

HEGEMONY

MENEZ VOTRE CLASSE À LA VICTOIRE



LIVRET DE RÈGLES

La nation est en péril.

L'économie est en chute libre et les tensions politiques se multiplient. La classe ouvrière est confrontée à un système social en plein démantèlement, les capitalistes se voient privés de leurs bénéfices durement acquis, la classe moyenne tend à disparaître et l'État croule sous une dette insurmontable.

En ces temps difficiles, la seule personne capable de guider la nation n'est autre que... vous !

Prendrez-vous le parti des travailleurs en défendant des réformes sociales ? Ou bien vous tiendrez-vous aux côtés des entreprises et de l'économie libérale ?

Aiderez-vous l'État à faire face à la crise ? Ou bien tenterez-vous d'imposer votre agenda politique quoi qu'il en coûte ?

Hegemony est un jeu de plateau et de cartes asymétrique dans lequel les joueurs incarnent un groupe spécifique : La Classe Ouvrière, la Classe Moyenne, la Classe Capitaliste et l'État. Chaque rôle a sa propre manière de jouer. Les joueurs doivent essayer de se tenir à leur propre agenda politique :

CLASSE CAPITALISTE



La Classe Capitaliste est à la tête des Entreprises. Les Travailleurs font partie de ces Entreprises. Ils y produisent des marchandises et des services qui permettent à la Classe Capitaliste de dégager des bénéfices. Le but de ce joueur est de maximiser ses bénéfices.

CLASSE MOYENNE



La Classe Moyenne compte aussi sur les Travailleurs dans leurs différentes Entreprises pour dégager des revenus, mais elle est aussi capable de gérer des Entreprises de plus petite taille. Ce joueur doit trouver l'équilibre parfait entre la production, la vente et la consommation afin de répondre aux besoins de ses Travailleurs tout en assurant sa propre prospérité.

CLASSE OUVRIÈRE



La Classe Ouvrière dispose également de Travailleurs. L'argent qu'ils gagnent leur permet de répondre à leurs besoins médicaux, éducatifs, alimentaires, et, si possible, en divertissement. Le but de ce joueur est de répondre à ces besoins afin de faire prospérer ses Travailleurs.

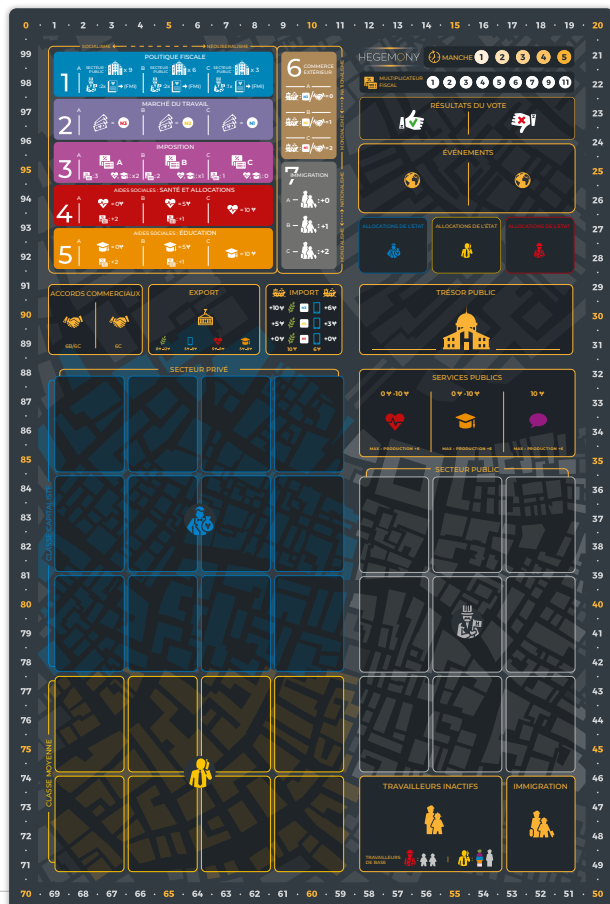
ÉTAT



Enfin, l'État s'efforce de répondre aux besoins de toutes les Classes, sans distinction, afin d'accroître sa légitimité. Dans le même temps, il doit faire face aux problèmes de société qui surviennent.

CONTENU

1 PLATEAU



4 PLATEAUX JOUEUR



270 CARTES

CARTES ACTION



40 CARTES ACTION
CLASSE OUVRIÈRE



40 CARTES ACTION
CLASSE MOYENNE



40 CARTES ACTION
CLASSE CAPITALISTE



40 CARTES ACTION
ÉTAT

ENTREPRISES



2 FERMES
COOPÉRATIVES



17 ENTREPRISES DE LA
CLASSE MOYENNE



28 ENTREPRISES
CAPITALISTES



12 ENTREPRISES
PUBLIQUES



16 CARTES EXPORT

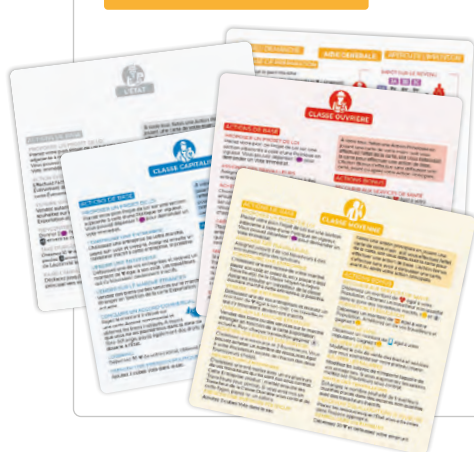


10 AGENDAS POLITIQUES



25 CARTES ÉVÉNEMENT

5 AIDES JOUEUR



4 RÈGLES COMPLÉMENTAIRES



SYMBOLES

55 PETITES CARTES

25 CARTES IMMIGRATION

10 CARTES EMPRUNT

20 CARTES ACCORD COMMERCIAL



1 SAC EN TISSU

42 MARQUEURS TRANSPARENTS

1 TUILE ZONE DE LIBRE-ÉCHANGE

6 TUILES ENTREPÔT

222 JETONS

24 JETONS NOURRITURE

26 JETONS SANTÉ

4 JETONS VOTE

2 TUILES AIDES SOCIALES

26 JETONS LUXE

26 JETONS ÉDUCATION

6 JETONS ENGRENAGE

1 JETON MANIFESTATION

7 JETONS GRÈVE

82 JETONS MONNAIE VARDIS (V)

18 JETONS LÉGITIMITÉ

231 ÉLÉMENTS EN BOIS

48 TRAVAILLEURS CLASSE OUVRIÈRE

42 TRAVAILLEURS CLASSE MOYENNE

75 CUBES VOTE DE 3 COULEURS

35 CUBES INFLUENCE

4 PIONS SCORE DE 4 COULEURS

12 PIONS PROJET DE LOI DE 4 COULEURS

1 PION RICHESSE

2 PIONS PROSPÉRITÉ

7 PIONS POLITIQUE

3 PIONS LÉGITIMITÉ

1 PION MULTIPLICATEUR FISCAL

1 PION MANCHE

RÔLES DES JOUEURS

CLASSE OUVRIÈRE

CLASSE MOYENNE

CLASSE CAPITALISTE

L'ÉTAT

LÉGITIMITÉ

LÉGITIMITÉ DES CLASSES OUVRIÈRE / MOYENNE / CAPITALISTE

RESSOURCES

NOURRITURE

LUXE

SANTÉ

ÉDUCATION

INFLUENCE

TYPES DE TRAVAILLEURS

TRAVAILLEUR CLASSE MOYENNE NON QUALIFIÉ / QUALIFIÉ / TOUS TYPES

TRAVAILLEUR CLASSE OUVRIÈRE NON QUALIFIÉ / QUALIFIÉ / TOUS TYPES

TRAVAILLEUR CLASSES OUVRIÈRE ET MOYENNE NON QUALIFIÉ / QUALIFIÉ / TOUS TYPES

AUTRES

POPULATION CLASSE OUVRIÈRE / MOYENNE

ENTREPRISE PUBLIQUE / CAPITALISTE / CLASSE MOYENNE

POINT LÉGITIMITÉ

JETON LÉGITIMITÉ

PROSPÉRITÉ CLASSE OUVRIÈRE / MOYENNE

JETON ENGRENAGE

POINT DE VICTOIRE

SALAIRE MINIMUM

MULTIPLICATEUR FISCAL

DÉTAILS DU CONTENU

Cartes Entreprise

Ces cartes correspondent aux Entreprises que les joueurs construisent pour produire des biens et des services. Chaque carte indique le nombre et le type de Travailleurs nécessaires au fonctionnement de l'Entreprise, les ressources qu'elle produit, et éventuellement le Salaire de ses Travailleurs.

La couleur de l'Entreprise indique le Secteur auquel elle appartient. Le jeu dénombre 5 Secteurs : **Agricole** (vert), **Luxe** (bleu), **Médical** (rouge), **Éducatif** (orange) et **Médiatique** (violet).

Entreprises Capitalistes / Publiques



SUPERMARCHÉ

4

25¥ 20¥ 15¥

Nom de l'Entreprise

Travailleurs Requis (la couleur indique un Travailleur qualifié dans le Secteur correspondant)

Salaire Niveau 3 Salaire Niveau 2 Salaire Niveau 1

Prix de l'Entreprise

- : Entreprise de Départ
- ::: Entreprise de Départ dans les parties à 2 joueurs uniquement
- ::: Entreprise de Départ dans les parties à 3 et 4 joueurs uniquement

Secteur (indiqué par la couleur)

Biens / Services Produits

Production Bonus des Engrenages (des jetons Engrenages peuvent être placés sur les Entreprises pour augmenter leur production)



AGENCE RELATION PRESSE

3



ÉCOLE PRIVÉE

2

15¥ 12¥ 9¥

Entreprises de Classe Moyenne

Les Entreprises de la Classe Moyenne se divisent en 2 catégories : Celles dirigées uniquement par des Travailleurs de la Classe Moyenne, et celles qui emploient aussi des Travailleurs de la Classe Ouvrière.

Travailleur de la Classe Moyenne

Travailleur de la Classe Ouvrière (Employé)

Production Bonus des Employés

Salaire des Employés

Autres Types d'Entreprises

Une Ferme Coopérative est un type spécifique d'Entreprise que seule la Classe Ouvrière peut construire grâce à ses cartes Action. Elle requiert 3 Travailleurs non qualifiés pour produire 2 Nourriture. Bien qu'elle soit considérée comme une Entreprise Privée, elle n'est pas placée sur le plateau de jeu.

Les Entreprises automatisées sont toujours actives. Elles produisent des biens sans Travailleur et sans avoir à payer de Salaires. Attention, les Entreprises normales dotées d'un jeton Engrenage ne sont PAS automatisées. Seules les Entreprises dont le symbole Machines est imprimé sur la carte (et sans Travailleurs) sont automatisées.



FERME COOPÉRATIVE

2



CARTE D'ÉLECTRONIQUE

3

Cartes Action

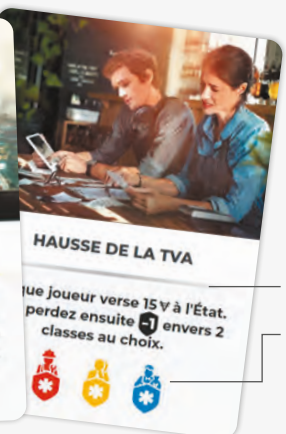
Ces cartes vous permettent d'effectuer des actions lors de votre tour. Vous pouvez les jouer pour leur effet, ou bien les défausser pour effectuer des Actions de Base.



TERRE D'OPPORTUNITÉS

Construisez une Entreprise en utilisant un Travailleur qualifié de la Classe Moyenne de votre choix provenant de la Réserve.

REQUIERT : 7B / 7C



HAUSSE DE LA TVA

Le joueur verse 15¥ à l'État, perdez ensuite 1 en vers 2 classes au choix.

Illustration

Nom de la Carte

Effet de la Carte

Condition Nécessaire de la Carte

Indicateur de Rôle

Changement de Légitimité (ignorez cette section dans les parties de moins de 4 joueurs)

Cartes Export

Ces cartes indiquent les 8 transactions possibles que les joueurs peuvent effectuer en vendant des biens et des services sur le Marché Étranger. Une nouvelle carte Export est révélée au début de chaque manche, lors de la Phase de Préparation.

EXPORT

3

→ 25

7

→ 55

4

→ 25

8

→ 45

2

→ 10

6

→ 35

3

→ 20

5

→ 35

Cartes Agenda Politique

Ces cartes sont uniquement utilisées dans les parties à 4 joueurs. Elles sont tirées à chaque manche par l'État et indiquent l'Agenda Politique du gouvernement actuel. L'État remporte des Points de Victoire à la fin de chaque manche si la situation politique actuelle est assez proche de celle indiquée sur sa carte.

AGENDA POLITIQUE

1A

1B

1C

2A

2B

2C

3A

3B

3C

4A

4B

4C

5A

5B

5C

★

pour chaque Politique correspondante pendant la Phase de Décompte des Points.

Cartes Immigration

Ces cartes indiquent le type d'Immigrants (qualifiés/non qualifiés) qui entrent en jeu au début de chaque manche, lors de la Phase de Préparation.

IMMIGRATION

Travailleur Classe Ouvrière

Travailleur Classe Moyenne

Cartes Événement

Ces cartes sont uniquement utilisées dans les parties à 4 joueurs. Elles annoncent les différents problèmes que l'État devra gérer.

ACTUALITÉS

INDUSTRIES LOCALES EN PÉRIL

Fournissez 5 à une classe pour chaque entreprise qu'elle possède.

INACTION

CLASSE MOYENNE

CLASSE CAPITALISTE

TOUS LES 20 FOURNIS

TOUS LES 15 FOURNIS

Nom de l'Événement

Tâche de l'Événement

Choix Possibles

Récompense en fonction du choix effectué

Pénalité

Cartes Accord Commercial

Ces cartes permettent à la Classe Capitaliste d'acheter différents biens (Nourriture et/ ou Luxe) au Marché Étranger à prix réduit. Selon la Politique de Commerce Extérieur en vigueur (Politique 6), il se peut que des droits de douane doivent être payés à l'État, à moins que ces biens ne soient exclusivement revendus sur le Marché Étranger.

Type et montant des biens fournis

Prix des biens

Droits de douane selon la Politique 6 - Commerce Extérieur (payés à l'État)

8

+

4

ACCORD COMMERCIAL

75

6

A

B

+24

+12

Tuiles Entrepôt

Ces tuiles vous permettent d'agrandir les Entrepôts de votre Plateau Joueur (seulement pour les Classes Moyenne et Capitaliste). Les Entrepôts normaux peuvent être achetés par la Classe Capitaliste ou obtenus grâce aux cartes Action de la Classe Moyenne. Elles permettent de doubler la capacité des Entrepôts de votre Plateau Joueur. La Classe Capitaliste débute la partie avec un Entrepôt spécial : la Zone de Libre-Échange. Seuls des biens peuvent y être stockés (Nourriture et Luxe). Ces biens ne pourront ensuite être vendus que sur le Marché Étranger, et non pas aux joueurs.

Tuile Entrepôt

Tuile Zone de Libre-Échange

Capacité de Stockage

8

12

8

12



PLATEAU DE JEU

Tableau des Politiques :

Ce tableau dénombre toutes les Politiques du jeu et indique celles en vigueur. Chaque Politique peut se trouver dans l'une des trois sections (A, B ou C) qui représentent chacune une idéologie politique. Pour les Politiques 1 à 5, ces sections vont du Socialisme (A) au Néolibéralisme (C), alors que les Politiques 6 et 7 vont du Nationalisme (A) au Mondialisme (C). Au cours de la partie, les joueurs essaieront de changer ces Politiques à leur avantage.



Accords Commerciaux :

C'est ici que sont placées les cartes Accord Commercial utilisées par la Classe Capitaliste. Le nombre de cartes placées est déterminé par la Politique 6 : Commerce Extérieur.



Export :

Les cartes Export sont placées ici. Ces cartes permettent aux joueurs de vendre des Biens et des Services sur le Marché Étranger.



Import :

Si nécessaire, les Biens (Nourriture et Luxe) peuvent être achetés sur le Marché Étranger. Les prix sont indiqués en bas mais peuvent fluctuer selon la Politique de Commerce Extérieur en vigueur (Politique 6). Des droits de douane à payer à l'État peuvent s'appliquer comme indiqué par le pion sur cet emplacement.



Trésor Public :

L'argent de l'État est disposé ici.



Secteur Privé :

Les Entreprises construites par les Classes Moyenne et Capitaliste sont placées ici.



Travailleurs Inactifs :

Les nouveaux Travailleurs sont placés ici quand ils entrent en jeu, généralement au début de chaque manche. Les Travailleurs qui se retrouvent au chômage au cours de la partie sont également placés ici.

Piste de Score :

Permet de tenir le compte des points de chaque joueur au cours de la partie.

Décompte de Manches :

Indique la manche actuelle.



Multiplicateur Fiscal :

Indique la valeur du Multiplicateur Fiscal. Ce multiplicateur est utilisé pour déterminer le montant de l'impôt auquel les Classes Moyenne et Capitaliste sont assujetties. Cette valeur est affectée par les Politiques 3, 4 et 5.



Résultats des Votes :

En cas de vote, chaque joueur déclare s'il est pour ou contre la motion proposée, puis on tire des cubes du sac pour déterminer le résultat. Les cubes sont placés sur ces emplacements selon la préférence de chaque joueur.



Événements :

(4 joueurs uniquement) Les cartes Événement que l'État doit gérer sont placées ici.

Allocations de l'État :

(4 joueurs uniquement) Les allocations attribuées par l'État (généralement de l'argent ou des ressources) sont placées ici. Elles peuvent être générées par des Événements ou des effets de cartes.



Services Publics :

Emplacement destiné aux ressources produites par l'État (Santé, Éducation et Influence). Les Classes Moyenne et Ouvrière peuvent acheter ces ressources, en suivant les prix indiqués par les Politiques 4 et 5 pour la Santé et l'Éducation.



Secteur Public :

Les Entreprises Publiques sont placées ici dès la Mise en Place du jeu. Cependant, certaines seront inactives (face cachée) en fonction de la « taille » du Secteur Public, qui est déterminée par la Politique 1 : la Politique Fiscale.



Immigration :

Les cartes Immigration sont placées ici. Quand les Immigrants entrent en jeu, leur type (s'ils sont qualifiés ou non, et à quel Secteur ils appartiennent) est déterminé par ces cartes. Le nombre de cartes piochées est déterminé par la Politique 7 : Immigration.



PLATEAUX JOUEUR

Classe Ouvrière

Piste de Population : Utilisez la piste du haut pour décompter le nombre de Travailleurs de la Classe Ouvrière en jeu. Il représente la Population du joueur, qui est indiquée juste en dessous. La Population est très importante pour le joueur de la Classe Ouvrière, car elle détermine la quantité de ressources nécessaires pour effectuer certaines actions, ainsi que sa limite d'achat.



Prospérité : Cette piste indique la Prospérité de la Classe Ouvrière. La Prospérité augmente lorsque la Classe Ouvrière permet à sa Population d'accéder à la Santé, l'Éducation ou au Luxe. Plus cet indicateur est haut, plus le joueur gagne de Points de Victoire (PV).

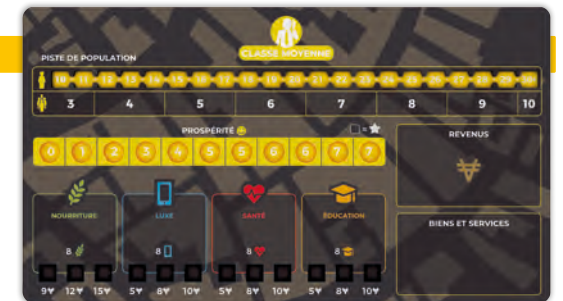
Syndicats : La Classe Ouvrière peut mettre en place des Syndicats dans les Secteurs qui comportent suffisamment de Travailleurs de sa propre Classe. Un Syndicat octroie au joueur de l'Influence et des PV supplémentaires.

Revenus : Il s'agit de la réserve d'argent de la Classe Ouvrière.

Biens et Services : Les ressources achetées et obtenues sont disposées ici jusqu'à leur utilisation (Santé, Éducation, Luxe et Influence).

Classe Moyenne

Piste de Population : Utilisez la piste du haut pour décompter le nombre de Travailleurs de la Classe Moyenne en jeu. Ce nombre représente la Population du joueur, qui est indiquée juste en dessous. La Population est très importante pour le joueur de la Classe Moyenne, car elle détermine la quantité de ressources nécessaires pour effectuer certaines actions, ainsi que sa limite d'achat.



Prospérité : Cette piste indique la Prospérité de la Classe Moyenne. La Prospérité augmente lorsque la Classe Moyenne permet à sa Population d'accéder à la Santé, l'Éducation ou au Luxe. Plus cet indicateur est haut, plus le joueur gagne de PV. Bien qu'elles fonctionnent de la même manière, la piste de Prospérité de la Classe Moyenne est différente de celle de la Classe Ouvrière.

Entrepôts : Les biens et les services produits par les Entreprises de la Classe Moyenne sont placés ici. Chaque Entrepôt a sa propre limite de stockage indiquée en bas. Sous chaque Entrepôt figurent les prix auxquels peuvent être vendues les ressources correspondantes aux autres joueurs.

Revenus : Il s'agit de la réserve d'argent de la Classe Moyenne.

Biens et Services : Les ressources achetées et obtenues sont disposées ici jusqu'à leur utilisation (Santé, Éducation, Luxe et Influence).

Classe Capitaliste

Chiffre d'Affaires : L'argent accumulé par la Classe Capitaliste est entreposé ici. Les dépenses sont couvertes par le Chiffre d'Affaires, sauf si l'inverse est précisé.



Capital : À chaque manche, après que la Classe Capitaliste a versé ses Salaires et payé ses impôts, l'argent restant du Chiffre d'Affaires est déplacé à cet emplacement, et le joueur gagne des PV basés sur le montant total cumulé ici.

Richesse : Cette piste indique les PV marqués par le joueur à la fin de chaque manche. Ces Points dépendent du montant total d'argent sur la zone Capital (après que l'argent du Chiffre d'Affaires y a été transféré). Si le montant augmente, le joueur remporte des Points de Victoire supplémentaires.

Entrepôts : Les biens et les services produits par les Entreprises de la Classe Capitaliste sont placés ici. Chaque Entrepôt a sa propre limite de stockage indiquée en bas. Sous chaque Entrepôt figurent les prix auxquels peuvent être vendues les ressources correspondantes aux autres joueurs. L'Influence ne peut pas être vendue et son Entrepôt n'a aucune limite de stockage.

L'État

Légitimité : Ces pistes indiquent la Légitimité de l'État selon le point de vue de chaque Classe. L'État doit s'efforcer de l'améliorer au maximum et (dans l'idéal) de manière égalitaire. À la fin de chaque manche, l'État gagne des PV basés sur les deux scores les moins élevés.



Entrepôt d'Influence : Les jetons d'Influence Personnelle de l'État sont stockés ici. Contrairement à l'Influence Médiatique que l'on retrouve à l'emplacement des Services Publics sur le plateau de jeu, l'Influence de l'État ne peut pas être achetée par les autres joueurs.

Entrepôt de Nourriture et de Luxe : En début de partie, l'État ne possède aucune Entreprise produisant de la Nourriture ou des produits de Luxe. Mais cette situation peut évoluer au cours de la partie. Si tel est le cas, ou si l'État achète des biens à la suite d'un effet de carte, ces biens seront placés ici et pourront être achetés par les autres joueurs aux prix indiqués.

MISE EN PLACE

La Mise en Place varie légèrement en fonction du nombre de joueurs. Les instructions suivantes expliquent comment mettre en place le plateau de jeu et la plupart du matériel. Viennent ensuite des explications concernant la mise en place de chaque rôle.

Attention, certains rôles ne sont pas disponibles selon le nombre de joueurs :

- Dans une **partie à 2 joueurs**, les joueurs incarnent la **Classe Capitaliste** et la **Classe Ouvrière**.
- Dans une **partie à 3 joueurs**, les joueurs incarnent la **Classe Capitaliste**, la **Classe Ouvrière** et la **Classe Moyenne**.
- Dans une **partie à 4 joueurs**, tous les rôles sont disponibles.

Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer à 2 afin d'assimiler les règles de base avant d'ajouter les deux autres rôles.

Mise en Place du Plateau de Jeu

- 1 Pour la mise en place du plateau, respectez les étapes suivantes : Placez le plateau au milieu de la table pour que chacun puisse y avoir accès.
- 2 Placez les 4 Entreprises de la Classe Capitaliste sur le plateau (**Supermarché, Centre Commercial, Université et Clinique**), à l'emplacement de la Classe Capitaliste du Secteur Privé. Placez un marqueur sur l'emplacement Salaire N2 de chaque carte.
- 3 Prenez les Entreprises Publiques en écartant les 3 Entreprises qui ne seront pas utilisées selon le nombre de joueurs (comme indiqué par les diamants à côté du coût des cartes – celles avec 2 diamants sont utilisées pour les parties à 2 joueurs, et celles à 3 diamants pour les parties à 3 et 4 joueurs). Placez les 3 Entreprises Publiques sur la première rangée du Secteur Public (chacune sous la ressource correspondante de la zone des Services Publics), puis placez un marqueur sur l'emplacement Salaire N2 de chaque carte. Disposez ensuite une carte Entreprise Publique de chaque type sur la deuxième rangée, face cachée, puis les 3 cartes restantes sur la troisième rangée, également face cachée.
- 4 Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, placez les 2 Entreprises de la Classe Moyenne de départ sur le plateau (**Supérette et Cabinet Médical**), dans la zone de la Classe Moyenne du Secteur Privé. Placez un marqueur sur l'emplacement Salaire N2 de chaque carte.
- 5 Mélangez les cartes Accord Commercial et placez-les à côté du plateau. Piochez la première carte et placez-la face visible sur l'un des emplacements correspondants.
- 6 Mélangez les cartes Export et placez-les à côté du plateau. Piochez la première carte et placez-la face visible sur l'emplacement correspondant. Puis, placez un marqueur sur la case N2 de la section Import.
- 7 Mélangez les cartes Immigration et placez-les sur l'emplacement correspondant du plateau.
- 8 Placez les pions Politique sur le tableau des Politique comme suit :

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

- 9 Déposez 120 ₣ dans le Trésor Public – il s'agit de l'argent de départ de l'État.
- 10 Placez des jetons Santé, Éducation et Influence sur les emplacements correspondants dans la zone des Services Publics selon le nombre de joueurs :

	SANTÉ	ÉDUCATION	INFLUENCE
2 Joueurs	5	5	3
3 ou 4 Joueurs	6	6	4

- 11 Placez le pion Manche sur le premier emplacement du décompte de Manches et le pion Multiplicateur Fiscal sur 5.
- 12 Placez le pion Score de chaque joueur sur la case 0 de la piste de Score.
- 13 Disposez les cubes Vote en 3 piles selon leur couleur près du plateau. Mettez 8 cubes de chaque couleur dans le sac en tissu, puis placez-le près du plateau. Ajoutez bien les cubes des 3 couleurs, même dans une partie à 2 joueurs où la Classe Moyenne n'est pas jouée.
- 14 Disposez les ressources en tas (Nourriture, Luxe, Santé, Éducation et Influence), puis placez-les près du plateau pour que chaque joueur puisse y avoir accès. Faites de même pour l'argent, les cartes Emprunt, les tuiles Entrepôt, les marqueurs transparents, et les jetons Engrenage, Grève, Manifestation et Légitimité (à 4 joueurs uniquement).
- 15 Regroupez les Travailleurs des Classes Moyenne et Ouvrière selon leur couleur et leur type, puis placez-les près du plateau pour que les joueurs correspondants y aient accès. (Dans une partie à 2 joueurs, les Travailleurs de la Classe Moyenne ne sont pas utilisés.)
- 16 Gardez l'Aide de Jeu près du plateau pour que chaque joueur puisse y avoir accès.

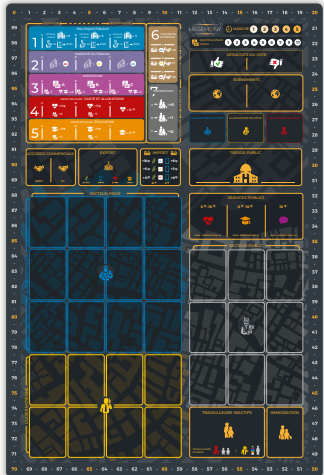
Une fois la mise en place du plateau terminée, chaque joueur prend un rôle (soit aléatoirement, soit par choix) et procède à sa propre mise en place. Nous recommandons que chaque joueur s'installe comme suit :



CLASSE CAPITALISTE



CLASSE MOYENNE



L'ÉTAT



CLASSE OUVRIÈRE





MISE EN PLACE DES RÔLES

Mise en Place de la Classe Ouvrière

- 1 Installez le **Plateau Joueur** de la Classe Ouvrière face à vous.
- 2 Placez un marqueur sur la première case de votre **Suivi Démographique** (10).
- 3 Placez un pion **Prosperité** sur la première case de votre piste de Prosperité (0).
- 4 Prenez **30 ₣** et 1 **jeton Influence**, placez-les sur les emplacements correspondants.
- 5 Placez les 3 pions rouges **Projet de Loi** et votre **jeton Vote** près de votre plateau.
- 6 Prenez les **cartes Action** de la Classe Ouvrière, mélangez-les, et placez-les face cachée près de votre plateau. Piochez-en ensuite 7.
- 7 Installez l'**Aide Joueur** de la Classe Ouvrière à côté de votre plateau.
- 8 Prenez les 2 cartes **Ferme Coopérative** et mettez-les de côté pour le moment (elles ne sont utilisées que si certaines cartes sont jouées).
- 9 En fonction du nombre de joueurs, placez des **Travailleurs de la Classe Ouvrière** sur les Entreprises suivantes, et selon le type indiqué sur ces cartes :
 - **Supermarché** (un vert et un gris), **Centre Commercial** (un bleu et un gris), **Hôpital Public** (un blanc et un gris), **Université** (un orange et un gris).
 - Pour une partie à 3 ou 4 joueurs : **Supermarché** (un vert et un gris), **École Supérieure** (un orange et un gris), **C.H.U.** (un blanc et deux gris). Les Travailleurs doivent être en position verticale.
- 10 Placez un **Travailleur non qualifié** de la Classe Ouvrière (gris) dans la zone des **Travailleurs Inactifs**. Ensuite :
 - Pour une partie à 2 joueurs, piochez 1 **carte Immigration**.
 - Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, piochez 2 **cartes Immigration**.
 Placez également les **Travailleurs de la Classe Ouvrière** indiqués sur chaque carte dans la zone des **Travailleurs Inactifs**. Puis remettez les cartes piochées sous le paquet Immigration.

Mise en Place de la Classe Moyenne

Cette mise en place ne vaut que pour les parties de 3 à 4 joueurs.

- 1 Installez le **Plateau Joueur** de la Classe Moyenne face à vous.
- 2 Placez un marqueur sur la première case de votre **Suivi Démographique** (10).
- 3 Placez un pion **Prosperité** sur la première case de votre piste de Prosperité (0).
- 4 Prenez **40 ₣** et 1 **jeton Influence**, placez-les sur les emplacements correspondants.
- 5 Prenez 1 **Nourriture** et 1 **Santé**, puis placez-les dans les Entrepôts correspondants sur votre plateau. Placez un marqueur pour indiquer le prix de vente de chaque ressource : 12 ₣ pour la Nourriture et 8 ₣ pour les trois autres ressources.
- 6 Placez les 3 pions jaunes **Projet de Loi** et votre **jeton Vote** près de votre plateau.
- 7 Prenez les **cartes Action** de la Classe Moyenne, mélangez-les, et placez-les face cachée près de votre plateau. Piochez-en ensuite 7.
- 8 Installez l'**Aide Joueur** de la Classe Moyenne à côté de votre plateau.
- 9 Prenez les **Entreprises** de la Classe Moyenne, mélangez-les, et placez-les face cachée près de votre plateau. Révélez ensuite les 3 premières Entreprises et placez-les face visible à côté de votre paquet Entreprise. Ces cartes constituent votre **Marché**.
- 10 Placez des **Travailleurs de la Classe Moyenne** de la couleur indiquée sur les Entreprises suivantes : **IUT** (un orange et deux gris), **Centre Commercial** (un bleu et un gris), **Commerce de proximité** (un vert), **Cabinet Médical** (un blanc). Les Travailleurs doivent être en position verticale.
- 11 Placez un **Travailleur qualifié** de la Classe Moyenne de votre choix dans la zone des **Travailleurs Inactifs** (en prenant en compte les cartes Entreprise de votre **Marché**), puis piochez 2 **cartes Immigration**. Placez également les **Travailleurs de la Classe Ouvrière** indiqués sur ces 2 cartes dans la zone des **Travailleurs Inactifs**. Puis remettez les cartes piochées sous le paquet Immigration.

Mise en Place de la Classe Capitaliste

- 1 Installez le **Plateau Joueur** de la Classe Capitaliste face à vous.
- 2 Prenez 120 ₣ et stockez-les dans la zone **Chiffre d'Affaires** de votre plateau.
- 3 Placez un marqueur à côté de votre **piste de Richesse**.
- 4 Prenez 1 **Nourriture**, 2 **Luxe**, 2 **Éducation** et 1 **Influence**, puis placez-les dans les Entrepôts correspondants sur votre plateau. Placez un marqueur pour indiquer le prix de vente de chaque ressource : 12 ₣ pour la Nourriture et 8 ₣ pour les trois autres ressources.
- 5 Posez la tuile de **Zone de Libre-Échange** à côté de votre plateau.
- 6 Placez les 3 pions bleus **Projet de Loi** et votre **jeton Vote** près de votre plateau.
- 7 Prenez les **cartes Action** de la Classe Capitaliste, mélangez-les, et placez-les face cachée près de votre plateau. Piochez-en ensuite 7.
- 8 Installez l'**Aide Joueur** de la Classe Capitaliste à côté de votre plateau.
- 9 Prenez les cartes **Entreprises** de la Classe Capitaliste, mélangez-les, et placez-les face cachée près de votre plateau. Révélez ensuite les 4 premières Entreprises et placez-les face visible à côté de votre paquet Entreprise. Ces cartes constituent votre **Marché**.

Mise en Place de l'État

Cette mise en place ne vaut que pour les parties à 4 joueurs.

- 1 Installez le **Plateau Joueur** de l'État face à vous.
- 2 Placez chaque pion **Légitimité** en fonction de sa couleur sur le deuxième emplacement de chaque **piste de Légitimité**.
- 3 Placez 1 **jeton Influence** dans la zone correspondante.
- 4 Placez les 3 pions gris **Projet de Loi** et votre **jeton Vote** près de votre plateau.
- 5 Prenez les **cartes Action** de l'État, mélangez-les, et placez-les face cachée près de votre plateau. Piochez-en ensuite 7.
- 6 Installez l'**Aide Joueur** de l'État à côté de votre plateau.
- 7 Mélangez les **cartes Événement**, et placez-les face cachée près de votre plateau. Piochez-en 2 et placez-les face visible sur votre plateau, à leur emplacement. Lorsqu'une de ces cartes indique "Manches 2-5 uniquement", remélangez-la dans le paquet et piochez-en une nouvelle.
- 8 Prenez les **cartes Agenda Politique**, mélangez-les, et placez-les face cachée près de votre plateau. Piochez-y la première carte et placez-la face visible à côté de votre plateau, afin que chaque joueur puisse la lire.
- 9 Placez le **jeton Aides Sociales "Santé"** sur la section Services Publics du plateau de jeu, sous les jetons Santé qui s'y trouvent. Assurez-vous que la face visible soit celle correspondant à la Politique 4.B. Placez le **jeton Aides Sociales "Éducation"** près de votre plateau.



COMMENT JOUER ? - RÈGLES DE BASE

Une partie d'Hegemony se déroule en 5 manches. Chaque manche se divise en phases, elles-mêmes ayant leurs propres étapes. À la fin de la 5^e manche, on entame une étape supplémentaire de fin de partie, puis on procède au décompte final des points. Le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) gagne la partie.

Chaque manche est divisée selon les phases suivantes :

- **Phase de Préparation**
- **Phase d'Action**
- **Phase de Production**
- **Phase d'Élections**
- **Phase de Décompte des Points**

Les instructions qui suivent décrivent les différentes phases. Puisque chaque rôle se joue différemment, une description générale sera d'abord donnée, avec des règles qui s'appliquent à tous les joueurs. Puis, les règles spécifiques seront données pour chaque rôle.

Phase de Préparation

Passez cette phase lors de la première manche de la partie.

La Phase de Préparation consiste à mettre en place la nouvelle manche. Tout d'abord, **avancez le pion Manche sur le décompte de Manches**. Chaque joueur suit ensuite les étapes spécifiques à son rôle. En cas de doute sur l'ordre des étapes à suivre, consultez l'Aide de Jeu.

Passez à la Phase d'Action quand les étapes de tous les joueurs ont été complétées.

Phase d'Action

Le cœur du jeu réside dans la Phase d'Action. Les joueurs effectuent les actions indiquées sur les cartes Action qu'ils souhaitent jouer pour atteindre leurs objectifs. Lors de la Phase d'Action, les joueurs bénéficient de 5 tours. (Il doit donc leur rester 2 cartes en main pour la manche suivante.)

L'ordre de tours est toujours le même :

1. Classe Ouvrière
2. Classe Moyenne
3. Classe Capitaliste
4. État

Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, ignorez les rôles qui ne sont pas utilisés.

En commençant par la Classe Ouvrière, chaque joueur choisit une carte de sa main pour effectuer son **Action Principale** : chacun peut choisir de jouer l'effet indiqué sur la carte ou bien de la défausser pour effectuer une **Action de Base**. Chaque joueur dispose d'un ensemble d'Actions de Base spécifique décrit dans la section de sa Classe, et également noté sur son Aide Joueur.

Un joueur peut également effectuer une **Action Bonus** lors de son tour, avant ou après son Action Principale. Chaque joueur dispose d'un ensemble d'Actions Bonus spécifique décrit dans la section de sa Classe, et également noté sur son Aide Joueur.

Lorsque vous jouez une carte pour son effet en tant qu'Action Principale, gardez à l'esprit

que certaines cartes ont une condition qui concerne généralement la Politique en vigueur. Les effets de ces cartes ne peuvent être utilisés que si leur condition est remplie (si la Politique en vigueur est l'une de celles indiquées sur la carte). Si la condition n'est pas remplie, la carte ne peut être utilisée que pour effectuer une Action de Base.

Exemple : *Jim incarne la Classe Ouvrière. À son tour, il choisit de jouer la carte Bourse d'État. La condition indiquée est remplie ; il décide donc de jouer son effet. Il achète ainsi de l'Éducation en payant la moitié du coût à l'État. Puis, Anna, qui incarne l'État, avance d'une case le pion Légitimité de la Classe Ouvrière sur son Plateau Joueur.*



Si en bas d'une carte Action jouée pour son effet est indiqué au moins un symbole de classe avec un nombre à côté, la **Légitimité** de cette ou ces Classes est modifiée en conséquence sur le Plateau Joueur de l'État (voir la section de l'État pour plus de détails). Après avoir appliqué l'effet de la carte, déplacez les pions Légitimité comme indiqué. Cette règle ne s'applique que dans les parties à 4 joueurs. Autrement, ignorez ces symboles. Ignorez-les aussi si la carte est défaussée pour bénéficier d'une Action de Base.

Certains effets de carte peuvent vous permettre d'effectuer une Action de Base ou plus, généralement avec une certaine contrainte ou un ajustement. Pour ces effets de carte, les règles sont les mêmes que pour les Actions de Base (celles indiquées dans chaque section de rôle), à moins que le contraire ne soit spécifié.

Quand un joueur termine son tour, c'est au prochain joueur de joueur selon l'ordre de tours, et ce, jusqu'à ce que chacun ait effectué un total de 5 tours. Les 2 cartes restantes de chaque joueur sont conservées pour la prochaine manche.

Phase de Production

Lors de cette phase, les diverses Entreprises en jeu produisent des biens et des services, et les Travailleurs perçoivent leur Salaire. Les besoins primaires de la Population sont alors couverts, et les impôts doivent être payés.

La Phase de Production se divise comme suit :

- **Production des Biens et Services**
- **Couverture des Besoins**
- **Contrôle du FMI**
- **Payer ses Impôts**

Lors de la Phase de Production, l'ordre des joueurs est inversé. Ainsi, la première étape est d'abord effectuée par l'État, suivie par la Classe Capitaliste, la Classe Moyenne, et enfin par la Classe Ouvrière.

Production des Biens et Services

Lors de cette étape, les joueurs qui possèdent des Entreprises (l'État, la Classe Capitaliste et la Classe Moyenne) versent les Salaires de chaque Entreprise aux joueurs qui y possèdent des Travailleurs. Le Salaire indiqué sur chaque Entreprise correspond aux Salaires versés à tous ses Travailleurs, et non à chaque Travailleur individuellement. Chaque Entreprise produit ensuite les biens et les services indiqués. Le joueur qui possède l'Entreprise ajoute ces ressources dans les Entrepôts correspondants.



Même dans une partie à 2 ou 3 joueurs où l'État n'est pas en jeu, les Entreprises Publiques produisent des ressources. Payez les Salaires des Travailleurs avec le Trésor Public et ajoutez les ressources produites à la zone des Services Publics du plateau de jeu.



IMPORTANT:

Chaque Service Public a une limite de stockage égale à la production des Entreprises Publiques correspondantes en jeu, plus 6 (qu'elles soient opérationnelles ou non). Si l'État produit ou reçoit plus de services qu'il ne peut en stocker, l'excédent est perdu.

Répondre aux Besoins

Lors de cette étape, les Classes Moyenne et Ouvrière répondent à la plupart des besoins primaires de leur Population en consommant autant de Nourriture que la taille de leur Population. En cas de pénurie de Nourriture, les joueurs doivent en acheter auprès de n'importe quelle combinaison de fournisseurs.

Contrôle du FMI

Lors de cette étape, vérifiez si l'État a plus d'Emprunts que ce que lui permet sa Politique Fiscale (Politique 1). Si tel est le cas, vérifiez s'il peut les rembourser en payant 55 ₩ pour chaque Emprunt. S'il le peut et qu'il possède désormais moins d'Emprunts que ce que lui permet la Politique Fiscale, allez à la prochaine étape. Sinon, le FMI intervient et impose de nouvelles Politiques (voir Intervention du FMI dans Autres Règles pour plus de détails).

Payer ses Impôts

Lors de cette étape, les joueurs paient leurs impôts à l'État. Ils sont calculés en fonction de la Politique d'Imposition en vigueur (Politique 3). Les impôts de chaque Classe sont détaillés dans leur section respective, et un résumé est présent sur chaque Aide Joueur.



IMPORTANT:

L'argent récupéré par les impôts doit toujours aller au Trésor Public. Prêtez attention aux transactions pour que les joueurs ne versent pas l'argent à la Réserve par accident.

Remplir le Sac

Avant de procéder aux élections, les trois Classes ajoutent des **cubes Vote** au sac. La Classe Ouvrière ajoute autant de cubes que la moitié de sa **Population** (arrondie au supérieur). La Classe Capitaliste ajoute autant de cubes que la moitié (arrondie au supérieur) de son nombre d'**Entreprises opérationnelles** (celles qui ont des Travailleurs ou celles complètement automatisées). La Classe Moyenne ajoute autant de cubes que sa **valeur la plus élevée parmi ces deux critères** : la moitié de sa Population ou la moitié de ses Entreprises opérationnelles (arrondie au supérieur).

Dans une partie à 2 joueurs où la Classe Moyenne n'est pas en jeu, ajoutez quand même 5 de ses cubes au sac.

L'État n'a pas de cubes de vote ; il n'a donc rien à ajouter au sac. À la place, il gagne de l'**Influence** basée sur sa Légitimité la plus faible (voir la section de l'État pour plus de détails).

Organiser les Élections

On procède à une élection pour chaque Politique disposant d'un pion Projet de Loi. Commencez par la Politique 1 et poursuivez dans l'ordre.

Lorsque vous organisez une élection, les joueurs, à commencer par la Classe Ouvrière et en suivant l'ordre de tours, déclarent s'ils sont **pour ou contre** le changement de Politique découlant du Projet de Loi (l'abstention n'est pas une option) ; leur jeton Vote est retourné en conséquence. Le joueur qui a proposé le Projet de Loi se déclare pour par défaut.

RÉSULTATS DU VOTE



Quand tous les joueurs ont annoncé leur préférence, **prenez 5 cubes dans le sac** et placez-les aux emplacements appropriés du plateau de jeu, et selon les préférences des joueurs. Chaque cube équivaut à une voix.

Les cubes constituent les voix principales, mais les joueurs peuvent tenter de modifier l'issue du vote **en dépensant de l'Influence**. Chaque joueur déclare son nombre de jetons Influence, les prend tous dans sa main, et transfère secrètement dans son autre main les jetons qu'il souhaite dépenser. Tous les joueurs tendent leur main fermée (celle avec l'Influence à dépenser) au-dessus du plateau et l'ouvrent en même temps. Chaque jeton Influence dépensé équivaut à **une voix supplémentaire** pour le choix initial du joueur. Placez-les dans les emplacements appropriés du plateau, et comptez le nombre total de votes pour chaque résultat :

- Si autant ou plus de votes « Pour » que de votes « Contre » sont comptabilisés, le Projet de Loi est adopté. Déplacez le pion Politique sur la nouvelle section ; le joueur récupère son pion Projet de Loi. Ce joueur gagne instantanément 3 PV. Les autres joueurs qui ont soutenu le Projet de Loi, avec des votes « Pour » comptabilisés (que ce soient des cubes ou des jetons Influence) gagnent 1 PV.
- Si plus de votes « Contre » que de votes « Pour » sont comptabilisés, le Projet de Loi n'est pas adopté. Le joueur récupère son pion Projet de Loi, et on enchaîne avec la prochaine élection. Dans ce cas, aucun PV n'est remporté.

Dans une partie à 2 joueurs, les cubes de la Classe Moyenne tirés font partie des 5 cubes comptabilisés, mais ne comptent ni pour ni contre. Le résultat découle des cubes Vote restants. Dans l'éventualité où les 5 cubes tirés appartiendraient à la Classe Moyenne (et si aucun jeton Influence n'est dépensé), le Projet de Loi est adopté.

Phase d'Élections

Cette phase permet de déterminer par un vote si les Projets de Loi proposés seront acceptés ou non.

La Phase d'Élections se divise comme suit :

- **Remplir le Sac**
- **Organiser les Élections**

Pour la Phase d'Élections, on suit l'ordre normal de tours quand cela est requis (Classe Ouvrière, Classe Moyenne, Classe Capitaliste et enfin l'État).

Si aucun Projet de Loi n'a été soumis lors de la Phase d'Action, passez toute la Phase d'Élections.



Notez que des PV ne sont gagnés qu'en cas d'adoption d'un Projet de Loi. De plus, même si un Projet de Loi est adopté, seuls les joueurs qui l'ont soutenu avec au moins 1 vote (avec un cube Vote ou un jeton Influence) remportent 1 PV. Cette règle ne s'applique pas au joueur qui a proposé le Projet de Loi ; si celui-ci est adopté, le joueur remporte 3 PV, même s'il n'a pas personnellement contribué à son adoption.

Quand le résultat a été déterminé, défaussez tous les cubes du côté gagnant et tous les jetons Influence dépensés par les joueurs (qu'ils soient du côté gagnant ou non). Remettez ensuite tous les cubes du côté perdant dans le sac. Si des changements doivent être opérés sur le plateau à la suite de l'adoption du Projet de Loi (par exemple, si plus d'Entreprises Publiques sont ouvertes suite à une nouvelle Politique Fiscale, ou si les Salaires varient sur le Marché du Travail, etc.), appliquez ces changements avant de procéder à l'élection suivante.

Dans l'éventualité où tous les joueurs déclareraient la même préférence, le Projet de Loi serait adopté par défaut et 5 cubes seraient quand même tirés du sac et défaussés. De plus, si vous deviez tirer des cubes du sac et que celui-là s'avérerait être vide, procédez une deuxième fois à l'action Remplir le Sac, puis tirez les cubes.

Vous trouverez plus loin dans ce livret un exemple détaillé d'Élection dans la section correspondante.

Quand toutes les élections ont été organisées, poursuivez avec la phase suivante.

Phase de Décompte des Points

Lors de cette phase, les joueurs gagnent des Points de Victoire supplémentaires selon leur progression. De plus, l'État applique les pénalités de tous les Événements qu'il n'a pas gérés pendant la Phase d'Action et qui sont toujours en jeu.

Bien que tous les rôles puissent gagner des PV durant cette phase, les montants peuvent être très disparates. Le montant de PV remporté par un rôle lors de cette phase peut constituer sa principale source de points, et n'être qu'un simple bonus pour un autre.

Fin de la Partie

À la fin de la 5^e manche, la partie prend fin. Les joueurs subissent des pénalités pour leurs cartes Emprunt, puis leur Score Final est calculé.

Vérification des Emprunts

La Classe Capitaliste subit une pénalité de 5 PV pour chaque Emprunt qu'elle possède. Les autres joueurs ont une dernière chance de rembourser leurs Emprunts. Ils peuvent ainsi payer 55 ₣ pour chaque Emprunt qu'ils possèdent avant de pouvoir défausser la carte. S'ils n'ont pas les moyens de rembourser le montant total, ils peuvent payer par tranche de 5 ₣ et perdent ainsi 1 PV par tranche non remboursée.

Exemple : Claire, qui joue la Classe Moyenne, a terminé la partie avec 1 Emprunt et 38 ₣. Elle doit rembourser le plus possible son Emprunt (par tranche de 5 ₣) ; elle rembourse donc 35 ₣. Les 20 ₣ restants la pénalisent de 4 PV.

Calcul du Score Final

Après la fin de la partie, chaque joueur peut marquer quelques points supplémentaires selon les Politiques en vigueur et leur Plateau Joueur. Voir la section de chaque rôle pour plus de détails.

Après avoir pris en compte ces derniers points, le joueur avec le plus haut score gagne la partie. En cas d'égalité, vérifiez les Politiques 1-5, puis comptez pour chaque joueur le nombre de Politiques en leur faveur (section A pour la Classe Ouvrière, section B pour la Classe Moyenne, section C pour la Classe Capitaliste, et les Politiques correspondant à l'Agenda Politique pour l'État). Parmi les joueurs qui étaient à égalité, celui ayant le plus de Politiques en sa faveur gagne. Si l'égalité persiste, et que l'État est incarné par l'un des joueurs à égalité, l'État remporte la partie. Sinon, le joueur avec le plus de cubes Vote gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



CLASSE OUVRIÈRE

Vue d'Ensemble

En tant que joueur de la Classe Ouvrière, vous devez améliorer la Prospérité de votre Population. Pour cela, envoyez des Travailleurs dans les Entreprises ; ils percevront ainsi des Salaires. Dépensez ensuite cet argent pour répondre à leurs besoins primaires, c'est-à-dire la Nourriture, la Santé, l'Éducation et, si possible, le Divertissement.

Phase de Préparation

Pour la Phase de Préparation, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :



Payer les Intérêts de ses Emprunts

Pour chaque Emprunt en votre possession, payez 5 ₣ d'intérêts.



Réduire sa Prospérité

Réduisez votre Prospérité de 1 case. Si elle se situe sur le premier emplacement de la piste (case 0), elle y reste et rien ne se passe. Bien que vous gagniez des PV en augmentant votre Prospérité (voir les Actions Bonus plus loin), vous ne perdez pas de PV lorsque votre Prospérité diminue.



Piocher des Cartes Action

Piochez 5 cartes Action de votre propre paquet de cartes Action (vous devez en avoir 7 en main). Elles sont tenues secrètes ; les autres joueurs ne doivent pas en avoir connaissance.



Obtenir de Nouveaux Travailleurs et Ajuster sa Population

Ajoutez 2 Travailleurs non qualifiés (gris) à la zone des Travailleurs Inactifs. Consultez ensuite la Politique d'Immigration (Politique 7). Si elle se situe en section B ou C, vous devez placer des Travailleurs supplémentaires dans la zone des Travailleurs Inactifs. Leur type (qualifié ou non qualifié) est déterminé par les cartes Immigration. Révélez le nombre de cartes Immigration indiqué par la Politique en vigueur (1 carte si la Politique d'Immigration est en section B, 2 cartes si elle est en section C). Ajoutez les Travailleurs de la Classe Ouvrière indiqués sur les cartes révélées à la zone des Travailleurs Inactifs (ignorez les Travailleurs de la Classe Moyenne). Remettez ensuite les cartes sous le paquet Immigration.

Exemple : Une nouvelle manche débute, la Politique d'Immigration est en section C. Jim incarne la Classe Ouvrière. Il ajoute donc 2 Travailleurs gris à la zone des Travailleurs Inactifs, puis pioche 2 cartes Immigration. Le Travailleur de la Classe Ouvrière de la première carte est non qualifié, tandis que celui de la seconde carte est qualifié en Education. On ajoute donc un Travailleur gris et un Travailleur orange sur la zone des Travailleurs Inactifs.

Après avoir ajouté les nouveaux Travailleurs, avancez le pion sur votre Suivi Démographique selon le nombre de nouveaux Travailleurs (2, 3 ou 4).

Phase d'Action



Lorsque l'un de vos effets mentionne des Travailleurs, on fait ici référence aux Travailleurs de votre Classe uniquement, sauf indication contraire.



Actions de Base

Les **Actions de Base** que vous pouvez effectuer pendant votre tour sont les suivantes :



Proposer un Projet de Loi

Cette action vous permet de déclarer un désir de changer une des Politiques en vigueur.

Pour proposer un Projet de Loi, prenez un de vos **pions Projet de Loi** et placez-le sur la Politique que vous souhaitez changer, sur une section adjacente à celle en vigueur. Il s'agit de la nouvelle Politique que vous souhaitez faire adopter.

Vous ne pouvez pas choisir une section qui n'est pas adjacente à la Politique en vigueur. Par exemple, si la Politique d'Imposition est sur la section A, vous ne pouvez pas placer votre pion sur la section C. De plus, vous ne pouvez pas proposer un Projet de Loi pour une Politique sur laquelle est déjà posé le pion d'un joueur. Si, par exemple, le Marché du Travail est sur la section B et qu'un autre joueur a déjà proposé un Projet de Loi pour la section C, vous ne pouvez pas faire de même pour la section A.

Normalement, après que vous avez proposé un Projet de Loi, rien de plus ne se passe. Les résultats des Projets de Loi proposés sont déterminés plus tard dans la manche, lors de la Phase d'Élections. Cependant, vous avez la possibilité de dépenser 1 jeton Influence pour exiger un **Vote Immédiat**. Dans ce cas, les élections sont immédiatement organisées pour cette Politique et le Projet de Loi proposé (voir l'étape « Organiser les Elections » dans la Phase d'Élections pour plus de détails). Si votre Projet de Loi est adopté, déplacez immédiatement le pion Politique sur la section proposée et gagnez des points comme pour une élection normale. Si votre Projet de Loi n'est pas adopté, le pion Politique n'est pas déplacé. Dans les deux cas, reprenez votre pion Projet de Loi après le vote.

Vous possédez 3 pions Projet de Loi, ce qui signifie que, à moins que vous n'exigiez des Votes Immédiats (auquel cas vous récupérerez votre pion suite à l'élection), vous ne pouvez pas proposer plus de 3 Projets de Loi par manche.



Assigner des Travailleurs

Cette action vous permet d'envoyer vos Travailleurs dans les Entreprises. Lorsque vous effectuez cette action, choisissez 3 de vos Travailleurs sur le plateau et placez-les sur les emplacements disponibles correspondants des Entreprises. Pour ce faire, suivez les règles suivantes :

- Vous pouvez prendre des Travailleurs **n'importe où sur le plateau**. Vous pouvez donc en prendre dans la zone des Travailleurs Inactifs, ainsi que dans d'autres Entreprises où vos Travailleurs sont déjà assignés (à moins qu'ils ne soient sous contrat – voir plus loin pour plus de détails).
- Une Entreprise est soit opérationnelle (si tous ses postes de travail sont occupés), soit non opérationnelle (si aucun de ses postes n'est occupé). Vous ne pouvez donc pas assigner un seul Travailleur à une Entreprise disposant de 2 ou 3 postes de travail. Si vous ne pouvez pas pourvoir tous les postes de travail d'une Entreprise, vous ne pouvez pas y assigner de Travailleur(s). De la même manière, si vous retirez un Travailleur d'une Entreprise pour l'assigner ailleurs, les autres Travailleurs de cette Entreprise sont déplacés dans la zone des Travailleurs Inactifs. (Ce déplacement vers la zone des Travailleurs Inactifs n'est réalisé que lorsque vous avez terminé d'assigner vos Travailleurs. Par conséquent, vous pouvez prendre un Travailleur d'une Entreprise pour l'assigner à une autre, puis assigner un autre Travailleur à cette première Entreprise pour pourvoir ce poste – à condition qu'il remplisse les conditions requises.)

- Certains postes requièrent des Travailleurs qualifiés. Seuls des Travailleurs de ce secteur (ceux de la couleur correspondante) peuvent les pourvoir. Les autres postes sont pour les Travailleurs non qualifiés, mais n'importe quel Travailleur peut y prétendre, qu'il soit qualifié ou non.

Travailleurs Sous Contrat

Lorsque vous assignez des Travailleurs à une Entreprise, les deux parties signent un contrat qu'elles respecteront pendant au moins une manche (le propriétaire de l'Entreprise verse un Salaire en échange de la main-d'œuvre des Travailleurs). Pour déterminer quels Travailleurs sont sous contrat, couchez ceux que vous venez d'assigner à une Entreprise. Tant qu'ils sont **sous contrat**, ils ne peuvent pas être assignés à une autre Entreprise, leur Salaire ne peut pas être réduit et l'Entreprise ne peut pas être vendue par son propriétaire. Pendant la Phase de Production, redressez les Travailleurs dès qu'ils ont produit.



Assigner des Travailleurs aux Syndicats

En plus des postes de travail disponibles sur les Entreprises du plateau, vous pouvez aussi assigner des Travailleurs qualifiés aux Syndicats de votre Plateau Joueur. Dans ce cas, une règle supplémentaire doit être respectée :

Avant de pouvoir assigner un Travailleur à un Syndicat, **vous devez avoir au moins 4 autres Travailleurs assignés à des Entreprises de ce secteur.**

Les Travailleurs assignés à des Syndicats sont considérés comme des employés et sont toujours sous contrat. Vous ne pouvez pas les réassigner ailleurs. Cependant, si vous n'avez plus les 4 Travailleurs requis dans le secteur d'un Syndicat, le Travailleur qui y est assigné est immédiatement déplacé dans la zone des Travailleurs Inactifs.

Les Syndicats vous font gagner 1 jeton Influence lors de la Phase de Production et 2 PV lors de la Phase de Décompte des Points. Notez qu'un Travailleur dans un Syndicat est considéré comme un employé mais ne perçoit pas de Salaire.

Exemple : *Jim* souhaite établir un Syndicat dans le secteur Agricole. Pour l'instant, il ne possède que 2 Travailleurs assignés à une Entreprise Agricole de la Classe Capitaliste, mais il pourrait en assigner d'autres dans 2 Entreprises de la Classe Moyenne. Puisque 3 de ses Travailleurs sont disponibles, et que l'un d'entre eux est spécialisé dans ce secteur, il effectue l'action Assigner des Travailleurs. Il place d'abord ses 2 Travailleurs non qualifiés sur les 2 Entreprises de la Classe Moyenne. Il possède désormais 4 Travailleurs dans le secteur Agricole, ce qui lui permet d'assigner un Travailleur vert sur le Syndicat correspondant, sur son Plateau Joueur.



Plus tard dans la partie, *Claire* (Classe Moyenne) décide de vendre une de ses Entreprises et de déplacer le Travailleur de *Jim* sur la zone des Travailleurs Inactifs. *Jim* n'a plus que 3 Travailleurs dans le secteur Agricole. Par conséquent, son Syndicat Agricole est démantelé, et le Travailleur vert qui s'y trouvait est déplacé sur la zone des Travailleurs Inactifs.

Acheter des Biens et des Services

Cette action vous permet d'acheter les biens et services nécessaires à votre Population.

Lorsque vous effectuez cette action, choisissez **un seul bien ou service** (Nourriture, Luxe, Santé, Éducation ou Influence) que vous pourrez acheter auprès de **2 fournisseurs maximum** qui le vendent. Pour chaque fournisseur, vous pouvez acheter **autant de jetons que votre Population actuelle**. Donc, si vous avez une Population de 4, vous pouvez acheter 4 jetons Luxe à la Classe Capitaliste, et 4 autres auprès du Marché Étranger, ou bien vous pouvez acheter 4 jetons Santé à l'État et 4 autres à la Classe Moyenne.

Notez que tous les fournisseurs ne vendent pas tous les biens et les services, et que ceux qui le font peuvent très bien être en rupture de stock.

	NOURRITURE	LUXE	SANTÉ	ÉDUCATION	INFLUENCE
Classe Capitaliste	✓	✓	✓	✓	✗
Classe Moyenne	✓	✓	✓	✓	✗
Marché Étranger	✓	✓	✗	✗	✗
L'État	*	*	✓	✓	✓

* soumis à certaines conditions

Le prix de chaque bien ou service est indiqué sur sa source. Les prix des ressources des Classes Moyenne et Capitaliste sont indiqués sur leur Plateau Joueur (ils peuvent changer pendant leur tour avec une Action Bonus). Les prix du Marché Étranger sont indiqués en bas de la zone d'Import sur le plateau de jeu, mais ils sont affectés par la Politique du Commerce Extérieur (Politique 6) qui peut y ajouter des droits de douane, versés à l'État. Les prix de l'État sont déterminés par la Politique d'Aides Sociales : Santé et Allocations (Politique 4), et Éducation (Politique 5). Si l'État se retrouve avec des Entreprises qui produisent des biens (Nourriture ou Luxe), leurs prix sont indiqués sur le Plateau Joueur de l'État (ces prix sont fixes). Le prix pour l'Influence vendue par l'État est également fixe et est indiqué sur le plateau de jeu. Les ressources achetées vont dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur.

Exemple : *Jim* souhaite acheter des jetons Santé. Sa Population est de 5 ; il peut donc acheter jusqu'à 5 jetons Santé auprès de chaque fournisseur. 6 jetons Santé se situent dans la zone des Services Publics. Il en achète donc 5 pour 5 ₣ chacun, soit un total de 25 ₣. La Classe Capitaliste possède aussi des jetons Santé à un prix unitaire de 8 ₣. *Jim* pourrait lui acheter jusqu'à 5 jetons Santé, mais la Classe Capitaliste n'en possède que 3. *Jim* décide d'acheter les 3 pour un total de 24 ₣.

Plus tard dans la partie, *Jim*, ayant atteint une Population de 6, souhaite acheter des jetons Luxe auprès du Marché Étranger. Normalement, un jeton Luxe du Marché Étranger coûte 6 ₣, mais la Politique de Commerce Extérieur étant en section B, chaque jeton Luxe subit une taxe de 3 ₣ supplémentaires en droits de douane. *Jim* paie 36 ₣ à la Réserve (pour le coût de base des biens), et paie 18 ₣ supplémentaires à l'État en droits de douane.

Grève

Cette action vous permet d'exercer une pression sur les deux autres Classes pour augmenter les Salaires, mais comporte le risque de ne pas être payé du tout.

Lorsque vous lancez une Grève, placez un jeton Grève sur 2 Entreprises maximum, dans lesquelles vos Travailleurs sont placés. Vous ne pouvez pas choisir d'Entreprises avec des Travailleurs sous contrat ou qui versent un





Salaire de Niveau 3. Les Entreprises Publiques ne peuvent être choisies que si l'État est contrôlé par un joueur (à 4 joueurs). Il ne peut y avoir qu'un jeton Grève par Entreprise.

Au début de la Phase de Production, défaussez tous les jetons Grève des Entreprises avec un Salaire de Niveau 3. Puis, pour chaque Entreprise opérationnelle toujours dotée d'un jeton Grève (due à des Salaires de Niveau 1 ou 2), ignorez la Phase de Production de ces Entreprises et gagnez 1 jeton Influence. Défaussez ensuite tous les jetons Grève.

Si un jeton Grève est placé sur une Entreprise de la Classe Moyenne ayant un employé de la Classe Ouvrière, seule la production bonus de ce Travailleur est ignorée. La production correspondant au Travailleur de la Classe Moyenne n'est pas influencée.

Les cartes Action ne peuvent pas être utilisées pour produire avec des Entreprises qui ont un jeton Grève (la carte Action « Heures Supplémentaires », par exemple). Cependant, l'Action de Base « Heures Supplémentaires » de la Classe Moyenne peut être utilisée sur une Entreprise, mais seul le Travailleur de la Classe Moyenne produira des ressources.

Manifestation

Cette action vous permet de mettre la pression aux autres joueurs pour construire plus d'Entreprises et créer de nouveaux postes pour la Classe Ouvrière.

Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous avez au moins 2 Travailleurs Inactifs de plus que le nombre de postes disponibles pour votre Classe (peu importe s'ils sont qualifiés). Si cette condition est remplie, cette action vous permet de placer un jeton Manifestation sur la zone des Travailleurs Inactifs.



Après qu'un joueur a construit une nouvelle Entreprise et y a assigné des Travailleurs, si la condition pour la Manifestation n'est plus remplie (ces trois prérequis sont nécessaires), le jeton Manifestation est défaussé. Si le jeton Manifestation n'est pas défaussé avant la Phase de Production, défaussez-le et prenez 1 jeton Influence. Les autres joueurs perdent des PV équivalents à votre nombre de Travailleurs Inactifs, plus votre nombre de Syndicats. Vous choisissez combien de PV perd chacun des joueurs ; ils ne peuvent pas perdre plus de PV que leur nombre d'emplacements disponibles sur leur partie du plateau (les emplacements sans Entreprise).

Exemple : Dans une partie à 2 joueurs, le Secteur Public vient d'être amputé de quelques postes. 4 des Travailleurs de **Jim** se sont ainsi retrouvés dans la zone des Travailleurs Inactifs. En comptant celui qui s'y trouvait déjà, **Jim** a désormais un total de 5 Travailleurs Inactifs. Sur le plateau, il n'y a pour le moment qu'une seule Entreprise non opérationnelle. Celle-ci est contrôlée par la Classe Capitaliste et requiert 2 Travailleurs. Puisque la condition est remplie, **Jim** décide d'organiser une Manifestation. Il place le jeton Manifestation sur la zone des Travailleurs Inactifs. Il possède déjà 2 Syndicats. **Mike** (Classe Capitaliste) n'a que 5 Entreprises. **Jim** sait donc que si **Mike** ne fait rien, il va perdre 7 PV.

Mike souhaite éviter de perdre ces PV lors de la Phase de Production. Il construit une Entreprise avec 3 postes lors de son prochain tour, et y assigne donc 3 Travailleurs de **Jim**. Il défausse ensuite le jeton Manifestation.

Dans le cas où **Mike** aurait déjà construit 8 Entreprises et qu'il ne souhaiterait pas en construire une autre, il ne perdrait que 4 PV (le nombre d'emplacements sans Entreprise sur sa partie du plateau).



Exercer une Pression Politique

Grâce à cette action, vous pouvez améliorer votre pouvoir politique et augmenter vos chances pour les prochaines élections.

Lorsque vous Exercez une Pression Politique, ajoutez 3 de vos cubes Vote au sac.

Actions Bonus

Vous trouverez dans cette section les actions **Bonus** que vous pourrez effectuer lors de votre tour. Certaines de vos actions Bonus augmentent votre Prospérité. Ces actions sont donc essentielles puisque la Prospérité est votre source principale de PV : **À chaque fois que vous gagnez 1 point de Prospérité, avancez votre pion Prospérité de 1 case et gagnez autant de PV que votre nouvelle valeur de Prospérité.**

Recourir aux Services de Santé

Cette action vous permet de distribuer vos jetons Santé à votre Population : Dépensez autant de jetons Santé (ceux présents dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur) que votre Population. Ensuite, **gagnez 1 point de Prospérité**, 2 PV supplémentaires et ajoutez un Travailleur non qualifié (gris) à la zone des Travailleurs Inactifs. N'oubliez pas d'augmenter votre nombre de Travailleurs sur votre piste de Population en conséquence.



Exemple : **Jim** vient d'utiliser son action pour acheter 8 jetons Santé. Pour son Action Bonus, il décide de les dépenser pour Recourir aux Services de Santé. Sa Population de 5 lui impose de dépenser 5 jetons Santé pour réaliser cette action. Après l'avoir réalisée, il avance son pion Prospérité d'une case. Sa Prospérité monte à 5. Il gagne donc 5 PV. Cette action lui octroie 2 PV supplémentaires et un Travailleur gris qu'il ajoute à la zone des Travailleurs Inactifs (tout en ajustant son nombre de Travailleurs sur son Plateau Joueur).

Formation et Éducation

Cette action vous permet de dépenser des jetons Éducation pour votre Population : Dépensez autant de jetons Éducation (ceux présents dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur) que votre Population. Ensuite, **gagnez 1 point de Prospérité** et faites évoluer l'un de vos Travailleurs en un Travailleur qualifié : remplacez l'un de vos Travailleurs (n'importe où sur le plateau – même dans une Entreprise) par un Travailleur de votre choix dans la Réserve. Si vous améliorez un Travailleur sous contrat, le nouveau Travailleur qualifié qui le remplace est également sous contrat.



De manière générale, il est plus intéressant d'améliorer un Travailleur non qualifié, mais si nécessaire, vous pouvez améliorer un Travailleur Inactif qualifié d'un autre secteur.

Exemple : Pour son nouveau tour, **Jim** achète 4 jetons Éducation. Il en possédait déjà 1, ce qui signifie qu'il en a désormais assez pour effectuer l'action Formation et Éducation. Il effectue donc son Action Bonus ; il dépense 5 jetons Éducation et avance son pion Prospérité d'une case. Sa nouvelle valeur de Prospérité est de 6. Il gagne donc 6 PV. Il remplace ensuite le Travailleur gris qu'il avait obtenu lors du dernier tour par un Travailleur qualifié violet.

Utiliser le Luxe

Cette action vous permet de divertir votre Population en utilisant des ressources de luxe : Dépensez autant de jetons Luxe (ceux présents dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur) que votre Population. Ensuite, gagnez 1 point de Prospérité.



Muter des Travailleurs

Cette action vous permet de réorganiser vos Travailleurs pour que vos Travailleurs qualifiés puissent plus facilement trouver un poste dans leur secteur. Lorsque vous réalisez cette action, échangez un Travailleur qualifié assigné à un poste non qualifié avec un Travailleur de la zone des Travailleurs Inactifs. Par exemple, vous pouvez échanger un Travailleur blanc assigné à une Entreprise Agricole avec un Travailleur gris de la zone des Travailleurs Inactifs. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le voulez.

Vous pouvez même muter un Travailleur sous contrat. Dans ce cas, le nouveau Travailleur qui prend sa place est également sous contrat, et le Travailleur remplacé et désormais situé dans la zone des Travailleurs Inactifs peut être muté dans une autre Entreprise.



Percevoir des Allocations (seulement dans les parties à 4 joueurs)

Cette action vous permet de percevoir les allocations que l'État a placées à votre intention dans la zone des Allocations de l'État. Si vous recevez des cubes Vote, ils sont immédiatement placés dans le sac.

Attention, réaliser cette action octroie à l'État 1 PV.



Rembourser un Emprunt

Cette action vous permet de rembourser l'un de vos Emprunts. Payez 50 ₣ et défaussez la carte Emprunt.

Phase de Production



Production de Biens et Services

Lors de cette étape, vous percevez les Salaires de vos Travailleurs assignés aux Entreprises des autres joueurs. Vos Fermes Coopératives produisent **2 jetons Nourriture chacune**. Vos Syndicats vous font également gagner **1 jeton Influence** chacun. Quand toutes les Entreprises ont produit, relevez tous vos Travailleurs sous contrat – ils ne sont donc plus sous contrat.



Répondre aux Besoins

Dans cette étape, vous devez acheter autant de jetons Nourriture que votre Population, et ce, via n'importe quelle combinaison de fournisseurs. Si vous possédez déjà des jetons Nourriture (par exemple, produits par une Ferme Coopérative ou alloués plus tôt par l'État), vous devez d'abord les utiliser avant d'acheter le reste.

Obtenir assez de Nourriture pour toute votre Population est obligatoire. Si aucun autre joueur ne peut vous vendre de Nourriture (ou si vous ne souhaitez pas leur en acheter), vous devez en acheter sur le Marché Étranger. Dans le cas où vous n'auriez pas assez d'argent pour acheter la Nourriture requise, vous devez faire un Emprunt (voir Emprunts).

Puisque la Nourriture est immédiatement consommée, il n'y a pas besoin de déplacer de jetons Nourriture sur votre Plateau Joueur. Défaussez-les dès que vous les achetez.



Payer ses Impôts

Lors de cette étape, vous payez votre Impôt sur le Revenu à l'État. Cet impôt dépend du Marché du Travail et de la Politique d'Imposition en vigueur (Politiques 2 et 3). Il correspond à un montant que vous devez payer **par Population**. Consultez le tableau suivant pour trouver ce montant exact :

IMPÔT SUR LE REVENU		POLITIQUE D'IMPOSITION		
POLITIQUE DU MARCHÉ DU TRAVAIL	2A	3A	3B	3C
	2B	4₣	4₣	4₣
	2C	1₣	2₣	3₣

Exemple : C'est à **Jim** de payer ses Impôts. Puisque la Politique de Marché du Travail est sur la section C et que la Politique d'Imposition est sur la section B, il devra payer 2 ₣ par tranche de Population. Sa Population est de 5. Il doit donc payer 10 ₣ d'impôts.

Phase de Décompte des Points

Lors de cette phase, vous gagnez des PV selon votre nombre de Syndicats. Chaque Syndicat vous rapporte **2 PV**.

Fin de la Partie

Quand la partie prend fin, vous pouvez encore marquer quelques PV :

- Vérifiez les Politiques 1-5 dans le Tableau des Politiques. Selon le nombre de **Politiques Socialistes** (section A), vous gagnez des PV comme indiqué sur le tableau ci-contre :
- Gagnez **1 PV** par tranche de 10 ₣ sur votre Plateau Joueur (15 PV maximum).

Politiques Socialistes	1	2	3	4	5
PV	1	4	8	12	18



CLASSE CAPITALISTE

Vue d'Ensemble

Votre but en tant que Classe Capitaliste est de maximiser vos bénéfices. Construisez des Entreprises et signez des accords commerciaux pour produire des biens et des services que vous pourrez ensuite vendre à profit. Efforcez-vous d'augmenter vos bénéfices en minimisant vos dépenses.

Informations Générales : Chiffre d'Affaires et Capital

Votre argent est séparé sur deux zones de votre Plateau Joueur. La première constitue votre Chiffre d'Affaires, et la seconde votre Capital. Le Chiffre d'Affaires représente l'argent que vous avez gagné grâce à vos activités financières récentes et qui n'a pas encore été soumis aux impôts. Le Capital représente l'argent que vous possédez et qui a déjà été soumis aux impôts.

Lorsque vous gagnez de l'argent, et sauf contre-indication, déposez-le dans votre Chiffre d'Affaires. De la même manière, lorsque vous dépensez de l'argent, et sauf contre-indication, vous devez dépenser l'argent de votre Chiffre d'Affaires. Lorsque vous payez avec votre Chiffre d'Affaires, si vous n'avez pas suffisamment d'argent, utilisez l'intégralité de votre Chiffre d'Affaires, puis couvrez le reste des dépenses avec votre Capital. De même, si un effet indique qu'un montant doit être payé avec le Capital et que celui-ci est insuffisant, la différence doit être payée avec le Chiffre d'Affaires. Dans les deux cas, si vous n'avez pas de quoi payer avec votre Chiffre d'Affaires et votre Capital, vous devez faire un Emprunt pour ajouter 50 ₺ à votre Capital (voir Emprunts pour plus de détails).

Phase de Préparation

Pour la Phase de Préparation, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :



Payer les Intérêts de ses Emprunts

Pour chaque Emprunt en votre possession, payez 5 ₺ d'intérêts.



Piocher des Cartes Action

Piochez 5 cartes Action de votre propre paquet de cartes Action (vous devez en avoir 7 en main). Elles sont tenues secrètes ; les autres joueurs ne doivent pas en avoir connaissance.



Dévoiler de Nouvelles Entreprises

Défaussez autant d'Entreprises que vous le souhaitez de votre Marché, puis piochez-en de nouvelles jusqu'à en avoir 4.



Piocher des Cartes Accord Commercial et Export

Vérifiez la Politique de Commerce Extérieur (Politique 6) dans le Tableau des Politiques. Défaussez toutes les cartes Accord Commercial que vous souhaitez et ajoutez-en de nouvelles selon la Politique en vigueur : 1 Accord Commercial si la Politique est en section B et 2 si elle est en section C. Défaussez ensuite la carte Export et piochez-en une nouvelle. Réalisez cette étape avant que les 2 autres Classes ne reçoivent de nouveaux Travailleurs.

Phase d'Action



Actions de Base

Les Actions de Base que vous pouvez effectuer pendant votre tour sont les suivantes :



Proposer un Projet de Loi

Cette action vous permet de déclarer un désir de changer une des Politiques en vigueur pour une Politique plus adaptée à vos besoins.

Pour proposer un Projet de Loi, prenez un de vos **pions Projet de Loi** et placez-le sur la Politique que vous souhaitez changer, sur une section adjacente à celle en vigueur. Il s'agit de la nouvelle Politique que vous souhaitez faire adopter.

Vous ne pouvez pas choisir une section qui n'est pas adjacente à la Politique en vigueur. Par exemple, si la Politique d'Imposition est sur la section A, vous ne pouvez pas placer votre pion sur la section C. De plus, vous ne pouvez pas proposer un Projet de Loi pour une Politique sur laquelle est déjà posé le pion d'un joueur. Si, par exemple, le Marché du Travail est sur la section B et qu'un autre joueur a déjà proposé un Projet de Loi pour la section C, vous ne pouvez pas faire de même pour la section A.

Normalement, après que vous avez proposé un Projet de Loi, rien de plus ne se passe pour le moment. Tous les résultats des Projets de Loi proposés sont déterminés plus tard dans la manche, lors de la Phase d'Élections. Cependant, vous avez la possibilité de dépenser 1 jeton Influence pour exiger un **Vote Immédiat**, juste après avoir proposé un Projet de Loi. Dans ce cas, les élections sont immédiatement organisées pour cette Politique et le Projet de Loi proposé (voir l'étape « Organiser les Élections » dans la Phase d'Élections pour plus de détails). Si votre Projet de Loi est adopté, déplacez immédiatement le pion Politique sur la section proposée et gagnez des points comme pour une élection normale ; la nouvelle Politique entre en vigueur. Si votre Projet de Loi n'est pas adopté, le pion Politique n'est pas déplacé. Dans les deux cas, reprenez votre pion Projet de Loi après le vote.

Vous possédez 3 pions Projet de Loi, ce qui signifie que, à moins que vous n'exigiez des Votes Immédiats (auquel cas vous récupérerez votre pion suite à l'élection), vous ne pouvez pas proposer plus de 3 Projets de Loi par manche.



Construire une Entreprise

Cette action vous permet de construire des Entreprises qui produiront des biens et des services que vous pourrez ensuite vendre à profit.

Pour réaliser cette action, choisissez une Entreprise sur le Marché, payez le prix indiqué (avec votre Chiffre d'Affaires), puis placez-la sur le Secteur Privé, dans la section de la Classe Capitaliste. Placez ensuite un marqueur sur le Salaire de votre choix, en respectant le Marché du Travail (Politique 2) qui définit le Salaire minimum. Vous pouvez assigner des Travailleurs Inactifs (de la même Classe – qu'ils soient tous de la Classe Moyenne ou Ouvrière) pour pourvoir **tous les postes** de votre Entreprise, et les mettre sous contrat. Attention, pour les postes qui requièrent des Travailleurs non qualifiés, vous devez choisir en priorité les Travailleurs Inactifs disponibles. Vous pouvez pourvoir ces postes avec des Travailleurs qualifiés seulement s'il n'y a pas assez de Travailleurs non qualifiés.

Vous pouvez posséder 12 Entreprises au maximum. Si vous possédez 12 Entreprises, vous devez d'abord en vendre pour pouvoir en construire de nouvelles. S'il ne reste aucune carte sur le Marché (par exemple, si vous en avez déjà acheté 4 ce tour-ci), vous ne pouvez pas réaliser cette action jusqu'au prochain tour.



Exemple : *Mike* souhaite construire une nouvelle Entreprise. Les Entreprises disponibles dans son Marché sont les suivantes :



Il préfère jeter un coup d'œil à la zone des Travailleurs Inactifs avant de choisir une Entreprise. Il souhaiterait en effet que sa nouvelle Entreprise devienne opérationnelle sur-le-champ.

Plusieurs options s'offrent à lui puisque les Travailleurs disponibles peuvent rendre opérationnelles 3 des 4 Entreprises. *Mike* décide finalement de construire une École Polytechnique. Il paie 20 ¥ à la Réserve et place la carte École Polytechnique dans la section de la Classe Capitaliste du plateau de jeu. Il y assigne ensuite 3 Travailleurs Inactifs. Il prend le Travailleur orange et le Travailleur gris qui correspondent à 2 des postes de son Entreprise. Pour le troisième poste, puisqu'il n'y a plus de Travailleur gris de la Classe Ouvrière (et qu'il ne peut pas prendre le Travailleur gris de la Classe Moyenne – tous les Travailleurs doivent appartenir à la même Classe), il prend le Travailleur violet.



Vendre sur le Marché Étranger

Cette action vous permet de vendre des biens et des services sur le Marché Étranger.

Lorsque vous vendez sur le Marché Étranger, vérifiez la carte Export placée sur le plateau de jeu. Vous pouvez effectuer autant de transactions qu'indiqué sur la carte, mais chacune d'elles ne peut être effectuée qu'une fois au cours de la même action. Pour chaque transaction, vendez le nombre de biens/services indiqué pour que la Réserve vous verse l'argent correspondant.

L'Influence n'est jamais concernée par les cartes Export. L'Influence que vous produisez ne peut pas être vendue ; vous êtes le seul à pouvoir l'utiliser.

Exemple : *Mike* cherche à augmenter son Chiffre d'Affaires. Le meilleur moyen d'y parvenir est de vendre ses biens et services. Il réalise l'action Vendre sur le Marché Étranger et vérifie la carte Export.

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

Il possède 4 jetons Nourriture, 12 jetons Luxe et 11 jetons Éducation dans ses Entrepôts. Il commence par vendre 3 jetons Nourriture pour 25 ¥. Son quatrième jeton ne peut pas être vendu seul – il le garde dans son Entrepôt. Il vend ensuite ses jetons Luxe. Puisqu'il possède 12 jetons Luxe, il peut réaliser les deux transactions indiquées sur la carte. Il vend ses 4 premiers jetons Luxe pour 25 ¥, puis les 8 autres pour 45 ¥ supplémentaires.

Et enfin, il vend ses jetons Éducation. Une fois de plus, il peut réaliser les deux transactions – il vend ses 3 premiers jetons pour 20 ¥, puis 5 autres pour 35 ¥. Il lui reste 3 jetons Éducation qu'il souhaiterait vendre pour 20 ¥. Malheureusement, il ne peut pas réaliser cette vente puisque chaque transaction ne peut être effectuée qu'une seule fois.

Au total, *Mike* a obtenu 150 ¥ grâce à ces 5 transactions.

Vendre une Entreprise

Cette action vous permet de vendre une de vos Entreprises.

Pour réaliser cette action, défaissez une de vos Entreprises. Les Travailleurs qui y étaient assignés sont directement placés dans la zone des Travailleurs Inactifs. Obtenez ensuite autant d'argent (à ajouter à votre Chiffre d'Affaires) que le coût de l'Entreprise. Vous ne pouvez pas vendre une Entreprise avec des Travailleurs sous contrat.

Conclure un Accord Commercial

Cette action vous permet d'acheter de grandes quantités de jetons Nourriture et Luxe sur le Marché Étranger à petits prix. Pour réaliser cette action, choisissez l'une des cartes Accord Commercial sur le plateau de jeu, payez le prix des biens indiqué et placez-les dans vos Entrepôts. Défaussez ensuite la carte Accord Commercial (ne tirez pas de nouvelle carte).

Le coût des biens varie selon que vous souhaitez les placez dans vos Entrepôts ou dans la **Zone de Libre-Échange** :

- Si vous souhaitez les placer dans vos Entrepôts, vous pourrez les vendre sur le marché local (aux autres joueurs), mais vous devrez payer des droits de douane à l'État en plus du prix des biens. Ces droits de douane dépendent de la Politique du Commerce Extérieur en vigueur (Politique 6) et sont indiqués sur la carte Accord Commercial.
- Si vous souhaitez les placer uniquement dans la Zone de Libre-Échange, payez simplement le prix indiqué sur la carte Accord Commercial (sans frais d'import et quelle que soit la Politique 6), mais ces biens ne pourront être vendus que sur le Marché Étranger – vous ne pouvez pas les vendre aux autres joueurs. S'il n'y a plus de place dans votre Zone de Libre-Échange pour toutes les ressources de l'Accord Commercial, l'excédent est perdu.

Lobbying

Cette action vous permet d'agrandir votre sphère d'influence grâce au lobbying. Pour réaliser cette action, vous devez dépenser 30 ¥ de votre Capital et gagner 3 jetons Influence.

Exercer une Pression Politique

Grâce à cette action, vous pouvez améliorer votre pouvoir politique et augmenter vos chances pour les prochaines élections.

Lorsque vous Exercez une Pression Politique, ajoutez 3 de vos cubes Vote au sac.

Actions Bonus

Les **actions Bonus** que vous pouvez effectuer pendant votre tour sont les suivantes :

Ajuster les Prix

Cette action vous permet de changer le prix de vente de vos biens et services sur le marché local en déplaçant les marqueurs sur votre Plateau Joueur.

Ajuster les Salaires

Cette action vous permet de changer les Salaires dans vos Entreprises. Chaque fois que vous voulez changer le Salaire dans une Entreprise, déplacez le marqueur sur le nouveau Niveau de Salaire. Si vous souhaitez augmenter les Salaires, mettez également les Travailleurs concernés sous contrat. Vous devez toujours vous référer au Marché du Travail (Politique 2) qui définit le Salaire minimum. De plus, vous ne pouvez pas réduire les Salaires d’une Entreprise dans laquelle sont assignés des Travailleurs sous contrat (voir Travailleurs Sous Contrat dans les sections des Classes Moyenne et Ouvrière).

Accorder une Prime

Cette action vous permet d’offrir une prime financière à certains employés pour vous assurer qu’ils continuent de travailler pour vous : Choisissez l’une de vos Entreprises opérationnelles et donnez 5 ₩ au joueur qui y contrôle des Travailleurs. Mettez ensuite ces Travailleurs sous contrat.

Acheter un Entrepôt

Cette action vous permet d’agrandir vos Entrepôts. Pour l’effectuer, payez 20 ₩, prenez une tuile Entrepôt et choisissez l’une des ressources que vous produisez. Placez la tuile Entrepôt à côté de votre Plateau Joueur, sous l’Entrepôt qui stocke la ressource que vous avez choisie. Vous ne pouvez y placer que des jetons de la ressource choisie, sans dépasser la limite indiquée. Vous ne pouvez acheter qu’une seule tuile Entrepôt par ressource.

Percevoir des Allocations (seulement dans les parties à 4 joueurs)

Cette action vous permet de percevoir les allocations que l’État a placées à votre intention dans la zone des Allocations de l’État. Si vous recevez des cubes Vote, ils sont immédiatement placés dans le sac.

Attention, réaliser cette action octroie 1 PV à l’Etat.

Rembourser un Emprunt

Cette action vous permet de rembourser l’un de vos Emprunts. Dépensez 50 ₩ et défaussez la carte Emprunt.



Jetons Engrenage

Certaines cartes Action vous permettent d’obtenir des jetons Engrenage. Ces jetons vous permettent d’augmenter votre production sans avoir à payer de Salaires supplémentaires.



Lorsque vous obtenez un jeton Engrenage, vous devez le placer sur l’une de vos Entreprises. Vous ne pouvez le placer que sur une Entreprise avec un symbole de rouage ; la production augmente selon le nombre indiqué à côté de ce symbole. Seul un jeton Engrenage peut être placé sur une Entreprise. Si un effet vous permet d’en récupérer plusieurs, ces derniers doivent être placés sur des Entreprises différentes. Au cas où vous ne pourriez pas placer votre jeton Engrenage sur l’une de vos Entreprises, défaussez le jeton.

Une Entreprise avec un jeton Engrenage n’est pas considérée comme automatisée. Si cette Entreprise se retrouve sans Travailleur, elle devient non opérationnelle et ne produira plus de biens ou de services lors de la Phase de Production (contrairement aux Entreprises automatisées qui produisent même sans Travailleur).

Phase de Production

Production de Biens et Services

Lors de cette étape, vos Entreprises produisent des ressources. Payez les Salaires propres à chacune de vos Entreprises et récupérez les biens et services indiqués. Le Salaire indiqué sur chaque Entreprise correspond aux Salaires versés à tous ses Travailleurs, et non à chaque Travailleur individuellement.

Les ressources que vous produisez sont placées dans vos Entrepôts, sur votre Plateau Joueur. Chacun d’entre eux peut stocker un certain nombre de jetons, comme indiqué sur chaque Entrepôt (8 pour la Nourriture et 12 pour les autres). Vous ne pouvez jamais dépasser les limites de vos Entrepôts. Si vous produisez trop de ressources, tout excédent est perdu. Mais une exception s’applique pour les jetons Nourriture et Luxe. En effet, les ressources excédentaires peuvent être stockées dans la Zone de Libre-Échange (vous commencez la partie avec cette tuile), à condition qu’elle ne soit pas pleine. Cependant, les ressources dans la Zone de Libre-Échange ne peuvent pas être vendues sur le marché local (aux autres joueurs), mais seulement sur le Marché Étranger.



Répondre aux Besoins

Lors de cette étape, les joueurs peuvent vous acheter de la Nourriture pour pourvoir à leurs besoins. L’argent obtenu grâce à ces transactions est toujours placé dans votre Chiffre d’Affaires.

Payer ses Impôts

Lors de cette étape, vous payez vos Impôts à l’État. Vous pouvez également marquer des PV selon votre quantité d’argent cumulé.

Vous payez 2 impôts différents au cours de cette étape. Les Charges Patronales qui dépendent de votre nombre d’Entreprises, et l’Impôt sur les Sociétés basé sur les profits liés à vos activités commerciales.

Charges Patronales

Cet impôt dépend de votre nombre d’Entreprises opérationnelles et du Multiplicateur Fiscal (voir le Tableau des Politiques : Imposition, pour voir comment sa valeur est déterminée). Le montant à payer est égal au produit de ces deux nombres (multipliez-les entre eux). Les Entreprises automatisées (celles qui produisent sans avoir besoin de Travailleurs) comptent comme des Entreprises opérationnelles. Mais les Entreprises classiques sans Travailleurs ne sont pas considérées comme opérationnelles et ne sont donc pas prises en compte pour cet impôt.

Exemple : *Mike* doit payer ses impôts. Il commence par les Charges Patronales. Il possède 8 Entreprises dans la zone de la Classe Capitaliste, et 7 d'entre elles sont opérationnelles. Puisque le Multiplicateur Fiscal est de 6, ses Charges Patronales lui coûtent 7x6 = 42 ₣.



Impôt sur les Sociétés
Cet impôt varie selon vos bénéfices cumulés durant ce tour grâce à vos activités commerciales. Il s'applique donc à l'argent restant dans la zone Chiffre d'Affaires de votre Plateau Joueur (après avoir payé vos Charges Patronales). Afin de déterminer le montant de cet impôt, qui dépend également de la Politique d'Imposition en vigueur (Politique 3), référez-vous au tableau suivant :

	IMPÔT SUR LES SOCIÉTÉS	POLITIQUE D'IMPOSITION		
		A	B	C
CHIFFRE D'AFFAIRES	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₣

Exemple : *Mike* doit désormais payer l'Impôt sur les Sociétés. Son Chiffre d'Affaires s'élève à 81 ₣. La Politique d'Imposition est en section A ; il doit donc payer 24 ₣.

Phase de Décompte des Points

Au cours de cette phase, vous marquez des PV selon l'argent que vous avez cumulé.

Transférez d'abord l'argent de votre Chiffre d'Affaires dans votre Capital. Comptez ensuite l'argent de votre Capital et **gagnez des PV selon le montant** en vérifiant le tableau de Richesse de votre Plateau Joueur. De plus, si vous devez avancer votre pion Richesse, vous marquez **3 PV** pour chaque case traversée.

Remarque : Si votre Capital diminue au cours d'une prochaine manche, le pion ne recule pas et vous ne perdez pas de PV. Vous gagnez quand même les PV relatifs à votre Capital, mais vous ne remportez pas de bonus lié au déplacement du pion.

Exemple : Lors de la première manche de la partie, après avoir payé ses impôts et transféré son Chiffre d'Affaires dans son Capital, *Mike* possède 57 ₣. Son tableau de Richesse indique que ce montant correspond à 3 PV. Puisqu'il marque des PV pour la première fois, il avance son pion Richesse de 3 cases, il remporte donc 9 PV supplémentaires (3 par case traversée), soit un total de 12 PV.



Lors de la Phase Décompte des Points de la manche suivante, son Capital est passé à 34 ₣ ; il marque donc 2 PV comme indiqué sur le tableau de Richesse. Ce montant correspond à une case en arrière par rapport à sa position actuelle ; il ne déplace pas son pion Richesse et ne marque pas de PV supplémentaire.

Lors de la troisième manche, *Mike* possède 166 ₣ dans son Capital. Selon le tableau de Richesse, ce montant correspond à 7 PV. De plus, il avance son pion de 4 cases et marque donc 12 PV supplémentaires. Au total, il remporte 19 PV au cours de cette manche.



Fin de la Partie

- Quand la partie prend fin, vous pouvez encore marquer quelques PV :
- Vérifiez les Politiques 1-5 dans le Tableau des Politiques. Selon le nombre de **Politiques Néolibérales** (section C), vous gagnez des PV comme indiqué sur le tableau ci-contre :
 - Gagnez 1 PV tous les 2 🌿 / 3 📱 / 3 ❤️ / 3 🏠 dans vos Entrepôts (y compris dans la Zone de Libre-Échange).

Politiques Néolibérales	1	2	3	4	5
PV	1	4	8	12	18

CLASSE MOYENNE

Vue d'Ensemble

En tant que Classe Moyenne, votre but est d'augmenter la Prospérité de votre Population en couvrant ses besoins primaires (Nourriture, Santé, Éducation et Divertissement), tout en dirigeant vos Entreprises avec succès. Pour cela, vous devrez trouver la juste mesure entre production, vente et consommation.

Phase de Préparation

Pour la Phase de Préparation, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

Payer les Intérêts de ses Emprunts

Pour chaque Emprunt en votre possession, payez 5 ₣ d'intérêts.

Réduire sa Prospérité

Réduisez votre Prospérité de **2 cases**. Si elle se situe sur le premier emplacement de la piste (0), elle y reste et rien ne se passe. Bien que vous gagniez des PV en augmentant votre Prospérité (voir les Actions Bonus plus loin), vous ne perdez pas de PV lorsque votre Prospérité diminue.

Piocher des Cartes Action

Piochez 5 cartes Action de votre propre paquet de cartes Action (vous devez en avoir 7 en main). Elles sont tenues secrètes ; les autres joueurs ne doivent pas en avoir connaissance.

Dévoiler de Nouvelles Entreprises

Défaussez autant d'**Entreprises** que vous le souhaitez de votre **Marché**, puis piochez-en de nouvelles jusqu'à en avoir 3.

Obtenir de Nouveaux Travailleurs et Ajuster sa Population

Ajoutez un Travailleur non qualifié (gris) et un Travailleur qualifié de votre choix dans la zone des Travailleurs Inactifs (vous pouvez attendre que la Classe Capitaliste ait révélé ses propres Entreprises). Vérifiez ensuite la Politique d'Immigration sur le Tableau des Politiques (Politique 7). Si la Politique en vigueur est en section B ou C, vous devez placer des Travailleurs supplémentaires dans la zone des Travailleurs Inactifs. Leur type (qualifié ou non qualifié) est déterminé par les cartes Immigration. Révélez le nombre de cartes Immigration indiqué par la Politique en vigueur (1 carte si la Politique d'Immigration est en section B, 2 cartes si elle est en section C). Ajoutez les Travailleurs de la Classe Moyenne indiqués sur les cartes révélées à la zone des Travailleurs Inactifs (ignorez les Travailleurs de la Classe Ouvrière). Remettez ensuite les cartes sous le paquet Immigration.

Exemple: Une nouvelle manche commence et la Politique d'Immigration est en section B. **Claire** incarne la Classe Moyenne, et, après avoir regardé les Entreprises qu'elle vient de révéler sur son Marché, elle ajoute un Travailleur bleu à la zone des Travailleurs Inactifs. Elle pioche ensuite 1 carte Immigration. Le Travailleur de la Classe Moyenne indiqué sur la carte est non qualifié ; elle ajoute donc un Travailleur gris à la zone des Travailleurs Inactifs.

Même si la Classe Ouvrière procède de la même manière, et que chaque carte représente des Travailleurs des deux Classes, chaque Classe doit piocher ses propres cartes Immigration.

Après avoir ajouté les nouveaux Travailleurs, avancez le pion sur votre Suivi Démographique selon le nombre de nouveaux Travailleurs (2, 3 ou 4).

Phase d'Action



Lorsque l'un de vos effets mentionne des Travailleurs, on fait ici référence aux Travailleurs de votre Classe uniquement, sauf indication contraire.

Actions de Base

Les Actions de Base que vous pouvez effectuer pendant votre tour sont les suivantes :

Proposer un Projet de Loi

Cette action vous permet de déclarer un désir de changer une des Politiques en vigueur pour une Politique mieux adaptée à vos besoins.

Pour proposer un Projet de Loi, prenez un de vos **pions Projet de Loi** et placez-le sur la Politique que vous souhaitez changer, sur une section adjacente à celle en vigueur. Il s'agit de la nouvelle Politique que vous souhaitez faire adopter.

Vous devez choisir une section qui est adjacente à celle en vigueur. Si la Politique d'Imposition est sur la section A, vous ne pouvez pas placer votre pion sur la section C. De plus, vous ne pouvez pas proposer un Projet de Loi pour une Politique sur laquelle est déjà posé le pion d'un joueur. Si, par exemple, le Marché du Travail est sur B et qu'un autre joueur a déjà posé son pion sur C, vous ne pouvez pas poser le vôtre sur A.

Normalement, après que vous avez proposé un Projet de Loi, rien de plus ne se passe. Tous les résultats des Projets de Loi proposés sont déterminés lors de la Phase d'Élections. Cependant, vous avez la possibilité de dépenser 1 jeton Influence pour exiger un **Vote Immédiat**, juste après avoir proposé un Projet de Loi. Dans ce cas, les élections sont immédiatement organisées pour cette Politique et le Projet de Loi proposé (voir l'étape « Organiser les Élections » dans la Phase d'Élections pour plus de détails). Si votre Projet de Loi est adopté, déplacez immédiatement le pion Projet de Loi sur la section proposée et gagnez des points comme pour une élection normale. Si votre Projet de Loi n'est pas adopté, le pion n'est pas déplacé. Dans les deux cas, reprenez votre pion après le vote.

Vous possédez 3 pions Projet de Loi, ce qui signifie que, à moins que vous n'exigiez des Votes Immédiats (auquel cas vous récupérerez votre pion suite à l'élection), vous ne pouvez pas proposer plus de 3 Projets de Loi par manche.

Assigner des Travailleurs

Cette action vous permet d'envoyer vos Travailleurs dans les Entreprises. Lorsque vous assignez des Travailleurs, choisissez-en 3 sur le plateau et placez-les sur les emplacements disponibles correspondants des Entreprises. Pour ce faire, suivez les règles suivantes :

- Vous pouvez prendre des Travailleurs n'importe où sur le plateau. Vous pouvez en prendre dans la zone des Travailleurs Inactifs, ainsi que dans les Entreprises (à moins qu'ils ne soient sous contrat – voir plus loin pour plus de détails).
- Une Entreprise est soit opérationnelle (si tous ses postes de travail sont comblés), soit non opérationnelle (si aucun de ses postes n'est comblé). Vous ne pouvez donc pas assigner un seul Travailleur à une Entreprise avec 2 ou 3 postes de travail. Dans ce cas, vous ne pouvez pas y assigner de Travailleur(s). De la même manière, si vous retirez un Travailleur d'une Entreprise pour l'assigner ailleurs, les autres Travailleurs de cette



Entreprise ne peuvent pas y rester ; ils sont donc déplacés dans la zone des Travailleurs Inactifs. (Ce déplacement vers la zone des Travailleurs Inactifs n'est réalisé que lorsque vous avez terminé d'assigner vos Travailleurs. Par conséquent, vous pouvez prendre un Travailleur d'une Entreprise pour l'assigner à une autre, puis assigner un autre Travailleur à cette première Entreprise pour pourvoir le poste – s'il remplit les conditions requises).

- Certains postes requièrent des Travailleurs qualifiés. Seuls des Travailleurs de ce secteur (ceux de la couleur correspondante) peuvent pourvoir ces postes. Les autres postes sont pour les Travailleurs non qualifiés, mais n'importe quel Travailleur peut y prétendre, peu importe son secteur, qu'il soit qualifié ou non.

Travailleurs Sous Contrat

Lorsque vous assignez des Travailleurs à une Entreprise, vous devez partir du principe que les deux parties ont signé un contrat qu'elles respecteront pendant au moins une manche (le propriétaire de l'Entreprise verse un Salaire en échange de la main-d'œuvre des Travailleurs qui viennent d'y être assignés). Pour déterminer quels Travailleurs sont sous contrat, couchez les Travailleurs que vous venez d'assigner à une Entreprise. Tant qu'ils sont **sous contrat**, ils ne peuvent pas être assignés à une autre Entreprise, leur Salaire ne peut pas être abaissé et l'Entreprise ne peut pas être vendue par son propriétaire. Pendant la Phase de Production, redressez les Travailleurs dès qu'ils ont produit.



Si vous assignez un Travailleur qui dirige une de vos Entreprises ailleurs, celle-ci devient non opérationnelle. Si un employé s'y trouvait (un de la Classe Ouvrière), placez-le immédiatement dans la zone des Travailleurs Inactifs.

Construire une Entreprise

Cette action vous permet de construire de petites Entreprises dirigées par vos Travailleurs.

Pour réaliser cette action, choisissez une Entreprise de votre Marché à laquelle vous pourrez assigner des Travailleurs. Ces Travailleurs peuvent provenir de la zone des Travailleurs Inactifs ou bien d'autres Entreprises, tant qu'ils ne sont pas sous contrat.

Vous pouvez construire 2 types d'Entreprises différents. Celles dirigées par un seul Travailleur de la Classe Moyenne (mais qui peuvent employer un Travailleur de la Classe Ouvrière) et celles dirigées par deux Travailleurs de la Classe Moyenne (et aucun employé). Quel que soit le type d'Entreprise que vous souhaitez construire, seuls les postes des Travailleurs de la Classe Moyenne doivent être pourvus lorsque vous la construisez.

Payez le coût de l'Entreprise et placez la carte dans la section Classe Moyenne du Secteur Privé. Placez-y ensuite vos Travailleurs sur les postes correspondants, et mettez-les sous contrat. Si l'Entreprise possède un poste pour un employé, placez un marqueur sur le Salaire de votre choix, en respectant le Marché du Travail (Politique 2) qui définit le Salaire minimum. Puis, si un Travailleur de la Classe Ouvrière dans la zone des Travailleurs Inactifs peut pourvoir un poste dans votre Entreprise, vous pouvez l'y assigner et le mettre sous contrat. S'il s'agit d'un poste de Travailleur non qualifié, prenez en priorité un Travailleur non qualifié. Vous pouvez pourvoir ce poste avec un Travailleur qualifié seulement s'il n'y a pas de Travailleur non qualifié.

Vous pouvez posséder 8 Entreprises au maximum. Si vous possédez 8 Entreprises, vous devez d'abord en vendre pour en construire de nouvelles. S'il ne reste aucune carte sur le Marché (par exemple, si vous en avez déjà acheté 3 ce tour-ci), vous ne pouvez pas réaliser cette action avant le prochain tour.

Vendre une Entreprise

Cette action vous permet de vendre une de vos Entreprises.

Défaussez une de vos Entreprises. Les Travailleurs qui y étaient assignés sont placés dans la zone des Travailleurs Inactifs. Obtenez ensuite autant d'argent que le coût de l'Entreprise. Vous ne pouvez pas vendre une Entreprise avec des Travailleurs sous contrat.

Vendre sur le Marché Étranger

Cette action vous permet de vendre des biens et des services sur le Marché Étranger.

Lorsque vous vendez sur le Marché Étranger, vérifiez la carte Export placée sur le plateau de jeu. Vous pouvez effectuer autant de transactions qu'indiqué sur la carte, mais chacune d'elles ne peut être effectuée qu'une fois au cours de la même action. De plus, vous ne pouvez PAS vendre des marchandises qui ont déjà été transférées dans votre zone de Biens et Services ; vous ne pouvez vendre que les marchandises de vos Entrepôts.

Pour chaque transaction, vendez le nombre de biens/services indiqué pour que la Réserve vous verse l'argent correspondant.

Quand vous avez terminé, **gagnez 1 PV pour chaque transaction réalisée.**

Exemple : Claire possède beaucoup de biens et services dans ses Entrepôts ; elle souhaite donc en vendre. Elle réalise l'action **Vendre sur le Marché Étranger** et vérifie la carte Export.

Elle possède 4 jetons Nourriture, 8 Luxe et 6 Santé dans ses Entrepôts. D'abord, elle vend 3 Nourriture pour 35 ₣. Elle souhaiterait vendre son quatrième jeton, mais elle ne peut réaliser que les transactions indiquées sur la carte. Elle effectue ensuite les deux transactions liées aux jetons Luxe. Pour la première, elle vend 2 jetons Luxe pour 10 ₣ et pour la seconde, elle vend 6 jetons pour 35 ₣.

Puis, pour la Santé, puisqu'elle n'a que 6 jetons, elle ne peut pas réaliser les deux transactions. Elle ne réalise que la seconde et vend 5 jetons Santé pour 35 ₣. Elle ne pouvait pas effectuer la première transaction (3 jetons Santé pour 20 ₣) deux fois, puisque chaque transaction ne peut être réalisée qu'une seule fois.

Au total, Claire a obtenu 115 ₣ grâce à ces 4 transactions. Elle gagne également 4 PV – 1 PV par transaction.

EXPORT			
3	→ 35 ₣	3	→ 20 ₣
7	→ 75 ₣	5	→ 35 ₣
2	→ 10 ₣	4	→ 25 ₣
6	→ 35 ₣	7	→ 40 ₣

L'Influence n'est jamais concernée par les cartes Export. L'Influence que vous produisez ne peut pas être vendue ; vous êtes le seul à pouvoir l'utiliser.

Acheter des Biens et des Services

Cette action vous permet d'acheter les biens et les services nécessaires pour combler vos besoins primaires. Lorsque vous effectuez cette action, choisissez **un seul bien ou service** (Nourriture, Luxe, Santé, Éducation ou Influence) que vous pourrez acheter auprès de **2 fournisseurs maximum** qui le vendent. Pour chaque fournisseur, vous pouvez acheter **autant de jetons que votre Population actuelle**. Donc, si vous avez une Population de 4, vous pouvez acheter 4 jetons Luxe à la Classe Capitaliste, et 4 autres auprès du Marché Étranger.

Puisque vos propres Entreprises produisent des biens et des services, vous pouvez également vous les acheter. En fait, si vous souhaitez utiliser les biens et services que vous avez produits (par exemple, pour permettre à votre Population d'accéder aux jetons Santé produits dans vos Entreprises), **vous devez d'abord les acheter avec cette action.**

Lorsque vous « achetez » à vous-même, vous n’avez pas besoin de payer. Transférez simplement les marchandises de votre Entrepôt à votre zone de Biens et Services. Comme pour les autres achats, le nombre de marchandises que vous pouvez transférer est limité par votre Population. Si vous « achetez » à vous-même, vous ne pouvez acheter qu’auprès d’un seul autre fournisseur au cours de cette action. Par exemple, vous pouvez acheter 4 jetons Santé à l’État, et 4 autres à vous-même.

Notez que tous les fournisseurs ne vendent pas tous les biens et les services, et que ceux qui le font peuvent très bien être en rupture de stock. Le tableau suivant est une vue d’ensemble de ce qui peut être vendu par chaque fournisseur.

	NOURRITURE	LUXE	SANTÉ	ÉDUCATION	INFLUENCE
Classe Capitaliste	✓	✓	✓	✓	✗
Classe Moyenne	✓	✓	✓	✓	✗
Marché Étranger	✓	✓	✗	✗	✗
L’État	*	*	✓	✓	✓

* soumis à certaines conditions

Le prix de chaque bien ou service est indiqué sur sa source. Les prix de la Classe Capitaliste sont indiqués sur son Plateau Joueur (ils peuvent varier pendant son tour). Les prix du Marché Étranger sont indiqués en bas de la zone d’Import sur le plateau de jeu, mais ils sont aussi affectés par la Politique du Commerce Extérieur (Politique 6) qui peut y ajouter des droits de douane, versés à l’État. Les prix de l’État sont déterminés par la Politique d’Aides Sociales : Santé et Allocations (Politique 4), et Éducation (Politique 5). Si l’État possède des Entreprises qui produisent des biens (Nourriture ou Luxe), leurs prix sont indiqués sur le Plateau Joueur de l’État (ces prix sont fixes). Le prix pour l’Influence vendue par l’État est également fixe et il est indiqué sur le plateau de jeu. Placez les ressources achetées dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur.

Exemple : *Claire* souhaite acheter des jetons Santé. Sa Population est de 5 et elle possède déjà 1 jeton Santé dans sa zone de Biens et Services. Elle dispose également de 3 jetons Santé dans son Entrepôt qu’elle souhaiterait utiliser plus tard au cours de cette manche. Elle effectue l’action Acheter des Biens et des Services pour obtenir 5 jetons Santé auprès de l’État pour un coût de 5 ₣ chacun. Elle transfère également ses 3 jetons Santé depuis son Entrepôt gratuitement. Elle possède désormais 9 jetons Santé dans sa zone de Biens et Services. Elle souhaiterait acheter encore 1 jeton auprès de la Classe Capitaliste, mais elle a déjà effectué des achats auprès de 2 fournisseurs différents.

Elle décide ensuite d’acheter des jetons Luxe. Elle en possède déjà 2 dans son Entrepôt qu’elle décide d’acheter ; elle les transfère donc dans sa zone de Biens et Services. Elle souhaite en acheter 3 autres, mais comme la Classe Capitaliste n’en a aucun, elle se tourne vers le Marché Étranger. Le prix normal est de 6 ₣ par jeton Luxe, mais la Politique de Commerce Extérieur est en section A ; les droits de douane augmentent donc le coût de chaque jeton Luxe de 6 ₣. *Claire* paie donc 18 ₣ à la Réserve pour le coût normal, et 18 ₣ de plus à l’État pour les droits de douane.

 Heures Supplémentaires

Cette action vous permet de produire plus de biens et de services.

Pour réaliser cette action, choisissez une de vos Entreprises sans Travailleur de la Classe Moyenne sous contrat. Mettez ensuite sous contrat tous ses Travailleurs et lancez une production. Si l’Entreprise a un employé de la Classe Ouvrière, vous devez lui verser son Salaire. Si vous ne pouvez pas le payer, choisissez une autre Entreprise.

Si dans votre Entreprise, seul le Travailleur de la Classe Ouvrière est sous contrat, vous pouvez réaliser cette action. Le Travailleur de la Classe Ouvrière ne sera pas affecté. Ne payez pas son Salaire et ne gagnez pas la Production Bonus de cet Employé.

 Exercer une Pression Politique

Grâce à cette action, vous pouvez augmenter vos chances pour les prochaines élections. Lorsque vous Exercez une Pression Politique, ajoutez 3 de vos cubes Vote au sac.

 Actions Bonus

Vous trouverez dans cette section les **Actions Bonus** que vous pourrez effectuer lors de votre tour. Certaines de ces actions vous font gagner de la Prospérité, votre principale source de PV : à chaque fois que vous gagnez 1 point de Prospérité, avancez votre pion Prospérité d’une case et **gagnez autant de PV que votre nouvelle valeur de Prospérité**.

 Recourir aux Services de Santé

Cette action vous permet de prodiguer vos jetons Santé à votre Population : Dépensez autant de jetons Santé (ceux présents dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur) que votre Population. Ensuite, **gagnez 1 point de Prospérité**, 2 PV supplémentaires et ajoutez un nouveau Travailleur non qualifié (gris) à la zone des Travailleurs Inactifs. N’oubliez pas d’augmenter votre nombre de Travailleurs sur votre piste de Population.

 Formation et Éducation

Cette action vous permet de dépenser des jetons Éducation pour votre Population : Dépensez autant de jetons Éducation (ceux présents dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur) que votre Population. Ensuite, **gagnez 1 point de Prospérité** et améliorez l’un de vos Travailleurs en un Travailleur qualifié : remplacez l’un de vos Travailleurs (n’importe où sur le plateau – même s’il est assigné à une Entreprise) par un Travailleur qualifié de votre choix de la Réserve. Si vous améliorez un Travailleur sous contrat, le nouveau Travailleur qualifié qui le remplace est également sous contrat.

De manière générale, il est plus intéressant d’améliorer un Travailleur non qualifié, mais si nécessaire, vous pouvez améliorer un Travailleur Inactif qualifié d’un autre secteur.

Exemple: *Claire* souhaite améliorer sa Prospérité. Elle choisit d’effectuer l’Action Bonus Formation et Éducation. Elle possède 6 jetons Éducation dans sa zone de Biens et Services, et possède une Population de 5. Elle dépense donc 5 jetons et avance son pion Prospérité d’une case. Sa Prospérité atteint la valeur 4 ; elle marque donc 4 PV. Elle peut également promouvoir l’un de ses Travailleurs. Elle remplace un Travailleur gris dans la zone des Travailleurs Inactifs par un Travailleur orange de la Réserve.

 Utiliser le Luxe

Cette action vous permet de divertir votre Population en utilisant des ressources de luxe : Dépensez autant de jetons Luxe (ceux présents dans la zone de Biens et Services de votre Plateau Joueur) que votre Population. Ensuite, **gagnez 1 point de Prospérité**.

 Ajuster les Prix

Cette action vous permet de changer le prix de vente de vos biens et services sur le marché local en déplaçant les marqueurs sur votre Plateau Joueur.

 Ajuster les Salaires

Cette action vous permet de changer les Salaires dans vos Entreprises. Chaque fois que vous voulez changer le Salaire dans une Entreprise, déplacez le marqueur sur le nouveau Niveau de Salaire. Si vous souhaitez augmenter le Salaire, mettez également le Travailleur concerné sous contrat. Vous devez toujours vous référer au Marché du Travail (Politique 2) qui définit le Salaire minimum. De plus, vous ne pouvez pas réduire le Salaire dans une Entreprise avec un Travailleur de la Classe Ouvrière sous contrat.

 Muter des Travailleurs

Cette action vous permet de réorganiser vos Travailleurs pour que vos Travailleurs qualifiés puissent plus facilement trouver un poste dans leur secteur. Lorsque vous réalisez cette action, échangez un Travailleur qualifié assigné à un poste non qualifié avec un Travailleur dans la zone des Travailleurs Inactifs. Par exemple, vous pouvez échanger un Travailleur blanc assigné à une Entreprise Agricole avec un Travailleur gris de la zone des Travailleurs Inactifs. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le voulez.

Dans ce cas, le nouveau Travailleur qui prend sa place est également sous contrat, et le Travailleur remplacé et désormais situé dans la zone des Travailleurs Inactifs peut être muté dans une autre Entreprise.



Percevoir des Allocations (seulement dans les parties à 4 joueurs)

Cette action vous permet de percevoir les allocations que l'État a placées à votre intention dans la zone des Allocations de l'État. Si vous recevez des cubes Vote, ils sont immédiatement placés dans le sac.

Attention, réaliser cette action octroie à l'État 1 PV.

Rembourser un Emprunt

Afin de rembourser l'un de vos Emprunts, dépensez 50 ₣ et défaussez une carte Emprunt.

Phase de Production

Production de Biens et Services

Lors de cette étape, vos Entreprises produisent et vous percevez également les Salaires de vos Travailleurs assignés aux Entreprises des autres joueurs.

Vos Entreprises qui emploient uniquement des Travailleurs de la Classe Moyenne produisent des biens et services, sans que vous ne versiez de Salaires. Cependant, vous devez verser les Salaires des Travailleurs de la Classe Ouvrière assignés à vos Entreprises. Mais vous profitez aussi de leur Production Bonus d'Employés. Comme vous percevez d'abord les Salaires de vos Travailleurs assignés aux Entreprises des autres joueurs, vous pouvez utiliser cet argent pour payer les Salaires des Travailleurs de la Classe Ouvrière.

Les biens et services que vous produisez sont placés dans vos Entrepôts, sur votre Plateau Joueur. Chaque Entrepôt peut contenir jusqu'à 8 jetons de ressources (indiqué en bas). L'Influence, elle, doit être placée dans votre zone de Biens et Services lorsqu'elle est produite, et n'est contrainte par aucune capacité de stockage.



Quand toutes les Entreprises ont produit, relevez tous vos Travailleurs sous contrat – ils ne sont donc plus sous contrat.

Répondre aux Besoins

Lors de cette étape, vous devez fournir une quantité de Nourriture égale à votre Population. Utilisez d'abord la Nourriture que vous possédez déjà (dans votre Entrepôt ou dans vos Biens & Services). Si ce n'est pas suffisant, obtenez ce qui manque auprès de n'importe quelle combinaison de fournisseurs.

Obtenir assez de Nourriture pour toute votre Population est obligatoire. Si aucun autre joueur ne peut vous vendre de Nourriture (ou si vous ne souhaitez en acheter à personne), vous devez en acheter sur le Marché Étranger. Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter la Nourriture requise, vous devez faire un Emprunt (voir les Emprunts).

Puisque la Nourriture est immédiatement consommée, il n'y a pas besoin de déplacer de jetons Nourriture sur votre Plateau Joueur lorsque vous en achetez auprès d'un autre fournisseur. Défaussez-les dès que vous les achetez.

Payer ses Impôts

Lors de cette étape, vous payez vos Impôts à l'État. Vous devez payer 2 types d'impôts différents. L'Impôt sur le Revenu se base sur les revenus des Entreprises qui ne sont pas les vôtres, mais dans lesquelles sont assignés vos Travailleurs, alors que les Charges Patronales concernent vos propres Entreprises.

Impôt sur le Revenu

Cet impôt dépend des Politiques de Marché du Travail et d'Imposition en vigueur (Politiques 2 et 3). Vous devez payer ce montant, multiplié par le nombre d'Entreprises dans lesquelles vous avez des Travailleurs (en excluant les vôtres). Consultez le tableau suivant pour connaître le montant exact à payer :

IMPÔT SUR LE REVENU	POLITIQUE D'IMPOSITION			
		3A	3B	3C
POLITIQUE DU MARCHÉ DU TRAVAIL	2A	7₣	6₣	5₣
	2B	4₣	4₣	4₣
	2C	1₣	2₣	3₣

Exemple : C'est au tour de **Claire** de Payer ses Impôts ; elle calcule le montant dû pour l'Impôt sur le Revenu. En plus des Travailleurs assignés à ses propres Entreprises, elle possède des Travailleurs dans 2 Entreprises de la Classe Capitaliste et dans 1 Entreprise Publique. Puisque la Politique de Marché du Travail est en section A et que celle de l'Imposition est en C, elle doit payer $3 \times 5 ₣ = 15 ₣$.

Charges Patronales

Cet impôt dépend de votre nombre d'Entreprises opérationnelles et du Multiplicateur Fiscal (voir le Tableau des Politiques : Imposition, pour connaître sa valeur). Le montant à payer est égal au produit de ces deux nombres (multipliez-les entre eux).

Exemple : **Claire** a payé son Impôt sur le Revenu et doit maintenant payer ses Charges Patronales. Elle détient 6 Entreprises opérationnelles dans la zone de la Classe Moyenne, et le Multiplicateur Fiscal est à 5. Ses Charges Patronales s'élèvent donc à $6 \times 5 = 30 ₣$.



Phase de Décompte des Points

Lors de cette phase, vous pouvez encore améliorer votre Prospérité : si elle est inférieure à votre nombre d'**Entreprises totalement opérationnelles**, vous gagnez 1 point de Prospérité.

Pour qu'une Entreprise de la Classe Moyenne soit totalement opérationnelle, 2 Travailleurs doivent y être assignés. Les Entreprises où 2 Travailleurs de la Classe Moyenne sont assignés sont totalement opérationnelles par défaut. Une Entreprise qui dispose d'un poste pour un Travailleur de la Classe Ouvrière (qui est facultatif) doit pourvoir ce poste avec un Travailleur de ce type pour être totalement opérationnelle.

Exemple : Lors du Décompte des Points de la première manche, la Prospérité de **Claire** est à 2, et elle possède 3 Entreprises. Mais seules 2 d'entre elles sont totalement opérationnelles : aucun Travailleur de la Classe Ouvrière n'est assigné à son Cabinet Médical. Par conséquent, elle n'améliore pas sa Prospérité.



Au cours d'une prochaine manche vient la Phase de Décompte des Points. Elle possède alors 4 Entreprises totalement opérationnelles, et sa Prospérité est à 3. Elle obtient donc 1 point de Prospérité ; elle avance son pion Prospérité d'une case et marque 4 PV.

Fin de la Partie

Quand la partie prend fin, vous pouvez encore marquer quelques PV :

- Vérifiez les Politiques 1-5 dans le Tableau des Politiques. Selon le nombre de Politiques en section B, vous gagnez les PV indiqués sur le tableau ci-contre :
- Gagnez **1 PV** tous les 2 🌿 / 3 📱 / 3 ❤️ / 3 🎓 dans vos Entrepôts (ceux dans la zone de Biens et Services ne sont pas pris en compte).
- Gagnez **1 PV** pour chaque tranche de 15 ₣ sur votre Plateau Joueur.

Politiques en Section B	1	2	3	4	5
PV	1	3	6	10	15

L'ÉTAT

Vue d'Ensemble

En tant qu'État, votre but est de satisfaire les 3 Classes en répondant à leurs besoins, ce qui améliorera votre Légitimité. Vous devez également gérer les problèmes majeurs auxquels le pays pourra être confronté, tout en maintenant une certaine harmonie entre les autres joueurs.

Informations Générales

Services Publics, Biens et Types d'Influence

Toutes les Entreprises Publiques du jeu produisent des services (Santé, Éducation ou Influence). Leurs jetons sont placés dans les zones des Services Publics du plateau, qui ont une capacité de stockage égale à la production des services correspondants, plus 6.

Bien que vous ne produisiez aucun bien (Nourriture ou Luxe) au début de la partie, les effets de certaines cartes Action peuvent vous permettre d'en produire. Vous pouvez toutefois en acheter aux autres joueurs, ou même finir par diriger des Entreprises qui produisent des biens. Dans tous les cas, ces biens sont placés dans les espaces correspondants de votre Plateau Joueur, et deviennent immédiatement disponibles à l'achat pour les autres joueurs (Classes Moyenne et Ouvrière) aux prix indiqués.

Il existe deux types d'Influence. L'Influence produite par vos Entreprises est placée dans la zone des Services Publics ; il s'agit de l'Influence Médiatique. L'Influence que vous obtenez via d'autres effets est placée sur votre Plateau Joueur ; il s'agit de l'Influence Personnelle. Lorsqu'un effet vous demande d'utiliser de l'Influence, et sauf contre-indication, vous ne pouvez utiliser que votre Influence Personnelle. De la même manière, seule l'Influence Médiatique peut être achetée par les autres joueurs – vous ne pouvez pas vendre votre Influence Personnelle.

Suivis et Jetons de Légitimité

Les 3 suivis de Légitimité sont la particularité de votre Plateau Joueur ; chacun correspond à une Classe. Lorsque vous aidez un autre joueur (grâce à une de vos actions ou à travers leurs actions), votre Légitimité auprès de ce joueur augmente. De la même manière, lorsque vous effectuez une action qui affecte négativement une ou plusieurs Classes, votre Légitimité auprès de ces Classes baisse.

Ces modifications sont généralement indiquées par les symboles en bas des cartes Action. Lorsqu'une carte présentant ces symboles est jouée pour son effet (et peu importe qui l'a jouée), vous devez modifier votre Légitimité en conséquence.



Exemple: *Claire* (Classe Moyenne) joue la carte Crise Sanitaire. Elle lui permet de vendre jusqu'à 6 jetons Santé à l'État pour 10 ₣ chacun. Claire n'en possède que 5 dans ses Entrepôts ; elle décide de tous les vendre à l'État pour 50 ₣. *Anna* (l'État) récupère ces ressources et les place dans la zone des Services Publics. Puis, elle avance son pion Légitimité de la Classe Moyenne d'une case, comme indiqué en bas de la carte. Si *Claire* avait vendu un jeton Santé supplémentaire, Anna aurait pu avancer d'une case supplémentaire.



Un Événement peut également modifier votre Légitimité. Certains énoncent ces changements comme une récompense, mais tous réduisent votre Légitimité si vous ne gérez pas le problème présenté durant la manche en cours.

Vous gagnez également de la Légitimité lorsqu'un autre joueur vous achète gratuitement des jetons Santé ou Éducation. Vous obtenez 1 point de Légitimité auprès de la Classe concernée par tranche de 3 ressources.

Certains effets vous octroieront des jetons Légitimité. Dans ce cas, gagnez immédiatement 1 point de Légitimité auprès de la Classe correspondante, puis placez le jeton sur votre Plateau Joueur. Dès lors, ce jeton vous fera bénéficier d'un bonus de Légitimité permanent auprès de cette Classe à chaque manche, pendant la Phase de Décompte des Points (juste après que la Légitimité est réduite de moitié – voir plus loin).



Phase de Préparation

Pour la Phase de Préparation, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

Payer les Intérêts de ses Emprunts

Pour chaque Emprunt en votre possession, payez 5 ₣ d'intérêts.

Révéler de Nouvelles Cartes Événement

Piochez 2 cartes Événement et placez-les face visible sur le plateau de jeu, sur les emplacements correspondants.

Révéler le Nouvel Agenda Politique

Piochez la première carte du paquet Agenda Politique et placez-la face visible à côté de votre Plateau Joueur afin que chaque joueur puisse la lire.

Piocher des Cartes Action

Piochez 5 cartes Action de votre paquet de cartes Action (vous devez en avoir 7 en main). Elles sont tenues secrètes ; les autres joueurs ne doivent pas en avoir connaissance.

Phase d'Action

Lors de la Phase Action, les Classes Moyenne et Ouvrière peuvent vous acheter des services disponibles dans la zone des Services Publics (ainsi que les biens présents sur votre Plateau Joueur dans de rares cas). Dans ce cas, donnez au joueur les ressources demandées et placez l'argent obtenu dans le Trésor Public, sur le plateau de jeu.

Selon les Politiques 4 et 5 (Aides Sociales : « Santé et Allocations » et « Éducation »), les prix auxquels vous vendez vos jetons Santé et Éducation peuvent être réduits, voire devenir gratuits. Dans ce cas, vous obtenez certains avantages :

- Lorsque vous vendez des jetons Santé ou Éducation pour 5 ₣ chacun (si la Politique correspondante est en section B), **gagnez 1 PV**, quel que soit le nombre de jetons vendus.
- Lorsque vous vendez des jetons Santé ou Éducation gratuitement (si la Politique correspondante est en section A), **gagnez 1 point de Légitimité** (auprès de la Classe qui vous les achète) **par tranche de 3 ressources vendues**.



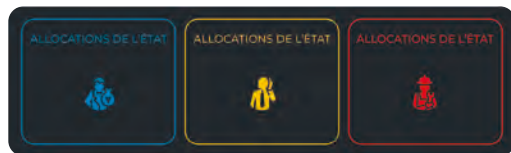
Exemple : *Claire* souhaite améliorer sa Prospérité ; elle achète donc 6 jetons Santé aux Services Publics. Aides Sociales : « Santé et Allocations » est en section B – chaque jeton Santé coûte donc 5 ₣. Elle paie **Anna** 30 ₣ et prend le nombre de jetons correspondants. Puisque **Anna** a offert ses services de Santé à un prix réduit, elle gagne également 1 PV.

Ces transactions sont rappelées sur deux jetons. Lorsque les Politiques 4 et 5 changent, placez (ou déplacez) le jeton correspondant sur la zone des Services Publics, et sur la face appropriée.

Plus tard dans la partie, **Jim** souhaite acheter des jetons Éducation à l'État. La Politique d'Aides Sociales : « Éducation » est en section A ; l'Éducation est donc gratuite. **Jim** en profite pour prendre 7 jetons Éducation (autant que sa Population) sans avoir rien à payer. **Anna** n'a pas gagné d'argent, mais elle obtient 2 points de Légitimité (1 point par tranche de 3 ressources vendues).

Certaines cartes vous demandent de **Fournir** des ressources, de l'argent ou des cubes Vote à un joueur ou plus, plutôt que de les donner directement. Vous devez alors placer ces éléments dans **la zone des Allocations de l'État** correspondant à leur Classe. Si vous ne possédez pas encore toutes les ressources que vous souhaitez fournir dans la zone des Services Publics ou sur votre Plateau Joueur (ou si vous les avez mais que vous ne voulez pas vous en séparer), vous pouvez d'abord les acheter, soit aux joueurs qui les vendent, soit sur le Marché Étranger, et ce, au cours de la même action. Dans ce cas, vous ne pouvez pas en acheter plus que le montant indiqué par l'effet de la carte. En achetant aux autres joueurs, le prix est indiqué sur leur Plateau Joueur. Pour les achats sur le Marché Étranger, le prix est indiqué en bas de la zone d'Import (vous n'êtes pas soumis aux droits de douane).

Lorsque vous placez des éléments dans la zone des Allocations de l'État, les éléments qui s'y trouvaient déjà sont défaussés.



Quand un autre joueur effectue l'action **Percevoir des Allocations** pour prendre ce que vous avez placé dans la zone des Allocations de l'État, **gagnez 1 PV**.

Exemple : **Anna** vient d'effectuer l'Action Événement – elle place 3 jetons Santé dans la zone des Allocations de l'État (Classe Ouvrière). À son tour, **Jim** effectue l'action bonus Percevoir des Allocations et prend les 3 jetons Santé de la zone des Allocations de l'État. **Anna** obtient donc 1 PV.



Actions de Base

Les Actions de Base que vous pouvez effectuer pendant votre tour sont les suivantes :



Proposer un Projet de Loi

Cette action vous permet de déclarer un désir de changer une des Politiques en vigueur pour une Politique plus adaptée à vos besoins.

Pour proposer un Projet de Loi, prenez un de vos **pions Projet de Loi** et placez-le sur la Politique que vous souhaitez changer, sur une section adjacente à celle en vigueur. Il s'agit de la nouvelle Politique que vous souhaitez faire adopter.

Vous ne pouvez pas choisir une section qui n'est pas adjacente à celle en vigueur. Par exemple, si la Politique d'Imposition est sur la section A, vous ne pouvez pas placer votre pion sur la section C. De plus, vous ne pouvez pas proposer un Projet de Loi pour une Politique sur laquelle est déjà posé le pion d'un joueur. Si, par exemple, le Marché du Travail est sur la section B et qu'un autre joueur a déjà proposé un Projet de Loi pour la section C, vous ne pouvez pas faire de même pour la section A.

Normalement, après que vous avez proposé un Projet de Loi, rien de plus ne se passe pour le moment. Tous les résultats des Projets de Loi proposés sont déterminés plus tard dans la manche, lors de la Phase d'Élections. Cependant, vous avez la possibilité de dépenser 1 jeton Influence pour exiger un **Vote Immédiat**, juste après avoir proposé un Projet de Loi. Dans ce cas, les élections sont immédiatement organisées pour cette Politique et le Projet de Loi proposé (voir l'étape « Organiser les Élections » dans la Phase d'Élections pour plus de détails). Si votre Projet de Loi est adopté, déplacez immédiatement le pion Politique sur la section proposée et gagnez des points comme pour une élection normale ; la nouvelle Politique entre en vigueur. Si votre Projet de Loi n'est pas adopté, le pion Politique n'est pas déplacé. Dans les deux cas, reprenez votre pion Projet de Loi après le vote.

Vous possédez 3 pions Projet de Loi, ce qui signifie que, à moins que vous n'exigiez des Votes Immédiats (auquel cas vous récupérerez votre pion suite à l'élection), vous ne pouvez pas proposer plus de 3 Projets de Loi par manche.

En tant qu'État, vous ne possédez aucun cube Vote dans le sac. Même si vous pouvez dépenser de l'Influence pour changer l'issue d'une élection, il vaut mieux vous assurer le soutien d'au moins un autre joueur lorsque vous proposez un Projet de Loi.



Action Événement

Cette action vous permet de vous occuper d'un des problèmes en cours et qui nécessitent votre attention.

Pour réaliser cette action, choisissez une des cartes Événement sur le plateau de jeu et effectuez la tâche indiquée. Les tâches des cartes Événement vous demandent toujours de faire un choix, et en choisissant généralement un ou plusieurs joueurs. Gagnez la récompense correspondant à votre choix, puis défaussez la carte Événement.

Lorsqu'un Événement vous demande de **Dépenser** des ressources ou de l'argent, remettez-les simplement dans la Réserve. Quand une carte vous demande de Dépenser, vous êtes limité par les ressources que vous possédez ; vous ne pouvez pas acheter des ressources supplémentaires au cours de l'action pour les dépenser, comme vous pourriez le faire pour Fournir des ressources.

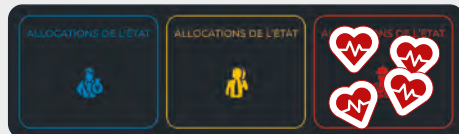
Certaines cartes Événement vous demandent de Fournir ou de Dépenser **sans dépasser un certain montant**. Dans ces cas-ci, vous ne pouvez pas choisir de ne rien Fournir ou Dépenser. Vous devez Fournir ou Dépenser des ressources afin de gérer le problème indiqué sur la carte Événement. Mais si vous ne pouvez pas accomplir la tâche indiquée (par exemple, si on vous demande de Fournir plus d'argent que vous n'en avez, ou des cubes Vote alors qu'aucun n'est disponible), vous ne pouvez pas réaliser cette action.

Exemple : Anna joue l'État ; elle souhaite s'occuper d'une des cartes Événement tirées.

Elle doit choisir entre Fournir des jetons Santé à la Classe Ouvrière ou à la Classe Moyenne. Elle décide d'aider **Jim**, la Classe Ouvrière. **Jim** a une Population de 7. Selon la carte Événement, Anna doit lui fournir 4 jetons Santé. Mais elle n'en possède que 3 dans la zone des Services Publics. Puisqu'elle fournit des ressources, elle peut d'abord acheter ce dont elle a besoin ; elle achète donc 1 jeton Santé à la Classe Capitaliste. Elle place ensuite les 4 jetons Santé sur la zone des Allocations de l'État (Classe Ouvrière).

Pour avoir fourni des ressources à la Classe Ouvrière, Anna reçoit 1 point de Légitimité auprès de la Classe Ouvrière comme indiqué sur la carte.

Si **Anna** avait choisi de fournir des jetons Santé à **Claire**, la Classe Moyenne, et puisque la Population de **Claire** est de 6, elle aurait placé 3 jetons Santé dans la zone des Allocations de l'État (Classe Moyenne) et aurait gagné 1 point de Légitimité auprès de la Classe Moyenne.



Vendre sur le Marché Étranger

Cette action vous permet de vendre des biens et des services sur le Marché Étranger. Puisque vous n'avez aucune Entreprise qui produit des biens, vous ne pouvez en produire qu'avec des cartes Action, qu'elle soit utilisées par vous ou les autres joueurs.

Lorsque vous vendez sur le Marché Étranger, vérifiez la carte Export placée sur le plateau de jeu. Vous pouvez effectuer autant de transactions de biens (Nourriture ou Luxe) qu'indiqué sur la carte, mais chacune de ces transactions ne peut être effectuée qu'une fois au cours de la même action. Lorsque vous réalisez une transaction, vendez le nombre de biens indiqué pour recevoir l'argent correspondant de la Réserve.

Rencontrer le Député d'un Parti

Cette action vous permet de montrer votre soutien politique envers une des Classes en améliorant votre Légitimité.

Pour réaliser cette action, donnez 2 jetons d'Influence Personnelle à un autre joueur. Avancez ensuite le pion Légitimité de ce joueur d'une case sur votre Plateau Joueur. Si vous n'avez pas assez d'Influence Personnelle, vous ne pouvez pas réaliser cette action.

Taxe d'Urgence

Vous pouvez parfois vous retrouver en difficulté financière. Cette action vous permet de récolter de l'argent auprès des autres joueurs, mais cette taxe a un prix.

Pour réaliser cette action, prenez 10 ₣ à chaque joueur. Puis, perdez 1 point de Légitimité auprès des deux Classes dont la Légitimité est la plus faible (choisissez en cas d'égalité). Si un joueur n'a pas assez d'argent, il doit faire un Emprunt.

Faire Campagne

Cette action vous permet d'utiliser les Médias Publics à votre avantage afin d'améliorer votre Influence.

Lorsque vous effectuez cette action, convertissez jusqu'à 3 jetons Influence Médiatique en Influence Personnelle : Déplacez simplement les jetons Influence de la zone des Services Publics sur votre Plateau Joueur.

Actions Bonus

Les **actions Bonus** que vous pouvez effectuer pendant votre tour sont les suivantes :

Ajuster les Salaires

Cette action vous permet de changer les Salaires dans vos Entreprises. Chaque fois que vous voulez changer le Salaire dans une Entreprise, déplacez le marqueur sur le nouveau Niveau de Salaire. Si vous souhaitez augmenter les Salaires, mettez également les Travailleurs concernés sous contrat. Vous devez toujours vous référer au Marché du Travail (Politique 2) qui définit le Salaire minimum. De plus, vous ne pouvez pas réduire les Salaires d'une Entreprise dans laquelle sont assignés des Travailleurs sous contrat (voir Travailleurs Sous Contrat dans les sections des Classes Moyenne et Ouvrière).

Rembourser un Emprunt

Cette action vous permet de rembourser l'un de vos Emprunts. Dépensez 50 ₣ et défaussez une carte Emprunt.

Phase de Production

Production de Biens et Services

Lors de cette étape, vos Entreprises produisent des ressources. Payez les Salaires propres à chacune de vos Entreprises et récupérez les biens et services indiqués. Le Salaire indiqué sur chaque Entreprise correspond aux Salaires versés à tous ses Travailleurs, et non à chaque Travailleur individuellement.

Les services produits sont placés dans la zone des Services Publics du plateau de jeu. La capacité de stockage de chaque service est égale à la production totale de ces services dans vos Entreprises, plus 6 (que vos Entreprises soient opérationnelles ou non). Normalement, vous ne pouvez pas produire de biens, mais certaines cartes peuvent vous permettre d'obtenir des Entreprises Agricoles ou de Luxe. Dans ce cas, les biens que vous produisez sont placés sur votre Plateau Joueur. Encore une fois, la capacité de stockage de chaque bien est égale à votre production de ce bien, plus 6.

Répondre aux Besoins

Si vous produisez de la Nourriture, les joueurs peuvent vous en acheter pendant cette étape pour répondre à leurs propres besoins.

Payer ses Impôts

Au cours de cette étape, tous les autres joueurs vous versent leurs impôts. **Assurez-vous que cet argent est placé dans le Trésor Public et non dans la Réserve.**

Phase d'Élections

Remplir le Sac

En tant qu'État, vous ne placez aucun cube dans le sac. À la place, vous gagnez de l'**Influence Personnelle**. Vérifiez quelle Classe a le **score de Légitimité le plus faible** sur votre Plateau Joueur. Gagnez autant de jetons Influence qu'indiqué au-dessus de ce score de Légitimité et placez-les sur votre Plateau Joueur.

Organiser les Élections

Puisque vous n'avez pas de cube Vote, vous ne pouvez agir sur l'issue d'une élection qu'en

dépensant des jetons d’Influence Personnelle. Vous devez donc déclarer une préférence (pour/contre) pour chaque élection tant que vous avez des jetons Influence sur votre Plateau Joueur, même si vous ne comptez pas en dépenser. Si vous n’avez pas d’Influence Personnelle, vous ne pouvez pas participer aux élections.

Si vous dépensez des jetons Influence pour le Projet de Loi d’un autre joueur et qu’il est adopté, vous gagnez 1 PV. Si votre Projet de Loi est adopté, vous gagnez 3 PV, que vous ayez dépensé des jetons Influence ou non. Gardez à l’esprit que, puisque vous n’avez pas de cube Vote, vous devrez dépenser beaucoup d’Influence Personnelle ou bien compter sur le soutien d’au moins un autre joueur pour que vos Projets de Loi soient adoptés.

Phase de Décompte des Points

Cette phase vous permet de marquer des PV supplémentaires. Vérifiez d’abord les cartes Événement qui restent sur le plateau et appliquez les pénalités encourues.

Réalisez les étapes suivantes :

Subir les Pénalités d’Événements

Les Événements que vous n’avez pas su gérer restent sur le plateau de jeu. Vérifiez ces cartes et appliquez pour chacune d’entre elles la pénalité indiquée dans la colonne « INACTION » – qui se traduit généralement par une baisse de Légitimité auprès de certaines Classes. Ensuite, défaussez ces cartes.

Points et ajustements de la Légitimité

Vérifiez les suivis de Légitimité sur votre Plateau Joueur. **Gagnez autant de PV que la somme de vos deux scores de Légitimité les plus faibles.** Reculez ensuite les 3 pions Légitimité sur les cases correspondant à la moitié de chacune des valeurs actuelles (arrondie au supérieur).

Puis, s’il vous reste des jetons Légitimité, gagnez 1 point de Légitimité pour chaque jeton de la piste correspondante.

Agenda Politique et Points

Vérifiez la carte Agenda Politique à côté de votre Plateau Joueur pour déterminer quelles Politiques en vigueur correspondent à celles de la carte. Pour chaque Politique correspondante, gagnez 1 PV. Défaussez ensuite la carte Agenda Politique.

Exemple : La Phase de Décompte des Points est lancée et **Anna** commence à suivre les différentes étapes. Elle commence par les Pénalités d’Événements.



Il reste une carte Événement sur le plateau dont elle n’a pas pu s’occuper lors de la Phase d’Action. Elle perd en conséquence 1 point de Légitimité envers les Classes Moyenne et Capitaliste, puis défausse la carte.

Elle vérifie ensuite les suivis de Légitimité sur son Plateau Joueur. Sa Légitimité envers la Classe Ouvrière est de 6, celle de la Classe Moyenne est de 4 et celle de la Classe Capitaliste est de 5. Les deux valeurs les plus faibles sont 4 et 5 ; elle marque donc 9 PV.



Elle recule ensuite chaque pion Légitimité à la moitié de sa valeur actuelle. Le pion de la Classe Ouvrière se trouve alors sur la valeur 3, celui de la Classe Moyenne sur 2 et celui de la Classe Capitaliste sur 3. Mais **Anna** possède 2 jetons Légitimité : un de la Classe Ouvrière et un de la Classe Moyenne. Elle augmente donc les valeurs correspondantes de 1.

Enfin, **Anna** compare sa carte Agenda Politique au Tableau des Politiques du plateau. 3 Politiques correspondent à celles de sa carte : Les Politiques Fiscale, d’Imposition et d’Aides Sociales : « Santé et Allocations ». Par conséquent, elle gagne 3 PV supplémentaires et défausse la carte.



Fin de la Partie

Quand la partie prend fin, vous pouvez encore marquer quelques PV :

- Gagnez **1 PV** par tranche de 2  / 3  / 3  / 3  / 3  MÉDIATIQUE dans vos Entrepôts.
- Gagnez **1 PV** par tranche de 30  dans le Trésor Public.

TABLEAU DES POLITIQUES

Le tableau des politiques occupe une part importante du jeu puisqu'il affecte la plupart des actions des joueurs. Pour gagner, il est crucial de changer ces politiques au bon moment afin d'en tirer profit. Chaque Politique affecte la partie de différentes manières :



Si l'État doit acheter de nouvelles Entreprises et qu'il n'a pas suffisamment d'argent, il doit faire un Emprunt.

Ce symbole indique le nombre d'Emprunts que l'État peut faire avant que son économie ne s'effondre et que le FMI n'intervienne. Si la Politique est en section C (son emplacement de départ), ce nombre est de 1. Cela signifie que si l'État est incapable de couvrir ses dépenses et doit faire ne serait-ce qu'un Emprunt, et qu'il n'est pas en mesure de le rembourser à temps, le FMI intervient lors de la Phase de Production. Si la Politique est en section A ou B, le FMI intervient si l'État a 2 Emprunts. On ne vérifie qu'une fois par manche si le FMI intervient ou non, lors de l'étape Contrôle du FMI de la Phase de Production. Voir Intervention du FMI dans Autres Règles pour plus de détails.

Politique Fiscale



Elle détermine la taille du Secteur Public et le nombre d'Emprunts que l'État peut faire avant que son économie chute et que le FMI doive intervenir.



Ce symbole indique le nombre d'Entreprises Publiques disponibles. Au début de la partie, la Politique Fiscale est en section C ; seules 3 Entreprises sont alors disponibles dans le Secteur Public, sur le plateau de jeu. En section B, le nombre d'Entreprises Publiques passe à 6 ; 3 nouvelles Entreprises sont disponibles (et leur coût est à la charge de l'État). Et en section A, ce nombre passe à 9 ; toutes les Entreprises Publiques sont alors disponibles (et le coût des nouvelles Entreprises est encore une fois à la charge de l'État).

Lorsque le Secteur Public s'agrandit, si des Travailleurs (de la même Classe) sont disponibles dans la zone des Travailleurs Inactifs, et qu'ils peuvent être assignés à tous les postes d'une des Entreprises révélées, ils y sont assignés (et mis sous contrat).

Si le Secteur Public diminue, certaines Entreprises Publiques deviennent indisponibles. Elles sont mises face cachée et l'État récupère autant d'argent que le coût de chaque carte retournée de cette manière. Les Travailleurs assignés à ces Entreprises sont immédiatement placés dans la zone des Travailleurs Inactifs, même s'ils étaient sous contrat.

Le choix des Entreprises Publiques qui deviennent disponibles ou indisponibles selon la Politique Fiscale, ainsi que le choix des Entreprises auxquelles sont assignés des Travailleurs, varient selon que l'État est contrôlé par un joueur ou non :

- Dans une partie à 4 joueurs, tous les choix sont faits par le joueur qui incarne l'État. Il décide quelles Entreprises sont disponibles ou indisponibles (face visible ou face cachée selon leur statut et il paye/gagne autant d'argent que le coût de ces cartes). Il décide aussi quels Travailleurs de quelle Classe sont assignés et où.
- Dans une partie avec moins de joueurs, lorsque le Secteur Public s'agrandit, révélez toutes les Entreprises de la rangée suivante et payez 60 ₩ (le coût de toutes les Entreprises) avec l'argent du Trésor Public. Si plusieurs nouvelles Entreprises sont en mesure d'accueillir des Travailleurs, le joueur qui contrôle les Travailleurs choisit laquelle sera opérationnelle. Si des Travailleurs de deux Classes peuvent y être assignés, le joueur de la Classe Moyenne décide quels Travailleurs seront assignés. De la même manière, lorsque le Secteur Public se réduit, retournez toutes les Entreprises de la rangée inférieure face cachée ; elles sont vendues par l'État (ajoutez 60 ₩ dans le Trésor Public) et tous les Travailleurs qui y étaient assignés sont déplacés dans la zone des Travailleurs Inactifs.

Marché du Travail



Le Marché du Travail détermine le Salaire minimum. Aucune Entreprise n'a le droit de réduire ses Salaires en outrepassant cette Politique.

En d'autres termes :

- Si le Marché du Travail est en section A, seuls les Salaires de Niveau 3 sont autorisés.
- Si le Marché du Travail est en section B, les Salaires de Niveau 2 et 3 sont autorisés.
- Si le Marché du Travail est en section C, tous les Niveaux de Salaires sont autorisés.

Lorsque cette Politique change, les joueurs qui possèdent des Entreprises doivent immédiatement modifier tous les Salaires afin de se soumettre à cette nouvelle Politique. Ils peuvent aussi revoir d'autres Salaires s'ils le souhaitent (par exemple, réduire les Salaires, tant que la nouvelle Politique les y autorise). Lorsque l'État est contrôlé par un joueur, le Salaire des Entreprises Publiques doit toujours suivre le Salaire Minimum imposé par cette Politique.

Imposition



L'Imposition détermine le montant en impôts que chaque Classe doit verser à l'État à chaque manche.

Les impôts de chaque Classe sont calculés différemment. Chaque impôt est détaillé dans la section de chaque Classe. Cependant, les impôts de toutes les Classes sont tous soumis à la Politique en vigueur lors de l'étape Payer ses Impôts de la Phase de Production. En se basant sur cette Politique, les joueurs consultent le tableau dans leur Aide Joueur pour connaître le montant à payer.

 Cette Politique modifie également la valeur du Multiplicateur Fiscal. Cette valeur est utilisée par les Classes Moyenne et Capitaliste pour calculer leurs impôts. En plus d'influencer le Multiplicateur Fiscal, cette Politique détermine également si d'autres modificateurs du Multiplicateur Fiscal doivent être pris en compte (selon les Politiques 4 et 5) :

- Lorsque l'Imposition est en section A, la valeur de base du Multiplicateur Fiscal est de 3. Les modificateurs du Multiplicateur Fiscal liés aux Aides Sociales sont doublés.
- Lorsque l'Imposition est en section B, la valeur de base du Multiplicateur Fiscal est de 2. Les modificateurs du Multiplicateur Fiscal liés aux Aides Sociales sont simples.
- Lorsque l'Imposition est en section C, la valeur de base du Multiplicateur Fiscal est de 1. Les modificateurs du Multiplicateur Fiscal liés aux Aides Sociales sont ignorés.



Lorsque la Politique d'Imposition change, assurez-vous d'ajuster le Multiplicateur Fiscal en conséquence.

Exemple 1 : Au début de la partie, les Politiques 3, 4 et 5 sont respectivement en section A, B et C.

La Politique 3 définit la valeur de base du Multiplicateur Fiscal à 3. Le modificateur de la Politique 4 en section B est de +1, mais comme la Politique 3 est en section A, ce modificateur est doublé, ce qui signifie que la valeur du Multiplicateur Fiscal augmente de 2 points ; elle passe donc à 5. Enfin, la Politique 5 est en section C, ce qui signifie qu'elle n'influence pas le Multiplicateur Fiscal.



Exemple 2 : Plus tard dans la partie, les Politiques 3, 4 et 5 ont été respectivement déplacées en section B, A et A.

La valeur de base du Multiplicateur Fiscal est désormais de 2 selon la Politique 3. Les Politiques 4 et 5 étant en section A, chacune d'entre elles ajoute 2 points au Multiplicateur Fiscal. Par conséquent, sa valeur finale est de 6.

Aides Sociales : Santé et Allocations



La Politique d'Aides Sociales : Santé et Allocations définit le coût de la Santé Publique. Elle détermine également si certaines allocations peuvent être accordées par l'État (sous certaines conditions imposées par certaines cartes), et modifie aussi le Multiplicateur Fiscal (voir 3. Imposition). Le coût de la Santé Publique pour chaque section est le suivant :

- Lorsque la Politique d'Aides Sociales : Santé et Allocations est en section A, la Santé Publique est gratuite. Le Multiplicateur Fiscal prend 2 points.
- Lorsque la Politique d'Aides Sociales : Santé et Allocations est en section B, chaque jeton Santé Publique coûte 5 ₩. Le Multiplicateur Fiscal prend 1 point.
- Lorsque la Politique d'Aides Sociales : Santé et Allocations est en section C, chaque jeton Santé Publique coûte 10 ₩. Le Multiplicateur Fiscal n'est pas modifié.

Dans une partie à 4 joueurs, et si cette Politique est en section A ou B, placez le jeton approprié sur la zone des Services Publics pour vous rappeler du bonus de l'État lorsqu'on lui achète des jetons Santé à un prix réduit.



Quand cette Politique change, les Classes Moyenne et Capitaliste **peuvent immédiatement ajuster le prix de leurs jetons Santé.**

Aides Sociales : Éducation



La Politique d'Aides Sociales : Éducation détermine le coût de l'Éducation Publique. Elle modifie également le Multiplicateur Fiscal (Voir 3. Imposition). Le coût de l'Éducation Publique pour chaque section est le suivant :

- Lorsque la Politique d'Aides Sociales : Éducation est en section A, l'Éducation Publique est gratuite. Le Multiplicateur Fiscal prend 2 points.
- Lorsque la Politique d'Aides Sociales : Éducation est en section B, chaque jeton Éducation Publique coûte 5 ₩. Le Multiplicateur Fiscal prend 1 point.
- Lorsque la Politique d'Aides Sociales : Éducation est en section C, chaque jeton Éducation Publique coûte 10 ₩. Le Multiplicateur Fiscal n'est pas modifié.

Dans une partie à 4 joueurs, et si cette Politique est en section A ou B, placez le jeton sur la zone des Services Publics pour vous rappeler du bonus de l'État lorsqu'on lui achète des jetons Éducation à un prix réduit.



Quand cette Politique change, les Classes Moyenne et Capitaliste **peuvent immédiatement ajuster le prix de leurs jetons Éducation.**

Commerce Extérieur



La Politique de Commerce Extérieur détermine le montant des droits de douane sur les biens importés. Elle détermine également le nombre de cartes Accord Commercial piochées chaque manche. Le Commerce Extérieur influe sur les droits de douane :



- Quand le Commerce Extérieur est en section A, les droits de douane sont de 10 ₣ sur la Nourriture, et de 6 ₣ sur les biens de Luxe.
- Quand le Commerce Extérieur est en section B, les droits de douane sont de 5 ₣ sur la Nourriture et de 3 ₣ sur les biens de Luxe.
- Quand le Commerce Extérieur est en section C, il n'y a pas de droits de douane.



Bien que la valeur des biens sur le Marché Étranger soit payée à la Réserve, les droits de douane sont versés à l'État.



Ce symbole indique le nombre de cartes Accord Commercial piochées lors de la Phase de Préparation :

- Si le Commerce Extérieur est sur A, on ne pioche aucune carte Accord Commercial.
- Si le Commerce Extérieur est sur B, on pioche 1 carte Accord Commercial.
- Si le Commerce Extérieur est sur C, on pioche 2 cartes Accord Commercial.

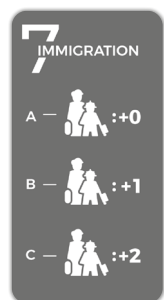
Si cette Politique change au cours de la manche suite à un Vote Immédiat, n'ajoutez pas ou ne retirez pas de cartes Accord Commercial. Cette Politique n'affecte que la Phase de Préparation. C'est pourquoi les cartes Accord Commercial indiquent les droits de douane 6.A – au cas où la Politique changerait au milieu de la manche.

Quand cette Politique change, déplacez le marqueur de la zone d'Import du plateau sur le niveau correspondant. De plus, les Classes Moyenne et Capitaliste **peuvent immédiatement ajuster les prix des biens qu'elles vendent.**



Immigration

L'immigration détermine si les frontières du pays sont fermées aux immigrants ou non.



Normalement, les Classes Moyenne et Ouvrière obtiennent 2 Travailleurs chacune lors de la Phase de Préparation. Mais elles peuvent obtenir des Travailleurs supplémentaires selon cette Politique :

- Si l'Immigration est en section A, elles n'obtiennent pas de Travailleur.
- Si l'Immigration est en section B, elles obtiennent 1 Travailleur chacune.
- Si l'Immigration est en section C, elles obtiennent 2 Travailleurs chacune.

Le type de ces Travailleurs est déterminé par les cartes Immigration. Lorsqu'un joueur obtient un Travailleur supplémentaire grâce à cette Politique, il pioche une carte Immigration, vérifie le Travailleur de sa Classe qui y est représenté, et prend un Travailleur correspondant dans le tas près du plateau. Il le place ensuite dans la zone des Travailleurs Inactifs. La carte est ensuite remise sous le paquet.

Lorsque les deux joueurs obtiennent de nouveaux Travailleurs, ils tirent chacun des cartes Immigration. **Ne piochez pas qu'une seule carte pour les deux joueurs !**

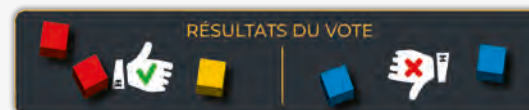
EXEMPLE D'ÉLECTION

Nous sommes dans une partie à 4 joueurs, à l'étape Organiser les Élections. **Jim** (Classe Ouvrière) a proposé un Projet de Loi concernant la Politique d'Aides Sociales : Éducation au cours de cette manche ; les joueurs sont sur le point de voter.



Jim doit se déclarer favorable ou non à ce Projet de Loi, mais comme il s'agit du sien, il y est favorable par défaut. **Claire** (Classe Moyenne) se déclare également en faveur du Projet de Loi. **Mike** (Classe Capitaliste) ne souhaite pas que les Impôts liés à la Politique d'Aides Sociales augmentent ; il se déclare opposé au Projet de Loi. **Anna** (État) se déclare également opposée.

Les joueurs piochent ensuite 5 cubes du sac : 2 appartiennent à la Classe Ouvrière, 1 à la Classe Moyenne et les 2 derniers à la Classe Capitaliste.



Il semblerait que **Jim** soit en tête, mais avant que l'issue finale ne soit déterminée, les joueurs peuvent dépenser des jetons Influence afin de gagner des votes. **Jim** annonce aux autres joueurs qu'il possède 1 jeton Influence. **Claire** déclare qu'elle n'en a aucun, **Mike** en a 2 et **Anna** en a 3. Les 4 joueurs décident ensuite secrètement combien de jetons ils souhaitent dépenser, les placent dans leur main et les révèlent en même temps :



Jim a dépensé son seul jeton, et **Mike** et **Anna** ont dépensé 1 jeton Influence chacun. Malheureusement pour eux, les totaux des deux camps sont égaux ; dans ce cas, le joueur qui a proposé le Projet de Loi remporte le vote.

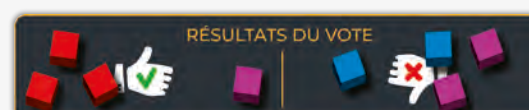
Les 3 jetons Influence sont défaussés, ainsi que les cubes de **Jim** et **Claire** (le côté vainqueur). Les 2 cubes de **Mike** sont remis dans le sac puisqu'ils appartiennent au côté perdant. Le pion Politique est déplacé sur la section A et **Jim** récupère son pion. Puisque le Projet de Loi de **Jim** a été adopté, il gagne 3 PV. **Claire**, qui l'a soutenu, remporte également 1 PV.

Si **Mike** ou **Anna** avait dépensé 1 jeton Influence supplémentaire, ils auraient obtenu la majorité :



Dans ce cas, le Projet de Loi n'aurait pas été adopté. Les cubes Vote de **Jim** et **Claire** auraient été remis dans le sac, les 2 cubes de **Mike** auraient été défaussés, ainsi que les 4 jetons Influence, et aucun joueur n'aurait gagné de PV.

Si dans l'exemple initial, un autre cube de **Jim** avait été tiré à la place de celui de **Claire**, le résultat final aurait été le suivant :



Jim aurait quand même remporté l'élection et obtenu ses 3 PV. **Claire**, quant à elle, n'aurait pas obtenu de points, malgré son soutien envers **Jim**, puisqu'elle n'aurait pas contribué au résultat final avec des votes.

AUTRES RÈGLES

Jusqu'ici, nous n'avons abordé que les règles de base du jeu. Voici donc les explications des règles qui n'ont pas encore été abordées :

Emprunts



Les joueurs seront souvent amenés à payer certaines sommes. Ces paiements peuvent être imposés par des règles spécifiques (des sommes dues pour l'Imposition, les Salaires, pour Répondre aux Besoins, etc.) ou par un effet joué par un autre joueur. Dans tous les cas, s'ils ne peuvent pas payer, ils doivent faire un Emprunt. Pour faire un Emprunt, placez une carte Emprunt près de votre Plateau Joueur et gagnez 50 ¥.

Vous ne pouvez faire d'Emprunt que lorsque vous il vous manque une certaine somme d'argent pour effectuer un paiement. **Vous ne pouvez pas en faire un pour des achats optionnels** (acheter une Entreprise, jouer une carte Action d'un certain coût ou acheter autre chose que de la Nourriture).

Tant que vous avez un Emprunt lors de la Phase de Préparation de chaque manche, vous devez payer 5 ¥ d'intérêts. Si vous ne pouvez pas les payer, vous devez faire un nouvel Emprunt. Pour rembourser un Emprunt, vous devez effectuer l'Action Bonus Rembourser un Emprunt pendant un de vos tours. Vous dépensez alors 50 ¥ et défaussez votre carte Emprunt. À la fin de la partie, vous avez une dernière chance de rembourser vos Emprunts. Mais si vous ne pouvez toujours pas les rembourser, vous perdez des PV calculés en fonction du montant total qu'il vous reste à rembourser (voir Fin de la Partie – Rembourser un Emprunt).

Lorsque la Classe Capitaliste fait un Emprunt, les 50 ¥ sont placés dans son Capital. De la même manière, lorsqu'elle paie ses intérêts sur un Emprunt ou souhaite en rembourser un, elle dépense l'argent de son Capital.

Exemple 1 : Au cours de la Phase de Production, **Mike** réalise qu'il n'a pas assez d'argent pour payer tous ses Salaires. Il possède 25 ¥ dans son Chiffre d'Affaires, 40 ¥ dans son Capital et doit payer 75 ¥. Il doit donc faire un Emprunt : Il prend une carte Emprunt qu'il pose près de son Plateau Joueur et ajoute 50 ¥ à son Capital. Lors de la Phase de Préparation de la manche suivante, **Mike** dépense 5 ¥ d'intérêts. Plus tard dans la manche, après avoir vendu les biens et services qu'il a produits, il effectue l'Action Bonus Rembourser un Emprunt ; il paie 50 ¥ (en prenant le plus possible dans son Capital, puis le restant dans son Chiffre d'Affaires) et défausse sa carte Emprunt.

Exemple 2 : Le Trésor Public est bientôt à sec. **Anna** décide d'effectuer l'Action de Base Taxe d'Urgence afin de forcer les autres joueurs à lui verser 10 ¥ chacun. Mais **Jim** n'a que 7 ¥ sur son Plateau Joueur. Pour payer la différence, il prend une carte Emprunt et gagne 50 ¥.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, **si les caisses du Trésor Public sont vides, l'État fait un Emprunt**. Placez une carte Emprunt sur le Trésor Public ainsi que 50 ¥. Lors de la Phase de Préparation, payez les intérêts de l'Emprunt (avec l'argent du Trésor Public), puis, si l'État possède au moins 50 ¥, il rembourse son Emprunt.

Intervention du FMI

Si pendant l'étape Contrôle du FMI de la Phase de Production l'État a plus d'Emprunts que ne l'autorise sa Politique Fiscale (et ne peut pas les rembourser), le FMI intervient.

Quand le FMI intervient, tous les Projets de Loi sont immédiatement défaussés. En compensation, chaque joueur reçoit 1 jeton Influence pour chacun de ses Projets de Loi défaussés. Puis on opère les changements suivants sur le Tableau des Politiques :



Appliquez tous les effets dus aux changements de Politiques suite à l'intervention du FMI. Ces effets incluent la vente d'Entreprises Publiques (et de leur prix perçu par l'État), les changements de Salaires (tous les Salaires sont baissés au N1), la variation du Multiplicateur Fiscal et du prix des biens importés depuis le Marché Étranger. Puisque les prix de nombreux biens et services varient suite à l'intervention du FMI, les joueurs des Classes Moyenne et Capitaliste peuvent également ajuster les prix sur leur Plateau Joueur au même moment.



Si l'Intervention du FMI modifie la Politique du Marché du Travail, et que les Classes Moyenne et Ouvrière doivent payer leurs impôts, référez-vous à la section précédente du Marché du Travail pour déterminer les montants à payer. Les joueurs sont imposés sur la Politique du Marché du Travail en vigueur au moment où ils ont été payés. Placez un marqueur sur la section en question pour vous en souvenir.

Une fois que ces changements ont été appliqués, l'État rembourse ses Emprunts (voir Emprunts). Si la Politique Fiscale était en section A ou B, l'État obtient de l'argent supplémentaire après l'intervention du FMI, grâce à la vente d'Entreprises Publiques. Si l'État n'est toujours pas en mesure de tout rembourser, il paie autant qu'il le peut et défausse les Emprunts restants.

Enfin, l'État recule les 3 pions Légimité sur les cases correspondant à la moitié de chacune des valeurs actuelles (arrondie au supérieur).



L'intervention du FMI change drastiquement le cours de la partie ; certains joueurs peuvent s'en retrouver fortement impactés. Si l'Etat vous semble proche de la faillite, nous vous recommandons d'en informer les autres joueurs.

Exemple : **Anna** réalise au cours de la Phase de Production qu'elle n'a pas assez d'argent dans le Trésor Public pour payer tous les Salaires dans les Entreprises Publiques. Elle doit faire un Emprunt, mais malheureusement, elle avait déjà effectué un Emprunt auparavant ; comme la Politique Fiscale est en section B, le FMI devra intervenir plus tard au cours de cette phase.

Lors de l'étape Répondre aux Besoins, rien ne se passe du côté d'**Anna**. Si le Commerce Étranger avait été en section A ou B, elle aurait pu espérer toucher un peu d'argent avec les droits de douane (grâce à la Nourriture achetée sur le Marché Étranger), mais il se trouve malheureusement en section C. Lors de l'étape Contrôle du FMI, elle n'a pas assez d'argent pour rembourser ses Emprunts ; on procède à l'Intervention du FMI.

Tous les Projets de Loi dans le tableau des Politiques sont défaussés. **Jim** avait proposé 2 Projets de Loi ; il gagne 2 jetons Influence en compensation. **Mike** avait lui aussi proposé 1 Projet de Loi ; il gagne 1 jeton Influence. Toutes les politiques sont ensuite modifiées d'après les exigences du FMI.



Avant l'Intervention du FMI

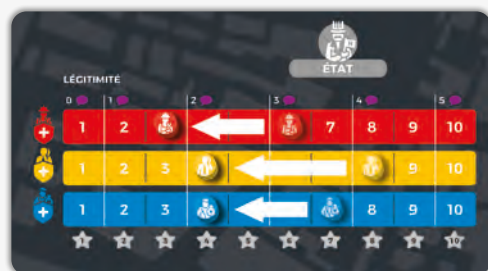
Après l'Intervention du FMI

Les changements du tableau des Politiques ont des conséquences sur le plateau de jeu :

- À cause du changement de Politique Fiscale, certaines Entreprises Publiques ferment ; seules 3 d'entre elles restent ouvertes. **Anna** choisit les 3 Entreprises à fermer. Chacune coûte 20 €, elle ajoute donc 60 € au Trésor Public. Malheureusement, des Travailleurs étaient assignés à 2 d'entre elles ; ils sont déplacés dans la zone des Travailleurs Inactifs.
- À cause du changement de Politique du Marché du Travail, le Salaire minimum passe au N1. **Mike**, **Claire** et **Anna** déplacent les marqueurs de Salaire en conséquence sur les cartes.
- La Politique d'Imposition passe en section A, ce qui, combiné aux changements des Politiques d'Aides Sociales, fait passer le Multiplicateur Fiscal de 1 à 5.
- Les changements des Politiques d'Aides Sociales imposent quelques ajustements concernant les jetons Aides Sociales. Retournez le jeton Aides Sociales : Santé pour qu'il corresponde à la Politique 4B et retirez le jeton Aides Sociales : Éducation du plateau. Puisque le coût de la Santé et de l'Éducation Publique vient de changer, **Mike** et **Claire** décident de changer leurs prix de vente de ces ressources sur leur Plateau Joueur.
- Puisque le Marché Étranger est modifié, le marqueur sur la zone d'Import est déplacé au milieu. Ainsi, le coût des jetons Nourriture et Luxe du Marché Étranger augmente. **Mike** et **Claire** décident à leur tour de changer le prix de vente de leurs biens sur leur Plateau Joueur.

L'État doit ensuite rembourser autant que possible ses Emprunts. Après le deuxième Emprunt d'**Anna** pour payer ses Salaires, il restait 27 € dans le Trésor Public. Le changement de Politique Fiscale y a ajouté 60 € pour un total de 87 €. **Anna** dépense la totalité et défause les 2 Emprunts.

Enfin, **Anna** recule les 3 pions Légitimité sur les cases correspondant à la moitié de chacune des valeurs actuelles. Le pion de la Classe Ouvrière était à 6, il avance donc de 3 cases ; celui de la Classe Moyenne était sur 8 et avance de 4 cases ; enfin, celui de la Classe Capitaliste était sur 7 et avance donc de 4 cases.



Matériel Limité

Vous êtes limité au seul matériel présent dans la boîte de jeu. Si vous avez mis tous vos cubes Vote dans le sac, vous ne pouvez pas en rajouter. Également, s'il ne reste plus de jetons Influence, les joueurs ne peuvent pas en acheter ou en gagner davantage.

Si tous les Travailleurs d'une certaine couleur sont déjà sur le plateau, vous ne pouvez plus former de nouveaux Travailleurs non qualifiés de ce secteur. De plus, si un effet vous demande de placer un Travailleur qualifié dans la zone des Travailleurs Inactifs, mais qu'il n'en reste aucun, prenez un Travailleur non qualifié à la place.

Dans l'autre cas, si un effet est censé ajouter un Travailleur non qualifié au plateau, mais qu'il n'en reste aucun, ajoutez un Travailleur qualifié de votre choix.

CRÉDITS

Conception du jeu : Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

Développement : Anastasios Grigoriadis

Illustrations : Jakub Skop

Graphistes : Dimitris Anastasiadis & Katerina Xerovasilas (truly.gr)

Édition : Eric Engstrom, Grey Dolphin Game Development

Professeurs Référents : Dr Russell Foster, Dr Pawel Adrjan, Alexander Gertz, Andreas Dounis, Dr Christopher Holmes, Dr Irina Burlacu

Testeur Principal : Theo K. Mavraganis

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

Vangelis Bagiartakis dédie ce jeu à son fils, Asterios.

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Coordination : Nicolas Lion

Traduction : Adrien Couaillet, Roman Cizeron

Maquette : Roman Cizeron

Correction : Christine Chevalier

Communication : Clara Morin



©2022 Hegemonic Project Limited.
HEGEMONY : La Lutte des Classes est une
marque déposée de Hegemonic Project
Limited. Tous Droits Réservés.



F.A.Q. RÈGLES

Les Travailleurs d'une Entreprise en Grève peuvent-ils être assignés ailleurs par la Classe Ouvrière ?

Tant qu'ils ne sont pas sous contrat, la Classe Ouvrière peut les réassigner.

Si des Entreprises Publiques sont vendues suite à l'Intervention du FMI, où vont les ressources excédentaires à la (nouvelle) limite de stockage ?

Ces ressources sont immédiatement défaussées puisqu'elles ne peuvent plus être entreposées.

Que se passe-t-il si la Classe Moyenne ou Ouvrière gagne des points de Prospérité mais que celle-ci est déjà au maximum ?

Le pion Prospérité n'est pas déplacé et le joueur gagne autant de PV que ses points de Prospérité.

Si la Classe Capitaliste construit une Entreprise qui requiert uniquement des Travailleurs non qualifiés, mais que des Travailleurs non qualifiés de la Classe Ouvrière et des Travailleurs qualifiés de la Classe Moyenne sont disponibles, la Classe Capitaliste peut-elle choisir d'assigner ceux de la Classe Moyenne ?

Oui. Puisque des Travailleurs des deux Classes sont disponibles, la Classe Capitaliste choisit la Classe qu'elle souhaite employer. Elle choisit ensuite les Travailleurs qu'elle souhaite, en priorisant les Travailleurs non qualifiés.

En assignant des Travailleurs, si j'en déplace un d'une Entreprise pour l'assigner ailleurs, et que j'en assigne un autre à sa place au cours de la même action, ce nouveau Travailleur est-il sous contrat ?

Une Entreprise (autre que celles de la Classe Moyenne) ne peut pas avoir à la fois des Travailleurs sous contrat et d'autres qui ne le sont pas. Si cette situation devait arriver (comme dans l'exemple énoncé), tous les Travailleurs perdraient leur contrat. Ainsi, on procède comme pour l'action Muter des Travailleurs.

Puis-je effectuer l'action Assigner des Travailleurs pour simplement mettre sous contrat mes Travailleurs déjà assignés à une Entreprise ?

Non. Ils doivent être assignés à une nouvelle Entreprise pour être sous contrat.

Si dans une partie à 4 joueurs, des Entreprises Publiques doivent être vendues suite à un changement de Politique Fiscale, l'État peut-il vendre une Entreprise avec des Travailleurs sous contrat ?

Oui, tout comme dans une partie à 2 ou 3 joueurs, lorsqu'une rangée entière d'Entreprises est vendue. Il s'agit du seul cas où une Entreprise avec des Travailleurs sous contrat peut être vendue.

Une Entreprise en Grève peut-elle être vendue ?

Oui, tant que les Travailleurs qui s'y trouvent ne sont pas sous contrat.

Si les Salaires sont augmentés grâce à un changement de Politique, les Travailleurs sont-ils mis sous contrat ?

Non, les Travailleurs ne peuvent être mis sous contrat que si cette augmentation est due à une Action Bonus effectuée par un autre joueur.

Certaines cartes Action permettent de proposer 2 Projets de Loi en même temps. Dans ce cas, puis-je dépenser 1 jeton Influence pour exiger un Vote Immédiat ? Et si oui, ce Vote Immédiat est-il appliqué aux 2 Projets de Loi ?

F.A.Q. CARTES

Chaque Projet de Loi est soumis de manière indépendante. Donc vous pouvez dépenser de l'Influence pour exiger un Vote Immédiat, mais chaque jeton ne porte que sur un seul Projet de Loi. Si vous exigez un Vote Immédiat pour chacun des Projets de Loi, vous devez dépenser 2 jetons Influence. Si vous proposez un premier Projet de Loi en exigeant un Vote Immédiat, vous pouvez attendre la fin de cette Phase d'Élections avant de soumettre un second Projet de Loi. Mais il ne pourra pas concerner la même Politique que le premier.

Certaines cartes Action vous permettent d'acheter des jetons Nourriture et Éducation à moitié prix. Cette réduction est-elle appliquée au montant total ?

Oui. Par exemple, si chaque jeton Santé vaut normalement 5 ₣ et que le joueur qui utilise la carte souhaite en acheter 5, il devra payer 13 ₣.

Certaines cartes Action vous permettent d'acheter des jetons Nourriture et Éducation à moitié prix, tout en prodiguant des points de Légitimité à l'État. Si la Politique d'Aides Sociales correspondante est en section B (et que le coût est donc déjà réduit de moitié), l'État gagne-t-il quand même 1 PV ?

Oui, l'État gagne 1 PV puisque le prix de départ des jetons Santé et Éducation était de 5 ₣ ; le prix final n'a pas d'importance.

Certaines cartes Action, comme Essor Immobilier, donnent ou réclament de l'argent à la Classe Capitaliste. Dans de tels cas, d'où provient l'argent / sur quel emplacement le déposer ? Le Chiffre d'Affaires ou le Capital ?

Lorsque la Classe Capitaliste dépense ou gagne de l'argent, cet argent est pris/déposé sur l'emplacement du Chiffre d'Affaires. S'il n'y a pas assez d'argent dans le Chiffre d'Affaires, le restant est pris dans le Capital.

Si une Entreprise Publique avec des Travailleurs de la Classe Moyenne ferme suite à l'Intervention du FMI, la Classe Moyenne doit-elle prendre en compte cette fermeture lorsqu'elle paiera ses impôts plus tard, dans la même phase ?

Puisque l'Entreprise n'est plus sur le plateau et que les Travailleurs de la Classe Moyenne n'y sont plus assignés lors de l'étape d'Imposition, ces paramètres ne sont pas pris en compte pour le calcul des impôts de la Classe Moyenne.

Certaines cartes Action permettent aux Classes Moyenne et Capitaliste de vendre des ressources à l'État. Peuvent-elles vendre plus de ressources que l'État ne peut en stocker ? Peuvent-elles lui vendre assez de ressources pour le forcer à faire un Emprunt au cas où il n'aurait pas assez d'argent ?

Les ressources que vous vendez à l'État ne peuvent pas excéder sa capacité de stockage. Cependant, vous pouvez vendre à l'État autant de ressources que vous le souhaitez, tant qu'il peut les stocker, et même s'il n'a pas l'argent pour vous les acheter. Il doit alors faire un Emprunt.

Certaines cartes Action comme Hausse de la TVA permettent à l'État de renflouer ses caisses, mais lui font perdre de la Légitimité. L'État peut-il effectuer ces actions si sa Légitimité est déjà à 1 ?

Non, la Légitimité de l'État est impactée s'il souhaite effectuer une de ces actions.

Lorsqu'une carte demande à un joueur d'assigner des Travailleurs, sont-ils mis sous contrat ?

Oui. Quand une carte indique à un joueur d'effectuer une Action, et sauf contre-indication, il doit appliquer les règles habituelles relatives à cette Action.



F.A.Q. CARTES (suite)

Certaines cartes Événement permettent à l'État d'acheter des ressources aux autres joueurs. Peut-il en acheter plus que ne lui permet sa capacité de stockage pour gagner des PV supplémentaires ?

Non. La capacité de stockage de l'État limite ses achats.

Certaines cartes Action, comme Changement d'Objectif ou Sujet Prioritaire, permettent à l'État de regarder les deux premières cartes de la pile Événement et de placer l'une d'entre elles sur le plateau. Que faire de l'autre carte ?

La deuxième carte est remise sur la pile Événement. De la même manière, si le joueur ne place aucune de ces deux cartes sur le plateau, elles sont toutes deux remises sur la pile Événement.

Offre Truquée : Dans une partie à 2 joueurs, où vont les jetons Luxe vendus par la Classe Capitaliste ?

Ils sont rangés dans la Réserve.

Désobéissance Civile : Lorsque l'État propose le Projet de Loi d'un autre joueur avec cette carte Événement, ce joueur peut-il refuser ? Et cet autre joueur peut-il dépenser de l'Influence pour exiger un Vote Immédiat ?

Non. L'État doit choisir un autre joueur et lui demander quel Projet de Loi il souhaite proposer (en appliquant les règles habituelles). Ce joueur doit choisir une Politique disponible. L'État soumet ensuite ce Projet de Loi en utilisant son propre pion. C'est aussi à l'État d'exiger un Vote Immédiat s'il le souhaite (en dépensant ses propres jetons Influence).

Fermes Coopératives : Si le joueur de la Classe Ouvrière construit une Ferme Coopérative, les Travailleurs qui s'y trouvent pourront-ils être mutés dans une autre Entreprise ? Si oui, quel est l'impact sur la Ferme Coopérative ?

Pendant la manche où la Ferme est construite, les Travailleurs qui y sont assignés sont mis sous contrat, comme pour n'importe quelle autre Entreprise. Comme pour les règles habituelles, les Travailleurs sous contrat ne peuvent pas être assignés ailleurs. Dans les manches suivantes, le joueur de la Classe Ouvrière peut assigner ces Travailleurs ailleurs de la même manière qu'avec ses autres Travailleurs. Dans ce cas, la Ferme Coopérative reste à côté de son Plateau Joueur et il pourra y réassigner des Travailleurs plus tard s'il le souhaite.

Fermes Coopératives : Les Travailleurs qui y sont assignés comptent-ils dans les 4 Travailleurs requis pour établir un Syndicat dans le Secteur Agricole ?

Oui.

État d'Urgence : l'État peut-il jouer cette carte pour gagner des PV ?

Non. On ne gagne des PV que lorsqu'une Politique change suite à une élection.

Heures Supplémentaires : La Classe Capitaliste ou l'État peuvent-ils jouer cette carte s'ils n'ont pas assez d'argent pour verser les Salaires ?

Non. Utiliser cette carte nécessite d'être en mesure de verser les Salaires ; vous ne pouvez pas effectuer d'actions optionnelles si vous ne remplissez pas toutes les conditions nécessaires.

Réponse Immédiate : Cette carte permet d'effectuer une Action Événement pour fournir des ressources à une Classe ; l'État réalise cette action deux fois pour la même Classe. Les ressources du premier Événement placées dans la zone des Allocations de l'État sont-elles défaussées ?

Non. Puisque les 2 Actions Événement sont réalisées dans le même tour, les bénéfices sont placés simultanément dans la zone des Allocations de l'État.

Une Industrie Naissante A Besoin de Soutien : Lorsque l'État utilise cette carte Événement pour construire une Entreprise, qui choisit l'Entreprise à construire ? Qui peut y assigner des Travailleurs ?

L'État choisit quelle Entreprise construire parmi celles présentes sur le Marché de chaque joueur. Ensuite, chaque décision est prise par la personne qui possède cette Entreprise (comme assigner des Travailleurs, et quels types de Travailleurs). Mais pour qu'une Entreprise de la Classe Moyenne soit construite, tous ses postes de Travailleurs de la Classe Moyenne doivent être pourvus. L'État ne peut donc la construire que si le(s) Travailleur(s) requis est/sont disponible(s) dans la zone des Travailleurs Inactifs. Si tel est le cas, il(s) est/sont automatiquement assigné(s) à l'Entreprise. Le joueur de la Classe Moyenne peut seulement choisir d'assigner le Travailleur de la Classe Moyenne de son choix à l'Entreprise (à condition qu'il y ait un poste à pourvoir).

Dérégulation du Marché du Travail : Si un joueur joue cette carte, déplace tous ses Travailleurs d'une Entreprise et en assigne d'autres à cette même Entreprise, les nouveaux Travailleurs sont-ils mis sous contrat ?

Non. Puisque l'Entreprise était déjà opérationnelle avec ses Travailleurs qui n'étaient pas sous contrat, et est toujours opérationnelle, ce changement de Travailleurs est similaire à l'action Muter des Travailleurs.

Dérégulation du Marché du Travail : Cette carte permet-elle de réassigner des Travailleurs sous contrat ?

Non.

Émigration : Si la Classe Moyenne ou Ouvrière joue cette carte lors de la première manche et se retrouve avec moins de 10 Travailleurs, quel est l'impact sur sa Population ?

Elle reste à 3.

Privatisation : Quand l'État joue cette carte et vend une Entreprise Publique, il se retrouve avec une Entreprise de moins que ce qu'indique la Politique Fiscale. Que se passe-t-il si la Politique Fiscale change à nouveau ? Avec combien d'Entreprises se retrouve l'État ?

Lorsque la Politique Fiscale change, l'État doit avoir le nombre d'Entreprises indiqué sur la nouvelle section. Si la Politique Fiscale était en section C quand la carte Privatisation a été jouée, l'État doit avoir 2 Entreprises. Si elle passe en section B plus tard, l'État doit alors se retrouver avec 6 Entreprises Publiques. L'État doit donc acheter 4 Entreprises et non 3. De la même manière, si la Politique Fiscale était en section B quand la carte a été jouée et que l'État se retrouve avec 5 Entreprises, et si la Politique repasse en section C, l'État ne devra vendre que 2 Entreprises pour finir avec 3 Entreprises. Cependant, si la Politique Fiscale passe en section A, l'État ne possèdera pas 9 Entreprises (une des cartes ne sera plus disponible) ; il disposera de 8 Entreprises.

Privatisation : Si l'État joue cette carte et vend une Entreprise Publique à la Classe Capitaliste, cette dernière peut-elle la revendre plus tard dans la partie ? Si oui, que faire de cette carte ?

Elle peut être vendue normalement tant qu'aucun Travailleur sous contrat ne se trouve dans l'Entreprise. La carte est alors placée face cachée dans la zone des Entreprises Publiques, sur le plateau.

Sondage d'Opinion Publique : Avant d'exiger un Vote Immédiat, les autres joueurs doivent-ils déclarer s'ils sont pour ou contre le Projet de Loi ?

Non. Puisqu'aucune élection n'est en cours, les autres joueurs n'ont pas à révéler leur opinion concernant ce Projet de Loi. Le joueur qui utilise cette carte doit décider s'il souhaite procéder à un Vote Immédiat, et s'il l'exige, les autres joueurs déclarent alors s'ils sont en faveur ou non de ce Projet de Loi.