



Jak zostać mocarstwem

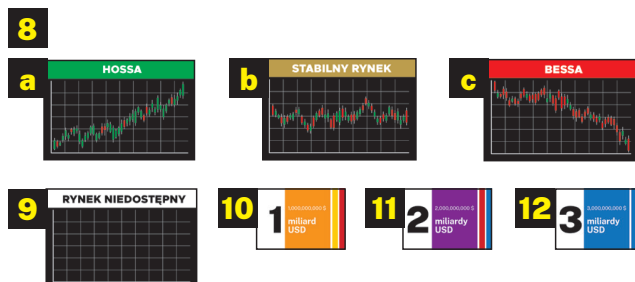
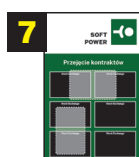
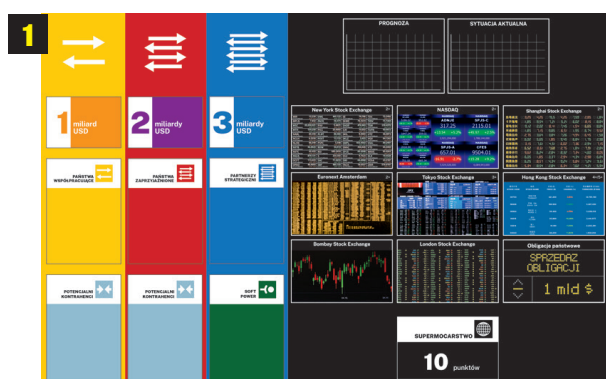
INSTRUKCJA GRY



Dofinansowano ze środków
Ministra Edukacji i Nauki
w ramach programu
„Społeczna odpowiedzialność nauki”

- 1** plansza
- 2** 5 plansz graczy
- 110 dużych kart:
- 3** 30 kart **Potencjalny kontrahent**
- 4** 23 karty **Państwo współpracujące**
- 5** 19 kart **RAL 1016 Państwo zaprzyjaźnione**
- 6** 15 kart **Partner strategiczny**
- 7** 6 kart **Soft power**
- 8** 13 kart **Sytuacja na rynkach światowych**
(**a** 4 karty **Hossa**, **b** 6 kart **Stabilnego rynku** i **c** 3 karty **Bessa**)

- 9** 4 karty **Rynek niedostępny**
- 110 małych kart kontraktów/pieniędzy:
- 10** 44 karty o wartości 1 mld \$
- 11** 36 kart o wartości 2 mld \$
- 12** 30 kart o wartości 3 mld \$
- 13** 10 żetonów wpływu w 5 kolorach plansz graczy
- 14** 1 żeton **Konsekwentna polityka** (gracz kończący)
- 15** 40 znaczników w kolorach graczy

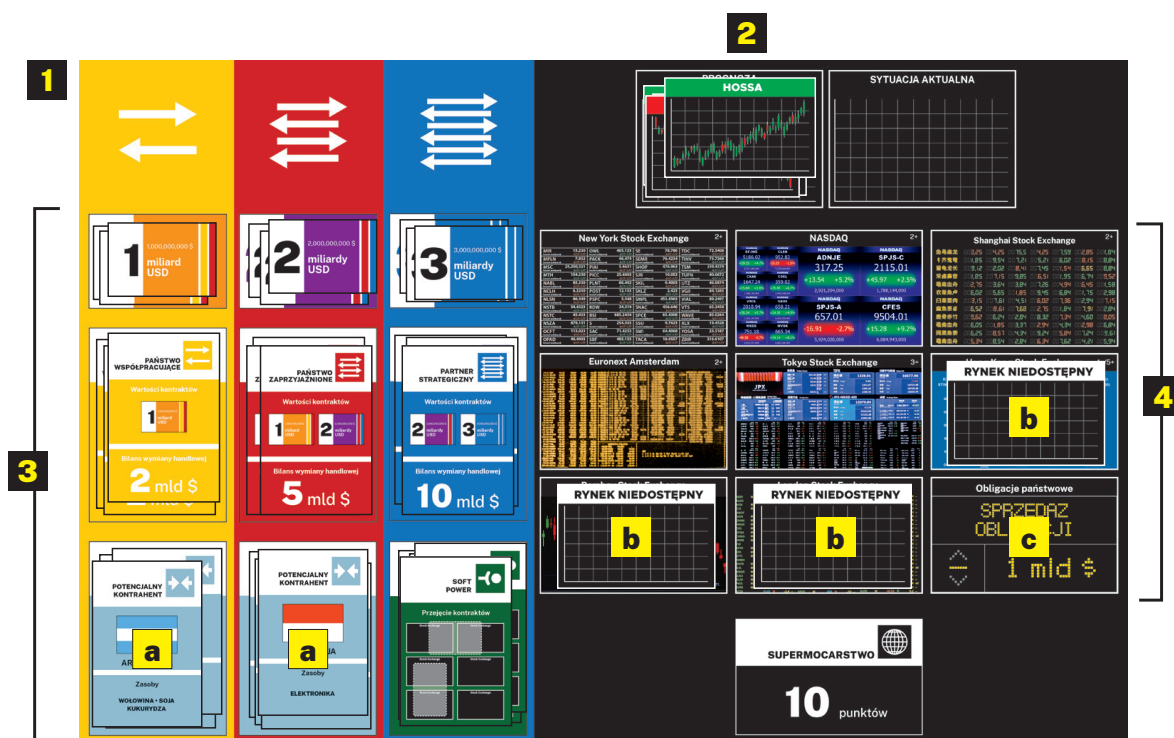


Uwaga: przed pierwszą grą na obie strony okrągłych żetony graczy należy nakleić załączone do gry naklejki z herbami ich państw.

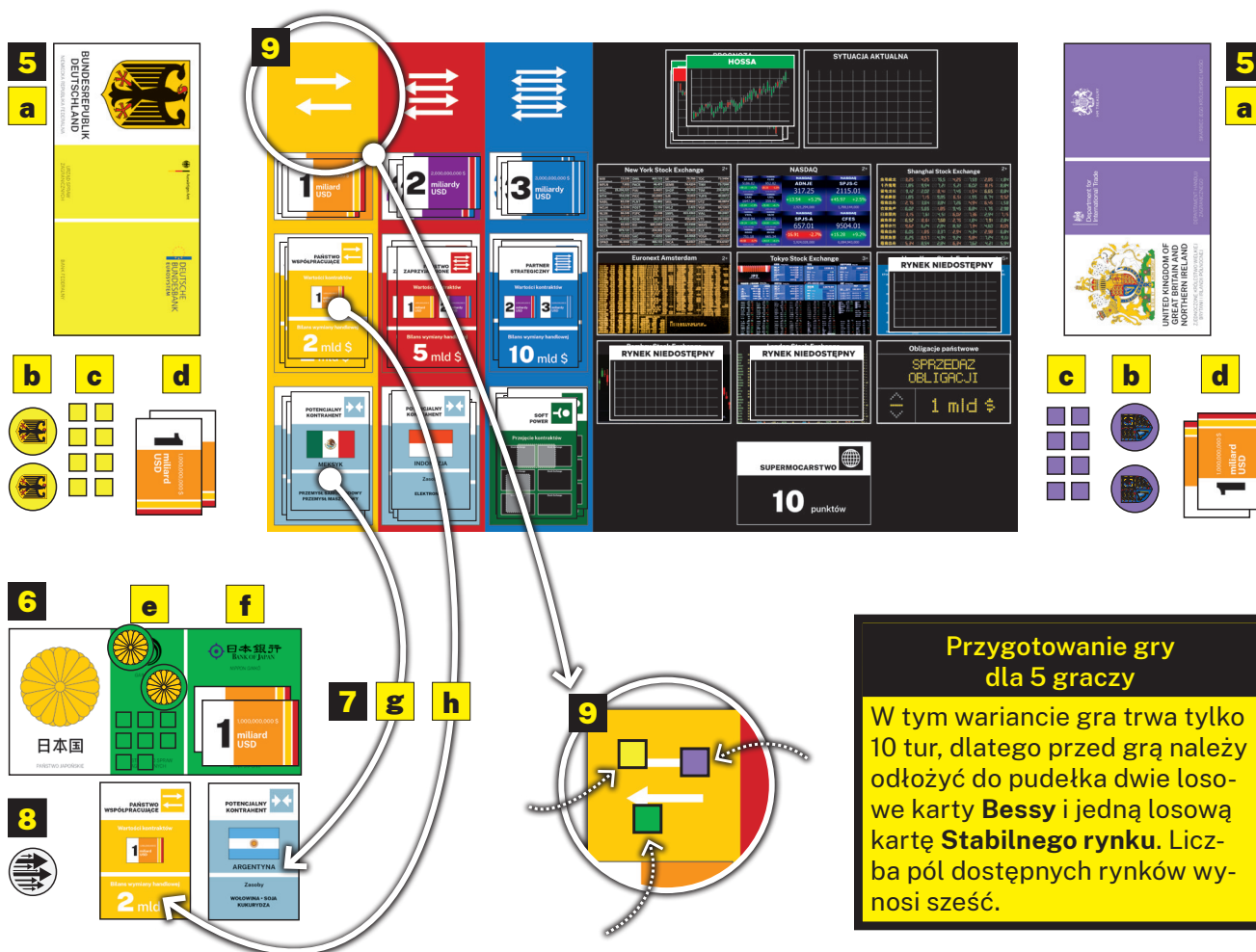
4 PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed przystąpieniem do gry karty i inne elementy gry należy podzielić na grupy zgodnie ze spisem zawartym w części **Elementy gry**.

- 1** Na środku stołu należy umieścić planszę główną.
- 2** Z talii kart **Sytuacji na rynkach światowych** należy odrzucić do pudełka jedną losową kartę **Bessy**, a resztę przetasować, trzymając stronę z wykresem do góry i położyć w stosie w oznaczonym miejscu na planszy.
- 3** Na planszy należy rozłożyć wszystkie pozostałe duże i małe karty w stosach na oznaczonych na planszy miejscach. Karty **Potencjalny kontrahent** należy przed położeniem na stole podzielić na dwie równe części i **a** położyć w dwóch stosach.
- 4** Cyfry w prawych górnych rogach rynków oznaczają rynki dostępne na początku gry w zależności od liczby graczy; pozostałe pola należy zakryć kartami **Rynek niedostępny**. Przy dwóch graczach (2+) zasłaniamy cztery ostatnie pola, przy trzech (3+) – **b** trzy, przy czterech i pięciu (4+/5+) – dwa. Pole **c Sprzedaż obligacji** pozostawiamy odsłonięte.



- 5** Każdy z graczy otrzymuje: **a** planszę gracza, **b** 2 żetony wpływu, **c** 8 znaczników w przypisanym do planszy gracza kolorze i **d** dwie karty po 1 mld \$.
- 6** Na planszy gracza umieszczamy: **e** na środkowym polu – wszystkie żetony wpływu oraz znaczniki, a **f** na prawym polu (**Skarbiec** lub **Bank**) – dwie karty po 1 mld \$.
- 7** Gracze biorą z planszy głównej **g** jedną kartę **Państwo współpracujące** i **h** jedną kartę **Potencjalny kontrahent**. Następnie umieszczają je poniżej swoich plansz.
- 8** Wybrany losowo gracz otrzymuje żeton **Konsekwentnej polityki** i kładzie go obok swoich żetonów wpływu.
- 9** Każdy z graczy kładzie jeden ze swoich znaczników na planszy głównej na ikonie **Państwo współpracujące** (por. str. 9).



6 PRZEBIEG GRY

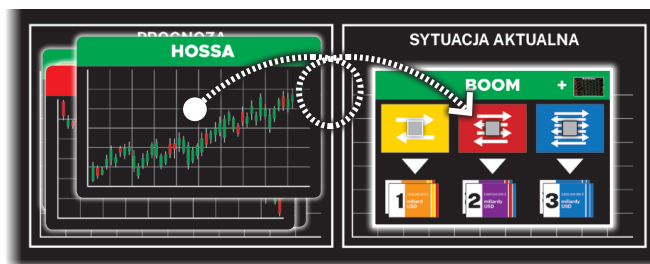
Gra **Jak zostać mocarstwem** podzielona jest na tury. Każda tura składa się z trzech faz:

- 1** W **I fazie** zmienia się sytuacja na światowych rynkach i uzależnione od niej możliwości handlu zagranicznego, które są wyrażone wartością zysku z możliwych do zrealizowania kontraktów: 1, 2 lub 3 mld dolarów.
- 2** W **II fazie** przy pomocy żetonów wpływów gracze po kolei wykonują swoje akcje. Gracze mogą:
 - a** inwestować w stosunki handlowe z nowymi partnerami
 - b** inwestować w zacieśnienie stosunków nawiązanych wcześniej.
 - c** zawierać kontrakty na światowych giełdach
 - d** emitować własne obligacje.
 - e** podejmować działania pozwalające za jednym razem przejąć kontrakty z dwóch światowych giełd
- 3** W **III fazie** gracze odkładają do banku zainwestowane pieniądze oraz zabierają ze stołu najpierw żetony wpływu wraz z efektami swoich akcji dyplomatycznych, a następnie karty kontraktów z rynków światowych i umieszczają je przy swojej planszy gracza.
- 4** Po rozdzieleniu kart kontraktów na poszczególne państwa przechodzi się do następnej tury.
- 5** Gra kończy się bilansem roku w 12 turze (10 przy pięciu graczach).

Z pola **Prognoza** bierzemy pierwszą kartę z wierzchu stosu, odwracamy ją i kładziemy na pole **Sytuacja aktualna**.

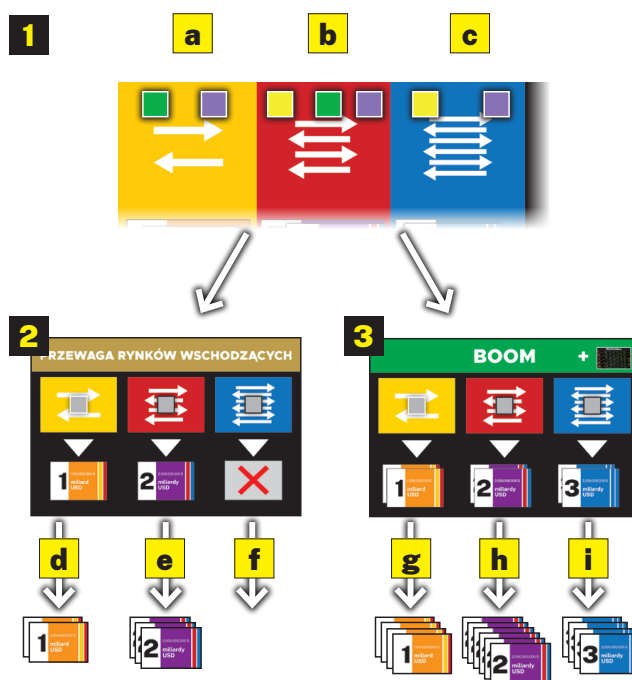
Następnie, kierując się wskazaniem odkrytej karty (zob. str. 8), bierzemy z banku tyle kontraktów, ile wynika z liczby znaczników na górnym polu planszy głównej (zob. str. 9).

Sposób czytania kart podano na str. 8.



Przykładowo:

- 1** Na polu **a** Państw współpracujących są dwa znaczniki, na polu **b** Państw zaprzyjaźnionych – trzy, a na polu **c** Partnerów strategicznych – trzy.
- 2** Przy karcie **Przewaga rynków wschodzących** bierzemy **d** dwie karty 1 mld \$ i **e** trzy karty 2 mld \$. Ikona **Brak kontraktów** oznacza, że **f** nie bierzemy kart 3 mld \$.
- 3** Przy karcie **Boom** liczba kart kontraktów ulega podwojeniu, czyli bierzemy **g** cztery karty 1 mld \$, **h** sześć kart 2 mld \$ i **i** cztery karty 3 mld \$.



8 Karty Sytuacji na rynkach światowych

Rewersy kart widoczne na polu **Prognoza** pokazują, jakiej sytuacji (dobrej, stabilnej lub złej) na rynkach światowych należy się spodziewać. Awers karty, położony na polu **Sytuacja aktualna** konkretnie informuje ile i jakiego rodzaju **kontrakty** pojawiają się w danej turze na rynkach światowych.

Na każdej karcie podana jest informacja o liczbie i kategorii kontraktów, jakie pojawiają się na rynkach światowych. Pola na awersie karty odpowiadają polom na planszy.

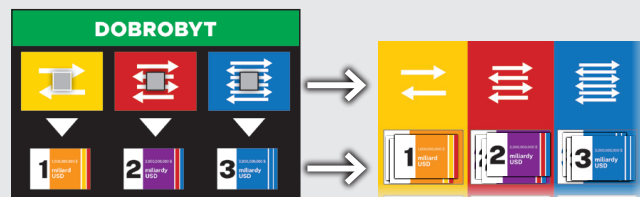


Tabela obok schematycznie pokazuje, jak czytać kartę.

Jeśli na dolnych polach karty jest miniatura karty kontraktu, wówczas za każdy znacznik w strefie danej kategorii państw bierzemy jeden kontrakt o podanej wartości.

Za znaczniki w strefie		
Państwo współpracujące	Państwo zaprzyjaźnione	Partner strategiczny
bierzemy z banku kontrakty za		
1 mld \$	2 mld \$	3 mld \$.

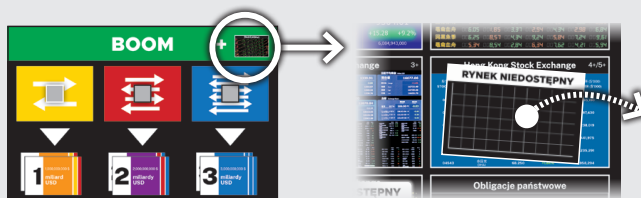
Symbol **X** oznacza brak kontraktów. Jeśli występuje on w którejś kolumnie karty – wówczas nie bierzemy kontraktów dotyczących tej kolumny, nawet, jeśli w górnym polu planszy są jakieś znaczniki.



W przypadku karty **Boom** miniatury kart kontraktów są podwójne – oznacza to, że za każdy znacznik w danej kolumnie na planszy bierzemy po dwa kontrakty



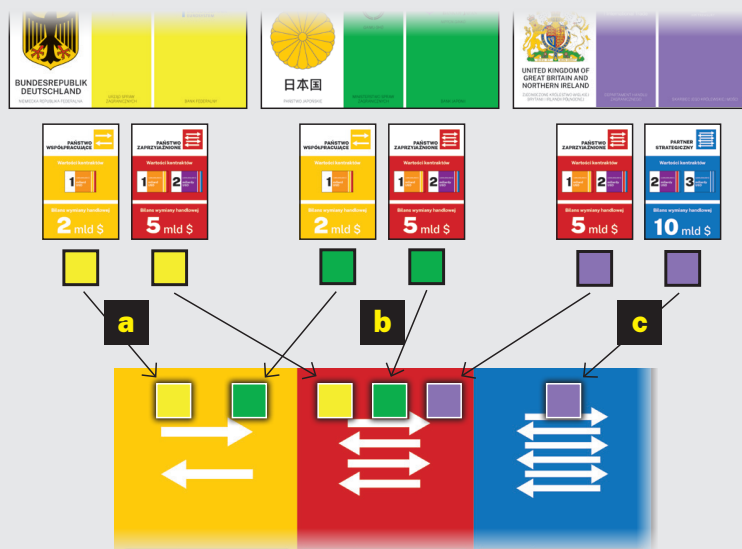
Dodatkowo zaraz po odkryciu karty **Boom** należy otworzyć nowy rynek, czyli zdjąć z planszy jedną, pierwszą w kolejności, kartę **Rynek niedostępny**.



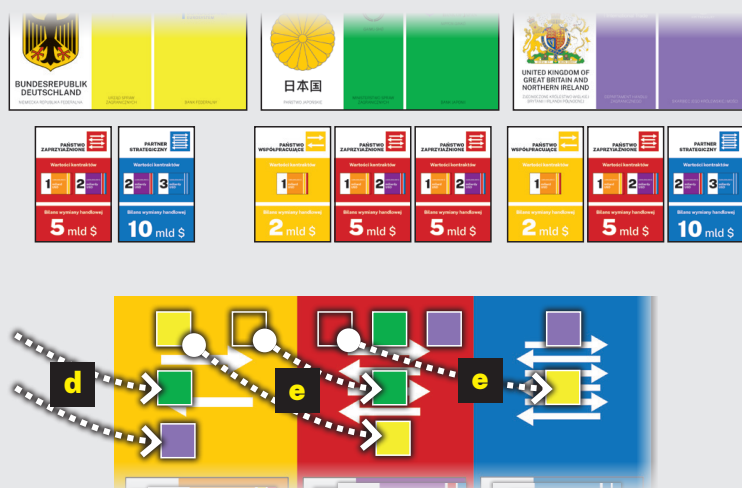
Kwadratowe znaczniki w kolorze gracza służą do szybkiego obliczania liczby dostępnych kontraktów. W czasie gry gracze umieszczają znaczniki w swoich kolorach na planszy głównej na polach z ikonami oznaczającymi rodzaje państw.

- 1 Znaczniki umieszczamy według zasady: jeden znacznik – jedno państwo danego rodzaju, znajdujące się w portfelu gracza.

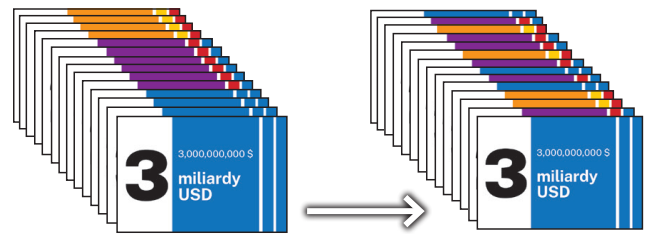
a Niemcy i **b** Japonia mają w swoich portfelach **Państwo współpracujące** i **Państwo zaprzyjaźnione**, a **c** Wielka Brytania – **Państwo zaprzyjaźnione** i **Partnera strategicznego**.



- 2 Jeśli w danej turze gracz nawiąże kontakt z nowym kontrahentem lub podwyższy status aktualnego, musi on na koniec bieżącej tury **d** położyć nowe żetony lub **e** przesunąć już leżące zgodnie ze stanem rzeczywistym.



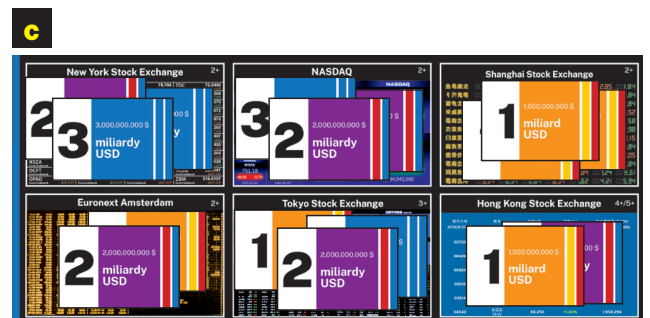
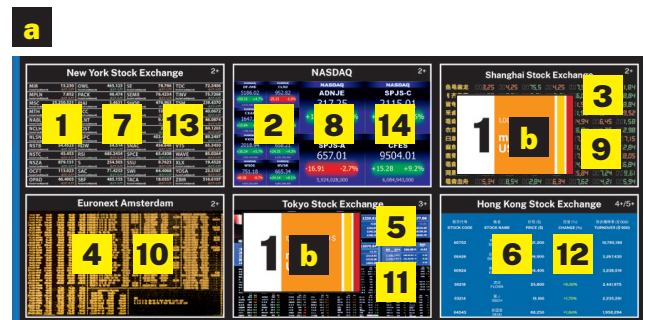
- 2** Następnie należy wziąć z Banku odpowiednią do odkrytej karty liczbę kart kontraktów (patrz str. 8) i potasować.



- 3** Potasowane karty kontraktów należy rozłożyć na polach giełd na planszy, począwszy od strony lewej do prawej. Umieszcza się je po jednej na dostępnych rynkach niezależnie od tego, czy leżą już tam inne karty. Czynność tę powtarza się do momentu aż wszystkie uprzednio przetasowane karty kontraktów handlowych znajdują się na światowych rynkach.

Przykładowo:

- a** W wyniku odkrycia karty **Boom** na sześć otwartych rynków trafiło 14 kart kontraktów. Liczby **1-14** pokazują kolejność układania ich na poszczególnych rynkach.
- b** Na dwóch polach pozostały karty kontraktów, nie zabrane przez graczy w poprzedniej turze. Nowe karty dokłada się do nich.
- c** Ostateczny losowy rozkład kart kontraktów na polach rynków światowych.

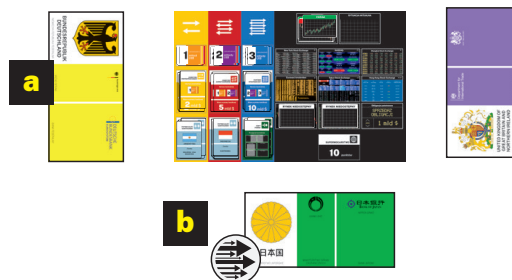


FAZA II. AKCJE GRACZY

11

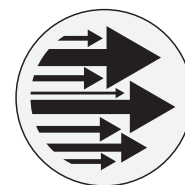
W tej fazie gry gracze podejmują decyzje, czy użyć swoich żetonów wpływów, by nawiązać nowe kontrakty handlowe czy też może zarobione pieniądze zainwestować w rozwój relacji z innymi państwami, tak by w przyszłości móc robić z nimi lepsze interesy.

Fazę rozpoczyna **a** gracz rozpoczynający, czyli ten siedzący na lewo od **b** gracza z żetonem **Konsekwentnej polityki**. Następnie w kolejności wyznaczonej przez ruch wskazówek zegara, gracze wykonują po jednej akcji. W ramach akcji gracz musi położyć przynajmniej jeden żeton wpływu na jednym wybranym polu rynku światowego bądź na akcjach dyplomatycznych. Do wykonania jednej akcji gracze mogą użyć jednego lub dwóch (zob. str. 12) ze swoich żetonów. W drugiej kolejce pomija się graczy, którzy użyli wszystkich żetonów w pierwszej kolejce. Położone żetony pozostają na stole aż do fazy **Bilans roku**. Faza **Akcje graczy** kończy się po wykorzystaniu przez graczy wszystkich żetonów.



Konsekwentna polityka

Gracz posiadający żeton **Konsekwentna polityka** może użyć go w swoim ruchu do wykonania dodatkowej akcji lub do obniżenia kosztu wykonywanej akcji (zob. str. 12). To znaczy, że **Konsekwentna polityka** może być zagrana samodzielnie lub z żetonem wpływu gracza. Nie można zagrać **Konsekwentnej polityki** razem z dwoma żetonami wpływu.



Gracze mają do wyboru następujące rodzaje akcji:

- 1** Negocjacje kontraktów,
- 2** Sprzedaż obligacji,
- 3** Rozwój relacji z innymi państwami.

12 Wykonanie akcji na zajętej karcie inwestycji w relację z państwem

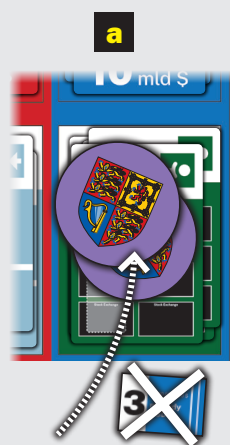
Gracz może położyć swój żeton wpływu także na karcie inwestycji **a** zajętej przez innego gracza. W takiej sytuacji musi zainwestować **b** podwójną cenę. Trzeci gracz inwestujący w daną kartę musi zapłacić trzykrotność normalnej ceny. Gracz może też w kolejnej swojej akcji ponownie zająć kartę, na której już postawił żeton wpływu i według podanej zasady zainwestować w kolejną taką samą kartę za cenę podwyższoną.



Wykonanie akcji inwestowania w relację z innymi państwami dwoma żetonami

Gracz może położyć na karcie inwestycji dwa żetony wpływu na raz.

- a** Położenie **dwóch** żetonów wpływu na niezajętej karcie inwestycji zwalnia z opłaty. W ten sposób można zyskać za darmo kartę ofensywy dyplomatycznej już w pierwszej turze.
- b** Położenie dwóch żetonów wpływów na **zajętej** karcie inwestycji zmniejsza potrzebne do zainwestowania środki do kwoty, jaką zapłacił poprzedni gracz.

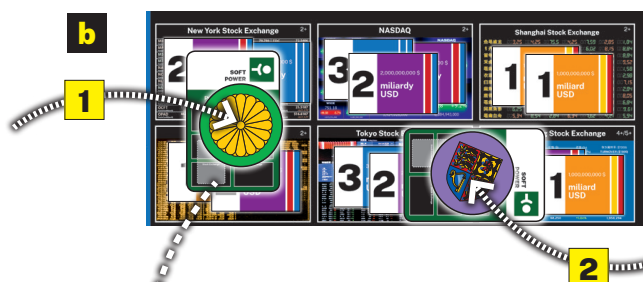


14 Negocjacje kontraktów

Negocjacje kontraktów handlowych odbywają się poprzez

a położenie swojego żetonu wpływu na wybranym polu rynków dostępnych. Wszystkie karty kontraktów z tego rynku gracz będzie się starał ulokować w swoich państwach pod koniec tury w fazie **Bilans roku**. Pozostali gracze nie mogą kłaść żetonów wpływu na rynku zajęty już przez innego gracza.

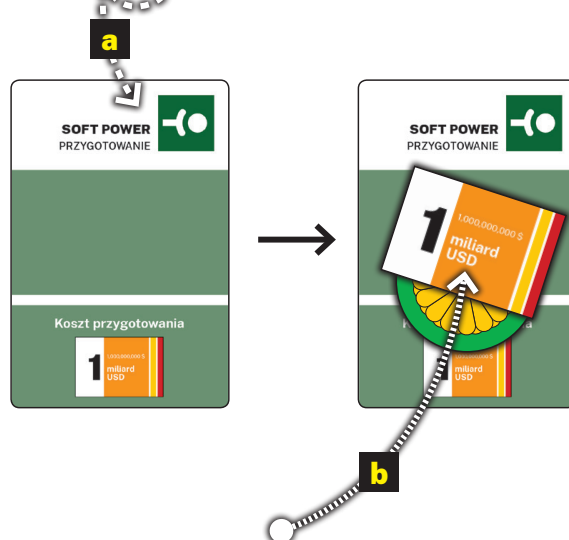
b Położenie żetonu wpływu wraz z kartą **Soft power** pozwala na negocjacje kontraktów na dwóch sąsiadujących polach rynku. Karty **Soft power** można używać zarówno do zajęcia pół rynku sąsiadujących **1** w pionie, jak i **2** w poziomie.



Przygotowanie Soft power

Soft power jest kartą jednorazową. Po wykonaniu takiej akcji kartę należy **a** odwrócić na stronę **Soft power – przygotowanie**, co przypomina, że nie można jej użyć ponownie. Żeby to zrobić, należy w ramach swojej akcji **b** położyć na tej karcie żeton wpływu wraz z 1 mld \$.

Karta **Soft power** będzie mogła zostać użyta do negocjacji kontraktów w następnej turze.



Karty państw

W grze występują cztery rodzaje kart państw. Rodzaje państw są oznaczone ikonami strzałek, które poza kartami państw występują także na planszy głównej i kartach **Sytuacji na rynkach światowych**.



**Potencjalny
kontrahent**



**Państwo
współpracujące**



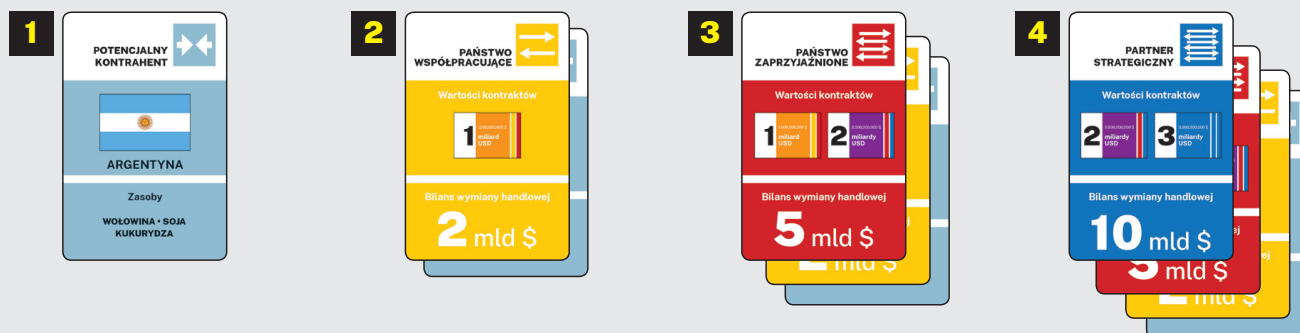
**Państwo
zaprzyjaźnione**



**Partner
strategiczny**

Te nazwy oznaczają kolejne stopnie zaawansowania kontaktów z budującym pozycję mocarstwa państwem gracza.

- 1** Budowę kontaktów gracz zaczyna od umieszczenia pod swoją planszą karty **Potencjalny kontrahent**. W zależności od sytuacji na planszy (patrz str. 14), może to kosztować 1 lub 2 mld \$.
 – Dopiero na tej karcie można umieszczać następne karty, umożliwiające nawiązywanie kontraktów handlowych. Stopnie zaawansowania kontaktów następują zawsze w tej samej kolejności i bez możliwości pominięcia któregośkolwiek etapu.
- 2** Na karcie **Potencjalny kontrahent** można umieścić **TYLKO** kartę **Państwo współpracujące**, nominalnie (patrz str. 12) kosztującą 1 mld \$.
- 3** Na karcie **Państwo współpracujące** można umieścić **TYLKO** kartę **Państwo zaprzyjaźnione**, nominalnie (patrz str. 12) kosztującą 2 mld \$.
- 4** Na karcie **Państwo zaprzyjaźnione** można umieścić **TYLKO** kartę **Partner strategiczny**, nominalnie (patrz str. 12) kosztującą 3 mld \$.



Raz położone karty państw nie zmieniają swojego położenia do końca gry.
W grze biorą udział tylko karty leżące na wierzchu.

- 16** Gracz może wykonać dwie, a z wykorzystaniem żetonu **Konsekwentna polityka** nawet trzy inwestycje w relacje z innymi państwami w kolejnych akcjach tej samej tury. Dzięki temu może w przeciągu jednej tury podnieść status swojego kontrahenta o trzy stopnie.

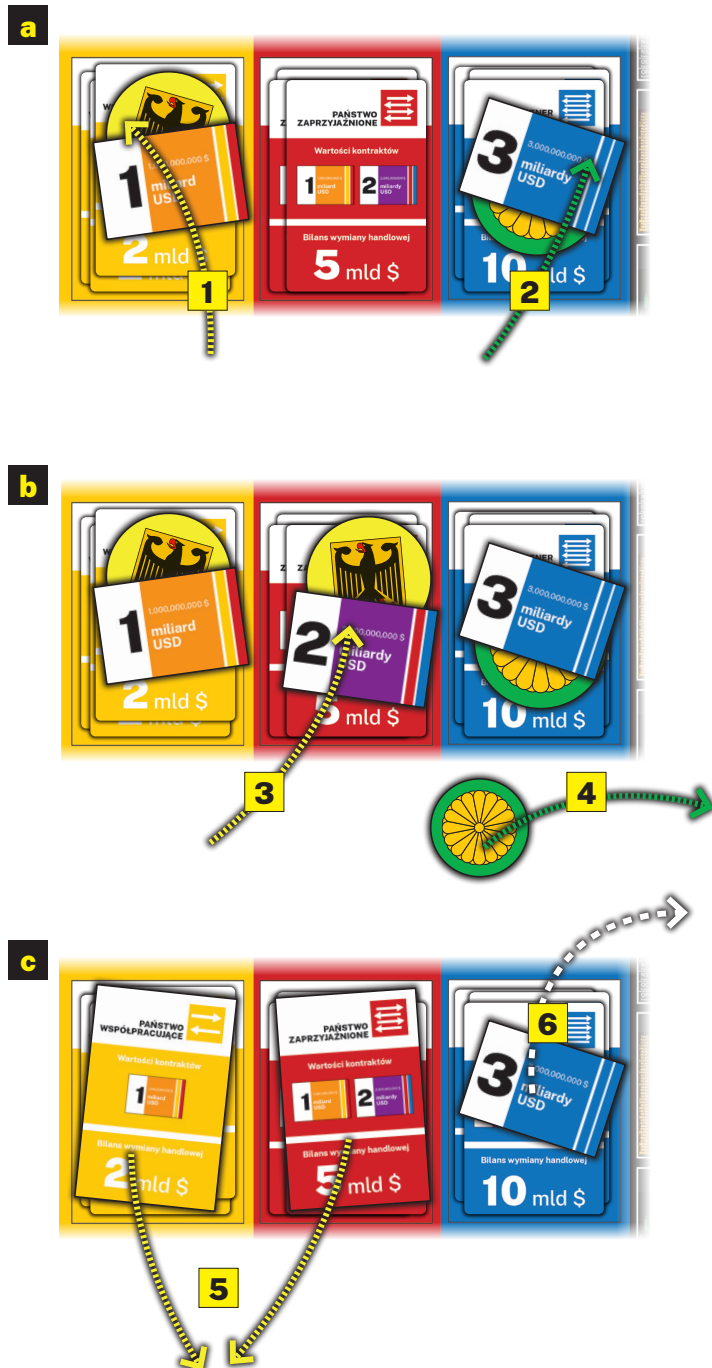
Przykładowo:

Niemcy chcą podnieść status swojego **Potencjalnego kontrahenta** do **Państwa zaprzyjaźnionego**, a Japonia – **Państwa współpracującego** do **Partnera strategicznego**.

a W pierwszej kolejce Niemcy **1** inwestują 1 mld \$ w **Państwo współpracujące**, a Japonia, chcąc „zaklepać” niższą cenę ryzykuje i **2** inwestuje 3 mld \$ w **Partnera strategicznego**.

b W drugiej kolejce Niemcy **3** inwestują 2 mld \$ w **Państwo zaprzyjaźnione**. Japonia rusza się jako druga, więc musiałaby zapłacić za taką samą inwestycję 4 mld \$ (str. 12). Japonia nie dysponuje taką kwotą, więc **4** decyduje się na inny ruch.

c W fazie **Bilans roku** (str. 17) Niemcy **5** zabierają karty **Potencjalnego kontrahenta** i **Państwa zaprzyjaźnionego**. Ponieważ partner Japonii wciąż ma status **Państwa współpracującego**, Japonia nie może podnieść go do statusu **Partnera strategicznego**. Jej inwestycja przepada – **6** zainwestowane pieniądze trafiają do banku, ale karta zostaje na planszy.



W fazie **Bilans roku** gracze zabierają z planszy karty zdobyte w efekcie swoich akcji i kładą poniżej swojej planszy gracza.

Ta faza podzielona jest na dwie części. Przewidziane w nich czynności wszyscy gracze mogą wykonywać równocześnie.

1 Bilans wpływu na inne państwa

Gracze odkładają do banku wszystkie zainwestowane w poprzedniej fazie pieniądze. Zdejmują z planszy żetony wpływu a karty państw, w które inwestowali, kładą na odpowiednich miejscach przed sobą. Następnie uaktualniają liczbę i położenie małych znaczników na planszy głównej (zob. str. 9, pkt. 2).

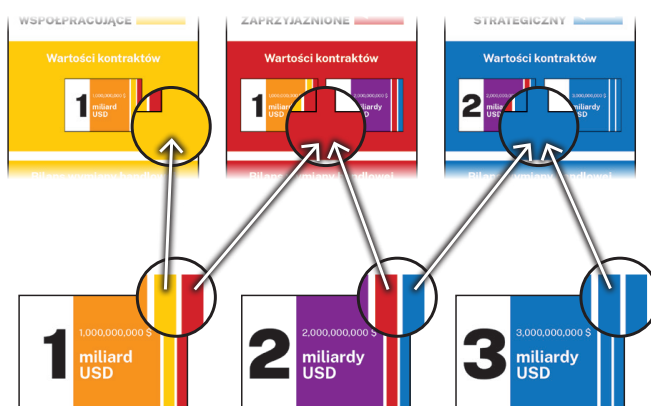
Jeśli wykorzystano **Soft power**, kładzie się jego kartę przed sobą rewersem do góry (zob. str. 14).

2 Rozpoczęcie kontraktów

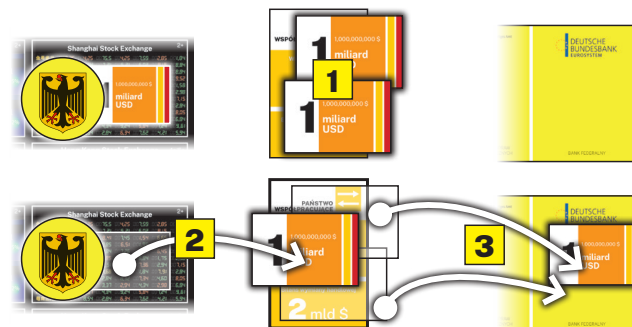
Gracze biorą wszystkie karty rozpoczętych kontraktów wraz z leżącymi na karcie dostępnego rynku żetonami wpływów i kładą je poniżej swoich kart państw.

Kontrakty są dostosowane do stopnia integracji państw. Dopuszczalne wartości kontraktów podano na kartach państw. **Państwo współpracujące** nie może realizować kontraktów wartych 2 i 3 mld \$, **Państwo za-przyjaźnione** nie może realizować kontraktów wartych 3 mld \$ a **Partner strategiczny** nie może realizować kontraktów wartych 1 mld \$.

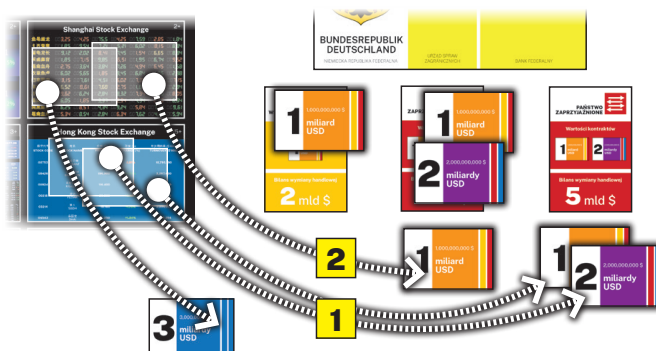
Dla ułatwienia na prawych marginesach kart kontraktów zaznaczono kolorowymi paskami, z jakimi rodzajami państw można nawiązywać dane kontrakty.



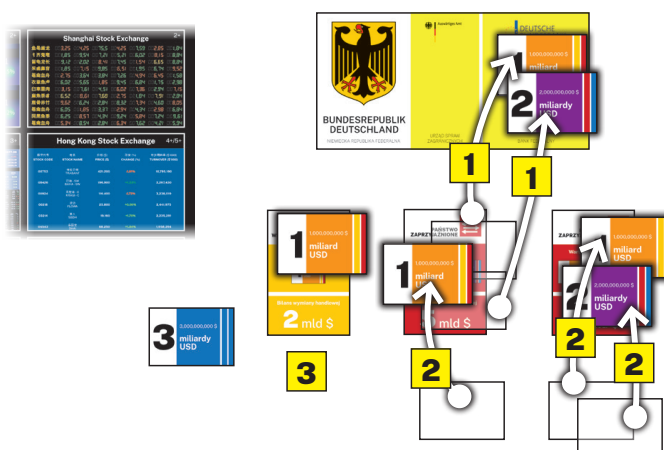
18 a Każde państwo, niezależnie od stopnia integracji, może realizować **1** do dwóch kontraktów. Kiedy **2** rozpoczyna się przy najmniej jeden nowy kontrakt wszystkie dotychczasowe kontrakty w tym państwie są rozliczane, czyli **3** przekłada się je do skarbca gracza i odtąd stają się kartami pieniędzy.



b Kontrakty realizują w pierwszej kolejności państwa jeszcze nie posiadające kontraktów, **1** czyli te które nie mają na sobie kart kontraktów. Dopiero gdy przyporządkuje się kontrakty do wszystkich państw bez kontraktów (zgodnie z zasadami), a gracz nadal będzie miał karty do rozdzielania, można będzie **2** położyć nowe kontrakty pod państwami posiadającymi kontrakty z poprzednich tur. Gracz zabiera z planszy **wszystkie** kontrakty z pół rynków, które zajął, nawet, jeśli wie, że **3** niektórych z nich nie ma ich gdzie umieścić.



c Jeżeli na kartach państw, pod którymi ułożono nowe kontrakty, znajdują się jakieś karty kontraktów wcześniejszych, należy je rozliczyć. Te karty należy **1** przełożyć do skarbca na planszy gracza. Od tego momentu stają się kartami pieniędzy, które można zainwestować już w następnej turze. Na zwolnione miejsce **2** przekładamy karty nowych kontraktów. Jeśli z jakimś państwem nie zawieramy nowych kontraktów, karty kontraktów dotychczasowych **3** pozostają na swoim miejscu.



- d** Karty kontraktów, które mimo ich wcześniejszego wynegocjowania, czyli wzięcia z planszy, nie mogą być realizowane (nie mieszczą się na kartach państw partnerskich gracza, są za wysokie albo za niskie), należy **1** odłożyć je z powrotem do banku. **Ta zasada zmienia się po wyłożeniu supermocarstwa.**



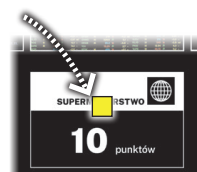
Faza **Bilans roku** nie ma wpływu na kontrakty w państwach graczy. Nawet jeżeli **Państwo zaprzyjaźnione** z kontraktem wartym 1 mld \$ zmieni się w **Partnera strategicznego**, leżący na nim kontrakt pozostaje na karcie państwa do czasu rozliczenia kontraktu.

Przywileje supermocarstwa

Gracz, który jako pierwszy zainwestował w **trzecie** państwo o statusie **Państwo współpracujące** lub lepszym, kładzie swój znacznik gracza na polu **Supermocarstwo** na planszy. Utrzymanie pozycji supermocarstwa pod koniec gry jest warte 10 punktów.

Ponadto do gracza zajmującego pozycję supermocarstwa trafiają wszystkie kontrakty, których graczom nie uda się zrealizować w swoich państwach z powodu niespełnienia wymagań (supermocarstwo musi je jednak rozmieścić pod państwami w swoim obszarze gry łącznie z innymi kartami kontraktów wziętymi w tej turze).

Pozycję supermocarstwa można odebrać innemu graczowi (zob. str. 20), jeżeli pod koniec fazy **bilans wpływu na inne państwa** (ale **przed** rozpoczęciem kontraktów) posiada się nawiązane stosunki dyplomatyczne z większą liczbą państw niż supermocarstwo bądź też tyle samo państw, ale na wyższym poziomie integracji. Określając pozycję supermocarstwa, należy zatem w pierwszej kolejności porównać liczbę kart państw, które mają status Państw współpracujących lub wyższy. W przypadku remisu w liczbie państw decyduje wyższa suma przyniesionych przez nie punktów na koniec gry. Jeżeli nadal jest remis, pozycja supermocarstwa nie zmienia się.



Koniec tury

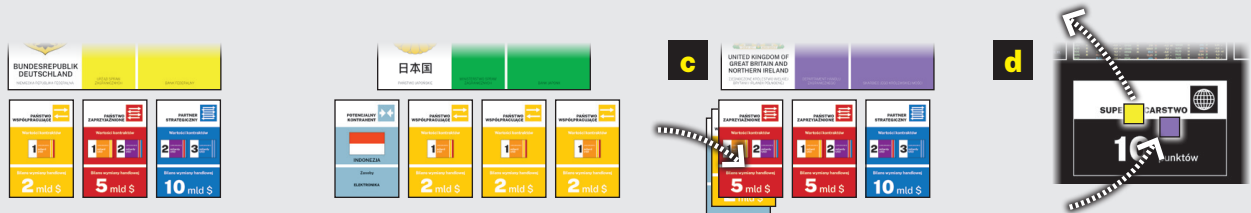
Po rozpoczęciu wszystkich kontraktów przekazuje się w lewo żeton **Konsekwentnej polityki** i rozpoczyna kolejną turę, odsłaniając nową kartę sytuacji na światowych rynkach i kładąc ją na pole **Sytuacja aktualna** (por. str. 7).

Przykładowo:

Niemcy mają **a** Państwo współpracujące, Państwo zaprzyjaźnione i Państwo sojusznicze (2+5+10=17 pkt) i to one zajmują **b** pozycję supermocarstwa.



Pod koniec fazy **bilans wpływu na inne państwa** okazuje się jednak, że Wielka Brytania ma **c** dwa Państwa zaprzyjaźnione i państwo sojusznicze (5+5+10=20 pkt), więc jako posiadacz lepiej punktowanych państw kładzie swój znacznik **d** na pozycji supermocarstwa.



W kolejnej turze Niemcy **e** podwyższyły status Państwa współpracującego do Państwa zaprzyjaźnionego, dzięki czemu mają tyle samo punktów co Wielka Brytania. Pozycja supermocarstwa pozostaje zatem przy **f** Wielkiej Brytanii.



W kolejnej turze Japonia zdobyła **g** czwarte państwo współpracujące i, choć ma najmniej punktów (2+2+2+2=8 pkt), jako posiadacz największej liczby państw w swoim obszarze gry zajmuje pozycję **h** supermocarstwa.



Gra kończy się po rozpoczęciu kontraktów w 12 rundzie (10 w grze 5 osobowej).

Na koniec należy natychmiast rozliczyć wszystkie kontrakty pozostałe w państwach graczy, przełożyć uzyskane z nich pieniądze do skarbcza a następnie policzyć punkty zwycięstwa według następujących zasad:

Każdy **1 mld \$** w skarbcu gracza = **1 punkt**

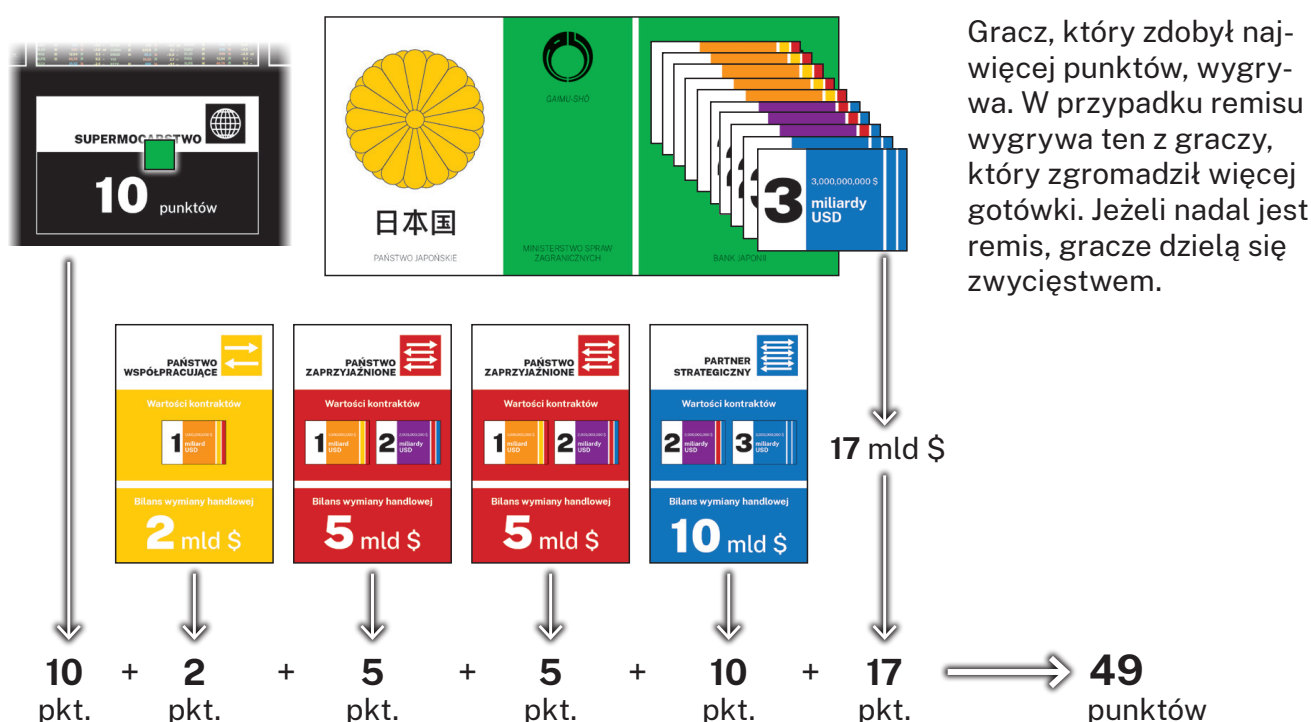
Każda widoczna karta **Państwo współpracujące** = **2 punkty**

Każda widoczna karta **Państwo zaprzyjaźnione** = **5 punktów**

Każda widoczna karta **Partner strategiczny** = **10 punktów**

Pozycja supermocarstwa = **10 punktów**

Karty **Soft power**, **Potencjalnych kontrahentów** oraz karty państw zakryte przez inne karty nie przynoszą punktów na koniec gry.



Autor gry: Karol Madaj

Grafika: Tomasz Ginter

Kierownik projektu: dr Monika Krukowska SGH

Sfinansowane ze środków MEiN w ramach grantu....

[do ustalenia z wydawcą i ewentualnie grantodawcą jakie tu powinny się znaleźć informacje]

Od autora. Gra „Jak zostać mocarstwem” jest poprawioną i uproszczoną wersją mojej gry „Letnisko”. Zmiana tematu pociągnęła za sobą zmianę kilku drobnych zasad, co znający „Letnisko” z pewnością zauważą. Mechanika obu gier powstała dzięki pomocy kilkudziesięciu życzliwych testerów, którym w tym miejscu chciałbym serdecznie podziękować.

Od grafika. Nazwy państw na planszach graczy są ich nazwami oficjalnymi, a nie potocznymi. Nazwy zapisywane alfabetami niełacińskimi podałem dodatkowo kursywą w transliteracji Hepburna (japoński) i pinyin (chiński).

Kolory kart kontraktów pochodzą od wymieszania kolorów kart rodzajów państw, z którymi można je zawierać (dlatego kontrakt na 1 mld \$ jest pomarańczowy, bo można go zawierać z państwami o kolorach żółtym i czerwonym).

W grafikach użytych na polach poszczególnych giełd światowych starałem się możliwie wiernie odtworzyć wygląd autentycznych świetlnych tablic informacyjnych na danej giełdzie (wyjątkiem jest giełda w Bombaju, której zdjęć tablic nie udało mi się nigdzie znaleźć).

Liternictwo użyte w grze to Public Sans, krój opracowany przez Dana Williamsa w latach 2015-2019 jako element amerykańskiego systemu rządowego U.S. Web Design System (USWDS), który jest spójnym wizualnie systemem narzędzi dla projektantów graficznych, pracujących dla sektora rządowego (dla zainteresowanych: font ten, jak zresztą każdy umieszczony w sieci produkt amerykańskiej administracji, należy do domeny publicznej, co oznacza, że można go legalnie pobierać i używać bez żadnych opłat).