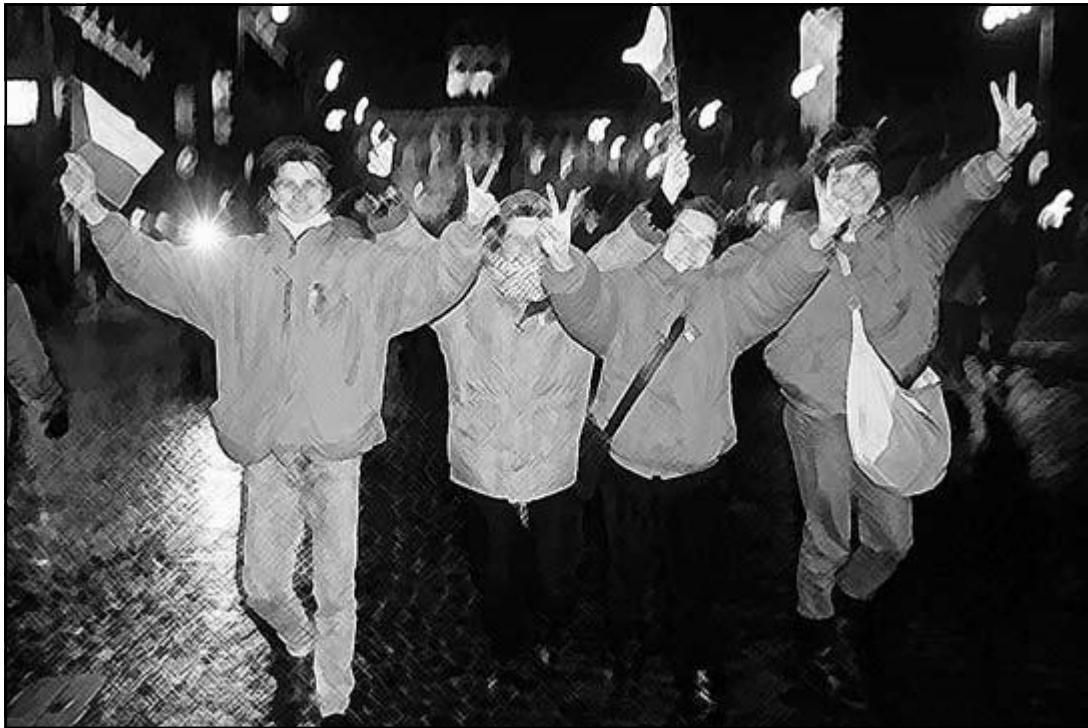


규 칙 설 명 서

번역/제작 : Dr. KOSinus



© 2011 GMT Games, LLC



1.0 게임 소개 INTRODUCTION

1989년 초, 미국과 소련 간 냉전은 막바지로 치닫고 있었습니다. 냉전 40년을 보낸 유럽 대륙은 ‘철의 장막’을 중심으로 동서로 나뉜 상태입니다. 이제 소련의 새 지도자 미하일 세르게예비치 고르바초프(Михаил Сергеевич Горбачёв)는 사회주의를 재건하려는 노력의 일환으로서 자신의 개혁 프로그램인 ‘글라스노스트(Гласность, 개방/공개화)’와 ‘페레스트로이카(Перестройка, 개혁/재구조)’를 추진했습니다. 또한 고르바초프는 일방적인 군축을 선언하여 서방 세계의 인기를 한 몸에 받아갑니다. 길고 길었던 황혼의 투쟁(twilight struggle)도 마침내 그 끝이 다가오고 있습니다.

그러나 이런 변화를 모두가 환영한 것은 아니었습니다. 동유럽 공산당에게는 소련의 군사력이 자국민의 반발을 억누르는 보호 수단이었습니다. 이제는 동유럽 공산당 스스로가 알아서 권력을 지켜야 할 처지에 놓였습니다.

1989년 새해가 밝을 시점의 동유럽 정세는 그다지 변한 것이 없었습니다. 지난 수십 년간 그래왔던 것처럼 소수의 핵심 권력자(power elite)들이 거대한 관료 체제를 이용해 자기네들 국가에서 막강한 권력을 쥐고 있었습니다만, 수면 아래 보이지 않는 곳에는 암초가 도사리고 있었습니다. 비효율적인 통제 경제(command economy), 소련의 보조금 지급 중단, 미국과 서유럽 은행에서 빌린 막대한 외채 미지불 등은 동유럽 경제를 수차례 위기에 빠뜨렸습니다. 전형적인 혁명 직전의 상황에서 동유럽 각국 공산당의 통치권이 휘청거리기 시작합니다.

1989: 자유의 여명(1989: Dawn of Freedom) 게임에서 플레이어들은 1989년 혁명의 바로 그 순간을 재창조하게 됩니다. 한 사람은 공산세력(the Communist)¹⁾을 말합니다. 탄압 · 권리양보 · 개혁을 슬기롭게 조합해 쓰면서 권력을 최대한 유지해야 합니다. 다른 사람은 민주세력(the Democrat)을 말합니다. 혁명을 촉발할 만큼의 반정부세력 임계 수준을 만들어내는데 지식인 지도력과 학생 가두시위를 사용해야 합니다. 양 플레이어 모두는 노동자들의 지지를 얻으려 분투해야 합니다. 게임이 시작할 시점에는 각국에서 공산세력이 권력을 쥐고 있습니다. 민주세력은 승점 카드(scoring card)를 사용해 공산세력을 권좌에서 쫓아내야 합니다. 공산세력은 권력을 오래 유지할수록 더 많은 승점을 받을 수 있습니다. 각자가 추구하는 목표에서 가장 진일보한 성공을 거둔 플레이어가 게임에서 승리합니다.

1) 게임 플레이어는 동유럽 전체 모든 공산당을 맡아 지휘하는 일종의 상징적 존재인 “한 공산주의자(the Communist)”와, 동유럽 전체의 반정부 민주화인사들을 묶은 “한 민주주의자(The Democrat)”로 표현됩니다. 한국어로는 ‘플레이어 개인’보다 ‘게임 내 정치세력’에 초점을 맞춰 옮겼습니다.

2.0 게임 구성물 COMPONENTS

- 카운터시트 1장
- 규칙설명서
- 22" × 34" 크기의 게임 보드
- 요약 카드 2장
- 전략 카드 110장
- 권력투쟁 카드 52장
- 육면체 주사위 2개

2.1 게임 보드 THE GAME MAP

2.1.1 게임 보드에는 게임에 쓰일 6개 국가, 동독(East Germany) · 폴란드(Poland) · 체코슬로바키아(Czechoslovakia) · 헝가리(Hungary) · 루마니아(Romania) · 불가리아(Bulgaria)가 그려져 있습니다. 유고슬라비아처럼 국경이 그려진 다른 국가들도 보드에 나와 있지만, 게임에 쓰이지 않습니다. 같은 국가에 소속된 구역(space)은 같은 배경색을 공유합니다.

2.1.2 동부 유럽과 발칸. 동독/폴란드/체코슬로바키아/헝가리는 동부 유럽(Eastern Europe)으로 간주합니다. 루마니아/불가리아는 발칸(Balkans)으로 간주합니다. 일부 사건(event) 카드는 한쪽 지역(region)에만 영향을 끼칩니다.

2.1.3 사회경제 아이콘 : 국가 안에 있는 각 구역(space)은 지리적 위치를 표시하지만, 사회경제적으로 서로 다른 사회 구성 요소도 나타내고 있습니다. 각 구역 오른쪽 상단에 표시된 아이콘은 이 구역이 어떤 특색을 지녔는지를 표현합니다.

• **권력자(Elite) 구역 (리무진 아이콘)** - 공산주의 사회 정점에는 핵심 권력자들이 있습니다. 이들은 당 중앙위원회 의원, 정부 각료, 지역정당 지도자 등입니다. 이들은 공산당 치하에서 많은 특혜를 누립니다.



• **관료(Bureaucrat) 구역 (별 아이콘)** - 핵심 권력자 바로 아래엔 사회주의 공화국의 일상 업무를 담당하는 수많은 관료들이 있습니다. 권력자들은 나라 전체를 통솔하는 데 이들을 꼭 필요로 합니다.



• **농민(Farmer) 구역 (낫 아이콘)** - 이 구역은 농촌 지역을 나타냅니다.



• **노동자(Worker) 구역 (망치 아이콘)** - 이 구역은 인구 중 대부분을 표현합니다. 핵심 구역(Battleground space) 중에서 가장 많은 구역이 노동자 구역입니다. 노동자는 원론적으로 사회주의를 지지하나, 공산당의 실정에는 불만이 꽤나 쌓여 있습니다. 수면 아래에서는 노동자와 당 사이의 사회적 유대가 약화되어갑니다.



• **지식인(Intellectual) 구역 (타자기 아이콘)** - 이 구역은 공산주의 체제 바깥에서 시민 사회를 건설하려는 반체제인사를 나타냅니다. 이들에겐 민주화 운동을 이끌 지도력과 호소력이 있습니다.



• **학생(Student) 구역 (V 사인)** - 학생들은 체제 저항의 선봉대입니다. 이들은 민주세력 플레이어가 어렵게 활동시킬 수 있지만, 이내 공산세력 플레이어의 가혹한 탄압에 직면하게 됩니다.



• **교회(Church) 구역 (예배당 아이콘)** - 이 구역은 종교 기관을 나타냅니다. 특히 폴란드 가톨릭교회와 동독의 복음주의 루터교회(Evangelical Lutheran Church)는 그곳 공산당이 손대지 못한 핵심단체입니다. 반대로 정교회(Orthodox Church)는 정권과 타협해 왔습니다.



• **소수민족(Minority) 구역 (무함마드 초승달, 세케이²⁾족 해 · 달 아이콘)** - 이 구역은 불가리아의 터키인(대부분 무슬림)이나 루마니아의 헝가리인(세케이[Székely] 족) 등 규모가 큰



2) 세케이(Székely)족은 헝가리인의 한 분파로서, 루마니아의 트란실바니아 지역에 주로 거주하는 소수민족입니다. 하르기타(Harghita) 주와 코바스나(Covasna) 주의 인구 과반수를 차지합니다. 본문 우측의 해와 달은 세케이족의 전통 문양입니다.

소수민족을 나타냅니다. 공산세력은 동유럽(특히 소련)에서 자치와 독립을 열망하는 소수민족들이 일으키는 ‘민족 문제(nationalities problem)’에 맞닥뜨리게 됩니다.

2.1.4 안정도(Stability number) : 각 구역마다 오른쪽 위에 안정도가 적혀 있습니다. 이 숫자는 ‘이 구역을 장악(control)하는 데 필요한 지지도(Support)’ 및 ‘이 구역의 지지도 공격(Support Check) 저항력’을 의미합니다.

2.1.5 핵심 구역(Battleground Space) : ‘핵심 구역’의 배경색은 파랑에서 빨강에 걸친 색조로 칠해놓았습니다. 이 배경색이 아닌 구역은 일반 구역입니다. 핵심 구역은 기본적으로 일반 구역과 같으나, 승점 계산(Scoring) 시 특별 규칙이 적용됩니다. (9.0 참고)



2.1.6 연결선(Line) : 각 구역끼리는 연결선으로 연결됩니다. 이렇게 연결된 구역은 서로 인접한 것으로 취급합니다.

2.1.7 구역 장악(control) : 게임 보드에 있는 각 구역의 상태는 ‘어느 한 쪽 플레이어에게 장악(control)된 것’과, ‘어느 쪽에도 장악되지 않은 것’으로 나뉩니다. 어떤 구역에 있는 한 플레이어의 지지도(Support)가 ‘같은 구역의 상대 지지도에 그 구역 안정도를 합친 것’ 이상이면, 그 구역을 장악한 것으로 간주합니다.

예시) 드레스덴의 안정도는 4예요. 만약 드레스덴에 민주세력 지지도가 전혀 없다면, 공산세력은 드레스덴을 장악하는 데 4 이상의 지지도가 필요해요. 만약 드레스덴에 공산세력 지지도 2가 있다면, 민주세력은 드레스덴 장악에 지지도 6이 필요해요.



예시) 민주세력은 부더페스트(Budapest)와 외트비시 로란드 대학교(Eötvös Loránd University)를 장악하고 있고, 공산세력은 미슈콜츠(Miskolc)를 장악하고 있어요. 터터바냐(Tatabánya)와 세게드(Szeged)는 어느 쪽에도 장악되지 않았어요.

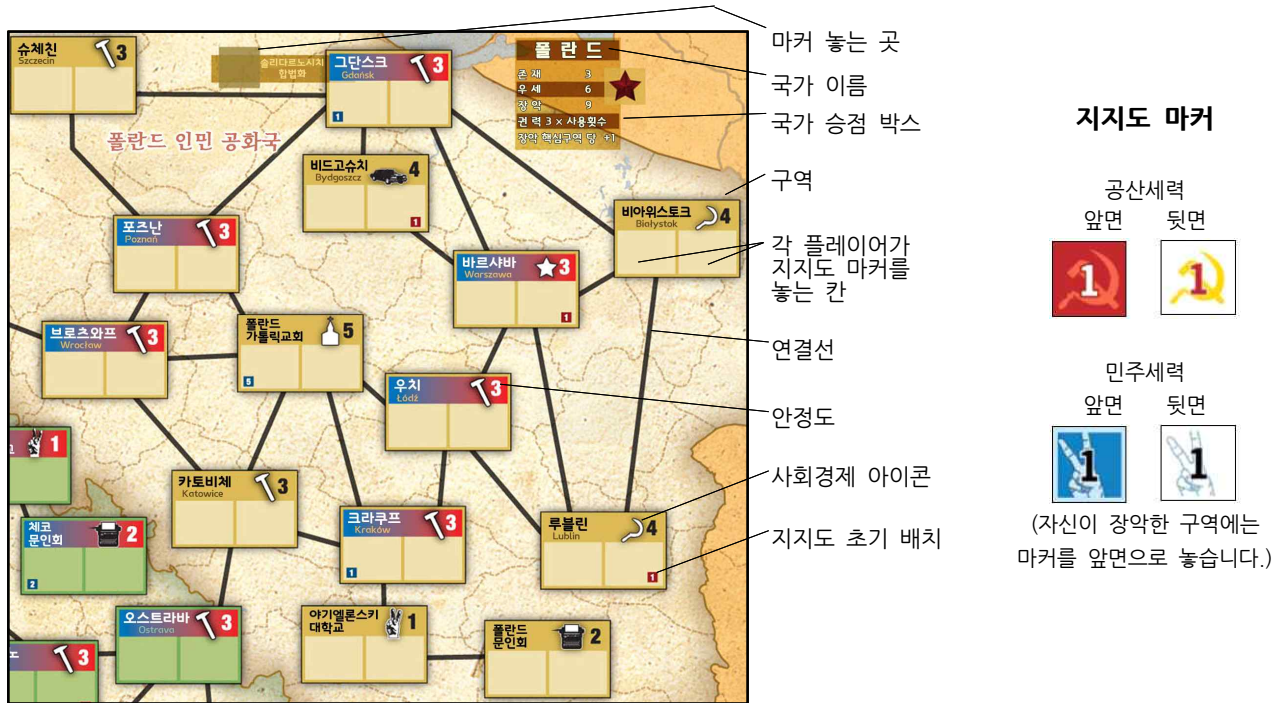
2.1.8 어떤 구역은 좌우 아래쪽에 자그맣게 빨간/파란 숫자가 적혀 있습니다. 이건 게임 시작할 때 배치할 초기 지지도입니다.

2.1.9 승점 박스(Scoring Box) : 각 나라마다 승점 박스가 존재합니다. 이 박스는 각 플레이어가 그 나라에서 ‘존재(Presence)’/ ‘우세(Domination)’/ ‘장악(Control)’ 상태일 때 얼마만큼 승점을 받는지 보여줍니다. 또한 누가 그 국가의 권력(Power)을 장악하고 있는지, 공산세력이 얼마나 권력을 오래 유지하고 있는지도 보여줍니다. (8.4.4~8.4.6 참고)

2.1.10 승점 트랙(Victory Point Track) : 승점 트랙은 승점 범위를 표시합니다. 공산세력 -20점(공산세력 자동 승리)에서 민주세력 +20점(민주세력 자동 승리)까지가 그 범위입니다. (역주 - 공산세력의 승점은 음수로, 민주세력의 승점은 양수로 표시됩니다. 예를 들면 ‘-3 VP’라는 말은 ‘공산세력이 3 VP를 얻는다’는 뜻입니다.)

게임이 시작될 때는 승점 마커를 ‘0’에다 놓습니다. 한쪽이 승점을 얻거나 잃으면 그 숫자만큼 승점 마커를 움직입니다.

예시) 승점 마커가 +10 칸에 있어요(민주세력이 점수를 얻은 상태). 이때 공산세력이 승점 2점(2 VP)을 얻었어요. 그러면 승점 마커를 음수 방향(공산세력 쪽)으로 2칸 옮겨요. 결과적으로 승점 마커는 +8 칸에 가 있어요.



2.2 전략카드 덱 THE STRATEGY DECK

2.2.1 게임에 쓰이는 전략카드(strategy card)는 총 110장입니다. 승점 카드(scoring card)를 제외한 모든 전략카드에는 작전 점수(operation point, OP) 및 사건(event) 제목과 사건 텍스트가 있습니다. 승점 카드는 “국호 - 승점 계산” 형태로 표시해렸습니다. 승점 카드는 덱에서 뽑혀 나왔을 때 반드시 사용해야 합니다.

2.2.2 승점 카드가 아닌 다른 모든 카드에는 이 카드 사건(event)이 어느 쪽과 관련된 것인지 표시되어있습니다.

- 붉은 별은 이 카드 사건이 공산세력과 연관되었음을 뜻합니다.
- 푸른 별은 이 카드 사건이 민주세력과 연관되었음을 뜻합니다.
- 은빛 별은 이 카드 사건이 양측 모두와 연관되었음을 뜻합니다.

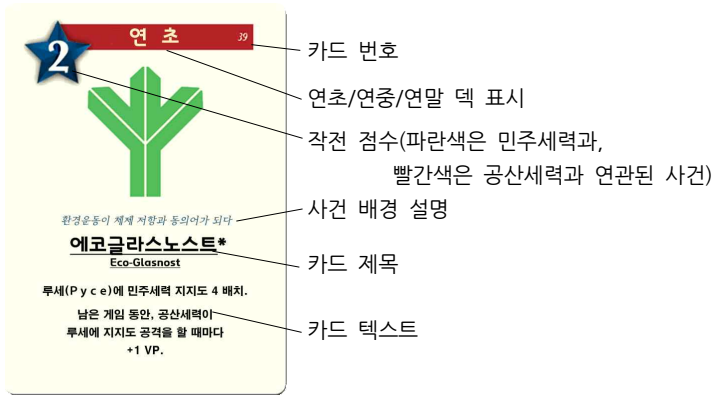
2.2.3 승점 카드가 아닌 카드는 사건이나 작전(operation) 중 하나로 쓸 수 있습니다. 승점 카드는 항상 사건으로만 써야 합니다.

2.2.4 카드 제목에 별(*) 표시가 붙은 카드는 사건 발생 후 게임에서 제거되는 카드입니다.(역주 - 정확히는 사건 효력이 종료된 후 게임에서 제거됩니다.) 게임에서 제거되지 않은 카드는 앞면이 보이도록 카드 덱 옆에 쌓아둡니다. 이것을 ‘버린 카드 뭉치(discard pile)’라고 부릅니다. 버린 카드는 플레이어가 언제든지 살펴볼 수 있습니다.

2.2.5 카드 제목에 밑줄이 그인 카드는 사건 효력이 지속적으로 유지되는 카드입니다. (7.2 참고)

2.2.6 카드 제목이 빨간색인 카드는 다른 사건의 선행조건이 되는 사건 카드입니다.

예외) ‘헬싱키 최종의정서(Helsinki Final Act)’ 카드는 제목이 빨간색이지만 다른 사건의 선행조건이 아닙니다. (11.3 참고)



- 카드 번호
- 연초/연중/연말 텍 표시
- 작전 점수(파란색은 민주세력과, 빨간색은 공산세력과 연관된 사건)
- 사건 배경 설명
- 카드 제목
- 카드 텍스트

2.3 권력투쟁 텍 THE POWER STRUGGLE DECK

2.3.1 게임에 쓰이는 권력투쟁(power struggle) 카드는 총 52장입니다. 승점 카드를 사용해 권력투쟁(8.0 참고)이 일어났을 때 쓰는 카드입니다.

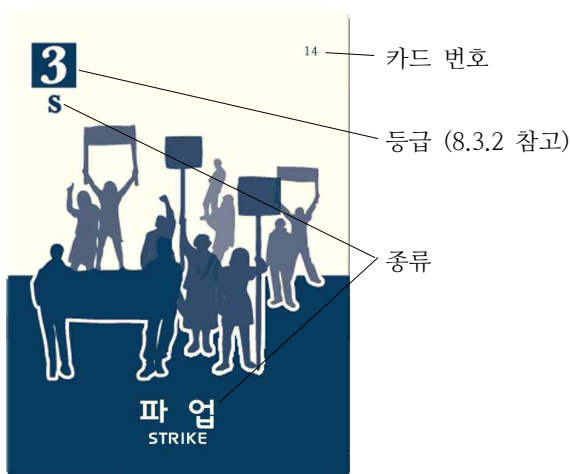
2.3.2 권력투쟁 카드는 세 종류입니다.

- **기본(Suited)** : 권력투쟁에 쓰이는 기본적인 카드입니다. 광장 집회(Rally in the Square), 파업(Strike), 행진(March), 청원(Petition)으로 나뉩니다.
- **지도자(Leaders)** : 모든 지도자는 특정 타입(예: 권력자, 노동자, 학생 등) 구역과 상응합니다. 권력투쟁 중인 국가에서 그 지도자에 해당하는 구역을 장악하고 있다면, 그 지도자 카드를 기본 카드처럼 쓸 수 있습니다. 그 지도자에 상응하는 구역을 장악하지 못했다면 그 지도자 카드는 못 씁니다. 그냥 버릴 수밖에 없습니다.

예시) 공산세력은 폴란드에서 권력자 구역인 비드고슈치(Bydgoszcz)와 노동자 구역인 우치(Lodz)를 장악하고 있어요. 공산세력은 권력투쟁에서 권력 지도자 카드 또는 노동 지도자 카드를 쓸 수 있어요. 폴란드 교회 구역을 장악하진 못 했으니 교회 지도자 카드는 못 써요.

- **와일드 카드(Wild Card)** : 특별한 기능을 보유한 카드입니다.

2.3.3 기본 카드와 지도자 카드에는 등급(rank)이 매겨져 있습니다. 이 숫자로 권력투쟁에서 선 플레이어를 결정합니다.



2.4 게임 마커 MARKERS

2.4.1 지지도 마커 : 국경을 넘나드는 권력 싸움은 지지도 마커(Support marker)로 표현합니다. 지지도 마커에 적힌 숫자가 곧 지지도 포인트(Support point)입니다.

- 지지도 마커는 현금처럼 취급합니다. 큰 액면가를 작은 액면가로 쪼개서 표현해도 됩니다. 또한 게임에서 쓰는 지지도에 상한선은 없습니다. 마커가 부족하면 포커 칩, 동전, 나무토막 등을 대신 써도 됩니다.

- 한 플레이어가 어떤 구역을 장악하면 마커를 어두운 쪽으로 뒤집어서 놓으십시오. 자신이 장악하지 않는 구역에는 마커를 그 반대쪽으로 놓아야 합니다.

- 한 구역에 마커를 둘 이상 놓을 때는 액면가가 큰 것을 위에 놓으십시오. 지지도 마커는 언제든지 공개된 상태로 놓여있어야 합니다.

2.4.2 게임에 쓰는 마커는 이외에도 많습니다.

- **액션 라운드 마커(The Action Round Marker)**로는 현재 턴에서 몇 번째 액션 라운드인지를 표시합니다.



- **턴 마커(The Turn Marker)**로는 현재 턴을 표시합니다.



- **승점 마커(The VP Marker)**로는 현재 승점을 표시합니다.



- **천안문 광장 마커(The Tiananmen Square Markers)**로는 각 사람이 천안문 광장 트랙(Tiananmen Square Track)에서 얼마나 진행했는지 표시합니다.



- **'장벽(The wall)' 마커**는 베를린 근처에 놓아서 '장벽' 사건 효력이 발생했음을 표시합니다.



- **'솔리다르노시치(Solidarnosc)' 마커**는 그단스크 근처에 놓아서 '솔리다르노시치 합법화' 사건 효력이 발생했음을 표시합니다.



- **'체계화(Systematization)' 마커**(불도저 그림)는 루마니아의 구역 한 곳에 놓아 그곳이 공산세력에게 파괴당했음을 표시합니다.



- **소련 안정도 마커(The USSR Stability Marker)**(찢긴 소련 국기 그림)는 소련 안정도 트랙(the USSR Stability Track)에 놓아 발트 3국의 독립운동 진행 상태를 나타냅니다.



- **'폭군은 갔다(The Tyrant is Gone)' 마커**(헬리콥터 그림)는 루마니아 혁명 중에 도망친 차우셰스쿠가 어디에 있는지를 나타내기 위해 민주세력이 고른 구역에 놓습니다.



2.4.2 그 외 사건 표지 마커 : 위 마커 외에도 14개의 마커가 더 있습니다. 게임에 이 마커를 쓸 것인지 여부는 플레이어의 손에 달렸습니다.

3.0 게임 준비 GAME SET UP

3.1 연초(Early Tear) 카드를 섞어 각 플레이어에게 8장씩 나눠줍니다. 초기 지지도 마커를 배치하기 전에 자신이 받은 카드를 살펴볼 수 있습니다.

3.2 공산세력 플레이어는 다음과 같이 지지도를 배치합니다.

비드고슈치(Bydgoszcz) 1 바르샤바(Warszawa) 1 루블린(Lublin) 1	플젠(Plzen) 2 프라하(Praha) 2 브르노(Brno) 1	클루지나포카(Cluj-Napoca) 2 부쿠레슈티(Bucuresti) 2
드레스덴(Dresden) 2 베를린(Berlin) 2	솜버트헤이(Szombathely) 1	소피아(София) 2 스타라자고라(Стара Загора) 1

3.3 민주세력 플레이어는 다음과 같이 지지도를 배치합니다.

폴란드 가톨릭교회(Polish Catholic Church) 5 그단스크(Gdansk) 1 크라쿠프(Krakow) 1	체코 문인회(Czech Writers) 2 체코 가톨릭교회(Czech Catholic Church) 부더페슈트(Budapest) 1 세게드(Szeged) 1 헝가리 가톨릭교회(Hungarian Catholic Church) 1 세케슈페헤르바르(Szekesfehervar) 1
동독 루터교회(East German Lutheran Church) 1	

3.4 이어서 양측은 각자 지지도 7씩 아래 순서대로 배치합니다.

1. 공산세력이 2 배치.
2. 민주세력이 3 배치
3. 공산세력이 3 배치.
4. 민주세력이 4 배치
5. 공산세력이 2 배치.

참고 : 이 지지도는 '놓을 바로 그 시점'에 상대 지지도가 없는 구역이라면 어디에든 배치할 수 있습니다.

3.5 양측은 각자의 천안문 광장 마커를 천안문 광장 트랙 맨 왼쪽 칸에 놓습니다. 액션 라운드 마커를 액션 라운드 트랙 첫 칸에 놓되, 공산세력 쪽이 보이도록 놓습니다. 마지막으로 승점 마커를 승점 트랙의 '0' 칸에 놓습니다.

4.0 게임 순서 GAME SEQUENCE

4.1 기본 규칙

1989 게임은 10턴으로 구성됩니다. 각 턴이 나타내는 시간이 일관되지는 않습니다. 연초(Early Year)에서 한 턴은 약 두 달이지만, 연말(Late Year)에서 한 턴은 2~3주 정도입니다. 각 플레이어는 턴마다 액션 라운드(Action round)를 7회 수행합니다. 만약 ‘에리히 호네커(Erich Honecker)’ 사건이 효력을 발휘하고 있다면 공산세력은 8번째 액션 라운드를 수행할 수 있습니다. (역주 - 카드 및 액션 설명에서 “가능” 또는 “할 수 있다”라고 서술하는 부분은 ‘하기 싫으면 안 해도 된다’라는 뜻입니다.)

한 턴이 시작될 때마다 각 플레이어는 손에 든 카드가 8장이 되도록 덱에서 카드를 나눠받습니다. 4턴이 시작될 때는 연중(Middle Year) 카드를 덱에 섞습니다. 8턴이 시작될 때는 연말(Late Year) 카드를 덱에 섞습니다.

4.2 진행 플레이어

‘진행 플레이어(The Phasing Player)’는 현재 액션 라운드를 진행하는 플레이어입니다.

4.3 덱 다시 섞기

전략카드 덱에 남은 카드가 없으면, 버린 카드를 다시 모아 새 덱을 만듭니다. 카드 제목 옆에 별(*) 표지가 붙은 카드는 사건으로 사용할 경우 게임에서 제거되어 다시 섞는 데 쓸 수 없어지는 카드입니다.

4.4 연중/연말 카드 추가

연초(Early Year) 덱에서 연중(Middle Year) 덱으로 넘어갈 때, 또는 연중 덱에서 연말(Late Year) 덱으로 넘어갈 때에는 버린 카드를 섞지 않습니다. 대신 연중 카드나 연말 카드 중 해당되는 카드를 추가합니다. 버린 카드는 그대로 남겨뒀다가, 덱이 다 떨어졌을 때만 섞어서 씁니다.

4.5 턴 순서

1989 게임에서 한 턴은 다음 단계로 구성됩니다.

1. 전략카드 분배
2. 액션 라운드 수행
3. (해당 사항이 있다면) 추가 지지도 공격.
4. 손에 남은 카드 확인
5. (적용한 경우) 신년 전야제(New Year's Eve Party) 축하
6. 턴 마커 전진
7. (10턴이 끝났다면) 최종 승점 계산

4.5.1 전략카드 분배 : 각 플레이어는 손에 든 카드가 8장이 되도록 전략카드를 받습니다. 공산세력부터 첫 카드를 받으며, 양측 플레이어가 번갈아가며 받습니다. 만약 한 플레이어가 천안문 광장 트랙에서 카드 1장 버리고 다시 받는 칸에 들어가 있다면(6.3.5 참고), 일단 전략카드를 다 나눠받은 뒤에 이 특수능력을 수행할 수 있습니다.

4.5.2 액션 라운드 수행 : 액션 라운드가 턴 진행 대부분을 차지합니다. 각 플레이어는 한 턴에 액션 라운드를 7회씩

수행합니다. 각 플레이어는 번갈아가며 액션 라운드를 수행하고, 한 액션 라운드마다 전략카드를 1장 사용합니다. 항상 공산세력이 액션 라운드를 먼저 시작하고, 민주세력이 그 다음입니다. 한 라운드에 수행한 카드 액션은 반드시 상대방에게 차례가 넘어가기 전에 끝나야 합니다.

- 보통 한 턴의 모든 액션 라운드가 끝나면 각자 손에 카드 1장이 남습니다. 이를 남긴(held) 카드로 취급합니다. 남긴 카드는 이어지는 턴에서 쓸 수 있습니다. 승점 카드(Scoring card)는 절대 남길 수 없습니다. 손에 카드가 1장보다 많이 남는 경우도 있는데, 이럴 때도 그 카드 모듈을 그대로 다음 턴으로 들고 갑니다.

- 액션 라운드를 시작할 때 손에 카드가 없다면, 그 플레이어는 아무 행동도 못 한 채 액션 라운드를 통과해야 합니다.

4.5.3 추가 지지도 공격 : 만약 한 플레이어가 천안문 광장 트랙에서 획득한 특수기능 덕분에 턴 종료 시 추가 지지도 공격을 할 수 있다면(6.3.5 참고), 그걸 이번 단계에서 수행합니다.

참고 : 한 턴 동안 효력을 유지하는 사건('시나트라 독트린'[The Sinatra Doctrine], '서독 대사관'[FRG Embassies], '페레스트로이카'[Perestroika] 등)은 이 추가 지지도 공격을 수행할 때도 그 효력을 유지합니다.

4.5.4 손에 남은 카드 확인 : 승점 카드는 절대로 손에 남긴 채 다음 턴으로 들고 가면 안 됩니다. 만약 누군가 이 단계에서 승점 카드를 손에 남겼다면, 그 플레이어는 게임에서 패배합니다. 승점 카드는 좌측 하단에 빨간색으로 표시해놓았습니다. 그러므로 승점 카드를 안 남겼다는 걸 보여주려면 카드 좌측 하단만 공개하면 됩니다.

4.5.5 신년 전야제 : 만약 '신년 전야제(New Year's Eve Party)' 사건이 발생했다면 즉시 게임이 끝나고 승패가 결정됩니다. (10.3 참고)

4.5.6 턴 마커 전진 : 턴 마커를 다음 칸으로 옮깁니다. 만약 3턴이 끝났다면 연중(Middle Year) 카드를 텍에 추가하고, 7턴이 끝났다면 연말(Late Year) 카드를 텍에 추가합니다.

4.5.7 최종 승점 계산 : 10턴이 끝나고 아직 승패가 결정되지 않았다면, 최종 승점 계산을 승점 규칙(10.4 참고)에 따라 계산하세요.

5.0 카드 사용 CARD PLAY

참고 : 여기서는 승점 카드(scoring card)가 아닌 일반적인 전략카드 사용법을 설명합니다. 승점 카드 사용법은 8.0 단원을 보십시오.

5.1 사건 또는 작전

카드는 두 가지 방법으로 쓸 수 있습니다. 사건을 발생시키거나, 아니면 작전 점수(Operations point, OP)를 쓰거나. 보통 한 턴이 끝나면 각 플레이어 손에는 카드 1장씩 남습니다. 다른 카드들은 사건이나 작전으로 사용된 것입니다. 손에 든 카드를 그냥 버리거나, 자기 차례를 통과할 수는 없습니다.

‘선행조건이 발생하지 않은 사건’ 및 ‘다른 사건 때문에 차단된 사건’은 발생시킬 수 없습니다. 발생시켜도 아무 변화가 없는 사건을 일으키는 것은 괜찮습니다. 제목에 별(*)표가 붙은 카드는 사건으로 사용한 다음엔 그 게임에서 제거됩니다. (역주 - 지속 사건일 경우, 그 효력은 남습니다.)

5.2 상대방과 연관된 사건

만약 한 사람이 카드 한 장을 작전으로 쓴다고 생각해봅시다. 이때 그 카드가 상대방과 연관된 카드라면, 사건이 강제로 발생됩니다. (그 사건 제목에 별(*)표가 붙어있다면, 사건 효력이 종료된 뒤 게임에서 제거됩니다.)

참고 : 자신이 상대방 사건 카드를 써서 사건을 발생시켰을 때, 상대는 ‘마치 자기가 그 사건을 사용한 것처럼’ 사건 내용을 수행합니다.

- 진행 플레이어는 사건과 작전 중 무엇이 먼저 수행될지를 결정합니다.
- 카드를 써서 상대 사건을 일으켰지만 그 사건에 필요한 선행조건이 안 발생했거나 다른 필요조건이 충족되지 않았다면 사건은 발생하지 않습니다. 이럴 경우, 사건 이름에 별표(*)가 붙은 카드는 게임에서 제거하지 않고 그냥 버립니다.
- 카드를 써서 상대 사건을 일으켰지만 사건 결과 아무 일도 일어나지 않을 때가 있습니다. 이럴 때는 사건이 발생한 것으로 취급하며, 사건 이름에 별표(*)가 붙었다면 게임에서 제거합니다.

예시1) (일반 사건) 공산세력은 작전을 수행하려고 ‘얀 팔라흐 기념주간(Jan Palach Week)’ 카드를 썼어요. 그러고는 상대(민주세력)에게 먼저 사건을 사용하라고 말했어요. 민주세력은 지지도 6을 프하라 카렐 대학교(the Charles University) 칸에 놓았어요. 그 뒤, 공산세력이 이 카드의 작전 점수로 작전을 수행해요.

예시2) (선행조건 미발생) 공산세력은 ‘레흐 바웬사(Walesa)’ 카드를 썼어요. 하지만 아직 ‘솔리다르노시치 합법화(Solidarity Legalized)’ 사건이 발생하지 않았어요. 따라서 민주세력은 ‘레흐 바웬사’ 사건을 사용할 수 없고, 이 카드는 제거되지 않고 그냥 버려져요. 다음 턴을 만들 때 넣고, 나중에 다시 사용될 수도 있어요.

예시3) (사건으로 쓸 수 없는 카드) 민주세력은 ‘에리히 호네커(Honecker)’ 카드로 3 OP 작전을 수행해요. 허나 이전 액션 라운드에 ‘한스 모르도(Modrow)’ 사건이 발생했어요. 이 사건은 ‘에리히 호네커’ 사건 발생을 막아요. 민주세력은 3 OP 작전을 수행했으나, 공산세력은 ‘에리히 호네커’ 사건을 쓸 수 없어요. ‘에리히 호네커’ 카드는 제거되지 않고 그냥 버려져요.

예시4) (이득 없는 사건) 민주세력은 ‘정상화(Normalization)’ 카드를 썼어요. 하지만 관련된 칸에 민주세력 지지도가 아무데도 없네요. 그래도 사건은 발생하고, 민주세력 액션 라운드가 끝나면 이 카드는 게임에서 제거되어요.

예시5) (효력 없는 사건) 민주세력은 ‘엘레나 차우셰스쿠(Elena)’ 카드를 써서 1 OP 작전을 수행해요. 하지만 이전 액션 라운드에서 ‘폭군은 갔다(The Tyrant is Gone)’ 사건이 발생해 ‘엘레나 차우셰스쿠’ 사건의 효력이 없도록 만들었어요. 그래도 ‘엘레나 차우셰스쿠’ 사건은 발생한 것으로 보고, 민주세력 액션 라운드가 끝난 뒤 게임에서 제거되어요. (‘폭군은 갔다’ 사건 설명은 7.6 참고)

5.3 버려진 카드

어떤 사건 때문에 플레이어가 카드를 버리면, 따로 언급이 없는 한 버린 카드의 사건은 발생하지 않습니다. 이는 승점 카드도 마찬가지입니다.

예시1) 민주세력이 ‘강제 연행(Brought in for Questioning)’ 카드와 ‘폴란드 승점 계산(Poland Scoring)’ 카드를 들고 있어요. 민주세력은 ‘강제 연행’ 카드를 작전으로 사용해요. 민주세력은 승점 카드를 버렸지만, 이 카드는 ‘강제 연행’ 사건에 명시된 ‘공산세력 연관 사건 카드’가 아니므로 권력투쟁은 일어나지 않아요.

예시2) 공산세력은 ‘죽음의 키스(Kiss of Death)’ 카드와 ‘폴란드 승점 계산(Poland Scoring)’ 카드를 들고 있어요. 공산세력은 ‘죽음의 키스’ 카드를 작전으로 사용했고, 그 뒤 민주세력에게 사건을 수행하라고 말했어요. ‘폴란드 승점 계산’ 카드가 버려졌고, 이 카드는 ‘죽음의 키스’ 사건에 명시된 ‘공동 사건 카드(은빛 별)’이기 때문에 권력투쟁이 일어나요.

5.4 모순된 상황

카드 사건이 기본 규칙과 모순된다면, 카드 사건이 우선됩니다.

6.0 작전 OPERATIONS

어떤 카드(승점 카드 제외)가 작전으로 쓰일 때는, 그 카드 작전 점수 전부를 작전 하나에 모두 써야 합니다. 작전에는 지지도 배치, 지지도 공격, 천안문 광장 전진 시도가 있습니다.

6.1 지지도 배치

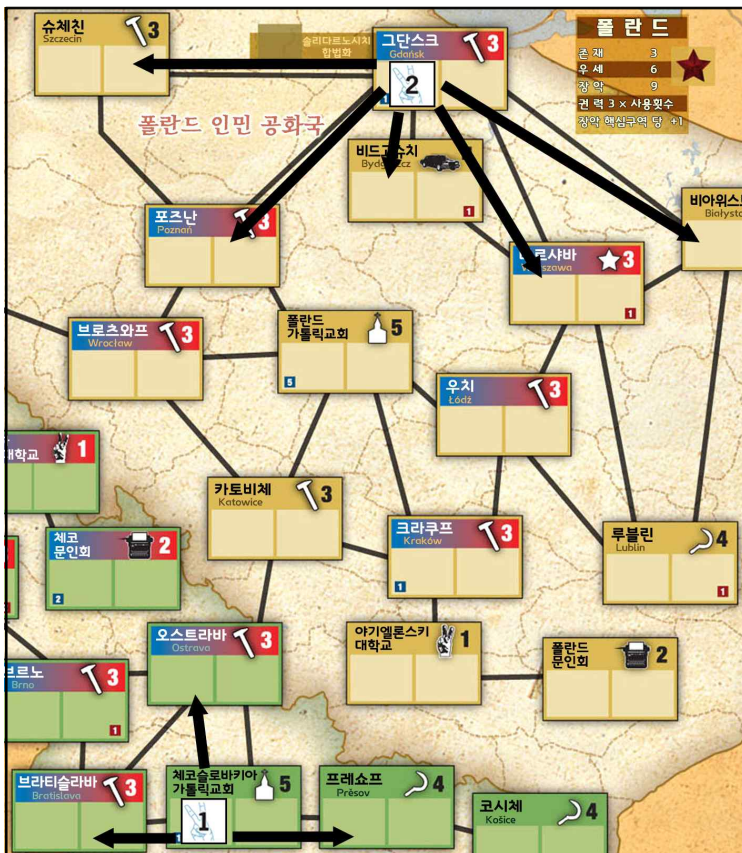
6.1.1 이 단원에서 설명하는 규칙은 지지도(Support Points; SPs) 중에서도 ‘작전 수행으로 배치되는 지지도’에만 적용됩니다.

6.1.2 지지도는 한 번에 1점씩 배치됩니다. 모든 지지도는 ‘(지지도를 배치하기 전부터) 내 지지도가 있는 칸 또는 그 인접한 칸’에만 배치할 수 있습니다.

6.1.3 ‘아군 장악 구역’ 또는 ‘어느 쪽에도 장악되지 않은 구역’에 지지도 하나를 놓는 데는 1 OP가 필요합니다. 상대방이 장악한 구역에 지지도 1 놓는 데는 2 OP가 필요합니다. 지지도를 놓다가 장악 여부가 바뀔 때는 비용이 적게 드는 쪽으로 지지도를 배치하면 됩니다.

예시) 부더페슈트(Budapest)에는 민주세력 지지도 3이 있고, 공산세력 지지도는 없어요. 따라서 민주세력은 부더페슈트를 장악해요. 공산세력은 4 OP를 써서 부더페슈트에 지지도를 놓으려고 해요. 첫 지지도 1을 놓는 데는 2 OP가 필요해요. 그런데 여기서 첫 공산세력 지지도를 놓는 순간, 부더페슈트의 민주세력 지지도는 공산세력 지지도를 3(부더페슈트 안정도) 이상 초과하지 못해요. 따라서 두 번째와 세 번째 공산세력 지지도를 배치하는 데는 각각 1 OP씩만 소비되어요.

6.1.4 사용한 카드의 작점 점수 총합(또는 그 미만)만큼 지지도를 여러 국가/구역에 배치할 수 있습니다.



예시) 체코슬로바키아 가톨릭교회와 그단스크(Gdańsk)에 민주세력 지지도가 놓여있어요. 민주세력은 4 OP 카드를 써서 지지도를 추가하려고 해요. 민주세력은 브라티슬라바(Bratislava), 오스트라바(Ostrava), 프레쇼프(Prešov) 중 일부 또는 모두에 지지도를 배치할 수 있어요. 하지만 프레쇼프에 지지도를 배치하고 바로 코시체(Košice)에 지지도를 놓을 수는 없어요. 왜냐하면 이번 지지도를 놓기 전에는 프레쇼프에 민주세력 지지도가 없었으니까요.

그단스크에는 민주세력 지지도가 이미 있었으니, 민주세력이 이 구역 또는 그 인접 구역에 남은 작전 점수를 써서 지지도를 놓을 수 있어요.

6.2 지지도 공격

6.2.1 지지도 공격(Support Check)은 상대 지지도를 깎고 (공격이 성공적이면) 우리 편 지지도를 추가하는 작전입니다.

6.2.2 전략카드 1장으로는 지지도 공격을 2번 수행할 수 있습니다. 카드 작전 점수와 관계없이 2번입니다.

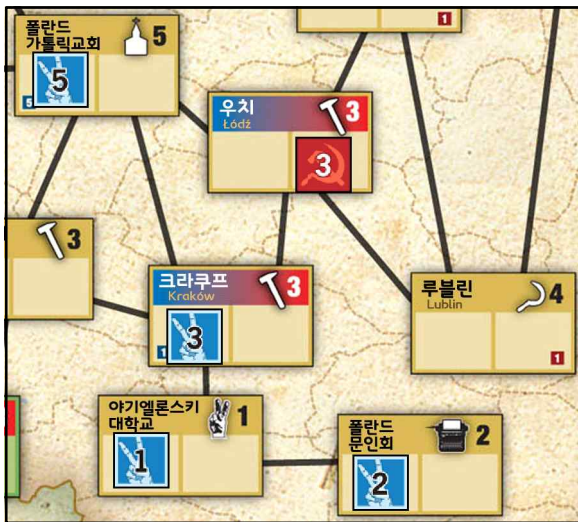
6.2.3 상대 지지도가 있는 구역에서만 지지도 공격을 수행할 수 있습니다. 첫 번째 공격 과정을 모두 끝낸 다음에야 두 번째 공격 목표를 지정할 수 있습니다. 한 액션 라운드에서 같은 구역을 여러 번 공격해도 되지만, 매번 공격을 시도할 때는 목표 구역에 상대 지지도가 반드시 있어야 합니다. 진행 플레이어(phasing player)의 지지도는 목표 구역/그 인접 구역에 있든 없든 상관없습니다.

6.2.4 지지도 공격 과정은 이렇습니다. 그 뒤 주사위를 1회 굴리고, 이 주사위 숫자에 사용한 카드 작전 점수를 더합니다. 그 뒤 아래 조건에 따라 결과를 조정합니다.

- 인접 구역 중 내가 장악한 구역 숫자만큼 +1.
- 인접 구역 중 상대가 장악한 구역 숫자만큼 -1.

목표 구역에 있는 지지도는 공격에 전혀 영향을 주지 않습니다.

6.2.5 결과가 '목표 구역 안정도 $\times 2$ '를 초과한다면 공격 성공입니다. 초과한 숫자만큼 상대 지지도를 제거합니다. 상대 지지도가 그보다 적다면, 모자란 만큼 내 지지도를 배치합니다.



예시) 공산세력이 3 OP 카드로 지지도 공격을 시도했어요!
폴란드 남부 상황은 이래요. 폴란드 가톨릭교회(지지도 5), 크라쿠프 (Kraków, 지지도 3), 야기엘론스키 대학교(Jagielloin University, 지지도 1), 폴란드 문인회(지지도 2)를 모두 민주세력이 장악하고 있어요. 우치(Łódź, 지지도 3)는 공산세력이 장악하고 있어요. 이런 상황에서 공산세력이 지지도 공격을 2회 수행한다는 거예요.

1차 공격. 공산세력은 첫 공격 목표로 야기엘론스키 대학교를 골랐어요. 여기는 민주세력 장악 구역에 둘러싸이긴 했지만, 안정도가 낮아서 먹음직스럽지요. 공산세력이 주사위를 던졌고, 5가 나왔어요. 카드 작전 점수는 3 OP이니, 이 둘을 더하면 8이 되어요. 목표 인접 구역 중 크라쿠프와 폴란드 문인회가 민주세력 장악 구역이므로 -2가 적용되고요. 그래서 최종 결과는 6이고, 이는 목표 구역 안정도 두 배를 4만큼 초과해요. 이제 4만큼 목표 구역에서 민주세력 지지도를 제거하면 돼요. 먼저 민주세력 지지도가 1 줄고, 그 다음 공산세력 지지도가 3 배치되어요.

2차 공격. 이제 야기엘론스키 대학교는 공산세력이 장악했어요. 공산세력은 다음 목표로 크라쿠프를 골랐어요. 크라쿠프는 안정도가 높은 곳이지만, 우치와 (방금 장악한) 야기엘론스키 대학교가 인접해 있는 걸 보고 성공 문턱이 낮아지길 기대하며 주사위를 던지네요. 안타깝게도 1이 나왔네요. 여기에 카드 작전 점수(3 OP)를 더하면 4이고, 인접한 공산세력 장악 구역(우치, 야기엘론스키 대학교) 숫자를 더한 뒤(+2), 인접한 민주세력 장악 구역(폴란드 가톨릭교회) 숫자를 빼면(-1) 최종 결과는 5가 되어요. 이것은 크라쿠프 안정도 두 배($3 \times 2 = 6$)를 초과하지 못하니 아무런 효과도 없네요.

6.2.6 결과 값이 목표 구역 안정도 두 배를 초과하지 못하면 공격은 실패합니다. 아무런 효과도 없습니다.

6.3 천안문 광장 전진 시도

6.3.1 천안문 광장 트랙(The Tiananmen Square track)에는 각 플레이어의 마커가 있습니다. 천안문 광장 트랙에서 자신의 마커를 전진시키려면 작전 점수를 써야 합니다. 그 과정은 이렇습니다. 주사위를 1회 던지고 카드 작전 점수를 더합니다. 그 뒤 아래 조건에 따라 주사위 숫자를 조정합니다.



- 자기 진영과 연관된 사건 카드를 사용했다면 +1.
- 현재 박스에서 두 번째(또는 그 이상) 전진 시도라면 +1. (역주 - 3회째 시도든 4회째 시도든, +1만 적용됩니다. 같은 박스에서 2회 전진 실패하고 3회째 시도한다 해도 +2가 되지는 않습니다.)
- ‘리 펑(Li Peng)’ 사건 발생 이후이며, 전진 시도하는 플레이어가 공산세력이라면 +1.

6.3.2 최종 결과값이 ‘다음 칸 전진에 필요한 숫자’ 이상이면, 그 플레이어의 마커는 천안문 광장 트랙에서 1칸 전진합니다. 전진 성공이 불가능한 카드라도, 전진 시도에 쓸 수는 있습니다.

디자이너 노트 : 양측의 전진 필요 숫자는 다릅니다. 앞부분은 민주세력이 전진하기 쉽고, 뒷부분은 공산세력이 전진하기 쉽습니다.

6.3.3 각 플레이어는 한 턴에 한 번만 천안문 광장 트랙 전진을 시도할 수 있습니다.

6.3.4 ‘전차 행렬/탱크맨(Tank Column/Tank Man)’ 사건은 플레이어가 천안문 광장 트랙에서 마커를 1칸 전진할 수 있도록 도와줍니다. 기본적으로 각 플레이어는 턴마다 한 번만 전진을 시도할 수 있지만, 이 규칙과 관계없이 해당 사건을 써서 추가적으로 전진할 수 있습니다.

6.3.5 상대보다 먼저 앞선 박스에 도달했으면 그 박스에 적힌 특수기능(1회용 및 지속 효력)을 쓸 수 있습니다. 효력이 지속되는 특수기능을 얻었으면 상대가 그 박스에 도달해 그 특수기능을 무효화하기 전까지 계속 그 효력을 쓸 수 있습니다. 각 박스의 특수기능은 아래와 같습니다.

• **후야오방 추모 / 후야오방 폄훼 (Reformer Memorialized/Reformer Discredited)**³⁾ : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는 (상대가 이 박스에 닿기 전까지) 천안문 광장 트랙 전진 시도에서 주사위 숫자 +1을 적용합니다.

• **학생 시위 / 학생 해산 (Students Rally/Students Dispersed)**⁴⁾ : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는 (상대가 이 박스에 닿기 전까지) 1 OP 카드를 2 OP 카드인 것처럼 사용할 수 있습니다. 카드에 인쇄된 작전 점수가 정확히 “1”인 카드에만 이 효력이 적용됩니다.

• **외신 보도 / 인민일보 (Foreign News/People’s Daily)**⁵⁾ : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는 즉시 텍에서 카드 3장을 뽑습니다. 그 중 1장을 골라 자기 손으로 가져가고, 나머지 2장은 버립니다. 승점 카드도 버릴 수 있습니다.

• **단식 농성 / 학생 체포 (Hunger Strike/Students Arrested)**⁶⁾ : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는 즉시 게임보드 어디에서든 상대 지지도 총 2를 제거합니다.

• **민주 여신상 / 석고상 파괴 (Goddess of Democracy/Structure Removed)**⁷⁾ : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는

3) 후야오방 총서기는 중국의 개혁을 이끌었던 지도자로 평가받습니다. 그 서거일인 1989년 4월 15일에 사람들이 그를 추모하기 위해 천안문 광장에 모였습니다.

4) 처음엔 농민공들이 처우 개선을 요구하며 시위를 시작했고, 여기에 중국 전역에서 대학생들이 가세해 민주화 운동으로 발전됩니다.

5) 때마침 베이징에는 고르바초프 서기장의 중국 방문을 취재하려고 온 외국 기자들이 약 1000명가량 있었습니다. 그 덕에 천안문 항쟁 상황이 전 세계로 생중계됩니다. 후야오방의 장례식이었던 4월 22일에는 시위가 전국으로 확대되었고, 당 기관지인 <인민일보>는 4월 26일 사설로 이 상황을 “반혁명 폭란”이라 규정합니다.

6) 5월 13일부터 학생과 농민공들이 천안문 광장에서 단식 농성에 돌입합니다.

7) 5월 20일, 게임령이 공식 발효되었고, 자오쯔양 총서기와 원자바오가 광장을 방문해 시위 자제를 촉구합니다. 28일에는 베이징 중앙미술대 학생들이 ‘민주 여신(民主女神)’ 석고상을 만들기 시작합니다. 29일에 완성된 이 석고상은 30일 새벽에 천안문으로 옮겨집니다.

(상대가 이 박스에 닿기 전까지) 매 턴 시작할 때마다 손에 든 카드(승점 카드 제외) 1장을 버리고 텍에서 새 카드를 뽑을 수 있습니다.

• **베이징 위수부대 진압 거부 / 베이징 외곽 부대 동원 (Local PLA support/Rural Divisions Summoned)⁸⁾** : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는 (상대가 이 박스에 닿기 전까지) 매 턴 끝날 때마다 2 OP짜리 지지도 공격을 무상으로 1회 수행할 수 있습니다.

• **광장 바리케이드 설치 / 시위대 학살 (Square Barricaded/Protestors Massacred)⁹⁾** : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는 (상대가 이 박스에 닿기 전까지) 매 턴마다 한 번, 상대방 연관 사건 카드를 사건 발생 없이 쓸 수 있습니다. 이는 천안문 광장 트랙 전진 시도 및 '*유럽 한가정 (Common European Home)*' 사건과 관계없이 추가적으로 적용됩니다.

• **정치적 다원주의 / 최혜국 대우 유지 (Political Pluralism/Most Favored Nation trade status awarded)¹⁰⁾** : 이 박스에 도달한 첫 플레이어는 (상대가 이 박스에 닿기 전까지) 매 턴마다 한 번, 카드 1장을 작전과 사건으로 동시에 쓸 수 있습니다. 작전과 사건 중 무엇을 먼저 수행할지도 선택할 수 있습니다.

6.3.5 효력이 지속되는 특수기능은 누적해서 쓸 수 있습니다. 내가 다음 박스로 간다고 해서 내가 이전에 얻은 특수기능이 사라지지 않습니다. 오직 상대방이 해당 박스에 도달해야만 효력 지속되는 특수기능이 사라집니다. 일회성 특수기능은 해당 박스에 처음으로 도달한 플레이어만 그 효력을 쓸 수 있습니다. 두 번째로 도달한 플레이어에게는 아무 이득이 없습니다.

- **학생 시위 / 학생 해산** : 이 특수기능은 카드 작전 점수를 바꾸는 카드 효력보다 항상 먼저 적용됩니다. (예: '*우유부단 [Prudence]*', '*페레스트로이카[Perestroika]*', '*시나트라 독트린[The Sinatra Doctrine]*')

- **외신 보도 / 인민일보** : 이 특수기능을 획득한 플레이어는 한 턴이 끝난 뒤 손에 카드가 2장 남도록 할 수 있습니다. 남은 카드 모두를 그대로 손에 들고 다음 턴으로 넘어갈 수 있고(승점 카드 제외), 다음 턴이 시작할 때는 그 카드들을 포함해서 손에 든 카드가 8장이 되도록 전략카드를 받습니다.

- **베이징 위수부대 진압 거부 / 베이징 외곽 부대 동원** : 2 OP 카드를 쓰듯이 지지도 공격을 1회 수행할 수 있습니다. 여기 해당되는 작전 점수(2 OP)는 작전 점수에 영향 주는 모든 사건, '*우유부단*' 또는 '*시나트라 독트린*' 등의 사건에 그대로 영향을 받습니다.

6.3.6 카드 텍스트에 뭐라고 적혀있든, 천안문 광장 전진에 사용한 카드는 사건이 발생하지 않습니다. 사용한 뒤 항상 버린 카드 뭉치에 놓습니다.

디자이너 노트 : 천안문 광장은 일종의 '안전밸브'입니다. 상대방에게 큰 이득을 주는 카드를 들고 있을 때 그 카드의 사건을 발생시키고 싶지 않으면 천안문 광장 전진에 사용하면 됩니다.

6.3.7 천안문 광장 트랙 마지막 박스에 도달한 플레이어는 그 뒤로 천안문 광장 전진 시도를 할 수 없습니다.

6.4 지지도 공격은 자율 행동입니다. 플레이어는 지지도 공격을 수행하라고 강요받지 않습니다. 하지만 일단 주사위를 굴렀다면 그 결과는 반드시 적용해야 합니다.

*"장벽을 세운 이유가 사라지지 않는 한, 이 장벽은 50년에서 100년은 갈 것ियो."*¹¹⁾

- 1989년 1월 19일, 동독 서기장 에리히 호네커(Erich Honecker)

8) 중국 수도권을 담당하는 베이징군구에는 3개 집단군이 있습니다. 그 중 베이징을 담당하는 부대는 인민해방군 제38집단군인데, 당시 집단군 사령관인 쉬친셴(徐勤先) 소장은 "내 목이 떨어질지언정 역사의 죄인이 될 수 없다(宁肯杀头也不能做历史的罪人)"고 말하며 상부의 진압 명령에 불복했습니다. 쉬친셴 장군은 곧 직위해제를 당했고, 이후 제38집단군뿐 아니라 베이징 바깥에 있던 제27집단군과 제65집단군 등도 무력진압에 동원됩니다.

9) 본격적인 학살은 6월 4일 새벽 4시부터 시작됐습니다.

10) 학살 이후, 조지 허버트 부시 미국 대통령은 중국을 비난하며 최혜국 대우를 하지 않겠다고 했습니다. 하지만 그 이듬해에 중국의 최혜국 대우 지위를 연장한다고 발표합니다.

11) 호네커가 말하는 '장벽을 세운 이유(The reason for it)'는 자본주의 체제의 불합리성입니다.

7.0 사건 EVENTS

7.1 일반 규칙

어떤 카드에 적힌 사건이 ‘발생 가능한 사건’이고 ‘진행 플레이어와 연관되거나 양측 모두와 연관된 사건’이라면, 이 카드는 작전 대신 사건으로 사용할 수 있습니다. 사건을 쓸 때는 사건 텍스트가 시키는 그대로만 하면 됩니다.

7.2 지속 사건

어떤 사건은 다른 사건으로 취소되기 전까지 계속 그 효력을 발휘하기도 합니다. 어떤 사건은 게임 끝날 때까지 효과를 유지합니다. 이런 사건이 발생되면 게임보드 옆에 놓거나 해당되는 마커를 게임보드에 놓아 효력이 지속된다는 걸 표시합니다.

지속 사건은 그 카드 사건 제목에 밑줄이 그어져 있습니다.

7.3 작전 점수를 바꾸는 사건

7.3.1 어떤 사건은 이어서 사용하는 카드 작전 점수를 바꿀 수 있습니다.

예시) 공산세력은 ‘우유부단(Prudence)’ 사건을 쓰면서 턴을 시작했어요. 민주세력이 쓰는 카드의 모든 작전 점수가 1 OP씩 줄어들어요(최소 1 OP까지만 줄어들고, 그보다 더 깎이지는 않아요). 하지만 민주세력은 ‘오스트리아-헝가리 국경 재개방(Austria-Hungary Border Re-opened)’ 사건을 바로 이어서 썼어요. 이 사건은 민주세력이 한 액션 라운드에서 모든 작전 점수를 동독에서만 쓸 때 작전 점수가 1 OP 증가되는 효과가 있는데다가, 민주세력은 천안문 광장 트랙 두 번째 박스에 도달한 상태예요. 이 박스 효력으로 민주세력은 1 OP짜리 카드를 2 OP인 것처럼 쓸 수 있어요. (6.3.5 참고)

1. 그 다음 액션 라운드에서, 민주세력 플레이어는 1 OP짜리 카드인 ‘아담 미흐니크(Michnik)’ 카드를 작전으로 써서 지지도를 배치하기로 했어요. 만약 민주세력이 지지도를 동독에만 놓으면 작전 점수는 아래처럼 돼요.

$$1 \text{ OP(카드 작전 점수)} + 1 \text{ OP(천안문 광장)} + 1 \text{ OP(‘오스트리아-헝가리 국경 재개방’)} - 1 \text{ OP(‘우유부단’)} = 2 \text{ OP.}$$

그래서 민주세력은 지지도 2를 라이프치히(Leipzig)에 놓고 라운드를 끝냈어요.

2. 그 다음 액션 라운드가 되었어요. 아직 턴은 바뀌지 않았어요. 민주세력 플레이어는 ‘원탁회담(Roundtable Talks)’ (3 OP) 카드를 작전으로 쓰기로 했어요. 동독이 아닌 곳에서 지지도 공격을 시도했는데, 이 경우엔 ‘우유부단’ 사건 효력만 적용되므로 민주세력은 2 OP만 쓸 수 있어요. 그래서 이 두 번의 지지도 공격에는 카드 작전 점수가 2 OP로 바뀌어 적용돼요.

7.3.2 작전 점수가 변하든 안 변하든, 승점 카드가 아닌 전략카드는 최소 작전 점수가 1 OP입니다.

7.3.3 카드 작전 점수를 바꾸는 사건 효력은 오직 한쪽 플레이어에게만 적용됩니다. 이 작전 점수 변경은 작전 점수가 쓰이는 모든 상황에 예외 없이 적용됩니다.

예시) 공산세력 플레이어가 ‘페레스트로이카’ 사건을 썼어요. 따라서 이번 턴에는 공산세력이 쓰는 모든 카드의 작전 점수에 +1 OP가 적용돼요. 공산세력은 ‘우유부단’ 카드도 써서 민주세력이 쓰는 모든 카드에 -1 OP를 걸어놨어요. 공산세력은 그 다음 ‘소비주의(Consumerism)’ 카드를 썼어요. ‘소비주의’는 민주세력 연관 사건이며, 3 OP 카드예요. 공산세력은 사건 발생에 앞서 작전을 먼저 수행하기로 결정해요. ‘페레스트로이카’ 효력을 받은 공산세력은 총 4 OP만큼의 지지도를 배치할 수 있었지요. 그 다음 ‘소비주의’ 사건이 발생해요. 민주세력 플레이어는 공산세력 지지도 1 제거 후 이 ‘소비주의’ 카드로 지지도 공격을 1회 수행하게 돼요. ‘우유부단’ 사건 효력 때문에 민주세력은 -1 OP효과를 받고 있으니, 민주세력이 ‘소비주의’ 카드로 쓸 수 있는 작전 점수는 2 OP입니다.

7.4 작전을 수행하는 사건

만약 어떤 사건이 플레이어에게 정해진 작전 점수로 특정 작전(지지도 배치, 지지도 공격)을 수행하라고 지시한다면, 이 작전은 ‘해당 카드를 처음부터 작전 수행으로 사용’한 것으로 취급합니다. 따라서 이렇게 수행된 작전은 규칙 6.0을 완전히 따라야 하며, 다른 사건이 발휘하는 효력에 영향을 받습니다. 규칙 6.0은 오로지 그 카드 작전 점수가 언급된 때만 적용됩니다. 즉, 카드에 ‘이 카드의 작전 점수를 써서 지지도 공격을 수행’하라고 적혀있으면 규칙 6.0이 적용되고, ‘어느 곳에 지지도 2를 배치’하라고 적혀있으면 6.0을 적용하지 않습니다.

7.5 발생 불가 사건

만약 어떤 사건이 다른 사건 때문에 취소/차단당해도, 그 사건 카드를 작전으로는 쓸 수 있습니다.

7.6 루마니아 특별 규칙

7.6.1 민주세력과 연관된 사건 중에는 루마니아에 관해 특별 설명이 붙은 사건 카드가 2장 있습니다. ‘차우세스쿠 타도 함성(The Crowd Turns Against Ceausescu)’과 ‘폭군은 갔다(The Tyrant is Gone)’이 그 둘입니다. 이 사건들은 각각 루마니아 혁명의 시작과 차우세스쿠 부부가 당 중앙위원회 관저에서 헬기를 타고 탈출하려는 시도를 표현한 것입니다.

7.6.2 ‘차우세스쿠 타도 함성’ 사건이 발생했다면, 이 카드를 ‘루마니아 승점 계산’ 카드가 사용될 때까지 민주세력 플레이어 앞에 놓아둡니다. 이 사건은 양측이 권력투쟁 카드를 나눠받고 권력투쟁이 시작되기 직전에 그 효력을 발생시킵니다.

7.6.3 만약 ‘폭군은 갔다’ 사건이 사용되었지만 아직 ‘차우세스쿠 타도 함성’ 사건이 그 효력을 발생하지 못했다면(역주 - ‘차우세스쿠 타도 함성’ 사건이 사용되긴 했으나, 아직 ‘루마니아 승점 계산’ 카드는 사용되지 않은 상태), 이 역시 ‘루마니아 승점 계산’ 카드가 사용되기 전까지 민주세력 플레이어 앞에 놓습니다. 권력투쟁이 끝나고 다음 액션 라운드가 시작되기 직전에 ‘폭군은 갔다’ 사건 효력이 발생합니다.

만약 ‘차우세스쿠 타도 함성’ 사건 발생 이후에 ‘폭군은 갔다’ 사건이 사용되었다면, 즉 ‘루마니아 승점 계산’ 카드가 사용되었고 ‘차우세스쿠 타도 함성’ 사건 효력이 적용되는 중이라면, ‘폭군은 갔다’ 사건은 사용되는 즉시 효력을 발생시킵니다.

만약 ‘차우세스쿠 타도 함성’ 사건 카드가 여태껏 사용된 적이 없다면, ‘폭군은 갔다’ 사건은 발생하지 않고 버린 카드 뭉치에 버립니다.

7.6.4 ‘폭군은 갔다’ 사건 카드가 민주세력 앞에 놓여있어도 차우세스쿠와 관련된 다섯 카드(‘개인숭배[Cult of Personality]’, ‘체계화[Systematization]’, ‘니콜라에 차우세스쿠[Ceausescu]’, ‘엘레나 차우세스쿠[Elena]’, ‘티미쇼아라 학살[Massacre in Timișoara]’)는 여전히 사건으로 쓸 수 있습니다.

예시) ‘차우세스쿠 타도 함성’ 카드와 ‘폭군은 갔다’ 카드가 민주세력 앞에 놓여있어요. 아직 ‘루마니아 승점 계산’ 카드는 사용되지 않았어요. 공산세력 플레이어는 ‘체계화’ 카드를 사건으로 사용해 루마니아 문인회 구역을 지도에서 없애버렸어요.

7.6.5 ‘폭군은 갔다’ 사건 효력이 발생했다면, 민주세력은 루마니아에서 민주세력 지지도가 전혀 없는 구역 한 곳을 선택합니다. 그곳을 차우세스쿠가 도주한 곳으로 취급되어 거기에 ‘폭군은 갔다’ 마커를 놓습니다. 만약 민주세력이 그 구역을 장악하면 차우세스쿠가 체포된 것입니다. 그 마커를 제거하고 민주세력이 2 VP를 획득합니다(+2 VP). 만약 게임이 끝나서 최종 승점 계산을 할 때까지 차우세스쿠가 체포당하지 않았다면, 공산세력이 2 VP를 획득합니다(-2 VP). 만약 처음부터 차우세스쿠가 도망칠 구역이 없었으면 민주세력이 즉시 2 VP를 획득합니다.

“역사는 우물쭈물하는 자를 벌한다.”

- 1989년 10월 7일, 소련 서기장 미하일 고르바초프, 에리히 호네커에게.

8.0 권력투쟁 POWER STRUGGLES

언제든 어떤 국가의 승점 카드가 사용되면, 즉시 그 국가 안에서 권력투쟁이 벌어집니다.

중요! : 승점 카드는 받은 그 턴에 반드시 써야 합니다. 그 턴 마지막 액션 라운드가 끝났을 때 승점 카드가 손에 남아있는 사람은 게임에서 패배합니다.

권력투쟁은 아래 순서로 진행됩니다.

1. **카드 분배** : 각 플레이어는 권력투쟁 텍에서 카드를 받습니다. 각자 해당 국가에서 장악하고 있는 구역 숫자만큼 받습니다.
2. **판 키우기(Raise the Stakes)** : 각 플레이어는 권력투쟁 결과로 받는 승점이나 페널티를 올릴 수 있습니다. 손에 든 권력투쟁 카드 3장을 버리면 됩니다.
3. **카드 사용** : 각 플레이어는 한 번에 한 장씩 승자가 나올 때까지 권력투쟁 카드를 씁니다.
4. **여파** : 권력투쟁 결과에 따라 페널티와 리워드를 적용합니다.
5. **승점 계산** : 최종적으로 9.3 규칙을 적용해 승점을 계산하고 승점 마커를 이동시킵니다.

참고 : 권력투쟁 도중 어느 한 쪽이 20 VP에 도달하더라도, 권력투쟁 단계가 모두 끝나야 자동 승리 여부가 적용됩니다.

8.1 카드 분배

8.1.1 권력투쟁 텍 전체를 섞습니다. 매번 권력투쟁을 시작할 때마다 권력투쟁 카드 52장을 모두 섞습니다. 바로 전 권력투쟁에 사용된 모든 카드 (마지막까지 손에 들고 있던 카드나 한 번 쓴 카드, 쓰고 버린 카드 등)를 모두 섞어야 합니다. 그 뒤 해당 국가에서 각자 장악한 구역 숫자에 따라 뽑을 카드가 달라집니다.

- 장악한 구역이 하나면 6장.
- 장악한 구역이 그 이상이면, 추가 구역 숫자만큼 +2장.

이 국가에서 장악한 구역이 하나도 없는 플레이어는 이 단계에서 카드를 전혀 못 뽑습니다. (역주 - 한 곳만 장악했으면 6장을 뽑고, 다섯 곳을 장악했으면 6장보다 $(2 \times 4) = 8$ 장을 더해 총 14장을 뽑습니다.)

8.1.2 일부 사건(‘*원탁 회담* [Roundtable Talks]’, ‘*어용야당 반기* [Peasant Parties Revolt]’, ‘*민족구국전선* [National Salvation Front]’ 등)은 권력투쟁에서 뽑는 카드 숫자에 영향을 줍니다. 이런 사건 효력이 적용되면, 이 단계에서 카드를 뽑고 앞면을 확인하기 전에 카드 숫자를 조정해야 합니다.

예시) 민주세력은 ‘*폴란드 승점 계산*’ 카드를 썼어요. 민주세력이 장악한 구역은 폴란드 가톨릭교회, 폴란드 문인회, 브로츠와프, 크라쿠프예요. 공산세력은 비드고슈치와 바르샤바를 장악하고 있어요. 또한 민주세력 앞에는 ‘*원탁 회담*’ 카드가 놓여있어요. 민주세력은 12장을 뽑고, 공산세력은 8장을 뽑았어요. 그 뒤, 각자 카드를 확인하기 전에 민주세력이 공산세력 손에서 카드 2장을 가져와요.

8.1.3 권력투쟁 텍 카드는 기본 카드 · 지도자 카드 · 와일드 카드 총 3종류로 나뉩니다. 기본 카드는 청원 · 행진 · 파업 · 광장 집회로 구성됩니다. 지도자 카드는 지도상에 보이는 각 구역(권력자, 관료, 노동자 등)에 상응하는 지도자들로 구성됩니다. 와일드카드는 카드를 추가로 뽑게 하거나, 상대가 강제로 카드를 버리게 만들거나, 기본 카드를 쓰지 못하게 막거나, 지도상에서 상대 지지도를 없애는 등의 효력이 있습니다.

8.2 판 키우기(Raise the Stakes)

8.2.1 승점카드를 사용한 플레이어부터, 이 권력투쟁에 판 키우기(Raise the Stakes)를 할 것인지 결정합니다. 상대가 권력투쟁 카드를 한 장도 못 받더라도, 그와 무관하게 판 키우기를 할 수 있습니다. 각 플레이어는 판 키우기를 한 번씩만 할 수 있습니다.

8.2.2 판 키우기를 하려는 플레이어는 자기 손에서 권력투쟁 카드 3장을 앞면이 보이게 버려야 합니다. 이렇게 했다면 이 권력투쟁의 승자(누가 이기든 상관없이)는 승점 및 지지 상실 주사위 숫자에 각각 +1을 적용합니다. 이 효력은 누적됩니다. 즉, 양측 플레이어 모두가 판 키우기를 했다면 이 권력투쟁의 승자는 승점 및 지지 상실 주사위에 +2를 적용합니다.

예시) 민주세력은 권력투쟁 카드를 14장, 공산세력은 6장 들고 있어요. 민주세력은 판 키우기를 하려고 권력투쟁 카드 3장을 버렸어요. 공산세력은 하지 않기로 결정했어요.

8.3 카드 사용

8.3.1 승점 카드를 사용한 플레이어가 선이 됩니다. 선 플레이어는 권력투쟁이 끝나기 전까지 여러 번 바뀔 수 있습니다. 현재 선 플레이어는 공격자로 간주하고, 그 상대편 플레이어는 방어자로 간주합니다. 버린 권력투쟁 카드는 언제든지 살펴볼 수 있습니다.

예시) 민주세력이 '폴란드 승점 계산' 카드를 썼으므로 이번 권력투쟁에서 먼저 선 플레이어가 되어요. 민주세력은 자신이 사용할 첫 카드를 골라요.

참고 : 공격자가 그 나라에서 장악한 곳이 없어 권력투쟁 카드를 전혀 못 받을 경우, 방어자가 자동 승리합니다. 곧장 여파 단계를 진행합니다. (8.4 참고)

8.3.2 **권력투쟁 라운드** : 권력투쟁 중 '카드 사용 단계'는 다시 '권력투쟁 라운드'로 나뉩니다. 권력투쟁 승자가 결정될 때까지, 양 플레이어가 한 번에 한 라운드씩 수행합니다. 각 라운드는 아래 스텝을 따라 진행됩니다.

스텝 1. 공격자가 카드 1장 사용합니다.

- 기본 카드(광장 집회, 파업, 행진, 청원)를 쓸 수 있습니다.
- 지도자 카드도 사용 가능합니다. 단, 그 지도자 카드에 상응하는 구역을 해당 국가에서 하나 이상 장악하고 있어야만 합니다. 지도자 카드를 썼다면, 공격자는 기본 카드 종류 중 하나를 선택합니다. 그 기본 카드가 사용된 것처럼 권력투쟁을 계속 진행합니다.
- 와일드 카드(예외 : '작전 실패[Tactic Fail]')도 쓸 수 있습니다. 만약 와일드 카드를 썼다면, 아래 2번~3번 스텝을 건너뛰 뒤 현재 방어자를 공격자로 설정하고 새로운 권력투쟁 라운드를 시작합니다. 와일드 카드는 방어자 쪽에서 카드를 낼 필요가 없습니다.

참고 : 만약 공격자에게 쓸 만한 카드가 없으면, 권력투쟁은 방어자가 승리하고 끝납니다. 곧바로 '여파' 단계를 진행하세요. (8.4 참고)

예시) 민주세력에게 와일드 카드가 한 장도 없어요. 제일 많은 기본 카드는 '행진' 카드로, 총 4장을 들고 있어요. 그래서 이 싸움을 행진으로 리드할 생각이예요. 민주세력은 가장 강력한 행진 카드인 '행진 6' 카드를 골랐어요.

스텝 2. 방어자는 공격자의 카드에 대응해도 되고, 안 해도 됩니다.

- 공격자가 쓴 것과 종류가 같은 기본 카드를 씁니다.
- 지도자 카드도 대응해서 쓸 수 있는데, 마찬가지로 해당 국가에서 그 지도자 카드와 상응하는 구역을 하나 이상 장악하고 있어야 합니다.
- '작전 실패(Tactical Falis)' 카드도 이때 쓸 수 있습니다. 이 카드를 썼다면, 이번 권력투쟁에서는 양 플레이어 모두 해당 종류의 기본 카드(지도자 카드로 선택하는 것 포함)를 쓸 수 없습니다. 이 카드를 사용한 것은 반격으로 간주하지 않으므로, 스텝 3을 건너뛰고 바로 새로운 권력투쟁 라운드를 시작합니다. 현재 공격자가 여전히 선 플레이어입니다.

참고 : 방어자가 공격자 카드에 대응하지 않으면/못하면 권력투쟁은 공격자의 승리로 끝납니다. 공격자는 스텝 1에서 쓴 카드로 승리했다고 간주합니다. '여파' 단계를 진행하세요. (8.4 참고)

예시) 공산세력은 행진 카드와 권력 지도자 카드를 들고 있어요. 지식인 지도자 카드도 들고 있지만, 폴란드 문인회 구역을 못 장악했으므로 못 써요. 권력 지도자 카드를 아끼기 위해 행진 카드를 내기로 했어요.

스텝 3. 방어자가 선을 잡기 위해 주사위를 굴립니다.

- 방어자가 선을 잡으려면 공격자가 쓴 카드 등급 이상의 숫자가 나와야 합니다.
- 광장 집회 카드는 모두 등급 1입니다. 따라서 이 카드로 공격했을 때는 방어자가 대응하기만 하면 반격은 자동 성공입니다. 주사위를 굴릴 필요가 없습니다.

- 선을 잡은 방어자는 공격자가 됩니다. 이제 공수가 바뀐 채 새로운 권력투쟁 라운드가 시작됩니다. 그게 아니라면 공격자는 그대로인 채 새로운 권력투쟁 라운드가 시작됩니다.

예시) 민주세력이 '행진 6' 카드를 썼으므로, 공산세력은 주사위 숫자 6이 나와야 선을 잡아요. 그런데 2가 나왔네요. 민주세력이 여전히 공격자로서 카드를 먼저 내요.

만약 양측 플레이어 모두 권력투쟁 카드를 한 장도 못 받는 경우, 승점 카드를 쓴 사람이 패배합니다. (승점 카드를 쓴 사람은 선 플레이어가 되어 먼저 카드를 내야 하는데, 그게 불가능하기 때문입니다.)

8.3.3 선 플레이어는 기권할 수 없습니다. 쓸 수 있는 카드가 있다면 반드시 내야 합니다.

8.3.4 반격 후 주사위를 굴려야 한다면, 반드시 굴려야 합니다.

예시) 민주세력이 여전히 선 플레이어예요. 민주세력은 또 다른 행진 카드를 썼어요. 공격자이며 사용 가능한 카드가 있으므로, 민주세력 플레이어는 반드시 카드를 써야 해요. 그런데 공산세력은 기권하기로 했어요. 공산세력은 선 플레이어가 아니므로 카드를 꼭 써야 할 의무가 없기 때문에 기권할 수 있어요(갖고 있는 권력 지도자 카드로 대응은 할 수 있지만, 그래도 기권을 선택할 수 있어요). 아무래도 패배할 것 같은데 이왕이면 지도자 카드 썼다가 광장 집회에 패배하는 것보단 그냥 행진에 패배하는 게 낫다고 공산세력은 생각했죠. 그리고 민주세력이 폴란드 권력투쟁에서 이겼어요!

8.4 여파

8.4.1 권력투쟁 승자가 결정됐으면, 주사위를 두 번 굴립니다. 첫 번째 주사위는 '그 나라에서 패자의 지지도가 얼마나 없어지느냐'를 결정하는 것이고, 두 번째 주사위는 '승자가 승점을 얼마나 얻느냐'를 결정하는 것입니다. (만약 민주세력이 승자라면, 공산세력이 권력을 잃고 실각할 수도 있습니다).

- 청원(Petition)으로 권력투쟁이 끝났다면, 두 주사위에 -2씩 적용합니다.
- 광장 집회(Rally in the Square)로 권력투쟁이 끝났다면, 두 주사위에 +2씩 적용합니다.
- 만약 공격자가 지도자 카드를 광장 집회로 썼고 막히지 않았다면, 승점 및 지지 상실 주사위 모두 +2씩 적용됩니다. 비슷하게 지도자 카드를 청원으로 썼다면 -2씩 적용됩니다.
- 누군가 판 키우기를 했다면, 두 주사위에 +1씩(양 플레이어 모두 했다면 +2씩) 적용합니다. 수행한 사람이 패배해도 그대로 적용합니다.
- 만약 '알렉산더 야코블레프(Yakovlev Counsels Gorbachev)' 사건 효력이 적용 중이고 민주세력이 이겼다면, 민주세력은 두 주사위에 +1씩 추가로 적용합니다.

8.4.2 **지지 상실 주사위** : 패자는 주사위를 굴리고, 위에 언급된 대로 숫자를 조정합니다. 그 다음 게임보드에서 권력투쟁 결과표(the Power Struggle Results Table)를 보고 권력투쟁 패배 결과로 지지도를 얼마나 잃는지 확인합니다. 패자는 어떤 지지도를 잃을 것인지 선택합니다. 만약 보유한 양을 초과해서 지지도를 잃어야 한다면, 남는 건 무시합니다.

예시) 공산세력이 권력투쟁에서 졌어요. 지지도 상실 주사위를 굴렸고, 1이 나왔어요. 그런데 민주세력이 판 키우기를 했었기 때문에 +1을 적용해 최종 숫자는 2가 돼요. 권력투쟁 결과표를 보니 공산세력은 지지도 1을 잃어야 하네요. 바르샤바는 핵심구역이라서, 공산세력은 비드고슈치의 자기 지지도를 없앴어요.

8.4.3 **승점 주사위** : 승자는 주사위를 굴리고, 위에 언급된 대로 숫자를 조정합니다. 그 다음 게임보드에서 권력투쟁 결과표 안의 승점 부분에서 자신이 승점을 얼마나 얻는지 확인합니다.

예시) 민주세력이 권력투쟁에서 승리했어요. 승점 주사위를 굴려서 3이 나왔어요. 그런데 판 키우기를 해뒀기 때문에 +1을 적용해 최종 결과는 4예요. 권력투쟁 결과표에 따르면 민주세력은 2 VP를 획득하네요.

8.4.4 민주세력 권력 차지 : 만약 민주세력이 권력투쟁에서 이기고 최종 확정된 승점 주사위 숫자가 4 이상이면, 공산세력은 그 나라에서 권력을 완전히 상실합니다. 그 나라 승점 박스 옆에 민주세력 지지도 마커를 놓고(역주 - 승점 박스 오른쪽의 붉은 별 표지 부분입니다), 그 나라 승점 카드를 전략카드 텍에서 영원히 제거합니다. 만약 공산세력이 이기거나 민주세력이 승점 주사위 3이하로 이겼다면, 공산세력이 권력을 유지합니다.

예시) 민주세력의 승점 주사위는 숫자 적용 결과 4가 되었고, 따라서 이는 공산세력이 권력에서 실각했다는 걸 뜻해요. 폴란드가 민주화에 성공했어요! 민주세력 플레이어는 안경을 으쓱 올리고 이렇게 말했죠. “스토 랏(Sto Lat)! 나 즈드로비에(Na zdrowie)!”¹²⁾

8.4.5 공산세력 자발적 권력 이양 : 만약 공산세력이 권력에서 실각당하지 않았다면, 이 순간에 공산세력이 자발적으로 권력을 포기할 수 있습니다. 이때는 공산세력이 권력 유지 승점을 획득하지 않습니다. 민주세력 지지도 마커를 그 나라 승점 박스에 놓고, 해당 승점 카드를 전략카드 텍에서 완전히 제거합니다.

“여러분! 여러분의 정부가 여러분에게 돌아왔습니다!”

- 1990년 1월 일, 체코슬로바키아 대통령 바츨라프 하벨.

8.4.6 권력 유지 승점 : 만약 공산세력이 권력을 유지할 경우, 해당 승점 카드는 버린 카드 뭉치에 버려지며 계속 게임에 남습니다. 공산세력 플레이어는 ‘해당 국가의 권력값(Power Value)’ × ‘해당 승점 카드가 사용된 횟수’ 만큼의 승점을 계산해서 획득합니다.

- 각 국가의 권력값은 게임보드의 승점 박스에 적혀있습니다.

- 맨 처음 공산세력이 권력 유지 승점을 계산할 때, 공산세력 지지도 마커 1짜리를 그 국가 승점 박스에 놓습니다. 그 다음에 다시 그 국가 승점 카드가 사용되고 공산세력이 권력을 또 유지하게 될 경우, 1짜리 마커를 2짜리 마커로 바꾸는 식으로 표지합니다. 이런 표지는 민주세력이 권력을 차지하게 될 때까지 계속 수행합니다. 이는 다음 권력투쟁에서 권력을 유지한 공산세력이 얼마나 많은 보너스 승점을 획득할지 알려줍니다.

예시) 폴란드의 권력값은 3이에요. 첫 번째로 공산세력이 권력 유지 승점을 획득해서 -3 VP를 추가했어요. 두 번째로 획득할 때는 -6 VP가 추가되었고, 세 번째 획득할 때는 -9 VP가 추가되었어요.

8.4.7 권력을 얻은 민주세력 : 민주세력은 권력 유지 승점을 획득하지 않습니다. 만약 민주세력이 권력을 차지한다면 해당 승점 카드는 그 게임에서 완전히 제거됩니다.

8.5 승점 계산

권력투쟁 마지막 단계는 권력투쟁 후 그 국가에서 각 플레이어가 얼마나 지지를 받느냐에 기반을 두어 승점을 매기는 것입니다. 자세한 사항은 9.0 단원에서 확인 할 수 있습니다.

12) 폴란드어로 “100세!” “건강을!”이란 뜻으로, 건배할 때 주로 쓰는 말.

9.0 국가 승점 계산 COUNTRY SCORING

9.1 기본 규칙

승점 계산은 플레이어가 한 국가에서 얼마나 잘 하고 있는지를 측정함과 동시에 승점을 기록하는 과정입니다. 국가 승점 계산은 아래 시점에서 수행합니다.

1. 어떤 국가의 권력투쟁 마지막 단계로서
2. 최종 승점 계산 때 (10.4 참고)

9.2 국가 승점 계산 용어

승점 계산에는 아래 용어가 쓰입니다.

존재(Presence) : 그 국가에서 최소 한 구역 이상을 장악하면, 그 플레이어는 '존재' 상태입니다.

우세(Domination) : 만약 한 나라에서 상대보다 많은 구역을 장악하면서 동시에 상대보다 많은 핵심 구역도 장악하고 있다면, 그 플레이어는 그 국가에서 '우세'합니다. '우세' 상태가 되려면 그 국가에서 핵심 구역과 일반 구역을 최소 하나씩은 장악해야만 합니다.

장악(Control) : 한 국가에서 상대보다 많은 구역을 장악하고, 그 국가의 모든 핵심구역도 장악할 경우, 그 국가 자체를 '장악'한 것이 됩니다.

9.3 승점 계산법

9.3.1 만약 한 플레이어가 존재/우세/장악 상태가 되었으면, 이 세 단계 중 그 플레이어가 도달한 가장 높은 단계에 맞는 승점을 받습니다. 각 단계에 해당하는 승점은 승점 박스에 적혀있습니다.

예시) 공산세력은 루마니아에서 '우세'에 도달했어요. 공산세력은 '우세'에 해당하는 4 VP를 얻어요. 기술적으로는 '존재' 상태에도 해당되지만, 그렇다고 '존재' 승점인 2 VP까지 더 받진 않아요.

9.3.2 각 플레이어는 그 국가에서 장악한 핵심구역 숫자만큼 1 VP씩을 추가로 받습니다.

9.3.3 각 플레이어는 각자 획득한 승점을 합산하고, 양측이 얻는 승점 차이만을 승점 트랙에 기록합니다.

예시) 공산세력이 '폴란드 승점 계산' 카드를 썼어요. 권력투쟁 마지막에 다다라 승점을 계산할 때가 되었어요. 공산세력은 바르샤바를 장악하고 있고, 민주세력은 폴란드 가톨릭교회 · 폴란드 문인회 · 브로츠와프 · 크라쿠프를 장악하고 있어요. 이들 중 바르샤바 · 브로츠와프 · 크라쿠프 이 셋만 핵심구역이에요. 따라서 민주세력은 우세(6 VP) + 핵심구역 둘 장악 (브로츠와프 · 크라쿠프, 2 VP)으로 승점이 계산돼요. 그단스크에는 민주세력 지지도가 1밖에 없으니 여긴 민주세력이 장악한 것으로 취급하지 않아요. 공산세력은 존재(3 VP) + 핵심구역 하나 장악(바르샤바, 1 VP)이에요. 민주세력은 장악한 구역도 많고, 핵심구역도 더 많이 장악했으며, 핵심구역 및 일반 구역을 하나씩은 장악하고 있으니 '우세' 상태가 된 거예요. 양측 최종 승점을 비교해보면(민주세력 8 VP, 공산세력 4 VP), 둘의 승점 차이는 4 VP가 돼요. 승점 트랙의 승점 마커는 '민주세력 승리' 쪽으로 네 칸 이동해요.

10.0 승리 조건 VICTORY CONDITIONS

1989 게임의 승리 조건은 4가지입니다.

10.1 자동 승리

누군가 20 VP에 도달하면, 그 즉시 게임은 끝나고 그 플레이어가 승리합니다.

- 권력투쟁 모든 과정이 끝나기 전, 그리고 국가 승점 계산 시 승점 마커의 이동을 완전히 끝내기 전에는 자동 승리를 적용하지 않습니다.
- 자동 승리는 최종 승점 계산 때 적용되지 않습니다.

10.2 카드 유지 반칙

턴 진행 단계 중 ‘손에 남은 카드 확인’ 단계에서 누군가 승점 카드를 쥐고 있다면(4.5.4 참고), 그 플레이어는 패배하고 상대방이 승리합니다. 양측 모두 승점 카드를 쥐고 있었다면 그 게임은 무승부로 끝납니다.

“난 자유를 찾아왔어(I’ve been looking for freedom)”

- 1989년 12월 31일, 데이비드 해셀호프, 베를린에서.

10.3 신년 전야제

만약 ‘신년 전야제’ 사건이 발생되었고 공산세력이 이 사건을 활성화하기로 결정했다면, 그 턴 끝날 때 최종 승점 계산 없이 게임이 끝납니다.

- 게임이 끝나기 전, 민주세력은 아직 공산세력이 권력을 유지하고 있는 국가 중 한 곳에서 마지막 권력투쟁을 벌일 기회가 있습니다. 이럴 경우 그 국가 승점 카드를 사용한 것처럼 (국가 승점 계산까지 포함해서) 권력투쟁을 진행합니다.
- 민주세력이 선 플레이어가 되어 권력투쟁을 시작합니다.
- 참고 : 만약 최종 승점 계산 시 민주세력이 루마니아를 마지막 권력투쟁 장소로 골랐을 때, ‘차우세스쿠 타도 함성’ 카드가 사건으로 사용되었으나 아직 그 효력을 발휘하지 않았다면 이번엔 그 효력을 적용할 수 있습니다. 권력투쟁 이후 게임이 바로 끝나버리기 때문에 ‘폭군은 갔다’ 사건은 효력을 적용할 수 없습니다.
- 마지막 권력투쟁이 끝난 뒤(권력투쟁을 안 했다면 곧바로), 최종 점수 계산이 막 끝난 것 마냥(10.4.3 참고) 승점에서 앞선 플레이어를 게임에서 승리했다고 선언합니다.

10.4 최종 승점 계산

10.4.1 만일 10턴이 끝날 때까지 어느 쪽도 자동 승리를 이룩하지 못했으면, 국가 승점 계산 방식을 따라서 모든 국가의 승점을 계산합니다(9.0 참고). 이때는 권력투쟁이 일어나지 않으며, 공산세력 권력 유지 승점도 계산하지 않습니다. 대신 공산세력은 자신이 권력을 잡고 있는 국가 숫자에 따라 최종 승점 계산 보너스를 받습니다.

국가 수	승점 보너스
1	-4 VP
2	-8 VP
3	-12 VP
4	-16 VP
5	-20 VP
6	-24 VP

10.4.2 최종 승점 계산 도중에 +20 VP 또는 -20 VP에 도달한 것은 자동 승리로 취급하지 않습니다.

10.4.3 일단 모든 국가의 승점을 계산하고 공산세력 보너스까지 적용한 뒤, 가장 승점이 높은 사람이 승리합니다. 승점 마커가 양수(+) 칸에 놓여있으면 민주세력 승리, 음수(-) 칸에 놓여있으면 공산세력 승리, '0' 칸에 놓여있으면 무승부입니다.

11.0 카드 설명 CARD CLARIFICATIONS

11.1 **‘오스트리아-헝가리 국경 재개방(Austria-Hungary Border Reopened)’** : 이 카드 효력이 적용될 때 민주세력이 동독에 지지도 공격을 시도했을 때는, 두 번의 지지도 공격을 모두 동독에서 시도해야만 작전 점수 보너스를 받습니다. 만약 민주세력이 첫 지지도 공격을 동독에서 하고 있으면, 이 보너스를 적용할 것인지(적용한다고 하면 두 번째 지지도 공격도 동독에서 해야 합니다) 안 할 것인지 말해야 합니다. 주사위 굴리기 전에 명확히 말해두지 않았으면 적용 안 하는 것으로 간주합니다.

11.2 **‘총파업(General Strike)’** : 공산세력은 이 사건이 발생한 이후 액션 라운드에 카드 1장 버리고 주사위를 굴리게 됩니다. 한 액션 라운드에 카드 1장만 버립니다. 이 사건 효력은 한 턴 이상 지속될 수도 있습니다.

11.3 **‘헬싱키 최종의정서(Helsinki Final Act)’** : 이 카드에 적힌 사건은 다른 민주세력 사건의 선행조건이 아닙니다. ‘『굿바이 레닌!』(Goodbye Lenin!)’ 사건이 일어났을 때, 이 카드도 민주세력이 가져가서 쓸 수 있도록 하려고 빨간색을 칠한 것입니다.

12.0 소련 안정도 트랙 U.S.S.R. STABILITY TRACK

“혹시라도 고르바초프가 실각한다면, 동유럽 민주화에 대한 우리의 큰 꿈도 끝날 겁니다.”

- 1989년 11월 18일, 영국 총리 마가렛 대처, 미국 대통령 조지 허버트 부시에게.

12.1 게임이 시작할 때는 소련이 안정한 상태입니다만, 몇몇 사건이 발생하면서 발트연안국(리투아니아 · 라트비아 · 에스토니아) 사람들의 대(對)소련 독립 운동이 진행됩니다. 이와 관련된 4가지 사건은 정해진 순서대로 일어나야 됩니다 (‘사유디스[Sajudis]’ → ‘발트의 길[The Baltic Way]’ → ‘발트연안국 독립[Breakaway Baltic Republics]’ → ‘크렘린 쿠데타[Kremlin Coup!]’).

12.2 ‘사유디스’ 사건이 발생하면, 소련 안정도 마커를 해당하는 칸으로 옮깁니다.

12.3 ‘발트의 길’ 사건이 발생하면, 소련 안정도 마커를 해당하는 칸으로 옮깁니다.

12.4 ‘발트연안국 독립’ 사건이 발생하면, 소련 안정도 마커를 해당하는 칸으로 옮깁니다.

참고 : 일단 ‘발트연안국 독립’ 사건이 발생하면 이후로는 ‘고르바초프 신사고 외교(Gorbachev Charms the West)’ 카드를 사건으로 쓸 수 없습니다.

12.5 ‘크렘린 쿠데타’ 사건이 발생하면, 소련 안정도 마커를 해당하는 칸으로 옮깁니다.

12.6 해당 사건과 연관된 승점은 그 카드 및 소련 안정도 트랙의 해당 칸 옆에 적혀있습니다.