



게임 설명서

목차

1.0 게임 소개	2	8.0 이점 타일	16
2.0 게임 개요	2	9.0 조약 점수	17
3.0 게임 구성물	3	10.0 미국 국기	17
4.0 게임 진행	8	11.0 최종 승점 계산 페이지	17
5.0 행동 라운드	10	12.0 추가 규칙	17
6.0 부채	14	카운터 설명	18
7.0 전쟁	14	색인	20

1.0 게임 소개

“프랑스에서 내가 얻은 것은, 나의 조국에 더 만족할 수 있는 방법을 깨우쳤다는 것이다.”

~새뮤얼 존슨

“잉글랜드에는 종교가 42개나 있지만, 소스는 단 2개뿐이다.”

~볼테르

1697년, 태양왕 루이 14세는 유럽 대륙의 야망에 대한 아쉬움을 뒤로하고 약 10년간의 전쟁을 마무리 지었습니다. 한편, 잉글랜드의 윌리엄 3세는 전보다 쉽게 새 왕좌를 차지했습니다. 그리고 스페인 왕위 계승 위기가 다가옴에 따라 이후로도 고요한 세월을 기대하기는 어려워졌습니다. 그러나 프랑스도, 잉글랜드도 앞으로 다가올 세월의 혼돈을 전혀 예상하지는 못했습니다. 바로 두 번째 백 년 전쟁이 발발하게 된 것입니다. 질긴 인연의 두 국가는 이 전쟁에서, 인류가 달성할 수 있는 모든 위업의 축에서 치열하고도 담대하게 부딪힙니다. 인도에서부터 캐나다, 그리고 카리브해에 이르는 전장에서 두 국가의 군대와 함대가 충돌합니다. 현대 세계의 정치와 경제가 파리의 살롱과 런던의 커피 하우스에서 시작됩니다. 그리고 마침내, 혁명이 사회의 기반을 뒤흔듭니다. 피와 공포가 아닌, 상상을 초월한 세계를 맞이할 민주주의와 자유의 승리로 매듭지어질 바로 그 혁명.

제국의 투쟁은 18세기 프랑스와 영국의 경쟁을 그린 2명의 플레이어를 위한 게임입니다. 두 왕국이 스페인의 차기 국왕의 지명을 신중히 기다렸던 1697년에서 시작하여, 새로운 체제가 바스티유를 무너뜨리는 1789년까지의 이야기를 담고 있습니다. 제국의 투쟁은 단순히 전쟁에 관한 게임이 아닙니다. 프랑스와 영국, 양 국가 모두 식민지로부터 부를 쌓아 기반을 마련하고, 유럽의 다른 국가들과 관계를 맺고, 인류의 노력을 통해 영광을 이끌어 내야 합니다.

제국의 투쟁은 약 100년간의 역사와 4번의 주요 전쟁을 다루고 있습니다. 그렇지만 플레이 시간은 비교적 짧게, 그리고 게임 복잡도는 낮게 설계하였습니다. 제국의 투쟁은, 그 정신적 계승자인 황혼의 투쟁의 명예를 이어받는 것을 목표로 하고 있습니다. 즉, 간단한 규칙과 손쉬운 플레이 시스템을 지향하지만, 하룻밤 사이에도 역사적인 완성을 거둘 수 있다거나, 전 세계를 제어해야 하는 플레이 방향성은 유지하려 했습니다. 평화 턴에 플레이어들은 경제적 이익과 정치적 동맹을 구축하고 사건 카드를 통해 나타나는 역사적 사건에서 유리한 위치를 점해야 합니다. 투자하는 분야를 현명하게 선택해야 할 뿐만 아니라, 상대의 기회를 저지할 수 있는 넓은 시야도 갖춰야 합니다. 전쟁 턴에서는 각 전장에서의 정복과 위신을 통해 커다란 보상을 획득할 수 있으나... 협상 테이블에서 영토적 이익이 한층의 재로 변할 수도 있습니다. 과연 한 세기의 종국에, 영국이 태양이 지지 않는 제국을 통치하게 될까요? 아니면, 프랑스가 태양왕의 꿈의 초강대국, 혹은 라파예트 공화국으로서 세계의 길을 밝혀 줄 수 있을까요?

2.0 게임 개요

게임 도움말: 우선, 게임 전술서 3쪽의 ‘자세한 게임 예시’를 읽고, 본 설명서는 실제 게임에서의 과정과 흐름을 파악하는 용도로 참고하시기를 추천합니다.

2.1 턴의 종류

제국의 투쟁은 6번의 평화 턴과, 그 평화 턴 사이의 4번의 전쟁(스페인 왕위 계승 전쟁, 오스트리아 왕위 계승 전쟁, 7년 전쟁, 미국 독립 전쟁)으로 구성되어 있습니다. 처음 두 번의 평화 턴과 스페인 왕위 계승 전쟁을 왕위 계승 시대라고 일컫습니다. 그 다음 두 번의 평화 턴과 오스트리아 왕위 계승 전쟁, 그리고 7년 전쟁을 묶어 제국 시대라고 부릅니다. 그리고 마지막 두 번의 평화 턴과 미국 독립 전쟁을 혁명 시대라고 합니다.



2.2 평화 턴

평화 턴마다 플레이어들은 번갈아 가며 행동 라운드를 갖습니다. 한 번의 행동 라운드에서, 그 턴에 사용 가능한 투자 타일 중 하나를 선택하여 손에 있는 사건 카드를 플레이 하고(투자 타일에 표시되어 있는 경우), 투자 타일을 통해 획득한 행동 점수를 사용합니다. 턴 종료 시, 플레이어들은 각 지역(턴 시작 시 무작위로 배정)에서의 보상을 계산하고, 세계 수요에서 상품의 우세를 따져 보너스를 획득합니다.

2.3 전쟁 턴

전쟁 턴은 그냥 전쟁이라고도 합니다. 플레이어들은 각 전장을 개별적으로 처리합니다. 전장을 처리하는 방법은 다음과 같습니다. 우선 각자 해당 전장에서 전쟁 타일(기본, 추가 전쟁 타일 모두)을 모두 공개합니다. 게임 보드 상의 보너스(해당 전장에서 명시된 연병 칸, 함대 등으로부터 획득한 보너스) 및 타일로부터 획득한 수치를 더해 총 군사력 수치가 더 높은 플레이어가 해당 전장에서의 승자가 됩니다. 그리고 승자는 승차에 따라 전쟁 보상을 획득합니다.

2.4 승리

제국의 투쟁에서의 자동 승리 방법에는 다음의 3가지가 있습니다:

- 어느 턴의 승리 확인 페이지 동안, 총 승점이 30점 이상에 도달했다면 프랑스가 승리하고 0점 이하에 도달했다면 영국이 승리합니다.
- 어느 전쟁의 마지막 전장을 처리한 후, 한 플레이어가 각 전장에 명시된 최대 승차로 해당 전쟁의 모든 전장에서 승리했다면, 그 플레이어가 즉시 게임에서 승리합니다.
- 어느 평화 턴의 승점 계산 페이지 종료 시, 한 플레이어가 4개의 모든 지역 보상과 3개의 모든 세계 수요 보상을 획득했다면, 그 플레이어가 즉시 게임에서 승리합니다.

6번째 턴의 최종 승점 계산 페이지까지, 게임 중 어느 누구도 자동 승리 조건을 달성하지 못하면 최종 승점으로 승자를 가립니다(4.1.14 참고).

3.0 게임 구성물

3.1 구성물 목록

제국의 투쟁의 전체 구성물은 다음과 같습니다.

- 게임 보드 1개
- 게임 설명서 1부
- 게임 전술서 1부
- 플레이어 매트 2개
- 투자 타일 현황판 1개
- 양면 전쟁 현황판 2개
 - ◊ 스페인 왕위 계승 전쟁 / 7년 전쟁
 - ◊ 오스트리아 왕위 계승 전쟁 / 미국 독립 전쟁
- 게임 진행 참조표 2개 • 사건 카드 41장
- 펀치 보드 4개 • 내각 카드 26장
- 주머니 6개 • 카운터 트레이 1개

3.2 지도

제국의 투쟁의 지도는 4개의 지역으로 구성되어 있습니다. 그중 2개 지역의 경우, 추가로 소지역을 흰색 선으로 구분합니다.

- 유럽
 - ◊ 북부 식민지(구분선의 남쪽, 즉, 북부 식민지 및 성블랑 뱌리를 포함하는 지역)
 - ◊ 캐나다(구분선의 북쪽 및 동쪽, 즉, 퀘벡 & 몬트리올 및 아카디아를 포함하는 지역)
- 카리브 제도
- 인도
 - ◊ 카나틱 연안(구분선의 남쪽, 즉, 마드라스 및 Pondicherry를 포함하는 지역)
 - ◊ 후글리 강(구분선의 북쪽, 즉, 후글리 강 및 캘커타를 포함하는 지역)

소지역은 일부 사건, 이점, 전쟁 보상 범위에 영향을 줍니다.

지도 상에는 두 사람 모두의 함대를 놓을 수 있는 해군 구역과, 승점, 조약 점수, 부채를 기록하는 공용 기록 트랙, 그리고 턴 트랙이 있습니다. 4개의 지역에는 다음과 같이 5종류의 칸이 있습니다. 정치, 시장, 영지, 해군, 요새.

게임 용어 목록

- **행동 점수**는 제국의 투쟁에서 플레이어들이 행동 라운드 동안 행동을 수행하기 위해 사용하는 비용입니다. 다음과 같이 3가지 종류의 행동 점수가 있으며, 각각의 행동 점수를 사용해서 서로 다른 종류의 행동을 합니다:
 - ◊ **경제 행동 점수**() 사용 방법에 대해서는 5.4를 참고하세요.
 - ◊ **외교 행동 점수**() 사용 방법에 대해서는 5.5를 참고하세요.
 - ◊ **군사 행동 점수**() 사용 방법에 대해서는 5.6을 참고하세요.
- 사건 카드에 명시된 **보너스 조건**에는, 플레이어가 사건 카드를 플레이 할 때 해당 카드의 **보너스 효과**를 획득하기 위한 방법을 명시하고 있습니다. 사건 카드에 대한 더 자세한 내용에 대해서는 5.2를 참고하세요.
- **연결된**: 지도 상에서 검은색 얇은 실선으로 이어진 두 개의 칸은 서로 연결되어 있다고 간주합니다.
- **정복 점수**는 전쟁의 특정 전장에서 승리하면 획득할 수 있습니다. 정복 점수를 사용해서 조건에 맞는 영지를 상대 플레이어로부터 획득할 수 있습니다. 정복 점수 사용 방법에 대해서는 7.2.1을 참고하세요.
- **부채**는 “와일드” 행동 점수입니다(조약 점수와 유사). 많은 사건 카드는 부채 상황이 더 좋지 않은 플레이어에게 부정적인 효과를 부여합니다. 영국 파운드 £와 함께 표기되어 있다면 영국 부채를, 프랑스 리브르 ₣와 함께 표기되어 있다면 프랑스 부채를 의미합니다. 부채에 대한 더 자세한 내용에 대해서는 6.0을 참고하세요.
- 대부분의 내각 카드에는 **키워드**가 표시되어 있습니다. 키워드 자체로서 고유 기능은 없으나, 보너스 조건에서 키워드를 요구하는 경우가 많으며, 키워드를 통해 일부 전장에서도 군사력을 높일 수 있습니다.
- **주요 행동 및 부가 행동**은 제국의 투쟁에서 사용하는 행동의 두 종류입니다. 주요 행동 및 부가 행동은 반드시 특정 종류(경제, 외교, 군사) 중 하나에 속하며, 해당 종류의 행동 점수를 제공합니다. 부가 행동은 행동 점수를 사용하는 방법에 있어 제약 사항이 더 많습니다. 주요 행동 및 부가 행동에 대한 더 자세한 설명은 5.3.2를 참고하세요.
- **전장**은 전쟁의 일부입니다. 전쟁을 처리한다는 뜻은 플레이어들이 순서대로 각 전장을 처리한다는 의미입니다. 이를 통해 승자를 가리고 **전쟁 보상**을 획득합니다. 각 전장마다 그에 해당하는 **보너스 군사력** 목록이 있으며, 이를 통해 플레이어들은 어떤 자원, 연맹, 키워드가 해당 전장 군사력에 기여하는지 알 수 있습니다(7.1.3, 7.2).
- **동물이 발생하면** 보통은 추가 행동 없이 그대로 동물로 처리합니다. 어느 플레이어도 보상, 세계 수요 보너스, 위신 보너스(4.1.12)를 획득하기 위한 점령 조건을 만족하지 못했다면, 보상은 주어지지 않습니다. 마찬가지로 어느 전장에서 군사력이 동일하다면, 전쟁 보상(7.1.4) 역시 주어지지 않습니다.
- **조약 점수**는 국정 운영, 전쟁, 외교에서 기인하는 헤아릴 수 없는 협상, 협의, 양해 등을 나타냅니다. 제국의 투쟁에서 조약 점수는 “와일드” 행동 점수로 활용됩니다. 조약 점수의 사용에 대한 특성 및 제약에 대해서는 9.0을 참고하세요.

설정 도움말: 게임 보드 상에서 스코틀랜드는 별도의 “국가”로 표시되어 있으나, 실제 게임에서는 잉글랜드(및 영국의 일부)와 훨씬 더 밀접한 관계에 있습니다. 스코틀랜드 내에서의 복잡한 관계 및 분리된 정치적 이해 관계를 스코틀랜드의 정치 칸을 통해 나타내는 것으로 생각하십시오. 특히, 자코바이트와 개신교의 총체적 통치와 연관 지어 생각해 보시기 바랍니다.

3.2.1 정치 칸



스웨덴은 비용 2의 정치 칸입니다. 초록색 경계선 및 왕관 아이콘은 이 칸이 위신 칸이라는 것을 의미하기도 합니다. 또한 점의 의미는, 여기에 자신의 국기를 놓을 경우 오스트리아 왕위 계승 전쟁(점 2개) 및 7년 전쟁(점 3개)에서 보너스 군사력을 제공한다는 것을 나타냅니다.

마름모 모양의 정치 칸은 다양한 정치적 독립체들의 주요 요소에 대한 이해 및 협정을 나타냅니다. 각 정치 칸에는 숫자(해당 칸의 정치 비용)가 적혀 있으며, 이 수치는 그러한 합의의 난이도를 의미합니다. 다양한 게임 효과로 인해 정치 칸의 정치 비용이 증가하거나 감소할 수 있으나, 1 미만으로는 절대 떨어지지 않습니다.

“연맹”이라고 표기된 정치 칸은 전쟁을 처리할 때 보너스 군사력을 제공합니다. 이때 해당 전장의 보너스 군사력 목록에 이 칸을 포함한 국가가 있을 경우에만 그 전장에서의 보너스 군사력을 제공합니다. 연맹 칸의 테두리에는 점이 표시되어 있습니다. 그 점을 통해 어느 전쟁에서 기여(보너스 군사력 제공)하는지 알 수 있습니다.

- 점 1개는 스페인 왕위 계승 전쟁에서 보너스 군사력을 제공합니다.
- 점 2개는 오스트리아 왕위 계승 전쟁에서 보너스 군사력을 제공합니다.
- 점 3개는 7년 전쟁에서 보너스 군사력을 제공합니다.
- 점 4개는 미국 독립 전쟁에서 보너스 군사력을 제공합니다.

점 옆의 숫자는 해당 전쟁에서 보너스 군사력을 제공하는 전장을 표시합니다. 게임 초반에는 사용할 수 없는 정치 칸이 일부 존재합니다. 게임 시작 시, 프로이센 중 2칸만 사용 가능하며, 제국 시대가 시작되면 나머지 2칸을 추가로 사용할 수 있습니다. 이와 유사하게, 혁명 시대가 시작되면 자유의 아들들 지역 연맹을 사용할 수 있습니다. 게임 후반인 미국 독립 전쟁 이후에는 해당 전쟁 결과에 따라 미국을 나타내는 2개의 정치 칸이 추가될 수도 있습니다.

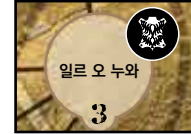
게임 시작 시, 사용할 수 없는 정치 칸 5칸은 커버 토큰으로 가려두면 혼동을 피할 수 있습니다.

설정 도움말: 정치 칸을 점령한다는 의미는, 일반적으로 어떤 종류의 공식적인 연대 관계를 의미하는 것이 아니라 특정 사안에 대한 이해 및 협정을 나타냅니다. 하지만, 연맹 칸을 점령하면 보통 군사적 보너스를 제공합니다. 이것이 여러 국가에 1개 이상의 정치 칸이 존재하는 이유입니다. 그러한 국가에서는 영국과 프랑스, 양국 모두와 다양한 목적으로 이해 관계를 형성할 수 있습니다.

일부 정치 칸에는 초록색 경계선 및 왕관 아이콘이 있습니다. 이러한 칸을 위신 칸이라고 합니다. 승점 계산 페이지에서 위신 칸을 더 많이 점령한 플레이어가 보너스 승점을 획득합니다.

일부 정치 칸(유럽 이외의 지역에 위치한 정치 칸)은 지역 연맹입니다. 이 지역 연맹은 원주민이나 지역 정치 독립체와의 협정을 나타냅니다. 플레이어가 어느 지역 연맹을 점령하면 해당 지역 연맹과 연결된 이점 타일을 사용할 수 있습니다.

3.2.2 시장 칸



일르 오 누와는 경제 비용 3의 모피 시장입니다.

시장 칸, 혹은 “시장”은 원 모양의 칸이며, 교역소, 경제적 협정, 운송로, 항만 시설, 기타 상업적 자원 등을 나타냅니다. 각 시장에는 숫자(해당 칸의 경제 비용)가 적혀 있으며, 이 수치는 그 칸에서 상업적 기회를 창출하는데 필요한 경비 및 투자금을 의미합니다.

시장은 일반적으로 다음 상품과 관련이 있습니다: 수산물, 모피, 향신료, 설탕, 담배, 면직물. 세계 수요에 해당 상품이 있다면 그 턴 종료 시, 그 상품에 대해 더 많은 시장을 점령한 플레이어가 세계 수요표에 따라 보상을 획득합니다.



제국의 투쟁에서 등장하는 6개의 상품.

3.2.3 영지



찬단나가르는 영지입니다. 파란색과 국기의 의미는 프랑스가 이 칸을 점령한 상태로 게임을 시작한다는 것을 나타냅니다. 프랑스로부터 이 영지를 함락하기 위해서는 1 정복 점수(전쟁을 통해 획득)가 필요합니다.

영지는 사각형 모양이며, 영토의 물리적인 점령을 나타냅니다. 정치 칸 및 시장과는 달리, 평화 턴 동안에는 영지의 소유 상황을 변경할 수 없습니다. 전쟁의 결과를 통해서만 그 소유권을 변경할 수 있습니다. 영지는 확장을 위한 중심지 역할을 합니다. 어느 지역에서 영지를 상실한다는 것은, 해당 지역에서 플레이어의 입지가 급속하게 약화될 수 있다는 것을 뜻합니다.

3.2.4 해상 칸



비스카이아는 유럽에 위치한 해상 칸입니다. 초록색 경계선은 이 칸이 위신 칸이라는 것을 나타내며, 점은 스페인 왕위 계승 전쟁(점 1개) 및 7년 전쟁(점 3개)에서 기여한다는 것을 의미합니다.

해상 칸은 육각형 모양이며, 군사적, 경제적 이점을 창출하기에 충분한 해상 군사력을 배치할 수 있는 기회를 나타냅니다. 플레이어가 해상 칸을 점령할 수 있는 유일한 방법은 그 칸에 함대를 배치하는 것입니다. 해상 칸은 별표로 표시되어 있는데, 이는 상황에 따라 비용이 다를 수 있음을 의미합니다. 함대를 배치하는 비용은 1 이지만, 상대 함대가 있을 경우, 그 함대를 대체하기 위한 비용은 2나 3 입니다(현재 플레이어의 함대의 위치에 따라 비용이 다름. 5.6.6을 참고하세요).

정치 칸처럼 일부 해상 칸에도 초록색 경계선이 있습니다. 이것은 마찬가지로 위신 칸을 의미하며, 유럽에서 위신 칸에 대한 보너스 점수를 받는 플레이어를 결정할 때 이 칸 역시 포함하여 계산합니다. 해상 칸에도 점이 표시되어 있어서 어느 전쟁에서 보너스 군사력을 기여하는지 알 수 있습니다.

3.2.5 요새

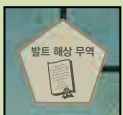


오하이오 포크스는 북아메리카의 요새 칸입니다. 이 요새를 건설하기 위해서는 3 군사 행동 점수가 필요합니다. 또한 테두리에 표시된 점은 이 요새의 높은 전술적 가치를 나타냅니다. 이 요새는 네 번의 전쟁 모두에서 보너스 군사력을 제공합니다.

요새는 육각형 모양이며 병사들을 위한 재정 상태가 훌륭한 군사 시설 및 병참 기반 시설을 나타냅니다. 요새는 피해를 받을 수 있습니다. 피해 받은 요새는 전쟁 처리 시 보너스 군사력을 제공하지 않으며, 피해 받은 요새는 평화 턴 동안에도 양측 모두가 복구할 수 있습니다.

게임 도움말: 평화로운 시기에 온전한 요새의 점령 상황을 바꿀 수는 없으나, 피해 받은 요새는 가능합니다. 전쟁이나 어떤 사건으로 인해 상대의 요새가 피해를 입었다면, 상대가 그 요새를 복구하기 전에 장악할 기회를 엿보십시오.

정치 칸 및 해상 칸과 유사하게, 요새 또한 점이 표시되어 있어서 어느 전쟁에서 보너스 군사력을 기여하는지 알 수 있습니다.



게임 도움말: 지도 상의 오각형 칸은 해당 이점 타일의 사용과 관련이 있습니다. 이점 타일 칸과 연결된 모든 칸을 점령한 플레이어는 그 이점 타일을 사용할 수 있습니다. 이점 타일을 사용하는 더 자세한 방법에 대해서는 8.0을 참고하세요.

3.2.6 정복 선



루이스버그에는 3개의 정복 선이 있습니다. 아카디아, 퀘벡 & 몬트리올, 핼리팩스와 각각 연결되어 있습니다. 루이스버그를 점령하고 있는 플레이어는 전쟁을 통해 아카디아 및 퀘벡 & 몬트리올로 향하는 정복 선을 따라 연결된 영지를 함락시킬 수 있습니다. 핼리팩스와 연결된 정복 선은 추가 규칙 12.3 (강화된 요새)을 적용할 경우에만 사용하며, 해당 조건 내에서 핼리팩스로 향하는 정복 선을 따라 핼리팩스를 함락시킬 수 있습니다.

정복 선은 지역에서 진군의 발판이 되는 잠재적 축을 나타내며, 전쟁 중에만 관련이 있습니다. 지도 상에는 점선으로 표시되어 있습니다. 정복 선으로 연결된 영지를 함락하기 위해서는(정복 점수를 사용해서, 7.2.1), 그 영지와 정복 선으로 연결된 칸을 최소한 1개 이상 점령하고 있어야 합니다.

3.2.7 국기와 점령 상태의 칸

플레이어가 어느 칸을 점령하면, 자신의 국기를 그 칸에 배치합니다. 해상 칸은 국기 대신 함대를 사용합니다. 제국의 투쟁에서는 영지, 시장, 요새, 해상 칸, 정치 칸만 점령이 가능합니다. 점령 상태인 칸에는 국기 1개를 초과하여 배치할 수 없습니다(각자 1개가 아니라, 총 개수가 1개를 초과해서는 안됩니다). 점령 상태인 해상 칸도 마찬가지로 함대를 총 1개만 배치할 수 있습니다.

3.2.8 국기 관련 용어

사건 카드 및 설명서에서는 국기와 관련된 다양한 행동에 대해 다음 용어를 사용합니다.

- **국기 배치**는 빈 칸에 플레이어 소유의 국기를 놓는 것을 의미합니다.
- **국기 제거**는 어느 칸에서 상대 국기를 제거하는 것을 의미합니다.
- **전환**은 위 두 상황 중 하나를 의미합니다(둘 다는 아닙니다). 즉, 플레이어에게 어느 칸을 전환할 수 있는 효과가 있다면, 그 칸에서 상대 국기를 제거하거나, 그 칸이 비어 있다면 자신의 국기를 배치하는 것이 가능합니다. 두 행위 모두를 할 수는 없습니다.
- **점령**은 어느 칸에서 상대 국기를 제거하고 그 칸에 자신의 국기를 배치하는 것을 의미합니다.
- **보호 칸**은 자신 소유의 함대나 피해 받지 않은 요새와 연결된, 자신의 국기가 있는 칸입니다. 보호 시장을 상대가 전환하기 위해서는 더 많은 비용이 필요하며, 보호 시장에 놓인 분쟁 마커를 제거하기 위한 비용 또한 감소됩니다.
- **“상대” 칸**은 효과에 언급된 플레이어의 상대 국기가 있는 칸입니다.

다양한 게임 효과로 인해 칸 전환 비용이 증가하거나 감소할 수 있으나, 최종 행동 점수 비용은 1 미만으로 절대 떨어지지 않습니다.

게임 도움말: 일반적으로 상대 국가가 있는 칸을 점령하기 위해서는 그 칸을 두 번 전환해야 합니다. 플레이어로 하여금 어느 칸을 점령할 수 있도록 하는 사건이나 효과는 매우 강력한 기능입니다. 상당량의 행동 점수를 절약할 수 있기 때문입니다.

3.3 투자 타일

투자 타일에는 행동 점수가 표시되어 있습니다. 제국의 투쟁에서 플레이어들은 번갈아 가며 투자 타일을 선택합니다. 선택한 투자 타일의 종류의 따라 각 행동 라운드에서 할 수 있는 행동의 종류가 결정됩니다. 각 투자 타일은 두 가지의 행동, 주요 행동 및 부가 행동을 제공합니다. 투자 타일의 상단에 있는 큰 기호는 주요 행동을 나타내며, 그 옆에 행동 점수가 숫자로 표시되어 있습니다. 투자 타일의 하단에는 부가 행동이 표시되어 있습니다.

게임 도움말: 주요 행동은 명시된 종류의 행동 점수를 2점부터 4점까지 제공합니다. 부가 행동은 주요 행동과 다른 종류의 행동 점수를 반드시 2점만 제공합니다. 또한 부가 행동에는 추가 제약 사항이 존재합니다 (5.3.2를 참고하세요).

추가로 일부 투자 타일에는 십자가 모양의 기호가 있습니다. 해당 투자 타일을 선택하면 사건 카드를 플레이 할 수 있다는 것을 의미합니다. 주요 행동 점수가 2점인 투자 타일에는 반드시 군사력 향상 기호가 있습니다. 해당 투자 타일을 선택하면 기본 전쟁 타일을 교체할 수 있다는 것을 의미합니다(5.3.3을 참고하세요).



주요 경제 행동, 부가 군사 행동을 제공하고, 사건 카드를 플레이 할 수 있으며, 군사력 향상을 할 수 있는 투자 타일.



제국의 투쟁에는 다음과 같은 세 종류의 행동이 있습니다. 경제를 형상화한 동전, 군사를 형상화한 18세기 수류탄, 외교를 형상화한 깃펜.

플레이어가 투자 타일을 선택하면, 그 타일에 표시된 모든 행동을 원하는 순서대로 할 수 있습니다. 단, 사건 카드 플레이가 가능한 경우는 예외입니다. 다른 행동을 하기 전에 반드시 사건 카드를 먼저 플레이 해야 합니다.

게임 도움말: 각 종류의 행동 아이콘에는 해당 행동이 영향을 미치는 칸의 모양이 그려져 있습니다. 예를 들어, 군사 행동 점수에는 육각형 모양의 아이콘이 그려져 있으며, 군사 행동을 사용하면 해상 칸, 요새와 상호 작용할 수 있다는 것을 나타냅니다. 그리고 해상 칸, 요새는 모두 지도 상에서 육각형 모양으로 표시되어 있습니다.

3.4 사건 카드

사건 카드는 그 기간 동안의 역사적 사건을 반영하고 재현합니다.

3.4.1 사건 카드 더미

사건 카드 더미에는 양쪽에 이익을 제공하는 다양한 역사적 사건을 반영하는 카드들이 있습니다. 새로운 시대마다 새로운 사건 카드를 더미에 추가합니다.

3.4.2 사건 카드의 내용

같은 사건이지만 서로 다른 두 가지 방향의 내용이 존재하는 경우가 있습니다. 바로 프랑스를 지지하는 내용과 영국을 지지하는 내용입니다(일반적으로 이 중 하나는 실제 사건이 어떻게 진행되었는지를 나타내고, 다른 하나는 실제 사건이 아닌 대체 내용을 나타냅니다). 상단 부분은 영국을 지지하는 내용 , 하단 부분은 프랑스를 지지하는 내용 입니다.

3.4.3 사건 카드의 보너스 조건

대부분의 사건 카드에는 보너스 조건을 명시하고 있습니다. 이런 사건들은 보너스 조건을 만족할 경우 플레이어에게 추가 효과를 제공합니다.

3.4.4 사건 카드의 제약

플레이어는 상대와 관련된 사건 내용을 플레이 할 수 없습니다. 일부 사건 카드에는 해당 사건에 대해 하나의 내용만 존재합니다. 이런 사건들은 양측이 모두 동일한 방식으로 플레이 합니다. 또한, 일부 사건 카드에는 투자 종류가 명시되어 있습니다. 이런 사건들은 선택한 투자 타일에 사건 기호가 없거나, 선택한 투자 타일의 주요 행동과 이 사건의 투자 종류가 일치하지 않으면 플레이 할 수 없습니다.

3.4.5 사건 카드의 보너스 행동 점수

사건 카드로부터 보너스 행동 점수를 획득하는 경우가 있습니다. 주요 행동의 행동 점수처럼 간주하며(즉, 부가 행동의 제약(5.3.2) 대상이 아닙니다), 일반적인 경우와 마찬가지로 부채나 조약 점수와 같이 사용할 수 있습니다(6.0, 9.0).

3.5 내각 카드

내각 카드는 국가 전략을 세울 수 있는 중요한 정책, 추세 및 인물을 반영합니다.

내각 카드는 해당 소유자가 그 기능(키워드나 능력)을 사용하거나, 그 기능을 사용할 것을 대비해 미리 공개(승점 계산에 영향을 미치거나, 다음 전쟁에 영향을 미치는 키워드가 포함된 내각 카드의 경우)하기 전까지는 뒷면으로 놓습니다. 플레이어는 자신의 행동 라운드 중에만 내각 카드를 공개할 수 있습니다.

3.5.1 내각 카드의 플레이



각 국가마다 고유한 내각 카드 구성이 있습니다. 각 시대의 첫 번째 내각 페이지 때, 먼저 각자 자신의 내각 카드 구성을 갱신합니다 (이전 시대에서만 사용할 수 있었던 내각 카드를 제거하고, 새로운 시대에 해당하는 내각 카드를 추가합니다). 그 후, 조건에 맞는 내각 카드 중 2장을 선택해서(내각 카드에 표시된 시대 중 하나가 현재 시대와 일치할 경우에만 그 내각 카드를 선택할 수 있습니다), 뒷면으로 놓습니다. 그 다음의 내각 페이지에서, 플레이어는 아직 공개하지 않은 내각 카드 1장이나 2장 모두(있을 경우)를 조건에 맞는 내각 카드와 교체할 수 있습니다.

3.5.2 내각 카드의 능력

내각 카드는 특별한 능력을 제공합니다. 내각 카드 소유자의 행동 라운드에 해당 내각 카드를 사용할 수 있습니다. “턴 종료 시”에 효과가 발동되는 능력을 가진 내각 카드의 경우에는 남은 능력 사용 페이지(4.1.11)에서 사용 가능합니다. 승점 계산 페이지에서 승점을 제공하기도 합니다(하지만 행동 라운드에 미리 공개한 것만 가능합니다). 내각 카드의 문구에 턴에 한 번만 사용 가능한 능력이라고 명시되어 있다면, 플레이어는 해당 능력을 사용한 뒤 카드 위에 소진 마커를 올려 놓아야 합니다(참고용오로). 일부 내각 카드에는 두 가지 이상의 능력이 있습니다. 각 능력은 개별적으로 사용 가능하며 개별적으로 소진됩니다.

3.5.3 내각 카드의 키워드

또한 내각 카드에는 보통 5개의 내각 키워드(재정, 중상주의, 통치, 양식, 학문) 중 1개 이상의 키워드가 표시되어 있습니다. 사건 카드에는 보너스 조건으로서 키워드가 명시된 경우도 있습니다. 이런 사건의 경우, 해당 사건을 플레이 한 플레이어가 그 키워드가 포함된 내각 카드를 공개하거나, 혹은 미리 공개했을 경우에 그 보너스 효과가 발동됩니다.

3.5.4 내각 카드의 보너스 행동 점수

일부 내각 카드는 특정 종류의 행동을 할 때 보너스 행동 점수를 제공합니다.

3.6 함대



함대는 전쟁을 치르기 위해, 혹은 무역로 및 상업 자산을 보호하기 위해 필요한 해군력의 국지적 집중도를 나타냅니다. 해상 칸(혹은 해군 구역)에는 함대만 놓을 수 있고, 다른 종류의 칸에는 함대를 놓을 수 없습니다. 양 진영 모두 8개를 초과하는 함대를 지도 상에 보유할 수 없습니다. 칸 점령이나 보상 계산 시에는 함대를 국기로 간주합니다.

3.7 전쟁 타일

전쟁 타일에는 두 가지 종류가 있습니다. 기본 전쟁 타일과 보너스 전쟁 타일입니다. 진영마다 각자의 전쟁 타일 구성이 있습니다. 처음 전쟁 현황판의 각 전장에 전쟁 타일을 놓을 때는 기본 전쟁 타일을 사용합니다. 플레이어가 군사 행동 점수를 사용해서 추가 전투 타일을 구입하면, 보너스 전쟁 타일 더미에서 추가 타일을 뽑습니다(하지만 군사력 향상을 할 수도 있습니다. 5.3.3을 참고하세요).



일부 전쟁 타일은 특수 효과가 있습니다. 왼쪽부터 상대 국기 제거, 상대 부채 증가, 상대 요새 피해나 함대 제거(타일 소유자가 선택). 전쟁에서 이 효과들을 적용하는 방법에 대해서는 7.1.2를 참고하세요.

양측은 각 전쟁마다 같은 구성의 기본 전쟁 타일을 사용합니다. 하지만 보너스 전쟁 타일의 경우 각 전쟁마다 고유한 네 가지 종류의 구성이 있습니다. 보너스 전쟁 타일은 게임 플레이 상으로는 동일한 구성이지만, 각 진영

의 주요 인물들의 존재를 느낄 수 있도록 역사적 이름들이 적혀 있습니다. 각 전쟁을 처리하고 나면, 플레이어들은 해당 전쟁의 모든 보너스 전쟁 타일을 게임에서 제거해야 합니다. 플레이어 매트에 다음 전쟁에 해당하는 보너스 전쟁 타일을 놓습니다.

설정 도움말: 역사와 상당히 관계없어 보이는 타일 배치도 가능합니다(즉, 조지 워싱턴 타일이 마이소르 전쟁에 나타날 수도 있습니다). 당연히 조지 워싱턴이 프랑스를 돕기 위해 인도로 향했다는 것을 뜻하는 것이 아닙니다. 조지 워싱턴 수준의 군사 역량을 가진 어떤 인물이 해당 전쟁에서 존재를 드러냄으로써 프랑스가 이득을 봤다는 것으로 이해하시면 좋을 것 같습니다.

설정 도움말: 기본 전쟁 타일은 보너스 전쟁 타일보다 더 좋지 않은 효과를 제공합니다. 심지어 기본 전쟁 타일 일부에는 음수를 가진 타일이 존재하기도 합니다(영망으로 관리한 군이나 방어 시설, 오래된 병참, 안일한 통솔력 등을 나타냅니다). 군사력 항상 기호가 있는 투자 타일을 선택한다면 그런 최악의 타일들을 교체해 보십시오.

게임 도움말: 전쟁이 끝날 때마다 보너스 전쟁 타일을 바꾸는 것이 불편하거나 번거롭다고 느끼는 플레이어들, 그리고 보너스 전쟁 타일에서 역사와 관계없는 인물들이 등장해도 괜찮다고 느끼는 플레이어들은 그냥 스페인 왕위 계승 전쟁(혹은 마음에 드는 전쟁)의 보너스 전쟁 타일 구성을 계속 사용해도 됩니다. 각 전쟁 타일 간에는 게임 플레이 가능적으로 차이점이 없습니다.

3.8 분쟁 마커



분쟁 마커는 어느 플레이어에 속한 구성물이 아닙니다. 정치 칸이나 시장 칸에 분쟁 마커를 놓을 수 있습니다(영지나, 해상 칸, 요새에는 놓을 수 없습니다). 분쟁 마커는 무역이나 정치적 점령에 개입하는 여러 가지 격렬한 혼란스러운 상황을 나타냅니다. 한 칸에 분쟁 마커는 1개를 초과하여 놓을 수 없습니다.

분쟁 마커가 있는 칸은 다음 목적으로 사용할 수 없습니다:

- 시장의 연결
- 이점 타일의 소유 가능 여부
- 보상, 위신, 세계 수요의 대상
- 내각 카드나 사건 카드의 발동 조건이나 효과
- 최종 승점 계산
- 연맹의 가치

분쟁 마커는 그 칸의 기본 경제적, 정치적 비용을 1로 만듭니다(그 칸에 적혀 있는 수치 대신).

3.8.1 분쟁 마커의 배치

분쟁 마커는 이점 타일 사용이나 사건 카드 플레이를 통해 배치합니다. 일부 사건을 통해서 상대가 자신의 분쟁 마커를 제거할 때의 비용을 상승시킬 수 있습니다. 명확하게 분쟁 마커 제거 비용을 상승시키라는 지시가 있을 경우에만, 해당 분쟁 마커를 +1 면이 보이도록 놓습니다.

3.8.2 분쟁 마커의 제거

분쟁 마커가 전쟁의 군사력에 기여하면, 해당 전쟁 종료 시 그 분쟁 마커를 게임 보드에서 제거합니다. 어느 칸의 점령 상황이 변경될 경우에도 그 칸에 있는 분쟁 마커를 제거합니다(누군가 점령하고 있다가 빈 칸이 되는 경우나, 빈 칸을 누군가 점령할 경우 모두). 혹은 플레이어가 (5.6.2) 행동에 대한 비용을 지불할 경우에도 분쟁 마커를 제거할 수 있습니다.

3.9 보상 타일



보상 타일은 8개입니다. 매 턴, 각 지역마다 보상 타일 1개씩을 앞면으로 배치합니다. 턴 종료 시, 각 지역에서 상대보다 많은 국가와 함대를 가진 플레이어는 그 지역의 보상을 획득하며, 해당 보상 타일에 명시된 만큼의 승점이나 조약 점수를 받습니다.

3.10 참조 마커

그 외 게임 마커는 다음의 기능을 갖습니다:



게임 턴 마커는 턴 트랙에 현재 턴을 표시하기 위해 사용됩니다.



승점 마커는 공용 기록 트랙에 현재 총 승점을 표시하기 위해 사용됩니다.

중요: 총 승점 마커는 단 하나로, 두 사람이 공유합니다! 영국이 승점을 획득하면 그만큼 승점을 빼서, 승점 마커를 0점 방향으로 이동시킵니다. 프랑스가 승점을 획득하면 그만큼 승점을 더해서, 승점 마커를 30점 방향으로 이동시킵니다.



2개의 부채 한도 마커는 각자 부채를 실행할 수 있는 최대치를 표시하기 위해 사용됩니다. 양측의 현재 부채 수준을 표시하기 위한 2개의 현재 부채 마커 역시 존재합니다. 공용 기록 트랙에서 어느 한 플레이어의 현재 부채와 부채 한도의 차이가 그 플레이어의 가용 부채를 나타냅니다.



양측의 조약 점수 마커입니다. 가용 조약 점수를 표시하기 위해 사용됩니다.



양면으로 된 우선권 마커입니다. 어느 플레이어가 우선권을 가지고 있는지 표시하기 위해 사용됩니다.



한 턴 동안 각자 어느 투자 타일을 선택했는지 표시하기 위해 사용하는 4개의 마커입니다.



이점 타일 및 내각 카드 능력이 소진되었을 때 사용하는 마커입니다.



자코바이트 승리 및 패배 마커입니다. 게임 중 자코바이트의 진전이나 잠재적 패배를 표시하기 위해 사용됩니다.

4.0 게임 진행

제국의 투쟁은 6번의 평화 턴과, 그 사이사이에 진행되는 4번의 전쟁으로 구성되어 있습니다. 하나의 평화 턴은 5~7년을 나타내며, 양측은 턴마다 4개씩의 투자 타일을 선택해서 사용합니다.

평화 턴은 다음과 같이 구성되어 있습니다.

1. 카드 더미 페이즈(3턴, 5턴에만 진행)
2. 부채 한도 증가 페이즈(3턴, 5턴에만 진행)
3. 보상 페이즈
4. 세계 수요 페이즈
5. 재설정 페이즈
6. 카드 분배 페이즈
 - a. 투자 타일 공개
 - b. 플레이어에게 사건 카드 분배
7. 내각 페이즈
8. 우선권 페이즈(1턴에는 건너뛴)
9. 행동 페이즈
10. 조약 점수 감소 페이즈
11. 남은 능력 사용
12. 승점 계산 페이즈
13. 승리 확인 페이즈
14. 최종 승점 계산 페이즈(6턴에만 진행)

전쟁은 다음과 같이 구성되어 있습니다.

1. 전쟁 처리 페이즈
2. 승리 확인 페이즈
3. 재설정 페이즈
4. 전쟁 준비 페이즈(미국 독립 전쟁에서는 건너뛴)

각 전쟁 페이즈에 대한 세부 규칙은 7.0을 참고하세요.

4.1 평화 턴

요약: 공용 더미에 투자 타일을 분배합니다. 각자 투자 타일을 선택하는 차례를 번갈아 갖습니다. 투자 타일은 빈 칸에 국기를 배치할 때, 게임 보드에서 상대 국기를 제거할 때, 다음 전쟁을 준비할 때, 기타 다른 행동을 할 때 사용하는 행동 점수를 제공합니다. 플레이어에게 더 큰 혜택을 제공하는 사건 카드도 뽑습니다. 강력한 보너스를 제공하는 동시에 정책과 전략의 방향을 정하는 내각 카드도 선택합니다(혹은 다시 선택). 플레이어들은 평화 턴의 마지막에 각 지역에서 승리할 경우 지역 보상을, 세계 수요에 있는 상품을 더 많이 공급할 경우 시장 점령 보상을 획득합니다.

각 평화 턴은 아래와 같이 14개의 페이즈로 나뉩니다.

4.1.1 카드 더미 페이즈

사건 카드 더미 갱신: 3턴에(제국 시대의 첫 번째 턴), 제국 시대의 사건 카드를 더미에 넣고 섞어 새로운 카드 더미를 만듭니다(버린 카드 더미는 무시합니다). 5턴에(혁명 시대의 첫 번째 턴), 혁명 시대의 사건 카드를 남은 더미에 넣고 섞습니다. 양측은 손에 남아 있는 왕위 계승 시대 카드를 게임에서 제거합니다(역시 버린 카드 더미는 무시합니다).

4.1.2 부채 한도 증가 페이지

제국 시대, 혁명 시대의 각 첫 번째 턴에 양측의 부채 한도를 4만큼씩 증가 시킵니다.

4.1.3 보상 페이지

새로운 시대의 첫 턴마다, 보상 타일 4개를 무작위로 뽑아서 게임 보드의 보상 구역에 배치합니다(각 지역마다 1개씩). 그 후, 보상 타일을 뒤집어 공개합니다. 각 시대의 두 번째 턴에서 남은 보상 타일 4개를 사용합니다(새로운 시대의 첫 번째 턴에만 보상 타일을 섞습니다).

게임 도움말: 각 시대의 첫 번째 턴에, 보상 구역마다 보상 타일을 두 개씩 놓고 맨 위의 보상 타일만 공개하는 방법을 사용해도 됩니다. 승점 계산 이후에, 공개된 보상 타일을 제거하고 그 아래 놓인 타일을 새로 공개해서, 그 시대의 두 번째 턴에 사용합니다.

4.1.4 세계 수요 페이지

세계 수요 타일 6개를 모두 섞습니다. 그 후, 무작위로 3개를 뽑아 세계 수요표 근처에 앞면으로 놓습니다. 이 타일들이 바로 이번 턴의 세계 수요에 해당하는 3개의 상품입니다. 보상 타일과는 다르게, 세계 수요 타일은 매 턴마다 모두 섞어서 무작위로 뽑습니다.

4.1.5 재설정 페이지(평화)

이점 타일 및 내각 카드에 놓여 있는 모든 소진 마커를 제거합니다. 가용 투자 타일 공간에 있는 모든 투자 타일(아무도 가져가지 않은 타일 포함)을 사용 투자 타일 공간으로 이동시킵니다.

게임 도움말: 이점 타일 및 내각 카드 능력이 소진되었는지를 추적하는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 일부 플레이어들은 이점 타일을 뒤집는 것을 선호하고, 일부는 국기로 표시하기도 하며, 또 다른 플레이어들은 소진 마커를 사용하기도 합니다. 내각 카드의 경우도 마찬가지로, 일부 플레이어들은 카드에 있는 능력 문구 위에 국기나 소진 마커를 놓아 해당 능력을 사용했음을 표시합니다. 어떤 방법을 사용하든, 이번 페이지에서 소진 마커를 제거한다는 것만 기억하십시오. 소진된 능력들을 지금 이 시점부터 다시 사용 가능하다는 것에 대해서만 인지하시면 됩니다.

4.1.6 카드 분배 페이지

투자 타일 더미에서 투자 타일 9개를 가져와 앞면으로 공개하고, 투자 타일 현황판의 가용 투자 타일 공간에 놓습니다. 투자 타일 더미에 공개할 투자 타일이 부족하다면, 투자 타일 더미에 남은 모든 타일을 우선 공개하고, 사용한 투자 타일을 모두 섞어 새로운 투자 타일 더미를 만듭니다. 그리고 9개가 될 때까지 투자 타일을 계속 공개합니다.

그 후, 양측은 사건 카드 더미에서 사건 카드를 3장씩 뽑아서, 전 턴에 사용하지 않은 사건 카드와 합칩니다. 그런 뒤, 손에 3장의 사건 카드만 남기고 나머지 사건 카드를 버립니다. 일단 카드는 뒷면으로 버리고, 두 사람 모두 버릴 카드를 선택하면 버린 카드 더미에 앞면으로 공개하여 놓습니다. 양측은 아무 때나 버린 카드 더미를 살펴볼 수 있습니다. 혁명 시대에서 사건 카드를 뽑을 때, 왕위 계승 시대의 카드를 뽑으면 게임에서 제거하고 새로 카드를 뽑습니다. 사건 카드 더미에 두 사람이 뽑을 만큼의 카드가 부족하다면, 버린 카드 더미를 섞어 새로운 사건 카드 더미를 만듭니다.

4.1.7 내각 페이지

현재 턴이 새로운 시대의 첫 번째 평화 턴이면, 각자 자신의 모든 내각 카드를 가져옵니다(이미 내려 놓은 내각 카드도 포함). 현재 시대와 일치하는 카드 2장을 선택해서, 자신의 플레이어 매트에 뒤집어 놓습니다. 내각 카드는 그 능력이나 키워드를 사용할 때만 앞면으로 공개합니다.

현재 턴이 새로운 시대의 첫 번째 평화 턴이 아니라면, 양측은 뒷면으로 놓인 내각 카드를, 아직 사용하지 않은 카드(현재 시대와 일치해야 함)로 교체할 수 있습니다.

게임 도움말: 즉, 시대 중반에 내각 카드의 선택을 선회할 수는 있으나, 해당 시대 첫 번째 턴에 그 어떤 혜택도 받지 않은 카드만 교체할 수 있습니다.

4.1.8 우선권 페이지(1턴에서는 건너뛴)

승점이 15점보다 낮다면, 프랑스 플레이어가 우선권을 갖습니다. 우선권 칸에 우선권 마커를 프랑스 쪽이 보이도록 놓습니다. 승점이 15점보다 높다면, 영국 플레이어가 우선권을 갖습니다(우선권 마커를 영국 쪽이 보이도록 놓습니다). 승점이 15점이라면, 우선권 마커를 이전 턴에 놓은 그대로 둡니다. 그 후, 우선권 칸을 점령한 플레이어가 누가 먼저 첫 번째 행동 라운드를 플레이 할지 결정합니다.

게임 도움말: 게임 준비 과정 12번(게임 전술서 2페이지 참고)에 따라, 1턴에는 프랑스가 우선권을 갖습니다.

게임 도움말: 즉, 우선권 칸을 점령한 플레이어가 반드시 첫 번째로 플레이 할 필요는 없다는 것을 의미합니다.

4.1.9 행동 페이지

이제 플레이어들은 행동 라운드를 진행합니다. 우선권을 가진 플레이어가 정한 플레이어부터 시작해서, 각자가 4번의 행동 라운드를 완료할 때까지 번갈아 진행합니다. 어느 한 플레이어가 모든 행동을 처리해야 다음 플레이어의 행동 라운드를 진행할 수 있습니다. 행동 라운드를 수행하는 플레이어를 진행 플레이어라고 합니다. 패스도 허용됩니다. 행동 라운드를 패스한 플레이어는 자신의 부채를 2까지 감소시킬 수 있습니다.

4.1.10 조약 점수 감소 페이지

이제 양측은 4점을 초과하는 모든 조약 점수를 상실합니다.

4.1.11 남은 능력 사용

먼저 턴을 진행한 플레이어부터 시작해서, “턴 종료 시” 발동하는 능력들을 지금 사용합니다.

4.1.12 승점 계산 페이지

이제 보상 페이지에 배치했던 보상 타일의 승점을 계산합니다.

지역 승점 계산: 각 지역마다 시장, 요새, 정치 칸, 영지 및 해상 칸을 더 많이 점령한 플레이어가 해당 지역의 보상을 획득합니다. 그에 따라 승점을 조정하고(프랑스의 경우 승점을 올리고, 영국의 경우 승점을 낮춤), 보상 타일에 “조약 점수”라고 적혀 있다면 조약 점수 1점을 추가로 획득합니다. 동률일 경우, 누구도 보상을 획득하지 못합니다(이 보상 타일을 다시 섞을 때까지 따로 옆에 놓습니다. 4.1.3 참고).

추가 요구조건: 일부 보상 타일에는 추가 요구조건이 있습니다. 이런 타일들에는 작은 빨간색 숫자가 표시되어 있습니다. 이 숫자는, 어느 플레이어가 해당 지역의 보상을 획득하려면 시장, 요새, 정치 칸, 영지, 해상 칸에 대해 일반적인 경우보다 더 많은 차이로 우위를 점해야 한다는 것을 의미합니다. 다음과 같은 경우에 보상을 획득하기 위해서는 2개 이상 칸을 더 점령해야 합니다:



위 첨자로 적힌 빨간색 “2”는, 이 보상을 획득하려면 상대방보다 2개 이상 국기를 보유해야 한다는 것을 의미합니다.

위선 승점 계산: 추가로 유럽에서 더 많은 위선 칸을 점령한 플레이어가 2점을 획득합니다. 미국 독립 전쟁 이후(즉, 6턴), 지도에 미국 국기가 1개 이상 있다면 미국 칸도 이 계산에 포함합니다(물리적으로 미국이 유럽 지역은 아니지만 말입니다).

세계 수요 승점 계산: 그 후, 세계 수요에 대한 승점을 계산합니다. 세계 수요표에 나와 있는 순서로(위에서부터), 턴 시작 시 뽑은 세계 수요 타일 각각에 대해 해당 상품과 일치하는 시장을 더 많이 점령한 플레이어가 해당 표에 명시된 보상을 획득합니다.

승점이 30점을 초과하거나 0 미만이 될 수 있습니다. 이런 상황이 발생하면, 해당 점수 트랙 끝 부분에 트랙 제한을 초과하는 승점만큼의 국기를 쌓아 놓습니다. 그 이후로 상대가 획득한 승점 1점마다 국기를 1개씩 제거합니다.

게임 도움말: 일부 세계 수요 보상을 통해 부채를 줄이거나 조약 점수를 획득할 수 있습니다. 일부 보상의 경우(예를 들어, 담배), 부채를 증가시킬 수도 있습니다. 자신의 부채 상황이 예상보다 나빠지지 않도록 잘 관리하십시오.

설정 도움말: 이 시기에는 담배가 주요 돈벌이 수단이었지만, 가격 변동이 극심하기도 했습니다. 이러한 가격변동성과 더불어 담배를 재배하는 토양에 부과되는 어마어마한 유지비로 인해, 담배 소유자들의 부채가 상승했습니다.

4.1.13 승리 확인 페이지

게임 승리 조건을 달성했는지 확인합니다. 우선, 어느 플레이어가 이전 승점 계산 페이지에서 모든 지역 보상 4개 및 모든 세계 수요 보상 3개를 획득했다면, 즉시 그 플레이어의 승리로 게임이 종료됩니다.

어느 플레이어도 해당 승리 조건을 달성하지 못했다면 총 승점을 확인합니다. 총 승점이 0점 이하라면 영국의 승리로, 총 승점이 30점 이상이면 프랑스의 승리로 게임이 종료됩니다.

어느 플레이어도 승리 조건을 달성하지 못했다면, 턴 트랙에서 게임 턴 마커를 다음 칸으로 전진시킵니다.

4.1.14 최종 승점 계산 페이지

게임 6턴에서 이번 페이지를 진행한다는 것은, 프랑스나 영국, 그 어느 쪽도 아직 승리하지 못했다는 것을 의미하며, 이제 최종 승점 계산을 진행합니다(11.0 참고). 그 후, 승점이 16점 이상이라면 프랑스가 승리, 14점 이하라면 영국이 승리합니다. 승점이 15점이라면 가용 부채가 더 많은 플레이어가 승리합니다. 그래도 동률이면 영국이 승리합니다.

설정 도움말: 최종 동률 판단에 대해서는 역사적 잣대를 반영했습니다.

5.0 행동 라운드

요약: 매 평화 턴의 행동 페이지 동안, 플레이어들은 4번의 행동 라운드를 갖습니다. 행동 라운드에서는 투자 타일을 선택하고, 원한다면(그리고 할 수 있다면!) 사건을 플레이 합니다. 그 후, 선택한 투자 타일에 명시된 행동 점수를 사용합니다. 행동 점수에는 3가지 종류가 있습니다: 경제, 외교, 군사. 각각은 다른 행동을 제공합니다. 부채를 실행하거나 조약 점수를 사용해서 행동 점수를 늘릴 수도 있습니다. 사건 카드, 내각 카드 보너스, 이점 타일, 적절한 투자 타일을 잘 조합하여 강력한 효과를 내는 플레이만이 제국의 투쟁에서 승리로 이끌 수 있는 길입니다.

행동 라운드에서 플레이어는:

- 투자 타일 1개를 반드시 선택합니다. 그 후 패스를 할 수도 있습니다. 패스를 할 경우 자신의 부채를 2까지 감소시키고 즉시 자신의 행동 라운드를 종료합니다.
- 선택한 투자 타일에 사건 기호가 있다면, 사건 카드 1장을 플레이 할 수 있습니다.
- 사건 카드를 사용한 후, 투자 타일에 명시된 행동 점수(원한다면 조약 점수나 부채를 함께 사용)를 사용할 수 있습니다.

5.1 투자 타일의 선택

행동 라운드에서 플레이어는 투자 타일 1개를 반드시 선택해야 합니다. 그 후, 아래에 기술한 모든 항목을 할 수 있습니다. 혹은 패스(부채를 2까지 감소시키고, 해당 행동 라운드 동안 아무것도 하지 않음)합니다. 이번 행동 라운드를 패스하더라도, 다음 행동 라운드에서 투자 타일을 선택할 수 있습니다.

게임 도움말: 이번 단계 직전에 행동 라운드가 즉시 “시작”됩니다. 즉, 투자 타일을 선택하기 전에 내각 카드를 뒤집어 그 능력을 사용할 수 있습니다(가능한 경우에). 예를 들어, 영국 플레이어가 특정 타일을 가져가기 위해 사건 카드를 새로 뽑고 싶을 경우, 로버트 월폴 능력을 활성화해서 새로운 사건 카드 1장을 뽑을 수 있습니다.

5.2 사건 카드의 플레이

플레이어가 선택한 투자 타일에 사건 기호가 있다면, 자신의 손에 있는 사건 카드 1장을 플레이 할 수 있습니다. 사건 카드에 행동 종류가 명시되어 있다면, 선택한 투자 타일에 있는 주요 행동이 해당 사건 카드의 행동 종류와 일치해야 합니다.

1. 먼저, 보너스 조건을 확인합니다. 플레이어가 조건을 만족시켰다면 해당 사건의 일반 효과 및 보너스 효과를 모두 획득합니다. 그렇지 않다면 일반 효과만 획득합니다.

설정 도움말: 이는 사건의 일반 효과의 결과로 동일한 사건의 보너스 조건을 만족시켜서 그 보너스 효과를 획득할 수 없음을 의미합니다. 해당 사건 카드를 플레이 하는 순간 보너스 조건이 만족되어야 그 보너스 효과를 받을 수 있습니다.

2. 플레이어가 사건 카드를 플레이 할 때는 보너스 효과를 처리하기 전에 일반 효과를 먼저 처리해야 하며, 투자 타일 행동을 하기 전에 가능하면 모든 사건 효과를 완전히 처리해야 합니다.

예외: 사건 카드의 일반 효과나 보너스 효과로 발생한 행동 점수는, 해당 투자 타일을 해결하기 전까지 유예되어 투자 타일의 행동 점수와 함께 사용합니다.

게임 도움말: 사건 카드에서 그 효과에 대해 “~할 수 있다”라고 명시하지 않는 한, 원하지 않더라도 가능한 모든 사건 효과를 완전히 처리해야 합니다! 예를 들어, 사건 카드에서 한 지역의 시장에서 상대 국기 1개, 자신의 국기 1개를 제거하고, 보너스 효과로 상대 국기 1개를 추가로 제거하라고 지시하는데, 보너스 조건을 만족했지만 상대가 그곳에 단 1개의 시장만을 점령하고 있다면, 상대가 그 지역에서 시장 2개를 점령하기 전까지는 그 사건 카드를 플레이 하기를 꺼릴 수 있습니다. 이 사건으로 자신의 국기 1개도 제거해야 하기 때문입니다. 그러나, 사건 카드에서 단순히 시장의 국기 2개를 제거하라고만 지시한다면, 상대가 1개의 시장만을 점령하고 있더라도 이 사건 카드로 인해 자신의 국기를 제거하지 않아도 됩니다. 사건의 효과를 어쩔 수 없이 완전히 처리하지 못한다고 하더라도, 이런 식으로 카드 효과를 부분적으로 처리할 수 있습니다. (일반적으로 국기 제거라는 정의는 자신의 국기가 아닌 상대의 국기를 제거하라는 의미이기 때문입니다. 3.2.8 참고.)

3. 사건으로 획득한 행동 점수는 별도의 주요 행동으로 사용하거나, 동일 종류의 주요 행동과 결합하여 사용할 수 있습니다. 부가 행동과 결합하여 사용할 수도 있지만, 부가 행동에서의 제약사항을 그대로 적용합니다(5.3.2 참고).
4. 사건의 행동 점수를 사용해서 구입한 행동은 일반적인 경우와 마찬가지로 모든 동일한 제약사항(예를 들어, 연결 조건 등)이 그대로 적용됩니다. 사건 카드로 발생한 행동 점수가 부채나 조약 점수로 인해 증가한다면, 그 점수 사용 역시 해당 사건에서 명시하는 모든 제약사항을 준수해야 합니다. 행동 점수를 사용하는 것이 아닌, 단순히 획득한 사건 효과의 경우에는 연결 조건을 따를 필요가 없습니다.
5. 사건 카드를 플레이 하고 처리한 뒤, 해당 사건 카드를 게임에서 제거합니다.

게임 도움말: 대부분의 카드 드리는 게임에서는 일부 사건의 경우에만 플레이 후 제거합니다. 그러나 제국의 투쟁에서는 그렇지 않습니다! 플레이 한 사건 카드는 항상 게임에서 제거합니다.

예시: #11 캘리코 법은 시장의 국기를 제거할 수 있는 2 을 제공합니다. 영국 플레이어가 부채나 조약 점수를 사용해서 을 추가하는 경우에도, 모든 행동 점수를 동일하게 시장의 국기를 제거하기 위해서만 사용해야 합니다. 영국 플레이어가 원한다면 투자 타일의 을 같이 사용할 수도 있습니다(이럴 경우, 5.3.4 참고).

5.3 투자 타일 행동의 사용

이제 진행 플레이어는 선택한 투자 타일에 있는 2개의 행동 및 군사력 향상(해당 기호가 있다면)을 원하는 순서대로 처리합니다.

게임 도움말: 사건 카드를 플레이 하고 싶다면 선택한 투자 타일에 있는 그 어떤 행동도 하기 전에 사건 카드를 플레이 해야 합니다. 사건을 처리한 뒤에는, 주요 행동, 부가 행동, 군사력 향상(있다면)을 원하는 순서대로 할 수 있지만, 다른 행동을 하기 전에 하나의 행동을 완전히 마쳐야 합니다.

5.3.1 투자 타일 행동의 종류

투자 타일에는 다음 세 종류의 행동이 있습니다: 경제, 군사, 외교. 항상 투자 타일에는 세 종류 중 두 종류의 행동이 표시됩니다. 그중 하나는 주요 행동이고, 나머지 하나는 부가 행동입니다.

5.3.2 투자 타일의 행동 점수

투자 타일에는 주요 행동의 행동 점수가 명시되어 있습니다. 부가 행동은 항상 행동 점수 2점을 제공합니다.

플레이어들은 부가 행동의 행동 점수를 주요 행동과 동일한 방식으로 사용할 수 있으나, 다음의 예외 사항이 있습니다:

1. 플레이어는 부가 행동의 행동 점수를 단 한 종류의 비용(1칸 전환, 보너스 전쟁 타일 1개 구입, 분쟁 마커 1개 제거 등)으로만 사용할 수 있습니다.
2. 대상 칸에 분쟁 마커가 없다면, 부가 행동으로는 상대 국기나 함대를 제거할 수 없습니다. 분쟁 마커가 있는 칸을 전환하면, 일반적인 경우와 마찬가지로 그 분쟁 마커를 제거합니다.

게임 도움말: 해상 칸에는 분쟁 마커를 배치할 수 없으므로, 지도상의 함대는 전적으로 부가 군사 행동으로부터 안전합니다. 또한 상대의 피해 받은 요새를 복구하는 것 또한 국기를 제거하는 행위이므로 주요 행동으로만 가능합니다.

5.3.3 군사력 향상

투자 타일에 군사력 향상 기호가 있다면, 플레이어는 다음 전쟁의 기본 전쟁 타일 1개를 지정할 수 있으며, 그럴 경우 자신의 기본 전쟁 타일 더미에서 기본 전쟁 타일 1개를 새로 뽑아 그 지정한 타일과 교체할 수 있습니다. 교체 여부와 관계없이, 최종적으로 선택하지 않은 타일을 게임에서 제거하거나 기본 전쟁 타일 더미로 되돌립니다(해당 플레이어의 선택).

1. 6턴에서(만), 군사력 향상 기호는 전쟁 타일 교체 대신 조약 점수 1점을 제공합니다(게임 내 배치한 기본 전쟁 타일이 없기 때문입니다).
2. 기본 전쟁 타일은 항상 4개 이상 보유해야 하며, 플레이어가 전쟁 타일을 제거해서 4개 미만인 된다면, 그 기본 전쟁 타일을 게임에서 제거할 수 없습니다.

5.3.4 다수 지역에서의 구입

플레이어가 한 번의 행동 라운드에, 이나 으로 2개 이상의 지역(소 지역은 해당되지 않음)에서 구입을 하면, 첫 번째 지역을 제외한 각 지역에서는 해당 종류의 추가 행동 점수 1점을 지불해야 합니다. 이 규칙의 적용 상황을 기술한 게임 전술서 7쪽 및 13쪽을 참고하세요.

5.4 경제 행동

다음과 같은 방식으로 경제 행동 점수 를 사용할 수 있습니다.

5.4.1 시장의 전환

어느 시장을 전환하려면, 그 시장은 해당 플레이어가 점령한 영지, 요새, 해상 칸과 연결되어 있어야 합니다. 혹은, 분쟁 마커가 있지 않거나, 고립되지 않거나, 현재 행동 라운드에 점령 상태가 바뀌지 않은 해당 플레이어의 다른 시장과 연결되어 있어야 합니다.

고립: 시장에 국기가 놓여 있을 때, 그 시장에서 해당 플레이어가 점령한 영지나, 요새 혹은 해상 칸까지, 아군의 국기가 있는 시장들(분쟁 마커가 놓여 있지 않은)로 연결을 추적할 수 없다면, 그 시장은 고립되었다고 합니다. 고립 상황은 행동 라운드를 시작할 때 확인합니다.

게임 도움말: 피해 받은 요새도 점령한 것으로 간주하며 고립 상황을 유발하지 않습니다.

설정 도움말: 시장에 분쟁 마커가 있다고 해서 그 시장 자체가 고립된 것은 아닙니다. 그러나 분쟁 마커가 놓인 시장은 다른 시장의 고립을 야기할 수 있습니다.

게임 도움말: 즉, 플레이어가 자신의 행동 라운드 동안에 어느 시장을 위에 언급한 고립 상황에 빠트렸다고 하더라도, 다음 행동 라운드 시작 전까지는 그 시장을 고립되었다고 간주하지 않습니다.

설정 도움말: 같은 행동 라운드에서 시장에서 시장으로의 "연쇄적인" 시장 전환은 허용되지 않습니다. 그러나 같은 행동 라운드에 점령한 영지나, 요새 혹은 해상 칸과 새롭게 연결된 시장을 전환할 수는 있습니다.

5.4.2 경제 비용

시장 전환  비용은 그 시장의 경제 비용과 동일합니다. 일반적으로 시장의 경제 비용은 게임 보드의 해당 칸에 숫자로 표시되어 있습니다. 하지만 시장의 경제 비용을 1로 만들 수 있는 방법이 두 가지가 있습니다.

1. 그 시장이 고립되어 있다면. 혹은,
2. 그 시장에 분쟁 마커가 있다면.

특정 이점 타일을 사용해서도 시장 전환 비용을 감소시킬 수 있습니다.

보호 시장이라면 그 시장의 경제 비용이 1만큼 증가합니다.

이점 타일을 사용한 것까지의 비용 감소를 먼저 적용한 후 비용 증가를 적용합니다(따라서, 분쟁 마커가 있는 보호 시장의 경제 비용은 2  입니다). 시장 전환 비용은 1  미만이 될 수 없습니다.

예시: 영국 플레이어인 두진은 3 의 주요 경제 행동 투자 타일을 선택합니다. 두진은 2 를 사용해서 국기가 없는 앤티가의 설탕 시장을 전환합니다. 그 칸에 영국 국기를 배치합니다. 남은 1 으로, 부채 1을 실행해서 추가 을 획득합니다(이제 2 을 가지고 있습니다). 그리고 그 경제 행동 점수를 사용해서 분쟁 마커가 놓인 컴벌랜드의 프랑스 모피 시장을 전환합니다. 그 칸에 있는 분쟁 마커로 인해 컴벌랜드의 경제 비용이 1 이 되었지만, 두진이 첫 번째 행동을 다른 지역에서 수행했기 때문에 지역 변경으로 추가 비용이 1 이 필요합니다. 그러므로 비용은 2 입니다. 분쟁 마커가 없었다면 이 행동의 비용은 3 입니다(컴벌랜드의 경제 비용 2에, 지역 변경으로 1 추가).

5.5 외교 행동

5.5.1 정치 칸의 전환

외교 행동 점수 는 정치 칸을 전환하는 데 사용할 수 있습니다. 정치 칸은 시장과는 달리, 전환할 때 어떤 연결도 필요로 하지 않습니다.

5.5.2 정치 비용

정치 칸 전환 비용 은 그 칸의 정치 비용과 동일합니다. 그 칸에 분쟁 마커가 있다면 비용이 10이 됩니다. 시장과 같이 비용 감소를 먼저 적용한 후 비용 증가를 적용합니다. 마찬가지로 정치 칸 전환 비용은 1 미만이 될 수 없습니다.

예시 1: 프랑스 플레이어인 승주는 가치 4 의 주요 외교 행동 투자 타일을 선택합니다. 승주는 4 를 사용해서 덴마크-노르웨이를 2번 전환합니다(정치 비용은 2입니다). 그 칸에 있는 영국 국기를 제거하여 자신의 국기로 대체합니다. 그 후, 승주는 조약 점수 2점을 사용해서 추가 2 를 획득하고, 그 외교 행동 점수를 사용해서 사르데냐를 전환합니다. 사르데냐에는 국기가 없으므로 자신의 국기를 그 칸에 배치합니다.

예시 2: 영국 플레이어인 두진은 인도에서 압박을 가하기로 합니다. 3  (주요 행동) 및 2  (부가 행동)의 투자 타일을 선택합니다. 투자 타일에는 사건 기호가 있어서, 두진은 1 을 제공하는 서아프리카 금광 카드(#24 사건 카드)를 플레이 합니다. 그 경제 행동 점수로 벨로르를 전환하여 프랑스 국기를 제거합니다(벨로르의 경제 비용은 2이므로, 조약 점수 1점도 함께 사용합니다). 이미 두진은 마이소르 왕국 지역 연맹을 점령하고 있습니다. 그 이점 타일인 권력 투쟁을 활성화해서 분쟁 마커를 티루치라팔리에 배치합니다. (권력 투쟁은 소진되며 이번 턴에 다시 사용할 수 없습니다.)



5.5.2의 예시 2 상황

그 후, 두진은 3 과 조약 점수 1점을 사용해서 니잠 왕국 연맹을 점령합니다(국기 제거에 2 , 자신의 국기 배치에 2 ). 마지막으로 두진은 자신의 부가 행동인 2 을 사용해서 티루치라팔리를 전환합니다. 일반적으로 상대 국기 전환은 부가 행동할 수 없으나, 두진은 그 칸에 놓여 있는 분쟁 마커 때문에 이 행동을 할 수 있습니다(5.3.2의 두 번째 항목

참고). 분쟁 마커로 인해 티루치라팔리의 경제 비용은 1이 되었지만, 반다바시에 있는 프랑스 요새로 비용이 2로 증가합니다. 그리하여 총 비용은 2입니다. 그리고 두진은 티루치라팔리에 있는 분쟁 마커를 제거합니다. 시장의 점령 상황이 변경되면 그 시장에 놓인 분쟁 마커를 제거해야 하기 때문입니다(3.8.2 참고).

5.5.3 사건 카드 뽑기

플레이어는 3 을 사용해서 카드 더미에서 사건 카드 1장을 뽑을 수 있습니다(사건 카드가 아직 남아 있는 경우).

5.6 군사 행동

다음과 같은 방식으로 군사 행동 점수(6)를 사용할 수 있습니다.

5.6.1 보너스 전쟁 타일 구입

보너스 전쟁 타일 구입 비용은 2 6입니다. 행동 라운드마다 보너스 전쟁 타일을 최대 2개까지 구입할 수 있습니다.

플레이어가 보너스 전쟁 타일을 구입하면, 자신의 보너스 전쟁 타일 더미에서 타일 1개를 무작위로 뽑습니다. 뽑은 타일을 확인한 뒤, 다음 전쟁의 전장 한 곳을 선택해서 그 타일을 놓습니다.

각자 전장마다 보너스 전쟁 타일을 최대 2개까지 놓을 수 있습니다. 보너스 전쟁 타일을 뽑았는데 이미 보너스 전쟁 타일이 2개 있는 전장에 그 타일을 놓고 싶다면, 원래 있던 타일을 다른 전장으로 이동시켜야 합니다(보너스 전장 타일이 2개 미만인). 모든 전장에 한 플레이어의 보너스 전쟁 타일이 2개씩 있다면, 그 플레이어는 더 이상 보너스 전쟁 타일을 구입할 수 없습니다.

6턴에만, 2 6을 사용해서 경제 행동 점수 1이나 외교 행동 점수 1을 구입할 수 있습니다. 이렇게 구입한 행동 점수는 주요 행동처럼 사용할 수 있습니다. 한 번의 행동 라운드에서, 6로는 경제 행동 점수와 외교 행동 점수 중 하나만 구입할 수 있습니다. 둘 다 구입할 수는 없습니다.

게임 도움말: 즉, 4 6타일을 선택했다면, 2 6이나 2 6 중 하나만 구입할 수 있습니다. 각각 1씩 구입하는 것은 불가능합니다.

설정 도움말: 6턴부터는 전쟁이 없고 보너스 군사 타일은 아무런 소용이 없기 때문에, 이 구입 행동은 다소 비효율적이긴 하지만 6이나 6을 획득할 수 있다는 점에서는 유용할 수 있습니다.

5.6.2 분쟁 마커 제거

일반 분쟁 마커를 제거하는 비용은 2 6입니다. 분쟁 마커가 보호 칸에 있다면 그 비용은 1 6입니다. 3.8.1의 규칙이 적용되는 경우 그 비용이 1 증가합니다.

5.6.3 요새 건설

요새 건설(및 국기 배치) 비용은 요새 칸에 표시되어 있습니다. 플레이어가 요새를 건설하기 위해서는 그 요새에 연결된 시장이나, 해상 칸, 혹은 영지를 최소 1개 이상 점령하고 있어야 합니다(행동 라운드 시작 시에 점령하고 있어야 합니다). 평화 턴 동안에는 상대 요새 칸이 피해 받은 상태가 아니라면 점령할 수 없습니다(5.6.4 참고). 상대 요새는 전쟁 턴에 획득한 정복 점수로 점령해야 합니다.

5.6.4 요새 복구

플레이어가 요새를 복구하려면 6 비용을 지불해서 그 요새에서 요새 피해 마커를 제거합니다. 복구 비용은 그 요새가 누구의 것인지에 따라 달라집니다.

이 행동은 아군의 피해 받은 요새, 상대의 피해 받은 요새 모두에 할 수 있습니다.

- 아군의 피해 받은 요새를 복구하는 비용은 요새 칸에 적힌 숫자 - 1입니다.
- 상대의 피해 받은 요새를 복구하기 위해서는, 그 요새와 연결된 자신의 함대나 시장을 점령하고 있어야 하며, 그 비용은 요새 칸에 적힌 숫자 + 1입니다. 이 행동을 하면 복구한 요새에서 요새 피해 마커를 제거하며, 요새를 복구한 플레이어가 그 요새를 점령합니다.

설정 도움말: 이 행동은, 현 소유자로서는 군사적으로 중요한 요충지를 유지할 수 없음에 따라, 기회주의적으로 그 요새를 차지하거나, 꾸준한 기다림을 통해 그 요새를 잠식하는 것을 나타냅니다.

5.6.5 새 함대 건조

새 함대 건조 비용은 4 6입니다. 여러 게임 효과를 통해 함대 건조 비용을 감소시킬 수 있습니다. 먼저 함대를 건조해야 그 함대를 배치할 수 있습니다(첫 게임 준비 상황은 예외).

함대를 건조하면 그 함대를 해군 구역에 놓습니다.

5.6.6 함대 배치

비어 있는 해상 칸에 함대를 배치하는 비용은 1 6입니다.

게임 도움말: 부가 군사 행동을 사용해서 이 행동을 하는 것은 비효율적입니다!

상대 함대가 있는 해상 칸에 함대를 배치하는 비용은 다음과 같습니다:

- 배치하려는 함대가 해군 구역에 있었다면 3 6. 혹은,
- 배치하려는 함대가 지도 상에 있었다면 2 6.

두 경우 모두, 상대 함대를 해군 구역으로 되돌립니다. 함대를 배치하는 데에는 어느 연결도 필요로 하지 않습니다. 각 함대는 행동 라운드당 한 번씩만 배치할 수 있습니다.

예시 1: 프랑스 플레이어인 승주는 3 6의 주요 군사 행동 및 2 6의 부가 외교 행동 투자 타일을 선택합니다(모든 부가 행동은 항상 2의 행동 점수를 제공 합니다). 먼저 승주는 2 6을 사용해서 성가신 분쟁 마커 2개를 제거합니다. 두 칸 모두 보호 칸이라서 각각 비용이 1 6입니다(반다바시의 프랑스 요새에 보호 받는 카라이칼과, 후글리 강의 프랑스 함대에 보호 받는 말라카 항로).

그 다음으로, 승주는 해군 구역에 함대 1개를 보유하고 있어서(이전 행동 라운드에 건조), 그 함대를 다른 항신로 시장을 보호하기 위해 사용하기로 합니다. 승주는 남은 1 6을 사용해서 함대를 (비어 있는) 말라바르 해안에 배치합니다. 2 6으로는 북아메리카의 알콘족 연맹에 국기를 배치합니다. 지역 변경에 대한 추가 비용은 동일한 종류의 행동에 대해서만 적용되는 규칙이므로, 승주는 추가 비용을 지불하지 않아도 됩니다.

예시 2: 1턴에서 영국 플레이어인 두진은 2 6의 주요 군사 행동 투자 타일을 선택합니다. 이 투자 타일은 주요 행동 점수가 적지만, 군사력 향상 기호가 있습니다. 스페인 왕위 계승 전쟁의 중앙유럽 전장에서 자신의 기본 전쟁 타일에 건너리가 난 두진은 사건 카드는 플레이 하지 않고 군사력 향상을 합니다. 그리고 상대에게 중앙유럽의 전쟁 타일을 향상할 것이라고 말합니다. 새로 뽑은 전쟁 타일이 현재 중앙유럽에 있는 타일보다 좋아서 원래 있던 타일을 제거하고 중앙유럽에 새로 뽑은 전쟁 타일을 놓습니다.

두진은 교체한 전쟁 타일을 게임에서 제거하기로 합니다(아니면 자신의 기본 전쟁 타일 더미에 되돌리는 방법도 있습니다). 그 후, 두진은 자신의 군사력에 좀 더 투자합니다. 2  을 사용해서 보너스 전쟁 타일을 구입합니다. 군사력 보너스 +2를 제공하는 사보이아의 변절을 뽑았습니다. 두진은 이 보너스 전쟁 타일 역시 중앙유럽에 배치하기로 합니다. 추가로 두진은 유럽 지역에서의 해군력을 증가시키고 싶어서, 부채 3을 실행해서 3  을 획득합니다. 두진은 3  을 사용해서 해군 구역에 있는 자신의 함대 1개를 프랑스 함대가 점령하고 있던 유럽 해상 칸에 배치합니다. 두진의 영국 함대로 인해 프랑스 함대는 해군 구역으로 되돌아 갑니다.

6.0 부채

6.1 부채 실행

플레이어는 자신의 행동 라운드 동안 부채를 실행해서 원하는 종류의 행동 점수를 늘릴 수 있습니다(실행한 부채마다, 해당 플레이어가 선택한 투자 타일이나 사건으로 인해 발생한 행동 점수와 같은 종류의 주요/부가 행동 점수가 1씩 제공됩니다).

6.2 부채 감소

자신의 행동 라운드를 패스한 플레이어(자신이 선택한 투자 타일을 전혀 사용하지 않은 플레이어)는 자신의 현재 부채를 2까지 감소시킬 수 있습니다.

6.3 부채 한도

플레이어가 부채를 실행했을 때 자신의 현재 부채 한도를 초과하게 되는 경우에는 자발적으로 부채를 실행할 수 없습니다.

- 게임 효과로 인해 부채 한도를 증가시킬 수 있습니다.
- 플레이어가 강제로 부채를 실행해야 하는데 부채 한도로 인해 부채를 실행할 수 없는 경우에는, 실행하지 못한 부채마다 상대가 승점 1점씩 획득합니다.

6.4 가용 부채

일부 사건 카드에는 가용 부채로 인해 발동되는 보너스가 있습니다. 가용 부채란, 플레이어의 현재 부채와 부채 한도의 차이를 말합니다. 그러므로, 자신의 현재 부채와 부채 한도의 차이가 더 큰 플레이어가 더 많은 가용 부채를 보유하고 있는 것입니다.

게임 도움말: 부채는 “와일드” 행동 점수로 사용합니다. 하지만 상대보다 너무 많은 부채를 실행할 경우, 부채와 관련된 위협적인 사건 카드에 취약해질 수도 있습니다. 그렇지만 안전하다고 생각되면(아마 스스로 그런 위협적인 사건 카드를 뽑았을 경우), 부채를 더 감수할 수도 있겠죠.

7.0 전쟁

요약: 전쟁은 여러 개의 전장으로 구성되어 있습니다. 양측은 각 전장마다 기본 전쟁 타일 1개씩을 가지고 시작합니다. 한 번의 전쟁이 종료된 직후에 그 다음 전쟁을 준비합니다. 전쟁을 처리하는 과정은, 우선 각자 전장마다 자신의 총 군사력을 계산합니다. 총 군사력은 플레이어의 전쟁

타일들(전쟁 시작 시 보유한 기본 전쟁 타일, 구입하거나 획득한 추가 전쟁 타일)에 적힌 군사력 수치와, 연맹 칸 및 다른 게임 보드 요소로부터 획득한 보너스의 총합입니다. 그 후, 한 번에 한 전장마다 양측의 군사력을 계산해서 더 많은 군사력을 가진 플레이어가 전쟁 보상표에 명시된 해당 전장의 전쟁 보상을 획득합니다. 각 전장에 대해 반복해서 진행한 후 전쟁이 종료됩니다!

7.1 전쟁 처리 페이지

이제 전쟁을 처리합니다. 전장 순서에 따라(전쟁 현황판에 표시됨), 양측은 자신의 전장 군사력을 계산합니다.

7.1.1 전쟁 타일 공개

먼저, 플레이어들은 각자 현재 전장에서 전쟁 타일들(기본 타일 및 보너스 타일)을 공개하고, 그 군사력 수치를 합산합니다. 그 총합이 플레이어의 타일 군사력입니다.

7.1.2 전쟁 타일 효과의 적용

두 번째로, 양측은 전쟁 타일에 있는 효과들을 적용합니다(3.7 참고). 자동 승리에 더 가까운 플레이어부터 효과를 적용합니다(승점이 15점이라면, 직전 평화 턴에 먼저 진행한 플레이어):

- 부채 기호가 있는 타일의 경우, 상대 플레이어는 즉시 부채 1을 실행해야 합니다.
- 피해 받은 요새 / 함대 제거 기호가 있는 타일의 경우, 이 타일의 소유자는 요새 피해 마커 1개를 해당 전장의 상대 요새에 놓거나, 해당 전장에 있는 상대 함대 1개를 제거해서 해군 구역으로 되돌립니다. 둘 다 불가능한 상황이라면, 이 기호는 아무런 효과가 없습니다.
- 빚금 처진 국기 기호가 있는 타일의 경우, 타일 소유자는 그 전쟁 타일의 전장과 일치하는 지역에서, 상대 시장이나 정치 칸(분쟁 마커가 없는) 하나를 선택해 국기를 제거합니다. 위와 유사하게, 둘 다 불가능한 상황이라면, 이 기호는 아무런 효과가 없습니다.
 - 타일 소유자가 시장을 선택하면, 가능한 다른 시장들의 고립을 유발하지 않는 시장을 선택해야 합니다.
 - 타일 소유자가 정치 칸을 선택하면, 해당 전장의 지역에 위치한 정치 칸을 선택해야 합니다.

설정 도움말: 이 규칙은, 전쟁의 결과로 인해 충돌이 심한 지역 칸의 국기를 제거하는 빈도를 높이도록 의도한 것입니다.

7.1.3 전장의 보너스 군사력 목록 계산

세 번째로, 양측은 현재 전장의 보너스 군사력 목록을 참고해서, 자신이 보유한 항목마다 군사력에 1씩 더합니다. 보너스 군사력 목록 상에 있는 국가는, 해당 국가 내 국기가 있는 “연맹” 정치 칸마다 군사력 점수 1점씩을 해당 점령 플레이어에게 제공합니다.

게임 도움말: 한 국가에 두 개의 연맹 칸이 있는 경우, 양측이 그 연맹 칸을 1개씩 점령하고 있다면 그 보너스 군사력은 상쇄될 수 있습니다.

보너스 군사력의 기타 항목은 다음과 같이 적용합니다:

- 내각 카드 키워드는 각각 군사력 점수 1점씩 제공합니다.
- 분쟁 마커가 보너스 군사력 목록에 있는 경우 보너스 군사력을 제공합니다. 국기가 있는 칸의 분쟁 마커마다, 그 칸을 점령하고 있는 플레이어의 상대에게 군사력 점수 1점씩을 제공합니다.
- 함대는 각각 군사력 점수 1점씩을 제공합니다. 일부 전장의 경우, 다수 지역에서 함대를 계산해야 합니다. 이런 경우, 목록에서 명시한 지역의 함대마다 군사력 점수 1점씩을 제공합니다.
- 해당 전장의 피해 받지 않은 요새마다 그 요새를 점령한 플레이어에게 군사력 점수 1점씩을 제공합니다.

게임 도움말: 게임 보드의 어느 칸이 어느 전쟁 보너스 군사력에 기여하는지는 그 칸의 가장 자리에 있는 점을 통해 알 수 있습니다.

7.1.4 총 전장 군사력

이런 항목으로부터 획득한 군사력 점수의 총합이 각자의 보너스 군사력입니다. 타일 군사력과 보너스 군사력을 더해, 각자의 총 전장 군사력을 계산합니다.

총 전장 군사력이 더 높은 플레이어가 해당 전장에서 승리합니다. 군사력이 동률이라면 그 전장에서는 무승부가 되며, 두 사람 모두 전쟁 보상을 획득할 수 없습니다.

예시: 스페인 왕위 계승 전쟁입니다. 플레이어들은 앤 여왕 전쟁을 처리하고 있습니다. 전쟁 현황판을 살펴보니, 상대 칸의 분쟁 마커, 요새, 함대로 이 전장에서의 보너스 군사력을 획득할 수 있습니다. 프랑스 플레이어가 승주는 북아메리카에 함대를 보유하고 있지 않지만, 영국이 점령한 시장에 분쟁 마커가 있습니다. 두 사람 모두 요새를 건설하지 않았습니다. 영국은 북아메리카에 함대 1개를 보유하고 있고(메인 만), 전쟁 현황판의 이 전장에 보너스 전쟁 타일 1개를 놓은 상태입니다. 기본 전쟁 타일을 공개합니다. 프랑스는 "0"이고, 영국은 "+2"입니다. 영국의 보너스 전쟁 타일은 군사력 점수 1점을 제공하고 프랑스의 부채 1을 실행시키는 포상 사냥입니다. 하지만 프랑스의 기본 전쟁 타일로 승주는 영국 함대 1개를 되돌리거나, 영국 요새에 피해를 줄 수 있습니다. 승주는 영국 함대를 되돌리기로 결정하고, 그 함대를 해군 구역에 되돌립니다. 그러므로 그 함대의 군사력은 영국 군사력에 기여할 수 없습니다. 프랑스의 타일 군사력은 0이고(기본 전쟁 타일), 보너스 군사력은 1입니다(영국 국기가 있는 칸의 분쟁 마커 1개). 이렇게 이번 전장에서 프랑스의 총 전투력은 1입니다. 영국의 타일 군사력은 3이고(기본 전쟁 타일 2와, 보너스 전쟁 타일 1), 보너스 군사력은 0입니다(영국의 함대가 해군 구역으로 되돌아 갔기 때문입니다). 이렇게 이번 전장에서 영국의 총 전투력은 3입니다. 영국이 이번 전장에서 2 차이로 승리합니다. 즉시 이번 전장, 앤 여왕 전쟁의 "1-2" 행의 전쟁 보상을 획득합니다.



7.2 전장의 전쟁 보상

어느 전장을 처리하면, (다음 전장을 처리하기 전에) 전쟁 보상을 획득합니다. 각 전장마다 전쟁 보상표가 있습니다. 승차에 따라 플레이어들은 즉시 해당 결과를 적용합니다.

7.2.1 정복 점수

전장의 전쟁 보상으로 정복 점수를 획득할 수도 있습니다. 정복 점수는 그 즉시 사용해야 합니다(다음 전장을 처리하기 전에).

요새, 시장, 해상 칸, 영지만 정복 점수로 차지할 수 있습니다(각각 정복 점수 1점이 필요합니다. #내각-9 신세계의 위그노와 같은 게임 효과로 수치가 수정될 수 있습니다). 요새, 시장, 해상 칸을 정복 점수로 차지하려면, 그 칸이 정복 점수를 획득한 전장에 물리적으로 위치해야 합니다. 영지를 정복 점수로 차지하려면 그 영지는 다음 조건을 만족해야 합니다:

- 현재 전장에 위치해야 합니다. 혹은,
- 전쟁 현황판에서 현재 전장의 "추가 정복 가능 영지" 목록에 있어야 합니다.

예시: 스페인 왕위 계승 전쟁에서, 스페인 전장에서 획득한 정복 점수는 유럽에 위치한 영지(예를 들면, 지브롤터나 미노르카), 혹은 산 아구스틴이나 아시엔토(이 영지들은 전쟁 현황표에서 스페인 전쟁의 추가 정복 가능 영지 목록에 있습니다)에만 사용할 수 있습니다. 유럽에는 요새가 없기 때문에 정복 점수로 요새를 차지할 수 없습니다.

7.2.1.1 요새, 시장, 해상 칸 점령

요새나 시장을 점령하려면, 플레이어는 정복 점수 1점을 사용해서 그 칸에 국기를 배치합니다(상대의 국기가 있다면 제거합니다). 해상 칸을 점령하려면, 위 절차와 동일하나 플레이어는 해군 구역이나 해당 전장에 함대를 보유해야 하며, 그 해상 칸에 함대를 배치합니다. 그 칸에 있는 상대 함대는 해군 구역으로 되돌립니다. 각 함대는 전쟁당 한 번씩만 이런 방식으로 해상 칸을 차지할 수 있습니다.

7.2.1.2 영지 점령

영지를 점령하려면, 플레이어는 그 영지에 표시된 정복 점수를 사용해야 하며, 요새나 해상 칸, 혹은 그 영지와 정복 선으로 연결된 다른 영지(그런 칸이 있다면) 중 최소 1개를 점령하고 있어야 합니다.

설정 도움말: 일부 영지(예를 들어, 지브롤터)에는 정복 선이 없습니다. 이런 칸을 함락하기 위해서는 정복 점수만 필요합니다. 다른 조건은 필요하지 않습니다.

예시: 영국 플레이어인 두진은 7년 전쟁의 프렌치 인디언 전쟁에서 2 차이로 승리했습니다. 해당 전장의 전쟁 보상표를 보니, 두진은 정복 점수 1점을 획득하며, 북아메리카의 시장 1개에서 국기를 제거할 수 있습니다. 두진은 정복 점수 1점을 사용해서 아카디아를 점령합니다(영국 국기가 있는 루이스버그의 정복 선을 사용합니다). 그 다음으로 영국은 모피 시장에서 프랑스의 영향력을 허용치 않으려고 일시적일지라도 일르 오 누와의 국기를 제거합니다. 한편, 프랑스 플레이어인 승주는 해당 전장의 전쟁 보상표의 패자 열을 참조하여, 공용 기록 트랙에서 자신의 조약 점수 마커를 1칸 전진시킵니다.

7.2.2 영지 정복 거부

각자 전쟁당 두 번, 상대방에게 영토를 내주는 것을 거부할 수 있습니다. 상대의 국기를 제거하고, 그 영지는 자신이 점령한 상태로 남습니다. 이 행동은 상대가 정복 점수를 사용해서 그 영지에 국기를 배치하는 순간에 실행해야 합니다(정복 점수는 사용한 것으로 간주합니다). 이 영지는 현재 전쟁 동안 정복 점수로 차지할 수 없습니다. 한 번의 전쟁에서 이 거부 행동의 첫 번째 비용은 승점 3점이며, 두 번째 비용은 승점 5점입니다.

예시: 영국 플레이어인 두진은 제3차 카나틱 전쟁에서 5 차이로 승리했습니다. 이로써, 두진은 인도에서 정복 점수 2점을 획득합니다. 두진은 이미 반다바시를 점령하고 있기 때문에, 풍디세리를 함락하기로 합니다(반다바시에서 정복 선으로 연결되어 있습니다). 하지만, 승주는 풍디세리의 함락을 원치 않아서, 이 정복을 거부합니다. 두진은 승점 3점을 획득합니다. 두진에게는 아직 정복 점수가 1점 남았습니다. 그러나 승주가 풍디세리의 정복을 거절함으로써, 이번 전쟁에서 풍디세리를 고려 대상에서 제외할 수 밖에 없습니다. 두진은 남은 정복 점수를 풍디세리 함락에 사용할 수 없습니다. 두진은 대신 남은 정복 점수를 카라이칼에 사용합니다. 승주의 국기를 제거하고 자신의 국기를 배치합니다. 카라이칼은 영지가 아니므로 승주는 이 행동을 거부할 수 없습니다.

7.3 전장의 특별 보상

일부 전장에는 승리한 플레이어에 따라 특별 보상이 있습니다. 이에 대해서는 전쟁 현황표를 참고하시면 됩니다. 미국 독립 전쟁에서 “미국” 및 “캐나다” 보상과 오스트리아 왕위 계승 전쟁에서 “자코바이트 패배” 보상에 대해서는 다음을 참고하세요:

- **자코바이트 패배:** 이 보상은 자코바이트 작전의 패배를 나타냅니다. 전쟁 보상이나 교황-하노버 협상 카드로 이 보상을 획득하면, 자코바이트 패배 마커를 스코틀랜드와 아일랜드 옆에 놓고, 즉시 자코바이트의 난 내각 카드를 게임에서 제거합니다.
- **미국:** 프랑스가 이 보상을 획득하면, 북부 식민지, 캐롤라이나, 산 아구스틴 영지 모두 혹은 일부를 선택해서 미국 국기를 배치할 수 있습니다. 그 후, 프랑스는 북부 식민지 소지역에 있는 모든 요새에서 국기를 제거할 수 있습니다. 그 후, 미국 국기 배치나 요새 제거로 인해, 카리브 제도와 북아메리카에서 고립된 시장들의 모든 국기를 제거합니다.
- **캐나다:** 프랑스가 이 보상을 획득하면, 미국 국기 1개를 퀘벡 & 몬트리올에 배치할 수 있습니다. 그 후, 이 국기 배치로 인해, 북아메리카에서 고립된 시장들의 모든 국기를 제거합니다.
- **미국 국기:** 미국 국기가 있는 영지는 정복 점수로 차지할 수 없습니다. 플레이어는 승점을 지불해서 미국 국기의 배치를 거부할 수 없습니다.

7.4 승리 확인 페이지

한 플레이어가 방금 처리한 전쟁의 모든 전장에서 전쟁 보상을 최대로 획득하여 승리했다면, 그 플레이어가 게임에서 즉시 승리합니다. 그렇지 않았다면, 평화 턴의 승리 확인 페이지와 동일한 방법으로 총 승점을 확인합니다. 어느 플레이어도 게임에서 승리하지 않았다면, 게임을 계속 진행합니다.

설정 도움말: 동일 국가의 승률이 좋아서 선호 국가가 겹치는 플레이어들의 경우, 조약 점수 경매로 어느 국가를 맡을 것인지 정할 수 있습니다. 높은 숫자를 부른 플레이어가 선호하는 진영을 선택합니다. 낮은 숫자를 부른 플레이어는 상대가 부른 숫자, 즉 높은 숫자만큼 조약 점수를 가지고 시작합니다.

7.5 재설정 페이지(전쟁)

양측은 현재 전쟁에 놓은 자신의 모든 전쟁 타일을 제거해서 자신의 플레이어 매트로 되돌립니다. 종류에 따라 구분한 뒤, 무작위로 섞습니다. 또한, 방금 처리한 전쟁에서 군사력을 제공한 지도 상의 모든 분쟁 마커를 제거합니다.

7.6 전쟁 준비 페이지

게임 도움말: 미국 독립 전쟁이 끝나면, 이 페이지를 건너뛰니다(다음 전쟁이 없기 때문에).

턴 트랙에 표시된 대로, 다음 전쟁의 전쟁 현황판을 게임 보드 옆에 놓습니다. 각자 자기 진영의 전장 칸마다 기본 전쟁 타일을 무작위로 1개씩 뒤집어 놓습니다. 전쟁 타일을 모두 배치한 후에는 아무 때나 자신의 타일을 살펴볼 수 있습니다.

다음 전쟁이 7년 전쟁이라면, 바로 다음 평화 턴에서 자신의 첫 행동 라운드를 시작할 때, 오스트리아 왕위 계승 전쟁에서 자신이 보유했던 보너스 전쟁 타일 개수와 동일한 만큼의 보너스 전쟁 타일을 뽑습니다(최대 3개).

8.0 이점 타일

요약: 지도 상에서, 한 플레이어가 이점 타일에 해당하는 칸과 연결된 모든 칸을 점령했다면, 그 플레이어는 해당 이점 타일을 점령합니다. 이점 타일을 점령한 그 다음 라운드부터, 그 이점 타일을 소진해서 혜택을 사용할 수 있습니다.

8.1 이점 타일의 점령

이점 타일은 턴당 한 번 사용할 수 있는 특수 능력을 가진 타일입니다. 이점 타일을 획득하려면, 플레이어는 지도 상의 해당 칸과 연결된 모든 칸을 점령해야 합니다. 모든 칸을 점령하면 플레이어는 그 즉시 해당 이점 타일을 획득합니다. 이 플레이어가 연결된 칸 중 하나라도 점령을 상실하면, 그 이점 타일을 지도 상의 해당 칸으로 되돌립니다(가용/소진 상태는 유지합니다). 연결된 칸 중 하나라도 분쟁 마커가 있다면 그 이점 타일을 사용할 수는 없으나, 그 칸의 국기가 실제로 제거된 것이 아니라면 이점 타일을 지도 상으로 되돌리지 않습니다. 매 턴의 재설정 페이지마다, 이점 타일을 가용 상태로 되돌립니다.

8.2 이점 타일의 사용

이점 타일의 앞면에 그 기능이 명시되어 있습니다. 이점 타일을 사용하려면, 플레이어는 그 이점 타일에 소진 마커를 올려 놓고 해당 효과를 적용합니다. 자신의 행동 라운드 중 아무 때나 보유한 이점 타일을 사용할 수 있습니다. 하지만, 사건 카드에 있는 보너스 조건(있다면)의 확인을 마치기 전까지는 이점 타일을 사용할 수 없습니다. 이점 타일을 획득한 행동 라운드에는 그 이점 타일을 사용할 수 없습니다. 플레이어는 행동 라운드당 최대 2개까지의 이점 타일만 활성화할 수 있고, 지역당 1개를 초과하여 사용할 수도 없습니다.

일부 이점 타일을 사용할 때 가 필요한 경우가 있습니다.

게임 도움말: 일부 이점 타일은 플레이어가 행동 구입에 필요한 행동 점수를 줄여줍니다. 다른 비용 제한과 마찬가지로, 이를 비용 증가 전에 적용합니다(예를 들어, 럼주 이점 타일을 사용해서 분쟁 마커가 있는 상대 보호 시장(기본 비용 2)을 전환하려는 플레이어는 행동 점수를 1만 지불합니다(기본 비용이 1로 설정된 후, 럼주로 -1을 적용, 그 후, 보호로 인해 +1). 그러나, 5.4.2 및 5.5.2에서 설명한 것처럼, 칸 전환에 대한 최종 비용은, 비용 감소나 다른 게임 효과와 관계없이 항상 1 미만일 수 없습니다.

9.0 조약 점수

9.1 조약 점수의 사용

평화 턴 동안 조약 점수를 “와일드” 행동 점수로 사용할 수 있습니다. 평화 턴 동안에 조약 점수를 아무 종류의 행동 점수로 사용할 수 있으나, 플레이어의 현재 주요 행동이나 부가 행동과 일치해야 합니다(부채와 동일합니다).

9.2 조약 점수의 상실

평화 턴의 조약 점수 감소 페이지마다 4를 초과하는 모든 조약 점수가 상실됩니다.

10.0 미국 국기

미국 독립 전쟁 이후의 턴에서, 지도 상에 미국 국기가 하나라도 있다면 양측은 미국 정치 칸에 마커를 배치할 수 있습니다.

미국 혁명 전쟁 해결의 결과로 배치한 미국 국기는, 영구적이며 어떤 방법으로든 제거할 수 없습니다. 미국 국기를 놓은 영지에서 플레이어의 마커를 제거하며, 그 영지에는 어느 플레이어의 마커도 배치할 수도 없습니다.

최종 승점 계산에서 미국 국기는 프랑스의 아군으로 간주합니다.

11.0 최종 승점 계산 페이지

게임 마지막에 최종 승점 계산 페이지를 진행하며, 양 진영의 승점을 다음과 같이 계산합니다:

- 한 플레이어의 위신 칸 개수가 상대방보다 많다면(지도 상에 미국 국기가 있다면 미국 정치 칸 포함): 승점 2점
- 한 플레이어가 가용 부채를 더 많이 보유한다면: 부채 2 차이당 승점 1점(최대 승점 4점)
- 상대방보다 더 많은 시장을 점령한 상품당: 승점 1점
- 게임 준비 시, 상대 플레이어가 점령하고 있던 영지에 배치한 아군 국기당: 승점 2점

12.0 추가 규칙

12.1 스페인 제국

제국의 투쟁에서 기타 유럽 열강들의 활약과 야망은, 일반적으로 사건 카드 효과 및 전쟁에서 연맹으로서 발휘하는 영향력을 통해 함축되어 있습니다. 이것은 스페인이나 오스트리아, 혹은 기타 국가에 대한 중요성을 감소시키려는 의도는 아니었습니다. 다만, 이 게임의 주인공, 두 강대국인 잉글랜드와 프랑스에 초점을 맞추려 하는 것입니다.

그렇지만, 일부 플레이어들은 스페인에 더 주목하여 플레이 하고 싶을 수도 있습니다. 이를 위해 스페인 국기 3개를 제공합니다. 카리브 제도에서 스페인 제국의 존재감을 드러내고 싶다면, 다음을 따르십시오:

1. 게임 준비 동안, 아바나, 산티아고, 포르토프랭스에 스페인 국기를 배치합니다. 지브롤터, 아시엔토, 산 아구스틴, 미노르카에는 스페인 국기를 배치하지 않습니다. 스페인 국기는 프랑스 국기나 영국 국기와 동일한 방식으로 기능합니다. 즉, 동일한 방식으로 스페인 국기를 제거할 수 있습니다.
2. 어느 플레이어가 누구도 점령하지 않은 스페인 영지(아시엔토, 산 아구스틴, 지브롤터, 미노르카)를 점령하면, 현재 진행 중인 전장을 완전히 처리한 후(7.2.1.2), 상대는 스페인 정치 칸 1개를 전환할 수 있습니다.
3. 지도 상에서 한 번 제거된 스페인 국기는 게임에서 제거합니다.

12.2 군사 작전 계획

일부 플레이어들은 전쟁에서 각 전장에 기본 전쟁 타일을 배치할 때, 그 배치에 대해 자신이 좀 더 제어하기를 원할 수도 있습니다. 양측이 이에 동의한다면 다음 추가 규칙을 사용합니다(모두 적용하거나, 일부만 적용할 수도 있습니다).

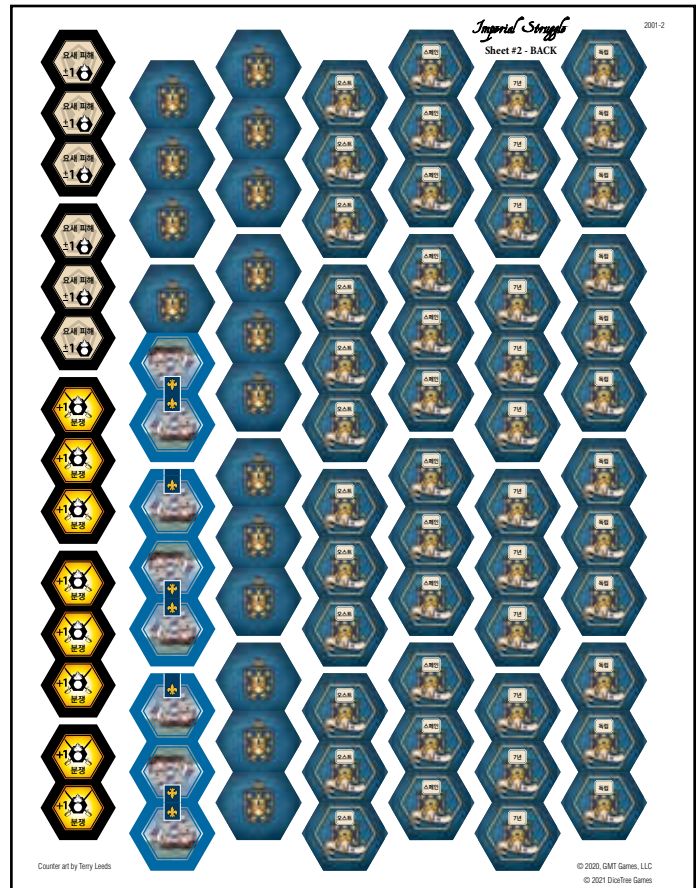
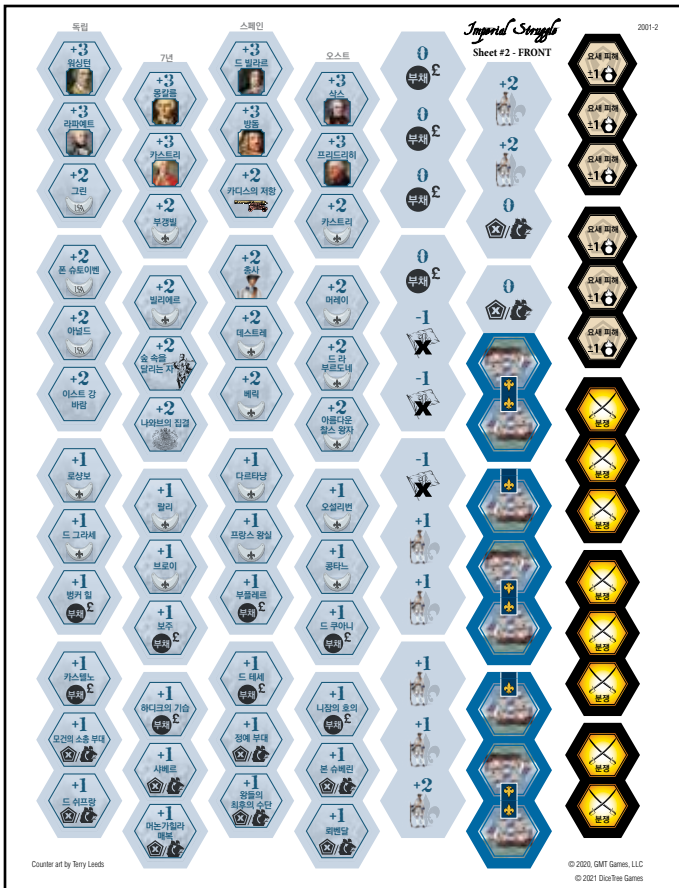
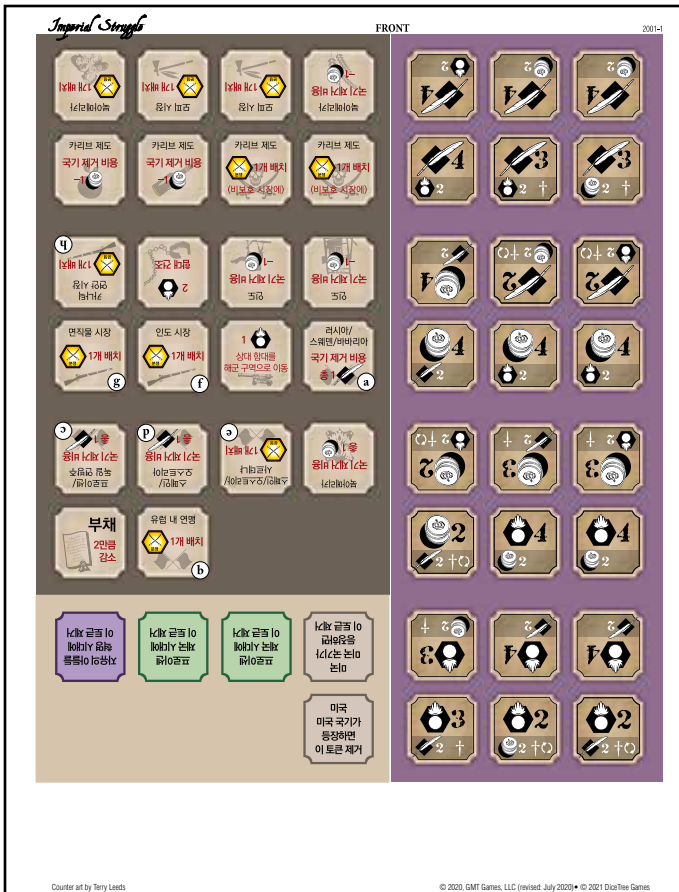
1. 이제, 군사력 항상 행동(5.3.3)으로 전쟁 현황판에 있는 2개의 기본 전쟁 타일을 교체할 수 있습니다(기본 전쟁 타일 1개만 새로 뽑아 특정 전장의 기본 타일을 교체하는 것 대신).
2. 전쟁 준비 단계(7.6)에서 기본 전쟁 타일을 배치할 때, 플레이어는 다음 전쟁의 전장 개수만큼 기본 전쟁 타일을 뽑습니다. 그 후, 플레이어는 각자 뽑은 전쟁 타일을 모두 보고 각 전장에 분배할 수 있습니다.

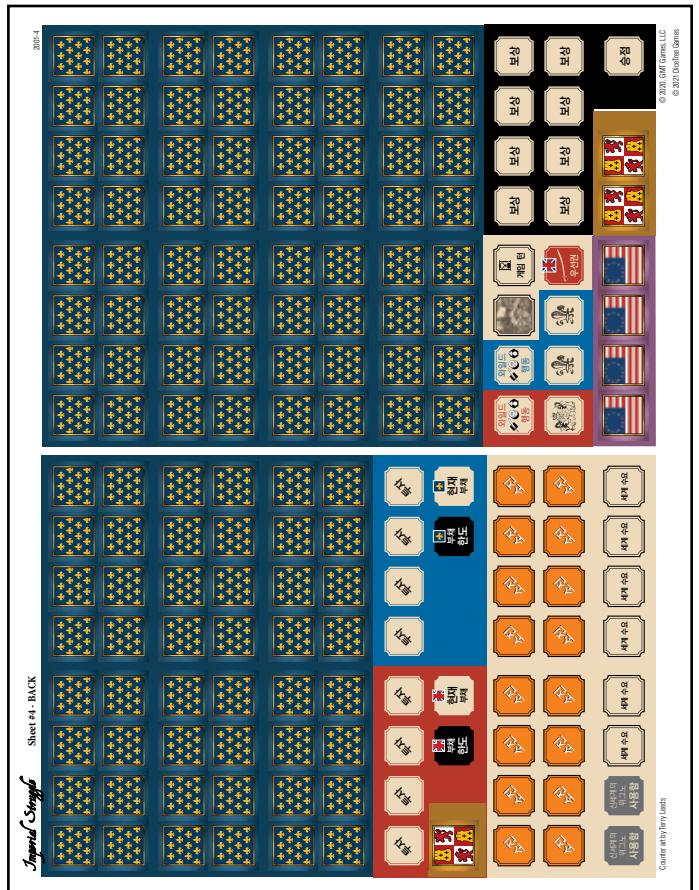
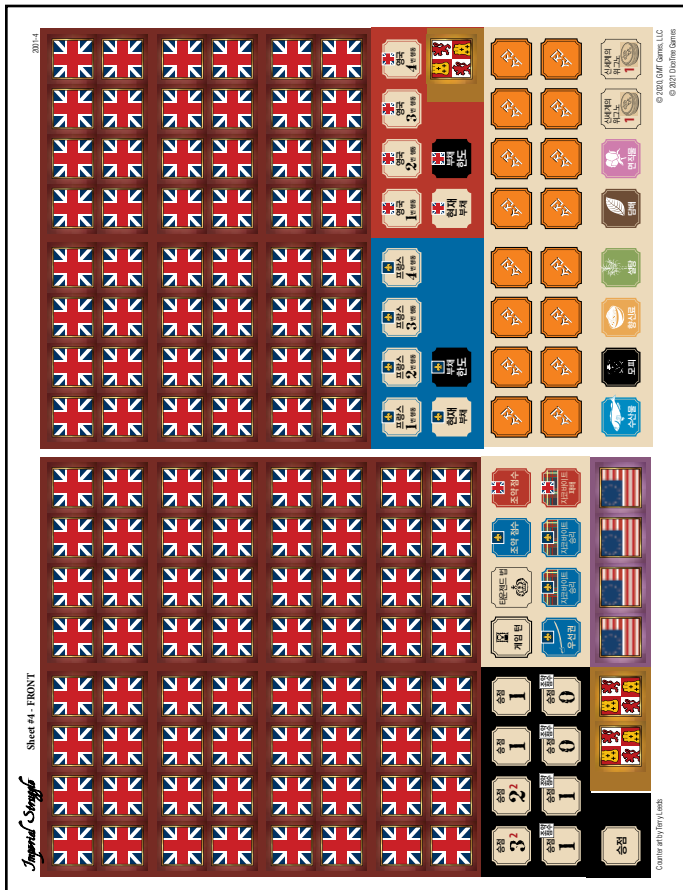
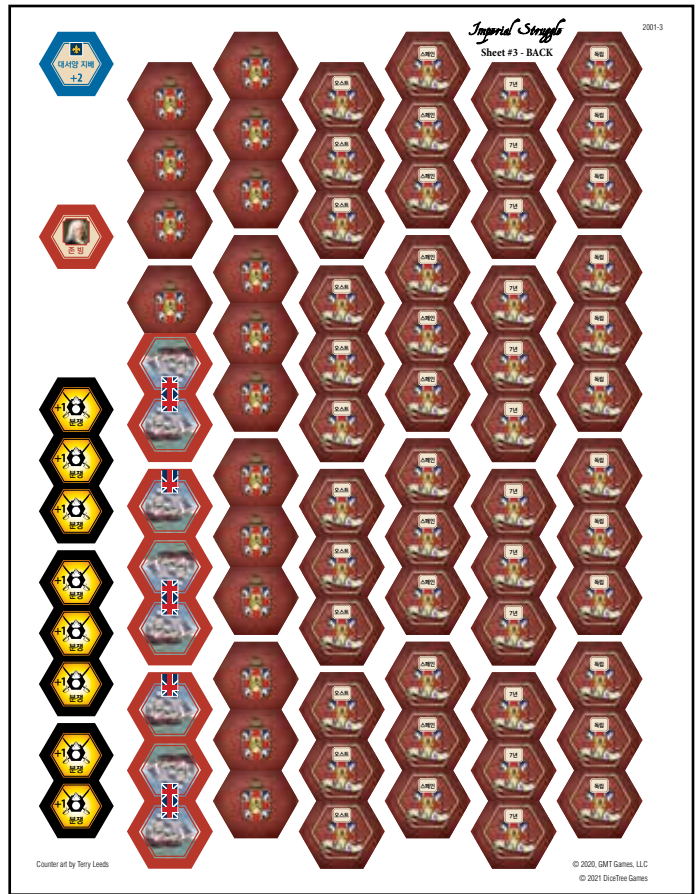
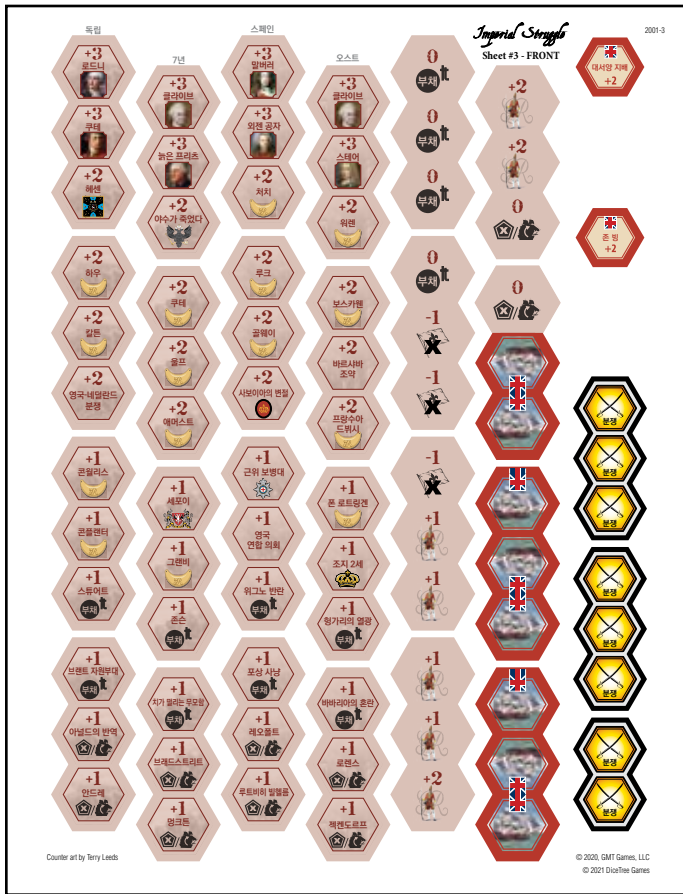
12.3 강화된 요새

영지 및 요새 상실의 결과를 좀 더 강화하고자 하는 플레이어들의 경우, 전장의 전쟁 보상 페이지에서 정복 점수로 요새를 함락할 때도 마찬가지로 정복 선 연결을 필요로 하는 규칙을 적용할 수 있습니다.

즉, 정복 점수로 요새를 함락하기 위해서는 영지와 동등한 조건이 필요합니다. 이 규칙으로 인해 플레이어가 한 번 내쫓긴 지역에 재진입하기가 더욱 어려워집니다. 또한, 이제 직접적으로 서로에게 위협이 되는 루이스버그와 헬리팩스의 가치가 더 높아집니다.

설정 도움말: 루이스버그와 헬리팩스 사이의 정복 선은 이 규칙을 적용할 때만 사용합니다.







“세인트 제도 전투, 1782년 4월 12일: 전투의 종결”, 토마스 화이트콤, 1783년 작.



“퐁트누아 전투, 1745년: 프랑스 군과 연합군의 대치”, 앙리 펠릭스 엠마뉘엘 필리포토, 1873년 작.

색인

경제 비용	5.4.2	재설정 페이지(평화)	4.1.5
경제 행동	5.4	전장 군사력	7.1.4
고립	5.4.1	전장의 보너스 군사력	7.1.3
국기	3.2.7, 3.2.8	전장의 전쟁 보상	7.2
군사 작전 계획	12.2	전장의 특별 보상	7.3
군사 행동	5.6	전쟁	7.0
군사력 향상	5.3.3	전쟁 준비 페이지	7.6
내각 카드	3.5	전쟁 타일	3.7, 5.6.1, 7.1.1, 7.1.2
미국 국기	10.0	전쟁 턴	2.3, 7.0
보너스 전쟁 타일	5.6.1	점령	3.2.7, 3.2.8
보너스 조건	3.4.3, 5.2	영지	3.2.3, 7.2.1.2, 7.2.2
보상 타일	3.9	정복 선	3.2.6
보호 칸	3.2.8, 5.6.2	정복 점수	7.2.1
부채	6.0	정치 비용	5.5.2
분쟁 마커	3.8, 5.6.2	정치 칸	3.2.1
사건 카드	3.4, 5.2	조약 점수	9.0
세계 수요	4.1.4, 4.1.12	지역	3.2
소지역	3.2	지역 연맹	3.2.1
스페인 제국	12.1	최종 승점 계산 페이지	1.0
승리	2.4, 4.1.13, 7.4	키워드	3.5.3
시장 칸	3.2.2, 5.4.1, 5.4.2	타일 군사력	7.1.1
연맹 칸	3.2.1, 7.1.3	투자 타일	3.3, 4.1.6, 5.1, 5.3
외교 행동	5.5	평화 턴	2.2, 4.1
요새	3.2.5, 5.6.3, 5.6.4, 7.2.1.1	함대	3.6, 5.6.5, 5.6.6
위신	3.2.1, 4.1.12, 11.0	해상 칸	3.2.4
이점 타일	3.2.5, 8.0	행동 라운드	5.0
자동 승리	2.5	행동 점수	3.0, 3.3, 5.3.2
재설정 페이지(전쟁)	7.5		