



E.A.B. Zscy
PRZEDSTAWIAJĄ

NOWA REFORMACJA

GRA PLANSZOWA DLA ŻĄDNYCH WŁADZY

INSTRUKCJA GRACZA

INFORMACJE O GRZE

Decyduj o przyszłości kraju

“Nowa reformacja” to gra planszowa, która przenosi Cię do świata polityki. Twoim zadaniem jest kształtować przyszłość kraju, wybierając odpowiednie ustawy, inwestycje i sojusze. Jako lider partii politycznej, będziesz musiał stawić czoła wyzwaniom, zagrożeniom i szansom, które niesie ze sobą zmieniającą się rzeczywistość. Będziesz rywalizował z innymi graczy o wpływy, głosy i zasoby, a także podejmował strategiczne decyzje, które mogą doprowadzić do współpracy lub konfrontacji. Czy uda Ci się zrealizować swoją wizję i zaprowadzić “nową reformację”?

Nie znasz się na polityce? Nie przejmuj się – przecież politycy też nie zawsze się na niej znają ☺ Wystarczy, że wykażesz się sprytem i strategią, a szybko osiągniesz cel.

Zyskuj środki dzięki podatkom

Gra podzielona jest na **Lata Podatkowe**. W każdej **Rundy** partie polityczne otrzymują **Fundusze** (\$), obliczane na podstawie doświadczenia na arenie politycznej, uzyskanego poziomu **Bonusu Gracza**, wpływów gracza na **Inwestycje** oraz dodatkowych źródeł przychodu wynikających z zagranych kart. Te **Fundusze** będą służyły do realizacji kolejnych projektów.



Wskazuj kierunek reformacji

Podczas gry partie zwiększają lub zmniejszają **Wskaźniki Rozwoju Kraju**. Jest ich 9. Gdy 3 z nich zostaną doprowadzone do poziomu 8 (maksymalny poziom), gra kończy się.

Społeczeństwo



Bezpieczne życie

Wskaźnik mówiący, że w kraju żyje się miło i bezpiecznie, a obywatele czują, że mogą liczyć na wsparcie ze strony państwa.



Dobrobyt

Wskaźnik mówiący, że w kraju panuje dobrobyt finansowy, a mieszkańcy nie muszą martwić się o swoje finansowe potrzeby.



Swobody obywatelskie

Wskaźnik mówiący, że w kraju panują swobody obywatelskie i niezależnie od swojej orientacji czy poglądów obywatel jest szanowany.

Nauka i Gospodarka



Siła innowacji

Wskaźnik mówiący, że gospodarka w kraju jest innowacyjna i otwarta na wszelkie nowości, a władza wspiera firmy w dążeniu do osiągnięcia sukcesów w zakresie innowacyjności.



Rozwój naukowy

Wskaźnik mówiący, że nauka i edukacja mają kluczowe znaczenie w rozwoju kraju i są wspierane przez rząd.



Potęga gospodarcza

Wskaźnik mówiący, że rząd rozumie znaczenie rozwoju gospodarczego kraju i wspiera w tym przedsiębiorstwa i obywateli.

Tradycja



Siła kościoła

Wskaźnik mówiący, że wiara stanowi ważny element życia obywateli a organizacje religijne są aktywnie wspierane przez rząd i uczestniczą w kształtowaniu polityki kraju.



Silna władza

Wskaźnik mówiący, że rządy prowadzone są silną ręką, a decyzje nie podlegające dyskusji są realizowane skutecznie i szybko.



Kult tradycji

Wskaźnik mówiący, że szacunek dla tradycji i siły przodków jest najważniejszy, oraz że zgodność z ustalonymi normami i zasadami jest głównym kierunkiem prowadzenia polityki.

Zagrywaj karty i korzystaj z ich efektów

Gra podzielona jest na **Kadencje (Rundy)**, a każda **Runda** odbywa się w **Turach**, w których zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracze wykonują po 1 lub po 2 akcje. **Runda** trwa tak długo, aż wszyscy powiedzą **PAS**.



Grając kartami gracze prowadzą **Kraj** w **Kierunku Rozwoju** w obszarach **Społeczeństwo**, **Nauka i Gospodarka** lub **Tradycja**.

Aby zagrać kartą należy spełnić wymagania i ponieść koszt (). Następnie należy wykonać wszystkie efekty, zgodnie z listą na karcie. Do dyspozycji graczy jest **310** kart w zestawie podstawowym oraz karty z dodatków do gry.

Umacniaj swoją pozycję

Zagrywane **Karty Akcji** są w kolorach odpowiadających kolorom **Wskaźników Rozwoju Kraju**. Każde zagranie karty pozwala na podniesienie **Wskaźnika Orientacji Politycznej** partii, co jest potrzebne do zagrywania coraz silniejszych kart.



Walcz o poparcie

Partia zaczyna z poparciem na poziomie 20. Niektóre karty mogą to poparcie zmniejszać lub zwiększać. Poparcie jest niezbędne do zagrywania kart. Jeśli partia nie ma go wystarczająco dużo, może skorzystać z **Poparcia Przeciwników** lub **Poparcia Niedecydowanych Posłów**, zgodnie z zasadami opisanymi później.

Uważaj na Wydarzenia Globalne

Podczas gry mają miejsce **Wydarzenia Globalne**, które mogą mieć pozytywny wpływ na partię i kraj, ale czasem gracz i kraj muszą ponieść konsekwencje wydarzenia negatywnego.



Knuj intrigi i korzystaj z okazji

Przed rozpoczęciem gry gracze losują po 5 **Kart Intrig**, które mogą wykorzystać przez całą grę. Każda intriga może być wykorzystana tylko raz i w dowolnej chwili w grze. Niektóre intrigi pozwolą zmienić zasady gry!



Postaw na rozwój inwestycji, udogodnień lub infrastruktury

Na planszy głównej, która przedstawia kraj, gracze zaznaczają swój wpływ na jego rozwój poprzez przesuwanie **Wskaźników Rozwoju Kraju** oraz zajmowanie odpowiednich pól przy użyciu **Symboli Rozwoju**.

Udogodnienia są ważne bo pozwalają na zwiększenie poparcia niewolniczych!

Inwestycje przynoszą zyski, a wszystkie pola razem tworzą aglomeracje.



Walcz z przeciwnikami

Gracz może również popsuć konkurentowi szyki, blokując jego wpływy. Służą do tego **Symboli Blokad**.



KONFLIKTY STANDARDOWE

TYLKO NA POLACH SĄSIADUJĄCYCH



Wygraj, mając największy wpływ na rozwój kraju

Który gracz wygrywa w ostatecznym rozrachunku? Ten, który ma najwięcej **Symboli Rozwoju**, **Aglomeracji** i **Bonusów** na **Planszy**, postawił na osiągnięte **Wskaźniki Rozwoju Kraju** i zyskał **Punkty Końcowe** z intrig.

ELEMENTY GRY

TOR BONUSÓW



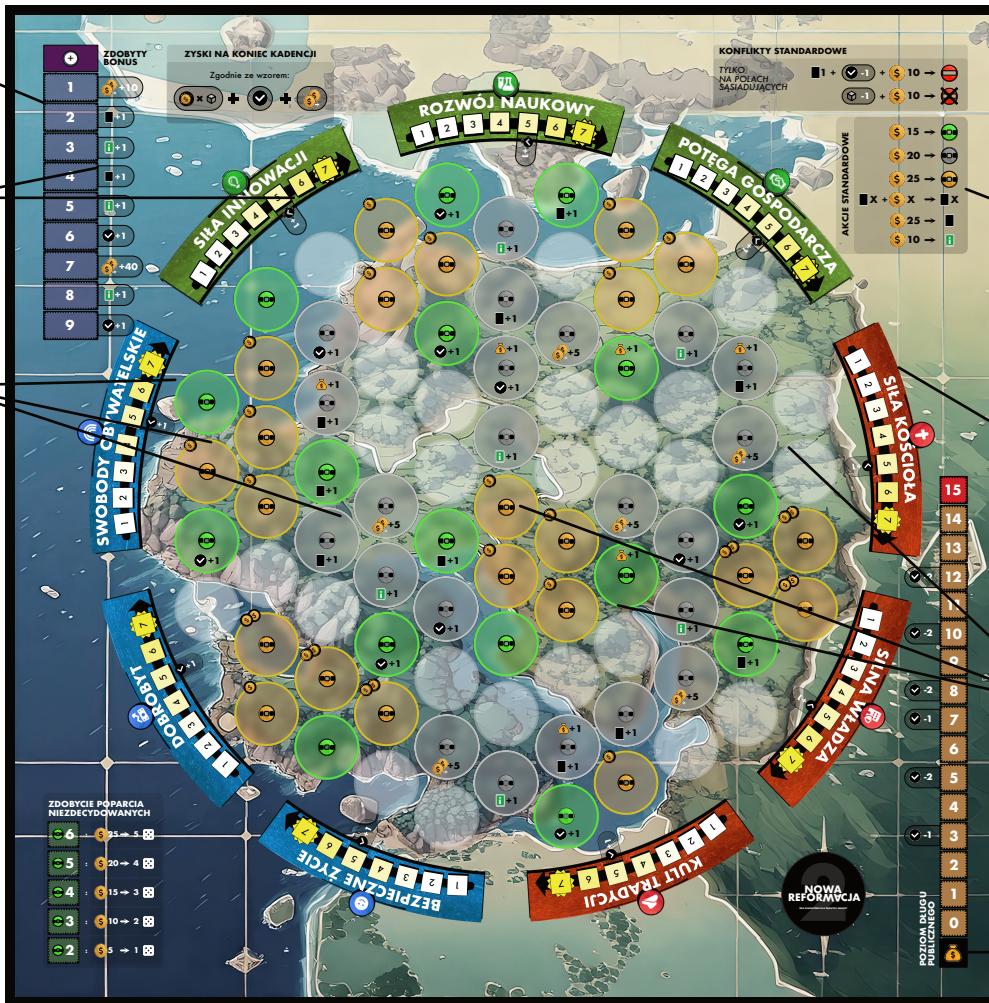
Po zagraniu kartą zwiększającą **Bonus**, należy przesunąć **Znacznik Gracza** o jedno pole do przodu. Gracz otrzymuje jednorazowy bonus z pola, na którym stoi jego **Znacznik**.

EFEKTY Z TORÓW

Efekty, które należy wykonać, gdy gracz przesunię **Znacznik Gracza** lub **Znacznik Ogólny** na przyległe pole. Efekt dotyczy gracza wykonującego akcję.

POLA ROZWOJU Z EFEKTEM

Gdy gracz umieści **Symbol Rozwoju** na **Polu Rozwoju z Efektem** i gdy kolor Symbolu jest zgodny z kolorem pola, wykonuje akcję zgodnie z oznaczeniem (otrzymuje dodatkową **Kartę Akcji**, **Bonus**, pobiera **Podatek** lub podnosi **Dług Publiczny**).



INFORMACJA O AKCJACH STANDARDOWYCH

Informuje o koszcie pozyskania **Karty Akcji**, **Symbolu Rozwoju** lub **Symbolu Blokady** bez zagrania karty.

TORY WSKAŹNIKÓW ROZWOJU KRAJU

Po zagraniu kartą ze **Wskaznikiem Rozwoju Kraju**, należy przesunąć **Znacznik Ogólny** określonego Wskaznika o jedno pole do przodu lub do tyłu (zgodnie z informacją umieszczoną na karcie).



ZYSK Z INWESTYCJI

Gracz, którego Inwestycja znajduje się przy tym oznaczeniu, otrzyma na koniec **Rundy** dodatkowe środki (po 1 \$ za każdy **poziom rozwoju Symbolu Inwestycji** przy tym oznaczeniu).



TOR DŁUGU PUBLICZNEGO

Po zagraniu kartą zwiększającą **Dług Publiczny** należy przesunąć **Znacznik Ogólny** o jedno pole do przodu.

PLANSZA GŁÓWNA

Grafika przedstawia przykładowe rozmieszczenie elementów na początku gry

ELEMENTY GRY

PLANSZETKA GRACZA

WSKAŹNIK POPARCIA

Wskaźnik określa **Poparcie**, jakie ma partia gracza. Jest to kluczowy wskaźnik, decydujący o tym, którymi kartami gracz może zagrać. **Poparcie** można zwiększyć na stałe zagrywając odpowiednie **Karty Akcji**. Gdy posiadane **Poparcie** jest zbyt małe do zagranią jakiejś **Karty Akcji**, można je zdobyć jednarazowo od przeciwników o podobnej **Orientacji Politycznej** lub od **Niezdecydowanych Posłów**.



WSKAŹNIKI ORIENTACJI POLITYCZNEJ

Wskaźniki określają zakres dotychczasowych działań partii. Większość kart wymaga historii politycznej w wybranym obszarze, czyli odpowiedniego poziomu tych wskaźników.

Wskaźniki te dzielą się na trzy obszary:

- Społeczeństwo
- Nauka i Gospodarka
- Tradycja

PRZYSZŁE ZYSKI

Należy umieszczać tu (obok planszki) **Zetony**, które gracz otrzymuje jako efekt z **Karty** lub z **Planszy**. Te **Fundusze** można wykorzystać dopiero w kolejnych **Latach Podatkowych**.

FUNDUSZE

Należy umieszczać tu **Zetony**, które gracz otrzymuje na koniec każdej **Rundy** (podatki i zyski z inwestycji).

Poziom **Wskaźników** 📈📊📈📉 oznacza się poprzez położenie **Znaczników Gracza** na polach dziesiątek i jedności. Np. żeby ustawić **Poparcie** na poziomie 20, należy położyć w kolumnie **Wskaźnika Poparcia** (szarej) jeden **Znacznik Gracza** na polu 20, a drugi na polu 0. Jeśli poparcie wzrośnie do poziomu 21, to **Znacznik jedności** należy przesunąć na pole 1, a dziesiątek pozostawić bez zmian.



ELEMENTY RUCHOME

ZNACZNIKI OGÓLNE

Czarne **Znaczniki** są wspólne dla wszystkich graczy. Za ich pomocą zaznaczamy na Planszy: **Dług Publiczny** i **Wskaźniki Rozwoju Kraju**.

KOSTKA

Kostka używana jest do zdobywania **Poparcia Niezdecydowanych Posłów**. Poziom zdobytego poparcia równy jest liczbie wyrzuconych oczek.

ŽETON START

Po zakończeniu bieżącej Rundy jest przekażany następnemu graczowi, który rozpoczyna kolejną **Rundę**.

SYMbole ROZWOJU I KONFLIKTÓW

Symbol, które po zagraniu odpowiednią kartą można położyć na **Planszy** na **Polach Rozwoju**.

ŽETONY

Žetony oznaczają zasoby finansowe, a jednostką są **Miliony**, które oznaczane są symbolem ₽. Gracze mają do dyspozycji **Žetony** o wartości: 1 ₽, 5 ₽ i 20 ₽.

KARTY GRY

KARTY AKCJI

WYMAGANIA KARTY

Musisz mieć odpowiedni poziom **Wskaźnika Orientacji Politycznej** oraz **Poparcia** (na swojej **Planszecie Gracza**)

KOSZT KARTY

Tyle zasobów musisz oddać do **Banku**, jeśli chcesz zagrać kartę.

ILOŚĆ GRACZY

Jeśli karta ma to oznaczenie, to należy je uwzględnić podczas komponowania talii startowej

POZIOM

Karty wprowadzasz do gry stopniowo, zgodnie z numerem ich poziomu. **Zaczynając jedynie od gry kartami pierwszego poziomu.**

Gdy aktualna talia kart akcji wyczerpie się, pobierasz wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i wtasowujesz w nie karty kolejnego poziomu.

W poziomie pierwszym odrzucasz karty dla większej ilości graczy (3+, 4+, 5+), niż bierze udział w rozgrywce.



Brakujące poparcie możesz zdobyć
 - przekonując **Niezdecydowanych Posłów (rzut kostką)**,
 - przekupując posłów innych **Graczy** z co najmniej takim samym **Wskaźnikiem Orientacji Politycznej** (płacisz graczowi 1\$ za 1 punkt poparcia i oddajesz mu efekt standardowy zwiększenia Wskaźnika Orientacji Politycznej.)

EFEKTY STANDARD.

Po zagraniu karty zawsze wykonujesz te

EFEKTY GRACZA

Te efekty dotyczą **Wskaźników i Zasobów na Planszecie Gracza.**

EFEKTY PLANSZY

Te efekty dotyczą **Planszy** i pokazują co można na niej zbudować oraz jakie wskaźniki zmienić.

KARTY INTRYGI



Każdy gracz przed rozpoczęciem gry otrzymuje 3 **Karty Intryg**.

Każda z tych kart można zagrać w dowolnym momencie – takie zagranie nie liczy się jako ruch gracza, więc gracz w trakcie swojej **Tury** nadal może wykonać 2 ruchy.

Każda **Karta Intryg** ma inne działanie opisane na jasnym polu. Czytaj uważnie.

Karty mogą pozwolić na zwiększenie efektu zagrywanej karty, dają dodatkowe punkty na koniec gry, a nawet pozwalają ukraść niezagraną **Kartę Akcji** innemu graczowi.

Uwaga! Więcej kart intryg można zdobyć z wykorzystaniem efektów z planszy i torów!

KARTY WYDARZENIA GLOBALNEGO



Karty Wydarzeń Globalnych to karty, które dają graczowi efekty pozytywne, negatywne lub neutralne (nic się nie dzieje).

Gracz, który rozpoczyna kolejną **Rundę** pobiera 1 **Kartę Wydarzenia Globalnego**, wykonuje zaznaczone na niej akcje i odkłada kartę na spód stosu **Kart Wydarzeń Globalnych**.

Ta karta nie jest pobierana w pierwszej Rundzie (czyli nie pobiera jej gracz, który rozpoczyna całą grę). Przy rozpoczęciu każdej kolejnej Rundy, gracz rozpoczynający turę pobiera kartę.

Dodatkowo Efekty dotyczące Funduszy na tej karcie dotyczą aktualnego stanu Funduszy Gracza, a nie Przyszłych Żysków.

PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu rozkładamy **Planszę Główną**.

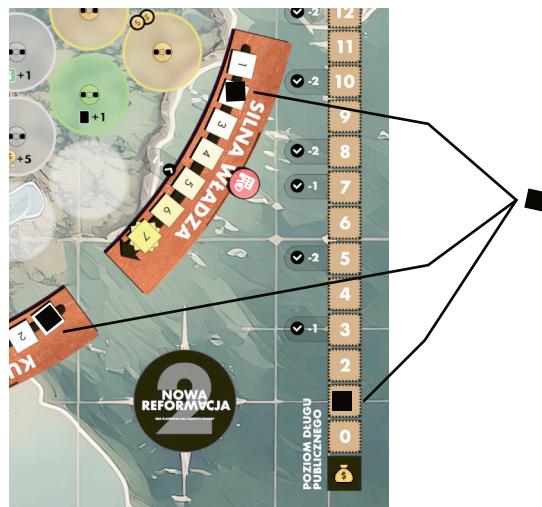
Obok **Planszy Głównej** umieszczamy:

– Wszystkie **Żetony** – będzie to **Bank**, z której gracze będą pobierali **Żetony**.

– Wszystkie **Symbole Rozwoju** – miejsce, z którego gracze będą pobierali Symbole Inwestycji, Infrastruktury i Udogodnień, Blokad i Wojen.

Jeden **Znacznik Ogólny (czarny)** należy ustawić na **Torze Długu Publicznego** na **Planszy Głównej**.

Jeden **Znacznik Ogólny (czarny)** na każdym torze **Wskaźnika Rozwoju Kraju** na pozycji pierwszej.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz przygotowuje się do gry, układając przed sobą następujące elementy:

- **Wszystkie Znaczniki Gracza** w jednym, wybranym przez siebie kolorze.
- Jedną **Planszkę Gracza**.

Każdy gracz pobiera z **Banku Żetony** o wartości 25 \$ i umieszcza pod **Planszką Gracza** na polu **Fundusze**.

Gracz, który rozpoczyna grę (wybrany w dowolny sposób) bierze **Żeton Start**.

Każdy z graczy ustawia po jednym swoim **Znaczniku Gracza** na **Planszy Głównej**:

| Tor Bonusów | pole nr 0 |
|-------------|-----------|
| | |

Każdy gracz umieszcza na **Planszecie Gracza Znaczniki Gracza** zgodnie z tabelą:

| | |
|--|----|
| | 16 |
| | 0 |
| | 0 |
| | 0 |



STOSY KART

Karty należy podzielić według rodzaju: **Karty Akcji (6 odrębnych stosów, dla każdego poziomu)**, **Karty Wydarzeń Globalnych**, **Karty Intryg**.

Ze stosu Kart Akcji (poziom 1) należy USUNĄĆ Z GRY Karty Akcji przeznaczone dla większej ilości graczy niż bierze udział w rozgrywce.

Obok **Planszy Głównej** układamy **Stos Kart Akcji, umieszczając na nim TYLKO Karty Akcji poziomu pierwszego**. i **Stos Kart Wydarzeń Globalnych**. Z tych stosów gracze będą dobierać karty w trakcie gry.

Przygotowujemy miejsce na **Stos Kart Odrzuconych**. Podczas pierwszej wymiany kart na **Stos Kart Odrzuconych** trafiają pierwsze karty (ten stos jest wspólny dla wszystkich graczy). **Akcja wymiany kart jest ważną akcją i jest opisana na stronie 19**.

ROZDANIE KART

Każdy z graczy pobiera na początku:

– **6 Kart Akcji** – tworzą one początkową Talię Gracza. Te karty mogą być widziane przez innych graczy;

– **3 Kart Intryg** – do wykorzystania przez całą grę. Karty powinny być tajemnicą gracza. Resztę odłożyć do pudełka (nie będą potrzebne).

GDY KOŃCZĄ SIĘ KARTY...

Jeżeli w trakcie gry zabraknie Kart w **Stosie Kart Akcji**, należy przetasować **Stos Kart Odrzuconych i razem z kartami kolejnego poziomu** i tak przygotowany zestaw kart traktować jako **nowy Stos Kart Akcji**. Oznacza to, że odrzucone inicjatywy (karty Akcji) wrócą przedżej czy później do gry.

Przykład: Zaczynając od gry Kartami Akcji pierwszego poziomu, po wyczerpaniu stosu Kart Akcji, i zbudowaniu nowego stosu Kart Akcji, będą tam się znajdować Wszystkie Karty drugiego poziomu oraz kilkanaście odrzuconych wcześniej kart Pierwszego poziomu.

SKRÓCONY PRZEBIEG GRY

CEL GRY

Zdobądź najwięcej Punktów Końcowych poprzez :

- budowanie i rozbudowę Symboli Rozwoju (inwestycje, infrastruktura, udogodnienia),
- tworzenie aglomeracji,
- realizowanie efektów kart,
- wykonywanie celów i intryg.

Gra kończy się, gdy:

1. 3 Wskaźniki Rozwoju Kraju osiągną poziom 7,

lub

2. Dług Publiczny osiągnie 15.

➡ Następuje podliczenie punktów.

ETAP I – RUCHY GRACZY

W swojej turze masz 1 lub 2 akcje.

Możesz:

1. Zagrać kartę akcji, jeśli:

- spełniasz wymagania Orientacji Politycznej,
- koszt (żetony).
- masz lub możesz zdobyć wymagane Poparcie (rzuty kością lub od przeciwnika)

Po zagraniu wykonujesz wszystkie efekty z karty.

2. Zrobić akcję standardową:

- kupić symbol rozwoju (15/20/25),
- kupić kartę (25) lub kartę intryg (10),
- wymienić karty (placisz + odrzucasz → dobierasz tyle samo),
- nałożyć blokadę (drogo),
- usunąć blokadę.

Kiedy nie chcesz lub nie możesz już grać — mówisz PAS.

Ostatni gracz, który nie powiedział PAS, może grać dalej aż skończy mu się kasa

ETAP II – ZYSKI I POZYCZKI

W swojej turze masz 1 lub 2 akcje.

Każdy gracz pobiera:

1. Poparcie → żetony (zgodnie z poziomem na planszecie).
2. Przyszłe zyski → do funduszy.
3. Zysk z Inwestycji – każde oznaczenie przy symbolu inwestycji daje 1 żeton za znacznik gracza

Dodatkowo:

- spłacasz oprocentowanie (2 żetony za każdą pożyczkę).

ETAP III – NOWA RUNDA

– gracz z nowym żetonem Start dobiera Kartę Wydarzenia Globalnego i wykonuje jej efekt,

– tury zaczynają się od nowa.

PUNKTACJA KOŃCOWA

1. Symbole Rozwoju (ukończone) – 5 pkt każdy.
2. Symbole Rozwoju (nieukończone) – 1 pkt za każdy znacznik.
3. Aglomeracja (≥ 5 symboli obok siebie) – 1 pkt za każdy symbol w grupie.
4. Karty intryg – 1 pkt każda niewykorzystana + efekty punktowe kart.

NAJWAŻNIEJSZE ZASADY

Obszar Najważniejsze zasady

Karty akcji Wymagają poparcia i orientacji politycznej.
Po zagraniu wykonujesz wszystkie efekty.

Poparcie Bez niego nie zagrzasz większości kart.
Można pożyczać od innych lub losować u posłów.

Orientacja Polityczna Rośnie przy graniu kartami danego koloru (społeczeństwo / nauka i gospodarka / tradycja).

Symbol Rozwoju Trzy rodzaje: inwestycje (żółte), infrastruktura (srebrne), udogodnienia (zielone).

Rozbudowa symboli Każdy kolejny znacznik zwiększa poziom.
4. poziom = odwracamy symbol → 5 pkt.

Blokady Kładziesz na cudzy symbol, zatrzymując jego dalszy rozwój i udział w Aglomeracjach. Nie działa na symbole 4. poziomu.

Wydarzenia Globalne Co kadencję losowany jest 1 efekt wpływający na państwo i gracza.

Dług Publiczny Zwiększa się z niektórych efektów kart i pól.
Osiągnięcie 15 kończy grę.

PRZEBIEG GRY

ETAP I – ZAGRANIA GRACZY

Ruchy graczy odbywają się w Turach, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Roczynia gracz posiadający **Żeton Start**.

W każdej **Turze** gracze mogą wykonać 1 lub 2 **Akcje**.

Akcją w grze jest:
 – zagranie 1 **Kartą Akcji** lub
 – wykonanie 1 **Akcji Standardowej** (wymiana Kart lub zakup Symbolu).
 – wykonanie 1 **Akcji Konfliktu**.

Uwaga! **Akcją nie jest** zagranie **Kartą Intryg** – tę kartę gracz może wykorzystać jako dodatek w trakcie swojej gry i w trakcie ruchów innych graczy (w zależności od jej możliwości).

SPEŁNIENIE WYMAGAŃ KOŃCOWYCH GRY

Gra kończy się w momencie, gdy:

Dług Publiczny osiągne wartość 15 (Znacznik na Torze Dłużu Publicznego zostanie przesunięty na pole 15)

lub

TRZY z dziewięciu **Wskaźników Rozwoju Kraju** osiągną wartość 7.

W takiej sytuacji gra zostaje natychmiast zakończona (gracze nie dokończą bieżącej tury) i należy przejść do etapu zliczania punktów.



ETAP III – PRZYGOTOWANIE DO NOWEJ Rundy

Kolejny Gracz otrzymuje **Żeton Start** i pobiera ze stosu jedną **Kartę Wydarzenia Globalnego**, po czym wykonuje akcje z tej karty i odkłada na spód stosu **Kart Wydarzeń Globalnych**.

Wszystkie efekty z **Kart Wydarzenia Globalnego** dotyczą gracza, który pobrał tą kartę.

ETAP II - KONIEC Rundy

Gracze pobierają **Fundusze** zgodnie z instrukcją na **Planszecie Gracza**. Na nowe **Fundusze** składają się **Zysk z Inwestycji**, **Poziom poparcia** i **Przyszłe Zyski**. Szczegółowy opis poboru podatków znajduje się na stronie 24.



ZWROT OPROCENTOWANIA

Gracze zwracają do banku kwotę będącą dwukrotnością posiadanych żetonów pożyczek

JEŚLI SKOŃCZĄ SIĘ KARTY NA STOSIE KART AKCJI

Gracze tasują razem wszystkie karty ze stosu Kart Odrzuconych oraz z następnego, jeszcze nie używanego, poziomu Kart Akcji i Tworzą nowy stos Kart Akcji do pobierania podczas gry.

ETAP I

ZAGRANIA GRACZY

ZAGRANIE KARTĄ AKCJI

Każdy gracz rozpoczyna grę z 10 Kartami Akcji i z nich wybiera te którymi chce zagrać w danym momencie.

Aby zagrać Kartą Akcji należy, zgodnie z listą na karcie:

- spełnić wszystkie **wymagania** dotyczące **Kierunku Rozwoju Partii** i **Poparcia Partii**,
- ponieść koszt **Karty Akcji**,
- wykonać wszystkie efekty stałego gracza (w **Talii** i/lub na **Planszecie Gracza**),
- wykonać wszystkie efekty dodatkowe gracza (w **Talii** i/lub na **Planszecie Gracza**),
- wykonać wszystkie efekty na **Planszy**,
- odłożyć kartę na swój **Stos Kart Zagranych**.

POMOCNA INTRYGA

Podczas zagrywania **Karty Akcji** można wykorzystać dowolną posiadaną **Kartę Intragi**, która może **zmienić zasady** zagrywania **Karty Akcji** lub **zwiększyć efekty jej działania**.

PO ZAGRANIU KARTĄ AKCJI

Po zagraniu **Kartą Akcji** należy odłożyć ją na swój **Stos Kart Zagranych** (każdy gracz ma swój odrębny stos).

SPEŁNIENIE WYMAGAŃ KARTY

Na każdej **Karcie Akcji** znajduje się lista wymagań, które należy spełnić, aby nią zagrać.

| | |
|--|--|
| | Wskaźnik Poparcia |
| | Wskaźnik Orientacji Politycznej: Społeczeństwo |
| | Wskaźnik Orientacji Politycznej: Nauka i Gospodarka |
| | Wskaźnik Orientacji Politycznej: Tradycja |

POTRZEBNE POPARCIE?

Poparcie zdobywa się podczas zagrywania różnych **Kart Akcji**. Zmienia się wtedy jego poziom na **Planszecie Gracza**.

Brakujące poparcie możesz zdobyć

- przekonując Niezdecydowanych Posłów (rzut kostką),
- przekupując posłów innych Graczy z co najmniej takim samym Wskaźnikiem Orientacji Politycznej (płacisz graczuowi 1\$ za 1 punkt poparcia i oddajesz mu efekt standardowy zwiększenia Wskaźnika Orientacji Politycznej.).

POPARCIE SPOŁECZNE

Poparcie od Niezdecydowanych Posłów może zależeć od ilości symboli udogodnień danego gracza. Zgodnie ze stopniem rozwoju symboli udogodnień posiadanych przez gracza.

ZDOBYCIE POPARCIA OD NIEZDECYDOWANYCH

Jeśli brakuje Ci poparcia, aby zagrać daną Kartą Akcji, możesz zdobyć to poparcie od **Niezdecydowanych Posłów**. Trzeba jednak ich do tego zachęcić pieniędzmi, a i to nie daje gwarancji, że zdecydują się poprzeć Twoją Akcję.

W zależności od ilości symboli udogodnień posiadanych na planszy możesz:

- Oddać do **Banku** odpowiedni koszt z danego lub niższego pola (jeśli jesteś na polu 2 to płacisz 10 \$ za 2 rzuty lub 5 \$ za 1 rzut);
- Rzucić tyle razy kostką na ile wskazuje pole, za które zapłaciłeś (jeśli opłaciłeś pole 2, to dwa razy);

Jeśli Twoje poparcie po dodaniu wylosowanej wartości jest wystarczające aby zagrać wybraną kartą akcji, możesz nią zagrać. Jeśli nie jest wystarczające, stracieś jedną z możliwych do wykonania akcji.

| ZDOBYCIE POPARCIA NIEZDECYDOWANYCH | |
|------------------------------------|-----------------|
| | 6 : \$ 25 ➔ 5 ☒ |
| | 5 : \$ 20 ➔ 4 ☒ |
| | 4 : \$ 15 ➔ 3 ☒ |
| | 3 : \$ 10 ➔ 2 ☒ |
| | 2 : \$ 5 ➔ 1 ☒ |

ZDOBYCIE POPARCIA OD INNYCH GRACZY

Jeśli brakuje Ci **Poparcia**, aby zagrać daną Kartą Akcji, możesz zdobyć to poparcie od Innego Gracza. Musi on spełniać wymagania dotyczące **Wskaźnika Orientacji Politycznej**.

Kroki do zdobycia poparcia: Sprawdzasz na **Karcie Akcji** jakie jest wymaganie jednego ze **Wskaźników Orientacji Politycznej**;

- Szukasz gracza, który, podobnie jak Ty spełnia to wymaganie;
- **Płacisz mu dokładnie tyle \$ ile punktów poparcia brakuje Ci do zagranię wybranej karty. Nie może on Ci odmówić!**
- Opłacasz koszt **Karty Akcji** i zgrywasz ją;
- Wykonujesz wszystkie efekty karty u siebie, z wyjątkiem efektu zwiększenia **Wskaźnika Orientacji Politycznej**. **Ten efekt przeciwnik wykonuje na swojej Planszecie Gracza**.

PRZYKŁAD 2

Drugim rozwiązaniem jest losowanie **poparcia od Niezdecydowanych Posłów**. Jeśli gracz X wylosuje 22 punkty (zapłaci 20 \$ i czterokrotnie wyrzuci 6 na kostce), będzie mógł normalnie zagrać tę kartę.



ETAP I EFEKTY KARTY

WYKONANIE EFEKTÓW KARTY

Po prawej stronie kart znajdują się lista efektów, które należy wykonać po jej zagraniu. O ile gracz nie korzysta z Poparcia innego gracza, wszystkie efekty wykonuje w swoim imieniu.

EFEKTY GRACZA

- Zwiększ swój Wskaźnik Orientacji Politycznej: Spoteczeństwo
- Zwiększ swój Wskaźnik Orientacji Politycznej: Tradycja
- Zwiększ swój Wskaźnik Orientacji Politycznej: Nauka i Gospodarka
- Pobierz odpowiednią kwotę na pole "Przyszłe Zyski"
- Zwiększ lub zmniejsz swój Wskaźnik Poparcia
- Pobierz następną Kartę Akcji ze stosu Kart Akcji

EFEKTY GRACZA NA PLANSZY

Część efektów musi zostać zaznaczona na planszy. Dotyczą one **Wskaźników Bonusu**, **Poparcia Niezdecydowanych** oraz **Długu Publicznego**.

- Zwiększ lub zmniejsz swój poziom bonusu
- Zwiększ lub zmniejsz dług publiczny kraju

EFEKTY Z TORÓW

Zmieniając wartości na **Torach na Planszy Głównej** należy zwrócić uwagę na dodatkowe efekty, które są tam oznaczone i wymagają wykonania przez gracza, który przesuwa znacznik na dane pole, zwiększając wartość toru.

Wśród efektów znajdziemy również efekty dotyczące **Wskaźników Rozwoju Kraju**. Od tych wskaźników zależy zakończenie gry - muszą one osiągnąć odpowiednie poziomy.

EFEKTY WSKAŹNIKÓW ROZWOJU KRAJU

- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik bezpiecznego życia
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik dobrobytu
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik swobody obywatelskich
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik siły innowacji
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik rozwoju naukowego
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik potęgi gospodarczej
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik siły kościoła
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik silnego kraju
- Zwiększ lub zmniejsz wskaźnik kultu tradycji

EFEKTY ROZWOJU KRAJU

Jest to odrębna grupa efektów pozwalająca umieszczać na planszy **Symboly Rozwoju Kraju** i symbole **Konfliktów**. Głównie od nich zależy zwycięstwo gracza.

- Postaw na planszy symbol infrastruktury
- Postaw na planszy symbol udogodnień
- Postaw na planszy symbol inwestycji

ETAP I STANDARDOWE AKCJE

AKCJE STANDARDOWE

Informacja o Akcjach Standardowych umieszczona jest na Planszy Głównej. Akcja Standardowa to jedna z możliwych akcji podczas turu gracza.

Jeżeli gracz nie chce zagrać karty, może wykonać jedną z poniższych akcji:

A. Zakup Symbolu Rozwoju

Gracz może (w ramach jednego ze swoich ruchów) zakupić Symbol:

- Udogodnienia – koszt 20 \$
- Infrastruktury – koszt 25 \$
- Inwestycji – koszt 30 \$\$

B. Zakup Karty

Gracz (w ramach jednego ze swoich ruchów) może zakupić Kartę (koszt zakupu Karty to 25 \$) i dołożyć ją do swojej talii „na rękę”.

Od tej pory, podobnie jak w przypadku uzyskania dodatkowej karty z efektu **Karty Akcji** lub **Pola Rozwoju**, gracz na ręce będzie miał więcej **Kart Akcji**.

C. Wymiana Kart

Jeżeli gracz nie jest zadowolony z **Kart Akcji** posiadanych „na ręce”, może (w ramach jednego ze swoich ruchów) wymienić ich dowolną ilość na nowe.

W tym celu należy:

– odłożyć wybrane karty „z ręki” na wspólny **Stos Kart Odrzuconych**

– zapłacić ze swoich **Funduszy** do **Banku** tyle \$, ile kart gracz wymienia (jeżeli wymienia 5 **Kart Akcji** – płaci 5 \$)

– pobrać ze **Stosu Kart Akcji** tyle **Kart Akcji**, ile gracz odłożył na **Stos Kart Odrzuconych**.

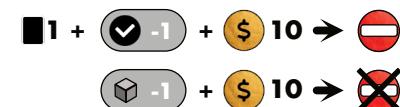
Podczas pierwszej wymiany kart należy utworzyć obok Planszy Głównej **Stos Kart Odrzuconych** (ten stos jest wspólny dla wszystkich graczy).

| AKCJE STANDARDOWE |
|-------------------|
| \$ 15 → |
| \$ 20 → |
| \$ 25 → |
| ■ X + \$ X → ■ X |
| \$ 25 → ■ |
| \$ 10 → i |

BLOKADY

Zamiast zagranią kartą, gracz może wykonać jedną z poniższych akcji:

AKCJĘ MOŻNA WYKONAĆ TYLKO NA TYCH POLACH PRZECIWNIKA, KTÓRE SĄSIADUJĄ Z ZAJĘTYMI PRZEZ GRACZA POLAMI!!



Postawienie Symbolu

Blokady: Gracz odrzuca na stos Kart Odrzuconych jedną z wybraną kartą, obniża swoje poparcie o 1, opłaca koszt 10\$, oraz kładzie symbol blokady u dowolnego przeciwnika.

Usunięcie symbolu blokady:

Gracz usuwa ze swojego zablokowanego symbolu rozwoju dwa stopnie rozwoju, opłaca koszt 10\$ i usuwa symbol blokady.

ETAP I

SYMBOLE ROZWOJU KRAJU

SYMBOLE ROZWOJU KRAJU

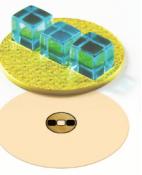
Symbole Rozwoju można umieszczać na planszy, jeśli zagrywana karta posiada **Efekt Rozwoju Kraju**, lub można je kupować wykorzystując **Akcje Standardowe**.

EFEKTY PÓŁ ROZWOJU

Symbole te pozwalają bezpośrednio uzyskać **Punkty Końcowe** na koniec gry i mogą poprowadzić do zwycięstwa gracza!

SYMBOLE ROZWOJU

Symbole Rozwoju Inwestycji pozwalają na coroczne zbieranie podatków z pól inwestycji sąsiadujących ze znakiem ☰.



Symbole Infrastruktury Rozwoju związane są z budową infrastruktury dla mieszkańców.



Symbole Rozwoju Udogodnień związane są z budową obiektów wspomagających życie mieszkańców.



Ten symbol można położyć wyłącznie przy innym dowolnym **Symbolu Rozwoju** (przy **Inwestycji**, **Infrastrukturze** lub **Udogodnieniu**).

Na polach rozwoju na planszy można często znaleźć efekty. Efekt z pół rozwoju wykonujemy tylko w sytuacji, gdy na tym polu gracz umieszcza **Nowy Symbol Rozwoju**.

Jednocześnie wykonanie zależy od tego, czy **Symbol Rozwoju** pasuje do **Pola Rozwoju**: *Efekt pół wykonujemy tylko, jeśli symbol rozwoju kładziemy na polu z odpowiadającym mu kolorem.*

Efekty dostępne na **Planszy Głównej**:

Zwiększa swój poziom na torze Bonusu;

Pobierz odpowiednią kwotę na pole "Przyszłe Zyski" na Planszecie Gracza;

Pobierz dodatkową kartę intragi do swojej Tali;

Pobierz dodatkową kartę do swojej Tali;

Zwiększa dług publiczny kraju;

Pobierz zysk z inwestycji (efekt trwały) realizowany na koniec każdej Rundy

UMIESZCZENIE SYMBOLU NA PLANSZY

Jeśli gracz zagrywa kartę pozwalającą na pozyskanie **Symbolu Rozwoju**, może ten ruch wykonać na dwa sposoby:

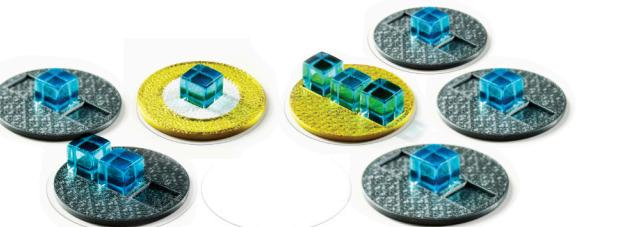
– Położyć **Symbol Rozwoju** na **Planszy** na pustym **Polu Rozwoju** i w ten sposób uzyskać efekty z danego pola. Umieszczając **Symbol** na **Planszy**, gracz oznacza go swoim **Znacznikiem Gracza**;



– Do istniejącego **Symbolu Rozwoju** dołożyć kolejny **Znacznik Gracza**, rozbudowując go i zwiększając liczbę **Punktów Końcowych**. Dokładając czwarty **Znacznik Gracza**, odwracamy **Symbol Rozwoju** na rewers i uzyskujemy z takiego **Symbolu** aż 5 **Punktów Końcowych (PK)**. Fazy rozbudowy **Symbolu Rozwoju** są następujące:



Jeżeli na **Planszy** znajduje się obok siebie więcej niż 5 **Symboli Rozwoju** tego samego gracza, to stanowią one **Aglomerację**, która jest dodatkowo punktowana na koniec gry. Im większa **Aglomeracja**, tym więcej punktów.



SYMBOLE KONFLIKTÓW

Symbole Konfliktów pozwalają na zmianę stanu planszy poprzez **Blokowanie** rozbudowy **Symboli Rozwoju** oraz **użycie pola jako elementu Aglomeracji**. a zatem są narzędziem do walki z oponentami.

Blokada

Ten symbol można położyć na dowolny **Symbol Rozwoju** (Inwestycje, Infrastrukturę, Inicjatywę), żeby zablokować kontynuowanie jego rozwoju.

Blokada blokuje:

- **Rozwój** - nie można dalej rozbudowywać pola

- **Zyski** - nie można pobierać zysków z zablokowanego pola

- **Aglomeracje** - nie można uznać pola jako pola aglomeracji.

Jeżeli **Symbol Rozwoju** jest na 4 poziomie (a więc jest ukończony i odwrócony), to przeciwnik nie może go zablokować (poprzez nałożenie **Blokady**)

| | | |
|---|---|----|
| | ✓ | 50 |
| | ✓ | 40 |
| | ✓ | 30 |
| | ✓ | 20 |
| | ✓ | 10 |
| 9 | | |
| 8 | | |
| 7 | | |
| 6 | | |
| 5 | | |
| 4 | | |
| 3 | | |
| 3 | | |
| 2 | | |
| 1 | | |
| 1 | | |
| 0 | | |

PRZYKŁADOWE ZAGRANIE KARTĄ

Gracz zagrywa zieloną Kartę Akcji, czyli kartą kierującą Gracza i Kraj w Kierunku Rozwoju w obszarze Nauka i Gospodarka (patrz obok).

Oznacza to, że gracz musi:

- mieć na swojej Planszecie Gracza zaznaczoną orientację na cele naukowo-gospodarcze (zielona kolumna) na poziomie min. 17 i poparcie społeczne (szara kolumna) na poziomie min. 42;
- ponieść koszt 34 \$ (wpłacić ze swoich Funduszy do Banku Zetony warte 34 \$).

Gracz musi wykonać Efekty Stałe:



+1

– Przesunąć na Planszecie Gracza Wskaźnik Orientacji Politycznej: Nauka i Gospodarka (w kolumnie zielonej) o 1 do góry (**z 17 na 18**). Zawsze, gdy gracz zagrywa kartą w danym kolorze (niebieska, zielona, czerwona), na Planszecie Gracza przesuwa Znacznik w kolumnie o tym samym kolorze;



+1

– Dobrać kartę ze wspólnego Stosu Kart Akcji. Dzięki temu cały czas gra taką samą liczbą kart. Na początku jest to 10 kart, ale w późniejszych etapach gry ta ilość może się zwiększyć, ponieważ gracz może zdobywać gratysy w postaci dodatkowych kart do swojej talii. Dzięki temu talia gracza rozrasta się.

Gracz musi wykonać Efekty Dodatkowe:



+3

– Podnieść poziom Wskaźnika Poparcia o 3 punkty (na Planszecie Gracza przesunąć Znacznik jedności w szarej kolumnie o 3 pola do góry).

PRZYKŁAD AKCJI



Gracz musi wykonać Efekty na Planszy:



+1

– Przesunąć swój Znacznik na Planszy Głównej na Torze Bonusów o 1 pole do przodu i zgarnąć bonus, który przeznaczony jest dla tego pola;



+2

– Zwiększyć Dług Publiczny, czyli przesunąć Znacznik Ogólny na Planszy na Torze Długi Publicznego o 2 pola do przodu;



+2

– Położyć 2 Symbole Rozwoju Inwestycji na Planszy na dowolnym Polu Rozwoju zarezerwowanym dla Inwestycji (czyli polu żółtym) lub dołożyć 2 Znaczniki Gracza do już posiadanych Symboli.

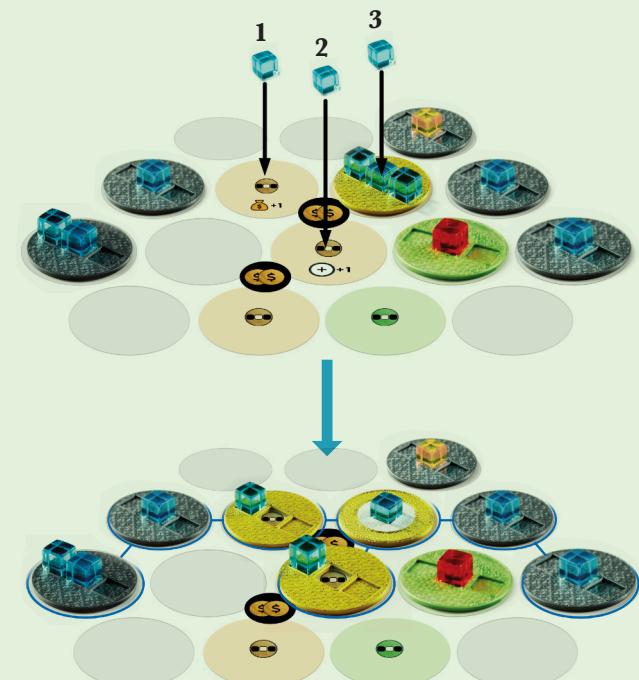
CZYNNOŚCI NA PLANSZY

Z Efektów Karty Akcji gracz ma możliwość położenia 2 Symbole Rozwoju Inwestycji. Decyduje się wykorzystać posiadaną Kartę Intrigii, która pozwala mu dodać jeszcze 1 Symbol Rozwoju Inwestycji.



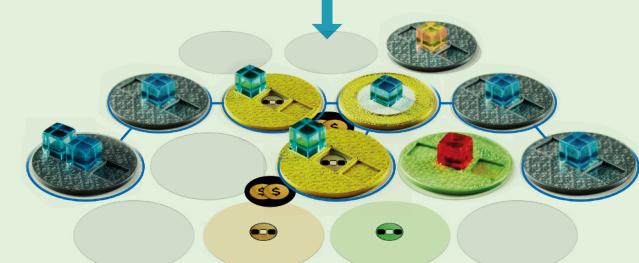
Gracz decyduje się na

1. Położenie nowego Symbolu Inwestycji na polu, na którym jest zwiększenie dlużu publicznego. To pole jest opłacalne, bo powoduje, że **inne w pełni rozwinięte Symbole Rozwoju należące do Gracza mogą połączyć się w Aglomerację składającą się z 3 symbole** (wartą 3 punkty na koniec gry). Dodatkowo to pole daje w każdej Rundy zysk **5 × 3**



Aglomerację tworzą tylko w pełni rozwinięte symbole Rozwoju, które przylegają do siebie.

2. Położenie nowego Symbolu Rozwoju Inwestycji na **Polu Rozwoju**, na którym jest efekt zwiększenia poziomu **Bonusu** o 1. Dodatkowo to pole daje w każdej Rundy zysk **5 × 3**

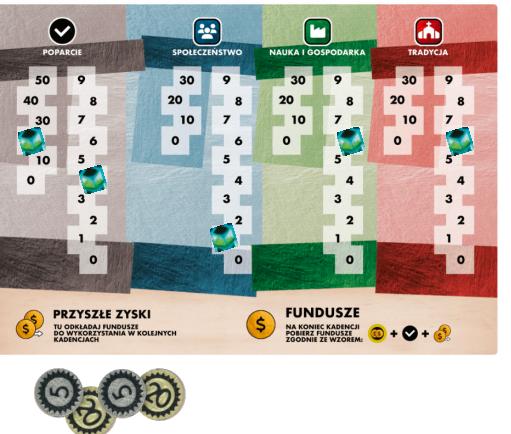


3. Położenie jednego Znacznika Gracza na już należącym do niego Symbolu Inwestycji. Na symbolu tym są już 3 znaczniki. Odwraca go więc rewersem do góry i zostawia jeden znacznik. Ten symbol będzie wart **5 Punktów Końcowych** na koniec gry.

ETAP II POBÓR PODATKÓW I ZYSKU

Gracze pobierają **Fundusze** zgodnie z instrukcją na **Planszecie Gracza**. Na nowe **Fundusze** składają się

- Zysk z Inwestycji** – jeżeli gracz posiada na **Planszy Głównej** swój **Symbol Inwestycji** leżący przy oznaczeniu **Zysku z Inwestycji**, pobiera $1\$$ lub $2\$$ za każdy **POZIOM ROZWOJU Symbolu Inwestycji**;
- Poparcie** – każdy z graczy pobiera tyle $\$$, ile wskazuje jego **Wskaźnik Poparcia na plaszczce gracza**.
- Przyszłe Zyski** – gracze przekładają **Żetony** z pola **Przyszłe Zyski** na pole **Fundusze** (od teraz z tych środków będzie można dowolnie korzystać).



PRZYKŁAD

Niebieski gracz pobierze następującą kwotę z podatków i zysku, biorąc pod uwagę stan planszy i planszki: $17\$$



POŻYCZKI

Jeden raz w trakcie Rundy Gracz może zdecydować o **zaciągnięciu** lub **spłaceniu** pożyczki.

Zaciągnięcie pożyczki.

Gracz **bierze z banku**

X żetonów pożyczki **oraz** $X \times 10\$$

Spłata pożyczki.

Gracz **oddaje do banku**

X żetonów pożyczki **oraz** $X \times 10\$$

OPROCENOWANIE

W momencie poboru podatków i zysku należy spłacić oprocentowanie od zaciągniętych pożyczek.

Do banku gracz oddaje:

$2\$ \times$ ilość posiadanych żetonów pożyczki.

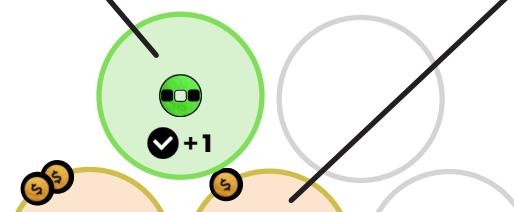
RODZAJE PÓŁ ROZWOJU

POLE UDOGODNIENI

Jeśli na tym polu gracz położy zielony Symbol Rozwoju, otrzymuje 1 dodatkowy punkt **Poparcia**.

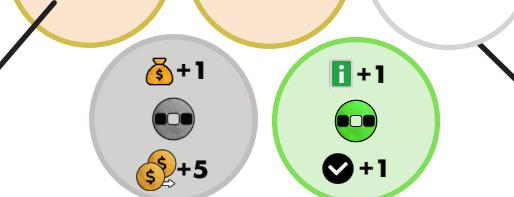
Jeśli gracz nazbiera na swoich polach udogodnień wystarczająco dużo swoich znaczników, będzie mógł skorzystać

z możliwości zdobycia poparcia od niezdecydowanych posłów.



POLE INWESTYCJI

Jeśli na tym polu gracz położy złoty Symbol Rozwoju, będzie z niego pobierał zyski $2\$$ za osiągnięty jego poziom rozwoju.

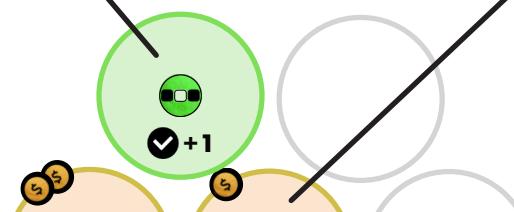


POLE INWESTYCJI

Jeśli na tym polu gracz położy złoty Symbol Rozwoju, będzie z niego pobierał zyski $2\$$ za osiągnięty jego poziom rozwoju.

Można tu kłaść co się chce, ale nie można uzyskać z tego żadnej korzyści (poza oczywiście zliczeniem punktów na koniec gry)

POLE ZWYKŁE



POLE INFRASTRUKTURY

Jeśli na tym polu gracz położy srebrny Symbol Rozwoju, zwiększa **dług puliczny** o 1 oraz na przyszłe zyski pobiera $5\$$

PRZYKŁADOWA RUNDA

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA DLA TRZĘCH GRACZY X, Y i Z.

ETAP I – RUCHY GRACZY

1. Gracz X posiada **Żeton Start**, więc rozpoczyna grę – wykonuje 1 – 2 ruchy (zagrywa **Karty Akcji** lub/i wykonuje **Akcje Standardowe**). Kolejni Gracze (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) wykonują po 1 – 2 ruchy, a więc po graczu X, swoje ruchy wykonuje gracz Y, po nim – gracz Z, po nim – znowu X, po nim – gracz Y itd.

2. W trakcie którejś ze swoich Tur gracz Y mówi „PAS”. Oznacza to, że pozostały gracze nadal grają, wykonując po 1 – 2 ruchy do momentu, aż któryś z nich powie „PAS”.

3. Po czasie gracz X również mówi „PAS”. Oznacza to, że gracz Z (który jako jedyny nie powiedział jeszcze „PAS”) może wykonać dowolną liczbę ruchów (oczywiście o ile posiada odpowiednie **Fundusze**).

4. Gdy gracz Z również powie „PAS”, następuje etap poboru podatków i zysków.



ETAP II – POBÓR PODATKÓW I ZYSKÓW

5. Gracze pobierają **Fundusze** w oparciu o:

– **Przyszłe Zyski** – gracze, którzy mają jakieś **\$** na **Planszecie Gracza** na polu **Przyszłe Zyski**, odblokowują je, czyli przekładają na pole **Fundusze** (od teraz z tych środków będzie możliwa dowolnie korzystać).

– **Poparcie** – każdy z graczy pobiera tyle **\$**, ile wskazuje **Wskaźnik Poparcia** (szara kolumna) na jego **Planszecie Gracza**. Jeśli więc **Znaczniki Gracza** ustawione są na polu 20 i na polu 1, tzn. że gracz ma Poparcie na poziomie 21, a co za tym idzie – pobiera z **Banku** do swoich Funduszy 21 **\$**.

– **Runda** – jest pierwsza Runda, więc wszyscy pobierają z **Banku** do swoich **Funduszy** po 1 **\$**. W trakcie drugiej **Rundy** będą pobierali po 2 **\$**, w trakcie trzeciego – po 3 **\$** itd.



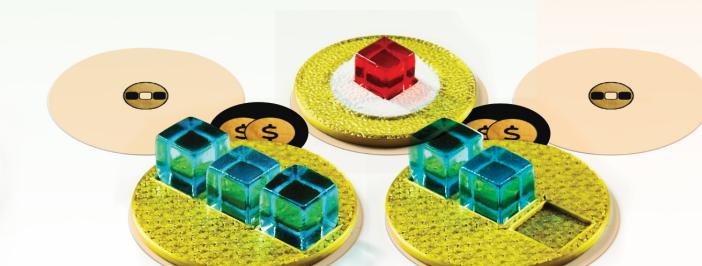
ETAP III – PRZYGOTOWANIE DO NOWEJ Rundy

6. Gracz Y bierze od gracza X **Znacznik Start** i pobiera ze stosu 1 **Kartę Wydarzenia Globalnego**, po czym wykonuje efekty z tej karty. Wylosowana karta okazuje się być niekorzystana. Gracz Y musi:

- oddać 10 **\$** ze swoich Funduszy,
- usunąć z mapy jeden swój **Symbol Udogodnień** (jeśli ma na planszy **Symbol Rozwoju** z większą niż jeden ilością **Znaczników**, wystarczy, że usunie z niego jeden **Znacznik**).

Po wykonaniu efektów z tej karty, odkłada ją na spód **Stosu Kart Wydarzeń Globalnych**.

7. Gracze przechodzą do Etapu I kolejnej **Rundy**.



KONIEC GRY



PRZYKŁADOWE ZLICZENIE PUNKTACJI

ZLICZANIE PUNKTÓW KOŃCOWYCH

| | | |
|----|--|--|
| A. | | |
| B. | | |
| C. | | |
| D. | | |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

A. Ukończone Symbole Rozwoju
+5 punktów za każdy ukończony Symbol,

B. Nieukończone Symbole Rozwoju
+1 punkt za każdy Znacznik Gracza na Symbolach,

C. Aglomeracja (czyli 5 i więcej Symboli Rozwoju danego gracza obok siebie)
+1 punkt za każdy Symbol Rozwoju w Aglomeracji,

D. Karty Intryg
Jeżeli **ich efekty** dają nam jakieś punkty (zgodnie z opisem), oraz po 1 punkt za każdą posiadaną kartę, **której efektu nie wykorzystaliśmy**

SKRÓCONA INSTRUKCJA

STR
14

ETAPY GRY

Gra podzielona jest na Lata Podatkowe. Każda Runda składa się z 3 etapów: Ruchy Graczy, Pobór Podatków i Zysków oraz Przygotowanie do Nowej Rundy

STR
12

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz zaczyna z odpowiednim poziomem Wskaźników na **Planszecie Gracza**, 10 Kartami Akcji, 5 Kartami Intryg

| | 2 graczy | 3 graczy | 4 graczy | 5 graczy |
|--|----------|----------|----------|----------|
| | 16 | 16 | 16 | 16 |
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| | 0 | 1 | 2 | 3 |

STR
4

KONIEC GRY

Doprowadzenie do poziomu 7 dowolnych trzech z dziewięciu **Wskaźników Rozwoju Kraju**, lub poziomu 15 **Długu Publicznego**.

STR
10

CEL GRY

Umieścić na **Planszy Głównej** jak najwięcej **Symboli Rozwoju**

STR
7

JAK ZMIENIAĆ WSKAŹNIKI

Gracz zgrywa **Karty Akcji**, na których znajdują się **Efekty**, zmieniające **Wskaźniki Rozwoju Kraju**.

STR
16

WYMAGANIA KARTY

Aby zagrać **Karty Akcji**, należy spełnić wymagania karty, tzn. mieć odpowiednie **Poparcie** i odpowiedni poziom wybranego **Wskaźnika Orientacji Politycznej**. Zagrywaną Kartę należy opłacić z posiadanych **Funduszy**.

STR
17

ZDOBYCIE POPARCIA

Poparcie można zdobywać zgrywając **Karty Akcji** zmieniające poparcie, wykorzystując **Poparcie Innych Graczy** oraz losując **Poparcie Niezdecydowanych Posłów**.

STR
15

POBÓR PODATKÓW I SPŁATA OPROCENTOWANIA

Fundusze odnawiają się na początku każdej **Rundy** zgodnie z zasadami poboru podatków.

STR
20

WPŁYW NA ROZWÓJ KRAJU

Punkty Końcowe zdobywa się głównie przez wpływ na Rozwój Kraju (umieszczenie **Symboli Rozwoju** na **Planszy Głównej** na **Polach Rozwoju**).

Symboli Rozwoju Inwestycji można umieszczać tylko na żółtych Polach Rozwoju. Symbole Rozwoju Infrastruktury można umieszczać na dowolnych Polach Rozwoju, a Symbole Rozwoju Udogodnień na dowolnych Polach Rozwoju (sąsiadujących z innymi Symbolami).

Efekty z Pól Rozwoju można wykonać tylko umieszczając zgodny z kolorem pola Symbol Rozwoju. Umieszczony na **Planszy Głównej** **Symbol Rozwoju** gracza oznacza **Znacznikiem Gracza**.

STR
21

ROZBUDOWA SYMBOLI ROZWOJU

Symboli Rozwoju można też rozbudowywać, dokładając do nich kolejne **Znaczniki Gracza**. Przy podliczaniu **Punktów Końcowych** każdy **Znacznik Gracza** na **Symbolu Rozwoju** jest warty 1 **Punkt Końcowy**.

Jeśli **Symbol Rozwoju** dotrze do 4 **Poziomu Rozbudowy**, warty jest 5 **Punktów Końcowych**.

STR
21

AGLOMERACJE

Co najmniej 5 **Symboli Rozwoju** gracza obok siebie tworzy dodatkowo punktowaną **Aglomerację**.

STR
21

BLOKADY

Za pomocą odpowiednich **Akcji Standardowych** można nałożyć **Blokady** na **Symboli Rozwoju** przeciwnika, zapobiegając ich rozbudowie.

STR
11

KARTY INTRYG

Karty Intryg pozwalają nieco zmieniać zasady gry, dając dodatkowe możliwości i każda może być zagrana w dowolnym, pasującym do jej funkcji momencie.

STR
11

KARTY WYDARZEŃ GLOBALNYCH

Na początku każdej **Rundy** rozpoczęjącej się **Rundę Gracza** pobiera **Kartę Wydarzenia Globalnego**, która może mieć znaczny wpływ na stan **Kraju** oraz **Wskaźników i Finansów Gracza**. Zarówno pozytywny jak i negatywny.

SPIS ELEMENTÓW

PLANSZA GŁÓWNA ————— 1 sztuka

PLANSZETKI GRACZA ————— 5 sztuk

ZNACZNIKI GRACZA ————— 250 sztuk

Znaczniki w pięciu różnych kolorach.
Po 50 sztuk każdego koloru.

ZNACZNIKI OGÓLNE ————— 10 sztuk

ŻETONY

Żetony o wartości 1 ————— 60 sztuk

Żetony o wartości 5 ————— 50 sztuk

Żetony o wartości 20 ————— 40 sztuk

ŻETON START ————— 1 sztuka

SYMBOLE ROZWOJU

Symbole Rozwoju Inwestycji (złote) ————— 24 sztuki

Symbole Rozwoju Udogodnień (zielone) ————— 24 sztuki

Symbole Rozwoju Infrastruktury (srebrne) ————— 24 sztuki

Symbole Blokady (czerwone) ————— 12 sztuk

Znaczniki pożyczek (czarne) ————— 20 sztuk

KARTY AKCJI

Karty Akcji standardowe

KARTY INNE

Karty Intryg ————— 30 sztuk

Karty Wydarzeń Globalnych ————— 60 sztuk

KOSTKA ————— 1 sztuka



NOWA REFORMACJA

“Nowa reformacja” to gra planszowa, która przenosi Cię do świata polityki. Twoim zadaniem jest kształtować przyszłość kraju, wybierając odpowiednie ustawy, inwestycje i sojusze. Jako lider partii politycznej, będziesz musiał stawić czoła wyzwaniom, zagrożeniom i szansom, które niesie ze sobą zmieniającą się rzeczywistość. Będziesz rywalizował z innymi uczestnikami o wpływy, głosy i zasoby, a także podejmował strategiczne decyzje, które mogą doprowadzić do współpracy lub konfrontacji. Czy uda Ci się zrealizować swoją wizję i zaprowadzić “nową reformację”?

CZAS I ILOŚĆ GRACZY

Gra przeznaczona jest dla **2 - 5 graczy**.

Czas trwania rozgrywki to **90 - 240 minut**.