



## 노동자 계층

### 기본 행동

#### 법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 현재 정책의 옆의 구역에 놓습니다. 1 을 사용해서 즉각적인투표를 요청할 수 있습니다.

#### 근로자 배정

당신 계층의 근로자를 3명까지 골라 기업 그리고/혹은 노동 조합에 배정합니다.

#### 상품과 서비스 구매

한 종류의 상품이나 서비스를 선택합니다. 판매처를 2곳까지 골라 각 판매처마다 당신의 현재 인구수만큼의 토큰을 구매할 수 있습니다.

#### 파업

헌신적인 상태가 아닌 당신의 근로자가 있고, 레벨 1-2 임금을 지불 중인 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.

#### 정치적 압박 가하기

당신의 투표 큐브 3개를 주머니에 넣습니다.

차레가 되면, 손에 있는 카드 중 하나를 골라 주요 행동을 하는데 사용합니다. 선택한 카드의 효과를 실행하거나, 카드를 버려 기본 행동을 할 수 있습니다. 또한 주요 행동 전이나 후 중 한 번 자유 행동을 할 수 있습니다.

### 자유 행동

#### 의료 서비스 사용하기

인구수만큼 를 소비합니다. 새로운 미숙련 근로자(회색)를 미고용 근로자 구역에 놓고 1 와 2 을 얻습니다.

#### 교육 서비스 사용하기

인구수만큼 를 소비합니다. 당신의 근로자 하나를 숙련 근로자로 업그레이드 하고 1 를 얻습니다.

#### 사치품 사용하기

인구수만큼 을 소비합니다. 1 를 얻습니다.

#### 근로자 교대

미숙련 슬롯에 고용된 숙련 기술자들을 원하는 만큼 미고용 근로자 구역에 있던 다른 근로자들과 맞바꿉니다.

#### 혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

정부 플레이어가 당신을 위해 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다.

#### 대출 상환

50~~₩~~를 지불하고 대출을 버립니다.





## 노동자 계층

### 점수 계산

노동자 계층은 다음 방법들로 ★ 을 받을 수 있습니다.

#### 통과된 법안

당신이 발의한/지지한 법안이 통과되면 3 / 1 을 받습니다.

#### 번영도

😊 (번영도)를 얻을 때마다, 새로운 😊값만큼 ★ 을 받습니다.

몇몇 자유 행동(의료 서비스 사용하기, 교육 서비스 사용하기, 사치품 사용하기)을 통해 😊를 얻을 수 있습니다.

#### 점수 계산 페이지

점수 계산 페이지에서 가지고 있는 노동 조합마다 2 을 받습니다.

#### 게임 종료

남은 10₩마다 1 을 받습니다 (최대 15 까지).

사회주의 정책(정책 1-5가 A구역에 있는 경우)이 얼마나 있는지에 따라 다음과 같이 승점을 받습니다:

1: 1 2: 4 3: 8 4: 12 5: 18

### 세금 납부

노동자 계층은 자신의 인구수 그리고 노동 시장과 과세 정책의 조합에 따라서 소득세를 납부합니다.

	3A	3B	3C
2A	7₩	6₩	5₩
2B	4₩	4₩	4₩
2C	1₩	2₩	3₩

X





## 중산층

### 기본 행동

#### 법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 현재 정책의 옆의 구역에 놓습니다. 1 을 사용해서 즉각적인 투표를 요청할 수 있습니다.

#### 근로자 배정

당신 계층의 근로자 중 3명까지 골라 기업에 배정합니다.

#### 창업

시장에 있는 기업을 선택해 비용을 지불하고 놓은 뒤, 요구된 중산층 근로자를 배정합니다. 가능하다면 미고용 근로자를 해당 기업에 배정할 수 있습니다.

#### 기업 매각

기업 하나를 골라 버리고 해당 기업의 가격만큼 돈을 받습니다. 해당 기업에 있던 근로자들은 모두 미고용 상태가 됩니다.

#### 해외 시장에 판매하기

현재 게임 보드에 있는 수출 카드에 따라 상품과 서비스를 해외 시장에 판매합니다. 완료한 매매마다 1 을 받습니다.

#### 상품과 서비스 구매

한 종류의 상품이나 서비스를 선택합니다. 판매처를 2곳 까지 골라 각 판매처마다 당신의 현재 인구 수만큼의 토큰을 구매할 수 있습니다.

#### 추가 근무

헌신적인 상태가 아닌 중산층 근로자가 있는 당신 소유의 기업을 선택합니다. 그 기업에 있는 모든 근로자들을 헌신적인 상태로 만들고 해당하는 상품과 서비스를 생산합니다. 기업에 노동자 계층 근로자가 있다면 임금을 지불해야 합니다.

#### 정치적 압박 가하기

주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

차례가 되면, 손에 있는 카드 중 하나를 골라 주요 행동을 하는데 사용합니다. 선택한 카드의 효과를 실행하거나, 카드를 버려 기본 행동을 할 수 있습니다. 또한 주요 행동 전이나 후 중 한 번 자유 행동을 할 수 있습니다.

### 자유 행동

#### 의료 서비스 사용하기

인구수만큼 을 소비합니다. 새로운 미숙련 근로자(회색)를 미고용 근로자 구역에 놓고 1 와 2 을 얻습니다.

#### 교육 서비스 사용하기

인구수만큼 을 소비합니다. 당신의 근로자 하나를 숙련 근로자로 업그레이드 하고 1 를 얻습니다.

#### 사치품 사용하기

인구수만큼 을 소비합니다. 1 를 얻습니다.

#### 가격 조정

플레이어 보드에서 상품과 서비스의 판매 가격을 바꿀 수 있습니다.

#### 임금 조정

당신 소유의 기업이 지불하는 임금을 바꿀 수 있습니다. 임금을 올리면 근로자들은 헌신적인 상태가 됩니다.

#### 근로자 교대

미숙련 슬롯에 고용된 숙련 기술자들을 원하는 만큼 미고용 근로자 구역에 있던 다른 근로자들과 맞바꿉니다.

#### 혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

정부 플레이어가 당신을 위해 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다.

#### 대출 상황

50 $\%$ 를 지불하고 대출을 버립니다.



## 중산층

### 점수 계산

중산층은 다음 방법들로 ★을 받을 수 있습니다.

#### 통과된 법안

당신이 발의한/지지한 법안이 통과 되면 3 / 1을 받습니다.

#### 번영도

😊(번영도)를 얻을 때마다, 새로운 😊값만큼 ★을 받습니다.

몇몇 자유 행동(의료 서비스 사용하기, 교육 서비스 사용하기, 사치품 사용하기)을 통해 😊를 얻을 수 있습니다.

#### 수출

해외 시장에 판매하기를 할 때마다, 완료한 매매당 1을 받습니다.

#### 점수 계산 페이지

점수 계산 페이지 동안, 완전히 가동 중인 기업의 수보다 당신의 😊가 낮다면, 1😊를 얻습니다.

#### 게임 종료

저장 구역에 남은 자원에 따라 ★을 받습니다:

1 / 2 🌿 1 / 3 📱 1 / 3 ❤️ 1 / 3 🎓

남은 15▼마다 1을 받습니다.

정책 1-5 중 B구역에 있는 정책의 수에 따라 다음과 같이 승점을 받습니다:

1: 1 2: 3 3: 6 4: 10 5: 15

### 세금 납부

중산층의 세금 납부는 두 부분으로 이루어져 있습니다: 현재 가동 중인 기업의 수와 중과세 상태에 기반한 고용세와 다른 플레이어의 기업에 고용된 근로자와 노동 시장 정책에 기반한 소득세입니다.

#### 고용세



#### 소득세

	3A	3B	3C	
2A	7▼	6▼	5▼	X
2B	4▼	4▼	4▼	
2C	1▼	2▼	3▼	



## 자본가 계층

### 기본 행동

#### 법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 현재 정책의 옆의 구역에 놓습니다. 1 을 사용해서 즉각적인 투표를 요청할 수 있습니다.

#### 창업

시장에 있는 기업을 선택해 비용을 지불하고 놓습니다. 가능하다면 미고용 근로자를 해당 기업에 배정할 수 있습니다.

#### 기업 매각

기업 하나를 골라 버리고 해당 기업의 가격만큼 돈을 받습니다. 해당 기업에 있던 근로자들은 모두 미고용 상태가 됩니다.

#### 해외 시장에 판매하기

현재 게임 보드에 있는 수출 카드에 따라 상품과 서비스를 해외 시장에 판매합니다.

#### 사업 계약 맺기

사업 거래 카드에 표시된 가격을 지불하고 해당 상품들을 저장고로 옮깁니다. 자유 무역 지역에 보관하는 것이 아니라면, 정부에 관세를 지불해야 합니다.



#### 로비

자본에서 30 $\text{₩}$ 를 지불하고 3 을 얻습니다.

#### 정치적 압박 가하기

주머니에 당신의 투표 큐브 3개를 넣습니다.

차례가 되면, 손에 있는 카드 중 하나를 골라 주요 행동을 하는데 사용합니다. 선택한 카드의 효과를 실행하거나, 카드를 버려 기본 행동을 할 수 있습니다. 또한 주요 행동 전이나 후 중 한 번 자유 행동을 할 수 있습니다.

### 자유 행동

#### 가격 조정

플레이어 보드에서 상품과 서비스의 판매 가격을 바꿀 수 있습니다.

#### 임금 조정

당신 소유의 기업이 지불하는 임금을 바꿀 수 있습니다. 임금을 올리면 근로자들은 헌신적인 상태가 됩니다.

#### 보너스 지급

근로자들이 속한 사회 계층의 플레이어에게 5 $\text{₩}$ 를 줍니다. 그리고 해당 근로자들은 헌신적인 상태로 만듭니다.

#### 저장고 구매

20 $\text{₩}$ 를 내고 저장고 타일을 하나 얻습니다. 선택한 자원의 저장고 바로 아래에 저장고 타일을 놓습니다.

#### 혜택 받기(4인 게임에서만 가능)

정부 플레이어가 당신을 위해 정부 혜택 구역에 놓은 혜택을 가져갈 수 있습니다.

#### 대출 상환

자본에서 50 $\text{₩}$ 를 지불하고 대출을 버립니다.



## 자본가 계층

### 점수 계산

자본가 계층은 다음 방법들로 ★ 을 받을 수 있습니다.

#### 통과된 법안

당신이 발의한/지지한 법안이 통과 되면 3 / 1 을 받습니다.

#### 점수 계산 페이지

점수 계산 페이지 동안 수익 칸에 있는 돈을 자본 칸으로 옮기고, 자본 칸에 있는 돈의 액수에 따라 플레이어 보드에 있는 재산 표를 보고 ★ 을 받습니다. 자본 마커가 앞으로 이동했다면 이동한 칸마다 3 을 받습니다.

#### 게임 종료

남은 자원에 따라 ★ 을 받습니다:



신자유주의 정책의(정책 1-5가 C구역에 있는 경우) 수에 따라 다음과 같이 승점을 받습니다:

1: 1 2: 4 3: 8 4: 12 5: 18

### 세금 납부

자본가 계층의 세금 납부는 두 부분으로 이루어져 있습니다: 현재 가동중인 기업의 수와 가중 과세 상태에 기반한 고용세와 현재 과세 정책과 자본가 계층의 수익에 기반한 법인세가 있습니다.

#### 고용세



#### 법인세


수익	3A	3B	3C
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₩



## 정부

### 기본 행동



#### 법안 발의

법안 마커를 하나 가져와 현재 정책의 옆의 구역에 놓습니다. 1  을 사용해서 즉각적인 투표를 요청할 수 있습니다.

#### 사건 행동

게임 보드의 사건 카드 하나를 골라 거기에 적힌 과제를 수행합니다. 사건 카드를 버립니다.


#### 해외 시장에 판매하기

현재 게임 보드에 있는 수출 카드에 따라  과  을 해외 시장에 판매합니다.

#### 국회의원 간담회

다른 플레이어에게 당신의  2개를 줍니다. 그리고 해당 사회 계층의 지지도 트랙에서  을 얻습니다.

#### 추가 과세

다른 플레이어들 모두에게서 각각 10 $\text{₩}$ 씩을 받습니다. 그리고 지지도 점수가 가장 낮은 계층 2개의 지지도 트랙에서  을 얻습니다.

#### 캠페인

게임 보드에 있는 매체  을 3개까지 개인 보드로 옮길 수 있습니다.

차례가 되면, 손에 있는 카드 중 하나를 골라 주요 행동을 하는데 사용합니다: 선택한 카드의 효과를 실행하거나, 카드를 버려 기본 행동을 할 수 있습니다. 또한 주요 행동 전이나 후 중 한 번 자유 행동을 할 수 있습니다.

### 자유 행동

#### 임금 조정

당신 소유의 기업이 지불하는 임금을 바꿀 수 있습니다. 임금을 올리면 근로자들은 헌신적인 상태가 됩니다.

#### 대출 상환

50 $\text{₩}$ 를 지불하고 대출을 버립니다.



## 정부

### 점수 계산

정부는 다음 방법들로 ★을 받을 수 있습니다.

#### 통과된 법안

당신이 발의한/지지한 법안이 통과 되면 3 / 1을 받습니다.

#### 정부 혜택

다른 플레이어가 게임 보드에서 혜택을 가져갈 때마다, 1을 받습니다.

#### 공공 서비스

플레이어가 당신에게서 ❤️나 🎓를 더 저렴한 가격에 구매할 때마다 1을 받습니다. 만약 무료로 받는다면, 승점 대신에 무료로 받은 서비스 3개마다 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 몇 개나 일치하는지 확인합니다. 일치하는 정책마다 1을 얻습니다.

#### 게임 종료

국고에 남은 30%마다 1을 얻습니다.

남은 자원에 따라 ★을 얻습니다:

1 / 2 🌿

1 / 3 📱

1 / 3 ❤️

1 / 3 🎓

1 / 3 매체 🗣️

### 주요 규칙

# 1

다른 플레이어들이 관세를 낼 때 마다 (해외 시장에서 상품을 사거나 사업 계약을 맺어서) 그 돈을 받습니다.

# 2

상품을 제공할 때, 플레이어에게 직접 주지 않습니다. 대신에 정부 혜택 구역에 놓으면서, 이미 있던 상품들을 제거합니다.

# 3

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

## 라운드 개요

### 1. 준비 페이지

- 라운드 마커 옮기기
- 대출 이자 납부(대출당 5\$)
- 번영도 낮추기(-1 😊, -2 😊)
- 사건 카드와 정치 안전 카드 뽑기(4인 게임에서만)
- 행동 카드 뽑기
- 새로운 기업 공개
- 사업 거래 카드와 수출 카드 뽑기
- 새로운 근로자 추가와 인구 수 조정

### 2. 행동 페이지

### 3. 생산 페이지

- 상품과 서비스 생산
- 수요 충족
- IMF 확인
- 세금 납부

### 4. 선거 페이지

- 주머니 채우기
- 선거 진행

### 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)

## 비용 참조표



소득세

	3A	3B	3C
2A	7₩	6₩	5₩
2B	4₩	4₩	4₩
2C	1₩	2₩	3₩

X



고용세

X

법인세

수익	3A	3B	3C
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₩



고용세

X

소득세

	3A	3B	3C
2A	7₩	6₩	5₩
2B	4₩	4₩	4₩
2C	1₩	2₩	3₩


X

## 세금 납부 개요

## IMF 개입

IMF 개입이 일어나면, 다음의 단계들을 순서대로 따릅니다:

### 법안 버리기

발의된 법안이 모두 버려집니다. 플레이어들은 이렇게 버려진 자신의 법안 마커 1개당  1개씩을 받습니다.

### 정치 도표 조정과 효과 적용

정치 도표의 정책들이 다음의 구역들로 이동합니다:

1A	1B	1C	6A
2A	2B	2C	6B
3A	3B	3C	6C
4A	4B	4C	7A
5A	5B	5C	7B

IMF 개입 때문에 바뀐 정책의 효과를 모두 반영하도록 합니다. 공기업 매각(그리고 해당 기업 비용만큼 정부가 돈을 받습니다), 임금 조정, 증과세 마커, 해외 시장에서 판매되는 수입 상품의 가격 조정까지 모두 반영해야 합니다.

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

### 대출 상환

이런 변화를 반영하고 나서, 정부는 대출을 상환합니다. 만약 재정 정책이 A나 B 구역에 있었다면, IMF 개입이 이후에 정부는 공기업 매각하고 나서 돈이 추가로 생길 것 입니다. 만약 그럼에도 불구하고 대출을 전부 상환할 수 없다면, 남은 돈을 전부 내고 남은 대출을 전부 버립니다.

### 지지도 하락

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