ГЕГЕМОНИЯ

КЛАССОВАЯ БОРЬБА



ПРАВИЛА ИГРЫ

Общество в смятении.

Экономика рушится, политическое напряжение нарастает. Рабочий класс столкнулся с крахом системы социального обеспечения, капиталисты теряют полученную большим трудом прибыль, средний класс постепенно сокращается, а государство погружается в пучину дефицита.

В эти неспокойные времена только вам под силу предотвратить надвигающуюся катастрофу!

Возможно, вы захотите отстаивать интересы рабочего класса и бороться за социальные реформы или же выберете сторону корпораций и идеи свободного рынка? Попытаетесь удержать государство от распада или будете навязывать свою повестку любой ценой?

«Гегемония» — это асимметричная карточная настольная игра, в которой участники берут на себя определённые роли: рабочего или среднего класса, капиталистов или государства. Каждый класс действует особым образом, преследуя собственные интересы.

КАПИТАЛИСТЫ



Капиталисты владеют предприятиями. Те, в свою очередь, дают места рабочим, производящим товары и услуги, которые капиталисты затем продают для получения прибыли. Цель игры за капиталистов заключается в максимизации прибыли.

СРЕДНИЙ КЛАСС



К среднему классу относятся работники, получающие зарплату, а также малые предприниматели, управляющие небольшими предприятиями. Возглавляя средний класс, вы должны найти оптимальный баланс между производством, торговлей и потреблением, чтобы удовлетворить нужды своих работников и повысить их благосостояние.

РАБОЧИЙ КЛАСС



Рабочий класс объединяет работников, занятых оплачиваемым трудом и использующих деньги, чтобы покрыть расходы на питание, здравоохранение, образование и по возможности предметы роскоши. Цель игры за рабочий класс — наилучшим образом удовлетворить эти потребности, повысив благосостояние работников.

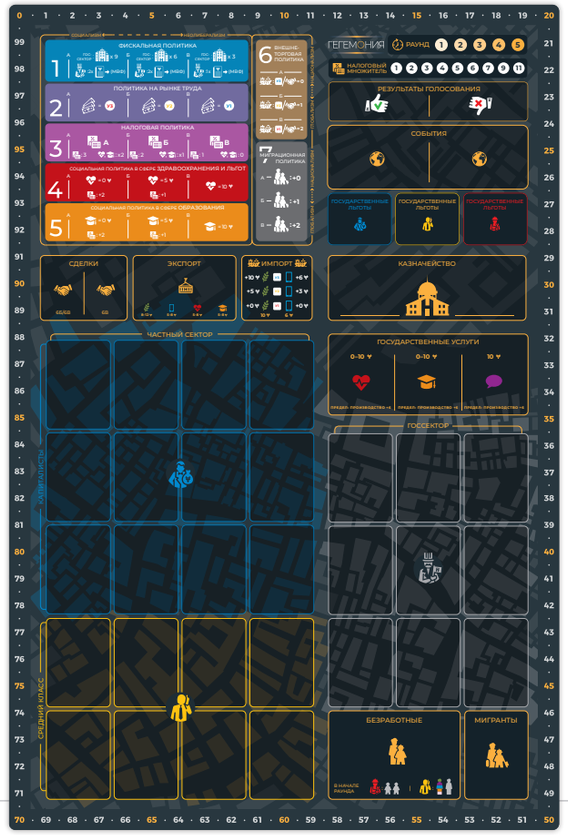
ГОСУДАРСТВО



Наконец, государство стремится повысить свою легитимность, прилагая усилия к поддержанию равновесия и удовлетворению запросов всех классов общества. В то же время оно пытается устранять любую возникающую социальную напряжённость.

СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ПЛАНШЕТА КЛАССОВ



270 БОЛЬШИХ КАРТ

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



40 КАРТ ДЕЙСТВИЙ РАБОЧЕГО КЛАССА



40 КАРТ ДЕЙСТВИЙ СРЕДНЕГО КЛАССА



40 КАРТ ДЕЙСТВИЙ КАПИТАЛИСТОВ



40 КАРТ ДЕЙСТВИЙ ГОСУДАРСТВА

КАРТЫ ПРЕДПРИЯТИЙ



2 КООПЕРАТИВНЫХ ХОЗЯЙСТВА



17 ПРЕДПРИЯТИЙ СРЕДНЕГО КЛАССА



28 ПРЕДПРИЯТИЙ КАПИТАЛИСТОВ



12 ГОСПРЕДПРИЯТИЙ



16 КАРТ ЭКСПОРТА



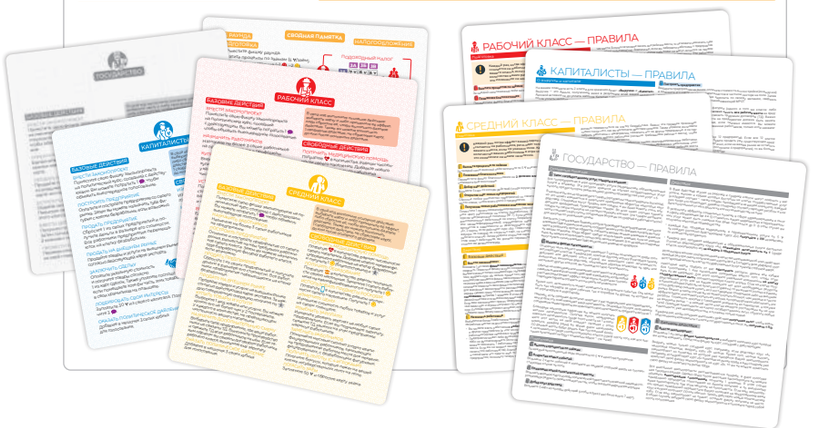
10 КАРТ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПОВЕСТКИ



25 КАРТ СОБЫТИЙ

5 ПАМЯТОК

4 ЛИСТА ПРАВИЛ ДЛЯ КЛАССОВ



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

55 МАЛЫХ КАРТ



25 КАРТ МИГРАНТОВ



10 КАРТ ЗАЙМОВ



20 КАРТ СДЕЛОК



МЕШОЧЕК



42 ПРОЗРАЧНЫХ МАРКЕРА



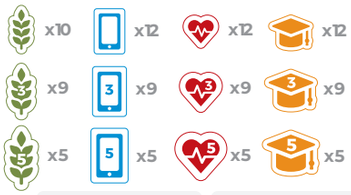
ЖЕТОН ЗОНЫ СВОБОДНОЙ ТОРГОВЛИ



6 ЖЕТОНОВ ХРАНИЛИЩ

222 ЖЕТОНА

24 ПРОДОВОЛЬСТВИЯ



26 ПРЕДМЕТОВ РОСКОШИ

26 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УСЛУГ

6 ЖЕТОНОВ ОБОРУДОВАНИЯ

ЖЕТОН ДЕМОНСТРАЦИИ

4 ЖЕТОНА ДЛЯ ГОЛОСОВАНИЯ



7 ЖЕТОНОВ ЗАБАСТОВОК



82 ЖЕТОНА ДЕНЕГ (ВАРДИСЫ) ₩

2 ЖЕТОНА СОЦОБЕСПЕЧЕНИЯ





18 ЖЕТОНОВ ЛЕГИТИМНОСТИ

231 ДЕРЕВЯННЫЙ КОМПОНЕНТ



48 ФИГУРОК РАБОЧЕГО КЛАССА



42 ФИГУРКИ СРЕДНЕГО КЛАССА



75 КУБИКОВ ДЛЯ ГОЛОСОВАНИЯ 3 ЦВЕТОВ



35 КУБИКОВ ВЛИЯНИЯ



4 ФИШКИ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ 4 ЦВЕТОВ



12 ФИШЕК ЗАКОНО-ПРОЕКТОВ 4 ЦВЕТОВ



ФИШКА БОГАТСТВА



2 ФИШКИ БЛАГОСОСТОЯНИЯ



7 ФИШЕК ПОЛИТИКИ



3 ФИШКИ ЛЕГИТИМНОСТИ



ФИШКА НАЛОГОВОГО МНОЖИТЕЛЯ



ФИШКА РАУНДА

СИМВОЛЫ КЛАССОВ



РАБОЧИЙ КЛАСС



СРЕДНИЙ КЛАСС



КАПИТАЛИСТЫ



ГОСУДАРСТВО

ЛЕГИТИМНОСТЬ



ЛЕГИТИМНОСТЬ СРЕДИ РАБОЧЕГО КЛАССА / СРЕДНЕГО КЛАССА / КАПИТАЛИСТОВ

РЕСУРСЫ



ПРОДОВОЛЬСТВИЕ



ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ



МЕДИЦИНСКИЕ УСЛУГИ



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ УСЛУГИ

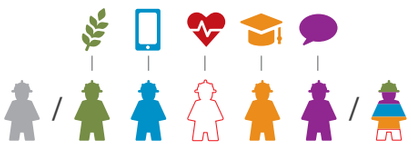


ВЛИЯНИЕ

ТИПЫ РАБОТНИКОВ



СРЕДНИЙ КЛАСС НЕКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ / КВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ / ЛЮБОЙ КВАЛИФИКАЦИИ



РАБОЧИЙ КЛАСС НЕКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ / КВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ / ЛЮБОЙ КВАЛИФИКАЦИИ



ЛЮБОЙ ТИП НЕКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ / КВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ / ЛЮБОЙ КВАЛИФИКАЦИИ

ПРОЧЕЕ



НАСЕЛЕНИЕ РАБОЧЕГО КЛАССА / СРЕДНЕГО КЛАССА



ПРЕДПРИЯТИЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ / КАПИТАЛИСТОВ / СРЕДНЕГО КЛАССА



ИЗМЕНЕНИЕ ЛЕГИТИМНОСТИ

ЖЕТОН ЛЕГИТИМНОСТИ

БЛАГОСОСТОЯНИЕ РАБОЧЕГО КЛАССА / СРЕДНЕГО КЛАССА

ЖЕТОН ОБОРУДОВАНИЯ

ПОБЕДНОЕ ОЧКО (ПО)

МИНИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР ОПЛАТЫ ТРУДА (МРОТ)

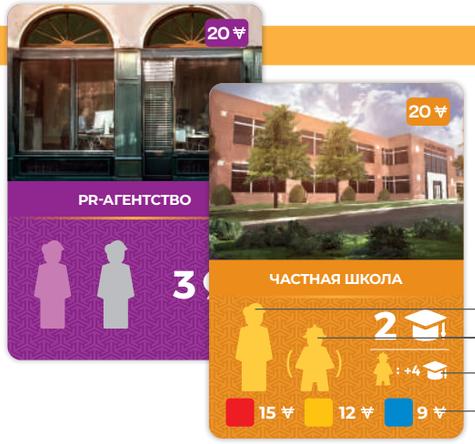
НАЛОГОВЫЙ МНОЖИТЕЛЬ

СТРУКТУРА КОМПОНЕНТОВ

Карты предприятий

Эти карты представляют собой предприятия, которые игроки строят для производства товаров и услуг. На каждом предприятии указано количество и тип работников, необходимых для его функционирования, а также вид производимых ресурсов и (если применимо) уровень зарплаты работников.

Цвет предприятия соответствует отрасли, к которой оно относится. Всего в игре 5 отраслей: **сельское хозяйство** (зелёная), **люкс-сегмент** (синяя), **здравоохранение** (красная), **образование** (оранжевая) и **СМИ** (фиолетовая).



Предприятия среднего класса

Предприятия среднего класса бывают 2 видов: те, которым требуются исключительно работники среднего класса, и те, где также могут быть заняты наёмные работники рабочего класса.

- Работник среднего класса
- Работник рабочего класса (наёмный)
- Бонус производительности наёмного работника
- Зарплата наёмного работника

Госпредприятия и предприятия капиталистов



- Стоимость предприятия
- • Стартовое предприятие
- ⁝ Стартовое предприятие для игры вдвоём
- ⁝ Стартовое предприятие для игры втроём и вчетвером
- Название предприятия
- Отрасль (согласно цвету)
- Производимые товары/услуги
- Необходимые работники (цвет соответствует квалификации работников в соответствующей отрасли)
- Бонус оборудования (повышает производительность предприятия)
- Зарплата 3-го уровня
- Зарплата 2-го уровня
- Зарплата 1-го уровня

Прочие типы предприятий

Кооперативное хозяйство — это особый тип предприятия, построить которое может только игрок за рабочий класс, используя некоторые свои карты действий. Кооперативное хозяйство производит 2 продовольствия, и для его функционирования требуются 3 неквалифицированных работника рабочего класса. Хотя такое хозяйство считается частным предприятием, оно не выкладывается на поле.

На картах автоматизированных предприятий напечатан символ оборудования и нет мест для работников. Они не требуют работников и считается, что они функционируют всегда и имеют жетон оборудования. В фазе производства они производят товары, не требуя выплаты зарплаты. Важно: обычные предприятия, на которых лежит жетон оборудования, НЕ считаются автоматизированными.



Карты действий

Эти карты позволяют вам выполнять действия в свой ход. Разыграйте карту, чтобы применить её эффект, либо сбросьте, чтобы выполнить базовое действие.



- Иллюстрация
- Название карты
- Эффект карты
- Требование карты
- Цвет класса, которому принадлежит карта
- Изменение легитимности (только при игре вчетвером)

Карты экспорта

На этих картах изображены 8 возможных операций при продаже товаров и услуг на внешнем рынке. В начале каждого раунда (в фазе подготовки) открывайте новую карту экспорта.



Карты политической повестки

Такую карту в каждом раунде берёт игрок за государство (только при игре вчетвером). Она определяет политический курс текущей администрации. В конце каждого раунда игрок за государство получает ПО в зависимости от того, насколько точно текущая обстановка совпадает с картой политической повестки.



Карты мигрантов

Эти карты определяют тип трудовых мигрантов (квалифицированных/неквалифицированных), появляющихся в игре в начале каждого раунда во время фазы подготовки.



Карты событий

Эти карты представляют собой различные трудности, с которыми предстоит справляться игроку за государство (только при игре вчетвером).



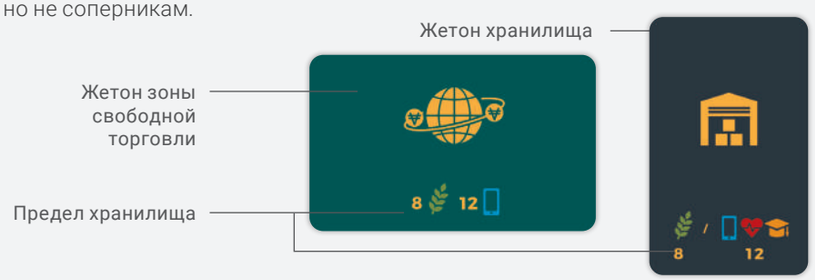
Карты сделок

Эти карты позволяют игроку за капиталистов покупать множество товаров (продовольствие и/или предметы роскоши) на внешнем рынке по сниженным ценам. Но в зависимости от действующего курса внешнеторговой политики (№ 6 в таблице политических курсов на поле) к этой цене может прибавиться госпошлина, если эти товары не будут проданы обратно на внешнем рынке.



Хранилища

Эти жетоны позволяют увеличить вместимость хранилищ на планшетах игроков за капиталистов и средний класс. Игрок за капиталистов может купить стандартные хранилища, а игрок за средний класс — получить их при розыгрыше карт действий, чтобы увеличить размер хранилища на своём планшете. Игроку за капиталистов также доступен особый тип хранилища — зона свободной торговли, где можно хранить только товары (продовольствие и предметы роскоши). Продать эти товары впоследствии можно только на внешнем рынке, но не соперникам.

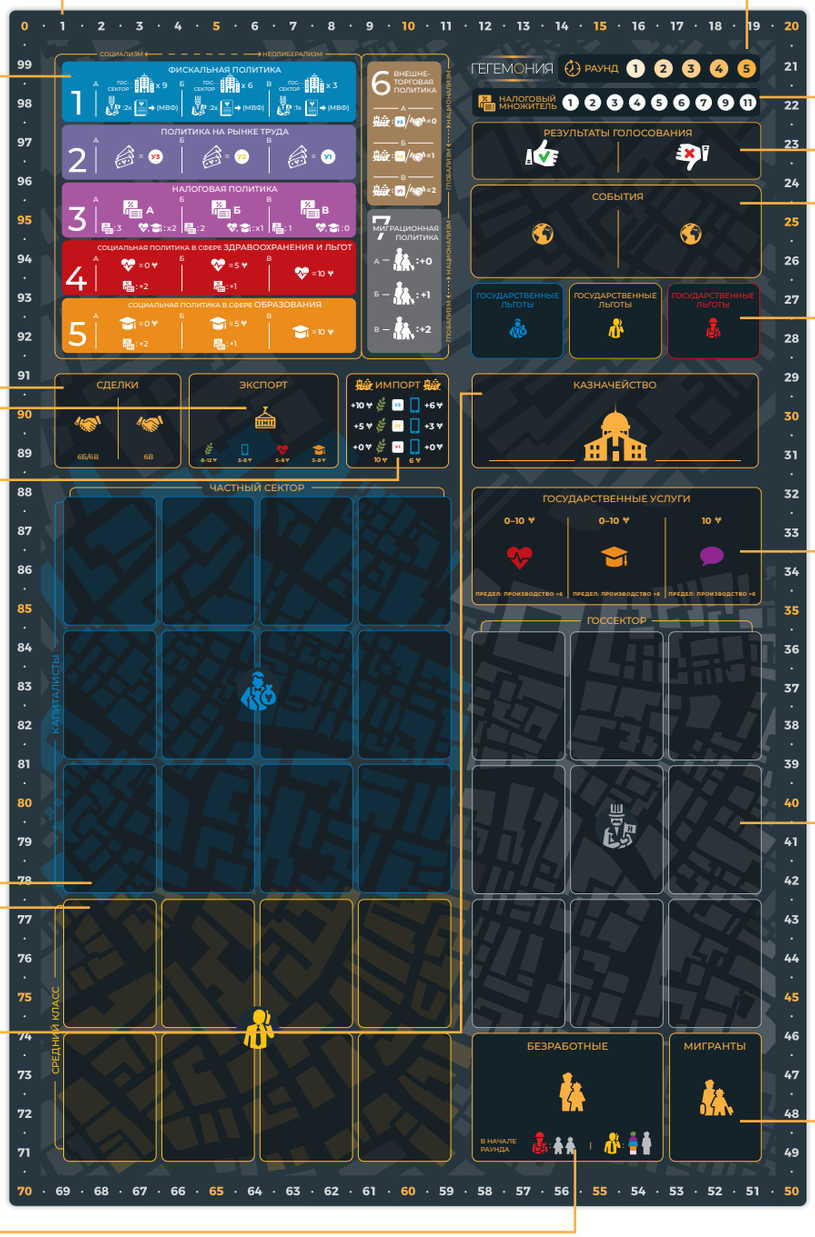


ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Таблица политических курсов
В этой таблице представлены существующие в игре политики и указаны действующие в данный момент курсы. Каждая политика представлена 3 курсами («А», «Б» или «В»), соответствующими определённым идеологиям. Политики № 1–5 расположены в диапазоне от социализма («А») до неолиберализма («В»), а № 6–7 — в диапазоне от национализма («А») до глобализма («В»). На протяжении всей игры вы будете стремиться изменить эти политические курсы с выгодой для себя.

Шкала ПО
Шкала для отслеживания победных очков игроков.

Шкала раундов
Шкала для отслеживания игровых раундов.



Сделки
Клетки для карт сделок, которыми может воспользоваться игрок за капиталистов. Количество этих карт определяется курсом внешнеторговой политики (№ 6).

Экспорт
Клетка для карт экспорта. С помощью этих карт игроки могут продавать товары и услуги на внешнем рынке. Внизу указаны цены на каждый ресурс, которые встречаются на картах экспорта.

Импорт
Товары (продовольствие и предметы роскоши) при необходимости можно покупать на внешнем рынке. Стоимость товаров указана внизу, однако в зависимости от курса внешнеторговой политики (№ 6), помимо указанной стоимости, также может взиматься госпошлина.

Частный сектор
Клетки для предприятий, построенных игроками за капиталистов и средний класс.

Казначейство
Клетка для хранения денег государства.

Безработные
Клетка для размещения новых работников, появляющихся в игре (обычно в начале каждого раунда). Любой работник, становящийся безработным в процессе игры, также перемещается сюда.

Налоговый множитель
Шкала для отслеживания ставки налогового множителя, которая используется при определении размера налога, подлежащего уплате игроками за капиталистов и средний класс. На ставку множителя оказывают влияние политики № 3–5.

Результаты голосования
Клетки для кубиков голосования согласно предпочтениям игроков. Каждый раз, когда при голосовании игроки высказываются «за» или «против» предложенных изменений, они берут кубики из мешочка, чтобы определить итоги голосования.

События
(Только при игре вчетвером.) Клетки для карт событий, на которые предстоит реагировать игроку за государство.

Государственные льготы
(Только при игре вчетвером.)
Клетки для размещения бонусов, которые можно получить в виде льгот от государства (из-за событий или эффектов карт). Обычно это ресурсы или деньги.

Государственные услуги
Клетки для размещения услуг, производимых государством (медицинские и образовательные услуги, а также влияние). Игроки за рабочий и средний классы могут свободно покупать данные ресурсы, при этом стоимость медицинских и образовательных услуг определяется социальными политиками (№ 4 и 5).

Госсектор
Клетки для госпредприятий. Все такие предприятия размещаются на поле во время подготовки к игре, однако некоторые из них будут неактивны (размещены лицевой стороной вниз) в зависимости от величины госсектора согласно курсу фискальной политики (№ 1).

Мигранты
Клетка для колоды карт мигрантов. Тип появляющихся в игре новых работников (уровень квалификации и отрасль) определяется картами из этой колоды. Количество карт, которое требуется взять, зависит от курса миграционной политики (№ 7).

ПЛАНШЕТЫ КЛАССОВ

Рабочий класс



Население. На верхней шкале отмечайте количество работников рабочего класса в игре. Их количество влияет на численность населения игрока за этот класс, представленную числами под шкалой. Численность населения имеет большое значение для игрока за рабочий класс, поскольку от неё зависит количество ресурсов, которое необходимо потратить на выполнение конкретных действий, и предел при покупке ресурсов и услуг. Каждый раз, когда количество ваших работников в игре меняется, отражайте это изменение на шкале населения.

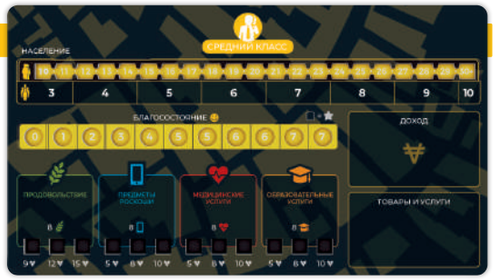
Благосостояние. Эта шкала отражает уровень благосостояния игрока за рабочий класс. Оно растёт, если этот класс обеспечен медицинскими и образовательными услугами, а также предметами роскоши. Чем выше благосостояние, тем больше ПО получит игрок за этот класс.

Профсоюзы. В тех отраслях, где занято много работников рабочего класса, вы можете создавать профсоюзы. Наличие профсоюза приносит игроку влияние и дополнительные ПО.

Доход. Клетка для хранения денег игрока за рабочий класс.

Товары и услуги. Клетка для хранения купленных/полученных ресурсов до момента их использования.

Средний класс



Население. На верхней шкале отмечайте количество работников среднего класса в игре. Их количество влияет на численность населения игрока за этот класс, представленную числами под шкалой. Численность населения имеет большое значение для игрока за средний класс, поскольку от неё зависит количество ресурсов, которое необходимо потратить на выполнение конкретных действий, и предел при покупке ресурсов и услуг. Каждый раз, когда количество ваших работников в игре меняется, отражайте это изменение на шкале населения.

Благосостояние. Эта шкала отражает уровень благосостояния игрока за средний класс. Оно растёт, если этот класс обеспечен медицинскими и образовательными услугами, а также предметами роскоши. Чем выше благосостояние, тем больше ПО получит игрок за этот класс. Обратите внимание, что шкалы благосостояния среднего и рабочего классов отличаются, хотя и устроены по схожим принципам.

Хранилища. Клетки для хранения товаров и услуг, произведённых предприятиями этого класса. Предел каждого ресурса указан на клетке хранилища. Под каждым хранилищем указана стоимость продажи соответствующего ресурса соперникам.

Доход. Клетка для хранения денег игрока за средний класс.

Товары и услуги. Клетка для хранения купленных/полученных ресурсов до момента их использования.

Капиталисты



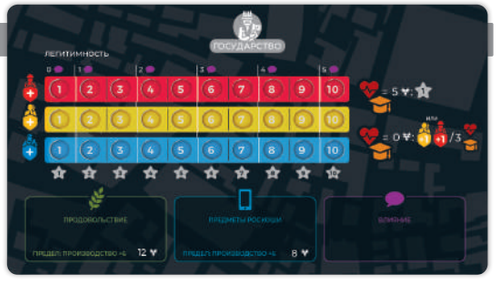
Выручка. Клетка для хранения всех денег, полученных игроком за капиталистов в течение раунда. Расходы также покрываются из выручки, если не указано иное.

Капитал. В каждом раунде после выплаты зарплат и налогов все оставшиеся на клетке выручки деньги перемещаются на эту клетку, а игрок за капиталистов получает ПО, исходя из общего размера капитала.

Богатство. Эта шкала показывает, сколько ПО получит игрок за капиталистов в конце раунда, исходя из общего размера капитала (после переноса денег с клетки выручки). Если общий размер капитала увеличился, игрок получит дополнительные ПО.

Хранилища. Клетки для хранения товаров и услуг, произведённых предприятиями этого класса. Предел каждого ресурса указан на клетке хранилища. Под каждым хранилищем указана стоимость продажи соответствующего ресурса соперникам. Влияние продать нельзя, и предела хранилища для него не существует.

Государство



Легитимность. Эти шкалы отражают легитимность государства среди каждого из 3 классов. Игрок за государство стремится максимально повысить легитимность, в идеале равномерно. В конце каждого раунда игрок получает ПО, исходя из 2 наименьших значений на шкалах.

Хранилище влияния. Клетка для хранения личного влияния игрока за государство. В отличие от влияния СМИ, которое хранится на клетке государственных услуг на поле, соперники не могут купить личное влияние.

Хранилище продовольствия и предметов роскоши. Изначально игроку за государство не принадлежат предприятия, производящие продовольствие или предметы роскоши. Однако в ходе игры это может измениться. Если игрок за государство становится владельцем предприятия либо покупает товары за счёт эффекта карты, то товары будут храниться на этих клетках, а также могут быть куплены соперниками по указанной цене.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре немного отличается в зависимости от количества участников. Подготовьте поле и большинство компонентов согласно инструкции ниже. Затем следуйте детальным указаниям по подготовке каждого из классов.

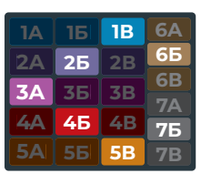
Обратите внимание, что в зависимости от количества участников для игры доступны только следующие классы:

- **2 игрока**: **капиталисты** и **рабочий** класс;
- **3 игрока**: **капиталисты**, **рабочий** и **средний** классы;
- **4 игрока**: **все** классы.

Если вы играете впервые, рекомендуем вам провести партию на двоих, чтобы получить общее представление о механиках игры, прежде чем добавлять 2 других класса.

Подготовка поля

1. Поместите поле в центре стола в пределах досягаемости всех игроков.
2. Поместите на поле 4 стартовых предприятия капиталистов (**супермаркет**, **торговый центр**, **колледж** и **поликлинику**) на клетки капиталистов в частном секторе. Поместите прозрачные маркеры для указания зарплаты на ячейки 2-го уровня на каждой карте.
3. Возьмите карты госпредприятий и уберите в коробку 3 из них, которые не соответствуют количеству игроков в партии (согласно числу ромбов возле стоимости карты: карты с 2 ромбами используются для игры вдвоём, с 3 — втроём и вчетвером). Разместите 3 стартовых госпредприятия в 1-м ряду госсектора (каждое под соответствующей клеткой государственных услуг) и поместите прозрачные маркеры для указания зарплаты на ячейки 2-го уровня на всех 3 картах. Затем разместите карты госпредприятий каждого типа во 2-м ряду лицевой стороной вниз и оставшиеся 3 карты в 3-м ряду также лицевой стороной вниз.
4. При игре втроём или вчетвером поместите на поле 2 стартовых предприятия среднего класса (**минимаркет** и **частную клинику**) на клетки среднего класса в частном секторе. Поместите прозрачные маркеры для указания зарплаты на ячейки 2-го уровня на каждой карте.
5. Перемешайте колоду сделок и положите рядом с полем. Откройте верхнюю карту и поместите лицевой стороной вверх на 1 из соответствующих клеток.
6. Перемешайте колоду экспорта и положите рядом с полем. Откройте верхнюю карту и положите лицевой стороной вверх на соответствующую клетку. Затем поместите прозрачный маркер на ячейку «У2» на клетке импорта.
7. Перемешайте колоду мигрантов и положите на соответствующую клетку на поле.
8. Разместите фишки политики на указанных клетках в таблице политических курсов:



9. Положите 120 ₹ в казначейство: это стартовые деньги государства.
10. Положите жетоны медицинских и образовательных услуг, а также кубики влияния на соответствующие клетки государственных услуг в зависимости от количества игроков:

	МЕДИЦИНСКИЕ УСЛУГИ	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ УСЛУГИ	ВЛИЯНИЕ
2 игрока	5	5	3
3–4 игрока	6	6	4

11. Поместите фишку раунда на деление «1» шкалы раундов, а фишку налогового множителя — на деление «5» соответствующей шкалы.
12. Поместите фишку ПО каждого игрока на деление «0» шкалы ПО.
13. Разделите кубики для голосования по цвету и положите их рядом с полем. Возьмите по 8 кубиков каждого цвета, поместите их в мешочек и положите его рядом с полем. Используйте кубики всех 3 цветов даже при игре вдвоём, когда средний класс не участвует в партии.
14. Положите все ресурсы (продовольствие, предметы роскоши, медицинские услуги, образовательные услуги и влияние) рядом с полем в пределах досягаемости всех игроков. Аналогичным образом положите жетоны денег, оборудования, хранилищ, забастовок, демонстрации и легитимности (только при игре вчетвером), карты займов, а также прозрачные маркеры.
15. Разделите фигурки рабочего и среднего классов по цветам и типам и положите рядом с полем в пределах досягаемости соответствующих игроков. (при игре вдвоём верните фигурки среднего класса в коробку, поскольку они не понадобятся).
16. Рядом с полем положите сводную памятку по игре.

После подготовки поля каждый игрок выбирает или случайно получает класс и выполняет соответствующую подготовку. Для удобства рекомендуем следующую рассадку игроков:




ГЕГЕМОНИЯ
ЗАЁМ
ЧАСТНЫЙ СЕКТОР
ГОСУДАРСТВЕННЫЕ УСЛУГИ
СРЕДНИЙ КЛАСС
БЕЗРАБОТНЫЕ
МИГРАНТЫ

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Рабочий класс

1. Поместите перед собой **планшет** рабочего класса.
2. Поместите прозрачный маркер на стартовое деление шкалы **населения** (10 работников).
3. Поместите фишку **благосостояния** на деление «0» шкалы благосостояния.
4. Положите **30** ₹ и 1 **влияние** на соответствующие клетки.
5. Поместите 3 красные фишки **законопроектов** и свой жетон для **голосования** рядом с планшетом.
6. Перемешайте карты **действий** рабочего класса и поместите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Возьмите в руку 7 карт из колоды.
7. Поместите **памятку** для рабочего класса рядом с планшетом.
8. Отложите в сторону 2 карты **кооперативных хозяйств** (эти карты можно будет использовать только после розыгрыша определённых карт).
9. В зависимости от количества участников разместите **работников рабочего класса** на следующих предприятиях с учётом рабочих мест:
   - 2 игрока: **супермаркет** (1 зелёная и 1 серая фигурки), **торговый центр** (1 синяя и 1 серая фигурки), **государственная больница** (1 белая и 1 серая фигурки), **государственный университет** (1 оранжевая и 1 серая фигурки);
   - 3–4 игрока: **супермаркет** (1 зелёная и 1 серая фигурки), **колледж** (1 оранжевая и 1 серая фигурки) и **университетская больница** (1 белая и 2 серые фигурки).

   Важно: всех работников размещайте вертикально.
10. Поместите неквалифицированного работника рабочего класса (серая фигурка) на клетку **безработных**. Затем в зависимости от количества участников:
    - 2 игрока: возьмите 1 карту **мигрантов**;
    - 3–4 игрока: возьмите 2 карты **мигрантов**.

    Поместите фигурку рабочего класса, изображённую на каждой взятой карте, на клетку безработных. Затем верните карту(-ы) под низ колоды мигрантов.

Капиталисты

1. Поместите перед собой **планшет** капиталистов.
2. Положите **120** ₹ на клетку **выручки** на своём планшете.
3. Поместите фишку **богатства** рядом со шкалой богатства.
4. Положите 1 **продовольствие**, 2 **предмета роскоши**, 2 **образовательные услуги** и 1 **влияние** в соответствующие хранилища на своём планшете. Затем разместите прозрачные маркеры для указания стоимости каждого из ресурсов: маркер продовольствия поместите на деление «12 ₹», а маркеры остальных 3 ресурсов — на «8 ₹».
5. Поместите жетон **зоны свободной торговли** рядом с планшетом.
6. Поместите 3 синие фишки **законопроектов** и свой жетон для **голосования** рядом с планшетом.
7. Перемешайте карты **действий** капиталистов и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Возьмите в руку 7 карт из колоды.
8. Поместите **памятку** для капиталистов рядом с планшетом.
9. Перемешайте карты **предприятий** капиталистов и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Затем откройте 4 верхние карты и поместите лицевой стороной вверх рядом с колодой предприятий. Эти карты считаются вашим **рынком**.

Средний класс

Только при игре втроём или вчетвером.

1. Поместите перед собой **планшет** среднего класса.
2. Поместите прозрачный маркер на стартовое деление шкалы **населения** (10 работников).
3. Поместите фишку **благосостояния** на деление «0» шкалы благосостояния.
4. Положите **40** ₹ и 1 **влияние** на соответствующие клетки.
5. Положите 1 **продовольствие** и 1 **медицинскую услугу** в соответствующие хранилища на своём планшете. Затем разместите прозрачные маркеры для указания стоимости каждого из ресурсов: маркер продовольствия поместите на деление «12 ₹», а маркеры остальных 3 ресурсов — на «8 ₹».
6. Поместите 3 жёлтые фишки **законопроектов** и свой жетон для **голосования** рядом с планшетом.
7. Перемешайте карты **действий** среднего класса и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Возьмите в руку 7 карт из колоды.
8. Поместите **памятку** для среднего класса рядом с планшетом.
9. Перемешайте карты **предприятий** среднего класса и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Затем откройте 3 верхние карты и поместите лицевой стороной вверх рядом с колодой предприятий. Эти карты считаются вашим **рынком**.
10. Разместите **работников среднего класса** на следующих предприятиях с учётом рабочих мест: **технический университет** (1 оранжевая и 2 серые фигурки), **торговый центр** (1 синяя и 1 серая фигурки), **минимаркет** (1 зелёная фигурка) и **частная клиника** (1 белая фигурка).

    Важно: всех работников размещайте вертикально.
11. Поместите любого квалифицированного работника среднего класса на клетку **безработных** (учитывайте карты предприятий на вашем рынке), затем возьмите 2 карты **мигрантов**. Поместите фигурки среднего класса, изображённые на этих 2 картах, на клетку безработных. Затем верните карты под низ колоды мигрантов.

Государство

Только при игре вчетвером.

1. Поместите перед собой **планшет** государства.
2. Поместите фишки соответствующих классов на деление «2» каждой из шкал **легитимности**.
3. Положите 1 **влияние** на соответствующую клетку.
4. Поместите 3 серые фишки **законопроектов** и свой жетон для **голосования** рядом с планшетом.
5. Перемешайте карты **действий** государства и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Возьмите в руку 7 карт из колоды.
6. Поместите **памятку** для государства рядом с планшетом.
7. Перемешайте карты **событий** и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Затем откройте 2 верхние карты и поместите лицевой стороной вверх на соответствующие клетки на поле. Если на карте указано «Раунды 2–5», замешайте её в колоду и откройте другую.
8. Перемешайте карты **политической повестки** и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом. Затем откройте верхнюю карту и положите лицевой стороной вверх рядом с планшетом так, чтобы она была видна всем игрокам.
9. Положите жетон **соцобеспечения (здравоохранение)** на клетку государственных услуг на поле, под жетонами медицинских услуг. Убедитесь, что жетон лежит вверх стороной, соответствующей курсу № 4Б. Рядом с планшетом положите жетон **соцобеспечения (образование)**.

ХОД ИГРЫ — ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Игра продолжается 5 раундов. Каждый раунд состоит из нескольких фаз, которые, в свою очередь, делятся на этапы. В конце 5-го раунда проходит заключительный этап игры, после чего подсчитываются итоговые результаты. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

Каждый раунд состоит из следующих фаз:
- **подготовка**,
- **действия**,
- **производство**,
- **голосование**,
- **начисление ПО**.

Ниже мы подробно рассмотрим происходящее в каждой фазе. Поскольку все классовые роли отыгрываются по-разному, сначала даются общее описание фазы и правила для всех игроков, затем перечисляются особые правила для каждого класса.

1. Подготовка

Пропустите в 1-м раунде.

В этой фазе вы готовитесь к новому раунду. Сначала **переместите фишку раунда на следующее деление** шкалы раундов. Затем каждый игрок выполняет этапы подготовки для своего класса. Если у вас возникнут вопросы об очерёдности действий, сверьтесь со сводной памяткой, чтобы узнать точный порядок выполнения этапов.

Когда все игроки выполнят свои этапы подготовки, начинается фаза действий.

2. Действия

Это ключевая фаза игры. В этой фазе вы разыгрываете карты действий из руки, выполняя действия и пытаясь достичь своих целей. В этой фазе каждый игрок выполняет 5 ходов (2 карты останутся у вас в руке на следующий раунд).

Порядок хода всегда неизменен:
1) рабочий класс,
2) средний класс,
3) капиталисты,
4) государство.

При игре вдвоём и втроём игнорируйте неучаствующие классы.

Начиная с игрока за рабочий класс, каждый участник в свой ход выбирает 1 карту, чтобы выполнить **основное действие**: либо разыграть эффект выбранной карты, либо сбросить её, чтобы выполнить **базовое действие**. У каждого игрока свой набор базовых действий, как указано в разделе действий этого класса в правилах и в его памятке.

В свой ход вы также можете выполнить 1 **свободное действие** (до либо после основного действия). Набор свободных действий также уникален для каждого класса (см. список в памятке класса).

Разыгрывая эффект карты в качестве основного действия, помните, что на некоторых картах есть требования, которые должны быть выполнены. Обычно они касаются текущего политического курса. Использовать эффект карты можно, только выполнив требования (например, если на карте указан текущий курс). В ином случае использовать эту карту можно только для выполнения базового действия.

***Пример:** **Женя** играет за рабочий класс. В свой ход она выбирает в руке карту «Академическая стипендия». Требования, указанные на карте, выполнены, поэтому она решает разыграть её — применить эффект карты. **Женя** покупает образовательные услуги, оплатив половину их стоимости государству. После чего **Аня**, играющая за государство, перемещает на 1 деление вперёд фишку легитимности среди рабочего класса на своём планшете.*



При игре вчетвером, если на карте действия, разыгранной ради эффекта, внизу указан 1 или несколько символов изменения легитимности (символ класса с цифрой), после применения эффекта карты игрок за государство соответствующим образом изменяет положение фишки **легитимности** этого класса на своём планшете (подробнее см. в разделе правил для государства на с. 26). Игнорируйте эти символы, если играете без государства либо если сбросили карту, чтобы выполнить базовое действие.

Некоторые карты могут потребовать от вас выполнить 1 или несколько базовых действий с некоторыми ограничениями или незначительными изменениями. В этом случае, если не указано иное, действуют правила для соответствующих базовых действий (см. правила для каждого класса).

Закончив ход, передайте его следующему игроку. Продолжайте, пока каждый игрок не выполните по 5 ходов. Оставьте 2 карты в руке на следующий раунд.

3. Производство

В этой фазе предприятия в игре производят товары и услуги, а работники получают зарплату. Затем вы удовлетворяете потребности своего класса и уплачиваете налоги.

Этапы фазы производства:
- **производство товаров и услуг**,
- **удовлетворение потребностей**,
- **проверка вмешательства МВФ**,
- **уплата налогов**.

На каждом этапе в фазе производства игроки действуют в обратном порядке: государство, капиталисты, средний класс, рабочий класс. Переходите к новому этапу только после того, как все участники отыграют предыдущий.

Производство товаров и услуг

На этом этапе каждый игрок, владеющий предприятиями (игроки за государство, капиталистов и средний класс), выплачивает зарплату тому игроку, чьи работники заняты на данном предприятии. Зарплата, указанная на карте предприятия, — это общая сумма, которая выплачивается всем работникам вместе, а не каждому в отдельности. Затем каждое предприятие производит указанное количество товаров и услуг. Владелец предприятия кладёт произведённые ресурсы в соответствующие хранилища на своём планшете.

Госпредприятия производят товары и услуги даже при игре вдвоём или втроём, когда государство не участвует в партии. Выплатите работникам зарплату из казначейства и положите произведённые ресурсы на клетки государственных услуг на поле.

ВАЖНО:
Для каждой государственной услуги существует предел хранилища, равный уровню производства этой услуги госпредприятиями + 6 (независимо от того, функционируют они или нет). Если государство производит или получает больше услуг, чем оно может хранить, все излишки сгорают.

Удовлетворение потребностей

На этом этапе игроки за средний и рабочий классы стремятся удовлетворить потребности своего класса. Для этого они тратят продовольствие в размере, равном численности своего населения. Если продовольствия не хватает, они должны купить его из любых источников в любом их сочетании.

Проверка вмешательства МВФ

На этом этапе проверьте, не превышает ли государство количество займов, установленное курсом фискальной политики (№ 1). Если превышает, то сначала попробуйте выплатить займы, потратив по 55 ₹ за каждый. Если после выплаты у государства меньше займов, чем позволяет фискальная политика, переходите к следующему этапу. Если нет, то происходит вмешательство Международного валютного фонда (МВФ), из-за чего меняются некоторые политические курсы (см. подробнее «Вмешательство МВФ» в разделе «Прочие правила» на с. 33).

Уплата налогов

На этом этапе игроки уплачивают налоги в пользу государства согласно действующему курсу налоговой политики (№ 3). Подробнее о размере налогов для каждого класса см. в соответствующих разделах, краткая информация также приведена в памятке класса.

ВАЖНО:
Помещайте все уплаченные налоги в казначейство. Помните об этом, чтобы случайно не положить деньги в общий запас.

4. Голосование

В этой фазе происходит голосование по законопроектам, внесённым в фазе действий.

Этапы фазы голосования:
- **пополнение мешочка**,
- **проведение голосования**.

В фазе голосования действует обычный порядок хода: рабочий класс, средний класс, капиталисты, государство.

Если в фазе действий законопроекты не вносились, то пропустите всю фазу голосования.

Пополнение мешочка

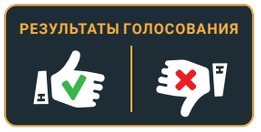
Перед голосованием игроки за 3 класса добавляют в мешочек **кубики для голосования**. Рабочий класс добавляет кубики в количестве, равном ½ своего **населения** (округляя вверх). Капиталисты добавляют кубики в количестве, равном ½ принадлежащих им **функционирующих предприятий** (округляя вверх) — тех, которые заняты работниками либо полностью автоматизированы. Средний класс добавляет кубики в количестве, равном **наибольшему из 2 значений** для этого класса (округляя вверх): либо ½ своего населения, либо ½ принадлежащих им функционирующих предприятий.

При игре вдвоём также добавьте в мешочек 5 кубиков среднего класса (не участвует в партии).

Собственных кубиков у государства нет, поэтому этот игрок ничего не добавляет в мешочек. Вместо этого игрок за государство получает **влияние** в количестве, равном наименьшему значению легитимности среди классов (подробнее см. на с. 28).

Проведение голосования

Голосование проводится по каждой политике, на которой находится фишка законопроекта. Начните с политики № 1 и двигайтесь по порядку.



Во время голосования участники, начиная с игрока за рабочий класс и далее в порядке хода, высказываются **«за»** или **«против»** смены курса согласно внесённому законопроекту (воздерживаться от голосования нельзя). Для этого переверните свой жетон для голосования соответствующей стороной вверх. Игрок, внёсший законопроект, считается проголосовавшим «за».

После того как все игроки выскажут свои предпочтения, **возьмите из мешочка 5 кубиков для голосования** и поместите их на соответствующие клетки на поле согласно предпочтениям игроков. Каждый кубик равен 1 голосу.

Это предварительные результаты, поэтому у игроков есть возможность повлиять на исход голосования, **потратив влияние**. Каждый игрок сообщает, сколько влияния у него есть, берёт все свои кубики влияния в руку и тайно перекладывает в другую руку столько, сколько хочет потратить. Затем все игроки протягивают над полем руки с выбранными кубиками и одновременно раскрывают их. Каждый кубик влияния считается **1 дополнительным голосом** в поддержку изначального предпочтения этого игрока. Положите кубики на соответствующие клетки на поле и подсчитайте общее количество голосов за каждый вариант:

- Если «за» было отдано столько же или больше голосов, чем «против», законопроект принят. Переместите фишку политики на новый действующий курс и верните автору фишку законопроекта с поля. Он немедленно получает 3 ПО. Все остальные игроки, поддержавшие законопроект и отдавшие голоса «за» (в виде кубиков из мешочка или потраченного влияния), получают по 1 ПО.
- Если «против» было отдано больше голосов, чем «за», законопроект не принят. Верните автору фишку законопроекта с поля и переходите к следующей политике. В этом случае ПО не начисляются.

При игре вдвоём кубики среднего класса, взятые из мешочка, идут в зачёт 5 кубиков для голосования, но немедленно сбрасываются: это нейтральные голоса. Результат определяется по оставшимся кубикам для голосования. В редких случаях, когда все 5 взятых из мешочка кубиков принадлежат среднему классу (и никто из игроков не потратил кубики влияния), законопроект принимается.

ПО начисляются только в случае принятия законопроекта. Кроме того, если законопроект принят, то только поддержавшие его игроки, отдавшие 1 или несколько голосов «за» (с помощью кубиков для голосования или влияния), получают по 1 ПО. Это не относится к автору законопроекта: если законопроект принят, он получит 3 ПО даже в том случае, если не тратил влияние и/или кубики для голосования и победил только благодаря голосам других игроков.

После подведения итогов голосования сбросьте все кубики для голосования победившей стороны и всё потраченное игроками влияние (как победителей, так и проигравших). Затем верните все кубики для голосования проигравшей стороны обратно в мешочек. Если на поле требуется сделать изменения в результате смены политического курса (например, смена курса фискальной политики приводит к появлению большего количества госпредприятий, либо политика на рынке труда приводит к изменению зарплат и т. д.), сначала примените их, а затем переходите к следующей политике.

В редких случаях, когда все игроки голосуют одинаково (благодаря чему законопроект принимается по умолчанию), всё равно возьмите из мешочка 5 кубиков и сбросьте их все. Получение ПО происходит как обычно: 3 ПО автору законопроекта, по 1 ПО всем поддержавшим его.

Кроме того, если в любой момент игры вам нужно взять из мешочка кубики для голосования, а он пуст, дважды выполните этап пополнения мешочка (при этом игрок за государство не получает влияния), а затем возьмите кубики.

См. подробный пример проведения голосования на с. 32.

Завершив голосование по всем законопроектам, переходите к следующей фазе.

5. Начисление ПО

В этой фазе вы получаете дополнительные ПО в зависимости от своих достижений. Кроме того, игрок за государство получает штраф за все текущие события, на которые он не отреагировал в фазе действий и которые остались на поле.

Несмотря на то что каждый игрок может получить ПО в этой фазе, их количество может сильно отличаться. Если для одного из участников полученные в этой фазе ПО могут быть их основным источником в игре, то для другого это будет лишь небольшим бонусом.

Конец игры

Игра завершается после 5-го раунда. Игроки получают штрафы за каждый свой непогашенный заём, после чего подсчитывают итоговые результаты.

Проверка непогашенных займов

За каждый непогашенный заём игрок за капиталистов теряет 5 ПО. Остальные игроки получают возможность сначала погасить свои займы — заплатить по 55 ₹ за каждый непогашенный заём и сбросить его карту. Если у игрока недостаточно денег, он платит столько, сколько может (сумма должна быть кратна 5 ₹), и теряет по 1 ПО за каждые 5 ₹, которые он не смог выплатить.

> ***Пример:*** *Кира играет за средний класс. В конце игры у неё остался 1 заём и 38 ₹. Она должна выплатить за непогашенный заём столько, сколько может (кратно 5 ₹), и отдаёт 35 ₹. Ещё 20 ₹ Кира выплатить не может, поэтому теряет 4 ПО.*

Подсчёт итоговых результатов

В конце игры каждый класс получает дополнительные ПО в зависимости от действующих политических курсов и состояния своего планшета. Подробнее об этом см. в разделе правил для каждого класса.

Подсчитав все ПО, определите победителя — игрока с наибольшим количеством ПО. В случае ничьей сверьтесь с действующими политическими курсами № 1–5 и подсчитайте результат каждого претендента по соответствующим курсам (курсы «А» для рабочего класса, курсы «Б» для среднего, курсы «В» для капиталистов и соответствие карте политической повестки для государства). Побеждает претендент, чьим интересам отвечает больше политических курсов. Если ничья сохраняется и один из претендентов играл за государство, побеждает этот игрок. В ином случае побеждает игрок с наибольшим количеством кубиков для голосования в мешочке. Если ничья сохраняется, претенденты празднуют общую победу.

РАБОЧИЙ КЛАСС

О классе

Ваша задача — повысить благосостояние рабочего класса. Для этого отправляйте работников на предприятия, чтобы они получали зарплату за свой труд. Тратьте полученные деньги на удовлетворение потребностей населения в продовольствии, медицинских и образовательных услугах и по возможности предметах роскоши.

Подготовка

Каждый раз, когда эффект вашей карты или действия ссылается на работников, речь идёт только о фигурках вашего класса, если не указано иное. Каждый раз, когда количество ваших работников в игре меняется, отражайте это изменение на шкале населения.

В фазе подготовки выполняйте следующие этапы по порядку:

Выплата процентов по займам

За каждый непогашенный заём заплатите по 5 ₹ в качестве процентов.

Понижение благосостояния

Переместите фишку благосостояния на **1 деление влево**. Если фишка уже находится на делении «0», она остаётся на месте и ничего не происходит. Важно: повышая благосостояние, вы получаете ПО (см. свободные действия своего класса), однако не теряете ПО, когда понижаете благосостояние.

Добор карт действий

Возьмите 5 карт из колоды действий (чтобы в руке у вас было всего 7 карт). Не показывайте их соперникам.

Получение новых работников и изменение численности населения

Поместите 2 своих неквалифицированных (серых) работников на клетку безработных. Затем сверьтесь с действующим курсом миграционной политики (№ 7). Если действует курс «Б» или «В», поместите дополнительных работников на клетку безработных. Их тип (квалифицированный или неквалифицированный) определяется картами мигрантов. Откройте карты мигрантов в зависимости от действующего курса (1 карту, если действует курс «Б», 2 карты, если действует курс «В»). Поместите фигурку рабочего класса, изображённую на каждой из открытых карт, на клетку безработных (игнорируя фигурки среднего класса). Затем уберите открытые карты под низ колоды мигрантов.

Пример: *начался новый раунд. Действующий курс миграционной политики — «В». **Женя** играет за рабочий класс, поэтому она помещает 2 серых работников своего класса на клетку безработных, а затем открывает 2 карты мигрантов. На первой карте изображён неквалифицированный работник, на второй — квалифицированный в сфере образования. **Женя** помещает 1 серую и 1 оранжевую фигурки работников на клетку безработных.*

Поместив новых работников, вы должны переместить маркер по шкале населения на столько же делений вперёд (2–4).

Действия

Базовые действия

В свой ход вам доступны следующие **базовые** действия:

Внести законопроект

Выполняя это действие, вы выражаете желание изменить 1 из действующих политических курсов на более соответствующий вашим потребностям.

Возьмите 1 из своих **фишек законопроектов** и выберите политику, курс которой вы хотите изменить. Поместите фишку на курс, соседний с действующим, — этот курс вы хотите предложить в качестве действующего.

Выбрать можно только соседний курс. Например, если действует курс «А» налоговой политики, выбрать курс «В» нельзя. Кроме того, нельзя вносить законопроект по политике, на которой уже находится фишка законопроекта. Например, если действует курс «Б» политики на рынке труда, а ваш соперник уже поместил свою фишку законопроекта на курс «В», то вы не можете поместить свою фишку на политику на рынке труда.

Обычно сразу после того, как вы вносите законопроект, ничего не происходит. Все внесённые законопроекты рассматриваются позднее, в фазе голосования текущего раунда. Однако сразу после внесения законопроекта вы можете объявить **внеочередное голосование**, потратив 1 влияние. В этом случае **немедленно проводится голосование** по данной политике и по внесённому вами законопроекту, при этом мешочек не пополняется (подробнее см. «Проведение голосования» на с. 12). Если ваш законопроект принят, немедленно переместите фишку политики на предложенный вами курс и игроки получают ПО по обычным правилам. Теперь действует новый политический курс. Если ваш законопроект не принят, оставьте фишку политики на месте. В обоих случаях заберите свою фишку законопроекта и положите перед собой после голосования.

Всего у вас есть 3 фишки законопроектов, поэтому, за исключением внеочередного голосования (при котором фишка возвращается к вам сразу после голосования), вы не можете внести более 3 законопроектов за раунд.

Назначить работников

Это действие позволяет трудоустроить работников на доступные предприятия.

Выполняя это действие, выберите не более 3 работников своего класса на поле и разместите на соответствующих им рабочих местах на доступных предприятиях и/или в профсоюзах, соблюдая следующие правила.

- Вы можете взять работника с **любого места на поле**, включая клетку безработных и другие предприятия, куда уже назначены ваши работники (за исключением связанных трудовым договором — см. далее).
- Предприятие может либо функционировать (если на нём заняты все рабочие места), либо не функционировать (если на нём свободны все места). Это значит, что вы не можете назначить 1 работника на предприятие, где есть 2 или 3 свободных рабочих места. Если вы не можете занять все рабочие места, то не можете назначить туда своего(-их) работника(-ов). Аналогично, если вы забираете работника с предприятия и назначаете его куда-то ещё, то и другие работники не могут остаться на первом предприятии, поскольку теперь там есть свободные рабочие места. Эти работники должны переместиться на клетку безработных. Важно: эта проверка происходит только после того, как вы выполните действие целиком. Таким образом, вы можете забрать работника с предприятия, назначить его на другое предприятие, а на первое назначить другого работника (согласно требованиям рабочего места), чтобы закрыть свободное рабочее место.

- На некоторые рабочие места требуются только квалифицированные работники. Размещать на них можно только квалифицированных работников соответствующей отрасли (фигурки подходящего цвета). Остальные рабочие места предназначены для неквалифицированных работников, но туда можно назначать и квалифицированных работников.

Трудовой договор



Назначение работника подразумевает, что обе стороны заключили соглашение, которое будет действовать в течение по крайней мере одного раунда (владелец предприятия предлагает зарплату в обмен на труд работников, занятых на предприятии). В знак этого, назначив работника на предприятие, положите его фигурку на карту предприятия — такой работник считается **связанным трудовым договором (ТД)**. Пока действует ТД (фигурка лежит на карте), нельзя назначать этого работника на другое предприятие, снижать зарплату и продавать данное предприятие. В фазе производства поставьте вертикально все фигурки работников.

Профсоюзы

Помимо назначения на предприятия, вы также можете назначать квалифицированных работников соответствующего цвета в профсоюзы на своём планшете. Однако в этом случае появляется дополнительное правило: вы можете назначить работника в профсоюз, **только если 4 ваших работника или больше уже заняты на предприятиях в этой отрасли**.

Работники в профсоюзах считаются занятыми и связанными бессрочным трудовым договором. Иными словами, назначить этих работников куда-либо ещё нельзя. Однако, если в любой момент игры в отрасли, соответствующей профсоюзу, у вас остаётся менее 4 работников, профсоюзный работник немедленно перемещается на клетку безработных.

За каждый профсоюз вы получаете по **1 влиянию** в фазе производства и по **2 ПО** в фазе подсчёта ПО. Обратите внимание, что профсоюзный работник считается занятым, но не получает зарплату.

Пример: ***Женя*** *хочет создать профсоюз в сельском хозяйстве. В данный момент только 2 её работника заняты на сельскохозяйственном предприятии, принадлежащем игроку за капиталистов, но есть ещё 2 предприятия среднего класса со свободными рабочими местами. У* ***Жени*** *3 работника, 1 из которых как раз специализируется в этой отрасли, поэтому* ***Женя*** *выполняет действие назначения работников. Сначала она размещает 2 неквалифицированных работников на 2 предприятиях среднего класса, и теперь у неё есть 4 работника в сельском хозяйстве, что позволяет ей создать профсоюз. Поэтому она помещает зелёную фигурку на соответствующую клетку на своём планшете. Это было 3-е возможное назначение работника в рамках этого действия.*



В дальнейшем ***Кира*** *(средний класс) решает продать своё предприятие и перемещает работника* ***Жени*** *на клетку безработных. Теперь у* ***Жени*** *только 3 работника заняты в сельском хозяйстве. Это приводит к закрытию соответствующего профсоюза, и зелёная фигурка профсоюзного работника также перемещается на клетку безработных.*

Купить товары и услуги

Это действие позволяет вам покупать необходимые товары и услуги, чтобы удовлетворить потребности класса.

Выполняя это действие, выберите **1 вид товара или услуги** (продовольствие, предметы роскоши, влияние, медицинские или образовательные услуги) и купите его **не более чем у 2 поставщиков** этого вида. У каждого поставщика вы можете купить **товары или услуги в количестве, не превышающем численность вашего населения**. То есть, если численность населения равна 4, то вы можете купить, например, 4 предмета роскоши у игрока за капиталистов и ещё 4 на внешнем рынке либо 4 медицинские услуги у государства и ещё 4 у игрока за средний класс.

Важно: ни один поставщик не продаёт все товары и услуги, а у тех, кто продаёт, их может не быть в нужном количестве. В этой таблице показано, какие поставщики продают те или иные товары и услуги:

	ПРОДОВОЛЬСТВИЕ	ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ	МЕДИЦИНСКИЕ УСЛУГИ	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ УСЛУГИ	ВЛИЯНИЕ
Капиталисты	✔	✔	✔	✔	✕
Средний класс	✔	✔	✔	✔	✕
Внешний рынок	✔	✔	✕	✕	✕
Государство	*	*	✔	✔	✔

* при определённых обстоятельствах.

Стоимость каждого товара или услуги зависит от их поставщика. Цены у игроков за капиталистов и средний класс указаны на их планшетах (они могут менять их в свой ход с помощью свободного действия). Цены на внешнем рынке указаны в нижней части клетки импорта на поле, однако на эти цены влияет действующий курс внешнеторговой политики (№ 6), в результате чего может взиматься госпошлина. Цены на государственные услуги определяются социальной политикой в сфере здравоохранения и льгот (№ 4) и социальной политикой в сфере образования (№ 5). Если игрок за государство станет собственником предприятий, производящих товары (продовольствие и предметы роскоши), то фиксированные цены на них указаны на его планшете. Стоимость влияния при покупке у государства также фиксирована и указана на поле.

Покупая ресурсы, кладите их на клетку товаров и услуг на своём планшете.

Пример: ***Женя*** *хочет купить медицинские услуги. Численность её населения равна 5, поэтому она может купить не более 5 жетонов медицинских услуг у каждого поставщика. На клетке государственных услуг доступно 6 жетонов медицинских услуг, поэтому она покупает 5 из них по цене 5 ₹ за услугу на общую сумму 25 ₹. Игрок за капиталистов тоже продаёт медицинские услуги по цене 8 ₹ за каждую.* ***Женя*** *могла бы купить у него не более 5 жетонов, однако в хранилище у игрока за капиталистов всего 3 жетона, поэтому* ***Женя*** *покупает все 3, заплатив 24 ₹.*

В дальнейшем (её население выросло до 6) ***Женя*** *хочет купить предметы роскоши на внешнем рынке. Обычно стоимость предмета роскоши на внешнем рынке составляет 6 ₹, однако сейчас действует курс «Б» внешнеторговой политики, поэтому каждый предмет роскоши облагается госпошлиной в размере 3 ₹.* ***Женя*** *тратит 36 ₹ (основную стоимость товаров) и возвращает их в общий запас, а затем платит 18 ₹ в виде пошлины в пользу государства.*

Устроить забастовку



Это действие позволяет вам вынудить владельцев предприятий повысить зарплаты, однако существует риск остаться без выплат при производстве.

Выполняя это действие, поместите не более 2 жетонов забастовок на предприятия, где заняты ваши работники. Нельзя выбирать предприятия, где работники связаны ТД, а также предприятия с 3-м уровнем зарплаты. Выбирать госпредприятия можно, только если в партии есть игрок за государство (т. е. при игре вчетвером). На каждом предприятии может лежать только 1 жетон забастовки.

В начале фазы производства сбросьте жетоны забастовок со всех предприятий с 3-м уровнем зарплаты (если он повысился в фазе действий). Затем каждое функционирующее предприятие с 1-м или 2-м уровнем зарплаты с жетоном забастовки пропускает фазу производства в текущем раунде (ничего не производится и зарплаты не выплачиваются), а вы получаете 1 влияние за каждое такое предприятие. После чего сбросьте все жетоны забастовок.

Если жетон забастовки лежит на предприятии среднего класса, где занят работник рабочего класса, отмените бонус производительности этого предприятия, относящийся к этому наёмному работнику. Производство, в котором задействован работник среднего класса, выполняется как обычно.

Предприятие, на котором лежит жетон забастовки, не может выполнять производство никаким образом, включая действия, позволяющие предприятиям производить во время фазы действий (например, с помощью карты «Дополнительная смена»). Эти действия нельзя выполнять в отношении предприятий, на которых лежат жетоны забастовок. Базовое действие среднего класса «Назначить дополнительную смену» можно выполнить в отношении такого предприятия, но производить там будет только работник среднего класса. Если предприятие с жетоном забастовки перестаёт функционировать (его работников назначили на другое предприятие), немедленно сбросьте с него жетон забастовки.

Выйти на демонстрацию

Это действие позволяет вам вынудить других игроков построить больше предприятий и создать больше рабочих мест для вашего класса.



Выполнить это действие можно, только если количество ваших безработных фигурок превышает количество свободных рабочих мест для вашего класса (независимо от квалификации) на 2 или больше.



Пример: *при игре вдвоём госсектор сократился, в результате 4 работника **Жени** попали на клетку безработных. Ещё 1 безработная фигурка у неё уже была, поэтому теперь у **Жени** их всего 5. В данный момент на поле есть только 1 нефункционирующее предприятие игрока за капиталистов, где требуются 2 работника. Поскольку условие выполнено, **Женя** решает выйти на демонстрацию — она кладёт жетон демонстрации на клетку безработных. У неё уже есть 2 профсоюза, поэтому **Женя** знает, что если **Миша** (игрок за капиталистов), у которого на данный момент только 5 предприятий, проигнорирует демонстрацию, то он потеряет 7 ПО.*

***Миша** не хочет терять ПО в фазе производства, поэтому в свой следующий ход он строит предприятие с 3 рабочими местами и назначает туда 3 работников **Жени**. Затем он сбрасывает жетон демонстрации.*

*Если бы произошла та же ситуация, но у **Миши** уже было построено 8 предприятий и он не хотел строить ещё 1, то **Миша** потерял бы только 4 ПО — по количеству клеток в его части поля, на которых нет предприятий.*

В этом случае вы можете поместить жетон демонстрации на клетку безработных.

После того как 1) любой игрок построит новое предприятие и 2) назначит туда ваших работников, а 3) условие демонстрации перестанет соблюдаться (должны быть выполнены все 3 условия), сбросьте жетон — демонстрация завершена и больше ничего не происходит. Если жетон демонстрации остаётся до фазы производства, сбросьте его, получите 1 влияние, а ваши соперники суммарно теряют столько ПО, сколько у вас фигурок на клетке безработных плюс число ваших профсоюзов. Вы выбираете, сколько ПО потеряет каждый соперник, учитывая, что они не могут потерять больше ПО, чем количество пустых клеток (без предприятий, включая госпредприятия, лежащие лицевой стороной вниз, для игрока за государство) в их части поля.

Оказать политическое давление

Это действие позволяет вам попытаться повысить свою политическую значимость и шансы во время следующего голосования.

Выполняя это действие, добавьте в мешочек 3 своих кубика для голосования.

Свободные действия

Ниже указаны **свободные** действия, которые вы можете выполнить в свой ход. Некоторые из этих действий повышают ваше благосостояние. Эти действия очень важны, поскольку благосостояние — ваш основной источник получения ПО. **Каждый раз, когда вы повышаете благосостояние, перемещайте фишку благосостояния на 1 деление вперёд и получайте ПО в количестве, равном новому значению благосостояния.**

Получить медицинскую помощь



Это действие позволяет вашему населению воспользоваться ранее купленными медицинскими услугами: потратьте столько жетонов медицинских услуг (с клетки товаров и услуг на своём планшете), сколько составляет численность вашего населения. Затем **повысьте благосостояние на 1**, получите 2 бонусных ПО и добавьте 1 нового неквалифицированного работника (серого) на клетку безработных. Не забудьте отметить увеличение населения на шкале на своём планшете.

***Пример:** **Женя** только что выполнила основное действие, чтобы купить 8 медицинских услуг. С помощью свободного действия она решает потратить их («Получить медицинскую помощь»). Численность её населения составляет 5, поэтому она должна потратить 5 медицинских услуг, чтобы выполнить это действие. Сделав это, она перемещает фишку благосостояния на 1 деление вправо — на деление «5», что приносит ей 5 ПО. **Женя** получает ещё 2 ПО благодаря эффекту действия, затем добавляет 1 серую фигурку работника на клетку безработных (не забыв отразить это на шкале населения).*

Получить образование



Это действие позволяет вашему населению воспользоваться ранее купленными образовательными услугами: потратьте столько жетонов образовательных услуг (с клетки товаров и услуг на своём планшете), сколько составляет численность вашего населения. Затем **повысьте благосостояние на 1** и замените 1 работника (в любом месте на поле, даже занятого на предприятии) на 1 квалифицированного работника по выбору из общего запаса. Если вы заменяете работника, связанного ТД, то новый квалифицированный работник также считается связанным ТД.

Обычно вы будете стремиться заменять неквалифицированных работников, но при необходимости можете заменить квалифицированного работника фигуркой из другой отрасли, если он не занимает рабочее место квалифицированного работника.

> ***Пример:*** *в свой следующий ход **Женя** покупает 4 образовательные услуги. Ещё 1 осталась у неё с предыдущего раунда, поэтому сейчас у неё достаточно жетонов, чтобы выполнить действие «Получить образование». Она выполняет свободное действие, тратит 5 образовательных услуг и перемещает фишку благосостояния на 1 деление вперёд — на деление «6». **Женя** получает 6 ПО. Затем она заменяет 1 серого работника, полученного в предыдущий ход, на 1 фиолетового.*

Использовать предметы роскоши

Это действие позволяет вашему населению воспользоваться ранее купленными предметами роскоши: потратьте столько предметов роскоши (с клетки товаров и услуг на своём планшете), сколько составляет численность вашего населения. Затем **повысьте благосостояние на 1**.

Заменить работников

Это действие позволяет вам реорганизовать свои фигурки так, чтобы квалифицированным работникам было проще найти работу в своей отрасли. Замените квалифицированного работника, занимающего рабочее место неквалифицированного работника на предприятии, работником с клетки безработных. Например, вы можете поменять местами белого работника, занятого на сельскохозяйственном предприятии, и серого с клетки безработных. Вы можете выполнить это действие столько раз, сколько хотите.

Вы можете заменить даже работника, связанного ТД. В этом случае новый работник, занявший его место, также будет связан ТД, а предыдущего работника, который теперь находится на клетке безработных, вы сможете позднее назначить на другое предприятие.

Получить льготы (только при игре вчетвером)

Это действие позволяет вам получить бонусы, которые игрок за государство поместил на вашу клетку государственных льгот. Если вы получаете кубики для голосования, немедленно положите их в мешочек.

Каждый раз, когда вы выполняете это действие, игрок за государство получает 1 ПО.

Погасить заём

Это действие позволяет вам выплатить имеющийся у вас заём. Заплатите 50 ₹, чтобы сбросить карту займа.

Производство

Производство товаров и услуг

На этом этапе вы получаете зарплаты за своих работников, занятых на предприятиях других игроков. Если у вас есть кооперативные хозяйства, то каждое из них **производит по 2 продовольствия**. Кроме того, вы получаете **по 1 влиянию за каждый имеющийся у вас профсоюз**.

После того как все предприятия выполнят производство, верните всех своих работников, связанных ТД, в вертикальное положение: они больше не связаны ТД.

Удовлетворение потребностей

На этом этапе вы должны купить у любых поставщиков продовольствие в количестве, равном численности вашего населения. Если у вас уже есть продовольствие (например, произведённое кооперативными хозяйствами или ранее полученное от государства), сначала вы должны потратить именно эти ресурсы, а уже потом покупать недостающие.

Обеспечить всё население продовольствием — обязательное условие. Если ни у кого из соперников нет продовольствия на продажу (или вы не хотите покупать его у них), вы должны купить его на внешнем рынке. В редком случае, когда у вас недостаточно денег, чтобы купить продовольствие в нужном количестве, вы должны взять заём (см. «Займы» на с. 33).

Поскольку продовольствие расходуется немедленно, можете не перемещать жетоны продовольствия на свой планшет, покупая их на этом этапе, а сразу сбрасывать.

Уплата налогов

На этом этапе вы должны уплатить подоходный налог в пользу государства. Размер налога зависит от комбинации действующих курсов политики на рынке труда и налоговой политики (курсы № 2 и 3). Умножьте ставку из таблицы справа на **численность своего населения**.

ПОДОХОДНЫЙ НАЛОГ		КУРС НАЛОГОВОЙ ПОЛИТИКИ		
		3А	3Б	3В
КУРС ПОЛИТИКИ НА РЫНКЕ ТРУДА	2А	7 ₹	6 ₹	5 ₹
	2Б	4 ₹	4 ₹	4 ₹
	2В	1 ₹	2 ₹	3 ₹

> ***Пример:*** *сейчас очередь **Жени** платить налоги. Поскольку действующий курс политики на рынке труда — «В», а налоговой политики — «Б», она должна заплатить 2 ₹ × население. Численность её населения равна 5, поэтому она платит 10 ₹ в виде налогов.*

Начисление ПО

В этой фазе вы получаете ПО в зависимости от имеющихся у вас профсоюзов. За каждый свой профсоюз получите по **2 ПО**.

Конец игры

В конце игры вы получаете дополнительные ПО:

- Сверьтесь с политическими курсами № 1–5 в таблице политических курсов. В зависимости от количества курсов **социалистической направленности** (курсы «А»), вы получаете ПО согласно таблице выше.

Социалистические политики	1	2	3	4	5
ПО	1	4	8	12	18

- Получите по **1 ПО** за каждые 10 ₹, оставшиеся на вашем планшете (не более 15 ПО).

КАПИТАЛИСТЫ

О классе

Ваша цель — максимизация прибыли. Стройте предприятия и заключайте сделки, чтобы производить товары и услуги и продавать их для получения прибыли. Вы всегда стремитесь приумножить то, что у вас уже имеется, минимизируя издержки.

О выручке и капитале

На вашем планшете есть 2 клетки для хранения денег: **«Выручка»** и **«Капитал»**. Выручка — это деньги, полученные вами в результате всей вашей недавней деловой активности, до уплаты налогов. Капитал — это деньги, оставшиеся у вас после уплаты налогов.

Каждый раз, получая деньги, если не указано иное, кладите их на клетку выручки. Аналогично, когда вы должны потратить деньги, если не указано иное, используйте те, что есть на вашей клетке выручки. Оплачивая стоимость чего-либо из выручки, если денег на этой клетке недостаточно, заплатите сколько есть, а остаток выплатите из капитала. Точно так же, если текст эффекта предписывает покрыть расходы из капитала, при этом денег там недостаточно, остаток выплачивается из выручки. В случае если на обеих этих клетках денег недостаточно, вы должны взять заём, положив 50 ₹ на клетку капитала (см. «Займы» на с. 33).

Подготовка

В фазе подготовки выполняйте следующие этапы по порядку:

Выплата процентов по займам

За каждый непогашенный заём заплатите по 5 ₹ из капитала в качестве процентов.

Добор карт действий

Возьмите 5 карт из колоды действий (чтобы в руке у вас было всего 7 карт). Не показывайте их соперникам.

Открытие карт новых предприятий

Сбросьте любое количество предприятий со своего рынка, затем положите на их место новые, чтобы всего было 4 предприятия.

Открытие карт сделок и экспорта

Сверьтесь с действующим курсом внешнеторговой политики (№ 6) в таблице политических курсов. Сбросьте все карты сделок с поля и положите новые в зависимости от действующего курса: 1 карту, если действует курс «Б», и 2 карты, если действует курс «В». Затем сбросьте действующую карту экспорта и положите новую. Этот этап нужно выполнить до того, как игроки за рабочий и средний классы получат новые фигурки работников.

Действия

Базовые действия

В свой ход вам доступны следующие **базовые** действия:

Внести законопроект

Выполняя это действие, вы выражаете желание изменить 1 из действующих политических курсов на более соответствующий вашим потребностям.

Возьмите 1 из своих **фишек законопроектов** и выберите политику, курс которой вы хотите изменить. Поместите фишку на курс, соседний с действующим, — этот курс вы хотите предложить в качестве действующего.

Выбрать можно только соседний курс. Например, если действует курс «А» налоговой политики, выбрать курс «В» нельзя. Кроме того, нельзя вносить законопроект по политике, на которой уже находится фишка законопроекта. Например, если действует курс «Б» политики на рынке труда, а ваш соперник уже поместил свою фишку законопроекта на курс «В», то вы не можете поместить свою фишку на политику на рынке труда.

Обычно сразу после того, как вы вносите законопроект, ничего не происходит. Все внесённые законопроекты рассматриваются позднее, в фазе голосования текущего раунда. Однако сразу после внесения законопроекта вы можете объявить **внеочередное голосование**, потратив 1 влияние. В этом случае **немедленно проводится голосование** по данной политике и по внесённому вами законопроекту, при этом мешочек не пополняется (подробнее см. «Проведение голосования» на с. 12). Если ваш законопроект принят, немедленно переместите фишку политики на предложенный вами курс и игроки получают ПО по обычным правилам. Теперь действует новый политический курс. Если ваш законопроект не принят, оставьте фишку политики на месте. В обоих случаях заберите свою фишку законопроекта и положите перед собой после голосования.

Всего у вас есть 3 фишки законопроектов, поэтому, за исключением внеочередного голосования (при котором фишка возвращается к вам сразу после голосования), вы не можете внести более 3 законопроектов за раунд.

Построить предприятие

Это действие позволяет вам строить предприятия для производства товаров и услуг, которые затем можно будет продать.

Пример: ***Миша*** *хочет построить новое предприятие из доступных ему на рынке:*



Хотя это и необязательно, он также изучает фигурки на клетке безработных, прежде чем решить, какое предприятие построить, потому что он хочет, чтобы оно сразу стало функционировать.



Вариантов у ***Миши*** *много: для 3 из 4 предприятий есть доступные фигурки. Он решает построить технологический институт и платит 20 ₹ в общий запас.* ***Миша*** *помещает карту института на поле на клетку капиталистов в частном секторе, а затем назначает на своё предприятие 3 безработных. Он берёт 1 оранжевую и 1 серую фигурки рабочего класса, соответствующие 2 рабочим местам на его предприятии. На 3-е рабочее место он назначает 1 фиолетовую фигурку, поскольку серых работников рабочего класса больше нет (брать серого работника среднего класса нельзя: все фигурки должны быть одного класса).*



Выполняя это действие, выберите предприятие на рынке, оплатите стоимость его постройки (из выручки) и положите его карту на клетку капиталистов в частном секторе на поле. Затем поместите маркер на ячейку уровня зарплаты по своему желанию, сверяясь с политикой на рынке труда (№ 2), устанавливающей МРОТ. Если на клетке безработных есть фигурки (одного и того же класса: либо рабочего, либо среднего), которыми можно занять **все рабочие места** на предприятии, вы можете назначить их и связать трудовым договором (ТД). Важно: неквалифицированные рабочие места на предприятии должны быть заняты неквалифицированными работниками, если таковые имеются. Вы можете назначить на эти места квалифицированных работников, только если неквалифицированных недостаточно.

Всего вы можете построить не более 12 предприятий. Если все 12 клеток для предприятий заняты, вы должны будете продать уже существующее предприятие, чтобы построить новое. Аналогично, если на вашем рынке не осталось карт (например, в этом раунде вы уже построили 4 предприятия), то вы больше не можете строить предприятия в этом раунде.

Продать предприятие

Это действие позволяет вам продать 1 из своих предприятий, если вы больше не хотите его эксплуатировать.

Выполняя это действие, выберите 1 из своих предприятий и сбросьте его. Все работники на карте этого предприятия немедленно перемещаются на клетку безработных. Затем получите и положите на клетку выручки деньги в размере стоимости предприятия. Нельзя продать предприятие, работники которого связаны ТД.

Продать на внешнем рынке

Это действие позволяет вам продавать товары и услуги на внешнем рынке.

Выполняя это действие, сверьтесь с действующей картой экспорта на поле. Вы можете совершить сколько угодно из указанных на ней операций, но каждую из них можно совершить только 1 раз в рамках 1 действия. Для совершения каждой операции потратьте указанное количество товаров/услуг и получите соответствующее количество денег из общего запаса.

На карте экспорта никогда не указывается влияние. Всё производимое вами влияние используете исключительно вы сами, продавать его нельзя.

Пример: ***Миша*** *хочет увеличить свою прибыль, и наилучшим способом для этого будет продажа товаров и услуг из его хранилищ. Он выполняет действие продажи на внешнем рынке, изучив действующую карту экспорта.*



В хранилищах игрока есть 4 продовольствия, 12 предметов роскоши и 11 образовательных услуг. Для начала он продаёт 3 продовольствия за 25 ₹. Он оставляет 4-й жетон продовольствия в хранилище, потому что продать 1 жетон невозможно. ***Миша*** *переходит к продаже предметов роскоши — 12 жетонов позволяют ему совершить обе указанные на карте операции (4 + 8 = 12). За 4 предмета роскоши он получает 25 ₹, а за 8 — 45 ₹. Продать 4 предмета трижды* ***Миша*** *не может, поскольку каждую операцию можно совершить только 1 раз за 1 действие.*

Наконец, он продаёт образовательные услуги. Ему снова доступны обе операции — за 3 образовательные услуги он получает 20 ₹, за ещё 5 — 35 ₹. В хранилище у ***Миши*** *осталось ещё 3 образовательные услуги, которые он хотел бы продать за 20 ₹, однако сделать это нельзя, потому что каждую операцию можно совершить только 1 раз за 1 действие.*

Всего за 5 операций ***Миша*** *получил 150 ₹.*

Заключить сделку

Это действие позволяет вам покупать продовольствие и предметы роскоши в больших объёмах на внешнем рынке по сниженной цене. Выполняя это действие, выберите 1 из доступных на поле сделок, оплатите стоимость указанных товаров и положите их в свои хранилища. Затем сбросьте карту сделки (не выкладывайте на её место новую карту).

Вы можете поместить товары в стандартные хранилища на планшете или в **зону свободной торговли**. Вы также можете по желанию разделить товары между ними.

- Стандартные хранилища: если вы положили хотя бы 1 товар в стандартное хранилище, то, помимо стоимости, вам придётся уплатить пошлину в пользу государства. Размер госпошлины определяется курсом внешнеторговой политики (№ 6) и указывается на карте сделки. Позднее вы сможете продать эти товары на внутреннем рынке (соперникам).

- Зона свободной торговли: вы платите только основную стоимость товара, указанную на карте сделки (без госпошлины и учёта политики № 6), но сможете продать эти товары впоследствии только на внешнем рынке (не соперникам). Если в вашей зоне свободной торговли не хватает места для всех ресурсов сделки и вы не можете (или не хотите) поместить остаток в стандартное хранилище, то излишки сгорают.

Лоббировать свои интересы

Это действие позволяет вам расширить свою сферу влияния при помощи лоббирования. Выполняя это действие, заплатите 30 ₹ из капитала и получите 3 влияния.

Оказать политическое давление

Это действие позволяет вам попытаться повысить свою политическую значимость и шансы во время следующего голосования.

Выполняя это действие, добавьте в мешочек 3 своих кубика для голосования.

Свободные действия

В свой ход вы можете выполнить следующие **свободные** действия:

Изменить цены

Это действие позволяет вам изменить стоимость своих товаров и услуг на внутреннем рынке, переместив маркеры стоимости на своём планшете.

Изменить зарплаты

Это действие позволяет вам изменить уровни зарплат на своих предприятиях. Переместите прозрачный маркер на другой уровень на каждом из предприятий, где вы хотите изменить уровень зарплаты. Если вы повышаете зарплаты, то после этого связываете своих работников ТД. Не забывайте всегда сверяться с политикой на рынке труда (№ 2), которая определяет МРОТ. Кроме того, нельзя понижать уровень зарплаты на предприятии, чьи работники связаны ТД (см. «Трудовой договор» в правилах для рабочего и среднего классов).

Выплатить бонус

Это действие позволяет вам выплатить денежную премию некоторым работникам, чтобы гарантировать, что они будут продолжать работать на вас. Выберите 1 из своих функционирующих предприятий и выдайте 5 ₹ игроку, чьи работники там заняты. Затем свяжите их трудовым договором.

Купить хранилище

Это действие позволяет вам увеличить объём своего хранилища. Заплатите 20 ₹, возьмите жетон хранилища и выберите 1 из производимых вами ресурсов. Положите жетон хранилища рядом со своим планшетом, непосредственно под существующим хранилищем выбранного типа. В новом хранилище можно хранить только ресурсы указанного типа в указанном на жетоне количестве. Важно: вы можете купить только 1 дополнительное хранилище для каждого типа ресурса.

Получить льготы (только при игре вчетвером)

Это действие позволяет вам получить бонусы, которые игрок за государство поместил на вашу клетку государственных льгот. Если вы получаете кубики для голосования, немедленно положите их в мешочек.

Каждый раз, когда вы выполняете это действие, игрок за государство получает 1 ПО.

Погасить заём

Это действие позволяет вам выплатить имеющийся у вас заём. Заплатите 50 ₹ из капитала, чтобы сбросить карту займа.

Производство

Жетоны оборудования
Некоторые карты действий позволяют игроку за капиталистов получить жетоны оборудования. Они помогают вам повысить производительность предприятия.

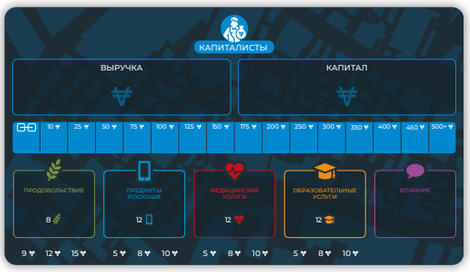
Каждый раз, получая жетон оборудования, обязательно кладите его на 1 из своих предприятий, на котором изображён жетон оборудования. Оборудование повышает производительность в размере, указанном возле символа. На предприятие можно положить только 1 жетон оборудования — если эффект позволяет вам получить несколько жетонов, вы должны класть их на разные предприятия. Если подходящего предприятия нет, сбросьте жетон оборудования.

Предприятие, на котором лежит жетон оборудования, не считается автоматизированным. Если на нём не осталось работников, предприятие перестаёт функционировать и производить товары или услуги в фазе производства (в отличие от автоматизированных предприятий, которые производят всегда и не нуждаются в работниках). При этом жетон оборудования остаётся на предприятии.

Производство товаров и услуг

На этом этапе ваши предприятия производят товары и услуги. Выплатите зарплаты в зависимости от их уровня на предприятиях и получите соответствующие товары и услуги. Зарплата, указанная на карте предприятия, выплачивается всем его работникам вместе взятым, а не каждому в отдельности.





Положите произведённые вами ресурсы в хранилища на своём планшете. В каждом хранилище может находиться определённое количество жетонов, как указано на его клетке (8 продовольствия и по 12 каждого другого типа). Превышать предел хранилища нельзя. Если вы произвели больше ресурсов, чем позволяет предел вашего хранилища, то все излишки сгорают. Однако в случае с продовольствием и предметами роскоши есть исключение: излишки можно хранить на жетоне зоны свободной торговли, если там есть место. При этом нельзя продавать ресурсы, находящиеся в зоне свободной торговли, на внутреннем рынке (соперникам). Их можно продать только на внешнем рынке.

Удовлетворение потребностей

На этом этапе соперники могут купить у вас продовольствие для удовлетворения своих потребностей. Полученные деньги всегда кладите на клетку выручки.

Уплата налогов

На этом этапе вы должны уплатить налоги в пользу государства. После этого вы получаете ПО в зависимости от накопленных денег.

Вы уплачиваете 2 налога. Первый — налог на занятость, который зависит от количества ваших предприятий, а второй — налог на прибыль, который зависит от выручки, полученной в результате вашей деловой активности.

Налог на занятость
Размер налога зависит от количества ваших функционирующих предприятий и текущей ставки налогового множителя (см. «Налоговая политика» на с. 30, чтобы узнать принцип формирования налога). Размер налога равен произведению 2 чисел (перемножьте их). Важно: автоматизированные предприятия (выполняющие производство без работников) тоже считаются функционирующими. Однако обычные предприятия без работников не считаются функционирующими, поэтому не учитываются при уплате этого налога.

Пример: ***Мише*** *нужно уплатить налоги, он начинает с налога на занятость. У него 8 предприятий в частном секторе, но только 7 из них функционируют. Поскольку ставка налогового множителя равна 6, размер налога на занятость для* ***Миши*** *составляет 6 × 7 = 42 ₹.*



Налог на прибыль
Размер этого налога привязан к вашей выручке, полученной в результате деловой активности в текущем раунде. Он зависит от количества денег, оставшихся на клетке выручки на вашем планшете (после уплаты налога на занятость). См. таблицу справа, чтобы узнать размер налога на прибыль с учётом действующего курса налоговой политики (№ 3).

НАЛОГ НА ПРИБЫЛЬ		НАЛОГОВАЯ ПОЛИТИКА		
		3А	3Б	3В
ВЫРУЧКА	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 ₹

Пример: ***Миша*** *продолжает уплачивать налоги и переходит к налогу на прибыль. Он сверяется с размером своей выручки — 81 ₹. Действует курс «А» налоговой политики, поэтому* ***Миша*** *должен заплатить 24 ₹.*

Начисление ПО

В этой фазе вы получаете ПО в зависимости от заработанных вами денег.

Сначала переместите все деньги с клетки выручки на клетку капитала. Затем подсчитайте свой капитал и **получите ПО в зависимости от его размера**, сверяясь со шкалой богатства на своём планшете. Кроме того, если фишка богатства находится левее значения вашего текущего капитала, переместите её вправо, получив по **3 ПО** за каждое деление, которое она пройдёт.

Примечание: если в последующих раундах ваш капитал уменьшится, не перемещайте фишку влево и не теряйте ПО. Вы получите ПО за свой капитал в любом случае, но не бонус за перемещение фишки богатства.

Пример: *в 1-м раунде после уплаты налогов и переноса выручки на клетку капитала у* ***Миши*** *57 ₹. Сверившись со шкалой богатства, он получает 3 ПО. Поскольку это 1-й раз, когда он получает ПО за капитал (до этого фишка стояла в начале шкалы), фишка богатства должна переместиться трижды, чтобы оказаться на нужном делении.* ***Миша*** *получит ещё 9 ПО (по 3 за каждое пройденное деление) и всего заработает 12 ПО.*



В следующем раунде в этой фазе размер капитала ***Миши*** *равен 34 ₹, поэтому он получает 2 ПО согласно шкале богатства. Поскольку это значение меньше значения, которое занимает фишка богатства,* ***Миша*** *не перемещает фишку и не получает бонусные ПО.*

В 3-м раунде ***Мише*** *удаётся увеличить капитал до 166 ₹, что, согласно шкале богатства, принесёт ему 7 ПО. Кроме того, фишка богатства переместится на 4 деления вправо и принесёт ему ещё 12 ПО. Всего в этом раунде* ***Миша*** *получит 19 ПО.*



Конец игры

В конце игры вы получаете дополнительные ПО:

- Сверьтесь с политическими курсами № 1–5 в таблице политических курсов. В зависимости от количества курсов **неолиберальной направленности** (курсы «В»), вы получаете ПО согласно таблице выше.

Неолиберальные политики	1	2	3	4	5
ПО	1	4	8	12	18

- Получите по 1 ПО за каждые 2 / 3 / 3 / 3 в своих хранилищах (включая зону свободной торговли).

Кроме того, за каждый непогашенный заём вы теряете по 5 ПО.

СРЕДНИЙ КЛАСС

О классе

Ваша задача — повысить благосостояние представителей среднего класса, удовлетворив их потребности (продовольствие, медицинские и образовательные услуги и предметы роскоши), и одновременно успешно управлять своими предприятиями. Для этого вам придётся соблюдать баланс между производством, продажей и потреблением.

Подготовка

Каждый раз, когда эффект вашей карты или действия ссылается на работников, речь идёт только о фигурках вашего класса, если не указано иное. Каждый раз, когда количество ваших работников в игре меняется, отражайте это изменение на шкале населения.

В фазе подготовки выполняйте следующие этапы по порядку:

Выплата процентов по займам

За каждый непогашенный заём заплатите по 5 ₹ в качестве процентов.

Понижение благосостояния

Переместите фишку благосостояния на **2 деления влево**. Если фишка уже находится на делении «0», она остаётся на месте и ничего не происходит. Важно: повышая благосостояние, вы получаете ПО (см. свободные действия своего класса), однако не теряете ПО, когда понижаете благосостояние.

Добор карт действий

Возьмите 5 карт из колоды действий (чтобы в руке у вас было всего 7 карт). Не показывайте их соперникам.

Открытие карт новых предприятий

Сбросьте любое количество предприятий со своего рынка, затем положите на их место новые, чтобы всего было 3 предприятия.

Получение новых работников и изменение численности населения

Поместите 1 своего неквалифицированного (серого) и 1 квалифицированного (выберите цвет) работников на клетку безработных (вы можете сделать это после того, как игрок за капиталистов откроет карты новых предприятий). Затем сверьтесь с действующим курсом миграционной политики (№ 7). Если действует курс «Б» или «В», поместите дополнительных работников на клетку безработных. Их тип (квалифицированный или неквалифицированный) определяется картами мигрантов. Откройте карты мигрантов в зависимости от действующего курса (1 карту, если действует курс «Б», 2 карты, если действует курс «В»). Поместите фигурку среднего класса, изображённую на каждой из открытых карт, на клетку безработных (игнорируя фигурки рабочего класса). Затем уберите открытые карты под низ колоды мигрантов.

***Пример:** начался новый раунд. Действующий курс миграционной политики — «Б». Кира играет за средний класс. Оценив новые предприятия на своём рынке, она помещает 1 синего работника среднего класса на клетку безработных, а затем берёт 1 карту мигрантов. На карте изображён неквалифицированный работник среднего класса, поэтому она ставит 1 серую фигурку своего класса на клетку безработных.*

Важно: несмотря на то, что игрок за рабочий класс выполняет ту же процедуру и на каждой карте мигрантов изображены фигурки обоих классов, игрок за каждый класс должен брать отдельную(-ые) карту(-ы) мигрантов, независимо от другого.

Поместив новых работников, вы должны переместить маркер по шкале населения на столько же делений вперёд (2–4).

Действия

Базовые действия

В свой ход вам доступны следующие **базовые** действия:

Внести законопроект

Выполняя это действие, вы выражаете желание изменить 1 из действующих политических курсов на более соответствующий вашим потребностям.

Возьмите 1 из своих **фишек законопроектов** и выберите политику, курс которой вы хотите изменить. Поместите фишку на курс, соседний с действующим, — этот курс вы хотите предложить в качестве действующего.

Выбрать можно только соседний курс. Например, если действует курс «А» налоговой политики, выбрать курс «В» нельзя. Кроме того, нельзя вносить законопроект по политике, на которой уже находится фишка законопроекта. Например, если действует курс «Б» политики на рынке труда, а ваш соперник уже поместил свою фишку законопроекта на курс «В», то вы не можете поместить свою фишку на политику на рынке труда.

Обычно сразу после того, как вы вносите законопроект, ничего не происходит. Все внесённые законопроекты рассматриваются позднее, в фазе голосования текущего раунда. Однако сразу после внесения законопроекта вы можете объявить **внеочередное голосование**, потратив 1 влияние. В этом случае **немедленно проводится голосование** по данной политике и по внесённому вами законопроекту, при этом мешочек не пополняется (подробнее см. «Проведение голосования» на с. 12). Если ваш законопроект принят, немедленно переместите фишку политики на предложенный вами курс и игроки получают ПО по обычным правилам. Теперь действует новый политический курс. Если ваш законопроект не принят, оставьте фишку политики на месте. В обоих случаях заберите свою фишку законопроекта и положите перед собой после голосования.

Всего у вас есть 3 фишки законопроектов, поэтому за исключением внеочередного голосования (при котором фишка возвращается к вам сразу после голосования), вы не можете внести более 3 законопроектов за раунд.

Назначить работников

Это действие позволяет трудоустроить работников на доступные предприятия. Выполняя это действие, выберите не более 3 работников своего класса на поле и разместите на соответствующих им рабочих местах на доступных предприятиях, соблюдая следующие правила:

- Вы можете взять работника с **любого места на поле**, включая клетку безработных и другие предприятия (в том числе ваши собственные), куда уже назначены ваши работники (кроме связанных трудовым договором — см. далее).
- Предприятие может либо функционировать (если на нём заняты все рабочие места), либо не функционировать (если на нём свободны все места). Это значит, что вы не можете назначить 1 работника на предприятие, где есть 2 или 3 свободных рабочих места. Если вы не можете занять все рабочие места, то не можете назначить туда своего(-их) работника(-ов). Аналогично, если вы забираете работника с предприятия и назначаете его куда-то ещё, то и другие работники не могут остаться на первом предприятии, поскольку теперь

там есть свободные рабочие места. Эти работники должны переместиться на клетку безработных. Важно: эта проверка происходит только после того, как вы выполните действие целиком. Таким образом, вы можете забрать работника с предприятия, назначить его на другое предприятие, а на первое назначить другого работника (согласно требованиям рабочего места), чтобы закрыть свободное рабочее место.

- На некоторые рабочие места требуются только квалифицированные работники. Размещать на них можно только квалифицированных работников соответствующей отрасли (фигурки подходящего цвета). Остальные рабочие места предназначены для неквалифицированных работников, но туда можно назначать и квалифицированных работников.

Трудовой договор



Назначение работника подразумевает, что обе стороны заключили соглашение, которое будет действовать в течение по крайней мере одного раунда (владелец предприятия предлагает зарплату в обмен на труд работников, занятых на предприятии). В знак этого, назначив работника на предприятие, положите его фигурку на карту предприятия — такой работник считается **связанным трудовым договором (ТД)**. Пока действует ТД (фигурка лежит на карте), нельзя назначать этого работника на другое предприятие, снижать зарплату и продавать данное предприятие. В фазе производства поставьте вертикально все фигурки работников. Если работник вашего класса, управляющий одним из ваших предприятий, будет назначен куда-либо ещё, ваше предприятие станет нефункционирующим. Если на этом предприятии была фигурка рабочего класса, она немедленно перемещается на клетку безработных.

Построить предприятие

Это действие позволяет вам строить предприятия, управлять которыми будут ваши работники. Выполняя это действие, выберите предприятие на рынке, для функционирования которого доступны все работники среднего класса. Эти работники могут находиться как на клетке безработных, так и на другом предприятии, но не могут быть связаны ТД. Вам доступны 2 типа предприятий для постройки. Первым управляет 1 работник среднего класса (там также может быть занят 1 наёмный работник рабочего класса), вторым управляют 2 работника среднего класса (без наёмных работников). Независимо от типа предприятия, для его постройки вам нужны только работники среднего класса.

Оплатите стоимость предприятия и положите карту на клетку среднего класса в частном секторе на поле. Затем поместите работников своего класса на соответствующие рабочие места, связав их ТД. Если на предприятии есть рабочее место для наёмного работника, поместите маркер на уровень зарплаты по своему желанию, сверяясь с политикой на рынке труда (№ 2), устанавливающей МРОТ. Затем, если на клетке безработных есть работник рабочего класса, которого можно было бы назначить на это предприятие, вы можете сделать это и связать его ТД (это не обязательно). Если это рабочее место предназначено для неквалифицированного работника, вы можете назначить квалифицированного работника, только если доступных неквалифицированных работников нет.

Всего вы можете построить не более 8 предприятий. Если все 8 клеток для предприятий заняты, вы должны будете продать уже существующее предприятие, чтобы построить новое. Аналогично, если на вашем рынке не осталось карт (например, в этом раунде вы уже построили 3 предприятия), то вы больше не можете строить предприятия в этом раунде.

Продать предприятие

Это действие позволяет вам продать 1 из своих предприятий, которым вы больше не хотите управлять. Выполняя это действие, выберите 1 предприятие и сбросьте его. Все работники на карте этого предприятия немедленно перемещаются на клетку безработных. Затем получите деньги в размере стоимости предприятия. Нельзя продать предприятие, работники которого связаны ТД.

Продать на внешнем рынке

Это действие позволяет вам продавать товары и услуги на внешнем рынке.

Выполняя это действие, сверьтесь с действующей картой экспорта на поле. Вы можете совершить сколько угодно из указанных на ней операций, но каждую из них можно совершить только 1 раз в рамках 1 действия. Кроме того, вы НЕ можете продавать ресурсы, которые были перенесены на вашу клетку товаров и услуг, продавать можно только ресурсы в хранилищах. Для совершения каждой операции потратьте указанное количество товаров/услуг и получите соответствующее количество денег из общего запаса. Закончив продажу, **получите по 1 ПО за каждую совершённую вами операцию**.

На карте экспорта никогда не указывается влияние. Всё производимое вами влияние используете исключительно вы сами, продавать его нельзя.



***Пример:** в хранилищах у Киры скопилось много товаров и услуг, и она хочет продать их. Она выполняет действие продажи на внешнем рынке, изучив действующую карту экспорта.*

В хранилищах у Киры есть 4 продовольствия, 8 предметов роскоши и 6 медицинских услуг. Для начала она продаёт 3 продовольствия за 35 ₹. Она оставляет 4-й жетон продовольствия в хранилище, потому что продать 1 жетон невозможно. Кира совершает обе операции с предметами роскоши. Во время 1-й она продаёт 2 предмета роскоши за 10 ₹, а во 2-й — 6 предметов роскоши за 35 ₹.

Наконец, она продаёт медицинские услуги. Но этих жетонов всего 6, поэтому обе операции совершить она не может. Кира совершает 2-ю операцию из возможных и получает 35 ₹ за 5 медицинских услуг. Она не может совершить 1-ю операцию дважды, чтобы получить больше денег (3 медицинские услуги за 20 ₹), потому что каждую операцию можно совершить только 1 раз за действие.

Всего за 4 операции Кира получила 115 ₹. Кроме того, она получает 4 ПО (по 1 ПО за каждую операцию).

Купить товары и услуги

Это действие позволяет вам покупать необходимые товары и услуги, чтобы удовлетворить потребности класса. Выполняя это действие, выберите **1 вид товара или услуги** (продовольствие, предметы роскоши, влияние, медицинские или образовательные услуги) и купите его **не более чем у 2 поставщиков** этого вида. У каждого поставщика вы можете купить **товары или услуги в количестве, не превышающем численность вашего населения**. То есть, если численность населения равна 4, то вы можете купить, например, 4 предмета роскоши у игрока за капиталистов и ещё 4 на внешнем рынке.

Поскольку ваши собственные предприятия производят товары и услуги, одним из поставщиков, у которых вы можете купить желаемое, можете быть вы сами. Фактически, если вы хотите воспользоваться товарами и услугами собственного производства (например, оказать медицинские услуги представителям своего класса на одном из ваших предприятий), **вы сначала должны купить их с помощью этого действия**. Покупая что-то у себя, вы не платите деньги.

Просто переместите соответствующие жетоны из своего хранилища на клетку товаров и услуг. Как и в случае с другими поставщиками, вы можете перенести таким образом ресурсы в количестве, не превышающем численность вашего населения. Кроме того, покупая ресурсы у себя, в рамках этого же действия вы сможете купить ресурсы только ещё у 1 поставщика. Например, вы можете купить 4 продовольствия у государства и 4 у себя, переместив жетоны из своего хранилища на клетку товаров и услуг.

Важно: ни один поставщик не продаёт все товары и услуги, а у тех, кто продаёт, их может не быть в нужном количестве. В этой таблице показано, какие поставщики продают те или иные товары и услуги:

	ПРОДОВОЛЬСТВИЕ	ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ	МЕДИЦИНСКИЕ УСЛУГИ	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ УСЛУГИ	ВЛИЯНИЕ
Капиталисты	✔	✔	✔	✔	✘
Средний класс	✔	✔	✔	✔	✘
Внешний рынок	✔	✔	✘	✘	✘
Государство	*	*	✔	✔	✔

* при определённых обстоятельствах.

Стоимость каждого товара или услуги зависит от их поставщика. Цены игрока за капиталистов указаны на его планшете (он может менять их в свой ход). Цены на внешнем рынке указаны в нижней части клетки импорта на поле, однако на эти цены влияет действующий курс внешнеторговой политики (№ 6), в результате чего может взиматься госпошлина. Цены на государственные услуги определяются социальной политикой в сфере здравоохранения и льгот (№ 4) и социальной политикой в сфере образования (№ 5). Если игрок за государство станет собственником предприятий, производящих товары (продовольствие и предметы роскоши), то фиксированные цены на них указаны на его планшете. Стоимость влияния при покупке у государства также фиксирована и указана на поле. Покупая ресурсы, кладите их на клетку товаров и услуг на своём планшете.

Пример: *Кира хочет купить медицинские услуги. Численность её населения равна 5, а на клетке товаров и услуг у неё осталась 1 медицинская услуга. Кроме того, в хранилище у неё есть ещё 3 медицинские услуги, которыми она хочет воспользоваться позднее в этом раунде. Она выполняет действие покупки товаров и услуг и получает 5 медицинских услуг от государства по текущей цене 5 ₹ за услугу. Также Кира бесплатно перемещает 3 медицинские услуги из своего хранилища. Теперь на её клетке товаров и услуг 9 медицинских услуг. Она бы хотела купить ещё 1 медицинскую услугу у игрока за капиталистов, но это невозможно, поскольку она уже купила эту услугу у 2 поставщиков.*

Позднее в том же раунде она решает купить предметы роскоши. В её хранилище уже есть 2 предмета роскоши, которые она покупает сама у себя, перемещая на клетку товаров и услуг. Она хочет купить ещё 3 жетона, но у игрока за капиталистов они закончились, поэтому Кира выбирает внешний рынок в качестве 2-го поставщика. Стандартная стоимость предмета роскоши — 6 ₹, но сейчас действует курс внешнеторговой политики «А», поэтому ещё 6 ₹ приходится заплатить в виде госпошлины за каждый предмет роскоши. Всего в общий запас она отдаёт 18 ₹ стандартной стоимости и ещё 18 ₹ госпошлины в казначейство.

Назначить дополнительную смену

Это действие позволяет вам заставить своих работников трудиться сверхурочно, чтобы произвести больше товаров и услуг. Выполняя это действие, выберите 1 из своих предприятий, на котором работники среднего класса не связаны ТД. Затем свяжите ТД всех работников на этом предприятии и произведите соответствующие товары и услуги. Если на предприятии есть наёмный работник рабочего класса, также выплатите ему зарплату. Если вы не можете этого сделать, выбрать это предприятие нельзя.

Если у вас есть предприятие, где только наёмный работник связан ТД, вы можете выбрать это предприятие для дополнительной смены, однако этот работник не будет выполнять производство. Вы не платите ему зарплату и не получаете бонус производительности за него.

Оказать политическое давление

Это действие позволяет вам попытаться повысить свою политическую значимость и шансы во время следующего голосования. Выполняя это действие, добавьте в мешочек 3 своих кубика для голосования.

Свободные действия

Ниже указаны **свободные** действия, которые вы можете выполнить в свой ход. Некоторые из этих действий повышают ваше благосостояние. Эти действия очень важны, поскольку благосостояние — ваш основной источник получения ПО. **Каждый раз, когда вы повышаете благосостояние, перемещайте фишку благосостояния на 1 деление вперёд и получайте ПО в количестве, равном новому значению благосостояния**.

Получить медицинскую помощь

Это действие позволяет вашему населению воспользоваться ранее купленными медицинскими услугами: потратьте столько жетонов медицинских услуг (с клетки товаров и услуг на своём планшете), сколько составляет численность вашего населения. Затем **повысьте благосостояние на 1**, получите 2 бонусных ПО и добавьте 1 нового неквалифицированного работника (серого) на клетку безработных. Не забудьте отметить увеличение населения на шкале на своём планшете.

Получить образование

Это действие позволяет вашему населению воспользоваться ранее купленными образовательными услугами: потратьте столько жетонов образовательных услуг (с клетки товаров и услуг на своём планшете), сколько составляет численность вашего населения. Затем **повысьте благосостояние на 1** и замените 1 работника (в любом месте на поле, даже занятого на предприятии) на 1 квалифицированного работника по выбору из общего запаса. Если вы заменяете работника, связанного ТД, то новый квалифицированный работник также считается связанным ТД. Обычно вы будете стремиться заменять неквалифицированных работников, но при необходимости можете заменить безработного квалифицированного работника работником из другой отрасли.

Пример: *Кира хочет повысить благосостояние своего класса, для чего решает выполнить свободное действие получения образования. На клетке товаров и услуг у неё есть 6 жетонов образовательных услуг, а численность её населения равна 5. Поэтому она использует 5 жетонов и перемещает фишку благосостояния на 1 деление вперёд. На новом делении указана цифра 4, поэтому Кира получает 4 ПО. Также она заменяет 1 серую фигурку работника среднего класса на клетке безработных на 1 оранжевую.*

Использовать предметы роскоши

Это действие позволяет вашему населению воспользоваться ранее купленными предметами роскоши: потратьте столько предметов роскоши (с клетки товаров и услуг на своём планшете), сколько составляет численность вашего населения. Затем **повысьте благосостояние на 1**.

Изменить цены

Это действие позволяет вам изменить стоимость своих товаров и услуг на внутреннем рынке, переместив маркеры стоимости на своём планшете.

Изменить зарплаты

Это действие позволяет вам изменить уровни зарплат на своих предприятиях. Переместите маркер зарплаты на другой уровень на каждом из предприятий, где вы хотите изменить уровень зарплаты. Повысив зарплату на предприятии, свяжите наёмного работника ТД. Не забывайте всегда сверяться с политикой на рынке труда (№ 2), которая определяет МРОТ. Кроме того, нельзя понижать уровень зарплаты на предприятии, чей наёмный работник связан ТД (см. «Трудовой договор» в правилах для рабочего и среднего классов).

Заменить работников

Это действие позволяет вам реорганизовать свои фигурки так, чтобы квалифицированным работникам было проще найти работу в своей отрасли. Замените

квалифицированного работника, занимающего рабочее место неквалифицированного работника на предприятии, работником с клетки безработных. Например, вы можете поменять местами белого работника, занятого на сельскохозяйственном предприятии, и серого с клетки безработных. Вы можете выполнить это действие столько раз, сколько хотите. Вы можете заменить даже работника, связанного ТД. В этом случае новый работник, занявший его место, также будет связан ТД, а предыдущего работника, который теперь находится на клетке безработных, вы сможете позднее назначить на другое предприятие.

Получить льготы (только при игре вчетвером)

Это действие позволяет вам получить бонусы, которые игрок за государство поместил на вашу клетку государственных льгот. Если вы получаете кубики для голосования, немедленно положите их в мешочек. Каждый раз, когда вы выполняете это действие, игрок за государство получает 1 ПО.

Погасить заём

Это действие позволяет вам выплатить имеющийся у вас заём. Заплатите 50 ₹, чтобы сбросить карту займа.

Производство

Производство товаров и услуг

На этом этапе ваши предприятия производят товары и услуги, а вы получаете зарплату за своих работников, занятых на предприятиях других игроков. Принадлежащие вам предприятия, на которых есть работники среднего класса, производят указанные товары и услуги, зарплату им вы при этом не платите. Однако вы должны выплатить зарплату всем наёмным работникам рабочего класса, занятым на ваших предприятиях, при этом вы получаете бонус производительности за них. Обратите внимание, что благодаря обратному порядку хода в фазе производства вы сначала получаете зарплату за своих работников на чужих предприятиях, поэтому при необходимости можете использовать эти деньги, чтобы выплатить зарплату наёмным работникам рабочего класса.



Положите произведённые вами ресурсы в хранилища на своём планшете. В каждом из них может находиться не более 8 единиц соответствующего ресурса, как указано на клетке хранилища. При производстве влияния помещайте его напрямую на свою клетку товаров и услуг. Обратите внимание, что у вас может быть сколько угодно влияния. После того как предприятия всех игроков выполнят производство, поставьте всех своих работников вертикально: они больше не связаны ТД.

Удовлетворение потребностей

На этом этапе вы должны обеспечить всё своё население продовольствием. Сначала потратьте имеющееся у вас продовольствие (в хранилище и на клетке товаров и услуг). Если этого недостаточно, вы должны купить остаток у любых поставщиков. Обеспечить всё население продовольствием — обязательное условие. Если ни у кого из соперников нет продовольствия на продажу (или вы не хотите покупать его у них), вы должны купить его на внешнем рынке. В редком случае, когда у вас недостаточно денег, чтобы купить продовольствие в нужном количестве, вы должны взять заём (см. «Займы» на с. 33).

Поскольку продовольствие расходуется немедленно, можете не перемещать жетоны продовольствия на свой планшет, покупая их на этом этапе, а сразу сбрасывать.

Уплата налогов

На этом этапе вы должны уплатить 2 налога в пользу государства. Первый — подоходный налог, который зависит от доходов ваших работников, занятых на чужих предприятиях, а второй — налог на занятость, который зависит от предприятий, которыми управляете вы сами.

Подоходный налог

Размер налога зависит от комбинации действующих курсов политики на рынке труда и налоговой политики (курсы № 2 и 3). Умножьте ставку из таблицы справа на количество чужих предприятий, где заняты работники среднего класса.

ПОДОХОДНЫЙ НАЛОГ		НАЛОГОВАЯ ПОЛИТИКА		
		3А	3Б	3В
ПОЛИТИКА НА РЫНКЕ ТРУДА	2А	7 ₹	6 ₹	5 ₹
	2Б	4 ₹	4 ₹	4 ₹
	2В	1 ₹	2 ₹	3 ₹

Пример: *пришла очередь Киры платить налоги. Она подсчитывает размер своего подоходного налога. Помимо её собственных предприятий, работники среднего класса заняты на 2 предприятиях игрока за капиталистов и на 1 госпредприятии. Поскольку действующий курс политики на рынке труда — «А», а налоговой политики — «В», ставка будет равна 5. Она заплатит 5 × 3 = 15 ₹.*

Налог на занятость

Размер налога зависит от количества ваших функционирующих предприятий и текущей ставки налогового множителя (см. «Налоговая политика» на с. 30, чтобы узнать принцип формирования налога). Размер налога равен произведению 2 чисел (перемножьте их).

Пример: *Кира продолжает платить налоги и переходит к налогу на занятость. В частном секторе среднего класса ей принадлежат 6 функционирующих предприятий, ставка налогового множителя равна 5. Размер налога на занятость для Киры составляет 5 × 6 = 30 ₹.*



Начисление ПО

В этой фазе у вас появляется ещё одна возможность повысить своё благосостояние. Если значение вашего благосостояния ниже количества ваших **полностью функционирующих предприятий**, бесплатно повысьте благосостояние на 1. Предприятие среднего класса считается полностью функционирующим, если на нём заняты 2 работника. Те предприятия, где заняты 2 работника среднего класса, считаются полностью функционирующими по умолчанию. Те предприятия, где есть рабочее место для наёмного работника рабочего класса (занимать которое не обязательно), считаются полностью функционирующими, только если там находится такой работник.

Пример: *в фазе начисления ПО в 1-м раунде благосостояние среднего класса Киры составляет 2, а всего у неё 3 предприятия. Однако только 2 из них полностью функционируют: в частной клинике на рабочем месте нет наёмного работника. Это значит, что игрок не может повысить своё благосостояние.*





В фазе начисления ПО в следующем раунде у Киры уже 4 полностью функционирующих предприятия, а благосостояние составляет 3. Таким образом, Кира повышает благосостояние на 1 — она перемещает фишку благосостояния на 1 деление вправо и в результате получает 4 ПО.

Конец игры

В конце игры вы получаете дополнительные ПО:

- Сверьтесь с политическими курсами № 1–5 в таблице политических курсов. В зависимости от количества действующих курсов «Б» вы получаете ПО согласно таблице справа.

Курс «Б»	1	2	3	4	5
ПО	1	3	6	10	15

- Получите по **1 ПО** за каждые 2 / 3 / 3 / 3 в своих хранилищах (клетка товаров и услуг не считается).
- Получите по **1 ПО** за каждые 15 ₹, оставшиеся на вашем планшете.

ГОСУДАРСТВО

О классе

Ваша задача — удовлетворять потребности классов и делать так, чтобы все они были довольны, что в результате повысит вашу легитимность. В то же время вам придётся решать важные проблемы, стараясь балансировать между интересами всех прочих классов.

Основные понятия

Типы государственных услуг, товаров и влияния

Все госпредприятия в игре производят услуги (медицинские, образовательные услуги и влияние). Эти ресурсы хранятся на клетках государственных услуг на поле, предел которых равен вашему уровню производства этих услуг + 6.

В начале игры вы не производите товары (продовольствие и предметы роскоши), но это может измениться в результате применения эффектов некоторых карт действий. Соперники могут продать вам товары, и вы даже можете стать владельцем предприятий, производящих товары. Во всех таких случаях храните товары на своём планшете на соответствующих клетках. Эти товары автоматически становятся доступны соперникам (игрокам за средний и рабочий классы) для покупки по указанным ценам.

В игре есть 2 типа влияния. Влияние, которое производят ваши предприятия, считается влиянием СМИ и хранится на клетке государственных услуг. Влияние, которое вы получаете в результате прочих эффектов, считается вашим личным влиянием и хранится на вашем планшете. Когда эффект требует использовать влияние, если не указано иное, вы можете использовать только своё личное влияние. В то же время соперники могут купить только влияние СМИ; ваше личное влияние не продаётся.

Шкалы и фишки легитимности

Основную часть вашего планшета занимают 3 шкалы легитимности среди соответствующих классов. Каждый раз, помогая другому игроку (благодаря своему действию или действию этого игрока), вы повышаете свою легитимность. Аналогично, выполняя действие, негативным образом влияющее на один или несколько других классов, вы понижаете свою легитимность. Обычно на повышение или понижение легитимности указывают символы в нижней части карт действий. Каждый раз, когда любой участник разыгрывает эффект такой карты, вы должны соответствующим образом отразить это на шкале легитимности.



Пример: *Кира разыгрывает карту «Программа дополнительного дохода». Это позволяет ей получить от государства по 2 ₹ за каждого своего работника на госпредприятиях и предприятиях капиталистов. У неё 6 работников заняты на предприятиях капиталистов, и 7 работников заняты на госпредприятиях. Таким образом* ***Аня*** *платит Кире 26 ₹ и перемещает фишку легитимности среднего класса на 2 деления вправо. Если бы у Киры ещё 2 работника были заняты на таких предприятиях,* ***Аня*** *заплатила бы ей ещё 4 ₹ и переместила бы фишку ещё на 1 деление вправо. Для эффекта этой карты работники на предприятиях среднего класса и безработные НЕ учитываются.*



Кроме того, легитимность может измениться в результате события. Она может быть как наградой за одни события, так и штрафом за другие, на которые вы не отреагируете в ходе раунда.

Наконец, если соперник бесплатно покупает у вас медицинские или образовательные услуги, это тоже повышает вашу легитимность. За каждые 3 услуги, получаемые соперником таким образом, вы повышаете свою легитимность среди его класса на 1.

Благодаря некоторым эффектам вы можете получить жетоны легитимности. Получив жетон, немедленно повысьте легитимность среди этого класса на 1 и положите этот жетон на свой планшет. Начиная с этого момента, каждый раунд во время фазы начисления ПО данный жетон будет давать вам постоянный бонус к легитимности среди соответствующего класса (сразу после того, как все значения легитимности будут понижены вдвое — см. ниже).



Подготовка

В фазе подготовки выполните следующие этапы по порядку:

Выплата процентов по займам

За каждый непогашенный заём заплатите по 5 ₹ в качестве процентов.

Открытие новых событий

Возьмите 2 карты событий и положите их лицевой стороной вверх на соответствующие клетки на поле.

Появление новой политической повестки

Возьмите верхнюю карту колоды политической повестки и положите её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом так, чтобы она была видна всем игрокам.

Добор карт действий

Возьмите 5 карт из колоды действий (чтобы в руке у вас было всего 7 карт). Не показывайте их соперникам.

Действия

В фазе действий игроки за рабочий и средний классы могут покупать у вас услуги, жетоны и кубики которых доступны на клетке государственных услуг (а в редких случаях — также товары, находящиеся на вашем планшете). Каждый раз, когда это происходит, давайте сопернику соответствующие ресурсы и кладите полученные от него деньги на клетку казначейства на поле. В результате эффектов социальных политик в сфере здравоохранения и льгот и в сфере образования (№ 4 и 5) стоимость ваших медицинских и образовательных услуг может быть снижена или даже опуститься до 0. В этом случае вы получаете некоторые преимущества.

- Каждый раз, продавая медицинские и образовательные услуги по 5 ₹ за каждую (согласно действующему курсу «Б»), **получайте 1 ПО** независимо от количества проданного.

- Каждый раз, продавая медицинские и образовательные услуги бесплатно (согласно действующему курсу «А»), **повышайте легитимность на 1** (среди класса, покупающего их) **за каждые 3 проданные услуги**.

Пример: *Кира хочет повысить благосостояние своего класса, поэтому она покупает 6 медицинских услуг с клетки государственных услуг. Действующий курс социальной политики в сфере здравоохранения и льгот — «Б», поэтому стоимость каждой медицинской услуги составляет 5 ₹.* *Кира платит* ***Ане*** *30 ₹ и получает жетоны медицинских услуг. Поскольку* ***Аня*** *предложила медицинские услуги по сниженной стоимости, она получает 1 ПО.*

Используйте жетоны соцобеспечения в качестве напоминания об этих свойствах. Каждый раз при смене политических курсов № 4 и 5 кладите (или убирайте) соответствующий жетон на клетку государственных услуг нужной стороной вверх.

Пример: *в ходе игры* ***Женя*** *хочет купить у игрока за государство образовательные услуги. Действующий курс социальной политики в сфере образования — «А», поэтому образовательные услуги предоставляются бесплатно. Воспользовавшись этим,* ***Женя*** *бесплатно получает 7 образовательных услуг (по численности своего населения). Хотя* ***Аня*** *и не получила денег, зато она повысила свою легитимность среди рабочего класса на 2 — по 1 за каждые 3 купленные услуги.*

Некоторые карты требуют от вас **обеспечить** ресурсы, деньги или кубики для голосования 1 или нескольким соперникам вместо того, чтобы отдавать их напрямую. Для этого положите указанные компоненты на **клетку государственных льгот**, соответствующую классу игрока. Если на клетке государственных услуг или на вашем планшете нет всех необходимых компонентов в полном объёме (либо вы не хотите их отдавать), то вы можете (только в рамках этого действия) сначала купить их у поставщиков-соперников либо на внешнем рынке. Важно: в таком случае вы не можете купить больше, чем указано в тексте эффекта карты, и не можете купить их у игрока, которому должны обеспечить эти ресурсы. Стоимость покупки у соперников указана на их планшетах, а покупки на внешнем рынке — в нижней части клетки импорта (госпошлины вы не платите). Кубики для голосования обеспечиваются из запаса.

Помещая компоненты на клетку государственных льгот любого класса, сбросьте любые компоненты, уже находящиеся там, и оставьте только новые.



Каждый раз, когда соперник выполняет действие **получения льгот**, чтобы взять обеспеченные компоненты с клетки государственных льгот, вы **получаете 1 ПО**.

Пример: Аня *только что разыграла событие и положила 3 медицинские услуги на клетку государственных льгот для рабочего класса. В один из своих ходов* ***Женя*** *выполняет свободное действие получения льгот и забирает эти 3 жетона с клетки льгот. В итоге* ***Аня*** *получает 1 ПО.*

Базовые действия

В свой ход вам доступны следующие **базовые** действия:

Внести законопроект

Выполняя это действие, вы выражаете желание изменить 1 из действующих политических курсов на более соответствующий вашим потребностям. Возьмите 1 из своих **фишек законопроектов** и выберите политику, курс которой вы хотите изменить. Поместите фишку на курс, соседний с действующим, — этот курс вы хотите предложить в качестве действующего. Выбрать можно только соседний курс. Например, если действует курс «А» налоговой политики, выбрать курс «В» нельзя. Кроме того, нельзя вносить законопроект по политике, на которой уже находится фишка законопроекта. Например, если действует курс «Б» политики на рынке труда, а ваш соперник уже поместил свою фишку законопроекта на курс «В», то вы не можете поместить свою фишку на политику на рынке труда.

Обычно сразу после того, как вы вносите законопроект, ничего не происходит. Все внесённые законопроекты рассматриваются позднее, в фазе голосования текущего раунда. Однако сразу после внесения законопроекта вы можете объявить **внеочередное голосование**, потратив 1 влияние. В этом случае **немедленно проводится голосование** по данной политике и по внесённому вами законопроекту, при этом мешочек не пополняется (подробнее см. «Проведение голосования» на с. 12). Если ваш законопроект принят, немедленно переместите фишку политики на предложенный вами курс и игроки получают ПО по обычным правилам. Теперь действует новый политический курс. Если ваш законопроект не принят, оставьте фишку политики на месте. В обоих случаях заберите свою фишку законопроекта и положите перед собой после голосования.

Всего у вас есть 3 фишки законопректов, поэтому, за исключением внеочередного голосования (при котором фишка возвращается к вам сразу после голосования), вы не можете внести более 3 законопроектов за раунд.

Кроме того, в мешочке нет ваших кубиков для голосования. Поэтому, хотя вы и можете потратить кубики влияния, чтобы повлиять на результаты голосования, лучше всего будет заручиться поддержкой по крайней мере одного соперника, прежде чем вносить законопроект.

Отреагировать на событие

Это действие позволяет вам принять меры по устранению возникшей проблемы, требующей вашего вмешательства.

Выполняя это действие, выберите 1 из событий на поле и следуйте указаниям, которые всегда требуют от вас сделать выбор — обычно в пользу 1 или нескольких соперников. В зависимости от выбора получите указанную на карте награду и сбросьте событие.

Если на карте события указано **потратить** ресурсы или **заплатить** деньги, просто верните их в общий запас. Важно: при этом вы не можете потратить больше ресурсов, чем у вас есть, — в рамках этого действия, в отличие от обеспечения, вы не можете купить что-то, чтобы затем потратить.

Текст некоторых событий предписывает обеспечить (или потратить) **не более** определённого количества чего-либо. Во всех этих случаях обеспечить (или потратить) 0 компонентов нельзя — вы должны отдать некоторое количество необходимого, чтобы отреагировать на событие. Аналогично, если вы не можете полностью выполнить указание карты события (например, если требуется обеспечить больше денег, чем у вас есть, либо обеспечить кубики для голосования в тот момент, когда они недоступны), вы не можете выполнить это действие.

Пример: Аня *хочет отреагировать на 1 из открытых событий. Ей нужно выбрать, какому из 2 классов обеспечить медицинские услуги — рабочему или среднему. Она выбирает рабочий класс* ***Жени****. Численность населения рабочего класса равна 7, и согласно карте события* ***Аня*** *должна обеспечить ей 4 медицинские услуги. Однако на клетке государственных услуг у* ***Ани*** *всего 3 таких жетона. Поскольку ей требуется обеспечить (а не потратить) эти услуги, она может сначала докупить нужное количество, поэтому она покупает 1 медицинскую услугу у игрока за капиталистов. Затем она помещает 4 медицинские услуги на клетку государственных льгот рабочего класса.*



В качестве награды за выбор в пользу рабочего класса ***Аня*** *увеличивает легитимность на 1 среди этого класса, как указано на карте.*

Если бы ***Аня*** *решила обеспечить услуги среднему классу* ***Киры****, то, поскольку численность среднего класса равна 6,* ***Ане*** *бы пришлось положить 3 медицинские услуги на клетку государственных льгот среднего класса, чтобы увеличить легитимность на 1.*



Продать на внешнем рынке

Это действие позволяет вам продавать принадлежащие вам товары на внешнем рынке. Поскольку обычно предприятия, производящие товары, вам не принадлежат, вы можете получить товары только за счёт использования некоторых карт действий, как своих, так и соперников.

Выполняя это действие, сверьтесь с действующей картой экспорта на поле. Вы можете совершить сколько угодно из указанных на ней операций **с товарами** (продовольствием и предметами роскоши), но каждую из них можно совершить только 1 раз в рамках 1 действия. Для совершения каждой операции потратьте указанное количество товаров и получите соответствующее количество денег из общего запаса.

Встретиться с депутатами

Это действие позволяет вам выразить политическую поддержку 1 из классов и, как следствие, повысить свою легитимность.

Выполняя это действие, отдайте сопернику 2 личных влияния. Затем переместите фишку легитимности этого класса на своём планшете на 1 деление вправо. Если личного влияния недостаточно, выполнить это действие нельзя.

Ввести дополнительный налог

Иногда государству срочно требуются деньги. Это действие позволяет вам получить дополнительные средства от соперников, но это будет стоить вам легитимности.

Выполняя это действие, возьмите по 10 ₹ у каждого соперника. Затем понизьте легитимность на 1 деление у 2 классов с низшим уровнем легитимности (в случае ничьей выберите сами). Если у соперника недостаточно денег, чтобы отдать их вам, он должен взять заём.

Провести кампанию

Это действие позволяет вам использовать влияние СМИ в свою пользу, расширяя сферу своего личного влияния.

Выполняя это действие, превратите до 3 кубиков влияния СМИ в личное, переместив кубики с клетки государственных услуг на свой планшет.

Свободные действия

В свой ход вы можете выполнить следующие **свободные** действия:

Изменить зарплаты

Это действие позволяет вам изменить уровни зарплат на своих предприятиях. Переместите маркер зарплаты на другой уровень на каждом из предприятий, где вы хотите изменить уровень зарплаты. Если вы повышаете зарплаты, то после этого связываете своих работников ТД. Не забывайте всегда сверяться с политикой на рынке труда (№ 2), которая определяет МРОТ. Кроме того, нельзя понижать уровень зарплаты на предприятии, чьи работники связаны ТД (см. «Трудовой договор» в правилах для рабочего и среднего классов).

Погасить заём

Это действие позволяет вам выплатить имеющийся у вас заём. Заплатите 50 ₹, чтобы сбросить карту займа.

Производство

Производство товаров и услуг

На этом этапе ваши предприятия производят услуги (и товары, если применимо). Выплатите зарплаты в зависимости от их уровня на предприятиях и получите соответствующие товары и услуги. Зарплата, указанная на карте предприятия, выплачивается всем его работникам вместе взятым, а не каждому в отдельности.

Положите произведённые вами услуги на клетки государственных услуг на поле. Предел каждой клетки равен суммарному уровню производства этой услуги госпредприятиями + 6 (включая функционирующие и нефункционирующие предприятия). Обычно вы не производите товары, но благодаря эффектам некоторых карт вы можете стать владельцем предприятий, производящих продовольствие или предметы роскоши. В этом случае кладите произведённые товары на свой планшет, вместимость хранилищ тоже ограничена вашим уровнем производства каждого из этих товаров + 6.

Удовлетворение потребностей

На этом этапе, если вы производите продовольствие, соперники могут купить его у вас для удовлетворения потребностей своего класса.

Уплата налогов

На этом этапе все соперники платят вам налоги. **Кладите деньги, полученные в результате уплаты налогов, в казначейство, а не в общий запас.**

Голосование

Пополнение мешочка

У вас нет кубиков для голосования в мешочке, но на этом этапе вы получаете кубики **личного влияния**. Сверьтесь со шкалами легитимности на своём планшете и получите столько влияния, сколько указано над значением на шкале класса, среди которого государство **наименее легитимно**. Полученное влияние поместите на клетку влияния на своём планшете.

Проведение голосования

Поскольку кубиков для голосования у вас нет, повлиять на результаты голосования вы можете, только потратив личное влияние. Если у вас есть кубики влияния на планшете, вы должны выразить своё предпочтение («за» или «против») во время каждого голосования, даже если не планируете тратить влияние. Если личного влияния у вас нет, вы не принимаете участия в голосовании.

Если вы потратили влияние при голосовании, поддержав законопроект, который был принят, вы получаете 1 ПО, как обычно. Если предложенный вами законопроект был принят, вы получаете 3 ПО, как обычно, независимо от того, тратили вы влияние или нет. Помните, что отсутствие кубиков для голосования означает, что для принятия предложенного вами законопроекта придётся потратить много личного влияния либо заручиться поддержкой одного или нескольких соперников.

Начисление ПО

В этой фазе вы получаете дополнительные ПО. Однако, если на поле остались карты событий, сначала примените указанные на них штрафы.

Выполните следующие этапы:

Применение штрафов за события

За каждое событие, на которое вы не отреагировали и карта которого осталась на поле, предусмотрен штраф. Примените то, что указано в столбце «БЕЗДЕЙСТВИЕ» на каждой из этих карт. Обычно это понижение легитимности среди определённых классов. Затем сбросьте эти карты.

Получение ПО за легитимность и изменение значений на шкалах

Получите ПО в количестве, равном сумме значений на шкалах 2 классов, среди которых государство наименее легитимно. Затем переместите все 3 фишки легитимности на значения, равные ½ от их текущих положений на шкалах (округляя вверх).

После этого, если у вас есть жетоны легитимности, повысьте легитимность на 1 за каждый жетон на соответствующей шкале.

Совпадение политической повестки

Сверьтесь с картой политической повестки, лежащей рядом с вашим планшетом, и определите совпадения с действующими курсами на поле. За каждое совпадение получите по 1 ПО. Затем сбросьте карту политической повестки.

***Пример:** в фазе начисления ПО **Аня** выполняет необходимые шаги, начав со штрафов за события.*



На поле осталась 1 карта события, на которое она не отреагировала в фазе действий. В качестве штрафа она снижает легитимность на 1 среди среднего класса и капиталистов и сбрасывает карту.



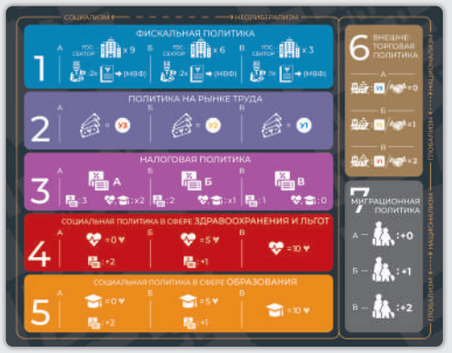
*Затем **Аня** проверяет шкалы легитимности на своём планшете. Легитимность среди рабочего класса равна 6, среднего — 4, а капиталистов — 5. Наименьшие значения легитимности — 4 и 5, поэтому она получает 9 ПО.*



*После этого она перемещает фишки легитимности на деления, значения которых равны ½ от текущих. Фишка рабочего класса оказывается на делении «3», среднего класса — на «2», а капиталистов — на «3». Но у **Ани** есть 2 жетона легитимности — рабочего и среднего классов, поэтому соответствующие значения затем увеличиваются на 1.*

*Наконец, **Аня** сверяется с картой политической повестки, сравнивая её с таблицей политических курсов на поле. Три курса совпадают с указанными на карте: фискальная, налоговая и социальная политика в сфере здравоохранения и льгот. За это она получает ещё 3 ПО, а затем сбрасывает карту.*





Конец игры

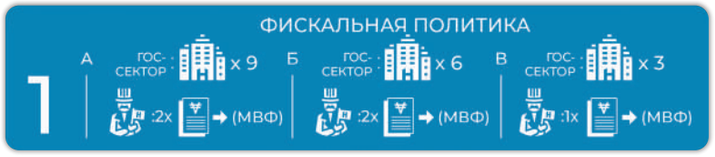
В конце игры вы получаете дополнительные ПО:

- Получите по **1 ПО** за каждые 2 / 3 в своих хранилищах.
- Получите по **1 ПО** за каждые 3 / 3 / 3 на клетках государственных услуг.
- Получите по **1 ПО** за каждые 30 ₹, оставшиеся в казначействе.

ТАБЛИЦА ПОЛИТИЧЕСКИХ КУРСОВ

Таблица политических курсов выполняет в игре важную функцию, влияя на большую часть действий участников. Менять политические курсы с пользой для себя в правильное время и получать максимальную выгоду от них принципиально важно для победы. Каждая политика по-своему влияет на игру.

Фискальная политика



Фискальная политика определяет размер госсектора и количество займов, которое государство может получить, прежде чем произойдёт крах и потребуется вмешательство МВФ.

Этот символ показывает количество доступных предприятий в госсекторе. В начале игры действует курс «В» фискальной политики, поэтому на поле доступны только 3 госпредприятия. Если установится курс «Б», то таких предприятий будет 6, т. е. станут доступны ещё 3 новых госпредприятия (государство должно будет оплатить их стоимость). Если установится курс «А», то госсектор увеличится до 9, т. е. станут доступны все госпредприятия (и вновь государству необходимо будет оплатить стоимость новых предприятий).

С ростом госсектора, если на клетке безработных доступны работники (одного и того же класса), которые могут занять все рабочие места на 1 или нескольких открытых госпредприятиях, эти фигурки автоматически назначаются туда (и связываются трудовыми договорами). Аналогично, с уменьшением госсектора (курс фискальной политики меняется с «А» на «Б» или с «Б» на «В») некоторые госпредприятия станут недоступны — переверните их карты лицевой стороной вниз, — а государство получит деньги согласно их стоимости. Все работники этих предприятий немедленно перемещаются на клетку безработных, даже если они связаны ТД.

Выбор госпредприятий, которые станут (не)доступными при смене курса фискальной политики и на которые будут назначены работники, зависит от количества игроков:

- При игре вчетвером все решения принимает игрок за государство. Он выбирает, какие предприятия станут (не)доступными (переверните их карты лицевой стороной вниз/вверх и получите/заплатите деньги, равные их стоимости) и работники какого класса и куда именно будут назначены (если таких возможностей несколько).
- При игре меньшим составом, если госсектор растёт, переверните лицевой стороной вверх все карты госпредприятий в следующем ряду и заплатите 60 ₹ (их суммарную стоимость) из казначейства. Если работников можно назначить на несколько новых предприятий, то контролирующий их игрок решает, какое из них будет функционировать. Если можно назначить работников обоих классов, то игрок за средний класс решает, чьи работники будут назначены. Аналогично, если госсектор уменьшается, переверните все карты госпредприятий в нижнем ряду лицевой стороной вниз — государство продаёт их (добавьте 60 ₹ в казначейство) — и переместите все фигурки с них на клетку безработных.

Если государство должно построить новые предприятия и средств на это недостаточно, оно обязано взять заём.

Этот символ указывает, при каком количестве займов произойдёт крах финансовой системы государства из-за невозможности их погашения и потребуется вмешательство МВФ. Если действует курс «В» (с этого начинается игра), это количество равно 1. Это значит, что если государство было вынуждено взять хотя бы 1 заём, а затем не смогло вовремя погасить его, то в фазе производства происходит вмешательство МВФ. Если действует курс «А» или «Б», то вмешательство МВФ происходит, если у государства 2 займа. Важно: проверка вмешательства МВФ происходит только 1 раз в раунд, во время этапа «Проверка вмешательства МВФ» в фазе производства. Подробнее см. в разделе «Прочие правила» на с. 33.

Политика на рынке труда

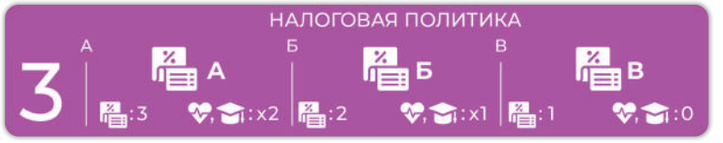


Курс политики на рынке труда определяет минимальный размер оплаты труда (МРОТ). Предприятия не могут устанавливать зарплату ниже действующего МРОТ. Иными словами, действующий курс политики на рынке труда определяет допустимый уровень зарплаты:

- курс «А»: допустима только зарплата 3-го уровня;
- курс «Б»: допустимы только зарплаты 2-го и 3-го уровней;
- курс «В»: допустимы зарплаты всех уровней.

При каждой смене курса владельцы предприятий **должны** немедленно изменить все зарплаты, уровень которых не соответствует новому курсу. Они **могут** изменить и другие зарплаты, не тратя действие (например, снизить их, если курс позволяет). Если в партии нет игрока за государство, то зарплаты на госпредприятиях всегда равны МРОТ в соответствии с действующим курсом.

Налоговая политика



Курс налоговой политики определяет размер налогов, которые 1 раз в раунд каждый игрок должен уплатить в пользу государства.

Налоги каждого из классов считаются по-разному. Подробные правила приводятся в разделе для каждого класса. При этом общим для всех классов является то, что их налоги зависят от курса налоговой политики, действующего на этапе уплаты налогов. Учитывая это, игроки сверяются с таблицами в своих памятках, чтобы определить размер налогов.

Также эта политика влияет на ставку налогового множителя. Этой ставкой пользуются игроки за капиталистов и средний класс, высчитывая размер некоторых своих налогов.

Налоговая политика не только влияет на уменьшение или увеличение базовой ставки налогового множителя, но также устанавливает или отменяет прочие модификаторы налогового множителя (согласно политикам № 4 и 5, см. далее):

- Курс «А»: базовая ставка налогового множителя равна 3. Модификаторы налогового множителя на соцобеспечение удваиваются.
- Курс «Б»: базовая ставка налогового множителя равна 2. Модификаторы налогового множителя на соцобеспечение считаются как обычно.
- Курс «В»: базовая ставка налогового множителя равна 1. Модификаторы налогового множителя на соцобеспечение не учитываются.

Каждый раз при смене курса налоговой политики немедленно измените ставку налогового множителя соответствующим образом.

Пример 1: *в начале игры действующие политические курсы № 3, 4 и 5 — «А», «Б» и «В» соответственно.*

Курс налоговой политики (№ 3) устанавливает базовую ставку налогового множителя на деление «3». Модификатор социальной политики в сфере здравоохранения и льгот (№ 4) составляет +1 согласно курсу «Б», но, поскольку действующий курс налоговой политики — «А», он удваивается, поэтому ставка налогового множителя увеличивается на 2 и теперь равна 5. Наконец, действующий курс социальной политики в сфере образования (№ 5) — «В», поэтому он не влияет на налоговый множитель.





Пример 2: *в ходе игры установились новые политические курсы № 3, 4 и 5 — «Б», «А» и «А» соответственно.*

Базовая ставка налогового множителя равна 2 (согласно действующему курсу налоговой политики). Действующие курсы обеих социальных политик № 4 и 5 — «А», поэтому каждый из них прибавляет к ставке налогового множителя 2. Итоговая ставка установлена на деление «6».

Социальная политика в сфере здравоохранения и льгот



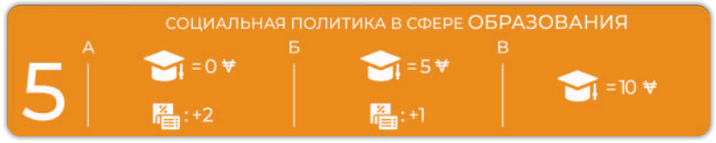
Социальная политика в сфере здравоохранения и льгот определяет стоимость медицинских услуг государства. Кроме того, она определяет возможность предоставления некоторых льгот государством населению (согласно требованиям на картах), а также влияет на налоговый множитель (см. «Налоговая политика» на с. 30). Точная стоимость государственных медицинских услуг при каждом курсе социальной политики в сфере здравоохранения и льгот следующая:

- Курс «А»: медицинские услуги государства бесплатны. Ставка налогового множителя увеличивается на 2.
- Курс «Б»: медицинские услуги государства стоят 5 ₩. Ставка налогового множителя увеличивается на 1.
- Курс «В»: медицинские услуги государства продаются за полную стоимость — 10 ₩. Ставка налогового множителя не меняется.



При игре вчетвером, если действующий курс этой политики «А» или «Б», положите соответствующий жетон соцобеспечения на клетку государственных услуг соответствующей стороной вверх в качестве напоминания о бонусе, который получает игрок за государство всякий раз, когда медицинские услуги покупаются по сниженной цене. Каждый раз при смене курса этой политики игроки за капиталистов и средний класс **могут немедленно изменить стоимость своих медицинских услуг**.

Социальная политика в сфере образования



Социальная политика в сфере образования определяет стоимость образовательных услуг государства. Кроме того, она влияет на налоговый множитель (см. «Налоговая политика» на с. 30). Точная стоимость государственных образовательных услуг при каждом курсе социальной политики в сфере образования следующая:

- Курс «А»: образовательные услуги государства бесплатны. Ставка налогового множителя увеличивается на 2.
- Курс «Б»: образовательные услуги государства стоят 5 ₩. Ставка налогового множителя увеличивается на 1.
- Курс «В»: образовательные услуги государства продаются за полную стоимость — 10 ₩. Ставка налогового множителя не меняется.



При игре вчетвером, если действующий курс этой политики «А» или «Б», положите соответствующий жетон соцобеспечения на клетку государственных услуг соответствующей стороной вверх в качестве напоминания о бонусе, который получает игрок за государство всякий раз, когда образовательные услуги покупаются по сниженной цене. Каждый раз при смене курса этой политики игроки за капиталистов и средний класс **могут немедленно изменить стоимость своих образовательных услуг**.

Внешнеторговая политика



Курс внешнеторговой политики устанавливает размер госпошлин, взимаемых за товары на внешнем рынке. Кроме того, он определяет количество карт сделок, которые открываются в каждом раунде.

Каждый раз при смене курса внешнеторговой политики изменяется размер госпошлины:

- курс «А»: за продовольствие взимается госпошлина 10 ₹, а за предметы роскоши — 6 ₹;
- курс «Б»: за продовольствие взимается госпошлина 5 ₹, а за предметы роскоши — 3 ₹;
- курс «В»: госпошлины не взимаются.

Не забывайте, что стоимость товаров на внешнем рынке оплачивается в общий запас, а госпошлины — в казначейство.

Этот символ указывает количество карт сделок, которые требуется открыть в фазе подготовки в зависимости от курса внешнеторговой политики:

- курс «А»: не открывайте карты сделок;
- курс «Б»: откройте 1 карту сделки;
- курс «В»: откройте 2 карты сделок.

Важно: если в ходе раунда курс внешнеторговой политики изменится вследствие внеочередного голосования, не убирайте и не добавляйте карты сделок. Эта политика влияет только на то, что происходит в фазе подготовки. По той же причине на картах сделок указаны госпошлины для курса 6А — на случай, если курс изменится в течение раунда, а карты сделок ещё останутся на поле.

Каждый раз при смене курса этой политики не забывайте перемещать маркер на клетке импорта на соответствующий уровень. Кроме того, игроки за капиталистов и средний класс **могут немедленно изменить стоимость своих товаров**.



Миграционная политика



Курс миграционной политики определяет открытость границ страны для трудовых мигрантов. По умолчанию игроки за рабочий и средний классы получают по 2 фигурки работников в каждой фазе подготовки. В дополнение они получают столько фигурок, сколько позволяет курс миграционной политики:

- курс «А»: они не получают дополнительные фигурки;
- курс «Б»: каждый класс получает по 1 дополнительной фигурке;
- курс «В»: каждый класс получает по 2 дополнительные фигурки.

Тип фигурок определяется картой мигрантов. Каждый раз, когда согласно этой политике вы должны получить дополнительную фигурку, откройте карту из колоды мигрантов и поместите фигурку своего класса, изображённую на карте, из запаса на клетку безработных. Затем уберите карту под низ колоды мигрантов.

Важно: если игроки за оба класса получают фигурки, то каждый из них берёт карты мигрантов в свою очередь, независимо от другого. **Нельзя использовать 1 карту для обоих классов!**

ПРИМЕР ГОЛОСОВАНИЯ

*При игре вчетвером разыгрывается этап голосования. В ходе раунда **Женя** (игрок за рабочий класс) внесла законопроект по социальной политике в сфере образования, и теперь пришло время проголосовать по нему.*

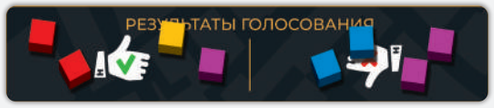


***Женя** первой должна высказать свои предпочтения, но, поскольку она внесла законопроект, она по умолчанию за его принятие. **Кира** (игрок за средний класс) также высказывается за. **Миша** (игрок за капиталистов) не хочет повышения налогов, поэтому голосует против. **Аня** (игрок за государство) также против.*

Игроки берут из мешочка 5 кубиков: 2 кубика рабочего класса, 1 — среднего класса и 2 — капиталистов.



*Кажется, что **Женя** побеждает, но перед подведением итогов голосования игроки могут потратить своё влияние, чтобы получить больше голосов. **Женя** сообщает, что у неё 1 влияние. У **Киры** влияния нет. **Миша** говорит, что у него 2 влияния, а у **Ани** — 3. Втайне они определяют, сколько влияния отдадут, зажимают кубики влияния в кулаках и одновременно раскрывают руки.*



***Женя** потратила единственный кубик влияния, а **Миша** и **Аня** — по 1. По голосам теперь ничья, а поскольку ничьи разрешаются в пользу автора законопроекта, он принят.*

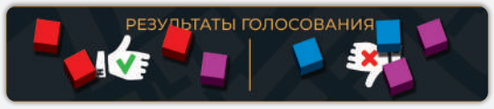
*Сбросьте все 3 кубика влияния и кубики для голосования **Жени** и **Киры** (победителей голосования). 2 кубика для голосования **Миши** возвращаются в мешочек, поскольку он — один из проигравших. Устанавливается курс «А», а **Женя** получает свою фишку законопроекта обратно. Поскольку внесённый ею законопроект был принят, **Женя** получает 3 ПО. Поддержавшая её **Кира** тоже получает 1 ПО.*

*Если бы **Миша** или **Аня** потратили на 1 влияние больше, победа была бы за ними.*



*В этом случае законопроект бы не прошёл. Кубики для голосования **Жени** и **Киры** вернулись бы в мешочек, а 2 кубика для голосования **Миши** и 4 кубика влияния были бы сброшены. ПО не получил бы никто.*

*При ином раскладе, если бы в самом начале вместо кубика для голосования **Киры** взяли из мешочка ещё один кубик **Жени**, итоговый результат был бы таким:*



*Тогда **Женя** всё равно бы победила и получила 3 ПО. **Кире**, несмотря на поддержку **Жени**, ПО бы не достались, потому что её голос не участвовал в определении результатов.*

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Здесь приводятся некоторые правила, которые не объяснялись в основной части буклета.

Займы



Игрокам часто приходится платить деньги. Иногда это происходит согласно определённому правилу (обязательные выплаты вроде налогов, зарплат, удовлетворения потребностей и пр.), иногда из-за эффекта, разыгранного соперником. Во всех случаях, если вам нечем заплатить, вы должны взять заём. Для этого положите карту займа рядом со своим планшетом и возьмите 50 ₹.

Важно: **вы не можете взять заём по собственному желанию**. Вы берёте заём, только если вы должны заплатить некую сумму и у вас недостаточно денег. Нельзя взять заём, чтобы увеличить свои средства и потратить их на что-то **необязательное** (например, построить предприятие, разыграть карту действия, на которой указана стоимость, купить ресурсы, помимо продовольствия).

Каждый раунд, если в фазе подготовки у вас есть заём, вы должны заплатить 5 ₹ в виде процентов. Если вы не можете этого сделать, вам придётся взять ещё один заём. Чтобы погасить заём и перестать выплачивать проценты по нему, вы должны выполнить свободное действие «Погасить заём» в один из своих ходов. Для этого заплатите 50 ₹ и сбросьте карту займа. В конце игры у вас будет последний шанс погасить свои займы (кроме капиталистов), заплатив по 55 ₹ за каждый, от которого избавляетесь. Однако, если вам это не удастся, вы потеряете ПО в зависимости от общей непогашенной суммы займа. А игрок за капиталистов теряет по 5 ПО за каждый непогашенный заём (см. «Проверка непогашенных займов» на с. 13).

Если заём берёт игрок за капиталистов, 50 ₹ помещаются на его клетку капитала. Аналогично, если игрок за капиталистов выплачивает проценты либо хочет погасить заём, он платит деньги из своего капитала.

Пример 1: *в фазе производства* ***Миша*** *понимает, что ему не хватает денег, чтобы выплатить зарплаты на всех своих предприятиях. На клетке выручки у него 25 ₹, на клетке капитала — 40 ₹, а заплатить нужно 75 ₹. Ему приходится взять заём.* ***Миша*** *кладёт карту займа рядом с планшетом и добавляет 50 ₹ на клетку капитала. В следующей фазе подготовки* ***Миша*** *выплачивает 5 ₹ в качестве процентов. Позднее в том же раунде, продав большую часть произведённых им товаров и услуг, он выполняет свободное действие, чтобы погасить свой заём.* ***Миша*** *платит 50 ₹ (взяв всё, что возможно, на клетке капитала, а остаток — из выручки) и сбрасывает карту займа.*

Пример 2: *в казначействе не хватает денег, и* ***Аня*** *решает выполнить базовое действие «Ввести дополнительный налог», чтобы каждый из соперников выплатил ей по 10 ₹. К несчастью для* ***Жени****, у неё на планшете осталось только 7 ₹. Чтобы уплатить весь налог, ей приходится взять заём, чтобы получить 50 ₹.*

При игре вдвоём или втроём, **если в казначействе заканчиваются деньги, государство берёт заём как обычно**. Положите карту займа на казначейство вместе с 50 ₹. В фазе подготовки не забудьте выплатить проценты по займу (деньгами из казначейства), затем, если у государства больше 50 ₹, погасите заём.

Вмешательство МВФ

Если на этапе «Проверка вмешательства МВФ» в фазе производства у государства больше займов, чем позволяет действующая фискальная политика (и оно не может их погасить), происходит вмешательство МВФ.

При вмешательстве МВФ немедленно сбросьте фишки всех внесённых законопроектов. В качестве компенсации каждый игрок получает по 1 влиянию за каждую свою сброшенную таким образом фишку. Затем измените таблицу политических курсов согласно изображению ниже.



Не забудьте применить эффекты всех политик, курсы которых изменились в результате вмешательства МВФ. Это включает продажу госпредприятий (государство получит деньги согласно их стоимости), изменение зарплат (уровень всех зарплат — 1-й), налогового множителя и стоимости товаров на внешнем рынке. Поскольку стоимость многих товаров и услуг изменится в результате вмешательства МВФ, игроки за капиталистов и средний класс в этот момент также могут изменить цены на своих планшетах.

Если вмешательство МВФ приводит к смене курса политики на рынке труда, при подсчёте налогов для рабочего и среднего классов игроки должны руководствоваться предыдущим курсом политики на рынке труда. Иначе говоря, эти игроки рассчитывают свои налоги, исходя из курса политики на рынке труда на момент получения ими зарплат. Вы можете на время поставить фишку на соответствующий курс в качестве напоминания.

После внесения указанных изменений государство погашает свои займы, платя по 55 ₹ за каждый (см. «Займы»). Важно: если предыдущий курс фискальной политики был «А» или «Б», то после вмешательства МВФ у государства появятся дополнительные средства от продажи некоторых госпредприятий. Если государство всё ещё не может погасить все займы, оно выплачивает все деньги и сбрасывает все займы.

Наконец, игрок за государство перемещает все 3 фишки легитимности на значения, равные ½ от их текущих положений на шкале (округляя вверх).

Вмешательство МВФ обычно существенно изменяет ход игры и может сильно повлиять на некоторых игроков. Мы советуем обращать внимание других участников на то, что государство может вскоре потерпеть финансовый крах.

Пример: *в фазе производства* ***Аня*** *понимает, что в казначействе не хватит денег, чтобы выплатить зарплаты на всех принадлежащих ей госпредприятиях. Она вынуждена взять заём, но, к сожалению, у неё уже есть непогашенный заём. Действующий курс фискальной политики — «Б», поэтому позднее в этой фазе произойдёт вмешательство МВФ.*

На этапе удовлетворения потребностей для ***Ани*** *ничего не изменилось. Если бы действующий курс внешнеторговой политики был «А» или «Б», она могла бы рассчитывать на деньги в виде госпошлин (на продовольствие с внешнего рынка), но это невозможно, потому что действует курс «В». На этапе проверки вмешательства МВФ у неё нет денег, чтобы погасить свои займы, поэтому происходит вмешательство МВФ.*

Для начала фишки всех внесённых законопроектов сбрасываются с таблицы политических курсов. ***Женя*** *внесла 2 законопроекта, поэтому она получает 2 влияния в качестве компенсации.* ***Миша*** *внёс 1 законопроект, за что получает 1 влияние. Затем меняются курсы всех политик согласно требованиям МВФ.*



До вмешательства МВФ



После вмешательства МВФ

Изменения в таблице политических курсов имеют много последствий:

- *Из-за смены курса фискальной политики закрываются все госпредприятия, кроме 3. **Аня** выбирает 3 предприятия, которые закроются, каждое стоит по 20 ₹, поэтому в казначейство поступает 60 ₹. Увы, на 2 из предприятий были работники, которые перемещаются на клетку безработных.*
- *Из-за смены курса политики на рынке труда МРОТ устанавливается на «У1». **Миша**, **Кира** и **Аня** перемещают маркеры на соответствующий уровень зарплаты на картах своих предприятий.*
- *Курс налоговой политики меняется на «А», что в сочетании с изменениями курсов социальных политик повышает налоговый множитель с 1 до 5.*
- *Из-за смены курсов социальных политик жетоны соцобеспечения тоже требуется поменять. Переверните жетон соцобеспечения (здравоохранение) стороной с курсом 4Б вверх и уберите жетон соцобеспечения (образование) с поля. Поскольку стоимость медицинских и образовательных услуг государства изменилась, **Миша** и **Кира** также решают изменить цены на свои услуги.*
- *Из-за смены курса внешнеторговой политики маркер на клетке импорта на поле перемещается на ячейку «У2». В результате стоимость продовольствия и предметов роскоши на внешнем рынке повысится. **Миша** и **Кира** также решают изменить цены на свои товары.*

*Затем игрок за государство должен погасить столько займов, сколько может. После того как **Аня** взяла 2-й заём на выплату необходимых зарплат, в казначействе осталось 27 ₹. Изменение курса фискальной политики принесло в казначейство ещё 60 ₹, всего там 87 ₹. **Аня** тратит все деньги и сбрасывает обе карты займов.*

*Наконец, **Аня** перемещает 3 фишки легитимности на значения, равные ½ от текущих. Фишка рабочего класса была на делении «6» и переместилась на «3». Фишка среднего класса переместилась с деления «8» на «4», а капиталистов — с «7» на «4».*



Ограниченное количество компонентов

Количество всех компонентов в игре ограничено, за исключением денег, которые считаются неограниченными. Это значит, что, если вы уже положили в мешочек все свои кубики для голосования, больше вы положить не можете. Аналогично, если кубиков влияния не осталось, то и получить их игроки не смогут.

Если все работники определённого цвета уже размещены на поле, получить нового работника в этой отрасли уже невозможно. Кроме того, если эффект (например, карты мигрантов) требует поместить квалифицированного работника на клетку безработных, но таких фигурок нет, поместите туда неквалифицированного работника.

Однако если эффект требует поместить на поле неквалифицированного работника и таких не осталось, то поместите вместо него квалифицированного работника по своему выбору.

Если в любой момент игры у вас закончатся жетоны денег, используйте любую подходящую замену.

АВТОРЫ ИГРЫ

Авторы: Варнавас Тимофеу, Вангелис Багиартакис

Развитие: Анастасиос Григориадис

Оформление: Якуб Скоп

Графический дизайн: Димитрис Анастасиадис и Катерина Ксеровасила (truly.gr)

Редакторы: Эрик Энгстром, Grey Dolphin Game Development

Научные консультанты: д-р Расселл Фостер, д-р Павел Адръян, Александр Герц, Андреас Доунис, д-р Кристофер Холмс, д-р Ирина Бурлаку

Ведущий тестировщик: Тео К. Мавраганис

Вангелис Багиартакис посвящает эту игру своему сыну Астериосу.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».
Редакция благодарит Александру Александрову, Игоря Трескунова, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Андрея Черепанова, Максима Книшевицкого, Владимира Сахно, Виктора Кубарева, Ксению Хацкалёву и Татьяну Олейник за помощь в подготовке игры к изданию.

©2022 Hegemonic Project Limited.
Hegemony: Lead your Class to victory является торговой маркой Hegemonic Project Limited. Все права защищены.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ



Если на предприятии лежит жетон забастовки, может ли игрок за рабочий класс назначить своих работников, занятых там, в другое место?
Если они не связаны трудовым договором, игрок за рабочий класс может назначить своих работников куда угодно.

Можно ли продать предприятие с жетоном забастовки?
Да, если его работники не связаны ТД, предприятие можно продать по обычным правилам.



Если предприятие среднего класса с местом для наёмного работника рабочего класса остаётся без работника среднего класса в связи с его назначением на другое предприятие, учитывает ли это место игрок за рабочий класс для проверки выполнения требования демонстрации?
Нет. Поскольку работника рабочего класса невозможно назначить на это предприятие без работника среднего класса, это место не учитывается.



Если в результате вмешательства МВФ приходится продать госпредприятия, что случится, если у игрока за государство окажется больше ресурсов, чем позволяет его (новый) предел хранилища?
Эти ресурсы нужно немедленно сбросить, поскольку их стало негде хранить.

Если в ходе вмешательства МВФ госпредприятие с работниками среднего класса вынуждено закрыться, нужно ли игроку за средний класс учесть это обстоятельство при уплате налогов на следующем этапе фазы?
Поскольку предприятие закрылось и там больше нет работников среднего класса, то во время этапа уплаты налогов игрок не платит за них налоги.



Что происходит, если игрок за рабочий или средний класс повышает благосостояние, но его фишка уже находится на последнем делении шкалы благосостояния?
Фишка остаётся на месте, а игрок получает ПО согласно значению благосостояния, указанному на последнем делении.



Если игрок за капиталистов строит предприятие, где требуются только неквалифицированные работники, при этом доступны неквалифицированные работники рабочего класса и только квалифицированные работники среднего класса, может ли игрок назначить туда фигурки среднего класса?
Да. Поскольку доступны работники обоих классов, сначала игрок за капиталистов выбирает, какой из классов он хочет назначить. Затем выбирает конкретные фигурки, сохраняя приоритет за неквалифицированными.



Если во время назначения работников я уберу фигурку с предприятия, чтобы поместить её куда-то ещё, а на её место в рамках того же действия назначу другую фигурку, считается ли новый работник связанным ТД?
На предприятии (кроме предприятий среднего класса) не могут одновременно быть заняты работники, связанные и не связанные ТД. Если такое случается по любой причине (как в данном примере), то все работники становятся не связанными ТД. Точно так же разрешается ситуация при замене работников.

Можно ли воспользоваться действием назначения работников, чтобы просто связать ТД тех работников, которые уже заняты на предприятии?
Нет. Чтобы связать работников ТД, нужно назначить их на другое предприятие.

Если на полностью функционирующем предприятии среднего класса наёмный работник рабочего класса связан ТД, а работник среднего класса нет, может ли игрок за средний класс переместить своего работника куда-либо (назначив его на предприятие или построив предприятие с помощью него)?
Нет. Это привело бы к закрытию предприятия, что невозможно, поскольку наёмный работник связан ТД.

Если при игре вчетвером из-за смены курса фискальной политики приходится продать госпредприятия, может ли игрок за государство продать предприятие, чьи работники связаны ТД?
Да (та же ситуация может возникнуть и при игре вдвоём или втроём, когда будет продан весь ряд предприятий). Это единственный случай, в котором можно продать предприятие, чьи работники связаны ТД.



Если смена курса приводит к повышению зарплат, будут ли работники связаны ТД?
Нет. Работники связываются ТД, только если игрок изменил зарплаты в качестве свободного действия в фазе действий.



Может ли игрок за государство выполнить действие «Ввести дополнительный налог», если его легитимность 1?
Нет, игрок за государство обязан понизить легитимность, чтобы выполнить это действие.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ПО КАРТАМ

Карты действий

Если карта требует от игрока назначить работников, будут ли эти работники связаны ТД?
Да. Каждый раз, когда эффект карты требует от вас выполнить действие, если не указано иное, применимы все обычные правила, связанные с этим действием.



Академическая стипендия

Если у социальной политики в сфере образования установлен курс «Б» (то есть стоимость образовательных услуг уже вдвое ниже), получает ли игрок за государство дополнительно 1 ПО за жетон соцобеспечения?
Да, игрок за государство получает 1 ПО, поскольку начальная цена образовательных услуг была 5 независимо от итоговой цены. Легитимность он повышает по эффекту карты как обычно.



Дело особой важности

Что происходит с невыбранной картой? Она сбрасывается?
Она возвращается на верх колоды событий.

Должен ли я реагировать по эффекту этой карты на только что выложенное событие?
Нет. Если на поле есть 2 события, вы можете отреагировать на любое из них.

Если я разыгрываю эту карту в 1-м раунде и какие-либо из 2 верхних карт событий оказываются картами событий для раундов 2–5, что происходит?
Замешайте все такие карты в колоду и возьмите другую(-ие) карту(-ы).



Дерегулирование рынка труда

Могу ли я с помощью этой карты заново назначить работников, связанных ТД?
Нет.

Если я, разыграв эту карту, убираю всех своих работников с предприятия и назначаю туда новых в рамках того же действия, считаются ли новые работники связанными ТД?
Нет. Поскольку прежде это предприятие функционировало и продолжает функционировать, а его работники не были связаны ТД, то смена фигурок расценивается как замена работников.



Дополнительная смена

Могу ли я разыграть эту карту, если мне не хватает денег, чтобы выплатить зарплаты?
Нет. Для применения эффекта карты вы должны иметь деньги на выплату зарплат, кроме того, вы не можете выполнить дополнительные действия, если не можете оплатить их стоимость или удовлетворить требования.



Запрет свободы слова

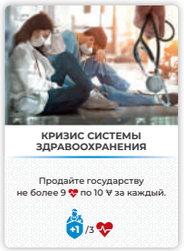
Могу ли я разыграть эту карту, если моя легитимность 1?
Нет. Вы должны иметь легитимность, которую придётся понизить.



Кооперативное хозяйство

Если я строю кооперативное хозяйство, могу ли я впоследствии назначить его работников на другое предприятие? Если да, то что будет с кооперативным хозяйством?
В том раунде, когда кооперативное хозяйство было построено, его работники оказываются связаны ТД, как и на любом другом предприятии. Согласно обычным правилам, работников, связанных ТД, нельзя назначать на другое предприятие. В последующих раундах вы можете назначить этих работников куда-то ещё точно так же, как и других своих работников. Если вы сделаете это, то карта кооперативного хозяйства остаётся рядом с вашим планшетом и вы впоследствии по желанию можете назначить туда работников.

Считаются ли работники этого предприятия частью требования о 4 работниках, необходимых для создания профсоюза в сельском хозяйстве?
Да.



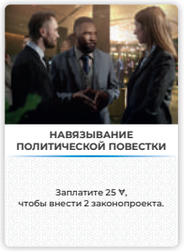
Кризис системы здравоохранения

Могу ли я продать больше медицинских услуг, чем государство может хранить? Могу ли я продать больше медицинских услуг, чем государство может себе позволить и тем самым заставить игрока за государство взять заём?
Вы не можете продать государству ресурсы, если оно не сможет их хранить. Однако, если государство может хранить эти ресурсы, вы можете продать их, даже если государство не может себе это позволить, заставив таким образом игрока за государство взять заём.



Медицинские льготы

Если у социальной политики в сфере здравоохранения и льгот установлен курс «Б» (то есть стоимость медицинских услуг уже вдвое ниже), получает ли игрок за государство дополнительно 1 ПО за жетон соцобеспечения?
Да, игрок за государство получает 1 ПО, поскольку начальная цена медицинских услуг была 5 независимо от итоговой цены. Легитимность он повышает по эффекту карты как обычно.



Навязывание политической повестки

Могу ли я тратить влияние, чтобы провести внеочередное голосование по этим законопроектам? Если да, то я трачу 1 влияние или 2?
Каждый законопроект вносится отдельно. Вы можете объявлять внеочередное голосование, тратя 1 влияние за каждый законопроект. Таким образом для объявления внеочередного голосования по обоим законопроектам вам необходимо будет потратить 2 влияния. Вы можете выдвинуть один законопроект, объявить внеочередное голосование по нему, дождаться результатов голосования и только затем выбрать второй законопроект и решить, объявлять ли по нему внеочередное голосование. Однако вы не можете выбрать ту же самую политику, это должна быть другая политика.



Немедленное реагирование

Если я выполняю дважды действие «Отреагировать на событие», которое приносит игроку за некий класс компоненты, и выбираю один и тот же класс, нужно ли сбрасывать компоненты, помещённые на клетку государственных льгот при 1-м реагировании на событие?
Нет. Поскольку оба действия реагирования были выполнены в тот же ход, награды за оба кладутся на клетку государственных льгот одновременно.



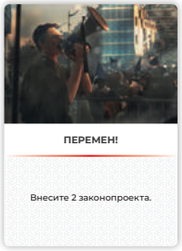
Опрос общественного мнения

Прежде чем я определюсь с проведением внеочередного голосования, должны ли другие игроки высказаться «за» или «против» внесённого законопроекта?
Нет. Поскольку голосование ещё не состоялось, другие игроки не должны раскрывать свои предпочтения. Вы должны сами определиться с проведением внеочередного голосования, и, только если вы решите его провести, другие участники должны будут раскрыть свои предпочтения, как обычно.



Отток рабочей силы

Если я разыграю эту карту в 1-м раунде и у меня останется меньше 10 фигурок, что произойдёт с моим населением?
Его численность останется на делении «3».



Перемен!

Могу ли я тратить влияние, чтобы провести внеочередное голосование по этим законопроектам? Если да, то я трачу 1 влияние или 2?
Каждый законопроект вносится отдельно. Вы можете объявлять внеочередное голосование, тратя 1 влияние за каждый законопроект. Таким образом для объявления внеочередного голосования по обоим законопроектам вам необходимо будет потратить 2 влияния. Вы можете выдвинуть один законопроект, объявить внеочередное голосование по нему, дождаться результатов голосования и только затем выбрать второй законопроект и решить, объявлять ли по нему внеочередное голосование. Однако вы не можете выбрать ту же самую политику, это должна быть другая политика.



Повышение НДС

Могу ли я разыграть эту карту, если моя легитимность 1?
Нет. Вы должны иметь легитимность, которую придётся понизить.



Повышение представительства

Если у меня в момент розыгрыша этой карты нет личного влияния, могу ли я купить влияние СМИ с клетки государственных услуг в рамках этого же действия (я же всё равно должен обеспечить этот ресурс)?
Нет. Личное влияние и влияние СМИ — разные вещи. С помощью действия «Провести кампанию» вы можете превратить влияние СМИ в личное, но не купить влияние. Ни для каких эффектов личное влияние не считается влиянием СМИ и наоборот.



Приватизация

Если я разыгрываю эту карту и продаю госпредприятие, у меня остаётся на 1 предприятие меньше, чем разрешено фискальной политикой. Что произойдёт, если курс фискальной политики позднее изменится? Сколько госпредприятий будет у меня?
Когда курс фискальной политики изменяется, у вас должно остаться столько предприятий, сколько разрешено новым курсом. Если действует курс «В» в тот момент, когда вы разыгрываете карту «Приватизация», у вас останется только 2 госпредприятия. Если позднее курс изменится на «Б», у вас должно стать 6 госпредприятий согласно новым условиям. Значит, вы должны построить 4 новых госпредприятия, а не 3. Аналогично, если действовал курс «Б» фискальной политики в момент розыгрыша карты и у вас осталось 5 госпредприятий, а курс изменится на «В», то вы должны будете продать только 2 госпредприятия, чтобы у вас осталось 3. Однако, если курс фискальной политики изменится на «А», у вас не будет 9 госпредприятий, поскольку 1 карта больше не будет доступна. Только 8 госпредприятий останутся доступны в госсекторе.

Могу ли я продать предприятие с работниками, связанными ТД?
Да. Хотя предприятие и продано, работники остаются на нём и продолжат получать зарплату на тех же условиях, как в момент заключения ТД. Правило о невозможности продажи предприятия с работниками, связанными ТД, необходимо для того, чтобы работники, связанные ТД, не оказались безработными в момент продажи предприятия, а здесь это не происходит.

Если я разыгрываю эту карту и продаю госпредприятие игроку за капиталистов, может ли тот впоследствии продать его? Если да, то что будет с его картой?
Если на предприятии нет работников, связанных ТД, его можно продать как обычно. Затем поместите карту лицевой стороной вниз на клетку госсектора на поле. В таком случае вы сможете построить это предприятие снова, перевернув его лицевой стороной вверх, если курс фискальной политики изменится.



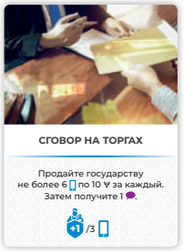
Программа высшего образования

Могу ли я продать больше образовательных услуг, чем государство может хранить? Могу ли я продать больше образовательных услуг, чем государство может себе позволить и тем самым заставить игрока за государство взять заём?
Вы не можете продать государству ресурсы, если оно не сможет их хранить. Однако, если государство может хранить эти ресурсы, вы можете продать их, даже если государство не может себе это позволить, заставив таким образом игрока за государство взять заём.



Производственная травма

Если платит игрок за капиталистов, он платит из выручки или из капитала?
Когда игрок за капиталистов тратит деньги, он тратит их из выручки, если не сказано иное. Если на клетке выручки недостаточно средств, остаток выплачивается из капитала.



Сговор на торгах

Могу ли я продать больше предметов роскоши, чем государство может хранить? Могу ли я продать больше предметов роскоши, чем государство может себе позволить и тем самым заставить игрока за государство взять заём?
Вы не можете продать государству ресурсы, если оно не сможет их хранить. Однако, если государство может хранить эти ресурсы, вы можете продать их, даже если государство не может себе это позволить, заставив таким образом игрока за государство взять заём.

Куда помещаются предметы роскоши, проданные игроком за капиталистов, при игре вдвоём?
Возвращаются в общий запас.



Смещение акцентов

Что происходит с невыбранной картой? Она сбрасывается?
Она возвращается на верх колоды событий. Если вы решите не выкладывать на поле ни одну из карт, которые посмотрели, они обе возвращаются на верх колоды событий.

Должен ли я реагировать по эффекту этой карты на только что выложенное событие?
Нет. Если на поле есть 2 события, вы можете отреагировать на любое из них.

Если я разыгрываю эту карту в 1-м раунде и какие-либо из 2 верхних карт событий оказываются картами событий для раундов 2–5, что происходит?
Замешайте все такие карты в колоду и возьмите другую(-ие) карту(-ы).



Чрезвычайное положение

Если я разыгрываю эту карту, чтобы изменить политический курс, получу ли я ПО?
Нет. ПО можно получить только в том случае, если курс изменится в результате голосования.

Карты событий

Некоторые карты событий позволяют мне покупать ресурсы у других игроков. Могу ли я купить больше ресурсов, чем могу хранить (сбросив излишек), чтобы получить больше ПО?
Нет, вы ограничены в покупках размерами хранилищ.



Народные волнения

Если я реагирую на это событие и вношу законопроект, выбранный соперником, может ли он возразить? Может ли он потратить влияние, чтобы объявить внеочередное голосование?
Нет. Вот как работает эта карта: вы выбираете соперника и спрашиваете его, какой законопроект внести (по обычным правилам). Этот соперник должен выбрать политический курс, если возможно. Затем вы вносите законопроект, используя свою фишку. Также именно вы принимаете решение о проведении внеочередного голосования (и тратите своё влияние, если решите провести его).



Несправедливое представительство

Если у меня в момент розыгрыша этой карты нет личного влияния, могу ли я купить влияние СМИ с клетки государственных услуг в рамках этого же действия (я же всё равно должен обеспечить этот ресурс)?
Нет. Личное влияние и влияние СМИ — разные вещи. С помощью действия «Провести кампанию» вы можете превратить влияние СМИ в личное, но не купить влияние. Ни для каких эффектов личное влияние не считается влиянием СМИ и наоборот.



Поддержка молодой отрасли

Если я реагирую на это событие и строю предприятие, кто определяет, какое предприятие будет построено? Можно ли немедленно назначить туда работников, и кто это решает?
Вы (игрок за государство) определяете, какое предприятие из имеющихся на рынках игроков будет построено. Затем все решения принимает владелец нового предприятия (о назначении работников и их типах). Однако для строительства предприятия среднего класса должны быть доступны указанные на предприятии фигурки среднего класса. Поэтому такое предприятие вы можете построить, только если на клетке безработных есть такой(-ие) работник(и) среднего класса. В таком случае они автоматически назначаются на это предприятие. Игрок за средний класс в этой ситуации решает, будет ли он назначать работника рабочего класса на своё предприятие (при наличии рабочего места для него) и какого именно.

СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры 2
Условные обозначения 3
Структура компонентов 4
Карты предприятий 4
Карты действий 4
Карты экспорта 5
Карты политической повестки 5
Карты мигрантов 5
Карты событий 5
Карты сделок 5
Хранилища 5
Игровое поле 6
Планшеты классов 7
Рабочий класс 7
Средний класс 7
Капиталисты 7
Государство 7
Подготовка к игре 8
Подготовка поля 8
Подготовка игроков 10
Рабочий класс 10
Средний класс 10
Капиталисты 10
Государство 10
Ход игры — основные правила 11
1. Подготовка 11
2. Действия 11
3. Производство 11
4. Голосование 12
5. Начисление ПО 13
Конец игры 13
Рабочий класс 14
О классе 14
Подготовка 14
Действия 14
Производство 17
Начисление ПО 17
Конец игры 17
Капиталисты 18
О классе 18
О выручке и капитале 18
Подготовка 18
Действия 18
Производство 20
Начисление ПО 21
Конец игры 21
Средний класс 22
О классе 22
Подготовка 22
Действия 22
Производство 25
Начисление ПО 25
Конец игры 25
Государство 26
О классе 26
Основные понятия 26
Подготовка 26
Действия 26
Производство 28
Голосование 28
Начисление ПО 28
Конец игры 29
Таблица политических курсов 30
Фискальная политика 30
Политика на рынке труда 30
Налоговая политика 30
Социальная политика в сфере здравоохранения и льгот 31
Социальная политика в сфере образования 31
Внешнеторговая политика 32
Миграционная политика 32
Пример голосования 32
Прочие правила 33
Займы 33
Вмешательство МВФ 33
Ограниченное количество компонентов 34
Авторы игры 34
Ответы на вопросы по правилам 35
Ответы на вопросы по картам 36
Карты действий 36
Карты событий 38



HEGEMONIC
PROJECT
REVOLUTIONARY GAMES

36 Lykourgou Street, Nicosia 1011, Cyprus

hegemonicproject.com