

Правила гри «ГЕГЕМОНІЯ»

Гравці і статуси:

У грі 12 гравців. Кожен отримує **іменну картку** з назвою держави (ці картки є відкритими). У грі беруть участь такі держави: Італія, Іспанія, Нідерланди, Франція, Англія, Німеччина, США, Росія, Туреччина, Японія, Китай, Індія. Також усі гравці отримують картки **головних статусів** (відкриті картки) та картки з відповідними значеннями політекономічних капіталів (К): 3 картки – зі статусом «держава ядра» (К=16), 3 – зі статусом «держава напівпериферії» (К=8), 6 – зі статусом «держава периферії» (К=4), – а деякі і **додаткових статусів**: 1 – зі статусом «держава-гегемон» (відкрита картка) (К=32), 1 – зі статусом «держава-терорист» (закрита картка). Протягом гри може змінитись головний статус, і можливо здобути додатковий або отримати **тимчасовий статус** («держави-вигнанця» або «держави-штрейкбрехера»).

Ігрові цілі:

Цілі держави-**терориста**: приховати свій закритий статус від усіх держав, крім інших держав-терористів, консолідувати інших держав-терористів, щоб створити ядерну зброю і розпочати глобальну ядерну війну.

Цілі держав **периферії**: залучити інвестиції, щоб стати державою напівпериферії, і укласти вигідні дипломатичні та культуральні зв'язки з державами ядра, щоб підтримати саме ту державу ядра, яка стане наступним гегемоном.

Цілі держав **напівпериферії**: залучити інвестиції, щоб стати державою ядра, укласти вигідні дипломатичні та культуральні зв'язки з державами ядра, щоб підтримати ту державу ядра, яка стане наступним гегемоном.

Цілі держав **ядра**: шляхом інвестицій, дипломатії та культурального впливу створити альянс держав-клієнтів, які би підтримали їх у прагненні до гегемонії, стати гегемоном; виграти гру гегемоном.

Цілі держави-**гегемона**: анексувати державу зі значним капіталом, обрати перспективного союзника, щоб зробити його державою ядра; **виграти гру гегемоном** – тобто або створити світ-імперію на початку 2-4 системного циклу або стати гегемоном на початку 5 системного циклу.

Усі держави, які не є державами-вигнанцями, прагнуть шляхом «миротворчих операцій» нейтралізувати держав-терористів, щоб уникнути глобальної ядерної війни.

Будь-який гравець може стати **переможцем** якщо виграє гру гегемоном або здійснить антисистемну революцію.

Ігровий процес:

До початку першого системного циклу, коли всі гравці сидять із заплученими очима, ведучий за таблицею випадкових чисел розподіляє картки і по черзі роздає їх гравцям.

Гра складається з чергування **системних циклів**, до початку 5 або поки не відбудеться інший **системний сценарій**. У кожному системному циклі відбувається фаза **піднесення** (етапи – **інвестиції та інтервенції**) і фаза **спаду** (етапи – **боротьба за гегемонію і криза**).

У фазі **піднесення** стають відомі результати світової війни, новий гегемон і стає можливим накопичення капіталу.

Спочатку ведучий оголошує закінчення етапу кризи, всі гравці розплющують очі і ведучий оголошує початок нового системного циклу (або настання певного системного сценарію) і констатує відкриті статуси гравців (гегемона і штрейкбрехерів). Починаючи з 2 системного циклу відбувається зміна відкритих статусів: претендент на гегемонію, який переміг у світовій війні, стає державою-гегемоном (отримує переваги і автоматично збільшує свій політекономічний капітал удвічі); претендент на гегемонію, який програв у світовій війні, і колишня держава-гегемон втрачають статуси держав ядра і стають новими державами напівпериферії (автоматично їх капітал зменшується вдвічі); держава-вигнанець втрачає цей тимчасовий статус.

На етапі **інвестицій** кожен гравець по черзі протягом 30 секунд виголошує промову. Держава-гегемон обирає 2 старі держави напівпериферії для **«інвестицій»** (які стають державами ядра (автоматично їх капітал зростає вдвічі). Потім 3 держави ядра простою більшістю обирають 1 державу периферії для **«інвестицій»** – серед держав-штрейкбрехерів (якщо була тільки 1 держава-штрейкбрехер – тоді «інвестиції» отримує вона), таким чином вона перетворюється на державу напівпериферії (автоматично її капітал збільшується вдвічі).

На етапі **інтервенцій** держава-гегемон обирає 1 державу периферії для проведення **«антитерористичної операції»** і наступного анексії (тож ця держава входить до складу держави-гегемона (автоматично вона збільшує капітал держави-гегемона на величину власного капіталу); якщо вона була державою-терористом, то втрачає цей статус).

Починаючи з 2 системного циклу, також відбуваються **переговори щодо колективної безпеки** (у 2 циклі – Вестфальський мир, у 3 циклі – Віденський конгрес, у 4 циклі – Генеральна асамблея ООН). Всі учасники по черзі виставляють кандидатуру «держави-вигнанця» для проведення «миротворчої операції» (серед держав напівпериферії або периферії), і серед виголошених кандидатур відбувається голосування – обирається та кандидатура, за яку проголосували держави із сумарно більшим капіталом. У разі однакової кількості голосів за декілька кандидатур обирається та, за яку голосувала держава-гегемон. Кандидатура, як обрала найбільшу кількість голосів, оголошується «державою-вигнанцем», стає об'єктом «миротворчої операції», втрачає половину капіталу, і в цьому системному циклі не бере участі у світовій війні; якщо вона є державою-терористом, то зазнає «економічної блокади» і в цьому системному циклі не може ані ініціювати «військовий переворот», ані розпочати глобальну ядерну війну.

Наприкінці фази піднесення кожного системного циклу в кожного гравця зростає капітал: держави-гегемона $K+8$, держав ядра $K+4$, держав напівпериферії $K+2$, держав периферії $K+1$.

У фазі **спаду** відбувається втрати гегемонії (автоматично держава-гегемон втрачає половину капіталу) і розпочинається етап **боротьба за гегемонію**, 2 інші держави ядра стають претендентами на гегемонію, тож гравці по черзі протягом 30 секунд виголошують нові промови: претенденти на гегемонію оголошують свою мету – лідерство у світ-економіці чи панування у світ-імперії. Гравці визначаються зі своїм вибором і всі (крім 2 держав ядра)одночасно відкрито оголошують щодо приєднання до одного з двох претендентів на гегемонію. На етапі **кризи** всі гравці заплющують очі.

Починаючи з 2 системного циклу, ведучий звертається до гравця або гравців зі статусом держави-терориста, які обирають іще 1 державу (з меншим капіталом), влаштовують у ній «військовий переворот», створюють маріонетковий уряд, і ця держава також стає державою-терористом. Гравець, який став державою-терористом, розплющує очі, дізнається про свій новий статус і впізнає інших державу-терористів. Після цього всі держави-терористи заплющують очі. Якщо у грі стало 3 держави-терориста, вважається, що вони створили терористичний союз і відбулася **глобальна ядерна війна**.

За умови уникнення глобальної ядерної війни претенденти на гегемонію мобілізують свої альянси і розпочинають **світову війну** за гегемонію. Ведучий підраховує сумарну величину капіталу у складі обох альянсів (у разі однакової величини капіталу в обох альянсах перемагає той претендент, в альянсі з яким є (колишня держава-гегемон)) і визначає альянс, який виграє світову війну. Його очільник стає новим гегемоном. Після цього ведучий враховує мету гегемона (лідерство у світ-економіці чи панування у світ-імперії) і визначає, чи настає наступний **системний цикл** світ-економіки чи встановлюється **світ-імперія**.

Ведучий звертається до держав напівпериферії та периферії із запитанням, чи підтримують вони антисистемну революцію. Всі держави напівпериферії та периферії, які підтримують антисистемну революцію, мають мовчки підвести руки. Усі держави напівпериферії та периферії, які не підтримали антисистемну революцію, вважаються штрейкбрехерами. Якщо підтримка одностороння, то **антисистемна революція** відбулася.

Системні сценарії:

Глобальна ядерна війна: системний сценарій, який реалізується в ігровій ситуації, коли держава-терорист знайшла всіх держав-вигнанців, створила ядерну зброю і розпочала ядерну війну. Оскільки внаслідок глобальної ядерної війни настає ядерна зима із загибеллю людства, і гра закінчується. Це ситуація типу «програш-програш».

Стала світ-економіка: системний сценарій, який реалізується в ігровій ситуації, коли на початок 5 системного циклу не здійснився жоден інший системний сценарій. Це означає, що капіталістична світ-економіка подолала внутрішні суперечності і може стало самовідтворюватися зі збереженням структурних нерівностей. Це ситуація типу «виграш-програш».

Світ-імперія: системний сценарій, який реалізується в ігровій ситуації, коли державою-гегемоном стала держава, яка ставила за мету панування у світ-імперії; таким чином, вона виграє світову війну і створює світ-імперію. За таких обставин у світ-системі встановлюється єдина політична система, світ-економіка перетворюється на світ-імперію і гра закінчується. Це ситуація типу «виграш-програш».

Антисистемна революція: системний сценарій, який реалізується в ігровій ситуації, коли держави напівпериферії та периферії (як представники світового пролетаріату) об'єдналися і висунули однотайні вимоги до держав ядра (як представників світової буржуазії) щодо справедливого розподілу капіталу, а держави ядра за відсутності держави-штрейкбрехера для нерівного обміну змушені погодитися. Внаслідок світової революції капіталістична світ-економіка або світ-імперія трансформується у якісно нову більш справедливую світ-систему і гра закінчується. Це ситуація типу «виграш-виграш».