

황혼의 투쟁

냉전 시대, 1945-1989

게임 설명서

목차

1. 게임 소개.....	2	12. 중국 국공 내전 변형 규칙.....	11
2. 구성물.....	2	후기 전쟁 시나리오.....	12
3. 게임 준비.....	4	자세한 게임 예시.....	13
4. 게임 진행.....	4	카드 역사 배경.....	20
5. 카드 사용.....	5	턴 제로 카드 역사 배경.....	32
6. 작전.....	6	턴 제로 규칙 설명서.....	33
7. 사건.....	8	대체용 우주 개발 경쟁 트랙.....	34
8. 데프콘과 군사 작전.....	8	디자이너 노트.....	35
9. 중국.....	9	디자이너 변형 규칙.....	36
10. 승점 계산과 승리.....	10	만든 사람들.....	36
11. 토너먼트 규칙.....	11		





"여기에 일어날 수도 있는 일"

1951, 미국의 민방위 모집 포스터



"우리는 평화를 원한다"

1950, 소련의 공산당원 모집 포스터

1.0 게임 소개

"지금 또다시 나팔 소리가 우리를 부르고 있습니다. 비록 우리가 무기를 필요로 할 지라도 무기를 들라는 것이 아니며, 비록 우리가 전쟁에 뛰어들었지만 전투를 하라는 부름이 아닌, 기나긴 황혼의 투쟁의 집을 지라는 부름입니다."

- 1961년 1월, 존 F 케네디 취임 연설 중

1945년, 인류 역사상 가장 파괴적인 무기가 거대한 일본 제국을 화염 폭풍 속으로 굴복시키는 동안, 손잡을 것 같지 않던 국가들의 연합군은 나치 괴수를 격퇴했습니다. 한 때 많은 강대국들이 서 있던 자리에 이제는 단 둘만이 남았습니다. 그러나, 안도의 한숨을 내쉬 틈도 없이 세계는 새로운 갈등에 직면했습니다. 지난 10년간의 대규모 무력 충돌과는 달리, 이번 대립은 군인과 탱크가 중심이 아니라 첩자와 정치가, 과학자와 지식인, 예술가와 번역자들에 의한 싸움이었습니다.

황혼의 투쟁은 소련과 미국 사이에서 45년간 지속된 음모, 세력 과시, 간헐적인 전쟁의 불씨 등의 향연을 체험할 수 있는 2인 게임입니다. 이 두 초강대국은 전 세계를 무대로 자신들의 이데올로기와 삶의 방식을 고수하기 위해 싸움을 계속했습니다. 2차 세계 대전의 잔해 위에서 초강대국으로 부상한 두 국가가 유럽의 폐허에서 게임을 시작하여, 미국이 승자로 남게 된 1989년에 끝납니다.

황혼의 투쟁은 카드 운영 방식의 고전 게임인 위 더 피플과 한니발: 로마 대 카르타고의 기본 시스템을 이어받아서, 진행이 빠르고 복잡하지 않습니다. 방대한 역사적 사건들로 구성된 사건 카드에는 아랍-이스라엘 전쟁(1948~1967)부터, 베트남 전쟁과 미국의 반전 운동, 쿠바 미사일 위기를 비롯해서 세계를 핵전쟁의 벼랑 끝까지 몰고 간 여러 사건들까지 망라되어 있습니다. 하위 시스템은 게임을 끝내는 핵전쟁의 가능성이 있는 핵전쟁 긴장과 더불어 국위를 과시하는 우주 개발 경쟁을 담았습니다.

본 설명서는 제목에 번호를 붙여서 정리하고, 일부 규칙은 세분화해서 2.1이나 2.2처럼 소제목으로 분류했습니다. 설명서를 읽으면서 해당 번호를 통해 관련된 제목과 소제목을 확인할 수 있습니다.

영향력이나 **전장 국가**처럼 게임에서 특별한 의미를 가진 용어는 항상 굵은 글씨로 표시했습니다.

2.0 게임 구성물

황혼의 투쟁 본판 게임의 구성물은 다음과 같습니다.

- 양면으로 구성된 게임 보드 1개
(뒷면은 대체용 우주 개발 경쟁 트랙의 프로모가 적용되었습니다.)
- 각종 마커 타일 260개
- 설명서 1부
- 게임 진행 참조표 2장
- 카드 110장
- 6면체 주사위 2개 (각 주사위의 특수 아이콘의 값은 1입니다.)

2.1 게임 보드

"발트해의 슈체친에서부터 아드리아해의 트리에스테에 이르기까지, 대륙을 횡단하여 '철의 장막'이 드리워져 있습니다."

- 윈스턴 처칠

2.1.1 게임 보드의 지도는 유럽, 아시아, 중미, 남미, 아프리카, 중동 등 6개 지역으로 나뉘어져 있습니다. 각 지역은 지정학적으로 연결된 국가들을 나타내는데, 대부분은 지리적으로 인접한 국가들입니다. 유럽은 2개의 하위 지역, 동유럽과 서유럽으로 나뉩니다. 역사적으로 중립국인 오스트리아와 핀란드는 동유럽과 서유럽 양쪽 모두 포함됩니다. 아시아도 하위 지역으로 동남아시아가 있습니다. 국가를 나타내는 칸은 그 국가가 속한 지역의 색깔로 표시되어 있으며, 하위 지역은 지역 색깔 계통의 약간 옅은 색깔로 표시되어 있습니다.

유럽	
개입	3
우세	7
장악	자동승리

서유럽

동유럽

게임 디자이너의 말 게임의 지도는 실제 지정학적 현실과 정확히 일치하지는 않습니다. 리비아와 이집트가 정치적인 이유로 중동에 포함되어있으며, 캐나다와 터키가 유럽 지역으로 묶여있습니다.

2.1.2 사건, 규칙, 액션, 카드에서 언급되는 '유럽'이나 '아시아'는 해당 지역의 하위 지역들도 포함합니다.

2.1.3 지도에는 각 국가와 특정 국가들의 묶음(이후 한 국가로 취급합니다)을 나타내는 칸이 국가마다 하나씩 있습니다. 국가 칸에는 그 나라의 전반적인 안정성과 독립성, 국력 등을 나타내는 **안정 지수**가 있습니다.

안정 지수	
이란 2	페르시아만 연안국 3
전장 국가	일반 국가

2.1.4 **전장 국가** 칸은 밝은 바탕에 나라 이름이 있는 대부분의 국가의 칸과 마찬가지로 다릅니다. 단, **전장 국가**는 승점 계산(10.1 참고)과 쿠데타 시도(6.3 참고)에 특별한 규칙이 적용됩니다. **전장 국가**는 나라 이름을 보라색 바탕으로 강조해서 알아보기 쉽습니다.

2.1.5 지도에는 미국과 소련의 지리적 위치가 나와 있습니다. 미국과 소련에는 **영향력** 마커는 놓지 못하지만, 사건과 재조정을 처리할 때 “인접 조종 국가”의 효과를 받습니다. (재조정은 6.2.2 설명을 참고하세요.)

2.1.6 지도 상에서 국가들은 서로 검은색, 빨간색, 노란색 선으로 이어져 있습니다. 노란색 선은 같은 지역 안에서 서로 연결된 상태를 나타내며, 빨간색 점선은 다른 지역에 속한 국가 사이의 연결을 나타냅니다. 검은색 선은 국가와 초강대국 사이의 연결을 의미합니다. 어떤 색으로든 선이나 점선으로 연결된 국가는 서로 인접한 국가로 취급합니다.

게임 디자이너의 말 인접국이라는 개념에 실제 지리적 환경을 완전히 반영하지는 않았습니다. 몇몇 나라들은 실제로 물리적인 국경을 공유하지만, 게임 지도 상에는 연결 선이 없습니다. 이것은 오류가 아니라 게임 장치의 일부이며, 그 시대의 정치적 상황입니다.



미국
조종 중

미국
영향력

소련
조종 중

소련
영향력

2.1.7 조종 중인 국가: 지도 상의 모든 국가는 게임을 하는 사람이 조종하는 국가거나, 조종 중이 아닌 국가로 나뉩니다. 어떤 국가를 조종하려면 다음 두 조건을 모두 만족해야 합니다.

- 자신의 **영향력**이 해당 국가의 **안정 지수**와 같거나 더 커야 하며,
- 자신의 **영향력**이 상대방의 **영향력**보다 최소 해당 국가의 **안정 지수**만큼 커야 합니다.

예시: **안정 지수**가 4인 이스라엘을 조종하려면 이스라엘에 자신의 **영향력**이 최소 4는 있어야 하며, 이스라엘에 있는 상대방의 **영향력**보다 자신의 **영향력**이 4이상 커야 합니다.

2.1.8 일부 국가에는 국가 간의 왼쪽 또는 중앙 바로 오른쪽에 파란색이나 빨간색의 작은 숫자가 있습니다. 이 숫자들은 게임을 시작할 때 해당 국가에 미리 배치하는 **영향력**을 나타냅니다. 지도상에서 지역 이름 위에 적힌 숫자는 특정 한 국가가 아니라 그 지역에 속한 국가들에 배치하는 **영향력**을 나타냅니다. 시작할 때의 자세한 **영향력**은 3.2와 3.3의 게임 준비를 참고하세요.

2.2 카드

2.2.1 이 게임에서는 총 110장의 카드를 사용합니다. 승점 계산 카드를 제외한 모든 카드에는 작전 점수의 수치와 사건 명칭, 사건 내용이 적혀 있습니다. ‘승점 계산 카드’는 그 카드를 뽑은 턴에 반드시 사용해야 합니다.

2.2.2 각 카드에는 어떤 초강대국과 관련된 사건인지 나타내는 표식이 있습니다.

- 빨간색 별은 소련과 관련 있는 사건입니다.
- 흰색 별은 미국과 관련 있는 사건입니다.
- 빨간색과 흰색이 반씩 있는 별은 양쪽 모두 관계된 사건입니다. (상대방과 관련된 사건 카드를 사용할 때 일어나는 상황은 5.2 설명을 참고하세요.)

카드 예시



2.2.3 카드는 한 장씩 사용하며, 사건으로 쓰거나 작전으로 씁니다.

2.2.4 사건 제목에 별표(*)가 있는 카드가 많이 있습니다. 별표가 있는 카드를 사건으로 사용하면, 사용 후에 게임에서 카드를 제거합니다.

2.2.5 사건 제목에 밑줄이 있는 카드는 효과가 취소되거나 게임이 끝날 때까지 앞면이 보이도록 게임 보드 옆에 놓습니다.

도움말: 밑줄이 있는 카드 대부분은 그 카드에 해당하는 마커가 있습니다. 마커에 카드 번호와 사건 제목이 나와있어서, 카드를 펼쳐놓는 대신에 해당 마커를 사용해서 표시해도 좋습니다.

2.2.6 사용하고 버리는 카드는 가져오는 카드 더미 옆에 앞면이 보이도록 쌓아 놓습니다. (게임에서 완전히 제거된 카드가 아닙니다! 이후 설명과 카드 내용에서 카드를 “버립니다”와 “게임에서 제거합니다”를 구별해주세요.)

2.3 마커 설명

이 게임에는 다양한 마커가 사용됩니다.



3.0 게임 준비

3.1 초기 냉전 카드를 잘 섞어서 각자 **8장씩** 받습니다. 소련을 맡은 사람(이후 소련이라고 칭합니다)이 '중국 카드'를 앞면이 보이도록 자기 앞에 놓습니다. 초기 **영향력** 마커를 배치하기 전에, 각자 자신의 카드 내용을 확인할 수 있습니다.

3.2 소련이 먼저 시작합니다.

다음 지역에 총 **15의 영향력 마커**를 배치합니다.

시리아 1	이라크 1	북한 3
동독 3	핀란드 1	동유럽 아무 국가나 총 6

3.3 그 다음 미국을 맡은 사람(이후 미국이라고 칭합니다)이 다음 지역에 총 **25의 영향력 마커**를 배치합니다.

캐나다 2	이란 1	이스라엘 1
일본 1	호주 4	필리핀 1
남한 1	파나마 1	남아프리카 공화국 1
영국 5	서유럽 아무 국가나 총 7	

3.4 우주 개발 경쟁 트랙의 제일 왼쪽 칸에 미국과 소련의 우주 개발 경쟁 마커를 놓고, 군사 작전 트랙의 0 칸에 각자 자신의 군사 작전 마커를 놓습니다. 턴 기록 트랙의 첫 칸에 턴 마커를 놓고, 데프콘 트랙의 숫자 5칸에 데프콘 마커를 놓습니다. 마지막으로, 승점 표시 마커를 승점 트랙의 0칸에 놓습니다. 턴 마커는 노란색 면을 사용합니다. (파란색 면은 확장 게임에서 사용합니다.)

4.0 게임 진행

4.1 황혼의 투쟁은 총 10번의 턴을 진행합니다. 한 턴은 3~5년을 의미하며, 각자 6~7장의 카드를 사용합니다. 게임을 시작할 때, 각자 초기 냉전 카드 더미에서 8장씩을 받습니다. 네 번째 턴을 시작할 때, 카드 더미에 중기 냉전 카드를 모두 섞고 각자 손에 든 카드가 9장이 되도록 가져옵니다. 여덟 번째 턴을 시작할 때, 카드 더미에 후기 냉전 카드를 모두 섞습니다.

4.2 설명에서 자주 등장하는 “진행하는 사람”은 이번 턴의 액션 라운드를 수행 중인 사람을 말합니다.

4.3 카드 더미에 남은 카드가 없으면 버린 카드를 모두 섞어서 새로운 카드 더미를 만듭니다. 별표(*)가 있는 카드는 사건으로 사용하면 즉시 게임에서 제거되기 때문에, 카드 더미에 다시 섞이지 않습니다.

4.3.1 카드를 다시 섞기 전에, 카드 더미에 남아있는 카드를 먼저 모두 나눠 받습니다. 단, 네 번째와 여덟 번째 턴은 예외입니다. (4.4 설명을 참고하세요.)

4.4 초기 냉전 카드 더미에 중기 냉전 카드로 넘어가거나, 중기 냉전에서 후기 냉전으로 넘어갈 때는 버린 카드를 함께 섞지 않습니다. 이렇게 시대가 바뀔 때에는 바뀌는 시대, 즉 중기 냉전 또는 후기 냉전 카드만 섞습니다. 버린 카드는 그대로 두었다가, 이후에 카드 더미가 다 떨어지면 함께 섞습니다.

4.5 황혼의 투쟁의 한 턴은 다음과 같이 진행됩니다.

1. 데프콘 완화
2. 카드 분배
3. 헤드라인 단계
4. 액션 라운드
5. 군사 작전 점수 확인
6. 남겨 둔 카드 공개(토너먼트 경기에서만)
7. '중국 카드' 뒤집기
8. 턴 마커 전진
9. 최종 승점 계산(10턴이 끝났을 때만)

1. 데프콘 완화: 데프콘 레벨이 5보다 낮으면, 평은 방향으로 데프콘 마커를 한 칸 옮깁니다.

2. 카드 분배: 1~3턴에는 각자 손에 **8장**이 되도록, 4~10턴에는 **9장**이 되도록 카드를 받습니다. '중국 카드'는 손에 든 카드로 세지 않습니다.

3. 헤드라인 단계: 각자 자기 손에 있는 카드 중 한 장을 선택합니다. 두 사람 다 카드를 선택하면 동시에 카드를 공개합니다. 이 카드를 “헤드라인 카드”라고 부르며, 이 단계에서 헤드라인 카드의 사건이 일어납니다. (사건으로 사용했기 때문에, 앞서 설명한대로 *별표가 붙은 카드는 사용 후에 게임에서 제거합니다.) 어느 쪽 카드의 사건이 먼저 일어나는지는 헤드라인 카드의 작전 점수를 특별히 “헤드라인 값”이라고 부르는데, 이 숫자에 따라 어느 쪽 카드의 사건이 먼저 일어나는지 결정됩니다. 헤드라인 값이 더 높은 카드의 사건을 먼저 실행하고, 숫자가 같으면 미국이 먼저입니다.

• 승점 계산 카드도 헤드라인 단계에 쓸 수 있지만, 헤드라인 값이 0이라서 항상 나중에 실행합니다. 두 사람 모두 승점 계산 카드를 헤드라인 카드로 쓰면, 미국이 사용한 승점 카드를 먼저 실행합니다.

• 헤드라인 카드의 사건은 자신보다 상대방에게 도움이 되는 내용이라도, 반드시 실행해야 합니다.

도움말: 상대방과 관련된 사건 카드를 헤드라인 단계에서 사용하면, 상대방은 자기가 사용할 때와 마찬가지로 사건을 실행합니다. 그러나, 특정 데프콘 상황이 발생하면 헤드라인 카드를 사용한 사람이 그 상황을 일으킨 사람으로 간주합니다. (8.1.3을 참고하세요.)

• '중국 카드'는 헤드라인 단계에 사용할 수 없습니다.

• 헤드라인 카드 내용에 작전 점수를 쓸 수 있다는 내용이 없으면 헤드라인 단계에서 그 카드의 작전 점수를 사용할 수 없습니다.

4. 액션 라운드: 1~3턴에는 액션 라운드가 여섯 번, 4~10턴에는 일곱 번 있습니다. 액션 라운드마다 서로 번갈아며 카드를 1장씩 사용합니다. 따라서, 1~3턴에는 각자 6장씩, 4~10턴에는 각자 7장씩 카드를 사용합니다. 소련이 항상 액션 라운드를 먼저 진행하고, 미국이 그 다음에 합니다. 카드 액션은 상대방이 액션을 하기 전에 반드시 완료해야 합니다. 현재 액션 라운드를 수행하는 사람을 “진행하는 사람”이라고 부릅니다.

- 액션 라운드를 모두 마치면 보통은 손에 카드가 남습니다. 이 카드는 “남겨 둔” 카드라고 하고, 다음 라운드에 사용할 수 있습니다. 승점 계산 카드는 절대로 남겨 둘 수 없습니다.
- 이번 턴의 액션 수보다 카드가 부족하면, 상대방이 차례를 마칠 때까지 남은 액션 라운드 동안 가만히 기다려야 합니다.

5. 군사 작전 점수 확인: 이번 턴에 필요한 군사 작전을 달성했는지 확인하고, 달성하지 못했으면 감점을 받습니다. (8.2를 참고하세요.) 각자 군사 작전 마커를 0으로 되돌려 놓습니다.

6. 남겨 둔 카드 공개: 토너먼트나 경기 등의 게임에서는 라운드를 끝내기 전에 사용하지 않은 승점 계산 카드가 있는지 확인합니다. 이 과정에서 전략이 노출될 수 있기 때문에, 일반적인 게임에서는 공개하지 않아도 좋습니다.

7. 중국 카드 뒤집기: 턴을 진행하는 동안 ‘중국 카드’가 뒤집혔으면, 다시 앞면이 위로 오도록 뒤집습니다.

8. 턴 마커 전진: 턴 마커를 다음 칸으로 옮깁니다. 3번째 턴이 끝나면 초기 냉전 카드, 7번째 턴이 끝나면 후기 냉전 카드를 카드 더미에 섞습니다.

9. 최종 승점 계산: 10번째 턴이 끝나면 승점 계산 규칙에 따라 최종 승점을 계산합니다.

5.0 카드 사용

5.1 카드는 사건 또는 작전, 두 가지 방법으로 사용할 수 있습니다. 보통은 턴을 끝낼 때 각자 한 장씩 손에 카드를 남기게 됩니다. 그밖에 다른 카드는 모두 사건이나 작전으로 사용해야 합니다, 절대로 자기 차례를 포기할 수 없습니다. 즉, 손에서 카드를 버리거나, 카드 사용을 건너뛸 수 없습니다.

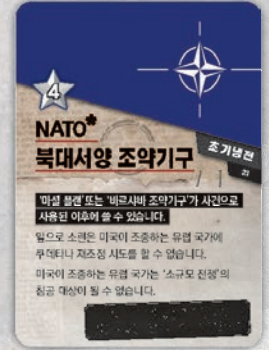
5.2 상대방 사건 카드 사용: 상대방에게만 관련된 사건 카드를 작전으로 사용하더라도, **여전히 사건은 일어납니다.** (카드에 별표*가 있다면 사건 실행 후에 게임에서 제거합니다.)

도움말: 카드를 작전으로 사용하면서 상대방의 사건이 일어나면, 상대방은 직접 카드를 쓴 것처럼 카드 내용을 실행합니다.

- 사건 실행은 작전 수행 전이나 후에 할 수 있습니다. 항상 라운드를 진행하는 사람이 사건 실행 시점을 결정합니다.
- 상대방 사건 카드를 사용했어도 사건 발생에 필요한 카드가 사용되지 않았거나, 사건 발생에 필요한 조건이 갖춰지지 않으면 사건이 일어나지 않습니다. 이 경우, 별표(*)가 붙은 카드는 제거되지 않고 버린 카드 더미에 놓습니다.
- 상대방 사건 카드를 사용했어도 그 전에 해당 사건을 막는 사건 카드가 쓰였다면, 사건 발생 없이 작전으로만 사용합니다.
- 상대방 사건 카드를 써서 사건이 발생했는데, 그 결과 아무런 변화가 없더라도 사건은 발생한 것으로 간주합니다. 카드에 별표(*)가 있었으면 게임에서 제거합니다.



‘마셜 플랜’은 ‘NATO’ 사건을 쓸 수 있게 합니다.



예시 1: 소련은 ‘마셜 플랜’이나 ‘바르샤바 조약 기구’ 카드가 사용되기 전에 ‘NATO’ 카드를 사용했습니다. 소련은 작전 점수 4점을 쓸 수 있지만, 미국은 ‘NATO’의 사건 내용을 실행하지 못했습니다. ‘NATO’ 카드에 별표가 있지만 게임에서 제거되지 않습니다. 버린 카드 더미로 들어가고, 추후에 다시 섞여서 사용될 수 있습니다.

예시 2: 미국은 ‘아랍-이스라엘 전쟁’을 작전 점수 2점으로 썼습니다. 그러나, 미국이 이전 액션 라운드에서 ‘아랍-이스라엘 전쟁’ 사건 발생을 막는 ‘캠프 데이비드 협정’을 썼기 때문에, 소련은 사건을 실행하지 못합니다. 미국은 작전 점수 2점을 쓰고, ‘아랍-이스라엘 전쟁’ 카드는 게임에서 제거되지 않습니다.

예시 3: 소련은 ‘진보를 위한 동맹’ 카드를 사용했는데, 미국이 중남미에서 종종중인 **전장 국가**가 하나도 없습니다. 그래도 사건은 발생한 것으로 보고, 소련 라운드가 끝난 후 해당 카드를 게임에서 제거합니다.

예시 4: 소련은 ‘스타워즈 계획’ 카드를 작전으로 사용했는데, 미국이 우주 개발 경쟁 트랙에서 뒤쳐져 있습니다. 아무 일도 일어나지 않고, 카드는 버린 카드 더미에 놓습니다.

5.3 사건 카드 중에 특정 점수 이상의 작전 점수 카드를 쓰거나 버리게 하는 카드가 있습니다. 이 사건을 실행할 때, 그보다 더 높은 숫자의 카드를 쓰거나 버려도 됩니다.

예시: ‘수령에 빠진 미국’ 사건은 미국이 작전 점수 2점 이상의 카드를 버리게 합니다. 이 때, 미국은 작전 점수 3점짜리 카드를 버려도 됩니다.

5.4 어떤 사건으로 누군가 카드를 버리게 되는 경우, 그 카드의 사건은 일어나지 않습니다. 이 규칙은 승점 계산 카드에도 적용됩니다.

5.5 10.1.5의 규칙을 제외하고, 카드의 내용이 설명서의 규칙보다 우선합니다.

6.0 작전

작전 점수는 다음 4가지 용도로 쓸 수 있습니다.

- 영향력 마커 배치
- 재조정 주사위 굴리기
- 쿠데타 시도
- 우주 개발 경쟁

카드를 작전으로 사용하면 그 카드의 작전 점수를 **영향력** 배치, 재조정, 쿠데타, 우주 개발 경쟁 중 **하나에 모두** 써야 합니다.

6.1 영향력 마커 배치

"누구든 자신의 군대가 닿는 곳마다 자신의 체제를 강요한다."

- 이오시프 스탈린

6.1.1 영향력 마커는 한 번에 하나씩 놓습니다. **영향력** 마커는 반드시 액션 라운드를 진행하는 사람이 액션을 시작할 때 이미 자신의 **영향력** 마커가 있는 국가나, 그 인접국에 놓아야 합니다.

예외: 사건 카드로 **영향력**을 배치할 때는 카드에 별다른 언급이 없으면 이런 제한에 걸리지 않습니다.

어떤 국가를 조종하는데 필요한 **영향력**을 배치하면 마커를 바탕색이 칠해진 쪽으로 놓습니다.

6.1.2 자신이 조종하고 있거나, 아무도 조종하지 않는 국가에 **영향력** 마커 하나를 놓을 때는 작전 점수 1점이 필요합니다. 상대방이 조종하는 국가에 **영향력** 마커 하나를 놓을 때는 작전 점수 2점을 써야 합니다. **영향력** 마커를 놓으면서 그 국가의 조종이 풀리면, 추가로 **영향력**을 배치할 때는 같은 라운드라도 작전 점수 1점만 쓰면 됩니다.

예시: 미국은 터키에 **영향력**이 2만큼 있고, 소련은 없습니다. 따라서 현재 미국이 터키를 조종하고 있습니다. 소련이 작전 점수 4짜리 카드를 사용해서 터키에 **영향력**을 배치하려 합니다. 첫 번째 **영향력**을 놓으면서 작전 점수 2점을 사용합니다. 그와 동시에 미국의 **영향력**이 터키의 **안정 지수**인 2만큼 소련을 앞서지 못하게 됩니다. 미국의 조종 상태가 풀려서, 소련은 작전 점수 1점씩을 쓰고 두 번째와 세 번째 **영향력**을 배치합니다. 만약 처음부터 터키에 미국의 **영향력**이 1만 있었으면, 미국은 터키를 조종하지 않으므로 소련은 터키에 **영향력** 1에 작전 점수 1점씩만 쓰면 됩니다.



예시: 미국은 터키와 그리스를 조종하고, 소련은 시리아와 레바논을 조종하고 있습니다. 루마니아와 불가리아는 어느 진영에도 조종당하지 않는 상태입니다.

6.1.3 카드 한 장을 사용해서 그 작전 점수만큼 **영향력** 마커를 여러 지역, 여러 국가에 배치할 수 있습니다.



예시: 미국은 파나마와 남한에 **영향력**이 있는 상태로 라운드를 시작합니다. 미국은 작전 점수 3점짜리 카드를 써서 **영향력**을 배치하려고 합니다. 미국은 파나마의 인접국인 코스타리카와 콜롬비아에 **영향력**을 배치할 수 있지만, 코스타리카와 니카라과에는 배치할 수는 없습니다. 라운드를 시작할 때 니카라과의 인접국에 **영향력**이 없었기 때문에, 코스타리카에 **영향력**을 배치한 다음이라도 니카라과에는 놓을 수 없습니다. 또 다른 방법으로, 남은 작전 점수를 써서 이미 **영향력**이 있는 남한이나 그 인접국에 **영향력**을 배치할 수 있습니다.

6.1.4 진행하는 사람은 자신의 초강대국과 인접한 국가에 언제든지 **영향력** 마커를 놓을 수 있습니다.

6.1.5 **영향력** 마커는 현금처럼 취급합니다. 고액권은 언제든지 잔돈으로 쪼갤 수 있습니다. 또한, 게임에서 사용되는 **영향력** 마커의 개수는 제한이 없습니다. 마커가 모자라면 칩이나 동전 등을 대체해서 사용하세요.

6.1.6 한 사람이 한 국가에 두 개 이상의 마커를 놓으면, 더 큰 숫자의 마커를 위에 놓습니다. **영향력** 마커는 항상 공개입니다.

6.2 재조정 주사위 굴리기

6.2.1 재조정은 한 국가에서 상대방 **영향력**을 약화시키는 데 사용됩니다. 인접국에 자신의 **영향력**이 있으면 성공 확률이 높아지지만, 인접국과 대상 국가에 자신의 **영향력**이 없어도 재조정을 시도할 수 있습니다. 단, 상대방은 해당 국가에 **영향력**이 최소 1은 있어야 합니다. 카드를 재조정으로 쓰면, 다음 대상 국가를 고르기 전에 이번 재조정 주사위 결과를 적용해야 합니다. 카드 한 장의 작전 점수를 다 쓸 때까지 한 액션 라운드에 같은 국가나 여러 국가를 대상으로 재조정을 시도할 수 있습니다.

6.2.2 재조정을 한 번 시도하는 데 작전 점수 1점이 필요합니다. 각자 주사위를 하나씩 굴려서 큰 숫자를 굴린 사람이 숫자 차이만큼 해당 국가에서 상대방 **영향력**을 제거합니다. 숫자가 같으면 아무 일도 일어나지 않습니다. 각자 자기 주사위의 결과에 다음의 내용을 적용합니다.

- 대상 국가에 인접한 국가 중, 자신이 조종하는 국가당 +1
- 대상 국가에 상대방보다 많은 **영향력**을 가지고 있으면 +1
- 대상 국가가 자신의 초강대국과 인접하면 +1

예시: 미국은 북한을 목표로 재조정을 시도합니다. 북한에는 소련 **영향력**이 3만큼 있고, 미국 **영향력**은 없습니다. 미국은 북한에 인접한 조종 국가도 없고, 북한에서 소련보다 **영향력**도 적으므로 미국의 주사위 숫자는 변하지 않습니다. 소련은 북한에 인접해 있어서 주사위 결과에 1을 더하고, 북한에 미국보다 **영향력**이 커서 1을 더합니다. 미국은 운 좋게도 주사위 숫자가 5가 나왔고, 소련은 2가 나왔는데 2를 더하여 4가 되었습니다. 그 결과 북한에서 소련 **영향력**이 1 줄었습니다.

6.2.3 재조정 결과로 **영향력**을 추가할 수는 없습니다.

6.3 쿠데타 시도

6.3.1 쿠데타는 대상 국가의 정부를 뒤엎는 작은 규모의 전쟁을 나타냅니다. 대상 국가나 인접 국가에 자신의 **영향력**이 없어도 쿠데타를 시도할 수 있습니다. 그러나, 쿠데타 대상 국가에 상대방의 **영향력**은 반드시 있어야 합니다.

6.3.2 쿠데타의 성패는 주사위와 카드 작전 점수, 대상 국가의 **안정 지수**에 따라 달라집니다. 주사위를 굴려서 카드의 작전 점수에 더한 숫자와, 대상 국가의 **안정 지수**의 2배를 비교합니다.

(주사위 + 카드의 작전 점수) - (대상 국가의 **안정 지수** × 2)

작전 점수 총합이 **안정 지수** 2배보다 크면 쿠데타에 성공하고, 같거나 작으면 실패합니다.

쿠데타에 성공하면 작전 점수 총합과 **안정 지수** 2배의 차이만큼 대상 국가에서 상대방의 **영향력** 마커를 제거합니다. 그 차이가 상대방 **영향력**보다 크면, 상대방 **영향력**을 모두 제거한 후 남은 차이만큼 자기 **영향력**을 배치합니다.

6.3.3 쿠데타의 성패와 상관없이, 카드의 작전 점수만큼 자신의 군사 작전 트랙의 마커를 전진시킵니다.

예시: 미국은 작전 점수 3점짜리 카드를 써서 멕시코에 쿠데타를 시도합니다. 미국은 멕시코에 **영향력**이 없고, 소련은 **영향력** 2가 있습니다. 우선 미국은 이번 턴에 군사 작전 점수 3점을 얻었다는 표시로, 군사 작전 트랙에서 자신의 마커를 움직입니다. (8.2 설명을 참고하세요.) 미국은 주사위를 굴려서 4가 나왔고, 작전 점수 3점에 더해서 총 7점이 되었습니다. 7점에서 멕시코의 **안정 지수**(2)의 두 배인 4를 빼서, 쿠데타는 성공하고 최종 3만큼 **영향력**을 적용할 수 있습니다. 미국은 멕시코에 있던 소련의 **영향력** 2를 제거하고, 자신의 **영향력** 마커 1을 놓습니다.



6.3.4 어떤 식으로든 **전장 국가**에 쿠데타를 시도하면 데프콘 마커를 핵전쟁 방향으로 한 칸 옮깁니다.

6.3.5 카드 중에는 특정 지역에 '자유 쿠데타'를 일으킬 수 있는 카드가 있습니다. 이 경우, 현재 데프콘 레벨의 지리적 제한에 걸리지 않습니다. (8.1.5 설명을 참고하세요.) 단, **전장 국가**에서 자유 쿠데타를 시도하면 6.3.4 설명에 따라 데프콘 마커를 핵전쟁 방향으로 한 칸 옮깁니다.

6.4 우주 개발 경쟁

"우리는 우주로 나아가야 합니다. 인류는 어떤 분야에나 도전해야 하고, 자유인은 모든 것을 공유해야 하기 때문입니다. ...이 나라는 현 60년대가 끝나기 전에 달에 사람을 착륙시키고 지구로 안전하게 귀환시킬 수 있다고 저는 믿습니다."

- 존 F. 케네디

6.4.1 게임을 시작할 때, 우주 개발 경쟁 트랙에 각 초강대국의 마커를 함께 놓습니다.

작전 점수를 써서 자기 마커를 트랙의 현재 위치에서 바로 다음 칸으로 전진시킬 수 있습니다.



그렇게 하려면, 사용할 카드의 작전 점수가 전진시킬 칸에 표시된 조건과 같거나 커야 합니다. 그 다음 주사위를 굴려서 전진시킬 칸에 표시된 조건에 해당하는 숫자가 나오면 자신의 마커를 전진시킵니다.

6.4.2 각자 한 턴에 한 번씩만 우주 개발 경쟁을 시도할 수 있습니다.

예외: 이 제한은 우주 개발 경쟁 트랙을 전진시키면서 얻는 능력이나 특정 사건으로 조정될 수 있습니다. 때로는 즉시 마커를 전진시킬 수 있습니다.

6.4.3 우주 개발 경쟁 트랙을 전진하면서 승점이나 특권 등을 얻습니다. 트랙의 칸 중에서 다섯 칸에는 '달 궤도 선회' 칸의 3/1처럼 숫자와 /이 표시되어 있습니다. /의 왼쪽 숫자는 처음으로 그 칸에 도달하는 사람이 얻는 승점이고, 오른쪽 숫자는 나중에 도착하는 사람이 얻는 승점입니다. 승점은 해당 칸에 도착하는 즉시 받습니다. 우주 경쟁으로 얻는 모든 승점은 누적됩니다.

6.4.4 특권은 그 칸에 처음 도착한 사람만 얻습니다. 단, 상대방이 그 칸에 도착하면 특권 효과는 즉시 없어집니다. 각 칸에 먼저 도달한 사람이 얻는 특권은 다음과 같습니다.

- 2번째 칸(우주에 진입한 동물): 한 턴에 우주 개발 경쟁을 두 번 할 수 있습니다.
- 4번째 칸(지구 궤도에 오른 인류): 상대방이 먼저 헤드라인 카드를 고르고, 그 카드를 공개한 다음 자신의 헤드라인 카드를 선택합니다.
- 6번째 칸(달 착륙 성공): 턴이 끝날 때 손에 남겨둔 카드 한 장을 버릴 수 있습니다.
- 8번째 칸(우주 정거장): 한 턴에 액션 라운드를 여덟 번 수행할 수 있습니다. 특권은 즉시 적용하고, 앞서 얻은 특권에 누적됩니다.

예시: 소련은 우주 개발 경쟁 트랙 2번째 칸에 도착했습니다. 소련은 같은 턴의 다음 번 액션 라운드에서 우주 개발 경쟁을 다시 할 수 있습니다. 미국이 2번째 칸에 도달하기 전에 소련이 4번째 칸에 도달하면, 소련은 한 턴에 우주 개발 경쟁으로 카드를 2장 쓸 수 있고, 미국은 헤드라인 단계 때 소련이 카드를 고르기 전에 먼저 카드를 선택해서 보여줘야 합니다.

6.4.5 카드의 내용과 상관없이, 우주 개발 경쟁에 사용한 카드의 사건은 실행되지 않습니다. 우주 개발 경쟁에 쓴 카드는 버리는 카드 더미에 놓습니다.

게임 디자이너의 말 우주 개발 경쟁은 일종의 안전 장치입니다. 상대방에게 좋은 카드를 들고 있을 때, 그 카드의 사건을 발동시키지 않으면 우주 개발 경쟁에 사용해서 버리면 됩니다. (그런 카드는 작전 점수도 충분합니다.)

6.4.6 우주 개발 경쟁 트랙의 마지막 칸에 도달한 사람은 남은 게임 동안 우주 개발 경쟁에 카드를 쓸 수 없습니다.

7.0 사건

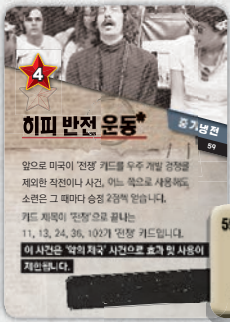
"조린 대사 당선, 소련이 중거리 미사일과 기지를 쿠바에 이미 배치했고, 배치 진행 중인 사실을 부정할 것이요? 그렇지 않소? 통역 기다리지 말고 대답 하시오! 그렇지 않소, 그렇지 않소?"

- 애들레이 스티븐슨, 주유엔 미국 대사

7.1 작전 대신 사건으로 카드를 사용할 수 있습니다. 자신이 알고 있는 초강대국에 관련된 사건이거나, 양쪽 모두에 해당하는 사건이면 카드의 내용을 즉시 실행합니다.



7.2 동남아시아 승점 계산 카드는 사건 제목에 별표가 붙어 있어서, 사용 후에 제거되는 유일한 승점 계산 카드입니다.



7.3 지속 효과가 있는 사건: '히피 반전 운동' 처럼 일부 사건 카드는 제목에 밑줄이 있습니다. 밑줄은 해당 사건이 남은 게임 동안 효과가 지속된다는 것을 의미합니다. 이러한 카드를 사건으로 사용하면 그 효과가 지속된다는 표시로 게임 보드 옆에 카드를 놓거나, 해당하는 마커를 턴 기록 트랙에 놓습니다.

7.4 어떤 사건 카드는 작전 점수를 바꿉니다. 변경 결과는 총 합계에 적용되고, '중국 카드'의 작전 점수도 바꿀 수 있습니다.

예시: 미국은 헤드라인 단계 때 '매카시즘과 대숙청' 카드를 썼습니다. 원래는 모든 소련 카드의 작전 점수가 1점씩 깎입니다. 그런데, 소련의 헤드라인 카드가 '베트남 봉기'입니다. 이 사건은 소련이 작전 점수 전부를 동남아시아에 사용하는 경우, 카드의 작전 점수 1점을 증가시킵니다. 소련은 첫 액션으로 '중국 카드'를 쓰고, 작전 점수 5점을 모두 동남아시아에 사용합니다. '베트남 봉기'의 효과로 작전 점수가 6이 되지만, 미국이 사용한 '매카시즘과 대숙청' 때문에 다시 5점이 되었기 때문입니다.

7.4.1 작전 점수를 바꾸는 사건 카드는 한 사람에게만 적용됩니다. 상대방에게 카드를 빼앗기더라도, 빼앗은 카드에 작전 점수 변경을 적용하지 못합니다.

예시: 소련은 '브레즈네프 독트린'을 사건으로 써서, 자기 손의 모든 카드에 작전 점수 1점씩을 추가했습니다. 미국이 '대소련 곡물 수출' 등의 카드를 써서 소련의 카드를 한 장 빼앗아오더라도, 미국은 그 카드에 추가 작전 점수 1점의 혜택을 받지 못합니다.

7.4.2 작전 점수를 바꾸는 사건은 이후에 사용하는 카드가 어떤 목적이든 상관없이 적용됩니다.

예시 1: 소련은 '매카시즘과 대숙청'을 사건으로 사용했고, 미국은 작전 점수 2점짜리 카드를 써서 쿠데타를 시도합니다. 미국은 쿠데타로 굴린 주사위 결과에 1만 더할 수 있고, 군사 작전 점수도 1점만 얻습니다.

예시 2: 소련이 이번 턴에 먼저 '브레즈네프 독트린' 사건을 썼으면, '뒤통에 걸린 소련' 사건이 발동됐을 때 작전 점수 1점짜리 카드를 버려도 됩니다.

예시 3: 미국이 이번 턴에 먼저 '봉쇄 정책' 사건을 썼으면, 이후에 사용하는 'CIA(미 중앙정보국) 창설' 카드는 작전 점수 2점짜리로 쓸 수 있습니다.

7.4.3 "—한 것처럼 작전을 수행합니다 / 영향력을 배치합니다 / 재조정을 시도합니다." 라는 내용이 있는 사건 카드를 사용한 사람은 카드에 나온 작전 점수만큼 그 내용을 실행할 수 있습니다. 이렇게 사건을 실행하면서 추가로 수행하는 작전은 같은 숫자의 작전 점수 카드를 썼을 때와 똑같이 취급합니다. 따라서, 6.0의 규칙에 나오는 제한이 모두 적용되고, 배치나 작전 점수를 제한하는 다른 사건의 영향도 받습니다.

7.5 어떤 사건이 그 사건을 취소하거나 제한하는 내용의 다른 사건 때문에 사건으로 사용할 수 없더라도, 그 카드의 작전 점수는 쓸 수 있습니다.

7.6 전쟁: 카드 중에는 6.25 한국 전쟁, 아랍-이스라엘 전쟁, 인도-파키스탄 전쟁, 소규모 전쟁, 이란-이라크 전쟁, 이렇게 5개의 전쟁 카드가 있습니다. 전쟁 카드의 사건은 공격하거나 방어할 국가에 양측 영향력이 없어도 일으킬 수 있습니다. 전쟁의 결과로 아무런 변화가 없더라도, 사건 카드를 사용한 사람은 성공하면 승점 보상을 받고, 성공 여부와 상관 없이 군사 작전 점수를 얻습니다. (8.2.4 설명을 참고하세요.)

8.0 데프콘과 군사 작전

"이상한 게임이군요. 이길 수 있는 길은 게임을 하지 않는 것 뿐입니다."

- 북미 항공 방위 사령부(NORAD) 컴퓨터 조슈아, 영화 위게임 중.

8.1 데프콘 트랙

8.1.1 데프콘 트랙은 이 게임에서 핵전쟁 긴장의 정도를 나타내며, 숫자가 낮을수록 긴장이 고조됩니다. 데프콘 레벨은 최대치인 5단계 '평온' 상태에서 게임을 시작합니다. 사건이나 액션의 결과로 데프콘 레벨이 수시로 바뀌는데, 어느 시점에서건 1단계가 되는 순간 게임이 즉시 끝납니다.

8.1.2 데프콘 레벨은 절대 5를 넘어갈 수 없습니다. 사건의 결과가 데프콘 레벨이 5를 넘게 하더라도 아무 효과가 없습니다.

8.1.3 데프콘 레벨이 1에 도달하면 핵전쟁이 발발하고 즉시 게임이 끝납니다. 데프콘 레벨이 1이 된 당시에 라운드를 진행하는 사람이 게임에서 패배합니다.

예시: 데프콘 레벨이 2단계일 때, 미국이 '올림픽 개최' 카드를 사용했습니다. 소련은 참석을 거부합니다. 데프콘 레벨이 1단계로 강화되어 핵전쟁이 발발합니다. 라운드를 진행하는 사람인 미국이 게임에서 졌습니다.

8.1.4 어떤 식으로든 **전쟁 국가**에 쿠데타를 시도하면 데프콘 마커를 핵 전쟁 방향으로 한 칸 옮깁니다.

8.1.5 데프콘 단계별 효과는 데프콘 트랙에 나와 있으며, 그 내용은 다음과 같습니다.

- **데프콘 5:** 아무 효과도 없습니다.
- **데프콘 4:** 유럽에서 쿠데타나 재조정을 시도할 수 없습니다.
- **데프콘 3:** 유럽과 아시아에서 쿠데타나 재조정을 시도할 수 없습니다.
- **데프콘 2:** 유럽, 아시아, 중동에서 쿠데타나 재조정을 시도할 수 없습니다.
- **데프콘 1:** 게임이 종료됩니다. 데프콘 레벨을 1로 만든 책임이 있는 사람, 즉 라운드를 진행하는 사람이 게임에서 패합니다.

도움말: 쿠데타나 재조정 제한이 걸린 지역에 데프콘 제한 마커를 놓아서 잊지 않도록 합니다.



8.1.6 데프콘 완화 단계: 항상 턴을 시작할 때 데프콘 레벨이 5보다 낮으면 데프콘 마커를 평온 방향으로 한 칸 옮깁니다.

8.1.7 데프콘 완화와 강화: 모든 경우에서, 설명서와 카드 내용이 데프콘 레벨을 "완화합니다" 라고 하면 데프콘 마커를 숫자가 높은 쪽으로 한 칸 움직이라는 뜻이고, 데프콘 레벨을 "강화합니다" 라고 하면 숫자가 낮은 쪽으로 한 칸 움직이라는 뜻입니다.

8.2 군사 작전 트랙

"자제하라고요? 왜 그들의 목숨을 구하는 데 그렇게 신경을 씁니까? 온통 그 잡놈들을 죽일 생각뿐인데요. 전쟁의 마지막에 미국인 둘과 러시아인 하나가 살아 남으면, 우리의 승리입니다."

- 토마스 파워 장군, 미 전략 공군

8.2.1 턴이 끝날 때마다 정해진 군사 작전 점수를 달성해야 합니다. 달성하지 못하면 상대방에게 승점을 주게 됩니다. 매 턴마다 필요한 군사 작전 점수는 현재 데프콘 레벨의 숫자와 같습니다. 군사 작전 점수가 모자라면, 모자란 군사 작전 점수당 1점씩 상대방이 승점을 얻습니다. 두 사람 모두 군사 작전 점수가 모자라면, 순수 차이만큼 승점 트랙에 반영합니다.



예시: 턴이 끝날 때까지 미국은 군사 작전 점수 2점을 달성했습니다. 현재 데프콘 레벨이 4라면 소련은 승점 2점을 얻습니다.

8.2.2 쿠데타 시도와 전쟁 카드의 사건 발생은 군사 작전입니다. 재조정은 군사 작전으로 간주하지 않습니다.

8.2.3 작전 점수를 쿠데타 시도에 사용하면, 진행하는 사람은 군사 작전 트랙에서 자기 마커를 카드의 작전 점수만큼 전진시킵니다. 전쟁 사건 카드('아랍-이스라엘 전쟁', '6.25 한국 전쟁' 등)를 사용하면, 진행하는 사람은 카드의 사건 내용에 언급된 만큼 자신의 마커를 옮깁니다.

8.2.4 만약 상대방과 관련 있는 전쟁 사건 카드를 작전 점수로 써서 전쟁을 발생시키면, 즉시 상대방이 카드의 내용대로 군사 작전 트랙에서 자기 마커를 조정합니다.

예시: 미국이 소련과 관련된 전쟁 카드인 '아랍-이스라엘 전쟁'을 작전 점수로 사용해서 사건을 일으켰습니다. 카드의 내용대로 사건을 실행하고, 소련은 군사 작전 트랙에서 자신의 군사 작전 마커를 두 칸 옮깁니다.

8.2.5 자유 쿠데타를 일으키는 사건으로는 군사 작전 점수를 얻을 수 없습니다.

9.0 중국

9.1 냉전 시대에서 중국의 역할을 추상적으로 나타내는 것이 '중국 카드'입니다. '중국 카드'를 쓰는 사람은 자기 손에 든 카드처럼 사용합니다. '중국 카드'는 손에 든 카드 장수로 세지 않습니다.

9.2 '중국 카드'를 사용하는 것은 한 사람이 한 턴에 수행하는 6또는 7번의 액션 중 하나로 간주합니다. 따라서 '중국 카드'를 사용한 사람은 보통의 경우보다 손에 카드가 많이 남게 됩니다.

9.3 '중국 카드'를 사용하면, 즉시 상대방에게 카드를 건네줍니다. 상대방은 카드를 앞면이 보이지 않도록 자기 앞에 놓고, 같은 턴에는 사용할 수 없습니다. 그 턴이 끝나면 카드를 원래대로 뒤집고, 다음 턴부터 상대방이 쓸 수 있습니다.

9.4 사건의 결과로 '중국 카드'를 넘기는 경우, 사건 내용에 따라 해당하는 면을 펼쳐서 건네줍니다.

9.5 다음의 경우에는 '중국 카드'를 쓸 수 없습니다.

- 헤드라인 단계 때는 쓸 수 없습니다.
- 승점 계산 카드의 사용을 막는 경우 쓸 수 없습니다
- 사건 내용으로 카드를 버려야 할 때 버리는 카드로 쓸 수 없습니다.

9.6 '중국 카드'의 효과로 추가 작전 점수 1점을 얻으려면 카드의 작전 점수 모두를 아시아에서 써야 합니다. (동남아시아도 가능합니다.)

9.7 작전 점수를 바꾸는 사건으로 '중국 카드'의 작전 점수도 바뀔 수 있습니다.

9.8 사건의 효과나 액션 라운드에 사용할 카드가 모자라는 등, 어떤 경우에도 '중국 카드'를 강제로 쓰게 할 수 없습니다.



10.0 승점 계산과 승리



승점을 많이 얻는 것이 게임의 목표입니다. 6개 지역의 지리적 **영향력**에 따라 지역별로 승점을 계산합니다. 또한, 특정 사건의 결과를 통해 승점을 얻을 수도 있습니다. 6개의 지역마다 그 지역에 해당하는 '승점 계산 카드'가 있습니다. 승점 계산 카드를 사용하면 승점을 얻게 되는데, 카드가 사용된 시점에 각 초강대국이 해당 지역에 얼마나 영향력을 미치고 있는지에 따라 승점을 계산합니다.

도움말: 어떤 지역에서 자신의 영향력이 정점에 달했을 때에 맞춰 그 지역 승점 계산 카드를 쓰는 것이 종종 게임의 승리에 결정적인 요인이 됩니다.

10.1 승점 계산

10.1.1 다음의 내용에 따라 지역별 승점을 계산합니다.

개입 해당 지역에 자신이 조종하는 국가가 최소 하나 이상이면 그 지역의 개입 점수를 얻습니다.

우세 해당 지역에 상대방보다 자신이 조종하는 국가가 많고, 상대방보다 자신이 조종하는 **전장 국가**가 많으면 그 지역의 우세 점수를 얻습니다. 우세 점수를 얻으려면 그 지역에 자신이 조종하는 일반 국가와 **전장 국가**가 각각 하나 이상씩 있어야 합니다.

장악 해당 지역에 상대방보다 자신이 조종하는 국가가 많고, 해당 지역의 **전장 국가**를 모두 조종하고 있으면 그 지역의 장악 점수를 얻습니다.

10.1.2 지역의 승점을 계산할 때 추가 점수도 얻습니다.

- 해당 지역에서 상대방 초강대국의 인접 국가 중, 자신이 조종하는 국가당 +1점
- 해당 지역에서 자신이 조종하는 **전장 국가**당 +1점
- 각자 획득한 승점은 누적되며, 두 사람의 점수 차이는 승점 트랙을 통해서 표시합니다.

예시: 소련은 중미 승점 계산 카드를 사용합니다. 소련은 쿠바, 아이티, 도미니카 공화국을 조종하고 있습니다. 미국은 과테말라를 조종하고 있고, 파나마에 영향력 1을 가지고 있습니다. 소련은 승점 총 5점을 얻습니다.

- 중미 지역의 우세 점수 +3점
- **전장 국가** 1개(쿠바) 조종 중 +1점
- **미국**에 인접한 국가 1개(쿠바) 조종 중 +1점

미국은 중미 지역에 1개 국가(과테말라)를 조종 중이어서 개입 점수 1점을 얻습니다. 파나마에 미국의 영향력이 있긴 하지만 조종 중은 아니고, 그 외에 조종하는 다른 **전장 국가**도 없기 때문에 소련이 우세 점수를 얻게 됩니다. 소련은 미국보다 더 많은 국가를 조종하고 있고, 미국보다 **전장 국가**도 더 많이 조종하고 있기 때문입니다. 또한, 소련은 최소 1개 이상의 일반 국가를 조종해야 하는 우세 점수 조건도 달성했습니다. 승점 계산 결과, 소련은 총 5점, 미국은 1점을 얻었습니다. 소련이 4점 더 많아서 승점 트랙의 승점 표시 마커를 소련 쪽으로 4칸 이동합니다.

10.1.3 사용하면 승점 계산을 하게 되는 사건 카드도 있습니다.

10.1.4 상대방이 한 턴에 수행해야 하는 군사 작전 점수가 모자라서, 승점을 얻게 될 수도 있습니다. (8.2 설명을 참고하세요.)

10.1.5 어떤 사건으로든 승점 카드를 손에 남겨두게 할 수 없습니다.

10.2 승점 트랙

10.2.1 승점 트랙의 범위는 미국 쪽의 20점(미국의 자동 승리)부터 소련 쪽의 20점(소련의 자동 승리)까지입니다. 게임을 시작할 때, 승점 마커를 트랙의 중간인 "시작" 칸에 놓습니다. 이 칸은 0점 칸으로, 양쪽의 승점이 동일한 상태를 뜻합니다. 승점을 계산하면서 마커를 움직일 때, 0점 칸도 세어야 합니다.

예시: 승점 마커가 소련 쪽 1점에 있는 상태에서 미국이 2점을 얻었다면, 마커를 미국 방향으로 2칸 이동해서 미국 쪽 1점 칸에 놓습니다.

10.2.2 카드에서 "승점을 얻습니다."라고 되어 있으면, 승점 트랙에서 마커를 그 사람의 방향으로 움직입니다. 예를 들어, 승점 마커가 미국 쪽 10점 칸에 있을 때 소련이 승점 2점을 얻으면, 마커를 소련 쪽으로 2칸 옮겨서 8점 칸에 놓습니다.

10.2.3 같은 카드나 사건의 내용으로 두 사람이 동시에 승점을 얻을 경우, 둘의 점수 차이만 반영합니다.

10.3 승리

10.3.1 자동 승리: 자동 승리 조건은 여러 가지가 있습니다.

- 누군가 승점 20점 칸에 도달하면 게임은 즉시 끝나고, 20점을 달성한 사람이 이깁니다.

주의: 사건이나 승점 계산 카드 등으로 두 사람 모두의 승점을 계산한 후에 자동 승리인지 확인합니다.

- **예외:** 군사 작전 점수 확인 단계 때 누군가 20점을 달성하면 그 사람의 승리를 선언하기 전에 남겨 둔 카드 공개 단계까지 턴을 진행합니다. 20점을 달성한 사람이 승점 계산 카드를 손에 남겨뒀다면 즉시 그 사람의 패배로 게임이 끝납니다.

- 유럽 승점 계산 카드를 사용했을 때 유럽을 장악한 사람이 있으면, 그 사람의 승리입니다.

- **핵전쟁:** 데프콘 1단계에 도달하면, 해당 라운드를 진행하는 사람이 패합니다.

10.3.2 게임 종료 후 승리: 10턴이 끝날 때까지 어느 쪽도 승리 조건을 달성하지 못하면, 모든 지역의 승점을 계산합니다. 각 지역별 승점은 해당 지역 승점 계산 카드와 마찬가지로 계산하며, 이 승점을 현재 승점에 더합니다. 단, 동남아시아는 따로 계산하지 않고 아시아 승점 계산에 포함해서 계산합니다. 최종 승자를 정하기 전에 모든 지역의 승점 계산을 먼저 진행합니다. 이 승점 계산을 하는 동안 누군가 20점에 도달하더라도 자동 승리가 적용되지 않습니다. 그러나, 누군가 유럽을 장악했으면 다른 지역의 승점 계산과 상관없이 자동으로 승리합니다.

모든 지역의 승점 계산을 한 후에, 승점이 더 많은 사람이 승리합니다. 승점 마커가 파란색 쪽에 있으면 미국의 승리이며, 빨간색 쪽에 있으면 소련의 승리입니다. 승점 마커가 0점 칸에 있으면 무승부로 게임이 끝납니다.

11.0 토너먼트 규칙

이 규칙은 선택적인 규칙이므로, 일반적으로 게임을 즐길 때는 필요하지 않습니다. 이 규칙은 대회 등을 진행할 때 사용하는 지침입니다.

11.1.1 토너먼트를 진행하면 참가자들은 턴을 마칠 때 자신이 승점 계산 카드를 가지고 있지 않다는 증거로 상대방에게 손에 든 카드의 끝을 보여줍니다. 이렇게 하면 실수나 고의로 승점 계산 카드를 남겨두는 일을 방지합니다.

11.1.2 남겨 둔 카드를 공개할 때 승점 계산 카드가 발견되면, 우발적 핵전쟁이 발발하며 승점 계산 카드를 남긴 사람이 즉시 패합니다.

11.1.3 토너먼트를 진행하면 소련은 항상 먼저 첫 카드를 받습니다. 그런 다음, 각자 손에 필요한 장수의 카드를 받을 때까지 교대로 1장씩 받습니다. 상대방보다 카드를 더 많이 받는 경우 한 사람이 연속으로 카드를 받게 될 수도 있습니다.

11.1.4 미국과 소련 중 어느 쪽을 말울 것인지 경매를 통해서 정할 수 있습니다. 각자 비공개로 종이에 원하는 쪽의 국가와 숫자를 적고 동시에 공개합니다. 서로 다른 국가를 적었다면 각자 원하는 국가를 말아서 게임을 시작합니다. 서로 같은 국가를 적었다면 더 높은 숫자를 쓴 사람이 원하는 국가를 말합니다. 대신에 상대방은 더 높은 숫자만큼 추가 영향력을 얻고, 게임 준비 시 초기 영향력을 모두 배치한 다음 추가 영향력을 배치합니다.

숫자가 같으면 무작위로 정합니다. 그 결과 원하지 않는 국가를 맡게 된 사람은 앞서 설명과 마찬가지로 상대가 쓴 숫자만큼 추가 영향력을 받습니다.

11.1.4.1 위의 설명으로 얻은 추가 영향력은 기본 게임 준비 시 초기 영향력을 배치했을 때 자신이 이미 영향력을 배치한 국가에만 쓸 수 있습니다. 또한, 그 국가를 조종하는 데 필요한 영향력 숫자+2보다 더 많이 배치할 수는 없습니다.

예시: 미국이 추가 영향력 3을 얻은 상태에서 초기 영향력 배치가 끝났습니다. **안정 지수**가 3인 국가에 미국은 3, 소련은 1의 영향력을 배치했습니다. 미국의 영향력이 4가 되면 해당 국가를 조종할 수 있기 때문에, 미국은 그 나라에 영향력을 총 6까지만($4+2=6$) 놓을 수 있습니다.

12.0 중국 국공 내전 변형 규칙

C3i 매거진 21호에서 발췌, ©RBM Studio

중국 국공 내전 변형 규칙은 '중국 카드' 내용과 9.0의 설명을 바탕으로 합니다. 이 변형 규칙이 기존 규칙이나 사건 카드의 내용과 대립하는 경우, 이 변형 규칙을 우선으로 합니다.

12.1 중국 국공 내전 칸

지도상에서 소련과 인접한 중국 국공 내전 칸은 오로지 소련과만 인접한 것으로 간주합니다. 이 칸은 아시아에 속해있지만 동남아시아는 아닙니다. 또한, 어떤 승점 계산 카드에도 영향을 미치지 않습니다. 중국 국공 내전 칸은 소련의 영향력 점수를 놓는 곳으로만 사용합니다. 미국은 어떠한 작전이나 사건을 사용하더라도 중국 국공 내전 칸에 영향을 주지 못합니다. 소련이 중국 국공 내전 칸에 영향력 3점을 배치하면 그 이후에는 기능이 없습니다. 소련은 다시 영향력 마커를 회수하고, 이후 이 칸은 게임에서 없는 것으로 간주합니다.



12.2 조종

소련은 중국 국공 내전 칸에 영향력 3을 놓아야 조종할 수 있습니다. 이 칸에 영향력을 배치하는 방법은 일반적인 규칙과 마찬가지로입니다. (6.1 설명을 참고하세요.) 게임 전체를 진행하면서 '중국 카드'가 사용되지 않았다면, 최종 점수를 계산할 때 아무도 '중국 카드'의 소유에 대한 승점을 얻지 못합니다.

12.3 조종의 효과

소련이 중국 국공 내전 칸에 영향력 3점을 배치할 때까지 누구도 '중국 카드'를 소유할 수 없습니다. 소련이 영향력 3점을 배치한 순간, 그 즉시 소련은 '중국 카드'를 앞면이 보이게 자기 앞에 놓습니다. 이제 중국 카드를 사용할 수 있습니다. 또한, '매카시즘과 대숙청', '대만 결의안' 카드의 사건 사용 제한도 즉시 해제됩니다.

12.4 사건 제한

소련은 중국 국공 내전 칸에 영향력 3을 배치하기 전까지는 '매카시즘과 대숙청', '문화대혁명' 카드를 사건으로 쓸 수 없습니다. 미국은 '대만 결의안'을 사건으로 사용할 수 없습니다. 이 카드들은 작전 점수로만 사용합니다.

12.4.1 미국의 특수 상황: 소련이 중국 국공 내전 칸에 영향력 3을 배치하기 전에 미국이 '우수리 강 국경 분쟁'이나 '닉슨의 중국 외교' 카드를 사건으로 사용하는 경우, 미국이 중국 카드를 가지고 있는 상태로 간주합니다.

12.4.2 소련이 중국 국공 내전 칸에 영향력 3을 배치하기 전에 6.25 한국 전쟁 사건이 일어나면, 소련은 주사위 값에서 1을 추가로 뺍니다.

12.4.3 12.4의 규칙 때문에 사건이 일어날 수 없거나 사건으로 쓸 수 없는 경우라도, 7.5의 규칙에 따라 작전으로 사용할 수 있습니다.

황혼의 투쟁 후기 냉전 시나리오

Volko Ruhnke 기고 (라비린스 게임 디자이너)

C3i 매거진 19호 ©RBM Studio

저만큼 황혼의 투쟁을 즐기신 분이라면, 비교적 덜 쓰이는 후기 냉전 카드에 비해 초기와 중기 냉전 카드가 더 많았을 겁니다. 베트남 전쟁 이후 시대에 빠져들고 싶은 분이나, 미국의 달 착륙, 스타워즈 계획, 체르노빌 원전 사고, 올드리치 에임스, 이란 인질 사태, 테러리즘 등의 사건을 경험하고 싶은 분들을 위해 시나리오를 한 번 제시해 보겠습니다.

제 생각으로, 이 게임의 턴 구성을 연대로 표현하면 대략 이렇게 될 것 같습니다.

1턴 = 1945-1948

2턴 = 1949-1952

3턴 = 1953-1956

4턴 = 1957-1960

5턴 = 1961-1964

6턴 = 1965-1969

7턴 = 1970-1974

8턴 = 1975-1979

9턴 = 1980-1984

10턴 = 1985-1989.

따라서, 사이공 함락이 있던 1975년을 후기 냉전이 시작하는 시기라고 하겠습니다. 저는 그 시기와 황혼의 투쟁의 역사 배경을 사용해서 후기 냉전 시나리오의 초기 영향력과 사건을 구성했습니다.

놀랍게도 미국은 베트남 전쟁 이후 시대에 확실히 강력한 지위를 확립합니다. 일례로, 베트남 전쟁의 여파로 도미노 효과가 일어나건 말건, 미국은 여전히 아시아에서 우세합니다. 이 시나리오에서는 미국의 자동 승리가 좀 더 쉽기 때문에, 소련은 좀 더 명예롭게 사회주의 실험에 종말을 고하는 것이 승리 목표입니다.

재미있게 즐기시고, 부디 핵전쟁만은 피하시길 바랍니다...

각종 마커 배치:

- 턴 트랙 마커: 8턴
- 데프콘 4단계
- 우주 개발 경쟁
 - 소련: 달 궤도 선회
 - 미국: 우주 정거장
- 승점: 소련쪽 4점 칸

게임에 등장한 사건 마커:

미일 안전보장조약, 마셜 플랜, NATO(북대서양 조약기구), 바르샤바 조약기구, 드굴이 이끄는 프랑스, 히피 반전 운동

조종과 영향력

- 미국: 남미와 아시아에서 우세

다음에 열거된 국가 중, 괄호 안의 숫자로 지정되지 않은 다른 국가들은 해당 국가를 조종하는데 필요한 최소 개수의 영향력 마커를 놓습니다. 괄호 안의 숫자는 왼쪽은 미국, 오른쪽은 소련의 영향력을 나타냅니다.

미국이 조종 중인 국가:

영국	이탈리아	베네룩스	
덴마크	노르웨이	서독 (5/1)	
이스라엘	이란	파키스탄	터키
자이르	소말리아	케냐	나이지리아
일본	남한	대만	필리핀 (3/1)
태국	인도네시아	호주	말레이시아 (3/1)
니카라과	파나마	아이티	온두라스
베네수엘라	칠레	아르헨티나	콜롬비아 (2/1)
도미니카 공화국			

소련이 조종 중인 국가:

동독	폴란드	헝가리	체코슬로바키아
불가리아	쿠바	북한	
이라크	시리아 (0/3)	인도	아프가니스탄
리비아	알제리	에티오피아	짐바브웨
앙골라 (1/3)	라오스 (0/2)	베트남 (0/5)	
아프리카 동남부 군소국 (0/2)			

중립 국가 영향력 배치:

스페인 (1/0)	프랑스 (3/1)	루마니아 (1/3)
요르단 (2/2)	이집트 (1/0)	유고슬라비아 (1/2)
핀란드 (1/2)	버마 (0/1)	페루 (2/1)
남아프리카 공화국 (2/1)		
사우디아라비아 (2/0)		

카드:

별표(*)가 있는 초기 냉전과 중기 냉전 카드를 모두 제거합니다. 단, '뗏목에 걸린 소련', '캠프 데이비드 협정', '요한 바오로 2세 교황 선출', '파나마 운하 반환 조약' 이 4장은 제거하지 않습니다.

'중국 카드'는 소련이 가지고 시작합니다.

나머지 초기, 중기, 후기 냉전 카드를 모두 함께 섞어서 카드를 나눠 받고, 8번째 턴을 시작합니다.

승리 조건:

다음의 예외를 제외하고, 일반적인 승리 조건과 같습니다.

10번째 턴이 끝나고 최종 승점 계산을 한 후, 또는 미국이 '위게임'을 사건으로 사용한 경우, 미국은 승점 20점을 달성해야 승리합니다. 그렇지 않으면 소련이 승리합니다.

자세한 게임 예시

다음에 소개하는 예시는 보드게임 플레이어 협회 온라인 토너먼트의 결승전 일부입니다. 황혼의 투쟁 대가들인 크리스 위더스와 스테판 맥케이의 일전이었습니다. 스테판은 2009년까지 세계 보드게임 선수권 대회에서 열린 모든 황혼의 투쟁 토너먼트에서 우승했습니다. 크리스는 토너먼트 경기에서 유일하게 스테판을 이긴 사람입니다. 크리스가 스테판을 이긴 것은 2009년 세계 보드게임 선수권 대회 준결승전이었습니다.

여기에 소개된 게임에서는 추가 카드가 사용되지 않았으며, 각자 말을 국가를 경매를 통해서 정했습니다. 크리스가 경매에서 이겨서 소련을 선택했고, 스테판은 경매의 보상으로 추가 영향력 5를 얻은 채 미국을 하게 되었습니다. 추가 영향력은 게임 준비 시, 규칙에 따라 미국이 배치할 수 있는 국가에만 사용합니다.

여러분의 이해를 돕기 위해 예시에서 액션을 수행한 후, 국가 뒤에 괄호로 영향력 점수와 조종 상태를 표시했습니다. 괄호 안의 사선 왼쪽 숫자는 미국의 영향력이며, 사선 오른쪽 숫자는 소련의 숫자입니다. 누군가 그 국가를 조종하는 경우, 숫자 뒤에 '조종'을 붙여서 조종 중임을 표시합니다. 카드 제목 뒤의 괄호에 있는 "한 점"은 작전 점수를 나타냅니다. 승점은 편의상 미국 쪽으로 앞서 있을 때는 양수로 표현하고, 소련 쪽으로 앞서 있을 때는 음수로 표현합니다.

소련 초기 배치: 폴란드 4 영향력(0/4조종), 동독 1 영향력(0/4조종), 유고슬라비아 1 영향력(0/1)

미국 초기 배치: 서독 2 영향력(2/0), 이탈리아 4 영향력(4조종/0), 프랑스 1 영향력(1/0)

경매 보상 추가 영향력 = 이란 1 영향력(2조종/0), 프랑스 2 영향력(3조종/0), 서독 2 영향력(4조종/0)

이것은 상당히 보편적인 초기 배치입니다. 게임을 시작할 때 자기 손에 있는 카드를 잘 살펴본 후에 영향력 배치를 하는 것이 중요합니다.

소련은 폴란드와 동독을 단단히 굳혔습니다. 이탈리아와 그리스를 위협하고자, 유고슬라비아에 1을 배치합니다. '독립 공산 국가'로 인해 뒤집어질 수 있기 때문에, 이 1 영향력은 항상 위험 요소입니다.

스테판은 소련이 분명히 쿠데타를 일으킬만한 곳인 이란에 추가 영향력 1을 써서 침투를 시도합니다. 더 나아가, 서유럽에서의 미국의 입지를 강화해서, 최초의 유럽 승점 계산 카드는 미국의 우세가 점쳐졌습니다.

1턴

헤드라인 단계

소련: 올림픽 개최(2점)

미국: 중동 승점 계산(0점)

두 선수 모두 자기 손에서 헤드라인 카드를 한 장씩 골랐습니다. 작전 점수가 높은 카드부터 사건을 실행합니다. 숫자가 같은 경우 미국 카드를 먼저 실행합니다.

스테판은 즉시 중동 승점을 계산한다는 위험이 담긴 수를 선택했습니다. 소련이 영향력을 배치하는 카드를 헤드라인으로 썼으면 분명히 중동에 집중해서, 이 은밀한 시도를 잠재적 악몽으로 만들었을 것입니다. 안타깝게도 크리스의 헤드라인 카드는 그저 조금 일찍 손톱만한 승점을 챙길 뿐, 전혀 위험이 되지 않았습니다.

미국은 이란을 조종하고 있어서 중동 승점 계산으로 4점을 얻고, 소련은 최초의 전후 올림픽을 개최했습니다. 결과적으로 미국이 +2승점 앞섰습니다.

액션 라운드

소련 액션 라운드 1: NATO(4점) 이란에 쿠데타, 주사위 6.

미국 영향력 0, 소련 영향력 4.

소련은 군사 작전 점수 4점을 얻고, 데프콘 레벨은 4가 됩니다.

이것은 전형적인 시작입니다. 이란은 미국으로써는 중동, 궁극적으로 남부 아시아 선물 세트인 아프가니스탄, 파키스탄, 인도에 핵심적인 위치에 있습니다. 미국이 추가 영향력을 이란에 썼기 때문에, 확실히 성공하려면 숫자가 큰 카드를 써야 했습니다. 게다가 크리스는 주사위도 잘 굴렸습니다. 트루먼 대통령은 틀림없이 줄줄이 공산화가 되는 줄도 모르고 줄줄이 운전을 하고 있었을 겁니다.

미국 액션 라운드 1: 대만결의안(2점) 영향력 배치.

말레이시아 1(1/0), 콜롬비아 1(1조종/0)

스테판은 소련에게 약간 혼동을 주려는 것으로 보입니다. 아시아의 핵심 전장 국가인 태국을 위협하면서도 남미 쪽의 세력도 확장했습니다. 적절한 사건이 없으면 소련은 이들 골칫덩이 중에 한 곳을 쿠데타를 통해 잡는 수밖에 없습니다. 남미 쪽 플레이는 게임 중반 계획에



#1: 유럽과 중동 북부 지역 초기 배치

들어가지만, 황혼의 투쟁을 잘 하는 비결은 상대를 방어적으로 압박해서 게임의 템포를 바꾸는 것입니다. 그렇게 해서 상대가 반응하는 것을 막도록 이끌어내고, 간단한 계획에 말려들게 합니다.

소련 액션 라운드 2: 탈스탈린주의(3점) 사건 사용.

다음 4개국에 영향력 1씩 배치. 칠레(0/1), 베네수엘라(0/1), 태국(0/1), 말레이시아(1/1). 다음 3개국에서 영향력 제거 핀란드(0/0), 유고슬라비아(0/0), 이란(0/2조종)

스테판에게는 안됐지만, 크리스의 소련은 완벽한 카운터를 안겼습니다. 크리스는 어쩌면 스테판의 도전에 응해서 개편을 시작하기 전에, 지도 상에 좀 더 영향력을 배치하고 싶었을지도 모릅니다. 그러나 아직 쓸 만합니다. 크리스는 남미와 아시아 양쪽에서 공격적으로 나갑니다.

미국 액션 라운드 2: 봉쇄 정책(3점) 태국에 쿠데타, 주사위 1, 효과 없음. 미국은 군사 작전 점수 3점을 얻고, 데프콘 레벨은 3이 됩니다.

빚나갔습니다. 이것은 미국이 중대한 기회를 놓친 사건입니다. 소련은 데프콘 레벨 상 쿠데타의 위협이 있었는데도 태국에 발을 들여놓았었습니다. 미국이 이번 쿠데타를 성공했다면 아시아에서의 위치를 확고히 했을 것입니다. 당장이라도 인도와 파키스탄이 시야에 들어올 것 같았는데, 그런 일은 없었습니다.



소련 액션 라운드 3: COMECON(3점) 영향력 배치.

다음 3개국에 1씩 배치.

태국(0/2조종), 베네수엘라(0/2조종), 아프가니스탄(0/1).

크리스는 미국의 태국 쿠데타 실패로 얻은 짧은 휴식의 여유를 태국을 굳히고 남미 확장에 사용합니다. 자유민의 땅, 용기 있는 자들의 고국으로 써는 험난한 시작이 되었습니다.

미국 액션 라운드 3: UN 중재(1점)를 피델 카스트로(2점)와 함께 사건으로 사용.

베네수엘라에 쿠데타, 주사위 1, 효과 없음.

미국은 군사 작전 점수 2점을 얻고, 데프콘 레벨은 2가 됩니다.

세상에나, CIA에서 누구 좀 잘라버려야 되는 거 아닌가요! 또 실패입니다. 다시 말하지만, 콜롬비아와 말레이시아를 향한 초반 양면 공격은 서로 다른 두 지역을 압박하는 좋은 시도였습니다. 그런데 먼저 미국이 태국을 활용할 시도가 홀랑 다 날아갔고, 이제는 과거는 서막이라는 것을 증명이라도 하듯, 미국은 베네수엘라에서의 쿠데타로도 아무런 득을 보지 못했습니다. 백악관에서는 상당히 불편한 브리핑이 이어지고 있겠지요.

소련 액션 라운드 4: 바르샤바 조약 기구(3점) 영향력 배치.

다음 3개국에 1씩. 브라질(0/1), 아르헨티나(0/1) 인도네시아(0/1조종). #2 그림을 참고하세요.



#2: 소련 액션 라운드 4 종료 후 남미 상황



#3: 미국 액션 라운드 5 종료 후 아시아 상황

미국의 불운으로 모스크바는 기쁨으로 덮였고, 흐루쇼프 수상 부부는 어 깨춤이 절로 나왔습니다. 소련은 남미로 세력을 확장했고, 손에 넣은 동 남아를 단단히 움켜쥐었습니다.

미국 액션 라운드 4: 유럽 승점 계산(0점)
미국은 승점 5점을 얻어서 총점 7점이 됩니다.

중기 냉전에 치중하는 사람은 여기에서 신선한 충격을 보입니다. 유럽에서 미국의 위치는 썩 와 닿지는 않습니다. 스테판은 별 고생도 하지 않고, 재빠르게 승점 5점을 챙깁니다.

소련 액션 라운드 5: 트루먼 독트린(1점 - 미국 사건) 영향력 배치.
태국에 1 영향력(0/3조종)
크리스는 미국 사건 카드를 썼습니다. 원래대로면 트루먼 독트린으로 유고슬라비아에 있던 소련의 영향력을 잃었을 텐데, 이전 라운드에서 탈식민지화로 영향력을 옮겼었습니다. 그래서 미국 쪽 사건을 실행했음에도 불구하고, 아무런 영향 없이 카드가 제거되었습니다.

미국 액션 라운드 5: 6.25 한국 전쟁(2점 - 소련 사건) 영향력 배치.
남한에 2(3조종/0). #3 그림을 참고하세요.
미국은 점점 일이 어렵게 돌아가고 있고, 아직 아시아 승점 계산 카드도 나오지 않았습니다. 스테판이 위험을 감수하지 않으면 게임이 빨리 끝날 수도 있습니다. 그래서, 한국 전쟁 카드를 쓰고, 주사위에 운을 걸어봅니다. 이번에는 스테판의 운이 좋아서, 주사위 1이 나왔습니다. 북한의 남침은 아무 효과가 없었습니다. 현대와 삼성의 미래는 안전합니다. 게다가, 미국은 자신의 장벽에 교두보를 마련했습니다.

소련 액션 라운드 6: 드 골이 이끄는 프랑스(3점) 영향력 배치.
아프가니스탄 1(0/2조종), 파키스탄 2(0/2조종)
아시아 승점 계산 카드를 두려워하는 미국에게, 크리스는 아시아의 가장 취약한 부분인 파키스탄을 공격해서 스테판의 한국 전쟁 수에 대응합니다. 또한 이미 유럽 승점을 계산했기 때문에 드 골 대통령은 사건으로 쓰기에 매력이 덜합니다.

미국 액션 라운드 6: CIA 창설(1점) 영향력 배치.
요르단 1(1/0). #4 그림을 참고하세요.



#4: 미국 액션 라운드 6 종료 후 중동 상황

미국은 중동으로 발을 돌렸습니다. 그 첫 걸음으로 요르단을 택했습니다. 스테판이 카드를 사건으로 쓰지 않은 점을 주목하세요. 그는 이 카드가 더미에 남아, 소련에 대한 잠재적인 함정으로 남기를 원했습니다. CIA 창설은 그 가치를 최대한으로 올리려고 던 시작 때 쓰고 싶어하는 종류의 카드입니다.

2턴

(데프콘 레벨 3으로 완화. 둘 다 필요 군사 작전 점수를 달성해서 감점은 없습니다.)

헤드라인 단계

소련: 매카시즘과 대숙청(4점)
미국: 인도-파키스탄 전쟁(2점)

매카시즘과 대숙청은 효과가 대단한 카드이고, 자기 손에 있으면 거의 반사적으로 헤드라인으로 쓰게 되는 카드입니다. 크리스도 그렇게 했고, 미국은 두 번째 턴도 고단할 것으로 보입니다. 이제 미국은 이번 턴에 사용하는 모든 작전 점수가 1점씩 감소합니다. 스테판은 여전히 아시아 승점 계산 카드를 주의하고 있습니다. 인도-파키스탄 전쟁을 이끌어서 잠재적으로 아시아 승점 카드를 두려움 보다는 기대할 것으로 만들 수 있습니다.

미국은 노력했지만, 조금 모자랐습니다. 인도-파키스탄 전쟁은 주사위 결과에서 침공 대상의 인접국 중에서 상대가 조종하는 국가당 1씩 뺍니다. 스테판은 침공 대상국을 파키스탄으로 정하는 도박을 했습니다. (성공한다면 승점 2점을 얻고, 파키스탄의 영향력을 미국 것으로 바꾸겠지요.) 그러나, 인접국인 이란과 아프가니스탄을 이미 소련이 조종하고 있습니다. 미국이 반드시 6을 굴려야 성공하지만, 주사위 결과는 5였습니다. 미국은 간신히 군사 작전 점수 2점만 챙기고 떠났습니다.

액션 라운드

소련 액션 라운드 1: 아랍-이스라엘 전쟁(2점)
파나마에 쿠데타. 주사위 5.
미국 영향력 0, 소련 영향력 2.
소련은 군사 작전 점수 2점을 얻고, 데프콘 레벨은 2가 됩니다.



쿠데타 전과 후의 파나마

소련은 눈을 부릅뜨고 중기 냉전에서 올 포상을 지켜보고 있습니다. 1턴이 끝나고 피바다를 감지하고, 그는 남미의 발판을 세력 기반으로 확장하려고 합니다. 이것은 중기 냉전 때 미국의 파멸을 가져올 수 있습니다. '양키 고 홈'의 외침이 남쪽으로 점점 커지고 있습니다. 게다가, 즉시 쿠데타를 일으켜서 데프콘 레벨을 2로 만들었기 때문에, 소련은 미국이 전쟁 국가를 대상으로 쿠데타를 시도할 수 없게 만들었습니다.

미국 액션 라운드 1: 5개년 계획(2점-조정됨) 영향력 배치.
사우디아라비아 2(2/0).

스테판의 중동 재건 노력은 계속됩니다. 그는 남미로 돌아갈 진입로가 있지만, 크리스를 중동에서 몰아내면 중동은 크리스에게 게임 내내 골칫덩이로 남을 수 있습니다.

소련 액션 라운드 2: 아시아 승점 계산(0점). 소련은 승점 6점을 얻어서, 총 1점이 됩니다. #3 그림을 다시 참고하세요.

자, 이제 스테판이 파키스탄에 하려던 일이 얼마나 선견지명이 있었는지 알 수 있습니다. 전쟁이 성공했다면 판세가 바뀌었겠지요. 이제 보드의 상황과 승점이 소련 쪽으로 맞춰지기 시작했습니다.

미국 액션 라운드 2: 루마니아 왕정 전복(1점 - 소련 사건. 작전 점수 조정 안 됨) 영향력 배치. 사우디아라비아 1(3조종/0)

스테판은 우직하게 한 우물만 파고 있습니다. 유럽의 판도를 뒤집을 정도는 아닌 루마니아(0/3조종)를 크리스에게 주고, 자신은 중동의 전장 국가를 챙겼습니다. 공정한 거래이면서, 1점짜리 카드라 매카시즘의 영향도 없었습니다.



#5: 미국 액션 라운드 2 종료 후 상황

소련 액션 라운드 3: 탈식민지화(2점) 사건으로 사용.

다음 4개국에 영향력 1씩 배치.

버마(0/1), 앙골라(0/1조종), 나이지리아(0/1조종), 알제리(0/1)

미국을 끔찍한 상황에 몰아넣었으니, 소련은 자신의 문제를 처리할 때입니다. 이미 미국은 남미에서 뒤쳐져있는데, 여기에 아프리카라는 난제를 추가하면 어떨까요? 탈식민지화 카드는 소련에게는 확실히 실행해야 할 필수 카드이고, 미국 입장에서는 자기 손에 있어주기만을 바라는 카드입니다.

크리스는 카드를 잘 사용했습니다. 데프콘 레벨이 2라서 미국의 즉각적인 쿠데타 반격을 걱정하지 않고, 안정 지수가 약한 아프리카 전장 국가들에 영향력을 쌓을 수 있습니다.

미국 액션 라운드 3: 사회주의 정권(2점-조정됨, 소련 사건)

우주 개발 경쟁, 주사위 1.

미국이 승점 2점을 더해 미국은 총 3점이 되었습니다.

초기 냉전의 굵직한 사건들은 모두 나왔습니다. 전부 소련에 유리한 사건들입니다. 스테판은 맹공을 견뎌냈습니다. 스테판은 이탈리아 의회의 사회주의자 친구들을 지구 궤도에 살짝 쏘아 올려서, 작은 복수를 해냈습니다. 우주 개발 경쟁으로 썼기 때문에, 소련의 사건이 발동되지 않았기 때문입니다.

소련 액션 라운드 4: 핵 공격 대비 민방위 훈련(3점 - 미국 사건)

우주 개발 경쟁, 주사위 3.

소련이 승점 1점을 얻어서 미국은 총 2점이 되었습니다.

“네가 할 수 있는 일이면 나는 더 잘 할 수 있어”를 러시아어로 어떻게 하죠? 소련이 사용한 카드는 그 효과 때문에 데프콘 레벨이 낮을 때 가지고 있으면 위험한 카드입니다. 게다가 미국이 위성을 쏘아 올렸는데, 소련이 팔짱만 끼고 있을 수는 없지요.

미국 액션 라운드 4: 독립적 공산 국가(1점-조정됨) 영향력 배치.

남아프리카 공화국 1(2/0)

스테판은 은밀한 방법으로, 되돌아올 길을 찾습니다. 스테판은 소련이 민방위 훈련을 손에서 제거하는 동안 주어진 잠깐의 휴식을 아프리카에 영금영금 존재감을 드러내는 것으로 사용했습니다.

소련 액션 라운드 5: 나치 과학자 포섭(1점) 영향력 배치.

레바논 1(0/1조종)

크리스는 중동에서의 스테판의 위치가 향상된 것을 인지하고, 반격을 시작합니다. 나치 과학자 포섭은 나중에 상대방 손에 들어가는 것이 썩 즐겁지 않은 카드이지만 영향력을 배치하는 데 썼습니다. 스테판이 의도한 대로입니다.

미국 액션 라운드 5: 수에즈 사태(2점, 조정됨 - 소련 사건) 영향력 배치.

프랑스 2(3조종/0)

이것은 아픈 카드가 실력이 뛰어난 사람 손에 들어갔을 때, 얼마나 맥을 못 추게 되는지를 보여주는 한 단면입니다. 수에즈 사태는 소련 관련 사건이고, 스테판은 크리스가 먼저 사건을 실행하도록 했습니다. 소련은 프랑스에서 영향력 2(1/0), 영국에서 2(3/0)을 제거했습니다. 영국은 당장 위험하지 않아서, 스테판은 영향력 2를 모두 써서 프랑스를 복귀시켰습니다. 유럽의 균형은 깨지지 않았고, 프랑스를 위협하던 카드 한 장은 게임에서 제거되었습니다. 그러나, 아직 드 골이 살아있습니다.

소련 액션 라운드 6: 동유럽 정세 불안(3점 - 미국 사건) 영향력 배치.

동독 1(0/4조종), 이라크 2(0/3조종)

미국과 비슷하지만 매카시즘의 방해 없이 크리스는 카드를 사용해서 중동을 움켜쥔 손에 힘을 주었습니다. 크리스는 스테판이 우세한 유럽에 그다지 따라붙지 않았습니다. 그가 관심 있는 것은 오로지 석유 뿐입니다! 미국이 루마니아(0/2), 폴란드(0/3조종), 동독(0/3조종)에서 소련의 영향력 1씩을 제거했고, 소련은 유럽 쪽은 동독만 회복시켰습니다.

미국 액션 라운드 6: 미일 안전보장조약(3점 - 조정됨) 영향력 배치.

프랑스 2(5조종/0), 남아프리카 공화국 1(3조종/0)

나라면 매카시즘의 효력이 있는 상황이라도, 이 카드를 사건으로 쓰고 싶었을 것 같습니다. 다음 번 아시아 승점 계산을 생각해서 전장 국가인 일본을 확보하는 것은 그 상황에서도 괜찮아 보입니다. 그러나, 카드 더미에서 미국의 4짜리 카드가 빠져나가는 것은 절대 괜찮아 보이지 않습니다. 아무튼 스테판의 2점은 프랑스에 집중됐습니다. 드 골이 아직 저기 어딘가에 있고, 유럽은 현재 자신에게는 유일하게 빛나는 지역이기 때문에 신중한 것 같습니다. 또한 아프리카에 성공적으로 발판을 마련했습니다.



#6: 두 번째 턴 종료 후 유럽 상황

3턴

(데프콘 레벨 3으로 완하. 둘 다 필요 군사 작전 점수를 달성해서 감점은 없습니다. 카드 더미를 다시 섞습니다)

헤드라인 단계

미국: 마셜 플랜(4점)

소련: 탈식민지화(2점)

혁, 소련이 자신에게 유리한 카드를 다시 손에 쥐었습니다. 크리스는 탈식민지화 카드를 두 번이나 쓰게 됩니다! 그렇긴 해도, 미국은 마셜 플랜으로 유럽에서의 입지를 굳힐 수 있었습니다. 스테판은 다음 7개 국가에 영향력 1씩 배치합니다. 프랑스(6조종/0), 서독(5/0), 영국(4/0), 스페인(1/0), 그리스(1/0), 터키(1/0), 베네룩스(1/0). 소련은 늘어난 혁명 동무들을 환영하며, 다음 4개 국가에 영향력 1씩 배치합니다. 알제리, (0/2조종), 자이르(0/1조종), 남아프리카 공화국(3/1), 말레이시아(1/2)

액션 라운드

소련 액션 라운드 1: 망명자들(2점 - 미국 사건)

사우디아라비아에 쿠데타, 주사위 5.

미국 영향력 2, 소련 영향력 0.

소련은 군사 작전 점수 2점을 얻고, 데프콘 레벨은 2가 됩니다. 미국은 승점 1점을 얻어서, 총 3점이 되었습니다.

크리스는 쿠데타의 진행을 조종하는 것에 몰두합니다. 특히, 자신이 아프리카의 허약한 국가들을 조종하고 있기 때문에 더욱 그렇습니다. 망명자들을 사우디아라비아에 사용해서 큰 효과를 볼 수 없었고, 실제로도 그랬습니다. 대신에, 크리스의 아프리카 자산은 안전합니다.



쿠데타 전의 사우디아라비아

미국 액션 라운드 1: 미일 안전보장조약(4점) 영향력 배치.

사우디아라비아 1(3조종/0), 이집트 2(2조종/0), 그리스 1(2조종/0).

스테판은 미일 안전보장조약을 사건으로 쓰지 않아서, 그 덕을 두 번 보게 되었습니다. 그는 큰 걸음으로 전진하며, 그리스를 낚아채면서 유럽 승점이 머지 않았음을 예고합니다. 이에 대해 크리스는 지금으로써는 할 수 있는 일이 거의 없습니다. 미국의 든든한 동맹국은 여전히 카드 더미에 남게 되었습니다.

게다가, 크리스의 첫 라운드 쿠데타도 자신의 기회로 삼았습니다. 이집트에 영향력을 뺏아서, 차후에 중동에서의 가능성을 강화했습니다.

소련 액션 라운드 2: 베트남 봉기(2점) 사건으로 사용.

베트남에 영향력 2(0/2조종). 동남아시아에 작전 점수 +1.



#7: 유럽 승점 계산 당시 유럽 상황



#8: 아시아 승점 계산 당시 아시아 상황

다른 승점 카드의 신호도 본 걸까요? 그렇다면 스테판이 안전보장조약을 사건으로 썼어야 했을까요? 아마 아닐 겁니다. 크리스는 이미 아시아 지역에서 훨씬 우세합니다. 마지막 전장 국가 하나를 얻으라고 미국에게 경쟁심을 불태우라는 것은 다른 모든 불을 끄라는 것만큼 어려운 주문 같습니다.

미국 액션 라운드 2: 유럽 승점 계산(0점).

미국은 승점 5점을 얻어, 총 8점이 되었습니다.

놀랄 것도 없습니다. 그리스를 취했을 때부터 볼 보드 뻗은 전개였습니다.

소련 액션 라운드 3: 사회주의 정권(3점) 영향력 배치.

버마 1(0/2조종), 말레이시아 1(1/3조종), 라오스 2(0/2조종), (베트남 봉기 보너스 포함)

이번 라운드에서 유럽 승점 계산과 아시아 승점 계산을 맞교환 했다는 것에는 의심의 여지가 없습니다. 물론 타이밍이 중요하네, 아시아 승점 카드를 유럽 승점 카드 바로 뒤에 쓰는 것이 큰 의미는 없습니다. 크리스는 7턴을 시작할 즈음에 중기 냉전 카드를 다시 섞기까지 유럽 승점 계산 카드를 볼 일이 없다는 것을 알고 있습니다.

크리스의 행보는 비단 이번 아시아 승점 계산뿐만 아니라, 다가올 중기 냉전의 동남아시아 승점 계산도 염두에 둔 것입니다.

미국 액션 라운드 3: 올림픽 개최(2점) 영향력 배치.

이스라엘 2(3/0)

스테판은 중동을 놓아줄 수 없습니다. 유럽을 취했지만 아시아를 잃었습니다. 중남미와 아프리카도 암울해 보입니다. 스테판이 중동에서 무너지면 크리스가 발을 들일 것입니다. 따라서 이스라엘은 미국의 사랑을 먹고 점점 안전을 확보하여 아랍-이스라엘 전쟁에 대비합니다.

소련 액션 라운드 4: 아시아 승점 계산(0점).

소련은 승점 6점을 얻어, 총 2점이 되었습니다.

다시 말하지만 놀랄 것도 없습니다. 크리스는 베트남 저항 확대를 썼을 때부터 이 상황을 예고했습니다. 딱 하나 놀랄 일이 있다면, 좋은 구성의 카드를 가져왔고, 크리스의 운영이 좋았는데도 승점 마커가 소련 쪽으로 아직 넘어오지 않았다는 점입니다.

미국 액션 라운드 4: 아랍-이스라엘 전쟁(2점) 영향력 배치.

이스라엘 1(4조종/0), 요르단 1(2조종/0)

광장히 영리한 처리였습니다. 스테판은 이 카드의 작전 점수 2점을 사건 내용에서 주사위 값을 조종하는 요소로 사용했습니다. 그렇게 이스라엘, 이집트, 요르단을 조종함으로써, 소련이 주사위를 어떻게 굴리더라도 성공할 수 없게 했습니다. 아주 전략적인 플레이로 소련의 사건을 쓸모없게 만든데다가, 중동에서의 자기 입지도 단단히 만들었습니다.

소련 액션 라운드 5: NATO(4점 - 미국 사건) 영향력 배치.

시리아 1(0/2조종), 브라질 1(0/2조종), 칠레 2(0/3조종).

소련은 NATO를 발동시켰지만, 어차피 유럽은 당장에 소련의 관심 대상이 아니었습니다. 대신에 그는 중동에 떨어지는 공격을 살짝 막으면서, 남미에 열을 올립니다.

미국 액션 라운드 5: UN 중재(2점)를 사건으로 사용.

베를린 봉쇄(1점)를 버림. 리비아에 1 영향력 배치(1/0)

으악, 저는 어느 때건 베를린 봉쇄를 카드 더미에 남겨 두는 것을 싫어합니다. 그러나 이번 건은 사건을 쓰는 것보다 확실히 좋습니다. 베를린 봉쇄의 작전 점수가 1점이라서 우주 개발 경쟁에 쓰기에는 부족합니다. 리비아로의 행보는 스테판이 방어에 그치지 않고 중동 우세를 노린다는 신호입니다. 그러나, 나세르가 나타나면 이집트의 형세는 단숨에 달라질 것입니다.



#9: 세 번째 턴 종료 후 상황.

소련 액션 라운드 6: 핵실험 금지 조약(4점) 영향력 배치.

아르헨티나 1(0/2조중), 코스타리카 3(0/3조중).

크리스는 중미 점수 계산의 우세를 착실히 준비합니다. 이대로라면 장악도 노력할 만 합니다. 관련된 승점 카드가 빨리 나온다면 스테판에게는 힘든 턴이 계속될 것 입니다.

미국 액션 라운드 6:

가말 압델 나세르(1점 - 소련 사건)

코스타리카에 쿠데타, 주사위 5. 효과 없음.

미국은 군사 작전 점수 1점을 얻습니다.



쿠데타 전과 후의
코스타리카

아, 미국인들에게 악마의 목소리가 들려옵니다.

미국은 중동에서 나세르에게 고통 받고, 아쉽게

코스타리카를 놓쳤습니다. 낮은 작전 점수 카드로 안정 지수가 꽤 높은 국가에 쿠데타를 일으킨 것에 주목하세요. 효과가 거의 없을 테지만, 군사 작전 점수를 수행해서 라운드의 끝에 감점을 반으로 줄여서 감점 1점만 받습니다. 그러나, 스테판은 이집트의 조종을 잃었습니다. 소련은 이집트에 영향력 2를 얻었고, 미국의 영향력은 1이 되었습니다. (1/2)

게임 결과는?

글쎄요, 설마 내가 이 두 대가의 게임의 한 수 한 수를 전부 공개할 것이라고 생각하지는 않았겠죠? 이 게임은 놀랍게도 최종 승점 계산에서 스테판의 승리로 막을 내렸습니다. 5번째 턴 즈음에서 카드와 주사위 운이 들쭉날쭉하다가, 갑자기 스테판이 불이 붙어서 크리스를 힘든 미국 관련 사건들로 밀어 넣었습니다. 물론, 상대가 건디기 어려운 타이밍을 정확히 잡아서 씨름을 하도록 힘든 사건 카드를 몰아주었을 겁니다. 모두의 예상대로, 스테판은 황혼의 투쟁 토너먼트 타이틀을 또 하나 손에 넣었습니다.

게임 방법과 잘 하는 방법에 대한 구체적인 그림을 그려준 크리스와 스테판 모두에게 고맙다는 인사를 전합니다. 또한 항상 토너먼트를 주관하며 게이머들에게 훌륭한 서비스를 제공하는 보드게임 플레이어 협회에도 감사합니다. 마지막으로, 랜디 피퍼스에게 진심에서 우러나오는 인사를 하고 싶습니다. 그는 능력 있고 뛰어난 황혼의 투쟁 플레이어이자 이 결승전 경기를 글로 옮겨준, 아난다와 저의 엄청난 조력자입니다.

카드 역사 배경

■ 아시아 승점 계산

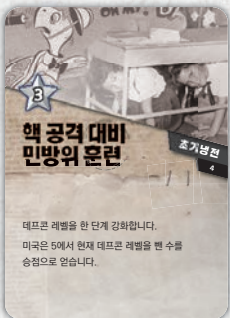
냉전의 대상 지역은 유럽이었을지 몰라도 냉전의 전장터는 아시아였습니다. 중국의 국공 내전부터 한국 전쟁, 베트남과 아프가니스탄까지 아시아는 냉전이 격화된 지역이었습니다. 이러한 이유 때문에 아시아는 승점 계산에서 두 번째로 중요한 지역입니다.

■ 유럽 승점 계산

일부 냉전 역사학자들은 수백만의 희생자와 막대한 금전적 손실을 야기한 이 모든 싸움과 전 세계를 둘러싼 갈등을 독일의 미래를 위한 싸움으로 봅니다. 그러한 시각이 다소 근시안적인 것이기는 하지만, 유럽이 언제나 전략과 중요성에 있어 최전선이었던 것은 분명합니다. 유럽에서의 패배는 궁극적으로 냉전에서 이 패배를 의미했습니다.

■ 중동 승점 계산

1946년, 트루먼은 소련이 이란에서 군대를 철수하도록 하기 위해 지중해에 전함을 파견할 것이라고 위협을 가해야만 했습니다. 그래서 냉전의 싸움이 중동에서 시작되었습니다. 중동은 석유라는 서방 경제의 생명선을 제공하였으며, 소련에게도 거부할 수 없는 기회를 제공하는 지역이었습니다. 이스라엘에 대한 미국의 지원은 소련이 아랍 세계를 계속해서 이용할 수 있는 계기를 제공하였습니다.



■ 핵 공격 대비 민방위 훈련 (1950)

미국 의회는 1949년에 있었던 소련의 첫 핵무기 실험에 대한 대응으로 연방 민방위 법령을 통과시켰습니다. 민방위 지침을 담은 영상인 Duck and Cover는 핵 공격에 대한 자각을 일깨우는 다양한 민방위 활동 중에서 가장 잊지 못할 활동이었을 것입니다. 알맞게도 그러한 영상들은 일반 대중들에게 그런 충동이 있을 수 있다는 생각을 하게 만들어서, 핵전쟁의 가능성이 증대되는 것을 도왔을 수도 있습니다.

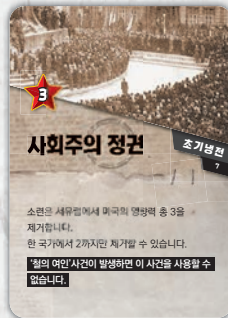
■ 5개년 계획 (1946~1950)

1920년대부터, 소련은 중앙집권화된 계획 경제와 산업 발전에 대한 집착을 보이기 시작했습니다. 그 당시 소련은 12개의 관련 계획을 채택했습니다. 경제학자들마다 차이가 있지만, 그러한 계획들이 소련 경제의 문제를 해결하기 보다는 혼란을 야기했다는 데에 전반적으로 동의하고 있습니다.



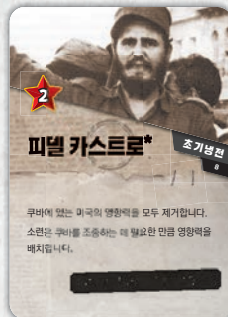
■ 중국 카드

중화인민공화국은 냉전 시기 동안 중심적인 역할을 담당했습니다. 중공의 영향력이 아시아의 위성 국가들에 한정되어 있었던 반면, 중공은 2차대전 이후의 세계로 이어지는 불안정한 힘의 균형에 대한 중요한 변수로 작용했습니다. 소련의 동맹으로 시작하였던 것과는 달리 냉전 시기의 후반부에는 서서히 아시아 지역에서 소련의 영향력을 견제하는 힘이 되었습니다.



■ 사회주의 정권 (1947)

2차 세계대전의 종식에서부터 미국은 자신의 영향권 내의 민주주의 좌파운동으로부터 도전을 받았습니다. 이탈리아에서 알치데 데 가스페리 정부와 함께하는 공산주의, 사회주의자들은 특히 논쟁 거리가 되었습니다. CIA는 이러한 운동에 대항하는 광범위한 프로파간다 프로그램을 지원했습니다. 사회주의 정권들은 1960년대 프랑스와 영국의 좌익 노동 정당과 또 다시 논쟁의 대상이 되었습니다.



■ 피델 카스트로 (1959)

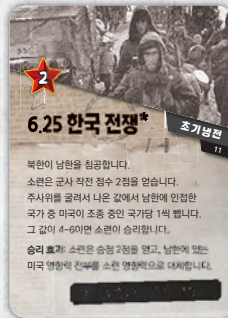
부패한 바티스타의 퇴위 이후 정권을 잡은 피델 카스트로가 마르크스 혁명을 이끌고 있는 것이 확실해지면서 미국은 심각성을 깨닫게 되었습니다. 미국은 카스트로를 퇴임시키거나 암살하기 위해 다양한 시도를 했고, 피그만 침공 때는 절정에 달했습니다. 후에 공산 쿠바는 앙골라와 에티오피아의 마르크스 정권을 지원하게 됩니다.

■ 베트남 봉기 (1946)

호치민은 독립을 위해 트루먼 행정부의 원조를 얻으려고 끊임없이 노력했지만, 대답 없는 메아리였습니다. 오히려 미국과 영국의 지원으로 프랑스 정부는 인도차이나의 식민지 재건을 시도했고, 이는 디엔비엔푸에서의 재앙으로 이어졌습니다.

■ 베를린 봉쇄 (1948~49)

소련은 자신의 영역에서 독립적인 서독정부를 세우지 못하도록 서방 동맹국들에 대한 압박을 가하려 했습니다. 그러한 최고의 압력이 바로 서베를린 봉쇄입니다. 그에 대한 대응으로서 영국과 미국은 베를린 공수에 착수하여 "부활절 퍼레이드" 작전에서 정점을 찍었는데, 본 단위로 베를린에 화물 비행기를 보냈습니다.



■ 6.25 한국 전쟁 (1950~53)

북한의 38선 침범으로 촉발된 한국 전쟁은 UN의 승인을 받은 첫 번째 전쟁이 되었습니다. 남한을 수하기 위해 15개국의 전투 병력이 미국과 남한을 지원하였습니다. 압록강까지 진격한다는 맥아더의 군사 작전은 중국의 개입을 촉발시켜서 전쟁을 다시 38도선 원점으로 되돌려 놓았습니다.

■ 루마니아 왕정 전복 (1947)

서구화된 국왕 미하일 1세는 총으로 위협받으며 왕좌에서 물러날 것을 강요 받았습니다. 루마니아는 그 후 사회주의 민주공화국을 선포합니다. 초대 사회주의 지도자였던 게오르기우 데지의 사망 이후, 루마니아는 스탈린에 버금갈 만큼 국민들에게 잔혹했던 니콜라에 차우셰스쿠에 의해 통치되었습니다.

■ 아랍-이스라엘 전쟁 (1948~49, 1956, 1967, 1968~1970, 1973, 1982)

이스라엘이라는 나라는 사실상 전쟁으로 탄생했습니다. 영국의 위임 통치가 끝난 이후, 이스라엘은 이웃 아랍국가들과의 충돌에 빠져들게 됩니다. 이스라엘은 궁극적으로 철병을 해야 했던 1982년 레바논 침공을 제외한 모든 전쟁에서 우세했습니다. 아랍은 욀 키푸르 전쟁에서의 기습을 통해 거의 성공을 쟁취할 뻔 하였으나 이마저도 결국 실패했습니다. 초강대국의 개입 가능성이 지속적으로 양측 모두를 위협하였으나 결국 전투에서의 승패는 아랍과 이스라엘의 상대적 전력에 달려 있었습니다.

■ COMECON 경제 상호 원조 회의 (1949~1991)

경제 상호 원조 회의(코메콘)는 동유럽에서 소련 위성국가들에 대한 마셜 플랜의 유혹에 대한 반작용으로 설립되었습니다. 비록 초기에는 매우 느슨하게 조직되어 소련에 의해 좌지우지 되었지만 코메콘은 결국 동유럽의 무역 자유화와 산업 합리화를 이끄는 역할을 했습니다.



■ 가말 압델 나세르 (1954~1970)

범아랍 운동의 거인들 중 하나였던 가말 압델 나세르는 군사 쿠데타를 통해 권력을 잡았습니다. 냉전 시기 독립주의 노선을 주도하고자 했던 나세르는 소련의 원조를 수용하고 대표적으로 수에즈 운하와 같은 상업 재산들을 국유화함으로써 서구권 정부들을 자극합니다. 나세르 지도하의 이집트는 소련에 의존하는 국가로 인식되었으며 이스라엘과의 반복되는 전쟁에서 러시아를 위한 대리전을 수행했습니다. 나세르는 여러 국내외 적들의 도발을 무마하면서 18년 간 집권했고, 재임 중에 사망했습니다.

■ 바르샤바 조약기구 (1955)

NATO 결성으로 인한 서구의 도전에 대한 반작용이었던 바르샤바 조약기구는 유고슬라비아를 제외한 동유럽 모든 국가들을 포함하는 소련 주도의 군사 동맹입니다. 바르샤바 조약기구는 소련의 모델을 따르는 동맹을 통한 전술과 장비를 갖춘 조직이었습니다. 알바니아는 1968년 이 조약으로부터 탈퇴했습니다.

■ 드 골이 이끄는 프랑스 (1958~1969)

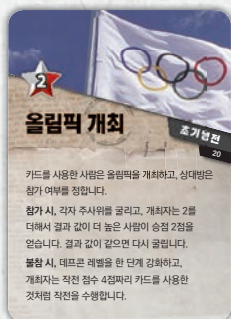
프랑스 제5공화국을 세운 드 골이 냉전 기간 동안 수행한 역할은 일반적으로 그의 두 번째 대통령 재임 기간에 비추어 평가됩니다. 여전히 서방 세계의 동맹이기는 했지만 드 골은 서구 진영 내에서 자신만의 독립된 목소리를 낼 수 있는 프랑스를 만들고자 하였습니다. 그는 독자적인 핵 억제력을 개발하였으며, NATO의 통합된 명령 체계로부터 이탈하였고, 미국의 베트남정책을 비판했습니다. 또한 소련 블록과의 무역 및 문화 교류를 증대시키고자 했습니다. 드 골은 모든 방면의 국제적인 사안에서 과거 프랑스의 위상을 복구시키기 위해 노력했습니다.

■ 나치 과학자 포섭 (1945~1973)

“페이퍼클립 작전”으로 명명된 미국의 계획은 2차 세계대전의 승전국들이 나치의 과학자들을 자국의 연구 계획으로 “모집하기” 위한 쟁탈전의 일환이었습니다. 서방 세계는 나치 과학자들을 전범 수사로부터 보호해줬는데, 가장 유명한 예는 아마 미국 로켓 공학의 아버지로 여겨지는 베르너 폰 브라운일 것입니다. 스탈린은 그러한 지식 기반을 선취하지 못한 것에 대해 당혹스러워 했다고 합니다.

■ 트루먼 독트린 (1947)

미국 의회의 합동 회의 전, 트루먼 대통령은 자유주의 정치 경제 제도를 갖고 있는 국가들을 대표하여 강력한 개입의 시대를 여는 새로운 트루먼 독트린을 발표했습니다. 트루먼은, “나는 군사력을 장악한 소수와 외압의 예측에 저항하는 자유인들을 지원하는 것이 미국의 정책이 되어야 한다고 믿는다”고 말했습니다. 트루먼 독트린은 서아시아 지역에서 전통적인 강대국으로서 행사하던 영국이 그 역할을 철회함에 따라 실시되었습니다. 트루먼 독트린에 따라 그리스와 터키에 대한 즉각적인 군사적 경제적 대량원조 유입이 이루어졌습니다.



■ 올림픽 개최 (1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988)

스포츠는 종종 초강대국간의 치열한 경쟁의 발산구가 되었고, 올림픽은 그러한 경쟁만큼이나 치열했습니다. 올림픽은 어떤 사회가 인간의 신체적 성취에 있어 보다 큰 발전을 이루었는지를 확인하는 시험대 역할을 했습니다. 이는 공산주의의 “새로운 인간” 이데올로기와 잘 맞아떨어졌습니다. 뮌헨 테러 사건에서 보여지다시피 올림픽 경기는 국제 정치 상황을 반영하였으며, 1980년 미국의 모스크바 올림픽 보이콧과 1984년 소련의 LA 올림픽 보이콧의 경우와 같이 공공연한 정치적 도구로 활용되곤 했습니다.

■ NATO 북대서양 조약기구 (1949)

유럽 재건을 위한 미국 전략의 두 번째 부분인 북대서양 조약기구(NATO)는 소련에 대한 서구권의 대항과 동의어가 되었습니다. NATO의 목적과 관련해 흔히 인용되는 구호는 이를 잘 표현합니다. “NATO는 소련을 축출하고, 미국을 끌어들이고, 독일을 악화시키기 위해 탄생하였다.”

■ 독립적 공산국가 (1948)

국제공산당 정보기관, 즉 코민포름은 마셜 티도가 소련의 요구 사항을 따를 것을 거절했다는 이유로 유고슬라비아를 추방시킵니다. 알바니아는 결국 소련 흐루쇼프 정권과의 결별을 통해 유고슬라비아와 유사한 경로를 밟았습니다. 차우셰스쿠 통치 하의 루마니아 역시 공산 진영에 남아 있으면서도 독립과 민족주의의 불꽃이 이따금씩 타오르며 소련의 인내심의 한계를 확인하려 들었습니다.

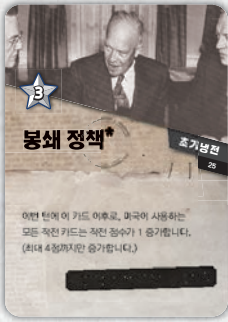


■ 마셜 플랜 (1947)

6월 5일 국무장관 조지 C. 마셜은 유럽 전체를 재건할 미국의 계획을 세상에 공표했습니다. 소련의 압력 때문에 동유럽 국가들은 참여하지 않았으나, 서유럽 16개국은 참여했고, 마셜 플랜은 전쟁 복구와 궁극적으로 냉전에서의 승리를 이끈 첫 번째 단계로 자리매김합니다.

■ 인도-파키스탄 전쟁 (1947~48, 1965, 1971)

인도가 영국으로부터 독립한 시기부터 이 지역에서는 이슬람과 힌두교간 갈등이 존재했습니다. 파키스탄은 예로부터 이러한 갈등해서 항상 패배하는 쪽이었으나, 미국과 중국의 지원에 기대어 인도의 강력한 군사력에 대항해 군사적 안보를 유지할 수 있었습니다.



외교관이자 소련전문가인 조지 케넌이 만든 용어로, 초기 냉전 시기 미국의 대 소련 전략의 초석이 되었습니다. 초기에는 트루먼 독트린에 적용되었고, 이미 공산주의가 존재하던 지역에서 그것을 “봉쇄”하기 위한 목적으로 실시됐습니다.

2차 세계대전 기간 동안 미국을 약화시킨 각 군 사이의 갈등을 종식시키기 위한 노력으로 트루먼 대통령은 정보 수집과 비밀 작전을 수행할 미국의 첫 번째 독립기관을 설립했습니다. 소련 KGB와 40년 동안 이어진 쫓고 쫓기는 게임은 냉전 역사의 전설이 되었고 냉전의 전형적인 특징을 보여주는 사례였습니다.

9월 8일 미국은 과거 태평양 지역에서 자신의 라이벌이었던 국가에게 조심스럽게 핵우산을 펼쳤습니다. 이는 한편으로 일본의 재무장화를 우려하던 주변국들을 안심시켰습니다. 그에 대한 대가로 일본은 미국이 아시아에서 전방위적으로 주둔할 수 있도록 하는 역할을 하였습니다. 베트남 전쟁과 한국 전쟁에서 일본은 가라앉지 않는 항공 모함이었습니다. 그러한 전쟁 기간 중 미국은 일본에게 군사 물자를 의존하였고 이는 전후 일본이 경제를 회복하고 궁극적으로 경제 강대국이 되는 데에 일조했습니다.



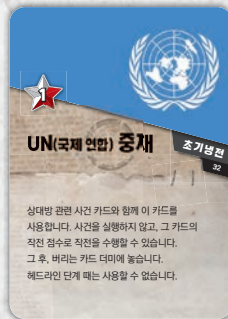
수에즈 사태는 과거 열강 제국주의 질서가 여전히 남아 있다는 의심을 종식시켰습니다. 나세르의 수에즈 운하 국유화 조치에 의해 위협을 느낀 이스라엘, 프랑스, 영국은 총검을 들이대고 이집트의 정책을 바꾸려는 음모를 계획했습니다. 그들은 자신들의 통보 없는 계획에 대한 아이젠하워의 불쾌감을 파악하지 못했습니다. 초반의 군사적 성공에도 불구하고 세 강대국은 미국의 압력으로 결국 철수하게 되었습니다.

헝가리를 바르샤바 조약기구로부터 탈퇴시키려는 너지의 시도와 체코슬로바키아의 프라하의 봄(1968)에 영향을 받은 바르샤바 조약기구의 회원국들은 소련의 속박을 느슨하기 위한 방안을 모색하곤 했습니다. 그러한 시도가 소련의 입장에서 너무 지나칠 경우, 그 결과는 참혹했습니다. 소련의 탱크는 동유럽을 잡아두려는 소련의 결단의 상징이 되었으며 필요할 경우 소련은 공공연한 억압을 가하기도 했습니다.

탈식민지화의 과정이 정확히 언제 진행되었는지를 말하기는 어렵지만, 가장 주목할만한 성공 사례 두 가지를 꼽을 수 있습니다. 1947년 영국은 인도 독립의 약속을 이행함으로써 과거 제국으로서의 지위는 점차 쇠퇴하게 되었습니다. 다른 한 쪽 극단에서는 로디지아의 첫 번째 다수결 선거가 인종 격리 정책에 종말을 고하고 있었습니다.

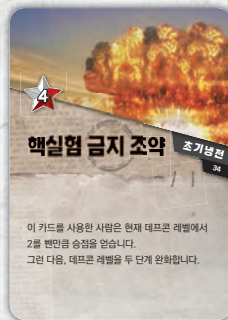


“적은 우리 중에 있다”라는 공포에 의해 촉발된 “적색 공포”는 조셉 매카시 상원 의원과 1950년대 하원의 “비(非)미화동”에 관한 청문회에 와서 정점을 찍었습니다. 소련에서 이루어진 수 차례의 숙청은 소련 정권 내 권력 변동의 악명을 보여주었는데, 스탈린이 단연 대가였습니다. 그가 사망한 1953년 당시 1200만 명의 사람들이 소련의 수용소에 투옥되어 있었습니다.



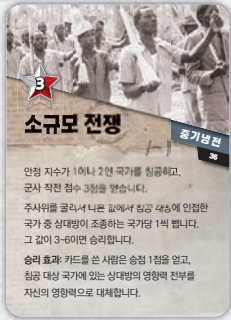
냉전 시기 동안 유엔은 안보리의 거부권 때문에 강대국간 갈등에 영향력을 행사할 수 없었습니다. 그러나 유엔은 종종 세계 여론을 평가하는 장이 되었으며, 교착화된 제3세계 분쟁에서 중재자 역할을 하기도 했습니다. 유엔은 또한 수많은 갈등 상황의 배경이 되기도 하였는데, 한국 전쟁 관련 회의에서 소련의 불참, “당신네들을 물어버리겠소” 발언, 쿠바 미사일 위기 당시 “통역 기다리지 말고 발언하십시오, 조린 대사!” 발언 등이 그러한 예입니다.

제20차 당 대회에서 니키타 흐루쇼프는 공개적으로 스탈린의 리더십을 공격했습니다. 소련의 안팎에서 이는 새 시대의 서막으로 여겨졌습니다. 이것은 너지 치하의 헝가리에게는 특히 피비린내 나는 가설로 드러났습니다. 흐루쇼프가 소련 정권 내부의 특징이었던 개인 숭배를 종결시키기 위해 노력하기는 했지만 동유럽의 소련 지배력을 약화시키려는 의도는 없었기 때문입니다.



쿠바 미사일 위기 이후 이루어진 긴장 완화는 첫 번째 핵실험 금지 조약의 기원이 되었습니다. 이 조약은 대기권, 수중, 외기권에서의 추후 핵실험을 금지했습니다. 여러 과학적 증거들이 핵 보유국들에 의해 시행된 초기 대기권 핵실험이 심각한 환경 오염을 야기하였다는 주장을 뒷받침해준에 따라, 1950년대 핵실험 금지를 위한 국제 사회의 압력이 고조되었습니다. 지하 핵실험은 여전히 허용되었지만, 모든 형태의 “평화적 핵 폭발” 역시 금지되었고 이는 핵 확산 금지 제도를 더욱 견고하게 했습니다.

냉전 시기 불안정을 해소하기 위해 강력한 지도자 또는 군사 정권에 의지한 남미 지역에서는 점차 좌파의 대응을 불러 일으킬 분위기가 무르익어 갔습니다. 민족주의의 부상과 전세계적인 반제국주의 정서는 미국과 남미 국가들 간의 관계의 특징을 보여주었습니다. 소련은 그 틈을 이용해서 아르헨티나와 같은 국가들과 긴밀한 관계를 형성하고자 했습니다. 가장 큰 잠재적 지역 내 재조정자는 CIA가 주도했다고 의심을 받는 칠레의 살바도르 아옌데의 쿠데타에 의해 무산되었습니다.



■ 소규모 전쟁 (1947~?)

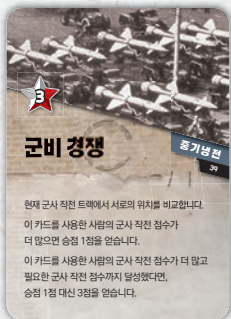
저강도 분쟁이라고도 일컬어지는 소규모 전쟁은 한 국가내의 또는 국가간의 국지적 사태에 대한 반작용으로서 시작되는 경향이 있었습니다. 그러나 그 지속기간이나 강대국의 개입으로 인해 본질적으로는 지역 분쟁이었던 것이 강대국간 갈등으로 심화되기도 했습니다. 그러한 예로 모잠비크 내전과 에티오피아와 소말리아간 전쟁을 들 수 있습니다.

■ 중미 승점 계산

중앙아메리카와 카리브 해는 미국의 “뒷마당” 또는 미국의 “호수”라고 종종 불렸습니다. 1959년 피델 카스트로의 등장과 함께 미국은 더 이상 이 지역을 손쉽게 장악할 수 없었습니다. 이 지역 내의 공산주의의 영향력 확대에 대해 미국은 도미니카 공화국(1965년)과 그레나다(1983년)에 대한 직접적인 군사개입으로 대응했습니다. 냉전이 막을 내릴 무렵 나카라과, 엘살바도르, 온두라스는 강대국간의 싸움에서 최전방에 선 국가들이었습니다.

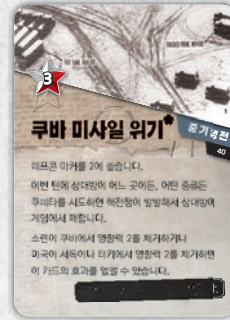
■ 동남아시아 승점 계산

동남아시아에서 탈식민지화의 과정은 강대국간 라이벌 관계와 아주 지독한 방식으로 얽여있었습니다. 말레이 반도에서의 영국의 진압 활동을 시작으로 베트남과 캄보디아에서의 미국의 전쟁, 그리고 1979년 중국과 베트남 전쟁에 이르기까지 동남아시아는 그 어떤 지역에서보다 더 미국의 관심을 끌었습니다. 그러나 미국이 이 지역에서 치욕적인 철군을 하고 나자 동남아시아는 냉전 시기 정치에서 중심적인 역할을 멈췄습니다.



■ 군비 경쟁 (1947~1989)

소련과 미국간의 군비 경쟁은 냉전 내내 주요한 요소로 작용하였고, 많은 이들은 소련의 붕괴가 소련이 더 이상 로널드 레이건에 의해 실시된 최후의 군비 경쟁을 지탱할 수 없었기 때문이라고 봅니다. 미소간 이러한 경쟁은 핵무기와 재래식 무기를 모두 포함했습니다. 종종 이 두 종류의 무기간 상호작용이 존재했습니다. 2차 세계 대전 직후 빠르게 군 소집을 해제한 미국은 냉전 초기 동안 소련의 재래식 무기에서의 우세에 대항하기 위해 “대량 보복 전략” 원칙을 통해 핵무기에 의존했습니다. 소련이 핵무기 개발에 성공한 이후 미국과 소련은 유언반응 체제로 전환합니다. 냉전 후반기의 핵전략은 상호 확증 파괴 개념에 기반했습니다. 이러한 현실은 강대국간 직접적인 재래식 전쟁의 가능성을 감소시켰으나, 재래식 무기 경쟁 역시 동시에 진행됐습니다. 그 과정에서 서구는 소련의 계획 경제가 생산할 수 있는 대량 무기에 대항하기 위해 더욱 성능이 좋은 무기를 개발하기 위해 기술력의 우세에 의존했습니다.



■ 쿠바 미사일 위기 (1962)

이 사건은 단지 언급하는 것만으로도 거의 발생할 뻔 하였던 핵 대량 학살의 공포를 불러일으킬 수 있습니다. 1962년 10월 2주간, 소련이 쿠바에 중거리 미사일과 공격무기를 설치하고 존 F. 케네디가 쿠바 주변의 해상봉쇄를 선포하자 두 초강대국간의 충돌은 불가피할 것만 같았습니다. U-2 항공기가 쿠바에 의해 공격을 받고 흐루쇼프가 소련의 미사일의 쿠바에서 철수하는 대신 타카에서 미국의 미사일을 철수할 것을 요구하였을 무렵 긴장감은 거의 폭발할 단계에 이르렀습니다. 결국 흐루쇼프는 미국이 쿠바를 침략하지 않겠다고 맹세한 것과 타카에서 나토 미사일 기지를 해체하겠다는 합의에 만족해야만 했습니다.

■ 핵잠수함 (1955)

미국은 최초의 핵 전력 잠수함을 개발했습니다. 그것은 2차 세계 대전 때 개발된 대잠수함작전의 시대를 무색하게 했습니다. 하이만 리코버 제독은 새로운 핵전력 해군의 발전을 총괄하였고 미국 핵전략의 세 개의 기둥 중 세 번째 난공불락의 무기를 개발합니다. 이후 소련도 이러한 전략을 따르게 되었습니다.



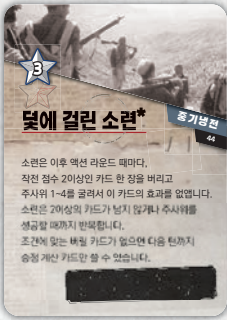
■ 수령에 빠진 미국 (1964~1975)

미국이 언제부터 베트남의 반공주의 반계열라를 지원하는 것을 중단하고 그 대신 그와 같은 수령에 직접 뛰어들게 되었는지 구체적인 일자를 특정하기는 어렵습니다. 그래도 통킹만 결의가 의회를 통과한 때를 그 일자로 보는 것이 가장 적절할 것입니다. 뒤늦게 밝혀진 것이지만 미국은 그들이 싸우고 있는 전쟁의 본질적 성격에 대해 혼동했던 것이 분명합니다. 베트남전은 본질적으로 민족해방전쟁이

었으며 그것은 중국의 베트남 지배, 그 후 프랑스와 일본의 지배 마지막으로 미국의 지배에 대항하기 위한 수 세기 동안의 전쟁이었습니다. 미국 정부는 자신 스스로가 “외세의 탄압”이 되고 있었다는 것을 인지하지 못하고 있었을 수 있지만 그러한 사실이 베트남 국민들의 저항을 누그러뜨리지는 못했습니다. 대부분의 식민지 전쟁에서처럼 베트남전 역시 비용 계산의 문제로 귀착되었습니다. 베트남에 대한 미국의 이해관계는 미국의 국가적 위신, 병력, 경제적 자원을 소모할만한 가치가 없었으나, 강대국으로써 자제를 굶는 것은 오랜 시간이 걸리는 일이며 베트남에서 미국 역시 그랬습니다.

■ 전략무기 제한 협정 (1969, 1972)

존슨 행정부 시기에 시작되고 닉슨 대통령과 브레즈네프 서기장에 의해 완결된 첫 번째 전략무기제한협정(SALT협정)은 당초에는 핵무기 발사대의 숫자를 제한하고 상호억지 시스템을 위협하는 방어 체계를 제한하기 위한 목적에서 시작되었습니다. 이 SALT협정의 성공은 두 번째 협상 즉, SALT II 협상을 가능케 했습니다. 이 협정을 둘러싼 외교적 줄다리기는 닉슨 대통령 시기 시작되었고, 1979년 카터 대통령과 브레즈네프 서기장이 마무리합니다. SALT II는 새로운 전략무기 발사대에 대한 광범위한 제한을 가했고 이동식 대륙간 탄도미사일(ICBM)을 제한했습니다. 그러나 소련의 아프간 침공으로 인해 이 협정은 조인되지 못했습니다. 레이건 대통령은 1986년 소련이 SALT II의 조건을 준수하지 않았다고 주장하고, 이 조약을 중단했습니다.



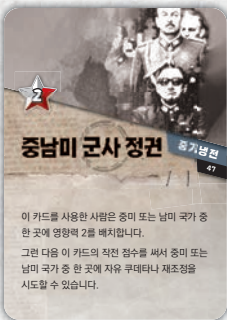
표면적으로 소련의 자신감이 증가하던 시기, 소련은 과거 제국주의 러시아와 빅토리아 시대 영국간 강대국 라이벌 경쟁의 격전지였던 아프가니스탄 문제에 개입함으로써 과거 권력정치의 패턴으로 회귀합니다. 소련은 아프가니스탄을 당연히 자신의 영향권 하에 있다고 생각했습니다. 그러나 소련 군대가 아프가니스탄의 권력 갈등에 직접적으로 개입하여 기존 대통령을 퇴위시켰을 당시 소련은 국제

여론의 반응에 대해 큰 착오를 범했습니다. 겉보기에 약소국인 베트남에게 패배를 당한 상황에서 벗어나지 못하고 있던 레이건 행정부는 소련에게 아프가니스탄에서 똑같은 악몽을 만들어 주고자 했습니다. 미국은 10년이 넘는 기간 동안 20억 달러가 넘는 돈을 아프가니스탄의 또는 무자헤딘과 같은 이슬람 저항세력을 원조하는 데 사용했습니다.

(1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989)

초강대국 지도자들간 정상 회담은 냉전 중반기부터 후반기까지 공공 외교의 주요 도구가 되었습니다. 성공 여부는 확보한 의제 수, 조약 서명, 누가 누구에게 강하게 나갔는지에 의해 판가름되었습니다. 국제 복싱 경기에서처럼 비동맹 국가들은 옆으로 물러서서 어느 쪽 힘이 더 우세한지를 판단하려고 했습니다. 사실상 모든 주요 군비 제한 협정은 정상 회담에서 시작되거나 체결했습니다. 그러한 점에서 정상 회담은 상대방의 의도를 판단하기 위한 중요한 도구로 활용되었고, 이는 냉전이 열전으로 격화되지 않도록 하는 역할을 합니다.

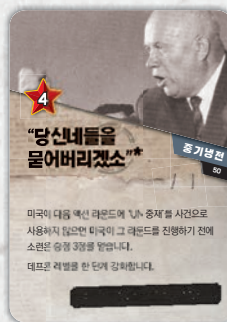
대중들이 핵 대량 학살의 현실을 받아들이기 시작하면서 그것은 피할 수 없는 것이라는 운명론 역시 강해졌습니다. 기념비적인 블랙미디 영화 닥터 스트레인지러브는 이러한 새로운 시대 분위기를 담았습니다. 그러나 그러한 시각은 특별한 것은 아니었습니다. 인류의 궁극적인 운명에 대한 그와 유사한 운명론은 그 시대의 문학 작품들에서도 찾아볼 수 있었으며, 공상 과학 장르와 핵 돌연변이와 현 문명의 불투명한 미래에 대한 내용으로 가득 찬 핵 대량학살 이후의 모습을 담은 싸구려 소설이 성행했습니다. 아이러니하게도 그러한 작품들에 반영된 비판론은 일반 대중들로 하여금 핵전쟁의 가능성을 생각해보도록 함으로써 그러한 전쟁의 가능성을 증가시키는 데에 일조하였을 지도 모릅니다.



스페인어로 Junta라는 단어는 "모임, 회합"을 의미합니다. 냉전의 맥락에서 이는 일반적으로 기존 정부를 축출하고 군사 독재 정권을 세우기 위한 우파 군벌의 회합을 뜻합니다. 중남미 지역에서는 군사 정권들이 너무 만연해서 그런 일은 단지 의례화된 사건쯤으로 여겨졌습니다. 대개 군사 정권들은 중남미에서 좌파 분자들을 감시한다고 간주했기 때문에, 미국의 암묵적 승인을 얻곤 했습니다. 대표적인 예로 1976년부터 1983년까지의 아르헨티나를 지배한 군사독재정권과 1954년부터 1984까지 과테말라를 지배한 군사 독재 정권을 들 수 있습니다.

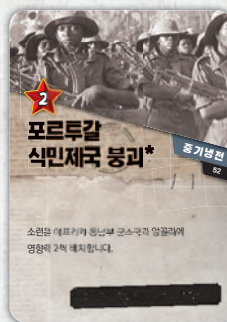
스푸트니크의 성공적인 발사 이후 상승한 긴장의 시기 동안에, 당시 부통령 리처드 닉슨은 러시아로 호의적 순방을 떠났습니다. 닉슨이 모스크바에 머무는 내내 닉슨과 니키타 흐루쇼프 사이에 벌어진 때로는 장난스러운, 때로는 날카로운 공공연한 설전이 있었습니다. 이것은 부역 논쟁으로 알려져 있는데, 제너럴 일렉트릭사의 전기식 주방 설비가 전시된 미국의 모델하우스 앞에서 날카롭게 벌어진 설전 때문입니다. 닉슨은 흐루쇼프의 가슴을 가볍게 치며 미국 내에서의 그의 반공산주의 성향을 재확인시키면서 그의 국내에서의 정치적 야망을 발전시켰습니다.

헬렌 칼디콧 박사가 만든 용어로서 냉전이 매우 프로이드적인 저의가 깔린 남성적 자아에 의해 추진되었다는 보편적인 페미니스트적 비판을 반영합니다. "장기 잠행 침투 활동(deep penetration)" 과 "다탄두재돌입(multiple reentry)" 같은 용어를 살펴보면 그녀가 말하는 요지를 이해할 수 있습니다. 칼디콧 박사는 '사회적 책임을 위한 의사회'를 설립하였고 그녀의 책은 반핵 운동 내에서 중심점이 되었습니다.

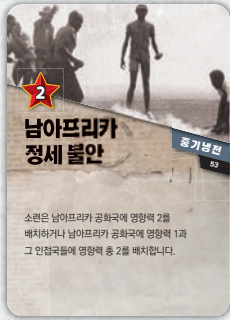


아마도 냉전 시대를 통틀어 가장 유명한 구절일 것입니다. 소련 서기장 니키타 흐루쇼프가 모스크바 환영회에서 서구 대사관들에게 연설하면서 이 불멸의 구절을 언급합니다. 이 말과 함께 흐루쇼프는 약점과 기회를 찾아 서구를 탐색할 것이라고 발표했는데, 베를린 위기가 확장 정책의 예를 보여줍니다.

브레즈네프가 직접 폴란드 노동자 군중에게 발표한 브레즈네프 독트린은 소련의 당시 정책, 즉 프라하의 봄을 명확히 했습니다. 말하자면 현 사회주의 국가들은 사회주의를 포기하거나 중립 위치를 채택하는 것이 허용되지 않는다는 것입니다. 독트린은 소련으로 하여금 아프가니스탄 침공에 대한 국제 여론을 잘 못 계산하도록 합니다. 소련은 이 침공이 단순히 충분히 알려진 독트린의 적용이라고 보았습니다.



포르투갈은 아프리카에서 거대한 식민지 점령을 포기한 마지막 유럽 제국입니다. NATO가 인정한 포르투갈은 안토니오 살라자르의 독재 치하에 있었으며, 그는 식민지 소유가 국제 사회에서 포르투갈의 위치를 보존해 주리라고 생각했습니다. 그럼에도 불구하고 독립 운동에 대한 억압은 새로이 독립한 국가들뿐만 아니라, NATO 동맹국들로부터도 비판을 샀습니다. 마침내 민주주의 정부가 들어서면서, 포르투갈은 그 권리 주장을 포기했습니다. 그 후 얼마 되지 않아 포르투갈의 이전 식민지들인 앙골라와 모잠비크가 내전에 빠졌고 아프리카 대륙에서 동구와 서구의 주요 인화점이 되었습니다.



■ 남아프리카 정세 불안 (1964~1994)

남아프리카 공화국의 인종차별주의 소수당 정부는 탄자니아, 잠비아, 그리고 기타 “국경 인접” 국가들을 근거지로 소련과 쿠바의 지원을 받는 아프리카 민족회의의 도전을 받기 시작했습니다. 평화로운 저항의 시기는 사프빌과 랑가의 대학살로 공식적으로 끝이 납니다. 남아프리카 공화국 측에서는 인접국가들을 불안정하게 만들려고 했습니다. 아파르트헤이트 정부는 나미비아 점령 종식을 거부했고, 앙골라에서 싸우고 있는 UNITA(완전독립 민족동맹), 모잠비크에서는 RENAMO(민족저항운동)를 지원했습니다. 그러나 흑인 인구가 증가하면서 강력한 흑인 노동 조합과 중국에는 서구의 압력까지 남아프리카 공화국을 수세에 몰아넣습니다. 레이건 행정부는 “건설적 개입” 정책을 추구했지만 미국 내외에서 논란의 여지를 남겼습니다. 마침내 동구권이 붕괴되면서 P. W. 보타 정부의 마지막 남은 서구권 영향력을 박탈했고 넬슨 만델라가 석방되었습니다.

■ 아옌데 (1970~1973)

의사인 살바도르 아옌데가 칠레에서 역사상 최초의 사회주의 정부를 이끌도록 높은 인기를 얻으며 선출되었습니다. 아옌데는 곧 칠레 최대의 수출 상품인 구리의 생산을 사회화하기 위한 조치를 취합니다. 광산은 두 개의 미국 기업, 케네콧과 아나콘다가 소유하고 있어서, 미국과의 관계가 곧 냉각되었고 CIA는 1970년에 쿠데타 시도를 지원했습니다. 쿠데타는 실패했지만 서구에서 혹독한 경제 제재를 적용하자, 아옌데 정권은 2, 3년차에 곤경에 처합니다. 1973년에 아우구스토 피노체트가 이끄는 군부가 대통령 궁에서 유혈 공격으로 아옌데를 끌어내리고, 아옌데는 숨을 거둡니다.

■ 빌리 브란트 (1969)

젊은 시절에 열렬한 사회주의자이자 나치당 반대자였던 빌리 브란트가 1969년에 서독 사회민주당을 이끌고 수상이 되었습니다. 그는 서베를린 시장 재직 당시의 특징이었던 동-서 연결에 대한 실용주의적 접근을 그대로 실시했습니다. 브란트의 동방 정책 시기 동안 서독은 소련, 폴란드, 체코슬로바키아와의 관계를 정상화했습니다. 독일 재통일을 포기하지 않으면서, 그는 기존 국경의 불가침성을 인정하였고 동독과의 관계 정상화를 향해 나아갔습니다. 결국 브란트 정부는 내부 스파이 스캔들로 인해 실각했습니다.

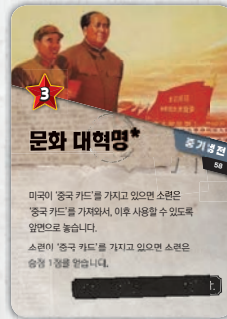


■ 이슬람 혁명 (1979)

중동의 세속적인 아랍과 이슬람 국가들이 부패, 억압, 무능을 표출하면서 보다 급진적인 형태의 이슬람교가 전면으로 나서기 시작했습니다. 이집트에서 결성된 무슬림 형제단(Muslim Brotherhood)은 이집트와 시리아에서 세속적인 체제를 전복하려고 시도했지만, 이 국가들에서 억압과 권위적인 지배의 지속적 순환을 가져왔습니다. 이란에서도 모하마드 레자 샤 팔레비 통치 하에서 비슷한 순환이 일어났습니다. 미국과 서구 대부분의 오랜 동맹인 샤는 반서구적인 아야톨라 루홀라 호메이니가 이끄는 민중 혁명으로 퇴위 당했습니다. 이는 세계 최초의 현대 신권정치의 시작이었습니다. 이란의 물라들은 남은 20세기 내내 자신들의 혁명을 다른 시아파 이슬람교 공동체에 전파하기 위해 노력했습니다.

■ 탄도요격미사일 제한조약 (1972)

탄도 요격 미사일 제한 조약은 상호 확증 파괴 시스템을 전략적 균형의 핵심으로 강화하려는 취지입니다. 이 조약은 핵 공격으로부터 스스로를 방어하는 두 초강대국의 능력을 제한했습니다. 이론상으로 이는 불안을 일으키는 방어 시스템의 도입을 예방하기 위한 선제 공격을 불필요하게 만들었습니다. 양국 모두 자신의 수도나 ICBM(대륙간 탄도미사일) 현장 한 곳을 미사일 방어 시스템으로 방어하는 것은 허용되었는데, 소련은 그런 시스템을 모스크바 주변에 배치했습니다. 결국 미국은 노스다코타 그랜드포크스에 배치된 시스템을 포기했습니다.



■ 문화 대혁명 (1966~1977)

내부 권력의 대표들이 중국 내에서 씨름하는 동안, 문화 혁명은 커다란 국제적 영향을 미쳤습니다. 마오쩌둥은 중국 공산당 내에서 온건파들에게 무시당하는 기분이 점점 들자, 이념적 순수성을 회복하고 혁명의 차세대를 교육시켜야 한다고 확신했습니다. 그로 인한 숙청, 강력한 비판, 홍위병 창설의 혼란은 중국을 내전 직전까지 몰고 갔습니다. 또한 중국과 소련 사이에 더욱 공공연한 불화를 야기했습니다.

지배적인 무정부 상태와 고립주의가 미국과 중국 사이의 화해도 불가능하게 만들었고, 닉슨 행정부가 취임하면서 양국 사이의 틈은 그 어느 때보다 넓어진 듯 보였습니다.

■ 히피 반전 운동 (1965~1970)

시인 앨런 긴즈버그가 만들었다고 알려진 용어인 “플라워 파워”는 1960년대의 비폭력과 평화 운동을 대표하게 되었습니다. 이 말의 고전적인 문맥은 소총 총구에 꽂힌 데이지 꽃, 그리고 반전 슬로건 “전쟁 말고 사랑을 합시다”였습니다. 플라워 파워는 또한 베트남에서의 미국의 행한 무력 사용과 모순을 대표하기도 합니다.

■ U2 격추 사건 (1960)

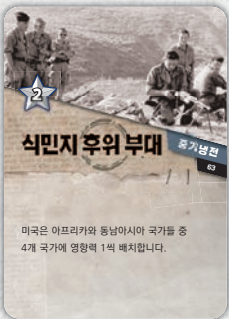
1955년부터 미국은 소련 대공 범위를 넘어선 고도에서 소련에 정찰기를 보내기 시작했습니다. 그러던 중, 1960년 5월에 소련의 Sam II 미사일이 프랜시스 게리 파워즈의 항공기를 소련 영공에서 격추시켰습니다. 이 사건은 아이젠하워 행정부에 엄청난 당혹감을 안겼던 것이, 왜냐하면 처음에는 미국이 그러한 임무를 수행 중이라는 사실을 부인했기 때문입니다. 이후 이어진 U-2 격추는 초강대국 관계에 엄청난 냉각을 일으켰고 소련에게는 선전 효과를 주었습니다.

■ OPEC 석유수출국기구 (1960)

산유국들이 유가, 즉 국가 수익에 더 많은 통제력을 발휘할 수 있도록 하기 위해 창설된 OPEC은 전 세계 석유량의 2/3를 통제하고 전 세계 석유 수출의 약 반을 생산하는 단체로 성장했습니다. OPEC의 창설은 엑슨, 브리티시 페트롤 같은 서구 거대기업들의 세계 석유 시장 지배에 막대한 타격을 입혔습니다. OPEC에 베네수엘라, 인도네시아, 나이지리아 같은 비중동 국가들도 포함되지만, 상당 부분 중동 지역 국가들이 지배하고 있습니다. 그 결과 OPEC은 그 지역의 정치적 위기에도 개입합니다. 가장 유명한 사건은 OPEC이 욀 키푸르 전쟁(Yom Kippur; 또는 10월 전쟁)에서 이스라엘을 지원한 서구 국가들에게 석유 수출을 거부한 일입니다. 이는 유가의 400% 인상을 불러왔고 서구에 배급 제도가 필요하게 만들었습니다.



텍사스 주 댈러스에서 선거 운동을 하던 중에 존 F. 케네디가 리 하비 오스왈드에게 암살 당합니다. 두 위원회, 즉 워렌 위원회와 암살 특별 위원회의 오스왈드의 단독 범행 여부에 대한 의견은 갈렸습니다. 어느 쪽이든 대통령의 죽음이라는 상황은 나라를 혼란에 빠뜨렸고 마피아, 쿠바 정부, KGB, 미국 자체의 CIA에 이르기까지 엄청난 음모 이론의 가능성들을 불러일으켰습니다. 이는 또한 마틴 루터 킹과 존 케네디 대통령의 동생이자 민주당 대통령 후보인 로버트 케네디를 포함한 일련의 미국 고위 인물들의 정치적 암살의 시작이었습니다. 이 때 이른 죽음은 미국의 자신감을 뒤흔들었고 베트남 시대의 불안감을 가중시켰습니다.

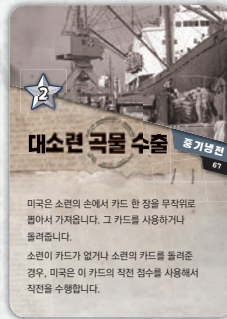


냉전은 변화하는 국제 시스템의 맥락 안에서 조정되었습니다. 여러 언어가 사용되는 제국들로 구성된 다극성 시스템이 세계에서 사라지면서, 그 자리에 양극 체제가 대신 들어섰습니다. 반식민지 운동은 강한 반서구 정서를 갖는 경향이 있는데, 왜냐하면 이전의 식민지 지배국들이 현재 서구 진영에 있기 때문입니다. 그러나 독립 의지는 모두 똑같지 않았고, 또 모두 똑같이 성공적이지도 않았습니다. 여러 장기간의 후위 전투들이 지배국들의 잔류를 연장하거나 신생 독립국가와 준 식민지 관계를 유지하고 싶어하는 식민 지배국들에 의해 격퇴되었습니다. 영국의 말라야 개입(1948), 알제리 독립에 대한 프랑스의 저항(1954), 나미비아에서의 남아프리카 공화국의 비타협적 태도는 모두 이런 후기 식민지 시대 측면의 예시를 보여줍니다.

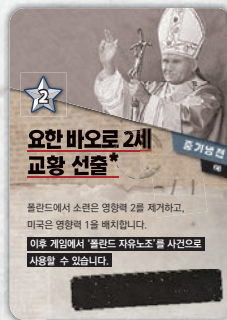
미국내에서는 우익으로부터 많은 비난을 받았지만, 카터 행정부의 파나마 운하 반환 결정이 남미에서는 대단한 인기가 있다는 것이 증명되었습니다. 운하는 1차 그리고 2차 세계 대전 중에 미국 해군에게 중대한 전략적 연결고리였습니다. 그러나 한국 전쟁 시기에는 운하가 현대적 군함을 수용할 수 있을 정도로 넓지 못했습니다. 미국 군대에게 그 활용도가 상당히 줄어들고 미국 제국주의 유물로써의 선전 가치가 계속해서 상승하자, 카터는 운하의 점진적 반환이 최선의 정책 대안임을 깨닫습니다.

1976년의 대통령 선거로 인한 중동 평화 절차의 소강 상태 뒤를 이어, 카터 대통령이 그 사안에 대한 새로운 에너지를 가지고 취임합니다. 직접적인 개인적 호소를 통해, 카터는 욕 키푸르 전쟁에 최종 결의안을 도출시킬 수 있었고 중동 문제의 역학을 완전히 바꾸어 놓았습니다. 이스라엘과 이집트는 관계를 정상화했고 중동 평화를 위한 틀에 합의했습니다. 몇 년 후 이는 오슬로 협정과 요르단-이스라엘 평화 조약으로 이어졌습니다. 뿐만 아니라 카터 대통령은 이집트의 완전한 재조정도 확보합니다. 한때는 나세르 대통령이 반서구 정서의 온상을 이끌었지만, 이집트는 중동 지역에서 미국의 가장 중요한 동맹국들 중 하나가 되었습니다. 사다트 대통령은 회담 중에 그가 보인 리더십 때문에 큰 대가를 치렀습니다. 그는 1981년 이슬람 급진파들에 의해 암살당합니다.

냉전 시대에만 해당하는 개념은 아니지만, “괴뢰 정부”라는 용어는 소련 또는 미국 덕분에, 그리고 그 지원을 받아 권력을 잡은 정권을 말합니다. 조종조의 말로써, 괴뢰 정부는 거의 언제나 정부의 정당성을 훼손하기 위한 정부 반대자들에 의해 사용됩니다. 소련과 미국 모두 이 말을 가까운 동맹국 어느 나라에게나 적용하겠지만 남베트남의 디엠 정부나 에티오피아의 마리암 정부의 맥락에서 이해하는 것이 좋을 것입니다.



1973년, 어려운 기후 상황과 극심한 흉작으로 인해 닉슨 대통령은 소련에게 대량의 곡물 수출을 허용합니다. 러시아의 자존심에는 타격이었지만, 그럼에도 불구하고 프로그램은 초강대국들 간의 정상화된 관계를 향해 나아가는 한 걸음이었습니다. 게다가 이는 국내에서 양국 사이의 경제적 관계에 해방기가 지속되도록 압박하는 지속적 로비가 이루어지도록 했습니다. 1980년에 카터 대통령이 소련의 아프가니스탄 침공 때문에 프로그램을 유예했다가, 곡물 수출은 1년 후 레이건 대통령 임기 때에 재개되었습니다. 이는 축적되어 소련과의 조약으로 이어졌고, 소련은 연간 미국 곡물 9백만 톤을 구매하기로 약속했습니다.

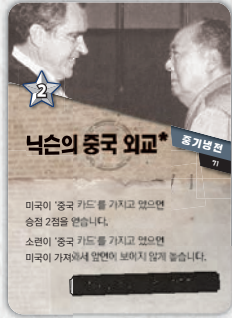


16세기 이후 처음으로 이탈리아 사람이 아닌 교황이 선출되었으며, 요한 바오로 2세 교황은 세계 무대에 대한 카톨릭 영향력의 회복을 나타냈습니다. 미국은 역사상 처음으로 교황의 지위에 공식적인 외교적 승인을 부여했습니다. 공산주의 국가인 폴란드에서 배출된 교황으로써, 요한 바오로 2세는 폴란드 지도 체제에 막대한 도전과제를 안겨주었습니다. 새로운 교황을 비난하면 대중이 등을 돌릴 것이 분명하였고, 받아들이면 공산주의 독트린에 상반될 것이기 때문입니다. 더욱이 요한 바오로 2세는 공산주의의 열렬한 비판자로 알려져 있었습니다. 요한 바오로 2세 교황의 선출은 폴란드 내부의 정치적 역학에 전환점이 되었고 이는 축적되어 연대 운동을 낳았습니다. 미하일 고르바초프는 요한 바오로 2세가 없었다면 철의 장막 붕괴는 불가능했을 것이라고 말했습니다.

냉전 시대 전체에 걸쳐, 좌익과 우익 정부들은 모두 그 정부에 가해지는 위협에 대응할 때 반동 체제들을 후원했습니다. 이는 중남미 우익 정부들의 특정 편향 이긴 했지만, 좌익 정부들 역시 능숙한 폭력의 사용을 드러냈습니다. 엘살바도르, 과테말라, 콜롬비아는 살인을 후원한 정부 관례의 가장 끔찍한 사례들로 남아 있습니다. 과테말라의 오소리오 대통령은 한 때 “만약 나라를 평화롭게 만들기 위해 이 곳을 묘지로 만들어야 한다면, 나는 주저 없이 그렇게 할 것이다”라는 말로 악명 높았습니다.

서반구에 민주주의를 고취하기 위한 구체적인 목적을 가지고 설립된 미주 기구는 종종 서반구 내 미국 이익의 조성을 위한 유용한 기관이었습니다. 미주 기구는 쿠바 미사일 위기와 미국의 그레나다 침공 시에 미국 조치의 국제적 정당성

을 제공했습니다. 1967년 부에노스 아이레스에서 미주 기구 헌장에 무역 장려와 경제 발전이 추가되었고, 또한 헌장의 개정으로 워싱턴 DC에 총회가 창설됨으로써 영구적인 미주 기구의 외교적 회합 장소가 제정됐습니다.



■ 닉슨의 중국 외교 (1972)

중국과의 관계 정상화가 월남으로부터의 미국 철수의 열쇠임을 깨닫고 닉슨은 마오쩌둥과의 회담을 추진했습니다. 닉슨은 방문을 위한 준비 작업을 위해 중국 외무부 장관 저우언라이와 비밀 회담을 갖도록 헨리 키신저를 파견했습니다. 악화되는 중국-소련 관계를 기회 삼아 닉슨은 이득을 얻어냈고, 아마도 이는 냉전의 최대 외교 성과일 것입니다. 정상회담 이후에 나온 상하이 공식 발표는 대만과 베

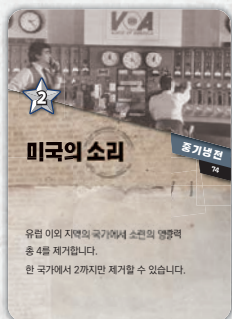
트남을 포함하여 양국 사이의 여러 사안에 대한 근본적인 의견 불일치를 암시했습니다. 그러나 소련이 지역 분쟁에서 더 이상 중국의 지원에 의지할 수 없다는 사실은 분명했습니다. 닉슨은 양국 관계를 신속히 그리고 완전히 정상화시키고 싶은 그의 바람을 표명하였지만, 워터게이트 스캔들로 계획은 무산되었습니다. 양국 간의 외교적 관계를 완전히 회복하는 속제는 지미 카터에게 넘어갔습니다.

■ 사다트의 소련 축출 (1972)

안와르 사다트는 영국의 후원을 받는 이집트 군주제에 반대하는 반식민지 활동의 초기 가담자였습니다. 그는 나세르 밑에서 부통령이 되었고, 대통령으로 취임하면서 악화중인 소련과의 관계를 숙제로 이어받았습니다. 소련은 이집트의 경제적 그리고 군사적 원조 증대 요구를 거부하였고, 이집트는 양 진영에 발을 담그기 위해 매우 노력하고 있었습니다. 이에 대응하여 사다트는 이집트에 주둔하고 있는 5,000명의 소련 군사 고문과 15,000명의 공군 인력을 축출합니다. 1973 전쟁 후에 중재된 중동의 평화 이후로 사다트는 워싱턴과의 가까운 관계를 맺을 필요성을 확신하게 되었습니다.

■ 셔틀 외교 (1973)

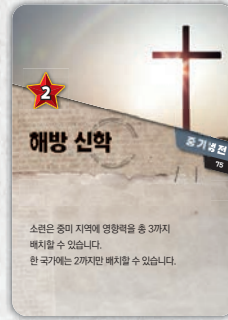
교통과 커뮤니케이션의 발달을 이용한 개인화된 외교인 셔틀 외교는 헨리 키신저의 국무장관 임기 시의 전형적 특징이었습니다. 가장 유명한 사례로는 욀 키무르 전쟁 이후에 이스라엘과 이집트 사이에 휴전을 중재할 때 활용된 것이 있습니다. 이집트와 이스라엘을 위한 개인 중재자 역할을 함으로써 키신저는 논의에서 중추적 역할을 유지했고 협상 과정 동안 소련의 영향력을 최소화했습니다. 키신저는 미국과 중국 사이의 관계 정상화를 다룰 때도 비슷한 방식을 활용했습니다.



■ 미국의 소리 (1947)

1942년에 전쟁 정보 본부 산하에 창설된 미국의 소리(VOA)는 처음에는 나치 점령 하의 유럽에 전쟁 소식들을 방송했습니다. 그러나 1947년에 소련을 향한 방송으로 그 임무를 변경합니다. 미국의 소리는 체제 홍보를 위한 대외적인 노력 중에서 세계에서 가장 유명한 방송이었습니다. 이는 동구권의 정부 통제 하에 있는 미디어 시스템들에게 강력한 외부 연결고리를 제공했습니다. 자유 유럽 방송

그리고 자유 아시아 방송과 함께, 미국의 소리는 냉전 중 미국의 공식적인 외교 노력의 대표적 특징이 되었습니다.



■ 해방 신학 (1969~?)

2차 바티칸 공의회와 자연스러운 결과로 해방 신학은 예수 그리스도를 해방가로 강조합니다. 이런 관점을 뒷받침한 신학적 유파는 중남미에서 비롯되었고 그 곳에서 번성하였으며, 특히 예수회에서 더욱 그러했습니다. 요한 바오로 2세는 그 마르크스주의적 배경 때문에 절대로 수용하지 않았지만, 해방 신학은 제3세계의 개인 사제들과 평신도들 사이에 매우 대중적으로 남아 있었습니다. 사회 정의에 대한 그 강조와 과도한 자본주의에 대한 그 비판은 더 광범위한 교회 독려 안으로 통합되었습니다.

■ 우수리 강 국경 분쟁 (1969)

수 년 간의 악화 관계와 중국의 첫 번째 핵실험 이후에, 중국과 소련의 군사력은 긴 구멍투성이 국경을 따라 충돌했습니다. 우수리와 아무르 강 소유권이 양국 사이에 불분명한 채로 남아 있었고 마찰의 씨앗이었습니다. 국경 양쪽의 군비 증강에 이어, 긴장은 여러 날카로운 분쟁으로 확대됩니다. 전면전은 일어나지 않았지만, 이 전투는 미국과의 신속한 관계 정상화에 대한 중국의 관심을 일으킨 직접적 원인이었습니다.

■ “조국이 당신을 위해 무엇을 할 수 있을 지를 묻지 말고...” (1961)

아마도 역사상 가장 강력한 미국 대통령 취임 연설 속의 이 중대한 한 줄을 통해, 케네디 대통령은 냉전 중에 미국의 자신감과 결의의 시대를 열었습니다. 미국 젊은이들에게 인기가 많았던 케네디는 정부 후원 과학의 야심 찬 목표들, 그리고 평화 봉사단 같은 청년 중심의 공공 서비스를 통해 공공 서비스에 대한 새로운 헌신을 고취시켰습니다. 국가의 필요에 이타적으로 헌신해 달라는 그의 요청은 세상에 자신의 흔적을 남기고 싶어하는 불안한 미국의 젊은 세대들의 열정을 반영했습니다.

■ 진보를 위한 동맹 (1961~1973)

중미와 남미에서 점점 증가하는 쿠바의 영향력에 대한 대응으로 케네디 대통령에 의해 시작된 진보를 위한 동맹은 북미와 중남미의 경제 통합을 돕는 것이 목표였습니다. 프로그램의 주안점에는 토지 개혁, 민주 개혁, 세제 개혁이 포함되었습니다. 60년대 말에 미국은 베트남과 남아시아 문제에 완전히 휩쓸려 중남미에 대한 원조는 약화되었습니다. 더 나아가 요구되는 개혁들을 이행할 의지를 보인 중남미 국가들이 별로 없었는데, 그 결과 미주기구는 1973년에 진보 위원회를 위한 그 “영구적” 동맹을 해체했습니다.

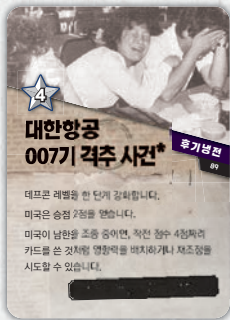
■ 아프리카 승점 계산

냉전 시대의 아프리카의 역사는 대륙이 경험하는 상황들과 함께 가는 희망과 비극을 반영합니다. 처음에는 빠른 탈식민지화의 정치적 성공으로 인해 들쭉다가 그 의기양양함은 냉소주의로 넘어갔습니다. 신생 독립 정부들은 차례차례 “종신 대통령”, 정치적 부패, 경제적 혼란, 윤리적 폭력에 무너졌습니다. 자원 부족으로 인해 아프리카 정부들은 얼마 지나지 않아 자신의 체제를 위한 경제적 그리고 군사적 지원을 최대화하기 위해 초강대국의 경쟁 관계를 이용합니다. 후기 식민지 시대에 여러 대리 내전들이 대륙에서 벌어졌습니다. 앙골라, 모잠비크, 차드, 에티오피아는 이론상으로 공산주의와 자본주의 사이의 국제적 투쟁이라는 이름으로 폭력을 경험한 국가들 중 소수일 뿐입니다.

생각에 깊은 영향을 미쳤습니다. 서구에서는 “고르비”로 알려진 그는 마가렛 대처 외에 몇몇 팬들을 고무시켰는데, 대처는 고르바초프가 총리에 올랐을 때 다음과 같은 유명한 말을 합니다. “나는 고르바초프를 좋아합니다 - 우리는 함께 비즈니스를 할 수 있습니다.” 결국 고르바초프는 구소련의 해체를 감독하게 됩니다. 페레스트로이카(경제적 개혁)와 글라스노스트(정치적 자유)를 포함한 그의 개혁적 의제들은 서구에서 그의 인기를 상당히 높였지만, 소련 연방 내에서는 반대였습니다. 결국 고르바초프는 1991년의 반동 군사 쿠데타의 결과, 총리직에서 퇴임 당합니다. 그의 실각 후, 러시아 연방은 새로이 떠오른 영웅인 보리스 옐친에게 의지했습니다.

■ 베이루트 미해병대 병영 테러 (1983)

이스라엘의 레바논 침공 이후, 미국과 프랑스는 양측에 평화유지군을 조성하기 위해 군대를 파견했습니다. 테러리스트들은 양국 병영에 공격을 가하고 그 결과 상당한 손실을 입힙니다. 미군 241명과 프랑스 공수 부대원 58명이 공격으로 사망했습니다. 이오 섬 이후로 미해병대가 겪은 최악의 단일 사상자 수였습니다. 미국은 이란의 후원을 받는 헤즈볼라 테러리스트들에게 혐의를 집중했지만, 정확한 책임 여부는 아직 미제로 남아있습니다.



■ 대한항공 007기 격추 사건 (1983)

뉴욕 시에서 남한 서울로 향하던 불운한 대한항공 007기가 항공기의 자동 유도 시스템과 관련된 항법 오류로 인해 소련 영공으로 잘못 들어섭니다. 소련은 당시에는 항공기가 민간기인 줄 몰랐다고 주장했지만, 냉전 이후 공개된 테이프에는 항공기에 게 거의 아무런 경고가 전달되지 않았음이 드러났습니다. 레이건 행정부는 소련에 대한 세계적 반응을 결집시켰고, 심지어 UN 안보리 앞에서 해독 메시지를 틀기까지 했습니다. 승객과 승무원 269명이 공격으로 사망하였고, 국회 의원 한 명도 포함되어 있었습니다.

■ 글라스노스트 (1985~1989)

러시아어로 개방을 뜻하는 글라스노스트는 미하일 고르바초프의 공공 정책으로 도입되었습니다. 그의 장기적 목표는 러시아 국민의 자유 증진이었겠지만, 당면 목표는 보수 기관원들에게 그의 “페레스트로이카” 경제 개혁을 받아들이도록 압력을 가하고자 함이었습니다. 미국은 일반적으로 글라스노스트를 연설의 자유와 동일시했지만, 실제로는 중앙 위원회의 운용에 투명성을 가져오고자 하는 시도였습니다.

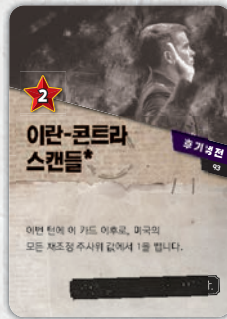


■ 니카라과 오르테가 집권 (1985~1990)

16살 이후로 반체제 인사였던 다니엘 오르테가 사 아베드라는 마나과 감옥에 수감됐었습니다. 석방 후 그는 쿠바로 넘어가 산디니스타 운동에 필수적이 될 관계들을 확립합니다. 산디니스타 민중해방 전선이 소모사 정권을 붕괴시키자 오르테가는 사실상의 대통령 자리에 스스로 올랐습니다. 오르테가 카스트로 정권의 밀접한 유대는 결과적으로 미국으로 하여금 콘트라 반군을 지원하도록 촉발시켰습니다. 니카라과 북부에서 활동하면서 집산화된 농장들로부터 지지를 끌어 모은 콘트라 반군은 산디니스타 정권의 성공에 커다란 장애물이 됩니다. 결국 경제적 침체가 오르테가 정부의 실패의 원인이 되었습니다.

■ 테러리즘 (1949~ ?)

위협은 인류 문명만큼이나 오래되었지만, 테러리즘의 사용은 냉전 전체에 걸쳐 국제 정책을 바꾸기 위한 도구로써 계속해서 되풀이되었습니다. 소련 연방과 바르샤바 조약 동맹국들은 급진파인 팔레스타인 해방 기구(PLO)를 포함하여 그들의 국경 안에서 테러리스트 조직을 훈련시키고 있는 것으로 알려져 있었습니다. 여러 측면에서 팔레스타인 해방 기구는 냉전 전체에 걸쳐 테러리스트 조직의 원형을 제공하였습니다. 그 반서구, 반이스라엘 이데올로기는 제3세계에서 서구가 신제국주의 전쟁을 하고 있다고 주장하는 이들에게 유명한 정점이 되었습니다. 팔레스타인 테러리스트들은 비행기를 납치하고, 아실 라우로 호를 공격하였습니다. 아마도 가장 악명 높은 사건은 1972년 뮌헨 올림픽에서의 이스라엘 운동 선수 11명의 살해일 것입니다. 그리고 이탈리아의 붉은 여단, 일본의 적군 같은 서구에 기반을 둔 공산주의와 제휴한 테러리스트들도 있었습니다. 냉전이 종식되어 가고, 소련 연방이 이슬람 근본주의와의 점점 어려워지는 관계에 직면하면서, 테러리즘에 대한 지원은 약화되었습니다.



■ 이란-콘트라 스캔들 (1985)

레바논의 미국 인질 석방을 확보하기 위한 노력으로써 레이건은 “인질 대신 무기”로 이란과 은밀한 협상을 시행했습니다. 이는 테러리스트와 절대 협상하지 않는다는 공표된 미국 정책에 위반되는 것입니다. 이 문제를 더욱 악화시킨 것은 이란에게 무기를 매각하고 얻은 수입이 니카라과의 콘트라 게릴라에게 자금을 지원하기 위해 비밀리에 사용되었다는 사실이었습니다. 이는 공표된 행정부 정책 뿐만 아니라 민주당 의회에서 채택한 법률에 대한 위반이었습니다. 올리버 노스 대령과 존 포인덱스터 제독 두 사람이 스캔들에 대하여 형사 기소되었지만, 의회 보고서는 레이건 대통령이 스캔들에 대한 최종적 책임을 진다고 결론 지었습니다.

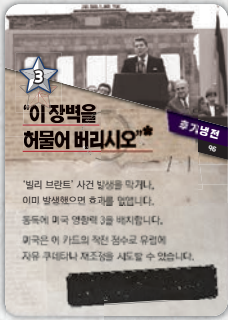
■ 체르노빌 원전 사고 (1986)

체르노빌 사고는 원자력 역사상 최악의 재난이었습니다. 방사능 잔해들이 거대한 구름을 이루어 서유럽 전체로 퍼져나갔고, 결국에는 미국의 동부 해안선까지 도달하였습니다. 소련의 지배를 받던 우크라이나와 벨라루스 지역이 심각하게 오염되어 200,000명이 이동해야 했습니다. 그 날 당한 치명적 노출로 사망한 사람들이 약 4,000명에 달한다고 추정됩니다. 체르노빌 사고는 소련 관료주의적 결정의 충격적인 무능을 반영하였고 이는 냉전 종식을 앞당겼습니다.



■ 중남미 재정 위기 (1982~1989)

중동 석유 유가 상승의 파급효과로 중남미 정부들은 1950년대부터 1970년대까지 경이적인 성장을 경험했으나, 이는 갑작스럽게 중단되었습니다. 유감스럽게도 놀라운 경제적 성장에도 불구하고, 브라질과 에콰도르 같은 중남미 국가들은 외부 부채를 계속해서 쌓고 있었던 것입니다. 오일 달러에서 나온 새로운 세계 자본 덕분에, 중남미 정부들은 가까이 대출해 줄 기관들을 찾을 수 있었습니다. 중남미의 외부 부채는 1970년에서 1980년 사이에 1,000% 상승했습니다. 이란 석유 위기로 촉발된 세계적 불황이 세계 경제를 뒤흔들었을 때, 대부분의 중남미 정부들은 버틸 수가 없었습니다. 결국 이 정부들은 부채 축소를 위해 상당한 경제적 구조 조정에 전념해야 했습니다.

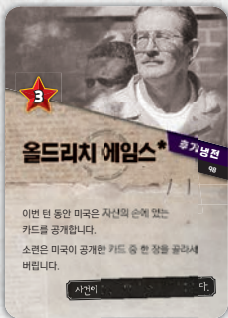


❖ “이 장벽을 허물어 버리시오” (1987)

베를린 장벽 앞에서의 케네디 연설을 되짚으며, 로널드 레이건은 새로 취임한 소련 지도자 미하일 고르바초프에게 도전했습니다. 레이건은 브란덴부르크 문을 배경으로 서서 연설을 합니다. “고르바초프 서기장, 만약 당신이 평화를 원한다면, 만약 당신이 소련 연방과 동유럽의 변역을 원한다면, 자유화를 원한다면, 이 문으로 나오시오! 고르바초프 서기장, 이 문을 여시오! 고르바초프 서기장, 이 장벽을 허물어 버리시오!” 선동적인! 했지만, 이 연설은 소련 연방을 겨냥한 새로운 비판이었습니다. 성공한 국가들은 자신의 시민들을 장벽 안에 가두지 않아도 됩니다. 얼마 지나지 않아 2년 후에, 베를린 장벽은 무너졌습니다.

❖ “악의 제국” (1983)

플로리다 올란도의 복음주의협회에서 로널드 레이건 대통령이 사용하기 전에, 보수파들이 소련 연방에 “악의 제국”이라는 용어를 썼습니다. 이 용어 변화는 닉슨의 도덕적으로 모호한 데탕트 정책에 대해 보수주의 운동의 거부를 요약한 것이었습니다. 이 연설은 NATO 동맹국들 내에 논란을 촉발하였는데, 많은 유럽 지도자들이 연설이 불필요하게 선동적이라고 생각했기 때문입니다. 국내에서는 좌익이 미국에게는 냉전 중 소련의 행동을 비난할 자격이 없다고 주장하면서 칠레 같은 국가에 대한 CIA 개입을 지적하였습니다. 연설은 냉전의 마지막 단계가 대립적 국면이 될 것임을 시사했습니다.



❖ 올드리치 에임스 (1985~1994)

KGB가 CIA에 성공적으로 침투한 첫 사례로 알려진 올드리치 에임스는 수백 건의 CIA 작전을 무산시켰으며, 정보를 제공하여 10명의 미국 정보원들이 처형되도록 만들었습니다. CIA는 이 첩보 구멍에 대한 다른 설명, 특히 KGB가 CIA 본부를 도청하고 있을 가능성을 조사하며 수 년을 보냈습니다. 에임스의 동기는 이데올로기적인 이유가 아니었으며, 에임스 부부는 250만 달러의 뇌물을 받아 사치를 즐겼습니다. 에임스가 처음으로 소련에 접촉을 시도했던 시기는 그가 유럽에서의 소련 첩보 활동 분석을 감독하던 1985년이었습니다.

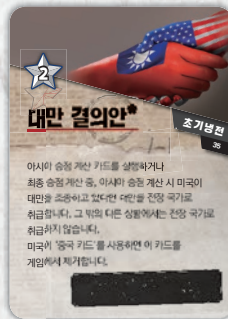
❖ 퍼싱 II 미사일 배치 (1984~1985)

퍼싱 II 미사일은 소련의 중거리 미사일 SS-20에 대한 직접적 대응으로 설계되었습니다. 이 미사일 108대의 서독, 이탈리아, 영국 배치는 NATO의 결의에 대한 커다란 시험이 되었습니다. 이 배치에 대한 대중의 반대는 엄청났습니다. 그러나 긴장에도 불구하고 무기들은 배치됐고, 예정된 중거리 핵전력 조약 회담에서 NATO에게 협상 카드가 되었습니다. 이 협상은 1983년에 유예되었고, 퍼싱 II는 1985년에 회담 재개를 위한 자국제가 됐습니다. 결국 회담은 1986년 아이슬란드에서 열린 레아카비크 정상회담에서 이어졌습니다.

❖ 워게임 (1956~1995)

벼랑 끝 전술은 존 포스터 델레스가 만든 말로써 벼랑 밑으로 떨어지지는 않으면서 전쟁을 거의 끝까지 물고 가는 정책을 말합니다. 다른 시기에, 그리고 다른 위기의 순간들에 초강대국 양측 모두 이 정책을 추진했었습니다. 그러나 벼랑 끝 전술은 “냉”전을 뜨겁게 바꿀 수 있는 위험을 언제나 안고 있었습니다. 게다가

가 벼랑 끝 전술은 핵 태세를 “경고 즉시 발사”에 두도록 부추겼습니다. 게임 이론은 만약 적이 대규모 핵 공격을 발사한다면, 자신의 무기들이 저장고에서 파괴되기 전에 발사해야 한다고 주장했습니다. 이 독트린은 세계 지도자들의 반응 시간을 몇 시간에서 몇 분으로 단축시켰습니다. 1979년 11월 9일, 미국은 NORAD 컴퓨터 장애로 소련의 전면 공격이 발사된 것으로 나타났을 때 보복 핵 공격을 준비했습니다. 최근에는 1995년에 러시아가 노르웨이의 과학 미사일 발사를 공격으로 오인하여 보리스 옐친은 반격 여부를 결정해야 했습니다.

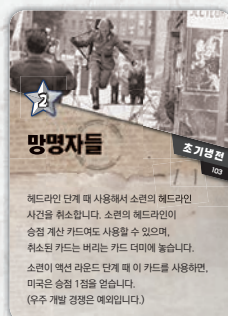


❖ 대만 결의안 (1955)

“중국 상실”에 대한 반응으로 미국 의회는 아이젠하워 대통령에게 대만 - 엄밀히 말하면 중화민국 대만 - 에게까지 군사력 방어를 개방할 것을 요구했습니다. 이 결의안은 미국이 인도차이나 공화국 뿐만 아니라 한반도의 도전을 직면하고 있던 시기에 나왔습니다. 효율적으로, 대만은 미국의 핵 우산 밑으로 들어갔고, 대만 해협의 힘의 균형은 이제 미국에게 전략적 중요성의 문제로 남게 되었습니다.

❖ 이란-이라크 전쟁 (1980~1988)

전쟁을 개시하면서 헨리 키신저는 유명한 말을 남겼습니다. “두 편 다 질 수 없는 것이 아쉽다.” 사트 알 아랍을 둘러싼 터질 듯한 영토 분쟁에 자극 받아, 사담 후세인은 이라크를 진정한 지역 강자로 확립하고 또한 이란의 시아파 근본주의 침입을 견제하고 싶어했습니다. 처음에는 이라크가 한정된 이득을 보았으나, 이란 세력이 동맹을 맺고 이라크에게 반격을 시작하였습니다. 확실한 동맹이 없는 분쟁 속에서, 미국은 양측에 전쟁을 지속할 수 있도록 충분히 자원을 공급하려고 시도하는 냉소적인 게임을 했습니다. 결국 이란의 승리를 허용할 수 없는 미국은 이라크 쪽으로 기울기 시작했습니다. 이란 역시 석유를 무기로 활용하여 석유 공급을 확보하기 위해 미국에서 쿠웨이트 대형 선박에 깃발을 표시하게끔 만들었습니다. 8년의 전쟁 끝에 국경선은 전쟁 전 상태로 돌아갔다. 그러나 양국은 분쟁으로 인해 심각하게 약화됩니다.



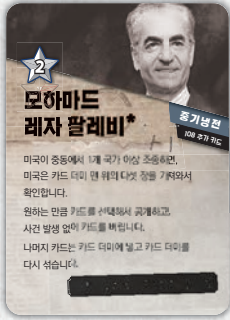
❖ 망명자들 (1945~1989)

냉전이 시작되자, 동구권 사람들이 서구로 도망치거나 망명했습니다. 이 망명자들은 대개 두 가지 부류로 나뉘는데, 서구 국가에서 발각되거나 ‘본국의 냉대에서 벗어나고자’ 하는 스파이와 이중첩자들이 파견된 국가로 투항하여 체포를 피했습니다. 이런 망명자로는 KGB 부국장 유리 노센코와 KGB 런던 지국장 올레그 고르디에프스키가 포함됩니다. 또 한 가지, 더욱 당황스럽고 공공연한 유형은 수많은 재능있는 소련 예술가들이 미국이나 유럽 여행 중에 망명하는 사례들입니다. 서구 역시 간혹 첩보 활동과 관련된 서구인들이 동구로 망명하는 사건을 겪기는 했지만, 동구권에서 공개적으로 발표한 비율이나 수치와 같은 정도는 아니었습니다.

❖ NORAD 북미 항공 우주 방위 사령부 (1958~?)

북미항공우주방위사령부(The North American Aerospace Defense Command)는 캐나다와 미국 정부의 후원을 받는 합동 군사 조직입니다. 그 임무는 비우호적 습격으로부터 북미 상공의 우주 공간을 합동 감시하고 통제하는 것입니다. 이 조직은 처음에는 북극 지역에서 공격하는 소련의 저공비행 폭격기의

위협에 대항하기 위하여 설립되었습니다. 냉전 중에 사령부는 샤이엔 산 시설에 주둔하였고 이는 영화 위계임에서 묘사되어 유명해졌습니다. 그 절정기에 NORAD는 250,000 명의 군사 인력을 지휘했습니다. 사령부는 미국 동맹국들의 미국 핵우산과 동맹구조로의 완전한 통합과 협력을 보여줍니다.



모하마드 레자 팔라비 (1941~1979)

퇴위한 그의 부왕을 대신하여 모하메드 레자 샤 팔레비가 처음에는 영국, 그 다음에는 미국의 중동 계획에서 중심적 위치에 있었습니다. 팔레비가 서구 개혁가의 역할을 맡긴 했지만, 그는 종종 신제국주의의 경제적 관계에서, 특히 석유가 관련된 부분에서 짜증을 내곤 했습니다. 그럼에도 불구하고 이란의 풍부한 석유는 팔레비를 세계 지정학의 중심으로 밀어 올렸고 그와 미국의 제휴는 해당 지역에서 양국의 위치에 필수적이었습니다. 그러나 이란이 표면적으로 어떤 개혁 요소를 내보냈던 간에, 팔레비는 또한 사바크(SAVAK)라는 폭력적인 내부 경찰력을 사용하였고, 통치 후기에 독재적이고 과대망상으로 변했습니다. 이 모든 것이 이란의 소용돌이치는 혁명 요소들을 불러일으키기 시작했습니다.



유리와 서멘사 (1982)

냉전의 기이하고 인간적인 많은 순간들 중 하나는 서멘사 스미스라는 10살 짜리 미국 소녀가 소련 공산당 서기장으로 새로이 임명된 유리 안드로포프에게 편지를 쓴 사건입니다. 안드로포프는 프라하의 봄 사태를 일으킨 기획자들 중 한 명이었고, 브레즈네프의 후임으로 서기장 자리에 올랐습니다. 그의 승진은 동구와 서구의 관계에서 매우 불길한 전개로 여겨졌습니다. 놀랍게도 서멘사는 개인적으로 답장을 받았고, 여기에는 소련어로의 초대도 포함되어 있었습니다. 미국 국무부에서 표한 우려에도 불구하고 사만다는 초대를 수락하고 소련으로 여행을 떠났습니다. 소녀의 여행은 양측 관계의 중요한 초기 해빙으로 보도되었고 서구권에서 안드로포프에 대한 인식을 개선시켰습니다.

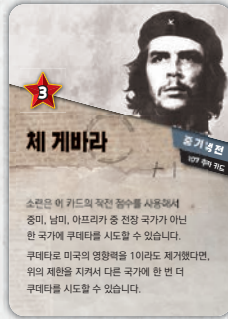


대사우디 공중조기경보기 매각 (1986)

E3 "AWACS" 항공기는 미 공군이 가진 가장 정교한 조기 명령과 감시 플랫폼 중 하나입니다. 미국에서 투입되기 시작한 지 얼마 되지 않았는데 로널드 레이건 대통령이 그 중 5대를 사우디아라비아에 매각하겠다는 계획을 발표했을 때 의외가 격였을 놀라움을 상상해 보십시오. "공중 조기 경보 관계"의 매각은 당시에는 군 역사상 최대의 매각이었습니다. 의회뿐만 아니라 이스라엘 정부의 저항에 부딪쳤지만, 궁극적으로 그 목적은 테헤란에 대항하는 새로운 지주으로써 사우디아라비아와의 관계를 강화하는 것이었습니다. 세간의 주목을 받은 이 무기 매각과 관련된 정치적인 리스크는 냉전 종식 후 오랜 시간이 지난 시점에서 두 정부를 한데 묶어줄 것입니다.

각별한 관계

1946년에 윈스턴 처칠은 "영연방 제국과 미국 사이의 특별한 관계"에 대해서 언급했습니다. 2차 세계 대전 중의 핵폭탄의 개발은 영국, 캐나다, 미국 정부 사이에 이전에는 상상할 수도 없었던 정도의 협력과 신뢰를 요구했습니다. 이에 더하여 1943년에는 영국이 미국 정보부와 ULTRA 암호해독 결과를 직접적으로 공유하겠다는 중대한 결정을 합니다. 이 관계는 BRUSA 협정을 낳았고, 이 약정들이 냉전 내내 기밀 공유의 지침이 되었습니다. 오늘날까지도 영국과 미국은 가장 가까운 아군으로 남아 있으며, 전 세계에 걸쳐 군사 기지와 경제적 우대를 공유하고 있습니다.



체 게바라

에르네스토 "체" 게바라는 세계에서 가장 널리 알려진 좌익 아이콘 중 하나입니다. 그의 이미지는 티셔츠, 머그컵, 포스터에서 강렬하게 응시하고 있습니다. 그가 1955년에 피델 카스트로를 만났을 때, 게바라는 그가 찾던 명분을 찾았음을 깨달았습니다. 게바라는 카스트로의 열정, 대담성, 카리스마를 따라 곧 들고 일어났고, 마침내 혁명이 친미 독재자 폴헨시오 바티스타를 전복시켰을 때 카바나 감옥의 지휘권을 넘겨받아 정치범 처형 수천 건을 감독하고 실행했습니다. 게바라는 소련과 가까운 유대를 구축하고, 소련 핵미사일을 쿠바로 수송하기에 이르렀습니다(게바라는 후에 만약 당시 위기 중에 그에게 지휘권이 있었다면, 자신은 주저 없이 미사일을 발포했을 것이라고 말했습니다). 1965년에 게바라는 전 세계로 쿠바 혁명을 이어나가기로 결심했고, 콩고와 볼리비아에서 공산주의 게릴라들을 이끌었습니다. 그의 최후는 CIA의 원조를 받은 볼리비아 군대에게 체포되어 볼리비아 대통령의 명령에 의해 처형된 것으로 나중에 밝혀졌습니다. 체 게바라는 여전히 오늘날까지도 전 세계 좌익 혁명의 상징으로 남아있습니다.



케임브리지 5인조

케임브리지 5인조(김 필비(Kim Philby), 가이 버지스(Guy Burgess), 앤서니 블런트(Anthony Blunt), 존 케인크로스(John Cairncross), 도널드 매클린(Donald Maclean))은 영국의 공무원들로서, 영국 정부가 모르는 사이 대학교 시절에 공산주의자가 되어 얼마 후 소련 첩보원으로 모집된 사람들입니다. 이 첩보망은 냉전의 가장 효과적인 소련 첩보 노력들 중 하나였습니다. 5명 모두가 행정 조직 내에서 상당한 책임이 주어지고 신뢰를 받는 위치까지 올랐기 때문입니다. 특히 매클린은 다수의 핵 관련 비밀 공유가 허용되었습니다. 서구 핵병기의 규모, 준비와 관련된 정보가 스탈린이 베를린을 봉쇄하고 남한 침략을 위해 북한을 무장시키는 결정에 핵심적인 역할을 하였습니다. 첩보망은 미국 베노나 프로젝트가 매클린을 노출시키면서 해체되었습니다. 매클린과 버지스는 1951년에 도망쳐 나갔습니다. 필비는 1963년까지 발각을 피하면서 그 동안에 기밀들을 전달하고, 그 역시 간신히 탈출했습니다. 블런트는 비슷한 시기에 정체가 발각되었으나 비밀리에 자백을 하고 케인크로스를 포함한 다른 첩보원들을 폭로하였습니다.

턴 제로 카드 역사 배경



■ 비동맹운동회의

1961년에 설립된 원래의 비동맹운동회의는 인도네시아, 이집트, 인도, 가나, 유고슬라비아, 버마로 구성되어 있습니다. 각국의 지도자들은 양 초강대국에 각각 의제를 가지고 있었지만 개별적인 공식 연결 루트가 부족하다는 점을 강조하는 한편, 개발도상국의 이익이 세계 회의 석상에 남도록 보장하기를 원했습니다. 그러나, 현실 세계에서 초강대국의 이익으로부터 진정한 독립성을 유지하는 것은 이론보다 훨씬 어렵다는 것을 입증했습니다.



■ 모부투 세세 세코

자이르(구 콩고 민주 공화국)는 아프리카에서 가장 크고 가장 자원이 풍부한 국가 중 하나입니다. 자이르의 대통령 모부투 세세 세코는 독재 정권을 창출했습니다. 뉴욕 타임즈는 모부투를 “폐허의 주인”이라고 명명했는데, 그의 통치는 비극과 시민 갈등, 자이르 국민들의 빈곤을 초래했습니다. 모부투는 이전 벨기에 식민 정권 치하의 가혹함과 학대로 인해 널리 퍼져 있던 반 식민 지주의 정서를 성공적으로 이용하는 한편, 미국의 강력한 지원을 바탕으로 권력을 유지할 수 있었습니다.



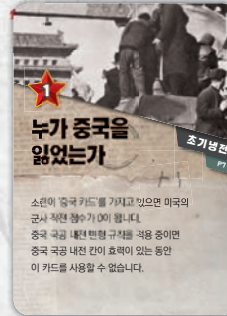
■ 베를린 장벽

베를린 장벽은 아마도 냉전을 가장 잘 비추는 상징일 것입니다. 그것은 동과 서를 뚜렷이 분할하며, 스파이 활동의 중심지가 되었습니다. 또한, 암투 속에서 두 극단의 서로 다른 사회 시스템이 문자 그대로 면면이 비교되는 상징이기도 합니다. 베를린 장벽이 1961년 하반기에 건설되면서, 소련의 중요 정책 목표에 따라 정치적 과학적 이유로 서쪽으로 향한 이민이 중단되었습니다.



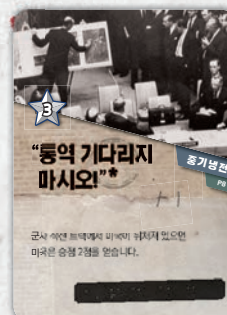
■ 스타니스라프 페트로프

2014년에 개봉한 다큐멘터리 영화 “세상을 구한 남자”의 실제 주인공인 페트로프는 소련 방위 공군 장교였습니다. 그는 1983년 9월 근무 도중, 소련 위성으로부터 미국에서 탄도미사일을 발사했다는 신호를 받습니다. 페트로프는 이 신호를 컴퓨터의 오류로 판단하여, 상부에 핵공격이라고 보고하지 않기로 했습니다. 페트로프가 핵공격 신호라고 보고했다면 소련의 핵폭탄이 미국과 서유럽을 타격하고, 전 세계는 핵전쟁전에 빠지게 되었을 것입니다.



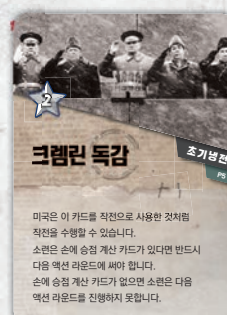
■ 누가 중국을 잃었는가

1949년 마오쩌둥의 군대는 장제스와 국민당 정부를 중국 본토에서 대만으로 몰아냈습니다. 미국은 19세기에서 20세기 초에 이르는 오랜 기간 동안 중국에 개입하며, 상업적이고 준제국주의적인 경험으로 인해 중국에 다소 온정적인 견해를 가지고 있었습니다. 따라서, “중화인민공화국” 수립은 미국에게 오랜 동맹국이 쓰라린 적으로 변모했다는 것을 의미했습니다. 조지프 스틸웰을 비롯한 여러 사람들의 경고에도 불구하고 중국이 공산주의 군대에 떨어진 사실을 놓고, 워싱턴에서는 비난을 받아야 할 사람들이 누구인지 격렬한 논쟁을 벌였습니다. 당시 비난의 대부분은 트루먼 정부와, 미국 정부에 침투했다고 전해지는 “이적행위자”인 가상의 공산주의 동조자들에게 쏠렸습니다.



■ “통역 기다리지 마시오!”

유엔안전보장이사회는 냉전 갈등을 위해 완벽한 명석을 깔아놓은 셈이었습니다. 그곳은 양 초강대국이 세계의 주목을 끌며 격론을 주고받을 무대로 최선의 장소였습니다. 그 목적은 항상 변함없이, 상대방을 약당과 공격자로 규정하는 것이었습니다. 아마도 이런 종류의 노력 중에서 가장 성공적인 것은 쿠바 미사일 위기 때의 애들라이 스티븐슨의 연설이었을 것입니다. 그는 사진과 정보를 이용하여 소련 대사에게 답변을 요구했고, 이를 통해 소련의 정치적 입지를 거북하게 만들었습니다.



■ 크렘린 독감

소련 공산당의 정치국과 그 내부에서 하던 일은 냉전 기간 동안 기밀로 유지되었습니다. 매년 열리는 크렘린 메이데이 퍼레이드에서 분석가들은 권력을 가진 것은 누구인지, 누가 상승세인지, 누가 야당에 있는지, 등의 단서를 얻을 수 있었습니다. 지도층의 변화는 단계적으로, 의구심없이 알려지는 경향이 있었습니다. “크렘린 독감”은 지도층 그룹에서 특징인이 갑자기 사라지는 것을 의미합니다.



■ 소련의 첫 불꽃

냉전 초기에 미국은 핵을 독점하는 기쁨을 음미했지만, 그 기간은 미국이 기대했던 것보다 훨씬 빨리 끝나게 되었습니다. 스파이 활동과 과학 분야에서의 꾸준한 노력, 잔인한 정치적 압박을 거듭한 끝에, 소련은 카자흐스탄에서 2만2천톤의 핵실험을 실시했습니다. 이 사건으로 냉전의 전략적 균형이 바뀌었습니다. 핵실험 전까지는 미국이 핵무기에 의존하며 유럽에서 소련의 재래식 병력이 우세한 것에 대응할 수 있었지만, 핵실험 이후부터는 충돌의 비대칭적인 상황이 바뀌게 되면서, 양국은 전략적 무기와 재래식 무기 시스템을 병행하는 전면전을 마주하게 되었습니다.

턴 제로 규칙 설명서

턴 제로 확장은 황혼의 투쟁 게임 플레이를 새롭게 만들어 줄 것입니다.

이 확장은 2차 대전의 끝자락에 생긴 사건들에 변화를 주어서, 그 여파로 우리가 알고 있는 것과 상당히 다른 양상의 냉전을 경험할 수 있습니다.

주의하세요: 턴 제로 확장을 넣으면 게임 준비 단계 때 생길 경우의 수가 너무 많아서, 때로는 게임 밸런스를 보장할 수 없습니다!

기본적으로, 턴 제로 확장은 중국 국공 내전 변형과 추가 카드인 104~110번 카드를 사용하지 않습니다. 중국 국공 내전 변형을 쓰고 싶으면 위기 카드 더미 (아래의 3번 내용)를 만들기 전에 위기 카드 중에서 중국 국공 내전 카드를 제거하고, 위기를 해결하기 전에 각자 자신의 국정 운영 카드 한 장을 무작위로 버려야 합니다. 플레이어들은 어떤 국정 운영 카드를 버렸는지 상대방이 알 수 없도록 카드의 내용을 보이지 않게 버립니다.

구성품:

1. 턴 제로 확장용 구성품



위기 카드 6장



국정 운영 카드 10장



보정 카드 2장



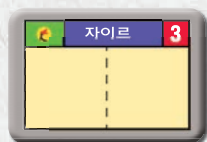
위기 결과 기록용 마커 5개

2. 프로모 팩 구성품(턴 제로 확장과 관계없이 사용할 수 있습니다.)

게임 보드의 뒷면의 대체용 우주 개발 경쟁 트랙을 사용



추가 카드 8장



P2 카드용 마커 1개

게임 진행:



1. 어느 국가를 맡을지 결정합니다. 이 확장을 넣고 게임을 하실 때는 맡을 국가를 경매로 정하지 않는 것을 추천합니다. 경매 방식을 사용하려면 적용하려는 경매 방식 규칙에 따라 국가를 정합니다. 영향력 경매 방식을 사용하지 않는 경우, 일반적인 방법으로 각자 맡을 국가를 정하세요.

2. 각자 자신의 국정 운영 카드 5장을 받습니다.

3. 위기 카드 6장을 각각 3장씩 두 더미로 나눠 놓습니다. 첫 번째 더미는 유럽 전승 기념일, 알타 회담과 포츠담 회담, 1945년 영국 총선으로 구성됩니다. 두 번째 더미는 이스라엘, 대일 전승 기념일, 중국 국공 내전으로 구성됩니다. 만약 중국 국공 내전 변형 규칙을 적용했다면 중국 국공 내전 카드는 제거해야 합니다. 각각 더미를 섞습니다.

4. 첫 번째 위기 카드 더미의 맨 위 카드를 펼칩니다.

5. 각자 자신의 국정 운영 카드 중 한 장을 선택하고, 내용이 보이지 않게 놓습니다.

6. 선택한 국정 운영 카드를 동시에 공개합니다.

7. 주사위를 굴립니다. 국정 운영 카드 내용에 따라 주사위 값을 바꿀 부분이 있으면 적용합니다. 펼친 위기 카드에서 최종 주사위 결과에 해당하는 번호를 참고하여, 적용할 효과가 있으면 적용합니다. 보너스 영향력은 게임 보드 위에 배치할 지역 또는 그 근처에 놓는 것이 좋습니다. 카운터들을 이용해서 다른 위기 효과를 표시합니다. 주사위값을 변경하는 국정 운영 카드는 한 번만 쓸 수 있다는 것을 기억하세요. 더미 카드는 여러 번 사용할 수 있습니다.

8. 첫 번째 더미의 나머지 카드와, 두 번째 카드 더미의 카드들도 각각 4~7단계 계속 반복합니다.

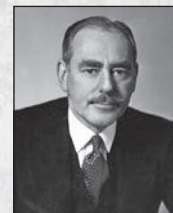
8.1 위기 카드를 모두 실행하면 국정 운영 카드는 게임에서 사용하지 않기 때문에, 게임 박스에 돌려놓습니다.

8.2 위기 카드 결과에 따라 게임 카드 더미에 변경 내용을 적용합니다. 예를 들면 1945년 영국 총선 카드의 6번 결과처럼, 게임 카드 더미를 보정해야 하는 경우가 있습니다. 위기 카드 결과가 어떤 카드의 사건을 효과가 없게 만들더라도, 해당 카드는 그대로 카드 더미에 둡니다. 게임을 진행하다가, 일반 규칙대로 카드의 사건이 실행된 다음에 해당 카드를 제거합니다. 사건으로 사용해도 아무 일도 일어나지 않습니다.

9. 알타 회담과 포츠담 회담 위기 카드가 시작 핸드(게임을 시작할 때 손에 든 카드)에 영향을 주는 결과면 해당 플레이어는 이 단계에 카드를 선택합니다.

10. 이제 카드를 분배합니다. 이 단계 전에 받은 카드가 있었다면 일반적으로 나눠 받은 카드처럼 간주합니다. 즉, 원래 규칙대로 시작 핸드에 맞춰 카드를 분배합니다.

11. 이제 원래 규칙대로 게임을 준비합니다. 각 플레이어는 기본 규칙대로 게임 보드에 영향력 마커를 배치하고, 위기 카드의 결과로 발생한 부분들을 적용합니다. 일반 게임 준비 규칙에 따라 배치할 영향력에 위기 카드의 결과로 추가하거나 삭감할 영향력을 반영합니다.



대체용 우주 개발 경쟁 트랙을 사용하려면, 게임 보드의 뒷면을 사용합니다.

본 변형 트랙도 기본 게임과 마찬가지로 처음 도달하는 사람만 그 칸의 특권을 얻습니다. 또한 지난 능력도 누적으로 사용할 수 있습니다. 즉, 플레이어가 우주 개발 경쟁에서 충분히 앞서 있다면, 하나 이상의 특권을 쓸 수 있습니다. 다만 두 번째 사람이 도착한 칸의 특권 효과는 즉시 없어집니다.



지구 위성:

군사 작전 점수를 확인할 때, 승점에 반영하기 전에 자신의 군사 작전 점수에 2를 더합니다.



달 착륙 성공:

플레이어는 액션 라운드마다 한 번, 작전 점수 1점을 써서 상대방이 조종하고 있는 국가 한 곳에 영향력 1을 배치할 수 있습니다 (원래 규칙은 상대방이 조종하는 국가에 영향력을 배치하려면 작전 점수를 2점 써야 합니다). 이 능력을 쓰면 다음 액션 라운드까지 이 능력을 사용했다는 뜻으로 트랙 옆에 영향력 마커를 놓아 둡니다.



탄도요격미사일:

플레이어는 한 턴에 한 번, 쿠데타를 시도할 때 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 일단 다시 굴리면, 다시 굴렸을 때의 결과를 반드시 적용해야 합니다. 이 능력을 쓰면 다음 턴까지 이 능력을 사용했다는 뜻으로 트랙 옆에 영향력 마커를 놓아 둡니다.



중성자탄:

상대방은 쿠데타를 시도할 때마다, 주사위 결과에 -1을 적용합니다.

우주 개발 경쟁 트랙

X/Y: X = 먼저 도착한 사람이 얻는 승점, Y = 나중에 도착한 사람이 얻는 승점.



시작



2/1

수소 폭탄



지구 위성



2/0
대륙간
탄도 미사일



달 착륙 성공



3/1
다탄두 각개 목표
재돌임 미사일



탄도요격미사일



중성자탄



4/2
전력방위구상

작전 점수 2 & 주사위 1~3

작전 점수 2 & 주사위 1~4

작전 점수 2 & 주사위 1~3

작전 점수 2 & 주사위 1~4

작전 점수 3 & 주사위 1~3

작전 점수 3 & 주사위 1~4

작전 점수 3 & 주사위 1~3

작전 점수 4 & 주사위 1~2

군사 작전 점수
확인 단계 때,
자신의 점수에
2를 더함

액션 라운드당 한 번,
상대방이 조종하는
국가에
작전 점수 2가 아닌
1을 써서 영향력 배치

원마다 한 번,
쿠데타 시도 시
주사위를 한 번
다시 굴릴 수 있고,
그 결과를 적용

상대방의
쿠데타 시도마다
주사위 결과에
-1 적용



기나긴 황혼의 투쟁

대부분의 신참 게임 디자이너가 그렇듯, 우리는 함께 이 게임에 몇 년을 쏟아 부었습니다. 황혼의 투쟁은 무엇보다도 우리의 욕구를 충족시키기 위해 만들어진 게임입니다. 우리는 둘 다 카드 중심의 워게임 광팬입니다. 나사로가 무덤에서 걸어 나오듯, 카드 중심 워게임은 우리의 잊혀진 취미를 되살렸습니다. 5년 전인 1999년 무렵, 아난다와 내가 처음에 우리 손으로 게임을 만들 결심을 했을 때조차도 그 부분은 확실했습니다. 카드 중심 게임도 변화가 있었는데, 위 더 피플, 한니발 류의 게임은 점점 줄어들고 있었고, 패스 오브 글로리, 바르바로사 투 베를린 류는 점점 많아졌습니다. 레이스 씨의 작품에 대해 비평을 하려는 것이 아닙니다. 사실 우리는 패스 오브 글로리가 카드 중심 게임이 얼마나 풍성한 것인지 입증한다고 생각합니다. 그러나, 다른 현실과의 마찰이 있습니다. 우리는 점점 나이가 들어갑니다. 삶은 점점 게임에 폭 빠져 살던 학창 시절과는 멀어지고, “핵”가족의 악착스러운 생활과 더 가까워집니다. 한 게임에 8시간씩 쏟는 일은 아무래도 덜 하게 될 것 같습니다. 이기적이게도, 우리는 우리 스케줄에 맞춰서 게임을 만들기로 했습니다. 황혼의 투쟁은 다른 많은 “짧은” 시나리오 게임들과 같은 시간이면 처음부터 끝까지 즐길 수 있습니다. 열정이 대단하다면 서로 진영을 바꿔서 양쪽의 시각으로 냉전을 겪어볼 수도 있습니다. 길게 돌려 말했지만, 게임 디자인에서 1순위 조건은 시간이었다는 뜻입니다.

우리가 답해야 할 두 번째 문제는 주제 영역이었습니다. 저는 내전이 영향력 시스템에 완벽한 주제라고 믿습니다. 그래서 처음에, 스페인 내전을 소재로 하자고 아난다를 설득했습니다. 그 주제에 관한 책 몇 권을 보자, 이 전쟁의 정치에 통달하자면 몇 년은 걸릴 것이라고 금방 확신했습니다. 솔직히 몇 년을 기다리고 싶지는 않았습니다. 그러자 천재 해결사 아난다가 냉전이 어떠냐고 제안했습니다. 냉전은 아주 멋진 주제입니다. 냉전의 정치적 양상을 심각하게 다룬 게임도 거의 없고, 그 게임들 중에서도 냉전의 시기를 다룬 게임은 없었습니다. 기본 영향력 시스템도 잘 이식되고요. 역사는 별 문제가 아닙니다. 1980년대 국제 관계를 전공했기 때문에 나는 냉전에 대해 기본적으로 4년간 공부를 했습니다. 마지막으로, 내가 경험한 최고의 게임 중의 하나는 크리스 크로퍼드의 컴퓨터 게임인 밸런스 오브 파워였습니다. 냉전 정치에 관한 게임인데, 더욱 나아가서 두 초강대국 사이의 벼랑 끝 전술까지 다뤘습니다. 시간이 흐른 지금까지도, PC 게임을 즐기는 사람들은 이 게임이 얼마나 혁신적이었는지 돌아보곤 합니다. 나는 그 게임의 불후의 메시지를 절대 잊지 못할 겁니다. 케냐 게릴라들에게 자금을 댄다던가 하는 터무니없는 짓을 해서 세계를 핵전쟁의 파멸로 몰아넣었을 때 볼 수 있습니다.

당신은 핵전쟁을 일으켰습니다. 버섯 구름이 뭉게뭉게 올라오고 사람들 몸이 갈갈이 찢겨서 공중에 떠다니는 애니메이션 영상 같은 것은 없습니다. 우리는 실패를 치하하지 않습니다.

나는 고등학교 최고 학년 때 낙제를 했는데, 정말로 크리스 크로퍼드의 탓이었던 것 같습니다. 여하튼, 아난다의 반짝이는 아이디어로 우리가 이 게임의 마법 같은 부분들을 재창조할 수 있었습니다.

우리는 “게임”이라는 단어를 신중하게 사용합니다. 황혼의 투쟁은 게임과 동떨어져있지 않습니다. 현실과 게임 플레이 사이에서 절충안을 찾아야 할 때는 게임 플레이 쪽을 우선시 했습니다. 우리는 여러분이 냉전의 기분을 떠올렸으면 좋겠고, 잊고 지냈던 통찰력을 조금이나마 일깨우기를 원합니다. 그러나, 우리는 범위와 길이를 늘려서 게임을 냉전의 시뮬레이션인 척 하려는 허세는 부리고 싶지 않습니다.

또한 이 게임은 관점이 확실하다는 것을 게임을 하는 사람들이 이해하는 것이 중요합니다. 황혼의 투쟁은 기본적으로 냉전의 모든 내적 논리를 진실로 받아

들었습니다. 그것들 중의 일부는 명백히 거짓으로 판명이 났음에도 불구하고 말입니다. 따라서, 이 게임에서의 문제는 두 개의 초강대국들과 개별 국가와의 관계들뿐입니다. 전 세계는 미국과 소련의 야망이 펼쳐지는 하나의 거대한 체스 판이고, 이 게임에서 다른 국가들은 졸병에 지나지 않습니다. (가끔 비숍 급의 국가도 있습니다만.) 중국조차도 양 국가 사이에서 주고받는 카드 한 장으로 요약됐습니다. 게임 내에서 도미노 이론은 제대로 작동할 뿐 아니라 어떤 지역 내에서 영향력을 확장하기 위한 선행 조건입니다. 역사가들은 당연히 이러한 가정에 반박하려 할 테지만, 디자인 철학을 고수해야 게임을 더 잘 만들 수 있다고 생각합니다.

황혼의 투쟁과 다른 냉전 게임에서 확연히 눈에 띄는 차이는 우리가 핵전쟁을 나쁜 것으로 정의하고 있다는 점입니다. 다른 게임들은 핵전쟁 지니가 들어있는 병을 열어서 놓아주고 싶게 만들어져 있습니다. 돌이켜보면 우리의 관점에서 핵전쟁은 생각할 수 없었고, 그래서 일어나지 않았습니 다. 네, 우리는 거의 근처까지 갔었지만, 이성적인 배우들이 버튼 앞에서 주춤거릴 것을 믿습니다. 버튼을 누른 순간 핵전쟁은 명분을 빼앗고, 인류 멸종의 결과를 가져왔을 것입니다.

게임 플레이에 적합하게 만들기 위해 많은 것들을 정해야 했는데, 두 가지를 손보기로 했습니다. 첫째, 모든 국가들을 지리적으로 연결시키지 않았습니다. 이것에는 세 가지 이유가 있습니다. 우선, 여러 국가들을 묶어버리면 현실에서는 지리적으로 뒤죽박죽인 상황을 깔끔하게 정리할 수 있습니다. 두 번째가 가장 중요한 이유인데, 우리는 플레이어들이 지도 상에서 영향력을 천천히 넓히며 도미노 이론의 실제 효과를 구현하게끔 하고 싶었습니다. 옛날 다큐멘터리에서 소련에서부터 빨간 화살표가 모든 방향으로 흩어지는 영상 같은 것을 떠올려 보면 이해가 되실 겁니다. 마지막 가장 드문 이유로, 나라들 사이의 연결이 부족한 것은 두 강대국 사이에서 현지의 적대감을 반영합니다.

우리가 결정하는 데 좀 더 고심한 두 번째는 “어떤 국가를 “전장 국가”로 설정할 것인가”였습니다. 기본적으로 이 명칭을 달게 되는 데는 세 가지 이유가 있습니다. 첫째, 지역적으로 초강대국의 영향권에 있다고 인정되는 국가입니다. 남미 전장 국가들이 이것을 잘 반영합니다. 둘째, 어떤 국가가 중요한 전략적 자원을 보유했다면 그 또한 전장 국가를 의미합니다. 당연히 중동 대부분의 국가들이 그러할 뿐만 아니라, 앙골라와 베네수엘라도 같은 이유로 전장 국가가 되었습니다. 마지막으로, 남한처럼 두 초강대국 사이의 실제 전쟁터가 된 국가입니다. 그러므로 영국과 호주 친구들은 우리가 여러분을 프랑스 동맹보다 덜 중요하게 자리매김한 것이 아니라는 것을 알아주시기를 바랍니다. 그대신 여러분들은 게임을 시작할 때부터 각각 유럽과 아시아에서 미국의 든든한 지주입니다.

게임에는 우리가 자랑스러워하는 측면이 여러 가지 있는데, 가장 흐뭇한 점은 냉전의 심리학을 잡아낸 방법입니다. 어떤 지역이 중요하게 되는 이유는 상대방이 중요하게 생각하기 때문입니다. 그 사람은 뭔가 이유가 있으니까 그 곳에 집중하는 것이 틀림없으니까요. 또한 우리는 데프콘과 군사 작전의 상호 작용에 대해서도 자랑스럽게 생각합니다. 이것은 매 턴 액션의 다양성을 강제하면서 긴장감을 더 만들어내고, 게임을 흥미진진하게 합니다.

결과적으로, 황혼의 투쟁은 냉전 시대에 관한 약간의 향수를 보여줍니다. 국적 없는 적들의 세상에서 우리의 파멸은 누군가에게 그 자체로 중요한 것이고, 냉전은 경제학에 관한 옛날 방식의 의견 충돌처럼 보입니다. 신앙에 가까운 배타주의가 이데올로기를 내팽개쳤을 때, 우리는 보이지 않는 위협이 사라진 단순한 시대를 갈망하며 소중히 여기는 원칙을 위해 적과 맞서 싸우는 것을 이해했습니다. 그러므로 다시 한 번 하루소프처럼 신발로 단상을 두드리고, 쿠바 미사일 위기 속에서 핫라인을 부여잡으며, 베를린에서 무너지는 장벽을 지켜봅시다. 냉전은 끝났지만, 게임은 이제 막 시작됐습니다.

디자이너 변형 규칙

디자이너들이 황혼의 투쟁을 개발할 때 이 규칙도 검토했지만, 여러 가지 이유로 정식 규칙에는 포함되지 않았습니다. 다양한 게임 진행을 찾는 분들은 이 규칙이 흥미롭고 가치 있다는 점을 알아보실 겁니다. 또한 저희는 토너먼트 운영자들이 각자의 토너먼트에서 참가자들에게 공지하고 이 규칙의 일부 또는 전부를 포함하는 것을 환영합니다.

재조정 규칙

우리는 재조정에 대한 다양한 규칙을 시도해 봤습니다. 황혼의 투쟁에서 가장 훌륭한 디자인 도전 중의 하나는 초강대국이 직접적으로 정치적 변화를 피하는 간단한 시스템을 고안한 것입니다. 쿠데타 시도로 취급할 만큼 폭력적이지 않은 부분이죠. 우리는 최종 규칙에 만족하고 있지만, 게임을 하는 분들이 원한다면 뭔가 다른 방향을 원한다면 이 규칙을 보시면 됩니다. 개별 적용해도 좋고, 전부 적용해도 됩니다.

재조정 주사위는 데프콘 제한 지역에 적용되지 않습니다. 따라서 현재 데프콘 레벨과 상관없이 어느 지역의 국가에서나 재조정을 시도할 수 있습니다.

라운드를 진행하는 사람은 재조정 대상 국가에서 자신의 영향력을 잃지 않습니다.

작전 점수를 사용해서 영향력 배치와 재조정 시도를 둘 다 할 수 있습니다. 단, 이번 액션 라운드에서 재조정 대상인 국가에는 영향력을 놓지 못하고, 이번 라운드에 영향력을 배치한 국가는 재조정 대상이 될 수 없습니다.

우주 개발 경쟁

우주 개발 경쟁으로 카드 한 장을 “버린” 사람은 원한다면 주사위를 굴리지 않아도 됩니다. (즉, 트랙에서 앞으로 전진하는 것을 포기합니다.)



만든 사람들

게임 디자인: Jason Matthews & Ananda Gupta

개발: Jason Matthews

개발 보조: George Young, and William F. Ramsay, Jr.

미술 감독: Rodger MacGowan

박스과 패키지 디자인: Rodger MacGowan

게임 보드: Mark Simonitch & Guillaume Ries

마커와 설명서 설계: Mark Simonitch

테스트 플레이: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad and Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Vilttoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth, Ben & Marcia Baldanza

디렉스 에디션 테스트 플레이: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekinen, Doug Steinley, Rich Jenulis, Paul Sampson

교정: Kevin Duke, Tom Wilde

인쇄 기획: Tony Curtis

제작: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley & Mark Simonitch

대단히 감사합니다 – **Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus & David Wilson.**

한글판 제작: DiceTree Games

한글판 제작에 도움 주신 분들:

서울대학교 법학전문대학원 보드게임연구회,
천근우, 김혜성, 황인준, 전철희, 이형진, 유제호, 박진범,
김익현, 김묘중, 홍석범, 김민태, 김진하, 박지훈, 이창훈,
김경민, 권순민, 강인중, 성수빈, 이원민, 잔머리 보드게임 동호회



GMT Games, LLC • DiceTree Games
www.GMTGames.com • www.DiceTreeGames.com