



ŚWIAT W KRYZYSIE

INSTRUKCJA

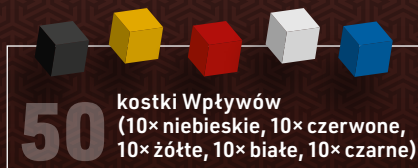


Świat jest w kryzysie. Konflikty regionalne, zmieniające się sojusze i nowe porozumienia gospodarcze stanowią dla wiodących potęg świata niespotykane dotąd wyzwanie. Czy w tych niepewnych czasach uda ci się poprowadzić swoje Mocarstwo ku globalnej hegemonii?

Świat w Kryzysie wprowadza do gry World Order 60 kart Wydarzeń, inspirowanych prawdziwymi wydarzeniami, które od 2010 roku wpłynęły na globalny krajobraz geopolityczny. Staw czoła skutkom Arabskiej Wiosny Ludów, zmierz się z konsekwencjami Brexitu i wojny handlowej między USA a Chinami oraz reaguj na wyzwania, takie jak wzrost potęgi Państwa Islamskiego, pandemia COVID-19 czy inwazja Rosji na Ukrainę.

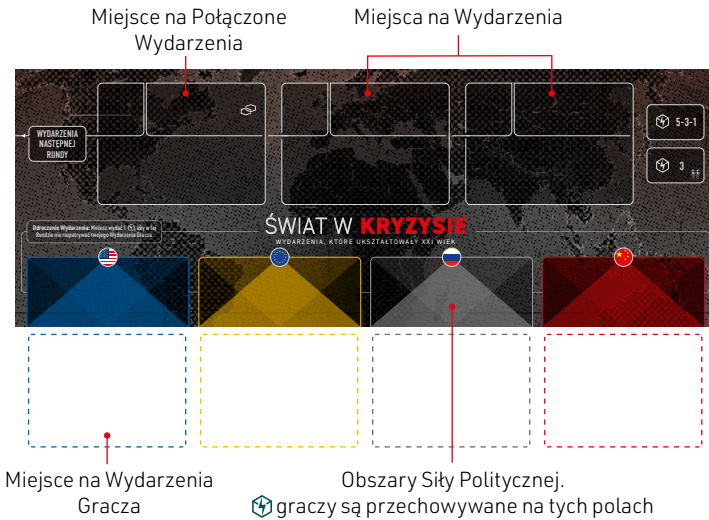
Dzięki temu rozszerzeniu będziesz musiał stawiać czoła zagrożeniom, dostrzegać szanse i symulować scenariusze ze świata rzeczywistego, podejmując przemyślane decyzje, aby kierować swoim Mocarstwem w obliczu zmieniających się nurtów rodzącego się nowego porządku świata.

KOMPONENTY



PRZEGLĄD KOMPONENTÓW

Plansza Wydarzeń



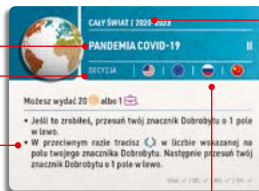
Karty Wydarzeń

Nazwa Wydarzenia

Typ Wydarzenia: Jest 5 różnych typów Wydarzeń, a każdy z nich rozpatrywany jest w inny sposób.

Efekty karty

Gracze uczestniczący: Jeśli flagi graczy są oddzielone pionowymi liniami, oznacza to, że uczestniczą oni w rozpatrywaniu Wydarzenia jako odrębne strony. Jeśli flagi występują obok siebie, bez linii między nimi, gracze uczestniczą w rozpatrzeniu Wydarzenia jako jedna strona i przed podjęciem jakichkolwiek decyzji powinni omówić ze sobą swoje działania.



Region lub **Regiony** oraz rok lub okres, w których ma miejsce Wydarzenie.

Era Wydarzenia: Era I odpowiada Runderom 1–3, podczas gdy **Era II** odpowiada Runderom 4–6. oznacza Wydarzenia wywołane przez inne Wydarzenia.

Automatyczna oferta: Określenie sposobu postępowania podczas rozpatrywania Wydarzenia w którym uczestnicy graczy niebiorący udziału w rozgrywce.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Natychmiast po wykonaniu kroku 8 Przygotowania rozgrywki z instrukcji gry podstawowej, wykonajcie wszystkie poniższe kroki, następnie kontynuujcie Przygotowanie z gry podstawowej.

- Umieście planszę Wydarzeń obok planszy Głównej. Pod obszarami Siły Politycznej każdego gracza zostawcie miejsce na umieszczanie kart, gdy zajdzie taka potrzeba.
- Podzielcie karty Wydarzeń zgodnie z ich Erą (Era I, Era II i Połączone), tworząc z nich 3 talie. Potasujcie osobno 2 talie Er i umieść wszystkie 3 talie w pobliżu planszy Wydarzeń. (Nie ma potrzeby tasowania talii Połączonych Wydarzeń). Podzielcie również małe karty (karty Efektów, karty Licytacji i karty Państw) zgodnie z ich rodzajem i umieśćcie je w pobliżu.
- Każdy gracz umieszcza 2 swoje kostki na odpowiadającym mu obszarze Siły Politycznej na planszy Wydarzeń. Reprezentują one początkową Siłę Polityczną (♣). Każdy gracz bierze kartę Pomocy Gracza, przypominającą o możliwości korzystania z ♣.
- Dobierzcie 2 wierzchnie karty Wydarzeń z talii Ery I i umieśćcie je na planszy Wydarzeń. Jeśli którekolwiek z Wydarzeń dotyczy tylko jednego gracza, umieśćcie je poniżej planszy Wydarzeń, na polu odpowiadającym temu graczowi (pod jego obszarem Siły Politycznej) i dobierzcie nową kartę Wydarzenia. Jeśli dobierzecie więcej niż jedno Wydarzenie, które odnosi się do tego samego gracza (i tylko do niego), odrzućcie je i dobierzcie nowe. Na koniec na planszy Wydarzeń powinny znajdować się 2 karty Wydarzeń, a pod nią od 0 do 4 Wydarzeń Gracza, maksymalnie po 1 dla każdego gracza.
- Każdy gracz dobiera dodatkowe kostki Wpływu w swoim kolorze, dołączone do tego rozszerzenia. Umieśćcie czarne kostki Wpływu w pobliżu planszy Wydarzeń. Są one przeznaczone do użycia za każdym razem, gdy w wyniku Wydarzenia do Regionu ma zostać dodany Neutralny Wpływ.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Świat w Kryzysie dodaje do gry 2 nowe rzeczy: **Siłę Polityczną** oraz **Wydarzenia**.

SIŁA POLITYCZNA

Siła Polityczna (🗳️) to nowy typ Zasobu, który można gromadzić. Zgromadzoną Siłę Polityczną możesz śledzić za pomocą kostek w twoim kolorze, umieszczonych w twoim Obszarze Siły Politycznej na planszy Wydarzeń.

🗳️ zyskujesz poprzez uczestniczenie w Wydarzeniach. Możesz wydać 🗳️ wykonując daną Akcję, by ją w pewien sposób ulepszyć lub uzyskać jakiś rodzaj premii. Ponadto, podczas każdego kroku Punktacji, gracze zdobywają bonusowe PZ w zależności od tego, kto ma najwięcej 🗳️.

Oto w jaki sposób można ulepszyć każdą Akcję, korzystając z Siły Politycznej.

Poprawa Relacji

Gdy Poprawiasz Relacje z Państwem, możesz wydać dowolną liczbę 🗳️. Za każdą 🗳️, którą wydałeś, obniż wymaganą liczbę 🗳️ o 1. W efekcie, wykonując tę Akcję, możesz wydawać 🗳️, zamiast 🗳️.

Umocnienie


Gdy Umacniasz się w Regionie na planszy Głównej, możesz wydać 1 🗳️ (i tylko 1), aby zmniejszyć wymaganą liczbę 🗳️ o liczbę twoich Państw sojusznicznych w tym Regionie.

Handel





Podczas Handlu możesz wydać dowolną liczbę 🗳️. Za każdą wydaną 🗳️, możesz wybrać inny Region i traktować dostępne na planszy Głównej Państwa tego Regionu jako twoje Państwa sojuszniczne, uwzględniając w twoich obliczeniach ich symbole handlowe (z wyjątkiem Państw, z którymi nie możesz zawrzeć sojuszu).

Inwestowanie



Gdy Inwestujesz w Państwo sojuszniczne, możesz wydać 1 🗳️ (i tylko 1), przed albo po Akcji, aby przygotować to Państwo sojuszniczne. Innymi słowy, możesz wydać 1 🗳️ i przygotować wyczerpaną kartę Państwa, aby w nie Inwestować, albo możesz



Inwestować w Państwo sojusznicze, a następnie wydać 1 , aby natychmiast je przygotować, dzięki czemu będzie dostępne do ponownego użycia.


Przemieszczenie

Gdy wykonujesz Przemieszczenie , możesz wydać 1 , aby móc się Przemieścić do dowolnego Regionu, nawet jeśli znajduje się on poza twoją strefą zainteresowań i nie masz tam Bazy. Jeśli chcesz wykonać Przemieszczenie kilku  do tego Regionu, musisz zapłacić 1  za każdą.

Budowa Bazy

Po Zbudowaniu Bazy w danym Państwie możesz wydać 1  (i tylko 1), aby wykonać Przemieszczenie dodatkową  do Regionu (z twojej planszy Gracza lub innego Regionu) tego Państwa, bez płacenia kosztu.

Podczas kroku Punktacji policzcie, ile  ma każdy gracz i przyznajcie bonusowe PZ, zgodnie z informacją w odpowiedniej ramce na planszy Wydarzeń. Traktujcie to w taki sam sposób, w jaki traktujecie żeton Większości: gracz z największą liczbą  zdobywa 5 PZ, kolejny gracz zdobywa 3 PZ, a trzeci gracz zdobywa 1 PZ. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze zdobywają PZ w liczbie odpowiadającej najniższej pozycji wśród nich.

Podobnie w rozgrywce na 2 graczy, tylko gracz z największą liczbą  zdobywa 3 PZ. Jeśli obaj gracze remisują, żadne PZ nie są przyznawane.

WYDARZENIA

W rozgrywkach z rozszerzeniem *Świat w Kryzysie* dodawana jest nowa Faza, zwana **Fazą Wydarzeń**. Ta Faza następuje od razu po Fazie Akcji i przed Fazą Skutków.

W Fazie Wydarzeń, zaczynając od karty Wydarzenia znajdującej się na polu najbardziej z prawej na planszy Wydarzeń, rozpatrzenie każde Wydarzenie, pojedynczo, od prawej do lewej. Następnie rozpatrzenie każde Wydarzenie Gracza, znajdujące się pod planszą Wydarzeń, w kolejności zgodnej z kolejnością Tury w bieżącej Rundzie. Należy pamiętać, że rozpatrywanie konkretnego Wydarzenia dotyczy jedynie gracza lub graczy wskazanych na karcie tego Wydarzenia i, o ile nie zaznaczono inaczej, wszelkie podane instrukcje wykonują tylko ci wskazani gracze.

Każde Wydarzenie rozpatrywane jest w inny sposób, w zależności od jego typu. W rozszerzeniu *Świat w Kryzysie* jest 5 różnych typów Wydarzeń. Oto szczegóły działania każdego z nich:

Decyzja

Gdy rozpatrywane jest Wydarzenie z Decyzją, każdy gracz biorący udział w tym Wydarzeniu decyduje, czy podejmie działanie zgodnie z poleceniem Wydarzenia, wymienionym na górze pola tekstowego karty.

Następnie każdy z tych graczy sprawdza efekt rozpatrzenia karty i postępuje zgodnie z instrukcjami na podstawie tego, co faktycznie zrobił.

Jeśli gracz chce najpierw sprawdzić, jak zachowają się pozostali gracze, zanim podejmie decyzję, skorzystajcie ze standardowej Kolejności Tury aktualnej Rundy.



Wzajemne Porozumienie





Wzajemne Porozumienie działa podobnie do Wydarzeń Decyzji. Zazwyczaj jednak dotyczą one 2 graczy, z których każdy musi się zgodzić co do sposobu postępowania i wniesienia wkładu, aby rozpatrzyć efekt. Jeśli nie uzgodnią wspólnej decyzji co do Wydarzenia albo obaj nie mogą spełnić minimalnych wymagań, uznaje się, że nie podejmują żadnych działań. Należy pamiętać, że gracz nie może zadeklarować zgodny, nie wnosząc żadnego wkładu.

Jeśli Wzajemne Porozumienie dotyczy 3 lub więcej graczy, co najmniej 2 z nich musi się zgodzić na wzięcie udziału i wniesienie wkładu, aby efekt został rozpatrzony. W takim przypadku gracze, którzy nie wnieśli wkładu, nie zyskują żadnej z wymienionych nagród.

Licytacja



Rozpatrując Wydarzenie Licytacji, gracze muszą licytować, a efekt Wydarzenia ustalany jest przez gracza, który wygrał Licytację.





Każda karta Licytacji przedstawia faktyczne licytujące się strony. Każda ze stron może składać się z jednego gracza lub grupy graczy. W przypadku grupy, indywidualne oferty tych graczy pozostają tajne, ale po ich ujawnieniu są sumowane i traktowane jako jedna oferta.

Każda karta zawiera również informacje o tym, czym gracze będą licytować. Mogą to być Pieniądze, , Przemieszczenie  i będzie się to różnić w zależności od karty. Jeżeli na karcie wymienionych jest kilka rzeczy do licytowania, gracz może wykorzystać




w swojej ofercie dowolną ich kombinację. Należy pamiętać, że jeśli przy jakiegokolwiek z tych rzeczy podano maksymalną liczbę, gracz może w swojej ofercie uwzględnić tego nie więcej, niż wynosi podana wartość maksymalna.





Faktyczna licytacja odbywa się za pomocą kostek Wpływów każdego gracza. Przede wszystkim, każdy gracz samodzielnie ustala swoją ofertę. Następnie w tajemnicy umieszcza w swojej dłoni kostki Wpływów w liczbie równej swojej ofercie. Należy pamiętać, aby nigdy nie trzymać w dłoni tego, czym aktualnie się licytuje (Pieniądzy, ,  itd.). Gracze używają wyłącznie kostek z Puli, przy czym każda z tych kostek reprezentuje jedną rzecz z tych, którymi można licytować.





Należy pamiętać, że w niektórych przypadkach rzeczy, którymi licytujesz, będą wymagać od ciebie wykonania pewnego działania po ujawnieniu oferty. W takich przypadkach możesz uwzględnić je w swojej ofercie jedynie wtedy, jeśli jesteś w stanie wykonać wymaganą czynność. Na przykład, jeśli karta nakazuje ci Licytować , które będziesz gdzieś Przemieszczać, musisz faktycznie mieć tyle , ile policzyłeś ich w twojej ofercie, a także Pieniądze wymagane do ich Przemieszczenia. Podobnie, jeśli otrzymasz polecenie licytowania z 10 , każda kostka, którą dołożysz do twojej dłoni, będzie odpowiadała ofercie wynoszącej 10  i powinieneś być w stanie zapłacić taką kwotę.






Gdy wszyscy gracze ustalą swoją ofertę i umieszczą odpowiednią liczbę kostek w swoich dłoniach, jednocześnie je ujawniają. Jeżeli jacyś gracze są po tej samej stronie, dodajcie ich oferty i traktujcie je jako pojedynczą ofertę równą ich sumie. Wygrywa strona, której oferta jest najwyższa. Sprawdźcie efekt rozpatrzenia karty i postępujcie zgodnie z tymi instrukcjami. Należy pamiętać, że aby móc odebrać dotyczącą ciebie nagrodę, musisz wziąć udział w licytacji. Jeśli twoja oferta wynosiła zero (co oznacza, że nie umieścisz żadnej kostki w dłoni), a twoja strona wygrała (dzięki innemu graczom lub modyfikatorom), wszystkie wymienione efekty dotyczące ciebie są pomijane. Pozostałe efekty, które dotyczą innych graczy lub gry ogólnie, są wprowadzane standardowo.


W przypadku remisu wygrywa strona, do której należy gracz mający najwięcej kostek Wpływów w Regionie lub Regionach powiązanych z danym Wydarzeniem, chyba że na karcie tego Wydarzenia wyraźnie zaznaczono inaczej. Jeśli nadal jest remis, wygrywa strona, w której jest gracz, który ma najwięcej PZ (przed tym Wydarzeniem). Jeśli nadal jest remis, wygrywa strona, w której jest gracz, który ma najwięcej Pieniądzy, a w przypadku dalszego remisu – strona, która ma najwięcej Początkowych Pieniądzy. W rzadkim przypadku, **gdy każda oferta w każdej ze stron** wynosi 0 (co oznacza, że indywidualne oferty każdego gracza wyniosły 0 i nie było żadnych modyfikatorów), nie traktujcie tego jako remis. Zamiast tego odrzućcie to Wydarzenie, bez rozpatrywania go.

Należy pamiętać, że złożona oferta jest wiążąca i po jej ujawnieniu gracz **musi** natychmiast wykonać to, czego ona dotyczy, bez względu na ostateczny wynik licytacji (zwycięstwo lub porażkę). Na przykład, jeśli licytujesz z , powinieneś natychmiast

wydać tyle , przesuwając znacznik na twojej planszy Gracza o taką liczbę pól, ile wynosiła twoje oferta . Jeśli licytowałeś z Przemieszczeniem  do Regionu lub na kartę (więcej szczegółów poniżej), powinieneś natychmiast Przemieścić odpowiednią liczbę , płacąc standardowo powiązany koszt.

Po ustaleniu zwycięskiej strony, każdy z jej graczy **zyskuje**  w liczbie równej połowie **jego oferty** (zaokrągloną w dół). Każdy gracz po przegranej stronie **zyskuje**  w liczbie **równiej jego stawce**. Po prostu umieść ujawnione przez siebie kostki z twojej dłoni (połowę lub wszystkie, w zależności od tego czy wygrałeś, czy przegrałeś) na twoim obszarze Siły Politycznej na planszy Wydarzeń. Należy pamiętać, że jeśli karta nakazuje dodanie jakiejś wartości do twojej oferty, nie zyskujesz z tego tytułu dodatkowych . Zyskujesz tylko tyle , ile fizycznie miałeś kostek w twojej dłoni podczas licytacji.

Przemieszczenie  na kartę: Niektóre Wydarzenia pozwalają na licytację za pomocą , podczas której Przemieszczasz na kartę tego Wydarzenia. W takich przypadkach kartę Wydarzenia należy traktować jako Region, dodatkowy do tych, które znajdują się na planszy Głównej. Możesz Przemieścić  do niego zarówno z twojej planszy Gracza, jak i z innych Regionów. Za każdą Przemieszczoną  standardowo płacisz 5 .

Po całkowitym rozpatrzeniu Wydarzenia, wszystkie  z jego karty są natychmiast umieszczane w Regionie Wydarzenia. Warto o tym pamiętać przy określaniu swojej oferty, ponieważ wszystkie Wydarzenia są rozpatrywane przed Fazą Skutków, a zatem przed sprawdzeniem ZAGROŻENIA.

Niektóre Wydarzenia mogą wymagać składania oferty przeciwko ofercie przeciwnika, podając przy tym zakres liczbowy. W takich przypadkach, po tym, jak wszyscy gracze złożyli i ujawnili swoje oferty, weźcie karty Licytacji odpowiadające zakresowi podanemu na karcie, potasujcie je i wylosujcie jedną. Reprezentuje ona ofertę przeciwna, z którą będziesz porównywać swoją. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat dalszych działań, zapoznaj się z efektem rozpatrzenia na karcie Wydarzenia.

Sprawdzenie



Wydarzenia tego typu zazwyczaj sprawdzają że został spełniony określony warunek w grze. Należy jednak pamiętać, że nie pozwalają one uczestniczącym graczom na podjęcie działań w związku z tym Wydarzeniem podczas jego rozpatrywania. Niezależnie od tego, co Wydarzenie Sprawdza, czynność ta musi być wykonana przed rozpatrzeniem tego Sprawdzenia (w tej samej lub poprzedniej Rundzie).

Po Sprawdzeniu warunku przejdźcie do efektu rozpatrzenia i postępujcie zgodnie z instrukcjami tam zawartymi.

Punkt Zwrotny

Wydarzenia te przedstawiają ważne momenty historyczne, które mają miejsce, ale z którymi gracze nie wchodzą w bezpośrednią interakcję. Gdy na planszy Wydarzeń pojawi się Wydarzenie Punktu Zwrotnego, natychmiast rozpatrzenie jego efekt, postępując zgodnie z zawartymi na nim instrukcjami.



Po rozpatrzeniu takiego Wydarzenia, jego karta jest natychmiast odrzucana, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Jeżeli w ramach efektu inne Wydarzenie ma zostać dodane do Wydarzeń następnej Rundy lub karta Efektu ma zostać umieszczona gdzieś w obszarze gry, wyszukajcie tę kartę w odpowiedniej talii i umieśćcie ją we wskazanym miejscu. W rzeczywistości zachęcamy do zrobienia tego jeszcze przed rozpatrzeniem Wydarzenia, aby uczestniczący w nim byli świadomi wszystkich efektów, zanim podejmą jakiegokolwiek decyzje.

Wydarzenia dodane w ten sposób znajdują się w talii Wydarzeń Połączonych i należy je umieszczać obok planszy Wydarzeń, aż do zakończenia rozpatrywania Wydarzeń aktualnej Rundy. Należy pamiętać, że w niektórych przypadkach może się zdarzyć, że kilka kart poinstruuje was, aby dodać tę samą kartę. W takich przypadkach, jeśli karta została już dodana (w tej lub poprzedniej Rundzie), nie można jej dodać ponownie. Każda karta Wydarzenia może być rozpatrywana tylko **raz na grę**, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

Gdy wszystkie Wydarzenia zostaną rozpatrzone, na planszy dodawane są Wydarzenia kolejnej Rundy. Jeśli obok planszy Wydarzeń znajdują się karty Wydarzeń do dodania do Wydarzeń w kolejnej Rundzie, najpierw umieśćcie te karty, zaczynając od pierwszego pola od lewej. Następnie dobierzcie 2 nowe Wydarzenia (lub mniej, jeśli na planszy Wydarzeń nie ma wystarczająco miejsca) z talii odpowiadającej kolejnej Rundzie i umieśćcie je na planszy Wydarzeń. Pierwsze 3 Rundy odpowiadają Erze I, natomiast ostatnie 3 Rundy odpowiadają Erze II. Oznacza to, że na koniec fazy Wydarzeń w Rundzie 3 należy dobierać z talii Ery II, ponieważ te Wydarzenia zostaną rozpatrzone w Rundzie 4.

Za każdym razem, gdy Wydarzenie dotyczy tylko jednego gracza, przenieście je pod planszę Wydarzeń, na pole pod obszarem Siły Politycznej tego gracza i dobierzcie dodatkową kartę Wydarzenia. Jeśli znajduje się tam już karta Wydarzenia lub dobierzecie kolejne Wydarzenie, które dotyczy tylko tego gracza, ten gracz wybiera, które Wydarzenie zachowuje, a pozostałe odrzuca.

Należy pamiętać, że na planszy Wydarzeń mogą znajdować się maksymalnie 3 karty Wydarzeń, które wpływają na wielu graczy, a pod planszą może znajdować się maksymalnie 1 karta Wydarzenia na danego gracza.

📦 Odroczenie Wydarzenia Gracza

Gdy nadchodzi czas rozpatrzenia Wydarzenia Gracza, gracz, którego ono dotyczy, może zdecydować się na jego Odroczenie i rozpatrzenie w następnej Rundzie. Aby tego dokonać, gracz ten musi wydać 1 📦. W ostatniej Rundzie nie można Odraczać Wydarzeń; wszystkie będą musiały zostać standardowo rozpatrzone.



Należy zauważyć, że na niektórych kartach Wydarzenia, obok jego typu znajduje się słowo **NIEODRACZALNE**. Tych Wydarzeń nie można w ten sposób Odrzucić i trzeba je standardowo rozpatrzyć w Rundzie, po której zostały dobrane.

📦 Tracenie Pieniędzy lub Zasobów



Rozpatrywanie niektórych Wydarzeń może wiązać się z utratą Pieniędzy lub Zasobów. W takich przypadkach, jeśli nie masz wystarczającej liczby tego, co powinieneś stracić, tracisz tego tyle, ile możesz, a następnie za każde 🌱 / 📦 / 5 🪙, których nie możesz stracić, traciisz 1 PZ.

PRZYKŁAD: Już za moment rozpocznie się gra w World Order. Podczas Przygotowania rozrywki **Olek (USA)** dobiera karty Wydarzeń na pierwszą Rundę z talii Ery I. Pierwsza karta to **Nowy Początek**, którą umieszcza na polu najbardziej z prawej na planszy Wydarzeń. Następnie dobiera **Euroazjatycką Unię Gospodarczą (EAEU)**, która jest Wydarzeniem Gracza, który gra **Rosją**. Karta umieszczana jest zatem pod obszarem Siły Politycznej **Rosji** i dobierana jest nowa karta Wydarzenia. Dobrana karta to **Arabska Wiosna Ludów**, która jest Punktem Zwrotnym. Natychmiast **Olek** postępuje zgodnie z instrukcjami na karcie i po potasowaniu 4 wymienionych kart Wydarzeń Połączonych, dobiera kartę **Wojny Domowej w Syrii**, którą umieszcza na środkowym polu na planszy Wydarzeń. Przygotowanie Wydarzeń zostało zakończone.



Gdy nadchodzi Faza Wydarzeń pierwszej Rundy, gracze zaczynają je rozpatrywać. Pierwszym z nich jest **Nowy Początek**, Wydarzenie Wzajemnego Porozumienia między **USA** a **Rosją**. Wymaga od obu tych graczy wydania po 1  i co najmniej 1 . **Olek** pyta o to **Kubę (Rosja)** i trochę o tym dyskutują. **Kuba** ostatecznie się jednak temu sprzeciwia, więc karta Wydarzenia zostaje odrzucona bez żadnego efektu.

Następna karta to **Wojna Domowa w Syrii**. Jest to Wydarzenie Licytacji, zatem wszyscy gracze biorący w nim udział (**USA**, **UE** i **Rosja**) będą musieli złożyć ofertę. **USA** i **UE** reprezentują tę samą stronę, podczas gdy **Rosja** składa ofertę przeciwną, ale z modyfikatorem +2. Zgodnie z instrukcjami Wydarzenia, licytować można za pomocą 10 , 1  oraz 1 , które zostaną Przemieszczone na kartę Wydarzenia. Po przemyśleniu swoich zamiarów, wszyscy biorą w dłoń kostki, a następnie jednocześnie je ujawniają. **Olek** umieścił w dłoni 4 kostki. Gdy tylko ujawnia swoją ofertę, wydaje 20  za pierwsze dwie oraz 2  za pozostałe 2. **Ania (UE)** umieściła 3 kostki w swojej dłoni, więc po ujawnieniu swojej oferty natychmiast wydaje 10  oraz 2 . **Kuba** umieścił 6 kostek w swojej dłoni. Po ich ujawnieniu wydaje 20 , 1  oraz 3 , które Przemieszcza na kartę Wydarzenia, wydając na to 15 . Ostateczne oferty to $4 + 3 = 7$ kontra $5 + 3 = 8$. **Rosja** wygrywa Licytację, więc **Kuba** zyskuje 3  (połowę swojej oferty, zaokrąglonej w dół), a **Olek** i **Ania** zyskują odpowiednio 4  i 3  (równowartość ich ofert). Następnie **Kuba** sprawdza efekt karty, aby sprawdzić, co jeszcze się dzieje: widzi, że zyskuje dodatkowe 3 , a także zamienia 1 swoją kostkę tymczasowych Wpływów na **Bliskim Wschodzie-Afryce Północnej** na kostkę stałych Wpływów. Następnie dodaje Wydarzenie **Powstanie osi oporu** do Wydarzeń następnej Rundy, umieszczając je na lewo od planszy Wydarzeń. Na koniec bierze jego 3  z karty Wydarzenia i umieszcza je na **Bliskim Wschodzie-Afryce Północnej**, ponieważ tam miało miejsce to Wydarzenie.

Ostatnim Wydarzeniem, które należy sprawdzić, jest **Eurazjatycka Unia Gospodarcza (EAEU) Rosji**. **Kuba** naprawdę chce, aby to Wydarzenie miało miejsce, ale jest to Wydarzenie Decyzji, wymagające od niego wydania pewnych Zasobów, a on w tej chwili nie ma 1 . Postanawia 1 , którą zyskał, wydać na Odroczenie Wydarzenia, by spróbować rozpatryć je w następnej Rundzie.

Usuwanie lub Zamiana kostek Wpływów w Regionie

Niektóre Wydarzenia mogą wymagać usunięcia kostek Wpływów z Regionu (lub zamiany kostki tymczasowych Wpływów na kostkę stałych Wpływów). Jeżeli nie wskazano inaczej, należy zawsze usuwać kostki tymczasowych Wpływów danego gracza najbardziej z lewej. Jeśli nie ma on żadnych kostek tymczasowych Wpływów, usuń jedną z kostek początkowych Wpływów tego gracza, jeśli to możliwe, a w przeciwnym razie dowolną z jego kostek stałych Wpływów.

Podobnie, jeśli jakiś efekt wymaga od ciebie zamiany kostki stałych Wpływów gracza na kostkę tymczasowych Wpływów, przenieś jedną z początkowych kostek Wpływów tego gracza, jeśli to możliwe, lub dowolną kostkę stałych Wpływów tego gracza i umieść ją na polu tymczasowych Wpływów, bez zyskiwania żadnych PZ. Jeśli nie ma dostępnego pola tymczasowych Wpływów, kostka Wpływów zostaje całkowicie usunięta.

Jeśli jakkolwiek kostka początkowych Wpływów w Regionie zostanie usunięta, jej pole jest ignorowane do końca rozgrywki. Nie wpływa to na Punktację Regionów. Jeśli pola stałych Wpływów są zajęte (te oznaczone cyfrą 1, powyżej linii), Region będzie standardowo punktowany w kroku Punktacji. Jeśli jednak którykolwiek z tych pól stałych Wpływów stanie się pusty z powodu utraty kostek Wpływów przez Wydarzenie, gracze mogą w późniejszym etapie rozgrywki je wykorzystać i umieścić tam kostkę Wpływów. Jeśli w trakcie kroku Punktacji pole będzie nadal puste, Region nie będzie punktowany.

Zamiana kart Państwa

Niektóre Wydarzenia mogą wymagać zamiany karty Państwa inną wersją, zawierającą zmiany spowodowane zaistniałym Wydarzeniem. Gdy karta Państwa jest zastępowana w ten sposób, a jest ona dostępna na planszy Głównej lub któryś gracz ma je jako Państwo sojusznicze, należy po prostu zastąpić tę kartę nową wersją. Jeśli ta karta nadal znajduje się w talii Regionu na planszy Głównej, należy ją wyszukać, usunąć i dodać w jej miejsce nową wersję. Następnie należy potasować tę talię i odłożyć ją z powrotem na planszę Główną, standardowo odstawiając 2 wierzchnie karty

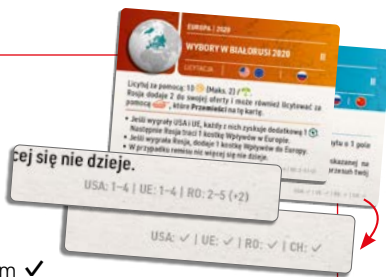
Podobnie, gdy efekt Wydarzenia wymaga wyszukania karty Państwa, należy się upewnić, że ta talia zostanie na koniec przetasowana i standardowo zostaną z niej odkryte 2 karty.

ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ WPŁYWAJĄCYCH NA MOCARSTWA, KTÓRE NIE BIORĄ UDZIAŁU W GRZE LUB AUTOMY

W przypadku rozgrywek na mniejszą liczbę graczy, niż 4, Wydarzenia mające wpływ na brakujących graczy są rozpatrywane nieco inaczej. W zależności od tego, czy korzystacie z zasad gry podstawowej dla 2 lub 3 graczy, czy z zasad Automy z rozszerzenia Dyplomacja i Dominacja, poniżej znajdują się szczegółowe informacje na temat rozpatrywania Wydarzeń przy niepełnej liczbie graczy.

Korzystanie z kart Licytacji: Aby określić decyzję gracza nieuczestniczącego w rozgrywce (GNR) lub automy w odniesieniu do Wydarzenia, używa się kart Licytacji. W prawym dolnym rogu każdego Wydarzenia znajduje się informacja wskazująca, które konkretnie karty powinien użyć dany gracz. W większości Wydarzeń będzie to zakres liczbowy, podczas gdy w innych będzie to kombinacja symboli ✓ oraz ✕.

W obu przypadkach należy wziąć wskazane karty (zarówno karty ze wskazanymi numerami, jak i karty z odpowiadającymi im symbolami), potasować je i dobrać jedną losowo, aby określić decyzję tego GNR/Automy. Jeżeli Wydarzenie wymaga liczby, jej wartość GNR/Automy stanowi ta liczba. Jeśli Wydarzenie wymaga od GNR/Automy podjęcia konkretnej Akcji, karta z symbolem ✓ wskazuje, że Akcja zostanie wykonana przez tego GNR/Automę, natomiast symbol ✗ oznacza, że tak się nie stanie.



ROZGRYWKI WEDŁUG ZASAD GRY PODSTAWOWEJ DLA 2 I 3 GRACZY

Podczas korzystania z zasad gry podstawowej, w trakcie Przygotowania rozgrywki nie umieszczajcie dla GNR żadnych . Za każdym razem, gdy macie dodać Wydarzenia na planszy Wydarzeń, dobierajcie karty tak, jak w standardowej grze dla 4 graczy.

Rozpatrując Wydarzenia, jeśli dowolne z nich na planszy Wydarzeń dotyczy tylko GNR (np. w rozgrywce na 2 graczy, Wydarzenie dotyczy tylko 2 pozostałych), należy je odrzucić bez żadnego efektu. W przypadku Wydarzeń Gracza poniżej planszy Wydarzeń, które dotyczą GNR, zamiast rozpatrywania go, należy dodać 1 kostkę Wpływów tego gracza do Regionu tego Wydarzenia (tak, jak dodawana jest kostka Wpływów w wyniku użycia kart Licytacji) i odrzucić kartę tego Wydarzenia. Gdy Wydarzenie dotyczy kilku Regionów, należy wylosować spośród nich.

Dla wszystkich pozostałych Wydarzeń, które dotyczą również GNR, należy zapoznać się z poniższymi zasadami, aby określić działanie GNR w zależności od rodzaju Wydarzenia.

Decyzja

Jeśli rozpatrywane jest Wydarzenie Decyzji, które nie jest konkretnie Wydarzeniem Gracza GNR, po prostu zignorujcie je dla GNR.





Wzajemne Porozumienie



Aby Wzajemne Porozumienie zostało rozpatrzone, obaj uczestniczący gracze (lub co najmniej 2, jeśli dotyczy więcej graczy) muszą się na nie zgodzić i się do niego odpowiednio przyczynić. Aby ustalić, czy GNR wyrazi zgodę, oraz poziom jego wkładu, należy posłużyć się kartami Licytacji, zgodnie z wcześniejszymi instrukcjami. Należy pamiętać, że jeśli Wydarzenie podaje zakres, a dobrana liczba wynosi 0, GNR się nie zgadza i nie wnosi wkładu, a Wydarzenie nie zostanie rozpatrzone.

Licytacja

Oferty GNR ustala się za pomocą kart Licytacji. Należy jednak pamiętać, że (w przeciwieństwie do tego, co dzieje się w Decyzjach i Wzajemnych Porozumieniach) wszystkie karty ofert GNR powinny zostać dobrane po tym, jak faktyczni gracze złożą i ujawnią swoje oferty.

Sprawdzenie i Punkty Zwrotne zazwyczaj nie wymagają żadnych decyzji ze strony GNR, dlatego są rozpatrywane standardowo. Jeśli wymagają decyzji GNR, należy standardowo użyć kart Licytacji.

Należy pamiętać, że w przypadku wszystkich typów Wydarzeń, ponieważ GNR nie posługują się żadnymi Zasobami, nie zyskują żadnych nagród (w tym )⁴, ani nie ponoszą żadnych kosztów w Zasobach. Wyjątkiem są . Jeśli GNR musi Przemieścić  w ramach wymagania lub nagrody Wydarzenia, należy umieścić odpowiednią liczbę jego  z Puli w odpowiednim miejscu. Ponadto, jeśli w ramach efektu Wydarzenia konieczne jest dodanie lub usunięcie kostek Wpływów z planszy Główniej, należy wykonać tę czynność w standardowy sposób.

W przypadku niektórych kart Licytacji, gracze mogą składać ofertę na wiele sposobów, w tym Przemieszczając swoje . W takich przypadkach Przemieszczeniu  będzie odpowiadać połowa oferty GNR (wskazanej na karcie Licytacji, zaokrąglonej w dół).


















Niektóre Wydarzenia wymagają od graczy, aby dodać pewną wartość do ich oferty, bazując na aktualnej sytuacji w grze. Gdy taka sytuacja dotyczy GNR, użycie wartości podanej w nawiasach obok zakresu liczbowego. Na przykład, jeśli obok zakresu liczbowego 0-2 znajduje się (+2), oznacza to, że należy użyć kart Licytacji 0, 1 i 2, a do wylosowanej wartości dodać 2, aby określić ostateczną ofertę.

ROZGRYWKI Z AUTOMAMI



Grając z Automami, dobierajcie Wydarzenia tak samo, jak w standardowej rozgrywce dla 4 graczy. Jeśli jednak zostanie dobrane Wydarzenie, które dotyczy tylko jednego gracza, a ten gracz jest Automą, odrzućcie je i zamiast tego przyznajcie tej Automie 2 PZ. Wydarzenia, które wpływają na 2 lub więcej graczy, nawet jeśli każdy z nich to Automa, standardowo pozostają w grze po dobraniu.

Rozpatrując Wydarzenia na planszy Wydarzeń, Automy używają kart Licytacji, aby określić swoją reakcję, zgodnie z wcześniejszym opisem. Obowiązują jednak następujące zasady:

- Za każdym razem gdy Automa ma wydać lub zyskać Zasób, zamiast tego odpowiednio wydaje lub zyskuje Pieniądze. Zamieniając Zasoby na Pieniądze, obowiązuje poniższy przelicznik:

- ▶ Symbol : 5  za każdy
- ▶ Symbol , ,  : 10  za każdy
- ▶ Symbol , ,  : 3  za każdy
- Gdy w ramach kosztu lub efektu Wydarzenia należy Przemieścić  do Regionu, należy wziąć je z Puli i umieścić w wyznaczonym miejscu. Jeśli należy Przemieścić  na kartę, jako część kosztu lub efektu Wydarzenia,  należy brać najpierw z Regionu tego Wydarzenia, a następnie, jeśli zachodzi taka potrzeba, pozostałe wziąć z Puli.
- W przypadku wydarzeń **Decyzji** i **Wzajemnego Porozumienia**, gdy Automa ma wydać ustaloną kwotę, robi to, jeśli dobrana dla niej karta Licytacji zawiera symbol . W przeciwnym razie odmawia udziału.
- W przypadku Wydarzeń, w których można wydać zmienną liczbę Zasobów, wkład lub oferta są ustalane na podstawie numeru na karcie Licytacji, która została dobrana (chyba że jest to 0 - w takim przypadku Automa rezygnuje z udziału, niezależnie od modyfikatorów, jakie może posiadać). Jeżeli cały wkład składa się z jednego rodzaju Zasobu, wówczas Automa pokrywa koszt zgodnie z powyższym przelicznikiem. Jeżeli jednak Wydarzenie dopuszcza wiele sposobów wniesienia wkładu lub złożenia oferty, a jednym z nich jest Przemieszczenie , wówczas połowa wkładu lub oferty (zaokrąglona w dół) będzie odpowiadać Przemieszczeniu . Reszta (lub całość, jeśli Przemieszczenie  nie zostało uwzględnione w ofercie) będzie odpowiadać kombinacji o najniższym koszcie dla Automy, zgodnie z powyższym przelicznikiem.
- Jeśli Automa nie może spełnić części efektu (na przykład zwiększenie lub obniżenie Produkcji), po prostu ignoruje tę część. Jeśli jednak nie jest w stanie pokryć części kosztów wymaganych dla Wydarzenia (ponieważ nie jest w stanie tego zrobić, np. obniżając jedną z jej Produkcji lub nie ma wystarczająco Pieniędzy), nie uczestniczy w jego rozpatrzeniu.
- Niektóre Wydarzenia nakazują graczowi dodanie pewnej wartości do jego oferty, w zależności od aktualnej sytuacji w grze. Grając z Automami określajcie te wartości standardowo, ignorując nawiasy obok zakresu liczbowego dotyczącego kart Licytacji (są one przeznaczone tylko dla GNR). Na przykład, jeśli obok zakresu 0-2 występuje (+2), zignorujcie to, co jest w nawiasie i wylosujcie kartę Licytacji spośród tych zawierających 0, 1 albo 2 i sprawdźcie w efekcie Wydarzenia, czy jakkolwiek wartość powinna zostać dodana, przed określeniem ostatecznej oferty.

- Rozpatrując Wydarzenie Gracza dotyczące Automy, Automa ignoruje wszystko, co jest napisane na karcie i po prostu dodaje 1 kostkę Wpływów do Regionu tego Wydarzenia, bez wydawania ani zyskiwania czegokolwiek innego. Jeśli Wydarzenie dotyczy kilku Regionów, należy wylosować jeden z nich.
- Jeśli dojdzie do sytuacji, której nie obejmują niniejsze zasady, decyzję dla Automy należy podjąć w taki sposób, by była dla niej najkorzystniejsza.

Automa zyskuje  tak samo, jak wszyscy inni gracze, przechowując je w obszarze Siły Politycznej na planszy Wydarzeń. Nie będzie używać ich jednak w trakcie swojej Tury, aby ulepszać swoje Akcje. Zamiast tego, na koniec każdej fazy Wydarzenia, wydaje potęgę swojej  (zaokrąglonych w dół) i zdobywa taką liczbę PZ.

WIADOMOŚĆ OD HEGEMONIC PROJECT GAMES

Naszym celem w Hegemonic Project Games jest pomoc ludziom w zgłębianiu poważnych tematów (w tym przypadku takich, jak geopolityka i stosunki międzynarodowe) za pomocą gier planszowych. Pracując nad World Order nawiązaliśmy współpracę z naukowcami i ekspertami w dziedzinie stosunków międzynarodowych i nauk politycznych, aby mieć pewność, że gra jak najwierniej odzwierciedla wewnętrzne mechanizmy stojące za decyzjami światowych mocarstw i ukazuje zawitości ich działań w skali globalnej.

W szczególności w przypadku rozszerzenia *Świat w Kryzysie* zależało nam na pokazaniu wpływu prawdziwych wydarzeń na grę, aby gracze mogli lepiej zrozumieć ich przyczyny, a także ich konsekwencje dla świata. Poświęciliśmy sporo czasu na jak najwierniejsze odtworzenie tych wydarzeń, przy zachowaniu ograniczeń narzuconych przez mechanizmy gry, a jednocześnie na zachowanie ciekawej i angażującej rozgrywki.

Zdajemy sobie jednak sprawę, że życie jest o wiele bardziej skomplikowane, niż to, co pokazuje jakakolwiek gra, i że wiele z tych wydarzeń mogło wyrzucić głęboki wpływ na niektórych z was lub waszych bliskich. Nie zamierzamy dramatyzować ani umniejszać rzeczywistych kosztów ludzkich związanych z konfliktami geopolitycznymi. Zamiast tego chcielibyśmy zaprosić graczy do zbadania, w jaki sposób te wydarzenia wpłynęły na otaczający nas świat i w jaki sposób można lepiej zrozumieć, zakwestionować, a nawet zapobiec ich skutkom w przyszłości.

TWÓRCY

Projekt gry: Vangelis Bagiartakis, Varnavas Timotheou, Dimitris Siakampenis

Rozwój gry: Panagiotis Zinoviadis

Okładka: Miłosz Wojtasik

Projekt graficzny: Katerina Xerovasila

Korekta: Jordan Boschman

Doradcy akademicy: Dr Zenonas Tziarras, Dr Moritz S. Graefrath, Dr Chris Oates, Dr Russell Foster, Dr Connor Judge, Emmanuel Pietrobon

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Damian Mazur

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Instrukcja World Order: Świat w Kryzysie, wersja 1.0

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurow
e-mail: portal@portalgames.pl
© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-world-order>



**HEGEMONIC
PROJECT GAMES**

Copyright © 2025 Hegemonic Project Limited.

World Order jest znakiem towarowym Hegemonic Project Limited.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej instrukcji nie może być powielana ani wykorzystywana w jakikolwiek sposób, elektroniczny lub mechaniczny, w tym poprzez kserowanie, nagrywanie lub za pomocą jakiegokolwiek systemu przechowywania lub wyszukiwania informacji, bez uprzedniej pisemnej zgody Hegemonic Project Limited, z wyjątkiem przypadków wyraźnie dozwolonych przez prawo.



**PORTAL
GAMES.**