

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

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

구성물 개요

기업 카드

이 카드들은 상품과 서비스를 생산하기 위해 설립되는 기업을 나타냅니다. 카드에는 기업을 설립하기 위해 필요한 근로자의 종류와 수, 생산하는 자원 그리고 근로자들이 (적당한 때에) 받는 임금이 표시되어 있습니다.

기업의 색상은 이 기업이 어느 산업의 일부인지 나타냅니다. 이 게임에는 5가지 분야의 산업이 있습니다: **농경**(녹색), **사치품**(파랑), **의료**(빨강), **교육**(주황), **미디어**(보라).



구성물 개요

기업 카드

이 카드들은 상품과 서비스를 생산하기 위해 설립되는 기업을 나타냅니다. 카드에는 기업을 가동하기 위해 필요한 근로자의 종류와 수, 생산하는 자원 그리고 근로자들이 (적당한 때에) 받는 임금이 표시되어 있습니다.

기업의 색상은 이 기업이 어느 산업의 일부인지 나타냅니다. 이 게임에는 5가지 분야의 산업이 있습니다: **농경**(녹색), **사치품**(파랑), **의료**(빨강), **교육**(주황), **미디어**(보라).



카드에는 **기업을 설립**하기 위해 -> 카드에는 **기업을 가동**하기 위해

[본판규칙서 p.7] - 자본가 계층 - 자본 - 3번째 줄

자본가 계층

수익: 자본가 계층이 새로 얻는 모든 돈을 보관하는 곳입니다. 별다른 언급이 없는 한 지출하는 돈 또한 이 곳에서 나가게 됩니다.

자본: 매 라운드마다, 자본가 계층이 임금과 세금을 지불하고 나면, 수익 칸에 남아있던 모든 돈은 이 곳으로 옮겨지고 플레이어는 게임이 끝나고 여기에 있는 금액에 따라 승점을 얻게 됩니다.



자본가 계층

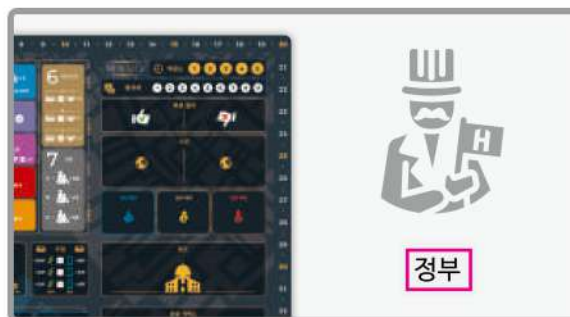
수익: 자본가 계층이 새로 얻는 모든 돈을 보관하는 곳입니다. 별다른 언급이 없는 한 지출하는 돈 또한 이 곳에서 나가게 됩니다.

자본: 매 라운드마다, 자본가 계층이 임금과 세금을 지불하고 나면, 수익 칸에 남아있던 모든 돈은 이 곳으로 옮겨지고 플레이어는 여기에 있는 금액에 따라 승점을 얻게 됩니다.



게임이 끝나고 -> 해당 문장 삭제

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



[본판규칙서 p.10] - 노동자 계층 준비

- | | |
|--|--|
| <p>7 노동자 계층 플레이어 참조표를 플레이어 보드 옆에 놓습니다.</p> <p>8 협동 농장 카드 2장을 가져와 일단 옆에 놓습니다 (특정 카드의 효과로 인해서만 게임에서 사용하게 됩니다).</p> <p>9 게임 인원수에 따라 다음의 기업 카드의 해당하는 칸에 노동자 계층 근로자를 놓습니다:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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). <p>모든 근로자는 서있는 상태로 놓는 것을 잊지마세요.</p> | <p>6 노동법안 마커 3개와 투표 마커를 받아 놓습니다.</p> <p>7 중산층 행동 카드를 섞어서 뒷면이 위로 오도록 놓습니다.</p> <p>8 중산층 플레이어 참조표를 플레이어 보드에 놓습니다.</p> <p>9 중산층 기업 카드를 섞어서 뒷면이 위로 오는 카드 3장을 공개해 기업 카드 덱 옆에 놓습니다.</p> <p>10 다음의 기업 카드의 해당하는 칸에 중산층 근로자 2개, 쇼핑몰 (회색과 파란색 근로자 1개씩)을 놓습니다.</p> |
|--|--|

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 페이지 - 법안 발의

대부분의 경우, 당신이 법안을 발의하고 나면, 그 즉시 더 이상 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이지에 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 페이지의 "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 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 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 페이지 - 법안 발의

대부분의 경우, 당신이 법안을 발의하고 나면, 그 즉시 더 이상 무언가 일어나지는 않습니다. 모든 발의된 법안은 라운드 후반의 선거 페이지에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 **전부플레이어**는 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 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 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 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 것수 만큼 골라 진행할 수 있습니다, 그러나 한 행동에서 각 매매는 한번씩만 이뤄질 수 있습니다. 각 매매 마다, 표시된 **상품/서비스**를 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 것수 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 -> **상품**을 해외 시장에
매매를 원하는 -> **상품 매매**를 원하는
표시된 상품/서비스를 -> **표시된 상품**을

[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 페이지 - 시위

시위

이 행동은 당신 계층에게 열린 슬롯 수와 미고용 근로자 구역에 있는 당신의 미고용 근로자 수의 차이가 2보다 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 페이지 - 수요 충족

수요 충족

인구수만큼의 식량을 구성원들에게 제공해야 합니다. 이미 생산한 식량이 있었다면, 먼저 원래 있던 식량(당신의 저장고 혹은 상품과 서비스 구역에 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** - 준비페이지

사업 거래와 수출 카드 뽑기

정치 도표의 '해의 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 '해의 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 페이지에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 **전부플레이어**는 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 페이지에 결과를 맞이하게 됩니다. 그러나 **플레이어**는 선택적으로 법안을 발의한 직후에 영향력 1개를 사용해서 즉각적인 투표를 요청할 수 있습니다. 만약 그렇게 한다면, 이 특정 정책과 당신이 발의한 법안에 관한

전부 플레이어는 -> **플레이어**는

[큰 참조표] - 자본가 - 게임 종료

- 저장고에 있는 2  / 3  / 3  / 3  당 승점 1점씩을 얻습니다(자유 무역 지역 포함). 또 가지고 있는 대출마다 승점 5점을 잃습니다.
- 남아있는 대출마다 승점 5점씩을 잃습니다.

남아있는 대출마다 승점 5점씩을 잃습니다. -> 해당 부분 삭제

[큰 참조표] - 정부 - 행동 페이지

해외 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 **상품/서비스**를 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.



해외 시장에 판매하기

현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 **상품 매매**를 원하는 만큼 골라 진행할 수 있습니다. 그러나 한 행동에서 각 매매는 한번씩만 이뤄질 수 있습니다. 각 매매마다 표시된 **상품**을 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.

상품/서비스를 -> 상품을

[1쇄 규칙서 p.18] - 사업 거래와 수출 카드 뽑기

사업 거래와 수출 카드 뽑기

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



사업 거래와 수출 카드 뽑기

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

원하는 만큼의 사업 -> 모든 사업

[1쇄 규칙서 p.19] - 예시

음으로 사치품을 판매합니다. 사치품이 12개 있어서 카드에 표시된 2가지 매매를 모두 진행할 수 있습니다. 그는 먼저 사치품 4개를 내고 25를 받은 뒤 8개를 내고 45를 추가로 받습니다.

마지막으로 그는 교육 서비스를 판매합니다. 다시 한번, 그는 두 가지 매매를 전부 진행할 수 있습니다. 먼저 교육 서비스 3개로 20를 받고 5개를 내서 35를 받습니다. 저장고에 교육 서비스가 3개 남아서 이것도 모두 팔아 20를 더 받고 싶지만, 각 매매는 한 행동마다 한 번씩만 진행할 수 있기 때문에 그렇게 하지 못합니다.

전부 진행할 수 없습니다. -> 전부 진행할 수 있습니다.

[작은 참조표] 노동자 계층 - 기본행동 - 시위

파업
현신적인 상태가 아닌 당신의 근로자가 있고, 레벨 1-2 임금을 지불중인 기업을 2곳까지 선택해 파업 토큰을 놓을 수 있습니다.

시위
당신 계층에게 열린 슬롯보다 미고용 근로자 구역에 있는 당신의 미고용 근로자 수가 최소 2 보다 큰 차이로 많다면, 미고용 근로자 구역에 시위 토큰을 놓을 수 있습니다.



파업
현신적인 상태가 아닌 당신의 근로자가 있고, 레벨 1-2 임금을 지불중인 기업을 2곳까지 선택해 파업 토큰을 놓을 수 있습니다.

시위
당신 계층에게 열린 슬롯보다 미고용 근로자 구역에 있는 당신의 미고용 근로자 수가 2 이상 큰 차이로 많다면, 미고용 근로자 구역에 시위 토큰을 놓을 수 있습니다.

최소 2 보다 큰 차이 -> 2 이상 큰 차이

[작은 참조표] 정부 - 기본행동

국회의원 간담회
다른 플레이어에게 당신의 2개를 줍니다. 그리고, 해당 사회 계층의 정당성 트랙에서 +1을 얻습니다.

추가 과세
다른 플레이어들 모두에게서 각각 10씩을 받습니다. 그리고 정당성 점수가 가장 낮은 계층 2개의 정당성 트랙에서 -1을 얻습니다.



국회의원 간담회
다른 플레이어에게 당신의 2개를 줍니다. 그리고 해당 사회 계층의 지지도 트랙에서 +1을 얻습니다.

추가 과세
그리고 지지도 점수가 가장 낮은 계층 2개의 지지도 트랙에서 -1을 얻습니다.

정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 정부 - 점수 계산

점수 계산 페이지
점수 계산 페이지 때, 가장 낮은 정당성 점수 2개의 합만큼 ★을 얻습니다. 그 후, 정당성 마커 3개 전부를 현재 가치의 절반 위치로 옮깁니다(반올림).
정치 안건 카드와 현재 정책이 몇개나 일치하는지 확인합니다. 일치하는 정책마다 1을 얻습니다.



점수 계산 페이지
점수 계산 페이지 때, 가장 낮은 지지도 점수 2개의 합만큼 ★을 얻습니다. 그 후, 지지도 마커 3개 전부를 현재 가치의 절반 위치로 옮깁니다(반올림).
정치 안건 카드와 현재 정책이 몇개나 일치하는지 확인합니다. 일치하는 정책마다 1을 얻습니다.

정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 정부 - 주요 규칙

3

선거 페이지의 주머니 채우기 단계에서, 가장 낮은 정당성 점수만큼 (투표 큐브 대신에)을 얻습니다.



3

선거 페이지의 주머니 채우기 단계에서, 가장 낮은 지지도 점수만큼 (투표 큐브 대신에)을 얻습니다.

정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 범용 참조표 - 5.점수 계산 페이지

5. 점수 계산 페이지

- 노동 조합 확인(노동자 계층)
- 완전히 가동중인 기업 확인과 번영도 얻기(중산층)
- 자본 확인과 재산 표의 승점 받기(자본가 계층)
- 사건 불이익 적용(정부)
- 정당성 트랙 승점 받기와 트랙 조정(정부)
- 정치 안전 승점 받기(정부)



5. 점수 계산 페이지

- 노동 조합 확인(노동자 계층)
- 완전히 가동중인 기업 확인과 번영도 얻기(중산층)
- 자본 확인과 재산 표의 승점 받기(자본가 계층)
- 사건 불이익 적용(정부)
- 지지도 트랙 승점 받기와 트랙 조정(정부)
- 정치 안전 승점 받기(정부)

정당성 -> 지지도

[작은 참조표] 범용 참조표 - IMF개입

정당성 하락

정당성 마커 3개를 현재 정당성 가치 절반의 위치로 이동합니다(반올림).



지지도 하락

지지도 마커 3개를 현재 지지도 가치 절반의 위치로 이동합니다 (반올림).

정당성 -> 지지도