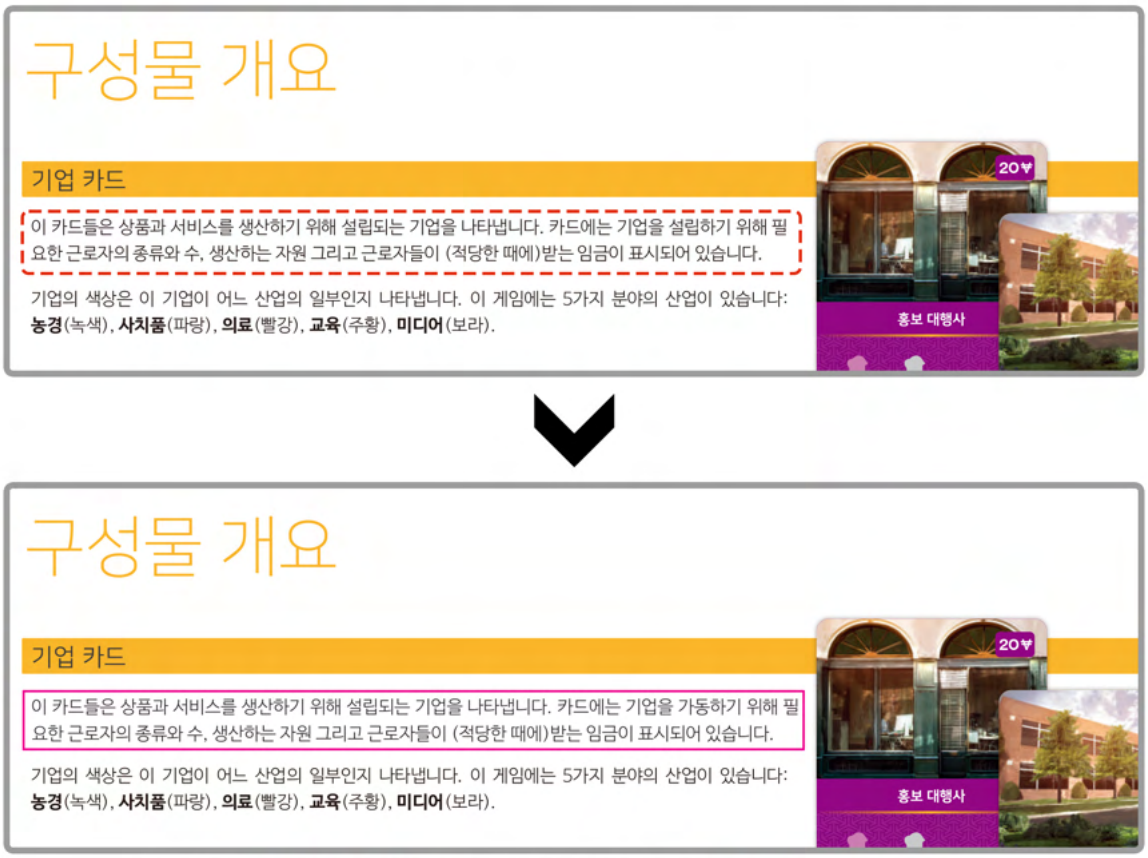
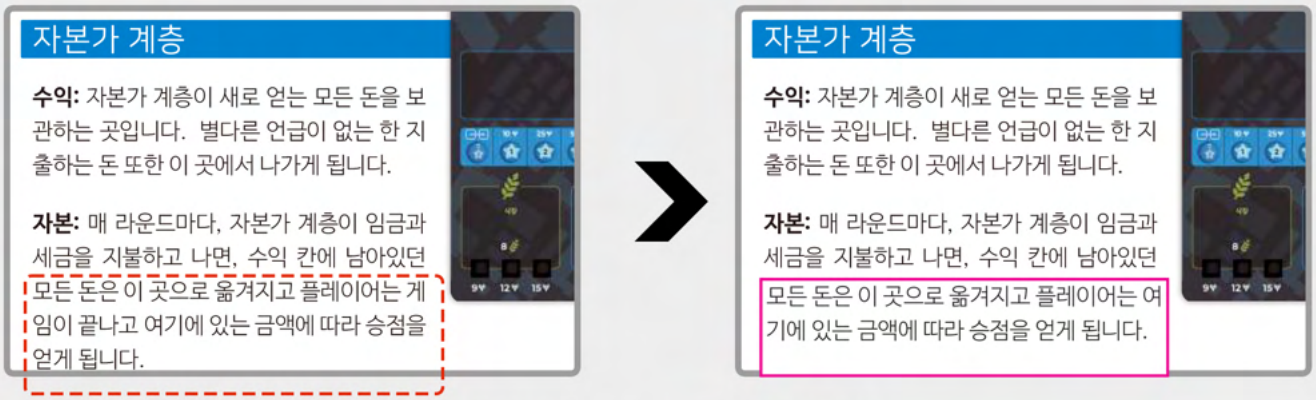
**이 스티커는 규칙 오류를 정정한 스티커로 이것만 사용하셔도 게임을 플레이하는데 지장이 없습니다.

[본판규칙서 p.4] – 구성물 개요 – 기업 카드 – 첫 번째 문단



카드에는 기업을 설립하기 위해 -> 카드에는 기업을 가동하기 위해

[본판규칙서 p.7] – 자본가 계층 – 자본 – 3번째 줄



게임이 끝나고 -> 해당 문장 삭제

[본판규칙서 p.8] – 게임 보드 준비 – 오른쪽 하단 박스 – 국가

[본판규칙서 p.10] – 노동자 계층 준비

7 노동자 계층 **플레이어 참조표**를 플레이어 보드 옆에 둡니다.

8 **협동 농장** 카드 2장을 가져와 일단 옆에 둡니다(특정 카드의 효과로 인해서만 게임에서 사용하게 됩니다).

9 게임 인원수에 따라 다음의 기업 카드의 해당하는 칸에 **노동자 계층 근로자**를 놓습니다:

- 2인 게임: **슈퍼마켓**(회색과 녹색 근로자 1개씩), **쇼핑몰**(회색과 파란색 근로자 1개씩), **공립병원**(회색과 흰색 근로자 1개씩), **공립대학**(회색과 주황색 근로자 1개씩).
- 3-4인 게임: **슈퍼마켓**(회색과 녹색 근로자 1개씩), **단과대학**(회색과 주황색 근로자 1개씩), **대학병원**(흰색 근로자 1개와 회색 근로자 2개).

모든 근로자는 서있는 상태로 놓는 것을 잊지마세요.

6 노랑 **법안 마커** 3개와 **투표 마커**를 받아 들

7 중산층 **행동 카드**를 섞어서 뒷면이 위로 오

에 둡니다.

8 중산층 **플레이어 참조표**를 플레이어 보드

9 중산층 **기업** 카드를 섞어 뒷면이 위로 오는

카드 3장을 공개해 기업 카드 더미 옆에 놓

10 다음의 기업 카드의 해당하는 칸에 **중산**

로자 2개), **쇼핑몰**(회색과 파란색 근로

단과대학 (회색과 주황색 근로자 1개씩)

[본판규칙서 p.16] – 시위

시위

이 행동으로 다른 플레이어들이 더 많은 기업을 세워서 더 많은 일자리를 창출하도록 압박할 수 있습니다.

이 행동은 당신 계층에게 열린 슬롯보다 미고용 근로자 구역에 있는 당신의 미고용 근로자 수가 최소 2 보다 큰 차이로 많아야 합니다. 이 조건이 만족되면, 이 행동을 해서 미고용 근로자 구역에 시위 토큰을 놓을 수 있습니다.

시위

이 행동으로 다른 플레이어들이 더 많은 기업을 세워서 더 많은 일자리를 창출하도록 압박할 수 있습니다.

이 행동은 당신 계층에게 열린 슬롯보다 미고용 근로자 구역에 있는 당신의 미고용 근로자 수가 최소 2 이상 많아야 합니다. 이 조건이 만족되면, 이 행동을 해서 미고용 근로자 구역에 시위 토큰을 놓을 수 있습니다.

최소 2 보다 큰 차이로 많아야 합니다. -> 최소 2 이상 많아야 합니다.

[본판규칙서 p.18] – 행동 페이즈 – 법안 발의

대부분의 경우, 당신이 법안을 발의하고 나면, 그 즉시 더 이상 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이즈에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 전부플레이어는 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 페이즈의 "선거 진행" 단계에 나와있습니다). 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.

대부분의 경우, 당신이 법안을 발의하고 나면, 그 즉시 더 이상 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이즈에 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 페이즈의 "선거 진행" 단계에 나와있습니다). 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.

전부 플레이어는 -> 플레이어는

[본판규칙서 p.22] - 행동 페이즈 - 법안 발의

대부분의 경우, 당신이 법안을 발의하고 나면, 그 즉시 더 이상 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이즈에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 전부플레이어는 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 페이즈의 "선거 진행" 단계에 나와있습니다). 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.

대부분의 경우, 당신이 법안을 발의하고 나면, 그 즉시 더 이상 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이즈에 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 페이즈의 "선거 진행" 단계에 나와있습니다). 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.

전부 플레이어는 -> 플레이어는

[본판규칙서 p.28] - 해외 시장에 판매하기

해외 시장에 판매하기

이 행동으로 당신은 상품과 서비스를 해외 시장에 판매할 수 있게 됩니다. 보통 당신은 상품을 생산하는 기업을 소유하고 있지 않으므로, 상품을 얻는것은 오직 당신이나 다른 플레이어들이 사용하는 몇몇 행동 카드의 효과로만 가능합니다.

해외 시장에 판매할 때, 현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 **매매**를 원하는 갯수 만큼 골라 진행할 수 있습니다, 그러나 한 행동에서 각 매매는 한번씩만 이뤄질 수 있습니다. 각 매매 마다, 표시된 상품/서비스를 지불하고 해당하는 만큼의 판매 대금을 공급처에서 받습니다.

해외 시장에 판매하기

이 행동으로 당신은 상품을 해외 시장에 판매할 수 있게 됩니다. 보통 당신은 상품을 생산하는 기업을 소유하고 있지 않으므로, 상품을 얻는것은 오직 당신이나 다른 플레이어들이 사용하는 몇몇 행동 카드의 효과로만 가능합니다.

해외 시장에 판매할 때, 현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 **상품 매매**를 원하는 갯수 만큼 골라 진행할 수 있습니다, 그러나 한 행동에서 각 매매는 한번씩만 이뤄질 수 있습니다. 각 매매 마다, 표시된 상품을 지불하고 해당하는 만큼의 판매 대금을 공급처에서 받습니다.

상품과 서비스를 해외 시장에 -> 상품을 해외 시장에
매매를 원하는 -> 상품 매매를 원하는
표시된 상품/서비스를 -> 표시된 상품을

[위기와 대처 규칙서 p.8] – 자유 행동 사용

자유 행동 사용

오토마는 자유 행동 중 대부분을 자신의 차례 중 각기 다른 시점에 자동으로 사용합니다. 하지만 몇몇 자유 행동은 무시되기도 합니다. 또한 한 번의 차례 중 자유 행동을 사용하는 횟수도 제한이 있습니다. 각 오토마의 부분에 더 자세한 설명이 나와있습니다.

자유 행동 사용

오토마는 자유 행동 중 대부분을 자신의 차례 중 각기 다른 시점에 자동으로 사용합니다. 하지만 몇몇 자유 행동은 무시되기도 합니다. 또한 한 번의 차례 중 자유 행동을 사용하는 횟수에는 제한이 없습니다. 각 오토마의 부분에 더 자세한 설명이 나와있습니다.

횟수도 제한이 있습니다. -> 횟수에는 제한이 없습니다.

[큰 참조표] – 노동자 – 행동 페이즈 – 시위

시위

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

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.

2 보다 커야 -> 2 이상 커야

[큰 참조표] – 노동자 – 생산 페이즈 – 수요 충족

수요 충족

인구수만큼의 식량을 구성원들에게 제공해야 합니다. 이미 생산한 식량이 있었다면, 먼저 원래 있던 식량(당신의 저장고 혹은 상품과 서비스구역에 있는)을 소비해야 합니다. 만약 그렇게 소비한 식량이 인구 수보다 모자라다면, 원하는 판매처에서 모자란 만큼 구매하면 됩니다.

수요 충족

인구수만큼의 식량을 구성원들에게 제공해야 합니다. 이미 식량이 있었다면(예를 들어 협동 농장에서 생산했거나 아니면 정부에 의해 제공되었다는 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.

[큰 참조표] – 중산층 – 기본 행동 – 기업매각

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.

기업 매각

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

(수익으로) -> 해당 부분 삭제

[큰 참조표] – 자본가 – 준비페이즈

사업 거래와 수출 카드 뽑기

정치 도표의 '해외 무역 정책'을(정책 6) 확인합니다. 게임 보드에서 원하는 만큼 사업 거래 카드를 버리고 현재 정책에 맞도록 새로운 카드들을 공개합니다: 현재 정책이 B에 있다면 1장, C에 있다면 2장. 현재 수출 카드

사업 거래와 수출 카드 뽑기

정치 도표의 '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 카드

원하는 만큼 -> 모든

[큰 참조표] – 자본가 – 행동 단계

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 페이즈에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 전부플레이어는 선택적으로 법안을 발의한 직후에 영향력 1개를 사용해서 즉각적인 투표를 요청할 수 있습니다. 만약 그렇게 한다면, 이 특정 정책과 당신이 발의한 법안에 관한

법안 발의

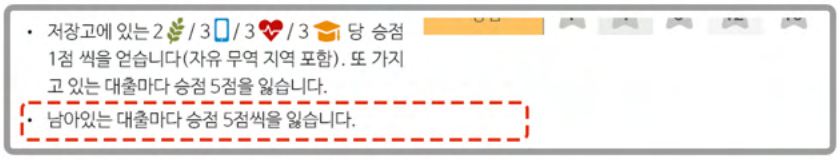
법안 마커를 하나 가져와 당신이 바꾸고 싶은 정책의 지금 영향을 주고 있는 구역의 옆의 구역에 올려놓습니다. 이것이 당신이 바꾸자고 제안하는 정책입니다.

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 페이즈에 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

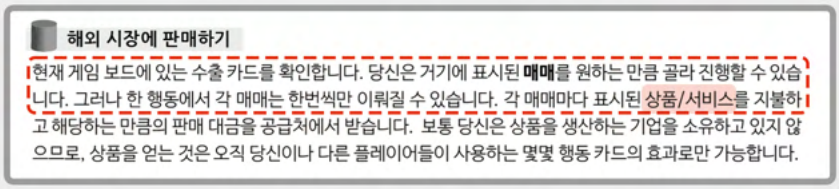
전부 플레이어는 -> 플레이어는

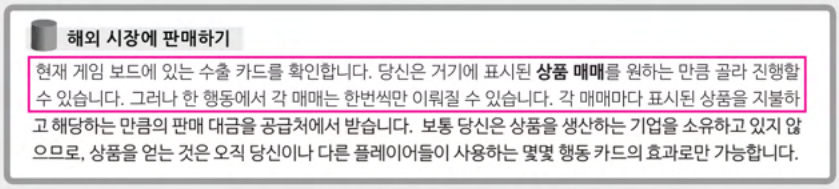
[큰 참조표] – 자본가 – 게임 종료



남아있는 대출마다 승점 5점씩을 잃습니다. -> 해당 부분 삭제

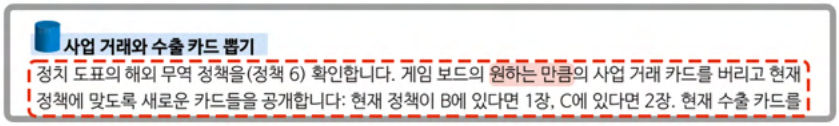
[큰 참조표] – 정부 – 행동 페이즈

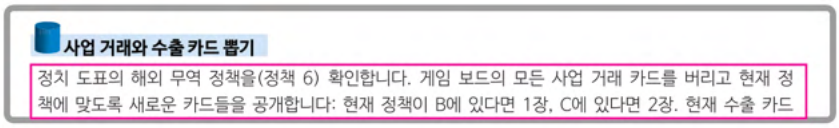




상품/서비스를 -> 상품을

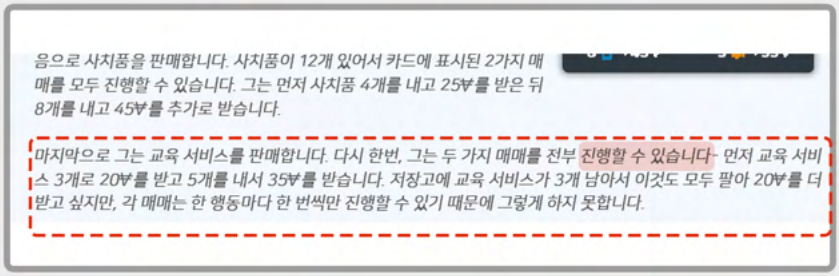
[1쇄 규칙서 p.18] – 사업 거래와 수출 카드 뽑기





원하는 만큼의 사업 -> 모든 사업

[1쇄 규칙서 p.19] – 예시

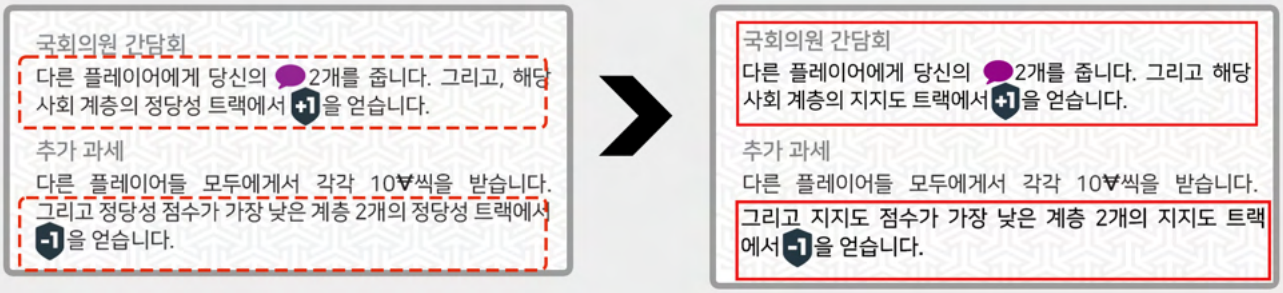


전부 진행할 수 없습니다. -> 전부 진행할 수 있습니다.

[작은 참조표] 노동자 계층 – 기본행동 – 시위

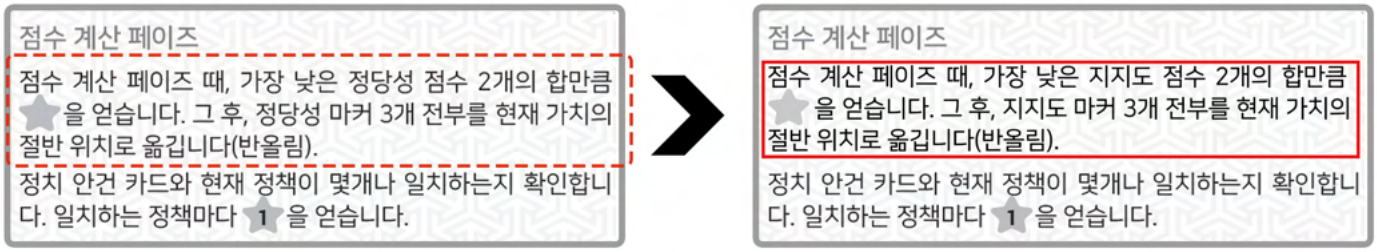
최소 2 보다 큰 차이 -> 2 이상 큰 차이

[작은 참조표] 정부 – 기본행동



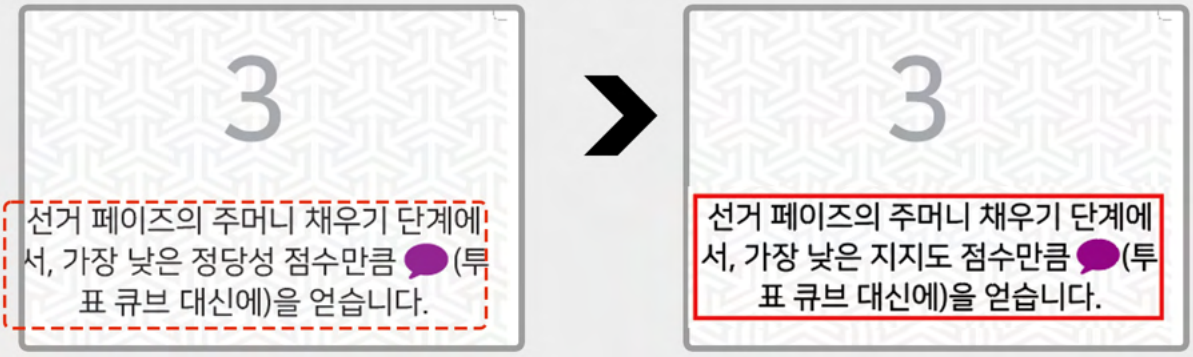
정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 정부 – 점수 계산



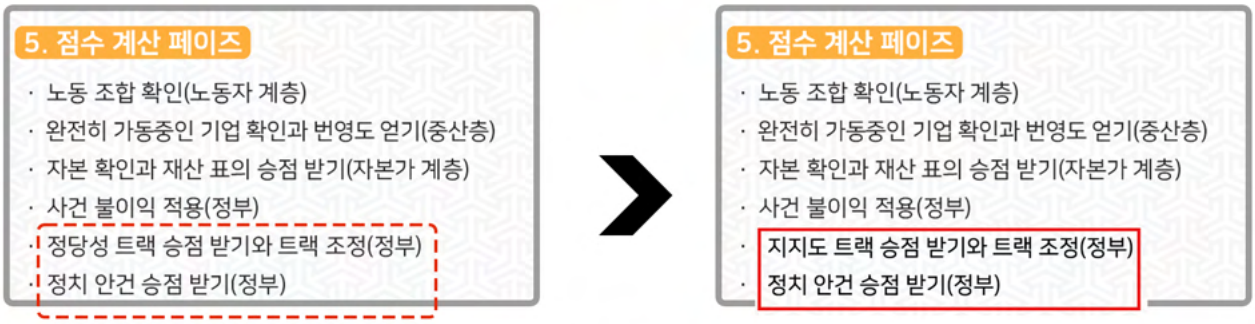
정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 정부 – 주요 규칙



정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 범용 참조표 – 5.점수 계산 페이즈



정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 범용 참조표 – IMF개입

정당성 -> 지지도