

# Pravila igre

## Premisa

Nakon što je nepoznata bolest natjerala zemlje svijeta da zatvore granice, ministarstva Hrvatske su suočena sa mnogim teškim odlukama kako voditi zemlju u ovakvim teškim uvjetima. Igrači igraju ulogu raznih ministarstva i zajedničkim snagama pokušavaju dovesti zemlju u relativno stanje prosperiteta i održivosti. Hoće li to uspjeti ili će ih bijesni narod srušiti s vlasti?

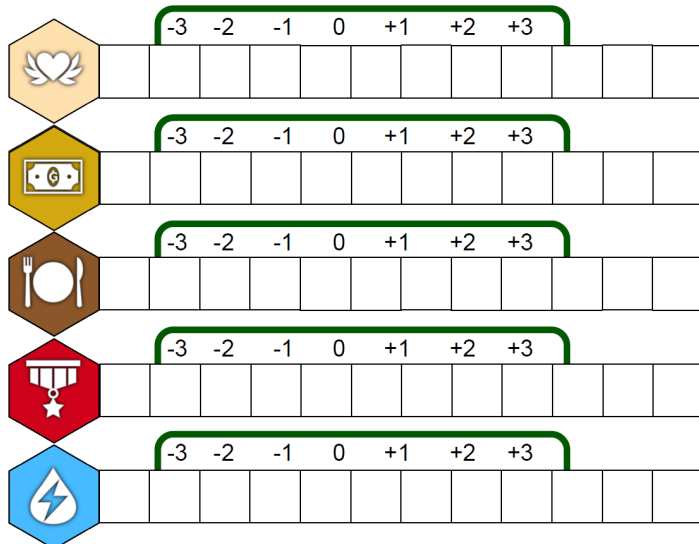
## Setup

Svaki igrač odabire jedno od ministarstva koje će igrati tijekom igre i uzima odgovarajući špil mjera. Svaki špil sastoji se od 9 karata.

Svaki igrač promiješa svoj špil i stavlja ga ispred sebe.

Na centar stola stavite ploču koja predstavlja stanje države, s trenutanim stanjima "Resursa" te njihovim prinosima/rashodima.

Stavite countere na početna stanja Resursa (7) i na početni rashod (-1).



Poledina karte špila  
Ministarstvo poljoprivrede

Ploča Resursa

Promješajte špil događaja i špil poglavlja te ih stavite pored Ploče resursa. Izvucite prvu kartu iz špila poglavlja i to je poglavlje s kojim počinjete igru. Stavite kockice vremena blizu karata poglavlja.

# Cilj igre

Igra je u potpunosti kooperativna i igrači će zajedno pobjediti ili zajedno izgubiti.

Ako u bilo kojem trenutku igre neki od resursa padne na nulu, država se urušava i igrači su izgubili.

*Iznimka: Novac je jedini resurs koji ako padne na nulu igrači ne gube partiju, već im je samo jako limitiran odabir budućih mjera.*

Nakon rezolucije zadnjeg poglavlja ako igrači nisu izgubili time što je neki resurs pao na nulu država se izvukla iz ove neočekivane krize i igrači su zajedno pobjedili.

# Faze igre

1. Odabir mjera
2. Rezolucija mjere
3. Događaj
4. Kraj runde

## Odabir mjera

Svaki igrač vuče karte iz svojeg špila mjera dok nema 3 karte u ruci.

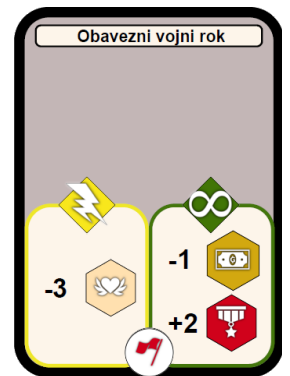
Svaki igrač odabere jednu od tri karata koje drži u ruci i stavi ju na stol, licem prema stolu, drugu kartu stavlja na dno svojeg špila mjera te treću čuva u ruci.

Nakon što su svi igrači prošli ovaj proces, igrači okreću svoju odabranu kartu licem prema gore.

## Rezolucija mjera

Igrači zajedno glasaju koju od odabranih mjera trenutačno na stolu će biti ona koja će se provesti. Mjera koja dobije najviše glasova je ona koja se provodi i ostaje na stolu, a sve ostale mjere idu igračima koji su ih odabrali na kraj špila.

Mjere imaju dvije komponente: Lijevo u žutom pravokutniku je instantni efekt mjere. Odmah ažurirajte trenutačno stanje resursa kako karta mjere nalaže. U desnom zelenom pravokutniku je dugotrajni efekt mjere. Promijenite prinose/rashode kako karta mjere nalaže.



Karta mjere



Karta događaja

## Događaj

Karte događaja imaju na sebi dvije bitne komponente.

Nasred karte je efekt događaja na stanje države. Ažurirajte ploču resursa kako karta nalaže, pazeći mijenja li se trenutačno stanje ili prihodi/rashodi.

U donjem desnom kutu karte je broj koliko vremena je prošlo da se vaša mjera provede. Dodajte toliko kockica vremena na trenutačno poglavlje.

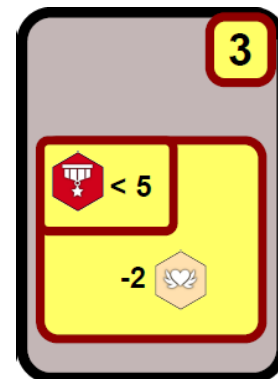
## Kraj runde

Provjerite je li trenutačno poglavlje završeno. Poglavlje je završeno ako je na njemu vremeskih kockica jednako ili više od broja u gornjem desnom kutu. Ako je poglavlje završeno provjerite jeste li zadovoljili zahtjeve naroda. Ako ste ispod zahtjeva naroda, smanjite količinu sreće naroda za količinu koja nalaže karta. Sav višak vremenskih kocaka se prebacuje na sljedeće poglavlje.

Okrenite sljedeću kartu poglavlja.

Ako više nema karata poglavlja u istom špilu, igrači su pobjedili!

U suprotnom, ažurirajte tablicu resursa u skladu sa prinosima tj. rashodima i započnite novu rundu sa fazom Odabir Mjera.



Karta poglavlja

## Pravilo komunikacije

Igrači ne mogu pričati o sadržaju svoje ruke (dakle o konkretnim kartama koje drže u ruci) niti ne smiju komunicirati tijekom faze odabira mjera.

Igrači mogu, a i za pobjedu bi nužno trebali, otvoreno raspravljati o prednostima i manama svake mjere prije faze odabira mjera.

## Igranje s manje od 5 igrača

Ministarstva koja nisu odabrana od strane niti jednog igrača će nakon što su igrači odabrali svoje mjere ponuditi automatski neke mjere. Okrenite dvije karte iz svakog špila Ministarstva koje nije odabrao niti jedan igrač. Te mjere mogu biti izabrane tijekom faze Rezolucija Mjera.

Sve karte tako okrenute koje nisu odabrane stavljaju se odvojeno od špila tih ministarstva. Ako ta Ministarstva tijekom faze Odabir Mjera nemaju dvije karte u svojem špilu, okrenite koliko imaju, te promješajte karte tog Ministarstva koje ste stavili sa strane. To je sada novi špil tog ministarstva, te nastavite okretati karte dok ne okrenete dvije karte mjera tog Ministarstva.