

2019: THE ARCTIC

ANDRZEJ KUREK

INSTRUKCJA

RA7
2019

CEL GRY

Gracze zarządzają koncernami surowcowymi, prowadzącymi eksplorację Arktyki. Próbują zmaksymalizować swój wynik działaniami, dzięki którym uzyskują określone korzyści albo takimi, które osłabiają pozycję przeciwników.

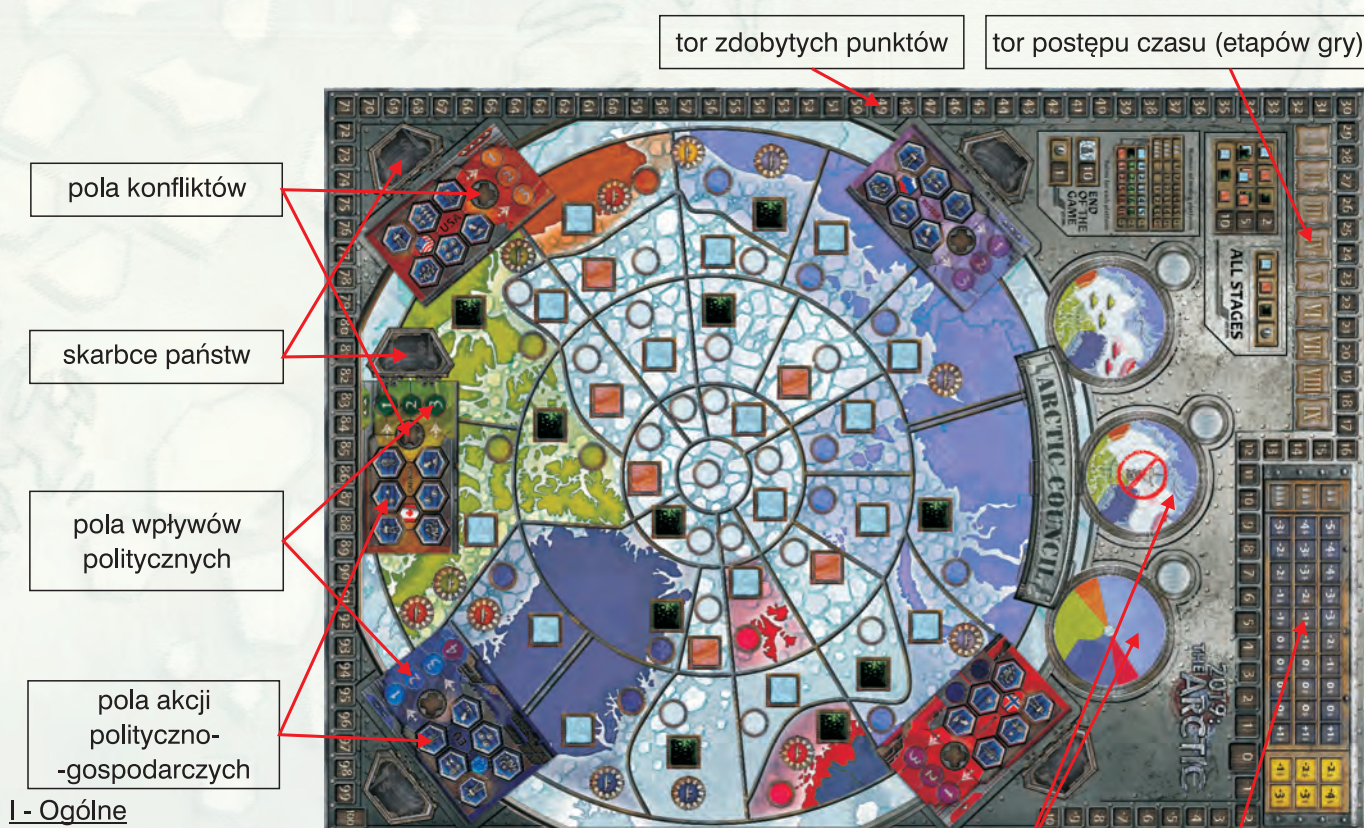
Drogą do uzyskania przewagi nad konkurentami jest z jednej strony polityka inwestycyjna zapewniająca różnorodność wydobywanych surowców, ale z drugiej strony także kontrola dużej ilości złóż tego samego typu, pozwalająca na dominację w określonym segmencie surowcowym.

Narzędziem i środkiem do osiągnięcia celu, którym jest wygrana w grze, jest kreowanie polityki wewnętrznej i zewnętrznej Rosji, Norwegii, Unia Europejskiej, Kanady i USA. W grze zasymulowano także uczestnictwo Chin w wyścigu o dostęp do zasobów Arktyki.

Gracze mogą używać swoich wpływów politycznych do uzyskania subwencji z kasy danego państwa oraz do zakulisowej ochrony wzniesionych na morzu platform wydobywczych. Osią rozgrywki jest jednak przede wszystkim bezpośrednie oddziaływanie na politykę państw poprzez wybór akcji polityczno-gospodarczych podejmowanych w ich imieniu.

Wynik końcowy zależy głównie od ilości posiadanych przez gracza platform wydobywczych, poprzez które odbywa się eksploracja złóż. Pewne zdobycze punktowe gracze mogą uzyskać dzięki posiadanym w chwili zakończenia gry wpływom politycznym w państwie kontrolującym biegun północny oraz dzięki gotówce pozostającej w kasie koncernu należącego do gracza.

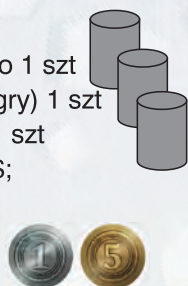
KOMPONENTY GRY



I - Ogólne

1. Plansza zawierająca:
 - a) mapę Arktyki podzieloną na:
 - sektory przybrzeżne należące do państw (oznaczone okrągłym symbolem w kolorze danego państwa),
 - sektory otwartego morza, nie należące do żadnego z państw (oznaczone okrągłym symbolem w kolorze białym),
 - sektor bieguna północnego w centrum mapy (również oznaczony okrągłym symbolem w kolorze białym)
 - b) 5 obszarów zarządzania państwami (Rosją, Norwegią, Unią Europejską, Kanadą i USA), zawierających:
 - pola wpływów politycznych (oznaczone cyframi 1-3),
 - 6 pól akcji polityczno-gospodarczych (oznaczone ikonami)
 - pola konfliktów
 - skarbiec państwa
 - c) tor inwestycji we wpływy polityczne
 - d) tor postępu czasu (etapów gry I-IX)
 - e) tor zdobytych punktów
 - f) obszar zarządzania głosami państw w Radzie Arktycznej (Arctic Council)
2. Znaczniki wydobywanych surowców:
 - gazu ziemnego (błękitny) - 16 szt. 
 - ropy naftowej (ciemnozielony) - 10 szt. 
 - koncentracji polimetalicznych (pomarańczowy) - 6 szt. 

1. Znacznik gracza rozpoczynającego 1 szt
2. Znacznik postępu czasu (etapów gry) 1 szt
3. Znacznik obowiązującego prawa 1 szt
4. Żetony monet o nominacjach 1 i 5 \$;
razem (40+10) - 50 szt



II - Dla graczy

1. Znaczniki lobbystów i zdobytych punktów
 - a) biały – 7 szt (gra 2,3,4-osobowa)
 - b) czarny – 7 szt (gra 2,3,4-osobowa)
 - c) brązowy – 5 szt (gra 3,4-osobowa)
 - d) naturalne drewno – 5 szt (gra 3,4-osobowa)



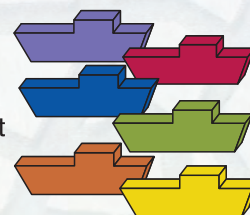
2. Żetony platform wydobywczych (dwustronne)

- a) biały – 16 szt
 - b) czarny – 16 szt
 - c) Platforma nielegalna
 - c) brązowy – 12 szt
 - d) kolor naturalnego drewna – 12 szt
- (Uwaga: w niektórych egz. gry znajduje się zestaw żetonów platform w 5-tym kolorze. Do rozgrywki należy wybrać 4 zestawy, których kolory graczom najbardziej odpowiadają).



III – Dla państw

1. Statki
 - fioletowy – Rosja – 10 szt
 - czerwony – Norwegia – 4 szt
 - niebieski – Unia Europejska – 14 szt
 - zielony – Kanada – 5 szt
 - brązowy – USA – 12 szt
 - żółty - Chiny – 6 szt



2. Żetony:

- a) sektorów morza otwartego zajętych przez państwa,
- b) głosów państw w Arctic Council
- c) poparcia akcesji Norwegii do Unii Europejskiej
- d) konfliktów

- fioletowy – Rosja – 14 szt
- czerwony – Norwegia – 6 szt
- niebieski – Unia Europejska – 13 szt
- zielony – Kanada – 6 szt
- brązowy – USA – 12 szt
- żółty - Chiny – 4 szt



PRZYGOTOWANIE (SET-UP) GRY

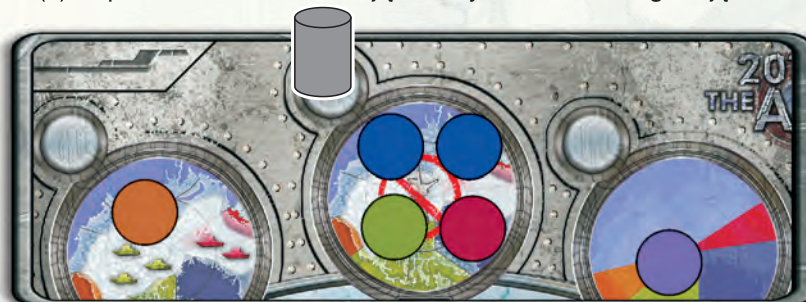
A - Rozłóż planszę na stole, a następnie:

1. Ustaw znacznik postępu czasu gry na polu pierwszego etapu



2. Ułóż znaczniki państw na polach oddanych głosów w Arctic Council:

- a) znaczniki głosów Norwegii (1), Unii Europejskiej (2) oraz Kanady (1) na polu „Państwa nie kontrolują sektorów morza otwartego”
- b) znacznik głosu Rosji (1) na polu „Państwa kontrolują sektory morza otwartego od swoich wybrzeży do bieguna”
- c) znacznik głosu USA (1) na polu „Państwa kontrolują sektory morza otwartego zajęte statkami”



Następnie ustaw znacznik obowiązującego prawa przy obszarze w którym jest większość głosów, tj. obszarze „Państwa nie kontrolują sektorów morza otwartego”.

3. W skarbcach poszczególnych państw ułóż żetony monet o łącznej wartości:

Rosja	- 2 \$
Norwegia	- 1 \$
Unia Europejska	- 3 \$
Kanada	- 2 \$
USA	- 4 \$

Zwróć uwagę, że Chiny nie mają swojego obszaru zarządzania ani skarbcza. Wszystkie płatności należne Chinom trafiają do banku.



4. W sektorach oznaczonych na mapie symbolami statku ustaw statki poszczególnych państw, w następujący sposób:
- Chiny – 1
 - Rosja – 3; po 1 statku w każdym z 3 sektorów
 - Norwegia – 1
 - UE – 2; po 1 statku w każdym z 2 sektorów
 - Kanada – 2; po 1 statku w każdym z 2 sektorów
 - USA – 4; 2 statki w pobliżu Alaski oraz po 1 w każdym z 2 pozostałych sektorów (wschodnia części Kanady oraz na zachód od Grenlandii)



Pozostałe statki oraz znaczniki służące do oznaczania sektorów morza otwartego zajętych przez państwa ułóż obok planszy w pobliżu odpowiednich państw

B – Dowolną metodą wybiercie gracza rozpoczynającego

Gracz rozpoczynający otrzymuje stosowny znacznik. W przypadkach opisanych w dalszych częściach instrukcji będzie on wykonywał określone akcje jako pierwszy, po nim zaś gracz siedzący na lewo od niego itd., zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

C - Każdemu z graczy wydaj:

- a) znaczniki lobbystów w wybranym kolorze, po 7 w grze 2-osobowej, po 5 w grze 3-osobowej i po 4 w grze 4-osobowej; jeden z lobbystów każdego gracza powinien zostać ustawiony na torze punktów na polu „0”,
- b) żetony platform wydobywczych w wybranym kolorze po 16 w grze 2-osobowej oraz po 12 w grze 3- i 4-osobowej,
- c) pieniądze w ilości 10\$.

Pozostałe żetony monet stanowią bank gry.

D – Obsadźcie politykami pola wpływów politycznych w wybranych państwach

Gracze umieszczają swoich polityków na polach wpływów politycznych (1-3) w wybranych państwach. Robią to w sposób następujący (warianty do wyboru, według upodobań graczy):

Wariant A (podstawowy)

Gracz posiadający żeton gracza rozpoczynającego umieszcza jako pierwszy jednego lobbystę w wybranym państwie. Następnie po jednym lobbyście umieszczają w dowolnych państwach wszyscy pozostali gracze w kolejności wg ruchu wskazówek zegara. Z kolei ponownie umieszcza lobbystę gracz rozpoczynający itd.

Gdy wszyscy politycy zostaną rozmieszczeni gracz rozpoczynający przekazuje 1\$ graczowi ostatniemu (tj. siedzącemu po prawej). Rozgrywka rozpocznie się zatem z następującym stanem zasobów pieniężnych graczy:

gracz rozpoczynający: 9\$

gracz ostatni: 11\$

pozostali: 10\$

Przykład (3 graczy):

Adam (biały) ustawia swojego pierwszego lobbystę na pozycji 1 w Rosji

Bartek (czarny) ustawia swojego pierwszego lobbystę na pozycji 1 w Unii Europejskiej

Cezary (brązowy) ustawia swojego pierwszego lobbystę na pozycji 1 w Kanadzie

Adam ustawia swojego drugiego lobbystę na pozycji 1 w Norwegii

Bartek ustawia swojego drugiego lobbystę na pozycji 1 w USA

Cezary ustawia swojego drugiego lobbystę na pozycji 2 w Rosji

Adam ustawia swojego trzeciego lobbystę na pozycji 2 w Unii Europejskiej

Bartek ustawia swojego trzeciego lobbystę na pozycji 2 w USA

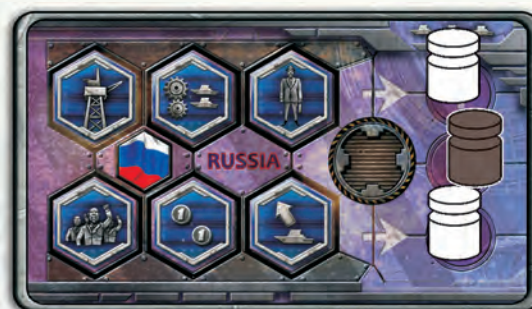
Cezary ustawia swojego trzeciego lobbystę na pozycji 2 w Kanadzie

Adam ustawia swojego czwartego lobbystę na pozycji 3 w Rosji

Bartek ustawia swojego czwartego lobbystę na pozycji 3 w Kanadzie

Cezary ustawia swojego czwartego lobbystę na pozycji 3 w Unii Europejskiej

Pola 2 i 3 w Norwegii oraz pole 3 w USA pozostały nieobsadzone.



Wariant B (zaawansowany)

Rozmieszczanie polityków odbywa się poczynawszy od gracza rozpoczynającego (A), wg następującego schematu:

- a) gra 2-osobowa: AB AB BA BA BA
- b) gra 3-osobowa: ABC CBA CAB BAC
- c) gra 4-osobowa: ABCD CDAB BDAC

W tym wariantcie wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę ze stanem gotówki 10\$.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W pierwszym etapie gry fazy 1-4 są pomijane. Wynikające z nich działania objęte są set-upem gry.

FAZA 1. Zmiana gracza rozpoczynającego.

Gracz posiadający znacznik gracza rozpoczynającego przekazuje go graczowi siedzącemu po lewej stronie, który w kolejnym etapie gry będzie wykonywał określone działania jako pierwszy.

FAZA 2. Chiny wysyłają okręt do Arktyki.

W oznaczonym symbolem żółtego statku sektorze w pobliżu Czukotki ustaw kolejny chiński okręt, niezależnie od tego ile ich już się w tym miejscu znajduje.

FAZA 3. Inwestycje w nowe wpływy.

Począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze posiadający nie zaangażowanych w żadnym państwie lobbystów, mogą zajmować nimi pozycje na torze inwestycji we wpływy polityczne. Gracze korzystają z części toru odpowiadającej ilości osób uczestniczących w grze (2,3 lub 4).



W zależności od wybranego pola gracze w chwili postawienia na nim swojego lobbysty wpłacają do banku lub pobierają z niego określoną kwotę.

W tej fazie gracze mogą przejąć kontrolę nad akcją Chin, zajmując jedno z dwóch żółtych pól i płacąc wymagany koszt. Jeżeli oba żółte pola zostaną zajęte, akcję Chin kontroluje gracz, który zapłacił więcej (gracz, który zainwestował mniejszą kwotę traci swoje nakłady). Na koniec etapu lobbyści ustawieni na żółtych polach powracają do dyspozycji graczy.

Faza 3 kończy się, gdy żaden z graczy nie ma już wolnego lobbysty, albo wszyscy spasuują w czasie swojej kolejki, rezygnując z inwestowania we wpływy polityczne. Dopóki ta faza nie została zakończona gracz posiadający wolnego lobbystę może go umieścić na torze inwestycji, nawet jeśli wcześniej w tej fazie spasuwał.

FAZA 4. Zajęcie pozycji politycznych w państwach.

Gracze przenoszą swoich lobbystów z toru inwestycji we wpływy polityczne na dowolne wolne pole wpływów politycznych w dowolnym państwie. Politycy przenoszeni są w kolejności od lewej strony toru inwestycji we wpływy polityczne (najwyższego kosztu inwestycji).

FAZA 5. Akcja Chin

Jeżeli akcję Chin kontroluje jeden z graczy, może on:

- przenieść chińskie statki dowolnie wg własnego uznania (patrz dalej w rozdziale „Ruchy statków”) albo
- zbudować legalną platformę wydobywczą w jednym z sektorów morza otwartego, jeśli sektor ten jest kontrolowany przez Chiny (opłata koncesyjna wpłacana jest w takim przypadku do banku) lub nielegalną w sektorze, w którym znajduje się chiński statek (patrz dalej rozdział „Budowa platform”)

Jeżeli żaden z graczy nie kontroluje akcji Chin, wszystkie chińskie okręty przemieszczają się o jeden sektor na północ w stronę bieguna. W takiej sytuacji statki chińskie nie wchodzą w żadne potyczki (choć mogą być później atakowane przez okręty innych państw w czasie ich ruchów), ani nie atakują platform.

Gdy sektor, w którym przed ruchem znajdował się chiński statek (statki) sąsiaduje od strony północnej z więcej niż 1 sektorem, to chiński statek płynie do sektora północnowschodniego.

Reguła opcjonalna (rekomendowana podczas pierwszej rozgrywki) – pomiń tę Fazę podczas Etapu I i w konsekwencji także Fazę 2 podczas Etapu II.

FAZA 6. Akcje państw regionu arktycznego.

Akcje wykonywane są w państwach wg następującej kolejności:

1. Rosja, 2. Norwegia, 3. UE, 4. Kanada, 5. USA.

Dopiero po wykonaniu akcji przez wszystkich lobbystów w jednym państwie rozpoczyna się akcje w państwie kolejnym.

Wykonanie akcji w państwie polega na przeniesieniu lobbysty zajmującego aktualnie najwyższą pozycję na polach wpływów politycznych w tym państwie (począwszy od pozycji 1), na jedno z pól akcji polityczno-gospodarczych, a następnie przeprowadzeniu czynności związanych z tym polem.

Na każdym z pól akcji polityczno-gospodarczych może znajdować się znacznik tylko jednego lobbysty.



AKCJE LOBBYSTÓW

I - DYPLMACJA

Przenosząc lobbystę na to pole, gracz może w imieniu państwa wykonać jedną z poniższych akcji:

1. Zmienić status konfliktu

- otworzyć konflikt z innym państwem kładąc na polu konfliktu znacznik oznaczający państwo, z którym właśnie otwarto konflikt,



Przykład:

Kanada otwiera konflikt z USA



- zamknąć trwający konflikt – znacznik konfliktu jest usuwany,
- zamknąć konflikt z jednym państwem i jednocześnie otworzyć konflikt z innym – należy zamienić znaczniki państw w polu konfliktu.

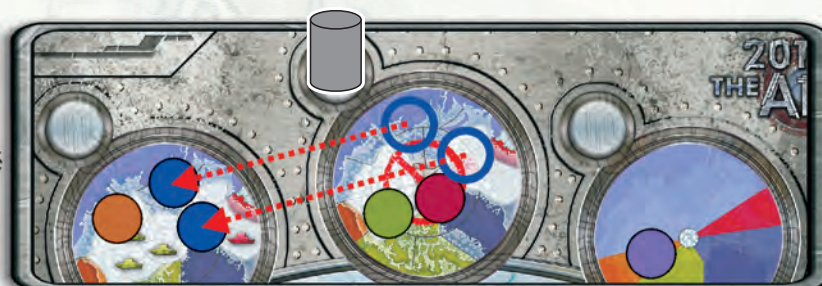
Każde państwo prowadzi konflikt, który samo otworzyło, a także inne konflikty, jeśli otworzyły je z nim pozostałe państwa. Ponadto każde państwo arktyczne jest przez całą grę w stanie ciągłego konfliktu z Chinami.

2. Zmienić stanowisko państwa w Radzie Arktycznej (Arctic Council).

Wykonując tę akcję gracz przemieszcza znacznik głosu państwa w Radzie na jedno z dwu pól pozostałych. Głosując jako Unia Europejska gracz przemieszcza w ramach jednej akcji 2, a po przystąpieniu Norwegii do UE 3 znaczniki (o stanie prawnym ustalonym przez Radę Arktyczną czytaj na końcu instrukcji)

Przykład:

Unia Europejska (znaczniki niebieskie) przestaje popierać prawo „Państwa nie kontrolują sektorów morza otwartego” i zaczyna popierać prawo „Państwa kontrolują sektory morza otwartego zajęte statkami”



Do zmiany prawa dochodzi jeśli na koniec etapu za jedną z dostępnych opcji oddane są co najmniej 4 spośród 6 głosów. Jeśli żadna z opcji nie zostanie poparta 4-ma głosami obowiązywać będzie nadal prawo dotychczasowe (nawet jeśli nie jest już popierane przez żadne z państw, a głosy na inne opcje dzielą się 3:3).

3. Poprzec przystąpienie Norwegii do Unii Europejskiej (akcja możliwa do wykonania w obszarze zarządzania Norwegią). Za każdym razem, gdy taka akcja zostanie wykonana należy na jednym z 2 pól specjalnych na obszarze zarządzania Norwegią ustawić znacznik poparcia Unii Europejskiej (dysk w kolorze niebieskim).



Na końcu etapu, w którym postawiono drugi taki znacznik Norwegia przystępuje do UE. W tej sytuacji:

- znaczniki okrętów norweskich należy zastąpić znacznikami okrętów Unii,
- znaczniki kontroli obszarów morskich Norwegii zastępowane są odpowiednimi znacznikami Unii - obszary te przechodzą pod jej kontrolę;
- znacznik Norwegii w Radzie Arktycznej zostaje zastąpiony znacznikiem Unii; jeżeli zajmował inną pozycję niż 2 pozostałe znaczniki UE, należy go dołączyć do nich (uwaga! może to spowodować zmianę prawa w nadchodzącym etapie, patrz rozdział Arctic Council na końcu instrukcji)
- pieniądze pozostałe w kasie Norwegii są usuwane z planszy,
- uaktywniona zostaje pozycja nr 4 w kolumnie wpływów politycznych Unii Europejskiej; poczynwszy od kolejnego etapu w UE można wykonać 4 akcje,
- potencjały produkcyjne i podatkowe UE i Norwegii się sumują; od kolejnego etapu Unia może wyprodukować w ramach jednej akcji produkcji 3 statki oraz zbiera 4\$ z tytułu podatków (patrz dalej: Produkcja statków, Podatki),
- Norwescy politycy chroniący platformy (patrz rozdział Przemieszczanie lobbystów) są usuwani z planszy

4. Odebrać 1 pkt jednemu z pozostałych graczy.

II - PRODUKCJA STATKÓW

Każde państwo ma właściwy dla siebie potencjał produkcji okrętów, które mogą być zaangażowane do rywalizacji w Arktyce (Rosja 2, Norwegia 1, UE 2, Kanada 1, USA 4). W ramach swojego potencjału państwo zawsze produkuje statki w takiej ilości na ile wystarcza mu na to środków pieniężnych w skarbu. Koszt produkcji wynosi 1 \$ za każdy wybudowany statek. Jeżeli państwo nie posiada wystarczających środków na maksymalną produkcję, wtedy produkuje odpowiednio mniejszą liczbę okrętów. Pieniądze wpłacane są z kasy państwa do banku. Okręty ustawiane są w miejscach właściwych dla danego państwa, (podobnie jak w set-upie gry), wg wyboru gracza wykonującego akcję produkcji. Nowe statki mogą być ustawiane w jednym lub kilku z tych miejsc. Nie ma ograniczeń ilości statków ustawianych w jednym miejscu.



III - BUDOWA PLATFORM WYDOBYWCZYCH

W większości sektorów na mapie znajdują się złoża jednego z 3 typów surowców: gaz (16 złóż), ropa naftowa (10) oraz konkrete (6). Aby eksplorować złoża należy wznieść na nim platformę wydobywczą. W sektorze może się znajdować 1 platforma.

Platforma legalna – może być wznieśiona w sektorze kontrolowanym przez państwo. Gracz wpłaca do skarbcza państwa stałą opłatę koncesyjną w wysokości 1 \$, niezależnie od miejsca budowy i rodzaju złoża. Ponadto gracz pokrywa koszty budowy, wpłacane do banku. Koszt budowy w kręgu najbliższym biegunowi (wewnętrznym) wynosi 3\$, w kręgu środkowym 2\$, zaś w kręgu najbardziej oddalonym (zewnętrznym) 1\$ (koszty tym wyższe, im bliżej bieguna).

Platforma nielegalna - może być wznieśiona w sektorze nie kontrolowanym przez państwo, ale w którym znajduje się co najmniej jeden jego okręt. Wybudowanie takiej platformy nie wymaga opłacenia koncesji. Koszt budowy jest taki sam, jak w przypadku platformy koncesjonowanej. Obecność statków innych państw w tym sektorze nie stanowi przeszkody dla budowy.

W żadnym przypadku nie można budować platform w sektorach kontrolowanych przez inne państwo.



1\$ koncesja
+ 3\$ koszty budowy

1\$ koncesja
+ 2\$ koszty budowy

1\$ koncesja
+ 1\$ koszty budowy

IV - RUCHY STATKÓW

Gracz wykonujący tę akcję może przemieścić wszystkie statki danego państwa, przy czym musi przemieścić co najmniej 1 z nich. Statki z określonego sektora mogą być przemieszczane do każdego z sąsiednich sektorów, w tym także do tych, które sąsiadują tylko narożnikiem. Zasięg ruchu statku to 1 sektor na etap. Dwie pary sektorów na mapie oddzielone są linią podwójną, oznaczającą granicę lądową, której nie można przekraczać statkami.



Uważa się, że przez całą grę wszystkie 5 państw obszaru arktycznego, zainteresowane jego podziałem wyłącznie pomiędzy siebie, są w stałym konflikcie z Chinami. Oznacza to, że jakkolwiek akcja militarna Chin przeciwko statkom innych państw lub platformom wydobywczym położonym w sektorach znajdujących się pod kontrolą tych państw (i vice versa), nie wymaga odrębnego wykonywania akcji dyplomatycznej „otwieranie konfliktu”

Potyczki – Statki innych państw można zaatakować, o ile oba państwa znajdują się w konflikcie (*otwieranie konfliktów* – patrz: *Dyplomacja*).

Siły statków atakujących i broniących się są zawsze równe, co oznacza, że w wyniku potyczki zdejmowane są z planszy w relacji 1:1. Dla ustalenia wyniku potyczki nie ma znaczenia obecność w sektorze statków państw obcych.

Potyczki na biegunie – każde państwo chce zająć obszar bieguna. W tym sektorze wszystkie państwa są w stałym konflikcie ze sobą, niezależnie od stanu prawnego ustalonego w Arctic Council oraz zadeklarowania konfliktu.

Wszystkie okręty wpływające na teren sektora, w którym jest biegun, automatycznie atakują okręty innego państwa, które już się tam znajdują. Gdy jakiś statek wpływa do pustego sektora bieguna północnego, należy umieścić w tym sektorze znacznik (dysk) w kolorze właściwym dla państwa, do którego należy wpływający statek, zastępując nim dysk leżący tam uprzednio.

Niszczenie platform – przed albo po wykonaniu ruchu każdy statek może z siłą 1 zaatakować jedną platformę:

- nielegalną,
- legalną, która znajduje się na obszarze będącym pod kontrolą obcego państwa, o ile państwo to znajduje się w konflikcie z państwem, do którego należą statki atakujące.

Okręty nie mogą nigdy atakować platform wybudowanych na obszarze należącym do państwa, z którego same pochodzą.

Platforma legalna nie może być zaatakowana dopóki w sektorze są statki należące do państwa, które kontroluje sektor (statki obrońcy). Przed zaatakowaniem platformy należy najpierw zniszczyć te statki.

Wartość obronna platformy (bazowa) wynosi:

0 – w przypadku platformy nielegalnej

1 – w przypadku platformy legalnej.

Wartość obronna każdej platformy legalnej powiększana jest o liczbę znajdujących się w danym sektorze statków wszystkich państw neutralnych, tj. takich które nie są w konflikcie z broniącym się państwem kontrolującym atakowany sektor (+1 za każdy statek neutralny).

Aby platforma została zniszczona, łączna siła statków państwa wykonującego ataki musi być wyższa niż wartość obronna platformy.

Przykład 1:

W sektorze morza otwartego, który nie jest kontrolowany przez żadne z państw znajduje się nielegalna platforma należąca do Adama. W sektorze tym znajduje się 1 okręt Rosji, w której manewry wykonuje Bartek. Gracz ten chce zniszczyć platformę Adama, co też deklaruje. Siła ataku wynosi 1, wartość obronna wynosi 0. Platforma zostaje zniszczona. Okręt Rosji może pozostać w sektorze lub odpłynąć w inne miejsce.



Przykład 2:

W sektorze przybrzeżnym kontrolowanym przez Kanadę znajduje się legalna platforma Adama.

W sektorze tym znajduje się 1 okręt kanadyjski, 1 okręt rosyjski i 1 okręt chiński.

W wyniku przeprowadzonych przez Bartka manewrów do sektora tego wpływają 3 okręty USA.

Zamiarem Bartka jest zniszczenie platformy.

Okręty USA i Kanady toczą potyczkę, po której w sektorze pozostają: 1 okręt UE, 1 okręt należący do Chin, 2 okręty USA.

Chiny są w konflikcie z Kanadą, ale Unia Europejska pozostaje neutralna.

Siła okrętów atakujących wynosi 2 (2 okręty USA w sektorze).

Wartość obronna platformy wynosi 2:

(składają się na nią: podstawowa wartość obronna platformy na obszarze kontrolowanym przez państwo (1), modyfikator z tytułu obecności neutralnego okrętu UE (1), modyfikator z tytułu obecności okrętu Chin – w konflikcie z Kanadą (0))

Siła ataku jest równa wartości obronnej. Platforma nie może zostać zniszczona tym razem.



V. PODATKI

W ramach tej akcji z banku wpłaca się do skarbca państwa kwotę odpowiadającą jego potencjałowi fiskalnemu (Rosja 2\$, Norwegia 1\$, UE 3\$, Kanada 2\$, USA 4\$).



VI - NIEPOKOJE SPOŁECZNE

Akcja ta oznacza wystąpienie w państwie zdarzeń (strajki, zakłócenia dostaw itp.), które odbijają się negatywnie na produkcji przedsiębiorstw w tym państwie.

W tym etapie platformy umiejscowione w sektorach kontrolowanych przez państwa, w których mają miejsce niepokoje społeczne, nie wydobywają surowców (patrz dalej FAZA 7 Wydobycie i sprzedaż surowców).



Uwaga!

Pole akcji może zostać zajęte przez lobbystę, o ile akcja danego rodzaju może być technicznie wykonana.

Oznacza to, że:

- nie można zająć pola akcji Produkcja Statków, jeśli państwo nie dysponuje gotówką,
- nie można zająć pola Ruchu Statków, jeśli państwo ich nie posiada,
- nie można zająć pola Budowa Platformy, jeśli we wszystkich sektorach, które państwo kontroluje lub w których ma swoje statki, są już platformy zbudowane wcześniej.

PRZEMIESZCZENIE LOBBYSTÓW

I - UTRZYMANIE LUB ZMIANA AKTUALNEJ POZYCJI POLITYCZNEJ

Gracz posiadający lobbystę na pozycji oznaczonej cyfrą 2 (oraz cyfrą 4 w przypadku Unii Europejskiej) może zadeklarować utrzymanie tej pozycji politycznej na kolejny etap. Znacznik lobbysty pozostaje na swoim miejscu.

Gracz posiadający w państwie lobbystę na pozycji oznaczonej cyfrą inną niż 2, może, o ile pole 2 jest wolne, przemieścić go na to pole.

W ten sposób nie można zajmować ani utrzymywać pól 1 ani 3.

Lobbyści walczący o utrzymanie lub podniesienie pozycji politycznej nie wykonują żadnej innej czynności.

II- WYCOFANIE WPŁYWU POLITYCZNEGO Z SUBWENCJĄ

Zamiast ustawienia lobbysty na jednym z 6 pól akcji gracz może też zdjąć go z pola wpływów politycznych w danym państwie, uzyskując z kasy państwa (o ile państwo posiada wystarczające środki) subwencję w wysokości 1\$. Gracz nie posiadający gotówki może uzyskać subwencję w wysokości 2\$.

W kolejnym etapie gracz będzie mógł korzystać z lobbysty na zwykłych zasadach, umieszczając go na torze inwestycji we wpływy polityczne (patrz Faza 3).

III - POLITYCZNA OCHRONA PLATFORMY

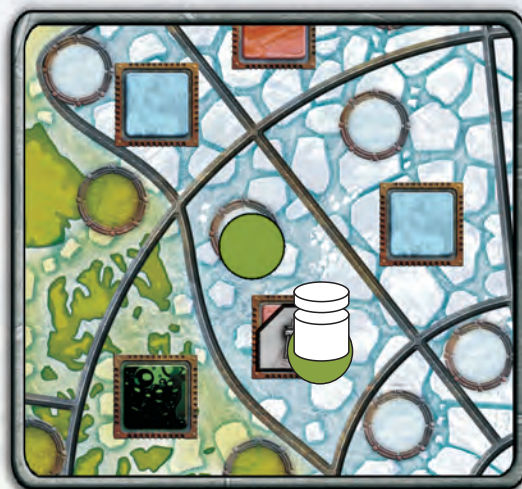
Gracz może zabrać znacznik lobbysty z danego państwa i ustawić go na dowolnej platformie wybudowanej w Arktyce, także takiej, która znajduje się na obszarze kontrolowanym przez inne państwo lub nielegalnej. Na platformie tej należy również ustawić znacznik (dysk) w kolorze właściwym dla państwa z którego lobbysta został wysłany.

Platforma taka nie może być przez nikogo atakowana przez cały etap (okres pozostały do zakończenia bieżącego etapu oraz część etapu następnego, do zakończenia ostatniej akcji państwa, z którego lobbysta został wysłany).

Gdy minie cały etap od chwili wstawienia polityka na platformę lobbysta chroniący platformę wraca do rąk gracza. Z platformy usuwa się też znacznik państwa, z którego pochodził lobbysta.

Platformę może chronić tylko 1 lobbysta.

Lobbysta chroniący w ten sposób platformę daje także pewne przywileje graczowi, w przypadku gdy zmienia się państwo kontrolujące sektor (patrz rozdział Arctic Council).



FAZA 7. Wydobycie i sprzedaż surowców.

Po wykonaniu akcji we wszystkich krajach (w USA jako ostatnim) wszystkie platformy (legalne i nielegalne), z wyłączeniem platform znajdujących się w sektorach kontrolowanych przez państwo, w którym są niepokoje społeczne, wydobywają 1 jednostkę takiego surowca, na jakiego złożu zostały wzniesione

Za posiadane surowce gracz może otrzymać:

pieniądze w ilości 1\$ za każdą jednostkę surowca, niezależnie od jego rodzaju



albo **punkty zwycięstwa**

10 - za trzy różne jednostki surowca

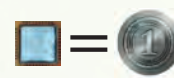
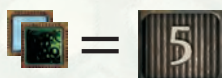
5 - za dwie dowolne różne jednostki surowca,

2 - za każdą jednostkę surowca, niezależnie od jego rodzaju,



Przykład:

Platformy należące do Adama wydobyły łącznie 7 jednostek surowców. 4 gazu, 2 ropy i 1 konkretacji. Gracz A decyduje się otrzymać za nie 15 pkt i 2\$.



Surowce sprzedawane są bezpośrednio po ich wydobyciu, tzn. nie można ich gromadzić. Jako pierwszy sprzedaje (za pieniądze lub punkty) gracz posiadający żeton gracza rozpoczynającego.

FAZA 8. Powrót lobbystów z pół akcji na pozycje wpływów politycznych.

Po ciężko przepracowanym przez lobbystów etapie następuje weryfikacja ich pozycji politycznych zajmowanych w poszczególnych państwach.

Na pozycję nr 1 przesuwa się lobbysta, który wykonywał akcję z górnego rzędu akcji (*Budowa platformy, Produkcja, Dyplomacja*). Jeżeli akcję z tego rzędu wykonywał więcej niż jeden lobbysta, to na pozycję nr 1 przesuwa się ten z nich, który wykonywał akcję z pola położonego najbardziej na prawo.

Na pozycję nr 3 przesuwa się lobbysta, który wykonywał akcję z dolnego rzędu akcji (*Niepokoje Społeczne, Podatki, Ruchy statków*). Jeżeli akcję z tego rzędu wykonywał więcej niż jeden lobbysta, to na pozycję nr 3 przesuwa się ten z nich, który wykonywał akcję z pola położonego najbardziej na prawo.

Lobbyści ustawieni w ten sposób na polach wpływów politycznych wykonywać będą akcje w kolejnym etapie.

Pozostali lobbyści powracają do dyspozycji graczy (patrz: Faza 3).



Zakończenie etapu

W tej części gry należy:

- wykonać odpowiednie czynności w przypadku przystąpienia Norwegii do Unii Europejskiej
- przenieść znacznik obowiązującego prawa na odpowiednie pole, jeżeli w danym etapie przegłosowano jego zmianę w Arctic Council,
- oznaczyć zmianę kontroli państwowej określonych sektorów morza otwartego, jeżeli wynika to z obowiązującego prawa oraz położenia okrętów na mapie; oznaczając kontrolę sektora należy umieścić we właściwym miejscu na mapie dysk w kolorze danego państwa,
- zaktualizować stan legalności/nielegalności platform, jeżeli wynika to ze zmiany prawa, odwracając żetony platform na właściwą stronę,
- opłacić nowe koncesje lub usunąć platformy, jeżeli wynika to ze zmiany prawa (*patrz dalej w części dotyczącej Arctic Council*)

Następnie należy przesunąć znacznik postępu czasu gry na pole oznaczające kolejny etap, po czym ponownie wykonać wszystkie czynności, poczynwszy od Fazy 1.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się:

- po rozegraniu IX etapów
- lub
- po zakończeniu etapu, na koniec którego Chiny kontrolują sektorem biegun.

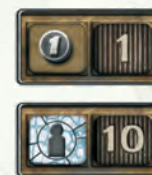
W sytuacji oznaczającej zakończenie gry pieniądze znajdujące się w skarbcach państw wypłacane są graczom w następujący sposób:

- 3\$ dla gracza, którego lobbysta zajmuje pole z nr 1
- 2\$ dla gracza, którego lobbysta zajmuje pole z nr 2
- 1\$ dla gracza, którego lobbysta zajmuje pole z nr 3

PUNKTACJA KOŃCOWA

Oprócz punktów zdobytych w trakcie rozgrywki gracze uzyskują:

- 1 pkt za każdego posiadanego 1\$.
- 10 pkt za każdego lobbyistę w państwie, które kontroluje biegun, także w przypadku, gdy państwem są tym Chiny.
- Punkty za udział w rynku określonych surowców, w zależności od ilości platform posiadanych przez gracza na koniec gry (zarówno legalnych jak i nielegalnych):



Jak czytać tabelę:

- w grze 2 osobowej każda z 3 platform wydobywających konkretny surowiec warta jest 5 punktów (razem 15 pkt)
- w grze 3 osobowej każda z 5 platform wydobywających ropę naftową warta jest 10 (8+2) punktów każda (razem 50 pkt)
- w grze 4 osobowej każda z 5 platform wydobywających gaz warta jest 7 (5+1+1) punktów (razem 35 pkt)

	1	2	3	4	5	+1
	1	2	3	4		+1
			1	2	3	+1
	1	2	3	4	5	+1
	1	2	4	6	8	+2
	1	2	5	8	11	+3

Przykład:

Adam w grze 3-osobowej:

- zdobył w czasie gry **67 pkt** za sprzedane surowce
- posiada 8\$ za co uzyskuje **8 pkt**
- ma dwóch lobbyistów w Chinach, które kontrolują biegun, za co zdobywa **20 pkt**
- posiada:
 - 6 platform gazu za które zdobywa **42 pkt** (po 7 pkt za każdą)
 - 1 platformę ropy naftowej za którą zdobywa **2 pkt**
 - 2 platformy konkretnej za które zdobywa **10 pkt** (po 5 za każdą)

Łączny wynik Gracza A to $67 + 8 + 20 + 42 + 2 + 10 = 149$ pkt

ZWYCIĘZCĄ ZOSTAJE GRACZ, KTÓRY ZDOBYŁ NAJWIĘCEJ PUNKTÓW

ARCTIC COUNCIL

Rada Arktyczna określa zasady prawa międzynarodowego, które regulują sposób dopuszczalnej eksploracji Arktyki.



Zasady stałe dotyczące sektorów przybrzeżnych

- Budowa platform wydobywczych zawsze wymaga opłacenia koncesji na rzecz państwa kontrolującego sektor.
- Wszystkie platformy w tych sektorach są zawsze legalne.
- Kontrola sektorów przybrzeżnych nigdy nie może zostać przejęta przez inne państwo.

Zasady zmienne dotyczące obszarów morza otwartego

W odniesieniu do sektorów morza otwartego możliwe są 3 różne opcje stanu prawnego:



A - Państwa nie kontrolują sektorów morza otwartego
Jest to stan prawny obowiązujący w chwili rozpoczęcia gry

- Usunąć wszystkie znaczniki kontroli państw z sektorów oprócz bieguna. Obecność statków w sektorze nie ma wpływu na jego kontrolę.
- Wszystkie platformy są nielegalne.



B - Państwa kontrolują sektory morza otwartego od swoich wybrzeży do bieguna

- Państwa uzyskują kontrolę nad sektorami na zakończenie etapu, w którym opcja ta ma większość 4 głosów. Umieścić znaczniki kontroli państw we wszystkich sektorach zgodnie z rysunkiem.
- Budowa platform legalnych odbywa się po opłaceniu koncesji, tak jak na obszarach przybrzeżnych. Nie można budować platform nielegalnych.



C - Państwa kontrolują sektory morza otwartego zajęte statkami

- Sektor zostaje zajęty przez państwo natychmiast w sytuacji, gdy ma w nim statek i nie ma tam statków żadnego innego państwa. W sektorze należy umieścić znacznik kontroli państwa (pozostanie w nim nawet jeśli statek zajmujący sektor odpłynie). Obszary dotychczas zajęte przez inne państwa mogą być przejęte tylko w czasie trwania konfliktu
- Budowa platform legalnych odbywa się po udzieleniu koncesji, tak jak na obszarach przybrzeżnych, zaś budowa platform nielegalnych jest możliwa jedynie na obszarach nie należących do żadnego państwa (w sektorze są statki 2 lub więcej państw).

Platformy wybudowane w sektorach, które po zmianie prawa przestały należeć do jakiegokolwiek państwa pozostają nadal własnością graczy, ale stają się nielegalne. Symbolizujące je żetony należy odwrócić na właściwą stronę.

Wszystkie platformy wybudowane w sektorach, które w wyniku zmiany prawa lub przemieszczeń jednostek morskich zmieniły przynależność państwową są niszczone. Symbolizujące je żetony należy usunąć z planszy. Nie dotyczy to platform, na których w chwili zmiany przynależności państwowej sektora, znajdują się ustawieni przez graczy lobbyści (patrz: Przemieszczanie lobbyistów – Polityczna ochrona platformy). Lobbyści na platformach umożliwiają ich legalizację w nowym państwie. Jeżeli lobbyista pochodzi z państwa, które obejmuje kontrolę nad sektorem, w którym znajduje się chroniona platforma, koszt legalizacji wynosi 0\$. Gdy lobbyista pochodzi z innego państwa, koszt legalizacji wynosi 1\$. Należną kwotę gracz wpłaca z własnych środków do kasy państwa, podobnie jak opłatę koncesyjną. Jeśli gracz nie dysponuje wystarczającą kwotą lub nie chce jej uiścić, platforma taka jest usuwana z planszy.



Projekt gry: Andrzej Kurek

Opracowanie graficzne: Radosław Jaszczuk (kompozycja, okładka, layout), Sandra Kochanowska (layout)

DTP: Andrzej „Soulless” Kozakowski

Megatesterzy: „Mishire”, Krzysztof Jankowiak

Testerzy: Grzegorz Dębski, Przemysław Zieliński, Radosław Jaszczuk, „Qbi”, Radosław Rogaczewski, Tomasz Rachwał, Marta Nowakowicz-Jankowiak, Michał Drożdżiak, Grzegorz Majewski, Krzysztof Zdrojewski, Grzegorz Rachwał, Przemysław Dorecki, Andrzej Kozakowski, Paweł Goździewicz, Jadwiga Kurek, Szymon Wincek, Krzysztof Wincek, Andrzej Ponicki, Michał Murawski, Krzysztof Wolicki, „Jar”, Kasia Zaleska, Wadim Jabłoński, Sławomir Kakietek oraz irytujący Michał Lipko.

Szczególne podziękowania:

Russ Williams za pytania zmuszające do myślenia.
„Zephyr” za wymianę poglądów na temat balansu pomiędzy matematyczną sprawiedliwością, a prostotą w grach planszowych.
Michał Stajszczak za wyznaczenie nowego zakresu pojęcia „wiedza niszowa”.

Wydanie I
Gdynia 2011

Produkcja: www.drukarnia606.pl

Wyprodukowano w Polsce

Dystrybucja: Business 24 Sp. z o.o.,
Al. Piłsudskiego 40 lok. 131, 43-100 Tychy
info@alchemicus.pl
Tel.: 502-516-766

© Andrzej Kurek