

Imperial Struggle

게임 흐름 요약

제국의 투쟁의 평화 턴은 다음과 같이 진행합니다:

1. 카드 더미 페이지즈(3턴, 5턴에만 진행)
 - a. 3턴: 제국 시대 카드를 카드 더미에 넣고 섞습니다.
 - b. 5턴: 카드 더미 및 플레이어 손에 있는 왕위 계승 시대 카드를 게임에서 제거합니다. 그 후, 혁명 시대 카드를 카드 더미에 넣고 섞습니다.
2. 부채 한도 증가 페이지즈(3턴, 5턴에만 진행)

각자의 부채 한도를 4만큼 증가시킵니다.
3. 보상 페이지즈
 - a. 각 시대 첫 번째 턴(1, 3, 5턴): 각 보상 구역의 맨 위 보상 타일을 앞면으로 공개합니다.
 - b. 각 시대 두 번째 턴(2, 4, 6턴): 각 보상 구역의 남은 보상 타일을 앞면으로 공개합니다.
4. 세계 수요 페이지즈

세계 수요 타일 6개를 모두 섞고, 3개를 무작위로 선택해서 지도 상의 세계 수요표 옆에 앞면으로 공개해서 놓습니다.
5. 재설정 페이지즈

이점 타일 및 내각 카드에 놓인 소진 마커를 제거합니다. 이전 턴에 사용한 모든 투자 타일을 가용 칸에서 사용 칸으로 이동시킵니다.
6. 카드 분배 페이지즈
 - a. 투자 타일 더미에서 9개의 투자 타일을 새로 뽑아 공개하고, 그 타일들을 가용 투자 타일 공간에 놓습니다.
 - b. 플레이어에게 사건 카드를 3장씩 분배합니다. 그 후, 양측은 자신이 가진 사건 카드를 3장으로 줄입니다.
7. 내각 페이지즈
 - a. 각 시대 첫 번째 턴: 양측은 내각 카드 2장을 선택해서 자신의 플레이어 매트에 뒤집어 놓습니다.
 - b. 각 시대 두 번째 턴: 아직 공개하지 않은 내각 카드 1장이나 2장 모두를 조건에 맞는 내각 카드와 교체할 수 있습니다.
8. 우선권 페이지즈 (1턴에는 건너뛴)

현재 승점이 낮은 플레이어가 우선권을 갖습니다(승점이 15점보다 크면 영국이, 적으면 프랑스가 우선권을 갖습니다).
9. 행동 페이지즈

우선권 플레이어가 선택한 시작 플레이어부터 서로 번갈아 가며 각자 네 번의 행동 라운드를 갖습니다.

10. 조약 점수 감소 페이지즈

양측은 4점을 초과하는 모든 조약 점수를 상실합니다.

11. 남은 능력 사용

12. 승점 계산 페이지즈

먼저 보상에 대한 승점을 계산하고, 그 후 위신 칸에 대해, 마지막으로 세계 수요에 대해 승점을 계산합니다.

13. 승리 확인 페이지즈

한 플레이어가 4개의 보상 및 모든 세계 수요 상품에서 승리했다면, 그 플레이어가 즉시 게임에서 승리합니다. 그렇지 않다면, 총 승점을 확인하고(4.1.13) 어느 플레이어도 승리하지 않았다면 게임을 계속 진행합니다.

14. 최종 승점 계산 페이지즈(6턴에만 진행)

최종 승점 계산에 대해서는 11.0을 참고하세요.



제국의 투쟁의 전쟁은 다음과 같이 진행합니다:

1. 전쟁 처리 페이지즈(7.1)

전쟁의 각 전장마다 군사력(7.1.1) 및 보너스 군사력(7.1.3)을 계산하여 승자를 가리고 전쟁 보상을 획득합니다(7.2, 7.3). 첫 전장을 모두 처리한 뒤, 차례대로 다음 전장을 처리합니다.

2. 승리 확인 페이지즈(7.4)

한 플레이어가 방금 처리한 전쟁의 모든 전장에서 전쟁 보상을 최대로 획득하여 승리했다면, 그 플레이어가 즉시 게임에서 승리합니다. 그렇지 않다면, 총 승점을 확인하고(4.1.13) 어느 플레이어도 승리하지 않았다면 게임을 계속 진행합니다.

3. 재설정 페이지즈(7.5)

방금 처리한 전쟁에서 군사력에 기여한 지도 상의 모든 분쟁 마커를 제거합니다. 모든 전쟁 타일들을 해당 더미로 되돌립니다. 보너스 전쟁 타일을 다음 전쟁의 보너스 전쟁 타일로 교체합니다.

4. 전쟁 준비 페이지즈 (7.6)

다음 전쟁에 해당하는 전쟁 현황판을 준비합니다. 게임 보드에 놓고 기본 전쟁 타일을 배치합니다.

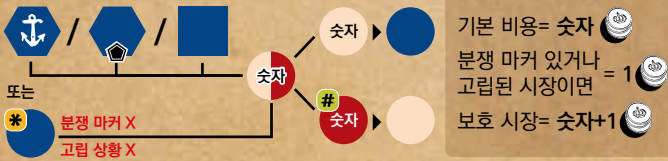
프랑스 행동 요약



* 행동 라운드 시작 시 점령 중이어야 함 # 분쟁 마커가 없으면 주요 행동으로만 가능

경제 행동

시장 전환



외교 행동

1. 정치 칸 전환



2. 사건 카드 뽑기

비용 = 3

군사 행동

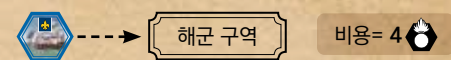
1. 요새 건설



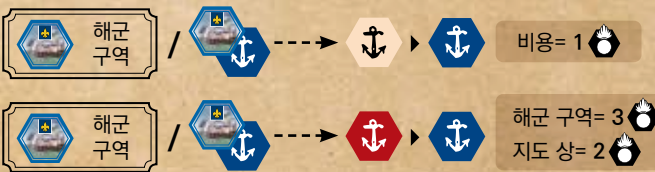
2. 피해 받은 요새 복구



3. 함대 건조



4. 함대 배치



5. 분쟁 마커 제거



6. 보너스 전쟁 타일 뽑기

비용 = 2

6턴에는 보너스 전쟁 타일 대신 1 또는 1 구입 가능(한 라운드에 한 종류만)

- * 행동 비용은 감소를 먼저 적용 후에 비용 증가 적용.
- * 또는 비용은 여러 지역에서 쓸 경우, 두 번째 지역부터 추가 행동 점수 1점 지불.
- * 이점 타일: 행동 라운드당 2개 사용 가능, 지역당 1개만 사용 가능.
- * 보너스 전쟁 타일: 행동 라운드당 최대 2개 구입 가능, 전쟁당 2개까지 배치 가능.



Imperial Struggle

게임 흐름 요약

제국의 투쟁의 평화 턴은 다음과 같이 진행합니다:

1. 카드 더미 페이지즈(3턴, 5턴에만 진행)
 - a. 3턴: 제국 시대 카드를 카드 더미에 넣고 섞습니다.
 - b. 5턴: 카드 더미 및 플레이어 손에 있는 왕위 계승 시대 카드를 게임에서 제거합니다. 그 후, 혁명 시대 카드를 카드 더미에 넣고 섞습니다.
2. 부채 한도 증가 페이지즈(3턴, 5턴에만 진행)

각자의 부채 한도를 4만큼 증가시킵니다.
3. 보상 페이지즈
 - a. 각 시대 첫 번째 턴(1, 3, 5턴): 각 보상 구역의 맨 위 보상 타일을 앞면으로 공개합니다.
 - b. 각 시대 두 번째 턴(2, 4, 6턴): 각 보상 구역의 남은 보상 타일을 앞면으로 공개합니다.
4. 세계 수요 페이지즈

세계 수요 타일 6개를 모두 섞고, 3개를 무작위로 선택해서 지도 상의 세계 수요표 옆에 앞면으로 공개해서 놓습니다.
5. 재설정 페이지즈

이점 타일 및 내각 카드에 놓인 소진 마커를 제거합니다. 이전 턴에 사용한 모든 투자 타일을 가용 칸에서 사용 칸으로 이동시킵니다.
6. 카드 분배 페이지즈
 - a. 투자 타일 더미에서 9개의 투자 타일을 새로 뽑아 공개하고, 그 타일들을 가용 투자 타일 공간에 놓습니다.
 - b. 플레이어에게 사건 카드를 3장씩 분배합니다. 그 후, 양측은 자신이 가진 사건 카드를 3장으로 줄입니다.
7. 내각 페이지즈
 - a. 각 시대 첫 번째 턴: 양측은 내각 카드 2장을 선택해서 자신의 플레이어 매트에 뒤집어 놓습니다.
 - b. 각 시대 두 번째 턴: 아직 공개하지 않은 내각 카드 1장이나 2장 모두를 조건에 맞는 내각 카드와 교체할 수 있습니다.
8. 우선권 페이지즈 (1턴에는 건너뛴)

현재 승점이 낮은 플레이어가 우선권을 갖습니다(승점이 15점보다 크면 영국이, 적으면 프랑스가 우선권을 갖습니다).
9. 행동 페이지즈

우선권 플레이어가 선택한 시작 플레이어부터 서로 번갈아 가며 각자 네 번의 행동 라운드를 갖습니다.

10. 조약 점수 감소 페이지즈

양측은 4점을 초과하는 모든 조약 점수를 상실합니다.

11. 남은 능력 사용

12. 승점 계산 페이지즈

먼저 보상에 대한 승점을 계산하고, 그 후 위신 칸에 대해, 마지막으로 세계 수요에 대해 승점을 계산합니다.

13. 승리 확인 페이지즈

한 플레이어가 4개의 보상 및 모든 세계 수요 상품에서 승리했다면, 그 플레이어가 즉시 게임에서 승리합니다. 그렇지 않다면, 총 승점을 확인하고(4.1.13) 어느 플레이어도 승리하지 않았다면 게임을 계속 진행합니다.

14. 최종 승점 계산 페이지즈(6턴에만 진행)

최종 승점 계산에 대해서는 11.0을 참고하세요.



제국의 투쟁의 전쟁은 다음과 같이 진행합니다:

1. 전쟁 처리 페이지즈(7.1)

전쟁의 각 전장마다 군사력(7.1.1) 및 보너스 군사력(7.1.3)을 계산하여 승자를 가리고 전쟁 보상을 획득합니다(7.2, 7.3). 첫 전장을 모두 처리한 뒤, 차례대로 다음 전장을 처리합니다.

2. 승리 확인 페이지즈(7.4)

한 플레이어가 방금 처리한 전쟁의 모든 전장에서 전쟁 보상을 최대로 획득하여 승리했다면, 그 플레이어가 즉시 게임에서 승리합니다. 그렇지 않다면, 총 승점을 확인하고(4.1.13) 어느 플레이어도 승리하지 않았다면 게임을 계속 진행합니다.

3. 재설정 페이지즈(7.5)

방금 처리한 전쟁에서 군사력에 기여한 지도 상의 모든 분쟁 마커를 제거합니다. 모든 전쟁 타일들을 해당 더미로 되돌립니다. 보너스 전쟁 타일을 다음 전쟁의 보너스 전쟁 타일로 교체합니다.

4. 전쟁 준비 페이지즈 (7.6)

다음 전쟁에 해당하는 전쟁 현황판을 준비합니다. 게임 보드에 놓고 기본 전쟁 타일을 배치합니다.

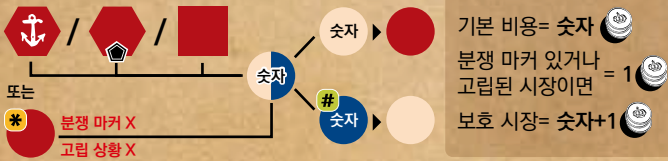
영국 행동 요약



* 행동 라운드 시작 시 점령 중이어야 함 # 분쟁 마커가 없으면 주요 행동으로만 가능

경제 행동

시장 전환



외교 행동

1. 정치 칸 전환



2. 사건 카드 뽑기

비용 = 3

군사 행동

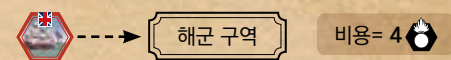
1. 요새 건설



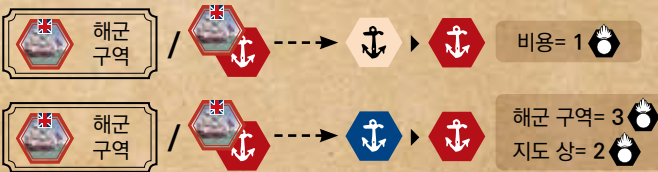
2. 피해 받은 요새 복구



3. 함대 건조



4. 함대 배치



5. 분쟁 마커 제거



6. 보너스 전쟁 타일 뽑기

비용 = 2

6턴에는 보너스 전쟁 타일 대신 1 또는 1 구입 가능(한 라운드에 한 종류만)

- * 행동 비용은 감소를 먼저 적용 후에 비용 증가 적용.
- * 또는 비용은 여러 지역에서 쓸 경우, 두 번째 지역부터 추가 행동 점수 1점 지불.
- * 이점 타일: 행동 라운드당 2개 사용 가능, 지역당 1개만 사용 가능.
- * 보너스 전쟁 타일: 행동 라운드당 최대 2개 구입 가능. 전쟁당 2개까지 배치 가능.

