

HEGEMONY

LEAD YOUR CLASS TO VICTORY



REGOLAMENTO

La nazione è allo sbando.

L'economia sta fallendo e le tensioni politiche stanno aumentando. La classe operaia deve fare i conti con un sistema di welfare smantellato, i capitalisti stanno perdendo i loro profitti, la classe media sta gradualmente scomparendo e lo Stato sta precipitando in un profondo deficit.

In questi tempi difficili, l'unica persona che può fornire una guida... sei tu!

Ti schiererai dalla parte dei lavoratori e combatterai per le riforme sociali, o starai dalla parte delle corporazioni e del libero mercato? Aiuterai lo Stato a tenere tutto sotto controllo o cercherai di imporre la tua agenda a costo zero per il Paese?

Hegemony è un gioco da tavolo asimmetrico, basato sulle carte, in cui i giocatori assumono il ruolo di un gruppo specifico: la Classe Operaia, la Classe Media, la Classe Capitalista o lo Stato stesso. Ogni giocatore gioca in modo diverso e cerca di perseguire la propria agenda:

CLASSE CAPITALISTA



La Classe Capitalista gestisce Aziende. I lavoratori vengono a lavorare in queste Aziende e producono beni e servizi che il Capitalista poi vende per profitto. L'obiettivo di questo giocatore è massimizzare il proprio profitto.

CLASSE MEDIA



Anche la Classe Media ha lavoratori che lavorano in diverse Aziende per ottenere un reddito, ma possiede e gestisce anche piccole Aziende. Questo giocatore deve trovare il perfetto equilibrio tra produzione, vendita e consumo per coprire i bisogni dei propri Lavoratori e aumentare la propria prosperità.

CLASSE OPERAIA



La Classe Operaia ha Lavoratori che lavorano in cambio di denaro che viene utilizzato per coprire i loro bisogni primari: cibo, salute, istruzione e, se possibile, divertimento. L'obiettivo di questo giocatore è coprire questi bisogni nel miglior modo possibile, aumentando la prosperità dei suoi Lavoratori.

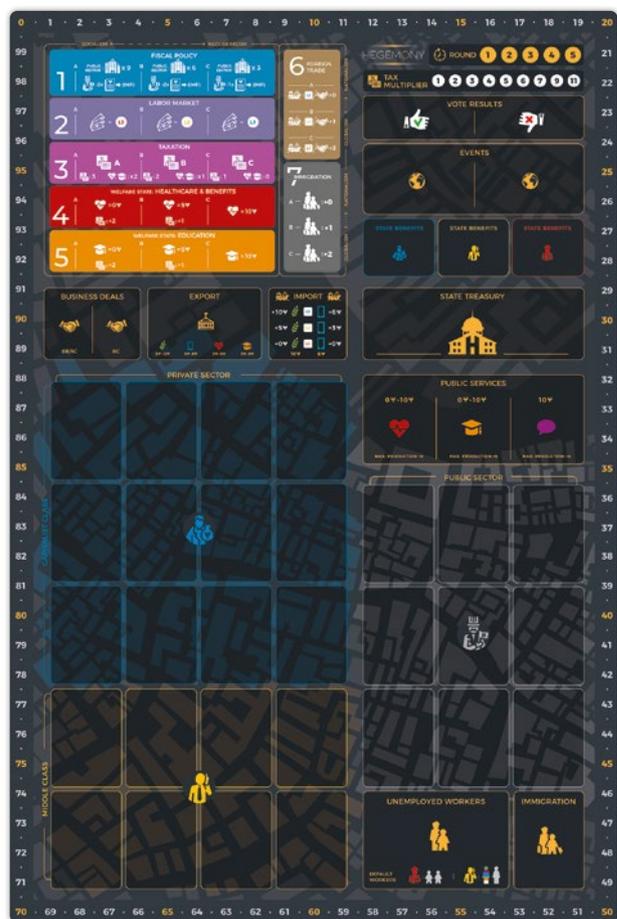
STATO



Infine, lo Stato cerca di accrescere la propria legittimità, lavorando duramente per mantenere tutte le classi soddisfatte e in equilibrio tra loro. Allo stesso tempo, cerca di affrontare qualsiasi problema sociale che si presenti.

COMPONENTI

TABELLONE



4 PLANCE GIOCATORE



270 CARTE REGOLARI

CARTE AZIONE



40 CARTE AZIONE
CLASSE OPERAIA

40 CARTE AZIONE
CLASSE MEDIA

40 CARTE AZIONE
CLASSE CAPITALISTA

40 CARTE
AZIONE STATO

AZIENDE



2 COOPERATIVE
FARM

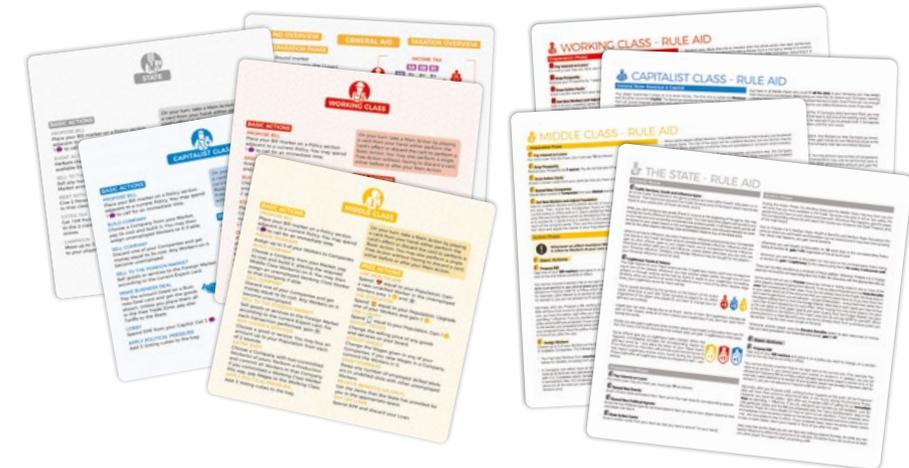
17 AZIENDE
CLASSE MEDIA

28 AZIENDE CLASSE
CAPITALISTA

12 AZIENDE
PUBBLICHE

5 AIUTO GIOCATORE

4 AIUTO REGOLE



16 CARTE EXPORT



10 CARTE AGENDA POLITICA



25 CARTE EVENTO



SIMBOLI

CARTE PICCOLE



25 CARTE IMMIGRAZIONE



20 CARTE ACCORDI COMMERCIALI



10 PRESTITI



1 SACCHETTO DI STOFFA



1 TESSERA ZONA LIBERO SCAMBIO



42 SEGNALINI TRASPARENTI



6 TESSERE MAGAZZINO

TOKEN

24 TOKEN CIBO



26 TOKEN SALUTE



4 TOKEN VOTO



2 TESSERE WELFARE



26 TOKEN LUSO



26 TOKEN ISTRUZIONE



TOKEN MACCHINARI



TOKEN MANIFESTAZIONE



TOKEN SCIOPERO



82 TOKEN MONETAVARDIS (¥)



18 TOKEN LEGITTIMITA'



COMPONENTI IN LEGNO



48 LAVORATORI CLASSE OPERAIA



42 LAVORATORI I CLASSE MEDIA



75 CUBI DI VOTO IN 3 COLORI



35 CUBI INFLUENZA



4 SEGNALINI PUNTEGGIO IN 4 COLORI



12 SEGNALINI PROPOSTA DI LEGGE IN 4 COLORI



1 SEGNALINO RICCHEZZA



2 SEGNALINI PROSPERITA'



7 SEGNALINI POLITICA



3 SEGNALINI LEGITTIMITA'



1 SEGNALINO ROUND



1 SEGNALINO MOLTIPLICATORE TASSE

GIOCATORI



CLASSE OPERAIA



CLASSE MEDIA



CLASSE CAPITALISTA



STATO



LEGITTIMITA' CLASSE OPERAIA / MEDIA / CAPITALISTA

RISORSE



CIBO



LUSO



SALUTE

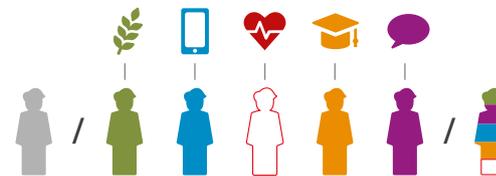


ISTRUZIONE



INFLUENZA

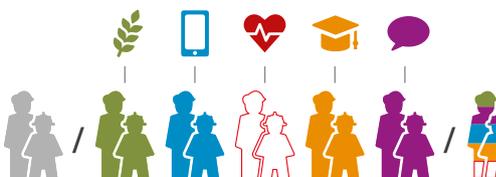
TIPO DI LAVORATORI



LAVORATORE DI CLASSE MEDIA NON QUALIFICATO / QUALIFICATO / QUALSIASI QUALIFICA



LAVORATORE DI CLASSE OPERAIA NON QUALIFICATO / QUALIFICATO / QUALSIASI QUALIFICA



LAVORATORI GENERICI NON QUALIFICATI / QUALIFICATI / QUALSIASI QUALIFICA

LEGITTIMITA'

ALTRO



POPOLAZIONE LAVORATRICE / CLASSE MEDIA



AZIENDA PUBBLICA / CLASSE CAPITALISTA / CLASSE MEDIA



PUNTO LEGITTIMITA'



TOKEN LEGITTIMITA'



PROSPERITA' CLASSE OPERAIA / CLASSE MEDIA



TOKEN MACCHINARIO



PUNTO VITTORIA (VP)



SALARIO MINIMO GARANTITO



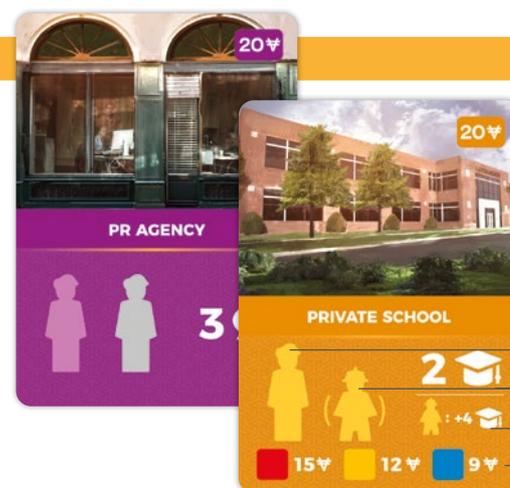
MOLTIPLICATORE TASSE

ANATOMIA DEI COMPONENTI

Carte Azienda

Queste carte rappresentano le Aziende che i giocatori costruiscono per produrre beni e servizi. Ognuna di esse indica la quantità e il tipo di Lavoratori richiesti per essere operativa, le risorse che produce e (quando necessario) il salario che questi Lavoratori ricevono.

Il colore dell'azienda indica il settore di appartenenza. In totale ci sono 5 tipi di industria nel gioco: **Agricoltura** (verde), **Lusso** (blu), **Salute** (rosso), **Istruzione** (arancione) e **Media** (viola).



Aziende Classe Media

Le aziende della Classe Media sono di due tipi: quelle che impiegano esclusivamente Lavoratori di Classe Media e quelle che impiegano anche lavoratori della Classe Operaia.

- Lavoratore Classe Media
- Lavoratore Classe Operaia (dipendente)
- Bonus Produzione per i dipendenti
- Indicatore Salari dei dipendenti

Classe Capitalista / Aziende Pubbliche



Nome Azienda

Lavoratori richiesti (il colore indica il lavoratore qualificato nella corrispondente industria)

Costo Azienda

- Azienda di Partenza
- Azienda di Partenza per partite a 2 giocatori
- Azienda di Partenza per partite a 3 e 4 giocatori

Industria (Indicata dal colore)
Beni/Servizi prodotti

Bonus Produzione dei Macchinari (i token macchinari possono essere collocati sulle aziende per aumentarne la produzione).

Salario livello 3 Salario livello 2 Salario livello 1

Altri tipi di Azienda

Una Cooperative Farm è un tipo speciale di Azienda che solo la Classe Operaia può costruire, attraverso alcune delle sue carte azione. Richiede 3 Lavoratori non qualificati per funzionare e produce 2 Cibo. È considerata un'Azienda privata, ma non viene posizionata sul tabellone.

Le Aziende Automatizzate sono sempre operative, producono beni senza bisogno di Lavoratori e senza pagare alcun Salario. Si noti che le normali Aziende con un token Macchinario su di esse, NON sono considerate automatizzate. Solo quelle con il simbolo del Macchinario stampato sulla carta (e senza slot per i Lavoratori) sono automatizzate.



Carte Azione

Queste carte permettono di eseguire azioni durante i propri turni. Potete giocarle per ottenere il loro effetto o scartarle per eseguire le Azioni Base.



Illustrazione

Titolo

Effetto

Requisito

Indicatore Ruolo

Cambiamento di Legittimità (Ignorare se si gioca con meno di 4 giocatori)

Carte Export

Queste carte mostrano 8 possibili transazioni che i giocatori possono effettuare per vendere beni e servizi al Mercato Estero. All'inizio di ogni Round, durante la fase Preparazione viene rivelata una nuova carta Export.



Carte Agenda Politica

Queste carte (utilizzate solo nelle partite a 4 giocatori) vengono pescate ad ogni turno dallo Stato e indicano l'Agenda Politica dell'attuale amministrazione. Alla fine di ogni Round lo Stato riceve VP in base a quanto la situazione politica corrente (Tabelle Politica) corrisponda alla sua Carta Agenda Politica.



Carte Immigrazione

Queste carte indicano il numero e il tipo di Immigrati (qualificati/non qualificati) che entrano in gioco all'inizio di ogni round, durante la Fase Preparazione.



Lavoratore Classe Operaia

Lavoratore Classe Media

Carte Evento

Queste carte (utilizzate solo nelle partite a 4 giocatori) mostrano vari problemi che lo Stato dovrà affrontare.



Titolo

Evento Compito

Scelte Possibili

Ricompensa in base alla scelta effettuata

Penalità

Carte Accordi Commerciali

Queste carte permettono alla Classe Capitalista di acquistare più beni (alimentari e/o di lusso) dal Mercato Estero a un prezzo inferiore a quello di mercato. A seconda dell'attuale Politica del Commercio Estero (Politica 6), potrebbe essere necessario pagare il dazio allo Stato, a meno che tali beni non vengano rivenduti solo al Mercato Estero.



Tipo e quantità di beni forniti

Costo principale dei beni

Dazio imposto in base alla Politica 6 - Commercio Estero (versato allo Stato)

Magazzini

Queste tessere consentono di aumentare la capacità dei Magazzini nelle plance giocatori (solo Classe Capitalista e Classe Media). I Magazzini regolari possono essere acquistati dalla Classe Capitalista o ottenuti tramite carte Azione dalla Classe Media e raddoppiano di fatto la capacità di stoccaggio della plancia. Esiste anche un Magazzino speciale - la Zona di Libero Scambio - con cui la Classe Capitalista inizia la partita: solo i beni (Cibo e Lusso) possono essere stoccati nella Zona di Libero Scambio e, successivamente, possono essere venduti solo al Mercato Estero, non agli altri giocatori.



Tessera Zona di Libero Scambio

Limite di stoccaggio



TABELLONE

Tabella Politica:

Questa tabella mostra le Politiche esistenti nel gioco e indica quali sono in vigore. Ogni Politica può essere in una delle tre sezioni (A, B o C) che corrispondono a specifiche ideologie. Nelle Politiche 1-5, queste sezioni vanno dal Socialismo (A) al Neoliberalismo (C), mentre nelle Politiche 6-7 vanno dal Nazionalismo (A) al Globalismo (C). Nel corso del gioco i giocatori cercheranno costantemente di modificare queste politiche a loro vantaggio.



Accordi Commerciali:

Qui vengono piazzate le carte Accordo Commerciale ad uso della Classe Capitalista. Il numero di carte piazzate è determinato dalla Politica 6 - Commercio Estero.



Export:

Qui si trovano le carte Export. Queste carte permettono ai giocatori di vendere Beni & Servizi al Mercato Estero.



Import:

I beni del gioco (Cibo & Lusso) possono essere acquistati, se necessario, dal Mercato Estero. Il loro costo è indicato in basso ma, a seconda della Politica del Commercio Estero (Politica 6), potrebbe esserci anche un dazio da pagare allo Stato, come indicato dal segnalino su quello spazio.



Tesoreria di Stato:

È qui che viene conservato il denaro dello Stato.



Settore Privato:

È qui che si trovano le Aziende costruite dalla Classe Capitalista e dalla Classe Media.



Lavoratori Disoccupati:

Qui vengono collocati i nuovi Lavoratori quando entrano in gioco, di solito all'inizio di ogni round. Anche i lavoratori che diventano disoccupati nel corso del gioco vengono collocati qui.

Tracciato VP:

Tiene traccia dei punti vittoria (VP) dei giocatori durante la partita.

Tracciato Round:

Tiene traccia del turno in corso.



Moltiplicatore Tasse:

Tiene traccia del valore del Moltiplicatore Tassa. Questo moltiplicatore viene utilizzato per determinare le tasse che la Classe Capitalista e la Classe Media dovranno pagare. Il suo valore è influenzato dalle Politiche 3, 4 e 5.



Risultati votazione:

Ogni volta che si vota, i giocatori dichiarano se sono favorevoli o contrari al cambiamento proposto e poi pescano i cubi dal sacchetto per determinare il risultato. I cubi pescati possono essere collocati in questi spazi a seconda delle scelte dei giocatori.



Eventi:

(Solo per 4 giocatori) Qui vengono posizionate le carte Evento che lo Stato deve affrontare.

Benefici Statali:

(Solo per 4 giocatori) Qui si collocano i benefici forniti dallo Stato, dovuti agli Eventi o agli effetti delle carte (di solito risorse o denaro).



Servizi Pubblici:

È qui che vengono collocati i Servizi prodotti dallo Stato (Salute, Istruzione e Influenza). La Classe Operaia e la Classe Media possono acquistare liberamente queste risorse, con i prezzi della Salute e dell'Istruzione determinati dalle Politiche 4 e 5.



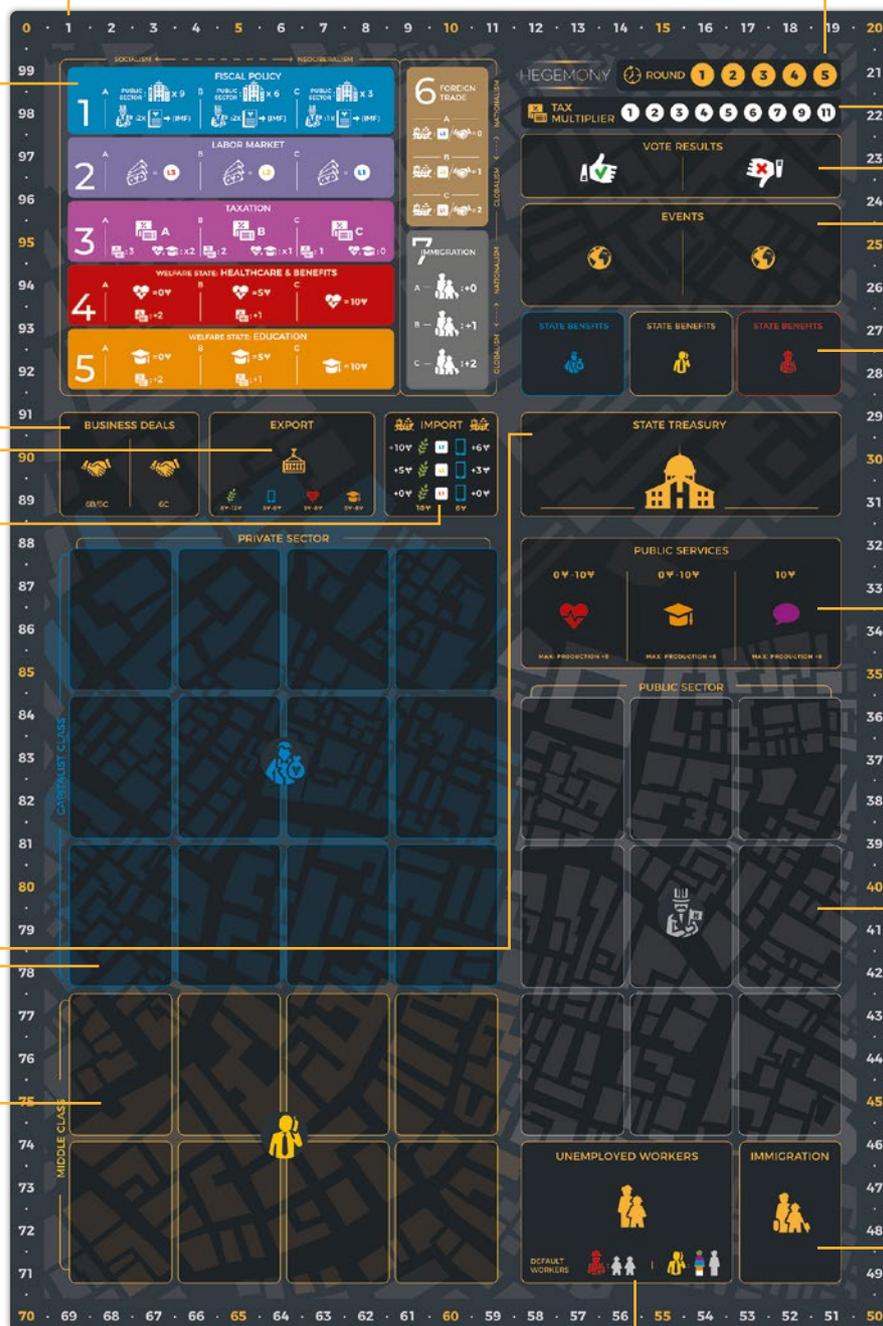
Settore Pubblico:

È qui che vengono posizionate le Aziende Pubbliche. Tutte sono posizionate sul tabellone durante il setup, ma alcune di esse saranno inattive (girate a faccia in giù) a seconda della "dimensione" del Settore Pubblico, che è determinata dalla Politica 1 - Politica Fiscale.



Immigrazione:

Qui si trova il mazzo Immigrazione. Quando gli immigrati entrano in gioco, il loro tipo (se sono qualificati o meno e in quale settore) è determinato dalle carte di questo mazzo. Il numero di carte pescate è determinato dalla Politica 7 - Immigrazione.



PLANCIA GIOCATORE

Classe Operaia

Tracciato Popolazione: Utilizzare il tracciato per segnare il numero di Lavoratori della Classe Operaia in gioco. Questo numero determina la popolazione del giocatore, indicata direttamente sotto di esso. La popolazione è molto importante per il giocatore di Classe Operaia, perché determina la quantità di risorse che dovrà spendere quando esegue determinate azioni, nonché il suo limite di acquisto.



Prosperità: Questo tracciato mostra la Prosperità della Classe Operaia. La Prosperità aumenta quando la Classe Operaia fornisce Salute, Istruzione o Lusso alla sua popolazione. Più è alta, più VP guadagna il giocatore.

Sindacati: La Classe Operaia può istituire Sindacati nelle Industrie in cui sono impiegati molti dei suoi Lavoratori. Avere un Sindacato fornisce al giocatore Influenza e VP aggiuntivi.

Introiti: È qui che la Classe Operaia conserva il denaro.

Beni & Servizi: Qui vengono conservate le risorse acquistate/ottenute fino al loro utilizzo (Salute, Istruzione, Lusso e Influenza).

Classe Media

Tracciato Popolazione: Utilizzare il tracciato superiore per registrare il numero di Lavoratori della Classe Media in gioco. Questo numero corrisponde alla Popolazione del giocatore, indicata subito sotto. La popolazione è molto importante per il giocatore Classe Media, perché determina la quantità di risorse che il giocatore dovrà spendere per eseguire determinate azioni, nonché il suo limite di acquisto.



Prosperità: Questo tracciato mostra la Prosperità della Classe Media. La Prosperità aumenta quando la Classe Media fornisce Salute, Istruzione o Lusso ai suoi abitanti. Più alta è la Prosperità, più VP guadagna il giocatore. Si noti che, anche se funzionano in modo simile, il tracciato Prosperità della Classe Media è diverso da quello della Classe Operaia.

Aree Stoccaggio: È il luogo in cui vengono stoccati i beni e i servizi prodotti dalle Aziende della Classe Media. Ogni Magazzino ha un limite di risorse che può contenere, indicato in basso. Sotto ogni Magazzino c'è un indicatore con il prezzo al quale quella risorsa può essere venduta agli altri giocatori.

Introiti: È qui che la Classe Media conserva il denaro.

Beni & Servizi: È qui che vengono conservate le risorse acquistate fino al loro utilizzo (Salute, Istruzione, Lusso e Influenza).

Classe Capitalista

Entrate: È qui che la Classe Capitalista conserva tutto il nuovo denaro che riceve. Anche le spese sono coperte dalle Entrate, a meno che non sia specificato diversamente.

Capitale: Ogni turno, dopo che la Classe Capitalista ha pagato i Salari e le tasse, tutto il denaro rimasto nelle Entrate viene spostato in quest'area e il giocatore ottiene VP in base all'importo totale.

Ricchezza: Questa tabella indica i VP che il giocatore ottiene alla fine del turno, in base all'importo totale del denaro nell'area Capitale (dopo il trasferimento del denaro dalle Entrate). Se l'importo è superiore a quello precedente, vengono assegnati altri VP.

Aree Stoccaggio: È il luogo in cui vengono stoccati i beni e i servizi prodotti dalle Aziende della Classe Capitalista. Ogni Magazzino ha un limite al numero di risorse che può conservare, indicato in basso. Sotto ogni Magazzino c'è un indicatore con il prezzo al quale quella risorsa può essere venduta agli altri giocatori. Si noti che l'Influenza non può essere venduta e non vi è un limite alla quantità che può essere stoccata.



Stato

Legittimità: Questi tracciati indicano la Legittimità ricevuta dallo Stato da ciascuna Classe. Lo Stato cerca di aumentarla il più possibile e (idealmente) in modo uniforme. Alla fine di ogni turno lo Stato guadagna VP in base ai 2 valori più bassi.

Stoccaggio Influenza: Qui lo Stato conserva la sua Influenza Personale. A differenza dell'Influenza dei Media che si trova nell'area Servizi Pubblici del tabellone principale, questa non può essere acquistata dagli altri giocatori.

Stoccaggio Cibo & Lusso: Inizialmente, lo Stato non possiede Aziende che producono Cibo o Lusso. Nel corso della partita, tuttavia, questa situazione può cambiare. Se ciò accade o se lo Stato finisce per acquistare beni a causa di un effetto di una carta, questo è il luogo in cui tali beni sono conservati e possono essere acquistati dagli altri giocatori al prezzo indicato.



SETUP DI GIOCO

Il Setup di Gioco cambia leggermente a seconda del numero di giocatori. Le istruzioni che seguono descrivono come impostare il tabellone principale e la maggior parte dei componenti. Seguono poi istruzioni dettagliate su come impostare ogni ruolo separatamente.

Si noti che a seconda del numero dei giocatori, solo alcuni dei ruoli sono disponibili:

- In 2 giocatori, i giocatori assumono i ruoli della Classe Capitalista e della Classe Operaia.
- In 3 giocatori, i giocatori assumono i ruoli della Classe Capitalista, della Classe Operaia e della Classe Media.
- In 4 giocatori, tutti i ruoli sono disponibili.

Per la prima partita, si consiglia di giocare in 2 giocatori per capire bene come funziona tutto, prima di aggiungere gli altri 2 ruoli.

Setup Tabellone Principale

- 1 Per il setup del tabellone principale, eseguire le seguenti istruzioni: Posizionare il tabellone al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerlo.
- 2 Posizionare le 4 Aziende della Classe Capitalista di partenza sul tabellone (**Supermarket, Shopping Mall, College e Clinic**) nell'area della Classe Capitalista del Settore Privato. Posizionare un segnalino sul punto Salario L2 di ogni carta.
- 3 Prendete le Aziende Pubbliche e rimettete nella scatola le 3 Aziende che non corrispondono al numero di giocatori (come indicato dai piccoli diamanti accanto al costo delle carte - le carte con i 2 diamanti sono usate nelle partite a 2, le carte con i 3 diamanti sono usate nelle partite a 3 o 4). Posizionare le 3 Aziende Pubbliche iniziali nella prima fila del Settore Pubblico (ognuna sotto la risorsa corrispondente nell'area Servizi Pubblici) e posizionare un segnalino sul punto Salario L2 di tutte e tre le carte. Quindi, posizionare una carta Azienda Pubblica di ogni tipo nella seconda fila a faccia in giù e le restanti 3 carte nella terza fila, sempre a faccia in giù.
- 4 Se si gioca con 3 o 4, posizionare le 2 Aziende iniziali della Classe Media sul tabellone (**Convenience Store e Doctor's Office**) nell'area della Classe Media del Settore Privato. Posizionare un segnalino sul punto Salario L2 di ogni carta.
- 5 Mescolare il mazzo Accordi Commerciali e posizionarlo accanto al tabellone. Pescare una carta e posizionarla a faccia in su su uno degli spazi corrispondenti.
- 6 Mescolare il mazzo Export e posizionarlo accanto al tabellone. Pescare una carta e posizionarla a faccia in su sullo spazio corrispondente. Quindi, posizionare un segnalino sullo spazio centrale della sezione Import.
- 7 Mescolare il mazzo Immigrazione e posizionarlo sullo spazio corrispondente del tabellone.
- 8 Posizionare i segnalini Politica sulla tabella Politica in questi spazi:

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

- 9 Mettere 120 ₺ nella Tesoreria di Stato come denaro iniziale dello Stato.
- 10 Posizionare i token Salute, Istruzione e Influenza sugli spazi corrispondenti nell'area Servizi Pubblici, a seconda del numero di giocatori:

	SALUTE	ISTRUZIONE	INFLUENZA
2 Giocatori	5	5	3
3 o 4 Giocatori	6	6	4

- 11 Posizionare il segnalino Round sul primo spazio del tracciato Round e il segnalino Moltiplicatore Tasse su 5.
- 12 Posizionare il segnalino punteggio di ogni giocatore sullo spazio 0 del tracciato Punteggio.
- 13 Formare 3 mucchietti di cubi voto in base al loro colore e posizzionarli vicino al tabellone. Prendete 8 cubi di ogni colore e metteteli nel sacchetto di stoffa, quindi posizionate il sacchetto vicino al tabellone. Aggiungere cubi di tutti e 3 i colori, anche nelle partite a 2 giocatori in cui la Classe Media non gioca.
- 14 Fate delle pile di tutte le risorse (Cibo, Lusso, Salute, Istruzione e Influenza) e posizionatele vicino al tabellone, dove i giocatori possono raggiungerle facilmente. Fate lo stesso per il denaro, i token Macchinario, le carte Prestito, le tessere Magazzino, i token Sciopero, i token Manifestazione, i token Legittimità (solo per le partite a 4 giocatori) e i cubi.
- 15 Raggruppare i Lavoratori della Classe Operaia e della Classe Media per colore e per tipo e posizzionarli vicino al tabellone dove i giocatori delle due Classi possono raggiungerli facilmente. (In una partita a 2 giocatori, i lavoratori della Classe Media devono essere rimessi nella scatola perché non vengono utilizzati).
- 16 Posizionare l'Aiuto Generale vicino al tabellone in modo che tutti i giocatori possano accedervi facilmente.

Dopo aver completato il setup del tabellone principale, fate in modo che ogni giocatore assuma un ruolo (a caso o a scelta) ed esegua il setup di quel ruolo. Sugeriamo che ogni giocatore si sieda come mostrato nello schema seguente:





SETUP GIOCATORI

Setup Classe Operaia

- 1 Posizionare la **plancia giocatore** Classe Operaia di fronte a voi.
- 2 Posizionare un segnalino sul tracciato **Popolazione**, nello spazio indicato (10 Lavoratori).
- 3 Posizionare un segnalino **Prosperità** sul primo spazio del tracciato Prosperità (0).
- 4 Prendere 30 € e **1 Influenza**, posizzionarli sugli spazi corrispondenti.
- 5 Prendere i **3 segnalini Proposta di Legge** rossi e il token Voto.
- 6 Prendere le **carte Azione** della Classe Operaia, mescolarle e metterle in una pila accanto alla vostra plancia. Pescare 7 di queste carte.
- 7 Posizionare l'**Aiuto Giocatore** Classe Operaia accanto alla vostra plancia.
- 8 Prendere le 2 carte **Cooperative Farm** e metterle da parte per ora (servono solo se vengono giocate alcune carte specifiche).
- 9 A seconda del numero di giocatori, collocare i **Lavoratori Classe Operaia** nelle seguenti Aziende, in base agli slot presenti sulle carte:
 - In 2 giocatori: **Supermarket** (un meeple verde e uno grigio), **Shopping Mall** (un meeple blu e uno grigio), **Public Hospital** (un meeple bianco e uno grigio), **Public University** (un meeple arancione e uno grigio).
 - In 3 o 4 giocatori: **Supermarket** (un meeple verde e uno grigio), **College** (un meeple arancione e uno grigio) e **University Hospital** (un meeple bianco e due grigi).
 Tutti i Lavoratori devono essere posizionati in piedi.
- 10 Posizionare un Lavoratore non qualificato della Classe Operaia (meeple grigio) nell'**area Lavoratori Disoccupati**. Poi:
 - In 2 giocatori, pescare **1 carta Immigrazione**.
 - In 3 o 4 giocatori, pescare **2 carte Immigrazione**.
 Collocare il Lavoratore della Classe Operaia, indicato su ogni carta pescata, nell'area Lavoratori Disoccupati. Rimettere quindi la carta o le carte pescate in fondo al mazzo Immigrazione.

Setup Classe Capitalista

- 1 Posizionare la **plancia giocatore** Classe Capitalista di fronte a voi.
- 2 Prendere **120 €** e posizzionarli nell'area **Entrate** della vostra plancia.
- 3 Posizionare un segnalino accanto alla **tabella Ricchezza**.
- 4 Prendere **1 Cibo**, **2 Lusso**, **2 Istruzione** e **1 Influenza** e posizzionarli nei Magazzini corrispondenti sulla vostra plancia. Poi posizionare un segnalino per indicare il prezzo di vendita di ogni risorsa: posizionare il segnalino Cibo a 12 € e i segnalini delle altre 3 risorse a 8 € .
- 5 Prendere la **Zona di Libero Scambio** e posizzionarla accanto alla propria plancia.
- 6 Prendere i **3 segnalini Proposta di Legge** blu e il token Voto.
- 7 Prendere le **carte Azione** della Classe Capitalista, mescolarle e metterle in una pila accanto alla vostra plancia. Pescare 7 di queste carte.
- 8 Posizionare l'**Aiuto Giocatore** Classe Capitalista accanto alla vostra plancia.
- 9 Prendere le **Aziende** della Classe Capitalista, mescolarle e metterle in una pila vicino alla vostra plancia. Poi, rivelare le prime 4 Aziende e metterle a faccia in su accanto alla pila delle Aziende. Queste saranno il vostro **Mercato** durante la partita.

Setup Classe Media

Il seguente setup viene eseguito solo quando si gioca con 3 o 4 giocatori.

- 1 Posizionare la **plancia giocatore** Classe Media di fronte a voi.
- 2 Posizionare un segnalino sul tracciato **Popolazione**, nello spazio indicato (10 Lavoratori).
- 3 Posizionare un segnalino **Prosperità** sul primo spazio del tracciato Prosperità (0).
- 4 Prendere **40 €** e **1 Influenza**, posizzionarli sugli spazi corrispondenti.
- 5 Prendere **1 Cibo** e **1 Salute** e posizzionarli nei Magazzini corrispondenti sulla vostra plancia. Quindi, posizionare un segnalino per indicare il prezzo di vendita di ciascuna risorsa: Il segnalino Cibo a 12 € e i segnalini delle altre 3 risorse a 8 € .
- 6 Prendere i **3 segnalini Proposta di Legge** gialli e il token Voto.
- 7 Prendere le **carte Azione** della Classe Media, mescolarle e metterle in una pila accanto alla vostra plancia. Pescare 7 di queste carte.
- 8 Posizionare l'**Aiuto Giocatore** Classe Media accanto alla vostra plancia.
- 9 Prendere le **Aziende** della Classe Media, mescolarle e posizzionarle in una pila vicino alla vostra plancia. Poi, rivelare le prime 3 **Aziende** e metterle a faccia in su accanto alla pila delle Aziende. Queste saranno il vostro Mercato durante la partita.
- 10 Su ognuna delle seguenti Aziende, collocare i **Lavoratori di Classe Media** che corrispondono agli slot disponibili sulle carte: **Technical University** (un meeple arancione e due grigi), **Shopping Mall** (un meeple blu e uno grigio), **Convenience Store** (un meeple verde) e **Doctor's Office** (un meeple bianco).
Tutti i meeple devono essere posizionati in piedi.
- 11 Posizionare un Lavoratore qualificato di Classe Media a scelta nell'area **Lavoratori Disoccupati** (tenendo conto delle carte Azienda nel proprio Mercato) e poi pescare **2 carte Immigrazione**. Posizionare i Lavoratori di Classe Media indicati su queste 2 carte nell'area Lavoratori Disoccupati. Quindi, rimettere le carte in fondo al mazzo Immigrazione.

Setup Stato

Il seguente setup viene eseguito solo quando si gioca in 4 giocatori.

- 1 Posizionare la **plancia giocatore** Stato di fronte a voi.
- 2 Posizionare un segnalino del colore corrispondente di ogni giocatore sul secondo spazio di ogni tracciato **Legittimità**.
- 3 Prendere **1 Influenza** e posizzionarla sullo spazio appropriato.
- 4 Prendere i **3 segnalini Proposta di Legge** grigi e il token Voto.
- 5 Prendere le **carte Azione** dello Stato, mescolarle e metterle in una pila accanto alla vostra plancia. Pescare 7 di queste carte.
- 6 Posizionare l'**Aiuto Giocatore** Stato accanto alla vostra plancia.
- 7 Prendere le carte **Evento**, mescolarle e metterle in una pila a faccia in giù vicino alla vostra plancia. Poi, pescare 2 carte e metterle a faccia in su sugli spazi corrispondenti del tabellone. Se su una di esse c'è scritto "Solo round 2-5", rimescolarla nel mazzo e pescare una nuova carta al suo posto.
- 8 Prendere le carte **Agenda Politica**, mescolarle e metterle in una pila a faccia in giù vicino alla vostra plancia. Poi, pescare una la carta e metterla a faccia in su accanto alla vostra plancia, in modo che tutti i giocatori possano vederla.
- 9 Posizionare la tessera **Welfare Salute** nella sezione Servizi Pubblici del tabellone, sotto il token Salute. Assicurarsi che il lato a faccia in su sia quello corrispondente alla Politica 4.B. Posizionare la tessera **Welfare Istruzione** da qualche parte vicino alla vostra plancia.

COME SI GIOCA - REGOLE PRINCIPALI

Hegemony si gioca in una serie di 5 round. Ogni round è composto da più fasi, ognuna con i propri passi. Alla fine del 5° round, c'è un'ulteriore fase di Fine Gioco e viene calcolato il punteggio di fine partita. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (VP) è il vincitore.

Ogni round è composto dalle seguenti fasi:

- **Fase Preparazione**
- **Fase Azioni**
- **Fase Produzione**
- **Fase Elezioni**
- **Fase Punteggio**

La parte che segue spiega cosa succede durante ogni fase. Poiché ogni ruolo si svolge in modo diverso, verrà prima fornita una descrizione generale, con le regole che si applicano a tutti i giocatori. Poi seguirà una sezione separata per ogni ruolo, che elencherà le regole specifiche di quel ruolo.

Fase Preparazione

Questa fase viene saltata durante il 1° round di gioco.

Durante la Fase Preparazione si imposta il nuovo round. Si inizia **spostando il segnalino Round nel punto successivo del tracciato Round**. Poi, ogni giocatore esegue i passi relativi al proprio ruolo. In caso di problemi di tempistica, consultare l'Aiuto Generale per conoscere l'ordine esatto in cui devono essere eseguite queste fasi.

Dopo che ogni giocatore ha eseguito i propri passi, si passa alla Fase Azioni.

Fase Azioni

La Fase Azioni è il cuore del gioco. I giocatori giocano carte Azione dalla loro mano, eseguendo azioni e cercando di perseguire i loro obiettivi. Durante la fase Azioni ognuno giocherà 5 turni (finendo con 2 carte in mano per il round successivo).

L'ordine di turno è sempre lo stesso:

1. Classe Operaia
2. Classe Media
3. Classe Capitalista
4. Stato

Nelle partite a 2 o 3 giocatori, ignorare i ruoli che non giocano.

A partire dalla Classe Operaia, ogni giocatore nel proprio turno sceglie una carta della propria mano per eseguire la propria **Azione Principale**: può giocare l'effetto sulla carta scelta o scartarla per eseguire un'**Azione Base**. Ogni giocatore ha a disposizione Azioni di Base uniche, la cui spiegazione si trova nella sezione specifica di ogni Classe e sono anche elencate sul relativo Aiuto Giocatore per un facile consulto.

Un giocatore può anche eseguire un'**Azione Gratuita** durante il proprio turno, prima o dopo la propria Azione Principale. Anche in questo caso, ogni giocatore ha a disposizione una serie diversa di Azioni Gratuite, che si trovano anche sull'Aiuto Giocatore.

Quando si gioca una carta per il suo effetto come Azione Principale, tenere presente che alcune carte hanno un requisito indicato su di esse, di solito relativo alla Politica attualmente in vigore.

È possibile giocare queste carte per il loro effetto solo se il requisito è soddisfatto (se, ad esempio, la Politica corrente è una di quelle elencate sulla carta). Se il requisito non è soddisfatto, si può usare la carta solo per eseguire un'Azione Base.

Esempio: Jim gioca come Classe Operaia. Al suo turno, sceglie la carta State Scholarship dalla sua mano. Il requisito indicato sulla carta è soddisfatto, quindi decide di giocarla per il suo effetto. Proceda ad acquistare Istruzione, pagando metà del costo allo Stato. Quando ha finito, Anna, che gioca lo Stato, sposta il segnalino Legittimità della Classe Operaia sulla sua plancia di uno spazio in avanti.



Se una carta Azione giocata per il suo effetto mostra uno o più simboli Classe con un numero in basso, significa che i punteggi di Legittimità per quelle Classi sono modificati di conseguenza sulla plancia dello Stato (vedere la sezione Stato per maggiori dettagli). Dopo aver applicato l'effetto della carta, spostare i segnalini Legittimità come indicato. Si noti che questo avviene solo nelle partite a 4 giocatori. Se si gioca con meno giocatori, i simboli vengono ignorati. I simboli vengono ignorati anche se la carta viene scartata per un'Azione Base.

Si noti che alcuni effetti delle carte possono indicare di eseguire una o più Azioni Base, di solito con qualche vincolo o piccolo aggiustamento. In questi casi, a meno che non sia specificato diversamente, le regole per quelle Azioni Base (elencate nella sezione di ogni ruolo) si applicano normalmente.

Dopo che un giocatore ha completato il proprio turno, tocca al giocatore successivo in ordine. Questa procedura continua finché tutti i giocatori non hanno giocato un totale di 5 turni. Le 2 carte rimanenti nella mano di ciascun giocatore vengono conservate per il round successivo.

Fase Produzione

In questa fase, le varie Aziende del gioco producono beni o servizi e i Lavoratori vengono pagati. I bisogni più elementari della popolazione vengono quindi coperti e le tasse vengono pagate.

La Fase Produzione consiste nei seguenti passi:

- **Produrre Beni & Servizi**
- **Coprire Bisogni**
- **Verificare IMF**
- **Pagare Tasse**

Durante la Fase Produzione, l'ordine dei giocatori è invertito. Ciò significa che ogni passo viene eseguito prima dallo Stato, poi dalla Classe Capitalista, quindi dalla Classe Media e infine dalla Classe Operaia.

Produrre Beni & Servizi

In questa fase, ogni giocatore che controlla le Aziende (Stato, Classe Capitalista e Classe Media), paga, per ogni singola Azienda, il Salario dei Lavoratori impiegati al giocatore che li controlla. Si noti che il Salario indicato in ogni Azienda è relativo a tutti i Lavoratori che vi lavorano - non viene pagato per ogni Lavoratore. Poi, ogni Azienda produce la quantità di beni o servizi indicata - il giocatore che possiede l'Azienda aggiunge le risorse indicate alle aree di stoccaggio corrispondenti.

Anche in una partita a 2 o 3 giocatori, in cui lo Stato non è gestito da un giocatore, le Aziende Pubbliche producono comunque. Pagare i Salari dei Lavoratori utilizzando i soldi della Tesoreria di Stato e aggiungere le risorse prodotte all'area Servizi Pubblici del tabellone.

IMPORTANTE:

Ogni Servizio Pubblico ha un limite di stoccaggio pari alla produzione delle corrispondenti Aziende Pubbliche disponibili + 6 (a prescindere dal fatto che siano operative o meno). Se lo Stato produce o riceve più servizi di quanti ne possa stoccare, l'eccesso viene perso.

Coprire Bisogni

In questo passo, la Classe Media e la Classe Operaia coprono i bisogni più elementari della loro popolazione. A tal fine, consumano Cibo in misura pari alla loro popolazione. Se non hanno Cibo a sufficienza, devono acquistarlo da una qualsiasi combinazione di fonti.

Verificare IMF

In questo passo si verifica se lo Stato ha più Prestiti di quelli consentiti dalla sua Politica Fiscale (Politica 1) In caso affermativo, si verifica innanzitutto se è in grado di estinguerli spendendo 55 ₣ per ciascuno di essi. Se lo fa e ha meno prestiti di quanto stabilito dalla Politica Fiscale, passa alla fase successiva. In caso contrario, interviene l'IMF, costringendo alcune delle Politiche a cambiare (per maggiori dettagli, vedere Intervento del IMF in altre regole).

Pagare Tasse

In questo passo, i giocatori pagano le tasse allo Stato, in base alla Politica Fiscale attualmente in vigore (Politica 3). Un'analisi dettagliata di ciò che ogni Classe paga si trova nella propria sezione e una versione più breve è riportata sull' Aiuto Giocatore.

IMPORTANTE:

Il denaro speso per le tasse deve sempre andare alla Tesoreria di Stato. Si prega di prestare molta attenzione a questo aspetto, in modo che i giocatori, al momento del pagamento, non mettano accidentalmente il denaro nella scorta

Fase Elezioni

In questa fase si svolgono le elezioni per determinare se le Proposte di Legge presentate durante la Fase Azioni passeranno o meno.

La Fase Elezioni consiste nei seguenti passi:

- **Riempire il Sacchetto**
- **Svolgere le Elezioni**

Nella Fase Elezioni, quando necessario, si utilizza l'ordine di turno dei giocatori (Classe Operaia, Classe Media, Classe Capitalista e infine Stato).

Si noti che se non è stata Proposta alcuna Legge durante la Fase Azioni, la Fase Elezioni viene completamente saltata.

Riempire il Sacchetto

Prima che si svolgano le elezioni, ciascuna delle 3 Classi aggiunge **cubi Voto** al sacchetto. La Classe Operaia aggiunge cubi pari alla metà della sua **Popolazione** (arrotondata per eccesso). La Classe Capitalista aggiunge cubi pari alla metà del numero (arrotondato per eccesso) delle sue **Aziende operative** (Aziende che hanno lavoratori o che sono completamente automatizzate), e la Classe Media aggiunge cubi pari al **più alto di questi due valori** (metà della sua Popolazione o metà delle sue Aziende operative, arrotondato per eccesso).

In una partita a 2 giocatori in cui la Classe Media non è controllata da un giocatore, si aggiungono comunque 5 suoi cubi al sacchetto.

Lo Stato non ha cubi propri, quindi non aggiunge nulla al sacchetto. Guadagna invece **Influenza** in base al suo punteggio di Legittimità più basso (vedere la sezione dello Stato per maggiori dettagli).

Svolgere le Elezioni

Per ogni Politica che presenta un segnalino Proposta di Legge, viene effettuata un'elezione. Iniziare dalla Politica 1 e procedere in ordine.

Quando si svolgono le elezioni, i giocatori, a partire dalla Classe Operaia e utilizzando l'ordine di turno, dichiarano se sono **favorevoli o contrari** a cambiare la Politica come suggerito dalla Proposta di Legge (l'astensione non è un'opzione), girando il loro token Voto di conseguenza come promemoria. Il giocatore che ha Proposto la Legge è automaticamente favorevole.



Dopo che tutti i giocatori hanno espresso la loro preferenza, **si pescano 5 cubi** dal sacchetto e li si posiziona sugli spazi appropriati del tabellone, tenendo conto, in base al colore del cubetto, della preferenza espressa dal giocatore di quel ruolo.

Questo è il risultato, ma ai giocatori viene data la possibilità di modificarlo **spendendo Influenza**. Ogni giocatore annuncia l'Influenza che possiede, la prende tutta in una mano e mette segretamente nell'altra mano la quantità che vuole spendere. Tutti i giocatori mettono la loro mano chiusa (contenente l'Influenza spesa) sul tabellone e la rivelano contemporaneamente. Ogni influenza spesa conta come un **voto aggiuntivo** alla scelta iniziale del giocatore. Posizionare i voti negli appositi spazi del tabellone, quindi contare il numero totale di voti per ogni risultato:

- Se l'opzione "Favorevole" ha un numero di voti pari o superiore di quello "Contrario", la proposta di Legge passa. Il segnalino Politica viene spostato nella nuova sezione e il segnalino Proposta di Legge del giocatore viene rimesso davanti a lui. Il giocatore guadagna immediatamente 3 VP. Tutti gli altri giocatori che lo hanno sostenuto e che avevano voti nella casella "Favorevole" (sia cubi dal sacchetto che Influenza piazzata successivamente) guadagnano anch'essi 1 VP.
- Se l'opzione "Contrario" ha più voti di "Favorevole", la Proposta di Legge non passa. Riportare il segnalino Proposta di Legge del giocatore davanti a sé e continuare con la Politica successiva. In questo caso non vengono assegnati VP.

In 2 giocatori, i cubi della Classe Media eventualmente pescati, vengono conteggiati come parte dei 5 cubi pescati dal sacchetto, ma sono immediatamente scartati - non sono né a favore né contro. Il risultato è dato dai cubi voto rimanenti. Nel raro caso in cui tutti e 5 i cubi pescati appartengano alla Classe Media (e i giocatori non spendano Influenza), la Proposta di Legge passa.

Si noti che i VP vengono assegnati solo quando una Proposta di Legge viene approvata. Inoltre, anche se una Proposta di Legge passa, solo i giocatori che hanno



contribuito con almeno un voto (cubo voto o influenza) guadagnano 1 VP. Questo non vale per il giocatore che ha effettivamente Proposto la Legge: se passa, guadagna 3 VP anche se alla fine non ha contribuito affatto e ha vinto solo grazie ai voti dei giocatori sostenitori.

Dopo che il risultato è stato determinato, si scartano tutti i cubi del lato vincente e tutta l'Influenza spesa dai giocatori (indipendentemente dal fatto che fosse o meno sul lato vincente). Quindi, rimettere nel sacchetto tutti i cubi del lato perdente. Se è necessario apportare modifiche al tabellone conseguenti al cambiamento di una Politica (ad esempio, se si aprono più aziende pubbliche a causa della Politica Fiscale, se i Salari cambiano a causa del Mercato del Lavoro, ecc).

Nel raro caso in cui tutti i giocatori dichiarino la stessa preferenza in un'elezione (il che fa passare per default), vengono comunque pescati 5 cubi dal sacchetto e vengono tutti scartati.

Inoltre, se in qualsiasi momento non ci sono più cubi voto nel sacchetto e si deve pescare, eseguire due volte il passaggio Riempire il Sacchetto e poi pescare.

Un esempio dettagliato di Elezione è riportato nella sezione corrispondente più avanti nel regolamento.

Quando tutte le elezioni sono state effettuate, passare alla fase successiva.

Fase Punteggio

In questa fase, i giocatori ottengono ulteriori Punti Vittoria in base ai loro progressi. Inoltre, lo Stato applica le penalità per tutti gli Eventi su cui non ha agito durante la Fase Azioni e che sono ancora sul tabellone.

Si noti che, sebbene tutti i ruoli abbiano la possibilità di ottenere VP durante questa fase, le quantità possono essere molto diverse tra loro. Per un ruolo, il VP ottenuto in questa fase può essere la sua principale fonte di punti nel gioco, mentre per un altro può essere solo un piccolo bonus.

Fine Partita

Al termine del 5° round la partita termina. I giocatori ricevono le penalità per i Prestiti che hanno e poi viene calcolato il loro punteggio finale.

Controllare Prestiti

La Classe Capitalista riceve una penalità di 5 VP per ogni Prestito che ha. Gli altri giocatori hanno la possibilità di estinguere per primi i loro prestiti. Lo fanno pagando 55 ₣ per ogni Prestito che hanno e scartando poi la carta Prestito. Se non possono permettersi di pagare l'intero importo, ne spendono il più possibile con scatti di 5 ₣ e perdono 1 VP per ogni 5 ₣ che non hanno pagato.

Esempio: Claire, nei panni della Classe Media, ha concluso la partita con 1 Prestito e 38 ₣. Deve pagare la maggior parte del Prestito possibile (con scatti di 5 ₣), quindi ne spende 35. I 20 ₣ rimanenti che non ha pagato le fanno perdere 4 VP.

Calcolo Punteggio di Fine Partita

Al termine della partita, ogni giocatore può ottenere alcuni punti aggiuntivi in base allo stato attuale della Politica e allo stato della Plancia Personale. Per maggiori dettagli, consultare la sezione dedicata a ciascun ruolo.

Dopo aver applicato i punti finali, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di pareggio, si guardano le Politiche da 1 a 5 e si conta quante ne ha ogni giocatore nella sezione di sua pertinenza (sezione A per la Classe Operaia, sezione B per la Classe Media, sezione C per la Classe Capitalista e in corrispondenza della propria carta Agenda Politica per lo Stato). Vince il giocatore tra quelli in parità con il maggior numero di Politiche. Se c'è ancora un pareggio e lo Stato è tra i giocatori in parità, vince lo Stato. In caso contrario, vince il giocatore con il maggior numero di cubi Voto. Se c'è ancora parità, i giocatori a pari merito si dividono la vittoria.

CLASSE OPERAIA

Panoramica

Il vostro obiettivo come Classe Operaia è quello di aumentare la Prosperità del vostro popolo. Per raggiungere questo obiettivo, impiegate i vostri Lavoratori nelle Aziende e verrete retribuiti con un Salario per il lavoro che forniscono. Spendete poi il denaro guadagnato con i Salari per coprire i bisogni primari come Cibo, Salute, Istruzione e, se possibile, Intrattenimento.

Fase Preparazione

Durante la Fase Preparazione, eseguire in ordine i seguenti passi:

Pagare gli Interessi sui Prestiti

Per ogni Prestito che avete, dovete pagare 5% di interessi.

Ridurre Prosperità

Diminuire la vostra Prosperità di 1 spazio. Se si trova già nel primo spazio del tracciato (spazio 0), rimane dov'è e non succede nulla. Si noti che, mentre si guadagnano VP quando si aumenta la Prosperità (vedi le Azioni Gratuite più avanti), non si perdono VP quando la Prosperità si riduce.

Pescare Carte Azione

Pescare 5 carte Azione dal vostro mazzo (in modo da avere un totale di 7 carte in mano). Queste carte vanno tenute segrete agli altri giocatori.

Ottenere nuovi Lavoratori e adeguare la popolazione

Aggiungere 2 Lavoratori non qualificati (grigi) nell'area Lavoratori Disoccupati. Controllare quindi Immigrazione (Politica 7). Se è nella sezione B o C, è necessario inserire altri Lavoratori nell'area Lavoratori Disoccupati. Il loro tipo (qualificato o non qualificato) è determinato dalle carte Immigrazione. Rivelare un numero di carte Immigrazione dettato dalla Politica corrente (1 carta se Immigrazione è nella sezione B, 2 carte se è nella sezione C). Aggiungere il Lavoratore della Classe Operaia indicato in ciascuna delle carte rivelate all'area dei Lavoratori Disoccupati (ignorare il Lavoratore della Classe Media). Quindi, mettere le carte rivelate in fondo al mazzo Immigrazione.

Esempio: Inizia un nuovo turno di gioco e la Politica di immigrazione corrente è C. **Jim** gioca come Classe Operaia, quindi aggiunge 2 Lavoratori grigi all'area Lavoratori Disoccupati e pesca 2 carte Immigrazione. Il Lavoratore della Classe Operaia è non qualificato nella prima carta e qualificato in Istruzione nella seconda, quindi un Lavoratore grigio e uno arancione vengono aggiunti all'area Lavoratori Disoccupati.

Dopo aver aggiunto i nuovi Lavoratori, è necessario regolare il segnalino nel tracciato Popolazione spostandolo in avanti di tanti spazi quanti sono i nuovi Lavoratori aggiunti (2, 3 o 4).

Fase Azioni



Ogni volta che un effetto menziona i vostri Lavoratori, a meno che non sia indicato diversamente, si riferisce solo ai Lavoratori della vostra Classe.

Azioni Base

Le azioni **Base** che si possono eseguire nel proprio turno sono le seguenti:

Proporre una Legge

Con questa azione si esprime la volontà di cambiare una delle politiche attualmente in vigore con una nuova che soddisfi meglio le proprie esigenze.

Per Proporre una Legge, prendete uno dei vostri **segnalini Proposta di Legge** e posizionalo sulla politica che volete cambiare, in una sezione accanto a quella attualmente in vigore. Questa è la politica che si propone di rendere effettiva.

Non si può scegliere una sezione che non sia adiacente a quella in vigore. Ad esempio, se Taxation è nella sezione A, non potete posizionare il vostro segnalino nella sezione C. Inoltre, non potete Proporre una Legge per una politica su cui è già presente il segnalino di un giocatore. Se, ad esempio, il Mercato del Lavoro si trova nella sezione B e un altro giocatore ha già proposto una Legge per la sezione C, non potete proporre una Legge per la sezione A.

Normalmente, dopo aver Proposto una Legge, non succede più nulla. L'esito di tutte le Proposte di Legge sarà determinato più avanti nel round, durante la Fase Elezioni. Tuttavia, subito dopo aver Proposto una Legge, avete la possibilità di chiedere una **Votazione Immediata** spendendo 1 Influenza. In questo caso, si svolgono immediatamente le elezioni per questa politica specifica e per la Proposta di Legge (per maggiori dettagli su come svolgere le elezioni, vedere la fase "Svolgere Elezioni" della Fase Elezioni). Se la vostra proposta vince, spostate immediatamente il segnalino Politica nella sezione che avete proposto e segnate i punti come di consueto: la nuova Politica è ora in vigore. Se la vostra proposta perde, lasciate il segnalino Politica al suo posto. In entrambi i casi, dopo la votazione rimettete il vostro segnalino Proposta di Legge davanti a voi.

Avete un totale di 3 segnalini, il che significa che, a meno che non chiediate il Voto Immediato (nel qual caso il segnalino torna davanti a voi dopo l'elezione), non potete Proporre più di 3 Leggi in un round.

Assegnare Lavoratori

Con questa azione trovate i posti di lavoro per i vostri Lavoratori, assegnandoli alle Aziende disponibili.

Quando assegnate i Lavoratori, scegliete fino a 3 dei vostri Lavoratori sul tabellone e collocateli nei corrispondenti slot disponibili delle varie Aziende. Si applicano le seguenti regole:

- Potete prendere Lavoratori da **qualsiasi punto del tabellone**. Questo include l'area dei Lavoratori Disoccupati e le altre Aziende in cui i vostri Lavoratori già lavorano (a meno che non siano impegnati - vedi sotto per i dettagli).
- Un'Azienda può avere tutti i Lavoratori richiesti (ed essere operativa) o nessuno (ed essere non operativa). Ciò significa che non è possibile assegnare un singolo Lavoratore ad un'Azienda con 2 o 3 slot vuoti. Se non riuscite a riempire tutti gli slot, semplicemente non potete assegnare il vostro o i vostri Lavoratori a quell'Azienda. Allo stesso modo, se si prende un lavoratore da un'Azienda e lo si assegna a un'altra, i lavoratori rimasti nell'Azienda iniziale non possono rimanere lì, poiché non tutti gli slot sono occupati, quindi vengono spostati immediatamente nell'area dei Lavoratori Disoccupati. (Si noti che questo viene controllato dopo che l'intera azione è stata eseguita). Ciò significa che è possibile prendere un lavoratore da un'Azienda, assegnarlo a un'altra Azienda e poi assegnare un altro lavoratore all'Azienda iniziale - ammesso che sia consentito dal tipo di slot - per coprire il posto che è stato svuotato).

- Alcuni slot richiedono Lavoratori qualificati. Solo i Lavoratori qualificati di quel settore (meeple del colore appropriato) possono essere posizionati su quegli slot. Gli altri slot sono per i Lavoratori non qualificati, ma qualsiasi Lavoratore può essere collocato su di essi, indipendentemente dal fatto che sia qualificato o meno.

Lavoratori Impegnati

Quando si assegnano i Lavoratori, si presume che entrambe le parti abbiano fatto un accordo che rispetteranno per almeno un round (il proprietario dell'Azienda offre un Salario in cambio della manodopera dei Lavoratori che sono stati appena assegnati). Per indicare questo, ogni volta che i Lavoratori vengono assegnati ad una Azienda, metteteli sdraiati. Finché sono così, sono considerati Impegnati. Finché sono impegnati, non possono essere assegnati a un'altra Azienda, il loro Salario non può essere abbassato e l'Azienda non può essere venduta dal proprietario. Durante la Fase Produzione, non appena i Lavoratori producono, tornano in piedi.



Assegnare Lavoratori ai Sindacati

Oltre agli slot nelle Aziende disponibili sul tabellone, potete anche assegnare i vostri Lavoratori qualificati ai Sindacati presenti sulla vostra plancia. In questo caso, però, è necessario seguire una regola aggiuntiva:

Prima di assegnare un Lavoratore a un Sindacato, **è necessario che almeno altri 4 Lavoratori lavorino in Aziende di quel settore.**

Si noti che i lavoratori assegnati ai sindacati sono considerati impiegati e sono sempre impegnati. In altre parole, non è possibile assegnarli nuovamente altrove. Tuttavia, se in un qualsiasi momento della partita non si hanno più 4 Lavoratori in un settore del Sindacato, il Lavoratore in esso presente viene immediatamente spostato nell'area dei Lavoratori Disoccupati.

Il vantaggio di avere dei Sindacati è che ognuno di essi fornisce **1 Influenza** durante la Fase Produzione e **2 VP** durante la Fase Punteggio. Si noti che un Lavoratore in un Sindacato è considerato impiegato ma non riceve un Salario.

Esempio: Jim vuole formare un sindacato nell'Industria Agricola. Al momento, ha solo 2 Lavoratori che lavorano in un'Azienda agricola di Classe Capitalista, ma ci sono altre 2 Aziende di Classe Media a cui potrebbe rivolgersi. Poiché ha 3 Lavoratori disponibili e uno di loro è specializzato in questo settore, esegue l'azione Assegnare Lavoratori. Per prima cosa colloca i 2 Lavoratori non qualificati nelle 2 Aziende di Classe Media. Ora ha 4 Lavoratori che lavorano nell'Industria Agricola. Questo gli consente di formare un Sindacato, quindi colloca il terzo Lavoratore verde nel corrispondente slot Sindacato della sua plancia.



Più avanti nel gioco, Claire (Classe Media) decide di vendere la sua Azienda e sposta il Lavoratore di Jim nell'area Lavoratori Disoccupati. Jim ha ora solo 3 lavoratori che lavorano nell'Industria Agricola. Questo significa che il Sindacato Agricolo viene smantellato e anche il Lavoratore verde lì presente viene riportato nell'area Lavoratori Disoccupati.

Acquistare Beni & Servizi

Questa azione vi permette di acquistare beni e servizi necessari per coprire i vostri bisogni primari.

Quando si esegue questa azione, si sceglie **un singolo bene o servizio** (Cibo, Lusso, Salute, Istruzione o Influenza) e lo si acquista da un **massimo di 2 fonti** che lo vendono. Da ogni fonte è possibile acquistare un numero di token **pari alla propria Popolazione attuale**. Quindi, se avete una popolazione di 4, potete acquistare 4 Lusso dalla Classe Capitalista e altri 4 dal Mercato Estero, oppure 4 Salute dallo Stato e altri 4 dalla Classe Media.

Si noti che ogni fonte non vende tutti i beni e servizi e che quelle che li vendono potrebbero non averli nella quantità desiderata. La tabella seguente mostra una panoramica di ciò che può essere venduto da ciascuna fonte.

	CIBO	LUSSO	SALUTE	ISTRUZIONE	INFLUENZA
Classe Capitalista	✓	✓	✓	✓	✗
Classe Media	✓	✓	✓	✓	✗
Mercato Estero	✓	✓	✗	✗	✗
Stato	*	*	✓	✓	✓

* possibile solo in determinate circostanze

Il prezzo di ogni bene o servizio è indicato dalla sua fonte. La Classe Capitalista e la Classe Media hanno i loro prezzi elencati sulle loro plance (e possono cambiarli durante il loro turno con un'Azione Gratuita). I prezzi del Mercato Estero sono elencati in fondo all'area Import sul tabellone principale, ma sono influenzati dalla Politica del Commercio Estero (Politica 6) che può aggiungere un dazio a tali prezzi, da pagare allo Stato. I prezzi dello Stato sono determinati dal Welfare Statale: Salute e Benefici (Politica 4) e dal Welfare Statale: Istruzione (Politica 5). Se lo Stato è in possesso di Aziende che producono beni (Cibo o Lusso), i loro prezzi sono elencati nella plancia giocatore dello Stato (sono fissi). Anche il prezzo dell'Influenza venduta dallo Stato è fisso ed è elencato nel tabellone.

Le risorse acquistate vengono collocate nell'area Beni & Servizi della plancia giocatore.

Esempio: Jim vuole comprare un po' di Salute. La sua Popolazione è 5, quindi può acquistare fino a 5 Salute da ogni fonte. Ci sono 6 token Salute disponibili nell'area dei Servizi Pubblici, quindi ne acquista 5 a 5 tokens ciascuno, per un totale di 25 tokens. Anche la Classe Capitalista ha Salute disponibile a 8 tokens. Jim potrebbe acquistare fino a 5 token Salute anche da lì, ma la Classe Capitalista ha solo 3 token nel suo Magazzino. Jim decide di acquistarli tutti e 3 per 24 tokens.

Più avanti nel gioco (con la popolazione a 6), Jim vuole acquistare Lusso dal Mercato Estero. Normalmente, il Lusso dal Mercato Estero costerebbe 6 tokens, ma la Politica del Commercio Estero è nella sezione B, il che significa che c'è un dazio di +3 tokens imposto su ogni Lusso. Jim spende 36 tokens (per il costo principale della merce), rimettendola nella scorta e pagando altri 18 tokens allo Stato di dazio.

Sciopero

Con questa azione si può fare pressione sulle altre 2 Classi per aumentare il Salario, ma con il rischio di non essere pagati affatto.

Quando eseguite uno Sciopero, piazzate un token Sciopero su un massimo di 2 Aziende in cui lavorano i vostri Lavoratori. Non si possono scegliere Aziende con Lavoratori impegnati o Aziende con Salari di livello 3. Le Aziende Pubbliche possono essere scelte



solo se lo Stato è controllato da un giocatore (in altre parole, solo nelle partite a 4 giocatori). Ogni Azienda può avere solo 1 token Sciopero.

All'inizio della Fase Produzione, scartare il token Sciopero da tutte le Aziende con Salari di livello 3. Poi, per ogni Azienda operativa che ha ancora un token Sciopero (perché i suoi Salari sono ancora di Livello 1 o 2), saltate la produzione di quella Azienda in questo turno e guadagnate 1 Influenza. Scartate quindi tutti i gettoni Sciopero.

Se un token Sciopero viene piazzato in una Azienda di Classe Media con Lavoratori di Classe Operaia, viene saltato solo il bonus di produzione corrispondente a quel Lavoratore. La produzione corrispondente al Lavoratore di Classe Media avviene normalmente.

Si noti che un'Azienda con un token Sciopero non può produrre in alcun modo. Questo include le azioni che permettono alle Aziende di produrre durante la Fase Azioni (ad esempio, la carta Azione Extra Shift). Queste azioni non possono essere giocate su Aziende con token Sciopero. Tuttavia, l'Azione Base Extra Shift della Classe Media può essere giocata su un' Azienda, ma solo il Lavoratore della Classe Media lì presente produrrà.

Manifestazione

Con questa azione potete fare pressione sugli altri giocatori affinché costruiscano più Aziende e aprano posizioni di lavoro per voi.

Potete effettuare questa azione solo se il numero dei vostri Lavoratori Disoccupati è superiore di almeno 2 al numero di slot Lavoratore disponibili per la vostra Classe (indipendentemente dalla qualifica). Se questo criterio è soddisfatto, eseguire questa azione vi permette di piazzare il token Manifestazione nell'area dei Lavoratori Disoccupati.



Dopo che qualcuno ha costruito una nuova Azienda e vi ha assegnato i vostri Lavoratori, se la condizione Manifestazione non è più soddisfatta (devono verificarsi tutte e tre), il token viene scartato e non succede più nulla. Se il token Manifestazione rimane fino alla Fase Produzione, scartatelo, ottenete 1 Influenza e gli altri giocatori perdono un totale di VP pari al numero di Lavoratori Disoccupati che avete più i vostri Sindacati. Scegliete voi quanti VP perde ciascuno degli altri giocatori, ma tenete conto che non possono perdere più VP del numero di spazi vuoti sulla loro parte di tabellone (spazi senza aziende costruite).

Esempio: In 2 giocatori, il Settore Pubblico è appena diminuito, e di conseguenza 4 dei Lavoratori di **Jim** sono stati collocati nell'area dei Lavoratori Disoccupati. Con quello che era già disponibile, **Jim** ha ora 5 Lavoratori Disoccupati in totale. Sul tabellone c'è solo un'Azienda non operativa al momento, controllata dalla Classe Capitalista, che richiede 2 Lavoratori. Poiché la condizione è soddisfatta, **Jim** decide di fare una Manifestazione, piazzando il token nell'area Lavoratori Disoccupati. Ha già 2 Sindacati, quindi sa che se **Mike** (Classe Capitalista), che al momento ha solo 5 Aziende, non interverrà, perderà 7 VP.



Mike non vuole perdere quei VP quando arriva nella Fase Produzione, quindi nel suo prossimo turno costruisce un'Azienda con 3 slot, assegnandovi 3 dei Lavoratori di **Jim**. Poi scarta il token Manifestazione.

Se si verificasse la stessa situazione, ma **Mike** avesse già costruito 8 Aziende e non volesse costruirne un'altra, perderebbe solo 4 VP, pari al numero di spazi sulla sua parte di tabellone senza Aziende.

Applicare Pressione Politica

Con questa azione cercate di aumentare il vostro potere politico e di migliorare le vostre possibilità alle prossime elezioni.

Quando si Applica Pressione Politica, aggiungere 3 cubi voto al sacchetto.

Azioni Gratuite

Di seguito sono riportate le azioni gratuite che potete eseguire nel vostro turno. Si noti che alcune delle azioni **gratuite** aumentano la Prosperità. Sono azioni molto importanti perché la Prosperità è la vostra principale fonte di VP: **ogni volta che guadagnate 1 Prosperità, spostate il vostro segnalino Prosperità di 1 spazio in avanti e guadagnate VP pari al nuovo valore di Prosperità.**

Usare Assistenza Sanitaria

Questa azione consente di offrire alla popolazione la Salute già acquistata: spendere Salute (che si trova nell'area Beni & Servizi della plancia giocatore) pari alla propria Popolazione. Quindi, guadagnare **1 Prosperità**, 2 VP bonus e aggiungere un nuovo Lavoratore non qualificato (grigio) all'area Lavoratori Disoccupati. Assicurarsi di segnare l'aumento dei Lavoratori sul tracciato della Popolazione sulla propria plancia.



Esempio: **Jim** ha appena usato la sua Azione Principale per acquistare 8 Salute. Come Azione gratuita, decide di spenderli per usare Assistenza Sanitaria. Ha una Popolazione di 5, il che significa che deve spendere 5 Salute per eseguire l'azione. Lo fa e poi sposta il suo segnalino Prosperità di uno spazio a destra. La nuova posizione mostra il numero 5, quindi guadagna 5 VP. Guadagna anche altri 2 PV grazie all'effetto dell'azione e aggiunge un Lavoratore grigio nell'area Lavoratori Disoccupati (aggiustando di conseguenza il numero di Lavoratori sulla sua scheda).

Usare Istruzione

Questa azione vi permette di fornire l'Istruzione che avete già acquistato alla vostra popolazione: spendete l'Istruzione (che avete nell'area Beni & Servizi della plancia giocatore) pari alla vostra Popolazione. Poi, **guadagnate 1 Prosperità** e formate uno dei vostri Lavoratori in un Lavoratore qualificato: sostituite uno dei vostri Lavoratori (da qualsiasi punto del tabellone - può anche lavorare in un'Azienda) con uno colorato a scelta tra quelli presenti nelle scorta. Si noti che se si forma un Lavoratore impegnato, il nuovo Lavoratore qualificato al suo posto rimane impegnato.



Di solito, si desidera formare i Lavoratori non qualificati ma, se necessario, si può formare un Lavoratore disoccupato, qualificato in un altro settore.

Esempio: Al suo turno successivo **Jim** acquista 4 Istruzione. Ne aveva già 1 da un round precedente, il che significa che ora ne ha abbastanza per Usare Istruzione. Esegue l'Azione gratuita, spendendo i 5 token Istruzione e spostando il segnalino Prosperità di uno spazio in avanti. Il nuovo valore di Prosperità è 6, quindi guadagna altri 6 VP. Quindi sostituisce il Lavoratore grigio ottenuto nel turno precedente con uno qualificato di colore viola.

Usare Lusso

Questa azione consente di offrire intrattenimento alla propria popolazione attraverso l'uso di oggetti di Lusso: spendere Lusso (che si trova nell'area Beni & Servizi della plancia giocatore) pari alla propria Popolazione. Poi, guadagnate 1 Prosperità.



Scambiare Lavoratori

Con questa azione potete riorganizzare leggermente i vostri Lavoratori, in modo che i Lavoratori qualificati possano trovare più facilmente un lavoro nel loro campo. Quando si esegue questa azione, si scambia un Lavoratore qualificato occupato che si trova attualmente in uno slot non qualificato con un altro Lavoratore dell'area Lavoratori disoccupati. Ad esempio, è possibile scambiare un lavoratore bianco che lavora in un'Azienda Agricola con uno grigio nell'area Lavoratori Disoccupati.

Questa operazione può essere ripetuta quante volte si vuole.

È possibile scambiare un Lavoratore anche se è impegnato. In questo caso, anche il nuovo Lavoratore che prenderà il posto sarà impegnato, mentre il Lavoratore precedente, ora nell'area Lavoratori Disoccupati, sarà disponibile per andare in un'altra Azienda se necessario.

Ricevere Benefit (disponibile solo in 4 giocatori)

Con questa azione ottenete i benefit che il giocatore Stato ha posizionato per voi nell'area appropriata dei Benefit Statali. Se si ottengono cubi Voto, questi vengono immediatamente inseriti nel sacchetto.

Si noti che ogni volta che si esegue questa azione, lo Stato guadagna 1 VP.

Estinguere Prestiti

Questa azione permette di pagare un Prestito. Spendete 50 ₣ e scartate il Prestito.

Fase Produzione

Produrre Beni & Servizi

Durante questa fase venite pagati per i vostri lavoratori impiegati nelle Aziende degli altri giocatori. Se avete delle Cooperative Farm queste producono **2 Cibo ciascuna**. Ottenete anche **1 Influenza per ogni Sindacato** che avete.

Dopo che tutte le Aziende hanno prodotto, rimettere tutti i Lavoratori impegnati in piedi - non sono più impegnati.

Coprire Bisogni

In questa fase dovete acquistare Cibo pari alla vostra Popolazione, da qualsiasi fonte. Se disponete già di Cibo (ad esempio prodotto da una Cooperative Farm o fornito in precedenza dallo Stato), dovete usare prima quello e poi comprare il resto.

È obbligatorio procurarsi Cibo a sufficienza per tutta la Popolazione. Se nessun altro giocatore ha Cibo in vendita (o se non volete acquistarlo da loro), dovete comprarlo dal Mercato Estero. Nel raro caso in cui non abbiate abbastanza denaro per comprare tutto il Cibo necessario, dovete chiedere un Prestito (vedi Prestiti).

Poiché il Cibo viene utilizzato immediatamente, non è necessario spostare i token Cibo sulla plancia del giocatore. Basta scartarli non appena vengono acquistati.

Pagare Tasse

In questa fase si paga la Tassa sul Fatturato allo Stato. Questa Tassa dipende dalla combinazione dell'attuale Mercato del Lavoro e delle Politiche Fiscali (Politiche 2 e 3). Consiste in un importo che si deve pagare **per Popolazione**. Consultare la seguente tabella per trovare l'importo esatto:

INCOME TAX		TAXATION POLICY		
		3A	3B	3C
LABOR	2A	7₣	6₣	5₣
MARKET	2B	4₣	4₣	4₣
POLICY	2C	1₣	2₣	3₣

Esempio: È il turno di Jim di pagare le tasse. Poiché la Politica del Mercato del Lavoro è in C e la Politica Fiscale è in B, egli dovrà pagare 2 ₣ per Popolazione. La sua popolazione è di 5 persone, il che significa che paga un totale di 10 ₣ in tasse.

Fase Punteggio

In questa fase si ottengono VP in base ai propri Sindacati. Per ogni Sindacato posseduto, si guadagnano **2 VP**.

Fine Gioco

Quando la partita finisce, si possono ottenere alcuni VP aggiuntivi:

- Controllate le Politiche 1-5 nella Tabella delle Politiche. In base al numero di **Politiche Socialiste** (sezione A), guadagnate VP come indicato nella seguente tabella:

Politiche Socialiste	1	2	3	4	5
VP	1	4	8	12	18

- Guadagnate **1 VP** per ogni 10 ₣ rimanenti sulla vostra plancia giocatore (fino a 15 VP).

CLASSE CAPITALISTA

Panoramica

L'obiettivo della Classe Capitalista è massimizzare il profitto. Costruire Aziende e stringere accordi commerciali per produrre beni e servizi, che poi venderà per ottenere profitto. Cercate di aumentare i vostri guadagni, riducendo al minimo le spese.

Nota Generale: Entrate & Capitale

La plancia del giocatore dispone di due aree in cui accumulare il denaro. La prima si chiama Entrate e l'altra Capitale. Le Entrate rappresentano il denaro ottenuto da tutte le attività finanziarie recenti e non ancora tassato. Il Capitale rappresenta il denaro che già si possiede e che è stato tassato precedentemente.

Ogni volta che si guadagna denaro, a meno che non sia indicato diversamente, questo va a finire nelle Entrate. Allo stesso modo, quando si deve spendere del denaro, a meno che non sia indicato diversamente, lo si deve spendere dalle Entrate. Quando si paga un costo dalle Entrate e non c'è abbastanza denaro, se ne spende il più possibile e si copre il resto con il Capitale. Allo stesso modo, se un effetto indica specificatamente che un importo deve essere pagato dal Capitale e non c'è abbastanza denaro, il resto viene pagato dalle Entrate. In entrambi i casi, se non c'è abbastanza denaro sia nelle Entrate che nel Capitale, si deve prendere un Prestito, aggiungendo 50 ₣ al proprio Capitale (vedere Prestiti per maggiori dettagli).

Fase Preparazione

Durante la Fase Preparazione, eseguire in ordine i seguenti passi:

Pagare Interessi sui Prestiti

Per ogni Prestito che avete, dovete pagare 5 ₣ di interessi.

Pescare Carte Azione

Pescate 5 carte Azione dal vostro mazzo (in modo da avere un totale di 7 carte in mano). Queste carte sono tenute segrete agli altri giocatori.

Rivelare Nuove Aziende

Scartate un numero qualsiasi di Aziende scoperte dal vostro Mercato e poi pescatene di nuove fino ad averne 4.

Pescare Accordi Commerciali & Carte Export.

Controllate la Politica del Commercio Estero (Politica 6) nella Tabella delle Politiche. Scartate tutte le carte Accordo Commerciale presenti sul tabellone e aggiungetene un numero in base alla politica corrente: 1 se la politica corrente è nella sezione B e 2 se è nella sezione C. Scartate la carta Export corrente e pescatene una nuova. Questa fase deve essere completata prima che le altre 2 Classi ricevano nuovi Lavoratori.

Fase Azioni

Azioni Base

Le azioni Base che si possono eseguire nel proprio turno sono le seguenti:

Proposta di Legge

Con questa azione si esprime la volontà di cambiare una delle politiche attualmente in vigore con una nuova, più adatta alle proprie esigenze.

Per Proporre Legge, prendete uno dei vostri segnalini **Proposta di Legge** e posizionatele sulla politica che volete cambiare, in una sezione accanto a quella attualmente in vigore. Questa è la politica che si propone di rendere effettiva.

Non si può scegliere una sezione che non sia adiacente a quella attuale. Ad esempio, se Taxation è nella sezione A, non potete posizionare il vostro segnalino nella sezione C. Inoltre, non potete Proporre una Legge per una politica su cui è già presente il segnalino di un giocatore. Se, ad esempio, il Mercato del Lavoro si trova nella sezione B e un altro giocatore ha già fatto una Proposta di Legge per la sezione C, non potete Proporre Legge per la sezione A.

Normalmente, dopo aver Proposto una Legge, non succede più nulla. L'esito di tutte le Proposte di Legge sarà determinato più avanti nel round, durante la Fase Elezioni. Tuttavia, subito dopo aver Proposto una Legge, avete la possibilità di chiedere una **Votazione Immediata** spendendo 1 Influenza. In questo caso, si svolgono immediatamente le elezioni per questa politica specifica e per la Proposta di Legge (vedere la fase "Svolgimento Elezioni" della Fase Elezioni per maggiori dettagli su come svolgere un'elezione). Se la vostra proposta vince, spostate immediatamente il segnalino della politica nella sezione proposta e segnate i punti come di consueto: la nuova politica è ora in vigore. Se la vostra proposta perde, lasciate il segnalino politico al suo posto. In entrambi i casi, dopo la votazione rimettete il segnalino Proposta di Legge davanti a voi.

Avete un totale di 3 segnalini, il che significa che, a meno che non richiediate la votazione immediata (nel qual caso il segnalino torna davanti a voi dopo l'elezione), non potete fare più di 3 Proposte di Legge in un round.

Costruire Aziende

Con questa azione potete costruire Aziende che vi permetteranno di produrre beni e servizi che poi venderete per profitto.

Per eseguire questa azione, scegliete un'Azienda nel Mercato, pagate il suo costo (dalle vostre Entrate), prendete la sua carta e piazzatela nella sezione Classe Capitalista del Settore Privato. Quindi, posizionate un segnalino sul Salario di vostra scelta, attenendovi al Mercato del Lavoro (Politica 2) che stabilisce il Salario minimo garantito di un'Azienda.

Esempio: Mike vuole costruire una nuova Azienda. Quelle disponibili nel suo Mercato sono queste:



Anche se non è necessario, prima di decidere cosa costruire guarda anche l'area dei Lavoratori Disoccupati, poiché vorrebbe che la sua nuova Azienda diventasse subito operativa.



Ha molte opzioni su cosa fare, dato che ci sono Lavoratori disponibili per 3 delle 4 aziende. Alla fine decide di costruire l'Institute of Technology. Paga 20 ₣ alla Scorta, prende Institute of Technology e lo piazza sul tabellone principale nella sezione Classe Capitalista. Poi vi assegna 3 dei Lavoratori Disoccupati. Prende quello arancione e quello grigio che corrispondono a 2 degli slot della sua Azienda. Per il terzo slot, poiché non c'è nessun altro lavoratore grigio appartenente alla Classe Operaia (e non può prendere il lavoratore grigio della Classe Media - tutti i Lavoratori devono appartenere alla stessa Classe), prende il lavoratore viola.





Se nell'area Lavoratori Disoccupati ci sono Lavoratori (della stessa Classe - tutti della Classe Operaia o tutti della Classe Media) che potrebbero occupare tutti gli slot della vostra Azienda, potete assegnarli lì e impegnarli. Nel fare ciò, si noti che, per gli slot della propria Azienda che richiedono Lavoratori non qualificati, è necessario scegliere questi, se possibile. Solo se non ce ne sono abbastanza disponibili, potete usare Lavoratori qualificati per coprire quegli slot.

Si possono avere fino a 12 Aziende. Se tutti gli slot per le 12 Aziende sono occupati, non se ne possono costruire altre: si dovrà prima vendere una di quelle esistenti. Allo stesso modo, se non ci sono più carte nel Mercato (ad esempio se avete già costruito 4 Aziende in questo round) non potete eseguire questa azione fino al round successivo.

Vendere Aziende

Questa azione vi permette di vendere una delle vostre Aziende che non volete più gestire.

Per eseguire questa azione, scegliete una delle vostre Aziende e scartatela. I Lavoratori vanno immediatamente nell'area dei Lavoratori Disoccupati. Quindi, guadagnate denaro (nelle vostre Entrate) pari al costo dell'Azienda. Si noti che non è possibile vendere un'Azienda che ha Lavoratori impegnati.

Vendere al Mercato Estero

Questa azione consente di vendere beni e servizi al Mercato Estero.

Quando si vende al Mercato Estero, si controlla la carta Export corrente sul tabellone. È possibile eseguire un numero qualsiasi di transazioni tra quelle elencate, ma ognuna di esse può essere eseguita una sola volta durante ogni azione. Per ogni transazione, si scarta la quantità di beni/servizi indicata e si guadagna il denaro corrispondente dalla Scorta.

Le carte Export non contengono mai Influenza. Tutta l'Influenza prodotta è solo per uso personale e non può essere venduta.

Esempio: Mike sta cercando di aumentare le sue Entrate e il modo migliore per farlo è vendere i beni e i servizi presenti nei suoi Magazzini. Esegue l'azione Vendere al Mercato Estero e guarda la carta Export corrente.

Ha 4 Cibo, 12 Lusso e 11 Istruzione nei suoi Magazzini. Inizia vendendo 3 Cibo per 25 ₺. Il quarto che ha, rimane nel suo Magazzino, poiché non può venderlo da solo. Procedo quindi con il Lusso. Avere 12 token Lusso gli permette di fare entrambe le transazioni indicate sulla carta. Cede i primi 4 Lusso per 25 ₺ e i successivi 8 per altri 45 ₺.

Infine, vende la sua Istruzione. Ancora una volta, è in grado di effettuare entrambe le transazioni: le prime 3 Istruzioni gli fruttano 20 ₺ e le successive 5, 35 ₺. Gli rimangono 3 Istruzione nel Magazzino e vorrebbe vendere anche quelle per ottenere altri 20 ₺. Tuttavia, non può farlo perché ogni transazione può essere effettuata solo una volta per ogni azione.

In totale, Mike guadagna 150 ₺ da 5 transazioni.

EXPORT			
3	→ 25 ₺	2	→ 10 ₺
7	→ 55 ₺	6	→ 35 ₺
4	→ 25 ₺	3	→ 20 ₺
8	→ 45 ₺	5	→ 35 ₺

Fare Accordi Commerciali

Con questa azione è possibile acquistare grandi quantità di Cibo e Lusso dal Mercato Estero a prezzi inferiori. Per eseguire questa azione, scegliete uno degli Accordi Commerciali disponibili sul tabellone, pagate il costo delle merci elencate e aggiungetele ai vostri Magazzini. Poi scartate la carta Accordo Commerciale (non pescate una carta per sostituirla).

Il costo delle merci dipende dal fatto che le stocchiate nei vostri Magazzini o nella **Zona di Libero Scambio**:

- Se volete stoccarle nei vostri Magazzini, potrete venderle sul mercato locale (agli altri giocatori), ma dovrete pagare un dazio allo Stato in aggiunta al costo principale. Tale dazio dipende dalla Politica del Commercio Estero in vigore (Politica 6) e sono elencate sulla carta Accordo Commerciale.
- Se volete stoccarle esclusivamente nella Zona di Libero Scambio, pagherete solo il costo elencato sulla carta Accordo Commerciale (senza alcuna tassa di Import e indipendentemente dalla Politica 6), ma queste merci successivamente potranno essere vendute solo al Mercato Estero - non potete venderle agli altri giocatori. Se nella propria Zona di Libero Scambio non c'è abbastanza spazio per tutte le risorse provenienti dagli Accordi Commerciali, tutte le merci in eccesso vengono perse.

Lobby

Con questa azione, si amplia la sfera d'influenza attraverso l'attività di lobbying. Per eseguire questa azione, spendete 30 ₺ dal vostro Capitale e guadagnate 3 Influenza.

Esercitare Pressione Politica

Con questa azione cercate di aumentare il vostro potere politico e di migliorare le vostre probabilità alle prossime elezioni.

Quando si Esercita Pressione Politica, aggiungere 3 cubi Voto al sacchetto.

Azioni Gratuite

Le azioni **Gratuite** che si possono eseguire nel proprio turno sono le seguenti:

Adeguare Prezzi

Questa azione consente di modificare i prezzi di vendita dei beni e servizi al mercato locale spostando i relativi segnalini sul tabellone.

Adeguare Salari

Questa azione consente di modificare i Salari offerti nelle Aziende. Per ogni Azienda in cui volete cambiare il Salario offerto, spostate il suo segnalino al nuovo livello. Se la modifica consiste nell'aumentare i Salari, si impegnano anche i Lavoratori. Si noti che si deve sempre rispettare il Mercato del Lavoro (Politica 2), che stabilisce il Salario minimo garantito. Inoltre, non potete abbassare il salario in una Azienda che ha lavoratori impegnati (vedi Lavoratori Impegnati nelle sezioni Classe Operaia e Classe Media).

Dare Premi

Con questa azione potete offrire un Premio in denaro ad alcuni dei vostri dipendenti per far sì che continuino a lavorare per voi: scegliete una delle vostre Aziende operative e date 5 ₺ al giocatore che controlla i Lavoratori lì presenti. Poi impegnate quei Lavoratori.

Acquistare Ampliamento Magazzino

Questa azione consente di espandere la capacità di stoccaggio. Quando la si esegue, si paga 20 ₺, si ottiene una tessera Magazzino e si sceglie una delle risorse prodotte. Posizionare la tessera Magazzino accanto alla plancia dei giocatori, direttamente sotto il Magazzino esistente della risorsa scelta. Questo nuovo Magazzino può contenere solo risorse di quel tipo, nella quantità indicata su di esso. Si noti inoltre che per ogni risorsa si può acquistare un solo Magazzino.

Ricevere Benefit (solo nelle partite a 4 giocatori)

Con questa azione si ottengono i benefit che il giocatore dello Stato ha collocato nell'apposita area dei Benefit Statali. Se sottengono cubi Voto, questi vengono immediatamente inseriti nel sacchetto.

Si noti che ogni volta che si esegue questa azione, lo Stato guadagna 1 VP.

Estinguere Prestito

Questa azione permette di pagare un Prestito che si possiede. Spendete 50 ₣ e scartate il Prestito.



Token Macchinari

Alcune carte Azione permettono alla Classe Capitalista di ottenere token Macchinari. Questi permettono alla Classe Capitalista di aumentare la produzione senza dover pagare Salari aggiuntivi.



Ogni volta che la Classe Capitalista ottiene un token Macchinario, questo deve essere piazzato su una delle sue Aziende. Può essere piazzato solo su una Azienda che mostra l'icona Macchinario e aumenta la produzione del numero indicato accanto all'icona. Un solo token Macchinario può essere piazzato su un'Azienda - se un effetto ve ne fornisce più di uno, devono essere piazzati su Aziende diverse. Nel caso in cui non ci sia un'Azienda idonea questo viene perso.

Un'Azienda con un token Macchinario non è considerata automatizzata. Se rimane senza Lavoratori, l'Azienda diventa non operativa e non produrrà alcun bene o servizio durante la Fase Produzione (contrariamente alle Aziende automatizzate che producono sempre, senza bisogno di Lavoratori).

Fase Produzione

Produrre Beni & Servizi

Durante questa fase le vostre Aziende producono. Pagate i Salari in ciascuna delle vostre Aziende e ottenete le quantità di beni e servizi elencati su ognuna di esse. Si noti che il Salario indicato in ogni Azienda viene corrisposto per tutti i Lavoratori che vi lavorano - non si paga l'importo a ciascun Lavoratore individualmente.

Le risorse prodotte vengono collocate nei Magazzini sulla Plancia Giocatore. Ognuno di essi può contenere un numero specifico di token, indicato sul fondo (8 per il Cibo e 12 per gli altri). Non si può mai superare il limite dei Magazzini. Se si producono più risorse di quelle per cui si dispone lo spazio, tutte le risorse in eccesso vengono perse. Tuttavia, c'è un'eccezione quando si tratta di Cibo e Lusso. In questo caso le risorse in eccesso possono essere stoccate nella tessera Zona di Libero Scambio (con cui si inizia la partita), sempre che ci sia spazio disponibile.



Tuttavia, le risorse in una Zona di Libero Scambio non possono essere vendute al mercato locale (gli altri giocatori), ma solo al Mercato Estero.

Coprire Bisogni

Durante questa fase, i giocatori possono acquistare Cibo da voi per coprire i loro bisogni. Il denaro ottenuto da queste transazioni va sempre nelle Entrate.

Pagare Tasse

In questa fase si pagano le tasse allo Stato. In seguito si ottiene anche un punteggio in VP, a seconda del denaro accumulato.

In questa fase si pagano due diversi tipi di tasse. La prima è la Tassa sul Lavoro, che dipende dal numero di Aziende possedute, e l'altra è la Tassa sulla Corporazione, che si basa sui profitti ottenuti dalle attività commerciali.

Tassa sul Lavoro

Questa tassa dipende dal numero di Aziende operative possedute e dal Moltiplicatore Tasse corrente (vedere la Tabella politica: Tassazione per vedere come viene determinato il suo valore). L'importo da pagare è pari al prodotto dei due numeri (moltiplicandoli). Si noti che le Aziende automatizzate (quelle che producono senza avere lavoratori al loro interno) contano come Aziende operative. Tuttavia, le Aziende normali senza Lavoratori non sono considerate operative e quindi non contano.

Esempio: Mike deve pagare le tasse, quindi inizia con la Tassa sul Lavoro. Ha 8 Aziende nell'area della Classe Capitalista, ma solo 7 sono operative. Poiché il Moltiplicatore Tasse è a 6, la sua Tassa sul Lavoro è $7 \times 6 = 42$ ₣.



Tassa sulla Società

Questa tassa dipende dai profitti delle attività commerciali del round in corso. Ciò è indicato dal denaro rimanente nell'area Entrate del tabellone del giocatore (dopo aver pagato la Tassa sul Lavoro). Per conoscere l'importo esatto che dovrete pagare, che dipende anche dalla Politica Fiscale corrente (Politica 3), potete consultare la seguente tabella:

CORPORATE TAX	TAXATION POLICY		
	A	B	C
5-9 ₣	1 ₣	2 ₣	2 ₣
10-24 ₣	5 ₣	5 ₣	4 ₣
25-49 ₣	12 ₣	10 ₣	7 ₣
50-99 ₣	24 ₣	15 ₣	10 ₣
100-199 ₣	40 ₣	30 ₣	20 ₣
200-299 ₣	100 ₣	70 ₣	40 ₣
300+ ₣	160 ₣	120 ₣	60 ₣

Esempio: Mike continua a pagare le tasse e deve ora pagare la Tassa sulla Società. Controlla le sue Entrate e vede che ci sono 81 ₣. La politica fiscale è attualmente nella sezione A, il che significa che l'importo da pagare è 24 ₣.

Fase Punteggio

In questa fase si ottiene un punteggio in VP in base al denaro guadagnato.

Per prima cosa, trasferite tutto il denaro dalle Entrate al Capitale. Poi, contate il denaro nel vostro Capitale e **guadagnate VP in base a l'importo**, secondo la tabella Ricchezza sulla vostra plancia. Inoltre, se il segnalino Ricchezza si trova a sinistra dell'attuale livello Capitale, spostatelo a destra, guadagnando **3 VP** per ogni spazio mosso.

Si noti: se in un round successivo si ha meno Capitale, il segnalino non si sposta a sinistra e non si perdono VP. Si guadagnano comunque i VP del Capitale, ma non si ottiene alcun bonus per lo spostamento del segnalino.

Esempio: Durante il 1° turno di gioco, dopo aver pagato le tasse e trasferito le sue Entrate nel Capitale, Mike ha 57 €. Controllando la sua tabella Ricchezza, vede che questo importo corrisponde a 3 VP. Poiché è la prima volta che guadagna punti, il segnalino Ricchezza deve spostarsi 3 volte per raggiungere quello spazio, il che significa che ottiene altri 9 VP (3 per ogni spazio in cui si è spostato) per un totale di 12 VP.



Il turno successivo, quando è il momento di guadagnare punti, il suo Capitale contiene 34 € e quindi segna 2 VP come indicato nella tabella Ricchezza. Poiché questa somma corrisponde a uno spazio a sinistra della sua posizione attuale, il segnalino Ricchezza non si muove e non vengono assegnati VP bonus.

Nel terzo turno, Mike ha un totale di 166 € nel Capitale che, secondo la tabella Ricchezza, corrisponde a 7 VP. Inoltre, il segnalino Ricchezza si sposta di 4 spazi, il che corrisponde ad altri 12 VP. In totale, in questo turno guadagna 19 VP.



Fine Partita

Quando la partita finisce, si possono ottenere alcuni VP aggiuntivi:

- Controllate le Politiche 1-5 nella Tabella Politiche. A seconda del numero di **Politiche Neoliberiste** (sezione C), guadagnate VP come indicato nella seguente tabella:

Politiche Neoliberiste	1	2	3	4	5
VP	1	4	8	12	18

- Guadagnate **1 VP** per ogni 2 🌿 / 3 📦 / 3 ❤️ / 3 📦 nei vostri magazzini (compresi quelli nella Zona di Libero Scambio).

CLASSE MEDIA

Panoramica

Il vostro obiettivo, in qualità di Classe Media, è quello di aumentare la Prosperità del vostro popolo coprendo i suoi bisogni primari (Cibo, Salute, Istruzione e Intrattenimento), gestendo al contempo con successo le vostre Aziende. Per farlo, dovrete trovare il giusto equilibrio tra produzione, vendita e consumo.

Fase Preparazione

Durante la Fase Preparazione, eseguite in ordine i seguenti passi:

Pagare Interessi sui Prestiti

Per ogni Prestito che avete, dovete pagare 5 ₣ come interessi.

Calo Prosperità

Riduce la Prosperità di **2 spazi**. Se si trova già nel primo spazio del tracciato (spazio 0), rimane dov'è e non succede nulla. Si noti che mentre si guadagnano VP quando si aumenta la Prosperità (vedi le Azioni Gratuite più avanti), non si perdono VP quando la Prosperità viene ridotta.

Pescare Carte Azione

Pescare 5 carte Azione dal proprio mazzo (in modo da avere un totale di 7 carte in mano). Queste carte sono tenute segrete agli altri giocatori.

Rivelare Nuove Aziende

Scartare un numero qualsiasi di **Aziende** dal proprio **Mercato**, poi pescarne fino ad averne 3.

Ottenere nuovi Lavoratori e Adeguare la Popolazione

Aggiungete un Lavoratore non qualificato (grigio) e un Lavoratore qualificato a vostra scelta nell'area Lavoratori Disoccupati (potete aspettare fino a quando la Classe Capitalista non avrà rivelato le sue nuove Aziende). Quindi, controllate la Politica di Immigrazione nella Tabella Politica (Politica 7). Se la politica in vigore è B o C, è necessario inserire altri Lavoratori nell'area Lavoratori Disoccupati. Il loro tipo (qualificato o non qualificato) è determinato dalle carte Immigrazione. Rivelate un numero di carte Immigrazione dettato dalla politica attuale (1 carta se l'Immigrazione è nella sezione B, 2 carte se è nella sezione C). Aggiungete all'area dei Lavoratori Disoccupati il Lavoratore della Classe Media indicato in ciascuna delle carte rivelate (ignorare il Lavoratore della Classe Operaia). Quindi, mettete le carte rivelate in fondo al mazzo Immigrazione.

Esempio: Inizia un nuovo round e l'attuale politica di Immigrazione è B. **Claire** gioca nei panni della Classe Media e, dopo aver guardato le nuove Aziende rivelate in questo round nel suo Mercato, aggiunge un Lavoratore blu nell'area Lavoratori Disoccupati. Pesca quindi 1 carta Immigrazione. Il Lavoratore della Classe Media raffigurato nella carta pescata non è qualificato, quindi aggiunge un Lavoratore grigio nell'area Lavoratori Disoccupati.

Si noti che, anche se la Classe Operaia esegue lo stesso processo e ogni carta mostra Lavoratori di entrambe le Classi, ogni Classe deve pescare la propria carta (o le proprie carte) dal mazzo Immigrazione separatamente.

Dopo aver aggiunto i nuovi Lavoratori, è necessario regolare il segnalino del tracciato Popolazione spostandolo in avanti di tanti spazi quanti sono i nuovi Lavoratori aggiunti (2, 3 o 4).

Fase Azioni



Ogni volta che un vostro effetto menziona i Lavoratori, a meno che non sia indicato diversamente, si riferisce solo ai Lavoratori della vostra Classe.

Azioni Base

Le azioni Base che si possono eseguire nel proprio turno sono le seguenti:

Proporre una Legge

Con questa azione si esprime la volontà di cambiare una delle politiche attualmente in vigore con una nuova, più adatta alle proprie esigenze.

Per Proporre una Legge, prendete uno dei vostri segnalini **Proposta di Legge** e posizionatelo sulla politica che volete cambiare, in una sezione accanto a quella attualmente in vigore. Questa è la politica che si propone di rendere effettiva.

Non si può scegliere una sezione che non sia accanto a quella attuale. Ad esempio, se Taxation si trova nella sezione A, non potete posizionare il vostro segnalino nella sezione C. Inoltre, non potete Proporre una Legge per una politica su cui è già presente il segnalino di un giocatore. Se, ad esempio, il Mercato del Lavoro si trova nella sezione B e un altro giocatore ha già Proposto una Legge per la sezione C, non potete Proporre una Legge per la sezione A.

Normalmente, dopo aver Proposto una Legge, non succede più nulla. Tutte le Proposte di Legge avranno un esito determinato più avanti nel round, durante la Fase Elezioni. Tuttavia, subito dopo aver Proposto una Legge, avete la possibilità di chiedere una **Votazione Immediata** spendendo 1 Influenza. In questo caso, si svolgono immediatamente le elezioni per questa particolare politica e per la proposta di Legge (per maggiori dettagli su come svolgere un'elezione, vedere la fase "Svolgere Elezioni" della Fase Elezioni). Se la vostra proposta vince, spostate immediatamente il segnalino della politica nella sezione che avete proposto e segnate i punti come di consueto: la nuova politica è ora in vigore. Se la vostra proposta perde, lasciate il segnalino politica al suo posto. In entrambi i casi, dopo la votazione rimettete il vostro segnalino Proposta di Legge davanti a voi.

Avete un totale di 3 segnalini, il che significa che, a meno che non richiami il Voto Immediato (nel qual caso il segnalino torna davanti a voi dopo l'elezione), non potete proporre più di 3 Leggi in un round.

Assegnare Lavoratori

Con questa azione si trovano posti di lavoro per i propri Lavoratori, assegnandoli alle Aziende disponibili. Quando assegnate i Lavoratori, scegliete fino a 3 dei vostri Lavoratori sul tabellone e collocateli negli slot corrispondenti delle Aziende disponibili. Si applicano le seguenti regole:

- Potete prendere Lavoratori da qualsiasi punto del tabellone. Questo include l'area dei Lavoratori Disoccupati e le Aziende in cui i vostri Lavoratori già lavorano (a meno che non siano impegnati - vedi sotto per i dettagli), comprese le vostre.
- Un'Azienda può avere tutti i Lavoratori richiesti (ed essere operativa) o nessuno (ed essere non operativa). Ciò significa che non è possibile assegnare un singolo Lavoratore a un'Azienda con 2 o 3 slot disponibili. Se non riuscite a riempire tutti gli slot, semplicemente non potete assegnare il vostro o i vostri Lavoratori a quell'Azienda. Allo stesso modo, se si prende un Lavoratore da un'Azienda e lo si assegna a un'altra, i Lavoratori rimanenti in quell'Azienda iniziale non possono rimanervi, poiché non tutti gli

gli slot sono occupati, quindi vengono spostati immediatamente nell'area dei Lavoratori Disoccupati. (Si noti che questo viene controllato dopo che l'intera azione è stata eseguita. Ciò significa che è possibile prendere un Lavoratore da un'Azienda, assegnarlo a un'altra Azienda e poi assegnare un altro Lavoratore all'Azienda iniziale - ammesso che sia consentito dallo slot - per coprire il posto che è stato liberato).

- Alcuni slot richiedono Lavoratori qualificati. Solo i Lavoratori qualificati di quel settore (Meeple del colore appropriato) possono essere posizionati su quegli slot. Gli altri slot sono per i Lavoratori non qualificati, ma qualsiasi Lavoratore può essere collocato su di essi, indipendentemente dal fatto che sia qualificato o meno e in quale settore.

Lavoratori Impegnati

Quando si assegnano i Lavoratori, si presume che entrambe le parti abbiano stipulato un accordo che rispetteranno per almeno un turno (il proprietario dell'Azienda offre un Salario in cambio del lavoro dei Lavoratori che vi sono stati appena assegnati). Per indicare questo, ogni volta che i Lavoratori vengono assegnati a un'Azienda, sdraiati. Finché sono così, sono considerati **Impegnati**. Finché sono Impegnati, non possono essere assegnati a un'altra Azienda, il loro Salario non può essere abbassato e l'Azienda non può essere venduta dal suo proprietario. Durante la Fase Produzione, non appena i Lavoratori producono, tornano in piedi.



Se si assegna un Lavoratore di una delle proprie Aziende da un'altra parte, l'Azienda diventa non operativa. Se l'Azienda aveva un dipendente (un Lavoratore di Classe Media) viene spostato immediatamente nell'area Lavoratori Disoccupati.

Costruire Aziende

Con questa azione potete costruire piccole Aziende che saranno gestite dai vostri Lavoratori.

Per eseguire questa azione, scegliete dal Mercato un'Azienda per la quale avete i Lavoratori di Classe Media necessari. Questi Lavoratori possono trovarsi nell'area Disoccupati o possono già lavorare in qualche altra Azienda, purché non siano impegnati.

Si possono costruire due tipi di Aziende. Quelle gestite da un solo Lavoratore di Classe Media (ma che possono avere un dipendente della Classe Operaia) e quelle gestite da due Lavoratori di Classe Media (che non hanno dipendenti). Per costruire un'Azienda, indipendentemente dal tipo, è necessaria la disponibilità solamente dei Lavoratori della Classe Media.

Pagate il costo dell'Azienda, prendete la sua carta dal Mercato e piazzatela nella sezione Classe Media del Settore Privato. Poi, posizionate i vostri Lavoratori sugli spazi corrispondenti, impegnati. Se l'Azienda ha uno spazio per un dipendente, posizionate un segnalino sul Salario di vostra scelta, rispettando il Mercato del Lavoro (Politica 2) che stabilisce il Salario minimo garantito. Poi, se nell'area Lavoratori Disoccupati vi è un Lavoratore di Classe Operaia che potrebbe lavorare in questa Azienda come dipendente, potete assegnarlo a quello slot e impegnarlo. Se quello slot è per un Lavoratore non qualificato, dovete scegliere un Lavoratore non qualificato, se possibile. Solo se non ci sono Lavoratori non qualificati disponibili, potete prendere un Lavoratore qualificato per coprire lo slot.

Si possono avere fino a 8 Aziende. Se tutti gli 8 slot Azienda sono occupati, non se ne possono costruire altre - si dovrà prima vendere una di quelle esistenti. Analogamente, se non ci sono più carte nel Mercato (ad esempio se avete già costruito 3 Aziende in questo round) non potete eseguire questa azione fino al round successivo.

Vendere Azienda

Questa azione vi permette di vendere una vostra Azienda che non volete più gestire.

Per eseguire questa azione, scegliete una vostra Azienda e scartatela. Tutti i Lavoratori di quell'Azienda vanno immediatamente nell'area Lavoratori Disoccupati. Quindi, guadagnate denaro pari al costo dell'Azienda. Si noti che non è possibile vendere un'Azienda che ha Lavoratori impegnati.

Vendere al Mercato Estero

Questa azione consente di vendere beni e servizi al Mercato Estero.

Quando si vende al Mercato Estero, si controlla la carta Export corrente sul tabellone. È possibile eseguire un numero qualsiasi di transazioni tra quelle elencate, ma ognuna di esse può essere eseguita solo una volta durante ogni azione. Inoltre, NON si possono vendere articoli che sono già stati trasferiti nella propria area Beni & Servizi; si possono vendere solo quelli presenti nei propri Magazzini.

Per ogni transazione, vendere la quantità indicata del bene/servizio e prendere il relativo importo in denaro dalla Scorta.

Al termine, guadagnate **1 VP per ogni transazione effettuata**.

Esempio: Claire ha molti beni e servizi nei suoi Magazzini e vuole venderli. Esegue l'azione Vendere al Mercato Estero e guarda la carta Export corrente.

Ha 4 Cibo, 8 Lusso e 6 Salute nei suoi Magazzini. Inizia vendendo i 3 Cibo per 35 ¥. Vorrebbe vendere anche il quarto, ma può effettuare solo le transazioni indicate sulla carta. Effettua quindi entrambe le transazioni per il Lusso. Nella prima vende 2 Lusso per 10 ¥ e nella seconda dà 6 Lusso per 35 ¥.



Infine, quando si tratta di Salute, poiché ha solo 6 token, non può effettuare entrambe le transazioni. Fa solo la seconda e vende 5 Salute per 35 ¥. Si noti che non può effettuare la prima transazione (3 Salute per 20 ¥) due volte per guadagnare di più, perché ogni transazione può essere effettuata solo una volta.

In totale, Claire guadagna 115 ¥ dalle sue 4 transazioni. Guadagna anche 4 VP, uno per ciascuna di queste transazioni.

Le carte Export non contengono mai Influenza. Tutta l'Influenza prodotta è solo per uso personale e non può essere venduta.

Acquistare Beni & Servizi

Questa azione vi permette di acquistare beni e servizi necessari per coprire i vostri bisogni di base.

Quando si esegue questa azione, si sceglie **un singolo bene o servizio** (Cibo, Lusso, Salute, Istruzione o Influenza) e lo si acquista da un **massimo di 2 fonti** che lo vendono. Da ogni fonte si possono acquistare **tanti token quanto è la Popolazione attuale**. Quindi, se avete una Popolazione di 4, potete acquistare 4 Lusso dalla Classe Capitalista e altri 4 dal Mercato Estero.

Poiché anche le vostre Aziende producono beni e servizi, una fonte da cui potete "acquistare" siete voi stessi. Infatti, se volete utilizzare i beni e i servizi che avete prodotto (ad esempio, per fornire ai vostri dipendenti Salute prodotta in una delle vostre Aziende), **dovete prima acquistarla con questa azione**.

Tuttavia, quando si acquista da se stessi non si scambia denaro. Basta trasferire gli oggetti corrispondenti dal proprio Magazzino all'area Beni & Servizi. Come per le altre fonti da cui si può acquistare, il numero di articoli che si possono trasferire in questo modo in una singola azione è limitato (pari alla propria Popolazione). Inoltre, se acquistate da voi stessi, potete acquistare solo da un'altra fonte durante la stessa azione. Ad esempio, potete acquistare 4 Salute dallo Stato e 4 da voi stessi, spostandoli dal vostro Magazzino all'area Beni & Servizi.

Siate consapevoli del fatto che ogni fonte non vende tutti i beni e i servizi e che quelle che li vendono potrebbero non averli nella quantità desiderata. La tabella seguente mostra una panoramica di ciò che può essere venduto da ciascuna fonte.

	CIBO	LUSSO	SALUTE	ISTRUZIONE	INFLUENZA
Classe Capitalista	✓	✓	✓	✓	✗
Classe Media	✓	✓	✓	✓	✗
Mercato Estero	✓	✓	✗	✗	✗
Stato	*	*	✓	✓	✓

* possibile solo in determinate circostanze

Il prezzo di ogni bene o servizio è indicato sulla sua fonte. La Classe Capitalista ha i suoi prezzi elencati sulla sua plancia giocatore (e può modificarli durante il suo turno). I prezzi del Mercato Estero sono elencati in fondo all'area Import sul tabellone principale, ma sono anche influenzati dalla Politica del Commercio Estero (Politica 6) che può aggiungere un dazio a tali prezzi, da pagare allo Stato. I prezzi dello Stato sono determinati da Welfare Statale: Salute e Benefit (Politica 4) e Welfare Statale: Istruzione (Politica 5). Se lo Stato possiede Aziende che producono beni (Cibo o Lusso), i loro prezzi sono elencati nella plancia giocatore dello Stato (e sono fissi). Anche il prezzo dell'influenza venduta dallo Stato è fisso ed è elencato nel tabellone.

Le risorse acquistate vengono collocate nell'area Beni & Servizi della plancia giocatore.

Esempio: Claire vuole comprare un po' di Salute. Ha una popolazione di 5 e ha già 1 Salute nella sua area Beni & Servizi grazie alle azioni precedenti. Ha anche 3 Salute nel suo Magazzino che vorrebbe usare più avanti nel round. Esegue l'azione Comprare Beni & Servizi e ottiene 5 Salute dallo Stato al prezzo attuale di 5 ₣ ciascuno. Inoltre, trasferisce gratuitamente le 3 Salute dal suo Magazzino. Ora ha un totale di 9 Salute nella sua area Beni & Servizi. Le piacerebbe poter acquistare 1 Salute in più dalla Classe Capitalista, ma ha già acquistato da 2 fonti diverse e quindi non può farlo.

Più tardi, nello stesso round, decide di acquistare Lusso. Ha già 2 Lusso nel suo Magazzino che acquista, trasferendoli nell'area Beni & Servizi. Vuole però acquistarne altri 3 e, poiché la Classe Capitalista non ne ha in vendita, si rivolge al Mercato Estero come seconda fonte. Il prezzo sarebbe di 6 ₣ per ogni Lusso, ma il Commercio Estero è alla sezione A, il che significa che c'è un costo aggiuntivo di 6 ₣ per ogni Lusso a causa del dazio. Claire finisce per pagare 18 ₣ alla Scorta secondo il loro normale costo e altri 18 ₣ allo Stato per il dazio.

Straordinari

Con questa azione si spinge il personale a fare gli Straordinari, per produrre più beni e servizi.

Per eseguire un'azione Straordinari, scegliete una delle vostre Aziende con Lavoratori di Classe Media non impegnati. Quindi, impegnate tutti i Lavoratori e produceate i beni o i servizi corrispondenti. Se l'Azienda ha un dipendente di Classe Operaia, dovete pagare anche il suo Salario. Se non siete in grado di farlo, non potete scegliere quella Azienda.

Se avete un'Azienda in cui è impegnato solo il Lavoratore della Classe Operaia, potete comunque sceglierla per gli Straordinari. Il Lavoratore della Classe Operaia, tuttavia, non darà alcun contributo. Non pagherete il suo Salario e non otterrete il corrispondente Bonus Produzione Dipendenti.

Esercitare Pressione Politica

Con questa azione cercate di aumentare il vostro potere politico e di migliorare le vostre possibilità alle prossime elezioni.

Quando si applica la Pressione Politica, aggiungere 3 cubi Voto al sacchetto.

Azioni Gratuite

Di seguito sono riportate le azioni **Gratuite** che potete eseguire nel vostro turno. Si noti che alcune di esse aumentano la **Prosperità**. Sono azioni molto importanti perché la Prosperità è la vostra principale fonte di VP: ogni volta che guadagnate 1 Prosperità, spostate il vostro segnalino Prosperità di 1 spazio in avanti e **guadagnate VP pari al nuovo valore di Prosperità**.

Usare Assistenza Sanitaria

Questa azione consente di offrire Salute già acquistata alla propria popolazione: Spendere Salute (che si trova nell'area Beni & Servizi della vostra plancia) pari alla propria Popolazione. Poi, **guadagnate 1 Prosperità**, 2 VP bonus e aggiungete un nuovo Lavoratore non qualificato (grigio) nell'area Lavoratori Disoccupati. Assicuratevi di segnare l'aumento dei Lavoratori sul tracciato Popolazione della vostra plancia.

Usare Istruzione

Questa azione vi permette di offrire l'Istruzione che avete già acquistato alla vostra popolazione: Spendete Istruzione (che avete nell'area Beni & Servizi della vostra plancia) pari alla vostra Popolazione. Poi, **guadagnate 1 Prosperità** e migliorate uno dei vostri Lavoratori in un Lavoratore Qualificato: sostituite uno dei vostri Lavoratori (da qualsiasi punto del tabellone - può anche lavorare in una Azienda) con un Lavoratore colorato a vostra scelta dalla Scorta. Si noti che se si migliora un Lavoratore impegnato, anche il nuovo Lavoratore qualificato al suo posto rimane impegnato.

Di solito, si desidera migliorare i Lavoratori non qualificati ma, se necessario, è possibile migliorare un Lavoratore Disoccupato qualificato formandolo in un altro settore.

Esempio: Claire vuole aumentare la sua Prosperità e decide di farlo utilizzando l'Azione gratuita Usare Istruzione. Ha 6 token Istruzione nell'area Beni & Servizi e la sua Popolazione è 5. Quindi, spende 5 di quei token e sposta il suo segnalino Prosperità di uno spazio in avanti. Il nuovo valore indicato è 4, il che significa che guadagna 4 VP. Inoltre, può formare uno dei suoi Lavoratori. Sostituisce un Lavoratore grigio nell'area Lavoratori Disoccupati con uno arancione dalla Scorta.

Usare Lusso

Questa azione consente di offrire intrattenimento alla propria popolazione attraverso l'uso di oggetti di Lusso: Spendere Lusso (che si trova nell'area Beni & Servizi della vostra plancia) pari alla propria Popolazione. Poi, **guadagnate 1 Prosperità**.

Adeguare Prezzi

Questa azione consente di modificare i prezzi di vendita dei vostri beni e dei servizi al mercato locale spostando i relativi segnalini sulla vostra plancia.

Adeguare Salari

Questa azione consente di modificare i Salari offerti nelle Aziende. Per ogni Azienda in cui volete cambiare il Salario offerto, spostate il suo segnalino al nuovo livello. Se la modifica consiste nell'aumentare il Salario, si impegna anche il Lavoratore. Si noti che si deve sempre rispettare il Mercato del lavoro (Politica 2), che stabilisce il Salario minimo garantito. Inoltre, non potete abbassare il Salario in un'Azienda con un Lavoratore impegnato.

Scambiare Lavoratori

Con questa azione è possibile riorganizzare leggermente i Lavoratori, in modo che i Lavoratori qualificati possano trovare più facilmente un lavoro nel loro campo. Quando si esegue questa azione, si scambia un Lavoratore qualificato occupato che si trova attualmente in uno slot senza qualifica con un altro Lavoratore nell'area Lavoratori Disoccupati. Ad esempio, si può scambiare un Lavoratore bianco che lavora in un'Azienda Agricola con uno grigio nell'area Lavoratori Disoccupati. Questa operazione può essere ripetuta quante volte si vuole.

È possibile scambiare un Lavoratore anche se è impegnato. In questo caso, anche il nuovo Lavoratore che prenderà il suo posto sarà impegnato, mentre il Lavoratore precedente, ora nell'area Lavoratori Disoccupati, sarà disponibile per andare in un'altra Azienda se necessario.

Ricevere Benefit (disponibile solo in 4 giocatori)

Con questa azione si ottengono i benefit che il giocatore dello Stato ha collocato nell'apposita area dei Benefit Statali. Se si ottengono cubi Voto, questi vengono immediatamente inseriti nel sacchetto.

Si noti che ogni volta che si esegue questa azione, lo Stato guadagna 1 VP.

Estinguere Prestiti

Questa azione permette di estinguere un Prestito che si possiede. Spendete 50 ₣ e scartate il Prestito.

Produzione

Produrre Beni & Servizi

Durante questa fase le vostre Aziende producono e venite pagati per i vostri Lavoratori impiegati nelle Aziende degli altri giocatori.

Le Aziende che possedete e che hanno solo Lavoratori di Classe Media producono i beni o i servizi indicati senza che dobbiate pagare alcun Salario. Tuttavia, dovrete pagare i Salari per tutti i Lavoratori della Classe Operaia nelle vostre Aziende, ma otterrete anche il loro Bonus di Produzione Dipendenti. Siate consapevoli del fatto che, a causa dell'ordine dei giocatori, i vostri Lavoratori nelle altre Aziende vengono pagati per primi, quindi potete usare quel denaro, se necessario, per pagare i Salari dei lavoratori della Classe Operaia.

I beni e i servizi prodotti vengono collocati nei Magazzini sulla plancia del giocatore. Ognuno di essi può contenere fino a 8 risorse corrispondenti, come indicato in fondo. L'Influenza invece, va direttamente nell'area Beni & Servizi quando viene prodotta e non ha limiti.



Dopo che tutte le Aziende hanno prodotto, rimettere tutti i Lavoratori impiegati in piedi - non sono più impegnati.

Coprire Bisogni

In questa fase dovete fornire Cibo pari alla vostra Popolazione. Per prima cosa si utilizza il Cibo che si ha già a disposizione (o nel proprio Magazzino o nell'area Beni & Servizi). Se non è sufficiente a coprire il bisogno della vostra popolazione, dovete acquistare il resto da una qualsiasi combinazione di fonti.

È obbligatorio procurarsi Cibo a sufficienza per tutta la Popolazione. Se nessun altro giocatore ha Cibo in vendita (o se non volete acquistarlo da loro), dovete comprarlo dal Mercato Estero. Nel raro caso in cui non abbiate abbastanza denaro per comprare tutto il cibo necessario, dovete chiedere un Prestito (vedi Prestiti).

Dal momento che il Cibo viene utilizzato immediatamente, quando lo si acquista da un'altra fonte, non c'è bisogno di spostare alcun token Cibo sulla propria plancia giocatore. Basta scartarli non appena vengono acquistati.

Pagare Tasse

In questa fase si pagano le tasse allo Stato. Pagherete due diversi tipi di tassa. Una si basa sul fatturato di Aziende diverse dalla vostra in cui avete dei Lavoratori (Tassa sul Fatturato) e l'altra si basa sulle Aziende che gestite in prima persona (Tassa sul Lavoro).

Tassa sul Fatturato

Questa tassa dipende dalla combinazione delle attuali Politiche di Tassazione e del Mercato del Lavoro (politiche 2 e 3). Dovete pagare questo importo moltiplicato per il numero di Aziende, diverse dalle vostre, in cui avete Lavoratori. Consultate la seguente tabella per trovare l'importo esatto:

INCOME TAX		TAXATION POLICY		
		3A	3B	3C
LABOR	2A	7₣	6₣	5₣
MARKET	2B	4₣	4₣	4₣
POLICY	2C	1₣	2₣	3₣

Esempio: è il turno di Claire nella fase Pagare Tasse e vuole calcolare la sua Tassa sul Fatturato. Oltre che nelle sue Aziende, i suoi Lavoratori lavorano in 2 Aziende di Classe Capitalista e in 1 Azienda Pubblica. Poiché la Politica del Mercato del Lavoro è A e la Politica Fiscale è C, dovrà pagare $3 \times 5 ₣ = 15 ₣$.

Tassa Sul Lavoro

Questa tassa dipende dal numero di Aziende operative possedute e dal Moltiplicatore Tasse corrente (vedere la Tabella politica: Tassazione per vedere come viene determinato il suo valore). L'importo da pagare è pari al prodotto dei due numeri (moltiplicandoli).

Esempio: Claire ha pagato la Tassa sul Fatturato e ora guarda alla Tassa sul Lavoro. Ha 6 Aziende Operative nell'area della Classe Media e il Moltiplicatore Tasse è pari a 5. Ciò significa che la sua Tassa sul Lavoro è $6 \times 5 ₣ = 30 ₣$.



Fase Punteggio

In questa fase avete un'altra possibilità di aumentare la vostra Prosperità. Se la vostra Prosperità è inferiore al numero di **Aziende pienamente operative che avete**, guadagnate gratuitamente **1 Prosperità**.

Per essere pienamente operativa, una Azienda di Classe Media deve avere 2 Lavoratori al suo interno. Le Aziende che hanno 2 Lavoratori di Classe Media sono pienamente operative per default. Le Aziende che hanno uno slot Lavoratore di Classe Operaia (che è opzionale) devono avere un Lavoratore richiesto, per essere pienamente operative.

Esempio: Durante la Fase Punteggio del primo round, la Prosperità di Claire è a 2 e lei ha un totale di 3 Aziende. Tuttavia, solo 2 di esse sono pienamente operative: Il Doctor's Office non ha un Lavoratore della Classe Operaia al suo interno. Questo significa che non può aumentare la sua Prosperità.



In un round successivo, arriva la Fase Punteggio e lei ha 4 Aziende pienamente operative con la sua Prosperità a 3. Di conseguenza, guadagna 1 Prosperità - sposta il segnalino Prosperità di uno spazio in avanti e guadagna 4 VP come risultato.

Fine Partita

Quando la partita finisce, si possono ottenere alcuni VP aggiuntivi:

- Controllate le Politiche 1-5 nella Tabella Politiche. A seconda del numero di **Politiche nella sezione B**, guadagnate VP come indicato nella tabella seguente:

Politiche Sezione B	1	2	3	4	5
VP	1	3	6	10	15

- Guadagnate **1VP** per ogni 2  / 3  / 3  / 3  nei vostri Magazzini (quelli nell'area Beni & Servizi non contano).
- Guadagnare **1 VP** per ogni 15 ₣ rimanenti sulla vostra plancia.



STATO

Panoramica

Il vostro obiettivo come Stato è quello di rendere felici tutte e tre le Classi, soddisfacendo le loro esigenze e aumentando così la vostra Legittimità. Allo stesso tempo, dovete affrontare le questioni importanti che si presentano, assicurandovi di mantenere un equilibrio tra tutti i giocatori.

Note Generali

Servizi Pubblici, Beni e tipi di Influenza

Tutte le Aziende Pubbliche del gioco producono servizi (Salute, Istruzione o Influenza). I loro token sono conservati nelle aree dei Servizi Pubblici del tabellone, che hanno un limite pari all'ammontare della vostra produzione di tali servizi, più 6.

Sebbene all'inizio della partita non produciate beni (Cibo o Lusso), la situazione può cambiare a causa degli effetti di alcune carte Azione. Potreste avere altri giocatori che vi vendono beni o potreste addirittura ritrovarvi a possedere Aziende che producono beni. In tutti questi casi, i beni saranno stoccati sulla vostra plancia, negli spazi corrispondenti, e saranno automaticamente disponibili per gli altri giocatori (Classe Operaia e Classe Media) per essere acquistati al prezzo indicato.

Quando si parla di Influenza, se ne distinguono due tipi. L'Influenza prodotta dalle vostre Aziende e conservata nell'area Servizi Pubblici è considerata Influenza dei Media. L'Influenza ottenuta da altri effetti va sulla vostra scheda giocatore ed è considerata Influenza Personale. Ogni volta che un effetto chiede di usare l'Influenza, a meno che non sia indicato diversamente, si deve usare solo l'Influenza Personale. Allo stesso modo, solo l'Influenza dei Media può essere acquistata dai giocatori, mentre l'Influenza Personale non può essere venduta.

Tracciati & Token Legittimità

La caratteristica principale della plancia del giocatore sono i 3 tracciati della Legittimità, ognuno dei quali corrisponde a una delle Classi. Ogni volta che aiutate un altro giocatore (attraverso una vostra azione o attraverso azioni eseguite da lui stesso) la vostra Legittimità aumenta. Allo stesso modo, quando eseguite un'azione che influisce negativamente su una o più delle altre Classi, il punteggio di Legittimità per queste ultime diminuisce.

Di solito il tipo di Legittimità è indicato con i simboli in fondo alle carte Azione. Ogni volta che una carta con questi simboli viene giocata per il suo effetto (indipendentemente dal giocatore che l'ha giocata), è necessario modificare la relativa Legittimità di conseguenza.



Esempio: Claire (Classe media) gioca la carta Health Crisis. Questa carta le permette di vendere fino a 6 Salute allo Stato per 10€ ciascuno. Ha solo 5 Salute nei suoi Magazzini, quindi li vende tutti allo Stato per 50€. Anna (Stato) riceve le risorse e le colloca nell'area Servizi Pubblici. Poi, seguendo le istruzioni in fondo alla carta, sposta il segnalino Legittimità della Classe Media di uno spazio in avanti. Se Claire le avesse venduto un'altra Salute, l'avrebbe spostata di 2 spazi in avanti.



La Legittimità può cambiare anche a causa di un Evento. Alcuni di essi prevedono la modifica della Legittimità come parte della loro ricompensa, mentre tutti riducono la Legittimità se non si interviene durante il round.

Infine, si guadagna Legittimità anche quando un altro giocatore acquista gratuitamente Salute o Istruzione. Ogni 3 risorse ottenute da una Classe, lo Stato guadagna 1 punto Legittimità nel tracciato relativo.

Alcuni effetti danno invece un token Legittimità. In questo caso, aumentate immediatamente di 1 il punteggio di Legittimità della Classe corrispondente e posizionate il token sulla vostra plancia di gioco. Da quel momento in poi, questo token fornirà un bonus permanente ai punteggi di Legittimità di quella Classe ad ogni turno, durante la Fase Punteggio (subito dopo che tutti i valori di Legittimità sono stati dimezzati - vedi sotto).



Fase Preparazione

Durante la Fase Preparazione, eseguire in ordine i seguenti passi:

Pagare Interessi sui Prestiti

Per ogni Prestito che avete, dovete pagare 5€ come interessi.

Rivelare Nuovi Eventi

Pescare 2 carte Evento e posizzionarle sugli spazi corrispondenti del tabellone.

Rivelare la nuova Agenda Politica

Pescare la carta Agenda Politica in cima e metterla accanto alla propria plancia giocatore, in modo che ogni giocatore possa vederla.

Pescare Carte Azione

Pescate 5 carte Azione dal vostro mazzo (in modo da avere un totale di 7 carte in mano). Queste carte sono tenute segrete agli altri giocatori.

Fase Azioni

Durante la Fase Azioni, la Classe Operaia e la Classe Media possono acquistare da voi i servizi che avete a disposizione nell'area Servizi Pubblici (e, in alcuni rari casi, anche i beni che avete sulla vostra plancia giocatore). Ogni volta che questo accade, date al giocatore le risorse corrispondenti e mettete il denaro ricevuto nell'area della Tesoreria di Stato sul tabellone principale.

Grazie alle Politiche 4 e 5 (Welfare Statale: Salute & Benefit e Welfare Statale: Istruzione), il prezzo di vendita di Salute e Istruzione può essere abbassato e può persino essere gratuito. In questo caso, si ottengono alcuni vantaggi:

- Ogni volta che vendete Salute o Istruzione a 5€ ciascuno (perché la Politica corrispondente è nella sezione B), **guadagnate 1 VP**, indipendentemente dalla quantità venduta.
- Ogni volta che vendete gratuitamente Salute o Istruzione (perché la Politica corrispondente è nella sezione A), **guadagnate 1 Legittimità** (sulla Classe che le acquista) **per ogni 3 risorse vendute**.

Esempio: Claire vuole aumentare la sua Prosperità, quindi acquista 6 Salute dai Servizi Pubblici. Welfare Statale: Salute & Benefit è alla sezione B, quindi ogni Salute costa 5€. Paga ad Anna 30€ e ottiene i token Salute corrispondenti. Poiché Anna ha offerto la Salute a un prezzo più basso del normale, guadagna anche 1 VP.

Ci sono due tessere che ricordano queste abilità. Ogni volta che le Politiche 4 e 5 cambiano, posizionate (o rimuovete) la tessera corrispondente nell'area Servizi Pubblici, con il lato appropriato rivolto verso l'alto.

Più avanti nel gioco, **Jim** vuole comprare Istruzione dallo Stato. Welfare Statale: Istruzione si trova nella sezione A, il che significa che l'Istruzione è gratuita. Ne approfitta e ottiene 7 Istruzione (quanto la sua Popolazione) senza pagare nulla. **Anna** non guadagna denaro, ma guadagna 2 Legittimità, 1 per ogni 3 risorse acquistate.

Alcune carte indicano di "Fornire" risorse, denaro o cubi Voto a uno o più giocatori invece che darli direttamente. Per "Fornire" questi elementi posizionate nell'area **Benefit Statali** della Classe di quel giocatore. Se nell'area Servizi Pubblici o nella vostra plancia giocatore non avete tutte le risorse che vorreste posizionare nell'area Benefit Statali (o se le avete ma non volete usarle), vi è permesso - come parte di questa azione - di acquistarli prima dai giocatori che li vendono o dal Mercato Estero. Si noti che in questi casi non se ne possono acquistare più di quelli indicati dall'effetto della carta. Quando si acquista dagli altri giocatori, il prezzo è quello indicato sulle loro plance giocatore e, nel caso del Mercato Estero, il prezzo è quello indicato in fondo all'area Import (non si paga il dazio a se stessi).

Quando si posizionano elementi in un'area Benefit Statali, quelli già presenti da un'azione precedente vengono scartati e solo quelli nuovi rimangono nell'area.



Ogni volta che un altro giocatore usa l'azione **Ricevere Benefit** per prendere le risorse fornite nelle aree dei Benefit Statali, guadagnate **1 VP**.

Esempio: **Anna** ha appena effettuato un'Azione Evento e ha piazzato 3 token Salute nell'area Benefit Statali della Classe Operaia. Durante uno dei suoi turni, **Jim** esegue l'azione gratuita Ricevere benefit e prende i 3 token Salute dall'area Benefit Statali. Di conseguenza, anche **Anna** guadagna 1 PV.

Azioni Base

Le azioni Base che si possono eseguire nel proprio turno sono le seguenti:

Proposte di Legge

Con questa azione si esprime la volontà di cambiare una delle politiche attualmente in vigore con una nuova, più adatta alle proprie esigenze.

Per Proporre una Legge, prendete uno dei vostri **Segnalini Proposta di Legge** e posizionate sulla politica che volete cambiare, in una sezione accanto a quella attualmente in vigore. Questa è la politica che si propone di rendere effettiva.

Non si può scegliere una sezione che non sia accanto a quella attuale. Ad esempio, se Taxation è nella sezione A, non potete posizionare il vostro segnalino nella sezione C. Inoltre, non potete Proporre una Legge per una politica su cui è già presente il segnalino di un giocatore. Se, ad esempio, il Mercato del Lavoro si trova nella sezione B e un altro giocatore ha già Proposto una Legge per la sezione C, non potete Proporre una Legge per la sezione A.

Normalmente, dopo avere Proposto una Legge, non succede più nulla. L'esito di tutte le Proposte di Legge sarà determinato più avanti nel round, durante la Fase Elezioni. Tuttavia, subito dopo aver Proposto una Legge, avete la possibilità di chiedere una **Votazione Immediata** spendendo 1 Influenza. In questo caso, si svolgono immediatamente le elezioni per questa politica specifica e per la Proposta di Legge (vedere la fase "Svolgimento Elezioni" della Fase Elezioni per maggiori dettagli su come svolgere un'elezione). Se la vostra proposta vince, spostate immediatamente il segnalino della politica nella sezione che avete proposto e segnate i punti come di consueto: la nuova politica è ora in vigore. Se la vostra proposta perde, lasciate il segnalino politica al suo posto. In entrambi i casi, dopo la votazione rimettete il segnalino davanti a voi.

Avete un totale di 3 segnalini, il che significa che, a meno che non richiami il Voto Immediato (nel qual caso il segnalino torna davanti a voi dopo l'elezione), non potete Proporre più di 3 Leggi in un round.

Si noti inoltre che come Stato non si hanno cubi Voto nel sacchetto. Quindi, anche se potete spendere Influenza per influenzare l'esito di un'elezione, è meglio se contate sul sostegno di almeno un altro giocatore quando Proponete una Legge.

Azione Evento

Quando si esegue questa azione, si affronta un problema che richiede la vostra attenzione.

Per eseguire questa azione, scegliete uno degli Eventi sul tabellone ed eseguite il compito indicato su di esso. I compiti degli Eventi chiedono sempre di fare una scelta, di solito di scegliere uno o più giocatori. A seconda della scelta, si ottiene la ricompensa corrispondente elencata sulla carta e si scarta l'Evento.

Quando una carta Evento richiede di **Spendere** risorse o denaro, è sufficiente rimetterli nella Scorta. Si noti che, quando si spende, si è limitati alle risorse già in possesso: non si possono acquistare altre risorse come parte dell'azione e poi spenderle, come si fa quando si Fornisce. Alcuni Eventi richiedono di Fornire o Spendere fino a un **determinato importo**. In tutti questi casi non potete scegliere di non Fornire o Spendere nulla. È necessario Fornire o Spendere qualcosa per risolvere il problema indicato nell'Evento. Allo stesso modo, se non è possibile eseguire completamente il compito indicato sulla carta (ad esempio, se viene richiesto di Fornire più denaro di quello che si ha a disposizione, o di Fornire cubi Voto quando non ce ne sono), non si può eseguire l'azione.

Esempio: **Anna**, lo Stato, vuole affrontare uno degli eventi pescati.



Deve scegliere se fornire Salute alla Classe Operaia o alla Classe Media. Decide di aiutare la Classe Operaia di **Jim**. La Popolazione di **Jim** è 7 e secondo l'Evento **Anna** deve fornirgli 4 Salute. Tuttavia, ne ha solo 3 nella sua Area Servizi Pubblici. Poiché è lei a fornire, le è permesso comprare prima ciò di cui ha bisogno, quindi compra 1 Salute che le manca dalla Classe Capitalista. Poi, mette tutte le 4 Salute nell'area Benefit Statale della Classe Operaia.

Come ricompensa per aver fornito alla Classe Operaia, **Anna** ottiene una Legittimazione della Classe Operaia, come indicato sulla carta.

Se **Anna** avesse scelto di fornire Salute alla Classe Media di **Claire**, dato che la Popolazione di **Claire** è 6, avrebbe piazzato 3 token Salute nell'area Benefit Statale della Classe Media e avrebbe invece guadagnato 1 Legittimità della Classe Media.





Vendere al Mercato Estero

Questa azione permette di vendere al Mercato Estero le merci in proprio possesso. Dal momento che normalmente non avete Aziende che producono beni, ottenere beni è possibile solo attraverso l'uso di alcune carte Azione, vostre o di altri giocatori.

Quando si vende al Mercato Estero, si controlla la carta Export corrente sul tabellone. È possibile effettuare un numero qualsiasi di transazioni **per ogni tipo di Bene** (Cibo o Lusso) tra quelli elencati, ma ciascuna di queste transazioni può essere effettuata solo una volta durante ogni azione. Quando si effettua una transazione, si vende la quantità di merci elencate e si guadagna il denaro corrispondente dalla Scorta.

Incontrare Parlamentari di un Partito.

Questa azione consente di mostrare sostegno politico a una delle Classi e di aumentare di conseguenza la propria Legittimità.

Per eseguire questa azione, date 2 della vostra Influenza Personale a un altro giocatore. Poi, spostate il segnalino Legittimità di quel giocatore sulla vostra plancia giocatore di uno spazio in avanti. Se non si ha abbastanza Influenza Personale, non si può eseguire questa azione.

Tassa Extra

A volte ci si trova ad avere un urgente bisogno di denaro. Questa azione consente di raccogliere denaro aggiuntivo dagli altri giocatori, ma ha un costo.

Per eseguire questa azione, ricevete 10 ₣ da ogni altro giocatore. Quindi, perdete -1 Legittimità dalle due Classi con il punteggio di Legittimità più basso (scegliere in caso di parità). Se un giocatore non ha abbastanza denaro da dare, deve prendere un Prestito.

Campagna

Questa azione vi permette di utilizzare i Media Pubblici a vostro vantaggio, aumentando la vostra sfera di influenza.

Quando si esegue questa azione, si possono convertire fino a 3 Influenza dei Media in Influenza Personale: Semplicemente, spostare i token Influenza dall'area Servizi Pubblici alla propria plancia giocatore.

Azioni Gratuite

Le **azioni Gratuite** che si possono eseguire durante il proprio turno sono le seguenti:

Adeguare Salari

Questa azione consente di modificare i Salari delle aziende. Per ogni Azienda in cui volete cambiare il Salario, spostate il suo segnalino al nuovo livello. Se la modifica aumenta i Salari, si impegnano i Lavoratori. Si noti che si deve sempre rispettare il Mercato del Lavoro (Politica 2), che stabilisce il Salario minimo garantito. Inoltre, non potete abbassare il Salario in un' Azienda che ha Lavoratori impegnati (vedi Lavoratori impegnati nelle sezioni Classe Operaia e Classe Media).

Estinguere Prestiti

Questa azione permette di estinguere un Prestito che si possiede. Spendete 50 ₣ e scartate il Prestito.

Fase Produzione

Produrre Beni & Servizi

Durante questa fase le vostre Aziende producono. Pagate i Salari corrispondenti per ognuna delle vostre Aziende e ottenete le quantità di risorse elencate. Si noti che il Salario indicato in ogni Azienda è corrisposto a tutti i Lavoratori che vi lavorano - non si paga l'importo a ciascun Lavoratore separatamente.

I servizi prodotti sono collocati nell'area Servizi Pubblici del tabellone principale. Per ogni servizio, il limite di stoccaggio è pari alla produzione totale delle vostre Aziende di quei servizi più 6 (indipendentemente dal fatto che le Aziende siano operative o meno). Normalmente non si producono beni, ma grazie all'uso di alcune carte si può arrivare a possedere Aziende Agricole o Aziende di Lusso. In questo caso, i beni prodotti vengono posizionati sulla plancia del giocatore. Anche in questo caso, il limite di stoccaggio per ciascuna di esse è pari alla vostra produzione di quel bene, più 6.

Coprire Bisogni

Se si produce Cibo, i giocatori possono acquistarlo da voi durante questa fase per coprire i loro bisogni.

Pagare Tasse

In questa fase, tutti gli altri giocatori pagano le rispettive tasse allo Stato.

Assicuratevi che il denaro speso per le tasse venga versato alla Tesoreria di Stato e non messo nella Scorta.

Fase Elezioni

Riempire Sacchetto

Durante questa fase, in qualità di Stato, non mettete alcun cubo nel sacchetto ma guadagnate **Influenza Personale**. Controllate i tracciati di Legittimità sulla vostra plancia giocatore. Prendete un numero di cubi Influenza pari al punteggio di **Legittimità più basso** e metteteli sulla vostra plancia giocatore.

Svolgere Elezioni

Poiché non si dispone di cubi Voto, si può influenzare l'esito di un'elezione solo spendendo l'Influenza personale. Pertanto, se si dispone di Influenza sulla propria plancia giocatore, si deve esprimere una preferenza (favorevole/contrario) in ogni elezione, anche se poi non si intende spendere Influenza. Se non si dispone di Influenza personale, non si partecipa affatto.

Se si spende Influenza per una Proposta di Legge di un altro giocatore e questa passa, si guadagna 1 VP come di consueto. Se una vostra Proposta di Legge passa, guadagnate 3 VP come al solito, indipendentemente dal fatto che spendiate o meno Influenza. Tenete presente che, non avendo cubi Voto propri, significa anche che per far passare le vostre Proposte di Legge, dovete spendere molta Influenza personale oppure dovete contare sull'appoggio di uno o più giocatori.

Fase Punteggio

In questa fase si possono segnare altri VP. Prima di farlo, però, è necessario controllare gli Eventi ancora presenti sul tabellone e applicare le relative penalità.

Complessivamente, si eseguono i seguenti passi:

Applicare Penalità Eventi

Tutte le carte degli Eventi per i quali non si è agito sono ancora sul tabellone principale. Controllate tutte queste carte e per ognuna di esse applicate la penalità indicata nella colonna "NO ACTION" - di solito una perdita di Legittimità per alcune delle Classi. Quindi, scartate quelle carte.

Punteggio Legittimità e Adeguamento dei Tracciati

Controllare i tracciati Legittimità sulla propria plancia giocatore. **Guadagnate VP pari alla somma dei due valori Legittimità più bassi.** Successivamente, spostare tutti e 3 i segnalini Legittimità a metà dei loro valori attuali (arrotondati per eccesso).

Poi, se avete dei token Legittimità davanti a voi, aggiungete +1 Legittimità per ogni token sul corrispondente tracciato Legittimità.

Punteggio Agenda Politica

Guardate la carta Agenda Politica che avete accanto alla vostra plancia e controllate quali delle Politiche sulla carta corrispondono alle Politiche attuali sul tabellone. Per ogni Politica corrispondente, guadagnate 1 VP. Poi scartate la carta Agenda Politica.

Esempio: È la Fase Punteggio e **Anna** inizia a eseguire i passi necessari. Inizia con le Penalità dell'Evento.



Sul tabellone c'è ancora un Evento a cui non ha dato seguito durante la Fase Azioni. Come penalità, perde 1 Legittimità sia nella Classe Media che nella Classe Capitalista e scarta la carta.

Poi controlla i tracciati Legittimità sulla sua plancia giocatore. La Legittimità della Classe Operaia è 6, la Legittimità della Classe Media è 4 e la Legittimità della Classe Capitalista è 5. I due valori più bassi sono 4 e 5, quindi ottiene 9 VP.



Dopo aver segnato i punti, tutti i segnalini vengono spostati alla metà del loro valore attuale. Il segnalino della Classe Operaia passa a 3, quello della Classe Media a 2 e quello della Classe Capitalista a 3. **Anna**, tuttavia, ha 2 token Legittimità, uno per la Classe Operaia e uno per la Classe Media, che aumentano di 1 i valori Legittimità corrispondenti.

Infine, **Anna** controlla la sua carta Agenda Politica e la confronta con la Tabella Politica sul tabellone. Ci sono 3 politiche che corrispondono a quelle sulla carta: Politica Fiscale, Tassazione e Welfare Statale: Salute & Benefit. Di conseguenza, guadagna altri 3 VP e scarta la carta.



Fine Partita

Quando la partita finisce, si possono ottenere alcuni VP aggiuntivi:

- Guadagnate **1 VP** per ogni 2  / 3  / 3  / 3  / 3  **MEDIA** nei vostri Magazzini.
- Guadagnate **1 VP** per ogni 30 € rimanenti nella Tesoreria di Stato.

TABELLA POLITICHE

La tabella Politica svolge un ruolo fondamentale nel gioco, poiché influenza la maggior parte delle azioni dei giocatori. Per vincere, è fondamentale modificare queste politiche a proprio favore al momento giusto e sfruttarle al meglio. Ogni politica influisce sul gioco in modo diverso:

Politica Fiscale



La Politica Fiscale determina le dimensioni del Settore Pubblico e l'ammontare dei Prestiti che lo Stato può ottenere prima che collassi e intervenga l'IMF.

 Questo simbolo indica il numero di Aziende Pubbliche disponibili. All'inizio della partita, la Politica Fiscale è nella sezione C, il che significa che ci sono solo 3 Aziende disponibili nel Settore Pubblico del tabellone. Se passa alla sezione B, il numero di Aziende Pubbliche disponibili passa a 6, il che significa che diventano disponibili 3 nuove Aziende Pubbliche (e il loro costo deve essere pagato dallo Stato), e se passa alla sezione A, il numero passa a 9, il che significa che tutte le Aziende Pubbliche sono ora disponibili (e, ancora una volta, il costo delle nuove Aziende è pagato dallo Stato).

Quando il Settore Pubblico diventa più grande, se ci sono Lavoratori disponibili (della stessa Classe) nell'area dei Lavoratori Disoccupati che possono riempire tutti gli slot in una o più delle Aziende rivelate, vengono automaticamente assegnati lì (e impegnati).

Allo stesso modo, se il Settore Pubblico si riduce (la Politica passa dalla sezione A alla B o dalla sezione B alla C), alcune Aziende Pubbliche diventano indisponibili e vengono capovolte con un guadagno per lo Stato pari al loro costo. I Lavoratori di quelle Aziende vengono immediatamente collocati nell'area dei Disoccupati, anche se sono impegnati.

Quali Aziende Pubbliche diventano disponibili o non disponibili quando la Politica Fiscale cambia, così come chi decide quale Azienda riceverà i Lavoratori, dipende dal fatto che lo Stato sia controllato da un giocatore o meno:

- In 4 giocatori, tutte le decisioni sono prese dal giocatore Stato. Ciò include quali Aziende diventano disponibili o non disponibili (girando le carte corrispondenti a faccia in su o a faccia in giù e pagando/ricevendo denaro pari al loro costo), nonché quali Lavoratori di una determinata Classe saranno assegnati e dove (supponendo ovviamente che esistano più opzioni).
- Nelle partite con meno giocatori, quando il Settore Pubblico diventa più grande, rivelare tutte le Aziende nella fila relativa e pagare 60 ₣ (il costo è per tutte) dalla Tesoreria di Stato. Se più nuove Aziende possono avere Lavoratori assegnati, il giocatore che controlla i Lavoratori decide quale diventerà operativa. Se possono essere assegnati Lavoratori di entrambe le Classi, la Classe Media decide quali Lavoratori di una delle due Classi saranno assegnati. Allo stesso modo, quando il Settore Pubblico diventa più piccolo, girare a faccia in giù tutte le Aziende della fila precedente; esse vengono vendute dallo Stato (aggiungendo 60 ₣ alla Tesoreria di Stato) e tutti i Lavoratori in esse presenti vanno nell'area Lavoratori Disoccupati.

Se lo Stato deve acquistare nuove Aziende e non ha abbastanza denaro per farlo, deve ricorrere a un Prestito.



Questo simbolo indica il numero di Prestiti col quale lo Stato collassa e il IMF interviene. Se la Politica si trova nella sezione C (che è quella in cui si trova all'inizio del gioco) questo numero è 1. Ciò significa che se lo Stato non è in grado di coprire le spese ed è costretto a prendere anche un solo Prestito, se non è in grado di ripagarlo in tempo, l'IMF interverrà durante la Fase Produzione. Se la Politica è nelle sezioni B e C, l'IMF interverrà se lo Stato ha 2 Prestiti. Si noti che l'intervento o meno dell'IMF viene controllato solo una volta per round, durante la fase di Controllo dell'IMF della Fase Produzione. Per maggiori dettagli, vedere Intervento dell'IMF in altre regole.

Mercato del Lavoro



Il Mercato del Lavoro determina il Salario minimo consentito. Nessuna Azienda è autorizzata a fornire Salari inferiori a quelli stabiliti da questa Politica.

In altre parole:

- Se il Mercato del Lavoro è nella sezione A, sono permessi solo i Salari di livello 3.
- Se il Mercato del Lavoro è nella sezione B, sono permessi solo i Salari di livello 2 e 3.
- Se il Mercato del Lavoro è nella sezione C, sono permessi tutti i livelli di Salario.

Ogni volta che questa Politica cambia, i giocatori proprietari delle Aziende devono cambiare immediatamente tutti i Salari che non sono più conformi alla nuova Politica. I giocatori possono anche modificare altri Salari se lo desiderano (ad esempio, ridurre i Salari se la nuova politica lo consente). Quando lo Stato non è controllato da un giocatore, le Aziende Pubbliche sono sempre regolate per avere il Salario minimo garantito stabilito da questa Politica.

Tassazione



La Tassazione determina l'importo che ogni Classe dovrà versare allo Stato ad ogni round di tasse.

Le tasse di ogni Classe sono calcolate in modo diverso. Un'analisi dettagliata si trova nella sezione dedicata a ciascuna Classe, ma ciò che tutte le Classi hanno in comune è che le loro tasse dipendono da quale Politica è in vigore durante la Fase Pagamento Tasse della Fase Produzione. In base a ciò, consultano la tabella corrispondente nel loro Aiuto al Giocatore per scoprire quanto devono pagare.



Questa Politica influisce anche sul valore del Moltiplicatore Tasse. Si tratta di un valore utilizzato dalla Classe Capitalista e dalla Classe Media per calcolare parte delle loro tasse. Questa politica non solo aumenta

o diminuisce il valore base del Moltiplicatore Tasse, ma determina anche se altri modificatori del Moltiplicatore Tasse (dalle politiche 4 e 5 - vedi sotto) vengono presi in considerazione o meno:

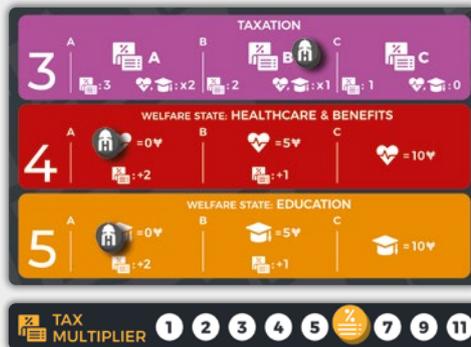
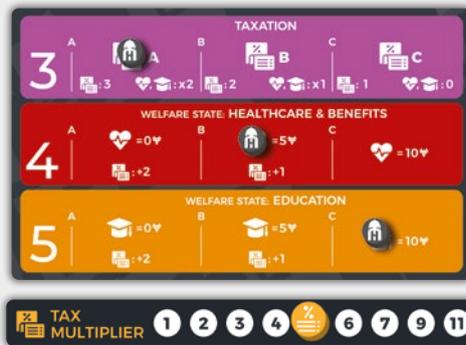
- Quando la Tassazione è nella sezione A, il valore base del Moltiplicatore Tasse è 3. I modificatori del Moltiplicatore Tasse del Welfare sono raddoppiati.
- Quando la Tassazione è nella sezione B, il valore base del Moltiplicatore Tasse è 2. I modificatori del Moltiplicatore Tasse del Welfare contano normalmente.
- Quando la Tassazione è nella sezione C, il valore base del Moltiplicatore Tasse è 1. I modificatori del Moltiplicatore Tasse del Welfare non vengono presi in considerazione.



Ogni volta che la Politica Fiscale cambia, assicuratevi sempre di adattare immediatamente il Moltiplicatore Tasse di conseguenza.

Esempio 1: All'inizio del gioco, le Politiche 3, 4 e 5 sono nelle sezioni A, B e C.

La Politica 3 determina il valore base del Moltiplicatore Tasse a 3. Il modificatore della Politica 4 nella sezione A è +1 ma, essendo la Politica 3 nella sezione A, viene raddoppiato, ovvero aumenta il Moltiplicatore Tasse di 2, portandolo a 5. Infine, la Politica 5 è nella sezione C, il che significa che non modifica affatto il Moltiplicatore Tasse.



Esempio 2: Più avanti nel gioco, le Politiche 3, 4 e 5 si sono spostate nelle sezioni B, A e A di conseguenza.

Il valore di base del Moltiplicatore Tasse è ora 2, come determinato dalla Politica 3. Le Politiche 4 e 5 sono entrambe nella sezione A, il che significa che ciascuna di esse aggiunge un +2 al valore del Moltiplicatore Tasse. Pertanto, il valore finale è 6.

Welfare Statale: Salute & Benefit



Welfare Statale: Salute & Benefit determina il costo della Salute Pubblica. Determina inoltre se alcuni benefit possono essere forniti dallo Stato ai cittadini (attraverso i requisiti sulle carte) e modifica anche il Moltiplicatore Tasse (si veda 3. Tassazione per capirne il funzionamento). Il costo della Salute Pubblica in ogni sezione è il seguente:

- Quando Welfare Statale: Salute & Benefit è nella sezione A, la Salute Pubblica è gratuita. Il Moltiplicatore Tasse riceve un modificatore +2.
- Quando Welfare Statale: Salute & Benefit è nella sezione B, ogni Salute Pubblica costa 5€. Il Moltiplicatore Tasse riceve un modificatore +1.
- Quando Welfare Statale: Salute & Benefit è nella sezione C, ogni Salute Pubblica è venduta al prezzo pieno di 10€. Il Moltiplicatore Tasse non viene modificato.



Quando si gioca con 4 giocatori e questa Politica è nelle sezioni A o B, posizionare la tessera appropriata sull'area Servizi Pubblici, per ricordare il bonus che lo Stato ottiene ogni volta che la Salute viene acquistata ad un prezzo inferiore al normale.

Ogni volta che questa Politica cambia, la Classe Capitalista e la Classe Media **possono adeguare immediatamente il prezzo di vendita della loro Salute.**

Welfare Statale: Istruzione



Welfare Statale: Istruzione determina il costo dell'Istruzione Pubblica. Inoltre, modifica il Moltiplicatore Tasse (vedere 3. Tassazione per il suo funzionamento). Il costo dell'Istruzione Pubblica in ogni sezione è il seguente:

- Quando Welfare Statale: Istruzione è nella sezione A, l'Istruzione Pubblica è gratuita. Il Moltiplicatore Tasse ottiene un modificatore +2.
- Quando Welfare Statale: Istruzione è nella sezione B, ogni Istruzione Pubblica costa 5€ . Il Moltiplicatore Tasse ottiene un modificatore +1.
- Quando Welfare Statale: Istruzione è nella sezione C, ogni Istruzione Pubblica è venduta al prezzo pieno di 10€ . Il Moltiplicatore Tasse non viene modificato.

Quando si gioca in 4 giocatori e questa Politica si trova nelle sezioni A o B, posizionare la tessera appropriata sull'area Servizi Pubblici, per ricordare il bonus che lo Stato ottiene ogni volta che l'Istruzione viene acquistata a un prezzo più basso del normale.



Ogni volta che questa Politica cambia, la Classe Capitalista e la Classe Media **possono adeguare immediatamente il prezzo di vendita della loro Istruzione.**

ESEMPIO ELEZIONE

Commercio Estero



La Politica del Commercio Estero determina l'ammontare dei dazi imposti sui beni importati. Determina anche il numero di carte Accordo Commerciale che vengono pescate a ogni round.

Quando il Commercio Estero cambia, cambia il dazio:



- Quando il Commercio Estero è nella sezione A, il dazio per il Cibo è pari a 10 ¥ e quella per il Lusso è pari a 6 ¥.
- Quando il Commercio Estero è nella sezione B, il dazio per il Cibo è pari a 5 ¥ e quella per il Lusso è pari a 3 ¥.
- Quando il Commercio Estero è nella sezione C, non c'è il dazio.



Ricordate sempre che mentre il valore dei beni provenienti dal Mercato Estero viene pagato alla Scorta, il dazio viene pagato allo Stato.



Questo simbolo indica il numero di carte Accordi Commerciali che vengono pescate durante la Fase Preparazione:

- Se il Commercio Estero è nella sezione A, non si pesca carte Accordo Commerciale.
- Se il Commercio Estero è nella sezione B, si pesca 1 carta Accordo Commerciale.
- Se il Commercio Estero è nella sezione C, si pescano 2 carte Accordo Commerciale.

Si noti che se questa Politica cambia durante il round a causa di un Voto Immediato, non si aggiungono o si rimuovono carte di Accordo Commerciale. La Politica influisce solo su ciò che accade durante la Fase Preparazione. Per questo motivo sulle carte Accordo Commerciale è indicato anche l'ammontare dei dazi per la politica 6.A. Perché, se la Politica 6 cambia durante un round, le carte Accordo Commerciale rimangono comunque sul tabellone.

Ogni volta che questa Politica cambia, assicurarsi di spostare il segnalino nell'area Import del tabellone al livello corrispondente. Inoltre, la Classe Capitalista e la Classe Media possono adeguare **Immediatamente i prezzi dei beni che vedono.**



Immigrazione

L'Immigrazione determina l'apertura o la chiusura dei confini del paese agli immigrati.



Normalmente, durante la Fase Preparazione, la Classe operaia e la Classe media ottengono ognuna due Lavoratori automaticamente. In aggiunta, ottengono un numero di Lavoratori determinato da questa Politica:

- Se l'Immigrazione è in A, non ottengono alcun Lavoratore aggiuntivo.
- Se l'Immigrazione è in B, ottengono 1 Lavoratore aggiuntivo a testa.
- Se l'Immigrazione è in C, ottengono 2 Lavoratori aggiuntivi a testa.

Il tipo di Lavoratori è determinato dalle carte Immigrazione. Quando un giocatore ha bisogno di ottenere un Lavoratore aggiuntivo a causa di questa

politica, pesca una carta dal mazzo Immigrazione e controlla il Lavoratore della sua Classe indicato, prende il corrispondente meeple dalla pila accanto al tabellone e lo posiziona nell'area dei Lavoratori Disoccupati. Poi rimette la carta in fondo al mazzo.

Quando entrambi i giocatori devono ottenere nuovi Lavoratori, ognuno pesca separatamente le carte Immigrazione. **Non pescate una sola carta per entrambi i giocatori!**

È la fase Svolgimento Elezioni in un gioco a 4. Durante il round **Jim** (Classe Operaia) ha Proposto una Legge per il Welfare Statale: Istruzione e i giocatori stanno per votarla.



Jim dichiara la sua preferenza per primo, ma poiché la Legge è stata proposta da lui, la sua preferenza è "Favorevole" di default. Anche **Claire** (Classe Media) si dichiara "Favorevole". **Mike** (Classe Capitalista) non vuole che la tassa sul Welfare aumenti, quindi si dichiara "Contrario" alla Proposta di Legge. **Anna** (Stato) dichiara di essere anch'essa contraria.

I giocatori pescano quindi 5 cubi dal sacchetto: 2 appartengono alla Classe Operaia, 1 alla Classe Media e i restanti 2 alla Classe Capitalista.



Sembra che **Jim** sia in vantaggio, ma prima di determinare l'esito finale i giocatori possono spendere la loro Influenza e aggiungere altri voti. **Jim** informa tutti che ha 1 Influenza. **Claire** dice di non avere alcun contributo, **Mike** dice di avere 2 Influenza e **Anna** ne ha 3. In segreto, decidono quanta spenderne, mettono i token nel pugno e li rivelano contemporaneamente:



Jim ha finito per spendere la sua unica Influenza, mentre **Mike** e **Anna** hanno speso 1 Influenza ciascuno. Sfortunatamente per loro, il loro totale è uguale a quello dell'altro fronte e, poiché i pareggi vanno al giocatore che ha Proposto la Legge, questo la fa approvare.

Tutti e 3 i token Influenza vengono scartati, insieme ai cubi di **Jim** e **Claire** (il lato vincente). I 2 cubi di **Mike** vengono rimessi nel sacchetto perché facevano parte del fronte sconfitto. Il segnalino Politica si sposta nella sezione A e il segnalino di **Jim** viene rimesso davanti a lui. Poiché **Jim** ha Proposto una Legge ed è riuscito a farla approvare, guadagna 3 VP. Anche **Claire**, che lo ha sostenuto, guadagna 1 PV.

Se **Mike** o **Anna** avessero speso 1 Influenza in più, avrebbero avuto la maggioranza:



In questo caso, la Proposta di Legge non sarebbe passata. I cubi Voto di **Jim** e **Claire** sarebbero tornati nel sacchetto, i 2 cubi di **Mike** sarebbero stati scartati insieme ai 4 token Influenza e nessun VP sarebbe stato assegnato a nessun giocatore.

In alternativa, se nell'esempio iniziale, al posto del cubo di **Claire** fosse stato pescato un altro cubo di **Jim**, il risultato finale sarebbe stato questo:



In questo caso, **Jim** avrebbe comunque vinto e avrebbe ottenuto 3 VP. **Claire**, invece, non avrebbe ottenuto alcun punto, pur sostenendo **Jim**, perché non avrebbe contribuito con alcun voto al risultato finale.

ALTRE REGOLE

Le regole finora hanno trattato la maggior parte degli aspetti di gioco. Tuttavia, ci sono alcune regole che non sono state ancora menzionate e che vengono spiegate di seguito:

Prestiti



I giocatori sono spesso costretti a pagare un costo. A volte è dovuto a una regola specifica (costi obbligatori come Tasse, Salari, Copertura Bisogni, ecc.) e altre volte ad un effetto giocato da un altro giocatore. In tutti questi casi, se non sono in grado di pagare, devono prendere un Prestito. Per prendere un Prestito, posizionare una carta Prestito accanto alla propria plancia e guadagnare 50 ¥.

Si noti che non è possibile chiedere un Prestito a piacimento. Potete chiedere un Prestito solo se siete costretti a pagare una somma di denaro e non ne avete abbastanza. **Non è consentito** prenderne uno per aumentare il proprio denaro in modo da poterlo spendere in qualcosa di opzionale (come costruire un'Azienda, giocare una carta Azione che ha un costo o acquistare risorse diverse dal Cibo).

Finché avrete un Prestito durante la Fase Preparazione di ogni round, dovrete pagare un interesse di 5 ¥. Nel caso in cui non siate in grado di pagare gli interessi, dovrete prendere un altro Prestito per farlo. Per estinguere un Prestito e smettere di pagare gli interessi ogni turno, è necessario effettuare l'Azione Gratuita Estinguere Prestiti durante uno dei propri turni. In questo caso, si spendono 50 ¥ e si scarta la carta Prestito. Alla fine della partita si ha un'ultima possibilità di pagare i Prestiti. Tuttavia, se non si riesce a farlo, si perdono VP in base all'importo totale che non si riesce a coprire (vedi Fine del gioco - Estinguere Prestiti).

Si noti che quando la Classe Capitalista prende un prestito, i 50 ¥ vanno ad aggiungersi al suo Capitale. Allo stesso modo, ogni volta che paga gli interessi o quando vuole estinguerlo, deve spendere denaro dal suo Capitale.

Esempio 1: È la Fase Produzione e *Mike* si rende conto di non avere abbastanza denaro per coprire tutti i Salari delle sue Aziende; ha 25 ¥ nelle sue Entrate, 40 ¥ nel suo Capitale e deve pagare 75 ¥. Per procedere con i pagamenti necessari, deve chiedere un Prestito: prende una carta Prestito mettendola accanto alla sua plancia e aggiunge 50 ¥ al suo Capitale. Durante la Fase Preparazione del round successivo, *Mike* spende 5 ¥ come interessi. Più tardi nel corso del round, dopo aver venduto la maggior parte dei beni e dei servizi prodotti, usa la sua Azione Gratuita per estinguere il suo Prestito: paga 50 ¥ (prelevando il massimo dal suo Capitale e il resto dalle sue Entrate) e scarta la carta Prestito.

Esempio 2: *Anna* si ritrova a corto di denaro nella Tesoreria di Stato e decide di usare l'Azione Base Tassa Extra, che costringe ogni altro giocatore a darle 10 ¥. Sfortunatamente per *Jim*, ne ha solo 7 ¥ sulla sua plancia giocatore. Per coprire la somma rimanente, prende una carta Prestito e ottiene 50 ¥.

Quando si gioca in 2 o 3, **se la Tesoreria di Stato finisce i soldi, lo Stato prende un Prestito normalmente**. Posizionare una carta Prestito sulla Tesoreria di Stato insieme a 50 ¥. Durante la Fase Preparazione, assicurarsi di pagare gli interessi del Prestito (con i soldi della Tesoreria di Stato) come di consueto e poi, se lo Stato ha più di 50 ¥, estinguere il Prestito.

Intervento dell'IMF

Se nella fase di controllo dell'IMF della Fase Produzione lo Stato ha più Prestiti di quelli consentiti dalla sua Politica Fiscale (e non è in grado di ripagarli), l'IMF interviene.

Quando l'IMF interviene, tutte le Proposte di Legge vengono immediatamente scartate. Come risarcimento, ogni giocatore riceve 1 Influenza per ogni Proposta di Legge scartata in questo modo. Poi, la tabella Politica subisce i seguenti cambiamenti:

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

Assicurarsi di applicare gli effetti di tutte le Politiche che cambiano a causa dell'intervento dell'IMF. Questo include la vendita di Aziende Pubbliche (e lo Stato riceve denaro pari al loro costo), i cambiamenti nei Salari (tutti i Salari sono costretti a L1), il Moltiplicatore Tasse e il prezzo dei beni importati dal Mercato Estero, Poiché i prezzi di molti beni e servizi cambiano a causa dell'intervento dell'IMF, i giocatori della Classe Capitalista e della Classe Media possono aggiustare i prezzi sulle loro plance in questo momento.



Se l'intervento dell'IMF causa la modifica della Politica del Mercato del Lavoro, quando arriva il momento in cui la Classe Operaia e la Classe Media devono pagare le tasse, si utilizza la sezione precedente del Mercato del Lavoro per i loro conteggi. In altre parole, i giocatori vengono tassati in base a dove era il Mercato del Lavoro al momento del pagamento. È possibile posizionare temporaneamente un segnalino nella sezione appropriata come promemoria.

Dopo aver applicato queste modifiche, lo Stato estingue i suoi Prestiti (vedi Prestiti). Si noti che se la Politica Fiscale era precedentemente nella sezione A o B, dopo l'intervento dell'IMF lo Stato disporrà di denaro aggiuntivo derivante dalla vendita di alcune Aziende Pubbliche. Se lo Stato non è ancora in grado di pagare l'intero importo, paga quanto può e scarta il/i Prestito/i rimanente/i.

Infine, lo Stato sposta tutti e 3 i segnalini Legittimità alla metà del loro valore attuale (arrotondato per eccesso).



L'intervento dell'IMF di solito cambia in modo significativo lo stato del gioco e alcuni giocatori potrebbero risentirne pesantemente. Siete invitati a informare gli altri giocatori quando sembra che lo Stato stia per collassare.

Esempio: È la Fase Produzione e *Anna* si rende conto di non avere abbastanza denaro nella Tesoreria di Stato per coprire tutti i Salari delle sue Aziende Pubbliche. Deve chiedere un Prestito, ma sfortunatamente ne aveva un altro da prima; dato che la Politica Fiscale è nella sezione B, questo significa che più avanti l'IMF dovrà intervenire.

Durante il passo Coprire Bisogni, per *Anna* non cambia nulla. Se il Commercio Estero fosse ad A o B, potrebbe almeno sperare di ottenere un po' di denaro attraverso i dazi (dal Cibo acquistato dal Mercato Estero), ma questo non è possibile ora che è in C. Nel passo Intervento dell'IMF non ha abbastanza denaro per pagare nessuno dei suoi Prestiti, quindi l'IMF interviene.

Prima di tutto, tutte le Proposte di Legge nella tabella Politica vengono scartate. *Jim* ha Proposto 2 Leggi, quindi guadagna 2 Influenza. Anche *Mike* ha Proposto 1 Legge, quindi guadagna 1 Influenza. Poi, tutte le politiche cambiano come richiesto dall'IMF.



Prima dell'intervento dell'IMF

Dopo l'intervento dell'IMF

I cambiamenti nella tabella Politica hanno molte conseguenze sul tabellone:

- A causa del cambiamento della Politica Fiscale, le Aziende Pubbliche dovranno chiudere, in modo che ne rimangano solo tre. **Anna** sceglie 3 Aziende da chiudere, ognuna con un costo di 20 €, in modo da aggiungere 60 € alla Tesoreria di Stato. Purtroppo, in 2 di queste Aziende ci sono dei Lavoratori che finiscono tutti nell'area Disoccupati.
- A causa del cambiamento del Mercato del Lavoro, il Salario minimo garantito è ora L1. **Mike**, **Claire** e **Anna** spostano tutti i Salari nella posizione più bassa delle carte Azienda.
- La Politica di Tassazione passa ad A che, combinata con le modifiche alle Politiche del Welfare Statale, fa sì che il Moltiplicatore Tasse passi da 1 a 5.
- A causa della modifica delle Politiche del Welfare Statale, anche le tessere Welfare devono essere modificate. Girate la tessera Salute per farla corrispondere alla Politica 4B e rimuovete la tessera Istruzione dal tabellone. Dato che il costo della Salute e dell'Istruzione è appena cambiato, **Mike** e **Claire** decidono di modificare anche il valore di vendita delle proprie risorse.
- A causa della modifica del Mercato Estero, il segnalino nell'area Import del tabellone si sposta nella posizione centrale. Di conseguenza, il costo di Cibo e Lusso dal Mercato Estero sarà ora più alto. **Mike** e **Claire** decidono di modificare anche i valori delle loro plance da cui vendono i propri beni.

Poi, lo Stato deve estinguere la maggior parte dei suoi Prestiti. Dopo che **Anna** ha preso il secondo prestito per Pagare i Salari necessari, alla Tesoreria di Stato sono rimasti 27 €. La modifica della Politica Fiscale ha aggiunto altri 60 € alla Tesoreria di Stato, per un totale di 87 €. **Anna** spende tutto questo denaro e scarta i suoi 2 Prestiti.

Infine, **Anna** sposta i 3 segnalini Legittimità a metà del loro valore attuale. Il segnalino Classe Operaia era a 6, quindi si sposta a 3, il segnalino Classe Media era a 8, quindi si sposta a 4 e il segnalino Classe Capitalista era a 7, quindi si sposta a 4.



Limitazioni Componenti

Il giocatore è sempre limitato ai componenti inclusi nel gioco. Ciò significa che se per caso avete messo tutti i vostri cubi Voto nel sacchetto, non potete metterne altri. Allo stesso modo, se non c'è più Influenza, i giocatori non possono acquistarne o guadagnarne altra.

Se tutti i Lavoratori di un particolare colore sono già presenti sul tabellone, non è più possibile formare un Lavoratore non qualificato in quel settore. Inoltre, se un effetto (ad esempio una carta Immigrazione) vi ordina di piazzare un Lavoratore qualificato nell'area Lavoratori Disoccupati, ma non è disponibile, piazzate invece un Lavoratore non qualificato.

Tuttavia, se un effetto fa sì che un Lavoratore non qualificato venga aggiunto al tabellone, ma non è disponibile, aggiungete un Lavoratore qualificato a vostra scelta.

CREDITI

Game Design: Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

Sviluppo Gioco: Anastasios Grigoriadis

Illustrazioni: Jakub Skop

Design Grafica: Dimitris Anastasiadis & Katerina Xerovasilas (truly.gr)

Editing: Eric Engstrom, Grey Dolphin Game Development

Consulenti Accademici: Dr Russell Foster, Dr Pawel Adrjan, Alexander Gertz, Andreas Dounis, Dr Christopher Holmes, Dr Irina Burlacu

Playtester Principale: Theo K. Mavraganis

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

Vangelis Bagiartakis desidera dedicare questo gioco a suo figlio Asterios.



©2022 Hegemonic Project Limited.

Hegemony: Lead your Class to victory è un marchio di Hegemonic Project Limited. Tutti i diritti riservati.

DOMANDE SULLE REGOLE

Se un'Azienda ha un token Sciopero, i Lavoratori possono essere assegnati altrove dalla Classe Operaia?
Finché i Lavoratori non sono impegnati, la Classe Operaia può assegnarli altrove, se vuole.

Se l'IMF interviene e di conseguenza le Aziende Pubbliche vengono vendute, cosa succede se lo Stato ha più risorse del suo (nuovo) limite di stoccaggio?

Queste risorse vengono immediatamente scartate perché non possono più essere stoccate.
Se la Classe Operaia o la Classe Media guadagnano Prosperità ma il loro indicatore di Prosperità è già alla fine del percorso, cosa succede?
Il segnalino rimane al suo posto e guadagnano VP pari al valore di Prosperità di quello spazio.

Se la Classe Capitalista costruisce un'Azienda che richiede solo Lavoratori non qualificati e ci sono Lavoratori non qualificati disponibili dalla Classe Operaia ma solo Lavoratori qualificati dalla Classe Media, la Classe Capitalista può scegliere di assegnare quelli della Classe Media?

Sì, è possibile. Poiché entrambe le Classi hanno Lavoratori disponibili, il giocatore Classe Capitalista sceglie innanzitutto la Classe che vuole impiegare. Poi sceglie quali Lavoratori prendere, dando priorità a quelli non qualificati.

Quando si Assegnano i Lavoratori, se si rimuove un Lavoratore da un'azienda per assegnarlo altrove e si mette un altro Lavoratore al suo posto, tutto nella stessa azione, il nuovo Lavoratore è impegnato?
Un'Azienda (diversa da quella della Classe Media) non può avere sia Lavoratori impegnati che non impegnati. Se per qualsiasi motivo ciò accade (come nell'esempio fornito) tutti i Lavoratori diventano non impegnati. In effetti, questo è trattato in modo simile a quando si scambiano i Lavoratori.

Posso usare l'azione Assegnare Lavoratori solo per impegnare i Lavoratori che ho già in un'Azienda?
No, non è possibile. Dovrebbero essere assegnati ad una nuova Azienda per impegnarli.

Se in 4 giocatori le Aziende Pubbliche devono essere vendute a causa di un cambiamento della Politica Fiscale, lo Stato può vendere un'Azienda con Lavoratori impegnati?
Sì, è possibile (come può accadere anche nelle partite a 2 o 3 giocatori, quando viene venduta un'intera riga). Questo è l'unico caso in cui un'Azienda con Lavoratori impegnati può essere venduta.

Un'Azienda in Sciopero può essere venduta?
Sì, finché i Lavoratori non sono impegnati, l'Azienda può essere venduta normalmente.

Se i Salari vengono aumentati a causa di un cambiamento di Politica, i Lavoratori sono impegnati?
No, i Lavoratori sono impegnati quando i Salari vengono aumentati solo se ciò è dovuto a un'Azione Gratuita eseguita da un altro giocatore durante la Fase Azioni.

DOMANDE RELATIVE ALLE CARTE

Alcune carte Azione permettono di Proporre 2 Leggi contemporaneamente. Posso spendere Influenza per un Voto Immediato in questo caso? Se sì, vale per entrambe le Proposte di Legge?
Ogni Proposta di Legge viene avanzata indipendentemente dall'altra. Quindi sì, è possibile spendere Influenza per un Voto Immediato, ma ogni Influenza spesa riguarderà una singola Proposta di Legge. Quindi, se si vuole avere un Voto Immediato su entrambe le Proposte, si dovranno spendere 2 Influenze. Se Proponete la prima Legge e chiedete un Voto Immediato, potete aspettare la fine delle Elezioni prima di Proporre un'altra Legge. Tuttavia, non si può scegliere la stessa Politica per la seconda Proposta, ma una diversa.

Alcune carte Azione consentono di acquistare Salute ed Educazione a metà prezzo. Il metà prezzo si applica a ogni risorsa acquistata o all'importo totale?
Il metà prezzo viene applicato all'importo totale. Ad esempio, se la Salute ha un prezzo di 5 ₣ e il giocatore che gioca la carta vuole acquistare 5 Salute, dovrà pagare 13 ₣ (la metà di 25 ₣, arrotondata per eccesso).

Alcune carte Azione permettono di acquistare Salute e Istruzione a metà prezzo, fornendo Legittimità al giocatore Stato. Se la Politica di Welfare si trova nella sezione B (il che significa che il costo è già la metà del suo prezzo massimo), anche il giocatore dello Stato guadagna 1 VP?
Sì, anche lo Stato guadagna 1 VP perché il prezzo iniziale di Salute/Istruzione è 5 ₣, indipendentemente dal prezzo finale (la Legittimità della carta viene ottenuta normalmente).

Alcune carte Azione, come Construction Boom o Workplace Accident, danno o richiedono denaro alla Classe Capitalista. In questi casi, da dove va/viene il denaro? Dalle Entrate o dal Capitale?
Ogni volta che la Classe Capitalista spende o ottiene denaro, a meno che non sia indicato diversamente, quel denaro viene prelevato o collocato nelle Entrate. Se il denaro delle Entrate non è sufficiente, l'importo rimanente viene prelevato dal Capitale.

Se, durante un intervento dell'IMF, un'Azienda Pubblica con Lavoratori della Classe Media è costretta a chiudere, questa ne tiene conto quando paga le tasse, più tardi, nella stessa fase?
Poiché l'Azienda non è più nel tabellone e non ci sono Lavoratori della Classe Media che vi lavorano, quando arriva la fase Tassazione, la Classe Media non paga le tasse per essa.

Alcune carte Azione permettono alla Classe Capitalista e alla Classe Media di vendere risorse allo Stato. Possono vendere più di quanto lo Stato possa stoccare? Possono vendere più di quanto lo Stato possa permettersi e quindi costringerlo a chiedere un Prestito?
I giocatori non possono vendere allo Stato più risorse di quelle che può stoccare. Tuttavia, supponendo che lo Stato abbia spazio sufficiente, possono vendere più di quanto lo Stato possa permettersi. In tal caso, come previsto dalle normali regole, lo Stato dovrà richiedere un Prestito.

Alcune carte Azione, come Higher VAT (oltre a una delle Azioni Base dello Stato), consentono allo Stato di ottenere un beneficio ma di ridurre la sua Legittimità. Lo Stato può eseguire queste azioni se la sua Legittimità è già a 1?
No, lo Stato deve avere la legittimità da perdere per poter compiere una qualsiasi di queste azioni.

DOMANDE RELATIVE ALLE CARTE (continuo)

Quando una carta indica a un giocatore di assegnare dei Lavoratori, quei Lavoratori diventano impegnati?

Sì. Ogni volta che l'effetto di una carta ordina a un giocatore di eseguire un'Azione, a meno che non sia indicato diversamente, continuano ad applicarsi tutte le normali regole relative a quell'Azione.

Alcune carte Evento permettono allo Stato di acquistare risorse dagli altri giocatori. Lo Stato può acquistare più risorse di quelle che può stoccare nei suoi magazzini (scartandole poi) per guadagnare ulteriori VP?

No, non può. Lo Stato è limitato in ciò che può acquistare dai Magazzini che ha a disposizione.

Alcune carte Azione, come Shift Focus o A Matter of High Priority, permettono allo Stato di guardare le carte Evento in cima al mazzo e di piazzarne una sul tabellone. Cosa succede all'altra carta?

L'altra carta viene rimessa in cima al mazzo degli Eventi. Allo stesso modo, se il giocatore non piazza sul tabellone nessuno degli Eventi che ha guardato, entrambe le carte vengono rimesse in cima al mazzo degli Eventi.

Bid Rigging: In una partita a 2 giocatori, il Lusso venduto dalla Classe Capitalista, dove va a finire? Torna nella Scorta.

Civil Unrest: Quando lo Stato Propone una Legge a scelta di un altro giocatore a causa di questa carta Evento, l'altro giocatore può rifiutare? Inoltre, l'altro giocatore può spendere un'Influenza per chiedere una Votazione Immediata?

No. Il funzionamento della carta è il seguente: Lo Stato sceglie un altro giocatore e gli chiede quale Legge vuole Proporre (si applicano le normali regole). Il giocatore deve scegliere una Politica, se è in grado di farlo. Lo Stato Propone la Legge utilizzando il proprio segnalino. Lo Stato è anche colui che decide se indire o meno una Votazione Immediata (spendendo la propria Influenza).

Cooperative Farm: Se il giocatore della Classe Operaia costruisce un'Azienda Cooperative Farm, i Lavoratori che vi lavorano possono essere successivamente assegnati a un'altra Azienda? Se sì, cosa succede alla Cooperative Farm?

Nel turno in cui viene costruita la Cooperative Farm, i Lavoratori che vi sono assegnati sono impegnati, come lo sarebbero in qualsiasi altra Azienda. Come previsto dalle normali regole, i Lavoratori impegnati non possono essere assegnati altrove. Nei turni successivi, il giocatore della Classe Operaia può assegnare quei Lavoratori altrove, come può fare con tutti i suoi Lavoratori. Se lo fa, la Cooperative Farm rimane accanto alla sua plancia di gioco e può in seguito assegnarvi nuovamente dei Lavoratori, se lo desidera.

Cooperative Farm: I Lavoratori qui assegnati rientrano nei 4 Lavoratori richiesti per avere un Sindacato nel Settore Agricolo?

Sì, è così.

Emergency State: Se lo Stato gioca questa carta per cambiare una Politica, guadagna VP?

No. I VP vengono assegnati solo se una Politica cambia a causa di un'elezione.

Extra Shift La Classe Capitalista o lo Stato possono giocare questa carta se non hanno abbastanza soldi per pagare i Salari?

No, non possono. Essere in grado di pagare il Salario è di fatto un requisito perché l'effetto della carta abbia luogo e non si possono eseguire azioni che sono opzionali se non si può coprire il loro costo/requisito.

Immediate Response: Un'azione Evento fornisce elementi a una Classe e lo Stato la esegue due volte, scegliendo la stessa Classe entrambe le volte. Gli elementi inseriti nell'area dei Benefit Statali dal primo evento vengono rimossi?

No, non lo sono. Poiché le due azioni Evento vengono eseguite nello stesso turno, i loro benefici vengono inseriti contemporaneamente nell'area dei Benefit Statali.

Infant Industry Requires Help: Quando lo Stato costruisce un'Azienda utilizzando questa carta Evento, chi decide quale Azienda viene costruita? I lavoratori possono essere immediatamente assegnati ad essa e, se sì, chi decide in merito?

Lo Stato decide quale Azienda costruire tra quelle disponibili nei Mercati dei giocatori. In seguito, tutte le decisioni vengono prese dal giocatore che possiede la nuova Azienda (ad esempio, se assegnarle dei Lavoratori e quali). Tuttavia, per poter costruire un'Azienda di Classe Media, è necessario che in essa siano presenti i Lavoratori di Classe Media richiesti. Pertanto, può essere costruita dallo Stato solo se il/i lavoratore/i richiesto/i è/sono disponibile/i nell'area dei Lavoratori Disoccupati e, in tal caso, il/i lavoratore/i viene/vengono assegnato/i automaticamente a quell'Azienda. Il giocatore di Classe Media può decidere solo se assegnare un Lavoratore di Classe Operaia alla nuova Azienda (supponendo ovviamente che ci sia uno slot) e quale.

Labor Market Deregulation: Se un giocatore gioca questa carta, sposta tutti i suoi Lavoratori da un'Azienda e ne assegna di nuovi ad essa, tutto nella stessa azione, i nuovi Lavoratori sono impegnati?

No, non lo sono. Poiché l'Azienda era già operativa con Lavoratori non impegnati e continua a esserlo, la modifica dei Lavoratori effettivi deve essere trattata come quando si scambiano i Lavoratori.

Labor Market Deregulation: È possibile riassegnare i Lavoratori impegnati con essa?

No, non si può.

Migration: Se la Classe Operaia o la Classe Media giocano questa carta al primo round e si ritrovano con meno di 10 Lavoratori, cosa succede alla loro Popolazione?

Rimane a 3.

Privatization: Quando lo Stato gioca questa carta e vende un'Azienda Pubblica, si ritrova con un'Azienda in meno rispetto a quanto previsto dalla Politica Fiscale. Cosa succede se la Politica Fiscale cambia di nuovo? Quante Aziende si ritrova?

Quando la Politica Fiscale cambia, lo Stato deve terminare con il numero di Aziende elencate nella nuova sezione. Se ad esempio la Politica Fiscale era alla sezione C quando è stata giocata la carta Privatization, lo Stato avrà solo 2 Aziende. Se in seguito la Politica Fiscale passa a B, lo Stato deve finire con 6 Aziende Pubbliche come elencato nella nuova sezione. Questo significa che acquisterà altre 4 Aziende e non 3. Allo stesso modo, se la Politica Fiscale era alla sezione B quando è stata giocata la carta e lo Stato si è ritrovato con 5 Aziende, se la Politica torna alla sezione C, lo Stato dovrà vendere solo 2 Aziende in modo da ritrovarsi con 3, come dettato dalla nuova sezione. Se invece la Politica Fiscale passa alla sezione A, non potrà arrivare a 9 Aziende (una delle carte non sarà più disponibile) e quindi lo Stato avrà a disposizione solo 8 Aziende.

Privatization: se lo Stato gioca questa carta e vende un'Azienda Pubblica alla Classe Capitalista, quest'ultima può in seguito venderla? Se sì, cosa succede alla carta?

Finché non ci sono Lavoratori impegnati nell'Azienda, questa può essere venduta come di consueto. La carta viene quindi riportata a faccia in giù nell'area del tabellone con le Società pubbliche.

Public Opinion Polling: Prima di decidere se ci sarà una Votazione Immediata o meno, gli altri giocatori devono dichiarare se sono a favore o contro la Proposta di Legge?

No. Poiché non si sta ancora votando, gli altri giocatori non devono rivelare se sono favorevoli o contrari alla Proposta di Legge. Il giocatore che gioca la carta deve decidere da solo se vuole andare al Voto Immediato o meno e solo in questo caso gli altri giocatori devono dichiarare la loro posizione, come da regole normali.