

HEGEMONY

CONDUZA SUA CLASSE À VITÓRIA



LIVRO DE REGRAS

O país está uma bagunça.

A economia está em declínio e as tensões políticas se elevam. A classe operária lida com um sistema de proteção social sucateado, os capitalistas estão perdendo seu suado lucro, a classe média vai desaparecendo aos poucos, e o Estado sucumbe a um déficit absurdo.

Nestes tempos conturbados, a única pessoa capaz de oferecer alguma orientação é... você!

Vai ficar do lado dos trabalhadores e lutar por reformas sociais ou tomar o partido das empresas e do livre-mercado? Vai ajudar o Estado a segurar as pontas ou tentar impor suas pautas, sem se importar com o que isso custará ao país?

Hegemony é um jogo de tabuleiro assimétrico e baseado em cartas no qual cada jogador assume o papel de um grupo específico: a Classe Operária, a Classe Média, a Classe Capitalista ou o Estado. Cada participante joga de um jeito diferente e tenta alcançar seus próprios objetivos:

CLASSE CAPITALISTA



A Classe Capitalista administra Empresas. Trabalhadores nessas Empresas produzem bens e serviços que o Capitalista venderá para obter lucro. O objetivo do jogador é maximizar os lucros.

CLASSE MÉDIA



A Classe Média também tem Trabalhadores em diversas Empresas e recebem rendimentos, mas é capaz de administrar igualmente pequenas Empresas de sua propriedade. O jogador precisa achar o equilíbrio perfeito entre produção, venda e consumo para satisfazer as necessidades de seus Trabalhadores e aumentar sua prosperidade.

CLASSE OPERÁRIA



A Classe Operária tem Trabalhadores que vendem a força de trabalho e usam o dinheiro para satisfazer suas necessidades básicas: alimentação, saúde, educação e, se possível, lazer. O objetivo do jogador é satisfazer essas necessidades na medida do possível, aumentando a prosperidade de seus Trabalhadores.

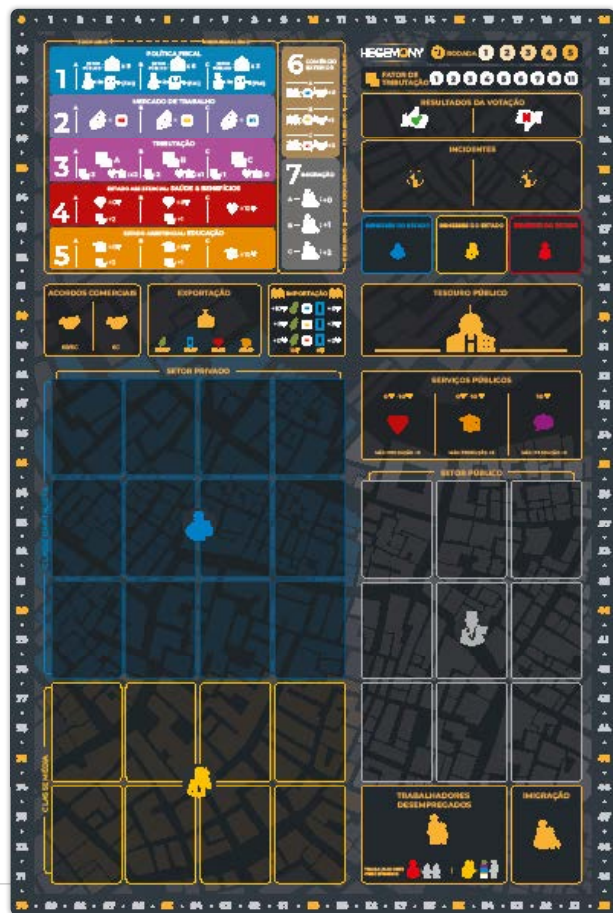
ESTADO



Por último, o Estado tenta aumentar sua legitimidade, esforçando-se para manter todas as Classes satisfeitas e em equilíbrio. Ao mesmo tempo, procura lidar com as questões sociais que aparecem.

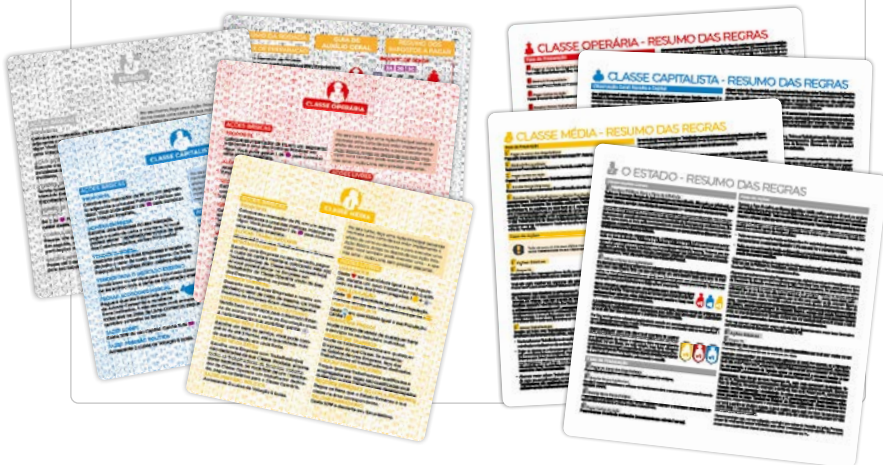
COMPONENTES

1 TABULEIRO CENTRAL



5 GUIAS DE AUXÍLIO AO JOGADOR

4 RESUMOS DAS REGRAS



4 TABULEIROS INDIVIDUAIS



270 CARTAS DE TAMANHO PADRÃO (63 MM x 88 MM)

CARTAS DE AÇÃO



EMPRESAS



SÍMBOLOS

55 CARTAS PEQUENAS (41 MM x 63 MM)



25 CARTAS DE IMIGRAÇÃO



10 EMPRÉSTIMOS



20 CARTAS DE ACORDO COMERCIAL



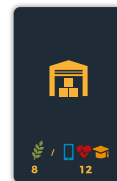
1 BOLSA DE PANO



42 CUBOS TRANSPARENTES



1 PEÇA DE ZONA DE LIVRE-COMÉRCIO



6 PEÇAS DE ESTOQUE

222 FICHAS

24 FICHAS DE ALIMENTOS



26 FICHAS DE SAÚDE



4 FICHAS DE VOTAÇÃO



2 FICHAS DE ASSISTÊNCIA SOCIAL



26 FICHAS DE SUPÉRFLUOS



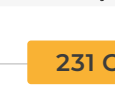
26 FICHAS DE EDUCAÇÃO



6 FICHAS DE MAQUINÁRIO



1 FICHA DE MANIFESTAÇÃO



7 FICHAS DE GREVE



82 FICHAS DE DINHEIRO VARDIS



18 FICHAS DE LEGITIMIDADE



231 COMPONENTES DE MADEIRA



48 TRABALHADORES DA CLASSE OPERÁRIA



42 TRABALHADORES DA CLASSE MÉDIA



75 CUBOS DE VOTAÇÃO EM 3 CORES



35 CUBOS DE INFLUÊNCIA



4 MARCADORES DE PONTOS EM 4 CORES



12 MARCADORES DE PROJETO DE LEI (PL) EM 4 CORES



1 MARCADOR DE RIQUEZA



2 MARCADORES DE PROSPERIDADE



7 MARCADORES DE POLÍTICA PÚBLICA



3 MARCADORES DE LEGITIMIDADE



1 MARCADOR DE RODADA



1 MARCADOR DO FATOR DE TRIBUTAÇÃO

PAPÉIS DOS JOGADORES



CLASSE OPERÁRIA



CLASSE MÉDIA



CLASSE CAPITALISTA



O ESTADO



LEGITIMIDADE JUNTO À CLASSE OPERÁRIA / MÉDIA / CAPITALISTA

RECURSOS



ALIMENTOS



SUPÉRFLUOS



SAÚDE



EDUCAÇÃO

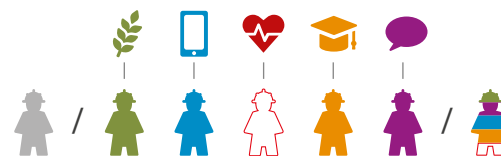


INFLUÊNCIA

TIPOS DE TRABALHADORES



TRABALHADOR DA CLASSE MÉDIA NÃO QUALIFICADO / QUALIFICADO / QUALIFICADO QUALQUER



TRABALHADOR DA CLASSE OPERÁRIA NÃO QUALIFICADO / QUALIFICADO / QUALIFICADO QUALQUER



TRABALHADOR DE QUALQUER CLASSE NÃO QUALIFICADO / QUALIFICADO / QUALIFICADO QUALQUER

OUTROS



POPULAÇÃO CLASSE OPERÁRIA / MÉDIA



EMPRESA ESTATAL CLASSE CAPITALISTA / CLASSE MÉDIA



PONTO DE LEGITIMIDADE FICHA DE LEGITIMIDADE



PROSPERIDADE CLASSE OPERÁRIA / MÉDIA



FICHAS DE MAQUINÁRIO PONTO DE VITÓRIA (PV)



SALÁRIO MÍNIMO FATOR DE TRIBUTAÇÃO

ANATOMIA DOS COMPONENTES

Cartas de Empresa

Estas cartas representam Empresas que os jogadores montam para produzir bens e serviços. Cada uma delas lista a quantidade e o tipo dos Trabalhadores de que precisa para se manter operacional, os recursos produzidos e (quando apropriado) o Salário pago aos Trabalhadores.

A cor da Empresa indica o Ramo de Atividade ao qual ela pertence. São cinco os Ramos do jogo: **Agricultura** (verde), **Supérfluos** (azul), **Saúde** (vermelho), **Educação** (alaranjado) e **Mídia** (roxo).

Empresas da Classe Capitalista / Estatais



Nome da Empresa — Nome da Empresa

Trabalhadores Necessários (os coloridos são Trabalhadores qualificados no ramo correspondente) — 4 Trabalhadores Necessários (25, 20, 15)

Ramo de Atividade (indicado pela cor) — Verde (Agricultura)

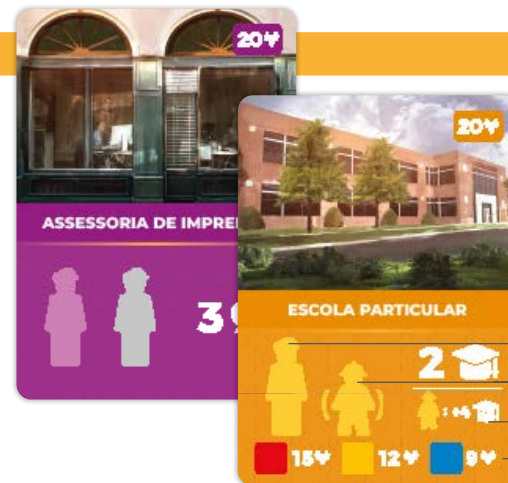
Bens / Serviços Produzidos — 4 Bens / Serviços Produzidos

Produção Extra do Maquinário (fichas de Maquinário podem ser acrescentadas às Empresas para aumentar sua produção) — 1 +1

Salário — Salário de Nível 3 (25), Salário de Nível 2 (20), Salário de Nível 1 (15)

Custo da Empresa

- Indica Empresa Inicial
- Indica Empresa Inicial utilizada apenas nas partidas com 2 jogadores
- Indica Empresa Inicial utilizada apenas nas partidas com 3 ou 4 jogadores



Empresas da Classe Média

Existem dois tipos de Empresas da Classe Média: aquelas tocadas exclusivamente por Trabalhadores da Classe Média e aquelas que têm empregados da Classe Operária.

- Trabalhador da Classe Média
- Trabalhador da Classe Operária (Empregado)
- Produção Extra do Empregado
- Indicador de Salário do Empregado

Outros Tipos de Empresa

A Cooperativa Agrícola é um tipo especial de Empresa que somente a Classe Operária pode montar, usando suas cartas de Ação. São necessários 3 Trabalhadores não qualificados para operá-la, e ela produz 2 Alimentos. Considera-se a Cooperativa Agrícola uma Empresa Privada, mas ela não fica no tabuleiro central.

As Empresas automatizadas estão sempre operacionais: elas produzem bens sem precisar de Trabalhadores e sem pagar Salários. Observe que NÃO se consideram automatizadas as Empresas normais que contenham uma ficha de Maquinário. Somente aquelas que têm o símbolo de Maquinário impresso em suas respectivas cartas (e nenhuma vaga para Trabalhadores) são automatizadas.



Cartas de Ação

Estas cartas permitem a você executar ações no seu turno. Você pode baixá-las na mesa para fazer valer seus respectivos efeitos ou descartá-las para executar Ações Básicas.



Ilustração — Ilustração

Denominação da carta — País das Oportunidades / Elevação do IVA

Efeito da carta — Monte uma Empresa usando um Trabalhador qualificado da Classe Média à sua escolha vindo da Reserva. / Jogador paga 15 para o Estado. Igualmente, marque 1 em 2 Classes.

Requisitos da carta — REQUISITOS: 7B / 7C

Indicador do Papel — Indicador do Papel

Alteração na Legitimidade (ignore esta informação se a partida tiver menos de 4 jogadores) — Alteração na Legitimidade (ignore esta informação se a partida tiver menos de 4 jogadores)

Cartas de Exportação

Estas cartas mostram 8 possibilidades de transação que os jogadores podem realizar ao vender bens e serviços para o Mercado Externo. Revela-se uma nova carta de Exportação no começo de cada rodada durante a Fase de Preparação.

EXPORTAÇÃO

3

→25¥

7

→55¥

4

→25¥

8

→45¥

2

→10¥

6

→35¥

3

→20¥

5

→35¥

Cartas de Pauta Política

Estas cartas (utilizadas apenas nas partidas com 4 jogadores) são reveladas a cada rodada pelo Estado e indicam a Pauta Política atual do governo. Ao fim de cada rodada, o Estado receberá PV dependendo do quanto o Quadro Político atual se aproxima da pauta ilustrada na carta.

PAUTA POLÍTICA

1A

1B

1C

2A

2B

2C

3A

3B

3C

4A

4B

4C

5A

5B

5C

1

para cada Política Pública em segmento idêntico durante a Fase de Pontuação.

Cartas de Imigração

Estas cartas indicam o tipo de Imigrante (qualificado/não qualificado) que entra em jogo no começo de cada rodada durante a Fase de Preparação.

IMIGRAÇÃO

Trabalhador da Classe Operária

Trabalhador da Classe Média

Cartas de Incidente

Estas cartas (utilizadas apenas nas partidas com 4 jogadores) ilustram vários problemas com os quais o Estado terá de lidar.

PLANTÃO URGENTE

DESARRANJO DAS ATIVIDADES LOCAIS

FORNEÇA A UMA CLASSE 5¥ PARA CADA EMPRESA OPERACIONAL QUE ELA TIVER.

SEM AÇÃO

CLASSE MÉDIA

CLASSE CAPITALISTA

Penalidade

Opções a escolher

Recompensa, a depender da opção escolhida

Cartas de Acordo Comercial

Estas cartas permitem à Classe Capitalista comprar vários bens (Alimentos e/ou Supérfluos) do Mercado Externo a um preço menor que o habitual. Dependendo da atual Política de Comércio Exterior (Política 6), pode ser necessário pagar tarifas ao Estado, a não ser que os bens voltem a ser vendidos com exclusividade ao Mercado Externo.

Tipo e quantidade dos bens fornecidos

Custo básico dos bens

Tarifas impostas de acordo com a Política 6 - Comércio Exterior (pagas ao Estado)

Estoques

Estas peças permitem a você aumentar a capacidade dos Estoques (exclusivos das classes Capitalista e Média) no seu tabuleiro individual. Os Estoques normais podem ser comprados pela Classe Capitalista ou obtidos pela Classe Média por meio de cartas de Ação e, para todos os efeitos, eles dobram a capacidade de armazenamento do seu tabuleiro. Também há um Estoque especial – a Zona de Livre-Comércio – com o qual a Classe Capitalista começa a partida. Na Zona de Livre-Comércio, é possível estocar apenas bens (Alimentos e Supérfluos) e, depois disso, estes só poderão ser vendidos para o Mercado Externo (e não para outros jogadores).

Peça de Estoque

Peça de Zona de Livre-Comércio

Limite de Armazenagem



TABULEIRO CENTRAL

Quadro Político:

Este quadro mostra as Políticas Públicas existentes no jogo e indica quais estão em vigor. As Políticas se dividem em três segmentos (A, B e C) que correspondem a determinadas ideologias. Nas Políticas 1-5, esses segmentos vão do Socialismo (A) ao Neoliberalismo (C), ao passo que, nas Políticas 6-7, vão do Nacionalismo (A) ao Globalismo (C). Durante a partida, os jogadores tentarão o tempo todo mudar essas Políticas em benefício próprio.



Acordos Comerciais:

É aqui que ficam as cartas de Acordo Comercial que serão usadas pela Classe Capitalista. A quantidade de cartas vai depender da Política 6 – Comércio Exterior.



Exportação:

Aqui ficam as cartas de Exportação. Essas cartas permitem aos jogadores vender Bens e Serviços para o Mercado Exterior.



Importação:

Se necessário, você pode comprar bens (Alimentos e Supérfluos) do Mercado Exterior. O custo está indicado na base da área de Importação, mas, dependendo da posição do marcador na área da Política de Comércio Exterior (Política 6), também pode haver tarifas que você terá de pagar ao Estado.



Tesouro Público:

Aqui fica guardado o dinheiro do Estado.



Setor Privado:

Aqui ficam as Empresas montadas pelas Classes Capitalista e Média.



Trabalhadores Desempregados:

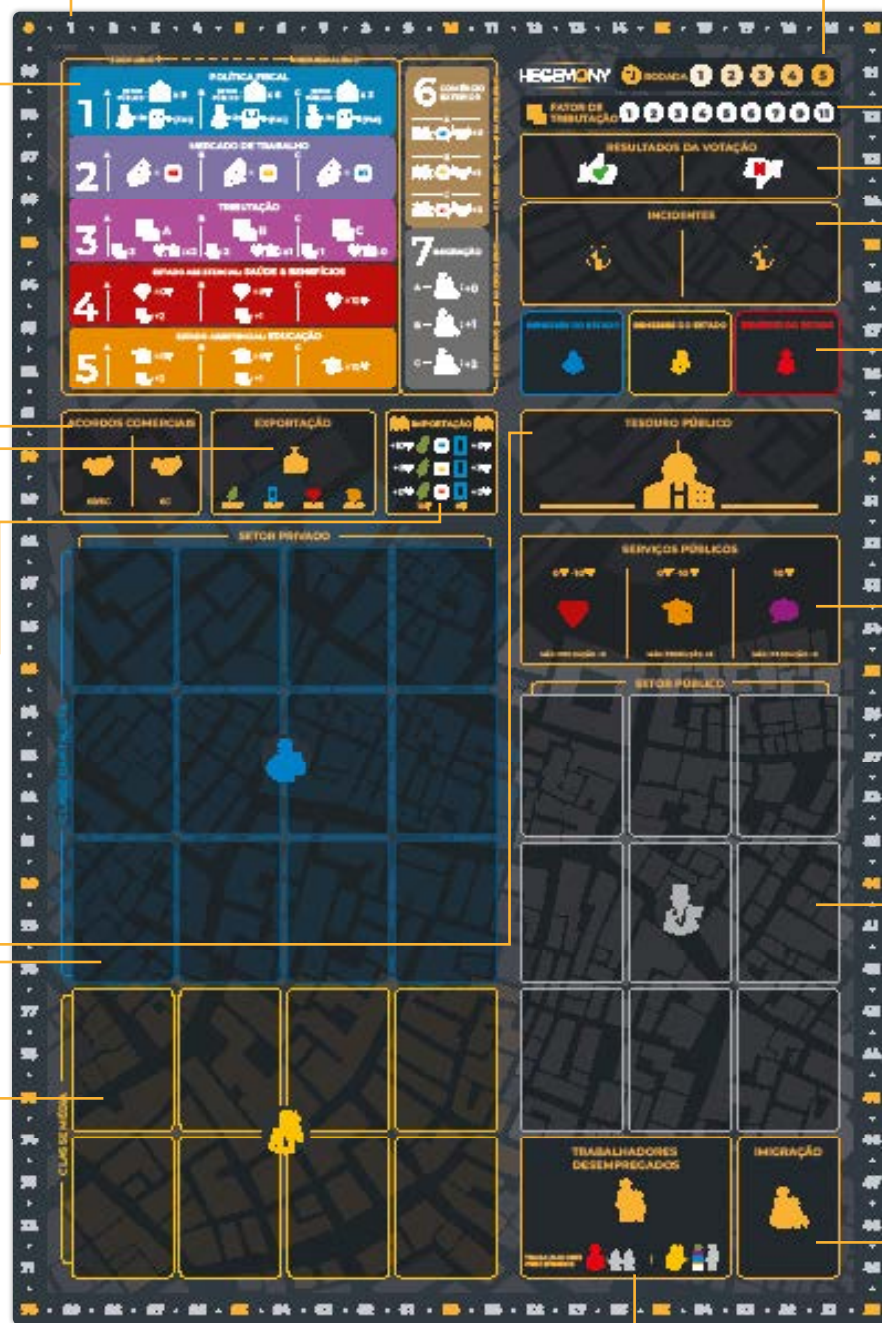
Os novos Trabalhadores são colocados aqui no momento em que entram em jogo, geralmente no começo de cada rodada. Também vêm para cá os Trabalhadores que ficam desempregados no decorrer da partida.

Trilha de PV:

Monitora os pontos dos jogadores durante a partida.

Indicador da Rodada:

Mostra qual é a rodada atual.



Fator de Tributação

Esta trilha monitora o Fator de Tributação. Usa-se esse multiplicador para calcular o imposto que as Classes Capitalista e Média terão de pagar. O valor é afetado pelas Políticas 3, 4 e 5.



Resultados da Votação:

Toda vez que ocorrer uma votação, os jogadores vão declarar se são contra ou a favor da mudança proposta e, em seguida, sortear cubos da bolsa para determinar o resultado. Você pode colocar os cubos sorteados nestes espaços, de acordo com as preferências dos jogadores.



Incidentes:

(somente com 4 jogadores)
É aqui que ficam as cartas de Incidente com as quais o Estado terá de lidar.

Benesses do Estado:

(somente com 4 jogadores)
É aqui que ficam as benesses proporcionadas pelo Estado graças a Incidentes ou feitos das cartas (em geral, recursos ou dinheiro).



Serviços Públicos:

Aqui ficam os recursos produzidos pelo Estado (Saúde, Educação e Influência). As classes Média e Operária podem comprar à vontade esses recursos, sendo que os preços de Saúde e Educação são determinados pelas Políticas 4 e 5.



Setor Público:

Aqui ficam as Empresas Estatais. Todas elas são posicionadas no tabuleiro no Começo da Partida, mas algumas estarão inativas (viradas para baixo) dependendo do "tamanho" do Setor Público, determinado pela Política 1 - Política Fiscal.



Imigração:

Aqui fica o baralho de Imigração. Quando os Imigrantes entram em jogo, seu tipo (se são qualificados ou não e a qual Ramo pertencem) é determinado por cartas deste baralho. A quantidade de cartas sorteadas vai depender da Política 7 – Imigração.

TABULEIROS INDIVIDUAIS

Classe Operária

Trilha da População: Use a trilha superior para registrar o número de Trabalhadores da Classe Operária em jogo. Esse número determina a População do jogador, indicada logo abaixo. A População é importantíssima para quem joga com a Classe Operária, pois determina a quantidade de recursos que o jogador em questão precisará gastar ao executar certas ações e também seu limite de compras.

Prosperidade: Esta trilha indica a Prosperidade da Classe Operária. A Prosperidade aumenta quando a Classe Operária proporciona Saúde, Educação ou Supérfluos para seu pessoal. Quanto maior for a Prosperidade, mais PV o jogador ganhará.

Sindicatos: A Classe Operária pode criar Sindicatos nos Ramos que empregam vários de seus Trabalhadores. Ter um Sindicato fornece Influência e PV adicionais ao jogador.

Renda: É aqui que a Classe Operária guarda seu dinheiro.

Bens e Serviços: Os recursos comprados/recebidos (Saúde, Educação, Supérfluos e Influência) ficam aqui até serem utilizados.



Classe Média

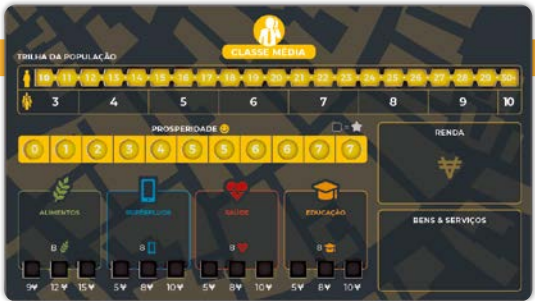
Trilha da População: Use a trilha superior para registrar o número de Trabalhadores da Classe Média em jogo. Esse número determina a População do jogador, indicada logo abaixo. A População é importantíssima para quem joga com a Classe Média, pois determina a quantidade de recursos que o jogador em questão precisará gastar ao executar certas ações e também seu limite de compras.

Prosperidade: Esta trilha indica a Prosperidade da Classe Média. A Prosperidade aumenta quando a Classe Média proporciona Saúde, Educação ou Supérfluos para seu pessoal. Quanto maior for a Prosperidade, mais PV o jogador ganhará. Observe que, embora funcionem de maneiras bem parecidas, as trilhas de Prosperidade das classes Média e Operária são diferentes.

Áreas de Estoque: Aqui são armazenados os bens e serviços produzidos pelas Empresas da Classe Média. Cada Estoque tem um limite de armazenagem, indicado na base da área, que determina quantos recursos podem ser guardados ali. Abaixo de cada Estoque, indica-se o preço pelo qual é possível vender o recurso em questão aos outros jogadores.

Renda: É aqui que a Classe Média guarda seu dinheiro.

Bens e Serviços: Os recursos comprados (Saúde, Educação, Supérfluos e Influência) ficam aqui até serem utilizados.



Classe Capitalista

Receita: É aqui que a Classe Capitalista guarda todo o dinheiro recebido. A Receita também cobrirá as despesas, salvo indicação em contrário.

Capital: A cada rodada, depois da Classe Capitalista pagar Salários e impostos, o dinheiro remanescente na Receita passa para esta área. Aí o jogador ganha PV de acordo com a quantia guardada como Capital.

Riqueza: Esta tabela indica quantos PV o jogador ganhará no fim de cada rodada, dependendo do dinheiro guardado como Capital (depois de transferido o dinheiro da Receita). Se esse total tiver aumentado em relação à rodada anterior, o jogador também ganhará PV adicionais.

Áreas de Estoque: Aqui são armazenados os bens e serviços produzidos pelas Empresas da Classe Capitalista. Cada Estoque tem um limite de armazenagem, indicado na base da área, que determina quantos recursos podem ser guardados ali. Abaixo de cada Estoque, indica-se o preço pelo qual é possível vender o recurso em questão aos outros jogadores. Observe que não se pode vender Influência e que esse recurso não tem limite de armazenagem.



O Estado

Legitimidade: Estas trilhas indicam a Legitimidade do Estado na percepção de cada Classe. O Estado tenta aumentá-la tanto quanto possível e (idealmente) com equanimidade. No fim de cada rodada, o Estado ganhará PV de acordo com as duas pontuações mais baixas.

Estoque de Influência: É aqui que o Estado armazena sua Influência Pessoal. Diferente da Influência Midiática que fica na área de Serviços Públicos do tabuleiro central, a Influência Pessoal não pode ser comprada por outros jogadores.

Estoque de Alimentos e Supérfluos: A princípio, o Estado não possui Empresas que produzem Alimentos ou Supérfluos. Mas isso pode mudar no decorrer da partida. Se for esse o caso ou se o Estado acabar comprando bens graças ao efeito de uma carta, os bens em questão serão armazenados aqui e poderão ser comprados por outros jogadores pelo preço indicado.



COMEÇO DA PARTIDA

A disposição dos componentes no Começo da Partida muda um pouco dependendo do número de jogadores. As instruções a seguir explicam como dispor o tabuleiro central e a maioria dos componentes. Aí seguem-se instruções detalhadas sobre como arranjar os componentes individuais de cada um dos papéis.

Observe que, dependendo da quantidade de jogadores, somente alguns papéis estarão disponíveis:

- Em uma **partida com 2 jogadores**, os participantes assumem os papéis da **Classe Capitalista** e da **Classe Operária**.
- Em uma **partida com 3 jogadores**, os participantes assumem os papéis da **Classe Capitalista**, da **Classe Operária** e da **Classe Média**.
- Em uma **partida com 4 jogadores**, todos os papéis estão disponíveis.

Na primeira partida, sugerimos jogar em duas pessoas – para que vocês entendam o funcionamento básico das coisas – antes de acrescentar os outros dois papéis.

Configuração do Tabuleiro Central

- 1 Para configurar o tabuleiro central, siga estes passos: coloque o tabuleiro no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.
- 2 Posicione no tabuleiro as 4 Empresas iniciais da Classe Capitalista (**Supermercado, Shopping Center, Faculdade e Clínica**), na área do Setor Privado correspondente à Classe Capitalista. Coloque um cubo transparente no Salário N2 de cada carta.
- 3 Pegue as Empresas Estatais e devolva à caixa as 3 que não correspondem ao número de jogadores da partida (como indicam os pequenos losangos ao lado do custo de cada carta: as Empresas com 2 losangos são usadas somente em partidas com 2 jogadores; as cartas com 3 losangos, apenas nas partidas com 3 ou 4 jogadores). Posicione as 3 Empresas Estatais iniciais na primeira fileira do Setor Público (alinhadas com os recursos correspondentes na área dos Serviços Públicos) e coloque um cubo transparente no Salário N2 de cada uma das três cartas. Em seguida, posicione uma carta de cada tipo de Empresa Estatal na segunda fileira, todas voltadas para baixo, e as 3 cartas remanescentes na terceira fileira, também viradas para baixo.
- 4 Se houver 3 ou 4 jogadores na partida, coloque no tabuleiro as 2 Empresas iniciais da Classe Média (**Loja de Conveniência e Consultório Médico**), na área do Setor Privado correspondente à Classe Média. Coloque um cubo transparente no Salário N2 de cada carta.
- 5 Embaralhe as cartas de Acordo Comercial e deixe o baralho ao lado do tabuleiro. Pegue a primeira carta desse baralho e coloque-a virada para cima em um dos espaços correspondentes.
- 6 Embaralhe as cartas de Exportação e deixe o baralho ao lado do tabuleiro. Pegue a primeira carta desse baralho e coloque-a virada para cima no espaço correspondente. Em seguida, coloque um cubo transparente no espaço central da área de Importação.
- 7 Embaralhe as cartas de Imigração e posicione o baralho no espaço correspondente do tabuleiro.
- 8 Coloque os marcadores de Política Pública nestes segmentos do Quadro Político:



- 9 Coloque 120¥ no Tesouro Público. Esse é o dinheiro inicial do Estado.
- 10 Coloque fichas de Saúde e Educação e cubos de Influência em seus respectivos espaços na área de Serviços Públicos. A quantidade dependerá do número de jogadores:

	SAÚDE	EDUCAÇÃO	INFLUÊNCIA
2 jogadores	5	5	3
3 ou 4 jogadores	6	6	4

- 11 Posicione o marcador de Rodada no primeiro espaço do indicador correspondente e o marcador de Fator de Tributação no espaço 5.
- 12 Coloque os marcadores de pontos de cada jogador no espaço 0 da Trilha de PV.
- 13 Arranje os cubos de Votação em 3 montes de acordo com suas cores e deixe-os ao lado do tabuleiro. Pegue 8 cubos de cada cor e coloque-os na bolsa de pano. Deixe a bolsa ao lado do tabuleiro. Não deixe nenhuma das cores de fora, mesmo nas partidas com 2 participantes, nas quais a Classe Média não joga.
- 14 Arranje todos os recursos em montes separados (Alimentos, Supérfluos, Saúde, Educação e Influência) e deixe-os ao lado do tabuleiro e ao alcance de todos os jogadores. Faça a mesma coisa com o dinheiro, as fichas de Maquinário, as cartas de Empréstimo, as peças de Estoque, as fichas de Greve, a ficha de Manifestação, as fichas de Legitimidade (somente em partidas com 4 jogadores) e os cubos transparentes.
- 15 Arranje os Trabalhadores das classes Operária e Média de acordo com a cor e o tipo e deixe-os ao lado do tabuleiro, ao alcance dos jogadores correspondentes. (Em uma partida com 2 jogadores, devolva os Trabalhadores da Classe Média à caixa, pois eles não serão utilizados.)
- 16 Deixe o Guia de Auxílio Geral ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.

Assim que terminar de configurar o tabuleiro central, peça a cada jogador que assuma um papel (por sorteio ou escolha) e cuide da disposição de seus respectivos componentes. Sugerimos que os jogadores se sentem à mesa como na ilustração a seguir:



CLASSE CAPITALISTA



CLASSE MÉDIA



O ESTADO



CLASSE OPERÁRIA







CONFIGURAÇÕES INDIVIDUAIS

Classe Operária

- 1 Coloque o **tabuleiro individual** da Classe Operária diante de você.
 - 2 Posicione um cubo transparente no espaço inicial da trilha da **População** (10 Trabalhadores).
 - 3 Posicione um marcador de **Prosperidade** no primeiro espaço da trilha de mesmo nome (0).
 - 4 Pegue **30** e 1 cubo de **Influência** e coloque esses componentes nos espaços correspondentes.
 - 5 Pegue os 3 **marcadores de PL** vermelhos e sua **ficha de Votação** e coloque-os todos ao lado de seu tabuleiro.
 - 6 Embaralhe as **cartas de Ação** da Classe Operária e deixe o baralho virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Pegue 7 dessas cartas para formar sua mão.
 - 7 Deixe o **Guia de Auxílio ao Jogador** da Classe Operária ao lado de seu tabuleiro.
 - 8 Separe, por ora, as 2 cartas de **Cooperativa Agrícola** (elas só serão usadas em resposta a cartas específicas).
 - 9 Dependendo do número de jogadores, posicione **Trabalhadores da Classe Operária** nas Empresas a seguir, de acordo com as vagas disponíveis nessas cartas:
 - Em uma partida com 2 jogadores: **Supermercado** (um meeple verde e outro cinzento), **Shopping Center** (um meeple azul e outro cinzento), **Hospital Público** (um meeple branco e outro cinzento), **Universidade Pública** (um meeple alaranjado e outro cinzento).
 - Em uma partida com 3 ou 4 jogadores: **Supermercado** (um meeple verde e outro cinzento), **Faculdade** (um meeple alaranjado e outro cinzento) e **Hospital Universitário** (um meeple branco e dois cinzentos).
- Observe que todos os Trabalhadores devem ser posicionados em pé.
- 10 Coloque um Trabalhador não qualificado da Classe Operária (meeple cinzento) na área dos **Desempregados**. Aí:
 - Em uma partida com 2 jogadores, revele 1 **carta de Imigração**.
 - Em uma partida com 3 ou 4 jogadores, revele 2 **cartas de Imigração**.

Acrescente à área dos Desempregados o Trabalhador da Classe Operária informado em cada uma das cartas reveladas. Em seguida, devolva a(s) carta(s) reveladas ao fundo do baralho de Imigração.

Classe Capitalista

- 1 Coloque o **tabuleiro individual** da Classe Capitalista diante de você.
- 2 Pegue **120** e coloque essas fichas na área da **Receita** de seu tabuleiro.
- 3 Coloque ao lado da **tabela de Riqueza** o marcador de mesmo nome.
- 4 Pegue 1 de **Alimentos**, 2 **Supérfluos**, 2 de **Educação** e 1 de **Influência** e coloque esses componentes nos respectivos Estoques do seu tabuleiro. Aí, use um cubo transparente para indicar o preço de venda de cada recurso: posicione o marcador de Alimentos em **12** e os outros 3 marcadores de recurso em **8**.
- 5 Deixe a peça de **Zona de Livre-Comércio** ao lado de seu tabuleiro.
- 6 Pegue os 3 **marcadores de PL** azuis e sua **ficha de Votação** e coloque-os todos ao lado de seu tabuleiro.
- 7 Embaralhe as **cartas de Ação** da Classe Capitalista e deixe o monte virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Pegue 7 dessas cartas para formar sua mão.
- 8 Deixe o **Guia de Auxílio ao Jogador** da Classe Capitalista ao lado de seu tabuleiro.
- 9 Embaralhe as **cartas de Empresa** da Classe Capitalista e deixe o baralho virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Em seguida, revele as 4 primeiras Empresas e coloque-as viradas para cima ao lado do baralho. Essas cartas serão seu **Mercado** durante a partida.

Classe Média

Os componentes a seguir só serão configurados nas partidas com 3 ou 4 jogadores.

- 1 Coloque o **tabuleiro individual** da Classe Média diante de você.
 - 2 Posicione um cubo transparente no primeiro espaço da trilha da **População** (10 Trabalhadores).
 - 3 Posicione um marcador de **Prosperidade** no primeiro espaço da trilha de mesmo nome (0).
 - 4 Pegue **40** e 1 cubo de **Influência** e coloque esses componentes nos espaços correspondentes.
 - 5 Pegue 1 ficha de **Alimentos** e 1 **de Saúde** e coloque essas fichas nos Estoques correspondentes de seu tabuleiro. Aí, use um cubo transparente para indicar o preço de venda de cada recurso: posicione o cubo de Alimentos em **12** e os outros 3 cubos de recurso em **8**.
 - 6 Pegue os 3 **marcadores de PL** amarelos e sua **ficha de Votação** e coloque-os todos ao lado de seu tabuleiro.
 - 7 Embaralhe as **cartas de Ação** da Classe Média e deixe o baralho virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Pegue 7 dessas cartas para formar sua mão.
 - 8 Deixe o **Guia de Auxílio ao Jogador** da Classe Média ao lado de seu tabuleiro.
 - 9 Embaralhe as **cartas de Empresa** da Classe Média e deixe o baralho virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Em seguida, revele as 3 primeiras Empresas e coloque-as viradas para cima ao lado do baralho. Essas cartas serão seu **Mercado** durante a partida.
 - 10 Em cada uma das Empresas a seguir, coloque **Trabalhadores da Classe Média** que correspondam às vagas disponíveis: **Universidade Politécnica** (um meeple alaranjado e dois cinzentos), **Shopping Center** (um meeple azul e outro cinzento), **Loja de Conveniência** (um meeple verde) e **Consultório Médico** (um meeple branco).
- Observe que todos os meeple devem ser posicionados em pé.
- 11 Coloque um Trabalhador qualificado da Classe Média à sua escolha na área dos **Desempregados** (levando em conta as cartas de Empresa no seu Mercado), aí revele 2 **cartas de Imigração**. Acrescente os Trabalhadores da Classe Média indicados nessas 2 cartas à área dos Desempregados. Em seguida, devolva as cartas ao fundo do baralho de Imigração.

Estado

Os componentes a seguir só serão configurados nas partidas com 4 jogadores.

- 1 Coloque o **tabuleiro individual** do Estado diante de você.
- 2 Coloque um marcador da cor do jogador correspondente no segundo espaço de cada trilha de **Legitimidade**.
- 3 Pegue 1 cubo de **Influência** e coloque-o no espaço correspondente.
- 4 Pegue os 3 **marcadores de PL** cinzentos e sua **ficha de Votação** e coloque-os todos ao lado de seu tabuleiro.
- 5 Embaralhe as **cartas de Ação** do Estado e deixe o baralho virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Pegue 7 dessas cartas para formar sua mão.
- 6 Deixe o **Guia de Auxílio ao Jogador** do Estado ao lado de seu tabuleiro.
- 7 Embaralhe as **cartas de Incidente** e deixe o baralho virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Aí, revele 2 Incidentes e coloque essas cartas viradas para cima nos espaços correspondentes do tabuleiro central. Se alguma dessas cartas tiver "somente Rodadas 2-5", reembalar-as e revele uma nova carta.
- 8 Embaralhe as **cartas de Pauta Política** e deixe o baralho virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Aí, pegue a primeira carta desse baralho e coloque-a virada para cima ao lado de seu tabuleiro e à vista de todos os jogadores.
- 9 Posicione a **ficha de Saúde Assistencial** na área de Serviços Públicos do tabuleiro central, logo abaixo das fichas de Saúde. Verifique se a face que se encontra para cima corresponde à Política Pública 4.B. Coloque a **ficha de Educação Assistencial** ao lado de seu tabuleiro.

COMO JOGAR - REGRAS BÁSICAS

Uma partida de Hegemony se divide em 5 rodadas. Cada rodada tem várias fases; cada fase, uma série de etapas. No fim da quinta rodada, há uma etapa a mais, o Encerramento, e aplica-se uma pontuação de fim de partida. O jogador que tiver mais Pontos de Vitória (PV) será o vencedor.

Cada rodada consiste nas fases a seguir:

- **Fase de Preparação**
- **Fase de Ações**
- **Fase de Produção**
- **Fase de Eleições**
- **Fase de Pontuação**

Segue-se uma explicação do que acontece em cada fase. Visto que jogar com cada papel é uma experiência diferente, começaremos com uma descrição geral das regras que se aplicam a todos os jogadores. Em seguida, dedicaremos uma seção a cada papel, especificando as regras exclusivas de cada um deles.

Fase de Preparação

Esta fase não acontece na primeira rodada da partida.

Durante a Fase de Preparação, você e os outros jogadores preparam a próxima rodada. Comece **avançando um espaço no** indicador da Rodada. Aí, cada jogador executa as etapas de seus respectivos papéis. Recorra ao Guia de Auxílio Geral caso apareça alguma dúvida em relação à ordem exata na qual essas etapas devem ser executadas.

Assim que todos os jogadores tiverem executado suas respectivas etapas, passe para a Fase de Ações.

Fase de Ações

A Fase de Ações é a alma da partida. Os jogadores baixam cartas de suas mãos para a mesa, executando Ações e tentando alcançar seus objetivos. Cada jogador terá 5 turnos durante a Fase de Ações (portanto, restarão 2 cartas na mão de cada um deles para a próxima rodada).

A sequência dos turnos é sempre a mesma:

1. Classe Operária
2. Classe Média
3. Classe Capitalista
4. Estado

Nas partidas com 2 ou 3 jogadores, ignore a vez dos papéis ausentes.

Começando com a Classe Operária, cada jogador em seu próprio turno escolhe uma das cartas da mão para fazer sua **Ação Principal**: baixar a carta escolhida na mesa e aplicar seu efeito ou descartá-la e executar uma **Ação Básica**. Cada jogador tem uma série diferente de Ações Básicas à sua disposição. Elas se encontram nas seções de cada papel e também estão listadas nos respectivos Guias de Auxílio ao Jogador individuais, para facilitar a consulta.

O jogador também pode fazer uma **Ação Livre** em seu próprio turno, antes ou depois de sua Ação Principal. Como antes, cada jogador tem uma série diferente de Ações Livres à sua disposição. Elas também se encontram nos respectivos Guias de Auxílio ao Jogador individuais.

Em sua Ação Principal, ao baixar uma carta para fazer valer o efeito da mesma, não se esqueça de que algumas delas têm requisitos (impressos na própria carta), geralmente ligados às Políticas Públicas em vigor. Você só poderá baixar essas cartas para fazer valer o efeito das mesmas se os requisitos forem cumpridos (se, por exemplo, a Política Pública atual estiver entre aquelas impressas na carta). Se não cumprir o requisito, você só poderá usar a carta para executar uma Ação Básica.

***Exemplo:** Jaime está jogando com a Classe Operária. Em seu turno, ele escolhe uma carta de sua mão para jogar: Bolsa de Estudos do Estado. O requisito impresso na carta foi cumprido, então ele decide baixá-la para fazer valer seu efeito. Aí ele Compra Educação, pagando metade do custo ao Estado. Quando ele encerra o turno, Ana, que está jogando com o Estado, avança um espaço com o marcador de Legitimidade da Classe Operária em seu tabuleiro individual.*



Se a carta de Ação baixada para fazer valer o próprio efeito tiver em sua base um ou mais símbolos de Classe contendo um número, as pontuações de **Legitimidade** das Classes em questão no tabuleiro do Estado terão de ser modificadas conforme indicado na carta (mais detalhes na seção do Estado). Após aplicar o efeito da carta, mova os marcadores de Legitimidade conforme as instruções. Observe que isso só acontecerá nas partidas com 4 jogadores. Em partidas com 2 ou 3 participantes, ignore os tais símbolos. Ignore-os também caso a carta seja descartada para executar uma Ação Básica.

Observe que os efeitos de certas cartas talvez instrua você a executar uma ou mais Ações Básicas, geralmente com alguma limitação ou um pequeno ajuste. Nesses casos, salvo especificação em contrário, as regras para as tais Ações Básicas (informadas na seção de cada papel) aplicam-se normalmente.

Assim que um jogador completar seu turno, o jogador seguinte terá sua vez. A partida prosseguirá dessa maneira até todos os jogadores terem realizado um total de 5 turnos. As 2 cartas remanescentes na mão de cada jogador são guardadas para a rodada seguinte.

Fase de Produção

Nesta fase, as diversas Empresas em jogo produzem bens ou serviços e seus Trabalhadores recebem Salários. As necessidades mais básicas das pessoas são satisfeitas e os impostos são pagos.

A Fase de Produção consiste nas etapas a seguir:

- **Produzir Bens e Serviços**
- **Satisfazer Necessidades**
- **Verificar FMI**
- **Pagar Impostos**

Durante a Fase de Produção, inverte-se a ordem dos turnos dos jogadores. Ou seja, cada etapa será cumprida primeiramente pelo Estado, aí pela Classe Capitalista, depois pela Classe Média e, por fim, pela Classe Operária.

Produzir Bens e Serviços

Nesta etapa, todo jogador que controla Empresas (o Estado, a Classe Capitalista e a Classe Média) paga ao jogador que controla os Trabalhadores alocados nelas o Salário



indicado de cada Empresa. Observe que o Salário indicado em cada Empresa corresponde à remuneração de todos os Trabalhadores do lugar. Não se paga esse valor individualmente a cada Trabalhador. Aí, cada Empresa produz a quantidade informada de bens ou serviços. O jogador que detém a propriedade da Empresa acrescenta os recursos em questão a seus Estoques.

Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, na qual o Estado não é controlado por um jogador, as Empresas Estatais produzem do mesmo jeito. Pague os Salários dos Trabalhadores usando o dinheiro do Tesouro Público e acrescente os recursos produzidos à área de Serviços Públicos do tabuleiro central.



IMPORTANTE:

Cada Serviço Público tem um limite de armazenagem igual à 6 + a produção das Empresas Estatais disponíveis correspondentes (estejam ou não operacionais). Se o Estado por acaso produzir ou receber mais serviços do que é capaz de armazenar, o excedente se perderá.

Satisfazer Necessidades

Nesta etapa, as classes Média e Operária satisfazem as necessidades mais básicas de seu pessoal. Para tanto, consomem-se Alimentos em quantidade idêntica à da População correspondente. Se não tiverem Alimentos suficientes, as Classes devem comprá-los de fontes variadas, em qualquer combinação.

Verificar FMI

Nesta etapa, você verifica se o Estado tem mais Empréstimos do que sua Política Fiscal permite (Política 1). Se for esse o caso, veja primeiro se o Estado é capaz de saldar as dívidas pagando 55% por Empréstimo. Se o Estado o fizer e agora tiver menos Empréstimos do que a Política Fiscal informa, passe à próxima etapa. Se não for esse o caso, então o FMI vai intervir, obrigando algumas Políticas Públicas a mudar (mais detalhes nas seções “Intervenção do FMI” e “Outras regras”).

Pagar Impostos

Nesta etapa, os jogadores pagam impostos para o Estado, de acordo com a Política de Tributação em vigor (Política 3). Uma análise detalhada do que cada Classe pagará encontra-se em sua respectiva seção, mas também há uma versão resumida em cada Guia de Auxílio ao Jogador.



IMPORTANTE:

O dinheiro gasto com impostos deve sempre ir para o Tesouro Público. Preste atenção para que os jogadores não devolvam o dinheiro acidentalmente à Reserva ao pagar os impostos.

Fase de Eleições

Nesta fase, realizam-se eleições para determinar se os Projetos de Lei (PL) propostos lá na Fase de Ações serão ou não aprovados.

A Fase de Eleições consiste nas etapas a seguir:

- **Reabastecer a Bolsa**
- **Conduzir as Eleições**

Na Fase de Eleições, usa-se a ordem de turnos normal dos jogadores quando necessário (Classe Operária, Classe Média, Classe Capitalista e, por fim, o Estado).

Observe que, se nenhum PL for proposto durante a Fase de Ações, a Fase de Eleições não acontecerá.

Reabastecer a Bolsa

Antes de ocorrerem as eleições, cada uma das 3 Classes acrescenta **cubos de Votação** à bolsa. A Classe Operária acrescenta cubos em quantidade igual à metade de sua **População** (arredondada para cima). A Classe Capitalista acrescenta cubos em quantidade igual à metade (arredondada para cima) do seu número de **Empresas operacionais** (aquelas que têm Trabalhadores ou são totalmente automatizadas), e a Classe Média acrescenta cubos em quantidade igual **ao que for maior**: metade de sua População ou metade de suas Empresas operacionais (arredondada para cima).

Em uma partida com 2 jogadores, na qual nenhum jogador controla a Classe Média, você acrescenta 5 cubos amarelos à bolsa do mesmo jeito.

O Estado não tem cubos próprios e, portanto, não acrescenta nada à bolsa. Em vez disso, o Estado ganha **Influência** conforme sua pontuação mais baixa de Legitimidade (mais detalhes na seção do Estado).

Conduzir as Eleições

Para cada Política Pública que tiver um marcador de PL, conduza uma eleição separada. Comece com a Política 1 e siga adiante em ordem crescente.

Quando se conduz uma eleição, os jogadores, começando com a Classe Operária e prosseguindo na ordem normal dos turnos, declaram se são **a favor de** ou **contra** mudar a Política Pública de acordo com a sugestão do PL proposto (não existe a opção de se abster) e, como lembrete, viram sua respectiva ficha de Votação de maneira a mostrar o voto escolhido. O jogador que propôs o PL é a favor da medida por definição.



Quando todos os jogadores tiverem declarado suas preferências, **sorteie 5 cubos da bolsa de Votação** e coloque-os nos espaços apropriados do tabuleiro central, de acordo com as preferências dos jogadores. Cada cubo conta como um voto.

Esse é o resultado inicial, mas os jogadores têm a opção de modificá-lo **gastando Influência**. Os jogadores anunciam quantos cubos de Influência têm, recolhem todos eles em uma das mãos e, em segredo, passam para a outra mão a quantidade que desejam gastar. Os jogadores estendem a mão fechada (com a Influência investida) acima do tabuleiro e revelam simultaneamente seu conteúdo. Cada Influência investida conta como **mais um voto** para a preferência do jogador. Deposite os cubos nos espaços apropriados do tabuleiro central e contabilize os votos de cada resultado:

- Se a opção “A Favor” tiver votos em quantidade igual ou superior à opção “Contra”, o PL será aprovado. Mova o marcador de Política Pública para o novo segmento e devolva o marcador de PL a seu respectivo jogador. Esse jogador ganha 3 PV imediatamente. Os outros jogadores que apoiaram a proposta e tiveram seus votos depositados no espaço “A Favor” (sejam cubos provenientes da bolsa ou a Influência investida posteriormente) também ganham 1 PV.



- Se a opção “Contra” tiver mais votos que a opção “A Favor”, o PL não será aprovado. Devolva o marcador de PL a seu respectivo jogador e passe para a Política Pública seguinte. Nesse caso, ninguém ganha PV.

Em uma partida com 2 jogadores, os cubos da Classe Média sorteados contam como parte dos 5 cubos, mas são descartados no mesmo instante: não são contra nem a favor. O resultado sairá dos cubos de Votação remanescentes. No raro caso de todos os 5 cubos sorteados pertencerem à Classe Média (e os jogadores não gastarem Influência), o PL será aprovado.

Observe que só há uma recompensa em PV quando o Projeto de Lei é aprovado. Além disso, mesmo com a aprovação de um PL, somente os jogadores que o apoiaram e de fato contribuíram com pelo menos 1 voto (seja o cubo de Votação ou Influência) receberão 1 PV. Isso não se aplica ao jogador que propôs de fato o PL: se o projeto for aprovado, o jogador receberá 3 PV mesmo que não tenha contribuído e só tenha vencido graças aos votos dos jogadores que o apoiaram.

Determinado o resultado, descarte todos os cubos de Votação do lado vencedor e toda a Influência investida pelos jogadores (independentemente de ter sido usada ou não para apoiar o lado vencedor). Em seguida, devolva à bolsa todos os cubos de Votação do lado perdedor. Se for necessário fazer alguma mudança no tabuleiro central por causa de uma alteração no Quadro Político (por exemplo: se mais Empresas Estatais forem abertas devido à Política Fiscal ou se os Salários mudarem devido ao Mercado de Trabalho), aplique-a antes de passar à próxima Política Pública.

No raro caso de todos os jogadores declararem a mesma preferência em uma eleição (o que garante a aprovação do PL), ainda serão sorteados 5 cubos da bolsa, mas todos eles serão descartados.

Além disso, se em algum momento não houver mais cubos de Votação na bolsa e você precisar sortear alguns, execute a etapa Reabastecer a Bolsa duas vezes, aí faça o sorteio.

Você encontrará um Exemplo de Eleição bem detalhado na seção de mesmo nome, mais adiante neste manual.

Conduzidas todas as eleições, passe para a próxima fase.

Fase de Pontuação

Nesta fase, os jogadores têm a oportunidade de ganhar Pontos de Vitória adicionais de acordo com o progresso que fizeram. Além disso, o Estado aplica as penalidades de todos os Incidentes com os quais ele deixou de lidar durante a Fase de Ações e que ainda se encontram no tabuleiro.

Observe que, embora todos os papéis possam ganhar PV nesta fase, a quantidade que cada um receberá pode variar bastante. Para um determinado papel, pode ser que os PV obtidos nesta fase sejam sua principal fonte de pontos durante a partida, ao passo que, para um outro, pode ser apenas um pequeno bônus.

Fim da Partida

No fim da quinta rodada, a partida termina. Os jogadores são penalizados pelos Empréstimos que ainda têm e, em seguida, calcula-se a pontuação final de cada um.

Verificar Empréstimos

A Classe Capitalista é penalizada em -5 PV por Empréstimo que tiver. Os outros jogadores têm, primeiro, a oportunidade de saldar seus Empréstimos. Basta pagarem 55₣ por cada Empréstimo que tiverem, descartando a carta de Empréstimo em seguida. Se não conseguirem pagar integralmente a dívida, terão de gastar o que for possível em incrementos de 5₣ e, em seguida, perderão 1 PV para cada 5₣ que deixaram de pagar.

Exemplo: *Clarice, que está jogando com a Classe Média, terminou a partida com 1 Empréstimo e 38₣. Ela é obrigada a pagar o Empréstimo tanto quanto puder (em incrementos de 5₣) e, portanto, ela gasta 35₣. Os outros 20₣ que ela deixou de pagar fazem com que ela perca 4 PV.*

Calcular a Pontuação Final

No encerramento da partida, cada jogador tem a oportunidade de ganhar mais alguns pontos de acordo com o atual Quadro Político e a situação de seu tabuleiro individual. Mais detalhes na seção de cada papel.

Após a aplicação desses últimos pontos, o jogador que tiver a maior pontuação será o vencedor. Em caso de empate, dê uma olhada nas Políticas Públicas 1-5 e conte quantas delas estão no segmento preferido por cada jogador (segmento A para a Classe Operária, segmento B para a Classe Média, segmento C para a Classe Capitalista e, no caso do Estado, o segmento que corresponda à sua carta de Pauta Política). Entre os jogadores empatados, aquele que tiver emplacado o maior número de Políticas será o vencedor. Se o empate persistir e o Estado estiver entre os jogadores empatados, o Estado será o vencedor. Caso contrário, o jogador que tiver o maior número de cubos de Votação vencerá a partida. Se ainda assim o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.



CLASSE OPERÁRIA

Visão Geral

Seu objetivo como Classe Operária é aumentar a Prosperidade de seu pessoal. Para conseguir isso, você aloca seus Trabalhadores nas Empresas e recebe os Salários pelo trabalho que eles desempenham. Aí você gasta o dinheiro obtido com os Salários para satisfazer necessidades básicas como alimentação, saúde, educação e, se possível, lazer.

Fase de Preparação

Durante a Fase de Preparação, execute as etapas a seguir:



Pagar os Juros dos Empréstimos

Para cada Empréstimo que tiver, você deve pagar 5% de juros.



Diminuir Prosperidade

Reduza sua Prosperidade em 1 espaço. Se já estiver no primeiro espaço da trilha de Prosperidade (0), o marcador permanecerá ali e nada mais acontecerá. Observe que, apesar de ganhar PV ao aumentar a Prosperidade (consulte suas Ações Livres, mais adiante), você não perde PV quando a Prosperidade é reduzida.



Pegar Cartas de Ação

Pegue 5 cartas de Ação do seu baralho (completando sua mão de 7 cartas). Mantenha essas cartas escondidas dos outros jogadores.



Receber Novos Trabalhadores e Ajustar População

Acrescente 2 dos seus Trabalhadores não qualificados (cinzentos) à área dos Desempregados. Em seguida, verifique a Imigração (Política 7). Se ela estiver no segmento B ou C, você deve colocar mais Trabalhadores na área dos Desempregados. O tipo (qualificado ou não qualificado) será determinado pelas cartas de Imigração. Revele a quantidade de cartas de Imigração estipulada pela Política atual (1 carta de Imigração se for o segmento B; 2 cartas se for o segmento C). Acrescente à área dos Desempregados o Trabalhador da Classe Operária informado em cada uma das cartas reveladas (ignore o Trabalhador da Classe Média). Em seguida, coloque as cartas reveladas para o fundo do baralho de Imigração.

Exemplo: Começa uma nova rodada e a política de Imigração atual é C. **Jaime** está jogando com a Classe Operária e, portanto, ele acrescenta 2 Trabalhadores cinzentos à área dos Desempregados e, em seguida, revela 2 cartas de Imigração. O Trabalhador da Classe Operária da primeira carta é não qualificado e o da segunda, qualificado em Educação. Portanto, um Trabalhador cinzento e outro alaranjado são acrescentados à área dos Desempregados.

Depois de acrescentar os novos Trabalhadores, você deverá ajustar o marcador em sua trilha da População, avançando-o uma quantidade de espaços igual ao total de novos Trabalhadores acrescentados (2, 3 ou 4).

Fase de Ações



Toda vez que um dos seus efeitos mencionar Trabalhadores, entenda-os como Trabalhadores da sua classe apenas, salvo indicação em contrário.



Ações Básicas

As ações **Básicas** que você pode executar no seu turno são:



Propor PL

Ao executar esta ação, você manifesta seu desejo de mudar uma das políticas públicas em vigor, passando para outra mais adequada às suas necessidades.

Para Propor um Projeto de Lei (PL), posicione um dos seus **marcadores de PL** na política pública que você quer mudar, em um segmento adjacente àquele que se encontra em vigor. Essa é a política que você propõe que passe a vigorar.

Você não pode escolher um segmento não adjacente ao atual. Por exemplo, se a Tributação estiver no segmento A, você não poderá posicionar seu marcador no segmento C. Além disso, você não pode Propor um PL para uma Política Pública que já tem o marcador de um jogador. Se, por exemplo, o Mercado de Trabalho estiver no segmento B e um outro jogador já tiver Proposto um PL para o segmento C, você não poderá Propor um PL para o segmento A.

Normalmente, logo depois de você Propor um PL, nada mais acontecerá de imediato. Todos os PL Propostos terão seus resultados determinados mais adiante na rodada, durante a Fase de Eleições. No entanto, você tem a opção de, logo após Propor um PL, convocar uma **Votação Imediata** gastando 1 de Influência. Se o fizer, as eleições serão conduzidas imediatamente para a política pública em questão e o PL proposto por você (mais detalhes sobre como proceder na etapa “Conduzir as Eleições” da Fase de Eleições). Se sua proposta for a vencedora, passe imediatamente o marcador de política pública para o segmento proposto por você e ganhe os devidos pontos. A nova política agora está em vigor. Se sua proposta perder, deixe o marcador de política pública onde está. Em ambos os casos, pegue de volta seu marcador após a votação.

Você tem um total de 3 marcadores; portanto, a menos que convoque Votações Imediatas (para pegar de volta o marcador após a eleição), você não poderá Propor mais que 3 PL por rodada.



Alocar Trabalhadores

Com esta ação, você arranja empregos para seus Trabalhadores, alocando-os nas Empresas disponíveis.

Ao Alocar Trabalhadores, escolha até 3 dos seus Trabalhadores no tabuleiro central e posicione-os nas vagas correspondentes das Empresas disponíveis. Aplicam-se as regras a seguir:

- Você pode pegar Trabalhadores de **qualquer lugar do tabuleiro central**. Isso inclui a área dos Desempregados e também outras Empresas onde seus Trabalhadores já foram alocados (a menos que sejam Trabalhadores dedicados; veja os detalhes mais adiante).
- É oito ou oitenta: ou a Empresa tem todos os Trabalhadores necessários (e está operacional) ou nenhum (não operacional). Ou seja, você não pode alocar somente um Trabalhador em uma Empresa com 2 ou 3 vagas disponíveis. Se não tiver como preencher todas as vagas, você simplesmente não poderá alocar seu(s) Trabalhador(es) na Empresa em questão. Da mesma maneira, se você tirar um Trabalhador de uma Empresa e alocá-lo em outro lugar, os Trabalhadores remanescentes na tal Empresa não poderão ficar lá, pois haverá vagas não preenchidas. Assim, mova-os imediatamente para a área dos Desempregados. (Observe que essa verificação ocorre só depois de

completada a ação. Ou seja, você pode tirar um Trabalhador de uma Empresa, alocá-lo em outra e, em seguida, alocar um Trabalhador diferente na primeira Empresa – supondo-se que a vaga possa recebê-lo – para preencher a posição que acabou de vagar.)

- Algumas vagas exigem Trabalhadores qualificados. Somente Trabalhadores qualificados do ramo em questão (meebles da cor apropriada) podem ser posicionados nessas vagas. As vagas restantes são para Trabalhadores não qualificados, mas qualquer Trabalhador poderá preenchê-las, seja qualificado ou não.

Trabalhadores Dedicados

Quando você aloca Trabalhadores, supõe-se que as partes tenham feito um acordo que ambas vão cumprir pelo menos durante uma rodada (o dono da Empresa oferece um Salário em troca da força de trabalho dos Trabalhadores que acabaram de ser alocados ali). Para representar esse acordo, toda vez que alocar Trabalhadores em uma Empresa, deite os meebles correspondentes. Os Trabalhadores serão **Trabalhadores dedicados** enquanto se encontrarem nessa posição. Enquanto forem dedicados, eles não poderão ser alocados em uma outra Empresa, seu Salário não poderá ser reduzido e a Empresa não poderá ser vendida pelo dono. Durante a Fase de Produção, assim que produzirem, os Trabalhadores voltarão a ficar em pé.



Alocar Trabalhadores nos Sindicatos

Além das vagas nas Empresas disponíveis no tabuleiro central, você também pode alocar seus Trabalhadores qualificados nos Sindicatos que se encontram no seu tabuleiro individual. Nesse caso, porém, há mais uma regra que precisa ser observada:

Antes de alocar um Trabalhador em um Sindicato, **you must have at least 4 other Workers in Companies of the same branch.**

Consideram-se empregados e permanentemente dedicados os Trabalhadores alocados em Sindicatos. Em outras palavras, você não poderá mais alocá-los em outros lugares. No entanto, se a qualquer momento durante a partida você não tiver mais 4 Trabalhadores no ramo de um Sindicato, o Trabalhador posicionado ali passará imediatamente para a área dos Desempregados.

O benefício que você recebe por manter Sindicatos é que cada um deles fornece **1 de Influência** durante a Fase de Produção e **2 PV** durante a Fase de Pontuação. Observe que, apesar de empregado pelo Sindicato, o Trabalhador não receberá Salário.

Exemplo: Jaime quer formar um Sindicato do ramo da Agricultura. No momento, ele tem apenas 2 Trabalhadores em uma Empresa Capitalista do ramo da Agricultura, mas existem outras 2 Empresas da Classe Média para onde ele poderia ir. Visto que ele tem 3 Trabalhadores disponíveis e um deles é especializado nesse ramo, ele executa a ação Alocar Trabalhadores. Para começar, ele coloca os 2 Trabalhadores não qualificados nas 2 Empresas da Classe Média. Agora ele tem 4 Trabalhadores no ramo da Agricultura. Com isso, ele pode formar um Sindicato. Assim, ele completa a ação alocando o Trabalhador verde na vaga do Sindicato correspondente em seu tabuleiro individual.



Mais adiante na partida, **Clarice** (Classe Média) decide vender sua Empresa. Ela passa o Trabalhador de **Jaime** para a área dos Desempregados. **Jaime** agora tem apenas 3 Trabalhadores no ramo da Agricultura. Isso quer dizer que o Sindicato da Agricultura se desfaz e o Trabalhador verde volta para a área dos Desempregados.

 Comprar Bens e Serviços

Esta ação permite a você comprar os bens e serviços de que precisa para satisfazer suas necessidades básicas.

Ao executar esta ação, escolha **apenas um bem ou serviço** (Alimentos, Supérfluos, Saúde, Educação ou Influência) e compre-o de **até 2 fontes** que o tenham para vender. De cada fonte, você pode comprar **fichas em quantidade igual, no máximo, à sua População atual**. Sendo assim, se tiver População 4, você poderá comprar até 4 Supérfluos da Classe Capitalista e até 4 do Mercado Externo, ou então comprar até 4 de Saúde do Estado e até 4 da Classe Média.

Observe que nem todas as fontes vendem todos os bens e serviços e aquelas que o fazem nem sempre têm como oferecê-los na quantidade que você deseja. A tabela a seguir traça um panorama do que pode ser vendido por cada fonte.

	ALIMENTOS	SUPÉRFLUOS	SAÚDE	EDUCAÇÃO	INFLUÊNCIA
Classe Capitalista	✓	✓	✓	✓	✗
Classe Média	✓	✓	✓	✓	✗
Mercado Externo	✓	✓	✗	✗	✗
O Estado	*	*	✓	✓	✓

* possível apenas em certas circunstâncias

Cada fonte lista os preços de seus bens e serviços. As classes Capitalista e Média informam seus preços nos tabuleiros individuais (e, com o uso de uma Ação Livre, os valores podem mudar durante o turno de seus respectivos jogadores). Os preços do Mercado Externo aparecem na base da área de Importação no tabuleiro central, mas são afetados pela Política de Comércio Exterior (Política 6), que pode acrescentar aos valores tarifas que devem ser pagas ao Estado. Os preços do Estado são determinados por Estado Assistencial: Saúde e Benefícios (Política 4) e Estado Assistencial: Educação (Política 5). Se o Estado por acaso se apoderar de Empresas que produzem bens (Alimentos ou Supérfluos), os respectivos preços estarão listados no tabuleiro individual do Estado (esses valores são fixos). O preço da Influência vendida pelo Estado também é fixo e encontra-se informado no tabuleiro central.

Os recursos comprados por você são guardados na área de Bens e Serviços de seu tabuleiro individual.

Exemplo: Jaime quer comprar Saúde. Sua População é 5 e, portanto, ele pode comprar até 5 de Saúde de cada fonte. Há 6 fichas de Saúde disponíveis na área dos Serviços Públicos, ele compra 5 delas ao custo de 5V cada uma, o que dá um total de 25V. A Classe Capitalista também tem Saúde disponível ao custo de 8V. **Jaime** também poderia comprar até 5 de Saúde dessa fonte, mas a Classe Capitalista só tem 3 fichas em Estoque. **Jaime** decide comprar as 3 por 24V.

Mais adiante na partida (com sua População agora em 6), **Jaime** quer comprar Supérfluos do Mercado Externo. Normalmente, os Supérfluos do Mercado Externo custariam 6V, mas a Política de Comércio Exterior está no segmento B, ou seja, cobra-se uma tarifa de +3V de cada Supérfluo. Jaime gasta 36V (o custo básico dos bens), devolve essas fichas de dinheiro à Reserva e paga mais 18V de tarifas ao Estado.

**Greve**

Com esta ação, você pode pressionar as outras duas Classes a aumentar os Salários, mas corre o risco de não receber um centavo sequer.

Ao fazer uma Greve, coloque uma ficha de Greve em cima de 1 ou 2 Empresas que tenham Trabalhadores da sua classe. Você não pode escolher Empresas com Trabalhadores dedicados nem Empresas com Salários de Nível 3. Só será possível escolher Empresas Estatais se o Estado for controlado por um jogador (em outras palavras, somente nas partidas com 4 jogadores). Cada Empresa pode conter apenas 1 ficha de Greve.



No começo da Fase de Produção, descarte as fichas de Greve de todas as Empresas com Salários de Nível 3. Aí, para cada Empresa operacional que ainda tenha uma ficha de Greve (porque seus Salários ainda são de Nível 1 ou 2), pule a Produção da Empresa neste turno e ganhe 1 de Influência. Em seguida, descarte todas as fichas de Greve.

Se uma Empresa da Classe Média com um empregado da Classe Operária tiver uma ficha de Greve, ignore somente a produção extra desse Trabalhador. A produção correspondente ao Trabalhador da Classe Média acontecerá normalmente.

Observe que a Empresa com a ficha de Greve não tem como produzir, seja do jeito que for. Isso inclui as ações que permitem às Empresas produzir durante a Fase de Ações (por exemplo, a carta de ação Hora Extra). Ações desse tipo não podem ser aplicadas a Empresas com fichas de Greve. No entanto, a ação básica Fazer Hora Extra da Classe Média pode ser aplicada a uma Empresa em Greve, mas somente o Trabalhador da Classe Média ali presente produzirá alguma coisa.

**Manifestação**

Com esta ação, você pode pressionar os outros jogadores a montar mais Empresas e oferecer novas vagas de emprego para a Classe Operária.

Você só poderá executar esta ação se o número de Trabalhadores desempregados da Classe Operária estiver pelo menos 2 unidades acima da quantidade de vagas disponíveis para os Trabalhadores da classe (independentemente da qualificação). Desde que se cumpra esse critério, esta ação permitirá a você colocar a ficha de Manifestação na área dos Desempregados.



No momento em que alguém montar uma nova Empresa, quando Trabalhadores da Classe Operária forem alocados ali e assim for a condição que permitiu a Manifestação deixar de vigorar (os três critérios são obrigatórios), a ficha será descartada e nada mais acontecerá. Se a ficha de Manifestação persistir até a Fase de Produção, descarte-a, receba 1 de Influência e faça os outros jogadores perderem um total de PV igual à soma dos Trabalhadores desempregados e Sindicatos da Classe Operária. Você escolhe quantos PV cada um dos outros jogadores perderá, mas observe que eles não podem perder um número de PV superior ao de espaços vazios em suas respectivas seções do tabuleiro central (espaços sem Empresas montadas).

Exemplo: Em uma partida com 2 jogadores, o Setor Público acaba de encolher e, como resultado, 4 dos Trabalhadores do **Jaime** foram parar na área dos Desempregados. Somando-se ao outro que já estava lá, **Jaime** agora tem um total de 5 Trabalhadores desempregados. No tabuleiro central, há apenas uma Empresa não operacional no momento, controlada pela Classe Capitalista, e ela precisa de 2 Trabalhadores. Visto que a condição foi cumprida, **Jaime** decide fazer uma Manifestação e coloca essa ficha na área dos Desempregados.

Como já tem 2 Sindicatos, ele sabe que, se **Guel** não fizer algo a respeito, a Classe Capitalista, com apenas 5 Empresas no momento, perderá 7 PV.

Guel não quer perder os PV quando chegar a Fase de Produção e, por isso, ele monta uma Empresa com 3 vagas em seu turno seguinte, alocando ali 3 dos Trabalhadores de **Jaime**. Aí ele descarta a ficha de Manifestação.

Se ocorresse a mesma situação, mas **Guel** já tivesse 8 Empresas abertas e não quisesse montar mais uma, ele perderia apenas 4 PV: o número de espaços em sua parte do tabuleiro que continua sem Empresas.

**Fazer Pressão Política**

Com esta ação, você tenta aumentar sua força política e melhorar suas chances nas próximas eleições.

Ao Fazer Pressão Política, acrescente à bolsa 3 dos seus cubos de Votação.

**Ações Livres**

No seu turno, você pode executar uma **Ação Livre**. Seguem-se as opções. Observe que algumas Ações Livres aumentam sua Prosperidade. São ações importantíssimas, pois a Prosperidade é sua principal fonte de PV: **toda vez que ganhar 1 de Prosperidade, avance 1 espaço com seu marcador e ganhe PV em quantidade igual ao novo valor de Prosperidade.**

**Usar Saúde**

Esta ação permite a você proporcionar a seu pessoal a Saúde que comprou anteriormente: gaste Saúde (que você tem guardada na área de Bens e Serviços de seu tabuleiro) em quantidade igual à sua População. Em seguida, **ganhe 1 de Prosperidade** e um bônus de 2 PV, aí acrescente um Trabalhador não qualificado (cinzento) à área dos Desempregados. Certifique-se também de indicar na trilha da População de seu tabuleiro o aumento no número de Trabalhadores.



Exemplo: **Jaime** acabou de usar sua Ação Principal para comprar 8 de Saúde. Ele decide gastar sua Ação Livre para Usar Saúde. Ele tem População 5, o que significa que ele deve gastar 5 de Saúde para executar a ação. Ele faz isso e, em seguida, move seu marcador de Prosperidade um espaço para a direita. A nova posição mostra o número 5 e, assim, ele ganha 5 PV. Ele também recebe mais 2 PV graças ao efeito da ação, aí acrescenta um Trabalhador cinzento à área dos Desempregados (e ajusta na mesma medida o número de Trabalhadores em seu tabuleiro individual).

**Usar Educação**

Esta ação permite a você proporcionar a seu pessoal a Educação que comprou anteriormente: gaste Educação (que você tem guardada na área de Bens e Serviços de seu tabuleiro) em quantidade igual à sua População. Em seguida, **ganhe 1 de Prosperidade** e promova um de seus Trabalhadores a qualificado: substitua um de seus Trabalhadores (onde quer que esteja no tabuleiro, mesmo que já trabalhe para uma Empresa) por um Trabalhador colorido à sua escolha e proveniente da Reserva. Observe que, se você promover um Trabalhador dedicado, o novo Trabalhador qualificado que entrar no lugar dele também será um Trabalhador dedicado.



Em geral, é mais vantajoso promover Trabalhadores não qualificados, mas, se necessário, você pode promover um Trabalhador qualificado e desempregado para que este possa atuar em outro ramo.

Exemplo: Em seu próximo turno, **Jaime** compra 4 de Educação. Ele já tinha 1 ficha de Educação adquirida em rodada anterior, o que significa que agora ele tem o suficiente para Usar Educação. Ele executa a Ação Livre, gastando as 5 fichas de Educação e avançando um espaço um espaço com o marcador de Prosperidade. O novo valor de Prosperidade é 6 e, portanto, ele ganha mais 6 PV. Ai ele substitui o Trabalhador cinzento que recebeu no turno anterior por outro roxo e qualificado.

Usar Supérfluos

Esta ação permite a você proporcionar a seu pessoal um pouco de lazer por meio de Supérfluos: gaste Supérfluos (que você tem guardados na área de Bens e Serviços de seu tabuleiro) em quantidade igual à sua População. Em seguida, ganhe 1 de Prosperidade.

Trocar Trabalhadores

Com esta ação, você pode remanejar de leve seus Trabalhadores, de maneira que os qualificados possam encontrar um emprego na área deles com mais facilidade. Ao executar esta ação, você troca um Trabalhador qualificado que ocupa no momento uma vaga não qualificada por um outro Trabalhador da área dos Desempregados. Por exemplo, você pode trocar um Trabalhador branco em uma Empresa do ramo da Agricultura por outro cinzento proveniente da área dos Desempregados. Repita o efeito da ação quantas vezes achar necessário.

Você pode trocar até mesmo um Trabalhador dedicado. Nesse caso, o novo Trabalhador que tomar o lugar dele também será um Trabalhador dedicado, ao passo que o Trabalhador anterior, agora na área dos Desempregados, estará disponível para seguir para uma outra Empresa se necessário.

Receber Benesses (disponível somente em partidas com 4 jogadores)

Com esta ação, você recebe os benefícios que o jogador do Estado tiver disponibilizado para você na área correspondente das Benesses do Estado. Se receber cubos de Votação, coloque-os imediatamente na bolsa.

Observe que, toda vez que você executar esta ação, o Estado ganha 1 PV.

Saldar Empréstimo

Esta ação permite a você saldar um Empréstimo contraído anteriormente. Gaste 50₣ e descarte o Empréstimo.

Fase de Produção

Produzir Bens e Serviços

Nesta etapa, você recebe o pagamento devido aos Trabalhadores da Classe Operária que estão nas Empresas dos outros jogadores. Se você tiver Cooperativas Agrícolas, cada uma delas **produzirá 2 Alimentos**. Você também **receberá 1 de Influência para cada Sindicato** que tiver.

Assim que todas as Empresas tiverem produzido, levante todos os seus meeples deitados: esses Trabalhadores já não são mais Trabalhadores dedicados.

Satisfazer Necessidades

Nesta etapa, você deve comprar Alimentos em quantidade igual à sua População de qualquer combinação de fontes. Se já tiver alguns Alimentos (produzidos, por exemplo, por uma Cooperativa Agrícola ou fornecidos anteriormente pelo Estado), você deve usá-los primeiro e só precisará comprar o restante.

Conseguir Alimentos suficientes para toda a sua População é obrigatório. Se nenhum outro jogador tiver Alimentos para vender (ou se você não quiser comprar dos outros jogadores), você deverá comprá-los do Mercado Externo. No raro caso de você não ter dinheiro suficiente para comprar todos os Alimentos de que precisa, você deverá contrair um Empréstimo (consulte “Empréstimos”).

Visto que os Alimentos serão usados imediatamente, não será necessário passar fichas de Alimentos para seu tabuleiro individual. Simplesmente descarte-as assim que comprá-las.

Pagar Impostos

Nesta etapa, você paga seu Imposto de Renda para o Estado. Esse imposto varia de acordo com a combinação das políticas de Mercado de Trabalho e Tributação (Políticas 2 e 3). Ela consiste em uma quantia que você precisa pagar **por População**. Consulte a tabela a seguir para calcular o montante exato:

IMPOSTO DE RENDA		POLÍTICA DE TRIBUTAÇÃO		
		3A	3B	3C
POLÍTICA DE MERCADO DE TRABALHO	2A	7₣	6₣	5₣
	2B	4₣	4₣	4₣
	2C	1₣	2₣	3₣

Exemplo: Chegou a vez do **Jaime** pagar impostos. Visto que a Política de Mercado de Trabalho se encontra em C e a Política de Tributação em B, ele terá de pagar 2₣ por População. Sua População é 5, o que significa que ele pagará um total de 10₣ em impostos.

Fase de Pontuação

Nesta fase, você ganha PV de acordo com seus Sindicatos. Para cada Sindicato que você tiver, ganhe **2 PV**.

Encerramento

No encerramento da partida, você tem a oportunidade de ganhar mais alguns PV:

- Verifique as Políticas de 1-5 do Quadro Político. A depender do número de **Políticas Socialistas** (segmento A), você ganhar PV como mostra a tabela a seguir:
- Ganhe **1 PV** para cada 10₣ remanescentes em seu tabuleiro (máx. 15 PV).

Políticas Socialistas	1	2	3	4	5
PV	1	4	8	12	18

CLASSE CAPITALISTA

Visão Geral

Seu objetivo como Classe Capitalista é maximizar os lucros. Você monta Empresas e faz acordos comerciais para produzir bens e serviços que, em seguida, você venderá para obter lucro. Você tenta constantemente aumentar seus ganhos e, ao mesmo tempo, minimizar suas despesas.

Observação Geral: Receita e Capital

Seu tabuleiro tem 2 áreas para guardar dinheiro. A primeira se chama Receita e a outra é o Capital. A Receita representa o dinheiro que você recebeu de todas as atividades financeiras recentes e que ainda não foram tributadas. O Capital representa o dinheiro que você já tem e que foi devidamente tributado no passado.

Salvo indicação em contrário, todo dinheiro que você receber irá para a Receita. Da mesma maneira e salvo indicação em contrário, todo dinheiro que você tiver de gastar sairá de sua Receita. Se, ao pagar um custo qualquer, você não tiver dinheiro suficiente na Receita para cobri-lo, gaste quanto tiver de gastar do seu Capital. Do mesmo modo, se um efeito declarar especificamente que um certo montante em Capital deve ser pago e não houver dinheiro suficiente lá, o resto virá da Receita. Em todo caso, não havendo dinheiro suficiente nem na Receita, nem no Capital, você deverá contrair um Empréstimo, o que acrescentará 50% a seu Capital (mais detalhes na seção "Empréstimos").

Fase de Preparação

Durante a Fase de Preparação, execute as etapas a seguir:

Pagar os Juros dos Empréstimos

Para cada Empréstimo que tiver, você deve pagar 5% de juros.

Pegar Cartas de Ação

Pegue 5 cartas de Ação do seu baralho (completando sua mão de 7 cartas). Mantenha essas cartas escondidas dos outros jogadores.

Revelar Novas Empresas

Descarte quantas Empresas quiser do seu Mercado, então, revele cartas novas até ter ali 4 Empresas.

Revelar Cartas de Acordo Comercial e Exportação

Verifique a Política de Comércio Exterior (Política 6) no Quadro Político. Descarte todas as cartas de Acordo Comercial que estiverem no tabuleiro central e acrescente novas de acordo com a política atual: 1 Acordo Comercial se a política atual estiver no segmento B; 2 se estiver no segmento C. Em seguida, descarte a atual carta de Exportação e coloque uma nova em seu lugar. Observe que esta etapa deve ser completada antes que as outras duas Classes recebam Trabalhadores novos.

Fase de Ações

Ações Básicas

As Ações Básicas que você pode executar no seu turno são:

Propor PL

Ao executar esta ação, você manifesta seu desejo de mudar uma das políticas públicas em vigor, passando para outra mais adequada às suas necessidades.

Para Propor um Projeto de Lei (PL), posicione um dos seus **marcadores de PL** na política pública que você quer mudar, em um segmento adjacente àquele que se encontra em vigor. Essa é a política que você propõe que passe a vigorar.

Você não pode escolher um segmento não adjacente ao atual. Por exemplo, se a Tributação estiver no segmento A, você não poderá posicionar seu marcador no segmento C. Além disso, você não pode Propor um PL para uma Política Pública que já tem o marcador de um jogador. Se, por exemplo, o Mercado de Trabalho estiver no segmento B e um outro jogador já tiver Proposto um PL para o segmento C, você não poderá Propor um PL para o segmento A.

Normalmente, logo depois de você Propor um PL, nada mais acontecerá de imediato. Todos os PL Propostos terão seus resultados determinados mais adiante na rodada, durante a Fase de Eleições. No entanto, você tem a opção de, logo após Propor um PL, convocar uma **Votação Imediata** gastando 1 de Influência. Se o fizer, as eleições serão conduzidas imediatamente para a política pública em questão e o PL proposto por você (mais detalhes sobre como proceder na etapa "Conduzir as Eleições" da Fase de Eleições). Se sua proposta for a vencedora, passe imediatamente o marcador de política pública para o segmento proposto por você e ganhe os devidos pontos. A nova política agora está em vigor. Se sua proposta perder, deixe o marcador de política pública onde está. Em ambos os casos, pegue de volta seu marcador após a votação.

Você tem um total de 3 marcadores; portanto, a menos que convoque Votações Imediatas (para pegar de volta o marcador após a eleição), você não poderá Propor mais que 3 PL por rodada.

Montar Empresa

Com esta ação, você pode montar Empresas que permitirão a você produzir bens e serviços para vender mais à frente e obter lucro.

Exemplo: *Guel* quer montar uma nova Empresa. Estas são as cartas disponíveis no Mercado:



Apesar de não ser necessário, ele também dá uma olhada na área dos Desempregados antes de decidir qual delas montar, pois ele adoraria que sua nova Empresa se tornasse operacional de imediato.



Ele tem várias opções, já que existem Trabalhadores disponíveis para 3 das 4 Empresas. No fim das contas, ele decide montar o Instituto de Tecnologia. Ele paga 20% para a Reserva e coloca o Instituto de Tecnologia na área da Classe Capitalista do tabuleiro central. Em seguida, ele aloca ali 3 Trabalhadores desempregados. Ele pega o alaranjado e o cinzento, que correspondem a 2 das vagas em sua Empresa. Para preencher a terceira vaga, como não há outro Trabalhador cinzento da Classe Operária (e ele não pode pegar o Trabalhador cinzento da Classe Média, pois todos os Trabalhadores devem ser da mesma Classe), ele pega o Trabalhador roxo.



Para executar esta ação, escolha uma Empresa do Mercado, pague o devido custo (o dinheiro sairá de sua Receita) e coloque a carta na área da Classe Capitalista do Setor Privado. Aí, coloque um marcador no Salário de sua escolha, respeitando, porém, o Mercado de Trabalho (Política 2), que define o Salário mínimo. Se a área dos Desempregados tiver Trabalhadores que possam preencher **todas as vagas** em sua Empresa (todos de uma mesma classe, ou seja, todos da Classe Operária ou todos da Classe Média), você poderá alocá-los e fazer deles Trabalhadores dedicados. Ao fazer isso, observe que, no caso das vagas em sua Empresa que necessitam de Trabalhadores não qualificados, você deve escolher, se possível, Trabalhadores não qualificados. Você só poderá usar Trabalhadores qualificados para preencher essas vagas se não houver Trabalhadores não qualificados disponíveis em quantidade suficiente.

Você pode ter até 12 Empresas. Se todos os 12 espaços para Empresas já estiverem ocupados, você não poderá montar mais Empresas: primeiro, você terá de vender uma das que já existem. Da mesma maneira, não havendo mais cartas no Mercado (por exemplo, caso você já tenha montado 4 Empresas na rodada atual), você só poderá executar esta ação na rodada seguinte.

 Vender Empresa

Esta ação permite a você vender uma de suas Empresas caso não queira mais operá-la.

Para executar esta ação, escolha uma de suas Empresas e descarte-a. Todos os Trabalhadores da Empresa em questão seguem imediatamente para a área dos Desempregados. Em seguida, receba (como Receita) uma quantia em dinheiro igual ao custo da Empresa. Observe que você não poderá vender uma Empresa que tenha Trabalhadores dedicados.

 Vender para o Mercado Externo

Esta ação permite a você vender bens e serviços para o Mercado Externo.

Ao Vender para o Mercado Externo, verifique a carta de Exportação que se encontra no tabuleiro central no momento. Dentre as transações informadas na carta, você poderá fazer quantas desejar, mas cada uma delas só poderá ser feita uma vez por ação. Para cada transação, gaste a quantia indicada em bens/serviços e receba o dinheiro correspondente da Reserva.

As cartas de Exportação nunca negociam Influência. Toda Influência que você produzir será para consumo próprio e você não poderá vendê-la.

Exemplo: *Guel quer aumentar sua Receita e a melhor maneira de fazer isso é vender os bens e serviços de seus Estoques. Ele executa a ação Vender para o Mercado Externo e dá uma olhada na carta de Exportação atual.*

Ele tem 4 Alimentos, 12 Supérfluos e 11 de Educação em seus Estoques. Ele começa vendendo 3 Alimentos por 25ℳ. A quarta ficha de Alimentos continuará em seu Estoque, pois ele não tem como vendê-la isoladamente. Aí ele passa aos Supérfluos. Por ter 12 fichas de Supérfluos, ele pode fazer as duas transações informadas na carta. Ele troca os primeiros 4 Supérfluos por 24ℳ e os 8 seguintes por outros 45ℳ.

Por último, ele vende Educação. Mais uma vez, ele tem como fazer as duas transações: as 3 primeiras fichas de Educação rendem 20ℳ e as 5 fichas seguintes, 35ℳ. Restam 3 de Educação em seu Estoque, e ele adoraria vender também essas fichas por 20ℳ adicionais. Mas ele não tem como fazer isso porque cada transação só pode ser executada uma vez por ação.

No total, Guel ganha 150ℳ com 5 transações.



 Fechar Acordo Comercial

Com esta ação, você pode comprar grandes quantidades de Alimentos e Supérfluos do Mercado Externo a preços mais baixos. Para executar esta ação, escolha um dos Acordos Comerciais disponíveis no tabuleiro, pague o custo informado para os bens e acrescente-os a seus Estoques. Em seguida, descarte o Acordo Comercial (não revele uma nova carta para substituí-lo).

O custo dos bens depende de onde você vai querer armazená-los, se nos seus Estoques normais ou na **Zona de Livre-Comércio**:

- Se quiser armazená-los em seus Estoques normais, você poderá vendê-los no mercado interno (os outros jogadores), mas terá de pagar tarifas ao Estado, que se somam ao custo básico. Essas tarifas dependem da atual Política de Comércio Exterior (Política 6) e estão indicadas na carta de Acordo Comercial.
- Se quiser armazená-los exclusivamente na Zona de Livre-Comércio, você pagará apenas o custo básico informado na carta de Acordo Comercial (sem pagar taxas de Importação nem considerar a Política 6), mas, lá na frente, esses bens só poderão ser vendidos para o Mercado Externo: você não poderá vendê-los para os outros jogadores. Observe que, se não houver espaço suficiente em sua Zona de Livre-Comércio para todos os recursos do Acordo Comercial, os bens excedentes serão perdidos.

 Fazer Lobby

Com esta ação, você amplia sua esfera de influência via lobby. Para executar esta ação, gaste 30ℳ do seu Capital e receba 3 de Influência.

 Fazer Pressão Política

Com esta ação, você tenta aumentar sua força política e melhorar suas chances nas próximas eleições.

Ao Fazer Pressão Política, acrescente à bolsa 3 dos seus cubos de Votação.

 Ações Livres

As **Ações Livres** que você pode executar no seu turno são:

 Reajustar Preços

Esta ação permite alterar os preços dos bens e serviços que você vende para o mercado interno. Basta mover os marcadores correspondentes em seu tabuleiro individual.

 Reajustar Salários

Esta ação permite a você alterar os Salários oferecidos em suas Empresas. Para cada Empresa cujo Salário você quiser mudar, mova o marcador correspondente para o novo nível. Se o reajuste for no sentido de aumentar os Salários, você também tornará os Trabalhadores dedicados. Observe que você terá sempre de respeitar o Mercado de Trabalho (Política 2) que define o Salário mínimo. Além disso, você não poderá reduzir o Salário em uma Empresa com Trabalhadores dedicados (consulte "Trabalhadores dedicados" nas seções sobre as classes Média e Operária).

 Gratificar

Com esta ação, você pode oferecer uma gratificação monetária a alguns de seus empregados para garantir que eles continuem a trabalhar para você: escolha uma de suas Empre-

sas operacionais e dê 5 $\pounds$ ao jogador que controla os Trabalhadores ali. Em seguida, torne esses Trabalhadores dedicados.

Adquirir Estoque

Esta ação permite a você expandir sua capacidade de armazenagem. Ao executá-la, pague 20 $\pounds$, pegue uma peça de Estoque e escolha um dos recursos que você produz. Deixe a peça de Estoque perto do seu tabuleiro individual, logo abaixo do Estoque já existente do recurso escolhido. Esse Estoque novo só poderá armazenar recursos desse tipo e na quantidade indicada na peça. Observe também que, para cada recurso, você poderá adquirir apenas um Estoque.

Receber Benesses (disponível somente em partidas com 4 jogadores)

Com esta ação, você recebe os benefícios que o jogador do Estado tiver disponibilizado para você na área correspondente das Benesses do Estado. Se receber cubos de Votação, coloque-os imediatamente na bolsa.

Observe que, toda vez que você executar esta ação, o Estado ganha 1 PV.

Saldar Empréstimo

Esta ação permite a você saldar um Empréstimo contraído anteriormente. Gaste 50 $\pounds$ e descarte o Empréstimo.



Fichas de Maquinário

Algumas cartas de Ação permitem à Classe Capitalista obter fichas de Maquinário. Elas possibilitam à Classe Capitalista aumentar a produção sem ter de pagar Salários adicionais.



Sempre que a Classe Capitalista obtiver uma ficha de Maquinário, esta deverá ser posicionada em uma de suas Empresas. Só poderá ser colocada em uma Empresa que tenha o ícone de Maquinário e aumentará a produção no montante indicado ao lado do ícone. Pode-se colocar apenas uma ficha de Maquinário em uma determinada Empresa. Se um efeito der a você mais de uma dessas fichas, elas terão de ser colocadas em Empresas diferentes. Se não houver uma Empresa capaz de recebê-la, a ficha de Maquinário será perdida.

Não se considera automatizada a Empresa que contém uma ficha de Maquinário. Se ficar sem Trabalhadores, a Empresa se tornará não operacional e não produzirá bens ou serviços na Fase de Produção (diferente das Empresas automatizadas que sempre produzem, sem precisar de Trabalhadores).

Fase de Produção

Produzir Bens e Serviços

Nesta etapa, suas Empresas têm a oportunidade de produzir. Pague os Salários correspondentes a cada uma de suas Empresas e receba as quantidades indicadas de bens e serviços. Observe que o Salário indicado em cada Empresa corresponde à remuneração de todos os Trabalhadores do lugar. Não se paga esse valor individualmente a cada Trabalhador.

Os recursos que você produzir vão para os Estoques no seu tabuleiro individual. Em relação à quantidade de fichas, cada um deles tem uma capacidade específica, indicada na base da peça (8 para Alimentos e 12 para os demais recursos). Você não pode exceder o limite de armazenagem de seus Estoques. Se você produzir mais recursos do que é capaz de guardar, o excedente será perdido. Mas há uma exceção que se aplica a Alimentos e Supérfluos. Nesse caso, os recursos excedentes podem ser armazenados na Zona de

Livre-Comércio (você começa o jogo com ela), desde que haja espaço disponível nessa peça. No entanto, os recursos de uma Zona de Livre-Comércio não podem ser vendidos para o mercado interno (os outros jogadores), somente para o Mercado Externo.



Satisfazer Necessidades

Nesta etapa, os jogadores podem comprar de você os Alimentos para satisfazer as necessidades deles. O dinheiro que você recebe nessas transações sempre vai para sua Receita.

Pagar Impostos

Nesta etapa, você paga seus impostos para o Estado. Mais adiante, você também poderá ganhar PV, dependendo do dinheiro que tiver acumulado.

Você pagará 2 tipos de encargos nesta etapa. O primeiro é o dos Encargos Trabalhistas, que dependem de quantas Empresas você tem, e o outro é o dos Encargos Empresariais, que se baseiam no lucro gerado por suas atividades comerciais.

Encargos Trabalhistas

Estes encargos dependem de quantas Empresas operacionais você possui e do Fator de Tributação atual (no Quadro Político, consulte Tributação para saber como determinar esse valor). A quantia que você precisa pagar é igual ao produto dos dois números (ou seja, multiplique um pelo outro). Observe que as Empresas automatizadas (aquelas que produzem sem precisar de Trabalhadores) também contam como operacionais. No entanto, as Empresas normais que não têm Trabalhadores no momento não são consideradas operacionais e, portanto, não entram nessa conta.

Exemplo: *Guel* precisa pagar seus impostos e, sendo assim, ele começa com os Encargos Trabalhistas. Ele tem 8 Empresas na área da Classe Capitalista, mas somente 7 delas estão operacionais. Já que o Fator de Tributação se encontra em 6, seus Encargos Trabalhistas são $7 \times 6 = 42\pounds$.



Encargos Empresariais

Estes encargos dependem do lucro que você obtve na rodada atual com suas atividades comerciais. O lucro é indicado pelo dinheiro remanescente na área da Receita do seu tabuleiro individual (após o pagamento dos Encargos Trabalhistas). Para saber a quantia exata que você terá de pagar, o que também depende da atual Política de Tributação (Política 3), você pode consultar a tabela a seguir:

	ENCARGOS EMPRESARIAIS		POLÍTICA DE TRIBUTAÇÃO		
			A	B	C
RECEITA	5-9 $\pounds$	1 $\pounds$	2 $\pounds$	2 $\pounds$	2 $\pounds$
	10-24 $\pounds$	5 $\pounds$	5 $\pounds$	4 $\pounds$	4 $\pounds$
	25-49 $\pounds$	12 $\pounds$	10 $\pounds$	7 $\pounds$	7 $\pounds$
	50-99 $\pounds$	24 $\pounds$	15 $\pounds$	10 $\pounds$	10 $\pounds$
	100-199 $\pounds$	40 $\pounds$	30 $\pounds$	20 $\pounds$	20 $\pounds$
	200-299 $\pounds$	100 $\pounds$	70 $\pounds$	40 $\pounds$	40 $\pounds$
	300+ $\pounds$	160 $\pounds$	120 $\pounds$	60 $\pounds$	60 $\pounds$

Exemplo: *Guel* prossegue e agora precisa pagar seus Encargos Empresariais. Ele dá uma olhada em sua Receita e vê que ainda tem 81₺ ali. Como a Política de Tributação se encontra no segmento A no momento, ele terá de pagar a quantia de 24₺.

Fase de Pontuação

Nesta fase, você ganha PV de acordo com o dinheiro que conseguiu ganhar.

Para começar, transfira todo o dinheiro da Receita para o Capital. Em seguida, conte todo o dinheiro no seu Capital e **ganhe PV em função dessa quantia**, como indicado na tabela de Riqueza do seu tabuleiro. Além disso, se o marcador de Riqueza estiver à esquerda do seu nível atual de Capital, mova-o para a direita e receba **3 PV** por cada espaço que ele avançar.

Nota: Se, em rodada futura, você possuir menos Capital, você não terá de mover o marcador para a esquerda nem perderá PV. Você ainda ganhará os PV proporcionados por seu Capital, só não receberá um bônus por mover o marcador.

Exemplo: Na primeira rodada da partida, depois de pagar os impostos e transferir a Receita para seu Capital, *Guel* tem 57₺. Ele verifica a tabela de Riqueza e vê que essa quantia corresponde a 3 PV. Como esta é a primeira vez que ele pontua, o marcador de Riqueza deve se mover 3 vezes até alcançar a tal espaço, e isso significa que ele receberá mais 9 PV (3 para cada espaço que o marcador avançou), o que dá um total de 12 PV.



Na rodada seguinte, quando chega a Fase de Pontuação, seu Capital contém 34₺ e, assim, ele recebe 2 PV, como indica a tabela de Riqueza. Visto que essa quantia corresponde a um espaço à esquerda da posição atual do marcador de Riqueza, este não se moverá e o jogador não receberá nenhum PV adicional.

Na terceira rodada, *Guel* chega à Fase de Pontuação com 166₺ de Capital e, segundo a tabela de Riqueza, isso corresponde a 7 PV. Para completar, o marcador de Riqueza avança 4 espaços, o que corresponde a um extra de 12 PV. No total, ele receberá 19 PV nessa rodada.



Fim da Partida

- No encerramento da partida, você tem a oportunidade de ganhar mais alguns PV:
- Verifique as Políticas 1-5 no Quadro Político. A depender do número de **Políticas Neoliberais** (segmento C), você ganha PV como mostra a tabela a seguir:
 - Ganhe 1 PV para cada 2 🌿 / 3 📱 / 3 ❤️ / 3 🏠 em seus Estoques (e em sua Zona de Livre-Comércio).

Políticas Neoliberais	1	2	3	4	5
PV	1	4	8	12	18

CLASSE MÉDIA

Visão Geral

Seu objetivo como Classe Média é aumentar a Prosperidade de seu pessoal satisfazendo as necessidades básicas dessa gente (Alimentos, Saúde, Educação e Supérfluos) e, ao mesmo tempo, administrar bem suas próprias Empresas. Para fazer isso, você terá de encontrar o equilíbrio ideal entre produção, vendas e consumo.

Fase de Preparação

Durante a Fase de Preparação, execute as etapas a seguir:

Pagar os Juros dos Empréstimos

Para cada Empréstimo que tiver, você deve pagar 5% de juros.

Diminuir Prosperidade

Reduza sua Prosperidade em **2 espaços**. Se já estiver no primeiro espaço da trilha de Prosperidade (0), o marcador permanecerá ali e nada mais acontecerá. Observe que, apesar de ganhar PV ao aumentar a Prosperidade (consulte suas Ações Livres, mais adiante), você não perde PV quando a Prosperidade é reduzida.

Pegar Cartas de Ação

Pegue 5 cartas de Ação do seu baralho (completando sua mão de 7 cartas). Mantenha essas cartas escondidas dos outros jogadores.

Revelar Novas Empresas

Descarte quantas **Empresas** quiser do seu **Mercado**, aí revele cartas novas até ter ali 3 Empresas.

Receber Novos Trabalhadores e Ajustar População

Acrescente um Trabalhador não qualificado (cinzento) e um Trabalhador qualificado à sua escolha à área dos Desempregados (você pode esperar a Classe Capitalista revelar novas Empresas). Em seguida, verifique a Política de Imigração no Quadro Político (Política 7). Se a política em vigor for B ou C, você terá de colocar mais Trabalhadores na área dos Desempregados. O tipo (qualificado ou não qualificado) será determinado pelas cartas de Imigração. Revele a quantidade de cartas de Imigração estipulada pela política atual (1 carta de Imigração se for o segmento B; 2 cartas se for o segmento C). Acrescente à área dos Desempregados o Trabalhador da Classe Média informado em cada uma das cartas reveladas (ignore o Trabalhador da Classe Operária). Em seguida, passe as cartas reveladas para o fundo do baralho de Imigração.

***Exemplo:** Começa uma nova rodada da partida e a atual política de Imigração é B. **Clarice** joga com a Classe Média e, depois de dar uma olhada nas Empresas novas que ela acabou de revelar em seu Mercado nesta rodada, ela acrescenta um Trabalhador azul à área dos Desempregados. Aí ela revela 1 carta de Imigração. O Trabalhador da Classe Média ilustrado na carta que ela revelou é não qualificado e, portanto, ela acrescenta um Trabalhador cinzento à área dos Desempregados.*

Observe que, embora a Classe Operária também passe pelo mesmo processo e apesar de toda carta mostrar Trabalhadores de ambas as Classes, cada Classe deve revelar sua(s) própria(s) carta(s) de Imigração, independentemente uma da outra.

Depois de acrescentar os novos Trabalhadores, você deverá ajustar o marcador em sua trilha da População, avançando-o uma quantidade de espaços igual ao total de novos Trabalhadores acrescentados (2, 3 ou 4).

Fase de Ações



Toda vez que um dos seus efeitos mencionar **Trabalhadores**, entenda-os como **Trabalhadores da sua classe apenas**, salvo indicação em contrário.

Ações Básicas

As Ações Básicas que você pode executar no seu turno são:

Propor PL

Ao executar esta ação, você manifesta seu desejo de mudar uma das políticas públicas em vigor, passando para outra mais adequada às suas necessidades.

Para Propor um Projeto de Lei (PL), posicione um dos seus **marcadores de PL** na política pública que você quer mudar, em um segmento adjacente àquele que se encontra em vigor. Essa é a política que você propõe que passe a vigorar.

Você não pode escolher um segmento não adjacente ao atual. Por exemplo, se a Tributação estiver no segmento A, você não poderá posicionar seu marcador no segmento C. Além disso, você não pode Propor um PL para uma Política Pública que já tem o marcador de um jogador. Se, por exemplo, o *Mercado de Trabalho* estiver no segmento B e um outro jogador já tiver Proposto um PL para o segmento C, você não poderá Propor um PL para o segmento A.

Normalmente, logo depois de você Propor um PL, nada mais acontecerá de imediato. Todos os PL Propostos terão seus resultados determinados mais adiante na rodada, durante a Fase de Eleições. No entanto, você tem a opção de, logo após Propor um PL, convocar uma **Votação Imediata** gastando 1 de Influência. Se o fizer, as eleições serão conduzidas imediatamente para a política pública em questão e o PL proposto por você (mais detalhes sobre como proceder na etapa “Conduzir as Eleições” da Fase de Eleições). Se sua proposta for a vencedora, passe imediatamente o marcador de política pública para o segmento proposto por você e ganhe os devidos pontos. A nova política agora está em vigor. Se sua proposta perder, deixe o marcador de política pública onde está. Em ambos os casos, pegue de volta seu marcador após a votação.

Você tem um total de 3 marcadores; portanto, a menos que convoque Votações Imediatas (para pegar de volta o marcador após a eleição), você não poderá Propor mais que 3 PL por rodada.

Alocar Trabalhadores

Com esta ação, você arranja empregos para seus Trabalhadores, alocando-os nas Empresas disponíveis. Ao Alocar Trabalhadores, escolha até 3 dos seus Trabalhadores no tabuleiro central e posicione-os nas vagas correspondentes das Empresas disponíveis. Aplicam-se as regras a seguir:

- Você pode pegar Trabalhadores de qualquer lugar do tabuleiro central. Isso inclui a área dos Desempregados e também outras Empresas onde seus Trabalhadores já foram alocados (a menos que sejam Trabalhadores dedicados; veja os detalhes mais adiante).
- É oito ou oitenta: a Empresa tem todos os Trabalhadores necessários (e está operacional) ou nenhum (não operacional). Ou seja, você não pode alocar somente um Trabalhador em uma Empresa com 2 ou 3 vagas disponíveis. Se não tiver como preencher todas as vagas, você simplesmente não poderá alocar seu(s) Trabalhador(es) na Empresa em questão. Da mesma maneira, se você tirar um Trabalhador de uma Empresa e alocá-lo em outro lugar, os Trabalhadores remanescentes na tal Empresa não pode-

rão ficar lá, pois haverá vagas não preenchidas. Assim, mova-os imediatamente para a área dos Desempregados. (Observe que essa verificação ocorre só depois de completada a ação. Ou seja, você pode tirar um Trabalhador de uma Empresa, alocá-lo em outra e, em seguida, alocar um Trabalhador diferente na primeira Empresa – supondo-se que a vaga possa recebê-lo – para preencher a posição que acabou de vagar.)

- Algumas vagas exigem Trabalhadores qualificados. Somente Trabalhadores qualificados do ramo em questão (meeples da cor apropriada) podem ser posicionados nessas vagas. As vagas restantes são para Trabalhadores não qualificados, mas qualquer Trabalhador poderá preenchê-las, seja especializado ou não e independentemente do ramo.

Trabalhadores Dedicados

Quando você aloca Trabalhadores, supõe-se que as partes tenham feito um acordo que ambas vão cumprir pelo menos durante uma rodada (o dono da Empresa oferece um Salário em troca da força de trabalho dos Trabalhadores que acabaram de ser alocados ali). Para representar esse acordo, toda vez que alocar Trabalhadores em uma Empresa, deite os meeples correspondentes. Os Trabalhadores serão **Trabalhadores dedicados** enquanto se encontrarem nessa posição. Enquanto forem dedicados, eles não poderão ser alocados em uma outra Empresa, seu Salário não poderá ser reduzido e a Empresa não poderá ser vendida pelo dono. Durante a Fase de Produção, assim que produzirem, os Trabalhadores voltarão a ficar em pé.



Se você alocar em outro lugar o Trabalhador que administra uma de suas Empresas, a Empresa em questão se tornará não operacional. Se ela tiver um empregado (um meeple da Classe Operária), este seguirá imediatamente para a área dos Desempregados.

 Montar Empresa

Com esta ação, você pode montar pequenas Empresas que serão administradas por seus Trabalhadores.

Para executar esta ação, escolha uma Empresa do Mercado para a qual você tenha os Trabalhadores da Classe Média necessários. Esses Trabalhadores podem estar na área dos Desempregados ou já podem estar trabalhando em alguma outra Empresa, desde que não sejam dedicados.

São dois os tipos de Empresa que você pode montar: aquelas que são administradas por um único Trabalhador da Classe Média (mas podem ter um Trabalhador da Classe Operária como empregado) e aquelas que são administradas por dois Trabalhadores da Classe Média (sem empregados). Seja qual for o tipo de Empresa que você quer montar, os únicos Trabalhadores que precisam estar obrigatoriamente disponíveis no momento da abertura da firma são os da Classe Média.

Pague o custo da Empresa, pegue a carta no Mercado e coloque-a na área da Classe Média do Setor Privado. Em seguida, posicione seus Trabalhadores nos espaços correspondentes e faça deles dedicados. Se a Empresa tiver vaga para um empregado, coloque um marcador sobre o Salário à sua escolha, respeitando o Mercado de Trabalho (Política 2) que define o Salário mínimo. Aí, se houver na área dos Desempregados um Trabalhador da Classe Operária capaz de trabalhar na Empresa em questão, você poderá alocá-lo nessa vaga e fazer dele um Trabalhador Dedicado. Se a vaga for para um Trabalhador não qualificado, você deve escolher, se possível, um Trabalhador não qualificado. Você só poderá usar um Trabalhador qualificado para preencher a vaga se não houver Trabalhadores não qualificados disponíveis.

Você pode ter até 8 Empresas. Se todos os 8 espaços para Empresas já estiverem ocupados, você não poderá montar mais Empresas: primeiro, você terá de vender uma das que já existem. Da mesma maneira, não havendo mais cartas no Mercado (por exemplo,

caso você já tenha montado 3 Empresas na rodada atual), você só poderá executar esta ação na rodada seguinte.

 Vender Empresa

Esta ação permite a você vender uma de suas Empresas caso não queira mais administrá-la.

Para executar esta ação, escolha uma de suas Empresas e descarte-a. Todos os Trabalhadores da Empresa em questão seguem imediatamente para a área dos Desempregados. Em seguida, receba uma quantia em dinheiro igual ao custo da Empresa. Observe que você não poderá vender uma Empresa que tenha Trabalhadores dedicados.

 Vender para o Mercado Externo

Esta ação permite a você vender bens e serviços para o Mercado Externo.

Ao Vender para o Mercado Externo, verifique a carta de Exportação que se encontra no tabuleiro central no momento. Dentre as transações informadas na carta, você poderá fazer quantas desejar, mas cada uma delas só poderá ser feita uma vez por ação. Além disso, você **NÃO** poderá vender itens que já tenham sido transferidos para sua área de Bens e Serviços: só é possível vender os itens que se encontram nos seus Estoques.

Para cada transação, gaste a quantia indicada em bens/serviços e receba o dinheiro correspondente da Reserva.

***Exemplo:** Clarice tem vários bens e serviços em seus Estoques e deseja vendê-los. Ela executa a ação Vender para o Mercado Externo e dá uma olhada na carta de Exportação atual.*

Ela tem 4 Alimentos, 8 Supérfluos e 6 de Saúde em seus Estoques. Ela começa vendendo 3 Alimentos por 35¥. Ela adoraria vender também a quarta ficha, mas só pode fazer as transações indicadas na carta. Aí ela faz as duas transações com Supérfluos. Na primeira, ela troca 2 Supérfluos por 10¥ e, na segunda, 6 Supérfluos por 35¥.

Por último, no tocante à Saúde, já que ela tem apenas 6 dessas fichas, ela não poderá fazer as duas transações. Ela faz somente a segunda e vende 5 de Saúde por 35¥. Observe que ela não poderia fazer a primeira transação (3 de Saúde por 20¥) duas vezes para ganhar mais dinheiro porque cada transação só pode ser feita uma vez por ação. No total, Clarice ganha 115¥ com suas 4 transações. Ela também recebe 4 PV: um para cada transação.



Assim que terminar, **ganhe 1 PV para cada transação que tiver feito.**

As cartas de Exportação nunca negociam Influência. Toda Influência que você produzir será para consumo próprio e você não poderá vendê-la.

 Comprar Bens e Serviços

Esta ação permite a você comprar os bens e serviços de que precisa para satisfazer suas necessidades básicas.

Ao executar esta ação, escolha **um bem ou serviço apenas** (Alimentos, Supérfluos, Saúde, Educação ou Influência) e compre-o de **até 2 fontes** que o tenham para vender. De cada fonte, você pode comprar **fichas em quantidade igual, no máximo, à sua População atual**. Sendo assim, se tiver População 4, você poderá comprar até 4 Supérfluos da Classe Capitalista e até 4 do Mercado Externo.

Visto que você possui Empresas que produzem bens e serviços, uma das fontes das quais você pode “comprá-los” é você mesmo. De fato, se quiser usar os bens e serviços produzidos por você mesmo (por exemplo, para oferecer a seu pessoal a Saúde produzida em uma de suas Empresas), **primeiro você terá de comprar os recursos com esta ação**. No entanto, ao comprar de si mesmo, você não precisa fazer o dinheiro trocar de mãos.

Basta transferir os itens correspondentes de seu Estoque para sua área de Bens e Serviços. Como ocorre com as outras fontes das quais você pode comprar itens, você precisa se limitar às quantidades que é capaz de transferir com apenas uma ação deste tipo (iguais, no máximo, à sua População). Além disso, se comprar de si mesmo, você só poderá comprar de uma outra fonte no decorrer da mesma ação. Por exemplo, você poderia comprar 4 de Saúde do Estado e 4 de si mesmo, passando as fichas de seu Estoque para a área de Bens e Serviços.

Saiba que nem todas as fontes vendem todos os bens e serviços e aquelas que o fazem nem sempre tem como oferecê-los na quantidade que você deseja. A tabela a seguir traça um panorama do que pode ser vendido por cada fonte.

	ALIMENTOS	SUPÉRFLUOS	SAÚDE	EDUCAÇÃO	INFLUÊNCIA
Classe Capitalista	✓	✓	✓	✓	✗
Classe Média	✓	✓	✓	✓	✗
Mercado Externo	✓	✓	✗	✗	✗
O Estado	*	*	✓	✓	✓

* possível apenas em certas circunstâncias

Cada fonte lista os preços de seus bens e serviços. A Classe Capitalista informa seus preços no próprio tabuleiro individual (e pode reajustá-los em seu próprio turno). Os preços do Mercado Externo aparecem na base da área de Importação no tabuleiro central, mas são afetados pela Política de Comércio Exterior (Política 6), que pode acrescentar aos valores tarifas que devem ser pagas ao Estado. Os preços do Estado são determinados por Estado Assistencial: Saúde e Benefícios (Política 4) e Estado Assistencial: Educação (Política 5). Se o Estado por acaso se apoderar de Empresas que produzem bens (Alimentos ou Supérfluos), os respectivos preços estarão listados no tabuleiro individual do Estado (esses valores são fixos). O preço da Influência vendida pelo Estado também é fixo e encontra-se informado no tabuleiro central.

Os recursos comprados por você são guardados na área de Bens e Serviços do seu tabuleiro individual.

Exemplo: *Clarice quer comprar Saúde. Ela tem População 5 e já possui 1 de Saúde em sua área de Bens e Serviços, resultado de ações anteriores. Ela também tem 3 de Saúde em seu Estoque, algo que ela gostaria de usar mais adiante na rodada. Ela executa Comprar Bens e Serviços e adquire 5 fichas de Saúde do Estado pelo preço corrente de 5[≡] cada. Ela também transfere 3 de Saúde de seu Estoque, sem custo. Agora ela tem um total de 9 de Saúde em sua área de Bens e Serviços. Ela adoraria poder comprar mais 1 de Saúde da Classe Capitalista, mas já comprou de 2 fontes diferentes e, portanto, não pode fazê-lo.*

Mais adiante, ainda na mesma rodada, ela decide comprar Supérfluos. Ela já tem 2 Supérfluos em seu Estoque, que ela compra para consumo próprio, transferindo as fichas para a área de Bens e Serviços. Mas ela quer comprar mais 3 e, já que a Classe Capitalista não tem esse recurso para vender no momento, ela recorre ao Mercado Externo como segunda fonte. O preço normal seria de 6[≡] para cada ficha de Supérfluos, mas o Comércio Exterior se encontra no segmento A, o que implica um custo adicional de 6[≡] por Supérfluo, graças às tarifas. Clarice acaba pagando 18[≡] à Reserva para cobrir o custo normal e mais 18[≡] para o Estado por causa das tarifas.

 Fazer Hora Extra

Com esta ação, você força seu pessoal a fazer hora extra e a produzir mais bens e serviços.

Para executar a ação Fazer Hora Extra, escolha uma de suas Empresas com Trabalhador(es) não dedicado(s) da Classe Média. Em seguida, torne todos os Trabalhadores ali dedicados e produza os bens e serviços em questão. Se a Empresa tiver um empregado da Classe Operária, você também terá de pagar o Salário dele. Se não tiver como fazer isso, você não poderá escolher a Empresa em questão.

Se tiver uma Empresa onde somente o Trabalhador da Classe Operária é Trabalhador Dedicado, você ainda poderá selecioná-la para Fazer Hora Extra. O Trabalhador da Classe Operária, porém, não contribuirá com nada. Não pague o Salário dele e não receba a devida Produção Extra do Empregado.

 Fazer Pressão Política

Com esta ação, você tenta aumentar sua força política e melhorar suas chances nas próximas eleições.

Ao Fazer Pressão Política, acrescente à bolsa 3 dos seus cubos de Votação.

 Ações Livres

No seu turno, você pode executar uma **Ação Livre**. Seguem-se as opções. Observe que algumas delas aumentam sua Prosperidade. São ações importantíssimas, pois a Prosperidade é sua principal fonte de PV: toda vez que ganhar 1 de Prosperidade, avance 1 espaço com seu marcador e **receba PV em quantidade igual ao novo valor de Prosperidade**.

 Usar Saúde

Esta ação permite a você proporcionar a seu pessoal a Saúde que comprou anteriormente: gaste Saúde (que você tem guardada na área de Bens e Serviços de seu tabuleiro) em quantidade igual à sua População. Em seguida, **ganhe 1 de Prosperidade** e um bônus de 2 PV, aí acrescente um Trabalhador não qualificado (cinzento) à área dos Desempregados. Certifique-se também de indicar na trilha da População de seu tabuleiro o aumento no número de Trabalhadores.

 Usar Educação

Esta ação permite a você proporcionar a seu pessoal a Educação que comprou anteriormente: gaste Educação (que você tem guardada na área de Bens e Serviços de seu tabuleiro) em quantidade igual à sua População. Em seguida, **ganhe 1 de Prosperidade** e promova um de seus Trabalhadores a qualificado: substitua um de seus Trabalhadores (onde quer que esteja no tabuleiro, mesmo que já trabalhe para uma Empresa) por um Trabalhador colorido à sua escolha e proveniente da Reserva. Observe que, se você promover um Trabalhador Dedicado, o novo Trabalhador qualificado que entrar no lugar dele também será um Trabalhador Dedicado.

Em geral, é mais vantajoso promover Trabalhadores não qualificados, mas, se necessário, você pode promover um Trabalhador qualificado e desempregado para que este possa atuar em outro ramo.

Exemplo: *Clarice quer aumentar sua Prosperidade e decide fazer isso com a ação livre Usar Educação. Ela tem 6 fichas de Educação na área de Bens e Serviços e sua População é 5. Sendo assim, ela gasta 5 dessas fichas e avança um espaço com seu marcador de Prosperidade. O novo valor indicado é 4 e, assim, ela ganha 4 PV. Ela também tem a oportunidade de promover um de seus Trabalhadores. Ela substitui um Trabalhador cinzento na área dos Desempregados por outro alaranjado proveniente da Reserva.*

 Usar Supérfluos

Esta ação permite a você proporcionar a seu pessoal um pouco de lazer por meio de Supérfluos: gaste Supérfluos (que você tem guardados na área de Bens e Serviços de seu tabuleiro) em quantidade igual à sua População. Em seguida, **ganhe 1 de Prosperidade**.

 Reajustar Preços

Esta ação permite alterar os preços dos bens e serviços que você vende para o mercado interno. Basta mover os marcadores correspondentes em seu tabuleiro individual.

 Reajustar Salários

Esta ação permite a você alterar os Salários oferecidos em suas Empresas. Para cada Empresa cujo Salário você quiser mudar, mova o marcador correspondente para o novo nível. Se o reajuste for no sentido de aumentar o Salário, você também fará do Trabalhador um Trabalhador Dedicado. Observe que você deverá sempre respeitar o Mercado de Trabalho (Política 2) que define o Salário mínimo. Além disso, você não poderá reduzir o Salário em uma Empresa com um Trabalhador Dedicado da Classe Operária.

 Trocar Trabalhadores

Com esta ação, você pode remanejar de leve seus Trabalhadores, de maneira que os qualificados possam encontrar um emprego na área deles com mais facilidade. Ao executar esta ação, você troca um Trabalhador qualificado que ocupa no momento uma vaga não qualificada por um outro Trabalhador da área dos Desempregados. Por exemplo, você pode trocar um Trabalhador branco em uma Empresa do ramo da Agricultura por outro cinzento proveniente da área dos Desempregados. Repita o efeito da ação quantas vezes achar necessário.

Você pode trocar até mesmo um Trabalhador Dedicado. Nesse caso, o novo Trabalhador que tomar o lugar dele também será um Trabalhador Dedicado, ao passo que o Trabalhador anterior, agora na área dos Desempregados, estará disponível para seguir para uma outra Empresa se necessário.

Receber Benesses (disponível somente em partidas com 4 jogadores)

Com esta ação, você recebe os benefícios que o jogador do Estado tiver disponibilizado para você na área correspondente das Benesses do Estado. Se receber cubos de Votação, coloque-os imediatamente na bolsa.

Observe que, toda vez que você executar esta ação, o Estado ganha 1 PV.

Saldar Empréstimo

Esta ação permite a você saldar um Empréstimo contraído anteriormente. Gaste 50¥ e descarte o Empréstimo.

Fase de Produção

Produzir Bens e Serviços

Durante esta etapa, suas Empresas produzem e você também recebe o pagamento devido aos Trabalhadores da Classe Média que estão nas Empresas dos outros jogadores.

As empresas de sua propriedade que tiverem apenas Trabalhadores da Classe Média produzem os bens ou serviços indicados nas cartas, sem que você precise pagar Salários. No entanto, você deverá pagar os Salários de todos os Trabalhadores da Classe Operária em suas Empresas, mas também receberá a respectiva Produção Extra do Empregado. Saiba que, por causa da ordem dos turnos nesta fase, você receberá primeiro o pagamento por seus Trabalhadores nas Empresas de outros jogadores e, assim, poderá usar esse dinheiro, se necessário, para pagar os Salários dos Trabalhadores da Classe Operária.

Os recursos que você produzir vão para os Estoques no seu tabuleiro individual. Observe que cada um deles tem capacidade para 8 fichas do recurso correspondente, como informado na base da área. A Influência, porém, não tem limite de armazenagem e, ao ser produzida, seguirá diretamente para sua área de Bens e Serviços.

Assim que todas as Empresas de todos os jogadores tiverem produzido, levante todos os seus meeples deitados: esses Trabalhadores já não são mais dedicados.

Satisfazer Necessidades

Nesta etapa, você deve proporcionar Alimentos à toda sua População. Você começa usando o Estoque de Alimentos que você já tenha (ou em seu Estoque ou na sua área de Bens e Serviços). Se isso não for suficiente para alimentar toda a sua População, você terá de comprar o restante de fontes variadas, em qualquer combinação.

Conseguir Alimentos suficientes para toda a sua População é obrigatório. Se nenhum outro jogador tiver Alimentos para vender (ou se você não quiser comprar de seus rivais), você deverá comprá-los do Mercado Externo. No raro caso de você não ter dinheiro suficiente para comprar todos os Alimentos de que precisa, você deve contrair um Empréstimo (consulte “Empréstimos”).

Visto que os Alimentos serão usados imediatamente, ao comprá-los de uma outra fonte, não será necessário passar fichas de Alimentos para seu tabuleiro individual. Simplesmente descarte-as assim que comprá-las.

Pagar Impostos

Nesta etapa, você paga seus impostos para o Estado. Você pagará 2 tipos de impostos ou encargos nesta etapa. Um deles se baseia na renda proveniente de Empresas que não são suas, mas nas quais você tem Trabalhadores (Imposto de Renda); o outro se baseia nas Empresas que você mesmo administra (Encargos Trabalhistas).

Imposto de Renda

Este imposto varia de acordo com a combinação das políticas de Mercado de Trabalho e Tributação (Políticas 2 e 3). Você deve pagar esse montante, multiplicado pelo número de Empresas que não sejam de sua propriedade e nas quais você tenha Trabalhadores. Consulte a tabela a seguir para calcular o montante exato:

IMPOSTO DE RENDA		POLÍTICA DE TRIBUTAÇÃO		
		3A	3B	3C
POLÍTICA DE MERCADO DE TRABALHO	2A	7¥	6¥	5¥
	2B	4¥	4¥	4¥
	2C	1¥	2¥	3¥

Exemplo: Chegou a vez de **Clarice** na etapa de Pagar Impostos e ela quer calcular seu Imposto de Renda. Sem contar as Empresas de sua propriedade, seus Trabalhadores estão em 2 Empresas da Classe Capitalista e em 1 Empresa Estatal. Visto que a Política de Mercado de Trabalho se encontra em A e a Política de Tributação em C, ela terá de pagar $3 \times 5¥ = 15¥$.

Encargos Trabalhistas

Estes encargos dependem de quantas Empresas operacionais você possui e do Fator de Tributação atual (no Quadro Político, consulte Tributação para saber como determinar esse valor). A quantia que você precisa pagar é igual ao produto dos dois números (ou seja, multiplique um pelo outro).

Exemplo: **Clarice** pagou seu Imposto de Renda e agora dá uma olhada nos Encargos Trabalhistas. Ela tem 6 Empresas operacionais na área da Classe Média e o Fator de Tributação é 5. Isso quer dizer que seus Encargos Trabalhistas são $6 \times 5 = 30¥$.



Fase de Pontuação

Nesta fase, você tem mais uma chance de aumentar sua Prosperidade. Se sua Prosperidade for inferior à quantidade de **Empresas totalmente operacionais** de sua propriedade, receba 1 de Prosperidade sem custo.

Para que se torne totalmente operacional, uma Empresa da Classe Média precisa ter 2 Trabalhadores. As Empresas com 2 Trabalhadores da Classe Média já se encontram totalmente operacionais. As Empresas que apresentam uma vaga para um Trabalhador da Classe Operária (algo opcional) precisam ter um Trabalhador ali para que sejam consideradas totalmente operacionais.

Exemplo: Na Fase de Pontuação da primeira rodada, a Prosperidade de **Clarice** é 2 e ela tem um total de 3 Empresas. No entanto, somente 2 delas estão totalmente operacionais: o Consultório Médico não tem um Trabalhador da Classe Operária. Com isso, ela não consegue aumentar sua Prosperidade.



Em uma rodada futura, chega a Fase de Pontuação e **Clarice** tem 4 Empresas totalmente operacionais, além de Prosperidade 3. Sendo assim, ela ganha 1 de Prosperidade. Ela avança um espaço com o marcador de Prosperidade e recebe 4 PV por conta disso.

Encerramento

No encerramento da partida, você tem a oportunidade de ganhar mais alguns PV:

- Verifique as Políticas 1-5 no Quadro Político. A depender do número de Políticas no segmento B, você receberá PV como mostra a tabela a seguir:
- Ganhe **1 PV** para cada 2  / 3  / 3  / 3  em seus Estoques (aqueles que se encontram na área de Bens e Serviços não contam).
- Ganhe **1 PV** para cada 15¥ remanescentes em seu tabuleiro.

Políticas do Segmento B	1	2	3	4	5
PV	1	3	6	10	15

O ESTADO

Visão Geral

Seu objetivo como Estado é manter as três Classes felizes ao satisfazer as necessidades delas, o que, por sua vez, aumenta a Legitimidade do Estado. Ao mesmo tempo, você tem de lidar com os problemas importantes que aparecem, sem deixar de garantir o equilíbrio entre os demais jogadores.

Observações Gerais

Serviços Públicos, Bens e Tipos de Influência

Todas as Empresas Estatais do jogo produzem serviços (Saúde, Educação ou Influência). As fichas correspondentes são guardadas nas áreas do tabuleiro central identificadas como Serviços Públicos, que têm como limite de armazenagem 6 + sua produção desses serviços.

Apesar de você não produzir bens (Alimentos ou Supérfluos) no começo da partida, isso pode mudar graças aos efeitos de certas cartas de Ação. Você pode pedir a outros jogadores que vendam bens para você, ou pode até mesmo se tornar proprietário de Empresas que produzem bens. Em todos esses casos, os bens serão armazenados no seu tabuleiro individual, nos espaços correspondentes, e estarão automaticamente disponíveis para os outros jogadores (classes Operária e Média) comprarem pelo preço indicado.

No tocante à Influência, existem dois tipos. A Influência produzida por suas Empresas e guardada na área de Serviços Públicos é a Influência Midiática. A Influência que você recebe via outros efeitos segue para seu tabuleiro e é considerada Influência Pessoal. Toda vez que um efeito pedir a você que use Influência, você só poderá usar sua Influência Pessoal, salvo indicação em contrário. Da mesma maneira, somente a Influência Midiática poderá ser comprada pelos jogadores. Você não pode vender sua Influência Pessoal.

Trilhas e Fichas de Legitimidade

Os elementos mais importantes no seu tabuleiro individual são as três trilhas de Legitimidade, uma para cada Classe. Toda vez que você ajudar um outro jogador (seja com uma de suas ações ou com ações executadas por eles), isso fará aumentar sua Legitimidade. Da mesma maneira, quando você executar uma ação que afeta negativamente uma ou mais Classes, sua pontuação de Legitimidade junto a ela(s) sofrerá uma queda.

Essas alterações geralmente são identificadas pelos símbolos na base das cartas de Ação. Toda vez que uma carta com esses símbolos for baixada para fazer valer seu efeito (não importa qual jogador o faça), você terá de mudar a Legitimidade como indicado.

Exemplo: *Clarice* (Classe Média) baixa a carta Crise Sanitária. Isso permite que ela venda até 6 de Saúde para o Estado por 10 $\pounds$ cada ficha. Ela tem apenas 5 de Saúde em seus Estoques e, assim, *Clarice* vende todas elas para o Estado por 50 $\pounds$. *Ana* (o Estado) recebe os recursos e os deposita na área dos Serviços Públicos. Em seguida, conforme instruções na base da carta, ela avança um espaço com o marcador de Legitimidade da Classe Média. Se *Clarice* tivesse lhe vendido mais 1 ficha de Saúde, *Ana* teria avançado 2 espaços, e não 1.



A Legitimidade também pode mudar graças a um Incidente. Algumas cartas de Incidente têm alterações na Legitimidade como recompensa, mas todas elas vão reduzir sua Legitimidade se você não fizer algo para resolver o problema durante a rodada.

Por fim, você também vai ganhar Legitimidade quando um outro jogador comprar de você Saúde ou Educação sem custo. A cada 3 desses recursos que um jogador obtiver, você ganhará 1 de Legitimidade junto à Classe dele.

Alguns efeitos, por outro lado, dão a você uma ficha de Legitimidade. Quando isso acontecer, aumente imediatamente em 1 ponto a Legitimidade da Classe e deposite a ficha em seu tabuleiro individual. Daí em diante, a cada rodada, essa ficha oferecerá um bônus permanente à pontuação de Legitimidade dessa Classe durante a Fase de Pontuação (logo depois de todos os valores de Legitimidade serem reduzidos pela metade; a seguir).

Fase de Preparação



Durante a Fase de Preparação, execute as etapas a seguir:

Pagar os Juros dos Empréstimos

Para cada Empréstimo que tiver, você deve pagar 5 $\pounds$ de juros.

Revelar Novos Incidentes

Revele 2 cartas de Incidente e coloque-as viradas para cima nos espaços correspondentes do tabuleiro central.

Revelar Nova Pauta Política

Pegue a primeira carta do baralho de Pautas Políticas e coloque-a virada para cima ao lado de seu tabuleiro individual, à vista de todos os jogadores.

Pegar Cartas de Ação

Pegue 5 cartas de Ação do seu baralho (completando sua mão de 7 cartas). Mantenha essas cartas escondidas dos outros jogadores.

Fase de Ações

Durante a Fase de Ações, as classes Operária e Média podem comprar de você os serviços disponibilizados na área de Serviços Públicos (e, em casos raros, os bens que você guarda em seu tabuleiro individual). Toda vez que isso acontecer, dê ao jogador os recursos correspondentes e coloque o dinheiro que você receber na área do Tesouro Público do tabuleiro central.

Grças às Políticas 4 e 5 (Estado Assistencial: Saúde e Benefícios, Estado Assistencial: Educação), o preço de venda de Saúde e Educação pode baixar e até mesmo zerar. Quando isso acontecer, você receberá alguns benefícios:

- Toda vez que você vender Saúde ou Educação a 5 $\pounds$ cada ficha (graças à posição da Política correspondente no segmento B), **ganhe 1 PV**, seja qual for o montante vendido.

Exemplo: *Clarice* quer aumentar sua Prosperidade e, portanto, ela compra 6 de Saúde dos Serviços Públicos. Estado Assistencial: Saúde e Benefícios encontra-se no segmento B e, sendo assim, cada ficha de Saúde custa 5 $\pounds$. Ela paga para *Ana* 30 $\pounds$ e pega as fichas de Saúde correspondentes. Por ter oferecido Saúde a um preço menor que o normal, *Ana* também ganha 1 PV.

- Toda vez que você vender Saúde ou Educação por zero (graças à posição da Política correspondente no segmento A), **ganhe 1 de Legitimidade** (junto à Classe que comprar as fichas) **a cada 3 recursos vendidos**.

O jogo vem com duas fichas de Assistência Social que ajudam você a lembrar dessas habilidades. Toda vez que as Políticas 4 e 5 mudarem, coloque (ou remova) a ficha correspondente na área de Serviços Públicos, com a face apropriada para cima.

Mais adiante na partida, **Jaime** quer comprar Educação do Estado. Acontece que Estado Assistencial: Educação está no segmento A, o que significa que a Educação é oferecida gratuitamente. Ele se aproveita disso e pega 7 de Educação (valor idêntico à sua População) sem pagar nada. **Ana** pode não ter recebido um centavo, mas ela ganha 2 de Legitimidade, 1 ponto a cada 3 recursos comprados.

Algumas cartas instruem você a **Fornecer** recursos, dinheiro ou cubos de Votação para um ou mais jogadores, em vez de doá-los diretamente. Para fazer isso, coloque esses itens na **área de Benesses do Estado** correspondente às Classes dos jogadores. Se ainda não tiver todos os recursos que você gostaria de fornecer na área de Serviços Públicos ou no seu tabuleiro individual (ou se os tiver, mas não quiser doá-los), você poderá – como parte desta ação – comprá-los primeiro, seja dos jogadores que os têm para vender ou do Mercado Externo. Observe que, nesses casos, você não poderá comprar mais do que é informado no efeito da carta. Quando você comprar de outros jogadores, o preço será aquele informado nos tabuleiros deles; e, quando você comprar do Mercado Externo, o preço será aquele listado na base da área de Importação (você não paga tarifas para si mesmo).

Quando você depositar alguma coisa na área de Benesses do Estado, os itens que por acaso já estiverem ali graças a ações anteriores serão descartados. Somente os novos permanecerão na área.



Toda vez que um outro jogador usar a ação **Receber Benesses** para pegar itens fornecidos por você nas áreas de Benesses do Estado, **ganhe 1 PV**.

Exemplo: Ana acabou de executar uma Ação Incidental e depositou 3 fichas de Saúde na área de Benesses do Estado da Classe Operária. Durante um de seus turnos, **Jaime** usa a ação livre Receber Benesses e pega as 3 fichas de Saúde da área de Benesses do Estado. Sendo assim, **Ana** também ganha 1 PV.

Ações Básicas

As Ações Básicas que você pode executar no seu turno são:

Propor PL

Ao executar esta ação, você manifesta seu desejo de mudar uma das políticas públicas em vigor, passando para outra mais adequada às suas necessidades.

Para Propor um Projeto de Lei (PL), posicione um dos seus **marcadores de PL** na política pública que você quer mudar, em um segmento adjacente àquele que se encontra em vigor. Essa é a política que você propõe que passe a vigorar.

Você não pode escolher um segmento não adjacente ao atual. Por exemplo, se a Tributação estiver no segmento A, você não poderá posicionar seu marcador no segmento C. Além disso, você não pode Propor um PL para uma Política Pública que já tem o marca-

dor de um jogador. Se, por exemplo, o Mercado de Trabalho estiver no segmento B e um outro jogador já tiver Proposto um PL para o segmento C, você não poderá Propor um PL para o segmento A.

Normalmente, logo depois de você Propor um PL, nada mais acontecerá de imediato. Todos os PL Propostos terão seus resultados determinados mais adiante na rodada, durante a Fase de Eleições. No entanto, você tem a opção de, logo após Propor um PL, convocar uma **Votação Imediata** gastando 1 de Influência. Se o fizer, as eleições serão conduzidas imediatamente para a política pública em questão e o PL proposto por você (mais detalhes sobre como proceder na etapa “Conduzir as Eleições” da Fase de Eleições). Se sua proposta for a vencedora, passe imediatamente o marcador de política pública para o segmento proposto por você e ganhe os devidos pontos. A nova política agora está em vigor. Se sua proposta perder, deixe o marcador de política pública onde está. Em ambos os casos, pegue de volta seu marcador após a votação.

Você tem um total de 3 marcadores; portanto, a menos que convoque Votações Imediatas (para pegar de volta o marcador após a eleição), você não poderá Propor mais que 3 PL por rodada.

Observe também que, por ser o Estado, você não tem cubos de Votação na bolsa. Portanto, apesar de você poder gastar Influência para afetar o resultado de uma eleição, é bom você contar com o apoio de ao menos um outro jogador ao propor um PL.

Ação Incidental

Ao executar esta ação, você ataca um dos problemas que apareceram e precisam de sua atenção.

Para executar esta ação, escolha um dos Incidentes no tabuleiro central e cumpra a tarefa impressa na carta. As tarefas dos Incidentes sempre pedem que você faça uma opção, em geral escolher um ou mais dos outros jogadores. Dependendo de sua escolha, ganhe a recompensa correspondente informada na carta, aí descarte o Incidente.

Quando uma carta de Incidente instruir você a **Gastar** recursos ou dinheiro, simplesmente devolva-os à Reserva. Observe que, ao gastar, você deve se limitar aos recursos que já possui: você não poderá comprar mais como parte da ação para gastá-los em seguida, como acontece com Fornecer.

Exemplo: Ana está jogando com o Estado e quer resolver um dos Incidentes revelados.



Ela precisa escolher entre fornecer Saúde para a Classe Operária ou fornecer Saúde para a Classe Média. Ela decide ajudar a Classe Operária de **Jaime**. A População de **Jaime** é 7 e, de acordo com o Incidente, **Ana** precisa fornecer 4 de Saúde para ele. Mas ela só tem 3 dessas fichas na área dos Serviços Públicos. Já que vai fornecer, ela pode comprar o que precisa e, assim, ela compra da Classe Capitalista a ficha de Saúde que está faltando. Aí ela coloca todas as 4 fichas de Saúde na área de Benesses do Estado da Classe Operária.

Como recompensa por fornecer para a Classe Operária, **Ana** ganha Legitimidade junto a essa classe, como indica a carta de Incidente.

Se tivesse optado por fornecer Saúde para a Classe Média de **Clarice**, como a População de **Clarice** é 6, **Ana** teria colocado 3 fichas de Saúde na área de Benesses do Estado da Classe Média e recebido 1 de Legitimidade junto à Classe Média.



Alguns Incidentes instruem você a Fornecer ou Gastar **até** uma certa quantia. Em nenhum desses casos você tem a opção de Fornecer ou Gastar nada. Você precisa de fato Fornecer ou Gastar alguma coisa para resolver o problema informado no Incidente. Da mesma maneira, se não for capaz de cumprir integralmente a tarefa indicada na carta (por exemplo, a carta pede que você Forneça mais dinheiro do que tem, ou que Forneça cubos de Votação quando não há cubos disponíveis), você não poderá executar a ação.

Vender para o Mercado Externo

Esta ação permite a você vender bens de sua propriedade para o Mercado Externo. Visto que você normalmente não tem Empresas que produzem bens, obter bens só é possível com o uso de certas cartas de Ação, sejam suas ou de outros jogadores.

Ao Vender para o Mercado Externo, verifique a carta de Exportação que se encontra no tabuleiro central no momento. Dentre as transações com **bens** (Alimentos ou Supérfluos) informadas na carta, você poderá fazer quantas desejar, mas cada uma delas só poderá ser feita uma vez por ação. Ao fazer uma transação, gaste a quantidade de bens informada e receba o dinheiro correspondente da Reserva.

Reunir-se com Parlamentares de um Partido

Esta ação permite a você demonstrar seu apoio político a uma das Classes e, consequentemente, aumentar sua Legitimidade.

Para executar esta ação, dê 2 dos seus cubos de Influência Pessoal a um outro jogador. Em seguida, no seu tabuleiro individual, avance um espaço com o marcador de Legitimidade associado a esse jogador. Se não tiver Influência Pessoal suficiente, você não poderá executar esta ação.

Cobrar Imposto Adicional

Às vezes você se vê precisando urgentemente de dinheiro. Esta ação permite a você recolher mais dinheiro dos outros jogadores, mas ela tem um custo.

Para executar esta ação, receba 10~~7~~ de cada um dos outros jogadores. Aí, marque -1 de Legitimidade nas duas Classes com as pontuações de Legitimidade mais baixas (em caso de empate, a escolha é sua). Se não tiver dinheiro suficiente para entregar a você, o jogador deverá contrair um Empréstimo.

Fazer Campanha

Esta ação permite a você usar a Mídia Estatal a seu favor, aumentando sua esfera de Influência.

Ao executar esta ação, converta até 3 de Influência Midiática em Influência Pessoal: simplesmente passe os cubos de Influência da área de Serviços Públicos para seu tabuleiro individual.

Ações Livres

As ações **Livres** que você pode executar no seu turno são:

Reajustar Salários

Esta ação permite a você alterar os Salários oferecidos em suas Empresas. Para cada Empresa cujo Salário você quiser mudar, mova o marcador correspondente para o novo nível. Se o reajuste for no sentido de aumentar os Salários, você também tornará os Trabalhadores dedicados. Observe que você terá sempre de respeitar o Mercado de Trabalho (Política 2) que define o Salário mínimo. Além disso, você não poderá reduzir o Salário em uma Empresa com Trabalhadores dedicados (consulte “Trabalhadores dedicados” nas seções sobre as classes Média e Operária).

Saldar Empréstimo

Esta ação permite a você saldar um Empréstimo contraído anteriormente. Gaste 50~~7~~ e descarte o Empréstimo.

Fase de Produção

Produzir Bens e Serviços

Nesta etapa, suas Empresas têm a oportunidade de produzir. Pague os Salários correspondentes a cada uma de suas Empresas e receba as quantidades indicadas de recursos. Observe que o Salário indicado em cada Empresa corresponde à remuneração de todos os Trabalhadores do lugar. Não se paga esse valor individualmente a cada Trabalhador.

Os recursos produzidos por você são guardados na área de Serviços Públicos do tabuleiro central. Cada serviço tem um limite de armazenagem igual a 6 + a produção total do serviço em questão nas suas Empresas (estejam ou não operacionais). Você normalmente não produz bens, mas, usando certas cartas, pode ser que se veja proprietário de Empresas do ramo de Agricultura ou Supérfluos. Nesse caso, os bens que você produzir irão para seu tabuleiro individual. Mais uma vez, o limite de armazenagem para cada um deles é igual a 6 + sua produção do bem em questão.

Satisfazer Necessidades

Se você por acaso produzir Alimentos, os jogadores poderão comprá-los de você durante esta etapa para satisfazer as necessidades deles.

Pagar Impostos

Nesta etapa, todos os outros jogadores pagam impostos para você. **Certifique-se de que o dinheiro gasto por eles com impostos siga para o Tesouro Público, e não para a Reserva.**

Fase de Eleições

Reabastecer a Bolsa

Por ser o Estado, você não coloca cubos na bolsa. Em vez disso, nesta etapa você ganha **Influência Pessoal**. Dê uma olhada nas trilhas de Legitimidade do seu tabuleiro individual e verifique qual Classe tem a **pontuação de Legitimidade mais baixa**. Ganhe a Influência informada acima dessa pontuação de Legitimidade e coloque os devidos cubos no seu tabuleiro individual.

Conduzir as Eleições

Já que não tem cubos de Votação, você só poderá afetar o resultado de uma eleição gastando Influência Pessoal. Assim, enquanto tiver Influência em seu tabuleiro individual, você deverá declarar uma preferência (a favor/contra) em toda eleição, mesmo que não planeje gastar a Influência. Se não tiver Influência Pessoal, você não participa das eleições.

Se gastar Influência em um Projeto de Lei proposto por um outro jogador e o PL for aprovado, você vai ganhar 1 PV. Se um PL proposto por você for aprovado, você vai ganhar 3 PV, tenha ou não gasto Influência. Não se esqueça de que, por não ter cubos de Votação próprios, para aprovar Projetos de Lei propostos por você mesmo, você terá de gastar um bocado de Influência Pessoal ou contar com o apoio de um ou mais dos outros jogadores.

Fase de Pontuação

Nesta fase, você tem a oportunidade de ganhar mais alguns PV. Mas, antes disso, você precisa verificar se restam Incidentes no tabuleiro e aplicar as devidas penalidades.

Em resumo, você executa as etapas a seguir:

Aplicar Penalidades dos Incidentes

Os Incidentes com os quais você deixou de lidar ainda devem ter suas respectivas cartas no tabuleiro central. Verifique todas essas cartas e, para cada uma delas, aplique a penalidade indicada na coluna “SEM AÇÃO”: em geral, perda de Legitimidade junto a alguma das Classes. Em seguida, descarte os Incidentes.

Ganhar PV de Legitimidade e Ajustar Trilhas

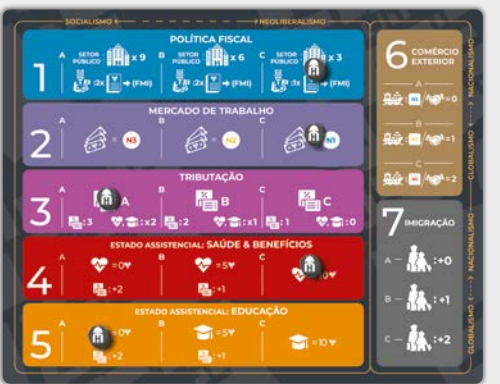
Verifique as trilhas de Legitimidade no seu tabuleiro individual. **Ganhe uma quantidade de PV igual à soma dos dois valores de Legitimidade mais baixos.** Depois disso, mova os 3 marcadores de Legitimidade para a metade (arredondada para cima) de seus atuais valores.

Em seguida, se você tiver fichas de Legitimidade à sua frente, acrescente +1 por ficha à trilha de Legitimidade correspondente.

Ganhar PV de Pauta Política

Dê uma olhada na carta de Pauta Política que você tem ao lado de seu tabuleiro e verifique quais das Políticas Públicas na carta correspondem às atuais Políticas Públicas no tabuleiro central. Para cada correspondência exata, ganhe 1 PV. Em seguida, descarte a carta de Pauta Política.

Por último, **Ana** verifica sua carta de Pauta Política e a compara com o Quadro Político no tabuleiro. Três Políticas Públicas correspondem às da carta: Política Fiscal, Tributação e Estado Assistencial: Saúde e Benefícios. Sendo assim, ela ganha mais 3 PV, aí descarta a Pauta Política.



Encerramento

No encerramento da partida, você tem a oportunidade de ganhar mais alguns PV:

- Ganhe **1 PV** para cada 2 🌿 / 3 📱 / 3 ❤️ / 3 🎓 / 3 de 🗣️ MIDIÁTICA em seus Estoques.
- Ganhe **1 PV** para cada 30₳ remanescentes no Tesouro Público.

Exemplo: Chegou a Fase de Pontuação e **Ana** passa a cumprir as etapas necessárias. Ela começa pelas Penalidades dos Incidentes.



Ainda há no tabuleiro um Incidente com o qual ela não lidou durante a Fase de Ações. Como penalidade, ela perde 1 de Legitimidade junto à Classe Média e à Classe Capitalista, aí descarta o Incidente.



Em seguida, ela verifica as trilhas de Legitimidade em seu tabuleiro individual. As Legitimidades junto à Classe Operária, Classe Média e Classe Capitalista são, respectivamente, 6, 4 e 5. Os dois valores mais baixos são 4 e 5. Portanto, ela ganha 9 PV.



Ela registra sua pontuação, aí move todo os marcadores para a metade de seus valores atuais. O marcador da Classe Operária vai parar em 3; o da Classe Média, em 2; e o da Classe Capitalista, em 3. Mas Ana tem 2 fichas de Legitimidade, uma para a Classe Operária e outra para a Classe Média, o que aumenta em 1 ponto os valores de Legitimidade correspondentes.

QUADRO POLÍTICO

O Quadro Político desempenha um papel importante no jogo, pois afeta boa parte do que os jogadores fazem. Para vencer, é crucial mudar essas políticas públicas a seu favor no momento certo e aproveitá-las ao máximo. Cada Política afeta a partida de uma maneira diferente:

Política Fiscal



A Política Fiscal determina o tamanho do Setor Público e a quantidade de Empréstimos que o Estado poderá contrair antes de quebrar de vez e o FMI intervir.

 Este símbolo indica o número de Empresas Estatais disponíveis. No começo da partida, a Política Fiscal está no segmento C e há apenas 3 Empresas disponíveis no Setor Público do tabuleiro central. Se a política passar ao segmento B, a quantidade de Empresas Estatais disponíveis mudará para 6 e 3 novas Empresas Estatais serão reveladas (seus custos deverão ser pagos pelo Estado). Se a política chegar ao segmento A, o número passará a ser 9 e, portanto, todas as Empresas Estatais estarão disponíveis (e, mais uma vez, o Estado deverá pagar o custo das novas Empresas).

Quando o Setor Público crescer, se houver na área dos Desempregados Trabalhadores disponíveis (de uma mesma classe) que possam preencher todas as vagas de uma ou mais Empresas reveladas, eles serão automaticamente alocados nessa(s) Empresa(s) (como Trabalhadores dedicados).

Da mesma maneira, se o Setor Público encolher (a Política passa do segmento A para o B ou do B para o C), algumas Empresas Estatais não estarão mais disponíveis e suas cartas serão viradas para baixo. O Estado receberá o custo de cada uma delas em dinheiro. Todos os Trabalhadores dessas Empresas seguirão imediatamente para a área dos Desempregados, mesmo que sejam Trabalhadores dedicados.

Quais Empresas Estatais ficarão disponíveis ou indisponíveis quando a Política Fiscal mudar e também quem decidirá qual Empresa alocará os Trabalhadores dependerá do fato de o Estado ser ou não controlado por um jogador:

- Em uma partida com 4 jogadores, todas as decisões são tomadas pelo jogador que controla o Estado. Isso inclui quais Empresas ficam disponíveis ou indisponíveis (vire para cima ou para baixo as cartas correspondentes e pague/receba dinheiro em quantidade igual ao custo de cada uma delas) e também quais Classes terão Trabalhadores alocados e onde (supondo-se, é claro, que existam várias opções).
- Em partidas com menos jogadores, quando o Setor Público crescer, revele todas as Empresas na próxima fileira e pague 60¥ (o custo de todas elas). O dinheiro deve sair do Tesouro Público. Se várias Empresas novas tiverem condições de alocar Trabalhadores, o jogador que controla os Trabalhadores decidirá qual delas se tornará operacional. Se for possível alocar Trabalhadores das duas classes, a Classe Média escolherá qual delas terá seus Trabalhadores alocados. Da mesma maneira, quando o Setor Público encolher, vire todas as Empresas na fileira inferior para baixo: elas são vendidas pelo Estado (acrescente 60¥ ao Tesouro Público) e todos os seus Trabalhadores vão para área dos Desempregados.

Se precisar comprar novas Empresas e não tiver dinheiro suficiente para fazê-lo, o Estado deverá contrair um Empréstimo.

 Este símbolo indica o número de Empréstimos que desencadeia a quebra do Estado e a intervenção do FMI. Se a Política estiver no segmento C (que é sua posição no começo da partida), esse número será 1. Isso significa que, não sendo o Estado capaz de bancar suas despesas, se for obrigado a contrair um Empréstimo que seja e se for incapaz de saldar a dívida a tempo, o FMI intervirá durante a Fase de Produção. Se a Política estiver nos segmentos A ou B, o FMI intervirá se o Estado tiver 2 Empréstimos. Observe que só se verifica a possibilidade de intervenção do FMI uma vez por rodada, durante a etapa Verificar FMI da Fase de Produção. Mais detalhes sobre a intervenção do FMI na seção "Outras regras".

Mercado de Trabalho



O Mercado de Trabalho determina o Salário mínimo. Nenhuma Empresa pode oferecer Salários mais baixos que aqueles estipulados por esta Política Pública.

Em outras palavras:

- Se o Mercado de Trabalho estiver no segmento A, somente Salários de Nível 3 serão permitidos.
- Se o Mercado de Trabalho estiver no segmento B, somente Salários de Nível 2 e 3 serão permitidos.
- Se o Mercado de Trabalho estiver no segmento C, todos os níveis de Salário serão permitidos.

Toda vez que essa Política mudar, os jogadores que possuírem Empresas terão de reajustar imediatamente todos os Salários que não estiverem em conformidade com a nova Política Pública. Eles também poderão mudar outros Salários se quiserem (por exemplo, reduzir os Salários se a nova Política assim permitir). Quando o Estado não é controlado por um jogador, as Empresas Estatais sempre se adaptam para pagar o Salário Mínimo estipulado por esta Política.

Tributação



A Tributação determina a quantia que cada Classe terá de pagar ao Estado toda rodada na forma de impostos.

Os impostos de cada Classe são calculados de maneiras diferentes. A seção de cada Classe traz uma análise detalhada, mas o que todas elas têm em comum é que seus impostos dependem da política de Tributação em vigor durante a etapa Pagar Impostos da Fase de Produção. Com base nisso, os jogadores consultam a tabela correspondente em seus Guias de Auxílio ao Jogador individuais para descobrir quanto terão de pagar.

 Esta Política também afeta o Fator de Tributação. Trata-se de um valor usado pelas classes Capitalista e Média para calcular parte de seus impostos. Esta Política não só aumenta ou diminui o valor de referência do Fator de Tributação como também determina se outros modificadores (decorrentes das Políticas 4 e 5; a seguir) serão ou não levados em conta no cálculo desse multiplicador:

- Quando a Tributação estiver no segmento A, o valor de referência do Fator de Tributação será 3. Dobram-se os modificadores assistenciais do Fator de Tributação.
- Quando a Tributação estiver no segmento B, o valor de referência do Fator de Tributação será 2. Os modificadores assistenciais do Fator de Tributação são os de sempre.
- Quando a Tributação estiver no segmento C, o valor de referência do Fator de Tributação será 1. Não se levam em conta os modificadores assistenciais do Fator de Tributação.



Toda vez que a Política de Tributação mudar, reajuste imediatamente o Fator de Tributação, como for necessário.

Exemplo 1: No começo da partida, as Políticas 3, 4 e 5 encontram-se, respectivamente, nos segmentos A, B e C.

A Política 3 estipula que o valor de referência do Fator de Tributação é 3. O modificador do segmento B da Política 4 é +1. No entanto, como a Política 3 se encontra no segmento A, esse modificador é multiplicado por 2, aumentando o Fator de Tributação em 2 unidades, o que o eleva para 5. Por último, a Política 5 encontra-se no segmento C, e isso quer dizer que ela não modifica o Fator de Tributação.



Exemplo 2: Mais adiante na partida, as Políticas 3, 4 e 5 passaram, respectivamente, aos segmentos B, A e A.

O valor de referência do Fator de Tributação agora é 2, como estipula a Política 3. As Políticas 4 e 5 encontram-se ambas no segmento A, e isso quer dizer que cada uma delas acrescentará +2 ao valor de referência do Fator de Tributação. Portanto, determina-se que o valor final é 6.

Estado Assistencial: Saúde e Benefícios



Estado Assistencial: Saúde e Benefícios determina o custo da Saúde Pública. Também determina se o Estado poderá fornecer alguns benefícios ao povo (por meio de requisitos nas cartas) e modifica o Fator de Tributação (para saber como isso funciona, consulte 3. Tributação). Segue-se o custo exato da Saúde Pública em cada segmento:

- Quando Estado Assistencial: Saúde e Benefícios encontra-se no segmento A, a Saúde Pública é gratuita. O Fator de Tributação recebe um modificador de +2.
- Quando Estado Assistencial: Saúde e Benefícios se encontra no segmento B, cada ficha de Saúde Pública custa 5 V . O Fator de Tributação recebe um modificador de +1.
- Quando Estado Assistencial: Saúde e Benefícios se encontra no segmento C, cada ficha de Saúde Pública é vendida pelo preço integral de 10 V . O Fator de Tributação não recebe modificadores.

Nas partidas com 4 jogadores, quando esta Política estiver no segmento A ou B, coloque a ficha de Assistência Social apropriada na área dos Serviços Públicos, para que não se esqueçam do bônus que o Estado receberá toda vez que alguém comprar Saúde por um preço abaixo do normal.



Toda vez que esta Política mudar, as classes Capitalista e Média **poderão reajustar imediatamente o preço pelo qual vendem suas respectivas fichas de Saúde.**

Estado Assistencial: Educação



Estado Assistencial: Educação determina o custo da Educação Pública. Também modifica o Fator de Tributação (para saber como isso funciona, consulte 3. Tributação). Segue-se o custo exato da Educação Pública em cada segmento:

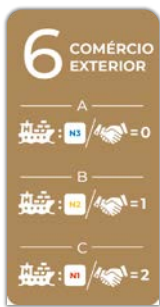
- Quando Estado Assistencial: Educação encontra-se no segmento A, a Educação Pública é gratuita. O Fator de Tributação recebe um modificador de +2.
- Quando Estado Assistencial: Educação se encontra no segmento B, cada ficha de Educação Pública custa 5 V . O Fator de Tributação recebe um modificador de +1.
- Quando Estado Assistencial: Educação se encontra no segmento C, cada ficha de Educação Pública é vendida pelo preço integral de 10 V . O Fator de Tributação não recebe modificadores.

Nas partidas com 4 jogadores, quando esta Política estiver no segmento A ou B, coloque a ficha de Assistência Social apropriada na área dos Serviços Públicos, para que não se esqueçam do bônus que o Estado receberá toda vez que alguém comprar Educação por um preço abaixo do normal.



Toda vez que esta Política mudar, as classes Capitalista e Média **poderão reajustar imediatamente o preço pelo qual vendem suas respectivas fichas de Educação.**

Comércio Exterior



A Política de Comércio Exterior determina o valor das tarifas impostas aos bens importados. Também determina quantas cartas de Acordo Comercial são reveladas a cada rodada.

Toda vez que Comércio Exterior mudar, as tarifas impostas também mudarão:



- Quando Comércio Exterior se encontrar no segmento A, a tarifa dos Alimentos será 10¥ e a dos Supérfluos, 6¥.
- Quando Comércio Exterior se encontrar no segmento B, a tarifa dos Alimentos será 5¥ e a dos Supérfluos, 3¥.
- Quando Comércio Exterior se encontrar no segmento C, não haverá tarifas.

 **Nunca esqueça que, embora se pague o valor dos bens adquiridos no Mercado Externo à Reserva, as tarifas são pagas ao Estado.**

 Este símbolo indica quantas cartas de Acordo Comercial são reveladas na Fase de Preparação:

- Se Comércio Exterior se encontrar no segmento A, nenhuma carta de Acordo Comercial será revelada.
- Se Comércio Exterior se encontrar no segmento B, 1 carta de Acordo Comercial será revelada.
- Se Comércio Exterior se encontrar no segmento C, 2 cartas de Acordo Comercial serão reveladas.

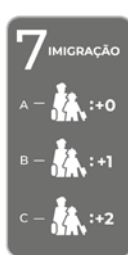
Observe que, se esta Política mudar no decorrer da rodada por causa de uma Votação Imediata, você não acrescentará nem removerá cartas de Acordo Comercial. A Política afeta apenas o que acontece durante a Fase de Preparação. É por isso que as cartas de Acordo Comercial também informam as tarifas do segmento 6.A, para o caso de a Política mudar com a rodada em andamento e ainda haver cartas de Acordo Comercial no tabuleiro central.

Toda vez que esta Política mudar, certifique-se de mover para o nível correspondente o marcador na área de Importação do tabuleiro central. Além disso, as classes Capitalista e Média **podem reajustar imediatamente os preços dos bens que elas vendem.**



Imigração

A Imigração determina se as fronteiras do país estão ou não abertas para imigrantes.



Normalmente, as classes Operária e Média recebem 2 Trabalhadores cada uma durante a Fase de Preparação. Além disso, elas também recebem uma quantidade de Trabalhadores determinada por esta Política:

- Se a Imigração estiver em A, elas não receberão Trabalhadores adicionais.
- Se a Imigração estiver em B, cada uma delas receberá 1 Trabalhador adicional.
- Se a Imigração estiver em C, cada uma delas receberá 2 Trabalhadores adicionais.

O tipo desses Trabalhadores é determinado pelas cartas de Imigração. Toda vez que tiver de pegar um Trabalhador adicional por causa desta Política, o jogador vai revelar uma carta do baralho de Imigração e verificar qual Trabalhador da sua Classe aparece ali. Em seguida, vai pegar no monte ao lado do tabuleiro o meeple correspondente e colocá-lo na área dos Desempregados. Aí devolverá a carta ao fundo do baralho.

Observe que, se os jogadores das duas classes tiverem de pegar novos Trabalhadores, cada um deles vai revelar suas cartas de Imigração separadamente. **Não revele apenas uma carta para os dois jogadores!**

EXEMPLO DE ELEIÇÃO

Estamos na etapa de Conduzir as Eleições em uma partida com 4 jogadores. **Jaime** (Classe Operária) havia proposto um PL para Estado Assistencial: Educação durante a rodada e os jogadores estão prestes a votá-lo.



Jaime normalmente declararia sua preferência primeiro, mas já que o PL foi proposto por ele mesmo, sua preferência é a favor por definição. **Clarice** (Classe Média) diz que ela também é a favor. **Guel** (Classe Capitalista) não quer que a Tributação Assistencial aumente e, por isso, declara que é contra o PL proposto. **Ana** (Estado) declara que ela também é contra.

Aí os jogadores sorteiam 5 cubos do saquinho: 2 pertencem à Classe Operária, 1 pertence à Classe Média e os outros 2 são da Classe Capitalista.



Parece que **Jaime** saiu na frente, mas, antes de determinarem o resultado final, os jogadores podem gastar sua Influência e acrescentar votos ao pleito. **Jaime** informa que ele tem 1 de Influência. **Clarice** diz que ela não tem Influência para investir na eleição, **Guel** informa que ele tem 2 de Influência e **Ana** diz ter 3. Em segredo, eles decidem quantos cubos de Influência estão dispostos a gastar, estendem a mão fechada com essa quantidade dentro e revelam seus votos simultaneamente: **Jaime** acabou gastando sua única Influência, ao passo que **Guel** e **Ana** gastaram 1 de Influência cada um. Para azar do lado deles, seu total é igual ao do outro lado e, já que os empates favorecem o jogador que propôs o PL, Jaime consegue aprová-lo.



Os 3 cubos de Influência são descartados, assim como os cubos de Votação de **Jaime** e **Clarice** (o lado vencedor). Os cubos de Votação de **Guel** voltam para a bolsa, pois estavam do lado que perdeu a eleição. O marcador de Política Pública passa para o segmento A e **Jaime** pega seu marcador de volta. Por ter proposto um PL e obtido sua aprovação, **Jaime** ganha 3 PV. **Clarice**, que o apoiou, ganha 1 PV.

Se **Guel** ou **Ana** tivesse gasto 1 de Influência a mais, eles teriam sido maioria:



Nesse caso, o PL não teria sido aprovado. Os cubos de Votação de **Jaime** e **Clarice** teriam voltado para a bolsa, os cubos de Votação de **Guel** teriam sido descartados com os 4 cubos de Influência e nenhum jogador ganharia PV.

Alternativamente, se, no exemplo inicial, o sorteio tivesse produzido mais um cubo de **Jaime**, e não um da **Clarice**, o resultado teria sido:



Nesse caso, **Jaime** ainda teria vencido e recebido 3 PV. **Clarice**, por outro lado, não teria recebido ponto algum, apesar de ter apoiado **Jaime**, pois não teria contribuído com voto algum para o resultado final.

OUTRAS REGRAS

Até aqui, o manual deu conta da maioria dos aspectos da partida. Mas algumas regras ainda não foram mencionadas e, por isso, são explicadas a seguir:

Empréstimos



Os jogadores volta e meia terão de pagar o custo de alguma coisa. Em certos casos, é uma regra específica que pede isso (custos obrigatórios, como Pagar Impostos e Salários, Satisfazer Necessidades etc.); em outros, é um efeito provocado por um outro jogador. De qualquer maneira, se não tiverem como pagar, eles terão de contrair um Empréstimo. Para contrair um Empréstimo, coloque uma carta de Empréstimo ao lado do seu tabuleiro e receba 50¥.

Observe que você não poderá contrair um Empréstimo quando bem entender. Você só poderá pedir emprestado se for obrigado a pagar uma quantia em dinheiro acima de suas posses. **Não é permitido contrair um Empréstimo para aumentar seu dinheiro para que você possa gastá-lo com algo opcional (como montar uma Empresa, baixar uma carta de Ação que tenha um custo ou comprar recursos que não sejam Alimentos).**

Se tiver um Empréstimo durante a Fase de Preparação de cada rodada, você terá de pagar juros de 5¥. Se não conseguir pagar os juros, você terá de contrair mais um Empréstimo para cobrir esse custo. Para saldar um Empréstimo e não precisar mais pagar juros toda rodada, você terá de executar a ação livre Saldar Empréstimo em um de seus turnos. Quando o fizer, gaste 50¥ e descarte o Empréstimo. No fim da partida, você terá uma última oportunidade de saldar seus Empréstimos. No entanto, se não conseguir liquidar suas dívidas, você perderá PV dependendo do total que não foi capaz de cobrir (consulte “Fim da partida: Verificar Empréstimos”).

Observe que, quando a Classe Capitalista contrai um Empréstimo, os 50¥ seguem para seu Capital. Da mesma maneira, toda vez que pagar juros ou quando quiser saldar o Empréstimo, ela gastará o dinheiro de seu Capital.

Exemplo 1: Estamos na Fase de Produção e **Guel** percebe que não tem dinheiro suficiente para pagar todos os Salários de suas Empresas: ele tem 25¥ como Receita, 40¥ como Capital e precisa pagar 75¥. Para fazer os pagamentos necessários, ele deve contrair um Empréstimo. Ele coloca uma carta de Empréstimo ao lado de seu tabuleiro e acrescenta 50¥ a seu Capital. Na Fase de Preparação da rodada seguinte, **Guel** paga 5¥ de juros. Mais adiante nessa mesma rodada, depois de vender a maioria dos bens e serviços que produziu, ele usa sua Ação Livre para saldar o Empréstimo: ele paga 50¥ (tirando o que pode do Capital e o resto da Receita) e descarta o Empréstimo.

Exemplo 2: **Ana** não tem dinheiro suficiente no Tesouro Público e decide usar a ação básica Cobrar Imposto Adicional, o que obriga cada um dos outros jogadores a lhe entregar 10¥. Para azar do **Jaime**, ele tem apenas 7¥ em seu tabuleiro. Para cobrir o saldo devedor, ele pega uma carta de Empréstimo e recebe 50¥.

Nas partidas com 2 ou 3 jogadores, **se por acaso o Tesouro Público ficar sem dinheiro, o Estado vai contrair um Empréstimo.** Coloque uma carta de Empréstimo sobre o Tesouro Público, além dos 50¥. Durante a Fase de Preparação, certifique-se de pagar os juros do Empréstimo (com o dinheiro do Tesouro Público) e, em seguida, se o Estado tiver mais de 50¥, faça-o saldar o Empréstimo.

Intervenção do FMI

Se, na etapa Verificar Empréstimos da Fase de Produção, o Estado tiver mais Empréstimos do que sua Política Fiscal permite (e não for capaz de saldá-los), o FMI intervirá.

Com a intervenção do FMI, todos os Projetos de Lei propostos são descartados imediatamente. A título de compensação, cada jogador recebe 1 de Influência para cada PL de sua autoria descartado por conta disso. Aí, ocorrem as mudanças a seguir no Quadro Político:



Certifique-se de aplicar os efeitos de todas as Políticas alteradas pela intervenção do FMI. Entre elas: venda de Empresas Estatais (e o Estado recebe o custo de cada uma dessas cartas em dinheiro), alterações nos Salários (todos são reduzidos a N1), o Fator de Tributação e o preço dos bens importados no Mercado Externo. Visto que os preços de vários bens e serviços se alteram com a intervenção do FMI, os jogadores das classes Capitalista e Média também podem reajustar os preços em seus respectivos tabuleiros neste momento.



Se a intervenção do FMI mudar a Política de Mercado de Trabalho, quando chegar a hora de as classes Operária e Média pagarem seus impostos, utilize no cálculo o segmento de Mercado de Trabalho que vigorava antes. Em outras palavras, os jogadores serão tributados de acordo com a posição da Política de Mercado de Trabalho no momento em que receberam seus Salários. Para não se esquecer disso, você pode colocar um marcador temporário no segmento em questão.

Aplicadas as alterações, o Estado saldará seus Empréstimos (consulte “Empréstimos”). Observe que, se a Política Fiscal antes estava no segmento A ou B, após a intervenção do FMI, o Estado terá um pouco mais de dinheiro graças à venda de Empresas Estatais. Se ainda não for capaz de saldar o total da dívida, o Estado pagará o quanto puder e descartará o(s) Empréstimo(s) restante(s).

Por último, o Estado move os 3 marcadores de Legitimidade para a metade (arredondada para cima) de seus atuais valores.



A intervenção do FMI costuma mudar consideravelmente a situação da partida e pode ser que alguns jogadores sofram bastante com isso. Recomendamos informar a todos os jogadores quando o Estado estiver prestes a quebrar.

Exemplo: Estamos na Fase de Produção e **Ana** percebe que ela não tem dinheiro suficiente no Tesouro Público para pagar todos os Salários das Empresas Estatais. Vê-se obrigada a contrair um Empréstimo, mas, infelizmente, ela já tinha um outro. Com a Política Fiscal no segmento B, isso significa que o FMI precisará intervir mais para o fim da fase.

Durante a etapa de Satisfazer Necessidades, nada muda para **Ana**. Se Comércio Exterior estivesse em A ou B, ela poderia ao menos torcer para conseguir algum dinheiro com as tarifas (os Alimentos comprados no Mercado Externo), mas isso não é possível, pois essa Política está em C. Na etapa Verificar FMI, ela não tem dinheiro suficiente para saldar seus Empréstimos e, portanto, começa a intervenção.

Primeiramente, todos os PL propostos no Quadro Político são descartados. **Jaime** havia proposto 2 PL e, portanto, ele ganha 2 de Influência. **Guel** havia proposto 1 PL e, por isso, ele também ganha 1 de Influência. Aí alteram-se todas as políticas públicas de acordo com as exigências do FMI.



Antes da intervenção do FMI

Depois da intervenção do FMI

As mudanças no Quadro Político têm várias consequências no tabuleiro:

- Graças a alteração na Política Fiscal, algumas Empresas Estatais terão de fechar até restar apenas 3. **Ana** escolhe 3 Empresas para fechar, cada uma com um custo de 20€; portanto, ela acrescenta 60€ ao Tesouro Público. Infelizmente, 2 dessas Empresas tinham Trabalhadores e todos eles vão parar na área dos Desempregados.
- Por causa da mudança em Mercado de Trabalho, o Salário mínimo agora é N1. **Guel**, **Clarice** e **Ana** passam todos os Salários para os valores mais baixos em suas respectivas cartas.
- A Política de Tributação passa para A, o que, combinado às alterações na Política de Estado Assistencial, faz com que o Fator de Tributação mude de 1 para 5.
- Com a mudança nas políticas de Estado Assistencial, as peças de Assistência Social também precisam ser reajustadas. Vire a ficha de Educação Assistencial de modo a mostrar a face correspondente à Política 4B e remova do tabuleiro a ficha de Educação Assistencial. Visto que o custo da Saúde e da Educação Públicas acabou de mudar, **Guel** e **Clarice** decidem alterar também o preço de venda de seus respectivos recursos.
- Por causa da alteração em Comércio Exterior, o marcador na área de Importação do tabuleiro central move-se para a posição média. Consequentemente, custará mais caro comprar Alimentos e Supérfluos no Mercado Externo. **Guel** e **Clarice** decidem mudar também o preço de venda de seus respectivos bens.

Aí o Estado precisará saldar quantos Empréstimos puder. Depois de **Ana** contrair o segundo Empréstimo para pagar os Salários, sobraram 27€ no Tesouro Público. A alteração na Política Fiscal acrescentou mais 60€ ao Tesouro Público, elevando o total a 87€. **Ana** gasta todo esse dinheiro e descarta seus 2 Empréstimos.

Por último, **Ana** move os 3 marcadores de Legitimidade para a metade de seus atuais valores. A Classe Operária estava no espaço dos 6 pontos e, portanto, passa para 3; o marcador da Classe Média estava no espaço 8 e passa para o 4; e o da Classe Capitalista, que estava no espaço 7, também se move para o 4.



Componentes Limitados

Restrinja-se sempre aos componentes que vêm com o jogo. Ou seja, se por acaso já tiver colocado todos os seus cubos de Votação na bolsa, você não terá mais o que acrescentar. Da mesma maneira, se acabarem os cubos de Influência, você não poderá comprar nem receber mais unidades desse recurso.

Se todos os Trabalhadores de uma determinada cor já estiverem no tabuleiro, você não poderá mais educar um Trabalhador não qualificado para atuar no ramo em questão. Além disso, se um efeito (por exemplo, uma carta de Imigração) instruir você a colocar um Trabalhador qualificado na área dos Desempregados, mas não houver meeple desse tipo disponíveis, coloque, então, um Trabalhador não qualificado.

No entanto, se um efeito pedir que se acrescente um Trabalhador não qualificado ao tabuleiro, mas não houver meeple desse tipo disponíveis, acrescente um Trabalhador qualificado à sua escolha.

CRÉDITOS



Design do Jogo: Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

Desenvolvimento: Anastasios Grigoriadis

Arte: Jakub Skop

Projeto Gráfico: Dimitris Anastasiadis e Katerina Xerovasila (truly.gr)

Redação: Eric Engstrom, Grey Dolphin Game Development

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

Principal Playtester: Theo K. Mavraganis

Playtesters: 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 gostaria de dedicar este jogo a seu filho Asterios.

GALÁPAGOS

Tradução: Maria do Carmo

Revisão: Camila Loricchio e Gabriel Novaes

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br



©2022 Hegemonic Project Limited.

Hegemony: Lead your Class to victory é marca registrada da Hegemonic Project Limited. Todos os direitos reservados.

DÚVIDAS SOBRE AS REGRAS

Se uma Empresa tiver uma ficha de Greve, a Classe Operária poderá alocar os Trabalhadores dessa Empresa em outro lugar?

Desde que os Trabalhadores não sejam dedicados, a Classe Operária poderá alocá-los em outros lugares se assim desejar.

Se o FMI intervier e Empresas Estatais forem vendidas por conta disso, o que acontecerá se o Estado tiver mais recursos que seu (novo) limite de armazenagem?

Esses recursos serão descartados imediatamente, pois não poderão mais ser armazenados.

Se a Classe Operária ou Média ganhar Prosperidade, mas seu marcador de Prosperidade já estiver no fim da trilha, o que acontecerá?

O marcador ficará onde está e o jogador ganhará PV em quantidade igual ao valor de Prosperidade indicado no espaço.

Se a Classe Capitalista montar uma Empresa que necessita apenas de Trabalhadores não qualificados e houver disponibilidade de Trabalhadores não qualificados da Classe Operária, mas somente Trabalhadores qualificados da Classe Média, a Classe Capitalista poderá decidir alocar os da Classe Média?

Sim. Como há Trabalhadores das duas classes disponíveis, o jogador da Classe Capitalista escolherá, primeiramente, a Classe que deseja empregar. Aí escolherá que tipo de Trabalhador usar, dando prioridade aos não qualificados.

Ao Alocar Trabalhadores, se eu tirar um Trabalhador de uma Empresa para alocá-lo em outro lugar e, com a mesma ação, alocar um Trabalhador diferente no lugar dele, o novo Trabalhador será um Trabalhador dedicado?

As Empresas (a não ser as da Classe Média) não podem ter Trabalhadores dedicados e não dedicados. Se algo assim acontecer, seja lá por qual motivo (como no exemplo fornecido), todos os Trabalhadores serão não dedicados. Para todos os efeitos, lida-se com essa situação de maneira parecida com a Troca de Trabalhadores.

Posso usar a ação Alocar Trabalhadores para transformar os Trabalhadores que eu já tenho em uma Empresa em dedicados?

Não. Eles teriam de ser alocados em uma nova Empresa para se tornarem dedicados.

Se, em uma partida com 4 jogadores, for necessário vender Empresas Estatais devido a mudanças na Política Fiscal, o Estado poderá vender uma Empresa que tenha Trabalhadores dedicados?

Sim (como também pode ocorrer em partidas com 2 ou 3 jogadores quando se vende toda uma fileira de Empresas). Esse é o único caso no qual se pode vender uma Empresa com Trabalhadores dedicados.

É possível vender uma Empresa em Greve?

Sim, desde que os Trabalhadores não sejam dedicados, pode-se vender a Empresa normalmente.

Se os Salários subirem graças a uma alteração nas Políticas Públicas, os Trabalhadores passarão a ser dedicados?

Não, os Trabalhadores só serão dedicados quando os Salários subirem por causa de uma Ação Livre executada por um outro jogador durante a Fase de Ações.

DÚVIDAS SOBRE AS CARTAS

Algumas cartas de Ação permitem que se proponham 2 PL ao mesmo tempo. Posso gastar Influência para convocar uma Votação Imediata nesse caso? E isso se aplicaria aos dois PL?

Os Projetos de Lei são propostos independentemente um do outro. Então, sim, você pode gastar Influência para convocar uma Votação Imediata, mas cada cubo gasto vai lidar com um PL apenas. Portanto, se quiser uma Votação Imediata para cada um dos dois PL, você terá de gastar 2 de Influência. Observe que, se propuser o primeiro PL e convocar uma Votação Imediata, você poderá esperar até o fim do processo eleitoral antes de escolher o segundo PL que gostaria de propor. No entanto, você não poderá escolher a mesma Política Pública como segundo PL. Precisa ser obrigatoriamente uma outra Política.

Certas cartas de Ação permitem a compra de Saúde e Educação por metade do preço. Esse desconto de 50% se aplica a cada recurso adquirido ou ao total?

O desconto se aplica ao total. Por exemplo, se o preço normal da Saúde for 5 $\pounds$ por ficha e o jogador que baixou a carta quiser comprar 5 de Saúde, ele terá de pagar 13 $\pounds$ (metade de 25, arredondada para cima).

Algumas cartas de Ação permitem a compra de Saúde e Educação por metade do preço e, ao mesmo tempo, proporcionam Legitimidade para o jogador que controla o Estado. Se a Política de Estado Assistencial estiver no segmento B (e, portanto, o custo já tiver um desconto de 50%), o jogador que controla o Estado ainda assim vai ganhar 1 PV?

Sim, o Estado também ganha 1 PV por causa da oferta de Saúde/Educação pelo preço inicial de 5 $\pounds$, não importando seu preço final (aplica-se normalmente a Legitimidade proporcionada pela carta).

Certas cartas de Ação, como Expansão da Construção Civil ou Acidente de Trabalho, dão dinheiro para ou tiram dinheiro da Classe Capitalista. Nesses casos, para onde vai / de onde sai o dinheiro? Receita ou Capital?

Toda vez que a Classe Capitalista gasta ou ganha dinheiro, salvo indicação em contrário, o destino ou a origem desse dinheiro é a área da Receita. Se não houver dinheiro suficiente na Receita, o restante sairá do Capital.

Se, durante uma intervenção do FMI, uma Empresa Estatal com Trabalhadores da Classe Média for obrigada a fechar, a Classe Média terá de levá-la em consideração ao pagar impostos mais adiante, nessa mesma fase?

Visto que a Empresa já não está mais no tabuleiro e não há Trabalhadores da Classe Média ali quando chega a etapa de Pagar Impostos, a Classe Média não terá de pagar os encargos associados.

Algumas cartas de Ação permitem às classes Capitalista e Média vender recursos para o Estado. Elas podem vender mais que o Estado é capaz de armazenar? Elas podem vender mais do que o Estado é capaz de pagar e, desse modo, obrigá-lo a contrair um Empréstimo?

Os jogadores não podem vender mais recursos do que o Estado é capaz de armazenar. No entanto, supondo-se que o Estado tenha espaço suficiente nos Estoques para armazenar os recursos, os jogadores podem vender acima do que o Estado é capaz de pagar. Nesse caso, as regras preveem que o Estado deverá contrair um Empréstimo.

Certas cartas de Ação, como Elevação do IVA (e também uma das Ações Básicas do Estado), permitem ao Estado receber um benefício, mas reduzir sua Legitimidade. O Estado poderia executar essas ações se sua Legitimidade já estivesse em 1?

Não. O Estado deve ter Legitimidade para perder a fim de executar qualquer uma dessas ações.



DÚVIDAS SOBRE AS CARTAS (continuação)

Quando uma carta instrui um jogador a alocar Trabalhadores, esses Trabalhadores passam a ser dedicados?

Sim. Salvo indicação em contrário, toda vez que o efeito de uma carta instrui um jogador a executar uma Ação, todas as regras normais referentes a essa Ação continuam se aplicando.

Algumas cartas de Incidente permitem ao Estado comprar recursos dos outros jogadores. O Estado pode comprar mais recursos do que é capaz de armazenar em seus Estoques (descartando-os em seguida) para ganhar PV adicionais?

Não. As compras do Estado são limitadas pelo espaço disponível nos Estoques.

Certas cartas de Ação, como Mudança de Foco ou Questão Prioritária, permitem ao Estado ver as primeiras cartas do baralho de Incidentes e colocar uma delas no tabuleiro. O que acontece com a outra carta?

A outra carta é devolvida ao topo do baralho de Incidentes. Da mesma maneira, se o jogador não colocar nenhum dos Incidentes examinados no tabuleiro, as duas cartas serão devolvidas ao topo do baralho de Incidentes.

Cartel em Licitações: em uma partida com 2 jogadores, para onde vão os Supérfluos vendidos pela Classe Capitalista?

Vão para a Reserva.

Agitação Social: quando o Estado propõe um PL à escolha de um outro jogador por causa desta carta de Incidente, o outro jogador pode recusar? E o outro jogador pode gastar 1 de Influência para convocar uma Votação Imediata?

Não. A carta funciona assim: o Estado escolhe um outro jogador e pergunta qual Projeto de Lei propor (aplicam-se as regras de sempre). O tal jogador é obrigado a escolher uma Política Pública (se isso for possível). Aí o Estado propõe o tal PL usando seu próprio marcador. Também cabe ao Estado decidir se convocará ou não uma Votação Imediata (gastando a própria Influência).

Cooperativa Agrícola: se o jogador da Classe Operária montar como Empresa uma Cooperativa Agrícola, os Trabalhadores que ali estão poderão ser alocados posteriormente em uma outra Empresa? E, se sim, o que acontecerá com a Cooperativa Agrícola?

Na rodada em que se monta a Cooperativa Agrícola, os Trabalhadores alocados ali são dedicados, como seria o caso se fossem alocados em qualquer outra Empresa. Segundo as regras, os Trabalhadores dedicados não podem ser alocados em outros lugares. Nas rodadas seguintes, o jogador da Classe Operária poderá alocar esses mesmos Trabalhadores em outros lugares, como faria com qualquer outro de seus Trabalhadores. Se ele o fizer, a Cooperativa Agrícola continuará ao lado de seu tabuleiro individual e, se assim desejar, ele poderá voltar a alocar Trabalhadores ali.

Cooperativa Agrícola: os Trabalhadores alocados ali contam como parte dos 4 Trabalhadores necessários para formar um Sindicato no ramo da Agricultura?

Sim.

Estado de Emergência: se baixar esta carta para mudar uma Política Pública, o jogador do Estado vai ganhar PV?

Não. Só se ganha PV quando a Política muda graças a uma eleição.

Hora Extra: a Classe Capitalista ou o Estado pode baixar esta carta quando não tem dinheiro suficiente para pagar os Salários?

Não. Ser capaz de pagar os Salários é, de fato, um requisito para que o efeito da carta ocorra, e você não poderá executar ações opcionais se não conseguir cobrir o custo ou cumprir o requisito.

Resposta Imediata: uma Ação Incidental fornece itens para uma Classe, e o Estado a executa duas vezes, escolhendo a mesma Classe nos dois casos. É para remover os itens colocados na área de Benesses do Estado pela primeira Ação Incidental?

Não. Visto que as 2 Ações Incidentais são executadas no mesmo turno, seus benefícios são depositados simultaneamente na área de Benesses do Estado.

Ramo Emergente Precisa de Ajuda: quando o Estado monta uma Empresa usando esta carta de Incidente, quem decide qual Empresa montar? É possível alocar Trabalhadores imediatamente nessa Empresa? Se sim, quem tomará as decisões?

O Estado escolhe qual Empresa montar dentre as disponíveis nos Mercados dos jogadores. Depois disso, todas as decisões serão tomadas pelo proprietário da nova Empresa (por exemplo, se alocará Trabalhadores ali e de qual tipo). No entanto, para que se monte uma Empresa da Classe Média, é preciso posicionar nela o(s) Trabalhador(es) da Classe Média necessário(s). Portanto, esse tipo de Empresa só poderá ser montada pelo Estado se estiverem disponíveis na área dos Desempregados os Trabalhadores necessários. Se for esse o caso, a Empresa alocará automaticamente esse(s) Trabalhador(es). A única coisa que caberá ao jogador da Classe Média decidir será alocar ou não um Trabalhador da Classe Operária na nova Empresa (se houver uma vaga assim ali, obviamente) e de qual tipo.

Desregulamentação do Mercado de Trabalho: se um jogador baixar esta carta, tirar todos os seus Trabalhadores de uma Empresa e, como parte da mesma ação, alocar novos ali, esses Trabalhadores novos serão dedicados?

Não. Visto que a Empresa já operava com Trabalhadores não dedicados e a operacionalidade da mesma foi preservada, a mudança dos Trabalhadores deve ser tratada como se você tivesse Trocado Trabalhadores.

Desregulamentação do Mercado de Trabalho: posso usar esta carta para realocar Trabalhadores dedicados?

Não.

Migração: se a Classe Operária ou a Classe Média baixar esta carta na primeira rodada e acabar com menos de 10 Trabalhadores, o que acontecerá com sua População?

Permanecerá em 3.

Privatização: ao baixar esta carta e vender uma Empresa Estatal, o Estado terá uma Empresa a menos do que a Política Fiscal prescreve. O que acontecerá se a Política Fiscal voltar a mudar mais adiante? Com quantas Empresas o Estado ficará?

Quando a Política Fiscal muda, o Estado deve ficar com o número de Empresas informado no novo segmento. Se, por exemplo, a Política Fiscal estava no segmento C quando a carta Privatização entrou em jogo, o Estado terá apenas 2 Empresas. Mais adiante, se a Política Fiscal passar para B, o Estado deve ficar com 6 Empresas Estatais, como informa o novo segmento. Ou seja, o Estado comprará mais 4 Empresas, e não 3. Da mesma maneira, se a Política Fiscal estava no segmento B quando a carta foi baixada e o Estado ficou com 5 Empresas, então, se a Política retornar ao segmento C, o Estado terá de vender apenas 2 Empresas para ficar com as 3 prescritas pelo novo segmento. No entanto, se a Política Fiscal passar para o segmento A, o Estado não conseguirá chegar a 9 Empresas (uma das cartas não estará mais disponível) e, sendo assim, terá apenas 8 Empresas à sua disposição.

Privatização: se o Estado baixar esta carta e vender uma Empresa Estatal para a Classe Capitalista, o jogador da Classe Capitalista poderá vendê-la mais adiante? Se sim, o que acontecerá com a carta?

Desde que não tenha Trabalhadores dedicados, a Empresa poderá ser vendida normalmente. Devolve-se a carta, virada para baixo, à área do tabuleiro central onde ficam as Empresas Estatais.

Pesquisa de Opinião Pública: antes de se decidir se haverá ou não uma Votação Imediata, os outros jogadores precisam declarar se são contra ou a favor do Projeto de Lei proposto?

Não. Como a votação ainda não começou, os outros jogadores não precisam revelar se são contra ou a favor do PL proposto. Quem baixar a carta deverá decidir sozinho se quer ou não convocar uma Votação Imediata. Os outros jogadores só terão de declarar suas preferências se a votação for de fato convocada, como prescrevem as regras.