

Diplomacy

- 외교

규칙 설명서

국제 정사 게임

1차 대전 직전의 유럽이 배경

인원: 2-7

연령: 12세 이상

난이도: 중급

내용물: 게임판, 회담 지도, 육군 말 70, 해군 말 70, 깃발 칩

설계: Allan B. Calhamer

20세기 초, 유럽의 정치적 구도는 복잡한 상황에 처해 있었다.
이 시대로 돌아가 원하는 대로 역사의 흐름을 바꾸어 보자.

플레이어와 국가

이 게임은 7명이 하는 것이 가장 좋다. 이보다 적은 인원이 할 경우에는 이 규칙서에 포함된 게임 변형 방법 부분을 참고한다. 각자 1차 대전이 일어나기 몇 해 전의 유럽의 일곱 강국 중 하나를 맡는다. 강국에는 영국, 독일, 러시아, 터키, 이탈리아, 프랑스, 오스트리아-헝가리(이후에는 오스트리아로 명명)가 있다. 게임을 시작할 때 말을 강국은 무작위로 정한다. 이것이 게임에서 유일한 운의 요소이다.

주: 본 규칙서에서 '강국'은 보통 '국가'란 표현으로 사용되었다.

게임 목표

한 강국이 병참 중심지 18개를 통제하게 된 즉시, 유럽 통제권을 획득한 것으로 간주한다. 이 강국을 맡은 플레이어가 승자가 된다. 그러나 승자가 결정되기 전에 합의로 게임을 끝낼 수도 있다. 이 경우 게임판에 말이 있는 플레이어 모두 승리를 공유한다.

게임판

국경: 주요 국가들 사이의 국경은 굵은 백색 선으로 되어 있다. 또한 모든 주요국은 얇은 흑색 선으로 지역과 병참 중심 지역으로 나누어져 있다. 바다와 수로도 얇은 흑색 선으로 지역으로 나누어져 있다. 모든 국가와 지역(육상과 해상)에는 이름으로 구분되어 있다.

지역 형태: 지역에는 *내륙, 해상, 해안*의 세 가지 형태가 있다. 육군은 내륙 지역에서만, 해군은 해상 지역에서만 움직인다. 해안 지역은 해상 지역 한 곳 이상과 인접한 육지이다. 예를 들어 덴마크, 브레스트, 스페인은 해안 지역이다. *육군이나 해군은 해안 지역에 있을 수 있다.*

병참 중심지: 게임판에서 34곳의 내륙과 해안 지역은 병참 중심지로 지정되어 있다. 이 병참 중심지는 별로 표시되어 있다. 강국은 가을 라운드의 마지막에 통제하고 있는 병참 중심지 수만큼 군대나 함대를 갖는다. 당연히 게임판에서 군대와 함대는 한 번에 34개까지만 있을 수 있다. 국가는 통제하는 병참 중심지 수에 따라 부대를 얻거나 잃는다.

부대 (육군과 해군)

육군은 각각 대포 말로 표현되어 있다. 해군은 각각 전함 말로 표현되어 있다. 각 강국의 부대 색상은 게임판 가장자리와 아래의 표에 나타나 있다. 강국의 부대를 확장할 때 남은 육군이나 해군 말이 없다면 제거된 국가의 부대를 사용할 수 없다.

모든 부대의 힘은 같다. 다른 육군보다 더 강한 육군은 없다. 다른 해군보다 더 강한 해군은 없다. 게임 중에 힘을 늘리고 약한 적을 공격하기 위해 여러 부대가 서로 협조한다. 한 지역에는 한 번에 한 개 부대만 있을 수 있다. 예외는 없다.

초기 위치

병참 중심지: 게임을 시작할 때 각 강국은 병참 중심지 세 곳을, 러시아는 예외로 네 곳을 통제한다. 아래 표에 지시된 병참 중심지에 해당 부대를 놓는다. '육'은 육군 말을, '해'는 해군 말을 가리킨다.

나머지 병참 중심지 12곳은 게임을 시작할 때는 점령하지 않는다.

국가	부대 색상	부대 도시	부대 도시	부대 도시
오스트리아	적색	빈(육)	부다페스트(육)	트리에스테(해)
영국	남색	런던(해)	에든버러(해)	리버풀(육)
프랑스	하늘색	파리(육)	마르세유(육)	브레스트(해)
독일	흑색	베를린(육)	뮌헨(육)	킬(해)
이탈리아	녹색	로마(육)	베네치아(육)	나폴리(해)
러시아	백색	모스크바(육)	세바스토폴(해)	바르샤바(육)
		세인트 페터스부르크(해)		
터키	황색	앙카라(해)	콘스탄티노플(육)	서머나(육)

깃발 칩: 판지에서 깃발 칩을 조심스럽게 뜯어낸다. 강국마다 칩이 한 벌씩 있다. 이 칩은 게임판에서 통제하는 병참 중심지를 표시하는 데 사용한다. 한 면에는 강국의 깃발이, 다른 면에는 그 국가의 부대 색상이 있다. 사용에 더 편리한 면을 사용하면 된다.

게임 진행

개요

본 게임은 협상, 동맹, 약속 유지와 파기에 대한 게임이다. 살아남으려면 다른 이의 도움이 필요하다. 승리하려면 최종적으로 혼자 생존해 있어야 한다. 누구를 믿고, 언제 믿고, 무엇을 약속하고, 언제 약속할지가 게임의 핵심이다. 외교가 우선이고 명령은 다음임을 기억하라.

각 라운드를 시작할 때, 플레이어들은 일대일이나 소그룹으로 모여서 계획을 의논하고 전략을 제안한다. 동맹은 공개적으로 할 수도 있고 비밀리에 할 수도 있으며, 동맹과 명령을 함께한다. 외교 단계 직후에, 각자 자신의 부대마다 내릴 명령을 종이에 비밀리에 적는다. 모두 명령을 적으면, 동시에 공개하고 명령을 실행한다. 어떤 부대는 이동하고, 어떤 부대는 퇴각해야 하며, 어떤 부대는 제거된다. 명령 실행은 규칙 중 가장 어려운 부분으로 규칙 전반의 이해가 필요하다.

한 라운드는 시간적으로 여섯 달을 나타낸다. 첫 번째 라운드는 봄 라운드, 다음 라운드는 가을 라운드이다. 가을 라운드가 끝날 때마다 강국들은 자신들이 통제하는 병참 중심지 수에 맞추어서 부대를 조정해야 한다. 이때 어떤 부대는 제거하고 어떤 부대는 새로 놓는다.

한 라운드는 연속된 단계로 이루어진다. 여기 완전한 두 라운드 해에 있는 단계가 나와 있다.

- 봄 라운드의 네 단계
1. 외교 단계
 2. 명령 기술 단계
 3. 명령 실행 단계
 4. 퇴각과 해산 단계

- 가을 라운드의 다섯 단계
1. 외교 단계
 2. 명령 기술 단계
 3. 명령 실행 단계
 4. 퇴각과 해산 단계
 5. 부대 가감 단계

가을 라운드 후에, 한 강국이 병참 중심지를 18곳 이상 통제하고 있다면, 게임이 끝나고 이 플레이어가 승자가 된다.

1. 외교 단계

이 단계에서는 플레이어들이 모여서 앞으로 올 라운드에 대한 계획을 의논한다. 동맹을 맺고 전략을 짠다. 매 라운드 시작시마다 이 외교 협상을 한다. 첫 번째 라운드 시작시에는 30분간, 다음부터는 15분간 협상을 진행한다. 동의하에 협상을 더 빨리 끝낼 수도 있다.

플레이어들 사이의 대화, 거래, 책략, 합의는 게임 진행에 큰 영향을 준다. 외교 협상 중에는 원하는 어떤 것도 말할 수 있다. 일부는 다른 방으로 가거나 두 세 명이 비밀 그룹을 만들 수도 있다. 대화를 비밀로 할 수도 있다. 다른 이들의 대화를 엿들으려 할 수도 있다. 대화는 보통 군사 계획에 대한 거래와 협의로 이루어지지만, 정보 교환, 비난, 위협, 소문 내기 등도 포함할 수 있다. 원하는대로 대화를 공공연히 할 수도 있고 종이에 적어서 비밀리에 할 수도 있다. 그러나 이때 하는 대화와 종이에 적은 합의 사항은 구속력이 없다. 어떤 상황에서 누구를 믿는지가 게임의 중요 부분이다.

외교 협상 중에 회담 지도를 사용하면 장소, 전략, 동맹을 잘 기록해 둘 수 있다.

2. 명령 기술 단계

각자 자신의 부대에 내릴 명령을 종이에 몰래 적는다. 다음에 모두 동시에 명령을 공개한다. 각자 명령을 읽고 다른 사람 명령이 무엇인지 듣는다. 규칙에 맞는 명령은 따라야만 한다. 실수로 잘못 적은 명령이라도 규칙에 맞다면 따라야만 한다. 규칙에 어긋나거나 애매하거나 실패라고 판단된 명령은 따를 수 없다. (부대는 그대로 있다.) 한 가지 효능밖에 없는 서투르게 작성한 명령도 따라야만 한다.

명령 날짜

1901년부터 시작해 봄과 가을을 번갈아가며 명령을 내린다. 예를 들어, 첫 번째 라운드의 명령 날짜는 '1901년 봄'이다. 두 번째 라운드의 명령 날짜는 '1901년 가을'이다. 세 번째 명령 날짜는 '1902년 봄' 식이다.

명령 형식

외교 회의 중에 쉽게 참조하기 위해 자신의 부대와 점령한 지역에 대한 목록을 만든다. 명령마다 부대 종류(육 또는 해)를 적고 다음에 각 부대가 점령한 지역을 적는다. 예르 들어, 파리에 있는 육군은 '육, 파리'라고 적는다. 다음에 그 부대에게 내릴 명령을 적는다. 예를 들어 '육, 파리, 대기'는 파리의 육군은 머물러 있으라는 뜻이다. 명령에서 '육'이나 '해'는 자신의 말을 기억하기 위한 것이다. 명령을 지시할 부대를 빠뜨리더라도, 한 지역에는 한 부대만 있을 수 있으므로 명령이 실패하지 않는다.

축약

명령을 적을 때 국가명이나 지역명을 이 규칙서 뒤에 있는 축약명을 참고할 수 있다. 어떤 지역은 처음 세 글자가 같으므로 특수하게 표기해 두었다. 확실히 하고 싶다면 전체 이름을 적는다.

한 번에 한 지역(내륙, 해상, 해안)에는 한 부대만 있을 수 있다는 것을 기억한다. 따라서 어떤 부대에 명령을 내리든지 혼란이 생길 일은 없다.

게임마스터

게임을 잘 아는 사람은 게임마스터가 된다. 필요한 경우 게임마스터는 협상 과정의 소요 시간, 명령 수집과 낭독, 논쟁 해결, 판정 등을 처리한다. 이 역할은 엄격하게 중립적이어야 한다.

명령 형태

매 라운드마다 각 강국은 자신의 부대 전부나 일부(또는 아무 부대에게도 명령을 내리지 않음)에게 다음 명령 중 하나를 내릴 수 있다.

- 대기
- 이동
- 지원
- 호송

주: 호송 명령은 해군에게만 내릴 수 있다.

밀줄이 그어진 결과

이 규칙서에는 명령 예들이 있다. 실행하지 못한 명령(다른 명령과 부딪히기 때문)은 밀줄이 그어져 있다. 이것은 수년간 Diplomacy 전략 안내서에 표준으로 사용되어 왔다. 실제 게임할 때는 명령에 밀줄을 그을 필요가 없다.

대기 명령

'대기' 명령으로 부대를 그 장소에 그대로 둘 수 있다. 명령을 받지 않은 부대는 대기 명령을 받은 것으로 간주한다. 다음은 대기 명령의 예이다.

육, 런던, 대기

주: 이 규칙서에서 실패한 대기 명령의 예는 그 부대가 지역에 머무를 수 없다는 것을 표시하기 위해 밀줄이 그어져 있다.

대기 명령에 대한 추가 정보는 다음 부분에 있다.

이동 명령

게임동안 점령 지역으로 부대가 이동하라는 명령을 내릴 수 있다. 이것은 '공격'으로 처리하며 나중에 다시 설명할 것이다.

이동 명령 기술

이동 명령은 부대 형태와 명령을 내릴 지역을 가로선으로 구분하여 적는다. 예를 들어 파리에서 버건디로 이동하라는 명령은 다음과 같이 적는다.

육, 파리 - 버건디

육군 이동

육군은 인접한 내륙이나 해안 지역으로 이동시킬 수 있다. 육군은 해상 지역으로 갈 수 없다. 한 번에 한 지역에 두 부대가 있을 수 없으므로, 인접 지역으로의 이동 명령을 받은 육군이 전혀 이동하지 않을 수도 있다(다른 부대의 위치나 명령으로 인해). 이것은 나중에 '전투' 부분에서 설명한다.

주: 육군은 해군 하나 이상을 거쳐서 해안 지역 사이를 오갈 수 있다. 이것을 '호송'이라고 하며 나중에 호송 명령 부분에서 설명한다.

육군 이동의 예: 그림 1에서 파리에 있는 육군은 브레스트, 피카르디, 버건디, 가스코니로 이동할 수 있다.

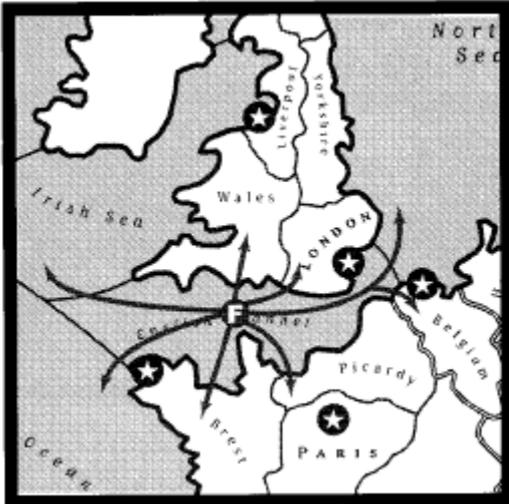
그림 1



해군 이동

해군은 인접한 해상 지역이나 해안 지역으로 이동시킬 수 있다. 해군은 내륙 지역으로 갈 수 없다. 그림 2는 영국 해협에 있는 해군이 갈 수 있는 지역은 아일랜드해, 웨일즈, 런던, 벨기에, 피카르디, 브레스트, 북해, 중대서양이다.

그림 2



해군이 해안 지역에 있을 때, 배는 그 지역의 해안선을 따라 아무 지점에나 있는 것으로 간주할 수 있다. 해안 지역에 있는 배는 **해안선을 따라서 인접한 지역**으로만 이동시킬 수 있다(배가 해안을 따라 간다고 보면 됨). 예를 들어 그림 3에서 로마에 있는 해군은 투스카니나 나폴리(또는 타이레니안해)로 갈 수 있다. 그러나 로마에 있는 해군이 베네치아나 아풀리아로 갈 수는 없다. 이들 지역은 내륙 쪽으로 인접해 있기는 하지만 **해안선을 따라서** 인접해 있지 않기 때문이다.

그림 3



이동 제한

이름이 적하지 않은 지역에는 아무도 있을 수 없다. 스위스는 지나갈 수 없고 점령할 수도 없다. 영국에서는 섬을 점령할 수 없다.

특수 이동 상황에 대한 설명

게임판에는 약간 복잡한 지역이 있다. 다음은 이런 지역을 오가는 것에 대한 설명이다.

불가리아, 스페인, 세인트 페터스부르크: 이들 지역에는 **동일한 해안 두 개**가 있는 해안 지역만 있다. 이들 지역 중 한 곳으로 들어가는 해군은 해안선을 따라 들어가서 그 해안선과 인접한 지역으로만 이동할 수 있다. 그러나 이런 해군은 그 지역 전체를 점령한 것으로 친다. 이런 해군은 완전히 육지 위에 놓지 않고 해안선 위에 놓는다. 예를 들어 스페인 북부 해안에 있는 해군은 서부 지중해나 리옹만이나 마르세유로 이동할 수 없다. 그러나 스페인 전체를 점령한 것으로 간주한다.

해군이 이들 지역 중 하나로 가려는 명령을 받고 해안으로 갈 수 있다면, 명령은 어떤 해안으로 이동시킬지 정확히 지시해야 하며, 아니라면 해군은 이동하지 않는다. 예를 들어 콘스탄티노플에 있는 해군은 불가리아의 동부나 남부 해안으로 이동할 수 있다. 명령에는 '해, 콘스탄티노플 - 불가리아 동부 해안' 또는 '해, 콘스탄티노플 - 불가리아 남부 해안'으로 적는다. 이와 유사하게, 중대서양에 있는 해군은 스페인의 북부나 남부 해안으로 이동할 수 있는데, 명령은 어떤 해안인지 정확히 명시해야 한다.

킬과 콘스탄티노플: 운하가 이 두 지역을 통과하고 있으므로, 이들 지역에는 해안이 하나 있는 것으로 친다. 해군은 한 해안선을 따라 이들 지역으로 들어갈 수 있고 해안선을 따라 아무 곳이나 있는 것으로 간주한다. 예를 들어 해군이 이번 라운드에 흑해에서 콘스탄티노플로 이동하고 다음 라운드에 콘스탄티노플에서 에게해(또는 다른 인접 지역)로 갈 수 있다. 이와 유사하게 해군이 이번 라운드에 네덜란드에서 킬로 간 다음 다음 라운드에 돌아갈 필요 없이 킬 운하를 통과해 베를린이나 덴마크로 갈 수 있다. 또한 육군도 운하는 자유롭게 건너서 이들 지역을 오갈 수 있다. 이것은 부대가 이들 지역을 뛰어넘어 갈 수 있다는 뜻이 아니다.

스웨덴과 덴마크: 육군이나 해군은 한 차례에 스웨덴에서 덴마크로(또는 반대로) 갈 수 있다. 해군이 발트해에서 스카게락 지역으로(또는 반대로) 곧바로 갈 수 없고 먼저 스웨덴이나 덴마크로 가야 한다. 덴마크에 있는 경계선은 스웨덴 해안을 두 해안선으로 분리하지 않는다. 덴마크는 베를린과 접해 있지 않다.

교착 상태

한 번에 같은 지역을 동일한 힘의 군대가 점령하려 할 수 있다. 이런 상황을 교착 상태라고 한다. 이 규칙은 한 국가 이상이 개입되었을 때 적용된다. 이 규칙에는 나중에 설명하는 예외가 있다.

- 동일한 힘의 부대가 같은 지역을 점령하려 하면 이들 부대 모두 원래 있던 지역으로 돌아간다. 같은 지역으로 가려는 명령을 두 부대 이상이 받았다면, 이들 부대 아무도 이동할 수 없다. (이것은 나중에 설명할 지원 부대도 마찬가지이다.) 그림 4에서 베를린의 독일군과 바르샤바의 러시아군이 실레지아로 가려는 명령을 받았다면 이들 부대 모두 이동할 수 없고 실레지아는 빈 상태로 남는다.

주: 이 규칙서에서 실패한 이동 명령의 예는 성공하지 못했다는 것을 표시하기 위해 밑줄이 그어져 있다. (부대가 지시한 지역으로 완전히 이동하지 못함.)

그림 4



독일: 베를린 - 실레지아
러시아: 바르샤바 - 실레지아

- 교착 상태가 벌어졌을 때 이미 그 지역에 있던 부대는 그대로 있다. 같은 힘의 두 부대가 같은 지역을 공격하여 서로 물러날 때, 원래부터 그 지역에 있던 부대는 다른 곳으로 가지 않는다. 그림 4에서 실레지아에 부대가 있었다면, 결과는 위와 똑같고 실레지아의 부대는 그대로 남는다.

- 이동하지 않는 부대는 이동해오는 부대나 부대 무리를 막을 수 있다. 부대가 대기나 이동 저지 명령을 받고, 다른 부대가 그 부대가 있는 지역으로 이동하라는 명령을 받았다면, 이동 명령을 받은 부대는 이 지역으로 이동할 수 없다(차량 정체와 같다) 그림 5에서 러시아 군대가 프러시아에 있다. 러시아 플레이어가 독일에게 자신이 프러시아에서 나갈 것이라고 말했다(그러나 실은 거짓말이었고 육군에게 대기 명령을 내림). 독일 플레이어는 베를린에 있는 자신의 육군에게 프러시아로 갈 것과 길에 있는 자신의 해군에게 베를린으로 갈 것을 명령한다. 그 결과 아무도 이동하지 못한다.

그림 5



독일: 해군, 킬 - 베를린 / 육군, 베를린 - 프러시아
러시아: 육군, 프러시아 - 대기

- 부대는 호송을 이용하지 않으면 장소를 맞바꿀 수 없다. 두 부대가 서로 상대방 지역으로 가려는 명령을 받았다면, 둘 다 이동할 수 없다. 예를 들어 그림 6에서는 두 부대 모두 이동할 수 없다. (호송 이용 방법은 나중에 설명한다.)

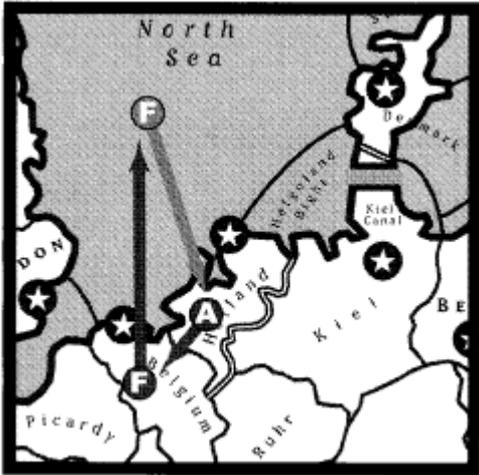
그림 6



독일: 해군, 베를린 - 프러시아 / 육군, 프러시아 - 베를린

- 직접 장소를 맞바꾸지 않는다면 한 차례에 세 개 이상의 부대가 서로 돌면서 장소를 바꿀 수 있다. 예를 들어 그림 7에서는 어떤 부대도 다른 부대와 직접 장소를 맞바꾸지 않으므로 모든 명령이 유효하다.

그림 7



영국: 육군, 네덜란드 - 베를린 / 해군, 베를린 - 북해
프랑스: 해군, 북해 - 네덜란드

지원 명령

이것은 규칙서에서 가장 중요하고 복잡한 부분이다. 대부분의 명령을 실행하려면 '지원'과 '지원 차단'에 대해 반드시 이해하고 있어야 한다.

개요

모든 부대는 힘이 같으므로, 한 부대는 도움을 받지 않으면 공격과 전진을 할 수 없다. 이 도움을 지원이라 부른다. 공격이 성공하면 공격자 부대는 지시된 지역으로 이동한다. 공격받은 부대는 다른 곳으로 가라는 명령이 없다면 패배하고 지역에서 쫓겨난다. 쫓겨나는 부대는 퇴각하거나 해산해야 한다. 퇴각은 나중에 설명한다.

육군이나 해군은 다른 육군이나 해군을 지원할 수 있다. 지원은 공격적일 수도 있고(공격 이동 명령 지원) 방어적일 수도 있다(대기, 지원, 호송 명령 지원). 서로를 지원하면 공격자나 방어자 부대의 힘이 커진다. 예를 들어 지원 두 개를 받는 부대는 힘이 3으로 커진다(자신의 힘 1에 지원력 2). 자신의 부대나 다른 강국의 부대에게 지원할 수 있다. *지원은 허가 없이 제공할 수 있으며 제공해 주는 지원은 거절할 수 없다!* 이 때문에 예측불허의 순간이 생길 수 있다.

부대는 자신의 힘과 지원력을 모두 합한 힘을 가지고 이동한다. 같거나 더 높은 힘을 가진 부대와 마주치지 않는 한, 이동을 완전히 미칠 수 있다. 한 부대의 지원을 받는 부대는 두 부대의 힘을 가지며 지원을 받지 않는 부대를 패배시킨다. 이와 유사하게, 두 부대의 지원을 받는 부대(3의 힘)는 한 부대의 지원만 받는 부대(2의 힘)를 패배시킨다.

지원 방법

부대는 이동을 포기하고 다른 부대의 명령을 지원할 수 있다. 지원 대상 부대는 지원을 할 부대가 그 차례에 규칙에 맞게 이동할 수 있는 지역에 있어야 한다. 따라서 브레스트에 있는 육군은 해상 지역을 건널 수 없으므로 영국 해협에 있는 해군을 지원할 수 없다. 이와 유사하게, 로마에 있는 해군은, 비록 육지로 인접하긴 하지만 로마에서 베네치아로 갈 수 없으므로, 베네치아로 가는 부대를 지원할 수 없다.

두 해안이 있는 지역으로 이동할 수 있는 해군은, 그 지역(이 경우 스페인)으로 이동하는 다른 육군이나 해군을 분리된 해안선과 무관하게 지원할 수 있다.

지원 명령 기술

1. 부대 형태를 적는다(육군 또는 해군).
2. 이것에 따라 자신의 부대가 있는 지역을 적는다.
3. 다음에 '지원'이라고 쓴다.
4. 마지막으로 지원을 받을 부대의 형태와 그 부대가 현재 있는 지역과 이동할 지역을 적는다.

예: '육군, 파리, 지원, 육군, 마르세유 - 버건디'는 파리에 있는 육군이 마르세유에서 버건디로 이동하는 육군을 지원하라는 명령이다.

부대 지원

- 이동 명령을 받지 않은 부대는 그 지역이 언급된 지원 명령의 지원만 받을 수 있다. 대기, 호송, 지원 명령을 받거나 명령을 전혀 받지 않은 부대는 그 자리에서 지원을 받을 수 있다. 예를 들어, '해군, 덴마크, 지원, 해군, 발트해' 명령을 썼다면, 덴마크에 있는 해군은 발트해에 있는 해군이 대기, 호송, 지원 명령을 받은 한, 발트해의 이 해군을 지원할 수 있다. 발트해에 있는 해군이 이동하면 덴마크에서의 지원은 무효가 된다.
- 이동 명령을 받은 부대는 그 부대의 이동과 일치하는 지원 명령의 지원만 받을 수 있다. 예를 들어, 보헤미아에 있는 육군이 뮌헨에서 실레지아로 이동하는 육군을 지원하라는 명령을 받았다(육군, 보헤미아, 지원, 육군, 뮌헨 - 실레지아). 그런데 뮌헨에 있는 군대는 티롤리아로 이동하라는 명령을 받았다(육군, 뮌헨 - 티롤리아). 지원 명령의 이동과 지시된 이동이 일치하지 않으므로 지원 명령은 실패한다. 이 지원 명령은 대기 지원 명령이 되지 못한다.

간단한 지원

그림 8에서 가스코니의 프랑스 육군이 마르세유에서 버건디로 가는 육군을 지원한다. 버건디의 독일 육군은 쫓겨날 것이다.

그림 8



프랑스: 육군, 마르세유 - 버건디 / 육군, 가스코니, 지원, 육군, 마르세유 - 버건디
 독일: 육군, 버건디 - 대기

그림 9에서 실레지아의 독일 육군은 프러시아에서 러시아군을 몰아내는 데 발트해의 해군의 지원을 받는다. 독일 육군과 해군은 목표 지역(프러시아)에 인접해 있고 서로 붙어 있지는 않다. 지원할 부대와 지원받는 부대가 인접해 있을 필요는 없다. 그러나 지원 부대는 지원을 할 지역에 인접해 있고 그 지역으로 규칙에 맞게 이동할 수 있어야 한다.

그림 9



독일: 육군, 실레지아 - 프러시아 / 해군, 발트해, 지원, 육군, 실레지아 - 프러시아
 러시아: 육군, 프러시아 - 대기

교착 상태에서의 지원

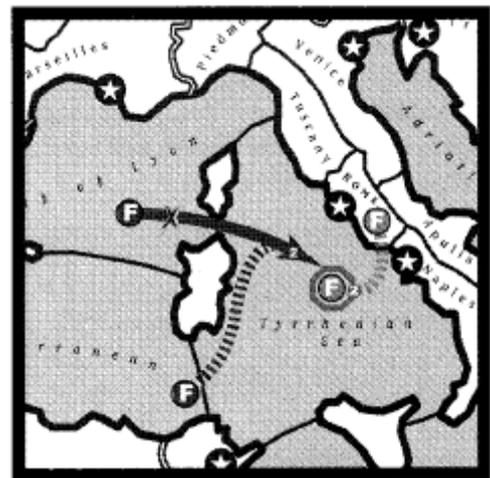
그림 10과 11은 일반적인 교착 상태 두 가지를 보여준다. 두 경우에서 마주친 두 부대의 힘은 2이고 모두 제자리에 있다. 그림 10에서 타이레니안해에 해군이 있다면, 그 해군은 교착 상태로 인하여 다른 곳으로 가지 않는다. (교착 상태에서 목표 지역에 원래 있던 부대는 그대로 있다.)

그림 10



프랑스: 해군, 리옹만 - 타이레니안해 / 해군, 서지중해, 지원, 해군, 리옹만 - 타이레니안해
 이탈리아: 해군, 나폴리 - 타이레니안해 / 해군, 로마, 지원, 해군, 나폴리, 타이레니안해

그림 11



프랑스: 해군, 리옹만 - 타이레니안해 / 해군, 서지중해, 지원, 해군, 리옹만 - 타이레니안해
 이탈리아: 해군, 타이레니안해 - 대기 / 해군, 로마, 지원, 해군, 타이레니안해 - 대기

교착 상태에서 쫓겨남

- 쫓겨나는 부대도 다른 지역으로 가서 교착 상태를 일으켜 다른 교착 상태를 일으킬 수 있다. 같은 양의 지원을 받은 부대 2개 이상이 같은 지역을 가라는 명령을 받았다면 아무도 이동할 수 없다. 한 부대가 쫓겨나더라도 같은 차례에 다른 지역에서 또 교착 상태가 일어날 수 있다.

그림 12에서 오스트리아는 보헤미아에서 뮌헨을 공격하여 독일군을 몰아낸다. 그러나 뮌헨의 독일군은 실레지아로 들어오려는 러시아 군과 다시 교착 상태를 일으킨다.

그림 12



오스트리아: 육군, 보헤미아 - 뮌헨 / 육군, 티롤리아, 지원, 육군, 보헤미아 - 뮌헨
 독일: 육군, 뮌헨 - 실레지아 / 육군, 베를린, 지원, 육군, 뮌헨 - 실레지아
 러시아: 육군, 바르샤바 - 실레지아 / 육군, 프러시아, 지원, 육군, 바르샤바 - 실레지아

- 쫓겨난 부대는 지원을 받고 있더라도 자신을 쫓아낸 지역에 대해서는 아무 영향도 주지 않는다. 두 부대가 같은 지역으로 이동하라는 명령을 받았고, 그 지역에서 한 부대가 와서 두 부대 중 하나가 쫓겨나면, 다른 공격 부대는 이동할 수 있다. 쫓겨난 부대는 자신을 쫓아낸 지역에 영향을 주지 않으므로 이 상황으로 교착 상태가 벌어지지 않는다.

그림 13에서 루마니아의 러시아군은 불가리아의 터키군을 쫓아낸다. 이 터키군과 세바스토폴의 러시아군 둘 다 루마니아로 가라는 명령을 받았는데, 평소 같으면 이것으로 교착 상태가 일어날 것이다. 그러나 루마니아에게 쫓겨난 터키군은 루마니아에 아무 영향을 주지 않는다. 이로서 세바스토폴의 러시아군은 루마니아로 들어갈 수 있다. 불가리아의 터키군은 퇴각해야 한다.

그림 13



터키: 육군, 불가리아 - 루마니아
 러시아: 육군, 루마니아 - 불가리아 / 육군, 세르비아, 지원, 육군, 루마니아 - 불가리아 / 육군, 세바스토폴 - 루마니아

그림 14에서, 루마니아에서 오는 러시아군에게 밀려나는 바람에, 터키 부대는 지원을 받고 있음에도 불구하고 지원을 받지 않는 러시아군이 루마니아로 들어가는 것을 막지 못한다.

그림 14



터키: 육군, 불가리아 - 루마니아 / 육군, 흑해, 지원, 육군, 불가리아 - 루마니아
 러시아: 육군, 루마니아 - 불가리아 / 육군, 그리스, 지원, 육군, 루마니아 - 불가리아 / 육군, 세르비아, 지원, 루마니아 - 불가리아 / 육군, 세바스토폴 - 루마니아

앞의 두 예에서, 러시아가 '육군, 세르비아 - 루마니아' 명령을 내리지 않았다면, 루마니아는 비게 되겠지만 교착 상태의 결과는 아니다(교착 상태는 없다). 이것은 이후의 '퇴각' 부분에 더 설명되어 있다.

지원 차단

지원을 차단할 수 있다. 이로 인해 지원 명령이 실패하고 지원을 받지 못할 수 있다.

주: 본 규칙서에서 밑줄로 그어진 실패한 지원 명령의 예는 지원 받는 부대의 명령이 실패한 것이 아니라 지원이 차단된 것을 보여준다.

- 지원을 제공하는 부대가 지원을 받는 지역을 제외한 다른 지역에서 공격을 받으면 지원이 차단된다. 지원을 제공하는 부대에 대한 공격의 성공 여부와 관계없이 지원이 차단된다.

그림 15에서 실레지아의 육군이 제공하는 지원이 보헤미아로부터의 공격으로 인해 차단된다. 이것만으로 지원하는 부대를 공격해 지원을 차단하기에 충분하다. 지원을 차단하기 위해 지원하는 부대를 쫓아내야 하는 것은 아니다.

그림 15



독일: 육군, 프러시아 - 바르샤바 / 육군, 실레지아, 지원, 육군, 프러시아 - 바르샤바
러시아: 육군, 바르샤바, 대기 / 육군, 바르샤바 - 실레지아

- 지원하는 부대가 쫓겨나면 지원이 차단된다. 다른 부대를 지원하라는 명령을 받은 부대가 어떤 지역(지원을 받는 지역 포함)으로부터의 공격으로 인해 쫓겨나면 지원이 차단된다. 지원을 받으려던 부대는 지원을 받지 못한다.

그림 16에서 독일이 지원 대상인 바르샤바에서 공격을 받으므로 지원이 차단되지 않는다. 지원을 차단하려면 공격만으로는 안 되고, 바르샤바에 있는 군대가 실레지아의 군대를 쫓아내야 한다.

그림 16



독일: 육군, 프러시아 - 바르샤바 / 육군, 실레지아, 지원, 육군, 프러시아 - 바르샤바
러시아: 육군, 바르샤바 - 실레지아

그림 17에서 프러시아에서 오는 러시아군이 실레지아의 독일군을 몰아낸다. 실레지아군의 지원이 차단되고 베를린의 독일군과 발트해의 러시아 해군이 교착 상태가 된다.

그림 17



독일: 해군, 베를린 - 프러시아 / 육군, 실레지아, 지원, 육군, 베를린 - 프러시아
러시아: 육군, 프러시아 - 실레지아 / 육군, 바르샤바, 지원, 육군, 프러시아 - 실레지아 / 해군, 발트해 - 프러시아

- 한 지역 쫓겨난 부대도 다른 지원을 차단할 수 있다. 한 지역 쫓겨난 부대도 교착 상태를 일으킬 수 있고, 쫓겨났더라도 지원을 차단할 수 있다. 지원 대상 지역에서는 쫓겨나지 않는다. (지원을 받고 있더라도 쫓겨난 부대는 자신을 쫓아낸 지역에 아무 영향도 주지 않는다.)

그림 18에서 뮌헨의 독일군은 러시아의 공격으로 쫓겨나지만

실레지아의 러시아군의 지원을 차단할 수 있다. 이것은
 프러시아의 러시아군이 베를린으로 들어가는 것을 막는다.

그림 18



독일: 육군, 베를린 - 대기 / 육군, 뮌헨 - 실레지아
 러시아: 육군, 프러시아 - 베를린 / 육군, 실레지아, 지원, 육군,
 프러시아 - 베를린 / 육군, 보헤미아 - 뮌헨 / 육군, 티롤리아,
 지원, 육군, 보헤미아 - 뮌헨

주: 복잡한 상황에서는 먼저 어떤 지원을 차단할지 결정한다.
 이것이 결정되면 명령을 실행하기가 더 쉬워진다.

호송 명령

해상 지역 하나를 건너 육군 호송

해상 지역(해안 지역이 아님)에 있는 해군은 인접 해안 지역에
 있는 육군을 그 해상 지역에서 인접한 다른 해안 지역으로
 옮길 수 있다. 이렇게 하려면 육군에게 목표 지역으로
 이동하라는 명령과 해군에게 그 육군을 호송하라는 명령을
 내려야 한다.

해군이 해군을 호송할 수는 없다.

호송 명령 기술

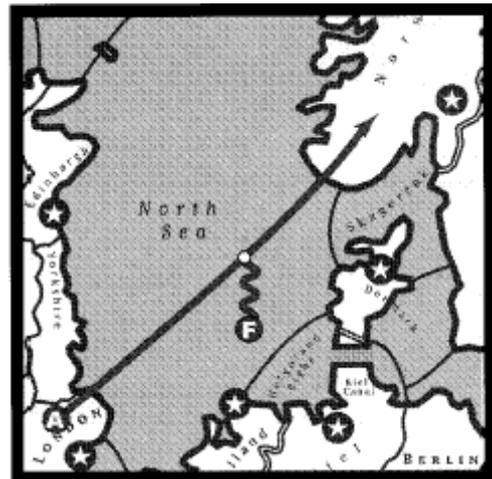
지원시에 '지원'이라고 적듯이, 호송 명령을 쓸 때는
 '호송'이라고 표시한다. 다음은 호송 명령의 예이다.
 육군, 양카라 - 세바스토폴 / 해군, 흑해, 호송, 육군, 양카라 -
 세바스토폴

한 차례에 한 해군은 한 육군만 호송할 수 있다. 해군에게
 내리는 명령에는 육군이 현 위치와 목적지가 모두 포함되어야
 한다. 지원 명령과 마찬가지로, 호송 명령은 호송할 육군에게
 내린 명령과 일치해야 한다. 예를 들어, 루마니아의 육군에게
 아르메니아로 가라는 명령을 내리고 양카라에 호송 명령을
 내린다면, 호송 명령은 실패하고 군대는 루마니아에 그대로
 남는다.

주: 해안 지역(콘스탄티노플, 덴마크, 킬 포함)에 있는 해군은
 호송할 수 없다.

그림 19에서 북해의 해군은 런던의 육군을 노르웨이로
 호송한다.

그림 19



영국: 육군, 런던 - 노르웨이 / 해군, 북해, 호송, 육군, 런던 -
 노르웨이

지원은 호송할 수 없음

육군만 호송할 수 있다. 지원을 호송을 통해 다른 부대로 나를 수는 없다. 예를 들어 아래에서 굵게 써진 명령은 규칙에 어긋나며 완전히 실패한 것이다.

영국: 육군, 피카르디, 브레스트 / 육군, 런던, 지원, 육군,
피카르디 - 브레스트 / 해군, 영국 해협, 호송, 육군,
런던 해협, 지원, 육군, 피카르디 - 브레스트

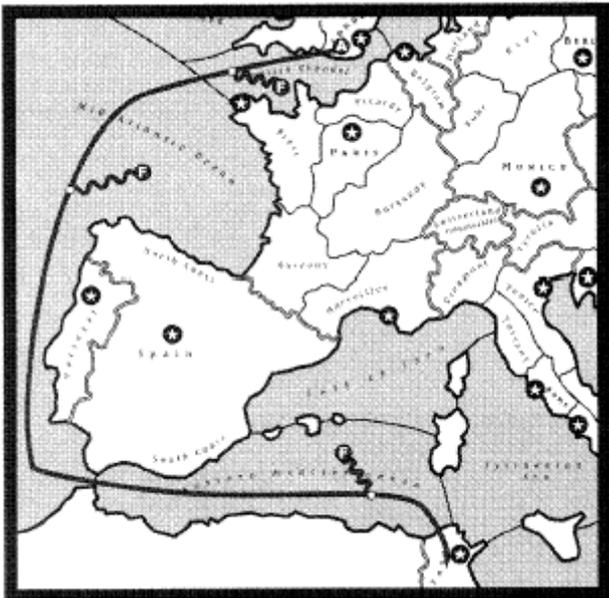
프랑스: 해군, 브레스트 - 대기

여러 해상 지역을 건너 육군 호송

해군들이 연결된 여러 지역을 점령하고 있다면, 한 번에 이 해상 지역을 모두 통과해 이 연결망에서 마지막 해군과 인접한 해안 지역에 상륙할 수 있다.

그림 20에서 런던에서 출발한 영국군은 프랑스의 도움을 받아 한 번에 튀니스로 이동한다.

그림 20



영국: 육군, 런던 - 튀니스 / 해군, 영국 해협, 호송, 육군, 런던 - 튀니스 / 해군, 중대서양, 호송, 육군, 런던 - 튀니스
 프랑스: 해군, 서대서양, 호송, 영국군, 런던 - 튀니스

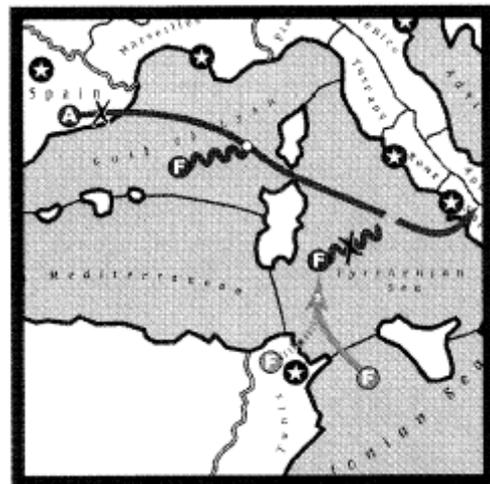
호송 방해

- 호송시 해군이 쫓겨나면 호송에 실패한다. 호송 명령을 받은 해군이 그 라운드에 쫓겨나면, 호송하려던 육군은 원래 지역에 남는다. 호송중인 해군을 공격했을 때 해군이 쫓겨나지 않으면 호송에는 아무 영향이 없다.
- 호송으로 인하여 호송한 육군이 목적지에서 교착 상태를 일으키면 그 육군은 원래 지역에 남는다. 호송한 육군이 목적지에 도착하였을 때 다른 부대와 교착 상태가 되어서 그곳에 머무를 수 없다면 호송한 군대는 원래 해안 지역에 남아야 한다(원래 지역이 성공적인 공격을 받았다면 그곳에서 쫓겨날 수도 있다). 육군이 목적지에서 교착 상태가 되지 않도록 지원을 받을 수 있다.

주: 이 규칙서에서 실패한 호송 명령의 예는 쫓겨난 해군을 표시하기 위해 밑줄이 그어져 있다. 호송망의 다른 해군에는 밑줄이 그어져 있지 않다.

그림 21에서 타이레니안해의 해군이 쫓겨나서 프랑스군은 스페인에서 나폴리로 갈 수 없다.

그림 21



프랑스: 육군, 스페인 - 나폴리 / 해군, 리옹만, 호송, 육군, 스페인 - 나폴리 / 해군, 타이레니안해, 호송, 육군, 스페인 - 나폴리
 이탈리아: 해군, 이오니아해 - 타이레니안해 / 해군, 튀니스, 지원, 해군, 이오니아해 - 타이레니안해

드문 경우와 복잡한 상황

대개 상황에서는 위 규칙으로 해결된다. 그러나 약간의 예외와 드문 상황이 일어날 수 있다. 아래에 그 설명이 있다.

스스로 쫓아냄

예기치 못한 결과로 그렇게 되었다더라도, 자기 자신의 부대를 쫓아내거나 쫓아내는 것을 지원할 수는 없다. 이렇게 된 경우에 명령이 규칙에 어긋난 것이라면 무효가 된다. 그러나 교착 상태를 만들려는 이유 등으로 이런 명령을 쓸 수도 있다. 이후에 몇 가지 예가 더 나와 있다.

그림 22에서 마르세유군의 지원을 받는 파리의 프랑스군은 버건디에 있는 자신의 부대를 쫓아낼 수 없다.

그림 22



프랑스: 육군, 파리 - 버건디 / 육군, 마르세유, 지원, 육군, 파리 - 버건디 / 육군, 버건디 - 대기

그림 23에서 파리의 프랑스군은 루르의 독일군에게 지원을 받고 있지만 버건디에 있는 자신의 부대를 쫓아낼 수 없다.

그림 23



프랑스: 육군, 파리 - 버건디 / 육군, 버건디 - 마르세유
 독일: 육군, 루르, 지원, 프랑스군, 파리 - 버건디
 이탈리아: 육군, 마르세유 - 버건디

그림 24에서 파리의 프랑스군의 지원을 받는 루르의 독일군은 버건디에 있는 프랑스군을 쫓아낼 수 없다. 왜냐하면 프랑스가 자기 자신의 부대를 쫓아내는 데 지원할 수 없기 때문이다. 그러나 만약 독일이 자신의 공격을 지원한다면(뮌헨에서), 버건디에 있는 프랑스군은 쫓겨날 것이다.

그림 24



독일: 육군, 루르 - 버건디 / 육군, 뮌헨 - 대기
 프랑스: 육군, 파리, 지원, 독일군, 루르 - 버건디 / 육군, 버건디 - 대기

그림 25에서 뮌헨의 독일군은 티롤리아의 오스트리아군과 교착

상태가 되므로 두 부대 다 이동할 수 없다. 루르와 실레지아의 독일군이 뮌헨으로 이동하여 교착 상태를 만들려 한다. 그러나 보헤미아의 오스트리아군이 교착하게도 실레지아에서 뮌헨으로 가는 독일 부대를 지원한다. 대개의 경우, 이렇게 실레지아에서 뮌헨으로 가는 지원을 받는 부대는 루르에서의 지원을 받지 않는 공격에서 이긴다. 그러나 이 결과로 독일은 자신의 부대를 쫓아내야 하므로 이동이 실패한다.

그림 25



독일: 육군, 뮌헨 - 티롤리아 / 육군, 루르 - 뮌헨 / 육군, 실레지아 - 뮌헨
 오스트리아: 육군, 티롤리아 - 뮌헨 / 육군, 보헤미아, 지원, 독일군, 실레지아 - 뮌헨

다음 예는 교착 상태를 만들기 위해 스스로 쫓겨날 명령을 적은 예를 보여준다. 이것은 때때로 좋은 방어 행동이다.

그림 26에서 영국은 자신의 부대를 쫓아낼 수 없지만, 이 부대의 덴마크에 대한 지원 받은 공격은 같은 지역에서 지원 받은 러시아의 공격을 교착 상태로 만드는 데 필요하다.

그림 26



영국: 해군, 덴마크 - 킬 / 해군, 북해 - 덴마크 / 해군, 헬골란드만, 지원, 해군, 북해 - 덴마크
 러시아: 육군, 베를린 - 킬 / 해군, 스카게락 - 덴마크 / 해군, 발트해, 지원, 해군, 스카게락 - 덴마크

스스로 교착 상태 만들

자신의 부대를 쫓아낼 수 없는 반면, 같은 힘의 두 부대에게 같은 지역으로 가라는 명령을 내려 교착 상태를 만들 수 있다. 이것은 두 부대로 세 지역의 통제권을 유지하기 위해 자주 사용한다. 그러나 두 부대 중 한 부대가 더 많은 지원을 받고 있다면 공격에 성공한다.

그림 27에서 오스트리아 플레이어는 두 개 부대로 부다페스트를 비워 놓은 채 세르비아, 부다페스트, 빈을 통제하려 한다. 그러나 '육군, 세르비아 - 부다페스트' 이동 명령이 러시아의 기대치 못한 지원 때문에 성공해 버린다. 오스트리아군이 부다페스트에 있었다면 자신의 부대를 쫓아내게 되므로 명령이 성공하지 못했을 것이다. 지원이 자국에서 왔건 다른 국가에서 왔건 간에 이동은 성공한다.

그림 27



오스트리아: 육군, 세르비아 - 부다페스트 / 육군, 빈 - 부다페스트
 러시아: 육군, 갈리시아, 지원, 오스트리아군, 세르비아 - 부다페스트

자기 부대에게 지원 차단

자신의 부대에 대한 공격으로 지원이 차단되지 않는다. 이 규칙은 스스로 쫓아냄 규칙과 같다. 자국 부대를 쫓아낼 수도 없고 자국 부대에 대한 지원을 차단할 수도 없다.

호송을 통한 장소 맞바꿈

하나나 둘 모두가 호송되면 두 부대의 장소를 맞바꿀 수 있다. 이것은 앞서 '호송의 이용을 제외하고는 부대의 장소를 맞바꿀 수 없다'고 설명했듯이, 맞바꾸기 금지 규칙의 예외이다.

그림 28에서는 모든 이동이 성공한다.

그림 28



영국: 육군, 런던 - 벨기에 / 해군, 북해, 호송, 육군, 런던 - 벨기에
 프랑스: 육군, 벨기에 - 런던 / 해군, 영국 해협, 호송, 육군, 벨기에 - 런던

지상 경로와 호송 경로

드문 경우, 지상이나 호송 경로를 통해 군대가 목적지에 도착할 수 있도록 명령이 적혀 있을 수 있다. 이때는 다음과 같이 한다.

- 호송하는 해군 중 하나라도 이 군대의 소유자 것이라면, 호송을 이용한다. 지상 경로는 무시한다.
- 호송하는 해군 중에 이 군대의 소유자 것이 하나도 없다면, 지상 경로를 이용한다. 그러나 이동 명령에 '호송을 거쳐'라고 적었다면 이 호송 경로를 이용할 수 있다.

이것은 다른 국가가 군대를 피어서 다른 방향으로 호송해 버리는 것을 막는다.

호송 경로가 둘 이상일 때

호송 경로가 하나라도 열려 있다면 호송 경로를 바꿔가면서 목적지로 이동할 수 있다. 군대를 목적지로 호송할 때 둘 이상의 경로를 이용할 수 있도록 명령에 적을 수 있다. 명령에 적힌 모든 경로가 막히지 않았다면 이 군대는 이동에 방해를 받지 않는다.

그림 29에서 런던의 군대는 호송 경로가 두 개이다. 이 중 하나만 막혀 있으므로 영국군은 벨기에에 상륙한다.

그림 29



영국: 육군, 런던 - 벨기에 / 해군, 영국 해협, 호송, 육군, 런던 - 벨기에 / 해군, 북해, 호송, 육군, 런던 - 벨기에
 프랑스: 해군, 브레스트 - 영국 해협 / 해군, 아일랜드해, 지원, 해군, 브레스트 - 영국 해협

호송을 통한 공격은 특정 지원을 차단하지 않는다.
 호송되는 군대는 호송에 필요한 해군에 대한 공격을 지원하는
 부대의 지원을 차단할 수 없다. 이것은 교묘하고 드문
 상황이지만, 이 규칙(예로는 그림 30)이 없다면 역설적 상황이
 일어날 수 있다.

아래 명령에서 프랑스는 자신의 군대가 나폴리에 있는 해군의
 지원을 차단한다고 주장하여 쫓겨나려는 호송 해군을 보호하려
 할 수 있다. (프랑스는 '지원을 제공하는 부대가 공격을 받는
 지역을 제외한 다른 지역에서 공격을 받으면 지원이
 차단된다'는 규칙을 내세울 것이다.) 이탈리아는 해군이
 쫓겨나면 호송로가 끊겨서 군대가 지원을 차단하려 나폴리에
 도착할 수 없다고 주장할 수 있다. (이탈리아는 '호송시 해군이
 쫓겨나면 호송이 실패한다'는 규칙을 내세울 것이다.) 두
 규칙이 모순되므로 위의 새 규칙이 우선한다. 따라서, 호송로는
 막히지 않고 지원은 차단되지 않는다.

그림 30



프랑스: 육군, 튀니스 - 나폴리 / 해군, 타이레니안해, 호송,
 육군, 튀니스 - 나폴리
 이탈리아: 해군, 이오니아해 - 타이레니안해 / 해군, 나폴리,
 지원, 해군, 이오니아 - 타이레니안해

더 특수한 두 가지 상황

다음 두 가지 복잡한 예는 여러 호송로의 이용과 호송 공격
 규칙에 관련된다. 이런 상황의 드물고 거의 일어나지 않는다.
 그러나 이런 경우의 규칙은 다음과 같다.

성공적인 호송 경로가 하나라도 있는 군대는, 다른 호송 경로의
 해군에 대한 공격을 시도하려는 도착 지역에 있는 부대가
 제공하는 지원을 차단할 수 있다. 성공적인 호송 경로가 하나
 있다면, 실패하는 군대는 목적지에 있는 부대가 제공하는 지원을
 차단할 수 있다. (지원을 제공하는 부대가 지원을 받는 지역을
 제외한 다른 지역에서 공격을 받으면 지원이 차단된다.) 그림
 31에서 프랑스는 두 경로 중 하나를 통해 나폴리로 이동할 수
 있도록 명령을 쓴다. 튀니스에서 이동하는 것은
 실패하지만(나폴리의 해군과 교착 상태가 되므로), 이 해군이
 이오니아해를 거치는 성공적인 호송 경로를 끊지 않으므로 이
 해군의 지원을 차단할 수 있다. 따라서 로마에 있는 해군은
 타이레니안해에 있는 해군과 교착 상태를 일으킨다.

그림 31



프랑스: 육군, 튀니스 - 나폴리 / 해군, 타이레니안해, 호송, 육군,
 튀니스 - 나폴리 / 해군, 이오니아해, 호송, 육군, 튀니스 - 나폴리
 이탈리아: 해군, 로마 - 타이레니안해 / 해군, 나폴리, 지원, 해군,
 로마 - 타이레니안해

그림 32에서 나폴리에 있는 해군은 튀니스에서 호송된 군대와
 아폴리아의 군대에 밀려 쫓겨난다. 튀니스에서 오는 군대는
 이오니아해를 거쳐 나폴리로 갈 수 있으므로, 나폴리에 있는
 해군은 최종적으로 군대를 호송한 해군에 대한 공격을 지원할 수
 없고, 이 지원은 차단된다.

주: 이탈리아 명령을 취소하면, 타이레니안해에 있는 해군은
 쫓겨나고 나폴리에 있는 해군은 타이레니안해로 이동할 수 있다.

그림 32



프랑스: 육군, 튀니스 - 나폴리 / 해군, 타이레니안해, 호송, 육군,
 튀니스 - 나폴리 / 해군, 이오니아해, 호송, 육군, 튀니스 - 나폴리
 / 육군, 아폴리아, 지원, 육군, 튀니스 - 나폴리
 이탈리아: 해군, 로마 - 타이레니안해 / 해군, 나폴리, 지원, 해군,
 로마 - 타이레니안해

3. 명령 실행 단계

모든 명령을 공개하고 읽은 후, 플레이어들(또는 게임마스터)은 모든 충돌 상황을 해결해야 한다. 결과는 이동 성공, 이동 실패, 교착 상태, 퇴각, 해산으로 나타난다. 다음 두 단계에서 설명하는 대로 게임판에 있는 부대를 옮기고 제거한다.

4. 퇴각과 해산 단계

모든 명령을 공개하고 읽고 이동하고 실행한 후, 쫓겨난(패배한) 부대는 퇴각해야 한다. 다른 명령처럼 퇴각 명령도 동시에 적고 동시에 공개한다. 퇴각 명령 전에는 외교나 회의를 하지 않으며 각자 알아서 처리한다.

쫓겨난 부대는 다른 부대가 없는 인접 지역으로 이동할 때처럼 퇴각해야 한다. 퇴각으로 적 지역 깊이 들어갈 수 있다.

다음 지역으로는 퇴각할 수 없다.

- 점령된 지역
- 공격자가 출발해온 지역
- 그 라운드에 교착 상황으로 인해 비게 된 지역

퇴각할 수 있는 지역이 없다면, 쫓겨난 부대는 즉시 해산하여 게임판에서 제거한다.

퇴각 명령 기술

두 부대 이상이 퇴각해야 한다면, 관련된 플레이어들은 퇴각 지역을 즉시 적는다(의논 없이). 다음에 동시에 퇴각 명령을 공개한다. 퇴각은 호송하거나 지원할 수 없다. 각자 쫓겨난 부대가 있는 지역과 퇴각할 지역을 적는다.

해산

두 부대 이상이 같은 지역으로 퇴각하라는 명령을 받았다면, 이들 모두 해산해야 한다. 필요한 퇴각 명령을 내리는 데 실패하면, 그 부대는 해산한다. 퇴각 대신 자발적으로 부대를 해산시킬 수도 있다.

5. 부대 가감 단계(가을 라운드 후)

병참 중심지 통제

가을 라운드 후마다, 각자 자신이 통제하는 병참 중심지 수를 확인한다. 가을 라운드가 끝난 후에 병참 중심지에 자신의 부대가 있으면 병참 중심지를 통제하고 있는 것이다.

병참 중심지의 통제권을 얻으면, 가을 라운드 마지막에 다른 플레이어가 그 병참 중심지에 없다면, 병참 중심지를 비워도 통제권은 그대로 갖고 있다. 부대가 봄 라운드에 병참 중심지로 이동한 다음 같은 해의 가을 라운드에 그곳을 빠져 나오면 병참 중심지 소유권은 변하지 않는다. 요약하면, 매 가을 라운드(퇴각을 포함) 마지막에 자신의 병참 중심지가 비어 있거나 자신의 부대가 있다면 통제권을 유지한다.

부대 수 조정

가을 라운드(퇴각 포함) 마지막에 자신이 통제하는 병참 중심지 수와 일치하도록 자신의 부대를 조정한다. 그 결과 일부 부대를 해산시키거나(그 해에 병참 중심지를 잃음) 새 부대를 놓을 수 있다(그 해에 병참 중심지를 얻음).

퇴각과 마찬가지로 어떤 종류의 토론이나 외교 없이, 얻고 잃는 부대를 적은 다음 동시에 공개한다.

해산

부대보다 병참 중심지 수가 적다면, 남은 부대는 해산시켜야 한다(소유자가 해산할 부대를 고름).

배치

병참 중심지 수가 부대보다 많다면, 아직 통제중인 자국 내에 있는 미점령된 병참 중심지마다 새 부대를 하나씩 놓을 수 있다. 자국 밖에 있는 병참 중심지에는 부대를 놓을 수 없다.

예: 프랑스 플레이어는 게임 내내 파리, 브레스트, 마르세유에만 부대를 놓을 수 있다. 그러나 마르세유가 이탈리아 통제하에 있고 브레스트에 프랑스 부대가 있다면, 프랑스 플레이어는 이번 라운드에 아무리 많은 병참 중심지를 통제하고 있더라도 파리에만 부대를 놓을 수 있다. 프랑스 플레이어가 브레스트를 비우고 마르세유 통제권을 되찾으면 다음 가을 라운드 후에 부대 세 개를 놓을 수 있다(그 라운드에도 그만큼 병참 중심지를 통제하고 있다면).

부대 배치의 추가 규칙

- 내륙의 병참 중심지 한 곳마다 한 부대만 놓을 수 있다.
- 해안의 병참 중심지에 부대를 놓을 때는 부대 배치 명령에 해군인지 육군인지 명시되어 있어야 한다. 러시아가 세인트 페터스부르크에 군대를 놓는다면, 러시아 플레이어는 북부 해안인지 남부 해안인지도 명시해야 한다.
- 자국 내의 모든 병참 중심지에 자신의(또는 다른 플레이어의) 부대가 있다면, 그 가을 라운드에는 부대를 놓을 수 없다. 가을에 새 부대를 놓으려면 자국 내의 병참 중심지 일부는 비워두어야 함을 기억한다.
- 자국 내의 모든 병참 기지를 잃더라도 자신이 통제하는 남은 부대로 계속 싸울 수 있다. 이 경우 자국 병참 기지를 되찾고 가을 라운드 끝에 통제권을 유지하고 있을 때까지는 새 부대를 놓을 수 없다.
- 어떤 이유(대개 외교적 이유)로든 원한다면 부대를 놓지 않을 수도 있다.

부대 배치와 해산 기술

어떤 부대를 해산시키고 어떤 부대를 자국 병참 중심지에 놓을지 적는다. 이 명령은 외교나 의논을 하지 않고 적은 다음 동시에 공개한다. 애매하거나 유효하지 않은 명령은 무시한다.

시간 관리

본 게임 시간을 네 시간 정도로 제한하는 것도 좋다. 외교 협상 후에 명령을 적는 시간은 5분을 넘지 않도록 한다. 명령 기술과 발표, 이동과 퇴각, 퇴각 중과 퇴각 후, 부대 조정 중에는 외교와 다른 대화가 허락되지 않는다.

처음 게임하는 사람이 있다면 다른 플레이어에게서 최소한 30분 정도 설명을 듣도록 한다. 다음에 게임을 시작하기 전에 처음 게임하는 사람이 게임에 익숙해지도록 몇 번 시연을 해 보도록 한다.

사회 혼란

게임에서 빠지거나 봄이나 가을 라운드에 명령을 제출하지 않으면 자신의 정부가 붕괴한 것으로 간주한다. 자신의 부대는 그대로 제자리에 두지만, 이들은 서로 지원할 수 없다. 이 부대는 쫓겨나면 해산한다. 국기를 세우기 위한 새 부대는 없다.

사회 혼란 중에 있는 국가가 부대를 제거해야 할 때는, 그 국가에서 가장 멀리 있는 부대를 제거한다. 같은 거리에 있다면 해군을 먼저 제거하고, 다음에 부대가 위치한 지역 이름 글자의 알파벳 순서대로 제거한다.

사람이 많아서 게임에서 빠진 플레이어를 누군가가 대신할 수 있다면 좋다. 게임을 시작하기 전에 어떤 방식을 따를지 결정한다.

게임 변형 방법

6명 이하가 게임한다면 다음 변형 규칙을 사용한다.

6인: 이탈리아를 제거한다. 이탈리아 부대는 그 자리에서 방어하지만 서로 지원하지는 않는다. 다른 플레이어가 이탈리아 부대를 지원할 수는 있다. 이탈리아 부대는 퇴각해야 할 때 해산한다.

5인: 이탈리아와 독일을 제거한다(위에 이탈리아에 대해 설명한 대로).

4인: 한 플레이어는 영국, 다른 세 명은 오스트리아/프랑스, 독일/터키, 이탈리아/러시아로 두 국가씩 맡는다.

3인: 한 플레이어는 영국/독일/오스트리아, 두 번째 플레이어는 러시아/이탈리아, 마지막 플레이어는 프랑스/터키를 맡는다.

2인: 이 게임에서는 1차 세계 대전 시뮬레이션으로서 진행할 수 있다. 한 명은 영국/프랑스/러시아를, 다른 한 명은 오스트리아/독일/터키를 맡는다. 이탈리아는 중립이며 이탈리아 지역에는 들어갈 수 없다. 게임은 1914년부터 시작한다.

1914년 가을에서 부대 조정을 하기 전에 동전 던지기를 한다. 1915년 봄에 이탈리아는 여기서 이긴 사람 편이 된다. 먼저 병참 중심지 24곳을 통제하면 승리한다. 이것은 이 규칙을 처음 배우는 사람들도 즐길만하다.

2, 3, 4인 게임에서 한 명이 여러 국가를 맡고 있더라도, 병참 중심지 소유권은 국가별로 계산한다. 일반 규칙대로, 부대 조정도 각국이 가진 병참 중심지 수에 따라 국가별로 처리해야 한다.

명령 처리에 도움을 줄 22가지 규칙

이 규칙 목록은 명령 실행과 게임 진행의 논쟁을 해결하는 데 도움을 줄 것이다. 아래 목록으로 문제 해결이 불가능하다면 규칙서에서 더 자세한 설명과 예시를 보도록 한다.

1. 모든 부대는 힘이 같다.
2. 한 번에 한 지역에는 한 부대만 있을 수 있다.
3. 같은 지역을 힘이 같은 여러 부대가 점령하려 하면 이들 부대 모두 자신의 원래 지역에 남는다.
4. 교착 상황에서 교착 상황이 일어난 지역에 원래부터 있던 부대는 쫓겨나지 않는다.
5. 이동하지 않는 부대는 다른 부대의 이동을 막을 수 있다.
6. 호송을 이용하지 않는 한 부대의 위치를 맞바꿀 수 없다.
7. 서로 직접 위치를 맞바꾸지 않는다면 한 번에 세 개 이상의 부대가 서로 자리를 교환할 수 있다.
8. 이동 명령을 받지 않은 부대는 자신이 있는 지역이 언급된 지원 명령의 지원만 받을 수 있다.
9. 이동 명령을 받은 부대는 자신의 출발과 도착 지역이 모두 언급된 지원 명령의 지원만 받을 수 있다.
10. 쫓겨난 부대도 쫓아낸 지역과 다른 지역에서 교착 상태를 일으킬 수 있다.
11. 쫓겨난 부대는 지원을 받고 있더라도 자신을 쫓아낸 지역에 아무 영향을 주지 않는다.
12. 예기치 못한 것일지라도, 자기 자신의 부대를 쫓아내거나 쫓아내는 것을 지원할 수 없다.
13. 지원을 제공하는 부대가 지원을 받는 지역을 제외한 지역에서 공격을 받으면 지원이 차단된다.
14. 지원을 제공하는 부대가 쫓겨나면 지원이 차단된다.
15. 한 지역 쫓겨난 부대는 계속 다른 지원을 차단할 수 있다.
16. 자기 자신의 부대에 대한 공격은 지원을 차단하지 않는다.
17. 호송에 필요한 부대가 쫓겨나면 호송이 실패한다.
18. 호송으로 인해 호송된 군대가 목적지에서 교착 상태를 일으키면, 그 군대는 원래 지역에 남는다.
19. 두 부대 중 하나나 둘 모두가 호송을 통해 이동한다면, 두 부대가 곧바로 위치를 맞바꿀 수 있다(이것은 6번 규칙에 대한 예외).
20. 군대가 여러 호송 경로를 이용할 때 호송 경로 중 하나라도 열린 상태로 남아 있다면 목적지에 도착할 수 있다.
21. 호송된 군대는 호송에 필요한 해군에 대한 공격을 지원하는 부대의 지원을 차단하지 않는다. (이것은 13번 규칙보다 우선함.)
22. 성공적인 호송 경로가 하나라도 있는 군대는 호송로의 해군에 대한 공격을 지원하는 목적지에 있는 부대의 지원을 차단한다. (이것은 21번 규칙보다 우선함.)