

HEGEMONIE

DOVEĎTE SVOU TŘÍDU K VÍTĚZSTVÍ!



PRAVIDLA HRY

Země je zmítaná chaosem.

Ekonomická situace se zhoršuje, politické napětí stoupá. Pracující třída čelí následkům rozkládajícího se sociálního systému, kapitalisté přicházejí o svůj zisk, střední třída se postupně vytrácí a stát se propadá do stále větších dluhů.

Správný kurz dokáže v této nesnadné době nastavit pouze jediný člověk... Vy!

Postavíte se na stranu dělníků, po jejichž boku budete bojovat za sociální reformy, nebo podpoříte korporace a volný trh? Pomůžete státu udržet celý systém pohromadě, nebo se budete snažit prosazovat svou agendu bez ohledu na cenu, kterou za to vaše země zaplatí?

Hegemonie je asymetrickou, kartami řízenou deskovou hrou, v níž si hráči rozdělí role čtyř specifických skupin („frakcí“): pracující třídy, střední třídy, kapitalistické třídy nebo samotného státu. Hra každého z nich je založená na odlišných principech a všichni se snaží naplňovat svou vlastní agendu.

KAPITALISTICKÁ TŘÍDA



Kapitalistická třída provozuje firmy. Do nich přicházejí pracovat dělníci produkující zboží a služby, které pak kapitalistická třída prodává za účelem zisku. Cílem této frakce je tedy maximalizace zisku.

STŘEDNÍ TŘÍDA



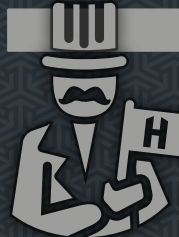
Střední třída disponuje dělníky, kteří pracují v nejrůznějších firmách, kde generují příjem. Zároveň však dokáže provozovat vlastní menší firmy. Tato frakce musí dosáhnout ideální rovnováhy mezi produkcí, prodejem a spotřebou, aby pokryla potřeby svých dělníků a zvýšila jejich blahobyty.

PRACUJÍCÍ TŘÍDA



Pracující třída disponuje dělníky. Ti pracují výměnou za peníze, které používají k pokrytí svých základních potřeb: stravy, lékařské péče, vzdělání, a pokud možno také zábavy. Cílem této frakce je proto co nejširší pokrytí uvedených potřeb a zvyšování blahobytu svých dělníků.

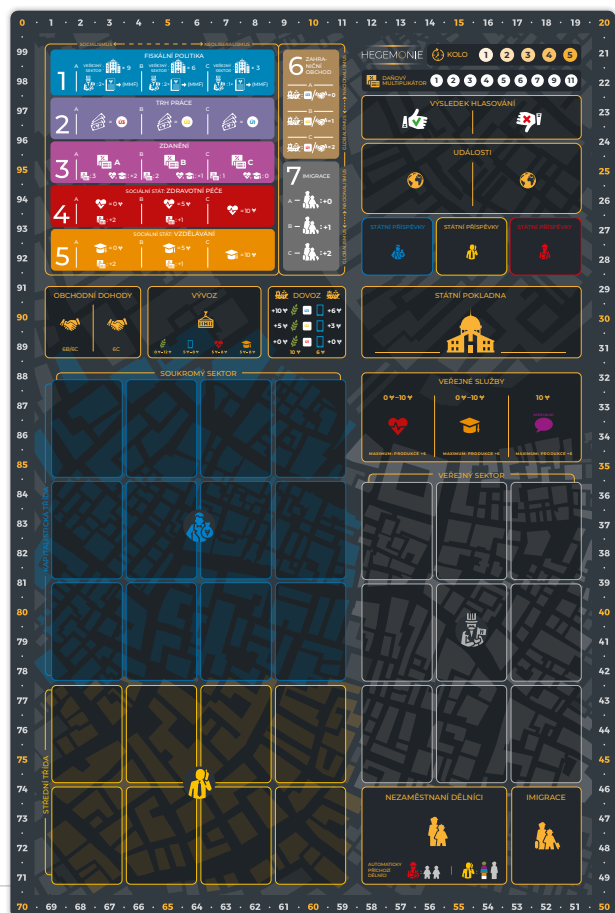
STÁT



A v neposlední řadě je součástí celého systému také stát, který usiluje o zvýšení své legitimacy a ze všech sil se snaží udržet spokojenost jednotlivých tříd i jejich vzájemnou rovnováhu. Současně se také pokouší řešit nastalé společenské problémy.

HERNÍ MATERIÁL

1 HERNÍ PLÁN



4 HRÁČSKÉ DESKY



270 VELKÝCH KARET

AKČNÍ KARTY



40 AKČNÍCH KARET
PRACUJÍCÍ TŘÍDY

40 AKČNÍCH KARET
STŘEDNÍ TŘÍDY

40 AKČNÍCH KARET
KAPITALISTICKÉ TŘÍDY

40 AKČNÍCH KARET
STÁTU

FIRMY



2 ZEMĚDĚLSKÁ
DRUŽSTVA

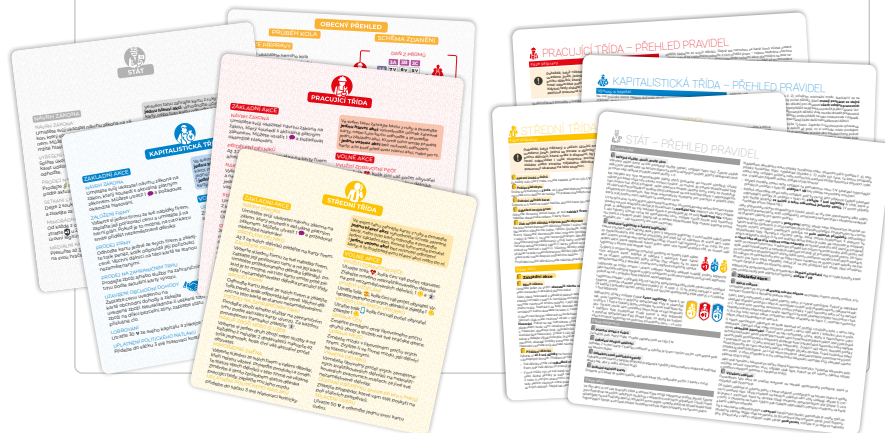
17 FIREM
STŘEDNÍ TŘÍDY

28 FIREM
KAPITALISTICKÉ TŘÍDY

12 STÁTNÍCH
FIREM

5 PŘEHLEDOVÝCH KARET

4 PŘEHLEDY PRAVIDEL



16 KARET VÝVOZU



10 KARET POLITICKÉ AGENDY



25 KARET UDÁLOSTÍ

SYMBOLY

55 MALÝCH KARET



25 KARET
IMIGRACE



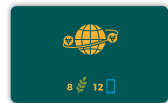
20 KARET
OBCHODNÍCH DOHOD



10 KARET
ÚVĚRŮ



1 PLÁTĚNÝ
HLASOVACÍ SÁČEK



1 DÍLEK BEZCELNÍ
ZÓNY



42
PRŮHLEDNÝCH
UKAZATELŮ



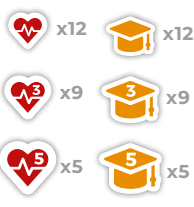
6 DÍLKŮ
SKLADOVACÍCH
PROSTORŮ

222 ŽETONŮ

24 ŽETONŮ
POTRAVIN



26 ŽETONŮ
ZDRAVÍ



4 ŽETONY
HLASOVÁNÍ



2 DÍLKŮ STÁTNÍ
PODPORY

(ZDRAVOTNÍ PÉČE,
VZDĚLÁVÁNÍ)



26 ŽETONŮ LUXUSNÍCH
VÝROBKŮ



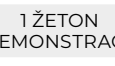
26 ŽETONŮ
VZDĚLÁNÍ



6 ŽETONŮ
AUTOMATIZACE



1 ŽETON
DEMONSTRACE



7 ŽETONŮ
STÁVKY



82 ŽETONŮ
HERNÍ MĚNY (₴)



18 ŽETONŮ
LEGITIMITY



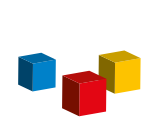
231 DŘEVĚNÝCH KOMPONENT



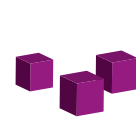
48 DĚLNÍKŮ
PRACUJÍCÍ
TRÍDY



42 DĚLNÍKŮ
STŘEDNÍ
TRÍDY



75 HLASOVA-
CÍCH KOSTIČEK
VE TŘECH
BARVÁCH



35
KOSTIČEK
VLIVU



4 UKAZATELE
VÍTĚZNÝCH
BODŮ



12 UKAZATELŮ
NÁVRHU ZÁKONA
VE ČTYŘECH
BARVÁCH



1
UKAZATEL
MAJETKU



2
UKAZATELE
BLAHOBYTU



7
UKAZATELŮ
POLITIKY



3
UKAZATELE
LEGITIMITY



1
UKAZATEL
HERNÍHO KOLA



1 UKAZATEL
DAŇOVÉHO
MULTIPLIKÁTORU

HRÁČSKÉ FRAKCE



PRACUJÍCÍ
TRÍDA



STŘEDNÍ
TRÍDA



KAPITALIS-
TICKÁ TRÍDA



STÁT

ZDROJE



POTRAVINY



LUXUSNÍ
VÝROBKŮ



ZDRAVÍ



VZDĚLÁNÍ



VLIV

DRUHY DĚLNÍKŮ



NEKVALIFIKOVANÝ / KVALIFIKOVANÝ / LIBOVOLNĚ
KVALIFIKOVANÝ DĚLNÍK STŘEDNÍ TRÍDY



NEKVALIFIKOVANÝ / KVALIFIKOVANÝ / LIBOVOLNĚ
KVALIFIKOVANÝ DĚLNÍK PRACUJÍCÍ TRÍDY



NEKVALIFIKOVANÝ / KVALIFIKOVANÝ / LIBOVOLNĚ
KVALIFIKOVANÝ DĚLNÍK JAKÉKOLI TRÍDY



LEGITIMITA



POSUN NA STUPNICI LEGITIMITY
U PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ/
KAPITALISTICKÉ TRÍDY



POSUN NA STUPNICI LEGITIMITY
U PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ/
KAPITALISTICKÉ TRÍDY



POSUN NA STUPNICI LEGITIMITY
U PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ/
KAPITALISTICKÉ TRÍDY



ZISK ŽETONU LEGITIMITY
PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ/
KAPITALISTICKÉ TRÍDY



ZISK ŽETONU LEGITIMITY
PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ/
KAPITALISTICKÉ TRÍDY



ZISK ŽETONU LEGITIMITY
PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ/
KAPITALISTICKÉ TRÍDY

DALŠÍ SYMBOLY



POČET OBYVATEL
PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ TRÍDY



POČET OBYVATEL
PRACUJÍCÍ/TRIEDNÍ TRÍDY



FIRMA
KAPITALISTICKÉ TRÍDY /
STŘEDNÍ TRÍDY / STÁTNÍ



BOD
LEGITIMITY



ŽETON
LEGITIMITY



BLAHOBYT PRACUJÍCÍ/
STŘEDNÍ TRÍDY



BLAHOBYT PRACUJÍCÍ/
STŘEDNÍ TRÍDY



ŽETON
AUTOMATIZACE



VÍTĚZNÝ
BOD



MINIMÁLNÍ
MZDA



DAŇOVÝ
MULTIPLIKÁTOR

POPIS HERNÍCH KOMPONENT


Karty firem

Tyto karty představují firmy zakládané společenskými třídami za účelem produkce zboží a služeb. Každá z nich uvádí počet i druh dělníků potřebných k dosažení provozuschopnosti firmy, firmou produkované zdroje a (v případě nutnosti) také mzdu vyplácenou firmním dělníkům.

Firma je **provozuschopná** (a tedy produkuje zboží nebo služby), pokud má na své kartě všechny požadované dělníky (a pouze od jedné společenské třídy) nebo jde o firmu s automatizovanou výrobou. Firma střední třídy je provozuschopná, i když na její kartě není dělník pracující třídy (tj. zaměstnanec, viz dále).

Barva firmy označuje průmyslové odvětví, jehož je firma součástí. Ve hře je celkem 5 průmyslových odvětví: **zemědělství** (zelená barva), **luxusní výroba** (modrá barva), **zdravotnictví** (červená barva), **vzdělávání** (oranžová barva) a **média** (fialová barva).

Firmy kapitalistické třídy / státní



• 16 ₺

Název firmy: SUPERMARKET

Potřební dělníci (barva určuje dělníka kvalifikovaného v příslušném průmyslovém odvětví): 4 (zelená, modrá, červená, fialová)

Mzda úrovně 3 (Ú3): 25 ₺

Mzda úrovně 2 (Ú2): 20 ₺

Mzda úrovně 1 (Ú1): 15 ₺

Cena firmy: •: označuje počáteční firmu; :: označuje počáteční firmu použitou pouze při hře 2 hráčů; :::: označuje počáteční firmu použitou pouze při hře 3 nebo 4 hráčů

Průmyslové odvětví (určené barvou): zelená (zemědělství)

Vyprodukované zboží/ služby: 4 (zelená)

Produkční bonus za automatizaci (na karty firem lze umístit žetony automatizace, které zvyšují jejich produkci): +1 (zelená)



Firmy střední třídy

Ve hře jsou 2 druhy firem střední třídy: firmy se dvěma dělníky střední třídy a firmy s jedním dělníkem střední třídy (a s pozicí pro zaměstnance, tj. dělníka pracující třídy).

- Druh dělníka střední třídy
- Druh dělníka (zaměstnanec) pracující třídy
- Produkční bonus za zaměstnance
- Ukazatel mzdy zaměstnance (Ú1, Ú2 a Ú3)

Další druhy firem

Zemědělské družstvo je zvláštním druhem firmy, kterou může založit pouze pracující třída po zahrání některých svých akčních karet. K dosažení provozuschopnosti potřebuje 3 nekvalifikované dělníky a produkuje 2 jednotky potravin. Družstvo je považováno za soukromou firmu, neumísťuje se však na herní plán.

Firmy s automatizovanou výrobou mají na kartě natištěn velký symbol automatizace a postrádají symboly, které určují potřebný počet a druh dělníků. Tyto firmy jsou provozuschopné za všech okolností, nepotřebují žádné dělníky a jsou posuzovány tak, jako by na své kartě měly umístěn žeton automatizace. Ve fázi produkce produkují zdroje bez nutnosti vyplacení mezd. Pozor – **běžná firma, na jejíž kartě je umístěn žeton automatizace, NENÍ firmou s automatizovanou výrobou!**



Akční karty

Prostřednictvím těchto karet můžete ve svých tazích provádět nejrůznější akce. Každou kartu smíte zahrát pro její účinek, nebo ji odhodit a vykonat jednu z vám dostupných základních akcí.



Ilustrace

Název karty: ZEMĚ NEKONEČNÝCH MOŽNOSTÍ

Účinek karty: Založte firmu za využití jednoho libovolně kvalifikovaného dělníka střední třídy, přiděleného ze zásoby.

Podmínka zahrání karty: PODMÍNKA: 7B / 7C

Název karty: ZVÝŠENÍ DPH

Účinek karty: Každý hráč zaplatí státu 15 ₺. Poté se 1 žeton u 2 společenských tříd.

Označení frakce, které karta patří: červená, modrá, zelená

Změna legitimacy (ignorujte ji, pokud nehrajete v plném počtu 4 hráčů)



Karty vývozu

Tyto karty zobrazují 8 možných transakcí, které mohou společenské třídy provést při prodeji zboží a služeb na zahraničním trhu. Na začátku každého kola dojde ve fázi přípravy k odhalení nové karty vývozu.



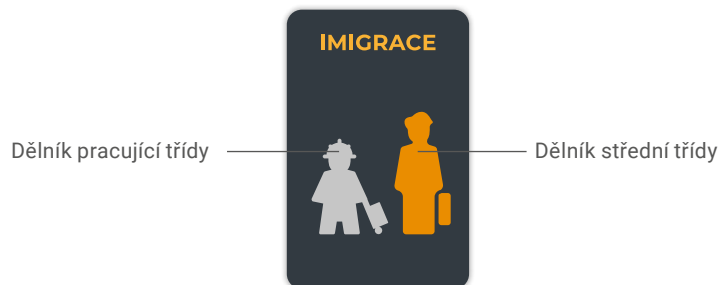
Karty politické agendy

Tyto karty (používané pouze při hře 4 hráčů) představují politickou agendu současné vlády a hráč představující stát si každé kolo dobře jednu z nich. Na konci kola pak stát obdrží vítězné body (VB) v závislosti na tom, do jaké míry se aktuální politická situace shoduje s agendou vyobrazenou na dobrané kartě.



Karty imigrace

Tyto karty určují druh imigrantů (nekvalifikovaní/kvalifikovaní), kteří přicházejí do hry na začátku každého kola ve fázi přípravy.



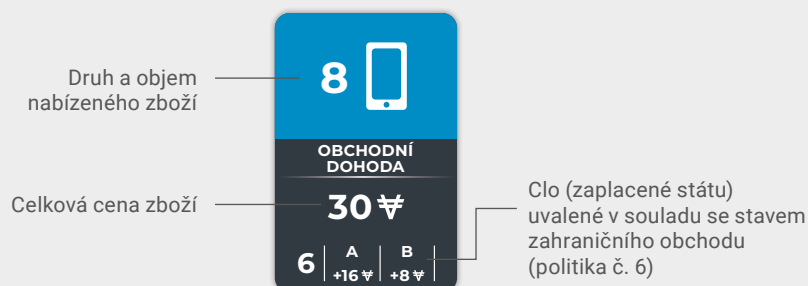
Karty událostí

Tyto karty (používané pouze při hře 4 hráčů) představují nejrůznější problémy, s nimiž se bude muset vypořádat stát.



Karty obchodních dohod

Tyto karty umožňují kapitalistické třídě nakupovat na zahraničním trhu zboží (tj. potraviny a/nebo luxusní výrobky) za ceny, které jsou nižší než obvykle. V závislosti na aktuálně platném zákoně v oblasti politiky zahraničního obchodu (politika č. 6) pak musí kapitalistická třída případně zaplatit státu požadované clo, pokud toto zboží neprodá opět výlučně na zahraničním trhu.



Skladovací prostory

Tyto dílky umožňují kapitalistické a střední třídě navýšit kapacitu skladovacích prostorů na jejich hráčských deskách. Kapitalistická třída si může běžné dílky skladovacích prostorů koupit, střední třída si je může pořídit prostřednictvím akčních karet. Jejich účinek pak fakticky zdvojnásobí skladovací kapacitu. Kromě běžných dílků je ve hře také zvláštní skladovací prostor, jímž už od začátku hry disponuje kapitalistická třída: bezcelní zóna. Na dílku bezcelní zóny lze skladovat pouze zboží (potraviny a luxusní výrobky), které smí být následně prodáno pouze na zahraničním trhu – nikoli ostatním společenským třídám.





HERNÍ PLÁN

Přehled státních politik:

Tato tabulka představuje jednotlivé státní politiky ovlivňující hru, přičemž pozice ukazatelů politiky určují vždy jeden aktuálně platný zákon pro každou z nich. Ukazatel každé politiky se totiž nachází v jedné ze tří sekcí (označených A, B a C), které odpovídají konkrétním ideologiím. V případě politik č. 1–5 tvoří hranice ideologického rozpětí socialismus (A) a neoliberalismus (C). U politik č. 6–7 jsou mezními body nacionalismus (A) a globalismus (C). Jednotlivé frakce pak budou po celou dobu hry usilovat o to, aby změny zákonů, platné v rámci jednotlivých politik, ke svému prospěchu.



Obchodní dohody:

Toto pole slouží k umístění karet obchodních dohod využívaných kapitalistickou třídou. Počet zde umístěných karet je určen stavem politiky č. 6 – zahraničního obchodu.



Vývoz:

Toto pole slouží k umístění karet vývozu, které společenským třídám umožňují prodávat jejich zboží a služby na zahraničním trhu. Ve spodní části pole je uveden rozsah cen za jednotku daného zboží/služby vyskytujících se na kartách vývozu.



Dovoz:

Zboží (potravin a luxusní výrobky) lze ve hře v případě potřeby nakoupit na zahraničním trhu a jeho cena je uvedena ve spodní části tabulky. V závislosti na stavu zahraničního obchodu (politika č. 6) pak musí kupec zaplatit státu požadované clo, jehož výši určuje umístění příslušného ukazatele.



Státní pokladna:

Na toto pole se pokládají peníze patřící státu.



Soukromý sektor:

Do této oblasti umísťují své firmy kapitalistická a střední třída.



Nezaměstnaní dělníci:

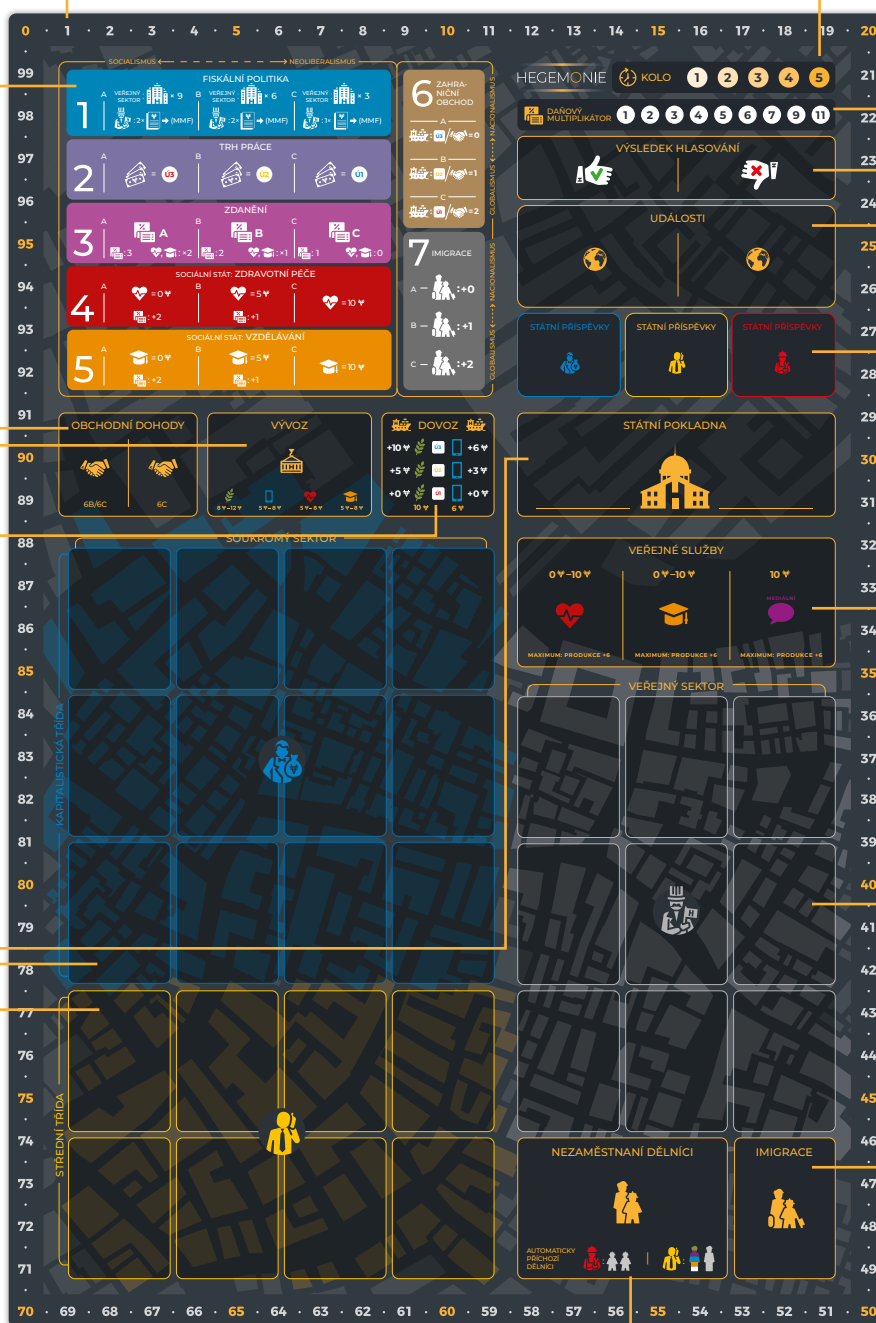
Toto pole slouží k umístění nových dělníků při jejich příchodu do hry, což se obvykle děje na začátku každého kola. Umísťují se na něj i všichni dělníci, kteří se v průběhu hry stanou nezaměstnanými.

Stupnice VB:

Na této stupnici si jednotlivé frakce v průběhu hry zaznamenávají dosažené vítězné body (VB).

Počítadlo kol:

Toto počítadlo slouží k zaznamenání aktuálního kola.



Daňový multiplikátor:

Tato stupnice slouží k zaznamenání aktuální hodnoty daňového multiplikátoru (DM), používané při určení daně, kterou musí zaplatit kapitalistická a střední třída. Jeho hodnotu ovlivňují státní politiky č. 3–5.



Výsledek hlasování:

Kdykoli dojde k hlasování, každá z frakcí oznámí, je-li pro navrhovanou změnu, nebo proti ní. Výsledek hlasování se odvíjí od kostiček vylosovaných z hlasovacího sáčku, které můžete pro přehlednost umísťovat na tato pole, a to podle postojů jednotlivých tříd.



Události (pouze při hře 4 hráčů):

Na tato pole jsou umísťovány karty událostí, s nimiž se musí vypořádat stát.

Státní příspěvky (pouze při hře 4 hráčů):

Na tato pole jsou umísťovány příspěvky poskytované státem (obvykle ve formě zdrojů či peněz), ať už následkem událostí, nebo účinků karet.



Veřejné služby:

Tato pole slouží k umístění zdrojů vyprodukovaných státem (zdraví, vzdělání a vliv). Střední a pracující třída si tyto zdroje mohou nakoupit bez jakéhokoli omezení, přičemž cenu zdraví, resp. vzdělání určují státní politiky č. 4, resp. 5.



Veřejný sektor:

Tato oblast slouží k umístění státních firem. Všechny tyto firmy jsou na herní plán umístěny při přípravě hry, některé z nich však zůstanou neaktivní (otočené lícem dolů), a to v závislosti na „velikosti“ veřejného sektoru určené stavem fiskální politiky (politika č. 1).



Imigrace:

Toto pole slouží k umístění imigračního balíčku. Při příchodu imigrantů do hry je jejich druh (tzn. jejich případná kvalifikace v daném průmyslovém odvětví) určen právě kartami z tohoto balíčku. Počet odhalených karet imigrace závisí na stavu imigrace (politika č. 7).



HRÁČSKÉ DESKY

Pracující třída

Stupnice počtu obyvatel: Ukazatel na stupnici v horní části desky ukazuje počet dělníků pracující třídy ve hře. Číslo přímo pod tímto ukazatelem ukazuje odpovídající hodnotu počtu obyvatel náležících k pracující třídě. Počet obyvatel je pro pracující třídu velmi důležitý. Určuje totiž jak počet zdrojů, které tato společenská třída bude muset utratit při provádění určitých akcí, tak i limit pro její nákupy.

Blahobyt: Tato stupnice ukazuje stav blahobytu pracující třídy. Ke zvýšení blahobytu dojde poté, co pracující třída poskytne svým lidem zdraví, vzdělání nebo luxusní výrobky. Čím většího blahobytu pracující třída dosáhne, tím více VB obdrží.

Odborové organizace: V průmyslových odvětvích, v nichž pracuje velký počet jejích dělníků, může pracující třída založit odbory. Založené odborové organizace poskytují pracující třídě vliv a dodatečné VB.

Příjem: Toto pole slouží pracující třídě k uložení jejích peněz.

Zboží a služby: Toto pole slouží k uložení nakoupených/získaných zdrojů (zdraví, vzdělání, luxusních výrobků a vlivu) až do chvíle jejich použití.



Střední třída

Stupnice počtu obyvatel: Ukazatel na stupnici v horní části desky ukazuje počet dělníků střední třídy ve hře. Číslo přímo pod tímto ukazatelem ukazuje odpovídající hodnotu počtu obyvatel náležících ke střední třídě. Počet obyvatel je pro střední třídu velmi důležitý. Určuje totiž jak počet zdrojů, které střední třída bude muset utratit při provádění určitých akcí, tak i limit pro její nákupy.

Blahobyt: Tato stupnice ukazuje stav blahobytu střední třídy. Ke zvýšení blahobytu dojde poté, co střední třída poskytne svým lidem zdraví, vzdělání nebo luxusní výrobky. Čím většího blahobytu střední třída dosáhne, tím více VB obdrží. Pověšněte si, že i když stupnice pracující a střední třídy fungují podobně, číselné hodnoty na stupnici blahobytu střední třídy se od stupnice pracující třídy liší.

Skladovací prostory: Toto pole slouží ke skladování zboží a služeb vyprodukovaných střední třídou. Každý skladovací prostor má ve spodní části uveden počet zdrojů, které v něm lze uložit. Ukazatel pod každým skladovacím prostorem udává cenu, za kterou mohou odpovídající zdroj nakoupit ostatní společenské třídy.

Příjem: Toto pole slouží střední třídě k uložení jejích peněz.

Zboží a služby: Toto pole slouží k uložení nakoupených/získaných zdrojů (zdraví, vzdělání, luxusních výrobků a vlivu) až do chvíle jejich použití.



Kapitalistická třída

Výnosy: Toto pole slouží kapitalistické třídě k uložení všech nově získaných peněz. Z výnosů také hraje veškeré své výdaje, pokud není uvedeno jinak.

Kapitál: Každé kolo přesune kapitalistická třída po zaplacení mezd a daní všechny své peníze zbývající na poli výnosů na toto pole a obdrží VB, jejichž počet závisí na celkovém množství peněz tvořících její kapitál.

Majetek: Tato stupnice uvádí počet VB, které kapitalistická třída získá na konci kola v závislosti na celkovém množství peněz na poli kapitálu (po jejich přesunu z pole výnosů). Je-li toto množství vyšší než v předchozím kole, obdrží kapitalistická třída dodatečné VB.

Skladovací prostory: Toto pole slouží ke skladování zboží a služeb vyprodukovaných kapitalistickou třídou. Každý skladovací prostor má ve spodní části uveden počet zdrojů, které v něm lze uložit. Ukazatel pod každým skladovacím prostorem udává cenu, za kterou mohou odpovídající zdroj nakoupit ostatní společenské třídy. Pověšněte si, že vliv nelze prodávat a lze jej skladovat neomezené množství.



Stát

Legitimita: Tyto tři stupnice slouží jako přehled legitimacy státu v očích jednotlivých společenských tříd. Stát se svou legitimitu pokouší zvyšovat co nejvíce a (pokud možno) rovnoměrně. Na konci každého kola získá stát VB v závislosti na pozici dvou ukazatelů s nejnižšími hodnotami.

Skladovací prostor vlivu: Toto pole slouží státu ke skladování jeho *soukromého* vlivu. Na rozdíl od *mediálního* vlivu, který lze nalézt na herním plánu na jednom z polí veřejných služeb, si ostatní společenské třídy *soukromý* vliv státu nemohou koupit.

Skladovací prostory na potraviny a luxusní výrobky: Stát zpočátku nevlastní žádné firmy produkující potraviny ani luxusní výrobky, v průběhu hry se však tato situace může změnit. Pokud k tomu dojde nebo si stát koupí zboží účinkem karty, nakoupené zboží je skladováno právě v těchto skladovacích prostorech, odkud si jej za uvedenou cenu mohou koupit ostatní společenské třídy.





PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry se liší v závislosti na počtu hráčů. Níže uvedené pokyny obsahují popis přípravy herního plánu i většiny herního materiálu. Po nich následuje podrobný návod, jak připravit ke hře každou z hráčských frakcí.

Povšimněte si, že dostupnost hráčských frakcí se odvíjí od počtu hráčů:

- Při **hře 2 hráčů** jsou dostupné pouze frakce **kapitalistické** a **pracující třídy**.
- Při **hře 3 hráčů** jsou dostupné frakce **kapitalistické**, **pracující** a **střední třídy**.
- Při **hře 4 hráčů** jsou dostupné všechny hráčské frakce.

Doporučujeme vám zahrát si vaši první partii ve 2 hráčích, abyste se nejprve seznámili se základy herních mechanik, a až poté přidat zbylé dvě frakce.

Příprava herního plánu

Při přípravě herního plánu proveďte následující kroky:

- 1 Herní plán rozložte uprostřed stolu tak, aby byl ve snadném dosahu všech hráčů.
- 2 Do oblasti soukromého sektoru vyhrazené kapitalistické třídě umístěte 4 karty počátečních firem kapitalistické třídy (**Supermarket, Nákupní centrum, Vyšší odbornou školu a Kliniku**). Na každou z těchto karet poté položte průhledný ukazatel mzdy, a to na pole označující její prostřední úroveň (Ú2).
- 3 Vezměte karty státních firem a 3 z nich, které neodpovídají vašemu počtu hráčů (označenému malými kosočtverci vedle ceny karty – karty se 2 dvěma kosočtverci se používají při hře 2 hráčů, karty se 3 kosočtverci při hře 3 nebo 4 hráčů), vraťte zpět do krabice. Do první řady oblastí veřejného sektoru poté umístěte 3 karty počátečních státních firem (každou pod pole veřejných služeb určené ke skladování odpovídajícího zdroje) a na všechny tyto karty opět položte průhledné ukazatele mzdy na pole označující jejich prostřední úroveň (Ú2). Do druhé řady veřejného sektoru následně umístěte lícem dolů po jedné kartě státní firmy od každého druhu a zbývajícími 3 kartami, znovu umístěnými lícem dolů, zaplníte i třetí řadu.
- 4 Při hře 3 nebo 4 hráčů umístěte do oblasti soukromého sektoru vyhrazené střední třídě 2 karty počátečních firem střední třídy (**Smíšené zboží a Lékařskou ordinaci**). Na každou z těchto karet poté položte ukazatel mzdy na pole označující její prostřední úroveň (Ú2).
- 5 Zamíchejte balíček obchodních dohod a umístěte jej lícem dolů vedle herního plánu. Následně odhalte jeho vrchní kartu a vyložte ji lícem vzhůru na jedno z příslušných polí.
- 6 Zamíchejte balíček vývozu a umístěte jej lícem dolů vedle herního plánu. Následně odhalte jeho vrchní kartu a vyložte ji lícem vzhůru na jí vyhrazené pole. Poté umístěte průhledný ukazatel (označující výši cla) na prostřední pole dovozu (Ú2).
- 7 Vezměte karty imigrace a po zamíchání z nich vytvořte imigrační balíček, který umístěte lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu.
- 8 Ukazatele politiky umístěte na následující zákony (sekce) přehledu státních politik:

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

- 9 Na pole státní pokladny umístěte 120 Kč představujících počáteční peníze státu.
- 10 V závislosti na počtu hráčů ve hře umístěte na odpovídající pole oblasti veřejných služeb níže uvedený počet žetonů zdraví, žetonů vzdělání a kostiček vlivu:

	ZDRAVÍ	VZDĚLÁNÍ	VLIV
2 hráči	5	5	3
3 nebo 4 hráči	6	6	4

- 11 Ukazatel herního kola umístěte na první pole počítadla kol. Ukazatel daňového multiplikátoru (DM) umístěte na pole s hodnotou „5“ na příslušné stupnici.
- 12 Ukazatel vítězných bodů každé společenské třídy umístěte na stupnici vítězných bodů na pole s hodnotou „0“.
- 13 Hlasovací kostičky rozdělte podle barvy a vytvořte z nich tři oddělené zásoby umístěné poblíž herního plánu. Vezměte 8 kostiček od každé barvy a vložte je do plátěného hlasovacího sáčku, který následně umístěte poblíž herního plánu. Kostičky všech tří barev vložte do sáčku i při hře 2 hráčů, kdy je frakce střední třídy nedostupná.
- 14 Ze žetonů/kostiček všech zdrojů (potravin, luxusní výrobky, zdraví, vzdělání a vliv) vytvořte oddělené zásoby a umístěte je poblíž herního plánu ve snadném dosahu všech hráčů. Totéž udělejte i s penězi, žetony automatizace, kartami úvěrů, dílky skladovacích prostorů, žetony stávky, žetonem demonstrace, žetony legitimacy (při hře 4 hráčů) a průhlednými ukazateli.
- 15 Dělníky pracující třídy a střední třídy rozdělte podle barvy a druhu a umístěte je poblíž herního plánu tak, aby byli ve snadném dosahu hráčů ovládajících tyto hráčské frakce. (Při hře 2 hráčů vraťte dělníky střední třídy zpátky do krabice – střední třída je nedostupná a její dělníci se nepoužívají.)
- 16 Poblíž herního plánu umístěte přehledovou kartu s všeobecnými informacemi tak, aby byla ve snadném dosahu všech hráčů.

Po ukončení přípravy herního plánu si každý z hráčů vezme jednu frakci (jejich rozdělení lze provést náhodně, nebo cíleným výběrem) a provede její přípravu. Hráčům bychom zároveň rádi doporučili, aby se kolem herního plánu rozesadili následovně:







PŘÍPRAVA HRÁČSKÝCH FRAKCÍ

Příprava pracující třídy

- 1 Před sebe položte **hráčskou desku** pracující třídy.
- 2 Na počáteční pole stupnice **počtu obyvatel** umístěte průhledný ukazatel označující počet dělníků (10).
- 3 Na počáteční pole stupnice **blahobytu** umístěte ukazatel označující výši blahobytu (0).
- 4 Ze zásoby si vezměte **30 ₣** a 1 kostičku **vlivu** a umístěte je na jim vyhrazená pole.
- 5 Vezměte si 3 červené **ukazatele návrhu zákona** a svůj **žeton hlasování** a umístěte je poblíž své hráčské desky.
- 6 Vezměte si **akční karty** pracující třídy a po zamíchání z nich vytvořte balíček, který umístěte lícem dolů vedle své hráčské desky. Z tohoto balíčku si poté doberte do ruky **7 karet**.
- 7 Vedle své hráčské desky umístěte **přehledovou kartu** pracující třídy.
- 8 Vezměte si 2 karty **Zemědělských družstev** a prozatím je ponechte stranou (využijete je až po zahrání konkrétních karet).
- 9 V závislosti na počtu hráčů postavte dělníky pracující třídy (v barvách odpovídajících dostupným pracovním místům) na následující karty firem:
 - Při hře 2 hráčů: **Supermarket** (jeden zelený a jeden šedý dělník), **Nákupní centrum** (jeden modrý a jeden šedý dělník), **Státní nemocnice** (jeden bílý a jeden šedý dělník), **Státní vysoká škola** (jeden oranžový a jeden šedý dělník).
 - Při hře 3 nebo 4 hráčů: **Supermarket** (jeden zelený a jeden šedý dělník), **Vyšší odborná škola** (jeden oranžový a jeden šedý dělník) a **Fakultní nemocnice** (jeden bílý dělník a dva šedí dělníci).
- 10 Jednoho nekvalifikovaného dělníka pracující třídy (šedý dělník) umístěte na pole **nezaměstnaných dělníků**. Poté:
 - při hře 2 hráčů odhalte 1 **kartu imigrace**.
 - při hře 3 nebo 4 hráčů odhalte 2 **karty imigrace**.
 Na pole nezaměstnaných dělníků následně umístěte dělníka pracující třídy vyobrazeného na každé z těchto odhalených karet, které vzápětí vraťte dospod imigračního balíčku.

Příprava kapitalistické třídy

- 1 Před sebe položte **hráčskou desku** kapitalistické třídy.
- 2 Ze zásoby si vezměte **120 ₣** a umístěte je na pole **výnosů** na své hráčské desce.
- 3 Na první pole stupnice **majetku** umístěte ukazatel majetku.
- 4 Ze zásoby si vezměte 1 jednotku **potravin**, 2 jednotky **luxusních výrobků**, 2 jednotky **vzdělání** a 1 kostičku **vlivu** a umístěte je do příslušných skladovacích prostorů na své hráčské desce. Umístěním průhledných ukazatelů poté označte prodejní cenu jednotlivých zdrojů. Ukazatel potravin umístěte na cenu **12 ₣**, ukazatele ostatních 3 zdrojů umístěte na cenu **8 ₣**.
- 5 Vezměte si dílek **bezcelní zóny** a umístěte jej vedle své hráčské desky.
- 6 Vezměte si 3 modré **ukazatele návrhu zákona** a svůj **žeton hlasování** a umístěte je poblíž své hráčské desky.
- 7 Vezměte si **akční karty** kapitalistické třídy a po zamíchání z nich vytvořte balíček, který umístěte lícem dolů vedle své hráčské desky. Z tohoto balíčku si poté doberte do ruky **7 karet**.
- 8 Vedle své hráčské desky umístěte **přehledovou kartu** kapitalistické třídy.
- 9 Vezměte si karty **firem** kapitalistické třídy a po zamíchání z nich vytvořte balíček firem, který umístěte lícem dolů vedle své hráčské desky. Poté odhalte první 4 karty a vyložte je lícem vzhůru vedle balíčku firem. Tyto karty představují vaši **nabídku firem**.

Příprava střední třídy

Následující kroky proveďte pouze při přípravě hry 3 nebo 4 hráčů.

- 1 Před sebe položte **hráčskou desku** střední třídy.
- 2 Na počáteční pole stupnice **počtu obyvatel** umístěte průhledný ukazatel označující počet dělníků (10).
- 3 Na počáteční pole stupnice **blahobytu** umístěte ukazatel označující výši blahobytu (0).
- 4 Ze zásoby si vezměte **40 ₣** a 1 kostičku **vlivu** a umístěte je na jim vyhrazená pole.
- 5 Ze zásoby si vezměte 1 jednotku **potravin** a 1 jednotku **zdraví** a jejich žetony umístěte do příslušných skladovacích prostorů na své hráčské desce. Umístěním průhledných ukazatelů poté označte prodejní cenu jednotlivých zdrojů. Ukazatel potravin umístěte na cenu **12 ₣**, ukazatele ostatních 3 zdrojů umístěte na cenu **8 ₣**.
- 6 Vezměte si 3 žluté **ukazatele návrhu zákona** a svůj **žeton hlasování** a umístěte je poblíž své hráčské desky.
- 7 Vezměte si **akční karty** střední třídy a po zamíchání z nich vytvořte balíček, který umístěte lícem dolů vedle své hráčské desky. Z tohoto balíčku si poté doberte do ruky **7 karet**.
- 8 Vedle své hráčské desky umístěte **přehledovou kartu** střední třídy.
- 9 Vezměte si karty **firem** střední třídy a po zamíchání z nich vytvořte balíček firem, který umístěte lícem dolů vedle své hráčské desky. Poté odhalte první 3 karty a vyložte je lícem nahoru vedle balíčku firem. Tyto karty představují vaši **nabídku firem**.
- 10 Na každou z následujících karet firem postavte **dělníky střední třídy** (v souladu s barvou dostupných pracovních míst): **Vysoké učení technické** (jeden oranžový a dva šedí dělníci), **Nákupní centrum** (jeden modrý a jeden šedý dělník), **Směšené zboží** (jeden zelený dělník) a **Lékařská ordinace** (jeden bílý dělník).
- 11 Na pole nezaměstnaných dělníků umístěte (s přihlédnutím ke kartám firem ve své nabídce firem) jednoho libovolně kvalifikovaného dělníka střední třídy a poté odhalte 2 **karty imigrace**. Na pole nezaměstnaných dělníků následně umístěte dělníky střední třídy vyobrazené na těchto odhalených kartách, které vzápětí vraťte dospod imigračního balíčku.

Příprava státu

Následující kroky proveďte pouze při přípravě hry 4 hráčů.

- 1 Před sebe položte **hráčskou desku** státu.
- 2 Na druhé pole každé stupnice **legitimity** umístěte ukazatel legitimacy v odpovídající hráčské barvě.
- 3 Ze zásoby si vezměte 1 kostičku **vlivu** a umístěte ji na jí vyhrazené místo.
- 4 Vezměte si 3 šedé **ukazatele návrhu zákona** a svůj **žeton hlasování** a umístěte je poblíž své hráčské desky.
- 5 Vezměte si **akční karty** státu a po zamíchání z nich vytvořte balíček, který umístěte lícem dolů vedle své hráčské desky. Z tohoto balíčku si poté doberte do ruky **7 karet**.
- 6 Vedle své hráčské desky umístěte **přehledovou kartu** státu.
- 7 Vezměte si karty **událostí** a po zamíchání z nich vytvořte balíček událostí, který umístěte lícem dolů poblíž své hráčské desky. Poté odhalte 2 vrchní karty událostí a vyložte je lícem vzhůru na jim vyhrazená místa na herním plánu. Uvádí-li text některé z těchto karet frázi „Pouze ve 2.–5. kole“, odhalte místo ní jinou kartu a po dokončení tohoto kroku přípravy zamíchejte všechny takovéto karty událostí zpět do balíčku událostí.
- 8 Vezměte si karty **politické agendy** a po zamíchání z nich vytvořte balíček politické agendy, který umístěte lícem dolů poblíž své hráčské desky. Poté z něj odhalte jeho vrchní kartu a vyložte ji lícem vzhůru vedle své hráčské desky tak, aby ji viděli i ostatní hráči.
- 9 Do oblasti veřejných služeb pod zde přítomné žetony zdraví umístěte **dílek státní podpory zdravotní péče**. Ujistěte se, že jeho viditelná strana odpovídá zákonu 4B. Poblíž své hráčské desky umístěte dílek **státní podpory vzdělávání**.



PRŮVODCE HROU – ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Hegemonie se hraje na 5 kol a každé kolo se dělí na několik fází zahrnujících řadu specifických kroků. Na konci 5. kola hra končí a v rámci vyhodnocení dodatečného závěrečného kroku následuje přidělení vítězných bodů získaných na konci hry. Vítězství poté případně hráči s nejvyšším celkovým počtem vítězných bodů (VB).

Každé kolo se skládá z těchto fází:

- **Fáze přípravy**
- **Fáze akcí**
- **Fáze produkce**
- **Fáze hlasování**
- **Fáze bodování**

Následující text objasňuje průběh všech výše uvedených fází. S přihlédnutím ke skutečnosti, že každá hráčská frakce odehrává tyto fáze jinak, však nejprve uvádí obecný popis pravidel týkajících se všech frakcí. Po něm následují samostatné části věnované jednotlivým frakcím, obsahující zvláštní pravidla, jimiž se řídí.

Fáze přípravy

V 1. kole hry tuto fázi vynechte.

Jak napovídá její název, ve fázi přípravy provedete přípravu nového kola. Začněte **posunutím ukazatele herního kola na další pole** počítadla kol. Každý z hráčů poté vykoná kroky příslušející jeho frakci. V případě jakýchkoli nejasností spojených s časováním těchto kroků nahlédněte do přehledové karty s všeobecnými informacemi, která uvádí jejich přesnou posloupnost.

Poté, co všechny frakce provedou potřebné kroky, pokračujte fází akcí.

Fáze akcí

Fáze akcí je stěžejní částí hry. V jejím průběhu hráči hrají z ruky své akční karty, provádějí nejrůznější akce a usilují o dosažení svých cílů. Ve fázi akcí odehraje každý z hráčů celkem 5 tahů (v ruce tedy každému hráči zůstanou 2 karty do dalšího kola).

Pořadí frakcí je vždy stejné:

1. Pracující třída
2. Střední třída
3. Kapitalistická třída
4. Stát

Při hře 2 nebo 3 hráčů ignorujte frakce, které se neúčastní hry.

Počínaje pracující třídou si každý hráč ve svém tahu vybere jednu z karet, které drží v ruce, a provede svou **hlavní akci** – buďto vyhodnotí *účinek vybrané karty*, nebo tuto kartu odhodí a provede *základní akci*. Každá frakce má k dispozici odlišný soubor základních akcí, jejichž výčet uvádí samostatná část pravidel věnovaná příslušné frakci a které najdete i na její přehledové kartě.

Hráč smí v každém svém tahu provést také jednu **volnou akci**, a to buď před svou hlavní akcí, nebo po ní. I v tomto případě disponuje každá frakce odlišným souborem volných akcí a jejich přehled opět najdete na její přehledové kartě.

Pokud chcete zahrát akční kartu pro její účinek, mějte na paměti, že některé karty obsahují podmínku – tou je obvykle požadavek na platnost konkrétního zákona.

V případě, že tato podmínka splněna není (tedy se např. aktuálně platný zákon neshoduje se zákony uvedenými na kartě), smíte vybranou kartu využít pouze k provedení základní akce.

Nachází-li se v dolní části akční karty zahrané za účelem vyhodnocení jejího účinku jeden nebo více symbolů legitimacy tříd doplněných číslovkou, znamená to, že zahráním této karty dojde k úpravě pozic ukazatelů na příslušných stupnicích **legitimity** na hráčské desce státu (podrobnosti najdete v samostatné části pravidel věnované státu). Po vyhodnocení účinku karty proto posuňte ukazatele legitimacy v souladu s pokyny uvedenými na kartě. K posunu ukazatelů legitimacy dochází pouze při hře 4 hráčů – při hře s nižším počtem hráčů, kdy stát není hráčskou frakcí, tyto symboly ignorujte. Symboly tříd ignorujte i v případě, že kartu odhodíte, abyste provedli základní akci. Pozor, účinkem některých karet může stát namísto posunu legitimacy získat **žeton legitimacy** (viz str. 26).

Příklad: *Honza hraje za pracující třídu. Ve svém tahu si z karet, které drží v ruce, vybere kartu Státní stipendia. Podmínka uvedená na kartě (tj. platný zákon 5B/5C) je splněna, a proto se rozhodne zahrát tuto kartu za účelem vyhodnocení jejího účinku – nakoupí si od státu vzdělání za poloviční cenu. Poté, co dokončí tuto akci, posune Alena hrající za stát ukazatel legitimacy pracující třídy na své hráčské desce o jedno pole vpřed.*



Účinky některých karet vám mohou dát pokyn k provedení jedné nebo více základních akcí, obvykle s určitým omezením nebo malou úpravou. Pokud není stanoveno jinak, platí pro tyto základní akce v takových případech stejná pravidla jako obvykle (tak, jak jsou uvedena v samostatné části pravidel věnované příslušné frakci).

Jakmile hráč dokončí svůj tah, je na tahu další hráč podle stanoveného pořadí. Takto se hráči střídají až do chvíle, kdy každý z nich odehraje celkem 5 tahů. A 2 karty, které každému z nich zůstanou v ruce, si ponechají do dalšího kola.

Fáze produkce

Firmy, které jsou ve hře, produkují v této fázi zboží nebo služby a dělníci umístění na jejich kartách obdrží svou mzdu. Poté následuje pokrytí základních potřeb obyvatel a placení daní.

Fáze produkce se skládá z níže uvedených kroků:

- **Produkce zboží a služeb**
- **Pokrytí potřeb**
- **Kontrola MMF**
- **Placení daní**

Ve fázi produkce hrají hráči v obráceném pořadí – to znamená, že každý ze zmíněných kroků provede nejprve stát, poté kapitalistická třída, po ní střední třída a jako poslední přijde na řadu pracující třída. Nezapomeňte, že další krok začnete vyhodnocovat až poté, co aktuální krok vyhodnotí všichni hráči.

Produkce zboží a služeb

V rámci tohoto kroku zaplatí každá frakce, která je majitelem firem (stát, kapitalistická třída a střední třída), mzdu všem dělníkům umístěným na kartách těchto firem. Vyšší mzdy určuje její ukazatel na kartě firmy, přičemž vyplacené peníze obdrží společenská třída, ke které



patří tito dělníci. Určená mzda je u každé firmy vyplacena hromadně za všechny pracující dělníky dané frakce, nikoli každému dělníkovi zvlášť. Po vyplacení mezd pak každá firma vyprodukuje uvedený objem zboží nebo služeb a frakce, která je jejím majitelem, si tyto zdroje umístí do odpovídajících skladovacích prostorů. Vázání dělníci (viz str. 15) ve všech firmách se poté vrátí do stojící pozice a od této chvíle už nejsou vázání.

Státní firmy produkují i při hře 2 nebo 3 hráčů, kdy za stát nikdo nehraje. Mzdu dělníkům vyplatíte z peněz ve státní pokladně (pokud stát nemá dost peněz na výplaty, musí si na ně vzít úvěr – viz str. 33) a vyprodukované zdroje umístíte do oblastí veřejných služeb na herním plánu.

**DŮLEŽITÉ:**

Každá veřejná služba má skladovací limit rovný výši celkové produkce odpovídajících státních firem + 6 (bez ohledu na provozuschopnost těchto firem). Pokaždé, když stát vyprodukuje nebo obdrží větší objem služeb, než dokáže skladovat, je veškerý přebytek ztracen.

Pokrytí potřeb

V rámci tohoto kroku pokryjí střední a pracující třída základní potřeby svých obyvatel. K pokrytí potřeb dojde spotřebováním potravin v počtu odpovídajícím počtu obyvatel. Chybějí-li těmto třídám potraviny, musejí si je nakoupit od jakékoli kombinace dodavatelů.

Kontrola MMF

V rámci tohoto kroku ověřte, zda má stát větší počet úvěrů, než kolik dovoluje jeho aktuální stav fiskální politiky (politika č. 1). Pokud je povolený počet překročen, stát se pokusí co nejvíce z těchto úvěrů splatit – utratí 55 ₣ za každý z nich. Má-li stát po splacení těchto úvěrů menší počet úvěrů, než kolik uvádí aktuálně platný zákon fiskální politiky, pokračujte dalším krokem. V opačném případě dojde k intervenci MMF (Mezinárodního měnového fondu), který si vynutí změnu některých zákonů (další podrobnosti najdete v části nazvané Intervence MMF, zahrnuté do Dalšíh pravidel na str. 33).

**DŮLEŽITÉ:**

Peníze zaplacené jako daň musí být pokaždé umístěny na pole státní pokladny. Při hře dávejte dobrý pozor na to, aby hráči tyto peníze omylem nevraceli zpět do zásoby.

Placení daní

V rámci tohoto kroku platí společenské třídy daně státu v závislosti na aktuálně platném zákoně v oblasti zdanění (politika č. 3). Podrobný rozbor placených daní uvádí samostatná část pravidel věnovaná příslušné společenské třídě a zkrácené shrnutí naleznete i na přehledové kartě dané třídy.

Fáze hlasování

V této fázi se odehraje hlasování, které rozhodne o přijetí či nepřijetí zákonů navržených ve fázi akcí.

Fáze hlasování se skládá z níže uvedených kroků:

- **Doplnění hlasovacího sáčku**
- **Uskutečnění hlasování**

Je-li toho zapotřebí, ve fázi hlasování se uplatňuje běžné pořadí hráčů (pracující třída, střední třída, kapitalistická třída, stát).

Není-li ve fázi akcí navržen žádný nový zákon, fázi hlasování kompletně vynechte.

Doplnění hlasovacího sáčku

Před uskutečněním hlasování doplní všechny 3 třídy do hlasovacího sáčku své **hlasovací kostičky**:

- Pracující třída přidá tolik kostiček, kolik činí polovina jejího **počtu obyvatel** (zaokrouhlená nahoru).
- Kapitalistická třída vloží do sáčku kostičky v počtu odpovídajícím polovině jejich **provozuschopných firem** (jak s umístěnými dělníky, tak s automatizovanou výrobou, zaokrouhleno nahoru).
- Střední třída použije **tu z uvedených možností, která jí přinese větší počet kostiček** (polovinu svého počtu obyvatel, nebo polovinu svých provozuschopných firem, vždy zaokrouhleno nahoru).

Při hře 2 hráčů přidejte do sáčku 5 hlasovacích kostiček střední třídy, i když za ni nikdo nehraje.

Stát nemá žádné vlastní hlasovací kostičky, a proto do sáčku nedoplňuje nic. Místo toho získá kostičky **soukromého vlivu**, jejichž počet se odvíjí od nejnižší úrovně dosažené legitimacy (podrobnosti najdete v samostatné části pravidel věnované státu).

Uskutečnění hlasování

Každá státní politika, na níž je umístěn ukazatel návrhu zákona, se stane předmětem samostatného hlasování. Začněte politikou č. 1 a pokračujte ve vzestupném pořadí.

Při uskutečnění hlasování každý z hráčů (počínaje pracující třídou a dále podle běžného pořadí hráčů) oznámí, je-li **pro**, nebo **proti** změně politiky označené ukazatelem návrhu zákona. Zdržet se hlasování není možné. Jako připomínku hráči následně otočí své žetony hlasování tak, aby odpovídaly jejich volbě. Hráč, který umístěním svého ukazatele navrhl změnu politiky, je automaticky pro.

VÝSLEDEK HLASOVÁNÍ

Poté, co všichni hráči oznámili, které z obou možností dávají přednost, vylosujte **z hlasovacího sáčku 5 kostiček** a v souladu s preferencemi jednotlivých hráčů je umístíte na herní plán na jim vyhrazená pole. Každá kostička se počítá jako jeden hlas.

Tímto způsobem je určen předběžný výsledek, hráči však vzápětí dostanou možnost jej upravit ještě i **utracením svého vlivu**. Každý hráč nejprve oznámí, kolika kostičkami vlivu disponuje, a vezme si všechny své kostičky do ruky. Následně od nich tajně oddělí ty, které chce utratit, a ruku, v níž je skryl, natáhne nad stůl. Na daný pokyn poté všichni hráči odhalí svůj utracený vliv, přičemž každá kostička utraceného vlivu se počítá jako jeden **dodatečný hlas** ve prospěch hráčovy počáteční volby. Odhalené kostičky opět umístíte na příslušná pole a spočítejte celkový počet hlasů pro každou z předložených možností:

- Je-li počet hlasů „pro“ **stejný nebo vyšší** než počet hlasů „proti“, navržený zákon je **přijat** a státní politika se změní. Ukazatel politiky přesuňte do nové sekce a ukazatel návrhu zákona vraťte frakci, která jej umístila. Navrhovatel zákona okamžitě získá 3 VB. Všichni ostatní hráči, kteří navržený zákon podpořili a mají své hlasy na poli „pro“ (ať už v podo-



bě kostiček vylosovaných z hlasovacího sáčku, nebo dodatečně utracených kostiček vlivu), získají po 1 VB.

- Je-li počet hlasů „pro“ nižší než počet hlasů „proti“, navržený zákon není přijat a státní politika se nezmění. Ukazatel návrhu zákona vraťte frakci, která jej umístila, a pokračujte další politikou. V takovém případě nezíská nikdo žádné VB.

Při hře 2 hráčů se vylosované kostičky střední třídy počítají do celkového počtu 5 hlasovacích kostiček, jsou však okamžitě odhozeny – nejsou ani „pro“, ani „proti“. Předběžný výsledek tvoří zbývající hlasovací kostičky. Ve vzácném případě, kdy je z hlasovacího sáčku vylosováno 5 kostiček střední třídy a žádný z hráčů neutratí žádný vliv, je navržený zákon přijat a politika se změní.

Hráči získají VB pouze po přijetí zákona a změně politiky. VB jsou navíc rozděleny výhradně mezi hráče, kteří tuto změnu podpořili a přispěli k ní alespoň 1 svým hlasem (ať už v podobě kostiček vylosovaných z hlasovacího sáčku, nebo dodatečně utracených kostiček vlivu) – jejich odměnou je 1 VB. Výjimkou z tohoto pravidla je hráč, který změnu zákona navrhl – ten v případě přijetí zákona a změny politiky získá 3 VB i v situaci, kdy změnu nepodpořil žádnými svými hlasy a ta byla prosazena pouze silou hlasů podporujících hráčů.

Po určení konečného výsledku odhodte všechny hlasovací kostičky vítězné strany a také všechny dodatečné kostičky vlivu, které hráči utratili (bez ohledu na to, zda je utratila strana vítězná či poražená). Všechny hlasovací kostičky poražené strany poté vraťte zpět do hlasovacího sáčku. Je-li následkem změny zákona potřeba provést na herním plánu jakékoli další úpravy, proveďte je dříve, než budete pokračovat hlasováním o následující státní politice.

Ve vzácném případě, kdy se v rámci právě probíhajícího hlasování všichni hráči shodnou ve svých preferencích (což znamená automatické přijetí navrženého zákona a změnu státní politiky), přesto vylosojte z hlasovacího sáčku 5 kostiček a všechny je odhodte. VB jsou přiděleny jako obvykle. Hráč, který navrhl změnu zákona, získá 3 VB. Všichni ostatní hráči, kteří k ní přispěli alespoň 1 svým hlasem, získají po 1 VB.

Pokud je v kteroukoli danou chvíli hlasovací sáček prázdný a vy potřebujete vylosovat hlasovací kostičky, dvakrát po sobě proveďte krok Doplnění hlasovacího sáčku (stát v takovém případě nezíská žádné kostičky vlivu) a pokračujte v losování.

Podrobný příklad hlasování najdete v těchto pravidlech na str. 32.

Po vyhodnocení všech potřebných hlasování pokračujte následující fází.

Fáze bodování

V této fázi získávají frakce dodatečné VB v závislosti na jimi dosažených úspěších. Stát navíc vyhodnotí postih za všechny události, s nimiž se nevypořádal ve fázi akcí a které jsou tedy stále umístěny na herním plánu.

Fáze bodování nabízí všem frakcím potenciál pro získání VB, jejichž počet se však může dosti zásadně lišit. Zatímco pro některé mohou tyto VB představovat hlavní zdroj VB obdržovaných v průběhu hry, u jiných se může jednat pouze o nevelký bonus.

Konec hry

Na konci 5. kola hra končí. Všechny frakce zohlední postih za nesplacené úvěry a provedou závěrečné bodování.

Kontrola úvěrů

Kapitalistická třída si za každý svůj nesplacený úvěr odečte 5 VB. Ostatní frakce nejprve dostanou možnost splatit své úvěry, a to utracením 55 Kč za každý nesplacený úvěr. Kartu splaceného úvěru poté odhodí. Nedokážou-li splatit úvěr v plné výši, utratí tolik peněz, kolik mohou (splacené peníze musejí být dělitelné pěti), a za každých nesplacených 5 Kč si poté odečtou 1 VB.

Příklad: Klára, která hraje za střední třídu, má na konci hry 1 úvěr a 38 Kč. Nesplacený úvěr musí splatit v maximální možné výši, a proto utratí 35 Kč (tato částka je dělitelná pěti). Zbývajících nesplacených 20 Kč znamená, že si odečte 4 VB.

Závěrečné bodování

Po ukončení hry má každá z frakcí možnost získat dodatečné VB v závislosti na aktuálně platných zákonech jednotlivých státních politik a stavu své hráčské desky. Podrobnosti najdete v samostatných částech pravidel věnovaných jednotlivým frakcím.

Po započtení těchto dodatečných VB se vítězem stává frakce s nejvyšším dosaženým počtem VB. V případě remízy se podívejte na politiky č. 1–5 a zkontrolujte, které z frakcí vyhovuje největší počet jejich zákonů (sekci A započítejte pro pracující třídu, sekci B pro střední třídu, sekci C pro kapitalistickou třídu; stát se řídí svou kartou politické agendy). Víťezství pak připadne té z remizujících frakcí, které vyhovuje největší počet zákonů. Pokud remíza přetrvává a jednou z remizujících frakcí je stát, vítězem se stává stát. Jinak vítězí frakce s největším počtem hlasovacích kostiček v hlasovacím sáčku. Je-li výsledek stále nerozhodný, hráči se o vítězství podělí rovným dílem.



PRACUJÍCÍ TŘÍDA

Obecný přehled

Vaším úkolem jakožto pracující třídy je zvyšování blahobytu svých obyvatel. Toho dosáhnete přidělováním svých dělníků na pracovní místa ve firmách, kde dostanete mzdu za práci, kterou odvedou. Peníze získané za mzdy poté utrácíte, abyste pokryli základní potřeby svých obyvatel, mezi něž patří potraviny, zdraví, vzdělání, a pokud možno také zábava.

Fáze přípravy



Pokaždé, když některý z vašich účinků zmiňuje dělníky, a není-li uvedeno jinak, jedná se pouze o dělníky vaší třídy. Skutečnému počtu dělníků, které máte k dispozici, by pak měla za všech okolností odpovídat pozice ukazatele na vaší stupnici počtu obyvatel. Kdykoli tedy získáte nebo ztratíte nějakého dělníka, nezapomeňte patřičně posunout ukazatel na této stupnici.

Ve fázi přípravy proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:

Placení úroků z úvěrů

Za každý úvěr, který máte, musíte zaplatit úrok ve výši 5 ₣.

Pokles blahobytu

Snižte svůj blahobyt o **1 pole**. Je-li ukazatel blahobytu na prvním poli stupnice (pole „0“), zůstává na místě a nic dalšího se neděje. Povšimněte si, že zatímco zvyšováním blahobytu získáváte VB (viz dále uvedené volné akce), při jeho poklesu žádné VB neztrácíte.

Dobráni akčních karet

Doberte si 5 karet ze svého balíčku akčních karet (do celkového počtu 7 karet v ruce). Tyto karty držte před ostatními hráči skrytě.

Zisk nových dělníků a úprava počtu obyvatel

Na pole nezaměstnaných dělníků přidejte ze své zásoby 2 své nekvalifikované (šedé) dělníky. Následně zkontrolujte stav imigrace (politika č. 7). Nachází-li se ukazatel této politiky v sekci B nebo C, na pole nezaměstnaných dělníků musíte umístit další dělníky, jejichž druh (kvalifikovaný/nekvalifikovaný) určují karty imigrace. Odhalte tolik karet imigrace, kolik vám nařizuje aktuální politika (1 kartu, pokud se nachází ukazatel imigrace v sekci B, 2 karty, pokud se nachází v sekci C). Všechny dělníky pracující třídy vyobrazené na odhalených kartách přidejte na pole nezaměstnaných dělníků (dělníky střední třídy ignorujte). Odhalené karty imigrace poté vraťte dospod imigračního balíčku.

Příklad: Začíná nové kolo hry a ukazatel imigrace se aktuálně nachází v sekci C. **Honza hraje za pracující třídu, na pole nezaměstnaných dělníků proto umístí 2 šedé dělníky a odhalí 2 karty imigrace. Na první kartě je symbol nekvalifikovaného dělníka pracující třídy, na druhé dělníka kvalifikovaného v odvětví vzdělávání. Na pole nezaměstnaných dělníků tedy Honza přidá ještě jednoho šedého a jednoho oranžového dělníka.**

Po přidání nových dělníků musíte náležitě upravit pozici ukazatele na své stupnici počtu obyvatel, který posunete vpřed o tolik polí, kolik činí celkový počet nově přidaných dělníků (2, 3 nebo 4).

Fáze akcí

Základní akce

V rámci svého tahu smíte provést jednu z následujících **základních** akcí:

Návrh zákona

Provedením této akce vyjadřujete své přání změnit některý z aktuálně platných zákonů tak, aby související politika lépe odpovídala vašim potřebám.

Zákon navrhnete umístěním jednoho ze svých **ukazatelů návrhu zákona** na politiku, kterou chcete změnit, a to na sekci sousedící s aktuálně platnou sekci. Tato sekce dané politiky se tím stane vaším návrhem změny.

Sekci, která nesousedí s aktuálně platnou sekci, si vybrat nemůžete. Pokud je například ukazatel zdanění umístěn v sekci A, nemůžete umístit svůj ukazatel návrhu zákona na sekci C. Kromě toho nesmíte navrhnout změnu politiky, v jejíž libovolné sekci už se nachází ukazatel návrhu zákona jiného hráče. Nachází-li se tedy ukazatel politiky trhu práce v sekci B a jiný hráč navrhl zákon umístěním svého ukazatele na sekci C, nesmíte navrhnout zákon odpovídající sekci A téže politiky.

Po návrhu zákona se obvykle nestane už nic jiného. O všech navržených zákonech se totiž bude hlasovat až později v průběhu kola, v rámci fáze hlasování. Zároveň však máte možnost utratit v rámci této akce 1 kostičku vlivu a požadovat **okamžité hlasování**. Pokud se tak rozhodnete učinit, dojde k okamžitému hlasování, jehož předmětem bude vámi označená politika a zákon, který jste právě navrhli (další podrobnosti o hlasování obsahuje krok Uskutečnění hlasování, který najdete na str. 12 jako součást fáze hlasování). Zvítězí-li váš návrh, ukazatel politiky ihned přesuňte do vámi navržené sekce a získejte VB jako obvykle. Právě změněná státní politika je okamžitě platná. Je-li váš návrh zamítnut, ukazatel politiky ponechte na původním místě. V obou případech si po hlasování vezměte svůj ukazatel návrhu zákona zpět k sobě.

Ve hře disponujete celkem 3 ukazateli návrhu zákona, což znamená, že pokud nebudete požadovat okamžité hlasování (v takovém případě si svůj ukazatel po jeho uskutečnění vezmete zpět), nemůžete ve stejném kole navrhnout více než 3 zákony.

Přidělení dělníků

Touto akcí hledáte práci pro své dělníky a přidělujete je na pracovní místa v dostupných firmách/odborových organizacích.

Při výběru této akce si na herním plánu vyberte až 3 své dělníky a umístěte je na odpovídající volná pracovní místa v dostupných firmách/odborových organizacích. Přidělení do firem se řídí následujícími pravidly:

- Své dělníky smíte vzít **odkudkoli z herního plánu**, čili z pole nezaměstnaných dělníků i z karet firem, kde vaši dělníci již pracují (**pokud nejsou vázání** – pro podrobnosti o vázání dělníků viz str. 15).
- Firma může mít na své kartě buďto **všechny požadované** dělníky (a být provozuschopná), nebo **žádné** dělníky (a tudíž nebyť provozuschopná). To znamená, že na kartu firmy se 2 nebo 3 volnými pracovními místy nesmíte přidělit pouze jediného dělníka. Nedokážete-li tedy zaplnit všechna volná pracovní místa na kartě firmy, nemůžete na ni přidělit žádného ze svých dělníků. Stejně tak nemohou na kartě firmy zůstat ostatní dělníci, pokud se rozhodnete jednoho z nich přidělit jinam – nejsou zaplněna všechna volná pracovní místa, a zbývající dělníci jsou proto na konci akce přemístěni na pole neza-



městnaných dělníků. (Ke kontrole volných pracovních míst dochází až po provedení celé akce, což znamená, že z karty firmy můžete vzít dělníka, přidělit ho do jiné firmy a na volné pracovní místo v původní firmě poté přidělit jiného dělníka – za předpokladu, že splňuje požadavky daného pracovního místa.)

- Některá volná pracovní místa jsou omezena požadavkem na kvalifikované dělníky. Na taková pracovní místa mohou být proto přiděleni pouze dělníci kvalifikovaní v daném odvětví (tzn. figurky v odpovídající barvě). Zbývající pracovní místa mohou být obsazena nekvalifikovanými dělníky, lze však na ně přidělit i libovolně kvalifikované dělníky.

Vázání dělníci

Po přidělení dělníků se předpokládá, že obě strany spolu uzavřely dohodu, kterou dodrží alespoň po dobu jednoho kola (majitel firmy nabízí právě přiděleným dělníkům příslušnou mzdu výměnou za jejich práci). Tuto skutečnost označte položením dělníků na kartu firmy. Pokud dělníci leží, jsou považováni za **vázané**. Dokud jsou dělníci vázaní, nemohou být přiděleni na kartu jiné firmy, nesmí jim být snížena mzda a majitel této firmy ji nesmí prodat. Jakmile dělníci vyprodukují příslušné zboží nebo služby ve fázi produkce, vrátí se do stojící pozice.

Přidělení dělníků do odborových organizací

Kromě volných pracovních míst v dostupných firmách, jejichž karty jsou umístěny na herním plánu, smíte své kvalifikované dělníky přidělit i do odborových organizací, jejichž pole se nacházejí na vaší hráčské desce (čímž příslušnou organizaci **založíte**). V tomto případě se však musíte řídit dodatečným pravidlem:

Před přidělením dělníka do odborové organizace musíte mít alespoň 4 jiné dělníky pracující ve firmách v souvisejícím průmyslovém odvětví.

Dělníci přidělení do odborových organizací jsou považováni za zaměstnané a jsou vždy vázaní. Jinými slovy, nemůžete je přidělit nikam jinam. Pokud však kdykoli během hry (ale nikoli v průběhu akce) dojde k situaci, kdy v souvisejícím průmyslovém odvětví nebudete mít alespoň 4 jiné dělníky, dělník přidělený do odborové organizace je okamžitě přemístěn na pole nezaměstnaných dělníků, a tato odborová organizace je tím rozpuštěna.

Příklad: Honza chce založit odborovou organizaci v zemědělství. Momentálně disponuje pouze 2 dělníky pracujícími v zemědělské firmě kapitalistické třídy, jsou zde však také další 2 zemědělské firmy střední třídy, do kterých by mohl poslat jiné dělníky. Protože má 3 dostupné dělníky a jeden z nich je specialistou v tomto odvětví, provede akci přidělení dělníků. Nejprve umístí 2 nekvalifikované dělníky na karty 2 zemědělských firem střední třídy, což znamená, že nyní disponuje 4 dělníky pracujícími v zemědělství. Tím pádem může založit odborovou organizaci a svého třetího dělníka (kvalifikovaného v zemědělství) poté přidělit na pole odpovídající odborové organizace na své hráčské desce.



Později v průběhu hry se **Klára** (střední třída) rozhodne jednu ze svých firem prodat a **Honzova** dělníka přemístí na pole nezaměstnaných dělníků. **Honza** tedy nyní disponuje pouze 3 dělníky pracujícími v odvětví zemědělství, což znamená, že zemědělská odborová organizace je rozpuštěna a na pole nezaměstnaných dělníků je přemístěn i zde umístěný zelený dělník.

Přidělení dělníků do odborových organizací (tj. jejich založení) vám přinese prospěch v podobě zisku **1 kostičky vlivu** ve fázi produkce a **2 VB** ve fázi bodování (v obou případech za každou založenou organizaci). Dělník přidělený do odborové organizace je považován za zaměstnaného, nedostává však žádnou mzdu.

Nákup zboží nebo služeb

Tato akce vám umožňuje nakupovat nezbytné zboží a služby za účelem pokrytí vašich základních potřeb.

Při provedení akce si vyberte **jeden druh zboží nebo služby** (potravin, luxusní výrobky, zdraví, vzdělání nebo vliv) a nakupte jej **nejvýše od 2 dodavatelů**, kteří jej prodávají. Od každého dodavatele si smíte nakoupit až **tolik jednotek, kolik činí váš aktuální počet obyvatel**. Je-li tedy váš počet obyvatel roven 4, můžete si koupit např. 4 jednotky luxusních výrobků od kapitalistické třídy a další 4 ze zahraničního trhu, nebo např. 4 jednotky zdraví od státu a další 4 od střední třídy.

Jednotliví dodavatelé neprodávají všechny druhy zboží a služeb, a ti z nich, kteří je prodávat mohou, často nemusejí disponovat vámi poptávaným množstvím. Následující tabulka představuje přehled zboží a služeb potenciálně prodávaných jednotlivými dodavateli.

	POTRAVINY	LUXUSNÍ VÝROBKY	ZDRAVÍ	VZDĚLÁNÍ	VLIV
kapitalistická třída	✓	✓	✓	✓	✗
střední třída	✓	✓	✓	✓	✗
zahraniční trh	✓	✓	✗	✗	✗
stát	*	*	✓	✓	✓

* dostupné za určitých okolností

Cena každého druhu zboží i služeb je uvedena u jejich dodavatele. Kapitalistická třída a střední třída mají ceny uvedeny na svých hráčských deskách (a ve svém tahu je mohou změnit prostřednictvím volné akce). Ceny zahraničního trhu jsou uvedeny na herním plánu ve spodní části pole dovozu, podléhají však vlivu politiky zahraničního obchodu (politika č. 6), která je může navýšit o cla placená státu. Ceny státu se řídí politikou sociálního státu: zdravotní péče (politika č. 4) a politikou sociálního státu: vzdělávání (politika č. 5). Stane-li se stát majitelem firem produkujících zboží (potravin nebo luxusní výrobky), jejich ceny jsou uvedeny na hráčské desce státu (a jsou pevně stanovené). Pevně stanovená je i cena vlivu prodávaného státem, kterou najdete na herním plánu.

Nakoupené zdroje umístěte na svou hráčskou desku na pole zboží a služeb.

Příklad: Honza si chce nakoupit zdraví. Jeho počet obyvatel je 5, a proto si od každého dodavatele může pořídit až 5 jednotek zdraví. V oblasti veřejných služeb je k dispozici 6 jednotek zdraví za jednotkovou cenu 5 € . **Honza** si jich tedy koupí 5 a dohromady zaplatí 25 € . Zdraví nabízí i kapitalistická třída, avšak při jednotkové ceně 8 € . **Honza** by si mohl až 5 jednotek opatřit i od ní, ve skladovacím prostoru kapitalistické třídy se však nachází pouze 3 jednotky, které si nakonec koupí všechny za cenu 24 € .

Později v průběhu hry (s počtem obyvatel ve výši 6) si **Honza** chce nakoupit luxusní výrobky ze zahraničního trhu. Za běžných okolností by luxusní výrobky ze zahraničního trhu stály 6 € , ukazatel politiky zahraničního obchodu se však nachází v sekci B, což znamená, že na každou jednotku luxusních výrobků je uvaleno clo ve výši 3 € . **Honza** tedy utratí 36 € (pořizovací cena zboží), které vrátí zpět do společné zásoby, a státu zaplatí dodatečných 18 € jako úhradu cla.



Stávka

Touto akcí můžete tlačit na ostatní společenské třídy, aby vašim dělníkům zvýšily mzdu. Riskujete ale, že nakonec výplatu nedostanou žádnou.

Při provedení stávky umístěte žeton stávky na nejvýše 2 karty firem, v nichž pracují vaši dělníci. Nesmíte si vybrat firmy s vázanými dělníky ani firmy se mzdami úrovně 3. Státní firmy si smíte vybrat pouze v případě, že je stát ovládnán jedním z hráčů (jinými slovy, výlučně při hře 4 hráčů). Na každou kartu firmy smí být umístěn pouze 1 žeton stávky. Kdykoliv se firma s žetonem stávky stane neprovozuschopnou (protože dělníci z ní byly přiděleni jinam), žeton stávky z ní vraťte do zásoby.



Na začátku fáze produkce odhodte žetony stávky ze všech karet firem se mzdou úrovně 3. Každá provozuschopná firma, na níž je stále umístěn žeton stávky (protože její mzda je úrovně 1 nebo 2), v tomto kole vynechá produkci (nevyprodukuje žádné zboží nebo služby, ale nezískáte za ni mzdu) a vy získáte 1 kostičku vlivu. Poté všechny žetony stávky odhodte.

Firma, na jejíž kartě je umístěn žeton stávky, nemůže (až na níže uvedené výjimky) spustit svou produkci nijak. Toto pravidlo se vztahuje i na akce, které firmám umožňují produkovat ve fázi akcí (jako například akční karta Mimořádná směna), a firma s umístěným žetonem stávky se proto nemůže stát předmětem takové akce.

- První výjimku představuje umístění žetonu stávky na kartu firmy střední třídy se zaměstnancem z pracující třídy. V takovém případě vynechte pouze produkční bonus za tohoto dělníka (zaměstnance) – dělník střední třídy však bude stále produkovat.
- Druhou výjimkou je základní akce střední třídy „mimořádná směna“, kterou je dovoleno zahrát i na firmu s žetonem stávky. I v tomto případě však produkuje pouze dělník střední třídy.

Demonstrace

Touto akcí můžete tlačit na ostatní frakce, aby založily více firem a poskytly vám větší nabídku volných pracovních míst.

Akci demonstrace smíte provést pouze tehdy, je-li počet vašich nezaměstnaných dělníků alespoň o 2 vyšší než počet volných pracovních míst pro vaši třídu (bez ohledu na kvalifikaci). V případě splnění uvedené podmínky vám provedení této akce umožní umístit žeton demonstrace na pole nezaměstnaných dělníků.



Jakmile kdokoli 1) založí novou firmu, 2) přidělí do ní vaše dělníky a 3) podmínka demonstrace už není splněna (všechny tři tyto skutečnosti musí nastat současně), je žeton demonstrace odhozen a celá záležitost je tím uzavřena. Zůstane-li žeton demonstrace na poli nezaměstnaných dělníků až do fáze produkce, odhodte jej v této fázi, získáte 1 kostičku vlivu a ostatní frakce ztratí celkem tolik VB, kolik odpovídá součtu vašich nezaměstnaných dělníků a založených odborových organizací. O rozdělení ztracených VB mezi ostatní frakce rozhodujete vy, každá postižená frakce však může ztratit nejvýše tolik VB, kolik volných polí (tj. polí bez založených firem – za taková jsou považována i pole s lícem dolů otočenými státními firmami) má v jí vyhrazené části herního plánu.

Příklad: Při hře 2 hráčů došlo ke zmenšení veřejného sektoru, následkem čehož byli 4 **Honzovi** dělníci přemístěni na pole nezaměstnaných dělníků. Spolu s dělníkem umístěným již dříve má teď **Honza** na tomto poli celkem 5 nezaměstnaných dělníků. Na herním plánu je momentálně pouze jediná firma, která není provozuschopná (jejím majitelem je kapitalistická třída) a která potřebuje 2 dělníky. Protože je příslušná podmínka splněna, **Honza** se rozhodne provést akci demonstrace a na pole nezaměstnaných dělníků umístí žeton demonstrace. V této chvíli má založené dvě odborové organizace, a proto ví, že pokud **Michal** (kapitalistická třída), který

momentálně disponuje pouze 5 firmami, nebude nastatou situaci nijak řešit, ztratí 7 VB.

Michal tyto VB s příchodem fáze produkce ztratit nechce, a tak ve svém dalším tahu založí firmu se 3 volnými pracovními místy, kam přidělí 3 **Honzovy** dělníky. Žeton demonstrace poté odhodí.

Pokud by došlo ke stejné situaci, v níž by **Michal** disponoval 8 založenými firmami a nechtěl založit další, ztratil by pouze 4 VB – jejich počet by nemohl překročit počet polí v jemu vyhrazené části herního plánu bez umístěných karet firem.



Uplatnění politického nátlaku

Tato akce vám slouží k posílení politické moci a vylepšení vašich šancí v příštím hlasování.

Při uplatnění politického nátlaku přidejte do hlasovacího sáčku 3 hlasovací kostičky své barvy.

Volné akce

Níže uvedené akce jsou **volnými** akcemi. V každém svém tahu smíte provést jednu z nich, a to buď před provedením své hlavní akce, nebo po něm. Některé z těchto volných akcí zvyšují váš blahobyt, a protože blahobyt je vašim hlavním zdrojem VB, jsou velmi důležité. **Pokaždé, když získáte 1 bod blahobytu, posuňte ukazatel na své stupnici blahobytu o 1 pole vpřed a získejte tolik VB, kolik odpovídá vaší nové hodnotě blahobytu.**

Využití zdravotní péče

Tato akce vám umožňuje poskytnout svým lidem dříve nakoupené zdraví. Utraťte tolik jednotek zdraví (jejichž žetony máte umístěny na své hráčské desce na poli zboží a služeb), kolik činí váš počet obyvatel. Poté **získejte 1 bod blahobytu, 2 VB navíc** a na pole nezaměstnaných dělníků přidejte jednoho nového nekvalifikovaného (šedého) dělníka. Tento nárůst počtu dělníků nezapomeňte označit postupem ukazatele na stupnici počtu obyvatel na své hráčské desce.



Příklad: **Honza** právě použil svou hlavní akci k nákupu 8 jednotek zdraví. Jako volnou akci se rozhodne nakoupené zdraví utratit využitím zdravotní péče. Jeho počet obyvatel je 5, což znamená, že za provedení této akce musí utratit 5 jednotek zdraví. Zaplatí tedy požadované zdraví a posune svůj ukazatel blahobytu o jedno pole doprava. Nová hodnota blahobytu, na níž se ukazatel momentálně nachází, je 5, a proto ihned získá 5 VB. V rámci účinku této akce získá ještě i další 2 VB. Poté vezme ze své zásoby šedého dělníka a umístí jej na pole nezaměstnaných dělníků (načež patřičně upraví počet dělníků na své hráčské desce).

Využití vzdělání

Tato akce vám umožňuje poskytnout svým lidem dříve nakoupené vzdělání. Utraťte tolik jednotek vzdělání (jejichž žetony máte umístěny na své hráčské desce na poli zboží a služeb), kolik činí váš počet obyvatel. Poté získáte **1 bod blahobytu** a jednoho ze svých dělníků vylepšíte na kvalifikovaného dělníka – vezměte dělníka své třídy z libovolného místa herního plánu (může i pracovat v některé z firem) a nahraďte jej libovolným kvalifikovaným dělníkem ze zásoby. Původního dělníka poté vraťte do zásoby. Rozhodnete-li se vylepšit vázaného dělníka, nový kvalifikovaný dělník, který jej nahradil, zůstane vázaný.





Obvykle budete chtít vylepšovat především nekvalifikované (šedé) dělníky, v případě potřeby však můžete vylepšit i kvalifikovaného dělníka, a změnit tak jeho kvalifikaci (barvu). Vylepšení však nelze provést, pokud se původní dělník nachází na pracovním místě s požadavkem kvalifikace v daném odvětví.

Příklad: Ve svém dalším tahu si **Honza** nakoupí 4 jednotky vzdělání. 1 jednotka mu zbyla z jednoho z předešlých kol, což znamená, že jich má momentálně dost na to, aby mohl využít vzdělání. Vykoná proto příslušnou volnou akci, utratí 5 jednotek vzdělání a svůj ukazatel blahobytu posune o jedno pole vpřed. Nová hodnota blahobytu, na níž se ukazatel momentálně nachází, je 6, a proto ihned získá 6 VB. Šedého dělníka, kterého získal v předchozím tahu, poté nahradí fialovým kvalifikovaným dělníkem.

Využití luxusních výrobků

Tato akce vám umožňuje poskytnout svým lidem zábavu prostřednictvím luxusních výrobků. Utraťte tolik jednotek luxusních výrobků (jejichž žetony máte umístěny na své hráčské desce na poli zboží a služeb), kolik činí váš počet obyvatel. Poté **získejte 1 bod blahobytu**.

Výměna dělníků

Prostřednictvím této akce můžete v malé míře přeorganizovat své dělníky tak, aby kvalifikovaní dělníci dokázali snáze najít práci ve svém oboru. Při jejím provedení vyměňte zaměstnaného kvalifikovaného dělníka, který je momentálně přidělen na pracovní místo bez kvalifikace, za jiného dělníka z pole nezaměstnaných dělníků. Takto můžete například vyměnit bílého dělníka pracujícího v zemědělské firmě za šedého dělníka z pole nezaměstnaných dělníků. Uvedený postup smíte zopakovat tolikrát, kolikrát uznáte za vhodné.

Vyměnit můžete i vázaného dělníka. Nový dělník zaujme jeho místo a stane se vázaným, zatímco původní dělník, přemístěný na pole nezaměstnaných dělníků, bude moci v případě potřeby odejít za prací do jiné firmy.

Čerpání příspěvků (dostupná pouze při hře 4 hráčů)

Touto akcí získáte příspěvky, které pro vás stát umístil na odpovídající pole státních příspěvků. Získáte-li hlasovací kostičky, okamžitě je vložte do hlasovacího sáčku.

Kdykoli provedete tuto akci, **stát získá 1 VB**.

Splacení úvěru

Tato akce vám umožní splatit jeden z vašich úvěrů. Utraťte 50 ₣ a dotyčnou kartu úvěru odhodte.

Fáze produkce

Produkce zboží a služeb

V rámci tohoto kroku dostanete mzdu za své dělníky pracující ve firmách ostatních frakcí. Máte-li provozuschopná zemědělská družstva, **každé z nich vyprodukuje 2 jednotky potravin**. Také získáte **1 kostičku vlivu za každou** svou založenou **odborovou organizaci**.

Poté, co firmy všech frakcí vyprodukují své zboží nebo služby, postavte všechny své dosud vázané dělníky – od této chvíle už nejsou vázaní.

Pokrytí potřeb

V rámci tohoto kroku musíte svým lidem poskytnout potraviny v počtu odpovídajícím vašemu počtu obyvatel, nejprve však musíte využít potraviny, které máte na poli zboží a služeb (které jste například dříve nakoupili, vyprodukovalo je vaše zemědělské družstvo nebo vám je poskytl stát). Pokud tyto potraviny nestačí k pokrytí potřeb všech vašich obyvatel, chybějící část si musíte nakoupit od jakékoli kombinace dodavatelů.

Zajištění dostatku potravin pro všechny vaše obyvatele je povinné. Nemá-li potraviny na prodej žádná z ostatních frakcí (nebo si je od nich nakoupit nechcete), musíte nakupovat ze zahraničního trhu. Ve vzácném případě, kdy vám k nakoupení potřebných potravin chybějí peníze, si musíte vzít úvěr (viz Úvěry).

Protože jsou tyto potraviny okamžitě spotřebovány, na svou hráčskou desku nemusíte přesouvat žádné jejich žetony. V rámci nákupu je jednoduše odhodte.

Placení daní

V rámci tohoto kroku platíte státu daň z příjmů, jejíž výše závisí na kombinaci aktuálně platných zákonů v oblasti trhu práce (politika č. 2) a zdanění (politika č. 3). V tabulce vpravo si najdete odpovídající částku a tu vynásobíte svým **počtem obyvatel**. To je celková výše daně, kterou musíte zaplatit do státní pokladny.

DAŇ Z PŘÍJMŮ	STÁTNÍ POLITIKA ZDANĚNÍ		
	3A	3B	3C
STÁTNÍ POLITIKA TRHU PRÁCE 2A	7₣	6₣	5₣
2B	4₣	4₣	4₣
2C	1₣	2₣	3₣

Příklad: **Honza** je na řadě s placením daní. Protože je ukazatel trhu práce umístěn v sekci C a ukazatel zdanění v sekci B, za každou svou jednotku počtu obyvatel musí zaplatit 2₣. **Honzův** počet obyvatel je roven 5, což znamená, že na daních zaplatí celkem 10₣.

Fáze bodování

V této fázi získáte VB v závislosti na počtu svých založených odborových organizací. Za každou svou založenou odborovou organizaci získáte **2 VB**.

Konec hry

Na konci hry dostanete příležitost získat několik dodatečných VB:

- Zkontrolujte politiky č. 1–5 v přehledu státních politik. V závislosti na počtu **socialistických státních politik** (tj. s ukazatelem v sekci A) pak získáte VB podle zde uvedené tabulky:

socialistické státní politiky	1	2	3	4	5
VB	1	4	8	12	18

- Získejte **1 VB** za každých 10₣ zbývajících na vaší hráčské desce (nejvýše však 15 VB).



KAPITALISTICKÁ TŘÍDA

Obecný přehled

Vaším úkolem jakožto kapitalistické třídy je maximalizace zisku. Za účelem jeho dosažení zakládáte firmy a uzavíráte obchodní dohody, abyste vyprodukovali zboží nebo služby, které následně prodáváte, a nepřetržitě usilujete o zvýšení svých výnosů při současné minimalizaci nákladů.

Výnosy a kapitál

Na své hráčské desce najdete dvě pole sloužící k uložení peněz. První z nich má název „Výnosy“, druhé je označeno jako „Kapitál“. Výnosy představují peníze získané ze všech vašich nedávných finančních aktivit, které dosud nebyly zdaněny. Kapitál představuje vaše řádně i kreativně zdaněné peníze, jež můžete za určitých okolností rovněž utrácet.

Není-li uvedeno jinak, všechny peníze získané v průběhu hry ukládejte na poli svých výnosů a při každém utracení peněz nejprve použijte peníze uložené na poli výnosů. Stane-li se, že vám při placení nezbyvá na poli výnosů dostatek peněz, utraťte všechny peníze, které zde máte, a zbývající částku doplťte z kapitálu. Pokud některý z účinků výslovně uvádí, abyste příslušný obnos zaplatili ze svého kapitálu, a na poli kapitálu nemáte dostatek peněz, doplťte zbytek ze svých výnosů. Scházejí-li vám v kterémkoli z uvedených případů peníze i po utracení všech peněz z výnosů a kapitálu, musíte si vzít úvěr, který vám na pole kapitálu přidá 50 Kč a obnoví vaši platební schopnost (další podrobnosti najdete v části Úvěry).

Fáze přípravy

Ve fázi přípravy proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:

Placení úroků z úvěrů

Za každý úvěr, který máte, musíte zaplatit úrok ve výši 5 Kč z pole kapitálu.

Dobráni akčních karet

Doberte si 5 karet ze svého balíčku akčních karet (do celkového počtu 7 karet v ruce). Tyto karty držte před ostatními hráči skrytě.

Odhalení nových firem

Odhodťte libovolný počet karet ze své nabídky firem a poté odhalte tolik nových karet, aby nabídka obsahovala celkem 4 karty firem.

Odhalení karet obchodních dohod a vývozu

Zkontrolujte stav zahraničního obchodu (politika č. 6) v přehledu státních politik. Odhodťte všechny karty obchodních dohod umístěné na herním plánu a v souladu s aktuálně platným zákonem v oblasti zahraničního obchodu odhalte uvedený počet nových karet. Nachází-li se ukazatel zahraničního obchodu v sekci B, odhalte 1 kartu obchodní dohody, nachází-li se v sekci C, odhalte 2 karty obchodních dohod. Poté odhodťte aktuální kartu vývozu a nahraďte ji novou, umístěnou lícem vzhůru. Tento krok proveďte předtím, než ostatní 2 společenské třídy obdrží nové dělníky.

Fáze akcí

Základní akce

V rámci svého tahu smíte provést jednu z následujících **základních** akcí:

Návrh zákona

Provedením této akce vyjadřujete své přání změnit některý z aktuálně platných zákonů tak, aby související politika lépe odpovídala vašim potřebám.

Zákon navrhnete umístěním jednoho ze svých **ukazatelů návrhu zákona** na politiku, kterou chcete změnit, a to na sekci sousedící s aktuálně platnou sekci. Tato sekce dané politiky se tím stane vámi navrhovanou změnou.

Sekci, která nesousedí s aktuálně platnou sekci, si vybrat nemůžete. Pokud je například ukazatel zdanění umístěn v sekci A, nemůžete umístit svůj ukazatel návrhu zákona na sekci C. Kromě toho nesmíte navrhnout změnu politiky, v jejíž libovolné sekci už se nachází ukazatel návrhu zákona jiného hráče. Nachází-li se tedy ukazatel politiky trhu práce v sekci B a jiný hráč navrhl zákon umístěním svého ukazatele na sekci C, nesmíte navrhnout zákon, jehož předmětem je sekce A.

Po návrhu zákona se obvykle nestane už nic jiného. O všech navržených zákonech se totiž bude hlasovat až později v průběhu kola, v rámci fáze hlasování. Zároveň však máte možnost utratit v rámci této akce 1 kostičku vlivu a požadovat **okamžité hlasování**. Pokud se tak rozhodnete učinit, dojde k okamžitému uskutečnění hlasování, jehož předmětem bude vámi označená politika a zákon, který jste právě navrhli (další podrobnosti o hlasování obsahuje krok Uskutečnění hlasování, který najdete na str. 12 jako součást fáze hlasování). Zvítězí-li váš návrh, ukazatel politiky ihned přesuňte do vámi navržené sekce a získáte VB jako obvykle. Právě změněná státní politika je okamžitě platná. Je-li váš návrh zamítnut, ukazatel politiky ponechte na původním místě. V obou případech si po uskutečnění hlasování vezměte svůj ukazatel návrhu zákona zpět k sobě.

Ve hře disponujete celkem 3 ukazateli návrhu zákona, což znamená, že pokud nebudete požadovat okamžité hlasování (v takovém případě si svůj ukazatel po jeho uskutečnění vezmete zpět), nemůžete ve stejném kole navrhnout více než 3 zákony.

Založení firmy

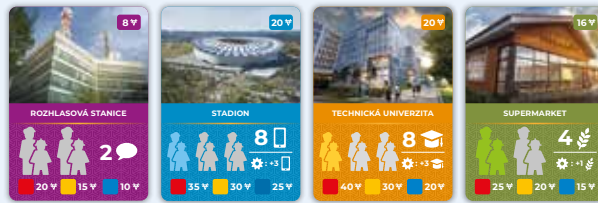
Prostřednictvím této akce můžete založit jednu firmu produkující zboží a služby, které následně můžete prodat za účelem dosažení zisku.

Při založení firmy si ze své nabídky firem vyberte jednu kartu firmy, zaplaťte její cenu (ze svých výnosů) a lícem nahoru ji umístěte na herní plán do části soukromého sektoru vyhrazené kapitalistické třídě. Ukazatelem poté označte libovolnou výši mzdy, která se však zároveň musí řídit aktuálně platným zákonem trhu práce (politika č. 2), určujícím minimální mzdu. Nachází-li se na poli nezaměstnaných dělníků dostatečný počet dělníků (kteří **musí pocházet ze stejné společenské třídy** – buďto pracující, nebo střední) pro obsazení **všech volných pracovních míst** ve vámi založené firmě, můžete je ihned přidělit na její kartu a položit je jako vázané. Volná pracovní místa s požadavkem nekvalifikovaných dělníků však musíte obsadit přednostně právě dělníky šedé barvy. Kvalifikované dělníky smíte přidělit na tato místa pouze v případě, že se na poli nezaměstnaných dělníků nenacházejí žádní další nekvalifikovaní dělníci.

V kterémkoli okamžiku smíte vlastnit nejvýše 12 firem. Zaplníte-li všechna pole vyhrazená kartám vašich firem, další firmu můžete založit až poté, co si uvolníte místo prodejem některé ze svých stávajících firem. Stejně tak nemůžete provést akci založení firmy, pokud vám v nabídce firem nezbyvají žádné karty (například proto, že už jste v aktuálním kole založili 4 firmy) – k dispozici ji opět budete mít až v dalším kole.



Příklad: Michal chce založit novou firmu a ve své nabídce firem má k dispozici následující karty:



Není to sice nutné, ale nejdříve se podívá na pole nezaměstnaných dělníků, aby se mohl lépe rozhodnout, kterou z dostupných firem založí. Má totiž opravdu velký zájem na tom, aby jeho nová firma byla okamžitě provozuschopná.

Vzhledem k tomu, že k dispozici jsou dělníci pro 3 ze 4 nabízených firem, má spoustu možností. Nakonec se rozhodne založit Technickou univerzitu, jejíž kartu umístí na herní plán do části vyhrazené kapitalistické třídě. Zaplatí za ni do zásoby 20 ₣ a následně na ni přidělí 3 nezaměstnané dělníky. Vezme si oranžového a šedého dělníka pracující třídy, kteří odpovídají 2 volným pracovním místům v jeho firmě, a protože na poli nezaměstnaných dělníků není žádný další šedý dělník pracující třídy (šedého dělníka střední třídy si vzít nemůže – všichni dělníci musejí pocházet ze stejné třídy), třetí pracovní místo obsadí fialovým dělníkem. Poté všechny přidělené dělníky na kartě položí jako vázané.



Příklad: Michal usiluje o zvýšení svých výnosů a nejlepší způsob, jak toho dosáhnout, je prodej zboží a služeb z jeho skladovacích prostorů. Provede tedy akci prodeje na zahraničním trhu a zkontroluje aktuální kartu vývozu.



Ve svých skladovacích prostorech má 4 jednotky potravin, 12 jednotek luxusních výrobků a 11 jednotek vzdělání. Začne prodejem 3 jednotek potravin za 25 ₣. Jedna zbývající jednotka zůstane v příslušném skladovacím prostoru, protože ji nemůže prodat samotnou. Další na řadě jsou luxusní výrobky. 12 jednotek mu umožňuje provést obě transakce uvedené na kartě, a proto nejprve prodá 4 jednotky za 25 ₣, po nichž následuje dalších 8 jednotek za 45 ₣.

Nakonec prodá své vzdělání – i v tomto případě dokáže provést obě transakce. Za první 3 jednotky dostane 20 ₣, následujících 5 mu vynese 35 ₣. Ve skladovacím prostoru mu zůstanou 3 jednotky vzdělání, které by opravdu rád prodal za dodatečných 20 ₣. Něco takového ale udělat nesmí, protože každou z uvedených transakcí smí v rámci dané akce provést pouze jednou.

Z 5 transakcí tedy **Michal** získá celkem 150 ₣.

Uzavření obchodní dohody

Prostřednictvím této akce dokážete na zahraničním trhu nakupovat velké množství potravin a luxusních výrobků za nižší ceny. Při uzavření obchodní dohody si vyberte jednu z dostupných karet obchodních dohod na herním plánu, zaplaťte uvedenou cenu a žetony nakoupeného zboží umístěte do svých skladovacích prostorů. Kartu obchodní dohody poté odhodte (namísto ní neodhalujte žádnou novou kartu).

Cena nakoupeného zboží závisí na tom, jestli jej chcete skladovat ve svých běžných skladovacích prostorech, nebo na dílku **bezcelní zóny**:

- Chcete-li alespoň část ze zakoupeného zboží skladovat ve svých běžných skladovacích prostorech, budete jej moci prodat na místním trhu. V takovém případě však musíte kromě pořizovací ceny (tj. ostatním frakcím), kromě pořizovací ceny však musíte zaplatit také jednorázové clo státu. Výše cla se odvíjí od aktuálního stavu zahraničního obchodu (politika č. 6) a je uvedena na kartě obchodní dohody. Veškeré zboží, na něž nemáte ve skladovacích prostorech dost místa, je automaticky uloženo v bezcelní zóně (viz níže).
- Chcete-li všechno zboží skladovat výhradně na dílku bezcelní zóny, zaplaťte jen pořizovací cenu uvedenou na kartě obchodní dohody (bez jakýchkoli cel a bez ohledu na stav politiky č. 6), toto zboží však smíte později prodat pouze na zahraničním trhu, ne ostatním frakcím. Nemáte-li v bezcelní zóně dostatek místa pro všechny zdroje získané nákupem z karty obchodní dohody, o veškeré přebývající zboží přijdete.

Lobbování

Touto akcí rozšiřujete svou sféru vlivu lobbováním. Při lobbování utraťte 30 ₣ ze svého kapitálu a získáte 3 kostičky vlivu.

Uplatnění politického nátlaku

Tato akce vám slouží k posílení politické moci a vylepšení vašich šancí v příštím hlasování.

Při uplatnění politického nátlaku přidejte do hlasovacího sáčku 3 hlasovací kostičky své barvy.

Volné akce

Níže uvedené akce jsou **volnými** akcemi. V každém svém tahu smíte provést jednu z nich, a to buď před provedením své hlavní akce, nebo po něm.

Prodej firmy

Tato akce vám umožňuje prodat jednu z vašich firem, kterou už nechcete dále provozovat.

Při prodeji firmy si vyberte jednu ze svých karet firem bez vázaných dělníků a odhodte ji. Všichni dělníci na této kartě jsou okamžitě přemístěni na pole nezaměstnaných dělníků. Poté získáte tolik peněz, kolik odpovídá pořizovací ceně firmy (tyto peníze uložte na poli výnosů). Firmu s vázanými dělníky prodat nesmíte.

Prodej na zahraničním trhu

Tato akce vám umožňuje prodávat zboží a služby na zahraničním trhu.

Při prodeji na zahraničním trhu nejprve zkontrolujte aktuální kartu vývozu umístěnou na herním plánu. Následně můžete provést libovolný počet na ní uvedených transakcí, avšak každou z nich smíte v rámci této akce provést nejvýše jednou. Při každé transakci vraťte do společné zásoby stanovený počet jednotek zboží/služeb a získáte odpovídající peněžní obnos ze zásoby.

Karty vývozu nikdy nepoptávají vliv. Veškerý vliv, který vyprodukuje, je určen pouze pro vaši vlastní spotřebu a nesmíte jej prodávat.

Úprava cen

Tato akce vám umožňuje měnit ceny, za něž prodáváte své zboží a služby na místním trhu (tj. ostatním frakcím). Při jejím provedení libovolně posuňte ukazatele cen na své hráčské desce.

Úprava mezd

Tato akce vám umožňuje měnit mzdy, které nabízáte ve svých firmách. Na každé kartě firmy, v níž si přejete změnit nabízenou mzdu, přesuňte ukazatel mzdy na novou úroveň. Rozhodnete-li se pro zvýšení mezd, přítomní dělníci se stanou vázanými. Při změně mezd se vždy musíte řídit aktuálně platným zákonem trhu práce (politika č. 2), určujícím minimální mzdu. Kromě toho také nesmíte snížit mzdu ve firmě s vázanými dělníky (viz Vázaní dělníci na str. 15 nebo 23).

Vyplacení prémie

Prostřednictvím této akce můžete některým vašim dělníkům nabídnout peněžní bonus a zajistit si jejich ochotu pokračovat v práci. Vyberte si jednu ze svých provozuschopných firem a frakci ovládající dělníky, kteří jsou umístěni na její kartě, dejte 5 € . Dělníci na vámi vybrané kartě firmy se poté stanou vázanými.

Nákup skladovacích prostorů

Tato akce vám umožňuje rozšířit vaši skladovací kapacitu. Při jejím provedení utraťte 20 € , vezměte si dílek skladovacího prostoru a vyberte si jeden ze zdrojů, který produkuje. Dílek skladovacího prostoru poté umístěte vedle své hráčské desky přímo pod stávající skladovací prostor vámi vybraného zdroje. V rozšiřujícím skladovacím prostoru může být skladován pouze vámi vybraný druh zdroje, a to do maxima uvedeného na jeho dílku. Pro každý druh zdroje můžete vlastnit pouze jediný dílek skladovacího prostoru.

Čerpání příspěvků (dostupná pouze při hře 4 hráčů)

Touto akcí získáte příspěvky, které pro vás stát umístil na odpovídající pole státních příspěvků. Získáte-li hlasovací kostičky, okamžitě je vložte do hlasovacího sáčku.

Kdykoli provedete tuto akci, **stát získá 1 VB**.

Splacení úvěru

Tato akce vám dává možnost splatit jeden z vašich úvěrů. Utraťte 50 € z pole kapitálu a dotyčnou kartu úvěru odhodte.

Žetony automatizace

Některé akční karty umožňují kapitalistické třídě získat žetony automatizace, jejichž použitím zvýší produkci svých firem bez nutnosti vyplácení dodatečných mezd.



Pokaždé, když kapitalistická třída získá žeton automatizace, musí tento žeton okamžitě položit na jednu ze svých založených karet firem. Žeton je možné umístit pouze na kartu firmy obsahující symbol automatizace a zvyšuje produkci této firmy o hodnotu uvedenou vedle tohoto symbolu. Na kartu firmy lze umístit pouze jeden žeton automatizace. Na karty automatizovaných firem se žetony automatizace neumísťují – tyto firmy jsou provozuschopné bez nich, ale jsou posuzovány tak, jako by na své kartě měly umístěn žeton automatizace. Získáte-li účinkem větší počet žetonů, musíte je umístit na různé karty firem. Pokud pro umístění žetonu nenajdete žádné vhodné místo, přijdete o něj.

Firma, na jejíž kartě je umístěn žeton automatizace, není považována za firmu s *automatizovanou výrobou*. Zůstane-li bez dělníků, přestane být provozuschopná a ve fázi produkce nevyprodukuje žádné zboží ani služby (na rozdíl od firem s automatizovanou výrobou, které produkují za všech okolností a nepotřebují žádné dělníky).



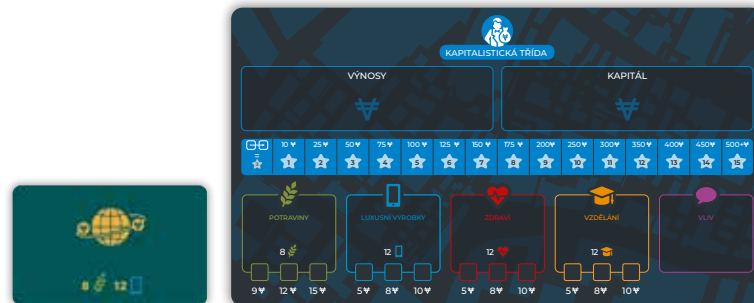
Fáze produkce

Produkcce zboží a služeb

V rámci tohoto kroku mají vaše firmy příležitost spustit svou produkci. Zaplatte mzdy, jejichž výše je označena na kartě každé firmy, a získajte uvedený objem zboží a služeb. Určená mzda je u každé firmy vyplacena hromadně za všechny pracující dělníky dané frakce, nikoli každému dělníkovi zvlášť.

Vyprodukované zdroje umístěte na pole skladovacích prostorů na své hráčské desce, přičemž každé z těchto polí má ve spodní části uveden limit jednotek, které na něm lze skladovat (8 jednotek potravin a po 12 jednotkách všech ostatních zdrojů). Limit svých skladovacích prostorů nesmíte nikdy překročit. Vyprodukuje-li větší objem zdrojů, než dokážete skladovat, o veškerý jejich přebytek přijdete. Výjimku z tohoto pravidla tvoří potraviny a luxusní výrobky, jejichž přebytek lze skladovat na dílku bezcelní zóny (jímž disponujete už od začátku hry), pokud není překročen její skladovací limit.

Zdroje z dílku bezcelní zóny však nesmíte prodávat na místním trhu (ostatním frakcím) – jejich jediným odbytištěm je zahraniční trh.



Pokrytí potřeb

V tomto kroku si od vás ostatní společenské třídy mohou nakoupit potraviny sloužící k pokrytí jejich základních potřeb. Peníze, které získáte z těchto transakcí, vždy umísťte na pole svých výnosů.

Placení daní

V rámci tohoto kroku platíte státu daně. Poté můžete získat VB v závislosti na množství peněz, které se vám podařilo nashromáždit.

Státu odvádíte 2 různé daně. První z nich je daň z práce, která se odvíjí od počtu vámi vlastněných firem, druhou je daň z příjmů právnických osob, odvíjející se od zisku dosaženého vašimi obchodními aktivitami.

Daň z práce

Tato daň závisí na **počtu provozuschopných firem** ve vašem vlastnictví a **výši aktuálního DM** (viz zdanění (politika č. 3) v přehledu státních politik, kde najdete schéma určení jeho hodnoty). Částka, kterou musíte zaplatit, se rovná **součinu** obou těchto hodnot (musíte je tedy mezi sebou vynásobit). Za provozuschopné firmy jsou v tomto ohledu považovány i firmy s automatizovanou výrobou (tj. ty, které produkují, aniž by na jejich kartách byli umístěni dělníci). Naproti tomu běžné firmy, na jejichž kartách nejsou umístěni žádní dělníci, provozuschopné nejsou, a proto dani z práce nepodléhají.



Příklad: Michal musí odvést daně a nejprve si spočítá svou daň z práce. Na herním plánu má v prostoru vyhrazeném kapitalistické třídě 8 karet firem, provozuschopných je však pouze 7 z nich. Hodnota daňového multiplikátoru je 6, a na dani z práce tedy zaplatí $7 \times 6 = 42$ ₣.



Daň z příjmů právnických osob

Tato daň závisí na vašem zisku z obchodních aktivit v aktuálním kole. Jeho vyjádřením jsou peníze, které vám zůstávají na hráčekské desce na poli výnosů (po zaplacení daně z práce). Přesnou výši této daně, do níž se navíc promítá aktuální míra zdanění (politika č. 3), můžete určit podle zde uvedené tabulky:

VÝNOSY	DAŇ Z PŘÍJMŮ PRÁVNICKÝCH OSOB	STÁTNÍ POLITIKA ZDANĚNÍ		
		A	B	C
5-9 ₣	1 ₣	1 ₣	2 ₣	2 ₣
10-24 ₣	5 ₣	5 ₣	5 ₣	4 ₣
25-49 ₣	12 ₣	10 ₣	7 ₣	7 ₣
50-99 ₣	24 ₣	15 ₣	10 ₣	10 ₣
100-199 ₣	40 ₣	30 ₣	20 ₣	20 ₣
200-299 ₣	100 ₣	70 ₣	40 ₣	40 ₣
300+ ₣	160 ₣	120 ₣	60 ₣	60 ₣

Příklad: Michal pokračuje v odvádění daní a právě teď musí zaplatit daň z příjmů právnických osob. Zkontroluje tedy své výnosy a vidí, že na poli výnosů má uloženo 81 ₣. Ukazatel státní politiky zdanění se momentálně nachází v sekci A, což znamená, že **Michal** musí zaplatit daň ve výši 24 ₣.

Fáze bodování

V této fázi získáte VB v závislosti na penězích, které se vám podařilo vydělat.

Nejprve přesuňte všechny peníze z pole výnosů na pole kapitálu. Poté spočítejte peníze na poli kapitálu a v závislosti na jejich celkovém množství **získejte VB podle stupnice majetku** na své hráčekské desce. Máte-li tolik kapitálu, že je možné posunout ukazatel majetku doprava, aby ukazoval novou mezní hodnotu vašeho kapitálu, učiňte tak. Za každé pole, na něž ukazatel majetku při tomto posunu vstoupí, získáte **3 VB**.

Poznámka: Máte-li v některém z dalších kol méně kapitálu, ukazatel majetku zůstane na místě (tj. neposune se doleva) a vy neztratíte žádné VB. I v takové situaci získáte VB za svůj kapitál, neobdržíte však bonusové VB za posun ukazatele majetku.

Příklad: Po zaplacení daní a přesunu svých výnosů na pole kapitálu má **Michal** na konci 1. kola 57 ₣. Zkontroluje tedy stupnici majetku a zjistí, že tato částka odpovídá 3 VB. Protože je to vůbec poprvé, co získal nějaké VB, musí posunout ukazatel majetku o 3 pole, což znamená, že navíc obdrží dalších 9 VB (3 VB za každé pole, na něž vstoupil ukazatel majetku). Celkem tedy získá 12 VB.



V následujícím kole má na svém poli kapitálu 34 ₣, a proto podle stupnice majetku získá 2 VB. Vzhledem k tomu, že částka v horní části pole ležícího vpravo od ukazatele majetku je vyšší než aktuální výše jeho kapitálu, ukazatel majetku nikam neposune a **Michal** nezíská žádné bonusové VB.

Ve třetím kole má **Michal** na poli kapitálu 166 ₣ a podle stupnice majetku získá 7 VB. Ukazatel majetku navíc posune o 4 pole, což znamená dalších 12 VB. V tomto kole si proto **Michal** připočte celkem 19 VB.



Konec hry

Na konci hry můžete získat několik dodatečných VB:

- Zkontrolujte politiky č. 1–5 v přehledu státních politik. V závislosti na počtu **neoliberálních státních politik** (tj. s ukazatelem v sekci C) pak získáte VB podle zde uvedené tabulky:

neoliberální státní politiky	1	2	3	4	5
VB	1	4	8	12	18

- Získejte **1 VB** za každé 2 🌿 / 3 📱 / 3 ❤️ / 3 📦 zbyvajících ve vašich skladovacích prostorech (včetně dílku bezcelní zóny).

Za každý svůj nesplacený úvěr navíc ztrácíte **5 VB**.

STŘEDNÍ TŘÍDA

Obecný přehled

Vaším úkolem jakožto střední třídy je zvyšování blahobytu vašich obyvatel. Toho dosáhnete pokrytím jejich základních potřeb (potravin, zdraví, vzdělání, zábava) a úspěšným provozováním svých vlastních firem. Zároveň budete muset najít ideální rovnováhu mezi produkcí, prodejem a spotřebou.

Fáze přípravy



Pokaždé, když některý z vašich účinků zmiňuje dělníky, a není-li uvedeno jinak, jedná se pouze o dělníky vaší třídy. Skutečnému počtu dělníků, které máte k dispozici, by pak měla za všech okolností odpovídat i vaše stupnice počtu obyvatel. Kdykoli tedy získáte nebo ztratíte nějakého dělníka, nezapomeňte patřičně posunout ukazatel na této stupnici.

Ve fázi přípravy proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:

Placení úroků z úvěrů

Za každý úvěr, který máte, musíte zaplatit úrok ve výši 5 ₣.

Pokles blahobytu

Snižte svůj blahobyt o **2 pole**. Je-li ukazatel blahobytu na prvním poli stupnice (pole „0“), zůstává na místě a nic dalšího se neděje. Pověšimněte si, že zatímco zvyšováním blahobytu získáváte VB (viz níže uvedené volné akce), při jeho poklesu žádné VB neztrácíte.

Dobrání akčních karet

Doberte si 5 karet ze svého balíčku akčních karet (do celkového počtu 7 karet v ruce). Tyto karty držte před ostatními hráči skrytě.

Odhalení nových firem

Odhodte libovolný počet karet ze své **nabídky firem** a poté odhalte tolik nových karet, aby nabídka obsahovala celkem 3 karty firem.

Zisk nových dělníků a úprava počtu obyvatel

Na pole nezaměstnaných dělníků přidejte 1 svého nekvalifikovaného (šedého) dělníka a 1 kvalifikovaného dělníka dle svého výběru (počkejte, dokud kapitalistická třída neodhalí své karty firem). Následně zkontrolujte stav imigrace (politika č. 7). Nachází-li se ukazatel této politiky v sekci B nebo C, na pole nezaměstnaných dělníků musíte umístit další dělníky, jejichž druh (kvalifikovaný/nekvalifikovaný) určují karty imigrace. Odhalte tolik karet imigrace, kolik vám nařizuje aktuálně platný zákon (1 kartu, pokud se ukazatel imigrace nachází v sekci B, 2 karty, pokud se nachází v sekci C). Všechny dělníky střední třídy vyobrazené na odhalených kartách přidejte na pole nezaměstnaných dělníků (dělníky pracující třídy ignorujte). Odhalené karty imigrace poté vraťte dopod imigračního balíčku.

Příklad: Začíná nové kolo hry a ukazatel imigrace se aktuálně nachází v sekci B. Klára hraje za střední třídu a s přihlédnutím k novým kartám ve své nabídce firem, které v tomto kole odhalila, umístí na pole nezaměstnaných dělníků 1 šedého a 1 modrého dělníka. Poté odhalí 1 kartu imigrace. Dělník střední třídy vyobrazený na odhalené kartě je nekvalifikovaný, a na pole nezaměstnaných dělníků proto přidá dalšího šedého dělníka.

Poznámka: Pracující třída sice provádí stejné úkony jako střední třída a na každé kartě imigrace jsou vyobrazeni dělníci obou tříd, karty z imigračního balíčku však odhaluje (a na jejich základě přidává do hry nové dělníky) každá společenská třída samostatně.

Po přidání nových dělníků musíte náležitě upravit pozici ukazatele na své stupnici počtu obyvatel, který posunete vpřed o tolik polí, kolik činí celkový počet nově přidaných dělníků (2, 3 nebo 4).

Fáze akcí

Základní akce

V rámci svého tahu smíte provést jednu z následujících **základních** akcí:

Návrh zákona

Provedením této akce vyjadřujete své přání změnit některý z aktuálně platných zákonů tak, aby související politika lépe odpovídala vašim potřebám.

Zákon navrhnete umístěním jednoho ze svých **ukazatelů návrhu zákona** na politiku, kterou chcete změnit, a to na sekci sousedící s aktuálně platnou sekci. Tato sekce dané politiky se tím stane vámi navrhovanou změnou.

Sekci, která nesousedí s aktuálně platnou sekci, si vybrat nemůžete. Pokud je například ukazatel zdanění umístěn v sekci A, nemůžete umístit svůj ukazatel návrhu zákona na sekci C. Kromě toho nesmíte navrhnout změnu politiky, v jejíž libovolné sekci už se nachází ukazatel návrhu zákona jiného hráče. Nachází-li se tedy ukazatel politiky trhu práce v sekci B a jiný hráč navrhl zákon umístěním svého ukazatele na sekci C, nesmíte navrhnout zákon, jehož předmětem je sekce A.

Po návrhu zákona se obvykle nestane už nic jiného. O všech navržených zákonech se totiž bude hlasovat až později v průběhu kola, v rámci fáze hlasování. Zároveň však máte možnost utratit v rámci této akce 1 kostičku vlivu a požadovat **okamžité hlasování**. Pokud se tak rozhodnete učinit, dojde k okamžitému uskutečnění hlasování, jehož předmětem bude vámi označená politika a zákon, který jste právě navrhli (další podrobnosti o hlasování obsahuje krok Uskutečnění hlasování, který najdete na str. 12 jako součást fáze hlasování). Zvítězí-li váš návrh, ukazatel politiky ihned přesuňte do vámi navržené sekce a získajte VB jako obvykle. Právě změněná státní politika je okamžitě platná. Je-li váš návrh zamítnut, ukazatel politiky ponechte na původním místě. V obou případech si po uskutečnění hlasování vezměte svůj ukazatel návrhu zákona zpět k sobě.

Ve hře disponujete celkem 3 ukazateli návrhu zákona, což znamená, že pokud nebudete požadovat okamžité hlasování (v takovém případě si svůj ukazatel po jeho uskutečnění vezmete zpět), nemůžete ve stejném kole navrhnout více než 3 zákony.

Přidělení dělníků

Touto akcí hledáte práci pro své dělníky a přidělujete je na pracovní místa v dostupných firmách. Při přidělení dělníků si na herním plánu vyberte **až 3 své dělníky** a umístěte je na odpovídající volná pracovní místa v dostupných firmách. Přidělení se řídí následujícími pravidly:

- Své dělníky smíte vzít **odkudkoli z herního plánu**, čili z pole nezaměstnaných dělníků i z karet firem, kde vaši dělníci již pracují (**pokud nejsou vázání** – pro podrobnosti o vázání dělníků viz str. 23), a to včetně vašich firem.
- Firma může mít na své kartě buďto všechny požadované dělníky (a být provozuschopná), nebo žádné dělníky (a tudíž nebyť provozuschopná). To znamená, že na kartu firmy se 2 nebo 3 volnými pracovními místy nesmíte přidělit pouze jediného dělníka. Nedokážete-li tedy zaplnit všechna volná pracovní místa na kartě firmy, nemůžete na ni přidělit žádného ze svých dělníků. Stejně tak nemohou na kartě firmy zůstat ostatní dělníci, pokud se rozhodnete jednoho z nich přidělit jinam – nejsou zaplněna všechna volná pracovní místa, a zbývající dělníci jsou proto na konci akce přemístěni na pole nezaměstnaných dělníků. (Ke kontrole volných pracovních míst dochází až po provedení celé akce, což znamená, že z karty firmy můžete vzít dělníka, přidělit ho do jiné firmy

a na volné pracovní místo v původní firmě poté přidělit jiného dělníka – za předpokladu, že splňuje požadavky daného pracovního místa).

- Některá volná pracovní místa jsou omezena požadavkem na kvalifikované dělníky. Na taková pracovní místa mohou být proto přiděleni pouze dělníci kvalifikovaní v daném odvětví (tzn. figurky v odpovídající barvě). Zbývající pracovní místa mohou být obsazena nekvalifikovanými dělníky, lze však na ně přidělit i libovolně kvalifikované dělníky.

Vázání dělníci

Po přidělení dělníků se předpokládá, že obě strany spolu uzavřely dohodu, kterou dodrží alespoň po dobu jednoho kola (majitel firmy nabízí právě přiděleným dělníkům příslušnou mzdu výměnou za jejich práci). Tuto skutečnost označte položením dělníků na kartu firmy. Pokud dělníci leží, jsou **vázáni**. Dokud jsou dělníci vázání, nemohou být přiděleni na kartu jiné firmy, nesmí jim být snížena mzda a majitel této firmy ji nesmí prodat. Jakmile dělníci vyprodukují příslušné zboží nebo služby ve fázi produkce, vrátí se do stojící pozice.



Přidělíte-li dělníka provozujícího některou z vašich firem na jinou kartu firmy, původní firma přestane být provozuschopná. Pokud je na její kartě umístěn zaměstnanec (dělník pracující třídy), je okamžitě přemístěn na pole nezaměstnaných dělníků.

Založení firmy

Prostřednictvím této akce můžete založit malou firmu provozovanou vašimi dělníky.

Při založení firmy si ze své nabídky firem vyberte jednu kartu firmy, pro kterou máte k dispozici potřebné dělníky střední třídy. Tito dělníci mohou pocházet z pole nezaměstnaných dělníků nebo z jiné firmy, kde momentálně pracují. Nesmí se však jednat o vázané dělníky.

Můžete založit 2 různé druhy firem: firmy provozované jedním dělníkem střední třídy (na jejichž kartu může být umístěn dělník pracující třídy jako zaměstnanec) a firmy provozované dvěma dělníky střední třídy (bez zaměstnanců). Bez ohledu na druh firmy, kterou chcete založit, musíte mít při jejím založení k dispozici potřebné dělníky střední třídy. Dělníci pracující třídy (zaměstnanci) jsou v tomto případě volitelnou možností.

Zaplatte cenu firmy a její kartu umístěte lícem vzhůru na herní plán do části soukromého sektoru vyhrazené střední třídě. Své dělníky poté umístěte na odpovídající volná pracovní místa jako vázané (tj. v ležící poloze). Má-li firma volné pracovní místo pro zaměstnance, označte ukazatelem libovolnou vyšší mzdu, která se však zároveň musí řídit aktuálně platným zákonem trhu práce (politika č. 2), určujícím minimální mzdu. Nachází-li na poli nezaměstnaných dělníků dělník pracující třídy, který by mohl ve vaší firmě pracovat jako zaměstnanec, smíte ho přidělit na uvedené pracovní místo a umístit ho jako vázaného. Pokud je s tímto místem spojen požadavek nekvalifikovaného dělníka, musíte jej přednostně obsadit právě dělníkem pracující třídy šedé barvy. Kvalifikovaného dělníka na něj smíte přidělit pouze v případě, že se na poli nezaměstnaných dělníků nenachází žádný nekvalifikovaný dělník pracující třídy.

V danou chvíli smíte vlastnit nejvýše 8 firem. Zaplníte-li všechna pole vyhrazená kartám vašich firem, další firmu můžete založit až poté, co si uvolníte místo prodejem některé ze svých stávajících firem. Stejně tak nemůžete provést akci založení firmy, pokud vám v nabídce firem nezůstávají žádné karty (například proto, že už jste v aktuálním kole založili 3 firmy) – k dispozici ji opět budete mít až v dalším kole.

Prodej firmy

Tato akce vám umožňuje prodat jednu z vašich firem, kterou už nechcete dále provozovat.

Při prodeji firmy si vyberte jednu ze svých karet firem bez vázaných dělníků a odhodte ji. Všichni dělníci na této kartě jsou okamžitě přemístěni na pole nezaměstnaných dělníků. Poté získáte tolik peněz, kolik odpovídá pořizovací ceně firmy. Firmu s vázanými dělníky prodat nesmíte.

Prodej na zahraničním trhu

Tato akce vám umožňuje prodávat zboží a služby na zahraničním trhu.

Při prodeji na zahraničním trhu nejprve zkontrolujte aktuální kartu vývozu umístěnou na herním plánu. Následně můžete provést libovolný počet na ní uvedených transakcí, avšak každou z nich smíte v rámci této akce provést nejvýše jednou. NESMÍTE prodávat položky, které jste již dříve převedli na pole zboží a služeb na své hráčekské desce – na prodej máte pouze zboží a služby uložené ve vašich skladovacích prostorech.

Při každé transakci zaplatte stanovený počet jednotek zboží/služeb a získejte odpovídající peněžní částku ze zásoby.

Po dokončení této akce získáte **1 VB za každou transakci, kterou jste v rámci ní provedli**.

Karty vývozu nikdy nepoptávají vliv. Veškerý vliv, který vyprodukujete, je určen pouze pro vaši vlastní spotřebu a nesmíte jej prodávat.

Příklad: Klára má ve svých skladovacích prostorech značný objem zboží a služeb, které chce prodat. Proveďte tedy akci prodeje na zahraničním trhu a zkontrolujte aktuální kartu vývozu.

K dispozici má 4 jednotky potravin, 8 jednotek luxusních výrobků a 6 jednotek zdraví. Začne prodejem 3 jednotek potravin za 35 V . Ráda by prodala i jednu zbývající jednotku, smí však provést pouze transakce uvedené na kartě vývozu. Následně provede obě transakce týkající se luxusních výrobků. Nejprve prodá 2 jednotky za 10 V a vzápětí i dalších 6 jednotek za 35 V .



Nakonec přijde na řadu zdraví. Protože má Klára pouze 6 jednotek, nemůže provést obě transakce. Rozhodne se tedy pro vyšší finanční zisk a prodá 5 jednotek zdraví za 35 V . Prodat dvakrát za sebou 3 jednotky zdraví za 20 V jí pravidla nepovolují, protože každou z uvedených transakcí smí v rámci dané akce provést pouze jednou.

Za tyto 4 transakce tedy Klára získá celkem 115 V , a navíc si připsí i 4 VB – jeden za každou z provedených transakcí.

Nákup zboží nebo služeb

Tato akce vám umožňuje nakupovat nezbytné zboží a služby za účelem pokrytí vašich základních potřeb.

Při provedení akce si vyberte **jeden druh zboží nebo služby** (potraviny, luxusní výrobky, zdraví, vzdělání nebo vliv) a nakupte jej **nejvýše od 2 dodavatelů**, kteří jej prodávají. Od každého dodavatele si smíte nakoupit až **tolik jednotek, kolik činí váš aktuální počet obyvatel**. Je-li tedy váš počet obyvatel roven 4, můžete si koupit např. 4 jednotky luxusních výrobků od kapitalistické třídy a další 4 např. ze zahraničního trhu.

Protože máte své vlastní firmy produkující zboží a služby, jedním z dodavatelů, od nichž můžete „nakupovat“, jste i vy sami. Dokonce i pokud chcete využít zboží a služby, které jste sami vyprodukovali (svým lidem můžete například poskytnout zdraví vyprodukované v jedné z vašich firem), **musíte je nejprve nakoupit prostřednictvím této akce**.

Při nákupu z vlastní produkce neplatíte žádné peníze. Odpovídající položky pouze převedte ze svých skladovacích prostorů na své pole zboží a služeb. Stejně jako v případě ostatních dodavatelů, od nichž smíte nakupovat, jste však i při převodu zboží a služeb provedeném v rámci jedné akce omezeni aktuálním počtem obyvatel. Navíc, pokud se rozhodnete nakupovat ze svého, ve stejné akci smíte nakoupit zdroje a služby už jen od jednoho dalšího dodavatele. Můžete si tedy nakoupit např. 4 jednotky zdraví od státu a k tomu 4 jednotky zdraví ze svého, které pouze převedete z příslušného skladovacího prostoru na své pole zboží a služeb.

Jednotliví dodavatelé neprodávají všechny druhy zboží a služeb, a ti z nich, kteří je prodávat mohou, často nemusejí disponovat vámi poptávaným množstvím. Následující tabulka představuje přehled zboží a služeb potenciálně prodávaných jednotlivými dodavateli.

	POTRAVINY	LUXUSNÍ VÝROBKY	ZDRAVÍ	VZDĚLÁNÍ	VLIV
kapitalistická třída	✓	✓	✓	✓	✗
střední třída	✓	✓	✓	✓	✗
zahraniční trh	✓	✓	✗	✗	✗
stát	*	*	✓	✓	✓

* dostupné za určitých okolností

Cena každého druhu zboží i služeb je uvedena u jejich dodavatele. Kapitalistická třída a střední třída mají ceny uvedeny na svých hráčských deskách (a ve svém tahu je mohou změnit prostřednictvím volné akce). Ceny zahraničního trhu jsou uvedeny na herním plánu ve spodní části pole dovozu, podléhají však vlivu politiky zahraničního obchodu (politika č. 6), která je může navýšit o cla placená státu. Ceny státu se řídí politikou sociálního státu: zdravotní péče (politika č. 4) a politikou sociálního státu: vzdělávání (politika č. 5). Stane-li se stát majitelem firem produkujících zboží (potraviny nebo luxusní výrobky), jejich ceny jsou uvedeny na hráčské desce státu (a jsou pevně stanovené). Pevně stanovená je i cena vlivu prodáváného státem, kterou najdete na herním plánu.

Nakoupené zdroje si umístíte na svou hráčskou desku na pole zboží a služeb.

Příklad: Klára si chce nakoupit zdraví. Její počet obyvatel je 5 a na poli zboží a služeb má následkem předchozích akcí 1 jednotku zdraví. Kromě ní má v příslušném skladovacím prostoru další 3 jednotky, které by ráda použila později v průběhu kola. Proveďte tedy akci nákup zboží nebo služeb, od státu si koupí 5 jednotek zdraví po 5 ₤ a dále zdarma převede 3 jednotky zdraví ze svého skladovacího prostoru. Na poli zboží a služeb má tedy nyní celkem 9 jednotek zdraví. Opravdu ráda by si pořídila ještě 1 jednotku zdraví od kapitalistické třídy, protože už ale nakoupila od 2 různých dodavatelů, něco takového udělat nesmí.

Později v průběhu stejného kola se Klára rozhodne pro nákup luxusních výrobků. Ve svém skladovacím prostoru má 2 jednotky luxusních výrobků, a proto nejprve nakoupí ze svého a tyto jednotky zdarma převede na pole zboží a služeb. Chce si ale poříditi další 3 jednotky, a protože kapitalistická třída žádné luxusní výrobky nemá, jako svého druhého dodavatele využije zahraniční trh. Běžně by luxusní výrobky ze zahraničního trhu stály 6 ₤ , ukazatel politiky zahraničního obchodu se však nachází v sekci A, což znamená, že na každou jednotku luxusních výrobků je uvaleno clo ve výši 6 ₤ . Klára tedy utratí 18 ₤ (pořizovací cena zboží), které vrátí zpět do zásoby, a státu zaplatí dodatečných 18 ₤ jako úhradu cla.

Mimořádná směna

Prostřednictvím této akce tlačíte své dělníky k práci přesčas, aby vyprodukovali větší objem zboží a služeb.

Při provedení této akce si vyberte jednu ze svých firem s dělníkem/dělníky střední třídy, kteří nejsou vázaní. Následně změňte status všech dělníků v této firmě (střední i pracující třídy) na vázané (změnu označte jejich položením) a vyprodukujte odpovídající objem zboží nebo služeb. Je-li na kartě firmy umístěn i nevázaný/stojící dělník pracující třídy (zaměstnanec), musíte mu v tuto chvíli zaplatit jeho mzdu. Pokud tak nejste schopni učinit, tuto firmu si vybrat nemůžete.

Pro mimořádnou směnu si můžete vybrat i firmu, na jejíž kartě je vázaný pouze dělník pracující třídy. Tento dělník se však mimořádné směny nijak nezúčastní, a proto mu neplaťte žádnou mzdu a vynechte i produkční bonus za zaměstnance.

Uplatnění politického nátlaku

Tato akce vám slouží k posílení politické moci a vylepšení vašich šancí v příštím hlasování.

Při uplatnění politického nátlaku přidejte do hlasovacího sáčku 3 hlasovací kostičky své barvy.

Volné akce

Níže uvedené akce jsou **volnými** akcemi. V každém svém tahu smíte provést jednu z nich, a to buď před provedením své hlavní akce, nebo po něm. Některé z těchto volných akcí zvyšují váš blahobyť, a protože blahobyť je vaším hlavním zdrojem VB, jsou velmi důležité. **Pokaždé, když získáte 1 bod blahobytu, posuňte ukazatel na své stupnici blahobytu o 1 pole vpřed a získáte tolik VB, kolik odpovídá vaší nové hodnotě blahobytu.**

Využití zdravotní péče

Tato akce vám umožňuje poskytnout vašim lidem nakoupené zdraví. Utraťte tolik jednotek zdraví (jejichž žetony máte umístěny na své hráčské desce na poli zboží a služeb), kolik činí váš počet obyvatel. Poté **získejte 1 bod blahobytu, 2 VB navíc** a na pole nezaměstnaných dělníků přidejte jednoho nového nekvalifikovaného (šedého) dělníka. Tento nárůst počtu dělníků nezapomeňte označit postupem ukazatele na stupnici počtu obyvatel na své hráčské desce.

Využití vzdělání

Tato akce vám umožňuje poskytnout vašim lidem nakoupené vzdělání. Utraťte tolik jednotek vzdělání (jejichž žetony máte umístěny na své hráčské desce na poli zboží a služeb), kolik činí váš počet obyvatel. Poté **získejte 1 bod blahobytu** a jednoho ze svých dělníků vylepšete na kvalifikovaného dělníka – tohoto dělníka (který může pocházet z libovolného místa na herním plánu, a dokonce může i pracovat v jedné z firem) nahraďte jiným dělníkem ze své zásoby, v barvě dle vašeho výběru (šedého dělníka vraťte zpět do zásoby). Rozhodnete-li se vylepšit vázaného dělníka, nový kvalifikovaný dělník, který jej nahradil, zůstane vázaný.

Obvykle budete chtít vylepšovat především nekvalifikované dělníky, v případě potřeby však můžete vylepšit i nezaměstnaného kvalifikovaného dělníka, a změnit tak jeho kvalifikaci (barvu). Vylepšení však nelze provést, pokud se původní dělník nacházel na pracovním místě s požadavkem kvalifikace v daném odvětví.

Příklad: Klára si přeje zvýšit svůj blahobyť a rozhodne se, že tak učiní prostřednictvím volné akce využití vzdělání. Na poli zboží a služeb má 6 jednotek vzdělání a její počet obyvatel je 5. Utratí tedy 5 jednotek vzdělání a ukazatel na své stupnici blahobytu posune o 1 pole vpřed. Nová hodnota blahobytu je 4, což znamená, že Klára získá 4 VB. Navíc dostane možnost vylepšit jednoho ze svých dělníků, a šedého dělníka na poli nezaměstnaných dělníků proto nahradí dělníkem oranžové barvy ze své zásoby.

Využití luxusních výrobků

Tato akce vám umožňuje poskytnout vašim lidem zábavu prostřednictvím luxusních výrobků. Utraťte tolik jednotek luxusních výrobků (jejichž žetony máte umístěny na své hráčské desce na poli zboží a služeb), kolik činí váš počet obyvatel. Poté **získejte 1 bod blahobytu**.

Úprava cen

Tato akce vám umožňuje měnit ceny, za něž prodáváte své zboží a služby na místním trhu (tj. ostatním frakcím). Při jejím provedení libovolně posuňte ukazatele cen na své hráčské desce.

Úprava mezd

Tato akce vám umožňuje měnit mzdy, které nabízíte ve svých firmách. Na každé kartě firmy, v níž si přejete změnit nabízenou mzdu, posuňte ukazatel mzdy na novou úroveň. Rozhodnete-li se pro zvýšení mezd, přítomní dělníci se stanou vázanými. Při změně mezd se vždy musíte řídit aktuálně platným zákonem trhu práce (politika č. 2), určujícím minimální mzdu. Kromě toho nesmíte snížit mzdu ve firmě s vázaným dělníkem pracující třídy.

Výměna dělníků

Prostřednictvím této akce můžete v malé míře přeorganizovat své dělníky tak, aby kvalifikovaní dělníci dokázali snáze najít práci ve svém oboru. Při jejím provedení vyměňte zaměstnaného kvalifikovaného dělníka, který je momentálně přidělen na pracovní místo bez kvalifikace, za jiného dělníka z pole nezaměstnaných dělníků. Takto můžete například vyměnit bílého dělníka pracujícího v zemědělské firmě za šedého dělníka z pole nezaměstnaných dělníků. Uvedený postup smíte zopakovat tolikrát, kolikrát uznáte za vhodné.

Vyměnit můžete i vázaného dělníka. Nový dělník zaujme jeho místo a stane se vázaným, zatímco původní dělník, přemístěný na pole nezaměstnaných dělníků, bude moci v případě potřeby odejít za prací do jiné firmy.

Čerpání příspěvků (dostupná pouze při hře 4 hráčů)

Touto akcí získáte příspěvky, které pro vás stát umístil na odpovídající pole státních příspěvků. Získáte-li hlasovací kostičky, okamžitě je vložte do hlasovacího sáčku.

Kdykoli provedete tuto akci, **stát získá 1 VB**.

Splacení úvěru

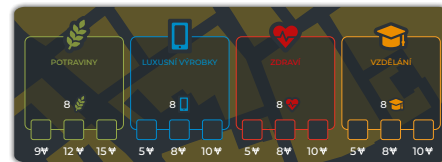
Tato akce vám umožní splatit jeden z vašich úvěrů. Utraťte 50 Kč a dotyčnou kartu úvěru odhodte.

Fáze produkce

Produkce zboží a služeb

V rámci tohoto kroku mají vaše firmy příležitost spustit svou produkci, a navíc dostanete mzdu za své dělníky pracující ve firmách jiných frakcí.

Vámi vlastněné firmy, na jejichž kartách jsou umístěni pouze dělníci střední třídy, vyprodukují uvedené zboží nebo služby bez nároku na mzdu. Máte však povinnost zaplatit mzdu všem dělníkům pracující třídy umístěným na vašich kartách firem, přičemž z těchto firem zároveň získáte produkční bonus za zaměstnance. Mějte také na paměti, že v důsledku pevně daného pořadí hráčů nejprve dostanete zaplacen za své dělníky v jiných firmách, což znamená, že takto získané peníze budete moci v případě potřeby použít k úhradě mezd dělníků pracující třídy.



Vyprodukované zdroje umístěte na pole skladovacích prostorů na své hráčské desce, přičemž každé z těchto polí má ve spodní části uveden limit 8 jednotek, které na něm lze skladovat. Vliv však umísťujte přímo na pole zboží a služeb bez omezení jeho skladovaného množství.

Poté, co firmy všech frakcí vyprodukují své zboží nebo služby, postavte všechny své dosud vázané dělníky – od této chvíle už nejsou vázány.

Pokrytí potřeb

V rámci tohoto kroku musíte svým lidem poskytnout potraviny v počtu odpovídajícím vašemu počtu obyvatel, nejprve však musíte využít potraviny, které máte (v příslušném skladovacím prostoru nebo na poli zboží a služeb). Pokud tyto potraviny nestačí k pokrytí potřeb všech vašich obyvatel, chybějící část si musíte nakoupit od jakékoli kombinace dodavatelů.

Zajištění dostatku potravin pro všechny vaše obyvatele je povinné. Nemá-li potraviny na prodej žádná z ostatních společenských tříd (nebo si je od nich nakoupit nechcete), musíte nakupovat ze zahraničního trhu. Ve vzácném případě, kdy vám k nakoupení všech potřebných potravin chybějí peníze, si musíte vzít úvěr (viz Úvěry).

Protože jsou tyto potraviny okamžitě spotřebovány, při jejich nákupu od jiného dodavatele nemusíte na svou hráčskou desku přesouvat žádné jejich žetony. Po nákupu je jednoduše odhodte.

Placení daní

V rámci tohoto kroku platíte státu 2 různé daně. První z nich se odvíjí od vašeho příjmu z firem, které nevladníte a na jejichž kartách máte umístěny své dělníky (daň z příjmů), druhá závisí na počtu firem, jichž jste majitelem (daň z práce).

Daň z příjmů

Tato daň závisí na kombinaci aktuální politiky trhu práce (politika č. 2) a zdanění (politika č. 3). Výslednou částku musíte vynásobit počtem firem, které nevladníte a na jejichž kartách máte umístěny své dělníky. Při výpočtu přesné výše daně vám poslouží zde uvedená tabulka:

DAŇ Z PŘÍJMŮ	STÁTNÍ POLITIKA ZDANĚNÍ	STÁTNÍ POLITIKA ZDANĚNÍ		
		3A	3B	3C
STÁTNÍ POLITIKA TRHU PRÁCE 2A	7%	6%	5%	
STÁTNÍ POLITIKA TRHU PRÁCE 2B	4%	4%	4%	
STÁTNÍ POLITIKA TRHU PRÁCE 2C	1%	2%	3%	

Příklad: Klára musí odvést daně a nejprve si spočítá svou daň z příjmů. Kromě svých vlastních firem má dělníky střední třídy ve 2 firmách kapitalistické třídy a v 1 státní firmě. Protože je ukazatel politiky trhu práce umístěn v sekci A a ukazatel politiky zdanění v sekci C, bude muset zaplatit $3 \times 5\% = 15\%$.

Daň z práce

Tato daň závisí na **počtu provozuschopných firem** ve vašem vlastnictví a **výši aktuálního DM** (viz zdanění (politika č. 3) v přehledu státních politik, kde najdete schéma určení jeho hodnoty). Částka, kterou musíte zaplatit, se rovná **součinu** obou těchto hodnot (musíte je tedy mezi sebou vynásobit).

Příklad: Klára zaplatila daň z příjmů a jako další krok si spočítá výši své daně z práce. Na herním plánu má v prostoru vyhrazeném střední třídě 6 karet firem, které jsou všechny provozuschopné. Hodnota daňového multiplikátoru (DM) je 5, což znamená, že na daní z práce zaplatí $6 \times 5 = 30\%$.



Fáze bodování

V této fázi dostanete další příležitost ke zvýšení svého blahobytu. Je-li hodnota vašeho blahobytu nižší než počet vašich **plně provozuschopných firem**, získáte zdarma **1 bod blahobytu** (a tedy i související VB).

Aby byla firma střední třídy **plně provozuschopná**, musí být na její kartě umístěni 2 dělníci, a firmy se 2 dělníky střední třídy jsou proto plně provozuschopné vždy. Firma, na jejíž kartě se nachází symbol volného pracovního místa pro dělníka pracující třídy (jehož obsazení je volitelné), je považována za plně provozuschopnou pouze v případě, že je obsazeno i toto pracovní místo.

Příklad: Ve fázi bodování 1. kola má Klára celkem 3 firmy a hodnota jejího blahobytu se rovná 2. Pouze 2 z těchto firem jsou však plně provozuschopné – na kartě Lékařské ordinace není umístěn dělník pracující třídy. To bohužel znamená, že **Klára** svůj blahobyt nezvýší.



V jednom z dalších kol opět nastane fáze bodování a **Klára** má 4 plně provozuschopné firmy, zatímco hodnota jejího blahobytu je rovna 3. V důsledku toho obdrží 1 bod blahobytu: posune tedy ukazatel na své stupnici blahobytu o jedno pole vpřed a získá 4 VB.



Konec hry

Na konci hry můžete získat několik dodatečných VB:

• Zkontrolujte politiky č. 1–5 v přehledu státních politik. V závislosti na počtu **státních politik, jejichž ukazatel se nachází v sekci B**, pak získáte VB podle zde uvedené tabulky:

státní politiky s ukazatelem v sekci B	1	2	3	4	5
VB	1	3	6	10	15

• Získejte **1 VB** za každé 2  / 3  / 3  / 3  zbývajících ve vašich skladovacích prostorech (zdroje umístěné na poli zboží a služeb nepočítejte).

• Získejte **1 VB** za každých 15 Kč zbývajících na vaší hráčské desce.

STÁT

Obecný přehled

Vaším úkolem jakožto státu je zajišťování spokojenosti všech 3 společenských tříd, a to zohledňováním jejich potřeb, čímž na oplátku sami v jejich očích zvyšujete svou legitimitu. Současně musíte řešit nastalé společenské problémy a udržovat ostatní společenské třídy ve vzájemné rovnováze.

Poznámky

Veřejné služby, zboží, druhy vlivu

Všechny státní firmy ve hře produkují služby (zdraví, vzdělání nebo vliv). Žetony služeb státu jsou skladovány na herním plánu na polích veřejných služeb, jejichž skladovací limit je roven vaší celkové produkci dané služby + 6.

Na začátku hry sice neprodukujete žádné zboží (potraviny ani luxusní výrobky), účinky některých karet však tuto situaci mohou změnit. Je možné, že ostatní společenské třídy vám budou své zboží prodávat, nebo dokonce budete vlastnit firmy, které je produkují. Ve všech těchto případech budete zboží skladovat na své hráčské desce v odpovídajících skladovacích prostorech, kde bude automaticky dostupné pro pracující a střední třídu, které si jej budou moci nakoupit za uvedenou cenu.

Co se týče vlivu, ve hře jej pro vás existují dva druhy. Vliv produkovaný vašimi firmami a skladovaný na poli veřejných služeb je považován za **mediální vliv**, zatímco vliv, který získáte jinak, si skladujete na své hráčské desce a považujete jej za svůj **soukromý vliv**. Kdykoli vás některý účinek vyzve ke spotřebování vlivu, můžete využít pouze svůj soukromý vliv (není-li uvedeno jinak). Stejně tak si ostatní společenské třídy mohou kupovat pouze mediální vliv – váš soukromý vliv není na prodej.

Stupnice legitimacy a žetony legitimacy

Hlavní součástí vaší hráčské desky jsou 3 stupnice legitimacy, z nichž každá náleží jedné ze společenských tříd. Kdykoli pomůžete jiné třídě (ať už některou ze svých akcí, nebo akcí, kterou provede tato společenská třída), úroveň vaší legitimacy u ní se zvýší. Po provedení akce, která negativně ovlivní jednu nebo více společenských tříd, se úroveň vaší legitimacy u těchto tříd naopak sníží.

Zvýšení či snížení legitimacy označují symboly ve spodní části některých akčních karet. Kdykoli je některá z takových karet zahrána za účelem vyhodnocení jejího účinku (bez ohledu na to, která společenská třída ji zahrála), musíte svou legitimitu patřičně upravit.

Příklad: Klára (střední třída) zahraje kartu Zdravotnická krize, která jí umožní prodat státu až 6 jednotek zdraví po 10[₣]. Ve svém skladovacím prostoru má však pouze 5 jednotek, a tak je státu prodá v součtu za 50[₣]. **Alena** (stát) si tyto zdroje vezme a umístí je na příslušné pole veřejných služeb. Poté, v souladu s pokynem ve spodní části karty, posune ukazatel legitimacy střední třídy o 1 pole vpřed. Pokud by jí **Klára** prodala o jednu jednotku zdraví více, posunula by **Alena** ukazatel namísto toho o 2 pole.



Legimita se může změnit i vlivem událostí. Některé události uvádějí změnu legitimacy jako odměny spojené s jejich vyřešením a všechny události snižují vaši legitimitu, pokud na ně v průběhu kola patřičně nezareagujete.

Legimitu získáte i v případě, kdy od vás jiná společenská třída získá zdraví nebo vzdělání zdarma, protože ukazatel příslušné politiky (č. 4, resp. č. 5) se právě nachází v sekci A. Za každé 3 jednotky těchto zdrojů, které od vás jiná společenská třída obdrží, u ní získáte 1 bod legitimacy.

Některými účinky můžete získat **žeton legitimacy**. Stane-li se tak, svou legitimitu u dotčené společenské třídy si okamžitě zvýšte o 1 bod a získaný žeton umístíte na svou hráčskou desku. Od této chvíle vám umístěný žeton bude ve fázi bodování v každém kole poskytovat trvalý bonus k vaší legitimitě u dotčené společenské třídy (ihned poté, co dojde ke snížení všech hodnot legitimacy na polovinu původního stavu – viz níže).



Fáze přípravy

Ve fázi přípravy proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:

Placení úroků z úvěrů

Za každý úvěr, který máte, musíte zaplatit úrok ve výši 5[₣].

Odhalení nových událostí

Odhalte 2 vrchní karty z balíčku událostí a vyložte je lícem vzhůru na jim vyhrazená pole na herním plánu.

Odhalení nové politické agendy

Odhalte vrchní kartu z balíčku politických agend a vyložte ji lícem nahoru vedle své hráčské desky tak, aby ji viděli všichni hráči.

Dobráni akčních karet

Doberte si 5 karet ze svého balíčku akčních karet (do celkového počtu 7 karet v ruce). Tyto karty držte před ostatními hráči skrytě.

Fáze akcí

Ve fázi akcí si od vás pracující třída a střední třída smejí nakupovat služby, jejichž žetony jsou dostupné na polích veřejných služeb (a v některých vzácných případech i zboží, které skladujete na své hráčské desce). Kdykoli k tomu dojde, vydejte dotčené společenské třídě odpovídající zdroje a utržené peníze umístíte na pole státní pokladny na herním plánu.

Následkem aktuálního stavu politiky sociálního státu: zdravotní péče (politika č. 4), resp. politiky sociálního státu: vzdělávání (politika č. 5) může být cena, za kterou prodáváte zdraví, resp. vzdělání, snížena, nebo mohou být uvedené služby být dokonce k dispozici i zdarma. V takovém případě ovšem získáte určité bonusy:

- Kdykoli prodáte zdraví nebo vzdělání za jednotkovou cenu 5[₣] (ukazatel odpovídající politiky je umístěn v sekci B), **získejte 1 VB** bez ohledu na prodané množství.
- Kdykoli odevzdáte zdraví nebo vzdělání, aniž by za něj jeho příjemce zaplatil (ukazatel odpovídající politiky je umístěn v sekci A), **získejte 1 bod legitimacy** (u třídy, která si tyto služby koupila) **za každé 3 takto odevzdané jednotky zdrojů**. (V tomto případě nezískáte přímo žádné VB.)

Příklad: Klára si přeje zvýšit svůj blahobyt, a proto si z příslušného pole veřejných služeb koupí 6 jednotek zdraví. Ukazatel politiky sociálního státu: zdravotní péče se právě nachází v sekci B, a každá z těchto jednotek tak stojí 5[₣]. **Klára** tedy **Aleně** zaplatí 30[₣] a vezme si odpovídající žetony zdraví. Protože **Alena** nabízela zdraví za cenu 5[₣], získá také 1 VB.

Jako připomínka těchto dodatečných účinků slouží ve hře dva oboustranné dílky státní podpory (zdravotní péče, resp. vzdělávání), umístované na herní plán v závislosti na aktuálně platném zákoně pro danou politiku. Při každé změně politik č. 4 a 5 proto umístíte příslušný dílek na pole veřejných služeb (nebo jej vraťte zpět ke své hráčské desce), přičemž dbejte na to, aby jeho viditelná strana odpovídala aktuálnímu stavu dané politiky.

Příklad: Později v průběhu hry si **Honza** chce nakoupit od státu vzdělání. Ukazatel politiky sociálního státu: vzdělávání se nachází v sekci A, což znamená, že vzdělání je nabízeno zdarma. **Honza** tedy využije příležitosti a vezme si 7 jednotek vzdělání (tolik, kolik činí jeho počet obyvatel), aniž by za ně zaplatil. **Alena** sice nedostane žádné peníze, ale získá 2 body legitimacy u pracujících tříd: po 1 bodu za každé 3 takto odevzdané jednotky zdrojů.

Některé karty vám dají pokyn **poskytnutí** zdrojů, peněz nebo hlasovacích kostiček ostatním hráčům (jednomu či více) namísto jejich přímého předání. Poskytnutím se v tomto smyslu rozumí umístění uvedených položek na **pole státních příspěvků** odpovídající společenské třídy. Nemáte-li všechny zdroje, které chcete poskytnout, k dispozici na polích veřejných služeb či na své hráčské desce (nebo je máte, ale nechcete je rozdávat), **v rámci této akce si je nejprve musíte nakoupit** od společenských tříd, které je prodávají, nebo ze zahraničního trhu. V takovém případě jich ovšem nesmíte koupit větší počet, než kolik uvádí účinek karty, a nesmíte je nakoupit od třídy, již je hodláte poskytnout. Při nákupu od ostatních společenských tříd se řídíte cenou uvedenou na jejich hráčských deskách, při nákupu ze zahraničního trhu se řídíte cenou uvedenou ve spodní části tabulky na poli dovozu (cla sami sobě neplatíte).

Před umístěním položek na pole státních příspěvků vraťte z tohoto pole do společné zásoby všechny položky, které na něj byly umístěny při jakékoli dřívější akci – zůstanou na něm pouze nově umístěné položky.



Kdykoli jiná společenská třída provede akci **čerpání příspěvků**, aby si vzala položky, které jste umístili na její pole státních příspěvků, **získáte 1 VB**.

Příklad: **Alena** právě vyřešila událost a na pole státních příspěvků určených pracujících tříd umístila 3 jednotky zdraví. V rámci jednoho ze svých tahů pak **Honza** provede volnou akci čerpání příspěvků a z pole státních příspěvků si vezme zde umístěné 3 jednotky zdraví. Za to **Alena** získá 1 VB.

Základní akce

V rámci svého tahu smíte provést jednu z následujících **základních** akcí:

Návrh zákona

Provedením této akce vyjadřujete své přání změnit některý z aktuálně platných zákonů tak, aby související politika lépe odpovídala vašim potřebám.

Zákon navrhnete umístěním jednoho ze svých **ukazatelů návrhu zákona** na politiku, kterou chcete změnit, a to na sekci sousedící s aktuálně platnou sekci. Tato sekce dané politiky se tím stane vámi navrhovanou změnou.

Sekci, která nesousedí s aktuálně platnou sekci, si vybrat nemůžete. Pokud je například ukazatel zdanění umístěn v sekci A, nemůžete umístit svůj ukazatel návrhu zákona na sekci C.

Kromě toho nesmíte navrhnout změnu politiky, v jejíž libovolné sekci už se nachází ukazatel návrhu zákona jiného hráče. Nachází-li se tedy ukazatel politiky trhu práce v sekci B a jiný hráč navrhl zákon umístěním svého ukazatele na sekci C, nesmíte navrhnout zákon, jehož předmětem je sekce A.

Po návrhu zákona se obvykle nestane už nic jiného. O všech navržených zákonech se totiž bude hlasovat až později v průběhu kola, v rámci fáze hlasování. Zároveň však máte možnost utratit v rámci této akce 1 kostičku vlivu a požadovat **okamžité hlasování**. Pokud se tak rozhodnete učinit, dojde k okamžitému uskutečnění hlasování, jehož předmětem bude vámi označená politika a zákon, který jste právě navrhli (další podrobnosti o hlasování obsahuje krok Uskutečnění hlasování, který najdete na str. 12 jako součást fáze hlasování). Zvítězí-li váš návrh, ukazatel politiky ihned přesuňte do vámi navržené sekce a získáte VB jako obvykle. Právě změněná státní politika je okamžitě platná. Je-li váš návrh zamítnut, ukazatel politiky ponechte na původním místě. V obou případech si po uskutečnění hlasování vezměte svůj ukazatel návrhu zákona zpět k sobě.

Ve hře disponujete celkem 3 ukazateli návrhu zákona, což znamená, že pokud nebudete požadovat okamžité hlasování (v takovém případě si svůj ukazatel po jeho uskutečnění vezmete zpět), nemůžete ve stejném kole navrhnout více než 3 zákony.

Jako stát nemáte v hlasovacím sáčku žádné hlasovací kostičky. Výsledek hlasování tedy můžete ovlivnit utracením vlivu, uděláte však lépe, pokud se při návrhu zákona opřete o podporu alespoň jednoho z ostatních hráčů.

Vyřešení události

Provedením této akce se snažíte reagovat na nastalé společenské problémy, které si vyžadují vaši pozornost.

Při řešení události si vyberte jednu z karet událostí umístěných na herním plánu a splňte na ní uvedený úkol. Úkoly uvedené na kartách událostí vám vždy ukládají, abyste si zvolili jednu z možností, které se obvykle týkají ostatních společenských tříd (jedné či více z nich). V závislosti na svém výběru pak získáte odpovídající odměnu uvedenou na kartě a kartu události odhodte.

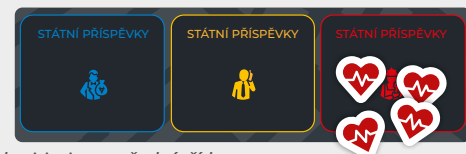
Dá-li vám karta události pokyn k **utracení** zdrojů nebo peněz, jednoduše je vraťte zpět do společné zásoby. Mějte však na paměti, že při utracení jste omezeni zdroji, jimiž disponujete. (Pokud ale v rámci události máte zdroje **poskytnout**, můžete si je nejprve nakoupit jako obvykle.)

Příklad: **Alena** hraje za stát a chce reagovat na jednu z odhalených událostí.



Musí si vybrat, jestli poskytne zdraví pracujících tříd, nebo střední třídě, a nakonec se rozhodne pro pomoc **Honzově** pracujících tříd. **Honzův** počet obyvatel je roven 7 a **Alena** mu v souladu s úkolem události musí poskytnout 4 jednotky zdraví. Na příslušném poli státních služeb ale disponuje pouze 3 jednotkami. Protože však daný zdroj poskytuje, nejprve si smí nakoupit, co potřebuje. Chybějící 1 jednotku zdraví si tedy koupí od kapitalistické třídy a všechny 4 jednotky zdraví následně umístí na pole státních příspěvků určených pracujících třídě.

Jako odměnu za poskytnutí zdrojů pracujících tříd **Alena** následně získá 1 bod legitimacy u pracujících tříd, jak je uvedeno na kartě události.



Pokud by se **Alena** rozhodla poskytnout zdraví **Klárě** střední třídě, vzhledem k jejímu počtu obyvatel ve výši 6 by na pole státních příspěvků určených střední třídě muse-la umístit 3 jednotky zdraví a získala by 1 bod legitimacy u střední třídy.



Některé události po vás mohou požadovat poskytnutí/utracení položek **až do určitého počtu**. V žádném z těchto případů se však nemůžete rozhodnout, že poskytnete/utratíte nulový počet položek – pro vyřešení daného problému je jich potřeba poskytnout nebo utratit libovolný nenulový počet. Stejně tak nemůžete událost vyřešit, pokud úkol uvedený na její kartě nedokážete splnit celý (jestliže vás například karta požádá, abyste poskytli více peněz, než můžete, nebo hlasovací kostičky, když momentálně nejsou k dispozici).

Prodej na zahraničním trhu

Tato akce vám umožňuje prodávat zboží (ne však služby), které vlastníte, na zahraničním trhu. Vzhledem k tomu, že obvykle nevlastníte žádné firmy produkující zboží, obstarat si je můžete pouze prostřednictvím některých akčních karet, ať už svých, nebo ostatních hráčů.

Při prodeji na zahraničním trhu nejprve zkontrolujte aktuální kartu vývozu umístěnou na herním plánu. Následně můžete provést libovolný počet na ní uvedených transakcí týkajících se zboží (potravin nebo luxusních výrobků), avšak každou z nich smíte v rámci jedné akce provést nejvýše jednou. Při každé transakci zaplatíte stanovený počet jednotek zboží a získáte odpovídající peněžní částku ze zásoby.

Setkání s poslanci

Tato akce vám umožňuje projevit politickou podporu jedné ze společenských tříd, a tím si u ní zvýšit svou legitimitu.

Při provádění této akce odevzdejte 2 kostičky svého soukromého vlivu jiné společenské třídě. Poté posuňte o jedno pole vpřed ukazatel legitimacy dotyčné třídy na své hráčské desce. Nemáte-li dostatek soukromého vlivu, tuto akci nesmíte provést.

Mimořádná daň

Čas od času před vámi vyvstane naléhavá potřeba peněz. Tato akce vám umožňuje od ostatních společenských tříd vybrat dodatečné finanční prostředky, její provedení vás ale bude něco stát.

Při výběru mimořádné daně získáte od každé z ostatních společenských tříd 10 ₣. Poté snižte svou legitimitu u dvou společenských tříd s nejnižší úrovní legitimacy o 1 bod (v případě remízy si vyberte). Nemá-li některá ze společenských tříd na uhrazení mimořádné daně k dispozici dostatek peněz, musí si vzít úvěr.

Mediální kampaň

Tato akce vám umožňuje využívat veřejná média ve vlastní prospěch, a rozšiřovat tak svou sféru vlivu.

Při mediální kampani přeměňte až 3 kostičky mediálního vlivu na kostičky soukromého vlivu – jednoduše je přesuňte z pole veřejných služeb na svou hráčskou desku.

Volné akce

Níže uvedené akce jsou **volnými** akcemi. V každém svém tahu smíte provést jednu z nich, a to buď před provedením své hlavní akce, nebo po něm.

Úprava mezd

Tato akce vám umožňuje měnit mzdy, které nabízíte ve svých firmách. Na každé kartě firmy, v níž si přejete změnit nabízenou mzdu, přesuňte ukazatel mzdy na novou úroveň. Rozhodnete-li se pro zvýšení mezd, přítomní dělníci se stanou vázanými. Při změně mezd se vždy musíte řídit aktuálně platným zákonem trhu práce (politika č. 2), určujícím minimální mzdu. Kromě toho také nesmíte snížit mzdu ve firmě s vázanými dělníky (viz Vázaní dělníci na str. 15 nebo 23).

Splacení úvěru

Tato akce vám umožní splatit jeden z vašich úvěrů. Utraťte 50 ₣ a dotyčnou kartu úvěru odhodte.

Fáze produkce

Produkce zboží a služeb

V rámci tohoto kroku mají vaše firmy příležitost spustit svou produkci. Zaplatte mzdy, jejichž výše je označena na kartě každé firmy, a získajte uvedený počet zdrojů. Určená mzda je u každé firmy vyplacena hromadně za všechny pracující dělníky dané frakce, nikoli každému dělníkovi zvlášť.

Vyprodukované služby umístěte na herní plán na pole veřejných služeb. Každá veřejná služba má skladovací limit rovný výši celkové produkce všech vašich firem, které ji produkuje (bez ohledu na jejich provozuschopnost), + 6. Obvykle sice neprodukujete žádné zboží, prostřednictvím účinků některých akčních karet se však můžete stát majitelem firem produkujících potraviny nebo luxusní výrobky. V takovém případě budete vámi vyprodukované zboží skladovat na své hráčské desce, přičemž skladovací limit pro každý druh zboží je opět roven vaší celkové produkci daného druhu zboží + 6.

Pokrytí potřeb

Začnete-li produkovat potraviny, pracující a střední třída si je od vás v tomto kroku mohou nakoupit, aby pokryly své základní potřeby.

Placení daní

V rámci tohoto kroku vám všechny ostatní společenské třídy zaplatí své daně. **Dávejte dobrý pozor na to, aby peníze, které odvádějí na daních, umísťovaly na pole státní pokladny a nevracely je zpět do společné zásoby.**

Fáze hlasování

Doplnění hlasovacího sáčku

Jako stát neumísťujete při vyhodnocování tohoto kroku do hlasovacího sáčku žádné hlasovací kostičky. Namísto toho získáte **soukromý vliv**. Zkontrolujte stupnice legitimacy na své hráčské desce a zjistěte, u které společenské třídy máte **nejnižší legitimitu**. Poté získajte tolik kostiček vlivu, kolik je uvedeno nad ukazatelem legitimacy u této třídy, a umístěte je na svou hráčskou desku.

Uskutečnění hlasování

Vzhledem k tomu, že nedisponujete žádnými vlastními hlasovacími kostičkami, můžete výsledek hlasování ovlivnit pouze utracením svého soukromého vlivu. Máte-li tedy na své hráčské desce kostičky vlivu, při každém hlasování musíte oznámit vámi preferovaný výsledek (tj. jste-li pro, nebo proti navrhované změně), a to i v situaci, kdy tento vliv nehodláte utratit. Nemáte-li žádný soukromý vliv, své preference ani neoznamujete.

Utraťte-li svůj vliv na podporu zákona navrženého jiným hráčem a tento zákon je přijat, **získáte 1 VB** jako obvykle. Je-li přijat zákon, který jste navrhli vy sami, **získáte 3 VB** jako obvykle, bez ohledu na to, zda jste nakonec utratili nějaký vliv. Nezapomínejte, že nemít vlastní hlasovací kostičky znamená i to, že pokud chcete prosadit přijetí vámi navrženého zákona, musíte buďto utratit značné množství svého soukromého vlivu, nebo se spolehnout na podporu alespoň jednoho dalšího hráče.

Fáze bodování

V této fázi můžete získat dodatečné VB. Nejprve však musíte zkontrolovat karty událostí, které se stále nacházejí na herním plánu, a vyhodnotit s nimi spojený postih.

Dohromady provedete celkem tři kroky:

Vyhodnocení postihů z karet událostí

Karty všech událostí, na něž jste nijak nezareagovali, by měly být stále umístěny na herním plánu. Zkontrolujte všechny tyto karty a na každé z nich vyhodnoťte postih uvedené ve sloupci označeném slovy „BEZ REAKCE“ – obvykle se jedná o ztrátu legitimacy u některých společenských tříd. Poté tyto karty odhodťte.

Zisk VB za legitimitu a posun ukazatelů

Zkontrolujte stupnice legitimacy na své hráčské desce a **získejte tolik VB, kolik tvoří součet dvou nejnižších vámi dosažených hodnot**. Všechny 3 ukazatele legitimacy následně posuňte zpět tak, aby vaše legitimita u všech společenských tříd klesla na polovinu své aktuální hodnoty (zaokrouhlena nahoru).

Máte-li na své hráčské desce umístěny žetony legitimacy, za každý z nich si následně přidejte 1 bod legitimacy na stupnici odpovídající společenské třídy.

Zisk VB za politickou agendu

Podívejte se na kartu politické agendy umístěnou vedle své hráčské desky a zkontrolujte, kolik zákonů uvedených na této kartě se shoduje s aktuálně platnými zákony na herním plánu. **Za každou shodu získejte 1 VB**. Kartu politické agendy poté odhodťte.

Příklad: Nastala fáze bodování a Alena začne provádět nezbytné kroky. Jako první vyhodnotí postih z karet událostí.



Na herním plánu zůstala umístěna jedna karta události, na kterou Alena ve fázi akcí nezareagovala. Jako postih tedy ztratí po 1 bodu legitimacy u střední a kapitalistické třídy, načež kartu odhodťte.



Následně zkontroluje stupnice legitimacy na své hráčské desce. Její legitimita u pracující třídy má hodnotu 6, u střední třídy je rovna 4 a u kapitalistické třídy rovna 5. Dvě nejnižší hodnoty jsou 4 a 5, a proto Alena získá 9 VB.








Po zisku VB posune Alena každý ukazatel legitimacy na polovinu aktuální hodnoty jeho stupnice (zaokrouhlena nahoru). Ukazatel pracující třídy tedy klesne na 3, ukazatel střední třídy na 2 a ukazatel kapitalistické třídy na 3. Alena má ovšem na své hráčské desce také 2 žetony legitimacy (jeden za pracující třídu, druhý za střední třídu), které vzápětí zvýší úroveň její legitimacy u každé z těchto společenských tříd o 1 bod.

Nakonec Alena zkontroluje svou kartu politické agendy a porovná ji s přehledem státních politik na herním plánu. Se zákony uvedenými na její kartě se shodují aktuálně platné zákony 3 státních politik – fiskální politiky, zdanění a politiky sociálního státu: zdravotní péče. Alena tedy získá další 3 VB, načež kartu politické agendy odhodťte.



Konec hry

Na konci hry můžete získat několik dodatečných VB:

- Získejte **1 VB** za každé 2  / 3  / 3  / 3  / 3 mediálního  zbývajících ve vašich skladovacích prostorech, resp. na polích veřejných služeb.
- Získejte **1 VB** za každých 30 ₣ zbývajících na poli státní pokladny.

PŘEHLED STÁTNÍCH POLITIK

Přehled státních politik hraje v *Hegemonii* opravdu významnou roli, protože ovlivňuje většinu toho, co hráči ve hře dělají. Chcete-li dosáhnout vítězství, je naprosto zásadní, abyste tyto politiky v pravou chvíli změnili ve svůj prospěch a jejich změnu dokázali maximálně zužitkovat. Každá ze státních politik ovlivňuje průběh hry jinak:

Musí-li stát nakoupit nové firmy a nedostává se mu peněz, má povinnost vzít si úvěr.




Tento symbol označuje počet úvěrů, po jehož dosažení se stát zhroutí a dojde k intervenci MMF. Je-li ukazatel fiskální politiky umístěn v sekci C (kde se nachází na začátku hry), stanovený počet je 1. To znamená, že pokud stát nedokáže pokrýt své náklady a je donucen vzít si třeba jen jediný úvěr, který není schopen splatit včas, ve fázi produkce přijde intervence MMF. Jestliže je ukazatel politiky umístěn v sekci A nebo B, MMF bude intervenovat, má-li stát 2 či více nesplacených úvěrů. K ověření možnosti intervence MMF dochází pouze jednou za kolo, a to v rámci kroku Kontrola MMF ve fázi produkce. Další podrobnosti najdete v části nazvané Intervence MMF na str. 33.

Fiskální politika



Stav fiskální politiky určuje velikost veřejného sektoru a počet úvěrů, které může stát mít, aniž by se zhroutil a muselo dojít k intervenci MMF.

 Tento symbol označuje počet dostupných státních firem. Na začátku hry je ukazatel fiskální politiky umístěn v sekci C, což znamená, že na herním plánu jsou v oblasti veřejného sektoru dostupné pouze 3 státní firmy. Dojde-li k jeho přesunutí do sekce B, počet dostupných státních firem se zvýší na 6 a k dispozici budou další 3 státní firmy (jejich pořizovací cenu musí zaplatit stát). Pokud se ukazatel posune do sekce A, počet státních firem naroste na 9, a k dispozici tak budou všechny státní firmy (cenu nových firem musí opět zaplatit stát).

Jsou-li po rozšíření veřejného sektoru na poli nezaměstnaných dělníků k dispozici dělníci stejné třídy, kteří by mohli zaplnit všechna volná pracovní místa na kartě alespoň jedné nově odhalené firmy, jsou na tuto kartu / tyto karty automaticky přiděleni (a stanou se vázanými).

Dojde-li naopak ke zmenšení veřejného sektoru (ukazatel fiskální politiky se posune ze sekce A do sekce B, nebo z B do C), některé státní firmy přestanou být k dispozici – jejich karty jsou otočeny lícem dolů a stát získá tolik peněz, kolik odpovídá jejich celkové pořizovací ceně. Všichni dělníci na kartách těchto firem jsou pak okamžitě přemístěni na pole nezaměstnaných dělníků (včetně těch, kteří byli vázání).

To, které ze státních firem budou po změně fiskální politiky dostupné či nedostupné a kdo rozhoduje o případném přidělení dělníků na jejich karty, se odvíjí od toho, zda za stát hraje živý hráč:

- Při hře 4 hráčů provádí všechna uvedená rozhodnutí hráč, který ovládá stát. Tento hráč rozhoduje o dostupnosti nebo nedostupnosti jednotlivých firem (jejich karty otočte lícem nahoru či dolů a zaplaťte/získejte tolik peněz, kolik odpovídá jejich pořizovací ceně) i o třídě přidělování dělníků a místě jejich přidělení (samozřejmě za předpokladu, že v daném ohledu existuje více možností).
- Při hře menšího počtu hráčů odhalte po rozšíření veřejného sektoru všechny karty státních firem v následující řadě a zaplaťte 60 ₣ ze státní pokladny (tato částka je celkovou cenou za všechny právě odhalené firmy). Je-li možné přidělit dělníky na několik karet nových firem, o tom, které z nich se stanou provozuschopnými, rozhoduje společenská třída, ke které patří tito dělníci. Lze-li na kartu firmy přidělit dělníky obou tříd, o třídě přidělených dělníků rozhoduje střední třída. Pokud se veřejný sektor zmenší, otočte lícem dolů všechny státní firmy v nejspodnější řadě vzhůru otočené řadě. Tyto firmy jsou státem prodány (do státní pokladny přidejte 60 ₣) a všichni dělníci na kartách těchto firem jsou přemístěni na pole nezaměstnaných dělníků.

Trh práce



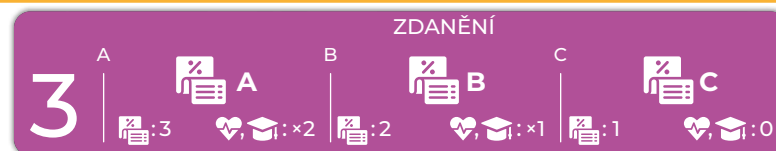
Stavem politiky trhu práce je určena výše minimální mzdy, a žádná firma proto nesmí vyplácet mzdy nižší, než uvádí aktuálně platný zákon politiky trhu práce.

Jinými slovy:

- Nachází-li se ukazatel trhu práce v sekci A, je povolena pouze mzda úrovně 3.
- Nachází-li se ukazatel trhu práce v sekci B, jsou povoleny mzdy úrovně 3 a 2.
- Nachází-li se ukazatel trhu práce v sekci C, jsou povoleny všechny úrovně mzdy.

Kdykoli dojde ke změně této státní politiky, společenské třídy, které jsou majiteli firem, musejí okamžitě upravit všechny své mzdy, které neodpovídají nově stanovené výši minimální mzdy. Pokud chtějí, mohou v takové chvíli upravit i ostatní mzdy (a například je snížit, jestliže jim právě provedená změna něco takového umožňuje). Při hře v méně než 4 hráčích mzdy ve státních firmách vždy odpovídají minimální mzdě určené aktuálně platným zákonem trhu práce. (Při zvýšení mezd v důsledku změny politiky trhu práce se však dělníci v těchto firmách nestanou vázanými.)

Zdanění



Stav politiky zdanění určuje výši částky, kterou musejí v každém kole všechny společenské třídy zaplatit státu na daních.

Způsob výpočtu daní je pro každou třídu odlišný a jeho podrobný přehled najdete v částech pravidel věnovaných jednotlivým třídám. To, co mají všechny třídy společného, je závislost výše jejich daní, odváděných v rámci kroku Placení daní ve fázi produkce, na aktuálně platném zákoně politiky zdanění. Právě v souladu s ním totiž postupují při práci s příslušnou tabulkou na své přehledové kartě, aby zjistili, kolik mají zaplatit.



Politika zdanění zároveň ovlivňuje hodnotu daňového multiplikátoru (DM), používaného kapitalistickou třídou a střední třídou k výpočtu části jejich daní. Aktuálně platný zákon nejen zvyšuje či snižuje základní hodnotu DM, ale současně určuje, zda se přihlíží také k jeho dalším modifikátorům (spojeným s politikami č. 4 a 5 – viz dále):



- Nachází-li se ukazatel zdanění v sekci A, základní hodnota DM je 3. Modifikátory DM určené politikami sociálního státu se zdvojnásobí.
- Nachází-li se ukazatel zdanění v sekci B, základní hodnota DM je 2. Modifikátory DM určené politikami sociálního státu mají svou běžnou hodnotu.
- Nachází-li se ukazatel zdanění v sekci C, základní hodnota DM je 1. Modifikátory DM určené politikami sociálního státu jsou ignorovány.



Po každé změně zákona politiky zdanění (a příp. i zákonů politik sociálního státu) nezapomeňte náležitě upravit i pozici ukazatele daňového multiplikátoru.

Příklad č. 1: Ukazatele státních politik č. 3, 4 a 5 jsou na začátku hry umístěny v sekcích A, B a C.

Politika č. 3 stanoví základní hodnotu DM ve výši 3. Modifikátor spojený s politikou č. 4 má v sekci B hodnotu +1. Vzhledem k umístění ukazatele politiky č. 3 v sekci A je však tato hodnota zdvojnásobena a DM se tím zvýší o 2 na hodnotu 5. Ukazatel politiky č. 5 je umístěn v sekci C, což znamená, že aktuální stav této politiky nemá na hodnotu DM žádný vliv.



Příklad č. 2: Ukazatele politik č. 3, 4 a 5 se v průběhu hry přesunou do sekcí B, A a A.

Základní hodnota DM určená aktuálním stavem politiky č. 3 je nyní 2. Ukazatele politik č. 4 a 5 se oba nacházejí v sekci A, což znamená, že každý z nich zvýší hodnotu DM o 2. Konečná hodnota DM je tedy 6.

- Nachází-li se ukazatel sociálního státu: zdravotní péče v sekci A, zdraví nabízené státem je zdarma. Modifikátor DM je +2.
- Nachází-li se ukazatel sociálního státu: zdravotní péče v sekci B, každá jednotka zdraví nabízeného státem stojí 5 ₣. Modifikátor DM je +1.
- Nachází-li se ukazatel sociálního státu: zdravotní péče v sekci C, každá jednotka zdraví nabízeného státem je prodávána za plnou cenu 10 ₣. Tento stav politiky nemá na DM žádný vliv.

Pokud se při hře 4 hráčů nachází ukazatel této státní politiky v sekci A nebo B, umístěte na pole veřejných služeb odpovídající dílek státní podpory zdravotní péče jako připomínku bonusu, který stát získá při každém nákupu jím nabízeného zdraví za nižší než plnou cenu.



Při každé změně politiky sociálního státu: zdravotní péče směji kapitalistická třída a střední třída **okamžitě upravit cenu, za kterou prodávají zdraví.**

Sociální stát: vzdělávání



Stav politiky sociálního státu: vzdělávání stanovuje cenu vzdělání nabízeného státem. Kromě toho také upravuje hodnotu DM (viz Zdanění, kde najdete příslušné podrobnosti). Přesná výše ceny vzdělání nabízeného státem je stanovena následovně:

- Nachází-li se ukazatel sociálního státu: vzdělávání v sekci A, vzdělání nabízené státem je zdarma. Modifikátor DM je +2.
- Nachází-li se ukazatel sociálního státu: vzdělávání v sekci B, každá jednotka vzdělání nabízeného státem stojí 5 ₣. Modifikátor DM je +1.
- Nachází-li se ukazatel sociálního státu: vzdělávání v sekci C, každá jednotka vzdělání nabízeného státem je prodávána za plnou cenu 10 ₣. Tento stav politiky nemá na DM žádný vliv.

Pokud se při hře 4 hráčů nachází ukazatel této státní politiky v sekci A nebo B, jako připomínku bonusu, který stát získá při každém nákupu jím nabízeného vzdělání za nižší než plnou cenu, umístěte na pole veřejných služeb dílek státní podpory vzdělávání odpovídající stranou nahoru.



Při každé změně politiky sociálního státu: vzdělávání směji kapitalistická třída a střední třída **okamžitě upravit cenu, za kterou prodávají vzdělání.**

Sociální stát: zdravotní péče



Stav politiky sociálního státu: zdravotní péče stanovuje cenu zdraví nabízeného státem. Kromě toho také určuje, zda stát může lidem poskytnout konkrétní příspěvky (což je představováno podmínkami uvedenými v textu některých akčních karet), a upravuje hodnotu DM (viz Zdanění, kde najdete příslušné podrobnosti). Přesná výše ceny zdraví nabízeného státem je stanovena následovně:

Zahraniční obchod

6 ZAHRA-
NIČNÍ
OBCHOD

A — :0

B — :1

C — :2

Stav politiky zahraničního obchodu stanovuje výši cel uvalených na dovážené zboží. Určuje také počet karet obchodních dohod odhalených ve fázi přípravy každého kola.

Při každé změně politiky zahraničního obchodu se mění i uvalená cla:



- Nachází-li se ukazatel zahraničního obchodu v sekci A, je na potraviny uvaleno clo ve výši 10 ₣ a na luxusní výrobky clo ve výši 6 ₣.
- Nachází-li se ukazatel zahraničního obchodu v sekci B, je na potraviny uvaleno clo ve výši 5 ₣ a na luxusní výrobky clo ve výši 3 ₣.
- Nachází-li se ukazatel zahraničního obchodu v sekci C, nejsou uvalena žádná cla.



Nezapomeňte, že pořizovací cenu zboží nakoupeného na zahraničním trhu platíte do společné zásoby, ale cla odvádíte státu.



Tento symbol označuje počet karet obchodních dohod odhalených ve fázi přípravy:

- Nachází-li se ukazatel zahraničního obchodu v sekci A, nejsou odhaleny žádné karty obchodních dohod.
- Nachází-li se ukazatel zahraničního obchodu v sekci B, je odhalena 1 karta obchodní dohody.
- Nachází-li se ukazatel zahraničního obchodu v sekci C, jsou odhaleny 2 karty obchodních dohod.

Dojde-li v průběhu kola ke změně politiky zahraničního obchodu okamžitým hlasováním, neodhalujte ani neodhazujte žádné karty obchodních dohod. Tato politika totiž ovlivňuje dění pouze ve fázi přípravy, což je ostatně důvodem, proč karty obchodních dohod uvádějí i clo platné v případě posunu ukazatele zahraničního obchodu do sekce A. Změní-li se politika zahraničního obchodu uprostřed kola, karty obchodních dohod zůstávají na herním plánu.

DOVOZ			
+10 ₣	05	+6 ₣	
+5 ₣	02	+3 ₣	
+0 ₣	01	+0 ₣	
	10		6

Při změně politiky z. o. nikdy nezapomeňte posunout ukazatel na poli dovozu tak, aby jeho pozice odpovídala nové výši uvalených cel. Kapitalistická i střední třída navíc směřuje v takovou chvíli **okamžitě upravit cenu, za kterou prodávají své zboží.**

Imigrace

7 IMIGRACE

A — :+0

B — :+1

C — :+2

Stav politiky imigrace určuje, zda jsou pro příchozí imigranty hranice země otevřené či zavřené.

Běžně dojde ve fázi přípravy k automatickému příchodu dvou dělníků pracující třídy a dvou dělníků střední třídy. Kromě nich získají obě třídy tolik dalších dělníků, kolik uvádí politika imigrace:

- Nachází-li se ukazatel imigrace v sekci A, nepřijdou žádní dodateční dělníci.
- Nachází-li se ukazatel imigrace v sekci B, přijde po 1 dělníkovi od každé třídy.
- Nachází-li se ukazatel imigrace v sekci C, přijde po 2 dělnících od každé třídy.

Druh těchto dělníků je stanoven kartami imigrace. Kdykoli má některá ze společenských tříd následkem aktuálně platné politiky imigrace získat dodatečné dělníky, odhalte za každého z nich jednu kartu z imigračního balíčku a zkontrolujte, jaký druh dělníka její třídy je vyroben na této kartě. Ze zásoby vedle herního plánu si poté vezměte dělníka příslušné barvy a umístěte jej na pole nezaměstnaných dělníků. Odhalenou kartu imigrace poté vrátte dospod imigračního balíčku.

Mají-li dodatečné dělníky získat obě společenské třídy, karty z imigračního balíčku odhaluje (a na jejich základě přidává do hry nové dělníky) každá společenská třída samostatně. **Každá odhalená karta imigrace je určena pouze jedné společenské třídě!**

PŘÍKLAD HLASOVÁNÍ

Hra čtyř hráčů dospěla ke kroku **Uskutečnění hlasování**. **Honza** (pracující třída) navrhl v průběhu kola zákon, jehož předmětem je změna politiky sociálního státu: vzdělávání, a hráči o něm nyní budou hlasovat.



Za jiných okolností by **Honza** oznámil jako první, je-li pro nebo proti, protože je však navrhovatelem zákona, je automaticky pro. S navrženou změnou politiky souhlasí i **Klára** (střední třída), **Michal** (kapitalistická třída) si však nepřeje zvýšení modifikátoru DM a oznámí, že je proti. S navrženým zákonem a změnou politiky nesouhlasí ani **Alena** (stát).



Hráči poté vylosují z hlasovacího sáčku 5 kostiček: 2 z nich patří pracující třídě, 1 střední třídě a zbývající 2 patří kapitalistické třídě.

Zdá se, že **Honzův** zákon bude přijat, hráči však mohou ještě před určením konečného výsledku utratit svůj vliv a k vylosovaným kostičkám přidat další hlasy. **Honza** všem oznámí, že disponuje 1 kostičkou vlivu, zatímco **Klára** své protihráče upozorní, že žádný vliv nemá. **Michal** ohlásí 2 kostičky vlivu, **Alena** 3. Ti, kdo vliv mají, se následně v tajnosti rozhodnou, kolik kostiček vlivu jsou ochotni utratit, vezmou si tyto kostičky do ruky a na dané znamení je všichni zároveň odhalí.



Honza utratil svou jedinou kostičku vlivu, **Michal** s **Alenou** se rozhodli utratit po 1 kostičce. Ke své smůle mají ale stejný počet hlasů jako druhá strana, a protože v případě remízy vítězí strana hráče, který zákon navrhl, **Honza** si změnu dané politiky nakonec přece jen prosadí.

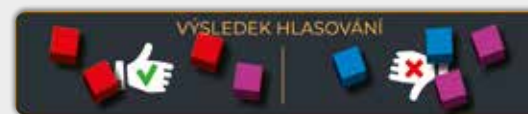
Všechny 3 utracené kostičky vlivu jsou poté odhozeny společně s hlasovacími kostičkami patřícími **Honzovi** a **Kláře** (vítězné straně). **Michalovy** 2 hlasovací kostičky se vrací zpět do sáčku, protože stál na straně poražených. Ukazatel politiky sociálního státu: vzdělávání se posune do sekce A a **Honza** si vezme svůj ukazatel návrhu zákona zpět. Vzhledem k tomu, že **Honza** navrhl zákon, který byl přijat, získá 3 VB. **Klára**, která jeho návrh podpořila, získá 1 VB.

Pokud by **Michal** nebo **Alena** utratili v součtu o pouhou 1 kostičku vlivu navíc, zajistili by si většinu hlasů:



V takovém případě by zákon nebyl přijat. Zpět do hlasovacího sáčku by se vrátily **Honzovy** a **Klářiny** hlasovací kostičky, **Michalovy** 2 kostičky by byly odhozeny společně se všemi 4 kostičkami vlivu a VB by nezískal žádný z hráčů.

Pokud by v původním příkladu vylosovali hráči namísto **Klářiny** kostičky další **Honzovu** kostičku, konečný výsledek by vypadal takto:



I v tomto případě by se vítězem stal **Honza**, který by získal 3 VB. **Klára** by však navzdory své podpoře jeho návrhu VB nezískala, protože by ke konečnému výsledku nepřispěla žádnou ze svých kostiček.

DALŠÍ PRAVIDLA

Výše uvedená pravidla obsahují popis většiny aspektů této hry. Existuje však i několik dalších pravidel, která dosud nebyla zmíněna, a proto je třeba věnovat prostor i jim:

Úvěry



Společenské třídy musejí často za něco platit svými penězi. Někdy se tak může stát v důsledku konkrétního pravidla (a s ním související úhrady povinných výdajů, mezi něž patří placení daní a mezd, pokrytí potřeb atd.), jindy z důvodu účinku vyvolaného jiným hráčem. Pokud v jakémkoli z těchto případů společenská třída není schopna zaplatit, musí si vzít úvěr. Vezme-li si úvěr, umístíte vedle své hráčské desky kartu úvěru a získáte 50 Kč ze zásoby.

Úvěr si nemůžete vzít jen tak. Tuto možnost smíte využít pouze v případě, že jste **donuceni** zaplatit peněžní obnos a na vyrovnání příslušné pohledávky nemáte dostatek peněz. Vzít si úvěr za účelem navýšení peněžní hotovosti, kterou hodláte utratit za volitelnou akci (jako například založení firmy, zahrání akční karty s podmínkou úhrady peněz nebo nákup zdrojů s výjimkou potravin), **není dovoleno**.

Máte-li ve fázi přípravy nesplacený úvěr, musíte z něj zaplatit úrok ve výši 5 Kč. Nejste-li schopni tento úrok uhradit v plné výši, musíte si vzít další úvěr. Pokud chcete splatit úvěr (a přestat z něj v každém kole platit úrok), musíte v některém ze svých tahů provést volnou akci splacení úvěru, spočívající v utracení 50 Kč a odhození dotyčné karty úvěru. Na konci hry dostanou všechny společenské třídy s výjimkou kapitalistické třídy možnost splatit své úvěry utracením 55 Kč za každý nesplacený úvěr. Nedokážou-li splatit úvěry v plné výši, ztratí VB v závislosti na částce, kterou nesplatily. Kapitalistická třída ztratí za každý svůj nesplacený úvěr 5 VB (viz Konec hry: Kontrola úvěrů).

Vezme-li si úvěr kapitalistická třída, obdržených 50 Kč uloží na poli kapitálu na své hráčské desce. Při placení úroku nebo splacení úvěru pak musí příslušné peníze vzít opět z pole kapitálu.

Příklad č. 1: Nastala fáze produkce a **Michal** si uvědomí, že nemá dostatek peněz na vyplacení mezd ve všech svých firmách. Na poli výnosů má 25 Kč, na poli kapitálu 40 Kč a potřebuje zaplatit 75 Kč. Aby mohl provést povinné platby, musí si vzít úvěr. Vezme si tedy kartu úvěru, umístí ji vedle své hráčské desky a na pole kapitálu přidá 50 Kč ze zásoby. V následujícím kole zaplatí ve fázi přípravy 5 Kč jako úrok. Později v průběhu stejného kola se po prodeji většiny zboží a služeb, které vyprodukoval, rozhodne, že tento úvěr splatí prostřednictvím jedné ze svých volných akcí. Zaplatí tedy 50 Kč (z pole kapitálu si vezme tolik peněz, kolik může, a zbytek uhradí z pole výnosů) a kartu úvěru odhodí.

Příklad č. 2: **Alena** zjistí, že ve státní pokladně nemá dostatek peněz, a tak se rozhodne využít svou základní akci mimořádných daní, která každou z ostatních společenských tříd přinutí zaplatit státu 10 Kč. **Honza** má tu smůlu, že na své hráčské desce má právě k dispozici pouze 7 Kč. Aby byl schopen uhradit požadovanou částku v plné výši, vezme si kartu úvěru a obdrží 50 Kč.

Pokud při hře 2 nebo 3 hráčů **dojdou peníze ve státní pokladně, stát si vezme úvěr jako obvykle:** Na pole státní pokladny umístíte kartu úvěru a 50 Kč. Ve fázi přípravy platí stát úrok z úvěru jako obvykle (penězi ze státní pokladny), a disponuje-li poté větším množstvím peněz než 50 Kč, tento úvěr splatí.

Intervence MMF

Ve fázi produkce v kroku Kontrola MMF porovnejte počet úvěrů státu s limitem stanoveným aktuální fiskální politikou. Má-li stát více úvěrů než tento limit a není schopen je splatit, dojde k intervenci MMF.

Při intervenci MMF jsou okamžitě staženy všechny návrhy zákonů a ukazatele návrhu zákona jsou vráceny zpět jejich majitelům, kteří obdrží kompenzaci v podobě 1 kostičky vlivu za každý svůj taktó vrácený ukazatel. Poté dojde ke změně všech státních politik na následující stav:



Dbejte na to, abyste uplatnili účinky všech státních politik, k jejichž změně dojde intervencí MMF. Patří sem prodej státních firem (příčemž stát obdrží peníze ve výši jejich celkové pořizovací ceny), úprava mezd (mzdy všech firem všech společenských tříd povinně klesnou na úroveň 1) a změna daňového multiplikátoru (DM) a ceny zboží dovozeného ze zahraničního trhu. Protože se v důsledku intervence MMF mohou změnit ceny některého zboží a služeb, kapitalistická i střední třída smějí okamžitě upravit všechny ceny na svých hráčských deskách.



Způsobí-li intervence MMF změnu v politice trhu práce a pracující třída se střední třídou mají zaplatit své daně, při jejich výpočtu použijte tu sekci trhu práce, na níž byl jeho ukazatel umístěn před svým přesunutím. Jinými slovy, daně společenských tříd vycházejí ze sekce platné v době, kdy obdržely mzdy za práci svých dělníků. Jako připomínku můžete na dotyčnou sekci dočasně umístit jeden z průhledných ukazatelů.

Po uplatnění těchto změn splatí stát své úvěry – za každý z nich musí utratit 55 Kč (viz Úvěry). Pokud byl ukazatel fiskální politiky před intervencí MMF umístěn v sekci A nebo B, po ní obdrží stát dodatečné peníze z prodeje některých státních firem. Není-li ani poté schopen splatit své úvěry v plné výši, zaplatí tolik, kolik může, a zbývající karty nesplacených úvěrů odhodí.

Nakonec stát přesune všechny 3 ukazatele legitimacy na své hráčské desce na polovinu aktuální hodnoty jejich stupnic (zaokrouhleno nahoru).



Intervence MMF obvykle výrazně změní stav hry a na některé společenské třídy má značný dopad. Máte-li dojem, že by se stát mohl zhroutit, neváhejte o tom informovat ostatní hráče.

Příklad: Probíhá fáze produkce a **Aleně** dojde, že ve státní pokladně nemá dostatek peněz na vyplacení mezd ve všech státních firmách. Musí si tedy vzít úvěr, už dříve si ale vzala jiný, a protože je ukazatel fiskální politiky umístěn v sekci B, znamená to, že později v průběhu stejné fáze bude muset dojít k intervenci MMF.

Během kroku Pokrytí potřeb se pro **Alenu** nic nezmění. Pokud by byl ukazatel zahraničního obchodu umístěn v sekci A nebo B, mohla by alespoň doufat, že nějaké peníze získá prostřednictvím cel (z potravin nakoupených na zahraničním trhu), něco takového však vzhledem k jeho umístění v sekci C nepřipadá v úvahu. S příchodem kroku Kontroly MMF nemá dostatek peněz na splacení žádného ze svých úvěrů, a proto dojde k intervenci MMF.

Nejprve jsou okamžitě staženy všechny ukazatele návrhu zákona umístěné na přehledu státních politik. **Honza** navrhl 2 zákony, takže získá 2 kostičky vlivu, **Michal** navrhl 1 zákon, a získá tedy 1 kostičku vlivu. Stav všech státních politik se poté změní v souladu s požadavky MMF.



Před intervencí MMF

Po intervencí MMF

Změny v přehledu státních politik mají na herním plánu dalekosáhlé následky:

- V důsledku změny fiskální politiky budou muset některé státní firmy ukončit svůj provoz a ve veřejném sektoru zůstanou aktivní pouze 3 karty firem. **Alena** si tedy vybere 3 karty firem, které otočí lícem dolů, a protože pořizovací cena každé z nich je 20 ₣, do státní pokladny si přidá 60 ₣. Na 2 z těchto karet byli bohužel umístěni dělníci, kteří okamžitě ztratí práci a skončí na poli nezaměstnaných dělníků.
- Vzhledem ke změně politiky trhu práce je snížena minimální mzda, a to na úroveň 1 (Ú1). **Michal**, **Klára** a **Alena** proto přesunou ukazatele mezd na kartách svých firem na nejnižší možnou úroveň.
- Ukazatel politiky zdanění se přesune do sekce A, což ve spojení s úpravami obou politik sociálního státu způsobí nárůst hodnoty daňového multiplikátoru (DM) z 1 na 5.
- Vzhledem ke změnám v politikách sociálního státu dojde také k úpravě dílků státní podpory. Dílek státní podpory zdravotní péče otočte tak, aby jeho viditelná strana odpovídala státní politice 4B a dílek státní podpory vzdělávání vraťte z herního plánu zpět k hráčské desce státu. Vzhledem k tomu, že se právě změnila cena zdraví a vzdělání nabízeného státem, rozhodnou se pro úpravu ceny, za kterou prodávají své zdroje tohoto druhu, i **Michal** a **Klára**.
- Změna politiky zahraničního obchodu způsobí posun ukazatele na poli vývozu na prostřední pozici, čímž se zvýší cena za potraviny a luxusní výrobky nakoupené na zahraničním trhu. Pro úpravu ceny, za kterou prodávají své zdroje tohoto druhu (označenou na jejich hráčských deskách), se opět rozhodnou jak **Michal**, tak **Klára**.

Stát pak musí splatit své úvěry v maximální možné výši. Když si **Alena** vzala druhý úvěr, aby mohla vyplatit požadované mzdy, ve státní pokladně jí zbylo 27 ₣. Změna fiskální politiky jí do státní pokladny přidala 60 ₣, a aktuálně tedy disponuje 87 ₣. Všechny tyto peníze proto utratí a odhodí obě karty úvěrů.

Nakonec **Alena** posune všechny 3 ukazatele legitimacy na polovinu aktuální hodnoty jejich stupnic. Ukazatel pracující třídy se posune ze 6 na 3, ukazatel střední třídy z 8 na 4 a ukazatel kapitálistické třídy ze 7 na 4.



Omezení herního materiálu

Hráči jsou vždy omezeni množstvím herního materiálu, který je součástí hry. Výjimkou z tohoto pravidla jsou peníze, jejichž množství je považováno za neomezené. To znamená, že pokud vložíte všechny své hlasovací kostičky do hlasovacího sáčku, další kostičky už do něj vložit nemůžete. Stejně tak hráči nemohou kupovat ani získávat vliv, nejsou-li k dispozici žádné kostičky vlivu.

Jsou-li na herním plánu všichni dělníci některé z barev, nemůžete vylepšit nekvalifikovaného dělníka na dělníka kvalifikovaného v příslušném průmyslovém odvětví. Také platí, že dostanete-li účinkem (například karty imigrace) pokyn k umístění kvalifikovaného dělníka na pole nezaměstnaných dělníků, avšak žádný takový dělník není k dispozici, umístěte místo něj nekvalifikovaného dělníka. Má-li být v rámci účinku umístěn nekvalifikovaný dělník (a žádný takový dělník není k dispozici), umístěte místo něj kvalifikovaného dělníka dle svého výběru.

Pokud vám dojdou ve hře žetony peněz, použijte místo nich jakoukoli vhodnou náhradu.

PODĚKOVÁNÍ

Autoři: Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

Vývoj hry: Anastasios Grigoriadis

Ilustrace: Jakub Skop

Grafika: Dimitris Anastasiadis a Katerina Xerovasila (truly.gr)

Redakce: Eric Engstrom, Grey Dolphin Game Development

Odborní poradci: dr. Russell Foster, dr. Pawel Adrjan, Alexander Gertz, Andreas Dounis, dr. Christopher Holmes, dr. Irina Burlacu

Vedoucí tester: Theo K. Mavraganis

Testeři: 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 by tuto hru rád věnoval svému synovi Asteriovi.

České vydání

Překlad: Petr Šťastný

Redakce: Ondřej Kurka, Petr Pospíšil, Michal Stárek, Pavel Prachař, Miroslav Štrobl

Grafické úpravy a sazba: Jiří Trojáněk, David Hanáček, Karolina Hanáčková

Korektury: Eliška Pospíšilová



©2022 Hegemonic Project Limited.

Hegemony: Lead your Class to Victory je registrovanou značkou Hegemonic Project Limited. Všechna práva vyhrazena. Verze pravidel 1.2

DOTAZY K PRAVIDLŮM



- Pokud je na kartě firmy žeton stávky, může pracující třída přidělit sem umístěné dělníky jinam?**

Nejsou-li tito dělníci vázaní a pracující třída je chce přidělit jinam, může tak učinit.

- Může být firma, jejíž dělníci stávkují, prodána?**

Ano. Nejsou-li tito dělníci vázaní, firmu lze prodat jako obvykle.



- Pokud je z firmy střední třídy s pozicí pro dělníka pracující třídy přidělen dělník střední třídy jinam (a nebyl nahrazen), počítá se toto pracovní místo pro účely demonstrace jako volné?**

Ne. Bez dělníka střední třídy není tato firma provozuschopná – nelze do ní tedy přidělit dělníka pracující třídy, a proto se toto pole nepočítá.



- Dojde-li k intervenci MMF a v jejím důsledku i k prodeji státních firem, co se stane, má-li stát větší počet jednotek zdroje, než povoluje jeho (nový) skladovací limit?**

Nadbytečné jednotky tohoto zdroje jsou okamžitě odhozeny, protože už nemohou být nadále skladovány.

- Je-li v průběhu intervence MMF donucena ukončit svůj provoz státní firma s dělníky střední třídy, zohlední střední třída tuto skutečnost při placení daní, k němuž dojde později ve stejné fázi?**

Vzhledem k tomu, že karta této firmy už není v kroku Placení daní na herním plánu, a nejsou na ní tedy ani umístění žádní dělníci střední třídy, střední třída za tuto firmu neplatí žádné daně.



- Co se stane, získají-li pracující nebo střední třída body blahobytu, ale jejich ukazatel blahobytu se již nachází na konci stupnice?**

Ukazatel zůstane na svém místě a dotyčná třída získá tolik VB, kolik odpovídá jeho aktuální pozici.



- Založí-li kapitalistická třída firmu, pro jejíž provoz jsou potřební pouze nekvalifikovaní dělníci, přičemž k dispozici jsou nekvalifikovaní dělníci náležící pracující třídě a kvalifikovaní dělníci náležící střední třídě, smí kapitalistická třída přidělit na kartu této firmy dělníky střední třídy?**

Ano. Protože jsou dostupní dělníci obou tříd, kapitalistická třída se nejprve rozhodne, kterou třídu chce zaměstnat. Teprve poté si vybere konkrétní dělníky, přičemž přednost mají nekvalifikovaní dělníci.



- Pokud v rámci akce přidělení dělníků odeberu z karty firmy dělníka, abych ho přidělil jinam, a na jeho místo přidělím jiného dělníka (to vše jako součást stejné akce), je tento nový dělník vázaný?**

Firma (jejímž majitelem není střední třída) nemůže mít na své kartě umístěny dělníky, z nichž někteří jsou vázaní a jiní ne. Pokud by mělo k takové situaci dojít, žádný z dělníků na této kartě nebude vázaný.

- Mohu použít akci přidělení dělníků k tomu, abych z dělníků, kteří jsou již umístěni na kartě firmy, pouze učinil vázané?**

Ne. Aby se tito dělníci stali vázanými, museli by být přiděleni na kartu nové firmy.

- Je-li při hře 4 hráčů nutno prodat státní firmu v důsledku změny fiskální politiky, může stát prodat firmu, na jejíž kartě jsou umístěni vázaní dělníci?**

Ano (a při prodeji celé jedné řady veřejného sektoru se tak může stát i při hře 2 nebo 3 hráčů). Jedná se o jediný případ, kdy lze prodat firmu s vázanými dělníky.

- Pokud je v plně provozuschopné firmě střední třídy dělník pracující třídy vázaný a dělník střední třídy vázaný není, může střední třída přemístit svého dělníka jinam (ať už akcí přidělení dělníků, nebo při založení nové firmy)?**

Ne. Něco takového by odpovídalo zavření firmy (dělník pracující třídy by musel být přemístěn na pole nezaměstnaných dělníků), čemuž stojí v cestě právě vázaný dělník pracující třídy umístěný na její kartě.



- Dojde-li změnou politiky ke zvýšení mezd, stanou se dělníci vázanými?**

Ne. Dělníci se stanou vázanými jen v případě zvýšení mezd, k němuž dojde v rámci volné akce úpravy mezd provedené ve fázi akcí jiným hráčem.



- Může stát provést akci mimořádné daně, pokud jsou všechny ukazatele jeho legitimacy na nejnižší úrovni?**

Ne. Stát musí mít dostatečně vysokou legitimitu na to, aby ji při této akci mohl snížit.



DOTAZY TÝKAJÍCÍ SE KARET

Akční karty

■ Dá-li karta hráči pokyn k přidělení dělníků, stanou se tyto dělníci vázanými?

Ano. Kdykoli účinek karty nařídí hráči, aby provedl nějakou akci, platí všechna běžná pravidla týkající se této akce, není-li uvedeno jinak.



Deregulace trhu práce

■ Lze touto akcí přidělit vázané dělníky na jiné karty firem?

Ne.

■ Pokud zahrají tuto kartu, přemístím z firmy všechny své dělníky a následně na její kartu přidělím nové dělníky (to vše jako součást stejné akce), jsou tyto noví dělníci vázaní?

Ne. Vzhledem k tomu, že dotyčná firma byla předtím provozuschopná, dělníci umístění na její kartě nebyli vázaní a firma je provozuschopná i nadále, ke změně fyzicky přítomných dělníků je třeba přistupovat tak, jako by se jednalo o akci výměny dělníků.



Emigrace

■ Jestliže tuto kartu zahrají v prvním kole a skončím s méně než 10 dělníky, co se stane s mým počtem obyvatel?

Jeho hodnota zůstane stejná, tj. 3.

Po získání nových dělníků počítejte v takovém případě pro účely zvyšování počtu obyvatel vždy svůj skutečný počet dělníků (tzn. neposouvejte za nové dělníky svůj ukazatel počtu obyvatel, dokud jich nebudete mít alespoň 11).



Mimořádná směna

■ Mohu zahrát tuto kartu, pokud nemám dostatek peněz na vyplacení mezd?

Ne. Schopnost vyplatit požadované mzdy je v podstatě podmínkou vyhodnocení účinku této karty a volitelné akce nemůžete provádět, jestliže nedokážete uhradit jejich cenu nebo splnit jejich podmínku.

■ Stanou se po zahrání této karty dělníci vázanými?

Ne. A při zahrání této karty je jedno, zda jsou dělníci ve vybrané firmě vázaní či nikoli.



Okamžitá reakce

■ Provedu-li dvakrát vyřešení události, která jedné ze společenských tříd poskytne uvedené položky, a pokaždé si vyberu stejnou třídu, jsou při druhém provedení akce z jejího pole státních příspěvků odstraněny všechny položky, které na něj byly umístěny při jejím prvním provedení?

Ne. Protože jsou obě vyřešení události provedena ve stejném tahu, položky, které poskytují, jsou na pole státních příspěvků umístěny zároveň.



Omezení svobody projevu

■ Mohu zahrát tuto kartu, pokud jsou všechny mé ukazatele legitimacy na nejnižší úrovni?

Ne. Stát musí mít dostatečně vysokou legitimitu na to, aby ji při této akci mohl snížit.



Podpora zdravotní péče

■ Platí uvedená poloviční cena pro každou jednotku zdraví zvlášť, nebo pro celkový zakoupený objem?

Uvedená poloviční cena platí pro celkový objem nakoupených jednotek zdraví. Je-li například jednotková cena zdraví 5 V a vy si chcete koupit 5 jednotek zdraví, zaplatíte 13 V (polovinu z obvyklých 25 V, zaokrouhlenou nahoru).

■ Nachází-li se ukazatel politiky sociálního státu: zdravotní péče v sekci B (což znamená, že cena zdraví je už snížena na polovinu svého maxima), získá stát také bonusový 1 VB za umístění dílek státní podpory zdravotní péče?

Ano. Stát získá 1 VB bez ohledu na konečnou cenu, protože původní cena státem nabízeného zdraví byla 5 V. Jako obvykle navíc dojde i ke zvýšení legitimacy, které je jedním z účinků této karty.



Posílené zastoupení

■ Nemám-li při vyhodnocení účinku této karty dostatek soukromého vlivu, mohu si v rámci stejné akce nakoupit mediální vliv z pole veřejných služeb, které poskytují?

Ne. Soukromý vliv a mediální vliv jsou dvě odlišné kategorie. Vaše akce mediální kampaně sice umí přeměnit mediální vliv v soukromý, nedokáže ho ale „nakoupit“. Dbejte na to, abyste mediální vliv vždy striktně oddělovali od svého soukromého vlivu (a naopak).



Pracovní úrazy

■ Odkud pochází peníze, které platí kapitalistická třída? Z pole výnosů, nebo z pole kapitálu?

Není-li uvedeno jinak, pocházejí peníze, které kapitalistická třída utrácí, vždy z pole výnosů. Nemá-li na poli výnosů dostatek peněz, zbývající částku doplácí ze svého kapitálu.



Privatizace

■ Pokud zahrají tuto kartu a prodám státní firmu, budu mít o jednu firmu méně, než kolik předepisuje fiskální politika. Co se stane v případě, že se fiskální politika později změní? Kolik firem budu nakonec mít?

Po změně fiskální politiky musíte mít tolik firem, kolik uvádí její nově platná sekce. Jestliže byl při zahrání Privatizace ukazatel fiskální politiky umístěn například v sekci C, měly by vám zůstat 2 firmy. Pokud se ovšem fiskální politika později změní a její ukazatel se posune do sekce B, budete mít 6 státních firem, jak předepisuje nová sekce. To znamená, že budete muset nakoupit další 4 firmy (nikoli pouze 3). Pokud by byl při zahrání Privatizace ukazatel fiskální politiky umístěn v sekci B a vám zbylo 5 firem, v případě návratu fiskální politiky do sekce C budete muset prodat pouze 2 firmy, abyste v souladu s novou sekci disponovali 3 firmami. Posune-li se však ukazatel fiskální politiky do sekce A, nebudete schopni dosáhnout počtu 9 firem (jedna z karet státních firem už nebude dostupná), a proto budete mít k dispozici pouze 8 firem.

■ Mohu tuto kartu využít k prodeji firmy, na jejíž kartě jsou umístěni vázaní dělníci?

Ano. Přestože je firma „prodána“, dělníci zůstanou v tomto přípa-



dě na její kartě a bude jim vyplacena mzda, na níž se dohodli při svém přidělení. Pravidlo znemožňující prodej firem s vázanými dělníky je ve hře proto, aby hráčům zabraňovalo provést akci prodeje firmy, jejímž hlavním cílem je připravit tyto dělníky o práci a přesunout je na pole nezaměstnaných dělníků.

- Zahrají-li tuto kartu a prodám státní firmu kapitalistické třídy, může ji kapitalistická třída později v průběhu hry sama prodat? Jestliže ano, co se s touto kartou stane?**

Pokud nejsou na kartě firmy umístění vázaní dělníci, tuto firmu lze prodat jako obvykle. Její karta je poté vrácena zpět do oblasti veřejného sektoru herního plánu, kam je umístěna lícem dolů. Dojde-li ke změně fiskální politiky, stát ji bude moci znovu využít (a její kartu otočit lícem nahoru).

Program vyššího vzdělávání

- Mohu státu prodat větší počet jednotek vzdělání, než kolik jich dokáže uskladnit? Mohu mu prodat víc, než je schopen si dovolit, a donutit ho tak vzít si úvěr?**

Státu nemůžete prodat větší počet jednotek zdroje, než dokáže uskladnit. Pokud je však dokáže uskladnit, můžete mu prodat větší počet, než je schopen si dovolit. V takovém případě si pak v souladu s běžnými pravidly musí vzít úvěr.

Prosazování politické agendy

- Mohu utratit svůj vliv a požadovat okamžité hlasování o těchto zákonech? A pokud se tak stane, musím utratit 1, nebo 2 kostičky vlivu?**

Tyto zákony jsou navrženy nezávisle na sobě. Utratit svůj vliv za okamžité hlasování můžete, za každý návrh ho ale budete muset utratit zvlášť. Pokud tedy chcete požadovat okamžité hlasování o obou návrzích, budete muset utratit 2 kostičky vlivu. Navrhněte-li první zákon s okamžitým hlasováním, můžete počkat a svůj druhý zákon navrhnout až po uskutečnění prvního hlasování. Předmětem návrhu druhého zákona však nesmí být stejná státní politika jako ta, již se týkal první návrh.

Průzkum veřejného mínění

- Než se rozhodnu, zda budu požadovat okamžité hlasování, musejí ostatní hráči oznámit své preference ohledně navrženého zákona, tzn. jestli jsou pro, nebo proti?**

Ne. Protože k žádnému hlasování ještě nedošlo, ostatní hráči nemusí oznámit, jestli navržený zákon podpoří, nebo budou hlasovat proti němu. Sami se musíte rozhodnout, zda chcete jít cestou okamžitého hlasování, a jen v případě, že se tak stane, musejí ostatní hráči v souladu s běžnými pravidly oznámit, jaký postoj zastávají k vámi navrženému zákonu.

Státní stipendia

- Platí uvedená poloviční cena pro každou jednotku vzdělání zvlášť, nebo pro celkový zakoupený objem?**

Uvedená poloviční cena platí pro celkový objem nakoupených jednotek vzdělání. Je-li například jednotková cena vzdělání 5 ₣ a vy si chcete koupit 5 jednotek vzdělání, zaplatíte 13 ₣ (polovinu z obvyklých 25 ₣, zaokrouhlenou nahoru).



VOLÁNÍ PO ZMĚNĚ

Navrhněte 2 zákony (ve 2 různých oblastech politiky).



VÝJIMEČNÝ STAV

Existují-li alespoň 3 státní politiky s navrženými zákony, vyberte si politiku bez navrženého zákona a posuňte její ukazatel na sousední zákon.



ZÁLEŽITOST NEJVYŠŠÍHO VÝZNAMU

Podívejte se na 2 vrchní karty z balíčku událostí, a je-li na herním plánu volné místo, umístěte na něj jednu z nich. Poté proveďte akci vyřešení události.



ZDRAVOTNICKÁ KRIZE

Prodejte státu až 9 ₣ po 10 ₣.



- Nachází-li se ukazatel politiky sociálního státu: vzdělávání v sekci B (což znamená, že cena vzdělání je už snížena na polovinu svého maxima), získá stát bonusový 1 VB za umístění dílek státní podpory vzdělávání?**

Ano. Stát získá 1 VB bez ohledu na konečnou cenu, protože původní cena státem nabízeného vzdělání byla 5 ₣. Jako obvykle navíc dojde i ke zvýšení legitimacy, které je jedním z účinků této karty.

Volání po změně

- Mohu utratit svůj vliv a požadovat okamžité hlasování o těchto zákonech? A pokud se tak stane, musím utratit 1, nebo 2 kostičky vlivu?**

Tyto zákony jsou navrženy nezávisle na sobě. Utratit svůj vliv za okamžité hlasování můžete, za každý návrh ho ale budete muset utratit zvlášť. Pokud tedy chcete požadovat okamžité hlasování o obou návrzích, budete muset utratit 2 kostičky vlivu. Navrhněte-li první zákon s okamžitým hlasováním, můžete počkat a svůj druhý zákon navrhnout až po uskutečnění prvního hlasování. Předmětem návrhu druhého zákona však nesmí být stejná státní politika jako ta, již se týkal první návrh.

Výjimečný stav

- Zahrají-li tuto kartu, abych provedl změnu politiky, získám VB?**

Ne. Hráči získají VB pouze v případě, že ke změně politiky dojde v důsledku uskutečnění hlasování.

Záležitost nejvyššího významu

- Co se stane s kartou, kterou si nevyberu? Je odhozena?**
- Musí být provedeno vyřešení události zacílené na událost, kterou jsem právě umístil/a na herní plán?**
- Pokud tuto kartu zahrají v prvním kole, co se stane, je-li událost jedné z těchto 2 vrchních karet hratelná pouze ve 2.–5. kole?**

Druhá karta je vrácena zpět navrch balíčku událostí. Ne. Máte-li na herním plánu 2 karty událostí, uvedené vyřešení události může být zacílené na kteroukoli z těchto karet. Kartu s událostí hratelnou pouze ve 2.–5. kole zamíchejte zpět do balíčku událostí a místo ní se podívejte na další kartu svrchu balíčku.

Zdravotnická krize

- Mohu státu prodat větší počet jednotek zdraví, než kolik jich dokáže uskladnit? Mohu mu prodat víc, než je schopen si dovolit, a donutit ho tak vzít si úvěr?**

Státu nemůžete prodat větší počet jednotek zdroje, než dokáže uskladnit. Pokud je však dokáže uskladnit, můžete mu prodat větší počet, než je schopen si dovolit. V takovém případě si pak v souladu s běžnými pravidly musí vzít úvěr.



PROGRAM VYŠŠÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Prodejte státu až 9 ₣ po 10 ₣.



PROSAZOVÁNÍ POLITICKÉ AGENDY

Zaplatte 25 ₣ a navrhněte 2 zákony (ve 2 různých oblastech politiky).



PRŮZKUM VEŘEJNÉHO MÍNĚNÍ

Navrhněte zákon a z hlasovacího sáčku vylosujte 5 hlasovacích kostiček. Poté smíte požadovat okamžité hlasování bez nutnosti utrácení. Pokud se tak stane, použijte již vylosované kostičky (nelosujte žádné jiné). Pokud ne, vraťte tyto kostičky zpět do hlasovacího sáčku.



STÁTNÍ STIPENDIA

Kupte si od státu až do výše svého počtu obyvatel. Zaplatte pouze polovinu celkové ceny (zaokrouhlenou nahoru).

PODMÍNKY: SB / 5C





ZEMĚDĚLSKÉ DRUŽSTVO

Máte-li alespoň 3 nezaměstnané dělníky, založte zemědělské družstvo (umístěte jeho kartu vedle své hrací desky) a přidělte na něj 3 z těchto dělníků.

Zemědělské družstvo

- Jestliže založíme zemědělské družstvo, mohou být dělníci umístění na kartu této firmy později přidělení na kartu jiné firmy? A pokud ano, co se pak stane se zemědělským družstvem?

V průběhu kola, kdy je zemědělské družstvo založeno, jsou dělníci přidělení na jeho kartu vázání jako v případě každé jiné firmy a v souladu s běžnými pravidly z něj nelze vázané dělníky přidělovat jinam. V následujících kolech však tyto dělníky smíte přidělit dle vaší libosti stejně jako všechny své ostatní dělníky. V případě, že tak učiníte, zůstane karta Zemědělského družstva vedle vaší hrací desky, a pokud budete chtít, můžete na ni později přidělit jiné dělníky.

- Počítají se dělníci přidělení na kartu Zemědělského družstva mezi 4 dělníky vyžadované pro založení odborové organizace v odvětví zemědělství?

Ano.



ZMANIPULOVANÝ TENDR

Prodejte státu až 6 po 10V. Poté získáte 1.



Zmanipulovaný tendr

- Mohu státu prodat větší počet jednotek luxusních výrobků, než kolik jich dokáže uskladnit? Mohu mu prodat víc, než je schopen si dovolit, a donutit ho tak vzít si úvěr?

Státu nemůžete prodat větší počet jednotek zdroje, než dokáže uskladnit. Pokud je však dokáže uskladnit, můžete mu prodat větší počet, než je schopen si dovolit. V takovém případě si pak v souladu s běžnými pravidly musí vzít úvěr.

- Kam se při hře 2–3 hráčů ukládají tyto luxusní výrobky prodané kapitalistickou třídou?

Vraťte je zpět do zásoby.



ZMĚNA CÍLŮ

Podívejte se na 2 vrchní karty z balíčku událostí. Šmíche bez postihu odhodte jednu z karet událostí umístěných na herním plánu a nahradit ji jednou z karet, na něž jste se právě podívali. Poté proveďte akci vyřešení události.

Změna cílů

- Co se stane s kartou, kterou si nevyberu? Je odhozena? Druhá karta je vrácena zpět navrch balíčku událostí. Neumístíte-li na herní plán žádnou z karet událostí, na něž jste se podívali, vraťte zpět navrch balíčku událostí obě tyto karty.

- Musí být akce vyřešení události zacílena na událost, kterou jsem právě umístil/a na herní plán?

Ne. Máte-li na herním plánu 2 karty událostí, vyřešení události může být zacíleno na kteroukoli z těchto karet.

- Pokud tuto kartu zahrají v prvním kole, co se stane, je-li událost jedné z těchto 2 vrchních karet hratelná pouze ve 2.–5. kole?

Kartu s událostí hratelnou pouze ve 2.–5. kole zamíchejte zpět do balíčku událostí a místo ní se podívejte na další kartu svrchu balíčku.



ZVÝŠENÍ DPH

Každý hráč zaplatí státu 15V. Poté ztratíte 5 u 2 společenských tříd.



Zvýšení DPH

- Mohu zahrát tuto kartu, pokud jsou všechny mé ukazatele legitimacy na nejnižší úrovni?

Ne. Stát musí mít dostatečně vysokou legitimitu na to, aby ji při této akci mohl snížit.

Karty událostí

- Některé karty událostí mi jakožto státu umožňují nakupovat zdroje od ostatních společenských tříd. Mohu si koupit větší počet jednotek zdroje, než dokážu uskladnit ve svých skladovacích prostorech (a následně je odhodit), abych získal dodatečné VB?

Ne. Při nakupování jste omezeni limitem svých skladovacích prostorů.



Nerovné zastoupení

- Nemá-li stát při plnění úkolu této události dostatek soukromého vlivu, může si v rámci stejné akce nakoupit mediální vliv z pole veřejných služeb, které sám poskytuje?

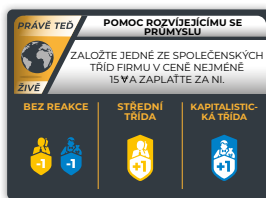
Ne. Soukromý vliv a mediální vliv jsou dvě odlišné kategorie. Akcí mediální kampaně sice stát umí přeměnit mediální vliv v soukromý, nedokáže ho ale „nakoupit“. Dbejte na to, aby stát vždy striktně odděloval mediální vliv od svého soukromého vlivu (a naopak).



Občanské nepokoje

- Když chci v souladu s textem této karty události navrhnout zákon podle výběru jiného hráče, může tento hráč odmítnout? A může dotyčný hráč utratit svůj vliv a požadovat okamžité hlasování?

Ne. Karta Občanských nepokojů funguje takto: Vyberte si jiného hráče a zeptejte se ho, jaký zákon chce navrhnout (v souladu s běžnými pravidly). Může-li si tento hráč vybrat jednu ze státních politik, musí tak učinit. Příslušný zákon pak označte svým ukazatelem návrhu zákona. O tom, zda proběhne okamžité hlasování, rozhodujete rovněž vy (a pokud jej budete požadovat, utratíte za něj svůj vlastní vliv).



Pomoc rozvíjejícímu se průmyslu

- Když prostřednictvím této karty založím firmu, kdo rozhoduje, o kterou firmu se bude jednat? Mohou být na kartu této firmy okamžitě přidělení dělníci? Pokud ano, kdo rozhoduje o jejich přidělení?

Vy jakožto stát si tuto firmu vyberete z nabídek firem ostatních společenských tříd. Všechna další rozhodnutí poté náleží společenské třídě, jež se stane jejím majitelem (jako například zda na její kartu přidělí potřebné dělníky či o které dělníky se bude jednat). Pro založení firmy střední třídy však musí být k dispozici příslušný dělník / příslušní dělníci střední třídy, a proto ji můžete založit jen v případě, že se tento dělník / tyto dělníci nachází na poli nezaměstnaných dělníků. Je-li tomu tak, dojde k jeho/jejich automatickému přidělení na kartu založené firmy. Samotná střední třída pak rozhoduje pouze o tom, zda na kartu nové firmy přidělí i dělníka pracující třídy (za předpokladu, že je na kartě náležitý symbol volného pracovního místa), a případně také o tom, který z dělníků pracující třídy to bude.

OBSAH PRAVIDEL

Herní materiál	2	Pracující třída	14	Přehled státních politik	30
Symboly	3	Obecný přehled	14	Fiskální politika	30
Popis herních komponent	4	Fáze přípravy	14	Trh práce	30
Karty firem	4	Fáze akcí	14	Zdanění	30
Akční karty	4	Fáze produkce	17	Sociální stát: zdravotní péče	31
Karty vývozu	5	Fáze bodování	17	Sociální stát: vzdělávání	31
Karty politické agendy	5	Konec hry	17	Zahraněční obchod	32
Karty imigrace	5	Kapitalistická třída	18	Imigrace	32
Karty událostí	5	Obecný přehled	18	Příklad hlasování	32
Karty obchodních dohod	5	Výnosy a kapitál	18	Další pravidla	33
Skladovací prostory	5	Fáze přípravy	18	Úvěry	33
Herní plán	6	Fáze akcí	18	Intervence MMF	33
Hráčské desky	7	Fáze produkce	20	Omezení herního materiálu	34
Pracující třída	7	Fáze bodování	21	Poděkování	34
Kapitalistická třída	7	Konec hry	21	Dotazy k pravidlům	35
Střední třída	7	Střední třída	22	Dotazy týkající se karet	36
Stát	7	Obecný přehled	22	Akční karty	36
Příprava hry	8	Fáze přípravy	22	Karty událostí	38
Příprava herního plánu	8	Fáze akcí	22		
Příprava hráčských frakcí	10	Fáze produkce	25		
Příprava pracující třídy	10	Fáze bodování	25		
Příprava kapitalistické třídy	10	Konec hry	25		
Příprava střední třídy	10	Stát	26		
Příprava státu	10	Obecný přehled	26		
Průvodce hrou – základní pravidla	11	Poznámky	26		
Fáze přípravy	11	Fáze přípravy	26		
Fáze akcí	11	Fáze akcí	26		
Fáze produkce	11	Fáze produkce	28		
Fáze hlasování	12	Fáze hlasování	28		
Fáze bodování	13	Fáze bodování	29		
Konec hry	13	Konec hry	29		



HEGEMONIC
— PROJECT —
REVOLUTIONARY GAMES

MINDOK

