

QR 코드를 스캔하여
Board Game Arena에서
<리미트>를 30일 동안
무료로 이용하세요!
이 혜택은 BGA 웹사이트에서
인증하면 활성화됩니다.



리미트.

LIMIT

14세 이상

플레이어당 40분

1-6명

문명 · 운영

ALEXANDRE POYÉ



용어 정리

- 금융 위기
- 군사 위기
- 환경 위기
- 자금
- 세계은행
- 불안정화
- 사회적 혼란
- 오염
- 오염 과다
- 인구
- 인구 규모
- 생활 수준
- 최상위 계층
- 중간 계층
- 최하위 계층
- 인구 구조 변화
- 카드 1장 사용
- 패스
- 지속 효과
- 즉시 효과
- 카드 뽑기
- 손에 든 카드
- 국가
- 모든 국가
- 동맹
- 동맹 파기
- 시장에서 구매
- 시장에 판매
- LIMIT: LIMIT 상자
- ~에게 주기
- 산업 자원 생산
- 군사 자원 생산
- 재생 자원 생산
- 원하는 자원 생산
- 영토
- 산업 자원
- 군사 자원
- 재생 자원
- 화석 자원
- 자원 부족



작가의 말: 게임 디자인 의도

20년 전, 저는 유명한 메도즈 보고서 「성장의 한계*」를 접했고, 그 보고서의 시나리오를 뒷받침하는 World3 모델**과 375가지 변형 모델을 알게 되었습니다. 물리학과 학생이었던 저는 이 모델의 풍부함에 매료되었고, “유한한 세계에서 무한한 성장은 불가능하다”는 명백한 현실에 충격을 받았습니다.

수많은 물리 체계가 이 현실을 반영합니다. 넘쳐 흐르는 향아리, 터지는 폭탄, 기생충에 의한 감염과 같은 것들 말입니다. 모든 성장은 그 시스템의 한계에 다다르면 포화 상태에 이릅니다. 저는 물리학을 연구하며 또 다른 중요한 사실을 깨달았습니다. 성장 속도가 빠를수록 포화 상태에 이르는 순간도 더 급격히 찾아온다는 점입니다. 그리고 제가 이러한 원리를 깨닫는 동안에도 산업은 생산 경쟁을 계속했고, 정치인들은 우리의 행복을 위해 성장을 호소했으며, 우리는 새로운 휴대 전화를 사들이기 바빴습니다.

왜 이런 사실들을 초등학교에서 가르치지 않는 걸까요? 왜 메도즈 보고서의 결론이 은행 서류와 스타트업과 관련된 자료에서 거론되지 않는 걸까요? 우리는 이 한정된 시간을 어떻게 사용하고 있는 걸까요?

여러분이 보고 있는 이 보드게임이 앞서 제기한 문제에 대한 제 답변입니다. <리미트>는 World3 모델의 상호작용 (생산은 오염을 일으키고, 교육은 생활 수준을 높이는 등)을 단순화하고, 글로벌 시장과 사회적 상호작용, 군사적 측면 등의 요소를 추가한 샌드박스 게임입니다. <리미트>에서는 독재적, 합리적, 성장지향적, 소비지향적 정책 중 어떤 정책이든 선택할 수 있습니다. 게임은 여러분의 정책에 따라 반응하며, 함께 지구의 운명을 그려나갈 것입니다. 그 결과가 행복할까요? 불행할까요? 그리고 누구를 위한 것일까요?

<리미트>는 World3 모델의 축소판으로, 매우 단순화된 시뮬레이션입니다. 모든 상황과 모든 면에서 완벽히 일치하도록 만든 것이 아니기 때문에 검증과 비판이 필요합니다. 게임의 효과들을 최대한 정확하게 구현하려고 노력했지만, 특정 카드나 규칙이 마음에 들지 않는다면 직접 변경해도 좋습니다.

그러나 가장 중요한 것은 게임을 즐긴 후, 게임과 현실을 비교하며 토론해 보는 것입니다. 그리고 다시 플레이하며 다양한 정책을 실험해 보십시오. 이미 50년이 지난 이 아이디어들이 우리 사회 전반에 퍼질 때가 왔습니다. 그것이 바로 이 게임의 목표입니다.

Alexandre Poyé

* - Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., Behrens, W. W. 「성장의 한계: 인류의 위기에 대한 로마 클럽 프로젝트 보고서」(1972) New York, NY: Universe Books. <https://doi.org/10.1349/ddlp.1>
 ** - <https://en.wikipedia.org/wiki/World3>

목차

용어 정리	2
게임의 목표	3
구성물	4
게임 준비	6
게임 진행	11
솔로 챌린지	24
카드 설명	25

01

게임의 목표

<리미트>는 산업혁명이 시작된 1850년부터 가까운 미래인 2060년까지를 다루며, 한정된 자원의 제약을 받는 세계 시스템 안에서 경쟁하는 세계 진화 게임입니다.

여러분은 한 국가의 지도자입니다. 여러분의 정치적 결정은 자국의 국민과 자원 생산에 영향을 미칠 뿐만 아니라, 다른 국가들과의 세계 권력 균형에도 영향을 줍니다. 또한 여러분은 게임을 진행하면서 환경, 금융, 군사적 위기를 겪게 될 것입니다. 이런 상황이 닥쳤을 때, 지속 가능성을 우선시하실 건가요, 아니면 지배할 다른 국가를 찾아 나설 건가요? 또는 여러분이 선택한 이상을 향해 국가를 이끄실 건가요, 아니면 변화하는 상황에 적응할 건가요? 선택은 여러분의 몫입니다.

모든 플레이어는 동일한 조건으로 게임을 시작합니다. 실제 국가를 운영하는 것은 아니지만, 여러분의 선택에 따라 만들어지는 국가와 현실에 존재하는 국가가 유사해질 수 있습니다.

여러분은 **세대**라고 불리는 라운드를 최대 일곱 번 진행하게 되며, 이후 각자 점수를 계산합니다. 단, 플레이어들의 행동으로 세계 위기가 네 번 발생하면 7세대를 진행하기 전에 게임이 종료될 수 있습니다. 어느 쪽이든, 점수가 가장 높은 국가(플레이어)가 게임에서 승리합니다.

세대 진행

한 세대는 3단계로 나뉩니다.

- 01 정치 단계: 정책 결정
- 02 사회 단계: 정책에 대한 인구의 반응
- 03 국제 단계: 세계 위기 발생

각 세대 진행은 자기 국가 인구의 생활 수준에 따라 달라지며, 참조표 뒷면에서 확인할 수 있습니다.

점수 계산에 대하여

게임이 끝나고 계산한 여러분의 점수는 국가의 지속 가능성, 권력, 그리고 부정적 영향력을 나타냅니다. 이 평가는 현대 서구의 관점을 기반으로 합니다. 다른 관점으로 설정할 수도 있었으며 이 게임에서 도덕적 판단이 개입된 유일한 부분이 바로 이 점수 체계입니다. 나머지 모든 요소는 도덕적 평가를 배제하고 있습니다. 이 내용은 23~24쪽에서 자세히 다루고 있습니다.

02 구성물



● 참조표 6장

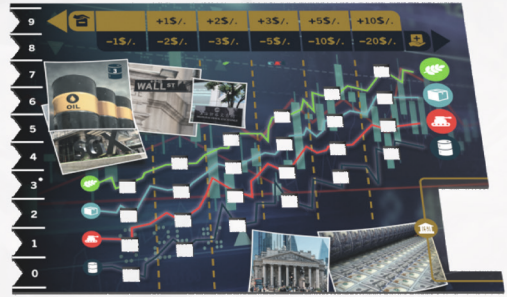


● 보관 상자 9개

첫 번째 게임 전에 상자를 조립하고 다음 내용에 따라 각 상자에 구성물을 보관하세요. 게임이 끝난 뒤에도 같은 방법으로 정리하여 보관하세요.

게임판, 참조표, 상자

● 시장 게임판 1개



● 양면 국가 게임판 6개
양면의 다른 점은 디자인뿐이므로, 원하는 면을 사용하세요.



국제 상자 1개

모든 국가가 공유하는 구성물을 보관합니다.



● 재생 자원
가격 큐브 1개 (초록색 큐브)

● 10단위 재생 자원
타일 3개 (앞/뒤: 0/1, 2/3, 4/5)

● 화석 자원
가격 큐브 1개 (검은색 큐브)

● 산업 자원
가격 큐브 1개 (파란색 큐브)

● 10단위 산업 자원
타일 3개 (앞/뒤: 0/1, 2/3, 4/5)

● 화석 자원
토큰 5개

● 군사 자원
가격 큐브 1개 (빨간색 큐브)

● 10단위 군사 자원
타일 3개 (앞/뒤: 0/1, 2/3, 4/5)

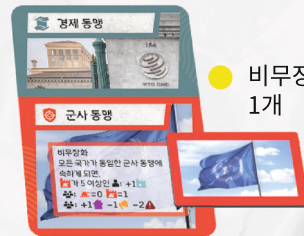
● 오염
토큰 6개

● 지도자 타일 1개

● 불안정화 토큰 6개

● 영토 토큰 1개

● 동맹 카드 1장



● 비무장화 타일 1개

● 세대 타일 7개 (앞면: 현재/미래 세대 뒷면: 과거 세대)



● 위기 타일 12개:
금용 4개
군사 4개
환경 4개

● 식민지화 예비 타일 1개

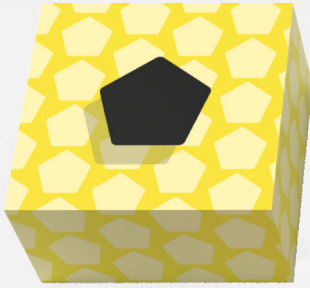


● 오염 예비 카드, 불안정화 예비 카드 각 1장



국가상자 6개

각 상자에는 국가별로 사용하는 구성물을 보관합니다.



10단위 재생 자원

타일 3개
(앞/뒤: 0/1, 2/3, 4/5)



10단위 산업 자원

타일 3개
(앞/뒤: 0/1, 2/3, 4/5)

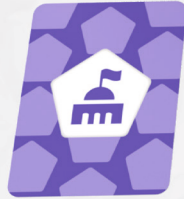


10단위 군사 자원

타일 3개
(앞/뒤: 0/1, 2/3, 4/5)



정치 카드 3종류:



사회 카드
12장



군사 및 경제 카드
12장



생산 카드
13장

● 오염 토큰 3개

● 화석 자원 토큰 10개

● 인구 구조 변화 타일 5개

● 사회 혼란 큐브 1개

● 생산 공장 큐브 3개
(색깔당 1개씩)

● 단계 표시 마커 1개

● 불안정화 토큰 2개

● 영토 토큰 6개

● 사회 계층 토큰 5개

● 인구 토큰 1개

● 군사 동맹 토큰, 경제 동맹 토큰 각 1개

(협상 면: 검은색 기호
체결 면: 흰색 기호)



● 1\$ 지폐
토큰 3개

● 2\$ 지폐
토큰 3개

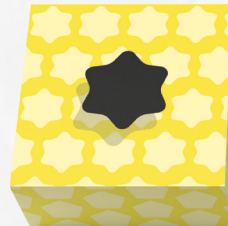
● 5\$ 지폐
토큰 3개

● 10\$ 지폐
토큰 3개

● 20\$ 지폐
토큰 3개

중요: 별 기호 상자에는 솔로 챌린지 구성물을 보관합니다.

● 사건 카드 8장, 별 국가 카드 1장



LIMIT 상자 2개

이 상자에는 게임 중 한계를 초과할 때 사용할 구성물을 보관합니다.

LIMIT 상자에 있는 토큰(\$)의 개수는 제한이 없는 것으로 간주합니다. 만약 토큰이 다 떨어지면, 필요한 수량을 별도로 기록해 표시하세요.



● 20\$ 지폐
토큰 6개

● 50\$ 지폐
토큰 12개



● 불안정화
토큰 9개

● 오염 과다
토큰 21개

● 5단위 불안정화
토큰 6개

● 화석 자원
토큰 9개

03 게임 준비

시장 게임판 및 공용 구성물 준비

테이블 가운데 시장 게임판을 놓고 국제 상자에서 구성물을 모두 꺼냅니다.

- 01 , , 의 10단위 자원 타일을 '0' 면이 보이도록 시장 게임판 왼쪽 자원 보유량 트랙의 '3' 칸에 놓습니다. 나머지 10단위 자원 타일을 시장 게임판 근처에 놓습니다.
- 02 화석 자원 토큰 3개를 화석 자원 저장소에 놓습니다.
- 03 초록색 큐브를 재생 자원 가격표의 세 번째 칸에 놓습니다.
- 04 파란색, 빨간색, 검은색 큐브를 각각 해당하는 자원 가격표의 네 번째 칸에 놓습니다.

자원 가격

자원 가격 큐브의 위치는 해당 자원의 매매가를 나타냅니다. 매매가는 **자원을 구매할 때 상승**하며(큐브를 오른쪽으로 한 칸 이동), **자원을 판매할 때 하락**합니다(큐브를 왼쪽으로 한 칸 이동). 이는 수요와 공급의 법칙을 의미합니다. 자세한 내용은 25쪽을 참고하세요.

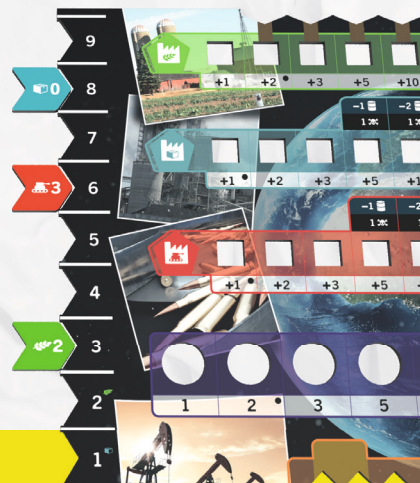
- 05 세대 타일 7개를 시장 게임판 위쪽에 현재/미래 세대 면이 보이도록 시간순으로 놓습니다.
- 06 위기 타일 12개를 세대 타일 옆에 놓습니다.
- 07 오염 예비 카드, 불안정화 예비 카드, 식민지화 예비 타일을 시장 게임판 근처에 놓습니다.
- 08 오염 토큰 6개를 오염 예비 카드에 놓습니다.
- 09 불안정화 토큰 6개를 불안정화 예비 카드에 놓습니다.
- 10 화석 자원 토큰 2개와 영토 토큰 1개를 식민지화 예비 타일에 놓습니다.
- 11 지도자 타일을 시장 게임판 옆에 둡니다.
- 12 **LIMIT** 상자를 근처에 두고, 게임 중 버리는 토큰들을 보관하세요.
- 13 동맹 단계(21쪽 참고)를 진행한다면, 동맹 카드와 비무장화 타일을 시장 게임판 근처에 놓습니다.

시장과 국가의 자원 보유량

시장 게임판과 각 국가 게임판이 보유한 자원량은 각 게임판 왼쪽의 자원 보유량 트랙에 해당 자원의 10단위 타일을 놓아 표시합니다.

예시: 오른쪽 그림에서 플레이어는 23 , 36 , 8 를 보유하고 있습니다.

한 자원을 60개 이상 보유한 경우, 10단위 자원 타일을 여러 개 사용해 표시하세요.



시간 순으로 놓은 세대 타일



07



오염 예비 구역



불안정화 예비 구역



식민지화 예비 구역

오염

게임 중 오염 ☠️
토큰을 가져가야 하지만
오염 예비 구역에 토큰이
부족하다면, 부족한 만큼
LIMIT 상자에서 과잉 오염
☠️ 토큰을 가져가세요.

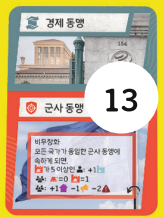
불안정화

게임 중 불안정화 ⚠️
토큰을 가져가야 하지만
불안정화 예비 구역에
토큰이 부족하다면,
부족한 만큼 LIMIT 상자에서
⚠️ 토큰을 가져가세요.

11



12



국가 게임판 및 각 플레이어 준비

각자 국가 상자를 하나 가져간 뒤, 그 상자의 기호에 해당하는 국가 게임판, 카드, 그리고 참조표를 가져옵니다.

- 01 만약 동맹 단계(21쪽 참고)를 진행한다면, 각자 동맹 토큰 2개를 국가 게임판 근처에 놓습니다. 진행하지 않을 경우 동맹 토큰을 게임에서 제거해 게임 상자에 되돌립니다.
동맹 단계는 선택 사항입니다. 2~3명 게임이거나 이 게임을 처음 하는 경우, 동맹 단계를 진행하지 않는 것을 권장합니다.
- 02 초록색 생산 공장 큐브를 재생 자원 생산 지표 두 번째 칸에 놓습니다.
- 03 파란색 생산 공장 큐브를 산업 자원 생산 지표 첫 번째 칸에 놓습니다.
- 04 빨간색 생산 공장 큐브를 군사 자원 생산 지표 첫 번째 칸에 놓습니다.
- 05 인구 토큰을 인구 지표 두 번째 칸에 놓습니다.

등급의 개념

생산과 인구 규모는 “등급” 단위로 변합니다. 생산 공장 큐브나 인구 토큰의 위치를 옮기는 것은 해당 등급이 올라가거나 내려가는 것을 의미합니다. 예를 들어 인구 수가 10일 때, 한 등급 올리면 20으로 증가하고, 한 등급 내리면 5로 감소합니다.

- 06 10단위 타일을 '0' 면이 보이도록 자원 보유량 트랙 '2' 칸에 놓습니다.
- 07 10단위 타일을 '0' 면이 보이도록 자원 보유량 트랙 '1' 칸에 놓습니다.
- 08 10단위 타일을 '0' 면이 보이도록 자원 보유량 트랙 '0' 칸에 놓습니다.
- 09 나머지 10단위 자원 타일은 국가 게임판 근처에 둡니다.
- 10 화석 자원 토큰 8개를 개인 화석 자원 저장소에 놓습니다.
- 11 5\$를 가져와 국가 게임판 근처에 놓습니다.
- 12 영토 토큰 5개를 영토 구역 맨 왼쪽 칸부터 하나씩 놓습니다.

이 토큰은 자기 영토의 크기와 재생 자원 의 최대 생산량을 나타냅니다.

각 플레이어는 시작 자원으로 8 , 2 , 1 , 0 , 5\$를 가지고 게임을 시작하게 됩니다.

국가별로 서로 다른 도형을 사용해 구분합니다. 이 도형은 각 국가의 게임판과 카드 뒷면, 동맹 토큰에 표시되어 있습니다.

생산 공장

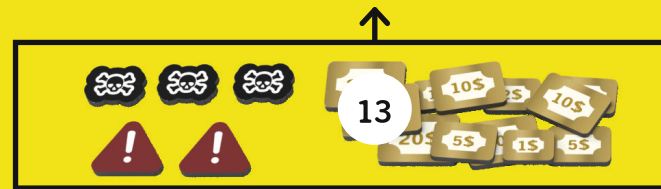
국가 게임판의 생산 구역은 재생 , 산업 , 군사 자원 생산 공장으로 나뉩니다. 각 자원의 생산 공장 큐브가 놓인 칸에 표시된 값은 자기 국가의 자원 생산량을 나타냅니다.

산업 및 군사 자원 생산 지표의 네 번째 칸부터는 자원을 생산하기 위해 화석 자원 이 필요하며, 오염 이 발생합니다.

재생 자원 생산 공장 큐브는 영토 토큰이 없는 칸으로는 이동할 수 없습니다.

, , 생산 공장 큐브는 최대 생산 등급 칸(+50)을 넘어서 이동할 수 없습니다.

예비 구역 및 세계은행 (7쪽 참고)



개인 화석 자원 저장소

생활 수준

사회 계층은 A부터 E까지 나뉘며, 각 계층은 인구의 20%를 차지합니다. A 계층이 최상위 계층이고, E 계층이 최하위 계층입니다.

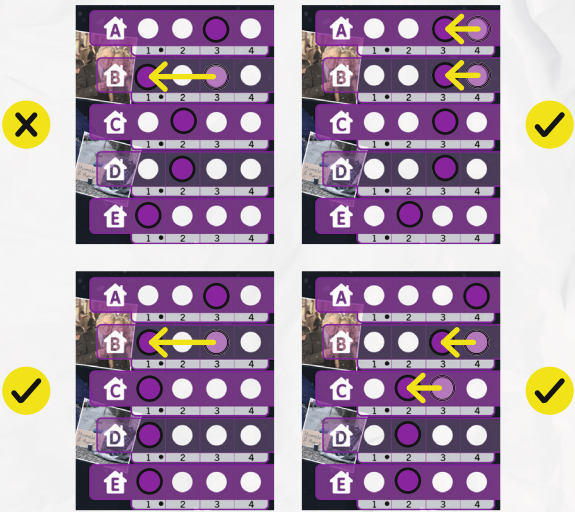
각 계층의 생활 수준은 1부터 4까지 나뉘며, 사회 계층 토큰으로 생활 수준을 표시합니다.

게임 도중, 사회 계층 토큰을 좌우로 이동시켜 각 계층의 생활 수준을 올리거나 내릴 수 있습니다.

중요: 상위 계층의 생활 수준은 항상 하위 계층보다 먼저 상승합니다. 반대로 하위 계층의 생활 수준은 상위 계층보다 먼저 하락합니다. 어떤 사회 계층의 생활 수준은 그보다 상위 계층의 생활 수준보다 높을(토큰이 더 오른쪽으로 이동한 상태) 수 없습니다. 오른쪽 예시를 참고하세요.

각 사회 계층에는 인구 구조 변화 타일이 하나씩 있습니다. 한 사회 계층 토큰이 처음으로 세 번째 칸(타일이 놓인 칸)에 도달하면, 먼저 그 칸에 놓여 있던 타일을 인구 구조 변화 구역으로 옮긴 뒤, 사회 계층 토큰을 도착한 칸에 놓습니다.

예시: 생활 수준을 2만큼 내린다면(-2) 한 사회 계층 토큰을 왼쪽으로 2칸 이동시키거나, 두 사회 계층 토큰을 각각 왼쪽으로 1칸씩 이동시킵니다. 생활 수준을 2만큼 올린다면(+2) 한 사회 계층 토큰을 오른쪽으로 2칸 이동시키거나, 두 사회 계층 토큰을 각각 오른쪽으로 1칸씩 이동시킵니다.



모든 토큰의 시작 위치는 게임판에 로 표시되어 있습니다.



- 13 남은 토큰 2개는 식민지화 예비 구역에 놓습니다. 나머지 지폐 토큰(총 109\$)은 세계은행에 놓습니다. 6번째 영토 토큰은 식민지화 예비 구역에 놓습니다. 토큰 3개와 토큰 2개를 시장 게임판 주변의 각 예비 구역(오염과 불안정화)에 놓습니다.
- 14 사회 계층 토큰 5개를 각 사회 계층의 생활 수준 첫 번째 칸에 하나씩 놓습니다.
- 15 인구 구조 변화 타일 5개를 각 사회 계층의 생활 수준 세 번째 칸에 하나씩 놓습니다.
- 16 사회 혼란 큐브를 사회 혼란 지표 한가운데 칸에 놓습니다.

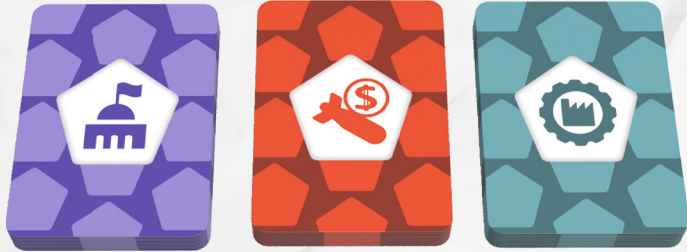
사회 혼란

사회 혼란 큐브가 지표의 맨 오른쪽 칸(최대치)에 있을 때 사회 혼란 을 증가시켜야 한다면 큐브를 옮기는 대신 증가시키지 못한 횡수만큼 불안정화 토큰을 불안정화 예비 구역에서 가져옵니다. 만약 큐브가 지표의 맨 왼쪽(최소치)에 있을 때 감소시켜야 한다면 그대로 둡니다. (아무 일도 일어나지 않습니다.)

- 17 단계 표시 마커를 참조표 위에 놓습니다.

정치 카드

각 국가는 세 가지 카드 더미를 가지고 게임을 진행합니다.



사회

이 카드는 주로 생활 수준, 사회 혼란, 인구의 소비 습관에 영향을 미칩니다.

군사 및 경제

이 카드는 주로 다른 국가와의 관계, 시장, 그리고 불안정화에 영향을 미칩니다.

생산

이 카드는 생산 공장과 그로 인한 오염, 그리고 화석 자원에 영향을 미칩니다.

정치 카드는 게임 중 여러분이 이 세 가지 영역에서 내리게 될 결정들을 나타냅니다.

참고: 참조표에 모든 카드의 효과가 요약되어 있으며, 규칙서 26~28쪽에서 각 카드의 상세 설명을 찾을 수 있습니다. 첫 게임을 시작하기 전에 읽어보는 것을 권장합니다.

오른쪽 아래에 기호가 표시된 시작 카드 4장을 가져와 손에 듭니다. (학교 교육, 공공 지출, 산업화, 장인 정신)

오른쪽 아래에 기호가 표시된 카드 3장을 추가로 가져와 국가 게임판 옆에 놓습니다. (시장접근, 자동화, 대량 파괴)

남은 사회 카드 10장을 모두 섞어 국가 게임판 옆에 뒷면 더미를 만들어 놓습니다. 같은 방식으로 군사 및 경제 카드 10장과 생산 카드 10장도 준비해 뒷면 카드 더미를 총 3개 만듭니다.

정치 카드 설명



다음 항목은 이미 규칙을 알고 있는 사람을 위한 내용입니다.

게임을 다른 사람에게 어떻게 설명해야 할까요?

어려운 게임은 보통 게임을 구매한 사람이 설명합니다. (감사합니다.) 여러분은 게임을 함께 할 사람들에게 규칙을 설명할 책임이 있습니다. 이 항목에는 여러분이 이 게임을 설명하는 데 도움이 될 만한 내용들을 담았습니다.

게임을 미리 또는 함께 준비하세요. 먼저 게임의 배경 이야기와 목표를 간단히 설명합니다. 각 국가의 초기 자금으로 5\$ 대신 4\$를 가지고 시작합니다.

첫 라운드는 정치 단계의 '정책 결정' 단계부터 시작하세요. 각자 원하는 카드를 한 번에 두 장씩 사용하게 한 뒤, 카드 사용 방식을 설명합니다. 이를 모든 사람이 패스할 때까지 반복합니다. 첫 게임에서는 다른 플레이어들이 잘하기 위해 노력하는 것보다는 직감을 믿고 진행할 수 있도록 격려하는 것이 좋습니다.

사용한 카드를 토대로 각 게임 요소를 간단하게 설명합니다.

- 장인 정신: 10단위 자원 타일 사용법
- 공공 지출: 사회 혼란 지표
- 산업화: 생산 지표
- 학교 교육: 사회 계층 및 생활 수준

학교 교육 및 공공 지출 카드를 설명할 때 인구 지표에 대해서도 함께 설명할 수 있습니다.

이어서 사회 단계를 진행하며, 순서대로 차근차근 진행해 보세요.

단계마다 참조표에 있는 요약을 참고하며 흐름에 맞게 세부 사항을 설명할 수 있습니다. 등급과 자원 부족 개념을 설명하는 것도 잊지마세요.

소비, 인구 증가, 경제 성장은 C 사회 계층의 생활 수준에 따라 크게 달라진다는 점을 꼭 강조하세요.

위기에 대한 설명은 2라운드가 끝날 때까지 미뤄주세요. 1라운드가 끝나면 곧바로 2라운드를 시작합니다.

거래와 관련된 규칙은 누군가가 시장접근 카드를 획득했을 때 설명합니다.

정치 단계의 '새로운 정책' 단계에서 사용하는 세 가지 카드 더미의 차이를 설명하세요. 특히 전쟁과 관련된 군사 및 경제 카드에서 사용되는 저항의 의미를 명확하게 설명합니다.

첫 게임에서는 동맹 단계를 진행하지 마세요.



3명 게임 준비 예시



시작 플레이어를 무작위로 정해 그 플레이어에게 지도자 타일을 줍니다.
이 타일은 새로운 시대로 넘어갈 때 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다.

04 게임 진행

게임은 최대 7세대(라운드) 동안 진행됩니다.

각 세대(라운드)는 3단계로 나뉘며, 지도자 타일을 가진 국가부터 시작합니다.

01 정치 단계: 정책을 결정합니다.

12~13쪽

여러분은 국가의 전략가로서 자신의 정치적 비전에 따라 미래를 좌우할 결정을 내려야 합니다.

02 사회 단계: 국가가 그 결정에 반응합니다.

14~19쪽

결과가 없는 정치적 결정은 있을 수 없습니다.
각 결정은 인구의 생활 수준, 인구 구조, 생산량 등에 영향을 미칩니다.

03 국제 단계: 위기가 발생하고 동맹이 형성됩니다.

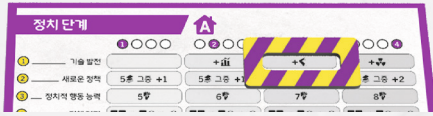
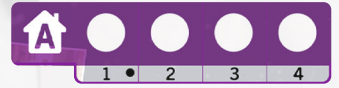
19~22쪽

여러분은 지구상의 모든 인류에게 영향을 미치는 위기에 직면하게 될 것입니다. 이를 극복하기 위해 다른 국가와 동맹을 맺는 전략이 유용할 수 있습니다.

01 정치 단계

정치 단계에서는 카드를 뽑아 획득하고, 손에 든 카드를 관리하며, 정치 카드를 원하는 순서대로 사용합니다.

이 단계의 진행 방식은 세대나 국가마다 다를 수 있습니다. 이는 각 국가의 A 사회 계층의 생활 수준(토큰이 1~4 중 어느 칸에 있는지)에 따라 결정됩니다.



자기 국가의 단계 진행 순서를 쉽게 알 수 있도록 참조표에서 현재 A 사회 계층 토큰의 위치(왼쪽 예시의 경우 세 번째 칸)에 해당하는 열에 단계 표시 마커를 놓습니다. 각 단계를 진행할 때마다 마커를 아래로 옮기고 다음 단계로 넘어갑니다.

정치 단계의 처음 3단계(기술 발전, 새로운 정책, 정치적 행동 능력)는 모든 국가가 동시에 진행하며, 정책 결정 단계만 차례 순서대로 진행합니다.

정치 단계는 다음 순서대로 진행됩니다.

1 기술 발전 동시 진행

게임을 준비할 때, 오른쪽 그림에 해당하는 카드 3장(시장접근, 자동화, 대량 파괴)을 따로 빼둡니다. 게임 도중 자기 A 사회 계층의 생활 수준에 따라 이 카드를 가져올 수 있습니다.



A 세대를 시작할 때 A 사회 계층 토큰의 위치에 따라 아래와 같이 행동합니다.

- 1: 아무런 변화가 없습니다.
- 2: 아직 가져오지 않았다면, **시장접근** 카드를 손으로 가져옵니다.
- 3: 아직 가져오지 않았다면, **시장접근** 카드와 **자동화** 카드를 손으로 가져옵니다.
- 4: 아직 가져오지 않았다면, **시장접근** , **자동화** , **대량 파괴** 카드를 모두 손으로 가져옵니다.

참고: 이 카드를 한 번 가져오면 이후 A 사회 계층의 생활 수준이 떨어지더라도 다시 돌려놓지 않습니다.

주의: 첫 번째 세대를 시작할 때 A 사회 계층 토큰은 1에 있으며, 손에는 시작 카드 4장을 가지고 있습니다.

2 새로운 정책 동시 진행

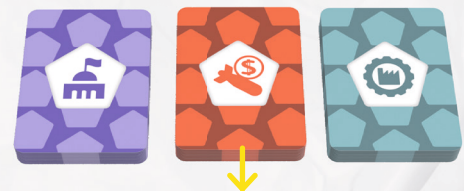
세 정치 카드 더미(사회, 군사-경제, 생산) 중 하나를 선택해 그 카드 더미에서 카드를 뽑고, 그중 1장 이상을 손으로 가져오게 됩니다. 이렇게 가져온 카드는 이번 세대에서 여러분의 새로운 선택지가 될 것입니다.

주의: 어떤 더미에서 카드를 뽑는지에 따라 실행할 수 있는 정책이 크게 달라지며, 이는 여러분의 전략에 중대한 영향을 미칩니다.

A 세대를 시작할 때 A 사회 계층 토큰의 위치에 따라 아래와 같이 카드를 가져옵니다.

- 1: 카드 5장을 뽑고, 그중 1장을 선택해 손으로 가져옵니다.
- 2: 카드 5장을 뽑고, 그중 1장을 선택해 손으로 가져옵니다.
- 3: 카드 5장을 뽑고, 그중 2장을 선택해 손으로 가져옵니다.
- 4: 카드 10장을 뽑고, 그중 2장을 선택해 손으로 가져옵니다.

선택하지 않은 카드는 원하는 순서대로 해당 더미 맨 밑에 넣습니다. 이때 더미를 섞지 마세요.




3 정치적 행동 능력 동시 진행

손에 들 수 있는 카드 장수에 제한이 있습니다.

A 세대를 시작할 때 A 사회 계층 토큰의 위치에 따라 손에 들 수 있는 최대 카드 장수가 정해집니다.

- 1: 손에 들 수 있는 카드는 최대 5장입니다.
- 2: 손에 들 수 있는 카드는 최대 6장입니다.
- 3: 손에 들 수 있는 카드는 최대 7장입니다.
- 4: 손에 들 수 있는 카드는 최대 8장입니다.

손에 들 수 있는 최대 장수를 초과했다면, 초과한 만큼 카드를 골라 버려야 합니다. 버린 카드는 해당 카드 더미 맨 밑에 넣습니다.


참고:  카드도 버릴 수 있으며, 이 경우 따로 빼놓는 대신 다른 카드와 마찬가지로 해당 카드 더미 맨 밑에 넣습니다.

첫 번째 세대에서는 이 단계가 끝날 때 시작 카드 4장과 세 더미 중 하나에서 뽑은 카드 1장을 손에 들고 있게 됩니다.

4 정책 결정 차례대로 진행



지도자 타일을 가진 플레이어부터 차례 순서(시계 방향 순서)대로 돌아가며 다음 세 가지 행동 중 하나를 선택해 진행합니다.

- 손에서 카드 2장을 골라 원하는 순서대로 한 장씩 비용을 내고 사용합니다.
- 손에서 카드 1장을 골라 비용을 내고 사용한 뒤, 패스합니다.
- 카드를 사용하지 않고 패스합니다.

패스를 하면 이번 단계에 더 이상 카드를 사용할 수 없습니다. 하지만 누군가가 자신을 대상으로  기호 카드를 사용한 경우에는 자기 차례에 다시 세 가지 행동 중 하나를 선택할 수 있습니다.



한 국가가 차례를 마치면 다음으로 왼쪽 국가가 마찬가지로 세 가지 중 하나를 선택해 행동합니다. 모든 국가가 패스할 때까지 이 과정을 반복합니다.




카드 사용 규칙 상세

- 비용을 모두 지불할 수 있는 정치 카드만 사용할 수 있습니다.
주의: 비용이  인 경우,  를 받지 않고 지불할 수 있어야 합니다.
- 카드 비용이 자금 \$ 이라면 지불한 \$ 토큰은 세계은행에 놓습니다.
- 카드의 효과는 가능한 한 전부 적용해야 합니다.
- 각 단계에 손에 있는 모든 카드를 사용할 필요는 없습니다.
- 카드 비용으로 세계은행에서 자금 \$ 을 가져와야 하지만 세계은행에 남은 자금이 부족하다면, 해당 카드는 사용할 수 없습니다.

예시

이번 차례에 **공공 지출** 카드와 **친환경 생산** 카드를 사용하려고 합니다.

공공 지출 카드를 사용하려면  당 1\$ 씩 총 5\$ 을 지불해야 합니다.
그리고 사회 혼란  수치가 1 감소합니다.

친환경 생산 카드를 사용하려면 자기 국가의 산업 자원  생산 규모를 1등급 낮춰야 합니다.
이 카드는 즉시 효과가 아니라 지속 효과 카드이므로, 자신의 앞에 놓습니다. 지금부터  을 생산할 때마다 오염  발생량이 1만큼 줄어듭니다.



즉시 효과 카드 ⚡

이 기호가 있는 카드를 사용하면 즉시 효과를 적용합니다.

모든 국가가 패스하면 이번 세대에 사용한 즉시 효과 카드를 다시 손에 듭니다. (버리지 않습니다.)

지속 효과 카드 ⏳

이 기호가 있는 카드를 사용하면 즉시 적용하는 효과는 없지만, 사용한 국가에 지속적으로 특별한 효과를 제공합니다.

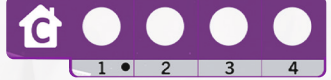
사용한 지속 효과 카드는 모든 국가가 패스한 이후에도 손으로 되돌리지 않고 테이블 위에 남아 있습니다.

참고: ⏳ 기호가 있는 카드의 효과는 기본적으로 게임이 끝날 때까지 지속됩니다. 이런 카드를 사용하면 다음 세대에서도 카드를 손에 더 들 여유가 생깁니다.

02 사회 단계

사회 단계에서는 인구가 자원을 소비하고, 성장하며, 세금을 내고, 부를 창출하며, 경우에 따라 반란을 일으킬 수도 있습니다. 이 단계에서 여러분은 어떠한 결정도 내리지 않으며, 모든 국가가 이 단계를 동시에 진행합니다.

이 단계의 진행 방식은 세대나 국가마다 다를 수 있으며, 각 국가의 C 사회 계층의 생활 수준(토큰이 1~4 중 어느 칸에 있는지)에 따라 결정됩니다.



자기 국가의 단계 진행 순서를 쉽게 알 수 있도록 참조표에서 현재 C 사회 계층 토큰의 위치에 해당하는 열에 단계 표시 마커를 놓습니다. 각 단계를 진행할 때마다 마커를 아래로 옮기고 다음 단계로 넘어갑니다.

C 사회 계층의 생활 수준은 중위 계층의 생활 수준을 나타냅니다. 이는 여러분의 인구가 어떤 유형의 사회에 살고 있는지를 보여줍니다. 국가는 농업 사회, 산업화 이전 사회, 산업 사회, 서비스업 사회로 발전해 나갈 수 있습니다. 각 사회 유형은 소비, 출생률, 발전 방식 등 고유한 특성을 가집니다.

단계 진행 중 C 사회 계층의 생활 수준이 떨어지더라도 사회 단계를 마칠 때까지는 참조표에서 단계 표시 마커가 위치한 열을 바꾸지 않습니다.

사회 단계의 모든 행동은 모든 국가가 동시에 진행합니다. 다음 순서대로 단계를 진행하세요.

1 식량

인구가 을 소비합니다.

C 사회 계층 토큰의 위치와 상관없이, 당 1 을 반드시 소비해야 합니다. 에게 일부러 식량을 주지 않는 선택은 할 수 없습니다. 보유량이 줄어들면, 10단위 자원 타일을 그에 맞게 조정하세요.

만약 자기 인구 보다 을 적게 가지고 있다면 **재생 자원 부족** 현상이 발생합니다. (오른쪽 설명 참고)

기근으로 인구가 급감하면서 공장을 가동할 노동력이 부족해집니다. 파업과 시위로 사회는 더욱 혼란스러워집니다.

재생 자원 부족

자기 등급만큼 재생 자원을 공급해야 합니다. 만약 재생 자원이 부족하다면, 재생 자원을 충분히 공급할 수 있는 등급이 될 때까지 다음과 같이 조정된 뒤 재생 자원을 공급합니다.

- 1등급 하락
 - 원하는 를 골라 1등급 하락
 - 3 증가
- 남은 재생 자원은 그대로 둡니다.

예시

인구 가 20(지표의 6번째 칸)이므로 20 을 소비해야 하지만 6 밖에 없습니다. 따라서 재생 자원 부족 현상이 발생합니다.

현재 가진 재생 자원으로 공급할 수 있는 최대 인구는 4등급(=5)이므로 5 을 소비합니다. 남은 1 은 그대로 둡니다. 2등급만큼 차이가 발생했으므로, 가 2등급 하락하고, 를 2등급 낮추기로 합니다. 또한 도 6만큼 증가합니다. 를 최대치로 올리고, 불안정화 예비 구역에서 3 을 가져옵니다.



2 재생 자원 보존

인구에게 필요한 을 모두 공급한 후, 자기 보유량을 확인합니다. 보유량이 10개보다 많다면 10개까지만 보존할 수 있으며, 이를 초과한 보유량은 모두 잃습니다. 10단위 타일을 '1' 면으로 트랙 '0' 칸에 놓습니다. 보유량이 10개보다 적다면 아무 일도 일어나지 않습니다.

재생 자원은 오랜 기간 보존할 수 없습니다.



3 산업 자원 소비

C 사회 계층의 생활 수준이 두 번째 칸에 도달하면 인구가 산업 자원을 소비하기 시작하므로, 이 수요를 충족시킬 수 있어야 합니다.

C 사회 계층 토큰의 위치에 따라 아래와 같이 진행합니다.

- 1: 변화 없음
- 2: 현재 바로 아래 등급만큼 소비
- 3: 당 1 소비
- 4: 현재 바로 위 등급만큼 소비

의 수요를 일부러 충족시키지 않을 수는 없습니다. 만약 필요한 보다 적게 가지고 있다면 산업 자원 부족 현상이 발생합니다. (오른쪽 설명 참고)

생활 수준이 향상되어 생활 편의가 높아질수록 사회와 지구에 필요한 비용이 더 커집니다.

산업 자원 부족

자기 등급만큼 산업 자원을 공급해야 합니다. 만약 산업 자원이 부족하다면, 산업 자원을 충분히 공급할 수 있는 등급이 될 때까지 다음과 같이 조정된 뒤 산업 자원을 공급합니다.

- 1 하락
 - 2 증가
(9쪽 '생활 수준' 및 '사회 혼란' 항목 참고)
- 남은 산업 자원은 그대로 둡니다.

예시

C 사회 계층의 생활 수준은 3이고, 인구 는 10입니다. 그러므로 10 을 소비해야 하는데, 8 밖에 없습니다. 따라서 산업 자원 부족이 발생합니다.

현재 가진 산업 자원으로 공급할 수 있는 최대 인구는 4등급(=5)이므로 5 을 소비합니다. 1등급만큼 차이가 발생했으므로, 1 이 하락하고, 2 이 증가합니다.



4 인구 증가

국가의 인구가 증가합니다.

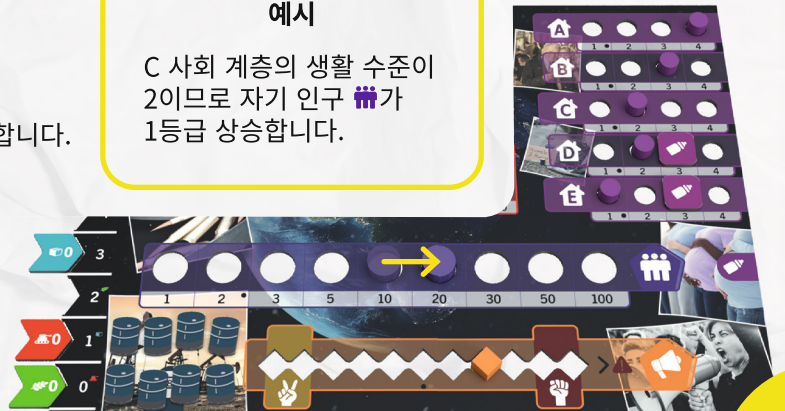
C 사회 계층 토큰의 위치에 따라 아래와 같이 진행합니다.

- 1 또는 2: 자기 인구 1등급 상승
- 3 또는 4: 변화 없음

생활 수준이 1, 2등급일 때는 자원이 인구 증가를 제한합니다. 반면 3, 4등급에 도달하면 인구 구조가 전환되어 안정화됩니다.

예시

C 사회 계층의 생활 수준이 2이므로 자기 인구 가 1등급 상승합니다.



5 사망률 감소

인구 구조 전환 구역에 인구 구조 변화 타일이 2개 이상 있다면, 자기 인구 를 1등급 상승시킵니다. (9쪽 '생활 수준' 항목 참고)

생활 수준이 향상되면 인구 구조 전환도 함께 일어납니다. 공중 위생에 대한 인식이 널리 퍼지고 의학이 발전하여 유아 사망률이 감소하지만, 출생률은 여전히 높기 때문에 인구가 증가하게 됩니다.

6 출생률 감소

인구 구조 전환 구역에 인구 구조 변화 타일이 1개 있다면, 그 타일을 **LIMIT** 상자에 넣습니다.

피임법이 확산되고 여성 교육 기회가 확대되면 출생률이 감소하며 인구 구조 전환이 계속됩니다. 출생률이 낮아지면서 인구가 점차 안정됩니다.

인구 구조 변화 타일이 2개 이상 있다면, 그중 2개를 **LIMIT** 상자에 넣습니다.

7 경제 성장

국가가 발전하면서 생산량도 변화합니다.

여러분의 국가는 농업 사회에서 산업 사회로, 더 나아가 서비스업 사회로 발전합니다.

C 사회 계층 토큰의 위치에 따라 아래와 같이 진행합니다.

- 1: 재생 자원 생산 규모를 1등급 상승시킵니다.
- 2: 재생 자원 과 산업 자원 생산 규모를 각각 1등급씩 상승시킵니다.
- 3: 산업 자원 또는 군사 자원 중 하나의 생산 규모를 1등급 상승시킵니다.
- 4: 산업 자원 또는 군사 자원 중 하나의 생산 규모를 1등급 하락시킵니다.

참고: 재생 자원 생산 규모는 자기 마지막 영토 칸을 넘을 수 없습니다. 재생 자원 생산 공장 큐브가 이미 마지막 영토 토큰이 있는 칸에 있다면, 생산량이 더 이상 증가하지 않습니다.

참고: 생산량이 최대(또는 최소)일 때 생산 규모를 증가(또는 감소)시켜야 한다면, 큐브를 움직이지 않습니다.

8 세금

사회가 발전할수록 점점 더 많은 부를 창출합니다.

국가는 인구에 세금을 매겨 자금을 조달합니다. 이 자금은 세계은행에서 가져옵니다.

C 사회 계층 토큰의 위치에 따라 아래와 같이 진행합니다.

- 1: 당 2\$ 획득
- 2: 당 3\$ 획득
- 3: 당 3\$ 획득
- 4: 당 5\$ 획득

우리는 조세포탈과 같은 가능한 모든 경제적 편차를 세계은행의 제한된 자금으로 모델링했습니다. 돈을 파기한다는 것은 곧 실물 경제에서 돈을 제거하여 경제를 약화시키는 것을 의미합니다. 따라서 위기를 유발하는 것은 세금이 아니라, 한정된 자금입니다.

세계은행 자금 고갈

시장 게임판의 세계은행에 자금 \$이 부족하면, 현재 세대 타일 위에 금융 위기 타일을 놓습니다. 그다음 세금 분배에 필요한 자금을 **LIMIT** 상자에서 가져옵니다. 이 위기는 국제 단계에서 해결합니다.





9 생산



이제 자원을 생산합니다. 사회 계층 토큰의 위치는 각 국가의 생산량에 영향을 주지 않으며, 반드시 , ,  순서대로 생산합니다.

중요: 화석 자원이 부족하지 않는 한, 일부러 자기 생산 규모보다 적게 생산할 수 없습니다.



재생 자원 생산



재생 자원  공장 큐브가 놓인 칸에 표시된 값만큼  보유량을 증가시킵니다.



산업 자원 생산


산업 자원  공장 큐브가 놓인 칸에 표시된 값만큼  보유량을 증가시킵니다.

생산 지표 세 번째 칸까지는 화석 자원을 소비하거나 오염을 일으키지 않고 생산합니다.




생산 지표 네 번째 칸(+5'칸)부터는 생산 공장 큐브가 놓인 칸에 표시된 만큼 개인 화석 자원 저장소에서  을 소비하고, 오염 예비 구역에서  을 획득합니다.

소비한  은 LIMIT 상자에 넣고, 획득한  은 자기 국가 게임판 옆에 놓습니다.

오염 예비 구역에  이 부족하면, LIMIT 상자에서  을 가져옵니다.



개인 화석 자원 저장소에  이 부족하면, **화석 자원 부족** 현상이 발생합니다. (오른쪽 설명 참고)




군사 자원 생산

군사 자원  생산은 산업 자원  생산과 동일한 방식으로 이루어집니다. 화석 자원 부족 현상 발생 시  생산 규모가 감소합니다.

이 게임에 등장하는 각 자원은 현실에 존재하는 다양한 자원을 의미합니다. 재생 자원은 물과 식량, 산업 자원은 의류, 건물, 교통, 여가 등을 뜻합니다. 화석 자원은 석유뿐만 아니라 희토류, 모래, 구리, 주석 등 우리가 살아가는 이 시대에서 공급이 제한적이고 재생 불가능한 모든 자원을 포함합니다.

화석 자원 부족




가능하다면 자신의  또는  등급만큼 자원을 생산해야 합니다. 만약 화석 자원이 부족하다면, 가지고 있는 화석 자원으로 충분히 생산할 수 있는 등급이 될 때까지 다음과 같이 조정한 뒤 생산합니다.






- 2  증가
-  또는  생산 규모 1등급 하락








산업 생산은 재생 불가능한 원자재를 사용해 오염을 발생시킵니다. 하지만 소규모 생산 시 사용하는 자원은 전 세계의 자원 규모 대비 무시할 수 있는 수준으로, 이로 인해 발생하는 오염 역시 지구가 흡수할 수 있을 만큼 미미합니다.

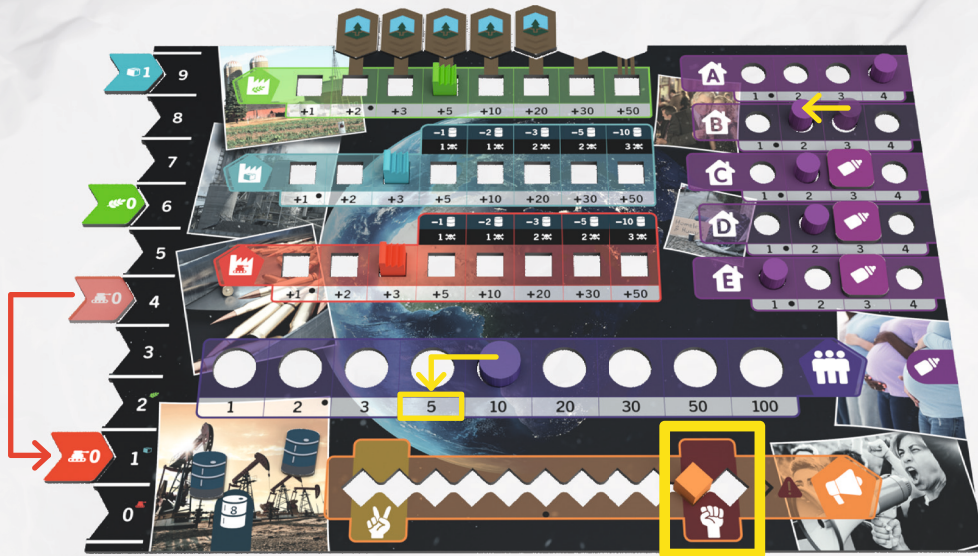


예시

자기  에 따라 5  을 생산합니다. 개인 보유량 트랙에 있는 재생 자원 타일 값에 5  을 더해 10에서 15로 이동합니다.

자기  에 따라 10  을 생산합니다. 개인 보유량 트랙에 있는 산업 자원 타일 값에 10  을 더해 9에서 19로 이동합니다. 2  을 잃고 1  을 얻습니다.

자기  에 따라 10  을 생산해야 하지만  이 없으므로 **화석 자원 부족** 현상이 발생합니다. 생산 가능한 최대 생산량인 3  만 생산합니다. 개인 보유량 트랙에 있는 군사 자원 타일 값에 3  을 더해 18에서 21로 이동합니다.  이 4 증가하고,  생산 규모가 2등급 하락합니다.



예시

여러분의 국가는 **반란** 상태이며, C 사회 계층의 생활 수준은 2입니다. 그러므로 현재 인구 규모 바로 아래 등급의 **뿔**마다 1 **뿔**을 소비해야 합니다. 현재 인구 규모가 5등급 (10)이므로 바로 아래 4등급 수치에 따라 5 **뿔**을 소비해야 합니다

하지만 4 **뿔**밖에 없기 때문에 **군사 자원 부족** 현상이 발생합니다. 현재 가진 군사 자원으로 공급할 수 있는 최대 인구는 3등급(3)이므로 3 **뿔**을 소비합니다(1개가 남습니다). 그리고 B 사회 계층의 생활 수준을 1단계 하락시킵니다.

11 계층 갈등

A 사회 계층과 E 사회 계층의 생활 수준 차이를 확인합니다.

그 차이만큼 사회 혼란 큐브를 오른쪽으로 이동시킵니다.

인구 계층 간 격차가 커지면 공공질서의 붕괴를 초래하며, 이는 파업, 반란, 내전과 같은 혼란으로 이어집니다.



예시

A 계층의 생활 수준은 4, E 계층의 생활 수준은 1입니다. 두 계층의 생활 수준 차이는 4-1=3입니다.

사회 혼란 큐브를 오른쪽으로 3칸 이동시켜야 하지만, 이미 끝에서 두 번째 칸에 있어서 불가능합니다. 1칸만 이동시킨 후, 불안정화 **!** 토큰을 2개 받습니다.

03 국제 단계

국제 단계에서는 범지구적 위기가 발생하거나 해결되며, 동맹을 맺을 수 있습니다.

국제 단계의 첫 두 단계(냉전, 세계 위기)는 모든 국가가 동시에 진행하며, 동맹 단계만 차례 순서대로 진행합니다.

다음 순서대로 단계를 진행합니다.

1 냉전 동시 진행

과도한 군사화는 외교 관계를 긴장시키고 다른 국가들 또한 군비를 확장하도록 압박하여 결국 전 세계적인 갈등으로 이어집니다.

누군가가 15 **뿔**보다 많이 보유하고 있다면 국제 관계가 악화됩니다. 그 국가는 불안정화 예비 구역에서 1 **!**을 받습니다.

2 세계 위기 동시 진행

세계 위기는 일부 국가들의 권력 남용과 국가 간 협력 부족에서 비롯된 결과로, 지구에 심각한 영향을 초래합니다.

위기는 다음 순서대로 해결합니다.



1. 금융 위기

<리미트>의 금융 시스템은 화폐의 흐름이 아닌 자금의 총량으로 표현됩니다. 따라서 물가 상승이나 화폐 가치 하락으로 인한 문제도 자금 고갈 상태로 표현됩니다. 인구와 생활 수준이 안정되어 있다면, 새롭게 생성된 자금만으로도 미래의 금융 위기를 피할 수 있을 것입니다.

조건: 이번 세대에 세계은행 자금이 부족해 현재 세대 타일 위에 금융 위기 타일이 놓였다면, 아래 효과를 순서대로 적용합니다.

효과:

모든 국가는 1000당 현재 및 과거 세대 타일 위에 놓인 금융 위기 타일 수만큼 \$를 잃습니다.

각 국가는 원하는 사회 계층의 생활 수준을 1단계 하락시킵니다.

가장 많은 \$를 보유한 국가는 불안정화 토큰 2개를 받습니다. 이러한 국가가 여럿이라면, 해당 국가 모두 토큰을 2개 대신 1개 받습니다.

주의: 금융 위기는 군사 위기로 이어질 수 있습니다.

참고: 같은 세대에 동일한 위기 타일이 2개 놓일 수 없습니다.



2. 환경 위기

임계점을 넘으면 기후와 생태계가 연쇄적으로 붕괴합니다. 이 임계점 아래로 다시 내려오면 상황은 정상으로 돌아올 수 있습니다.

조건: 이 단계를 진행할 때 오염 예비 구역이 비어 있다면 현재 세대 타일 위에 환경 위기 타일을 놓고, 아래 효과를 순서대로 적용합니다.

효과:

모든 국가는 현재 및 과거 세대 타일 위에 놓인 환경 위기 타일마다 생산 규모를 1등급 하락시킵니다.

모든 국가는 1000을 잃습니다. 이 토큰은 모두 리미트 상자에 넣습니다.

과거와 현재를 더해 가장 많이 보유한 국가는 1000을 1등급 하락시키고, 1000을 3 증가시킵니다. 그리고 하락시킬 수 있는 가장 높은 계층의 생활 수준을 1단계 하락시킵니다. (9쪽 '생활 수준' 항목 참고)

이렇게 1000을 잃은 국가보다 1000이 2등급 이상 낮은 국가는 1000을 1등급 상승시킵니다.

이주는 인구가 적은 국가들의 인구 성장에 큰 영향을 미칩니다.

주의: 환경 위기는 군사 위기로 이어질 수 있습니다.



3. 군사 위기

국가 간 긴장이 매우 고조되어 있어 작은 불씨 하나로도 큰 충돌이 일어날 수 있습니다. 여러분의 대응에 따라 이 상황은 악화되기도, 완화되기도 할 것입니다.

조건: 이 단계를 진행할 때 불안정화 예비 구역이 비어 있다면 현재 세대 타일 위에 군사 위기 타일을 놓고, 아래 효과를 순서대로 적용합니다.

효과:

모든 국가는 현재 및 과거 세대 타일 위에 놓인 군사 위기 타일마다 하락시킬 수 있는 가장 낮은 계층의 생활 수준을 1단계씩 하락시킵니다.

모든 국가는 현재 1000 규모의 바로 아래 등급에 해당하는 만큼 자원을 소비합니다.

자원 부족: 18쪽 참고

모든 국가는 불안정화 토큰 1개가 있다면 1개를 불안정화 예비 구역에 돌려 놓습니다.

가장 많이 보유한 국가는 1000을 1등급 하락시킵니다. 이러한 국가가 여럿이라면, 해당 국가 모두 1000을 1등급 하락시킵니다.



예시

두 번째 환경 위기가 발생했습니다. 모든 플레이어는 생산 규모를 2등급 하락시키고 1000을 잃습니다. 현재 A국가가 가장 많이 가지고 있으므로 1000을 1등급 하락시켜 인구가 30에서 20으로 떨어집니다. 그리고 1000을 3 증가시키고, A 계층의 생활 수준을 1단계 낮춥니다. B국가는 1000이라 영향이 없고, C국가는 500이라 1000을 1등급 올려 1000이 됩니다.



3 동맹 선택 규칙, 차례대로 진행

협상은 세계 지정학의 본질적 요소지만, 메도즈 보고서 「성장의 한계」나 World3 모델에는 포함되어 있지 않습니다. 이 규칙은 플레이테스트 과정에서 받은 피드백을 반영한 것입니다.

이 단계는 선택 사항이며, 2~3명 게임이나 첫 번째 게임에서는 진행하지 않는 것을 권장합니다.

이 단계에서는 동맹 토큰을 사용해 다른 국가와 동맹을 맺습니다. 동맹은 군사 동맹과 경제 동맹 두 가지 유형이 있습니다.

이 두 가지 동맹은 서로 독립적이므로, 한 국가가 다른 국가와 두 가지 다른 동맹을 맺을 수 있습니다.

각 국가는 차례 순서대로 한 번씩 행동합니다. 자신의 차례가 되면 다음 중 하나의 행동을 선택합니다.

● **다른 국가에 동맹 제안:** 한 국가를 골라 군사 또는 경제 동맹을 제안합니다. 자기 동맹 토큰과 상대 동맹 토큰이 모두 협상 면으로 놓여 있어야 합니다.

상대 국가가 거절하면 자기 차례가 종료됩니다. 만약 동맹을 수락했다면, 자신과 상대의 해당 동맹 토큰을 테이블 중앙의 동맹 카드 옆에 체결 면으로 모아 놓습니다.

만약 자신 또는 상대 중 한 국가가 이미 다른 국가와 해당 동맹을 맺고 있다면, 그 동맹에 속한 모든 국가의 동맹이 필요합니다.

- 동맹에 속한 모든 국가가 동의한 경우, 관련 국가 모두의 해당 동맹 토큰을 동맹 카드 옆에 체결 면으로 모아 놓습니다.
- 한 국가라도 동의하지 않는다면 제안이 거부되어 아무 일도 일어나지 않고 차례가 종료됩니다.

동맹을 체결하려면 세계은행에 2\$를 내야합니다. 이 비용은 한 국가가 낼 수도, 여러 국가가 분담할 수도 있습니다.

중요: 이번 세대에 새로 체결된 동맹이나 변경된 동맹은 같은 세대 동안 변경할 수 없습니다.

- **기존 동맹에서 탈퇴:** 자기 동맹 토큰을 가져와 국가 게임판 옆에 협상 면으로 놓습니다.
- **특정 국가를 동맹에서 제명:** 이 결정은 대상 국가를 제외한 동맹의 모든 구성원이 동의해야 합니다. 제명된 국가의 동맹 토큰을 협상 면으로 뒤집어 돌려줍니다.

탈퇴 또는 제명 행동을 한 후, 테이블 중앙에 동맹 토큰이 1개만 남아 있다면 해당 국가는 토큰을 가져와 자기 국가 게임판 옆에 협상 면으로 놓습니다.

● **아무것도 하지 않지.**

중요: 동맹 토큰이 체결 면으로 놓이면 더 이상 옮길 수 없으며, 현재 세대 동안 다른 국가는 이 국가 또는 이 동맹 그룹과 동일한 종류의 동맹을 새로 맺을 수 없습니다.

국가의 동맹 토큰이 테이블 중앙에 놓이는 순간 해당 국가는 동맹에 속하게 됩니다.

모든 국가가 행동을 마치면, 동맹 카드 옆에 있는 동맹 토큰을 모두 협상 면으로 뒤집습니다.



비무장화

모든 국가가 동일한 군사 동맹에 속하게 되면 비무장화가 발생합니다. 비무장화 타일을 동맹 카드 위에 놓습니다. 비무장화는 게임당 한 번만 발생할 수 있습니다.

🏭 생산 규모가 5 이상인 국가는 🏭 생산 규모를 1등급 상승시킵니다. 이미 최대치라면 상승시키지 않습니다. 그 후, 🏭 생산 공장 큐브를 첫 번째 칸으로 옮깁니다.

이후 모든 국가는 보유하고 있는 군사 자원 🏠을 모두 잃고, 생활 수준 🏠을 1단계 상승시키고, 사회 혼란 🏠을 1 감소시킵니다. 그리고 불안정화 토큰 ⚠️를 가지고 있다면, 2개까지 불안정화 예비 구역에 돌려 놓습니다.

참고: 비무장화 이후 군사 동맹에서 탈퇴할 수 있으며, 군사 자원 🏠도 다시 생산할 수 있습니다.

예시

아래와 같은 상황으로 동맹 단계를 시작했습니다.

군사 동맹 체결 국가: ●, ●, ●

경제 동맹 체결 국가: ●, ●



차례 진행:

●가 ●에게 군사 동맹을 제안했고, 이를 수락합니다. 모든 국가가 동일한 군사 동맹에 속해 비무장화가 발생합니다.

●가 ●에게 경제 동맹을 제안했고, 이를 수락합니다. ●는 두 동맹 토큰이 모두 체결 면이기 때문에 더 이상 동맹 제안을 할 수 없습니다.

●는 아무 행동도 하지 않기로 합니다.




각 동맹은 **특정 조건 안에서만** 구성 국가 간에 자원과 자금을 교환할 수 있습니다.





동맹의 효과




군사 동맹







저항할 수 있는 카드의 대상이 되었다면, 같은 군사 동맹에 속한 다른 국가들에게 저항을 위해 을 지원해 달라고 요청할 수 있습니다.
(25쪽 '전쟁' 항목 참고)

 부족을 겪을 위기에 처했을 때, 같은 군사 동맹에 속한 다른 국가들에게 를 지원해 달라고 요청할 수 있습니다.




경제 동맹

같은 경제 동맹에 속한 다른 국가가 카드를 사용할 수 있도록 카드 비용 의 일부 또는 전부를 지원할 수 있습니다.

, ,  부족을 겪을 위기에 처했을 때, 같은 경제 동맹에 속한 다른 국가들에게 , , 을 지원해 달라고 요청할 수 있습니다.



동맹 국가에 대한 지원 거부

만약 한 국가가 동맹 국가에게 지원을 요청했으나 거부당했다면, 그 국가는 즉시 동맹을 파기할 수 있습니다. 이 경우, 지원을 요청했던 국가를 포함하여 해당 동맹에 속한 모든 국가는 을 1개씩 받고 해당 동맹 토큰을 회수합니다. 회수한 동맹 토큰은 협상 면이 보이도록 놓습니다.

4 세대 종료

현재 세대 타일을 과거 면으로 뒤집어 이번 세대가 완료되었음을 표시합니다. 지도자 타일을 왼쪽 국가에게 넘깁니다.

7세대가 끝났거나 4번의 위기가 발생했다면 게임을 종료합니다. 그렇지 않다면, 새로운 세대를 시작합니다.



게임 종료

지금까지는 국가를 잘 운영해 왔을지 모르지만, 한계에 너무 가까웠다면 앞으로의 미래가 험난해질 수 있습니다...

지속 가능성 시험

점수를 계산하기 전에, 미래 세대를 위해 국가의 지속 가능성을 시험해봐야 합니다.

이를 위해 사회 단계의 **[식량]**, **[소비]**, **[생산]** 단계를 다시 한번 진행합니다. 이때, 자원 부족의 효과는 적용하지만 새로운 위기는 발생하지 않습니다.

점수 계산

별도로 기록할 도구를 준비하거나, 오른쪽 QR코드에 접속해 점수표를 다운로드한 뒤 점수를 계산하세요.



다음 항목별 점수를 더해 최종 점수를 계산합니다.

● 국민 총행복

- a) 자기 **A, C, E** 계층의 생활 수준을 모두 더해 사회의 전반적인 생활 수준을 계산합니다.
- b) 아래 표에서 자신의 인구 **👤**에 해당하는 인구 지수 **🌿**를 확인합니다.

👤	1	2	3	5	10	20	30	50	100
🌿	1	1	1	2	2	3	4	5	5

- c) 전반적인 생활 수준 (**A+C+E**)에 인구 지수 **🌿**를 곱한 값만큼 점수를 획득합니다.

● 재정력

5에서 게임 중 발생한 위기 횟수를 빼 화폐 가치를 구합니다.

- 결과가 0 이하라면, 남은 화폐는 아무 가치가 없습니다.
- 결과가 1 이상이라면, 자신이 보유한 10\$당 1점을 획득합니다. (나머지 버림)

● 영토

자기 영토 **🏠** 토큰 하나당 5점을 획득합니다.

● 군사력

자신이 보유한 3 **🛡️**당 1점을 획득합니다.

● 역사적 영향

자신이 보유한 **☠️**와 **🚰** 토큰 1개당 2점을 감점합니다.

자신이 보유한 **⚠️** 토큰 1개당 1점을 감점합니다.

가장 높은 점수를 얻은 국가가 승리합니다.

예시

국민 총행복: 전반적인 생활 수준은 $3+3+2=8$ 이며, 인구 지수는 4(인구 30)입니다. 그러므로 $8 \times 4 = 32$ 점을 얻습니다.

재정력: 게임 도중 4번의 위기가 발생했었습니다. 그러므로 화폐 가치는 $5-4=1$ 입니다. 154\$를 보유하고 있으므로, $154/10 \times 1 = 15$ 점을 얻습니다.

영토: 영토 4개를 보유하고 있으므로 $4 \times 5 = 20$ 점을 얻습니다.

군사력: 4 **🛡️**를 보유하고 있으므로, $4/3 = 1$ 점을 얻습니다.

역사적 영향: 오염 토큰 5개와 불안정화 토큰 8개를 보유하고 있으므로, $5 \times 2 + 8 \times 1 = 18$ 점을 감점합니다.

최종 점수: $32 + 15 + 20 + 1 - 18 = 50$ 점



점수 계산에 대하여



국가들이 내린 결정과 그에 따라 발생한 사건들을 통해 점수의 의미를 함께 토론해 보시기를 권장합니다.

이 게임은 가능한 한 도덕적 판단을 배제하려고 노력했습니다. 여러분이 특정 정책들을 자유롭게 실험해보고, 그 결과가 그럴듯하길 기대할 수 있는 하나의 도구로 사용되길 바랍니다.



하지만 점수를 계산한다는 것은 결국 어떤 도덕적 가치의 중요성을 판단하는 행위가 될 수밖에 없습니다.

이러한 편향을 피하기 위해, 서로 다른 도덕적 기준을 다양한 방법으로 반영해 더 균형 잡힌 평가를 할 수도 있습니다. 만약 특정한 도덕적 기준이 우세하지 않다면, 우리는 일종의 도덕관념이 없는 상태에 도달하게 됩니다.

몇 차례 게임을 해본 후, 여러분이 중요하다고 생각하는 기준에 따라 점수 계산 방법을 조정해보세요.

예를 들어, 만약 여러분이 군사력을 중시한다면  당 1점으로 설정하고, 평화주의적 관점을 가지고 있다면  는 아무 점수도 없도록 설정할 수 있습니다.

생활 수준도 $A + G + E$ 로 계산하는 대신, 공산주의적 관점을 선호한다면 $E \times 3$ 으로, 신자유주의적 관점을 선호한다면 $A \times 3$ 으로 조정할 수 있습니다.

물론 우리 행성을 오염시키고 세계 평화를 불안하게 하는 국가에 대한 처벌 방식도 바꿀 수 있습니다.  또는  에 대한 감점을 늘리거나 줄이는 방법으로 말이죠.


또한 세계의 상태와 무관하게 돈은 항상 동일한 가치를 유지한다는 점을 고려하여 재정력 점수를 10\$당 2점으로 고정시킬 수도 있습니다. 아니면 국가 간의 재정적 불평등을 강조하거나 완화하기 위해 5\$당 1점 또는 50\$당 10점으로 조정할 수도 있습니다.

지속 가능성 시험을 생략하거나 두 번 시행해, 국가의 지속 가능성에 대한 가중치를 조정할 수도 있습니다.


이 게임을 개발하는 내내, 우리는 <리미트>를 점수 계산이 중요한 게임이 아닌 하나의 놀이 실험으로 여겼습니다. 승리보다 더 중요한 것은 게임을 하면서 느낀 감정, 경험, 그리고 이어지는 대화들입니다.


















05 솔로 챌린지

솔로 챌린지는 기본 게임과 매우 유사하게 진행됩니다. 두 국가 간 대결이 이뤄지며, 한 국가가 플레이어가, 다른 국가는 게임 시스템(별 국가 )이 대신 운영합니다.

동맹 단계를 진행하는 대신 사건 카드를 1장 뽑아 효과를 적용합니다. 만약 효과를 적용할 수 없다면 다른 카드를 뽑습니다.

다른 국가를 대상으로 하는 카드를 사용하는 경우, 별 국가  카드 표에서 현재 세대에 해당하는 수치를 찾아 적용하세요.

 국가는 수치 형태의 자원(, , , )과 토큰 형태의 자원(, , , , )을 보유합니다.



	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	5	10	20	30	50
	1	2	2	3	3	3	4
	3	5	5	10	10	20	20
	1	2	3	5	5	10	10








참고: 이외의 자원은 솔로 챌린지에서 영향이 없으므로 무시합니다.

세대를 진행하는 동안, 수치 형태의 자원 보유량은 어떤 일이 일어나도 표의 현재 세대 옆에 있는 수치에서 변하지 않습니다. 그러나 토큰 형태의 자원 보유량은 변동될 수 있습니다.

23쪽에 설명된 지속 가능성 시험과 점수 계산 방법에 따라 점수를 계산합니다. 100점 이상의 점수를 얻었다면 매우 훌륭한 플레이입니다. 축하합니다!

게임 준비

국제 상자와 원하는 국가 상자 1개,  상자를 사용해 게임을 준비합니다. 별 국가  상자에서 솔로 챌린지 구성물을 꺼내 다음과 같이 준비합니다.

- 별 국가 카드를 테이블 중앙에 놓습니다.
- 별 국가 카드 위에 5, 8, 40를 놓습니다.
- 식민지화 예비 타일 위에 1, 2를 놓습니다.
- 오염 예비 카드 위에 3를 놓습니다.
- 불안정화 예비 카드 위에 2를 놓습니다.
- 사건 카드 8장을 섞어 별 국가 카드 옆에 뒷면으로 놓습니다.
- 사용하지 않는 구성물은 상자에 다시 넣습니다.

06 카드 설명

거래

거래는 시장 게임판에서 자원을 사고 파는 행위입니다. **시장접근** 또는 **투기** 카드를 사용해 거래를 할 수 있습니다.

거래를 할 때는 한번에 한 종류의 자원(🌿, 📦, 🏠, 🏭)만 사거나 팔 수 있습니다. 거래 수량은 원하는 대로 정할 수 있지만 구매 시에는 시장 보유량, 판매 시에는 개인 보유량 내에서만 거래할 수 있습니다.

세계은행은 거래 대금을 지급하거나 수령합니다.

판매를 할 때, 세계은행이 지급할 수 있는 금액을 초과해 판매할 수 없습니다. 이 경우, 부족한 \$를 **Limit** 상자에서 가져올 수 없습니다.

자원의 판매 🏠 또는 구매 🏭 가격은 해당 자원 가격표의 큐브 위치로 정해집니다.

- 🏠 판매 후: 해당 자원 가격 큐브를 왼쪽으로 한 칸 이동시켜 가격을 낮춥니다. 가격 큐브가 맨 왼쪽 칸에 있으면, 해당 자원은 더 이상 시장에 판매할 수 없습니다.
- 🏭 구매 후: 해당 자원 가격 큐브를 오른쪽으로 한 칸 이동시켜 가격을 올립니다. 가격 큐브가 맨 오른쪽 칸에 있으면, 여전히 자원을 구매할 수 있으나 가격 변동 없이 자원당 20\$를 유지합니다.

주의: 거래 후 개인, 시장 보유량을 조정하고, 판매한 🏠은 시장의 화석 자원 저장소로 옮기는 것을 잊지 마세요.

World3 모델은 지구를 하나의 통합된 시스템으로 보기 때문에 시장과 국제 무역은 포함되어 있지 않습니다. 게임에서 다루는 시간대 동안 금융 시장은 대중 시장에서 정보 기반 시장으로 진화해 왔습니다. 이 변화를 반영하기 위해 게임에서는 시장접근 횟수에 초점을 맞춥니다. 접근 횟수가 제한되면 수요와 공급의 법칙이 지배하게 되며, 각 거래는 실제 자원의 양에 영향을 받게 됩니다. 접근 횟수를 늘리면 투기적 행동이 가능해지며, 이는 가격을 인위적으로 변동시킵니다. 이러한 가격 변동을 증폭시키는 것이 바로 정보입니다.

예시 **시장접근** 카드를 사용해 3🏠을 판매합니다. 🏠의 개인 보유량을 3 줄이고, 시장 보유량을 3 늘립니다. 세계은행에서 9\$를 가져온 후, 군사 자원 가격 큐브를 왼쪽으로 한 칸 옮깁니다.



전쟁

메도즈 보고서와 World3 모델에는 갈등 개념도 포함되어 있지 않습니다. 이 게임에서 전쟁과 관련된 카드는 가장 단순화된 카드들 중 하나입니다. 보드게임이라는 매체의 특성상, 게임 플레이가 가능하도록 하기 위해 따라야 할 제약들이 있었습니다.

영토 병합, 대량 파괴, 군사 작전 카드는 국가 간 군사적 충돌을 유발합니다. 이 카드들은 최소 3🏠 비용이 정해져 있으며, 공격하는 국가는 그보다 더 많이 지불할 수 있습니다. 카드를 사용하고 3🏠을 지불하면, 공격의 대상이 된 국가는 저항 여부를 정합니다. 그에 따라 다음 두 가지 경우가 발생할 수 있습니다.

- 저항한다면, 공격의 대상이 된 국가(방어 국가)는 공격 국가가 지불한 만큼 3🏠을 지불해야 합니다. 이 경우 공격 국가는 카드 효과를 적용하지 않습니다.
- 저항하지 않는다면, 방어 국가는 3🏠을 지불하지 않고 공격 국가는 카드 효과를 그대로 적용합니다.

참고: 방어 국가만 동맹국에게 저항을 위한 도움을 요청할 수 있습니다.



사회 카드

사회 카드는
인구에게 영향을
미치는 정치적
행동을 나타내며,
사회적 혼란,
생활 수준, 소비
방식을 조정합니다.



공공 지출

비용: **₩**당 1\$ 지불

효과: 1 **🔥** 감소

시작 카드



학교 교육

비용: **₩**당 1\$ 지불

효과: 원하는 사회 계층의 **🏠**을 1단계 상승시킵니다. (9쪽 규칙 준수)

시작 카드



투자 정책

비용: **₩**당 2\$ 지불

효과: 3 **🔥** 감소



고등 교육

비용: **₩**당 2\$ 지불

효과: 원하는 사회 계층의 **🏠**을 총 3단계 상승시킵니다. 여러 사회 계층을 선택할 수 있습니다. (9쪽 규칙 준수)



세뇌

비용: 원하는 사회 계층의 **🏠**을 1단계 하락시킵니다. (9쪽 규칙 준수)

효과: 2 **🔥** 감소



채식주의

비용: 2 **🔥** 증가

효과: 사회 단계의 **[식량]** 단계에서 **🌿** 소비량을 계산할 때, **₩**가 1등급 낮은 것으로 간주합니다.

예시: **₩**=20이라면, 10 **🌿**만 소비합니다.

지속 효과 카드



과소비

비용: **₩**당 1 **📦** 소비

효과: 3 **🔥** 감소



지속 가능한 소비

비용: 2 **🔥** 증가

효과: 사회 단계의 **[소비]** 단계에서 **📦** 소비량을 계산할 때, **₩**가 1등급 더 낮은 것으로 간주합니다.

예시: **🏠**의 생활 수준이 2일 때, **₩**-1등급이 아닌 **₩**-2등급을 기준으로 **📦**을 소비합니다.

지속 효과 카드



부가세

비용: 1 **🔥** 증가, 세계은행에서 10\$를 제거해 **LIMIT** 상자에 넣습니다.

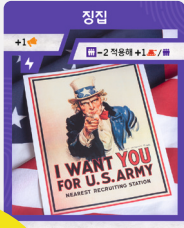
효과: **₩**당 2\$ 획득



정치 개혁

비용: 10\$ 지불

효과: 정치 카드 더미 중 하나를 골라 5장을 뽑고 1장을 선택해 손으로 가져옵니다. 나머지 카드는 원하는 순서로 해당 더미 맨 밑에 돌려놓습니다.



징집

비용: 1 **🔥** 증가

효과: 현재 **₩**보다 2등급 아래의 값만큼 **🔥**을 획득합니다.

예시: **₩**=20이라면, 5 **🔥**을 획득합니다.



인공지능

비용: 10\$ 지불

효과: 이번 세대에 사용한 즉시 효과 **⚡** 카드 1장을 손으로 되돌립니다. 이렇게 되돌린 카드를 이번 세대에 다시 사용할 수 있습니다.



생산 카드

생산 카드는 산업과 생산의 발전뿐만 아니라 환경에 영향을 미치는 정치적 행동을 나타냅니다.



산업화

비용: 중 하나를 선택해 해당 생산 공장 큐브의 위치에 따라 \$ 지불

효과: 선택한 자원의 생산 규모 1등급 상승
시작 카드



자동화

비용: 중 하나를 선택해 해당 생산 공장 큐브의 위치에 따라 \$ 지불

효과: 선택한 자원의 생산 규모 2등급 상승
의 생활 수준이 3에 도달해야 얻을 수 있습니다.



정책 기획

비용: 2 증가
효과: 사회 단계의 **경제 성장** 단계를 진행하지 않습니다.

언제든 2 를 증가시키고 이 카드를 제거할 수 있으며, 제거하기로 했다면 생산 카드 더미 맨 밑에 놓습니다.
지속 효과 카드



시추

비용: 5\$ 지불하고 1 획득

효과: **LIMIT** 상자에서 2 획득

참고: **LIMIT** 상자의 자원은 무제한입니다.



도시화

비용: 당 1 소비

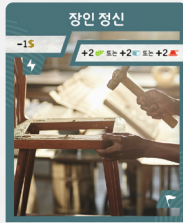
효과: 원하는 사회 계층의 를 총 2단계 상승시킵니다. 여러 사회 계층을 선택할 수 있습니다. (9쪽 규칙 준수)



과잉 생산

비용: 1 증가

효과: 또는 중 하나를 생산. 등급에 따라 소비 및 획득.



장인 정신

비용: 1\$ 지불

효과: 2 또는 2 또는 2 획득

시작 카드. 이 카드는 자원 보유량만 늘려주며, 생산량에는 영향이 없습니다.



재활용

비용: 1등급 하락

효과: 한 번에 10 이상 소비할 때, **LIMIT** 상자에서 1 획득. 거래 중에는 효과가 없습니다.

지속 효과 카드

참고: **LIMIT** 상자의 자원은 무제한입니다.



친환경 생산

비용: 1등급 하락

효과: 사회 단계의 **생산** 단계에서 를 생산할 때, 큐브의 위치에 따라 받아야 하는 를 1만큼 적게 획득합니다.

지속 효과 카드



집약 농업

비용: 생산 공장 큐브의 위치에 따라 \$ 지불

효과: 사회 단계의 **생산** 단계에서 1 를 잃고, 1 를 획득합니다. 그리고 생산량을 계산할 때, 를 1등급 높은 것으로 간주해 생산합니다. 만약 가 최대치라면 100 를 획득합니다.

언제든 를 1등급 하락시키고 이 카드를 제거할 수 있으며, 제거하기로 했다면 생산 카드 더미 맨 밑에 놓습니다. 가 최저 등급이라면 를 하락시키지 않고 제거할 수 있습니다. 이 부족하다면 생산 전에 반드시 이 카드를 제거해야 합니다.

지속 효과 카드



지구 평화

비용: 총 50\$ 지불. 같은 동맹에 속하지 않은 국가들도 비용 부담 가능

효과: 만약 자신이 1 또는 1 를 가지고 있다면 그중 하나를 제거한 뒤, 다시 모든 국가가 1 또는 1 를 가지고 있다면 각자 그중 하나를 제거합니다. 제거한 는 **LIMIT** 상자에 넣고, 은 오염 예비 구역에 놓습니다.

항상 를 보다 먼저 제거해야 합니다. 오염 예비 구역이 비어있지 않은 한, 게임상에 가 존재하지 않도록 필요하다면 플레이어들끼리 오염 토큰을 교환하세요.

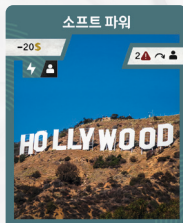


아웃소싱

비용: 국가 하나를 지정해 해당 국가의 생산 공장 큐브 위치에 따라 그 국가에게 \$를 지급합니다. 그리고 세계은행에서 10\$를 제거해 **LIMIT** 상자에 넣습니다.

효과: 대상 국가의 생산 규모로 를 생산하고, 생산한 를 획득합니다. 등급에 따라 는 자기 저장소에서 소비하고, 은 대상 국가가 획득합니다.

대상 국가는 아웃소싱에 저항할 수 없습니다.



소프트 파워

비용: 20\$ 지불

효과: 국가 하나를 지정해 자기 를 최대 2개까지 대상 국가에게 줍니다.

대상 국가는 소프트 파워에 저항할 수 없습니다.



군사 및 경제 카드

군사 및 경제 카드는 시장 거래나 군사 공격을 통해 다른 국가에 영향을 미치는 정치적 행동을 나타냅니다.



시장접근

비용: 없음

효과: 거래 진행(25쪽 참고)

A의 생활 수준이 2에 도달해야 얻을 수 있습니다.



투기

비용: 세계은행에서 5\$, 개인 보유량에서 5\$를 제거해 **NIMT** 상자에 넣습니다.

효과: 원하는 자원 가격 큐브를 원하는 방향으로 1칸 이동시키고, 거래를 진행합니다. (25쪽 참고)

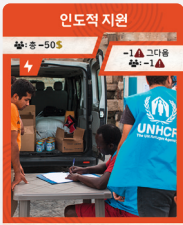


증권 거래소

비용: 개인 보유량에서 10\$를 제거해 **NIMT** 상자에 넣습니다.

효과: **시장접근** 또는 **투기** 카드를 사용할 때, 거래를 2번 할 수 있습니다. 이때, 거래마다 서로 다른 자원을 선택해야 합니다.

지속 효과 카드



인도적 지원

비용: 총 50\$ 지불. 동맹이 아닌 국가들도 비용 분담 가능

효과: 만약 자신이 1!을 가지고 있다면 하나를 제거한 뒤, 다시 모든 국가가 1!을 가지고 있다면 각자 하나를 제거합니다. 제거한 토큰은 불안정화 예비 구역에 놓습니다.



정치 개입

비용: 세계은행에서 10\$를 제거해 **NIMT** 상자에 넣습니다.

효과: 국가 **☹** 하나를 지정해 해당 국가의 **☹** 수치만큼 그 국가 게임판에서 \$를 가져옵니다. 그리고 대상 국가의 사회 계층 중 하나를 선택해 **☹**을 단계 상승시킵니다. (9쪽 규칙 준수)
대상 국가는 **정치 개입**에 저항할 수 없습니다.



관광 개발

비용: 세계은행에서 10\$를 제거해 **NIMT** 상자에 넣습니다.

효과: 국가 **☹** 하나를 지정해 해당 국가의 **☹** 생활 수준에서 1을 뺀 뒤 10을 곱한 값만큼 대상 국가 게임판에서 \$를 가져옵니다. 대상 국가는 2!을 감소시킵니다.

예시: 대상 국가의 **☹**가 3일 때, $(3-1) \times 10 = 20$ \$를 대상 국가 게임판에서 가져옵니다.

대상 국가는 **관광 개발**에 저항할 수 없습니다.



대량 파괴

공격 비용: 원하는 만큼

☹ 소비(최소 10), 2! 획득
효과: 방어 국가가 저항하지 않으면(25쪽 참고), 방어 국가는 1!을 제거해 **NIMT** 상자에 넣습니다. 그리고 **☹** 또는 **☹** 중 한 생산 규모를 1등급 감소시키고(공격 국가가 선택), 오염 예비 구역에서 3!을 받게 합니다.

참고: **☹**보다 **☹**가 클 수 없으므로 1!을 잃으면 **☹**도 1등급 하락할 수 있습니다.

A의 생활 수준이 4에 도달해야 얻을 수 있습니다.



영토 병합

공격 비용: 원하는 만큼 **☹** 소비(최소 10), 2! 획득

효과: 방어 국가가 저항하지 않으면(25쪽 참고), 방어 국가 게임판에서 1!을 가져온 뒤 **☹** 또는 **☹** 중 하나의 생산 규모를 1등급 하락시킵니다(공격 국가가 선택).

참고: **☹**보다 **☹**가 클 수 없으므로 1!을 잃으면 **☹**도 1등급 하락할 수 있습니다.



군사 작전

공격 비용: 원하는 만큼 **☹** 소비(최소 3), 1! 획득

효과: 방어 국가가 저항하지 않으면(25쪽 참고), 방어 국가 게임판에서 최대 2! 또는 5! 또는 5! 중 하나를 선택해 가져옵니다.



식민지화

비용: 5! 소비, 2! 획득

효과: 식민지화 예비 구역에서 1!와 2!을 가져옵니다.

식민지화 예비 구역이 비었다면, **식민지화** 카드와 타일은 더 이상 사용할 곳이 없습니다.



테러리즘

비용: 1! 소비, 1! 획득

효과: 국가 **☹** 하나를 지정해 해당 국가의 3!을 증가시킵니다.

대상 국가는 **테러리즘**에 저항할 수 없습니다.



경찰 탄압

비용: 자기 **☹**보다 2등급 아래의 값만큼 **☹** 소비, 1! 획득

효과: 2! 감소