

## ИСТОРИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ

Колода исторических событий состоит из 50 карт, охватывающих ключевые события в современной истории человечества и призванных показать, какой эффект они могли бы иметь при игре в «Гегемонию».

**Ранний период — Подготовка:** 5 карт, охватывающих основные события 18 и 19 вв.

**Период I — Раунд 1:** 9 карт, охватывающих события с 1900-х по 1920-е гг.

**Период II — Раунд 2:** 9 карт, охватывающих события с 1920-х по 1940-е гг.

**Период III — Раунд 3:** 9 карт, охватывающих события с 1940-х по 1970-е гг.

**Период IV — Раунд 4:** 9 карт, охватывающих события с 1970-х по 1990-е гг.

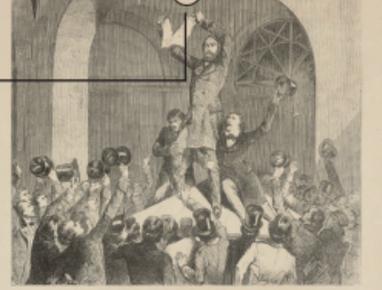
**Период V — Раунд 5:** 9 карт, охватывающих события с 1990-х по 2020-е гг.

## Структура карты исторического события

Название  
**REVOLUTIONS OF 1848**  
1848 - 1849

Год(ы)

Указатель периода



Дополнительная подготовка

**EFFECT**

- : Before drawing Action cards, search your Action deck for 2 **Need for Change** cards and add them to your hand. Then, shuffle the deck and draw 5 more Action cards.
- : Add 2 Voting cubes to the bag.
- : Remove 2 Media .

Событие раннего периода

Название  
**CHINESE COMMUNIST REVOLUTION**  
1945 - 1949

Требования

**REQUIREMENT**  
2B / 2C  
The Working Class has 3 or less .  
There are at least 2 Trade Unions.

**TRIGGER**  
 : **BASIC ACTION**

**EFFECT**  
There will be no further Elections this round.

Повод

Эффект

- : Choose up to 2 Policies and move their markers to an adjacent section.
- : Pay 40¢ to the State.
- : Choose a Policy (not chosen by the Working Class) and move its marker to an adjacent section.

Событие III периода

## Подготовка к игре

Разложите карты по периодам и перемешайте каждую стопку по отдельности (карты раннего периода отмечены звёздочкой). Затем возьмите по 1 случайной карте из каждой стопки и, не глядя, положите их стопкой одну на другую лицевой стороной вниз так, чтобы сверху оказалась карта раннего периода, а снизу — карта V периода. Остальные карты верните в коробку. Во время подготовки к игре откройте карту раннего периода и примените её эффект.

**Пример:** карта «Революции 1848 г.» предписывает игроку за рабочий класс найти в своей колоде действий 2 карты «Перемен!» и взять их в руку в начале игры. Игрок за средний класс добавляет в мешочек 2 кубика для голосования, а игрок за государство убирает 2 влияния из области государственных услуг.

## Ход игры

В конце фазы подготовки (включая 1-й раунд, в котором фаза подготовки пропускается), откройте верхнюю карту исторического события, соответствующую текущему раунду, и положите её так, чтобы она была видна всем и закрывала ранее открытые исторические события.

Каждое историческое событие состоит из 3 частей: требований, повода и эффекта. У событий раннего периода есть только эффект, поскольку они появляются во время подготовки к игре.

## Требования

Эффект исторического события срабатывает, если будут выполнены указанные требования. Если они не выполнены, событие не произойдёт.

## Повод

Повод определяет время срабатывания эффекта. Поводов для розыгрыша исторического события может быть 3: открытие карты события, конец фазы действий, действие игрока. Во всех этих случаях указанные требования также должны быть выполнены.

Если повод связан с действием игрока, то вызвать событие смогут только указанные игроки. В поводе указано, какие игроки и какое действие (свободное или базовое) могут привести к его срабатыванию. Иногда игроку придётся выполнить дополнительное требование, например, потратить влияние.

Каждое историческое событие может сработать только 1 раз. После применения эффекта события переверните его карту лицевой стороной вниз.

## Эффект

После срабатывания события примените все его эффекты в указанном порядке. В некоторых случаях перед частью эффекта будут изображены символы 1 или нескольких классов. Это значит, что данная часть эффекта касается только указанного класса(-ов).

Обратите внимание, что иногда эффект, касающийся государства, может быть применён только при игре вчетвером, когда за государство играет человек (в таком случае рядом с эффектом в нижней части карты будет символ государства). Если перед текстом эффекта нет символа государства, он может применяться при игре любым составом.

## Дополнительные разъяснения

**Смена политических курсов.** Если рядом с политикой изображена стрелка, переместите соответствующую фишку политики на соседний курс в указанном направлении, если возможно. Если игрок уже внёс законопроект по данной политике, уберите его фишку; он получает 1 влияние.

**Отмена голосования** Если эффект отменяет фазу голосования, в текущем раунде вы не сможете вносить никакие законопроекты, а голосование пропускается целиком. Если до срабатывания события были внесены какие-либо законопроекты, сбросьте их фишки и выдайте каждому из игроков по 1 влиянию за каждую.

**Количество игроков.** Символ  обозначает число игроков. Если такой символ есть, то все указанные после него эффекты применяются только при игре обозначенным составом.

## Пример:

Во 2-м раунде игры вчетвером было открыто событие «Беби-бум». Чтобы событие сработало, при действующем курсе политики 2А или 2Б на поле должно быть 3 или больше функционирующих предприятий в отрасли здравоохранения.

Лиза играет за рабочий класс и хочет, чтобы это событие сработало. В игре есть 3 предприятия в сфере здравоохранения, но функционирует только 2 из них. Поэтому она выполняет своё основное действие «Назначить работников», чтобы назначить их на 3-е предприятие и сделать его функционирующим. В качестве свободного действия она вызывает историческое событие. В результате и она, и Женя (игрок за средний класс) помещают по 3 неквалифицированных работника на клетку безработных из запаса и повышают своё благосостояние на 1.



## Создатели дополнения

### Авторы игры:

Варнава Тимофеу  
Анастасиос Григориадис  
Вангелис Багиартакис

### Научный консультант:

Александр Герц

### Оформление:

Якуб Скоп

### Графический дизайн:

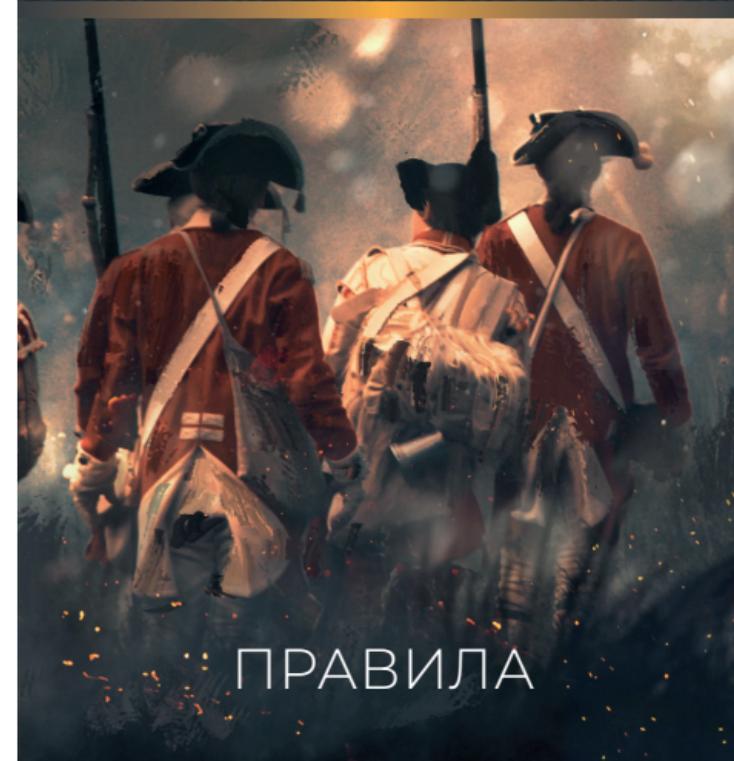
Димитрис Анастасиадис и Катерина Ксеровасила (truly.gr)

### Редактор

Джордан Бошман

©2022 Hegemonic Project Limited.  
Все права защищены.

# ИСТОРИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ



## ПРАВИЛА