

위기와 대처

국가가 나아가야 할 방향



규칙서

당신은 성공적으로 당신의 계층을 승리로 이끌었습니다... 하지만 이데올로기 간의 갈등이 끝나려면 아직 멀었습니다! 구세계는 위기에 처했습니다. 그리고 신세계는 다시금 상황을 안정시키기 위해 고군분투합니다.

이제 변화를 이끌어낼 때입니다!

위기와 대처 확장은 새로운 도전 과제와 추가 게임모드를 통해 당신의 행정능력을 전례없는 수준의 시험에 들게 할 것입니다! 위기 대처 카드와 대체 사건 카드는 게임에 다양성을 더해줍니다. 그리고 오토마는 플레이어 인원수에 상관없이, 게임의 모든 역할을 경험할 수 있게 만듭니다!

오토마 구성품

90 시 카드



21 정책 우선 순위 카드



38 지시 카드



18 행동 우선 순위 카드



24 우선 순위 열 마커



‘위기와 대처’에는 각 계층마다 오토마 1개씩, 총 3개가 들어있습니다. 각각의 오토마는 해당하는 계층이 플레이어의 도움 없이, 자동으로 게임을 진행할 수 있도록 돕습니다. 즉, 게임을 함께 즐길 플레이어가 없어도, 헤게모니를 혼자서 즐길 수 있습니다. 혹은 다인 게임에서 플레이어를 추가할 목적으로 사용할 수도 있습니다. 플레이어와 오토마를 활용한 그 어떤 조합도 만들어낼 수 있습니다-심지어 플레이어 1명이 정부를 맡고, 오토마 3개를 전부 상대할 수도 있습니다. 처음으로 오토마를 상대할 때는 오토마 1개만을 사용할 것을 추천합니다. 그렇게 하면 오토마의 작동 방식을 더 잘 이해할 수 있습니다. 그런 다음에 다른 조합들도 시도해 보세요.

모든 오토마는 난이도에 따라 2가지 모드로 사용할 수 있습니다. ‘기본 모드’에서는 오토마가 더 빠르게 게임을 진행하고, ‘심화 모드’에서는 오토마가 많은 것을 고려해, 최선의 수를 찾아내 행동으로 옮깁니다. 심화 모드를 사용하면 게임 시간이 조금 늘어날 수 있지만 더 도전적인 게임 경험을 제공합니다. 게임에 시간을 얼마나 쓰고 싶은 지와, 맞설 상대의 수준이 어느 정도였으면 좋겠는지 등을 고려해서 모드를 선택하면 됩니다.

선택한 모드와 상관없이, 오토마를 넣고 진행하는 게임의 준비는 사람 플레이어들고 진행하는 게임의 준비와 같습니다. 다만 오토마가 맡아서 진행하는 계층의 행동 카드는 게임 상자에 그대로 놔둡니다. 모든 오토마는 자신의 시 카드를 사용해 차례마다 사용할 행동을 결정하기 때문에, 원래 게임의 행동 카드는 사용하지 않습니다. 또한 2인 게임에서 사용하지 않는 투표 큐브를 색상별로 나눠서 주머니 근처에 두는 것을 추천합니다. 이렇게 하면 어느 계층이 투표 큐브를 가장 많이 갖고 있는지 알 수 있습니다. 게임 준비에 대한 더 자세한 사항은 아래에 나와있습니다.

세 종류의 오토마(노동자 계층, 자본가 계층, 중산층)는 비슷한 방식으로 작동합니다. 다음의 설명은 오토마의 난이도를 설정하는 2가지 모드와 세 종류의 오토마 모두에게 해당되는 규칙들을 다루고 있습니다. 그 뒤 각각의 오토마와 그에 해당하는 특수 규칙에 대한 더 자세한 설명이 뒤따릅니다.

기본 모드

오토마를 기본 모드로 사용할 때는 시 카드 30장과 지시 카드 몇 장만을 사용하면 됩니다. “확인”이라는 단어가 쓰인 지시 카드는 상자에 놔두고, 나머지 카드만 확인하기 쉬운 곳에 두면 됩니다.

게임 준비

오토마의 시 카드를 섞어서 뒷면이 보이도록 해당하는 계층의 플레이어가 보드 옆에 쌓아 놓습니다.

차례 개요

오토마의 차례를 시작할 때, 필요하다면 자유 행동을 합니다(각 오토마의 해당 하는 부분을 보세요). 그리고, 시 카드 덱의 맨 위 카드를 공개합니다.



모든 시 카드에는 왼쪽에서 오른쪽으로 행동 4개가 나열되어 있고, 오토마는 이들 중 하나를 사용하려고 합니다. 카드에는 첫 번째 행동과 관련된 보너스, 정책 2개, 하단의 특수 행동 또한 나와 있습니다.

시 카드를 공개하고 나서, 오토마는 상단 왼쪽에 기재된 첫 번째 행동을 사용하려고 합니다. 오토마가 행동을 사용하려면, 특정 조건을 만족시켜야 합니다 - 이런 조건들은 각 오토마별로 있는 지시 카드에 나와있습니다. 이런 조건이 만족되었는지 확인할 때, 첫 번째 행동과 관련된 보너스 또한 함께 고려해야 합니다. 왜냐하면 보너스가 원래대로면 만족시키지 못할 조건을 만족시켜 주기도 하고(예를 들면 가격을 낮춘다거나 혹은 오토마에게 자원을 추가로 제공한다거나 하는 식으로), 혹은 해당하는 행동을 사용하기 위해 필요한 추가 조건을 제시할 수도 있기 때문입니다.

오토마가 첫 번째 행동을 사용할 수 없으면 두 번째 행동을 사용하려고 할 것입니다. 만약 그마저도 할 수 없다면 세 번째 행동을 사용하려고 할 것입니다. 그리고 또 다시 그럴 수 없다면, 네 번째 행동을 사용하려고 할 것입니다. 만약 나열된 4가지 행동 중 그 어떤 것도 사용할 수 없다면, 카드 하단에 나와있는 특수 행동을 사용하려고 할 것입니다. 어떤 이유라든 특수 행동마저 사용할 수 없다면, **정치적 압박 가하기** 행동을 사용해, 투표 큐브 3개를 주머니에 넣을 것입니다.

행동을 한 번 하고 나면, 오토마의 차례가 끝납니다(별도로 할 수 있는 자유 행동이 없다면. 이는 각 오토마의 해당 구역을 확인하면 됩니다). 그리고 다음 순서의 플레이어가 차례를 진행합니다.

심화 모드

심화 모드를 사용하면, 오토마는 사용 가능한 행동들 사이에 우선 순위를 먼저 정합니다(자신의 차례 시작 시 보드의 상황에 기반해서). 그리고 가장 우선 순위의 행동을 사용합니다.

게임 준비

오토마의 시 카드를 섞어서 뒷면이 보이도록 해당하는 계층의 플레이어 보드 옆에 쌓아 놓습니다. 지시 카드를 방금 만든 턴 옆에 놓아 쉽게 확인할 수 있도록 합니다.

우선 순위 열 마커 8개를 시택 가까이에 사이가 일정하게 놓아 세로로 선을 만들도록 합니다. 각 마커는 가로로 된 우선 순위를 나타냅니다. 이렇게 만들어진 모든 열에는 우선 순위 카드가 놓입니다. 그리고 카드가 더 위에 있는 열로 갈수록, 오토마는 해당 카드의 행동을 사용하는 것을 더욱 중요하게 생각할 것입니다. 마커 8개를 사용하지만, 우선 순위 열은 무한히 확장될 수 있다는 것을 기억하세요. 게임 중 어느 시점이라도 우선 순위 카드가 더 위로 가야 한다면, 필요한 만큼 우선 순위 열이 더 있다고 가정하고 카드를 마저 움직입니다.

오토마의 행동 우선 순위 카드 6장을 가져와 마커의 원편에 놓으세요. 모든 오토마는 맨 밑의 열에 행동 우선 순위 카드 3장을 놓고, 그 바로 위의 열에 나머지 3장을 놓습니다. 우선 순위 카드끼리의 순서는 계층마다 다릅니다. 각 오토마 별 게임 준비에 대한 더 자세한 사항은 아래에 나와 있습니다.

비슷한 방식으로 오토마의 정책 우선 순위 카드 7장을 가져와 마커의 오른쪽에 놓습니다. 정확한 배치 역시 마찬가지로 계층마다 다릅니다. 각 오토마의 규칙 부분을 참고하세요. 몇몇 정책 카드는 우선 순위 열에서 완전히 배제될 수도 있음을 기억하세요.

차레 개요



노동자 계층 오토마의 게임 준비 예시:

오토마는 차레를 시작할 때, 필요하다면 자유 행동을 사용합니다(각 오토마의 규칙 부분을 참고하세요). 그 뒤, 시 카드 턴 맨 위 카드를 공개합니다.

시 확인

심화 모드를 사용하면, 오토마는 시 카드를 다르게 “읽습니다”. 기본 모드를



사용할 때와 달리, 카드 상단에 나와있는 아이콘들은 해당하는 행동 그 자체를 나타내는 것이 아니라, 그 행동에 대해 오토마가 할 확인 사항을 의미합니다.

모든 확인마다 각각 동반되는 지시 카드는 오토마가 순서대로 따라야 하는 단계를 자세히 설명합니다.

각 확인은 게임 보드의 상태를 보고 특정 조건이 만족되었는지 확인하게 합니다. 확인한 조건이 만족되었다면, 카드는 행동 하나의 우선 순위(행동 우선 순위 카드의 문구를 축약해서 표시)를 높이도록 지시할 것입니다. 그러면 해당하는 우선 순위 카드를 현재 열의 바로 위의 열로 이동시키는 것을 카드에 지시된 횟수 만큼 반복합니다. 별도의 지시(보통 “또한”이라는 단어가 문장에 포함)가 없다면, 각 조건은 나머지와 별개로 확인해야 합니다. 확인을 마치고 나면 우선 순위 카드 1장이 아니라, 여러 장을 이동시킬 수도 있습니다.



행동 우선 순위 카드를 원래 있던 것보다 더 위의 열로 이동시킬 때, 이미 그 열에 다른 카드들이 있다면, 해당 카드들 원편에 놓습니다. 비슷한 방식으로 어떤 카드가 열에서 이탈한다면, 해당 열에 남아있는 카드들을 자신들간의 순서는 유지한 채로, 오른쪽(마커를 향해서)으로 전부 이동시킵니다. 게임 중 어느 시점에서건, 어떤 열에 가장 오래 남아있는 카드가 해당 열의 마커 바로 옆에 있으면 됩니다. 그리고 어떤 열에 가장 마지막에 추가된 카드는 해당 열의 마커로부터 가장 멀리 있으면 됩니다.

시 카드에는 아이콘 4가지가 표시되어 있습니다. 아이콘들은 각자 서로 다른 확인을 나타냅니다. 항상 왼쪽에서 오른쪽으로, 4개 전부를 빠짐없이 확인해야 합니다. 첫 번째 확인을 진행하는 동안, 지시 카드에 나온 조건이 만족되었는지 확인할 때, **시 카드에 나와있는 보너스를 반드시 포함해서 고려해야 합니다.**

마커의 오른쪽에는 정책 우선 순위 카드가 놓입니다. 확인 중 몇(카드에 나열된 정책을 확인하게 하는 카드들)은 정책 우선 순위 카드들을 이동하게 할 수도 있습니다. 카드를 이동시킬 때는 동일한 규칙을 적용합니다. 다만, 유일한 차이점은 정책 우선 순위 카드를 새로운 열로 옮길 때 해당 열에 이미 다른 카드가

예시: 매리는 노동자 계층 오토마를 사용해서 게임을 하고 있습니다. 시 카드 1장을 뽑고 거기에 나온 확인들을 하나씩 진행합니다. 첫 번째는 **근로자 확인**입니다. 그녀는 게임 보드를 보고 자신이 계층 기업에 배정할 수 있는 미고용 근로자 2명이 있다는 것을 알게됩니다. 그러므로 그녀는 근로자 배정 우선 순위 카드를 2열만큼 위로 이동시킵니다.



남아있는 조건 중에는 만족된 것이 없으므로 그녀는 다음 확인으로 넘어갑니다. 이번에는 **정책 확인**입니다. 만족된 조건에 따라서, 그녀는 법안 발의 우선 순위 카드 또한 2열만큼 위로 이동시켜야 합니다.



세 번째는 **상품과 서비스 확인**입니다. 이번에는 상당히 많은 조건이 만족되었습니다. 그리고 결과적으로 상품과 서비스 우선 순위 카드를 다 합쳐서 4열만큼이나 위로 이동시킵니다! 네 번째는 **파업 확인**입니다. 하지만 확인으로는, 우선 순위 카드를 이동시키지 않습니다, 그래서 모든 카드들이 원래 위치에 남아 있게 됩니다.



있다면, 기존의 카드들 오른쪽에 놓습니다. 같은 방식으로 정책 우선 순위 카드가 열에서 이탈하면, 해당 열에 남아있는 정책 우선 순위 카드들은 순서를 유지한 채 왼쪽으로 이동시킵니다. 이 규칙을 기억하기 가장 쉬운 방법은, 열 마커의 왼쪽에 있는지 오른쪽에 있는지와 상관없이, 모든 우선 순위 카드가 마커와 가까울수록 우선 순위가 높고, 멀수록 우선 순위가 낮다고 기억하는 것입니다.

만약 카드가 정책 우선 순위 카드를 이동시키도록 지시하고, 이미 그 카드가 따로 빠져 있다면, 아무것도 이동시키지 않습니다- 따로 빠진 정책 우선 순위 카드는 그대로 놔둡니다.

예시: 이전의 예시에서 **매리**가 **정책 확인**을 했을 때, 그녀는 법안 발의 우선 순위 카드를 위로 2칸 이동시켰습니다. 같은 확인으로 인해 그녀는 노동 시장 우선 순위 카드 또한 위로 2칸 이동시켰습니다.



시 카드의 모든 확인을 마치고 나면, 오토마의 우선 순위 카드를 확인합니다. **비어있는 열이 있다면, 카드들은 비어있는 열을 채우도록 아래로 무너져 내립니다.** 우선 순위 카드가 있는 가장 하단의 열부터 시작해서 위로 올라가며, 비어있는 열마다 바로 위의 열에 있는 카드들을 아래로 내려 비어있는 열을 채웁니다. 카드 간의 순서는 바뀌지 않도록 주의하세요. 우선 순위 카드 열 2개 사이에 비어있는 열이 없을 때까지 이것을 반복합니다. 각각의 우선 순위 카드 종류 (행동과 정책이 있습니다)마다 개별적으로 이것을 진행해야 합니다.



째로 우선 순위가 높았던 카드의 이동이 원래 있던 열을 비운다면, 해당 열은 무너집니다.

오토마의 차례가 끝납니다(따로 해야 하는 자유 행동이 없다면- 각 오토마의 설명 부분을 보세요). 그리고 다음 플레이어의 차례로 넘어갑니다.

법안 발의

심화 모드의 오토마는 법안을 발의할 때, 자신의 정책 우선 순위 카드를 보고 어떤 정책에 법안을 발의할지를 결정합니다. 행동 우선 순위 카드를 선택하는 것과 비슷하게, 가장 높은 우선 순위의 정책에 법안을 발의합니다. 만약 같은 열에 카드가 여러 장 있다면, 해당 열의 마커와 가장 가까이 있는 카드의 정책에 법안을 발의합니다.

정책에 법안이 발의되고 나면(어느 플레이어가 했는지는 중요하지 않습니다), 해당 정책 우선 순위 카드는 아래로 내려가지 않습니다. 대신에 카드는 즉시 투표 요청하지 않는 한, 이번 라운드동안 따로 빼놓습니다. 즉시 투표를 요청하면 다음 중 한 가지 상황이 발생합니다:

- 투표가 통과되지 않는다면, **우선 순위 카드는 원래 자리에 둡니다.**
- 투표가 통과되고 오토마가 선호하는 정책(정책 확인 카드에 기제)에 정책 마커가 놓였다면, **우선 순위 카드를 이번 라운드 동안 따로 빼놓습니다.**
- 투표가 통과되고 오토마가 선호하는 정책(정책 확인 카드에 기제) 바로 옆의 구역에 정책 마커가 놓였다면, **우선 순위 카드를 맨 아래 열의 끝(가장 오른쪽)으로 이동시킵니다.**
- 투표가 통과되고, 오토마가 선호하는 정책(정책 확인 카드에 기제)과 두 칸 떨어진 구역에 정책 마커가 놓였다면, **우선 순위 카드를 아래에서 두 번째 열의 끝(가장 오른쪽)으로 이동시킵니다.**

매 라운드의 **준비 페이즈**마다, 오토마는 따로 빼놓은 모든 정책 우선 순위 카드를 번호 순서대로 확인합니다. 그리고 이 카드들을 다시 우선 순위 열로 돌려놓아야 하는지 확인합니다:

오토마 행동

이제 오토마가 가장 우선 순위가 높은 행동을 합니다. 가장 높은 열에 카드가 여러 장 있다면, 해당 열의 마커와 가장 가까운 카드의 행동을 합니다. 만약 어떤 이유로라도 해당 행동을 할 수 없으면, 우선 순위가 두번째로 높은 카드의 행동을 합니다. 매우 드문 경우지만 이마저도 불가능하다면, 더 이상 같은 과정을 반복하지는 않습니다. 대신에 **정치적 압박 가하기** 행동을 사용해, 자신의 투표 쿠폰 3개를 주머니에 넣습니다.

특수 행동 카드의 우선 순위가 가장 높다면, 뽑은 SI 카드 하단에 있는 특수 행동을 합니다.

행동을 마치면 해당 우선 순위 카드를 2열 아래로 이동시켜, 도착한 열에 이미 있던 카드를 왼편에 놓습니다.

오토마가 가장 높은 우선 순위의 행동을 하지 못해서 두번째로 우선 순위가 높은 행동을 했다면, 실제로 행동에 사용된 우선 순위 카드만이 아래로 내려갑니다- 우선 순위가 가장 높았던 행동 카드는 그대로 놉니다. 그러나, 두번

- 정책 마커가 오토마의 선호 정책에 놓인 정책의 우선 순위 카드는 **따로 빼놓은 채로 놔둡니다.**
- 정책 마커가 오토마의 선호 정책 바로 옆의 구역에 놓인 정책의 우선 순위 카드는 **맨 아래 열의 끝(가장 오른쪽)에 놓습니다.**
- 정책 마커가 오토마의 선호 정책과 두 칸 떨어진 구역에 구역에 정책의 우선 순위 카드는 **아래에서 두 번째 열의 끝(가장 오른쪽)에 놓습니다.**

공통 규칙(기본 모드와 심화 모드)

기본 모드와 심화 모드 간의 가장 큰 차이점은 오토마가 어떤 행동을 사용할지 결정하는 방법입니다. 이것을 제외하면 대부분의 규칙은 동일합니다. 그러므로 아래에 나오는 규칙들은 두 가지 모드에 모두 적용됩니다.

기본 행동 사용

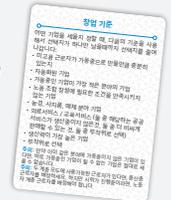
행동으로 고를 수 있는 대상 혹은 가능한 선택지가 둘 이상인 경우와 같이 오토마가 사용해야 하는 행동에 어떤 결정을 내리는 것이 필요하다면, 해당하는 지시 카드에 어떻게 진행해야 하는지에 대한 자세한 설명이 나와있습니다. 대부분, 지시카드에는 오토마가 특정 행동을 할 때 선호하는 우선 순위 목록이 나와있습니다.

이와 같은 모든 경우, **행동을 사용하는 중에 고를 수 있는 선택지가 여럿 있다는 가정하에** 목록의 가장 위부터 시작해서, 글머리표로 표시된 각 항목마다 하나씩 확인하며 선택지가 단 하나만 남을 때까지 줄여 나갑니다. 이렇게 남은 유일한 선택지를 오토마가 고릅니다.

첫 번째 글머리표는 나머지 글머리표들을 읽으면서 줄여 나갈 선택지의 조합을 결정할 수 있는 선택지를 최소 하나 이상 제시합니다. 만약 나중에 다른 글머리표가 이미 줄여 나가고 있는 조합의 일부가 아닌 다른 선택지를 제시한다면, 무시하고 다음 글머리표로 넘어가면 됩니다.

만약 글머리표의 기준을 적용해서 선택지를 좁히고 나서도 선택할 수 있는 선택지가 여럿이라면, 혹은 현재 글머리표가 오토마가 현재 고려중인 선택지 조합의 내용에 적용할 수 없는 것이라면, 목록의 다음 항목으로 넘어갑니다. 만약 하나의 글머리표가 여러 선택지를 제시한다면, 오토마는 기재된 순서대로 해당 내용을 우선 순위로 여깁니다. 선택지가 단 하나만 남을 때까지, 이어지는 글머리표의 기준들을 사용해 선택지의 조합을 줄여 나가세요.

오토마가 어떤 행동을 할지 결정할 때, 선택지가 이미 하나뿐인 상황이라면(예를 들어 상품과 서비스 구매 행동을 사용하기로 했는데, 구매할 수 있는 자원이 한 종류뿐이라던지), 지시 카드의 내용을 따르지 않아도 됩니다. 그냥 해당 선택지를 활용해 행동을 사용하면 됩니다.



예시: 닉은 자신이 계층 오토마를 상대로 게임을 하고 있습니다. 오토마는 방금 **창업** 행동에 보너스(AI 카드에 나와있습니다)를 함께 사용해 기업 1개 대신 2개를 세울 수 있습니다. 어떤 기업을 세울지 정하기 위해서 닉은 **창업 기준** 지시 카드를 봅니다.

오토마는 수익 칸에 63₩를 가지고 있고 자본 칸에는 돈이 없습니다. 미고용 근로자 구역에 근로자 4명이 있고, 시장에는 사용 가능한 기업 4곳이 있습니다.



오토마는 이 기업들 모두의 창업 비용을 낼 수 있어서 지시 카드의 기준을 확인합니다. 가장 먼저, 기업을 가장 중으로 만드는데 필요한 만큼의 근로자가 있는지 확인합니다. 이 중 3개의 기업이 여기에 해당해, 다음 기준으로 넘어가 이 셋 중 어느 것을 선택할지 봅니다.

다음 기준은 이 중 자동화 기업을 찾습니다. 시장에 자동화 기업이 있던 이전의 기준에서 추려낸 3개의 기업은 자동화 기업이 아니므로, 이번 지시는 무시하고 넘어갑니다. 그러므로 다음 항목으로 넘어갑니다. 이번에는 가장 중인 기업이 가장 적게 속해있는 분야를 확인하도록 지시합니다. 오토마는 이미 사치품 분야 기업이 있지만 교육 분야와 매체 분야에 속한 가장 중인 기업을 갖고 있지 않습니다. 그래서 이제 "출판사"와 "학술원" 중에서 선택을 내리지만 하면 됩니다. 그러기 위해서, 다음 항목으로 넘어갑니다.

이번 기준은 노동 조합이 생길 가능성을 피해서 기업을 세우도록 합니다. 노동자 계층은 이미 교육 분야 기업에 근로자 3명을 두고 있습니다. "학술원"을 세우면, 여기에 배정될 근로자가 교육 분야의 근로자 수를 늘려줄 것이므로, 노동자 계층은 노동 조합을 만들 수 있게 됩니다. 하지만 오토마는 이것을 원하지 않습니다. 그래서 "**출판사**"를 세우기로 합니다. 여기에 배정될 미숙련 근로자 3명은 매체 분야 기업에서 일하는 최초의 노동자 계층 근로자들이 될 것이며, 노동 조합을 만들기에 충분하지 않습니다.



오토마는 두 번째 기업을 세우기 위해서 목록을 다시 확인합니다. 하지만 이제 미고용 근로자가 1명밖에 남아있지 않아 첫 번째 기준을 만족할 수 있는 회사는 아예 없습니다. 그러므로, 두 번째 기준으로 넘어가 자동화 기업이 있는지 확인합니다. 유일한 자동화 기업인 **“자동화 낙농장”이 있어서 이 기업을 세웁니다.** 만약 오토마가 자동화 기업을 세울 수 없거나, 창업 비용만큼의 돈이 없었다면, 두 번째 기업은 세울 수 없습니다. 따라서 시 카드의 보너스는 버려집니다.



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.

즉각적인 투표 요청을 위한 영향력 사용

오토마는 법안을 발의할 때, 영향력을 가지고 있다면 (혹은 다른 효과가 이를 허락한다면) 즉시 투표를 요청해야 할지 확인합니다. 이를 처리하는 과정은 플레이어 수에 따라 달라집니다.

2인 게임

다음의 조건을 만족해야 합니다:

- 오토마가 상대방보다 영향력을 더 많이 가지고 있습니다(즉시 투표 요청에 사용할 영향력 1개를 포함).
- 주머니 속에 있는 오토마의 투표 큐브 개수가 상대방의 투표 큐브 개수 이상이어야 합니다. 이는 주머니 밖의 투표 큐브 개수로 빠르게 확인할 수 있습니다.

3-4인 게임

오토마는 먼저 다른 플레이어들이 어떻게 투표할 것이라고 추측해 누가 찬성과 반대편에 설지 예상합니다. 그러기 위해서, 선호 정책 지시 카드를 사용합니다. 만약 발의된 법안이 다른 플레이어의 선호 정책이라면 (혹은 정책 마커가 그와 가까워지는 쪽으로 이동하게 한다면), 오토마는 해당 플레이어가 찬성할 것이라고 예상합니다. 만약 발의된 법안이 마커를 플레이어의 선호 정책에서 멀어지도록 이동하게 한다면, 오토마는 해당 플레이어가 반대할 것이라고 예상합니다. (이것은 단지 오토마의 예상임에 주의하세요. 플레이어들은 자기가 원하는 대로 투표할 수 있습니다.)

이런 예상에 기반해서, 오토마는 이번 투표에서 두 편에 누가 설지 인지합니다. 즉시 투표를 요청하기 위해서는, 다음의 조건을 만족해야 합니다:

- 오토마의 편이 상대방보다 영향력을 더 많이 가지고 있어야 합니다(즉시 투표 요청에 사용할 영향력 1개를 포함해서).
- 다른 계층 2개 중 적어도 1개는 오토마의 편이어야 합니다.

투표 중 영향력 사용

투표 진행 중에 오토마에게 영향력이 있다면, 투표 큐브가 공개된 뒤에 투표의 결과를 바꾸기 위해 영향력을 사용하는 것을 고려할 수도 있습니다. 영향력을 사용할 것인지, 만약 그렇다면 얼마나 사용할 것인지는 다양한 요소를 고려하여 정합니다. 가장 중요한 요소로는 오토마의 편이 투표에서 이기고 있는지, 상대방이 영향력을 가지고 있는지, 그리고 오토마의 편에 영향력이 얼마나 있는지 등이 있습니다.

무엇보다 먼저, 오토마에게 영향력이 없다면 당연히 영향력을 사용하지 못합니다. 비슷하게, 오토마와 같은 편 플레이어들의 영향력이 다 합쳐서 투표의 결과를 바꿀 수 없는 정도라면, 영향력을 사용하지 않습니다. 이를 제외한 다른 모든 경우는 다음 중 하나일 것입니다:

- 오토마의 편이 이기고 있습니다.
- 오토마의 편이 지고 있고, 같은 편에 영향력을 가진 플레이어가 오토마뿐입니다.
- 오토마의 편이 지고 있고, 같은 편의 다른 플레이어들도 영향력을 갖고 있습니다.

이 3가지 경우 모두 각자의 지시 카드가 있어 각 진영에 영향력이 다 합쳐 얼마나 있는지에 따라, 오토마가 영향력을 얼마나 사용해야 할지에 대해 안내합니다. 카드의 문구는 다음과 같이 지시합니다:

사용하지 않음: 오토마는 영향력을 아예 사용하지 않습니다.

전부 사용: 오토마는 가지고 있는 영향력을 전부 사용합니다.

필요한 만큼 사용: 오토마는 자신이 원하는 결과로 투표를 이끌기 위해 필요한 최소량의 영향력을 사용합니다. 예를 들어, 만약 상대방이 법안을 발의했고 공개된 투표 큐브가 3대2로 그들에게 유리하게 나왔다면, 오토마는 영향력 2개를 사용해야 할 것입니다. 만약 오토마의 편이 같은 법안을 발의했다면, 영향력 1개만을 사용해도 될 것입니다.

X장 뽑기: 시 카드 덱에서 카드를 X장만큼 뽑습니다. 만약 X가 현재 가지고 있는 영향력의 총합보다 높다면, 가지고 있는 영향력의 수와 같은 만큼의 카드를 뽑습니다. 뽑은 카드의 왼쪽 하단에 있는 영향력 아이콘마다 오토마는 영향력 1개를 사용합니다. 그리고 뽑은 카드들을 시 카드 덱 아래에 뒷면이 보이도록 넣습니다.

1장을 뽑아 전부 사용: 시 카드 덱 맨 위 카드를 뽑습니다. 왼쪽 하단에 영향력 아이콘이 그려있다면, 오토마는 가진 영향력을 전부 사용합니다. 1개를 사용하는 것이 아닙니다.

모든 경우에 오토마가 사용하도록 지시된 것보다 영향력을 적게 가지고 있다면, 사용할 수 있는 만큼만 사용할 것을 기억하세요.

오토마가 사용하는 영향력은 다른 플레이어들이 자신의 영향력을 공개함과 동시에 정해져야 합니다. 이렇게 하기 위해서, 오토마가 시 카드를 뽑아야 하는지 먼저 결정합니다. 그리고 사람 플레이어들이 원래 규칙대로 자신이 사용할 영향력의 개수를 공개하게 합니다. 이것을 마치고 나서, 오토마가 사용할 시 카드를 뽑고 지시된 대로 영향력을 추가합니다.

여러 명의 오토마

오토마가 둘 이상 참여하고 있는 게임에서 만약 둘 혹은 그 이상의 오토마가 같은 편에 있다면, 오토마들이 투표에 영향력을 사용할 지를 결정하기 위한 목적으로만, 그들의 영향력을 전부 더해 마치 오토마 1개인것 처럼 간주합니다. 영향력을 사용하면, 오토마들이 가능한 균등하게 사용한 영향력을 분담합니다. 필요하다면 영향력을 가장 많이 가지고 있었던 오토마가 많이 부담해도 됩니다. 오토마 둘이 같은 만큼의 영향력을 가지고 있었고, 함께 사용한 영향력의 개수가 홀수라면, 무작위로 누가 영향력 1개를 더 사용할지 정합니다. 카드를 뽑아야 한다면, 연관된 오토마 중 무작위로 하나를 선택해 해당 오토마의 덱에서 카드를 뽑습니다

마지막 라운드

- 다섯 번째(마지막) 라운드에서, 추가로 적용하는 규칙이 몇 가지 더 있습니다:
- 오토마는 ‘정책 7(이민)’에 법안을 발의하지 않습니다. 기본 모드를 사용중이라면, 해당 정책이 카드에 기재되어 있어서 무시하세요. 심화 모드를 사용 중이라면, 다섯 번째 라운드가 시작할때 이민 우선 순위 카드를 게임에서 제거합니다.
 - 오토마는 즉시 투표를 요청할 수 있는 경우에만 ‘정책 6(해외 무역)’에 법안을 발의합니다. 오토마가 원래 사용하는 순서와 다르게, 정책 6에 법안을 발의하려고 한다면, 가장 먼저 즉시 투표를 요청할 수 있는지를 확인합니다. 그렇지 않다면, 해당 정책을 무시하고 다음 순서의 정책으로 넘어갑니다.
 - 선거 페이지에 시 카드 덱에는 카드가 5장뿐일 것입니다. 만약 영향력 확인에 카드가 더 필요한 경우라면, 버린 카드들을 섞어서 시 카드 덱의 아래에 뒷면이 보이도록 넣을 수 있습니다.
 - 선거 페이지의 마지막 투표때, 모든 오토마는 자신이 가진 영향력을 전부 사용합니다.

여기서 다루지 않은 부분

여기까지 헤게모니의 게임을 진행하는 동안 일어날 수 있는 모든 경우에 대해서 다루려고 했습니다. 하지만 만약에 오토마가 결정을 내려야 하는 상황인데, 해당 상황에 알맞는 지시 카드가 없다면, 당신의 판단으로 오토마에게 최선인 행동을 결정하여 그 행동을 사용하게 하시길 바랍니다. 오토마가 어떤 행동을 할지 말지를 정할 때, 시 카드 1장을 뽑아 거기에 영향력 아이콘이 있는지 없는지로 정할 수도 있음을 기억하세요.

노동자 계층 오토마

게임 준비 (심화 모드에서만)

게임 준비시, 노동자 계층 오토마의 우선 순위 카드를 다음과 같이 놓으세요:



자유 행동

노동자 계층 오토마는 자신의 차례 중 서로 다른 시점에 자동으로 자유 행동을 사용합니다. 더 자세한 설명은 아래에 나와있습니다:

의료 서비스 사용, 교육 서비스 사용, 사치품 사용: 언제든지 노동자 계층 오토마가 자신의인구 수만큼의 의료 서비스, 혹은 교육 서비스, 혹은 사치품을 가지고 있다면, 자신의 차례 끝에 가지고 있는 자원을 사용해 변경도를 높입니다. 만약 어떤 이유로라도 변경도를 올릴 수 있는 자원이 여러 종류가 있다면, 동시에 전부 사용해 할 수 있는 만큼 반복해서 변경도를 올립니다. 사용하는 자원의 순서는 다음과 같습니다: 사치품, 교육 서비스, 의료 서비스.

근로자 교대: 이 행동은 노동자 계층 오토마가 근로자 배정 행동(기본 모드) 혹은 근로자 확인(심화 모드)을 하기 직전에 자동으로 이뤄집니다.

해택 받기: 이 행동은 노동자 계층 오토마가 차례를 시작할 때 자동으로 이뤄집니다.

대출 상황: 가능하다면, 노동자 계층 오토마는 차례를 시작할 때 자신이 가진 대출 하나를 상환합니다.

다른 규칙들

상품과 서비스 확인을 할 때, 자원을 구매할 수 있는 판매처가 2곳이라면, 먼저 자원당 가격이 얼마인지를 계산해 우선 순위 카드가 위로 몇 열만큼 이동할지 정해야 합니다. 예를 들어, 만약 노동자 계층 오토마가 정부에서 의료 서비스 2개를 각각 5씩에, 다른 플레이어에게서 3개를 각각 8씩에 사온다면, 의료 서비스 5개의 최종 가격은 34될 것입니다. 이런 경우에, 자원 당 가격은 6씩보다 비쌉니다(자원 당 가격이 6씩이었다면, 최종 가격이 30씩이었을 것이기 때문에), 그러므로 우선 순위 카드는 위로 1열만큼 이동할 것입니다. 또한 시 카드의

10 위기와 대처: 오토마

보너스가 노동자 계층 오토마가 **상품과 서비스를 구매**하기 전에 돈을 제공한다면, 보너스가 자원의 가격을 낮춘다고 생각하고 자원당 가격을 계산하세요. 다시 말해, 노동자 계층 오토마가 행동을 하기 전에 가지고 있던 돈과 행동에 실제로 들어간 돈을 비교해서 고려하세요. 예를 들어, 교육 서비스 5개를 50₩에 살 수 있지만, 시 카드의 보너스가 20₩를 오토마에게 먼저 제공했다면, 실제로 지불한 돈은 30₩이므로 자원당 가격은 6₩이 될 것입니다.

상품과 서비스를 구매할 때, 노동자 계층 오토마는 대개 자신의 인구수와 같은 양만큼을 구매하려고 할 것입니다. 그러나, 만약 이미 자신의 플레이어 보드에 자원을 조금 가지고 있다면, 자신의 인구수만큼 보유하는데 필요한 만큼만을 구매할 것입니다. 매우 드문 경우지만 가지고 있는 자원의 양이 이미 인구수와 같다면, 해당 자원을 아예 가지고 있지 않은 것처럼 간주하고 구매 행동을 합니다.

상품과 서비스를 구매할 때, 지시 카드가 언급하는 기준 중 하나는, 만약 의료를 구매해서 인구수가 늘어난다면, 의료 서비스를 구매 고려 대상에서 배제하라는 것입니다. 다른 구매 가능한 선택지가 있을 때에만 의료 서비스를 구매 고려 대상에서 배제할 수 있습니다. 만약 의료 서비스가 구매할 수 있는 유일한 자원이라면(가격이나 판매처의 재고상황 등의 이유로), 평소대로 구매할 수 있습니다.

수요 충족 단계 중 **식량을 구매**할 때, 노동자 계층 오토마는 가장 저렴한 판매처에서 식량을 구매할 것입니다. 만약 가장 저렴한 판매처가 둘이라면, 다음의 순서로 판매처를 선택합니다: 해외 시장, 정부, 자본가 계층, 중산층.

노동자 계층 오토마가 공급처에서 **숙련된 근로자 1명을 추가**하면, 어떤 숙련된 근로자를 가져올지 정하는 기준 중 일부는 “배정된다면”이라는 조건을 달고 시작합니다. 보통 근로자들이 3명씩 배정되므로, 당신이 공급처에서 가져와 추가하는 근로자가 다른 근로자 최대 2명까지와 함께 배정될 것이라고 예상할 수 있습니다. 예를 들어, 이미 교육 분야 기업에 근로자 2명을 두고 있고 다른 교육 분야 기업에 배정될 수 있는 미고용 근로자 2명(이 중 하나는 숙련된 근로자입니다)이 있다면, 새로운 숙련된 근로자를 공급처에서 가져올 때, “배정된다면, 노동 조합을 만들 수 있습니다”이라는 조건은 교육 분야 근로자에게 적용될 것입니다. 이것은, 한 번의 근로자 배정 행동으로, 노동자 계층 오토마가 이미 있던 근로자 2명을 교육 분야 기업에 배정할 수 있고(그리고 교육 산업 노동 조합을 만들 수 있게 됩니다), 그리고 세번째 배정으로, 새로운 교육 분야 근로자를 사용해 노동 조합을 만들 수 있기 때문입니다. 참고로 이 예시에서 이미 있던 미고용 교육 분야 근로자는 숙련된 근로자 기준 카드의 평가에서 제외되지 않습니다(카드 하단의 문장 참조). 실제로 노동 조합 결성을 위해서는 같은 종류의 근로자가 1명 더 필요하기 때문입니다.

근로자를 배정할 때, 노동자 계층 오토마는 대개 미고용 근로자를 배정하려고 할 것입니다. 그러나, 몇몇 경우에는 이미 기업에 배정된 근로자를 데려와 다른 기업에 배정할 수도 있습니다. 노동자 계층 오토마는 노동 조합 결성에 필요한 조건(해당 분야의 기업에서 일하는 근로자가 최소 4명 이상 있어야 합니다)을 해치지 않는 내에서만 그리고 이렇게 함으로써 기준에 따른 임금 이상을 받을

수 있어야만 근로자를 재배정할 것입니다. 즉, 기회만 주어진다면(예를 들어, 어떤 효과가 근로자를 원하는 만큼 배정할 수 있게 해준다는 등), 노동자 계층 오토마는 위에 서술된 조건을 만족하는 내에서, 근로자들을 자본가 계층과 중산층 기업에서 공기업으로 옮기려고 할 것입니다.

노동자 계층 오토마가 **교육 서비스를 사용**하는데 업그레이드할 미고용 근로자가 없다면, 고용된 미숙련 근로자 중 하나를 무작위로 정해 업그레이드 합니다.

파업 토큰이 다 떨어지면, 파업 우선 순위 카드를 따로 빼놓습니다. 그리고 다음 라운드가 시작할 때, 가장 아래 우선 순위 열의 끝(가장 원편)에 되돌려 놓습니다.

시위 행동을 할 때, 시위 우선 순위 카드를 따로 빼놓습니다. 만약 시위가 계속되어 노동자 계층 오토마가 승점을 잃을 플레이어를 정해야 하면, 자본가 계층이 가능한 많이 승점을 잃게 하도록 할 것입니다. 그 다음은 중산층, 그 다음은 정부입니다. 시위 토큰이 제거되면, 시위 우선 순위 카드를 가장 아래 우선 순위 열의 끝(가장 원편)에 되돌려 놓습니다.

자본가 계층 오토마

게임 준비(심화 모드에서만)

게임 준비시, 자본가 계층 오토마의 우선 순위 카드를 다음과 같이 놓으세요:



자유 행동

자본가 계층 오토마는 자신의 차례 중 서로 다른 시점에 자동으로 자유 행동을 사용하고 몇몇 자유 행동은 아예 무시합니다. 더 자세한 설명은 아래에 나와 있습니다:

가격 조정: 필요하다면, 이 행동은 자본가 계층 오토마의 차례 시작에 자동으로 이뤄집니다. 자본가 계층 오토마는 언제나 자신의 가격이 중간 위치에 가도록 가격을 조정합니다. 다만 다음과 같은 예외가 있습니다:

- 정책 6A가 시행 중이라면, 식량과 사치품의 가격을 최대한으로 설정할 것입니다.
- 정책 4C가 시행 중이라면, 의료 서비스의 가격을 최대한으로 설정할 것입니다.
- 정책 5C가 시행 중이라면, 교육 서비스의 가격을 최대한으로 설정할 것입니다.

임금 조정: 대부분 자본가 계층 오토마는 스스로 임금을 조정하지 않습니다. 보통은 자신의 모든 기업에서 노동 시장 정책이 제시하는 최저임금을 제공합니다. 하지만 노동자 계층이 자신의 기업에 파업 토큰을 놓는다면, 파업 대응 지시 카드를 참고해 자본가 계층 오토마가 자신의 다음 차례에 어떻게 대응할지 정해야 합니다.

보너스 지급: 자본가 계층 오토마는 보너스를 절대 지급하지 않습니다.

저장고 구매: 자본가 계층 오토마는 자신이 보관할 수 있는 것보다 자원을 많이 가지게 되면 자동으로 저장고를 구매할 것입니다. 이런 경우에는 심지어 자신의 차례가 아니더라도 (예를 들면, 생산 페이스 중) 저장고를 구매합니다. 만약 이미 특정 자원을 위한 저장고를 가지고 있고, 그럼에도 저장 한도를 넘어서 해당 자원을 생산하게 되더라도, 추가로 저장고를 구매하지는 않습니다-초과분은 버려집니다. 또한, 식량과 사치품은, 초과분이 생기면 자유 무역 지역에 먼저 놓고, 그마저도 가득차면 그때 저장고를 구매합니다.

해택 받기: 이 행동은 자본가 계층 오토마가 차례를 시작할 때 자동으로 이뤄집니다.

대출 상황: 자본가 계층 오토마는 차례를 시작할 때, 자본 칸에 100₩가 있다면 자신이 가진 대출 하나를 상환합니다.

다른 규칙들

자본가 계층 오토마의 AI 카드 중 몇에 표시된 첫 번째 아이콘은 **특수 행동**을 나타냅니다. 이런 카드는, 보너스가 적혀있는 대신에, 심화 모드를 사용할 때 특수 행동 우선 순위 카드가 위로 이동하게 해주는 추가 조건들이 나와있습니다. 기본 모드에서는 첫 번째 조건만 확인합니다. 해당 조건이 만족되었다면, 자본가 계층 오토마는 적혀있는 특수 행동을 사용할 것입니다.

준비 페이스 때, 자본가 계층 오토마는 시장에 있는 기업 카드 4장을 전부 버리고 새로 4장을 뽑습니다.

기업을 세울 때, 기준 중 하나는 가장 중인 기업을 가장 적게 가지고 있는 분야의 기업을 선택하게 합니다. 이것은 자본가 계층 오토마의 기업에만 해당합니다. 다른 플레이어의 기업은 고려하지 않습니다.

해외 시장에 판매하기 행동을 할 때, 자본가 계층 오토마는 각 자원을 최대한 많이 판매할 것입니다. 또한 상품(식량과 사치품)을 판매할 때, 먼저 자유 무역 지역에 있는 것부터 판매하고 그리고 나서 플레이어 보드의 저장고에 있는 상품을 판매할 것입니다.

사업 계약 맺기 행동을 할 때, 사용 가능한 사업 계약 카드가 2장이고, 자본가 계층 오토마가 둘 다 살 수 있다면, 더 비싼 가격의 계약을 구매할 것입니다.

중산층 오토마

게임 준비(심화 모드에서만)

게임 준비시, 중산층 오토마의 우선 순위 카드를 다음과 같이 놓으세요:



자유 행동

중산층 오토마는 자신의 차례 중 서로 다른 시점에 자동으로 자유 행동을 사용합니다. 더 자세한 설명은 아래에 나와있습니다:

의료 서비스 사용, 교육 서비스 사용, 사치품 사용: 언제든지 중산층 오토마가 자신의 인구수만큼의 의료 서비스, 혹은 교육 서비스, 혹은 사치품을 가지고 있다면, 자신의 차례 끝에 가지고 있는 자원을 사용해 번영도를 높입니다. 어떤 이유로라도 번영도를 올릴 수 있는 자원이 여러 종류가 있다면, 동시에 전부 사용해 할 수 있는 만큼 반복해서 번영도를 올립니다. 사용하는 자원의 순서는 다음과 같습니다: 사치품, 교육 서비스, 의료 서비스.

가격 조정: 필요하다면, 이 행동은 중산층 오토마의 차례 시작에 자동으로 이뤄집니다. 중산층 오토마는 언제나 자신의 가격이 중간 위치에 가도록 가격을 조정합니다. 다만 다음과 같은 예외가 있습니다:

- 정책 6A가 시행 중이라면, 식량과 사치품의 가격을 최대치로 설정할 것입니다.
- 정책 4C가 시행 중이라면, 의료 서비스의 가격을 최대치로 설정할 것입니다.
- 정책 5C가 시행 중이라면, 교육 서비스의 가격을 최대치로 설정할 것입니다.

임금 조정: 대부분, 중산층 오토마는 스스로 임금을 조정하지 않습니다. 보통은 자신의 모든 기업에서 노동 시장 정책이 제시하는 최저임금을 제공합니다. 하지만 만약 노동자 계층이 자신의 기업에 파업 토큰을 놓는다면, 자신의 다음 차례 시작에 해당 기업의 임금을 L3으로 조정할 것입니다. 다음 라운드 시작에 자신의 모든 기업이 다시 현재 기준의 최저임금을 제공하도록 임금을 조정합니다.

근로자 교대: 이 행동은 중산층 오토마가 근로자 배정 행동(기본 모드) 혹은 근로자 확인(심화 모드)을 하기 직전에 자동으로 이뤄집니다.

혜택 받기: 이 행동은 중산층 오토마가 차레를 시작할 때 자동으로 이뤄집니다.

대출 상황: 가능하다면 중산층 오토마는 차레를 시작할 때 자신이 가진 대출 하 나를 상환합니다.

다른 규칙들

중산층 오토마의 AI 카드 중 몇에 표시된 첫 번째 아이콘은 **특수 행동**을 나타냅니다. 이런 카드는 보너스가 적혀있는 대신에, 심화 모드를 사용할 때 특수 행동 우선 순위 카드가 위로 이동하게 해주는 추가 조건들이 나와있습니다. 기본 모드에서는 첫 번째 조건만 확인합니다. 해당 조건이 만족되었다면, 중산층 오토마는 적혀있는 특수 행동을 사용할 것입니다.

준비 페이지 때, 중산층 오토마는 이미 같은 분야의 다른 기업이 게임 보드에 있다면, 이전 라운드부터 시장에 있던 기업 카드를 버릴 것입니다. 다시 말해 해당 분야의 기업이 아직 없다면, 시장에 있는 기업을 버리지 않을 것입니다.

상품과 서비스 확일할 때, 자원을 구매할 수 있는 판매처가 2곳이라면, 먼저 자원당 가격이 얼마인지를 계산해 우선 순위 카드가 위로 몇 열만큼 이동할지 정합니다. 예를 들어, 중산층 오토마가 정부에서 의료 서비스 2개를 각각 5₩에, 다른 플레이어에게서 3개를 각각 8₩에 사온다면, 의료 서비스 5개의 최종 가격은 34₩입니다. 이런 경우에, 자원당 가격은 6₩보다 비쌌다(자원당 가격이 6₩였다면, 최종 가격이 30₩이었을 것이기 때문에), 그러므로 우선 순위 카드는 위로 1열만큼 이동할 것입니다. 또한 AI 카드의 보너스가 중산층 오토마가 **상품과 서비스를 구매**하기 전에 돈을 제공한다면, 보너스가 자원의 가격을 낮춘다고 생각하고 자원당 가격을 계산하세요. 다시 말해 중산층 오토마가 행동을 하기 전에 가지고 있던 돈과 행동에 실제로 들어간 돈을 비교해서 고려해야 합니다. 예를 들어 교육 서비스 5개를 50₩에 살 수 있지만, AI 카드의 보너스가 20₩를 오토마에게 먼저 제공했다면, 실제로 지불한 돈은 30₩이므로 자원당 가격은 6₩이 될 것입니다.

상품과 서비스를 구매할 때, 중산층 오토마는 대개 자신의 인구수와 같은 양만큼을 구매하려고 할 것입니다. 그러나 이미 자신의 플레이어 보드에 자원을 조금 가지고 있다면, 자신의 인구수 만큼 보유하게 되는데 필요한 만큼만 구매할 것입니다. 매우 드문 경우지만 가지고 있는 자원의 양이 이미 인구수와 같다면, 해당 자원을 아예 가지고 있지 않은 것처럼 간주하고 구매 행동을 합니다. 비슷하게, 스스로에게서 자원을 구매할 때, 가능한 한 많이 구매하고, 그리고 나서도 자신의 인구수에 못 미치는 만큼을 다른 판매처에서 구매합니다. 그러나 중산층 오토마가 자신에게서 인구수 만큼의 자원을 충분히 구매할 수 있고, 다른 판매처에서도 인구수만큼의 자원을 충분히 구매할 수 있다면(그리고 비용을 전부 지불할 수 있다면), 해당 판매처에서도 구매할 것입니다.

상품과 서비스를 구매할 때, 지시 카드가 언급하는 기준 중 하나는, 만약 의료 서비스를 구매해서 인구수가 늘어나게 된다면, 의료 서비스를 구매 고려 대상에서 배제하라는 것입니다. 다른 구매 가능한 선택지가 있을 때에만 의료 서

스를 구매 고려 대상에서 배제할 수 있습니다. 만약 의료 서비스가 구매할 수 있는 유일한 자원이라면(가격이나 판매처의 재고상황 등의 이유로), 평소대로 구매할 수 있습니다.

중산층 오토마가 **교육 서비스를 사용**하는데 업그레이드할 미고용 근로자가 없다면, 고용된 미숙련 근로자중 하나를 무작위로 정해 업그레이드 합니다.

수요 충족 단계에서 **식량을 구매**할 때, 중산층 오토마는 가능하다면 가장 저렴한 판매처를 찾아 식량을 구매하려 할 것이고, 가격을 지불하지 않아도 되기 때문에 대부분 자신을 판매처로 선택할 것입니다. 만약 두 판매처가 동일한 가격에 판매 중이라면, 다음의 순서를 따라 선택할 것입니다: 정부, 해외 시장, 자본가 계층

근로자를 배정할 때, 몇몇 효과는 중산층 오토마가 먼저 공급처에서 숙련된 근로자를 1명 받도록 지시합니다. 이런 경우에는, 어떤 근로자를 받을지 결정할 때, 숙련된 근로자 기준 지시 카드의 첫 번째 글머리표(중산층 오토마의 시장에 놓인 기업이 어떤 종류의 숙련된 근로자를 필요로 하는지와 관련)를 건너 뛩니다.

근로자를 배정할 때, 중산층 오토마는 대개 미고용 근로자를 배정하려고 할 것입니다. 그러나 몇몇 카드 효과는 근로자를 원하는 만큼 배정할 수 있게 해줍니다. 이런 경우에 중산층 오토마는 가능하다면, 근로자들을 자본가 계층 기업에서 공기업으로 옮기려고 할 것입니다. 그리고 이렇게 함으로써 기존에 받던 임금 이상을 받을 수 있어야만 근로자를 재배정할 것입니다.

기업을 세울 때, 기준 중 하나는 가동 중인 기업을 가장 적게 가지고 있는 분야의 기업을 선택하는 것입니다. 이것은 중산층 오토마의 기업에만 해당합니다. 다른 플레이어의 기업은 고려하지 않습니다.

해외 시장에 판매하기 행동을 할 때, 중산층 오토마는 각 자원을 최대한 많이 판매할 것입니다.

오토마와 확장

게임에 미니 확장을 추가할 때, 다음의 규칙들도 적용해야 합니다.

오토마의 차례가 아닐 때 법안 발의하기

오토마가 자신의 차례가 아닐 때 법안을 발의해야 한다면, 어떤 정책을 선택할지 고르는 방법은 어떤 모드를 사용 중인지에 따라 다릅니다.

기본 모드: 다음 시 카드를 뽑아서 거기에 적힌 첫 번째 정책을 사용합니다. 불가능하다면 두 번째 정책을 사용합니다. 만약 그것도 불가능하다면, 오토마가 법안을 발의할 수 있는 정책이 나올 때까지 카드를 계속 뽑습니다.

심화 모드: 가장 우선 순위가 높은 정책을 사용합니다.

정책에서 법안 마커 제거하기

몇몇 효과들은 정치 도표에 놓인 플레이어들의 법안 마커를 제거시킵니다. 이런 경우에, 오토마는 해당하는 정책의 우선 순위 카드를 열의 끝(가장 오른쪽)으로 이동시켜야 합니다. 준비 페이지에서도 같은 규칙을 적용해 각 카드를 어디에 놓을지 정합니다.

확장별 규칙

다음은 각 미니 확장별로 적용되는 규칙들입니다:

숨겨진 안건

게임 준비 동안, 오토마의 숨겨진 안건 카드를 전부 앞면이 보이도록 테이블 위에 놓습니다. 그중 어떤 목표라도 달성됐을 시, 해당 카드를 뒤집습니다. 게임이 끝나고, 뒤집어진 숨겨진 안건 카드 중에 가장 높은 승점을 제공하는 카드의 승점을 오토마에게 줍니다.

위기 대처

근로자를 제거할 때, 오토마는 가능하다면 미숙련 근로자를 먼저 제거합니다.

“새로운 국제 프로그램” 위기 대처 카드를 어떻게 해결할지 정하기 위해(오토마가 돈을 낼 수 있다는 가정 하에), 시 카드 1장을 뽑습니다. 왼쪽 하단에 영향력 아이콘이 있다면, 오토마가 돈을 지불합니다. 만약 오토마가 돈을 지불하기로 하면, 낼 수 있는 가장 많은 금액을 골라 냅니다.

대체 사건 카드

오토마가 대체 사건 카드를 받을 때, 1~4 라운드를 진행 중이라면 카드를 보관합니다. 만약 마지막 라운드라면, 카드를 버리고 승점 1점을 얻습니다.

오토마는 늘 카드의 혜택을 최대치로 사용합니다. 다음은 몇 카드에 대한 추가 설명입니다:

대중의 압력: 오토마는 이 능력을 받고, 정부가 반대편에 있다고 가정(정부의 선호 정책에 기반해서)하는 정책 2~6중 일어나는 첫 번째 선거에 사용합니다.

정부 개입에 대한 요구: 오토마는 제공하는 임금 간의 격차가 가장 큰 기업을 선택합니다. 만약 선택지가 여럿이면, 그 중 하나를 무작위로 선택합니다.

역사적 사건

오토마가 자유 행동으로 발생시킬 수 있는 사건은 언제나 오토마의 차례 끝에 발생합니다.

오토마가 자신의 차례에 특수 행동을 사용하기로 하고, 오토마가 기본 행동으로 발생시킬 수 있는 사건이 있다면, 오토마는 특수 행동 대신 발생 조건인 기본 행동을 합니다. 유일한 예외는 시 카드의 맨 위에 특수 행동 아이콘이 나와 있을 때입니다. 만약 이런 이유로 특수 행동을 선택한 것이라면, 평소대로 특수 행동을 합니다.

위기 대처

위기 대처는 정부가 재정 정책이 허락하는 것보다 더 많은 대출을 가지고 있을 때 IMF가 개입하는 방법을 바꾸주는 미니 확장입니다. 이 확장에는 **위기 대처 카드 10장, 국채 카드 3장, 자물쇠 토큰 2개**가 들어있습니다.



게임 준비

게임 준비 시 위기 대처 카드를 섞어 게임 보드 근처에 뒷면이 보이는 덱으로 만들어 놓습니다. 맨 위 카드를 공개해 모두가 볼 수 있도록 놓습니다.

게임 진행

보통 IMF 개입이 일어나면, 다음의 4 단계를 진행합니다:

- 발의된 법안 폐기
- 정책 변경
- 대출 상환
- 정부 지지도 하락

위기 대처 카드들은 이 단계 중 일부에서 일어나는 일을 바꾸고, 추가적인 효과를 더할 수도 있습니다.

만약 IMF 확인 단계 동안, 정부가 재정 정책이 허락하는 것보다 대출을 많이 가지고 있고 상환할 수도 없다면, IMF 개입이 일어납니다. 기본 게임의 규칙서에 적힌 지시를 따르는 대신, 공개된 위기 대처 카드를 보고 거기에 적힌 지시를 따릅니다. 카드는 5가지 부분으로 이루어져 있습니다:

발의된 법안 폐기

여기에 적힌 정책에 발의된 법안을 모두 폐기합니다. 나머지 정책은 발의된 법안을 그대로 놔둡니다. 플레이어들은 이렇게 버려진 자신의 법안 마커마다 영향력 1개씩을 받습니다.

정책 변경

여기에 나온대로 정책 마커를 옮기고 효과를 전부 적용합니다. 만약 정책이 여기에 나와있지 않다면, 해당 정책의 마커는 그대로 둡니다.

추가 효과

IMF 개입의 추가 효과가 있다면 여기에 적혀있으며, 순서대로 따르면 됩니다. 만약 효과 앞에 계층 아이콘이 있다면, 해당 효과는 일치하는 계층에게만 적용합니다.

대출 상환

정부가 대출을 상환합니다. 만약 대출 금액을 전부 갚을 수 없다면, 낼 수 있는 만큼 내고 남은 대출(들)을 버립니다.

지지도 하락

정부는 여기에 나온대로 지지도를 잃습니다. 나열된 효과를 모두 적용하고 나서, 카드를 따로 빼놓고 새로운 위기 대처 카드를 1장 공개합니다. 만약 IMF 개입이 또 일어난다면, 새로운 카드의 효과를 적용합니다.

잠긴 정책

위기 대처 카드의 일부에서는 정책이 변경될 뿐만 아니라, 몇 가지는 이후 라운드 동안 잠게 있게 됩니다. 정책이 잠기면 해당 정책 마커 가까이 자물쇠 토큰을 놓습니다. 토큰이 남아있는 한, 플레이어들은 해당 정책에 법안을 발의할 수 없습니다. 다음 IMF 확인 단계를 시작할 때, 모든 자물쇠 토큰을 치웁니다.

국채 카드

위기 대처 카드 중 하나인 “새로운 국채 프로그램”은 플레이어들이 정부에서 국채를 매입할 수 있게 해, 정부에 돈을 빌려주고 이자를 붙여서 돈을 돌려 받을 수 있도록 합니다. 누가 얼마를 냈는지 기억하기 위해서, 국채 카드 3장을 사용할 수 있습니다. 돈을 지불한 플레이어 앞에 국채 카드를 적절한 면이 보이도록 놓습니다. 정부가 상환하면, 국채 카드는 다시 따로 빼놓습니다.

대체 사건 카드

대체 사건 카드는 정부가 매 라운드 나타나는 사건들과 상호작용 하는 방법을 바꿔주는 미니 확장입니다. 이 확장은 4인 게임에서만 사용되며, **카드 25장**으로 구성되어 있습니다.



각 혜택의 첫 부분에는 활성화되는 페이지가 나와 있습니다. 별도의 언급이 없다면, 해당 페이지가 시작할 때 활성화됩니다. 혜택을 사용하는 것은 의무가 아님을 기억하세요. 플레이어는 언제든지 자신이 받은 혜택의 능력을 원하지 않는다면 사용하지 않을 수 있습니다.

예시: **에반**은 정부를 맡아서 게임을 하고 있고, “더 나은 공교육에 대한 요구” 대체 사건 카드에 사건 행동을 사용합니다. 그는 카드에 적힌 과제를 수행하며 자본가 계층을 선택합니다. 자본가 계층을 맡은 **바니**는 이 카드를 버리고 승점 1점을 받을지 아니면 가지고 있을지 결정해야 합니다. 그는 카드를 가지고 있기로 합니다, 그래서 그는 이전 라운드들에서 받은 다른 대체 사건 카드들 아래에 이 카드를 밀어 넣습니다.

라운드 후반에 생산 페이지가 시작되고 혜택의 능력이 활성화 됩니다. **바니**는 이번 라운드에 팔지 않은 교육 서비스 1개를 저장고에 갖고 있습니다, 그리고 그는 이 교육 서비스를 **에반**에게 10₽를 받고 판매합니다. 카드의 지시대로, **에반**은 승점 1점을 얻고 그의 승점 마커를 알맞게 옮깁니다.

게임 준비

대체 사건 카드들은 **헤게모니**의 4인 게임에서 원래 사용되는 사건 카드를 대체합니다. 기본 게임의 사건 카드를 상자에 되돌려 놓고, 대체 사건 카드들을 섞어, 정부 플레이어 보드 옆에 뒷면이 보이는 덱으로 만들어 놓습니다. 나머지 게임 준비는 평소대로 진행합니다. 규칙이나 효과가 사건 카드를 언급한다면, 대신에 대체 사건 카드를 언급한다고 생각하고 진행합니다.

게임 진행

대체 사건 카드는 기존의 사건 카드와 매우 비슷합니다. 정부가 사건 행동을 할 때마다 카드에 적힌 과제를 수행해야 하며, 계층 하나를 선택하고, 선택한 계층에 해당하는 보상을 받습니다. 하지만 다른 점은 정부가 계층 중 하나를 선택할 때, 선택된 계층에게 대체 사건 카드도 준다는 점입니다. 해당 계층 플레이어는 받은 카드를 자신 앞에 두고 남은 게임 동안 카드의 혜택을 받거나 혹은 그 즉시 버리고 승점 1점을 얻을 수 있습니다. 승점을 받기 위해서는 플레이어는 카드를 받는 즉시 버려야 한다는 것을 기억하세요. 일단은 카드를 받아두고 나중에 버리는 방법으로 승점을 받을 수는 없습니다.

모든 대체 사건 카드의 하단에는 혜택이 나와 있습니다. 이 혜택은 언제나 이 카드를 받아서 자신 앞에 두기로 한 플레이어에게 적용됩니다. 플레이어 보드 아래에 카드를 밀어넣어 혜택 부분만 보이게 놓는 것을 추천합니다. 나중에 추가로 받은 대체 사건 카드들도 이런 식으로 놓아 먼저 받은 카드 아래에 밀어넣어 각각의 혜택이 전부 한 눈에 보이게 할 수 있습니다.

즉각적인 대처

즉각적인 대처 행동 카드는 정부가 같은 카드에 사건 행동을 두 번 할 수 있게 해줍니다. 이 카드를 대체 사건 카드에 사용하면 다음과 같이 진행합니다:

만약 사건 행동을 처음 할 때 선택된 플레이어가 혜택을 위해 카드를 가지고 있기로 한다면, 사건 행동을 두 번째로 할 때 선택된 플레이어는 카드를 버린 것처럼 승점 1점도 얻을 것입니다. 반면에 만약 처음 선택된 플레이어가 승점을 얻기로 한다면, 두 번째로 선택된 플레이어는 평소대로 카드를 버려 승점 1점을 얻을 수도 있고, 혜택을 위해 카드를 가지고 있을 수도 있습니다.

숨겨진 안건

숨겨진 안건은 **카드 20장**으로 이루어진 미니 확장이며, 플레이어들에게 게임 동안 달성할 수 있는 목표를 제공해 추가 승점을 얻을 수 있게 해줍니다.



행동 카드

위기와 대처에는 **새로운 행동 카드 20장**이 들어있습니다(역할마다 5장씩).



게임에 이 카드들을 추가하려면, 해당 역할의 카드를 나머지 행동 카드와 섞으면 됩니다. 이 카드들 중 몇몇은 매우 강력한 상호작용을 제공합니다. 게임 시작 전에 모든 플레이어가 이 카드들을 사용하는 것에 동의해야 합니다. 제목 양옆에 달린 점으로 이 카드들을 일반적인 행동 카드와 구별할 수 있습니다.

크레딧

Automas

designed by Vangelis Bagiartakis

Action cards

designed by Varnavas Timotheou & Vangelis Bagiartakis
Hidden Agendas, Crisis Response, Alternative Events
 designed by Varnavas Timotheou, Anastasios Grigoriadis & Vangelis Bagiartakis.

Academic Associate

Alexander Gertz

Illustrations

Miłosz Wojtasik (Cover), Jakub Skop (Action Cards)

Graphic Design

Katerina Xerovasila & Dimitris Anastasiadis (truly.gr)

Editing

Jordan Boschman

한글판 제작: 보드엠 팩토리

번역: 홍준의

편집: 엘로우스타

수검: 쏘쏘 외

게임 준비

게임 준비 시, 모든 플레이어는 각자의 숨겨진 안건 카드를 섞어 2장을 뽑습니다. 그 중 1장은 가지고 있고 나머지 1장은 다른 카드들과 함께 다른 플레이어들이 보지 못하게 게임 상자에 돌려놓습니다

게임의 진행

모든 숨겨진 안건 카드에는 플레이어가 달성할 수 있는 목표가 하나 있습니다. 만약 플레이어가 카드에 적힌 시점이 이 목표를 달성하면, 카드를 다른 플레이어들에게 공개하고 거기에 적힌 보상을 받을 수 있습니다.

목표 달성 시점의 종류는 다음과 같습니다:

- **언제나:** 게임 중 언제나. (추가 요구조건이 있다면, 함께 기재되어 있습니다.)
- **게임 종료:** 게임의 종료 시.
- **특정 페이지:** 아무 게임 라운드 중 해당 페이지 동안.

일부 숨겨진 안건 카드는 몇몇 정책이 특정 구역에 있을 것을 목표로 합니다. 만약 해당 카드의 시점이 “언제나”라고 되어있어도, 선거 페이지 동안은 모든 투표가 끝날 때까지 카드를 공개할 수 없습니다.

4인 게임에서, 정부 플레이어는 다른 이유로 버린 사건 카드와 사건 행동으로 버린 사건 카드를 따로 보관할 것을 추천합니다. 왜냐하면 숨겨진 안건 카드 중 하나가 이와 관련 있기 때문입니다.



©2023 Hegemonic Project Limited.
All rights reserved.

