

TWILIGHT STRUGGLE

THE COLD WAR, 1945-1989



Deluxe Edition

by Jason Matthews & Ananda Gupta

규칙 설명서

번역 : Dr. KOSinus

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



1.0 INTRODUCTION 게임 소개

“지금 또다시 나팔 소리가 우리를 부르고 있습니다 - 비록 우리에게 필요하지만 무기를 들기 위함이 아니요, 비록 우리가 전장에 뛰어들었지만 싸움을 위한 것도 아닙니다 - ... 기나긴 황혼의 투쟁을 짧아지게 하기 위함입니다.”

- 1961년 1월, John F. Kennedy의 취임 연설 中

1945년, 인류 최강의 무기가 화염 폭풍으로 거만한 일본 제국을 거꾸러트릴 동안, ‘변태적인’¹⁾ 연합은 나치 괴수를 죽였습니다. 과거 많은 강국들이 서 있던 자리에, 이제는 단 둘만이 남아 있습니다. 세계가 안도의 한숨을 내쉬 틈도 없이 다가온 새로운 전쟁에 대한 공포... 지난 10년간의 커다란 전쟁과는 달리, 이번 전쟁은 군인과 탱크가 아니라 첩자와 정치가, 과학자와 지식인, 예술가와 번역자들을 통해 번져나가기 시작합니다.

*Twilight Struggle*은 소련과 미국 사이에서 45년 동안 벌어진 음모, 세력 과시, 그리고 이따금씩 터졌던 전쟁의 불꽃을 재구성한 2인용 게임입니다. 그 두 거인들은 전 세계를 자신들의 이데올로기와 삶의 방식을 지키려 싸우는 전장 위에 올려놓았습니다. 게임은 2차 세계대전의 잔해를 뒤로 하고 새로 일어난 두 ‘초강대국’이 대결하는 유럽의 폐허 위에서 시작하여, 미국만이 홀로 남아 우뚝 선 1989년에 끝납니다.

*Twilight Struggle*의 기본 시스템은 카드 운영 게임의 고전인 *We the People*과 *Hannibal: Rome vs. Carthage*에서 이어받았습니다. 이 작품들처럼 진행이 빠르며 복잡하지 않은 게임입니다. 사건 카드에는 1948~1967년 사이에 있었던 중동 전쟁부터 시작해 베트남 전쟁과 미국의 반전 운동, 쿠바 미사일 위기와 세계를 전면 핵전쟁 직전까지 몰아붙인 다른 사건들에까지 이르는 역사적 사건들이 가득 열거되어 있습니다. 하위 시스템에서는 멸망에 이르는 핵전쟁 위기만큼이나 긴박하고 온갖 권모술수로 가득한 우주 개발 경쟁을 잡아냈습니다.

전체 규칙은 번호가 붙은 각 단원으로 이루어졌으며, 몇몇 단원은 소단원으로 세분화되어 있습니다(2.1과 2.2처럼.). 같은 번호가 붙은 부분에서는 서로 연관된 단원 및 소단원을 한 눈에 볼 수 있습니다.

덧붙여, ‘영향력(Influence)’ 이나 ‘핵심 국가(Battleground)’같이 특별한 규칙을 나타내는 부분은 그 규칙 속에서 항상 우선시됩니다.

1) 서로 체제가 다른 미국과 소련이 연합군을 구성하는 것을 보고 히틀러가 지칭한 말. - 역주

2.0 COMPONENTS 게임 구성물

Twilight Struggle에 들어있는 전체 구성물들은 아래와 같습니다.

- 55.88cm × 86.36cm 크기의 놀이판 하나
- 마커 시트 하나
- 규칙설명서 하나
- Player Aid Card 두 장
- 카드 110장 (역주 - 디렉스 이전 버전에서는 104장)
- 정육면체 주사위 두 개

2.1 THE GAME MAP 놀이판

“발트 해의 슈테텐에서 아드리아 해의 트리에스테에 이르기까지, 철의 장막이 대륙을 가로질러 드리웠습니다.”

- Winston Churchill

2.1.1 놀이판에는 유럽, 아시아, 중미, 남미, 아프리카, 중동 등 여섯 개의 ‘지역(Region)’이 있습니다. 각 지역은 지리적으로 인접한 국가들을 묶은 것입니다. 유럽은 동유럽과 서유럽으로 나뉩니다. 역사적으로 중립국인 오스트리아와 핀란드는 동유럽과 서유럽 모두에 속합니다. 아시아에는 동남아시아라는 하위 지역이 있습니다. 같은 지역에 포함된 국가 칸(country space)은 같은 색으로 칠해져 있습니다. 하위 지역은 같은 색을 그늘진 형태로 칠해놓았습니다.

Europe	
Presence	3
Domination	7
Control	Win

Western Europe

Eastern Europe

디자이너 노트 : 캐나다와 터키가 유럽에 포함되고, 정치적 목적으로 리비아와 이집트가 중동에 포함되는 등 실제 지리적 구성과 정확히 맞아 떨어지지 않는 않습니다.

2.1.2 어떤 사건(Event), 규칙(Rule), 액션(Action)이나 카드에서 나오는 ‘유럽’이나 ‘아시아’에는 그 하위 지역들도 다 포함됩니다.

2.1.3 지도상에 있는 국가 칸(space)은 한 국가나 국가군(國家群-이하 국가)을 뜻합니다. 각 국가에는 그 나라의 독립성과 국력 등을 포괄해서 안정화 정도를 표현한 ‘안정도(Stability Number)’가 있습니다.



2.1.4 핵심 국가(Battleground States)²⁾. 승점 계산(10.1 참고)이나 쿠데타 시도(Coup attempts - 6.3 참고)에 특별한 규칙이 적용된다는 것만 빼면, 핵심 국가도 흰 바탕에 국호가 적힌 대부분 국가들처럼 평범하게 다루면 됩니다. 핵심 국가는 알아보기 쉽도록 밝은 보랏빛 바탕 위에 국호를 적어 놓았습니다.

2.1.5 지도상에는 미국과 소련, 두 초강대국의 지리적 위치가 나와 있습니다. 미국과 소련에 영향력 마커는 놓지 못하지만 이들은 사건(Event)이나 재조정(Realignment-6.2.2 참고)시에 ‘인접 조종 국가’로 취급합니다,

2.1.6 국가들은 지도상에서 서로 검정·빨강·갈색 줄로 이어져 있습니다. 갈색 줄은 같은 지역 안에서 연결된 것을, 빨강 줄은 다른 지역 사이에 연결된 것을, 검정 줄은 일반 국가와 초강대국 간의 연결을 뜻합니다. 줄로 연결된 나라끼리는 인접 국가로 취급합니다.

디자이너 노트 : 인접국이란 개념에 실제 지리적 환경을 완전히 반영하지 않았습니다. 실제 국경을 공유하는 국가들일지라도 게임 상에서는 연결되지 않은 경우가 있는데, 이견 오류가 아니라 게임 구성의 일부이자 시대적 정치 상황입니다.

2) 단순히 분쟁이 일어나는 국가가 아니고, 그 지역에서 정치/군사적 요충지라서(“중동 문제의 핵”이라 부르는 것처럼), 또는 이념 대립 등이 심해서 양 진영의 주요 정치적 싸움터(battleground)가 되는 국가입니다. - 역주

2.1.7 국가 조종(Controlling Countries)³⁾. 지도상의 모든 나라는 어느 한 쪽이 조종(Control)하는 국가거나, 아무 쪽에도 조종되지 않은 국가로 구분됩니다. 어떤 국가를 조종하는 방법은 다음과 같습니다.

- 그 국가에 쌓인 자신의 영향력(Influence point)이 해당국의 안정도(Stability Number) 이상이어야 하며,
- 자신의 영향력이 해당국에 있는 적 영향력보다 최소한 해당국의 안정도만큼 커야 합니다.

예시) 안정도가 4인 이스라엘을 조종하려면 이스라엘에 쌓은 자신의 영향력이 최소 4는 되어야 하며, 이스라엘에 있는 상대방의 영향력보다 4 이상 많은 영향력이 있어야 합니다.
(역주 - 이스라엘에 소련 영향력 3이 있다면, 미국이 이스라엘을 조종하기 위해서는 미국 영향력이 7 이상 있어야 합니다.)



2.2 CARDS 카드

2.2.1 이 게임에서는 총 110장의 카드를 사용합니다. 각 카드에는 작전 승점(Operaton Point value)와 사건(Event) 명칭, 사건 내용이 적혀 있습니다. 카드 중 '승점 계산(SCORING)' 카드는 그 카드를 뽑은 턴에 반드시 사용해야 합니다. (역주 - 절대 다음 턴으로 들고 갈 수 없습니다.)

2.2.2 각 카드에는 어떤 초강대국과 관련된 사건인지 나타내는 표식이 있습니다.

- 붉은 별은 소련과 관계된 사건입니다.
- 하얀 별은 미국과 관계된 사건입니다.
- 붉은 색과 흰 색이 반씩 있는 별은 양측 모두에 해당되는 사건입니다.
(상대방 사건 카드를 사용할 때 별어지는 현상에 대해서는 5.2를 참조하세요.)

2.2.3 카드는 사건(Event)과 작전(Operation), 이 두 가지 방법 중 하나로 쓸 수 있습니다.

2.2.4 사건 명칭에 별(*)표시가 붙은 카드가 많이 있습니다. 이런 카드는 사건을 발생시킬 경우 게임에서 완전히 제거됩니다.

2.2.5 사건 명칭에 밑줄이 그인 카드는 효과가 취소될 때까지(또는 게임 끝까지) 앞면이 보이게 놀이판 옆에 펼쳐 놓으십시오.

Play Note : 카드 대신에 카드 번호와 사건명이 적힌 '카드 사건 기록 마커'를 게임판 위의 효과 칸에 놓아도 됩니다.

2.2.6 게임에서 완전히 제거되는 것이 아닌 카드는, 사용한 다음 앞면이 보이도록 카드 텍 옆에 쌓아 둡니다.

카드 설명



2.3 MARKERS 마커

게임에 사용될 다양한 마커가 들어있습니다.



3) 작은 나라가 미국/소련 편이 되면 정치·외교적으로 미국/소련이 원하는 대로 세계무대에서 움직였기 때문에, 그리고 원어에도 조종한다는 의미가 들어 있으므로 'Control'을 '조종'으로 옮겼습니다. - 역주

3.0 GAME SETUP 게임 준비

3.1 초기 냉전(Early War) 카드를 섞어 각자 8장씩 가져갑니다. 그리고 '차이나 카드(The China Card)'를 소련 플레이어 앞에 놓습니다. 초기 영향력을 배치하기 전에 받은 카드를 살펴봐도 됩니다.

3.2 먼저 소련이 영향력 마커를 배치합니다. 총 영향력 15를 배치합니다.

시리아 1	동독 3
이라크 1	북한 3
핀란드 1	동유럽 아무데나 도합 6

3.3 그 다음 미국이 영향력 마커를 배치합니다. 총 영향력 25를 배치합니다.

남한 1	남아프리카공화국 1
일본 1	캐나다 2
이란 1	호주 4
필리핀 1	영국 5
파나마 1	서유럽 아무데나 도합 7
이스라엘 1	

3.4 우주 개척 경쟁(Space Race) 트랙 맨 좌측에 미국과 소련의 우주 경쟁 마커를 놓습니다. 그리고 각자의 군사작전(Military OP) 마커를 군사작전 트랙(Military Operations Track)의 '0'에 놓습니다. 그리고 턴 트랙(Turn Track)의 첫 칸에 턴 마커를 놓고, 데프콘(DEFCON) 마커를 데프콘 트랙 '5' 칸에 놓고, 승점 트랙(Victory Point Track)의 0에 승점 마커를 놓으면 준비가 끝납니다.

4.0 GAME SEQUENCE 게임 순서

4.1 *Twilight Struggle* 게임은 총 10턴으로 진행됩니다. 3~5년을 뜻하는 매 턴마다 각 플레이어는 카드 6~7장을 사용합니다. 게임 시작할 때는 초기 냉전(Early War) 텍에서 8장씩 가져갑니다. 네 번째 턴 시작될 때는 중기 냉전(Mid War) 카드를 텍에 섞고 각자 손에 든 카드가 9장이 되도록 가져갑니다. 여덟 번째 턴 시작될 때는 후기 냉전(Late War) 카드를 텍에 섞습니다.

4.2 진행 플레이어(Phasing Player)는 현재 액션 라운드를 수행하고 있는 플레이어를 말합니다.

4.3 텍에 남은 카드가 없으면 버린 카드(discards)를 섞어 새 텍을 만듭니다. 사건 명칭에 별(*)표가 붙은 카드 중, 사건으로 사용한 카드는 게임에서 완전히 제거되므로 새 텍을 만들 때 섞으면 안 됩니다.

4.3.1 새로 카드를 섞기 전에, 텍에 남은 모든 카드를 나눠받아야 합니다. 4턴과 8턴은 예외입니다.(4.4 참고)

4.4 '초기 냉전(Early War)' 텍에서 '중기 냉전(Mid War)' 텍으로 넘어가거나, '중기 냉전(Mid War)' 텍에서 '후기 냉전(Late War)' 텍으로 넘어갈 때, 버린 카드(discards)를 섞으면 안 됩니다. 대신 중기 냉전 카드나 후기 냉전 카드(알맞은 것)를 기존 카드 텍에 넣어 섞습니다. 이때는 버린 카드 터미를 무시해야 하며, 다음 새 텍 만들 때 섞어야 합니다.

4.5 아래 순서들을 모두 끝내면 *Twilight Struggle*의 한 턴이 끝납니다.

- A. 데프콘 완화 (Improve DEFCON Status)
- B. 카드 분배
- C. 헤드라인 단계 (Headline Phase)
- D. 액션 라운드 (Action Round)
- E. 군사작전 결과 점검 (Check Military Operation Status)
- F. 손에 남은 카드 공개 (토너먼트에서만)
- G. 차이나 카드 뒤집기
- H. 턴 마커 전진
- I. 최종 승점 계산 (10턴 끝난 후)

A. 데프콘 완화

데프콘 수치가 5보다 낮으면, 평화 방향으로 데프콘 수치를 한 단계 완화시킵니다.

B. 카드 분배

1~3턴엔 손에 든 카드가 8장, 4~10턴엔 9장이 되도록 받습니다. '차이나 카드'는 숫자에 포함하지 않습니다.

C. 헤드라인 단계(Headline Phase)

각 플레이어는 비밀리에 손에서 한 장씩 카드를 고릅니다. 그리고 동시에 펼쳐 보입니다. 이제 이 카드들은 '헤드라인 카드'라 불리며, 이번 단계에서 그 카드 사건을 발생시킵니다(*표시가 붙은 카드는 사용 후 게임에서 완전히 제거합니다). 누구의 카드 사건을 먼저 발생할지는 각 카드의 작전 점수(Operations value)로 결정합니다. 이 때 작전 점수를 '헤드라인 값'이라 부르는데, 헤드라인 값이 더 높은 카드 사건을 먼저 일으킵니다. 똑같으면 미국이 먼저입니다.

• 승점 카드(Scoring Card)도 헤드라인 단계에 쓸 수 있습니다. 대신 헤드라인 값을 0으로 취급하므로 항상 두 번째로 발동합니다. 둘 다 승점 카드를 헤드라인으로 꺼내들었으면 미국 먼저입니다.

• 선택한 헤드라인 사건이 자신에게 도움이 되든지 상대방에게 이득이 되든지 상관없이 무조건 발생시켜야 합니다.

Note : 헤드라인 단계에서 상대방 사건 카드를 사용했다면, 상대는 자기가 사용한 것처럼 그 사건을 실행합니다. 그러나 상대방 카드를 헤드라인에 내세운 플레이어는 데프콘에 대해서는 진행 플레이어로 취급됩니다.(8.1.3 참고)

• '차이나 카드'는 헤드라인 단계에서 쓸 수 없습니다.

• 헤드라인 카드 내용에 작전 점수를 쓸 수 있다는 말이 없으면, 헤드라인 단계에서 그 카드의 작전 점수를 못 씁니다.

D. 액션 라운드(Action Rounds)

액션 라운드는 1~3턴엔 매 턴 6번씩, 4~10턴엔 매 턴 7번씩 있습니다. 양측은 번갈아가며 한 액션 라운드에 카드 1장씩(1~3턴엔 각자 6장씩, 4~10턴엔 각자 7장씩) 사용합니다. 액션 라운드는 항상 소련이 먼저 수행합니다. 카드 액션은 상대 차례가 오기 전에 모두 완료해야 합니다. 현재 액션 라운드를 수행하는 사람을 진행 플레이어(Phasing Player)라고 부릅니다.

• 액션 라운드를 모두 마치면 카드가 손에 남는 게 보통입니다. 이 카드는 '남겨 둔(held)' 카드로 취급하고 다음 턴에 쓸 수 있습니다. 승점 카드(Scoring Card)는 절대 남길 수 없습니다.

• 만약 카드가 부족하면, 남은 액션 라운드 동안 그냥 상대방이 턴을 마칠 때까지 가만히 있어야 합니다.

E. 군사작전 결과 점검 (Check Military Operation Status)

각 플레이어는 상대가 이번 턴 동안 승점에 불이익을 받을 만큼 군사작전 수행이 충분치 못했는가를 봅니다.(8.2 참고) 그리고 각자 군사작전 마커를 0으로 되돌립니다.

F. 손에 남은 카드 공개(토너먼트나 내기 게임을 할 때만)

토너먼트나 내기 게임 중에는 승점 카드를 사용했다는 것을 보증하기 위해서 양측이 서로 남은 카드를 보여주어야 합니다. 이걸 서로의 정보를 노출시켜 전략에 손상을 주기 때문에 친선 게임을 할 때는 건너뛰어도 됩니다.

G. 차이나 카드 뒤집기

차이나 카드가 덮여진 채로 턴이 지나갔으면 앞면이 보이도록 뒤집습니다.

H. 턴 마커 전진

턴 마커를 다음 칸으로 옮깁니다. 3턴이 끝났다면 중기 냉전 카드, 7턴이 끝났다면 후기 냉전 카드를 턱에 섞으세요.

I. 최종 승점 계산

10번째 턴이 끝났을 때 승점 계산 규칙에 따라 최종 승점을 계산합니다.

5.0 CARD PLAY 카드 사용

5.1 카드를 사용하는 방법은 사건(Event)과 작전(Operation) 두 가지입니다. 보통 턴이 끝날 때 플레이어 손에는 한 장의 카드를 남깁니다. 다른 카드들은 전부 사건이나 작전으로 사용했을 겁니다. 플레이어는 들고 있는 카드를 멋대로 버리거나 카드 사용을 거부해서 자신에게 할당된 턴을 넘길 수 없습니다.

5.2 상대방 사건 카드 사용. 만약 상대방 사건이 적힌 카드를 작전으로 사용했다면, 어찌되었건 사건은 발생합니다.

(그리고 그 카드의 사건 명칭에 별(*)표가 붙었으면 게임에서 제거합니다.)

Note : 상대방 사건 카드를 작전으로 사용해 사건을 촉발시키면, 상대는 마치 자신이 카드를 쓴 것처럼 사건 내용을 실행합니다.

- 진행 플레이어는 상대 사건을 작전 수행 전/후 중 언제 발생시킬지 결정해야 합니다.
- 상대방 사건 카드를 사용했어도 사건 발생에 필요한 카드가 사용되지 않았거나, 사건 발생에 필요한 조건이 맞아떨어지지 않으면 사건은 안 터집니다. 이럴 경우 별(*)표 붙은 카드라도 제거되지 않고 사용한 카드 더미 속에 들어갑니다.
- 상대방 사건 카드를 사용했더라도 해당 사건을 막아버리는 사건 카드가 이미 쓰였다면, 사건 발생 없이 작전으로만 씁니다.
- 상대방 사건 카드를 써서 상대방 사건이 발생했는데, 그 결과 아무런 변화가 없어도 사건은 발생한 것으로 취급합니다. 만약 그 카드에 별(*)표가 붙었다면 게임에서 제거합니다.

예시1) 소련은 '마셜 플랜(Marshall Plan)'이나 '바르샤바조약기구(Warsaw Pact Formed)' 카드를 쓰기 전에 '북대서양조약기구(NATO)' 카드를 사용했습니다. 소련은 4 OP를 쓸 수 있지만 미국은 'NATO' 사건을 실행시키지 못합니다. 'NATO' 카드는 별(*)표가 붙었지만 제거되지 않고 버린 카드 더미 속으로 들어가 다음번 새 턱을 만들 때 섞어서 다시 쓰게 됩니다. (역주 - OP는 '작전 점수[Operation Point]'를 뜻합니다.)

예시2) 미국은 '중동 전쟁(Arab-Israeli war)' 카드로 2 OP를 사용했습니다. 그런데 미국은 이전 액션 라운드에서 '중동 전쟁' 사건 발생을 막는 '캠프데이비드협정(Camp David Accords)' 카드를 사용했습니다. 미국은 2 OP를 그대로 사용했고, 소련은 사건을 발동시키지 못했습니다. 그리고 '중동 전쟁' 카드는 게임에서 제거되지 않습니다.

예시3) 소련은 '진보를 위한 동맹(Alliance for Progress)' 카드를 사용했으나 미국은 중남미에서 조종하는 핵심 국가가 하나도 없습니다. 그래도 사건은 발생한 것으로 보고 소련 라운드가 끝난 후 해당 카드를 게임에서 제거합니다.

예시4) 소련은 '스타워즈 계획(Star Wars)' 카드를 사용했습니다만 미국은 우주 경쟁에서 뒤쳐져 있습니다. 카드는 아무런 효과 없이 버린 카드 더미로 들어갑니다.

5.3 일정 값 이상의 작전 점수를 지닌 다른 카드를 쓰게 하거나 버리게 하는 사건을 발생시켰을 때, 더 높은 값의 카드를 사용하거나 버려도 됩니다.

예시) '베트남 전쟁(Quagmire)' 카드가 발동되면 미국은 2 OP 이상의 카드를 버려야 합니다. 이 때 미국은 3 OP의 카드를 버려도 됩니다.

5.4 사건 결과 다른 카드를 버리게 되었다면, 버린 카드의 사건은 일어나지 않습니다. 이 규칙은 승점 카드에도 적용됩니다.

5.5 10.1.5에 나온 규칙을 제외하면, 규칙과 모순되는 카드 내용은 규칙보다 우선시됩니다.

6.0 OPERATIONS 작전

작전 수행은 다음 용도로 쓰입니다. - 영향력 마커 놓기, 재조정 주사위 굴리기, 쿠데타 시도, 우주 경쟁 전진 시도. 카드를 작전으로 쓸 경우, 그 카드의 모든 작전 점수를 영향력 마커 배치, 재조정, 쿠데타 시도, 우주 경쟁 중 하나에 모두 써야 합니다.

6.1 PLACING INFLUENCE MARKER 영향력 마커 배치

“누구든 자신의 군대가 닿는 곳마다 자신의 체제를 받아들이도록 강요한다.”

- Joseph Stalin

6.1.1 영향력 마커는 한 번에 하나씩 놓습니다. 영향력 마커는 반드시 진행 플레이어의 액션 라운드가 시작할 때부터 자국 영향력이 있는 국가나, 그 인접국에 놓아야 합니다.

예외: 사건(Event)을 발생시켜 놓는 영향력은, 특별히 카드에 언급된 사항이 없으면 이런 제한에 걸리지 않습니다.

어떤 국가를 조종(control)할 만큼 영향력이 쌓였으면 어두운 쪽이 보이도록 마커를 놓으십시오. (역주 - 파란색 또는 빨간색이 바탕으로 된 면을 말합니다.)

6.1.2 자국 조종 하에 있거나 아무 진영에도 속하지 않은 국가에 영향력 마커 1개를 놓을 땐 1 OP가 필요하고, 적이 조종하는 국가에 영향력 마커 1개를 놓을 땐 2 OP가 필요합니다. 만약 영향력 마커를 놓을 동안 조종이 풀리면, 그 라운드 동안 더 적은 작전 점수를 소비하는 쪽으로 마커를 놓습니다.

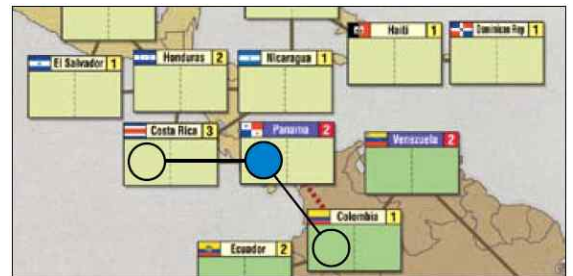
예시) 터키에는 미국 영향력 2가 있고 소련 영향력은 없습니다. 따라서 터키는 미국이 조종하고 있습니다. 소련은 4 OP를 사용해 영향력 마커를 놓으려 합니다. 터키에 놓는 첫 소련 영향력은 2 OP를 소비합니다. 그러나 소련이 터키에 첫 영향력 마커를 놓는 순간, 미국은 소련 영향력보다 2(터키 안정도)이상 많은 영향력 있는 게 아니라서, 두 번째부터 터키에 놓는 소련 마커는 하나 당 1 OP씩 소비합니다. 만약 처음부터 터키에 미국 영향력 마커가 하나만 있었다면, 미국은 터키를 조종하지 않으므로 소련은 터키에 영향력 마커를 놓는 데 1 OP씩만 소비하게 됩니다.



예시) 미국 플레이어는 터키와 그리스를 조종(control)하고 있고, 소련 플레이어는 시리아와 레바논을 조종하고 있습니다. 루마니아와 불가리아는 어느 쪽에도 조종되지 않은 상태입니다.

6.1.3 영향력 마커는 사용한 카드의 작전 점수만큼 여러 지역의 여러 국가에 나눠 놓을 수 있습니다.

예시) 파나마와 남한에 미국 영향력 마커가 놓여 있습니다. 미국은 3 OP 카드로 영향력을 추가하려 합니다. 미국은 코스타리카와 콜롬비아에 영향력 마커를 놓을 수 있습니다. 하지만 코스타리카에 영향력을 놓고 그 다음 니카라과에 영향력을 놓을 수는 없습니다. 또 다른 방법으로, 남은 작전 점수로 이미 영향력이 있는 남한이나 그 인접국에 자국 영향력을 강화할 수 있습니다.



6.1.4 진행 플레이어의 초강대국과 인접한 국가에는 언제든지 영향력 마커를 놓을 수 있습니다.

6.1.5 영향력 마커는 현금처럼 취급합니다. 목돈은 언제든지 잔돈으로 쪼갤 수 있습니다. 그리고 게임에서 사용되는 영향력 마커 숫자는 무제한입니다. 영향력 마커가 모자라면 작은 포커 칩이나 동전, 나무토막 등을 대용품으로 써도 됩니다.

6.1.6 한 플레이어가 한 국가에 둘 이상의 영향력 마커를 놔두면 더 큰 숫자의 마커를 윗부분에 놓습니다. 내 영향력 마커는 언제든지 살펴볼 수 있습니다.

6.2 REALIGNMENT ROLLS 재조정

6.2.1 재조정은 한 국가에서 상대방 영향력을 약화시키는 데 사용됩니다. 재조정을 시도하는 국가나 인접국에 자신의 영향력이 없어도 됩니다(있으면 이길 확률이 높아지는 요소가 되겠습니다만). 일단 재조정에 카드를 썼으면, 다음 목표 국가를 고르기 전에 이번 재조정 주사위 굴림을 끝내야 합니다. 한 액션 라운드에 같은 국가를 놓고 여러 번 재조정을 시도해도 됩니다.

6.2.2 재조정을 한 번 시도하는 데 1 OP가 필요합니다. 양측이 동시에 주사위를 던지고 더 숫자가 높은 쪽이 숫자 차이만큼 해당 국가에서 상대방 영향력을 제거합니다. 비기면 끝입니다. 양측은 아래에 맞춰 각자 주사위 숫자를 조정합니다.

- 목표 국가에 인접한 자국 조종 국가 숫자만큼 +1
- 목표 국가에 자신의 영향력이 상대보다 많으면 +1
- 목표 국가가 자기 진영 초강대국과 인접하면 +1

예시) 미국은 북한을 놓고 재조정을 시도했습니다. 북한에는 소련 영향력만 3이 있고 미국 영향력은 없습니다. 미국은 북한에 인접한 조종 국가도 없고, 북한에서 소련보다 영향력도 적으므로 미국의 주사위 숫자는 변하지 않습니다. 소련은 북한과 접해 있으니 +1, 북한에서 미국보다 영향력도 크므로 또 +1이 됩니다. 미국 주사위는 운 좋게도 5가 나왔고, 소련 주사위는 2가 나왔는데 +2를 하여 4가 되었습니다. 결국 북한에서 소련 영향력이 1 줄었습니다.

6.2.3 재조정 결과로 영향력을 추가할 수는 없습니다.

6.3 COUP ATTEMPTS 쿠데타

6.3.1 쿠데타(Coup)는 목표 국가의 정부를 뒤엎는 소규모 전쟁입니다. 쿠데타를 시도할 목표 국가나 그 인접국에 자신의 영향력이 없어도 됩니다. 하지만 쿠데타를 시도할 국가에는 반드시 상대방 영향력이 있어야 합니다.

6.3.2 쿠데타 과정은 이렇습니다. 우선 목표 국가의 안정도에 2를 곱합니다. 그다음 주사위를 굴려 나온 숫자에 카드의 작전 점수를 더합니다. '작전 점수+주사위 숫자'가 '목표 국가 안정도 두 배'보다 크다면 쿠데타는 성공이고 그렇지 못하면 실패입니다. 쿠데타를 성공시켰다면 숫자 차이만큼 목표 국가에서 상대 영향력을 제거합니다. 상대 영향력이 모자라면 상대 영향력 제거 후 모자란 만큼 자국 영향력을 놓습니다.

6.3.3 군사작전 트랙(Military Operations Track)에서, 카드의 작전 점수만큼 마커를 이동시킵니다.

예시) 미국은 3 OP짜리 카드를 사용해 멕시코에서 쿠데타를 일으켰습니다. 멕시코에는 미국 영향력은 없고 소련 영향력만 2가 있습니다. 먼저 미국은 이번 턴에 3 OP를 군사작전에 썼다는 것을 기록하기 위해 자신의 군사작전 트랙(Military Operations Track)의 마커를 조정했습니다(8.2 참고). 그리고 주사위를 던져 나온 4라는 숫자에 작전 점수 3을 더해 7을 얻었습니다. 미국은 자신이 얻은 숫자에서 멕시코 안정도의 두 배(2×2=4)를 빼서 3을 얻었습니다. 이 숫자가 멕시코에서 영향력 마커를 더하고 뺄 숫자입니다. 미국은 멕시코에서 소련 영향력 2를 제거한 뒤 자기 영향력 1을 놓았습니다.



6.3.4 핵심 국가에서 어떤 식으로든 쿠데타를 시도하면 테프콘(DEFCON) 레벨이 한 단계 강화됩니다(핵전쟁 방향으로).

6.3.5 특정 지역(Region)에서 “자유 쿠데타(Free Coup roll)”를 수행하라는 카드를 쓸 때는 지리적 테프콘 레벨 제한에 걸리지 않습니다(8.1.5 참고). 그래도 핵심 국가(Battleground country)에서 자유 쿠데타를 시도하면 6.3.4를 근거로 테프콘 레벨이 내려갑니다(강화됩니다).

6.4 THE SPACE RACE 우주 개척 경쟁

"인류는 어떤 분야에도 도전해야 하고, 자유인은 모든 것을 공유해야 하기에 우리는 우주로 나갑니다. ... 이 나라는 현 60년대가 지나기 전에 달에 사람을 착륙시키고 안전하게 되돌아오게 하는 목표에 도달할 수 있다고 저는 믿습니다."

- John F. Kennedy

6.4.1 우주 경쟁 트랙(The Space Race track)에는 양측의 마커가 함께 놓입니다. 양측은 작전 점수를 사용해서 각자의 마커를 우주 경쟁 트랙의 다음 칸으로 전진시킬 수 있습니다. 이러려면 자신이 도달하려는 칸에서 요구하는 작전 점수 이상의 카드를 사용해야 합니다. 그 다음 주사위를 굴려서 목표 칸이 요구하는 숫자를 낸다면, 자신의 마커를 한 칸 이동시킬 수 있습니다.

6.4.2 양측은 한 턴에 한 번씩만 우주 경쟁 전진을 시도 할 수 있습니다.

예외 : 우주 경쟁 트랙의 특별 기능이나 특별한 사건(Event)은 이런 제한을 변화시키거나 또는 마커를 바로 전진시킬 수 있습니다.

6.4.3 우주 경쟁 진행 결과로 승점(VP)을 얻거나, 특별 기능을 쓸 수 있게 되거나, 아니면 둘 다 얻을 수도 있습니다. 우주 경쟁 트랙 중에서 "달 궤도 선회 비행(Lunar Orbit)"의 3/1처럼(역주 - 옛 버전 맵에서는 4/2), 두 숫자를 사선으로 나눈 칸이 5개 있습니다. 왼쪽 숫자는 처음으로 그 칸에 도달하는 쪽이 얻는 승점(VP)이고, 오른쪽 숫자는 나중에 도착하는 쪽이 받는 승점입니다. 승점은 해당 칸에 도달하는 즉시 받습니다. 우주 경쟁으로 얻는 모든 승점은 누적됩니다.

6.4.4 특별 기능(Special abilities)은 그 칸에 처음 도달한 국가만 획득합니다. 늦은 쪽이 해당 칸에 도달하는 즉시 그 특별 기능은 취소됩니다.

- 2번째 칸(동물 우주 비행[Animal in Space])에 도달하면, 한 턴 당 우주 경쟁 전진 시도를 (한 번이 아니라)두 번씩 할 수 있습니다.

- 4번째 칸(지구 궤도 선회 비행[Man in Earth Orbit])에 도달하면, 이 칸에 도달한 플레이어가 헤드라인 카드를 고르기 전에 상대방은 헤드라인 카드를 골라 공개해야 합니다. (역주 - 상대방 헤드라인 카드를 본 다음 자기 헤드라인 카드를 고를 수 있습니다.)

- 6번째 칸(인류 달 착륙[Eagle/Bear Has Landed])에 도달하면, 턴이 끝나는 시점에서 손에 남은 카드(Held Card)를 버릴 수 있습니다. (역주 - 한 장만 버릴 수 있습니다. 승점 카드는 남길 수 없기 때문에 이 기능으로 버릴 수 없습니다.)

- 8번째 칸(우주정거장[Space Station])에 도달하면, 한 턴에 액션 라운드를 8번 수행할 수 있습니다.

이런 특별 기능은 획득 즉시 발동되며, 누적됩니다.

예시) 소련은 2번째 칸에 성공적으로 도달했습니다. 소련은 다음 액션 라운드에서 두 번째 우주 경쟁 전진을 시도할 수 있습니다. 만일 미국이 2번째 칸에 도달하기 전에 소련이 4번째 칸에 도착했다면, 소련은 한 턴에 우주 경쟁 전진을 두 번 시도할 수 있는데다가 미국 플레이어에게 헤드라인 카드가 뭔지 공개하라고 요구한 다음 자기 카드를 고를 수 있습니다.

6.4.5 카드 내용과 상관없이, 우주 경쟁에 사용한 카드의 사건은 실행되지 않습니다. 그리고 버린 카드 더미로 집어넣습니다.

디자이너 노트 : 우주 경쟁은 일종의 '안전밸브'입니다. 상대방에게 큰 이득을 주는 카드를 들고 있을 때 그 카드의 사건을 발동시키고 싶지 않으면 우주 경쟁에 사용하면 됩니다(그런 카드는 우주 경쟁에 쓸 작전 점수를 제공하지요).

6.4.6 우주 경쟁 마지막 칸에 도달한 플레이어는 남은 게임 동안 우주 경쟁에 카드를 사용할 수 없습니다.

7.0 EVENTS 사건

“조련⁴⁾ 대사, 당신은 소련이 쿠바에 놓은 중거리 미사일과 기지를 부정할 것이오? 그렇지 않소, 그렇지 않소? 번역을 기다리지 마시오! 그렇지 않소, 그렇지 않소?”

- Adlai Stevenson, 주유엔 미국 대사

7.1 플레이어는 작전 대신 사건(Event)으로 카드를 쓸 수 있습니다. 발동한 사건이 카드 사용자와 관련된 사건이거나 양측 모두에 관련된 사건이면, 카드 내용에 따라 곧바로 효과가 나타납니다.

7.2 동남아시아 승점 카드는 사건 제목에 별(*)표가 붙어 있어서 사용 후 제거되는 유일한 승점 카드입니다.

7.3 효과 지속 사건. ‘히피 반전운동(Flower Power)’같은 몇몇 카드엔 제목에 밑줄이 그어져 있습니다. 이것은 게임 동안 사건 효과가 지속된다는 뜻입니다. 이런 종류의 카드를 사용했다면 효과가 지속될 동안 카드를 게임 보드 옆에 펴 놓거나, 사건 마커를 턴 트랙에 올려놓으면 됩니다.

7.4 어떤 사건은 작전 점수를 바꾸기도 합니다. 이런 변화는 총 합계에 적용되고, ‘차이나 카드’의 작전 점수도 바꿀 수 있습니다.

예시) 미국은 헤드라인 단계에 ‘매카시즘/대숙청(Red Scare/Purge)’ 카드를 사용했습니다. 통상 모든 소련 카드의 작전 점수가 1씩 깎입니다. 하지만 소련의 헤드라인 카드는 ‘베트남 독립전쟁(Vietnam Revolts)’입니다. 이 사건은 모든 작전을 동남아에서 수행하는 소련 카드에 1 OP를 추가시켜줍니다. 첫 플레이에서 소련은 ‘차이나 카드’를 골라 모든 작전을 동남아에서만 수행해서, 총 5 OP를 사용했습니다. ‘베트남 독립전쟁’ 덕에 총 6 OP를 쓸 수 있었으나, 미국이 사용한 ‘매카시즘/대숙청’ 효과 때문에 5 OP로 내려간 것입니다.

7.4.1 사건 발동으로 작전 점수가 변경되는 것은 한 명에게 국한됩니다. 상대방의 카드를 가져온다 할지라도 작전 점수 변경까지 붙어 오진 않습니다.

예시) 소련은 ‘브레즈네프 독트린(Brezhnev Doctrine)’ 사건을 발생시켜 자신이 가진 카드의 작전 점수를 1씩 올렸습니다. 미국이 ‘대소련 곡물 수출(Grain Sales to the Soviet)’등을 사용해 소련 플레이어의 카드를 한 장 가져와도, 미국은 그 카드에서 +1 OP 이득을 얻지 못합니다.

7.4.2 사건으로 변경된 작전 점수는 모든 상황에 적용됩니다.

예시1) 소련은 ‘매카시즘/대숙청(Red Scare/Purge)’ 카드를 사용했고, 그 다음 미국은 2 OP짜리 카드로 쿠데타를 시도했다고 칩시다. 이렇게 되면 미국은 주사위 숫자에 1만 더할 수 있고, 군사작전점수도 1점만 얻게 됩니다.

예시2) 소련이 턴 시작 후 곧바로 ‘브레즈네프 독트린(Brezhnev Doctrine)’을 발동시켰다면, ‘아프가니스탄 전쟁(Bear Trap)’ 사건에 걸렸을 때 1 OP짜리 카드를 버려도 됩니다.

예시3) 미국이 턴 시작 후 곧바로 ‘봉쇄정책(Containment)’을 발동시키고 다음 차례에 ‘미 중앙정보국 창설(CIA Created)’을 사용했을 때는 2 OP를 쓸 수 있습니다.

7.4.3 사건 내용에 플레이어가 “(이 카드를 작전으로 사용한 것처럼) 영향력 배치 또는 재조정 시도” 또는 “작전을 수행”할 수 있다고 적혀있으면, 이 때 사용한 작전 점수는 ‘작전으로 사용’한 것과 같게 취급합니다. 그러므로 여기서 사용하는 작전 점수는 6.0 항목에 나오는 제한이 모두 적용되고, 배치/작전 점수를 제한하는 다른 사건의 영향도 받습니다.

7.5 만일 다른 사건 카드의 취소/제한 때문에 어떤 카드의 사건을 발생시킬 수 없더라도, 그 카드의 작전 점수는 쓸 수 있습니다.

4) Valerian Alexandrovich Zorin. 주유엔 소련 대사. 1962년 10월 쿠바 미사일 위기 당시 유엔 안전보장이사회 대표.

7.6 전쟁 카드. 카드 텍에는 한국 전쟁(Korean War), 중동 전쟁(Arab-Israeli War), 인도 파키스탄 전쟁(Indo-Pakistani War), 저강도 전쟁(Brush War), 그리고 이란 이라크 전쟁(Iran Iraq War)까지 모두 5장의 전쟁 카드가 있습니다. 이 전쟁들은 공격하거나 방어할 국가에 양측 영향력이 없어도 발발시킬 수 있습니다. 만약 전쟁 결과 아무런 변화가 없더라도 성공하면 승점을 받으며, 성공 여부에 상관없이 군사작전 트랙의 마커를 이동시킵니다.(8.2.4 참고)

8.0 DEFCON STATUS AND MILITARY OPERATIONS

데프콘과 군사작전

“이상한 게임이군요. 이길 수 있는 길은 게임을 하지 않는 것입니다.”

- 북미방공사령부(N.O.R.A.D.) 컴퓨터 'Joshua', 영화 '위험한 게임(Wargame)' 中.

8.1 The DEFCON Track 데프콘 트랙

8.1.1 데프콘(DEFCON)은 게임에서 핵전쟁 긴장 상태를 표시합니다. 데프콘 레벨은 최대치인 5단계 '평화' 상태에서 시작합니다. 플레이어의 행동이나 사건 발생 등으로 데프콘이 오르락내리락 하게 되는데, 언제라도 데프콘 레벨이 1이 되는 그 순간 게임은 즉각 끝납니다.

8.1.2 데프콘(DEFCON) 레벨은 절대 5를 넘어갈 수 없습니다. 데프콘 레벨이 5를 넘어가도록 하는 사건은 효력이 없습니다.

8.1.3 만약 데프콘 레벨이 1에 도달하면, 핵전쟁이 터지고 게임은 바로 끝납니다. 데프콘 레벨을 1로 만든 진행 플레이어가 이에 대한 책임을 지고 게임에서 패배합니다.

예시) 미국은 데프콘 2 상태에서 '올림픽(Olympic Games)'카드를 사용했습니다. 소련은 참석 거부(보이콧)했습니다. 데프콘 레벨은 1로 내려가서(강화되어) 핵전쟁의 방아쇠를 당겼습니다. 진행 플레이어인 미국이 패배합니다.



8.1.4 핵심 국가(Battleground country)에 쿠데타를 시도하면 데프콘 레벨이 한 단계 강화됩니다(Degrade).

8.1.5 데프콘 상태별 효과는 데프콘 트랙에 나와 있으며, 그 내용은 아래와 같습니다.

- DEFCON 5 : 효과 없음.
- DEFCON 4 : 유럽에서 쿠데타/재조정 시도 불가.
- DEFCON 3 : 유럽 · 아시아에서 쿠데타/재조정 시도 불가.
- DEFCON 2 : 유럽 · 아시아 · 중동에서 쿠데타/재조정 시도 불가.
- DEFCON 1 : 게임 종료. 데프콘을 1로 만든 진행 플레이어가 이에 대한 책임을 지고 게임에서 패배.

Play Note : 쿠데타와 재조정 제한을 가리키는 데프콘 제한 마커를 해당 지역(Region)에 놓을 수 있습니다.



8.1.6 데프콘 레벨 완화 단계. 턴 시작 시에 데프콘 레벨이 5보다 낮으면 데프콘 레벨을 한 칸 올립니다.

8.1.7 강화 & 완화. 모든 상황에서, 규칙이나 카드가 데프콘 레벨을 '완화(올림, Improve)'하라고 하면 데프콘 레벨을 숫자가 더 높은 쪽으로 움직이라는 뜻이고, '강화(내림, Degrade)'하라고 하면 데프콘 레벨을 숫자가 더 낮은 쪽으로 움직이라는 뜻입니다.

8.2 Required Military Operations 필요 군사작전

"제한? 왜 그들의 목숨을 구하는 데 그렇게 신경 쓰니까? 최종 아이디어는 그 잡다한 것들을 죽이는 것입니다. 전쟁이 끝날 때 만약 미국인 둘과 러시아인 하나가 남아있다면, 우리가 이기는 겁니다."

- Thomas Power 장군, 미 전략공군사령부

8.2.1 턴이 끝날 때마다, 양측은 정해진 군사작전(Military Operation) 점수를 갖고 있어야 합니다. 그렇지 못하면 상대에게 승점(Victory Point)을 주게 됩니다. 각 턴에 필요한 군사작전 점수는 현재 테프콘 레벨의 숫자와 같습니다. 군사작전 점수가 모자라면, 모자란 군사작전 점수 당 1점씩 상대방에게 승점을 줍니다.



예시) 턴 종료 후 미국이 수행한 군사작전은 2점입니다. 만약 현재 테프콘 레벨이 4라면 소련은 승점 2점을 얻습니다. (역주 - 소련 군사작전 점수가 4 이상일 때 얘기입니다. 위 상황에서 미국은 테프콘[4]보다 군사작전 점수가 2점 모자라므로, 소련에게 2점을 줍니다.)

8.2.2 쿠데타 시도(Coup attempts)와 전쟁(War events)은 군사작전이지만, 재조정(Realignment Roll)은 군사작전이 아닙니다.

8.2.3 작전 점수를 쿠데타 시도에 사용하거나 전쟁 카드('중동 전쟁', '한국 전쟁' 등등)를 사용했으면, 진행 플레이어는 자신의 군사작전 트랙 마커를 사용한 카드의 작전 점수만큼 이동시킵니다.

8.2.4 만약 상대방 전쟁 카드를 작전으로 사용하여 전쟁을 발생시켰다면, 즉시 상대방은 카드 내용대로 자신의 군사작전 마커를 조정합니다.

예시) 미국은 '중동 전쟁(Arab-Israeli War)'카드의 작전 점수를 사용했고, 전쟁이 발생하였습니다(소련의 전쟁 카드이므로). 카드에 적힌 대로 사건이 일어나며, 거기에 추가로 소련은 자신의 군사작전 트랙의 마커를 두 칸 이동시킵니다.

8.2.5 자유 쿠데타(Free Coup Roll)를 일으키는 사건으로는 군사작전 점수를 얻을 수 없습니다.

9.0 CHINA 중국

9.1 냉전에서 중국의 역할은 '차이나 카드(The China Card)'로 추상화됩니다. 양측 플레이어는 '차이나 카드'를 손에 든 카드처럼 사용할 수 있습니다. '차이나 카드'는 손에 든 카드 수에 넣지 않습니다.

9.2 '차이나 카드'를 사용하는 것은 한 턴 동안 할 수 있는 (6~7회의)액션 중 하나로 간주합니다. 결과적으로 '차이나 카드'를 사용하면 평소보다 손에 카드가 많이 남습니다.



9.3 '차이나 카드'를 사용하면 그 즉시 카드를 엮어서 상대방에게 건네줍니다. 상대방은 그 턴에는 '차이나 카드'를 쓰지 못합니다. 턴이 끝나면 앞면이 보이도록 뒤집어서 카드를 받은 플레이어가 사용할 수 있도록 합니다.

9.4 만약 어떤 사건의 결과로 '차이나 카드'가 상대방에게 건너가야 한다면, 사건에 나와 있는 대로 차이나 카드를 (엮거나 앞면이 위로 가게 하여) 상대방에게 건넵니다.

9.5 '차이나 카드'를 사용하지 못하는 경우는 아래와 같습니다.

- 헤드라인 단계
- 승점 카드 사용을 방해하게 되는 경우
- 카드를 버리는 사건을 충족해야 할 때 (역주 - 차이나 카드를 버릴 수 없습니다. 하지만 우주 경쟁에 사용할 수는 있습니다.)

9.6 '차이나 카드'에 나온 대로 1 OP를 추가로 사용하려면 모든 작전을 (동남아를 포함해서)아시아에서만 사용해야 합니다.

9.7 '차이나 카드'의 작전 점수는 다른 사건 때문에 변할 수 있습니다.

9.8 어떤 사건을 일으킨 결과, 또는 라운드 동안 쓸 카드가 부족한 경우라도, 차이나 카드를 억지로 사용하도록 만들 수 없습니다.

10.0 SCORING AND VICTORY 승점 계산 및 승리

게임의 목적은 승점(VP)을 모으는 것입니다. 여섯 지역(Region)에 걸친 영향력을 통해 지역별로 승점을 계산합니다. 특정 사건을 발생시켜 승점을 모을 수도 있습니다. 각 지역별로 '승점 카드(scoring card)'가 있습니다. 승점을 받기 위해 승점 카드를 사용하면, 각 초강대국은 카드가 사용된 시점에서 그 지역에 끼친 영향력을 바탕으로 승점을 계산합니다.



Play Note : 어떤 지역에서 자국 초강대국의 목소리가 힘을 발휘하게 하려고 승점 카드를 쓰는 것은 게임의 승리를 결정짓는 요소입니다.

10.1 SCORING 승점 계산

10.1.1 특정 지역 승점을 계산할 때 다음을 따르십시오.

개입(Presence) : 초강대국이 해당 지역에서 최소한 한 개 이상 국가를 조종할 경우 '개입'이 됩니다.

우세(Domination) : 해당 지역에서 상대보다 많은 국가를 조종하고, 상대보다 많은 핵심 국가도 조종한 경우 '우세'가 됩니다. 지역에서 우세를 차지하려면 그곳에서 핵심 국가와 일반 국가를 최소한 하나씩 조종해야 합니다.

조종(Control) : 그 지역에서 상대보다 많은 국가를 조종하고, 그 지역의 모든 핵심 국가를 조종할 경우 그 지역 전체를 '조종'하게 됩니다.

10.1.2 특정 지역 승점 계산 시 얻는 추가 승점은 아래와 같습니다.

- 승점 계산하는 지역 내에서 조종하는 국가 중 적 초강대국에 인접한 국가 수만큼 +1점.
- 승점 계산하는 지역 내에서 조종하는 핵심 국가 당 +1점.
- 승점은 양측이 각자 계산한 뒤, 양측의 승점 차만큼 승점 마커를 옮깁니다.

예시) 소련이 중앙아메리카 승점 카드를 썼습니다. 소련은 쿠바, 아이티, 도미니카 공화국을 조종하고 있습니다. 미국은 과테말라를 조종하고 파나마에 영향력 1만 있습니다. 소련은 중미에서 우세(Domination)하므로 3 VP를 받아가고, 핵심 국가 한 곳(쿠바)을 조종하고 있으니 1 VP 더 받아갑니다. 그런데다 쿠바는 적 초강대국인 미국에 인접했으므로 1 VP를 또 받아서 총 5 VP가 됩니다. 미국은 과테말라를 조종하여 중앙아메리카에 개입(Presence) 하므로 1 VP를 받습니다. 미국은 파나마에 영향력 1만 있어서 조종하지 못했기 때문에, 결국 조종하는 핵심 국가가 없습니다. 그런 이유로 소련이 '우세(Domination)' 승점을 받은 것입니다. 더 많은 핵심 국가를 조종하고(쿠바), 훨씬 많은 국가도 조종하기 때문입니다. 소련은 아이티와 도미니카 공화국을 조종하고 있으므로 "최소한 하나 이상의 일반 국가 조종"이라는 조건에도 맞아 들어갑니다. 양측 승점 관계를 계산하면, 소련은 5 VP이고 미국은 1 VP이므로, 그 차이(4칸)만큼 '소련 승리' 쪽으로 승점 마커를 이동시켜야 합니다.

10.1.3 어떤 사건은 승점을 계산하는 결과를 낼 수 있습니다.

10.1.4 상대가 현재 턴에 필요한 군사작전을 충분히 행하지 않았으면, 자신이 그만큼 승점을 받습니다.(8.2 참고)

10.1.5 어떤 사건이든지, 사건 결과 상대의 승점 카드를 못 쓰도록(계속 들고 있도록) 할 수 없습니다.

10.2 THE VICTORY POINT TRACK 승점 트랙

10.2.1 승점 트랙은 미국 20점(미국 자동 승리)에서 소련 20점(소련 자동 승리)까지 계산 가능한 승점 범위를 보여줍니다. 게임 시작할 때는 마커를 차트 중앙 '시작(Start)'이라고 적힌 칸에 놓습니다. 이 칸은 0점, 즉 양측이 동일한 승점을 얻은 상태를 뜻합니다. 이 칸도 승점을 조정할 때 한 칸으로 칩니다.

예시) 승점 마커가 '소련 1점'에 놓인 상태에서 미국이 2점을 얻으면 마커는 두 칸을 움직여 '미국 1점'칸으로 옮겨갑니다.

10.2.2 플레이어에게 승점을 '주는' 카드를 사용할 경우, 해당 플레이어 승리 방향으로 그만큼 승점 마커를 움직여야 합니다. 만약 승점 마커가 10점 칸(미국 승리 쪽)에 놓여있고 소련이 2점을 받게 되었다면, 마커는 승점 트랙의 8점 칸에 놓아야 합니다.

10.2.3 같은 카드나 사건으로 양측이 모두 승점을 받게 되면, 그 승점 차만 기록합니다.

10.3 VICTORY 승리

10.3.1 자동 승리. *Twilight Struggle* 게임에서 자동 승리를 따내는 방법은 아래와 같습니다.

- 어느 한 쪽이 승점 20점 칸에 도달하는 즉시 게임은 끝나고 그 플레이어가 승리합니다.

Note : 사건이나 승점 카드로 양측 모두의 승점을 계산하는 것은 자동 승리가 결정되기 전에 다 해야 합니다.

- 어느 한 쪽이 유럽 지역을 조종(Control)했다면, 그 플레이어는 유럽 승점 카드가 사용되는 순간 승리합니다.

• **핵전쟁** : 상대방이 데프콘 레벨을 1로 내려가도록 만들었다면, 그 즉시 플레이어가 승리합니다. (역주 - 정확히 말해 데프콘이 1로 내려간 순간 해당 라운드를 진행하는 진행 플레이어가 패배합니다.)

10.3.2 게임 종료 후 승리. 양측 모두 10번째 턴이 끝날 때까지 자동 승리를 쟁취하지 못했으면, 모든 지역(Region)의 승점을 승점 카드를 사용하는 것처럼 계산합니다(이 때 나오는 승점을 현재 승점에 더합니다). 동남아 지역은 따로 나눠서 계산하지 않고 아시아 지역에 포함시켜서 계산합니다. 마지막 승리는 모든 지역 승점을 계산한 뒤에 결정해야 합니다. 10턴 째 승점 계산중에는 20 VP에 이르렀다고 곧바로 승리하지 않지만, 유럽을 조종(Control)하고 있으면 곧바로 승리할 수 있습니다. 다른 지역 승점과 상관없이 말입니다.

모든 지역의 승점을 계산한 뒤에, 누가 더 많은 승점을 받았는지 확인하여 승패를 가립니다. 승점 마커가 양수(+) 쪽에 놓여있다면 미국의 승리이고, 음수(-) 쪽에 놓여있다면 소련의 승리입니다. 마커가 '0'에 놓여있다면 무승부로 끝납니다.

11.0 TOURNAMENT PLAY 토너먼트

이 규칙은 옵션이며, 재미로 하는 친선 게임에서는 별 필요 없는 규칙입니다. 토너먼트 경기라던가 내기 게임을 할 때 단순한 지침으로 적용하십시오.

11.1.1 토너먼트 경기를 할 땐 턴이 끝나는 시점에서 남은 카드를 상대방에게 보여줍니다. 이것은 고의든 실수든 승점 카드를 들고 있는 걸 방지합니다.

11.1.2 어떤 플레이어든 남은 카드 공개 단계에서 승점 카드를 들고 있으면, 우발적 핵전쟁이 일어난 것이며 즉시 패배합니다.

11.1.3 토너먼트 게임에서는 소련 플레이어가 첫 카드를 받습니다. 양측이 손에 카드를 다 채울 때까지 앞서거나 뒤서거나 번갈아가며 카드를 받습니다. 상대보다 더 많은 카드가 필요할 때는 연속해서 카드를 받을 수 있습니다.

12.0 THE CHINESE CIVIL WAR VARIANT 중국 국공내전 변형 규칙

'중국 국공내전 변형 규칙'은 '차이나 카드'를 기존 규칙의 문맥 범위 내에서 사용하도록 나타내려고 한 것입니다.(9.0 참조) 그러나 이 규칙이 기존 규칙이나 카드 사건과 충돌할 경우, 이 단원 규칙이 앞섭니다.



12.1 중국 국공내전 칸

'중국 국공내전(Chinese Civil War)' 칸은 오로지 소련과만 인접한 곳으로 취급합니다. 이 칸은 아시아 지역에 있는 것으로 취급되지만 동남아시아에는 들어가지 않습니다. 이 칸은 승점 카드에 영향을 주지 않습니다. 중국 국공내전 칸에 취할 수 있는 유일한 행동은 소련 플레이어가 영향력을 놓는 것뿐입니다. 미국 플레이어는 이곳에 작전도, 사건도 사용할 수 없습니다. 일단 소련 플레이어가 이곳에 영향력 3을 놓았으면 이 칸은 모든 효력을 상실합니다. 영향력 마커는 소련 플레이어가 다시 가져가고 중국 국공내전 칸은 이후 게임 동안 무시됩니다.

12.2 조종

소련 플레이어가 중국 국공내전 칸을 조종하려면 영향력 3을 놓아야 합니다. 여기에 놓이는 소련 영향력은 영향력 배치 규칙을 그대로 따릅니다.(6.1 참조) '차이나 카드'가 처음부터 끝까지 게임에 등장하지 않았다면 게임 종료 시 '차이나 카드' 소유로 받는 승점은 아무도 못 받습니다.

12.3 조종 효과

소련 플레이어가 중국 국공내전 칸에 영향력 3을 배치하기 전까지는 어느 누구도 '차이나 카드'를 소유하지 않습니다. 소련 플레이어가 이 칸에 영향력 3을 놓는 순간, 소련은 사용 가능한 상태로 '차이나 카드'를 받습니다. 덧붙여 '매카시즘/대숙청(Red Scare/Purge)' 및 '대만 결의안(Formosan Resolution)' 사건 사용 제한도 해제됩니다.

12.4 사건 제한

소련 플레이어가 국공내전 칸에 영향력 3을 놓기 전까지는, 소련 플레이어는 '매카시즘/대숙청(Red Scare/Purge)'과 '문화대혁명(Cultural Revolution)'을 사건으로 쓸 수 없습니다. 또한 미국 플레이어는 '대만 결의안(Formosan Resolution)'을 사건으로 쓸 수 없습니다. 이 카드들은 보통 때처럼 작전으로 쓸 수 있습니다.

12.4.1 미국 특수 상태. 만약 소련이 아직 영향력 3을 국공내전 칸에 놓지 않은 상태에서, 미국 플레이어가 '우수리 강 국경 분쟁(Ussuri River Skirmish)' 또는 '닉슨 중국 방문(Nixon Plays the China Card)' 카드를 사건으로 사용한 경우, 미국이 '차이나 카드'를 보유하고 있다고 간주합니다.(역주 - 카드 텍스트에서 미국이 '차이나 카드'를 보유한 경우의 사건 효과를 따릅니다.)

12.4.2 소련 플레이어가 국공내전 칸에 영향력 3을 놓기 전에 '한국 전쟁(Korean War)'이 터지면 소련 주사위 숫자에서 1을 추가로 뺍니다.

12.4.3 사건을 사용 불능으로 만들거나 12.4에 따른 제한으로 묶더라도, 7.5 규칙에 따라 작전으로 쓸 수 있습니다.