosti), koupí si ho jako obvykle.

Při **nákupu potravin** v rámci kroku Pokrytí potřeb si APPT pokaždé nakoupí potraviny od nejlevnějšího dodavatele. Dojde-li v tomto ohledu k nerozhodnému stavu, APPT si nakoupí potraviny v následujícím pořadí priority dodavatele: zahraniční trh, stát, kapitalistická třída, střední třída.

Ve chvíli, kdy APPT **získá ze zásoby kvalifikovaného dělníka**, se některá kritéria sloužící k určení druhu takto získaného dělníka řídí

podmínkou „je-li přidělen“. Protože jsou dělníci obvykle přidělováni ve skupinách po 3, můžete předpokládat, že společně s dělníkem, jehož APPT získá ze zásoby, přidělí až 2 další dělníky. Má-li např. 2 dělníky ve firmě v odvětví vzdělávání a další 2 nezaměstnané dělníky, kteří mohou být přiděleni na kartu jiné firmy v tomto odvětví (a z toho jeden je patřičně kvalifikovaný), při zisku kvalifikovaného dělníka ze zásoby odpovídá podmínka „je-li přidělen, může vytvořit odborovou organizaci“ právě dělníkovi kvalifikovanému ve vzdělávání (žluté barvy). Důvodem je skutečnost, že jedinou svou akcí přidělení dělníků dokáže APPT přidělit 2 stávající dělníky na kartu firmy v odvětví vzdělávání (čímž splní požadavek pro vytvoření odborové organizace ve vzdělávání) a třetího žlutého dělníka vzápětí přidělit na pole příslušné odborové organizace. Přítomnost nezaměstnaného žlutého dělníka na herním plánu v tomto případě neznamená, že při vyhodnocení podmínek na kartě pokynů Kritéria pro výběr kvalifikovaných dělníků jsou dělníci kvalifikovaní ve vzdělávání automaticky vynecháni (viz poznámku ve spodní části karty). K vytvoření odborové organizace je totiž zapotřebí právě jeden do-datečný dělník stejného druhu.

Při **přidělení dělníků** se APPT obvykle pokusí přidělit své nezaměstnané dělníky. Existují však případy, kdy vezme dělníky z karty jedné firmy a přidělí je na jinou. APPT takto přidělí dělníky jinam pouze tehdy, pokud jejich přidělení neporuší splněnou podmínku pro vytvoření odborové organizace (tj. alespoň 4 dělníci pracující ve firmách v příslušném odvětví) a pokud bude mzda, kterou si po svém novém přidělení vydělají, stejná nebo vyšší než jejich stávající mzda. Zároveň platí, že dostane-li APPT příležitost (např. prostřednictvím účinku, který mu dovoluje přidělit libovolný počet dělníků) a jsou-li splněny všechny výše uvedené podmínky, přemístí své dělníky z karet firem kapitalistické třídy a střední třídy na karty státních firem.

Provede-li APPT **využití vzdělání** ve chvíli, kdy nemá k dispozici žádného nezaměstnaného nekvalifikovaného dělníka, vylepší jednoho náhodně vybraného zaměstnaného nekvalifikovaného dělníka.

Dojdou-li v průběhu kola žetony **stávky**, kartu priority akce Stávka odložte stranou. Na začátku dalšího kola ji pak umístíte na konec (levý okraj) nejnižší úrovně priority.

Při provedení **demonstrace** odložte kartu priority akce Demonstrace stranou. Zůstane-li žeton demonstrace na poli nezaměstnaných dělníků a APPT se musí rozhodnout, kdo ztratí VB, jako první ztratí jejich maximální možný počet kapitalistická třída, následovaná střední třídou; stát je postižen jako poslední v pořadí. Jakkmile je žeton demonstrace vrácen do zásoby, umístěte kartu priority akce Demonstrace na konec (levý okraj) nejnižší úrovně priority.

a rozšiřující skladovací prostory pro tyto dva zdroje si koupí až po naplnění jeho kapacity.

Čerpání příspěvků: Tuto akci vykoná APKT automaticky na začátku svého tahu.

Spacení úvěru: Pokud má na poli kapitálu alespoň 100 ₣, APKT automaticky na začátku svého tahu splatí jeden úvěr.

Objasnění dalších situací

Na některých kartách umělé inteligence APKT je první ze symbolů vyobrazených v horní části karty symbolem **zvláštní akce**. Místo bonusu jsou na nich uvedeny dodatečné podmínky, po jejichž splnění se může v pokročilém režimu posunout nahoru karta priority akce Zvláštní akce. V jednoduchém režimu ověřte pouze první z těchto podmínek. Je-li tato podmínka splněna, APKT provede uvedenou zvláštní akci.

Ve **fázi přípravy** odhodí APKT ze své nabídky firem všechny karty, které v ní zbyly z předchozího kola, a odhalí 4 nové karty firem.

Při **založení firmy** je jedním z posuzovaných kritérií odvětví s nejnižším počtem provozuschopných firem. Toto pravidlo se však týká pouze firem APKT (a tedy žádných jiných firem).

Nachází-li se při **založení firmy** na poli nezaměstnaných dělníků dostatek vhodných dělníků, APKT je automaticky přidělí na tuto firmu.

Při **prodeji na zahraničním trhu** bude APKT prodávat nejvyšší možný počet jednotek každého ze svých zdrojů. Při prodeji zboží (potravin nebo luxusních výrobků) nejprve prodá jednotky z bezcelní zóny a až poté ze skladovacích prostorů na své hráčské desce.

Nacházejí-li se při **uzavření obchodní dohody** na herním plánu 2 karty obchodních dohod a APKT si může dovolit zaplatit cenu uvedenou na obou těchto kartách, vybere si dohodu, za niž zaplatí vyšší cenu. Kdykoli APKT uzavře obchodní dohodu, nejprve uskladní všechny zdroje na dílku bezcelní zóny (je-li to možné), aby se vyhnul placení cla.

Automatizovaný protivník střední třídy

Příprava hry (pouze pro pokročilý režim)

Při přípravě hry rozmístíte karty priority akcí a politik automatizovaného protivníka střední třídy (APST) následovně:



Automatizovaný protivník kapitalistické třídy (APKT)

Příprava hry (pouze pro pokročilý režim)

Při přípravě hry rozmístíte karty priority akcí a politik automatizovaného protivníka kapitalistické třídy (APKT) následovně:



Volné akce

APKT provádí jemu dostupné volné akce automaticky v různých částech svého tahu, některé volné akce však zcela ignoruje. Konkrétně pak:

Úprava cen: Tuto akci vykoná APKT v případě potřeby automaticky na začátku svého tahu. APKT vždy upraví ceny svých zdrojů tak, aby se jejich ukazatele nacházely na prostředních polích, avšak s následujícími výjimkami:

- Nachází-li se ukazatel politiky č. 6 v sekci A, APKT zvýší ceny svých potravin a luxusních výrobků na nejvyšší hodnotu.
- Nachází-li se ukazatel politiky č. 4 v sekci C, APKT zvýší cenu svého zdraví na nejvyšší hodnotu.
- Nachází-li se ukazatel politiky č. 5 v sekci C, APKT zvýší cenu svého vzdělání na nejvyšší hodnotu.

Úprava mezd: APKT obvykle nikdy neupravuje mzdy ze své vlastní iniciativy a ve všech svých firmách drží mzdu na úrovni minimální mzdy stanovené politikou trhu práce. Pokud však pracující třída umístí na jeho firmu alespoň jeden žeton stávký, na začátku fáze produkce odhalí APKT 1 kartu UI pro každou svou firmu s žetonem stávký. Je-li na odhalené kartě symbol vlivu, APKT okamžitě zvýší mzdu v dotyčné firmě na Ú3. Nemí-li na odhalené kartě symbol vlivu, pro každou firmu s žetonem automatizace nebo firmu, která je poslední provozuschopnou firmou ve svém odvětví, APKT celý postup zopakuje. Ve firmách, které takto nedostanou pokyn ke zvýšení mezd, zůstane mzda na stávající úrovni. Na začátku následujícího kola pak APKT automaticky opět upraví mzdy ve všech svých firmách a sníží je na úroveň minimální mzdy.

Vyplacení prémie: APKT nikdy nevyplácí prémie.

Nákup skladovacích prostorů: Kdykoli má APKT větší počet jednotek zdroje, než dokáže skladovat, automaticky se pokusí koupit dílek skladovacího prostoru, a to i mimo svůj tah (např. v průběhu fáze produkce). Pokud si rozšiřující skladovací prostor připojený k danému zdroji již koupil, avšak stále nedokáže uskladnit jím vyprodukované množství, další rozšiřující skladovací prostor už k tomuto zdroji nepřipojí a o veškerý přebytek přijde. V případě potravin a luxusních výrobků pak bude skladovat veškerý přebytek nejprve na dílku bezcelní zóny

Volné akce

APST provádí jemu dostupné volné akce automaticky v různých částech svého tahu. Konkrétně pak:

Využití zdravotní péče, využití vzdělání, využití luxusních výrobků: Kdykoli má APST na svém poli zboží a služeb k dispozici tolik jednotek zdraví, vzdělání nebo luxusních výrobků, kolik odpovídá jeho počtu obyvatel, tyto zdroje využije na konci svého tahu ke zvýšení svého blahobytu. Má-li APST z jakéhokoli důvodu více druhů zdrojů, jimiž dokáže zvýšit svůj blahobyt, využije je všechny ve stejném tahu tolikrát, kolikrát si jejich využití může dovolit, a to v následujícím pořadí: luxusní výrobky, vzdělání, zdraví.

Úprava cen: Tuto akci vykoná APST automaticky na začátku svého tahu (v případě potřeby). APST vždy upraví ceny svých zdrojů tak, aby se jejich ukazatele nacházely na prostředních polích, avšak s následujícími výjimkami:

- Nachází-li se ukazatel politiky č. 6 v sekci A, APST zvýší ceny potravin a luxusních výrobků na nejvyšší hodnotu.
- Nachází-li se ukazatel politiky č. 4 v sekci C, APST zvýší cenu zdraví na nejvyšší hodnotu.
- Nachází-li se ukazatel politiky č. 5 v sekci C, APST zvýší cenu vzdělání na nejvyšší hodnotu.

Úprava mezd: APST obvykle nikdy neupravuje mzdy ze své vlastní iniciativy a ve všech svých firmách drží mzdu na úrovni minimální mzdy stanovené politikou trhu práce. Pokud však pracující třída umístí na jeho firmy alespoň jeden žeton stávky, ve svém následujícím tahu upraví APST mzdu ve všech firmách se žetonem stávky na Ú3. Na začátku následujícího kola pak APST automaticky opět upraví mzdy ve všech svých firmách a sníží je na úroveň minimální mzdy.

Výměna dělníků: Tuto akci vykoná APST automaticky před provedením akce přidělení dělníků (v jednoduchém režimu), nebo při ověření dělníků (v pokročilém režimu).

Čerpání příspěvků: Tuto akci vykoná APST automaticky na začátku svého tahu.

Splacení úvěru: Pokud je schopen tuto akci vykonat, APST automaticky na začátku svého tahu splatí jeden úvěr.

Objasnění dalších situací

Na některých kartách umělé inteligence APST je první ze symbolů vyobrazených v horní části karty symbolem **zvláštní akce**. Místo bonusu jsou na nich uvedeny dodatečné podmínky, po jejichž splnění se karta priority akce Zvláštní akce může v pokročilém režimu posunout nahoru. V jednoduchém režimu ověře pouze první z těchto podmínek. Je-li tato podmínka splněna, APST provede uvedenou zvláštní akci.

Ve fázi **příprav** odhodí APST ze své nabídky firem kartu zbývajících z předchozího kola pouze v případě, že má na herním plánu jinou

firmu ze stejného odvětví. Jinými slovy, pokaždé si v nabídce nechá všechny karty firem z odvětví, v nichž ještě nepodniká.

Může-li APST při **ověření zboží a služeb** nakoupit zdroj od 2 různých dodavatelů, budete muset spočítat průměrnou cenu za nakoupenou jednotku a určit, o kolik úrovní se tato karta priority akce posune nahoru. Potřebuje-li např. APST 6 jednotek zdraví, přičemž 4 z nich si může nakoupit ze svého, aniž by za ně zaplatil, a zbývajících 2 si koupí od státu za 10 ₴ každou, celková cena 6 jednotek činí 20 ₴. V tomto případě je tedy průměrná cena za nakoupenou jednotku nižší než 6 ₴ (při ceně 6 ₴ by nakoupené zdraví stálo 36 ₴) a karta priority akce se posune nahoru o 2 úrovně. Dále, pokud by APST získal před **nákupem zboží nebo služeb** peníze v důsledku bonusu na své kartě UI, průměrnou cenu za nakoupenou jednotku vypočítejte tak, jako by tento bonus snižoval cenu nakoupeného zdroje. Jinými slovy, v potaz berte pouze reálnou částku utracenou z peněz, jimiž APST disponoval ještě před provedením této akce. Může-li např. APST nakoupit 5 jednotek vzdělání za 50 ₴, ale z bonusu na kartě UI nejprve získá 20 ₴, konečná cena bude činit pouze 30 ₴, tedy 6 ₴ za nakoupenou jednotku.

Při **nákupu zboží nebo služeb** si APST koupí tolik jednotek, kolik odpovídá jeho počtu obyvatel. Pokud však některé z těchto zdrojů již skladuje na své hráčské desce (na poli zboží a služeb), koupí si pouze tolik jednotek, kolik je zapotřebí k dosažení hodnoty počtu obyvatel. Ve vzácném případě, kdy počet jednotek, jimiž disponuje, odpovídá jeho počtu obyvatel, bude nakupovat, jako by daný zdroj vůbec neměl. Bude-li potřebný zdroj nakupovat ze svého, koupí nejvyšší možný počet jednotek a zbývající množství, které potřebuje k dosažení hodnoty počtu obyvatel, nakoupí od jiného dodavatele. Dále, jestliže APST nakoupí všechny potřebné jednotky od jednoho dodavatele a druhý dodavatel má stejný zdroj v množství odpovídajícím počtu obyvatel APST (za cenu, kterou si APST může dovolit), nakoupí si i tyto jednotky – s výjimkou situace, kdy je dotčeným zdrojem zdraví a ukazatel na stupnici počtu obyvatel APST je na hranici zvýšení.

Při **nákupu zboží nebo služeb** jedno z kritérií na kartě pokynů zmiňuje, že zdraví není bráno v potaz, pokud by jeho nákup vedl ke zvýšení počtu obyvatel. Zdraví však vynechte pouze v případě, že má APST při svém nákupu na výběr z dalších možností. Je-li zdraví jediným zdrojem, který si APST může nakoupit (ať už v důsledku ceny, nebo dostupnosti), koupí si ho jako obvykle.

Provede-li APST **využití vzdělání** ve chvíli, kdy nemá k dispozici žádného nezaměstnaného nekvalifikovaného dělníka, vylepší jednoho náhodně vybraného zaměstnaného nekvalifikovaného dělníka.

Při **nákupu potravin** v rámci kroku Pokrytí potřeb si APST pokaždé nakoupí potraviny od nejlevnějšího dodavatele, jímž bude obvykle on sám (ze svého nakupuje bez nutnosti placení peněz). Dojde-li

v tomto ohledu k nerozhodnému stavu, APST si nakoupí potraviny v následujícím pořadí: stát, zahraniční trh, kapitalistická třída.

Při **přidělení dělníků** může APST v důsledku některých účinků dostat pokyn, aby nejprve získal kvalifikovaného dělníka ze zásoby. V těchto případech přeskočte při určení druhu dělníka první odrážku na kartě pokynů Kritéria pro kvalifikované dělníky, která se vztahuje na kvalifikované dělníky potřebné ve firmách v nabídce firem APST.

Při **přidělení dělníků** se APST obvykle pokusí přidělit své nezaměstnané dělníky. Existují však účinky karet, které mu umožní přidělit jakýkoli počet dělníků. V těchto případech (je-li to možné) přemístí APST své zaměstnané dělníky z firem kapitalistické třídy do státních firem, pokud bude mzda, kterou si v nové firmě vydělají, stejná jako jejich stávající mzda nebo vyšší.

Při **založení firmy** je jedním z posuzovaných kritérií odvětví s nejnižším počtem provozuschopných firem. Toto pravidlo se však týká pouze firem APST (a tedy žádných jiných firem).

Pokud není řečeno jinak, zvažuje APST při **založení firmy** pouze nezaměstnané dělníky střední třídy – nikdy nepřidělí dělníky již umístěné v jiné firmě. Pokud APST založí firmu s pozicí pro dělníka pracující třídy a na poli nezaměstnaných dělníků se nachází vhodný dělník, APST jej automaticky přidělí na tuto firmu.

Při **prodeji na zahraničním trhu** bude APST prodávat nejvyšší možný počet jednotek každého ze svých zdrojů.

Automatizovaní protivníci a rozšíření

Při doplnění hry malými rozšířeními platí následující pravidla:

Návrh zákona mimo tah AP

Musí-li AP navrhnout zákon mimo svůj tah, způsob jeho výběru je určen druhem režimu, v němž operuje.

Jednoduchý režim: Odhalte další kartu UI a navrhnete změnu státní politiky uvedené na prvním místě. Není-li to možné, použijte druhou státní politiku. Nejste-li schopni použít ani tu, pokračujte v odhalování karet, dokud nenarazíte na státní politiku, jejíž změnu dokáže AP navrhnout.

Pokročilý režim: Navrhnete změnu státní politiky s nejvyšší prioritou.

Odstranění ukazatelů návrhu zákona

Některé účinky způsobí odstranění ukazatelů návrhu zákona z pohledu státních politik. Nastane-li taková situace, je možné, že AP bude muset umístit příslušné karty priority politiky na konec (pravý okraj) jiné úrovně. Při umístění každé z těchto karet se řídte stejnými pravidly jako ve fázi přípravy.

Zvláštní pravidla rozšíření

Následující pravidla se týkají pouze konkrétních malých rozšíření:

Skrytá agenda

Při přípravě hry umístíte všechny karty skryté agendy AP lícem nahoru na stůl. Kdykoli AP dosáhne cíle uvedeného na některé z těchto karet, otočte ji lícem dolů. Na konci hry vyberte z karet skryté agendy otočených lícem dolů kartu s nejvyšším počtem VB a tyto body přičtete AP.

Krizový plán

Při vracení dělníků do zásoby vrací AP nejprve nekvalifikované dělníky (je-li to možné).

Při rozhodování v rámci vyhodnocení karty krizového plánu Program nových vládních dluhopisů (za předpokladu, že AP dokáže zaplatit požadované peníze) odhalte pro AP 1 kartu UI. Je-li v levém dolním rohu této karty symbol vlivu, AP zaplatí peníze. Rozhodne-li se zaplatit peníze, zaplatí nejvyšší možnou částku.

Alternativní události

Obdrží-li AP kartu alternativní události a momentálně probíhá 1.–4. kolo hry, nechá si ji. Pokud tuto kartu obdrží v průběhu 5. kola, odhodí ji a získá 1 VB.

AP vždy využívá své výhody, jak nejlépe umí. Následuje upřesnění účinků některých karet:

Nátlak veřejnosti: AP využije tuto schopnost při prvním hlasování, které se uskuteční poté, co ji obdržel. Musí jít o hlasování týkající se některé z politik č. 2–6, při němž AP předpokládá, že stát stojí na opačné straně (na základě údajů na kartě pokynů Požadované politiky).

Požadavek státní intervence: AP si vybere firmu s největším rozdílem ve vyplacené mzdě. Má-li na výběr z více možností, vybere si z nich náhodně.

Historické události

Všechny spouštěče volných akcí, které AP dokáže provést, jsou vždy spuštěny na konci jeho tahu.

Pokud si AP vybere pro svůj tah zvláštní akci a na kartě historické události je spouštěč základní akce, kterou AP dokáže provést, namísto uvedené zvláštní akce provede základní akci. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je situace, kdy se v horní části karty UI nachází symbol zvláštní akce. Jestliže si totiž AP vybral zvláštní akci na základě tohoto symbolu, provede ji jako obvykle.

KRIZOVÝ PLÁN

Krizový plán je malé rozšíření měnicí pravidla intervence MMF, pokud si stát vezme větší počet úvěrů, než dovoluje aktuální stav jeho fiskální politiky. Obsahuje **10 karet krizových plánů**, **3 karty dluhopisů** a **2 žetony zámku**.



Příprava hry

Při přípravě hry zamíchejte karty krizových plánů a umístěte je jako balíček lícem dolů poblíž herního plánu. Poté odhalte vrchní kartu a umístěte ji tak, aby byla dobře viditelná pro všechny hráče. Do společné zásoby přidejte karty dluhopisů a žetony zámku.

Průběh hry

Obvykle je při intervenci MMF dodržen postup složený ze 4 kroků:

- Stažení navržených zákonů
- Změna státních politik
- Splacení úvěrů
- Ztráta legitimacy

Karty krizových plánů mění průběh některých těchto kroků a mohou přinést i dodatečné účinky.

Má-li stát ve chvíli, kdy hra dospěje ke kroku Kontrola MMF, větší počet úvěrů, než povoluje jeho fiskální politika (a tyto úvěry není schopen splatit), dojde k intervenci MMF. V takovém případě se však místo pokynů obsažených v pravidlech základní hry podíváte na odhalenou kartu krizového plánu a řiďte se na ní uvedenými pokyny zahrnujícími celkem 5 kroků:

1. Stažení navržených zákonů

Všechny navržené zákony týkající se politik uvedených na kartě jsou okamžitě staženy. Zbývající navržené zákony jsou ponechány na svých místech. Majitelé stažených ukazatelů obdrží kompenzaci ve výši 1 kostičky vlivu za každý svůj stažený návrh zákona.

2. Změna státních politik

Přesuňte ukazatele státní politiky do sekcí uvedených na kartě a vyhodnoťte všechny navazující účinky. Není-li některá z politik na kartě uvedena, její ukazatel ponechte na místě.

3. Dodatečné účinky

Tato část karty obsahuje všechny dodatečné účinky intervence MMF, které jsou vyhodnoceny v uvedeném pořadí. Je-li některý z účinků uvozen symboly společenských tříd, vztahuje se pouze na dotyčnou třídu.

4. Splacení úvěrů

Stát splatí své úvěry. Není-li je schopen splatit v plné výši, zaplatí všechny své peníze a zbývající karty nesplacených úvěrů odhodí.

5. Ztráta legitimacy

Stát ztratí legitimitu v souladu s pokynem uvedeným na kartě.

Po vyhodnocení všech účinků odložte aktuální kartu stranou a odhalte novou kartu krizového plánu. V případě další intervence MMF pak postupujte podle pokynů nové karty.

Uzamčené státní politiky

Při vyhodnocení některých karet krizových plánů může dojít nejen ke změně státních politik, ale i k jejich uzamčení – v takovém případě umístěte na ukazatel dotyčného politiky žeton zámku. Dokud je ukazatel uzamčen, hráči nemohou navrhnout zákony, jejichž předmětem je změna dané politiky. Na začátku následujícího kroku Kontrola MMF vraťte všechny umístěné zámky zpět do zásoby.

Karty dluhopisů

Jedna z karet krizových plánů, nazvaná Program nových vládních dluhopisů, umožňuje hráčům nakoupit si od státu dluhopisy. Znamená to, že ostatní třídy půjčí státu své peníze a výměnou za to očekávají, že jim stát půjčenou částku vrátí zpět s náležitým úrokem. Jako připomínku zaplacených částek můžete využít 3 karty dluhopisů, umístěné odpovídající stranou vzhůru před každého hráče, který státu půjčil. Poté, co stát půjčené peníze vrátí, odložte karty dluhopisů opět stranou.

ALTERNATIVNÍ UDÁLOSTI

Alternativní události jsou malé rozšíření měnicí způsob interakce státu s událostmi, které se objevují v každém kole. Obsahují **25 karet událostí** a používají se pouze při hře 4 hráčů.



Příprava hry

Karty alternativních událostí nahrazují karty událostí, které se obvykle využívají při hře 4 hráčů. Karty ze základní hry vraťte zpět do krabice, zamíchejte karty alternativních událostí a v lícem dolů otočeném balíčku je umístěte poblíž hráčské desky státu. Poté dokončete obvyklou přípravu hry, přičemž všechna pravidla a účinky týkající se karet událostí považujte za pravidla a účinky týkající se karet alternativních událostí.

Průběh hry

Karty alternativních událostí jsou velmi podobné kartám běžných událostí. Při provedení akce vyřešení události musí stát splnit úkol na kartě události a vybrat si jednu z uvedených společenských tříd, aby mohl následně získat výhodu spojenou s touto třídou. Rozdíl však spočívá v tom, že poté, co si stát vybere jednu ze společenských tříd a získá výhodu, předá této třídě kartu právě vyhodnocené alternativní události. Hráč, který kartu alternativní události obdržel, ji buďto umístí před sebe, aby do konce hry získal s ní související výhodu, nebo ji okamžitě odhodí a získá 1 VB. Pokud chce však získat tento VB, musí kartu odhodit ihned poté, co ji obdržel. Nemůže si ji nechat a odhodit ji později v průběhu hry.

Ve spodní části každé karty alternativní události je uvedena s ní spojená výhoda. Tato výhoda se vždy týká hráče, který kartu obdržel a umístil ji před sebe. Doporučujeme vám, abyste kartu zasunuli pod svou hráčskou desku tak, aby zůstala viditelná pouze její výhoda. Každou další obdrženou kartu pak můžete zasunout pod tu předchozí, a mít tak rychlý přehled o všech svých dostupných výhodách.

Text každé výhody začíná fází, v níž dochází k její aktivaci. Nemělo-li uvedeno jinak, výhoda je vždy aktivována na začátku této fáze. Využití žádné z výhod však není povinné, a hráč, který má kartu u sebe, se může kdykoliv rozhodnout, že její účinek v daném kole nevyhodnotí.

***Příklad:** Ivo hraje za stát a provede akci vyřešení události zacílenou na alternativní událost Požadavek lepšího státního školství. Jako cílovou si vybere kapitalistickou třídu a **Bára**, která za ni hraje, se musí rozhodnout, zda tuto kartu odhodí výměnou za zisk 1 VB, nebo si ji ponechá. Po krátkém rozmyšlení si ji nakonec rozhodne ponechat a zasune ji pod dříve získané karty alternativních událostí.*

*Později v průběhu kola dojde na začátku fáze produkce k aktivaci výhody z této karty. **Bára** skladuje 1 jednotku vzdělání, kterou zatím neprodala, a tak ji teď prodá **Ivovi** za 10 ₣. V souladu s textem karty pak **Ivo** získá 1 VB a náležitě posune svůj ukazatel VB.*

Okamžitá reakce

Akční karta Okamžitá reakce umožňuje státu dvojitě provedení akce události zacílené na stejnou kartu. Při zacílení na kartu alternativní události je Okamžitá reakce vyhodnocena následovně:

Pokud se po prvním provedení akce vyřešení události vybraný hráč rozhodne, že si kartu alternativní události ponechá za účelem zisku s ní spojené výhody, při druhém provedení akce události získá druhý vybraný hráč 1 VB, jako by tuto kartu odhodil. Jestliže se však první vybraný hráč rozhodne získat 1 VB, druhý hráč si může vybrat, zda si kartu ponechá, nebo ji odhodí výměnou za zisk 1 VB jako obvykle.

SKRYTÁ AGENDA

Skrytá agenda je malé rozšíření obsahující **20 karet** (5 pro každou z hráčských frakcí), které hráčům stanoví zvláštní cíle, po jejichž dosažení mohou získat dodatečné VB.



Příprava hry

Při přípravě hry zamíchá každý hráč své karty skryté agendy a odbere si 2 z nich. Jednu si ponechá a všechny ostatní karty vrátí zpět do krabice, aniž by je ukázal ostatním hráčům. V tajnosti drží i kartu, kterou si nechal.

Průběh hry

Každá karta skryté agendy stanoví cíl, o jehož dosažení by měl hráč usilovat. Podaří-li se hráči tohoto cíle dosáhnout v časování uvedeném na kartě, může ji odhalit a získat náležitou odměnu.

Časování má vždy podobu jedné z následujících možností:

- **Kdykoli:** Kdykoli v průběhu hry. Karta uvádí i případné dodatečné podmínky.
- **Konec hry:** Na konci hry.
- **Konkrétní fáze:** V průběhu uvedené fáze v kterémkoli z herních kol.

Některé karty skryté agendy obsahují cíle týkající se aktuálně platných státních politik. Jejich časování je sice „Kdykoli“, v průběhu fáze hlasování však mohou být odhaleny až po uskutečnění všech hlasování v dané fázi.

Při hře 4 hráčů vám doporučujeme, aby si hráč, který hraje za stát, odkládal karty událostí, na něž zacílil svou akci vyřešení události, stranou od karet odhozených z jiných důvodů. Jejich počet je totiž důležitý pro jednu z karet skryté agendy.

AKČNÍ KARTY

Zkrocení krize obsahuje **20 nových akčních karet** (5 karet pro každou z hráčských frakcí).



Chcete-li do hry přidat tyto karty, jednoduše je smíchejte se zbytkem akčních karet příslušné frakce. Některé z nových karet jsou však silně interakční, a proto se ještě před začátkem hry ujistěte, že s jejich použitím souhlasí všichni hráči. Přejete-li si hrát bez těchto karet, poznáte je podle teček z obou stran jejich názvu.

PODĚKOVÁNÍ

Autor automatických protivníků:

Vangelis Bagiartakis

Autoři akčních karet:

Varnavas Timotheou a Vangelis Bagiartakis

Autoři Skryté agendy, Krizového plánu a Alternativních událostí:

Varnavas Timotheou, Anastasios Grigoriadis a Vangelis Bagiartakis

Odborný poradce:

Alexander Gertz

Ilustrace:

Miłosz Wojtasik (titulní strana), Jakub Skop (akční karty)

Grafika:

Katerina Xerovasila a Dimitris Anastasiadis (truly.gr)

Redakce:

Jordan Boschman

České vydání:

Překlad:

Petr Šťastný

Redakce:

Ondřej Kurka, Miroslav Štrobl, Michal Stárek, Pavel Prachař, Petr Pospíšil

Grafické úpravy a sazba:

David Hanáček, Jiří Trojánek, Karolina Hanáčková

Korektury:

Eliška Pospíšilová

verze pravidel 1.2