

HEGEMONY

FÜHRE DEINE KLASSE ZUM SIEG



ANLEITUNG v.1.7

Die Nation ist in Aufruhr.

Die Wirtschaft stagniert und die politischen Spannungen nehmen zu. Die Arbeiterklasse ist mit einem abgebauten Sozialsystem konfrontiert, die Kapitalisten verlieren ihre hart verdienten Profite, die Mittelschicht schwindet allmählich und der Staat versinkt in einem tiefen Defizit.

In diesen beunruhigenden Zeiten kannst DU allein uns Orientierung geben.

Wirst du dich auf die Seite der Arbeiter stellen und für soziale Reformen kämpfen oder bist du auf der Seite der Konzerne und des freien Marktes?

Wirst du dem Staat helfen, alles zusammenzuhalten, oder wirst du versuchen, deine Agenda durchzusetzen, egal was es das Land kostet?

Hegemony ist ein asymmetrisches, kartengesteuertes Brettspiel, bei dem ihr jeweils die Rolle einer bestimmten Gruppe übernehmt: der Arbeiterklasse, der Mittelschicht, der Kapitalistenklasse oder des Staates selbst*. Jede Rolle spielt sich anders und versucht, ihre eigene Agenda zu verfolgen:

KAPITALISTENKLASSE



Die Kapitalistenklasse besitzt Unternehmen. Arbeitskräfte arbeiten in diesen Unternehmen und produzieren Waren und Dienstleistungen, die die Kapitalistenklasse dann mit Gewinn verkauft. Das Ziel dieser Klasse ist es, ihr Kapital zu maximieren.

MITTELSCHICHT



Die Mittelschicht hat Arbeitskräfte, die in verschiedenen Unternehmen arbeiten, um ein Einkommen zu erzielen, aber sie ist auch in der Lage, ihre eigenen, kleineren Unternehmen zu führen. Diese Klasse muss das perfekte Gleichgewicht zwischen Produktion, Verkauf und Eigenkonsum finden, um die Bedürfnisse der Arbeitskräfte zu decken und ihren Wohlstand zu steigern.

ARBEITERKLASSE



Die Arbeiterklasse besteht aus Arbeitskräften, die im Austausch für Geld, das sie zur Deckung ihrer Grundbedürfnisse verwenden, in Unternehmen arbeiten: Nahrung, Gesundheit, Bildung und – falls möglich – Luxusgüter. Das Ziel dieser Klasse ist es, diese Bedürfnisse so gut wie möglich zu befriedigen und den Wohlstand der Arbeitskräfte zu erhöhen.

STAAT

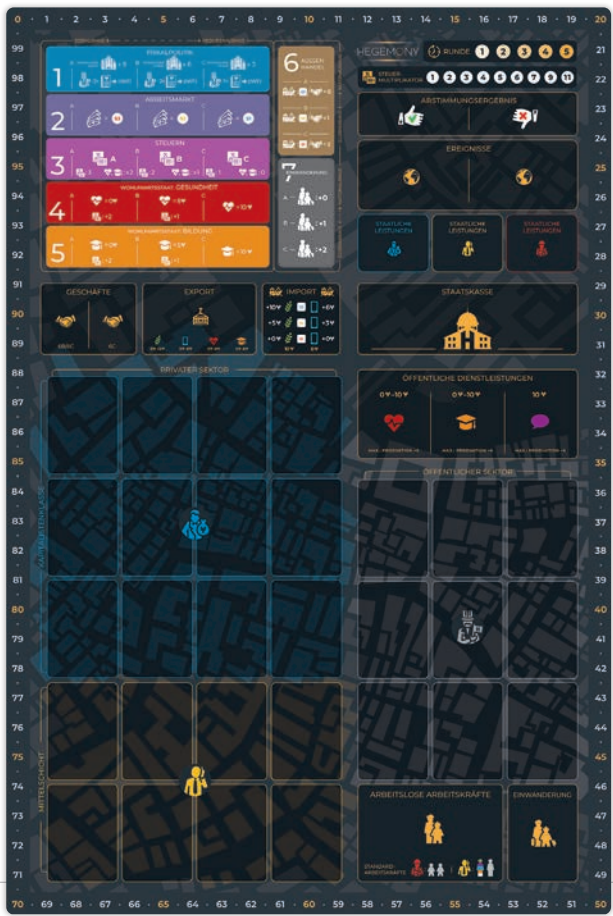


Der Staat versucht stets, seine Legitimität zu erhöhen. Er arbeitet hart daran, alle Klassen zufriedenzustellen und im Gleichgewicht zu halten. Gleichzeitig versucht er, alle gesellschaftlichen Probleme zu lösen, die auftauchen.

*Beachtet, dass der Staat zwar nicht als Klasse im eigentlichen Sinne gilt, in diesem Spiel aber dennoch als solche bezeichnet wird. Dies fördert die Lesbarkeit der Regeln und ermöglicht es uns, ihn ideologisch möglichst offen zu halten.

MATERIAL

1 SPIELPLAN



4 KLASSENTABLEAUS



270 GROSSE KARTEN

AKTIONSKARTEN

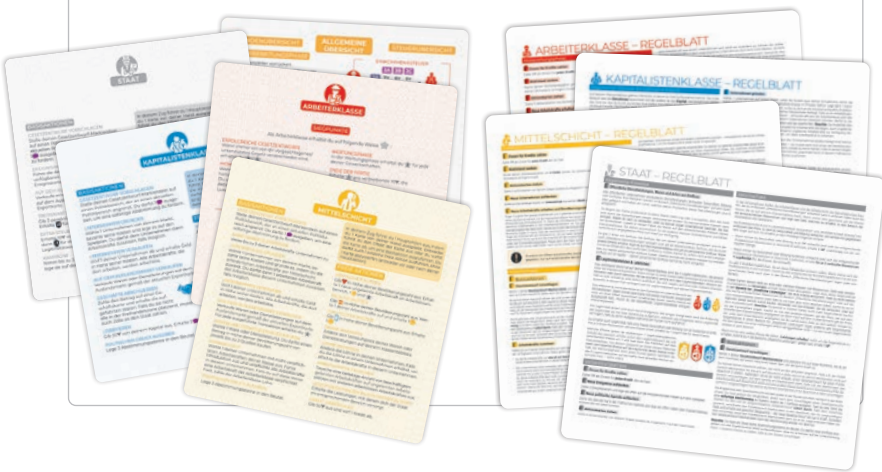


UNTERNEHMENSKARTEN



5 ÜBERSICHTSBLÄTTER

4 REGELBLÄTTER



SYMBOLE

55 KLEINE KARTEN

25 EINWANDERUNGSKARTEN

10 KREDITE

20 GESCHÄFTSKARTEN

1 ABSTIMMUNGSBEUTEL

42 TRANSPARENTE STEINE

1 FREIHANDELSZONENPLÄTTCHEN

6 LAGERPLÄTTCHEN

222 PLÄTTCHEN

24 NAHRUNGSPLÄTTCHEN

26 GESUNDHEITSPLÄTTCHEN

4 ABSTIMMUNGSPLÄTTCHEN

2 WOHLFAHRTSPLÄTTCHEN

6 MASCHINENPLÄTTCHEN

1 DEMONSTRATIONSPLÄTTCHEN

7 STREIKPLÄTTCHEN

82 MÜNZEN & SCHEINE*

18 LEGITIMITÄTSPLÄTTCHEN

* Die Währung in diesem Spiel heißt „Vardis“, die Abkürzung dafür ist ₴.

231 HOLZMATERIALIEN

48 ARBEITSKRÄFTE DER ARBEITERKLASSE

42 ARBEITSKRÄFTE DER MITTELSCHICHT

75 ABSTIMMUNGSSTEINE IN 3 FARBEN

35 EINFLUSSSTEINE

4 SIEGPUNKT-ZÄHLER IN 4 FARBEN

12 GESETZENTWURF-MARKIERSTEINE IN 4 FARBEN

1 VERMÖGENS-ZÄHLER

2 WOHLSTANDS-ZÄHLER

7 POLITIKBEREICH-MARKIERSTEINE

3 LEGITIMITÄTS-ZÄHLER

1 RUNDEN-ZÄHLER

1 STEUER-MULTIPLIKATOR-MARKIERSTEIN

KLASSEN

ARBEITERKLASSE

MITTELSCHICHT

KAPITALISTENKLASSE

STAAT

LEGITIMITÄT

LEGITIMITÄT ARBEITERKLASSE/MITTELSCHICHT/KAPITALISTENKLASSE

RESSOURCEN

NAHRUNG

LUXUSGÜTER

GESUNDHEIT

BILDUNG

EINFLUSS

ARBEITSKRÄFTE-TYPEN

ARBEITSKRÄFTE DER MITTELSCHICHT (UNGELERNT/GELERNT/FLEXIBEL)

ARBEITSKRÄFTE DER ARBEITERKLASSE (UNGELERNT/GELERNT/FLEXIBEL)

ARBEITSKRÄFTE BEIDER KLASSEN (UNGELERNT/GELERNT/FLEXIBEL)

SONSTIGES

BEVÖLKERUNG ARBEITERKLASSE/MITTELSCHICHT

UNTERNEHMEN ÖFFENTLICH/KAPITALISTENKLASSE/MITTELSCHICHT

LEGITIMITÄTSPUNKT

LEGITIMITÄTSPÄTTCHEN

WOHLSTAND ARBEITERKLASSE/MITTELSCHICHT

MASCHINENPLÄTTCHEN

SIEGPUNKT (SP)

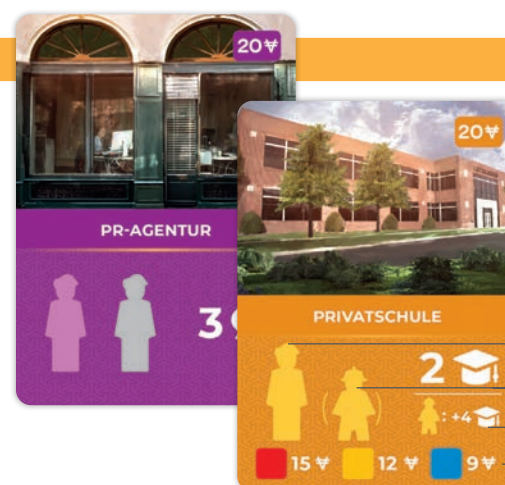
MINDESTLOHN

STEUER-MULTIPLIKATOR

AUFBAU DER KARTEN UND DER LAGER

Unternehmenskarten

Diese Karten stellen Unternehmen dar, die die Klassen gründen, um Waren und Dienstleistungen zu produzieren. Auf jeder Karte befindet sich die Anzahl und die Art der Arbeitskräfte, die für das Unternehmen benötigt werden, die Ressourcen, die es produziert, und (falls zutreffend) der Lohn, der diesen Arbeitskräften gezahlt wird. Die Farbe des Unternehmens zeigt die Branche an, zu der es gehört. Es gibt insgesamt 5 Branchen im Spiel: **Landwirtschaft** (grün), **Luxusgüter** (blau), **Gesundheitswesen** (rot), **Bildung** (orange) und **Medien** (lila).



Unternehmen der Mittelschicht

Es gibt 2 Arten von Mittelständischen Unternehmen: diejenigen, die ausschließlich von der Mittelschicht besetzt werden und solche mit Arbeitskräften aus der Arbeiterklasse.

- Arbeitskraft der Mittelschicht
- Arbeitskraft der Arbeiterklasse
- Produktionsbonus für Arbeitskraft der Arbeiterklasse
- Indikator für den Lohn

Unternehmen der Kapitalistenklasse/Öffentliche Unternehmen

Unternehmenskosten

- : Zeigt das Startunternehmen an
- : Zeigt das Startunternehmen in einer Partie zu zweit
- : Zeigt das Startunternehmen in einer Partie zu dritt/viert an

Unternehmensname

Benötigte Arbeitskräfte (die Farbe zeigt die benötigten gelernten Arbeitskräfte der entsprechenden Branche an)

Branche (farblich gekennzeichnet)

Produzierte Waren/Dienstleistungen

Produktionsbonus für Maschinen (Maschinenplättchen können auf Unternehmen gelegt werden, um ihre Produktion zu steigern)

Stufe 3 Stufe 2 Stufe 1

Andere Arten von Unternehmen

Eine landwirtschaftliche Genossenschaft ist eine besondere Art von Unternehmen, die nur die Arbeiterklasse durch einige ihrer Aktionskarten gründen kann. Sie benötigt 3 ungelernete Arbeitskräfte zum Betrieb und produziert 2 Nahrung. Sie gilt als Privatunternehmen, wird aber nicht auf dem Spielplan platziert.

Automatisierte Unternehmen sind immer betriebsfähig – sie produzieren Waren ohne Arbeitskräfte und ohne Lohn. Beachtet, dass normale Betriebe mit einem Maschinenplättchen **nicht** als automatisiert gelten. Nur Unternehmen, die ein Maschinensymbol auf ihrer Karte aufgedruckt haben (ohne Arbeitsplätze), sind automatisiert.



Aktionskarten

Diese Karten ermöglichen es dir, Aktionen in deinem Zug auszuführen. Du darfst sie entweder ausspielen, um ihren Effekt zu nutzen, oder sie abwerfen, um 1 Basisaktion auszuführen.

Abbildung

Kartentitel

Karteneffekt

Kartenanforderungen

Klassenindikator

Änderung der Legitimität (nur zu viert)

Exportkarten

Diese Karten zeigen 8 mögliche Transaktionen, die die Klassen ausführen dürfen, sobald sie Waren und Dienstleistungen auf dem Auslandsmarkt verkaufen. Deckt in der Vorbereitungsphase zu Beginn jeder Runde 1 neue Exportkarte auf.



Politische Agenda-Karten

Verwendet diese Karten nur in Partien zu viert. Der Staat zieht jede Runde 1 Karte. Sie zeigt die politische Agenda der aktuellen Regierung an. Der Staat erhält am Ende jeder Runde Siegpunkte (SP), je nachdem, wie sehr die aktuelle politische Situation mit seiner Karte übereinstimmt.



Einwanderungskarten

Diese Karten zeigen den Typ der Eingewanderten (gelernt/ungelernt) an, die ihr zu Beginn jeder Runde (während der Vorbereitungsphase) aufdeckt.



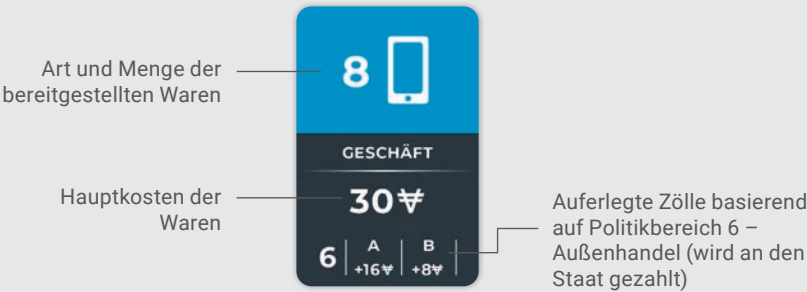
Ereigniskarten

Diese Karten zeigen verschiedene Probleme, die der Staat zu bewältigen hat. Verwendet sie nur in Partien zu viert.



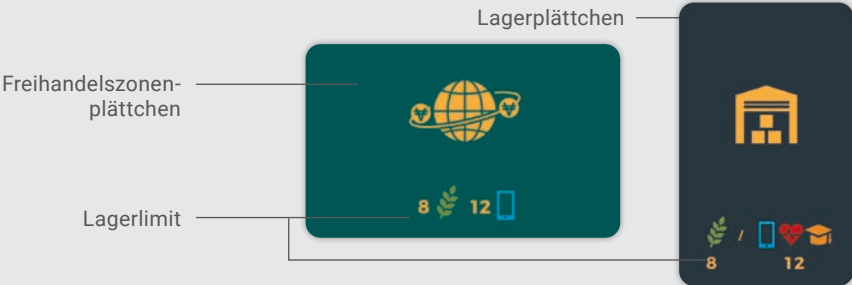
Geschäftskarten

Diese Karten ermöglichen dir als Kapitalistenklasse, mehrere Waren (Nahrung und/oder Luxusgüter) auf dem Auslandsmarkt zu einem niedrigeren Preis als üblich zu kaufen. Je nach der aktuellen Außenhandelspolitik (Politikbereich 6) musst du eventuell Zölle an den Staat zahlen, es sei denn, du verkaufst die Waren nur auf dem Auslandsmarkt.



Lager

Nur die Kapitalistenklasse und Mittelschicht können normale Lager erwerben. Mit ihnen erhöhst du die Lagerkapazität auf deinem Tableau. Außerdem gibt es ein spezielles Lager – die Freihandelszone –, mit dem die Kapitalistenklasse die Partie beginnt: Hier lagerst du ausschließlich Waren (Nahrung und Luxusgüter), die du nur auf dem Auslandsmarkt verkaufen kannst.



AUFBAU DES SPIELPLANS

Politik-Tabelle:

Diese Tabelle zeigt die Politikbereiche, die es im Spiel gibt, und gibt an, welche davon in Kraft sind. Jeder Politikbereich befindet sich in einem von 3 Abschnitten (A, B oder C). Diese entsprechen jeweils einer bestimmten Ideologie. In den Politikbereichen 1–5 reichen diese Abschnitte von Sozialismus (A) bis zum Neoliberalismus (C), während sie in den Politikbereichen 6–7 von Nationalismus (A) bis Globalismus (C) reichen. Im Laufe der Partie werden die Klassen ständig versuchen, diese Politikbereiche zu ihrem Vorteil zu verändern.



Geschäfte:

Hier befinden sich die Geschäftskarten, die die Kapitalistenklasse nutzt. Die Anzahl der platzierten Karten wird durch den Politikbereich 6 (Außenhandel) festgelegt.



Export:

Legt die Exportkarten hier ab. Diese Karten ermöglichen es, Waren und Dienstleistungen auf dem Auslandsmarkt zu verkaufen.



Import:

Hier kauft ihr Waren (Nahrung und Luxusgüter), die ihr bei Bedarf auf dem Auslandsmarkt erwerbt. Ihre Kosten sind unten aufgeführt, aber je nach der aktuellen Außenhandelspolitik (Politikbereich 6) kann es sein, dass auch Zölle anfallen, die ihr an den Staat zahlen müsst. Zeigt dies mit dem Markierstein auf dem entsprechenden Feld an.



Staatskasse:

Bewahrt hier das Geld des Staates auf.



Privater Sektor:

Hier befinden sich die Unternehmen, die die Kapitalistenklasse und Mittelschicht ausspielen.



Arbeitslosenbereich:

Platziert neue Arbeitskräfte hier, sobald sie ins Spiel kommen (normalerweise zu Beginn jeder Runde). Stellt alle Arbeitskräfte, die im Laufe der Partie arbeitslos werden, ebenfalls hierhin.

Siegpunkteleiste:

Haltet hier eure Siegpunkte während der Partie fest.

Rundenleiste:

Haltet hier die aktuelle Runde fest.



Steuermultiplikator:

Haltet hier den Wert des Steuermultiplikators fest. Verwendet ihn, um die Steuern zu berechnen, die die Kapitalistenklasse und Mittelschicht zahlen müssen. Die Politikbereiche 3, 4 und 5 beeinflussen diesen Wert.



Abstimmungsergebnisse:

Platziert die während der Abstimmung gezogenen Steine hier. Der Ort der Platzierung hängt jeweils davon ab, ob ihr für oder gegen die vorgeschlagene Änderung seid.



Ereignisse:

(Nur in Parteien zu viert) Legt die Ereigniskarten, die der Staat abhandeln muss, hier ab.

Staatliche Leistungen:

(Nur in Parteien zu viert) Legt die Leistungen (normalerweise Ressourcen oder Geld), mit denen der Staat durch Ereignisse oder Karteneffekte die anderen Klassen versorgt, hier ab.



Öffentliche Dienstleistungen:

Platziert die vom Staat produzierten Ressourcen hier. Die Arbeiterklasse und die Mittelschicht dürfen diese Ressourcen frei kaufen, wobei die Preise für Gesundheit und Bildung durch die Politikbereiche 4 und 5 festgelegt werden.



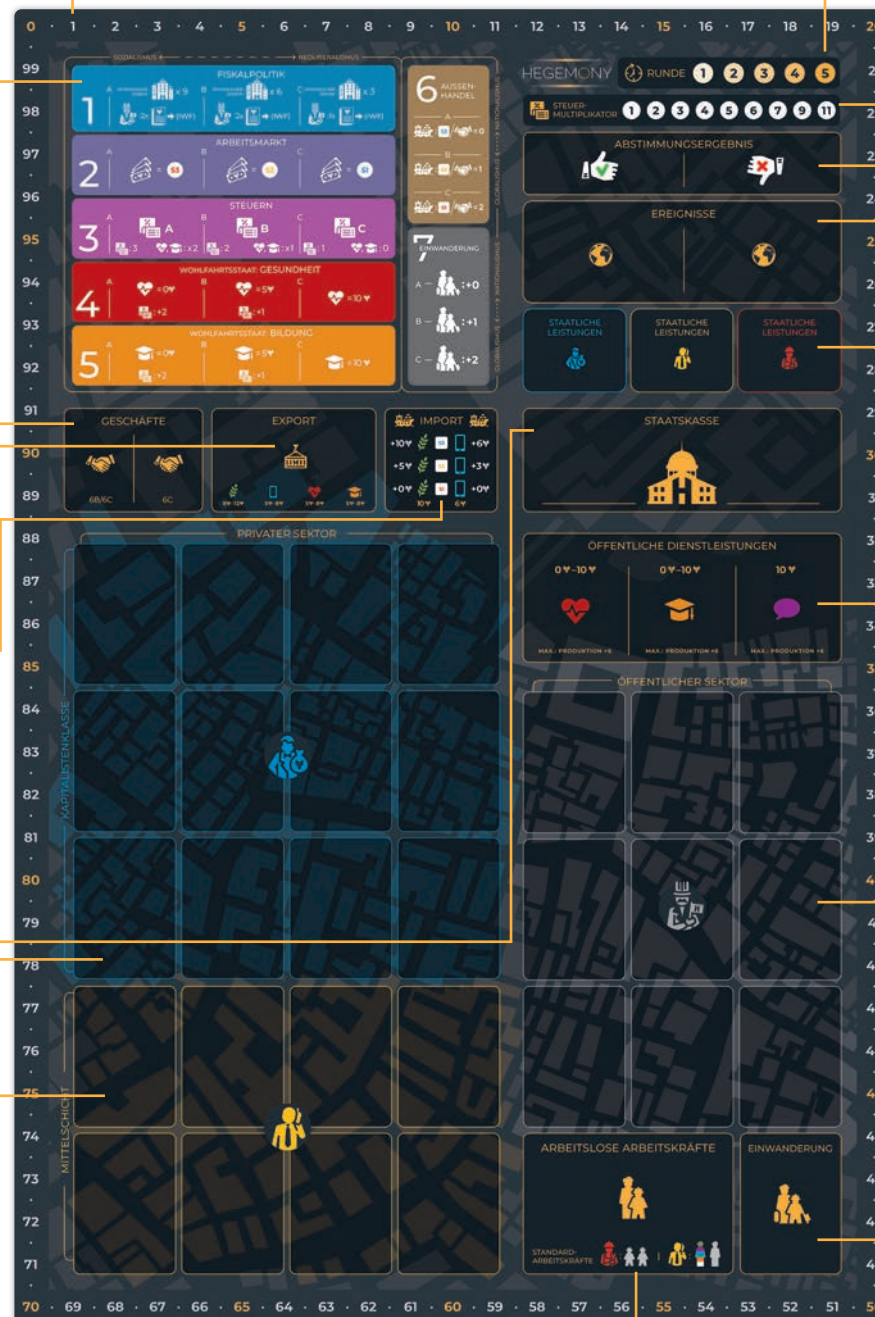
Öffentlicher Sektor:

Legt die Öffentlichen Unternehmen hier ab. Einige von ihnen bleiben verdeckt, abhängig von der Größe des Öffentlichen Sektors, welcher durch den Politikbereich 1 (Fiskalpolitik) festgelegt wird.



Einwanderung:

Legt den Einwanderungsstapel hier ab. Die Karten bestimmen, welche Art der Eingewanderten (ungelernt/gelernt und in welcher Branche) ins Spiel kommen. Der Politikbereich 7 (Einwanderung) gibt vor, wie viele Karten ihr zieht.





AUFBAU DER KLASSENTABLEAUS

Arbeiterklasse

Bevölkerungsleiste: Verwende die obere Leiste, um die Anzahl deiner Arbeitskräfte im Spiel festzuhalten. Diese Zahl bestimmt die Bevölkerungszahl der Klasse, die direkt darunter angezeigt wird. Die Bevölkerungszahl ist für dich sehr wichtig, denn sie bestimmt die Menge der Ressourcen, die du ausgeben musst, sobald du bestimmte Aktionen ausführst, sowie dein Kauflimit.



Wohlstand: Diese Leiste zeigt deinen Wohlstand an. Der Wohlstand wird erhöht, sobald du deiner Bevölkerung Gesundheit, Bildung oder Luxusgüter zur Verfügung stellst. Je höher der Wohlstand, desto mehr Siegpunkte erhältst du. **Beachte:** Deine Wohlstandsleiste unterscheidet sich von der der Mittelschicht, obwohl sie ähnlich funktionieren.

Gewerkschaften: Du darfst Gewerkschaften in Branchen gründen, in denen viele deiner Arbeitskräfte angestellt sind. Mit einer Gewerkschaft erhältst du Einfluss und zusätzliche Siegpunkte.

Einkommen: Bewahre hier dein Geld auf.

Waren & Dienstleistungen: Bewahre hier deine gekauften/erhaltenen Ressourcen (Gesundheit, Bildung, Luxusgüter und Einfluss) auf, bis du sie verwendest.

Kapitalistenklasse

Einnahmen: Lagere hier all das neue Geld, das du erhältst. Deine Ausgaben werden ebenfalls von den Einnahmen gedeckt, sollte nichts anderes angegeben sein.

Kapital: Verschiebe in jeder Runde, nachdem du Löhne und Steuern bezahlt hast, das restliche Geld von deinen Einnahmen in diesen Bereich. Erhalte anschließend Siegpunkte abhängig von deinem Kapital.

Vermögen: Diese Leiste zeigt die Siegpunkte an, die du am Ende der Runde erhältst, abhängig vom Gesamtbetrag deines Geldes im Kapital. Ist der Betrag höher als zuvor, erhältst du zusätzliche Siegpunkte.

Lagerbereiche: Lagere hier die Waren und Dienstleistungen, die von deinen Unternehmen produziert werden. Jedes Lager kann eine begrenzte Anzahl an Ressourcen aufnehmen. Die Anzahl wird im unteren Bereich des Lagers angezeigt. Unterhalb jedes Lagers befindet sich eine Anzeige mit dem Preis, zu welchem du diese Ressource an andere Klassen verkaufen darfst. **Beachte:** Du kannst keinen Einfluss verkaufen. Du darfst unbegrenzt viel Einfluss lagern.



Mittelschicht

Bevölkerungsleiste: Verwende die obere Leiste, um die Anzahl deiner Arbeitskräfte im Spiel festzuhalten. Diese Zahl bestimmt die Bevölkerungszahl der Klasse, die direkt darunter angezeigt wird. Die Bevölkerungszahl ist für dich sehr wichtig, denn sie bestimmt die Menge der Ressourcen, die du ausgeben musst, sobald du bestimmte Aktionen ausführst, sowie dein Kauflimit.



Wohlstand: Diese Leiste zeigt deinen Wohlstand an. Der Wohlstand wird erhöht, sobald du deiner Bevölkerung Gesundheit, Bildung oder Luxusgüter zur Verfügung stellst. Je höher der Wohlstand, desto mehr Siegpunkte erhältst du. **Beachte:** Deine Wohlstandsleiste unterscheidet sich von der der Arbeiterklasse, obwohl sie ähnlich funktionieren.

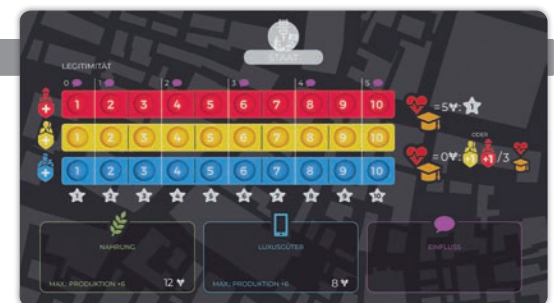
Lagerbereiche: Lagere hier die Waren und Dienstleistungen, die von deinen Unternehmen produziert werden. Jedes Lager kann eine begrenzte Anzahl an Ressourcen aufnehmen. Die Anzahl wird im unteren Bereich des Lagers angezeigt. Unterhalb jedes Lagers befindet sich eine Anzeige mit dem Preis, zu welchem du diese Ressource an andere Klassen verkaufen darfst.

Einkommen: Bewahre hier dein Geld auf.

Waren & Dienstleistungen: Bewahre hier deine gekauften/erhaltenen Ressourcen (Gesundheit, Bildung, Luxusgüter und Einfluss) auf, bis du sie verwendest.

Staat

Lagerbereiche: Diese Leisten zeigen deine Legitimität aus der Sicht jeder Klasse. Du versuchst, sie so weit wie möglich und (idealerweise) gleichmäßig zu erhöhen. Am Ende jeder Runde erhältst du Siegpunkte abhängig von den 2 niedrigsten Legitimitätswerten.



Einflusslager: Lagere hier deinen persönlichen Einfluss. Anders als der Medieneinfluss, der bei den „Öffentlichen Dienstleistungen“ auf dem Spielplan zu finden ist, können andere ihn nicht kaufen.

Lager für Nahrung und Luxusgüter: Du besitzt zu Beginn keine Unternehmen, die Nahrung oder Luxusgüter produzieren. Das kann sich aber im Laufe der Partie ändern. Ist dies der Fall, oder musst du Waren kaufen, lagere diese Waren hier. Andere Klassen dürfen sie für den angegebenen Preis kaufen.



Die Vorbereitung ändert sich leicht, je nach Anzahl der mitspielenden Klassen. Die folgende Anleitung beschreibt, wie ihr den Spielplan und den Großteil des Materials vorbereitet. Dann folgt eine detaillierte Anleitung, wie ihr jede Klasse einzeln vorbereitet.

Bitte beachtet, dass je nach eurer Personenanzahl nur ein Teil der Klassen verfügbar ist:

- Spielt in einer Partie zu **zweit** als **Kapitalistenklasse** und **Arbeiterklasse**.
- Spielt in einer Partie zu **dritt** als **Kapitalistenklasse**, **Arbeiterklasse** und **Mittelschicht**.
- In einer Partie zu **viert** sind **alle Klassen** verfügbar.

Für eure erste Partie empfehlen wir euch, zu zweit zu spielen, um erst einmal ein grundlegendes Verständnis dafür zu bekommen, wie alles funktioniert, bevor ihr die anderen 2 Klassen hinzufügt.

ALLGEMEINE VORBEREITUNG

- 1
- Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches, sodass ihn alle erreichen können.
- 2
- Legt die **4 Startunternehmen der Kapitalistenklasse** (erkennbar an dem kleinen Punkt • neben den Kartenkosten) offen auf den Spielplan („Supermarkt“, „Einkaufszentrum“, „Hochschule“ und „Klinik“) in den Abschnitt des Privaten Sektors der Kapitalistenklasse. Legt je 1 **transparenten Stein** auf das S2-Lohn-Feld auf allen 4 Karten.
- 3
- Nehmt die **Öffentlichen Unternehmen** und legt die 3 Unternehmen in die Schachtel zurück, die nicht eurer Personenanzahl entsprechen (erkennbar an den kleinen Diamanten neben den Kartenkosten – verwendet die Karten mit 2 Diamanten ♠ in Partien zu zweit und die Karten mit 3 Diamanten ♠ in Partien zu dritt oder viert. Legt die **3 Öffentlichen Startunternehmen** offen in die 1. Reihe des Öffentlichen Sektors (jeweils unter die entsprechende Ressource im Bereich „Öffentliche Dienste“) und legt je 1 **transparenten Stein** auf das S2-Lohn-Feld auf allen 3 Karten. Legt dann 1 Öffentliches Unternehmen jedes Typs verdeckt in die 2. Reihe und die restlichen 3 Karten in die 3. Reihe, ebenfalls verdeckt.
- 4
- Spielt ihr zu dritt oder viert, legt die **2 Startunternehmen der Mittelschicht** („Spätkauf“ und „Arztpraxis“, erkennbar an dem kleinen Punkt • neben den Kartenkosten) offen auf den Spielplan in den Abschnitt der Mittelschicht im Privaten Sektor. Legt je 1 **transparenten Stein** auf das S2-Lohn-Feld auf beiden Karten.
- 5
- Mischt die **Geschäftskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht die oberste Karte und legt sie offen auf eines der entsprechenden Felder.
- 6
- Mischt die **Exportkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht die oberste Karte und legt sie offen auf ihr entsprechendes Feld. Legt dann 1 **transparenten Stein** auf das mittlere Feld des Importbereichs.
- 7
- Mischt die **Einwanderungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.
- 8
- Platziert die **Politikbereich-Markiersteine** auf der Politik-Tabelle auf diese Felder (siehe Abbildung rechts).
- 9
- Legt **120¥** in die Staatskasse als **Startkapital des Staates**.
- 10
- Legt **Gesundheitsplättchen**, **Bildungsplättchen** und **Einflusssteine** auf ihre entsprechenden Felder im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“, je nach eurer Personenanzahl:

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

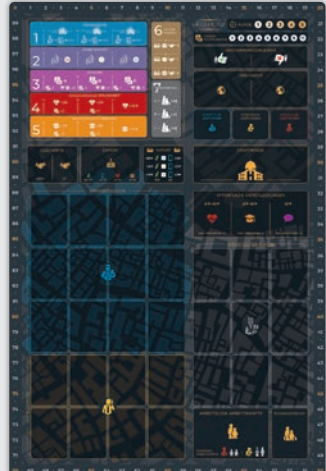
	GESUNDHEIT	BILDUNG	EINFLUSS
2 Personen	5	5	3
3 oder 4 Personen	6	6	4

- 11
- Stellt den **Rundenzähler** auf das 1. Feld der Rundenleiste und den **Steuermultiplikator-Markierstein** auf Feld „5“ seiner Leiste.
- 12
- Legt den **Siegpunktezähler** jeder Klasse auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste.
- 13
- Bildet einen allgemeinen Vorrat aus den **Abstimmungssteinen**, sortiert sie entsprechend ihrer Farbe und legt sie neben den Spielplan. Nehmt 8 Steine jeder Farbe und legt sie in den **Abstimmungsbeutel**. Legt den Beutel anschließend neben den Spielplan. Fügt die Steine aller 3 Farben hinzu, auch bei Partien zu zweit, bei denen die Mittelschicht nicht mitspielt.
- 14
- Bildet einen zweiten allgemeinen Vorrat mit allen **Ressourcen** (Nahrung, Luxusgüter, Gesundheit, Bildung und Einfluss) und platziert sie neben dem Spielplan, wo alle Klassen sie leicht erreichen können. Das Gleiche gilt für das **Geld**, die **Maschinenplättchen**, die **Kreditkarten**, die **Lagerplättchen**, die **Streikplättchen**, das **Demonstrationsplättchen**, die **Legitimitätsplättchen** (nur in Partien zu viert) und die verschiedenen **Steine**.
- 15
- Sortiert die **Arbeitskräfte** der Arbeiterklasse und der Mittelschicht nach Farbe und Typ und legt sie in die Nähe des Spielplans, sodass sie für die entsprechenden Klassen leicht erreichbar sind. Legt die Arbeitskräfte der Mittelschicht in einer Partie zu zweit zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht.
- 16
- Legt das **Allgemeine Übersichtsblatt** so neben den Spielplan, dass es für alle leicht erreichbar ist.

Nachdem ihr die allgemeine Vorbereitung abgeschlossen habt, übernimmt jede Person eine Klasse (entweder zufällig oder nach Wahl). Führt jeweils die Vorbereitung für eure eigene Klasse durch. Wir schlagen vor, dass ihr euch folgendermaßen um den Spielplan verteilt:


KAPITALISTEN-
KLASSE


MITTEL-
SCHICHT




STAAT


ARBEITER-
KLASSE



KLASSEN

Vorbereitung der Arbeiterklasse

- 1 Lege das **Klassentableau** der Arbeiterklasse vor dich hin.
 - 2 Lege 1 **transparenten Stein** auf das angegebene Startfeld auf der Bevölkerungsleiste (10 Arbeitskräfte).
 - 3 Stelle deinen **Wohlstandszähler** auf das 1. Feld der Wohlstandsleiste (0).
 - 4 Nimm **30 $\frac{1}{2}$** und 1 **Einfluss** und lege sie auf die entsprechenden Felder.
 - 5 Nimm die 3 **roten Gesetzentwurf-Markiersteine** und dein **Abstimmungsplättchen** und lege sie neben dein Klassentableau.
 - 6 Nimm die **Aktionskarten** der Arbeiterklasse, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Ziehe 7 dieser Karten auf deine Hand.
 - 7 Lege das **Übersichtsblatt** und das **Regelblatt** der Arbeiterklasse neben dein Klassentableau.
 - 8 Nimm die 2 **Karten „Landwirtschaftliche Genossenschaft“** und lege sie erst einmal zur Seite (sie werden nur verwendet, falls bestimmte Karten ausgespielt werden).
 - 9 Stelle deine **Arbeitskräfte** je nach eurer Personenanzahl auf folgende Unternehmen, entsprechend der angegebenen Arbeitsplätze:
 - In einer Partie zu zweit: „Supermarkt“ (1 grüne und 1 graue Figur), „Einkaufszentrum“ (1 blaue und 1 graue Figur), „Öffentliches Krankenhaus“ (1 weiße und 1 graue Figur), „Staatliche Universität“ (1 orange und 1 graue Figur).
 - In einer Partie zu dritt oder viert: „Supermarkt“ (1 grüne und 1 graue Figur), „Hochschule“ (1 orange und 1 graue Figur) und die „Universitätsklinik“ (1 weiße und 2 graue Figuren).
- Beachte:** Alle Arbeitskräfte müssen aufrecht stehen.
- 10 Stelle 1 deiner **ungelernten Arbeitskräfte** (graue Figur) in den Arbeitslosenbereich.
 - Ziehe in einer Partie zu zweit 1 **Einwanderungskarte**.
 - Ziehe in einer Partie zu dritt oder viert 2 **Einwanderungskarten**.
- Stelle die Arbeitskraft der Arbeiterklasse, die auf jeder gezogenen Karte angegeben ist, in den Arbeitslosenbereich. Lege dann die gezogene(n) Karte(n) unter den Einwanderungsstapel.

Vorbereitung der Kapitalistenklasse

- 1 Lege das **Klassentableau** der Kapitalistenklasse vor dich hin.
- 2 Nimm **120 $\frac{1}{2}$** und lege sie in den **Einnahmehereich** deines Klassentableaus.
- 3 Stelle deinen **Vermögenszähler** auf das 1. Feld der Vermögensleiste.
- 4 Nimm dir 1 **Nahrung**, 2 **Luxusgüter**, 2 **Bildung** und 1 **Einfluss** und lege sie in die entsprechenden Lagerbereiche auf deinem Klassentableau. Lege dann je 1 **transparenten Stein** auf den Verkaufspreis jeder Ressource: Lege den Stein für Nahrung auf 12 $\frac{1}{2}$ und die Steine für die anderen 3 Ressourcen auf 8 $\frac{1}{2}$.
- 5 Nimm die **Freihandelszone** und lege sie neben dein Klassentableau.
- 6 Nimm die 3 **blauen Gesetzentwurf-Markiersteine** und dein **Abstimmungsplättchen** und lege sie neben dein Klassentableau.
- 7 Nimm die **Aktionskarten** der Kapitalistenklasse, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Ziehe 7 dieser Karten auf deine Hand.
- 8 Lege das **Übersichtsblatt** und das **Regelblatt** der Kapitalistenklasse neben dein Klassentableau.
- 9 Nimm die **Unternehmen** der Kapitalistenklasse, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Decke dann die ersten 4 Unternehmen auf und lege sie offen neben den Unternehmensstapel. Diese Karten sind dein **Markt**.

Vorbereitung der Mittelschicht

Befolgt diese Anweisungen nur, falls ihr zu dritt oder zu viert spielt.

- 1 Lege das **Klassentableau** der Mittelschicht vor dich hin.
 - 2 Lege 1 **transparenten Stein** auf das angegebene Startfeld auf der Bevölkerungsleiste (10 Arbeitskräfte).
 - 3 Stelle deinen **Wohlstandszähler** auf das 1. Feld der Wohlstandsleiste (0).
 - 4 Nimm **40 $\frac{1}{2}$** und 1 **Einfluss** und lege sie auf die entsprechenden Felder.
 - 5 Nimm 1 **Nahrung** und 1 **Gesundheit** und lege sie in die entsprechenden Lagerbereiche auf deinem Klassentableau. Lege dann je 1 **transparenten Stein** auf den Verkaufspreis jeder Ressource: Lege den Stein für Nahrung auf 12 $\frac{1}{2}$ und die Steine für die anderen 3 Ressourcen auf 8 $\frac{1}{2}$.
 - 6 Nimm die 3 **gelben Gesetzentwurf-Markiersteine** und dein **Abstimmungsplättchen** und lege sie neben dein Klassentableau.
 - 7 Nimm die **Aktionskarten** der Mittelschicht, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Ziehe 7 dieser Karten auf deine Hand.
 - 8 Lege das **Übersichtsblatt** und das **Regelblatt** der Mittelschicht neben dein Klassentableau.
 - 9 Nimm die **Unternehmen** der Mittelschicht, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Decke dann die ersten 3 Unternehmen auf und lege sie offen neben den Unternehmensstapel. Diese Karten sind dein **Markt**.
 - 10 Stelle auf jedes der folgenden Unternehmen **Arbeitskräfte** der Mittelschicht, die den angegebenen Arbeitsplätzen auf den Karten entsprechen: „Technische Universität“ (1 orange und 2 graue Figuren), „Einkaufszentrum“ (1 blaue und 1 graue Figur), „Spätkauf“ (1 grüne Figur) und die „Arztpraxis“ (1 weiße Figur).
- Beachte:** Alle Arbeitskräfte müssen aufrecht stehen.
- 11 Stelle 1 **gelernte Mittelschicht-Arbeitskraft** deiner Wahl in den Arbeitslosenbereich (die Unternehmenskarten in deinem Markt können dir bei der Entscheidung helfen) und ziehe dann 2 **Einwanderungskarten**. Stelle die auf diesen 2 Karten angegebenen Mittelschicht-Arbeitskräfte ebenfalls in den Arbeitslosenbereich. Lege die Karten dann unter den Einwanderungsstapel.

Vorbereitung des Staates

Befolgt diese Anweisungen nur, falls ihr zu viert spielt.

- 1 Lege das **Klassentableau** des Staates vor dich hin.
- 2 Stelle je 1 **Legitimitätszähler** in der entsprechenden Farbe auf das 2. Feld jeder Legitimitätsleiste.
- 3 Nimm dir 1 **Einflussstein** und lege ihn auf das entsprechende Feld.
- 4 Nimm die 3 **grauen Gesetzentwurf-Markiersteine** und dein **Abstimmungsplättchen** und lege sie neben dein Klassentableau.
- 5 Nimm die **Aktionskarten** des Staates, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Ziehe 7 dieser Karten auf deine Hand.
- 6 Lege das **Übersichtsblatt** und das **Regelblatt** des Staates neben dein Klassentableau.
- 7 Nimm die **Ereigniskarten**, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Ziehe dann 2 Karten und lege sie offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Steht auf einer Karte „Nur Runden 2–5“, mische sie zurück in den Stapel und ziehe eine neue Karte an ihrer Stelle.
- 8 Nimm die Karten mit der **politischen Agenda**, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben dein Klassentableau. Ziehe dann die oberste Karte und lege sie offen neben dein Klassentableau, sodass Alle sie sehen können.
- 9 Lege das **Gesundheits-Wohlfahrtsplättchen** in den Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ auf dem Spielplan, unterhalb der Gesundheitsplättchen (die zum Kauf angeboten werden). Achte darauf, dass die aufgedeckte Seite diejenige ist, die dem Politikbereich 4B entspricht. Lege das **Bildungs-Wohlfahrtsplättchen** irgendwo in der Nähe deines Klassentableaus ab.



HAUPTREGELN

Eine Partie *Hegemony* besteht aus 5 Runden. Jede Runde besteht aus mehreren Phasen, jede mit ihren eigenen Schritten. Nach der 5. Runde gibt es noch einen zusätzlichen Schritt vor der Endwertung. Wer dann die meisten Siegpunkte (SP) hat, gewinnt die Partie.

Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

- **Vorbereitungsphase**
- **Aktionsphase**
- **Produktionsphase**
- **Wahlphase**
- **Wertungsphase**

Im Folgenden gibt es eine Übersicht über alle Phasen, sowie eine Erklärung allgemeiner Regeln, die für alle Klassen gelten. Die *klassenspezifischen Regeln* findet ihr ab S. 14.

Vorbereitungsphase

Diese Phase wird in der 1. Runde der Partie übersprungen.

Bereitet in der Vorbereitungsphase die neue Runde vor. **Rückt den Rundenzähler auf das nächste Feld auf der Rundenleiste vor.** Führt anschließend die Schritte eurer jeweiligen Klasse aus. Gibt es Probleme mit dem Timing, seht auf dem Allgemeinen Übersichtsblatt nach, in welcher Reihenfolge ihr die Schritte ausführen müsst.

Nachdem Alle diese Schritte ausgeführt haben, geht es weiter mit der Aktionsphase.

Aktionsphase

Spielt in der Aktionsphase eure Aktionskarten, führt Aktionen aus und versucht, eure Ziele bestmöglichst zu verfolgen. Ihr spielt jeweils 5 Züge und habt am Ende der Runde noch 2 Karten auf der Hand.

Die Zugreihenfolge bleibt stets gleich:

1. Arbeiterklasse
2. Mittelschicht
3. Kapitalistenklasse
4. Staat

Ignoriert in Partien zu zweit oder zu dritt die Klassen, die nicht mitspielen.

Wähle, beginnend mit der Arbeiterklasse, jeweils 1 Karte von deiner Hand aus, um die **Hauptaktion** auszuführen: Führe entweder den **Effekt deiner Karte** aus oder wirf sie ab, um 1 **Basisaktion** auszuführen. Jede Klasse hat verschiedene Basisaktionen zur Verfügung, die ihr in den jeweiligen Abschnitten findet und die auch auf dem jeweiligen Übersichtsblatt aufgelistet sind.

Du **darfst** in deinem Zug vor oder nach deiner Hauptaktion auch 1 **Freie Aktion** ausführen. Welche Freien Aktionen zur Verfügung stehen, hängt von deiner Klasse ab.

Spielst du eine Karte aus, um ihren Effekt als Hauptaktion zu nutzen, solltest du daran denken, dass einige Karten eine Bedingung enthalten, die sich normalerweise auf die derzeit geltenden Politikbereiche bezieht. Du kannst diese Karten nur ausspielen, falls die Bedingung erfüllt ist (z.B. falls der aktuelle Politikbereich auf der Karte aufgeführt ist). Ist die Bedingung nicht erfüllt, kannst du die Karte nur verwenden, um eine Basisaktion auszuführen.

Beispiel: *Jim* spielt die Rolle der Arbeiterklasse. Er ist am Zug und wählt die Karte „Staatliches Stipendium“ von seiner Hand. Die auf der Karte angegebene Bedingung ist erfüllt, also beschließt er, sie auszuspielen, um ihren Effekt als Hauptaktion zu nutzen. Er fährt damit fort, Bildung zu kaufen, und zahlt die Hälfte der Kosten an den Staat. Sobald er seine Aktion beendet hat, rückt *Anna*, die die Rolle des Staates spielt, den Legitimitätszähler der Arbeiterklasse auf ihrem Klassentableau 1 Feld nach vorne.



Hat die Aktionskarte, die du für ihren Effekt ausgespielt hast, ein oder mehrere Klassensymbole mit einer Zahl daneben, müsst ihr die **Legitimitätswerte** für diese Klassen auf dem Klassentableau des Staates anpassen (siehe S. 26). Rückt die Legitimitätszähler vor oder zurück, nachdem du den Effekt genutzt hast.

Achtung: Das ist nur in Partien zu viert relevant. Spielt ihr mit weniger Klassen, ignoriert diese Symbole. Ignoriert die Symbole ebenfalls, falls ihr Karten für eine Basisaktion abwerft.

Beachte: Manche Karteneffekte fordern dich dazu auf, eine oder mehrere Basisaktionen auszuführen, normalerweise mit einer Einschränkung oder einer kleinen Anpassung. Regeln für diese Basisaktion gelten weiterhin, solange sie nicht durch den Kartentext verändert werden.

Nachdem eine Klasse ihren Zug beendet hat, spielt die nächste Klasse in Zugreihenfolge. Das geht so weiter, bis alle Klassen insgesamt je 5 Karten gespielt haben. Behaltet die übrigen 2 Karten für die nächste Runde.

Produktionsphase

In dieser Phase produzieren die verschiedenen Unternehmen im Spiel Waren oder Dienstleistungen und die Arbeitskräfte erhalten ihre Löhne. Deckt anschließend die Grundbedürfnisse der Menschen und zahlt Steuern.

Die Produktionsphase besteht aus den folgenden Schritten:

- **Waren und Dienstleistungen produzieren**
- **Bedarf decken**
- **IWF prüfen**
- **Steuern zahlen**

Keht während der Produktionsphase die Zugreihenfolge um. Sie sieht jetzt also folgendermaßen aus:

1. Staat
2. Kapitalistenklasse
3. Mittelschicht
4. Arbeiterklasse

Waren und Dienstleistungen produzieren

In diesem Schritt zahlt jede Klasse, die Unternehmen kontrolliert (der Staat, die Kapitalistenklasse und die Mittelschicht), die angegebenen Löhne für jedes Unternehmen an die Klasse, die die dort platzierten Arbeitskräfte kontrolliert (Arbeiterklasse und Mittelschicht). Dann produziert jedes Unternehmen die angegebene Menge an Waren oder Dienstleistungen – die Klasse, der das Unternehmen gehört, fügt die entsprechenden Ressourcen zu ihren Lagerbereichen hinzu.

Die Öffentlichen Unternehmen produzieren auch in einer Partie, in der niemand die Rolle des Staates übernimmt. Beahlt die Löhne der Arbeitskräfte mit dem Geld aus der Staatskasse und fügt die produzierten Ressourcen dem Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ auf dem Spielplan hinzu.

**WICHTIG!**

Jede Öffentliche Dienstleistung hat eine Lagergrenze, die der Produktion der entsprechenden Öffentlichen Unternehmen plus 6 entspricht (unabhängig davon, ob sie betriebsfähig sind oder nicht). Produziert oder empfängt der Staat jemals mehr Dienstleistungen, als er lagern kann, ist der Überschuss verloren.

Bedarf decken

Spielst du als Arbeiterklasse oder Mittelschicht, deckst du in diesem Schritt die grundlegendsten Bedürfnisse deiner Bevölkerung. Dies geschieht durch den Konsum von Nahrung, die deiner Bevölkerungszahl entspricht. Hast du nicht genug Nahrung zur Verfügung, musst du sie aus einer beliebigen Kombination von Quellen kaufen.

IWF prüfen

In diesem Schritt überprüft ihr, ob der Staat mehr Kredite hat, als seine Fiskalpolitik zulässt (Politikbereich 1). Falls ja, überprüft zuerst, ob er in der Lage ist, sie zurückzuzahlen, indem er 55% für jeden Kredit ausgibt. Hat der Staat genug Geld und besitzt nun weniger Kredite als in der Fiskalpolitik festgelegt ist, geht zum nächsten Schritt über. Falls nicht, dann interveniert der IWF (Internationaler Währungsfonds) und erzwingt einige Veränderungen in den Politikbereichen (siehe „IWF-Intervention“, S. 33).

Steuern zahlen

Zahlt in diesem Schritt Steuern an den Staat, basierend auf der Aktuellen Steuerpolitik (Politikbereich 3). Eine detaillierte Auflistung darüber, was du zahlen musst, findest du in deinem eigenen Abschnitt.

**WICHTIG!**

Das Geld, das für Steuern ausgegeben wird, muss immer an die Staatskasse gehen. Bitte achtet genau darauf, damit ihr das Geld beim Bezahlen nicht versehentlich an den Vorrat zurückgebt.

Wahlphase

In dieser Phase wählt ihr, um festzustellen, ob die Gesetzentwürfe, die in der Aktionsphase vorgeschlagen wurden, angenommen werden oder nicht.

Die Wahlphase besteht aus den folgenden Schritten:

- **Beutel auffüllen**
- **Wahlen durchführen**

Verwendet in dieser Phase bei Bedarf die Zugreihenfolge der Aktionsphase. Hat niemand in der Aktionsphase einen Gesetzentwurf vorgeschlagen, überspringt diese Phase.

Beutel auffüllen

Füllt vor den Wahlen den Beutel mit **Abstimmungssteinen** auf. Die Arbeiterklasse fügt Steine hinzu, die der Hälfte ihrer **Bevölkerungszahl** entsprechen (aufgerundet). Die Kapitalistenklasse fügt Steine hinzu, die der halben Anzahl (aufgerundet) ihrer **betriebsfähigen Unternehmen** entsprechen (Unternehmen, die Arbeitskräfte haben oder voll automatisiert sind). Die Mittelschicht fügt Steine hinzu, die dem **höheren der beiden Werte** für diese Klasse entsprechen (die Hälfte ihrer Bevölkerung oder die Hälfte der betriebsfähigen Unternehmen, aufgerundet).

Fügt in einer Partie zu zweit trotzdem 5 Steine der Mittelschicht zum Beutel hinzu.

Der Staat hat keine eigenen Abstimmungssteine, also fügt er dem Beutel nichts hinzu. Stattdessen gewinnt er **Einfluss** auf der Grundlage seines niedrigsten Legitimitäts-werts (siehe Abschnitt „Staat“, S. 26).

Wahlen durchführen

Führt für jeden Politikbereich, der mit einem Gesetzentwurf-Markierstein versehen ist, eine Wahl durch. Beginnt mit Politikbereich 1 und geht der Reihe nach vor.

Wird eine Wahl durchgeführt, gebt ihr in Zugreihenfolge an, ob ihr **für** oder **gegen** die vorgeschlagene Änderung des Politikbereichs seid. Dreht dazu euer Abstimmungsplättchen auf die entsprechende Seite. Ihr könnt euch nicht enthalten. Hast du den Gesetzentwurf vorgeschlagen, bist du immer **für** die Änderung.



Nachdem alle Klassen ihre Präferenz geäußert haben, **zieht ihr 5 Steine aus dem Abstimmungsbeutel** und platziert sie auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan, je nachdem, welche Präferenzen die Klassen angegeben haben. Jeder Stein zählt als 1 Stimme.

Dies ist das ursprüngliche Ergebnis. Ihr habt nun die Möglichkeit, es zu beeinflussen, indem ihr **Einfluss ausübt**.

Verkündet jeweils die Gesamtanzahl eurer Einflusssteine und nehmt sie in eine Hand. Wählt dann jeweils heimlich die Anzahl, die ihr ausgeben wollt, und legt sie in die andere Hand. Streckt anschließend diese Hand über den Spielplan und öffnet eure Hände gleichzeitig. Jeder ausgegebene Einflussstein zählt als 1 **zusätzliche Stimme** für die Wahl. Legt sie auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan und zählt die Gesamtzahl der Stimmen:

- Gibt es gleich viele Stimmen für beide Optionen oder mehr Stimmen dafür, wird der Gesetzentwurf angenommen. Verschiebt den Politikbereich-Markierstein in den neuen Abschnitt und stellt den Gesetzentwurf-Markierstein der Klasse vor sie zurück. Diese Klasse erhält sofort 3 SP. Alle anderen Klassen, die den Entwurf unterstützt haben (entweder durch Steine aus dem Beutel oder nachträglich platzierten Einfluss), erhalten ebenfalls je 1 SP.
- Gibt es mehr Gegenstimmen, wird der Gesetzentwurf nicht angenommen. Gebt der Klasse ihren Gesetzentwurf-Markierstein zurück und fahrt mit dem nächsten Politikbereich fort. In diesem Fall gibt es keine Siegpunkte.



In einer Partie zu zweit zählen gezogene Steine der Mittelschicht zu den 5 Steinen. Werft sie aber sofort ab – die Mittelschicht enthält sich. Das Ergebnis ergibt sich dann aus den verbleibenden Abstimmungssteinen. In dem seltenen Fall, dass alle 5 gezogenen Steine der Mittelschicht gehören (und niemand Einfluss ausübt), wird der Gesetzentwurf angenommen.

Beachtet: Ihr erhaltet nur Siegpunkte, falls ein Gesetzentwurf angenommen wird. Du erhältst in diesem Fall nur 1 SP, falls du die Wahl mit mind. 1 Stimme (durch Abstimmungs- oder Einflussteine) beeinflusst hast. Hast du das Gesetz vorgeschlagen, erhältst du 3 SP, sobald es verabschiedet wird – unabhängig davon, ob du zur Abstimmung beigetragen hast.

Werft, sobald das Ergebnis feststeht, alle Steine auf der Seite, die die Abstimmung gewonnen hat, ab. Werft ebenfalls **allen ausgegebenen** Einfluss ab. Legt die Steine der Seite, die die Abstimmung verloren hat, zurück in den Beutel. Wendet Änderungen, die auf dem Spielplan vorgenommen werden müssen (z.B. *weil sich Löhne aufgrund des Arbeitsmarktes ändern*) an, bevor ihr zum nächsten Politikpunkt übergeht.

In dem seltenen Fall, dass alle Klassen bei einer Wahl die gleiche Präferenz angeben (was dazu führt, dass der Entwurf automatisch angenommen wird) müsst ihr trotzdem 5 Steine aus dem Beutel ziehen und alle abwerfen.

Sind zu irgendeinem Zeitpunkt keine Abstimmungssteine mehr im Beutel, obwohl ihr mehr ziehen müsst, führt den Schritt „Beutel auffüllen“ 2-mal aus und zieht dann.

Ein detailliertes Beispiel findet ihr auf S. 32.

Sobald ihr alle Wahlen durchgeführt habt, geht zur nächsten Phase über.

Wertungsphase

In dieser Phase erhaltet ihr je nach Fortschritt zusätzliche Siegpunkte. Außerdem wendet der Staat die Strafen für alle Ereignisse an, auf die er in der Aktionsphase nicht reagiert hat und die noch auf dem Spielplan liegen.

Beachtet: Zwar haben alle Klassen die Möglichkeit, in dieser Phase Siegpunkte zu erhalten, die Beträge können jedoch sehr unterschiedlich sein. Für eine Klasse könnte diese Phase die wichtigste Quelle für Siegpunkte im Spiel sein, während sie für eine andere Klasse nur einen kleinen Bonus darstellt.

Ende der Partie

Nach der 5. Runde endet die Partie. Erhaltet Strafen für Kredite, die ihr noch habt, und berechnet dann euren Endstand.

Kredite prüfen

Die Klasse der Kapitalisten verliert 5 SP für jeden Kredit, den sie hat. Alle Anderen haben die Chance, diese Kredite zuerst zu tilgen. Dazu müssen sie 55 $\pounds$ (50 $\pounds$ für den ursprünglichen Kredit und 5 $\pounds$ als Zinsen) für jeden Kredit zahlen und die Kreditkarte danach abwerfen. Falls sie es sich nicht leisten können, den vollen Betrag zu entrichten, geben sie so viel wie möglich in 5er-Schritten aus und verlieren dann 1 SP für je 5 $\pounds$, die sie nicht zahlen konnten.

Beispiel: Claire, die die Rolle der Mittelschicht spielt, beendet das Spiel mit 1 Kredit und 38 $\pounds$. Sie muss so viel von dem Kredit zurückzahlen, wie sie kann (in 5er-Schritten), also gibt sie 35 $\pounds$ aus. Die restlichen 20 $\pounds$, die sie nicht zahlen konnte, bedeuten, dass sie 4 SP verliert.

Endstand berechnen

Sobald die Partie endet, erhält jede Klasse einige zusätzliche Siegpunkte, die auf dem aktuellen Stand der Politikbereiche und dem Stand des eigenen Klassentableaus basieren. *Im Abschnitt zu jeder Klasse findet ihr mehr Details.*

Nach dem Erhalt dieser letzten Siegpunkte gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat. Im Falle eines Gleichstands, zählt, wie viele Abschnitte in den Politikbereichen 1–5 jeweils einer Klasse zugeordnet sind. Abschnitt A ist der Arbeiterklasse, Abschnitt B der Mittelschicht und Abschnitt C der Kapitalistenklasse zugeordnet. Die aktuelle politische Agendakarte ist dem Staat zugeordnet. Die Klasse, der die meisten Politikbereiche zugeordnet sind, gewinnt. Herrscht danach immer noch Gleichstand und der Staat ist daran beteiligt, gewinnt der Staat. Falls nicht, gewinnt die Klasse mit den meisten Abstimmungssteinen. Herrscht dann immer noch ein Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Klassen den Sieg.

ARBEITERKLASSE

Überblick

Dein Ziel als Arbeiterklasse ist es, den Wohlstand deiner Bevölkerung zu steigern. Um das zu erreichen, setzt du deine Arbeitskräfte in Unternehmen ein und erhältst für ihre Arbeit Löhne. Das Geld, das du mit den Löhnen verdienst, gibst du aus, um die Grundbedürfnisse wie Nahrung, Gesundheit, Bildung und – falls möglich – Unterhaltung (Luxusgüter) zu befriedigen.

Vorbereitungsphase

Führe in der Vorbereitungsphase die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

Zinsen für Kredite zahlen

Zahle 5% als Zinsen für **jeden Kredit**, den du hast.

Wohlstand senken

Rücke deinen Wohlstandszähler um 1 Feld zurück. Befindet er sich bereits auf dem 1. Feld der Leiste (Feld 0), bleibt er dort, wo er ist, und es passiert nichts weiter. **Beachte:** Zwar erhältst du Siegpunkte, sobald du deinen Wohlstand erhöhst (siehe „Freie Aktionen“, S. 16), verlierst aber keine Siegpunkte, sobald du deinen Wohlstand verringern musst.

Aktionskarten ziehen

Ziehe 5 Aktionskarten von deinem Stapel (sodass du insgesamt 7 auf der Hand hast). Halte sie vor den Anderen geheim.

Neue Arbeitskräfte erhalten und Bevölkerungszahl anpassen

Füge 2 deiner ungelernten (grauen) Arbeitskräfte zum Arbeitslosenbereich hinzu. Prüfe dann Einwanderung (Politikbereich 7). Steht der Politikbereich-Markierstein in Abschnitt B oder C, stelle zusätzliche Arbeitskräfte in den Arbeitslosenbereich. Ihr Typ (gelernt oder ungelernt) wird durch die Einwanderungskarten bestimmt. Decke die Anzahl der Einwanderungskarten auf, die sich aus der aktuellen Richtlinie ergibt (1 Karte, falls der Markierstein in Abschnitt B ist, 2 Karten, falls er in Abschnitt C ist). Füge die Arbeitskraft der Arbeiterklasse, die auf jeder aufgedeckten Karte angegeben ist, zum Arbeitslosenbereich hinzu (ignoriere die Arbeitskraft der Mittelschicht). Lege dann die aufgedeckte(n) Karte(n) unter den Einwanderungsstapel.

Beispiel: Eine neue Runde beginnt und der Politikbereich-Markierstein der Einwanderungspolitik steht in Abschnitt C. **Jim** spielt die Rolle der Arbeiterklasse, also fügt er 2 graue Arbeitskräfte zum Arbeitslosenbereich hinzu und zieht dann 2 Einwanderungskarten. Die Arbeitskraft der Arbeiterklasse ist auf der 1. Karte ungelernt und auf der 2. gelernt in der Bildungsbranche, also stellt er 1 graue und 1 orange Arbeitskraft in den Arbeitslosenbereich.

Nachdem du die neuen Arbeitskräfte hinzugefügt hast, passe den Stein auf deiner Bevölkerungsliste entsprechend an, indem du ihn um so viele Felder nach vorne rückst, wie neue Arbeitskräfte hinzugekommen sind (entweder 2, 3 oder 4).

Aktionsphase



Erwähnt ein Effekt Arbeitskräfte, bezieht er sich, sofern nicht anders angegeben, nur auf Arbeitskräfte deiner eigenen Klasse.

Basisaktionen

In deinem Zug darfst du die folgenden **Basisaktionen** ausführen:

Gesetzentwurf vorschlagen

Indem du diese Aktion ausführst, drückst du deinen Wunsch aus, einen der Politikbereiche so zu verändern, dass dieser deinen Bedürfnissen besser entspricht.

Um einen Gesetzentwurf vorzuschlagen, nimm 1 deiner **Gesetzentwurf-Markiersteine** und platziere ihn auf einer Richtlinie, die du ändern möchtest, auf einem Abschnitt neben dem, der derzeit in Kraft ist.

Du kannst keinen Abschnitt wählen, der nicht an den aktuellen angrenzt. *Falls z.B. der Politikbereich-Markierstein für Steuern auf Abschnitt A steht, kannst du deinen Markierstein nicht auf Abschnitt C stellen.* Außerdem ist es dir nicht erlaubt, einen Gesetzentwurf für einen Politikbereich vorzuschlagen, auf dem bereits der Markierstein einer Klasse steht (d.h. für den aktuell eine Klasse einen Gesetzentwurf vorschlägt). *Falls z.B. der Markierstein des Arbeitsmarkts auf Abschnitt B steht und eine andere Klasse bereits einen Gesetzentwurf für Abschnitt C vorgeschlagen hat, kannst du keinen Gesetzentwurf für Abschnitt A vorschlagen.*

Normalerweise passiert an dieser Stelle nichts weiter. Die Ergebnisse aller Gesetzentwürfe werden später in der Runde ermittelt, nämlich in der Wahlphase. Du hast jedoch die Möglichkeit, direkt nach dem Vorschlagen eines Gesetzentwurfs eine **sofortige Abstimmung** zu fordern, indem du 1 Einfluss ausgibst. Tust du das, führt die Wahlen für den von dir vorgeschlagenen Gesetzentwurf sofort durch (siehe „Wahlen durchführen“, S. 12). Falls dein Vorschlag gewinnt, verschiebe den Politikbereich-Markierstein in den Abschnitt, den du vorgeschlagen hast, und erhalte wie gewohnt Siegpunkte – der neue Gesetzentwurf ist nun in Kraft. Scheitert dein Vorschlag, lasse den Politikbereich-Markierstein dort, wo er ist. In beiden Fällen legst du deinen Gesetzentwurf-Markierstein nach der Abstimmung wieder vor dich hin.

Du hast insgesamt 3 Markiersteine, was bedeutet, dass du nicht mehr als 3 Gesetzentwürfe pro Runde vorschlagen kannst, es sei denn, du rufst zur sofortigen Abstimmung auf (in diesem Fall legst du den Markierstein nach der Wahl wieder vor dir ab).

Arbeitskräfte zuweisen

Mit dieser Aktion findest du Jobs für deine Arbeitskräfte und weist sie den verfügbaren Arbeitsplätzen in Unternehmen zu.

Sobald du Arbeitskräfte zuweist, wähle bis zu 3 deiner Arbeitskräfte auf dem Spielplan und stelle sie auf die entsprechenden Arbeitsplätze der verfügbaren Unternehmen. Dabei gelten die folgenden Bedingungen:

- Du darfst Arbeitskräfte von **überall auf dem Spielplan** nehmen. Dazu gehört auch der Arbeitslosenbereich sowie andere Unternehmen, in denen deine Arbeitskräfte bereits arbeiten (es sei denn, sie sind verpflichtet – siehe S. 15).
- Ein Unternehmen kann entweder alle erforderlichen Arbeitskräfte haben (und betriebsfähig sein) oder keine (und ist dann nicht betriebsfähig). Das bedeutet, dass du nicht einzelne Arbeitskräfte einem Unternehmen mit 2 oder 3 freien Plätzen zuweisen kannst. Falls du nicht alle Plätze besetzen kannst, kannst du deine Arbeitskräfte dort nicht zuweisen. Nimmst du eine Arbeitskraft aus einem Unternehmen und weist sie woanders zu, können die verbleibenden Arbeitskräfte in dem ursprünglichen Unternehmen dort nicht mehr bleiben, da nicht alle Arbeitsplätze besetzt sind. Stelle sie sofort in den Arbeitslosenbereich. Überprüfe dies erst, nachdem du die gesamte Aktion ausgeführt hast. *Du darfst also z.B. eine Arbeitskraft aus einem Unternehmen nehmen und sie einem anderen zuweisen. Dann darfst du dem ursprünglichen Unternehmen wieder eine andere Arbeitskraft zuweisen – vorausgesetzt, sie hat die richtige Qualifizierung – um die freigewordene Stelle wieder zu besetzen.*

- Einige Arbeitsplätze erfordern gelernte Arbeitskräfte. Du kannst nur gelernte Arbeitskräfte dieser Branche (Figuren der entsprechenden Farbe) auf diese Arbeitsplätze stellen. Die restlichen Arbeitsplätze sind für ungelernte Arbeitskräfte bestimmt, aber du darfst sowohl gelernte als auch ungelernte Arbeitskräfte dort hinstellen.

Verpflichtete Arbeitskräfte

Wann immer du Arbeitskräfte zuweist, wird davon ausgegangen, dass beide Parteien eine Vereinbarung getroffen haben, die sie mind. 1 Runde lang einhalten werden (der Eigentümer des Unternehmens bietet einen Lohn als Gegenleistung für die Arbeit der Arbeitskräfte, die gerade zugewiesen wurden). Um dies zu verdeutlichen, musst du die Arbeitskräfte, die du zugewiesen hast, hinlegen. Solange sie im Unternehmen liegen, gelten sie als **verpflichtet**. Solange sie verpflichtet sind, können sie keinem anderen Unternehmen zugewiesen werden, ihr Lohn kann nicht gesenkt werden und das Unternehmen kann von seinem Besitzer nicht verkauft werden. Sobald die Arbeitskräfte während der Produktionsphase produzieren, kehren sie in eine stehende Position zurück.



Zuweisung von Arbeitskräften an Gewerkschaften

Abgesehen von den Arbeitsplätzen in den verfügbaren Unternehmen auf dem Spielplan darfst du deine gelernten Arbeitskräfte auch den Gewerkschaften auf deinem Klassentableau zuweisen. In diesem Fall gibt es jedoch eine zusätzliche Regel, die beachtet werden muss:

Bevor du eine Arbeitskraft einer Gewerkschaft zuweist, **musst du mind. 4 andere Arbeitskräfte besitzen, die in Unternehmen dieser Branche arbeiten.**

Beachte: Arbeitskräfte, die einer Gewerkschaft zugeordnet sind, gelten als beschäftigt und sind immer verpflichtet. Das heißt, du kannst sie nicht noch einmal anderswo platzieren. Solltest du jedoch im Spielverlauf zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr über mind. 4 Arbeitskräfte in der Branche einer Gewerkschaft verfügen, musst du die Arbeitskraft dieser Gewerkschaft sofort in den Arbeitslosenbereich stellen.

Der Vorteil, den du durch Gewerkschaften hast, ist, dass jede von ihnen dir **1 Einfluss** in der Produktionsphase und **2 SP** in der Wertungsphase einbringt. **Beachte:** Eine Arbeitskraft in einer Gewerkschaft gilt zwar als beschäftigt, erhält aber keinen Lohn.

Beispiel: **Jim** möchte eine Gewerkschaft in der Landwirtschaftsbranche gründen. Im Moment hat er nur 2 Arbeitskräfte, die in einem landwirtschaftlichen Unternehmen der Kapitalistenklasse arbeiten, aber es gibt 2 weitere Unternehmen der Mittelschicht, in die er gehen könnte. Da er 3 verfügbare Arbeitskräfte hat und 1 von ihnen auf diese Branche (als gelernte Arbeitskraft) spezialisiert ist, führt er die Aktion „Arbeitskräfte zuweisen“ aus. Er platziert zunächst die 2 ungelernten Arbeitskräfte auf den 2 Unternehmen der Mittelschicht. Er hat jetzt 4 Arbeitskräfte, die in der Landwirtschaftsbranche arbeiten. Das erlaubt ihm, eine Gewerkschaft zu gründen, also platziert er bei seiner 3. Zuweisung die grüne Arbeitskraft auf das entsprechende Gewerkschaftsfeld auf seinem Klassentableau.



Später in der Partie beschließt **Claire** (Mittelschicht), ihr Unternehmen zu verkaufen und stellt **Jims** Arbeitskräfte in den Arbeitslosenbereich. Jim hat jetzt nur noch 3 Arbeitskräfte, die in der Landwirtschaftsbranche arbeiten. Das bedeutet, dass er diese Gewerkschaft auflösen und die grüne Arbeitskraft dort ebenfalls in den Arbeitslosenbereich stellen muss.

Waren und Dienstleistungen kaufen

Mit dieser Aktion kaufst du notwendige Waren und Dienstleistungen, um deine Grundbedürfnisse zu decken.

Wann immer du diese Aktion ausführst, wähle **1 einzelne Ware oder Dienstleistung** (Nahrung, Luxusgüter, Gesundheit, Bildung oder Einfluss) und kaufe sie **von bis zu 2 Quellen**, die sie anbieten. Von jeder Quelle **kannst du maximal so viele Plättchen kaufen, wie der Wert auf deiner Bevölkerungsleiste** angibt. *Hast du also eine Bevölkerung von 4, darfst du z.B. 4 Luxusgüter von der Kapitalistenklasse und 4 weitere vom Auslandsmarkt kaufen. Oder du dürftest 4 Gesundheit vom Staat und 4 weitere von der Mittelschicht erwerben.*

Beachte: Nicht jede Quelle bietet alle Waren und Dienstleistungen an und die, die sie anbietet, besitzt sie vielleicht nicht in der von dir gewünschten Menge. Kaufst du auf dem Auslandsmarkt, wird die Menge nur von der Höhe deiner Bevölkerungszahl begrenzt. Die folgende Tabelle gibt dir einen Überblick darüber, was von jeder Quelle gekauft werden darf.

	NAHRUNG	LUXUSGÜTER	GESUNDHEIT	BILDUNG	EINFLUSS
Kapitalistenklasse	✓	✓	✓	✓	✗
Mittelschicht	✓	✓	✓	✓	✗
Auslandsmarkt	✓	✓	✗	✗	✗
Staat	*	*	✓	✓	✓

* nur unter bestimmten Umständen möglich

Der Preis jeder Ware oder Dienstleistung, die du kaufen willst, ist in der Quelle angegeben. Die Kapitalistenklasse und die Mittelschicht geben ihre Preise auf ihren Klassentableaus an (und dürfen sie während ihres jeweiligen Zuges ändern). Die Preise des Auslandsmarktes sind unten im Importbereich des Spielplans aufgeführt, aber sie werden auch von der Außenhandelspolitik (Politikbereich 6) beeinflusst, die diese Preise mit Zöllen belasten kann, die du an den Staat zahlen musst. Die Preise des Staates werden durch den Wohlfahrtsstaat bestimmt: Gesundheit (Politikbereich 4) und Bildung (Politikbereich 5). Gelangt der Staat in den Besitz von Unternehmen, die Waren (Nahrung oder Luxusgüter) produzieren, werden deren Preise auf dem Klassentableau des Staates angegeben (dies sind Festpreise). Der Preis für den Einfluss, den der Staat verkauft, ist ebenfalls festgelegt und wird im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ auf dem Spielplan angegeben.

Lege Ressourcen, die du kaufst, in den Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau.

Beispiel: **Jim** möchte Gesundheit kaufen. Seine Bevölkerungszahl beträgt 5, also kann er jeweils bis zu 5 Gesundheitsplättchen von bis zu 2 Quellen kaufen. Im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ sind 6 Gesundheitsplättchen verfügbar, also kauft er 5 davon zu je 5€, also insgesamt 25€. Die Kapitalistenklasse hat ebenfalls Gesundheit zu einem Preis von 8€ zur Verfügung. **Jim** dürfte auch dort bis zu 5 Gesundheit kaufen, aber die Kapitalistenklasse hat nur 3 Plättchen in ihrem Lager. **Jim** beschließt, alle 3 Plättchen für 24€ zu kaufen.

Später in der Partie (mit einer Bevölkerung von 6) möchte **Jim** Luxusgüter auf dem Auslandsmarkt kaufen. Normalerweise würden Luxusgüter auf dem Auslandsmarkt 6€ kosten, aber die Außenhandelspolitik ist in Abschnitt B, was bedeutet, dass auf jedes Luxusgut ein Zoll von +3€ erhoben wird. **Jim** gibt 36€ aus (für die Hauptkosten der Waren), um sie in den eigenen Bereich „Waren & Dienstleistungen“ zu legen, und zahlt zusätzlich 18€ an den Staat für die Zölle.

Streik

Mit dieser Aktion setzt du die Kapitalistenklasse und Mittelschicht unter Druck, ihre Löhne zu erhöhen, jedoch auf die Gefahr hin, dass deine Arbeitskräfte gar nicht bezahlt werden.

Wann immer du einen Streik durchführst, lege je 1 Streikplättchen auf bis zu 2 Unternehmen, in denen deine Arbeitskräfte arbeiten. Du kannst keine Unternehmen mit verpflichteten Arbeitskräften oder Unternehmen mit Löhnen der Stufe 3 wählen. Du kannst nur in einer Partie zu viert Öffentliche Unternehmen wählen. Jedes Unternehmen kann nur 1 Streikplättchen haben.



Entferne zu Beginn der Produktionsphase die Streikplättchen von allen Unternehmen mit Löhnen der Stufe 3. Überspringe die Produktionsphase für jedes betriebsfähige Unternehmen, das noch ein Streikplättchen besitzt (da es noch Löhne der Stufe 1 oder 2 hat), und erhalte dafür 1 Einfluss. Entferne dann alle Streikplättchen.

Legst du ein Streikplättchen auf ein Unternehmen der Mittelschicht, auf dem sich eine deiner Arbeitskräfte befindet, überspringt ihr nur den Produktionsbonus für deine angestellte Arbeitskraft. Die Produktion, die der Arbeitskraft der Mittelschicht entspricht, findet wie gewohnt statt.

Beachte: Ein Unternehmen mit einem Streikplättchen kann in keiner Weise produzieren. Das gilt auch für Aktionen, die es Unternehmen ermöglichen, während der Aktionsphase zu produzieren (z.B. die Aktionskarte „Extraschicht“). Ihr könnt diese Aktionen nicht auf ein Unternehmen mit Streikplättchen spielen. Die Mittelschicht darf dennoch ihre Basisaktion „Extraschicht“ auf ein bestreiktes Unternehmen spielen. Allerdings produziert dann nur ihre eigene Arbeitskraft.

Demonstration

Mit dieser Aktion setzt du die anderen Klassen unter Druck, mehr Unternehmen zu gründen und Arbeitsplätze für dich zu öffnen.

Du kannst diese Aktion nur ausführen, falls die Anzahl deiner arbeitslosen Arbeitskräfte die Anzahl der verfügbaren Arbeitsplätze für deine Klasse (unabhängig von der Qualifizierung) um mind. 2 übersteigt. Ist dieses Kriterium erfüllt, darfst du mit dieser Aktion das Demonstrationsplättchen in den Arbeitslosenbereich legen.



Hat eine Klasse ein neues Unternehmen gegründet und Arbeitskräfte dort zugewiesen, überprüft sie, ob die Bedingungen für die Demonstration noch erfüllt sind. Sind sie nicht mehr erfüllt, wirft sie dein Demonstrationsplättchen ab und nichts geschieht. Sollte es aber noch bis zur Produktionsphase liegen bleiben, musst du es entfernen und erhältst 1 Einfluss. Außerdem verlieren die Anderen insgesamt so viele Siegpunkte, wie du arbeitslose Arbeitskräfte und Gewerkschaften hast. Du entscheidest, wie viele Siegpunkte jede der anderen Klassen verliert, aber beachte, dass sie nicht mehr Siegpunkte verlieren können als die Anzahl der leeren Felder auf ihrem Teil des Spielplans (Felder ohne gegründete Unternehmen).

Beispiel: In einer Partie zu zweit wurde der Öffentliche Sektor gerade verkleinert und dadurch wurden 4 von **Jims** Arbeitskräften in den Arbeitslosenbereich überführt. Zusammen mit dem 1, der bereits dort war, hat **Jim** nun insgesamt 5 arbeitslose Arbeitskräfte. Auf dem Spielplan gibt es derzeit nur 1 nicht betriebsfähiges Unternehmen, welches von der Kapitalistenklasse kontrolliert wird, und dieses benötigt 2 Arbeitskräfte. Da die Bedingung erfüllt ist (Anzahl der arbeitslosen Arbeitskräfte einer Klasse übersteigt die verfügbaren Arbeitsplätze um mind. 2), beschließt **Jim** eine Demonstration auszuführen, indem er sein Demonstrationsplättchen in den Arbeitslosenbereich legt. Er hat bereits 2 Gewerkschaften, also weiß er, dass **Mike** (Kapitalistenklasse), der im Moment nur 5 Unternehmen hat, 7 SP verliert, falls er nichts dagegen unternimmt (durch 5 arbeitslose Arbeitskräfte plus 2 Gewerkschaften).

Mike will diese Siegpunkte nicht verlieren, sobald die Produktionsphase beginnt, also gründet er in seinem nächsten Zug ein Unternehmen mit 3 Arbeitsplätzen und besetzt diese mit 3 von **Jims** Arbeitskräften. Nun hat er ein Unternehmen gegründet, Arbeitskräfte zugewiesen und die Demonstrationsbedingung ist nicht mehr erfüllt (da es 2 arbeitslose Arbeitskräfte und 2 freie Arbeitsplätze gibt), also wirft **Mike** das Demonstrationsplättchen ab.

Wäre die gleiche Situation eingetreten, aber **Mike** hätte bereits 8 Unternehmen gegründet und wollte kein weiteres gründen, würde er nur 4 SP verlieren, die der Anzahl der Felder auf seinem Teil des Spielplans ohne Unternehmen entsprechen.



Politischen Druck ausüben

Mit dieser Aktion versuchst du, deine politische Macht zu stärken und deine Chancen bei den nächsten Wahlen zu verbessern.

Lege 3 deiner Abstimmungssteine in den Beutel.

Freie Aktionen

Im Folgenden siehst du die **Freien Aktionen**, die du in deinem Zug nutzen darfst. **Beachte:** Einige deiner freien Aktionen erhöhen deinen Wohlstand. Diese Aktionen sind sehr wichtig, denn dein Wohlstand ist deine Hauptquelle für Siegpunkte: **Wann immer du 1 Wohlstand erlangst, rücke deinen Wohlstandszähler um 1 Feld vor und erhalte Siegpunkte in Höhe des neuen Wohlstandswertes.**

Gesundheit nutzen

Mit dieser Aktion darfst du die Gesundheit, die du bereits gekauft hast, deiner Bevölkerung zuführen: Gib Gesundheit aus (die im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau liegt), die dem Wert deiner Bevölkerungszahl entspricht. Erhalte **1 Wohlstand, 2 Bonus-SP** und stelle 1 neue ungelernte Arbeitskraft (grau) in den Arbeitslosenbereich. Achte darauf, dass du den Zuwachs an Arbeitskräften auch auf der Bevölkerungsleiste auf deinem Klassentableau vermerkst.



Beispiel: **Jim** hat gerade seine Hauptaktion genutzt, um 8 Gesundheitsplättchen zu kaufen. Als freie Aktion beschließt er, die Gesundheit zu nutzen. Er hat eine Bevölkerungszahl von 5, was bedeutet, dass er 5 Gesundheit ausgeben muss, um die Aktion auszuführen. Er tut dies und rückt dann seinen Wohlstandszähler um 1 Feld nach rechts. Die neue Position zeigt die Zahl 5, also erhält er 5 SP. Außerdem erhält er 2 weitere SP durch die Aktion und stellt dann 1 graue Arbeitskraft in den Arbeitslosenbereich (und passt die Anzahl der Arbeitskräfte auf seinem Klassentableau entsprechend an).

Bildung nutzen

Mit dieser Aktion darfst du bereits gekaufte Bildung deiner Bevölkerung zuführen: Gib Bildung aus (die im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau liegt), die dem Wert deiner Bevölkerungszahl entspricht. Erhalte dann **1 Wohlstand** und werte 1 deiner ungelerten Arbeitskräfte zu einer gelernten Arbeitskraft auf: Ersetze 1 deiner Arbeitskräfte (von einem beliebigen Ort auf dem Spielplan – sie darf auch in einem Unternehmen platziert sein) durch 1 farbige Arbeitskraft deiner Wahl aus dem Vorrat. **Beachte:** Sobald du eine verpflichtete Arbeitskraft aufwerst, bleibt die neue, gelernte Arbeitskraft ebenfalls weiterhin auf diesem Arbeitsplatz verpflichtet.



Normalerweise willst du ungelernete Arbeitskräfte aufwerten, aber bei Bedarf darfst du auch 1 arbeitslose gelernte Arbeitskraft in eine andere Branche wechseln lassen.

Beispiel: In seinem nächsten Zug kauft **Jim** 4 Bildung. Er hatte bereits 1 Bildung aus einer früheren Runde, was bedeutet, dass er jetzt genug hat, um Bildung zu nutzen. Er führt die freie Aktion aus, gibt die 5 Bildungsplättchen aus und rückt den Wohlstandszähler um 1 Feld nach rechts. Der neue Wohlstandswert ist 6, also erhält er 6 weitere SP. Dann tauscht er eine ungelernete graue Arbeitskraft, die er in der vorherigen Runde erhalten hat, durch eine gelernte lilane Arbeitskraft aus.

Luxusgüter nutzen

Mit dieser Aktion bietest du deiner Bevölkerung Unterhaltung, indem du ihnen Luxusgüter zur Verfügung stellst: Gib Luxusgüter aus (die du im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau hast), die dem Wert deiner Bevölkerungszahl entsprechen. Erhalte dann **1 Wohlstand**.

Arbeitskräfte tauschen

Mit dieser Aktion darfst du deine Arbeitskräfte leicht umstrukturieren, damit gelernte Arbeitskräfte einfacher einen Job in ihrer Branche finden. Sobald du diese Aktion ausführst, tausche 1 gelernte Arbeitskraft, die sich auf einem ungelerten Arbeitsplatz befindet, mit einer anderen Arbeitskraft aus dem Arbeitslosenbereich. Du darfst z.B. eine rote Arbeitskraft, die in einem Unternehmen der Landwirtschaftsbranche arbeitet, mit einer grauen Arbeitskraft aus dem Arbeitslosenbereich tauschen. Das darfst du so oft wiederholen, wie du willst.

Du darfst eine Arbeitskraft tauschen, obwohl sie bereits verpflichtet ist. In diesem Fall wird die neue Arbeitskraft, die den Platz einnimmt, ebenfalls verpflichtet. Die vorherige Arbeitskraft befindet sich nun im Arbeitslosenbereich und wechselt bei Bedarf zu einem anderen Unternehmen.

Leistungen erhalten (nur in Partien zu viert verfügbar)

Mit dieser Aktion erhältst du die Leistungen, mit denen dich der Staat im entsprechenden Bereich für „Staatliche Leistungen“ versorgt. Erhältst du Abstimmungssteine, lege sie sofort in den Beutel.

Beachte: Der Staat erhält 1 SP, wann immer du diese Aktion ausführst.

Kredit abbezahlen

Diese Aktion erlaubt dir, 1 Kredit abzubezahlen. Gib 50€ aus und wirf 1 Kredit ab, den du besitzt.

Produktionsphase

Waren und Dienstleistungen produzieren

In diesem Schritt wirst du für deine Arbeitskräfte in den Unternehmen anderer Klassen bezahlt. Falls du landwirtschaftliche Genossenschaften hast, **produzieren sie jeweils 2 Nahrung**. Außerdem erhältst du **1 Einfluss für jede Gewerkschaft**, die du hast.

Nachdem alle Unternehmen produziert haben, stelle alle deine verpflichteten Arbeitskräfte aufrecht hin – sie sind nicht mehr verpflichtet.

Bedarf decken

Verbrauche in diesem Schritt so viel Nahrung, wie du Bevölkerung hast. Gib zuerst Nahrung ab, über die du bereits verfügst. Hast du nicht genug Nahrung, kaufe den Rest von einer beliebigen Kombination aus Quellen.

Es ist zwingend erforderlich, dass du genug Nahrung für deine gesamte Bevölkerung hast. Falls keine andere Klasse Nahrung zum Verkauf anbietet (oder du nicht bei ihnen kaufen willst), musst du sie auf dem Auslandsmarkt kaufen. In dem seltenen Fall, dass du nicht genug Geld hast, um alle benötigte Nahrung zu kaufen, musst du einen Kredit aufnehmen (siehe „Kredite“, S. 33).

Da du die Nahrung sofort verbrauchst, musst du keine Nahrungsplättchen auf deinem Klassentableau platzieren. Wirf sie einfach ab, sobald du sie gekauft hast.

Steuern zahlen

Zahle deine Einkommenssteuer an den Staat. Die Höhe der Steuer hängt von der Kombination der aktuellen Arbeitsmarkt- und Steuerpolitik ab (Politikbereich 2 und 3). Sie besteht aus einem Betrag, den du **pro Bevölkerung** zahlen musst. Den genauen Betrag findest du in dieser Tabelle:

EINKOMMENS- STEUER		STEUERPOLITIK		
		3A	3B	3C
ARBEITS- MARKT- POLITIK	2A	7€	6€	5€
	2B	4€	4€	4€
	2C	1€	2€	3€

Beispiel: **Jim** ist an der Reihe, Steuern zu zahlen. Da die Arbeitsmarktpolitik auf C und die Steuerpolitik auf B steht, muss er 2€ pro Bevölkerung zahlen. Seine Bevölkerungszahl beträgt 5, das heißt, er zahlt insgesamt 10€ an Steuern.

Wertungsphase

In dieser Phase erhältst du Siegpunkte für deine Gewerkschaften. Erhalte für jede Gewerkschaft, die du hast, **2 SP**.

Ende der Partie

Sobald die Partie endet, hast du die Chance, ein paar zusätzliche Siegpunkte zu erhalten:

Überprüfe die Politikbereiche 1–5 in der Politik-Tabelle. Abhängig von der Anzahl der **sozialistischen Politikbereiche** (Abschnitt A) erhältst du Siegpunkte wie in der folgenden Tabelle angegeben:

Sozialistische Politikbereiche	1	2	3	4	5
SP	1	4	8	12	18

Erhalte **1 SP** für je 10€, die auf deinem Klassentableau verblieben sind (max. 15 SP).



KAPITALISTENKLASSE

Überblick

Dein Ziel als Kapitalistenklasse ist es, deinen Gewinn zu maximieren. Du gründest Unternehmen und schließt Geschäfte ab, um Waren und Dienstleistungen zu produzieren, die du dann mit Gewinn verkaufst. Du versuchst ständig, deinen Gewinn zu steigern und gleichzeitig deine Ausgaben zu minimieren.

Allgemeiner Hinweis: Einnahmen & Kapital

Auf deinem Klassentableau gibt es 2 Bereiche, in denen du Geld aufbewahren kannst. Der erste Bereich wird als „Einnahmen“ bezeichnet und der andere ist das „Kapital“. Die Einnahmen stellen das Geld dar, das du durch die letzten finanziellen Aktivitäten erhalten hast und das noch nicht versteuert wurde. Das Kapital steht für das Geld, das du bereits hast und das in der Vergangenheit ordnungsgemäß versteuert wurde.

Wann immer du Geld verdienst, fließt es, sofern nicht anders angegeben, in deine Einnahmen. Und wann immer du Geld ausgeben musst, musst du es, sofern nicht anders angegeben, von deinen Einnahmen ausgeben. Falls die Einnahmen nicht ausreichen, um die Kosten zu decken, deckst du den Restbetrag aus deinem Kapital. Falls ein Effekt ausdrücklich besagt, dass ein Betrag aus dem Kapital gezahlt werden muss und dort ist nicht genug Geld vorhanden, wird der Rest aus den Einnahmen bezahlt. Falls in beiden Fällen nicht genug Geld in den Einnahmen und im Kapital vorhanden ist, musst du einen Kredit aufnehmen, der dein Kapital um 50% erhöht (siehe „Kredite“, S. 33).

Vorbereitungsphase

Führe in der Vorbereitungsphase die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

Zinsen für Kredite zahlen

Zahle 5% als Zinsen für **jeden Kredit**, den du hast.

Aktionskarten ziehen

Ziehe 5 Aktionskarten von deinem Stapel (sodass du insgesamt 7 auf der Hand hast). Halte sie vor den Anderen geheim.

Neue Unternehmen aufdecken

Entferne eine beliebige Anzahl von **Unternehmen** aus deinem **Markt** und ziehe dann neue, bis du 4 hast.

Geschäfts- und Exportkarten ziehen

Prüfe die Außenhandelspolitik (Politikbereich 6) in der Politik-Tabelle. Entferne alle Geschäftskarten vom Spielplan und füge die Anzahl neuer Geschäfte hinzu, die der aktuellen Außenhandelspolitik entspricht: 1 Geschäft, falls der Politikbereich-Markierstein der Außenhandelspolitik in Abschnitt B steht, und 2 Geschäfte, falls er in Abschnitt C steht. Entferne danach die aktuelle Exportkarte und lege 1 neue an ihre Stelle. **Beachte:** Dieser Schritt muss abgeschlossen sein, bevor die Arbeiterklasse und Mittelschicht neue Arbeitskräfte erhalten.

Aktionsphase

Basisaktionen

In deinem Zug darfst du die folgenden **Basisaktionen** ausführen:

Gesetzentwurf vorschlagen

Indem du diese Aktion ausführst, drückst du deinen Wunsch aus, einen der Politikbereiche so zu verändern, dass dieser deinen Bedürfnissen besser entspricht.

Um einen Gesetzentwurf vorzuschlagen, nimm 1 deiner **Gesetzentwurf-Markiersteine** und platziere ihn auf einer Richtlinie, die du ändern möchtest, auf einem Abschnitt neben dem, der derzeit in Kraft ist.

Du kannst keinen Abschnitt wählen, der nicht an den aktuellen angrenzt. *Falls z.B. der Politikbereich-Markierstein für Steuern auf Abschnitt A steht, kannst du deinen Markierstein nicht auf Abschnitt C stellen.* Außerdem ist es dir nicht erlaubt, einen Gesetzentwurf für einen Politikbereich vorzuschlagen, auf dem bereits der Markierstein einer Klasse steht (d.h. für den aktuell eine Klasse einen Gesetzentwurf vorschlägt). *Falls z.B. der Markierstein des Arbeitsmarkts auf Abschnitt B steht und eine andere Klasse bereits einen Gesetzentwurf für Abschnitt C vorgeschlagen hat, kannst du keinen Gesetzentwurf für Abschnitt A vorschlagen.*

Normalerweise passiert an dieser Stelle nichts weiter. Die Ergebnisse aller Gesetzentwürfe werden später in der Runde ermittelt, nämlich in der Wahlphase. Du hast jedoch die Möglichkeit, direkt nach dem Vorschlagen eines Gesetzentwurfs eine **sofortige Abstimmung** zu fordern, indem du 1 Einfluss aus gibst. Tust du das, führt die Wahlen für den von dir vorgeschlagenen Gesetzentwurf sofort durch (siehe „Wahlen durchführen“, S. 12). Falls dein Vorschlag gewinnt, verschiebe den Politikbereich-Markierstein in den Abschnitt, den du vorgeschlagen hast, und erhalte wie gewohnt Siegpunkte – der neue Gesetzentwurf ist nun in Kraft. Scheitert dein Vorschlag, lasse den Politikbereich-Markierstein dort, wo er ist. In beiden Fällen legst du deinen Gesetzentwurf-Markierstein nach der Abstimmung wieder vor dich hin.

Du hast insgesamt 3 Markiersteine, was bedeutet, dass du nicht mehr als 3 Gesetzentwürfe pro Runde vorschlagen kannst, es sei denn, du rufst zur sofortigen Abstimmung auf (in diesem Fall legst du den Markierstein nach der Wahl wieder vor dir ab).

Unternehmen gründen

Mit dieser Aktion gründest du Unternehmen, die es dir ermöglichen, Waren und Dienstleistungen zu produzieren, die du anschließend gewinnbringend verkaufen kannst.

Um diese Aktion auszuführen, wähle 1 Unternehmen auf deinem Markt, zahle die Kosten (aus deinen Einnahmen), nimm die Karte und lege sie in den Abschnitt der Kapitalistenklasse im Privaten Sektor. Lege dann 1 transparenten Stein auf die Lohnstufe deiner Wahl, wobei du dich an die Arbeitsmarktpolitik (Politikbereich 2) halten musst, da diese den gesetzlichen Mindestlohn festlegt.

Falls es im Arbeitslosenbereich einige Arbeitskräfte gibt (aus derselben Klasse – entweder alle aus der Arbeiterklasse oder alle aus der Mittelschicht), die alle Stellen in deinem Unternehmen besetzen könnten, darfst du sie den neu geschaffenen Arbeitsplätzen zuweisen und sie verpflichten. **Beachte:** Du musst bei den Arbeitsplätzen in deinem Unternehmen, die ungelernte Arbeitskräfte benötigen, auch ungelernte Arbeitskräfte auswählen. Nur, falls nicht genügend ungelernte Arbeitskräfte zur Verfügung stehen, darfst du gelernte Arbeitskräfte zuweisen, um diese Arbeitsplätze zu besetzen.

Du darfst bis zu 12 Unternehmen haben. Falls alle 12 Unternehmensplätze belegt sind, kannst du keine weiteren Unternehmen mehr gründen – du musst dann erst eines der bestehenden Unternehmen verkaufen. Ähnlich verhält es sich, sobald du keine Karten mehr in deinem Markt hast (z.B. weil du in dieser Runde bereits 4 Unternehmen gegründet hast). In diesem Fall kannst du diese Aktion erst wieder in der nächsten Runde ausführen.



Beispiel: **Mike** möchte ein neues Unternehmen gründen. Die Unternehmen auf seinem Markt sind folgende:



Er schaut sich den Arbeitslosenbereich an, bevor er sich entscheidet, welches Unternehmen er gründet, denn er möchte, dass sein neues Unternehmen sofort betriebsfähig ist.

Er hat viele Möglichkeiten, da es für 3 der 4 Unternehmen verfügbare Arbeitskräfte gibt. Schließlich entscheidet er sich für den Bau des „Instituts für Technologie“. Er zahlt 20€ an den Vorrat, nimmt sich das „Institut für Technologie“ und legt es auf den Spielplan in den Abschnitt der Kapitalistenklasse. Dann weist er 3 der arbeitslosen Arbeitskräfte zu. Er nimmt die orangene und die graue, die zu 2 Arbeitsplätzen in seinem Unternehmen passen. Da es keine andere graue Arbeitskraft gibt, die der Arbeiterklasse angehört, nimmt er für den 3. Arbeitsplatz eine lilane Arbeitskraft der Arbeiterklasse (da er nicht die graue Arbeitskraft aus der Mittelschicht nehmen kann – alle Arbeitskräfte müssen nämlich derselben Klasse angehören).



Unternehmen verkaufen

Mit dieser Aktion verkaufst du 1 deiner Unternehmen, falls du es nicht mehr betreiben willst.

Um diese Aktion auszuführen, wähle 1 deiner Unternehmen und entferne es vom Spielplan. Stelle Arbeitskräfte dieses Unternehmens sofort in den Arbeitslosenbereich. Dann erhältst du Geld (in deine Einnahmen) in Höhe der Kosten des Unternehmens. **Beachte:** Du kannst kein Unternehmen verkaufen, das verpflichtete Arbeitskräfte hat.

Auf dem Auslandsmarkt verkaufen

Mit dieser Aktion verkaufst du Waren und Dienstleistungen auf dem Auslandsmarkt.

Wann immer du auf dem Auslandsmarkt verkaufst, sieh dir die aktuelle Exportkarte auf dem Spielplan an. Du darfst eine beliebige Anzahl der dort aufgeführten Transaktionen ausführen, aber du kannst jede dieser Transaktionen nur 1-mal pro Aktion ausführen. Gib für jede Transaktion die angegebene Anzahl an Waren/Dienstleistungen aus und erhalte den entsprechenden Geldbetrag aus dem Vorrat.

Auf den Exportkarten ist nie Einfluss aufgeführt. Du kannst den gesamten Einfluss, den du produzierst, nur für dich selbst verwenden. Du kannst ihn nicht verkaufen.

Beispiel: **Mike** möchte seinen Umsatz steigern und das geht am besten durch den Verkauf der Waren und Dienstleistungen in seinen Lagern. Er führt die Aktion „Auf dem Auslandsmarkt verkaufen“ aus und sieht sich die aktuelle Exportkarte an.



Er hat 4 Nahrung, 12 Luxusgüter und 11 Bildung in seinen Lagern. Er beginnt damit, 3 Nahrung für 25€ zu verkaufen. Das 4. Nahrungsplättchen, welches er hat, bleibt in seinem Lager, da er es nicht allein verkaufen kann. Dann fährt er mit den Luxusgütern fort. Mit seinen 12 Luxusgütern darf er beide auf der Karte gezeigten Transaktionen ausführen. Er gibt die ersten 4 Luxusgüter für 25€ und die nächsten 8 für weitere 45€ ab.

Schließlich verkauft er seine Bildung. Auch hier darf er beide Transaktionen ausführen – die ersten 3 Bildungsplättchen bringen ihm 20€ und die nächsten 5 bringen ihm 35€. Er hat noch 3 Bildung in seinem Lager und er würde gerne auch diese für weitere 20€ verkaufen. Das kann er jedoch nicht, da er jede Transaktion nur 1-mal pro Aktion ausführen kann.

Insgesamt erhält **Mike** 150€ aus 5 Transaktionen.

Geschäfte abschließen

Mit dieser Aktion darfst du große Mengen an Nahrung und Luxusgütern auf dem Auslandsmarkt zu niedrigeren Preisen kaufen. Um diese Aktion auszuführen, wähle 1 der verfügbaren Geschäfte auf dem Spielplan, zahle die Kosten für die aufgeführten Waren und füge sie deinen Lagern hinzu. Wirf dann die Karte mit dem Geschäftsabschluss ab (ziehe keine Karte, um diese zu ersetzen).

Die Kosten für die Waren hängen davon ab, ob du die Waren in deinen regulären Lagern oder in der **Freihandelszone** lagern möchtest:

- Falls du die Waren in deinen regulären Lagern aufbewahren willst, darfst du sie auf dem Binnenmarkt (den anderen Klassen) verkaufen, aber du musst zusätzlich zu den Hauptkosten auch Zölle an den Staat zahlen. Diese Zölle hängen von der aktuellen Außenhandelspolitik ab (Politikbereich 6) und sind auf den Geschäftskarten angegeben.
- Falls du sie nur in der Freihandelszone lagern willst, zahle nur die Hauptkosten, die auf der Geschäftskarte (ohne Einfuhrgebühren und unabhängig von Politikbereich 6) angegeben sind. Du kannst diese Waren später nur auf dem Auslandsmarkt und **nicht** an die anderen Klassen verkaufen. Ist in deiner Freihandelszone nicht genug Platz für alle Waren aus dem Geschäft vorhanden, gehen alle überschüssigen Waren verloren.

Lobbyieren

Mit dieser Aktion erweiterst du deinen Einflussbereich durch Lobbyarbeit. Um diese Aktion auszuführen, zahle 30€ von deinem Kapital und erhalte 3 Einfluss.

Politischen Druck ausüben

Mit dieser Aktion versuchst du, deine politische Macht zu stärken und deine Chancen bei den nächsten Wahlen zu verbessern.

Lege 3 deiner Abstimmungssteine in den Beutel.

Freie Aktionen

Im Folgenden siehst du die **Freien Aktionen**, die du in deinem Zug nutzen darfst:

Preise anpassen

Diese Aktion erlaubt es dir, die Preise zu ändern, zu denen du deine Waren und Dienstleistungen auf dem Binnenmarkt (den anderen Klassen) verkaufst. Verschiebe dazu die Steine unterhalb ihrer jeweiligen Lagerbereiche auf deinem Klassentableau.

Löhne anpassen

Mit dieser Aktion änderst du die Löhne, die du in deinem Unternehmen anbietest. Verschiebe den Stein auf die neue Stufe, in jedem Unternehmen, in welchem du den angegebenen Lohn ändern möchtest. Verpflichte die Arbeitskräfte, wann immer du **die Löhne anhebst**. Du musst dich immer an die Arbeitsmarktpolitik (Politikbereich 2) halten, da diese den gesetzlichen Mindestlohn festlegt. Außerdem kannst du nicht den Lohn in einem Unternehmen senken, welches bereits Arbeitskräfte verpflichtet hat (siehe „Verpflichtete Arbeitskräfte“, S. 15 und S. 23).

Bonus geben

Mit dieser Aktion gibst du einigen angestellten Arbeitskräften einen Geldbonus, um sicherzustellen, dass sie weiterhin für dich arbeiten: Wähle 1 deiner betriebsfähigen Unternehmen und gib 5€ an die Klasse, die die Arbeitskräfte dort kontrolliert. Verpflichte dann diese Arbeitskräfte.

Lager kaufen

Mit dieser Aktion erweiterst du deine Lagerkapazität durch zusätzliche Lager. Wann immer du sie ausführst, zahle 20€, erhalte 1 Lagerplättchen und wähle 1 der Ressourcen, die du produzierst. Lege das Lagerplättchen neben dein Klassentableau, direkt unterhalb des vorhandenen Lagers der Ressource, die du gewählt hast. In diesem neuen Lager können nur Ressourcen dieses Typs gelagert werden, und zwar in der Menge, die angegeben ist. **Beachte:** Du kannst für jeden Ressourcentyp nur 1 Lager kaufen.

Leistungen erhalten (nur in Partien zu viert verfügbar)

Mit dieser Aktion erhältst du die Leistungen, mit denen dich der Staat im entsprechenden Bereich für „Staatliche Leistungen“ versorgt. Erhältst du Abstimmungssteine, lege sie sofort in den Beutel.

Beachte: Der Staat erhält 1 SP, wann immer du diese Aktion ausführst.

Kredit abbezahlen

Diese Aktion erlaubt dir, 1 Kredit abzubezahlen. Gib 50€ aus und wirf 1 Kredit ab, den du besitzt.



Maschinenplättchen

Einige Aktionskarten ermöglichen es dir, Maschinenplättchen zu erhalten. Mit diesen darfst du die Produktion erhöhen, ohne zusätzliche Löhne zahlen zu müssen.



Wann immer du ein Maschinenplättchen erhältst, musst du es auf eines deiner Unternehmen legen. Du kannst sie nur auf ein Unternehmen legen, das ein kleines Maschinensymbol zeigt. Das Maschinenplättchen erhöht die Produktion um die neben dem Symbol angegebene Zahl. Du kannst nur 1 Maschinenplättchen auf ein Unternehmen legen – falls du durch einen Effekt mehr als 1 Plättchen erhältst, musst du sie auf verschiedene Unternehmen legen. Gibt es kein geeignetes Unternehmen, auf das du ein Maschinenplättchen legen kannst, ist es verloren.

Ein Unternehmen, auf dem ein Maschinenplättchen liegt, gilt nicht als automatisiert. Falls es keine Arbeitskräfte besitzt, ist das Unternehmen nicht betriebsfähig und produziert in der Produktionsphase keine Waren oder Dienstleistungen (im Gegensatz zu automatisierten Betrieben, die immer produzieren, ohne dass Arbeitskräfte oder ein Maschinenplättchen benötigt werden).

Produktionsphase

Waren und Dienstleistungen produzieren

In diesem Schritt produzieren deine Unternehmen. Zahle die Löhne für jedes deiner Unternehmen und erhalte die aufgeführten Mengen an Waren und Dienstleistungen. **Beachte:** Der in jedem Unternehmen angegebene Lohn gilt für alle Arbeitskräfte, die dort arbeiten – du zahlst diesen Betrag nicht an jede Arbeitskraft einzeln. Lagere die Ressourcen, die du produzierst, in den Lagern auf deinem Klassentableau oder in einem zusätzlichen Lager, das du zuvor gekauft hast (siehe Aktion „Lager kaufen“). Jedes von ihnen kann bis zu einer bestimmten Anzahl von Plättchen aufnehmen, die im unteren Bereich der Lager angegeben ist (8 für Nahrung und 12 für die anderen Ressourcen). Du kannst das Limit in deinen Lagern nie überschreiten. Falls du mehr Ressourcen produzierst, als du Platz hast, gehen alle überschüssigen Ressourcen verloren. Allerdings gibt es eine Ausnahme, bei Nahrung und Luxusgütern. In ihrem Fall darfst du die überschüssigen Ressourcen auf der Freihandelszone (mit der du die Partie beginnst) lagern, vorausgesetzt, dort ist Platz vorhanden. Allerdings kannst du Ressourcen in einer Freihandelszone nicht an den Binnenmarkt (den anderen Klassen) verkaufen, sondern nur auf dem Auslandsmarkt.



Bedarf decken

In diesem Schritt dürfen die anderen Klassen Nahrung von dir kaufen, um ihren Bedarf zu decken. Das Geld, das du aus diesen Transaktionen erhältst, fließt immer in deine Einnahmen.

Steuern zahlen

In diesem Schritt zahlst du deine Steuern an den Staat. Du erhältst danach auch Siegpunkte, je nachdem, wie viel Geld du angesammelt hast.

Du zahlst 2 verschiedene Arten von Steuern. Die eine ist die Lohnsteuer, die von der Anzahl der Unternehmen abhängt, die du besitzt, und die andere ist die Körperschaftssteuer, die sich nach dem Gewinn richtet, den du mit deinen Geschäftsaktivitäten gemacht hast.

Lohnsteuer

Diese Steuer hängt von der Anzahl der betriebsfähigen Unternehmen ab, die du besitzt, und vom aktuellen Steuermultiplikator (siehe „Politik-Tabelle: Besteuerung“, um zu sehen, wie dieser Wert ermittelt wird). Der Betrag, den du zahlen musst, entspricht dem Produkt aus den beiden Zahlen (multipliziert). **Beachte:** Automatisierte Unternehmen (Unternehmen, die produzieren, aber keine Arbeitskräfte haben) gelten als betriebsfähige Unternehmen. Reguläre Unternehmen, die keine Arbeitskräfte beschäftigen, gelten nicht als betriebsfähig und werden daher nicht gezählt.

Beispiel: Mike muss seine Steuern zahlen, also beginnt er mit der Lohnsteuer. Er hat 8 Unternehmen in seinem Bereich, aber nur 7 von ihnen sind betriebsfähig. Da der Steuermultiplikator bei 6 steht, beträgt seine Lohnsteuer $7 \times 6 = 42\text{€}$.



Körperschaftssteuer

Diese Steuer hängt von deinen Gewinnen aus den Geschäftsaktivitäten der laufenden Runde ab. Hierfür ist das Geld entscheidend, welches auf dem Einnahmefeld deines Klassentableaus verbleibt (nachdem du die Lohnsteuer gezahlt hast). Den genauen Betrag, den du zahlen musst und der auch von der aktuellen Steuerpolitik (Politikbereich 3) abhängt, findest du in dieser Tabelle:

	EINKOMMENS- STEUER	STEUERPOLITIK		
		A	B	C
EINNAHMEN	5-9€	1€	2€	2€
	10-24€	5€	5€	4€
	25-49€	12€	10€	7€
	50-99€	24€	15€	10€
	100-199€	40€	30€	20€
	200-299€	100€	70€	40€
	300+ €	160€	120€	60€

Beispiel: Mike macht mit seinen Steuern weiter und muss nun seine Körperschaftssteuer zahlen. Er überprüft seine Einnahmen und sieht, dass sie 81€ betragen. Die Steuerpolitik befindet sich derzeit in Abschnitt A, was bedeutet, dass er 24€ zahlen muss.

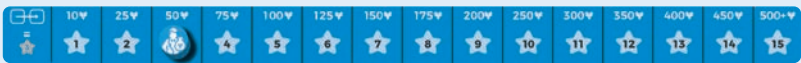
Wertungsphase

In dieser Phase erhältst du Siegpunkte für das Geld, das du verdient hast.

Übertrage zunächst das gesamte Geld von deinen Einnahmen in dein Kapital. Zähle dann das Geld in deinem Kapital und **erhalte Siegpunkte entsprechend der Vermögensleiste** deines Klassentableaus. Befindet sich der Vermögenszähler links von deiner aktuellen Kapitalstufe, rücke ihn nach rechts und erhalte zusätzlich **3 SP** für jedes Feld, um das du ihn vorrückst. Das gilt auch für das 1. Mal, dass du deinen Zähler vorrückst.

Beachte: Hast du in einer zukünftigen Runde weniger Kapital, rücke den Zähler nicht nach links und verliere keine Siegpunkte. Du erhältst trotzdem die Siegpunkte deines Kapitals, aber es gibt keine Bonussiegpunkte, da du den Zähler nicht vorgerückt hast.

Beispiel: In der 1. Runde der Partie, nachdem er Steuern gezahlt und seine Einnahmen in sein Kapital verschoben hat, hat Mike 57€. Auf seiner Vermögensleiste sieht er, dass dieser Betrag 3 SP entspricht. Da es das 1. Mal ist, dass er Siegpunkte erzielt, muss er den Vermögenszähler 3-mal vorrücken, um dieses Feld zu erreichen. Das bedeutet, dass er 9 weitere SP erhält (3 für jedes Feld, das er den Zähler vorgerückt hat), insgesamt also 12 SP.



In der nächsten Runde, als es Zeit ist zu punkten, beträgt sein Kapital 34€ und er erhält 2 SP, wie auf der Vermögensleiste angegeben. Da dieser Betrag einem Feld links von seiner aktuellen Position entspricht, bleibt der Vermögenszähler auf seiner Position und er erhält keine Bonussiegpunkte.

In der 3. Runde hat Mike 166€ in seinem Kapital, was nach der Vermögensleiste 7 SP entspricht. Außerdem rückt er den Vermögenszähler um 4 Felder vor, was weitere 12 SP für ihn bedeutet. Insgesamt erhält er in dieser Runde 19 SP.



Ende der Partie

Sobald die Partie endet, hast du die Chance, ein paar zusätzliche Siegpunkte zu erhalten:

Überprüfe die Politikbereiche 1–5 in der Politik-Tabelle. Abhängig von der Anzahl der **neoliberalen Politikbereiche** (Abschnitt C) erhältst du Siegpunkte wie in der folgenden Tabelle angegeben:

Neoliberale Politikbereiche	1	2	3	4	5
SP	1	4	8	12	18

Erhalte **1 SP** für je 2  / 3  / 3  / 3  in deinen Lagern (einschließlich derer in der Freihandelszone).

Verliere außerdem **5 SP** für jeden Kredit, den du noch hast.



MITTELSCHICHT

Überblick

Dein Ziel als Mittelschicht ist es, den Wohlstand deiner Bevölkerung zu steigern, indem du ihre Grundbedürfnisse (Nahrung, Gesundheit, Bildung und Unterhaltung durch Luxusgüter) abdeckst, während du gleichzeitig deine eigenen Unternehmen erfolgreich führst. Um das zu erreichen, musst du das richtige Gleichgewicht zwischen produzieren, verkaufen und konsumieren finden.

Vorbereitungsphase

Führe in der Vorbereitungsphase die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

Zinsen für Kredite zahlen

Zahle 5⁵ als Zinsen für **jeden Kredit**, den du hast.

Wohlstand senken

Rücke deinen Wohlstandszähler um **2 Felder** zurück. Falls er sich bereits auf dem 1. Feld der Leiste befindet (Feld 0), bleibt er, wo er ist, und es passiert nichts weiter. **Beachte:** Zwar erhältst du Siegpunkte, sobald du deinen Wohlstand erhöhst (siehe „Freie Aktionen“, S. 24), verlierst aber keine Siegpunkte, sobald du deinen Wohlstand verringern musst.

Aktionskarten ziehen

Ziehe 5 Aktionskarten von deinem Stapel (sodass du insgesamt 7 auf der Hand hast). Halte sie vor den Anderen geheim.

Neue Unternehmen aufdecken

Entferne eine beliebige Anzahl von **Unternehmen** aus deinem **Markt** und ziehe dann neue, bis du 3 hast.

Neue Arbeitskräfte erhalten und Bevölkerungszahl anpassen

Füge 1 ungelernte (graue) Arbeitskraft und 1 gelernte Arbeitskraft deiner Wahl zum Arbeitslosenbereich hinzu (du kannst warten, bis die Kapitalistenklasse ihre neuen Unternehmen aufgedeckt hat). Prüfe dann Einwanderung (Politikbereich 7). Steht der Politikbereich-Markierstein in Abschnitt B oder C, stelle zusätzliche Arbeitskräfte in den Arbeitslosenbereich. Ihr Typ (gelernt oder ungelernt) wird durch die Einwanderungskarten bestimmt. Decke die Anzahl der Einwanderungskarten auf, die sich aus der aktuellen Richtlinie ergibt (1 Karte, falls der Markierstein in Abschnitt B ist, 2 Karten, falls er in Abschnitt C ist). Füge die Arbeitskraft der Mittelschicht, die auf jeder aufgedeckten Karte angegeben ist, zum Arbeitslosenbereich hinzu (ignore die Arbeitskraft der Arbeiterklasse). Lege dann die aufgedeckte(n) Karte(n) unter den Einwanderungsstapel.

Beispiel: Der Politikbereich-Markierstein der Einwanderungspolitik steht im Bereich B. **Claire** spielt die Rolle der Mittelschicht und stellt, nachdem sie die neuen Unternehmen in ihrem Markt aufgedeckt und sich angesehen hat, 1 graue und 1 blaue Arbeitskraft in den Arbeitslosenbereich. Dann zieht sie 1 Einwanderungskarte. Die Arbeitskraft aus der Mittelschicht, die auf der gezogenen Karte angegeben ist, ist ungelernt, also stellt sie 1 graue Arbeitskraft in den Arbeitslosenbereich.

Beachte: Obwohl die Arbeiterklasse den gleichen Prozess durchläuft und jede Karte Arbeitskräfte aus beiden Klassen zeigt, zieht jede Klasse getrennt von den anderen ihre eigene(n) Karte(n) vom Einwanderungsstapel.

Nachdem du die neuen Arbeitskräfte hinzugefügt hast, passe den Stein auf deiner Bevölkerungsliste entsprechend an, indem du ihn um so viele Felder nach vorne rückst, wie neue Arbeitskräfte hinzugekommen sind (entweder 2, 3 oder 4).

Aktionsphase



Erwähnt ein Effekt Arbeitskräfte, bezieht er sich, sofern nicht anders angegeben, nur auf Arbeitskräfte deiner eigenen Klasse.



Basisaktionen

In deinem Zug darfst du die folgenden **Basisaktionen** ausführen:

Gesetzentwurf vorschlagen

Indem du diese Aktion ausführst, drückst du deinen Wunsch aus, einen der Politikbereiche so zu verändern, dass dieser deinen Bedürfnissen besser entspricht.

Um einen Gesetzentwurf vorzuschlagen, nimm 1 deiner **Gesetzentwurf-Markiersteine** und platziere ihn auf einer Richtlinie, die du ändern möchtest, auf einem Abschnitt neben dem, der derzeit in Kraft ist.

Du kannst keinen Abschnitt wählen, der nicht an den aktuellen angrenzt. *Falls z.B. der Politikbereich-Markierstein für Steuern auf Abschnitt A steht, kannst du deinen Markierstein nicht auf Abschnitt C stellen.* Außerdem ist es dir nicht erlaubt, einen Gesetzentwurf für einen Politikbereich vorzuschlagen, auf dem bereits der Markierstein einer Klasse steht (d.h. für den aktuell eine Klasse einen Gesetzentwurf vorschlägt). *Falls z.B. der Markierstein des Arbeitsmarkts auf Abschnitt B steht und eine andere Klasse bereits einen Gesetzentwurf für Abschnitt C vorgeschlagen hat, kannst du keinen Gesetzentwurf für Abschnitt A vorschlagen.*

Normalerweise passiert an dieser Stelle nichts weiter. Die Ergebnisse aller Gesetzentwürfe werden später in der Runde ermittelt, nämlich in der Wahlphase. Du hast jedoch die Möglichkeit, direkt nach dem Vorschlagen eines Gesetzentwurfs eine **sofortige Abstimmung** zu fordern, indem du 1 Einfluss aus gibst. Tust du das, führt die Wahlen für den von dir vorgeschlagenen Gesetzentwurf sofort durch (siehe „Wahlen durchführen“, S. 12). Falls dein Vorschlag gewinnt, verschiebe den Politikbereich-Markierstein in den Abschnitt, den du vorgeschlagen hast, und erhalte wie gewohnt Siegpunkte – der neue Gesetzentwurf ist nun in Kraft. Scheitert dein Vorschlag, lasse den Politikbereich-Markierstein dort, wo er ist. In beiden Fällen legst du deinen Gesetzentwurf-Markierstein nach der Abstimmung wieder vor dich hin.

Du hast insgesamt 3 Markiersteine, was bedeutet, dass du nicht mehr als 3 Gesetzentwürfe pro Runde vorschlagen kannst, es sei denn, du rufst zur sofortigen Abstimmung auf (in diesem Fall legst du den Markierstein nach der Wahl wieder vor dir ab).



Arbeitskräfte zuweisen

Mit dieser Aktion findest du Jobs für deine Arbeitskräfte und weist sie den verfügbaren Arbeitsplätzen in Unternehmen zu.

Sobald du Arbeitskräfte zuweist, wähle bis zu 3 deiner Arbeitskräfte auf dem Spielplan und stelle sie auf die entsprechenden Arbeitsplätze der verfügbaren Unternehmen. Dabei gelten die folgenden Bedingungen:

- Du darfst Arbeitskräfte von **überall auf dem Spielplan** nehmen. Dazu gehört auch der Arbeitslosenbereich sowie andere Unternehmen, in denen deine Arbeitskräfte bereits arbeiten (es sei denn, sie sind verpflichtet – siehe S. 23).
- Ein Unternehmen kann entweder alle erforderlichen Arbeitskräfte haben (und betriebsfähig sein) oder keine (und ist dann nicht betriebsfähig). Das bedeutet, dass du nicht einzelne Arbeitskräfte einem Unternehmen mit 2 oder 3 freien Plätzen zuweisen kannst. Falls du nicht alle Plätze besetzen kannst, kannst du deine Arbeitskräfte dort nicht zuweisen. Nimmst du eine Arbeitskraft aus einem Unternehmen und weist sie woanders zu, können die verbleibenden Arbeitskräfte in dem ursprünglichen Unternehmen dort nicht mehr bleiben, da nicht alle Arbeitsplätze besetzt sind. Stelle sie sofort in den Arbeitslosenbereich. Überprüfe dies erst, nachdem du die gesamte

Aktion ausgeführt hast. Du darfst also z.B. eine Arbeitskraft aus einem Unternehmen nehmen und sie einem anderen zuweisen. Dann darfst du dem ursprünglichen Unternehmen wieder eine andere Arbeitskraft zuweisen – vorausgesetzt, sie hat die richtige Qualifizierung – um die freigewordene Stelle wieder zu besetzen.

- Einige Arbeitsplätze erfordern gelernte Arbeitskräfte. Du kannst nur gelernte Arbeitskräfte dieser Branche (Figuren der entsprechenden Farbe) auf diese Arbeitsplätze stellen. Die restlichen Arbeitsplätze sind für ungelernte Arbeitskräfte bestimmt, aber du darfst sowohl gelernte als auch ungelernte Arbeitskräfte dort hinstellen.
- Weist du eine Arbeitskraft, die eines deiner Unternehmen leitet, woanders zu, wird das Unternehmen nicht mehr betriebsfähig. Hatte es eine Arbeitskraft der Arbeiterklasse, stelle diese sofort in den Arbeitslosenbereich.

Verpflichtete Arbeiter

Wann immer du Arbeitskräfte zuweist, wird davon ausgegangen, dass beide Parteien eine Vereinbarung getroffen haben, die sie mind. 1 Runde lang einhalten werden (der Eigentümer des Unternehmens bietet einen Lohn als Gegenleistung für die Arbeit der Arbeitskräfte, die gerade zugewiesen wurden). Um dies zu verdeutlichen, musst du die Arbeitskräfte, die du zugewiesen hast, hinlegen. Solange sie im Unternehmen liegen, gelten sie als **verpflichtet**. Solange sie verpflichtet sind, können sie keinem anderen Unternehmen zugewiesen werden, ihr Lohn kann nicht gesenkt werden und das Unternehmen kann von seinem Besitzer nicht verkauft werden. Sobald die Arbeitskräfte während der Produktionsphase produzieren, kehren sie in eine stehende Position zurück.



Unternehmen gründen

Mit dieser Aktion gründest du kleine Unternehmen, die von deinen Arbeitskräften geleitet werden.

Um diese Aktion auszuführen, wähle 1 Unternehmen auf deinem Markt aus, für das du die benötigten Arbeitskräfte der Mittelschicht hast. Du darfst sie von überall auf dem Spielplan nehmen, solange sie nicht verpflichtet sind.

Es gibt 2 verschiedene Arten von Unternehmen, die du gründen darfst. Unternehmen, die von 1 einzelnen Arbeitskraft der Mittelschicht geleitet werden (in welchem du aber 1 zusätzliche Arbeitskraft der Arbeiterklasse einstellen darfst) und solche, die von 2 Arbeitskräften aus der Mittelschicht geführt werden (und keine angestellten Arbeitskräfte der Arbeiterklasse haben). Unabhängig von der Art des Unternehmens, welches du gründest, musst du nur die benötigte Anzahl an Arbeitskräften der Mittelschicht haben, sobald du es gründest. Beide Arten von Unternehmen der Mittelschicht gelten dann als betriebsfähig. Damit ein Unternehmen der Mittelschicht **voll betriebsfähig** ist, muss es 2 Arbeitskräfte haben. Dies ist wichtig für die Wertungsphase (siehe S. 25).

Zahle die Kosten für das Unternehmen, nimm die Unternehmenskarte von deinem Markt und lege sie in den Abschnitt der Mittelschicht im Privaten Sektor. Lege (also verpflichte) dann deine Arbeitskräfte auf die entsprechenden Arbeitsplätze. Falls das Unternehmen einen Arbeitsplatz für eine Arbeitskraft der Arbeiterklasse hat, lege 1 transparenten Stein auf die Lohnstufe deiner Wahl, wobei du dich an die Arbeitsmarktpolitik (Politikbereich 2) halten musst, die den gesetzlichen Mindestlohn festlegt. Falls es eine Arbeitskraft der Arbeiterklasse im Arbeitslosenbereich gibt, die in diesem Unternehmen eingesetzt werden darf, darfst du sie diesem Arbeitsplatz zuweisen. Ist dieser Arbeitsplatz für eine ungelernte Arbeitskraft, musst du eine ungelernte Arbeitskraft auswählen, falls möglich. Nur, falls keine ungelernten Arbeitskräfte verfügbar sind, darfst du eine gelernte Arbeitskraft nehmen, um die Stelle zu besetzen.

Du darfst bis zu 8 Unternehmen besitzen. Sind alle 8 Unternehmensplätze belegt, kannst du keine weiteren Unternehmen gründen – dann musst du zuerst eines der vorhandenen verkaufen. Ähnlich verhält es sich, sobald du keine Karten mehr in deinem Markt hast (z.B., weil du in dieser Runde bereits 3 Unternehmen gegründet hast). Dann kannst du diese Aktion erst wieder in der nächsten Runde ausführen.

Unternehmen verkaufen

Mit dieser Aktion verkaufst du 1 deiner Unternehmen, falls du es nicht mehr betreiben willst.

Um diese Aktion auszuführen, wähle 1 deiner Unternehmen und entferne es vom Spielplan. Stelle Arbeitskräfte dieses Unternehmens sofort in den Arbeitslosenbereich. Dann erhältst du Geld in Höhe der Kosten des Unternehmens. **Beachte:** Du kannst kein Unternehmen verkaufen, das verpflichtete Arbeitskräfte hat.

Auf dem Auslandsmarkt verkaufen

Mit dieser Aktion verkaufst du Waren und Dienstleistungen auf dem Auslandsmarkt.

Wann immer du auf dem Auslandsmarkt verkaufst, sieh dir die aktuelle Exportkarte auf dem Spielplan an. Du darfst eine beliebige Anzahl der dort aufgeführten Transaktionen ausführen, aber du kannst jede dieser Transaktionen nur 1-mal pro Aktion ausführen. Außerdem kannst du **keine** Waren oder Dienstleistungen verkaufen, die du bereits in deinen Bereich „Waren & Dienstleistungen“ übertragen hast. Du kannst nur die Waren und Dienstleistungen in deinen Lagern verkaufen.

Gib für jede Transaktion die angegebene Anzahl an Waren/Dienstleistungen aus und erhalte den entsprechenden Geldbetrag aus dem Vorrat.

Sobald du fertig bist, erhalte **1 SP für jede Transaktion, die du ausgeführt hast**.

Beispiel: Claire hat eine Menge Waren und Dienstleistungen in ihren Lagern und möchte sie verkaufen. Sie führt die Aktion „Auf dem Auslandsmarkt verkaufen“ aus und sieht sich die aktuelle Exportkarte an.

Sie hat 4 Nahrung, 8 Luxusgüter und 6 Gesundheit in ihren Lagern. Sie beginnt damit, 3 Nahrung für 35¥ zu verkaufen. Sie würde gerne auch das 4. Nahrungsplättchen verkaufen, aber sie kann nur die Transaktionen ausführen, die auf der Karte angegeben sind. Dann macht sie die beiden Transaktionen für die Luxusgüter. Bei der 1. Transaktion verkauft sie 2 Luxusgüter für 10¥ und bei der 2. verkauft sie 6 Luxusgüter für 35¥.

Bei der Gesundheit kann sie nicht beide Transaktionen ausführen, da sie nur 6 Plättchen hat. Sie macht nur die 2. Transaktion und verkauft 5 Gesundheit für 35¥. Beachte, dass sie die 1. Transaktion (3 Gesundheit für 20¥) nicht 2-mal ausführen kann, um mehr Geld zu verdienen, da sie jede Transaktion nur 1-mal ausführen kann.

Insgesamt erhält Claire 115¥ durch ihre 4 Transaktionen. Außerdem erhält sie 4 SP – 1 für jede dieser Transaktionen.

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

Auf den Exportkarten ist nie Einfluss aufgeführt. Du kannst den gesamten Einfluss, den du produzierst, nur für dich selbst verwenden. Du kannst ihn nicht verkaufen.

Waren und Dienstleistungen kaufen

Mit dieser Aktion kaufst du notwendige Waren und Dienstleistungen, um deine Grundbedürfnisse zu decken.

Wann immer du diese Aktion ausführst, wähle **1 einzelne Ware oder Dienstleistung** (Nahrung, Luxusgüter, Gesundheit, Bildung oder Einfluss) und kaufe sie **von bis zu 2 Quellen**, die sie anbieten. Von jeder Quelle **kannst du maximal so viele Plättchen kaufen, wie der Wert auf deiner Bevölkerungsleiste** angibt. Hast du also z.B. eine Bevölkerung von 4, darfst du 4 Luxusgüter von der Kapitalistenklasse und 4 weitere vom Auslandsmarkt kaufen.

Da du deine eigenen Unternehmen hast, bist du auch selbst eine der Quellen, von der du Waren und Dienstleistungen „kaufen“ darfst. Falls du deine eigenen Waren und Dienstleistungen, die du produziert hast, nutzen willst, **musst du sie zuerst mit dieser Aktion kaufen**. Allerdings gibst du niemandem Geld, sobald du von dir selbst kaufst. Du transferierst einfach die entsprechenden Ressourcen aus deinem Lager in den Bereich „Waren & Dienstleistungen“. Wie bei den anderen Quellen, von denen du kaufen darfst, ist die Anzahl der Ressourcen, die du auf diese Weise in einer

einzigsten Aktion übertragen kannst, von deiner Bevölkerungszahl begrenzt. Kaufst du bei dir selbst ein, kannst du in derselben Aktion nur bei 1 anderen Quelle weitere Ressourcen kaufen. *Du könntest z.B. 4 Gesundheitsplättchen vom Staat und 4 von dir selbst kaufen, indem du sie aus deinem Lager in den Bereich „Waren & Dienstleistungen“ verschiebst.*

Beachte: Nicht jede Quelle bietet alle Waren und Dienstleistungen an und die, die sie anbietet, besitzt sie vielleicht nicht in der von dir gewünschten Menge. Kaufst du auf dem Auslandsmarkt, wird die Menge nur von der Höhe deiner Bevölkerungszahl begrenzt. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick darüber, was von jeder Quelle gekauft werden darf.

	NAHRUNG	LUXUSGÜTER	GESUNDHEIT	BILDUNG	EINFLUSS
Kapitalistenklasse	✓	✓	✓	✓	✗
Mittelschicht	✓	✓	✓	✓	✗
Auslandsmarkt	✓	✓	✗	✗	✗
Staat	*	*	✓	✓	✓

* nur unter bestimmten Umständen möglich

Der Preis jeder Ware oder Dienstleistung, die du kaufen willst, ist in der Quelle angegeben. Die Kapitalistenklasse gibt ihre Preise auf ihrem Klassentableau an (und darf sie während ihres Zuges ändern). Die Preise des Auslandsmarktes sind unten im Importbereich des Spielplans aufgeführt, aber sie werden auch von der Außenhandelspolitik (Politikbereich 6) beeinflusst, die diese Preise mit Zöllen belasten kann, die du an den Staat zahlen musst. Die Preise des Staates werden durch den Wohlfahrtsstaat bestimmt: Gesundheit (Politikbereich 4) und Bildung (Politikbereich 5). Gelangt der Staat in den Besitz von Unternehmen, die Waren (Nahrung oder Luxusgüter) produzieren, werden deren Preise auf dem Klassentableau des Staates angegeben (dies sind Festpreise). Der Preis für den Einfluss, den der Staat verkauft, ist ebenfalls festgelegt und wird im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ auf dem Spielplan angegeben.

Lege Ressourcen, die du kaufst, in den Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau.

Beispiel: *Claire möchte Gesundheit kaufen. Sie hat eine Bevölkerung von 5 und hat bereits 1 Gesundheit in ihrem Bereich „Waren & Dienstleistungen“ aus früheren Aktionen. Außerdem hat sie 3 Gesundheit in ihrem Lager, die sie später in der Runde verwenden möchte. Sie führt die Aktion „Waren und Dienstleistungen kaufen“ aus und erhält 5 Gesundheit vom Staat für den aktuellen Preis von 5 $\pounds$ pro Stück. Außerdem überträgt sie die 3 Gesundheit aus ihrem Lager kostenlos. Sie hat jetzt insgesamt 9 Gesundheit in ihrem Bereich „Waren & Dienstleistungen“. Sie würde gerne noch 1 Gesundheit von der Kapitalistenklasse kaufen, aber sie hat bereits bei 2 anderen Quellen gekauft, also kann sie das nicht tun.*

Später in derselben Runde beschließt sie, Luxusgüter zu kaufen. Sie hat bereits 2 Luxusgüter in ihrem Lager, die sie von sich selbst kauft, indem sie sie in den Bereich „Waren & Dienstleistungen“ verschiebt. Sie möchte 3 weitere kaufen, und da die Kapitalistenklasse keine zum Verkauf anbietet, wählt sie den Auslandsmarkt als ihre 2. Quelle. Der normale Preis wäre 6 $\pounds$ für jedes Luxusgut, aber der Außenhandel ist im Bereich A, d.h. es fallen zusätzliche Kosten von 6 $\pounds$ pro Luxusgut für Zölle an. Am Ende zahlt Claire 18 $\pounds$ an den allgemeinen Vorrat für die normalen Kosten und weitere 18 $\pounds$ an den Staat für die Zölle.

 Extraschicht

Mit dieser Aktion bringst du deine Arbeitskräfte dazu, Überstunden zu machen, um mehr Waren und Dienstleistungen zu produzieren.

Um 1 Extraschicht auszuführen, wähle 1 deiner Unternehmen mit Arbeitskräften der Mittelschicht aus, die nicht verpflichtet sind. Verpflichte dann alle Arbeitskräfte dort und produziere die entsprechenden Waren oder Dienstleistungen. Falls das Unternehmen eine angestellte Arbeitskraft der Arbeiterklasse hat, musst du auch deren Lohn zahlen. Bist du dazu nicht in der Lage, kannst du das Unternehmen nicht auswählen.

Hast du ein Unternehmen, in dem nur die Arbeitskraft der Arbeiterklasse verpflichtet ist, kannst du es trotzdem für eine Extraschicht auswählen. Die Arbeitskraft der Arbeiterklasse wird jedoch keinen Beitrag leisten. Du zahlst ihren Lohn nicht und erhältst auch nicht den entsprechenden Mitarbeiter-Produktionsbonus.

 Politischen Druck ausüben

Mit dieser Aktion versuchst du, deine politische Macht zu stärken, um deine Chancen bei den nächsten Wahlen zu verbessern.

Lege 3 deiner Abstimmungssteine in den Beutel.

 Freie Aktionen

Im Folgenden siehst du die **Freien Aktionen**, die du in deinem Zug nutzen darfst. **Beachte:** Einige deiner freien Aktionen erhöhen deinen Wohlstand. Diese Aktionen sind sehr wichtig, denn dein Wohlstand ist deine Hauptquelle für Siegpunkte: **Wann immer du 1 Wohlstand erlangst, rücke deinen Wohlstandszähler um 1 Feld vor und erhalte Siegpunkte in Höhe des neuen Wohlstandswertes.**

 Gesundheit nutzen

Mit dieser Aktion darfst du die Gesundheit, die du bereits gekauft hast, deiner Bevölkerung zuführen: Gib Gesundheit aus (die im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau liegt), die dem Wert deiner Bevölkerungszahl entspricht. Erhalte dann **1 Wohlstand, 2 Bonus-SP** und stelle 1 neue ungelernete Arbeitskraft (grau) in den Arbeitslosenbereich. Achte darauf, dass du den Zuwachs an Arbeitskräften auch auf der Bevölkerungsleiste auf deinem Klassentableau vermerkst.

 Bildung nutzen

Mit dieser Aktion darfst du bereits gekaufte Bildung deiner Bevölkerung zuführen: Gib Bildung aus (die im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau liegt), die dem Wert deiner Bevölkerungszahl entspricht. Erhalte dann **1 Wohlstand** und werte 1 deiner ungelernen Arbeitskräfte zu einer gelernten Arbeitskraft auf: Ersetze 1 deiner Arbeitskräfte (von einem beliebigen Ort auf dem Spielplan – sie darf auch in einem Unternehmen platziert sein) durch 1 farbige Arbeitskraft deiner Wahl aus dem Vorrat. **Beachte:** Sobald du eine verpflichtete Arbeitskraft aufwertest, bleibt die neue, gelernte Arbeitskraft ebenfalls weiterhin auf diesem Arbeitsplatz verpflichtet.

Normalerweise willst du ungelernete Arbeitskräfte aufwerten, aber bei Bedarf darfst du auch 1 arbeitslose gelernte Arbeitskraft in eine andere Branche wechseln lassen.

Beispiel: *Claire möchte ihren Wohlstand erhöhen und beschließt, dies mit der Freien Aktion „Bildung nutzen“ zu tun. Sie hat 6 Bildungsplättchen im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ und eine Bevölkerung von 5. Deswegen gibt sie 5 dieser Plättchen aus und rückt ihren Wohlstandszähler um 1 Feld nach rechts. Der neue Wert ist 4, d.h. sie erhält 4 SP. Außerdem darf sie 1 ihrer Arbeitskräfte aufwerten. Sie ersetzt 1 graue Arbeitskraft im Arbeitslosenbereich durch 1 orange Arbeitskraft aus dem Vorrat.*

 Luxusgüter nutzen

Mit dieser Aktion bietest du deiner Bevölkerung Unterhaltung, indem du ihnen Luxusgüter zur Verfügung stellst: Gib Luxusgüter aus (die du im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ auf deinem Klassentableau hast), die dem Wert deiner Bevölkerungszahl entsprechen. Erhalte dann **1 Wohlstand**.

 Preise anpassen

Diese Aktion erlaubt es dir, die Preise zu ändern, zu denen du deine Waren und Dienstleistungen auf dem Binnenmarkt (den anderen Klassen) verkaufst. Verschiebe dazu die Steine unterhalb ihrer Lagerbereiche auf deinem Klassentableau.

 Löhne anpassen

Mit dieser Aktion änderst du die Löhne, die du in deinem Unternehmen anbietest. Verschiebe den Stein auf die neue Stufe, in jedem Unternehmen, in welchem du den angegebenen Lohn ändern möchtest. Verpflichte die Arbeitskräfte, wann immer du **die Löhne anhebst**. Du musst dich immer an die Arbeitsmarktpolitik (Politikbereich 2) halten, da diese den gesetzlichen Mindestlohn festlegt. Außerdem kannst du nicht den Lohn in einem Unternehmen senken, welches bereits eine Arbeitskraft der Arbeiterklasse verpflichtet hat (*siehe „Verpflichtete Arbeitskräfte“, S. 15 und S. 23*).

 Arbeitskräfte tauschen

Mit dieser Aktion darfst du deine Arbeitskräfte leicht umstrukturieren, damit gelernte Arbeitskräfte einfacher einen Job in ihrer Branche finden. Sobald du diese Aktion ausführst, tausche 1 gelernte Arbeitskraft, die sich auf einem ungelernen Arbeitsplatz befindet, mit einer anderen Arbeitskraft aus dem Arbeitslosenbereich. *Du darfst z.B. eine rote Arbeitskraft, die in einem landwirtschaftlichen Unternehmen arbeitet, mit einer grauen Arbeitskraft aus dem Arbeitslosenbereich tauschen.* Das darfst du so oft wiederholen, wie du willst.

Du darfst eine Arbeitskraft tauschen, obwohl sie bereits verpflichtet ist. In diesem Fall wird die neue Arbeitskraft, die den Platz einnimmt, ebenfalls verpflichtet. Die vorherige Arbeitskraft befindet sich nun im Arbeitslosenbereich und wechselt bei Bedarf zu einem anderen Unternehmen.

Leistungen erhalten (nur in Partien zu viert verfügbar)

Mit dieser Aktion erhältst du die Leistungen, mit denen dich der Staat im entsprechenden Bereich für „Staatliche Leistungen“ versorgt. Erhältst du Abstimmungssteine, lege sie sofort in den Beutel.

Beachte: Der Staat erhält 1 SP, wann immer du diese Aktion ausführst.

Kredit abbezahlen

Diese Aktion erlaubt dir, 1 Kredit abzubezahlen. Gib 50€ aus und wirf 1 Kredit ab, den du besitzt.

Produktionsphase

Waren und Dienstleistungen produzieren

In diesem Schritt produzieren deine eigenen Unternehmen und du wirst auch für deine Arbeitskräfte in den Unternehmen anderer Klassen bezahlt.

Die Unternehmen, die du besitzt und in denen nur Arbeitskräfte aus der Mittelschicht arbeiten, produzieren ihre Waren oder Dienstleistungen, ohne dass du dafür einen Lohn zahlen musst. Für alle Arbeitskräfte der Arbeiterklasse in deinen Unternehmen musst du Löhne zahlen, aber du erhältst auch ihren Produktionsbonus. **Beachte:** Aufgrund der Zugreihenfolge wirst du zuerst für deine Arbeitskräfte in anderen Unternehmen bezahlt, sodass du dieses Geld bei Bedarf für die Löhne der Arbeitskräfte der Arbeiterklasse ausgeben darfst.

Lege die Waren und Dienstleistungen, die du produzierst, in die Lager auf deinem Klassentableau. Jedes Lager kann, wie im unteren Bereich der Lager angegeben, bis zu 8 Ressourcen aufnehmen. Der Einfluss geht direkt in deinen Bereich „Waren & Dienstleistungen“, sobald er produziert wird, und hat kein Lagerlimit.



Nachdem alle Unternehmen produziert haben, stelle alle deine verpflichteten Arbeitskräfte aufrecht hin – sie sind nicht mehr verpflichtet.

Bedarf decken

Verbrauche in diesem Schritt so viel Nahrung, wie du Bevölkerung hast. Gib zuerst Nahrung ab, über die du bereits verfügst (entweder aus deinem Lager oder deinem Bereich „Waren & Dienstleistungen“). Hast du nicht genug Nahrung, kaufe den Rest von einer beliebigen Kombination aus Quellen.

Es ist zwingend erforderlich, dass du genug Nahrung für deine gesamte Bevölkerung hast. Falls keine andere Klasse Nahrung zum Verkauf anbietet (oder du nicht bei ihnen kaufen willst), musst du sie auf dem Auslandsmarkt kaufen. In dem seltenen Fall, dass du nicht genug Geld hast, um alle benötigte Nahrung zu kaufen, musst du einen Kredit aufnehmen (siehe „Kredite“, S. 33).

Da du die Nahrung sofort verbrauchst, musst du keine Nahrungsplättchen auf deinem Klassentableau platzieren. Wirf sie einfach ab, sobald du sie gekauft hast.

Steuern zahlen

In diesem Schritt zahlst du Steuern an den Staat. Du zahlst 2 verschiedene Arten von Steuern. Die eine basiert auf deinem Einkommen aus anderen Unternehmen (Einkommenssteuer) und die andere auf der Grundlage der Unternehmen, die du selbst leitest (Lohnsteuer).

Einkommenssteuer

Die Höhe dieser Steuer hängt von der Kombination der aktuellen Arbeitsmarkt- und Steuerpolitik ab (Politikbereich 2 und 3). Multipliziere den angegebenen Betrag mit der Anzahl der Unternehmen, die nicht dir gehören und in denen zugleich deine Arbeitskräfte arbeiten. Den genauen Betrag, den du zahlen musst, findest du in dieser Tabelle:

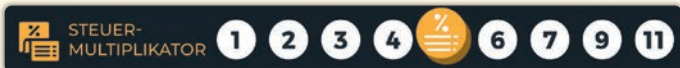
EINKOMMENS- STEUER		STEUERPOLITIK		
		3A	3B	3C
ARBEITS- MARKT- POLITIK	2A	7€	6€	5€
	2B	4€	4€	4€
	2C	1€	2€	3€

Beispiel: Claire ist mit Steuern zahlen an der Reihe und möchte ihre Einkommensteuer berechnen. Außer in ihren eigenen Unternehmen arbeiten ihre Arbeitskräfte in 2 Unternehmen der Kapitalistenklasse und in 1 öffentlichen Unternehmen. Da die Arbeitsmarktpolitik auf A und die Steuerpolitik auf C steht, muss sie folgendes zahlen: $3 \times 5€ = 15€$.

Lohnsteuer

Die Höhe dieser Steuer hängt von der Anzahl der betriebsfähigen Unternehmen ab, die du besitzt, und vom aktuellen Steuermultiplikator (siehe „Politik-Tabelle: Besteuerung“, um zu sehen, wie dieser Wert ermittelt wird). Der Betrag, den du zahlen musst, entspricht dem Produkt aus den beiden Zahlen (multipliziert).

Beispiel: Claire hat ihre Einkommenssteuer bezahlt und schaut sich nun die Lohnsteuer an. Sie hat 6 betriebsfähige Unternehmen und der Steuermultiplikator steht bei 5. Das bedeutet, ihre Lohnsteuer beträgt $6 \times 5 = 30€$.



Wertungsphase

In dieser Phase hast du die Möglichkeit, deinen Wohlstand zu erhöhen. Falls dein Wohlstand niedriger ist als die Anzahl deiner voll betriebsfähigen Unternehmen, erhalte kostenlos 1 Wohlstand.

Damit ein Unternehmen der Mittelschicht voll betriebsfähig ist, muss es 2 Arbeitskräfte haben. Die Unternehmen, in denen 2 Arbeitskräfte aus der Mittelschicht beschäftigt sind, sind standardmäßig voll betriebsfähig. Unternehmen, die Platz für eine optionale Arbeitskraft der Arbeiterklasse haben, müssen mit einer solchen besetzt sein, um voll betriebsfähig zu sein.

Beispiel: In der Wertungsphase der 1. Runde liegt Claires Wohlstand bei 2 und sie hat insgesamt 3 Unternehmen. Allerdings sind nur 2 davon voll betriebsfähig – die Arztpraxis hat keine Arbeitskraft der Arbeiterklasse. Das bedeutet, dass sie ihren Wohlstand nicht erhöhen kann.



In einer zukünftigen Runde kommt die Wertungsphase und sie hat 4 voll betriebsfähige Unternehmen und ihr Wohlstand liegt bei 3. Dadurch gewinnt sie 1 Wohlstand – sie rückt den Wohlstandszähler 1 Feld nach rechts und erhält dadurch 4 SP.

Ende der Partie

Sobald die Partie endet, hast du die Chance, ein paar zusätzliche Siegpunkte zu erhalten:

- Überprüfe die Politikbereiche 1–5 in der Politik-Tabelle. Abhängig von der Anzahl der sozialdemokratischen Politikbereiche (Abschnitt B) erhältst du Siegpunkte wie in der folgenden Tabelle angegeben:

Sozialdemo- kratische Politikbereiche	1	2	3	4	5
SP	1	3	6	10	15

- Erhalte 1 SP für je 2  / 3  / 3  / 3  in deinen Lagern (die im Bereich „Waren & Dienstleistungen“ zählen nicht).
- Erhalte 1 SP für je 15€, die auf deinem Klassentableau verblieben sind.

STAAT

Überblick

Dein Ziel als Staat ist es, die anderen Klassen bei Laune zu halten, indem du auf ihre Bedürfnisse eingehst, was wiederum deine Legitimität erhöht. Gleichzeitig musst du dich um wichtige Probleme (Ereignisse) kümmern, die auftauchen, und dabei das Gleichgewicht zwischen den anderen Klassen wahren.

Allgemeine Hinweise

Öffentliche Dienstleistungen, Waren und Arten von Einfluss

Alle Öffentlichen Unternehmen produzieren Dienstleistungen (entweder Gesundheit, Bildung oder Einfluss). Ihre Plättchen werden im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ auf dem Spielplan gelagert und haben ein Limit, welches deiner Produktion dieser Dienstleistungen plus 6 entspricht.

Zu Beginn der Partie produzierst du keine Waren (Nahrung oder Luxusgüter), was sich eventuell durch die Auswirkungen einiger Aktionskarten ändert. Du kannst andere Klassen dazu bringen, Waren an dich zu verkaufen, oder sogar Unternehmen besitzen, die Waren produzieren. Lagere in diesen Fällen die Waren auf den entsprechenden Feldern deines Klassentableaus. Sie stehen automatisch für die anderen Klassen (Arbeiterklasse und Mittelschicht) zum angegebenen Preis zum Kauf zur Verfügung.

Es gibt 2 Arten von Einfluss. Der Einfluss, der von deinen Unternehmen produziert und im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ gelagert wird, gilt als Medieneinfluss. Einfluss, den du durch andere Effekte erhältst, legst du auf dein Klassentableau und gilt als persönlicher Einfluss. Wann immer ein Effekt dich dazu auffordert, Einfluss zu nutzen, kannst du, sofern nicht anders angegeben, nur deinen persönlichen Einfluss nutzen. Ebenso können die anderen Klassen nur Medieneinfluss von dir kaufen – deinen persönlichen Einfluss kannst du nicht verkaufen.

Legitimitätsleisten & -plättchen

Das wichtigste Merkmal auf deinem Klassentableau sind die 3 Legitimitätsleisten, die jeweils einer der Klassen entsprechen. Wann immer du einer anderen Klasse hilfst (entweder durch eine deiner Aktionen oder durch Aktionen, die sie ausführt), erhöht sich dein Legitimitätswert. Ähnlich verhält es sich, sobald du eine Aktion ausführst, die sich negativ auf eine oder mehrere Klassen auswirkt. In diesem Fall verringert sich ihr Legitimitätswert auf deinem Klassentableau.

Das erkennst du normalerweise an den Symbolen im unteren Bereich der Aktionskarten. Wann immer eine Karte mit diesen Symbolen ausgespielt wird, um ihren Effekt auszulösen (unabhängig davon, wer sie ausgespielt hat), musst du die betreffende Legitimitätsleiste entsprechend anpassen.



Beispiel: *Claire* (Mittelschicht) spielt die Karte „Gesundheitskrise“ aus. Damit darf sie bis zu 6 Gesundheit für je 10€ an den Staat verkaufen. Sie hat nur 5 Gesundheit in ihrem Lager, also verkauft sie alle für 50€ an den Staat. *Anna* (Staat) erhält die Ressourcen und legt sie in den Bereich der „Öffentlichen Dienstleistungen“. Dann, gemäß der Anweisung unten auf der Karte, rückt sie den Legitimitätszähler der Mittelschicht 1 Feld nach vorne. Hätte *Claire* ihr 1 Gesundheit mehr verkauft, hätte sie ihn stattdessen um 2 Felder nach vorne gerückt.



Die Legitimität ändert sich auch durch Ereignisse. Bei einigen Ereignissen wird die Änderung der Legitimität als Teil ihrer Belohnung aufgeführt, während alle Ereignisse deine Legitimität verringern, falls du deren Aufgabe während der Runde nicht ausführst.

Du erhältst auch Legitimität, falls eine andere Klasse Gesundheit oder Bildung von dir kostenlos erwirbt. Für je 3 dieser Ressourcen, die eine Klasse erhält, erhältst du 1 Legitimität für diese Klasse.

Manche Effekte geben dir stattdessen ein Legitimitätsplättchen. Sobald das passiert, erhöhe sofort den Legitimitätswert der entsprechenden Klasse um 1 und lege dann das Plättchen auf dein Klassentableau. Von diesem Zeitpunkt an bietet dieses Plättchen einen permanenten Bonus auf die Legitimität dieser Klasse innerhalb der Wertungsphase einer jeden Runde (gleich nachdem du alle 3 Legitimitätszähler auf die Hälfte ihres aktuellen Wertes verschoben hast – siehe „Wertungsphase“, S. 29).



Vorbereitungsphase

Führe in der Vorbereitungsphase die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

Zinsen für Kredite zahlen

Zahle 5€ als Zinsen für **jeden Kredit**, den du hast.

Neue Ereignisse aufdecken

Ziehe 2 Ereigniskarten und lege sie offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.

Neue politische Agenda aufdecken

Ziehe die oberste Karte der Politischen Agenda und lege sie offen neben dein Klassentableau, sodass alle sie sehen können.

Aktionskarten ziehen

Ziehe 5 Aktionskarten von deinem Stapel (sodass du insgesamt 7 auf der Hand hast). Halte sie vor den Anderen geheim.

Aktionsphase

In der Aktionsphase dürfen die Arbeiterklasse und die Mittelschicht die Dienstleistungen kaufen, die du im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ anbietest (und in seltenen Fällen auch die Waren, die du auf deinem Klassentableau hast). Wann immer dies geschieht, gib der Klasse die entsprechenden Ressourcen und lege das Geld, welches du erhältst, in den Bereich der Staatskasse des Spielplans.

Die Politikbereiche 4 und 5 („Wohlfahrtsstaat: Gesundheit“ und „Wohlfahrtsstaat: Bildung“) beeinflussen den Preis, zu dem du Gesundheit und Bildung verkaufst, und senken ihn gegebenenfalls sogar auf Null. Du erhältst je nach Preislage folgende Vorteile:

- Wann immer du Gesundheit oder Bildung zu je 5€ verkaufst (weil sich der entsprechende Politikbereich-Markierstein in Abschnitt B befindet), erhalte **1 SP**, unabhängig von der verkauften Menge.
- Wann immer du Gesundheit oder Bildung kostenlos verkaufst (weil sich der entsprechende Politikbereich-Markierstein in Abschnitt A befindet), erhalte **für je 3 verkaufte Ressourcen 1 Legitimität** (für die Klasse, die sie kauft).

Beispiel: *Claire möchte ihren Wohlstand erhöhen und kauft daher 6 Gesundheit von den „Öffentlichen Dienstleistungen“. Der Politikbereich-Markierstein „Wohlfahrtsstaat: Gesundheit“ ist in Abschnitt B, also kostet jede Gesundheit 5 $\frac{1}{2}$. Sie zahlt **Anna** 30 $\frac{1}{2}$ und erhält die entsprechenden Gesundheitsplättchen. Da **Anna** die Gesundheit zu einem niedrigeren Preis angeboten hat, erhält sie außerdem 1 SP.*

Es gibt 2 Wohlfahrtsplättchen, die an diese Fähigkeiten erinnern sollen. Wann immer sich die Politikbereiche 4 und 5 ändern, musst du das entsprechende Wohlfahrtsplättchen mit der entsprechenden Seite nach oben in den Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ legen (oder entfernen).

Beispiel: *Später in der Partie will **Jim** Bildung vom Staat kaufen. Der Politikbereich-Markierstein „Wohlfahrtsstaat: Bildung“ ist aktuell in Abschnitt A, was bedeutet, dass Bildung kostenlos angeboten wird. Er macht sich das zunutze und erhält 7 Bildung (so viel wie seine Bevölkerung), ohne etwas zu bezahlen. **Anna** hat zwar kein Geld gewonnen, aber sie erhält 2 Legitimität, 1 für je 3 gekaufte Ressourcen.*

Einige Karten weisen dich an, eine oder mehrere Klassen mit Ressourcen, Geld oder Abstimmungssteinen zu **versorgen**, anstatt diese direkt abzugeben. Lege dazu diese Gegenstände in den **Bereich für „Staatliche Leistungen“**, der ihrer Klasse entspricht. Falls du nicht bereits alle hierfür erforderlichen Ressourcen im Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ oder auf deinem Klassentableau besitzt (oder falls du sie hast, aber nicht abgeben willst), darfst du sie im Rahmen dieser Aktion zuerst kaufen, entweder von den Klassen, die sie verkaufen, oder auf dem Auslandsmarkt. **Beachte:** Du kannst in solchen Fällen nicht mehr Gegenstände kaufen, als der Karteneffekt angibt. Kaufst du von den anderen Klassen, gilt der Preis, der auf dem betreffenden Klassentableau angegeben ist. Beim Kauf auf dem Auslandsmarkt gilt der Preis, der unter dem Importbereich angegeben ist (du zahlst keine Zölle an dich selbst). Sobald du Gegenstände in einen Bereich für „Staatliche Leistungen“ legst, entferne alle Gegenstände, die dort bereits von einer vorherigen Aktion übriggeblieben sind – nur die neuen Gegenstände bleiben in dem Bereich.



Wann immer eine andere Klasse die Aktion **„Leistungen erhalten“** nutzt, um die Gegenstände zu erhalten, welche du in die Bereiche „Staatliche Leistungen“ gelegt hast, erhalte **1 SP**.

Beispiel: ***Anna** hat gerade eine Ereignisaktion ausgeführt und 3 Gesundheitsplättchen in den Bereich „Staatliche Leistungen“ für die Arbeiterklasse gelegt. In einem seiner Züge nutzt **Jim** die freie Aktion „Leistungen erhalten“ und nimmt die 3 Gesundheitsplättchen aus dem Bereich „Staatliche Leistungen“ auf. Dadurch erhält **Anna** ebenfalls 1 SP.*

 Basisaktionen

In deinem Zug darfst du die folgenden **Basisaktionen** ausführen:

 Gesetzentwurf vorschlagen

Indem du diese Aktion ausführst, drückst du deinen Wunsch aus, einen der Politikbereiche so zu verändern, dass dieser deinen Bedürfnissen besser entspricht.

Um einen Gesetzentwurf vorzuschlagen, nimm 1 deiner **Gesetzentwurf-Markiersteine** und platziere ihn auf einer Richtlinie, die du ändern möchtest, auf einem Abschnitt neben dem, der derzeit in Kraft ist.

Du kannst keinen Abschnitt wählen, der nicht an den aktuellen angrenzt. *Falls z.B. der Politikbereich-Markierstein für Steuern auf Abschnitt A steht, kannst du deinen Markierstein nicht auf Abschnitt C stellen.* Außerdem ist es dir nicht erlaubt, einen Gesetzentwurf für einen Politikbereich vorzuschlagen, auf dem bereits der Markierstein einer Klasse steht (d.h. für den aktuell eine Klasse einen Gesetzentwurf vorschlägt). *Falls z.B. der Markierstein des Arbeitsmarkts auf Abschnitt B steht und eine andere Klasse bereits einen Gesetzentwurf für Abschnitt C vorgeschlagen hat, kannst du keinen Gesetzentwurf für Abschnitt A vorschlagen.*

Normalerweise passiert an dieser Stelle nichts weiter. Die Ergebnisse aller Gesetzentwürfe werden später in der Runde ermittelt, nämlich in der Wahlphase. Du hast jedoch die Möglichkeit, direkt nach dem Vorschlagen eines Gesetzentwurfs eine **sofortige Abstimmung** zu fordern, indem du 1 Einfluss aus gibst. Tust du das, führt die Wahlen für den von dir vorgeschlagenen Gesetzentwurf sofort durch (siehe „Wahlen durchführen“, S. 12). Falls dein Vorschlag gewinnt, verschiebe den Politikbereich-Markierstein in den Abschnitt, den du vorgeschlagen hast, und erhalte wie gewohnt Siegpunkte – der neue Gesetzentwurf ist nun in Kraft. Scheitert dein Vorschlag, lasse den Politikbereich-Markierstein dort, wo er ist. In beiden Fällen legst du deinen Gesetzentwurf-Markierstein nach der Abstimmung wieder vor dich hin.

Du hast insgesamt 3 Markiersteine, was bedeutet, dass du nicht mehr als 3 Gesetzentwürfe pro Runde vorschlagen kannst, es sei denn, du rufst zur sofortigen Abstimmung auf (in diesem Fall legst du den Markierstein nach der Wahl wieder vor dir ab).

Beachte: Du hast als Staat keine Abstimmungssteine im Beutel. Du darfst zwar Einfluss ausgeben, um das Ergebnis einer Wahl zu beeinflussen, aber es ist besser, auf die Unterstützung mind. 1 anderen Klasse zu zählen, sobald du ein Gesetz vorschlägst.

 Ereignisaktion

Wann immer du diese Aktion ausführst, bringst du die gesellschaftlichen Probleme, die aufgetaucht sind und deine Aufmerksamkeit erfordern, zur Sprache.

Um diese Aktion auszuführen, wähle 1 der Ereignisse auf dem Spielplan aus und führe die dort angegebene Aufgabe aus. Die Aufgaben in den Ereignissen fordern dich immer dazu auf, eine Entscheidung zu treffen, normalerweise die Wahl einer oder mehrerer Klassen. Je nachdem, wie du dich entscheidest, erhältst du die entsprechende Belohnung, die auf der Karte steht. Wirf dann das Ereignis ab.

Fordert eine Ereigniskarte dich dazu auf, Ressourcen oder Geld **auszugeben**, lege diese Gegenstände einfach in den Vorrat zurück. **Beachte:** Du kannst nur die Ressourcen ausgeben, die du bereits hast – du kannst keine weiteren Ressourcen als Teil der Aktion kaufen und sie dann ausgeben, wie du es beim „Versorgen“, tust.

Bei manchen Ereignissen musst du die Klassen bis zu einer bestimmten Anzahl an Gegenständen versorgen oder Gegenstände ausgeben. In diesen Fällen darfst du auch entscheiden, keine Klasse zu versorgen oder keine Gegenstände auszugeben. Falls du dies tust, löst du die im Ereignis angegebene Aufgabe jedoch nicht. Ähnlich verhält es sich, falls du die Aufgabe nicht vollständig erfüllen kannst (z.B. falls du eine Klasse mit mehr Geld versorgen sollst, als du hast, oder mit Abstimmungssteinen versorgen sollst, obwohl keine vorhanden sind). In solchen Fällen kannst du die Aktion nicht ausführen.

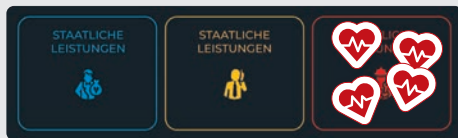
Beispiel: Anna spielt den Staat und will eines der Ereignisse, die aufgetreten sind, angehen. Sie muss sich entscheiden, ob sie die Arbeiterklasse oder die Mittelschicht mit Gesundheit versorgen möchte. Sie entscheidet sich dafür, **Jims** Arbeiterklasse zu helfen.



Jims Bevölkerungszahl ist 7 und laut dem Ereignis muss **Anna** ihn mit 4 Gesundheit versorgen. Sie hat aber nur 3 in ihrem Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“. Da sie **Jim** mit diesen Leistungen versorgen will, darf sie zuerst kaufen, was sie braucht. Also kauft sie die 1 Gesundheit, die ihr fehlt, von der Kapitalistenklasse. Dann legt sie alle 4 Gesundheit in den Bereich „Staatliche Leistungen“ der Arbeiterklasse.

Als Belohnung für die Versorgung der Arbeiterklasse erhält **Anna** 1 Legitimitätspunkt der Arbeiterklasse, wie auf der Karte angegeben.

Hätte **Anna** sich entschieden, **Clares** Mittelschicht mit Gesundheit zu versorgen, hätte sie 3 Gesundheitsplättchen in den Bereich „Staatliche Leistungen“ der Mittelschicht gelegt (da **Clares** Bevölkerungszahl 6 beträgt) und hätte stattdessen 1 Mittelschicht-Legitimität erhalten.



Auf dem Auslandsmarkt verkaufen

Diese Aktion erlaubt es dir, Waren auf dem Auslandsmarkt zu verkaufen. Da du normalerweise keine Unternehmen hast, die Waren produzieren, ist es für dich nur durch den Einsatz von Aktionskarten (von dir oder von anderen Klassen) möglich, Waren zu erhalten.

Möchtest du auf dem Auslandsmarkt verkaufen, sieh dir die aktuelle Exportkarte auf dem Spielplan an. Du darfst eine beliebige Anzahl von Transaktionen **für Waren** (Nahrung oder Luxusgüter) aus der Liste ausführen. Du kannst jede dieser Transaktionen jedoch nur 1-mal pro Aktion ausführen. Sobald du eine Transaktion ausführst, gib die Menge an Waren aus und erhalte den entsprechenden Geldbetrag aus dem Vorrat.

Treffen mit den Abgeordneten einer Partei

Diese Aktion ermöglicht es dir, eine der Klassen politisch zu unterstützen und deine Legitimität bei dieser als Resultat zu erhöhen.

Um diese Aktion auszuführen, gib 2 persönlichen Einfluss an 1 andere Klasse ab. Rücke dann den Legitimitätszähler dieser Klasse auf deinem Klassentableau 1 Feld nach vorne. Hast du nicht genug persönlichen Einfluss, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

Extra-Steuer

Manchmal kommt es vor, dass du dringend Geld brauchst. Mit dieser Aktion darfst du zusätzliches Geld von den anderen Klassen sammeln, aber das hat seinen Preis.

Um diese Aktion auszuführen, erhalte 10€ von jeder anderen Klasse. Dann verliere je 1 Legitimität für die beiden Klassen mit den niedrigsten Legitimitätswerten (wähle bei Gleichstand). Falls eine Klasse nicht genug Geld hat, um die Extra-Steuer zu zahlen, muss sie einen Kredit aufnehmen.

Kampagne

Mit dieser Aktion nutzt du die Öffentlichen Medien zu deinem Vorteil und vergrößerst deinen Einflussbereich.

Um diese Aktion auszuführen, wandle bis zu 3 Medieneinfluss in persönlichen Einfluss um: Nimm die Einflusssteine aus dem Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ und lege sie auf dein Klassentableau.

Freie Aktionen

Im folgenden siehst du die **Freien Aktionen**, die du in deinem Zug nutzen darfst:

Löhne anpassen

Mit dieser Aktion änderst du die Löhne, die du in deinem Unternehmen anbietest. Verschiebe den Stein auf die neue Stufe, in jedem Unternehmen, in welchem du den angegebenen Lohn ändern möchtest. Verpflichte die Arbeitskräfte, wann immer du **die Löhne anhebst**. Du musst dich immer an die Arbeitsmarktpolitik (Politikbereich 2) halten, da diese den gesetzlichen Mindestlohn festlegt. Außerdem kannst du nicht den Lohn in einem Unternehmen senken, welches bereits Arbeitskräfte verpflichtet hat (siehe „Verpflichtete Arbeitskräfte“, S. 15 und S. 23).

Kredit abbezahlen

Diese Aktion erlaubt dir, 1 Kredit abzubezahlen. Gib 50€ aus und wirf 1 Kredit ab, den du besitzt.

Produktionsphase

Waren und Dienstleistungen produzieren

In diesem Schritt produzieren deine Unternehmen. Zahle die Löhne für jedes deiner Unternehmen und erhalte die aufgeführten Mengen an Ressourcen. **Beachte:** Der in jedem Unternehmen angegebene Lohn gilt für alle Arbeitskräfte, die dort arbeiten. Du zahlst diesen Betrag nicht an jede Arbeitskraft einzeln.

Lege die Dienstleistungen, die du produzierst, in den Bereich „Öffentliche Dienstleistungen“ auf dem Spielplan. Für jede Dienstleistung ist das Lagerlimit so hoch, wie die Gesamtproduktion deiner Unternehmen für diese Dienstleistungen plus 6 (unabhängig davon, ob diese Unternehmen betriebsfähig sind oder nicht). Normalerweise produzierst du keine Waren, aber durch den Einsatz einiger Karten kommst du in den Besitz von landwirtschaftlichen oder Luxusgüter produzierenden Unternehmen. Lege die von dir produzierten Waren in diesem Fall auf dein Klassentableau. Auch dabei ist das Lagerlimit für jede Ware gleich deiner Produktion der jeweiligen Ware plus 6.

Bedarf decken

Falls du am Ende Nahrung produzierst, dürfen die Klassen sie in diesem Schritt von dir kaufen, um ihren Bedarf zu decken.

Steuern zahlen

In diesem Schritt zahlen alle anderen Klassen ihre Steuern an dich. **Achte darauf, dass das Geld, das sie für Steuern ausgeben, in die Staatskasse fließt und nicht zurück in den Vorrat.**

Wahlphase

Beutel auffüllen

Als Staat legst du keine Steine in den Beutel. Stattdessen erhältst du in diesem Schritt **persönlichen Einfluss**. Sieh dir die Legitimitätsleisten auf deinem Klassentableau an und schaue nach, welche Klasse die **geringste Legitimität** hat. Erhalte den Einfluss, der über diesem Legitimitätswert angegeben ist und lege die entsprechenden Einflusssteine auf dein Klassentableau.

Wahlen durchführen

Da du keine Abstimmungssteine besitzt, kannst du den Ausgang einer Wahl nur beeinflussen, indem du persönlichen Einfluss ausgibst. Solange du also Einfluss auf deinem Klassentableau

hast, musst du bei jeder Wahl eine Präferenz (dafür/dagegen) angeben, auch falls du nicht vorhast, diesen Einfluss auszugeben. Falls du keinen persönlichen Einfluss hast, kannst du nicht teilnehmen.

Gibst du Einfluss für den Gesetzentwurf einer anderen Klasse aus, und dieser wird angenommen, erhältst du wie üblich **1 SP**. Wird ein von dir vorgeschlagener Gesetzentwurf angenommen, erhältst du ganz normal **3 SP**, unabhängig davon, ob du Einfluss ausgegeben hast oder nicht. Da du keine eigenen Abstimmungssteine hast, musst du bei einem eigenen Gesetzentwurf entweder viel persönlichen Einfluss ausgeben, oder aber auf die Unterstützung einer oder mehrerer anderer Klassen zählen.

Wertungsphase

In dieser Phase erhältst du zusätzliche Siegpunkte. Bevor du sie erhältst, musst du jedoch Ereignisse, die noch auf dem Spielplan sind, überprüfen und ihre Strafen anwenden. Führe die folgenden Schritte aus:

Ereignisstrafen anwenden

Alle Ereignisse, auf die du nicht reagiert hast, liegen weiterhin auf dem Spielplan. Überprüfe alle diese Karten und wende für jede die Strafe an, die in der Spalte „KEINE AKTION“ angegeben ist – normalerweise ist dies der Verlust von Legitimität für einige Klassen. Wirf diese Karten dann ab.

Legitimität bewerten und Legitimitätsleisten anpassen

Überprüfe die Legitimitätsleisten auf deinem Klassentableau. **Erhalte Siegpunkte in Höhe der Summe der beiden niedrigsten Legitimitätswerte.** Verschiebe anschließend alle 3 Legitimitätszähler auf die Hälfte ihres aktuellen Wertes (aufgerundet).

Falls du dann Legitimitätsplättchen vor dir liegen hast, addiere +1 Legitimität für jedes Plättchen auf der entsprechenden Legitimitätsleiste hinzu.

Politische Agenda bewerten

Sieh dir die Karte mit der politischen Agenda an, die neben deinem Klassentableau liegt, und überprüfe, welche der Politikbereiche auf der Karte mit den aktuellen Politikbereichen auf dem Spielplan übereinstimmen. Für jeden übereinstimmenden Bereich erhältst du 1 SP. Wirf dann die Karte mit der politischen Agenda ab.



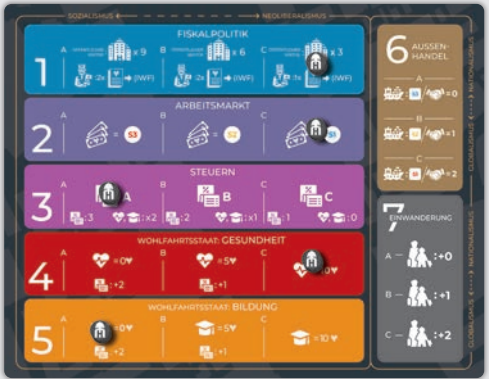
Beispiel: Es ist Wertungsphase und **Anna** beginnt, die notwendigen Schritte auszuführen. Sie beginnt mit den Ereignisstrafen. Es gibt noch 1 Ereignis auf dem Spielplan, das sie in der Aktionsphase nicht behandelt hat. Als Strafe dafür verliert sie 1 Legitimität sowohl bei der Mittelschicht als auch bei der Kapitalistenklasse und wirft die Karte ab.

Dann überprüft sie die Legitimitätsleisten auf ihrem Klassentableau. Die Legitimität der Arbeiterklasse ist 6, die Legitimität der Mittelschicht ist 4 und die Legitimität der Kapitalistenklasse ist 5. Die beiden niedrigsten Werte sind 4 und 5, also erhält sie 9 SP.



Nachdem sie gepunktet hat, verschiebt sie alle Legitimitätszähler auf die Hälfte ihrer aktuellen Werte. Der Zähler der Arbeiterklasse geht auf 3, der Zähler der Mittelschicht geht auf 2 und der Zähler der Kapitalistenklasse wird auf 3 herabgesetzt. **Anna** hat jedoch 2 Legitimitätsplättchen, 1 für die Arbeiterklasse und 1 für die Mittelschicht, die die entsprechenden Legitimitätswerte um jeweils 1 erhöhen.

Schließlich überprüft **Anna** ihre politische Agenda Karte und vergleicht sie mit der Politik-Tabelle auf dem Spielplan. Es gibt 3 Politikbereiche, die mit denen auf der Karte übereinstimmen: Fiskalpolitik, Steuern und Wohlfahrtsstaat: Gesundheit. Als Ergebnis erhält sie zusätzlich 3 weitere SP und wirft dann die Karte ab.



Ende der Partie

Sobald die Partie endet, hast du die Chance, ein paar zusätzliche Siegpunkte zu erhalten:

- Erhalte **1 SP** für je 2 / 3 / 3 / 3 / 3 Medien- in deinen Lagern.
- Erhalte **1 SP** für je 30€, die in der Staatskasse verblieben sind.

POLITIK-TABELLE

Die Politik-Tabelle spielt eine große Rolle im Spiel, denn sie beeinflusst das meiste, was ihr tut. Um zu gewinnen, ist es entscheidend, die Politikbereiche zum richtigen Zeitpunkt zu deinen Gunsten zu verändern und sie bestmöglich zu nutzen. Jeder Politikbereich beeinflusst das Spiel auf eine andere Weise:

Fiskalpolitik



Die Fiskalpolitik bestimmt die Größe des Öffentlichen Sektors und die Anzahl der Kredite, die der Staat erhalten kann, bevor er zusammenbricht und der IWF (Internationaler Währungsfonds) eingreift.

 Dieses Symbol zeigt die Anzahl der verfügbaren Öffentlichen Unternehmen an. Zu Beginn der Partie steht der Politikbereich-Markierstein der Fiskalpolitik auf Abschnitt C, was bedeutet, dass sich nur 3 Unternehmen im Öffentlichen Sektor des Spielplans befinden. Sobald der Markierstein in den Bereich B wechselt, ändert sich die Anzahl auf 6, was bedeutet, dass 3 neue Öffentliche Unternehmen verfügbar werden (deren Kosten vom Staat getragen werden müssen), und sobald er zu Abschnitt A wechselt, ändert sich die Zahl auf 9, was bedeutet, dass alle Öffentlichen Unternehmen nun verfügbar sind (wobei auch hier die Kosten für die neuen Unternehmen vom Staat getragen werden).

Sobald der Öffentliche Sektor größer wird und es verfügbare Arbeitskräfte (derselben Klasse) im Arbeitslosenbereich gibt, die alle Arbeitsplätze in einem oder mehreren der aufgedeckten Unternehmen besetzen dürften, werden sie automatisch dorthin zugewiesen (und verpflichtet).

Ähnlich verhält es sich, sobald der Öffentliche Sektor kleiner wird (der Markierstein geht von Abschnitt A nach B oder von Abschnitt B nach C): Dann sind einige Öffentliche Unternehmen nicht mehr verfügbar. Dreht sie um und der Staat erhält Geld in Höhe ihrer Kosten. Stellt alle Arbeitskräfte von diesen Unternehmen sofort in den Arbeitslosenbereich, auch falls sie verpflichtet waren.

Welche Öffentlichen Unternehmen verfügbar oder nicht verfügbar werden und welchen Unternehmen Arbeitskräfte zugewiesen werden, hängt davon ab, ob ihr zu viert spielt oder nicht:

- In einer Partie zu viert werden alle Entscheidungen durch den Staat getroffen. Dazu gehört, welche Unternehmen verfügbar oder nicht verfügbar sind (die entsprechenden Karten werden aufgedeckt oder verdeckt und der Staat zahlt/erhält Geld in Höhe ihrer Kosten) und welche Arbeitskräfte zugewiesen werden und wo (natürlich unter der Annahme, dass es mehrere Möglichkeiten gibt).
- Seid ihr weniger als vier und der Öffentliche Sektor wird größer, deckt alle Unternehmen der nächsten Reihe auf und zahlt 60¥ aus der Staatskasse. Kommen mehrere Unternehmen für die Zuweisung von Arbeitskräften in Frage, entscheidet die Klasse, welche die Arbeitskräfte kontrolliert, welches Unternehmen ihr in Betrieb nimmt. Könnt ihr Arbeitskräfte beider Klassen zuweisen, entscheidet die Mittelschicht, welche Klasse ihre Arbeitskräfte zuweist. Wird der Öffentliche Sektor kleiner, dreht alle Unternehmen der unteren Reihe um. Der Staat verkauft sie und erhält 60¥ in die Staatskasse. Stellt alle Arbeitskräfte, die in diesen Unternehmen arbeiten, zurück in den Arbeitslosenbereich.

Falls der Staat neue Unternehmen kaufen muss und nicht genug Geld hat, um dies zu tun, muss er einen Kredit aufnehmen.

 Dieses Symbol zeigt die Anzahl der Kredite an, bei denen der Staat zusammenbricht und der IWF eingreift. Befindet sich der Politikbereich-Markierstein in Abschnitt C (und das ist er zu Beginn der Partie), ist diese Zahl 1. Das bedeutet, sofern der Staat nicht in der Lage ist, seine Ausgaben zu decken und gezwungen ist, auch nur 1 Kredit aufzunehmen und diesen nicht rechtzeitig tilgen kann, der IWF in der Produktionsphase intervenieren wird. Steht der Markierstein in Abschnitt A oder B, greift der IWF erst ein, sobald der Staat 2 Kredite aufgenommen hat. **Beachtet:** Die Frage, ob der IWF eingreift oder nicht, wird nur 1-mal pro Runde geprüft, und zwar während des Schritts „IWF prüfen“ in der Produktionsphase. Weitere Informationen findest du unter „IWF-Intervention“ auf S. 33.

Arbeitsmarkt



Der Arbeitsmarkt bestimmt den gesetzlich festgelegten Mindestlohn. Kein Unternehmen kann Löhne anbieten, die niedriger sind als die in dieser Richtlinie festgelegten Löhne.

- Mit anderen Worten:
- Befindet sich der Markierstein des Arbeitsmarkts in Abschnitt A, sind nur Löhne der Stufe 3 erlaubt.
 - Befindet sich der Markierstein des Arbeitsmarkts in Abschnitt B, sind nur Löhne der Stufen 2 und 3 erlaubt.
 - Befindet sich der Markierstein des Arbeitsmarkts in Abschnitt C, sind alle Lohnstufen erlaubt.

Falls sich dieser Politikbereich ändert, müssen alle Unternehmen sofort alle Löhne ändern, die nicht mehr mit der neuen Richtlinie übereinstimmen. Sie dürfen auch andere Löhne ändern, falls sie wollen (z.B. Löhne senken, falls die neue Politik dies zulässt). Falls der Staat nicht von einer Person kontrolliert wird, passt die Öffentlichen Unternehmen immer so an, dass diese den durch diese Richtlinie festgelegten Mindestlohn bieten.

Steuerpolitik



Die Steuerpolitik bestimmt den Betrag, den jede Klasse an den Staat zahlen muss.

Die Steuern für jede Klasse werden auf unterschiedliche Weise berechnet. Eine detaillierte Analyse findet ihr im Abschnitt jeder Klasse. Jedoch haben alle Klassen gemeinsam, dass ihre Steuern davon abhängen, welcher Politikbereich während des Schritts „Steuern zahlen“ der Produktionsphase in Kraft ist. Konsultiert basierend darauf die entsprechende Tabelle auf eurem Übersichtsblatt, um herauszufinden, wie viel ihr zahlen müsst.

 Dieser Politikbereich wirkt sich auch auf den Wert des Steuermultiplikators aus. Dieser Wert wird von der Kapitalistenklasse und von der Mittelschicht zur Berechnung eines Teils ihrer Steuern verwendet. Nicht nur erhöht oder verringert dieser Politikbereich den Basiswert des Steuermultiplikators, er bestimmt auch, ob andere Steuermultiplikatoren (aus

Politikbereich 4 & 5 – siehe unten) berücksichtigt werden oder nicht:

- Befindet sich der Markierstein der Besteuerung in Abschnitt A, ist der Basiswert des Steuermultiplikators 3. Verdoppelt die Modifikatoren für die Wohlfahrtssteuermultiplikatoren.
- Befindet sich der Markierstein der Besteuerung in Abschnitt B, ist der Basiswert des Steuermultiplikators 2. Die Wohlfahrtssteuermultiplikatoren zählen wie üblich.
- Befindet sich der Markierstein der Besteuerung in Abschnitt C, ist der Basiswert des Steuermultiplikators 1. Berücksichtigt Wohlfahrtssteuermultiplikatoren nicht.



Stellt immer sicher, dass ihr den Steuermultiplikator sofort anpasst, sobald sich die Steuerpolitik ändert.

Beispiel 1: Zu Beginn der Partie befinden sich die Politikbereiche 3, 4 und 5 jeweils in den Abschnitten A, B und C. Der Politikbereich 3 bestimmt den Basiswert des Steuermultiplikators auf 3. Politikbereich 4 befindet sich in Abschnitt B, wodurch sich der Modifikator um +1 ändert. Da der Politikbereich 3 in Abschnitt A den Wohlfahrtssteuermultiplikator verdoppelt, wird der Markierstein um 2 statt um 1 vorgerückt. Der Steuermultiplikator-Markierstein rückt also auf 5. Politikbereich 5 beeinflusst ihn nicht.



Beispiel 2: Später werden die Politikbereiche 3, 4 und 5 jeweils in die Abschnitte B, A und A verschoben.

Der Basiswert des Steuermultiplikators ist nun 2, wie von Politikbereich 3 festgelegt. Die Politikbereiche 4 und 5 befinden sich beide in Abschnitt A, was bedeutet, dass jeder von ihnen den Wert des Steuermultiplikators jeweils um +2 erhöht. Damit ist der endgültige Wert also 6.

Wohlfahrtsstaat: Gesundheit



Der Wohlfahrtsstaat: Gesundheit bestimmt die Kosten des Öffentlichen Gesundheitswesens. Er gibt vor, ob bestimmte Leistungen vom Staat für die Bürgerinnen und Bürger erbracht werden können (durch Anforderungen auf Karten) und verändert auch den Steuermultiplikator (siehe „Steuerpolitik“ links). Die genauen Kosten für die Öffentliche Gesundheit in jedem Abschnitt sind die folgenden:

- Befindet sich der Markierstein des Bereichs „Wohlfahrtsstaat: Gesundheit“ in Abschnitt A, ist das Öffentliche Gesundheitswesen kostenlos. Der Steuermultiplikator erhält einen +2 Modifikator.
- Befindet sich der Markierstein des Bereichs „Wohlfahrtsstaat: Gesundheit“ in Abschnitt B, kostet jedes Gesundheitsplättchen 5€. Der Steuermultiplikator erhält einen +1 Modifikator.
- Befindet sich der Markierstein des Bereichs „Wohlfahrtsstaat: Gesundheit“ in Abschnitt C, wird jede Öffentliche Gesundheit zum vollen Preis von 10€ verkauft. Der Steuermultiplikator wird nicht verändert.

Spielt ihr zu viert und der Markierstein dieses Politikbereichs ist in Abschnitt A oder B, legt das entsprechende Plättchen auf das Feld „Öffentliche Dienstleistungen“, um an den Bonus zu erinnern, den der Staat erhält, sobald Gesundheit zu einem niedrigeren als dem normalen Preis gekauft wird.



Wann immer sich dieser Politikbereich ändert, dürfen die Kapitalistenklasse und die Mittelschicht **sofort den Preis anpassen, zu dem sie ihre Gesundheit verkaufen.**

Wohlfahrtsstaat: Bildung



Wohlfahrtsstaat: Bildung bestimmt die Kosten der Öffentlichen Bildung. Er verändert auch den Steuermultiplikator (siehe „Steuerpolitik“ links). Die genauen Kosten für die Öffentliche Bildung in jedem Abschnitt sind die folgenden:

- Befindet sich der Markierstein sich der Bereichs „Wohlfahrtsstaat: Bildung“ in Abschnitt A, ist die Öffentliche Bildung kostenlos. Der Steuermultiplikator erhält einen +2 Modifikator.
- Befindet sich der Markierstein sich der Bereichs „Wohlfahrtsstaat: Bildung“ in Abschnitt B, kostet jede Öffentliche Bildung 5€. Der Steuermultiplikator erhält einen +1 Modifikator.
- Befindet sich der Markierstein sich der Bereichs „Wohlfahrtsstaat: Bildung“ in Abschnitt C, wird jede Öffentliche Bildung zum vollen Preis von 10€ verkauft. Der Steuermultiplikator wird nicht verändert.

Spielt ihr zu viert und der Markierstein dieses Politikbereichs ist in Abschnitt A oder B, legt das entsprechende Plättchen auf das Feld „Öffentliche Dienstleistungen“, um an den Bonus zu erinnern, den der Staat erhält, sobald Bildung zu einem niedrigeren als dem normalen Preis gekauft wird.



Wann immer sich dieser Politikbereich ändert, dürfen die Kapitalistenklasse und die Mittelschicht **sofort den Preis anpassen, zu dem sie ihre Bildung verkaufen.**

Außenhandel



Die Außenhandelspolitik bestimmt die Höhe der Zölle auf importierte Waren. Sie gibt auch die Anzahl der Geschäftskarten vor, die in jeder Runde gezogen werden.

Wann immer sich die Außenhandelspolitik ändert, ändern sich auch die auferlegten Zölle:



- Befindet sich der Markierstein des Außenhandels in Abschnitt A, beträgt der Nahrungszoll 10€ und der Luxusgüterzoll 6€.
- Befindet sich der Markierstein des Außenhandels in Abschnitt B, beträgt der Nahrungszoll 5€ und der Luxusgüterzoll 3€.
- Befindet sich der Markierstein des Außenhandels in Abschnitt C, gibt es keine Zölle.



Denkt immer daran, den Wert der Waren aus dem Auslandsmarkt an den Vorrat und Zölle an den Staat zu zahlen.



Dieses Symbol zeigt die Anzahl der Geschäftskarten an, die in der Vorbereitungsphase gezogen werden:

- Befindet sich der Markierstein des Außenhandels in Abschnitt A, zieht keine Geschäftskarten.
- Befindet sich der Markierstein des Außenhandels in Abschnitt B, zieht 1 Geschäftskarte.
- Befindet sich der Markierstein des Außenhandels in Abschnitt C, zieht 2 Geschäftskarten.

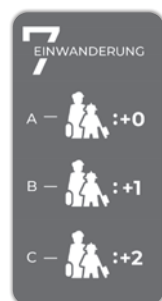
Wann immer sich dieser Politikbereich während der Runde durch eine sofortige Abstimmung ändert, werden keine Geschäftskarten hinzugefügt oder entfernt. Dieser Politikbereich beeinflusst nur, was in der Vorbereitungsphase passiert.

Sobald sich dieser Politikbereich ändert, stellt den Stein im Importbereich des Spielplans auf die entsprechende Stufe. Außerdem dürfen die Kapitalistenklasse und die Mittelschicht **die Preise für die von ihnen verkauften Waren sofort anpassen**.



Einwanderung

Die Einwanderung bestimmt, ob die Grenzen eines Landes für Einwandernde offen oder geschlossen sind.



Normalerweise erhalten die Arbeiterklasse und die Mittelschicht in der Vorbereitungsphase jeweils 2 Arbeitskräfte. Darüber hinaus erhalten sie eine Anzahl von Arbeitskräften, die durch diesen Politikbereich bestimmt wird:

- Befindet sich der Markierstein der Einwanderung in Abschnitt A, erhalten sie keine zusätzlichen Arbeitskräfte.
- Befindet sich der Markierstein der Einwanderung in Abschnitt B, erhalten sie jeweils 1 zusätzliche Arbeitskraft.
- Befindet sich der Markierstein der Einwanderung in Abschnitt C, erhalten sie jeweils 2 zusätzliche Arbeitskräfte.

Die Art dieser Arbeitskräfte wird durch die Einwanderungskarten bestimmt. Wann immer du aufgrund dieses Politikbereichs 1 zusätzliche Arbeitskraft erhältst, ziehe 1 Karte vom Einwanderungsstapel und prüfe die Arbeitskraft deiner Klasse. Nimm die entsprechende Figur aus dem Vorrat neben dem Spielplan und stelle sie in den Arbeitslosenbereich. Lege die Karte anschließend zurück unter den Stapel.

Falls sowohl die Mittelschicht als auch die Arbeiterklasse neue Arbeitskräfte brauchen, zieht jede von ihnen 1 Einwanderungskarte separat. **Zieht nicht 1 einzige Karte für beide Klassen!**

Beispiel (Wahl):

Gerade findet der Schritt „Wahlen durchführen“ in einer Partie zu viert statt. **Jim** (Arbeiterklasse) hatte einen Gesetzesentwurf für den Politikbereich „Wohlfahrtsstaat: Bildung“ vorgeschlagen und die Klassen stimmen nun darüber ab.



Jim würde seine Präferenz zuerst nennen, aber da der Gesetzesentwurf von ihm vorgeschlagen wurde, ist seine Präferenz standardmäßig dafür. **Claire** (Mittelschicht) sagt, dass sie ebenfalls dafür ist. **Mike** (Kapitalistenklasse) möchte nicht, dass die Steuern dafür erhöht werden, deshalb ist er gegen den Gesetzesentwurf. **Anna** (Staat) sagt, dass sie ebenfalls dagegen ist.

Dann ziehen die Klassen 5 Abstimmungssteine aus dem Beutel: 2 gehören zur Arbeiterklasse, 1 gehört zur Mittelschicht und die restlichen 2 gehören der Kapitalistenklasse.



Es sieht so aus, als wäre **Jim** in Führung, aber bevor das endgültige Ergebnis feststeht, dürfen die Klassen zunächst ihren Einfluss ausgeben und weitere Stimmen hinzufügen. **Jim** teilt allen mit, dass er 1 Einfluss hat. **Claire** sagt, dass sie keinen Einfluss hat, **Mike** sagt, dass er 2 Einfluss hat und **Anna** hat 3. Im Geheimen entscheiden sie, wie viel Einfluss sie bereit sind, auszugeben, legen die Einflusststeine in ihre Faust und decken sie gleichzeitig auf:



Jim hat seinen einzigen Einfluss ausgegeben, während **Mike** und **Anna** ebenfalls jeweils 1 Einfluss ausgaben. Leider ist ihre Gesamtsumme gleich der der anderen Seite und da die Wahl nun unentschieden steht, wird der Gesetzesentwurf angenommen.

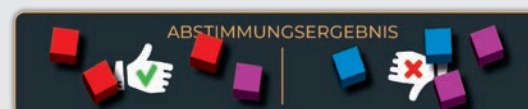
Alle 3 Einflusststeine werden abgeworfen, zusammen mit **Jims** und **Claires** Abstimmungssteinen von der Gewinnerseite. **Mikes** 2 Steine kommen zurück in den Beutel, da sie zur Verliererseite gehörten. Der Politikbereich-Markierstein wandert in Abschnitt A und **Jims** Markierstein wird wieder vor **Jim** abgelegt. Da **Jim** einen Gesetzesentwurf eingebracht und durchgebracht hat, erhält er 3 SP. **Claire**, die ihn unterstützt hat, erhält ebenfalls 1 SP.

Hätte **Mike** oder **Anna** 1 weiteren Einfluss ausgegeben, hätten sie die Mehrheit gehabt:



In diesem Fall wäre das Gesetz nicht verabschiedet worden. **Jims** und **Claires** Abstimmungssteine wären wieder in den Beutel zurückgelegt worden, **Mikes** 2 Steine wären zusammen mit den 4 Einflusststeinen entfernt und keine Siegpunkte vergeben worden.

Wäre im 1. Beispiel statt **Clares** Abstimmungsstein 1 weiterer Stein von **Jim** gezogen worden, sähe das Endergebnis wie folgt aus:

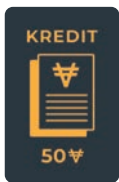


In diesem Fall würde **Jim** immer noch gewinnen und 3 SP erhalten. **Claire** hingegen hätte keine Siegpunkte erhalten, obwohl sie **Jim** unterstützt hat, denn sie hätte mit keiner Stimme zum Endergebnis beigetragen.



WEITERE REGELN

Kredite



Ihr müsst oft für etwas bezahlen. Manchmal aufgrund obligatorischer Kosten (z.B. Steuern oder Löhne) und manchmal aufgrund eines Karteneffekts. In all diesen Fällen gilt: Falls du nicht zahlen kannst, musst du 1 Kredit aufnehmen. Lege dafür 1 Kreditkarte neben dein Klassentableau und erhalte 50€.

Beachte, dass du nicht willkürlich einen Kredit aufnehmen kannst. Du kannst nur einen Kredit aufnehmen, falls du gezwungen bist, eine bestimmte Summe zu zahlen, und nicht genug Geld hast. Du kannst keinen Kredit aufnehmen, um dein Geld zu vermehren und um es für etwas Optionales auszugeben (z.B. die Gründung eines Unternehmens, das Ausspielen einer Aktionskarte, die Kosten verursacht, oder den Kauf von anderen Ressourcen als Nahrung), **ist nicht erlaubt**.

Solange du in der Vorbereitungsphase einer Runde 1 Kredit hast, musst du einen Zins von 5€ zahlen. Falls du diese Zinsen nicht zahlen kannst, musst du 1 weiteren Kredit aufnehmen.

Um einen Kredit zu tilgen und nicht jede Runde Zinsen zu zahlen, führe in einem deiner Züge die freie Aktion „Kredit abbezahlen“ aus. Gib dafür 50€ aus und lege die Kreditkarte ab. Du darfst am Ende der Partie noch versuchen, deine Kredite zu tilgen. Solltest du dazu nicht in der Lage sein, verliere Siegpunkte (siehe „Ende der Partie – Kredite prüfen“, S. 13).

Nimmst du als Kapitalistenklasse einen Kredit auf, lege die 50€ in dein Kapital. Zahlst du Zinsen oder bezahlst deinen Kredit ab, nimm das Geld ebenfalls aus deinem Kapital.

Beispiel 1: Gerade findet die Produktionsphase statt und **Mike** (Kapitalistenklasse) stellt fest, dass er nicht genug Geld hat, um alle Löhne in seinen Unternehmen zu bezahlen; er hat 25€ in seinen Einnahmen, 40€ in seinem Kapital und muss 75€ zahlen. Um die notwendigen Zahlungen zu leisten, muss er einen Kredit aufnehmen: Er nimmt 1 Kreditkarte, legt sie neben sein Klassentableau und fügt 50€ zu seinem Kapital hinzu. In der Vorbereitungsphase der nächsten Runde gibt **Mike** 5€ als Zinsen aus. Später in der Runde, nachdem er die meisten seiner Waren und Dienstleistungen verkauft hat, nutzt er seine Freie Aktion, um seinen Kredit zu tilgen – er zahlt 50€ (er nimmt so viel wie möglich aus seinem Kapital und den Rest aus seinen Einnahmen) und wirft die Kreditkarte ab.

Beispiel 2: **Anna** (Staat) hat zu wenig Geld in der Staatskasse, also beschließt sie, die Basisaktion „Extra-Steuer“ zu nutzen, die jede andere Klasse dazu zwingt, ihr 10€ zu geben. Leider hat **Jim** nur 7€ auf seinem Klassentableau. Um den verbleibenden Betrag zu decken, nimmt er 1 Kreditkarte und erhält 50€.

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt **und der Staatskasse geht das Geld aus, nimmt der Staat wie üblich einen Kredit auf**. Legt 1 Kreditkarte zusammen mit 50€ in die Staatskasse. Während der Vorbereitungsphase müsst ihr die Zinsen für den Kredit wie üblich (mit Geld aus der Staatskasse) zahlen. Falls der Staat dann mehr als 50€ hat, zahlt er den Kredit zurück.

IWF-Intervention

Wann immer der Staat im Schritt „IWF prüfen“ der Produktionsphase mehr Kredite hat als seine Fiskalpolitik zulässt (und er sie nicht zurückzahlen kann), greift der IWF ein.

Sobald der IWF eingreift, werden alle vorgeschlagenen Gesetzentwürfe sofort abgeworfen. Als Entschädigung erhält jede Klasse 1 Einfluss für jeden ihrer Gesetzentwürfe, der auf diese Weise abgeworfen wurde. Nehmt dann die folgenden Änderungen an der Politik-Tabelle vor:

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

Achtet darauf, dass ihr die Effekte aller Politikbereiche anwendet, die sich durch die Intervention des IWF ändern. Dazu gehören Öffentliche Unternehmen, die verkauft werden (und der Staat erhält Geld in Höhe ihrer Kosten), Änderungen bei den Löhnen (alle Löhne werden auf S1 gesetzt), der Steuermultiplikator und der Preis für importierte Waren vom Auslandsmarkt. Da sich die Preise für viele Waren und Dienstleistungen durch die Intervention des IWF ändern, dürfen die Kapitalistenklasse und die Mittelschicht ihre Preise auf ihren Klassentableaus in diesem Moment ebenfalls anpassen.



Sobald die Intervention des IWF zu einer Änderung der Arbeitsmarktpolitik führt und die Zeit gekommen ist, dass die Arbeiterklasse und die Mittelschicht ihre Steuern zahlen müssen, verwenden sie den vorherigen Abschnitt des Arbeitsmarktes für ihre Berechnungen. Mit anderen Worten: Die Klassen werden auf der Grundlage der Arbeitsmarktpolitik besteuert, die in Kraft war, als sie bezahlt wurden. Du kannst einen Stein zur Erinnerung vorübergehend auf den entsprechenden Abschnitt stellen.

Nachdem diese Änderungen vorgenommen wurden, zahlt der Staat seine Kredite zurück (siehe „Kredite“). **Beachte:** Falls der Markierstein der Fiskalpolitik vorher in Abschnitt A oder B war, dann hat der Staat nach der IWF-Intervention zusätzliches Geld aus dem Verkauf einiger Öffentlicher Unternehmen erhalten. Falls der Staat immer noch nicht in der Lage ist, den vollen Betrag zu zahlen, zahlt er so viel wie möglich und wirft die verbleibenden Kredite ab.

Schließlich verschiebt der Staat alle 3 Legitimitätszähler auf die Hälfte ihrer aktuellen Werte (aufgerundet).



Die Intervention des IWF verändert den Zustand der Partie normalerweise erheblich und einige Klassen sind eventuell stark davon betroffen. Bitte informiert euch gegenseitig, falls es so aussieht, als würde der Staat bald zusammenzubrechen.

Beispiel: Gerade findet die Produktionsphase statt und **Anna** (Staat) stellt fest, dass sie nicht genug Geld in der Staatskasse hat, um alle Löhne in ihren Öffentlichen Unternehmen zu bezahlen. Sie muss einen Kredit aufnehmen, aber unglücklicherweise hatte sie schon vorher 1 anderen Kredit; da der Markierstein der Fiskalpolitik in Abschnitt B steht, bedeutet dies, dass der IWF später in der Phase eingreifen muss.

Während des Schrittes „Bedarf decken“ ändert sich für **Anna** nichts. Falls der Markierstein des Außenhandels auf Abschnitt A oder B stünde, könnte sie zumindest hoffen, durch Zölle etwas Geld zu erhalten (durch Nahrung, die von anderen Klassen auf dem Auslandsmarkt gekauft werden würde). Aber das ist jetzt nicht möglich, da der Markierstein dieses Politikbereichs auf Abschnitt C steht. Im Schritt „IWF prüfen“ hat sie nicht genug Geld, um ihre Kredite zu tilgen, also beginnt die Intervention des IWF.

Als erstes werden alle vorgeschlagenen Gesetzentwürfe in der Politik-Tabelle abgeworfen. **Jim** hatte 2 Gesetzentwürfe vorgeschlagen und erhält dadurch 2 Einflusstheile. **Mike** hatte auch 1 Gesetzentwurf vorgeschlagen, also erhält er ebenfalls 1 Einfluss. Dann werden alle Politikbereiche entsprechend den Forderungen des IWF geändert.



Vor der IWF-Intervention

Nach der IWF-Intervention

Die Änderungen in der Politik-Tabelle bedeuten viele Konsequenzen auf dem Spielplan:

- Aufgrund der Änderungen in der Fiskalpolitik müssen Öffentliche Unternehmen geschlossen werden, so dass nur noch 3 übrigbleiben. **Anna** wählt 3 Unternehmen aus, die sie schließen will, jedes mit einem Preis von 20€, so dass sie der Staatskasse 60€ hinzufügt. Leider waren in 2 dieser Unternehmen Arbeitskräfte beschäftigt, die alle in den Arbeitslosenbereich verschoben werden.
- Da sich der Arbeitsmarkt verändert hat, beträgt der zulässige Mindestlohn jetzt S1. **Mike, Claire** und **Anna** verschieben alle Löhne auf die niedrigste Position auf den Karten.
- Die Steuerpolitik ändert sich zu Abschnitt A, was in Kombination mit den Änderungen in den Wohlfahrtsstaat-Politikbereichen dazu führt, dass sich der Steuermultiplikator von 1 auf 5 ändert.
- Da sich die Wohlfahrtsstaat-Politikbereiche ändern, müssen auch die Wohlfahrtsplättchen angepasst werden. Sie drehen das Gesundheits-Wohlfahrtsplättchen um, damit es dem Politikbereich 4B entspricht, und entfernen das Bildungs-Wohlfahrtsplättchen vom Spielplan. Da sich die Kosten für Gesundheit und Bildung gerade geändert haben, beschließen **Mike** und **Claire**, auch die Preise auf ihren Klassentableaus zu ändern, zu dem sie ihre eigenen Dienstleistungen verkaufen.
- Da sich der Auslandsmarkt ändert, wird der Stein im Importbereich auf dem Spielplan auf die mittlere Position verschoben. Dadurch werden die Kosten für Nahrung und Luxusgüter auf dem Auslandsmarkt nun höher sein. **Mike** und **Claire** beschließen, auch diese Preise auf ihren Klassentableaus zu ändern, zu denen sie ihre eigenen Waren verkaufen.

Dann muss der Staat so viel von seinen Krediten zurückzahlen, wie er kann. Nachdem **Anna** den zweiten Kredit aufgenommen hat, um die notwendigen Löhne zu zahlen, blieben der Staatskasse 27€. Durch die Änderung der Steuerpolitik kamen 60€ mehr in die Staatskasse, insgesamt also 87€. **Anna** gibt das ganze Geld aus und wirft ihre 2 Kredite ab.

Schließlich verschiebt **Anna** die 3 Legitimitätszähler auf die Hälfte ihres aktuellen Wertes. Der Zähler für die Arbeiterklasse stand auf 6, also verschiebt sie ihn auf 3; der Zähler für die Mittelschicht stand auf 8, also verschiebt sie ihn auf 4; und der Zähler für die Kapitalistenklasse stand auf 7, also verschiebt sie ihn auf 4.



Beschränkungen beim Material

Du bist immer auf das Material beschränkt, welches im Spiel enthalten ist. Das heißt, falls du alle deine Abstimmungssteine in den Beutel gelegt hast, kannst du keine weiteren mehr hineinlegen. Ähnlich verhält es sich, sobald kein Einfluss mehr vorhanden ist – dann könnt ihr auch keinen mehr kaufen oder erhalten.

Befinden sich alle Arbeitskräfte einer bestimmten Farbe bereits auf dem Spielplan, kannst du keine ungelernete Arbeitskraft mehr in dieser Branche ausbilden. Falls dich außerdem ein Effekt (z.B. eine Einwanderungskarte) anweist, eine gelernte Arbeitskraft in den Arbeitslosenbereich zu stellen, aber es ist keine verfügbar, stelle stattdessen eine ungelernete Arbeitskraft hin.

Wann immer ein Effekt dazu führt, dass eine ungelernete Arbeitskraft auf den Spielplan gestellt wird, aber keine mehr verfügbar ist, füge eine gelernte Arbeitskraft deiner Wahl hinzu.

MITWIRKENDE

Original-Ausgabe

- Spieldesign:** Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis
Spielentwicklung: Anastasios Grigoriadis
Illustrationen: Jakub Skop
Grafikdesign: Dimitris Anastasiadis & Katerina Xerovasilas (truly.gr)
Lektorat: Eric Engstrom, Grey Dolphin Game Development
Akademische Berater: Dr. Russell Foster, Dr. Pawel Adrjan, Alexander Gertz, Andreas Dounis, Dr. Christopher Holmes, Dr. Irina Burlacu
Hauptspieltester: Theo K. Mavraganis
Spieltester: Artie Heinrich, Akis Tsakliotis, Dimitris Siakambenis, Stefanos Spanoudakis, Andreas Katelanos, Mike Georgiou, Haralampos Tsakiris, Konstantinos Karagiannis, Alexandros Kapidakis, Alexandros Sianos, Volker Elzner, Christoph Kiebel, Selma Wittke, Dimitris Tavoularis, Vassilis Milingos, Sokratis Goundanas, Stavros Tsiakalos
Vangelis Bagiartakis möchte dieses Spiel seinem Sohn, Asterios, widmen.



©2022 Hegemonic Project Limited.
Hegemony: Lead your Class to victory is a trademark of Hegemonic Project Limited. All Rights Reserved.

Deutsche Ausgabe

- Übersetzung:** Alexander Gertz
Projektleitung: Ryan Palfreyman
Satz: Przemysław Kasztelaniec
Mitarbeit: Rico Besteher, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Markus Jost, Mareike Lepszy, Tanja Masche, Stephan Pongratz, Claudio Priore, Yara Lal Thiel
Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.
Kundenservice: service@happyshops.com
Giant Roc: L+N GmbH
Schokholtzstr. 6
06217 Merseburg





REGELFRAGEN

Falls ein Unternehmen mit einem Streikplättchen versehen ist, können die Arbeitskräfte von dort anderswo von der Arbeiterklasse zugewiesen werden?

Solange die Arbeitskräfte nicht verpflichtet sind, darf die Arbeiterklasse sie woanders zuweisen, falls sie will.

Falls der IWF eingreift und infolgedessen Öffentliche Unternehmen verkauft werden, was passiert, wenn der Staat dann mehr Ressourcen hat als seine (neue) Lagerkapazität?

Diese Ressourcen werden sofort entfernt, da sie nicht mehr gelagert werden können.

Was passiert, falls die Arbeiterklasse oder die Mittelschicht Wohlstand erlangen, ihr Wohlstandszähler sich jedoch bereits am Ende der Leiste befindet?

Der Zähler bleibt, wo er ist, und die Klasse erhält Siegpunkte in Höhe des Wohlstandswertes dieses Feldes.

Falls die Kapitalistenklasse ein Unternehmen gründet, das nur ungelernte Arbeitskräfte benötigt und es stehen nur ungelernte Arbeitskräfte aus der Arbeiterklasse und nur gelernte Arbeitskräfte aus der Mittelschicht zur Verfügung, darf die Kapitalistenklasse die Mittelschicht zuweisen?

Ja, das darf sie. Da in beiden Klassen Arbeitskräfte verfügbar sind, wählt die Kapitalistenklasse zunächst die Klasse aus, die sie beschäftigen möchte. Dann wählt sie die genauen Arbeitskräfte aus, wobei sie die ungelernten Arbeitskräfte bevorzugt.

Falls ich beim Zuweisen von Arbeitskräften eine Arbeitskraft aus einem Unternehmen entferne, um sie anderswo zuzuweisen, und dem Unternehmen stattdessen eine andere Arbeitskraft zuweise, und zwar in derselben Aktion, ist diese neue Arbeitskraft verpflichtet?

Ein Unternehmen (außer denen der Mittelschicht) kann nicht sowohl verpflichtete als auch nicht-verpflichtete Arbeitskräfte haben. Falls das aus irgendeinem Grund passiert (wie in diesem Beispiel), werden alle Arbeitskräfte zu nicht-verpflichteten Arbeitskräften. Im Grunde wird dies ähnlich behandelt, als würdest du Arbeitskräfte tauschen.

Kann ich mit der Aktion „Arbeitskräfte zuweisen“ auch einfach nur die Arbeitskräfte verpflichten, die ich bereits in einem Unternehmen habe?

Nein, das kannst du nicht. Sie müssen einem neuen Unternehmen zugewiesen werden, damit sie verpflichtet werden können.

Falls in einer Partie zu viert Öffentliche Unternehmen aufgrund einer Änderung der Fiskalpolitik verkauft werden müssen, darf der Staat dann ein Unternehmen mit verpflichteten Arbeitskräften verkaufen?

Ja, das darf er (wie es auch in Parteien zu zweit oder dritt passieren kann, falls eine ganze Reihe verkauft wird). Das ist der einzige Fall, in dem ein Unternehmen mit verpflichteten Arbeitskräften verkauft werden darf.

Darf ein Unternehmen, das sich im Streik befindet, verkauft werden?

Ja, solange die Arbeitskräfte nicht verpflichtet sind, darf das Unternehmen wie üblich verkauft werden.

Falls die Löhne aufgrund einer Änderung des Arbeitsmarktes erhöht werden, sind die Arbeitskräfte dann verpflichtet?

Nein, die Arbeitskräfte werden nur dann verpflichtet, falls die Lohnerhöhung durch eine Freie Aktion geschieht, die eine andere Klasse in der Aktionsphase ausgeführt hat.

KARTENBEZOGENE FRAGEN

Einige Aktionskarten erlauben es, 2 Gesetzentwürfe gleichzeitig einzureichen. Darf ich in diesem Fall Einfluss für eine sofortige Abstimmung ausgeben? Falls ja, gilt das für beide Gesetzentwürfe?

Jeder Gesetzentwurf wird unabhängig vom anderen vorgelegt. Also, ja, du darfst Einfluss für eine sofortige Abstimmung ausgeben, aber jede dieser Ausgaben bezieht sich auf 1 einzelnen Gesetzentwurf. Willst du also über beide Gesetzentwürfe sofort abstimmen, musst du 2 Einfluss aufwenden. Falls du den ersten Gesetzentwurf vorschlägst und eine sofortige Abstimmung verlangst, darfst du bis zum Ende des Wahlvorgangs warten, bevor du den zweiten Gesetzentwurf vorschlägst. Du kannst jedoch nicht denselben Politikbereich für deinen zweiten Gesetzentwurf wählen, es muss ein anderer sein.

Einige Aktionskarten erlauben es, Gesundheit und Bildung zum halben Preis zu kaufen. Gilt der halbe Preis für jede gekaufte Ressource oder für den Gesamtbetrag?

Der halbe Preis wird auf die Gesamtsumme angewandt. *Kostet Gesundheit z.B. normalerweise 5 $\frac{1}{2}$ und die Klasse, die die Karte ausspielt, möchte 5 Gesundheit kaufen, muss sie 13 $\frac{1}{2}$ (die Hälfte von 25, aufgerundet) zahlen.*

Einige Aktionskarten ermöglichen den Kauf von Gesundheit und Bildung zum halben Preis und verschaffen dem Staat gleichzeitig Legitimität. Falls der entsprechende Wohlfahrts-Politikbereich im Abschnitt B ist (d.h. die Kosten sind bereits halb so hoch wie der Höchstpreis), erhält der Staat dann auch 1 SP?

Ja, der Staat erhält ebenfalls 1 SP, da der Startpreis für Gesundheit/Bildung 5 $\frac{1}{2}$ war, unabhängig vom Endpreis (die Legitimität von der Karte wird wie üblich angerechnet).

Einige Aktionskarten, wie „Boom in der Baubranche“ oder „Arbeitsunfall“, geben oder verlangen Geld an die/von der Kapitalistenklasse. Woher kommt in diesen Fällen das Geld/wohin geht es? Aus den Einnahmen oder aus dem Kapitalbereich?

Falls die Kapitalistenklasse Geld ausgibt oder erhält, wird das Geld, sofern nicht anders angegeben, in den Bereich der Einnahmen aufgenommen oder von dort aus ausgegeben. Reicht das Geld in den Einnahmen nicht aus, wird der Restbetrag dem Kapital entnommen.

Falls während einer IWF-Intervention ein Öffentliches Unternehmen mit Arbeitskräften aus der Mittelschicht zur Schließung gezwungen wird, berücksichtigt die Mittelschicht dies bei der Zahlung von Steuern, sobald sie später in der gleichen Phase Steuern zahlt?

Da das Unternehmen nicht mehr existiert und keine Arbeitskräfte der Mittelschicht dort arbeiten, zahlt die Mittelschicht keine Steuern für das Unternehmen.

Einige Aktionskarten erlauben es der Kapitalistenklasse und der Mittelschicht, Ressourcen an den Staat zu verkaufen. Dürfen sie mehr verkaufen, als der Staat lagern kann? Dürfen sie mehr verkaufen, als der Staat sich leisten kann, und ihn so zur Aufnahme eines Kredits zwingen?

Die Klassen können nicht mehr Ressourcen an den Staat verkaufen, als er lagern kann. Allerdings dürfen sie mehr verkaufen, als der Staat sich leisten kann (vorausgesetzt, der Staat hat genug Platz, um die Ressourcen zu lagern). In einem solchen Fall muss der Staat nach den normalen Regeln einen Kredit aufnehmen.

Einige Aktionskarten wie die „Höhere Mehrwertsteuer“ (sowie eine der Basisaktionen des Staates) ermöglichen es dem Staat, einen Vorteil zu erlangen, aber seine Legitimität zu verringern. Darf der Staat diese Aktionen ausführen, falls seine Legitimität bereits auf 1 steht?

Nein, der Staat muss Legitimität verlieren, um eine dieser Aktionen ausführen zu können.

Falls eine Karte jemanden anweist, Arbeitskräfte zuzuweisen, werden diese Arbeitskräfte verpflichtet?

Ja. Wenn ein Karteneffekt jemanden anweist, eine Aktion auszuführen, gelten alle normalen Regeln für diese Aktion, sofern nicht anders angegeben.



KARTENBEZOGENE FRAGEN (Fortsetzung)

Einige Ereigniskarten erlauben es dem Staat, Ressourcen von den anderen Klassen zu kaufen. Darf der Staat mehr Rohstoffe kaufen, als er lagern kann (und sie anschließend abwerfen), um zusätzliche Siegpunkte zu erhalten?

Nein, das kann er nicht. Der Staat kann nur so viele Rohstoffe kaufen, wie ihm Lagerkapazitäten zur Verfügung stehen.

Einige Aktionskarten, wie „Fokus verlagern“ oder „Eine Angelegenheit von hoher Priorität“ erlauben es dem Staat, sich die obersten Ereigniskarten anzusehen und 1 von ihnen auf den Spielplan zu legen. Was passiert mit der anderen Karte?

Die andere Karte kommt oben auf den Ereignisstapel zurück. Ähnlich verhält es sich, falls die Klasse keines der Ereignisse, die sie sich angesehen hat, auf den Spielplan legt – dann werden beide Karten wieder oben auf den Ereignisstapel gelegt.

„Angebotsabsprachen“: Wohin gehen die Luxusgüter, die die Kapitalistenklasse in einer Partie zu zweit verkauft?

Diese kommen zurück in den Vorrat.

„Zivile Unruhen“: Wenn der Staat aufgrund dieser Ereigniskarte einen Gesetzentwurf basierend auf der Wahl einer anderen Klasse vorschlägt, darf die andere Klasse ablehnen? Darf die andere Klasse außerdem einen Einfluss ausgeben, um eine sofortige Abstimmung zu fordern?

Nein. Die Karte funktioniert folgendermaßen: Der Staat wählt 1 andere Klasse und fragt sie, welchen Gesetzentwurf er vorschlagen soll (es gelten die normalen Regeln). Die Klasse muss sich für einen Politikbereich entscheiden, falls sie kann. Der Staat schlägt dann diesen Gesetzentwurf mit seinem eigenen Markierstein vor. Der Staat entscheidet auch, ob eine sofortige Abstimmung durchgeführt wird oder nicht (und gibt dafür seinen eigenen Einfluss aus).

„Landwirtschaftliche Genossenschaft“: Falls die Arbeiterklasse eine landwirtschaftliche Genossenschaft gründet, dürfen die dort arbeitenden Arbeitskräfte später einem anderen Unternehmen zugewiesen werden? Falls ja, was passiert dann mit der landwirtschaftlichen Genossenschaft?

In der Runde, in der die landwirtschaftliche Genossenschaft gegründet wird, werden die dort zugewiesenen Arbeitskräfte wie in jedem anderen Unternehmen auch verpflichtet. Wie bei den normalen Regeln können verpflichtete Arbeitskräfte nicht anderswo zugewiesen werden. In den folgenden Runden darf die Arbeiterklasse diese Arbeitskräfte anderswo zuweisen, so wie sie es mit allen ihrer Arbeitskräften machen darf. Falls sie dies tut, bleibt die landwirtschaftliche Genossenschaft neben ihrem Klassentableau liegen und sie darf ihr später wieder Arbeitskräfte zuweisen, falls sie möchte.

„Landwirtschaftliche Genossenschaft“: Zählen die dort zugewiesenen Arbeitskräfte zu den 4 Arbeitskräften, die für eine Gewerkschaft in der Agrarindustrie erforderlich sind?

Ja, das tun sie.

„Ausnahmezustand“: Falls der Staat diese Karte ausspielt, um einen Politikbereich zu ändern, erhält er irgendwelche Siegpunkte?

Nein. Siegpunkte gibt es nur, falls ein Politikbereich aufgrund einer Wahl geändert wird.

„Extraschicht“: Darf die Kapitalistenklasse oder der Staat diese Karte ausspielen, falls sie nicht genug Geld haben, um die Löhne zu zahlen?

Nein, das können sie nicht. Die Deckung der Löhne ist nämlich eine Voraussetzung für die Wirkung der Karte, und du kannst keine Aktionen ausführen, die optional sind, falls du ihre Kosten/Bedingungen nicht decken/erfüllen kannst.

„Sofortige Reaktion“: Eine Ereignisaktion liefert Gegenstände an eine Klasse und der Staat führt sie 2-mal aus und wählt beide Male die gleiche Klasse. Werden die Gegenstände des ersten Ereignisses aus dem staatlichen Leistungsbereich entfernt?

Nein, werden sie nicht. Da die beiden Ereignisaktionen im selben Zug durchgeführt werden, werden ihre Leistungen gleichzeitig in den Bereich für staatliche Leistungen gelegt.

„Junge Industrie benötigt Unterstützung“: Falls der Staat mit dieser Ereigniskarte ein Unternehmen gründet, wer entscheidet dann, welches Unternehmen gegründet wird? Dürfen ihm sofort Arbeitskräfte zugewiesen werden und falls ja, wer entscheidet darüber?

Der Staat entscheidet, welches Unternehmen er aus den auf den Märkten der Klassen verfügbaren Unternehmen gründet. Danach werden alle Entscheidungen von der Klasse getroffen, die das neue Unternehmen besitzt (z.B. *ob und welche Arbeitskräfte sie ihm zuweisen will*). Damit jedoch ein Mittelschicht-Unternehmen gegründet werden kann, muss es über die erforderlichen Mittelschicht-Arbeitskräfte verfügen. Es kann also nur vom Staat gegründet werden, falls die benötigte(n) Arbeitskräfte im Arbeitslosenbereich verfügbar sind. Ist dies der Falls, weist die Mittelschicht ihre Arbeitskräfte automatisch diesem Unternehmen zu. Was die Mittelschicht entscheiden darf, ist, ob sie zusätzlich 1 Arbeitskraft der Arbeiterklasse dem neuen Unternehmen zuweist (vorausgesetzt natürlich, es gibt dort einen Platz) und welche.

„Deregulierung des Arbeitsmarktes: Falls eine Klasse diese Karte ausspielt, alle Arbeitskräfte aus einem Unternehmen nimmt, diesem neue Arbeitskräfte zuweist und dies alles in der gleichen Aktion geschieht, gelten die neuen Arbeitskräfte als verpflichtet?

Nein, das tun sie nicht. Da das Unternehmen schon vorher mit nicht verpflichteten Arbeitskräften betriebsfähig war und auch weiterhin betriebsfähig ist, sollte die Änderung der tatsächlichen Arbeitskräfte wie bei einem Tausch von Arbeitskräften behandelt werden.

„Deregulierung des Arbeitsmarktes“: Dürfen damit verpflichtete Arbeitskräfte neu zugewiesen werden?

Nein, das können sie nicht.

„Auswanderung“: Falls die Arbeiterklasse oder die Mittelschicht diese Karte in der ersten Runde ausspielt und diese am Ende weniger als 10 Arbeitskräfte besitzt, was passiert mit der entsprechenden Bevölkerungszahl?

Sie bleibt bei 3.

„Privatisierung“: Falls der Staat diese Karte ausspielt und ein Öffentliches Unternehmen verkauft, hat er ein Unternehmen weniger, als die Fiskalpolitik vorschreibt. Was passiert, falls sich die Fiskalpolitik später wieder ändert? Wie viele Unternehmen gibt es dann noch?

Wann immer sich die Fiskalpolitik ändert, muss der Staat am Ende die Anzahl der Unternehmen haben, die in dem neuen Abschnitt aufgeführt ist. *Stand die Fiskalpolitik z.B. auf Abschnitt C, als die Karte „Privatisierung“ gespielt wurde, hat der Staat nur 2 Unternehmen. Wechselt die Fiskalpolitik später auf Abschnitt B, muss der Staat am Ende 6 Öffentliche Unternehmen haben, wie im neuen Abschnitt angegeben. Das bedeutet, dass er 4 weitere Unternehmen kaufen wird, nicht 3. Falls die Fiskalpolitik zum Zeitpunkt des Ausspielens der Karte auf Abschnitt B stand und der Staat am Ende über 5 Unternehmen verfügte, muss der Staat, sobald der Politikbereich zu Abschnitt C zurückkehrt, nur noch 2 Unternehmen verkaufen, um am Ende 3 Unternehmen zu haben, wie es der neue Abschnitt vorschreibt. Wechselt die Fiskalpolitik jedoch zu Abschnitt A, kann der Staat nicht 9 Unternehmen haben (1 der Karten ist nicht mehr verfügbar). Dann hat der Staat nur noch 8 Unternehmen zur Verfügung.*

„Privatisierung“: Falls der Staat diese Karte ausspielt und ein Öffentliches Unternehmen an die Kapitalistenklasse verkauft, darf die Kapitalistenklasse sie später in der Partie verkaufen? Falls ja, was passiert mit der Karte?

Solange es keine verpflichteten Arbeitskräfte in dem Unternehmen gibt, darf es ganz normal verkauft werden. Die Karte wird dann verdeckt in den Bereich des Spielplans zurückgelegt, in dem sich die Öffentlichen Unternehmen befinden.

„Meinungsumfragen“: Müssen die anderen Klassen vor der Entscheidung, ob es eine sofortige Abstimmung gibt, sagen, ob sie für oder gegen den vorgeschlagenen Gesetzentwurf sind?

Nein. Da noch keine Abstimmung stattgefunden hat, müssen die anderen Klassen nicht angeben, ob sie für oder gegen den Gesetzentwurf sind. Die Klasse, die die Karte ausspielt, muss selbst entscheiden, ob sie sofort abstimmen will oder nicht und nur falls sie dies tut, müssen die anderen Klassen ihre Entscheidung angeben, wie es die normalen Regeln vorsehen.