

BLOCKADE RUNNER

개관 : 플레이어들은 시민 전쟁 중, 남부의 내외부로 화물을 운송해 최대한 돈을 많이 벌려고 합니다. 각 플레이어는 상품의 접근성, 가장 높은 시장 가격, 새로운 배 건설을 위해 경쟁합니다. 배가 도난 당하지 않도록 하고, 잠재적인 이득이 되는 위험을 감수하는 데 있어서 조심스럽게 결정해야 합니다.

게임의 준비 : 보드의 상품 칸을 일치하는 마커로 채웁니다. : 면(흰색), 담배(갈색), 전쟁 물자(빨간색), 암시장 상품(검은색). 시간 트랙의 1861에 마커를 놓습니다. 가격 마커를 해당하는 표에 알맞게 놓습니다. : 면은 10에, 담배는 16에, 암시장은 20에 놓습니다. 각 플레이어는 색깔을 선택합니다. 어느 한 플레이어가 통제하는 모든 배는 자기 색깔의 굴뚝을 받고, 턴 순서 트랙의 이들 배의 위치는 자기 색깔의 마커로 표시합니다.

각 플레이어는 플레이어의 수에 따라 돈, 배, 액션 카드를 받습니다. :

플레이어	받는 돈	배 속력 / 수송력	받는 카드
6	\$ 5.000	2/2, 3/1	3
5	\$ 6.000	2/2, 3/1	4
4	\$ 8.000	2/2, 3/1, 2/1	4
3	\$10.000	2/2, 3/1, 3/1, 2/1	5
2	\$15.000	2/3, 2/2, 3/1, 3/1, 2/1	6



무작위로 시작 플레이어를 정한 후, 시계방향 순으로, 각 플레이어들은 한 번에 자신의 배 중 1개를 교대로 놓습니다. 배는 보드의 항구 중 아무 데나 놓을 수 있습니다(남군의 본토나나 연안의 항구). 이로써 게임의 준비는 끝납니다.

첫 번째 턴에 전쟁 물자가 이전 턴에 수송되었다고 가정하고, 북군(Union) 액션을 수행합니다(카드 7장, 항구 습격 1번). 1861년에는 내지의 도시가 점령되지 않으며, 외해(外海) 소함대(High Seas Squadron)도 존재하지 않습니다.

도시 점령 토큰



봉쇄 토큰



봉쇄 카드

게임의 진행 : 게임은 5년으로 구성됩니다. 매년 다음 순서로 게임을 진행합니다. :

1. 북군 액션
2. 상품 관리
3. 턴 순서 결정
4. 플레이어의 턴



1. 북군 액션 : 북군 액션은 4가지 페이즈로 구성됩니다. : 봉쇄, 항구 습격, 내지 도시 점령, 외해 소함대. 봉쇄, 항구 습격, 내지 도시 점령의 격렬도(Severity)는 이전 턴에 플레이어가 수송한 전쟁 물자의 수에 따라 결정됩니다. 전쟁 물자가 많이 수송될수록, 북군 액션의 격렬도는 낮아집니다.

a) 봉쇄 : 수송된 전쟁 물자의 총합을 계산한 후, 보드의 전쟁 활동표(War Effort Chart)를 참조합니다. 기본적으로 북군 봉쇄 더미에서 카드 12장을 받습니다(보통 이보다 적게 받습니다.). 수송된 전쟁 물자의 수에 따라 받는 카드가 감소됩니다. 봉쇄시 받는 마지막 카드는 항구 습격을 위해 따로 놓습니다(3쪽의 "항구 습격" 참조).

예시 : 1864년, 모든 플레이어가 수송한 전쟁 물자는 13개입니다. 이에 해당하는 전쟁 활동표는 -7입니다. 따라서 봉쇄 카드를 5장 받습니다($12 - 7 = 5$). 처음 네 항구(네 장의 카드)의 봉쇄는 각각 1씩 증가합니다. 마지막 카드는 항구 습격을 위해 따로 놓습니다.



받은 도시 카드의 북군 봉쇄 등급이 각각 1만큼씩 증가합니다(따로 놓은 카드 제외). 봉쇄 등급이 6이라면, 연맹 항구의 방어력을 1만큼 감소합니다. 이때 최초 등급보다 낮아질 수는 없습니다.

b) 항구 습격 : 이전 카드로 선택한 도시(전쟁 활동표에 따라)에 대해, 북군 봉쇄 등급을 2만큼 증가시킵니다. 이렇게 하여 결정된 새로운 등급이 남군 항구 방어 등급과 같더나 보다 크다면, 해당 항구는 닫힙니다. 이번 턴에 봉쇄된 항구가 없다면, 항구는 습격 당하지 않습니다. 그렇지 않다면, 최소한 항구 하나가 습격 당합니다. 이 항구에 존재하는 모든 배는 즉시 봉쇄 회피 굴림을 해야 합니다(5쪽의 "이동" 참조). 이후 기본 속도로 무료로 1번 이동합니다. 이 해상 구역에 배를 갖고 있는 플레이어가 여러 명이라면, 턴 순서대로 이동합니다. 모든 배가 해상 구역에서 이동한 후, 봉쇄 토큰을 도시 점령 토큰으로 교체한 후, 이를 도시에 놓습니다. 이 도시에 남은 모든 상품은 버리고, 남군 방어력에 영향을 미치는 모든 것을 버립니다. 이 도시 카드를 북군 봉쇄 더미에서 제거합니다. 이 도시를 통해 상품을 수송할 수 없습니다. 이제부터 모든 배는 이 해상 구역을 통해 이동할 수 있지만, 여기서 멈출 수는 없습니다.

예시 : 이전 봉쇄 페이즈에 따로 놓은 카드(이 경우, Charleston)에서 항구 습격이 발생합니다. 현재 봉쇄 등급은 2이며, 방어력은 4입니다. 항구 습격으로 봉쇄 등급이 4가 됩니다. 봉쇄 등급과 방어력이 같으므로, 이 도시는 점령됩니다. 배를 가진 모든 플레이어는 이 봉쇄를 회피하기 위해 주사위를 굴려야 합니다. 플레이어들은 턴 순서대로 주사위를 굴려 자신의 배를 어디로 보낼지 결정합니다. 플레이어들이 원한다면, 자신의 배를 최고 속도, 기본 속도로 이동하거나 다른 봉쇄로 회피할 수 있습니다. 4자리 봉쇄 토큰을 제거하고, 도시 점령 토큰을 Charleston에 놓고, 남은 상품을 모두 제거합니다. 도움말 : 이 경우, 빈 배인 Advance 는 기본 속도(4)에 1을 더합니다(5쪽의 "이동" 참조).



c) 내지 도시 점령 : 전쟁 활동표를 참고하여 도시가 1~2개 점령되었는지 확인합니다. 각 도시에 대해 내지 도시 점령에 대한 주사위를 2개씩 굴립니다. 표시된 도시에 도시 점령 토큰을 놓고, 이 도시에 있는 모든 상품을 버립니다. 이제 이 도시를 통해 상품을 수송할 수 없습니다. 어떤 눈금이 나오든 도시는 닫힙니다. ; 주사위를 굴리려는 도시가 이미 닫혀 있다면, 다른 도시에 대해 주사위를 굴립니다.

d) 외해 소함대 : 1862년부터, 외해 소함대에 대해 주사위를 1개 굴린 후, 외해 소함대(1짜리 봉쇄 토큰)를 해당하는 해상 구역에 놓습니다. 다음 턴에 회피를 위해, 해당 해상 구역 안으로 이동하거나, 밖으로 이동하거나, 이곳을 통해 이동하는 각 배에 대해 주사위를 1개 굴립니다.

2. 상품 관리 : 첫 번째 턴을 제외하고, 암시장 상품, 담배, 면의 가격이 1칸씩 인상됩니다. 이전 턴에 이러한 상품이 수송되지 않았다면, 가격을 2칸 인상합니다. 점령된 도시에 있는 칸을 제외하고, 모든 상품 칸에 상품을 다시 채웁니다.



Turn Order					
1	2	3	4	5	6

3. 턴 순서 결정 : 플레이어의 턴 순서는 보드의 턴 순서 트랙에 해당하는 색깔의 마커로 표시됩니다. 플레이어들은 수송력이 낮은 순서대로 턴 순서가 결정됩니다. 수송력이 같다면, 돈이 적은 플레이어의 순서가 먼저입니다. 그래도 동률이라면, 무작위로 결정합니다(이러한 경우는 보통 북군 액션에 배를 일은 플레이어가 아무도 없을 때 발생합니다.).

4. 플레이어의 턴 : 플레이어들은 자신의 턴에 다음 4가지 액션을 수행합니다(이전 턴에 가장 많은 전쟁 물자를 수송한 사람은 5가지를 수행합니다. 5쪽 참조). 한 액션을 여러 번 수행할 수도 있으며, 액션의 수행 순서는 관계없습니다. 모든 플레이어가 턴을 마친 후, 시간 트랙의 마커를 다음 년도로 이동합니다.

a) 선적 : 이 액션을 수행한 배는 상품을 적재합니다. 상품을 적재할 때, 면은 1,000달러, 담배는 4,000달러, 암시장 상품은 5,000달러를 지불합니다. 전쟁 물자는 무료입니다. 배에는 수송력 이상 상품을 적재할 수 없습니다. 내지에 있는 상품을 적재할 때는 추가로 선로(Rail) 액션을 수행해야 합니다(7쪽의 선로 상품" 참조).

b) 하선 : 이 액션을 수행하는 배는 상품을 하선합니다. 면과 담배는 어떤 연안항(닻으로 표시된 것)에서든 하선할 수 있습니다. 암시장 상품 및 전쟁 물자는 남군의 어떤 본토항에서도든 하선할 수 있습니다. 판매된 암시장 상품, 면, 담배는 판매된 상품 칸(Commodities Sold Box)에 놓습니다. 한 상품 칸이 가득 찰 때마다, 이 상품을 모두 제거하고, 가격이 1칸 하락합니다. 플레이어들은 하선 액션을 수행하여, 같은 종류의 상품을 같은 가격으로 판매합니다. 상품표의 모든 단위는 1,000달러입니다.

예시 : 존의 배(Robert E. Lee)는 담배 1개, 면 2개를 싣고 Havana에 도착합니다. 판매된 담배 칸은 비어 있으며, 가격은 16달러입니다. 그는 담배 1개를 16달러에 판매하고, 담배 마커를 판매된 담배 칸에 놓습니다. 판매된 면 칸 중 빈 칸이 2개 있으며, 가격은 12달러입니다. 그는 24달러를 받고, 면 마커 3개를 공급처에 놓고, 판매된 면 칸에는 빈 칸이 하나뿐입니다. 면의 가격은 10달러가 되었습니다.

전쟁 물자를 하선할 때, 이를 해당 플레이어의 턴 순서 마커 옆에 있는 수송된 전쟁 물자(War Goods Delivered) 칸에 놓고, 1개당 1,000달러를 받습니다. 턴을 종료할 때, 전쟁 물자를 가장 많이 수송한 플레이어는, 다음 턴에 액션을 1가지 더 수행합니다. 하나 이상의 전쟁 물자에 대해 동물이 발생하면, 모두 추가로 액션을 1번 더 수행합니다. 배가 전쟁 물자보다 암시장 상품을 더 많이 수송 했다면, 남군 정부에 뇌물이 수수된 것이며, 이 배에 있는 암시장 상품을 현재 시가보다 5,000달러 싼 가격으로 판매합니다.

c) 이동 : 모든 배를 한 번에 하나씩 해당 배의 속력으로 이동합니다. 배가 북군에 의해 봉쇄된 구역에서 이동을 시작한다면, 회피 굴림을 합니다. 이 배가 턴을 진행하면서, 북군이 봉쇄한 구역으로 진입하면, 진입할 때마다 회피 굴림을 합니다. 화물이 없는 배는 이동 및 봉쇄 회피에 있어서 속도가 1만큼 증가합니다. 이동하지 않는 배는 봉쇄 회피 굴림을 하지 않아도 됩니다.

봉쇄 회피 굴림을 할 때, 배의 총 등급을 더합니다. 배의 속도, 남군항의 방어력, 회피에 영향을 줄 수 있는 카드를 포함하여 계산하고, 배에 화물이 없다면, 1을 추가로 더합니다. 이 수치에서 북군 봉쇄의 등급을 뺀 후, 주사위 2개를 굴립니다. 이렇게 두 주사위의 눈금이 모두 최종 수치보다 크다면, 배는 포획되어, 배에 있는 상품을 포함해 파괴됩니다. 이 배와 관련된 선장 및 선원도 모두 상실 합니다. 화물이 있는 배를 이동할 때는 주사위를 굴리기 전에, 이 배의 소유자는 속도를 1만큼 증가시키기 위해 화물을 버릴 수 있습니다.

예시 : 존은 자신의 배인 Lizzie를 Galveston으로 이동하려 합니다. 존의 배는 전쟁 물자 2개를 실고 있으며, 선장이 타고 있습니다. Galveston에 있는 남군항의 방어력은 2이며, 북군 봉쇄 등급도 2입니다. 존은 배의 속도 3(기본 2 + 선장 1)과 남군항의 방어력 2를 더한 후, 봉쇄 등급 2를 빼서 최종 수치는 3이 됩니다. 둘 중 하나는 3 이하가 나오길 바라며 주사위 2개를 굴립니다. 2와 7이 나왔습니다. 존은 안도의 한숨을 쉽니다.



d) 액션 카드 사용 : 액션 카드 1장을 사용해, 그 효과를 적용한 후, 카드 1장을 받습니다. 카드를 사용한 후, 보드의 항구 방어 기금(Port Defense Fund)에 5,000달러를 기부합니다. 카드를 1장 사용한 후, 플레이어는 자신의 소지금을 항구 방어 기금에 기부하여, 기금의 일정 금액을 항구를 강화하는 데 사용할 수 있습니다. 이 액션의 가격은 보드의 항구 방어 비용(Port Defense Cost) 칸에 나와 있으며, 단위는 1,000달러입니다. 항구 방어 단계는 한 번에 1단계씩만 강화합니다. 항구 방어 기금에 남은 돈은 그대로 남고, 다음에 카드를 사용하는 플레이어가 이를 사용할 수 있습니다. 항구 강화 기금이나 액션 카드를 사용으로 방어력이 강화된 항구를 표시하려면, 강화된 수치의 항구 방어 토큰을 해당 항구 방어 아이콘의 위에 놓습니다. 항구의 방어력은 6을 초과할 수 없습니다. 연안항의 방어력은 강화할 수 없습니다.

예시 : 좀 더 쉽게 회피하기 위해, 존은 Ironclad 카드를 사용하여 봉쇄 등급을 1만큼 낮춥니다. 또한 그는 이 카드에서 5,000달러를 자신의 소지금 10,000달러와 함께 Galveston 항구의 방어력을 3만큼 강화했습니다.

액션 카드



카드에 나와 있는 효과를 적용하는 대신 5,000달러를 항구 강화 기금에 기부할 수 있습니다. 이를 기본적으로 기부할 수 있는 금액 5,000달러에 추가해 최고 10,000달러까지 기부할 수 있습니다.

플레이어들은 언제든지 카드를 교환할 수 있지만, 카드와 카드로 교환해야 합니다. 플레이어들은 항상 동일한 수의 카드를 갖고 있습니다.

e) 배 경매 : 배 하나를 선택하여 그 배에 나와 있는 금액을 시작으로, 다른 플레이들과 함께 시계방향 순으로 경매를 진행합니다. 플레이어가 패스하면, 더 이상 해당 배의 경매에 참가할 수 없습니다. 경매에 승리하면, 해당 플레이어는 즉시 이 배를 아무 항구에나 배치해야 합니다. 경매를 시작한 플레이어가 경매에 패하면, 새로운 배를 경매에 입찰할 수 있습니다. 경매를 시작한 플레이어가 경매에 승리하거나, 더 이상 다른 배를 입찰하지 않는다면, 경매 라운드는 종료됩니다. 경매에 한 번 승리한 플레이어는 더 이상 경매에 참가할 수 없습니다.



최소 입찰 금액



f) 선로 상품 : 이번 턴에 선적 액션 하나를 사용해, 다른 도시에 있는 상품을 가져올 수 있습니다. 북군에 점령된 도시를 통해 상품을 수송할 수 있습니다. 상품을 선로로 수송할 때, 상품 가격과 상품이 수송되는 도시 사이의 섹션마다 1,000달러를 지불합니다. 그리고 상품을 배에 선적합니다.

게임의 승리 : 마지막 턴이 종료되었을 때, 소지금과 자신이 갖고 있는 배의 금액을 모두 합해 돈이 가장 많은 사람이 승리합니다. 동률이 발생하면, 수송력이 더 높은 사람이 승리하고, 그래도 동률이면, 속도의 총합이 가장 큰 플레이어가 승리합니다(선장과 선원 포함). 그래도 동률이면, 게임은 무승부입니다.

예의 및 제한사항 : 플레이어들은 서로 협상할 수는 있지만, 현금을 주고 받아서는 안됩니다. 협상은 반드시 비밀로 합니다. 협상은 보통 카드의 교환, 특정 카드 사용에 대한 합의, 특정 플레이어에게 도움이 될 수 있는 항구 방어 기금의 사용 등입니다. 플레이어의 소지금은 공개입니다. 플레이어가 자신의 배를 모두 상실하면, 그는 가장싼 배와 5,000달러를 받습니다.

공여자 :

Jessie Norden
Orlando Villagran
Nick Bonamy
Andrew Post
Jacob Simon
Timmy Wong
Cory O'Brien

참고문헌 :

Knox, Dudley - *A History of the United States Navy*
Time-Life Books - *The Blockade Runners and Raiders*
Gragg, Rod - *Confederate Goliath*
Bergeron, Arthur W. Jr. - *Confederate Mobile*
Eisenachmi & Newman - *The Civil War an American Likid*
Detzer, David - *Allegiance*
McPherson, James - *Battle Cry of Freedom*

역사적 배경

시민 전쟁은 첫 번째 산업 전쟁으로서, 우리는 이를 통해 최초의 군사적 선로 이용, 전화, 대포, 머신건, 지뢰, 망원 기능자, 기관총, 금속 단약통 등을 개발했다. 해군 영역에서는, 둑과 증기력 사이의 세대교체가 완벽하게 이루어졌으며, 철갑함의 대중화, 잠수함의 최초 사용 등의 성과가 있었다.

아나콘다 작전은 육지에 있는 군사력을 바탕으로 하여 해군 요새를 이용해 남군이 고안했다. 3,500마일에 이르는 해안선, 10군데의 주요 항구, 180개의 작은 만의 보호를 위해 막대한 인력과 엄청난 물자가 필요했다. 비록 봉쇄가 완벽하게 밀항선들을 막지는 못했지만, 북부 캐롤리나의 Wilmington에 있는 Fisher항에 대한 두 번째 공격으로 남부에 남은 가장 중요한 항구를 1865년 1월에 봉쇄했다.

남부 농업 경제의 본질은 대부분의 전쟁 물자를 유럽에서 수입해야 힘을 의미했다. 봉쇄로 인한 가장 큰 영향은 막대한 전쟁 물자의 부족뿐만 아니라 정치적, 사회적, 경제적 고립에 있었다(전쟁 후, 물가폭등의 불가피함).

봉쇄는 분명 직접적인 공격은 아니었다. 많은 남군 순양함이 악랄한 것은(선박 257척을 포획한 것이라든가 북군 중 수승력의 5%를 잠식시킨 것) 북군 수승업체 사이에 불균형적인 두려움을 야기했고, 이는 또다시 보험료의 수직 상승을 야기했다. 결과적으로, 많은 배들이 영국과 다른 유럽 상인에게 판매되었으며, 미국은 국민 총생산에 비교하여 엄청난 수송 손실을 맛봐야 했다. 이로써 수송료가 경쟁 국가들에게로 들어갔으며, 이 병리는 제2차 세계대전 때까지 치유되지 못했다.

남부 정부는 이를 농작물 수확으로 해결하려 했지만, 테레빈유와 담배는 유럽에서도 수요가 있었다. 산업혁명의 주요 경쟁력은 영국 면직물 산업이었으며, 이는 주로 남부의 면화로 충당하고 있었다. 남부의 승리에 대한 희망은 영국이 자국의 이익을 위해 면직물 산업의 보호에 간여하는 것, 또는 최소한 북군과의 교역을 막아주는 데 달려있었다. 하지만 북군의 외교적 수완이 훌륭하여 그러한 지원은 현실화되지 못했다. 그들은 전쟁을 원치 않았기 때문에, 영국은 다른 차원을 찾아야 했고, 이집트와 인도의 농장주들이 이득을 보았다.

군사적으로 남부는 해군력 증강에 몰두했고, 이를 위해 잠갑함 20척과 잠수함 2 척을 생산했다. Virginia와 Monitor간의 유명한 전투는 Virginia의 Cumberland에서의 폴락으로 귀결됐고, 의회와 미국 호위함 3척의 추가 파괴는 Pearl Harbor의 전까지 미국 해군에 있어서 최악의 재앙이었다.

용기와 의무는 길고 긴 5년 전쟁 동안 양 진영의 구실점이었지만, 북부의 우세함은 끝까지 유지되었다. 남부는 밀항선 1,500척을 상실한 반면(비록 이 수치가 남부 항구들 사이의 교역이 부풀려진 것이기는 하지만), 8,500척은 지켜냈다. 비록 이러한 밀항선의 기술과 용감함이 위대한 물질적 발명을 이뤄냈지만, 남부의 사기에 대한 이들의 효과가 훨씬 위대했으며, 전세계의 가장 강력했던 봉쇄로부터 살아남은 건 북군의 군사적 우위에 대한 저항의 상징으로 남아있다.

끊임없는 추격전에서 살아남으며, 밀항선들이 달빛 아래 안개에서 모습을 드러내길 기다리며, 혹독한 열기, 추위, 폭풍 등을 견뎌준 미국 해군들에게 경의를 표합니다...

DESIGN BY:
PATRICK AND ALEX STEVENS
NUMBSKULL GAMES © 2010
all rights reserved
5900 MERIDIAN STREET
LOS ANGELES CA. 90042
WWW.NUMBSKULLGAMES.COM

