

# ŚWIATOWY KONFLIKT

Polska edycja światowego hitu

→ Coup ←

## WPROWADZENIE

Akcja gry toczy się w jednym z państw leżących na granicy dwóch stref wpływów: rosyjskiej i zachodniej. Gracze wcielają się w lokalnych polityków starających się sięgnąć po władzę. Aby im się to udało, będą musieli skutecznie wykorzystać swoje wpływy w kraju i za granicą. Będą również zmuszeni pozyskiwać fundusze na swoją działalność. Bez pieniędzy nie sięga się po władzę.

## ELEMENTY GRY

- 18 kart wpływów, 6 rodzajów po 3 szt.



Rosja      Protest      Media      Policja      Unia Europejska      ONZ

- 6 kart pieniędzy
- 6 arkuszy pomocy



- 6 znaczników



Symbol	Wpływ	Wpływ	Wpływ	Wpływ	Wpływ
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇪🇺	Europejska	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇷🇺	Rosja	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺
🇺🇸	USA	Wpływ europejski 2,000,000 \$	🇪🇺	🇷🇺	🇷🇺

## CEL GRY

Celem graczy jest sięgnięcie po władzę. Drogą do realizacji celu jest skuteczne wykorzystanie posiadanych wpływów wewnątrz kraju i za granicą oraz zapewnienie sobie odpowiednich środków finansowych. Gracze mogą pozyskiwać pieniądze na swoją działalność z kilku źródeł: z USA, Rosji, od lokalnych biznesmenów lub wykorzystując wpływy w policji.

Podczas gry każdy gracz będzie posiadać dwie *karty wpływów* przedstawiające strony zaangażowane w konflikt (np. Rosję, Unię Europejską, policję, media). Każda *karta wpływów* daje graczowi inne możliwości działania podczas walki o władzę.

Zadaniem graczy jest **pozbawienie wpływów przeciwników i zachowanie swoich wpływów**. Gracz, który utraci **dwie karty wpływów**, odpada z gry. Oznacza to, że dana frakcja polityczna odpadła z walki o władzę. **Wygra gracz, który jako jedyny pozostanie przynajmniej z jedną kartą wpływów.**

## PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry gracze muszą podjąć decyzję, który z poniższych dwóch rodzajów kart będzie wykorzystywany podczas rozgrywki:



MEDIA



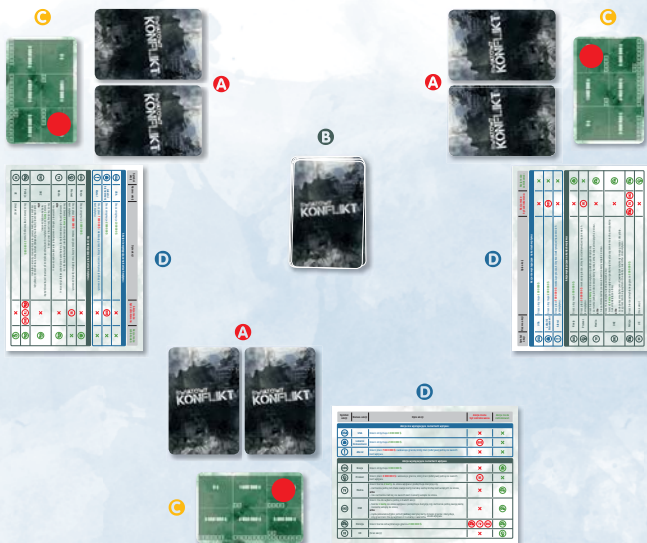
ONZ

Karty te wykorzystywane są zamiennie. W grze może brać udział tylko jeden z powyższych rodzajów kart. Wybrany rodzaj kart należy dołączyć do pozostałych kart wpływów. Nieużywany rodzaj kart należy odłożyć do pudełka. Podczas kilku pierwszych rozgrywek sugerujemy użycie kart *Media*.

**Przykład:** Gracze decydują, że w rozgrywce chcą wykorzystać karty *MEDIA*. Wszystkie karty *ONZ* odkładają więc do pudełka. 3 karty *MEDIA* dołączają do pozostałych kart wpływów.

- A 15 kart wpływów** (5 rodzajów kart, każdy po 3 sztuki) należy potasować i rozdać każdemu graczowi **po 2 karty**. Gracze oglądają otrzymane karty w taki sposób, aby nie ujawnić innym graczom, co się na nich znajduje. Gracze kładą je na stole przed sobą **zakryte** (rewersem do góry), ale w trakcie gry mogą je sprawdzać.

- B Pozostałe karty wpływów układane są w stos rewersem do góry i umieszczone na środku stołu. Karty te tworzą **stos wpływów**.
- C Każdy gracz otrzymuje **kartę pieniędzy** oraz **znacznik**. Znacznik umieszczany jest na karcie pieniędzy, na polu o wartości **2 000 000 \$**. Są to początkowe fundusze na walkę o władzę.
- D Każdy gracz dostaje **arkusz pomocy**.



## KARTY WPŁYWÓW

Dokładny opis wszystkich kart wpływów znajduje się na końcu instrukcji. Poniżej przedstawiamy informacje znajdujące się na kartach. Ułatwi to zrozumienie zasad gry opisanych w dalszej części instrukcji.

Na każdej karcie znajduje się:

- A Nazwa karty.
- B Ilustracja.

C Akcja przypisana danej karcie, przedstawiona w uproszczony sposób (dokładny opis wszystkich akcji znajduje się na końcu instrukcji).

**D** Informacja dotycząca możliwości blokowania kart (dokładny opis blokowania znajduje się w części *Przebieg rozgrywki*).

Sposób czytania symboli dotyczących blokowania:

- **po między dwoma strzałkami** ◁○▷ znajduje się symbol danej karty,
- **z lewej strony** znajdują się symbole kart, które mogą zablokować daną kartę (symboli tych może być więcej niż 1, może też być symbol ⊗ oznaczający, że żadna karta nie może zablokować danej karty),
- **z prawej strony** znajduje się symbol karty, którą może zablokować dana karta (może znajdować się też symbol ⊗ oznaczający, że dana karta nie może zablokować żadnej karty).



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

### Ogólny opis rozgrywki

Na początku gry przed każdym graczem leżą dwie zakryte (leżące rewersem do góry) karty wplywów.

W swojej turze gracz deklaruje chęć przeprowadzenia **jednej** z akcji przedstawionych na **arkuszu pomocy**. Może to być akcja związana z posiadaną przez gracza kartą, ale nie musi. **Gracz może blefować**. Jego deklaracja może spotkać się z następującymi reakcjami przeciwników:

- **brak reakcji**
  - gracz wykonuje zadeklarowaną akcję,
- **sprawdzenie**
  - gracz musi pokazać, że posiada kartę wpływu pozwalającą wykonać zadeklarowaną akcję,
  - jeśli posiada taką kartę, wykonuje zadeklarowaną akcję,
  - jeśli nie posiada takiej karty, nie może wykonać zadeklarowanej akcji,
- **sprzeciw**
  - gracz nie może wykonać zadeklarowanej akcji.

## ARKUSZ POMOCY

Podczas gry gracze wykonywać będą akcje przedstawione na arkuszu pomocy. Są 2 rodzaje akcji:

**a** Akcje nie występujące na kartach wpływu.

**b** Akcje występujące na kartach wpływu.

Niektóre akcje mają możliwość blokowania innych akcji (zaznaczone zostało w dwóch ostatnich kolumnach na arkuszu pomocy).

### Przykład:

- 1 Czarek chciałby otrzymać 2 000 000 \$ od lokalnych biznesmenów.
- 2 Maciek sprzeciwił się temu wykorzystując do tego Rosję (Rosja blokuje lokalnych biznesmenów).

Symbol akcji	Nazwa akcji	Opis akcji	Akcja może być zablokowana:	Akcja może zablokować:
<b>Akcje nie występujące na kartach wpływu:</b>				
<b>a</b> {	USA	Gracz otrzymuje 1 000 000 \$.	×	×
	Lokalni biznesmeni	Gracz otrzymuje 2 000 000 \$. <b>1</b>	ROS <b>2</b>	×
	Aferal	Gracz płaci 7 000 000 \$ i wskazuje gracza, który traci (odkrywa) jedną ze swoich kart wpływu.	×	×
<b>Akcje występujące na kartach wpływu:</b>				
<b>b</b> {	ROS	Rosja	Gracz otrzymuje 3 000 000 \$.	×
	Protest	Gracz płaci 3 000 000 \$ i wskazuje gracza, który traci (odkrywa) jedną ze swoich kart wpływu.	UE	×
	TV	Gracz bierze 2 karty ze stosu wpływu i podejmuje decyzję czy: - zamienia jedną lub dwie swoje karty na taką samą liczbę kart wziętych ze stosu, albo - nie zamienia żadnej ze swoich kart na karty wzięte ze stosu.	×	
	ONZ	Gracz ma do wyboru jedną z dwóch akcji: - bierze 1 kartę ze stosu wpływu i podejmuje decyzję czy zamienia jedną swoją kartę na kartę wziętą ze stosu, albo - żąda pokazania [tylko jemu!] jednej zakrytej karty innego gracza i decyduje, czy gracz ten ma ją wymienić na kartę z wierzchu stosu wpływu.	×	
	Policja	Gracz bierze od wybranego gracza 2 000 000 \$.	ROS  TV  ONZ	
	UE	[brak akcji]	×	

## Szczegółowy opis rozgrywki

Wszystkie dostępne akcje opisane są na końcu instrukcji (patrz: *Opis akcji*). Poniżej przedstawiony jest przebieg rozgrywki bez opisywania akcji.

Grę rozpoczyna gracz, który odwiedził najwięcej państw graniczących z Rosją (lub najmłodszy gracz).

1. W swojej turze gracz **musi** zadeklarować chęć wykonania **jednej** akcji. Deklaruje głośno, którą z nich zamierza wykonać (i przeciwko komu, jeśli wybrał akcję wymierzoną przeciwko innemu graczowi). Może to być akcja związana z posiadaną przez gracza kartą, ale nie musi. **Gracz może blefować.**

**Uwaga!** Gracz może zadeklarować chęć wykonania tylko takiej akcji, na którą go stać (posiada odpowiednią sumę pieniędzy).

2. Pozostali gracze mają do wyboru jedną z poniższych możliwości zareagowania na deklarację gracza:
  - a) **brak reakcji** (zgoda na realizację zadeklarowanej akcji),
  - b) **sprawdzenie**,
  - c) **sprzeciw**.

## BRAK REAKCJI

Jeśli przeciwnicy nie zgłaszają **sprzeciwu** lub chęci **sprawdzenia** gracza, wykonuje on zadeklarowaną akcję. Jeżeli akcja wymaga zapłacenia pieniędzy, gracz odejmuje odpowiednią kwotę na swojej karcie pieniędzy, przesuwałac znacznik na właściwe pole.

Po wykonaniu akcji tura gracza kończy się i rozpoczyna się tura gracza siedzącego z lewej strony (deklaruje on chęć wykonania wybranej akcji).

### Przykład A:



- Czarek w swojej turze deklaruje chęć skorzystania ze swoich wpływów w Rosji (czyli chce powiększyć swoje konto o 3 000 000 \$). Daje w ten sposób do zrozumienia, że posiada kartę „Rosja”.

- Żaden z graczy nie zgłasza sprzeciwu ani chęci sprawdzenia, czy Czarek posiada kartę „Rosja”.

- Czarek wykonuje zadeklarowaną akcję (dostaje z Rosji 3 000 000 \$, czyli przesuwa znacznik na karcie pieniędzy o 3 pola do przodu).

Żaden z graczy nie wie, czy Czarek blefował, że ma kartę „Rosja”, czy nie.

- Tura Czarka kończy się, gracz po jego lewej stronie deklaruje chęć wykonania wybranej akcji.

### Przykład B:

- Czarek w swojej turze deklaruje chęć uwikłania Maćka w aferę (kosztowałoby to Czarka 7 000 000 \$, ale skompromitowany Maciek straciłby jedną ze swoich kart wpływów).

- Inni gracze nie mogą skorzystać z możliwości **sprawdzenia**, czy Czarek posiada wymaganą kartę wpływów, ponieważ akcja „Afera!” nie jest przypisana do żadnej karty, gracze nie mogą też zgłosić **sprzeciwu** (patrz: arkusz pomocy). Pozostaje im w tym przypadku zgoda (czyli **brak reakcji**).

- Czarek płaci 7 000 000 \$ (przesuwa znacznik na karcie pieniędzy o 7 pól do tyłu),

- Maciek w efekcie wpłaty w aferę traci część swoich wpływów: wybiera **jedną** ze swoich zakrytych kart wpływów i odwraca ją awersem do góry (do końca gry nie może korzystać z tej karty!).

- Tura Czarka kończy się, gracz po jego lewej stronie deklaruje chęć wykonania wybranej akcji.



Afera!

Gracz płaci 7 000 000 \$ i wskazuje gracza, który traci (odkrywa) jedną ze swoich kart wpływów.



### SPRAWDZENIE

Jeśli któryś z przeciwników uważa, że gracz **blefuje** (czyli nie posiada karty wpływów związanej z zadeklarowaną akcją), może go **sprawdzić**. Prosi więc gracza o ujawnienie karty wpływów pozwalającej wykonać tą akcję.

- Jeśli gracz **posiada** odpowiednią kartę (czyli **nie blefował**):
  - odkrywa ją i pokazuje wszystkim graczom,
  - wykonuje zadeklarowaną akcję,
  - jeżeli akcja tego wymaga, gracz płaci za jej wykonanie i odejmuje odpowiednią kwotę na karcie pieniędzy,
  - gracz odkłada odkrytą kartę na spód *stosu wpływów*, przetasowuje go, a z wierzchu stosu bierze nową kartę, której nie ujawnia innym graczom (kładzie ją zakrytą przed sobą),
  - **gracz sprawdzający traci kartę wpływów** – wybiera **jedną** ze swoich zakrytych kart wpływów i odwraca ją awersem do góry (do końca gry nie może korzystać z tej karty!),
  - tura gracza kończy się i rozpoczyna się tura gracza siedzącego z lewej strony (deklaruje on chęć wykonania wybranej akcji).
- Jeśli gracz **nie posiada** odpowiedniej karty (czyli **blefował**):
  - nie może wykonać zadeklarowanej akcji,
  - **traci kartę wpływów** – wybiera **jedną** ze swoich zakrytych kart wpływów i odwraca ją awersem do góry (do końca gry nie może korzystać z tej karty!).
  - tura gracza kończy się i rozpoczyna się tura gracza siedzącego z lewej strony (deklaruje on chęć wykonania wybranej akcji).

### Przykład A:



- Czarek w swojej turze deklaruje chęć skorzystania ze swoich wpływów w policji (czyli chce odebrać innemu graczowi 2 000 000 \$). Wskazuje gracza, któremu chce odebrać 2 000 000 \$ – jest nim Maciek. Daje w ten sposób do zrozumienia, że posiada kartę „Policja”.
- Maciek nie ufa Czarkowi, prosi więc go o pokazanie karty „Policja”.
- Czarek posiada kartę „Policja” – odkrywa ją.
- Maciek okazał się zbyt nieufny, traci więc część swoich wpływów: odkrywa **jedną** ze swoich zakrytych kart wpływów – nie będzie mógł z niej korzystać do końca gry.

- Czarek wykonuje zadeklarowaną akcję: zabiera Maciekowi 2 000 000 \$ (oba gracze przesuwają znaczniki na swoich kartach pieniędzy: Czarek o 2 pola do przodu, a Maciek o 2 pola do tyłu).

- Czarek odkłada kartę „Policja” na spód stosu wpływów, tasuje go i dobiera nową kartę z wierzchu stosu (nie ujawnia innym graczom jej zawartości!).

- Tura Czarka kończy się, gracz po jego lewej stronie deklaruje chęć wykonania wybranej akcji.

### Przykład B:



- Czarek w swojej turze deklaruje chęć skorzystania ze swoich wpływów w Rosji (czyli chce powiększyć swoje konto o 3 000 000 \$). Daje w ten sposób do zrozumienia, że posiada kartę „Rosja”.
- Maciek nie ufa Czarkowi, prosi go więc o pokazanie karty „Rosja”.
- Czarek nie posiada karty „Rosja”, został złapany na bławaniu. Traci część swoich wpływów: odkrywa **jedną** ze swoich zakrytych kart wpływów – nie będzie mógł z niej korzystać do końca gry.
- Tura Czarka kończy się, gracz po jego lewej stronie deklaruje chęć wykonania wybranej akcji.

## SPRZECIW

Wykonanie akcji **Lokalni biznesmeni**, **Protest** i **Policja** może zostać zablokowane poprzez **sprzeciw**:

- Gracz deklaruje chęć wykonania wybranej akcji.
- Jeden z przeciwników zgłasza **sprzeciw** i podaje nazwę karty, która blokuje akcję zadeklarowaną przez gracza. W tym momencie **może blefować**, czyli podać nazwę karty, której nie posiada.
- W przypadku, gdy akcja wymierzona jest przeciwko innemu graczowi (**Protest** i **Policja**), **sprzeciw** może zgłosić wyłącznie gracz, przeciwko któremu wymierzona jest akcja. Jeśli akcja nie jest wymierzona przeciwko innemu graczowi (**Lokalni biznesmeni**), **sprzeciw** może zgłosić dowolny gracz.
- Jeśli gracz blokowany **wierzy**, że przeciwnik zgłaszający **sprzeciw** posiada odpowiednią kartę, nie wykonuje zadeklarowanej akcji.



Odzyskuje też wszystkie pieniądze, które musiał zapłacić za wykonanie tej akcji. Jego tura kończy się.

- Jeśli gracz blokowany **nie wierzy**, że przeciwnik zgłaszający **sprzeciw** posiada odpowiednią kartę, może go **sprawdzić**. W takim wypadku stosuje się zasady opisane powyżej, w części **Sprawdzenie**.

#### Przykład A:



- Czarek w swojej turze deklaruje chęć skorzystania ze swoich wpływów w policji (czyli chce odebrać Maćkowi 2 000 000 \$). Daje w ten sposób do zrozumienia, że posiada kartę „Policja”.

- Maciek zgłasza **sprzeciw** i mówi, że akcję Czarka blokuje kartą „Media” (karta ta ma możliwość zablokować akcję „Policja”).

- Czarek mu nie wierzy i postanawia go **sprawdzić**. Prosi Maćka o ujawnienie karty „Media”.

- Maciek odkrywa kartę „Media”, a następnie odkłada ją na spód stosu wpływów i tasuje go. Z wierzchu stosu dobiera nową kartę, zawartości

której nie ujawnia innym graczom (kładzie ją zakrytą przed sobą).

- Czarek nie może przeprowadzić zadeklarowanej akcji (nie odbiera Maćkowi 2 000 000 \$ za pomocą akcji „Policja”).

- Czarek okazał się zbyt nieufny, traci więc część swoich wpływów: odkrywa **jedną** ze swoich zakrytych kart wpływów – nie będzie mógł z niej korzystać do końca gry.

- Tura Czarka kończy się, gracz po jego lewej stronie deklaruje chęć wykonania wybranej akcji.

#### Przykład B:

- Czarek w swojej turze deklaruje chęć wykorzystania swoich wpływów wśród lokalnych biznesmenów (zyskałby dzięki temu 2 000 000 \$). Akcja ta nie wymaga posiadania żadnej karty wpływów.

- Maciek zgłasza **sprzeciw**, mówiąc, że posiada wpływy w Rosji (czyli, że posiada kartę „Rosja”).

- Czarek mu nie wierzy i postanawia go sprawdzić. Prosi Maćka o ujawnienie karty „Rosja”.

- Maciek nie posiada tej akcji. Został złapany na blefowaniu, traci więc część swoich wpływów: odkrywa **jedną** ze swoich kart wpływów – nie będzie mógł z niej korzystać do końca gry.

- Czarek przeprowadza akcję przypisaną „Lokalnym biznesmenom” (dostaje 2 000 000 \$).

- Tura Czarka kończy się, gracz po jego lewej stronie deklaruje chęć wykonania wybranej akcji.



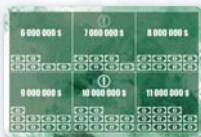
Lokalni  
biznesmeni

Gracz otrzymuje 2 000 000 \$



## Dodatkowe zasady

- W jednej turze tylko jeden gracz może **sprawdzić** lub **zgłosić sprzeciw**. Decyduje pierwszeństwo zgłoszenia.
- Gracz może zadeklarować tylko taką akcję, na którą go stać (posiada odpowiednią kwotę na swojej karcie pieniędzy).
- Jeżeli akcja została **sprawdzona**, gracz musi zapłacić wymaganą sumę, niezależnie od efektu sprawdzenia.
- Jeżeli akcja została zablokowana (czyli któryś z graczy zgłosił **sprzeciw**), gracz nie traci pieniędzy, które musiałby zapłacić za tę akcję.



- Jeśli gracz na początku swojej tury posiada od **7 000 000** do **9 000 000 \$**, **może** wykonać akcję **Afera!**
  - Jeśli gracz na początku swojej tury posiada **10 000 000 \$** lub **więcej**, **musi** w tej turze wykonać akcję **Afera!**
- W rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że gracz będzie posiadać więcej niż maksymalna kwota pieniędzy pokazana na karcie (11 000 000 \$). W takiej sytuacji należy nadwyżkę zaznaczyć w inny sposób, np. zapisać na kartce.
  - Gracz, który **stracił swoje wpływy** (musiał odkryć dwie karty wpływów) **odpada z gry**. Jego karta pieniędzy i znacznik odkładane są do pudełka, natomiast odkryte karty wpływów **pozostają na stole**, widoczne dla wszystkich graczy.
  - W trakcie gry dopuszczalne są negocjacje i rozmowy. Jednak w żadnym momencie gracz nie może w ramach negocjacji ujawnić żadnej ze swoich zakrytych kart wpływów ani przekazać innemu graczowi pieniędzy.
  - Za każdym razem, gdy gracze odkładają karty do stosu wpływów, należy go dokładnie przetasować!

## Podpowiedź



Protestujący bywają niebezpieczni! Zwróćcie uwagę na to, że karta **Protest** może spowodować utratę **dwóch kart wpływów!** Może to nastąpić w dwóch sytuacjach:

- Gdy gracz niesłusznie **sprawdził** przeciwnika chcącego **wykorzystać przeciwko niemu akcję Protest**. W takim wypadku gracz traci jedną kartę za nieufność, a drugą kartę w ramach działania akcji **Protest**.

- Gdy gracz, broniąc się przed akcją **Protest**, stara się ją zablokować, zgłaszając **sprzeciw** i blefując, że posiada kartę **Unia Europejska**. Jeśli zostanie sprawdzony, to jedną kartę traci za blefowanie, a drugą w ramach akcji **Protest**.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym zostanie tylko **jeden gracz** z zakrytą przynajmniej jedną kartą wpływów. Zostaje on zwycięzcą.

### OPIS AKCJI

#### Akcje nie wymagające karty wpływu

##### USA

Gracz otrzymuje **1 000 000 \$**

- » Brak możliwości zablokowania przez inną akcję.

##### LOKALNI BIZNESMENI

Gracz otrzymuje **2 000 000 \$**

- » Akcja może zostać zablokowana przez akcję **Rosja**.

##### AFERA!

Gracz płaci **7 000 000 \$** i wskazuje innego gracza, który traci część wpływów: odkrywa **jedną** ze swoich zakrytych kart wpływów – nie będzie mógł z niej korzystać do końca gry.

- » Brak możliwości zablokowania przez inną akcję.

**Uwaga!** Jeśli gracz na początku swojej tury posiada **10 000 000 \$** lub więcej, **musi** wykonać akcję **Afera!**

#### Akcje wymagające karty wpływu

##### ROSJA

Gracz otrzymuje **3 000 000 \$**

- » Brak możliwości zablokowania przez inną akcję.
- » Karta ta może zablokować akcję **Lokalni biznesmeni**.

##### PROTEST

Gracz płaci **3 000 000 \$** i wskazuje gracza, który **traci część wpływów**: odkrywa jedną ze swoich kart wpływów – nie będzie mógł z niej korzystać do końca gry.

- » Akcja ta może zostać zablokowana przez akcję **Unia Europejska**.
- » Brak możliwości zablokowania innej akcji.

## MEDIA

Gracz bierze **2 karty** ze *stosu wpływów* i decyduje, czy chce zastąpić nimi swoje zakryte karty. Może wymienić obie karty lub jedną z nich, może też nie wymienić żadnej karty. Karty niewykorzystane lub wymienione odkładane są na spód *stosu wpływów*. Następnie stos należy przetasować.

- » Brak możliwości zablokowania przez inną akcję.
- » Akcja ta może zablokować akcję **Policja**.

## ONZ

Gracz wykonuje jedno z poniższych działań:

- wybiera **1 kartę** ze *stosu wpływów* i może nią zastąpić jedną ze swoich zakrytych kart

### albo

- prosi wybranego gracza o pokazanie mu (tylko jemu!) **jednej, zakrytej karty** i decyduje, czy gracz ten ma ją wymienić na kartę z wierzchu *stosu wpływów*.
  - » Brak możliwości zablokowania przez inną akcję.
  - » Akcja ta może zablokować akcję **Policja**.

## POLICJA

Gracz zabiera innemu graczowi **2 000 000 \$**. Jeśli gracz, przeciwko któremu wymierzona jest akcja **Policja** posiada mniej pieniędzy niż 2 000 000 \$, odbiera mu się wszystkie posiadane pieniądze.

- » Akcja ta może zostać zablokowana przez akcje: **Policja**, **Media** lub **ONZ**.
- » Akcja ta może zablokować akcję **Policja**.

## UNIA EUROPEJSKA

Karta nie posiada akcji do wykonania.

- » Brak możliwości zablokowania przez inną akcję.
- » Akcja ta może zablokować akcję **Protest**.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.  
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa  
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

LA MAME  
GAMES

Autor: Rikki Tahta, La Mame Games

Ilustracje: Tomek Larek

Wydawca: Jarostaw Basatyga

Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak  
oraz Haig Tahta i Sacha Alexander

Korekta: Katarzyna Suszał

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



