

ГЕГЕМОНІЯ

ТВІЙ КЛАС. ТВОЇ ПРАВИЛА. ТВОЯ ПЕРЕМОГА

ПРАВИЛА ГРИ

У країні панує безлад.

Економіка падає, а політичні протистояння наростають. Робітничий клас страждає через недієздатну систему соцзабезпечення, капіталісти втрачають статки, середній клас поступово скорочується, а держава занурюється у стан великого бюджетного дефіциту.

У ці важкі часи єдина людина, яка може вивести країну з кризи, — це... ви!

Чи займете ви позицію робітничого класу та виборюватимете соціальні реформи, чи підтримаєте корпорації та вільний ринок? Допоможете державі подолати кризу чи просуватимете власні інтереси, не зважаючи на ціну, яку заплатить країна?

«Гегемонія» — це асиметрична карткова настільна гра, у якій гравці змагаються одне з одним, взявши на себе одну з ролей: Робітничого класу, Середнього класу, Капіталістичного класу чи самої Держави. Кожен гравець грає по-різному, намагаючись просувати свої інтереси.

КАПІТАЛІСТИЧНИЙ КЛАС



Капіталістичний клас керує компаніями. Працівники в цих компаніях виробляють товари й надають послуги, які Капіталістичний клас продає й отримує прибуток. Мета цього гравця — максимальне нарощування прибутку.

СЕРЕДНІЙ КЛАС



Середній клас має працівників, які можуть влаштуватися в різні компанії, а також керує власними малими компаніями. Середній клас має віднайти ідеальний баланс між виробленням, продажем і споживанням ресурсів, щоб забезпечувати потреби своїх працівників і збільшувати їхній добробут.

РОБІТНИЧИЙ КЛАС



Робітничий клас має працівників, які заробляють гроші й витрачають їх на базові потреби: їжу, медицину, освіту та, за можливості, розваги. Мета цього гравця — задовольняти ці потреби якнайкраще та збільшувати добробут своїх працівників.

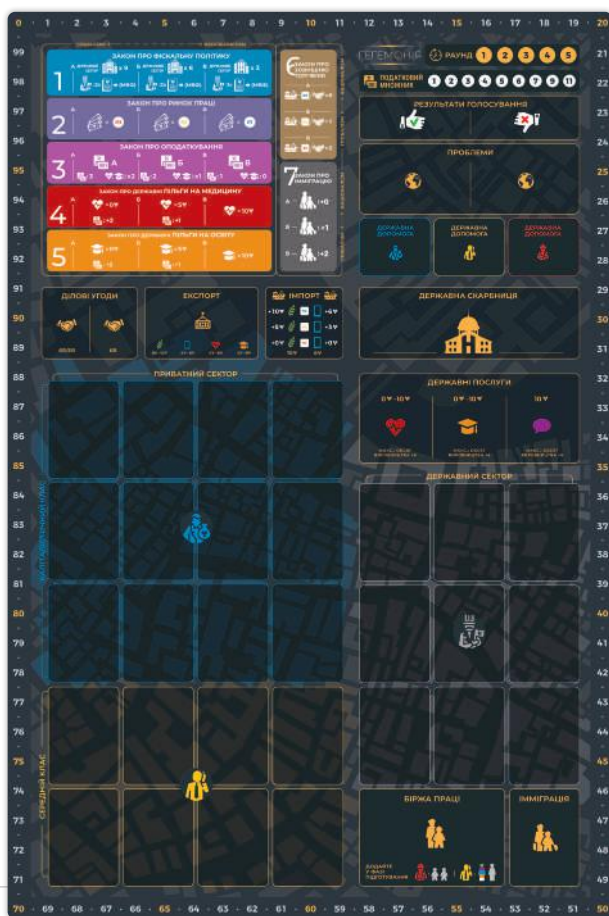
ДЕРЖАВА



Держава намагається підвищити свою легітимність, докладаючи всіх зусиль, щоб забезпечувати потреби та рівність усіх класів. Водночас Державі доведеться долати різноманітні соціальні кризи.

КОМПОНЕНТИ

ІГРОВЕ ПОЛЕ



4 ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



270 ЗВЧАЙНИХ КАРТ

КАРТИ ДІЙ



40 КАРТ ДІЙ
РОБІТНИЧОГО КЛАСУ

40 КАРТ ДІЙ
СЕРЕДЬНОГО КЛАСУ

40 КАРТ ДІЙ
КАПІТАЛІСТИЧНОГО
КЛАСУ

40 КАРТ ДІЙ
ДЕРЖАВИ

КОМПАНІЇ



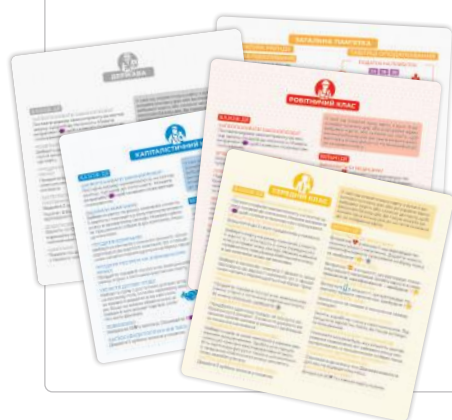
2 ФЕРМЕРСЬКІ
КООПЕРАТИВИ

17 КОМПАНІЙ
СЕРЕДЬНОГО КЛАСУ

28 КОМПАНІЙ
КАПІТАЛІСТИЧНОГО
КЛАСУ

12 ДЕРЖАВНИХ
КОМПАНІЙ

5 ПАМ'ЯТОК ГРАВЦІВ



4 ПАМ'ЯТКИ ЩОДО ПРАВИЛ



16 КАРТ ЕКСПОРТУ



10 КАРТ ПОЛІТИЧНИХ ЦІЛЕЙ



25 КАРТ ПРОБЛЕМ

55 МАЛИХ КАРТ



222 ЖЕТОНИ*



* Щоб спростити сприйняття правил, слово «жетон» щодо ресурсів опускатиметься. Наприклад, у тексті «взьміть 1 їжу» мається на увазі «взьміть 1 жетон їжі».

231 ДЕРЕВ'ЯНИЙ КОМПОНЕНТ



СИМВОЛИ

РОЛІ ГРАВЦІВ



РЕСУРСИ

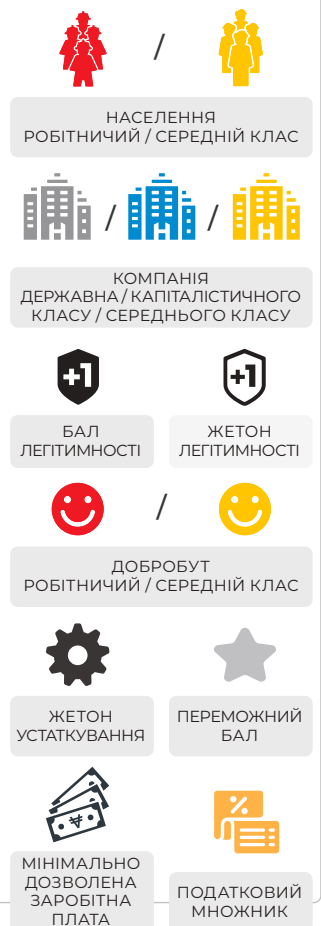


ТИПИ ПРАЦІВНИКІВ



ЛЕГІТИМНІСТЬ

ІНШЕ



ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС КОМПОНЕНТІВ

Карти компаній

Ці карти представляють компанії, які відкривають гравці, щоб виробляти ресурси*. На кожній карті вказані кількість і типи працівників, потрібних для функціонування компанії, ресурси, які вона виробляє, і (коли це доречно) заробітна плата її працівників.

Колір компанії позначає сферу, до якої вона належить. У грі є 5 сфер: **агропромисловість** (зелена), **розкіш** (синя), **охорона здоров'я** (червона), **освіта** (помаранчева) та **медіа** (фіолетова).

* Тут і далі слово «ресурси» використано як загальне поняття для «товарів» і «послуг».

Компанії Капіталістичного класу та Державні компанії



Вартість відкриття компанії

- стартава компанія
- стартава компанія тільки для гри вдвох
- стартава компанія тільки для гри на 3–4 гравців

Назва компанії

Необхідні працівники (кольором позначені працівники з кваліфікацією у відповідній сфері)

Сфера (позначається кольором)

Кількість товарів чи послуг, які виробляє компанія

Бонус устаткованого виробництва (жетон устаткування можна розмістити на карті компанії, щоб збільшити виробництво)

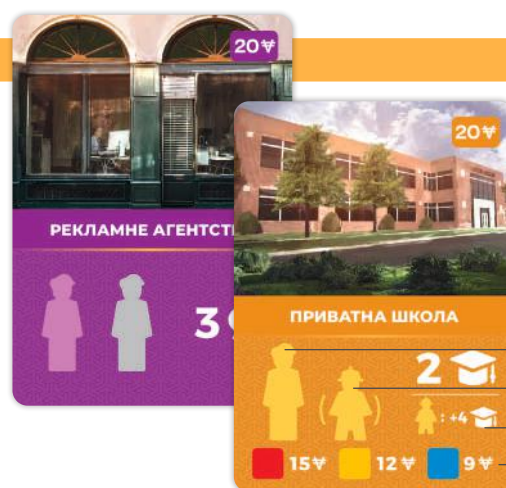
3 2 1
рівень заробітної плати

25 ₴ 20 ₴ 15 ₴

4

СУПЕРМАРКЕТ

16 ₴



20 ₴

РЕКЛАМНЕ АГЕНТСТВО

3

20 ₴

ПРИВАТНА ШКОЛА

2

15 ₴ 12 ₴ 9 ₴

Компанії Середнього класу

Є два типи компаній Середнього класу: організовані виключно працівниками Середнього класу й ті, що потребують працівників Робітничого класу.

- Тип працівника Середнього класу
- Тип (найманого) працівника Робітничого класу
- Бонус до виробництва від найманого працівника
- Показник заробітної плати найманого працівника

Інші типи компаній

Фермерський кооператив — це особливий тип компанії, його може відкрити тільки Робітничий клас певними картами дій. Фермерський кооператив потребує 3 некваліфікованих працівників і виробляє 2 їжі. Його вважають приватною компанією, але не розміщують на полі.

Автоматизована компанія має великий символ устаткування й не має робочих місць. Вона працює завжди, не потребує працівників, і вважається, що на ній лежить жетон устаткування. У фазі виробництва така компанія виробляє ресурси без виплати заробітної плати. Зауважте, що звичайні компанії, на яких розміщений жетон устаткування, НЕ вважають автоматизованими.



25 ₴

ФЕРМЕРСЬКИЙ КООПЕРАТИВ

2

ЕЛЕКТРОНІКА

3

Карти дій

За допомогою цих карт ви виконуєте дії у свій хід. Ви можете або розіграти карту дій, застосувавши її ефект, або скинути її й виконати базову дію.



Ілюстрація

Назва карти

Ефект карти

Вимога карти

Роль гравця

Змінення легітимності (ігноруйте, якщо грають менше 4 гравців)

КРАЇНА МОЖЛИВОСТЕЙ

Відкрийте компанію, використавши кваліфікованого працівника Середнього класу із запасу на свій вибір.

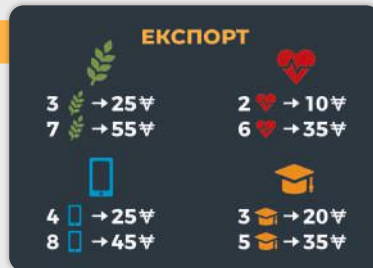
УМОВА: 7Б / 7В

ВИСОКИЙ ПДВ

Кожен гравець сплачує по 15V Державі. Зді отримайте 3 на двох трехах класів.

Карти експорту

На цих картах зображено 8 можливих операцій із продажу товарів і послуг на зовнішньому ринку. На початку кожного раунду у фазі підготування відкривають нову карту експорту.



Карти політичних цілей

Ці карти (використовуються лише в грі вчотирьох) відкриває Держава. Вони вказують на політичні цілі поточного уряду. Держава здобуває ПБ наприкінці кожного раунду залежно від того, наскільки поточна політична ситуація близька до зображеної на карті політичних цілей.



Карти імміграції

Ці карти вказують на тип іммігрантів (кваліфікованих або некваліфікованих), яких додають до гри на початку кожного раунду у фазі підготування.



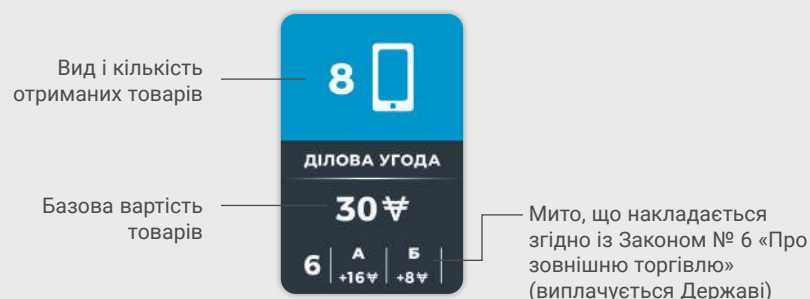
Карти проблем

На цих картах (їх використовують лише у грі вчотирьох) показані різні проблеми, які доведеться долати Державі.



Карти ділових угод

Ці карти дають змогу Капіталістичному класу купувати багато товарів (їжу та/або розкіш) на зовнішньому ринку за вигідною ціною. Залежно від поточного Закону «Про зовнішню торгівлю» (№ 6) Капіталістичний клас повинен сплатити мито Державі, якщо ці товари не призначені для перепродажу на зовнішньому ринку.



Склади

Ці тайли дають змогу збільшити місткість складів на планшеті гравця (тільки для Капіталістичного та Середнього класів). Капіталістичний клас може купити такий склад, а Середній клас — отримати зі спеціальних карт дій. Цей склад подвоює місткість складу на планшеті. У грі також є особливий склад — тайл зони вільної торгівлі. Капіталістичний клас отримує його на початку гри. На цьому тайлі можна зберігати тільки товари (їжу та розкіш), які ви можете продати лише на зовнішньому ринку; іншим гравцям їх продавати не можна.



ІГРОВЕ ПОЛЕ

Кодекс законів

У цьому кодексі представлено закони, які існують у грі, і вказано, які діють саме зараз. Маркер кожного закону може бути в одному з трьох секторів (А, Б чи В), які відповідають певній ідеології. У законах 1–5 ідеологія може коливатися від соціалізму (А) до неолібералізму (В), а в законах 6–7 – від націоналізму (А) до глобалізму (В). Під час гри гравці намагаються змінити ці закони на свою користь.



Ділові угоди

У цій зоні розміщують карти ділових угод, якими може скористатися Капіталістичний клас. Кількість карт визначає Закон №6 «Про зовнішню торгівлю».



Експорт

Тут розміщують карти експорту, згідно з якими гравці можуть продавати товари й послуги на зовнішній ринок. Цифри, надруковані на ігровому полі, показують можливі ціни на ресурси, які зазначатимуться на картах.



Імпорт

За потреби товари (їжу та розкіш) можна купити на зовнішньому ринку. Вартість товарів вказана знизу, але Закон №6 «Про зовнішню торгівлю» може зобов'язати вас сплатити мито Державі відповідно до положення маркера в цій секції.



Державна скарбниця

Тут Держава зберігає свої гроші.



Приватний сектор

Тут Капіталістичний і Середній класи розміщують відкриті ними компанії.



Біржа праці

Тут розміщують нових працівників, яких додають зазвичай на початку раунду. Працівники, які стають безробітними, також потрапляють сюди.

Трек ПБ

На цьому треку гравці відстежують здобуті протягом гри переможні бали.

Трек раундів

Цей трек показує поточний раунд гри.



Податковий множник

На цьому треку відстежують значення податкового множника. Цей множник потрібен для підрахунку податків, які повинні сплатити Капіталістичний і Середній класи. Значення множника залежить від Законів №3, 4 і 5.



Результати голосування

Коли відбувається голосування, гравці заявляють про те, чи вони за, чи проти запропонованої зміни, і тягнуть кубики з мішечка, щоб визначити результат. Розміщуйте ці кубики у відповідному місці цієї зони залежно від позиції гравців.



Проблеми

(Тільки у грі вчотирьох) У цій зоні розміщують карти проблем, які Державі доведеться долати.

Державна допомога

(Тільки у грі вчотирьох) Тут розміщують допомогу, надану Державою після розв'язання проблеми чи розіграшу карти дій (зазвичай це ресурси або гроші).



Державні послуги

У цій зоні розміщують ресурси, які виробила Держава (медицина, освіта та вплив). Робітничий і Середній класи можуть вільно купувати ці ресурси. Вартість медицини й освіти визначається Законами №4 і 5.



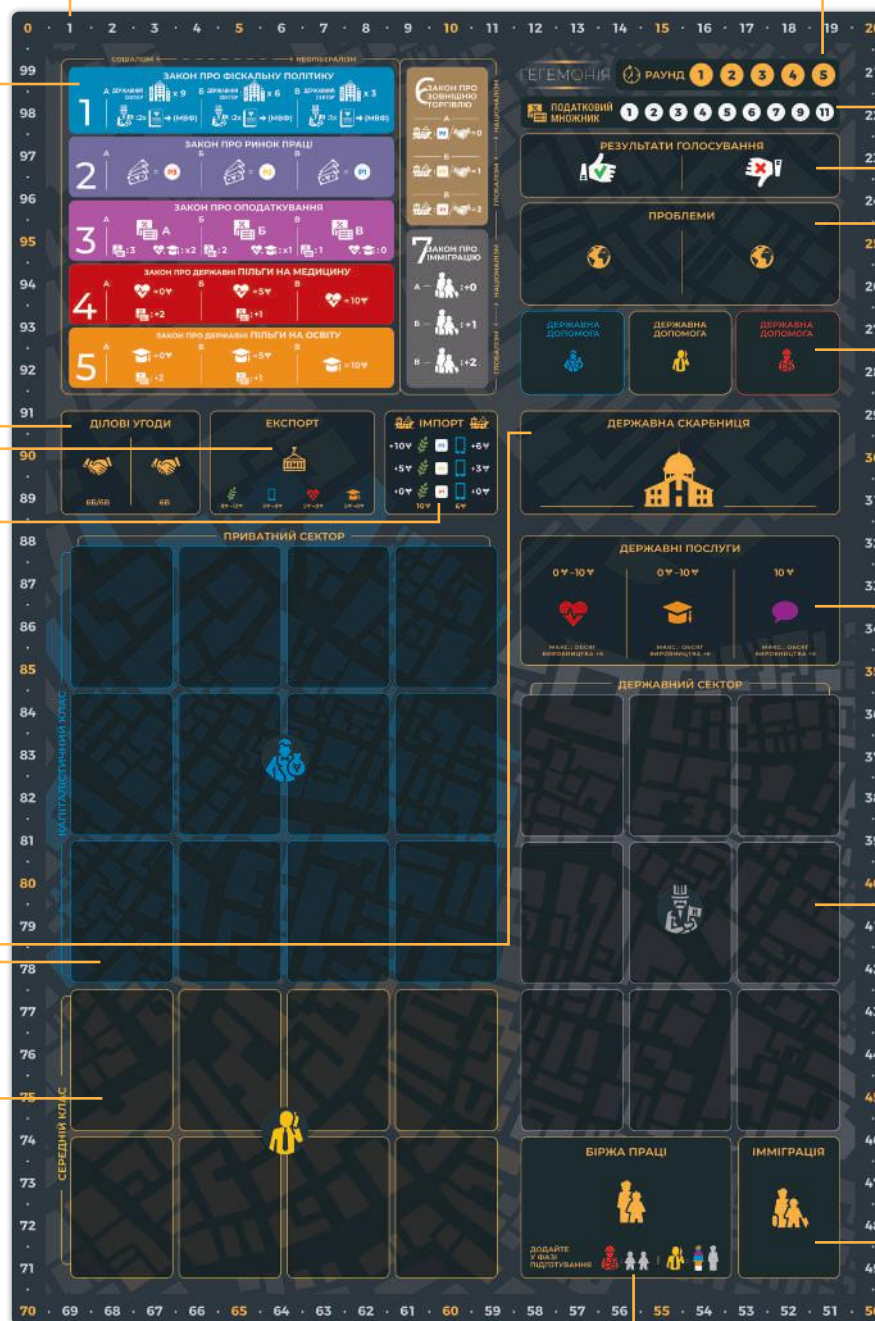
Державний сектор

Це сектор державних компаній, які розміщують тут під час підготовки до гри. Деякі з них будуть неактивними (лежатимуть долілиць) залежно від «розміру» державного сектору, який визначається Законом №1 «Про фіскальну політику».



Імміграція

Тут розміщують колоду імміграції. Коли іммігрантів додають у гру, їхній тип (некваліфіковані чи кваліфіковані у певній сфері) визначають картами із цієї колоди. Кількість карт, які гравець має відкрити, визначає Закон №7 «Про імміграцію».





ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

Робітничий клас

Трек населення. Використовуйте верхній трек планшета, щоб відстежувати кількість працівників Робітничого класу. Вона визначає показник населення, як узказано під цим треком. Показник населення дуже важливий для Робітничого класу, адже визначає кількість ресурсів, які гравцеві доведеться витратити під час виконання певних дій, а також встановлює обмеження на придбання ресурсів.

Добробут. Цей трек показує рівень добробуту населення Робітничого класу. Добробут збільшується, коли Робітничий клас надає населенню медицину, освіту чи розкіш. Що вищий добробут, то більше ПБ здобуває цей гравець.

Профспілки. Робітничий клас може створювати профспілки у сферах, де зайнято багато його працівників. Чинні профспілки дають гравцю вплив і додаткові ПБ.

Дохід. Тут Робітничий клас тримає свої гроші.

Товари та послуги. Тут зберігаються придбані й отримані ресурси до моменту їхнього використання (медицина, освіта, розкіш і вплив).



Середній клас

Трек населення. Використовуйте верхній трек планшета, щоб відстежувати кількість працівників Середнього класу. Вона визначає показник населення, як узказано під цим треком. Показник населення дуже важливий для Середнього класу, адже визначає кількість ресурсів, які гравцеві доведеться витратити під час виконання певних дій, а також встановлює обмеження на придбання ресурсів.

Добробут. Цей трек показує рівень добробуту населення Середнього класу. Добробут збільшується, коли Середній клас надає населенню медицину, освіту чи розкіш. Що вищий добробут, то більше ПБ здобуває гравець. Незважаючи на схожість цього треку з аналогічним треком у Робітничого класу, вони відрізняються.

Склади. Тут Середній клас зберігає товари й послуги, вироблені його компаніями. У секції кожного складу вказано обмеження кількості ресурсів, які можна в ньому зберігати. Під кожним складом є трек, який позначає вартість продажу відповідного ресурсу іншим гравцям.

Дохід. Тут Середній клас тримає свої гроші.

Товари й послуги. Тут зберігають придбані ресурси до моменту їхнього використання (медицина, освіта, розкіш і вплив).



Капіталістичний клас

Прибуток. Тут Капіталістичний клас зберігає всі отримані гроші. Витрати також покривають із секції «Прибуток», якщо не вказано інше.

Капітал. Кожного раунду, виплативши заробітну плату й податки, Капіталістичний клас переміщує всі гроші, що залишилися в секції «Прибуток», до секції «Капітал» і здобуває ПБ відповідно до кількості грошей у цій секції.

Багатство. Цей трек визначає ПБ, які гравець здобуває наприкінці раунду, залежно від кількості грошей у секції «Капітал» (після переміщення їх туди із секції «Прибуток»). Якщо грошей стало більше, гравець здобуває додаткові ПБ.

Склади. Тут Капіталістичний клас зберігає товари й послуги, вироблені його компаніями. У секції кожного складу вказано обмеження кількості ресурсів, які можна в ньому зберігати. Під кожним складом є трек, який позначає вартість продажу відповідного ресурсу іншим гравцям. Зауважте, що вплив можна зберігати в необмеженій кількості, але його не можна продати.



Держава

Легітимність. Ці треки показують легітимність Держави в очах кожного класу. Держава намагається максимально та (бажано) рівномірно підвищувати легітимність. Наприкінці кожного раунду Держава здобуває ПБ відповідно до 2 найнижчих показників на цих треках.

Склад впливу. Тут Держава зберігає особистий вплив. На відміну від медіавпливу, який зберігають у зоні «Державні послуги» на ігровому полі, цей ресурс не можуть купити інші гравці.

Склади їжі та розкоші. На початку гри Держава не має жодних компаній, що виробляють їжу чи розкіш. Проте під час гри це може змінитися. Якщо це трапиться, або якщо Держава купує товари завдяки ефекту карти, такі товари зберігатимуться на цих секціях, і їх можуть купити інші гравці за зазначеною ціною.



ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Підготування до гри дещо змінюється залежно від кількості гравців. У наведеній нижче інструкції описане підготування ігрового поля й більшості компонентів. Далі описане детальне підготування до гри окремо кожного гравця.

Зауважте, що від кількості гравців залежить те, які ролі будуть вам доступні.

- У гри вдвох гравці вибирають ролі **Капіталістичного** та **Робітничого** класів.
- У гри втрох гравці вибирають ролі **Капіталістичного**, **Робітничого** та **Середнього** класів.
- У гри вчотирьох гравці можуть вибрати будь-яку роль.

Радимо спершу зіграти удвох. Так ви отримаєте загальне уявлення, як усе тут працює, а потім можете додавати 2 інші ролі.

Підготування ігрового поля

- 1 Покладіть ігрове поле посередині столу в межах доступності всіх гравців.
- 2 Розташуйте 4 стартові компанії Капіталістичного класу на ігровому полі (**супермаркет, торговий центр, коледж і клініку**) у зоні Капіталістичного класу в приватному секторі. Покладіть маркери на відведене місце заробітної плати 2 рівня на кожній карті.
- 3 Візьміть карти державних компаній і поверніть у коробку 3 карти, які не відповідають кількості гравців (позначено ромбами поруч із вартістю відкриття компанії: граючи вдвох, використовуйте карти з 2 ромбами, а втрох і вчотирьох — карти з 3 ромбами). Покладіть 3 стартові державні компанії в перший ряд державного сектору (відповідно до кольорів ресурсів у зоні «Державні послуги»). Покладіть маркери на відведене місце заробітної плати 2 рівня на кожній карті. Розташуйте ще 3 державні компанії (по 1 кожного типу) долілиць у другому ряді й решту — 3 карти — долілиць у третьому ряді.
- 4 Граючи утрьох чи вчотирьох, покладіть на ігрове поле 2 стартові компанії Середнього класу (**мінімаркет і приймальня лікаря**) у зоні Середнього класу в приватному секторі. Покладіть маркери на відведене місце заробітної плати 2 рівня на кожній карті.
- 5 Перемішайте колоду ділових угод і покладіть її біля ігрового поля. Візьміть верхню карту й покладіть її горілиць на одне з відведених місць.
- 6 Перемішайте колоду експорту й розташуйте біля ігрового поля. Візьміть верхню карту й помістіть горілиць на відведене місце. Далі покладіть маркер на середню клітинку зони імпорту.
- 7 Перемішайте колоду імміграції та покладіть її у відповідну зону на ігровому полі.
- 8 Розташуйте маркери законів на вказаних секторах кодексу законів:

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

- 9 Покладіть 120₴ в Державну скарбницю. Це стартові гроші Держави.
- 10 Покладіть жетони медицини, освіти та впливу на відведені місця в зоні державних послуг відповідно до кількості гравців:

	МЕДИЦИНА	ОСВІТА	ВПЛИВ
2 гравці	5	5	3
3 чи 4 гравці	6	6	4

- 11 Розташуйте маркер раунду на першій поділці треку раундів, а маркер податкового множника — на 5-й поділці треку податкового множника.
- 12 Покладіть маркер ПБ кожного гравця на поділку «0» на треку переможних балів.
- 13 Розсортуйте кубики голосів за кольорами й складіть біля ігрового поля. Помістіть у мішечок по 8 кубиків кожного кольору, а сам мішечок покладіть поруч із полем. Ви маєте додати кубики всіх 3 кольорів навіть при грі вдвох, де Середній клас не бере участі.
- 14 Розсортуйте й покладіть усі ресурси (їжу, розкіш, медицину, освіту та вплив), а також гроші, жетони устаткування, карти позик, тайли складів, жетони страйку та жетон демонстрації, прозорі маркери й жетони легітимності (тільки для гри вчотирьох) біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців.
- 15 Розсортуйте працівників (міплів) Робітничого й Середнього класів за кольором і типом та розташуйте біля ігрового поля в межах досяжності відповідних гравців (при грі вдвох приберіть працівників Середнього класу в коробку — вони не потрібні).
- 16 Покладіть загальну пам'ятку біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців.

Щойно ігрове поле підготовлено, кожен гравець має вибрати собі роль (навмання чи за власним вибором) і відповідно підготуватися. Рекомендуємо гравцям зайняти місця, як на малюнку нижче.



КАПІТАЛІСТИЧНИЙ
КЛАС



ДЕРЖАВА



СЕРЕДНІЙ
КЛАС



РОБІТНИЧИЙ
КЛАС







ПІДГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

Підготовка Робітничого класу

- 1 Покладіть перед собою **планшет** Робітничого класу.
- 2 Поставте маркер на початкову поділку треку **населення** (10 працівників).
- 3 Поставте маркер **добробуту** на першу поділку треку добробуту (0).
- 4 Візьміть **30₴** та 1 **вплив** і покладіть їх на відповідні секції свого планшета.
- 5 Розташуйте 3 червоні **маркери законопроектів** і ваш **жетон голосування** біля свого планшета.
- 6 Візьміть колоду **карт дій** Робітничого класу, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Візьміть із цієї колоди 7 карт у руку.
- 7 Покладіть **пам'ятку** Робітничого класу біля свого планшета.
- 8 Візьміть 2 карти **«Фермерський кооператив»** і відкладіть їх убік (їх можна використати, тільки якщо ви зіграєте відповідні карти).
- 9 Залежно від кількості гравців розташуйте **працівників Робітничого класу** на відведених місцях карт таких компаній:
 - У грі вдвох: **супермаркет** (зелений і сірий міпли), **торговий центр** (синій і сірий міпли), **державна лікарня** (білий і сірий міпли) та **державний університет** (помаранчевий і сірий міпли).
 - У грі втрьох чи вчотирьох: **супермаркет** (зелений і сірий міпли), **коледж** (помаранчевий і сірий міпли) і **університетська лікарня** (один білий і два сірих міпли).
 Зауважте, що всіх працівників слід розмістити в положенні стоячи.
- 10 Розмістіть некваліфікованого працівника Робітничого класу (сірого міпла) на **біржу праці**. Далі:
 - У грі вдвох візьміть 1 **карту імміграції**.
 - У грі втрьох чи вчотирьох — 2 **карти імміграції**.
 Розташуйте працівників Робітничого класу, зображених на картах, які ви щойно взяли, на біржі праці. Потім поверніть узяті карти під низ колоди імміграції.

Підготовка Капіталістичного класу

- 1 Покладіть перед собою **планшет** Капіталістичного класу.
- 2 Візьміть **120₴** і покладіть на секцію **«Прибуток»** свого планшета.
- 3 Поставте маркер на початкову поділку треку **багатства**.
- 4 Візьміть 1 **їжу**, 2 **розкоші**, 2 **освіти** й 1 **вплив** і покладіть на відповідні секції складів на своєму планшеті. Потім позначте маркерами ціну продажу кожного ресурсу: їжа — 12₴, а інші три ресурси — по 8₴.
- 5 Покладіть тайл **зони вільної торгівлі** біля свого планшета.
- 6 Розташуйте 3 сині **маркери законопроектів** і ваш **жетон голосування** біля свого планшета.
- 7 Візьміть колоду **карт дій** Капіталістичного класу, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Візьміть із цієї колоди 7 карт у руку.
- 8 Покладіть **пам'ятку** Капіталістичного класу біля свого планшета.
- 9 Візьміть колоду **компаній** Капіталістичного класу, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Відкрийте перші 4 компанії та покладіть горілиць біля колоди компаній. Це буде ваш **ринок компаній** під час гри.

Підготовка Середнього класу

Підготувати цей клас слід тільки у грі на 3 або 4 гравців.

- 1 Покладіть перед собою **планшет** Середнього класу.
- 2 Поставте маркер на початкову поділку треку **населення** (10 працівників).
- 3 Поставте маркер **добробуту** на першу поділку треку добробуту (0).
- 4 Візьміть **40₴** й 1 **вплив** і покладіть їх на відповідні секції свого планшета.
- 5 Візьміть 1 **їжу** й 1 **медицину** і покладіть їх на відповідні секції складів на своєму планшеті. Потім позначте маркерами ціну продажу кожного ресурсу: їжа — 12₴, а інші три ресурси — по 8₴.
- 6 Розташуйте 3 жовті **маркери законопроектів** і ваш **жетон голосування** біля свого планшета.
- 7 Візьміть колоду **карт дій** Середнього класу, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Візьміть із цієї колоди 7 карт у руку.
- 8 Покладіть **пам'ятку** Середнього класу біля свого планшета.
- 9 Візьміть колоду **компаній** Середнього класу, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Відкрийте перші 3 компанії та покладіть горілиць біля колоди компаній. Це буде ваш **ринок компаній** під час гри.
- 10 Розташуйте працівників Середнього класу на відведених місцях карт таких компаній: **технічний університет** (один помаранчевий і два сірих міпли), **торговий центр** (синій і сірий міпли), **мінімаркет** (зелений міпл) і **приймальня лікаря** (білий міпл).
Зауважте, що всіх працівників слід розмістити в положенні стоячи.
- 11 Поставте кваліфікованого працівника Середнього класу вибраного вами кольору на **біржу праці** (враховуйте свій ринок компаній). Після цього візьміть 2 **карти імміграції**. Додайте на біржу праці працівників Середнього класу, зображених на цих 2 картах. Потім поверніть узяті вами карти під низ колоди імміграції.

Підготовка Держави

Підготувати цей клас слід тільки у грі на 4 гравців.

- 1 Покладіть перед собою **планшет** Держави.
- 2 Поставте маркери відповідних кольорів на другу поділку кожного треку **легітимності**.
- 3 Візьміть 1 **вплив** і покладіть на відповідну секцію на планшеті.
- 4 Розташуйте 3 сірі **маркери законопроектів** і ваш **жетон голосування** біля свого планшета.
- 5 Візьміть колоду **карт дій** Держави, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Візьміть із цієї колоди 7 карт у руку.
- 6 Покладіть **пам'ятку** Держави біля свого планшета.
- 7 Візьміть колоду **проблем**, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Відкрийте перші 2 карти й покладіть горілиць на відповідні зони ігрового поля. Якщо на карті зазначено «Тільки для 2–5 раундів», замішайте її назад у колоду й візьміть іншу.
- 8 Візьміть колоду карт **політичних цілей**, перемішайте й покладіть долілиць біля свого планшета. Відкрийте верхню карту й покладіть горілиць біля свого планшета так, щоб її було видно іншим гравцям.
- 9 Покладіть **тайл добробуту (соціальна медицина)** у зону «Державні послуги» на ігровому полі біля жетонів медицини. Він має лежати боком, який відповідає Закону №4Б. Покладіть **тайл добробуту (соціальна освіта)** біля свого планшета.



ПЕРЕБІГ ГРИ. ОСНОВНІ ПРАВИЛА

Партія гри «Гегемонія» триває 5 раундів. Кожен раунд складається з декількох фаз, у кожній є свої етапи. Наприкінці 5 раунду настає етап «Кінець гри», коли гравці підраховують переможні бали. Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПБ.

Кожен раунд складається з таких фаз:

- Фаза підготування
- Фаза дій
- Фаза виробництва
- Фаза голосування
- Фаза нарахування ПБ

Нижче роз'яснено, що відбувається в кожній фазі. Через те що ролі істотно різняться, спочатку ми надамо загальний опис правил, які стосуються всіх гравців. А далі в окремих розділах опишемо особливі правила для кожної ролі.

Фаза підготування

У першому раунді цю фазу пропускають.

У фазі підготування ви готуетесь до нового раунду. Спочатку **пересуньте маркер раунду на наступну поділку** треком раундів. Потім кожен гравець виконує дії відповідно до своєї ролі. Якщо виникають питання щодо послідовності, перегляньте загальну пам'ятку, щоб уточнити порядок дій.

Щойно кожен гравець виконає свої дії, переходьте до фази дій.

Фаза дій

Фаза дій є основною в грі. Гравці розігрують карти дій з руки, виконують дії та намагаються досягти своїх цілей. У фазі дій гравці роблять по 5 ходів (2 карти залишаються в руці на наступний раунд).

Порядок ходів незмінний:

1. Робітничий клас
2. Середній клас
3. Капіталістичний клас
4. Держава

Граючи вдвох чи втрох, пропускайте ходи ролей, яких немає в грі.

Починаючи з Робітничого класу, кожен гравець у свій хід вибирає одну карту з руки й виконує **основну дію**: або розіграє ефект вибраної карти, або скидає цю карту, щоб виконати **базову дію**. У кожного гравця є свій набір базових дій, вказаних у відповідному розділі цих правил, а також у пам'ятці гравця.

У свій хід гравець може виконати одну **вільну дію** до чи після основної дії. У кожного гравця свій набір вільних дій, які також можна переглянути в пам'ятці гравця.

Розігруючи ефект карти як основну дію, майте на увазі, що на деяких картах є вимога — зазвичай щодо закону, який наразі діє.

Ви можете розіграти ефект карти, тільки якщо виконано цю вимогу (наприклад, по-

точний закон відповідає зазначеному на карті). Якщо вимогу не виконано, ви можете використати таку карту, тільки щоб виконати базову дію.

Приклад. *Євген грає за Робітничий клас. У свій хід він вибирає карту «Державна стипендія» з руки. Вимогу, зазначену на цій карті, виконано, тож він вирішує розіграти її ефект. Він купує освіту, заплативши Державі половину її вартості. Після завершення його дії Ганна, яка грає за Державу, пересуває маркер легітимності на 1 поділку вперед треком Робітничого класу на своєму планшеті.*



Якщо на карті дій, ефект якої щойно розіграли, є один чи більше символів класів із числами під ними, це означає, що Держава має пересунути відповідний маркер **легітимності** на своєму планшеті (детальніше про це читайте в розділі «Держава»). Після застосування ефекту карти пересуньте маркери легітимності відповідно до вказівок. Зауважте, що це відбувається тільки у грі вчотирьох. Якщо гравців менше, ігноруйте ці символи. Якщо карту скидають, щоб виконати базову дію, ці символи також ігноруються.

Зауважте, що ефекти деяких карт дають вам змогу виконати одну чи більше базових дій — зазвичай з певними обмеженнями чи уточненнями. У такому разі, якщо не вказано інше, діють правила відповідних базових дій (як зазначено в розділі відповідної ролі).

Після того як гравець закінчив хід, свої дії виконує наступний гравець. Це продовжується доти, доки кожен гравець не зробить по 5 ходів. 2 карти, які залишаються в руці гравця, зберігають на наступний раунд.

Фаза виробництва

У цій фазі різні компанії виробляють ресурси, а їхні працівники отримують заробітну плату. Після цього необхідно забезпечити базові потреби населення та сплатити податки.

Фаза виробництва складається з таких етапів:

- Вироблення ресурсів
- Забезпечення потреб населення
- Перевірка МВФ
- Сплата податків

У фазі виробництва порядок ходу гравців зворотний: кожен етап спочатку виконує Держава, потім Капіталістичний клас, Середній клас і, нарешті, Робітничий клас. Зауважте, що переходити до наступного етапу можна лише після того, як усі гравці виконають попередній.

Вироблення ресурсів

На цьому етапі кожен гравець, який володіє компаніями (Держава, Капіталістичний клас і Середній клас), виплачує заробітну плату, вказану на кожній карті компанії, гравцеві, який контролює її працівників. Зауважте, що заробітна плата, зазначена на кожній карті компанії, є загальною сумою на всіх працівників. Вона не виплачується окремо кожному працівникові. Далі кожна компанія виробляє вказану кількість ресурсів. Власник компанії кладе щойно вироблені ресурси у відповідні секції свого планшета.



Навіть у грі вдвох чи втрьох, коли Державу не контролює жоден гравець, державні компанії виробляють ресурси. Беріть заробітну плату з державної скарбниці й додавайте вироблені ресурси в зону «Державні послуги» на ігровому полі.



ВАЖЛИВО!

Кожна державна послуга має ліміт: обсяг виробництва відповідних доступних державних компаній (функціональних чи ні) плюс 6. Якщо Держава виробляє чи отримує більше послуг, ніж може зберігати, надлишок втрачається.

Забезпечення потреб населення

На цьому етапі Середній і Робітничий класи забезпечують базові потреби свого населення, споживаючи їжу в кількості, що відповідає показнику їхнього населення. Якщо гравець не має достатньо їжі, то має придбати її з будь-яких доступних джерел.

Перевірка МВФ

На цьому етапі перевірте, чи не має Держава більше позик, ніж дозволено Законом №1 «Про фіскальну політику». Якщо це так, спочатку перевірте, чи вона може повернути їх, сплативши по 55% за кожну. Якщо повертає і має тепер менше позик, ніж зазначено у Законі №1, переходьте до наступного етапу. Якщо ні, МВФ (Міжнародний валютний фонд) втручається та змінює деякі закони (див. «Втручання МВФ» у розділі «Інші правила»).

Сплата податків

На цьому етапі гравці сплачують податки Державі відповідно до чинного Закону №3 «Про оподаткування». Детальний опис того, що кожен клас сплачує, є у відповідному розділі; короткий опис — у пам'ятці гравця.



ВАЖЛИВО!

Податки завжди треба сплачувати в державну скарбницю. Пильно слідкуйте, щоб гравці, сплачуючи податки, помилково не повертали гроші в запас.

Фаза голосування

У цій фазі відбувається голосування, щоб визначити, чи будуть прийняті законопроекти, запропоновані у фазі дій.

Фаза голосування складається з таких етапів:

- Поповнення мішечка
- Проведення голосування

У фазі голосування діє звичайний порядок ходу (Робітничий клас, Середній клас, Капіталістичний клас, Держава).

Зауважте: якщо у фазі дій не було запропоновано жодного законопроекту, фазу голосування слід пропустити.

Поповнення мішечка

На початку фази голосування кожен із трьох класів додає **кубики голосів** у мішечок. Робітничий клас додає кубики (з округленням угору) в кількості, яка дорівнює половині його населення. Капіталістичний клас додає кубики (з округленням угору) в кількості, яка дорівнює половині його **функціональних компаній** (автоматизованих або у яких є працівники). Середній клас додає кубики в кількості, яка дорівнює **вищому з двох уже вказаних значень** (половина його населення чи половина функціональних компаній, з округленням угору).

У грі вдвох, де Середній клас не бере участі, усе одно додавайте 5 його кубиків у мішечок.

Держава не має своїх кубиків і тому не додає нічого до мішечка. Натомість вона отримує **вплив** у кількості, що відповідає найнижчому значенню на її треках легітимності (див. детальніше в розділі «Держава»).

Проведення голосування

Для кожного закону, де є маркер законопроекту, проводять окреме голосування. Почніть із Закону №1 і продовжуйте за порядком нумерації.

На початку голосування, починаючи з Робітничого класу й далі за порядком ходу, кожен гравець заявляє, чи він **за**, чи **проти** змінення закону відповідно до законопроекту (утримуватися не можна) і повертає свій жетон голосування на відповідний бік. Гравець, який висунув законопроект, завжди підтримує його.



Після того як усі гравці визначилися, **витягніть 5 кубиків з мішечка** й покладіть на відповідні місця на ігровому полі згідно з рішеннями гравців. Кожен кубик рахується як один голос.

Це попередній результат: далі гравці матимуть можливість змінити його, **витрачаючи вплив**. Кожен гравець оголошує кількість своїх кубиків впливу, бере їх в одну руку, а в другу таємно перекладає кубики, які хоче витратити. Усі гравці витягують руки стиснутими в кулак (із впливом, який витрачають) і одночасно їх відкривають. Кожен витрачений вплив рахується як **додатковий голос** на підтримку вибору гравця. Покладіть ці кубики на відповідні місця на ігровому полі й підрахуйте загальну кількість голосів «За» і «Проти»:

- Якщо голосів «За» більше, ніж «Проти», чи їхня кількість однакова, закон прийнято. Пересуньте маркер закону в новий сектор і поверніть маркер законопроекту гравцеві. Цей гравець негайно здобуває 3 ПБ. Усі інші гравці, які підтримали законопроект і мають кубики «За» в зоні голосування (з мішечка чи впливу, доданий пізніше), здобувають по 1 ПБ.
- Якщо голосів «Проти» більше, ніж «За», закон не прийнято. Поверніть маркер законопроекту гравцеві й переходьте до наступного закону. У цьому випадку ніхто не здобуває ПБ.

У грі вдвох кубики Середнього класу враховують як частину 5 кубиків, витягнутих з мішечка, але негайно скидають. Вони не вважаються голосами за чи проти. Результат визначають кубики, які залишилися. У рідкісних випадках, коли всі 5 кубиків належать Середньому класу (і гравці не витрачають вплив), закон вважатиметься прийнятим.



Зауважте, що гравці здобувають ПБ, тільки якщо законопроект прийнято. До того ж, навіть якщо це сталося, тільки гравці, які долучилися хоча б 1 голосом (кубиком голосу чи впливу), здобувають по 1 ПБ. Це не стосується гравця, який виніс законопроект на голосування. Якщо закон прийнято, цей гравець здобуває 3 ПБ, навіть якщо не додав жодного кубика й переміг завдяки голосам інших гравців.

Після визначення результату скиньте всі кубики переможців і весь вплив, який витратили гравці (незалежно від того, на що його витратили). Потім поверніть усі кубики гравців, які програли голосування, назад у мішечок. Якщо треба щось змінити на ігровому полі через змінення закону (наприклад, якщо більше державних компаній відкривалося через змінення Закону «Про фіскальну політику» або якщо змінився рівень заробітної плати через Закон «Про ринок праці»), зробіть це до того, як перейти до наступного закону.

У тих рідкісних випадках, коли всі гравці проголосували однаково (і закон прийнято автоматично), все одно треба дістати з мішечка 5 кубиків і скинути їх. ПБ надаються за звичайними правилами: 3 ПБ тому, хто запропонував законопроект, і по 1 ПБ всім, хто його підтримав.

Якщо в мішечку більше не залишилось кубиків голосів, а вам потрібно витягнути їх, поповніть мішечок двічі (не даючи вплив Державі) і після цього витягніть кубики.

Детальний приклад голосування буде наведено пізніше у відповідному розділі. Після того як відбулися всі голосування, переходьте до наступної фази.

Фаза нарахування ПБ

У цій фазі гравці здобувають додаткові переможні бали відповідно до їхнього прогресу. Держава отримує покарання від усіх проблем, які не були розв'язані у фазі дій і залишилися на ігровому полі.

Усі гравці потенційно можуть здобути ПБ в цій фазі, але кількість балів може суттєво відрізнятися залежно від ролі. Для одного гравця ця фаза може бути основним джерелом ПБ, а для іншого це лише маленький бонус.

Кінець гри

Наприкінці 5 раунду гра завершується. Гравці отримують штрафи за наявні у них позики, а потім відбувається кінцевий підрахунок переможних балів.

Штрафи за позики

Капіталістичний клас отримує штраф по 5 ПБ за кожну позику, яку має. Решта гравців можуть спершу погасити свої позики. Вони сплачують по 55₴ за кожну позику й скидають карти позик. Якщо гравець не може сплатити повну суму, то сплачує скільки зможе — сума має бути кратна 5 — і втрачає по 1 ПБ за кожні 5₴, які не зміг виплатити.

Приклад. *Аліса, яка грає за Середній клас, закінчує гру з 1 позикою та 38₴. Вона має сплатити за цю позику стільки, скільки зможе (суму, кратну 5), отже, Аліса сплачує 35₴. Вона не змогла виплатити решту 20₴, тож втрачає 4 ПБ.*

Підрахунок балів наприкінці гри

Наприкінці гри кожен гравець здобуває додаткові ПБ відповідно до ситуації в кодексі законів і на своєму планшеті. Детальніше дивіться в розділах відповідних ролей.

Після нарахування цих балів гравець, який набрав найбільше ПБ, перемагає. У разі нічиєї — погляньте на закони №1–5 і порахуйте, скільки маркерів є у відповідних секторах (Робітничий клас — сектори А, Середній клас — сектори Б, Капіталістичний клас — сектори В, а Держава — згідно з картою політичних цілей). Перемагає той гравець, у чий сектор найбільше маркерів. Якщо все одно зберігається нічия, а Держава є серед таких гравців, виграє Держава. Якщо ні, то перемагає гравець, який має найбільше кубиків голосів. Якщо досі зберігається нічия, перемагають усі такі гравці.



РОБІТНИЧИЙ КЛАС

Загальний огляд

Ваша мета як Робітничого класу — збільшувати добробут свого населення. Для цього ви влаштовуєте працівників у компанії та отримуєте заробітну плату за їхню роботу. Потім ви витрачаєте отримані гроші на забезпечення базових потреб, як-от їжа, медицина, освіта і, за можливості, розваги.

Фаза підготування



Якщо на вашій карті йдеться про працівників, то, якщо не вказано інакше, ви можете застосовувати ефект цієї карти тільки до працівників свого класу. Також ваш трек населення завжди має відображати реальну кількість ваших працівників. Коли ви отримуєте чи втрачаєте працівників, змінюйте положення відповідного маркера.

У фазі підготування виконуйте такі дії у вказаному порядку:



Виплатіть відсотки за позики

За кожну вашу позику ви повинні виплатити 5% як відсоток.



Знизьте добробут

Знизьте добробут на 1 поділку. Якщо він уже на першій поділці треку (0), то залишається там, і більше нічого не відбувається. Ви здобуваєте ПБ, збільшуючи добробут (дивіться опис ваших вільних дій нижче), але не втрачаєте ПБ, коли добробут знижується.



Візьміть карти дій

Доберіть 5 карт дій зі своєї колоди (у вас у руці буде 7 карт). Не показуйте ці карти іншим гравцям.



Додайте нових працівників і скорегуйте трек населення

Додайте 2 некваліфікованих (сірих) працівників на біржу праці. Потім перевірте Закон №7 «Про імміграцію». Якщо маркер у секторі Б чи В, ви повинні додати нових працівників на біржу праці. Їхній тип (кваліфіковані чи некваліфіковані) визначають карти імміграції. Відкрийте відповідну кількість карт імміграції (1 карту, якщо маркер Закону №7 у секторі Б; 2 — якщо він у секторі В). Додайте працівників Робітничого класу, зображених на відкритих картах, на біржу праці (ігноруйте працівників Середнього класу). Опісля покладіть відкриті карти під низ колоди імміграції.

Приклад. Починається новий раунд; діє Закон «Про імміграцію» №7В. **Свген** грає за Робітничий клас, тож він додає 2 сірих працівників на біржу праці й бере 2 карти імміграції. На першій карті зображено некваліфікованого працівника, а на другій — спеціаліста у сфері освіти. Відповідно, **Свген** додає на біржу праці сірого й помаранчевого працівників.

Після додавання нових працівників ви повинні пересунути маркер вашим треком населення на стільки ж поділок, скільки додалося нових працівників (2, 3 або 4).

Фаза дій



Базові дії

У свій хід ви можете виконувати такі **базові** дії:



Запропонувати законопроект

Цією дією ви заявляєте про бажання змінити один із чинних законів на новий, який краще відповідатиме вашим потребам.

Щоб запропонувати законопроект, візьміть **маркер законопроекту** і поставте його на закон, який хочете змінити — на сектор, сусідній до поточного. Це закон, який ви пропонуєте ввести в дію.

Не можна вибирати сектор, не сусідній до поточного. Наприклад, якщо маркер Закону «Про оподаткування» стоїть у секторі А, ви не можете поставити свій маркер на сектор В. Також ви не можете пропонувати законопроект, якщо в одному із секторів відповідного закону вже стоїть маркер іншого гравця. Наприклад, якщо діє Закон «Про ринок праці» у секторі Б, і один гравець вже запропонував його змінити на сектор В, ви не можете пропонувати зміну на сектор А.

Зазвичай після того як ви запропонували законопроект, нічого більше не відбувається. Доля всіх законопроектів вирішуватиметься в цьому раунді, але пізніше — у фазі голосування. Проте ви можете скликати **позачергове голосування**, витративши 1 вплив. Якщо ви зробите це, голосування відбудеться негайно саме для запропонованого вами законопроекту (детальніше про те, як проходить голосування, див. етап «Проведення голосування» в розділі «Фаза голосування»). Якщо вашу пропозицію прийнято, негайно пересуньте маркер закону в запропонований вами сектор і здобудьте ПБ як зазвичай. Новий закон набуває чинності. Якщо ваш законопроект не прийнято, залиште маркер закону на місці. В обох випадках після голосування ви маєте забрати свій маркер.

У вас усього 3 маркери законопроектів. Це означає, що ви не зможете запропонувати більше 3 законопроектів за раунд, якщо не скликатимете позачергове голосування (після якого ваш маркер одразу повертається).



Влаштувати працівників

Цією дією ви знаходите роботу для своїх працівників, влаштовуючи їх у доступні компанії.

Коли ви влаштовуєте працівників на роботу, виберіть до 3 своїх працівників на ігровому полі та покладіть їх на відведені місця доступних компаній. Діють такі правила:

- Ви можете брати працівників з **будь-якого місця на ігровому полі** — з біржі праці або з інших компаній, де ваші працівники вже працюють (якщо вони не вмотивовані — детальніше читайте далі).
- У компанії можуть бути або всі потрібні працівники (тоді вона вважається функціональною), або жодного (тоді вона нефункціональна). Це означає, що ви не можете влаштувати одного працівника в компанію, де є 2 чи 3 вакантних місця. Якщо ви не заповнюєте всі місця, то не можете влаштувати туди своїх працівників. Аналогічно, якщо ви забираєте працівника з компанії та влаштовуєте його



деінде, решта працівників тієї компанії не можуть там залишатися, бо заповнені не всі місця. Вони негайно переміщуються на біржу праці. Зауважте, що ця перевірка відбувається після виконання всієї дії; це означає, що ви можете забрати працівника з першої компанії та влаштувати його в другу, а потім влаштувати іншого працівника в першу компанію, якщо він придатний до вакантної посади.

- На деякі робочі місця можна влаштувати лише працівників, які мають кваліфікацію у відповідній сфері (міплів певного кольору). Решта місць призначені для некваліфікованих працівників, але на них можна розмістити будь-якого працівника, незалежно від його кваліфікації.

Вмотивовані працівники

Коли ви влаштували працівників на роботу, вважається, що обидві сторони уклали договір, який діятиме щонайменше один раунд (власник компанії платить заробітну плату в обмін на роботу, яку виконують щойно влаштовані працівники). Щоб позначити це, розмістіть щойно влаштованих працівників лежачи. Поки вони в такому положенні, вони вважаються **вмотивованими**. Поки вони вмотивовані, їх не можна влаштовувати в інші компанії, заробітну плату не можна знижувати, а компанію не можна продати. У фазі виробництва ці працівники повернуться в стан положення, щойно вироблять ресурси.



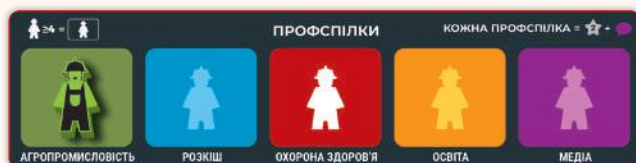
Призначення працівників у профспілки

Окрім робочих місць у доступних компаніях на ігровому полі, ви можете призначати своїх кваліфікованих працівників у профспілки на своєму планшеті. Проте в цьому разі діє додаткове правило:

На момент призначення працівника у профспілку **щонайменше 4 ваші працівники мають уже працювати в компаніях цієї сфери**.

Зауважте, що працівники, призначені у профспілки, вважаються влаштованими і завжди вмотивовані. Іншими словами, ви не зможете їх влаштувати деінде.

Приклад. *Свген* хоче організувати агропромислову профспілку. Зараз у *Свгена* є лише 2 працівники, влаштовані в агропромисловій компанії Капіталістичного класу, але також є ще 2 компанії Середнього класу, у які він міг би влаштувати працівників. Маючи 3 доступних працівників, один з яких є спеціалістом у цій сфері, *Свген* виконує дію влаштування працівників. Спершу він влаштовує 2 некваліфікованих працівників у 2 компанії Середнього класу. Тепер у нього є 4 працівники в агропромислових компаніях. Це дає йому змогу організувати профспілку, тож третім влаштованим працівником буде зелений, якого він кладе у відповідну комірку профспілки свого планшета.



Згодом *Аліса* (Середній клас) вирішує продати свою компанію та переміщує *Свгенового* працівника на біржу праці. Тепер у *Свгена* є лише 3 працівники в агропромислових компаніях. Це означає, що агропромислову профспілку розформовано, і зелений працівник повертається звідти на біржу праці.

Проте, якщо в певний момент гри у вас не буде 4 працівників у сфері певної профспілки, представник такої профспілки негайно переміщується на біржу праці.

Вигода від профспілок у тому, що кожна з них надає вам **1 вплив** у фазі виробництва та **2 ПБ** у фазі нарахування ПБ. Зауважте, що працівник, який є представником профспілки, вважається працевлаштованим, але не отримує заробітну плату.

Придбати товари й послуги

За допомогою цієї дії ви купуєте товари й послуги, потрібні для задоволення базових потреб.

Під час виконання цієї дії придбайте **один вид товару чи послуги** (їжу, розкіш, медицину, освіту чи вплив), вибравши **до 2 джерел**. З кожного джерела ви можете купити **жетони в кількості, не більшій за показник вашого населення**. Отже, якщо ваш показник населення 4, то ви можете придбати 4 розкоші в Капіталістичного класу та ще 4 на зовнішньому ринку, або ж купити 4 медицини в Держави й 4 у Середнього класу. Зауважте, що в одному джерелі може не бути потрібного товару чи послуги взагалі або ж не бути його достатньої кількості. У таблиці надано огляд того, що можна купити в кожного джерела.

	ЇЖА	РОЗКІШ	МЕДИЦИНА	ОСВІТА	ВПЛИВ
Капіталістичний клас	✓	✓	✓	✓	✗
Середній клас	✓	✓	✓	✓	✗
Зовнішній ринок	✓	✓	✗	✗	✗
Держава	*	*	✓	✓	✓

* Можливо лише за певних обставин.

Ціну кожного товару чи послуги зазначено на їхніх секціях. Капіталістичний і Середній класи вказують ціну на своїх планшетах (вони можуть змінювати її у свій хід вільною дією). Ціни на зовнішньому ринку зазначено в нижній частині зони «Імпорт» на ігровому полі, але вони залежать від Закону №6 «Про зовнішню торгівлю», згідно з яким до цих цін може додаватися мито, яке сплачується Державі. Державні ціни визначає Закон №4 «Про державні пільги на медицину» і Закон №5 «Про державні пільги на освіту». Якщо Держава стає власницею компаній, які виробляють товари (їжу чи розкіш), ціни на ці товари зазначаються на планшеті Держави та є фіксованими. Ціна впливу, який продає Держава, також фіксована й зазначається на її планшеті.

Розташовуйте ресурси, які ви придбали, на секції «Товари й послуги» свого планшета.

Приклад. *Свген* хоче купити медицину. Показник його населення 5, тож він може придбати до 5 медицини з кожного джерела. У зоні «Державні послуги» є 6 медицини, тож він купує 5 по 5₴, загалом за 25₴. У Капіталістичного класу також є медицина по 8₴. *Свген* міг би придбати до 5 медицини звідти, але Капіталістичний клас має на складі лише 3. *Свген* вирішує купити ці 3 жетони за 24₴.

Згодом (коли показник його населення вже 6), *Свген* хоче купити розкіш на зовнішньому ринку. Базова ціна розкоші на зовнішньому ринку – 6₴, але діє Закон «Про зовнішню торгівлю» у секторі Б, а отже, за кожен жетон розкоші доведеться сплатити по 3₴ мита. *Свген* сплачує 36₴ (базову вартість товарів), повертаючи їх у запас, а також 18₴ Державі як мито.

Вийти на страйк

За допомогою цієї дії ви можете вимагати від інших класів збільшення заробітної плати, але ризикуєте не отримати її взагалі.

Проводячи страйк, покладіть жетон страйку на 1–2 компанії, у яких зайняті ваші працівники. Ви не можете вибирати компанії з умотивованими працівниками чи компанії з 3 рівнем заробітної плати. Державні компанії можна вибрати, тільки якщо Державу контролює гравець (тобто лише у грі вчотирьох). На кожній компанії може лежати тільки 1 жетон страйку.



На початку фази виробництва скиньте жетони страйку з усіх компаній з 3 рівнем заробітної плати. Усі функціональні компанії, на яких залишилися жетони страйку (тому що рівень заробітної плати все ще 1 або 2) не виробляють ресурси й не виплачують заробітну плату, а ви отримуєте за них по 1 впливу та скидаєте всі жетони страйку.

Якщо жетон страйку лежить на компанії Середнього класу, у якій зайнятий працівник Робітничого класу, то пропускається тільки виробничий бонус від цього працівника. Виробництво працівника Середнього класу відбувається як завжди. Також жетон страйку потрібно прибрати, якщо компанія з таким жетоном стала нефункціональною (працівників улаштували деінде).

Зауважте, що компанії з жетонами страйку за жодних обставин не можуть виробляти товари чи послуги. Це стосується дій, які дають змогу запускати виробництво у фазі дій (наприклад, карта дій «Понаднормова зміна»). Такі дії не можна застосовувати до компаній із жетонами страйку. Разом із тим, базову дію Середнього класу «Працювати понаднормово» можна застосувати до компанії, але виробництво виконає лише працівник Середнього класу.

Влаштувати демонстрацію

За допомогою цієї дії ви можете змушувати інших гравців відкривати нові компанії та створювати для вас робочі місця.



Ви можете виконувати цю дію, тільки якщо кількість ваших незайнятих працівників перевищує кількість доступних робочих місць для працівників вашого класу (незалежно від кваліфікації) щонайменше на 2. Якщо є така передумова, цією дією ви можете викласти жетон демонстрації на біржу праці.

Приклад. У грі вдвох державний сектор щойно змінився, і 4 **Євгенові** працівники опинилися на біржі праці. Разом із тим працівником, який вже був у цій секції, **Євген** має 5 незайнятих працівників. На ігровому полі наразі є лише одна нефункціональна компанія Капіталістичного класу, яка потребує 2 працівників. Передумова є, тож **Євген** організовує демонстрацію: кладе відповідний жетон на біржу праці. У нього є 2 профспілки, тож він знає: якщо **Микола** (Капіталістичний клас), у якого є лише 5 компаній, нічого не зробить, то втратить 7 ПБ.



Микола не хоче втратити 7 ПБ у фазі виробництва, тож у свій хід відкриває компанію з 3 робочими місцями, влаштовує туди 3 Євгенових працівників і скидає жетон демонстрації.

Якби ця ситуація сталася, коли в **Миколі** було вже 8 компаній, а він не хотів відкривати ще одну, **Микола** втратив би лише 4 ПБ — відповідно до кількості порожніх місць під компанію.

Щойно хтось відкриває нову компанію, влаштовує туди ваших працівників, і підстав для демонстрації більше немає (усі три умови мають бути виконані), жетон демонстрації скидають, і нічого більше не відбувається. Якщо жетон демонстрації залишається до фази виробництва, скиньте його й отримайте 1 вплив. Інші гравці втрачають ПБ відповідно до загальної кількості ваших незайнятих працівників і профспілок. Ви вирішуєте, скільки ПБ втратить кожен гравець, але зауважте, що вони не зможуть втратити більше ПБ, ніж кількість порожніх місць на їхній частині ігрового поля (місця під компанію включно з картами державних компаній, що лежать долілиць).

Застосувати політичний тиск

За допомогою цієї дії ви намагаєтесь збільшити власну політичну силу й покращити шанси під час наступного голосування.

Застосувавши політичний тиск, додайте 3 свої кубики голосів у мішечок.

Вільні дії

Нижче описано **вільні** дії, які ви можете виконати у свій хід. Зауважте, що деякі із цих дій збільшують добробут. Це дуже важливі дії, адже добробут є основним джерелом ПБ: **щоразу, коли ви здобуваєте 1 добробут, пересуньте маркер добробуту на 1 поділку вперед і здобудьте ПБ відповідно до числа на новій комірці добробуту.**

Використати медицину

Цією дією ви надаєте населенню медицину, яку придбали. Витратьте медицину (із секції «Товари й послуги» свого планшета) у кількості, що відповідає показнику вашого населення, потім здобудьте **1 добробут**, 2 додаткові ПБ і додайте нового некваліфікованого (сірого) працівника на біржу праці. Обов'язково позначте це на треку населення на своєму планшеті.



Приклад. **Євген** щойно придбав 8 медицини основною дією. Вільною дією він вирішує використати медицину. Показник його населення 5, тож **Євген** повинен витратити 5 медицини, щоб виконати цю дію. Він так і робить і переміщує маркер добробуту на одну поділку вправо. Нова поділка показує число 5, тож він здобуває 5 ПБ. **Євген** також здобуває 2 додаткові ПБ за цю дію, а потім додає сірого працівника на біржу праці (і оновлює кількість працівників на планшеті).

Використати освіту

Цією дією ви надаєте населенню освіту, яку придбали. Витратьте освіту (із секції «Товари й послуги» свого планшета) у кількості, що відповідає показнику вашого населення, потім здобудьте **1 добробут** і зробіть одного зі своїх працівників (з будь-якого місця на ігровому полі, навіть такого, що працює в компанії) кваліфікованим: замініть його на кольорового працівника із запасу за своїм вибором. Якщо ви надаєте освіту вмотивованому працівникові, він залишатиметься вмотивованим на своєму місці.



Приклад. У свій наступний хід **Євген** купує 4 освіти. У нього вже була 1 з попереднього раунду, тож їх достатньо, щоб використати освіту. **Євген** виконує вільну дію, витрачає 5 освіти й пересуває маркер добробуту вперед ще на одну поділку. Нове значення добробуту — 6, тож **Євген** здобуває 6 ПБ. Він замінює сірого працівника, отриманого в минулий хід, на кваліфікованого фіолетового.



Як правило, ви надаватимете освіту некваліфікованим працівникам. Проте за потреби ви можете перевести кваліфікованого працівника до іншої сфери, якщо він не обіймає посаду кваліфікованого працівника.

Використати розкіш

Цією дією ви надаєте населенню розваги, використовуючи предмети розкоші. Витратьте розкіш (із секції «Товари й послуги» свого планшета) у кількості, що відповідає показнику вашого населення, потім здобудьте 1 добробут.

Поміняти місцями працівників

За допомогою цієї дії ви можете реорганізувати своїх працівників так, щоб кваліфікованим працівникам було легше знайти роботу у своїй сфері. Коли виконуєте цю дію, поміняйте місцями кваліфікованого працівника, який наразі займає місце некваліфікованого, з працівником на біржі праці. Наприклад, ви можете поміняти місцями білого працівника, який працює в агропромисловій компанії, із сірим на біржі праці. Можна повторювати цю дію скільки завгодно разів.

Ви можете міняти працівників місцями, навіть якщо один із них вмотивований. У цьому разі працівник, який займе його місце, також буде вмотивованим, тоді як працівник, який потрапив таким чином на біржу праці, за потреби зможе влаштуватися в іншу компанію.

Отримати державну допомогу (тільки у грі вчотирьох)

За допомогою цієї дії ви отримуєте допомогу, яку Держава виділила для вас на відведеному місці у зоні «Державна допомога». Якщо ви отримали кубики голосів, негайно покладіть їх у мішечок.

Зауважте: щоразу, коли ви виконуєте цю дію, Держава здобуває 1 ПБ.

Виплатити позику

Цією дією ви виплачуєте позику. Витратьте 50₴ та скиньте карту позики.

Фаза виробництва

Вироблення ресурсів

На цьому етапі ви отримуєте заробітну плату за своїх працівників, зайнятих у компаніях інших гравців. Якщо у вас є фермерські кооперативи, кожен з них **виробляє 2 їжі**. Ви також **отримуєте по 1 впливу за кожну профспілку**.

Після того як усі компанії виробили ресурси, поверніть усіх вмотивованих працівників у стоячі позиції; вони перестають бути вмотивованими.

Забезпечення потреб населення

На цьому етапі вам треба придбати їжу з будь-яких доступних джерел відповідно до показника свого населення. Якщо у вас уже є їжа (наприклад, вироблена фермерським кооперативом чи надана Державою раніше), ви повинні спершу використати її, а вже потім докупити решту.

Обов'язково треба забезпечити їжею все населення. Якщо жоден інший гравець не продає їжу (або якщо ви не хочете її в них купувати), ви зобов'язані купити їжу на зовнішньому ринку. У рідкісному випадку, коли у вас немає достатньо грошей, щоб купити їжу, ви повинні взяти позику (див. розділ «Позики»).

Оскільки їжу використовують негайно, не треба переміщувати їжу на свій планшет. Просто скиньте її, щойно придбали.

Сплата податків

На цьому етапі ви сплачуєте Державі податок на прибуток. Цей податок залежить від комбінації поточних законів №2 і 3 («Про ринок праці» та «Про оподаткування»). Він складається із суми, яку ви маєте сплатити відповідно до **показника населення**. Перегляньте таблицю, щоб визначити точну суму:

ПОДАТОК НА ПРИБУТОК	ЗАКОН ПРО ОПОДАТКУВАННЯ	3А	3Б	3В
		7₴	6₴	5₴
ЗАКОН ПРО РИНОК ПРАЦІ	2А	7₴	6₴	5₴
	2Б	4₴	4₴	4₴
	2В	1₴	2₴	3₴

Приклад. Зараз черга **Євгена** сплачувати податки. Маркер Закону «Про ринок праці» стоїть у секторі В, а Закону «Про оподаткування» – у секторі Б, тож **Євген** має сплатити по 2₴ за одиницю населення. Показник його населення – 5, тож він сплачує всього 10₴ податку.

Фаза нарахування ПБ

У цій фазі ви здобуваєте ПБ за профспілки: по **2 ПБ** за кожну профспілку.

Кінець гри

Наприкінці гри ви здобуваєте додаткові ПБ:

- Перевірте закони №1-5 у кодексі законів. Залежно від кількості **соціалістичних законів** (сектори А) ви здобуваєте ПБ, як указано в таблиці:

Соціалістичні закони	1	2	3	4	5
ПБ	1	4	8	12	18

- Здобудьте по **1 ПБ** за кожні 10₴ на своєму планшеті (не більше 15 ПБ загалом).

КАПІТАЛІСТИЧНИЙ КЛАС

Загальний огляд

Мета Капіталістичного класу — отримати максимальний прибуток. Ви відкриваєте компанії та укладаєте ділові угоди, щоб виробляти ресурси, які згодом продаєте і отримуєте вигоду. Ви постійно намагаєтеся збільшити прибуток і зменшити витрати.

Загальна інформація: прибуток і капітал

На вашому планшеті є 2 секції для зберігання грошей: «Прибуток» і «Капітал». Прибуток — це гроші, які ви отримали з усіх нещодавніх фінансових операцій і які ще не були оподатковані. Капітал — це гроші, які ви вже маєте і які свого часу були належним чином оподатковані.

Коли ви отримуєте гроші, то, якщо не вказано інше, вони потрапляють у зону вашого прибутку. Відповідно, коли вам треба витратити гроші, якщо не вказано інше, ви повинні витратити їх із прибутку. Якщо у вашому прибутку недостатньо коштів, сплатіть скільки зможете й покрийте решту з капіталу. Аналогічно, якщо ефект карти вказує, що гроші треба виплатити з капіталу, але там недостатньо коштів, решта покривається з прибутку. Якщо після виплати з прибутку й капіталу грошей усе ще недостатньо, ви повинні взяти позику й додати 50₴ до капіталу (детальну інформацію див. у розділі «Позики»).

Фаза підготування

У фазі підготування виконуйте такі дії у вказаному порядку:

Виплатіть відсотки за позики

За кожну позику ви повинні виплатити 5₴ як відсоток.

Візьміть карти дій

Візьміть 5 карт дій зі своєї колоди (у вас у руці буде 7 карт). Не показуйте ці карти іншим гравцям.

Відкрийте нові карти компаній

Скиньте будь-яку кількість карт компаній з вашого ринку компаній і відкривайте нові, доки їх не буде 4.

Візьміть карти ділових угод і експорту

Перевірте поточний Закон №6 «Про зовнішню торгівлю» в кодексі законів. Скиньте карти ділових угод на свій вибір з ігрового поля й додайте нові відповідно до поточного закону: 1 карту, якщо маркер закону стоїть у секторі Б, і 2 карти, якщо в секторі В. Потім скиньте поточну карту експорту й покладіть нову на її місце. Зауважте, що цей етап треба завершити до того, як інші два класи отримують нових працівників.

Фаза дій

Базові дії

У свій хід ви можете виконувати такі **базові** дії:

Запропонувати законопроект

Цією дією ви заявляєте про бажання змінити один із чинних законів на новий, який краще відповідатиме вашим потребам.

Щоб запропонувати законопроект, візьміть **маркер законопроекту** і поставте його на закон, який хочете змінити — на сектор, сусідній до поточного. Це закон, який ви пропонуєте ввести в дію.

Не можна вибирати сектор, не сусідній до поточного. Наприклад, якщо маркер Закону «Про оподаткування» стоїть у секторі А, ви не можете поставити свій маркер на сектор В. Також ви не можете пропонувати законопроект, якщо в одному із секторів відповідного закону вже стоїть маркер іншого гравця. Наприклад, якщо діє Закон «Про ринок праці» у секторі Б, і один гравець вже запропонував його змінити на сектор В, ви не можете пропонувати зміну на сектор А.

Зазвичай після того як ви запропонували законопроект, нічого більше не відбувається. Доля всіх законопроектів вирішуватиметься в цьому раунді, але пізніше — у фазі голосування. Проте ви можете скликати **позачергове голосування**, витративши 1 вплив. Якщо ви зробите це, голосування відбудеться негайно саме для запропонованого вами законопроекту (детальніше про те, як проходить голосування, див. етап «Проведення голосування» в розділі «Фаза голосування»). Якщо вашу пропозицію прийнято, негайно пересуньте маркер закону в запропонований вами сектор і здобудьте ПБ як зазвичай. Новий закон набуває чинності. Якщо ваш законопроект не прийнято, залиште маркер закону на місці. В обох випадках після голосування ви маєте забрати свій маркер.

У вас усього 3 маркери законопроектів. Це означає, що ви не зможете запропонувати більше 3 законопроектів за раунд, якщо не скликатимете позачергове голосування (після якого ваш маркер одразу повертається).

Відкрити компанію

Цією дією ви можете відкривати компанії, що дадуть вам змогу виробляти

Приклад. *Микола* хоче відкрити нову компанію. На ринку компаній доступні такі:



Хоча це не обов'язково, перед відкриттям компанії *Микола* зауважує, які працівники є на біржі праці, адже він хоче, щоб нова компанія одразу стала функціональною.



У *Миколи* багато варіантів, адже на біржі праці є працівники для 3 із 4 компаній. Зрештою він вирішує відкрити інститут технологій. *Микола* сплачує 20₴ в запас і розміщує карту інституту технологій на ігровому полі в зоні Капіталістичного класу. Далі він влаштовує в нову компанію 3 незайнятих працівників. *Микола* бере одного помаранчевого й одного сірого працівників відповідно до місць у компанії. Більше сірих працівників Робітничого класу немає (сірого працівника Середнього класу брати не можна), тож на третє робоче місце *Микола* бере фіолетового працівника.





ресурси, які ви потім продаватимете заради прибутку.

Щоб виконати цю дію, виберіть карту на ринку компаній, сплатіть її вартість (з прибутку) і покладіть цю карту в зону Капіталістичного класу в приватному секторі. Позначте рівень заробітної плати, дотримуючись Закону №2 «Про ринок праці», який встановлює мінімальний рівень заробітної плати. Якщо на біржі праці є працівники одного класу: Робітничого чи Середнього, — які можуть заповнити **всі робочі місця** у вашій компанії, ви можете влаштувати їх туди та зробити вмотивованими. Зауважте, що місця для некваліфікованих працівників мають зайняти саме некваліфіковані працівники, якщо це можливо. Тільки якщо таких працівників нестача, ви можете найняти на ці місця кваліфікованих працівників.

У вас може бути до 12 компаній. Якщо всі 12 відведених місць під компанії зайняті, нові компанії відкривати не можна — спочатку доведеться продати одну з наявних. Аналогічно, якщо на ринку компаній більше немає карт (наприклад, якщо ви вже відкрили 4 компанії в цьому раунді), ви не зможете виконувати цю дію до наступного раунду.

Продати компанію

За допомогою цієї дії ви можете продати одну зі своїх компаній, якщо більше не хочете її мати.

Щоб виконати цю дію, виберіть компанію і скиньте її. Усі її працівники негайно переміщуються на біржу праці. Потім візьміть гроші (у прибуток) відповідно до вартості компанії. Зауважте, що не можна продати компанію, в якій є вмотивовані працівники.

Продати ресурси на зовнішньому ринку

Цією дією ви можете продавати товари й послуги на зовнішньому ринку.

Ви продаєте ресурси на зовнішньому ринку згідно з поточною картою експорту. Ви можете виконати будь-яку кількість операцій, зазначених на цій карті, але кожну з них можна виконати тільки один раз на дію. Під час кожної операції витратять зазначену кількість товару чи послуги й візьміть відповідну суму грошей із запасу.

За допомогою карти експорту неможливо продати свій вплив. Увесь вплив, вироблений вами, призначений лише для вас, його не можна продати.

Приклад. *Микола* хоче збільшити прибуток, а найкращий спосіб заробити — це продати товари та послуги зі складів. Він виконує дію «Продати ресурси на зовнішньому ринку» й переглядає поточну карту експорту.

Микола має на складах 4 їжі, 12 розкоші та 11 освіти. Спочатку він продає 3 їжі за 25₴. Четвертий жетон їжі залишається на складі, бо його не можна продати. Далі *Микола* продає розкіш. Маючи 12 розкоші, він може виконати обидві операції, зазначені на карті, тож віддає 4 розкоші за 25₴ та ще 8 — за 45₴.

Наостанок *Микола* продає освіту. І знову він може виконати обидві операції: перші 3 освіти продає за 20₴, а решту 5 — за 35₴. У *Миколи* залишилося 3 освіти. Він хоче продати їх за 20₴, але не може, бо кожну операцію можна виконати лише один раз на дію.

У підсумку *Микола* здобуває 150₴ за 5 торгових операцій.

ЕКСПОРТ			
3	→ 25₴	2	→ 10₴
7	→ 55₴	6	→ 35₴
4	→ 25₴	3	→ 20₴
8	→ 45₴	5	→ 35₴

Укласти ділову угоду

Цією дією ви можете придбати багато їжі та розкоші на зовнішньому ринку за низькими цінами. Щоб виконати цю дію, виберіть одну з доступних ділових угод на ігровому полі, сплатіть відповідну ціну за товари й додайте їх на свої склади. Після цього скиньте відповідну карту ділової угоди (не замінійте її іншою).

Вартість товарів залежить від того, чи ви хочете зберігати ці товари на звичайних складах, чи в **зоні вільної торгівлі**.

- Якщо ви хочете зберігати будь-яку кількість цих товарів на звичайних складах, то зможете продавати їх на місцевому ринку (іншим гравцям), але доведеться сплатити мито Державі на додачу до основної вартості ділової угоди. Розмір мита залежить від поточного Закону №6 «Про зовнішню торгівлю» й зазначений на відповідній карті ділової угоди.

- Якщо ви хочете зберігати ці товари лише в зоні вільної торгівлі, то сплачуєте лише базову ціну, зазначену на карті ділової угоди (без мита й незалежно від Закону №6), але ці товари можна буде продати тільки на зовнішньому ринку. Їх не можна продати іншим гравцям. Зауважте: якщо в зоні вільної торгівлі недостатньо місця, ви втратите надлишкові ресурси з ділової угоди.

Лобіювати

За допомогою цієї дії ви розширюєте сферу впливу через лобіювання. Щоб виконати цю дію, витратять 30₴ з капіталу й отримайте 3 впливу.

Застосувати політичний тиск

За допомогою цієї дії ви намагаєтесь збільшити власну політичну силу й покращити шанси під час наступного голосування.

Застосувавши політичний тиск, додайте 3 свої кубики голосів у мішечок.

Вільні дії

Нижче наведено **вільні** дії, які ви можете виконати у свій хід.

Скоригувати ціни

Цією дією ви змінюєте ціни на свої товари й послуги на місцевому ринку, переміщуючи маркери на своєму планшеті.

Скоригувати заробітну плату

Цією дією ви змінюєте заробітну плату у ваших компаніях. Пересуньте відповідний маркер на інше відведене місце на кожній карті компанії, де хочете змінити рівень заробітної плати. Підвищуючи заробітну плату, ви також мотивуєте працівників. Завжди дотримуйтеся Закону №2 «Про ринок праці», який встановлює мінімальний рівень заробітної плати. Не можна зменшувати заробітну плату в компаніях, де є вмотивовані працівники (дивіться секцію «Вмотивовані працівники» у розділах «Робітничий клас» і «Середній клас»).

Виплатити премію

Цією дією ви надаєте грошову премію деяким працівникам, щоб умотивувати їх продовжувати працювати на вас. Виберіть одну зі своїх функціональних компаній і сплатіть 5₴ гравцеві, який контролює її працівників. Потім зробіть цих працівників умотивованими.

Придбати склад

За допомогою цієї дії ви розширюєте місткість складів. Витратьте 20₴, візьміть тайл складу й виберіть тип ресурсу, який виробляєте. Покладіть тайл складу біля свого планшета, прямо під наявним складом вибраного ресурсу. На новому складі можна буде зберігати тільки жетони цього ресурсу в зазначеній на ньому кількості. Зауважте, що можна придбати лише один склад для кожного типу ресурсу.

Отримати державну допомогу (тільки у грі вчотирьох)

За допомогою цієї дії ви отримуєте допомогу, яку Держава виділила для вас на відведеному місці у зоні «Державна допомога». Якщо ви отримали кубики голосів, негайно покладіть їх у мішечок.

Зауважте: щоразу, коли ви виконуєте цю дію, Держава здобуває 1 ПБ.

Виплатити позику

Цією дією ви виплачуєте позику. Витратьте 50₴ зі свого капіталу та скиньте карту позики.



Жетони устаткування

Деякі карти дій дають Капіталістичному класу жетони устаткування. За допомогою цих жетонів Капіталістичний клас збільшує виробництво, не виплачуючи додаткову заробітну плату.



Отримавши жетон устаткування, Капіталістичний клас має покласти його на одну зі своїх компаній. Цей жетон можна покласти тільки на компанію, на якій зображено символ устаткування, і збільшити її виробництво відповідно до числа поряд із цим символом. На одній карті компанії може лежати тільки один жетон устаткування. Якщо карта дій дає вам більше одного жетона, їх треба покласти на різні компанії. Якщо у вас немає компанії із символом устаткування, то цей жетон втрачається.

Компанія з жетоном устаткування не вважається автоматизованою. Якщо в ній немає працівників, така компанія стає нефункціональною й не виробляє ресурсів у фазі виробництва (на відміну від автоматизованих компаній, які завжди виробляють ресурси й не потребують працівників).

Фаза виробництва

Вироблення ресурсів

На цьому етапі ваші компанії виробляють ресурси. Виплатіть заробітну плату в кожній своїй компанії та отримайте зазначену кількість товарів і послуг. Зауважте, що заробітна плата, вказана на кожній карті компанії, — це загальна сума на всіх працівників, а не окремо кожному.

Покладіть вироблені ресурси на склади на своєму планшеті. На кожному складі

можна зберігати певну кількість жетонів, як зазначено в його нижній частині (8 жетонів їжі або 12 іншого ресурсу). Перевищувати цей ліміт не можна. Якщо ви виробили більше ресурсів, ніж можете зберігати, весь надлишок втрачається. Проте є виключення щодо їжі та розкоші. Якщо є надлишок цих ресурсів, їх можна зберігати в зоні вільної торгівлі (цей тайл у вас є від початку гри), якщо там є для них місце. Зауважте, що ресурси в зоні вільної торгівлі не можна продавати на місцевому ринку (іншим гравцям), їх можна продавати лише на зовнішньому.



Забезпечення потреб населення

На цьому етапі інші гравці можуть купувати у вас їжу для забезпечення своїх потреб. Гроші, які ви отримуєте від цих операцій, завжди йдуть у ваш прибуток.

Сплата податків

На цьому етапі ви сплачуєте податки Державі й після цього здобуваєте ПБ відповідно до накопиченої суми грошей.

Ви сплачуєте 2 різні податки. Перший — податок на зайнятість, який залежить від кількості ваших компаній, а другий — корпоративний податок, який сплачується за дохід, що ви отримали від ділових операцій.

Податок на зайнятість

Цей податок залежить від кількості ваших функціональних компаній і поточного податкового множника (щоб дізнатися, як розрахувати цей множник, перегляньте параграф «Закон №3 “Про оподаткування”» розділу «Кодекс законів»). Кількість грошей, яку ви маєте заплатити, є результатом множення цих двох значень. Зауважте, що автоматизовані компанії (ті, що виробляють ресурси, але не мають працівників), також вважаються функціональними. Однак звичайні компанії без працівників не вважаються функціональними й не враховуються для цього податку.

Приклад. Зараз черга **Миколи** сплачувати податки, тож він починає з податку на зайнятість. Микола має 8 компаній у зоні Капіталістичного класу, але лише 7 з них функціональні. Поточний податковий множник — 6, тож Микола сплачує $7 \times 6 = 42₴$ податку на зайнятість.





Корпоративний податок

Цей податок залежить від прибутку, що ви отримали від ділових операцій у поточному раунді, тобто грошей у секції «Прибуток» на своєму планшеті (після сплати податку на зайнятість), а також від Закону №3 «Про оподаткування». Щоб дізнатись точну суму, перегляньте цю таблицю:

КОРПОРАТИВНИЙ ПОДАТОК	ЗАКОН ПРО ОПОДАТКУВАННЯ		
	А	Б	В
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₴

Приклад. Тепер **Микола** має сплатити корпоративний податок. У секції «Прибуток» на його планшеті є 81₴. Маркер Закону про оподаткування наразі в секторі А – відповідно, **Микола** має сплатити 24₴.

Фаза нарахування ПБ

У цій фазі ви здобуваєте ПБ за зароблені статки.

Спочатку перемістіть усі гроші з прибутку до капіталу. Далі порахуйте гроші капіталу та **здобудьте ПБ за цю суму** відповідно до треку багатства на своєму планшеті. Якщо маркер на треку багатства стоїть ліворуч від поточної суми капіталу, пересуньте його праворуч і здобудьте по **3 ПБ** за кожну поділку, на яку він просунувся.

Примітка. Якщо ваш капітал зменшиться наступного раунду, ви не рухаєте маркер ліворуч і не втрачаєте ПБ. Ви здобудете ПБ за капітал, але не здобудете додаткових балів за пересування маркера.

Приклад. У першому раунді після сплати податків та переміщення прибутку до капіталу **Микола** має 57₴. Звірівшись із треком багатства, він бачить, що здобуде 3 ПБ. **Микола** здобуває ПБ за це вперше, тож маркер багатства треба пересунути на 3 поділки. Це означає, що **Микола** здобуває ще 9 ПБ (по 3 за кожну поділку, якою просунувся маркер). Загалом він здобуває 12 ПБ.



Наступного раунду, коли настав час здобувати ПБ, капітал **Миколи** становить 34₴, тож він здобуває 2 ПБ згідно з треком багатства. Ця сума відповідає поділці ліворуч від поточної позиції маркера, тож цей маркер не рухається й додаткових ПБ **Микола** не здобуває.

У третьому раунді **Микола** має 166₴ капіталу. Згідно з треком багатства, він здобуває 7 ПБ. Окрім того, маркер багатства рухається на 4 поділки, що дає **Миколі** ще 12 ПБ. Загалом **Микола** здобуває 19 ПБ.



Кінець гри

Наприкінці гри ви здобуваєте додаткові ПБ:

- Перевірте закони №1–5 у кодексі законів. Залежно від кількості **неоліберальних законів** (сектори В) ви здобуваєте ПБ, як указано в таблиці:

Неоліберальні закони	1	2	3	4	5
ПБ	1	4	8	12	18

- Здобудьте по **1 ПБ** за кожні 2 🌿 / 3 📱 / 3 ❤️ / 3 🎓, які залишилися на ваших складах (включно із зоною вільної торгівлі).

Ви також втрачаєте по **5 ПБ** за кожну позику, яка залишилась у вас.

СЕРЕДНІЙ КЛАС

Загальний огляд

Ваша мета як Середнього класу — збільшувати добробут населення, забезпечуючи його базові потреби (їжу, медицину, освіту й розваги), а також успішно керувати власними компаніями. Щоб досягти успіху, ви маєте знайти баланс між виробництвом, продажем і споживанням.

Фаза підготування



Якщо на вашій карті йдеться про працівників, то, якщо не вказано інше, ви можете застосовувати ефект цієї карти тільки до працівників свого класу. Також ваш трек населення завжди має відображати реальну кількість ваших працівників. Коли ви отримуєте чи втрачаєте працівників, змінійте положення відповідного маркера.

У фазі підготування виконуйте такі дії у вказаному порядку:

Виплатіть відсотки за позики

За кожну позику ви повинні виплатити 5% як відсоток.

Знизьте добробут

Знизьте добробут **на 2 поділки**. Якщо він уже на першій поділці треку (0), то залишається там, і більше нічого не відбувається. Ви здобуваєте ПБ, збільшуючи добробут (дивіться опис ваших вільних дій нижче), але не втрачаєте ПБ, коли добробут знижується.

Візьміть карти дій

Візьміть 5 карт дій зі своєї колоди (у вас у руці буде 7 карт). Не показуйте ці карти іншим гравцям.

Відкрийте нові карти компаній

Скиньте будь-яку кількість карт **компаній** з вашого **ринку компаній** і відкривайте нові, доки їх не буде 3.

Додайте нових працівників і скорегуйте трек населення

Додайте 1 некваліфікованого (сірого) та 1 кваліфікованого працівників на свій вибір на біржу праці (можете зачекати, поки Капіталістичний клас оновить свій ринок компаній). Потім перевірте Закон №7 «Про імміграцію». Якщо маркер у секторі Б чи В, ви маєте додати нових працівників на біржу праці. Їхній тип (кваліфіковані чи некваліфіковані) визначають карти імміграції. Відкрийте відповідну кількість карт імміграції (1 карту, якщо діє Закон №7Б; 2 — якщо діє Закон №7В).

Приклад. Починається новий раунд; діє Закон №7 «Про імміграцію» у секторі Б. **Аліса**, яка грає за Середній клас, проглядає свій ринок компаній і додає 1 синього працівника на біржу праці. Далі вона бере 1 карту імміграції. На карті зображено некваліфікованого працівника, тож **Аліса** додає на біржу праці сірого працівника.

Додайте на біржу праці працівників Середнього класу, зображених на відкритих картах (ігноруйте працівників Робітничого класу). Опісля покладіть відкриті карти під низ колоди імміграції.

Зауважте, що, хоча Робітничий клас робить те саме, а на кожній карті зображені працівники обох класів, кожен клас має відкривати карти з колоди імміграції окремо.

Після додавання нових працівників ви маєте пересунути маркер треком населення на стільки ж поділок, скільки додалося нових працівників (2, 3 або 4).

Фаза дій

Базові дії

У свій хід ви можете виконувати такі **базові** дії:

Запропонувати законопроект

Цією дією ви заявляєте про бажання змінити один із чинних законів на новий, який краще відповідатиме вашим потребам.

Щоб запропонувати законопроект, візьміть **маркер законопроєкту** і поставте його на закон, який хочете змінити — на сектор, сусідній до поточного. Це закон, який ви пропонуєте ввести в дію.

Не можна вибирати сектор, не сусідній до поточного. Наприклад, якщо маркер Закону «Про оподаткування» стоїть у секторі А, ви не можете поставити свій маркер на сектор В. Також ви не можете пропонувати законопроект, якщо в одному із секторів відповідного закону вже стоїть маркер іншого гравця. Наприклад, якщо діє Закон «Про ринок праці» у секторі Б, і один гравець вже запропонував його змінити на сектор В, ви не можете пропонувати зміну на сектор А.

Зазвичай після того як ви запропонували законопроект, нічого більше не відбувається. Доля всіх законопроектів вирішуватиметься в цьому раунді, але пізніше — у фазі голосування. Проте ви можете скликати **позачергове голосування**, витративши 1 вплив. Якщо ви зробите це, голосування відбудеться негайно саме для запропонованого вами законопроекту (детальніше про те, як проходить голосування, див. етап «Проведення голосування» в розділі «Фаза голосування»). Якщо вашу пропозицію прийнято, негайно пересуньте маркер закону в запропонований вами сектор і здобудьте ПБ як зазвичай. Новий закон набуває чинності. Якщо ваш законопроект не прийнято, залиште маркер закону на місці. В обох випадках після голосування ви маєте забрати свій маркер.

У вас усього 3 маркери законопроектів. Це означає, що ви не зможете запропонувати більше 3 законопроектів за раунд, якщо не скликатимете позачергове голосування (після якого ваш маркер одразу повертається).

Влаштувати працівників

Цією дією ви знаходите роботу для своїх працівників, влаштовуючи їх у доступні компанії. Коли ви влаштовуєте працівників на роботу, виберіть до 3 своїх працівників на ігровому полі та покладіть їх на відведені місця доступних компаній. Діють такі правила:

- Ви можете брати працівників з будь-якого місця на ігровому полі — з біржі праці або з інших компаній, де ваші працівники вже працюють (якщо вони не вмотивовані — детальніше читайте далі), а також із власних компаній.



- У компанії можуть бути або всі потрібні працівники (тоді вона вважається функціональною), або жодного (тоді вона нефункціональна). Це означає, що ви не можете влаштувати одного працівника в компанію, де є 2 чи 3 вакантних місця. Якщо ви не заповнюєте всі місця, то не можете влаштувати туди своїх працівників. Аналогічно, якщо ви забираєте працівника з компанії та влаштовуєте його деінде, решта працівників тієї компанії не можуть там залишатися, бо заповнені не всі місця. Вони негайно переміщуються на біржу праці. Зауважте, що ця перевірка відбувається після виконання всієї дії; це означає, що ви можете забрати працівника з першої компанії та влаштувати його в другу, а потім влаштувати іншого працівника в першу компанію, якщо він придатний до вакантної посади.
- На деякі робочі місця можна влаштувати лише працівників, які мають кваліфікацію у відповідній сфері (міплів певного кольору). Решта місць призначені для некваліфікованих працівників, але придатні до будь-яких працівників, незалежно від їхньої кваліфікації.

Вмотивовані працівники

Коли ви влаштували працівників на роботу, вважається, що обидві сторони уклали договір, який діятиме щонайменше один раунд (власник компанії платить заробітну плату в обмін на роботу, яку виконують щойно влаштовані працівники). Щоб позначити це, покладіть щойно влаштованих працівників лежачи. Поки вони в такому положенні, вони вважаються **ВМОТИВОВАНИМИ**. Поки вони вмотивовані, їх не можна влаштувати в інші компанії, заробітну плату не можна знижувати, а компанію не можна продати. У фазі виробництва ці працівники повернуться в стояче положення, щойно вироблять ресурси.



Якщо ви влаштовуєте працівника, який керує однією з ваших компаній, на роботу в іншу компанію, ваша компанія стає нефункціональною. Якщо в ній був працівник Робітничого класу, негайно перемістіть його на біржу праці.

Відкрити компанію

Цією дією ви можете відкривати малі компанії, якими керують ваші працівники.

Щоб виконати цю дію, виберіть на ринку компаній карту, для якої є доступні працівники Середнього класу. Ці працівники можуть бути на біржі праці або вже працювати в якійсь іншій компанії, якщо вони не вмотивовані.

Ви можете відкривати 2 різні типи компаній: якими керує один працівник Середнього класу (і можна найняти працівника Робітничого класу) та якими керують двоє працівників Середнього класу (і не можна наймати працівників). Незалежно від типу компанії, яку ви хочете відкрити, обов'язкові лише працівники Середнього класу.

Сплатіть вартість компанії та покладіть її карту в зону Середнього класу в приватному секторі. Покладіть своїх працівників на відповідні місця та зробіть їх вмотивованими. Якщо в компанії є місце для найманого працівника, позначте рівень заробітної плати, дотримуючись Закону №2 «Про ринок праці», який встановлює мінімальний рівень заробітної плати. Далі, якщо на біржі праці є працівник Робітничого класу, здатний працювати у вашій компанії, ви можете влаштувати його на це місце та зробити вмотивованим. Якщо це місце для некваліфікованого працівника, ви повинні взяти саме його, якщо це можливо. Можна брати кваліфікованого працівника, тільки якщо немає некваліфікованих.

У вас може бути до 8 компаній. Якщо всі 8 відведених місць під компанії вже зайняті, нові компанії відкривати не можна — спочатку доведеться продати одну з наявних. Аналогічно, якщо на ринку компаній більше немає карт (наприклад, якщо ви вже відкрили 3 компанії в цьому раунді), ви не зможете виконувати цю дію до наступного раунду.

Продати компанію

За допомогою цієї дії ви можете продати одну зі своїх компаній, якщо більше не хочете її мати.

Щоб виконати цю дію, виберіть компанію і скиньте її. Усі її працівники негайно переміщуються на біржу праці. Потім візьміть гроші відповідно до вартості компанії. Зауважте, що не можна продати компанію, в якій є вмотивовані працівники.

Продати ресурси на зовнішньому ринку

Цією дією ви можете продавати товари й послуги на зовнішній ринок.

Ви продаєте ресурси на зовнішньому ринку згідно з поточною картою експорту. Ви можете виконати будь-яку кількість операцій, зазначених на цій карті, але кожна з них можна виконати тільки один раз на дію. Ви НЕ можете продавати ресурси із секції «Товари й послуги» свого планшета; можна продати тільки ресурси зі складів.

Під час кожної операції витратьте зазначену кількість товару чи послуги й візьміть відповідну суму грошей із запасу.

Закінчивши цю дію, **здобудьте по 1 ПБ за кожну виконану торгову операцію.**

Приклад. *Аліса* має багато товарів і послуг на складах і хоче їх продати. Вона виконує дію «Продати ресурси на зовнішньому ринку» й переглядає поточну карту експорту.

Аліса має на складах 4 їжі, 8 розкоші та 6 медицини. Спочатку вона продає 3 їжі за 35₴. *Аліса* залюбки продала 6 четвертий, але може виконати лише ті операції, які зазначені на карті експорту. Далі вона виконує обидві операції з продажу розкоші: віддає 2 розкоші за 10₴ та ще 6 — за 35₴.

Аліса має лише 6 медицини, тож не зможе виконати обидві операції. Вона виконує другу операцію: продає 5 медицини за 35₴. *Аліса* не може виконати першу операцію (3 медицини за 20₴) двічі, бо кожна операцію можна виконати лише раз.

У підсумку *Аліса* отримує 115₴ за 4 торгові операції. Вона також здобуває 4 ПБ за виконані операції.

ЕКСПОРТ			
3	→ 35₴	3	→ 20₴
7	→ 75₴	5	→ 35₴
2	→ 10₴	4	→ 25₴
6	→ 35₴	7	→ 40₴

За допомогою карти експорту неможливо продати вплив. Увесь вплив, що ви виробили, призначений лише для вас, і його не можна продати.

Придбати товари й послуги

За допомогою цієї дії ви купуєте товари й послуги, потрібні для задоволення базових потреб.

Під час виконання цієї дії придбайте **один вид товару чи послуги** (їжу, розкіш, медицину, освіту чи вплив), вибравши **до 2 джерел**. З кожного джерела ви можете **купити ресурси в кількості, не більшій за показник вашого населення**. Наприклад, якщо показник населення 4, то можна придбати 4 розкоші у Капіталістичного класу та ще 4 на зовнішньому ринку.

Оскільки у вас є власні компанії, що виробляють ресурси, одним із джерел є ви самі. Фактично, якщо ви хочете спожити товари й послуги власного виробництва (наприклад, надати населенню медицину, вироблену однією з ваших компаній), **ви повинні спершу їх придбати за допомогою цієї дії.**

Проте, коли ви купуєте ресурси в себе, то нічого не платите, а просто переміщуєте відповідний ресурс зі складу в секцію «Товари й послуги». Як і з іншими джерелами, за одну дію ви можете придбати в себе ресурси у кількості, що не перевищує показник вашого населення. Також, купуючи в себе, ви можете придбати решту тільки в одному іншому джерелі під час цієї ж дії. Наприклад, ви можете придбати 4 медицини в Держави та 4 у себе, перемістивши цей ресурс зі складу в секцію «Товари й послуги».

Зауважте, що в одному джерелі може не бути потрібного товару чи послуги взагалі або ж не бути його достатньої кількості. У таблиці надано огляд того, що можна купити з кожного джерела.

	ЇЖА	РОЗКІШ	МЕДИЦИНА	ОСВІТА	ВПЛИВ
Капіталістичний клас	✓	✓	✓	✓	✗
Середній клас	✓	✓	✓	✓	✗
Зовнішній ринок	✓	✓	✗	✗	✗
Держава	*	*	✓	✓	✓

* Можливо лише за певних обставин.

Ціну кожного товару чи послуги зазначено поруч із їхніми секціями. Капіталістичний клас вказує ціну на своєму планшеті (він може змінювати її у свій хід вільною дією). Ціни на зовнішньому ринку зазначено в нижній частині зони «Імпорт» на ігровому полі, але вони залежать від Закону №6 «Про зовнішню торгівлю», згідно з яким до цих цін може додаватися мито, яке сплачується Державі. Державні ціни визначає Закон №4 «Про державні пільги на медицину» і Закон №5 «Про державні пільги на освіту». Якщо Держава стає власницею компаній, які виробляють товари (їжу чи розкіш), ціни на ці товари зазначаються на планшеті Держави та є фіксованими. Ціна впливу, який продає Держава, також фіксована й зазначається на її планшеті.

Розташуйте ресурси, які ви придбали, у секції «Товари й послуги» свого планшета

Приклад. *Аліса* хоче купити медицину. Показник її населення — 5, але після попередніх дій у неї залишилася 1 медицина в секції «Товари й послуги». В *Аліси* також є ще 3 медицини на складі, які вона хоче використати пізніше в цьому раунді. *Аліса* виконує дію «Придбати товари й послуги» та купує 5 медицини в Держави по 5₴. Вона також безоплатно переміщує 3 медицини зі свого складу. Тепер в *Аліси* є 9 медицини в секції «Товари й послуги». Вона б залюбки купила ще 1 медицину в Капіталістичного класу, але вже використала 2 різних джерела, тож не може цього зробити.

Пізніше у тому ж раунді *Аліса* вирішує купити розкіш. У неї на складі вже є 2 розкоші, тож вона купує їх сама в себе, перемістивши їх у секцію «Товари й послуги». *Аліса* хоче придбати ще 3 розкоші, але в Капіталістичного класу немає їх у продажу, тож вона виходить на зовнішній ринок як друге джерело купівлі. Базова ціна — 6₴, але діє Закон «Про зовнішню торгівлю» у секторі А. Відповідно, є додаткове мито 6₴ за жетон розкоші. *Аліса* сплачує базову вартість (18₴) у запас і ще 18₴ Державі як мито.

Працювати понаднормово

Цією дією ви змушуєте своїх працівників працювати понаднормово й виробляти більше ресурсів.

Щоб виконати цю дію, виберіть одну зі своїх компаній з невмотивованими працівниками Середнього класу. Зробіть усіх працівників цієї компанії вмотивованими й виробіть відповідні ресурси. Якщо в цій компанії є працівник Робітничого класу, ви також маєте виплатити йому заробітну плату. Якщо ви не можете цього зробити, цю компанію вибрати не можна.

Ви також можете використати цю дію, якщо в компанії вмотивований лише працівник Робітничого класу. Цей працівник не вироблятиме ресурси. Не платіть йому заробітну плату й не отримуйте відповідний бонус до виробництва.

Застосувати політичний тиск

За допомогою цієї дії ви намагаєтесь збільшити власну політичну силу й покращити шанси під час наступного голосування.

Застосувавши політичний тиск, додайте 3 свої кубики голосів у мішечок.

Вільні дії

Нижче описано **вільні** дії, які ви можете виконати у свій хід. Зауважте, що деякі із

цих дій збільшують добробут. Це дуже важливі дії, адже добробут є основним джерелом ваших ПБ: щоразу, коли ви здобуваєте 1 добробут, пересуньте маркер добробуту на 1 поділку вперед і **здобудьте ПБ відповідно до числа на новій комірці добробуту.**

Використати медицину

Цією дією ви надаєте населенню медицину, яку придбали. Витратьте медицину (із секції «Товари й послуги» свого планшета) у кількості, що відповідає показнику вашого населення, потім здобудьте **1 добробут**, 2 додаткові ПБ і додайте нового некваліфікованого (сірого) працівника на біржу праці. Обов'язково позначте це на треку населення на своєму планшеті.

Використати освіту

Цією дією ви надаєте населенню освіту, яку придбали. Витратьте освіту (із секції «Товари й послуги» свого планшета) у кількості, що відповідає показнику вашого населення, потім здобудьте **1 добробут** і зробіть одного зі своїх працівників (з будь-якого місця на ігровому полі, навіть такого, що працює в компанії) кваліфікованим: замініть його на кольорового працівника із запасу за своїм вибором. Якщо ви надаєте освіту вмотивованому працівникові, він залишатиметься вмотивованим на своєму місці.

Як правило, ви надаватимете освіту некваліфікованим працівникам. Проте за потреби ви можете перевести кваліфікованого працівника до іншої сфери, якщо він не працевлаштований.

Приклад. *Аліса* хоче збільшити добробут за рахунок вільної дії «Використати освіту». Вона має 6 освіти в секції «Товари й послуги», а показник її населення — 5. *Аліса* витрачає 5 освіти й переміщує маркер добробуту вперед на одну поділку. Нове значення добробуту — 4, тож *Аліса* здобуває 4 ПБ. Вона також замінює сірого працівника на біржі праці помаранчевим.

Використати розкіш

Цією дією ви надаєте населенню розваги, використовуючи предмети розкоші. Витратьте розкіш (із секції «Товари й послуги» свого планшета) у кількості, що відповідає показнику вашого населення, потім здобудьте **1 добробут.**

Скоригувати ціни

Цією дією ви змінюєте ціни на ваші товари й послуги на місцевому ринку, переміщуючи маркери на своєму планшеті.

Скоригувати заробітну плату

Цією дією ви змінюєте заробітну плату у ваших компаніях. Пересуньте відповідний маркер на інше відведене місце на кожній карті компанії, де хочете змінити рівень заробітної плати. Підвищуючи заробітну плату, ви також мотивуєте працівників. Завжди дотримуйтеся Закону №2 «Про ринок праці», який встановлює мінімальний рівень заробітної плати. Не можна зменшувати заробітну плату в компанії з вмотивованим працівником Робітничого класу.

Поміняти місцями працівників

За допомогою цієї дії ви можете реорганізувати своїх працівників так, щоб кваліфікованим працівникам було легше знайти роботу у своїй сфері. Коли виконуєте цю дію, поміняйте місцями кваліфікованого працівника, який наразі займає місце некваліфікованого, з працівником на біржі праці. Наприклад, ви можете поміняти місцями білого працівника, який працює в агропромисловій компанії, із сірим на біржі праці. Можна повторювати цю дію скільки завгодно разів.

Ви можете міняти працівників місцями, навіть якщо один із них вмотивований. У такому разі працівник, який займе його місце, також буде вмотивованим, тоді як працівник, який потрапив таким чином на біржу праці, за потреби зможе влаштуватися в іншу компанію.

Отримати державну допомогу (тільки у грі вчотирьох)

За допомогою цієї дії ви отримуєте допомогу, яку Держава виділила для вас на відведеному місці у зоні «Державна допомога». Якщо ви отримали кубики голосів, негайно покладіть їх у мішечок.

Зауважте: щоразу, коли ви виконуєте цю дію, Держава здобуває 1 ПБ.

Виплатити позику

Цією дією ви виплачуєте позику. Витратьте 50₴ та скиньте карту позики.

Фаза виробництва

Вироблення ресурсів

На цьому етапі ваші компанії виробляють ресурси, а ви отримуєте заробітну плату за своїх працівників, зайнятих у компаніях інших гравців.

Ті ваші компанії, у яких є лише працівники Середнього класу, виробляють ресурси, і ви не платите заробітну плату. Однак ви повинні виплатити заробітну плату всім працівникам Робітничого класу, які працюють у ваших компаніях. Ви також отримуєте від них бонус до виробництва. Зауважте, що завдяки порядку ходу ви спершу отримуєте заробітну плату за своїх працівників у інших компаніях, тож можете використати ці гроші, щоб виплатити працівникам Робітничого класу заробітну плату.

Покладіть вироблені ресурси на склади на своєму планшеті. Зауважте, що на кожному складі може зберігатися до 8 жетонів, як зазначено в його нижній частині. Вироблений вами вплив потрапляє прямо на секцію «Товари й послуги» вашого планшета й щодо них обмежень немає.



Після того як усі компанії виробили ресурси, поверніть усіх умотивованих працівників у стоячі позиції; вони перестають бути вмотивованими.

Забезпечення потреб населення

На цьому етапі вам треба забезпечити населення їжею відповідно до його показника. Спершу використайте вже наявну у вас їжу (зі складу чи із секції «Товари й послуги»). Якщо цього недостатньо, ви повинні купити решту їжі з будь-яких доступних джерел. Обов'язково треба забезпечити їжею все ваше населення. Якщо жоден інший гравець не продає їжу (або якщо ви не хочете її в них купувати), ви зобов'язані купити їжу на зовнішньому ринку.

У рідкісному випадку, коли у вас немає достатньо грошей, щоб купити їжу, ви повинні взяти позику (див. розділ «Позики»).

Оскільки їжу використовують негайно, не треба переміщувати їжу на свій планшет, коли купуєте її з інших джерел. Просто скиньте її, щойно придбали.

Сплата податків

На цьому етапі ви сплачуєте 2 види податків Державі. Перший — за дохід, отриманий від чужих компаній, де працюють ваші працівники (податок на прибуток), а другий — за компанії, якими ви володієте (податок на зайнятість).

Податок на прибуток

Цей податок залежить від комбінації чинних законів №2 і 3 («Про ринок праці» та «Про оподаткування»). Кількість грошей, яку ви маєте заплатити, є результатом множення кількості чужих компаній, де працюють ваші працівники, і показника, який ви можете визначити за таблицею:

ПОДАТОК НА ПРИБУТОК	ЗАКОН ПРО РИНОК ПРАЦІ	ЗАКОН ПРО ОПОДАТКУВАННЯ		
		3А	3Б	3В
ЗАКОН ПРО РИНОК ПРАЦІ	2А	7₴	6₴	5₴
	2Б	4₴	4₴	4₴
	2В	1₴	2₴	3₴

Приклад. Зараз черга **Аліси** сплачувати податки, і вона хоче вирахувати свій податок на прибуток. Окрім її власних компаній, працівники **Аліси** зайняті у 2 компаніях Капіталістичного класу та в 1 державній компанії. Наразі діють Закон «Про ринок праці» №2А і Закон «Про оподаткування» №3В, тож **Аліса** має сплатити $3 \times 5 = 15₴$.

Податок на зайнятість

Цей податок залежить від кількості ваших функціональних компаній і поточного податкового множника (щоб дізнатися, як розрахувати цей множник, перегляньте параграф «Закон №3 "Про оподаткування"» розділу «Кодекс законів»). Кількість грошей, яку ви маєте заплатити, є результатом множення цих двох значень.

Приклад. **Аліса** вже сплатила податок на прибуток, а тепер підраховує податок на зайнятість. Вона має 6 функціональних компаній у зоні Середнього класу, а податковий множник дорівнює 5. Відповідно, податок на зайнятість дорівнює $6 \times 5 = 30₴$.



Фаза нарахування ПБ

У цій фазі ви маєте ще одну можливість збільшити добробут. Якщо ваш добробут нижчий за кількість **ваших повністю функціональних компаній**, отримайте 1 добробут безоплатно.

Щоб компанія Середнього класу вважалася повністю функціональною, у ній має працювати 2 працівники. Компанії з 2 працівниками Середнього класу завжди повністю функціональні. Компанії, у яких є місце для працівника Робітничого класу (необов'язкове), повинні мати цього працівника, щоб бути повністю функціональними.

Приклад. У фазі нарахування ПБ першого раунду добробут **Аліси** дорівнює 2, і вона має 3 компанії. Проте лише 2 з них повністю функціональні: у приймальні лікаря немає працівника Робітничого класу. Це означає, що **Аліса** не може збільшити добробут.







На момент фази нарахування ПБ наступного раунду **Аліса** має 4 повністю функціональні компанії, а її добробут дорівнює 3. Отже, вона отримує 1 добробут, переміщує маркер добробуту на одну поділку вперед і здобуває 4 ПБ.

Кінець гри

Наприкінці гри ви здобуваєте додаткові ПБ:

- Перевірте закони №1–5 у кодексі законів. Залежно від кількості законів у секторах Б ви здобуваєте ПБ, як показано в таблиці:

Закони секторів Б	1	2	3	4	5
ПБ	1	3	6	10	15

- Здобудьте по **1 ПБ** кожні 2  / 3  / 3  / 3 , які залишилися на ваших складах (не враховуйте ресурси у секції «Товари й послуги»).
- Здобудьте по **1 ПБ** за кожні 15₴, які залишилися на вашому планшеті.

ДЕРЖАВА

Загальний огляд

Ваша мета як Держави — забезпечити потреби усіх 3 класів і підвищити легітимність. Водночас вам доведеться вирішувати важливі проблеми, що виникають протягом гри, підтримуючи при цьому баланс між іншими гравцями.

Загальна інформація

Державні послуги, товари й типи впливу

Усі державні компанії у грі виробляють послуги (медицину, освіту чи вплив). Відповідні жетони зберігають на ігровому полі на відведених місцях зони державних послуг. Водночас діє обмеження: обсяг виробництва цих послуг плюс 6.

На початку гри ви не виробляєте товари (їжу чи розкіш), але це може змінитися через ефект деяких карт дій. Ви можете змушувати інших гравців продавати вам товари або ж самі стати власником компаній, що виробляють товари. В усіх цих випадках товари зберігатимуться на відповідних секціях вашого планшета, і їх можуть придбати інші гравці (Робітничий і Середній клас) за визначеною ціною.

Є два види впливу. Вплив, який виробляють ваші компанії і який розміщено в зоні «Державні послуги», — це медіавплив. Вплив, який ви отримуєте за допомогою інших дій і зберігаєте на планшеті, вважається особистим впливом. Коли будь-який ефект зазначає, що ви маєте використати вплив, то, якщо не зазначено інше, ви можете використати лише особистий вплив. Водночас інші гравці можуть придбати лише медіавплив, а особистий вплив продати не можна.

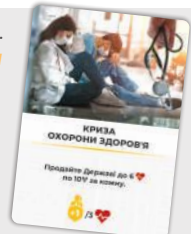
Треки й жетони легітимності

Головною відмінністю вашого планшета є 3 треки легітимності. Кожен трек стоїть одного з класів. Коли ви допомагаєте іншому гравцеві (однією зі своїх дій чи завдяки діям того гравця), ваша легітимність зростає. Відповідно, коли ви виконуєте дію, яка негативно позначається на одному чи декількох класах, ваша легітимність знижується.

Зазвичай це позначено символами в нижній частині карт дій. Коли розігрують ефект карти з такими символами (незалежно від того, хто її зіграв), ви маєте відповідно відкоригувати легітимність.



Приклад. *Аліса* (Середній клас) грає карту «Криза охорони здоров'я». Ця карта дає їй змогу продати до 6 медицини Державі по 10₴. У *Алісі* на складі всього 5 медицини, тож вона продає її всю Державі за 50₴. *Ганна* (Держава) розміщує ці ресурси в зоні «Державні послуги». Потім, відповідно до вказівок у нижній частині зіграної карти, *Ганна* переміщує маркер Середнього класу треком легітимності вперед на одну поділку. Якби *Аліса* продала їй ще одну медицину, *Ганна* натовість пересунула б цей маркер на 2 поділки.



Легітимність може змінюватися внаслідок проблем. На деяких картах проблем змінення легітимності зазначене як винагорода, тоді як інші знижують легітимність, якщо ви не відреагуєте на них протягом раунду.

Ви підвищуєте легітимність, коли інший гравець купує у вас медицину чи освіту безоплатно. За кожні 3 такі ресурси ви здобуваєте по 1 легітимності на треку відповідного класу.

Ефекти деяких карт надають вам жетон легітимності. Коли це трапляється, негайно пересуньте маркер відповідного класу на треку легітимності на 1 поділку вперед і покладіть цей жетон на свій планшет. Відтепер цей жетон даватиме постійний бонус на треку відповідного класу кожного раунду у фазі нарахування ПБ (одразу після зниження значень легітимності наполовину; детальніше про це читайте нижче).



Фаза підготування

У фазі підготування виконуйте такі дії у вказаному порядку:

Виплатіть відсотки за позики

За кожну позику ви повинні виплатити 5₴ як відсоток.

Відкрийте нові карти проблем

Візьміть 2 карти з колоди проблем і покладіть горілиць на відведені місця ігрового поля.

Відкрийте нову карту політичних цілей

Візьміть з колоди нову карту політичних цілей та покладіть горілиць біля свого планшета так, щоб її бачили інші гравці.

Візьміть карти дій

Візьміть 5 карт дій зі своєї колоди (у вас у руці буде 7 карт). Не показуйте ці карти іншим гравцям.

Фаза дій

У фазі дій Робітничий і Середній класи можуть купувати ваші послуги, доступні в зоні «Державні послуги» (а в рідкісних випадках — також і товари з вашого планшета). Коли це відбувається, віддайте гравцеві відповідні ресурси й покладіть отримані гроші в державну скарбницю на ігровому полі.

Залежно від законів №4 і 5 («Про державні пільги на медицину» та «Про державні пільги на освіту») державні медицина й освіта можуть упасти в ціні й навіть стати безоплатними. Тоді ви отримуєте такі вигоди:

- Коли продаєте медицину чи освіту по 5₴ (через дію відповідного закону в секторі Б), **здобудьте 1 ПБ** незалежно від кількості проданих жетонів.
- Коли віддаєте медицину чи освіту безоплатно (через дію відповідного закону в секторі А), **здобудьте 1 легітимність** (на треку класу, який їх узяв) **за кожні 3 продані ресурси**.

Приклад. *Аліса* хоче підвищити добробут, тож купує 6 медицини в зоні «Державні послуги». Маркер Закону «Про державні пільги на медицину» стоїть у секторі Б, тож медицина коштує 5₴. *Аліса* платить *Ганні* 30₴ й отримує медицину. Оскільки державна медицина коштує дешевше, ніж зазвичай, *Ганна* також здобуває 1 ПБ.

У грі є два тайли для нагадування про ці можливості. Коли Закон №4 чи Закон №5 змінюється, покладіть відповідний тайл у секцію «Державні послуги» (або приберіть його звідти) відповідним боком догори.

*Пізніше **Євген** хоче купити освіту в Державі. Маркер Закону «Про державні пільги на освіту» стоїть у секторі А, тому освіта безоплатна. Користуючись цим, **Євген** отримує 7 освіти (відповідно до показника його населення) безоплатно. Хоча **Ганна** не отримала за це грошей, вона натомість здобуває 2 легітимності — по 1 за кожні 3 продані ресурси.*

Згідно з деякими картами, ви **надаєте** ресурси, гроші чи кубики голосів одному або декільком гравцям, не віддаючи напряму. У такому разі покладіть ці предмети на відведене місце в зоні «Державні послуги». Якщо всіх ресурсів, які ви хочете надати, немає в зоні «**Державні послуги**» чи на вашому планшеті (або ви маєте їх, але не хочете віддавати), ви можете (в межах цієї дії) спершу їх купити в інших гравців або на зовнішньому ринку. Зауважте, що в такому разі ви не можете купити більше, ніж указано на карті, і не можете купити їх у гравця, якому збирається їх надати. Купуючи в інших гравців, платіть ціну, вказану на їхніх планшетах; купуючи на зовнішньому ринку, платіть ціну, вказану в секції «Імпорт» (ви не платите мито самі собі).



Розміщуючи ресурси в зоні «Державна допомога», скиньте все, що було надано цьому класові минулого разу. Залишитись має тільки те, що ви надали зараз.

Щоразу, коли інший гравець виконує дію «**Отримати державну допомогу**» й забирає ресурси з відповідного місця в зоні «Державна допомога», **ви здобуваєте 1 ПБ**.

***Приклад.** Ганна щойно виконала дію «Розв'язати проблему» й поклала 3 медицини на місце для Робітничого класу зони «Державна допомога». У свій хід **Євген** виконує вільну дію «Отримати державну допомогу» й забирає ці 3 медицини, а **Ганна** здобуває 1 ПБ.*

Базові дії

У свій хід ви можете виконувати такі **базові дії**:

Запропонувати законопроект

Цією дією ви заявляєте про бажання змінити один із чинних законів на новий, який краще відповідатиме вашим потребам.

Щоб запропонувати законопроект, візьміть **маркер законопроекту** і поставте його на закон, який хочете змінити — на сектор, сусідній до поточного. Це закон, який ви пропонуєте ввести в дію.

Не можна вибирати сектор, не сусідній до поточного. Наприклад, якщо маркер Закону «Про оподаткування» стоїть у секторі А, ви не можете поставити свій маркер на сектор В. Також ви не можете пропонувати законопроект, якщо в одному із секторів відповідного закону вже стоїть маркер іншого гравця. Наприклад, якщо діє Закон «Про ринок праці» у секторі Б, і один гравець вже запропонував

його змінити на сектор В, ви не можете пропонувати зміну на сектор А.

Зазвичай після того як ви запропонували законопроект, нічого більше не відбувається. Доля всіх законопроектів вирішуватиметься в цьому раунді, але пізніше — у фазі голосування. Проте ви можете скликати **позачергове голосування**, витративши 1 вплив. Якщо ви зробите це, голосування відбудеться негайно саме для запропонованого вами законопроекту (детальніше про те, як проходить голосування, див. етап «Проведення голосування» в розділі «Фаза голосування»). Якщо вашу пропозицію прийнято, негайно пересуньте маркер закону в запропонований вами сектор і здобудьте ПБ як зазвичай. Новий закон набуває чинності. Якщо ваш законопроект не прийнято, залиште маркер закону на місці. В обох випадках після голосування ви маєте забрати свій маркер.

У вас усього 3 маркери законопроектів. Це означає, що ви не зможете запропонувати більше 3 законопроектів за раунд, якщо не скликатимете позачергове голосування (після якого ваш маркер одразу повертається).

Зауважте, що Держава не має жодних кубиків голосів у мішечку. Ви можете витратити свої кубики впливу, щоб коригувати результати голосування, але вам краще заручитися підтримкою щонайменше одного іншого гравця, перш ніж пропонувати законопроект.

Розв'язати проблему

Виконуючи цю дію, ви долаєте одну з проблем, яка потребує вашої уваги.

Щоб виконати цю дію, виберіть одну з карт проблем на ігровому полі й виконайте її завдання. Виконуючи завдання на картах проблем, ви завжди маєте робити вибір — зазвичай між декількома іншими гравцями. Залежно від вашого вибору отримайте відповідну винагороду, вказану на карті, а тоді скиньте цю карту.

Якщо карта проблем вказує вам **витратити** ресурси чи гроші, поверніть їх у запас. Зауважте, що коли ви витрачаєте щось, то обмежені ресурсами, які у вас уже є. Виконуючи цю дію, ви не можете їх придбати, а потім витратити, на відміну від випадків, коли щось надаєте.

***Приклад.** Ганна грає за Державу й хоче розв'язати проблему на одній з відкритих карт проблем.*

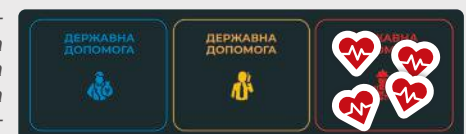


*Ганна має зробити вибір: надати медицину Робітничому чи Середньому класу. Вона вирішує допомогти **Євгену** — Робітничому класу. Показник населення **Євгена** — 7, а на карті події вказано, що **Ганна** має надати йому 4 медицини. Однак у зоні «Державні послуги» є лише 3 медицини. Оскільки **Ганна** зобов'язана надати ресурси, вона може спершу купити потрібний їй ресурс, тож купує 1 медицину, якої не вистачає, у Капіталістичного класу.*

*Далі **Ганна** кладе 4 медицини на місце для Робітничого класу в зоні «Державна допомога».*

*У винагороду за надання допомоги Робітничому класу **Ганна** підвищує легітимність на відповідному треку, як вказано на карті.*

*Якби **Ганна** надала медицину **Алісі** (Середньому класу), то поклала б 3 медицини на місце для Середнього класу в зоні «Державна допомога» (оскільки показник населення на планшеті **Аліси** — 6) і підвищила б легітимність на 1 на треку Середнього класу.*



Деякі карти подій вказують вам надати чи витратити ресурси **в певних межах**. У всіх таких випадках ви не можете не надати чи не витратити нічого. Ви повинні надати чи витратити бодай щось, щоб подолати проблему, зазначену на карті проблеми. Аналогічно, якщо ви не можете повністю виконати завдання, зазначене на карті (наприклад, надати більше грошей, ніж у вас є, чи надати кубики голосів, коли їх немає), цю дію виконати неможливо.

Продати товари на зовнішньому ринку

Цією дією ви можете продавати товари на зовнішньому ринку. Оскільки у вас зазвичай немає компаній, що виробляють товари, отримати товари можливо лише за допомогою деяких карт дій — ваших чи інших гравців.

Ви продаєте ресурси на зовнішньому ринку згідно з поточною картою експорту. Ви можете виконати будь-яку кількість операцій **з продажу товарів** (їжі чи розкоші), зазначених на цій карті, але кожну з них можна виконати тільки один раз на дію. Під час кожної операції витратьте зазначену кількість товарів й візьміть відповідну суму грошей із запасу.

Зустрітися з членами парламентської партії

Цією дією ви демонструєте політичну підтримку одного з класів і підвищуєте завдяки цьому легітимність.

Щоб виконати цю дію, віддайте 2 кубики особистого впливу іншому гравцеві. Потім пересуньте маркер легітимності треком відповідного класу на 1 поділку вперед. Якщо у вас не вистачає персонального впливу, цю дію виконати неможливо.

Додатковий податок

Інколи вам бувають терміново потрібні гроші. Цією дією ви можете забирати додаткові кошти в інших гравців, але це має свою ціну.

Щоб виконати цю дію, візьміть по 10₴ у кожного гравця, а потім втрачте по 1 легітимності на двох треках класів із найнижчими показниками (якщо нічия, виберіть, на яких саме). Якщо у гравця недостатньо грошей, він зобов'язаний узяти позику.

Кампанія

Ця дія дає вам змогу використати державні ЗМІ у своїх інтересах і збільшити сферу впливу.

Виконуючи цю дію, перетворіть до 3 кубиків медіавпливу на особистий вплив, перемістивши їх із зони «Державні послуги» на свій планшет.

Вільні дії

Нижче наведено **вільні дії**, які ви можете виконати у свій хід.

Скоригувати заробітну плату

Цією дією ви змінюєте заробітну плату у ваших компаніях. Пересуньте відповідний маркер на інше відведене місце на кожній карті компанії, де хочете змінити рівень заробітної плати. Підвищуючи заробітну плату, ви також мотивуєте працівників. Завжди дотримуйтеся Закону №2 «Про ринок праці», який встановлює мінімальний рівень заробітної плати. Не можна зменшувати заробітну плату в компаніях, де є вмотивовані працівники (дивіться параграф «Вмотивовані пра-

цівники» у розділах «Робітничий клас» і «Середній клас»).

Виплатити позику

Цією дією ви виплачуєте позику. Витратьте 50₴ та скиньте карту позики.

Фаза виробництва

Вироблення ресурсів

На цьому етапі ваші компанії виробляють ресурси. Виплатіть заробітну плату в кожній своїй компанії та отримайте зазначену кількість товарів і послуг. Зауважте, що заробітна плата, вказана на кожній карті компанії, — це загальна сума на всіх працівників, а не окремо кожному.

Покладіть вироблені послуги в зону «Державні послуги» на ігровому полі. Ліміт зберігання жетонів кожної державної послуги дорівнює сумарному обсягу виробництва відповідних доступних державних компаній (функціональних чи ні) плюс 6. Зазвичай ви не виробляєте товари, але за допомогою деяких карт можете отримати у власність компанії, які виробляють їжу чи розкіш. У цьому разі покладіть товари, що ви виробили, на свій планшет. Ліміт їхнього зберігання дорівнює сумарному обсягу вашого виробництва цього товару плюс 6.

Забезпечення потреб населення

Якщо ви стаєте виробником їжі, то на цьому етапі інші гравці можуть купувати у вас їжу для забезпечення своїх потреб.

Сплата податків

На цьому етапі всі інші гравці сплачують вам податки. **Пильно слідкуйте, щоб гравці сплачували податки в державну скарбницю, а не в запас.**

Фаза голосування

Поповнення мішечка

Держава не додає кубики в мішечок. Натомість на цьому етапі ви отримуєте кубики **особистого впливу**. Подивіться на треки легітимності на своєму планшеті й визначте трек із **найменшим рівнем легітимності**. Візьміть кубики впливу відповідно до позначки над цим треком і покладіть їх на свій планшет.

Проведення голосування

Оскільки у вас немає кубиків голосів, ви можете впливати на результати голосування, лише витрачаючи кубики особистого впливу. Якщо на вашому планшеті є такі кубики, ви повинні заявити про те, чи ви за, чи проти, перед кожним голосуванням, навіть якщо не плануєте витратити вплив. Якщо у вас немає кубиків особистого впливу, ви взагалі не берете участі в голосуванні.

Якщо ви витратили вплив на підтримку законопроекту, що запропонував інший гравець, і цей законопроект було прийнято, здобудьте 1 ПБ за звичайними правилами. Якщо приймають законопроект, що запропонували ви, здобудьте 3 ПБ незалежно від того, чи витрачали ви на це вплив. Пам'ятайте, що у вас немає кубиків голосування, тож для просування своїх законопроектів ви маєте або витратити багато кубиків особистого впливу, або розраховувати на підтримку одного чи декількох інших гравців.

Фаза нарахування ПБ

У цій фазі ви здобуваєте додаткові ПБ. Перш ніж зробити це, перевірте, чи не залишилися на ігровому полі карти проблем, і отримайте покарання, вказані на них.

У підсумку ви маєте виконати такі дії:

Отримайте покарання карт проблем

Проблеми, які ви не розв'язали, залишаються на ігровому полі. Перегляньте обидві карти й отримайте покарання, вказані в стовпці «НЕ ВИКОНАНО» на кожній з них; зазвичай ви втрачаєте легітимність на треках відповідних класів. Потім скиньте ці карти.

Здобудьте ПБ за легітимність і відкоригуйте треки

Перевірте треки легітимності на своєму планшеті. **Здобудьте ПБ, рівні сумі двох найнижчих показників.** Після цього пересуньте усі 3 маркери легітимності назад на половину поточних значень (з округленням угору).

Опісля, якщо у вас є жетони легітимності, посуňte відповідні маркери треком легітимності на 1 уперед за кожен такий жетон.

Здобудьте ПБ за політичні цілі

Перевірте, чи збігаються позиції маркерів законів у кодексі законів на ігровому полі з вашою картою політичних цілей. Здобудьте по 1 ПБ за кожен збіг, потім скиньте цю карту.

Приклад. Зараз фаза нарахування ПБ, і Ганна починає з отримання покарань за нерозв'язані проблеми.



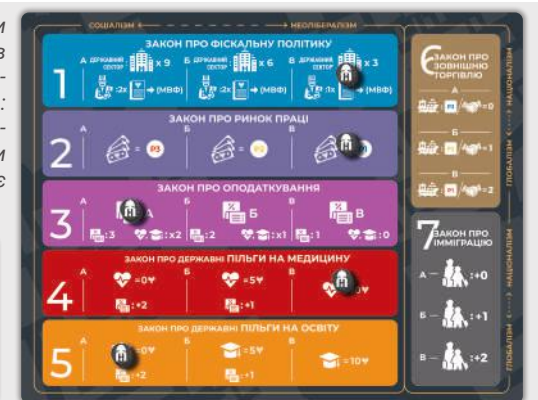
На ігровому полі залишилася одна карта проблеми, завдання якої вона не виконала у фазі дій. Як покарання Ганна втрачає по 1 легітимності на треках Середнього і Капіталістичного класів і скидає цю карту.

Далі вона перевіряє треки легітимності на своєму планшеті. Легітимність на треку Робітничого класу – 6, Середнього – 4, а Капіталістичного – 5. Два найнижчі показники – 4 і 5, тож Ганна здобуває 9 ПБ.



Здобувши ПБ, Ганна пересуває всі маркери легітимності назад на половину поточних значень. Маркер Робітничого класу переміщується на поділку «3», Середнього – на «2», а Капіталістичного – на «3». Однак у Ганни є 2 жетони легітимності: один для Робітничого класу, а другий – Середнього, і це підвищує відповідні показники на 1.

Наостанок Ганна перевіряє, наскільки збігаються позиції маркерів законів на ігровому полі з її картою політичних цілей. Є збіг щодо 3 законів: «Про фіскальну політику», «Про оподаткування» та «Про державні пільги на медицину». Тож Ганна здобуває ще 3 ПБ та скидає цю карту.



Кінець гри

Наприкінці гри ви здобуваєте додаткові ПБ:

- Здобудьте по 1 ПБ за кожні 2 🌿 / 3 📱 на планшеті, а також за кожні 3 ❤️ / 3 🎓 / 3 🗣️ кубики медіавпливу в зоні «Державні послуги».
- Здобудьте по 1 ПБ за кожні 30₴, які залишилися у Державній скарбниці.

КОДЕКС ЗАКОНІВ

Кодекс законів має велике значення в грі, адже він впливає майже на все, що роблять гравці. Щоб перемогти, дуже важливо вчасно змінити закони на свою користь і максимально скористатися цим. Кожен закон впливає на гру по-різному.

Закон «Про фіскальну політику»



Закон «Про фіскальну політику» визначає розмір державного сектора й кількість позик, які Держава може взяти, перш ніж збанкрутує та спричинить втручання МВФ.



Цей символ означає кількість доступних державних компаній. На початку гри маркер Закону «Про фіскальну політику» стоїть у секторі В. Отже, у державному секторі на ігровому полі є лише 3 доступні компанії. Якщо маркер цього закону перейде в сектор Б, кількість доступних державних компаній зросте до 6, тобто стануть доступними 3 нові державні компанії (Держава має оплатити їхню вартість). Якщо маркер цього закону перейде в сектор А, то ця кількість зросте до 9, тобто всі державні компанії стануть доступними (знову-таки, Держава має оплатити їхню вартість).

Коли державний сектор збільшується, то вільні працівники (одного класу) на біржі праці, здатні заповнити всі місця в одній чи більше щойно відкритих компаній, автоматично влаштовуються туди (і стають умотивованими). Аналогічно, якщо державний сектор зменшується (закон переходить із сектора А до Б або з Б до В), деякі державні компанії стають недоступними, їх перевертають долілиць, а Держава отримує гроші відповідно до їхньої вартості. Усі працівники таких компаній негайно переходять на біржу праці, навіть якщо були вмотивованими. Які саме державні компанії стануть доступними чи недоступними, коли змінюється Закон «Про фіскальну політику», а також хто вирішує, у які компанії влаштуються працівники, залежить від того, чи за Державу грає гравець, чи ні.

- У грі вчотирьох усі ці рішення ухвалює гравець за Державу. Він вирішує, які саме компанії стануть доступними, а які закриються (перевернуть відповідні карти горілиць чи долілиць і сплатить чи отримає гроші за їхню вартість), а також працівники якого класу будуть влаштовані й куди (якщо є кілька варіантів).
- Якщо державний сектор збільшується у грі з меншою кількістю гравців, відкрийте всі компанії в наступному ряду та сплатіть за них 60₴ з державної скарбниці. Якщо є кілька нових компаній, куди можна влаштувати працівників, гравець, що контролює цих працівників, вирішує, яка із цих компаній стане функціональною. Якщо доступні працівники двох класів, Середній клас вирішує, чий саме будуть влаштовані. Аналогічно, якщо державний сектор зменшився, перевернуть усі карти компаній нижнього ряду долілиць. Держава їх продає (повернуть 60₴ в державну скарбницю), а всі їхні працівники переміщуються на біржу праці.

Якщо Держава повинна сплатити за нові компанії, але не має достатньо грошей, вона зобов'язана взяти позику.



Цей символ вказує, скільки позик потрібно, щоб Держава збанкрутіла і втрутився МВФ. Якщо діє Закон №1В (позиція на початку гри), достатньо 1 позики: якщо Держава не здатна покрити витрати й бере хоча б одну позику, а потім не може вчасно її виплатити, то у фазі виробництва втрутиться МВФ. Якщо діє Закон №1А чи 1Б, то МВФ втрутиться, коли в Державі буде 2 позики. Зауважте, що перевірка, чи втручається МВФ, відбувається лише раз на раунд: на етапі «Перевірка МВФ» у фазі виробництва. Детальніше дивіться параграф «Втручання МВФ» у розділі «Інші правила».

Закон «Про ринок праці»



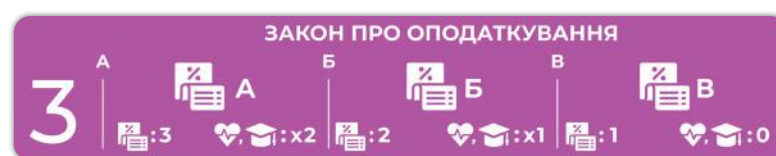
Закон «Про ринок праці» визначає мінімальний рівень заробітної плати. Жодна компанія не може виплачувати меншу заробітну плату, ніж визначає цей закон.

Іншими словами:

- Якщо маркер Закону «Про ринок праці» стоїть у секторі А, дозволено заробітну плату тільки 3 рівня.
- Якщо маркер Закону «Про ринок праці» стоїть у секторі Б, дозволено заробітну плату тільки 2 і 3 рівня.
- Якщо маркер Закону «Про ринок праці» стоїть у секторі В, дозволено всі рівні заробітної плати.


Коли цей закон змінюється, гравці — власники компаній повинні негайно змінити заробітну плату всюди, де вона не відповідає новому закону. Гравці можуть за бажання також змінювати рівень заробітної плати в інших своїх компаніях (наприклад, зменшити, якщо дозволяє закон). Якщо за Державу не грає гравець, у державних компаніях завжди встановлюють мінімально можливу заробітну плату.

Закон «Про оподаткування»



Закон «Про оподаткування» визначає суму податків, яку кожен клас повинен сплачувати Державі.

Податки для кожного класу вираховують по-різному. Детальніший опис є в розділах відповідних класів, але всі податки залежать від того, яка версія цього закону діє на етапі «Сплата податків» у фазі виробництва. Зважаючи на це, гравці звіряються з відповідними таблицями у своїх пам'ятках, щоб визначити, скільки вони мають сплатити.

 Цей закон також впливає на показник податкового множника. Цей множник використовують Капіталістичний і Середній класи, щоб підрахувати частину своїх податків. Цей закон не лише збільшує чи зменшує базове значення податкового множника, але й визначає, чи враховуються інші податкові модифікатори (див. Закони №4 і 5 нижче).

- Якщо маркер Закону «Про оподаткування» стоїть у секторі А, базове значення податкового множника — 3. Податкові модифікатори законів №4 і 5 подвоюються.
- Якщо маркер Закону «Про оподаткування» стоїть у секторі Б, базове значення податкового множника — 2. Податкові модифікатори законів №4 і 5 враховуються як зазвичай.
- Якщо маркер Закону «Про оподаткування» стоїть у секторі В, базове значення податкового множника — 1. Податкові модифікатори законів №4 і 5 не враховуються.



Коли змінюється Закон «Про оподаткування», обов'язково пересуньте маркер податкового множника на відповідну поділку.

Приклад 1. На початку гри маркери законів №3, 4 і 5 стоять відповідно в секторах А, Б і В.

Закон №3 визначає базове значення податкового множника 3. Модифікатор Закону №4 у секторі Б — +1, але він подвоюється, оскільки діє Закон №3 в секторі А, тобто податковий множник збільшується на 2 і має стати на позначку «5». Закон №5В нічого не додає до податкового множника.



Приклад 2. Пізніше маркери законів №3, 4 і 5 переміщуються відповідно в сектори Б, А та А.

Базове значення податкового множника тепер 2 відповідно до Закону №3. Маркери Законів №4 і 5 обидва стоять у секторі А, тобто кожен з них додає +2 до податкового множника. Отже, остаточне значення податкового множника — 6.



Закон «Про державні пільги на медицину»



Закон «Про державні пільги на медицину» визначає вартість державної медицини. Також цей закон визначає, чи може бути надано певну державну допомогу населенню (відповідно до вимог на картах), а також є модифікатором для податкового множника (детальніше про те, як це працює, див. в описі Закону №3). Точна вартість державної медицини, відповідно до сектора закону, така:

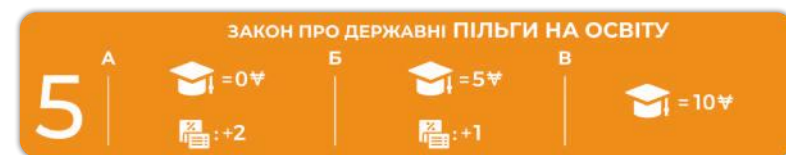
- Якщо маркер Закону «Про державні пільги на медицину» стоїть у секторі А, державна медицина безоплатна. Податковий модифікатор — +2.
- Якщо маркер Закону «Про державні пільги на медицину» стоїть у секторі Б, державна медицина коштує 5¥. Податковий модифікатор — +1.
- Якщо маркер Закону «Про державні пільги на медицину» стоїть у секторі В, державна медицина коштує 10¥ (повна ціна). Податкового модифікатора немає.

Якщо ви граєте вчотирьох, а маркер цього закону стоїть у секторі А чи Б, покладіть відповідний тайл у зоні «Державні послуги» як нагадування про бонус, який отримує Держава щоразу, коли медицину в неї купують за зниженою ціною.



Коли цей закон змінюється, Капіталістичний і Середній класи **можуть негайно відкоригувати ціну продажу їхньої медицини.**

Закон «Про державні пільги на освіту»



Закон «Про державні пільги на освіту» визначає вартість державної освіти. Також цей закон є модифікатором для податкового множника (детальніше про те, як це працює, див. в описі Закону №3). Точна вартість державної освіти, відповідно до сектора закону, така:

- Якщо маркер Закону «Про державні пільги на освіту» стоїть у секторі А, державна освіта безоплатна. Податковий модифікатор — +2.
- Якщо маркер Закону «Про державні пільги на освіту» стоїть у секторі Б, державна освіта коштує 5¥. Податковий модифікатор — +1.
- Якщо маркер Закону «Про державні пільги на освіту» стоїть у секторі В, державна освіта коштує 10¥ (повна ціна). Податкового модифікатора немає.

Якщо ви граєте вчотирьох, а маркер цього закону стоїть у секторі А чи Б, покладіть відповідний тайл у зоні «Державні послуги» як нагадування про бонус, який отримує Держава щоразу, коли освіту в неї купують за зниженою ціною.



Коли цей закон змінюється, Капіталістичний і Середній класи **можуть негайно відкоригувати ціну продажу їхньої освіти.**

Закон «Про зовнішню торгівлю»



Закон «Про зовнішню торгівлю» визначає розмір мита, яке накладається на імпортовані товари. Він також вказує, скільки карт ділових угод треба брати на початку кожного раунду.


Коли цей закон змінюється, мито змінюється також:



- Якщо маркер Закону «Про зовнішню торгівлю» стоїть у секторі А, мито на їжу становить 10¥, а на розкіш — 6¥.
- Якщо маркер Закону «Про зовнішню торгівлю» стоїть у секторі Б, мито на їжу становить 5¥, а на розкіш — 3¥.
- Якщо маркер Закону «Про зовнішню торгівлю» стоїть у секторі В, мита немає.



Завжди пам'ятайте, що вартість товарів на зовнішньому ринку оплачують у запас, а мито — Державі.

 Цей символ вказує на кількість карт ділових угод, які треба взяти у фазі підготування:

- Якщо маркер Закону «Про зовнішню торгівлю» стоїть у секторі А, не викладайте нових карт ділових угод.
- Якщо маркер Закону «Про зовнішню торгівлю» стоїть у секторі Б, викладіть 1 карту ділової угоди.
- Якщо маркер Закону «Про зовнішню торгівлю» стоїть у секторі В, викладіть 2 карти ділових угод.

Зауважте: якщо цей закон змінюється протягом раунду внаслідок позачергового голосування, карти ділових угод не додають і не скидають. Цей закон впливає лише на те, що відбувається у фазі підготування. Ось чому на картах ділових угод вказане мито Закону №6А: якщо цей закон змінюється посеред раунду, карти ділових угод залишаються на ігровому полі.

Коли цей закон змінюється, обов'язково пересуньте маркер у зоні «Імпорт» на ігровому полі на відповідну поділку. Капіталістичний і Середній класи **можуть негайно скоригувати ціни на свої товари.**



Закон «Про імміграцію»

Закон «Про імміграцію» визначає, відкриті чи закриті кордони країни для іммігрантів.



Зазвичай у фазі підготування Робітничий і Середній класи отримують по 2 працівники. Додатково вони отримують працівників відповідно до цього закону:

- Якщо маркер Закону «Про імміграцію» стоїть у секторі А, Робітничий і Середній класи не отримують додаткових працівників.
- Якщо маркер Закону «Про імміграцію» стоїть у секторі Б, кожен із цих класів отримує по 1 додатковому працівнику.
- Якщо маркер Закону «Про імміграцію» стоїть у секторі В, кожен із цих класів отримує по 2 додаткових працівники.

Тип цих працівників визначають карти імміграції. Коли гравець має додати працівників за цим законом, він бере карту з колоди імміграції та додає із запасу працівника (міпла) того типу, який вказано на карті, на біржу праці. Потім кладе карту під низ колоди імміграції.

Зауважте, що коли і Робітничий, і Середній класи додають нових працівників, кожен із них бере карти імміграції окремо. **Не беріть одну карту на двох!**

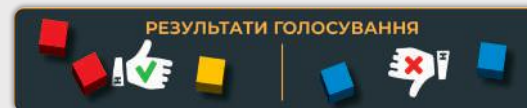
ПРИКЛАД ГОЛОСУВАННЯ

Настав етап «Проведення голосування» у грі вчотирьох. Раніше в цьому раунді **Євген** (Робітничий клас) подав законопроект щодо змінення Закону «Про державні пільги на освіту», і тепер гравці проведуть голосування щодо нього.

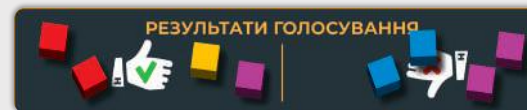


Євген мав би заявити, чи він за, чи проти, але саме він запропонував цей законопроект, тому він автоматично за. **Аліса** (Середній клас) заявляє, що вона також за. **Микола** (Капіталістичний клас) не хоче збільшення податкового модифікатора, тож він заявляє, що проти. **Ганна** (Держава) заявляє, що також проти.

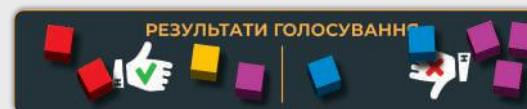
Гравці виймають 5 кубиків з мішечка. 2 з них належать Робітничому класу, 1 — Середньому, а ще 2 — Капіталістичному.



Євген має перевагу, але перед визначенням підсумкового результату гравці можуть спершу витратити кубики впливу й додати більше голосів. **Євген** заявляє всім, що має 1 кубик впливу. **Аліса** каже, що в неї впливу немає. **Микола** повідомляє про 2 кубики впливу, а в **Ганни** є 3. Таємно всі гравці вирішують, скільки впливу витратять, беруть кубики в кулаки й відкривають одночасно:

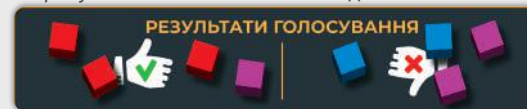


Євген витратив єдиний кубик впливу, а **Микола** й **Ганна** витратили по 1. На жаль для них, сума їхніх голосів дорівнює сумі голосів «за»; оскільки нічия вирішується на користь гравця, який запропонував цю зміну, законопроект **Євгена** прийнято. Усі 3 кубики впливу скидають разом із кубиками голосів **Євгена** й **Аліси** (переможців). 2 кубики **Миколи** повертають до мішечка, бо вони належать стороні, що програла голосування. Маркер закону переходить до сектора А, **Євген** забирає свій маркер і здобуває 3 ПБ як автор законопроекту. **Аліса** здобуває 1 ПБ за його підтримку. Якби **Микола** й **Ганна** витратили на 1 кубик впливу більше, вони б мали більшість голосів:



Тоді цей законопроект не прийняли б. Кубики голосів **Євгена** та **Аліси** повернули б у мішечок, а 2 **Миколині** кубики скинули б разом із 4 кубиками впливу. Жоден гравець не здобув би ПБ.

В іншому разі, якби в початковому прикладі замість кубика **Аліси** витягнули кубик **Євгена**, підсумковий результат мав би такий вигляд:



Євген усе одно виграв би і здобув 3 ПБ, але **Аліса** не здобула б жодних балів, незважаючи на підтримку законопроекту, бо її кубиків не було б у підсумковому результаті голосування.

ІНШІ ПРАВИЛА

Наразі в цій книзі правил уже роз'яснено більшість аспектів гри. Проте деякі правила ще не згадувалися — вони наведені нижче.

Позики



Часто гравці повинні сплатити певну суму грошей. Інколи це трапляється за відповідним правилом (обов'язкові витрати, як-от податки, заробітна плата, забезпечення потреб населення і т. ін.), а інколи — через дію іншого гравця. Якщо гравець не може сплатити, він повинен узяти позику. Щоб узяти позику, покладіть карту позики біля свого планшета й отримайте 50₴.

Зауважте, що ви не можете брати позику коли захочете. Ви повинні її взяти, тільки якщо зобов'язані сплатити певну суму грошей, але їх вам не вистачає. **Не можна** брати позику, щоб додати собі грошей і витратити їх на щось необов'язкове (відкрити компанію, зіграти карту дій, на якій зазначено ціну, або придбати ресурси, окрім їжі).

Якщо на початку фази підготування у вас є позика, ви повинні виплатити 5₴ як відсоток. Якщо ви не можете їх виплатити, доведеться взяти ще одну позику. Щоб виплатити позику й більше не виплачувати відсотки кожного раунду, треба у свій хід виконати вільну дію «Виплатити позику»: витратити 50₴ та скинути карту позики. Наприкінці гри всі гравці, крім Капіталістичного класу, отримують останній шанс виплатити позики, сплативши по 55₴ за кожну. Однак, якщо вони не можуть цього зробити, то втрачають ПБ відповідно до загальної суми, якої не вистачає. Капіталістичний клас наприкінці гри втрачає по 5 ПБ за кожну позику (див. «Штрафи за позики» у розділі «Кінець гри»).

Зауважте: коли Капіталістичний клас бере позику, то додає 50₴ до капіталу. Відповідно, виплачує відсотки або позику теж із капіталу.

Приклад 1. Настає фаза виробництва, і **Микола** розуміє, що не має достатньо грошей на виплату заробітної плати у своїх компаніях. У нього є 25₴ прибутку й 40₴ капіталу, але він має сплатити 75₴. Щоб здійснити цю виплату, **Миколі** доведеться взяти позику. Він кладе карту позики біля свого планшета й додає 50₴ до капіталу. У фазі підготування в наступному раунді **Микола** виплачує 5₴ як відсоток. Пізніше, продавши більшість вироблених товарів і послуг, як вільну дію він виплачує 50₴ (бере скільки можливо з капіталу, а решту — з прибутку) і скидає карту позики.

Приклад 2. **Ганна** бачить, що в державній скарбниці мало грошей, і виконує базову дію «Додатковий податок», змушуючи інших гравців сплатити їй по 10₴. На жаль для **Євгена**, на його планшеті є лише 7₴. Щоб сплатити повну суму, він бере карту позики та 50₴.

У гри вдвох чи втрьох, **якщо в державній скарбниці закінчуються гроші, Держава бере позику за звичайними правилами.** Покладіть карту позики в державну скарбницю разом із 50₴. У фазі підготування обов'язково виплатіть відсотки за позику (з державної скарбниці) за звичайними правилами, а потім, якщо Держава має більше 50₴, то вона виплачує цю позику.

Втручання МВФ

Якщо на етапі «Перевірка МВФ» фази виробництва Держава має більше позик, ніж дозволяє Закон «Про фіскальну політику» (і не може їх виплатити), втручається МВФ.

Коли втручається МВФ, усі запропоновані законопроекти негайно скидають. Кожен гравець отримує компенсацію: по 1 кубіку впливу за кожен маркер законопроекту, який скинули в такий спосіб. У кодексі законів відбуваються такі зміни:

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

Обов'язково застосуйте всі зміни до законів, що сталися внаслідок втручання МВФ. Це продаж державних компаній (Держава отримує гроші відповідно до їхньої вартості), змінення рівня заробітної плати в усіх компаніях до 1 рівня, змінення податкового множника й цін на імпорт товарів із зовнішнього ринку. Через те що ціни на більшість товарів і послуг змінилися внаслідок втручання МВФ, Капіталістичний і Середній класи також можуть відкоригувати ціни на своїх планшетах.



Якщо втручання МВФ спричиняє зміну Закону «Про ринок праці», то, коли Робітничий і Середній клас сплачують податки, використовуйте попередню позицію маркера цього закону для підрахунку податків. Іншими словами, гравці сплачують податки відповідно до позиції маркера Закону «Про ринок праці» на момент отримання ними заробітної плати. Ви можете тимчасово покласти додатковий маркер на відповідний сектор як нагадування.

Після застосування цих змін Держава виплачує свої позики, витрачаючи по 55₴ за кожну (див. розділ «Позики»). Зауважте: якщо маркер Закону «Про ринок праці» до цього був у секторі А чи Б, то після втручання МВФ Держава матиме додаткові гроші з продажу державних компаній. Якщо Держава навіть після цього не здатна виплатити повну суму, то платить скільки може та скидає всі карти позик, що залишилися в неї.

Наостанок Держава пересуває всі 3 маркери легітимності назад на половину їхніх значень (з округленням угору).



Зазвичай втручання МВФ суттєво змінює умови гри, тож плани деяких гравців можуть серйозно постраждати. Рекомендуємо повідомляти інших гравців, коли бачите, що Держава ось-ось збанкрутує.

Приклад. Триває фаза виробництва, і **Ганна** розуміє, що в її державній скарбниці недостатньо грошей, щоби покрити всі витрати на заробітну плату в державних компаніях. Вона повинна взяти позику, але, на жаль, уже має позику, яку взяла раніше. Відповідно до Закону «Про фіскальну політику», маркер якого стоїть у секторі Б, пізніше в цій фазі відбудеться втручання МВФ.

На етапі «Забезпечення потреб населення» для **Ганни** нічого не змінюється. Якби маркер Закону «Про зовнішню торгівлю» стояв у секторі А чи Б, у неї принаймні була б надія отримати гроші через мито (за їжу, яку придбають інші гравці на зовнішньому ринку), але це неможливо, адже зараз маркер цього закону стоїть у секторі В. На етапі «Перевірка МВФ» **Ганна** не має достатньо грошей, щоб виплатити всі свої позики, отже, втручається МВФ.

Спочатку всі запропоновані законопроекти скидають із кодексу законів. **Євген** пропонував 2 законопроекти, тож отримує за це 2 кубіки впливу. **Микола** теж пропонував 1 законопроект, тож отримує 1 кубік впливу. Потім усі закони змінюють на вимогу МВФ.



До втручання МВФ

Після втручання МВФ

Зміни в кодексі законів призводять до численних наслідків на ігровому полі:

- Через зміни в Законі про «Фіскальну політику» закриваються всі державні компанії, крім 3. **Ганна** вибирає, які саме 3 компанії закрити, отримує по 20₴ за кожну й додає 60₴ в державну скарбницю. На жаль, у 2 із цих компаній були працівники – усі вони опинилися на біржі праці.
- Через зміни в Законі «Про ринок праці» мінімальний рівень заробітної плати тепер 1. **Микола**, **Аліса** і **Ганна** пересувають маркери заробітної плати на всіх картах на найнижчу позначку.
- Закон «Про оподаткування» переходить у сектор А. Через цей та інші змінені закони податковий множник пересувається з 1 на 5.
- Через зміни в обох законах про державні пільги гравці перевертають тайл соціальної медицини на бік, що відповідає Закону №4Б та прибирають з ігрового поля тайл соціальної освіти. Оскільки ціни на державні медицину й освіту щойно змінилися, **Микола** й **Аліса** вирішують відкоригувати свої ціни на ці послуги.
- Через зміну Закону «Про зовнішню торгівлю» маркер у секторі «Імпорт» пересувається на середню позицію. Ціни на їжу та розкіш на зовнішньому ринку тепер будуть вищими. **Микола** й **Аліса** також вирішують відкоригувати свої ціни на ці товари.

Далі Держава повинна заплатити за всі свої позики скільки може. Після того як **Ганна** взяла другу позику для виплати заробітної плати, у державній скарбниці залишилося 27₴. Завдяки зміні Закону «Про фіскальну політику» у державну скарбницю додалося 60₴, отже, загалом там 87₴. **Ганна** витрачає всі ці гроші та скидає свої 2 позики.

Наостанок **Ганна** переміщує 3 маркери легітимності на своєму планшеті назад на половину їхнього значення. Маркер Робітничого класу був на поділці «б», тож тепер він пересувається на «3», Середнього – пересувається з 8 на 4, а Капіталістичного – із 7 на 4.



Обмеження кількості компонентів гри

Кількість компонентів у грі обмежена, за виключенням грошей, які вважаються нескінченними. Якщо ви вже поклали всі свої кубики голосів у мішечок, то не можете додати ще. Аналогічно, якщо кубики впливу скінчилися, гравці не можуть купити чи отримати ще. Якщо всі працівники відповідного кольору вже на ігровому полі, ви не зможете надати некваліфікованому працівникові освіту в цій сфері. До того ж, якщо певний ефект (наприклад, карта імміграції) змушує вас додати кваліфікованого працівника на біржу праці, але відповідних міплів уже немає, додайте натомість некваліфікованого. Якщо ви маєте додати некваліфікованого працівника, але таких уже немає в запасі, додайте кваліфікованого на ваш розсуд.

Якщо у вас закінчилися жетони варді (грошей), використовуйте замість них будь-які інші жетони, які маєте вдома.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Варнава Тімотеу, Вангеліс Багіартакіс

Розробка гри: Анастасіос Грігоріадіс

Ілюстрації: Якуб Скоп

Графічний дизайн: Дімітріс Анастасіадіс і Катеріна Ксеровасіла (truly.gr)

Редактори: Ерік Енгстром, Grey Dolphin Game Development

Наукові консультанти: доктор Рассел Фостер, доктор Павел Адр'ян, Александер Герц, Андреас Дуніс, доктор Крістофер Голмс, доктор Іріна Бурлаку

Головний тестувальник: Тео К. Мавраґаніс

Інші тестувальники: Арті Гайнріх, Акіс Цакліотіс, Дімітріс Сіакамбеніс, Стефанос Спаноудакіс, Андреас Кателанос, Майк Джорджиу, Гаралампос Цакіріс, Константінос Караґіанніс, Александрос Капідакіс, Александрос Сіанос, Волкер Ельзнер, Крістоф Кебелер, Сельма Віттке, Дімітріс Тавоуларіс, Вассіліс Мілінґос, Сократіс Ґунданас, Ставрос Ціакалос

Вангеліс Багіартакіс присвячує цю гру своєму синові, Астеріосу.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проекту: Аліса Солянніченко

Перекладач з англійської: Володимир Вахрушкін

Редакторка: Ірина Андреева

Головна редакторка: Оксана Квасняк

Верстальник: Віталій Мостепан

Апробація перекладу: А. Наконечний, В. Король, В. Марченко, В. Шамро, І. Парубець, С. Ніконенко, Cloudy_Avalon

Hegemony: Lead Your Class to Victory Версія правил 1.2



©2022 Hegemonic Project Limited.

«Hegemony: Lead Your Class to Victory» є торговою маркою Hegemonic Project Limited. Усі права застережено.



© ТОВ «Ігромаг», 2024.

Усі права застережено. www.igromag.ua

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

ПИТАННЯ Й ВІДПОВІДІ



Якщо на карті компанії є жетон страйку, чи може Робітничий клас влаштувати її працівників у іншу компанію?

Якщо працівники не вмотивовані, Робітничий клас може влаштувати їх в інші компанії на власний розсуд.

Чи можна продати компанію, на якій є жетон страйку?

Так, цю компанію можна продати, якщо її працівники не вмотивовані.



Якщо компанія Середнього класу, у якій є робоче місце для працівника Робітничого класу, залишається без працівника Середнього класу, бо його влаштували в іншу компанію, чи має Робітничий клас враховувати це робоче місце під час перевірки умов для демонстрації?

Ні. Оскільки працівника Робітничого класу неможливо призначити в цю компанію, якщо там не буде працівника Середнього класу, це місце не можна враховувати.



Що буде, якщо МВФ втручається та спричиняє продаж державних компаній, а Держава має більше ресурсів, ніж дозволяє новий ліміт їхнього зберігання?

Ви маєте негайно скинути надлишок таких ресурсів, адже їх ніде зберігати.

Якщо внаслідок втручання МВФ закривається державна компанія з працівниками Середнього класу, чи Середній клас повинен брати її до уваги, коли сплачує податки пізніше в цю фазу?

Оскільки цієї компанії більше немає на ігровому полі, а працівники Середнього класу там більше не працюють, то на етапі сплати податків Середній клас не враховує таку компанію.



Що буде, якщо Робітничий або Середній клас отримує добробут, але відповідний маркер уже в кінці треку?

Маркер добробуту залишається на місці, а гравець здобуває ПБ відповідно до значення добробуту на цій комірці.



Якщо Капіталістичний клас будує компанію, яка потребує лише некваліфікованих працівників, і є доступні некваліфіковані працівники Робітничого класу, а із Середнього класу — лише кваліфіковані, то чи може Капіталістичний клас влаштувати туди працівників Середнього класу?

Так, може. Оскільки в обох класах є доступні працівники, Капіталістичний клас спочатку вибирає, працівників якого із цих класів влаштувати. Потім цей гравець вирішує, яких саме працівників узяти, віддаючи перевагу некваліфікованим.



Якщо під час дії «Влаштувати працівників» я заберу працівника з однієї компанії та влаштую в іншу, але влаштую іншого працівника на його місце, чи стане новий працівник вмотивованим?

В одній компанії (якщо вона не належить Середньому класу) не можуть одночасно бути і вмотивовані, і невмотивовані працівники. Якщо з будь-якої причини це трапляється (як у зазначеному прикладі), усі працівники стають невмотивованими. Зрештою, ця ситуація аналогічна тій, коли ви міняєте місцями працівників.

Чи можу я скористатися дією «Влаштувати працівників», щоб просто вмотивувати працівників, які вже працюють у компанії?

Ні, не можете. Щоб зробити цих працівників вмотивованими, треба влаштувати їх у нову компанію.

Якщо у грі вчотирьох внаслідок змін у Законі «Про фіскальну політику» треба продати державні компанії, чи може Держава продати компанію з умотивованими працівниками?

Так, може (це може трапитись також у грі вдвох або втрьох, коли продається весь ряд компаній). Це єдиний випадок, коли дозволено продаж компанії з умотивованими працівниками.

Якщо в повністю функціональній компанії Середнього класу працівник Робітничого класу вмотивований, а працівник Середнього — ні, то чи може Середній клас переімістити свого працівника в іншу компанію (влаштувати чи відкрити нову компанію за його допомогою)?

Ні, не може. Якщо так зробити, то це рівноцінно закриттю компанії (працівник Робітничого класу став би тоді безробітним), але вмотивованого працівника Робітничого класу не можна звільнити в такий спосіб.



Якщо заробітна плата підвищується через зміну відповідного закону, чи стають працівники вмотивованими?

Ні. Працівники стають умотивованими лише коли у фазі дій інший гравець вільною дією піднімає їм заробітну плату.



Чи може Держава виконати дію «Додатковий податок», якщо її маркери легітимності перебувають на позначці «1»?

Ні. Щоб виконати цю дію, потрібно мати змогу втратити легітимність.

ПИТАННЯ ЩОДО КАРТ

Карти дій

Якщо на карті дій указано, що гравець має влаштувати працівників, чи стають ці працівники вмотивованими?

Так. Якщо ефект карти вказує, що гравець має виконати певну дію, то, якщо не вказано інше, застосовуються всі звичайні правила щодо такої дії.



Високий ПДВ

Чи можу я зіграти цю карту, якщо значення на треках легітимності – 1?

Ні. Щоб зіграти цю карту, потрібно мати змогу втратити легітимність.



Дерегуляція ринку праці

Чи можна влаштувати вмотивованих працівників у інші компанії за допомогою цієї карти?

Ні.

Якщо я, зігравши цю карту, переміщую всіх працівників компанії та влаштовую туди нових, чи стануть нові працівники вмотивованими

Ні. Оскільки ця компанія вже функціонувала з невмотивованими працівниками та продовжує функціонувати, така зміна працівників аналогічна до ситуації, коли ви міняєте місцями працівників.



Державна стипендія

Ця знижка застосовується до кожного придбаного жетону освіти чи до повної вартості?

Знижка вираховується з повної вартості. Наприклад, якщо ціна освіти – 5₴, а ви хочете придбати 5 освіти за допомогою цієї карти, то сплатите 13₴ (половина від 25₴ з округленням угору).

Якщо діє Закон «Про державні пільги на освіту» №7Б (тобто вартість освіти вже складає половину від її максимальної ціни), чи здобуває Держава 1 ПБ згідно з тайлом соціальної освіти?

Так, Держава здобуває 1 ПБ, бо початкова вартість освіти – 5₴, незалежно від остаточної ціни. Держава здобуває легітимність за звичайними правилами.



Зміна пріоритетів

Що робити з картою, яку я не вибрав (-ла)? Вона скидається?

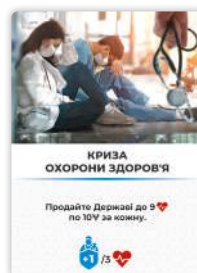
Поверніть цю карту назад наверх колоди проблем. Якщо ви не викладаєте жодну із цих карт на ігрове поле, обидві карти мають повернутися наверх колоди.

Чи маю я виконати дію «Розв'язати проблему» саме щодо карти проблем, яку щойно виклав (-ла) на ігрове поле?

Ні. Якщо на ігровому полі є 2 карти проблем, ви можете виконати дію «Розв'язати проблему» щодо будь-якої з них.

Якщо я зіграю цю карту в першому раунді, що робити, якщо одна чи обидві верхні карти колоди проблем призначені лише для 2–5 раундів?

Замішайте таку карту проблем назад у колоду й візьміть замість неї іншу.



Криза охорони здоров'я

Чи можу я продати Державі більше медицини, ніж вона може зберігати? Чи можна продати Державі більше, ніж вона може оплатити, і цим змусити її взяти позику?

Не можна продати Державі більше ресурсів, ніж вона може зберігати, але ви можете продати їй більше, ніж вона може оплатити, не перевищуючи ліміт зберігання. У такому разі Держава буде змушена взяти позику за звичайними правилами.



Міграція

Якщо я розіграю цю карту в першому раунді й у мене залишиться менше 10 працівників, що буде з моїм треком населення?

Трек населення залишиться на позначці «3».



Надзвичайний стан

Якщо я змінюю закон, зігравши цю карту, чи здобуваю я ПБ?

Ні. Ви здобуваєте ПБ, тільки якщо закон змінюється через голосування.



Негайне реагування

Якщо я розв'язую дві проблеми й надаю ресурси одному класу двічі поспіль, то чи маю прибрати ресурси, розміщені в зоні «Державна допомога» за розв'язання першої проблеми?

Ні. Оскільки ви розв'язуєте 2 проблеми за один хід, відповідні ресурси розміщуються в зоні «Державна допомога» одночасно.



Нещасний випадок на виробництві

Звідки Капіталістичний клас повинен узяти гроші, щоб заплатити мені? З прибутку чи капіталу?

Коли Капіталістичний клас витрачає гроші, то, якщо не вказано інше, він повинен витратити їх із прибутку. Якщо в прибутку недостатньо коштів для сплати вартості, решта сплачується з капіталу.



Опитування громадської думки

- Чи повинні інші гравці заявити про свою позицію щодо внесеного законопроекту перед тим, як я вирішу, чи буде позачергове голосування?

Ні. Оскільки голосування ще не ініційоване, інші гравці можуть не заявляти, чи вони за, чи проти цього законопроекту. Ви повинні самостійно визначитися, чи скликати позачергове голосування. Лише після того, як ви це зробите, інші гравці повинні будуть заявити про свою позицію за звичайними правилами.



Пільги на медицину

- Ця знижка застосовується до кожного придбаного жетону медицини чи до сумарної вартості?

Знижка вираховується з повної ціни. Наприклад, якщо вартість медицини 5₴, а ви хочете придбати 5 медицини за допомогою цієї карти, то сплатите 13₴ (половина від 25₴ з округленням угору).

- Якщо діє Закон «Про державні пільги на медицину» №7Б (тобто вартість медицини вже складає половину від її максимальної ціни), чи здобуває Держава 1 ПБ згідно з тайлом соціальної медицини?

Так, Держава здобуває 1 ПБ, бо початкова вартість медицини – 5₴, незалежно від остаточної ціни. Держава здобуває легітимність за звичайними правилами.



Понаднормова зміна

- Чи можу я зіграти цю карту, якщо не маю достатньо грошей, щоб виплатити заробітну плату?

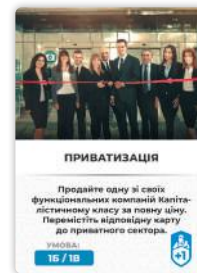
Ні, не можете. Змога виплатити заробітну плату фактично є вимогою цієї карти, а ви не можете виконати необов'язкову дію, якщо не в змозі сплатити її ціну чи виконати її вимогу.



Потреба у змінах

- Чи можу я витратити вплив, щоб ініціювати позачергове голосування щодо цих законопроектів? Якщо так, то мені треба витратити 1 чи 2 кубики впливу?

Кожен законопроект подається окремо від іншого. Ви можете витратити вплив, щоб ініціювати позачергове голосування, але на кожен законопроект доведеться витратити окремий кубик впливу. Отже, на позачергове голосування щодо обох законопроектів доведеться витратити 2 кубики впливу. Ви можете запропонувати перший законопроект, скликати позачергове голосування й дочекатися його результатів, перш ніж пропонувати другий. Однак ви не можете вибрати той самий закон для вашого другого законопроекту – він має стосуватися іншого закону.



Приватизація

- Якщо я розіграю цю карту і продаю державну компанію, у мене буде на одну компанію менше, ніж вимагає Закон «Про фіскальну політику». Що буде, якщо цей закон зміниться? Скільки компаній буде в мене після того?

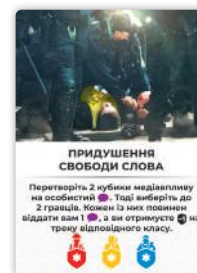
Після того як Закон «Про фіскальну політику» зміниться, у вас має бути стільки компаній, скільки вказано в новому секторі. Якщо, наприклад, маркер цього закону був у секторі В, коли ви зіграли карту «Приватизація», у вас має залишитися 2 компанії. Якщо маркер цього закону пізніше перейде в сектор Б, вам доведеться збільшити кількість державних компаній до 6, як зазначено в новому секторі. Відповідно, вам доведеться сплатити за 4 компанії, а не за 3. Якщо маркер Закону «Про фіскальну політику» був у секторі Б, коли ви зіграли цю карту, і у вас залишилося 5 компаній, то, щойно він перейде в сектор В, вам доведеться продати 2 компанії, щоб залишилося 3, як зазначено в новому секторі. Якщо маркер цього закону переходить у сектор А, ви вже не зможете мати 9 компаній (адже однієї з відповідних карт більше немає). Відповідно, у вас буде всього 8 компаній.

- Чи можу я за допомогою цієї карти продати компанію з умотивованими працівниками?

Так, можете. У такому разі, незважаючи на те, що цю компанію «продали», її працівники залишаються й отримуватимуть заробітну плату, на яку вони погодилися, влаштувавшись у неї. Правило (про заборону продавати компанії з умотивованими працівниками) існує, щоб унеможливити продаж, унаслідок якого вмотивовані працівники стануть безробітними.

- Якщо я розіграю цю карту і продаю державну компанію Капіталістичному класу, чи зможе він продати її пізніше? Якщо так, що буде із цією картою?

Якщо в цій компанії немає вмотивованих працівників, її можна продати за звичайними правилами. Тоді ця карта повернеться до ліній у зону державних компаній на ігровому полі. У цьому разі ви зможете відкрити цю компанію знову (перевернути карту горілиць), якщо Закон «Про фіскальну політику» зміниться.



Придушення свободи слова

- Чи можу я зіграти цю карту, якщо значення на треках легітимності – 1?

Ні. Щоб зіграти цю карту, потрібно мати змогу втратити легітимність.



Пріоритетна справа

- Що робити з картою, яку я не вибрав (-ла)? Вона скидається?

Поверніть цю карту назад наверх колоди проблем.

- Чи зобов'язаний (-а) я виконати дію «Розв'язати проблему» саме щодо карти проблеми, яку щойно виклав (-ла) на ігрове поле?

Ні. Якщо на ігровому полі є 2 карти проблем, можна виконати дію «Розв'язати проблему» щодо будь-якої з них.

- Якщо я зіграю цю карту в першому раунді, що робити, якщо одна чи обидві верхні карти колоди проблем призначені лише для 2–5 раундів?

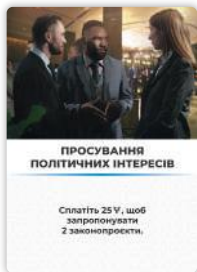
Замішайте таку карту проблем назад у колоду й візьміть замість неї іншу.



Програма вищої освіти

- Чи могу я продати більше освіти, ніж може зберігати Держава? Чи можна продати Державі більше, ніж вона може оплатити, і цим змусити її взяти позику?

Не можна продати Державі більше ресурсів, ніж вона може зберігати, але ви можете продати їй більше, ніж вона може оплатити, не перевищуючи ліміт зберігання. У такому разі Держава буде змушена взяти позику за звичайними правилами.



Просування політичних інтересів

- Чи могу я витратити вплив, щоб ініціювати позачергове голосування щодо цих законопроектів? Якщо так, то я маю витратити 1 чи 2 кубики впливу?

Кожен законопроект подається окремо від іншого. Ви можете витратити вплив, щоб ініціювати позачергове голосування, але на кожен законопроект доведеться витратити окремий кубик впливу. Отже, на позачергове голосування щодо обох законопроектів доведеться витратити 2 кубики впливу. Ви можете запропонувати перший законопроект, скликати позачергове голосування й дочекатися його результатів, перш ніж пропонувати другий. Однак ви не можете вибрати той самий закон для вашого другого законопроекту — він повинен стосуватися іншого закону.



Розширення представництва

- Якщо в мене немає кубиків особистого впливу, чи могу я, виконуючи ефект цієї карти, придбати медіавплив із зони «Державні послуги» у межах цієї дії (адже я надаю вплив)?

Ні, не можете. Особистий вплив і медіавплив — це різні речі. За допомогою своєї дії «Кампанія» ви перетворюєте один із них на інший, але не «купуєте» його. Кубики медіавпливу ніколи не можуть вважатися особистим впливом (і навпаки).



Тендерна змова

- Чи могу я продати Державі більше розкоші, ніж вона може зберігати? Чи можна продати Державі більше, ніж вона може оплатити, і цим змусити її взяти позику?

Не можна продати Державі більше ресурсів, ніж вона може зберігати, але ви можете продати їй більше, ніж вона може оплатити, не перевищуючи ліміт зберігання. У такому разі Держава буде змушена взяти позику за звичайними правилами.

- Якщо грають двоє, куди діти розкіш, яку продає Капіталістичний клас?

Поверніть ці жетони у запас.



Фермерський кооператив

- Якщо я відкрию фермерський кооператив, чи можна буде потім влаштувати його працівників у іншу компанію? Якщо я це зроблю, що станеться з фермерським кооперативом?

Протягом раунду, коли було відкрито фермерський кооператив, улаштовані туди працівники залишатимуться вмотивованими, як і в будь-якій іншій компанії. За правилами вмотивованих працівників не можна влаштувати деінде. У наступних раундах ви зможете їх влаштувати в інші компанії. Якщо ви це зробите, фермерський кооператив залишиться біля вашого планшета. Ви зможете влаштувати туди працівників пізніше, якщо захочете.

- Чи рахуються працівники цієї компанії частиною 4 працівників, необхідних для створення агропромислової профспілки?

Так.

Карти проблем

- Деякі карти проблем дають мені змогу як Державі придбати ресурси в інших гравців. Чи могу я купити більше ресурсів, ніж могу зберігати на відповідних секціях (скинувши їх після цього), щоб здобути додаткові ПБ?

Ні, не можете. Ваші закупівлі обмежені місткістю ваших складів.



Громадянські заворушення

- Коли я пропоную законопроект на вибір іншого гравця відповідно до цієї карти, чи може той гравець голосувати проти нього? Чи може той гравець витратити кубики впливу, щоб скликати позачергове голосування?

Ні. Ця карта працює так: ви вибираєте іншого гравця й питаєте його, який законопроект запропонувати (за звичайними правилами). Цей гравець повинен вибрати закон, якщо може. Далі ви пропонуєте законопроект, використовуючи свій маркер. Ви також вирішуєте, чи скликати позачергове голосування (витративши свій кубик впливу).



Нова галузь потребує підтримки

- Коли я відкриваю нову компанію за допомогою цієї карти, хто вирішує, яку саме компанію відкрити? Чи можна одразу влаштувати туди працівників? Якщо так, то хто ухвалює рішення щодо цього?

Ви (Держава) вирішуєте, яку компанію відкрити з наявних на ринку компаній відповідного гравця. Після цього всі рішення ухвалюватиме власник нової компанії (чи влаштувати туди працівників і яких саме). Проте щоб відкрити компанію Середнього класу, потрібен відповідний працівник Середнього класу. Тому ви можете відкрити таку компанію, лише якщо такі працівники доступні на біржі праці; якщо вони є, то автоматично влаштовуються в таку компанію. Середній клас вирішує, чи влаштувати туди працівника Робітничого класу (якщо для нього є місце) і якого саме.



Нерівне представництво

- Якщо Держава, розв'язуючи цю проблему, не має особистого впливу, то чи може вона придбати медіавплив із зони «Державні послуги» у межах цієї дії (адже Держава надає цей вплив)?

Ні, не може. Особистий вплив і медіавплив — це різні речі. За допомогою дії «Кампанія» Держава перетворює один із них на інший, але не «купує» його. Кубики медіавпливу ніколи не можуть вважатися особистим впливом (і навпаки).

ЗМІСТ

Компоненти	2	Робітничий клас	14	Кодекс законів	30
Символи	3	Загальний огляд	14	Закон «Про фіскальну політику»	30
Детальний опис компонентів	4	Фаза підготування	14	Закон «Про ринок праці»	30
Карти компаній	4	Фаза дій	14	Закон «Про оподаткування»	30
Карти дій	4	Фаза виробництва	17	Закон «Про державні пільги на медицину»	31
Карти експорту	5	Фаза нарахування ПБ	17	Закон «Про державні пільги на освіту»	31
Карти політичних цілей	5	Кінець гри	17	Закон «Про зовнішню торгівлю»	32
Карти імміграції	5	Капіталістичний клас	18	Закон «Про імміграцію»	32
Карти проблем	5	Загальний огляд	18	Приклад голосування	32
Карти ділових угод	5	Загальна інформація: прибуток і капітал	18	Інші правила	33
Склади	5	Фаза підготування	18	Позики	33
Ігрове поле	6	Фаза дій	18	Втручання МВФ	33
Планшети гравців	7	Фаза виробництва	20	Обмеження кількості компонентів гри	34
Робітничий клас	7	Фаза нарахування ПБ	21	Творці гри	34
Середній клас	7	Кінець гри	21	Питання й відповіді	35
Капіталістичний клас	7	Середній клас	22	Питання щодо карт	36
Держава	7	Загальний огляд	22	Карти дій	36
Підготування до гри	8	Фаза підготування	22	Карти проблем	38
Підготування ігрового поля	8	Фаза дій	22		
Підготування гравців	10	Фаза виробництва	25		
Підготування Робітничого класу	10	Фаза нарахування ПБ	25		
Підготування Середнього класу	10	Кінець гри	25		
Підготування Капіталістичного класу	10	Держава	26		
Підготування Держави	10	Загальний огляд	26		
Перебіг гри. Основні правила	11	Загальна інформація	26		
Фаза підготування	11	Фаза підготування	26		
Фаза дій	11	Фаза дій	26		
Фаза виробництва	11	Фаза виробництва	28		
Фаза голосування	12	Фаза голосування	28		
Фаза нарахування ПБ	13	Фаза нарахування ПБ	28		
Кінець гри	13	Кінець гри	29		



HEGEMONIC
— PROJECT —
REVOLUTIONARY GAMES

36 Lykourgou Street, Nicosia 1011, Cyprus

hegemonicproject.com

КРИЗА Й КОНТРОЛЬ

ШЛЯХ ДО ВЛАДИ НАД КРАЇНОЮ



КНИГА ПРАВИЛ

Ви успішно привели свій клас до перемоги... але боротьба ідеологій ще й близько не закінчилася! Старий світ занурився в кризу, а новий намагається встановити контроль.

Саме зараз настає час змін!

У доповненні «Криза й контроль» на вас чекають нові виклики, а додаткові режими гри дадуть вам змогу проявити навички управління як ніколи раніше! Карти реагування на кризу й карти альтернативних проблем урізноманітнять гру. Унікальні для кожного класу карти таємних цілей заохотять вас вдатися до нових політико-економічних стратегій, а колоди Автом дадуть змогу зіграти за будь-які класи, не зважаючи на кількість гравців!

АВТОМИ

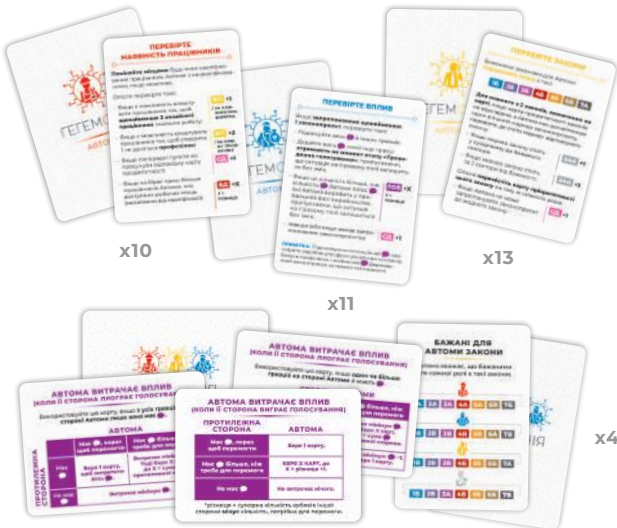
90 КАРТ ШІ



21 КАРТА ПРІОРИТЕТНОСТІ ЗАКОНІВ



38 КАРТ ІНСТРУКЦІЙ



18 КАРТ ПРІОРИТЕТНОСТІ ДІЙ



24 МАРКЕРИ ПРІОРИТЕТУ



У доповненні «Криза й контроль» є 3 Автоми: по одній для кожного класу. Кожна з них забезпечує автоматизовану гру певного класу без участі гравця. Можна використовувати Автоми для соло-гри, коли немає можливості зіграти зі справжнім суперником. Також можна використовувати Автоми у грі вдвох або втрох, щоб замінити гравців, яких не вистачає. Можлива будь-яка комбінація гравців-людей і Автом. Ви можете навіть зіграти за Державу проти трьох Автом. Радимо зіграти першу гру проти однієї Автоми, щоб краще зрозуміти, як вона працює. Потім можна буде спробувати інші комбінації.

Зауважте: кожну Автому можна використовувати двома різними способами: у спрощеному режимі, де Автома грає швидше, і в ускладненому режимі, де Автома бере до уваги багато факторів, щоб зробити найкращий хід. Ускладнений режим займає більше часу, але й ви отримуєте більш серйозного супротивника. Виберіть найкращий варіант залежно від часу на гру й бажаного рівня складності.

Незалежно від вибраного режиму, граючи проти Автом, виконуйте підготування до гри так само, як і у грі з реальними гравцями. Карти дій класу, за який гратиме Автома, можна залишити в коробці. Вони не потрібні, бо в кожній Автоми є свої карти ШІ для ухвалення рішень щодо кожного її ходу. Якщо ви граєте вдвох, також радимо тримати незадіяні кубики голосів біля мішечка розсортованими за кольором, щоб завжди було зрозуміло, у яких класів їх більше. Читайте про подальше підготування до гри нижче.

Механіки гри всіх трьох Автом дуже схожі. Нижче наведено опис двох режимів, у яких можна розігравати їхні ходи, і правила, що стосуються всіх Автом. Далі будуть окремі розділи для кожної Автоми з більш детальними правилами.

Спрощений режим

Для спрощеного режиму використовуйте лише 30 відповідних карт ШІ й деякі з карт інструкцій Автоми. Покладіть карти інструкцій зі словом «ПЕРЕВІРТЕ» назад у коробку, а решту тримайте біля себе для довідки.

Підготування до гри

Перемішайте карти ШІ Автоми й покладіть їх колодою долілиць поруч із планшетом відповідного класу.

Загальний опис ходу Автоми

На початку ходу Автоми виконайте за неї всі потрібні вільні дії (див. відповідний розділ кожної Автоми). Опісля відкрийте верхню карту з колоди ШІ.

Дії, які спробує виконати Автома

Бонус при виконанні першої дії

Символ впливу (використовуйте під час голосування)



Закони, до яких Автома пропонуватиме законопроекти

Спеціальна дія, яку виконає Автома, якщо всі інші неможливі

Номер карти ШІ для довідки

На кожній карті ШІ зображені 4 дії в послідовності зліва направо. Автома спробує виконати одну з них. Також на карті ШІ зазначено бонус до першої дії, 2 закони (у послідовності, в якій Автома їх пропонуватиме), а також спеціальна дія.

Відкривши карту ШІ, Автома спробує виконати першу дію, зображену в лівій верхній частині карти. Щоб Автома змогла виконати дію, потрібне виконання певних умов, зазначених на окремій карті інструкцій для кожної Автоми. Зауважте: перевіряючи умови, ви мусите враховувати бонус, зазначений на карті ШІ. Цей бонус стосується першої дії й може дати змогу Автоми виконати відповідну умову (наприклад, знизити ціну ресурсу чи отримати додаткові ресурси). Також цей бонус може містити додаткову умову, якої треба дотриматися, щоб виконати відповідну дію.

Якщо Автома не може виконати першу дію, вона спробує виконати другу. Якщо другу дію також неможливо виконати, Автома переходить до третьої. Якщо й третю дію виконати неможливо, вона спробує виконати четверту. Якщо Автома не може виконати жодну з 4 наведених дій, вона спробує виконати спеціальну дію внизу карти. Якщо з будь-яких причин Автома не може виконати й цю дію, вона **застосує політичний тиск** і додасть 3 свої кубики голосів до мішечка.

Після того як Автома виконає дію, її хід закінчується (якщо не треба виконати інші вільні дії — див. відповідні розділи про кожну Автому). Настає черга наступного гравця.

Ускладнений режим

В ускладненому режимі Автома спершу визначає пріоритет кожної з можливих дій відповідно до ситуації на ігровому полі на початок її ходу. Опісля Автома виконує дію з найвищим пріоритетом.

Підготування

Перемішайте карти ШІ Автоми й покладіть колоду долілиць

4 КРИЗА Й КОНТРОЛЬ: АВТОМИ

поруч із планшетом відповідного класу. Покладіть карти інструкцій біля колоди — вони потрібні для довідки.

Сформуйте біля колоди карт ШІ вертикальну лінію з 8 маркерів пріоритету недалеко один від одного. Кожен маркер позначає горизонтальний ряд карт пріоритетності. У кожному ряді розміщуватимуться карти пріоритетності. Що вищий ряд, якого досягла карта, то важливішою для Автоми буде відповідна дія. Зауважте: навіть якщо всі 8 маркерів задіяні, ряди пріоритету вважають нескінченними. Якщо будь-якої миті ви маєте перемістити карту пріоритетності ще вище, то вважайте, що рядів пріоритету стільки, скільки потрібно, і переміщуйте карту далі.

Покладіть 6 карт пріоритетності дій ліворуч від маркерів пріоритету: 3 карти в нижньому ряді та ще 3 — у ряді вище. Порядок карт пріоритетності відрізняється в кожного класу. Детальніше про це підготування читайте у відповідних розділах кожної Автоми.

Аналогічно покладіть 7 карт пріоритетності законів праворуч від маркерів пріоритету. Знову ж таки, порядок карт відрізняється в кожного класу; детальніше можна прочитати в розділі відповідної Автоми. Зауважте: за певних умов деякі карти пріоритетності законів можуть бути вилучені з рядів пріоритету.



Ось приклад підготування до гри Автоми Робітничого класу

Загальний опис ходу Автоми

На початку ходу Автоми виконайте за неї всі потрібні вільні дії (див. відповідний розділ кожної Автоми). Опісля відкрийте верхню карту з колоди ШІ.

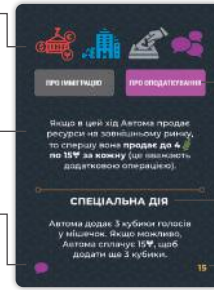
Перевірки ШІ

В ускладненому режимі Автома «читає» карти ШІ інакше. На відміну від спрощеного режиму, кожен символ вгорі карти стосується не самої дії, а перевірки, яку виконуватиме Автома щодо такої дії.

Перевірки, які Автома спробує виконати

Бонус при виконанні дії з першої перевірки

Символ впливу (використовуйте під час голосування)



Закони, пріоритетність яких перевірятиме Автома

Спеціальна дія, яку слід виконати, якщо не вибрано жодну з базових дій

Номер карти ШІ для довідки

Для кожної перевірки є окрема карта детальних інструкцій із кроками, які Автома мусить зробити.

Під час кожної перевірки ви маєте поглянути на ситуацію на ігровому полі і перевірити, чи виконано певні умови. Якщо умову виконано, ви маєте збільшити пріоритет відповідної дії (позначеної її першими літерами, які також є на кожній карті пріоритетності дій). Щоб зробити це, перемістіть відповідну карту пріоритетності на один ряд вище стільки разів, скільки зазначено на карті інструкції. Зауважте: якщо не вказано інше (зазвичай словом «також»), кожну умову слід перевіряти окремо від інших. Крім того, в результаті перевірки може бути переміщено декілька карт пріоритетності, а не одна.



Переміщуючи карту пріоритетності дій на ряд вище, розміщуйте її ліворуч від уже наявних у тому ряді карт. Відповідно, забираючи карту з ряду, просувайте всі інші карти в цьому ряді вправо (ближче до маркерів), зберігаючи їхню черговість. Карта, яка залишається в певному ряді найдовше, має бути найближчою до маркера пріоритету, а карта, яка потрапила в цей ряд найпізніше, має бути найдалішою від маркера.

На карті ШІ завжди зображені 4 символи, кожен з яких позначає певну перевірку. Щоразу виконуйте всі 4 перевірки зліва направо. Зауважте: виконуючи перевірку першої можливої дії, **ви мусите взяти до уваги бонус, вказаний на карті ШІ**, коли визначаєте, чи виконано умови на карті інструкцій.

Праворуч від маркерів пріоритету розміщено карти пріоритетних законів. Деякі перевірки (зазвичай це перевірка законів, зазначених на карті) призводять до переміщення цих карт пріоритетності. Під час переміщення цих карт застосовують такі самі правила; єдина відмінність у тому, що під час переміщення карти пріоритетності закону до нового ряду, у якому вже є інші карти, ви розміщуєте її праворуч від них. Відповідно, коли ви прибираєте карту пріоритетності закону

Приклад. Марія грає проти Автоми Робітничого класу. Вона бере карту ШІ з колоди й виконує вказані там перевірки у відповідному порядку. Перша перевірка — **«Перевірте наявність працівників»**. Марія бачить, що на біржі праці є 2 працівники, яких можна влаштувати в компанію Капіталістичного класу. Тож вона переміщує карту пріоритетності дій «Влаштувати працівників» угору на 2 ряди.



Жодної іншої умови не виконано, тож Марія переходить до наступної перевірки: **«Перевірте закони»**. Відповідно до виконаних умов, вона також мусить перемістити карту пріоритетності дій «Запропонувати законопроект» на 2 ряди вище.



Третя перевірка — **«Перевірте товари й послуги»**. Більшість її умов виконано, тож карту «Придбати товари й послуги» слід перемістити аж на 4 ряди вгору! Четверта перевірка — **«Перевірте можливість страйку»**. Ця перевірка не призводить до змін у черговості карт пріоритетності, тож усе залишається як є.



з ряду, інші карти просувають вліво, зберігаючи черговість. Найпростіший спосіб запам'ятати цю відмінність — зрозуміти, що всі карти пріоритетності, неважливо, чи справа, чи зліва вони лежать від маркерів, мають вищий пріоритет, коли вони ближче до маркерів, і нижчий, коли вони далі.

Приклад. У попередньому прикладі, коли Марія виконувала перевірку **«Перевірте закони»**, вона перемістила карту пріоритетності дій «Запропонувати законопроект» на 2 ряди вгору. Завдяки цій перевірці вона також перемістила карту пріоритетності Закону «Про ринок праці» на 2 ряди вище.



Зауваже: якщо карта вказує вам перемістити карту пріоритетності закону, яка була відкладена раніше, нічого не переміщуйте — вона залишається відкладеною.

Після виконання всіх перевірок на карті ШІ подивіться на карти пріоритетності Автоми. **Якщо є порожні ряди, скоротіть їх згори вниз.** Починаючи з нижнього ряду карт пріоритетності та просуваючись угору, переміщуйте ряди карт пріоритетності вниз, щоб заповнити порожні місця, зберігаючи їхній порядок під час переміщення. Продовжуйте так, доки між рядами карт пріоритетності не залишиться пустих рядів. Зробіть це окремо для обох груп карт пріоритетності (дій і законів).

Дія Автоми

Опісля Автома виконує дію з найвищим пріоритетом. Якщо в найвищому ряді є декілька карт, Автома виконує дію, карта якої найближча до маркера ряду. Якщо з будь-якої причини Автома не може виконати цю дію, вона переходить до другої за пріоритетом дії. У рідкісних випадках, коли Автома не в змозі виконати ту дію також, вона не переходить до наступної, а натомість виконує дію **«Застосувати політичний тиск»** і додає 3 кубики голосів до мішечка.

Зауваже: якщо найвищий пріоритет має карта «Спеціальна дія», Автома виконує спеціальну дію, зазначену внизу карти ШІ, яку ви взяли.



Після виконання дії перемістіть відповідну карту пріоритетності на 2 ряди нижче, поклавши її ліворуч від уже наявних карт.

Якщо Автома не може виконати дію з найвищим пріоритетом і натомість виконує другу за пріоритетом дію, перемістіть



униз тільки карту пріоритетності щойно виконаної дії. Залиште карту із найвищим пріоритетом на місці. Однак, якщо переміщення другої карти пріоритетності дії призводить до того, що її ряд стає порожнім, ви мусите його негайно скоротити.

Після цього хід Автоми завершується (якщо не треба виконувати вільні дії — див. відповідний розділ кожної Автоми). Наступний гравець може ходити.

Дія «Запропонувати законопроект»

Виконуючи дію Автоми «Запропонувати законопроект» в ускладненому режимі, погляньте на її карти пріоритетності законів, щоб визначити, який законопроект вона запропонує. Так само як із вибором карти пріоритетності дій, Автома запропонує законопроект до закону з найвищим пріоритетом. Якщо в найвищому ряді декілька карт, вона пропонує законопроект, карта якого найближча до маркера пріоритету.

Після того як будь-хто з гравців запропонував законопроект, не перемішуйте відповідну карту пріоритетності закону вниз. Натомість відкладіть її вбік до кінця раунду. Проте, якщо було скликано позачергове голосування, виконайте один із таких варіантів:

- Якщо законопроект не прийнято, **залиште карту пріоритетності на місці**.
- Якщо законопроект прийнято, а маркер закону тепер у потрібному Автомі секторі (зазначеному на її карті «Перевірте закони»), **відкладіть карту пріоритетності** до кінця раунду.
- Якщо законопроект прийнято, а маркер закону тепер поруч із потрібним Автомі сектором, **перемістіть карту пріоритетності в кінець (праворуч) найнижчого ряду**.
- Якщо законопроект прийнято, а маркер закону тепер через 2 сектори від потрібного Автомі, **перемістіть карту пріоритетності в кінець (праворуч) другого ряду знизу**.

Під час **фази підготування** кожного раунду перевірте всі відкладені вбік карти пріоритетності законів у порядку нумерації та визначте, чи потрібно їх покласти назад у ряди пріоритету:

- Карти пріоритетності всіх законів, маркери яких розміщені в потрібних Автомі секторах, **мають залишатися відкладеними**.
- Карти пріоритетності всіх законів, маркери яких розміщені поруч із потрібними Автомі секторами, покладіть **у кінець (праворуч) найнижчого ряду**.
- Карти пріоритетності всіх законів, маркери яких розміщені через 2 сектори від потрібних Автомі секторів, покладіть **у кінець (праворуч) другого ряду знизу**.

Загальні правила (спрощеного й ускладненого режимів)

Основна відмінність між спрощеним та ускладненим режимами полягає в способі, як Автома визначає дію, яку виконує

ватиме. Решта правил незмінні. Тож наведені нижче правила стосуються обох режимів.

Виконання базових дій

Якщо для виконання дії Автоми потрібно ухвалити будь-які рішення — наприклад, коли є більше ніж один можливий варіант або ціль для дії, — скористайтеся відповідною картою інструкцій. Зазвичай на картах інструкцій є список пріоритетів Автоми для виконання певної дії.

В усіх таких випадках, **припускаючи, що є декілька варіантів виконання дії**, рухайтесь з початку списку від пункту до пункту, відкидаючи варіанти, доки не залишиться один, який і буде тим, що вибере Автома.

Перший пункт, який описує щонайменше один прийнятний варіант виконання дії, визначить набір варіантів, який ви будете зменшувати, проходячи наступні пункти. Якщо в пункті нижче виявляться інші доступні варіанти виконання дії не з набору, який ви вже зменшуєте, то пропускайте такий пункт і переходьте до наступного.

Якщо після зменшення кількості варіантів за критеріями, зазначеними в поточному пункті, усе ще доступно декілька варіантів, або ж якщо поточний пункт не годиться для визначеного набору варіантів, переходьте до наступного пункту за списком. Якщо в одному пункті зазначено декілька варіантів, їхній пріоритет зменшуватиметься відповідно до черговості. Продовжуйте зменшувати набір доступних варіантів за допомогою критеріїв у наступних пунктах, доки не залишиться лише один варіант виконання дії.

Зауважте: якщо визначено дію, яку виконає Автома, і доступний лише один варіант (наприклад, Автома виконує дію «Придбати товари й послуги», але доступний лише один вид ресурсу), то тоді не використовуйте карту інструкції. Просто виконайте дію Автоми відповідно до наявного варіанта.

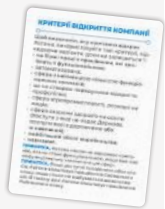
Виконання вільних дій

Автоми виконують більшість своїх вільних дій автоматично в різні моменти під час свого ходу, але певні вільні дії вони ігнорують. Кількість вільних дій, які може виконати Автома за один хід, необмежена. Детальніше читайте в розділах відповідних Автомо.

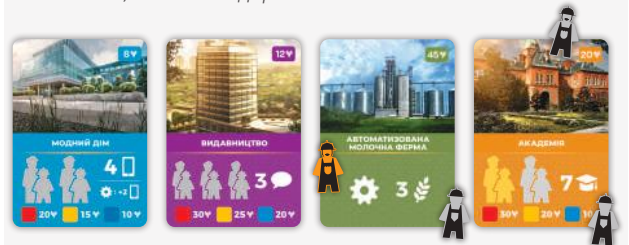
Витрачання впливу на позачергові голосування

Коли Автома пропонує законопроект і має кубики впливу (або коли інший ефект дає змогу це зробити), вона перевіряє, чи буде скликати позачергове голосування. Як це відбувається, залежить від кількості гравців.

Приклад. Євген грає проти Автоми Капіталістичного класу, яка щойно вирішила виконати дію **«Відкрити компанію»** з указаним на карті ШІ додатковим бонусом, який дає змогу Автомі відкрити дві компанії замість однієї. Щоб визначити, які компанії відкриє Автома, Євген звіряється з картою інструкції **«Критерії відкриття компанії»**.



Автома наразі має 63₴ у секції «Прибуток» свого планшета, а секція «Капітал» пуста. На біржі працює 4 працівники, а на ринку компаній — 4 доступні компанії. Автома зможе відкрити будь-які із цих компаній, тож перевіряє критерії на карті інструкцій. Перший критерій: чи є доступні працівники, щоб компанія стала функціональною. Три компанії підходять, тож Автома переходить до наступного пункту, щоб визначити, які з них відкрити.



Наступний критерій: автоматизовані компанії. Хоча на ринку є такі компанії, Автома пропускає цей пункт, оскільки на цей момент жоден із варіантів, які вона розглядає, не включає автоматизовану компанію. Отже, Автома переходить до наступного пункту зі списку, який вказує вибрати сферу з найменшою кількістю функціональних компаній. Автома вже має компанію у сфері розкоші, але не має функціональних компаній у сферах освіти й медіа. Тому вона вибере з-поміж «Видавництва» й «Академії». Для цього вона переходить до наступного пункту зі списку.

Наступний критерій вказує Автомі відкрити компанію, яка не дасть змогу Робітничому класу організувати профспілку. У Робітничого класу вже є 3 працівники в компанії у сфері освіти. Це означає, що завдяки додатковим працівникам, які влаштуються на роботу до «Академії», Робітничий клас зможе організувати профспілку. Автома цього не бажає, тож **відкриває «Видавництво»**. Три некваліфіковані працівники стануть першими працівниками Робітничого класу в медіакомпанії, але їх буде недостатньо, щоб організувати профспілку.



Автома знову перевіряє ті самі критерії, щоб відкрити другу компанію. Цього разу доступний лише один незайнятий працівник, тож жодна з компаній не відповідає першому критерію. Отже, Автома переходить до другого критерію, який вказує на автоматизовані компанії. На ринку є одна така компанія, тож **Автома відкриває «Автоматизовану молочну ферму»**. Якби автоматизованої компанії не було на ринку або в Автоми не було достатньо грошей, вона не змогла б відкрити другу компанію і втратила бонус карти ШІ.



У грі вдвох

Мають виконуватися такі умови:

- Автома повинна мати більше впливу, ніж суперник (не враховуючи 1 вплив, який потрібно витратити, щоб скликати позачергове голосування).
- В Автоми має бути щонайменше стільки ж кубиків голосів, скільки в суперника. Підрахуйте кубики, що залишилися поза мішечком, щоб швидко це з'ясувати.

У грі втрех або вчотирьох

Спочатку Автома робить передбачення, хто голосуватиме за, а хто — проти. Для цього використовуйте карту інструкцій «Бажані для Автоми закони». Якщо маркер запропонованого законопроекту буде в бажаному для іншого гравця секторі (або якщо наблизить маркер закону до такого сектора), тоді Автома вважатиме, що гравець підтримує такий законопроект. Якщо прийняття цього законопроекту відсуне маркер закону від бажаного для цього гравця сектора, Автома вважатиме, що він буде проти її законопроекту. Зауважте: це лише передбачення Автоми. Опісля гравці зможуть вирішувати, як проголосувати.

На основі свого передбачення Автома визначить 2 сторони: прихильників і противників законопроекту. Автома скличе позачергове голосування, якщо виконуватимуться такі умови:

- Сторона Автоми повинна мати більше впливу, ніж інша сторона (не враховуючи 1 вплив, який потрібно витратити на скликання позачергового голосування).
- Хоча б один з інших двох класів має бути на стороні Автоми.

Вибір сторони під час голосування

Щоразу, коли інший гравець пропонує законопроект, Автома голосуватиме за, якщо маркер запропонованого законопроекту в бажаному для неї секторі або якщо він наближає маркер закону до її цілі. В іншому разі Автома голосуватиме проти.

Витрачання впливу під час голосування

Якщо під час голосування Автома має вплив, вона може вирішити витратити його, щоб вплинути на результат голосування після того, як кубики голосів дістануть із мішечка. Чи буде Автома витрачати вплив, чи ні, і яку кількість, залежить від багатьох факторів. Найважливіші з них: чи перемагає сторона Автоми в голосуванні, чи має інша сторона вплив, а також кількість впливу в сторони Автоми.

По-перше, якщо Автома не має впливу, вона його не витрачає. Аналогічно, якщо сумарної кількості впливу в гравців на стороні Автоми недостатньо, щоб змінити результат голосування, то вона не витрачає свій вплив. Усі інші випадки підпадають під один із таких сценаріїв:

- Автома на боці сторони, що перемагає;
- Автома на боці сторони, що програє, та є єдиною, хто має вплив;
- Автома на боці сторони, що програє, а інші гравці на її боці також мають вплив.

Для кожного із цих 3 сценаріїв є карта інструкцій, на якій зазначено, скільки впливу має витратити Автома залежно від його кількості в кожній зі сторін. Ось що означає кожен пункт на цих картах:

Не робить нічого. Автома не витрачає вплив.

Витрачає весь вплив. Автома витрачає весь свій вплив.

Витрачає мінімум впливу. Автома витрачає стільки впливу, скільки потрібно, щоб змінити результат голосування на свою користь. Наприклад, якщо інша сторона запропонувала законопроект, а кількість відкритих кубиків голосів — 3:2 на їхню користь, Автомі потрібно було б витратити 2 впливи. Якби той самий законопроект був запропонований стороною Автоми, їй потрібно було б витратити лише 1 вплив.

Бере X карт. Відкрийте X карт зверху колоди карт ШІ. Якщо X перевищує кількість впливу Автоми, відкрийте стільки карт, скільки в неї є впливу. За кожен символ впливу в лівому нижньому куті відкритих карт Автома витрачає по 1 впливу. Опісля поверніть відкриті карти вниз колоди карт ШІ долілиць.

Бере 1 карту, щоб витратити весь вплив. Відкрийте верхню карту колоди карт ШІ. Якщо в лівому нижньому куті карти є символ впливу, Автома витрачає весь свій вплив, а не лише 1.

Зауважте: в усіх випадках, коли Автома має менше впливу, ніж кількість, яку їй вказано витратити, вона витрачає стільки, скільки може.

Вважається, що кількість впливу, який витратить Автома, визначається в ту саму мить, коли інші гравці показують, скільки впливу витрачають вони. Щоб симулювати це, спочатку визначте, чи потрібно Автомі відкрити карти ШІ. Тоді попросіть гравців-людей показати, скільки впливу вони витрачають, за звичайними правилами. Опісля візьміть карти ШІ для Автоми й додайте її вплив за інструкцією.

Декілька Автома

У грі, де грає більше ніж одна Автома, якщо дві чи більше з них на одному боці, додайте їхній вплив разом і вважайте їх за одну Автому, щоб визначити, чи витрачають вони вплив. Якщо вони все-таки витрачають вплив під час голосування, розподіліть витрачений вплив якомога більш порівну між ними. Автома, яка на початок голосування мала більше впливу, витрачає більше, якщо це потрібно. Якщо обидві Автоми мали однакову кількість впливу і було витрачено непарну кількість, визначте навмання, яка з них витратить додатковий вплив. Якщо треба відкрити якісь карти, беріть їх з колоди Автоми, вибраної навмання.

Символи легітимності

Інколи бонус за виконання першої дії на карті чи вказана на ній спеціальна дія містять символ легітимності. Цей символ має значення, тільки якщо цей бонус активовано або відповідну спеціальну дію виконано. Наприклад, якщо в бонусі зазначено, що певна державна послуга продається за півціни, Держава отримує легітимність, тільки якщо Автома дійсно придбає цей ресурс.

Фінальний раунд

У п'ятому, останньому раунді працюють деякі додаткові правила:

- Автома не пропонуватиме жодних законопроектів до Закону №7 «Про імміграцію».
- У спрощеному режимі просто ігноруйте цей закон, якщо він вказаний на карті. В ускладненому режимі приборіть із гри карту пріоритетності Закону «Про імміграцію» на початку п'ятого раунду.
- Автома пропонуватиме законопроект до Закону №6 «Про зовнішню торгівлю», тільки якщо зможе скликати позачергове голосування. На відміну від звичайного порядку ухвалення рішень, якщо Автома збирається запропонувати законопроект до Закону «Про зовнішню торгівлю», вона спочатку перевірить, чи можна скликати позачергове голосування. Якщо ні, то Автома ігнорує цей закон і переходить до наступного.
- У фазі голосування в колоді карт ШІ залишаться всього 5 карт. Щоб забезпечити достатню кількість карт для всіх можливих перевірок впливу, можете перемішати стос скинутих карт і покласти їх знизу колоди карт ШІ долілиць.

- Під час фінального голосування у фазі голосування всі Автоми витрачають увесь свій вплив.

Ситуації, які тут не описані

Ми постаралися передбачити всі випадки, що можуть виникнути під час гри в «Гегемонію». Однак, якщо ви зіткнетеся із ситуацією, коли Автома має ухвалити рішення, а відповідної карти інструкцій немає, вирішіть на свій розсуд, який варіант для Автоми найкращий. Зауважте: для ухвалення рішення про те, чи робить Автома щось, чи ні, ви завжди можете відкрити 1 карту ШІ та ухвалити рішення відповідно до того, чи має ця карта символ впливу.

Автома Робітничого класу

Підготовка (тільки для ускладненого режиму)

Розмістіть карти пріоритетності Автоми Робітничого класу (АРК) під час підготовки до гри ось так:



Вільні дії

АРК свої вільні дії виконує автоматично в різні моменти свого ходу. Деталі наведені нижче.

«Використати медицину», «Використати освіту», «Використати розкіш». Щоразу, коли АРК має медицину, освіту чи розкіш у кількості, що відповідає показнику її населення, вона витрачає ці ресурси наприкінці свого ходу, щоб збільшити добробут. Якщо з будь-якої причини АРК має декілька видів ресурсів, за допомогою яких вона може збільшити добробут, АРК використовує їх усі за один хід стільки разів, скільки може собі дозволити, у такому порядку: розкіш, освіта, медицина.

«Поміняти місцями працівників». АРК виконує цю дію автоматично перед виконанням дії «Влаштувати працівників» (спрощений режим) або під час перевірки «Перевірте працівників» (ускладнений режим).

«Отримати державну допомогу». АРК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу.

«Виплатити позику». Якщо АРК здатна це зробити, вона автоматично виплачує позику на початку свого ходу.

Інші роз'яснення

Під час **перевірки товарів і послуг**, якщо певний ресурс можна придбати з 2 різних джерел, вам потрібно буде розрахувати ціну за одиницю, щоб визначити, на скільки рядів підніметься відповідна карта пріоритетності. Наприклад, якщо АРК може придбати лише 2 медицини в Держави по 5₴, а решту 3 медицини — в іншого гравця по 8₴, загальна вартість буде 34₴ за 5 жетонів. У цьому разі ціна за одиницю перевищує 6₴, оскільки медицина коштувала б 30₴, якби ціна за одиницю була 6₴. Отже, відповідна карта пріоритетності піднялася б лише на один ряд. Крім того, якщо бонус карти ШІ надає АРК гроші, то, перш ніж Автома виконає дію **«Придбати товари й послуги»**, розрахуйте ціну за одиницю так, ніби бонус зменшує ціну ресурсу. Іншими словами, враховуйте лише те, скільки це фактично коштуватиме АРК порівняно із сумою грошей, яку вона має перед виконанням цієї дії. Наприклад, Автома може купити 5 освіти за 50₴, але завдяки бонусу карти ШІ вона спочатку отримає 20₴, тож фактична вартість становитиме всього 30₴, тобто 6₴ за одиницю.

Виконуючи дію **«Придбати товари й послуги»**, АРК купує ресурси в кількості, що відповідає показнику її населення. Однак, якщо АРК вже має деякі із цих ресурсів, натомість вона купуватиме їх лише до значення показника населення. У рідкісних випадках, коли кількість наявного в АРК ресурсу вже дорівнює її показнику населення, АРК купуватиме цей ресурс так, ніби в неї його немає зовсім. Крім того, якщо АРК купує всю потрібну кількість з одного джерела, а друге джерело має той самий ресурс у кількості, що дорівнює показнику її населення (за ціною, яку вона може собі дозволити), АРК також купить і цей ресурс, якщо тільки це не медицина, коли показник населення в одному кроці від збільшення.

В одному з критеріїв на карті інструкцій щодо дії **«Придбати товари й послуги»** зазначено, що медицину не слід розглядати як варіант, якщо це призведе до збільшення показника населення. Автома не бере медицину до уваги, лише якщо є інші варіанти придбання. Якщо це єдиний ресурс, який Автома може придбати (через ціну чи недоступність інших ресурсів), вона купує його як зазвичай.

Купуючи їжу на етапі «Забезпечення потреб населення», АРК завжди братиме її з найдешевшого джерела. Якщо два джерела пропонують однакову ціну, АРК купуватиме їжу в такому порядку: зовнішній ринок, Держава, Капіталістичний клас, Середній клас.

Коли АРК додає **кваліфікованого працівника** із запасу, дея-

кі критерії визначення, якого саме працівника додати, починаються з умови «влаштувавши цього працівника». Оскільки працівників зазвичай влаштовують у компанії групами по 3, можна припустити, що разом із працівником, якого Автома планує додати із запасу, буде влаштовано ще до 2 інших працівників. Наприклад, якщо в Автоми вже є 2 працівники в компанії у сфері освіти та ще 2 незайняті, яких можна влаштувати в іншу освітню компанію (один із них кваліфікований), то умова «влаштувавши цього працівника, можна створити профспілку» діє щодо працівника сфери освіти, якого АРК отримує із запасу. Це пояснюється тим, що за допомогою однієї дії «Влаштувати працівників» АРК може влаштувати 2 наявних працівників в освітню компанію (і виконати умову щодо утворення освітньої профспілки), а потім, влаштовуючи третього, призначити нового працівника сфери освіти в профспілку. Зауважте: у цьому прикладі наявність незайнятого працівника сфери освіти не призводить до виключення працівників сфери освіти з числа можливих варіантів на карті інструкцій «Критерії вибору кваліфікованого працівника» (див. примітку внизу карти), оскільки додатковий працівник тієї ж сфери потрібен, щоб утворити профспілку.

Виконуючи дію **«Влаштувати працівників»**, АРК зазвичай намагатиметься влаштувати незайнятих працівників. Однак у деяких випадках вона зможе забрати працівників з однієї компанії та влаштувати в іншу. АРК змінюватиме місце роботи таких працівників, тільки якщо це не перешкоджатиме виконанню умови для утворення профспілки (щонайменше 4 працівники вже влаштовані в компаніях цієї сфери) і якщо заробітна плата, яку отримуватимуть працівники АРК завдяки новій конфігурації, буде такою самою або більшою, ніж раніше. З огляду на це, якщо АРК матиме можливість (наприклад, завдяки ефекту, що дає змогу влаштувати будь-яку кількість працівників), то вона перемішуватиме своїх працівників з компаній Капіталістичного й Середнього класів до державних компаній, доки виконуються вищезазначені умови.

Якщо АРК **використовує освіту**, але в неї немає незайнятих працівників, яких можна зробити кваліфікованими, вона зробить кваліфікованим зайнятого некваліфікованого працівника навмання.

Якщо жетони **страйку** закінчилися, відкладіть убік карту пріоритетності дій «Вийти на страйк». На початку наступного раунду поверніть цю карту в кінець (ліворуч) найнижчого ряду пріоритету.

Коли АРК **влаштує демонстрацію**, відкладіть убік карту пріоритетності дій «Влаштувати демонстрацію». Якщо демонстрація продовжиться, а АРК потрібно буде визначити,

хто втратить ПБ, то Капіталістичний клас втратить стільки, скільки зможе, потім Середній клас і нарешті Держава. Прибираючи жетон демонстрації, поверніть карту пріоритетності дій «Влаштувати демонстрацію» в кінець (ліворуч) найнижчого ряду пріоритету.

Автома Капіталістичного класу

Підготування (тільки для ускладненого режиму)

Розмістіть карти пріоритетності Автоми Капіталістичного класу (АКК) під час підготування до гри ось так:



Вільні дії

АКК свої вільні дії виконує автоматично в різні моменти свого ходу, а деякі з них повністю ігнорує. Деталі подані нижче.

«Скоригувати ціни». АКК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу, якщо це потрібно. Вона завжди встановлює середні ціни, але є винятки:

- Якщо діє Закон №6А, АКК встановлює найвищий рівень цін на їжу й розкіш.
- Якщо діє Закон №4В, АКК встановлює найвищий рівень цін на медицину.
- Якщо діє Закон №5В, АКК встановлює найвищий рівень цін на освіту.

«Скоригувати заробітну плату». Зазвичай АКК ніколи самостійно не коригує заробітну плату. Вона зберігає в усіх своїх компаніях мінімальний рівень заробітної плати, установлений Законом «Про ринок праці». Однак якщо Робітничий клас розміщує один чи більше жетонів страйку на компанії АКК, то на початку фази виробництва відкриті 1 карту ШІ за кожну компанію АКК з жетоном страйку. Якщо на карті є символ впливу, АКК негайно підвищить заробітну плату в компанії до 3 рівня. Якщо ні, вона повторить цю процедуру за умови, що це компанія з жетоном устаткування або компанія, яка в неї єдина в певній сфері. Якщо на карті ШІ немає символу впливу, рівень заробітної плати у відповідній компанії залишиться без змін. На початку наступного раунду АКК скоригує заробітну плату в усіх своїх компаніях до мінімально можливого рівня.

«Виплатити премію». АКК ніколи не виплачує премії.

«Придбати склад». АКК автоматично купує склад, коли отримує більше ресурсів, ніж може зберігати, навіть не у свій хід (наприклад, у фазі виробництва). Зауважте: якщо АКК вже придбала склад для певного ресурсу, але виробила більше, ніж може зберігати, вона не купує ще один склад. Усі ресурси вище за ліміт втрачаються. АКК зберігає надлишки їжі та розкоші в зоні вільної торгівлі й купує для них додатковий склад, лише якщо скінчиться місце й там.

«Отримати державну допомогу». АКК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу.

«Виплатити позику». Якщо АКК має щонайменше 100% на початку свого ходу, вона автоматично виплачує позику.

Інші роз'яснення

На деяких картах ШІ АКК першим зображено символ **спеціальної дії**. На цих картах замість бонусу є додаткові умови, які в ускладненому режимі дають змогу просунути вгору карту пріоритетності «Спеціальна дія». У спрощеному режимі перевіряйте лише першу умову. Якщо її виконано, АКК виконає вказану спеціальну дію.

У **фазі підготування** АКК завжди скидає всі карти компаній зі свого ринку, які залишилися з попереднього раунду, і бере 4 нові.

Одним із критеріїв **відкриття компанії** є вибір сфери з найменшою кількістю функціональних компаній. Це стосується лише компаній АКК; на інші не зважайте.

Відкривши компанію, АКК автоматично влаштує туди працівників із біржі праці, якщо вони там є.

Продаючи ресурси на зовнішній ринок, АКК продає якомога більше кожного ресурсу. Крім того, продаючи товари (їжу чи розкіш), вона спочатку продаватиме ті, що в зоні вільної торгівлі, а потім ті, що на складах на її планшеті.

Якщо на момент дії **«Укласти ділову угоду»** на ігровому полі є 2 доступні карти ділових угод, а АКК може собі дозволити обидві, вона укладе угоду на більшу суму. Крім того, щоразу, коли АКК укладає ділову угоду, вона кладе всі ресурси в зону вільної торгівлі, якщо це можливо, щоб уникнути сплати мита.

Автома Середнього класу

Підготування (тільки для ускладненого режиму)

Розмістіть карти пріоритетності Автоми Середнього класу (АСК) під час підготування до гри ось так:



Вільні дії

АСК свої вільні дії виконує автоматично в різні моменти свого ходу. Деталі наведені нижче.

«Використати медицину», «Використати освіту», «Використати розкіш». Щоразу, коли АСК має медицину, освіту чи розкіш у кількості, що відповідає показнику її населення, вона витрачає ці ресурси наприкінці свого ходу, щоб збільшити добробут. Якщо з будь-якої причини АСК має декілька видів ресурсів, за допомогою яких вона може здобути добробут, АСК використовує їх усі за один хід стільки разів, скільки може собі дозволити, у такому порядку: розкіш, освіта, медицина.

«Скоригувати ціни». АСК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу, якщо ця потреба. Вона завжди встановлює середні ціни, але є винятки:

- Якщо діє Закон №6А, АСК встановлює найвищий рівень цін на їжу й розкіш.
- Якщо діє Закон №4В, АСК встановлює найвищий рівень цін на медицину.
- Якщо діє Закон №5В, АСК встановлює найвищий рівень цін на освіту.

«Скоригувати заробітну плату». Зазвичай АСК ніколи самотійно не коригує заробітну плату. Вона зберігає в усіх своїх компаніях мінімальний рівень заробітної плати, установлений Законом «Про ринок праці». Однак якщо Робітничий клас розміщує жетон страйку на компанії АСК, то вона піднімає заробітну плату до 3 рівня у свій наступний хід. На початку наступного раунду АСК скоригує заробітну плату в усіх своїх компаніях до мінімально можливого рівня.

«Поміняти місцями працівників». АСК виконує цю дію автоматично перед виконанням дії «Влаштувати працівників» (спрощений режим) або під час перевірки «Перевірте працівників» (ускладнений режим).

«Отримати державну допомогу». АСК виконує цю дію автоматично на початку свого ходу.

«Виплатити позику». Якщо АСК здатна це зробити, вона автоматично виплачує позику на початку свого ходу.

Інші роз'яснення

На деяких картах ШІ АСК першим зображено символ **спеціальної дії**. На цих картах замість бонусу є додаткові умови, які

в ускладненому режимі дають змогу просунути вгору карту пріоритетності «Спеціальна дія». У спрощеному режимі перевіряйте лише першу умову. Якщо її виконано, АСК виконає вказану спеціальну дію.

У **фазі підготовки** АСК скине зі свого ринку карту компанії, яка залишилася з попереднього раунду, якщо вже має компанію в тій самій сфері на ігровому полі. Тобто АСК залишить карту компанії на ринку, якщо в неї ще немає компаній із тієї ж сфери.

Під час **перевірки товарів і послуг**, якщо певний ресурс можна придбати з 2 різних джерел, вам потрібно буде розрахувати ціну за одиницю, щоб визначити, на скільки рядів підніметься відповідна карта пріоритетності. Наприклад, якщо АСК потребує 6 медицини й може безоплатно взяти в себе 4, а ще 2 купити в Держави по 10₴, загальна вартість буде 20₴ за 6 жетонів. У цьому разі ціна за одиницю менша за 6₴, оскільки медицина коштувала б 36₴, яби ціна за одиницю була 6₴. Отже, карта пріоритетності дії «Придбати товари й послуги» піднялася б на 2 ряди. Крім того, якщо бонус карти ШІ надає АСК гроші, то, перш ніж Автома виконає дію **«Придбати товари й послуги»**, розрахуйте ціну за одиницю так, ніби бонус зменшує ціну ресурсу. Іншими словами, врахуйте лише те, скільки це фактично коштуватиме АСК порівняно із сумою грошей, яку вона має перед виконанням цієї дії. Наприклад, АСК може купити 5 освіти за 50₴, але завдяки бонусу карти ШІ вона спочатку отримає 20₴, тож фактична вартість становитиме всього 30₴, тобто 6₴ за одиницю.

Виконуючи дію **«Придбати товари й послуги»**, АСК купує ресурси в кількості, що відповідає показнику її населення. Однак, якщо АСК вже має деякі із цих ресурсів у секції «Товари й послуги» свого планшета, то замість цього вона купуватиме їх лише до значення показника населення. У рідкісних випадках, коли кількість наявного в АСК ресурсу вже дорівнює показнику її населення, АСК купуватиме цей ресурс так, ніби в неї немає його зовсім. Аналогічно, купуючи певний ресурс у себе, АСК бере скільки може, а кількість, що залишилася до показника її населення, купує в іншому джерелі. Зауважте: якщо АСК купує всю потрібну кількість з одного джерела, а друге джерело має той самий ресурс у кількості, що дорівнює показнику її населення (за ціною, яку вона може собі дозволити), АСК також купить і цей ресурс, якщо це не медицина, коли показник населення в одному кроці від збільшення.

В одному з критеріїв на карті інструкцій щодо дії **«Придбати товари й послуги»** зазначено, що медицину не слід розглядати як варіант, якщо це призведе до збільшення показника населення. АСК не бере медицину до уваги, лише якщо є інші варіанти придбання. Якщо це єдиний ресурс, який Автома може придбати (через ціну чи недоступність інших ресурсів), вона купує його як зазвичай.

Якщо АСК **використовує освіту**, але в неї немає незайнятих працівників, яких можна зробити кваліфікованими, вона зробить кваліфікованим зайнятого некваліфікованого працівника навмання.

Купуючи їжу на етапі «Забезпечення потреб населення», АСК завжди братиме її з найдешевшого джерела. Якщо два джерела пропонують однакову ціну, АСК купуватиме їжу в такому порядку: Держава, зовнішній ринок, Капіталістичний клас.

Під час виконання дії **«Влаштувати працівників»** певні ефекти вказують АСК спершу взяти кваліфікованого працівника із запасу. У таких випадках, коли визначаєте сферу працівника, пропускайте перший пункт на карті інструкції «Критерії вибору кваліфікованого працівника» — він стосується потреби в кваліфікованих працівниках залежно від компаній на ринку компаній АСК.

Виконуючи дію **«Влаштувати працівників»**, АСК зазвичай намагатиметься влаштувати незайнятих працівників. Однак у деяких випадках вона зможе влаштувати будь-яку кількість працівників. Тоді АСК переміщуватиме своїх працівників із компаній Капіталістичного класу до державних компаній, якщо це можливо та якщо заробітна плата на нових місцях така сама, як раніше, або більша.

Одним із критеріїв **відкриття компанії** є вибір сфери з найменшою кількістю функціональних компаній. Це стосується лише компаній АСК; не зважайте на інші компанії.

Відкриваючи компанію, якщо не вказано інше, АСК братиме до уваги лише незайнятих працівників Середнього класу. АСК ніколи не забиратиме працівників з інших компаній. Також, відкривши компанію з місцем для працівника Робітничого класу, АСК автоматично влаштує такого працівника, якщо він є на біржі праці.

Продаючи ресурси на зовнішній ринок, АСК продає якомога більше кожного ресурсу.

Автоми й доповнення

Якщо ви граєте в «Гегемонію» з мінідоповненнями, також працюють наведені нижче правила.

Пропозиція законопроекту не в хід Автоми

Якщо Автома має запропонувати законопроект не у свій хід, спосіб вибору визначається її режимом.

Спрощений режим. Відкрийте наступну карту ШІ й виберіть перший зазначений законопроект. Якщо це неможливо, виберіть другий. Якщо й це неможливо, відкривайте карти, поки не знайдете законопроект, який може запропонувати Автома.

Ускладнений режим. Автома пропонує законопроект із найвищим пріоритетом.

Вилучення маркерів законопроектів із кодексу законів

Наслідком деяких ефектів у грі є вилучення маркерів законопроектів гравців із кодексу законів. Коли це трапляється, Автоми може знадобитися перемістити відповідні карти пріоритетності законів у кінець (праворуч) найнижчого ряду.

Спеціальні правила доповнень

Наведені далі правила використовують у відповідних мінідоповненнях.

Таемні цілі

Під час підготування до гри покладіть усі карти таємних цілей Автоми на стіл горілиць. Коли Автома виконує завдання на будь-якій з них, переверніть цю карту. Наприкінці гри виберіть з-поміж карт таємних цілей, що лежать долілиць, карту з найбільшою кількістю ПБ й нарахуйте ці ПБ Автоми.

Реагування на кризу

Коли треба вилучити працівників з ігрового поля, Автома спершу вилучає некваліфікованих, якщо можливо. Щоб виконати завдання карти «Нова програма державних облігацій» (якщо Автома здатна сплатити), візьміть 1 карту ШІ за Автому. Якщо в лівому нижньому куті карти є символ впливу, Автома віддає гроші. Вона завжди віддає максимально можливу суму.

Альтернативні проблеми

Отримавши карту альтернативної проблеми, Автома залишає її собі, якщо це трапилося в 1–4 раундах. Якщо це трапилося в останньому раунді, Автома скидає цю карту та здобуває 1 ПБ. Вона завжди користується бонусом отриманої карти в найкращий для неї спосіб. Уточнення щодо деяких карт читайте далі.

Суспільний тиск. Отримавши цю карту, Автома використовує її бонус під час першого голосування щодо законів №2–6, припускаючи, що Держава — протилежна Автоми сторона (відповідно до бажаних для Держави законів).

Вимога втручання держави. Автома вибирає компанію, у якій рівень заробітної плати відрізняється найбільше. Якщо є декілька варіантів, Автома вибирає один навмання.

Історичні події

Автома може активувати вільні дії тільки наприкінці свого ходу. Якщо Автома у свій хід вибрала спеціальну дію і на карті історичних подій є можливість активувати базову дію, то Автома натомість виконує базову дію із цієї карти. Єдиним винятком є випадок, коли вгорі карти ШІ Автоми зображено символ спеціальної дії. Якщо Автома вибрала спеціальну дію відповідно до цього символу, виконайте її за звичайними правилами.

РЕАГУВАННЯ НА КРИЗУ

«Реагування на кризу» — це мінідоповнення, яке змінює процедуру втручання МВФ, коли в Державі більше позик, ніж дозволяє Закон «Про фіскальну політику». До складу доповнення входять **10 карт реагування на кризу, 3 карти облігацій і 2 жетони замків**.



Підготування

Під час підготування до гри перемішайте карти реагування на кризу й покладіть колоду долілиць поруч із ігровим полем. Відкрийте верхню карту й покладіть горілиць на видно всім місці.

Перебіг гри

За звичайними правилами процес втручання МВФ складається з 4 кроків:

- скиньте маркери запропонованих законопроектів;
- змініть закони;
- Держава виплачує позики;
- Держава втрачає легітимність.

Кarti реагування на кризу змінюють деякі із цих кроків і можуть додавати нові ефекти.

Якщо на етапі «Перевірка МВФ» Держава має більше позик, ніж дозволяє Закон «Про фіскальну політику» (і не може їх виплатити), втручається МВФ. Замість інструкцій у книзі правил базової гри виконайте інструкції на відкритій карті реагування на кризу, що складаються з 5 частин:

Скасуйте законопроекти

Скиньте всі маркери законопроектів із секторів законів, за-

значених на карті реагування на кризу. Решту маркерів законопроектів залиште на своїх місцях. Кожен гравець отримуватиме по 1 впливу за кожен маркер законопроекту, який скинули.

Змініть закони

Пересуньте маркери законів у сектори, зазначені на карті реагування на кризу, і застосуйте всі відповідні ефекти. Якщо певного закону немає на карті, залиште його маркер на своєму місці.

Додаткові ефекти

Усі додаткові ефекти від втручання МВФ зазначені на карті реагування на кризу. Їх слід виконувати по черзі. Якщо навпроти якогось ефекту є символи певних класів, такий ефект застосовується лише до них.

Сплатіть позики

Держава сплачує свої позики. Якщо вона не може сплатити їх повністю, то сплачує скільки може й скидає їх усі.

Втрата легітимності

Держава втрачає легітимність, як указано на карті реагування на кризу. Після застосування всіх зазначених на карті ефектів відкладіть її вбік і відкрийте нову карту реагування на кризу. Якщо МВФ знову втрутиться, використовуйте ефекти нової карти, щоб визначити результат.

Заблоковані закони

За ефектами на деяких картах реагування на кризу закони не лише змінюються. Деякі з них стають заблокованими на весь наступний раунд. Коли це трапляється, покладіть жетон замка біля маркера відповідного закону. Поки жетон там, гравці не можуть пропонувати законопроекти до цього закону. На початку наступного етапу «Перевірка МВФ» приберіть усі жетони замків із законів.

Кarti облігацій

Карта реагування на кризу «Нова програма державних облігацій» дає гравцям змогу купувати в Державі облігації, позичаючи їй гроші та очікуючи від неї виплат з відсотками. Як нагадування, хто скільки заплатив, використовуйте 3 карти облігацій. Покладіть їх відповідним боком догори навпроти кожного гравця, який позичив Державі гроші. Коли Держава виплатить їх, відкладіть карти облігацій убік.

АЛЬТЕРНАТИВНІ ПРОБЛЕМИ

«Альтернативні проблеми» — це мінідоповнення, що змінює спосіб взаємодії Держави з картами проблем, які відкривають кожного раунду. Це доповнення складається з **25 карт** і використовується лише у грі вчотирьох.



Підготовка

Кarti альтернативних проблем замінюють карти проблем, які зазвичай використовуються у грі вчотирьох. Поверніть у коробку карти проблем із базової гри, перемішайте карти альтернативних проблем і розмістіть колоду долілиць біля планшета Держави. Продовжуйте підготування до гри як зазвичай. Коли правило чи ефект посилаються на карти проблем, вважайте, що вони посилаються на карти альтернативних проблем.

Перебіг гри

Альтернативні карти проблем працюють подібно до базових. Коли Держава виконує дію «Розв'язати проблему», вона мусить виконати завдання на карті, вибравши один із зазначених класів, а тоді отримує винагороду, пов'язану із цим класом. Але різниця в тому, що, вибравши один із класів, Держава також віддає тому гравцеві карту альтернативної проблеми. Цей гравець може покласти її перед собою, щоб отримувати бонус із неї до кінця гри, або ж негайно скинути її, щоб здобути 1 ПБ. Зауважте: щоб здобути ПБ, гравець мусить скинути карту негайно. Він не може залишити її собі й скинути пізніше.

Унизу кожної карти альтернативних проблем указано бонус. Цей бонус завжди стосується гравця, який отримав карту й тримає її перед собою. Радимо підкладати ці карти під свій планшет, щоб було видно лише їхні бонуси. Можна підкладати наступні карти під попередні так, щоб було видно бонуси.

У лівій частині кожного бонусу вказано фазу, у якій його можна отримати. Якщо не зазначено інше, бонус активується на початку вказаної фази. Зауважте: жоден бонус не є обов'язковим. Ви завжди можете відмовитися від отримання бонусу в певному раунді, якщо хочете.

Приклад. Ганна грає за державу й виконує дію «Розв'язати проблему» до карти «Потреба в кращій державній освіті». Вона вибирає Капіталістичний клас. Микола, який грає за Капіталістичний клас, має вирішити, чи скинути цю карту й здобути 1 ПБ, чи залишити її собі. Він вирішує залишити цю карту собі, тому підкладає її під декілька інших карт альтернативних проблем, які отримав у попередніх раундах.

Пізніше в цьому раунді, коли починається фаза виробництва, активується вказаний на цій карті бонус. На складі в Миколи є 1 освіта, яку він не продав протягом раунду, тому він продає її Ганні за 10₽. За інструкціями на карті, Ганна також здобуває 1 ПБ і переміщує свій маркер ПБ.

Негайне реагування

Карта дій «Негайне реагування» дає змогу Державі виконати дію «Розв'язати проблему» щодо однієї карти двічі. З картою альтернативних проблем це працює так. Якщо під час першого виконання дії «Розв'язати проблему» вибраний Державою гравець вирішить залишити карту для отримання бонусу, то під час другого виконання цієї дії цей гравець здобуває 1 ПБ, ніби він скинув цю карту. З іншого боку, якщо перший вибраний гравець вирішить отримати ПБ, другому гравцеві надається вибір: залишити карту, щоб користуватися бонусом, або скинути її, щоб здобути 1 ПБ, як зазвичай.

ТАЄМНІ ЦІЛІ

«Таємні цілі» — це мінідоповнення, яке складається з **20 карт** (по 5 для кожної ролі) й дає змогу гравцям виконати протягом гри певні завдання, щоб здобути додаткові ПБ.



Підготовка

Під час підготовки до гри кожен гравець перемішує свої карти таємних цілей і бере в руку 2 з них. Одну залишає собі, а всі інші повертає в коробку, не показуючи іншим гравцям.

Перебіг гри

На кожній карті таємних цілей є завдання, яке гравець має виконати. Якщо гравець виконує завдання в момент, зазначений на карті, він може показати її іншим гравцям і здобути зазначену винагороду.

Момент виконання — це завжди один із таких варіантів:

- **«Будь-коли».** Будь-якої миті протягом гри. Якщо є додаткові умови, вони також зазначені.
- **«Наприкінці гри».** Наприкінці партії.
- **Певна фаза.** Протягом зазначеної фази в будь-якому раунді.

Зауважте, що на деяких картах прихованих цілей є завдання, пов'язані із розміщенням маркерів законів у певних секторах. Хоча на цих картах вказано «будь-коли», не можна оголошувати про їхнє виконання під час фази голосування, доки не відбудуться всі голосування.

Коли граєте вчотирих, радимо, щоб гравець за Державу тримав карти проблем, які розв'язав, окремо від тих, які скинув з інших причин, оскільки їхня кількість має значення для однієї з карт таємних цілей.

КАРТИ ДІЙ

У доповненні «Криза й контроль» є **20 нових карт дій** (по 5 карт для кожної ролі).



Щоб додати їх у гру, просто перемішайте нові карти з рештою карт дій відповідних класів. Зауважте, що деякі нові карти вимагають більшої взаємодії гравців. Перед початком гри переконайтеся, що всі гравці згодні використовувати нові карти. Якщо колись ви захочете грати без цих карт, то зможете відізнати їх за крапками з обох боків від назв карт.

ТВОРЦІ ГРИ

Автоми Карти дій

Автор: Вангеліс Багіартакіс
Автори: Варнаваc Тімотеу й Вангеліс Багіартакіс

«Таємні цілі», «Реагування на кризу», «Альтернативні проблеми»

Автори: Варнаваc Тімотеу, Анастасіос Грігоріадіс і Вангеліс Багіартакіс

Науковий консультант Ілюстрації

Александр Герц Мілош Войтасік (обкладинка), Якуб Скоп (карти дій)

Графічний дизайн

Катеріна Ксеровасіла й Дімітріс Анастасіадіс (truly.gr)
Джордан Бошман

Редактор

Версія правил v1.2



©2022 Hegemonic
Project Limited.

Усі права застережено.



ІГРОМАГ

Українська локалізація:
ТОВ «Ігромаг»