

DAWN OF THE EVENSTAR

The Second Cold War, 1991-?



Game Design
Hikado Miyako

目录

1. 介绍	1
2. 配件	1
3. 游戏准备	3
4. 游戏流程	4
5. 出牌	5
6. 行动	6
7. 事件	8
8. 俄罗斯历史条、科技竞赛条	8
9. 社会和经济状态、外交和区域安全状态	10
10. 计分和胜利	11



1.0 介绍

1991年，北方的红色巨熊苏联轰然倒塌，笼罩在世界上半个世纪之久的阴云已经散去，曾经雄踞欧洲半壁江山的鲜红旗帜先后在冷战末期被蓝旗替换下来，美国成为了最后的胜利者……吗？

永不飘落的星条旗似乎已经征服了这个星球的每一个角落，美国作为唯一的超级大国势不可挡。然而，反美国帝国主义的旗帜并没有倒下，蛰伏的反美志士正伺机而动，准备揭竿而起。来自东方的猛虎也正在慢慢地苏醒，它正准备接替苏联的旗帜，将共产主义道路继续下去。苏联虽然已成为教科书上的注释，可遗存下来位于废墟中的俄罗斯，正舔舐着伤口等待时机。欧洲和世界其它地区的人民都受够了被美国的摆布，渴望着和平与独立自主……中国，作为新兴崛起的大国，即将威胁美国在世界的霸权地位，甚至比苏联更加地极具威胁性。中国与反美力量达成了微妙的同盟，将对美国的霸主地位进行新的挑战。很快，整个世界还没来得及喘息，一场新冲突的威胁又席卷而来了。合作，竞争，对抗，冲突，战争！一切皆有可能！间谍，政客，学者，军人，叛徒，这群人也深陷对抗的泥潭！是老霸权的新黎明？还是反抗者的春天？命运的钟声已然敲响，谋士的阴谋也随之迫近，来吧，让巨兽在舞台上决斗！

《晨曦暮星》这个双人游戏模拟了美中争霸的历史，当中充满了阴谋诡计的角力和零星飘落的战火。整个世界就是这两大巨头与反美力量角力相争的舞台，目的都是创造所谓的安全世界以承载各自的意识形态和生活方式。本游戏始于苏联解体的1991年，一个超级大国站在顶峰，而另一个超级大国正从低谷中缓慢崛起。而它的走向和终局，尽在你的手中！

《晨曦暮星》的基本系统继承了《冷战热斗》。事件牌覆盖了一系列大量的历史事件，从海湾战争和苏联解体，到911事件和美国反恐战争，到台海危机和俄乌战争等其他类似的意外，将世界引向全面战争毁灭的边缘。游戏子系统包括维护国内的社会与经济秩序，成为引发内战或经济崩盘而结束游戏的可能性之一。请不要忘记国家的根本，社会

稳定与经济发展才是国家的基石，建设好你的祖国，然后将手伸向整个世界。

游戏规则由编号章节组成，同时一些章节再细分成子章节（例如，2.1和2.2）。在规则书多处，你会见到指向其他相关规则章节和子章节参考帮助阅读的标识。

2.0 配件

一套完整的《晨曦暮星》游戏包括以下配件：

- 一份 24 英寸 x 43 英寸 游戏地图
- 一本规则书
- 许多算子和标志物
- ? 张牌
- 2 个 6 面骰

2.1 游戏地图

2.1.1 地图划分为五个区域：欧洲、亚洲、拉美、非洲和中东。一个区域由一系列地缘政治紧密相联的国家组成，通常地理位置相近。欧洲包含一个子区域——前苏联国家；亚洲也包括一个子区域——东南亚。

其中，中亚诸国既属于亚洲也属于前苏联国家（注意不属于欧洲）。同一区域的国家，它们在地图上的背景颜色相同。子区域存在相近颜色的阴影。

EUROPE	
Presence.....	3
Domination....	7
Control.....	9

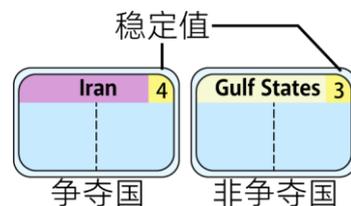
Fmr. USSR States

设计笔记：尽管在地理学上并不准确，但出于政治原因，利比亚和埃及被包含在中东地区，加拿大、土耳其、格鲁吉亚/阿塞拜疆和亚美尼亚被包含在欧洲地区。

2.1.2 任何事件、规则、行动或牌上提到的“欧洲”或“亚洲”都包括相关的子区域。

2.1.3 地图上的每个区块表示一个国家、地区或国家集团（为简便起见，后面统称国家）。每个国家存在一个稳定值，表示该国家总体的稳定、独立程度和国力。印度是一个特殊国家，该国没有稳定值（见 2.1.8.4）。

2.1.4 争夺国。大多数国家的名字都是白色，但由于争夺国在计分（见 11.1）时的规则会与普通国家不同，所以它们的国名是高亮的紫色，以便辨认。



2.1.5 非调整阵营国家：游戏开始时，印度和台湾是非调整阵营国家，而游戏过程时有些卡牌的事件会将一些国家变为非调整阵营国家。这些国家格子下方有叉型图案 ⊗。它们和普通国家有一样的规则，区别仅在于它们不能作为调整阵营（见 6.2）的目标国（见 6.2.8）。

2.1.6 地图上有两个区块分别表示美国和中国的位置。它们不会受到影响力标志物的作用，但在发生事件和调整阵营（见 6.2.4）时，它们会被认为“与目标国家相邻”。

2.1.7 一个国家跟所有与其连接的国家相邻。国家通过地图上的粗黑、细黑、红线相连。细黑线表示一个区域内的连接。红色虚线表示不同区域的两个国家间的连接。粗黑线表示国家和超级大国之间的连接。

*设计笔记：*所谓的相邻反映的并不只是地理状况。许多国家拥有地理上的边界，但在游戏中并无线连接。这并不是地图的错误，而是游戏机制的一部分，也体现了当时的政治状态。



2.1.8 控制国家：地图上的任意国家仅存在两种状态：

- 被一种势力控制
- 双方均不控制

2.1.8.1 当一个国家满足以下所有条件，视为**美国控制**：

- 该国的美国影响力点数大于等于该国的稳定值；
- 该国的美国影响力减去该国的中国影响力的差值为正，且大于等于该国的稳定值。

*例子：*为了控制以色列（稳定值 4），美国玩家必须放置至少 4 点美国影响力在以色列，而且必须在以色列比中国玩家多至少 4 点美国影响力。

2.1.8.2 当一个国家满足以下所有条件，视为**中国控制**：

- 该国的中国影响力点数大于等于该国的稳定值；
- 该国的中国影响力减去该国的美国影响力的差值为正，且大于等于该国的稳定值。

2.1.8.3 当一个国家满足以下所有条件，视为**反美控制**：

- 该国至少存在一点反美影响力。
- 中国未控制此国家。

*设计笔记：*中国影响力被视为中国经济影响力，而不是政治上的影响力。有反美影响力的国家视为被中国控制只是游戏机制的简化，并不代表该国真的被中国政治上的控制。

*例子：*为了控制伊朗（稳定值 4），中国玩家必须放置至少 4 点中国影响力在伊朗，而且必须在伊朗比美国玩家多至少 4 点中国影响力；或者中国玩家必须放置至少 1 点反美影响力在伊朗，让反美控制伊朗，从而避免美国控制伊朗

2.1.8.3 卡牌效果的“中国控制”：如果卡牌上涉及“中国控制的¹国家”，则包括中国控制和反美控制。

2.1.8.4 控制台湾：台湾可以存在反美影响，但无论如何，台湾不会处于反美控制。

*设计笔记：*当考虑到台湾地区的时候，中国影响力不被视为经济影响力，而是政治影响力，代表了中国政府实现国家统一的目标。

2.1.8.5 控制印度：印度是一个没有稳定值的国家，任何玩家只要在该国的本国影响力点数超过其对手在该国的对方影响力点数就可以控制印度。

*设计笔记：*印度没有稳定值并不代表印度是一个政权不稳定的国家，没有稳定值是为了模拟印度在外交政策上的孤立以及左右逢源。

*例子：*为了控制印度（无稳定值），美国玩家必须放置比中国玩家更多的美国影响力。所以当印度拥有 2 点美国影响力和 1 点中国影响力的时候，美国控制印度。

2.1.8.6 反美影响力 当该国的美国影响力减少，但减少的美国影响力不足以满足应减少的需求时，不足的数值改为放置等量的反美影响力（例如：调整阵营、俄罗斯历史条效果（见 8.1）或事件）或者通过事件效果直接放置反美影响力。当该国的美国影响力或反美影响力变为 0 时，该国不会放置美国影响力或反美影响力。

*设计笔记：*拥有反美影响力的国家代表了那些反对美国霸权以及反对美国的政治与文化影响的国家。反美影响力数值的大小，代表了该国反美的程度。

2.2 卡牌

2.2.1 基础牌

2.2.1.1 游戏中共有 7 张基础牌。每张牌包括一个行动值、一个时期标志、一个事件标题和事件描述。行动值用星星表示，行动值的数值等于星星的数目。仅有计分牌上标有“不能持有此牌”，它们必须在抽到手牌的同一回合之内打出，即在回合中 G. 行动轮 结束时，手牌中不得存在计分牌，否则对应玩家输掉游戏。若双方同时持有，则均输

掉游戏。

2.2.1.2 每张牌身都有不同的颜色，标志着哪个超级大国与此事件有关：

- 红色的牌只与中国有关
- 蓝色的牌只与美国有关
- 黑色的牌与双方都有关

2.2.1.3 每张牌的右上角都有不同的时期标志，标志着这张牌进入游戏的时期。分别为：

- E：代表早期
- M：代表中期
- L：代表晚期

2.2.1.4 基础牌可以用两种方式使用，作为事件或者行动。

2.2.1.5 事件标题右边存在星号的卡牌作为事件使用后，将被永久移出游戏。

2.2.1.6 事件标题右边存在无限标志的卡牌作为事件使用后，公开放在地图旁双方玩家均可看到的位置，以提醒这些牌的事件效果，直到它们的事件被取消(或者游戏结束)。



2.2.1.7 弃牌（并非永久移出游戏）在抽牌堆旁边正面向上放成一堆弃牌堆

2.2.2 历史事件牌

2.2.2.1 游戏中共有？张历史事件牌。每张牌包括一个事件标题、一个时期标志和4种不同的事件描述。

2.2.2.2 所有历史事件牌使用后，永久移出游戏。

2.2.3 修正牌

2.2.3.1 游戏中共有4种修正牌，每种修正牌2张，总共8张修正牌，双方各4张。每张牌包括一个效果标题、效果描述和代价描述。

2.2.3.2 修正牌只能在历史事件阶段打出。

2.2.3.3 这4种修正牌的效果与代价分别是：

- **0修正**：无效果。
- **+1/-1修正**：历史事件掷骰+1/-1修正，-1本方持有的外汇储备。
- **+2/-2修正**：历史事件掷骰+1/-1修正，-2本方持有的外汇储备。
- **反制修正**：对方打出的修正牌效果失效，-1本方持有的外汇储备。

2.3 标志物

游戏中包含了多种用以协助游戏进行的标志物。



2.3.1 外汇储备标志：外汇储备标志（\$）代表了一个国家政府的可用外汇。

设计笔记：可用外汇并不严格代表了一个国家的经济状况，而是抽象地展示了一个国家政府当时的拥有的外汇资源。

3.0 游戏准备

3.1 中国玩家首先开始部署起始的影响力标志，他先向下列位置放入总共13点**中国影响力**标志：朝鲜4点，越南1点，老挝/柬埔寨1点，巴基斯坦2点，苏丹/南苏丹1点，坦桑尼亚1点，安哥拉1点，阿尔及利亚1点，古巴1点。然后向下列位置放入总共24点**反美影响力**标志：朝鲜3点，越南1点，缅甸1点，伊朗3点，伊拉克3点，叙利亚3点，利比亚3点，苏丹/南苏丹2点，塞尔维亚2点，古巴3点。

3.2 美国玩家其次开始部署起始的影响力标志，他向下列位置放入总共62点**美国影响力**标志：日本2点，韩国3点，台湾3点，菲律宾2点，泰国1点，马来西亚1点，新加坡1点，印度尼西亚1点，澳大利亚4点，印度1点，巴基斯坦1点，沙特阿拉伯3点，以色列4点，埃及2点，刚果民主共和国1点，尼日利亚1点，南非2点，英国4点，比荷卢1点，法国2点，德国2点，葡萄牙/西班牙1点，意大利1点，斯堪的纳维亚诸国1点，波罗的海诸国1点，波兰1点，加拿大4点，土耳其1点，中美洲诸国1点，尼加拉瓜1点，海地/多米尼加共和国1点，巴拿马2

点，哥伦比亚 1 点，委内瑞拉 1 点，巴西 1 点，阿根廷 1 点，智利 1 点。

3.3 将美国的社会标志放在社会状态条上“8”的格里，将中国的社会标志放在社会状态条上“6”的格里。将美国的经济标志放在经济状态条上“8”的格里，将中国的经济标志放在经济状态条上“6”的格里。把回合标志放在回合标记条的“1”的格里。把俄罗斯历史标志放在俄罗斯历史条的“苏联解体”格里。把中国和美国的科技竞赛标志分别放在科技竞赛条的中国和美国的开始格。把外交状态标志放在外交状态条上“3”的格里。把区域安全状态标志的标志放在区域安全状态条上“3”的格里。将计数器分别给两个玩家，将计数调到“0”的位置。

3.4 每个玩家发 4 张修正牌。将游戏早期的历史事件牌分为中国牌堆和美国牌堆，将“南方之旅”和“重建欧洲秩序”两张牌拿出来，这两张牌必定作为在第一回合触发的历史事件。随后将历史事件牌的早期中国牌堆和美国牌堆洗牌。接着按照游戏流程规则进行历史事件阶段（见 4.6.D）。

3.5 将游戏早期基础牌洗好，在发牌阶段每个玩家将手牌补充至 9 张。

3.6 将 5 张额外的计分牌洗好，放在地图旁备用。

3.7 每个玩家发 2 个外汇储备标志。

4.0 游戏流程

4.1 《晨曦暮星》共有 11 回合。每回合代表三到五年的时间，每个玩家一般可以出 8 张左右的基础牌。每个回合的 E. 发牌阶段，每个玩家从牌堆中将手牌补充至 9 张。在第 4 回合开始时，将游戏中期牌洗入抽牌堆，在第 9 回合开始时，将游戏后期牌洗入抽牌堆。

4.2 在游戏开始时，将游戏早期的历史事件牌分为中国牌堆和美国牌堆，将“南方之旅”和“重建欧洲秩序”两张牌拿出来，这两张牌将会在第一回合触发。将“普京上任总统”取出备用。随后将历史事件牌的早期中国牌堆和美国牌堆洗牌。在第 4 回合开始时，将游戏中期的历史事件牌分为中国牌堆和美国牌堆，随后将历史事件牌的中期中国牌堆和美国牌堆洗牌。在第 9 回合开始时，将游戏后期的历史事件牌分为中国牌堆和美国牌堆，随后将历史事件牌的后期中国牌堆和美国牌堆洗牌。

4.3 现阶段玩家是指目前正在进行其行动轮的玩家。

4.4 当抽牌堆不存在任何牌时，立刻将所有弃牌重洗，组成新的抽牌堆。

4.5 当从游戏早期进入中期，或从游戏中期进入游戏后期时，不应把弃牌加入抽牌堆——而是把对应的中期或后期基础牌加入现有抽牌堆，然后重洗抽牌堆。被忽略的弃牌暂时留在弃牌堆里，在下次重洗时加入抽牌堆。

4.6 《晨曦暮星》的一个回合由以下部分组成：

- A. 改善外交状态和区域安全状态
- B. 检查俄乌战争事件
- C. 检查社会/经济状态
- D. 历史事件阶段
- E. 发牌
- F. 头条阶段
- G. 行动轮
- H. 经济阶段
- I. 抽计分牌（第 3 回合后）
- J. 回合标志前移
- K. 最终计分（第 11 回合后）

A. 改善外交状态：如果外交状态等级低于 3，外交状态+1。如果区域安全状态等级低于 3，区域安全状态+1。

B. 检查俄罗斯历史事件：如果俄乌战争事件激活，确定美国本回合需要在乌克兰放置多少影响力（可以在俄罗斯历史条的“俄乌战争”格的旁边放相应数字的美国影响力标志来提醒）。

C. 检查社会/经济状态：检查美国和中国当前的社会和经济状态所处位置。根据当前社会状态格子下方的文字提示来确定美国和中国玩家本回合的发牌数量、特殊能力。根据当前美国和中国的经济状态数值来确定本回合双方玩家可进行改善社会或经济状态行动的次数，并在改善社会或经济状态尝试条上放置相应位置的标志（见 6.3.2）。

D. 历史事件阶段：第一回合时，首先将“南方之旅”和“重建欧洲秩序”两张历史事件牌找出。每个时期仅使用该时期的历史事件牌，将每个时期的历史事件牌分成中国牌堆和美国牌堆。每个回合需要从中国牌堆和美国牌堆各抽 1 张历史事件牌。先执行美国历史事件牌，随后再执行中国历史事件牌。每张历史事件牌掷骰前，双方玩家同时打出 1 张修正牌来调整随后的历史事件掷骰。当双方玩家打出修正牌后，随后进行历史事件掷骰，每个玩家掷骰对应本方阵营的历史事件牌。掷骰需要加上修正牌的调整值，掷骰结果决定历史事件牌的效果。2 张历史事件牌都执行效果以后，将 2 张历史事件牌移除。

• 第一回合在执行完“南方之旅”和“重建欧洲秩序”后，还需要分别从中国历史事件牌堆和美国历史事件牌堆里抽1张历史事件牌并执行。

• “南方之旅”、“重建欧洲秩序”和“普京上任总统”不能**使用修正牌修正掷骰**。

• 历史事件牌中提到在某个区域或者国家放置影响力的时候，涉及反美影响力或中国影响力的时候，中国玩家选择如何放置；涉及美国影响力的时候，美国玩家选择如何放置。

• 历史事件牌中提到在某个区域或者国家减少或移除影响力的时候，如果是涉及中国影响力的时候，美国玩家选择如何减少；如果是涉及美国影响力的时候，中国玩家选择如何减少。

E. 发牌：每个玩家根据当前的社会状态补充至对应手牌上限。

F. 头条阶段：每个玩家**必须**从手中选择一张牌。当两人同时展示所选的基本牌。这两张牌被称为“头条牌”，牌上的行动值被称为头条值。比较头条值，数值较大的一张牌先作为事件生效，然后另一张牌作为事件生效。如果出现数值相同，**中国**一方打出的头条事件先生效。

• 计分牌可以用在头条阶段。然而，它们头条值视为零(0)如果头条牌均为计分牌，则**中国**的计分牌先生效。

注意：如果玩家在头条阶段打出了一张对方的事件牌，由他的对手执行事件所描述的内容，如同这张牌是由他自己打出的一样。

G. 行动轮：每个回合双方各有7个行动轮，玩家轮流执行各自的行动轮，每个行动轮双方必须打出一张卡牌。美国玩家总是先行动，然后才是中国玩家。每张牌上所需求的所有行动都执行完毕后，才能轮到下一个玩家出牌。处于自己的行动轮中的玩家被称为“现阶段玩家”。

• 通常情况下，在所有行动轮结束时，玩家手中应该还剩一张牌。这张牌被称为“余牌”，可以在后面的回合里使用。计分牌决不能成为余牌。

• 如果一个玩家没有足够的牌来进行本回合的所有行动轮，那么，他跳过他的行动轮，然后对手进行行动轮。

H. 经济阶段：经济阶段分为以下4个步骤：

• **获得外汇储备标志：**每个玩家根据当前各自的经济状态格子所在的区域获得相应的外汇储备标志。

• **提升经济状态：**每个玩家可以花费经济状态所处位置对应的外汇储备（带有向上箭头）来提升本国的经济状态1级。

• **降低经济/社会状态：**每个玩家的经济状态降低1级，然后如果某个玩家的经济状态小于4级，则他的社会状态也要降低1级。

• **执行经济状态效果：**每个玩家根据当前格子的经济状态格子所在的区域执行相应的效果。

I. 抽计分牌：第四回合开始，玩家从备用的5张计分牌（亚洲、欧洲、中东、非洲、拉美）牌库中抽取1张计分牌，并执行计分。使用过后的计分牌移除游戏。

J. 回合标志前移：将回合标志移到下一回合的位置。如果现在已经是第3回合结束，则将中期基础牌洗入抽牌堆。如果现在是第7回合结束，则将后期基础牌洗入抽牌堆。

K. 最终计分：在第11回合结束时，按照计分规则中的描述进行最终计分。

5.0 出牌

5.1 基础牌可以以两种方式之一打出：作为事件或者行动。通常玩家们在行动轮全部结束后手里应该还持有一张牌。玩家在自己的行动轮里不能选择不出牌，也不能弃牌来放弃自己的行动轮。每次**出牌前**，每个玩家还可以使用**外汇储备对当前游戏局势进行影响**。

5.2 涉及你对手的事件：如果一个玩家将一张牌作为行动打出，而牌上的事件只与他的对手有关，**该事件仍然发生**（而且如果该牌的事件标题上有星号，也要在使用后移出游戏）。

注意：如果玩家打出了一张触发对方事件的牌，你的对手依然执行事件所描述的内容，如同这张牌是由他自己打出的一样。

• 总是由现阶段玩家决定，是在行动执行**之前或之后**发生相应的事件。

• 如果一张牌触发了对手的事件，同时使得**俄罗斯历史条前移**1格，此时先由现阶段玩家决定是在行动执行之前或之后发生相应的事件，然后再执行俄罗斯历史条的效果。如果这张牌触发了本方的事件，同时使得俄罗斯历史条前移1格，此时也**最后才执行俄罗斯历史条的效果**。

• 如果一张牌触发了对手的事件，但由于一张作为先决条

件的牌尚未打出，或者事件的描述条件还没有满足，从而导致该事件无法发生。在这种情况下，有星号(*)的牌进入弃牌堆，并不从游戏中移出。

- 如果一张牌触发了对手的事件，但该事件被另一张撤销事件的牌禁止这一事件的发生，则这张牌只提供行动点数，不触发事件。

- 如果一张牌触发了对手的事件，但事件没有任何效果，该事件仍然视作已经发生过。如果上面有星号(*)，仍然要被移出游戏。

5.3 如果作为事件打出的一张牌要求再打出或弃掉另一张特定数值的牌，数值更大的牌总是可以满足该要求。

5.4 如果一个事件强制玩家弃掉某张牌，则被弃掉的牌上的事件不被执行。**本规则对计分牌也有效。**

5.5 除了规则 9.1.4 中所述的例外，如果牌上内容与基本规则有冲突，则以牌上内容为准。

5.6 当卡牌提到增加或减少本方或对方的影响力时，**反美影响力不会被视作中国方的影响力**，除非牌上有特别注明为反美影响力。并且如果在存在反美影响力的国家增加美国影响力，则优先移除**对应数量的反美影响力**，不足则放置美国影响力。

5.7 如果一张牌标明了“打出此牌(无论事件或行动)”，那么这张牌无论是作为事件或者行动打出，后续的说明都强制会发生。

5.8 使用外汇储备：每次出牌前可以使用外汇储备对游戏进行影响。共有 3 种方式使用外汇储备：

- **中国玩家独有：**花费 3 外汇储备来推动俄罗斯条前移 1 格。俄罗斯条前移 1 格后，格子的效果将在玩家执行完行动或事件(包括对方玩家的事件)后生效。

- **美国玩家独有：**花费等同于美国的科技竞赛条下一格标有的外汇储备价格的外汇储备来推动美国的科技竞赛标志前移 1 格，美国的科技竞赛标志前移 1 格后，格子的效果将在玩家执行行动或事件(包括对方玩家的事件)前生效。

- **双方玩家共有：**花费 2 外汇储备，提升外交状态 1 个等级，一次性可以花费超过 2 外汇储备来提升多个外交状态等级。

此外，外汇储备的使用方式还有：

- 在经济阶段，花费外汇储备**提升经济**

- 在历史事件阶段，花费外汇储备应用**修正牌**的效果

6.0 行动

游戏共有如下行动：

- 放置影响力标志，
- 调整阵营掷骰，
- 改善社会或经济状态，
- 科技竞赛/内部破坏，
- 贸易对抗。

如果一张牌作为行动打出，则该玩家必须使用所有的行动点数执行上述行动之一。

6.1 放置影响力标志

6.1.1 每次放置 1 点影响力标志。但是只能在现阶段玩家的行动轮开始时，在**已经有本方标志的国家或与其相邻的国家**，或者是**与己方大国相连接**的国家放置本方影响力标志。

注意：上述描述存在例外，通过事件的影响放置的标志不受上述描述的限制，除非牌面上特别指明。本方的控制国家的本方影响力亮面向上，反之暗面向上。

- 对于中国玩家来说，**反美影响力不视为本方标志**，只有中国影响力标志才会被中国玩家视为本方标志。

- 中国玩家**不能以上述放置影响力标志方式直接放置反美影响力**，只能通过调整阵营掷骰(见 6.2)或事件来放置反美影响力。

- 对于美国玩家来说，反美影响力类比为负数的美国影响力，因此在一个国家放置美国影响力时，反美影响力会相应减少直至清零。

6.1.2 对中国玩家来说，在**满足下列条件之一**的国家放置 1 点影响力标志需要花费 1 点行动点数：

- 中国控制
- 反美控制
- 不受控制

对中国玩家来说，在**满足下列条件之一**的国家放置 1 点影响力标志需要花费 2 点行动点数：

- 美国控制
- 印度

对美国玩家来说，在**满足下列条件之一**的国家放置 1 点影响力标志需要花费 1 点行动点数：

- 美国控制

- 不受控制

对美国玩家来说，在满足下列条件之一的国家放置 1 点影响力标志需要花费 2 点行动点数：

- 中国控制
- 反美控制
- 印度

行动轮中每次放置 1 点影响后都重新计算控制状态，以确定放置下 1 点影响的行动点数花费。

6.1.2.1 印度特殊规则：在印度放置 1 点影响力标志永远需要花费 2 点行动点数。即使印度受对方控制，在印度放置 1 点影响力标志依然仅需要花费 2 点行动点数。

6.1.3 一个行动轮中，只要行动点数足够，可以在多个地区、国家放置影响力标志。

6.1.4 影响力标志作用方式如同现金。玩家可以随时把一个大面值的换成小面值。此外，本游戏中包含的影响力标志的数量没有绝对的限制。如果标志不足的话，小型的扑克圆片、硬币、木块都可以用来替代。

6.1.5 如果一个玩家在一个国家有两个或更多的标志，把最大面值的放在最上面。**影响力标志要让双方都能看清楚。**

6.2 调整阵营掷骰

6.2.1 调整阵营掷骰可以用来降低对手在一个国家里的影响力，如果足够成功的话，还能增加本方在这些国家的影响力。尝试调整阵营掷骰的玩家选择一个**存在其他影响力且不为非调整阵营国家**的国家进行一次调整阵营掷骰。对于美国玩家来说，只要目标国存在反美影响力或者中国影响力，他就可以尝试调整阵营掷骰。对于中国玩家来说，目标国必须存在美国影响力，他才可以尝试调整阵营掷骰。同时，调整阵营掷骰，还会**导致外交和区域安全状态变化**（见 9.2.4），使全球局势朝向战争的深渊滑落。

6.2.2 无论被用作调整阵营掷骰的牌的点数大小如何，每张牌都会给予现阶段玩家 1 次针对**争夺国或者非争夺国**进行调整阵营掷骰的机会。（计分牌没有行动点数，因此不可进行调整阵营掷骰）

6.2.3 尝试调整阵营掷骰时，将目标国的稳定值+2。然后掷骰一次，将掷骰点数与牌上的行动点数相加，再按如下方式修正掷骰结果：

- +1 与本方的超级大国相邻
- -1 与对方的超级大国相邻

公式为：

牌上的行动点数+骰点+骰点修正-(目标国稳定值+2)= 调整阵营结果

6.2.4 如果调整阵营结果为正数，则调整阵营掷骰成功，否则失败。如果调整阵营掷骰成功，移除**等同于调整阵营结果**的对方影响力点数，否则不移除。如果对手的影响力标志数量不足，则加入剩余数值的对应的影响力进行补足。之后，根据结果调整外交状态和区域安全状态（见 9.2.4）

6.2.5 当美国玩家进行调整阵营掷骰并成功时，**必须先移除目标国的反美影响力**，反美影响力移除完以后，才能移除目标国的中国影响力。不足则放置对应的美国影响力。

*例子：*美国玩家使用 1 张 3 行动值的牌在缅甸进行调整阵营掷骰，缅甸稳定值为 1 且缅甸存在 2 点反美影响力和 1 点中国影响力。美国玩家随后进行掷骰，掷骰 6,6 加上牌的行动值 3 再减去与对方的超级大国相邻的修正 1，结果为 8。现在 8 减去稳定值 1，再减去 2，结果为 5。5 是美国玩家可以在缅甸移除的中国玩家的影响力数量。美国玩家移除了 2 点反美影响力和 1 点中国影响力，在缅甸放置 2 点美国影响力。

6.2.6 当中国玩家进行调整阵营掷骰并成功时，必须先移除目标国的美国影响力，**不足只能放置对应数量的反美影响力**。中国影响力不可通过调整阵营掷骰放置。

*例子：*中国玩家使用 1 张 3 行动值的牌在缅甸进行调整阵营掷骰，缅甸稳定值为 1 且存在 2 点美国影响力。中国玩家随后进行掷骰，掷骰结果为 6。骰点 6 加上牌的行动值 3 再加上与本方的超级大国相邻的修正 1，结果为 10。现在 10 减去稳定值 1，再减去 2，结果为 7。7 是中国玩家可以在缅甸移除的美国玩家的影响力数量。中国玩家移除了 2 点美国影响力，在缅甸放置 5 点反美影响力。

6.2.7 不能在非调整阵营国家进行调整阵营掷骰。

6.2.8 调整阵营会影响外交状态和区域安全状态（见 9.2.4）。

6.3 改善社会或经济状态

6.3.1 改善社会或经济状态是指在社会状态条或经济状态条上，将当前本国的社会或经济状态标志向左移动 1 格的行动。**必须打出 1 张行动点数大于等于 2 点的牌（忽略行动值增减状态）**进行本行动，然后进行一次掷骰，掷骰点数达到要求则成功：

- 牌的行动值=2：掷骰 1~3 时成功。
- 牌的行动值=3：掷骰 1~4 时成功。
- 牌的行动值=4：掷骰 1~5 时成功。

6.3.2 根据每回合检查社会/经济状态时（见 4.5.E）本国 **经济状态的数值**，玩家每回合可使用牌进行改善社会或经济状态的次数不同：

- 当本国的**经济状态**是 8~11 时：玩家每回合只能使用最多 1 张牌去尝试增加本国的社会或经济状态；
- 当本国的**经济状态**是 5~7 时：玩家每回合只能使用最多 2 张牌去尝试增加本国的社会或经济状态；
- 当本国的**经济状态**是 2~4 时：玩家每回合只能使用最多 3 张牌去尝试增加本国的社会或经济状态；

6.3.3 如果玩家已到达社会状态条或经济状态条的最左边的格子，忽视左移的效果。

6.4 科技竞赛

6.4.1 科技竞赛是中国玩家独有的**特殊行动**。中国玩家可以**弃掉任意 1 张行动值大于等于 2 的牌**进行科技竞赛掷骰。掷骰：如果本行动弃置美国牌，掷骰结果达到 1~3 的范围即为成功，成功则中国的科技竞赛条向右移动 1 格，并获得该格子所写的效果奖励。当中国处于中国的科技竞赛条的最右边一格时，不可进行本行动。如果本行动弃置**中国牌或中立牌**，掷骰结果达到 1~4 的范围即为成功

6.4.2 中国玩家**每回合只能进行一次科技竞赛尝试**，但事件效果不计入次数限制。

6.4.3 不管牌上内容如何，用在科技竞赛的弃牌上的事件**不会发生**，该牌放在弃牌堆。

6.5 内部破坏

6.5.1 内部破坏是美国玩家独有的**特殊行动**。美国玩家可以**弃掉任意 1 张行动值大于等于 2 的牌**进行内部破坏掷骰，以**降低中国的社会状态**，即中国的社会状态标志向右移动 1 格。社会状态条的格子被分割为若干个“区域”，移动到下一格区域或者在当前区域内移动所需要的掷骰点数不同：

- 在同一区域内向右移动 1 格：掷骰 1~3 时成功。
- 向右移动 1 格进入不同区域：掷骰 1~2 时成功。

6.5.2 美国玩家**每回合只能进行一次内部破坏尝试**，但事件效果不计入次数限制。

6.5.3 不管牌上内容如何，用在内部破坏的弃牌上的事件

不会发生，该牌放在弃牌堆。

6.6 贸易对抗

6.6.1 贸易对抗可以让现阶段玩家可以在一个目标国增加本方影响力。贸易对抗抽象地代表了中美两国之间或者中美与目标国的贸易竞争。每回合双方玩家都**各有 1 次**贸易对抗的机会。

6.6.2 现阶段玩家首先选择 1 个目标国，**美国玩家不能针对有反美影响力的国家进行贸易对抗**。然后现阶段玩家需要打出 1 张行动值 ≥ 4 -目标国的稳定值的基础牌。

注意：这也就意味着不能选择 1 个稳定值 ≥ 4 的目标国，因为基础牌的行动值最小为 1。

6.6.3 现阶段玩家选择目标国并打出卡牌后，双方玩家各掷一个骰子，双方玩家各自将掷骰点数与当前各自的经济状态所给予的额外贸易值相加，得到各自最终贸易值点数。

6.6.4 双方玩家比较各自的最终贸易值点数，如果现阶段玩家的点数**大于等于**对方玩家，则现阶段玩家赢得贸易对抗，**在目标国+3 本方影响力**。反之则对方玩家赢得贸易对抗胜利，无影响。

7.0 事件

7.1 玩家可以**把一张牌作为事件而不是上述的行动使用**。如果牌上的事件与他自己的超级大国相关，或者与双方的超级大国都有关，则它直接按照牌上的文字生效。

7.2 永久事件：一些事件牌的标题有下划线。比如**一带一路**。这表示该事件的效果持续整个游戏过程。当这些牌被用作事件打出时，将它们放在地图旁边，以提示双方它们的持续效果。

7.3 一些事件牌调整了随后出现的牌上的行动点数。这些调整可以互相叠加，并且**优先应用点数减少的效果，然后再应用点数增加的效果**。

7.3.1 对牌上的行动点数进行调整的事件只对一方起效。这些调整也会应用在**让己方获得行动点数的事件上**。

7.3.2 如果后续打出的牌的行动点数被事件调整，则它的任何状况下都使用被调整过的行动值。

7.3.3 如果一个事件注明玩家可以当作已打出一定行动值的牌来“**执行行动、放置影响力或者尝试调整阵营**”，这些

额外的行动会看作为使用该牌的行动点数而被打出牌。因此，这些行动都受规则 6.0 的约束，同时其他事件也限制了它们的放置或者行动数值。

7.4 如果由于被取消或者被另一张事件牌的限制，一个事件无法发生，则这张无法使用的事件牌仍然可以使用它的行动值。

7.5 战争事件：牌堆里有 7 张“战争”事件牌，包括：南斯拉夫战争、刚果战争、车臣战争、阿尔及利亚战争、阿富汗战争、伊拉克战争、海湾战争。即便在进攻方和防守方，或者被支援方或被制裁方国家里没有双方的影响力，也可以打出事件牌。

7.6 与俄罗斯历史条相关的事件：牌堆里有 5 张与俄罗斯历史条相关的牌，包括：北约轰炸南斯拉夫、车臣战争、集体安全条约组织、退出反弹道导弹条约、北约东扩。任意玩家打出该牌后，**无论作为行动还是事件，俄罗斯历史标志在俄罗斯历史条上前进 1 格。**

7.7 无论如何，一张基础牌的的最高行动值为 4，最低行动值为 1。

8.0 俄罗斯历史条、科技竞赛条

8.1 俄罗斯历史条

8.1.1 俄罗斯历史条是反映俄罗斯历史进程的一个特殊条。中国玩家可以在行动轮花费 3 外汇储备使俄罗斯历史标志前进到俄罗斯历史条上的下一个格子。

8.1.2 沿着俄罗斯历史条前进，中国和美国玩家可以根据标志所在的格子获得奖励。这些格子及其效果如下：

- **私有化：**在俄罗斯加 1 点美国影响力。
- **休克疗法：**在 4 个前苏联国家各增加 1 点美国影响力。
- **反对北约扩张：**在 3 个前苏联国家各减去 1 点美国影响力。
- **经济危机：**在 3 个前苏联国家各减去 2 点美国影响力。
- **普京上任：**激活普京上任历史事件牌。
- **第二次车臣战争：**在俄罗斯的 3 个相邻国家各减去 1 点美国影响力。
- **北约的拒绝：**移除俄罗斯所有的美国影响力，在俄罗斯增加 3 点反美影响力。
- **瓦格纳集团：**在叙利亚或非洲国家减去 2 点美国影响力。
- **俄乌战争：**激活俄乌战争事件。

8.1.3 如果中国玩家达到了俄罗斯历史条的最后一格，他将不能再花费外汇储备前移俄罗斯历史标志。

8.1.4 普京上任事件：当此事件被激活后，激活普京上任历史事件牌，双方玩家**不可以打出修正牌**对这张历史事件牌进行修正。中方玩家进行掷骰，掷骰结果会导致不同的效果：

- 掷骰 1：**俄罗斯尝试亲近美国。**俄罗斯+3 美国影响力
- 掷骰 2~3：**俄罗斯保持中立。**无影响。
- 掷骰 4~5：**俄罗斯尝试亲近中国。**俄罗斯+3 中国影响力
- 掷骰 6：**普京尝试拉拢中国作为盟友。**执行 4~5 效果；非美国控制的前苏联国家+2 点中国影响力。

8.1.5 俄乌战争事件：当此事件被激活后，如果乌克兰不是中国控制（如果是中国控制，当乌克兰不被中国控制的瞬间，该事件激活），接下来的每个回合（包括本回合），美国都必须往乌克兰放置美国影响力。事件激活后的第一个回合美国需要放置 1 点美国影响力，第二个回合美国需要放置 2 点美国影响力，第三个回合美国需要放置 3 点美国影响力，以此类推。若某一回合美国未能达到上述要求，则在该回合末触发以下效果：

- 中国+2VP
- 移除乌克兰的所有美国影响力，并在乌克兰放置 3 点反美影响力。
- 在欧洲减去 4 点美国影响力。

8.2 科技竞赛条

8.2.1 科技竞赛条是反映中国和美国科技研发历史进程的两个特殊条。中国玩家通过科技竞赛行动推动中国的科技竞赛标志，而美国玩家通过在行动轮花费相应的外汇储备推动美国的科技竞赛标志。

8.2.2 中国的科技竞赛条。中国科技竞赛条的格子及其效果如下：

- **杂交水稻：**中国+1VP，中国社会状态+1。
- **神州 1 号：**中国+1VP，中国经济状态+1。
- **三峡大坝：**中国+1VP，中国社会状态+1。
- **超级计算机：**中国+1VP，中国经济状态+1。
- **高速铁路：**中国+1VP，中国经济状态+1。
- **天宫空间站：**中国+1VP，中国经济状态+1。
- **光刻工艺：**中国+1VP，中国经济状态+1。
- **通用人工智能：**中国+1VP，中国经济状态+1。

8.2.3 美国的科技竞赛条。美国科技竞赛条的格子及其推动价格、效果如下：

- **互联网时代：**(1 美元)，美国+1VP。
- **社交媒体：**(2 美元)，在一个未被控制的国家放置 1 点美国影响力。
- **智能手机：**(2 美元)，美国+1VP，美国玩家打出的下一张牌行动值+1 (行动值最高 4 点)。
- **早期 AI：**(3 美元)，美国玩家可以查看中国玩家的手牌。
- **绿色科技：**(3 美元)，美国+1VP，美国经济状态+1。
- **超级材料：**(4 美元)，美国玩家打出的下一张牌的事件不会发生。(忽略牌事件的文本)
- **通用人工智能：**(4 美元)，美国+1VP，美国玩家打出的下一张牌，可以同时触发牌的事件并使用牌的行动值进行行动。
- **太空时代：**(5 美元)，美国+2VP，美国经济状态+2。

9.0 社会和经济状态、外交和区域安全状态

9.1 社会和经济状态条

9.1.1 社会状态条和经济状态条分别代表了一个超级大国的社会和经济情况。社会状态决定了玩家在每个回合开始时抽取的卡牌数量，经济状态决定了玩家在每个回合获得的外汇储备和分数，甚至提升社会状态。在游戏开始时，美国的社会状态等级在 8 级“和谐社会”，中国的社会状态等级在 6 级“局势稳定”。美国的经济状态等级在 8 级“经济繁荣”，中国的经济状态等级在 6 级“经济复苏”。玩家的行动和事件会使社会或经济状态上升或下降，但一旦任何一方的玩家的社会或经济状态降低到 1 级，游戏立即结束，对应玩家输掉游戏。

9.1.2 社会状态不能超过 10 级，经济状态不能超过 11 级。任何本应将社会或经济状态增加到 10 级或 11 级以上的事件对它没有影响。

9.1.3 如果任何一方的社会或经济状态到了 1 级，某一方内战爆发或者经济崩盘，游戏立即结束。社会或经济状态降到 1 级的玩家输掉游戏。

9.1.4 每个回合开始时，检查美国和中国当前的社会和经济状态处在哪一个格子，根据当前格子下方的文字提示来确定美国和中国玩家本回合的发牌数量、特殊技能。**在回合中任何一方的社会状态发生改变，都不会再影响该回合的手牌数量、特殊技能。**

9.1.5 社会状态条和经济状态条分别被分为 6 个“区域”，每个区域包含了 1 至 2 个格子。每个区域代表了一种社会或经济情况，不同的区域会给玩家带来不同的影响。

9.1.6 社会状态等级的影响写在社会状态条上，现再显示如下：

- **社会状态 10 级：**乌托邦式，本方每个回合开始时补充到 10 张牌。
- **社会状态 9~8 级：**和谐社会，本方每个回合开始时补充到 9 张牌。该回合本方可以选择在回合结束后弃掉 1 张手牌。
- **社会状态 7~6 级：**局势稳定，本方每个回合开始时补充到 9 张牌。
- **社会状态 5~4 级：**社会分裂，本方每个回合开始时补充到 8 张牌。
- **社会状态 3~2 级：**社会动荡，本方每个回合开始时补充到 8 张牌。该回合对方可以选择在第 7 行动轮结束后再获得一个第 8 行动轮的出牌机会。
- **社会状态 1 级：**内战爆发，社会状态降至 1 级的玩家输掉游戏。

9.1.7 经济状态等级的影响和升级价格写在经济状态条上，现再显示如下：

- **经济状态 10~11 级：**民富国强，玩家获得 4 外汇储备标志；玩家+1 本国社会状态，玩家+1VP；花费 8 外汇储备标志升级。
- **经济状态 8~9 级：**经济繁荣，玩家获得 4 外汇储备标志；玩家+1VP；花费 7 外汇储备标志升级。
- **经济状态 6~7 级：**经济复苏，玩家获得 3 外汇储备标志；花费 5 外汇储备标志升级。
- **经济状态 4~5 级：**经济衰退，玩家获得 2 外汇储备标志；对方玩家+1VP；花费 4 外汇储备标志升级。
- **经济状态 2~3 级：**经济萧条，玩家获得 1 外汇储备标志；对方玩家+1VP；花费 2 外汇储备标志升级。
- **经济状态 1 级：**经济崩盘，经济状态降至 1 级的玩家输掉游戏。

9.1.8 经济状态除了 1 级以外，每个等级还会给予玩家额外贸易值，额外贸易值=经济状态-1。额外贸易值**仅在贸易对抗行动中生效。**

9.2 外交和区域安全状态

9.2.1 外交状态代表了中美两国之间外交关系的好坏，而**区域安全状态**则代表了游戏的五个区域的安全环境以及冲突程度。游戏开始时，外交状态标志和区域安全状态标志

各自分别放置在外交状态和区域安全状态条上的“3”格。玩家的行动和事件会使外交状态和区域安全状态上升或下降，一旦外交状态降低到1级，游戏立即结束。

9.2.2 外交状态和区域安全状态不能超过3级。任何本应将外交状态增加到3级以上的事件对它没有影响。

9.2.3 如果外交状态到了1级，全面战争爆发，游戏立即结束。现阶段玩家要对外交状态降到1级负责，并且输掉游戏。

9.2.4 调整阵营掷骰导致的外交和区域安全状态变化

在一个国家进行调整阵营掷骰后：

- 如果此时本方的影响力小于等于其他影响力，区域安全状态降1级；
- 如果此时本方的影响力大于其他影响力并且目标国为**争夺国**，外交状态降1级，否则无影响。
- 如果此时目标国存在**反美影响力**以及目标国为**争夺国**，并且调整阵营**由中国玩家发起**，外交状态降1级，否则无影响。

对美国来说：上文“其他影响力”为**反美影响力+中国影响力**的总和。

对中国来说：上文“其他影响力”为**美国影响力**。

例子 1：中国针对乌克兰进行调整阵营，乌克兰在调整阵营后影响力分布为2反美影响力，因此外交状态降1级。

例子 2：美国针对乌克兰进行调整阵营，乌克兰在调整阵营后影响力分布为2中国影响力，因此区域安全状态降1级。

9.2.5 当区域安全状态降到1级的时候，区域安全状态“崩溃”，在任何一个国家进行调整阵营掷骰，**无论调整阵营掷骰以后的结果如何**，都会导致外交状态降1级。

9.2.6 改善外交状态和区域安全状态。在任何一个回合的A.改善外交状态和区域安全状态阶段，如果外交状态低于3级，将其状态提高1级，如果一个区域的区域安全状态低于3级，将其状态提高1级。

10.0 计分和胜利

游戏的目标是赢得胜利点 (VP)。区域胜利点通过对5个区域的地理影响力而获得。胜利点也可以通过打出特定的事件牌获得。每个地区都有一张自己的“计分牌”。打出一张计分牌会引致计分并给双方带来胜利点，点数多少取决于

双方在出牌时各自在该区域的控制情况。



10.1 计分

10.1.1 下列术语用于区域计分过程中：

支配：如果一个超级大国在一个区域控制的**争夺国**多于其对手，并且一个超级大国在一个区域必须**至少控制一个非争夺国**，或者两个超级大国在一个区域同时都没有控制任何非争夺国时，那么它实现支配那个区域。

控制：如果一个超级大国在一个区域控制的**争夺国**多于其对手**并且非争夺国多于其对手**，那么它实现控制那个区域。

10.1.2 玩家在区域计时从以下方面获得额外的分数：

- 他在计分区域里每控制一个相邻对方超级大国的国家则+1VP。
- 他在计分区域内每控制一个争夺国则+1VP。
- 双方玩家将各自的胜利点累加，在**计数器上体现各自的分数**。

10.1.3 反美控制的国家的影响。当计时时，如果该区域存在反美控制的**国家**，那么美国在计时时就要受到反美控制的**国家的影响**：

- 计分区域里每存在1个反美控制的**争夺国**，美国玩家控制的**争夺国**数量就要减1个。
- 计分区域里每存在1个反美控制的**非争夺国**，美国玩家控制的**非争夺国**数量就要减1个。

美国控制国家数量不会因为上述效果减至负值

注意：如果反美控制的**国家**，同时满足**中国影响力控制条件**，那么该国被**中国控制**。

例子：亚洲计分打出，此时美国控制日本、韩国、台湾、澳大利亚，中国控制朝鲜和印度，反美控制朝鲜和越南。那么美国的争夺国数量为 $3-1$ （因为朝鲜被中国控制所以忽视） $=2$ ，和中国控制的争夺国数量相同，因此美国和中国都无法达到支配。美国得分为： 2×1 （每控制 1 个争夺国） $+1$ （控制一个相邻对方超级大国的国家） $=3VP$ ，中国得分为： 2×1 （每控制 1 个争夺国） $=2VP$ 。

注意：当涉及到前苏联国家计分和东南亚国家计时，反美控制的不会影响到美国的计分。

例子：前苏联计分打出，此时美国控制乌克兰，中国控制中亚诸国，反美控制俄罗斯和白俄罗斯。那么美国得分为： $2VP$ （乌克兰），中国得分为： $1VP$ （中亚诸国），反美控制的不会影响到美国的计分。

10.1.3 使用特定的事件牌可能获得胜利点。

10.1.4 不能通过事件效果强制一个玩家保留计分牌。即，一个玩家将要跳过行动轮，但是如果跳过该行动轮会导致其在回合结束时持有计分牌，则该玩家可以在该行动轮强制打出计分牌。

10.2 胜利点数

胜利点数用计数器进行统计，双方玩家在游戏过程中将各自获得的分数累加在自己的计数器上，以统计最终自己的胜利点数。

10.3 胜利

10.3.1 自动胜利。《晨曦暮星》有几种方式可以实现自动胜利：

- **全面战争：**对手导致外交状态等级达到 1 级的时候，玩家获胜。
- **内战爆发或经济崩盘：**对手的社会或经济状态等级达到 1 级的时候，玩家获胜。

10.3.2 如果双方玩家通过事件、历史事件牌或者恶化经济/社会状态同时触发内战爆发或经济崩盘，游戏则以平局结束。

10.3.3 终局胜利。如果到第 11 回合结束时双方都没能达成自动胜利条件，则随后每个区域都要进行计分，就如同刚刚打出了所有区域的计分牌一样（这些新获得的胜利点增加到原有的胜利点里）。**东南亚和前苏联国家无需单独计**

分：它被视为包括在亚洲和欧洲的局势当中。每个区域的分数都计算完之后，再根据社会状态和经济状态的双方差值，确定哪一方玩家获得额外的胜利点：

- 某方的社会状态大于对方，某方获得双方**社会状态差值**的 VP
- 某方的经济状态大于对方，某方获得双方**经济状态差值**的 VP

当所有区域都已经计分后，统计得到最多 VP 的玩家获胜。如果玩家获得相同 VP，游戏则以平局结束。