

HEGEMONY

POPROWADŹ SWOJĄ KLASĘ DO ZWYCIĘSTWA



INSTRUKCJA

Naród pogrąża się w chaosie.

Gospodarka upada, a napięcia polityczne narastają. Klasa robotnicza musi mierzyć się z rozpadającym systemem opieki społecznej, kapitalistom uciekają ich z trudem zarobione pieniądze, klasa średnia stopniowo zanika, a państwo pogrąża się w głębokim deficycie.

W tych trudnych czasach jedyną osobą, która może nadać wydarzeniom właściwy bieg, jesteś ty!

Czy staniesz po stronie klasy robotniczej w walce o reformy społeczne? A może weźmiesz stronę korporacji i wolnego rynku?

Czy pomożesz państwu utrzymać całość w ryzach, czy też spróbujesz wypełnić swój program bez względu na koszty dla kraju?

Hegemony to asymetryczna karciana gra planszowa, w której gracze wcielają się w określoną grupę: Klasę Robotniczą, Klasę Średnią, Klasę Kapitalistów lub w rolę samego Państwa. Każdą ze stron gra się inaczej i każda próbuje zrealizować swoje własne cele.

KLASA KAPITALISTÓW



Klasa Kapitalistów prowadzi Firmy. Pracownicy są zatrudniani w ich Firmach wytwarzających Towary i Usługi, które następnie Kapitałiści sprzedają dla zysku. Celem tego gracza jest maksymalizacja zysku.

KLASA ŚREDNIA



Klasa Średnia również ma pracowników, którzy pracują w różnych Firmach przynoszących Dochody, ale też zdolna jest do prowadzenia własnych mniejszych Firm. Ten gracz musi znaleźć idealną równowagę między produkcją, sprzedażą i konsumpcją, w celu zaspokojenia potrzeb swoich pracowników i zwiększenia ich dobrobytu.

KLASA ROBOTNICZA



Pracownicy Klasy Robotniczej pracują w zamian za pieniądze, które wykorzystują do zaspokojenia podstawowych potrzeb: żywności, zdrowia, edukacji i, jeśli to możliwe, rozrywki. Celem tego gracza jest jak najlepsze zaspokojenie tych potrzeb, jednocześnie, w miarę możliwości, zwiększając dobrobyt swoich pracowników.

PAŃSTWO



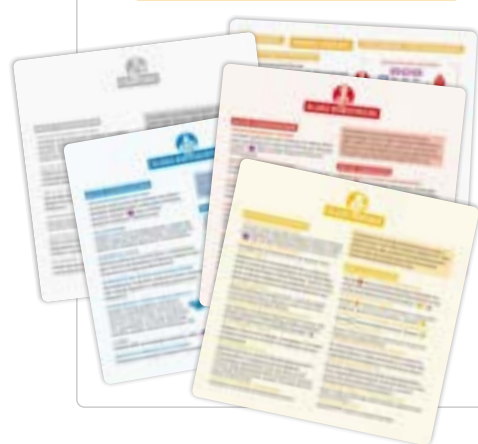
Wreszcie jest i Państwo, które stara się zwiększać swoje poparcie i pracuje nad tym, aby wszystkie Klasy były zadowolone i pozostawały w równowadze. Jednocześnie stara się rozwiązywać wszelkie pojawiające się problemy społeczne.

KOMPONENTY

1 PLANSZA GŁÓWNA



5 ARKUSZY POMOCY GRACZA



4 GŁÓWNE ARKUSZE POMOCY



4 PLANSZE GRACZA



270 ZWYKŁYCH KART

KARTY AKCJI



40 KART AKCJI
KLASY ROBOTNICZEJ

40 KART AKCJI
KLASY ŚRĘDNEJ

40 KART AKCJI
KLASY KAPITAŁISTÓW

40 KART AKCJI
PAŃSTWA

FIRMY



2 SPÓŁDZIELNIE
ROLNICZE

17 FIRM
KLASY ŚRĘDNEJ

28 FIRM
KLASY KAPITAŁISTÓW

12 FIRM
PAŃSTWOWYCH



16 KART EKSPORTU

10 PROGRAMÓW POLITYCZNYCH

25 KART WYDARZEŃ

SYMBOLE

55 MAŁYCH KART



25 KART IMIGRACJI



10 POŻYCZEK



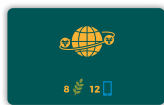
20 KART UMÓW HANDLOWYCH



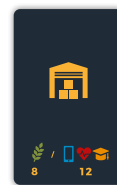
1 PŁÓCIENNY WORECZEK



42 PRZEZROCZYSTE ZNACZNIKI



1 PŁYTKA STREFY WOLNEGO HANDLU



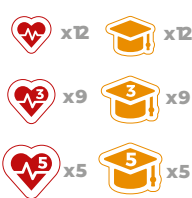
6 PŁYTEK MAGAZYNU

222 ŻETONY

24 ŻETONY ŻYWNOSCI



26 ŻETONÓW ZDROWIA



4 ŻETONY GŁOSOWANIA



2 PŁYTKI PAŃSTWA OPIEKUŃCZEGO



26 ŻETONÓW TOWARÓW LUKSUSOWYCH



26 ŻETONÓW EDUKACJI



6 ŻETONÓW MASZYNERII



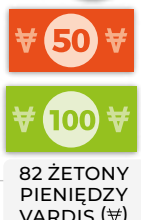
1 ŻETON DEMONSTRACJI



7 ŻETONÓW STRAJKU



82 ŻETONY PIENIĘDZY VARDIS (₴)



18 ŻETONÓW POPARCIA



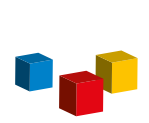
231 DREWNIANYCH ELEMENTÓW



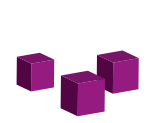
48 PRACOW. KLASY ROBOTNICZEJ



42 PRACOW. KLASY ŚREDNIEJ



75 KOSTEK GŁOSOWANIA



35 KOSTEK WPŁYWÓW



4 ZNACZNIKI PUNKTACJI W 4 KOLORACH



12 ZNACZNIKÓW USTAWY W 4 KOLORACH



1 ZNACZNIK MAJĄTKU



2 ZNACZNIKI DOBROBYTU



7 ZNACZNIKÓW POLITYKI



3 ZNACZNIKI POPARCIA



1 ZNACZNIK MNOŻNIKA PODATKU



1 ZNACZNIK RUNDY

ROLE GRACZY



KLASA ROBOTNICZA



KLASA ŚREDNIA



KLASA KAPITALISTÓW



PAŃSTWO



POPARCIE KLASY ROBOTNICZEJ / ŚREDNIEJ / KAPITALISTÓW



ZASOBY



ŻYWNOSĆ



TOWARY LUKSUSOWE



ZDROWIE

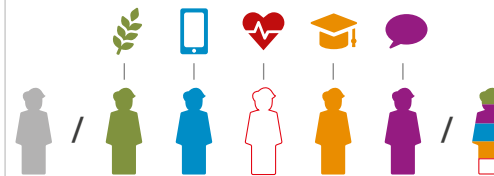


EDUKACJA

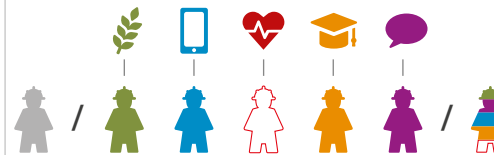


WPŁYWY

RODZAJE PRACOWNIKÓW



PRACOWNICY KLASY ŚREDNIEJ
NIEWYKWALIFIKOWANI /
WYKWALIFIKOWANI /
WSZECHSTRONNI



PRACOWNICY KLASY ROBOTNICZEJ
NIEWYKWALIFIKOWANI /
WYKWALIFIKOWANI /
WSZECHSTRONNI



PRACOWNICY DOWOLNEJ KLASY
NIEWYKWALIFIKOWANI /
WYKWALIFIKOWANI /
WSZECHSTRONNI

POPARCIE



POPULACJA KLASY ROBOTNICZEJ / ŚREDNIEJ



FIRMA PAŃSTWOWA /
FIRMA KLASY KAPITALISTÓW /
FIRMA KLASY ŚREDNIEJ



PUNKT POPARCIA



ŻETON POPARCIA



DOBROBYT KLASY ROBOTNICZEJ / ŚREDNIEJ



ŻETON MASZYNERII



PUNKT ZWYCIĘSTWA



WYNAGRODZENIE MINIMALNE



MNOŻNIK PODATKU

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Karty Firmy

Karty te przedstawiają Firmy, które gracze zakładają, aby produkować Towary i Usługi. Każda z nich zawiera liczbę i rodzaj Pracowników potrzebnych do jej funkcjonowania, produkowane zasoby oraz (w odpowiednich przypadkach) Wynagrodzenie, które otrzymują ci Pracownicy.

Kolor Firmy wskazuje Branżę, do której ona należy. W grze występuje 5 Branż: **Rolnicza** (kolor zielony), **Towarów Luksusowych** (kolor niebieski), **Opieki Zdrowotnej** (kolor czerwony), **Edukacji** (kolor pomarańczowy) i **Mediów** (kolor fioletowy).

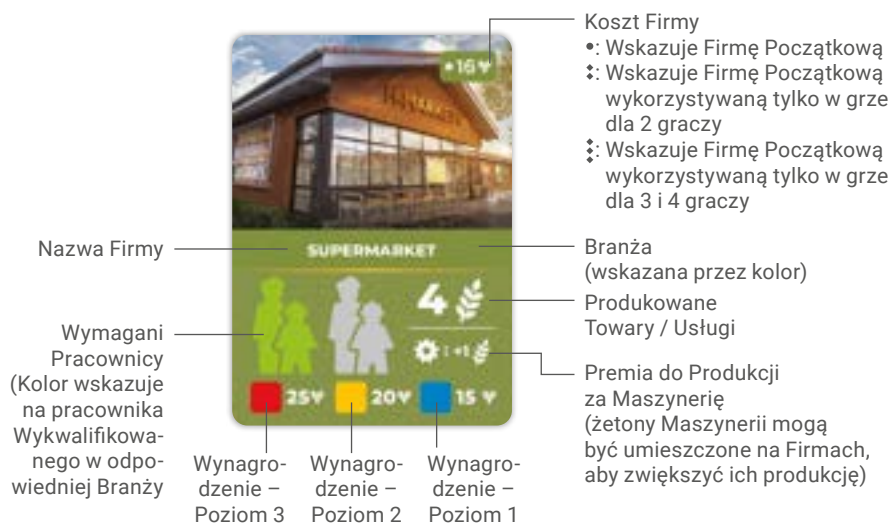


Firmy Klasy Średniej

Firmy Klasy Średniej dzielą się na 2 rodzaje: te prowadzone wyłącznie przez Pracowników Klasy Średniej oraz te z Pracownikami Klasy Robotniczej.

- Rodzaj Pracownika Klasy Średniej
- Rodzaj Pracownika Klasy Robotniczej (Zatrudniony)
- Premia do Produkcji za Zatrudnionego
- Wskaźnik Wynagrodzenia Zatrudnionego

Firmy Klasy Kapitalistów / Firmy Państwowe



Inne Rodzaje Firm

Spółdzielnia Rolnicza to specjalny rodzaj Firmy, którą może założyć tylko Klasa Robotnicza, dzięki niektórym z jej kart akcji. Do funkcjonowania wymaga 3 niewykwalifikowanych Pracowników i produkuje 2 Żywności. Uważana jest za Firmę Prywatną, ale nie jest umieszczana na planszy.

Firmy Zautomatyzowane są zawsze uznawane za funkcjonujące – produkują towary bez konieczności zatrudniania Pracowników i bez wypłaty Wynagrodzenia. Zauważ, że zwykle Firmy, na których umieszczono żeton Maszynarii, NIE są uważane za Zautomatyzowane. Tylko te z symbolem Maszynarii wydrukowanym na karcie (i bez miejsc na Pracowników) są Zautomatyzowane.



Karty Akcji

Karty te pozwalają ci wykonać akcje w twoich turach. Możesz zagrać je dla ich efektu albo odrzucić, aby wykonać akcje Podstawowe.





Karty Eksportu

Karty te pokazują 8 możliwych transakcji, których gracze mogą dokonywać, sprzedając Towary i Usługi na Rynku Zagranicznym. Nowa karta Eksportu jest odkrywana na początku każdej Rundy w Fazie Przygotowania.



Karty Programu Politycznego

Karty te (wykorzystywane tylko w rozgrywkach 4-osobowych) są dobierane w każdej Rundzie przez Państwo i wskazują Program Polityczny obecnej administracji. Państwo otrzymuje PZ na koniec każdej Rundy, w zależności od tego, jak "blisko" jego karty znajduje się aktualna sytuacja polityczna.



Karty Imigracji

Te karty wskazują rodzaj Imigrantów (Wykwalifikowani/Niewykwalifikowani), którzy wchodzi do gry na początku każdej Rundy, podczas Fazy Przygotowania.



Karty Wydarzeń

Karty te (wykorzystywane tylko w rozgrywkach 4-osobowych) pokazują różne problemy, z którymi będzie musiało uporać się Państwo.



Karty Umów Handlowych

Karty te pozwalają Klasie Kapitalistów na kupowanie wielu towarów (Żywności i/lub Towarów Luksusowych) z Rynku Zagranicznego po niższej cenie niż zwykle. W zależności od aktualnej Polityki Handlu Zagranicznego (Polityka 6), może być konieczne uiszczenie Cła na rzecz Państwa. W przypadku odsprzedawania na rynek zagraniczny, Cła nie płaci się niezależnie od Polityki.



Magazyny

Płytki te pozwalają ci zwiększyć pojemność Magazynów na twojej planszy Gracza (tylko Klasa Kapitalistów i Klasa Średnia). Zwykle Magazyny mogą być kupowane przez Klasę Kapitalistów lub zdobywane za pomocą kart akcji Klasy Średniej. Podwajają one pojemność na twojej planszy. Istnieje również Magazyn Specjalny – Strefa Wolnego Handlu – z którym Klasa Kapitalistów rozpoczyna grę: tylko Towary mogą być przechowywane w Strefie Wolnego Handlu (Żywność i Towary Luksusowe) i mogą być później sprzedawane jedynie na Rynku Zagranicznym – nie innym graczom.





PLANSZA GŁÓWNA

Tabela Polityk:

Tabela ta pokazuje Polityki obecne w grze i wskazuje, które z nich obowiązują. Każda Polityka może znajdować się w jednej z trzech sekcji (A, B lub C), które odpowiadają określonym Ideologiom. W Politykach 1-5 sekcje te obejmują zakres od Socjalizmu (A) do Neoliberalizmu (C), podczas gdy w Politykach 6-7 rozciągają się one od Nacjonalizmu (A) do Globalizmu (C). W trakcie gry gracze będą stale próbować zmieniać te Polityki tak, by uzyskać największą korzyść.



Umowy Handlowe:

W tym miejscu umieszczane są karty Umów Handlowych do wykorzystania przez Klasę Kapitalistów. Liczba umieszczonych kart jest określona przez Politykę 6 – Handel Zagraniczny.



Eksport:

W tym miejscu umieszczane są karty Eksportu. Karty te pozwalają graczom sprzedawać Towary i Usługi na Rynku Zagranicznym.



Import:

Towary w grze (Żywność i Towary Luksusowe) można w razie potrzeby kupić na Rynku Zagranicznym. Ich koszt podany jest w dolnej części tego pola, natomiast po bokach podana jest wysokość cła, zależna od Polityki Handlu Zagranicznego (Polityka 6).



Skarb Państwa:

W tym miejscu przechowywane są pieniądze Państwa.



Sektor Prywatny:

W tym miejscu znajdują się Firmy założone przez Klasę Kapitalistów i Klasę Średnią.



Bezrobotni Pracownicy:

W tym miejscu umieszczani są nowi Pracownicy po wejściu do gry, zwykle na początku każdej Rundy. Umieszcza się tu również wszystkich Pracowników, którzy stali się Bezrobotni w trakcie rozgrywki.

Tor punktacji (PZ):

Pozwala zaznaczać punkty zdobyte przez graczy podczas gry.

Tor Rundy:

Wskazuje numer aktualnej Rundy.



Mnożnik Podatku:

Wskazuje wartość Mnożnika Podatku. Mnożnik ten jest wykorzystywany przy określaniu Podatku, jaki będzie musiała zapłacić Klasa Kapitalistów i Klasa Średnia. Na jego wartość wpływają Polityki 3, 4 i 5.



Wyniki Głosowania:

Za każdym razem, gdy odbywa się Głosowanie, gracze oświadczają czy są za, czy przeciw proponowanej zmianie, a następnie dobierają kostki z woreczka, aby określić wynik. Należy umieścić dobrane kostki na polach zgodnie ze swoimi preferencjami.



Wydarzenia: (tylko w grze dla 4 graczy)

W tym miejscu umieszczane są karty Wydarzeń, którymi musi się zająć Państwo.

Pomoc Państwowa: (tylko w grze dla 4 graczy)

W tym miejscu umieszczana jest pomoc zapewniana przez Państwo, wynikająca z Wydarzeń lub efektów kart (zazwyczaj są to zasoby lub pieniądze).



Usługi Publiczne:

W tym miejscu umieszczane są zasoby produkowane przez Państwo (Zdrowie, Edukacja i Wpływy). Klasa Robotnicza i Klasa Średnia mogą dowolnie kupować te zasoby, a ceny za Zdrowie i Edukację określają Polityki 4 i 5.



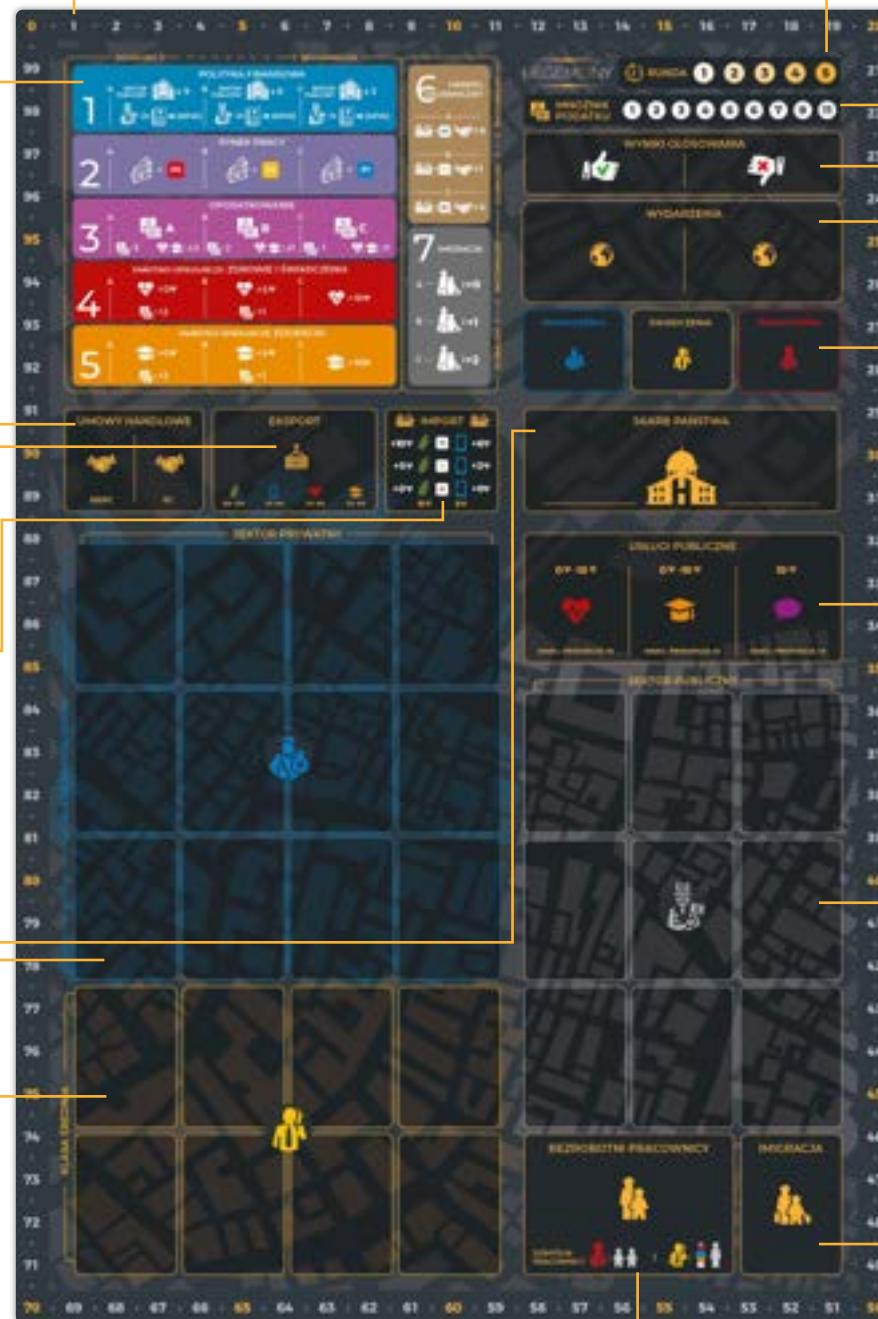
Sektor Publiczny:

W tym miejscu znajdują się Firmy Państwowe. Wszystkie są umieszczane na planszy podczas Przygotowania do Gry, ale niektóre z nich będą nieaktywne (odwrócone rewersem do góry) w zależności od „rozmiaru” Sektora Publicznego, który określa Polityka 1 – Polityka Finansowa.



Imigracja:

W tym miejscu umieszcza się talię Imigracji. Kiedy Imigranci wchodzi do gry, ich rodzaj (czy są wykwalifikowani, czy nie i w jakiej Branży) jest określany przez karty z tej talii. Liczbę kart do doboru określa Polityka 7 – Imigracja.



PLANSZE GRACZA

Klasa Robotnicza

Tor Populacji: Wykorzystaj górny tor, aby zaznaczyć liczbę Pracowników Klasy Robotniczej w grze. Liczba ta określa Populację gracza, widoczną bezpośrednio poniżej. Populacja jest bardzo ważna dla gracza z Klasy Robotniczej, ponieważ określa liczbę zasobów, które gracz będzie musiał wydać podczas wykonywania określonych akcji, a także limit zakupów.



Dobrobyt: Ten tor pokazuje Dobrobyt Klasy Robotniczej. Dobrobyt wzrasta, gdy Klasa Robotnicza zapewnia swoim ludziom Zdrowie, Edukację lub Towary Luksusowe. Im jest on wyższy, tym więcej PZ zyskuje gracz.

Związki Zawodowe: Klasa Robotnicza może tworzyć Związki Zawodowe w Branżach, w których Zatrudnionych jest wielu jej Pracowników. Posiadanie Związku Zawodowego zapewnia graczowi Wpływy i dodatkowe PZ.

Dochód: W tym miejscu Klasa Robotnicza przechowuje swoje pieniądze.

Towary i Usługi: W tym miejscu przechowywane są zakupione/uzyskane zasoby, dopóki nie zostaną wykorzystane (Zdrowie, Edukacja, Towary Luksusowe i Wpływy).

Klasa Średnia

Tor Populacji: Wykorzystaj górny tor, aby zaznaczyć liczbę Pracowników Klasy Średniej w grze. Liczba ta odpowiada Populacji gracza, pokazanej bezpośrednio pod nią. Populacja jest bardzo ważna dla gracza z Klasy Średniej, ponieważ określa liczbę zasobów, które gracz będzie musiał wydać podczas wykonywania określonych akcji, a także limit zakupów.



Dobrobyt: Ten tor pokazuje Dobrobyt Klasy Średniej. Dobrobyt wzrasta, gdy Klasa Średnia zapewnia swoim ludziom Zdrowie, Edukację lub Towary Luksusowe. Im większy Dobrobyt, tym więcej PZ zyskuje gracz. Zauważ, że chociaż działają one podobnie, tor Dobrobytu Klasy Średniej różni się od toru Klasy Robotniczej.

Obszary Magazynów: W tym miejscu przechowywane są Towary i Usługi produkowane przez Firmy Klasy Średniej. Każdy Magazyn ma swoją Pojemność, wskazaną na dole, która określa ile zasobów może przechowywać. Pod każdym Magazynem znajduje się wskaźnik z ceną, za jaką dany zasób może być sprzedany innym graczom.

Dochód: W tym miejscu Klasa Średnia przechowuje swoje pieniądze.

Towary i Usługi: W tym miejscu przechowywane są zakupione zasoby, dopóki nie zostaną wykorzystane (Zdrowie, Edukacja, Towary Luksusowe i Wpływy).

Klasa Kapitalistów

Zysk: W tym miejscu Klasa Kapitalistów przechowuje wszystkie nowe pieniądze, które otrzymuje. Wszystkie wydatki są pokrywane z Zysku, chyba że zaznaczono inaczej.

Kapitał: W każdej Rundzie, po tym, jak Klasa Kapitalistów opłaci Wynagrodzenia i Podatki, wszystkie pieniądze pozostające w Zysku, są przenoszone do tego obszaru, a gracz otrzymuje PZ w oparciu o obecną tam sumę.

Majątek: Ta tabela wskazuje PZ, które gracz zdobywa na koniec Rundy, w zależności od całkowitej liczby pieniędzy w obszarze Kapitału (po przeniesieniu pieniędzy z Zysku). Jeśli kwota jest wyższa niż wcześniej, przyznawane są również dodatkowe PZ.

Obszary Magazynów: W tym miejscu przechowywane są Towary i Usługi produkowane przez Firmy Klasy Kapitalistów. Każdy Magazyn ma swoją Pojemność, wskazaną na dole, która określa ile zasobów może przechowywać. Pod każdym Magazynem znajduje się wskaźnik z ceną, za jaką dany zasób może być sprzedany innym graczom. Zauważ, że Wpływow nie można sprzedawać, a także nie ma ograniczenia, jaką ich liczbę można przechowywać.



Państwo

Poparcie: Tory te wskazują poziom Poparcia dla Państwa przez każdą Klasę. Państwo stara się je maksymalnie i (najlepiej) równomiernie zwiększyć. Na koniec każdej Rundy Państwo zdobywa PZ na podstawie 2 najniższych wyników.



Magazyn Wpływów: W tym miejscu Państwo przechowuje swoje Wpływy Osobiste. W przeciwieństwie do Wpływów Mediów znajdujących się w obszarze Usług Publicznych na planszy Głównej, te nie mogą być kupowane przez innych graczy.

Magazyn Żywności i Towarów Luksusowych: Początkowo Państwo nie posiada żadnych Firm produkujących Żywność lub Towary Luksusowe. W trakcie gry może się to jednak zmienić. Jeśli tak się stanie lub jeśli Państwo zakończy kupowanie Towarów w związku z efektem karty, to Towary te są magazynowane w tym miejscu i mogą być kupowane przez innych graczy za wskazaną cenę.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry ulega nieznacznym zmianom w zależności od liczby graczy. Poniższe instrukcje opisują sposób przygotowania planszy Głównej i większości komponentów. Dalej znajdziecie szczegółowe instrukcje, jak osobno przygotować każdą rolę.

Należy pamiętać, że w przypadku określonej liczby graczy dostępne są tylko niektóre role:

- **W grze 2-osobowej** gracze wcielają się w **Klasę Kapitalistów** oraz **Klasę Robotniczą**.
- **W grze 3-osobowej** gracze wcielają się w **Klasę Kapitalistów**, **Klasę Robotniczą** oraz **Klasę Średnią**.
- **W grze 4-osobowej** dostępne są wszystkie role.

W przypadku pierwszej gry sugerujemy grę dla 2 osób, abyście najpierw zyskali podstawowe zrozumienie, jak wszystko działa, przed dodaniem pozostałych 2 ról.

Przygotowanie Planszy Głównej

- 1 Umieśćcie planszę Główną na środku stołu tak, aby każdy miał do niej łatwy dostęp.
- 2 Umieśćcie 4 początkowe Firmy Klasy Kapitalistów na planszy (**Supermarket**, **Centrum Handlowe**, **Kolegium** oraz **Klinika**) w obszarze Klasy Kapitalistów w Sektorze Prywatnym. Umieśćcie na każdej karcie znacznik na polu Wynagrodzenie – P2.
- 3 Weźcie początkowe Firmy Państwowe odpowiadające waszej liczbie graczy (na co wskazują małe diamenty obok kosztu kart: karty z 2 diamentami są używane w grach 2-osobowych, karty z 3 diamentami są używane w grach 3 lub 4-osobowych). Umieśćcie je w pierwszym rzędzie Sektora Publicznego, odkładając pozostałe 3 karty z diamentami do pudełka. Połóżcie karty Firm pod odpowiednim zasobem w obszarze Usług Publicznych i umieśćcie na wszystkich 3 kartach po znaczniku na polu Wynagrodzenie – P2 (żółte pola). Następnie umieśćcie po zakrytej karcie Firmy Państwowej, każdego rodzaju, w drugim rzędzie, a pozostałe 3 karty, również zakryte, w trzecim rzędzie.
- 4 Jeśli gracze w 3 lub 4 osoby, umieśćcie na planszy w obszarze Klasy Średniej w Sektorze Prywatnym 2 początkowe Firmy Klasy Średniej (**Sklep Osiedlowy** oraz **Gabinet Lekarski**). Umieśćcie na każdej karcie znacznik na polu Wynagrodzenie – P2.
- 5 Potasujcie talię Umów Handlowych i umieśćcie ją obok planszy. Dobierzcie wierzchnią kartę i umieśćcie ją odkrytą na jednym z odpowiednich pól.
- 6 Potasujcie talię Eksportu i umieśćcie ją obok planszy. Dobierzcie wierzchnią kartę i umieśćcie ją odkrytą na odpowiednim polu. Następnie umieśćcie znacznik na środkowym polu Sekcji Importu.
- 7 Potasujcie talię Imigracji i umieśćcie ją na odpowiadającym jej polu na planszy.
- 8 Umieśćcie znaczniki Polityk na wskazanych poniżej polach Tabeli Polityk:

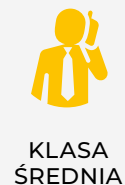
1A	1B	1C	6A
2A	2B	2C	6B
3A	3B	3C	6C
4A	4B	4C	7A
5A	5B	5C	7B
			7C

- 9 Umieśćcie 120₴ w Skarbie Państwa jako początkowe pieniądze Państwa.
- 10 Umieśćcie żetony Zdrowia, żetony Edukacji i kostki Wpływów na odpowiadających im polach w obszarze Usług Publicznych, w zależności od liczby graczy:

	ZDROWIE	EDUKACJA	WPLYWY
2 graczy	5	5	3
3 lub 4 graczy	6	6	4

- 11 Umieśćcie znacznik Rundy na pierwszym polu toru Rund, a znacznik Mnożnika Podatków na 5.
- 12 Umieśćcie znacznik Punktacji każdego gracza na polu 0 toru Punktacji (PZ).
- 13 Przygotujcie 3 stopy kostek Głosowania zgodnie z ich kolorem i umieśćcie je obok planszy. Weźcie 8 kostek każdego koloru i umieść je w płóciennym woreczku, a następnie odłóżcie woreczek obok planszy. Włóżcie kostki wszystkich 3 kolorów, nawet w grach 2-osobowych, w których Klasa Średnia nie bierze udziału w rozgrywce.
- 14 Przygotujcie stopy dla każdego z zasobów (Żywność, Towary Luksusowe, Zdrowie, Edukacja oraz Wpływy) i umieśćcie je obok planszy tak, aby gracze mieli do nich łatwy dostęp. Zróbcie to samo z pieniędzmi, żetonami Maszyny, kartami Pożyczek, płytkami Magazynu, żetonami Strajków, żetonem Demonstracji, żetonami Poparcia (tylko w grach 4-osobowych) i kostkami znaczników.
- 15 Pogrupujcie Pracowników Klasy Robotniczej i Średniej według koloru oraz rodzaju i umieśćcie ich obok planszy tak, by odpowiedni gracze mieli do nich łatwy dostęp. (W grze 2-osobowej Pracowników Klasy Średniej należy odłożyć do pudełka, ponieważ nie są używani).
- 16 Umieśćcie Główną kartę Pomocy w pobliżu planszy, aby wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp.

Po zakończeniu przygotowania planszy Głównej, każdy gracz musi wziąć rolę (losowo lub wybraną) i przeprowadzić przygotowanie dla tej roli. Sugerujemy, aby gracze usiedli tak, jak pokazano na poniższym schemacie:



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Przygotowanie Klasy Robotniczej

- 1 Umieść przed sobą **planszę gracza Klasy Robotniczej**.
- 2 Umieść znacznik na torze **Populacji**, na wskazanym polu początkowym (10 Pracowników).
- 3 Umieść znacznik **Dobrobytu** na pierwszym polu toru Dobrobytu (0).
- 4 Weź **30₴** oraz **1 kostkę Wpływów** i umieść je na odpowiednich polach.
- 5 Weź 3 czerwone **znaczniki Ustawy** oraz swój **żeton Głosowania** i umieść je obok swojej planszy.
- 6 Weź **karty akcji** Klasy Robotniczej, potasuj je i umieść w zakrytym stosie obok swojej planszy. Dobierz 7 z tych kart na swoją rękę.
- 7 Umieść **kartę Pomocy gracza Klasy Robotniczej** obok swojej planszy.
- 8 Weź 2 karty **Spółdzielni Rolniczej** i odłóż je na razie na bok (są one używane tylko wtedy, gdy zostaną zagrane określone karty).
- 9 W zależności od liczby graczy, umieść Pracowników Klasy Robotniczej na następujących Firmach, zgodnie z miejscami na ich kartach:
 - W grze 2-osobowej: **Supermarket** (pionek zielony i szary), **Centrum Handlowe** (pionek niebieski i szary), **Szpital Publiczny** (pionek biały i szary), **Państwowy Uniwersytet** (pionek pomarańczowy i szary).
 - W grze 3- lub 4-osobowej: **Supermarket** (pionek zielony i szary), **Kolegium** (pionek pomarańczowy i szary) i **Szpital Uniwersytecki** (jeden biały i dwa szare pionki).
 Należy pamiętać, że wszyscy Pracownicy muszą być umieszczeni w pozycji stojącej.
- 10 Umieść Niewykwalifikowanego Pracownika Klasy Robotniczej (szary pionek) w obszarze **Bezrobotnych Pracowników**. Następnie:
 - W grze 2-osobowej dobierz 1 **kartę Imigracji**.
 - W grze na 3- lub 4-osobowej dobierz 2 **karty Imigracji**.
 Umieść w obszarze Bezrobotnych Pracowników, Pracownika Klasy Robotniczej widocznego na każdej dobranej karcie. Następnie odłóż dobrane karty na spód talii Imigracji.

Przygotowanie Klasy Kapitalistów

- 1 Umieść przed sobą **planszę gracza Klasy Kapitalistów**.
- 2 Weź **120₴** i umieść je na swojej planszy w obszarze **Zysku**.
- 3 Umieść znacznik obok swojej **tabeli Majątku**.
- 4 Weź 1 **Żywność**, 2 **Towary Luksusowe**, 2 **Edukacje** oraz 1 **kostkę Wpływów** i umieść je w odpowiednich Magazynach na swojej planszy. Następnie umieść znaczniki tak, aby wskazywały cenę sprzedaży każdego zasobu: Umieść znacznik Żywności na 12₴, a pozostałe 3 znaczniki zasobów na 8₴.
- 5 Weź **Strefę Wolnego Handlu** i umieść ją obok swojej planszy.
- 6 Weź 3 niebieskie **znaczniki Ustawy** oraz swój **żeton Głosowania** i umieść je obok swojej planszy.
- 7 Weź **karty akcji** Klasy Kapitalistów, potasuj je i umieść w zakrytym stosie obok swojej planszy. Dobierz 7 z tych kart na swoją rękę.
- 8 Umieść **kartę Pomocy gracza Klasy Kapitalistów** obok swojej planszy.
- 9 Weź Firmy Klasy Kapitalistów, potasuj je i umieść w zakrytej talii obok swojej planszy. Następnie odkryj pierwsze 4 Firmy i umieść je odkryte obok talii Firmy. Będzie to twój **Rynek** podczas gry.

Przygotowanie Klasy Średniej

Poniższe przygotowanie jest przeprowadzane tylko podczas gry dla 3 lub 4 osób.

- 1 Umieść przed sobą **planszę gracza Klasy Średniej**.
 - 2 Umieść znacznik na torze **Populacji**, na wskazanym polu początkowym (10 Pracowników).
 - 3 Umieść znacznik **Dobrobytu** na pierwszym polu toru Dobrobytu (0).
 - 4 Weź **40₴** oraz 1 **kostkę Wpływów** i umieść je na odpowiednich polach.
 - 5 Weź 1 **Żywność** oraz 1 **Zdrowie** i umieść je w odpowiednich Magazynach na swojej planszy. Następnie umieść znaczniki tak, aby wskazywały cenę sprzedaży każdego zasobu: Umieść znacznik Żywności na 12₴, a pozostałe 3 znaczniki zasobów na 8₴.
 - 6 Weź 3 złote **znaczniki Ustawy** oraz swój **żeton Głosowania** i umieść je obok swojej planszy.
 - 7 Weź **karty akcji** Klasy Średniej, potasuj je i umieść w zakrytym stosie obok swojej planszy. Dobierz 7 z tych kart na swoją rękę.
- Umieść **kartę Pomocy gracza Klasy Średniej** obok swojej planszy.
- 8 Weź **Firmy** Klasy Średniej, potasuj je i umieść w zakrytej talii obok swojej planszy.
 - 9 Następnie odkryj pierwsze 3 Firmy i umieść je odkryte obok talii Firmy. Będzie to twój **Rynek** podczas gry.
 - 10 Na każdej z następujących Firm umieść **Pracowników Klasy Średniej**, którzy odpowiadają miejscom dostępnym na kartach: **Politechnika** (jeden pomarańczowy i dwa szare pionki), **Centrum Handlowe** (niebieski i szary pionek), **Sklep Osiedlowy** (zielony pionek) i **Gabinet Lekarski** (biały pionek).
- Należy pamiętać, że wszyscy Pracownicy muszą być umieszczeni w pozycji stojącej.
- 11 Umieść wybranego przez siebie Wykwalifikowanego Pracownika Klasy Średniej w obszarze **Bezrobotnych Pracowników** (biorąc pod uwagę karty Firmy na twoim Rynku), a następnie dobierz 2 karty Imigracji. Umieść Pracowników Klasy Średniej widocznych na tych 2 kartach w obszarze Pracowników Bezrobotnych. Następnie odłóż karty na spód talii Imigracji.

Przygotowanie Państwa

Poniższe przygotowanie jest przeprowadzane tylko podczas gry dla 4 osób.

- 1 Umieść przed sobą **planszę gracza Państwa**.
- 2 Umieść znacznik w odpowiednim kolorze gracza na drugim polu każdego toru **Poparcia**.
- 3 Weź 1 **kostkę Wpływów** i umieść go na odpowiednim polu na swojej planszy.
- 4 Weź 3 szare **znaczniki Ustawy** oraz swój **żeton Głosowania** i umieść je obok swojej planszy.
- 5 Weź **karty akcji** Państwa, potasuj je i umieść w zakrytym stosie obok swojej planszy. Dobierz 7 z tych kart na swoją rękę.
- 6 Umieść **kartę Pomocy gracza Państwa** obok swojej planszy.
- 7 Weź karty **Wydarzeń**, potasuj je i umieść w zakrytej talii obok swojej planszy. Następnie dobierz 2 karty i umieść je odkryte na odpowiednich polach na planszy. Jeżeli na dobranej karcie znajduje się oznaczenie w prawym górnym rogu 2-5, wtasuj ją do talii i dobierz nową kartę w jej miejsce.
- 8 Weź karty **Programu Politycznego**, potasuj je i umieść w zakrytej talii obok swojej planszy. Następnie dobierz wierzchnią kartę i umieść ją odkrytą obok swojej planszy tak, aby wszyscy gracze mogli ją zobaczyć.
- 9 Umieść **plytkę Zdrowia** w sekcji Usług Publicznych na planszy, pod żetonami Zdrowia. Upewnij się, że odkryta strona odpowiada Polityce 4B. Umieść **plytkę Edukacji** w pobliżu swojej planszy.



JAK GRAĆ – GŁÓWNE ZASADY

Gra Hegemony rozgrywana jest na przestrzeni 5 Rund. Każda Runda składa się z kilku Faz, z których każda ma swoje określone kroki. Na koniec 5. Rundy dodawany jest krok Końca Gry, po którym następuje punktacja końcowa. Wygrywa gracz posiadający najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ).

Każda Runda składa się z następujących Faz:

- **Faza Przygotowania**
- **Faza Akcji**
- **Faza Produkcji**
- **Faza Głosowania**
- **Faza Punktowania**

W następnej części znajduje się objaśnienie co dzieje się w każdej z Faz. Ponieważ każdą z ról gra się inaczej, na początek przedstawiony zostanie opis ogólny, z zasadami dotyczącymi wszystkich graczy. Następnie w oddzielnych rozdziałach znajdują się opisane zasady szczególne dla każdej z ról.

Faza Przygotowania

Faza ta jest pomijana w 1. Rundzie gry.

Podczas Fazy Przygotowania przygotowujecie nową Rundę. Zaczynacie od **przesunięcia znacznika Rundy na kolejne pole** na torze Rundy. Następnie każdy gracz wykonuje kroki związane z jego rolą. Jeśli pojawiają się jakiegokolwiek problemy z określeniem kolejności, zwróćcie się do Głównej karty Pomocy, aby upewnić się w jakiej kolejności należy wykonać te kroki.

Po tym, jak każdy gracz wykona swoje kroki, przejdźcie do Fazy Akcji.

Faza Akcji

Faza Akcji to serce gry. Gracze zagrywają z ręki karty Akcji, wykonując akcje i próbując realizować swoje cele. Gracze rozgrywają po 5 tur podczas Fazy Akcji (pozostawiając 2 karty na rękę na następną Rundę).

Kolejność tury jest zawsze taka sama:

1. Klasa Robotnicza
2. Klasa Średnia
3. Klasa Kapitalistów
4. Państwo

W grach dla 2 lub 3 osób zignorujcie role, które nie biorą udziału w grze.

Zaczynając od Klasy Robotniczej, każdy gracz w swojej turze wybiera jedną z kart ze swojej ręki, aby wykonać swoją **akcję Główną**: może albo rozpatrzyć efekt widoczny na wybranej karcie, albo odrzucić ją, aby wykonać **akcję Podstawową**. Każdy gracz ma do dyspozycji inny zestaw akcji Podstawowych, które można znaleźć w rozdziałach poświęconych danej roli. Są one również opisane na kartach Pomocy poszczególnych graczy.

Gracz może również wykonać jedną **akcję Darmową** podczas swojej tury, przed albo po akcji Głównej. Ponownie, każdy gracz ma do dyspozycji inny zestaw akcji Darmowych, które może również znaleźć na swojej karcie Pomocy gracza.

Zagrywając kartę dla jej efektu w ramach akcji Głównej, pamiętaj, że na niektórych kartach znajdują się wymagania, zazwyczaj dotyczące aktualnie obowiązującej Polityki. Możesz zagrać dla ich efektu tylko te karty, których wymaganie jest spełnione (jeśli na przykład aktualna Polityka jest jedną z wymienionych na karcie). Jeśli wymaganie nie jest spełnione, możesz użyć tej karty tylko do wykonania Akcji Podstawowej.

Jeśli na karcie Akcji, która jest zagrana dla jej efektu, znajduje się na dole jeden lub więcej symboli Klas z liczbą, oznacza to, że wyniki **Poparcia** dla tych Klas są odpowiednio modyfikowane na planszy Państwa (więcej informacji znajduje się w rozdziale Państwa). Po rozpatrzeniu efektu karty, przesunij znaczniki Poparcia zgodnie z symbolami. Pamiętaj, że ma to miejsce tylko w grach 4-osobowych. Grając z mniejszą liczbą graczy, zignoruj te symbole. Symbole są również ignorowane, jeśli karta zostanie odrzucona w ramach Akcji Podstawowej.

Przykład: Przemek gra Klasą Robotniczą. W swojej turze wybiera z ręki kartę „Stypendium Państwowe”. Wymagania wymienione na karcie są spełnione, więc decyduje się zagrać ją dla jej efektu. Przechodzi do „Kupowania Edukacji”, płacąc połowę kosztów do Państwa. Kiedy kończy, grająca Państwem **Paulina**, przesuwa znacznik Poparcia Klasy Robotniczej na swojej planszy gracza o jedno pole do przodu.



Zauważ, że niektóre efekty kart mogą nakazywać ci wykonanie jednej lub więcej Akcji Podstawowych, zwykle z pewnym ograniczeniem lub niewielką zmianą. W takich przypadkach, o ile nie zaznaczono inaczej, zasady Akcji Podstawowych (wymienione w rozdziałach dotyczących każdej z ról) obowiązują normalnie.

Po tym, jak gracz zakończy swoją turę, swoją turę rozgrywa kolejny gracz. Trwa to, dopóki wszyscy gracze rozegrają w sumie po 5 tur. Pozostałe 2 karty na rękę każdego gracza są zatrzymywane na następną Rundę.

Faza Produkcji

W tej Fазie różne Firmy obecne w grze, produkują Towary lub Usługi, a znajdujący się w nich Pracownicy otrzymują Wynagrodzenie. Zaspokajane są wtedy najbardziej podstawowe potrzeby ludzi i płacone są Podatki.

Faza Produkcji składa się z następujących kroków:

- **Produkcja Towarów i Usług**
- **Zaspokojenie Potrzeb**
- **Sprawdzenie MFW**
- **Opłacenie Podatków**

W Fазie Produkcji kolejność graczy jest odwrócona. Oznacza to, że każdy krok jest wykonywany najpierw przez Państwo, następnie przez Klasę Kapitalistów, następnie przez Klasę Średnią i wreszcie przez Klasę Robotniczą.

Produkcja Towarów i Usług

Podczas tego kroku każdy gracz, który kontroluje Firmy (Państwowe, Klasy Kapitalistów lub Klasy Średniej), płaci wymienione w tabeli Wynagrodzenie za każdą Firmę graczowi, który kontroluje tamtejszych Pracowników. Zauważ, że Wynagrodzenie podane w każdej Firmie odpowiada wszystkim zatrudnionym tam Pracownikom – nie jest ono wypłacane osobno za każdego Pracownika. Następnie każda Firma produkuje podaną liczbę Towarów lub Usług – gracz, który jest właścicielem Firmy dodaje odpowiednie zasoby do odpowiednich Obszarów Magazynu.



Nawet w grze dla 2 lub 3 osób, gdzie Państwo nie jest zarządzane przez gracza, Firmy Państwowe nadal produkują. Opłać Wynagrodzenie Pracowników za pomocą pieniędzy ze Skarbu Państwa i dodaj wyprodukowane zasoby do obszaru Usług Publicznych na planszy.



WAŻNE:
Każda Usługa Publiczna ma określoną Pojemność Magazynu równą produkcji odpowiednich dostępnych Firm Państwowych plus 6 (niezależnie od tego czy funkcjonują one, czy nie). Jeśli Państwo kiedykolwiek wyprodukuje lub otrzyma więcej Usług, niż może zgromadzić, wszelkie nadwyżki zostaną utracone.

Zaspokojenie Potrzeb

W tym kroku Klasa Średnia i Klasa Robotnicza zaspokajają najbardziej podstawowe potrzeby swoich ludzi. Odbyna się to poprzez konsumowanie Żywności równej ich Populacji. Jeśli nie mają wystarczającej liczby Żywności, muszą ją kupować z dowolnej kombinacji źródeł.

Sprawdzenie MFW

W tym kroku sprawdzacie czy Państwo ma więcej Pożyczek niż pozwala na to jego Polityka Finansowa (Polityka 1). Jeśli tak, sprawdźcie najpierw czy jest w stanie je spłacić, wydając 55~~7~~ na każdą. Jeśli tak i ma teraz mniej Pożyczek, niż zakłada Polityka Finansowa, przejdźcie do następnego kroku. Jeśli nie, wówczas interweniuje MFW (Międzynarodowy Fundusz Walutowy), wymuszając zmianę niektórych Polityk (więcej szczegółów znajduje się w części Interwencja MFW w Pozostałych Zasadach na str. 33).

Opłacenie Podatków

W tym kroku gracze płacą Podatki Państwu, zgodnie z aktualnie obowiązującą Polityką Podatkową (Polityka 3). Szczegółową analizę tego, co płaci każda Klasa, można znaleźć w jej osobnym rozdziale, a krótszy opis znajduje się na karcie Pomocy gracza.



WAŻNE:
Pieniądze wydawane na Podatki muszą zawsze trafiać do Skarbu Państwa. Zwróćcie na to szczególną uwagę, aby gracze płacąc nie zwracali pieniędzy przez przypadek do puli Zasobów.

Faza Głosowania

W tej Fazie przeprowadzane są Głosowania w celu ustalenia czy Ustawy, które zostały zaproponowane w Fazie Akcji, faktycznie zostaną uchwalone, czy nie.

Faza Głosowania składa się z następujących kroków:

- **Uzupełnienie Woreczka**
- **Przeprowadzenie Głosowania**

W Fazie Głosowania w razie potrzeby korzysta się ze zwykłej kolejności graczy (Klasa Robotnicza, Klasa Średnia, Klasa Kapitalistów, a na koniec Państwo).

Zauważ, że jeśli żadna Ustawa nie została zaproponowana podczas Fazy Akcji, Faza Głosowania jest całkowicie pomijana.

Uzupełnienie Woreczka

Przed Głosowaniem każda z 3 Klas dodaje do worka **kostki Głosowania**. Klasa Robotnicza dodaje kostki równe połowie swojej **Populacji** (zaokrąglając w górę). Klasa Kapitalistów dodaje kostki równe połowie liczby (zaokrąglonej w górę) swoich **funkcjonujących Firm** (czyli Firm, które mają Pracowników lub są w pełni Zautomatyzowane), a Klasa Średnia dodaje kostki w liczbie równej **jednej z tych dwóch wartości, która jest wyższa** dla tej Klasy (połowa Populacji lub połowa funkcjonujących Firm, zaokrąglona w górę).

W grze 2-osobowej, w której Klasa Średnia nie jest kontrolowana przez gracza, nadal dodajecie do woreczka 5 jej kostek.

Państwo nie ma własnych kostek, więc nic nie dodaje do woreczka. Zamiast tego zyskuje **Wpływy** na podstawie najniższego wyniku Poparcia (więcej szczegółów znajdziecie w rozdziale Państwo).

Przeprowadzenie Głosowania

Dla każdej Polityki, na której znajduje się znacznik Ustawy, Przeprowadzane jest Głosowanie. Zaczynajcie od Polityki 1 i postępujcie dalej zgodnie z kolejnością.



Przeprowadzając Głosowanie, gracze, zaczynając od Klasy Robotniczej i stosując kolejność graczy, oświadczają czy są „**Za**” czy „**Przeciw**” zmianie Polityki, zgodnie z proponowaną Ustawą (nie można wstrzymać się od głosu). Robią to odpowiednio odwracając swój żeton głosowania (w ramach przypomnienia). Gracz, który zaproponował Ustawę, domyślnie głosuje za nią.

Po tym, jak wszyscy gracze określą swoje preferencje, **dobierzcie z woreczka 5 kostek** Głosowania i umieśćcie je na odpowiednich polach na planszy, zgodnie z preferencjami graczy. Każda kostka liczy się jako jeden głos.

Jest to początkowy wynik, ale gracze mają następnie możliwość wpłynięcia na niego poprzez wydawanie **Wpływów**. Każdy gracz informuje pozostałych ile posiada Wpływów. Bierze je wszystkie w jedną rękę, a następnie przekłada do drugiej tyle kostek, ile chce wydać. Wszyscy gracze wyciągają swoją zamkniętą rękę (zawierającą wydawane Wpływy) nad planszę i jednocześnie je ujawniają. Każda wydana kostka Wpływów liczy się jako **dodatkowy głos** na początkowy wybór gracza. Umieśćcie je w odpowiednich miejscach na planszy i policzcie łączną liczbę głosów w każdym wyniku:

- Jeśli opcja „Za” ma równą lub większą liczbę głosów niż „Przeciw”, Ustawa zostaje uchwalona. Przenieście znacznik Polityki do nowej sekcji i umieśćcie przed graczem jego znacznik Ustawy. Ten gracz natychmiast otrzymuje 3 PZ. Wszyscy pozostali gracze, którzy go poparli i mieli głosy na polu „Za” (kostki z woreczka lub umieszczone później kostki Wpływów), otrzymują po 1 PZ.
- Jeśli opcja „Przeciw” ma więcej głosów niż „Za”, Ustawa nie zostaje uchwalona. Zwróćcie graczowi znacznik Ustawy i przejdźcie do następnej Polityki. W tym przypadku nie przyznaje się PZ.

W grze 2-osobowej dobrane kostki Klasy Średniej stanowią część wszystkich 5 kostek, ale są natychmiast odrzucane – nie są ani „Za”, ani „Przeciw”. O wyniku decydują pozostałe kostki Głosowania. W rzadkich przypadkach, gdy wszystkie 5 dobranych kostek należy do Klasy Średniej (a gracze nie wydają żadnych Wpływów), Ustawa zostaje uchwalona.



Zauważ, że PZ są przyznawane tylko wtedy, gdy Ustawa zostanie uchwalona. Co więcej, nawet jeśli Ustawa zostaje uchwalona, tylko wspierający ją gracze, którzy faktycznie wnieśli wkład co najmniej 1 głosem (kostką Głosowania lub Wpływów), otrzymują po 1 PZ. Nie dotyczy to gracza, który zaproponował Ustawę – jeśli zostanie uchwalona, zyskuje 3 PZ, nawet jeśli w ogóle nie wniósł żadnego wkładu i wygrał tylko dzięki głosom wspierających graczy.

Po ustaleniu wyniku, odrzućcie wszystkie kostki po stronie wygrywającej i wszystkie kostki Wpływów wydane przez graczy (niezależnie od tego po której były stronie). Następnie zwróćcie wszystkie kostki przegranej strony z powrotem do worka. Jeśli jakiegokolwiek zmiany muszą zostać wprowadzone na planszy ze względu na zmianę Polityki (na przykład: jeśli więcej Firm Państwowych zostanie otwartych w związku z Polityką Finansową lub jeśli przez Rynek Pracy zmienią się Wynagrodzenia itp.), zastosujcie je przed przejściem do następnej Polityki.

W rzadkich przypadkach, kiedy wszyscy gracze mieli tę samą preferencję w Głosowaniu (co powoduje, że domyślnie Ustawa zostaje uchwalona), 5 kostek nadal jest dobieranych z woreczka i wszystkie są odrzucane.

Ponadto, jeśli w dowolnym momencie w woreczku nie ma już żadnych kostek Głosowania, a musicie je dobrać, wykonajcie **dwukrotnie** krok „Uzupełnienie Woreczka”, a następnie dobierzcie kostki.

Szczegółowy przykład Głosowania można znaleźć w odpowiednim rozdziale w dalszej części instrukcji (str. 32).

Kiedy wszystkie Głosowania zostaną przeprowadzone, przejdźcie do następnej Fazy.

Faza Punktowania

W tej Fazie gracze zdobywają dodatkowe Punkty Zwycięstwa, zgodnie ze swoimi postępowaniami. Ponadto, Państwo otrzymuje kary za wszystkie Wydarzenia, wobec których nie podjęto działań podczas Fazy Akcji i które nadal znajdują się na planszy.

Należy pamiętać, że chociaż wszystkie role mogą potencjalnie zdobyć PZ w tej fazie, ich liczba może być dla nich znacząco różna. Dla jednej roli otrzymywanie PZ w tej Fazie może być głównym źródłem punktów w grze, podczas gdy dla innej może to być tylko niewielka premia.

Koniec Gry

Gra kończy się wraz z zakończeniem 5. Rundy. Gracze otrzymują kary za posiadane Pożyczki, a następnie obliczane są ostateczne, zdobyte przez nich punkty.

Sprawdzenie Pożyczek

Klasa Kapitalistów otrzymuje karę -5 PZ za każdą posiadaną Pożyczkę. Reszta graczy ma szansę najpierw spłacić swoje Pożyczki. Robią to, Płacąc 55₴ za każdą posiadaną Pożyczkę, a następnie odrzucając kartę Pożyczki. Jeśli nie stać ich na zapłacenie pełnej kwoty, wydają tyle, ile mogą, w ratach po 5₴, a następnie tracą 1 PZ za każde 5₴, których nie zapłacili.

Przykład: *Agata, grając Klasą Średnią, zakończyła grę z 1 Pożyczką i 38₴. Musi spłacić tyle Pożyczki, ile tylko może (w ratach po 5₴), więc wydaje 35₴. Pozostałe 20₴, których nie zapłaciła, powoduje, że traci 4 PZ.*

Obliczanie Punktów na Koniec Gry

Po zakończeniu gry każdy gracz otrzymuje dodatkowe punkty w oparciu o aktualny stan Polityki i stan swojej planszy Gracza. Sprawdźcie rozdział dotyczący każdej roli, aby uzyskać więcej informacji.

Po doliczeniu tych ostatnich punktów, zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem. W przypadku remisu sprawdźcie Polityki 1-5 i policzcie, ile z nich każdy gracz ma w wybranej przez siebie sekcji (sekcja A dla Klasy Robotniczej, sekcja B dla Klasy Średniej, sekcja C dla Klasy Kapitalistów i odpowiednia karta Programu Politycznego dla Państwa). Spośród remisujących graczy wygrywa ten z największą liczbą zgodnych Polityk. Jeśli nadal jest remis, a Państwo jest wśród remisujących graczy, Państwo wygrywa. Jeśli nie, wygrywa gracz z największą liczbą kostek Głosowania. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

KLASA ROBOTNICZA

Wprowadzenie

Twoim celem jako Klasy Robotniczej jest zwiększenie Dobrobytu twoich ludzi. Aby to osiągnąć, przydzielasz swoich Pracowników do pracy w Firmach i otrzymujesz Wynagrodzenie za wykonaną przez nich pracę. Następnie wydajesz pieniądze uzyskane z Wynagrodzeń na pokrycie podstawowych potrzeb, takich jak Żywność, Zdrowie, Edukacja i (jeśli to możliwe) Rozrywka.

Faza Przygotowania

Podczas Fazy Przygotowania przeprowadź następujące kroki w podanej kolejności:

Opłacenie Odsetek od Pożyczek

Za każdą Pożyczkę którą masz, musisz zapłacić 5 € w ramach Odsetek.

Obniżenie Dobrobytu

Obniż swój Dobrobyt o 1 pole. Jeśli jest on już na pierwszym polu toru (pole 0), pozostaje tam gdzie jest i nic więcej się nie dzieje. Pamiętaj, że chociaż zyskujesz PZ gdy zwiększasz Dobrobyt (zobacz swoje akcje Darmowe poniżej), to nie tracisz PZ, gdy Dobrobyt jest zmniejszany.

Dobierz Karty Akcji

Dobierz 5 kart Akcji ze swojej talii (aby posiadać łącznie 7 na rękę). Trzymaj je w tajemnicy przed innymi graczami.

Weź Nowych Pracowników i Dostosuj Populację

Dodaj 2 swoich Niewykwalifikowanych (szarych) Pracowników do obszaru Bezrobotnych Pracowników. Następnie sprawdź Imigrację (Polityka 7). Jeśli znajduje się w sekcji B lub C, musisz umieścić dodatkowych Pracowników w obszarze Bezrobotnych Pracowników. Ich rodzaj (Wykwalifikowani lub Niewykwalifikowani) określają karty Imigracji. Odkryj karty Imigracji w liczbie zgodnej z aktualną Polityką (1 karta, jeśli Imigracja znajduje się w sekcji B 2 karty, jeśli znajduje się w sekcji C). Pracownika widocznego na każdej z odkrytych kart dodaj do obszaru Bezrobotnych Pracowników (zignoruj Pracowników Klasy Średniej). Następnie odłóż odkryte karty na spód talii Imigracji.

Przykład: W grze rozpoczyna się nowa Runda, a obecna Polityka Imigracyjna to C. **Przemek** gra jako Klasa Robotnicza, więc dodaje 2 szarych Pracowników do obszaru Bezrobotnych Pracowników. Następnie dobiera 2 karty Imigracji. Pracownik Klasy Robotniczej z pierwszej karty jest Niewykwalifikowany, a z drugiej Wykwalifikowany w Edukacji, dlatego do obszaru Bezrobotnych Pracowników dodawany jest szary i pomarańczowy Pracownik.

Po dodaniu nowych Pracowników, musisz odpowiednio dostosować znacznik na swoim torze Populacji, przesuwając go o tyle pól do przodu, ile zostało dodanych nowych Pracowników (o 2, 3 lub 4).

Faza Akcji



Ileokroć twój efekt odnosi się do Pracowników, odnosi się tylko do Pracowników twojej Klasy, o ile nie zaznaczono inaczej.

Akcje Podstawowe

Poniżej wymieniono akcje **Podstawowe**, które możesz wykonać w swojej turze.

Zaproponuj Ustawę

Wykonując tę akcję, wyrażasz chęć zmiany jednej z aktualnie obowiązujących Polityk na nową, która będzie lepiej odpowiadać twoim potrzebom.

Aby zaproponować Ustawę, weź jeden ze swoich **znaczników Ustawy** i umieść go na Polityce, którą chcesz zmienić, w sekcji obok aktualnie obowiązującej. To jest Ustawa, którą proponujesz uchwalić.

Nie możesz wybrać sekcji, która nie znajduje się tuż obok aktualnej. Na przykład, jeśli Opodatkowanie znajduje się w sekcji A, nie możesz umieścić swojego znacznika w sekcji C. Ponadto nie możesz zaproponować Ustawy w Polityce, na której znajduje się już znacznik dowolnego gracza. Jeśli na przykład Rynek Pracy znajduje się w sekcji B, a inny gracz już zaproponował Ustawę dla sekcji C, nie możesz zaproponować Ustawy dla sekcji A.

Zazwyczaj proponowanie Ustawy nie wywołuje natychmiastowego efektu. Rezultaty wszystkich proponowanych Ustaw zostaną określone w dalszej części Rundy, podczas Fazy Głosowania. Możesz jednak, zaraz po zaproponowaniu Ustawy, wezwać do **Natychmiastowego Głosowania**, wydając 1 kostkę Wpływów. Jeśli to zrobisz, Głosowanie nad tą jedną Polityką i proponowaną Ustawą będzie przeprowadzone natychmiast (zobacz krok „Przeprowadzenie Głosowania” w Fazy Głosowania, aby uzyskać więcej informacji na temat Przeprowadzenia Głosowania). Jeśli Twoja propozycja wygra, natychmiast przenieś znacznik Polityki do proponowanej sekcji i zdobądź punkty, jak zwykle. Nowa Polityka jest od teraz w mocy. Jeśli Twoja propozycja przegra, pozostaw znacznik Polityki tam, gdzie się znajduje. W obu przypadkach po Głosowaniu zabierz swój znacznik Ustawy i umieść przed sobą.

Masz łącznie 3 znaczniki Ustawy, co oznacza, że o ile nie wezwiesz do Natychmiastowego Głosowania (w takim przypadku znacznik wraca do ciebie po Głosowaniu), nie możesz zaproponować więcej niż 3 Ustaw w Rundzie.

Przydziel Pracowników

Dzięki tej akcji znajdziesz zatrudnienie dla swoich Pracowników, przydzielając ich do pracy w dostępnych Firmach.

Przydzielając Pracowników, wybierz maksymalnie 3 swoich Pracowników na planszy i umieść ich na odpowiednich polach dostępnych Firm. Obowiązują następujące zasady:

- Możesz wziąć Pracowników **z dowolnego miejsca na planszy**. Obejmuje to obszar Bezrobotnych Pracowników, a także inne Firmy, w których zatrudnieni są już twoi Pracownicy (chyba że są Zaangażowani – patrz poniżej, aby uzyskać szczegółowe informacje).
- Firma może mieć umieszczonych na sobie wszystkich wymaganych Pracowników (i funkcjonować) lub żadnego (i nie funkcjonować). Oznacza to, że nie możesz przydzielić jednego Pracownika do Firmy z 2 lub 3 dostępnymi miejscami. Jeśli nie możesz wypełnić wszystkich pól, po prostu nie możesz przydzielić tam swoich Pracowników. Podobnie, jeśli zabierzesz Pracownika z Firmy i przydzielisz go gdzieś indziej, pozostali Pracownicy w tej pierwszej Firmie nie mogą tam pozostać, ponieważ nie wszystkie miejsca będą teraz zajęte. Dlatego też są natychmiast przenoszni do obszaru Bezrobotnych Pracowników. (Zauważ, że jest to sprawdzane po wykonaniu całej akcji. Oznacza to, że możesz wziąć Pracownika z Firmy, przydzielić go do innej Firmy, a następnie przydzielić innego Pracownika do tej pierwszej Firmy – zakładając, że spełnia wymagania miejsca – aby uzupełnić wakat na stanowisku).



- Niektóre miejsca wymagają Wykwalifikowanych Pracowników. Tylko Pracownicy Wykwalifikowani w danej Branży (pionki w odpowiednim kolorze) mogą być umieszczeni na tych miejscach. Pozostałe miejsca są przeznaczone dla Pracowników Niewykwalifikowanych, ale można na nich umieścić dowolnego Pracownika, niezależnie od tego czy jest Wykwalifikowany, czy nie i w jakiej Branży.

Zaangażowani Pracownicy

Kiedy przydzielasz Pracowników, zakłada się, że obie strony zawarły umowę, którą będą honorować przynajmniej przez jedną Rundę (właściciel Firmy oferuje Wynagrodzenie w zamian za pracę Pracowników, którzy zostali tam przydzieleni). Aby to zaznaczyć, za każdym razem, gdy Pracownicy są przydzielani do Firmy, umieść ich tak, aby leżeli. W tej pozycji uznaje się ich za **Zaangażowanych**. Dopóki są Zaangażowani, nie mogą być przydzieleni do innej Firmy, ich Wynagrodzenie nie może być obniżone, a Firma nie może zostać sprzedana przez jej właściciela. Podczas Fazy Produkcji, gdy tylko Pracownicy zakończą produkcję, wracają do pozycji stojącej.



Przydzielanie Pracowników do Związków Zawodowych

Oprócz miejsc w dostępnych Firmach na planszy, możesz również przydzielić swoich Wykwalifikowanych Pracowników do Związków Zawodowych znajdujących się na twojej planszy Gracza. Jednak w tym przypadku obowiązuje dodatkowa zasada, którą należy przestrzegać:

Zanim przydzielisz Pracownika do Związku Zawodowego, **musisz mieć co najmniej 4 innych Pracowników zatrudnionych w Firmach z danej Branży**.

Należy pamiętać, że Pracownicy przydzieleni do Związków Zawodowych są uważani za Zatrudnionych i zawsze są Zaangażowani. Innymi słowy, nie można ich ponownie przydzielić gdzieś indziej. Jeśli jednak w dowolnym momencie gry nie masz już 4 Pracowników w danej branży Związku Zawodowego, to obecny tam Pracownik jest natychmiast przenoszony do obszaru Bezrobotnych Pracowników.

Korzyścią płynącą z posiadania Związków Zawodowych jest to, że każdy z nich zapewnia **1 kostkę Wpływow** podczas Fazy Produkcji i **2 PZ** podczas Fazy Punktowania. Należy pamiętać, że Pracownik w Związku Zawodowym jest uważany za Zatrudnionego, ale nie otrzymuje Wynagrodzenia.

Przykład: Przemek chce założyć Związek Zawodowy w Branży Rolniczej. W tej chwili ma tylko 2 Pracowników zatrudnionych w Firmie Rolniczej Klasy Kapitalistów, ale są jeszcze 2 Firmy Klasy Średniej, do których mógłby się zwrócić. Ponieważ ma 3 dostępnych Pracowników, a jeden z nich jest Wykwalifikowany w tej Branży, wykonuje akcję Przydzielenia Pracowników. Najpierw umieszcza 2 Niewykwalifikowanych Pracowników w 2 Firmach Klasy Średniej. Obecnie ma 4 Pracowników pracujących w Branży Rolniczej. To pozwala mu założyć Związek Zawodowy, więc w ramach trzeciego przydziału umieszcza zielonego Pracownika na odpowiednim polu Związku Zawodowego na swojej planszy.



W dalszej części gry **Agata** (Klasa Średnia) postanawia sprzedać swoją Firmę i przenosi Pracownika **Przemka** do obszaru Bezrobotnych Pracowników. **Przemek** ma teraz tylko 3 Pracowników pracujących w Branży Rolniczej. Oznacza to, że Związek Zawodowy Rolników zostaje rozwiązany, a zielony Pracownik również trafia do obszaru Bezrobotnych Pracowników.

Zakup Towarów i Usług

Akcja ta pozwala na zakup niezbędnych Towarów i Usług w celu zaspokojenia podstawowych potrzeb.

Wykonując tę akcję wybierz **jeden Towar albo Usługę** (Żywność, Towar Luksusowy, Zdrowie, Edukację albo Wpływy) i kup go z **nie więcej niż 2 źródeł**, które go sprzedają. Z każdego źródła możesz kupić **tylko, ile wynosi twoja aktualna Populacja**. Tak więc, jeśli masz Populację 4, możesz kupić 4 Towary Luksusowe od Klasy Kapitalistów i kolejne 4 z Rynku Zagranicznego lub możesz kupić 4 Zdrowia od Państwa i kolejne 4 od Klasy Średniej.

Pamiętaj, że nie każde źródło sprzedaje wszystkie rodzaje Towarów i Usług, a te, które je sprzedają, mogą nie mieć ich w żądanej ilości. Poniższa tabela przedstawia przegląd tego, co może być sprzedawane przez poszczególne źródła.

	ŻYWNOŚĆ	TOWARY LUKSUSOWE	ZDROWIE	EDUKACJA	WPŁYWY
Klasa Kapitalistów	✓	✓	✓	✓	✗
Klasa Średnia	✓	✓	✓	✓	✗
Rynek Zagraniczny	✓	✓	✗	✗	✗
Państwo	*	*	✓	✓	✓

* możliwe tylko w pewnych okolicznościach

Cena każdego Towaru lub Usługi jest podana w jego źródle. Ceny dla Klasy Kapitalistów i Klasy Średniej są wskazane na planszach Graczy (i mogą oni zmienić je podczas swojej tury za pomocą akcji Darmowej). Ceny na Rynku Zagranicznym są wymienione na dole obszaru Importu na planszy Głównej, ale ma na nie wpływ Polityka Handlu Zagranicznego (Polityka 6), która może dodawać do tych cen Cło, które z kolei jest płacone Państwu. Ceny dla Państwa są ustalane na podstawie Państwa Opiekuńczego: Zdrowie i Świadczenia (Polityka 4) i Państwa Opiekuńczego: Edukacja (Polityka 5). Jeśli Państwo znajdzie się w posiadaniu Firm produkujących zasoby (Żywność lub Towary Luksusowe), ich ceny są wyszczególnione na planszy Gracza Państwa (są one stałe). Cena za Wpływy sprzedawane przez Państwo jest również ustalona i wskazana na planszy.

Przykład: Przemek chce kupić trochę Zdrowia. Jego Populacja wynosi 5, więc może kupić do 5 Zdrowia z każdego źródła. W obszarze Usług Publicznych dostępnych jest 6 żetonów Zdrowia, więc kupuje 5 z nich po 5€, za łączną kwotę 25€. Klasa Kapitalistów ma również dostępne Zdrowie za 8€. Przemek mógłby kupić również od nich do 5 Zdrowia, ale Klasa Kapitalistów ma tylko 3 żetony w swoim Magazynie. **Przemek** postanawia kupić wszystkie 3, płacąc 24€.

W dalszej części gry (gdy jego Populacja wynosi 6), **Przemek** chce kupić Towary Luksusowe na Rynku Zagranicznym. Zazwyczaj Towar Luksusowy z Rynku Zagranicznego kosztowałby 6€, ale Polityka Handlu Zagranicznego znajduje się w sekcji B, co oznacza, że na każdy Towar Luksusowy nałożone jest Cło +3€. Przemek wydaje 36€ (główny koszt Towarów), zwracając je do puli Zasobów oraz płaci dodatkowe 18€ Państwu za Cło.

Kupowane przez siebie zasoby są umieszczane w obszarze Towarów i Usług na twojej planszy Gracza.



Strajk

Dzięki tej akcji możesz naciskać na pozostałe 2 Klasy, aby podniosły Wynagrodzenia, ale ryzykujesz, że w ogóle nie dostaniesz żadnej wypłaty.

Gdy przeprowadzasz Strajk, umieszcż żeton Strajku maksymalnie na 2 Firmach, w których zatrudnieni są twoi Pracownicy. Nie możesz wybierać Firm z Zaangażowanymi Pracownikami ani Firm z Wynagrodzeniami Poziomu 3. Firmy Państwowe mogą zostać wybrane tylko wtedy, gdy Państwo jest kontrolowane przez gracza (innymi słowami, tylko w grach 4-osobowych). Na każdej Firmie może znajdować się tylko 1 żeton Strajku.

Na początku Fazy Produkcji odrzuć żeton Strajku ze wszystkich Firm z Wynagrodzeniem Poziomu 3. Następnie, w każdej funkcjonującej Firmie, która wciąż posiada żeton Strajku (ponieważ jej Wynagrodzenie wciąż jest na poziomie 1 lub 2), pomiń jej produkcję w tej turze i zyskaj 1 kostkę Wpływów. Następnie odrzuć wszystkie żetony Strajku.

Jeśli żeton Strajku zostanie umieszczony w Firmie Klasy Średniej z Pracownikiem z Klasy Robotniczej, wtedy pomija się tylko premię produkcyjną odpowiadającą temu Pracownikowi. Produkcja, która odpowiada Pracownikowi Klasy Średniej wykonywana jest normalnie.

Zauważ, że Firma z żetonem Strajku nie może w żaden sposób produkować. Obejmuje to akcje, które pozwalają Firmom produkować w Fazie Akcji (np. karta akcji „Dodatkowa Zmiana”). Akcji takich nie można zagrywać na Firmy z żetonami Strajków. Jednak podstawowa akcja „Dodatkowa Zmiana” Klasy Średniej może zostać zagrana na Firmę, ale wtedy tylko Pracownik Klasy Średniej będzie mógł tam produkować.

Demonstracja

Dzięki tej akcji możesz wywierać presję na innych graczy, aby budowali więcej Firm i otwierali dla ciebie miejsca pracy.

Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy liczba twoich Bezrobotnych Pracowników jest wyższa o co najmniej 2 od liczby dostępnych miejsc pracy dla twojej Klasy (niezależnie od kwalifikacji). Jeśli to kryterium jest spełnione, wykonanie tej akcji pozwala umieścić żeton Demonstracji na obszarze Bezrobotnych Pracowników.

Po tym, gdy ktokolwiek założy nową Firmę i przydzieli tam twoich Pracowników, jeśli warunek Demonstracji również nie jest już spełniony (muszą wystąpić wszystkie trzy), żeton Demonstracji jest odrzucany i nic więcej się nie dzieje. Jeśli żeton Demonstracji pozostanie na planszy do Fazy Produkcji, odrzuć go, zyskaj 1 kostkę Wpływów, a pozostali gracze tracą w sumie PZ równe sumie twoich Bezrobotnych Pracowników i Związków Zawodowych. Wybierasz, ile PZ traci każdy z pozostałych graczy. Pamiętaj, że gracz nie może stracić więcej PZ, niż liczba pustych pól na jego części planszy (pola bez założonych Firm).

Przykład: W grze 2-osobowej: Sektor Publiczny właśnie się zmniejszył w skutek czego 4 Pracowników **Przemka** zostało umieszczonych w obszarze Bezrobotnych Pracowników. Wraz z tym, który już tam był, **Przemek** ma teraz w sumie 5 Bezrobotnych Pracowników. Na planszy jest w tej chwili tylko jedna Firma, która nie funkcjonuje. Kontroluje ją Klasa Kapitałistów i wymaga ona 2 Pracowników. Ponieważ warunek Demonstracji jest spełniony, **Przemek** postanawia przeprowadzić Demonstrację, umieszczając jej żeton na obszarze Bezrobotnych Pracowników. Ma już 2 Związki Zawodowe, więc wie, że jeśli **Jarek** (Klasa Kapitałistów), który ma w tej chwili tylko 5 Firm, nic z tym nie zrobi, straci 7 PZ.



Jarek nie chce stracić tych PZ w Fazie Produkcji, więc w swojej następnej turze zakłada Firmę z 3 miejscami, przydzielając do niej 3 Pracowników **Przemka**. Następnie odrzuca żeton Demonstracji.

Gdyby taka sama sytuacja miała miejsce, ale **Jarek** zbudował do tego czasu 8 Firm i nie chciałby budować kolejnej, straciłby tylko 4 PZ – równe liczbie pól bez Firmy na jego części planszy.

Zastosuj Presję Polityczną

Dzięki tej akcji możesz próbować zwiększyć swoją władzę polityczną i poprawić swoje szanse podczas następnego Głosowania.

Kiedy stosujesz Presję Polityczną, dodaj do woreczka 3 ze swoich kostek Głosowania.

Akcje Darmowe

Poniżej możesz zobaczyć akcje **Darmowe**, które możesz wykonać w swojej turze. Pamiętaj, że niektóre z twoich akcji Darmowych zwiększają twój Dobrobyt. Są to bardzo ważne akcje, ponieważ twój Dobrobyt jest głównym źródłem PZ: **Za każdym razem, gdy zdobywasz 1 Dobrobyt, przesun swój znacznik Dobrobytu o 1 pole do przodu i zyskaj PZ równe nowej wartości Dobrobytu.**

Korzystaj z Opieki Zdrowotnej

Akcja ta pozwala ci zapewnić swoim ludziom Zdrowie, które już zostało przez ciebie kupione: Wydadź Zdrowie (które masz w obszarze Towarów i Usług na swojej planszy Gracza) w liczbie równej twojej Populacji. Następnie zyskaj 1 Dobrobyt, 2 dodatkowe PZ i dodaj nowego Niewykwalifikowanego Pracownika (szarego) do obszaru Bezrobotnych Pracowników. Upewnij się, że zaznaczysz również wzrost liczby Pracowników na torze Populacji na swojej planszy Gracza.



Przykład: **Przemek** właśnie użył swojej akcji Głównej, aby kupić 8 Zdrowia. W ramach swojej akcji Darmowej decyduje się wykonać „Korzystaj z Opieki Zdrowotnej”. Jego Populacja wynosi 5, co oznacza, że musi wydać 5 Zdrowia, aby wykonać tę akcję. Robi to, a następnie przesunął swój znacznik Dobrobytu o jedno pole w prawo. Nowa pozycja pokazuje cyfrę 5, dlatego zyskuje 5 PZ. Otrzymuje również 2 PZ więcej z efektu akcji, a następnie dodaje szarego Pracownika w obszarze Bezrobotnych Pracowników (aktualizując odpowiednio liczbę Pracowników na swojej planszy).

Korzystaj z Edukacji

Akcja ta pozwala ci zapewnić swoim ludziom Edukację, która już została przez ciebie kupiona: Wydadź Edukację (którą masz w obszarze Towarów i Usług na swojej planszy Gracza) w liczbie równej twojej Populacji. Następnie zyskaj 1 Dobrobyt i ulepsz jednego ze swoich Pracowników do poziomu Wykwalifikowanego: wymień jednego ze swoich Pracowników (z dowolnego miejsca na planszy – może nawet pracować w Firmie) na Pracownika z puli Zasobów w wybranym przez ciebie kolorze. Zwróć uwagę, że jeśli ulepszysz Zaangażowanego Pracownika, nowy Wykwalifikowany Pracownik, który wejdzie w jego miejsce, również pozostanie Zaangażowany.



Zwykle będziesz chciał ulepszyć Niewykwalifikowanego Pracownika, ale w razie potrzeby możesz ulepszyć Bezrobotnego Wykwalifikowanego Pracownika przenosząc go do innej Branży.



Przykład: W swojej następnej turze **Przemek** kupuje 5 Edukacji. Miał już 1 z poprzedniej Rundy, co oznacza, że ma teraz wystarczająco dużo, aby Skorzystał z Edukacji. Wykonuje akcję Darmową, wydając 6 żetonów Edukacji i przesuwając znacznik Dobrobytu o jedno pole do przodu. Nowa wartość Dobrobytu wynosi 6, więc zyskuje kolejne 6 PZ. Następnie zastępuje szarego Pracownika, którego dostał w poprzedniej turze, Wykwalifikowanym fioletowym.

Korzystaj z Towarów Luksusowych

Akcja ta pozwala ci zapewnić rozrywkę twoim ludziom poprzez użycie Towarów Luksusowych: Wydaj Towary Luksusowe (które masz w obszarze Towarów i Usług na swojej planszy Gracza) w liczbie równej twojej Populacji. Następnie zyskaj 1 Dobrobyt.

Zamień Pracowników

Dzięki tej akcji możesz nieco zreorganizować swoich Pracowników tak, aby Wykwalifikowanym Pracownikom łatwiej było znaleźć pracę w swojej Branży. Kiedy wykonujesz tę akcję, zamień Zatrudnionego Wykwalifikowanego Pracownika, który aktualnie znajduje się na miejscu dla Niewykwalifikowanych, na innego Pracownika z obszaru Bezrobotnych Pracowników. Na przykład, możesz zamienić białego Pracownika, który jest Zatrudniony w Firmie Rolniczej, na szarego z obszaru Bezrobotnych Pracowników. Możesz to powtórzyć tyle razy, ile potrzebujesz.

Możesz zamienić Pracownika nawet, jeśli jest Zaangażowany. W tym przypadku nowy Pracownik, który zajmie jego miejsce, również zostanie Zaangażowany, podczas gdy poprzedni Pracownik, obecnie przebywający w obszarze Bezrobotnych Pracowników, będzie mógł, w razie potrzeby, przejść do innej Firmy.

Otrzymaj Świadczenia (dostępne tylko w grach dla 4 graczy)

Dzięki tej akcji otrzymujesz Świadczenia, które gracz Państwa umieścił dla ciebie w odpowiednim obszarze Świadczeń. Jeśli zyskasz kostki Głosowania, są one natychmiast umieszczane w woreczku.

Pamiętaj, że za każdym razem, gdy wykonujesz tę akcję, Państwo zyskuje 1 PZ.

Splata Pożyczki

Ta akcja pozwala spłacić Pożyczkę, którą posiadasz. Wydaj 50₴ i odrzuć Pożyczkę.

Faza Produkcji

Produkcja Towarów i Usług

Podczas tego kroku otrzymujesz zapłatę za swoich Pracowników w Firmach innych graczy. Jeśli masz jakiegokolwiek Spółdzielnie Rolnicze, **każda z nich produkuje 2 Żywności**. Otrzymujesz również **1 kostkę Wpływów za każdy posiadany Związek Zawodowy**.

Gdy wszystkie Firmy zakończą produkcję, ustaw wszystkich swoich Zaangażowanych pracowników w pozycji stojącej – nie są już Zaangażowani.

Zaspokojenie Potrzeb

W tym kroku musisz kupić Żywność równą twojej Populacji z dowolnej kombinacji źródeł. Jeśli posiadasz już jakąś Żywność (na przykład wyprodukowaną przez Spółdzielnię Rolniczą lub dostarczoną wcześniej przez Państwo), musisz wykorzystać ją w pierwszej kolejności, a resztę dokupić.

Zapewnienie wystarczającej liczby Żywności dla całej Populacji jest obowiązkowe. Jeśli żaden inny gracz nie ma na sprzedaż Żywności (lub nie chcesz od niego kupować), musisz ją kupić na Rynku Zagranicznym. W rzadkim przypadku, gdy nie masz wystarczająco dużo pieniędzy, aby kupić całą potrzebną ci Żywność, musisz wziąć Pożyczkę (patrz Pożyczki).

Ponieważ Żywność jest natychmiast używana, nie ma potrzeby przenoszenia żadnych żetonów Żywności na swoją planszę Gracza. Po prostu odrzuć je, gdy tylko zostaną kupione.

Opłacenie Podatków

W tym kroku musisz zapłacić Państwu Podatek Dochodowy. Podatek ten zależy od kombinacji obecnej Polityki Rynku Pracy i Polityki Podatkowej (Polityka 2 i 3). Składa się on z kwoty, którą musisz zapłacić **za każdy punkt Populacji**. Sprawdź tabelę obok, aby określić dokładną kwotę.

PODATEK DOCHODOWY	POLITYKA PODATKOWA			
	3A	3B	3C	
POLITYKA RYNKU PRACY	2A	7₴	6₴	5₴
	2B	4₴	4₴	4₴
	2C	1₴	2₴	3₴

Przykład: Nadeszła kolej **Przemka** na zapłacenie Podatków. Ponieważ Polityka Rynku Pracy to C, a Polityka Podatkowa to B, będzie musiał zapłacić 2₴ za każdy punkt Populacji. Jego Populacja wynosi 5, co oznacza, że zapłaci łącznie 10₴ podatku.

Faza Punktowania

W tej Fazie zdobywasz PZ odpowiadające twoim Związkom Zawodowym. Za każdy posiadany Związek Zawodowy otrzymujesz **2 PZ**.

Koniec Gry

Po zakończeniu gry otrzymujesz kilka dodatkowych PZ:

- Sprawdź Polityki 1-5 w Tabeli Polityk. W zależności od liczby **Polityk Socjalistycznych** (sekcja A) otrzymujesz PZ zgodnie z tabelą obok.

Polityka Socjalistyczna	1	2	3	4	5
PZ	1	4	8	12	18

- Zyskaj **1 PZ** za każde 10₴ pozostałych na twojej Planszy (maks. 15 PZ).



KLASA KAPITALISTÓW

Wprowadzenie

Twoim celem jako Klasy Kapitalistów jest maksymalizacja zysku. Zakładasz Firmy i zawierasz Umowy Handlowe, aby produkować Towary i Usługi, które następnie sprzedajesz dla zysku. Nieustannie starasz się zwiększać to, co zyskujesz, jednocześnie minimalizując wydatki.

Uwaga Ogólna: Zysk i Kapitał

Twoja plansza Gracza ma 2 obszary do przechowywania pieniędzy. Pierwszy to Zysk, a drugi to Kapitał. Zysk reprezentuje pieniądze, które udało ci się uzyskać ze wszystkich ostatnich działań finansowych, i które nie zostały jeszcze Opodatkowane. Kapitał reprezentuje pieniądze, które już posiadasz i które zostały odpowiednio Opodatkowane w przeszłości.

Za każdym razem, gdy zdobędziesz pieniądze, trafiają one do twoich Zysków, o ile nie zaznaczono inaczej. Podobnie, za każdym razem, gdy musisz wydać pieniądze, musisz je wydać ze swojego Zysku, chyba że zaznaczono inaczej. Jeśli opłacając koszt z Zysku, nie masz w nim wystarczającej kwoty pieniędzy, wydajesz tyle, ile możesz, a resztę pokrywasz ze swojego Kapitału. Podobnie, jeśli efekt wyraźnie wskazuje, że kwota musi zostać wypłacona z Kapitału, a nie ma wystarczającej kwoty pieniędzy, reszta jest wypłacana z Zysku. W obu przypadkach, jeśli nie ma wystarczającej kwoty pieniędzy zarówno w Zyskach, jak i Kapitałach, musisz wziąć Pożyczkę, dodając 50₴ do twojego Kapitału (więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Pożyczki na str. 33).

Faza Przygotowania

Podczas Fazy Przygotowania przeprowadź następujące kroki w podanej kolejności:

Opłacenie Odsetek od Pożyczek

Za każdą Pożyczkę którą masz, musisz zapłacić 5₴ w ramach Odsetek.

Dobierz Karty Akcji

Dobierz 5 kart Akcji ze swojej talii (aby posiadać łącznie 7 na ręku). Trzymaj je w tajemnicy przed innymi graczami.

Odkryj Nowe Firmy

Odrzuć dowolną liczbę Firm ze swojego Rynku, a następnie dobierz nowe, aż będziesz mieć 4.

Dobierz karty Umów Handlowych i Eksportu

Sprawdź Politykę Handlu Zagranicznego (Polityka 6) w Tabeli Polityk. Odrzuć wszystkie karty Umów Handlowych z planszy i dodaj nowe, w liczbie zgodnej z obecną Polityką: 1 Umowę Handlową, jeśli aktualna Polityka znajduje się w sekcji B i 2, jeśli znajduje się w sekcji C. Następnie odrzuć obecną kartę Eksportu i dobierz nową na jej miejsce. Zauważ, że ten krok powinien zostać zakończony, zanim pozostałe 2 Klasy otrzymają nowych Pracowników.

Faza Akcji

Akcje Podstawowe

Poniżej wymieniono akcje **Podstawowe**, które możesz wykonać w swojej turze.

Zaproponuj Ustawę

Wykonując tę akcję, wyrażasz chęć zmiany jednej z aktualnie obowiązujących Polityk na nową, która będzie lepiej odpowiadać twoim potrzebom.

Aby zaproponować Ustawę, weź jeden ze swoich **znaczników Ustawy** i umieść go na Polityce, którą chcesz zmienić, w sekcji obok aktualnie obowiązującej. To jest Ustawa, którą proponujesz uchwalić.

Nie możesz wybrać sekcji, która nie znajduje się tuż obok aktualnej. Na przykład, jeśli Opodatkowanie znajduje się w sekcji A, nie możesz umieścić swojego znacznika w sekcji C. Ponadto nie możesz zaproponować Ustawy w Polityce, na której znajduje się już znacznik dowolnego gracza. Jeśli na przykład Rynek Pracy znajduje się w sekcji B, a inny gracz już zaproponował Ustawę dla sekcji C, nie możesz zaproponować Ustawy dla sekcji A.

Zazwyczaj proponowanie Ustawy nie wywołuje natychmiastowego efektu. Rezultaty wszystkich proponowanych Ustaw zostaną określone w dalszej części Rundy, podczas Fazy Głosowania. Możesz jednak, zaraz po zaproponowaniu Ustawy, wezwać do **Natychmiastowego Głosowania**, wydając 1 Wpływ. Jeśli to zrobisz, Głosowanie nad tą jedną Polityką i proponowaną Ustawą będzie przeprowadzone natychmiast (zobacz krok „Przeprowadzenie Głosowania” w Fazie Głosowania, aby uzyskać więcej informacji na temat Przeprowadzenia Głosowania). Jeśli Twoja propozycja wygra, natychmiast przenieś znacznik Polityki do proponowanej sekcji i zdobądź punkty, jak zwykle. Nowa Polityka jest od teraz w mocy. Jeśli Twoja propozycja przegra, pozostaw znacznik Polityki tam, gdzie się znajduje. W obu przypadkach po Głosowaniu zabierz swój znacznik Ustawy i umieść przed sobą.

Masz łącznie 3 znaczniki Ustawy, co oznacza, że o ile nie wezwiesz do Natychmiastowego Głosowania (w takim przypadku znacznik wraca do ciebie po Głosowaniu), nie możesz zaproponować więcej niż 3 Ustaw w Rundzie.

Załóż Firmę

Dzięki tej akcji możesz zakładać Firmy, pozwalające ci produkować Towary i Usługi, które następnie sprzedasz dla zysku.

Aby wykonać tę akcję, wybierz Firmę na Rynku, zapłać jej koszt (ze swojego Zysku), weź jej kartę i umieść ją w sekcji Klasy Kapitalistów w Sektorze Prywatnym. Następnie umieść znacznik na wybranym przez siebie Wynagrodzeniu, przestrzegając zasad Rynku Pracy (Polityka 2) określających Minimalne Wynagrodzenie.

Przykład: Jarek chce założyć nową Firmę. Na jego Rynku dostępne są:



Chociaż nie jest to konieczne, przed podjęciem decyzji jaką firmę założyć, spogląda na obszar Bezrobotnych Pracowników, ponieważ chciałby, aby jego nowa Firma natychmiast zaczęła funkcjonować.



Ma wiele możliwości, ponieważ dostępni są Pracownicy dla 3 z 4 firm. W końcu decyduje się na założenie Instytutu Technologicznego. Płaci 20₴ do puli Zasobów, zabiera Instytut Technologiczny i umieszcza go na planszy Głównej w sekcji Klasy Kapitalistów. Następnie przydziela do niego 3 Bezrobotnych Pracowników. Bierze pomarańczowego i szarego, którzy pasują do 2 miejsc w jego Firmie. Na trzecie miejsce, ponieważ nie ma innego szarego Pracownika należącego do Klasy Robotniczej (i nie może wziąć szarego Pracownika z Klasy Średniej – wszyscy Pracownicy muszą należeć do tej samej Klasy), bierze fioletowego Pracownika.





Jeśli w obszarze Bezrobotnych Pracowników znajdują się Pracownicy, którzy mogliby wypełnić **wszystkie miejsca** w twojej Firmie (tej samej klasy – albo wszyscy z Klasy Robotniczej albo wszyscy z Klasy Średniej) w twojej Firmie, możesz ich tam przydzielić i Zaangażować. Robiąc to pamiętaj, że w przypadku miejsc w twojej Firmie, które wymagają Niewykwalifikowanych Pracowników, jeśli to możliwe, musisz wybrać Pracowników Niewykwalifikowanych. Tylko wtedy, gdy nie ma wystarczającej liczby Niewykwalifikowanych Pracowników, możesz przydzielić Wykwalifikowanych Pracowników do zapewnienia tych miejsc.

Możesz posiadać do 12 Firm. Jeśli każde z 12 miejsc na Firmę jest zajęte, nie możesz zakładać kolejnych Firm – najpierw musisz sprzedać jedną z istniejących. Podobnie, jeśli na Rynku nie ma już żadnych kart (na przykład, jeśli w tej Rundzie założyłeś już 4 Firmy), nie możesz wykonać tej akcji do następnej Rundy.

Sprzedaż Firmy

Dzięki tej akcji możesz sprzedać jedną ze swoich Firm, jeśli nie chcesz już jej prowadzić.

Aby wykonać tę akcję, wybierz jedną ze swoich Firm i odrzuć ją. Wszyscy Pracownicy z tej Firmy trafiają natychmiast do obszaru Bezrobotnych Pracowników. Następnie otrzymujesz pieniądze (do swoich Zysków) równe kosztowi Firmy. Pamiętaj, że nie możesz sprzedać Firmy, która ma Zaangażowanych Pracowników.

Sprzedaż na Rynku Zagranicznym

Ta akcja pozwala sprzedawać Towary i Usługi na Rynku Zagranicznym.

Kiedy sprzedajesz na Rynku Zagranicznym, sprawdź aktualną kartę Eksportu obecną na planszy. Możesz wykonać dowolną liczbę transakcji spośród wymienionych, ale każda z tych transakcji może być wykonana tylko raz podczas tej akcji. Za każdą transakcję oddaj wskazaną liczbę Towaru/Usług i weź odpowiednią liczbę pieniędzy z puli Zasobów.

Karty Eksportu nigdy nie zawierają żadnych Wpływów. Wszystkie Wpływy, które produkujesz, są przeznaczone wyłącznie na twój własny użytek i nie możesz ich sprzedawać.

Przykład: Jarek chce zwiększyć swoje Zyski, a najlepszym sposobem na to jest sprzedaż Towarów i Usług obecnych w jego Magazynach. Wykonuje akcję "Sprzedaż na Rynku Zagranicznym" i spogląda na aktualną kartę Eksportu.

W swoich Magazynach ma 4 Żywności, 12 Towarów Luksusowych i 11 Edukacji. Zaczyna od sprzedaży 3 Żywności za 25 ₳. 4-tą, którą posiada, pozostawia w swoim Magazynie, ponieważ nie może sprzedać jej samej. Następnie przechodzi do Towarów Luksusowych. Posiadanie 12 żetonów Towarów Luksusowych pozwala mu na wykonanie obu transakcji widocznych na karcie. Sprzedaje pierwsze 4 Towary Luksusowe za 25 ₳, a następnie 8 za kolejne 45 ₳.

Na koniec sprzedaje posiadając Edukację. Po raz kolejny może wykonać obie transakcje – w pierwszej za 3 Edukacje otrzymuje 20 ₳, a za kolejne 5 otrzymuje 35 ₳. W Magazynie zostały mu 3 Edukacje i chciałby je również sprzedać za dodatkowe 20 ₳. Nie może jednak tego zrobić, ponieważ każdą transakcję można wykonać tylko raz w każdej akcji.

W sumie Jarek uzyskuje 150 ₳ w 5 transakcjach.



EKSPORT			
3	→ 25 ₳	2	→ 10 ₳
7	→ 55 ₳	6	→ 35 ₳
4	→ 25 ₳	3	→ 20 ₳
8	→ 45 ₳	5	→ 35 ₳

Zawieranie Umów Handlowych

Dzięki tej akcji możesz kupić duże ilości Żywności i Towarów Luksusowych z Rynku Zagranicznego po niższych cenach. Aby wykonać tę akcję, wybierz jedną z dostępnych na planszy Umów Handlowych, zapłać cenę wymienionych Towarów i dodaj je do swoich Magazynów. Następnie odrzuć kartę Umowy Handlowej (nie dobieraj karty, aby ją zastąpić).

Cena Towarów zależy od tego czy chcesz je przechowywać w swoich zwykłych Magazynach, czy w **Strefie Wolnego Handlu**:

- Jeśli chcesz przechowywać którekolwiek z nich w swoich zwykłych Magazynach, możesz je później sprzedać na Rynku Lokalnym (innym graczom), ale oprócz kosztu podstawowego musisz zapłacić Państwu Cło. Cło zależy od aktualnej Polityki Handlu Zagranicznego (Polityka 6) i jego wysokość jest określona na karcie Umowy Handlowej.
- Jeśli chcesz przechowywać je wyłącznie w Strefie Wolnego Handlu, płacisz tylko koszt podstawowy wymieniony na karcie Umowy Handlowej (bez żadnych opłat Importowych i niezależnie od Polityki 6), ale te Towary mogą być później sprzedane tylko na Rynku Zagranicznym – nie możesz ich sprzedać innym graczom. Pamiętaj, że jeśli w twojej Strefie Wolnego Handlu nie ma wystarczająco dużo miejsca na wszystkie zasoby z Umowy Handlowej, wszystkie nadwyżki towarów zostaną utracone.

Lobbging

Dzięki tej akcji poszerzasz swoją strefę wpływów poprzez lobbging. Aby wykonać tę akcję, wydaj 30 ₳ ze swojego Kapitału i zyskaj 3 kostki Wpływów.

Zastosuj Presję Polityczną

Dzięki tej akcji możesz próbować zwiększyć swoją władzę polityczną i poprawić swoje szanse podczas następnego Głosowania.

Kiedy stosujesz Presję Polityczną, dodaj do woreczka 3 ze swoich kostek Głosowania.

Akcje Darmowe

Poniżej możesz zobaczyć **akcje Darmowe**, które możesz wykonać w swojej turze.

Dostosowanie Cen

Ta akcja umożliwia zmianę cen, w jakich sprzedajesz swoje Towary i Usługi na Rynku Lokalnym, przesuwając ich znaczniki na swojej planszy.

Dostosowanie Wynagrodzeń

Akcja ta umożliwia zmianę Wynagrodzeń, które oferujesz w swoich Firmach. W każdej Firmie, w której chcesz zmienić oferowane Wynagrodzenie, przesunij znacznik na nowy poziom. Jeśli twoja zmiana polega na podniesieniu Wynagrodzenia, po jej wykonaniu Zaangażuj Pracowników danej Firmy. Pamiętaj, że zawsze musisz przestrzegać zasad Rynku Pracy (Polityka 2), gdzie określone jest Wynagrodzenie Minimalne. Ponadto, nie możesz obniżać Wynagrodzenia w Firmie, która ma Zaangażowanych Pracowników (zobacz rozdział Zaangażowani Pracownicy Klasy Robotniczej i Klasy Średniej).

Przyznawanie Premii

Dzięki tej akcji możesz przyznać Premię pieniężną niektórym ze swoich Pracowników, aby upewnić się, że nadal będą dla ciebie pracować: Wybierz jedną ze swoich funkcjonujących Firm i daj 5 ₳ graczowi, który kontroluje tamtejszych Pracowników. Następnie Zaangażuj tych Pracowników.

Kupowanie Magazynu

Akcja ta pozwala ci zwiększyć pojemność Magazynu. Wykonując ją, zapłać 20 ₳, weź płytkę Magazynu i wybierz jeden z produkowanych zasobów. Umieść płytkę Magazynu pod swoją planszą Gracza, bezpośrednio pod istniejącym Magazynem dla wybranego przez siebie zasobu. Ten nowy Magazyn może przechowywać tylko zasoby tego rodzaju we wskazanej na nim liczbie. Pamiętaj też, że dla każdego zasobu możesz kupić tylko jeden Magazyn.

Otrzymaj Świadczenia (dostępne tylko w grach dla 4 graczy)

Dzięki tej akcji otrzymujesz Świadczenia, które gracz Państwa umieścił dla ciebie w odpowiednim obszarze Świadczeń. Jeśli zyskasz kostki Głosowania, są one natychmiast umieszczane w woreczku.

Pamiętaj, że za każdym razem, gdy wykonujesz tę akcję, Państwo zyskuje 1 PZ.

Spłata Pożyczki

Ta akcja pozwala spłacić Pożyczkę, którą posiadasz. Wydadź 50¥ i odrzuć Pożyczkę.



Żetony Maszinerii

Niektóre karty Akcji pozwalają Klasie Kapitalistów na zdobycie żetonów Maszinerii. Pozwalają one Klasie Kapitalistów na zwiększenie produkcji bez konieczności płacenia dodatkowych Wynagrodzeń.



Za każdym razem, gdy Klasa Kapitalistów otrzymuje żeton Maszinerii, musi zostać on umieszczony na jednej z jej Firm. Można go umieścić tylko na Firmie, która ma widoczną ikonę Maszinerii. Żeton Maszinerii zwiększa produkcję Firmy o liczbę widoczną obok tej ikony. Na Firmie można umieścić tylko jeden żeton Maszinerii – jeśli efekt zapewnia więcej niż jeden żeton, należy umieścić je na różnych Firmach. W przypadku braku Firmy na której można umieścić żeton Maszinerii, zostaje on utracony.

Firma z żetonem Maszinerii nie jest uważana za Zautomatyzowaną. Jeśli Firma zostanie bez Pracowników, przestaje funkcjonować i nie będzie produkować żadnych Towarów ani Usług podczas Fazy Produkcji (w przeciwieństwie do Zautomatyzowanych Firm, które zawsze produkują, bez konieczności zatrudniania Pracowników).

Faza Produkcji

Produkcja Towarów i Usług

W tym kroku twoje Firmy rozpoczynają produkcję. Zapłać Wynagrodzenie odpowiadające każdej ze swoich Firm i uzyskaj Towary i Usługi we wskazanej na nich liczbie. Zauważ, że podane w każdej Firmie Wynagrodzenie odnosi się do wszystkich pracujących tam Pracowników – nie płacisz tej kwoty każdemu Pracownikowi osobno.

Zasoby, które produkujesz, są umieszczane w Magazynach na twojej planszy Gracza. Każdy z nich może pomieścić określoną liczbę żetonów, jak podano w jego dolnej części (8 dla Żywności i 12 dla pozostałych). Nigdy nie możesz przekroczyć Pojemności swoich Magazynów. Jeśli wyprodukujesz więcej zasobów, niż masz na nie miejsca, wszystkie nadmiarowe zasoby zostaną utracone. Jest jednak wyjątek, jeśli chodzi o Żywność i Towary Luksusowe. W ich przypadku nadwyżki zasobów można przechowywać na płyt-



ce Strefy Wolnego Handlu (rozpoczynasz z nią grę), zakładając, że jest tam dostępne miejsce. Jednak zasoby w Strefie Wolnego Handlu nie mogą być sprzedawane na Rynek Lokalny (innym graczom), a jedynie na Rynek Zagraniczny.

Zaspokojenie Potrzeb

Podczas tego kroku gracze mogą kupować od ciebie Żywność, aby zaspokoić swoje potrzeby. Pieniądze, które otrzymujesz z tych transakcji, są zawsze umieszczane w twoich Zyskach.

Opłacenie Podatków

W tym kroku płacisz podatki na rzecz Państwa. Możesz później zdobyć też PZ, w zależności od liczby zgromadzonych pieniędzy.

Płacisz w tym kroku 2 różne rodzaje Podatków. Pierwszy to Podatek od Zatrudnienia, który zależy od liczby posiadanych Firm. Drugi to Podatek Korporacyjny, który zależy od Zysków z prowadzonych interesów.

Podatek od Zatrudnienia

Podatek ten zależy od liczby posiadanych przez ciebie funkcjonujących Firm i aktualnego Mnożnika Podatku (patrz Tabela Polityk: Opodatkowanie, aby dowiedzieć się jak określić jego wartość). Kwota, którą musisz zapłacić, jest równa iloczynowi dwóch liczb (pomnóż je). Zauważ, że Zautomatyzowane firmy (te, które produkują, ale nie posiadają Pracowników) liczą się jako Firmy funkcjonujące. Jednak zwykłe Firmy, w których nie ma pracowników, nie są uważane za funkcjonujące i dlatego nie należy ich liczyć.

Przykład: Jarek musi zapłacić Podatki, więc zaczyna od Podatku od Zatrudnienia. Ma 8 Firm w obszarze Klasy Kapitalistów, ale tylko 7 z nich funkcjonuje. Ponieważ mnożnik Podatku wynosi 6, jego Podatek od Zatrudnienia to $7 \times 6 = 42\text{¥}$.



Podatek Korporacyjny

Podatek ten zależy od twoich Zysków z aktualnie prowadzonych interesów. Wskazują na to pieniądze pozostałe w obszarze Zysków na twojej planszy Gracza (po zapłaceniu Podatku od Zatrudnienia). Aby uzyskać dokładną kwotę do zapłaty, która zależy również od aktualnej Polityki Podatkowej (Polityka 3), zapoznaj się z tabelą obok.

	PODATEK KORPORACYJNY	POLITYKA PODATKOWA		
		A	B	C
ZYSK	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¥

Przykład: Jarek kontynuuje płacenie Podatków i musi teraz zapłacić Podatek Korporacyjny. Sprawdza swój Zysk i widzi, że ma tam 81¥. Polityka Podatkowa znajduje się obecnie w sekcji A, co oznacza, że kwota, którą musi zapłacić, to 24¥.



Faza Punktowania

W tej Fazie zdobywasz PZ w zależności od liczby zarobionych pieniędzy.

Najpierw przenieś wszystkie pieniądze ze swojego Zysku do swojego Kapitału. Następnie policz pieniądze w swoim Kapitale i **zdobądź PZ na podstawie posiadanej kwoty**, zgodnie z tabelą Majątku na twojej planszy Gracza. Dodatkowo, jeśli znacznik Majątku znajduje się na lewo od twojego aktualnego poziomu Kapitału, przesunij go w prawo, zyskując **3 PZ** za każde pole na które wejdzie.

Uwaga: jeśli w przyszłej Rundzie masz mniej Kapitału, znacznik nie przesuniesz w lewo i nie tracisz PZ. Nadal będziesz zdobywać PZ za swój Kapitał, ale nie otrzymasz żadnych premii za przesunięcie znacznika.

Przykład: Podczas pierwszej Rundy gry, po zapłaceniu Podatków i przeniesieniu Zysku do Kapitału, **Jarek** ma 57zł. Sprawdzając swoją tabelę Majątku, zauważa, że ta suma odpowiada 3 PZ. Ponieważ jest to pierwszy raz, kiedy zdobywa punkty, znacznik Majątku musi przesunąć się 3 razy, aby dotrzeć na to pole, co oznacza, że otrzymuje jeszcze 9 PZ (3 za każde pole na które wejdzie). Daje to łącznie 12 PZ.



W następnej Rundzie podczas punktowania, jego Kapitał zawiera 34zł, więc zgodnie z tabelą Majątku zdobywa 2 PZ. Ponieważ ta liczba odpowiada polu po lewej stronie aktualnej pozycji znacznika Majątku, nie porusza się on i nie zapewnia żadnych dodatkowych PZ.

W trzeciej Rundzie **Jarek** posiada 166zł w swoim Kapitale i zgodnie z tabelą Majątku, odpowiada to 7 PZ. Ponadto znacznik Majątku przesunął się o 4 pola, co zapewnia kolejne 12 PZ. W sumie w tej Rundzie **Jarek** zyskuje 19 PZ.



Koniec Gry

Po zakończeniu gry otrzymujesz kilka dodatkowych PZ:

- Sprawdź Polityki 1-5 w Tabeli Polityk. W zależności od liczby **Polityk Neoliberalnych** (sekcja C), otrzymujesz PZ zgodnie z tabelą obok.
- | Polityka Neoliberalna | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------------|---|---|---|----|----|
| PZ | 1 | 4 | 8 | 12 | 18 |
- Zyskaj 1 PZ za każde 2 🌿 / 3 📱 / 3 ❤️ / 3 🏠 w twoich Magazynach (wliczając te w Strefie Wolnego Handlu).

KLASA ŚREDNIA

Wprowadzenie

Twoim celem jako Klasy Średniej jest zwiększenie Dobrobytu twoich ludzi poprzez zaspokojenie ich podstawowych potrzeb (Żywności, Zdrowia, Edukacji i Rozrywki), a także pomyślne prowadzenie własnych Firm. Aby to zrobić, musisz znaleźć odpowiednią równowagę między produkcją, sprzedażą i konsumpcją.

Faza Przygotowania

Podczas Fazy Przygotowania przeprowadź poniższe kroki w podanej kolejności.

Opłacenie Odsetek od Pożyczek

Za każdą Pożyczkę którą masz musisz zapłacić 5 zł w ramach Odsetek.

Obniżenie Dobrobytu

Obniż swój Dobrobyt o **2 pola**. Jeśli jest on już na pierwszym polu toru (pole 0), pozostaje tam gdzie jest i nic więcej się nie dzieje. Pamiętaj, że chociaż gdy zwiększasz Dobrobyt zyskujesz PZ (zobacz swoje akcje Darmowe poniżej), to nie tracisz PZ, gdy Dobrobyt jest zmniejszany.

Dobierz Karty Akcji

Dobierz 5 kart Akcji ze swojej talii (aby posiadać łącznie 7 na rękę). Trzymaj je w tajemnicy przed innymi graczami.

Odkryj Nowe Firmy

Odrzuć dowolną liczbę **Firm** ze swojego **Rynku**, a następnie dobierz nowe, aż będziesz mieć ich 3.

Weź Nowych Pracowników i Dostosuj Populację

Dodaj Niewykwalifikowanego (szarego) Pracownika i wybranego przez siebie Wykwalifikowanego Pracownika w obszarze Bezrobotnych Pracowników (możesz poczekać, aż Klasa Kapitalistów odkryje swoje nowe Firmy). Następnie sprawdź Politykę Imigracyjną w tabeli Polityk (Polityka 7). Jeśli aktualna Polityka to B lub C, musisz umieścić dodatkowych Pracowników w obszarze Bezrobotnych Pracowników. Ich rodzaj (Wykwalifikowani lub Niewykwalifikowani) określają karty Imigracji. Odkryj karty Imigracji w liczbie zgodnej z aktualną Polityką (1 karta, jeśli Imigracja znajduje się w sekcji B, 2 karty, jeśli znajduje się w sekcji C). Do obszaru Bezrobotnych Pracowników dodaj Pracowników Klasy Średniej widocznych na każdej z odkrytych kart (zignoruj Pracownika Klasy Robotniczej). Następnie odłóż odkryte karty na spód talii Imigracji.

Przykład: W grze rozpoczyna się nowa Runda, a obecna Polityka Imigracyjna to B. **Agata** gra jako Klasa Średnia i po obejrzeniu nowych Firm na swoim Rynku, tych które odkryła w tej rundzie, dodaje niebieskiego Pracownika do obszaru Bezrobotnych Pracowników. Następnie dobiera 1 kartę Imigracji. Pracownik Klasy Średniej widoczny na karcie, którą dobrała, jest Niewykwalifikowany, więc dodaje ona szarego Pracownika do obszaru Bezrobotnych Pracowników.

Należy pamiętać, że chociaż Klasa Robotnicza przeprowadza ten sam proces i każda karta przedstawia Pracowników z obu Klas, to każda Klasa powinna dobrać własne karty z talii Imigracji, niezależnie od innych.

Po dodaniu nowych Pracowników musisz odpowiednio dostosować znacznik na swoim torze Populacji, przesuwając go o tyle pól do przodu, ilu zostało dodanych nowych Pracowników (o 2, 3 lub 4).

Faza Akcji



Ilekoć twój efekt odnosi się do Pracowników, odnosi się tylko do Pracowników twojej Klasy, o ile nie zaznaczono inaczej.

Akcje Podstawowe

Poniżej wymieniono akcje **Podstawowe**, które możesz wykonać w swojej turze.

Zaproponuj Ustawę

Wykonując tę akcję, wyrażasz chęć zmiany jednej z aktualnie obowiązujących Polityk na nową, która będzie lepiej odpowiadać twoim potrzebom.

Aby zaproponować Ustawę, weź jeden ze swoich **znaczników Ustawy** i umieść go na Polityce, którą chcesz zmienić, w sekcji obok aktualnie obowiązującej. To jest Ustawa, którą proponujesz uchwalić.

Nie możesz wybrać sekcji, która nie znajduje się tuż obok aktualnej. Na przykład, jeśli Opodatkowanie znajduje się w sekcji A, nie możesz umieścić swojego znacznika w sekcji C. Ponadto nie możesz zaproponować Ustawy w Polityce, na której znajduje się już znacznik dowolnego gracza. Jeśli na przykład Rynek Pracy znajduje się w sekcji B, a inny gracz już zaproponował Ustawę dla sekcji C, nie możesz zaproponować Ustawy dla sekcji A.

Zazwyczaj proponowanie Ustawy nie wywołuje natychmiastowego efektu. Rezultaty wszystkich proponowanych Ustaw zostaną określone w dalszej części Rundy, podczas Fazy Głosowania. Możesz jednak, zaraz po zaproponowaniu Ustawy, wezwać do **Natychmiastowego Głosowania**, wydając 1 kostkę Wpływów. Jeśli to zrobisz, Głosowanie nad tą jedną Polityką i proponowaną Ustawą będzie przeprowadzone natychmiast (zobacz krok „Przeprowadzenie Głosowania”, aby uzyskać więcej informacji na temat Przeprowadzenia Głosowania). Jeśli Twoja propozycja wygra, natychmiast przenieś znacznik Polityki do proponowanej sekcji i zdobądź punkty, jak zwykle — nowa Polityka jest od teraz w mocy. Jeśli Twoja propozycja przegra, pozostaw znacznik Polityki tam, gdzie się znajduje. W obu przypadkach po Głosowaniu zabierz swój znacznik Ustawy i umieść przed sobą.

Masz łącznie 3 znaczniki Ustawy, co oznacza, że o ile nie wezwiesz do Natychmiastowego Głosowania (w takim przypadku znacznik wraca do ciebie po Głosowaniu), nie możesz zaproponować więcej niż 3 Ustaw w Rundzie.

Przydziel Pracowników

Dzięki tej akcji znajdziesz zatrudnienie dla swoich Pracowników, przydzielając ich do pracy w dostępnych Firmach.

Przydzielając Pracowników, wybierz maksymalnie 3 swoich Pracowników na planszy i umieść ich na odpowiednich polach dostępnych Firm. Obowiązują następujące zasady:

- Możesz wziąć Pracowników z **dowolnego miejsca na planszy**. Obejmuje to obszar Bezrobotnych Pracowników, a także inne Firmy, w których zatrudnieni są już twoi Pracownicy (chyba że są Zaangażowani – patrz poniżej, aby uzyskać szczegółowe informacje).
- Firma może mieć umieszczonych na sobie wszystkich wymaganych Pracowników (i funkcjonować) lub żadnego (i nie funkcjonować). Oznacza to, że nie możesz przydzielić jednego Pracownika do Firmy z 2 lub 3 dostępnymi miejscami. Jeśli nie możesz wypełnić wszystkich pól, po prostu nie możesz przydzielić tam swoich Pracowników. Podobnie, jeśli zabierzesz Pracownika z Firmy i przydzielisz go gdzieś indziej, pozostali Pracownicy w tej pierwszej Firmie nie mogą tam pozostać, ponieważ nie wszystkie



miejsca będą teraz zajęte. Dlatego też są natychmiast przenoszeni do obszaru Bezrobotnych Pracowników. (Zauważ, że jest to sprawdzane po wykonaniu całej akcji. Oznacza to, że możesz wziąć Pracownika z Firmy, przydzielić go do innej Firmy, a następnie przydzielić innego Pracownika do tej pierwszej Firmy – zakładając, że spełnia wymagania miejsca – aby uzupełnić wakat na stanowisku).

- Niektóre miejsca wymagają Wykwalifikowanych Pracowników. Tylko Pracownicy Wykwalifikowani w danej Branży (pionki w odpowiednim kolorze) mogą być umieszczeni na tych miejscach. Pozostałe miejsca są przeznaczone dla Pracowników Niewykwalifikowanych, ale można na nich umieścić dowolnego Pracownika, niezależnie od tego czy jest Wykwalifikowany, czy nie i w jakiej Branży.

Zaangażowani Pracownicy

Kiedy przydzielasz Pracowników, zakłada się, że obie strony zawarły umowę, którą będą honorować przynajmniej przez jedną Rundę (właściciel Firmy oferuje Wynagrodzenie w zamian za pracę Pracowników, którzy zostali tam przydzieleni). Aby to zaznaczyć, za każdym razem, gdy Pracownicy są przydzielani do Firmy, umieść ich tak, aby leżeli. W tej pozycji uznaje się ich za **Zaangażowanych**. Dopóki są Zaangażowani, nie mogą być przydzieleni do innej Firmy, ich Wynagrodzenie nie może być obniżone, a Firma nie może zostać sprzedana przez jej właściciela. Podczas Fazy Produkcji, gdy tylko Pracownicy zakończą produkcję, wracają do pozycji stojącej.



Jeśli przydzielisz do innego miejsca Pracownika prowadzącego jedną z twoich Firm, ta Firma przestanie funkcjonować. Jeśli byli tam Zatrudnieni (pionki Klasy Robotniczej), natychmiast trafiają do obszaru Bezrobotnych Pracowników.

Założ Firmę

Dzięki tej akcji możesz zakładać małe Firmy, które będą prowadzone przez twoich Pracowników.

Aby wykonać tę akcję, wybierz Firmę na Rynku, dla której masz wymaganych Pracowników Klasy Średniej. Pracownicy ci mogą znajdować się w obszarze Bezrobotnych Pracowników lub mogą już pracować w innej Firmie, o ile nie są Zaangażowani.

Istnieją 2 różne rodzaje Firm, które możesz założyć. Te, które są prowadzone przez jednego Pracownika Klasy Średniej (ale mogą mieć Pracownika Klasy Robotniczej jako Zatrudnionego) oraz te, które są prowadzone przez dwóch Pracowników Klasy Średniej (i nie mają Zatrudnionych). Niezależnie od rodzaju Firmy, którą zakładasz, tylko Pracownicy Klasy Średniej muszą być dostępni podczas jej zakładania.

Zapłać koszt Firmy, weź jej kartę z Rynku i umieść ją w sekcji Klasy Średniej w Sektorze Prywatnym. Następnie umieść swoich Pracowników na odpowiednich polach, w pozycji Zaangażowanej. Jeśli Firma ma miejsce dla Zatrudnionego, umieść znacznik na wybranym przez siebie Wynagrodzeniu, przestrzegając zasad Rynku Pracy (Polityka 2), które określają minimalne Wynagrodzenie. Następnie, jeśli w obszarze Bezrobotnych Pracowników znajduje się Pracownik Klasy Robotniczej, który mógłby być Zatrudniony w tej Firmie, możesz przydzielić go do tego miejsca i Zaangażować. Jeśli to miejsce jest przeznaczone dla Niewykwalifikowanego Pracownika, musisz, jeśli to możliwe wybrać Niewykwalifikowanego Pracownika. Tylko jeśli nie ma dostępnych Niewykwalifikowanych Pracowników, możesz umieścić w tym miejscu Wykwalifikowanego Pracownika.

Możesz mieć do 8 Firm. Jeśli każde z 8 miejsc na Firmę jest zajęte, nie możesz zakładać kolejnych Firm – najpierw musisz sprzedać jedną z istniejących. Podobnie, jeśli na Rynku nie ma już żadnych kart (na przykład, jeśli w tej Rundzie założyłeś już 3 Firmy), nie możesz wykonać tej akcji do następnej Rundy.

Sprzedaż Firmy

Dzięki tej akcji możesz sprzedać jedną ze swoich Firm, jeśli nie chcesz już jej prowadzić.

Aby wykonać tę akcję, wybierz jedną ze swoich Firm i odrzuć ją. Wszyscy Pracownicy z tej Firmy trafiają natychmiast do obszaru Bezrobotnych Pracowników. Następnie otrzymujesz pieniądze równe kosztowi Firmy. Pamiętaj, że nie możesz sprzedać Firmy, która ma Zaangażowanych Pracowników.

Sprzedaż na Rynku Zagranicznym

Ta akcja pozwala sprzedawać Towary i Usługi na Rynku Zagranicznym.

Kiedy sprzedajesz na Rynku Zagranicznym, sprawdź aktualną kartę Eksportu obecną na planszy. Możesz wykonać dowolną liczbę transakcji spośród wymienionych, ale każda z tych transakcji może być wykonana tylko raz podczas tej akcji. Ponadto NIE możesz sprzedawać zasobów, które zostały już przeniesione do twojego obszaru Towarów i Usług. Sprzedać można tylko te, które masz w Magazynach.

Za każdą transakcję oddaj wskazaną liczbę Towarów/Usług i weź odpowiednią liczbę pieniędzy z puli Zasobów.

Kiedy skończysz, otrzymujesz **1 PZ za każdą dokonaną transakcję**.

Przykład: *Agata* ma w swoich Magazynach dużo Towarów i Usług i chce je sprzedać. Wykonuje akcję Sprzedaj na Rynku Zagranicznym i spogląda na aktualną kartę Eksportu.

W swoich Magazynach ma 4 Żywności, 8 Towarów Luksusowych i 6 Zdrowia. Zaczyna od sprzedaży 3 Żywności za 35 PZ . Chętnie sprzedałaby również czwartą, ale może wykonywać tylko transakcje wymienione na karcie. Następnie wykonuje obie transakcje dla Towarów Luksusowych. W pierwszej oddaje 2 Towary Luksusowe za 10 PZ , a w drugiej 6 Towarów Luksusowych za 35 PZ .

Wreszcie, przechodzi do Zdrowia i z uwagi na to, że ma tylko 6 żetonów, nie może wykonać obu transakcji. Wykonuje tylko drugą z nich i sprzedaje 5 Zdrowia za 35 PZ . Zauważ, że nie mogła ona wykonać pierwszej transakcji (3 Zdrowia za 20 PZ) dwa razy, co dałoby jej więcej pieniędzy, ponieważ każdą transakcję można wykonać tylko raz.

W sumie *Agata* zyskuje 115 PZ za 4 transakcje. Otrzymuje również 4 PZ – po jednym za każdą z tych transakcji.

Symbol	Wymagane Zasoby	Wynagrodzenie
3 Żywności	35 PZ	+20 PZ
7 Zdrowia	75 PZ	+35 PZ
2 Towary Luksusowe	10 PZ	+25 PZ
6 Towarów Luksusowych	35 PZ	+40 PZ

Karty Eksportu nigdy nie zawierają żadnych Wpływów. Wszystkie Wpływy, które produkujesz, są przeznaczone wyłącznie na twój własny użytek i nie możesz ich sprzedawać.

Zakup Towarów i Usług

Akcja ta pozwala na zakup niezbędnych Towarów i Usług w celu zaspokojenia podstawowych potrzeb.

Wykonując tę akcję, wybierz **jeden rodzaj Towaru lub Usługi** (Żywność, Towar Luksusowy, Zdrowie, Edukację lub Wpływ) i kup go **z nie więcej niż 2 źródeł**, które go sprzedają. Z każdego źródła możesz kupić **tylko, ile wynosi twoja aktualna Populacja**. Tak więc, jeśli masz Populację równą 4, możesz kupić 4 Towary Luksusowe od Klasy Kapitalistów i 4 kolejne z Rynku Zagranicznego.

Ponieważ posiadasz własne Firmy produkujące Towary i Usługi, jednym ze źródeł, z którego możesz je „kupić” jesteś również Ty. W rzeczywistości, jeśli chcesz skorzystać z wyprodukowanych przez siebie Towarów i Usług (na przykład, aby zapewnić swoim ludziom Zdrowie, które zostało wyprodukowane w jednej z twoich Firm), **musisz najpierw je kupić za pomocą tej akcji**.

Jednak kupując od siebie nie dokonujesz żadnych transakcji z użyciem pieniędzy. Po prostu przenosisz odpowiednie zasoby z Magazynu do obszaru Towarów i Usług. Podobnie jak w przypadku innych źródeł z których możesz kupować, ogranicza cię liczba zasobów, które możesz w ten sposób przenieść w ramach jednej akcji (nie więcej niż wartość swojej Populacji). Ponadto, jeśli kupujesz od siebie, możesz kupować tylko z jednego innego źródła podczas tej samej akcji. Na przykład, możesz kupić 4 Zdrowia od Państwa i 4 od siebie, przenosząc je ze swojego Magazynu do obszaru Towarów i Usług.

Pamiętaj, że nie każde źródło sprzedaje wszystkie rodzaje Towarów i Usług, a te, które je sprzedają, mogą nie mieć ich w żądanej liczbie. Poniższa tabela przedstawia przegląd tego, co może być sprzedawane przez poszczególne źródła.

	ŻYWNOŚĆ	TOWARY LUKSUSOWE	ZDROWIE	EDUKACJA	WPLYW
Klasa Kapitalistów	✓	✓	✓	✓	✗
Klasa Średnia	✓	✓	✓	✓	✗
Rynek Zagraniczny	✓	✓	✗	✗	✗
Państwo	*	*	✓	✓	✓

* możliwe tylko w pewnych okolicznościach

Cena każdego Towaru lub Usługi jest podana w jego źródle. Ceny dla Klasy Kapitalistów są widoczne na planszy Gracza (i mogą oni zmienić je podczas swojej tury). Ceny na Rynku Zagranicznym są wymienione na dole obszaru Importu na planszy Głównej, ale ma na nie wpływ Polityka Handlu Zagranicznego (Polityka 6), która może dodawać Cło do tych cen, które z kolei jest płacone Państwu. Ceny dla Państwa są ustalane na podstawie Państwa Opiekuńczego: Zdrowie i Świadczenia (Polityka 4) i Państwa Opiekuńczego: Edukacja (Polityka 5). Jeśli Państwo znajduje się w posiadaniu Firm produkujących Towary (Żywność lub Towary Luksusowe), ich ceny są wyszczególnione na planszy Gracza Państwa (są one stałe). Cena za Wpływy sprzedawane przez Państwo jest również ustalona i wskazana na planszy.

Kupowane zasoby są umieszczane w obszarze Towarów i Usług na twojej planszy Gracza.

Przykład: Agata chce kupić trochę Zdrowia. Jej Populacja wynosi 5, a w swoim obszarze Towarów i Usług ma już 1 Zdrowie z poprzednich akcji. Ma również 3 Zdrowia w Magazynie, z których chciałaby skorzystać w dalszej części Rundy. Wykonuje „Zakup Towarów i Usług” i otrzymuje 5 Zdrowia od Państwa za obecną cenę 5 € za każde. Przenosi również 3 Zdrowia za darmo ze swojego Magazynu. Ma teraz łącznie 9 Zdrowia w swoim obszarze Towarów i Usług. Chciałaby móc kupić jeszcze 1 Zdrowie od Klasy Kapitalistów, ale kupowała już z 2 różnych źródeł, więc nie może tego zrobić.

Później w tej samej Rundzie postanawia kupić Towary Luksusowe. Posiada już w swoim Magazynie 2 Towary Luksusowe i kupuje je od siebie, przenosząc je do obszaru Towarów i Usług. Chce jednak kupić jeszcze 3, a ponieważ Klasa Kapitalistów nie ma żadnego na sprzedaż, jako drugie źródło wybiera Rynek Zagraniczny. Normalna cena wynosiłaby 6 € za każdy Towar Luksusowy, ale Handel Zagraniczny znajduje się w sekcji A, co oznacza, że istnieje dodatkowy koszt spowodowany Cłem, w wysokości 6 € za każdy Towar Luksusowy. Ostatecznie **Agata** płaci 18 € normalnego kosztu do puli Zasobów i kolejne 18 € Państwu tytułem Cła.

Dodatkowa Zmiana

Korzystając z tej akcji zmuszasz swoich ludzi do pracy w nadgodzinach, aby móc produkować więcej Towarów i Usług.

Aby wykonać akcję Dodatkowej Zmiany, wybierz jedną ze swoich Firm z Niezaangażowanymi Pracownikami Klasy Średniej. Następnie Zaangażuj tam wszystkich Pracowników i wyprodukuj odpowiednie Towary lub Usługi. Jeśli Firma Zatrudnia Pracownika Klasy Robotniczej, musisz również zapłacić jego Wynagrodzenie. Jeśli nie możesz tego zrobić, nie możesz wybrać tej Firmy.

Jeśli masz Firmę, w której Zaangażowany jest tylko Pracownik Klasy Robotniczej, nadal możesz wybrać ją w ramach "Dodatkowej Zmiany". Pracownik Klasy Robotniczej nie wniesie jednak żadnego wkładu. Nie płacisz jego Wynagrodzenia i nie otrzymujesz odpowiedniej Premii do Produkcji za Zatrudnionego.

Zastosuj Presję Polityczną

Dzięki tej akcji możesz próbować zwiększyć swoją władzę polityczną i poprawić swoje szanse podczas następnego Głosowania.

Kiedy stosujesz Presję Polityczną, dodaj do woreczka 3 ze swoich kostek Głosowania.

Akcje Darmowe

Poniżej możesz zobaczyć akcje **Darmowe**, które możesz wykonać w swojej turze. Zauważ, że niektóre z nich zwiększają twój Dobrobyt. Są to bardzo ważne akcje, ponieważ twój Dobrobyt jest głównym źródłem PZ. Za każdym razem, gdy zdobywasz 1 Dobrobyt, przesuń swój znacznik Dobrobytu o 1 pole do przodu i **zyskaj PZ równe nowej wartości Dobrobytu**.

Korzystaj z Opieki Zdrowotnej

Akcja ta pozwala ci zapewnić swoim ludziom Zdrowie, które już zostało przez ciebie kupione: Wydadź Zdrowie (które masz w obszarze Towarów i Usług na swojej planszy Gracza) w liczbie równej twojej Populacji. Następnie **zyskaj 1 Dobrobyt**, 2 dodatkowe PZ i dodaj nowego Niewykwalifikowanego Pracownika (szarego) do obszaru Bezrobotnych Pracowników. Upewnij się, że zaznaczysz również wzrost liczby Pracowników na torze Populacji na swojej planszy Gracza.

Korzystaj z Edukacji

Akcja ta pozwala ci zapewnić swoim ludziom Edukację, która już została przez ciebie kupiona: Wydadź Edukację (którą masz w obszarze Towarów i Usług na swojej planszy Gracza) równą twojej Populacji. Następnie **zyskaj 1 Dobrobyt** i ulepsz jednego ze swoich Pracowników do poziomu Wykwalifikowanego: wymień jednego ze swoich Pracowników (z dowolnego miejsca na planszy – może nawet pracować w Firmie) na Pracownika z puli Zasobów w wybranym przez ciebie kolorze. Zwróć uwagę, że jeśli ulepszysz Zaangażowanego Pracownika, nowy Wykwalifikowany Pracownik, który wejdzie w jego miejsce, również pozostanie Zaangażowany.

Zwykle będziesz chciał ulepszyć Niewykwalifikowanego Pracownika, ale w razie potrzeby możesz ulepszyć Bezrobotnego Wykwalifikowanego Pracownika przenosząc go do innej Branży.

***Przykład: Agata** chce zwiększyć swój Dobrobyt i postanawia zrobić to, korzystając z akcji Darmowej „Korzystaj z Edukacji”. Ma 6 żetonów Edukacji w obszarze Towarów i Usług, a jej Populacja wynosi 5. Wydaje 5 z tych żetonów i przesuwa swój znacznik Dobrobytu o jedno pole do przodu. Nowa wskazywana wartość to 4, co oznacza, że zyskuje 4 PZ. Może również ulepszyć jednego ze swoich Pracowników. Zastępuje szarego Pracownika w obszarze Bezrobotnych Pracowników pomarańczowym z puli Zasobów.*

Korzystaj z Towarów Luksusowych

Akcja ta pozwala ci zapewnić rozrywkę twoim ludziom poprzez użycie Towarów Luksusowych: Wydadź Towary Luksusowe (które masz w obszarze Towarów i Usług na swojej planszy Gracza) w liczbie równej twojej Populacji. Następnie **zyskaj 1 Dobrobyt**.

Dostosowanie Cen

Ta akcja umożliwi zmianę cen, w jakich sprzedajesz swoje Towary i Usługi na Rynku Lokalnym, przesuając ich znaczniki na swojej planszy.

Dostosowanie Wynagrodzeń

Akcja ta umożliwi zmianę Wynagrodzeń, które oferujesz w swoich Firmach. W każdej Firmie, w której chcesz zmienić oferowane Wynagrodzenie, przesuń znacznik na nowy poziom. Jeśli Twoja zmiana ma na celu podniesienie Wynagrodzenia, po jej wprowadzeniu Zaangażuj Pracownika danej firmy. Pamiętaj, że zawsze musisz przestrzegać zasad Rynku Pracy (Polityka 2), gdzie określone jest Wynagrodzenie Minimalne. Ponadto, nie możesz obniżyć Wynagrodzenia w Firmie z Zaangażowanym Pracownikiem Klasy Robotniczej.

Zamień Pracowników

Dzięki tej akcji możesz nieco zreorganizować swoich Pracowników tak, aby Wykwalifikowanym Pracownikom łatwiej było znaleźć pracę w swojej Branży. Kiedy wykonujesz tę akcję, zamień Zatrudnionego Wykwalifikowanego Pracownika, który aktualnie znajduje się na miejscu dla Niewykwalifikowanych, na innego Pracownika z obszaru Bezrobotnych Pracowników. Możesz na przykład zamienić białego Pracownika, który jest Zatrudniony w Firmie Rolniczej, na szarego z obszaru Bezrobotnych Pracowników. Możesz to powtórzyć tyle razy, ile potrzebujesz.

Możesz zamienić Pracownika nawet, jeśli jest Zaangażowany. W tym przypadku nowy Pracownik, który zajmie jego miejsce, również zostanie Zaangażowany, podczas gdy poprzedni Pracownik, obecnie przebywający w obszarze Bezrobotnych Pracowników, będzie mógł, w razie potrzeby, przejść do innej Firmy.

📦 Otrzymaj Świadczenia (dostępne tylko w grach dla 4 osób)

Dzięki tej akcji otrzymujesz Świadczenia, które gracz Państwa umieścił dla ciebie w odpowiednim obszarze Świadczeń. Jeśli zyskasz kostki Głosowania, są one natychmiast umieszczane w woreczku.

Pamiętaj, że za każdym razem, gdy wykonujesz tę akcję, Państwo zyskuje 1 PZ.

📦 Spłata Pożyczki

Ta akcja pozwala spłacić Pożyczkę, którą posiadasz. Wydaj 50₴ i odrzuć Pożyczkę.

Faza Produkcji**📦 Produkcja Towarów i Usług**

W tym kroku twoje własne Firmy zaczynają Produkcję, a ty otrzymujesz również Wynagrodzenie za swoich Pracowników w Firmach innych graczy.

Firmy, których jesteś właścicielem, gdzie są wyłącznie Pracownicy Klasy Średniej, produkują wymienione w nich Towary lub Usługi, bez konieczności płacenia Wynagrodzenia. Musisz jednak zapłacić Wynagrodzenie za wszystkich Pracowników Klasy Robotniczej w swoich Firmach, ale otrzymujesz również ich Premię do Produkcji za Zatrudnienie. Pamiętaj, że zgodnie z kolejnością graczy, jako pierwszy otrzymujesz Wynagrodzenie za własnych Pracowników w innych Firmach. Możesz użyć tych pieniędzy, jeśli zajdzie taka potrzeba, aby zapłacić Wynagrodzenie Pracowników Klasy Robotniczej.

Towary i Usługi, które produkujesz, są umieszczane w Magazynach na twojej planszy Gracza. Zauważ, że każdy z nich może pomieścić do 8 odpowiadających mu zasobów, co wskazano na dole. Jednak Wpływy, po wytworzeniu, trafiają bezpośrednio do obszaru Towarów i Usług i nie ma ograniczeń co do ich liczby.

Po tym, jak wszystkie Firmy graczy zakończą produkcję, ustaw wszystkich swoich Zaangażowanych Pracowników w pozycji stojącej – nie są już Zaangażowani.

**📦 Zaspokojenie Potrzeb**

W tym kroku musisz zapewnić Żywność równą liczbie swojej Populacji. Najpierw używasz już posiadanej Żywności (zarówno tej w Magazynie jak i w obszarze Towarów i Usług). Jeśli to nie wystarczy dla zaspokojenia twojej Populacji, musisz kupić resztę z dowolnej kombinacji źródeł.

Zapewnienie wystarczającej liczby Żywności dla całej Populacji jest obowiązkowe. Jeśli żaden inny gracz nie ma na sprzedaż Żywności (lub nie chcesz od niego kupować), musisz ją kupić na Rynku Zagranicznym. W rzadkim przypadku, gdy nie masz wystarczająco dużo pieniędzy, aby kupić całą potrzebną ci Żywność, musisz wziąć Pożyczkę (patrz Pożyczki na str. 33).

Ponieważ Żywność jest natychmiast używana, kupując ją z innego źródła, nie ma potrzeby przenoszenia żadnych żetonów Żywności na swoją planszę Gracza. Po prostu odrzuć je, gdy tylko zostaną kupione.

📦 Opłacenie Podatków

W tym kroku płacisz podatki na rzecz Państwa. Zapłacisz 2 różne rodzaje Podatku. Jeden opiera się na twoich Dochodach z Firm innych niż Twoje, w których masz Pracowników (Podatek Dochodowy), a drugi dotyczy Firm, które prowadzisz (Podatek od Zatrudnienia).

Podatek Dochodowy

Podatek ten zależy od kombinacji obecnej Polityki Rynku Pracy i Polityki Podatkowej (Polityka 2 i 3). Musisz zapłacić tę kwotę pomnożoną przez liczbę Firm innych niż twoje, w których masz Pracowników. Sprawdź tabelę obok, aby określić dokładną kwotę.

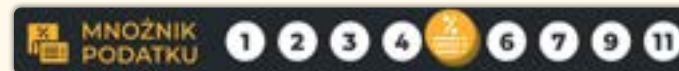
PODATEK DOCHODOWY	POLITYKA PODATKOWA	POLITYKA PODATKOWA		
		3A	3B	3C
POLITYKA RYNKU PRACY 2A	7₴	6₴	5₴	
2B	4₴	4₴	4₴	
2C	1₴	2₴	3₴	

Przykład: Podczas kroku Opłacania Podatków przychodzi kolej Agaty, która chce obliczyć swój Podatek Dochodowy. Poza jej własnymi Firmami, jej Pracownicy pracują w 2 Firmach Klasy Kapitaistów i 1 Firmie Państwowej. Ponieważ Polityka Rynku Pracy znajduje się w A, a Polityka Podatkowa w C, będzie musiała zapłacić $3 \times 5₴ = 15₴$.

Podatek od Zatrudnienia

Podatek ten zależy od liczby posiadanych przez ciebie funkcjonujących Firm i aktualnego Mnożnika Podatku (patrz Tabela Polityk: Opodatkowanie na str. 30, aby dowiedzieć się jak określa się jego wartość). Kwota, którą musisz zapłacić, jest równa iloczynowi dwóch liczb (pomnóż je).

Przykład: Agata zapłaciła Podatek Dochodowy i teraz sprawdza Podatek od Zatrudnienia. Ma 6 funkcjonujących Firm w obszarze Klasy Średniej, a Mnożnik Podatku to 5. Oznacza to, że jej Podatek od Zatrudnienia wynosi $6 \times 5 = 30₴$.

**Faza Punktowania**

W tej Fazie otrzymujesz kolejną szansę na zwiększenie Dobrobytu. Jeśli twój Dobrobyt jest niższy niż liczba **w pełni funkcjonujących Firm**, które posiadasz, zyskujesz za darmo 1 Dobrobyt.

Aby Firma Klasy Średniej była w pełni funkcjonująca, musi być w niej 2 Pracowników. Firmy, które mają 2 Pracowników Klasy Średniej, są domyślnie uważane za w pełni funkcjonujące. Firmy, które posiadają miejsce dla Pracownika Klasy Robotniczej (które jest opcjonalne) muszą mieć takiego Pracownika, aby były w pełni funkcjonujące.





Przykład: Podczas Fazy Punktowania w pierwszej Rundzie, Dobrobyt Agaty wynosi 2, i ma w sumie 3 Firmy. Jednak tylko 2 z nich w pełni funkcjonują – w Gabinetce Lekarskiej nie ma Pracownika Klasy Robotniczej. Oznacza to, że nie może zwiększyć swojego Dobrobytu.



W kolejnej Rundzie gdy przychodzi Faza Punktowania, w której Agata ma 4 w pełni funkcjonujące Firmy, jej Dobrobyt wynosi 3. W rezultacie zyskuje 1 Dobrobyt – przesuwa znacznik Dobrobytu o jedno pole do przodu i zyskuje 4 PZ.

**Koniec Gry**

Po zakończeniu gry otrzymujesz kilka dodatkowych PZ:

- Sprawdź Polityki 1-5 w Tabeli Polityk. W zależności od liczby Polityk w sekcji B, otrzymujesz PZ zgodnie z tabelą obok.
- Zyskaj 1 PZ za każde 2  / 3  / 3  / 3  w twoich Magazynach (te w obszarze Towarów i Usług się nie liczą).
- Zyskaj 1 PZ za każde 15 ₴ pozostałych na twojej planszy.

Sekcja B Polityk	1	2	3	4	5
PZ	1	3	6	10	15

PAŃSTWO

Wprowadzenie

Twoim celem jako Państwa jest uszczęśliwienie wszystkich 3 Klas poprzez zaspokojenie ich potrzeb, co z kolei zwiększy twoje Poparcie. Jednocześnie musisz radzić sobie z pojawiającymi się ważnymi problemami, dbając o zachowanie równowagi między innymi graczami.

Uwagi Ogólne

Usługi Publiczne, Towary i rodzaje Wpływów

Wszystkie Firmy Państwowe w grze produkują Usługi (Zdrowie, Edukację lub Wpływy). Ich żetony/znaczniki są przechowywane w obszarach Usług Publicznych na planszy. Ich pojemność równa jest twojej produkcji tych Usług plus 6.

Chociaż na początku gry nie produkujesz żadnych Towarów (Żywności ani Towarów Lukusowych), może się to zmienić w efekcie niektórych kart Akcji. Możesz kazać innym graczom sprzedawać ci Towary, a nawet możesz stać się właścicielem Firm, które produkują Towary. We wszystkich tych przypadkach Towary będą magazynowane na twojej planszy Gracza, w odpowiednich miejscach i będą automatycznie dostępne dla innych graczy (Klasy Robotniczej i Klasy Średniej) za wskazaną cenę.

Istnieją dwa rodzaje Wpływów. Wpływy wytworzone przez twoje Firmy i przechowywane w obszarze Usług Publicznych, są uważane za Wpływy Mediów. Wpływy, który zdobywasz dzięki innym efektom, trafiają na twoją planszę Gracza i są uważane za Wpływy Osobiste. Za każdym razem, gdy efekt wymaga użycia Wpływów, możesz użyć tylko swoich Wpływów Osobistych, o ile nie zaznaczono inaczej. Podobnie gracze mogą kupować tylko Wpływy Mediów – nie można sprzedać twoich Wpływów Osobistych.

Tory i Żetony Poparcia

Głównym elementem twojej planszy Gracza są 3 tory Poparcia, z których każdy odpowiada jednej z Klas. Za każdym razem, gdy pomagasz innemu graczowi (poprzez jedną ze swoich akcji, albo przez akcję wykonywaną przez niego), wzrasta twoje Poparcie. Podobnie, gdy wykonasz akcję, która negatywnie wpłynie na jedną lub więcej innych Klas, ich Poparcie spadnie.

Można to rozpoznać po symbolach na dole kart Akcji. Za każdym razem, gdy karta z tymi symbolami jest zagrana dla jej efektu (niezależnie od gracza, który ją zagrał), musisz odpowiednio zmienić swoje Poparcie.



Przykład: *Agata* (Klasa Średnia) zagrywa kartę Kryzys Zdrowotny. Dzięki temu może sprzedać Państwu do 6 Zdrowia, otrzymując za każde 10 zł . Ma tylko 5 Zdrowia w swoich Magazynach, więc sprzedaje je wszystkie Państwu za 50 zł . *Paulina* (Państwo) otrzymuje zasoby i umieszcza je w obszarze Usług Publicznych. Następnie, zgodnie ze wskazaniem na dole karty, przesuwa znacznik Poparcia Klasy Średniej o jedno pole do przodu. Gdyby *Agata* sprzedała jej jeszcze jedno Zdrowie, zamiast tego przesunęłaby go o 2 pola do przodu.



Poparcie może również ulec zmianie w związku z Wydarzeniami. Niektóre z nich wskazują zmianę Poparcia jako część swojej nagrody, podczas gdy wszystkie zmniejszają twoje Poparcie, jeśli nie podejmiesz w stosunku do nich działań w trakcie Rundy.

Wreszcie, zyskujesz też Poparcie, gdy inny gracz kupi od ciebie Zdrowie lub Edukację za darmo. Za każde 3 z tych zasobów, które otrzyma gracz, zyskujesz 1 Poparcie jego Klasy.

Niektóre efekty dają zamiast tego żeton Poparcia. Kiedy tak się stanie, natychmiast zwiększ wartość Poparcia odpowiedniej Klasy o 1 i umieść żeton na swojej planszy Gracza. Od tego momentu podczas Fazy Punktowania ten żeton będzie zapewniał stałą premię do Poparcia tej Klasy w każdej Rundzie (zaraz po tym, jak wszystkie wartości Poparcia zostaną zmniejszone o połowę – patrz poniżej).



Faza Przygotowania

Podczas Fazy Przygotowania przeprowadź poniższe kroki w podanej kolejności.

Opłacenie Odsetek od Pożyczek

Za każdą Pożyczkę którą masz, musisz zapłacić 5 zł w ramach Odsetek.

Odkryj Nowe Wydarzenia

Dobierz 2 karty Wydarzeń i umieść je odkryte na odpowiednich polach planszy Głównej.

Odkryj Nowy Program Polityczny

Dobierz wierzchnią kartę Programu Politycznego i umieść ją odkrytą obok swojej planszy Gracza tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.

Dobierz Karty Akcji

Dobierz 5 kart Akcji ze swojej talii (aby posiadać łącznie 7 na rękę). Trzymaj je w tajemnicy przed innymi graczami.

Faza Akcji

Podczas Fazy Akcji Klasa Robotnicza i Klasa Średnia mogą kupować od ciebie Usługi, które masz dostępne w obszarze Usług Publicznych (a w niektórych rzadkich przypadkach również Towary, które masz na swojej planszy Gracza). W takim przypadku daj graczowi odpowiednie zasoby i umieść otrzymane pieniądze w obszarze Skarbu Państwa na planszy Głównej.

Ze względu na Polityki 4 i 5 (Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia oraz Państwo Opiekuńcze: Edukacja) cena, za którą sprzedajesz Usługi Zdrowotne i Edukację, może zostać obniżona, a ostatecznie może nawet wynosić 0. Kiedy ma to miejsce, zyskujesz pewne korzyści:

- Za każdym razem, gdy sprzedajesz Zdrowie lub Edukację po 5 zł (ze względu na odpowiednią Politykę znajdującą się w sekcji B), otrzymujesz **1 PZ**, niezależnie od sprzedanej ilości.
- Za każdym razem, gdy sprzedajesz Zdrowie lub Edukację za darmo (ze względu na odpowiednią Politykę znajdującą się w sekcji A), **za każde 3 sprzedane zasoby zyskujesz 1 Poparcie** (dla kupującego je Klasy).

Przykład: *Agata* chce zwiększyć swój Dobrobyt, więc kupuje 6 Zdrowia z Usług Publicznych. Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia znajduje się w sekcji B, więc każde Zdrowie kosztuje 5 zł . Płaci *Paulinie* 30 zł i otrzymuje odpowiednie żetony Zdrowia. Ponieważ *Paulina* oferowała Zdrowie po niższej cenie niż normalnie, zyskuje również 1 PZ.

Występują dwie płytki, które przypominają o tych zdolnościach. Za każdym razem, gdy Polityki 4 i 5 zmienia się, umieść (lub usuń) odpowiednią płytkę w obszarze Usług Publicznych, odpowiednią stroną do góry.

Przykład: W dalszej części gry **Przemek** chce kupić od Państwa Edukację. Państwo Opiekunów: Edukacja znajduje się w sekcji A, co oznacza, że Edukacja jest bezpłatna. Wykorzystuje tę sytuację i kupuje 7 Edukacji (tyle, ile wynosi jego Populacja) nic nie płacąc. Choć **Paulina** nie zdobyła żadnych pieniędzy, zyskuje 2 Poparcia – po 1 za każde 3 kupione zasoby.

Niektóre karty nakazują ci **Zapewnić** zasoby, pieniądze lub kostki Głosowania jednemu lub kilku innym graczom, zamiast dawać im je bezpośrednio. Aby to zrobić, umieść te zasoby w obszarze **Świadczeń**, który odpowiada ich Klasie. Jeśli nie masz jeszcze wszystkich zasobów, które chcesz Zapewnić w obszarze Usług Publicznych lub na swojej planszy Gracza (lub jeśli masz je, ale nie chcesz ich oddawać), możesz – w ramach tej akcji – kupić je w pierwszej kolejności, albo od graczy, którzy je sprzedają albo z Rynku Zagranicznego. Pamiętaj, że w takich przypadkach nie możesz kupić więcej niż nakazuje efekt karty. Jeśli kupujesz od innych graczy, to cena jest podana na ich planszach Graczy, a gdy kupujesz na Rynku Zagranicznym, cena jest podana na dole obszaru Importu (nie płacisz sobie Cła).

Podczas umieszczania czegoś w obszarze Świadczeń, wszystko, co się tam znajdowało z poprzedniej akcji, jest odrzucane - na tym obszarze pozostają tylko nowe rzeczy.



Za każdym razem, gdy inny gracz użyje akcji **Otrzymaj Świadczenia**, aby wziąć coś z obszaru Świadczeń, **zdobyczasz 1 PZ**.

Przykład: **Paulina** właśnie wykonała akcję Wydarzenia i umieściła 3 żetony Zdrowia w obszarze Świadczeń Klasy Robotniczej. Podczas jednej ze swoich tur **Przemek** wykonuje darmową akcję „Otrzymaj Świadczenia” i zabiera 3 żetony Zdrowia z obszaru Świadczeń. W rezultacie **Paulina** zdobywa 1 PZ.

Akcje Podstawowe

Poniżej wymieniono akcje Podstawowe, które możesz wykonać w swojej turze.

Zaproponuj Ustawę

Wykonując tę akcję, wyrażasz chęć zmiany jednej z aktualnie obowiązujących Polityk na nową, która będzie lepiej odpowiadać twoim potrzebom.

Aby zaproponować Ustawę, weź jeden ze swoich **znaczników Ustawy** i umieść go na Polityce, którą chcesz zmienić, w sekcji obok aktualnie obowiązującej. To jest Ustawa, którą proponujesz uchwalić.

Nie możesz wybrać sekcji, która nie znajduje się tuż obok aktualnej. Na przykład, jeśli Opatkowanie znajduje się w sekcji A, nie możesz umieścić swojego znacznika w sekcji C. Ponadto nie możesz zaproponować Ustawy w Polityce, na której znajduje się już znacznik dowolnego gracza. Jeśli na przykład Rynek Pracy znajduje się w sekcji B, a inny gracz już zaproponował Ustawę dla sekcji C, nie możesz zaproponować Ustawy dla sekcji A.

Zazwyczaj proponowanie Ustawy nie wywołuje natychmiastowego efektu. Rezultaty wszystkich proponowanych Ustaw zostaną określone w dalszej części Rundy, podczas Fazy Głosowania. Możesz jednak, zaraz po zaproponowaniu Ustawy, wezwać do **Natychmiastowego Głosowania**, wydając 1 kostkę Wpływów. Jeśli to zrobisz, Głosowanie nad tą jedną Polityką i proponowaną Ustawą będzie przeprowadzone natychmiast (zobacz krok „Przeprowadzenie Głosowania” w Fazie Głosowania, aby uzyskać więcej informacji na temat Przeprowadzenia Głosowania). Jeśli Twoja propozycja wygra, natychmiast przenieś znacznik Polityki do proponowanej sekcji i zdobądź punkty, jak zwykle – nowa Polityka jest od teraz w mocy. Jeśli Twoja propozycja przegra, pozostaw znacznik Polityki tam, gdzie się znajduje. W obu przypadkach po Głosowaniu zabierz swój znacznik Ustawy i umieść przed sobą.

Masz łącznie 3 znaczniki Ustawy, co oznacza, że o ile nie wezwiesz do Natychmiastowego Głosowania (w takim przypadku znacznik wraca do ciebie po Głosowaniu), nie możesz zaproponować więcej niż 3 Ustaw w Rundzie.

Pamiętaj również, że jako Państwo nie masz żadnych kostek Głosowania w woreczku. Więc chociaż możesz wydawać Wpływ, aby wpłynąć na wynik Głosowania, lepiej jest liczyć na wsparcie co najmniej jednego innego gracza podczas proponowania Ustaw.

Akcja Wydarzenia

Wykonując tę akcję, odnosisz się do jednego z problemów, które się pojawiły i wymagają twojej uwagi.

Aby wykonać tę akcję, wybierz jedno z Wydarzeń na planszy i wykonaj opisane na nim zadanie. Zadania w Wydarzeniach zawsze wymagają od ciebie podjęcia decyzji, zwykle wyboru jednego lub więcej innych graczy. W zależności od twojej decyzji, otrzymujesz odpowiednią nagrodę wskazaną na karcie, a następnie odrzucasz Wydarzenie.

Kiedy karta Wydarzenia nakazuje ci **Wydać** zasoby lub pieniądze, po prostu zwróć je do puli Zasobów. Pamiętaj, że podczas Wydawania ograniczasz się do zasobów, które już posiadasz – nie możesz kupić więcej w ramach akcji, a następnie Wydać ich, tak jak robisz to, gdy je Zapewniasz.

Niektóre Wydarzenia nakazują ci, aby Zapewnić lub Wydać zasoby albo pieniądze **do określonej ich liczby**. We wszystkich tych przypadkach nie możesz zdecydować, że niczego nie Zapewnisz ani nie Wydasz. Musisz faktycznie coś Zapewnić lub Wydać, aby rozwiązać problem przedstawiony w Wydarzeniu. Podobnie, jeśli nie możesz w pełni wykonać zadania wymienionego na karcie (na przykład, masz Zapewnić więcej pieniędzy niż posiadasz lub Zapewnić kostki Głosowania, gdy żadne nie są dostępne), nie możesz wykonać tej akcji.

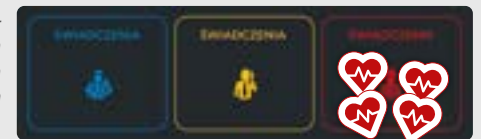
Przykład: **Paulina** gra jako Państwo i chce zająć się jednym z dobranych Wydarzeń.



Musi wybrać między Zapewnieniem Zdrowia Klasy Robotniczej a Klasy Średniej. Postanawia pomóc Klasy Robotniczej **Przemka**. Populacja **Przemka** wynosi 7 i zgodnie z Wydarzeniem **Paulina** musi Zapewnić mu 4 Zdrowia. Jednak ma tylko 3 w swoim obszarze Usług Publicznych. Ponieważ będzie je Zapewniać, może najpierw kupić to, czego potrzebuje, dlatego kupuje 1 brakujące jej Zdrowie od Klasy Kapitałistów. Następnie umieszcza wszystkie 4 Zdrowia w obszarze Świadczeń dla Klasy Robotniczej.

W nagrodę za Zapewnienie zasobu dla Klasy Robotniczej **Paulina** otrzymuje Poparcie Klasy Robotniczej, zgodnie ze wskazaniem na karcie.

Gdyby **Paulina** zdecydowała się Zapewnić Zdrowie Klasy Średniej **Agaty**, to ponieważ Populacja **Agaty** wynosi 6, umieściłaby 3 żetony Zdrowia w obszarze Świadczeń Klasy Średniej i w zamian zyskałaby 1 Poparcie Klasy Średniej.





Sprzedaż na Rynku Zagranicznym

Ta akcja umożliwia sprzedaż posiadanych towarów na Rynku Zagranicznym. Ponieważ zwykle nie masz Firm, które produkują Towary, zdobycie Towarów jest możliwe tylko poprzez użycie niektórych kart Akcji, twoich lub innych graczy.

Kiedy sprzedajesz na Rynku Zagranicznym, sprawdź aktualną kartę Eksportu obecną na planszy. Możesz wykonać dowolną liczbę transakcji **dla Towarów** (Żywności lub Towarów Luksusowych) spośród wymienionych, ale każda z tych transakcji może być wykonana tylko raz podczas każdej akcji. Wykonując transakcję, wydaj wskazaną liczbę Towarów i weź odpowiednią liczbę pieniędzy z puli Zasobów.

Spotkanie z Posłami Partii

Ta akcja pozwala na okazanie poparcia politycznego jednej z Klas i w rezultacie zwiększenie Poparcia.

Aby wykonać tę akcję, daj 2 ze swoich kostek Wpływów Osobistych innemu graczowi. Następnie przesuń znacznik Poparcia tego gracza na swojej planszy Gracza o jedno pole do przodu. Jeśli nie masz wystarczającej liczby kostek Wpływów Osobistych, nie możesz wykonać tej akcji.

Dodatkowy Podatek

Czasami pilnie potrzebujesz pieniędzy. Ta akcja pozwala na zebranie dodatkowych pieniędzy od innych graczy, ale wiąże się to z pewnymi kosztami.

Wykonując tę akcję, weź 10 ₹ od każdego innego gracza. Następnie tracisz po 1 Poparciach dwóch Klas z najniższym wynikiem Poparcia (wybierz w przypadku remisu). Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby pieniędzy, które ma ci przekazać, musi wziąć Pożyczkę.

Kampania

Ta akcja pozwala wykorzystać Media Publiczne na swoją korzyść, zwiększając twoją sferę wpływów.

Wykonując tę akcję, zamień maksymalnie 3 kostki Wpływów Mediów na znaczniki Wpływów Osobistych: po prostu przenieś kostki Wpływów z obszaru Usług Publicznych na swoją planszę Gracza.

Akcje Darmowe

Poniżej możesz zobaczyć akcje **Darmowe**, które możesz wykonać w swojej turze.

Dostosowanie Wynagrodzeń

Akcja ta umożliwia zmianę Wynagrodzeń, które oferujesz w swoich Firmach. W każdej Firmie, w której chcesz zmienić Wynagrodzenia, przesuń jego znacznik na nowy poziom. Jeśli twoja zmiana polega na podniesieniu Wynagrodzenia, Zaangażuj Pracowników danej Firmy. Pamiętaj, że zawsze musisz przestrzegać zasad Rynku Pracy (Polityka 2), gdzie określone jest Wynagrodzenie Minimalne. Ponadto, nie możesz obniżać Wynagrodzenia w Firmie, która ma Zaangażowanych Pracowników (zobacz rozdziały Zaangażowani Pracownicy Klasy Robotniczej i Klasy Średniej).

Spłata Pożyczki

Ta akcja pozwala spłacić Pożyczkę, którą posiadasz. Wydaj 50 ₹ i odrzuć Pożyczkę.

Faza Produkcji

Produkcja Towarów i Usług

W tym kroku twoje Firmy rozpoczynają produkcję. Zapłać odpowiednie Wynagrodzenia w każdej z twoich Firm i zdobądź wymienione liczby zasobów. Zauważ, że podane w każdej Firmie Wynagrodzenie odnosi się do wszystkich zatrudnionych tam Pracowników – nie płacisz tej kwoty każdemu Pracownikowi osobno.

Produkowane przez ciebie Usługi są umieszczane w obszarze Usług Publicznych na planszy Głównej. Dla każdej Usługi pojemność Magazynu jest równa całkowitej produkcji tej Usługi w twoich Firmach plus 6 (niezależnie od tego czy te Firmy funkcjonują, czy nie). Zwykle nie Produkujeś żadnych Towarów, ale używając niektórych kart, możesz stać się właścicielem Firm Rolniczych lub produkujących Towary Luksusowe. W takim przypadku Towary, które produkujesz, są umieszczane na twojej planszy Gracza. Przypominając: pojemność Magazynu dla każdego z nich jest równa twojej produkcji tego Towaru plus 6.

Zaspokojenie Potrzeb

Jeśli zaczniesz produkować Żywność, gracze mogą ją od ciebie kupić w tym kroku, aby zaspokoić swoje potrzeby.

Opłacenie Podatków

W tym kroku wszyscy pozostali gracze płacą tobie Podatki. **Upewnij się, że pieniądze, które wydają na Podatki, trafiają do Skarbu Państwa, a nie z powrotem do puli Zasobów.**

Faza Głosowania

Uzupelnienie Woreczka

Jako Państwo nie umieszczasz w woreczku żadnych kostek. Zamiast tego, w tym kroku zdobywasz **Wpływy Osobiste**. Na torach Poparcia na planszy Gracza Państwa sprawdź, która Klasa ma **najniższe Poparcie**. Zdobądź kostki Wpływów w liczbie wskazanej powyżej tych punktów Poparcia i umieść je na swojej planszy Gracza.

Przeprowadzenie Głosowania

Ponieważ nie masz żadnych kostek Głosowania, możesz wpłynąć na wynik Głosowania tylko poprzez wydawanie Wpływów Osobistych. Tak więc, dopóki masz jakiegokolwiek kostki Wpływów na swojej planszy Gracza, musisz określić swoje preferencje (za/przeciw) w każdym Głosowaniu, nawet jeśli nie planujesz wydawać tych Wpływów. Jeśli nie masz żadnych Wpływów Osobistych, w ogóle nie uczestniczysz w Głosowaniu.

Jeśli wydasz kostki Wpływów na Ustawę zaproponowaną przez innego gracza i zostanie ona uchwalona, wtedy jak zwykle zyskujesz 1 PZ. Jeśli zaproponowana przez ciebie Ustawa zostanie uchwalona, jak zwykle otrzymujesz 3 PZ, niezależnie od tego czy wydasz kostki Wpływów, czy nie. Pamiętaj, że fakt nieposiadania własnych kostek Głosowania oznacza również, że aby uchwalić zaproponowane przez siebie Ustawy, musisz wydać dużo kostek Wpływów Osobistych lub liczyć na wsparcie jednego lub kilku innych graczy.

Faza Punktowania

W tej Fazie możesz zdobyć dodatkowe PZ. Zanim jednak to zrobisz, musisz sprawdzić wszystkie Wydarzenia, które nadal znajdują się na planszy i zastosować związane z nimi kary.

Wykonujesz poniższe kroki:

Zastosuj Kary Wydarzenia

Wszystkie Wydarzenia, co do których nie zostały podjęte działania, powinny nadal znajdować się na planszy Głównej. Sprawdź wszystkie te karty i dla każdej z nich zastosuj karę pokazaną w kolumnie „BRAK DZIAŁANIA” – zazwyczaj jest to utrata Poparcia niektórych Klas. Następnie odrzuć te karty.

Punktacja Poparcia i Aktualizacja Torów

Sprawdź tory Poparcia na swojej planszy Gracza. **Zyskaj PZ równe sumie dwóch najniższych wartości Poparcia.** Następnie przesunij wszystkie 3 znaczniki Poparcia na połowę ich obecnych wartości (zaokrąglając w górę).

Następnie, jeśli posiadasz jakieś żetony Poparcia, zwiększ Poparcie na odpowiednim torze Poparcia o 1 za każdy taki żeton.

Przykład: Trwa Faza Punktowania i **Paulina** zaczyna wykonywać niezbędne kroki. Zaczyna od Kar za Wydarzenie.



Na planszy wciąż znajduje się jedno Wydarzenie, wobec którego nie podjęta działań podczas Fazy Akcji. W ramach kary traci 1 Poparcie zarówno w Klasie Średniej, jak i Klasie Kapitalistów, a następnie odrzuca kartę.



Później sprawdza tory Poparcia na swojej planszy Gracza. Poparcie Klasy Robotniczej wynosi 6, Klasy Średniej 4, a Klasy Kapitalistów 5. Dwie najniższe wartości to 4 i 5, więc zdobywa 9 PZ.



Po zdobyciu punktów wszystkie znaczniki zostają przesunięte do połowy ich aktualnej wartości. Znacznik Klasy Robotniczej zostaje przesunięty na 3, Klasy Średniej na 2, a Klasy Kapitalistów na 3. Paulina ma jednak 2 żetony Poparcia, jeden dla Klasy Robotniczej i jeden dla Klasy Średniej, które zwiększają odpowiednią wartość Poparcia o 1.

Na koniec **Paulina** sprawdza swoją kartę Programu Politycznego i porównuje ją z Tabelą Polityki na planszy. Występują 3 Polityki, które odpowiadają Politykom na karcie: Polityka Finansowa, Opodatkowanie i Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia. W rezultacie otrzymuje kolejne 3 PZ, a następnie odrzuca kartę.



Punktowanie Programu Politycznego

Spójrz na kartę Programu Politycznego, którą masz obok swojej planszy i sprawdź, która z Polityk na tej karcie odpowiada aktualnym Politykom na planszy. Za każdą pasującą otrzymujesz 1 PZ. Następnie odrzuć kartę Programu Politycznego.

Po zakończeniu gry otrzymujesz kilka dodatkowych PZ::






- Zyskaj **1 PZ** za każde 2  / 3  / 3  / 3  / 3  Mediów (nie Osobiste) w twoich Magazynach.
- Zyskaj **1 PZ** za każde 30₳ pozostałe w Skarbie Państwa.

TABELA POLITYK

Tabela Polityk odgrywa znaczącą rolę w grze, ponieważ wpływa na większość działań graczy. Aby wygrać, ważne jest, aby we właściwym czasie zmienić te Polityki na swoją korzyść i jak najlepiej je wykorzystać. Każda Polityka wpływa na grę w inny sposób:

Polityka Finansowa



Polityka Finansowa determinuje wielkość Sektoru Publicznego i kwotę Pożyczek, które Państwo może otrzymać przed upadkiem i interwencją MFV.

Ten symbol pokazuje liczbę dostępnych Firm Państwowych. Na początku gry Polityka Finansowa znajduje się w sekcji C, co oznacza, że w Sektorze Publicznym na planszy dostępne są tylko 3 Firmy Państwowe. Jeśli przejdzie ona do sekcji B, to liczba dostępnych Firm Państwowych zmieni się na 6, co oznacza, że staną się dostępne 3 nowe Firmy Państwowe (a ich koszt musi pokryć Państwo). A jeśli przejdzie do sekcji A, liczba zmieni się na 9, co oznacza, że wszystkie Firmy Państwowe są już dostępne (znów koszt nowych Firm pokrywa Państwo).

Kiedy Sektor Publiczny powiększa się, a w obszarze Bezrobotnych Pracowników dostępni są Pracownicy (tej samej Klasy), którzy mogliby wypełnić wszystkie miejsca w jednej lub kilku odkrytych Firmach, są oni tam automatycznie przydzielani (i Zaangażowani).

Podobnie, jeśli Sektor Publiczny zmniejsza się (Polityka przechodzi z sekcji A do B lub z sekcji B do C), niektóre Firmy Państwowe stają się niedostępne i zostają one odwrócone rewersem do góry, a Państwo zyskuje pieniądze równe ich kosztowi. Wszyscy Pracownicy z tych Firm są natychmiast umieszczani w obszarze Bezrobotnych Pracowników, nawet jeśli byli Zaangażowani.

Które Firmy Państwowe staną się dostępne lub niedostępne po zmianie Polityki Finansowej, a także to kto decyduje o tym, która Firma otrzyma przydzielonych Pracowników, zależy od tego czy Państwo jest kontrolowane przez gracza, czy też nie.

- W grze 4-osobowej wszystkie decyzje podejmuje gracz Państwa. Obejmuje to decyzje, które Firmy stają się dostępne lub niedostępne (odwracanie odpowiadających im kart tak, by były odkryte lub zakryte i płacenie/otrzymywanie pieniędzy w liczbie równej ich kosztowi), a także to, którzy Pracownicy której Klasy zostaną przydzieleni i gdzie (zakładając, że istnieje wiele możliwości).
- W grach, w których bierze udział mniejsza liczba graczy, gdy Sektor Publiczny powiększa się, odsłoń wszystkie Firmy w kolejnym rządzie i zapłać 60₣ (koszt za wszystkie) ze Skarbu Państwa. Jeśli kilka nowych Firm może mieć przydzielonych Pracowników, gracz kontrolujący Pracowników decyduje, która z nich zacznie funkcjonować. Jeśli można przydzielić Pracowników obu Klas, to Klasa Średnia decyduje, o tym której Klasy Pracownicy to będą. Podobnie, gdy Sektor Publiczny zmniejsza się, odwróć wszystkie Firmy z dolnego odkrytego rzędu rewersem do góry. Są one sprzedawane przez Państwo (dodaj 60₣ do Skarbu Państwa) i wszyscy znajdujący się w nich pracownicy trafiają do obszaru Bezrobotnych Pracowników.

Jeśli Państwo musi kupować nowe Firmy, a nie ma na to wystarczająco pieniędzy, musi wziąć Pożyczkę.



Ten symbol wskazuje liczbę Pożyczek, przy których Państwo upada i interweniuje MFV (Międzynarodowy Fundusz Walutowy). Jeśli Polityka znajduje się w sekcji C (czyli tam, gdzie jest na początku gry), ta liczba wynosi 1. Oznacza to, że jeśli Państwo nie jest w stanie pokryć swoich wydatków i jest zmuszone do zaciągnięcia choćby jednej Pożyczki i nie jest w stanie spłacić jej na czas, MFV będzie interweniował w Fazie Produkcji. Jeśli Polityka znajduje się w sekcjach B i A, MFV będzie interweniował, jeśli Państwo ma 2 Pożyczki. Należy pamiętać, że to czy MFV interweniuje czy nie, jest sprawdzane tylko raz w każdej Rundzie, podczas kroku Sprawdzenia MFV w Fazie Produkcji. Szczegóły znajdziesz w Interwencji MFV w Pozostałych Zasadach na stronie 33.

Rynek Pracy



Rynek Pracy określa Wynagrodzenie Minimalne. Żadna Firma nie może zaoferować Wynagrodzenia niższego niż to ustalone przez tę Politykę.

Innymi słowy:

- Jeśli Rynek Pracy znajduje się w sekcji A, dozwolone są tylko Wynagrodzenia Poziomu 3.
- Jeżeli Rynek Pracy znajduje się w sekcji B, dozwolone są tylko Wynagrodzenia poziomu 2 i poziomu 3.
- Jeśli Rynek Pracy znajduje się w sekcji C, dopuszczalne są wszystkie poziomy Wynagrodzenia.

Za każdym razem, gdy niniejsza Polityka ulegnie zmianie, gracze będący właścicielami Firm muszą natychmiast zmienić wszystkie Wynagrodzenia, które nie są już zgodne z nową Polityką. Jeśli chcą, mogą również zmienić inne Wynagrodzenia (na przykład zmniejszyć Wynagrodzenia, jeśli pozwala im na to nowa Polityka). Gdy Państwo nie jest kontrolowane przez gracza, Firmy Państwowe są zawsze dostosowywane, aby zapewnić Minimalne Wynagrodzenie określone w niniejszej Polityce.

Opodatkowanie



Opodatkowanie określa kwotę, jaką każda Klasa będzie musiała w każdej Rundzie zapłacić Państwu w ramach Podatków.

Dla każdej Klasy Podatki obliczane są w inny sposób. Szczegółowa analiza znajduje się w sekcji dotyczącej każdej Klasy, ale wspólną cechą wszystkich Klas jest to, że ich Podatki zależą od Polityki obowiązującej podczas kroku Płacenia Podatków w Fazie Produkcji. Na tej podstawie gracze sprawdzają odpowiednią Tabelę na swojej karcie Pomocy Gracza, aby dowiedzieć się, ile należy zapłacić.



Niniejsza Polityka wpływa również na wartość Mnożnika Podatku. Jest to wartość używana przez Klasę Kapitalistów i Klasę Średnią do obliczania części ich Podatków.

Niniejsza Polityka nie tylko zwiększa lub zmniejsza wartość bazową Mnożnika Podatku, ale także określa czy inne modyfikatory Mnożnika Podatku (z Polityki 4 i 5 – patrz poniżej) są brane pod uwagę:

- Gdy Opodatkowanie znajduje się w sekcji A, podstawowa wartość mnożnika podatkowego wynosi 3. Modyfikatory Mnożnika Podatku Państwa Opiekuńczego są podwajane.
- Gdy Opodatkowanie znajduje się w sekcji B, podstawowa wartość mnożnika podatkowego wynosi 2. Modyfikatory Mnożnika Podatku Państwa Opiekuńczego liczą się normalnie.
- Gdy Opodatkowanie znajduje się w sekcji C, podstawowa wartość mnożnika podatkowego wynosi 1. Modyfikatory Mnożnika Podatku Państwa Opiekuńczego nie są brane pod uwagę.



Za każdym razem, gdy zmienia się Polityka Podatkowa, należy natychmiast odpowiednio dostosować Mnożnik Podatku.

Przykład 1: Na początku gry Polityki 3, 4 i 5 znajdują się odpowiednio w sekcjach A, B i C.

Polityka 3 określa podstawową wartość Mnożnika Podatku jako 3. Modyfikator Polityki 4 w sekcji B wynosi +1, ale ponieważ Polityka 3 znajduje się w sekcji A, jest on podwojony, co oznacza, że Mnożnik Podatku zostaje zwiększony o 2 i przesunięty na 5. Wreszcie, Polityka 5 znajduje się w sekcji C, co oznacza, że w ogóle nie modyfikuje Mnożnika Podatku.



Przykład 2: W dalszej części gry Polityki 3, 4 i 5 zostały przeniesione odpowiednio do sekcji B, A i A.

Zgodnie z Polityką 3 podstawowa wartość Mnożnika Podatku wynosi teraz 2. Polityki 4 i 5 znajdują się w sekcji A, co oznacza, że każda z nich zwiększa o 2 do wartości Mnożnika Podatku. W związku z tym ostateczna wartość wynosi 6.



Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia



Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia określa koszt Publicznej Opieki Zdrowotnej, jak również to czy niektóre świadczenia mogą być Zapewnione Ludziom przez Państwo (zgodnie z wymaganiami na kartach) oraz modyfikuje Mnożnik Podatku (pełen opis znajdziesz w Polityce 3: Opodatkowanie).

- Gdy Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia jest w sekcji A, Publiczna Opieka Zdrowotna jest darmowa. Mnożnik Podatku otrzymuje modyfikator +2.
- Gdy Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia jest w sekcji B, koszt Publicznej Opieki Zdrowotnej to 5€. Mnożnik Podatku otrzymuje modyfikator +1.
- Gdy Państwo Opiekuńcze: Zdrowie i Świadczenia jest w sekcji C, Publiczna Opieka Zdrowotna sprzedawana jest za pełen koszt 10€. Mnożnik Podatku nie jest modyfikowany.

Podczas gry 4-osobowej, gdy ta Polityka jest w sekcji A lub B, umieść odpowiednią płytkę w obszarze Usług Publicznych, w ramach przypomnienia o premii, którą otrzymuje Państwo, ilekroć Zdrowie zakupione jest za cenę niższą niż normalna.



Ilekroć niniejsza Polityka ulegnie zmianie, Klasa Kapitałistów i Klasa Średnia **mogą natychmiast dostosować cenę za jaką sprzedają posiadane Zdrowie.**

Państwo Opiekuńcze: Edukacja



Państwo Opiekuńcze: Edukacja określa koszt Publicznej Edukacji, jak również modyfikuje Mnożnik Podatku (pełen opis znajdziesz w Polityce 3: Opodatkowanie).

Dokładny koszt Edukacji Publicznej w każdej sekcji jest następujący:

- Gdy Państwo Opiekuńcze: Edukacja znajduje się w sekcji A, Edukacja Publiczna jest bezpłatna. Mnożnik Podatku otrzymuje modyfikator +2.
- Gdy Państwo Opiekuńcze: Edukacja znajduje się w sekcji B, każda Edukacja Publiczna kosztuje 5€. Mnożnik Podatku otrzymuje modyfikator +1.
- Gdy Państwo Opiekuńcze: Edukacja znajduje się w sekcji C, każda Edukacja Publiczna jest sprzedawana za pełen koszt 10€. Mnożnik Podatku nie jest modyfikowany.

Podczas gry 4-osobowej, gdy ta Polityka jest w sekcji A lub B, umieść odpowiednią płytkę w obszarze Usług Publicznych, w ramach przypomnienia o premii, którą otrzymuje Państwo, ilekroć Edukacja zakupiona jest za cenę niższą niż normalna.



Ilekroć niniejsza Polityka ulegnie zmianie, Klasa Kapitałistów i Klasa Średnia **może natychmiast dostosować cenę, za jaką sprzedaje posiadaną Edukację.**

PRZYKŁAD GŁOSOWANIA

Handel Zagraniczny



Polityka Handlu Zagranicznego określa wysokość Cła nakładanego na Importowane Towary. Określa również liczbę kart Umów Handlowych, które są dobierane w każdej Rundzie.

Ileokroć zmienia się Handel Zagraniczny, zmienia się nałożone Cło:



- Gdy Handel Zagraniczny znajduje się w sekcji A, Cło na Żywność wynosi 10%, a na Towary Luksusowe 6%.
- Gdy Handel Zagraniczny znajduje się w sekcji B, Cło na Żywność wynosi 5%, a na Towary Luksusowe 3%.
- Gdy Handel Zagraniczny znajduje się w sekcji C, Cło nie jest nakładane.



Zawsze należy pamiętać, że wartości Zasobów pozyskanych na Rynku Zagranicznym trafiają do puli Zasobów, natomiast Cło należy zapłacić Państwu.



Ten symbol wskazuje liczbę kart Umów Handlowych, które są dobierane podczas Fazy Przygotowania:

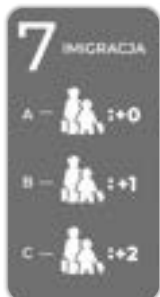
- Jeśli Handel zagraniczny znajduje się w sekcji A, nie dobiera się żadnych kart Umów Handlowych.
- Jeśli Handel Zagraniczny znajduje się w sekcji B, dobiera się 1 kartę Umowy Handlowej.
- Jeśli Handel Zagraniczny znajduje się w sekcji C, dobiera się 2 karty Umów Handlowych.

Pamiętaj, że jeśli niniejsza Polityka zmieni się w trakcie Rundy w wyniku natychmiastowego Głosowania, nie dodajesz ani nie usuwasz żadnych kart Umów Handlowych. Polityka ma wpływ tylko na to, co dzieje się w Fazie Przygotowań. Jest to również powód, dla którego karty Umów Handlowych zawierają Cła dla 6A, które mają zastosowanie w przypadku zmiany Polityki w środku Rundy, jeśli karty Umów Handlowych nadal znajdują się na planszy.

Za każdym razem, gdy niniejsza Polityka ulegnie zmianie, pamiętaj, aby przesunąć znacznik w obszarze Importu na planszy na odpowiedni poziom. Również Klasa Kapitalistów i Klasa Średnia **może natychmiast dostosować ceny sprzedawanych przez siebie Towarów.**



Imigracja



Imigracja określa czy granice kraju są otwarte czy zamknięte dla Imigrantów.

Zwykle Klasa Robotnicza i Klasa Średnia otrzymują domyślnie dwóch Pracowników podczas Fazy Przygotowań. Oprócz tego otrzymują pewną liczbę Pracowników określoną niniejszą Polityką.

- Jeśli Imigracja znajduje się w A, w ogóle nie otrzymują żadnych dodatkowych Pracowników.
- Jeśli Imigracja znajduje się w B, otrzymują po 1 dodatkowym Pracowniku.
- Jeśli Imigracja znajduje się w C, otrzymują po 2 dodatkowych Pracowników.

Rodzaj tych Pracowników określają karty Imigracji. Za każdym razem, gdy gracz ze względu na tę zasadę musi pozyskać dodatkowych Pracowników, dobiera kartę z talii Imigracji i sprawdza widocznego na niej Pracownika dla swojej Klasy. Następnie bierze odpowiedni pionek z puli obok planszy i umieszcza go w obszarze Bezrobotnych Pracowników. Następnie odkłada kartę na spód jej talii.

Zauważ, że kiedy obaj gracze muszą pozyskać nowych Pracowników, każdy z nich osobno dobiera karty Imigracji. **Nie dobieraj jednej karty dla obu graczy!**

Rozpatrywany jest krok Przeprowadzenia Głosowania w grze 4-osobowej. **Przemek** (Klasa Robotnicza) podczas Rudny zaproponował Ustawę – Państwo Opiekuńcze: Edukacja, a gracze zaraz rozpoczynają głosowanie.



Przemek jako pierwszy określałby swoje preferencje, ale ponieważ Ustawa została zaproponowana przez niego, jest on domyślnie za. **Agata** (Klasa Średnia) również mówi, że jest za. **Jarek** (Klasa Kapitalistów) nie chce podwyżki Podatku Opiekuńczego, więc oświadcza, że jest przeciwny proponowanej Ustawie. **Paulina** (Państwo) twierdzi, że również jest przeciw.



Następnie gracze dobierają 5 kostek z woreczka: 2 należą do Klasy Robotniczej, 1 do Klasy Średniej, a pozostałe 2 do Klasy Kapitalistów.



Wygłąda na to, że **Przemek** ma przewagę, ale zanim zostanie ustalony ostateczny wynik, gracze mogą jeszcze wydać swoje Wpływy i dodać więcej głosów. **Przemek** informuje wszystkich, że ma 1 kostkę Wpływow. **Agata** mówi, że nie ma żadnego, **Jarek** mówi, że ma 2 kostki Wpływow, a **Paulina**, że ma 3. W tajemnicy decydują, ile chcą wydać, biorą kostki do ręki i jednocześnie je ujawniają.

Przemek ostatecznie wydał jedną kostkę Wpływow, podczas gdy **Jarek** i **Paulina** wydali po 1 kostce. Na nieszczęście dla nich, ich suma jest równa sumie drugiej strony, a ponieważ remisy premiuje gracza, który zaproponował Ustawę, udaje mu się ją uchwalić.

Wszystkie 3 kostki Wpływow są odrzucane wraz z kostkami **Przemka** i **Agaty** (strona wygrywająca). 2 kostki **Jarka** wracają do woreczka, ponieważ były po stronie przegranych. Znacznik Polityki przesuwa się do sekcji A, a do Przemka wraca jego znacznik Ustawy. Ponieważ **Przemek** zaproponował Ustawę i udało mu się ją uchwalić, zyskuje 3 PZ. **Agata**, która go wspierała, zyskuje 1 PZ.

Gdyby **Jarek** lub **Paulina** wydali o 1 kostkę Wpływow więcej, mieliby większość.



W takim przypadku Ustawa nie zostałaby uchwalona. Kostki Głosowania **Przemka** i **Agaty** wróciłyby do woreczka, 2 kostki **Jarka** zostałyby odrzucone wraz z 4 kostkami Wpływow, a PZ nie otrzymałby żaden gracz.

Ewentualnie, jeśli w początkowym przykładzie zamiast kostki **Agaty** zostałaby dobrana inna kostka **Przemka**, wynik końcowy wyglądałby następująco:



W takim przypadku **Przemek** wygrałby i otrzymałby 3 PZ. Jednak **Agata** nie zdobyłaby żadnych punktów, mimo że poparła Przemka, gdyż ostatecznie nie wniosłaby żadnego głosu.



POZOSTAŁE ZASADY

Pożyczki



Gracze często muszą opłacać koszty. Czasami jest to spowodowane określą zasadą (obowiązkowe koszty, takie jak Podatki, Wynagrodzenia, Zaspokajanie Potrzeb itp.), a innym razem efektem zagranym przez innego gracza. We wszystkich tych przypadkach, jeśli gracze nie są w stanie tych kosztów opłacić, muszą wziąć Pożyczkę. Aby wziąć Pożyczkę, umieść kartę Pożyczki obok swojej planszy, a następnie weź 50₰.

Pamiętaj, że nie możesz zaciągnąć Pożyczki z własnej woli. Możesz wziąć ją tylko, jeśli musisz zapłacić pewną sumę pieniędzy, a nie masz ich wystarczająco. Wzięcie Pożyczki, która powiększy twoje środki, aby móc wydać je na coś opcjonalnego (takiego jak zakładanie Firmy, zagranie karty Akcji, która zawiera koszt lub kupowanie zasobów innych niż Żywność) jest niedozwolone.

Dopóki masz Pożyczkę, musisz w każdej Rundzie, podczas Fazy Przygotowania zapłacić Odsetki w wysokości 5₰. Jeśli nie jesteś w stanie spłacić tych Odsetek, będziesz musiał zaciągnąć kolejną Pożyczkę, aby to zrobić. Aby spłacić Pożyczkę i przestać spłacać w każdej Rundzie Odsetki, musisz wykonać akcję Darmową "Spłata Pożyczki" podczas jednej ze swoich tur. Kiedy to zrobisz, wydaj 50₰ i odrzuć kartę Pożyczki. Pod koniec gry masz ostatnią szansę na spłatę swoich Pożyczek. Jeśli jednak nie jesteś w stanie tego zrobić, tracisz PZ w zależności od całkowitej kwoty, której nie jesteś w stanie pokryć (patrz Koniec gry – Spłata Pożyczki, str. 13).

Zauważ, że kiedy Klasa Kapitalistów zaciąga Pożyczkę, 50₰ trafia do jej Kapitału. Podobnie, ilekroć płaci Odsetki lub kiedy chce ją spłacić, wydaje pieniądze ze swojego Kapitału.

Podczas gry na 2 lub 3 osoby, **jeśli Skarbowi Państwa kiedykolwiek skończą się pieniądze, Państwo normalnie zaciąga Pożyczkę**. Połóż kartę Pożyczki na Skarb Państwa wraz z 50₰.

Przykład 1: Trwa Faza produkcji i **Jarek** uświadamia sobie, że nie ma wystarczająco dużo pieniędzy, aby pokryć wszystkie Wynagrodzenia w swoich Firmach; ma 25₰ Zysku, 40₰ Kapitału, a musi zapłacić 75₰. Aby dokonać niezbędnych płatności, musi wziąć Pożyczkę: umieszcza kartę Pożyczki obok swojej planszy Gracza i dodaje 50₰ do swojego Kapitału. Podczas Fazy Przygotowań następnego Rundy **Jarek** wydaje 5₰ na Odsetki. W dalszej części Rundy, po sprzedaniu większości Towarów i Usług, które wyprodukował, korzysta ze swojej akcji Darmowej, aby spłacić Pożyczkę – płaci 50₰ (biorąc tyle, ile może ze swojego Kapitału, a resztę ze swojego Zysku) i odrzuca kartę Pożyczki.

Przykład 2: **Paulinie** brakuje pieniędzy w Skarbie Państwa, więc decyduje się skorzystać z akcji Podstawowej – "Dodatkowego Podatku", który zmusza innych graczy do oddania jej 10₰. Na nieszczęście dla **Przemka**, ma on na swojej planszy Gracza tylko 7₰. Aby pokryć pozostałą kwotę, bierze kartę Pożyczki i zyskuje 50₰.

Podczas Fazy Przygotowań upewnij się, że jak zwykle spłacasz Odsetki od Pożyczki (z pieniędzy Skarbu Państwa), a następnie, jeśli Państwo ma więcej niż 50₰, spłaca Pożyczkę.

Interwencja MFW

Jeśli w Fазie Produkcji, podczas kroku Sprawdzenia MFW, Państwo ma więcej Pożyczek, niż pozwala na to jego Polityka Finansowa (i nie jest w stanie ich spłacić), interweniuje MFW.

Kiedy interweniuje MFW, wszystkie proponowane Ustawy są natychmiast odrzucane. W ramach rekompensaty każdy gracz otrzymuje 1 kostkę Wpływow za każdą odrzuconą w ten sposób jego Ustawę. Następnie w tabeli Polityk zachodzą zmiany wskazane poniżej.



Upewnij się, że zastosujesz efekty wszystkich Polityk, które zmieniają się w wyniku interwencji MFW. Obejmuje to sprzedaż Firm Państwowych (i uzyskanie przez Państwo pieniędzy równych ich kosztowi), zmiany w Wynagrodzeniach (wszystkie pensje są zmniejszane do P1), Mnożniku Podatku i cen Towarów importowanych z Rynku Zagranicznego. Ponieważ ceny wielu Towarów i Usług zmieniają się z powodu interwencji MFW, gracze z Klasy Kapitalistów i Klasy Średniej mogą również w tej chwili dostosować ceny na swoich planszach.



Jeśli interwencja MFW spowoduje zmianę Polityki Rynku Pracy, to gdy nadejdzie czas, aby Klasa Robotnicza i Klasa Średnia zapłaciły Podatki, skorzystaj z poprzedniej sekcji dotyczącej Rynku Pracy do ich obliczenia. Innymi słowy, gracze są opodatkowani na podstawie tego, gdzie znajdowała się Polityka Rynku Pracy, gdy otrzymali Wynagrodzenie. Możesz tymczasowo umieścić znacznik w odpowiedniej sekcji jako przypomnienie.

Po zastosowaniu tych zmian Państwo spłaca swoje Pożyczki (patrz Pożyczki). Zauważ, że jeśli Polityka Finansowa była wcześniej w sekcji A lub B, to po interwencji MFW Państwo będzie miało dodatkowe pieniądze ze sprzedaży niektórych Firm Państwowych. Jeśli Państwo nadal nie jest w stanie spłacić pełnej kwoty, płaci tyle, ile może i odrzuca pozostałe Pożyczki.

Na koniec Państwo przesuwa wszystkie 3 znaczniki Poparcia do połowy ich obecnych wartości (zaokrąglając w górę).



Interwencja MFW zwykle znacząco zmienia stan gry i może wyraźnie wpłynąć na niektórych graczy. Zachęcamy do informowania innych graczy, gdy zapowiada się, że Państwu grozi upadek.

Przykład: Trwa Faza Produkcji i **Paulina** zdaje sobie sprawę, że nie ma wystarczająco pieniędzy w Skarbie Państwa, aby pokryć wszystkie Wynagrodzenia w jej Firmach Państwowych. Musi wziąć Pożyczkę, ale niestety ma już zaciągniętą wcześniej Pożyczkę. Ponieważ Polityka Finansowa jest w sekcji B, oznacza to, że w późniejszym etapie będzie musiał interweniować MFW.

Podczas kroku Zaspokajania Potrzeb dla **Pauliny** nic się nie zmienia. Gdyby Handel Zagraniczny był na A lub B, mogłaby przynajmniej mieć nadzieję, że uda jej się zdobyć trochę pieniędzy z Cła (za Żywność kupowaną na Rynku Zagranicznym), ale nie jest to możliwe teraz, gdy jest na C. W kroku Sprawdzenia MFW nie ma wystarczająco pieniędzy, aby spłacić którąkolwiek z jej Pożyczek, dlatego też rozpoczyna się interwencja MFW.

Po pierwsze, wszystkie proponowane Ustawy w tabeli Polityk są odrzucane. **Przemek** zaproponował 2 Ustawy. Dzięki czemu zyskuje 2 kostki Wpływow. **Jarek** zaproponował również 1 Ustawę, więc zyskuje 1 kostkę Wpływow. Następnie wszystkie Polityki zmieniają się zgodnie z żądaniami MFW.



Przed interwencją MFV

Po interwencji MFV

Zmiany w tabeli Polityk mają liczne konsekwencje na planszy.

- Ze względu na zmieniającą się Politykę Finansową, Firmy Państwowe będą musiały zostać zamknięte tak, aby pozostały tylko trzy. **Paulina** wybiera 3 Firmy Państwowe do zamknięcia, każdą o koszcie 20€, więc dodaje 60€ do Skarbu Państwa. Niestety, w 2 z tych Firm byli Pracownicy i wszyscy kończą w obszarze Bezrobotnych Pracowników.
- Ze względu na zmieniający się Rynek Pracy, Wynagrodzenie Minimalne jest teraz na P1. **Jarek, Agata i Paulina** przenoszą wszystkie Wynagrodzenia na najniższą pozycję na kartach.
- Polityka Podatkowa zmienia się na A, co w połączeniu ze zmianami w Polityce Państwa Opiekuńczego, powoduje zmianę Mnożnika Podatku z 1 na 5.
- Ze względu na zmieniającą się Politykę Państwa Opiekuńczego, również płytki Opieki Społecznej muszą zostać dostosowane. Odwróć płytkę Opieki Zdrowotnej, aby odpowiadała Polityce 4B i usuń płytkę Opieki Edukacyjnej z planszy. Ponieważ właśnie zmieniły się koszty Zdrowia Publicznego i Edukacji, **Jarek i Agata** postanawiają również zmienić wartość, za jaką sprzedają własne zasoby.
- W związku ze zmianą Rynku Zagranicznego, znacznik na planszy w obszarze Importu przesuwany jest na środkową pozycję. W rezultacie koszt Żywności i Towarów Luksusowych z Rynku Zagranicznego będzie teraz wyższy. **Jarek i Agata** postanawiają również zmienić na swoich planszach wartości, za jakie sprzedają własne Towary.

Następnie Państwo musi spłacić tyle swoich Pożyczek, ile może. Po tym, jak **Paulina** wzięła drugą Pożyczkę aby zapłacić wymagane Wynagrodzenie, Skarbowi Państwa pozostało 27€. Zmiana Polityki Finansowej dodała do Skarbu Państwa kolejnych 60€, co łącznie stanowi 87€. **Paulina** wydaje wszystkie te pieniądze i odrzuca swoje 2 Pożyczki.

Na koniec **Paulina** przesuwa 3 znaczniki Poparcia do połowy ich aktualnej wartości. Znacznik Klasy Robotniczej był na 6, więc przesuwa się na 3, znacznik Klasy Średniej był na 8, więc przesuwa się na 4, a znacznik Klasy Kapitalistów był na 7, więc również przesuwa się na 4.



Ograniczenie Komponentów

Zawsze jesteś ograniczony do komponentów zawartych w grze. Oznacza to, że jeśli zdarzy ci się umieścić wszystkie swoje kostki Głosowania w woreczku, nie możesz włożyć ich już więcej. Podobnie, jeśli nie pozostały żadne kostki Wpływów, nie możesz kupować ani zdobywać ich więcej.

Jeśli wszyscy Pracownicy danego koloru są już na planszy, nie możesz już wykształcić Niewykwalifikowanego Pracownika w zakresie tej Branży. Dodatkowo, jeśli efekt (na przykład karta Imigracji) nakazuje umieścić Wykwalifikowanego Pracownika w obszarze Bezrobotnych Pracowników, ale żaden nie jest dostępny, zamiast tego musisz umieścić Niewykwalifikowanego Pracownika.

Jeśli jednak efekt powoduje dodanie na planszy Niewykwalifikowanego Pracownika lecz ten nie jest dostępny, dodaj wybranego przez siebie Wykwalifikowanego Pracownika.

TWÓRCY

Projekt gry: Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

Rozwój gry: Anastasios Grigoriadis

Ilustracje: Jakub Skop

Projekt graficzny: Dimitris Anastasiadis & Katerina Xerovasila (truly.gr)

Redakcja: Eric Engstrom, Grey Dolphin Game Development

Konsultacja naukowa: Dr Russell Foster, Dr Pawel Adrjan, Alexander Gertz, Andreas Dounis, Dr Christopher Holmes, Dr Irina Burlacu

Główny tester: Theo K. Mavraganis

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

Vangelis Bagiartakis dedykuje tę grę swojemu synowi Asteriosowi.

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Paweł Imperowicz

Skład: Bartosz Makświej

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/hegemony/>

©2022 Hegemonic Project Limited.
Hegemony: Poprowadź swoją
Klasę do zwycięstwa jest
znakami handlowymi
Hegemonic Project Limited.
Wszelkie prawa zastrzeżone.



© (edycja polska) 2023
Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl
Wszelkie prawa zastrzeżone.

PYTANIA DOTYCZĄCE ZASAD

Jeśli na Firmie umieszczono żeton Strajku, to czy tamtejsi Pracownicy mogą zostać przydzieleni gdzie indziej przez Klasę Robotniczą?

Dopóki Pracownicy nie są zaangażowani, Klasa Robotnicza może przydzielić ich gdzie indziej, jeśli chce.

Jeśli MFW zainterweniuje i w rezultacie Firmy Państwowe zostaną sprzedane, to co się dzieje jeśli Państwo posiada więcej zasobów niż jego (nowa) Pojemność Magazynu?

Zasoby te są natychmiast odrzucane, ponieważ nie można ich już przechowywać.

Co się dzieje, jeśli Klasa Robotnicza lub Klasa Średnia zyskuje Dobrobyt, ale ich znacznik Dobrobytu znajduje się już na końcu ich toru?

Znacznik pozostaje tam, gdzie jest, a gracz otrzymuje PZ w liczbie równej wartości Dobrobytu tego pola.

Jeśli Klasa Kapitalistów założy Firmę wymagającą tylko Niewykwalfikowanych Pracowników, a dostępni są tylko Niewykwalfikowani Pracownicy z Klasy Robotniczej oraz Wykwalfikowani Pracownicy Klasy Średniej, to czy Klasa Kapitalistów może zdecydować się przydzielić tych z Klasy Średniej?

Tak, może. Ponieważ obie Klasy mają dostępnych Pracowników, gracz Klasy Kapitalistów najpierw wybiera Klasę, którą chce zatrudnić. Następnie wybierają dokładnie tych Pracowników, których chce wziąć, zaczynając od tych Niewykwalfikowanych.

Jeśli podczas przydzielania Pracowników usuwam Pracownika z Firmy, aby przydzielić go gdzie indziej, a na jego miejsce, w ramach tej samej akcji, przydzielam innego Pracownika, to czy ten nowy Pracownik jest zaangażowany?

Firma (inna niż Klasy Średniej) nie może mieć zarówno Zaangażowanych, jak i Niezaangażowanych Pracowników. Jeśli z jakiegoś powodu tak się stanie (jak w podanym przykładzie), wszyscy Pracownicy stają się Niezaangażowani. W rzeczywistości jest to traktowane podobnie do Zamiana Pracowników.

Czy mogę użyć akcji Przydziel Pracowników, aby po prostu Zaangażować Pracowników, których już mam w Firmie?

Nie, nie możesz. Musieliby oni zostać Przydzieleni do nowej Firmy, aby stali się Zaangażowani.

Jeśli w grze 4-osobowej Firmy Państwowe muszą zostać sprzedane ze względu na zmianę Polityki Finansowej, to czy Państwo może sprzedać Firmę z Zaangażowanymi Pracownikami?

Tak, może (może to mieć również miejsce w grach 2 lub 3-osobowych, gdy sprzedany zostanie cały rząd kart). Jest to jedyny przypadek, w którym można sprzedać Firmę z Zaangażowanymi Pracownikami.

Czy można sprzedać Firmę w której odbywa się Strajk?

Tak, dopóki Pracownicy nie są Zaangażowani, Firma może zostać sprzedana w normalny sposób.

Jeśli Wynagrodzenia zostaną podniesione z powodu zmiany Polityki, to czy Pracownicy stają się Zaangażowani?

Nie, Pracownicy stają się Zaangażowani tylko wtedy, gdy Wynagrodzenia są podnoszone w efekcie akcji Darmowej, wykonanej przez innego gracza podczas Fazy Akcji.

PYTANIA DOTYCZĄCE KART

Niektóre karty akcji pozwalają na to, aby w tym samym czasie zostały zaproponowane 2 Ustawy. Czy w takim przypadku mogę wydać kostki Wpływów na wywołanie Natychmiastowego Głosowania? Jeśli tak, to czy dotyczy to obu Ustaw?

Każda Ustawa jest proponowana niezależnie od drugiej. Tak więc możesz wydać kostki Wpływów na Natychmiastowe Głosowanie, ale każdy wydany będzie dotyczył jednej Ustawy. Jeśli więc chcesz wywołać Natychmiastowe Głosowanie nad obiema Ustawami, należy wydać 2 kostki Wpływów. Zauważ, że jeśli zaproponujesz pierwszą Ustawę i wezwiesz do Natychmiastowego Głosowania, możesz poczekać do końca procesu Głosowania, zanim zdecydujesz o drugiej Ustawie. Dla drugiej Ustawy nie możesz jednak wybrać tej samej Polityki. Musi być ona inna.

Niektóre karty akcji pozwalają na zakup Zdrowia i Edukacji za połowę ceny. Czy ta połowa ceny dotyczy każdego zakupionego zasobu, czy całkowitej kwoty?

Połowa ceny dotyczy całej kwoty. Na przykład, jeśli cena Zdrowia wynosi zwykle 5 PZ , a gracz zagrywający kartę chce kupić 5 Zdrowia, musiałby zapłacić 13 PZ (połowa z 25, zaokrąglając w górę).

Niektóre karty akcji pozwalają na zakup Zdrowia i Edukacji za połowę ceny, zapewniając jednocześnie Poparcie graczowi Państwa. Jeśli odpowiednia Polityka Opiekuńcza znajduje się w sekcji B (co oznacza, że koszt wynosi już połowę maksymalnej ceny), czy gracz Państwa również zyskuje 1 PZ?

Tak, Państwo również zyskuje 1 PZ, ponieważ początkowa cena Zdrowia/Edukacji wynosiła 5 PZ , niezależnie od ceny końcowej (Poparcie z karty zapewniane jest jak zwykle).

Niektóre karty akcji, takie jak Boom Budowlany lub Wypadek w Miejscu Pracy, zapewniają lub żądają pieniędzy od Klasy Kapitalistów. W takich przypadkach, skąd pochodzą/gdzie trafiają pieniądze? Do obszaru Zysku czy Kapitału?

Ilekcroć Klasa Kapitalistów wydaje lub otrzymuje pieniądze, są one pobierane/umieszczane w obszarze Zysków, chyba że zaznaczono inaczej. Jeśli pieniądze w obszarze Zysków są niewystarczające, pozostała kwota jest pobierana z Kapitału.

Jeśli podczas interwencji MFV Firma Państwowa zatrudniająca Pracowników Klasy Średniej jest zamykana, to czy Klasa Średnia bierze to pod uwagę później w tej samej Fazie podczas płacenia Podatków?

Ponieważ Firma nie znajduje się już na planszy i nie ma w niej Pracowników z Klasy Średniej, to gdy nadejdzie krok Opodatkowania, Klasa Średnia nie płaci za nią żadnych Podatków.

Niektóre karty akcji pozwalają Klasie Kapitalistów i Klasie Średniej sprzedawać zasoby Państwu. Czy mogą sprzedać więcej, niż Państwo może przechować? Czy mogą sprzedać więcej, niż Państwo może zapłacić i w ten sposób zmusić je do zaciągnięcia Pożyczki?

Gracze nie mogą sprzedać Państwu więcej zasobów niż może ono przechowywać. Zakładając jednak, że Państwo ma wystarczająco dużo miejsca na przechowywanie zasobów, mogą oni sprzedać więcej, niż Państwo może kupić za swoje środki. W takim przypadku, zgodnie z normalnymi zasadami, Państwo będzie musiało zaciągnąć Pożyczkę.

Niektóre karty akcji, takie jak Wyższy VAT (a także jedna z podstawowych akcji Państwa), pozwalają Państwu na uzyskanie korzyści, kosztem obniżenia Poparcia. Czy Państwo może wykonać te akcje, jeśli jego Poparcie już znajduje się na 1?

Nie. Aby wykonać którąkolwiek z tych akcji, Państwo musi mieć Poparcie, które może obniżyć.

PYTANIA DOTYCZĄCE KART (ciąg dalszy)

Gdy karta nakazuje graczowi przydzielić Pracowników, to czy ci Pracownicy stają się Zaangażowani?

Tak. Za każdym razem, gdy efekt karty nakazuje graczowi wykonanie akcji, nadal obowiązują wszystkie normalne zasady dotyczące tej akcji, chyba że zaznaczono inaczej.

Niektóre karty Wydarzeń pozwalają Państwu kupować zasoby od innych graczy. Czy Państwo może kupić więcej zasobów, niż może przechowywać w swoich Magazynach (odrzucając je później), aby zyskać dodatkowe PZ?

Nie, nie może. W zakresie tego, co Państwo może kupić, jest ograniczone przez dostępne dla siebie Magazyny.

Niektóre karty akcji, takie jak Zmiana Priorytetów lub Zadanie o Wysokim Priorytecie, pozwalają Państwu podejrzeć wierzchnie karty Wydarzeń i umieścić jedną z nich na planszy. Co dzieje się z drugą kartą?

Druga karta wraca na wierzch talii Wydarzeń. Podobnie, jeśli gracz nie umieści na planszy żadnego z Wydarzeń, które oglądał, obie karty są odkładane na wierzch talii Wydarzeń.

Zmowa Ofertowa: Co dzieje się w grze 2-osobowej z Towarami Luksusowymi sprzedanymi przez Klasę Kapitalistów?

Wracają do puli Zasobów.

Niepokoje Społeczne: Kiedy w związku z tą kartą Wydarzenia, Państwo proponuje Ustawę wybraną przez innego gracza, czy inny gracz może odmówić? Czy inny gracz może wydać kostkę Wpływów, aby wezwać do Natychmiastowego Głosowania?

Nie. Karta ta działa w następujący sposób: Państwo wybiera innego gracza i pyta go, którą Ustawę zaproponować (stosuje się normalne zasady). Ten Gracz, jeśli może, musi wybrać Politykę. Państwo następnie proponuje Ustawę korzystając z własnego znacznika. Państwo decyduje również czy zostanie ogłoszone Natychmiastowe Głosowanie (wydając własne kostki Wpływów).

Spółdzielnia Rolnicza: Jeśli gracz Klasy Robotniczej założy Spółdzielnię Rolniczą, to czy zatrudnieni tam Pracownicy mogą być później przydzieleni do innej Firmy? Jeśli tak, to co dzieje się ze Spółdzielnią Rolniczą?

W Rundzie, w której założona zostaje Spółdzielnia Rolnicza, przydzieleni tam Pracownicy są Zaangażowani, tak jak w każdej innej Firmie. Zgodnie z normalnymi zasadami, Zaangażowani Pracownicy nie mogą być przydzielani nigdzie indziej. W następnych Rundach gracz Klasy Robotniczej może przydzielić tych Pracowników gdzieś indziej, jak w przypadku wszystkich swoich Pracowników. Jeśli to zrobi, Spółdzielnia Rolnicza pozostaje obok jego planszy Gracza i może on później, jeśli zechce, ponownie przydzielić do niej Pracowników.

Spółdzielnia Rolnicza: Czy przydzieleni tam Pracownicy są zaliczani do 4 Pracowników wymaganych do założenia Związku Zawodowego w Branży Rolnej?

Tak, są.

Stan Nadzwyczajny: Jeśli Państwo zagra tę kartę, aby zmienić Politykę, to czy otrzymuje jakieś PZ?

Nie. PZ są przyznawane tylko w przypadku zmiany Polityki w wyniku Głosowania.

Dodatkowa Zmiana: Czy Klasa Kapitalistów lub Państwo mogą zagrać tę kartę, jeśli nie mają wystarczająco pieniędzy, aby opłacić Wynagrodzenia?

Nie, nie mogą. Możliwość zapłacenia Wynagrodzenia jest warunkiem zaistnienia efektu tej karty. Nie możesz wykonywać akcji, które są opcjonalne, jeśli nie jesteś w stanie pokryć ich kosztu/spełnić wymagania.

Natychmiastowa Reakcja: Akcja Wydarzenia Zapewnia Klasie zasoby, a Państwo wykonuje ją dwukrotnie, za każdym razem wybierając tę sama Klasę. Czy zasoby umieszczone w obszarze Pomocy Państwowej z pierwszego Wydarzenia są usuwane?

Nie, nie są. Ponieważ 2 akcje Wydarzeń są wykonywane w tej samej turze, płynące z nich korzyści są umieszczane w obszarze Pomocy Państwowej w tym samym czasie.

Młoda Branża Wymaga Wsparcia: Gdy Państwo zakłada Firmę, przy użyciu tej karty Wydarzenia, kto decyduje, która Firma zostanie założona? Czy można od razu przydzielić do niej Pracowników, a jeśli tak, to kto o tym decyduje?

Państwo decyduje, którą Firmę spośród tych dostępnych na Rynkach graczy założyć. Następnie wszystkie decyzje podejmuje gracz będący właścicielem nowej Firmy (np. czy przydzieli do niej Pracowników i jakich). Jednak, aby powstała Firma Klasy Średniej, należy jej zapewnić wymaganych Pracowników Klasy Średniej. W związku z tym może być ona założona przez Państwo tylko wtedy, gdy wymagani pracownicy są dostępni w obszarze Bezrobotnych Pracowników. Jeśli ma to miejsce, to są oni automatycznie przydzielani do tej Firmy. To, o czym może zdecydować gracz z Klasy Średniej, to tylko to, czy przydzieli do nowej Firmy Pracownika Klasy Robotniczej i którego (zakładając oczywiście, że jest w niej miejsce).

Deregulacja Rynku Pracy: Jeśli gracz zagra tę kartę, przenosi wszystkich swoich Pracowników z Firmy i przydziela do niej nowych, wszystkich w ramach tej samej akcji. Czy nowi Pracownicy są od razu Zaangażowani?

Nie, nie są. Ponieważ Firma funkcjonowała wcześniej z Niezaangażowanymi Pracownikami i nadal funkcjonuje, to zmianę Pracowników należy traktować tak, jak w przypadku Zamiany Pracowników.

Deregulacja Rynku Pracy: Czy można za jej pomocą przenieść Zaangażowanych pracowników?

Nie, nie można.

Migracja: Jeśli Klasa Robotnicza lub Klasa Średnia zagra tę kartę w pierwszej Rundzie i skończy z mniej niż 10 Pracownikami, to co stanie się z ich Populacją? Pozostaje na 3.

Prywatyzacja: Gdy Państwo zagrywa tę kartę i sprzedaje Firmę Państwową, ma o jedną Firmę mniej niż nakazuje Polityka Finansowa. Co się stanie, jeśli później znów zmieni się Polityka Finansowa? Z iloma Firmami zostanie?

Gdy zmieni się Polityka Finansowa, Państwo musi zostać z liczbą Firm wymienionych w nowej sekcji. Jeśli na przykład w momencie zagrania karty Prywatyzacja, Polityka Finansowa znajdowała się w sekcji C, Państwo będzie miało tylko 2 Firmy. Jeśli Polityka Finansowa zmieni się później na B, Państwo musi skończyć z 6 Firmami Państwowymi tak, jak zostało to wskazane w nowej sekcji. Oznacza to, że kupi jeszcze 4 Firmy, a nie 3. Podobnie, jeśli karta została zagrana gdy Polityka Finansowa znajdowała się w sekcji B, a Państwo skończyło z 5 Firmami, to gdy polityka wróci do sekcji C, Państwo będzie musiało sprzedać tylko 2 Firmy, aby ostatecznie zostać z 3, zgodnie z nową sekcją. Jeśli Polityka Finansowa zmieni się na sekcję A, nie będzie mogło ono mieć 9 Firm (jedna z kart nie będzie już dostępna), więc Państwo będzie miało do dyspozycji tylko 8 Firm.

Prywatyzacja: Jeśli Państwo zagra tę kartę i sprzeda Firmę Państwową Klasie Kapitalistów, to czy Klasa Kapitalistów w dalszej części gry może ją sprzedać? Jeśli tak, co dzieje się z kartą?

Dopóki w Firmie nie ma Zaangażowanych Pracowników, można ją normalnie sprzedać. Karta jest następnie umieszczana rewersem do góry w obszarze planszy z Firmami Państwowymi.

Badanie Opinii Publicznej: Czy przed podjęciem decyzji o Natychmiastowym Głosowaniu, inni gracze muszą oświadczyć czy są za, czy przeciw proponowanej Ustawie?

Nie. Ponieważ żadne głosowanie jeszcze się nie odbywa, pozostali gracze nie muszą ujawniać czy są za, czy przeciw proponowanej Ustawie. Gracz zagrywający kartę musi sam zdecydować czy chce przeprowadzić Natychmiastowe Głosowanie. I tylko wtedy, gdy to zrobi, pozostali gracze muszą opowiedzieć się po którejś stronie, zgodnie z normalnymi zasadami.