

Incidentes Históricos

A expansão Incidentes Históricos é formada por 50 cartas que abrangem fatos marcantes da História contemporânea e ilustram o efeito desses acontecimentos em uma partida de Hegemony.



Período Inicial - Começo da Partida: 5 Cartas que abrangem fatos decisivos dos séculos XVIII e XIX



Período I - Rodada 1: 9 Cartas que abrangem acontecimentos das décadas de 1900 - 1920



Período II - Rodada 2: 9 Cartas que abrangem acontecimentos das décadas de 1920 - 1940



Período III - Rodada 3: 9 Cartas que abrangem acontecimentos das décadas de 1940 - 1970

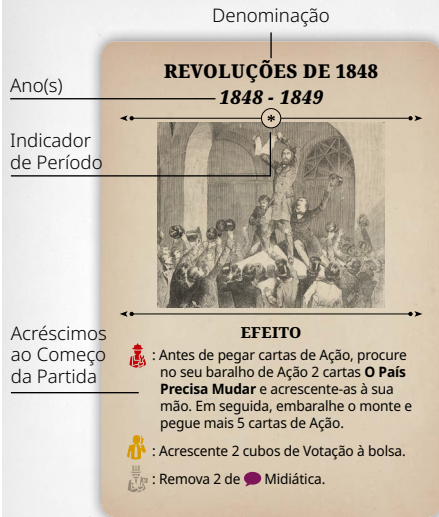


Período IV - Rodada 4: 9 Cartas que abrangem acontecimentos das décadas de 1970 - 1990



Período V - Rodada 5: 9 Cartas que abrangem acontecimentos das décadas de 1990 - 2020

Anatomia das Cartas de Incidente Histórico



Incidente do Período Inicial



Incidente do Período III

Começo da Partida

Separe as cartas de acordo com o Período e embaralhe-as em montes distintos. (As cartas do Período Inicial são identificadas por um asterisco.) Em seguida, sorteie uma carta de cada Período e, sem ver quais são, junte-as em um monte na ordem crescente, com a carta do Período Inicial no topo e a do Período V no fundo, todas viradas para baixo. Devolva as cartas restantes à caixa do jogo.

No Começo da Partida, revele a carta do Período Inicial e aplique seu efeito.

Exemplo:

A carta "Revoluções de 1848" instrui o jogador da Classe Operária a procurar em seu baralho de Ação 2 cartas "O País Precisa Mudar" e a começar a partida com essas cartas em sua mão. O jogador da Classe Média acrescenta 2 cubos de Votação à bolsa e o jogador do Estado remove 2 de Influência dos Serviços Públicos.

Como Jogar

No fim da Fase de Preparação (incluindo a primeira rodada da partida, quando normalmente se pula a Fase de Preparação), revele a primeira carta de Incidente Histórico do monte correspondente à rodada atual e coloque-a onde todos os jogadores possam vê-la, cobrindo possíveis cartas de Incidente Histórico reveladas anteriormente.

Em geral, os Incidentes Históricos têm 3 partes importantes: o requisito, o gatilho e o efeito. Os Incidentes Históricos do Período Inicial têm apenas o efeito, pois essas cartas são resolvidas no Começo da Partida.

Requisito

Para que se possa aplicar o efeito de um Incidente Histórico, é preciso cumprir seu requisito. Do contrário, o efeito não será desencadeado.

Gatilho

O gatilho determina quando se deve desencadear o efeito. É possível desencadear um Incidente Histórico de 3 maneiras diferentes: quando a carta é revelada, no fim da Fase de Ações ou como ação de um jogador. Em todos esses casos, é preciso cumprir o requisito para desencadear o Incidente Histórico.

Se o gatilho for uma ação, pode ser que nem todos os jogadores consigam ativá-lo. A carta informará quais jogadores podem desencadear o Incidente Histórico e também indicará se o gatilho exige uma Ação Livre ou uma Ação Básica. Em alguns casos pode ser que informe até mesmo um requisito adicional que o jogador deverá cumprir, como gastar Influência.

Observe que cada Incidente Histórico só pode ser desencadeado uma vez. Aplicado o efeito, vire a carta para baixo.

Efeito

No momento em que o Incidente Histórico for desencadeado, aplique todos os efeitos indicados na carta, na ordem em que são apresentados. Em alguns casos, podem aparecer os símbolos de um ou mais jogadores diante de uma parte do efeito. Nesses casos, essa parte do efeito aplica-se somente ao(s) jogador(es) indicado(s).

Observe que, em certos casos, só se deve aplicar um efeito que menciona o Estado em partidas com 4 jogadores, nas quais o Estado é controlado por um dos participantes. Se não for introduzido pelo símbolo do jogador do Estado, então o efeito será aplicado independentemente do número de participantes. Mas, se o efeito incluir o símbolo do Estado (que geralmente aparece na base da carta), essa parte do efeito só será aplicada em partidas com 4 jogadores pela pessoa que controla o Estado.

Esclarecimentos Adicionais

Mudanças nas Políticas Públicas: Quando a política pública aparece com uma seta a seu lado, mova o marcador da Política em questão para o segmento adjacente na direção indicada, se isso for possível. Se um jogador já tiver Proposto um PL para a política em questão, seu marcador será removido e ele receberá 1 de Influência.

Sem Eleições: Quando um efeito declarar que não haverá eleições, não será possível Propor Projetos de Lei e não haverá Fase de Eleições na rodada em questão. Descarte os Projetos de Lei que por acaso tenham sido propostos antes do efeito ser desencadeado e dê aos respectivos jogadores 1 de Influência para cada um de seus marcadores de PL descartados.

Quantidade de Jogadores: O símbolo  indica o número de jogadores. Quando ele aparece, o efeito descrito em seguida só será aplicado em partidas com o número correspondente de jogadores.

Exemplo:

Esta é a segunda rodada de uma partida com 4 jogadores e o Incidente Histórico revelado é "Baby Boom". Para que o efeito da carta seja desencadeado, a Política Pública 2 deve estar em 2A ou 2B e precisa haver pelo menos 3 Empresas operacionais no ramo da Saúde.

Lisa está jogando com a Classe Operária e quer desencadear o Incidente Histórico. Existem 3 Empresas de Saúde em jogo, mas apenas 2 delas se encontram operacionais. Sendo assim, ela usa sua Ação Básica para Alocar Trabalhadores na terceira Empresa e torná-la operacional. Com sua Ação Livre, ela desencadeia o Incidente Histórico e, como resultado, tanto ela quanto Júnior (o jogador da Classe Média) ganham 3 Trabalhadores não qualificados provenientes da Área dos Desempregados e 1 ponto de Prosperidade.



Créditos

Desenvolvimento do jogo:

Varnavas Timotheou, Anastasios Grigoriadis, Vangelis Bagiartakis

Consultoria Acadêmica:

Alexander Gertz

Arte da Capa

Jakub Skop

Projeto Gráfico:

Katerina Xerovasila (truly.gr), Dimitris Anastasiadis (truly.gr)

Edição:

Jordan Boschman

GALÁ PAGOS

Tradução:

Maria do Carmo

Revisão:

Camila Loricchio

Diagramação BR:

Karina Santiago, Robson Minghini, Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

©2022 Hegemonic Project Limited.

Todos os direitos reservados.



INCIDENTES HISTÓRICOS

