



МИРОВОЙ **БЕСПОРЯДОК**

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



Мир охвачен хаосом. Региональные конфликты, нестабильные альянсы и новые экономические соглашения бросают вызов ведущим мировым державам как никогда прежде. Сможете ли вы даже в такие беспокойные времена привести свою державу к глобальной гегемонии?

Это дополнение добавляет в игру 60 карт событий, основанных на реальной истории, а точнее на том, что происходило с миром после 2010 года и серьёзно изменило его геополитическую картину. Вам предстоит вновь столкнуться с последствиями «арабской весны», управлять итогами Брексита и торговой войны между США и Китаем, противостоять «Исламскому государству», справляться с пандемией COVID-19, а также определить исход специальной военной операции России на Украине.*

С этим дополнением вам придётся в реальном времени принимать взвешенные решения, реагировать на возникающие угрозы, улаживать глобальные конфликты и находить удачные возможности для дипломатии, чтобы удержать вашу державу на волнах переменчивого течения мирового порядка и привести её к намеченной цели.

** Запрещённая в России террористическая организация*

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

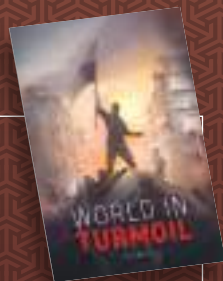
1

планшет событий



1

буклет правил



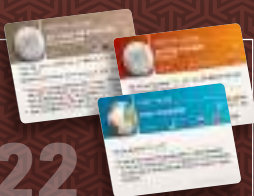
22

карты событий I эпохи



22

карты событий II эпохи



16

карт связанных событий



14

карт постоянных эффектов



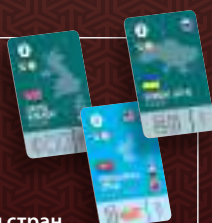
6

карт ставок



3

карты стран



4

карты-памятки игроков



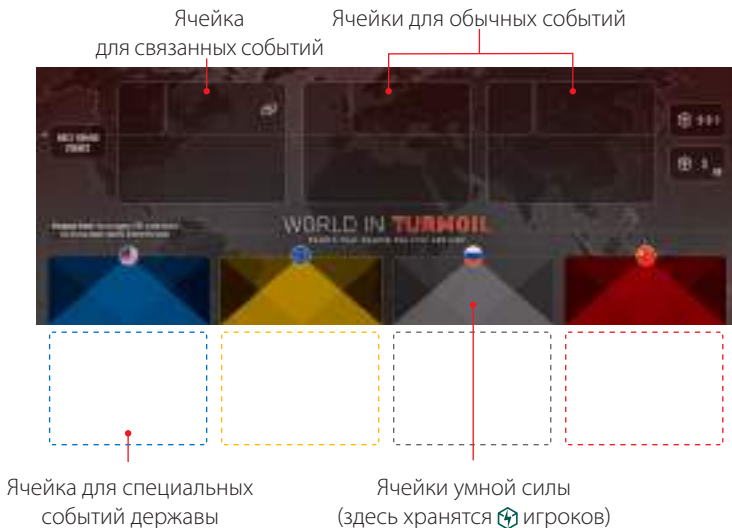
50

50 фишек влияния
(10 синих, 10 красных,
10 жёлтых, 10 белых
и 10 чёрных)



ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Планшет событий



Карты событий





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Завершив шаг 8 подготовки к базовой игре, выполните описанные ниже шаги.

1. Положите планшет событий рядом с игровым полем. Снизу от него оставьте место для карт специальных событий держав (под их ячейками умной силы).
2. Разложите все карты событий по эпохе на 3 колоды (I эпоха, II эпоха и связанные события). Перемешайте колоды I и II эпох по отдельности и положите все 3 колоды рядом с планшетом событий (колоду связанных событий перемешивать не нужно). Также положите рядом с ним 3 колоды маленьких карт: постоянных эффектов, ставок и стран (перемешивать их также не нужно).
3. Каждый игрок помещает 2 свои фишки влияния в ячейку умной силы своей державы на планшете событий. Это его стартовые фишки умной силы (🧠). Также каждый игрок берёт 1 карту-памятку по умной силе, в которой описаны все способы использования 🧠.
4. Откройте 2 верхние карты колоды событий I эпохи и выложите их в ячейки для обычных событий на планшете событий. Если вы открыли карту специального события державы (в котором участвует только 1 держава), положите её снизу от планшета (под ячейкой умной силы этой державы) и откройте новую карту события. Снизу от планшета может лежать не больше 1 карты каждой державы, поэтому, если вы открыли карту специального события державы, а под ячейкой умной силы этой державы уже есть карта, сбросьте только что взятую карту и откройте новую. После этого шага на планшете событий должны лежать ровно 2 карты событий, а снизу от него может лежать

ХОД ИГРЫ

Это дополнение добавляет в игру 2 новые механики: **«Умная сила»** и **«События»**.

УМНАЯ СИЛА

Умная сила () — это новый тип ресурса, который вы можете получать и тратить. Количество этого ресурса вы отмечаете с помощью фишек влияния вашего цвета, размещённых в ячейке умной силы вашей державы на планшете событий.

Вы получаете  при розыгрыше событий, в которых участвуете. Вы можете тратить  при выполнении действий, чтобы улучшать их или получать дополнительные бонусы. Кроме того, при каждом подсчёте очков будут распределяться ПО за наибольшее количество .

Далее вы узнаете, какие бонусы дают фишки умной силы для каждого действия.



Улучшение отношений

Когда вы улучшаете отношения со страной, можете потратить любое количество . За каждую потраченную  снизите стоимость в  на 1. Таким образом, при выполнении этого действия вы можете тратить  вместо .



Сотрудничество

Когда вы устанавливаете сотрудничество с регионом на игровом поле, можете потратить 1  (но не больше), чтобы снизить стоимость в  на значение, равное количеству ваших союзников в этом регионе.



Торговля

Когда вы проводите торговлю, можете потратить любое количество . За каждую потраченную  вы можете выбрать регион (который ещё не выбрали) и считать все доступные карты стран этого региона на игровом поле вашими союзниками, т. е. использовать их символы торговли (кроме стран, с которыми вы не можете улучшать отношения).



Инвестиции

Когда вы инвестируете в союзника, можете потратить 1  (но не больше) до или после действия, чтобы развернуть карту этого союзника. Таким образом, вы можете либо потратить 1  чтобы развернуть перевернутую карту союзника и сразу инвестировать в него, либо сначала инвестировать в союзника, а затем потратить 1 , чтобы немедленно развернуть его карту для возможности дальнейшего использования.

Перемещение

Когда вы перемещаете 1 , можете потратить 1  чтобы игнорировать ограничения на регионы, в которые можно перемещать . Таким образом, вы сможете выбрать регион, который не входит в вашу зону интересов или в котором у вас нет военной базы. Если вы хотите переместить несколько  в такие регионы, то должны потратить 1  за каждую .

Постройка военной базы

После постройки военной базы в стране вы можете потратить 1  (но не больше), чтобы бесплатно переместить ещё 1  в регион этой страны (с вашего планшета игрока или из другого региона).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При каждом подсчёте очков сосчитайте, сколько у каждого игрока , и игроки с наибольшим количеством  получают бонусные ПО (см. подсказку в правой части планшета событий). Распределяйте ПО так же, как при подсчёте ПО за жетоны превосходства: игрок с наибольшим количеством  получает 5 ПО, игрок со вторым результатом — 3 ПО, а игрок с третьим результатом — 1 ПО. В случае ничьей все претенденты получают бонус за нижнее из мест, которые они делят между собой.

Аналогичным образом, при игре вдвоём только игрок с наибольшим количеством  получает 3 ПО. В случае ничьей никто не получает ПО.

СОБЫТИЯ

При игре с этим дополнением добавляется **фаза событий**. Это новая фаза, которая разыгрывается между фазой действий и фазой последствий.

Во время фазы событий разыграйте каждую карту события по одной, начиная с лежащей в крайней правой ячейке планшета событий и далее в порядке справа налево. Затем в порядке хода текущего раунда разыграйте карты специальных событий держав, лежащие снизу от планшета событий.

Примечание: всё, что написано на карте события, влияет только на участвующих в событии игроков, т. е. игроков, чьи флаги держав указаны на этой карте (если не сказано иное).

Каждая карта события разыгрывается по-разному в зависимости от её типа. В этом дополнении вы встретите 5 типов событий, подробнее описанных далее.

Решение

Когда вы разыгрываете событие такого типа, каждый участвующий игрок сам решает, будет ли он выполнять условие этого события, указанное над чертой в описании эффекта, или пасует.

Затем каждый игрок, который не спасовал, в зависимости от того, каким образом он выполнил условие этого события, применяет его результат, указанный под чертой в описании эффекта.

Если кому-то из игроков будет важно видеть, какие решения примут его соперники, прежде чем принять собственное, разыграйте событие в порядке хода текущего раунда.



Взаимное соглашение



Этот тип событий похож на предыдущий, но в таких событиях участвует несколько игроков на одной стороне. Если в событии участвуют 2 игрока, они должны договориться и внести общий вклад в розыгрыш события. Если они не могут договориться, как разыграть это событие, или не могут совместно внести указанный вклад, то оба должны спасовать. Если игроки договорились, то каждый из них должен внести хотя бы какую-то часть общего

вклада, иначе они также оба должны спасовать.

Если в событии участвуют 3 или 4 игрока, то хотя бы 2 из них должны договориться и внести общий вклад. В таком случае игроки, которые не внесли свой вклад, просто не получают указанную награду.

Торги

Когда вы разыгрываете событие такого типа, все участвующие игроки должны сделать ставки, а результат события определяется в зависимости от того, чья ставка победит.

На каждой карте такого типа указано, какие стороны участвуют в торгах. Любая сторона может состоять как из одного игрока, так и из нескольких. Если сторона включает в себя нескольких игроков, они всё равно делают ставки отдельно и втайне друг от друга, но после раскрытия ставок складывают их, и эта сумма становится их общей ставкой.



На каждой карте такого типа также всегда указано, чем можно оплатить ставку. Это могут быть , ,  и т. д. (по отдельности или в разных сочетаниях в зависимости от карты).

Если на карте указано несколько вариантов оплаты ставки, вы можете использовать любую комбинацию из них. Однако если в скобках после одного из них указан максимум, вы можете использовать этот вариант оплаты в своей ставке не больше указанного количества раз.

Торги проводятся с помощью фишек влияния из запаса каждого игрока. Сначала каждый игрок самостоятельно решает, сколько он готов поставить, а затем втайне от соперников прячет в руке соответствующее количество фишек влияния — это его ставка.

Примечание: вы никогда не прячете в руке фактические компоненты, которыми будете оплачивать ставку (, ,  и т. д.). Вы делаете ставку только фишками влияния из вашего запаса, каждую из которых нужно будет затем оплатить одним из указанных на карте вариантов.

Примечание: в некоторых случаях варианты оплаты ставки могут требовать выполнения определённых действий после раскрытия ставки. В таких ситуациях вы не можете использовать в своей ставке фишки влияния, для оплаты которых не сможете выполнить указанные действия. Например, если один из вариантов оплаты ставки заключается в перемещении , у вас должно быть столько , сколько раз вы хотите использовать этот вариант, а также деньги для оплаты каждого перемещения. Аналогичным образом, если один из вариантов оплаты ставки составляет 10 , то за каждую фишку влияния в вашей руке (для которой хотите использовать этот вариант) вы должны будете заплатить 10 , поэтому можете поставить только те фишки, на которые у вас хватает .

После того как все игроки определяются со своими ставками и спрячут в руке соответствующее количество фишек влияния, они одновременно раскрывают их. Если несколько игроков указаны на карте события в качестве одной стороны, сложите их ставки и считайте эту сумму общей ставкой их стороны. Побеждает сторона с наибольшей ставкой: примените соответствующий результат события, указанный на карте. Однако следует учесть, что для получения награды вы должны поставить хотя бы 1 фишку влияния. Если вы не поставили ни одной фишки, но ваша сторона всё равно победила (благодаря другим игрокам или модификаторам ставки), пропустите все эффекты результата события, которые относятся к вам, а эффекты, которые относятся к другим игрокам или к общему игровому процессу, при этом всё равно применяются.

Если на карте не указан результат для случая ничьей, используйте по порядку следующие критерии, пока не определите победившую сторону среди претендентов: 1) сторона, в которой есть игрок с наибольшим количеством фишек влияния в регионе (или регионах) события; 2) сторона, в которой есть игрок с наибольшим количеством ПО (до розыгрыша события); 3) сторона, в которой есть игрок с наибольшим количеством денег; 4) сторона, в которой есть игрок с наибольшим количеством стартовых денег. В редких случаях, когда **общие ставки всех сторон равны 0** (т. е. никто из игроков ничего не поставил и нет никаких модификаторов ставок), это всё равно не считается ничьей. В таком случае просто сбросьте эту карту события.

Примечание: вы обязаны сделать ставку (даже если хотите поставить 0). После того как все ставки будут раскрыты, вы должны немедленно оплатить свою ставку любой комбинацией из указанных на карте вариантов оплаты независимо от того, победили вы или проиграли. Например, если вы выбрали вариант оплаты с помощью , вы должны немедленно потратить указанное количество  за каждую фишку влияния в вашей ставке, переместив фишку этого ресурса на вашем планшете игрока на соответствующее количество ячеек назад. Если вы выбрали вариант оплаты с помощью , которые нужно переместить в регион или на карту события (см. ниже), вы должны немедленно переместить нужное количество , заплатив стоимость перемещения каждой  по обычным правилам.

После определения победившей стороны каждый игрок в её составе **получает количество** , **равное половине своей личной ставки** (с округлением в меньшую сторону). Каждый игрок в составе проигравшей стороны **получает количество** , **равное своей личной ставке**. Раскрыв вашу ставку, просто поместите фишки влияния в руку (все фишки или половину из них в зависимости от того, проиграли вы или победили) в вашу ячейку умной силы на планшете событий. Однако следует учесть, что, если по условию события вы добавляете к вашей ставке модификатор, вы не получаете за него  — количество получаемых вами  зависит только от фишек влияния в вашей ставке.

Перемещение  **на карту: некоторые** события позволяют оплатить ставку с помощью , перемещённых на карту события. В таких случаях считайте эту карту события дополнительным регионом (аналогичным регионам на игровом поле). Таким образом, вы можете переместить  на карту события как с вашего планшета игрока, так и из других регионов, потратив 5  за каждую перемещённую  по обычным правилам.

После розыгрыша карты события немедленно возьмите все  с неё (если есть) и поместите в регион этого события. Информация о том, в каком регионе окажутся эти  после розыгрыша события, может помочь вам при выборе вашей ставки, т. к. все события разыгрываются до фазы последствий (т. е. до проверки угроз).

В тексте эффектов некоторых событий может быть указано, что вы должны победить нейтральную ставку с указанным диапазоном числовых значений. В таких случаях после того, как все игроки сделают и раскроют свои ставки, возьмите карты ставок, соответствующие указанному на карте события диапазону, перемешайте их и случайным образом выберите одну из них. Это и будет нейтральная ставка, с которой вы будете сравнивать свою. Если ваша ставка выше, вы победили, а если ниже, то проиграли. Затем примените эффект, соответствующий результату сравнения на карте события.



Проверка

Когда вы разыгрываете событие такого типа, как правило, нужно проверить, выполнено ли в игре определённое условие. При этом следует учесть, что участвующие игроки не могут принимать никаких решений в таком событии: все проверяемые параметры фиксируются на момент перед розыгрышем события, т. е. учитывается только то, что игроки сделали в этом или в предыдущих раундах (но не в момент розыгрыша события).

После проверки условия примените соответствующий результат события, указанный на карте.

Переломный момент

События такого типа представляют собой важные исторические моменты, которые будут происходить в игре, но на которые игроки не могут повлиять напрямую. Когда вы выкладываете на планшет событий карту события такого типа, немедленно примените указанный на ней эффект.



Розыгрыш карт событий

Разыграв карту события (даже если все игроки спасовали), немедленно сбросьте её (если не сказано иное). Если в тексте эффекта указано, что нужно взять определённую карту связанного события и положить в область событий следующего раунда или взять определённую карту постоянного эффекта и положить рядом с игровым полем или перед указанным игроком, найдите эту карту в соответствующей колоде и положите её так, как описано в тексте эффекта. Мы рекомендуем перед розыгрышем карты события сразу найти в соответствующих колодах все карты, упомянутые в тексте её эффекта, и выложить их перед участвующими игроками, чтобы они понимали все возможные последствия своих решений.

Карты связанных событий, как правило, выкладываются в область событий следующего раунда слева от планшета событий и не разыгрываются в текущем раунде. В некоторых случаях эффекты разных событий могут потребовать выложить одну и ту же карту связанного события. В таких ситуациях, если эта карта уже была выложена (в текущем или в одном из предыдущих раундов), её нельзя выложить снова — каждую карту можно разыграть только 1 раз за партию (если не сказано иное).

После того как вы разыграете все карты событий текущего раунда, выложите на планшет событий карты событий следующего раунда. Если в области событий следующего раунда

Примечание: на некоторых картах событий есть пометка «Нельзя отложить» рядом с обозначением её типа. Такие события нельзя отложить — вы должны разыграть их по обычным правилам в том раунде, в котором открыли карту.

есть карты, вы сначала должны выложить их в ячейки для событий по порядку слева направо. Затем откройте 2 новые карты событий из колоды, соответствующей эпохе следующего раунда (или меньше, если на планшете событий осталось меньше свободных ячеек), и выложите их на планшет событий. Первые 3 раунда соответствуют I эпохе, а следующие 3 раунда — II эпохе. Это означает, что в конце фазы событий 3-го раунда вы должны открыть карты из колоды II эпохи, поскольку она начинается с 4-го раунда.

Если вы открываете карту специального события державы (в котором участвует только 1 держава), положите её снизу от планшета событий (под ячейкой умной силы этой державы) и откройте новую карту события. Если вы открыли карту специального события державы, под ячейкой которой уже есть карта, игрок за эту державу должен выбрать: оставить старую карту или поменять её на новую. Затем сбросьте невыбранную карту и откройте новую.

Примечание: на планшете событий может лежать не больше 3 карт событий (которые влияют на нескольких игроков), а снизу от планшета событий может лежать не больше 1 карты специального события державы на каждого игрока.

Откладывание специальных событий державы

Когда вы разыгрываете карту специального события вашей державы, можете потратить 1 , чтобы не разыгрывать её сейчас, а отложить это событие на следующий раунд. В последнем раунде событие нельзя отложить — вы должны разыграть его по обычным правилам.

ПРИМЕР: участники выполняют подготовку к игре. **Денис (США)** открывает карты событий первого раунда из колоды I эпохи. Первой оказывается карта «СНВ-III», которую он кладёт в крайнюю правую ячейку на планшете событий. Затем он открывает карту «Евразийский экономический союз» — это карта специального события **России**. **Денис** кладёт её под ячейкой умной силы **России** и открывает новую карту события — это карта переломного момента «Арабская весна», эффект которой применяется немедленно при открытии. Следуя указаниям на карте, **Денис** сбрасывает её, берёт перечисленные на ней 4 карты связанных событий, перемешивает их и случайным образом выбирает среди них карту «Гражданская война в Сирии». Он кладёт эту карту в центральную ячейку планшета событий и тем самым завершает подготовку к игре.

Когда наступает фаза событий первого раунда, игроки по порядку разыгрывают выложенные карты событий. Первой разыгрывается «СНВ-III» — карта взаимного соглашения между **США** и **Россией**. Чтобы выполнить её условие, каждый игрок должен

Последней в этом раунде разыгрывается карта специального события **России «Евразийский экономический союз»**. **Иван** хочет применить результат этого события, но, чтобы выполнить условие, он должен потратить указанное количество ресурсов, а ему для этого не хватает . Он решает потратить 1  из полученных им в этом раунде, чтобы отложить это событие на следующий раунд.



потратить 1  и хотя бы 1 . **Денис** и **Иван (Россия)** обсуждают, готовы ли они оба сделать это. **Иван** решает спасовать, поэтому **Денис** сбрасывает эту карту, не применяя эффектов.

Следующее событие — «Гражданская война в Сирии». Это карта торгов, поэтому все участвующие игроки (**США**, **ЕС** и **Россия**) должны сделать ставки. При этом **США** и **ЕС** участвуют в этом событии на одной стороне, а **Россия** занимает противоположную сторону, но будет делать ставку с модификатором «+2». В этом событии оплатить ставку можно с помощью 10 ,  и , перемещённых на карту события. Определившись со ставками, игроки прячут в руках фишки влияния, а затем одновременно раскрывают их. **Денис** поставил 4 фишки влияния. Раскрыв свою ставку, он немедленно тратит 20  за первые 2 фишки и 2  за оставшиеся 2 фишки. **Ева (ЕС)** поставила 3 фишки влияния, поэтому она немедленно тратит 10  и 2 . **Иван** поставил 6 фишек влияния. Раскрыв свою ставку, он тратит 20  и 1 , а также перемещает 3  на карту события, потратив для этого 15 . Таким образом, общие ставки сторон составляют $4 + 3 = 7$ против $6 + 2 = 8$. **Россия** побеждает, поэтому **Иван** получает 3  (половину своей ставки в фишках), а **Денис** и **Ева** получают 4  и 3  соответственно (по величине своих ставок). Затем **Иван** применяет результат события: он дополнительно получает 3  и меняет 1 свою фишку временного влияния в **Северной Африке** и **Ближнем Востоке** на фишку постоянного влияния. Затем он кладёт карту события «Появление „Оси сопротивления“» в область событий следующего раунда слева от планшета событий. Наконец, он берёт 3  с текущей карты события и помещает их в регион события — **Северную Африку и Ближний Восток**.

Аналогичным образом, если по эффекту события вам нужно найти определённую карту в одном из регионов на игровом поле, возьмите обе стопки её региона и найдите эту карту, а затем сложите обе стопки, перемешайте и верните на игровое поле, открыв 2 верхние карты по обычным правилам.

Потеря денег или ресурсов

В результате розыгрыша некоторых событий вы можете потерять деньги или ресурсы. В таких случаях, если вы не можете потерять указанное количество денег или ресурсов, потеряйте столько, сколько можете, а затем потеряйте 1 ПО за каждые  /  / 5 , которые не можете потерять.

Удаление и изменение типа фишек влияния в регионе

Эффекты некоторых событий требуют удалить фишку влияния из региона или поменять её на фишку нейтрального влияния (чёрные фишки из этого дополнения). Если не сказано иное, всегда удаляйте самую левую фишку временного влияния игрока, к которому применяется эффект. Если у этого игрока нет фишек временного влияния, удалите одну из его стартовых фишек влияния. Если у этого игрока нет стартовых фишек влияния, удалите одну из его фишек постоянного влияния.

Аналогичным образом, если эффект события требует поменять фишку постоянного влияния игрока на фишку временного влияния, переместите одну из его стартовых фишек влияния в ячейку временного влияния. Если у этого игрока нет стартовых фишек влияния, переместите любую его фишку постоянного влияния в этом регионе в ячейку временного влияния. В любом случае игрок за это не получает ПО. Если в регионе нет свободных ячеек временного влияния, просто удалите фишку постоянного влияния из игры.

Если вы удалите из региона стартовую фишку влияния, игнорируйте её ячейку до конца игры. Она больше не будет влиять на подсчёт очков в регионе: игроки будут получать ПО за регион, если в нём заполнены все обычные ячейки постоянного влияния, расположенные непосредственно над линией (ячейки с цифрой «1»). Если же в результате розыгрыша события вы удалите фишку из обычной ячейки постоянного влияния, то любой игрок сможет позже поместить в неё свою фишку влияния. Если такая ячейка останется свободной при подсчёте очков, игроки не получают ПО за этот регион.

Замена карт стран

Эффекты некоторых событий могут менять карты стран на другие их версии, отражающие изменения, вызванные этими событиями. Если вам надо заменить карту страны, которая лежит в качестве союзника перед одним из игроков или сверху стопки региона на игровом поле, просто удалите её и положите вместо неё новую версию этой карты. Если вам надо заменить карту страны, которая находится в одной из стопок её региона (но не сверху), возьмите обе стопки её региона, найдите и удалите её, а затем добавьте вместо неё новую версию этой карты. Затем сложите обе стопки, перемешайте и верните на игровое поле, открыв 2 верхние карты по обычным правилам.

влияния). Если на карте указано несколько регионов события, выберите 1 из них случайным образом.

В остальных случаях разыгрывайте события с участием НД так, как описано в следующих разделах (в зависимости от типа события).

РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЙ С УЧАСТИЕМ НЕЙТРАЛЬНЫХ ДЕРЖАВ И АВТОМ

Если в партии участвует меньше 4 игроков, то и в событиях вместе с обычными игроками будут участвовать либо Автомы, либо НД (нейтральные державы, за которые не играет ни обычный игрок, ни Автома) — такие события разыгрываются немного иначе. В зависимости от того, какие правила вы используете (правила базовой игры для НД или правила дополнения «Дипломатия и господство» для Автома), изучите соответствующий раздел ниже.

Использование карт ставок. Чтобы определить, какое решение при розыгрыше события примет нейтральная держава (НД) или Автома, используйте карты ставок. В правом нижнем углу карт событий, которые требуют принятия решения, всегда будет указан список возможных реакций НД или Автомы. В большинстве случаев будет указан диапазон числовых значений, но иногда вы встретите комбинацию символов ✓ и ✕.



В любом из этих случаев вы должны взять соответствующие карты ставок (либо с числовыми значениями, либо с символами), перемешать их и случайным образом открыть одну из них — она и определит решение этой державы. Если для розыгрыша события нужно числовое значение, эта держава вносит вклад, соответствующий значению на открытой карте ставки. Если для розыгрыша события нужно конкретное действие этой державы, символ ✓ означает, что она выполнит его, а символ ✕ означает, что держава пасует.

РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЙ С УЧАСТИЕМ НЕЙТРАЛЬНЫХ ДЕРЖАВ (ПО ПРАВИЛАМ БАЗОВОЙ ИГРЫ)

При подготовке к игре по базовым правилам не размещайте  на планшете событий в ячейках умной силы НД. Каждый раз, когда вам нужно выложить карты событий на планшет событий, открывайте карты так же, как в обычной игре с 4 участниками.

Разыгрывая карту события, в котором участвуют только НД (например, если вы играете вдвоём и разыгрываете карту события, в котором участвуют только 2 другие державы), сбросьте её, не применяя эффектов. Если вы разыгрываете карту специального события НД, лежащую снизу от планшета событий, сбросьте её, не применяя эффектов, и добавьте в регион этого события 1 фишку влияния этой НД (как при розыгрыше карты случайного

16 МИРОВОЙ БЕСПОРЯДОК · НЕЙТРАЛЬНЫЕ ДЕРЖАВЫ И АВТОМЫ

в скобках рядом с диапазоном числовых значений в автоматической ставке. Например, если автоматическая ставка обозначена как «0–2 (+2)», это означает, что вы должны взять карты ставок «0», «1» и «2», случайным образом выбрать одну из них, а затем добавить +2 к указанному на ней значению — это итоговая ставка НД.

Решение

При розыгрыше такого события (в котором участвует несколько держав) просто игнорируйте его для НД.

Взаимное соглашение

При розыгрыше такого события оба участвующих игрока (или хотя бы 2 игрока, если участвуют 3 или 4 державы) должны прийти к общему соглашению и совместно внести указанный вклад. Чтобы определить, согласится ли НД выполнить условие события или каков будет её вклад, используйте карты ставок, как описано выше.

Примечание: если автоматическая ставка на карте события обозначена диапазоном числовых значений и вы открываете карту ставки «0», это означает, что НД пасует и не вносит никакого вклада (даже если у её ставки есть модификатор). Сбросьте карту события, не применяя эффектов.

Торги

Определите ставки всех НД с помощью карт ставок. Однако следует учесть, что карты ставок для всех НД нужно открывать только после того, как все обычные игроки сделали и раскрыли свои ставки.

Карты **проверки** и **переломного момента**, как правило, не требуют от держав принятия решений, поэтому разыгрываются по обычным правилам. Если НД всё же должна принять решение, используйте карты ставок, как описано выше.

Примечание: при розыгрыше карт событий всех типов следует учитывать, что НД не используют ресурсы, поэтому не получают их в качестве награды (включая ) и не тратят их. Единственное исключение — . Если НД должна по событию переместить  (в качестве выполнения условия, оплаты ставки или награды), возьмите соответствующее количество  из её запаса и поместите в указанное на карте события место. Если НД должна по событию добавить или удалить фишку влияния с игрового поля, примените этот эффект по обычным правилам.

Некоторые карты торгов позволяют оплачивать ставки несколькими способами. Если среди них есть перемещение , НД всегда оплачивает половину своей ставки (числовое значение открытой карты ставки с округлением в меньшую сторону) перемещением своих .

В тексте некоторых событий может быть указано, что игрок добавляет к своей ставке определённый модификатор. В таких случаях используйте для НД модификаторы, указанные

РОЗЫГРЫШ СОБЫТИЙ С УЧАСТИЕМ АВТОМ

При игре с Автомами открывайте карты событий так же, как в обычной игре с 4 участниками.

При розыгрыше карт событий с участием Автома, они для принятия решений используют карты ставок, как описано выше. Также учитывайте описанные ниже правила.

- Когда Автоме нужно потратить (или получить) ресурс, она вместо этого тратит (или получает) деньги. Переведите все ресурсы в деньги следующим образом:
 - ▶  — 5  за каждый ресурс;
 - ▶ , ,  — 10  за каждый ресурс;
 - ▶ , ,  — 3  за каждый ресурс.
- Когда Автома должна по событию переместить  в какой-либо регион (в качестве выполнения условия, оплаты ставки или награды), возьмите соответствующее количество  из её запаса и поместите в указанный регион. Если Автома должна переместить  на карту события, сначала возьмите её  из региона этого события, а если нужно больше , возьмите недостающие из её запаса.
- При розыгрыше карт **решения** или **взаимного соглашения**, в которых Автома должна внести фиксированный вклад, она делает это, если открывает карту ставки с символом . В противном случае она пасует. Если событие позволяет повторить эффект несколько раз (например, карта «Гуманитарный кризис в Сахеле») и Автома вносит свой вклад, она применяет этот эффект только 1 раз.
- При розыгрыше событий, в которых Автома должна сделать ставку или внести вклад, сначала определите размер ставки/вклада Автомы по карте ставки, открытой случайным образом (если вы открыли карту «0», Автома пасует, даже если у неё есть модификатор ставки). Если событие предлагает только 1 вариант оплаты ставки (или для вклада нужен только 1 ресурс), Автома оплачивает всю ставку/вклад указанным способом (переводя все ресурсы в деньги, как описано выше). Если событие предлагает несколько вариантов оплаты ставки/вклада, среди которых есть перемещение , Автома всегда оплачивает половину своей ставки/вклада (с округлением в меньшую сторону) перемещением своих . Оставшуюся часть ставки/вклада (или всю сумму, если не было варианта перемещения ) Автома оплачивает по наиболее выгодному для неё курсу по списку выше.
- В тексте некоторых событий может быть указано, что игрок добавляет к своей ставке определённый модификатор. В таких случаях применяйте этот модификатор

для Автома так же, как для обычных игроков, игнорируя модификаторы, указанные в скобках рядом с диапазоном числовых значений в списке автоматических ставок (они предназначены только для НД). Например, если автоматическая ставка обозначена как «0–2 (+2)», это означает, что вы должны взять карты ставок «0», «1» и «2», а затем случайным образом выбрать одну из них. Затем добавьте к значению этой карты модификатор, указанный в тексте эффекта (если такой есть), — это итоговая ставка Автомы.

- Если вы разыгрываете карту специального события Автомы, она игнорирует весь текст эффекта и просто добавляет в регион события 1 фишку влияния (при этом ничего не теряя и не получая). Если на карте указано несколько регионов события, выберите 1 из них случайным образом.
- Если Автома не может применить какую-то часть результата события (например, увеличить или уменьшить производство ресурса), она игнорирует эту часть. Однако если Автома не может полностью выполнить условие события или полностью оплатить свою ставку/вклад (например, Автоме для этого нужно уменьшить производство ресурса или потратить деньги, которых ей не хватает), она пасует.
- Если в игре возникнет ситуация, не описанная в правилах, всегда выбирайте вариант, который считаете наиболее выгодным для Автомы.

Автома получает  так же, как и обычные игроки, и так же хранит их в своей ячейке умной силы на планшете событий. Однако она не использует их в свой ход для улучшения действий. Вместо этого в конце каждой фазы событий она тратит половину своих  (с округлением в меньшую сторону), чтобы получить столько ПО, сколько  она потратила.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы дополнения: Вангелис Багиартакис, Варнава Тимофеу, Димитрис Сиакампенис

Развитие: Панайотис Зиновиадис

Ведущий художник: Милош Войтасик

Графический дизайн: Катерина Ксеровасила

Редактор: Джордан Бошман

Научные консультанты: д-р Зенонас Циаррас, д-р Морис С. Грефрат, д-р Крис Оутс, д-р Расселл Фостер, д-р Коннор Джадж, Эммануэль Пьетробон

ОТ КОМАНДЫ HEGEMONIC PROJECT GAMES

Одной из основных целей издательства Hegemonic Project Games является обучение важным современным темам (таким, как геополитика и международные отношения) с помощью настольных игр. Чтобы создать игру «Мировой порядок», мы сотрудничали со многими учёными и экспертами в области международных отношений и политологии, чтобы игра как можно точнее отражала внутренние механизмы принятия решений мировыми державами и их последствия в глобальном масштабе.

С помощью «Мирового порядка» мы хотели в игровой форме показать, какое влияние оказывают реальные события на ход мировой истории, чтобы игроки лучше понимали, какие бывают причины и следствия происходящих событий. Наша команда потратила много времени на то, чтобы максимально достоверно смоделировать эти события в рамках игровых механик и при этом сохранить увлекательность игрового процесса.

Однако мы, конечно же, полностью осознаём, что реальная жизнь неизмеримо сложнее любой игры и многие из этих событий могли глубоко затронуть вас или ваших близких. Нашей целью не является преувеличение или преуменьшение человеческих жертв геополитических конфликтов — вместо этого мы предлагаем игрокам исследовать, как эти события повлияли на мир, как лучше понять их последствия и как в будущем противостоять им или даже предотвратить их.



**HEGEMONIC
PROJECT GAMES**



**LAYKA
GAMES**

Мировой порядок: Мировой беспорядок. Версия правил 1.0

Copyright © 2025 Hegemonic Project Limited.

World Order is a trademark of Hegemonic Project Limited.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or used in any manner, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without the prior written permission of Hegemonic Project Limited, except as expressly permitted by law.



HEGEMONIC
PROJECT GAMES



LAVKA
GAMES