

# 헤게모니

당신의 사회 계층을 승리로 이끄세요



## 규칙서

국가가 혼란에 빠졌습니다.

경제는 침체되고 정치적 긴장감은 나날이 더해갑니다. 노동자들은 붕괴된 복지 시스템을 마주하고 있고, 자본가들은 그들이 힘들게 얻은 이익을 잃고 있으며, 중산층은 점점 사라져가고 정부는 막대한 부채 속으로 가라앉고 있습니다.

이런 어려운 시기에 방향성을 제시할 수 있는 사람은 오직 당신뿐입니다.

노동자의 편에 서서 사회 개혁을 위해 투쟁할 것입니까, 아니면 기업과 자유시장의 편에 설 것입니까? 정부를 도와 상황을 진정시킬 것입니까, 아니면 국가적 비용은 무시하고 당신의 아젠다만을 강요할 것입니까?

헤게모니는 비대칭 카드 운용 게임으로 플레이어들은 다음과 같은 특정 집단의 역할을 맡게 됩니다: 노동자, 중산층, 자본가, 정부. 모든 플레이어는 다르게 행동하게 되고 각자의 아젠다를 강력하게 밀고 나가려 합니다.

### 자본가



자본가 계층은 기업을 운영합니다. 기업은 근로자를 고용하여 상품과 서비스를 생산하고, 이를 판매하여 이익을 남깁니다. 이 플레이어의 목표는 이익을 최대화하는 것입니다.

### 중산층



중산층은 다양한 기업에서 근로해 수입을 얻을 수도 있지만, 보다 작은 기업을 스스로 운영할 수도 있습니다. 이 플레이어는 생산, 판매, 소비 사이의 완벽한 균형을 찾아 그들 자신의 요구를 충족하며 번영을 추구합니다.

### 노동자



노동자 계층은 근로를 제공하고 임금을 받아 다음과 같은 기본 요구를 충족합니다: 식량, 건강, 교육 그리고 가능하다면, 오락까지. 이 플레이어의 목표는 이러한 요구들을 최대한 많이 충족시켜 노동자들 자신의 번영도를 올리는 것입니다.

### 정부



마지막으로, 정부는 모든 계층을 고르게 만족시켜 지지도를 올리기 위해 열심히 일합니다. 동시에, 곳곳에서 일어나는 사회적 문제에 대응하기 위해서도 노력합니다.

# 구성물

1 게임 보드



4 플레이어 보드



270 일반 카드

행동 카드



40 노동자 행동카드

40 중산층 행동카드

40 자본가 행동카드

40 정부 행동카드

기업



2 협동 농장

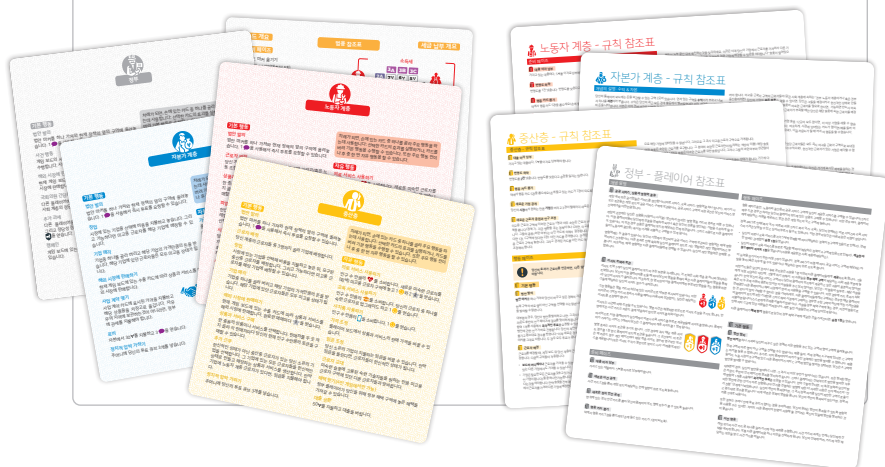
17 중산층 기업

28 자본가 기업

12 공기업

5 플레이어 참조표

4 규칙 참조표



16 수출 카드

10 정치 카드

25 사건 카드



# 아이콘

**55 작은 카드**

- 25 이민 카드
- 10 대출
- 20 사업 거래 카드
- 1 천 주머니
- 42 투명 마커
- 1 자유 무역 지역 타일
- 6 저장고 타일

**222 토큰**

- 24 식량 토큰
- 26 의료 서비스 토큰
- 4 투표 토큰
- 2 복치 타일
- 26 사치품 토큰
- 26 교육 서비스 토큰
- 6 기계류 토큰
- 1 시위 토큰
- 7 파업 토큰
- 82 바디스 (₩) 동전 토큰
- 18 지도도 토큰

**231 목재 구성물**

- 48 노동자 계층 근로자
- 42 중산층 근로자
- 75 3가지 색상의 투표 큐브
- 35 영향력 큐브
- 4 4가지 색상의 점수 마커
- 12 4가지 색상의 법안 마커
- 1 부 마커
- 2 번영도 마커
- 7 정책 마커
- 3 지도도 마커
- 1 라운드 마커
- 1 종과세 마커

**플레이어 역할**

- 노동자 계층
- 중산층
- 자본가 계층
- 정부

**지도도**

- 노동자 / 중산층 / 자본가 지도도

**자원**

- 식량
- 사치품
- 의료 서비스
- 교육 서비스
- 영향력

**근로자의 종류**

- 중산층 근로자  
미숙련 / 숙련된 / 아무 숙련된
- 노동자 계층 근로자  
미숙련 / 숙련된 / 아무 숙련된
- 아무 계층 근로자  
미숙련 / 숙련된 / 아무 숙련된

**기타**

- 인구  
노동자 / 중산층
- 기업  
공기업 / 자본가 계층 / 중산층
- 지도도 점수
- 지도도 토큰
- 번영도  
노동자 / 중산층
- 기계류 토큰
- 승점
- 최저임금
- 종과세

# 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 급여가 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)**.

## 자본가 계층 / 공기업



**기업명** 슈퍼마켓

**산업분야 (색상으로 표시합니다)** 슈퍼마켓

**생산되는 상품 / 서비스** 4 (농산물 아이콘)

**기계화 생산 보너스(생산을 가속하기 위해 기업 카드에 기계류 토큰을 올릴 수 있습니다)** +1 (기계류 아이콘)

**필요한 근로자(색상과 일치하는 분야의 숙련된 근로자가 필요합니다)**

- 레벨 3 임금: 25 ₩
- 레벨 2 임금: 20 ₩
- 레벨 1 임금: 15 ₩

**기업 비용**

- 는 시작 기업
- 는 2인 게임에서만 사용되는 시작 기업
- 는 3~4인 게임에서만 사용되는 시작 기업임을 표시합니다.



**홍보 대행사** 3 (인물 아이콘)

**사립 학교** 2 (학교 아이콘)

**중산층 근로자 종류**

- 노동자 계층 근로자(피고용인) 종류
- 근로자 생산 보너스
- 근로자 임금 표시

20 ₩

20 ₩

15 ₩ 12 ₩ 9 ₩

## 중산층 기업

중산층 기업에는 두 종류가 있습니다: 중산층 근로자만 고용하는 기업과 노동자 계층 근로자도 함께 고용하는 기업.

## 다른 종류의 기업들

협동 농장은 노동자 계층만이(행동 카드 중 몇 장을 통해) 설립할 수 있는 특별 기업입니다. 협동 농장은 미숙련 근로자 3명이 필요하고 2 식량을 생산합니다. 협동 농장은 사기업이지만, 게임 보드에 놓이지 않습니다.

자동화 기업에는 커다란 기계류 아이콘이 그려져 있고 일꾼 슬롯이 없습니다. 이 기업에는 일꾼이 필요 없으며 이미 기계류 토큰이 올라간 것으로 간주하며 언제나 자동 중입니다. 생산 단계 때 임금 지불 또한 필요 없습니다. 기계류가 올라간 일반 기업은 자동화 기업이 아님을 주의하세요.



**협동 농장** 2 (농부 아이콘)

**자제품 제조업체** 3 (기계류 아이콘)

25 ₩

## 행동 카드

차례가 되면, 이 카드들을 행동에 사용합니다. 카드를 사용해서 그 효과를 얻거나 아니면 카드를 버려서 기본 행동을 할 수 있습니다.



**그림**

**카드 제목** 기회의 땅

**카드 효과** 기업을 세우고 공급처에서 숙련된 중산층 근로자 1명을 선택해 가져와 배정합니다.

**카드 요구사항** 필요 조건 7B / 7C

**카드 제목** 부가가치세 인상

**역할 표시** 플레이어는 정부에 15₩씩을 주고, 그리고 사회 계층 2개를 골라 5를 얻습니다.

**지도도 변화 (4인 미만이 하는 게임에서는 무시해도 됩니다)**

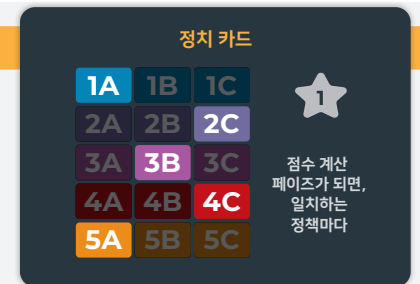
### 수출 카드

이 카드들은 플레이어들이 해외 시장에 상품이나 서비스를 판매할 때 할 수 있는 거래 8가지가 표시되어 있습니다. 매 라운드 초반 준비 페이지에서 새로운 수출 카드가 1 장씩 공개됩니다.



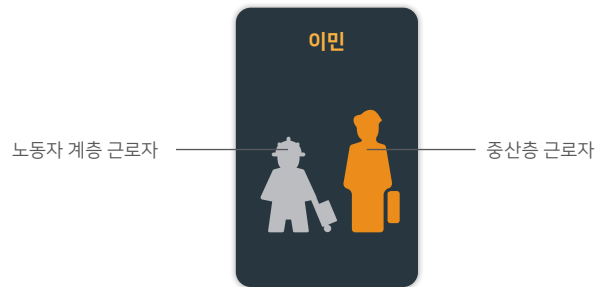
### 정치 안건 카드

이 카드들은 (4인 게임에서만 사용됩니다) 매 라운드마다 정부에서 뽑게되고 현 정권의 정치적 안건들을 나타내게 됩니다. 정부는 매 라운드 끝에 현재 정치적 상황이 그들의 카드와 얼마나 비슷한지에 따라 승점을 받게 됩니다.



### 이민 카드

이 카드들은 매 라운드 초반 준비 페이지 때 게임에 추가되는 이민자들의 종류(숙련된 / 미숙련)를 나타냅니다.



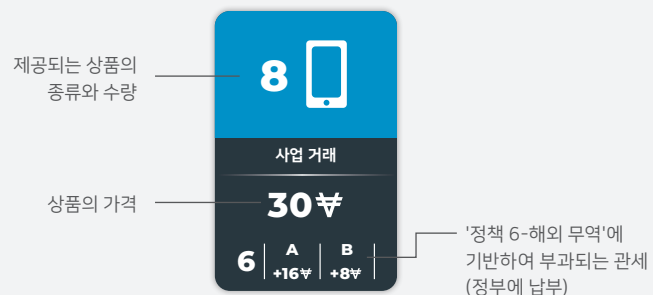
### 사건 카드

이 카드들은 (4인 게임에서만 사용됩니다) 정부가 해결해야될 다양한 문제들을 나타냅니다.



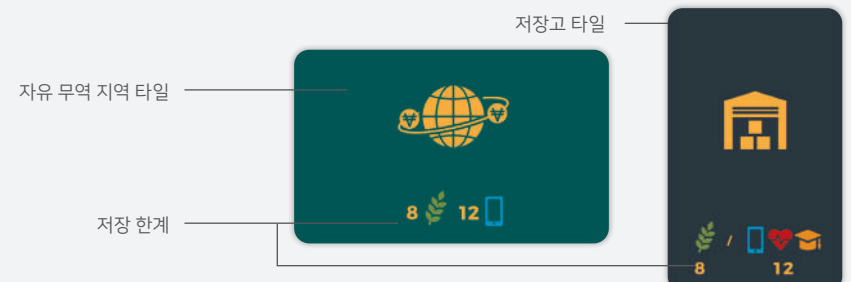
### 사업 거래 카드

이 카드들은 자본가 계층이 해외 시장에서 많은 수량의 상품을 (식량 그리고/혹은 사치품) 평소보다 저렴한 가격에 사올 수 있게 합니다. 현재 해외 무역 정책에 (정책 6) 따라서 해외 시장에 되파는것이 아닌 이상 관세를 정부에 납부하게 할 수도 있습니다.



### 저장고

이 타일들은 당신의 개인판에 있는 (중산층과 자본가 계층만) 저장고의 용량을 늘려줍니다. 개인판에 있는 일반 저장고의 용량을 2배로 늘리려면, 자본가 계층은 비용을 지불해야 하고, 중산층은 카드의 행동을 통해야만 합니다. 또한 자본가 계층이 게임 시작 시부터 소지하는 특별 저장고인 자유 무역 지역도 있습니다. 자유 무역 지역에는 상품만 (식량과 사치품) 보관할 수 있고, 이 상품들은 이후에 해외 시장에만 판매할 수 있습니다. 다른 플레이어들에게는 판매할 수 없습니다.



# 게임 보드

**정치 도표:**

이 테이블에는 게임에 존재하는 정책들과 현재 채택된 정책이 무엇인지 나타나 있습니다. 각 정책은 3개의 구간으로 나뉘어 있고 각 구간은 특정 이념을 나타냅니다. 1-5 정책에서 이 구간들은 사회주의(A)부터 신자유주의(C)를, 6-7 정책에서는 국수주의(A)부터 세계통합주의(C)까지 이르는 이념을 담고 있습니다. 게임을 하는 동안 플레이어들은 본인의 이익을 위한 방향으로 정책을 바꾸고자 합니다.



**사업 거래:**

여기에 사업 거래 카드가 놓이고 자본가 계층이 사용하게 됩니다. 놓이는 카드의 장수는 정책 6- 해외 무역에 의해 결정됩니다.



**수출:**

수출 카드가 놓이는 곳입니다. 이 카드들은 플레이어가 해외 시장에 상품과 서비스를 판매하게 해줍니다.



**수입:**

게임 내에서의 상품들은(식량과 사치품) 필요하다면, 해외 시장에서 구매할 수 있습니다. 가격은 하단에 적혀있지만, 해당 칸에 표시되어 있듯이 해외 무역 정책(정책 6)에 따라 정부에 관세를 납부해야 할 수도 있습니다.



**국고:**

정부의 돈은 여기에 보관됩니다.



**민간 부문:**

자본가와 중산층이 설립한 기업들이 여기에 놓입니다.



**미고용 근로자:**

새로운 근로자들이 게임에 추가될 때(대부분 매 라운드 초반에) 놓이는 곳입니다. 게임 진행 중에 미고용 상태가 된 근로자들도 이곳에 놓이게 됩니다.

**승점 트랙:**

게임 중 플레이어들의 승점을 나타냅니다.

**라운드 트랙:**

현재 라운드를 나타냅니다.



**중과세:**

중과세의 값을 나타냅니다. 중과세는 자본가와 중산층이 납부해야 하는 세액을 정할 때 사용됩니다. 이 값은 정책 3, 4, 5의 영향을 받습니다.



**투표 결과:**

투표를 할 때마다 플레이어들은 현재 제안된 변화에 대해 찬성하는지 혹은 반대하는지 입장을 밝히고, 주머니에서 큐브를 뽑아 결과를 정하게 됩니다. 뽑은 큐브를 플레이어들의 입장에 따라 여기 칸에 놓을 수 있습니다.



**사건:**

(4인 게임에서만) 정부가 해결해야 할 사건 카드들이 놓입니다.

**정부 혜택:**

(4인 게임에서만) 사건이나 카드 효과에 의해서 정부가 제공하는 혜택은 여기에 놓입니다(대개 돈이나 자원).



**공공 서비스:**

정부가 생산하는 자원이(의료, 교육, 영향력) 놓이는 곳입니다. 노동자와 중산층은 정책 4와 5에 의해 결정된 가격을 지불하면 자유롭게 이 자원들을 구매할 수 있습니다.



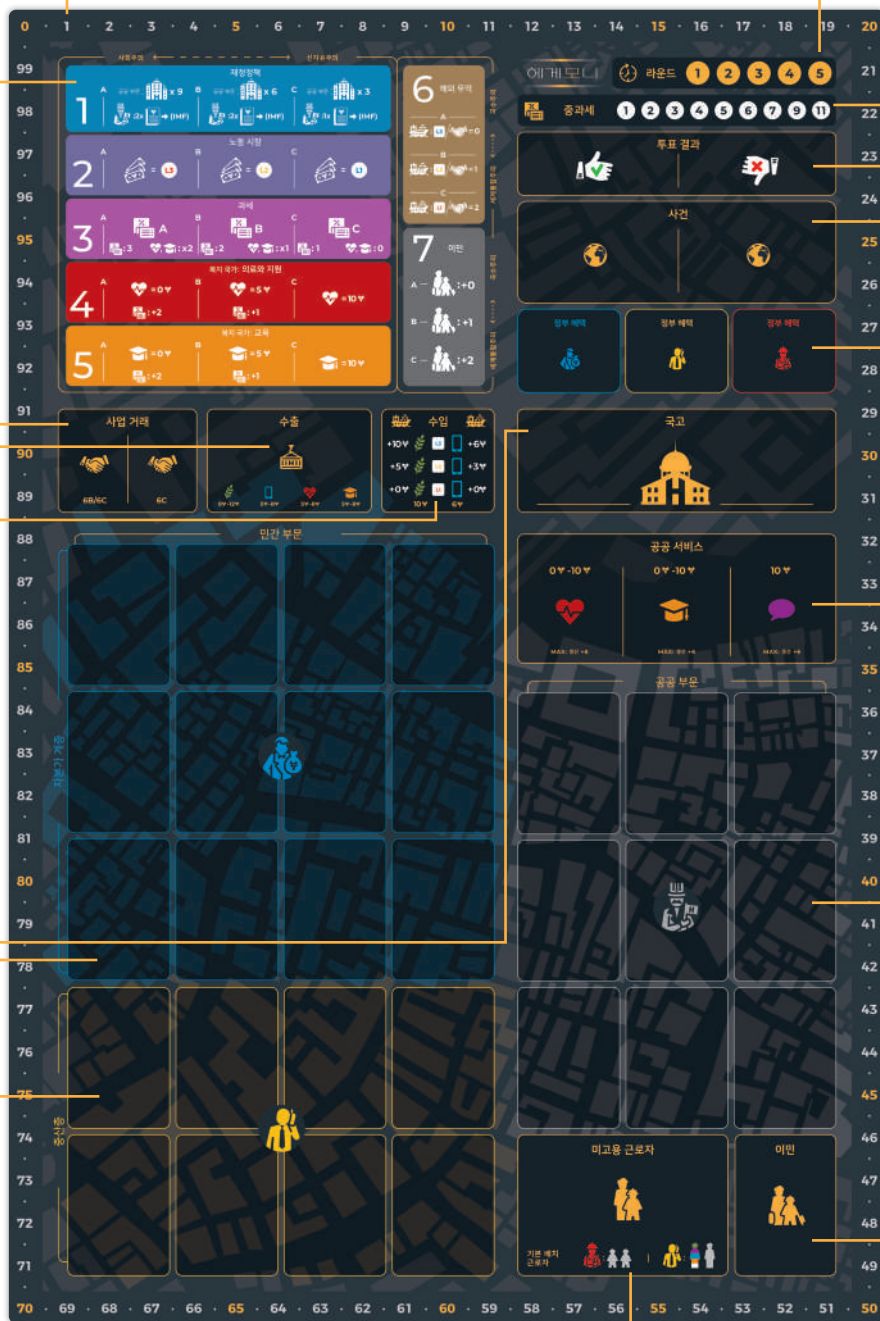
**공공 부문:**

공기업이 놓이는 곳입니다. 게임 준비 때 그들 모두를 전부 이곳에 놓고 시작하게 되지만 몇몇 공기업은 정책 1- 재정 정책에 따라 정해진 공공 부문의 '규모'에 따라서 비가동중인 상태로(카드를 뒤집어서 놓습니다) 놓입니다.



**이민:**

이민 팩이 놓이는 곳입니다. 이민자들이 게임에 추가되면, 이 팩에서 나온 카드에 의해 그들의 종류(근로 분야와 숙련 여부 등) 결정됩니다. 뽑은 카드의 수는 '정책 7-이민'에 의해 결정됩니다.



# 플레이어 보드

## 노동자 계층

**인구 트랙:** 최상단에 있는 트랙을 사용해서 게임 내에 있는 노동자 계층 근로자의 수를 기록합니다. 그 수가 플레이어의 인구 수를 결정해, 바로 아래에서 보여지게 됩니다. 인구 수는 노동자 계층 플레이어에게 매우 중요합니다. 왜냐하면 플레이어가 특정 행동을 할 때 지불해야 하는 자원의 양과 구매 한계를 결정하기 때문입니다.



**번영도:** 이 트랙은 노동자 계층의 번영도를 나타냅니다. 번영도는 노동자 계층이 자신의 구성원들에게 의료, 교육, 사치품을 제공할 때 올라갑니다. 더 높을수록 플레이어는 더 많은 승점을 얻을 수 있습니다.

**노동 조합:** 노동자 계층은 자신의 근로자들이 많이 일하고 있는 산업에서 노동 조합을 창설할 수 있습니다. 노동 조합을 가지고 있으면 플레이어가 영향력과 추가 승점을 얻습니다.

**수입:** 노동자 계층이 돈을 보관하는 곳입니다.

**상품과 서비스:** 구매했거나 획득한 자원을 사용하기 전까지(의료, 교육, 영향력) 놓는 곳입니다.

## 자본가 계층

**수익:** 자본가 계층이 새로 얻은 모든 돈을 보관하는 곳입니다. 별다른 언급이 없는 한 지출하는 돈 또한 이곳에서 나갑니다.

**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.



**부:** 여기서는 플레이어가 자본 칸에 있는 금액에 따라(수익 칸에서 돈이 빠져나간 뒤에) 라운드 끝에 받는 승점을 나타냅니다. 전보다 금액이 높아졌다면, 추가로 승점을 얻습니다.

**저장 구역:** 자본가 계층의 기업이 생산한 상품과 서비스가 보관되는 곳입니다. 각 저장고는 보관할 수 있는 자원의 양이 아래 부분에 표시되어 있습니다. 각 저장고의 하단에는 해당 저장고에 보관된 자원을 다른 플레이어들에게 얼마에 팔 수 있는지 표시되어 있습니다. 영향력은 팔 수 없고 저장하는 데에 제한이 없다는 것을 기억하세요.

## 중산층

**인구 트랙:** 최상단에 있는 트랙을 사용해서 게임 내에 있는 중산층 근로자의 수를 기록합니다. 그 수가 플레이어의 인구 수를 결정해, 바로 아래에서 보여지게 됩니다. 인구 수는 중산층 플레이어에게 매우 중요합니다. 왜냐하면 플레이어가 특정 행동을 할 때 지불해야 하는 자원의 양과 구매 한계를 결정하기 때문입니다.



**번영도:** 이 트랙은 중산층의 번영도를 나타냅니다. 번영도는 중산층이 자신의 구성원들에게 의료, 교육, 사치품을 제공할 때 올라갑니다. 더 높을수록 플레이어는 더 많은 승점을 얻을 수 있습니다. 중산층의 번영도 트랙은 노동자 계층의 번영도 트랙과 비슷하게 작동하지만 다르다는 것을 잊지마세요.

**저장 구역:** 중산층의 기업이 생산한 상품과 서비스가 보관되는 곳입니다. 각 저장고는 보관할 수 있는 자원의 양이 아래 부분에 표시되어 있습니다. 각 저장고의 하단에는 해당 저장고에 보관된 자원을 다른 플레이어들에게 얼마에 팔 수 있는지 표시되어 있습니다.

**수입:** 중산층이 돈을 보관하는 곳입니다.

**상품과 서비스:** 구매했거나 획득한 자원을 사용하기 전까지(의료, 교육, 영향력) 놓는 곳입니다.

## 정부

**정당성:** 이 트랙은 정부를 향한 다른 계층들의 지지도를 나타냅니다. 정부는 가능한 지지도를 많이 높여려고 하고 그리고 (이상적으로는) 공평하게 높여려고 합니다. 매 라운드 끝에 정부는 가장 낮은 두 결과에 따라 승점을 얻습니다.



**영향력 저장 구역:** 정부의 개인 영향력을 보관하는 곳입니다. 게임 보드의 공공 서비스 구역의 매체 영향력과 달리, 이곳의 영향력은 다른 플레이어들이 구매할 수 없습니다.

**식량과 사치품 저장소:** 처음에는 정부가 식량이나 사치품을 생산하는 기업을 소유하지 않습니다. 하지만 게임 중에 이것은 바뀔 수 있습니다. 만약 그렇게 되거나, 정부가 카드 효과 등에 의해서 상품을 구매하게 되면 여기에 상품을 보관하고, 다른 플레이어들은 기재된 가격에 구매할 수 있습니다.

# 게임 준비

게임 준비 과정은 게임을 하는 플레이어의 수에 따라 조금씩 바뀝니다. 다음에 나오는 안내는 게임 보드와 구성물 대부분을 어떻게 배치하는지에 대해 다룹니다. 그리고 각 역할을 개별적으로 어떻게 준비하는지에 대한 세부적인 설명이 이어집니다.

게임을 하는 인원 수에 따라, 역할 중 일부만이 사용 가능함을 주의하세요:

- **2인 게임**에서는, 플레이어들은 **자본가 계층**과 **노동자 계층**의 역할을 선택할 수 있습니다.
- **3인 게임**에서는, 플레이어들은 **자본가 계층**과 **노동자 계층**, **중산층**의 역할을 선택할 수 있습니다.
- **4인 게임**에서는, 모든 역할을 선택할 수 있습니다.

첫 게임에서는, 2인 게임으로 게임의 전반적인 기본 작동 방식을 이해하고, 이후에 나머지 역할 2개를 추가할 것을 권장합니다.

## 게임 보드 준비

- 1 다음의 지시 사항들을 따라 게임 보드를 준비하세요: 테이블 중앙에 모두 손이 닿기 편하게 게임 보드를 놓습니다.
- 2 보드의 민간 부문에 있는 자본가 계층의 구역에 4자본가 계층 시작 기업을(슈퍼마켓, 쇼핑물, 단과대학, 진료소) 놓습니다. 각 카드에 있는 L2 임금 지점 위에 마커를 놓습니다.
- 3 공기업을 가져와 지금 게임을 하는 인원 수에 맞지 않는 기업을(카드 비용 옆에 작은 다이아몬드 모양으로 표시되어 있습니다- 2 다이아몬드가 그려진 카드는 2인 게임에서, 3 다이아몬드가 그려진 카드는 3-4인 게임에서 사용합니다) 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 시작 공기업 3개를 공공 부문 첫 열에 놓고(공공 서비스 구역의 일치하는 자원 아래에) 카드 3장 전부 L2 임금 지점 위에 마커를 놓습니다. 그리고 각 종류의 공기업을 하나씩 뽑아 2 열에 뒷면으로 한 장 씩 놓고, 남은 카드를 3열에 뒷면으로 놓습니다.
- 4 3-4인 게임을 하고 있다면, 민간 부문에 있는 중산층 구역에 2 중산층 시작 기업을(편의점, 개인 병원) 놓습니다. 각 카드에 있는 L2 임금 지점 위에 마커를 놓습니다.
- 5 사업 거래 덱을 섞어서 보드 옆에 놓습니다. 맨 위의 카드를 뽑아 해당하는 칸 중 하나에 놓습니다.
- 6 수출 덱을 섞어서 보드 옆에 놓습니다. 맨 위의 카드를 뽑아 해당하는 칸에 놓습니다. 그리고 수입 구역의 가운데 칸에 마커를 하나 놓습니다.
- 7 이민 덱을 섞어 보드의 해당하는 자리에 놓습니다.
- 8 아래 그림에 표시된 정치 도표 칸에 정책 마커를 놓습니다.



9 정부의 시작 자금으로 120₩을 국고에 놓습니다.

10 공공 서비스 구역에 의료, 교육, 영향력 토큰을 각각 일치하는 칸에 놓습니다. 게임 인원수에 따라 놓이는 토큰의 수는 다음과 같습니다.

	의료 서비스	교육 서비스	영향력
2인 게임	5	5	3
3-4인 게임	6	6	4

11 라운드 트랙 1번째 칸에 라운드 마커를 놓고 종가세 마커를 5에 놓습니다.

12 승점 트랙의 0 칸에 각 플레이어의 점수 마커를 놓습니다.

13 색상에 따라 투표 큐브를 세 더미로 나누어 게임 보드 근처에 놓습니다. 색상마다 큐브를 8개씩 가져와 천주머니에 넣습니다. 2인 게임에서 중산층 플레이어가 없더라도 3 가지 색상을 전부 넣어야 합니다.

14 모든 자원(식량, 사치품, 의료 서비스, 교육 서비스, 영향력)의 더미를 만들어 모든 플레이어가 쉽게 가져갈 수 있도록 게임 보드 옆에 놓습니다. 돈, 기계류 토큰, 대출 카드, 저장고 타일, 파업 토큰, 시위 토큰, 지도 토큰(4인 게임에서만 사용됩니다), 마커 큐브도 같은 방식으로 준비합니다.

15 노동자와 중산층 근로자들을 색상과 종류에 따라 나누어 해당하는 플레이어가 가져가기 쉬운 곳에 놓습니다. (2인 게임에서 중산층 근로자들은 사용되지 않으므로 게임 상자에 되돌려 놓습니다.)

16 모든 플레이어가 쉽게 가져가 볼 수 있도록 게임 보드 옆에 전체 플레이어 참조표를 놓습니다.

게임 보드와 관련한 게임 준비를 마치면, 플레이어들은 역할을 하나씩 말합니다(선택해도 되고 무작위로 나누어 주어도 됩니다) 그리고 맡은 역할의 게임 준비를 합니다. 아래 그림과 같이 플레이어들의 자리를 배치할 것을 권장합니다.



자본가 계층



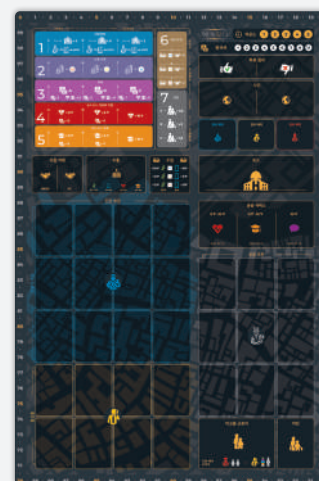
국가



중산층



노동자 계층







# 플레이어 준비

## 노동자 계층 준비

- 1 노동자 계층 **플레이어 보드**를 자신 앞에 놓습니다.
- 2 **인구** 트랙의 표시된 시작 칸에 마커를 놓습니다(근로자 10명).
- 3 **번영도** 트랙 첫 번째 칸(0)에 번영도 마커를 놓습니다.
- 4 **30₩**와 **영향력** 1개를 받고 해당하는 칸에 놓습니다.
- 5 빨강 **법안 마커** 3개와 **투표 마커**를 받아 플레이어 보드 옆에 놓습니다.
- 6 노동자 계층 **행동 카드**를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 7장을 뽑아 손에 듭니다.
- 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), **단과과학**(회색과 주황색 근로자 1개씩), **대학병원**(흰색 근로자 1개와 회색 근로자 2개).

모든 근로자는 서있는 상태로 놓는 것을 잊지마세요.
- 10 미숙련 근로자(회색) 하나를 **미고용 근로자** 구역에 놓고 다음을 따릅니다:
  - 2인 게임이라면, **이민 카드**를 1장 뽑으세요.
  - 3-4인 게임이라면, **이민 카드**를 2장 뽑으세요.

뽑은 각 카드에 표시된 노동자 계층 근로자들도 미고용 근로자 구역에 놓습니다. 그리고 뽑은 카드를 이민 덱 맨 밑으로 돌려 놓습니다.

## 자본가 계층 준비

- 1 자본가 계층 **플레이어 보드**를 자신 앞에 놓습니다.
- 2 **120₩**을 가져와 플레이어 보드의 수익 구역에 놓습니다.
- 3 **재산 도표** 옆에 마커를 놓습니다.
- 4 **식량** 1개, **사치품** 2개, **교육 서비스** 2개, **영향력** 1개를 가져와 플레이어 보드에 있는 해당하는 저장고에 놓습니다. 그리고 마커를 놓아 각 자원의 판매 가격을 표시합니다: 식량 마커는 12₩에, 나머지 3가지 자원은 8₩에 놓습니다.
- 5 **자유 무역 지역**을 가져와 플레이어 보드 옆에 놓습니다.
- 6 파랑 **법안 마커** 3개와 **투표 마커**를 받아 플레이어 보드 옆에 놓습니다.
- 7 자본가 계층 **행동 카드**를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 7장을 뽑아 손에 듭니다.
- 8 자본가 계층 **플레이어 참조표**를 플레이어 보드 옆에 둡니다.
- 9 자본가 계층 **기업** 카드를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 그리고 맨 위 기업 카드 4장을 공개해 기업 카드 더미 옆에 놓습니다. 이 카드들이 게임동안 당신의 **시장**이 됩니다.

## 중산층 준비

- 다음의 준비는 3-4인 게임에서만 필요합니다.
- 1 중산층 **플레이어 보드**를 자신 앞에 놓습니다.
  - 2 **인구** 트랙의 표시된 시작 칸에 마커를 놓습니다(근로자 10명).
  - 3 **번영도** 트랙 첫 번째 칸(0)에 번영도 마커를 놓습니다.
  - 4 **40₩**와 **영향력** 1개를 받고 해당하는 칸에 놓습니다.
  - 5 **식량** 1개와 **의료 서비스** 1개를 받아 플레이어 보드의 해당하는 자리에 놓습니다. 그리고 마커를 놓아 각 자원의 판매 가격을 표시합니다: 식량의 마커를 12₩에 그리고 나머지 자원 3가지의 마커는 8₩에 놓습니다.
  - 6 노랑 **법안 마커** 3개와 **투표 마커**를 받아 플레이어 보드 옆에 놓습니다.
  - 7 중산층 **행동 카드**를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 7장을 뽑아 손에 듭니다.
  - 8 중산층 **플레이어 참조표**를 플레이어 보드 옆에 둡니다.
  - 9 중산층 **기업** 카드를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 그리고 맨 위 기업 카드 3장을 공개해 기업 카드 더미 옆에 놓습니다. 이 카드들이 게임동안 당신의 **시장**이 됩니다.
  - 10 다음의 기업 카드의 해당하는 칸에 **중산층 근로자**를 놓습니다: **기술대학**(주황색 근로자 1개와 회색 근로자 2개), **쇼핑몰**(회색과 파란색 근로자 1개씩), **편의점**(녹색 근로자 1개), **개인병원**(흰색 근로자 1개).
- 모든 근로자는 서있는 상태로 놓는 것을 잊지마세요.
- 11 숙련된 중산층 근로자를 하나 선택해서 **미고용 근로자** 구역에 놓고(당신의 시장에 있는 기업 카드들을 고려해서), **이민 카드**를 2장 뽑습니다. 뽑은 카드에 표시된 중산층 근로자들도 미고용 근로자 구역에 놓습니다. 그리고 뽑은 카드를 이민 덱 맨 밑으로 돌려 놓습니다.

## 정부 준비

- 4인 게임에서만 필요합니다.
- 1 정부 **플레이어 보드**를 자신 앞에 놓습니다.
  - 2 각 플레이어의 **지지도** 트랙의 두 번째 칸마다 일치하는 색상의 마커를 놓습니다.
  - 3 **영향력** 1개를 받아 해당 칸에 놓습니다.
  - 4 회색 **법안 마커** 3개와 **투표 마커**를 받아 플레이어 보드 옆에 놓습니다.
  - 5 정부 **행동 카드**를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 7장을 뽑아 손에 듭니다.
  - 6 정부 **플레이어 참조표**를 플레이어 보드 옆에 둡니다.
  - 7 **사건** 카드를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 그리고 카드를 2장 뽑아 게임 보드의 해당하는 칸에 놓습니다. 뽑은 카드에 "2-5라운드 한정"이라는 문장이 있으면 더미로 되돌리고, 카드 1장을 새로 뽑아서 놓습니다.
  - 8 **정치 안전** 카드를 섞어서 뒷면이 위로 오는 더미로 만들어 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 그리고 맨 위 카드 1장을 공개해 플레이어 보드 옆에 놓아 모든 플레이어가 볼 수 있도록 합니다.
  - 9 게임 보드의 공공 서비스 구역에 **의료 복지 타일**을 놓습니다. 아래에는 의료 토큰이 있습니다. 정책 4.B와 일치하는 면이 위로 오도록 합니다. 플레이어 보드 근처에 **교육 복지 타일**을 놓습니다.

# 게임의 진행 - 주요 규칙

헤게모니는 5 라운드동안 진행됩니다. 매 라운드마다 각각의 소 단계로 이루어진 여러 페이지를 거치게 됩니다. 5 라운드 끝에 추가 게임 종료 단계와 최종 점수 계산을 진행합니다. 가장 많은 승점을 얻은 플레이어가 승리합니다.

각 라운드는 다음 페이지들로 이루어져 있습니다:

- 준비 페이지
- 행동 페이지
- 생산 페이지
- 선거 페이지
- 점수 계산 페이지

다음 부분은 각 페이지의 진행 방법을 다루고 있습니다. 각 역할마다 진행방법이 다르므로, 먼저 플레이어 모두에게 해당되는 전반적인 내용을 다룹니다. 그리고 이어서 각 역할의 특정한 규칙을 위한 더 자세한 설명이 이어집니다.

## 준비 페이지

게임의 1번째 라운드에서는 생략합니다.

이 페이지에서는 새로운 라운드를 준비합니다. **라운드 트랙의 다음 칸으로 라운드 마커를 옮기는** 것으로 시작합니다. 그리고, 플레이어들은 각 역할에만 적용되는 단계를 따릅니다. 만약 준비 순서와 관련한 문제가 생긴다면, 전체 플레이어 참조표를 보고 단계들간의 정확한 순서를 확인하면 됩니다.

각 플레이어가 그들의 단계를 마치면, 행동 페이지로 넘어갑니다.

## 행동 페이지

행동 페이지는 이 게임의 핵심입니다. 플레이어들은 손에서 행동 카드를 내려와 사용해 효과를 실행하고, 그들의 목적을 이루려 합니다. 행동 페이지 동안 플레이어들은 5번의 차례를 갖습니다. 다음 라운드에 사용할 카드 2장을 손에 남깁니다.

차례의 순서는 언제나 같습니다:

1. 노동자 계층
2. 중산층
3. 자본가 계층
4. 정부

2-3인 게임에서 사용하지 않는 역할은 무시하세요.

노동자 계층부터 시작해서, 각 플레이어는 자기 차례에 손에 있는 카드 중 하나를 골라 **주요 행동**을 하는데 사용합니다: 선택한 카드의 효과를 실행하거나, 카드를 버려 **기본 행동**을 수행할 수 있습니다. 각 플레이어가 할 수 있는 기본 행동들은 플레이어의 구역과 플레이어 참조표에 표시되어있어 쉽게 찾아볼 수 있습니다.

또한 플레이어는 자기 차례에 주요 행동 전이나 후 중에 한번 **자유 행동**을 할 수 있습니다. 자유 행동 또한 플레이어 참조표에 표시되어 있습니다.

주요 행동으로 카드의 효과를 사용할 때, 몇몇 카드에는 요구사항이 표시되어 있음을 기억해야 합니다, 대부분 현재 영향을 주고있는 정책과 관련된 요구사항입니다. 카드의 효과는 요구 사항이 충족되었을 때만 사용 가능합니다(만약, 예를 들어, 지금의 정책이 카드에 표시된 정책일 경우). 요구 사항이 충족되지 않는다면, 카드를

**예시: 짐**은 노동자 계층으로 게임을 진행합니다. 자신의 차례에, 손에 들고 있던 국가 장학금 카드를 선택합니다. 카드에 표시된 요구 사항이 충족되어 **짐**은 카드의 효과를 사용하기로 합니다. 그는 교육을 구매하기로 합니다, 정부에 가격의 절반을 지불합니다. 마치고 나면, 정부를 맡고 있는 **애나**는 자신의 플레이어 보드의 노동자 계층 지지도 마커를 한 칸 앞으로 옮깁니다.



기본 행동에만 사용할 수 있습니다.

카드 하단에 사회 계층 아이콘과 그 옆에 숫자가 표시되어 있다면, 해당하는 사회 계층의 **지지도** 점수가 정부 플레이어 보드에서 표시된 숫자만큼 조정된다는 것을 의미합니다(더 자세한 설명은 정부에 대한 부분을 참조하세요). 카드의 효과를 적용한 다음, 표시된대로 지지도 마커를 이동합니다. 4인 게임에서만 이렇게 한다는 점을 주의하세요. 4인보다 적은 인원이 게임을 하는 경우, 이 아이콘들은 무시합니다. 기본 행동을 하기위해 카드를 버릴 때도 이 아이콘들은 무시합니다.

카드가 하나 혹은 그 이상의 기본 행동을 수행하게 할 수도 있다는 것을 기억하세요. 대개 약간의 조정이나 제약이 따릅니다. 이런 경우에는 별도의 특정한 지지가 없다면, 이런 기본 행동들의 대한 규칙은 (각 역할의 구역에 표시되었듯이) 보통의 경우와 같습니다.

플레이어가 차례를 마치면, 다음 순서의 플레이어가 차례를 갖습니다. 이렇게 모든 플레이어가 다섯 번씩의 차례를 가질때 까지 반복합니다. 각 플레이어의 손에 남은 카드 2장은 다음 라운드를 위해 남겨둡니다.

## 생산 페이지

이 페이지에서는 게임 내에 다양한 기업이 상품과 서비스를 생산하고 기업 내의 근로자들이 임금을 받습니다. 대중의 가장 기본적인 수요가 충족되고 세금이 납부됩니다.

생산 페이지는 다음의 단계들로 이루어져 있습니다:

- 상품과 서비스 생산
- 수요 충족
- IMF 확인
- 세금 납부

생산 페이지 동안, 플레이어 순서는 반대로 진행됩니다. 그러므로 각 단계마다 가장 먼저 정부가 차례를 진행하고, 다음은 자본가 계층, 그 다음은 중산층 그리고 마지막으로 노동자 계층이 차례를 진행하게 됩니다.

### 상품과 서비스 생산

이 단계에서, 플레이어는 자신이 운영하는 기업에서 있는 근로자의 소속 사회 계층을 맡은 플레이어에게 각 기업에 표시된 만큼의 임금을 지불해야 합니다. 각 기업에 표시된 임금은 그 기업에서 근로하는 모든 근로자에게 주는 임금임을 기억하세요-각 근로자마다 그만큼의 임금을 받는 것이 아닙니다. 그리고, 각 기업은 표시된 양 만큼의 상품과 서비스를 생산하게 됩니다-기업을 소유한 플레이어가 해당하는 자원을 자신의 저장 구역에 놓습니다.

정부가 플레이어에 의해 운영되지 않는 2-3인 게임에서도, 공기업은 여전히 생산합니다. 국고에 있는 돈을 가져와 근로자들에게 임금을 지불하고 생산된 자원을 게임 보드의 공공 서비스 구역에 놓습니다.



**중요합니다:**  
각 공공 서비스는 해당하는 공기업의 생산력 더하기 6 만큼의 저장 제한이 있습니다(해당 공기업의 가동중 여부와 상관없이). 만약 정부가 저장할 수 있는 만큼보다 서비스를 많이 생산하거나 받는다면, 초과분은 버려집니다.

### 수요 충족

이 단계에서, 중산층 과 노동자 계층은 그 구성원들의 가장 기본적인 수요를 충족시킵니다. 인구 수 만큼 식량을 소비합니다. 만약 식량이 충분하지 않다면, 어느곳에서건 사와야 합니다.

### IMF 확인

이 단계에서, 정부가 재정 정책(정책 1)이 허락하는 것보다 더 많은 대출을 가지고 있는지 확인합니다. 만약 그렇다면, 각 대출마다 55₩를 지불해서 상환할 수 있는지를 확인합니다. 그렇게 해서 재정 정책이 정한 이내의 대출을 갖게되면, 다음 단계로 넘어갑니다. 만약 그렇지 않다면, IMF 개입이 일어나고, 몇가지 정책은 강제로 바뀌게 됩니다(더 자세한 사항은 그외의 규칙들 부분의 IMF 개입 설명을 보세요).

### 세금 납부

이 단계에서, 플레이어들은 현재 영향을 주는 과세 정책에(정책 3) 따라 정부에 세금을 납부합니다, 각 사회 계층이 납부해야 하는 세액의 자세한 표시는 각자의 구역에, 간결한 정리는 플레이어 참조표에 있습니다.



**중요합니다:**  
세금으로 납부된 돈은 항상 국고로 들어가야 합니다. 플레이어들이 실수로 세금으로 납부하는 돈을 공급처에 내지 않도록 주의해야 합니다.

## 선거 페이지

이 단계에서, 행동 페이지에서 발의되었던 법안이 실제로 통과할지 아닐지 결정하는 선거가 이뤄집니다.

선거 페이지는 다음의 단계들로 이루어져 있습니다:

- 주머니 채우기
- 선거 진행

선거 페이지에서, 필요하다면 보통의 플레이어 순서를 사용합니다(노동자 계층, 중산층, 자본가 계층, 마지막으로 정부).

행동 페이지에서 발의된 법안이 없다면, 선거 페이지는 아예 생략됩니다.

### 주머니 채우기

선거를 진행하기 전에, 각 사회 계층은 주머니에 **투표 큐브**를 넣습니다. 노동자 계층은 **인구수**의 절반 만큼의 (반올림) 큐브를 넣습니다. 자본가 계층은 자신 소유의 **가동중인 기업**(근로자가 있거나 완전 자동화된 기업) 수의 절반 만큼의(반올림) 큐브를, 중산층은 **앞선 두 산출방법 중 더 높은 값을** 선택해서 그만큼의 큐브를 넣습니다(인구 수의 절반 혹은 소유한 가동중인 기업의 수의 절반, 반올림해서).

중산층을 플레이어가 맡지 않는 2인 게임에서도 중산층의 큐브 5개를 주머니에 넣습니다.

정부는 자신의 큐브가 없으므로 주머니에 아무것도 넣지 않습니다. 대신에 가장 낮은 지지도 점수만큼 **영향력**을 얻습니다(더 자세한 설명은 정부 부분을 보세요).

### 선거 진행

발의된 법안 마커가 있는 정책 마다 선거가 이뤄집니다. 정책1 부터 시작해 차례대로 진행합니다.

선거를 진행할 때, 플레이어들은, 노동자 계층부터 시작해 플레이어 순서대로, 발의된 법안과 같이 정책을 변경함에 **찬성**하는지 **반대**하는지 밝히고(기권할 수는 없습니다), 투표 토큰을 해당하는 쪽으로 돌려놓아 표시합니다. 법안을 발의한 플레이어는 자동으로 찬성하게 됩니다.



모든 플레이어가 찬성 여부를 밝힌 후, **투표 주머니에서 큐브 5개를 뽑아** 플레이어들의 찬성 여부에 따라서 해당하는 게임 보드 칸에 놓습니다. 각 큐브를 1표로 칩니다.

초반의 결과가 이렇게 정해지지만 플레이어들은 **영향력을 사용**해서 추가로 표를 행사할 수 있는 선택지가 있습니다. 각 플레이어는 현재 가진 영향력의 수를 알리고 한 손에 전부 움켜쥐고, 나머지 한 손에 비공개로 사용하고 싶은 만큼의 영향력을 옮깁니다. 모든 플레이어가 게임보드 중앙으로 손을(사용할 만큼의 영향력을 쥐고 있는) 뻗어 동시에 공개합니다. 사용된 각 영향력마다 플레이어의 최초 **선택에 추가 1 표**로 작용합니다. 적절한 칸에 놓고 각 결과의 최종 득표 수를 집계합니다:

- “찬성” 득표 수가 “반대” 득표 수 이상이면, 법안이 통과됩니다. 정책 마커를 새로운 구역으로 옮기고 플레이어의 법안 마커를 돌려놓습니다. 그 플레이어는 즉시 승점 3점을 얻습니다. 찬성하고 실제로 찬성에 투표한(큐브나 영향력을 사용해서) 다른 모든 플레이어들도 승점 1점씩을 받습니다.
- “반대” 득표 수가 “찬성” 득표 수 보다 많다면, 법안은 통과되지 않습니다. 플레이어의 법안 마커를 돌려놓고 다음 정책으로 넘어갑니다. 이런 경우에는 승점이 주어지지 않습니다.

2인 게임에서, 중산층 큐브가 뽑혀도 큐브 5개를 셀 때 포함시키지만 그 즉시 버려집니다- 이렇게 뽑힌 중산층 큐브는 찬성도 반대도 아닙니다. 결과는 남아있는 큐브만으로 결정됩니다. 가끔 뽑힌 큐브 5개가 전부 중산층 큐브인 경우가 있습니다(그리고 플레이어중 누구도 영향력을 사용하지 않는다면), 이럴때는 법안이 통과됩니다.

법안이 통과될 때만 승점이 주어진다는 것을 기억하세요. 게다가, 법안이 통과되더라도, 찬성한 플레이어 중 최소 1표라도 실제로 통과에 기여한(투표 큐브나 영향력을 사용해서) 플레이어만이 승점 1점을 얻습니다. 이것은 법안을 발의한 플레이어에게는 적용되지 않습니다- 만약 통과하면, 플레이어는 전혀 기여를 하지 않았고 찬성하는 다른 플레이어들의 투표만으로 이긴 경우에도 승점 3점을 얻습니다.

결과가 정해지면, 승리한 쪽의 모든 큐브를 버리고 플레이어들이 사용한 영향력을 전부 버립니다(승리한 쪽과 패배한 쪽 모두에서). 그리고 패배한 쪽의 모든 큐브를 주머니 안으로 돌려 놓습니다. 만약 정책의 변경으로 인해 게임 보드에서 무언가 바뀌어야 한다면(예를 들어 재정 정책으로 인해 공기업이 더 열리게 된다거나 노동 시장



으로 인해 임금이 바뀐다거나), 다음 정책으로 넘어가기 전에 다 마치도록 하세요.

만약 드물게 모든 플레이어가 선거에서 같은 입장을 고른다면(자동으로 법안은 통과됩니다), 여전히 주머니에서 큐브 5개를 뽑고 전부 버립니다. 점수는 일반적인 방법처럼 계산됩니다. 발의한 플레이어는 즉시 승점 3점을 얻습니다. 찬성하고 실제로 찬성에 투표한다면 모든 플레이어들도 승점 1점씩을 받습니다.

또한, 주머니에 남아있는 큐브가 없는데 뽑아야 하는 상황이 온다면, 주머니 채우기 단계를 두 번 반복하고 뽑으세요 (이때 정부에는 영향력을 주지 않습니다).

규칙서 후반의 선거 부분에서 더 자세한 설명을 찾으실 수 있습니다.

모든 선거가 전부 치뤄지면, 다음 페이지로 넘어갑니다.

그렇지 않다면, 투표 큐브를 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 그럼에도 동물이라면, 동물인 플레이어들이 공동으로 승리합니다.

## 점수 계산 페이지

이 페이지에서 플레이어들은 그들이 이룬 발전 만큼 추가로 승점을 얻을 수 있습니다. 또한 정부는 행동 단계에 대응하지 않아 여전히 게임 보드에 있는 사건 카드의 불이익을 받습니다.

모든 역할이 이 페이지에서 승점을 받을 수 있지만 역할마다 받는 승점의 양은 엄청나게 차이가 날 수도 있음을 주의하세요. 어떤 역할은 이 페이지에서 얻는 승점이 주된 득점 방법일수 있지만, 다른 역할에게는 그저 작은 보너스에 불과할 수 있습니다.

## 게임 종료

다섯번째 라운드가 끝나고 나면, 게임이 종료됩니다. 대출을 가지고 있는 플레이어들은 페널티를 받고 최종 점수 계산을 진행합니다.

### 대출 확인

자본가 계층은 가지고 있는 대출마다 승점 -5점의 페널티를 받습니다. 나머지 플레이어들은 대출을 상환할 기회를 먼저 받게 됩니다. 가지고 있는 대출 하나마다 55₩를 지불하고 대출 카드를 한장 버리면서 그렇게 하게 됩니다. 만약 대출 하나의 금액을 전부 상환할 수 없다면, 5₩ 단위로 나누어 상환하고, 그렇게 상환하지 못한 대

**예시:** 클레어는 중산층으로 게임을 하고 있습니다. 게임이 끝났을 때 1 대출과 38₩를 갖고 있어서, 클레어는 가능한 만큼 대출을 상환해야 합니다(5₩ 단위로), 그래서 35₩를 상환합니다. 남은 20₩의 대출은 상환할 수 없으므로 승점4점을 잃습니다.

출 5₩마다 승점 1점을 잃습니다.

### 게임 종료시 주어지는 승점 계산

게임이 끝나고 나면, 각 플레이어는 플레이어 보드와 현재 정책의 상태에 따라 추가 승점을 얻을 수 있습니다. 각 역할의 부분에 더 자세한 사항이 나와있습니다.

이런 최종 점수를 적용하고 나서, 가장 높은 승점을 가진 플레이어가 승리합니다. 동물인 경우에, 정책 1-5를 보고 플레이어들이 자신이 선택한 구역에 얼마나 많이 들어가 있는지 셉니다(노동자 계층은 A 구역, 중산층은 B 구역, 자본가 계층은 C 구역 그리고 정부는 일치시킨 정치 안건 카드). 동물인 플레이어들 중 더 많은 정책이 있는 플레이어가 승리합니다. 여전히 동물이고, 동물인 플레이어 중 정부가 있다면, 정부가 승리합니다. 만약



## 노동자 계층

### 개요

노동자 계층을 맡은 당신의 목표는 구성원들의 번영도를 높이는 것입니다. 그러기 위해서, 기업에 근로자를 파견하고 그들이 제공한 노동의 대가로 임금을 받습니다. 그리고 나면 임금으로 받은 돈을 사용해 식량, 의료, 교육 같은 기본 수요를 충족시키고, 만약 가능하다면 오락도 제공합니다.

### 준비 페이지



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

준비 페이지 동안, 다음의 단계를 순서대로 따릅니다.

#### 대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다, 5%를 이자로 납부해야 합니다.

#### 번영도 하락

번영도를 1칸 낮춥니다. 만약 이미 트랙의 첫 번째 칸에(0 칸) 있다면 그대로 두고 아무일도 일어나지 않습니다. 번영도를 올리면 승점을 얻지만(아래의 자유 행동을 보세요), 번영도를 낮춘다고 승점을 잃지는 않습니다.

#### 행동 카드 뽑기

덱에서 행동 카드 5장을 뽑으세요(손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록). 이 카드들은 다른 플레이어들에게 보여주지 않습니다.

#### 새로운 근로자 증원과 인구 조정

**예시:** 게임의 새로운 라운드가 시작되고 현재 이민 정책은 C입니다. 노동자 계층을 맡은 **짐**은 미고용 근로자 구역에 2회 색 근로자를 놓고 이민 카드를 2장 뽑습니다. 1번째 카드의 노동자 계층 근로자는 미숙련 상태이고 2번째 카드의 근로자는 교육 분야 숙련 근로자입니다. 그래서 회색과 주황색 근로자를 하나씩 미고용 근로자 구역에 놓습니다.

미고용 근로자 구역에 당신의 미숙련 근로자 2개를(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.

새로운 근로자를 증원하고 나면, 인구 트랙에 있는 마커를 새로 증원된 근로자와 같은 수(2,3,4 중 하나) 만큼의 칸을 앞으로 옮겨 알맞게 조정해야 합니다.

### 행동 페이지

#### 기본 행동

당신의 차례에 할 수 있는 기본행동은 다음과 같습니다.

#### 법안 발의

이 행동을 하면, 지금 영향을 주고있는 정책 중의 하나를 당신의 수요에 더 적합한 새로운 정책으로 바꾸고자 하는 의지를 나타내게 됩니다.

법안을 발의하려면, **법안 마커**를 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, 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.

당신에게 마커가 3개 있기 때문에, 즉시 투표를 요청하지 않는 한(이 경우에는 선거가 끝나고 마커가 당신 앞으로 돌아옵니다), 한 라운드 안에 법안을 3개 넘게 발의할 수 없습니다.

#### 근로자 배정

이 행동으로 당신의 근로자들을 다양한 기업에 배정해 근로하게 함으로써 그들에게 일자리를 찾아줍니다.

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(그들이 헌신적이지 않다면-자세한 사항은 아래에 나와있습니다).
- 기업은 필요한 모든 근로자를 갖추고 있거나(가동중인 기업이 됩니다.) 아예 근로자가 없거나(그리고 비가동중인 기업이 됩니다.) 둘 중 하나만 가능합니다. 당신이 열린 슬롯이 2-3개 있는 기업에 근로자를 1명만 배정할 수 없다는 것을 의미합니다. 만약 슬롯을 전부 채울 수 없다면, 그곳에 근로자를 전혀 보낼 수 없습니다. 비슷하게, 기업에서 근로자를 가져와 다른 기업에 배정한다면, 처음 기업의 근로자들은 더 이상 기업의 모든 슬롯이 차있지 않으므로 해당 기업에 남아있을 수 없습니다, 그러므로 그 즉시 미고용 근로자 구역으로 가게됩니다. (이것은 행동이 전부 끝난 뒤에 확인하는 것을 잊지마세요. 이것은 이제 당신이 기업에서 근로자를 가져와서 다른 기업에 배정하고, 그리고 다른 근로자를 가져와서 처음 기업에 배정할 수 있음을 의미합니다-슬롯이 열려있으므로-그렇게 하면 열려있던 슬롯이 닫힙니다).
- 어떤 슬롯은 숙련된 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.

### 현신적인 근로자

근로자를 배정할 때, 노사 양측이 적어도 한 라운드동안은 근로 계약을 지속하기로 했다고 가정하게 됩니다(방금 배정된 근로자가 제공하는 근로의 대가로 기업의 소유주가 임금을 지불합니다). 이것을 표시하기 위해서, 근로자가 기업에 배정되면, 눌러서 놓습니다. 이렇게 눌러져있는 동안, 근로자는 **현신적임**으로 간주됩니다. 근로자가 현신적인 동안, 다른 기업으로 배정될 수 없고 임금이 낮춰질 수 없으며, 소유주는 기업을 매각할 수 없습니다. 생산 페이즈동안, 근로자들이 생산활동을 하자마자, 다시 서 있는 상태로 돌아옵니다.



### 노동 조합에 근로자 배정하기

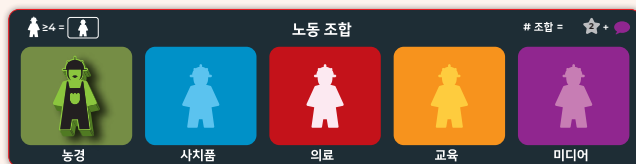
게임 보드의 기업에 있는 열린 슬롯과는 별개로, 당신은 숙련 근로자를 당신의 플레이어 보드에 있는 노동 조합에 배정할 수 있습니다. 그러나 이런 경우 따라야 하는 추가 규칙이 있습니다.

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

노동 조합에 배정된 근로자들은 고용된 상태이고 늘 현신적임을 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 페이즈에선 **영향력 1개**를 그리고 점수 계산 페이즈에서는 **승점 2점**을 준다는 것입니다. 노동 조합에 있는 근로자는 고용된 상태로 간주하지만 실제로 임금을 받지는 않는다는 것을 주의하세요.

**예시:** **짐**은 농경 산업의 노동 조합을 만들고자 합니다. 현재는 자본가 계층 농경 기업에서 근로하는 근로자 2명이 전부지만, 근로자를 배정할 수 있는 중산층 기업이 2곳 더 있습니다. 사용가능한 근로자가 3명 있고 그중 1명이 농경 분야 숙련 근로자이므로, **짐**은 근로자 배정 행동을 합니다. **짐**은 먼저 중산층 기업 2곳에 미숙련 근로자 2명을 배정합니다. 이제 **짐**의 근로자 4명이 농경 산업에서 근로하고 있습니다. 이제 **짐**은 노동 조합을 만들 수 있습니다, 그래서 **짐**의 3번째 배정으로 초록색 근로자를 플레이어 보드의 해당하는 노동 조합 슬롯에 놓습니다.



게임을 하다가, **클레어**(중산층)가 본인 소유의 기업을 매각하기로 하고 **짐**의 근로자들을 미고용 근로자 구역으로 보냅니다. **짐**은 이제 농경 산업에서 근로하는 근로자가 3명밖에 없습니다. 이것은 농경 산업 노동 조합의 해체와 거기 있던 초록색 근로자 또한 미고용 근로자 구역에 놓인다는 것을 의미합니다.

### 상품과 서비스 구매

이 행동은 기본적인 수요를 충족시키기 위해 필수적인 상품과 서비스를 구매하게 해줍니다.

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

**예시:** **짐**은 의료 서비스를 구매하고자 합니다. **짐**의 인구 수는 5 이므로 그는 각 판매처마다 의료 서비스 5개를 구매할 수 있습니다. 공공 서비스 구역에 구매가능한 의료 서비스 토큰이 6개 있어서 각각 5₩씩 총 25₩를 지불하고 5개를 구매합니다. 자본가 계층도 8₩에 구매가능한 의료 서비스가 있습니다. **짐**은 5개까지 구매할 수 있지만, 자본가 계층이 저장고에 3 토큰 만을 가지고 있습니다. **짐**은 24₩를 지불하고 3개 전부를 구매합니다.

게임을 하다가(이제 인구 수가 6이 되었습니다), **짐**은 해외시장에서 사치품을 구매하고 싶습니다. 해외 시장에서 구매하는 사치품은 보통 6₩이지만 해외 무역 정책이 B 구역에 있으므로, 각 사치품마다 +3₩ 관세가 붙습니다. **짐**은 36₩을 사용합니다(상품의 가격), 공급처에 방금 낸 돈을 놓고 정부에 관세로 18₩를 별도로 지불합니다.

### 파업

이 행동으로 다른 두 계층에게 임금을 올리라는 압박을 넣을 수 있지만, 오히려 임금을 전혀 받지 못할 위험도 있습니다.

파업을 할 때, 당신의 근로자가 있는 기업 2곳까지 선택해 파업 토큰을 놓을 수 있습니다. 현신적인 근로자가 있는 기업이나 레벨 3 임금을 지불하는 기업은 선택할 수 없습니다. 공기업은 플레이어



가 정부를 맡고 있을 때에만 선택될 수 있습니다(즉, 4인 게임에서만 선택될 수 있습니다). 각 기업은 파업 토큰이 1개만 놓일 수 있습니다.

생산 페이지의 시작에, 레벨 3 임금을 지불하는 기업에 놓인 파업 토큰을 전부 버립니다. 그리고, 여전히 파업 토큰이 있는 가동중인 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 보너스만이 건너뛰어집니다. 중산층 근로자에 해당하는 생산은 평소대로 이루어집니다.

파업 토큰이 올라간 기업은 그 어떤 방법으로도 생산할 수 없음을 기억하세요. 행동 페이지 동안 기업이 생산할 수 있도록 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 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.



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 남아있게 되면, 토큰을 버리고 영향력 1개를 받습니다. 다른 플레이어들은 당신의 미고용 근로자와 노동 조합의 수를 합친 만큼의 승점을 다같이 잃습니다. 당신이 어느 플레이어가 몇 점을 잃을지 정할 수 있지만, 플레이어들은 게임 보드의 자신의 구역의 빈 칸의(기업이 놓이지 않은 칸) 수보다 많은 승점을 잃을 수는 없습니다.

**예시:** 2인 게임에서, 공공 부문이 줄어들어 결과적으로 **짐**의 근로자 4명이 미고용 근로자 구역에 놓였습니다. 이미 거기 있던 1명을 더해서 **짐**은 미고용 근로자 5명이 있습니다. 지금 시점의 게임 보드에 비가동중인 기업이 하나 밖에 없고, 해당 기업은 자본가 계층의 기업이며 근로자를 2명밖에 필요로 하지 않습니다. 조건이 만족됐으므로, **짐**은 미고용 근로자 구역에 토큰을 놓고 시위를 하기로 합니다. 이미 노동 조합을 2개 갖고 있는 **짐**은 **마이크**(자본가 계층)가 현재 기업을 5곳 소유하고 있으므로 지금 조치를 취하지 않으면, 승점 7점을 잃으리라는 것을 알고 있습니다.

**마이크**는 생산 페이지가 왔을 때 승점을 잃고 싶지 않으므로 자신의 다음 차례에 슬롯을 3개 가지고 있는 기업을 세워 **짐**의 근로자 3명을 배정합니다. 그리고 시위 토큰을 버립니다.

만약 같은 상황에서 **마이크**가 이미 기업 8곳을 소유하고 새로 하나를 더 세우고 싶지 않았다면, 그는 게임 보드의 그의 자리에 기업이 놓이지 않은 칸이 4칸이므로 승점 4점만을 잃을 것입니다.



### 정치적 압박 가하기

이 행동으로 당신의 정치적인 힘과 다음 선거에서 승리할 가능성을 높일 수 있습니다.

정치적 압박을 가하면, 주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

### 자유 행동

아래에 자신의 차례에 할 수 있는 **자유** 행동이 나와있습니다. 몇몇 자유 행동은 당신의 번영도를 높여준다는 것을 기억하세요. 이것들은 매우 중요한 행동입니다 왜냐하면 당신의 번영도가 승점의 주된 근원이기 때문입니다: **번영도 1개를 얻을 때마다, 번영도 마커를 1칸 앞으로 옮기고 새로운 번영도 값만큼 승점을 받습니다.**

### 의료 서비스 사용하기

이 행동으로 전에 구매해 놨던 의료 서비스를 사람들에게 제공할 수 있게 됩니다: 인구 수 만큼의 의료 서비스를(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던) 소비합니다. 그리고 **번영도 1개, 승점 2점을 얻고** 새로운 미숙련 근로자를(회색) 미고용 근로자 구역에 놓습니다. 당신의 플레이어 보드에 있는 인구 수 트랙에 근로자가 늘었음을 표시하는 것도 잊지마세요.



**예시:** **짐**은 방금 주요 행동을 사용해서 의료 서비스 8개를 구매합니다. 자유 행동으로, 그는 의료 서비스 사용하기에 이것을 사용하려 합니다. 그의 인구 수는 5라서 이 행동을 하기 위해 의료 서비스 5개를 사용해야 합니다. 그렇게 하고 그는 그의 번영도 마커를 오른쪽으로 한 칸 옮깁니다. 새로운 칸에 5가 표시되어 있으므로 **짐**은 승점 5점을 얻습니다. 그리고 행동의 효과로 인해 승점 2점도 추가로 받습니다, 그리고 회색 근로자 하나를 미고용 근로자 구역에 놓습니다(그의 보드의 근로자 수도 맞게 조정합니다).

### 교육 서비스 사용하기

이 행동으로 전에 구매해 놨던 교육 서비스를 사람들에게 제공할 수 있게 됩니다: 인구 수 만큼의 교육 서비스를(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던) 소비합니다. 그리고 **번영도 1개를 얻은** 뒤 당신의 근로자 중 하나를 숙련 근로자로 업그레이드 합니다: 공급처에서 색깔이 있는 근로자를 가져와 당신의 근로자 중 하나를 교체합니다(게임 보드 어디에서나-기업에서 근로중이어도 됩니다). 헌신적인 근로자를 업그레이드 하면, 새로운 숙련 근로자도 헌신적인 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.

**예시:** 자신의 다음 차례에, **짐**은 교육 서비스 4개를 구매합니다. 전 라운드에서 구매했던 교육 서비스 1개와 합치면 교육 서비스 사용하기에 충분한 양이 있습니다. 그는 자유 행동으로 교육 서비스 토큰 5개를 소비해 번영도 마커를 앞으로 한 칸 옮깁니다. 새로운 번영도 값이 6이므로 승점 6점을 얻습니다. 그리고 나서 **짐**은 전 차례에 얻은 회색 근로자 하나를 보라색 숙련 근로자로 교체합니다.

### 사치품 사용하기

이 행동으로 구성원들에게 사치품을 사용하는 즐거움을 누리게 할 수 있습니다: 인구 수 만큼의 사치품을(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던) 소비합니다. 그리고 1 번영도를 얻습니다.



### 근로자 교대

이 행동으로 당신의 근로자들을 약간 재배치해서 숙련 근로자들이 자신의 분야에서 일 할 수 있게 합니다. 이 행동을 할 때, 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. 이것을 필요한 만큼 많이 반복할 수 있습니다.

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

### 혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

이 행동으로 정부 플레이어가 당신을 위해 일치하는 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다. 만약 투표 큐브를 받게 된다면, 그 즉시 주머니로 들어갑니다.

당신이 이 행동을 할 때 마다, 정부가 승점 1점을 받는다는 것을 기억하세요.

### 대출 상환

이 행동으로 보유중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 50₩를 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 2개를 생산**합니다. 그리고 당신은 보유중인 **노동 조합마다 영향력 1개를 얻**습니다.

모든 기업이 생산하고 난 뒤, 현신적인 근로자들을 다시 세워 놓습니다- 이제 더이상 그들은 현신적이지 않습니다.

### 수요 충족

이 단계에서 인구 수만큼의 식량을 어느 판매처에서건 구매해야 합니다. 이미 식량이 있었다면(예를 들어 협동 농장에서 생산했거나 아니면 정부에 의해 제공되었거나 등), 먼저 원래 있던 식량을 소비해야 하고 그 다음에 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 혹시라도 발생하면, 대출을 받아야 합니다(대출 부분을 보세요).

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

### 세금 납부

이 단계에서 정부에 세금을 납부합니다. 세금은 노동 시장과 과세 정책의 조합에 따라 달라집니다(정책 2 와 3). **인구 당** 내야 하는 금액이 포함되어 있습니다. 다음의 표를 참고해 정확한 금액을 산정할 수 있습니다.

소득세		과세 정책		
		3A	3B	3C
노동 시장 정책	2A	7₩	6₩	5₩
	2B	4₩	4₩	4₩
	2C	1₩	2₩	3₩

**예시:** **짐**이 세금을 납부할 차례입니다. 지금 노동 시장 정책이 C에 있고 과세 정책은 B에 있으므로 **짐**은 인구당 2₩을 납부해야 합니다. **짐**의 인구 수는 5라서 총 10₩를 세금으로 납부해야 합니다.

## 점수 계산 페이지

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

## 게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻게되는 승점이 있습니다.

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

사회주의 정책	1	2	3	4	5
승점	1	4	8	12	18

# 자본가 계층

## 개요

자본가 계층을 맡은 당신의 목표는 당신의 이익을 극대화 시키는것 입니다. 당신은 기업을 세우고 사업 협상을 타결해 상품과 서비스를 생산하고자 합니다. 이들을 팔아서 이익을 만듭니다. 당신은 지속적으로 벌이를 늘리고, 지출을 줄이려고 노력합니다.

## 개념의 설명: 수익 & 자본

당신의 플레이어 보드에는 돈을 보관할 수 있는 구역 2곳이 있습니다. 먼저 있는 구역을 수익 이라 부르고 나머지 하나를 자본이라 부릅니다. 수익은 당신의 최근 모든 경제 활동에서 벌어들이지만 아직 세금을 납부하기 전의 돈을 나타냅니다. 자본은 이미 전에 세금을 납부한 적 있는 돈을 나타냅니다.

돈을 벌때마다, 다른 언급이 없다면, 수익으로 들어갑니다. 비슷하게, 돈을 내야할 때마다, 다른 언급이 없다면, 수익에서 돈을 내야합니다. 비용을 지불할 때 수익에 돈이 부족하다면, 낼 수 있는 만큼 전부 내고 나머지는 자본에서 냅니다. 비슷하게, 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

준비 페이지 동안, 다음의 단계들을 순서대로 따릅니다:

### 대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다, 5₩를 이자로 납부해야 합니다.

### 행동 카드 뽑기

덱에서 행동 카드 5장을 뽑으세요(손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록). 이 카드들은 다른 플레이어들에게 보여지지 않습니다.

### 새로운 기업 공개

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

### 사업 거래와 수출 카드 뽑기

정치 목표의 해외 무역 정책을(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 카드를 버리고 새로 하나를 뽑아 해당 구역에 놓습니다. 이 단계는 다른 두 계층이 새로운 근로자를 증원하기 전에 진행해야함을 잊지마세요.

## 행동 단계

### 기본 행동

당신의 차례에 할 수 있는 기본 행동은 다음과 같습니다:

### 법안 발의

이 행동을 하면, 지금 영향을 주고있는 정책 중의 하나를 당신의 수요에 더 적합한 새로운 정책으로 바꾸고자 하는 의지를 나타내게 됩니다.

법안을 발의하려면, **법안 마커**를 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, 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.

당신에게 마커가 3개 있기 때문에, 즉시 투표를 요청하지 않는 한(이 경우에는 선거가 끝나고 마커가 당신 앞으로 돌아옵니다), 한 라운드 안에 법안을 3개 넘게 발의할 수 없습니다.

### 창업

이 행동으로 새로운 기업을 세워 당신이 상품과 서비스를 생산하고 이후에 그것들을 판매해 이익으로 만들 수 있습니다.

이 행동을 하려면, 시장에 있는 기업을 선택합니다. 비용을 지불하고(수익에서), 카드를 가져와 민간 부문에 있는 자본가 계층 구역에 놓습니다. 그리고 원하는 임금에 마커를 올려놓습니다, 노동 시장이(정책 2) 결정하는 최저 임금 이상이어야 합니다. 미고용 근로자 구역의 근로자들이(같은 사회 계층에 속하는-전부 노동자 계층이거나 혹은 전부 중산층이라면) 당신의 기업의 **모든 슬롯**을 채울 수 있다면, 당신은 그들을 배정시키고 혁신적인 상태로 만들 수 있습니다. 그렇게 할때 주의할 점은 기업의 슬롯이 미충족 근로자를 필요로 한다면, 가능한

**예시: 마이크**는 새로운 기업을 세우고 있습니다. 지금 시장에서 구매가 능한 기업들은 아래와 같습니다:



꼭 해야되는건 아니지만, 기업을 고르기 전에 그는 미고용 근로자 구역을 봅니다, 왜냐하면 기업을 세우자마자 가동중인 기업이 되었으면 하기 때문입니다.



4곳의 기업 중 3곳에 근로자를 배정할 수 있어서 그는 고를 수 있는 선택지가 많습니다. 결국, 그는 공과대학을 세우기로 합니다. 공급처에 20₩를 지불하고, 기술교육기관을 가져와 게임보드의 자본가 계층 구역에 놓습니다. 그리고 그는 미고용 근로자 3명을 그곳에 배정합니다. 세번째 슬롯에 배정할 노동자 계층에 속한 회색 근로자가 없어서(그리고 그는 회색 중산층 근로자를 데려올 수도 없습니다-모든 근로자가 같은 사회계층 소속이어야 하기 때문입니다), 그는 보라색 근로자를 데려옵니다.



면 반드시 미숙련 근로자를 배정해야 한다는 것 입니다. 미숙련 근로자가 부족할 때만 당신은 해당 슬롯에 숙련 근로자를 배정할 수 있습니다.

당신은 기업을 12개 까지 보유할 수 있습니다. 기업 슬롯 12곳이 모두 찼다면, 더 이상 기업을 세울 수 없습니다-먼저 현재 보유중인 기업을 매각해야 합니다. 비슷하게, 시장에 남아있는 카드가 없다면(예를 들어 이 미 이번 라운드에 기업 4개를 세웠다거나 하는 이유로), 다음 라운드가 될 때 까지 이 행동을 할 수 없습니다.

### 기업 매각

이 행동으로 당신의 기업중 더 이상 가동하고 싶지 않은 기업을 매각할 수 있습니다.

이 행동을 하려면, 당신의 기업중 하나를 골라 버립니다. 해당 기업에 있던 근로자들은 모두 즉시 미고용 근로자 구역으로 보내집니다. 그리고 해당 기업의 가격만큼의 돈을 받습니다(수익으로). 헌신적인 근로자가 있는 기업은 매각할 수 없음을 기억하세요.

### 해외 시장에 판매하기

이 행동으로 당신은 상품과 서비스를 해외 시장에 판매할 수 있게 됩니다.

해외 시장에 판매할 때, 현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 매매를 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.


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

**예시: 마이크**는 수익을 늘릴 방법을 찾고 있고, 그렇게 하는 가장 좋은 방법은 저장고에 있는 상품과 서비스를 판매하는 것 입니다. 그는 해외 시장에 판매하기 행동을 선택하고 현재 수출 카드를 확인합니다.

그는 식량 4개, 사치품 12개 그리고 교육 서비스 11개를 저장고에 가지고 있습니다. 그는 시작으로 식량 3개를 25₩에 판매합니다. 4번째 식량은 저장고에 남아있습니다. 왜냐면 식량 1개만 단독으로 판매할 수 없기 때문입니다. 다음으로 사치품을 판매합니다. 사치품이 12개 있어서 카드에 표시된 2가지 매매를 모두 진행할 수 있습니다. 그는 먼저 사치품 4개를 내고 25₩를 받은 뒤 8개를 내고 45₩를 추가로 받습니다.

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

**마이크**는 5번의 매매로 총합 150₩를 받습니다.

수출			
3 	→ 25₩	2 	→ 10₩
7 	→ 55₩	6 	→ 35₩
4 	→ 25₩	3 	→ 20₩
8 	→ 45₩	5 	→ 35₩

### 사업 계약 맺기

이 행동으로 당신은 해외 시장에서 많은 양의 식량과 사치품을 저렴한 가격에 구매할 수 있습니다. 이 행동을 하려면, 게임 보드의 사업 거래 중 하나를 고릅니다, 표시된 가격을 지불하고 해당 상품들을 저장고로 옮깁니다. 그리고 해당 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 납부하게 됩니다. 관세는 현재 해외 무역 정책(정책 6)에 따라 달라지고 사업 계약 카드에 표시되어 있습니다.
- 만약 구매한 상품을 전부 자유 무역 지역에 보관하고 싶다면, 사업 계약 카드에 표시된 상품 가격만을(정책 6 과 관세의 상관없이) 지불하면 됩니다 하지만 해당 상품들은 나중에 해외 시장에만 판매할 수 있게 됩니다- 다른 플레이어들에게는 판매할 수 없습니다. 만약 자유 무역 지역에 사업 계약 카드에 표시된 자원을 전부 보관할만큼의 공간이 없다면, 남은 상품들은 버려집니다.

### 로비

이 행동으로, 로비를 통하여 당신이 영향력을 행사하는 분야가 넓어집니다. 이 행동을 하려면, 자본에서 30₩를 지불하고 영향력 3개를 얻습니다.

### 정치적 압박 가하기

이 행동으로 당신의 정치적인 힘과 다음 선거에서 승리할 가능성을 높일 수 있습니다.

정치적 압박을 가하면, 주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

### 자유 행동

당신이 차례에 할 수 있는 **자유** 행동은 아래와 같습니다:

#### 가격 조정

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

#### 임금 조정

이 행동으로 당신 소유의 기업이 지불하는 임금을 바꿀 수 있습니다. 지불중인 임금을 바꾸고 싶은 기업마다, 새로운 구간으로 마커를 옮깁니다. 만약 임금을 올린다면, 근로자들이 헌신적인 상태가 됩니다. 최소 임금을 정하는 노동 시장(정책 2)을 따라야 하는것도 잊지마세요. 또한 헌신적인 근로자가 있는 기업의 임금은 낮출 수 없습니다(노동자와 중산층의 헌신적인 근로자 부분을 참고하세요).

#### 보너스 지급

이 행동으로 보너스를 지급해 당신의 근로자 중 일부가 계속 당신을 위해 일하도록 할 수 있습니다: 당신의 가동 중인 기업 중 한 곳을 골라 그곳의 근로자들이 속한 사회 계층의 플레이어에게 5₩를 줍니다. 그리고 해당 근로자들을 헌신적인 상태로 만듭니다.

#### 저장고 구매

이 행동으로 당신의 저장 공간을 늘릴 수 있습니다. 이 행동을 할 때, 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)

이 행동으로 정부 플레이어가 당신을 위해 일치하는 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다. 만약 투표 큐브를 받게 된다면, 그 즉시 주머니로 들어갑니다.

당신이 이 행동을 할 때 마다, 정부가 승점 1점을 받는다는 것을 기억하세요.

### 대출 상환

이 행동으로 보유중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 자본칸에서 50₩를 지불하고 대출을 버립니다.

### 기계류 토큰

몇몇 행동 카드는 자본가 계층이 기계류 토큰을 획득하도록 합니다. 기계류 토큰은 자본가 계층이 임금 지불없이 생산력을 높이게 해줍니다.



자본가 계층이 기계류 토큰을 획득할 때마다, 소유중인 기업 중 한 곳에 놓아야 합니다. 기계류 아이콘이 그려진 기업에만 놓을 수 있으며, 놓이면 아이콘 옆에 표시된 숫자만큼 생산력을 높여줍니다. 기업에는 기계류 토큰이 하나씩만 놓일 수 있습니다- 만약 효과로 인해 한번에 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 남겨진다면, 기업은 비자동화된 상태가 되고 생산 페이지동안 상품과 서비스를 생산하지 않습니다(반대로 자동화된 기업은 언제나 생산합니다, 근로자를 필요로 하지 않습니다).

## 생산 페이지

### 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 그곳에 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(가지고 게임을 시작합니다) 사용 가능한 공간이 있다면, 그곳에 보관할 수 있습니다. 그러나 자유 무역 지역에 있는 자원은 지역 시장에(다른 플레이어들) 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 단계동안 당신은 정부에 세금을 납부합니다. 그리고 당신이 축적한 돈에 따라 승점을 얻을 수도 있습니다.

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

### 고용세

이 세금은 당신이 보유한 가동중인 기업의 수와 현재 종과세에(정치 도표: 과세 부분을 보면 세액이 정해지는 방법이 나옵니다) 기반합니다. 당신이 납부해야 하는 세액은 두 수의 곱과 같습니다. 자동화된 기업은(근로자 없이도 생산할 수 있는 기업) 가동중으로 간주한다는 것을 기억하세요. 그러나, 근로자가 없는 일반 기업은 가동중이지 않으므로 세지 않습니다.

예시: **마이크**는 납세를 해야하고 먼저 고용세를 내려합니다. 그는 자본가 구역에 기업 8개를 갖고 있지만 그중 7개만이 가동중입니다. 지금 종과세 마커가 6에 있으므로, 그의 고용세는  $7 \times 6 = 42\text{₩}$  입니다.



### 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 납부해야 할 정확한 금액을 위해선, 현재 과세 정책(정책 3)을 확인해야 합니다. 옆의 표를 참고해도 됩니다:

법인세	과세 정책		
	A	B	C
5-9₩	1₩	2₩	2₩
10-24₩	5₩	5₩	4₩
25-49₩	12₩	10₩	7₩
50-99₩	24₩	15₩	10₩
100-199₩	40₩	30₩	20₩
200-299₩	100₩	70₩	40₩
300+ ₩	160₩	120₩	60₩

예시: **마이크**는 납세를 계속 진행중이고 이제 법인세를 낼 차례입니다. 그는 수익칸에 81₩가 있음을 확인합니다. 지금 과세 정책이 A 구역에 있으므로 그는 24₩를 내야 합니다.

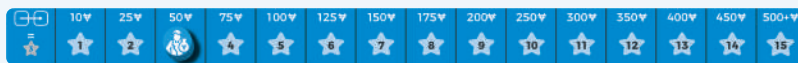
## 점수 계산 페이지

이 페이지에서 당신이 번 돈에 기반하여 승점을 얻습니다.

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

만약 앞으로의 라운드 동안 자본을 덜 가지고 있다해도 마커가 왼쪽으로 가거나 승점을 잃지는 않는다는 점을 기억하세요.

**예시:** 게임의 첫 라운드 동안, 납세를 마치고 수익을 자본으로 옮기고 나서, **마이크**는 57₩가 있습니다. 그의 재산 테이블을 확인해서 이 금액이 승점 3점에 해당한다는 것을 확인합니다. 처음으로 점수를 얻기 때문에, 재산 마커가 해당 칸에 다다르기 위해 3칸 움직여야 합니다, 그러므로 그는 승점 9점을 더 얻습니다(움직인 한 칸 마다 3점씩) 그래서 총합 12점을 얻습니다.



다음 라운드에, 점수 계산을 할 때, 자본 칸에 34₩가 있어 그는 재산 테이블에 표시된 승점 2점을 얻습니다. 현재 위치 보다 왼쪽에 표시된 금액이기 때문에, 재산 마커가 움직이지 않고 추가로 주어지는 승점도 없습니다.

세번째 라운드에, **마이크**는 자본 칸에 있는 166₩로 재산 테이블에 따라서 7점을 얻게 됩니다. 게다가 재산 마커가 4칸을 이동해 추가로 12점을 얻습니다. 총합해서 그는 이번 라운드에 19점을 얻습니다.



## 게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻을 수 있는 승점이 약간 있습니다.

- 정치 도표에 정책 1-5를 확인합니다. **신자유주의 정책**의(구역 C) 수에 따라 옆의 표에 표시된 만큼의 승점을 얻습니다.
- 저장고에 있는 2🌱 / 3📱 / 3❤️ / 3🏠 당 승점 1점씩을 얻습니다(자유 무역 지역 포함).

신자유주의 정책	1	2	3	4	5
승점	1	4	8	12	18

가지고 있는 대출마다 승점 5점을 잃습니다.

## 중산층

### 개요

중산층을 맡은 당신의 목표는 구성원들의 수요를(식량, 의료, 교육, 오락) 충족시켜 번영도를 올리고, 당신의 기업 또한 성공적으로 운영하는 것 입니다. 그렇게 하기 위해 당신은 생산, 판매, 소비 사이에서 알맞은 균형을 찾아야 합니다.

### 준비 단계



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.

준비 페이지 동안, 다음의 단계들을 순서대로 따릅니다:

#### 대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다, 5푼을 이자로 납부해야 합니다.

#### 번영도 하락

번영도를 2칸 낮춥니다. 만약 이미 트랙의 첫 번째 칸에(0 칸) 있다면 그대로 두고 아무일도 일어나지 않습니다. 번영도를 올리면 승점을 얻지만(아래의 자유 행동을 보세요), 번영도를 낮춘다고 승점을 잃지는 않습니다.

#### 행동 카드 뽑기

덱에서 행동 카드 5장을 뽑으세요(손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록). 이 카드들은 다른 플레이어들에게 보여주지 않습니다.

#### 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(자본가 계층이 기업을 공개할

**예시:** 게임의 새로운 라운드가 시작되고 현재 이민 정책은 B에 있습니다. 중산층을 맡은 클레어는 그녀가 이번 라운드에 공개한 시장의 기업을 보고, 미고용 근로자 구역에 파랑색 숙련된 근로자를 놓습니다. 그리고 그녀는 이민 카드를 1장 공개합니다. 카드에 표시된 중산층 근로자는 미숙련 근로자이므로, 그녀는 회색 근로자를 미고용 근로자 구역에 놓습니다.

때까지 기다렸다가 결과를 보고 놓아도 됩니다). 그리고 정치 도표의 이민 정책을 봅니다(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(노동자 계층 근로자는 무시합니다). 그리고 공개된 카드를 이민 카드 덱 밑으로 넣습니다.

노동자 계층도 같은 과정을 진행하고 모든 카드에 두 계층의 근로자가 모두 그려져 있지만, 각 계층은 서로가 뽑는 것과는 별개로 따로 이민 카드를 뽑아야 합니다.

새로운 근로자를 증원하고 나면, 인구 트랙에 있는 마커를 새로 증원된 근로자와 같은 수(2,3,4 중 하나) 만큼의 칸을 앞으로 옮겨 알맞게 조정해야 합니다.

### 행동 페이지

#### 기본 행동

당신의 차례에 할 수 있는 기본 행동은 다음과 같습니다:

#### 법안 발의

이 행동을 하면, 지금 영향을 주고있는 정책 중의 하나를 당신의 수요에 더 적합한 새로운 정책으로 바꾸고자 하는 의지를 나타내게 됩니다.

법안을 발의하려면, **법안 마커**를 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, 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.

당신에게 마커가 3개 있기 때문에, 즉시 투표를 요청하지 않는 한(이 경우에는 선거가 끝나고 마커가 당신 앞으로 돌아옵니다), 한 라운드 안에 법안을 3개 넘게 발의할 수 없습니다.

#### 근로자 배정

이 행동으로 당신의 근로자들을 다양한 기업에 배정해 근로하게 함으로써 그들에게 일자리를 찾아줍니다. 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(그들이 헌신적이지 않다면-자세한 사항은 아래에 나와있습니다).
- 기업은 필요한 모든 근로자를 갖추고 있거나(가동중인 기업이 됩니다) 아예 근로자가 없거나(그리고 비가동중인 기업이 됩니다) 둘 중 하나만 가능합니다. 당신이 열린 슬롯이 2-3개 있는 기업에 근로자를 1명만 배정할 수 없다는 것을 의미합니다. 만약 슬롯을 전부 채울 수 없다면, 그곳에 근로자를 전혀 보낼 수 없습니다. 비슷하게, 기업에서 근로자를 가져와 다른 기업에 배정한다면, 처음 기업의 근로자들은 더 이상 기업의 모든 슬롯이 차있지 않으므로 해당 기업에 남아있을 수 없습니다, 그러므로 그 즉시 미고용 근로자 구역으로 가게됩니다.

니다. (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-슬롯이 열려있으므로- 그렇게 하면 열려있던 슬롯이 닫힙니다).

- 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.

### 현신적인 근로자

근로자를 배정할 때, 노사 양측이 적어도 한 라운드동안은 근로 계약을 지속하기로 했다고 가정하게 됩니다(방금 배정된 근로자가 제공하는 근로의 대가로 기업의 소유주가 임금을 지불합니다). 이것을 표시하기 위해서, 근로자가 기업에 배정되면, 녹색으로 놓습니다. 이렇게 녹색이 있는 동안, 근로자는 **현신적**으로 간주됩니다. 근로자가 현신적인 동안, 다른 기업으로 배정될 수 없고 임금이 낮춰질 수 없으며, 소유주는 기업을 매각할 수 없습니다. 생산 페이즈동안, 근로자들이 생산활동을 하자마자, 다시 서 있는 상태로 돌아옵니다.



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.

### 창업

이 행동으로 당신의 근로자들이 운영하게 될 소기업을 창업할 수 있습니다.

이 행동을 하려면, 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 그리고 중산층 근로자 두 명이서 운영하는 기업(직원을 둘 수 없습니다)입니다. 기업의 종류와 상관없이, 기업을 세울때는 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 임금에 마커를 올려 놓습니다, 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, 가능하면 반드시 미숙련 근로자를 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-먼저 현재 보유중인 기업을 매각해야 합니다. 비슷하게, 시장에 남아있는 카드가 없다면(예를 들어 이미 이번 라운드에 기업 3개를 세웠다거나 하는 이유로), 다음 라운드가 될 때까지 이 행동을 할 수 없습니다.

### 기업 매각

이 행동으로 당신의 기업중 더 이상 가동하고 싶지 않은 기업을 매각할 수 있습니다.

이 행동을 하려면, 당신의 기업중 하나를 골라 버립니다. 해당 기업에 있던 근로자들은 모두 즉시 미고용 근로자 구역으로 보내집니다. 그리고 해당 기업의 가격만큼의 돈을 받습니다. 현신적인 근로자가 있는 기업은 매각할 수 없음을 기억하세요.

### 해외 시장에 판매하기

이 행동으로 당신은 상품과 서비스를 해외 시장에 판매할 수 있게 됩니다.

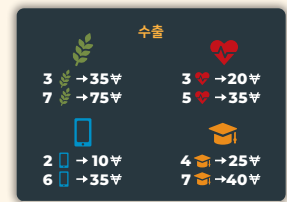
해외 시장에 판매할 때, 현재 게임 보드에 있는 수출 카드를 확인합니다. 당신은 거기에 표시된 매매를 원하는 것 수 만큼 골라 진행할 수 있습니다, 그러나 한 행동에서 각 매매는 한번씩만 이뤄질 수 있습니다. 추가로 당신이 이미 상품과 서비스 구역으로 옮긴 자원들은 판매할 수 없습니다; 저장고에 있는 자원들만 판매할 수 있습니다.

각 매매마다, 표시된 상품/서비스를 지불하고 해당하는 만큼의 판매 대금을 공급처에서 받습니다.

다 하고 나면, **완료한 매매마다 승점 1점을 받습니다.**

**예시: 클레어**는 상품과 서비스가 저장고에 많이 쌓여 있고 이들을 판매하고 싶습니다. 그녀는 해외 시장에 판매하기 행동을 선택하고 현재 수출 카드를 봅니다.

그녀는 식량 4개, 사치품 8개, 의료 서비스 6개를 저장고에 가지고 있습니다. 먼저 그녀는 식량 3개를 35\$에 판매합니다. 4번째 식량도 팔고 싶지만, 카드에 적힌 매매만 할 수 있습니다. 그리고 그녀는 표시된 사치품 매매 2개를 전부 진행합니다. 먼저 그녀는 사치품 2개를 팔고 10\$를 그리고 두 번째로 사치품 6개를 내고 35\$를 받습니다.



마지막으로, 의료 서비스는 그녀가 6개 밖에 갖고 있지 않아 매매 2개를 전부 진행할 수 없습니다. 그녀는 두 번째 매매를 선택해 5개를 팔고 35\$를 받습니다. 그녀는 첫 번째 매매를 두 번 진행해 돈을 더 벌 수 없음을 기억하세요, 왜냐하면 각 매매는 한번만 이뤄질 수 있기 때문입니다.

총합해서, **클레어**는 매매 4번으로 115\$를 벌니다. 그리고 그녀는 승점 4점도 추가로 얻습니다-각 매매당 1점씩입니다.

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

### 상품과 서비스 구매

이 행동은 기본적인 수요를 충족시키기 위해 필수적인 상품과 서비스를 구매하게 해줍니다.

이 행동을 할 때, **한 종류의 상품이나 서비스**를 선택해서(식량, 사치품, 의료 서비스, 교육 서비스, 영향력) 판매처 **두 곳 까지** 골라 구매합니다. 각 판매처마다 **당신의 현재 인구 수만큼의 토큰**을 구매할 수 있습니다. 그래서 만약에 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 구매처중 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 더입니다. 다른 자원을 구매할 때와 마찬가지로, 한 행동으로 이렇게 옮길 수 있는 자원의 개수에 제한이 있습니다(인구 수 만큼만 옮길 수 있습니다). 또한, 스스로에게서 구매를 하면, 같은 행동동안 다른 판매처 한 곳에서만 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 판매하지 않을 수 있다는 것과 만약 그렇다고 하더라도 당신이 원하는 수량만큼 판매하지 않을 수 있다는 것을 기억하세요. 아래의 표는 각 판매처마다 어떤것이 판매중일 수 있

는지 보여줍니다.

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

\* 특정 상황에서 판매할 수도 있음

각 상품과 서비스의 가격은 판매처에 표시되어 있습니다. 자본가 계층은 자신의 플레이어 보드에 가격이 표시되어 있습니다(그리고 그 가격들은 자본가의 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 납부하게 될 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 놓입니다.

**예시: 클레어**는 의료 서비스를 구매하고 싶습니다. 그녀의 인구 수는 5명이고 이미 상품과 서비스 구역에 이전 행동에서 획득했던 의료 서비스가 1개 남아있습니다. 그녀는 저장고에 의료 서비스 3개가 더 있고 라운드 중 이후에 사용하고자 합니다. 그녀는 상품과 서비스 구매 행동으로 정부에 현재 가격인 5푼씩을 지불하고 의료 서비스 5개를 얻습니다. 그리고 그녀는 자신의 저장고에서 의료 서비스 3개를 무료로 옮깁니다. 그녀는 이제 상품과 서비스 구역에 의료 서비스 9개를 갖고 있습니다. 그녀는 자본가 계층에게서 1개를 더 구매하고 싶지만 이미 판매처 2곳에서 구매를 했으므로 그렇게 하지 못합니다.

같은 라운드 후반에 그녀는 사치품을 구매하기로 합니다. 그녀는 저장고에 스스로에게서 사치품 2개를 구매해 상품과 서비스 구역으로 옮깁니다. 그녀는 3개를 더 구매하고 싶고 자본가 계층이 판매중인 사치품이 없으므로, 두 번째 판매처로 해외 시장을 찾습니다. 원래 각 사치품의 가격은 6푼이지만 해외 무역 정책이 A 구역에 있기 때문에, 관세가 부가되어 각 사치품마다 추가로 6푼을 더 지불해야 합니다. **클레어**는 물건 가격인 18푼을 공급처에 그리고 관세 18푼을 정부에 냅니다.

### 추가 근무

이 행동으로 당신 계층의 구성원들을 야근시켜 더 많은 상품과 서비스를 생산하도록 할 수 있습니다.

추가 근무 행동을 하려면, 헌신적인 상태가 아닌 중산층 근로자가 있는 당신 소유의 기업을 선택합니다. 그리고 그 기업에 있는 모든 근로자들을 헌신적인 상태로 만들고 해당하는 상품과 서비스를 생산합니다. 만약 기업에 노동자 계층 근로자가 있다면, 임금을 지불해야 합니다. 만약 그렇게 하지 못한다면, 해당 기업을 선택할 수 없습니다.

만약 노동자 계층 근로자만이 헌신적인 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

이 행동으로 당신의 정치적인 힘과 다음 선거에서 승리할 가능성을 높일 수 있습니다.

정치적 압박을 가하면, 주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

### 자유 행동

아래에 자신의 차례에 할 수 있는 **자유** 행동이 나와있습니다. 몇몇 자유 행동은 당신의 번영도를 높여준다는 것을 기억하세요. 이것들은 매우 중요한 행동입니다 왜냐하면 당신의 번영도가 승점의 주된 근원이기 때문입니다: 1 번영도를 얻을 때마다, 번영도 마커를 1칸 앞으로 옮기고 **새로운 번영도 값만큼 승점을 받습니다**.

### 의료 서비스 사용하기

이 행동으로 전에 구매해 놔던 의료 서비스를 사람들에게 제공할 수 있게 됩니다: 인구 수 만큼의 의료 서비스를 (플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던) 소비합니다. 그리고 **1 번영도**, 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

이 행동으로 전에 구매해 놔던 교육 서비스를 사람들에게 제공할 수 있게 됩니다: 인구 수 만큼의 교육 서비스를 (플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던) 소비합니다. 그리고 **1 번영도를 얻은** 뒤 당신의 근로자 중 하나를 숙련 근로자로 업그레이드 합니다: 공급처에서 색깔이 있는 근로자를 가져와 당신의 근로자 중 하나를 교체합니다(게임 보드 어디에서나-기업에서 근로중이어도 됩니다). 헌신적인 근로자를 업그레이드 하면, 새로운 숙련 근로자도 헌신적인 상태로 유지됩니다.

대부분의 경우 당신은 미숙련 근로자를 업그레이드 하고 싶겠지만 만약 필요하다면, 미고용 숙련 근로자를 다른 분야의 숙련 근로자로 업그레이드 할 수도 있습니다.

**예시: 클레어**는 번영도를 올리고 싶어서 교육 서비스 사용하기 자유 행동을 하기로 합니다. 그녀는 상품과 서비스 구역에 교육 서비스 6개가 있고 그녀의 인구 수는 5명입니다. 그래서 그녀는 토큰 5개를 사용하고 번영도 마커를 한 칸 앞으로 옮깁니다. 새로 표시된 값은 4이고 그녀는 승점 4점을 얻습니다. 그녀는 추가로 근로자 한 명을 업그레이드 할 수 있습니다. 그녀는 공급처에서 주황색 근로자를 가져와 미고용 근로자 구역에 있는 회색 근로자와 맞바꿉니다.

### 사치품 사용하기

이 행동으로 구성원들에게 사치품을 사용하는 즐거움을 누리게 할 수 있습니다: 인구 수 만큼의 사치품(플레이어 보드의 상품과 서비스 구역에 있었던) 소비합니다. 그리고 **1 번영도를 얻습니다**.

### 가격 조정

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

### 임금 조정

이 행동으로 당신 소유의 기업이 지불하는 임금을 바꿀 수 있습니다. 지불중인 임금을 바꾸고 싶은 기업마다, 새로운 구간으로 마커를 옮깁니다. 만약 임금을 올린다면, 근로자들이 헌신적인 상태가 됩니다. 최소 임금을 정하는 노동 시장(정책 2)를 따라야 하는것도 잊지마세요. 또한 헌신적인 근로자가 있는 기업의 임금은 낮출 수 없습니다(노동자와 중산층의 헌신적인 근로자 부분을 참고하세요).

### 근로자 교대

이 행동으로 당신의 근로자들을 약간 재배치해서 숙련 근로자들이 자신의 분야에서 일 할 수 있게 합니다. 이 행동을 할 때, 미숙련 슬롯에 고용된 숙련 기술자 하나를 미고용 근로자 구역에 있던 다른 근로자와 맞바꿉니다. 예를 들어, 농경 기업에서 일하는 회색 숙련 근로자 하나를 미고용 근로자 구역에 있던 회색 근로자 하나와 맞바꿀 수 있습니다. 이것을 필요한 만큼 많이 반복할 수 있습니다.

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

### 혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

이 행동으로 정부 플레이어가 당신을 위해 일치하는 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다. 만약 투표 큐브를 받게 된다면, 그 즉시 주머니로 들어갑니다.

당신이 이 행동을 할 때 마다, 정부가 승점 1점을 받는다는 것을 기억하세요.

### 대출 상환

이 행동으로 보유중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 50푼을 지불하고 대출을 버립니다.



## 생산 페이지

### 상품과 서비스 생산

이 단계동안 당신 소유의 기업이 생산하고 그리고 다른 플레이어 소유의 기업에서 일하는 당신의 근로자들이 임금을 지불받습니다.

중산층 근로자만 있는 당신 소유의 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. 플레이어 순서 때문에, 다른 기업에서 일하고 있는 당신의 근로자들에 대한 임금을 먼저 지불 받습니다, 그래서 필요하다면 그 돈을 당신의 기업에서 일하는 노동자 계층 근로자들에게 지불할 임금을 사용할 수 있습니다.

당신이 생산한 상품과 서비스는 플레이어 보드에 있는 저장고로 갑니다. 각 저장고는 해당하는 자원을 하단에 쓰여진대로 8개까지 보관할 수 있습니다. 하지만 영향력은 생산되자마자 바로 상품과 서비스 구역으로 보내지고 저장 제한이 없습니다.



모든 기업이 생산하고 난 뒤, 헌신적인 근로자들을 다시 세워 놓습니다- 이제 더이상 그들은 헌신적이지 않습니다.

### 수요 충족

이 단계에서 인구 수만큼의 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.

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. 구매와 즉시 버려도 됩니다.

### 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 당신이 소유하고 있지 않은 기업의 개수와 곱해서 지불합니다. 옆의 표를 참고하여 정확한 세액을 알 수 있습니다.

소득세	과세 정책		
	3A	3B	3C
노동 시장 정책 2A	7%	6%	5%
2B	4%	4%	4%
2C	1%	2%	3%

**예시:** 세금 납부 단계 중 **클레어**의 차례가 왔고, 그녀는 소득세가 얼마인지 계산하고 싶습니다. 그녀 소유의 기업을 제외하고, 자본가 계층 기업 2곳과 공기업 1곳에 중산층 근로자가 있습니다. 지금 노동 시장이 A에 있고 과세 정책이 C에 있으므로, 그녀는  $3 \times 5\% = 15\%$ 를 납부해야 합니다.

#### 고용세

이 세금은 당신이 보유한 가동중인 기업의 수와 현재 중과세에(정치 도표: 과세 부분을 보면 세액이 정해지는 방법이 나옴) 기반합니다. 당신이 납부해야 하는 세액은 두 수의 곱과 같습니다.

**예시:** **클레어**는 소득세를 납부했고 이제 고용세를 납부해야 합니다. 그녀는 중산층 구역에 가동중인 기업 6곳이 있고 중과세는 5에 있습니다. 그녀는  $6 \times 5 = 30\%$ 를 고용세로 납부해야 합니다.



## 점수 계산 페이지

이 페이지에서 당신의 번영도를 올릴 기회가 또 있습니다. 만약 당신의 번영도가 당신이 소유중인 **완전히 가동 중인 기업의 수** 보다 낮다면, 1 번영도를 무료로 얻습니다.

중산층 기업이 완전히 가동중이라면, 근로자 2명을 필요로 합니다. 중산층 근로자 2명이 있는 기업은 늘 완전히 가동중입니다. 노동자 계층 근로자 슬롯이 있는 기업은(선택적으로 사용해도 됩니다) 해당 슬롯에 근로자가 있어야 완전히 가동중입니다.

**예시:** 첫 라운드의 점수 계산 페이지에, **클레어**의 번영도는 2이고 그녀는 기업 3개를 소유하고 있습니다. 그러나 그들 중 2곳만이 완전히 가동중입니다- 개인 병원은 노동자 계층 근로자가 없습니다. 그래서 그녀는 번영도를 올릴 수 없습니다.



이후 라운드 중 점수 계산 페이지에 그녀는 완전히 가동중인 기업 4개를 소유하고 있고, 번영도는 3입니다-그녀는 번영도 마커를 한 칸 앞으로 옮기고 승점 4점을 보상으로 얻습니다.

## 게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻을 수 있는 승점이 약간 있습니다.

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

B구역 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

## 개요

정부를 맡은 당신의 목표는 다른 사회 계층 3 집단 전부를 그들의 수요를 충족시켜 행복한 상태로 유지시키는 것이고 그렇게 한다면 당신의 지지도가 높아질 것입니다. 그러면서도, 떠오르는 중요한 문제들을 해결하고, 다른 플레이어들 사이에서 균형을 잘 유지해야 합니다.

## 개념 설명

### 공공 서비스, 상품과 영향력 종류

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

게임의 초반에는 당신은 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 보드위 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. 비슷하게, 매체 영향력만 다른 플레이어들에게 판매될 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 플레이어를 도울 때 마다(당신의 행동을 통해서 혹은 다른 플레이어들의 행동을 통해서) 당신의 지지도가 올라갑니다. 비슷하게, 한 명 이상의 다른 플레이어에게 부정적인 영향을 주는 행동을 하면 그들에 해당하는 당신의 지지도 점수가 내려갑니다.

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



**예시:** 클레어(중산층)가 의료 위기 카드를 사용합니다. 이 카드는 그녀가 정부에게 의료 서비스를 최대 6개까지 각 10씩에 판매하게 해줍니다. 그녀는 저장고에 있던 의료서비스 5개 전부를 정부에 판매해 50씩을 받습니다. 애나(정부)는 자원을 받아 공공 서비스 구역에 놓습니다. 그리고 카드 하단의 지시에 따라 중산층 지지도 마커를 앞으로 한 칸 옮깁니다. 만약 클레어가 의료 서비스를 1개 더 판매했다면, 1칸 대신 2칸을 옮길 수 있었을 것입니다.



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 제공받았을 때 지지도를 얻습니다. 플레이어가 가져가는 서비스 3개마다 당신은 그 플레이어의 계층 지지도를 1 얻게 됩니다.

몇몇 효과는 지지도 토큰을 주기도 합니다. 그런 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(모든 지지도 수치가 절반으로 깎이고 나서-아래를 보세요).



## 준비 페이지

준비 페이지 동안, 다음의 단계들을 순서대로 따릅니다:

### 대출 이자 납부

가지고 있는 대출마다, 5씩을 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 뽑으세요(손에 들고 있는 카드가 7장이 되도록). 이 카드들은 다른 플레이어들에게 보여주지 않습니다.

## 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 무료로 될 수도 있습니다. 이런 경우의 당신은 다음과 같은 이점이 생깁니다:

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

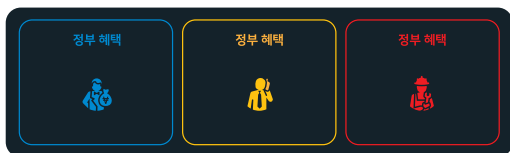
**예시:** 클레어는 번영도를 높이기 위해 공공 서비스 구역에서 의료 서비스 6개를 구매합니다. 복지 국가: 의료와 지원이 B 구역에 있으므로 각 의료 서비스의 가격은 5씩입니다. 그녀는 30씩을 지불하고 의료 서비스 토큰 6개를 가져옵니다. 애나가 의료 서비스를 평소보다 저렴한 가격에 제공했으므로, 그녀도 승점 1점을 얻습니다.

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

게임을 하다가, **짐**은 정부로부터 교육 서비스를 구매하고자 합니다. 복지 국가: 교육 이 때마침 A 구역에 있어서 교육 서비스가 무상으로 제공됩니다. 그는 이 때를 놓치지 않고 교육 서비스 7개를(그의 현재 인구 수 만큼입니다) 무료로 가져갑니다. **애나**는 돈을 받지 못하지만, 제공된 자원 3개마다 1점씩, 지지도를 총 2점 획득합니다.

어떤 카드들은 당신이 돈이나 투표 큐브같은 자원을 1명 이상의 다른 플레이어들에게 **제공**하도록 합니다. 그렇게 하기 위해서, 그들에게 직접 지급하는 대신에, 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 두 곳에 자원이 충분하지만 이 자원들을 주고 싶지 않다면), 당신은- 이 행동의 일부로- 해당 자원을 판매중인 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 사올 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 버려집니다-새로 놓인 자원들만이 구역에 남아있게 됩니다.



다른 플레이어가 **혜택 받기** 행동으로 당신이 정부 혜택 구역에 제공한 것을 가져간다면, **승점 1점을 얻습니다.**

**예시:** **애나**는 방금 사건 행동을 사용해 노동자 계층 정부 혜택 구역에 의료 서비스 토큰 3개를 놓았습니다. **짐**은 자신의 차례에 혜택 받기 자유 행동을 사용하여 정부 혜택 구역의 의료서비스 토큰 3개를 가져갑니다. 이 결과로 **애나**는 승점 1점을 받습니다.

### 기본 행동

당신의 차례에 할 수 있는 기본 행동은 다음과 같습니다:

#### 법안 발의

이 행동을 하면, 지금 영향을 주고있는 정책 중의 하나를 당신의 수요에 더 적합한 새로운 정책으로 바꾸고자 하는 의지를 나타내게 됩니다.

법안을 발의하려면, **법안 마커**를 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, 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.

당신에게 마커가 3개 있기 때문에, 즉시 투표를 요청하지 않는 한(이 경우에는 선거가 끝나고 마커가 당신 앞으로 돌아옵니다), 한 라운드 안에 법안을 3개 넘게 발의할 수 없습니다.

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


이 행동으로, 떠오르는 사회 문제 중 당신의 관심을 필요로 하는 사건 하나를 해결합니다.

이 행동을 하기 위해, 게임 보드의 사건 카드 중 하나를 골라 거기에 적힌 과제를 수행합니다. 사건 카드의 과제는 언제나 당신에게 선택을 내리게 합니다. 보통 다른 플레이어중 하나 이상을 선택하게 됩니다. 당신의 선택에 따라, 카드에 적힌 해당하는 보상을 받고 사건 카드를 버립니다.

사건 카드가 당신이 돈이나 자원을 **소비**하도록 하면, 공급처에 돌려놓으면 됩니다. 소비할 때, 이미 갖고 있는 자원만큼 한정해서 소비할 수 있음을 기억하세요-제공할 때 처럼 행동의 일부로 자원을 더 구매해서 소비할 수 없습니다.

몇몇 사건 카드는 당신이 특정한 양만큼 **까지** 제공하거나 소비하도록 합니다. 이런 모든 경우에 아예 제공이나 소비를 안할 수 없습니다. 사건 카드에 표시된 문제를 해결하기 위해선 반드시 실제로 무언가를 제공하거나 소비해야만 합니다. 비슷하게, 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.

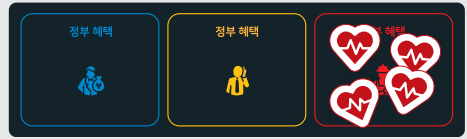
**예시:** 정부를 맡은 **애나**는 공개된 사건 카드 중 하나를 해결하고 싶습니다.



그녀는 의료 서비스를 노동자 계층과 중산층 중 누구에게 제공할지 결정해야 합니다. 그녀는 **짐**의 노동자 계층을 도와주기로 합니다. **짐**의 인구 수는 7이고 사건 카드에 따르면 **애나**는 의료 서비스 4개를 제공해야 합니다. 그러나 그녀는 공공 서비스 구역에 의료서비스가 3개밖에 없습니다. 제공 행동을 할 때에는 부족분을 구매할 수 있으므로, 그녀는 자본가 계층에게서 부족한 의료 서비스 1개를 구매합니다. 그리고 그녀는 의료 서비스 4개 전부를 노동자 계층 혜택 구역에 놓습니다.

노동자 계층에게 제공 행동을 한 보상으로, **애나**는 카드에 표시된대로 노동자 계층 지지도를 1점 얻습니다.

만약 **애나**가 **클레어**의 중산층에게 의료 서비스를 제공하기로 했더라면, **클레어**의 인구 수가 현재 6명이므로, 그녀는 중산층 정부 혜택 구역에 의료 서비스 3개를 놓았어야 할 것이며 중산층 지지도 1점을 대신 받았을 것입니다.



### 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 것 수 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.

### 국회의원 간담회

이 행동으로 사회 계층 하나에게 정치적 지지를 표시하고 그 대가로 해당 계층에게 지지도를 부여 받습니다.

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

### 추가 과세

가끔 돈이 급하게 필요한 순간이 생길 수 있습니다. 이 행동으로 당신은 다른 플레이어들에게서 돈을 추가로 받을 수 있지만 거기에는 대가가 따릅니다.

이 행동을 하기 위해, 다른 플레이어들 모두에게서 각각 10₩씩을 받습니다. 그리고 지지도 점수가 가장 낮은 계층 2개를(동률일 경우에는 고를 수 있습니다) 골라 각각 지지도 1씩을 내립니다. 만약 돈이 부족한 플레이어가 있다면, 반드시 대출을 받아야 합니다.

### 캠페인

이 행동으로 당신은 공공 매체를 이용해 당신이 영향력을 미치는 분야를 넓힐 수 있습니다.

이 행동을 할 때, 매체 영향력을 3개까지 개인 영향력으로 바꿀 수 있습니다: 공공 서비스에 있는 영향력 토큰을 당신의 플레이어 보드로 옮기는 것이 전부입니다.

### 자유 행동

당신이 차례에 할 수 있는 자유 행동은 다음과 같습니다.

#### 임금 조정

이 행동으로 당신 소유의 기업이 지불하는 임금을 바꿀 수 있습니다. 지불중인 임금을 바꾸고 싶은 기업마다, 새로운 구간으로 마커를 옮깁니다. 만약 임금을 올린다면, 근로자들이 헌신적인 상태가 됩니다. 최소 임금을 정하는 노동 시장(정책 2)를 따라야 하는것도 잊지마세요. 또한 헌신적인 근로자가 있는 기업의 임금은 낮출 수 없습니다(노동자와 중산층의 헌신적인 근로자 부분을 참고하세요).

#### 대출 상환

이 행동으로 보유중인 대출을 하나 상환할 수 있습니다. 50₩를 지불하고 대출을 버립니다.

## 생산 페이지

### 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 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 기업들이 가동중 여부와는 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 된다면, 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, 당신은 주머니에 큐브가 있지는 않습니다. 대신에, 이 단계때 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 입장을 밝혀야 합니다(찬성하는지 반대하는지). 만약 남은 개인 영향력이 없다면, 당신은 선거에 아예 참가하지 않습니다.

다른 플레이어가 발의한 법안에 당신이 영향력을 사용해 통과된다면, 당신은 승점 1점을 얻습니다. 당신이 발의한 법안이 통과된다면, 당신이 영향력을 사용했는지와 상관없이 승점 3점을 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

이 페이지에서 당신은 추가 승점을 얻을 수 있습니다. 하지만 승점을 얻기 전에, 먼저 게임 보드에 남아있는 사건 카드를 확인하고 해당하는 불이익을 받습니다.

다음의 단계를 따릅니다:

### 사건 카드 불이익 적용

대응하지 않은 사건들은 게임보드에 여전히 카드가 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

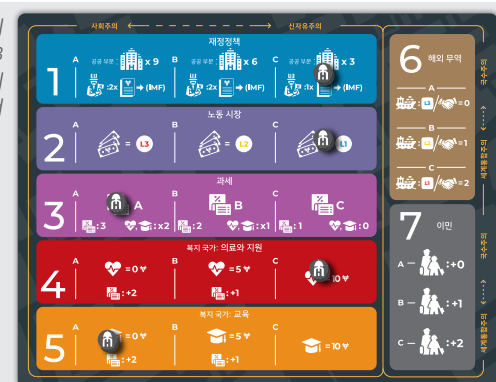
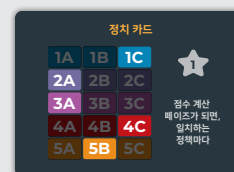
플레이어 보드의 지지도 트랙을 확인합니다. 가장 낮은 지지도 점수 2개의 합만큼 승점을 얻습니다. 그 후, 지지도 마커 3개 전부를 현재 가치의 절반 위치로 옮깁니다(반올림).

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

### 정치 안전 점수 획득

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

마지막으로, **애나**는 정치 안전 카드와 게임 보드의 정치 도표를 비교합니다. 카드와 일치하는 정책이 3개 있습니다: 재정 정책, 과세, 복지 국가: 의료 & 지원. 결과적으로 그녀는 승점 3점을 얻고 카드를 버립니다.



### 게임 종료

게임이 끝나면, 추가로 얻을 수 있는 승점이 약간 있습니다.

- 저장고에 있는 2 / 3 / 3 / 3 / 3 매체 당 승점 1점 씩을 얻습니다.
- 국고에 남은 30원마다 승점 1점 씩을 얻습니다.

예시: **애나**가 점수 계산 페이지의 단계들을 순서대로 진행하려 합니다. 먼저 그녀는 사건 카드 불이익 적용부터 시작합니다.



그녀가 행동 페이지에서 대응하지 않은 사건 카드 1장이 여전히 게임 보드에 남아있습니다. 그에 따른 불이익으로 그녀는 중산층과 자본가 계층 지지도를 1씩 내립니다. 그리고 카드를 버립니다.



이제 그녀는 플레이어 보드의 지지도 트랙을 확인합니다. 노동자 계층 지지도는 6, 중산층은 4, 자본가 계층은 5입니다. 가장 낮은 가치 2개는 4와 5 이므로 합해서 승점 9점을 얻습니다.



승점을 받고 나서, 모든 마커는 현재 가치의 절반 위치로 옮겨집니다. 노동자 계층의 마커는 3으로, 중산층의 마커는 2로, 자본가 계층의 마커는 3으로 갑니다. **애나**는 그러나 지지도 토큰이 노동자 계층 지지도 토큰 1개, 중산층 지지도 토큰 1개 그래서 총 2개가 있습니다. 해당 계층들의 지지도 점수를 1 높입니다.


# 정치 도표

정치 도표는 플레이어들이 행동 대부분에 영향을 미치기 때문에 게임의 큰 비중을 차지합니다. 게임에서 승리하려면, 적절한 시기에 당신에게 유리한 쪽으로 정책들을 바꾸고 최대한 그들을 이용해야 합니다. 모든 정책은 서로 다른 방법으로 게임에 영향을 미칩니다.

## 재정 정책



재정 정책은 공공 부문의 규모와 정부가 붕괴되어 IMF 개입이 일어나기 전까지 가지고 있을 수 있는 대출의 양을 결정합니다.

 이 아이콘은 사용 가능한 공기업의 수를 나타냅니다. 게임이 시작되면, 재정 정책은 C 구역에 있어서 게임 보드의 공공 부문에 사용 가능한 공기업이 3개밖에 없습니다. 하지만 정책이 B 구역으로 간다면, 사용 가능한 공기업이 6개가 되어 새로운 공기업 3개가 추가로 사용 가능해집니다(공기업의 비용은 정부가 지불합니다). 그리고 A 구역으로 간다면 사용 가능한 공기업이 9개가 되어 모든 공기업이 사용 가능해집니다(그리고 마찬가지로 새로운 공기업의 비용은 정부가 지불합니다).

공공 부문의 규모가 커지면, 미고용 근로자 구역에 배정 가능한 근로자가(같은 사회 계층 소속인) 공개된 기업 하나 혹은 그 이상의 모든 슬롯을 채울 수 있다면, 자동으로 새로 공개된 공기업에 헌신적인 상태로 배정됩니다.

비슷하게, 공공 부문의 규모가 작아져서(정책이 A 구역에서 B 구역으로 가거나, B 구역에서 C 구역으로 갈 때), 몇몇 공기업의 사용이 불가능해져 기업 카드를 뒤집게 되고, 정부는 해당 공기업들의 비용만큼 돈을 받습니다. 해당 기업에 있던 모든 근로자들은(헌신적인 근로자 포함) 즉시 미고용 근로자 구역으로 가게 됩니다.

재정 정책이 바뀔 때마다 어떤 공기업이 사용 가능하거나 불가능할지 여부와 어떤 공기업에 근로자가 배정될지를 결정하는 것은 정부를 플레이어가 맡고 있는지 여부에 달려있습니다:

- 4인 게임에서, 모든 결정은 정부 플레이어가 내립니다. 어떤 공기업의 사용 가능 여부와(해당하는 공기업 카드를 공개/뒤집기 그리고 그 기업들의 비용만큼의 돈을 지불/획득) 어떤 공기업에 근로자가 배정될지 여부(여러 공기업 중 선택을 해야할 때) 모두 포함입니다.
- 보다 적은 인원이 진행하는 게임에서, 공공 부문의 규모가 커지면, 다음 줄에 있는 모든 기업을 공개하고 국고에서 60₩를(새로 공개된 모든 공기업의 비용 총합) 지불합니다. 만약 새로 공개된 공기업 중 여럿이 근로자를 배정받을 수 있다면, 근로자의 소속 사회 계층 플레이어가 어느 기업을 가동할지 결정합니다. 두 사회 계층의 근로자들이 전부 배정 가능하다면, 중산층 플레이어가 어떤 사회 계층 근로자가 해당 공기업에 배정될지 결정합니다. 비슷하게 공공 부문의 규모가 작아지면, 가장 밑의 줄에 있는 공기업 카드들을 뒤집어 뒷면이 오도록 놓습니다; 정부가 해당 기업들을 매각합니다(국고에 60₩를 놓습니다) 그리고 거기 있던 모든 근로자들이 미고용 근로자 구역으로 보내집니다.

정부가 새로운 기업을 세워야 하는데 들어가는 비용이 부족하다면, 대출을 받아야 합니다.



이 아이콘은 대출을 얼마나 가지고 있으면 정부가 붕괴되고 IMF 개입이 일어나는지 나타냅니다. 정책이 C 구역에 있다면(게임을 시작할 때 위치이기도 합니다) 그 개수는 1입니다. 정부가 지출하는 만큼의 돈이 부족해서 강제로 대출을 1개라도 받아야 하는 상황이 오고, 만약 제때 이 대출을 상환하지 못한다면 생산 페이즈에 IMF 개입이 일어납니다. 만약 정책이 A나 B 구역에 있으면, 정부가 대출 2개를 가지고 있을 때 IMF 개입이 일어납니다. IMF 개입의 여부는 라운드당 생산 페이즈의 IMF 개입 확인 단계 때 한번만 확인한다는 것을 기억하세요. 더 자세한 사항은 그 외의 규칙들 부분의 IMF 개입 설명을 확인하세요.

## 노동 시장



노동 시장은 최저임금을 결정합니다. 어떤 기업도 이 정책이 결정한 것보다 낮은 임금을 지불할 수 없습니다.

- 만약 노동 시장이 A 구역에 있다면, 레벨 3 임금만을 지불할 수 있습니다.
- 만약 노동 시장이 B 구역에 있다면, 레벨 3과 레벨 2 임금만을 지불할 수 있습니다.
- 만약 노동 시장이 C 구역에 있다면, 모든 레벨의 임금을 지불할 수 있습니다.

이 정책이 바뀔 때마다, 기업을 소유하고 있는 모든 플레이어들은 현재 정책과 맞지 않게 지불 중인 임금을 조정해야 합니다. 만약 원한다면 다른 임금들도 조정할 수 있습니다(예를 들어, 새로운 정책이 허락한다면 임금 삭감도 가능합니다). 정부를 플레이어가 맡고 있지 않다면, 공기업의 임금은 이 정책이 정한 최저임금만을 지불합니다.

## 과세



과세는 각 사회 계층이 매 라운드마다 정부에 납부해야 하는 세액을 결정합니다.

각 사회 계층의 세액은 서로 다른 방법으로 계산합니다. 자세한 계산 방법은 각 사회 계층 구역에 나와있지만, 모든 사회 계층은 공통적으로 생산 페이즈의 세금 납부 단계 때 정책이 어느 구역에 있는지에 따라 영향을 받게 됩니다. 해당 정책에 따라서 플레이어들은 각자 참조표를 보고 세금으로 얼마를 납부하게 되는지 계산합니다.



이 정책은 중과세가 얼마나 이뤄질지도 결정합니다. 중과세는 자본가와 중산층의 세액 중 일부를 계산하는 데에 사용됩니다. 이 정책이 중과세의 기본 수치가 늘어날지 줄어들지를 결정할 뿐만 아니라,

다른 종과세 조정이(정책 4&5-아래를 보세요) 일어날지 여부도 결정합니다:

- 과세가 A 구역에 있으면, 종과세의 기본 수치는 3 이고, 복지 종과세 조정이 두 배가 됩니다.
- 과세가 B 구역에 있으면, 종과세의 기본 수치는 2 이고, 복지 종과세 조정은 그대로 유지됩니다.
- 과세가 C 구역에 있으면, 종과세의 기본 수치는 1 이고, 그리고 복지 종과세 조정은 이뤄지지 않습니다.



과세 정책이 바뀔 때마다, 종과세 마커를 알맞게 이동시키는 것을 잊지마세요.

**예시 1:** 게임이 시작할 때, 정책 3, 4, 5는 각각 A, B, C 구역에 있습니다.

정책 3이 종과세의 기본 수치를 3으로 정합니다. 정책 4의 마커는 B 구역에 있어 +1이지만, 정책 3이 A 구역에 있으므로, 두 배가 됩니다. 그래서 종과세가 2 늘어나 총 5가 됩니다. 마지막으로, 정책 5는 C 구역에 있어 종과세를 조정하지 않습니다.



**예시 2:** 게임을 진행하다가, 정책 3, 4, 5가 각각 B, A, A 구역으로 이동했습니다.

종과세의 기본 수치는 현재 정책 3이 결정한대로 2입니다. 정책 4, 5는 둘 다 A 구역에 있어 종과세에 각각 +2씩을 더합니다. 그러므로 최종 종과세 수치는 6이 됩니다.

### 복지 국가: 의료 & 지원



복지 국가: 의료 & 지원은 공공 의료 서비스의 가격을 결정합니다. 그리고 (카드에 적힌 요구들을 통해)정부가 대중들에게 몇몇 혜택을 제공할지 말지를 결정하며, 종과세를 조정하기도 합니다(3. 과세 부분 참고). 각 구역마다 정해지는 공공 의료 서비스의 가격은 다음과 같습니다:

- 복지 국가: 의료 & 지원이 A 구역에 있다면, 공공 의료 서비스는 무료입니다. 종과세는 +2로 조정됩니다.
- 복지 국가: 의료 & 지원이 B 구역에 있다면, 각 공공 의료 서비스는 5₩씩입니다. 종과세는 +1로 조정됩니다.
- 복지 국가: 의료 & 지원이 C 구역에 있다면, 각 공공 의료 서비스는 정가인 10₩씩입니다. 종과세 조정은 없습니다.

4인 게임에서 이 정책이 A나 B 구역에 있다면, 옆에 표시된 타일을 공공 서비스 구역에 놓아, 공공 의료 서비스가 평소보다 '저렴한' 가격에 판매될 때마다 정부가 얻는 보너스를 상기할 수 있게 합니다.



이 정책이 바뀔 때 마다, 자본가와 중산층은 원한다면 즉시 자신들이 판매하는 의료 서비스의 가격을 조정할 수 있습니다.

### 복지 국가: 교육

복지 국가: 교육은 공교육의 가격을 결정합니다. 또한 종과세를 조정 하기도 합니다(3. 과세 부분에 설명 되어



있습니다). 각 구역마다 정해지는 공교육의 가격은 다음과 같습니다:

- 복지 국가: 교육이 A 구역에 있다면, 공교육은 무료입니다. 종과세는 +2로 조정됩니다.
- 복지 국가: 교육이 B 구역에 있다면, 각 공교육은 5₩씩입니다. 종과세는 +1로 조정됩니다.
- 복지 국가: 교육이 C 구역에 있다면, 각 공교육은 정가인 10₩씩입니다. 종과세 조정은 없습니다.

4인 게임에서 이 정책이 A나 B 구역에 있다면, 옆에 표시된 타일을 공공 서비스 구역에 놓아 공교육이 평소보다 저렴한 가격에 판매될 때마다 정부가 얻는 보너스를 상기할 수 있게 합니다.



이 정책이 바뀔 때마다, 자본가와 중산층은 원한다면 즉시 자신들이 판매하는 교육 서비스의 가격을 조정할 수 있습니다.

## 해외 무역

6

해외 무역

---

A

👉 = 0

---

B

👉 = 1

---

C

👉 = 2

해외 무역 정책은 수입 상품에 부과되는 관세의 금액을 결정합니다. 또한 매 라운드 공개되는 사업 계약 카드의 수를 결정합니다.

해외 무역이 바뀔 때마다, 수입 상품 관세가 다음과 같이 바뀝니다:

- 해외 무역이 A 구역에 있다면 식량에 부과되는 관세는 10₩, 그리고 사치품에 부과되는 관세는 6₩입니다.
- 해외 무역이 B 구역에 있다면 식량에 부과되는 관세는 5₩, 그리고 사치품에 부과되는 관세는 3₩입니다.
- 해외 무역이 C 구역에 있다면 관세는 부과되지 않습니다.

**!** 해외 시장에서 구입하는 상품의 비용은 공급처에 지불하지만 관세는 정부에게 지불하는 것을 잊지 마세요.

- 🤝** 이 아이콘은 준비 페이지에서 공개되는 사업 계약 카드의 수를 나타냅니다:
- 해외 무역이 A 구역에 있다면, 사업 계약 카드를 공개하지 않습니다.
  - 해외 무역이 B 구역에 있다면, 사업 계약 카드를 1장 공개합니다.
  - 해외 무역이 C 구역에 있다면, 사업 계약 카드를 2장 공개합니다.

이 정책이 즉시 투표로 인해 라운드 중에 바뀌게 된다면, 새로 사업 카드를 더 공개하거나 제거하지 않습니다. 이 정책은 준비 페이지 동안에 일어나는 과정에만 영향을 미칩니다. 사업 계약 카드에 적힌 관세액이 6.A인 이 유가 바로 이것이기도 합니다. 라운드 중간에 정책이 바뀌어도 사업 계약 카드는 그대로 게임 보드에 남아있기 때문입니다.

이 정책이 바뀔 때마다, 수입 구역의 마커를 해당하는 레벨로 옮기는 것을 잊지 마세요. 또한 자본가와 중산층은 **원한다면 즉시 자신들이 판매하는 상품들의 가격을 조정할 수 있습니다.**

관세	수입	관세
+10₩	👉	+6₩
+5₩	👉	+3₩
+0₩	👉	+0₩
10₩		6₩

## 이민

이민은 이민자들에게 국경을 얼마나 열어줄지를 결정합니다.

7

이민

---

A

👉 = 0

---

B

👉 = 1

---

C

👉 = 2

보통, 노동자와 중산층은 준비 페이지마다 고정적으로 근로자 2명씩을 증원합니다. 이 정책에 의해 결정된 만큼의 근로자를 추가로 증원합니다:

- 이민이 A 구역에 있다면, 근로자를 추가로 증원하지 않습니다.
- 이민이 B 구역에 있다면, 각각 근로자를 1명씩 증원합니다.
- 이민이 C 구역에 있다면, 각각 근로자를 2명씩 증원합니다.

이 근로자들의 종류는 이민 카드에 의해 결정됩니다. 이 정책에 따라 플레이어가 근로자를 증원해야 하면, 이민 덱에서 카드를 뽑아 자신의 사회 계층에 속하는 근로자 표시를 확인하고, 게임 보드 옆 더미에서 해당하는 미플을 가져와 미고용 근로자 구역에 놓습니다. 그리고 카드를 덱 맨 밑으로 집어넣습니다.

두 플레이어가 모두 새로운 근로자를 증원해야 할 때, 각각 따로 이민 카드를 뽑는 것을 잊지 마세요. **카드를 1장 뽑아 플레이어 2명이 함께 확인하는 것이 아닙니다!**

# 선거 예시

4인 게임을 하던 중 선거 진행 단계가 됐습니다. **짐**(노동자 계층)이 라운드 중에 '복지 국가: 교육'에 법안을 발의했고 이제 플레이어들이 이에 대해 투표를 할 차례입니다.

5

복지 국가: 교육

A

👉 = 0

👉: +2

B

👉 = 5

👉: +1

C

👉 = 10

**짐**이 먼저 입장을 표명해야 하지만 본인이 발의한 법안이므로 **짐**은 자동으로 찬성입니다. **클레어**(중산층)도 찬성함을 밝힙니다. **마이크**(자본가 계층)은 복지세가 올라갈 원하지 않으므로 발의된 법안에 반대함을 밝힙니다. **애나** 또한 반대하는 입장을 밝힙니다.

플레이어들은 주머니에서 투표 큐브를 5개 뽑습니다: 노동자 계층 큐브 2개, 중산층 큐브 1개, 자본가 계층 큐브 2개가 나왔습니다.

투표 결과

👍

👎

**짐**이 선두를 달리는 것 같지만, 최종 결과를 정하기 전에, 플레이어들은 영향력을 사용해 표를 더 행사할 수 있습니다. **짐**은 모두에게 자신이 영향력 1개를 갖고 있음을 알립니다. **클레어**는 영향력이 남아있지 않다고 말합니다, **마이크**는 영향력 2개, **애나**는 영향력 3개를 갖고 있다고 밝힙니다. 모두 비공개로 각자 영향력을 몇 개 사용할지 정하고, 토큰을 쥐고 있는 주먹을 앞으로 내밀어 동시에 공개합니다:

투표 결과

👍

👎

**짐**이 영향력 1개를 냈지만, **마이크**와 **애나**도 각자 영향력을 1씩 사용했습니다. 안타깝게도 찬반 진영의 총합이 동일하고, 동물이 나온 경우 법안을 발의한 쪽이 승리하므로, 법안이 통과됩니다.

영향력 토큰 3개를 전부 버리고, **짐**과 **클레어**의(승리한 쪽) 큐브도 전부 버립니다. **마이크**의 큐브 2개는 투표에서 패배했기 때문에 주머니 안으로 돌아갑니다. 정책 마커가 A 구역으로 옮겨지고 **짐**의 마커도 그의 앞으로 돌아갑니다. **짐**이 법안을 발의했고 법안이 통과됐으므로, 승점 3점을 얻습니다. 그에 기여한 **클레어**도 승점 1점을 얻습니다.

**마이크**나 **애나**가 영향력을 1개만 더 사용했다라면, 주도권을 잡았을 것 입니다.

투표 결과

👍

👎

그 경우에는, 법안이 통과되지 않았을 것입니다. **짐**과 **클레어**의 투표 큐브가 주머니로 돌아갔을 것이고, **마이크**의 투표 큐브 2개는 영향력 토큰 4개와 함께 버려지고, 그 누구도 승점을 얻지 못했을 것 입니다.

대신에, 만약 처음의 예시에서 **클레어**의 큐브 대신 **짐**의 큐브가 뽑혔다면, 최종 결과는 아래와 같았을 것 입니다:

투표 결과

👍

👎

이 경우에는, **짐**은 여전히 승리하고 승점 3점을 얻습니다. 반면에 **클레어**는 **짐**을 지지했음에도 불구하고, 승점을 얻지 못합니다. 왜냐하면 그녀는 투표의 최종 결과에 실제로 기여한 바가 없기 때문입니다.



# 그 외의 규칙들

지금까지의 설명으로 게임 규칙의 대부분을 다뤘습니다. 아직 언급하지 않은 몇몇 규칙은 아래에서 설명하겠습니다.

## 대출



플레이어들은 비용을 지불해야 될 때가 자주 있습니다. 때로는 특정 규칙에 (세금, 임금, 수요 충족과 같은 필수 비용 등) 의해 혹은 다른 플레이어가 사용한 효과에 의해 비용을 지불하게 됩니다. 이런 모든 경우에 지불할 돈이 없다면, 반드시 대출을 받아야 합니다. 대출을 받으려면, 당신의 플레이어 보드 옆으로 대출 카드 1장을 가져오고 50₩를 받습니다.

당신이 원할 때 대출을 받을 수 있는 것이 아님을 기억해야 합니다. 비용을 강제로 내야하는데 그만큼의 돈이 없을 때만 대출을 딱 하나 받는 것입니다. 대출을 받아 돈을 더 늘려 무언가 선택적인 것에 (기업을 세우거나, 비용이 들어가는 행동 카드를 사용하거나, 식량이 아닌 자원을 사는 등) 사용하려고 하는 것은 **허용되지 않습니다**.

매 라운드의 준비 페이즈마다, 당신이 가진 대출 1개마다 이자를 5₩씩 납부해야 합니다. 이자를 낼 수 없다면, 이자 납부를 위해 대출을 하나 더 받아야 합니다. 대출을 상환하고 매 라운드마다 이자를 내고 싶지 않다면, 자신의 차례에 대출 상환 자유 행동을 해야합니다. 그렇게 하려면 50₩를 내고 대출 카드를 1장 버립니다. 게임이 끝나고 나면 자본가 계층을 제외한 다른 플레이어들에게는 대출 당 55₩로 상환할 마지막 기회가 주어집니다. 만약 그렇게 할 수 없다면, 감지 못한 대출 금액에 따라서 승점을 잃게 됩니다. 반면 자본가는 상환 기회 없이 가지고 있는 대출 당 5점이 감점됩니다 (게임 종료-대출 상환 부분을 보세요).

자본가 계층이 대출을 받게되면, 50₩는 자본 칸에 놓입니다. 비슷하게, 자본가 계층이 이자를 납부하거나 대출을 상환할 때, 자본 칸에서 돈을 지불합니다.

**예시 1:** 생산 페이즈가 되었고, **마이크**는 자신의 기업들이 지불해야 하는 임금만큼의 돈이 없음을 깨닫습니다; 그는 수익 칸에 25₩, 자본 칸에 40₩가 있고 75₩를 임금으로 지불해야 합니다. 임금 지급은 필수이므로 그는 대출을 받아야 합니다: 그는 대출 카드를 한 장 가져와 플레이어 보드 옆에 두고 자본 칸에 50₩를 놓습니다. 다음 라운드의 준비 페이즈에 **마이크**는 5₩를 이자로 납부합니다. 그 라운드 후반에, 자신이 생산한 상품과 서비스를 대부분 판매하고 나서, 그는 대출 상환 자유 행동으로 대출을 갚고자 합니다- 먼저 50₩를 내고 (자본 칸에서 낼 수 있는 만큼 내고 부족분은 수익 칸에서 냅니다) 그 다음으로 대출 카드를 버립니다.

**예시 2:** **애나**는 국고에 돈이 별로 없는 것을 발견하고 추가 과세 기본 행동을 사용해 모든 다른 플레이어들이 강제로 자신에게 10₩씩을 내도록 합니다. 안타깝게도, **짐**은 현재 플레이어 보드에 7₩밖에 없습니다. 모자란 금액을 메꾸기 위해, 그는 대출 카드를 1장 가져오고 50₩를 받습니다.

2~3인 게임에서는, **국고에 돈이 떨어지면 정부는 평소대로 대출을 받습니다**. 국고에 50₩와 함께 대출 카드를 놓습니다. 준비 페이즈 때, 보통의 경우와 같이 대출 이자를 납부하는 것을 (국고에 있는 돈으로) 잊지 않도록 합니다, 그리고 만약 정부가 돈을 50₩보다 많이 갖고 있다면, 대출을 상환합니다.

## IMF 개입

생산 페이즈에 IMF 확인 단계 때, 정부가 재정 정책이 허락하는 것보다 많은 대출을 가지고 있다면 (그리고 상환할 수 없다면) IMF 개입이 일어납니다.

IMF 개입이 일어나면, 발의된 법안이 모두 버려집니다. 플레이어들은 이렇게 버려진 자신의 법안 마커 1개당 보상으로 영향력 1개씩을 받습니다. 그리고 정치 도표가 다음과 같이 변합니다:



IMF 개입 때문에 바뀐 정책의 효과를 모두 반영하도록 합니다. 공기업 매각(그리고 해당 기업 비용만큼 정부가 돈을 받습니다), 임금 조정(모든 임금은 레벨 1로 강제 조정됩니다), 종과세 마커, 해외 시장에서 판매되는 수입 상품의 가격 조정까지 모두 반영해야 합니다. IMF 개입으로 인해 많은 상품과 서비스의 가격이 변하기 때문에 자본가와 중산층은 각자의 플레이어 보드에 표시된 가격을 조정할 수 있습니다.



만약 IMF 개입으로 인해 노동 시장 정책이 바뀐다면, 노동자와 중산층이 세금을 납부해야 될 때, 바뀌기 전의 정책을 반영해 세액을 계산합니다. 즉, 플레이어들은 자신이 임금을 지급받던 당시의 노동 시장 정책에 기반하여 세금을 납부합니다. 이를 상기할 수 있도록 해당 하는 구역에 마커를 임시로 놓아도 됩니다.

이런 변화를 반영하고 나서, 정부는 가지고 있는 대출 당 55₩로 상환합니다 (대출 부분을 보세요). 만약 재정 정책이 A나 B 구역에 있었다면 IMF 개입이 이후에 정부는 공기업을 매각하고 나서 돈이 추가로 생길 것입니다. 만약 그럼에도 불구하고 대출을 전부 상환할 수 없다면, 남은 돈을 전부 내고 남은 대출을 전부 버립니다.

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



IMF 개입이 게임의 양상을 크게 바꿔놓으므로, 어떤 플레이어는 영향을 많이 받게 될 수 있습니다. 만약 정부가 붕괴할 것 같다면 다른 플레이어들에게 이를 알려줌이 바람직합니다.

**예시:** 생산 페이즈가 되었고, **애나**는 국고에 돈이 공기업에서 임금으로 지불할 만큼 있지 않다는 것을 알게 됩니다. 대출을 받아야 하는 상황이지만, 그녀는 이미 전에 받은 대출이 하나 있습니다; 재정 정책이 B 구역에 있으므로, 페이즈 후반에 IMF 개입이 일어나게 됩니다.

수요 충족 단계에서 **애나**에게 바뀌는 것은 없습니다. 만약 해외 무역 정책이 A나 B 구역에 있었다면 관세로(해외 시장에서 판매되는 식량에 부과되는) 돈을 좀 받을 수 있겠지만, 현재 정책은 C 구역에 있으므로 불가능합니다. IMF 확인 단계에서 그녀는 대출을 상환할 돈이 충분하지 않으므로 IMF 개입이 일어납니다.

먼저, 정치 도표에 발의된 모든 법안은 버려집니다. **짐**은 법안을 2개 발의했기 때문에 영향력을 2개 받습니다. **마이크**도 법안을 1개 발의했기 때문에 영향력 1개를 받습니다. 그리고 모든 정책은 IMF가 요구하는대로 바뀝니다.



IMF 개입 전

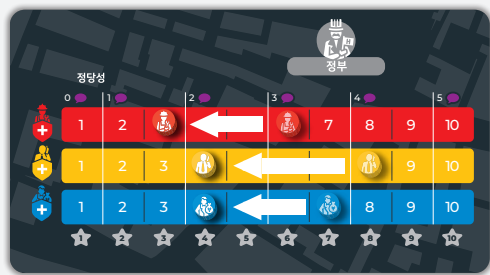
IMF 개입 후

정치 지표에서 일어난 변화는 게임 보드에 많은 결과로 나타납니다:

- 재정 정책이 바뀌기 때문에, 공기업은 3곳을 제외하고 모두 문을 닫아야 합니다. **애나**는 문을 닫을 공기업 3곳을 고릅니다. 각각의 비용은 20₩여서, 국고에 60₩를 넣습니다. 안타깝게도, 닫은 공기업 중 2곳에 있던 근로자들은 전부 미고용 근로자 구역으로 보내졌습니다.
- 노동 시장 정책이 바뀌기 때문에, 최저 임금은 레벨 1이 됩니다. **마이크**, **클레어**, **애나**는 임금 마커를 가장 낮은 구역으로 옮깁니다.
- 과세 정책이 A 구역으로 가고 복지 국가 정책들도 바뀌기 때문에, 중과세 마커가 1에서 5로 갑니다.
- 복지 국가 정책이 바뀌기 때문에, 복지 타일도 조정되어야 합니다. 의료 복지 타일을 뒤집어 정책4B와 일치하도록 하고 교육 복지 타일은 게임 보드에서 치웁니다. 공공 의료와 공공교육 서비스의 가격이 바뀌었으므로, **마이크**와 **클레어**는 자신들이 판매하는 해당 서비스들의 가격을 조정하기로 합니다.
- 해외 시장 정책이 바뀌기 때문에, 게임 보드 위 수입 구역의 마커가 가운데 위치로 이동합니다. 결과적으로, 해외 시장에서 구매하는 식량과 사치품의 가격은 올라갑니다. **마이크**와 **클레어**도 자신들이 판매하는 상품들의 가격을 조정하기로 합니다.

그리고 나서, 정부는 대출을 가능한 만큼 상환해야 합니다. **애나**가 임금을 지불하기 위해 두번째로 대출을 받고 나서, 국고에는 27₩가 있었습니다. 재정 정책 변경이 국고에 60₩를 추가해줘 이제 총 87₩가 있습니다. **애나**는 87₩를 전부 내고 대출 2개를 버립니다.

마지막으로, **애나**는 지지도 마커 3개를 현재 가치의 절반 위치로 옮깁니다. 노동자 계층은 6에 있었으므로 3으로 가고, 중산층은 8에 있었으므로 4로 가고 자본가 계층은 7에 있었으므로 4로 갑니다.



## 구성물 개수 제한

돈을 제외하고는 언제나 게임에 들어있는만큼만 구성물을 사용할 수 있습니다. 만약 투표 큐브가 전부 주머니에 들어있는데 새로 넣어야 하는 상황이 오면, 더 이상 큐브를 주머니에 넣을 수 없습니다. 또한, 남은 영향력이 없는 상황에서, 플레이어들은 영향력을 사거나 얻을 수 없습니다.

특정 색상의 근로자가 이미 게임 보드에 전부 나와있다면, 미숙련 근로자를 해당 색상 분야의 숙련된 근로자로 바꿀 수 없습니다. 추가로 어떤 효과가(예를 들면 이민 카드가 있습니다) 숙련된 고용자를 미고용 근로자 구역에 놓도록 하는데 해당하는 숙련된 근로자가 없다면 미숙련 근로자를 대신 놓습니다.

하지만, 어떤 효과로 인해 게임 보드에 미숙련 근로자를 하나 놓아야 하는데, 사용할 수 있는 미숙련 근로자가 더 이상 없다면 아무 숙련된 근로자 하나를 대신 놓습니다.

## 크레딧

**게임 디자인:** Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

**게임 개발:** Anastasios Grigoriadis

**일러스트:** Jakob Skop

**그래픽 디자인:** Dimitris Anastasiadis & Katerina Xerovasila (truly.gr)

**편집:** Eric Engstrom, Grey Dolphin Game Development

**학술 자문:** Dr Russell Foster, Dr Pawel Adrjan, Alexander Gertz, Andreas Dounis, Dr Christopher Holmes, Dr Irina Burlacu

**수석 플레이 테스터:** Theo K. Mavraganis

**플레이 테스터:** Artie Heinrich, Akis Tsakliotis, Dimitris Siakambenis, Stefanos Spanoudakis, Andreas Katelanos, Mike Georgiou, Haralampos Tsakiris, Konstantinos Karagiannis, Alexandros Kapidakis, Alexandros Sianos, Volker Elzner, Christoph Kiebler, Selma Wittke, Dimitris Tavoularis, Vassilis Milingos, Sokratis Goundanas, Stavros Tsiakalos

Vangelis Bagiartakis는 자신의 아들인 Asterios에게 이 게임을 바칩니다.

**규칙서 버전 1.1 (2023년 7월 17일)**

**한글판 제작:** 보드엠 팩토리

**번역:** 홍준의

**편집:** 옐로우스타

**수검:** 쏘쏘 외



©2023 Hegemonic Project Limited.

Hegemony: Lead your Class to victory is a trademark of Hegemonic Project Limited. All Rights Reserved.

## 규칙 관련 질문

기업에 파업 토큰이 놓여있다면, 노동자 계층 플레이어는 해당 기업의 근로자를 다른 곳에 배정할 수 있나요?

해당 기업의 근로자가 현신적인 근로자가 아니라면, 노동자 계층 플레이어는 원한다면 해당 기업의 근로자들을 다른 곳으로 배정할 수 있습니다.

IMF 개입의 결과로 공기업이 매각되었을 때, 정부가 (새로 바뀐) 저장 제한보다 많은 자원을 가지고 있으면 어떻게 하나요?

저장 제한 초과분의 자원은 즉시 버려집니다. 더 이상 저장할 수 없기 때문입니다.

노동자나 중산층이 번영도를 올려야 하는데 번영도 마커가 이미 트랙 맨 마지막 칸에 있다면 어떻게 하나요?

마커는 그대로 두고 해당 칸의 번영도와 같은 만큼의 승점을 받게됩니다.

자본가 계층 플레이어가 미숙련 근로자만을 필요로 하는 기업을 세웠습니다. 노동자 계층에는 배정 가능한 미숙련 근로자가 있고 중산층은 숙련된 근로자만 있는 상황에서, 자본가 계층 플레이어가 중산층 근로자를 배정할 수 있나요?

네 가능합니다. 두 계층 모두 배정 가능한 근로자가 있으므로, 자본가 계층 플레이어는 먼저 배정하고 싶은 사회 계층을 선택합니다. 그리고 나서, 해당 계층의 근로자들 중 가능하면 미숙련 근로자를 우선적으로 선택하여 배정하면 됩니다.

근로자를 배정할 때, 한 행동으로 기업에서 근로자를 빼와서 다른 곳에 배정하고 방금 빈 슬롯에 새로운 근로자를 배정하면, 새로운 근로자는 현신적인 상태가 되나요?

기업 내에 (중산층 소유의 기업을 제외하고) 현신적인 근로자와 그렇지 않은 근로자가 공존할 수는 없습니다. 어떤 이유라라도 이런 경우가 발생하면 (주어진 예시와 같이), 모든 근로자는 현신적이지 않은 상태가 됩니다. 쉽게 말하자면, 근로자 교대 행동과 비슷하다고 생각하면 됩니다.

이미 기업에 놓인 근로자를 현신적인 상태로 만들기 위해 근로자 배정 행동을 사용할 수 있나요?

불가능합니다. 근로자가 현신적인 상태가 되려면 새로운 기업에 배정돼야 합니다.

만약 4인 게임에서, 재정 정책의 변화로 공기업들이 매각돼야 하면, 정부가 현신적인 근로자가 있는 공기업을 매각할 수 있나요?

가능합니다(2-3인 게임에서도 가능합니다, 한 줄에 있는 공기업을 전부 매각하기 때문입니다). 이것이 현신적인 근로자가 있는 기업을 매각할 수 있는 유일한 경우입니다.

파업 중인 기업을 매각할 수 있나요?

가능합니다. 현신적인 근로자가 없다면, 기업을 평소대로 매각할 수 있습니다.

정책 변경으로 인해 임금이 상향된다면, 근로자들이 현신적인 상태가 되나요?

그렇지 않습니다. 행동 페이즈 중에 다른 플레이어가 자유 행동으로 임금을 상향시켜야만 근로자들이 현신적인 상태가 됩니다.

## 카드 관련 질문

몇몇 행동 카드들은 한 번에 법안 2개를 발의하도록 합니다. 이런 경우에도 영향력을 사용해서 즉시 투표를 요청할 수 있나요? 만약 그렇다면, 영향력을 1개 사용하면 발의한 법안 2개 모두에 즉시 투표를 요청하게 되는 것인가요?

각 법안은 개별적으로 발의됩니다. 그래서 영향력을 사용해 즉시 투표를 요청하는 것은 가능합니다, 다만 사용하는 영향력 1개마다 단 하나의 법안에 대한 즉시 투표 요청이 진행됩니다. 그러므로, 발의하는 법안 2개 모두에 즉시 투표를 요청하고 싶다면, 영향력 2개를 사용해야 합니다. 먼저 발의한 법안에 즉시 투표를 요청하면 선거 단계가 끝날 때 까지 기다렸다가 두 번째 발의할 법안을 선택할 수 있다는 것을 기억하세요. 하지만, 두 번째로 발의할 법안으로 같은 정책을 선택할 수는 없습니다, 반드시 다른 정책을 선택해야 합니다.

몇몇 행동 카드들은 의료와 교육 서비스를 가격의 절반만 지불하고 구매하게 해줍니다. 가격의 절반은 각각의 자원을 기반으로 계산하나요 아니면 지불해야하는 총합 비용을 기반으로 계산하나요?

총합 비용을 기반으로 계산합니다. 예를 들어, 의료 서비스의 가격은 보통 5<sup>₩</sup>이고, 카드를 사용하는 플레이어가 의료 서비스 5개를 구매하고 싶다면, 13<sup>₩</sup>을 지불하면 됩니다(25<sup>₩</sup>의 절반, 반올림해서).

몇몇 행동 카드들은 의료와 교육 서비스를 가격의 절반만 지불하고 구매하게 해주며, 동시에 정부 플레이어에게 지지도를 제공합니다. 해당하는 복지 정책이 B구역에 있다면(이미 최대로 받을 수 있는 가격의 절반만 받고 있음을 의미합니다), 정부 플레이어는 승점 1점도 추가로 받나요?

네, 정부 플레이어는 승점 1점도 추가로 받습니다. 왜냐하면 최종 가격에 상관없이, 의료/교육 서비스의 시작 가격이 5<sup>₩</sup>였기 때문입니다(카드에서 제공하는 지지도도 원래대로 받습니다).

건설 호황이나 산업 재해 같은 몇몇 행동 카드는 자본가 계층에게 돈을 받게하거나 내게합니다. 이런 경우에서 돈을 어디에 놓거나 어디서 빼와야 하나요? 수익 칸인가요 아님 자본 칸인가요?

자본가 계층이 돈을 받거나 지불할 때, 별도의 지시가 없으면 수익 칸으로 받고, 수익 칸에서 지불합니다. 수익 칸의 돈이 모자랄 때만 모자란 만큼을 자본 칸에서 낼 수 있습니다.

IMF 개입 중, 중산층 근로자가 있는 공기업이 문을 닫아야 하면, 같은 페이즈 나중에 세금을 낼 때, 중산층이 이를 반영해야 하나요?

과세 단계가 왔을 때, 해당 기업이 게임 보드에 더이상 없고, 그 기업에 있는 중산층 근로자도 없으므로, 중산층은 해당 기업과 근로자에 대해서 세금을 내지 않습니다.

몇몇 행동 카드들은 자본가 계층과 중산층이 자원을 정부에 판매하게 해줍니다. 이들이 정부가 저장할 수 있는 것보다 많이 판매할 수 있나요? 그리고 이들이 정부가 지불할 수 있는 것보다 많이 판매해서 정부가 대출을 받게 할 수 있나요?

플레이어들은 정부가 저장할 수 있는 만큼을 넘어서는 판매할 수 없습니다. 그리고 정부가 자원을 충분히 저장할 수 있다는 가정하에, 플레이어들은 자원을 정부가 지불할 수 있는 것보다 많이 판매할 수 있습니다. 이런 경우에 정부는, 기본적인 규칙을 따라 대출을 받아야 합니다.

부가가치세 인상 같은 몇몇 행동 카드(그리고 정부의 기본 행동 중 하나도)들은 정부에게 혜택을 제공하는 대신 지지도를 잃게 합니다. 지지도가 이미 1에 있을 때에도 정부가 이런 행동을 사용할 수 있나요?

아닙니다, 정부는 이런 행동을 하기 위해서는 지지도를 실제로 잃어야 합니다.

# 카드 관련 질문(계속)

**카드가 플레이어에게 근로자를 배정하게 하면, 배정된 근로자는 헌신적인 상태가 되나요?**

그렇습니다. 카드가 플레이어에게 어떤 행동을 하게 하면, 별도의 지시가 없는 한, 해당 행동에 관한 기본적인 규칙을 모두 따라야 합니다.

**몇몇 사건 카드는 정부가 다른 플레이어들에게서 자원을 구매할 수 있게 합니다. 정부가 추가로 승점을 얻기 위해, 자원을 저장할 수 있는 것보다 많이 구매한 뒤 초과분을 버릴 수 있나요?**

안됩니다. 정부는 실제로 저장할 수 있는 만큼만을 구매할 수 있습니다.

**주의 환기나 최우선 과제 같은 몇몇 행동 카드들은 정부가 사건 카드 더미 맨 위 카드 몇 장을 보고 그중 하나를 선택해 게임 보드에 놓게 합니다. 이런 경우에 선택하지 않은 카드들은 어디에 놓나요?**

선택하지 않은 카드들은 사건 카드 더미 맨 위에 놓습니다. 비슷하게, 플레이어가 본 카드 중 그 어느 것도 게임 보드에 놓지 않는다면, 모든 카드를 사건 더미 맨 위에 돌려 놓습니다.

**입찰 답합: 2인 게임에서, 자본가 계층이 판매한 사치품은 어디로 가나요?**

공급처로 돌아갑니다.

**시민 소요: 이 사건 카드로 인해 다른 플레이어가 선택한 법안을 정부가 발의할 때, 또 다른 플레이어들이 반대할 수 있나요? 그리고, 또다른 플레이어들이 영향력을 사용해 즉시 투표를 요청할 수 있나요?**

불가능합니다. 이 카드의 효과는 다음과 같이 적용합니다: 정부가 다른 플레이어가 1명을 선택해 발의하고 싶은 법안을 물어봅니다(기본 규칙을 적용합니다). 해당 플레이어는 가능하다면 정책 하나를 반드시 선택해야 합니다. 그러면 정부는 자신의 마커를 사용해서 선택된 법안을 발의합니다. 즉시 투표를 요청할지 말지도 정부가 결정합니다(요청하기로 하면 자신의 영향력을 사용합니다).

**협동 농장: 노동자 계층 플레이어가 협동 농장 기업을 세우면, 그곳의 근로자를 나중에 다른 기업으로 배정할 수 있나요? 만약 그렇다면, 협동 농장은 어떻게 되나요?**

협동 농장을 세운 라운드에는, 다른 기업에 배정됐을 때와 마찬가지로, 협동 농장에 배정된 근로자들이 헌신적인 상태가 됩니다. 기본규칙에서처럼, 헌신적인 근로자는 다른 기업에 배정할 수 없습니다. 이후 라운드에는, 노동자 계층 플레이어는 나머지 근로자들과 마찬가지로, 협동 농장의 근로자들을 다른 기업에 배정할 수 있습니다. 만약 그렇게 한다면, 협동 농장을 노동자 계층 플레이어 보드 옆에 두고 나중에 원할 때 다시 근로자를 배정할 수 있습니다.

**협동 농장: 협동 농장에 있는 근로자들도 농경 산업 노동 조합 창설에 필요한 근로자 4명 중 일부로 간주하나요?**

네, 그렇습니다.

**비상 사태: 만약 정부가 이 카드를 사용해 정책을 바꾼다면, 승점을 얻을 수 있나요?**

아닙니다. 승점은 선거의 결과로 인해 정책이 바뀔 때만 얻을 수 있습니다.

**추가 근무: 자본가 계층이나 정부가 임금을 지불할 수 없을때도 이 카드를 사용할 수 있나요?**

불가능합니다. 카드의 효과를 사용하려면 임금을 지불할 수 있어야만 합니다. 선택적으로 사용 가능한 행동을 하려면 반드시 해당 행동의 비용을 지불할 수 있거나 필요 조건을 만족해야 합니다.

**즉각적인 대처: 정부가 사회 계층에게 서비스나 자원을 제공하는 사건 행동을 두 번 하면서, 두 번 다 같은 사회 계층을 대상으로 선택합니다. 그러면 정부 혜택 구역에 처음 사건 행동으로 놓인 서비스나 자원이 제거되나요?**

그렇지 않습니다. 같은 차례 동안 사건 행동을 두 번 한 것이므로, 각각의 혜택은 정부 혜택 구역에 동시에 놓입니다.

**도움을 필요로 하는 유치산업: 이 사건 카드를 사용해 정부가 기업을 세우면, 어떤 기업을 세울지는 누가 선택하나요? 이 기업에 근로자를 즉시 배정할 수 있나요? 만약 그렇다면 누가 근로자 배정을 결정하나요?**

정부가 플레이어들의 시장에 놓인 기업들 중 하나를 선택합니다. 그 뒤, 모든 결정은 해당 기업을 소유한 플레이어가 내립니다(근로자를 배정할지 말지, 배정한다면 근로자를 어떻게 배정할지 등). 그러나, 중산층 기업을 세우려면, 필요한 중산층 근로자가 있어야 합니다. 그러므로, 정부는 필요한 중산층 근로자가 미고용 근로자 구역에 있어야 해당 기업을 세울 수 있고, 그렇게 하면 미고용 근로자 구역에 있던 필요한 중산층 근로자는 자동으로 그 기업에 배정됩니다. 중산층 플레이어가 선택할 수 있는 것은 오직 노동자 계층 근로자를 새로운 기업에 배정할 것인지(슬롯이 있다는 가정하에) 그리고 만약 그렇게 한다면 어떤 근로자를 배정할지 뿐입니다.

**노동 시장 정책 규제 완화: 플레이어가 이 카드를 사용해서, 행동 한 번으로, 기업 한 곳에 있는 근로자를 모두 옮기고 새로운 근로자를 배정하면, 새로 배정한 근로자들이 헌신적인 상태가 되나요?**

그렇지 않습니다. 기업이 원래 헌신적인 상태가 아닌 근로자들로 가동 중이었고, 계속 가동 중인 상태를 유지하므로, 실제로는 근로자들만 바뀐 것이어서 근로자 교대 행동처럼 간주합니다.

**노동 시장 정책 규제 완화: 이 카드로 헌신적인 근로자들을 재배정할 수 있나요?**

불가능합니다.

**이주: 노동자나 중산층이 이 카드를 첫 번째 라운드에 사용해서 근로자가 10명 미만으로 줄어들면, 인구수는 어떻게 되나요?**

3에 머무릅니다.

**민영화: 정부가 이 카드를 사용해 공기업을 매각하고, 재정 정책이 허가하는 것보다 기업을 하나 더 적게 소유하고 있습니다. 나중에 재정 정책이 다시 바뀌는 경우에는 어떻게 하나요? 정부가 기업을 얼마나 소유할 수 있나요?**

재정 정책이 바뀌면, 정부는 새로운 구역에 표시된 만큼의 기업을 소유할 수 있습니다. 만약 예를 들어 이 카드를 사용했을 때 재정 정책이 C 구역에 있었다면, 정부는 기업 2개를 소유하고 있을 것입니다. 만약 나중에 재정 정책이 B 구역으로 바뀌면, 정부는 B 구역에 표시된대로 기업 6개를 소유해야 합니다. 이럴 때는 기업 3개가 아니라 4개를 구매해야 합니다. 비슷하게, 만약 이 카드를 사용했을 때 재정 정책이 B 구역에 있었다면, 정부는 기업 5개를 소유하고 있을 것입니다. 재정 정책이 다시 C 구역으로 돌아간다면, 정부는 기업 2개만을 매각해 새로운 구역에 표시된 것과 같이 기업 3개를 소유하면 됩니다. 하지만 만약 재정 정책이 A 구역으로 바뀐다면, 기업 9개를 소유할 수는 없습니다(이미 하나를 매각해 카드가 모자라기 때문입니다), 그러므로 정부는 기업 8개만을 소유할 것입니다.

**민영화: 만약 정부가 이 카드를 사용해 공기업을 자본가 계층에게 매각한다면, 나중에 자본가 계층이 이 기업을 매각할 수 있나요? 만약 그렇다면, 카드는 어떻게 되나요?**

해당 기업에 헌신적인 근로자가 없다면, 다른 기업과 같은 방법으로 매각할 수 있습니다. 카드는 게임 보드의 공기업 구역에 뒷면으로 놓입니다.

**여론 조사: 즉시 투표를 요청할지 결정하기 전에, 다른 플레이어들이 법안에 찬성하는지 반대하는지 밝혀야 하나요?**

그렇지 않습니다. 아직 실제로는 투표를 진행하는 것이 아니기 때문에, 다른 플레이어들은 제안된 법안에 대해 찬성하는지 반대하는지 말할 필요가 없습니다. 카드를 사용하는 플레이어는 즉시 투표를 요청할 것인지 혼자 결정해야 합니다, 그리고 그렇게 하기로 했을때만, 다른 플레이어들이 자신이 지지하는 바를 밝힙니다. 기본 규칙을 따릅니다.