



노동자 계층 - 규칙 참조표

준비 페이지



당신의 효과가 근로자를 언급하면, 다른 설명이 있지 않은한, 당신 계층의 근로자만을 의미합니다. 인구 트랙은 실제로 사용 중인 일꾼의 수와 언제나 동일합니다. 일꾼이 추가되거나 빠진다면 그만큼 인구트랙을 조정합니다.

대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다, 5%를 이자로 납부해야 합니다.

변영도 하락

변영도를 1칸 낮춥니다. 변영도를 낮춘다고 승점을 잃지는 않습니다.

행동 카드 뽑기

덱에서 행동 카드 5장을 뽑습니다(손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록).

새로운 근로자 증원과 인구 조정

미고용 근로자 구역에 당신의 미숙련 근로자 2명을(회색) 놓습니다. 그리고 이민자 수를 확인합니다(정책 7). B나 C 구역에 있다면, 미고용 근로자 구역에 추가로 근로자를 놓아야 합니다. 그들의 종류는(숙련 혹은 미숙련) 이민 카드에 의해 정해집니다. 현재 정책이 정한 카드 수 만큼(B구역에 있다면 1장, C구역에 있다면 2장) 이민 카드를 공개합니다. 공개된 카드에 표시된 만큼의 노동자 계층 근로자를 미고용 근로자 구역에 놓습니다(중산층 근로자는 무시합니다). 그리고 공개된 카드를 이민 카드 덱 밑으로 넣습니다. 인구 트랙에 있는 마커를 새로 증원된 근로자와 같은 수 만큼의 칸을 앞으로 옮겨 알맞게 조정해야 합니다.

행동 페이지

기본 행동

법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 당신이 바꾸고 싶은 정책에 지금 영향을 주고 있는 구역의 옆의 구역에 올려놓습니다.

현재 구역의 바로 옆이 아닌 구역을 선택할 수는 없습니다. 예를 들어, 과세 정책이 A 구역에 있다면, C 구역에는 마커를 놓을 수 없습니다. 추가로 이미 플레이어의 마커가 놓인 정책에는 법안을 발의할 수 없습니다. 예를 들어, 노동 시장이 B 구역에 있고 다른 플레이어가 이미 C 구역에 법안을 발의한 상태라면, 당신은 A 구역에 법안을 발의할 수 없습니다.

모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이지에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 플레이어는 선택적으로 법안을 발의한 직후에 영향력 1개를 사용해서 **즉각적인 투표**를 요청할 수 있습니다. 만약 그렇게 하면, 이 특정 정책과 당신이 발의한 법안에 관한 선거가 바로 진행됩니다. 당신의 제안이 통과되면, 그 즉시 정책 마커를 당신이 제안한 구역으로 옮기고 평소대로 점수를 받습니다-이제 새로운 정책이 영향을 줍니다. 당신의 제안이 통과되지 않으면, 정책 마커를 그대로 놔둡니다. 두 경우 모두 투표가 끝나고 나면 당신 앞에 마커를 돌려놓습니다.

근로자 배정

근로자를 배정할 때, 게임 보드 위 당신 계층의 근로자들 중 3명까지 골라 자리가 있는 기업의 알맞은 슬롯에 배정합니다. 다음의 규칙들이 적용됩니다:

- **보드의 어디에서나** 근로자를 가져올 수 있습니다. 미고용 근로자 구역 뿐만 아니라 이미 당신의 근로자들이 있는 다른 기업에서도 가져올 수 있습니다 (단, 근로자들이 헌신적이지 않을 경우에만 가능-아래 참조).
- 기업은 필요한 모든 근로자를 갖추고 있거나(가동 중), 아예 근로자가 없거나(비가동 중) 둘 중 하나만 가능합니다. 이는 열린 슬롯이 2개 있는 기업에 근로자 1명만, 열린 슬롯이 3개 있는 기업에 근로자 1~2명만 배정할 수 없음을 의미합니다. 다시 말해 슬롯을 전부 채울 수 없다면 그곳에 근로자를 보낼 수 없습니다. 또, 기업에서 근로자를 가져와 다른 기업에 배정하면, 원래 기업에는 빈 슬롯이 생기므로 해당 기업에는 근로자가 남아있을 수 없습니다. 그러므로 그 즉시 미고용 근로자 구역으로 갑니다. (이것은

행동이 전부 끝난 뒤에 확인하는것을 잊지마세요. 이것은 이제 당신이 기업에서 근로자를 가져와서 다른 기업에 배정하고, 그리고 다른 근로자를 가져와서 처음 기업에 배정할 수 있음을 의미합니다. 이는 슬롯이 열려 있어야 가능하며, 배정 후에는 열려있던 슬롯이 닫힙니다).

- 어떤 슬롯은 숙련 근로자를 요구합니다. 그 분야의 숙련 근로자만이(일치하는 색상의 미플) 해당 슬롯에 놓일 수 있습니다. 나머지 슬롯은 미숙련 근로자를 위한 슬롯입니다. 그러나 그들의 숙련 여부와 상관없이 아무 근로자를 놓을 수 있습니다.

헌신적인 근로자

근로자를 배정할 때는, 노사 양측이 적어도 한 라운드동안 근로 계약을 지속하기로 했다고 가정합니다 (방금 배정된 근로자가 제공하는 근로의 대가로 기업의 소유주가 임금을 지불합니다). 이것을 표시하기 위해서, 근로자가 기업에 배정되면 미플을 놓혀 놓습니다. 놓혀져 있는 동안 근로자는 **헌신적인 상태**로 간주합니다. 근로자가 헌신적인 상태일 동안에는 다른 기업으로 배정될 수 없고, 임금을 낮출 수 없으며, 소유주는 기업을 매각할 수 없습니다. 생산 페이지동안 근로자들이 생산활동을 하면 즉시 다시 서있는 상태로 돌아옵니다.

노동 조합에 근로자 배정하기

게임 보드의 기업에 있는 열린 슬롯과는 별개로, 당신은 숙련 근로자를 당신의 플레이어 보드에 있는 노동 조합에 배정할 수 있습니다. 그러나 이런 경우 따라야 하는 추가 규칙이 있습니다.

근로자를 노동 조합에 배정하기 전에, **그 분야의 기업에 놓인 근로자가 최소 4명은 있어야 합니다.**

노동 조합에 배정된 근로자들은 고용된 상태이고 늘 헌신적임을 기억해야 합니다. 다른 말로, 당신은 이제 그들을 다른 어느 곳으로도 배정할 수 없습니다. 그러나 게임 중 어느 시점에서라도, 노동 조합이 있는 분야의 기업에 놓인 근로자가 4명보다 적어진다면, 노동 조합에 배정됐던 근로자는 그 즉시 미고용 근로자 구역에 놓입니다.

노동 조합을 가지는 것의 장점은 조합 하나마다 생산 페이지에선 **영향력 1개**를 그리고 점수 계산 페이지에서는 **승점 2점**을 준다는 것 입니다. 노동 조합에 있는 근로자는 고용된 상태로 간주하지만 실제로 임금을 받지는 않는다는 것을 주의하세요.

상품과 서비스 구매

이 행동을 할 때, **한 종류의 상품이나 서비스**를 선택해서(식량, 사치품, 의료 서비스, 교육 서비스, 영향력) **판매처 2곳** 까지 골라 구매합니다. 각 판매처마다 **당신의 현재 인구 수만큼의 토큰**을 구매할 수 있습니다. 따라서 당신의 인구 수가 4라면, 자본가 계층에게서 사치품 4개, 해외 시장에서 사치품 4개를 구매하거나 혹은 정부에서 의료 4개, 중산층에게서 의료 4개를 구매할 수 있습니다.

각 판매처가 모든 종류의 상품과 서비스를 판매하지 않을 수 있다는 것과 만약 그렇다면 하더라도 당신이 원하는 수량만큼 판매하지 않을 수 있다는 것을 기억하세요. 아래의 표는 각 판매처마다 어떤것이 판매중일 수 있는지 보여줍니다

	식량	사치품	의료	교육	영향력
자본가 계층	✓	✓	✓	✓	✗
중산층	✓	✓	✓	✓	✗
해외 시장	✓	✓	✗	✗	✗
정부	*	*	✓	✓	✓

* 특정 상황에서 판매할 수도 있음

각 상품과 서비스의 가격은 판매처에 표시되어 있습니다. 자본가와 중산층은 각자의 플레이어 보드에 가격이 표시되어 있습니다(그리고 그 가격들은 그들의 차례에 자유 행동으로 바뀔 수 있습니다). 해외 시장의 가격은 게임 보드의 수입 구역 하단에 있지만 이와 별개로 해외 무역 정책(정책 6)의 영향을 받아 관세가 부과돼 정부에 세금을 납부하게될 수도 있습니다

정부가 판매하는 상품과 서비스의 가격은 복지 국가: 의료와 지원(정책 4) 그리고 복지 국가: 교육(정책 5)에 의해 결정됩니다. 만약 정부가 상품을 생산하는 기업을 소유하게 된다면, 그 상품들의 가격은 정부 플레이어 보드에 표시되어 있습니다(이 가격은 고정입니다). 정부가 판매하는 영향력의 가격도 고정이며 역시 보드에 표시되어 있습니다.

당신이 구매하는 자원은 플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 놓습니다.

파업

당신의 근로자가 있는 기업 2곳까지 선택해 파업 토큰을 놓을 수 있습니다. 현신적인 근로자가 있는 기업이나 레벨 3 임금을 지불하는 기업은 선택할 수 없습니다. 공기업은 정부를 맡는 플레이어가 있을 때에만 선택할 수 있습니다(즉, 4인게임에서만 선택할 수 있습니다). 각 기업에는 파업 토큰이 1개만 놓일 수 있습니다.

생산 페이지의 시작에, 레벨 3 임금을 지불하는 기업에 놓인 파업 토큰을 전부 버립니다. 그리고, 여전히 파업 토큰이 있는 가동 중인 기업마다(여전히 레벨 1-2 임금을 지불해서), 이 차례에는 그 기업의 생산을 건너뛰고 영향력 1개를 얻습니다. 그리고 파업 토큰을 버립니다.

만약 노동자 계층 근로자가 있는 중산층 기업에 파업 토큰이 놓인다면, 그 차례에 노동자 계층 근로자에 해당하는 생산 보너스만 건너됩니다. 중산층 근로자에 해당하는 생산은 평소대로 이루어집니다.

파업 토큰이 올라간 기업은 그 어떤 방법으로도 생산할 수 없음을 기억하세요. 행동 페이지 동안 기업이 생산할 수 있게 해주는 행동들도 마찬가지로입니다(예를 들어 추가 근무 행동 카드). 이런 행동은 파업 토큰이 올라간 기업에 사용할 수 없습니다. 그러나 중산층의 추가 근무 기본 행동은 기업에 사용할 수 있습니다. 다만 중산층 근로자만이 생산에 참여합니다.

시위

이 행동은 당신 계층에게 열린 슬롯 수와 미고용 근로자 구역에 있는 당신의 미고용 근로자 수의 차이가 2 이상 커야 할 수 있습니다. 이 조건이 만족되면, 이 행동으로 미고용 근로자 구역에 시위 토큰을 놓을 수 있습니다.

만약 누군가 새로운 기업을 세워 당신의 근로자를 거기에 배정하고, 시위 조건이 더 이상 충족되지 않으면(세가 지가 전부 일어나야 합니다), 토큰은 버려지고 더 이상 아무일도 일어나지 않습니다. 생산 페이지까지 시위 토큰이 남아있으면, 토큰을 버리고 영향력 1개를 받습니다. 다른 플레이어들은 당신의 미고용 근로자와 노동 조합의 수를 합친 만큼의 승점을 통틀어 잃습니다. 어느 플레이어가 몇 점을 잃을지는 당신이 정할 수 있지만, 플레이어들은 게임 보드의 자신의 구역의 빈 칸(기업이 놓이지 않은 칸) 수보다 많은 승점을 잃을 수는 없습니다.

정치적 압박 가하기

주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

자유 행동

변영도 1개를 얻을 때마다, 변영도 마커를 1칸 앞으로 옮기고 새로운 변영도 값만큼 승점을 받습니다.

의료 서비스 사용하기

인구수만큼의 의료 서비스(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있던)를 소비합니다. 그리고 **변영도 1개**, 승점 2점을 얻고 새로운 미숙련 근로자를(회색) 미고용 근로자 구역에 놓습니다. 당신의 플레이어 보드에 있는 인구 수 트랙에 근로자가 늘었음을 표시하는 것도 잊지마세요.

교육 서비스 사용하기

인구수만큼의 교육 서비스(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있던)를 소비합니다. 그리고 **변영도 1개**를 얻은 뒤 당신의 근로자 중 하나를 숙련 근로자로 업그레이드 합니다: 공금처에서 색깔이 있는 근로자를 가져와 당신의 근로자 중 하나와 교체합니다(게임 보드 어디에서나-기업에서 근로중이어도 가능). 현신적인 근로자를 업그레이드 하면, 새로운 숙련 근로자도 현신적인 상태로 유지됩니다.

미숙련 근로자를 업그레이드 하는 것이 낫지만, 필요하다면 미고용 숙련 근로자를 다른 분야의 숙련 근로자로 업그레이드 할 수도 있습니다. 이 경우 숙련된 기술자 슬롯 위의 숙련 근로자를 다른 분야로 교체할 수는 없습니다.

사치품 사용하기

인구 수 만큼의 사치품(플레이어 보드의 '상품과 서비스' 구역에 있던)을 소비합니다. 그리고 **변영도 1개**를 얻습니다.

근로자 교대

미숙련 슬롯에 고용된 숙련 기술자 하나를 미고용 근로자 구역에 있던 다른 근로자와 맞바꿉니다. 예를 들어, 농경 기업에서 일하는 흰색 숙련 근로자 하나를 미고용 근로자 구역에 있던 회색 근로자 하나와 맞바꿀 수 있습니다. 이는 필요한 만큼 반복할 수 있습니다.

현신적인 근로자도 맞바꿀 수 있습니다. 이 경우에는 새로 그 자리에 들어가는 근로자도 현신적인 상태가 됩니다. 반면 전에 있던 근로자는 이제 미고용 근로자 구역에 놓였으므로, 필요하다면 다른 기업으로 배정될 수 있습니다.

혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

정부 플레이어가 당신을 위해 일치하는 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다. 만약 투표 큐브를 받으면, 그 즉시 주머니로 들어갑니다. 당신이 이 행동을 할 때마다 정부가 승점 1점을 받는다는 것을 기억하세요.

대출 상황

보유 중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 50씩을 지불하고 대출을 버립니다.

생산 페이지

상품과 서비스 생산

이 단계에서 다른 플레이어의 기업에 있는 근로자들이 임금을 지불 받습니다. 만약 당신이 협동 농장을 가지고 있다면, **각각 식량 2개**를 생산합니다. 그리고 당신은 **보유중인 노동 조합마다 영향력 1개**를 얻습니다.모든 기업이 생산하고 난 뒤, 현신적인 근로자들을 다시 세워서 현신적이지 않은 상태로 바꿉니다.

수요 충족

인구수만큼의 식량을 구성원들에게 제공해야 합니다. 이미 식량이 있었다면 (예를 들어 협동 농장에서 생산했거나 아니면 정부에 의해 제공되었는 등), 먼저 원래 있던 식량 (상품과 서비스 구역에 있는)을 소비해야 합니다. 만약 그렇게 소비한 식량이 인구 수보다 모자라다면, 원하는 판매처에서 모자란 만큼 구매하면 됩니다.

당신의 인구 모두에게 필수적으로 식량을 제공해야 합니다. 다른 플레이어가 판매중인 식량이 없다면(혹은 그들에게 사고 싶지 않다면), 해외 시장에서 구매해야 합니다. 필요한 식량을 전부 구매할 만큼의 돈이 없는 경우가 흑시라도 발생하면, 대출을 받아야 합니다(대출 부분을 보세요).

식량은 곧바로 사용되므로, 식량 토큰을 플레이어 보드로 옮길 필요는 없습니다. 구매 후 즉시 버려도 됩니다.

세금 납부

정부에 세금을 납부합니다. 세금은 노동 시장과 과세 정책의 조합에 따라 달라집니다(정책 2와 3). **인구 당** 내야하는 금액이 포함되어 있습니다. 플레이어 참조표를 참고해 정확한 금액을 산정할 수 있습니다:

점수 계산 페이지

이 페이지에서 노동 조합에 기반한 승점을 얻습니다. 지금 가지고 있는 노동 조합마다 **승점 2점**을 얻습니다.

게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻는 승점이 있습니다.

- 정치 도표에 정책 1-5를 확인합니다. **사회주의 정책**의 수에 따라(A 구역) 옆의 표에서 표시된 점수를 얻습니다:
- 플레이어 보드에 남아있는 10씩당 **승점 1점** 씩을 얻습니다(15점까지 얻을 수 있습니다).

사회주의 정책	1	2	3	4	5
승점	1	4	8	12	18



자본가 계층 - 규칙 참조표

개념의 설명: 수익 & 자본

당신의 플레이어 보드에 돈은 보관할 수 있는 구역이 2곳 있습니다. 하나를 **수익**이라 부르고 다른 하나를 **자본**이라 부릅니다. 수익은 당신의 최근 모든 경제 활동에서 벌어들였지만 아직 세금을 납부하기 전의 돈을 나타냅니다. 자본은 이미 전에 세금을 납부한 적 있는 돈을 나타냅니다.

다른 언급이 없다면, 버는 돈은 언제나 수익으로 들어갑니다. 비슷한 방식으로, 돈을 내야할 때마다 다른 언급이 없다면, 수익에서 돈을 내야합니다. 비용을 지불할 때 수익에 돈이 부족하다면, 낼 수 있는 만큼 전부 내고 나머지는 자본에서 냅니다. 비슷한 방식으로, 어떤 효과가 자본에서 비용을 지불하게 하는데 자본에 있는 돈이 충분하지 않다면, 수익에서 나머지를 지불할 수 있습니다. 둘 중 어느 경우라도, 수익과 자본에 두 곳 모두에 돈이 충분하지 않다면, 대출을 받아야 합니다. 자본에 50₩를 추가합니다(더 자세한 사항은 '대출' 부분을 보세요).

준비 페이지

대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다 5₩를 이자로 납부해야 합니다.

행동 카드 뽑기

덱에서 행동 카드 5장을 뽑습니다(손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록).

새로운 기업 공개

당신의 시장에서 원하는 만큼 기업을 버리고, 4장이 될때까지 새로운 기업을 공개합니다.

사업 거래와 수출 카드 뽑기

정치 목표의 '해외 무역 정책'을(정책 6) 확인합니다. 게임 보드에서 모든 사업 거래 카드를 버리고 현재 정책에 맞도록 새로운 카드들을 공개합니다: 현재 정책이 B에 있다면 1장, C에 있다면 2장. 현재 수출 카드를 버리고 새로 하나를 뽑아 해당 구역에 놓습니다. 이 단계는 다른 두 계층이 새로운 근로자를 증원하기 전에 해야 한다는 것을 잊지마세요.

행동 단계

기본 행동

법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 당신이 바꾸고 싶은 정책의 지금 영향을 주고 있는 구역의 옆의 구역에 올려놓습니다. 이것이 당신이 바꾸자고 제안하는 정책입니다.

현재 구역의 바로 옆이 아닌 구역을 선택할 수는 없습니다. 예를 들어, 과세 정책이 A 구역에 있다면, C 구역에는 마커를 놓을 수 없습니다. 추가로, 이미 플레이어의 마커가 놓인 정책에는 법안을 발의할 수 없습니다. 예를 들어서, 노동 시장이 B 구역에 있고 다른 플레이어가 이미 C 구역에 법안을 발의한 상태라면, 당신은 A 구역에 법안을 발의할 수 없습니다.

대부분의 경우, 당신의 법안 발의와 동시에 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이지에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 플레이어는 선택적으로 법안을 발의한 직후에 영향력 1개를 사용해서 즉각적인 투표를 요청할 수 있습니다. 만약 그렇게 한다면, 이 특정 정책과 당신이 발의한 법안에 관한 선거가 바로 진행됩니다. 당신의 제안이 통과된다면, 그 즉시 정책 마커를 당신이 제안한 구역으로 옮기고 평소대로 점수를 받습니다-이제 새로운 정책이 영향을 줍니다. 당신의 제안이 통과되지 않는다면, 정책 마커를 그대로 놔둡니다. 두 경우 모두 투표가 끝나고 나면 당신 앞에 마커를 돌려놓습니다.

창업

시장에 있는 기업을 선택합니다. 비용을 지불하고(수익에서), 카드를 가져와 민간 부문에 있는 자본가 계층 구역에 놓습니다. 그리고 원하는 임금에 마커를 올려 놓습니다. 노동 시장이(정책 2) 결정하는 최저 임금 이상이

여야 합니다. 미고용 근로자 구역의 근로자들이(같은 사회 계층에 속해야 함. 전부 노동자 계층이거나 혹은 전부 중산층) 당신의 기업의 **모든 슬롯**을 채울 수 있다면, 당신은 그들을 배정시키고 헌신적인 상태로 만들 수 있습니다. 이때 주의할 점은 기업의 슬롯이 미숙련 근로자를 필요로 하면, 가능한 반드시 미숙련 근로자로 배정해야 한다는 것입니다. 미숙련 근로자가 부족할 때만 해당 슬롯에 숙련 근로자를 배정할 수 있습니다.

당신은 기업을 12개 까지 보유할 수 있습니다. 기업 슬롯 12곳이 모두 찼다면, 더 이상 기업을 세울 수 없고, 원한다면 먼저 현재 보유중인 기업을 매각해야 합니다. 비슷한 방식으로 시장에 남은 카드가 없다면(예를 들어 이미 이번 라운드에 기업 4개를 세웠거나 하는 이유로), 다음 라운드가 될 때까지 이 행동을 할 수 없습니다.

기업 매각

당신의 기업 중 하나를 골라 버립니다. 해당 기업에 있던 근로자들은 모두 즉시 미고용 근로자 구역으로 보내집니다. 그리고 해당 기업의 가격만큼 돈을 받습니다(수익으로). 헌신적인 근로자가 있는 기업은 매각할 수 없음을 기억하세요.

해외 시장에 판매하기

해외 시장에 판매할 때, 현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 매매를 원하는만큼 골라 진행할 수 있습니다. 그러나 한 행동에서 각 매매는 한 번씩만 할 수 있습니다. 각 매매마다 표시된 상품/서비스를 지불하고 해당하는 만큼의 판매 대금을 공급처에서 받습니다.

수출 카드에는 영향력이 아예 표시되어 있지 않습니다. 당신의 모든 영향력은 당신이 사용할 목적으로만 생산되며 판매될 수 없습니다.

사업 계약 맺기

게임 보드의 사업 계약 중 하나를 고릅니다. 표시된 가격을 지불하고 해당 상품들을 저장고로 옮깁니다. 그리고 사업 거래 카드를 버립니다(빈 자리를 채우기 위해 카드를 새로 뽑지 않습니다).

상품의 가격은 당신이 구매한 상품을 일반 저장고에 보관할 것인지 아니면 **자유 무역 지역**에 보관할 것인지에 따라 달라집니다:

- 만약 당신이 구매한 상품 중 일부라도 일반 저장고에 보관하고 싶다면, 지역 시장(다른 플레이어들)에 해당 상품을 판매할 수 있게 되지만 물품 대금과는 별개로 정부에 관세를 납부합니다. 관세는 현재 해외 무역 정책(정책 6)에 따라 달라지고 사업 거래 카드에 표시되어 있습니다.
- 만약 구매한 상품을 전부 자유 무역 지역에 보관하고 싶다면, 사업 거래 카드에 표시된 상품 가격만을(정책 6과 관세의 상관없이) 지불하면 됩니다. 하지만 해당 상품들은 나중에 해외 시장에만 판매할 수 있습니다-다른 플레이어들에게는 판매할 수 없습니다. 만약 자유 무역 지역에 사업 거래 카드에 표시된 자원을 전부 보관할 만큼의 공간이 없다면, 남은 상품들은 버려집니다.

로비

자본에서 30₩를 지불하고 영향력 3개를 얻습니다.

정치적 압박 가하기

주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

자유 행동

가격 조정

플레이어 보드에 있는 마커를 옮겨 지역 시장에 판매중인 상품과 서비스의 가격을 바꿀 수 있습니다.

임금 조정

지불 중인 임금을 바꾸고 싶은 기업마다, 새로운 구간으로 마커를 옮깁니다. 임금을 올리면 근로자들이 헌신적인 상태가 됩니다. 노동 시장(정책 #2)이 정하는 최소 임금을 따라야 하는것도 잊지마세요. 또한 헌신적인 근로자가 있는 기업의 임금은 낮출 수 없습니다.

보너스 지급

가동 중인 당신의 기업 중 한 곳을 골라 그곳의 근로자들이 속한 사회 계층의 플레이어에게 5₩를 줍니다. 그리고 해당 근로자들을 헌신적인 상태로 만듭니다.

저장고 구매

20₩를 내고, 저장고 타일을 하나 얻은 뒤 당신이 생산하는 자원을 하나 선택합니다. 플레이어 보드 옆, 당신이 선택한 자원의 저장고 바로 아래에 저장고 타일을 놓습니다. 이 새 저장고는 그 종류의 자원만, 표시된 양 만큼을 보관할 수 있습니다. 그리고 각 자원마다 저장고를 추가로 한 개만 구매할 수 있음을 기억하세요.

혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

정부 플레이어가 당신을 위해 일치하는 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다. 투표 큐브를 받으면 그 즉시 주머니로 들어갑니다. 당신이 이 행동을 할 때 마다, 정부가 승점 1점을 받는다는 것을 기억하세요.

대출 상환

보유 중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 자본에서 50₩를 지불하고 대출을 버립니다.

생산 페이지



기계류 토큰

몇몇 행동 카드는 자본가 계층이 기계류 토큰을 획득하도록 합니다. 기계류 토큰은 자본가 계층이 임금 지불없이 생산력을 높여해 줍니다.



자본가 계층이 기계류 토큰을 획득할 때마다, 소유 중인 기업 중 1곳에 놓아야 합니다. 기계류 아이콘이 그려진 기업에만 놓을 수 있으며, 놓이면 아이콘 옆에 표시된 숫자만큼 생산력을 높여줍니다. 기업에는 기계류 토큰이 1개씩만 놓일 수 있습니다- 만약 효과로 인해 한 번에 여러개의 기계류를 얻게되면, 서로 다른 기업들에 하나씩 놓아야 합니다. 기계류 토큰을 놓을 수 있는 기업이 없다면 버려집니다.

기계류 토큰이 놓인 기업은 자동화된 것으로 간주하지 않습니다. 근로자가 없는 상태로 남겨지면 기업은 비가동 중인 상태가 되고 생산 페이지동안 상품과 서비스를 생산하지 않습니다(반대로 자동화된 기업은 언제나 생산합니다. 근로자를 필요로 하지 않습니다).

상품과 서비스 생산

이 단계동안 당신의 기업들이 생산합니다. 기업마다 정해진 임금을 지불하고 표시된 만큼의 상품과 서비스를 얻습니다. 각 기업에 표시된 임금은 근로자 1명씩에게 각자 지불되는 것이 아니라 그 곳에 있는 근로자 모두에게 지불하는 임금이라는 점을 기억하세요.

당신이 생산한 자원은 플레이어 보드에 있는 저장고에 놓입니다. 각 저장고는 하단에 표시된 정해진 개수 만큼의(식량은 8개까지 다른 자원은 12개까지) 토큰을 보관할 수 있습니다. 저장고의 용량을 절대로 초과할 수 없습니다. 저장할 수 있는 공간보다 더 많이 생산하면 모든 남은 자원은 버려집니다. 그러나 식량과 사치품에 관해서는 예외가 있습니다. 이것들의 경우에는 남은 자원은 자유 무역 지역에(게임 시작부터 갖고 있습니다.) 사용 가능한 공간이 있다면 그곳에 보관할 수 있습니다. 그러나 자유 무역 지역에 있는 자원은 지역 시장(다른 플레이어들)에 판매할 수 없고 오로지 해외 시장에만 판매할 수 있습니다.

수요 충족

이 단계동안 플레이어들은 자신의 구성원들의 수요를 충족시키기 위해 당신에게서 식량을 구매합니다. 이런 매매에서 얻는 돈은 늘 당신의 수익에 놓입니다.

세금 납부

이 단계에서는 서로 다른 두 종류의 세금을 납부하게 됩니다. 먼저 당신이 소유 중인 기업의 수에 따라 납부하는 고용세가 있습니다. 그리고 나머지 하나는 당신이 사업 활동으로 만든 이익에 기반해 부과되는 법인세입니다.

고용세

이 세금은 가동 중인 당신의 보유 기업의 수와, 현재 종과세에(정치 도표: 과세 부분을 보면 세액이 정해지는 방식이 나옵니다) 기반합니다. 당신이 납부해야 하는 세액은 두 수의 곱과 같습니다. 자동화된 기업은(근로자 없이도 생산할 수 있는 기업) 가동 중인 상태로 간주한다는 것을 기억하세요. 그러나 근로자가 없는 일반 기업은 가동 중이지 않으므로 세지 않습니다.

법인세

이 세금은 당신이 이번 라운드에 한 사업 활동으로 만든 수익에 기반합니다. 당신의 플레이어 보드에 있는 수익 구역에 남아있는 돈에(고용세를 납부한 뒤에) 따라 정해집니다. 당신이 납부해야할 정확한 금액을 알기 위해서는 현재 과세 정책(정책 3)을 확인해야 합니다. 플레이어 참조표를 참고해도 됩니다.

점수 계산 페이지

먼저 수익 칸에 있던 돈을 모두 자본 칸으로 옮깁니다. 그리고, 자본 칸에 있는 돈을 확인하고 그 액수에 기반해서 승점을 얻습니다. 이는 플레이어 보드의 재산 표에 따릅니다. 추가로 만약 재산 마커가 현재 자본 레벨의 왼쪽에 있다면 오른쪽으로 옮깁니다. 그렇게 오른쪽으로 1칸을 갈 때마다 승점 3점씩을 얻습니다.

만약 앞으로의 라운드 동안 자본을 덜 가지고 있다해도 마커가 왼쪽으로 가거나 승점을 잃지는 않는다는 점을 기억하세요. 자본 칸에서는 여전히 승점을 받을 수 있지만, 마커를 이동시켜 얻는 추가 점수는 없습니다.

게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻는 승점이 있습니다.

- 정치 도표에 정책 1-5를 확인합니다. **신자유주의 정책의**(구역 C) 수에 따라 옆의 표에 표시된 만큼의 승점을 얻습니다.
- 저장고에 있는 2🌱/3📦/3❤️/3🎓 당 승점 1점씩을 얻습니다(자유 무역 지역 포함). 또 가지고 있는 대출마다 승점 5점을 잃습니다.

신자유주의 정책	1	2	3	4	5
승점	1	4	8	12	18

중산층 - 규칙 참조표

준비 페이지



당신의 효과 설명에서 '근로자'는, 다른 설명이 없는한 당신 계층의 근로자만을 의미합니다. 인구 트랙은 실제로 사용 중인 일꾼의 수와 언제나 동일합니다. 일꾼이 추가되거나 빠진다면 그만큼 인구트랙을 조정합니다.

대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다 5푼을 이자로 납부해야 합니다.

변영도 하락

변영도를 2칸 낮춥니다. 변영도를 낮춘다고 승점을 잃지는 않습니다.

행동 카드 뽑기

덱에서 행동 카드 5장을 뽑습니다 (손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록).

새로운 기업 공개

당신의 시장에서 원하는 만큼 기업을 버리고 3장이 될때까지 새로운 기업을 공개합니다.

새로운 근로자 증원과 인구 조정

미고용 근로자 구역에 미숙련 근로자 1명과 아무 숙련된 근로자 1명을 놓습니다. 그리고 정치 도표의 이민 정책을 봅시다(정책 7). 지금 영향을 주는 정책이 B나 C라면, 미고용 근로자 구역에 추가로 근로자를 놓아야 합니다. 그들의 종류(숙련 여부)는 이민 카드에 의해서 결정됩니다. 현재 정책이 정한 카드 수 만큼(B구역에 있다면 1장, C구역에 있다면 2장) 이민 카드를 공개합니다. 공개된 카드에 표시된 만큼의 중산층 근로자를 미고용 근로자 구역에 놓습니다. 그리고 공개된 카드를 이민 카드 덱 밑으로 넣고 인구 트랙에 있는 마커를 알맞게 조정해야 합니다.

행동 페이지

기본 행동

법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 당신이 바꾸고 싶은 정책의 지금 영향을 주고 있는 구역의 옆의 구역에 올려놓습니다. 현재 구역의 바로 옆이 아닌 구역을 선택할 수는 없습니다. 추가로, 이미 플레이어의 마커가 놓인 정책에는 법안을 발의할 수 없습니다.

대부분의 경우, 당신의 법안 발의와 동시에 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이지에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 플레이어는 선택적으로 법안을 발의한 직후에 영향력 1개를 사용해서 **즉각적인 투표**를 요청할 수 있습니다. 만약 그렇게 한다면, 이 특정 정책과 당신이 발의한 법안에 관한 선거가 바로 진행됩니다. 당신의 제안이 통과된다면, 그 즉시 정책 마커를 당신이 제안한 구역으로 옮기고 평소대로 점수를 받습니다-이제 새로운 정책이 영향을 줍니다. 당신의 제안이 통과되지 않는다면, 정책 마커를 그대로 놔둡니다. 두 경우 모두 투표가 끝나고 나면 당신 앞에 마커를 돌려놓습니다.

근로자 배정

근로자를 배정할 때, 게임 보드 위 당신 계층의 근로자들 중 3명까지 골라 자리가 있는 기업의 앞맞은 슬롯에 배정합니다. 다음의 규칙들이 적용됩니다:

- **보드의 어디에서나** 근로자를 가져올 수 있습니다. 미고용 근로자 구역 뿐만 아니라 이미 당신의 근로자들이 있는 다른 기업에서도 가져올 수 있습니다.
- 기업은 필요한 모든 근로자를 갖추고 있거나(가동 중), 아예 근로자가 없거나(비가동 중) 둘 중 하나만 가능합니다. 이는 열린 슬롯이 2개 있는 기업에 근로자 1명만, 열린 슬롯이 3개 있는 기업에 근로자 1~2명만 배정할 수 없음을 의미합니다. 다시 말해 슬롯을 전부 채울 수 없다면 그곳에 근로자를 보낼 수 없습니다. 또, 기업에서 근로자를 가져와 다른 기업에 배정하면, 원래 기업에는 빈 슬롯이 생기므로 해당 기업에는 근로자가 남아있을 수 없습니다. 그러므로 그 즉시 미고용 근로자 구역으로 갑니다.

- 어떤 슬롯은 숙련된 근로자를 요구합니다. 그 분야의 숙련된 근로자만이(일치하는 색상의 미플) 해당 슬롯에 놓일 수 있습니다. 나머지 슬롯은 미숙련 근로자를 위한 슬롯입니다. 그러나 그들의 숙련 여부와 상관없이 아무 근로자를 놓을 수 있습니다.

당신의 기업을 운영중인 근로자를 다른 곳으로 배정한다면, 해당 기업이 비가동중인 상태가 됩니다. 거기에 다른 직원이 있었다면(노동자 계층 근로자) 그 즉시 미고용 근로자 구역으로 보내집니다.

현신적인 근로자

근로자를 배정할 때는, 노사 양측이 적어도 한 라운드동안 근로 계약을 지속하기로 했다고 가정합니다 (방금 배정된 근로자가 제공하는 근로의 대가로 기업의 소유주가 임금을 지불합니다). 이것을 표시하기 위해서, 근로자가 기업에 배정되면 미플을 놓혀 놓습니다. 놓혀져 있는 동안 근로자는 **현신적인 상태**로 간주합니다. 근로자가 현신적인 상태일 동안에는 다른 기업으로 배정될 수 없고, 임금을 낮출 수 없으며, 소유주는 기업을 매각할 수 없습니다. 생산 페이지동안 근로자들이 생산활동을 하면 즉시 다시 서있는 상태로 돌아옵니다.

창업

시장의 기업 중에 요구된 중산층 근로자를 배정할 수 있는 기업을 선택합니다. 미고용 근로자 구역이나 이미 다른 기업에 있는 근로자라도, 현신적인 상태만 아니라면 데려와서 배정할 수 있습니다. 당신이 세울수 있는 기업에는 두 종류가 있습니다. 중산층 근로자 혼자서 운영하는 기업(노동자 계층 근로자를 직원으로 둘 수 있습니다)과 중산층 근로자 2명에서 운영하는 기업(직원을 둘 수 없습니다)입니다. 기업의 종류와 상관없이 기업을 세울 때는 중산층 근로자들만 배정할 수 있으면 됩니다.

비용을 지불하고 카드를 가져와 민간 부문에 있는 중산층 구역에 놓습니다. 그리고 당신의 근로자를 해당하는 슬롯에 현신적인 상태로 놓습니다. 그런 뒤, 회사에 직원을 둘 수 있는 슬롯이 있다면 원하는 임금을 마커를 올려놓습니다. 노동 시장이(정책 2) 결정하는 최저 임금 이상이어야 합니다. 그리고 미고용 근로자 구역에 이 기업의 직원으로 근로할 수 있는 노동자 계층 근로자가 있다면, 해당 슬롯에 배정하고 현신적인 상태로 만들 수 있습니다. 만약 해당 슬롯이 미숙련 근로자를 위한 슬롯이라면, 가능한 반드시 미숙련 근로자로 배정해야 합니다. 배정할 수 있는 미숙련 근로자가 없을 때만 숙련된 근로자를 데려와 배정할 수 있습니다.

당신은 기업을 8개 까지 보유할 수 있습니다. 기업 슬롯 8곳이 모두 찼다면, 더 이상 기업을 세울 수 없습니다.

기업 매각

당신의 기업 중 하나를 골라 버립니다. 해당 기업에 있던 근로자들은 모두 즉시 미고용 근로자 구역으로 보내집니다. 그리고 해당 기업의 가격만큼 돈을 받습니다. 현신적인 근로자가 있는 기업은 매각할 수 없음을 기억하세요.

해외 시장에 판매하기

현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 매매를 원하는만큼 골라 진행할 수 있습니다. 그러나 한 행동에서 각 매매는 한번씩만 이뤄질 수 있습니다. 추가로 당신이 이미 상품과 서비스 구역으로 옮긴 자원들은 판매할 수 없고, 저장고에 있는 자원들만 판매할 수 있습니다. 각 매매마다 표시된 상품/서비스를 지불하고 해당하는 만큼의 판매 대금을 공급처에서 받습니다. 수출 카드에는 영향력이 아예 표시되어 있지 않습니다. 당신의 모든 영향력은 당신이 사용할 목적으로만 생산되며, 판매될 수 없습니다. 다 하고 나면, **완료한 매매마다 승점 1점을 받습니다.**

상품과 서비스 구매

이 행동을 할 때, **한 종류의 상품이나 서비스**를 선택해서(식량, 사치품, 의료 서비스, 교육 서비스, 영향력) **판매처 2곳** 까지 골라 구매합니다. **각 판매처마다 당신의 현재 인구 수만큼**의 토큰을 구매할 수 있습니다. 따라서 인구 수가 4명이라면, 자본가 계층에서 사치품 4개를 그리고 해외 시장에서 추가로 사치품 4개를 구매할 수 있습니다.

그리고 당신도 상품과 서비스를 생산하는 기업을 소유하고 있으므로, 당신 또한 당신이 고를 수 있는 구매처 중 하나입니다. 사실 당신이 생산한 상품과 서비스를 사용하는 편이 좋습니다(예를 들어, 당신의 기업이 생산한 의료 서비스를 당신 계층 구성원에게 제공하는 등). **이 행동을 할 때 당신의 자원을 먼저 구매하세요.** 하지만 당신 스스로에게서 구매하면 실제로 돈이 오가지는 않습니다. 해당하는 자원을 저장고에서 당신의 상품과 서비스 구역으로 옮기는 것이 전부입니다. 다른 자원을 구매할 때와 마찬가지로, 한 행동으로 이렇게 옮길 수 있는 자원의 개수에 제한이 있습니다(인구 수 만큼). 또한, 스스로에게서 구매를 하면 같은 행동동안 다른 판매처 1곳에서만 구매할 수 있습니다. 예를 들어 정부에서 의료 서비스 4개를 구매하고, 스스로에게 의료 서비스 4개를 구매할 수 있습니다. 구매한 자원은 상품과 서비스 구역으로 옮깁니다. 각 판매처가 모든 종류의 상품과 서비스를 판매

하지 않을 수 있다는 것과, 그렇다고 하더라도 당신이 원하는 수량만큼 판매하지 않을 수 있다는 것을 기억하세요. 아래의 표는 각 판매처마다 어떤 것이 판매중일 수 있는지를 보여줍니다.

	식량	사치품	의료	교육	영향력
자본가 계층	✓	✓	✓	✓	✗
중산층	✓	✓	✓	✓	✗
해외 시장	✓	✓	✗	✗	✗
정부	*	*	✓	✓	✓

* 특정 상황에서 판매할 수도 있음

각 상품과 서비스의 가격은 판매처에 표시되어 있습니다. 당신이 구매하는 자원은 플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 놓입니다.

추가 근무

현신적인 상태가 아닌 중산층 근로자가 있는 당신 소유의 기업을 선택합니다. 그리고 그 기업에 있는 모든 근로자들을 현신적인 상태로 만들고 해당하는 상품과 서비스를 생산합니다. 만약 기업에 노동자 계층 근로자가 있다면 임금을 지불해야 합니다. 그렇게 하지 못하면 해당 기업을 선택할 수 없습니다. 노동자 계층 근로자만이 현신적인 상태라면 추가 근무 대상으로 해당 기업을 선택할 수 있습니다. 그러나 노동자 계층 근로자는 생산에 참여하지 않습니다. 임금을 지불하지 않고 해당하는 근로자 생산 보너스도 받지 않습니다.

정치적 압박 가하기

주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

자유 행동

변영도 1개를 얻을 때마다, 변영도 마커를 1칸 앞으로 옮기고 새로운 변영도 값만큼 승점을 받습니다.

의료 서비스 사용하기

인구수만큼의 의료 서비스(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던)를 소비합니다. 그리고 **변영도 1개**, 승점 2점을 얻고 새로운 미숙련 근로자(회색)를 미고용 근로자 구역에 놓습니다. 당신의 플레이어 보드에 있는 인구 수 트랙에 근로자가 늘었음을 표시하는 것도 잊지마세요.

교육 서비스 사용하기

인구수만큼의 교육 서비스(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던)를 소비합니다. 그리고 **변영도 1개**를 얻은 뒤 당신의 근로자 중 하나를 숙련 근로자로 업그레이드 합니다: 공급처에서 색깔이 있는 근로자를 가져와 당신의 근로자 중 하나와 교체합니다(게임 보드 어디에서나-기업에서 근로 중이어도 가능). 현신적인 근로자를 업그레이드 하면 새로운 숙련 근로자도 현신적인 상태로 유지됩니다. 필요하다면 미고용 숙련 근로자를 다른 분야의 숙련 근로자로 업그레이드 할 수도 있습니다.

사치품 사용하기

인구 수 만큼의 사치품(플레이어 보드의 '상품과 서비스' 구역에 있던)을 소비합니다. 그리고 **변영도 1개**를 얻습니다.

가격 조정

플레이어 보드에 있는 마커를 옮겨 지역 시장에 판매중인 상품과 서비스의 가격을 바꿀 수 있습니다.

임금 조정

당신 소유의 기업이 지불하는 임금을 바꿀 수 있습니다. 지불중인 임금을 바꾸고 싶은 기업마다 새로운 구간으로 마커를 옮깁니다. 임금을 올리면 근로자들이 현신적인 상태가 됩니다. 노동 시장(정책 #2)이 정하는 최소 임금을 따라야 하는것도 잊지마세요. 또한 현신적인 노동자 계층 근로자가 있는 기업의 임금은 낮출 수 없습니다.

근로자 교대

미숙련 슬롯에 고용된 숙련 기술자 하나를 미고용 근로자 구역에 있던 다른 근로자와 맞바꿉니다. 이는 필요한 만큼 반복할 수 있습니다. 현신적인 근로자도 맞바꿀 수 있습니다. 이 경우에는 새로 그 자리에 들어가는 근로자도 현신적인 상태가 됩니다. 반면 전에 있던 근로자는 이제 미고용 근로자 구역에 놓였으므로, 필요하다면 다른 기업으로 배정될 수 있습니다.

혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

정부 플레이어가 당신을 위해 일치하는 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다. 만약 투표 큐브를 받으면, 그 즉시 주머니로 들어갑니다. 당신이 이 행동을 할 때마다 정부가 승점 1점을 받는다는 것을 기억하세요.

대출 상황

보유 중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 50₩를 지불하고 대출을 버립니다.

생산 페이지

상품과 서비스 생산

당신 소유의 기업 중 중산층 근로자만 있는 기업은 상품과 서비스를 생산하지만 임금을 지불할 필요가 없습니다. 반면에 당신 소유의 기업에 있는 노동자 계층 근로자들에게는 임금을 지불해야 합니다. 그렇지만 당신은 그들이 제공하는 근로자 생산 보너스를 받습니다. 당신이 생산한 상품과 서비스는 플레이어 보드에 있는 저장고로 갑니다. 각 저장고는 하단에 쓰여진 대로 해당하는 자원을 8개까지 보관할 수 있습니다. 하지만 영향력은 생산되자마자 바로 상품과 서비스 구역으로 보내지고 저장 제한이 없습니다.

모든 기업이 생산하고 난 뒤, 현신적인 근로자들을 다시 세워서 현신적이지 않은 상태로 바꿉니다.

수요 충족

당신의 인구 모두에게 필수적으로 식량을 제공해야 합니다. 당신이 생산해서 저장고에 놓은 식량을 먼저 소비해야 합니다. 그렇게 소비한 식량이 인구 수보다 모자라면, 원하는 판매처에서 모자란 만큼 구매하면 됩니다. 당신의 인구 모두에게 식량을 제공하는 것은 필수입니다. 다른 플레이어가 판매중인 식량이 없다면(혹은 그들이 가서 사고 싶지 않다면), 해외 시장에서 구매해야 합니다. 필요한 식량을 전부 구매할 만큼의 돈이 없는 경우가 혹시라도 발생하면 대출을 받아야 합니다('대출' 부분을 보세요).

세금 납부

이 단계에서는 서로 다른 두 종류의 세금을 납부하게 됩니다. 먼저 당신이 소유중이고 직원을 두고 있는 기업이 아닌 다른 기업에서 발생하는 수입에 대한 세금이 있습니다(소득세). 그리고 두 번째는 당신이 직접 운영하는 기업에 대한 세금입니다.

소득세

이 세금은 현재 노동 시장과 과세 정책의(정책 2와 3) 조합에 따라 세액이 결정됩니다. 이렇게 정해진 액수를 당신의 근로자가 배정되어 있지만 소유하고 있지 않은 기업의 개수와 곱해서 지불합니다. 플레이어 참조표를 참고하여 정확한 세액을 알 수 있습니다.

고용세

이 세금은 가동 중인 당신의 보유 기업의 수와, 현재 종과세에(정치 도표: 과세 부분을 보면 세액이 정해지는 방법이 나옵니다) 기반합니다. 당신이 납부해야 하는 세액은 두 수의 곱과 같습니다.

점수 계산 페이지

만약 당신의 변영도가 당신 소유의 **완전히 가동 중인 기업**의 수보다 낮다면, 변영도 1개를 무료로 얻습니다. 중산층 기업이 완전히 가동 중인 상태가 되려면, 근로자 2명을 필요로 합니다.

게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻는 승점이 있습니다.

- 정치 도표에 정책 1-5를 확인합니다. B 구역에 있는 정책의 수에 따라 옆의 표에 표시된 만큼의 승점을 얻습니다.

B 구역에 있는 정책	1	2	3	4	5
승점	1	3	6	10	15
- 저장고에 있는 2 / 3 / 3 / 3 당 **승점 1점** 씩을 얻습니다(상품과 서비스 구역에 있는 자원은 포함하지 않습니다).
- 플레이어 보드에 남아있는 15₩마다 **승점 1점** 씩을 얻습니다.



정부 - 플레이어 참조표

개념 설명

공공 서비스, 상품과 영향력 종류

게임 내의 모든 공기업들은 서비스를 생산합니다(의료 서비스, 교육 서비스, 영향력 중 하나). 여기서 나오는 토큰들은 게임 보드의 공공 서비스 구역에 보관됩니다. 공공 서비스 구역의 저장 공간은 당신의 서비스 생산력에 6을 더한만큼입니다.

당신은 게임 초반에 상품을(식량이나 사치품) 생산하지 않지만, 몇몇 행동 카드의 효과로 바뀔 수 있습니다. 다른 플레이어들이 당신에게 상품을 판매하게 되거나, 혹은 당신이 상품을 생산하는 기업을 소유하게 될 수도 있습니다. 이 모든 경우, 상품은 플레이어 보드 위 해당하는 칸에 보관됩니다. 그리고 자동으로 다른 플레이어들이(노동자와 중산층) 표시된 가격을 지불하고 구매할 수 있게 됩니다.

영향력에는 두 종류가 있습니다. 당신의 기업에서 생산되어 공공 서비스 구역에 보관되는 영향력은 매체 영향력이라고 간주합니다. 다른 효과로 인해 획득해 당신의 플레이어 보드로 가는 영향력은 개인 영향력이라고 부릅니다. 영향력은 매체 영향력만 다른 플레이어들에게 판매할 수 있습니다-당신의 개인 영향력은 판매할 수 없습니다.

지지도 트랙과 토큰

지지도 트랙 3개가 당신의 플레이어 보드의 주된 부분을 차지합니다. 각 트랙은 사회 계층 중 하나와 일치하는 트랙입니다. 당신이 다른 플레이어들 도울 때마다(당신의 행동을 통해서 혹은 다른 플레이어들의 행동을 통해서) 당신의 지지도가 올라갑니다. 같은 방식으로 한 명 이상의 다른 플레이어에게 부정적인 영향을 주는 행동을 하면 그들에 해당하는 당신의 지지도 점수가 내려갑니다.

이 행동들은 행동 카드의 하단에 있는 아이콘으로 대부분 표시되어 있습니다. 이런 아이콘이 그려진 카드의 효과가 사용될 때마다(사용자와 상관없이), 당신은 해당하는 지지도를 조정해야 합니다.



지지도는 사건에 의해 조정될 수도 있습니다. 몇몇 사건은 해결하면 보상으로 지지도 조정을 주기도 합니다. 반면에 모든 사건 카드는 라운드 중에 대응하지 않으면 지지도를 하락시킵니다.

마지막으로, 다른 플레이어가 당신에게서 의료나 교육 서비스를 무료로 제공 받을때 지지도를 얻습니다. 플레이어가 가져가는 서비스 3개마다 당신은 그 플레이어의 계층 지지도를 1 얻게 됩니다.

몇몇 효과는 지지도 토큰을 주기도 합니다. 이런 경우에 즉시 해당 계층 지지도 점수를 1점 얻고 플레이어 보드에 토큰을 놓습니다. 그 순간부터, 이 토큰은 매 라운드 점수 계산 페이지마다 해당 계층 지지도 점수에 영구적인 보너스를 제공합니다(단, 모든 지지도 수치가 절반으로 깎이고 나서-아래 참조).



준비 페이지

대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다, 5를 이자로 납부해야 합니다.

새로운 사건 공개

사건 카드 2장을 뽑아 게임 보드의 해당하는 칸에 앞면이 위로 오도록 놓습니다.

새로운 정치 안건 공개

맨 위에 있는 정치 안건 카드를 뽑아 당신의 플레이어 보드 옆에 모두가 볼 수 있도록 놓습니다.

행동 카드 뽑기

덱에서 행동 카드 5장을 뽑습니다(손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록).

행동 페이지

행동 페이지동안, 노동자와 중산층이 공공 서비스 구역에 당신이 제공한 서비스를 구매할 수 있습니다(그리고 매우 드문 경우긴 하지만 당신의 플레이어 보드에 있는 상품도 구매할 수 있습니다). 이런 경우 마다, 플레이어에게 해당하는 자원을 제공하고, 받은 돈은 게임 보드의 국고 구역에 놓습니다.

정책 4와 5로 인해('복지 국가: 의료와 지원' 그리고 '복지 국가: 교육') 당신이 판매하는 의료 서비스와 교육 서비스의 가격은 낮춰질 수 있고 심지어 무료가 될 수도 있습니다. 이런 경우의 다음과 같은 이점이 생깁니다:

- 당신이 의료나 교육 서비스를 각각 5에 판매할 때마다(해당하는 정책이 B 구역에 있음으로 인해서), 판매한 양과는 관계없이 **승점 1점**을 얻습니다.
- 당신이 의료나 교육 서비스를 무료로 제공할 때마다(해당하는 정책이 A 구역에 있음으로 인해서), **제공한 자원 3개마다 지지도 1점**(자원을 제공받은 사회 계층에 해당하는)을 얻습니다.

이 능력을 상기시키기 위한 타일 2개가 있습니다. 정책 4와 5가 바뀔 때마다, 공공 서비스 구역에 해당하는 타일을 놓아(혹은 치울 수도 있습니다) 해당하는 면이 위로 오도록 합니다.

어떤 카드들은 당신이 돈이나 투표 큐브같은 자원을 1명 이상의 다른 플레이어들에게 **제공**하도록 합니다. 그들에게 직접 지급하는 방법이 아니라, 이 자원들을 **정부 혜택 구역**의 해당하는 사회 계층 부분에 놓습니다. 만약 당신이 공공 서비스 구역이나 당신의 플레이어 보드에서 제공하고 싶은 자원이 충분하지 않다면(혹은 이 2 곳에 자원이 충분히 있지만 이 자원들을 주고 싶지 않다면), 당신은- 이 행동의 일부로- 해당 자원을 판매 중인 다른 플레이어나 해외 시장에서 먼저 이 자원들을 구매할 수 있습니다. 이런 경우에 카드 효과가 허락한 것 보다 더 많이 구매할 수 없다는 것과 당신이 제공한 플레이어로부터 사을 수 없다는 점을 기억하세요. 다른 플레이어들에게서 구매하는 경우엔 해당 플레이어의 플레이어 보드에 적힌 가격만큼 그리고 해외 시장에서 구매하는 경우엔 수입 구역의 하단에 적힌 가격만큼을 지불하면 됩니다(스스로에게 관세를 지불하지 않습니다). 자원을 정부 혜택 구역에 놓는 경우, 이전의 행동으로 인해 이미 그곳에 있던 자원들은 버려지고 새로 놓인 자원들만이 구역에 남아있게 됩니다.

다른 플레이어가 **혜택 받기** 행동으로 당신이 정부 혜택 구역에 제공한 것을 가져가면, **승점 1점**을 얻습니다.

기본 행동

법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 당신이 바꾸고 싶은 정책의 지금 영향을 주고 있는 구역의 옆의 구역에 올려놓습니다.

현재 구역의 바로 옆이 아닌 구역을 선택할 수는 없습니다. 예를 들어, 과세 정책이 A 구역에 있다면, C 구역에는 마커를 놓을 수 없습니다. 추가로, 이미 플레이어의 마커가 놓인 정책에는 법안을 발의할 수 없습니다. 예를 들어서, 노동 시장이 B 구역에 있고 다른 플레이어가 이미 C 구역에 법안을 발의한 상태라면, 당신은 A 구역에 법안을 발의할 수 없습니다.

대부분의 경우, 당신의 법안 발의와 동시에 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이지에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 플레이어는 선택적으로 법안을 발의한 직후에 영향력 1개를 사용해서 **즉각적인 투표**를 요청할 수 있습니다. 만약 그렇게 한다면, 이 특정 정책과 당신이 발의한 법안에 관한 선거가 바로 진행됩니다(선거를 진행하는 방법에 대한 더 자세한 사항은 선거 페이지의 "선거 진행" 단계에 나와 있습니다). 당신의 제안이 통과된다면, 그 즉시 정책 마커를 당신이 제안한 구역으로 옮기고 평소대로 점수를 받습니다-이제 새로운 정책이 영향을 줍니다. 당신의 제안이 통과되지 않는다면, 정책 마커를 그대로 놔둡니다.

또한 정부는 주머니 안에 투표 큐브가 없다는 점을 주의하세요. 당신의 원하는 법안이 통과될 수 있도록 영향력을 사용할 수는 있지만, 적어도 다른 플레이어 한명이 지원해 줄 것이라는 확신이 있을때 법안을 발의하는 것이 좋습니다.

사건 행동

게임 보드의 사건 카드 중 하나를 골라 거기에 적힌 과제를 수행합니다. 당신은 언제나 사건 카드의 과제를 보고 선택을 해야합니다. 보통 다른 플레이어 중 하나 이상을 선택하게 됩니다. 당신의 선택에 따라 카드에 적힌 해당 보상을 받고 사건 카드를 버립니다.

사건 카드 때문에 돈이나 자원을 소비해야 하면 공급처에 **둘러놓으면** 됩니다. 소비할 때, 이미 갖고 있는 자원 만큼 한정해서 소비할 수 있음을 기억하세요. 제공할 때처럼 행동의 일부로 자원을 더 구매해서 소비할 수 없습니다.

몇몇 사건 카드는 당신이 **특정한 양까지** 제공하거나 소비하게 합니다. 이런 모든 경우에 아예 제공이나 소비를 안할 수는 없습니다. 사건 카드에 표시된 문제를 해결하기 위해선 반드시 실제로 무언가를 제공하거나 소비해야만 합니다. 이런 이유로 카드의 과제를 완전히 수행할 수 없다면(예를 들어, 갖고 있는것보다 많은 돈을 지불하게 하거나, 투표 큐브가 없을때 제공하게 하는 등),이 행동을 할 수 없습니다.

해의 시장에 판매하기

현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 **매매**를 원하는 만큼 골라 진행할 수 있습니다. 그러나 한 행동에서 각 매매는 한번씩만 이뤄질 수 있습니다. 각 매매마다 표시된 상품을 지불하고 해당하는 만큼의 판매 대금을 공급처에서 받습니다. 보통 당신은 상품을 생산하는 기업을 소유하고 있지 않으므로, 상품을 얻는 것은 오직 당신이나 다른 플레이어들이 사용하는 몇몇 행동 카드의 효과로만 가능합니다.

국회의원 간담회

다른 플레이어에게 당신의 개인 영향력 2개를 줍니다. 그리고 그 플레이어의 지지도 마커를 앞으로 한 칸 옮깁니다. 만약 개인 영향력이 충분하지 않다면 이 행동을 할 수 없습니다.

추가 과세

다른 플레이어들 모두에게서 각각 10씩을 받습니다. 그리고 지지도 점수가 가장 낮은 계층 2개를(동률일 경우에는 선택) 골라 각각 지지도 1씩을 내립니다. 돈이 부족한 플레이어는 반드시 대출을 받아야 합니다.

캠페인

매체 영향력을 3개까지 개인 영향력으로 바꿀 수 있습니다: 공공 서비스에 있는 영향력 토큰을 당신의 플레이어 보드로 옮기면 됩니다.

자유 행동

임금 조정

지불 중인 임금을 바꾸고 싶은 기업마다, 새로운 구간으로 마커를 옮깁니다. 임금을 올리면 근로자들이 헌신적인 상태가 됩니다. 노동 시장(정책 #2)이 정하는 최소 임금을 따라야 하는것도 잊지마세요. 또한 헌신적인 노동자 계층 근로자가 있는 기업의 임금은 낮출 수 없습니다.

대출 상환

보유 중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 50씩을 지불하고 대출을 버립니다.

생산 페이지

상품과 서비스 생산

기업마다 정해진 임금을 지불하고 표시된 만큼의 상품과 서비스를 얻습니다. 각 기업에 표시된 임금은 근로자 1명씩에게 각자 지불되는 것이 아니라 그곳에 있는 근로자 모두에게 지불하는 임금이라는 점을 기억하세요.

당신이 생산하는 서비스는 게임 보드의 '공공 서비스' 구역에 놓입니다. 각 서비스마다 저장 한계는 해당 서비스를 생산하는 당신 소유 기업의 생산력 +6입니다(이 기업들의 가동 상태와는 관계없이). 보통 당신은 상품을 생산하지 않지만, 몇몇 카드를 사용하면 농경 기업이나 사치품 생산 기업을 소유하게 될 수도 있습니다. 이런 경우에 생산된 상품들은 당신의 플레이어 보드에 놓입니다. 마찬가지로 각 상품마다 저장 한계는 해당 상품을 생산하는 당신 소유 기업의 생산력 +6입니다.

수요 충족

만약 당신이 식량을 생산하게 되면, 플레이어들이 그들의 수요를 충족시키기 위해 당신에게서 식량을 구매할 수 있습니다.

세금 납부

이 단계에서 모든 다른 플레이어들이 당신에게 세금을 납부합니다. **그들이 납부한 세금은 공급처가 아니라 국고에 놓인다는 것을 잊지 마세요.**

선거 페이지

주머니 채우기

정부로서, 주머니에는 당신의 큐브가 없습니다. 대신에, 이 단계 때 당신은 **개인 영향력**을 받습니다. 정부 플레이어 보드의 지지도 트랙을 보고 가장 **낮은 지지도** 점수의 사회 계층을 확인합니다. 그 지지도 점수에 적힌 만큼의 영향력을 받아 당신의 플레이어 보드에 놓습니다.

선거 진행

투표 큐브가 없으므로, 당신은 개인 영향력만을 사용해서 투표 결과에 영향을 미칠 수 있습니다. 그러므로 당신의 플레이어 보드에 영향력이 남아있는 한, 매 선거마다 해당 선거에 영향력을 쓰지 않을 계획이더라도 당신의 입장은 밝혀야 합니다(찬성 혹은 반대). 만약 남은 개인 영향력이 없다면 당신은 선거에 아예 참가하지 않습니다.

다른 플레이어가 발의한 법안이 당신의 영향력 사용으로 통과된다면, 당신은 **승점 1점**을 얻습니다. 당신이 발의한 법안이 통과된다면, 당신의 영향력 사용 여부와 상관없이 **승점 3점**을 얻습니다. 다시 한번 강조하지만, 당신은 투표 큐브가 없기 때문에 당신이 발의한 법안이 통과되려면 당신이 영향력을 많이 소비할 수 있거나 아니면 다른 플레이어의 지지를 확신할 수 있을 때 발의하는 것이 좋습니다.

점수 계산 페이지

다음의 단계를 따릅니다:

사건 카드 불이익 적용

대응하지 않은 사건들의 카드는 게임보드에 여전히 남아있습니다. 이런 카드들을 전부 확인하고 하나씩 "대응 없음" 열에 표시된 불이익을 적용합니다- 보통 몇몇 계층의 지지도 점수가 내려갑니다. 그리고 이 카드들을 버립니다.

지지도 승점 획득과 트랙 조정

플레이어 보드의 지지도 트랙을 확인합니다. **가장 낮은 지지도 점수 2개의 합만큼 승점**을 얻습니다. 그 후, 지지도 마커 3개 전부를 현재 가치의 절반 위치로 옮깁니다(반올림).

그리고 당신 앞에 지지도 토큰이 있다면, 토큰과 일치하는 트랙에 지지도를 1 추가합니다.

정치 안건 점수 획득

당신의 플레이어 보드 옆에 놓인 정치 안건 카드를 보고 게임 보드의 현재 정책이 카드와 몇 개나 일치하는지 확인합니다. 일치하는 정책마다 승점 1점을 얻습니다. 그리고 정치 안건 카드를 버립니다.

게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻는 승점이 있습니다.

- 국고에 남은 30씩 마다 **승점 1점** 씩을 얻습니다.
- 저장고에 있는 2🌱 / 3📱 / 3❤️ / 3👛 / 3매체 🗨️ **당 승점 1점** 씩을 얻습니다.