



Demokratyczna Republika Kongo jest dziewiętnastym najbardziej ludnym krajem na świecie, z wystarczającymi zasobami naturalnymi, by rywalizować wielkością produkcji z krajami pierwszego świata. Od Belgijskiej administracji Króla Leopolda II, poprzez gorącą niepodległość i horrory dwóch wojen 'Kongijskich', kraj widział swój potencjał ekonomiczny topniejący jak wosk i swoich mieszkańców stawających się najbiedniejszymi na świecie.

Będziesz grał jako jeden z Baronów Przemysłowych zdeterminowany, by naród się podniósł i zajął należne sobie miejsce w światowej ekonomii. Musisz sobie uświadomić potencjał przemysłowy DR Konga i rozwijać miasta, by pomóc w walce z zagrożeniem powstańczym. Daj nadzieję wyjścia z horroru!

Gra składa się z czterech 'warstw' i dla ułatwienia nauki, napisaliśmy zasady do czterech odrębnych gier, z których każda jest samodzielna. Wszystkie zasady poprzednich warstw są stosowane w kolejnych, czasem odpowiednio zmodyfikowane.

ELEMENTY GRY

Karty, tory i pola są oznaczone na planszy. Proszę, zapoznaj się z umieszczeniem: torem Rozwoju Miasta/Medali, Rynku Międzynarodowego, Rynku Lokalnego, Karty Kolejności Tury, toru Faz Gry, polami na Talię Akcji, Talię Wsparcia i karty Odrzucone, Zaopatrzenie powstańców.

Sekcja mapy poniżej pokazuje:

1. Nazwa prowincji
2. Symbol prowincji diamentowej
3. Nazwa miasta
4. Granica prowincji
5. Pole transportu kolejowego
6. Pole transportu wodnego
7. Pole upraw przemysłowych (podwójne)
8. Pole przemysłu wodnego (podwójne)
9. Pole przemysłu mineralnego (pojedyncze)
10. Pole przemysłu naftowego (pojedyncze)
11. Szlak eksportu



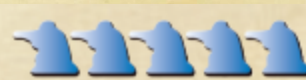
Są cztery zestawy kart: Karty Akcji, Karty Ministrów, Karty Baronów Przemysłowych i Karty Wsparcia. Każda karta jest oznaczona na rewersie. Są też 4 Karty pomocy.

Zestaw znaczników każdego gracza zawiera:

- x5 Uprawy przemysłowe
- x4 Przemysł wodny
- x3 Przemysł mineralny
- x2 Przemysł naftowy
- x2 Transport wodny
- x2 Transport wodny
- x2 Transport samochodowy
- x5 Miasta (2 małe (1pkt), 2 średnie (2pkt i 1 duże (3pkt))
- x1 Znacznik Kolejności Tury
- x1 Znacznik Medali



Każdy gracz ma 5 figurek Rozjemców w odpowiednim kolorze.



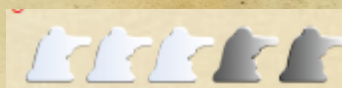
Zestaw Rządowy zawiera kilka znaczników (zakłady przemysłowe są zmniejszone do 2 każdego rodzaju) i jest oznaczony przez symbol gwiazdki. Rozjemcy rządowi są w pasującym kolorze purpurowym.

Inne znaczniki gry:

- Kostki zasobów upraw i Znacznik Zasobu
- Kostki zasobów wodnych i Znacznik Zasobu
- Kostki zasobów mineralnych i Znacznik Zasobu
- Kostki zasobów naftowych i Znacznik Zasobu
- Znacznik Rozwoju Miast
- Cel końca gry
- Znacznik Fazy Gry i Znacznik cyklu faz



Jest 10 mniejszych i 5 większych figurek Powstańców.



Na koniec, zapas pieniędzy, 20 plastikowych diamentów w aksamitnym woreczku ... i jedna kość.



RDZEŃ GRY

Przygotowanie

- Umieść pieniądze w banku obok mapy.
- Umieść kostki zasobów w zapasach na Rynku Lokalnym.
- Umieść znacznik Rządowego 3-punktowego miasta w Kinshasie. Umieść łódź Rządu na polu łodzi z gwiazdką powyżej Kinshasy i Rządową kolej na polu kolei z gwiazdką poniżej Kinshasy.
- Umieść Znacznik Cyklu Fazy na polu '1' toru Rozwoju Miasta / Medali.
- Umieść znacznik Rozwoju Miasta na polu '3' toru Rozwoju Miasta / Medali.
- Umieść Cel Końca Gry na polu '30' toru Rozwoju Miasta / Medali.
- Umieść Znacznik Fazy Gry na polu 'Rzutu Kośćmi Zasobów' na torze Faz Gry.
- Każdy gracz bierze swój zestaw kolorowych znaczników, Rozjemców i Kartę Pomocy.
- Weź znacznik Medalu każdego gracza i umieść na polu '3' toru Rozwoju Miasta / Medali.
- Weź znacznik Kolejności Tury każdego gracza i losowo wyciągaj, umieszczając je w kolejności na Karcie Kolejności Tury.
- Każdy gracz bierze podstawowe 10.000\$. Drugi gracz bierze kolejne 500\$, trzeci 1000\$, a czwarty 1500\$.
- Umieść każdy Znacznik Zasobów na jego startowej pozycji w grze (*czerwone pola*) na Rynku Międzynarodowym: Uprawy 600\$, Wodne 800\$, Minerale 1200\$, Ropa 1600\$.

Jak wygrać

Gracze budują swoje imperia przemysłowe oraz produkują na mapie, a potem transportują i sprzedają zasoby. Pieniądze inwestują w dalszą rozbudowę. Gracze także (*decydujące*) rozwijają miasta dla obrony i zdobycia medali (gracze po prostu przesuwają znacznik na torze Medali). Na koniec gry przyznawane są kolejne medale za przemysł i transport, za posiadane miasta i za pozostałe pieniądze. Wygrywa gracz z największą liczbą medali.

Otrzymywanie dodatkowego kapitału

W każdym czasie gracz może cofnąć swój Znacznik Medalu o jedno lub więcej pól na torze Medali. Za każdy odliczony Medal, gracz dostaje 1000\$.

Cykl Faz Gry

Gra jest rozgrywana w cyklach faz gry, odnotowywanych na Torze Faz Gry. Użyj znacznika Fazy Gry do oznaczenia postępu. Faza Uwertury, Faza Wyboru Ministrów oraz Faza Kart Wsparcia nie są używane w Rdzeniu Gry.

Faza Rzutu kośćmi Zasobów

Jeden z graczy wykonuje pojedynczy rzut współdzieloną kością, by ustawić równocześnie cztery Znaczniki Zasobów:

- 1 lub 2 – przesun każdy znacznik o 1 pole.
- 3 lub 4 - przesun każdy znacznik o 2 pola.
- 5 lub 6 - przesun każdy znacznik o 3 pola.

Uwaga: Znacznik Zasobów nigdy nie może iść wyżej niż na pole 4000\$.

Fazy Akcji

W każdym cyklu faz, są cztery fazy Akcji. W każdej fazie Akcji, wg kolejności tury, każdy gracz wykonuje jedną akcję lub pasuje. Jest pięć rodzajów akcji (zobacz Karta pomocy).

1. Budowanie Przemysłu

Gracz może zbudować jeden zakład przemysłowy przemysł na akcję. Zakład przemysłowy może być zbudowany gdziekolwiek, gdzie jest wolne, odpowiednie pole przemysłu na mapie. Umieść zakład przemysłowy odkryty (*do góry stroną mającą rysunek*).

Koszty budowy zakładów przemysłowych:

Uprawy 1000\$, Wodne 2000\$, Minerale 3000\$, Ropa 4000\$.

Ważne... koszty są takie same podczas budowy na pojedynczym polu przemysłu lub na polu podwójnym. Zapłać należne pieniądze do banku.

2. Umieszczanie środków Transportu

Gracz może umieścić jeden środek transportu na akcję. Łodzie oraz koleje mogą być umieszczane gdziekolwiek jest wolne, odpowiednie, miejsce transportowe na mapie. Ciężarówki mogą być umieszczane na granicach między prowincjami. Na granicy między dwiema prowincjami dozwolona jest tylko ciężarówka.

Koszty umieszczenia środków transportu:

Łódź 2000\$, Kolej 2000\$, Ciężarówka 1000\$.

Zapłać te pieniądze do banku.

3. Rozwijanie miasta

Małe miasto (1-punktowe) może być rozwinięte na wolnym mieście, pod warunkiem, że gracz ma odkryty (nieodwrócony) zakłady przemysłowy w tej samej prowincji i ma dostępne małe miasto (1-pkt). Ten zakład przemysłowy jest używany do rozwoju miasta i odwracany na drugą stronę. Małe miasto (1-pkt) kosztuje 2000\$. Wartość pokazana na drugiej stronie odwróconego zakładu przemysłowego jest odliczana od kosztów miasta. Miasto jest umieszczane na stronie odkrytej (*z rysunkiem*).

Zapłać odpowiednią sumę pieniędzy do banku.

Graczowi jest następnie przyznawany JEDEN medal.

Ważne ... Tylko jedno miasto jest rozwijane w prowincji i każde miasto może tylko być rozwijane o jeden punkt na raz (*i tylko, jeśli odpowiedni znacznik miasta jest dostępny*).

Gdy małe miasto (1-pkt) zostało rozwinięte, tylko właściciel może je rozwijać w przyszłości.

Zasady rozwijania miast 2-punktowych i 3-punktowych są połączone niżej.

W celu rozwinięcia miasta średniego (2-pkt) *lub dużego 3-pkt*, gracz musi mieć dwa (*trzy*) odkryte zakłady przemysłowe różnych rodzajów i musi mieć dostępne odpowiednie miasto średnie (2-pkt) *lub duże 3-pkt*. Przynajmniej jeden z tych zakładów przemysłowych MUSI być w prowincji, w której miasto się znajduje. Pozostałe zakłady mogą być w tej prowincji lub prowincji (prowincjach) sąsiadujących. Każdy zakład przemysłowy użyty do rozwoju, musi zostać odwrócony na drugą stronę. Łączna pokazana wartość jest odejmowana od kosztów miasta.

Miasto średnie (2-pkt) kosztuje 4000\$ (*a duże 3-pkt kosztuje 6000\$*). Zapłać odpowiednią sumę pieniędzy do banku.

Gracz jest następnie nagradzany JEDNYM medalem za miasto średnie 2-punktowe (także JEDEN medal za miasto duże 3-punktowe).

Uwaga: Miasto, które zostało odwrócone (*odnosi się to do późniejszych zasad przy sprzedaży zasobów Wodnych*) może nadal być rozwijane. Jednak, gdy umieszczone nowe, rozwinięte miasto pozostanie ono odwrócone do fazy Resetu.

Na końcu... Kiedykolwiek miasto jest rozwijane, Znacznik Rozwoju Miasta jest przesuwany o jeden krok na torze.

4. Produkcja

Gracz może produkować zasoby w niektórych lub wszystkich swoich zakładach przemysłowych, które są odkryte (*nie odwrócone*). Pamiętaj, że gracz może nie wybierać produkowania w danym zakładzie (*na przykład, by ten mógł być użyty do późniejszego rozwoju miasta w tym cyklu*).

JEDNA kostka zasobu odpowiedniego rodzaju jest umieszczana na każdym zakładzie przemysłowym zajmującym pojedyncze pole przemysłu, a na zajmowanym podwójnym polu przemysłu umieszczane są DWIE kostki zasobów.

Odwróć te zakłady przemysłowe.

5. Sprzedaż Zasobów

Zazwyczaj gracze będą sprzedawać swoje zasoby podczas Fazy Sprzedaży Zasobów (zobacz niżej), ale czasem gracz użyje Akcji Sprzedaży Zasobów do wzmocnienia strategicznego. Przy Sprzedaży Zasobów gracz musi sprzedać jeden ze swoich 'zestawów' zasobów (zestaw wszystkich zasobów tego samego rodzaju). Jest to przeprowadzane w taki sam sposób jak przy Sprzedaży Zasobów, a więc wszystkie potrzebne zasady są w kolejnej sekcji.

Faza Sprzedaży Zasobów

Zasoby są sprzedawane w 'zestawach', zestaw zawiera wszystkie zasoby tego samego rodzaju. W kolejności tury, każdy gracz sprzedaje jeden ze swoich zestawów zasobów. Po czym następuje druga 'runda', kiedy gracze sprzedają swój jeden zestaw, a potem trzecia i czwarta. Gracze będą próbować sprzedać swoje zasoby na Rynek Międzynarodowy (*główna karta sprzedaży*) za najlepszą cenę, którą mogą dostać.

Uprawy, Minerale i Ropa

Żeby sprzedać na Rynek Międzynarodowy zasoby muszą używać szlaków eksportowych. Czasami zasoby będą już w prowincji mającej szlak eksportowy, a czasami muszą być transportowane z jednej prowincji do drugiej używając łodzi, kolei lub ciężarówek w dowolnym połączeniu, aż osiągną szlak eksportowy. Łodzie i koleje mogą transportować dowolną liczbę zasobów zestawu. Ciężarówki mogą transportować dokładnie JEDEN zasób z każdego zestawu.

Bardzo ważne i raczej nietypowe!

Towary mogą być transportowane środkami transport, należącymi do dowolnego gracza. Cały transport zasobów jest darmowy.

Na Rynku Międzynarodowym umieszcza swój zestaw w polu, gdzie jego znacznik zasobów jest umieszczony. Tylko 3 zasoby mogą być umieszczone na polu. Wszystkie pozostałe zasoby muszą być umieszczone na polu poniżej. Kolejny gracz, by sprzedać na Rynek Międzynarodowy ten typ zasobów, umieści swój zestaw w kolejnym pustym polu poniżej (*itd*). Jeśli dolne pole jest wypełnione, gracz musi sprzedawać na Rynek Lokalny.

Cena Upraw, Mineralów i Ropy będzie również mocno zależeć od użytych szlaków eksportowych. W celu uzyskania wyższej ceny pokazanej na polu, te zasoby muszą być eksportowane z prowincji Bas-Congo (*szeroła strzałka z portu Matadi*).

Jeśli te zasoby używały szlaków eksportowych w Katandze lub Sud-Kivu lub Nord-Kivu lub Province Orientale (*wąskie strzałki z miast w tych prowincjach*), dostaną niższą cenę pokazaną na polu. Jest możliwe, że zasoby z tego samego zestawu zostaną sprzedane za różne ceny na Rynku Międzynarodowym.

Czasami nie będzie możliwe transportowanie każdego zasobu zestawu, szlakiem eksportowym. W tym przypadku, te zasoby muszą być sprzedane na Rynek Lokalny (*gdzie ceny są stałe, na najniższym możliwym poziomie*).

Uwaga: Gracz może zawsze wybrać sprzedanie na Rynek Lokalny.

Weź odpowiednią sumę pieniędzy (*jak pokazano na polu Rynku Międzynarodowego oraz / lub Rynku Lokalnego*) z banku za każdy zasób.

Zapamiętaj - gracz będzie sprzedawał wszystkie zasoby w zestawie na jeden lub oba Rynki.

Woda

Woda jest sprzedawana w inny sposób i nie używa transportu. Jeden zasób Wody jest używany do zaopatrzenia jednego miasta.

Jeśli jest niezaopatrzone miasto w tej samej prowincji, miasto to MUSI być zaopatrzone jako pierwsze. Dopiero wtedy można zaopatrywać niezaopatrzone miasto w sąsiedniej prowincji. *Czyli, jeśli dwa zasoby Wody zostały wyprodukowane, potem jeden mógłby być użyty do zaopatrzenia miasta w tej prowincji; inny mógłby być użyty do zaopatrzenia miasta w sąsiedniej prowincji.*

- Jeśli małe miasto (1-pkt) jest zaopatrzone, gracz potem dostaje niższą cenę pokazaną na polu.
- Jeśli średnie miasto (2-pkt) jest zaopatrzone, gracz potem dostaje wyższą cenę pokazaną na polu.
- Jeśli duże miasto (3-pkt) jest zaopatrzone, gracz potem dostaje zarówno wyższą jak i niższą cenę pokazaną na polu.

Każde zaopatrzone miasto jest natychmiast odwracane na swoją drugą stronę i nie może być ponownie zaopatrzone w tym cyklu fazy. Zasób Wodny jest potem umieszczany na polu odpowiednim (*jak wcześniej*) na Rynku Międzynarodowym. Woda, która nie może zaopatrywać miasta, musi być sprzedana na Rynek Lokalny.

Weź odpowiednią sumę pieniędzy z banku za każdy zasób.

Pamiętaj – gracz sprzedaje wszystkie zasoby Wodne w zestawie na jeden lub oba Rynki.

Wycofanie się

Po sprzedaniu swojego ostatniego zestawu zasobów, gracz się wycofuje. Gracz, który wycofuje się pierwszy umieszcza swój znacznik Kolejności Tury na nowej ostatniej pozycji na Karcie Kolejności Tury. (*Jest to dobry czas, by przesunąć znaczniki Kolejności Tury na Karcie powyżej ich obecnych pozycji*). Drugi wycofujący się gracz, umieszcza na przedostatnim miejscu *itd.*

Gracz, kiedy się wycofuje, może dać 'Składkę dla Narodu' (czyli do banku), żeby otrzymać JEDEN medal. W pierwszym cyklu płaci 1000\$, w drugim 2000\$, w trzecim 3000\$ *itd.*

Faza Resetu

1. Ustaw Cel Końca Gry

Cofnij znacznik Celu Końca Gry odpowiednią liczbę pól (dwa lub trzy), jak wskazano strzałkami na polu, które osiągnął znacznik Rozwoju Miasta.

2. Odwróć zakłady przemysłowe i miasta

Każdy zakład przemysłowy lub miasto, które było odwrócone, jest ponownie przywracane na odkrytą stronę.

3. Ustaw znaczniki Zasobów

Ustaw ponownie cztery znaczniki Zasobów na Rynku Międzynarodowym. Umieść każdy w polu poniżej ostatniego 'sprzedanego' zestawu zasobów. Jednak, najniższa dopuszczalna pozycja jest pozycją startową, *czyli: Uprawy na 600\$, Zasoby Wodne 800\$, Minerale 1200\$, Ropa 1600\$*. Odłóż wszystkie zasoby na Rynek Lokalny.

4. Przesuń znaczniki Fazy Gry i Cyklu Fazy

Zwróć znacznik Fazy Gry na pole 'Rzut Kośćmi Zasobów' na torze Fazy Gry. Przesuń znacznik Cyklu Fazy na torze Rozwoju Miasta / Medali o jedno pole. Następny cykl fazy może się rozpocząć.

Koniec Gry

Koniec Gry jest uruchamiany, kiedy znacznik Rozwoju Miasta (przesuwany 'w górę' toru), osiągnie Cel Końca Gry (przesuwany 'w dół' toru). Może to być, gdy miasto jest rozwijane podczas Fazy Akcji lub podczas Fazy Resetu, gdy przesuwany jest Cel Końca Gry.

W pierwszym przypadku, usuń znacznik Celu i kontynuuj grę, by ukończyć wszystkie cztery Fazy Akcji i Fazę Sprzedaży Zasobów, a potem przejdź do Finału. W drugim przypadku, natychmiast przejdź do Finału.

Finał

Każdy gracz ma przyznawane medale za jego żetony na mapie:

- Za każdy zakład przemysłowy dostaje 1 medal
- Za każdy środek transportu dostaje 1 medal
- Za każde małe miasto (1pkt) dostaje 2 medale Za każde średnie miasto (2pkt) dostaje 4 medale Za każde duże miasto (3pkt) dostaje 6 medali

Oraz każdy gracz otrzymuje...

- 1 medal za 3000\$ gotówki w swoich zasobach,
- 2 medale za 7000\$, 3 medale za 12,000\$,
- 4 medale za 18,000\$, 5 medali za 25,000\$ lub więcej.

Uwaga: Jeśli znacznik gracza na torze Medalii jest przesunięty za pole '30', jest odwracany na stronę '30+Medals' i jest ponownie ustawiany na początku toru.

Wygrywa gracz mający najwięcej medali. Jeśli jest remis, wygrywa gracz będący najdalej po lewej na Karcie Kolejności Tury.

Różności

Kinshasa

Kinshasa miastem specjalnym, które jest już zbudowane i dlatego dołożone są pierwsze trzy punkty do szacowania na torze Rozwoju Miasta. Zasoby wodne mogą zaopatrywać Kinshasę normalnie.

W prowincji nie można umieszczać żadnego przemysłu. Rządowe łódź i kolej na granicach

Kinshasy są umieszczone podczas Przygotowania. Oznacza to, że jest już możliwy transport z prowincji Bandundu do prowincji Bas-Congo a potem eksport przez port Matadi.

Czytanie mapy

Jezioro Tanganika leży między prowincjami Sud-Kivu i Katanga. Jednakże nie wpływa ono na umieszczanie ciężarówek, rozwijanie miasta lub zaopatrywanie go w zasoby Wodne lub przez granicę. Rzeka Kongo staje się serią katarakt między Kinshasą a Matadi – tylko je oglądaliśmy, oczywiście.

Pieniądze

Pieniądze graczy powinny być trzymane w ukryciu.

Są to kompletne zasady dla Rdzenia Gry

GRA POWSTAŃCZA

Uzupełnienie przygotowania

- Potasuj karty Akcji i pociągnij jedną zakrytą na każde z czterech pól Akcji. Umieść pozostałe sześć zakrytych kart Akcji w polu Talii Akcji.
- Umieść jednego Mniejszego Powstańca '4' w każdej prowincji (*oprócz Kinshasy*). Umieść pięciu Większych Powstańców '6' w zapasach powstańców.
- Umieść woreczek na diamenty obok mapy.

O Powstańcach

Powstańcy okupują mapę na początku gry i tworzą przeszkody we wszystkich aspektach gry. Są dwa rodzaje Powstańców - Większy '6' (*szarzy*) i Mniejszy '4' (*biali*). Większy Powstańcy '6' są wrogo aktywni, inaczej niż Powstańcy Mniejsi '4'. Tylko jeden Powstaniec może znajdować się w prowincji.

Powstaniec, który okupuje prowincję bez Rozjemcy jest obecnie *'nie stłumiony'*.

Powstaniec, który okupuje prowincję z Rozjemcą (*dowolnego gracza*), jest uważany za *'stłumionego'*.

Niestłumiony Powstaniec zapobiega:

- Budowaniu przemysłu w tej prowincji
- Umieszczaniu środków transportu na jej granicach
- Rozwojowi miasta w tej prowincji
- Użyciu zakładów przemysłowych do rozwoju miasta w innej prowincji
- Produkcji zasobów w tej prowincji
- Transportowaniu zasobów łodziami, koleją lub ciężarówkami przez granice tej prowincji
- Eksporcie z tej prowincji
- Zaopatrywaniu tej prowincji w zasoby Wodne.
- Jego pojawienie się będzie również przyczyną usunięcia wszystkich zasobów już w tej prowincji wyprodukowanych (*Auc!*).

Stłumiony Powstaniec zapobiega:

- Odjęciu wartości odwróconego zakładu przemysłowego podczas rozwoju miasta (*ale miasto może być rozwijane*)
- Podwójnej produkcji zasobów w tej prowincji (*podwójne pola przemysłu produkują tylko jeden zasób*)
- Transportowaniu więcej niż JEDNEGO zasobu na zestaw łodzią lub koleją na granicy tej prowincji
- Eksportowaniu więcej niż JEDNEGO zasobu na zestaw z tej prowincji
- Zaopatrywaniu w zasoby Wodne sąsiedniej prowincji (*sprawdź, czy nie mają obie stłumionych Powstańców*).

O Rozjemcach

Każdy gracz ma PIĘCIU Rozjemców. Rozjemcy są używani przeciwko Powstańcom, albo usuwając ich poprzez walkę, albo zajmując tę samą prowincję, dzięki czemu Powstańcy są stłumieni. W tej samej prowincji, swoich Rozjemców, może mieć dowolna liczba graczy.

Aktywność Rozjemców ma miejsce zanim gracz przeprowadzi akcję.

Aktywność Rozjemcy ma dwie części:

PIERWSZA: Umieszczenie Rozjemców.

DRUGA: Walka Rozjemcy.

Gracz może przeprowadzić zarówno obie części, jak i żadnej. Uwaga: Kiedy rozpoczyna się walka Rozjemcy, żadni inni Rozjemcy nie mogą być rozmieszczeni podczas tej tury.

Następnie gracz kontynuuje swoją turę, wykonując akcję (*lub pasując*).

Umieszczenie Rozjemców

W swojej turze gracz może umieścić Rozjemców w jednej lub więcej prowincjach. Może to obejmować usunięcie Rozjemcy z jednej prowincji i umieszczenie w drugiej. W tej samej prowincji swoich Rozjemców może mieć wielu graczy.

Jednakże, każdy z graczy może mieć najwyżej tylko DWÓCH Rozjemców w jakiejś prowincji.

Zapłać 1000\$ do banku za każdego rozmieszczanego Rozjemcę (*włącznie z tymi usuwanymi, a potem rozmieszczanymi*).

Walka Rozjemcy

Gracz może wybrać rozpoczęcie walki w dowolnej liczbie prowincji, gdzie jest obecny jeden z jego Rozjemców, ale może zrobić to tylko jednokrotnie w każdej prowincji.

Rozjemcy pozostałych graczy w tej samej prowincji MUSZĄ się przyłączyć do walki. Każda taka walka ma odrębny rzut kością, wykonywany przez aktywnego gracza.

Żeby ustalić wynik w każdej z walk, gracz dodaje razem:

- punkty wartości miasta (*nawet odwróconego*) w tej prowincji
- liczbę Rozjemców obecnych w tej prowincji
- wynik rzutu kością

.....by uzyskać ich sumę.

W prowincji, gdzie suma przekracza sześć, pokonany zostaje Większy Powstańca '6'. Usuń Powstańca.
W prowincji, gdzie suma przekracza cztery, pokonany zostaje Mniejszy Powstańca '4'. Usuń Powstańca.

Jeśli pokonany zostaje Większy '6' Powstańca, każdy gracz mający jednego (lub dwóch) Rozjemców w tej prowincji dostaje natychmiast JEDEN medal (za Służbę dla Narodu).

Jeśli Powstańca NIE JEST pokonany, potem każdy gracz, który miał tam Rozjemcę musi usunąć jednego ze swoich Rozjemców.

W pewnych przypadkach prowincja mogłaby wyprodukować zasoby i te mogłyby być nadal w zakładach przemysłowych. Jeśli po walce jest tam stłumiony Powstańca (*gdy jest nadal obecny Rozjemca*) nie będzie efektu. Jednakże, jeśli po walce pozostał niestłumiony Powstańca (*nie ma obecnego Rozjemcy*) będzie to powód, do usunięcia tych zasobów.

Prowincje Diamentowe

Zazwyczaj nie ma nagrody za pokonanie Mniejszych Powstańców '4'. Jednakże, jeśli walka odbywa się w prowincji oznaczonej diamentem (*Katanga, Maniema, Kasai-Oriental, Kasai Occidental*), to pokonanie Mniejszego Powstańca '4' przyniesie pieniądze, przyznawane każdemu graczowi, mającemu co najmniej jednego Rozjemcę w tej prowincji.

Gdy jest to jeden gracz, to otrzymuje 500\$

Gdy jest dwóch graczy, to każdy otrzymuje 300\$
Gdy jest trzech graczy, to każdy otrzymuje 200\$
Gdy jest trzech graczy, to każdy otrzymuje 100\$

Pokonanie Większego Powstańca '6' w prowincji diamentowej przyniesie nie tylko medal (*lub medale*), ale również każdy gracz z Rozjemcą w prowincji otrzyma diament.

Diament może albo:

1. Być sprzedany za 500\$ podczas tury gracza, albo
2. Być zachowany dla dodatkowych medali na końcu gry.

Karty Akcji i Powstańcy

W Grze powstańczej, każda Faza Akcji rozpoczyna się odwróceniem karty Akcji. Górna połowa karty pokazuje trzech Powstańców (*jednego Większego Powstańca '6' i dwóch Mniejszych Powstańców '4'*) oraz prowincje, w których się pojawiają.

W każdym przypadku Powstańca odpowiedniego typu będzie umieszczony w prowincji (*jeśli nie jest już tam jakiś obecny*). Jeśli Powstańca znajduje się już w prowincji, może być potrzebne dopasowanie jego typu do pokazanego na karcie.

Uwaga: Powstańcy powinni być umieszczeni zaczynając od Większego '6' i idąc w dół karty. Jeśli wszystkich pięciu Większych Powstańców '6' jest na mapie, to gdy jakiś jest pokazany na karcie Akcji, nie umieszcza się go.

Teraz, w każdej prowincji okupowanej przez Większe Powstańca '6' (*mogą być inni, poza tym pokazanym na karcie*) i przynajmniej jeden Rozjemca musi odbyć się walka.

Każdy gracz, którego Rozjemca (Rozjemcy) są w prowincji, może wykonać rzut kością.

Walka jest rozstrzygana dokładnie w taki sam sposób, jak opisano wcześniej.

Gdzie nie ma obecnego żadnego Rozjemcy, walka się nie odbywa, a Większy Powstańca '6' będzie kontynuował okupację prowincji (*niestłumiony*).

Uwaga: Walka nie zachodzi w momencie, gdy prowincja jest okupowana przez Mniejszego Powstańca '4'.

Po zakończeniu rozpatrywania Karty Akcji (*jej górnej połowy*), każdy gracz przeprowadza swoją turę akcji.

Akcje a Powstańcy

1. Budowanie Przemysłu

Pamiętaj... zakład przemysłowy nie może być zbudowany jeśli Prowincja jest okupowana przez niestłumionego Powstańca – *gracz musiałby najpierw umieścić w tej prowincji Rozjemcę podczas aktywności swoich Rozjemców.*

2. Umieszczenie Transportu

Pamiętaj... środki transportu nie mogą być umieszczane, jeśli prowincja zawiera niestłumionego Powstańca – *gracz musiałby mieć najpierw tam Rozjemcę (Rozjemców) podczas aktywności jego Rozjemców.*

3. Rozwijanie Miasta

Pamiętaj... miasto nie może być rozwijane, jeśli prowincja zawiera niestłumionego Powstańca – *gracz musiałby mieć najpierw tam Rozjemcę (Rozjemców) podczas aktywności jego Rozjemców.*

Pamiętaj również... że wartość odwróconego zakładu przemysłowego nie może być użyta do pomocy w zapłacie za rozwój miasta, jeśli w tej samej prowincji jest niestłumiony Powstańca.

Pamiętaj... kiedy rozwijasz miasta średnie (2pkt) i duże (3pkt), żeby sprawdzić wszystkie prowincje, gdzie przemysł będzie użyty ro rozwoju miasta – *gracz może umieścić w niej Rozjemcę (Rozjemców) podczas aktywności jego Rozjemców.*

4. Produkcja

Pamiętaj... produkcja nie może się zdarzyć w prowincji okupowanej przez niestłumionego Powstańca.

Pamiętaj... Jeśli w takiej prowincji jest stłumiony Powstańca, to tylko JEDNA kostka zasobu jest umieszczana na podwójnym polu przemysłu. (*Innymi słowy, podwójne pole przemysłu jest traktowane wówczas jako pole pojedyncze*).

5. Sprzedaż Zasobów

Znowu... sprawdź sekcję Sprzedaż Zasobów i Powstańcy, dla uzyskania modyfikacji w Grze Powstańczej.

Sprzedaż Zasobów i Powstańcy

W tej fazie nie jest dozwolona żadna aktywność Rozjemców (*wszystkie konieczne przygotowania powinny być wykonane w czwartej fazie Akcji*).

Pamiętaj... jeśli w prowincji jest niestłumiony Powstaniec, zasoby NIE MOGĄ być transportowane łodziami, koleją ani ciężarówkami przez granice tej prowincji, a zasoby Wodne nie mogą być użyte do jej zaopatrzenia.

Pamiętaj... jeśli w prowincji jest stłumiony Powstaniec, to tylko JEDEN zasób na zestaw może być transportowany łodziami lub koleją przez jej granicę (*ciężarówki dalej transportują tylko jeden zasób na zestaw*).

Pamiętaj... jeśli w prowincji zawierającej szlak eksportowy jest niestłumiony Powstaniec, to z tej prowincji nie mogą być eksportowane zasoby.

Pamiętaj... jeśli w prowincji zawierającej szlak eksportowy jest stłumiony Powstaniec, to z tej prowincji może być eksportowany tylko JEDEN zasób na zestaw. Wszystkie pozostałe zasoby z zestawu, muszą używać innego szlaku lub być sprzedane na Rynek Lokalny.

Pamiętaj... stłumiony Powstaniec uniemożliwi zaopatrzenie sąsiedniej prowincji zasobami Wodnymi (*sprawdź zarówno dla prowincji zaopatrującej jak i dla prowincji zaopatrywanej*).

Uzupełnienie Fazy Resetu

5. Ustaw karty Akcji

Po pierwszej fazie cyklu:

Weź sześć pozostałych Kart Akcji i pociągnij po jednej zakrytej na każde z czterech pól Akcji (na wierzch czterech odkrytych Kart Akcji). Umieść pozostałe dwie Karty Akcji, zakryte, na polu Talii Akcji.

Po drugiej fazie cyklu:

Zbierz razem dziesięć Kart Akcji i je potasuj. Pociągnij po jednej zakrytej Karcie Akcji i połóż na czterech polach Akcji. Umieść pozostałe sześć zakrytych Kart Akcji, na polu Talii Akcji.

Ta sekwencja jest powtarzana w każdej kolejnej parze faz cyklu.

Uwaga: Powstańcy pozostają w tej fazie bez zmian.

Uzupełnienie Finału

Gracze NIE otrzymują medali za zakład przemysłowy lub miasto, które są w prowincji okupowanej przez niestłumionego Powstańca.

Gracze otrzymują 1 medal za diament, do maksymalnie 3 medali.

Dalsze odmienności

Kinshasa

Żaden Powstaniec ani Rozjemca nie może być nigdy umieszczony w prowincji Kinshasa.

Ustawienie Powstańców i Rozjemców

Sugerujemy, żeby Powstańcy i Rozjemcy byli ustawieni na mapie razem, powyżej lub poniżej nazwy prowincji.

Tutaj kończą się zasady do Gry Powstańczej.

GRA RZĄDOWA

Wprowadzenie Rządu dodaje interakcji oraz intryg. Do gry wchodzi trzech Ministrów.

- Minister Obrony kontroluje rządowych Rozjemców, pomagając w walce i tłumiąc Powstańców.
- Minister Spraw Wewnętrznych używa rządowych pieniędzy, by promować rozwój Rządowy na mapie (*bardziej zawile w użyciu, ale potencjalnie źródło niezłych korzyści*).
- Minister Finansów wpływa na wartość zasobów.

Gracze biorą udział w aukcji (**Wybierają Ministrów**), by zostać Ministrami. Gracze pozostają nimi przez resztę fazy cyklu.

Uzupełnienie Przygotowania

- Umieść Znacznik Fazy Gry na polu 'Wybór Ministrów' na torze Fazy Gry.
- Karty Ministrów Obrony, Spraw Wewnętrznych i Finansów umieszczane są obok mapy, by oznaczyć obszar gry Rządu.
- Żetony i Rozjemcy Rządu są umieszczani w tym samym obszarze gry.

Rząd ma mniej żetonów niż gracze i nie używa znacznika Medalu.

Znacznik Kolejności Tury Rządu jest umieszczany po prawej stronie ostatniego znacznika gracza na karcie Kolejności Tury.

Fazy Gry

W Grze Rządowej używana jest Faza **Wyboru Ministrów**. Zasady te wyjaśniają tę fazę a następnie jak zmodyfikowane są pozostałe fazy.

Faza Wyboru Ministrów

W Kolejności Tury, każdy gracz musi postawić pojedynczą sumę pieniędzy lub spasować. Pierwsze postąpienie jest automatyczne jako 'przebiecie oferty'. By przebić przebiecie oferty, gracz musi postawić co najmniej jej dwukrotność. W innym przypadku, gracze mogą licytować dowolną sumą, mniejszą niż górna stawka, pod warunkiem, że ta kwota jest inna od każdego poprzedniego postąpienia.

Gracz może spasować (*przechodzi szansa wybrania Ministra*), zamiast podwyższać stawkę. Po jednej rundzie licytacji, aukcja jest zakończona.

W grze dwuosobowej, pierwszy gracz licytuje lub pasuje, a potem drugi może licytować lub spasować; następnie pierwszy gracz licytuje ponownie. Tak więc wszyscy Ministrowie są dostępni do zabrania.

Najwyżej licytujący może teraz wybrać jednego z trzech Ministrów i umieszcza tę kartę przed sobą. Drugi najwyżej licytujący gracz, może potem wybrać jednego z pozostałych Ministrów, następnie gracz trzeci bierze ostatniego Ministra. Jeśli została postawiona czwarta stawka, gracz ten nic nie dostaje, ale też nie musi nic płacić. Każdy zwycięski gracz płaci sumę swojej stawki do banku.

Karty Akcji a Ministrowie

Po umieszczeniu Powstańców, gracze powinni przeczytać dolną część Karty Akcji, rozstrzygając teraz aktywność Ministra Obrony i Ministra Finansów. Pieniądze dla Ministra Spraw Wewnętrznych są umieszczane teraz i będą aktywne podczas Fazy Akcji.

PIERWSZE: Odpowiedzialność Ministra Obrony...

Po rozmieszczeniu Powstańców, zgodnie z Kartą Akcji (*ale przed jakąkolwiek walką Większych Powstańców '6'*), Minister Obrony ustawia pozycje Rozjemców Rządowych (*bez kosztów*).

Osiem z Kart Akcji wskazuje, jaka liczba Rozjemców Rządowych może zostać rozmieszczona. Taka sama liczba Rozjemców może również być usunięta. Rozjemca (Rozjemcy) Rządu, mogą być umieszczeni lub usunięci z dowolnej prowincji (*nie tylko z tych pokazanych na karcie*). Rząd może mieć najwyżej tylko DWÓCH Rozjemców w każdej prowincji.

Dwie z Kart Akcji (*te z przekreślonym Rozjemcą*) wskazują jaka liczba Rządowych Rozjemców MUSI być usunięta, a żaden nie będzie wtedy rozmieszczony. (Jeśli nie ma ich aż tak wielu na mapie, po prostu usuń wszystkich, którzy pozostali).

Oprócz zwykłej walki przeciwko Większym Powstańcom '6', Minister Obrony może teraz wybrać rozpoczęcie walki (*przeciwko Mniejszym Powstańcom '4'*) w dowolnej liczbie pozostałych prowincji, zajmowanych przez Rządowych Rozjemców. Każda taka walka ma oddzielny rzut kością.

Rozjemcy Rządowi uczestniczą w walce dokładnie tak jak wszyscy inni Rozjemcy.

Są oni usuwani w wyniku przegranej walki w dokładnie taki sam sposób jak Rozjemcy graczy.

Uwaga: Jeśli Minister Obrony nie został wzięty, żaden Rządowi Rozjemcy nie będą rozmieszczeni ani usunięci. Ci będący już na mapie, pozostają na swoich miejscach, będą uczestniczyć w walce i w jej wyniku mogą zostać usunięci. Nie mogą oni jednak rozpoczynać walki, poza walką z Większymi Powstańcami '6' podczas aktywności Karty Akcji.

DRUGIE: Odpowiedzialność Ministra Spraw Wewnętrznych...

Minister Spraw Wewnętrznych przeprowadza akcje w imieniu Rządu (*zobacz Akcje Rządu*). Umieść sumę pieniędzy pokazaną na karcie Akcji na górze karty Ministra Spraw Wewnętrznych.

Uwaga: Jeśli Minister Spraw Wewnętrznych nie został wzięty, pieniądze są nadal umieszczane na górze jego karty.

TRZECIE: Odpowiedzialność Ministra Finansów...

Jeśli na Karcie Akcji pokazany jest JEDEN symbol zasobu, to potem odpowiedni znacznik zasobu będzie przesunięty o jedno pole do przodu na Rynku Międzynarodowym lub pozostaje nieporuszony.

Jeśli na Karcie Akcji pokazane są DWA symbole zasobu, to potem jeden ze znaczników Zasobów musi być przesunięty do przodu o jedno pole LUB jeden ze znaczników zasobów musi być przesunięty o jedno pole w dół (*tylko jeden znacznik MUSI się poruszyć*).

Jeśli zasoby tego rodzaju są już na Rynku Międzynarodowym, to potem one również przesuwają się o jedno pole w górę lub w dół.

Znacznik Zasobów nie może nigdy być przesunięty niżej niż jego pozycja startowa.

Uwaga: Jeśli Minister Finansów nie jest wzięty, to stosuje się następujące 'automatyczne' zasady:

- Jeśli na Karcie Akcji jest pokazany jeden symbol zasobu, to jego znacznik Zasobów pozostaje gdzie jest.
- Jeśli na Karcie Akcji pokazane są dwa symbole zasobów, wtedy oba znaczniki zasobów są przesuwane o jedno pole w dół.

Akcje a Rząd

W każdej Fazie **Akcji**, wg kolejności tury, Rząd może wykonać jedną akcję lub spasować (*jeśli Minister Spraw Wewnętrznych jest wzięty*). Minister Spraw Wewnętrznych jest odpowiedzialny za każdą akcję i może użyć pieniędzy umieszczonych na karcie, do ich przeprowadzenia. Podczas przeprowadzania tych akcji, stosuje się zwykle zasady i koszty. Dodatkowo...

1. Budowanie przemysłu.

W dodatku do budowania zakładów przemysłowych na polach przemysłu, Minister Spraw Wewnętrznych może także budować jeden dodatkowy zakład przemysłowy (o pojedynczej produkcji) w dowolnej prowincji, gdzie wszystkie pola przemysłu są już zabudowane. Ten jeden zakład przemysłowy musi być tego samego rodzaju, co jeden z zakładów przemysłowych w tej prowincji.

Po zapłaceniu za każdy zbudowany zakład przemysłowy, gracz może wziąć pieniądze z tych pozostających na karcie Ministra Spraw Wewnętrznych w wysokości maksymalnie 50% zapłaconej kwoty.

2. Umieszczanie środków transportu

Po zapłaceniu za transport, gracz może wziąć pieniądze z tych pozostających na karcie Ministra Spraw Wewnętrznych, w wysokości maksymalnie 50% zapłaconej kwoty.

3. Rozwijanie Miasta.

Po zapłaceniu za miasto, gracz może wziąć pieniądze z tych pozostających na karcie Ministra Spraw Wewnętrznych, w wysokości maksymalnie 50% pełnych kosztów (czyli odjęcie, które może być wykonane dla każdego odwróconego zakładu przemysłowego NIE JEST brane pod uwagę).

Kiedy Rząd rozwija Miasto, to Minister Spraw Wewnętrznych otrzymuje JEDEN medal.

4. Produkcja

Minister Spraw Wewnętrznych może produkować zasoby w dowolnej liczbie dostępnych Rządowych zakładów przemysłowych.

5. Sprzedaż Zasobów

Kiedykolwiek Minister Spraw Wewnętrznych sprzedaje zasoby, są one sprzedawane na Rynek Międzynarodowy lub na Rynek Lokalny w normalny sposób. Zobacz **Sprzedaż zasobów** poniżej.

Uwaga: Minister Spraw Wewnętrznych NIE JEST ZDOLNY do umieszczenia Rządowych Rozjemców (może to być bardzo ograniczające).

Sprzedaż Zasobów a Rząd

Minister Spraw Wewnętrznych jest odpowiedzialny za sprzedaż rządowych zasobów. Działa to znowu w zwykły sposób.

JEDNAKŻE.... Pieniądze zarobione ze sprzedaży zasobów nie są umieszczane na karcie Ministra Spraw Wewnętrznych, ale pozostają w banku. Jeśli zasób jest sprzedany na Rynku Międzynarodowym, gracz otrzymuje pieniądze równe jego wartości na Rynku Lokalnym.

Kiedy rząd się wycofuje, jego znacznik Kolejności Tury jest umieszczany w normalny sposób (czyli na następnej dostępnej pozycji).

Uzupełnienie Fazy Resetu

4. Zwrócenie znacznika Fazy Gry

Zwróć znacznik Fazy Gry **Wybranych Ministrów** na tor Fazy Gry. Kolejna cykl faz jest gotowy do rozpoczęcia.

6. Zwrócenie Kart Ministrów

Zwróć trzy karty Ministrów do obszaru gry Rządu. Wszystkie pieniądze na górze karty Ministra Spraw Wewnętrznych pozostają na karcie.

Final

Ta faza jest dokładnie taka sama jak w Grze Powstańczej.

Tutaj kończą się zasady dla Gry Rządowej.

GRA RAGNAROK

Każdy gracz otrzymuje kartę Barona Przemysłowego. Karta ta pokazuje podstawową sumę pieniędzy, którą gracz otrzymuje podczas **Przygotowania** (zamiast stałych 10,000\$) i prowincję 'startową' gracza.

Karty Wsparcia reprezentują zaangażowanie państw we wsparcie Baronów Przemysłowych. Karty Wsparcia dostarczają dodatkowych do gry dodatkowych strategicznych elementów.

Uzupełnienie przygotowania

- Umieść znacznik Fazy Gry na polu 'Uwertura' na torze Faz Gry.
- Potasuj karty Talii Wsparcia i pociągnij trzy, zakryte, kładące je obok krawędzi mapy. Umieść resztę Talii, zakrytą, na jej polu.
- Pociągnij po jednej karcie Barona Przemysłowego dla każdego gracza. Każdy gracz bierze sumę pieniędzy pokazaną na karcie.

Uwertura

Na początku gry, jest faza wprowadzająca, nazwana **Uwerturą**. **Uwertura** zapewnia, zróżnicowane 'otwarcia' gry.

W kolejności tury, każdy gracz musi umieścić jednego lub dwóch Rozjemców i musi zbudować jeden zakład przemysłowy w prowincji startowej wskazanej na swojej karcie Barona Przemysłowego.

Zapłać odpowiednią sumę pieniędzy do banku.

Walka Rozjemcy NIE ODBYWA się.

Faza **Uwertury** nie jest powtarzana w czasie gry. Każdy kolejny cykl fazy zaczyna się od fazy **Wyboru Ministrów**.

O kartach wsparcia

Po **Rzucie Kośćmi Zasobów**, odkryj trzy zakryte karty Wsparcia.

Raz na cykl fazy, każdy gracz może wziąć i użyć natychmiast (*lub wziąć i nie używać*) jedną kartę Wsparcia. Może to mieć miejsce w dowolnym odpowiednim momencie podczas tury gracza w fazach **Wyboru Ministrów**, **Akcji** lub **Sprzedaży Zasobów**.

Uwaga: Karta Wsparcia nie może być wzięta podczas aktywności Ministra.

Karta może być użyta tylko jednokrotnie i jest potem odkładana na kartę Barona Przemysłowego danego gracza, aby śledzić kto wziął już swoją kartę Wsparcia w tym cyklu fazy. Druga karta Wsparcia jest ciągnięta z Talii i umieszczana odkryta, tak aby nadal był wybór spośród trzech kart.

Dokładnie czytaj i wykonuj instrukcje na kartach.

Uzupełnienie Fazy Resetu

7. Ustawienie Kart Wsparcia

Trzy odkryte karty Wsparcia oraz te leżące na kartach Baronów Przemysłowych każdego z graczy są odkładane na stos kart odrzuconych.

Pociągnij trzy nowe zakryte karty i umieść obok krawędzi mapy. Odłóż pozostałe karty na pole Talii.

Uwaga: Jeśli Talia Wsparcia się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i stwórz nową talię.

Final

Ta faza jest dokładnie taka sama jak w Grze Powstańczej i Grze Rządowej.

Dalsze różnice

Karta Wsparcia Boliwii

Na przykład, ta karta Akcji może pokazać



w którym to przypadku gracz mógłby albo:

1. Usunąć i umieścić jednego Rozjemcę Rządowego i mógłby rozpocząć walkę z tym Rozjemcą.

albo

2. Wziąć 2000\$ z banku i wydać tę sumę na budowanie przemysłu rządowego, rozmieszczanie rządowych środków transportu lub rozwijanie rządowego miasta. Albo produkowanie zasobów rządowych. Albo sprzedaż rządowego zestawu zasobów. Gracz gromadzi zwykle pieniądze, gdzie to tylko możliwe.

albo

3. Przesunąć znacznik Upraw albo znacznik Minerałów w górę lub w dół o jedno pole.

Rysunki na kartach

Rysunek na każdej kacie Wsparcia daje ogólną wskazówkę, co do użycia tej karty, ale karta nie może być interpretowana bez zrozumienia tekstu (*czyli osoby nie mówiące po angielsku, nie będą mogły interpretować kart bez tłumaczenia*).

Tutaj kończą się zasady dla Gry Ragnarok.

GRA SOLO

Gra Solo używa zasad Gry Ragnarok z następującymi zmianami:

1. Podczas **Wyboru Ministrów**, gracz decyduje w Kolejności Tury dla cyklu fazy. Zamiast wyborów, gracz musi zdecydować, którym (jeśli w ogóle) JEDNYM Ministrem zagra najpierw zanim wszystkie karty Akcji będą odkryte. Gracz może wybrać różnych Ministrów od fazy do fazy.

Na początku każdej fazy **Akcji** rzucane są Kości, a koszt wyboru Ministra jest mnożony 100\$ razy wynik kości, plus dodatkowe 100\$ w pierwszym cyklu, 200\$ w drugim cyklu fazy *itd.* Gracz wybiera Ministra (lub może zdecydować o NIE WYBIERANIU), płacąc pieniądze do banku, a następnie ujawniając Kartę Akcji.

Uwaga: Gracz jest zawsze uważany za Ministra Spraw Wewnętrznych podczas **Sprzedaży Zasobów**.

2. Podczas sprzedawania Zasobów tylko DWA zasoby są umieszczane na polu na Rynku Międzynarodowym.
3. Gra trwa przez najwyżej sześć cykli fazy. Na Zwycięstwo Magnackie, gracz musi zdobyć minimum 50 medali. Na Zwycięstwo Narodowe gracz musi także zapewnić, że znacznik Rozwoju Miasta osiągnie Cel Końca Gry.

Uwaga: Sugerujemy usunięcie kart Wsparcia Kanady i Mozambiku z Talii Wsparcia.

Tutaj kończą się zasady dla Gry Solo.

TWÓRCY

Projekt Gry:
prowadzenie Steve Kendall
pomoc: Phil Kendall i Gary Dicken
Grafika i Produkcja: Marco Primo

Tłumaczenie: Michał Gościński

KARTY WSPARCIA

Angola Ochrona	Kiedy sprzedajesz zasoby, wszystkie zasoby z jednego zestawu mogą używać transportu, bez ograniczeń ze strony Partyzantów.
Arabia Saudyjska Finanse	Umieść dodatkowe 3000\$ na Ministrze Spraw Wewnętrznych.
Argentyna Łowca nagród	Dostajesz 1000\$ po pokonaniu Większego Partyzanta '6' lub dostajesz 500\$ po pokonaniu Mniejszego Partyzanta '4'. Uwaga: Ta karta może być zagrana po zwycięskiej walce.
Australia Przewóz	Kiedy sprzedajesz zasoby, użyj ciężarówki, by przetransportować dowolną liczbę zasobów z jednego zestawu. Uwaga: Nadal obowiązują ograniczenia spowodowane przez Partyzantów.
Belgia Bonus transportu	Weź 1000\$ za każdy twój środek transportu na mapie.
Boliwia Zachęcanie	Dostajesz usługi jednego z Ministrów, używając poleceń bieżącej Karty Akcji. Uwaga: Zobacz szczegółowe wyjaśnienia dotyczące tej karty, we wcześniejszej części instrukcji.
Brazylia Współpraca	Dostajesz 2000\$ z banku, a jeden inny gracz dostaje 1000\$ z banku.
Chiny Architekci	Kiedy rozwijasz miasto, płacisz tylko połowę normalnego kosztu. Wszystkie nadmiarowe pieniądze z odwróconego zakładu przemysłowego, zostają w banku.
Egipt Marketing	Kiedy sprzedajesz zasoby, jeden zestaw może być sprzedany za cenę z pola, które jest powyżej tego, na którym umieściłeś te zasoby.
Francja Obóz szkoleniowy	Umieść dowolną liczbę swoich Rozjemców za 500\$ każdy.
Hiszpania Przejęcie 1	Kiedy budujesz zakład przemysłowy, możesz przejąć NIEODWRÓCONY zakład przemysłowy należący do innego gracza albo do Rządu. Zapłać podwójny koszt temu graczowi lub do banku. Zakład przemysłowy z zasobami nie może zostać przejęty. Uwaga: Przejęcie drugiego zakładu przemysłowego, po prostu usuwa go i zastępuje własnym tego samego rodzaju. Nowy zakład jest umieszczany na stronie nieodwróconej.
Indie Budowanie	Podczas rozwoju miasta dużego (3pkt) lub średniego (2 pkt), mogą być użyte te same rodzaje przemysłu.
Iran Tajna misja	Odrzuć tę kartę, aby wziąć i użyć kartę spośród pięciu z góry stosu kart odrzuconych.
Izrael Wywiad	Sprawdź w tajemnicy trzy następne karty Akcji (zakryte lub z talii) i zastąp je w dowolnej kolejności. Uwaga: Gdy nie ma trzech kart do sprawdzenia, sprawdzasz te które są.
Japonia Bonus transportu	Weź 2000\$ za każdą twoją kolej na mapie.
Kanada Doradcy Rządowi	Kiedy opuszczasz, połóż swój znacznik Kolejności Tury na pierwszym miejscu. Inne znaczniki przesuń na prawo.
Korea Południowa Systematyzacja	Podczas produkcji, wszystkie twoje zakłady przemysłowe w jednej prowincji, mogą produkować DWA zasoby – nawet jeśli jest tam stłumione Powstanie.

Kuba Najemnicy	Przerzuć kości walki (jednokrotnie).
Malezja Inwestycje miejskie 1	Kiedy rozwijasz średnie miasto (2 pkt), użyj tylko jednego zakładu przemysłowego (w tej prowincji), ale za cenę 5000\$. Uwaga: miasto średnie (2 pkt) musi nadal być rozwijane z miasta małego (1 pkt).
Meksyk Wykwalifikowani pracownicy	Zbuduj dwa zakłady przemysłowe w tej samej prowincji podczas jednej akcji.
Mozambik Szpiegostwo	W jednej z prowincji wszystkie podwójne zasoby na zakładach przemysłowych są zredukowane do jednego.
Niemcy Wydajność	Możesz przeprowadzić dwie akcji w tej turze, ale rodzaje tych akcji muszą być różne.
Nigeria Rozmieszczenie	Wszyscy gracze posiadający w jednej prowincji dwóch Rozjemców, MUSZĄ przenieść jednego z nich do innej prowincji (bez kosztów).
Nowa Zelandia Bonus transportu	Weź 1000\$ za każdą swoją ciężarówkę na mapie.
ONZ Mandat Narodów Zjednoczonych	Rozmieść dwóch Rządowych Rozjemców
Pakistan Inżynieria	Kiedy budujesz zakład przemysłowy, zapłać połowę normalnego kosztu.
Polska Powtórna produkcja	Odwróć wcześniej zakryty zakład przemysłowy
Portugalia Przejęcie 2	Kiedy budujesz zakład przemysłowy, możesz przejąć ODWRÓCONY zakład przemysłowy należący do innego gracza albo do Rządu. Zapłać normalny koszt temu graczowi lub do banku. Zakład przemysłowy z zasobami nie może zostać przejęty. Uwaga: Przejęcie drugiego zakładu przemysłowego, po prostu usuwa go i zastępuje własnym tego samego rodzaju. Nowy zakład jest umieszczany na stronie odwróconej.
Republika Południowej Afryki Partner handlowy	Kiedy sprzedajesz zasoby, użyj lądowego szlaku eksportowego, żeby sprzedać jeden zestaw zasobów za wyższą cenę.
Rosja Infrastruktura	Umieść dowolne DWA środki transportu w jednej akcji.
Rwanda Oddziały lądowe	Dodaj +1 do wszystkich rzutów kości walki, jakie wykonujesz w tej fazie. Karta może być zagrana po każdym rzucie kośćmi.
Singapur Inwestycje miejskie 2	Kiedy rozwijasz duże miasto (3 pkt), użyj tylko jednego zakładu przemysłowego (w tej prowincji), ale za cenę 8000\$. Uwaga: duże miasto (3 pkt) musi być wciąż rozwijane z miasta średniego (2 pkt).
Szwajcaria Bankowość	Wszyscy gracze dostają 1 medal za każde 2000\$ zapłacone do banku. Uwaga: Kiedy gracz bierze i używa tę kartę, potem wszyscy gracze mogą zapłacić pieniądze do banku, by dostać medal. Pamiętaj: gracz może wybrać i nie używać tej karty.
Szwecja Inicjatywa pokojowa	Weź 2 medale po pokonaniu Większego Powstańca '6' lub weź 1 medal po pokonaniu Mniejszego Powstańca '4'.

	Uwaga: Ta karta może być wzięta po wygranej walce.
Tanzania Wpływ lokalny	Zamień jednego lub dwóch Powstańców, czyli Większy '6' staje się Mniejszym '4', Mniejszy '4' staje się Większym '6'. Uwaga: Możesz zamienić przed rzutem kośćmi walki ale nie po nim.
Uganda Wzajemne wsparcie	Weź 2000\$ za każdy medal, który sobie odejmiesz z toru Medali. Uwaga: po prostu przesun swój znacznik Medali na torze o jedno lub więcej pól w tył i weź 2000\$ za każde z nich.
USA Wsparcie powietrzne	Po rzucie kośćmi, dodaj +2 do sumy walki w tej prowincji. Uwaga: Ta Karta może być zagrana po początkowo przegrywanej walce.
Wenezuela Bonus transportu	Weź 2000\$ za każdą swoją łódź na mapie.
Wielka Brytania Giełda	Zwiększ lub zmniejsz dwa znaczniki zasobów na Międzynarodowym Rynku o jedno pole każdy. Uwaga: Jeden znacznik może być podniesiony, a drugi opuszczony.
Włochy Misjonarze	Weź 200\$ pomnożone przez liczbę punktów miasta wskazanych przez znacznik Rozwoju Miasta.

Minister Obrony	Może umieścić i musi usunąć Rządowych Rozjemców, jak określono na Karcie Akcji. Może zainicjować walkę.
Minister Finansów	Może podnieść lub opuścić znacznik Zasobów, jak określono na Karcie Akcji.
Minister Spraw Wewnętrznych	Otrzymuje rządowe pieniądze, pokazane na Karcie Akcji. Odpowiedzialny za akcje rządowe i sprzedaż rządowych zasobów.