

# 領國者

帶 領 你 的 人 民 邁 向 勝 利



## 規則書

國家失序了。

經濟正在衰退，政治衝突越演越烈。勞動者們面臨即將破產的社會福利制度，資本家失去了他們辛苦積攢的財產，中產階級無法挽回逝去的輝煌，國家財政也已陷入深深泥淖。

在這個令人不安的時代，能引領眾人度過危機的那個人，就是你！

你會選擇與勞工並肩致力改變社會，還是與企業以及自由市場為伍？

你會為國效命而努力維持制度運作，還是不惜犧牲國家利益只為了達成個人理念？

《領國者》是不對稱的卡牌驅動遊戲，玩家們將在遊戲中各自扮演不同的群體：勞動階級、中產階級、資本階級與國家。每位玩家的遊戲方式截然不同，也有各自的理念：

### 資本階級



資本家們經營企業，勞工們則在這些企業工作、生產貨物與提供服務，讓資本家販售並賺取利潤。此玩家的目標是最大化自己的利潤。

### 中產階級



中產階級可以是在各種企業工作領取薪資的勞工，也可以是經營小型企業的創業家。為了在滿足勞工基本需求之餘，同時追求自身的富足，此玩家必須在生產、販售與消費之間尋求完美平衡。

### 勞動階級



勞動階級的勞工們以勞動力換取金錢以滿足自己的基本需求：食物、醫療、教育，以及娛樂（若仍有餘裕）。此玩家的目標是盡可能地滿足這些基本需求，並增加勞動階級的富足。

### 國家

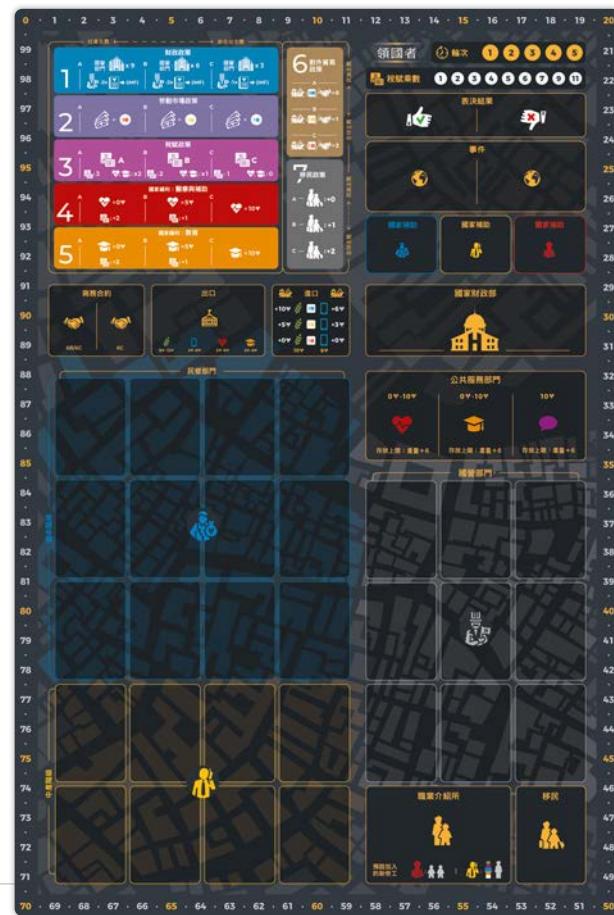


最後，國家的目標是試圖建立政權的正當性，努力滿足與平衡各個階級的需求，同時也要應對層出不窮的社會議題。



# 遊戲配件

1 張遊戲圖板



4 張玩家圖板



270 張普通卡牌

行動卡



40 張勞動階級行動卡

40 張中產階級行動卡

40 張資本階級行動卡

40 張國家行動卡

企業



2 張農業合作社

17 張中產階級企業

28 張資本階級企業

12 張國營企業

5 份玩家幫助

4 份規則幫助



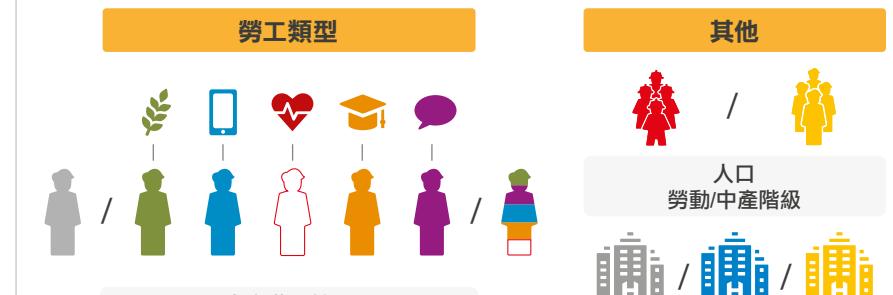
16 張出口卡

10 張政治理念

25 張事件卡



# 符號





# 遊戲配件解析

## 企業卡

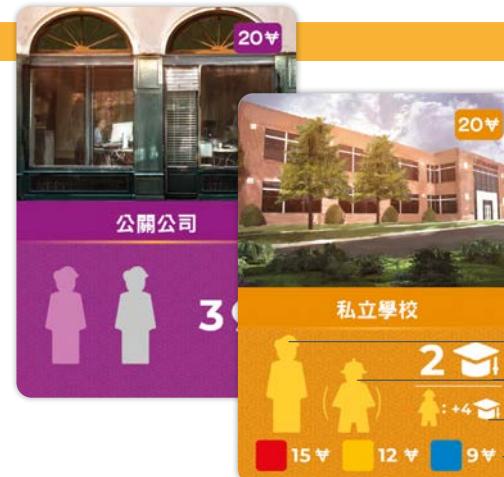
這些卡牌代表玩家們為了生產貨物與提供服務而設立的企業。每張企業卡皆列出營運企業所需的勞工類型與數量、企業所生產的資源以及（在特定時刻）必須支付給勞工的薪資。

企業卡以顏色指示每張卡牌所屬的產業類型，遊戲中有5種類型的產業：農業（綠色）、奢侈品（藍色）、醫療（紅色）、教育（橘色）與媒體（紫色）。

資本階級/國營企業



- 設立費用
  - ：指示起始企業
  - ♦：指示 2 人遊戲專用的起始企業
  - ◆：指示 3 與 4 人遊戲專用的起始企業
- 企業名稱
- 產業（以顏色指示）
- 所生產的貨物/服務  
機械生產獎勵  
(能將機械指示物放在企業上以提高產能)
- 所需要的勞工  
(以顏色指示對應產業的熟練勞工)
- 3 級薪資    2 級薪資    1 級薪資



中產階級企業

遊戲中有 2 種類型的中產階級企業：  
完全由中產階級勞工營運的企業，以及  
與勞動階級員工一起營運的企業。

- 中產階級勞工類型
- 勞動階級勞工（員工）類型
- 員工作業獎勵
- 員工薪資指示

其他類型的企業

農業合作社是一種只能由勞動階級以其行動卡設立的特殊企業。此企業需要 3 名無經驗勞工負責營運，並生產 2 食物。農業合作社是民營企業，而且不會放在主遊戲圖板上。



自動化企業總是在營運狀態——無須勞工就能生產貨物，也無須支付薪資。須注意的是，一般企業卡不會因為放有機械指示物就被視為自動化企業，只有牌面上印有機械圖示（而且沒有任何勞工欄位）的企業才是自動化企業。

## 行動卡

這些卡牌能讓玩家在自己的回合執行行動，玩家能打出卡牌使用卡牌效果，或棄置卡牌執行基礎行動。



- 角色指示
- 正當性變化  
(遊戲人數少於 4 人時無視此部分)



## 出口卡

這些卡牌指示玩家將貨物與服務販售到國外市場時所能進行的 8 種交易。每輪的準備階段開始時，將翻開 1 張新的出口卡。



## 政治理念卡

每輪將由國家抽出這些卡牌（僅於 4 人遊戲使用），並決定執政當局的政治理念。每輪結束時，國家將依照當前政治局勢與其政治理念卡的切合度而獲得勝利分數。



## 移民卡

每輪的準備階段開始時，這些卡牌將決定何種移民（熟練/無經驗）將進入遊戲。



中產階級勞工

勞動階級勞工

## 事件卡

這些卡牌（僅於 4 人遊戲使用）指示國家必須處理的各種議題。



事件名稱

事件任務

應對方式

應對方式與對應獎勵

## 商務合約卡

這些卡牌使資本階級能以低廉價格從國外市場購買多種貨物（食物與/或奢侈品）。除非這些貨物只會被銷回國外市場，否則資本階級可能必須依照當前對外貿易政策（政策 #6）向國家支付關稅。



所提供的貨物類型  
與數量

貨物的主要費用

對外貿易（政策 #6）所課徵的關稅（向國家支付）

## 倉庫

這些板塊使玩家（僅限資本階級與中產階級）能增加自己玩家圖板的倉庫空間。一般倉庫可由資本家購買，或由中產階級利用其行動卡增加，而使其玩家圖板的倉庫空間加倍。資本家於遊戲開始時還擁有特殊倉庫—自由貿易區，只有貨物（食物與奢侈品）能被存放在自由貿易區，這些貨物之後只能在國外市場販售，而不能賣給其他玩家。



倉庫板塊

自由貿易區板塊

倉庫空間上限



# 遊戲圖板

## 政策表：

這張表指示遊戲擁有哪些政策，而當前又是哪些政策生效。每項政策都能劃分為三個區段，如同光譜一般，每個區段各自對應不同的意識形態。

政策 1 至 5 的意識形態光譜變化從社會主義（A）至新自由主義（C），而政策 6 與 7 的光譜兩端則為民族主義（A）與全球主義（C）。為了自己的利益，玩家們將於遊戲過程中不斷地試圖改變這些政策。



## 商務合約：

這裡用來放置資本階級所使用的商務合約卡，放置的卡牌數量由政策 6—對外貿易決定。



## 出口：

這裡用來放置出口卡，這些卡牌能讓玩家向國外市場販售貨物與服務。



## 進口：

需要貨物（食物與奢侈品）時，能向國外市場購買。購買費用列於底部，但依照當前的對外貿易政策（政策 6），玩家可能必須依照該欄位的標記指示向國家支付關稅。



## 國家財政部：

這裡用來存放國家的金錢。



## 民營部門：

又分為資本階級企業區（上）與中產階級企業區（下），不同階級必須將企業設立在專屬於自己的欄位。



## 職業介紹所：

這裡用來放置待業勞工：新勞工（通常於每輪開始時進入遊戲）以及遊戲過程中失業的勞工。

## 勝利分數軸：

用來記錄玩家於遊戲過程獲得的勝利分數。

## 輪次軸：

用來記錄當前遊戲輪次。



## 稅賦乘數：

用來記錄稅賦乘數的數值。稅賦乘數受到政策 3、4 與 5 的影響，而決定資本階級與中產階級須繳納的稅額。



## 表決結果：

每當進行表決時，玩家們先表達各自贊成或反對提案的立場，接著從抽袋抽取方塊以決定表決結果。玩家能依照每位玩家的立場，將方塊放在這些欄位。



## 事件：

這裡用來放置國家必須處理的事件卡（僅於 4 人遊戲使用）。

## 國家補助：

這裡用來放置國家透過事件卡或卡牌效果所提供的補助（通常為資源或金錢，僅於 4 人遊戲使用）。



## 公共服務：

這裡用來放置國家所生產的資源（醫療、教育與影響力）。勞動階級與中產階級能任意購買這些資源，而醫療與教育的購買價格由政策 4 與 5 決定。



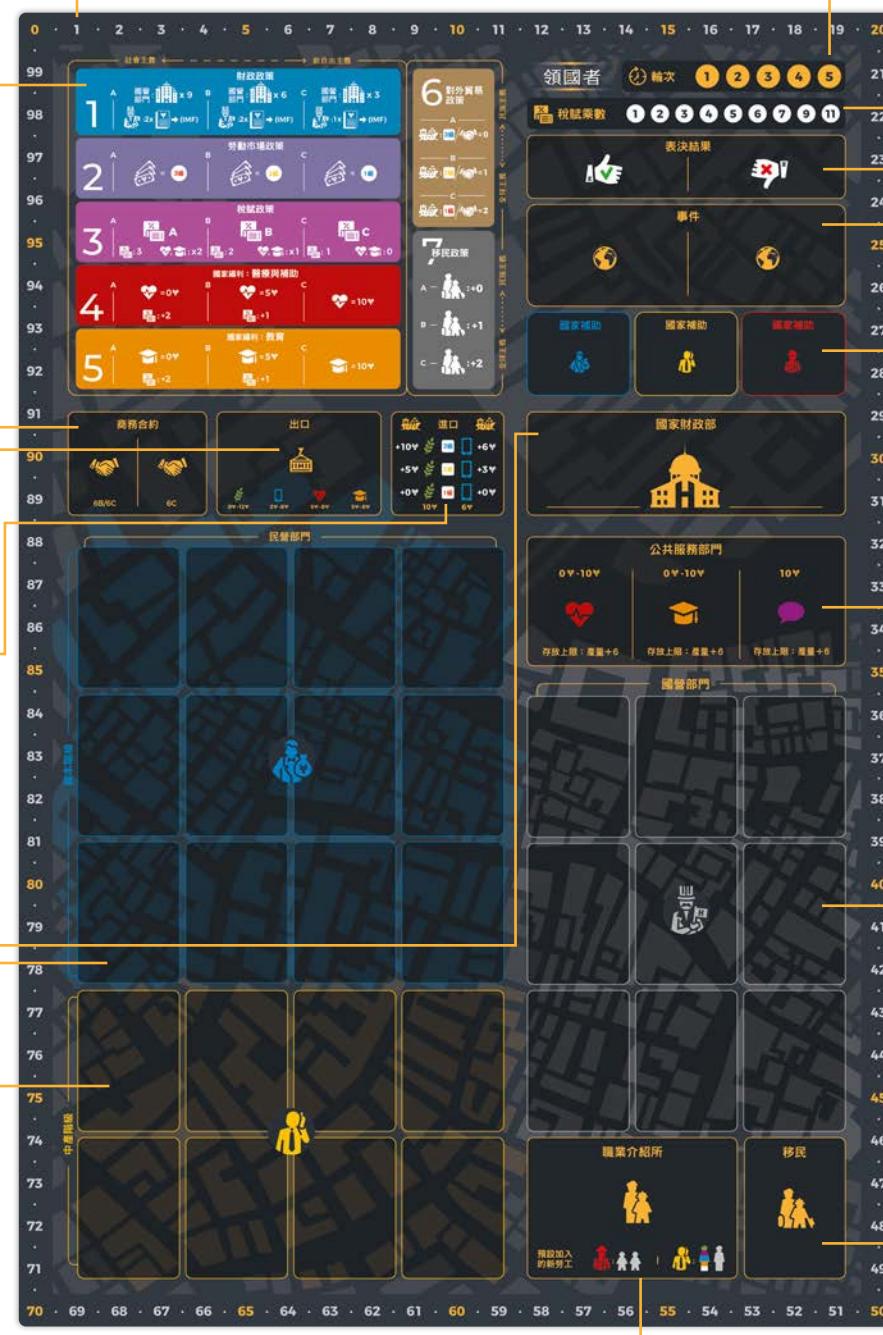
## 國營部門：

這裡用來放置國營企業。設置遊戲時會將所有的國營企業放在圖板上，但某些國營企業可能因為國營部門的規模（由政策 1—財政政策決定）而變為關閉狀態（背面朝上）。



## 移民：

這裡用來放置移民牌庫。當移民進入遊戲時，將抽取牌庫的卡牌決定移民的類型（熟練與否、屬於哪種產業），至於從牌庫抽取的卡牌數量則由政策 7—移民決定。





# 玩家圖板

## 勞動階級

**人口軌**：利用最上方的人口軌記錄遊戲中的勞動階級勞工數量，而人口軌下方的數值將決定該玩家的人口數。勞動階級玩家的「購買數量上限」以及「執行特定行動所需支付的資源數量」將由其人口數決定，因此人口對勞動階級玩家而言至關重要。

**富足**：富足軌指示勞動階級的富足程度。當勞動階級向他的人民提供醫療、教育或奢侈品時能提升其富足程度，而富足程度越高，玩家就能獲得越多勝利分數。

**工會**：勞動階級能在其多數勞工就業的產業成立工會，擁有工會將提供玩家影響力與額外的勝利分數。

**收入**：這裡用來存放勞動階級的金錢。

**貨物與服務**：勞動階級購買或獲得的資源（醫療、教育、奢侈品與影響力）之後，會將資源存放在這裡，直到花費這些資源為止。



## 中產階級

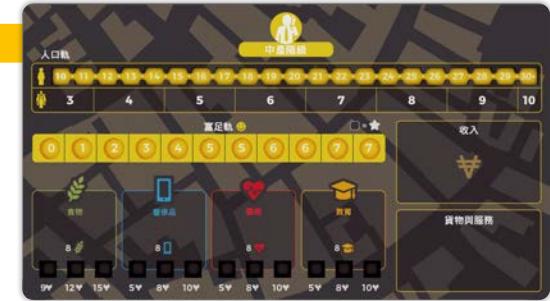
**人口軌**：利用最上方的人口軌記錄遊戲中的中產階級勞工數量，而人口軌下方的數值將決定該玩家的人口數。中產階級玩家的「購買數量上限」以及「執行特定行動所需支付的資源數量」將由其人口數決定，因此人口對中產階級玩家而言至關重要。

**富足**：富足軌指示中產階級的富足程度。當中產階級向他的人民提供醫療、教育或奢侈品時能提升其富足程度，而富足程度越高，玩家就能獲得越多勝利分數。須注意的是，雖然勞動階級與中產階級的富足軌功能類似，但兩者實際上並不相同。

**倉庫區**：這裡用來存放中產階級企業所生產的貨物與服務。每個倉庫所能存放的資源數量上限標示在倉庫下半部，而倉庫下方的數值則為將資源販售給對手的價格。

**收入**：這裡用來存放中產階級的金錢。

**貨物與服務**：中產階級購買或獲得的資源（醫療、教育、奢侈品與影響力）之後，會將資源存放在這裡，直到花費這些資源為止。



## 資本階級

**收益**：資本階級會將剛獲得的新金錢存放在這裡。除非另有指示，否則玩家也會以收益的金錢支付費用。

**資本**：每輪，資本階級以收益的金錢支付薪資與稅金之後，將收益剩餘的金錢轉移到這裡，並依照資本數量獲得對應的勝利分數。

**財富**：每輪結束時（在收益的金錢轉移到資本之後），將依照資本數量獲得財富表所指示的勝利分數。若資本數量比之前還多，還會獲得額外的勝利分數。

**倉庫區**：這裡用來存放資本階級企業所生產的貨物與服務。每個倉庫所能存放的資源數量上限標示在倉庫下半部，而倉庫下方的數值則為將資源販售給對手的價格。須注意的是，影響力雖然沒有存放數量上限，但玩家也不能販售影響力。



## 國家

**正當性**：這些正當性記錄軌代表國家政權對每個階級的統治正當性，而國家的目標則是盡可能均衡地（理想狀態）增加統治的正當性。國家於每輪結束時所獲得的勝利分數，將由最低的 2 個正當性分數來決定。

**影響力倉庫**：這裡用來存放國家的個人影響力。與主遊戲圖板公共服務部門的媒體影響力不同，對手無法購買此處的影響力。

**食物與奢侈品倉庫**：遊戲開始時，國家沒有任何能生產食物與奢侈品的企業，然而這種情況可能隨著遊戲進行而發生改變。若國家開始生產貨物或因卡牌效果而購買貨物，則將貨物存放在這裡，對手能以倉庫所指示的價格購買這些貨物。





# 遊戲設置

遊戲設置將依照遊戲人數而有些微變動。以下將指示玩家設置主遊戲圖板與大部分的遊戲配件，接著再分別詳述每個角色的設置方式。

請留意，隨著遊戲人數，玩家們所能使用的角色也有限制：

- 於 **2 人遊戲**，玩家們使用**資本階級與勞動階級**。
- 於 **3 人遊戲**，玩家們使用**資本階級、勞動階級與中產階級**。
- 於 **4 人遊戲**，玩家們將使用所有角色。

初次遊戲時，我們建議從 2 人遊戲開始，等對遊戲機制有了初步認識之後，再加入另外 2 個角色。

## 主遊戲圖板設置

依照下述步驟設置主遊戲圖板：

- 1** 將圖板置於桌面中央、便於所有玩家使用之處。
- 2** 在圖板民營部門的資本階級企業區放置 4 張起始資本階級企業（**超級市場、購物中心、技術學校與診所**），接著在每張卡牌的 2 級薪資分別放置 1 個指示物。
- 3** 拿取國營企業，並將 3 張不符合遊戲人數的國營企業放回遊戲盒（以設立費用旁的鑽石數量指示每張卡牌所對應的遊戲人數——2 顆鑽石僅於 2 人遊戲使用、3 顆鑽石則於 3 或 4 人遊戲使用）。將 3 張起始國營企業放在國營部門的第一橫列（每張企業放在公共服務部門的對應資源下方），並在每張卡牌的 2 級薪資分別放置 1 個指示物。接著，將每種類型的國營企業各 1 張正面朝下放在國營部門的第二橫列，最後將其餘 3 張國營企業同樣正面朝下放在第三橫列。
- 4** 3 或 4 人遊戲時，在圖板民營部門的中產階級企業區放置 2 張起始中產階級企業（**便利商店與醫務所**），接著在每張卡牌的 2 級薪資分別放置 1 個指示物。
- 5** 洗勻商務合約牌庫之後，將牌庫放在圖板旁。抽取牌庫最上方的卡牌，並將卡牌正面朝上放在其中一個對應欄位。
- 6** 洗勻出口牌庫之後，將牌庫放在圖板旁。抽取牌庫最上方的卡牌，並將卡牌正面朝上放在對應欄位。接著，在進口區的中間空格放置 1 個標記。
- 7** 洗勻移民牌庫之後，將牌庫放在圖板的對應欄位。
- 8** 依照下圖的指示，將政策標記放在政策表的對應欄位：

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

- 9** 在國家財政部放置 120 ￥作為國家的起始金錢。

- 10** 依照遊戲人數，將醫療指示物、教育指示物與影響力放在公共服務部門的對應欄位：

	醫療	教育	影響力
2 位玩家	5	5	3
3 或 4 位玩家	6	6	4

- 11** 將輪次標記放在輪次軌的第一格，並將稅賦乘數標記放在「5」的位置。

- 12** 將每位玩家的得分標記放在勝利分數軌「0」的位置。

- 13** 依照表決方塊的顏色，將方塊分為 3 堆放在圖板旁。每種顏色的方塊各拿取 8 個，並將這些方塊放入抽袋內，接著將抽袋放在圖板旁。此步驟必須將 3 種顏色的方塊都放入抽袋內，即使於不使用中產階級的 2 人遊戲亦同。

- 14** 將所有資源（食物、奢侈品、醫療、教育與影響力）、金錢、機械指示物、貸款卡、倉庫板塊、罷工指示物、示威指示物、正當性指示物（僅於 4 人遊戲使用）與標記方塊分別放在圖板旁以便每位玩家拿取。

- 15** 將勞動階級與中產階級的勞工依照顏色與類型分別放在圖板旁，以便其所屬玩家拿取（將 2 人遊戲不使用的中產階級勞工放回遊戲盒）。

- 16** 將共用玩家幫助放在圖板旁，以便每位玩家查閱。

設置完主遊戲圖板之後，每位玩家選擇一個角色（隨機分配或自行選擇皆可），接著進行角色設置。我們建議玩家們依照下圖的指示分配座位：



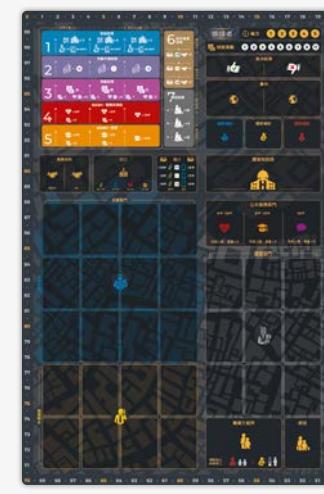
資本階級



國家



中產階級



勞動階級



# 玩家設置

## 勞動階級設置

- 1 將勞動階級**玩家圖板**放在自己面前。
  - 2 在人口軌的起始位置（10名勞工）放置1個標記。
  - 3 將富足標記放在富足軌的第一格（0）。
  - 4 將30￥與1影響力分別放在對應欄位。
  - 5 將3個紅色法案標記與自己的**表決指示物**放在自己的圖板旁。
  - 6 將勞動階級**行動卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁，接著抽取7張行動卡加入手牌。
  - 7 將勞動階級**玩家幫助**放在自己的圖板旁。
  - 8 將2張農業合作社卡放在一旁備用（只有打出特定卡牌時，才能使用這兩張卡牌）。
  - 9 依照遊戲人數，將**勞動階級勞工**放在下述企業的欄位上：
    - 2人遊戲：**超級市場**（1名綠色與1名灰色勞工）、**購物中心**（1名藍色與1名灰色勞工）、**公立醫院**（1名白色與1名灰色勞工）、**公立大學**（1名橘色與1名灰色勞工）。
    - 3或4人遊戲：**超級市場**（1名綠色與1名灰色勞工）、**技術學校**（1名橘色與1名灰色勞工）與**大學附屬醫院**（1名白色與2名灰色勞工）。
  - 10 將1名勞動階級的無經驗勞工（灰色勞工）放在**職業介紹所**。接著：
    - 2人遊戲：抽取1張**移民卡**。
    - 3或4人遊戲：抽取2張**移民卡**。
- 依照移民卡上的勞工符號，在職業介紹所放置對應的勞動階級勞工。最後，將抽取出來的移民卡放回移民牌庫底部。

## 中產階級設置

- 以下設置僅於3或4人遊戲時執行。
- 1 將中產階級**玩家圖板**放在自己面前。
  - 2 在人口軌的起始位置（10名勞工）放置1個標記。
  - 3 將富足標記放在富足軌的第一格（0）。
  - 4 將40￥與1影響力分別放在對應欄位。
  - 5 將1**食物**與1**醫療**放在自己圖板的對應倉庫。接著，在每個倉庫分別放置1個標記以指示每種資源的販售價格：將食物的標記放在12￥，其他3種資源的標記放在8￥。
  - 6 將3個黃色法案標記與自己的**表決指示物**放在自己的圖板旁。
  - 7 將中產階級**行動卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁，接著抽取7張行動卡加入手牌。
  - 8 將中產階級**玩家幫助**放在自己的圖板旁。
  - 9 將中產階級**企業卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁。接著翻開最上方3張企業卡，並將卡牌正面朝上擺放在企業牌堆旁，作為自己在遊戲中的**市場**。
  - 10 依照下述每張企業卡的欄位指示，將對應的**中產階級勞工**放在卡牌上：**科技大學**（1名橘色與2名灰色勞工）、**購物中心**（1名藍色與1名灰色勞工）、**便利商店**（1名綠色勞工）與**醫務所**（1名白色勞工）。請留意，所有勞工必須以立姿直立放置。
  - 11 任選1名中產階級的熟練勞工放在**職業介紹所**（選擇勞工時請將自己市場中的企業卡納入考量），接著抽取2張**移民卡**，並依照卡牌上的勞工符號，在職業介紹所放置對應的中產階級勞工。最後，將抽取出來的移民卡放回移民牌庫底部。

## 資本階級設置

- 1 將資本階級**玩家圖板**放在自己面前。
- 2 將120￥放在自己圖板的**收益區**。
- 3 將1個標記放在**財富表**旁。
- 4 將1**食物**、2**奢侈品**、2**教育**與1**影響力**放在自己圖板的對應倉庫。接著，在每個倉庫分別放置1個標記以指示每種資源的販售價格：將食物的標記放在12￥，其他3種資源的標記則放在8￥。
- 5 將**自由貿易區**放在自己的圖板旁。
- 6 將3個藍色法案標記與自己的**表決指示物**放在自己的圖板旁。
- 7 將資本階級**行動卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁，接著抽取7張行動卡加入手牌。
- 8 將資本階級**玩家幫助**放在自己的圖板旁。
- 9 將資本階級**企業卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁。接著翻開最上方4張企業卡，並將卡牌正面朝上擺放在企業牌堆旁，作為自己在遊戲中的**市場**。

## 國家設置

- 以下設置僅於4人遊戲時執行。
- 1 將**國家玩家圖板**放在自己面前
  - 2 在每個**正當性**記錄軌的第二格分別放置1個對應玩家代表色的標記。
  - 3 將1**影響力**放在對應欄位。
  - 4 將3個灰色法案標記與自己的**表決指示物**放在自己的圖板旁。
  - 5 將**國家行動卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁，接著抽取7張行動卡加入手牌。
  - 6 將**國家玩家幫助**放在自己的圖板旁。
  - 7 將**事件卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁。接著翻開2張事件卡，將卡牌正面朝上放在圖板的對應欄位。若翻到任何「限第2至5輪」的事件卡，將卡牌放回牌堆洗勻並抽取1張新卡牌取代。
  - 8 將**政治理念卡**洗勻之後，正面朝下疊放在自己的圖板旁。接著翻開最上方的政治理念卡，並將卡牌放在自己的圖板旁，使每位玩家都能查看。
  - 9 在圖板公共服務部門的醫療指示物下方，放置**醫療福利板塊**，並使板塊對應政策4.B的那一面朝上，接著將**教育福利板塊**放在自己的圖板旁。



# 遊戲流程—主要遊戲規則

《領國者》共進行 5 輪。每輪由數個階段組成，而每個階段又有數個步驟。第 5 輪結束時，將進入終局步驟與終局計分，並由擁有最多勝利分數（VP）的玩家獲得勝利。

每輪包含下述階段：

- 準備階段
- 行動階段
- 生產階段
- 表決階段
- 得分階段

下文將解釋每個階段的流程，由於每名角色有不同遊戲方式，因此將先介紹適用於所有玩家的共同規則，再以個別章節介紹每名角色的特殊規則。

## 準備階段

於第 1 輪跳過此階段。

玩家將於準備階段設置新一輪的遊戲。首先，將輪次軌上的輪次標記移至下一格。接著，每位玩家依照自己的角色執行後續步驟。若玩家之間的執行次序將影響遊戲時，查詢共用玩家幫助確認這些步驟之間的執行次序。

每位玩家執行完自己的準備步驟之後，進入行動階段。

## 行動階段

行動階段是遊戲的精髓所在。每個行動階段玩家們將執行 5 個回合，每回合從手中打出行動卡、執行行動並設法追求各自的目標（行動階段結束之後所剩下的 2 張手牌將留到下輪使用）。

玩家之間的回合順位固定如下：

1. 勞動階級
2. 中產階級
3. 資本階級
4. 國家

於 2 或 3 人遊戲，跳過未使用的角色。

從勞動階級開始，每位玩家於輪到自己的回合時，從手中打出 1 張行動卡以執行自己的**主要行動**：玩家能執行所選卡牌的卡牌效果，或棄置所選卡牌以執行 1 次**基礎行動**。每位玩家所能執行的基礎行動各不相同，而這些資訊能在規則書各個角色章節與玩家幫助上找到。

於自己的回合，玩家還能在執行主要行動之前或之後，執行 1 次**自由行動**。同樣地，每位玩家所能執行的自由行動也不一樣，而這些資訊也能在各自的玩家幫助上找到。

於主要行動打出行動卡並執行其卡牌效果時，須留意到，某些卡牌列有額外條件（通常是以當前生效的政策為條件），而玩家只能在條件被滿足時才能打出並執行這些卡牌的

效果（例如，若當前生效的政策正好是卡牌所列出的政策之一）。若打出卡牌時未能滿足卡牌條件，則只能棄置卡牌而執行基礎行動。

**範例：**吉姆扮演勞動階級。於他的回合，吉姆選擇手牌中的國家獎學金。由於卡牌所列出的條件已被滿足，因此他決定將其打出並執行卡牌效果：以半價優惠向國家購買教育。吉姆完成行動之後，扮演國家的安娜將她玩家圖板上的勞動階級正當性標記往前推進 1 格。



打出行動卡而執行卡牌效果時，若卡牌底部出現標示有數字的階級符號，代表對應階級所提供的正當性分數將在國家圖板相應地調整（請參閱國家章節的詳細介紹）。執行完卡牌效果之後，依照指示移動正當性標記。請留意，此規則僅適用於 4 人遊戲，當玩家人數少於 4 人時，無視這些階級符號。此外，棄置行動卡而執行基礎行動時，同樣無視這些階級符號。

請留意，有些卡牌效果可能給予某些限制或調整，並指示玩家執行 1 次或更多的基礎行動。在這些情況，除非另有指示，否則如常適用基礎行動的相關規則（詳列於各角色的章節）。

一位玩家完成其回合之後，由下一個回合順位的玩家接續行動，直到每位玩家皆完成 5 個回合為止。每位玩家所剩下的 2 張手牌將留到下輪使用。

## 生產階段

於此階段，遊戲中的各種企業將生產貨物或提供服務、就職於這些企業的勞工會獲得薪資，然後人們大多數的基本需求將獲得滿足，同時也必須繳納稅金。

生產階段包含下述步驟：

- 生產貨物與服務
- 滿足基本需求
- 確認 IMF
- 繳納稅金

於生產階段，玩家們將以相反的回合順位輪流行動。亦即，每個步驟將以國家、資本階級、中產階級、勞動階級的順序進行。

## 生產貨物與服務

於此步驟，每位擁有企業的玩家（國家、資本階級、中產階級），必須將每間企業所列出的薪資支付給有勞工在該企業就職的玩家。須注意的是，每間企業所列出的薪資是支付給該企業所有就職勞工的薪資總額，而非分別支付給每名勞工的薪資。接著依照企業卡的指示，每間企業生產特定數量的貨物或服務，企業的經營者將這些資源放在自己對應的倉庫裡。



即使於未使用國家的2或3人遊戲，國營企業依然會生產資源，使用國家財政部的金錢支付勞工的薪資，並將國營企業所生產的資源放到圖板的公共服務部門。

#### 重要：

**每種公共服務部門能存放的資源數量上限為「所有生產該資源的國營企業（無論該企業是否營運）之產量總和加6」。如果國家生產或獲得的資源超過存放數量上限，超過的部份將被棄置。**

#### 滿足基本需求

於此步驟，中產階級與勞動階級必須消耗數量等同其人口數的食物，以滿足其人民大部分的基本需求。若沒有足夠的食物，則必須向任意數量的賣家購買食物。

#### 確認 IMF

於此步驟，必須檢查國家的貸款是否高於其財政政策（政策1）的限制。倘若貸款過高，先確認國家能否清償債務（每張貸款須支付55元），若能清償債務並使貸款金額落在財政政策的限制之內，進入下一步驟；若否，則國際貨幣基金組織（IMF）將出手干預，強制調整部分政策（詳見「其他規則」的IMF干預）。

#### 繳納稅金

於此步驟，玩家們必須依照當前的稅賦政策（政策3）向國家繳納稅金。各個階級詳細的納稅說明請參閱各角色的章節，玩家幫助上也有簡要說明。

#### 重要：

**因稅賦所花費的金錢必須繳納至國家財政部。請在遊戲過程中特別留意這項規則，才不會誤將玩家支付的稅金放回供應區。**

## 表決階段

於此階段，將以表決的方式決定在行動階段提出的法案能否通過。

表決階段包含下述步驟：

- 補充抽袋
- 進行表決

於表決階段，需要時將依照一般回合順位行動（勞動階級、中產階級、資本階級、國家）。

須留意的是，若未於行動階段提出任何法案，則跳過表決階段的所有步驟。

#### 補充抽袋

在表決之前，3個階級的玩家將其**表決方塊**加入抽袋中。勞動階級加入數量等同其人口數之半數（向上取整）的方塊；資本階級加入數量等同其**營運企業**（放有勞工或自動化的企業）數量之半數（向上取整）的方塊；中產階級則比較其人口數與營運企業數量，並加入等同**數量較多者**之半數（向上取整）的方塊。

於2人遊戲，儘管玩家並未使用中產階級，仍須將該階級的5個方塊放入抽袋。

國家並未擁有自己的表決方塊，因此無須將任何遊戲配件加入抽袋。相對地，國家將依其最低的正當性分數獲得**影響力**（詳見國家章節的介紹）。

#### 進行表決

從政策1開始，依序為每項因提案而放有法案標記的政策舉行1次表決。

每當進行表決時，從勞動階級開始，每位玩家以回合順位輪流表態自己**贊成**或**反對**依照提案內容調整政策（不能棄權，而且提出該法案的玩家總是贊成提案），並將各自的表決指示物翻至對應面作為提醒。



所有玩家表態之後，**從抽袋抽取5個方塊**。每個方塊視為1票，並依照方塊所屬玩家對提案的立場將這些方塊放在圖板的對應欄位。

此即初步的表決結果，但玩家們接著還有機會能**花費影響力**改變表決結果。每位玩家宣告自己所擁有的影響力，將所有影響力放在自己一隻手中，再將自己想要花費的影響力祕密地握在另外一隻手中。接著，所有玩家在圖板上方伸出各自握住的手（該隻手握著玩家想要花費的影響力）並同時將手攤開。每個影響力視為為玩家剛才表態的立場**增加額外1票**，將這些影響力放在圖板的對應欄位，並分別加總贊成與反對的得票數：

- 若「贊成」的得票數高於或等於「反對」，則成功通過法案。將政策標記移至新的意識形態，提案玩家收回自己的法案標記，並立即獲得3勝利分數，其他支持法案並在「贊成」票箱確實投票（放有方塊或影響力）的玩家，則獲得1勝利分數。
- 若「反對」的得票數高於「贊成」，則法案被否決。提案玩家收回自己的法案標記，並繼續表決下一項政策。於此種情形，無人能獲得勝利分數。

於2人遊戲，若抽出中產階級的方塊，計入5個方塊的抽取數量限制，立即棄置這些方塊（不視為贊同或反對）並以其餘的表決方塊決定結果。在罕見的情形，若從袋中抽出的5個方塊皆屬於中產階級（而且無人花費影響力），則成功通過法案。

須注意的是，只有成功通過法案才會給予玩家勝利分數，而且即使通過法案，也只有支持法案而且至少投下1票（在贊成票箱放有表決方塊或影響力）的玩家才能獲得1勝利分數。但此規則不適用於提出法案的玩家只要法案被通過，即使提案玩家並未投票，僅靠其他支持者的票數通過法案也能獲得3勝利分數。

確定表決結果之後，棄置獲勝方的表決方塊，以及所有玩家（無論勝敗）花費的影響力，接著將落敗方的所有表決方塊放回抽袋。若因為政策調整而需要改變圖板設置（例如：因為財政政策變動而開放更多國營企業、或由於勞動市場政策變化而調整薪資等），在表決下一項政策提案之前完成這些設置。

在罕見的情形，若所有玩家在表決中採取相同立場（而使法案無條件通過），依然從抽袋抽取 5 個方塊並直接棄置。

此外，若需要抽取新方塊卻耗盡抽袋的所有方塊時，先執行 2 次補充抽袋的步驟，再開始抽取方塊。

此規則書將於之後的章節提供一次表決的詳細範例。

完成所有的表決之後，進入下一個階段。

## 計算最終分數

遊戲結束之後，每位玩家將依照當前政策與其玩家圖板的狀態獲得一些額外的勝利分數。詳細資訊請見各角色的章節。

結算完最終分數之後，由分數最高的玩家獲勝。平手時，查看政策 1 至 5，並計算支持自己的政策數量（政策標記位於意識形態 A 時支持勞動階級、於 B 時支持中產階級、於 C 時支持資本階級，國家的支持度則以當前政策與其政治理念卡的切合度決定），由平手玩家中獲得最多政策支持者獲勝。若依然不分勝負，而且國家也是平手玩家之一，由國家獲勝；於其他情形，由擁有最多表決方塊的玩家獲勝。若仍舊難分軒輊，則由平手玩家共享勝利。

## 得分階段

於此階段，玩家們將依照各自的表現獲得額外的勝利分數。此外，若國家未能於行動階段解決事件，則所有仍在圖板上的事件將使國家遭受懲罰。

需注意的是，雖然每個角色都可能在此階段獲得勝利分數，但數量可能大相逕庭。對某個角色而言，此階段可能是他們在遊戲中最主要的分數來源，但對其他角色可能只是不無小補的獎勵。

## 遊戲結束

遊戲將於第 5 輪完成時結束，玩家們依照自己所背負的貸款接受懲罰之後，計算各自的最終分數。

### 檢查貸款

資本階級每背負 1 張貸款，將失去 5 勝利分數，其餘玩家則有機會償還自己的貸款，但每張貸款必須償還 55 ₩ 才能棄置貸款卡。若無法完整償還貸款卡的金額，則以 5 ₩ 為單位盡可能地償還，至於未能償還的貸款，每 5 ₩ 將使玩家失去 1 勝利分數。

**範例：**遊戲結束時，扮演中產階級的克萊兒擁有 1 張貸款與 38 ₩。她必須盡可能地償還貸款（以 5 ₩ 為單位）而花費 35 ₩，其餘未能償還的 20 ₩ 將使她失去 4 勝利分數。

# 労動階級

## 概述

作為勞動階級，玩家的目標是富足自己的人民。為了達成目標，玩家派遣自己的勞工到企業工作，並依照勞工所提供的勞動力獲得薪資。接著使用薪資支付滿足食物、醫療、教育與（若有餘裕）娛樂等基本需求的花費。

## 準備階段

於準備階段，依序執行下述步驟：

### 支付貸款利息

每擁有 1 張貸款，必須支付 5 ￥ 利息。

### 減少富足程度

減少自己 1 格富足。若富足標記已在富足軌的第一格 (0)，不再移動標記且無任何效果。請留意，玩家會因提升富足而獲得勝利分數（詳見下述勞動階級的自由行動），但不會因為減少富足程度而失去勝利分數。

### 抽取行動卡

從自己的牌庫抽取 5 張行動卡（因此擁有 7 張手牌），這些手牌為祕密資訊。

### 增加新勞工與調整人口

將 2 名勞動階級的無經驗（灰色）勞工加入職業介紹所，接著確認政策表的移民政策（政策 7），若該政策為意識形態 B 或 C，則必須在職業介紹所放置額外的勞工，並由移民卡決定額外勞工的類型（無經驗或熟練）。首先，根據當前移民政策的意識形態翻開特定數量的移民卡（意識形態 B 翻開 1 張、意識形態 C 翻開 2 張），接著依照每張移民卡的符號將勞動階級勞工加入職業介紹所（無視中產階級的勞工符號），最後，再將被翻開的移民卡放回移民牌庫底部。

**範例：**新一輪開始，而當前移民政策為意識形態 C。扮演勞動階級的吉姆先將 2 名灰色勞工加入職業介紹所，接著抽取 2 張移民卡。第一張移民卡指示吉姆放置無經驗的勞動階級勞工，第二張則為熟練的教育勞工，因此他在職業介紹所新增 1 名灰色與 1 名橘色勞工。

增加完新勞工之後，必須依照新增勞工的數量（2、3 或 4 名），將自己於人口軌上的標記往前推進同等格數。

## 行動階段



每當你所觸發的遊戲效果提及勞工時，除非另有指示，否則僅指涉你所屬階級的勞工。

### 基礎行動

勞動階級於自己的回合所能執行的基礎行動如下：

#### 提出法案

藉由此行動，玩家表達自己想要改變當前其中一項有效政策，使政策更加貼近自己需求的意願。

提出 1 道法案時，選擇自己想要改變的政策，並在與該政策當前意識形態相鄰的區段（亦即與政策標記相鄰的區段）放置 1 個自己的法案標記。此即玩家所提出的新法案。

玩家不能選擇未與當前意識形態相鄰的區段。例如，當前稅賦政策採取意識形態 A，則玩家不能將法案標記放在意識形態 C 的位置。此外，玩家不能再對已放有 1 個法案標記的政策提出法案。例如勞動市場為意識形態 B，而對手提出將意識形態更改為 C 的法案，則玩家不能再提出將意識形態更改為 A 的法案。

一般情況下，玩家提出法案之後，暫時不會發生任何改變，所有新法案將於該輪的表決階段決定通過與否。然而，玩家在提出法案之後，能立即花費 1 影響力要求即刻表決。此時，將立即針對該政策以及玩家自己的提案進行表決（如何進行表決，詳見表決階段的「進行表決」步驟）。若玩家的提案被通過，立即依照玩家的提案將政策標記移至新的意識形態，並如常頒發勝利分數一而新政策將從此刻起生效。若玩家的提案被否決，則不改變政策標記的位置。表決過後無論法案是否通過，玩家收回自己的法案標記。

玩家擁有 3 個法案標記，這意味著除非玩家要求即刻表決（在表決之後立即收回自己的法案標記），否則不能在同一輪之內提出超過 3 個法案。

#### 派遣勞工

此行動能為自己的勞工媒合工作，並將他們派到仍有職缺開放的企業工作。

派遣勞工時，從圖板選擇至多 3 名自己的勞工，並將他們放在開缺企業的對應欄位。相關規則如下：

- 玩家能從圖板的任意位置拿取勞工，包含職業介紹所與已有自己勞工工作的任意企業（除非他們是契約勞工—詳見下述）。
- 企業只有兩種狀態：每個欄位皆放置符合條件的勞工（營運狀態）或未放置任何勞工（未營運狀態）。亦即玩家不能只派遣 1 名勞工至設有 2 或 3 個勞工欄位的企業，若玩家無法同時在每個欄位放置符合條件的勞工，則無法派遣勞工到企業工作。同樣地，若玩家將自己已於企業工作的勞工派往他處，而使原企業的勞工欄位出現空缺，則必須將該企業其餘的勞工立即移至職業介紹所（請留意，於整個派遣勞工行動完成之後，才須確認企業欄位是否出現空缺。這意味著玩家能將原企業的勞工派往他處之後，再將另一名符合條件的勞工派回原企業填補空缺）。
- 某些欄位要求熟練勞工，玩家只能在這些欄位放置特定產業（特定顏色）的熟練勞工。其餘則為無經驗勞工的欄位，而能放置任意類型的勞工（無論熟練與否）。

## 契約勞工

當玩家派遣勞工時，勞資雙方將達成效力至少維持一輪的勞動契約（新派遣至企業的勞工提供勞動力，企業的經營者則給予薪資作為回報）。為了表明雙方的關係，每當勞工被派遣到企業時，將勞工平放躺在欄位上，代表他們是簽署勞動契約的**契約勞工**。契約勞工在勞動契約期間，不能被派遣至其他企業，企業經營者不能調降薪資、也不能出售企業。於生產階段，勞工生產資源之後，將立即回復成立姿（解除勞動契約）。

## 派遣勞工至工會

除了圖板上的企業所提供的欄位之外，玩家也能將自己的熟練勞工派遣到工會（位於自己的玩家圖板），但必須遵守下述額外規則：

將 1 名勞工派遣至工會之前，**玩家必須有至少 4 名其他勞工在該產業的企業工作**。

須注意的是，派遣至工會的勞工視為已就業、而且是簽署終身勞動契約的勞工。換言之，玩家不能將工會的勞工改派至他處。然而於遊戲過程中，只要玩家於該工會產業工作的勞工少於 4 名，就必須立即將該工會的勞工移至職業介紹所。

每個工會所提供的增益為：於生產階段提供 **1 影響力**，於得分階段提供 **2 勝利分數**。請留意，工會的勞工雖然視為就業勞工，但不會獲得薪資。



指示物。假設玩家當前的人口數為 4，能向資本階級與國外市場分別購買 4 個奢侈品，或是向國家與中產階級分別購買 4 個醫療。

須留意的是，不是每位賣家都提供玩家所需要的貨物與服務，即使有，數量也未必符合需求。下表為每位賣家可能販售的資源。

	食物	奢侈品	醫療	教育	影響力
資本階級	✓	✓	✓	✓	✗
中產階級	✓	✓	✓	✓	✗
國外市場	✓	✓	✗	✗	✗
國家	*	*	✓	✓	✓

\* 僅於特定情形提供貨物

每種貨物或服務的販售價格標示在賣家處。資本階級與中產階級的販售價格列在各自的玩家圖板上（而且他們能在自己的回合以自由行動改變價格）；國外市場的販售價格列在主遊戲圖板的進口區底部，這些售價會受到對外貿易政策（政策 6）的影響，而可能必須向國家支付額外的關稅；國家的販售價格由國家福利：醫療與補助（政策 4）、國家福利：教育（政策 5）決定。若國家獲得生產貨物（食物或奢侈品）的企業，這些貨物的販售價格則列在國家的玩家圖板上（固定價格）。此外，國家的影響力售價也是固定價格並且列在圖板上。

購買資源之後，將資源放在自己玩家圖板的貨物與服務區。

**範例：**吉姆想在農業產業籌組工會。當下他只有 2 名勞工在資本階級經營的農業企業工作，而場上還有 2 間中產階級經營的企業能派遣勞工。由於他有 3 名待業勞工，其中 1 名還是農業專長，因此他先執行派遣勞工的行動，將 2 名無經驗勞工派往 2 間中產階級企業，使自己擁有 4 名在農業產業工作的勞工，而符合籌組工會的條件。接著，他再以第三次派遣機會將綠色勞工放在自己圖板對應的工會欄位。



之後，克萊兒（中產階級）決定出售她的企業，而將吉姆的勞工移至職業介紹所。吉姆現在只剩 3 名在農業產業工作的勞工，代表他不再符合籌組農業工會的門檻，而必須將該工會的綠色勞工移回職業介紹所。

## 購買貨物與服務

玩家能以此行動購買為了滿足基本需求而需要的貨物與服務。

購買貨物與服務時，選擇 **1 種貨物或服務**（食物、奢侈品、醫療、教育或影響力），並從**至多 2 位賣家**購買資源。玩家能向每位賣家分別購買數量**至多等同自己當前人口數的**

## 罷工

玩家能冒著失去所有薪資的風險，發動罷工向其他 2 個階級施壓要求提高薪資。

每次發動罷工時，在至多 2 間自己已有勞工工作的企業分別放置 1 個罷工指示物，但不能選擇有契約勞工工作或是已經支付 3 級薪資的企業。只有在國家由玩家控制的遊戲（亦即只有於 4 人遊戲時）才能選擇在國營企業放置罷工指示物。只能在每間企業放置 1 個罷工指示物。



生產階段開始時，棄置所有 3 級薪資企業上的罷工指示物。接著，每間放有罷工指示物的營運企業（因其仍支付 1 或 2 級薪資），跳過其於該回合的生產階段並使勞動階級獲得 1 影響力。最後，棄置所有的罷工指示物。

若有勞動階級員工工作的中產階級企業被放置罷工指示物，則只跳過勞動階級勞工所提供的生產獎勵，中產階級勞工的生產仍會如常結算。

須留意的是，無論於何種情況，放有罷工指示物的企業都無法進行生產，包含於行動階段允許企業生產的行動（例如，行動卡「加班」），因此不能對放有罷工指示物的企業執行這些行動。然而，中產階級的基礎行動「加班」仍然能以這些企業為目標，但只有中產階級勞工會進行生產。

### 示威

玩家能以此行動向對手施壓，要求他們設立更多企業，並為你提供職缺。



只有「勞動階級的待業勞工數量」比「專屬於勞動階級的職缺（包含無經驗或熟練）」至少多 2 時，才能發動示威。若滿足發動示威的門檻，執行示威行動將使玩家在職業介紹所放置示威指示物。

在「任意玩家設立新企業」、「派遣勞動階級勞工到該企業工作」並且「不再滿足發動示威的門檻」時（三項條件缺一不可），棄置示威指示物而不發生任何效果。若示威指示物於生產階段開始時仍留在場上，則棄置該指示物，勞動階級獲得 1 影響力，對手共同失去數量等同「勞動階級待業勞工與工會數量總和」的勝利分數，並由勞動階級決定每位對手必須失去的勝利分數。不同階級必須將企業設立在專屬該階級的企業欄位，分配勝利分數的懲罰時，每個階級失去的勝利分數不會超過其於圖板的空置欄位（未設立企業的欄位）數量。

**範例：**於 2 人遊戲，因為國營部門的規模裁減，導致

**吉姆**的 4 名勞工被移至職業介紹所，他在該處已有 1 名勞工，因此**吉姆**共有 5 名待業勞工。圖板上現在只有 1 間由**麥克**（資本階級）經營但並未營運的企業提供 2 個職缺，因此符合發動示威的條件。

**吉姆**決定發動示威，而將示威指示物放在職業介紹所。除了待業勞工之外，吉姆還擁有 2 個工會，因此如果資本階級的**麥克**（當下只經營了 5 間企業）不即時採取行動，**他**將失去 7 勝利分數。

**麥克**不想在生產階段失去勝利分數，因此他在下個回合設立 1 間提供 3 個職缺的企業，派遣**吉姆**的 3 名勞工到該企業工作，接著棄置示威指示物。

假設其他條件相同，但**麥克**已經設立了 8 間企業，倘若他不想再設立新企業，由於他在圖板上只有 4 個未設立企業的欄位，因此他只會失去 4 勝利分數。



### 施加政治壓力

玩家能以此行動提升自己的政治實力，增加自己在下次表決勝出的機率。

施加政治壓力時，將 3 個自己的表決方塊放入抽袋。

### 自由行動

下文將介紹玩家能於自己回合執行的**自由行動**。請留意，某些自由行動能提高富足程度，由於富足程度是獲得勝利分數的主要方式，因此這些行動非常重要：**每當玩家獲得 1 富足時，將富足軌推進 1 格，並獲得數量等同新富足數值的勝利分數。**

### 使用醫療

玩家能以此行動將自己先前購買的醫療資源提供給自己的人民：花費數量等同自己人口數的醫療指示物（從自己玩家圖板的貨物與服務區拿取），接著，**獲得 1 富足與額外 2 勝利分數**，並在職業介紹所新增 1 名無經驗（灰色）勞工。記得同時增加自己玩家圖板人口軌的勞工數量。



**範例：****吉姆**剛以他的主要行動購買 8 個醫療指示物，他決定以其自由行動「使用醫療」花費這些醫療資源。他的人口數為 5，代表他必須消耗 5 個醫療指示物才能執行此行動。支付資源之後，他將自己的富足標記向右推進 1 格，新的富足數值為 5，因此他獲得 5 勝利分數。此外，此行動還使他額外獲得 2 勝利分數，並在職業介紹所新增 1 名灰色勞工（同時相應地調整自己圖板的勞工數量）。

### 使用教育

玩家能以此行動將自己先前購買的教育資源提供給自己的人民：花費數量等同自己人口數的教育指示物（從自己玩家圖板的貨物與服務區拿取），接著，**獲得 1 富足**，並將 1 名自己的勞工升級為熟練勞工：從供應區任選一種顏色的勞工取代 1 名自己的勞工（被取代的勞工能位於圖板的任意位置—甚至能取代已在企業工作的勞工）。須留意的是，若升級契約勞工，取代該勞工的新熟練勞工也會是契約勞工。



通常玩家會想要升級無經驗勞工，但玩家也能依照需求將待業中的熟練勞工升級為其他產業的熟練勞工。

**範例：****吉姆**於其下個回合購買了 4 個教育指示物。因為他之前已經擁有 1 個教育指示物，所以他現在有足夠的教育資源能「使用教育」。他執行了自由行動，花費 5 個教育指示物，而將富足軌再推進 1 格。新的富足數值為 6，因此他獲得 6 勝利分數，接著他以 1 名紫色的熟練勞工取代自己先前獲得的灰色勞工。



### 使用奢侈品

玩家能以此行動將自己先前購買的奢侈品提供給自己的人民：花費數量等同自己人口數的奢侈品指示物（從自己玩家圖板的貨物與服務區拿取），接著，獲得 1 富足。

### 交換勞工

玩家能以此行動微調自己的勞工位置，使熟練勞工更容易在其擅長的產業找到工作。執行此行動時，將 1 名當前於無經驗欄位就業的熟練勞工，與另 1 名於職業介紹所的勞工交換位置。例如，玩家能將 1 名在農業企業工作的白色勞工，與 1 名職業介紹所的灰色勞工交換位置。每次執行交換勞工時，能以此方式交換任意數量的勞工。

玩家也能交換契約勞工的位置。此時，取代契約勞工的新勞工同樣也會是契約勞工，原本的契約勞工則被移至職業介紹所，需要時能再被派遣至其他企業。

### 領取補助（僅於 4 人遊戲使用）

玩家能以此行動領取國家在國家補助區為勞動階級準備的補助。若因此獲得表決方塊，立即將這些方塊放入抽袋。

須留意的是，每當玩家執行此行動時，國家將獲得 1 勝利分數。

### 償還貸款

玩家能以此行動償還自己的貸款。支付 50 ￥並棄置 1 張貸款卡。

## 生產階段

### 生產貨物與服務

於此步驟，自己於對手企業工作的勞工將獲得薪資。若擁有農業合作社，**每間農業合作社生產 2 食物**。每擁有 1 個工會也會提供 1 影響力。

在所有玩家的企業都生產完畢之後，將自己的所有契約勞工恢復成立姿—他們不再是契約勞工。

### 滿足需求

於此步驟，玩家必須向任意數量的賣家購買數量等同自己人口數的食物。若玩家已經擁有食物（例如，由農業合作社生產或先前由國家提供的食物），必須先使用已有的食物，再購買不足的部份。

玩家必須為自己的所有人口準備足夠的食物，若對手沒有食物可賣（或者玩家不想向他們購買），則必須從國外市場採購。在罕見的情形，倘若玩家沒有足夠的金錢能購買必要的食物，則必須貸款（詳見貸款）。

由於這些食物將立即被消耗，因此無須將任何食物指示物移至自己的玩家圖板，購買食物之後，直接棄置這些指示物即可。

### 繳納稅金

於此步驟，玩家必須向國家繳納所得稅，而**每個人口數**的稅率是由當前的勞動市場與稅賦政策共同決定（政策 2 與 3），查閱一旁的表格以決定當前稅率：

	所得稅	稅賦政策		
		3A	3B	3C
勞動	2A	7 ￥	6 ￥	5 ￥
市場	2B	4 ￥	4 ￥	4 ￥
政策	2C	1 ￥	2 ￥	3 ￥

**範例：**現在輪到吉姆繳納稅金。勞動市場政策為意識形態 C，稅賦政策為 B，因此每個人口單位的稅率為 2 ￥。吉姆的人口數為 5，代表他須支付的所得稅為 10 ￥。

## 得分階段

於此階段，玩家將依照自己擁有的工會數量獲得勝利分數，每擁有 1 個工會將使玩家獲得 2 勝利分數。

## 遊戲結束

遊戲結束時，玩家還會額外獲得些許勝利分數：

- 確認政策表的政策 1 至 5，計算意識形態為**社會主義**（區段 A）的政策數量之後，再查閱一旁的表格決定玩家所能獲得的勝利分數：

社會主義 政策	1	2	3	4	5
勝利分數	1	4	8	12	18

- 自己的圖板每剩餘 10 ￥獲得 1 勝利分數（至多獲得 15 勝利分數）。



# 資本階級

## 概述

作為資本階級，玩家的目標是最大化自己的利潤。玩家將設立企業、簽訂商務合約，以生產貨物與提供服務，並販售這些資源賺取利潤，同時不斷試圖增加自己的所得與減少支出。

## 基礎資訊：收益與資本

資本階級的玩家圖板有 2 個存放金錢的地方，第一個稱為「收益」，另一個則是「資本」。收益代表玩家最近從事商業活動所賺取而且尚未被課稅的金錢，資本則是屬於玩家而且曾被課稅的金錢。

每當玩家獲得金錢時，除非另有指示，否則必須將金錢放在自己的收益。同樣地，需要花費金錢時，除非另有指示，否則必須花費收益的金錢。倘若收益的金錢不足以支付所有費用時，則盡可能地以收益支付之後，再以資本支付剩餘的費用。同樣地，若遊戲指示玩家以資本支付費用，但資本的金錢不足時，則以收益支付剩餘的費用。於上述任一情況，若收益與資本的金錢皆不足以支付所有費用時，玩家必須背負一次貸款，並將 50 ￥加入自己的資本（詳見貸款）。

## 準備階段

於準備階段，依序執行下述步驟：

### 支付貸款利息

每擁有 1 張貸款，必須支付 5 ￥利息。

### 抽取行動卡

從自己的牌庫抽取 5 張行動卡（因此擁有 7 張手牌），這些手牌為祕密資訊。

### 翻開新企業

從自己的市場棄置任意數量的企業卡，並翻開新的卡牌，直到市場擁有 4 張企業卡為止。

### 抽取商務合約卡與出口卡

確認政策表的對外貿易政策（政策 6）。棄置圖板所有的商務合約卡之後，依照當前政策加入指定數量的新卡牌：若當前政策為意識形態 B，加入 1 張商務合約；若為 C，則加入 2 張。接著棄置當前的出口卡，並抽取 1 張新卡牌取代。請留意，此步驟必須於其他 2 個階級獲得新勞工之前完成。

## 行動階段

### 基礎行動

資本階級於自己的回合所能執行的基礎行動如下：

### 提出法案

藉由此行動，玩家表達自己想要改變當前其中一項有效政策，使政策更加貼近自己需求的意願。

提出 1 道法案時，選擇自己想要改變的政策，並在與該政策當前意識形態相鄰的區段（亦即與政策標記相鄰的區段）放置 1 個自己的法案標記。此即玩家所提出的新法案。

玩家不能選擇未與當前意識形態相鄰的區段。例如，當前稅賦政策採取意識形態 A，則玩家不能將法案標記放在意識形態 C 的位置。此外，玩家不能再對已放有 1 個法案標記的政策提出法案。例如勞動市場為意識形態 B，而對手提出將意識形態更改為 C 的法案，則玩家不能再提出將意識形態更改為 A 的法案。

一般情況下，玩家提出法案之後，暫時不會發生任何改變，所有新法案將於該輪的表決階段決定通過與否。然而，玩家在提出法案之後，能立即花費 1 影響力要求即刻表決。此時，將立即針對該政策以及玩家自己的提案進行表決（如何進行表決，詳見表決階段的「進行表決」步驟）。若玩家的提案被通過，立即依照玩家的提案將政策標記移至新的意識形態，並如常頒發勝利分數一而新政策將從此刻起生效。若玩家的提案被否決，則不改變政策標記的位置。表決過後無論法案是否通過，玩家收回自己的法案標記。

玩家擁有 3 個法案標記，這意味著除非玩家要求即刻表決（在表決之後立即收回自己的法案標記），否則不能在同一輪之內提出超過 3 個法案。

### 設立企業

玩家能以此行動設立企業，生產牟利所需的貨物與服務。

設立企業時，從市場選擇 1 間企業，（從收益）支付設立費用之後，將該卡牌放在民營部門資本階級企業區的欄位。接著，在任意的薪資等級上放置 1 個標記，但仍須遵守勞動市場（政策 2）所規定的基本工資。

#### 範例：麥克打算設立新企

業，而他的市場上目前有這 4 間企業能選擇：



由於他想讓新企業立即開始營運，因此雖非必要，但他在選擇企業之前查看了職業介紹所的待業勞工。

職業介紹所的勞工能應徵其中 3 間企業的所有職缺，因此 **麥克** 有相當多的選擇。最後，他決定設立科技學會，從收益支付 20 ￥到供應區之後，將科技學會放在主遊戲圖板的資本階級企業區。接著，**麥克** 派遣 3 名待業勞工到科技學會工作，他先依照該企業其中 2 個勞工欄位的需求拿取 1 名橘色勞工與 1 名灰色勞工，至於第三個勞工欄位，由於職業介紹所已經沒有屬於勞動階級的灰色勞工（由於所有勞工必須來自相同階級，因此他無法拿取中產階級的灰色勞工），所以他拿取了勞動階級的紫色勞工。





若職業介紹所的待業勞工（須來自相同階級—全為勞動階級或全為中產階級）能放滿新設企業的所有勞工欄位，玩家能派遣這些勞工到新設企業並與他們簽署勞動契約。須注意的是，在這種情況派遣勞工時，若企業的勞工欄位要求無經驗勞工，則玩家必須優先派遣無經驗勞工，只有當無經驗勞工數量不足時，玩家才能在這些欄位放置熟練勞工。

玩家至多能經營 12 間企業，若資本階級企業區的所有欄位皆已放置企業卡，則在賣出既有企業之前，無法再設立新企業。同樣地，若市場沒有任何企業卡（例如玩家已經在該輪設立 4 間企業），則必須等到下輪才能再執行此行動。

### 賣出企業

玩家能以此行動賣出 1 間自己無心經營的企業。

賣出企業時，棄置 1 張自己的企業，並立即將該企業的所有勞工移至職業介紹所，接著獲得數量等同企業設立費用的金錢（放在收益）。請留意，玩家不能賣出仍有契約勞工工作的企業。

### 販售至國外市場

玩家能以此行動將貨物與服務販售至國外市場。

販售至國外市場時，確認當前放在圖板上的出口卡，玩家能任意執行卡牌上所列出的交易，但於 1 次販售至國外市場的行動，每項交易只能被執行 1 次。每次進行交易時，花費卡牌上所列出的貨物/服務類型與數量，並從供應區獲得對應數量的金錢。

出口卡的交易不包含影響力，玩家所生產的影響力只能供自己使用，而不能販售。

**範例：**麥克希望能增加自己的收益，而最好的方式就是販賣倉庫裡的貨物與服務。他執行了「販售至國外市場」，並查看當前的出口卡。

他的倉庫擁有 4 個食物、12 個奢侈品與 11 個教育指示物。他先以 25 ￥賣出 3 個食物，由於不能只賣 1 個食物，因此第四個食物依然保留在倉庫裡。接著，麥克販售奢侈品。他擁有 12 個奢侈品，因此能執行出口卡所列出的兩項奢侈品交易，先以 25 ￥賣出 4 個奢侈品，再以 45 ￥賣出另外 8 個。

最後，再進行教育資源的交易。同樣地，他能執行兩項教育交易—先以 20 ￥賣出其中 3 個教育，再以 35 ￥賣出另外 5 個。雖然他很想再以 20 ￥賣掉倉庫剩下的 3 個教育，但受限於每項交易只能執行 1 次的規則而無法如願。麥克共進行 5 項交易，並獲得 150 ￥。



### 簽訂商務合約

玩家能以此行動低價從國外市場購買大量食物與奢侈品。簽訂商務合約時，從圖板選擇 1 張尚未被拿取的商務合約，依照卡牌指示支付貨物的購買費用之後，將對應的貨物放入自己的倉庫，接著棄置該商務合約（請勿抽取新的卡牌補充）。

貨物的購買費用取決於玩家將貨物放在自己的一般倉庫或自由貿易區：

- 若玩家想將任意數量的貨物存放在一般倉庫，玩家之後能將這些貨物販售至國內市場（對手），但除了支付貨物的購買費用之外，還必須向國家支付關稅。關稅的金額由當前對外貿易政策（政策 6）決定並列在商務合約卡上。
- 若玩家想將所有貨物存放在自由貿易區，玩家僅須支付商務合約卡所指示的購買費用（無須支付任何關稅，並無視政策 6），但這些貨物之後只能賣回國外市場，而不能賣給對手。須注意的是，若自由貿易區沒有足夠的空間存放從商務合約購買的所用資源，則多餘的貨物將被棄置。

### 遊說

玩家能以此行動擴大自己的影響力。遊說時，從資本支付 30 ￥，並獲得 3 影響力。

### 施加政治壓力

玩家能以此行動提升自己的政治實力，增加自己在下次表決勝出的機率。

施加政治壓力時，將 3 個自己的表決方塊放入抽袋。

### 自由行動

資本階級於自己的回合所能執行的**自由行動**如下：

#### 調整售價

玩家能以此行動移動自己在玩家圖板上的標記，而改變自己的貨物與服務在國內市場（對手）的販售價格。

#### 調整薪資

玩家能以此行動改變自己企業所提供的薪資。每間想要調整薪資的企業，將其標記移至新的薪水等級。若調高薪水，企業內的勞工也會成為契約勞工。須留意的是，玩家必須遵守勞動市場政策（政策 2）所規定的基本工資。此外，若企業已有契約勞工，則無法調降該企業的薪資（詳見勞動階級與中產階級章節中，關於契約勞工的說明）。

#### 發放獎金

玩家能以此行動提供獎金給自己的部份員工，以確保他們會繼續為你工作：選擇 1 間自己的營運企業，支付 5 ￥給勞工所屬階級的玩家，並使這些勞工成為契約勞工。

#### 購買倉庫

玩家能以此行動擴大倉庫的存放空間。購買倉庫時，支付 20 ￥拿取 1 片倉庫板塊，選擇 1 種自己生產的資源，並將新買的倉庫板塊放在自己在玩家圖板對應所選資源的倉庫下方。新倉庫只能存放該種類型的資源，存放數量上限則列於該板塊上。請留意，玩家只能為每種資源購買 1 片倉庫板塊。



### 領取補助（僅於 4 人遊戲使用）

玩家能以此行動領取國家在國家補助區為資本階級準備的補助。若因此獲得表決方塊，立即將這些方塊放入抽袋。

須留意的是，每當玩家執行此行動時，國家將獲得 1 勝利分數。

### 償還貸款

玩家能以此行動償還自己的貸款。支付 50 ￥並棄置 1 張貸款卡。



#### 機械指示物

某些行動卡將給予資本階級機械指示物，使資本階級無須支付額外薪資就能提高產量。



每當資本階級獲得機械指示物時，必須將其放在其中 1 間由資本階級經營並且印有機械圖示的企業，圖示旁的數字則為能提升的產量。每間企業只能放置 1 個機械指示物，若遊戲效果指示玩家放置多個機械指示物，必須放在不同企業。若場上沒有能夠合法放置機械指示物的企業，則棄置多餘的指示物。

企業不會因為放置機械指示物就轉型為自動化企業，若沒有任何勞工在該企業上班，該企業將變成未營運狀態，而不會在生產階段生產任何貨物或服務（相反地，自動化企業總是能生產資源，而不需要任何勞工）。

## 生產階段

### 生產貨物與服務

於此步驟，玩家所經營的企業將進行生產。依照自己每間企業所列的資訊，支付對應薪資並獲得對應貨物與服務。須注意的是，每間企業列出的薪資是支付給該企業所有勞工的薪資總額，而非每名勞工能分別領取的薪資。

將資本企業生產的資源放在自己玩家圖板的對應倉庫。每個倉庫能存放的數量上限皆列於倉庫底部（食物 8 個，其他 12 個），玩家絕對不能在倉庫存放超出數量上限的資源，若企業生產的資源數量超過倉庫的存放空間，超出的資源將被棄置—然而，倘若自由貿易



區板塊（遊戲開始時放在自己的玩家圖板旁）仍有足夠的空間，則玩家能例外將超出的食物與奢侈品存放在自由貿易區。但存放在自由貿易區的資源不能在國內市場（對手）販售，而只能販售至國外市場。

### 滿足需求

於此步驟，對手能向資本階級購買食物以滿足其基本需求，而玩家必須將這些交易所賺取的金錢存放在收益裡。

### 繳納稅金

於此步驟，玩家必須向國家繳納稅金。之後，玩家將依照自己累積的金錢獲得對應的勝利分數。

於此步驟，玩家必須支付 2 種不同的稅金。第一種是依照自己經營的企業數量支付就業稅，第二種則是以自己從事商業活動所賺取的利潤作為課徵標的，支付相對應的企業所得稅。

### 就業稅

這項稅賦由「玩家經營的營運企業數量」與「當前稅賦乘數」（如何決定稅賦乘數，詳見政策表：稅賦）這兩項變數控制，兩項變數的乘積（相乘）即為玩家必須負擔的稅金。須注意的是，自動化企業（無須勞工上班即可生產資源的企業）也視為營運企業，但一般企業若沒有勞工上班，則為未營運狀態，而不被視為營運企業。

**範例：**輪到麥克繳納稅金了，因此他先計算就業稅。他在資本階級企業區經營了 8 間企業，但只有其中 7 間在營運，當前的稅賦乘數是 6，因此他須繳納的就業稅為 42 ￥。



### 企業所得稅

這項稅賦將以玩家當輪從事商業活動所賺取的利潤作為課徵標的，亦即玩家繳納就業稅之後，須以自己玩家圖板收益裡剩餘的金錢繳納稅金。至於稅金的具體數額，則搭配當前稅賦政策（政策 3），查閱一旁的表格決定：

企業所得稅	稅賦政策		
	A	B	C
5-9 ￥	1 ￥	2 ￥	2 ￥
10-24 ￥	5 ￥	5 ￥	4 ￥
25-49 ￥	12 ￥	10 ￥	7 ￥
50-99 ￥	24 ￥	15 ￥	10 ￥
100-199 ￥	40 ￥	30 ￥	20 ￥
200-299 ￥	100 ￥	70 ￥	40 ￥
300+ ￥	160 ￥	120 ￥	60 ￥

**範例：**麥克接著繳納他的企業所得稅。他計算出收益裡目前還有 81 ￥，而當前稅賦政策採取意識形態 A，因此他必須繳納 24 ￥。



## 得分階段

於此階段，玩家將依照自己賺取的金錢數量獲得對應的勝利分數。

首先，將收益裡所有剩餘的金錢移至資本，再加總資本裡的金錢，接著查閱自己玩家圖板的財富表，然後獲得對應該資本總額的勝利分數。此外，如果財富標記的位置在當前資本等級的左側，則將財富標記向右移動至對應位置，每移動 1 格獲得 3 勝利分數。

注意：即使之後玩家的資本總額減少，也無須向左移動財富標記，亦不會失去勝利分數，而且玩家依然能於得分階段獲得對應當前資本總額的勝利分數，只是不會獲得移動財富標記所提供的額外獎勵。

**範例：**於第 1 輪，在繳納稅金並將金錢從收益移至資本之後，**麥克**的資本總額為 57 ￥。查看財富表之後，當前的資本總額使他獲得 3 勝利分數。由於這是第一次得分階段，他將財富標記向右移動 3 格，因此他能再獲得 9 勝利分數（每移動 1 格獲得 3 勝利分數）。於此得分階段，**麥克**共獲得 12 勝利分數。



遊戲接續進行到第 2 輪的得分階段，而他的資本總額只剩 34 ￥。對照財富表之後，他獲得了 2 勝利分數。由於實際資本總額的位置位於財富標記的左側，因此他不能移動財富標記，也無法獲得移動標記的額外獎勵。

於第 3 輪，**麥克**的資本總額達到 166 ￥，依照財富表他能獲得 7 勝利分數。此外，他還能將財富標記向右移動 4 格，而獲得額外 12 勝利分數。於此得分階段，**麥克**共獲得 19 勝利分數。



## 遊戲結束

遊戲結束時，玩家還會額外獲得些許勝利分數：

- 確認政策表的政策 1 至 5，計算意識形態為**新自由主義 (C)** 的政策數量之後，再查閱一旁的表格決定玩家所能獲得的勝利分數：

新自由主義政策	1	2	3	4	5
勝利分數	1	4	8	12	18

- 自己的倉庫（包含自由貿易區）每剩餘 2 🌱 / 3 💡 / 3 ❤️ / 3 🎓，獲得 1 勝利分數。



# 中產階級

## 概述

作為中產階級，玩家的目標是努力滿足人民的基本需求（食物、醫療、教育與娛樂）以提升富足程度，同時成功地經營自己的企業。為了達成目標，玩家必須在生產、販售與消費之間取得適當的平衡。

## 準備階段

於準備階段，依序執行下述步驟：

### 支付貸款利息

每擁有 1 張貸款，必須支付 5 ￥利息。

### 減少富足程度

減少自己 2 格富足。若富足標記已在富足軌的第一格（0），不再移動標記且無任何效果。請留意，玩家會因提升富足而獲得的勝利分數（詳見下述中產階級的自由行動），但不會因為減少富足程度而失去勝利分數。

### 抽取行動卡

從自己的牌庫抽取 5 張行動卡（因此擁有 7 張手牌），這些手牌為祕密資訊。

### 翻開新企業

從自己的市場棄置任意數量的企業卡，並翻開新的卡牌，直到該市場擁有 3 張企業卡為止。

### 增加新勞工與調整人口

將中產階級 1 名無經驗（灰色）與 1 名任選熟練勞工加入職業介紹所（能等到資本階級翻開新的企業之後再增加勞工），接著確認政策表的移民政策（政策 7），若該政策為意識形態 B 或 C，則必須在職業介紹所放置額外的勞工，並由移民卡決定額外勞工的類型（無經驗或熟練）。首先，根據當前移民政策的意識形態翻開特定數量的移民卡（意識形態 B 翻開 1 張、意識形態 C 翻開 2 張），接著依照每張移民卡的符號將中產階級勞工加入職業介紹所（無視勞動階級的勞工符號），最後，再將被翻開的移民卡放回移民牌庫底部。

**範例：**現在開始新一輪的遊戲，而當前移民政策為意識形態 B。扮演中產階級的克萊兒來到自己的市場，查看本輪新翻出的企業卡之後，在職業介紹所增加 1 名藍色的中產階級勞工。接著她抽取 1 張移民卡，而卡牌上的中產階級勞工符號為無經驗勞工，因此她再將 1 名灰色的中產階級勞工加入職業介紹所。

請留意，雖然勞動階級與中產階級都有「增加新勞工與調整人口」的步驟，每張移民卡也有對應兩個階級的勞工符號，但兩位玩家必須各自從移民牌庫為自己抽取卡牌。

增加完新勞工之後，必須依照新增勞工的數量（2、3 或 4 名），將自己於人口軌上的標記往前推進同等格數。

## 行動階段



每當你所觸發的遊戲效果提及勞工時，除非另有指示，否則僅指涉你所屬階級的勞工。

### 基礎行動

中產階級於自己的回合所能執行的基礎行動如下：

### 提出法案

藉由此行動，玩家表達自己想要改變當前其中一項有效政策，使政策更加貼近自己需求的意願。

提出 1 道法案時，選擇自己想要改變的政策，並在與該政策當前意識形態相鄰的區段（亦即與政策標記相鄰的區段）放置 1 個自己的法案標記。此即玩家所提出的新法案。

玩家不能選擇未與當前意識形態相鄰的區段。例如，當前稅賦政策採取意識形態 A，則玩家不能將法案標記放在意識形態 C 的位置。此外，玩家不能再對已放有 1 個法案標記的政策提出法案。例如勞動市場為意識形態 B，而對手提出將意識形態更改為 C 的法案，則玩家不能再提出將意識形態更改為 A 的法案。

一般情況下，玩家提出法案之後，暫時不會發生任何改變，所有新法案將於該輪的表決階段決定通過與否。然而，玩家在提出法案之後，能立即花費 1 影響力要求即刻表決。此時，將立即針對該政策以及玩家自己的提案進行表決（如何進行表決，詳見表決階段的「進行表決」步驟）。若玩家的提案被通過，立即依照玩家的提案將政策標記移至新的意識形態，並如常頒發勝利分數一而新政策將從此刻起生效。若玩家的提案被否決，則不改變政策標記的位置。表決過後無論法案是否通過，玩家收回自己的法案標記。

玩家擁有 3 個法案標記，這意味著除非玩家要求即刻表決（在表決之後立即收回自己的法案標記），否則不能在同一輪之內提出超過 3 個法案。

### 派遣勞工

此行動能為自己的勞工媒合工作，而將他們派到仍有職缺開放的企業工作。派遣勞工時，從圖板選擇至多 3 名自己的勞工，並將他們放在開缺企業的對應欄位。相關規則如下：

- 玩家能從圖板的任意位置拿取勞工，包含職業介紹所與已有自己勞工工作的任意企業—包含自己的企業（除非他們是契約勞工—詳見下述）。
- 企業只有兩種狀態：每個欄位皆放置符合條件的勞工（營運狀態）或未放置任何勞工（未營運狀態）。亦即玩家不能只派遣 1 名勞工至設有 2 或 3 個勞工欄位的企業，若玩家無法同時在每個欄位放置符合條件的勞工，則無法派遣勞工到企業工作。同樣地，若玩家將自己已於企業工作的勞工派往他處，而使原企業的勞工欄位出現空缺，則必須將該企業其餘的勞工立即移至職業介紹所（請留意，於整個派遣勞工行



動完成之後，才須確認企業欄位是否出現空缺。這意味著玩家能將原企業的勞工派往他處之後，再將另一名符合條件的勞工派回原企業填補空缺）。

- 某些欄位要求熟練勞工，玩家只能在這些欄位放置特定產業（特定顏色）的熟練勞工。其餘則為無經驗勞工的欄位，而能放置任意類型的勞工（無論熟練與否）。

### 契約勞工

當玩家派遣勞工時，勞資雙方將達成效力至少維持一輪的勞動契約（新派遣至企業的勞工提供勞動力，企業的經營者則給予薪資作為回報）。為了表明雙方的關係，每當勞工被派遣到企業時，將勞工平放躺在欄位上，代表他們是簽署勞動契約的**契約勞工**。契約勞工在勞動契約期間，不能被派遣至其他企業，企業經營者不能調降薪資、也不能出售企業。於生產階段，勞工生產資源之後，將立即回復成立姿（解除勞動契約）。



若玩家將 1 名營運自己企業的勞工派遣到他處，原企業將變為未營運狀態。倘若原企業還有 1 名員工（勞動階級勞工），則將該名員工移至職業介紹所。

### 設立企業

玩家能以此行動設立由中產階級勞工營運的小型企業。

設立企業時，從市場選擇 1 間企業，而且玩家必須擁有符合該企業需求的中產階級勞工。這些勞工可以是在職業介紹所待業的勞工，也可以是已在其他企業工作的勞工（但不能是契約勞工）。

中產階級能設立 2 種類型的企業：由 1 名中產階級勞工營運（但能僱用 1 名勞動階級勞工作為員工）的企業，或由 2 名中產階級勞工營運（而沒有任何員工）的企業。無論玩家是設立哪種企業，設立時僅要求玩家擁有符合企業需求的中產階級勞工。

支付企業的設立費用之後，將該卡牌從市場移至民營部門中產階級企業區的欄位。接著，將中產階級勞工放在對應欄位成為契約勞工。若該企業設有 1 個員工欄位，在任意的薪資等級上放置 1 個標記，但仍須遵守勞動市場（政策 2）所規定的基本工資。接著，若職業介紹所有 1 名能作為員工為該企業工作的勞動階級勞工，玩家能將該勞工放在該員工欄位並簽署勞動契約。若員工欄位要求無經驗勞工，則玩家必須優先派遣無經驗勞工，只有當無經驗勞工數量不足時，玩家才能在該欄位放置熟練勞工。

玩家至多能經營 8 間企業，若中產階級企業區的所有欄位皆已放置企業卡，則在賣出既有企業之前無法再設立新企業。同樣地，若市場沒有任何企業卡（例如玩家已經在該輪設立 3 間企業），則必須等到下輪才能再執行此行動。

### 賣出企業

玩家能以此行動賣出 1 間自己無心經營的企業。

賣出企業時，棄置 1 張自己的企業，並立即將該企業的所有勞工移至職業介紹所，接著獲得數量等同企業設立費用的金錢。請留意，玩家不能賣出仍有契約勞工工作的企業。

### 販售至國外市場

玩家能以此行動將貨物與服務販售至國外市場。

販售至國外市場時，確認當前放在圖板上的出口卡，玩家能任意執行卡牌上所列出的交易，但於 1 次販售至國外市場的行動，每項交易只能被執行 1 次。此外，玩家只能販售存放在自己倉庫的資源，而不能販售已經轉移到自己貨物與服務區的資源。

每次進行交易時，花費卡牌上所列出的貨物/服務類型與數量，並從供應區獲得對應數量的金錢。

完成此行動時，自己每進行 1 項交易，獲得 1 勝利分數。

**範例：**克萊兒想要販售她存放在倉庫的大量貨物與服務，因此執行了「販售至國外市場」，並查看當前的出口卡。

她的倉庫有 4 個食物、8 個奢侈品與 6 個醫療指示物。她先以 35 ￥販售 3 個食物，雖然她還想賣掉第四個食物，但她只能以出口卡上列出的方式進行交易。接著，克萊兒執行出口卡所列出的兩項奢侈品交易，先以 10 ￥賣出 2 個奢侈品，再以 35 ￥賣出另外 6 個。

最後，進行醫療資源的交易時，由於她只有 6 個醫療指示物，因此只能以其中一種方式交易。她以第二種方式賣出 5 個醫療獲得 35 ￥。請留意，由於每項交易只能執行 1 次，因此克萊兒不能以第一種方式（以 20 ￥賣出 3 個醫療）執行兩次交易。

克萊兒共進行 4 項交易，獲得 115 ￥與 4 勝利分數—每項交易使她獲得 1 勝利分數。



出口卡的交易不包含影響力，玩家所生產的影響力只能供自己使用，而不能販售。

### 購買貨物與服務

玩家能以此行動購買為了滿足基本需求而需要的貨物與服務。

購買貨物與服務時，選擇 1 種貨物或服務（食物、奢侈品、醫療、教育或影響力），並從至多 2 位賣家購買資源。玩家能向每位賣家分別購買數量至多等同自己當前人口數的指示物。假設玩家當前的人口數為 4，能向資本階級與國外市場分別購買 4 個奢侈品。

由於中產階級也經營著生產貨物與服務的企業，因此玩家也能成為賣家而向自己「購買」資源。實際上，若玩家想使用自己生產的貨物與服務（例如，向自己的人民提供由自己的企業生產的醫療資源），**玩家必須先以此行動購買這些資源**。

但向自己購買資源無須交易任何金錢，僅須將資源從自己的倉庫轉移到自己的貨物與服務區即可。而且如同向其他賣家購買資源一般，每次行動能向自己購買（從倉庫轉移到貨物與服務區）的資源數量也以自己的人口數為限。此外，若玩家向自己購買資源，

則於同一次行動，僅能再向另一位賣家購買資源。例如，玩家能分別向國家與自己購買 4 個醫療指示物，而將 4 個醫療指示物從自己的倉庫移至貨物與服務區。

須留意的是，不是每位賣家都提供玩家所需要的貨物與服務，即使有，數量也未必符合需求。下表為每位賣家可能販售的資源。

	食物	奢侈品	醫療	教育	影響力
資本階級	✓	✓	✓	✓	✗
中產階級	✓	✓	✓	✓	✗
國外市場	✓	✓	✗	✗	✗
國家	*	*	✓	✓	✓

\* 僅於特定情形提供貨物

每種貨物或服務的販售價格標示在賣家處。資本階級的販售價格列在他的玩家圖板上（而且他能在自己的回合以自由行動改變價格）；國外市場的販售價格列在主遊戲圖板的進口區底部，這些售價會受到對外貿易政策（政策 6）的影響，而可能必須向國家支付額外的關稅；國家的販售價格由國家福利：醫療與補助（政策 4）、國家福利：教育（政策 5）決定。若國家獲得生產貨物（食物或奢侈品）的企業，這些貨物的販售價格則列在國家的玩家圖板上（固定價格）。此外，國家的影響力售價也是固定價格並且列在圖板上。

購買資源之後，將資源放在自己玩家圖板的貨物與服務區。

**範例：**克萊兒當前的人口數為 5，而她想再購買一些醫療。她在先前的行動已在其貨物與服務區放置 1 個醫療指示物，倉庫裡還有 3 個想在該輪使用的醫療指示物。她執行「購買貨物與服務」，先以每個 5 ￥ 的價格向國家購買了 5 個醫療，再免費將 3 個醫療從倉庫移至貨物與服務區。現在克萊兒的貨物與服務區已有 9 個醫療，雖然她還想再向資本階級購買 1 個醫療，但由於她已經向 2 位賣家購買資源而無法如願。

之後，於遊戲同一輪，克萊兒決定購買奢侈品。她先購買自己存放在倉庫的 2 個奢侈品，並將資源移至貨物與服務區。她還想再購買 3 個奢侈品，由於資本階級沒有販售奢侈品，因此她向國外市場（第二位賣家）購買。雖然奢侈品在國外市場的售價為 6 ￥，但由於當前對外貿易政策採取意識形態 A，代表每個奢侈品必須花費額外 6 ￥ 作為關稅。因此克萊兒購買貨物除了花費 18 ￥ 之外（將這些費用放回供應區），還向國家支付了 18 ￥ 的關稅。

## 加班

玩家能以此行動要求自己的人民超時工作，以生產更多貨物與服務。

每次執行加班時，選擇 1 間自己經營而且沒有中產階級契約勞工的企業。接著，該企業的所有勞工成為契約勞工並生產對應的貨物或服務。若該企業僱有 1 名勞動階級員工，玩家也必須支付薪資給該名員工。若無法支付薪資，則不能選擇該企業。

若玩家所經營的企業僅有勞動階級勞工（員工）簽署勞動契約，玩家依然能選擇該企業作為加班目標，但勞動階級勞工不會從事任何生產。亦即玩家無須向該名員工支付薪資，但也不會獲得對應的員工生產獎勵。

## 施加政治壓力

玩家能以此行動提升自己的政治實力，增加自己在下次表決勝出的機率。

施加政治壓力時，將 3 個自己的表決方塊放入抽袋。

## 自由行動

下文將介紹玩家能於自己的回合執行的**自由行動**。請留意，某些自由行動能提高富足程度，由於富足程度是獲得勝利分數的主要方式，因此這些行動非常重要：每當玩家獲得 1 富足時，將富足軌推進 1 格，並獲得數量等同新富足數值的**勝利分數**。

### 使用醫療

玩家能以此行動將自己先前購買的醫療資源提供給自己的人民：花費數量等同自己人口數的醫療指示物（從自己玩家圖板的貨物與服務區拿取），接著，獲得 1 富足與額外 2 勝利分數，並在職業介紹所新增 1 名無經驗（灰色）勞工。記得同時增加自己玩家圖板人口軌的勞工數量。

### 使用教育

玩家能以此行動將自己先前購買的教育資源提供給自己的人民：花費數量等同自己人口數的教育指示物（從自己玩家圖板的貨物與服務區拿取），接著，獲得 1 富足，並將 1 名自己的勞工升級為熟練勞工：從供應區任選一種顏色的勞工取代 1 名自己的勞工（被取代的勞工能位於圖板的任意位置—甚至能取代已在企業工作的勞工）。須留意的是，若升級契約勞工，取代該勞工的新熟練勞工也會是契約勞工。

通常玩家會想要升級無經驗勞工，但玩家也能依照需求將待業中的熟練勞工升級為其他產業的熟練勞工。

**範例：**克萊兒想要提升她的富足程度，因此決定執行自由行動「使用教育」達成自己的目的。她在貨物與服務區放有 6 個教育指示物，而她的人口數為 5，因此她花費 5 個教育指示物，並將她的富足標記推進 1 格。新的富足數值為 4，因此她獲得 4 勝利分數。除此之外，她還能升級 1 名自己的勞工，因此她從供應區拿取 1 名橘色熟練勞工取代職業介紹所的 1 名灰色勞工。

### 使用奢侈品

玩家能以此行動將自己先前購買的奢侈品提供給自己的人民：花費數量等同自己人口數的奢侈品指示物（從自己玩家圖板的貨物與服務區拿取），接著，獲得 1 富足。

### 調整售價

玩家能以此行動移動自己玩家圖板上的標記，而改變自己的貨物與服務在國內市場（對手）的販售價格。

### 調整薪資

玩家能以此行動改變自己企業所提供的薪資。每間想要調整薪資的企業，將其標記移至新的薪水等級。若調高薪水，企業內的勞工也會成為契約勞工。須留意的是，玩家必須遵守勞動市場政策（政策 2）所規定的基本工資。此外，若企業已有勞動階級的契約勞工，則無法調降該企業的薪資。

### 交換勞工

玩家能以此行動微調自己的勞工位置，使熟練勞工更容易在其擅長的產業找到工作。執行此行動時，將 1 名當前於無經驗欄位就業的熟練勞工，與另 1 名於職業介紹所的勞工交換位置。例如，玩家能將 1 名在農業企業工作的白色勞工，與 1 名職業介紹所的灰色勞工交換位置。每次執行交換勞工時，能以此方式交換任意數量的勞工。

玩家也能交換契約勞工的位置。此時，取代契約勞工的新勞工同樣也會是契約勞工，原本的契約勞工則被移至職業介紹所，需要時能再被派遣至其他企業。

### 領取補助（僅於 4 人遊戲使用）

玩家能以此行動領取國家在國家補助區為中產階級準備的補助。若因此獲得表決方塊，立即將這些方塊放入抽袋。

須留意的是，每當玩家執行此行動時，國家將獲得 1 勝利分數。

### 償還貸款

玩家能以此行動償還自己的貸款。支付 50 ￥並棄置 1 張貸款卡。

## 生產階段

### 生產貨物與服務

於此步驟，中產階級所經營的企業將進行生產，而自己於對手企業工作的勞工也將領取薪資。

由中產階級經營並且僅有中產階級勞工工作的企業，將生產企業卡所列出的貨物或服務，而且無須支付薪資給自己的勞工。不過中產階級還是要支付薪資給所有於自己企業工作的勞動階級勞工，並獲得這些勞工所提供的員工作業獎勵。須留意的是，由於玩家之間的回合順位，為對手企業工作的中產階級勞工將先獲得薪資，因此中產階級能在需要時以這些金錢支付勞動階級的薪資。

將中產階級企業生產的資源放在自己玩家圖板的對應倉庫。每個倉庫能存放的資源數量上限皆為 8 個（皆列於倉庫底部），但企業所生產的影響力將直接存放在自己的貨物與服務區，而且沒有存放數量限制。



在所有玩家的企業都生產完畢之後，將自己的所有契約勞工恢復成立姿—他們不再是契約勞工。

### 滿足需求

於此步驟，玩家必須提供數量等同自己人口數的食物。玩家先使用自己所擁有的食物（放在自己的倉庫或貨物與服務區），若食物數量不足，則必須向任意數量的賣家購買不足的部份。

玩家必須為自己的所有人口準備足夠的食物，若對手沒有食物可賣（或者玩家不想向他們購買），則必須從國外市場採購。在罕見的情形，倘若玩家沒有足夠的金錢能購買必要的食物，則必須貸款（詳見貸款）。

由於這些食物將立即被消耗，因此無須將任何食物指示物移至自己的玩家圖板，購買食物之後，直接棄置這些指示物即可。

### 繳納稅金

於此步驟，中產階級必須向國家支付 2 種不同的稅金。第一種是依照自己勞工於對手企業所得薪資而繳納的稅金（所得稅），第二種則是依照自己經營的企業數量支付稅金（就業稅）。

### 所得稅

所得稅的稅率由當前的勞動市場與稅賦政策共同決定（政策 2 與 3），而玩家必須支付的稅金為「稅率」乘以「有自己勞工工作的對手企業數量」，查閱一旁的表格以決定當前稅率：

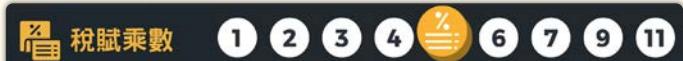
	所得稅			稅賦政策		
	3A	3B	3C	3A	3B	3C
勞動	2A	7 ￥	6 ￥	5 ￥		
市場	2B	4 ￥	4 ￥	4 ￥		
政策	2C	1 ￥	2 ￥	3 ￥		

**範例：**現在輪到克萊兒繳納稅金，而她想計算自己的所得稅。除了她所經營的企業之外，她還有勞工在 2 間資本階級企業與 1 間國營企業工作。當前勞動市場政策為意識形態 A，稅賦政策為 C，因此她的所得稅為  $3 \times 5 = 15$  ￥。

### 就業稅

這項稅賦由「玩家所經營的營運企業數量」與「當前稅賦乘數」（如何決定稅賦乘數，詳見政策表：稅賦）這兩項變數控制，兩項變數的乘積（相乘）即為玩家必須負擔的稅金。

**範例：**克萊兒已經繳納了她的所得稅，現在輪到就業稅。她在中產階級企業區擁有 6 間營運企業，而當前的稅賦乘數為 5，因此她的就業稅為  $6 \times 5 = 30$  ￥。



## 得分階段

於此階段，玩家有機會額外增加富足程度。若中產階級的富足程度低於自己全力營運的企業數量，無條件將富足軌推進 1 格。

為了使 1 間中產階級的企業全力營運，該企業需要有 2 名勞工。有 2 名中產階級勞工的企業自動視為全力營運，而設有 1 個勞動階級勞工欄位（該欄位無須派遣勞工也能營運）的企業，則該企業必須放有符合條件的勞動階級勞工才是全力營運狀態。

**範例：**於第 1 輪的得分階段，克萊兒的富足程度為 2，雖然她經營了 3 間企業，但她的醫務所並沒有勞動階級的勞工工作，因此只有 2 間是全力營運企業，這意味著她無法增加自己的富足程度。



在新一輪的得分階段，克萊兒的富足程度為 3，而她有 4 間全力營運企業，因此她獲得 1 富足—將富足標記推進 1 格，並獲得 4 勝利分數。

## 遊戲結束

遊戲結束時，玩家還會額外獲得些許勝利分數：

- 確認政策表的政策 1 至 5，計算意識形態為 B 的政策數量之後，再查閱一旁的表格決定玩家所能獲得的勝利分數：

意識形態 B 的政策	1	2	3	4	5
勝利分數	1	3	6	10	15

- 自己的倉庫（不包含貨物與服務區）每剩餘 2 ￥ / 3 ￥ / 3 ￥，獲得 1 勝利分數。
- 自己的圖板每剩餘 15 ￥ 獲得 1 勝利分數。

# 國家

## 概述

作為國家，玩家的目標是滿足其他 3 個階級的需求而讓他們感到快樂，進而增加自己統治的正當性。與此同時，玩家也得妥善地處理層出不窮的重要社會議題，以確保各階級之間的平衡。

## 基礎資訊

### 公共服務、貨物與影響力種類

遊戲中所有的國營企業將生產服務（醫療、教育或影響力），這些資源存放在圖板的公共服務部門，而存放數量上限為「所有生產該資源的國營企業（無論該企業是否營運）之產量總和加 6」。

雖然於遊戲開始時，國家不會生產任何貨物（食物或奢侈品），但這種情況可能會因為某些行動卡的效果而改變。國家能向對手購買貨物，也能自己經營企業生產貨物。於上述所有情況，將貨物存放在國家玩家圖板的對應欄位上，而對手（勞動階級與中產階級）也能無條件以圖板所指定的價格向國家購買這些貨物。

至於影響力則有 2 種類型：由國營企業生產並存放在公共服務部門的影響力為媒體影響力，因為其他遊戲效果取得的影響力則是存放在國家玩家圖板的個人影響力。當遊戲指示國家使用影響力時，除非另有提及，否則只能使用自己的個人影響力。同樣地，對手只能向國家購買媒體影響力，而不能購買個人影響力。

### 正當性記錄軌與正當性指示物

國家玩家圖板的主要特色是 3 條正當性記錄軌，每條各自對應其中一個階級。每當國家對另一位玩家造成助益（無論是藉由國家或對手自己執行的行動）時，將提高國家的正當性。同樣地，若國家的行動對一個或多個其他階級造成負面影響，則國家能從這些階級獲得的正當性分數就會降低。

這些效果通常以行動卡底部的符號指示。每當玩家（無論是哪位玩家）打出印有這些符號的卡牌並且執行卡牌效果時，國家必須相應地改變正當性。

**範例：**扮演中產階級的 **克萊兒** 打出卡牌「醫療危機」，使她能以每個 10 ￥ 的價格將至多 6 個醫療指示物賣給國家，她將僅有的 5 個醫療全數賣給國家而獲得 50 ￥。扮演國家的 **安娜** 將這些資源存放在公共服務部門之後，接著依照該卡牌底部的指示，將中產階級正當性標記推進 1 格。若 **克萊兒** 能多賣給 **安娜** 1 個醫療，**安娜** 就能再將正當性標記推進 1 格。



正當性也會因為事件而改變。有些事件以改變正當性作為獎勵，但若國家不在事件出現的該輪立即採取行動，則所有事件都會減少國家的正當性。

最後，當對手向國家免費購買醫療或教育時，國家也會獲得正當性。對手每免費購買 3 個醫療或教育，將使國家對該階級增加 1 正當性。

有些遊戲效果則給予國家 1 個正當性指示物。每當這種情況發生時，立即使對應階級的正當性分數加 1 並將該指示物放在國家玩家圖板上。從此刻起，於每一輪的得分階段（在所有正當性分數都減半之後結算—詳見下述），該指示物都會提供一個永久獎勵給對應階級的正當性分數。



## 準備階段

於準備階段，依序執行下述步驟：

### 支付貸款利息

每擁有 1 張貸款，必須支付 5 ￥ 利息。

### 翻開新事件

翻開 2 張事件卡，將卡牌正面朝上放在主遊戲圖板的對應欄位。

### 翻開新政治理念

翻開最上方的政治理念卡，將卡牌正面朝上放在自己的圖板旁，使每位玩家都能查看。

### 抽取行動卡

從自己的牌庫抽取 5 張行動卡（因此擁有 7 張手牌），這些手牌為祕密資訊。

## 行動階段

於行動階段，勞動階級與中產階級能購買國家放在公共服務部門的服務（在某些罕見的情況，也能購買國家存放在自己玩家圖板上的貨物）。每當這種情況發生時，向對手交付對應資源，並將販售所得放在主遊戲圖板的國家財政部。

由於政策 4 與 5（國家福利：醫療與補助、國家福利：教育）的影響，國家販賣醫療與教育的價格可能會被調降，甚至變成免費。於此種情況，國家將獲得一些增益：

- 每當國家以每個 5 ￥ 的價格販售醫療或教育時（相關政策為意識形態 B），無論賣出多少資源，國家**獲得 1 勝利分數**。
- 每當國家免費販售醫療或教育時（相關政策為意識形態 A），國家**每賣出 3 個資源將（對購買資源的階級）獲得 1 正當性**。

**範例：****克萊兒**想要提升她的富足程度，而從公共服務部門購買 6 個醫療指示物。當前的國家福利：醫療與補助採取意識形態 B，所以每個醫療的販售價格為 5 ￥。**克萊兒**支付 30 ￥ 給 **安娜**並獲得對應數量的醫療指示物。由於 **安娜**以低於原價的方式提供醫療，因此獲得 1 勝利分數。



遊戲以 2 片福利板塊提示這些能力。每當政策 4 與 5 發生改變時，將該政策的福利板塊翻至對應面朝上放在公共服務部門（或移除）。

在之後的遊戲中，**吉姆**想向國家購買教育，而當前的國家福利：教育正好採取意識形態 A，代表國家免費提供教育資源。他抓住機會免費獲得 7 個教育（至多等同其人口數），**安娜**雖然無法獲得金錢收入，但獲得 2 正當性（對手每免費購買 3 資源，獲得 1 正當性）。

某些卡牌將指示國家向一位或多位對手**提供**（而非直接給予）資源、金錢或表決方塊。向對手提供這些物品時，將物品放在**國家補助區**對應該階級的區域。若國家在公共服務部門或其玩家圖板上沒有足夠的資源（或不想使用這些資源），則玩家能在提供資源的行動過程中，先向販售這些資源的對手們或國外市場購買所需資源。請留意，於此種情況，國家不能購買超過卡牌效果所指示的數量。向對手購買資源時，購買價格列於該對手的玩家圖板；向國外市場購買時，購買價格則列於進口區底部（而且無須支付關稅給自己）。

為某個階級在國家補助區放置物品時，棄置先前為其提供的所有物品只保留新放置的物品。



每當對手執行行動「**領取補助**」，而從國家補助區拿取國家所提供的物品時，國家**獲得 1 勝利分數**。

**範例：****安娜**剛執行完 1 項事件行動，並在勞動階級的國家補助區放置 3 個醫療指示物。**吉姆**在他的其中一個回合，執行自由行動「**領取補助**」從國家補助區拿取 3 個醫療指示物，而使**安娜**獲得 1 勝利分數。

## 基礎行動

國家於自己的回合所能執行的**基礎行動**如下：

### 提出法案

藉由此行動，玩家表達自己想要改變當前其中一項有效政策，使政策更加貼近自己需求的意願。

提出 1 道法案時，選擇自己想要改變的政策，並在與該政策當前意識形態相鄰的區段（亦即與政策標記相鄰的區段）放置 1 個自己的**法案標記**。此即玩家所提出的新法案。

玩家不能選擇未與當前意識形態相鄰的區段。例如，當前稅賦政策採取意識形態 A，則玩家不能將法案標記放在意識形態 C 的位置。此外，玩家不能再對已放有 1 個法案標記的政策提出法案。例如勞動市場為意識形態 B，而對手提出將意識形態更改為 C 的法案，則玩家不能再提出將意識形態更改為 A 的法案。

一般情況下，玩家提出法案之後，暫時不會發生任何改變，所有新法案將於該輪的表決階段決定通過與否。然而，玩家在提出法案之後，能立即花費 1 影響力要求**即刻表決**。此時，將立即針對該政策以及玩家自己的提案進行表決（如何進行表決，詳見表決階段的「進行表決」步驟）。若玩家的提案被通過，立即依照玩家的提案將政策標記移至新的意識形態，並如常頒發勝利分數一而新政策將從此刻起生效。若玩家的提案被否決，則不改變政策標記的位置。表決過後無論法案是否通過，玩家收回自己的法案標記。

玩家擁有 3 個法案標記，這意味著除非玩家要求即刻表決（在表決之後立即收回自己的法案標記），否則不能在同一輪之內提出超過 3 個法案。

此外須留意的是，抽袋裡沒有任何屬於國家的表決方塊。因此提出法案時，即使國家能花費影響力干涉表決結果，但比較明智的作法，還是尋求至少一位對手的支持。

## 事件行動

執行此行動時，代表國家著手處理其中一項已發生而且需要國家關注的議題。

執行事件行動時，從圖板選擇 1 張事件並執行該卡牌所列出的任務。事件的任務內容總是要求國家做出選擇，而且通常是選擇一位或多位對手。國家將依照自己的選擇，獲得卡牌指示的對應獎勵，接著棄置該事件。

當事件卡指示國家**花費**資源或金錢時，將這些物品放回供應區即可。請留意，玩家只能花費自己當下擁有的資源—而不能如同提供補助一樣，在行動過程中先購買資源之後，再花費這些資源。

某些事件將指示國家提供或花費**至多**特定數量的資源。在這些情況下，玩家不能完全不提供或不花費任何資源，玩家必須確實提供或花費資源才能正確處置事件所帶來的社會議題。同樣地，若玩家無法完整執行事件卡的任務（例如，玩家所擁有的金錢或剩餘的表決方塊等資源無法滿足卡牌的要求），則無法執行此行動。

**範例：**扮演國家的**安娜**想處置其中 1 張已被翻開的事件卡。



事件要求她必須選擇向勞動階級或中產階級提供醫療，而她決定幫助勞動階級的**吉姆**。**吉姆**的人口數為 7，依照事件卡的指示，**安娜**必須提供他 4 個醫療，然而她在公共服務部門只放了 3 個醫療。由於**安娜**的行動是向對手提供資源，因此她可以先購買自己需要的資源。**安娜**向資本階級購買自己所缺少的 1 個醫療之後，再將 4 個醫療放在國家補助區的勞動階級區域。

依照卡牌的指示，向勞動階級提供資源之後，**安娜**獲得 1 勞動階級正當性。

**若安娜**選擇向中產階級的**克萊兒**提供醫療，由於**克萊兒**的人口數為 6，她只需要在國家補助區的中產階級區域放置 3 個醫療指示物，並改為獲得 1 中產階級正當性。



## 販售至國外市場

玩家能以此行動將自己的貨物販售至國外市場。由於國家通常沒有能夠生產貨物的企業，因此只能藉由某些行動卡（無論是自己或對手的）才能獲得貨物。

販售至國外市場時，確認當前放在圖板上的出口卡，玩家能任意執行卡牌上所列出的**貨物交易**（食物或奢侈品），但於1次販售至國外市場的行動，每項交易只能被執行1次。每次進行交易時，花費卡牌上所列出的貨物/服務類型與數量，並從供應區獲得對應數量的金錢。

## 與政黨議員會面

玩家能以此行動展示自己對其中1個階級的政治支持，並增加自己的正當性。

與政黨議員會面時，將2個自己的個人影響力交給另一位玩家。接著，將該玩家於國家玩家圖板上的正當性標記推進1格。若沒有足夠的個人影響力，則無法執行此行動。

## 增稅

有時，國家也會陷入捉襟見肘的財政窘境，玩家能以此行動向其他玩家收取額外金錢，但必須付出相對代價。

增稅時，向每位對手收取10￥。接著，2個正當性分數最低的階級必須分別降低1正當性（平手時任意選擇）。若對手的金錢不足，則該對手必須貸款。

## 宣傳造勢

玩家能以此行動使用公共媒體宣揚政績，而增加自己的影響力。

執行宣傳造勢時，將至多3個媒體影響力轉變成個人影響力（將影響力從公共服務部門移至國家玩家圖板即可）。

## 自由行動

國家於自己的回合所能執行的**自由行動**如下：

### 調整薪資

玩家能以此行動改變自己企業所提供的薪資。每間想要調整薪資的企業，將其標記移至新的薪水等級。若調高薪水，企業內的勞工也會成為契約勞工。須留意的是，玩家必須遵守勞動市場政策（政策2）所規定的基本工資。此外，若企業已有契約勞工，則無法調降該企業的薪資（詳見勞動階級與中產階級章節中，關於契約勞工的說明）。

### 償還貸款

玩家能以此行動償還自己的貸款。支付50￥並棄置1張貸款卡。

## 生產階段

### 生產貨物與服務

於此步驟，玩家所經營的企業將進行生產。依照自己每間企業所列的資訊，支付對應薪資並獲得對應貨物與服務。須注意的是，每間企業列出的薪資是支付給該企業所有勞工的薪資總額，而非每名勞工能分別領取的薪資。

將國營企業生產的服務放在主遊戲圖板的公共服務部門。每個服務能存放的數量上限為「所有生產該服務的國營企業（無論該企業是否營運）之產量總和加6」。一般而言，國家不會生產任何貨物，但藉由某些卡牌，國家之後可能擁有農業或奢侈品企業。當這種情況發生時，將國家所生產的貨物放在自己的玩家圖板上，而倉庫的存放數量上限同樣為國家於該貨物的產量總和加6。

### 滿足需求

若國家開始生產食物，對手能於此步驟向國家購買食物，以滿足他們的基本需求。

### 繳納稅金

於此步驟，所有對手必須向國家繳納稅金。**請確保他們將稅金放在國家財政部，而非放回供應區。**

## 表決階段

### 補充抽袋

雖然抽袋中沒有任何屬於國家的表決方塊，但國家將於此階段獲得**個人影響力**。查看國家玩家圖板的正當性記錄軌，找出**正當性分數最低**的階級，接著獲得該分數上方所指示的影響力，並將影響力放在自己的玩家圖板。

### 進行表決

由於國家沒有任何表決方塊，只能花費個人影響力改變表決結果，因此只要國家的玩家圖板上仍有個人影響力，國家必須在每次表決中聲明自己的立場（贊同/反對），即使國家不打算花費個人影響力時亦同。若國家沒有任何個人影響力，則完全不會參與表決。

若國家在表決對手的提案時花費影響力，而且該法案成功通過，國家如常獲得1勝利分數。若國家的提案成功通過，則無論國家是否花費影響力，皆如常獲得3勝利分數。請牢記在心，國家沒有任何屬於自己的表決方塊，代表國家為了成功通過自己所提出的法案，必須花費許多個人影響力，或仰賴一位或更多對手的支持。



## 得分階段

於此階段，國家能額外獲得一些勝利分數。不過在開始之前，玩家必須先確認圖板所有仍有未處置的事件並接受懲罰。

總之，玩家依序執行下述步驟：

### 執行事件懲罰

若國家並未處置的所有事件，此時應該依然留在主遊戲圖板上。檢查這些卡牌，並執行每張事件「未採取行動」欄位所指示的懲罰—通常是失去某些階級的正當性。接著，棄置這些卡牌。

### 正當性得分與調整記錄軌

檢查國家玩家圖板的正當性記錄軌，找出 2 個最低的正當性分數，並使國家獲得數量等同兩者相加之後的勝利分數。接著，將 3 個正當性標記分別移至數值等同「其當前正當性分數之半數（向上取整）」的位置。

最後，若國家面前放有任何正當性指示物，每個指示物將使對應的正當性記錄軌增加 1 正當性。

### 政治理念得分

查看國家玩家圖板旁的政治理念卡，並檢查卡牌上的政策是否與圖板的當前政策相符，每項相符的政策，將使國家獲得 1 勝利分數。接著棄置該政治理念卡。

**範例：**遊戲進行到得分階段，**安娜**從「執行事件懲罰」開始，執行她的得分步驟。



圖板上還有 1 張她未能於行動階段即時處置而留在場上的事件，該事件的懲罰使**安娜**分別對中產階級與資本階級失去 1 正當性。執行完懲罰之後，**安娜**棄置該事件。



她接著檢查自己玩家圖板的正當性記錄軌。勞動階級的正當性是 6，中產階級是 4，而資本階級是 5。最低的兩個數字是 4 與 5，因此**安娜**獲得 9 勝利分數。



**安娜**得分之後，必須將所有正當性標記移至其當前分數之半數的位置。因此她將勞動階級的標記移至 3，中產階級移至 2，資本階級移至 3。而**安娜**還有 2 個正當性指示物，分別屬於勞動階級與中產階級，因此這兩個階級的正當性分數將分別加 1。

最後，**安娜**查看她的政治理念卡，與圖板的政策表互相比較之後發現，有 3 項政策與卡牌一致：財政政策、稅賦政策、國家福利：醫療與補助。因此她額外獲得 3 勝利分數，並棄置該張卡牌。



## 遊戲結束

遊戲結束時，玩家還會額外獲得些許勝利分數：

- 自己的倉庫每剩餘 2 🍎 / 3 💡 / 3 ❤️ / 3 🎓 / 3 媒體 💬，獲得 1 勝利分數。
- 國家財政部每剩餘 30 ₩ 獲得 1 勝利分數。

# 政策表

政策表影響著玩家們的行動，因此有著舉足輕重的地位。為了獲得勝利，如何在正確的時間點將這些政策改變為支持自己的意識形態並盡可能利用這些政策是至關重要的。每項政策都以不同的方式影響遊戲：

## 財政政策



財政政策決定了國營部門的規模，以及在經濟制度崩壞、IMF 干預政策之前國家所能貸款的次數。

這個符號用來指示開放中的國營企業數量。遊戲開始時，財政政策為意識形態 C，代表設置在圖板國營部門的 9 間企業中，只有 3 間是開放狀態；若採取意識形態 B，開放的國營企業數量將變為 6 間，代表將再開放 3 間新的國營企業（國家必須支付設立費用）；若採取意識形態 A，則使開放的國營企業數量變為 9 間，亦即將開放所有的國營企業（同樣必須由國家支付新企業的設立費用）。

當國營部門的規模擴大時，若職業介紹所的待業勞工（必須來自相同階級）能滿足其中 1 間或多個新設企業的勞工欄位需求，這些勞工將自動被派遣到國營企業工作（而且是契約勞工）。

同樣地，若國營部門的規模裁減（財政政策的意識形態由 A 變為 B，或由 B 變為 C），部份國營企業將被關閉而翻至正面朝下，國家將收回這些企業的設立費用，在這些企業工作的勞工則必須立即移至職業介紹所，即使是契約勞工亦同。

當財政政策發生變化時，將依照國家是否由玩家控制，以不同方式決定究竟開放或關閉哪些企業，又該將勞工派遣到哪間企業工作：

- 於 4 人遊戲：將由扮演國家的玩家做出所有決定。包含哪些企業開放或關閉（將對應的企業卡翻至正面朝上或朝下，並花費或收回企業的設立費用），以及派遣哪個階級的勞工到哪間企業工作（當然前提是具有不同階級的待業勞工）。
- 遊戲人數少於 4 人：當國營部門規模擴張時，將下一橫列的所有企業翻至正面朝上，並從國家財政部支付 60 ￥（3 間企業的設立費用）；若同一批勞工同時符合多個新設企業的需求，由控制這些勞工的玩家決定哪間企業能有勞工工作而開始營運；若不同階級的勞工同時符合同一間企業的需求，由中產階級決定要派遣哪個階級的勞工。同樣地，當國營部門規模裁減時，將最下方那列的所有企業翻至正面朝下，代表這些企業被國家賣出（新增 60 ￥至國家財政部），並將這些企業的所有勞工移至職業介紹所。

若國家必須購買新企業但沒有足夠的金錢時，則必須貸款。



這個符號代表將引發金融危機並由 IMF 干預國家政策的貸款次數。若財政政策為意識形態 C（遊戲開始時的財政政策），引發干預的貸款次數為 1，代表國家於現金無法支應開銷，而被迫進行 1 次貸款時，倘若國家無法即時償還貸款，IMF 將在生產階段干預政策。若財政政策為意識形態 A 與 B，則 IMF 將在國家背負 2 次貸款時出手干預，請留意，每輪只會於生產階段的確認 IMF 步驟，進行一次確認 IMF 是否干預政策的步驟。詳見其他規則「IMF 干預政策」。

## 勞動市場政策



勞動市場政策決定勞工的基本工資，沒有任何企業能提出低於這項政策限制的薪資。

換言之：

- 若勞動市場為意識形態 A，只能給予 3 級薪資。
- 若勞動市場為意識形態 B，只能給予 2 級與 3 級薪資。
- 若勞動市場為意識形態 C，能給予任意等級的薪資。

每當這項政策變動時，企業的薪資若不符合新政策的規範，經營該企業的玩家必須立即調整薪資，當然玩家也能依照需求調整薪資等級（例如，倘若新政策允許，玩家能降低薪資）。當國家並非由玩家控制時，國營企業的薪資必定隨著這項政策所設定的基本工資變動。

## 稅賦政策



稅賦政策決定各個階級每輪必須向國家支付的稅金。

每個階級的稅金以不同方式計算，詳細規則將在各個階級的章節說明，但每個階級的共通點是：所有階級必須繳納的稅金皆以生產階段繳納稅金步驟當下生效的政策內容決定。依照政策對照玩家幫助上的相關表格，就能找到每位玩家必須繳納的稅金數額。



這項政策也會影響資本階級與中產階級計算稅金時所使用的稅賦乘數。這項政策不只增加或減少稅賦乘數的基礎數值，同時也決定是否採計其他的稅賦乘數修正值（來自政策 4 與 5，詳見下述）：

- 當稅賦政策採取意識形態 A，稅賦乘數的基礎數值為 3，福利稅賦乘數修正值加倍。
- 當稅賦政策採取意識形態 B，稅賦乘數的基礎數值為 2，福利稅賦乘數修正值如常計算。
- 當稅賦政策採取意識形態 C，稅賦乘數的基礎數值為 1，不採計福利稅賦乘數修正值。



每當稅賦政策發生變動時，總是立即將稅賦乘數調整至對應數值。

#### 範例 1：遊戲開始時，政策 3、4、5 的意識形態分別是 A、B、C。

政策 3 所決定的稅賦乘數基礎數值為 3，政策 4 為意識形態 B，對應的稅賦乘數修正值為 +1，但採取意識形態 A 的政策 3 將這項修正值加倍 (+2)，代表稅賦乘數必須再加 2 而變為 5。最後，政策 5 為意識形態 C，代表這項政策完全不會修正稅賦乘數。因此，稅賦乘數的最終數值為 5。



#### 範例 2：在之後的遊戲，政策 3、4、5 的意識形態轉變為 B、A、A。

現在，政策 3 所決定的稅賦乘數基礎數值為 2，而政策 4 與 5 的意識形態皆為 A，分別使稅賦乘數的數值加 2。因此，稅賦乘數的最終數值為 6。

### 國家福利：醫療與補助政策



國家福利：醫療與補助決定了公共醫療資源的費用、影響國家是否（依照卡牌要求）向人民提供某些補助，也會修正稅賦乘數的數值（詳見政策 3 稅賦政策的相關說明）。每種意識形態下的公共醫療費用如下：

- 當國家福利：醫療與補助採取意識形態 A 時，公共醫療免費，稅賦乘數的修正值為 +2。
- 當國家福利：醫療與補助採取意識形態 B 時，每個公共醫療費用為 5 ¥，稅賦乘數的修正值為 +1。
- 當國家福利：醫療與補助採取意識形態 C 時，每個公共醫療費用為 10 ¥（起始價格），稅賦乘數不作任何修正。

進行 4 人遊戲而且這項政策為意識形態 A 或 B 時，將對應的福利板塊放在公共服務部門，提醒每位玩家當國家以低於原價的價格賣出醫療資源時，國家將獲得額外獎勵。



每當這項政策變動時，資本階級與中產階級能立即調整其醫療資源的販售價格。

### 國家福利：教育政策



國家福利：教育決定了公共教育的費用，也會修正稅賦乘數的數值（詳見政策 3 稅賦政策的相關說明）。每種意識形態下的公共教育費用如下：

- 當國家福利：教育採取意識形態 A 時，公共教育免費，稅賦乘數的修正值為 +2。
- 當國家福利：教育採取意識形態 B 時，每個公共教育費用為 5 ¥，稅賦乘數的修正值為 +1。
- 當國家福利：教育採取意識形態 C 時，每個公共教育費用為 10 ¥（起始價格），稅賦乘數不作任何修正。

進行 4 人遊戲而且這項政策為意識形態 A 或 B 時，將對應的福利板塊放在公共服務部門，提醒每位玩家當國家以低於原價的價格賣出教育資源時，國家將獲得額外獎勵。



每當這項政策變動時，資本階級與中產階級能立即調整其教育資源的販售價格。

# 表決範例

## 對外貿易政策



對外貿易政策決定了施加在進口貨物上的關稅，以及每輪所抽取的商務合約卡數量。

每當對外貿易政策發生變化時，施加的關稅也會跟著變動：

- 當對外貿易政策採取意識形態 A 時，食物關稅為 10 ￥，奢侈品關稅為 6 ￥。
- 當對外貿易政策採取意識形態 B 時，食物關稅為 5 ￥，奢侈品關稅為 3 ￥。
- 當對外貿易政策採取意識形態 C 時，沒有任何關稅。



請牢記，向國外市場購買貨物的費用將放回供應區，但因此產生的關稅則支付給國家。



這個符號代表玩家須於準備階段抽出的商務合約卡數量：

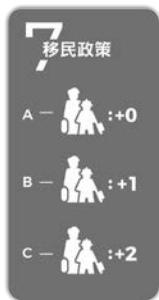
- 若對外貿易政策採取意識形態 A，不抽取任何商務合約卡。
- 若對外貿易政策採取意識形態 B，抽取 1 張商務合約卡。
- 若對外貿易政策採取意識形態 C，抽取 2 張商務合約卡。

請留意，若在一輪過程中，這項政策因為即刻表決而發生變動，玩家無須新增或移除任何商務合約卡。這項政策只會影響準備階段的行動，而這也是商務合約卡在牌面為 6.A 列出關稅的原因，以因應政策在一輪過程中改變，而商務合約卡依然留在圖板上的情況。

每當這項政策變動時，記得將圖板進口區的標記移至對應的關稅等級。此外，資本階級與中產階級能立即調整其貨物的販售價格。



## 移民政策



移民政策決定了國家邊界是否向移民開放。

一般而言，勞動階級與中產階級在每個準備階段會獲得 2 名勞工。除此之外，他們還會依照這項政策獲得特定數量的勞工：

- 若移民政策採取意識形態 A，兩個階級不會獲得任何額外勞工。
- 若移民政策採取意識形態 B，兩個階級分別獲得 1 名額外勞工。
- 若移民政策採取意識形態 C，兩個階級分別獲得 2 名額外勞工。

額外勞工的類型則由移民卡決定。每當玩家因為這項政策而獲得 1 名額外勞工時，從移民牌庫翻開 1 張移民卡，接著依照卡牌針對自己階級所指示的勞工類型，從圖板旁的供應區拿取對應勞工並放在職業介紹所。最後，將該卡牌放回移民牌庫底部。

請留意，當勞動階級與中產階級都需要新增勞工時，兩個階級分別抽取自己的移民卡，而非兩個階級共用 1 張卡牌。

現在進行 4 人遊戲的表決步驟。勞動階級的 **吉姆** 於本輪針對國家福利：教育政策提出法案，玩家們將就該法案進行表決。



由於法案是由 **吉姆** 提出，他必須先表明自己的立場，而作為提案人，他的立場只能是贊同。中產階級的 **克萊兒** 表示贊同新法案，資本階級的 **麥克** 不希望福利稅賦增加，因此反對新法案，而扮演國家的 **安娜** 也表示反對。

玩家們接著從抽袋抽取 5 個表決方塊：其中 2 個屬於勞動階級、1 個屬於中產階級，其餘 2 個屬於資本階級。



目前看來，由 **吉姆** 取得優勢，只是在最終結果出來之前，所有玩家還能花費自己的影響力以增加更多票數。**吉姆** 首先向所有人宣告他擁有 1 影響力，**克萊兒** 表示自己沒有任何影響力，**麥克** 有 2 影響力，而 **安娜** 則有 3 影響力。接著，所有玩家祕密決定自己將花費多少影響力，並將這些影響力握在手中之後再同時公開：



**吉姆** 花費了自己僅有的影響力，**麥克** 與 **安娜** 則分別花費 1 影響力。表決結果對反對方相當不妙，雖然贊同票與反對票相等，但規則規定平手時將由提案人勝出，因此 **吉姆** 成功通過自己提出的法案。

將 3 個使用過的影響力以及 **吉姆** 與 **克萊兒**（獲勝方）的表決方塊棄置，並將落敗方—**麥克** 的 2 個表決方塊放回抽袋。接著，將政策標記移至意識形態 A，並由 **吉姆** 取回他的法案標記。由於 **吉姆** 成功通過自己提出的法案，他獲得 3 勝利分數，而支持他的 **克萊兒** 也能獲得 1 勝利分數。

假使 **麥克** 與 **安娜** 其中一人再花費 1 影響力，他們就能在表決中勝出：



當這種情況發生時，法案會被否決，**吉姆** 與 **克萊兒** 的表決方塊必須放回抽袋，**麥克** 的表決方塊與所有使用過的 4 個影響力將被棄置，而且沒有人能獲得勝利分數。

在範例第一個情境中，假如從抽袋中分別抽出 3 個 **吉姆** 與 2 個 **麥克** 的表決方塊，而沒有 **克萊兒** 的方塊，則最終表決結果如下：



於此情形，**吉姆** 仍然成功通過法案並獲得 3 勝利分數，但 **克萊兒** 的結果卻不同，儘管她依然支持 **吉姆** 的提案，卻因為沒有實際投下票數而無法獲得任何獎勵。

# 其他規則

以上規則已經涵蓋遊戲絕大部份的概念，但仍有一些尚未提及的規則將於下文介紹：

## 貸款



由於特定規則（強制性的費用例如稅金、薪資、滿足基本需求等）以及對手所觸發的遊戲效果，因此玩家經常被要求以金錢支付費用。若玩家無法支付這些情況所要求的費用，就必須背負一次貸款。貸款時，先將 1 張貸款卡放在自己的玩家圖板旁，接著獲得 50 ￥。

請留意，玩家不能任意貸款。只有在玩家被迫支付一定數量的金錢，但手中的金錢不足時才能貸款，而不能為了讓自己有錢能執行選擇性的行動（像是設立企業、支付使用行動卡所需的費用、或是購買食物以外的資源）而貸款。

每輪的準備階段，玩家每背負 1 次貸款，就必須支付 5 ￥利息。倘若玩家無法支付利息（強制性費用），則必須再次貸款。玩家必須於自己的回合執行自由行動「償還貸款」花費 50 ￥棄置 1 張貸款卡，才能清償債務而避免在每輪支付利息。遊戲結束時，玩家還有最後一次償還貸款的機會，但若無法把握機會清償債務，將依照無法償還的貸款金額失去對應數量的勝利分數（詳見遊戲結束一償還貸款）。

請留意，資本階級貸款時，50 ￥將存放到他的資本。同樣地，當資本階級需要支付利息或償還貸款時，以資本的金錢支付。

**範例 1：**現在是生產階段，而麥克發現他的現金無法支付所有資本企業的薪資：他的收益有 25 ￥，資本有 40 ￥，但他需要支付 75 ￥，因此麥克必須背負一次貸款才能支付這項必要費用。他拿取 1 張貸款卡放在自己的玩家圖板旁，並將 50 ￥加入資本。於下輪的準備階段，麥克支付 5 ￥利息。在該輪之後的遊戲過程中，他賣掉大部分自己生產的貨物與服務，並執行自由行動「償還貸款」一支付 50 ￥（先以資本支付，不足再以收益支付）之後，棄置該張貸款卡。

**範例 2：**安娜發現國家財政部的金錢不足，因此決定執行基礎行動「增稅」而強迫每位玩家支付 10 ￥。不巧的是，吉姆的玩家圖板上只剩下 7 ￥，為了支付剩下的 3 ￥，他只好拿取 1 張貸款卡並獲得 50 ￥。

進行 2 或 3 人遊戲時，若耗盡國家財政部的金錢，國家也會如常背負一次貸款（將 1 張貸款卡與 50 ￥一起放在國家財政部），於準備階段也會如常支付利息（以國家財政部的金錢支付），接著倘若國家擁有超過 50 ￥，它將償還貸款。

## IMF 干預政策

於生產階段的確認 IMF 步驟，若國家的貸款次數超過財政政策的限制（而且無力償還貸款），IMF 將干預國家政策。

當 IMF 干預國家政策時，立即廢棄於該輪提出的所有法案。作為補償，每道被廢棄的法案，將使提案玩家獲得 1 影響力。接著，依照下圖調整政策表：

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

請確實結算因 IMF 干預而受影響的所有政策效果，包含賣出國營企業（國家獲得等同設立費用的金錢）、調整薪資（所有薪資強制調整為 1 級）、稅賦乘數以及從國外市場進口貨物的價格。由於許多貨物與服務的價格都會因為 IMF 干預政策而改變，資本階級與中產階級也能在此時於其玩家圖板調整貨物的販售價格。



若 IMF 干預政策導致勞動市場政策變動，當勞動階級與中產階級需要繳納稅金時，以勞動市場先前的意識形態計算稅金。換言之，玩家將以過去的勞動市場政策計算稅金。玩家能在對應的意識形態暫時放置 1 個標記作為提醒。

結算完所有變動之後，國家償還其所有貸款（詳見貸款）。請留意，若先前財政政策的意識形態為 A 或 B，則在 IMF 干預政策之後，國家會因為賣出部分國營企業而獲得額外金錢。倘若這些金錢依然無法償還國家的所有貸款，則以現有的金錢盡可能地清償之後，棄置其餘的貸款卡。

最後，國家將 3 個正當性標記分別移至數值等同「其當前正當性分數之半數（向上取整）」的位置。



IMF 干預政策通常會大幅改變國家的遊戲方式，也可能會對部份玩家造成劇烈的影響。我們鼓勵玩家在國家經濟看似即將崩壞時，適時提醒對手。

**範例：**現在是生產階段，安娜發現國家財政部沒有足夠的金錢能支付其國營企業的所有薪資，因此她必須進行貸款，但不巧的是，她先前已有一次貸款，而當前的財政政策為意識形態 B，代表 IMF 稍後將於該階段出手干預。

於滿足需求步驟，安娜無須做出任何變動。假若對外貿易政策為意識形態 A 或 B，她還能寄望從關稅（對手向國外市場購買食物時課徵）獲得一些金錢，但因為該政策當前為意識形態 C 而落空。到了確認 IMF 步驟時，她沒有足夠的金錢能償還任何貸款，因此 IMF 將開始干預政策。

首先，廢棄政策表上的所有提案。吉姆提出 2 道法案，因此獲得 2 影響力作為補償，而提供 1 道法案的麥克則獲得 1 影響力。接著，依照 IMF 的要求調整所有政策。



政策表的改變將導致圖板發生許多變化：

由於財政政策改變，**安娜**只能保留其中 3 間國營企業並關閉其他 3 間。在她選擇關閉哪些企業之後，每間企業的設立費用為 20 〒，因此國家財政部增加 60 〒。但不巧的是，其中 2 間被關閉的企業放有勞工，而必須將這些勞工移至職業介紹所。

- 由於勞動市場政策改變，基本工資降為 1 級，**麥克**、**克萊兒**與**安娜**將所有企業卡上的標記移至最低薪資的位置。
- 由於稅賦政策的意識形態變為 A，加上國家福利政策的影響，導致稅賦乘數由 1 變成 5。
- 由於國家福利政策改變，必須連帶調整福利板塊。將醫療福利板塊翻至對應政策 4B 的那一面，並從圖板移除教育福利板塊。由於公共醫療與公共教育的費用改變，**麥克**與**克萊兒**決定同時調整這些資源於其玩家圖板的販售價格。
- 由於國外市場改變，圖板上進口區的標記移至中間位置。因此來自國外市場的食物和奢侈品的價格會提高。**麥克**與**克萊兒**也決定同時調整這些資源於其玩家圖板的販售價格。

接著，國家必須盡可能地償還貸款。**安娜**背負第二次貸款支付薪資之後，國家財政部還剩下 27 〒。調整財政政策之後，國家財政部因為關閉國營企業獲得 60 〒而擁有 87 〒。**安娜**用這些金錢償還所有貸款並棄置 2 張貸款卡。

最後，**安娜**將 3 個正當性標記分別移至數值等同「其當前正當性分數之半數」的位置。勞動階級的正當性標記原本在 6，現在移至 3；中產階級的標記從 8 移至 4；資本階級也從 7 移至 4。



## 配件數量限制

玩家只能使用遊戲所提供的配件進行遊戲，這意味著如果玩家已經將自己所有的表決方塊放入抽袋，就不能再放置任何方塊。同樣地，若沒有剩餘的影響力，就不能再購買或獲得更多影響力。

若已將某個產業（顏色）的所有勞工放在圖板上，則無法再經由教育將無經驗勞工變為該產業的熟練勞工。此外，若遊戲效果（例如移民卡）指示玩家在職業介紹所放置 1 名熟練勞工，但已用完供應區所有的熟練勞工時，改為放置 1 名無經驗勞工。

若遊戲要求玩家在圖板放置 1 名無經驗勞工，但沒有剩餘的無經驗勞工時，改為放置任選顏色的熟練勞工。

# 致謝

**遊戲設計：**Varnavas Timotheou、Vangelis Bagiartakis

**遊戲開發：**Anastasios Grigoriadis

**美術：**Jakub Skop

**平面設計：**Dimitris Anastasiadis & Katerina Xerovasila (truly.gr)

**編輯：**Eric Engstrom、Grey Dolphin Game Development

**學術顧問：**Dr Russell Foster、Dr Pawel Adrjan、Alexander Gertz、Andreas Dounis、Dr Christopher Holmes、Dr Irina Burlacu

**首席遊戲測試員：**Theo K. Mavraganis

**遊戲測試員：**Artie Heinrich、Akis Tsakliotis、Dimitris Siakambenis、Stefanos Spanoudakis、Andreas Katelanos、Mike Georgiou、Haralampos Tsakiris、Konstantinos Karagiannis、Alexandros Kapidakis、Alexandros Sianos、Volker Elzner、Christoph Kiebelter、Selma Wittke、Dimitris Tavoularis、Vassilis Milingos、Sokratis Goundanas、Stavros Tsiakalos

Vangelis Bagiartakis 想將這款遊戲獻給他的兒子 Asterios。



©2022 Hegemonic Project Limited.

Hegemony: Lead your Class to victory 為 Hegemonic Project Limited.

所註冊的商標。版權所有，未經特別許可，禁止重製本產品的任何內容。

CMON 與 CMON 標誌 為 CMON Global Limited. 的註冊商標。

實際遊戲配件可能與圖示不符。中國製造。



## 規則釋疑

若企業放有 1 個罷工指示物，勞動階級能否將其於該企業的勞工派遣至他處？只要這些勞工並非契約勞工，勞動階級能任意將勞工派遣至他處。

在 IMF 干預政策並賣掉國營企業之後，若國家存放的資源超過新的存放數量上限，該怎麼辦？由於無法存放這些資源，因此必須立即棄置多餘的資源。

若勞動階級與中產階級已達最大富足程度，又再觸發提高富足的效果時，該怎麼辦？

維持標記在富足軌的所在位置，並獲得數量等同當前富足數值的勝利分數。

若資本階級設立了只要求無經驗勞工的新企業，而職業介紹所只有勞動階級的無經驗勞工，中產階級只剩熟練勞工，資本階級可以選擇派遣中產階級的勞工嗎？

可以，由於勞動階級與中產階級都有符合條件的勞工，資本階級先選擇想要僱用的階級，再從對應階級選擇想要派遣哪些勞工（此時才需要優先派遣無經驗勞工）。

派遣勞工時，若在同一次行動之中，將 1 間企業的 1 名勞工改派至他處，再派遣新勞工填補原企業的空缺，那麼新勞工會成為契約勞工嗎？

一間企業（指中產階級以外的企業）不能同時擁有契約勞工與非契約勞工。若因為任何理由導致這種情況發生（如範例所提），則所有勞工都會變成非契約勞工。實際運作方式類似交換勞工的規則。

能以「派遣勞工」使自己已在企業工作的勞工成為契約勞工嗎？

不行，勞工必須被派遣至新企業才能成為契約勞工。

於 4 人遊戲，倘若因為財政政策改變而必須賣出國營企業時，國家能賣出有契約勞工工作的企業嗎？

可以（在 2 或 3 人遊戲也可以，但此時會一次賣出同一橫列的所有企業），而這也是唯一能將有契約勞工的企業賣出的例外。

能賣出放有罷工指示物的企業嗎？

可以，只要該企業沒有任何契約勞工，能如常賣出受到罷工影響的企業。

若企業因為政策變動而提高薪資，其勞工會因此成為契約勞工嗎？

不會，只有在行動階段，由另一位玩家以自由行動「調整薪資」提高薪資時，才會使勞工成為契約勞工。

## 卡牌相關規則釋疑

某些行動卡允許玩家同時提出 2 道法案，此時能花費影響力要求即刻表決嗎？若能，2 道法案都能進入即刻表決嗎？

每道法案都是單獨被提出，因此答案是可以的，玩家能花費影響力要求即刻表決，但原本的費用（1 影響力）只能要求 1 道法案，若想讓 2 道法案都進入即刻表決，則須花費 2 影響力。請留意，若玩家提出第一道法案並要求即刻表決，玩家能等到表決結果出爐之後，再提出第二道法案，但玩家不能針對同一項政策再次提案，而必須選擇另一項政策。

某些行動卡允許玩家以半價購買醫療與教育，此種半價效果是總額減半，還是每個物品的售價減半？

半價效果為總額減半。例如，醫療的原價是每個 5 ￥，打出半價效果的玩家購買了 5 個醫療，則須支付 13 ￥ ( $25 \div 2$ ，向上取整)。

某些行動卡允許玩家以半價購買醫療與教育，同時使國家獲得正當性。如果對應的國家福利政策意識形態為 B（亦即這些資源的費用已經是最高售價的一半），對手購買這些資源時，國家依然可以獲得 1 勝利分數嗎？

是的，國家也會獲得 1 勝利分數。因為醫療/教育的當前價格為 5 ￥，而無論其最終價格為何（卡牌如常提供正當性獎勵）。

某些行動卡，像是建築熱潮或工廠事故，將使資本階級獲得或支付金錢。在這些情況，該從哪裡支用或存放金錢？收益或資本？

每當資本階級花費或獲得金錢時，除非另有指示，否則總是在收益拿取或存放金錢。若收益的金錢不足，才以資本支付短缺的部份。

若於 IMF 干預政策時，有中產階級勞工工作的國營企業被強制關閉，則於同一階段的繳納稅金步驟，中產階級需要再為這些失業勞工繳納所得稅嗎？

由於該企業已經不存在於圖板上，該企業於繳納稅金步驟也沒有中產階級的勞工，因此中產階級無須為此繳納稅金。

某些行動卡允許資本階級與中產階級將資源販售給國家，他們能將超出國家存放上限的資源賣給國家嗎？或是販賣價值超過國家財政所能負擔的資源而強迫國家貸款嗎？

玩家無法將超出國家存放上限的資源賣給國家。然而，假設國家擁有足夠的空間能存放資源，玩家能強迫國家購買其財政無法負擔的資源，國家則必須依照一般規則背負一次貸款。

某些行動卡，像是提高稅率（以及國家其中一項基礎行動）允許國家以減少其正當性為代價獲得增益，當國家的正當性已在最低位置（1）時，可以執行這些行動嗎？

不行，國家必須確實失去正當性，才能執行這種類型的行動。

# 卡牌相關規則釋疑（續）

當卡牌指示玩家派遣勞工時，這些勞工會成為契約勞工嗎？

會的，每當卡牌效果指示玩家執行行動時，除非另有指示，否則如常適用所有與該行動相關的規則。

某些事件卡允許國家向對手購買資源，此時國家能為了獲得額外的勝利分數，而購買超過其存放上限的資源（之後再棄置多餘的資源）嗎？

不行，國家所能購買的資源數量以其倉庫的存放數量為限。

某些行動卡，像是轉移焦點、當務之急，允許國家查看最上方的幾張事件卡，並將其中 1 張放在圖板上，其餘的事件卡該怎麼處理呢？

將其餘的事件卡放回事件牌庫頂部。同樣地，若玩家不想放置任何查看過的卡牌，則將所有卡牌放回事件牌庫頂部。

圍標：於 2 人遊戲，資本家賣出奢侈品後，要將奢侈品存放在哪裡呢？

放回供應區。

內亂：當國家依照事件卡的指示，為另一位玩家提出該玩家所選擇的法案時，該玩家能否拒絕配合？若提出法案，該玩家能否花費影響力要求即刻表決？

不行，這張卡牌的運作方式為：國家選擇另一位玩家，並詢問該玩家想要針對哪項政策提出法案（適用一般規則），而該玩家於可行時，必須選擇一項政策，接著國家會使用自己的法案標記為該玩家提出法案。由於國家是提案人，因此由國家決定是否花費自己的影響力要求即刻表決。

農業合作社：若勞動階級設立了農業合作社，之後能將農業合作社的勞工改派到其他企業嗎？若能，又該如何處理農業合作社呢？

如同派遣勞工到其他企業一般，在設立農業合作社的該輪被派遣到該處的勞工為契約勞工，依照一般規則，契約勞工不能被改派至他處。在之後的遊戲輪次，也如同其他勞工一般，勞動階級也能將農業合作社的勞工派往其他企業。此時，農業合作社將留在他的玩家圖板旁，而且之後能再派遣新的勞工到農業合作社。

農業合作社：派遣到該處的勞工是否計入農業產業建立農業工會所需的 4 名勞工？

是的，他們算。

緊急狀態：若國家為了改變 1 項政策而打出這張卡牌，國家能獲得勝利分數嗎？

不能，只有透過表決而變動的政策才會給予勝利分數。

加班：若資本階級或國家沒有足夠的金錢支付薪資，他們能打出這張卡牌嗎？

不行，有辦法支付薪資是發動這張卡牌效果的先決條件，倘若玩家無法滿足選擇性行動的費用或條件，玩家就不能執行這些行動。

立即回應：假使國家選擇某張要求國家向其他階級提供物品的事件卡，並選擇對同一階級執行兩次卡牌效果，第二次在國家補助區放置物品時，是否移除因第一次卡牌效果而放置的物品？

不需要移除，由於兩次事件行動是在同一回合執行，它們的增益將被同時放在國家補助區。

新興產業保護論：當國家使用這張卡牌設立企業時，由誰決定該設立什麼企業？能立即派遣勞工到新企業嗎？又該由誰決定該派哪些勞工？

由國家從玩家們各自的市場中選擇國家想設立的企業，之後的所有選擇，則由經營該新設企業的玩家決定（例如是否派遣勞工、要派遣哪些勞工）。但設立中產階級企業時，必須在設立的當下將符合條件的勞工派遣到該企業工作，因此國家若想設立中產階級企業，則必須先確認職業介紹所的待業勞工符合新企業的需求，而設立新企業之後，這些勞工也會自動被派遣到新企業工作。此時，中產階級只能決定是否派遣 1 名勞動階級勞工（作為員工），以及要派哪種類型的勞工到新企業（當然前提是新企業設有員工欄位）。

勞動市場寬鬆政策：玩家打出這張卡牌時，能在同一次行動中，將他在 1 間企業工作的所有勞工改派他處，並派遣新勞工到原企業，這些被派到原企業的新勞工會成為契約勞工嗎？

不會，由於原企業本來就由非契約勞工營運，而之後也繼續維持營運，卡牌造成的效果就像玩家執行「交換勞工」一般。

勞動市場寬鬆政策：能利用卡牌效果將契約勞工改派至他處嗎？

不行。

移民：若勞動階級或中產階級於第 1 輪打出這張卡牌，而使勞工數量少於 10 名，他們的人口數該如何變化？

維持在 3。

國企私有化：當國家打出這張卡牌而賣出 1 間國營企業時，將使國營企業的數量少於財政政策所指定的數量（少 1 間），則下次財政政策變動時，該如何設置遊戲？國家究竟該有多少企業？

當財政政策改變時，國家必須使自己經營的國營企業數量符合新政策的指示。例如財政政策原本為意識形態 C，使用卡牌「國企私有化」之後，國家只剩 2 間企業，若之後財政政策的意識形態變成 B，則國家必須依照新政策的指示擁有 6 間企業，亦即，國家必須購買 4 間新企業，而非 3 間。同樣地，若財政政策原本為意識形態 B，使用卡牌「國企私有化」之後，國家只剩 5 間企業，若之後財政政策的意識形態變成 C，則國家僅須賣出 2 間企業，即可達成新政策只能擁有 3 間企業的要求。若財政政策的意識形態由 B 變成 A，由於 1 間企業已經被賣出而不可能使國家重新擁有 9 間企業，所以此時國家只能擁有 8 間企業。

國企私有化：若國家打出這張卡牌而將 1 間國營企業賣給資本階級，資本階級之後能再賣出這間企業嗎？屆時又該如何處置這張卡牌？

只要該企業沒有契約勞工正在工作，就能依照一般規則賣出。賣出之後，將國營企業正面朝下放回圖板的國營部門。

民意調查：在決定是否要求即刻表決之前，其他玩家是否需要表明自己對法案贊同或反對的立場？

不需要，由於實際上尚未進行任何表決，其他玩家無須表明自己對該法案的立場。打出這張卡牌的玩家必須自行判斷是否要求即刻表決，也只有在開始即刻表決之後，其他玩家才需要依照一般規則表明各自的立場。