

# DOWNFALL

## Conquest of the Third Reich



# Rulebook

game design by Chad Jensen  
& John Butterfield

번역: 다소



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

노트: Overlord 시나리오를 플레이하는 경우,  
주황색으로 표시된 규칙은 무시하세요.



# 목차

**소개**.....3  
 게임 구성물 .....3  
 게임 진행 순서 .....3  
 게임 축적 .....3  
  
**일반 게임 용어집** .....4  
 일반 기호 .....4  
  
**1. 게임 지도**.....5  
 A. 육지 헥스 .....5  
 B. 서방 육지 지역 .....8  
 C. 해역 .....8  
 D. 지도 범례 .....8  
 E. 전략전(SW) 디스플레이 .....8  
 F. 목표 트랙 .....9  
 G. 승점 트랙 .....9  
 H. 턴 트랙 .....9  
 I. 주도권 트랙 .....9  
 J. 행동 트랙 .....9  
 K. 명령 디스플레이 .....9  
 L. 병력 풀 .....10  
 M. 대기 구역 .....10  
 N. 마커 구역 .....10  
 O. 선택 전투 트랙 .....10  
 P. 이벤트 카드 디스플레이 .....10  
 Q. 날씨 카드 칸 .....10  
  
**2. 게임 말**.....10  
 2.1 전투 유닛 .....10  
     2.1.1 전투 유닛 범주와 유형 .....10  
     2.1.2 유닛 진영과 국적 .....11  
     2.1.3 전투 유닛 스텝/뿔 .....11  
     2.1.4 유닛 이름 .....12  
     2.1.5 유닛 배지 .....12  
     2.1.6 전투 유닛 지역 통제 지대(ZOC) .....12  
 2.2 파르티잔 유닛 .....13  
 2.3 공중 유닛 .....13  
 2.4 해군 유닛 .....14  
 2.5 명령 마커 .....15  
 2.6 기타 마커 .....16  
  
**3. 카드** .....17  
 3.1 이벤트 카드 .....17  
 3.2 행동 카드 .....17  
 3.3 참조 .....18  
  
**4. 게임 준비**.....18  
  
**5. 주도권** .....19  
 5.1. 주도권 비용 .....19  
 5.2 이벤트 발동 .....19  
  
**6. 행동 라운드**.....19  
  
**7. 명령** .....22  
 7.1 재배치 작전 .....22  
 7.2 공격 작전 .....24

7.3 재배치/공격 작전 .....24  
 7.4 공격/재배치 작전 .....24  
 7.6 징집 .....24  
 7.7 기계화 .....25  
 7.8 파르티잔 전쟁 .....26  
 7.9 전략전 (SW) .....26  
 7.10 물자 부족 .....28  
 7.11 지휘 실패 .....28  
 7.12 초기화 .....28  
  
**8. 지상 전투 절차** .....28  
 8.1 공중 우세 .....30  
  
**9. 해상 요격 및 해상 공격**.....30  
 9.1 요격 확인 .....30  
 9.2 해상 공격 절차 .....31  
  
**10. 이벤트 해결**.....32  
 10.1 이벤트 절차 .....32  
 10.2 이벤트 카드 상세 내용 .....32  
 10.3 공중 유닛 조정 .....33  
  
**11. 보급** .....34  
 11.1 적 지상 유닛이 보급 추적에 미치는 영향 .....34  
 11.2 보급 추적에 영향을 미치는 적 해군 유닛 .....36  
 11.3 고립 .....36  
  
**12. 새로운 턴 절차**.....36  
  
**13. 승리**.....37  
 13.1 승점 .....37  
  
**14. OVERLORD 제해권**.....37  
  
 지상 전투 예시 .....38  
 디자인 노트 .....41  
 색인 .....42  
 유닛 명 약어 .....43  
 만든 이 .....43  
 지형 범례 .....44

노트: Overlord 시나리오를 플레이하는 경우,  
 텍스트 옆/아래에 **주황색**으로 규칙은 무시하세요.

이 규칙서 전반에 걸쳐 괄호 안에 숫자가 있습니다(예시:[3.2]). 이 숫  
 자는 다른 규칙에 대한 중요한 참조를 나타내며, 플레이 중에 관련 규  
 칙을 빠르게 찾아볼 수 있도록 돕기 위한 것입니다. 따라서 규칙서를  
 처음 읽을 때는 이러한 참조를 굳이 신경 쓰지 않아도 됩니다.



**Downfall**은 제2차 세계대전에서 제3제국의 정복을 다루는 2인용 역사 전략 게임입니다. 전체 게임은 1942년 11월 추축군의 팽창이 정점에 달했을 때 시작하여 1945년 5월, 혹은 더 이른 독일의 항복 시점에 끝납니다. 한 명의 플레이어는 서방 연합을, 다른 한 명은 소련을 조종하여 함께 추축군을 파괴하려고 합니다. 두 플레이어는 제국을 격파한다는 목표를 공유하지만, 각자는 전후 유럽에서 자신들의 지배력을 유리하게 만들 수 있는 승리를 추구합니다.

이러한 서방과 소련 플레이어 간의 경쟁을 가능하게 하기 위해, 각 플레이어는 연합군 측 진영 하나와 추축군 측 **진영** 하나를 조종하며, 한 전선에서는 추축군을 격파하는 동시에 다른 전선에서는 추축군의 붕괴를 늦춰야 합니다.

서방 플레이어는 미국, 영국, 그리고 영연방 국가들로 구성된 **서방 진영**을 지휘하며, 또한 동유럽과 러시아에서 소련과 맞서 싸우는 독일 및 소규모 추축국 군대(육군 최고사령부, *Oberkommando des Heeres*)로 구성된 **OKH 진영**도 지휘합니다.

소련 플레이어는 **소련 진영**과 **OKW 진영**, 즉 서유럽과 지중해 지역에서 서방 연합군과 맞서 싸우는 독일 및 이탈리아 군대(국방군 최고사령부, *Oberkommando der Wehrmacht*)를 지휘합니다.

이 규칙에서는 플레이어를 진영으로 지칭합니다. 따라서 “**OKW 진영이 명령 마커를 고른다**”는 문구는 OKW 진영을 대신해 행동하는 소련/OKW 플레이어를 의미합니다.

각 진영은 세 가지 통제 **이념** 중 하나에 속합니다. 서방 이념에는 서방 진영이, 소련 이념에는 소련 진영이, 추축 이념에는 OKW와 OKH 진영이 포함됩니다. 따라서 베를린에 위치한 목표 hex는 특정 추축 진영이 통제하는 것이 아니라 추축 이념이 통제합니다.

추축 이념(두 진영 모두)은 소련 이념 및 서방 이념과 적대 관계입니다. 다만 **OKH 진영과 소련 진영은 서로만 싸우고, OKW 진영과 서방 진영도 서로만 싸웁니다**. 소련 이념과 서방 이념은 서로의 적이 아닙니다. 각 이념은 자기 자신에게만 우호적입니다.

## 게임 구성물

- 하나의 게임 지도를 이루는 22”x34” 지도 2장
- 다이컷 시트 3장에 찍혀있는 카드보드 말 351개
- 플레잉 카드 110장
- 규칙서 1권
- 8.5”x11” 플레이어 보조표 10장
- 육면체 주사위 4개

## 게임 진행 순서

**Downfall**은 네 개의 **진영**으로 플레이하며, 각 플레이어는 두 개의 진영을 조종합니다. 한 번에 한 진영만이 **주도권**을 가지며, 그 진영은 **행동 라운드**를 수행할 수 있습니다. 게임을 주도권을 가지고 시작하는 진영이 첫 번째 행동 라운드를 수행합니다.

행동 라운드가 되면, 활성 진영은 **명령**을 고르고, 그 **주도권 비용**을 지불한 뒤, 명령을 수행합니다. 명령에는 지상 및 해군 유닛 이동, 전투 수행, 증원 획득, 파르티잔 배치, 전략전 *Strategic Warfare* 수행 등이 포함될 수 있으나 이에 국한되지는 않습니다. 행동 라운드 동안, 모든 진영은 각 카드에 명시된 상황에서 이점을 얻기 위해 손에 들고 있는 **행동 카드**를 사용할 수 있습니다.

주도권은 **주도권 트랙**에서 각 진영의 **주도권 마커**가 놓인 상대적 위치로 표시됩니다. 각 진영은 트랙을 따라 자신의 마커를 전진시켜 주도권의 소모와 손실을 표시합니다. 각 행동 라운드가 끝나면, 트랙에서 자신의 마커가 가장 덜 전진해 있는 진영이 주도권을 가지며 다음 행동 라운드를 수행합니다.

주도권 트랙에서 주도권 마커가 전진하면 **대기 이벤트** *Pending event*가 발동될 수 있습니다. 각 행동 라운드가 끝나면, 다음과 같이 대기 이벤트를 처리합니다...

- 역사적 이벤트를 해결하고,
- 모든 진영의 공중 유닛을 조정하고,
- 하나 이상의 진영이 행동 카드를 뽑습니다.

행동 라운드는 그 시점에 주도권을 가진 진영이 차례대로 계속 진행합니다. 한 진영의 주도권 마커가 트랙의 끝에 도달하면, 트랙의 시작 지점으로 돌아가 다시 그곳부터 계속 전진합니다. 현재의 날씨 기간 *Weather period*를 나타내는 날씨 마커도 주도권 마커들과 함께 트랙을 따라 이동하며, 주사위 굴림 결과에 따라 앞으로 전진합니다. 날씨 마커가 트랙을 따라 이동하면서 날씨가 바뀝니다. 날씨 마커가 트랙 끝에 도달하면, 역시 시작 지점으로 돌아가고 새로운 턴이 시작됩니다.

턴은 소련 또는 서방 플레이어가 승리 조건을 달성할 때까지 계속됩니다.

## 게임 축척

각 육지 hex는 대략 110km에 해당하는 지역을 나타냅니다. 각 게임 턴은 역사적 시간으로 4개월에 해당합니다. 전투 유닛은 여러 규모의 군사 부대를 나타냅니다: 최대 전투력이 3 또는 4 펄인 유닛은 야전군, 2 펄은 군단, 1 펄은 사단을 나타내지만, 국적에 따라 규모가 달라질 수 있습니다.

각 턴마다 대략 2시간 정도 소요됩니다. 전체 플레이 시간은 시나리오에 따라 6시간에서 18시간까지 다양합니다.



# 일반 게임 용어집

**활성 상태***Active.* 한 진영이 주도권을 가지고 있다면, 그 진영은 활성 상태입니다. 재배치*Redeployment* 명령을 처리하는 동안, 명령 마커에 유닛 유형이 적혀 있다면 해당 진영의 지상 유닛과 준비 상태 해군 유닛은 활성 상태입니다. 공격 명령을 처리하는 동안에는 해당 진영의 모든 전투 유닛이 활성 상태입니다. 공중 유닛은 항상 활성 상태입니다.

**인접***Adjacent.* hexs면을 공유하는 두 hexs는 서로 인접합니다. 인접한 hexs에 있는 유닛들은 서로 인접해 있습니다.

**경합***Contested.* 적 진영의 해군 유닛이 점유하고 있으면 그 해역은 경합 상태입니다.

**적***Enemy.* 서방 이념과 소련 이념에 속한 모든 유닛은 추축 이념의 두 진영 모든 유닛의 적입니다. 다만 추축 OKH 진영 유닛은 소련 진영 유닛과만 싸우고, 추축 OKW 진영 유닛은 서방 진영 유닛과만 싸웁니다.

**힘지 hexs***Difficult hexes.* 눈 날씨에는 산악 hexs를 힘지 hexs로 간주합니다. 진창*Mud* 날씨에는 늪*Swamp* hexs를 힘지 hexs로 간주합니다. 힘지 hexs에서는 이동, 전투, 보급이 제한됩니다 [A.3 참조].

**진영***Faction.* 소개 참조.

**자유 공격 명령***Free attack order.* 행동 카드에 등장하는 명령으로, 진영의 행동 라운드 시작 시 명령 마커를 선택하기 전에 사용할 수 있으며 즉시 수행할 수 있습니다.

**아군***Friendly.* 같은 이념의 모든 유닛은 아군으로 간주합니다. hexs(및 그 안의 철도선)는 아군 이념이 통제하고 있거나, 어느 이념도 통제하지 않을 경우에만 해당 이념의 아군으로 간주합니다.

**명중***Hit.* 지상 전투 또는 해상 공격 동안 관련 유닛에 명중이 발생할 수 있습니다. 지상 전투의 명중은 규칙 8의 스텝 6에 따라 적용하며; 해상 공격의 명중은 규칙 9.2를 따릅니다.

**이념***Ideology.* 유닛은 세 가지 이념 중 하나에 속합니다. 서방 이념에는 서방 진영, 소련 이념에는 소련 진영, 추축 이념에는 OKW와 OKH 진영이 포함됩니다. 추축 이념은 소련 및 서방 이념 모두의 적입니다.

**요격***Interception.* 경합 해역에서 한 진영이 어떤 활동을 수행하면 요격 판정이 발동됩니다. 요격 판정 결과에 따라, 행동을 수행한 진영의 주도권이 소모될 수 있고, 경우에 따라 적 진영의 해상 공격을 받을 수도 있습니다.

**차단***Interdicted.* 해상 전투에서 명중을 처리하기 위해 해군 유닛을 준비 상태 면에서 차단 면으로 뒤집습니다. 차단된 함대는 활성 상태가 될 수 없습니다.

**고립***Isolated.* Supply 이벤트 동안 보급선을 추적하지 못하면 전투 유닛은 고립 상태가 되며 규칙 11.3의 영향을 받습니다.

**지상 유닛***Land Units.* 전투 유닛과 파르티잔 유닛을 통칭합니다.

**이동 포인트***Movement Point (MPs).* 재배치*Redeploy* 명령 동안, 모든 활성 유닛은 명령 마커에 명시된 수치만큼의 이동 포인트를 받습니다. 각 유닛은 자신의 이동 포인트를 사용하여 이동하며, 지상 유닛은 육지 hexs를, 해군 유닛은 해역을 통과합니다.

**목표***Objective.* 빨간색 윤곽선이 그려진 hexs는 목표 hexs이며, 항상 세 이념 중 하나가 통제합니다. 서방이나 소련이 목표를 통제하면 해당 이념은 승점을 받습니다. 전략전 트랙의 목표를 통제하면 서방이 승점을 받습니다.

**명령***Order.* 게임의 기본적인 행동 단위로, 주도권을 가진 진영이 명령 마커를 선택하여 수행하는 활동을 의미합니다.

**작전 명령***Ops Order.* 한 진영의 지상 및 해군 유닛의 이동과/또는 공격이 포함된 유형의 명령입니다.

**준비 상태***Ready.* 해군 유닛의 앞면은 준비 상태입니다. 보급 추적, 요격 및 해상 공격에 참여할 수 있으며, 명령 마커에 적혀 있는 경우 재배치*Redeploy* 명령 동안에도 활성 상태입니다.

**스택***Stack.* 특정 육지 hexs에 있는 모든 지상 유닛과 공중 유닛을 의미합니다.

**스텝 / 핏***Pip.* 유닛의 전투력과 규모를 나타내는 단위입니다. 모든 지상 전투 유닛은 1에서 4까지의 스텝을 가집니다.

**유닛***Unit.* 전투 대형, 파르티잔, 또는 해군 병력을 나타내는 모든 게임 말을 의미합니다.

**승리 포인트***Victory Point (VP).* 소련 또는 서방 진영이 목표를 통제하거나 특정 이벤트 조건을 충족해서 획득하는 점수입니다.

**도보 경로***Walking route.* 인접한 두 hexs 사이에 지상 전투 유닛이 합법적으로 그 hexs면을 넘어 이동할 수 있다면, 두 hexs는 도보 경로로 인접해 있다고 합니다.

## 일반 기호



주도권



주사위 2개 굴림



주사위 1개 굴림



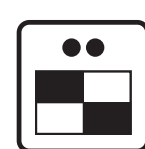
재배치: 숫자는 유닛 당 이동 포인트를 나타냅니다.



공격: 숫자는 허용되는 공격 횟수를 나타냅니다 (있는 경우).



날씨: 맑음*Fair*, 눈*Snow*, 진창*Mud*



본부 전투력 포인트



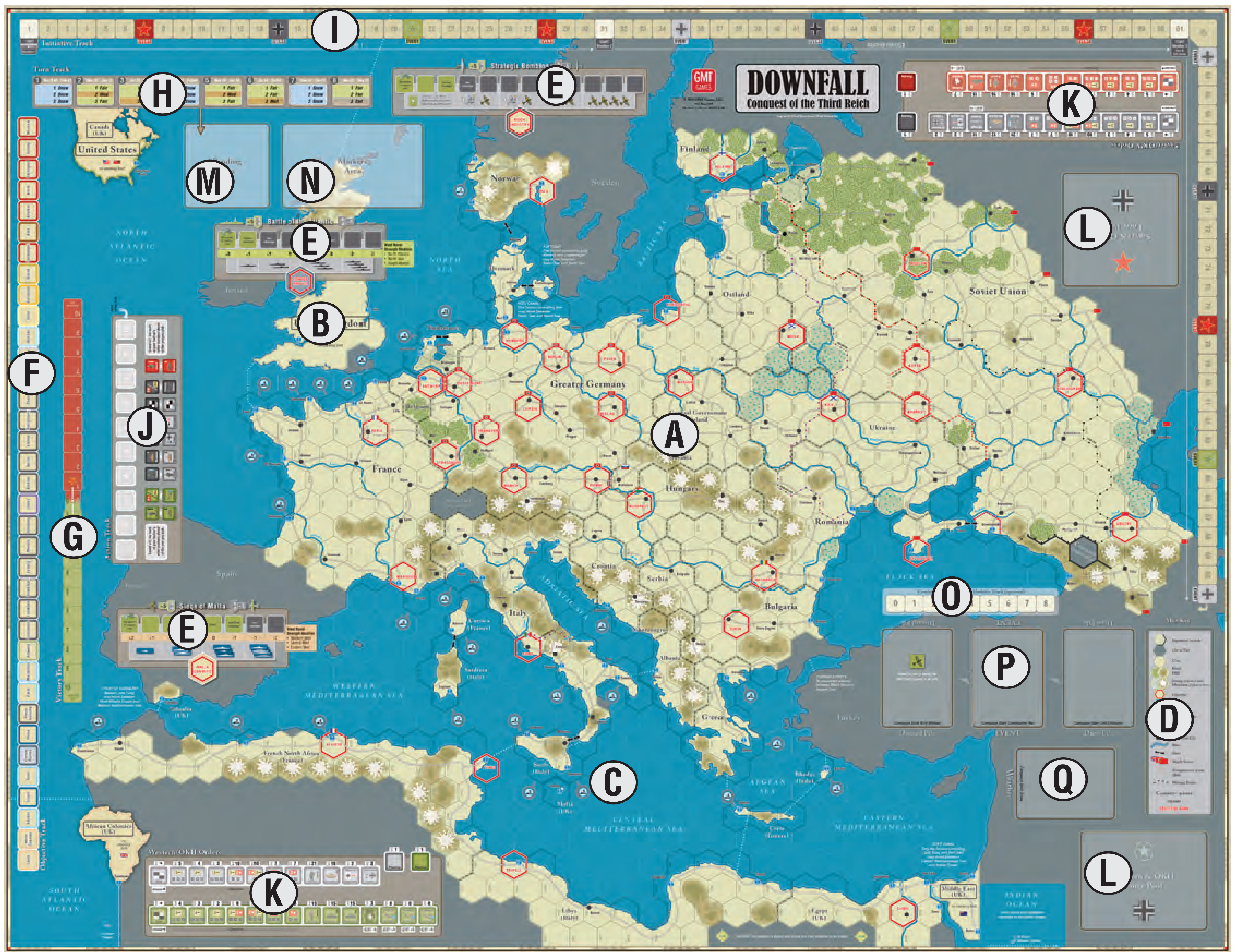
주사위 굴림 보정 수치(DRM): 공격 시 주사위에 값을 더하고; 방어 시 값을 뺍니다.



~ 5 주사위 2개를 굴려 5로 나눈 값을 결과로 합니다 (버림).



# 1. 게임 지도



게임 지도는 1942-1945년 제2차 세계대전의 유럽 전구를 묘사합니다. 지리적 요소 위에 번호가 매겨진 육각형 격자가 덮여 있으며(헥스), 헥스에 따라 게임 말의 배치와 이동이 정해집니다. 여러 트랙, 칸, 디스플레이 및 도표가 해당 영역을 둘러싸고 있습니다.

## A. 육지 헥스

육지 헥스와 그 사이의 헥스면에는 강, 산맥, 철도선, 도시 등 지형 및 지정학적 요소가 있습니다. 이는 지도 범례[D]에서 설명합니다. 빨간색 윤곽선이 그려진 헥스는 목표 헥스로, 승리를 위해선 해당 헥스를 보유하는 것이 중요합니다. 국기 아이콘이 있는 헥스는 해당 국적 유닛의 보급원을 나타냅니다.

### A.1 육지 헥스 점유 및 스택킹

전투 유닛, 파르티잔 유닛, 공중 유닛은 육지 헥스를 점유합니다. 같은 헥스에 함께 스택킹할 수 있는 유닛의 수와 종류에는 제한이 있습니다. 하나의 헥스에는 다음이 가능합니다:

- 같은 이념의 전투 유닛 최대 2개(총 펙은 6을 초과 불가), 그리고
- 이념에 상관없이 파르티잔 1개, 그리고

- 단독으로 있거나 같은 이념의 유닛과 함께 있는 공중 유닛 1개. 단, 도시가 있거나 철도선이 있는 헥스에서만.

스태킹 한도는 초과할 수 없습니다. 스텍킹 한도 적용 시점은 다음과 같습니다:

- 이벤트 또는 행동 카드 사용으로 유닛을 배치하거나 재배치할 때;
- 증원 유닛을 배치하거나 증원 스템을 추가할 때;
- 명령의 이동 부분이 종료될 때;
- 퇴각이 종료될 때;
- 전투 후 전진이 종료될 때.

전투 유닛은 어떤 경우에도 다른 이념의 전투 유닛이 있는 헥스에 들어갈 수 없습니다. 서로 다른 진영의 추축군 유닛은 함께 스텍킹할 수 없습니다.

### A. 2 육지 헥스 통제

모든 육지 헥스는 하나의 이념에 의해 통제되거나, 어느 이념에도 속하지 않은 상태로 존재합니다. 헥스 통제권은 게임 중에 변할 수 있습니다. 유닛의 ZOC는 헥스의 이념 통제 여부에 영향을 주지 않습니다.



**도시 헥스**(항구 도시 포함)는 항상 하나의 이념이 통제합니다. 각 시나리오 시작 시, 다음을 제외한 모든 도시는 추축군이 통제합니다:

- U.K.에 속한 국가 및 U.K라고 표시된 헥스는 서방이 통제합니다. 여기에는 이집트, 몰타, 지브롤터의 모든 도시를 포함합니다.
- 시나리오 **시작선**의 동쪽/남쪽에 있는 소련과 우크라이나의 모든 도시는 소련이 통제합니다.
- 추축군 유닛이 점유하지 않은 프랑스령 북아프리카와 리비아의 모든 도시는 서방이 통제합니다.
- **Overlord** 시나리오에서는 시칠리아*Sicily*와 사르데냐*Sardinia*의 모든 도시 헥스를 서방이 통제하며, **Overlord 선** 남쪽에 위치한 이탈리아 본토의 모든 도시도 서방이 통제합니다.

도시 헥스 통제권은 해당 헥스에 다른 이념의 전투 유닛이 들어오면 바뀝니다. 도시는 새로 통제권을 가져온 이념이 통제하며, 헥스가 비어 있어도 그 상태를 유지합니다. 통제권이 불명확한 도시 헥스에는 통제 마커를 놓아서 통제권을 표시할 수 있습니다.

**목표 hex 소유권.** 목표로 표시된 도시 hex를 통제하는 이념이 그 목표를 소유합니다. 단, 예외가 하나 있습니다: 목표 hex를 점유하고 있는 유닛이 오직 파르티잔 유닛밖에 없는 경우, 해당 파르티잔이 hex의 유일한 점유자인 동안에는, 그 도시 hex를 실제로 통제하지 않더라도 해당 파르티잔의 이념이 그 목표를 소유한 것으로 간주합니다.

**비도시** **헥스**는 그 헥스에 전투 유닛을 보유한 이념이 통제합니다. 비도시 헥스가 비어 있다면, 도보 경로를 따라 가장 가까운 전투 유닛 또는 아군 도시를 보유한 이념이 그 헥스를 통제합니다. 비어 있는 헥스가 적대 이념의 유닛 또는 도시로부터 같은 거리에 있다면, 어느 이념도 그 헥스를 통제하지 않습니다. 비도시 헥스의 통제 여부는 보급선 추적 시 중요합니다 — 한 진영은 다른 이념이 통제하는 육지 헥스나 철도를 통해서만 지상 보급이나 철도 보급을 추적할 수 없습니다.

### A. 3 제한 hex스와 hex스면

지상 유닛은 **통과 불가** 헥스에 진입할 수 없습니다. 통과할 수 없는 헥스는 다음과 같습니다:

- 통과 불가로 표시된 hexs,
- 바다만 포함하는 hexs,
- 플레이 영역 밖의 육지만 포함하는 hexs(예시: 3719 hexs(코펜하겐) 바로 동쪽의 hexs).

**헥스면**의 경우, 지형 범례에 따라 통과 불가로 표시되어 있거나, 바다가 헥스면 전체를 가로지르는데 그 헥스면을 철도선이나 해협이 가로지르지 않는다면 통과 불가로 간주합니다.

통과 불가 헥스면에서는 양방향으로 지상 유닛의 이동과 보급 추적을 할 수 없습니다. 지역 통제 지대(ZOC)는 통과 불가 헥스면을 넘어 확장되지 않으며 유닛은 통과 불가 헥스면을 넘어 공격할 수 없습니다.

**통과 불가 hex와 hex면** - hex면 2619/2620은 통과 불가.  
hex면 2620/2520은 통과 가능. hex면 2420/2520은 통과 불가.



**육지 헥스 통제** - 예시의 5개 도시 헥스와 모든 비도시 헥스는 처음에 추축군이 통제하고 있었습니다. 영국 유닛이 도시 헥스에 들어오면서 서방 이념이 보르도 *Bordeaux*를 통제합니다. 비도시 헥스인 2610과 2811 헥스의 경우, 서방 유닛이 이 두 헥스에 가장 가까운 전투 유닛 또는 도시이기 때문에 서방의 통제하에 놓입니다.



2611, 2711, 2812 hexs는 서방 유  
닛과 추축군이 통제하는 툴루즈  
*Toulouse*의 도시 hexs와 같은 거리  
이므로 어떤 이념도 통제하지 않  
습니다. 나머지 비도시 hexs는 모  
두 추축군이 계속 통제합니다.

마르세유 *Marseille*는 추축군이 통제하는 항구 도시 핵스이며 목표 핵스입니다. 그곳에 배치된 서방의 파르티잔 유닛은 서방 이념이 해당 목표를 통제하도록 하지만, 도시 자체는 여전히 추축국 이념이 통제하고 있으므로, 서방 진영은 해당 항구를 이용하여 항구 간 이동을 할 수 없습니다.



**협지** - 눈이 오는 날씨 동안, 카시노Cassino의 산악 헥스 지형은 협지로 간주합니다. 카시노와 나폴리Naples 사이의 헥스면에 철도가 있기 때문에, 카시노의 OKW 도보 유닛은 나폴리의 연합군 전차 유닛을 공격할 수 있으며 그 반대도 가능합니다. OKW 도보 유닛은 2221 헥스를 공격할 수 있지만, 2221의 연합군 기갑 유닛은, 철도 헥스면을 통하지 않는 한 협지 헥스 안팎으로 공격할 수 없기 때문에, 카시노를 공격할 수 없습니다.

카시노의 OKW 유닛은 2319로 이동할 수 있지만, 철도가 없는 헥스면을 가로질러 협지 헥스로 들어가거나 협지 헥스에서 나오는 것은 한 헥스로 제한되므로 그곳에서 멈춰야 합니다. 반면 철도 헥스면을 건너 로마로 이동한다면 계속 이동할 수 있습니다.



**조건부 협지 헥스.** 산악 헥스는 눈 날씨에 협지가 되며, **높지** 헥스는 진창 날씨에 협지가 됩니다.

- 지상 유닛이 철도가 없는 헥스면으로 협지 헥스로 **들어가거나** 협지 헥스에서 **나올 때**, 해당 명령 동안 총 1헥스만 이동할 수 있습니다.
- 기갑 범주에 속하는 유닛은 철도가 없는 헥스면을 사이에 두고 협지 헥스로 들어가거나 협지 헥스에서 나와 공격할 수 없습니다.
- 철도가 없는 헥스면을 통해 협지 헥스로 보급을 추적하거나 협지 헥스에서 보급을 추적할 수 없습니다.
- 협지 조건은 ZOC에 영향을 주지 않습니다.

## A. 4 국경선

모든 육지 헥스는 특정 국가에 속하며, 동일한 국가의 모든 헥스는 국경선으로 둘러싸여 있습니다.

**누가 국경선을 넘을 수 있는가?** 국경선은 이동과 후퇴를 제한하지만, 전투 후 전진은 제한하지 않습니다.

- 추축 유닛은 어떤 국경선이든 넘을 수 있습니다.
- 소련/서방 유닛은 아군 유닛(파르티잔 포함)이 있거나, 추축 유닛이 있거나, 유닛이 비어 있는 나라의 국경선을 넘을 수 있습니다.
- 소련 유닛은 서방 유닛만 있는 나라의 국경선은 넘어 진입할 수 없습니다. 해당 서방 유닛이 파르티잔 밖에 없는 경우는 예외입니다.
- 서방 유닛은 소련 이념의 유닛만 있는 나라로는 국경선을 넘어 진입할 수 없습니다. 만약 해당 소련 유닛이 파르티잔밖에 없는 경우는 예외입니다.
- 파르티잔 유닛은 국경선을 절대 넘을 수 없습니다.

**국경선의 효과** - 왼쪽 하단은 국경선이 서방과 소련 유닛의 이동과 후퇴를 어떻게 제한하는지 보여줍니다. 추축 유닛은 국경선의 영향을 받지 않습니다.



- 독일의 경우, 소련과 서방 유닛은 항상 독일에 진입할 수 있습니다
- 슬로바키아에는 소련 유닛만 있으므로 서방 유닛이 진입할 수 없습니다.
- 헝가리에는 어느 이념의 유닛도 없으므로 서방 또는 소련 유닛이 진입할 수 있습니다. 소련이 부다페스트를 통제하고 있는 것은 아무 영향을 주지 않습니다.
- 이탈리아에는 서방 유닛만 있으므로 소련 유닛이 진입할 수 없습니다.
- 크로아티아에는 두 이념의 유닛이 모두 있으므로 소련과 서방 유닛이 진입할 수 있습니다.
- 루마니아에는 추축 유닛이 있으므로 서방과 소련 유닛이 진입할 수 있습니다.
- 세르비아에는 서방과 소련 유닛이 모두 진입할 수 있습니다. 서방 파르티잔 덕분에 서방 유닛 진입이 가능합니다.
- 몬테네그로는 서방과 소련 유닛이 진입할 수 있습니다. 그곳의 소련 파르티잔은 서방 유닛의 진입을 막지 못합니다.



## A. 5 시나리오 시작선

소련 지역에 있는 시작선 3개는 각 시나리오 시작 시 OKH/소련 전선을 나타냅니다. 이탈리아의 시작선은 Overlord 시나리오 시작 시 OKW/서방 전선을 나타냅니다. 시작선은 규칙 A.2에 따라 도시 통제권을 나타냅니다.

## B. 서방 육지 지역

게임 지도에는 4개의 육지 지역이 있습니다(미국, 영국, 아프리카 식민지, 중동). 해당 육지 지역과 그 안의 항구 도시는 항상 서방 이념이 통제합니다. 서방 전투 유닛과 공중 유닛은 해당 육지 지역을 제한 없이 점유할 수 있습니다. 반면, 비서방 진영 유닛은 해당 육지 지역에 진입할 수 없습니다. 항구 간 이동을 수행하는 경우, 육지 지역에 있는 유닛들은 그 지역 내의 모든 항구에 위치하는 것으로 간주합니다. 지상 이동을 하는 경우, 중동 육지 지역은 인접한 두 개의 육지 hex스와 서로 맞닿은 한 칸의 hex스로 취급합니다.

## C. 해역

지도에는 이름이 지정된 11개의 해역이 있습니다. 해역은 육지와 해상 경계선으로 구분됩니다. 서로 해상 경계선을 공유하는 해상 지역은 서로 연결된 상태로 간주합니다.

모든 진영의 해상 유닛은 제한 없이 동일 해역을 점유할 수 있습니다. 준비 상태이며, 서로 적대하는 진영의 해상 유닛이 동시에 같은 해역을 점유하고 있다면 경합contested 상태로 간주합니다.

항구 도시는 육지 hex스/육지 지역에 위치하며, 항구 기호를 둘러싼 인접 해역을 통해 접근할 수 있습니다. 또한, 두 개의 해역 경계에 걸쳐진 항구는 양쪽 해상 지역 모두에서 접근할 수 있습니다.

**항구와 해역** - 3209 hex스에 위치한 브레스트Brest 항구는 북대서양과 북해에서 접근할 수 있습니다. 브레스트와 연결된 해변 hex스는 북해에만 위치합니다.

아프리카 식민지 육지 지역에 위치한 케이프타운 항구는 남대서양과 인도양에서 접근할 수 있습니다.



해군이 활성화되는 작전 명령Ops order 동안, 각 해역에 준비 상태인 아군 함대가 있는 한, 활성화된 전투 유닛 최대 6스텝을 항구에서 아군 항구로, 조건을 만족하는 연결된 해역을 얼마든지 거쳐 이동시킬 수 있습니다. 이동 중 경합 해역에 들어가면 요격이 발생할 수 있습니다[9].

준비 상태인 아군 함대가 있는 유효한 해역을 통해 보급을 추적할 수 있습니다. 경합 해역을 통해 보급을 추적하는 경우, 요격이 발생할 수 있습니다 [11.2].

지도에 표시된 곳에서는 특정 해역 경계선을 가로지르는 이동을 할 수 없습니다.

*예를 들어, 북대서양에서 서부 지중해로 이동할 수 있는 것은 서방 유닛 뿐입니다.*

남대서양과 인도양은 연결되어 있다는 사실에 유의하세요.

**해역 hex스.** 일부 해역에는 희미한 hex스가 있습니다. 해역 hex스는 해군 유닛을 배치하고 사용하는데 아무런 영향을 주지 않습니다. 해당 hex스는 다음과 같은 목적을 가집니다:

- 공중 유닛의 hex스 사거리를 수면을 가로질러 계산합니다[2.3];
- **해변 hex스**의 위치를 제공합니다. 인접한 육지 hex스를 가리키는 해변 기호가 있는 해역 hex스는 해변 hex스이며, 오직 서방 진영만 해변 hex스에 상륙 거점Beachhead 마커를 배치할 수 있습니다[2.4.2].

## D. 지도 범위

이 범례는 육지 hex스, 육지 지역, 해역에 있는 모든 지형 요소와 기호를 나타냅니다.

## E. 전략전(SW) 디스플레이

서방과 OKW 진영은 세 개의 전략전Strategic Warfare 디스플레이를 사용하여 전략전을 수행합니다. 이를 통해 전략전이 다양한 게임 기능에 미치는 영향을 추적합니다[7.9]. 각각의 전략전 디스플레이는 목표를 나타내며, 해당 디스플레이는 서방 또는 추축 이념이 통제합니다.

두 진영 모두 다음과 같은 전략전을 수행할 수 있습니다:

- **말타 공방전The Siege of Malta:** 서방 해군 전투력과 게임에 배치된 이탈리아 함대 유닛 수에 영향을 줍니다;
- **대서양 전투The Battle of the Atlantic:** 서방 해군 전투력과 게임에 배치된 OKW 잠수함 유닛 수에 영향을 줍니다;
- **전략 폭격Strategic Bombing:** 게임에 배치된 서방 정예 공중 유닛 수와 서방 행동 카드 뽑기에 영향을 줍니다.

각 전략전 디스플레이에는 상태 칸 트랙이 있으며, 그 위에 상태 마커를 놓고 이동시킵니다. 칸의 색상은 연합군 또는 OKW 중 어느 쪽이 우세한지를 나타냅니다. 우세를 가진 진영이 해당 전략전 목표를 통제합니다. 전략전 명령을 수행하면, 상태 마커는 왼쪽(서방 우세) 또는 오른쪽(OKW 우세)으로 이동할 수 있습니다. 마커가 가장 왼쪽 칸에 도달하면, 해당 디스플레이는 영구적인 서방 우세 상태가 되어 비활성화됩니다.

디스플레이 상태 트랙 아래 영역은 4~5개 구역으로 나뉘며, 각 구역마다 현재 SW 상태에서 게임에 있는 특정 유형 유닛의 수를 보여줍니다.

전략전으로 인해 사용할 수 없는 유닛은 지도에서 가져와 SW 디스플레이 해당 구역에 배치합니다(구역당 1개 유닛). 전략전으로 인해 사용 가능한 유닛은 디스플레이에서 가져와 지도에 배치합니다.

현재 SW 상태에 기재된 보정 수치는 서방 해군 전투력에 영향을 줍니다 (전략 폭격에는 적용하지 않음).





본 예시는 **말타 공방전** 디스플레이입니다.

현재 마커 위치는 게임 내 이탈리아 함대 4개가 있다는 것을 나타냅니다. 표시된 세 해역에서 서방 해군 전투력에 “-1” 보정 수치를 적용합니다.

전략전에 의해 마커가 한 칸 왼쪽으로 이동하면, 게임 내 이탈리아 함대는 3개가 되며 보정 수치는 여전히 "-1"입니다.

## F. 목표 트랙

목표 트랙에는 지도상의 모든 목표 hex와 SW 디스플레이에 대한 칸이 있습니다. 각 칸에 서방 또는 소련 통제 마커를 놓거나 제거하여 특정 목표를 누가 소유하고 있는지와 전체 보유 개수를 표시합니다. 빈 칸은 해당 목표가 추측 이념의 소유임을 나타냅니다.

## G. 승점 트랙

승점 트랙 *Victory Track*은 서방 진영 또는 소련 진영이 현재 가지고 있는 승점 우세를 표시합니다. 승점 마커는 서방과 소련 진영이 목표를 달성하거나 이벤트로 인해 승점을 얻거나 잃을 때마다 트랙을 따라 이동합니다. 승점 마커는 소련이 승점을 얻을 때는 소련 플레이어 방향으로, 서방이 승점을 얻을 때는 서방 플레이어 방향으로 이동합니다. 마커가 트랙 양 끝의 **10점** 칸에 도달하면, 게임은 해당 진영의 승리로 종료됩니다.

서방 기갑 예비대(Armor Reserves) 마커와 서방 수송 포인트(Western Transport Points) 마커도 트랙의 서방 측 절반에 배치되어 이동하며, 해당 서방 자산의 현재 수량을 표시합니다.

## H. 턱 트랙

게임은 턴 트랙에 표시된 대로 1942년 11월부터 1945년 5월까지, 각 턴이 4개월을 나타내는 방식으로 진행됩니다. 게임 준비 단계에서 턴 마커를 트랙에 놓고, 현재 턴을 나타내도록 전진시킵니다. 각 턴 칸에는 다음이 포함됩니다:

- 게임 턴 번호;
- 턴이 나타내는 연도와 월;
- 그 턴의 연속된 세 날씨 기간 각각의 날씨(맑음, 눈, 진창).

## I. 주도권 트랙

주도권 트랙에는 **01**부터 **91**까지 번호가 매겨진 칸들 있습니다. 이를 통해 플레이어의 행동과 게임 템포를 관리합니다. 각 진영당 하나씩 총 4개의 주도권 마커를 트랙에 배치하며, 각 진영이 주도권을 지불할 때마다 트랙을 따라 전진합니다. 주도권 마커를 가장 적게 전진한 진영이 주도권을 가지며, 그 진영이 다음 행동 라운드를 수행합니다.

특수 주도권 칸은 다음과 같습니다:

- **진영 이벤트:** 표시된 진영의 주도권 마커가 이들 칸 중 하나에 진입하면 대기 이벤트가 발동됩니다[5.2].

- **날씨 기간:** 트랙은 세 개의 날씨 기간으로 나뉘며, 턴 트랙에 표시된 현재 턴의 세 가지 날씨 구간과 각각 대응합니다. 날씨 마커는 트랙을 따라 이동하며, 현재 적용 중인 날씨 구간을 표시합니다[규칙 6의 1스텝].
- **91번 칸:** 마커가 트랙의 마지막 칸을 넘어 전진하면 트랙의 시작으로 돌아가 **01**번 칸으로 이동하며, 거기서부터 계속 전진합니다. 한 바퀴를 돌아 트랙의 시작으로 돌아온 마커는 숫자가 더 낮은 칸에 있더라도, 아직 한 바퀴를 돌지 못한 마커들보다 여전히 '앞서 있는' 것으로 간주합니다.
- 날씨 마커가 **91**번 칸을 넘어 전진하면 새로운 게임 턴이 시작됩니다 [12].

**주도권 트랙** - 주도권 트랙의 이 부분에서는 (A)소련 진영 이벤트, (B)날씨 기간 2의 첫 번째 칸, (C)OKH 진영 이벤트를 볼 수 있습니다.



## J. 행동 트랙

행동 트랙에는 각 행동 라운드 동안 선택 가능한 **명령 마커**를 담아두는 열 개의 칸이 있습니다.

게임의 첫 행동 라운드 시작 시, 드로우 컵에서 뽑은 명령 마커 10개로 행동 트랙의 칸들을 채웁니다. 그 이후 각 행동 라운드가 시작할 때마다, 명령 마커들을 아래 쪽으로 밀어서 행동 트랙에 있는 빈 칸들을 채웁니다. 그리고 새로 명령 마커를 뽑아서 각 빈 칸에 배치하여 채워넣습니다.

행동 트랙의 범례는 플레이어가 참고할 수 있도록 양면이 서로 다른 명령 마커가 그려져 있습니다.

## K. 명령 디스플레이

플레이어들은 각 진영의 명령 마커를 자신의 명령 디스플레이에 배치합니다. 각 진영마다 **명령 칸**과 **계획 칸**이 있는 디스플레이가 있습니다. 활성 진영이 수행할 명령을 선택하면, 해당 명령 마커를 디스플레이에 비어 있는 해당 명령 칸에 놓고, 그 칸에 적혀 있는 주도권 비용을 지불합니다(각 진영의 본부 명령 칸은 가변 주도권 비용을 적용합니다 [7.5].)



명령 칸에 배치된 명령 마커는 해당 게임 턴 동안 더 이상 사용할 수 없습니다.

또는, 활성 진영은 주도권 비용 1을 지불하고 선택한 명령을 자신의 빈 계획 칸에 놓을 수 있습니다. 계획 칸에 있는 명령 마커는 후속 행동 라운드 때 선택할 수 있으며, 선택 시 비용을 지불하고 명령 디스플레이에 배치하여 수행할 수 있습니다.

각 진영마다 12개의 명령 마커를 가지고 있지만, 일부 명령 디스플레이에는 양면에 서로 다른 명령이 있는 마커를 놓기 위해 12개 이상의 칸이 있습니다.

## L. 병력 풀

각 플레이어의 병력 풀 *Force pool*에는 각 진영이 명령, 행동 카드, 이벤트에 의해 지도에 배치할 수 있는 전투 유닛, 공중 유닛, 파르티잔 및 상륙 거점 마커가 들어 있습니다.

## M. 대기 구역

해당 턴 시작 시, 모든 진영의 게임말을 대기 구역 *Pending area*에 놓습니다. High Command 이벤트로 인해 해당 게임말이 가용 상태가 될 때까지 그 곳에 계속 머물러 있습니다.

## N. 마커 구역

필요할 때 사용하기 위해 다양한 게임 마커를 보관합니다.

## O. 선택 전투 트랙

지상 전투 절차 동안 기억하기 쉽도록 전투 열과 주사위 보정 수치를 표시할 선택용 마커들을 보관합니다.

## P. 이벤트 카드 디스플레이

이벤트 카드 디스플레이는 이벤트 카드를 놓는 세 칸을 의미합니다. 특정 시점에 각 칸마다 보이는 이벤트 카드가 현재 활성 이벤트 카드 세장입니다.

- 1) 이벤트 **뽑기 더미** 칸에는, 뒷면이 보이도록 쌓인 이벤트 카드 더미 위에 대기 이벤트 *Pending Event* 카드를 앞면이 보이도록 올려 놓습니다.
- 2) **현재 이벤트** 칸에는 현재 이벤트 카드를 앞면으로 올려놓습니다;
- 3) **버림 더미** 칸에는 버려진 이벤트 카드 더미 위에 사용한 이벤트 카드 *Spent Event card*를 앞면으로 올려 놓습니다. 새로운 턴 시작 시 버린 카드 칸이 비어 있다면, 칸에 적혀 있는 서방 공군 유닛은 게임에 배치된 것으로 간주합니다.

플레이어는 버림 더미는 확인할 수 있지만, 뽑기 더미는 확인할 수 없습니다.

## Q. 날씨 카드 칸

날씨 카드 칸에는 맑음 *Fair*, 눈 *Snow*, 진창 *Mud*의 세 장으로 이루어진 날씨 카드 더미를 보관하며, 현재 날씨 기간의 날씨 카드를 맨 위에 앞면으로 놓습니다.

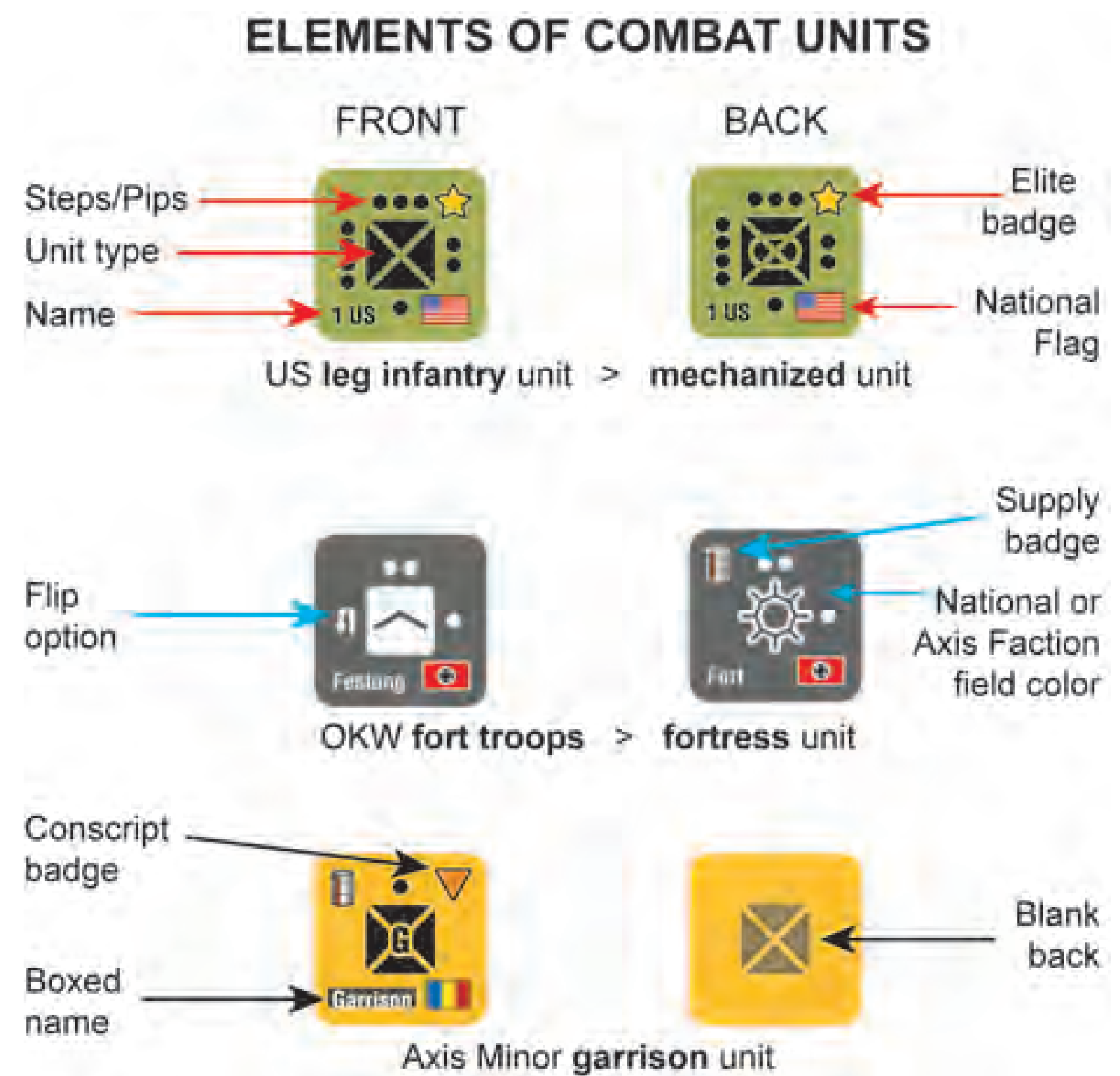
## 2. 게임 말

게임 말의 종류는 다음과 같습니다 :

- 군사 병력 -- 전투 유닛과 파르티잔(통칭 *지상 유닛*), 공중 유닛과 해군 유닛;
- 명령 마커; 그리고
- 기타 다양한 게임 상태 마커.

### 2.1 전투 유닛

전투 유닛은 모든 교전국의 통상적인 지상 전력으로, 육지 헥스와 육지 지역을 점유합니다.



#### 2.1.1 전투 유닛 범주와 유형

전투 유닛은 세 가지 범주로 나뉩니다: 보병 *Infantry*, 기갑 *Armored*, 요새 *Fortress*. 각 범주마다 하나 이상의 유닛 유형이 있습니다.








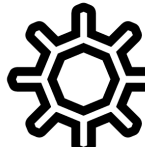


전투 유닛의 범주와 유형은 다음 사항 등에 영향을 미칩니다:

- 재배치 명령에서 활성화될 자격;
- 공격 명령에서 주 공격자로 지정될 자격;
- 지상 전투 동안 전투력 보너스 또는 주사위 보정 수치 자격;
- 보병 또는 기갑 증원 스텝을 획득할 자격.
- 항구 간 이동 자격.

“보병 유닛 *infantry units*” 또는 “기갑 유닛 *armored units*”에 대한 규칙이나 기호는 해당 범주에 속한 모든 유닛 유형에 적용됩니다. “충격 *Shock*”이나 “요새 병력 *Fort Troops*”처럼 특정 유닛 유형에 대한 규칙이나 기호는 해당 특정 유형의 유닛에만 적용됩니다.




**양면 전투 유닛.** 이름이 상자에 들어있지 않은 전투 유닛은 서로 다른 유닛 유형과 유닛 범주를 가진 두 면이 인쇄되어 있습니다. 이러한 유닛은 특정 상황에서 한 유형에서 다른 유형으로 뒤집을 수 있습니다. 이름이 상자에 들어간 유닛은 한 면만 인쇄되어 있으며 뒤집을 수 없습니다. 양면 유닛의 유형은 다음과 같습니다:

- 도보 *Leg* / 기계화 *Mechanized*  
- 차량화 *Motorized* / 전차 *Tank*  
- 요새 병력 *Fort Troop* / 요새 *Fortress*  

유닛을 뒤집는 경우:

- 기갑 스텝을 획득하면 도보는 기계화로, 차량화는 전차로 뒤집습니다 [7.7].
- 전투에서 입은 명중을 충족하기 위해 전차는 차량화로, 기계화는 도보로 뒤집습니다 [규칙 8의 스텝 6].
- 명령 마커에 적혀있는 경우, 요새 병력은 재배치 명령 중 이동하거나 공격 명령 중 전진 대신 요새 면으로 뒤집을 수 있습니다 [7.1.4].
- 요새는 *High Command* 이벤트 카드를 해결할 때에만 요새 병력으로 뒤집을 수 있습니다.

**특수 유닛 유형.** 충격 *Shock*, 공수 *Airborne*, 요새 *Fort Troop* 유닛은 작전 명령 *Ops Order*에서 해당 유닛 유형이 명령 마커에 표시될 때 특수 능력을 발휘합니다. 이 유닛 유형들은 명령 마커에 보병 범주 또는 특정 유닛 유형이 있을 때 모두 활성화되지만, 특수 능력은 오직 특정 유닛 유형이 표시된 경우에만 발동합니다. 특수 능력이 활성화되면:

- **공수 유닛**은 표적 hex에서 2 hex 떨어져 있어도 측면 공격자로 공격에 참여 가능하며, 그 후 병력 풀로 되돌아갑니다 [규칙 8의 스텝 1]. 
- **요새 병력 유닛**은 이동하거나 전진하는 대신 요새 면으로 뒤집을 수 있습니다 [7.1.4, 7.2-7.4]. 
- 소련이 수행하는 공격에서 **충격 유닛** 하나당 +1 전투력 보정 수치를 제공합니다 [규칙 8의 스텝 3]. 

## 2.1.2 유닛 진영과 국적

모든 진영에는 여러 국적의 유닛이 있습니다. 국적은 전투 유닛과 해군 유닛에서는 바탕색과 국기, 공중 유닛과 파르티잔에서는 바탕색으로 표시됩니다.

서방 및 OKH(서방 플레이어) 유닛은 검은색 기호와 글씨로, 소련 및

OKW(소련 플레이어) 유닛은 흰색 기호와 글씨로 구분합니다.

**추축 소국:** 독일을 제외한 OKH 및 OKW 소속의 모든 국가들은 추축 소국입니다. 이탈리아와 불가리아의 경우 두 추축 진영 모두에 유닛이 있습니다.

### WESTERN FACTION



### OKH FACTION



### SOVIET FACTION



### OKW FACTION



## 2.1.3 전투 유닛 스텝/핍

전투 유닛의 전투력은 현재 위쪽 모서리에 있는 1~4개의 핍으로 표시됩니다. 핍의 증감이 보이도록 유닛을 회전시킵니다. 유닛의 현재 핍은 다음을 의미합니다:

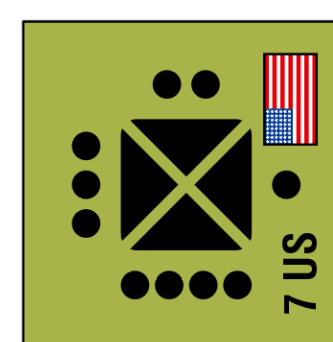
- 전투에서 얼마나 많은 명중을 견딜 수 있는지;
- 방어 시 전투에서의 유닛 전투력; 그리고
- 전투에서 주 공격자로 선언되었을 때의 유닛 전투력.

유닛의 핍은 다음과 같이 조정합니다:

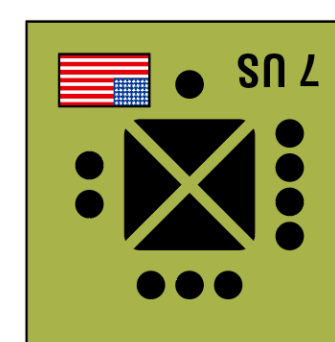
- 전투 등으로 유닛이 스텝을 잃으면, 유닛을 반시계 방향으로 회전하여 윗면에 표시된 핍을 하나 줄입니다. 유닛이 마지막 핍까지 잃으면, 해당 유닛을 게임에서 제거합니다.
- 증원 스텝을 할당받는 등의 이유로 유닛이 스텝을 얻으면, 유닛을 시계 방향으로 돌려서 윗면에 표시된 핍을 하나 늘립니다.
- 양면 유닛을 한 면에서 다른 면으로 뒤집을 때는 현재의 핍 수를 유지하도록 유닛의 방향을 맞춥니다.



3 핍



2 핍



1 핍

유닛은 적혀있는 것보다 더 많은 스텝을 얻을 수 없습니다.



**픽과 유닛의 방향.** 현재 유닛 스태를 쉽게 추적하려면 모든 유닛의 방향을 일관되게 유지해야 합니다. 예를 들어, 플레이어가 지도 북쪽과 남쪽에 앉아 있다면 서방/OKH 유닛은 현재 위쪽 모서리가 지도 북쪽을 향하게, 소련/OKW 유닛은 남쪽을 향하게 배치합니다.

**규칙서의 유닛 방향:** 독자의 편의를 위해, 본 규칙서에서는 모든 유닛이 같은 방향을 향하고 현재 전투력이 유닛의 위쪽에 오도록 표시합니다.

## 2.1.4 유닛 이름

모든 유닛에는 이름이 있으며, 대개는 군, 국적, 지역에 따른 역사적 명칭이나 주둔대 또는 파견대처럼 유닛의 목적을 나타내는 이름일 수 있습니다. 구체적인 이름 자체는 플레이에 영향을 주지 않지만, 이름의 그래픽 처리 방식은 다음과 같습니다:

- 이름이 상자 안에 있으면 그 유닛은 뒤집을 수 없습니다.
- 이름이 상자 안에 있지 않으면 그 유닛은 양면이며 뒤집을 수 있습니다.
- 이름에 Gd(Guard)가 있는 소련 증원 유닛은 High Command 이벤트에 따라 지도상의 소련 유닛을 교체하는 방식으로 플레이에 들어옵니다.

## 2.1.5 유닛 배치

★ **정예 배치 Elite Badge:** 해당 국가의 일반 유닛보다 우수한 수준의 유닛임을 나타냅니다. 정예 배치는 지상 전투에서 공격 또는 방어 시 정예 우위를 제공합니다. 하나의 소련 재배치 명령은 오직 정예 유닛만 활성화합니다.

▼ **징집병 배치 Conscript Badge:** 해당 국가의 일반 유닛보다 수준이 낮은 유닛임을 나타냅니다. 징집병 배치가 있다면 전투에서 징집병 불이익을 받습니다.

📦 **보급 배지:** 이 유닛은 항상 보급 상태입니다. 이는 같은 hex의 다른 유닛들에게는 적용되지 않습니다.

## 2.1.6 전투 유닛 지역 통제 지대(ZOC)

모든 전투 유닛은 자신의 hex와 인접한 육지 hex(보행 경로로 연결된 hex), 그리고 자신의 hex에서 뻗어나가는 육지 hex 경계선 *land hexspine*에도 ZOC를 투사합니다. 단, 육지 hex 경계선 양쪽의 hex가 모두 유닛의 ZOC에 포함되어야 합니다. ZOC는 지나갈 수 없는 hex면을 넘어 확장되지 않습니다. 유닛의 ZOC가 미치는 hex는 그 hex에 다른 진영의 유닛이 있더라도 무효화되지 않습니다.

유닛의 ZOC는 적 유닛의 이동, 후퇴, 보급만을 제한합니다. 즉, 소련과 서방 유닛의 ZOC는 추축 이념의 모든 유닛에 영향을 미치고 그 반대도 마찬가지입니다. 소련과 서방 유닛의 ZOC는 서로에게는 영향을 미치지 않습니다. OKH와 OKW 유닛의 ZOC도 서로에게는 영향을 미치지 않습니다.

**이동:** 유닛은 적 ZOC(EZOC)에 있는 hex 경계선을 가로질러 이동할 수 없으며, EZOC에 있는 hex로 들어가면 이동을 즉시 멈춰야 합니다.

**후퇴:** 후퇴하는 유닛은 EZOC에 있는 hex 경계선을 넘을 수 없으며, EZOC에 있는 hex로 들어갈 수 없습니다.

**보급:** 해당 hex를 아군 유닛이 점유한 상태가 아니라면, 보급 경로는 EZOC에 있는 hex로 들어갈 수 없습니다.

### ZOC

**예시 1:** 아래 그림의 유닛들은 인접한 여섯 hex와 바깥으로 뻗는 여섯 개의 hex 경계선에 ZOC를 투사합니다. 소련 유닛은 적의 ZOC에 있는 hex 경계선을 건널 수 없으므로 동쪽 hex로 이동할 수 없습니다. 다만 북동쪽 hex로는 이동할 수 있습니다. 한 ZOC에서 다른 ZOC로 이동하지만, 적 ZOC에 있는 hex 경계선을 넘는 것은 아니기 때문입니다.



**예시 2:** OKH 유닛은 해협 hex면을 가로질러 2735 hex에 ZOC를 투사합니다. 사이에 바다가 끼어 있으므로 2835 hex에는 ZOC를 투사하지 않으며, 2735/2835 hex 경계선에도 ZOC를 투사하지 않습니다. 소련 유닛은 그 hex 경계선을 곧장 넘어갈 수 있습니다.





## 2.2 파르티잔 유닛

파르티잔(*Partisan*)은 서방 및 소련 진영에만 있습니다. 파르티잔은 특정 국가에서 활동하는 비정규군을 나타내는 지상 유닛입니다. 파르티잔은 육지 헥스에 배치되고 그 안에서만 이동하지만, 할당된 국가 내부에서만 가능합니다. 파르티잔이 일단 배치되면, 제거되지 않는 한 할당된 국가에 머뭅니다.



**파르티잔 속성:** 파르티잔은 파르티잔 전쟁 명령과 서방 행동 카드인 *Big Three Conference*를 통해 특정 국가에 배치됩니다.

이들은 증원 병력이 아닙니다.

- 파르티잔은 ZOC가 없으며 EZOC를 무시합니다.
- 파르티잔은 항상 보급을 받습니다[2.1.5].
- 파르티잔은 어떤 이념의 전투 유닛 및 공중 유닛과도 스테킹할 수 있으며, 심지어 적 유닛과도 스테킹할 수 있습니다.
- 파르티잔은 다른 파르티잔이 있는 헥스에는 들어갈 수 없습니다.
- 파르티잔은 서방과 소련 전투 유닛의 존재에 영향을 받지 않으며, 그 반대도 마찬가지입니다.
- 파르티잔은 헥스를 통제하지 않습니다.
- 목표가 있는 헥스를 유일하게 점유하고 있는 병력이 파르티잔이라면, 승점 계산 시 해당 파르티잔의 이념이 그 목표를 소유한 것으로 간주합니다. 파르티잔이 헥스를 비우거나 다른 이념의 전투 유닛이 그 헥스로 들어오면, 파르티잔의 이념은 그 목표의 소유권을 잃습니다.

**추축국 전투 유닛에 대한 영향:** 추축국 유닛이 파르티잔의 헥스로 이동, 후퇴, 또는 보급을 추적할 때마다, 해당 추축국 진영은 주도권 비용 1을 지불합니다.

**이동:** 파르티잔은 명령 마커에 파르티잔이 그려진 재배치 명령 동안에만 이동할 수 있습니다. 이동 시 파르티잔은 모든 전투 유닛의 존재를 무시합니다. 파르티잔은 자국의 국경을 넘어 이동하거나 후퇴할 수 없습니다.

**전투:** 파르티잔은 공격할 수 없습니다. 파르티잔이 공격받는 추축국 유닛과 스테킹되어 있을 때, 파르티잔은 그 헥스 및 헥스면에서 추축국 방어자에게 유리한 지형 전투력 보정 수치를 무효화합니다.

- 오직 추축국 유닛만 파르티잔이 단독으로 있는 헥스나 추축국 유닛과 스테킹된 파르티잔을 공격할 수 있습니다. 파르티잔은 방어 시 전투력 1포인트로 방어하며, 방어 전투력 및 주사위 굴림 보정 수치를 적용합니다(방어 공중 우세(*Air superiority*) 보정 수치는 제외). HQ 카드와 전투 카드는 단독으로 방어 중인 파르티잔을 위해 사용할 수 없습니다.
- 파르티잔이 추축국 유닛과 스테킹된 상태로 공격을 받는 경우, 그 추축국 유닛 중 하나가 주 공격자여야 합니다.
- 아군 유닛과 스테킹된 상태로 방어하는 파르티잔은 방어 전투력에 기여하지 않지만, 전투 시 발생한 명중(*Hit*)을 처리하기 위해 제거할 수 있습니다.
- 파르티잔이 후퇴할 때, 같은 국가 내에 있으며 다른 파르티잔이나 추축군 유닛이 없는 인접 헥스는 추축군의 ZOC에 관계없이 유효한 후퇴 헥스로 간주합니다.
- 제거된 파르티잔은 게임에서 제거합니다.

## 2.3 공중 유닛

모든 진영은 지도상의 특정 지역에서의 공군력을 대표하는 공중 유닛을 가집니다. 공중 유닛은 지상 전투에서 공중 우세를 제공하거나, 적이 공중 우세를 가져가는 것을 방지합니다.



**사거리:** 각 공중 유닛의 사거리는 4헥스(정예일 경우 5헥스)이며, 이는 그 유닛이 자신의 헥스 또는 육지 지역으로부터 그 범위 내에서 발생하는 모든 지상 전투를 지원할 수 있다는 뜻입니다. 공중 사거리는 육지·바다·통행 불가 헥스를 통해 추적하며, 지형과 적 유닛을 무시합니다.

사거리 추적을 위해, 영국(UK) 육지 지역에 있는 공중 유닛은 UK 지역에 접한 6개의 해변 헥스와 인접한 것으로 간주합니다.

**정예 배지:** 일부 공중 유닛에는 정예 배지가 있습니다. 해당 유닛은 지상 전투 중 정예 보정 수치를 부여하며, 공중 우세 여부를 판정할 때 동점 상황에서 우위를 결정하는 역할을 합니다.

### 2.3.1 공중 유닛의 특성

- 공중 유닛은 ZOC가 없으며 헥스를 통제할 수 없습니다;
- 공중 유닛은 아군 유닛과 자유롭게 스테킹할 수 있으나, 같은 헥스에서 다른 공중 유닛과 스테킹할 수 없습니다;
- 모든 진영의 지상 전투 동안 항상 활성 상태입니다;
- 적 전투 유닛의 ZOC가 있는 헥스에서 단독으로 있을 수 없습니다;
- 기지 재배치(*Rebase*)를 제외하고는 후퇴하거나 이동할 수 없습니다(아래 참조).

### 2.3.2 공중 유닛 배치

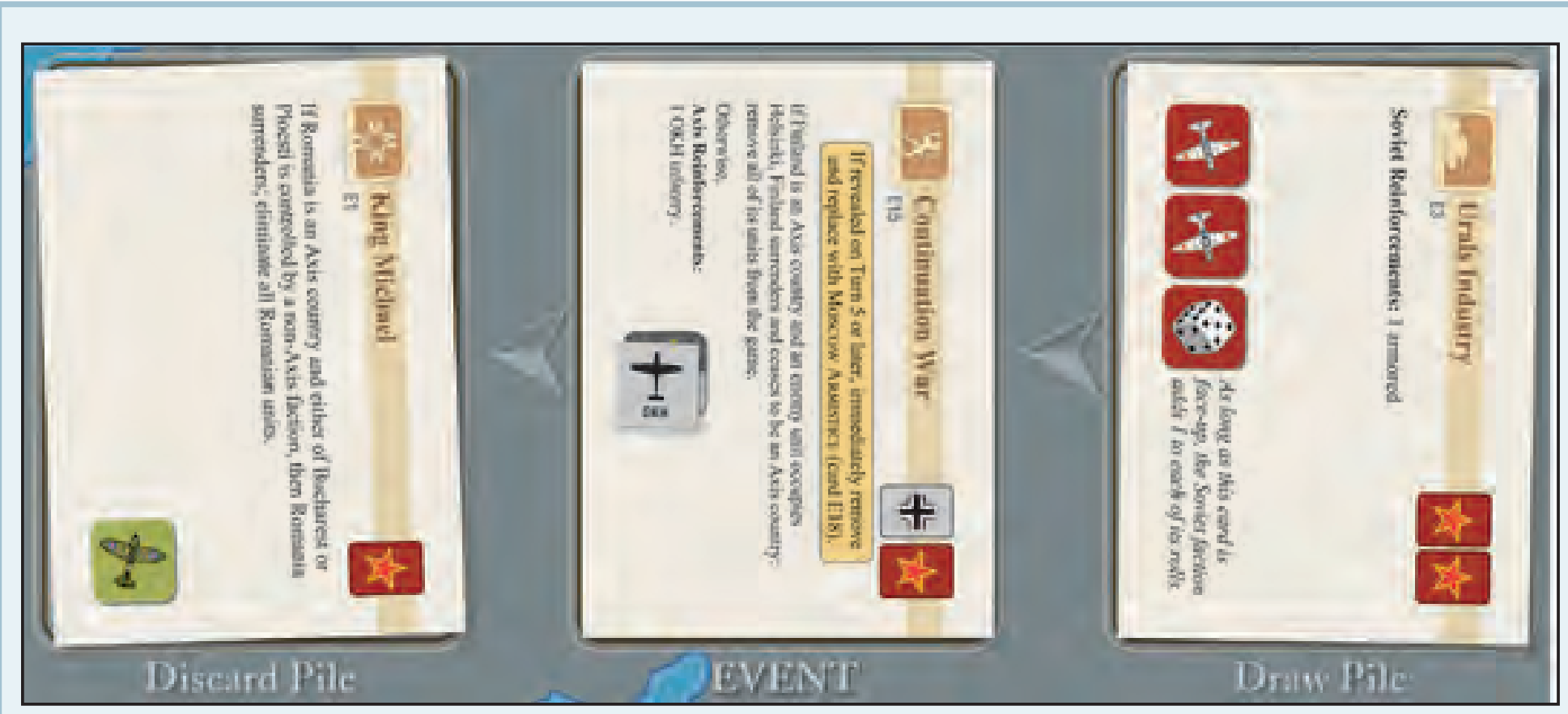
각 진영이 특정 시점에 지도에 보유한 공중 유닛 수는 이벤트 카드 디스플레이의 세 칸에 표시된 공중 유닛 기호 수와 일치해야 합니다. 이벤트 카드가 갱신될 때마다, 공중 유닛을 소유한 진영은 지도에서 공중 유닛을 제거하여 자신의 병력 풀에 넣거나, 병력 풀에서 공중 유닛을 가져와 지도에 배치하여, 지도상의 공중 유닛 수가 항상 이벤트 디스플레이에 보이는 수와 맞도록 해야 합니다[10.3].

**예외:** 추축국 JETS 공중 유닛은 추축국 *Jets* 전투 카드(추축국 카드 #27)를 사용할 때에만 배치 및 제거됩니다.

공중 유닛은 아군 **도시** 또는 **철도**가 있고, 그 지점에서 해당 진영의 어떤 국적이든 보급원을 향해 보급을 추적할 수 있는 헥스에만 배치할 수 있습니다[11]. 추가로, 서방 공중 유닛은 영국 또는 중동 육지 지역에 배치할 수 있습니다.

배치하려는 헥스에 아군 전투 유닛이 없다면, 적 전투 유닛이 투사하는 ZOC가 있는 헥스에는 공중 유닛을 배치할 수 없습니다.





**공중 유닛 배치** - 캠페인 시작 시, 세 장의 이벤트 카드에 표시된 공중 유닛은 총 4개입니다(소련 2, 서방 1, 추축 1). 게임 설정 중 해당 추축국 공중 유닛이 있는 이벤트 카드에 OKH 공군 마커가 있다면, 해당 공중 유닛이 OKH 진영 소속이라는 뜻입니다. 따라서 초기 설정 시 소련 공군 2, 서방 공군 1, OKH 공군 1개를 지도에 배치합니다.

**기지 재배치Rebase:** 공중 유닛이 적 전투 유닛 ZOC 헥스에 단독으로 있는 경우, 해당 유닛의 진영은 즉시 해당 유닛을 배치할 수 있는 가장 가까운 헥스/육지 지역으로 재배치해야 합니다(가능한 헥스가 여럿이면 플레이어가 선택). 이는 육지 지역에 있는 공중 유닛에는 적용하지 않습니다. 이런 재배치 상황을 제외하면, 공중 유닛은 배치 후에 위치를 바꾸지 않습니다.

2.3.3 지상 전투에서의 공중 유닛

맑음/눈 날씨에서, 전투 헥스 사거리 내 더 많은 공중 유닛을 가진 진영이 공중 우세를 확보합니다. 해당 진영은 그 전투에서 주사위 보정 수치를 얻습니다. 공중 유닛 수가 같다면, 사거리 내 정예 공중 유닛이 많은 쪽이 공중 우세를 확보합니다; 그렇지 않으면 아무도 공중 우세를 확보하지 못합니다.

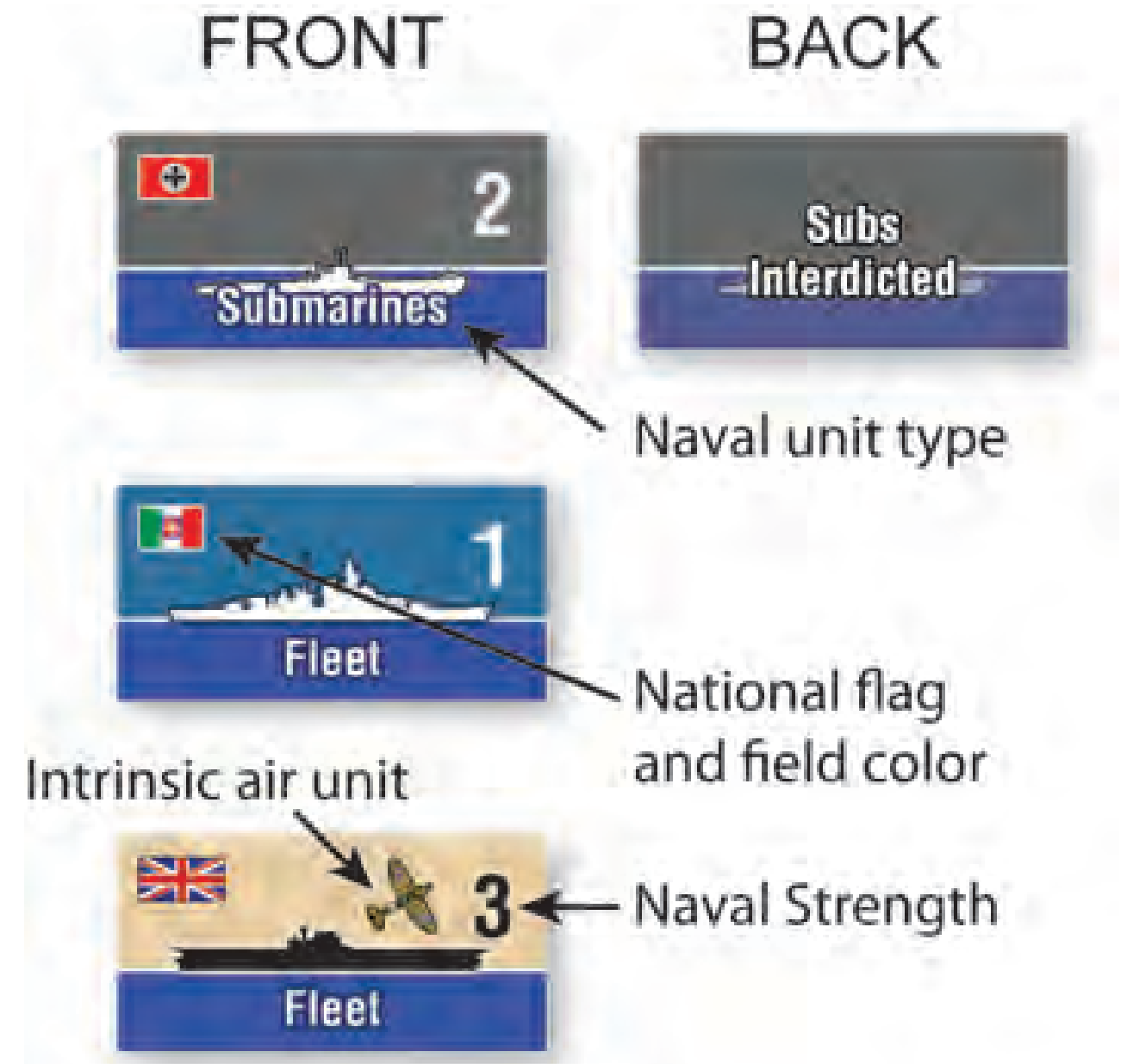
공중 유닛은 자신의 사거리 내 모든 지상 전투에서 공중 우세 판정에 기여합니다. 공중 유닛은 전투에서 손실을 입거나 제거되지 않습니다. 공중 유닛의 정예 배치는 날씨와 무관 하게 그 유닛의 사거리 내 모든 전투에서 정예 우위 판정에 반영됩니다.

**공중 유닛 기지 재배치** - OKH 공중 유닛은 아군 전투 유닛과 스테킹되어 있지 않으며 소련 유닛의 ZOC에 있습니다. 따라서 즉시 기지 재배치를 해야 합니다. 소련의 ZOC가 있는 2837 헥스로는 기지 재배치를 할 수 없습니다. 또한 아군 도시나 철도가 없으므로 2736 헥스로 기지 재배치할 수도 없습니다. 기지 재배치가 가능한 가장 가까운 헥스는 노보로시스크Novorossisk, 크라스노다르Krasnodar, 그리고 2936입니다. 세 헥스 모두 거리가 같으므로 OKH 진영이 그중에서 선택합니다.



2.4 해군 유닛

해군 유닛에는 함대Fleet와 잠수함Sub이 있습니다. 해군 유닛은 해역에서만 배치되고 작전을 수행합니다. 모든 해군 유닛은 준비 상태Ready 면과 차단Interdicted 면, 양면으로 되어있습니다.



국기와 바탕색은 전투 유닛과 동일합니다.

**해군 전투력.** 경합Contested 해역에서 요격 및 해상 공격을 해결할 때 그 유닛이 기여하는 수치입니다.

**차단Interdicted.** 해상 공격의 결과로 해군 유닛이 차단될 수 있습니다(차단되는 경우 유닛을 뒤집습니다). 차단된 유닛은 존재하지 않는 것으로 취급하며, 자신의 해역에서 이동하지 않습니다. High Command 이벤트가 발생하면 차단된 유닛은 준비 상태로 다시 뒤집힙니다.

**내재 공중 유닛.** 서방 함대 유닛 2개는 준비 상태 면에 공중 유닛 기호가 있으며, 이는 요격과 해상 공격을 해결할 때 사용합니다(지상 전투에는 사용하지 않습니다).

**공중 유닛의 사거리와 제공권** - 날씨는 맑으며, 서방 진영은 튀니스Tunis와 트리폴리Tripoli를 모두 공격할 계획입니다. 튀니스 사거리 내에 공중 유닛 두 개(A와 B), 트리폴리 사거리 내에는 정예 공중 유닛 하나가 있습니다(B). OKW 진영은 시칠리아Sicily에 주둔한 공중 유닛 하나가 두 헥스 사거리 내에 있습니다. 서방 진영의 공중 유닛 수가 더 많기 때문에 튀니스에서 공중 우세를 확보합니다. 트리폴리에서는 두 진영이 같은 수의 공중 유닛을 가지고 있지만, 서방 진영의 공중 유닛이 정예이므로 동물에서 우선권을 가집니다. 따라서 트리폴리에서도 서방 진영이 공중 우세를 확보합니다.





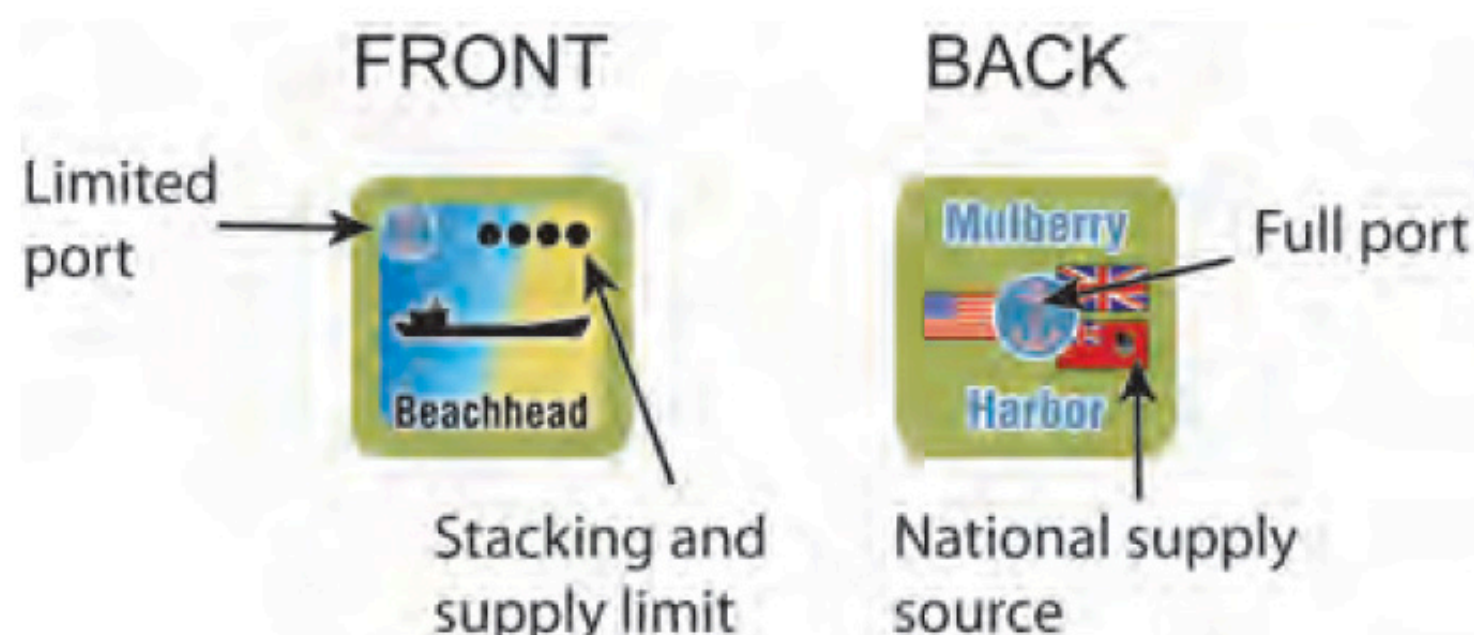
**고정 배치.** 해역 이름이 적혀있는 해군 유닛은 그 해역에 영구 배치되며 이동할 수 없습니다.

### 2.4.1 해군 유닛의 특성

- 어떤 진영이든, 해역에는 원하는 만큼 해군 유닛을 둘 수 있습니다.
- 해군 유닛은 ZOC가 없으며 해역을 통제하지 않습니다.
- 해역에 준비 상태 함대가 있다면, 해당 진영은 그 해역을 통해 보급을 추적할 수 있습니다.
- 경합 해역에 있는 해군 유닛은 그곳에서 적 활동을 요격할 수 있으며, 경우에 따라 적 해군 유닛을 공격할 수 있습니다[9].
- 명령 마커에 있는 경우, 해군 유닛은 해당 진영의 작전 명령 동안 활성화 상태입니다.
- 해역에 활성화 함대가 있다면, 활성화 상태의 적격 전투 유닛은 그 해역을 통과하여 항구 간 이동을 수행할 수 있습니다.
- 고정 배치가 아닌 활성화 해군 유닛은 해역을 통해 이동할 수 있습니다.

### 2.4.2 서방 상륙 거점

**Husky**와 **Overlord** 시나리오 시작 시 서방 병력 풀에 상륙 거점 *Beachhead* 마커 두 개로 시작합니다. 캠페인 시나리오에서는 2턴 이후의 *High Command* 이벤트에 따라 해당 마커들이 병력 풀에 들어옵니다.



**상륙 거점 배치.** 해군 유닛을 활성화시키는 서방 작전 명령 *Ops Order*을 사용하는 경우, 서방 진영은 지도나 자신의 병력 풀에서 비어 있는 상륙 거점 마커를 가져와 빈 적격 해변 hex에 배치할 수 있습니다. 이 경우 해당 해변 hex에 적혀 있는 수송 포인트 비용을 지불해야 합니다. 해변 hex에 상륙 거점을 배치하려면 우선 현재 날씨에서 상륙이 가능하며, 해변이 폐쇄된 상태가 아니어야 합니다.

**제한된 육지·항구 hex.** 상륙 거점 마커가 놓인 해변 hex는 서방 진영이 통제하는 육지 hex이면서 항구의 속성을 가지지만, 다음과 같은 제한이 있습니다:

- 상륙 거점 hex에는 최대 4스텝까지 스테킹할 수 있습니다.
- 항구 간 이동으로 상륙 거점으로 진입하거나 빠져나가는 유닛은 해역 경계선을 넘을 수 없습니다.
- 상륙 거점 항구는 그 위치에서 방어하는 유닛에게 전투 시 전투력 포인트를 제공하지 않습니다.
- 보급 이벤트 동안, 상륙 거점 항구를 통해 보급선을 연결할 수 있는 서방 연합의 스텝 수는 최대 4단계까지만 가능합니다.
- 서방 유닛은 증원 스텝을 받기 위한 목적으로 상륙 거점 항구를 통해 보급을 추적할 수 없습니다.
- 공중 유닛은 그곳에 배치할 수 없습니다.

**상륙 거점 제거.** 상륙 거점 마커는 다음 두 경우에 제거됩니다:

- 위에서 설명한 대로, 서방 진영이 상륙 거점 마커를 가져와 다른 해변 hex에 배치하기로 선택한 경우.
- OKW 행동 라운드 시작 시 상륙 거점 hex에 서방 유닛이 없고 그 해변이 가리키는 hex에 추축 유닛이 있는 경우; 이때 상륙 거점 마커를 서방 병력 풀에 놓습니다.

**멀베리 항만.** *Naval Dominance* 행동 카드를 해결할 때 상륙 거점 마커를 멀베리 *Mulberry* 면으로 뒤집을 수 있습니다. 멀베리 항만은 제한 없는 항구/도시가 있는 영구 육지 hex이며 미국, 캐나다, 영국의 보급원입니다. 지도에서 제거할 수 없습니다.

**상륙 거점 및 멀베리 항만의 육상 연결.** 배치된 상륙 거점이나 멀베리 항만은, 해변 hex의 화살표가 가리키는 육지 hex와만 도보 경로로 인접합니다. 서방 유닛만 그 해변 hex를 통해 이동, 후퇴, 전진할 수 있습니다. 추축국 유닛은 그 해변 hex 건너편 육지 hex에서 서방이 점령한 상륙 거점 또는 멀베리 항만을 공격할 수는 있지만, 그 해변 hex를 넘어 전진할 수는 없습니다.

상륙 거점 또는 멀베리 항만의 점유 여부와 상관 없이, 인접한 육지 hex의 항구로 향하는 적의 보급 추적 또는 항구 간 이동을 막지 않습니다.

## 2.5 명령 마커

진영은 명령 마커를 사용하여 작전과 기타 활동을 수행합니다. 명령 마커는 총 48개이며 각각 다음과 같이 구성됩니다:

- 각 진영당 7개의 작전 명령 *Ops Order*;
- 서방 일반 명령 5개;
- 소련 일반 명령 5개;
- 추축 진영이 공유하는 일반 명령 10개.

게임을 준비하는 동안, 특정 마커를 명령 디스플레이에 배치하는 경우를 제외하고, 모든 명령 마커를 불투명한 컵에 넣습니다(“드로우 컵”).

각 행동 라운드 시작 시, 행동 트랙의 빈 칸을 채우기 위해 컵에서 명령 마커를 뽑습니다. 그런 다음 활성화 진영은 행동 트랙이나 자신의 계획 칸에 있는 명령 마커 하나를 골라 사용합니다.

### 2.5.1 작전 명령

작전 명령 *Ops Order* 마커를 사용하면 활성화 진영은 자신의 유닛을 이동하거나 공격(또는 둘 다)을 수행할 수 있습니다 [7.1-7.4].

**재배치 *Redeploy*:** 재배치 명령을 수행하면 마커에 적혀 있는 범주 및 유형의 유닛들이 활성화되어 지정된 이동 포인트만큼 이동할 수 있습니다. 전투 유닛 범주 및 유형 외에도, 재배치 명령에는 다음과 같은 추가 기호가 있을 수 있습니다.







정예 전투 유닛이 활성화됩니다.



해군이 활성화되어 해군 유닛 이동, 항구 간 이동, 서방 상륙 거점 배치를 수행할 수 있습니다.



파르티잔 유닛이 활성화됩니다.

**공격:** 공격 명령을 수행하면 해당 진영은 지정된 횟수까지 공격을 수행할 수 있습니다. 모든 유닛이 공격을 위해 활성화됩니다. 각 공격에는 주공 유닛으로 표시된 범주 및 유형의 유닛 하나가 반드시 포함되어야 합니다.

## 2.5.2 일반 명령

일반 명령 마커를 사용하면 활성화 진영은 전쟁 수행을 지원하는 다양한 활동을 수행할 수 있습니다 [7.5-7.12].



**양면에 서로 다른 명령이 있는 마커:**

서방과 OKW의 작전 명령 마커의 한쪽에는 작전 명령 *Ops Order*, 다른 쪽에는 전략전 *Strategic Warfare* 명령이 있습니다. 가능하다면 해당 진영은 두 명령 중 하나로 사용할 수 있습니다.

모든 추축국 일반 명령 마커에는 OKW 면과 OKH 면에 동일한 명령이 있습니다. OKW, OKH 중 어느 진영이든, 규칙 6의 스텝 3에 명시된 제한 조건 내에서 자신의 진영에 적용할 명령을 선택하여 수행할 수 있습니다.

서방 진영과 소련 진영 모두 한쪽에는 징집 *Recruit*, 반대쪽에는 기계화 *Mechanize*라고 적힌 3개의 명령 마커가 있습니다. 조건이 충족된다면, 해당 마커를 두 명령 중 어느 쪽으로든 선택하여 사용할 수 있습니다.

## 2.6 기타 마커

**주도권 마커.** 각 진영마다 주도권 *Initiative* 마커가 있습니다. 주도권 마커를 주도권 트랙을 따라 이동하면서 주도권 비용을 표시합니다. 주도권 트랙에서 가장 덜 전진한 마커를 가진 진영이 주도권을 가져갑니다.



주도권 마커가 해당 진영의 이벤트 칸으로 이동하거나 그 칸을 지나가면, 행동 라운드 종료 시 이벤트를 해결합니다. 이를 표시하기 위해 마커를 **대기 이벤트** *Pending event* 면으로 뒤집습니다. 이벤트를 해결한 후 마커를 다시 원래 면으로 뒤집습니다.

**현재 날씨** *Current weather* 마커는 주도권 트랙을 따라 이동합니다. 마커가 트랙의 세 가지 날씨 기간 구간 중 어디에 위치하는지에 따라 현재 게임 턴의 날씨가 결정됩니다.

날씨 마커가 트랙을 한 바퀴 돌아 시작 지점으로 돌아오면 새 게임 턴이 시작됩니다.



**전략전 마커:** 전략전 *Strategic Warfare* 마커는 몰타 공방전, 대서양 전투, 전략 폭격 트랙에 각각 하나씩 있습니다. 서방과 OKW 진영이 전략전을 수행할 때마다 [7.9에 따름] 각 마커는 해당 트랙에서 어느 방향으로든 이동합니다.

마커가 트랙의 가장 왼쪽 칸으로 이동하면 비활성 면으로 뒤집어 해당 트랙의 전쟁이 종료되었음을 나타냅니다.



**통제 마커** *Control Marker*는 이념의 통제권을 나타냅니다. 소련과 서방 마커는 목표 트랙 *Objective track* 칸에 배치되어, 해당 진영이 지도에 있는 해당 목표를 통제하고 있음을 표시합니다. 추축국 통제 마커는 필요한 경우 지도상의 헥스에 배치합니다. 이를 통해 도시, 항구 및 기타 주요 헥스를 추축국이 통제하고 있음을 표시합니다.



예를 들어, **하니아** *Chania*(1526)와 **로도스** *Rhodes*(1729)에 있는 추축 통제 마커는, 그곳에 추축 유닛이 없더라도 추축이 해당 섬 항구들을 통제하고 있음을 나타냅니다.

**고립 마커**는 보급 이벤트 동안 고립 *Isolated* 상태로 판정된 전투 유닛에 놓습니다. 처음 고립되면 *Isolated 1* 면, 이전 보급 이벤트부터 계속 고립 상태라면 *Isolated 3* 면을 사용합니다.



**OKH/OKW 공군 마커**는 어떤 추축 진영이 카드에 적혀 있는 공중 유닛을 받는지 표시하기 위해 이벤트 카드에 놓습니다 [10.3].



**기갑 예비대와 수송 포인트** 마커는 승점 트랙에 있는 서방 칸에 배치합니다. 이 마커들은 트랙에 있는 서방 면을 따라 이동하며, 서방 기갑 예비대 *Armor Reserve*에 있는 기갑 스텝 수와 상륙 거점 마커 배치에 사용할 수 있는 서방 수송 포인트 *Transport Point* 수를 나타냅니다.



**해변 폐쇄** *Beach Closed* 마커는 시나리오 준비 지시에 따라 특정 해변 헥스에 배치하며, 이벤트의 지시에 따라 제거합니다.



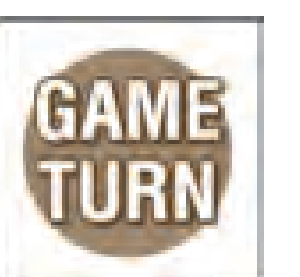
**공수 투하** *Airdrop* 마커는 두 개의 서방 공수 유닛 뒷면에 있습니다. 서방 플레이어는 Airdrop 액션 카드를 사용하여 공수 유닛을 공수 투하 마커로 전환할 수 있습니다."



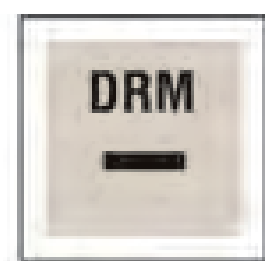
**승리** *VICTORY* 및 **게임 턴** *GAME-TURN* 마커는 각자의 트랙 위를 따라 이동합니다.



**선택적 마커**에는 다음이 포함됩니다:



**열** *Column* 및 **DRM**(주사위 굴림 보정치, Dice Roll Modifier) 마커: 지상 전투 절차 동안 선택적 전투 트랙 위에 배치하며, 참고용으로 사용합니다.



**국제연합 승점** *United Nations VP* 마커: 승점 트랙 위에 배치하며, 국제연합 이벤트 카드로 인해 특정 진영이 승점 순이익을 가지고 있는지 플레이어에게 상기시켜줍니다.



### 3. 카드

#### 3.1 이벤트 카드

총 19장의 이벤트 카드가 있으며, 그중 15장은 각 게임 턴마다 사용 가능합니다. 사용 가능한 이벤트 카드는 **이벤트 카드 디스플레이**에 있는 세 칸에 배치하며, 각 칸의 맨 위에 있는 카드는 각각 **대기 이벤트***Pending Event*, **현재 이벤트***Current Event*, **사용한 이벤트***Spent Event*가 됩니다. 이를 통틀어 세 가지 **활성 이벤트**라고 합니다. 게임 진행 중, 각 진영이 이벤트 절차를 수행할 때마다, 이벤트 카드를 전진시키고 현재 이벤트를 해결합니다.

각 이벤트 카드는 세 부분으로 구성됩니다:



**행동 카드 드로우:** 이벤트 카드가 대기 이벤트가 되면, 각 진영은 카드 상단에 있는 자신의 진영별 카드 기호 하나당 행동 카드를 한 장씩 뽑습니다.

**공개 시 제거**(예시에 없음). 일부 이벤트 카드에는 공개 시 제거하라는 지시 사항이 적혀 있습니다. 이 카드가 특정 턴에 대기 이벤트로 공개되는 경우, 행동 카드를 뽑기 전에 즉시 그 카드를 제거하고 다른 이벤트 카드로 교체합니다.

**현재 이벤트:** 이벤트 카드가 현재 이벤트가 되면, 이 부분의 이벤트 문구를 적용합니다.

**지속 이점:** 이벤트 카드가 이벤트 카드 디스플레이의 세 칸 중 어느 곳에서든 **대기**, **현재**, 또는 **사용한** 이벤트로 보이는 동안, 이 부분에 적힌 이점을 적용합니다. 이점에는 진영 공중 유닛의 배치와 진영 주사위 굴림 보너스를 포함합니다.

#### 3.2 행동 카드

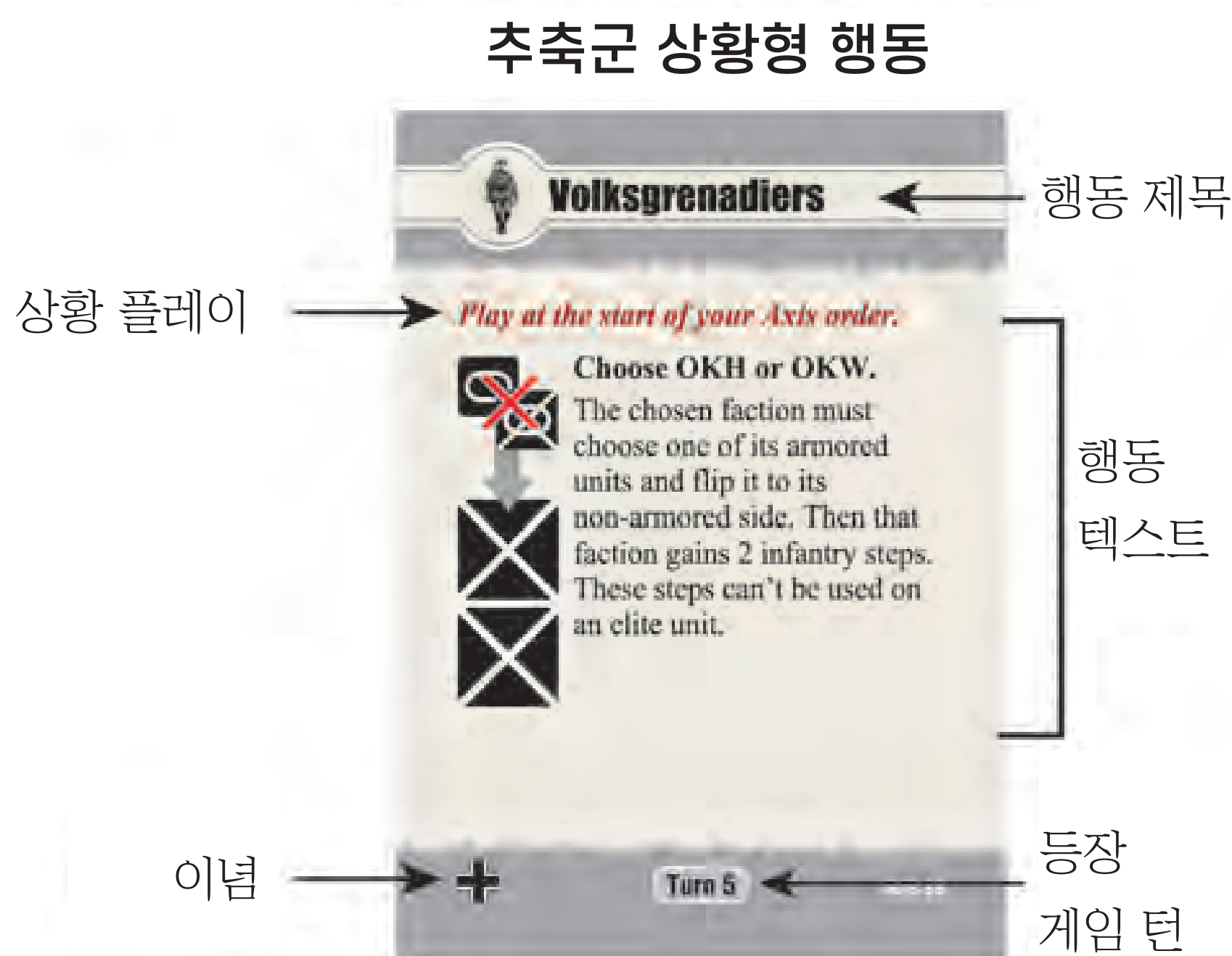
각 이념마다 행동 카드 더미가 있습니다. 진영은 이벤트와 기타 활동에 따라 자신의 이념 카드 더미에서 행동 카드를 뽑으며, 이를 다양한 상황에서 플레이할 수 있습니다.

뽑은 행동 카드는 해당 진영의 손패에 넣습니다. 편의상, 각 플레이어는 두 진영의 행동 카드를 한 손패에 함께 보관해도 되지만, 각 카드는 반드시 그 카드의 진영을 위해서만 사용해야 합니다. 행동 카드는 보유 기간 제한이 없으며, 손패 제한도 없습니다.

행동 카드의 종류는 세 가지입니다:

- **상황형 행동 카드**는 카드에 적힌 상황이 적용될 때 플레이할 수 있습니다.

- **본부 카드**는 지상 전투 중에 각 진영이 한 장씩 사용할 수 있습니다. 본부 카드를 사용하면, 해당 진영은 그 전투 동안 **추가 전투력** 또는 **주사위 굴림 보정 수치**를 얻을 수 있습니다.
- **전투 카드**는 각 진영이 지상 전투에서 원하는 만큼 플레이할 수 있습니다.



#### 연합군 전투 행동



#### 소련 본부 행동



**등장 게임 턴.** 1턴에 사용할 수 없는 행동 카드에는, 그 카드가 해당 카드 더미에 추가되는 턴 번호가 적혀 있습니다.

**행동 카드 사용.** 진영은 카드에 명시된 상황이 적용될 때 손패에서 행동 카드를 플레이할 수 있습니다. 상황형 행동 카드를 플레이하는 경우 적혀있는 지시 사항을 즉시 해결합니다.

- “**주도권을 가지고 있을 때, 명령을 고르기 전에 플레이***Play when you have the initiative, before choosing an order*” 상황은 모든 날씨 굴림과 행동 트랙 보충 이후에 적용합니다. 이 상황에서 행동 카드를 사용하면, “무료” 공격 명령을 수행할 수 있으며, 이는 해당 행동 라운드에서 명령 마커를 선택하기 전에 해결합니다.
- “**당신의 명령 시작 시 플레이***Play at the start of your order*” 이라는 상황이 적힌 행동 카드는, 방금 선택하고 비용을 지불한 명령 마커의 명령에 적용할 수도 있고, 방금 사용한 다른 행동 카드에 의해 수행되는 “무료” 명령에 적용할 수도 있습니다.



- 일부 상황형 행동 카드는 진영에 보병 스텝 또는 기갑 스텝을 부여합니다. 보병 스텝은 7.6.1 및 7.6.2의 선택지와 제한 사항에 따라 할당합니다. 기갑 스텝은 7.7.1 및 7.7.2의 선택지와 제한 사항에 따라 할당합니다.

**행동 카드 버리기.** 행동 카드를 해결한 후에는 그 카드를 버립니다. HQ 카드와 전투 행동 카드는 사용된 전투가 끝날 때 버립니다. 버린 카드는 해당 이념의 행동 카드 버림 더미에 놓습니다.

**카드 섞기.** 어떤 이념의 행동 카드 더미가 비면 그 더미를 다시 섞습니다. 어느 진영이든, 운명 *Fate* 행동 카드를 해결하면, 그 카드를 버리기 전에 세 가지 행동 카드 더미를 모두 다시 섞습니다. 카드 더미를 다시 섞으려면, 그 더미의 버린 카드 더미를 포함한 모든 카드를 함께 섞어 새로운 카드 더미를 만듭니다.

**행동 카드 정보.** 손패에 있는 카드 내용은 비밀 정보이지만, 각 진영의 손패 장수는 공개 정보입니다. 카드 더미의 카드는 뒷면으로 두어 양쪽 플레이어 모두에게 비밀입니다. 버림 더미의 카드는 어느 플레이어든 열람할 수 있습니다.

### 3.3 참조

**날씨 카드 - 맑음, 눈, 진창** 날씨의 효과를 요약한 카드들을 날씨 칸에 쌓아놓습니다. 현재 날씨 카드를 맨 위에 앞면으로 놓습니다.

**행동 라운드/주도권 비용 카드와 이벤트/신규 턴 절차 카드**는 게임을 플레이하면서 빠르게 참조할 수 있도록 요약된 참고 자료입니다.

**전투/핵심 규칙 요약과 명령 요약.** 8.5"×11" 플레이 보조 카드는 게임을 플레이하면서 참고할 수 있도록 만들어진 요약 자료입니다.

**게임 준비 디스플레이.** 게임의 세 가지 시나리오를 준비하는 데 필요한 모든 정보는 여섯 장의 8.5"×11" 디스플레이에 적혀 있습니다. 디스플레이의 각 면은 특정 시나리오에서 한 진영의 게임 준비 사항을 다룹니다.

## 4. 게임 준비

제일 먼저 **Downfall**의 세 가지 시나리오 중에서 플레이할 시나리오를 하나 선택합니다. 각 시나리오는 2차대전의 어느 한 해에서 게임을 시작하며, 전쟁이 끝날 때까지 진행됩니다.

- 캠페인 게임: 1턴, 1942년 11월에 시작.
- Husky 시나리오: 3턴, 1943년 7월에 시작.
- Overlord 시나리오: 5턴, 1944년 6월에 시작.

**Overlord** 시나리오는 전쟁 말기에 시작합니다. 이때 서방은 대서양과 지중해의 제해권을 확보한 상태였습니다. 이를 반영하여, Overlord 시나리오에서는 해군 활동이 추상화됩니다. 이 시나리오를 플레이할 때는 주황색으로 표시된 모든 부분을 무시합니다. 대신 규칙 14 ‘Overlord 제해권 *Overlord Naval Supremacy*’ 부분을 참조합니다.

모든 시나리오는 지도 두 장을 모두 사용합니다. 지도 두 장을 합쳐 한 장의 게임 지도를 만듭니다.

누가 어느 쪽을 플레이할지 정한 뒤, 해당 시나리오의 게임 준비 디스플레이 4장을 나눠줍니다. 소련과 OKW 디스플레이는 소련 플레이어가, 서방과 OKH 디스플레이는 서방 플레이어가 가져옵니다. 게임 준비 디스플레이를 참고하여 모든 유닛과 마커를 지도에 배치하고, 카드들은 지도에 올리거나, 지도 밖 카드 더미에 두거나, 손패로 들고 있거나, 나중에 사용하기 위해 따로 빼둡니다.

전투 유닛을 헥스에 배치할 때, 각 유닛의 방향을 게임 준비 디스플레이에 표시된 스텝 수와 맞추어 배치합니다. 턴 번호가 지정된 유닛과 마커는 턴 트랙의 같은 번호 칸에 스택으로 올려둘 수 있으며, 플레이에 들어올 때까지 게임 준비 디스플레이에 보관해도 됩니다.

“행동 풀”로 지정된 명령 마커는 드로우 컵에 넣습니다. 머그컵 같은 불투명 용기를 드로우 컵으로 사용합니다.

각 플레이어는 **명령** 플레이 보조 카드 1장과 **전투 & 핵심 규칙** **플레이 보조 카드** 1장을 가져옵니다. 작은 플레이 보조 카드 두 장은 참고용으로 손이 닿는 곳에 둡니다.

주도권 트랙의 가장 낮은 번호 칸에 주도권 마커를 세팅하는 진영이 게임 시작 시 주도권을 가집니다. 그 진영이 첫 행동 라운드를 수행하며 플레이를 시작합니다.

- **Campaign:** 소련 진영 첫 주도권을 가져옵니다.
- **Husky 및 Overlord:** 서방 진영이 첫 주도권을 가져옵니다.



## 5. 주도권

각 진영의 상대적인 주도권은 주도권 트랙에 놓인 각자의 주도권 마커 위치로 표시됩니다. 행동 라운드 시작 시 가장 낮은 번호 칸에 주도권 마커가 놓인 진영이 주도권을 가지며 그 행동 라운드를 수행합니다. 둘 이상의 마커가 같은 칸에 있다면, 스택의 맨 아래에 있는 진영의 마커가 주도권을 가집니다.

예를 들어, 캠페인 게임 시작 시 소련 진영의 주도권 마커는 19칸에, 다른 마커들은 20, 21, 22칸에 놓여 있습니다. 소련 진영이 주도권을 가지며 첫 번째 행동 라운드를 수행합니다.

**예외:** 어떤 진영의 주도권 마커가 주도권 트랙을 한 바퀴 돌아 트랙의 시작으로 돌아왔고, 다른 주도권 마커들은 아직 한 바퀴를 돌지 못한 상태라면, 그 진영은 주도권을 가져올 수 없습니다. 이는 다른 진영의 모든 마커가 트랙의 시작으로 돌아올 때까지 계속 적용됩니다.

### 5.1. 주도권 비용

활성 진영은 자신의 행동 라운드에 명령을 플레이하기 위해 주도권 비용을 지불합니다[규칙 6의 스텝 3]. 또한 다음과 같은 경우, 추가로 주도권 비용을 지불합니다:

- 경합 중인 해역을 통해 보급을 추적하는 경우;
- 적 파르티잔이 위치한 헥스로 이동, 후퇴, 또는 그 헥스로 보급을 추적하는 경우;
- 상대 추축 진영이 *Command Failure* 또는 *Material Shortages* 명령을 플레이하는 경우;
- Wolf Packs* 행동 카드를 플레이하는 경우;
- 특정 이벤트 카드 결과.

지불한 주도권을 표시하려면, 해당 진영의 트랙에서 주도권 마커를 더 높은 번호 칸을 향해 그 수만큼 전진시킵니다. 주도권 마커는 항상 앞으로만 이동하며 뒤로 가지 않습니다. 전진을 마친 칸에 다른 주도권 마커가 있다면, 전진한 마커를 스택 맨 위에 놓습니다.

마커가 91칸을 넘어 전진하는 경우(즉 트랙을 한 바퀴 돈 경우), 트랙의 시작인 01칸으로 이동하고, 거기서부터 전진을 계속합니다. 한 바퀴를 완료한 마커는, 아직 한 바퀴를 다 돌지 못한 모든 주도권 마커보다 트랙상 더 앞선 것으로 간주하며, 다른 마커들이 한 바퀴를 다 돌 때까지는 숫자가 더 낮은 칸에 있더라도 높은 수로 취급합니다.

### 5.2 이벤트 발동

일부 주도권 트랙 칸에는 진영 이벤트의 발동 지점이 있습니다. 한 진영의 주도권 마커가 해당 진영의 이벤트가 표시된 칸으로 이동하거나 그 칸을 지나가면, 현재 행동 라운드의 종료 시점에 해당 진영은 이벤트를 해결해야 합니다. 이를 놓치지 않기 위해 마커를 “대기 이벤트 *Pending Event*” 면으로 뒤집습니다[10]. 다른 진영의 이벤트 칸에 들어갔을 때는 마커를 뒤집지 않습니다.

## 6. 행동 라운드

**Downfall**은 연속적인 행동 라운드로 진행되며, 주도권을 가진 진영이 각 라운드를 수행합니다. 행동 라운드를 수행하는 진영이 활성 진영입니다. 한 진영이 행동 라운드와 대기 이벤트 해결을 마치면, 그 시점에 주도권을 가진 진영이 다음 행동 라운드를 수행합니다. 직전의 진영이 연속해서 라운드를 수행할 수도 있습니다.

행동 라운드는 다음 스텝에 따라 진행합니다. 이 스텝들은, 카드에 적힌 상황이 적용될 때 상황형 행동 카드의 사용으로 중단될 수 있습니다.

- 1) 필요한 경우 날씨 갱신
- 2) 필요한 경우 행동 트랙 채우기
- 3) 명령 마커 고르고 배치하기
- 4) 명령의 주도권 비용 지불
- 5) 명령 수행
- 6) 이벤트 해결(있다면)

### 스텝 1. 날씨 갱신

날씨 마커가 주도권 트랙에서 당신의 주도권 마커보다 앞에 있다면 이 스텝을 생략합니다.

날씨 마커가 당신의 주도권 마커보다 뒤에 있거나 같은 칸에 있다면, 먼저 날씨 마커를 당신의 주도권 마커가 있는 칸으로 전진시킵니다(이미 그 칸이라면 생략합니다). 그런 다음 주사위 두 개를 굴려 나온 눈의 합만큼 날씨 마커를 전진시킵니다. 이때 트랙에서 가장 앞서 있는 주도권 마커가 있는 칸을 넘어서는 안 됩니다.

**날씨 주사위 굴림 및 날씨 갱신** - 2턴에서 서방 진영이 주도권을 가지고 날씨 마커의 위치를 확인합니다. 날씨 마커가 서방 주도권 마커보다 뒤에 있으므로, 날씨 마커를 앞당겨야 합니다.

먼저 서방 플레이어는 날씨 마커를 서방 주도권 마커가 있는 칸으로 옮기고, 주사위 두 개를 굴립니다. 6이 나왔으므로 날씨 마커를 6칸 전진시켜 36칸에 둡니다.



만약 주사위 결과가 7 이상이었던라도, 날씨 마커는 가장 앞선 주도권 마커를 넘어설 수 없기 때문에 36칸까지만 전진했을 것입니다.



날씨 마커가 2턴에서 날씨 기간 2 구간에 진입했기 때문에, 날씨가 맑음에서 진창으로 바뀝니다.

서방 진영은 날씨 카드 스택을 조정해 맨 위에 진창 카드가 보이게 놓습니다.

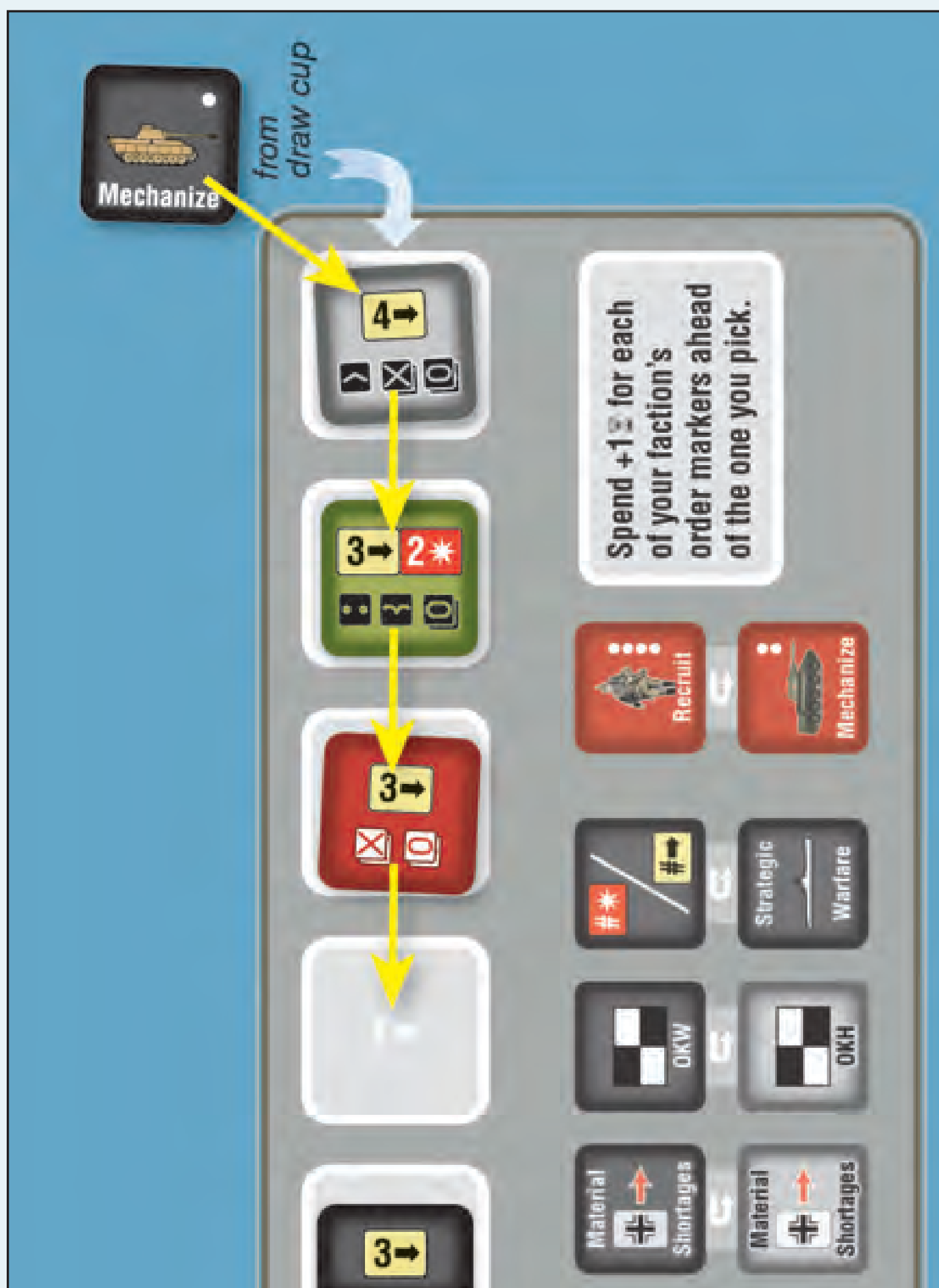


- 날씨 마커가 트랙의 새 날씨 기간 칸에 들어가면(01, 31, 61칸), 날씨 마커의 이동을 완료한 뒤 턴 트랙의 현재 턴에 해당하는 새 날씨 기간에 표시된 날씨가 보이도록 날씨 카드를 조정합니다. 그 시점부터 새로운 날씨가 적용됩니다.
- 날씨 마커가 91칸을 넘어 이동하면, 새로운 턴이 시작됩니다. 날씨 마커의 이동을 완료한 뒤, 행동 라운드를 중단하고 새 턴 절차를 수행합니다[12].
- 날씨 주사위 굴림에는 보정 수치를 적용하지 않습니다.

## 스텝 2. 행동 트랙 채우기

행동 트랙의 명령 마커들을 낮은 번호 칸으로 밀어내서 빈 칸을 채웁니다. 그런 다음 드로우 컵에서 명령 마커를 뽑아 가장 낮은 번호부터 모든 빈 칸에 배치합니다. 마커가 부족하면 해당 칸은 비어 있는 채로 둡니다.

**행동 트랙 채우기** - 날씨 갱신 여부를 확인한 뒤, 활성 서방 진영은 행동 트랙을 확인합니다. 직전 행동 라운드에서 이전 진영이 7칸에 있는 명령을 선택했으므로 트랙을 다시 채워야 합니다. 서방 진영은 먼저 8, 9, 10칸의 명령 마커를 아래로 밀어 빈자리(7칸)를 채운 뒤, 드로우 컵에서 새 명령 마커를 뽑아 10칸에 놓습니다.



## 스텝 3. 명령 마커 고르고 배치하기

행동 트랙에서 자기 진영의 명령 마커 하나를 고릅니다. 그 마커를 가져와 자기 진영 명령 디스플레이의 해당 명령이 그려진 빈 칸이나 빈 계획 칸에 놓습니다.

또는

자기 진영의 계획 칸에 있는 명령 마커를 가져와 명령 디스플레이에서 해당 명령이 그려진 빈 칸에 놓습니다.

또는

행동 트랙에 자기 진영의 명령 마커가 하나도 없고, 드로우 컵이 비어 있지 않다면, **초기화** *Re-seed* 명령을 선택합니다. 이때는 명령 마커를 집지 않습니다[7.12].

- 양면에 서로 다른 두 명령이 있는 명령 마커의 경우, 그 두 면 중 하나 또는 양쪽 모두를 사용 가능하다면 선택할 수 있습니다. 마커를 선택한 경우 자기 진영이 수행하려는 명령이 표시된 면이 보이도록 마커를 뒤집어 놓습니다.
- 당신의 추축국 진영은, 현재 자신의 명령 디스플레이나 계획 칸에 이미 있는 명령과 동일한 명령을 행동 트랙에서 선택할 수 없습니다.
- 매우 드물게, 활성 진영의 행동 트랙과 계획 칸 모두에 명령 마커가 없고, 드로우 컵까지 비어있을 경우가 있습니다. 이 때는 어떤 명령도 선택하지 않습니다. 그 대신, 해당 진영의 주도권 마커를 다른 진영의 마커가 있는 다음 칸으로 이동시키고, 스텝 6으로 넘어갑니다.

## 스텝 4. 명령 주도권 비용 지불

명령 마커를 놓은 칸에 적힌 주도권 비용을 지불합니다(명령 플레이 보조 카드에도 적혀 있습니다). 여기에 더해서, **행동 트랙에서 선택한 마커보다 앞에 있고**(더 낮은 번호 칸), **활성 진영이 선택할 수 있는 모든 명령 마커마다 주도권 비용을 1만큼 추가로 지불합니다.** 위 두 비용의 합만큼 활성 진영의 주도권 마커를 주도권 트랙에서 전진시킵니다.

- **본부 명령의 주도권 비용:** HQ 명령을 선택하여 HQ 명령 칸에 배치했다면, 이제 해당 진영의 명령 디스플레이에서 원하는 작전 명령 *Ops Order*를 선택합니다(해당 칸에 명령 마커가 있든 없든 상관없습니다). 해당 명령에 표시된 주도권 비용을 지불하며, 다음 스텝동안 해당 명령을 수행합니다. HQ 명령 마커는 HQ 명령 칸에 그대로 남습니다.
- **초기화 명령의 주도권 비용:** 초기화 *Re-seed* 명령을 선택했다면 주도권 비용 3을 지불합니다.
- 어떤 명령이든, 자기 진영 계획 칸에 명령 마커를 놓으려면 주도권 1점이 필요합니다. *이때 해당 진영은 어떤 명령도 수행하지 않습니다.*
- 당신의 추축 진영이, 당신이 집어 든 명령 마커보다 앞쪽에 있는 추축의 명령 마커들 때문에 추가로 주도권 비용을 지불하는 경우, 당신 진영이 실제로 플레이할 수 있는 명령 마커에 한해서만 추가 비용을 지불합니다.

*예시: 당신이 집어 든 명령 마커 앞에 추축의 징집 *Recruit* 명령이 두 개 있다면, 당신 진영은 그중 하나의 징집 명령만 실제로 플레이할 수 있으므로 추가 주도권 비용은 1만 지불합니다.*

## 스텝 5. 선택한 명령 수행

선택한 명령 마커를 계획 칸에 놓았다면 이 스텝을 생략합니다.

규칙 7장에 따라 선택한 명령을 수행합니다. HQ 명령을 골랐다면, 스텝 4에서 선택하고 비용을 지불한 작전 명령을 수행합니다.

## 스텝 6. 이벤트 해결(있다면)

주도권 순서대로, 주도권 마커가 “대기 이벤트 *Pending Event*” 면인 각 진영은 *이벤트* 절차를 수행합니다[10]. 각 진영이 이벤트 절차를 마칠 때마다, 해당 마커를 주도권 *Initiative* 면으로 뒤집습니다. 모든 진영의 마커가 주도권 면으로 뒤집힐 때까지 반복합니다.



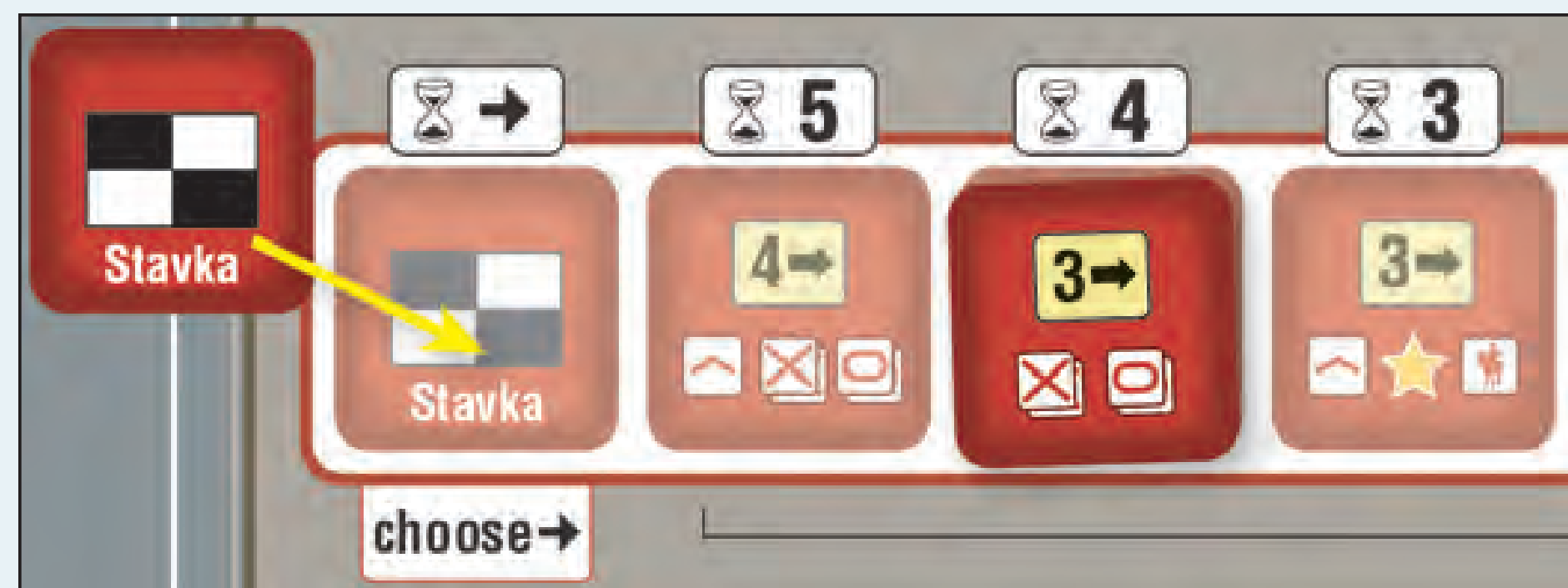
## 명령 선택과 비용 지불



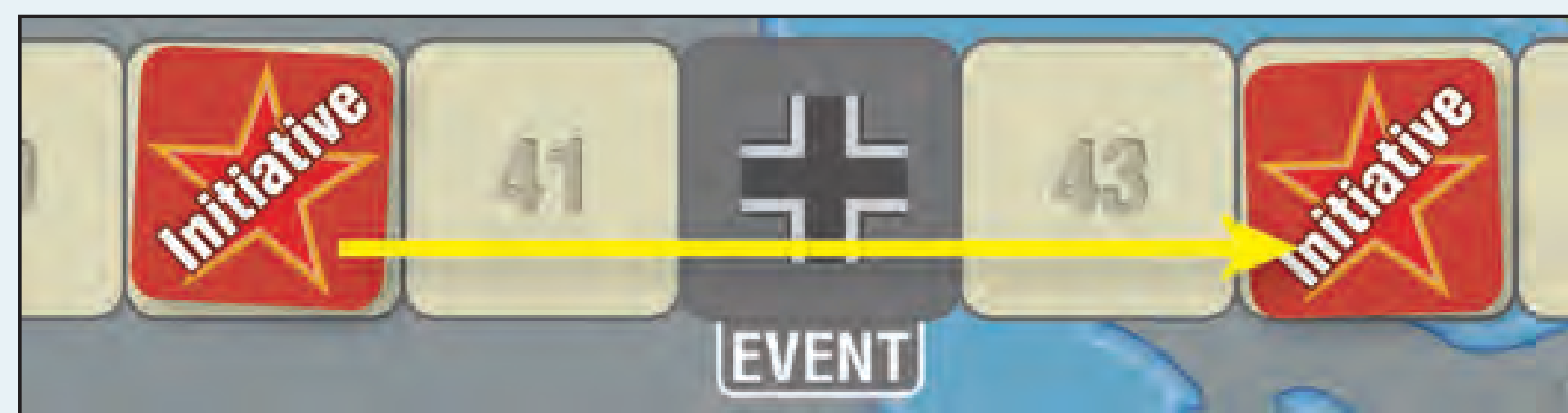
**예시 #1:** 서방 진영이 행동 트랙에서 징집/기계화 **Recruit/Mechanize** 명령 마커를 선택합니다. 다른 서방 명령 마커 하나가 행동 트랙의 더 낮은 번호 칸에 있습니다. 서방 진영은 그 명령 마커를 서방 명령 디스플레이의 다음 세 칸 중 하나에 선택해 놓을 수 있습니다:

- (A) 마커를 징집 칸에 놓고 주도권 비용을 16만큼 지불합니다(명령 비용 15 + 행동 트랙의 앞쪽에 있는 서방 명령 마커 1개로 인한 비용 1); 또는
- (B) 마커를 기계화 면으로 뒤집어 기계화 칸에 놓고, 주도권 비용을 16만큼 지불합니다(15+1); 또는
- (C) 서방 계획 칸에 놓고 주도권 비용을 2만큼 지불합니다(계획 칸 비용 1 + 행동 트랙의 앞쪽에 있는 다른 서방 명령 마커로 인한 비용 1). 계획 칸에 놓는 것은 서방 진영이 징집/기계화 중 하나를 확정하는 것이 아니며, 이후의 행동 라운드에서 둘 중 어느 쪽으로도 사용할 수 있습니다(명령 디스플레이의 해당 칸이 비어 있는 경우).

**예시 #2:** 소련 진영이 행동 트랙에서 STAVKA HQ 명령 마커를 선택합니다(이 HQ 마커 앞에는 다른 소련 명령 마커가 없습니다). 그리고 그 마커를 소련 명령 디스플레이의 STAVKA HQ 칸에 놓습니다. 이제 소련 진영은 소련 명령 디스플레이에 표시된 소련 작전 명령 하나를 임의로 선택해 비용을 지불하고 수행할 수 있습니다. 그 칸에 이미 마커가 있더라도 상관없습니다. 소련 플레이어는 주도권 비용 4를 지불하고 재배치 **Redeploy** 명령을 선택합니다.



소련은 주도권 마커를 네 칸 전진시킨 뒤 재배치 명령을 수행합니다. 주도권 마커는 OKW 이벤트 칸을 지나가지만, 이벤트가 발동되지는 않습니다.

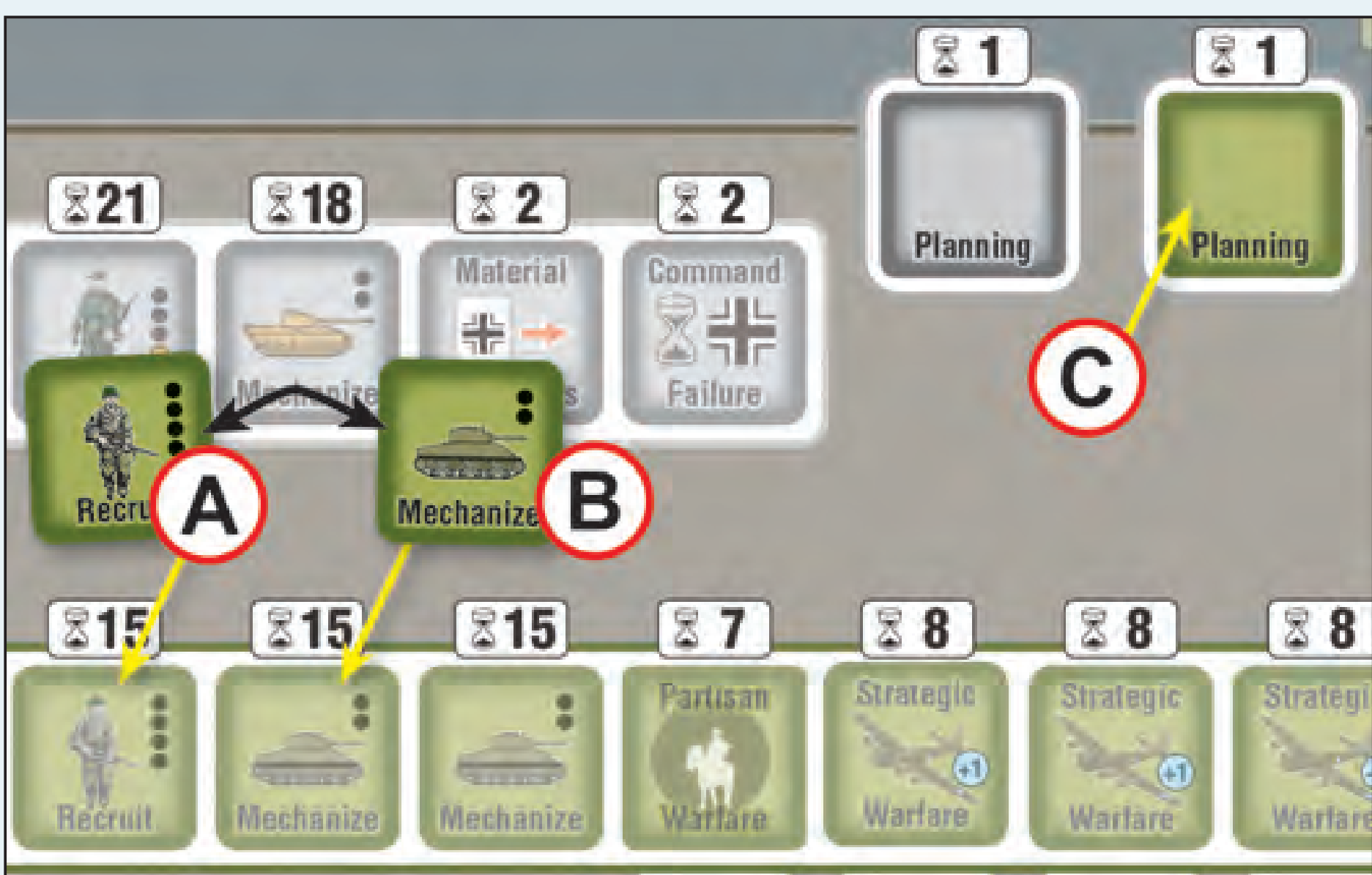


**예시 #3:** OKW 진영이 주도권을 가집니다. 명령 트랙에는 추축국 본부 명령과 물자 부족 명령이 있으며, 각각의 마커 뒷면에는 OKH 버전이 있습니다.

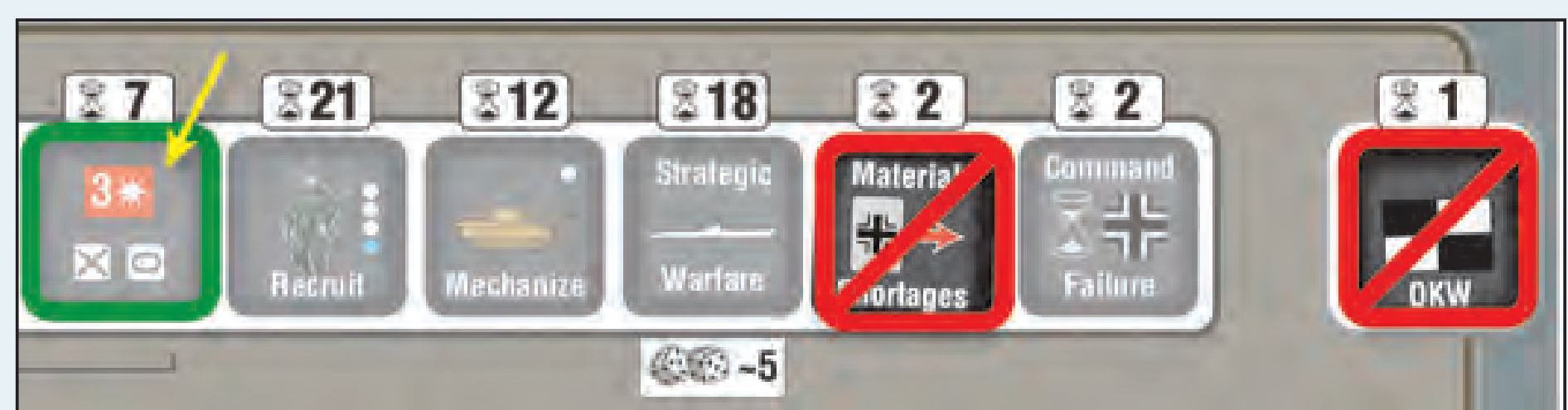
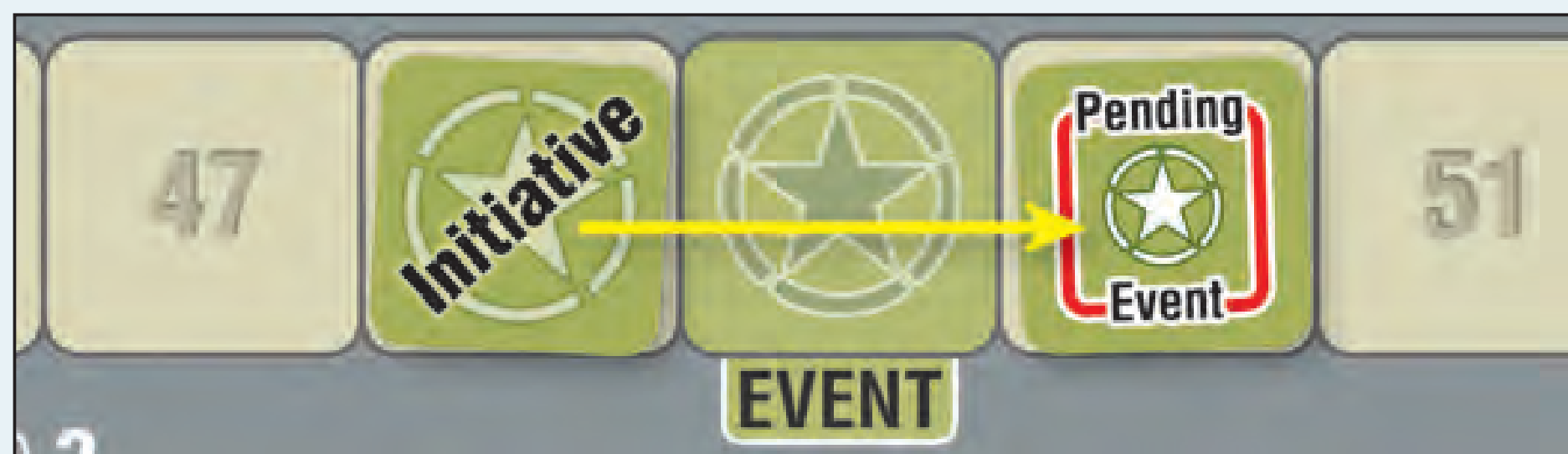
해당 명령 마커가 이미 OKW 명령 디스플레이에 있기 때문에 OKW 진영은 두 명령 마커를 선택할 수 없습니다.

대신 OKW 공격 명령을 선택하여 OKW 명령 디스플레이에 배치하고, 주도권 비용을 7만큼 지불합니다.

행동 트랙에서 선택한 공격 명령 앞에 있는 두 추축국 명령에 대한 주도권 비용은 내지 않아도 됩니다. 현재 OKW 진영이 해당 명령을 선택할 수 없기 때문입니다.



서방 진영은 명령 마커를 계획 칸에 놓고 주도권 비용 2만큼 주도권 마커를 전진시킵니다. 마커가 서방 이벤트 칸을 지나갑니다. 서방 진영은 이벤트를 해결해야 한다는걸 표시하기 위해 주도권 마커를 뒤집어 놓습니다.





## 7. 명령

주도권을 가진 진영은 행동 라운드의 스텝 5동안 자신들이 선택한 명령 마커의 명령을 수행합니다.

### 7.1 재배치 작전

재배치 작전 *Redeploy Ops* 명령을 수행하면, 명령 마커에 표시된 범주 및 유형의 유닛이 이동을 위해 활성화됩니다(해당 유닛들만). 여기에는 전투 유닛, 해군 유닛 및 파르티잔 유닛이 포함될 수 있습니다.



소련의 재배치 명령 하나로 모든 소련 정예 유닛이 이동을 위해 활성화됩니다.

활성 진영은 다음을 수행할 수 있습니다:

- 활성 전투 유닛을 육지 hex와 육지 지역을 통해 이동시킵니다;
- 활성 파르티잔을 그들의 국가 내 육지 hex를 통해 이동시킵니다;
- 활성 해군 유닛을 해역을 통해 이동시킵니다;
- 해군이 활성 상태일 때, 활성 전투 유닛 최대 6 스텝을 적격한 해역을 가로질러 항구 간 이동을 수행합니다;
- 명령 마커에 표시되어 있다면, 이동하지 않는 요새 병력 *Fort Troop* 유닛을 요새 면으로 뒤집습니다;
- 서방측이며 해군이 활성 상태이면, 2.4.2에 따라 적격한 해변 hex에 상륙 거점 마커를 배치합니다.

이러한 이동은 원하는 순서로 수행할 수 있습니다.

**예외:** 상륙 거점 마커 배치를 포함해서, 해군 유닛의 이동은 전투 유닛의 항구 간 이동이 시작되기 전에 완료되어야 합니다. 즉, 한 번 항구 간 이동을 수행하면, 그 이후에는 해군 이동을 할 수 없습니다.

활성 유닛은 이동하는 동안 명령 마커에 표시된 이동 포인트(MP)(3, 4, 5)까지 이동 포인트를 지출할 수 있습니다. 일반적으로 한 유닛의 이동이 완료되어야 다른 유닛이 이동을 시작할 수 있습니다. 같은 hex나 지역에서 이동을 시작한 활성 유닛들은 한 번의 이동으로 동일한 목적지까지 함께 이동할 수 있습니다.

#### 7.1.1 지상에서 지상 유닛 이동

지상 유닛은 각 진입하는 hex마다 MP를 지출하며 hex에서 hex로 이동할 수 있습니다. 철도가 연결된 인접 hex로 이동하는 비용은, 양쪽 hex의 지형이나 hex면과 무관하게 1MP입니다. 철도가 연결되지 않은 인접 hex로 이동하는 비용은 이동 비용 차트에 표시된 대로 달라지며, 물 hex면을 건널 경우 추가로 1MP를 소모합니다.

유닛은 자신의 MP가 허용하는 만큼 많은 hex로 이동할 수 있지만, 해당 hex에 들어가기 위한 총 비용만큼의 MP가 남아 있지 않으면 그 hex로 들어갈 수 없습니다.

#### 지상 이동 제한:

- 전투 유닛은 적 ZOC의 hex 경계선을 넘어 이동할 수 없습니다[2.1.6]. 유닛은 적 ZOC가 있는 hex에 들어가면 이동을 멈춰야 합니다.
- 전투 유닛은 다른 이념의 전투 유닛이 점유하고 있는 hex로 들어갈 수 없습니다. 다만 추축군 전투 유닛은 다른 추축군 진영의 전투 유닛이 점유한 hex로 들어갈 수 있으며, 스테킹 한도 내에서 그 hex에서 이동을 종료할 수 있습니다.
- 파르티잔이 점유한 hex로 이동하는 추축군 전투 유닛은 주도권 비용 1만큼 지불해야 합니다.
- 산악/높지 hex는 각각 눈과 진창 날씨일 때 험지 hex가 됩니다. 험지 hex로 들어가거나 나오는 지상 유닛은 철도 hex면을 통해 이동하는 경우를 제외하고는 한 번에 한 hex만 이동할 수 있습니다.
- 활성 파르티잔은 규칙 2.2의 제한 사항에 따라 이동합니다.
- 국경은 규칙 1.A.4에 따라 소련 및 서방 유닛의 이동을 제한할 수 있습니다.

#### 7.1.2 전투 유닛의 항구 간 이동



해군이 활성화된 재배치 명령 동안, 요새와 요새 병력 이외의 활성 전투 유닛이 항구 hex나 항구가 있는 육지 지역에서 이동을 시작하는 경우, 이동 중에 통과하는 모든 해역에 준비 상태인 아군 함대가 있는 한, 인접한 적격 해상 지역을 원하는 만큼 통과하여 아군 항구까지 이동할 수 있습니다. 항구 간 이동을 수행하는 경우 진입한 해역 수와 관계없이 유닛의 모든 MP를 소모합니다. 전투 유닛은 "바다 위"에서 이동을 종료할 수 없습니다.

**항구 간 이동 6스텝 한도.** 한 번의 명령 동안, 진영은 항구 간 이동으로 최대 6 스텝 분량의 유닛을 이동시킬 수 있습니다. 기지 재배치 *Rebase* 나 행동 카드 플레이로 이동한 유닛은 이 한도에 포함하지 않습니다.

**상륙 거점 항구 제한.** 상륙 거점 *Beachhead*를 향하거나 상륙 거점에서부터 항구 간 이동을 하는 전투 유닛은 해상 경계를 넘을 수 없습니다.

**해군 요격.** 아군 항구로 항구 간 이동을 수행하는 경우, 하나 이상의 경합 해역으로 들어갈 수 있습니다. 다만 이동 중에 경합 해역에 진입할 때 마다 요격 판정을 처리합니다. 이때 활성 진영이 주도권을 잃을 수 있으며[9.1], 적 유닛은 그곳에서 해상 공격을 수행할 수 있습니다[9.2].

#### 7.1.3 해군 유닛의 해상 이동

활성 준비 상태인 함대 및 잠수함 유닛은 진입하는 각 해역마다 1MP를 지불해서 인접한 해역으로 이동할 수 있습니다. 함대나 잠수함은 자신의 MP가 허용하는 만큼 해역을 이동할 수 있습니다. 단, 특정 해역의 이름을 딴 함대는 이동할 수 없습니다.

해역에 준비 상태인 적 해군 유닛이 있어도 그 해역으로 이동할 수 있습니다. 그러나 해군 유닛(또는 함께 이동하는 유닛들)이 이런 경합 해역에 들어가면 요격 판정이 발생합니다. 이 경우 활성 진영이 주도권을 잃을 수 있으며[9.1], 적 유닛은 그곳에서 해상 공격을 수행할 수 있습니다[9.2].

#### 7.1.4 요새 병력을 요새로 전환



요새 병력 *Fort Troop* 유닛 유형이 있는 재배치 명령 마커를 사용하는 동안, 활성 상태이며 고립되지 않은 요새 병력 유닛은 이동을 하거나, 요새 면으로 뒤집을 수 있습니다. 명령 마커에 요새 병력 유닛 유형이 없고 보병 유닛 유형만 있는 경우, 요새 병력은 이동은 할 수 있으나 요새 면으로 뒤집을 수는 없습니다.

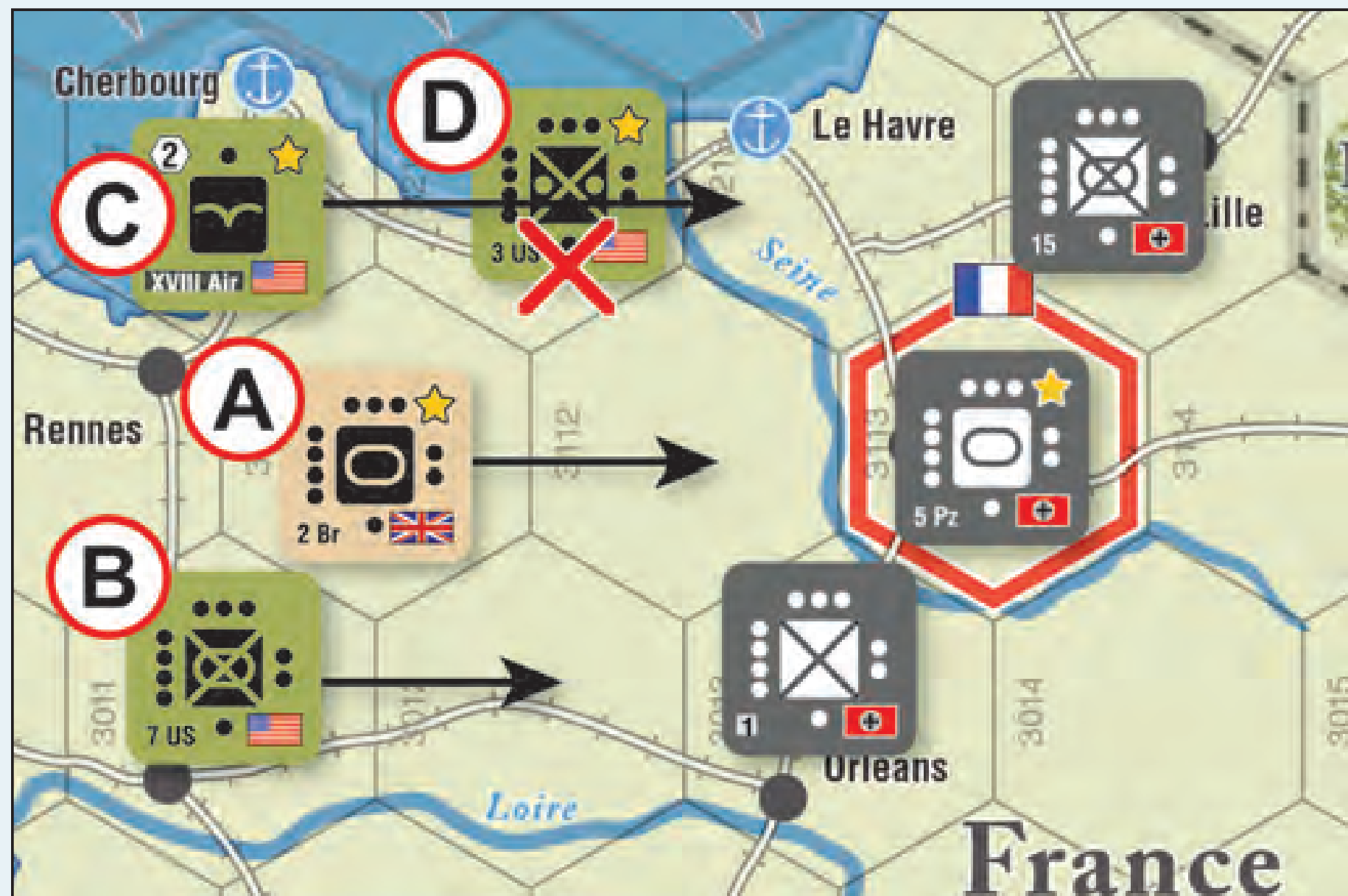


## 재배치 작전 명령

**예시 #1:** 서방 진영은 3 재배치 명령을 사용합니다. 이는 서방 진영이 다음 범주 및 유형의 모든 서방 유닛을 각각 최대 3 이동 포인트까지 이동시킬 수 있다는 의미입니다:

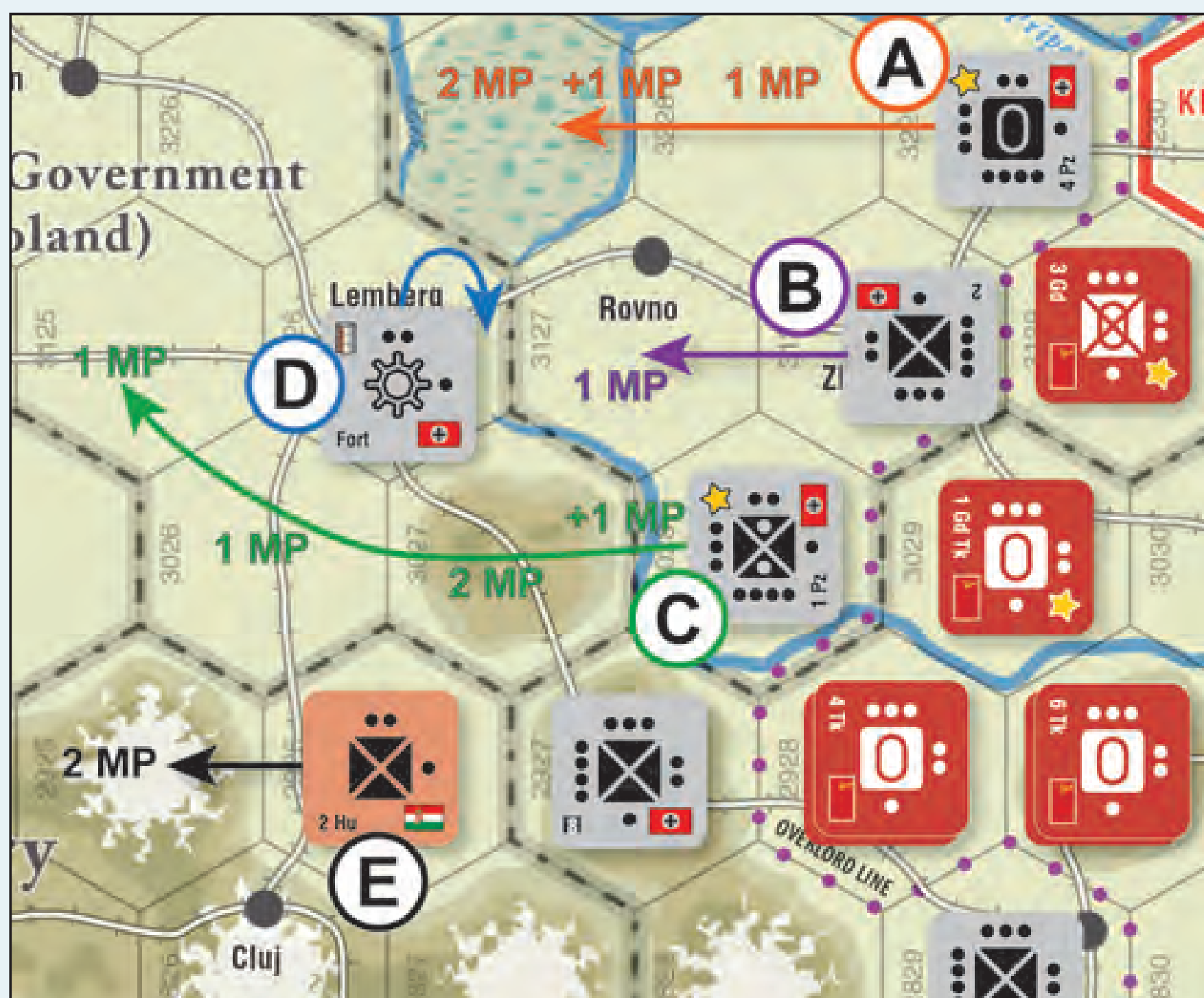


- 기갑Armored 범주에 속한 모든 유닛(전차, 기계화 유닛 유형 포함)
- 모든 해군 유닛
- 모든 공수 유형 유닛



서방 진영은 다음 유닛들을 이동시킵니다. 유닛 A와 B는 모두 기갑 유닛이므로 이동할 수 있습니다. 유닛 C는 공수 유닛이므로 이동할 수 있습니다. C는 아군이 점유하고 있는 hex를 지나 이동하여 르아브르Le Havre에서 이동을 마칩니다. 유닛 D는 차량화Motorized 유닛으로 보병 범주에 속하며 선택한 명령 마커에 없으므로 이동할 수 없습니다.

**예시 #2:** OKH 진영은 5 재배치 명령을 선택합니다. OKH 진영은 이 명령으로 보병 범주(도보, 차량화, 요새 병력, 주둔Garrison 유닛 유형 포함) 및 기갑 분류(전차 및 기계화 유닛 유형 포함)에 속하는 모든 OKH 유닛을 각각 최대 5 이동 포인트까지 이동시킬 수 있습니다. 추가로, 모든 OKH 요새 병력 유닛은 이동을 수행하는 대신 자신의 요새 면으로 뒤집는 특별한 능력을 사용할 수 있습니다.



OKH 진영은 이 재배치 명령으로 이동을 수행하며 전선을 재정렬합니다. 유닛 A는 서쪽으로 2 hexs 이동합니다. 첫 번째 hex는 1 이동 포인트, 다음 hex는 2 이동 포인트, 강을 건너는데 추가로 1 이동 포인트를 지불합니다. 이 유닛은 5 포인트 중 4 포인트를 사용했으며, 서쪽으로 계속 이동하기에는 충분하지 않으므로 정지합니다. 유닛 B는 서쪽으로 1 hexs 이동합니다. 유닛 C도 서쪽으로 이동합니다. 바로 서쪽의 언덕hill 지형에 진입하는 데 2 이동 포인트, 강을 건너는 추가 1 이동 포인트가 들고, 서쪽의 평지 hexs로 들어가는 데 1 이동 포인트, 마지막으로 북서쪽의 평지 hexs로 들어가는 데 마지막 1 이동 포인트를 지불합니다. 이 유닛들은 모두 소련 ZOC를 벗어나고 있습니다. ZOC에 진입할 때에만 이동을 멈춰야 하는 것을 주의하세요. 유닛 D는 요새 병력 유닛이며, 명령 마커의 특별한 요새 아이콘을 사용해 보병 면에서 요새 면으로 뒤집습니다(그림 참조). 유닛 E는 OKH 진영이 통제하는 헝가리 도보 유닛이므로 이동할 수 있습니다.

**예시 #3:** 항구 간 이동 - OKW 진영은 자신의 모든 유닛(보병 분류, 기갑 분류, 해군 유닛)을 이동시킬 수 있는 재배치 명령을 사용합니다. OKW 진영은 항구 간 이동으로 튀니스Tunis에 있는 전차 유닛을 나폴리로 철수시키고자 합니다. 유닛이 이미 항구에 있으므로 이동 자격이 있으며, 동지중해의 이탈리아 함대가 있으므로 해당 해역을 통과할 수 있습니다. 유닛은 아군 항구인 나폴리로 이동합니다. 이 해역에는 적 해군 유닛이 없으므로 이동 중에 요격되지 않습니다. 전차 유닛이 나폴리에 도착하면 이동이 완료되며, 이번 행동 라운드 동안 더는 이동할 수 없습니다. 추가로, OKW 진영은 이번 명령에서 항구 간 이동으로 이동할 수 있는 총 6 스텝 중 3 스텝을 사용했습니다.





## 7.2 공격 작전

공격 작전 *Attack Ops* 명령을 수행하면, 활성 진영의 모든 전투 유닛이 공격을 위해 활성화됩니다. 활성 진영은 공격 명령에 명시된 횟수까지 공격을 선언할 수 있습니다.



공격은 지상 전투 절차[8]에 따라, 어떤 순서로든 한 번에 하나씩 선언하고 해결합니다. 각 공격마다 활성 전투 유닛은 자신에게 인접한 하나의 hex 안의 있는 모든 적격한 적 유닛을 공격합니다. 각 공격에는 공격 명령 마커에 표시된 범주/유형의 유닛이 최소 하나 이상 포함되어야 하며, 활성 진영이 이를 주공 유닛으로 지정합니다. 전투에서 활성 유닛이 공격자이며, 공격받는 hex의 적 유닛이 방어자가 됩니다.

### 누가 누구와 싸우는가?

- **소련** 유닛은 **OKH** 유닛이 최소 하나 이상 있는 hex만 공격합니다. 그 hex에 양 추축 진영의 유닛이 모두 있다면 두 유닛 모두 공격받으며, 방어 측의 모든 결정과 카드 사용은 OKH 진영이 수행합니다.
- **서방** 유닛은 **OKW** 유닛이 최소 하나 이상 있는 hex만 공격합니다. 그 hex에 양 추축 진영의 유닛이 모두 있다면 두 유닛 모두 공격받으며, 방어 측의 모든 결정과 카드 사용은 OKW 진영이 수행합니다.
- **OKH** 유닛은 **소련** 및 소련 동맹 유닛만을 공격합니다. 공격하는 OKH 유닛과 함께 스테킹된 OKW 유닛은 전투에 참여하지 않습니다.
- **OKW** 유닛은 **서방** 유닛만을 공격합니다. 공격하는 OKW 유닛과 함께 스테킹된 OKH 유닛은 전투에 참여하지 않습니다.

### 전투 자격 요건

- 공격에는 공격 명령에 표시된 범주/유형의 유닛이 반드시 포함되어야 하며, 활성 진영은 해당 유닛을 **주공 유닛**으로 지정합니다. 방어 hex에 인접한 추가 유닛은 얼마든지 전투에 참가할 수 있습니다.
- 하나의 전투 유닛은 명령당 한 번의 전투에만 참가할 수 있습니다.
- 특정 전투 유닛 또는 파르티잔은 명령당 한 번만 공격받을 수 있습니다. 특정 hex도 명령당 한 번만 공격받을 수 있습니다.
- 파르티잔과 요새 유닛은 공격할 수 없지만 방어는 할 수 있습니다.
- 공중 유닛은 방어 hex가 사거리 내라면 공격 측이든 방어 측이든 전투를 얼마든지 지원할 수 있습니다.
- 유닛은 통과 불가 hex면 너머로 공격할 수 없습니다.
- 기갑 범주에 속한 유닛은 철도 hex면을 통한 경우를 제외하고 **협지 hex**를 공격하거나 **협지 hex**에서부터 공격을 수행할 수 없습니다.

## 7.3 재배치/공격 작전

재배치/공격 작전 *Redeply/Attack Ops* 명령을 수행하면, 명령 마커에 표시된 범주/유형의 유닛이 이동을 위해 활성화되며, 각 활성 유닛은 명령 마커에 표시된 MP까지 이동 포인트를 지출할 수 있습니다. 이동은 재배치 작전 규칙[7.1]에 따라 수행합니다.



모든 이동이 완료되면, 활성 진영의 모든 전투 유닛이 공격을 위해 활성화됩니다. 활성 진영은 명령 마커에 표시된 횟수까지 공격을 수행합니다. 각 공격의 주공 유닛은 명령 마커에 있는 범주/유형이어야 합니다. 공격은 공격 작전 규칙[7.2]과 지상 전투 절차[8]에 따라 수행합니다.

## 7.4 공격/재배치 작전

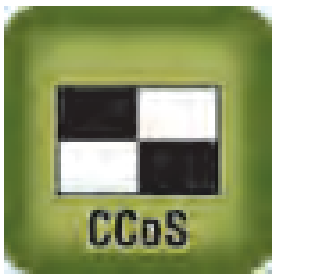
공격/재배치 작전 *Attack/Redeploy Ops* 명령을 수행하면, 활성 진영의 모든 유닛이 공격을 위해 활성화됩니다. 활성 진영은 명령 마커에 표시된 횟수만큼 공격을 수행합니다. 각 공격의 주공 유닛은 명령 마커에 있는 범주/유형이어야 합니다. 전투는 공격 작전 명령 [7.2] 및 지상 전투 절차 [8]의 규칙에 따라 수행합니다.



그런 다음, 허용된 모든 공격이 완료되면, 명령 마커에 표시된 범주/유형의 유닛이 이동을 위해 활성화됩니다. 각 활성 유닛은 명령 마커에 표시된 MP만큼 이동 포인트를 지출할 수 있습니다. 이동은 재배치 작전 명령 [7.1]의 규칙에 따라 수행합니다.

## 7.5 본부

본부 *Headquarter* 명령은 어떤 작전 명령이든 수행할 수 있게 하는 “와일드 카드”입니다. HQ 명령을 선택하면, 활성 진영은 행동 라운드 스텝 4에서 진영의 명령 디스플레이에 있는 아무 작전 명령을 선택하고 해당 작전 명령의 주도권 비용을 지불합니다. 스텝 5가 되면 선택한 작전 명령의 지시에 따라 명령을 수행합니다.



## 7.6 징집

징집 *Recruit* 명령을 수행하면, 해당 진영은 보병 병력을 최대 4 스텝까지 획득합니다. 획득한 스텝은 그 진영에 속한 어느 국적의 보병 유닛에 할당할 수 있습니다. 즉, 이미 전장에 있는 보병 유닛에 스텝을 추가하거나, 진영의 병력 풀에서 새로운 보병 유닛을 전장에 투입하는 데 사용할 수 있습니다.



- 징집 명령은 보병 범주의 유닛에 적용합니다.
- 추축국 징집 명령을 사용하는 경우, 가능하다면 적어도 하나의 스텝은 추축 소국 *Minor* 유닛에 할당해야 합니다.
- 소련 징집 명령을 사용하는 경우, 충격 유닛에는 최대 1스텝만 할당할 수 있습니다.
- 해당 징집 명령 동안 사용하지 않은 보병 스텝은 소멸됩니다.

### 7.6.1 보병 스텝 추가

획득한 스텝을 육지 hex나 육지 지역에 있는 적격 보병 유닛에 하나 이상 할당합니다. 할당한 각 스텝마다 유닛을 회전시켜 스텝이 1 증가했음을 표시합니다. 여기서 적격 보병 유닛이란 다음 조건을 만족하는 경우를 의미합니다:

- 최대 전투력이 아닌 경우; 그리고
- 자국의 보급원까지 보급을 추적할 수 있는 경우.

징집 명령 동안 경합 해역을 가로질러 보급을 추적하는 경우, 적 해군 유닛에 의해 요격 판정 [9.1]과 선택적 해상 공격 [9.2]이 발동됩니다.

### 7.6.2 병력 풀에 있는 유닛 투입

활성 진영의 병력 풀에 있는 모든 보병 유형 유닛은, 유닛에 표시된 스텝 단계 중 원하는 스텝으로 전장에 투입할 수 있습니다. 이때 배치하려는 스텝만큼 획득한 스텝을 소모해야 합니다. 이렇게 유닛을 배치할 때는 해당 유닛을 소모한 스텝 수준으로 배치하며, 유닛의 국적에 맞는 유효한 보급원(hex스 또는 지역)에 배치해야 합니다.

병력 풀에서 투입되는 유닛은, 그 유닛의 깃발과 일치하는 국기 표식이



있는 아군 통제 보급원 헥스나 육지 지역에만 배치할 수 있습니다. 유고슬라비아 전투 유닛은 자체 국가 보급원이 없습니다. 이들은 소련 행동 카드 *National Liberation Army*를 플레이했을 때만 지도에 배치되고 스텝을 획득합니다.



**징집 명령** - 서방 진영은 징집 명령을 수행해서 보병 증원 스텝 4개를 얻습니다. 우선 서방 진영은 1 스텝을 소모해서 서방 병력 풀에서 US 도보 유닛(1스텝)을 가져와 미국에 배치합니다.



그리고 2 스텝을 사용해 영국에 있는 영국 차량화 유닛을 2스텝에서 4스텝으로 증강합니다.



마지막 1 스텝은 북아프리카의 영국 도보 유닛 A(2스텝)를 3스텝으로 늘리는 데 사용합니다. 이 영국 유닛이 이 증원을 받으려면 보급을 추적할 수 있어야 합니다. 이 경우, 철도를 통해 카사블랑카까지 보급을 추적하고, 거기서 북대서양을 건너 UK까지 이어집니다. 유닛 B는 기갑Armored 유형의 유닛이므로 이 명령으로는 유닛 B에 스텝을 추가할 수 없습니다. 징집 명령으로는 보병 유형 스텝만 추가할 수 있기 때문입니다.



## 7.7 기계화

기계화Mechanize 명령을 수행하면, 해당 진영은 기계화 명령 마커에 표시된 것만큼 기갑 스텝을 얻습니다. 획득한 기갑 스텝은 다음과 같이 사용할 수 있습니다:



- 지도상의 기갑 유닛에 스텝을 추가합니다; 또는
- 지도상의 적격 유닛을 기갑 면으로 뒤집습니다. 해당 기계화 명령 동안 할당하지 않으면 획득한 기갑 스텝은 소멸됩니다.

### 7.7.1 기갑 스텝 추가

획득한 기갑 스텝을 육지 헥스 또는 육지 지역에 있는 기갑 범주(전차 또는 기계화 유형)에 속한 적격 유닛에 할당하려면, 유닛을 회전시켜 스텝이 1 증가했음을 표시합니다. 여기서 적격 기갑 유닛이란 다음 조건을 만족하는 경우를 의미합니다:

- 최대 전투력이 아닌 경우; 그리고
- 자국의 보급원까지 보급을 추적할 수 있는 경우.

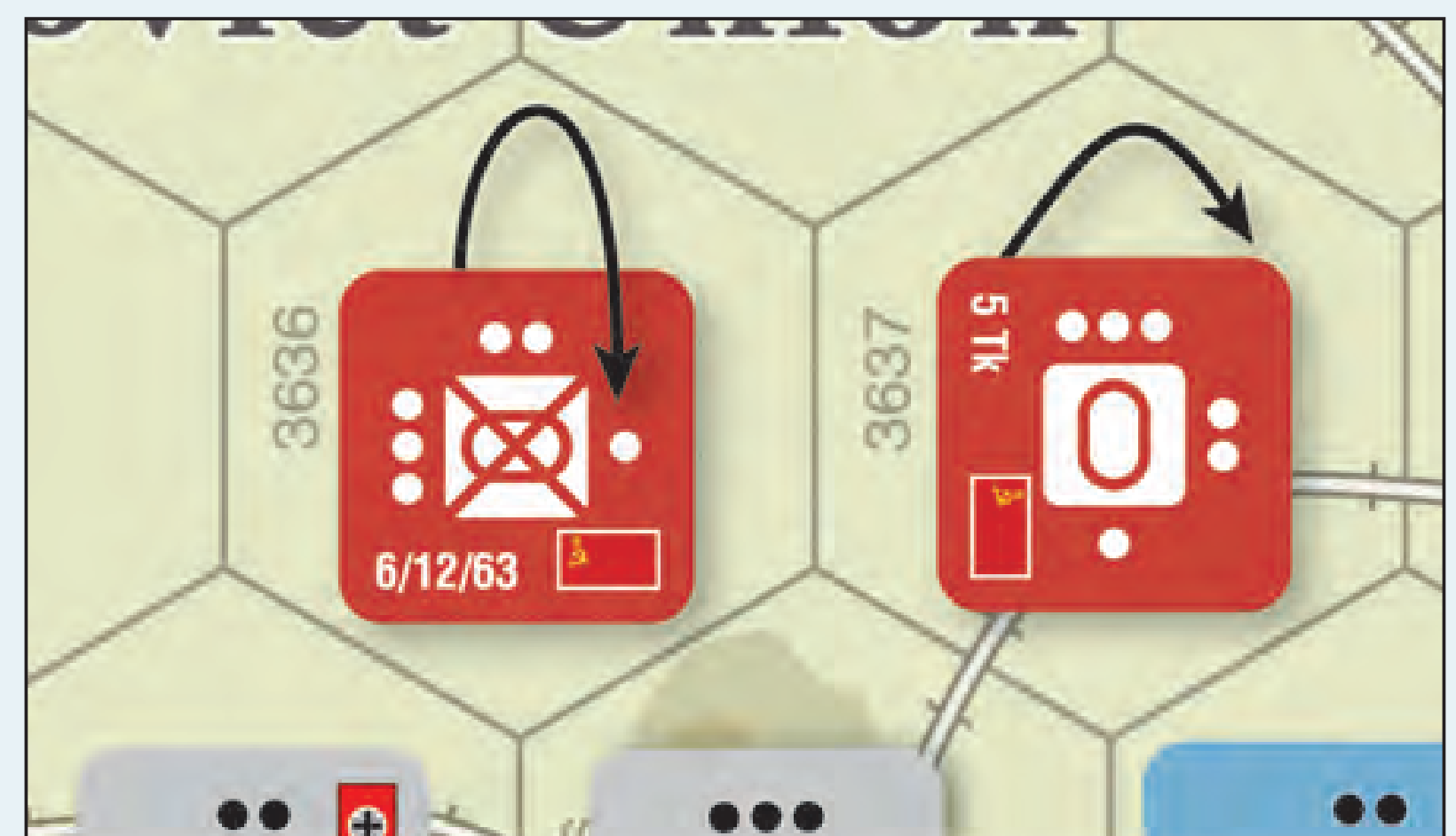
기계화 명령 동안 경합 해역을 가로질러 보급을 추적하는 경우, 적 해군 유닛에 의해 요격 판정 [9.1]과 선택적 해상 공격 [9.2]이 발동됩니다.

### 7.7.2 보병을 기갑으로 전환

육지 헥스 또는 육지 지역에 있는 적격 도보 또는 차량화 유닛을 기갑 유닛으로 전환할 수 있습니다. 이를 위해 획득한 기갑 스텝 1개를 소모하고 해당 유닛을 도보/차량화 면에서 기갑 면으로 뒤집습니다. 이때 스텝 수는 그대로 유지합니다. 여기서 적격 도보/차량화 유닛이란 다음 조건을 만족하는 경우를 의미합니다:

- 반대 면이 기갑 유닛인 경우; 그리고
- 자국의 보급원까지 보급을 추적할 수 있는 경우.

**기계화 명령** - 소련 진영은 기계화 명령을 선택하여 기갑 증원 스텝 2개를 얻습니다. 소련은 보병 유닛을 기계화 면으로 뒤집고, 전차 유닛을 회전시켜 기갑 스텝을 1 추가합니다. 두 유닛 모두 추축국 ZOC 안에 있지만, 해당 유닛이 보급을 추적할 수 있다면 가능합니다.





### 7.7.3 서방 기갑 예비대 (WAR)

기계화 명령을 수행할 때, 서방 진영은 기갑 예비대 *Armor Reserves*를 사용할 수 있습니다(서방만 가능). 서방 진영은 다음을 할 수 있습니다:



- 획득한 기갑 스텝을 WAR에 1개 또는 2개까지 할당합니다. 그렇게 할 때마다 승리 트랙에 있는 WAR 마커를 “0”에서 서방 진영에 유리한 방향으로 한 칸 이동시킵니다. 하지만 “10” 칸을 넘을 수는 없습니다.
- WAR에 있는 사용 가능한 기갑 스텝을, 기계화 명령으로 획득한 기갑 스텝처럼 소모합니다. 예비대에서 스텝 1개를 소모할 때마다, 승리 트랙에 있는 WAR 마커를 “0”을 향해 한 칸 이동시킵니다. 마커가 “0”에 있으면 WAR에는 더이상 사용할 수 있는 스텝이 없습니다.

### 7.8 파르티잔 전쟁

소련 및 서방 진영만 수행할 수 있습니다.



이 명령을 수행하면 주사위 두 개를 굴립니다.

- 2-4 = 실패; 아무 결과 없이 명령이 종료됩니다
- 5-9 = 파르티잔 표에 따라 주사위를 한 번 굴립니다 (플레이 보조 카드 참조)
- 10+ = 파르티잔 표에 따라 주사위를 두 번 굴립니다

파르티잔 표에서 따라 주사위를 굴릴 때마다, 당신의 진영에 지정된 국가의 빈 헉스에 아군 파르티잔을 배치하되, 아프리카에는 배치하지 않습니다. 배치 헉스는 도보 경로 기준으로 적 유닛보다 아군 유닛에 더 가까워서는 안 됩니다. 배치할 수 없다면 그 파르티잔은 소멸됩니다.

### 7.9 전략전 (SW)

서방 및 OKW 진영만 수행할 수 있습니다.



이 명령을 수행하면:

- 먼저, 서방 진영이 수행했다면 수송 포인트 1개를 얻습니다. 승리 트랙에 있는 수송 포인트 마커를 “0”에서 한 칸 멀어지게 이동시킵니다. 하지만 “10” 칸을 넘을 수는 없습니다.
- 그런 다음, 활성 진영은 활성 SW 트랙을 하나 선택하고 주사위 두 개를 굴릴 수 있습니다.

**전략전 주사위 결과:**

- 2-4 = 실패; 명령이 종료됩니다.
- 5-9 = 선택한 SW 트랙의 상태 마커를 어느 방향으로든 1칸 이동시킵니다.
- 10+ = 선택한 SW 트랙의 상태 마커를 어느 방향으로든 2칸 이동시킵니다.

선택한 SW 트랙에서 상태 마커를 이동시키면 다음과 같은 효과가 있을 수 있습니다:

- 해당 SW에서 우위를 가진 진영이 바뀔 수 있습니다;
- 해당 SW와 연관된 유닛에 변화가 생길 수 있습니다;
- 서방 해군 전력에 대한 보정 수치가 바뀔 수 있습니다;
- 해당 SW가 종료될 수 있습니다.

#### 7.9.1 SW 우위 변경

현황 트랙에서 SW 상태 마커가 한 진영의 우위 칸에서 다른 진영의 우위 칸으로 이동하면, 해당 SW 목표의 통제권이 바뀝니다. 서방 진영이 우위를 확보하면, 목표 트랙의 해당 칸에 서방 통제 마커를 놓습니다. OKW 진영이 우위를 확보하면 서방 통제 마커를 제거합니다.



**파르티잔 전쟁 명령** - 소련 진영은 파르티잔 전쟁 명령 마커를 선택합니다. 주사위 두 개를 굴려 결과가 “8”이 나왔습니다. 이는 소련 파르티잔 유닛 1개를 받는다는 뜻입니다.

파르티잔의 배치 위치를 정하기 위해 주사위 두 개를 다시 굴리고 4가 나옵니다. 파르티잔 표에서 결과 “4”를 확인합니다.

파르티잔 유닛을 소련 전투 유닛에 더 가까운 곳에는 배치할 수 없습니다. 따라서 오스트란트 *Ostland*의 빈 헉스 중에서 추축국 전투 유닛에 더 가까운 곳에 배치해야 합니다. 그림에 “O”로 표시된 모든 헉스에 파르티잔을 배치할 수 있습니다.

소련은 새 파르티잔 유닛을 헉스 3526에 배치하기로 합니다.



## 7.9.2 SW로 인한 유닛 변경

SW 명령으로 SW 상태 마커가 디스플레이의 다른 구역의 칸으로 이동했다면, 지도상의 유닛을 다음과 같이 조정합니다:

**몰타 포위전***Siege of Malta*: 해역에 있는 이탈리아 함대 유닛 수는 SW 상태 마커가 위치한 구역에 표시된 수와 일치해야 합니다.

- 해역에 이탈리아 함대가 너무 많다면, OKW 진영은 필요에 따라 해역에서 준비 상태거나 차단된 함대를 제거합니다. 각 함대를 제거할 때마다, 제거한 함대를 몰타 포위전 디스플레이의 가장 오른쪽 빈 구역에 준비 상태 면이 위로 오게 배치합니다.
- 해역에 이탈리아 함대가 부족하다면, OKW 진영은 몰타 포위전 디스플레이에서 가장 왼쪽부터 함대를 가져와, 이탈리아 통제 항구가 있는 임의의 해역에 배치합니다. 이 배치는 해상 전투를 발동하지 않습니다.

조정이 끝난 후, 몰타 포위전 마커가 있는 구역의 오른쪽에 있는 각 디스플레이 구역마다 이탈리아 함대 유닛이 하나씩 있어야 합니다.

**대서양 전투***Battle of the Atlantic*: 해역에 있는 OKW 잠수함 유닛 수는 SW 상태 마커가 위치한 구역에 표시된 수와 일치해야 합니다.

- 해역에 OKW 잠수함이 너무 많다면, OKW 진영은 필요에 따라 해역에서 준비 상태거나 차단된 잠수함을 제거합니다. 제거한 각각의 잠수함을 대서양 전투 디스플레이의 가장 오른쪽 빈 구역에 준비 상태 면이 위로 오게 배치합니다.
- 해역에 OKW 잠수함이 부족하다면, OKW 진영은 대서양 전투 디스플레이에서 가장 왼쪽부터 잠수함을 가져와, 북대서양 해역에 배치합니다. 이 배치는 해상 전투를 발동하지 않습니다.

조정이 끝난 후, 대서양 전투 마커가 있는 구역의 오른쪽에 있는 각 디스플레이 구역마다 OKW 잠수함 유닛이 하나씩 있어야 합니다.

**전략 폭격***Strategic Bombing*: 사용 가능한 서방 정예 공중 유닛의 수는 SW 상태 마커가 위치한 구역과 그 오른쪽에 위치한 모든 구역에 표시된 수와 일치해야 합니다.

- 사용 가능한 서방 정예 공중 유닛이 부족하다면, 서방 진영은 디스플레이에 있는 정예 유닛을 지도나 병력 풀에 있는 비정예 유닛과 맞바꿉니다.
- 사용 가능한 서방 정예 공중 유닛이 너무 많다면, 서방 진영은 디스플레이에 있는 비정예 유닛을 지도나 병력 풀에 있는 정예 유닛과 맞바꿉니다.

조정이 끝난 후, 전략 폭격 마커가 있는 구역의 오른쪽에 있는 각 디스플레이 구역마다 서방 비정예 공중 유닛이 하나씩 있어야 합니다.

전략 폭격 SW 마커가 디스플레이의 맨 왼쪽 구역으로 이동하더라도 공중 유닛에는 영향을 주지 않습니다. 대신 서방은 이벤트 절차를 수행할 때마다 행동 카드를 한 장 뽑는 혜택을 얻는다.

## 7.9.3 서방 해군 전투력에 대한 SW 효과

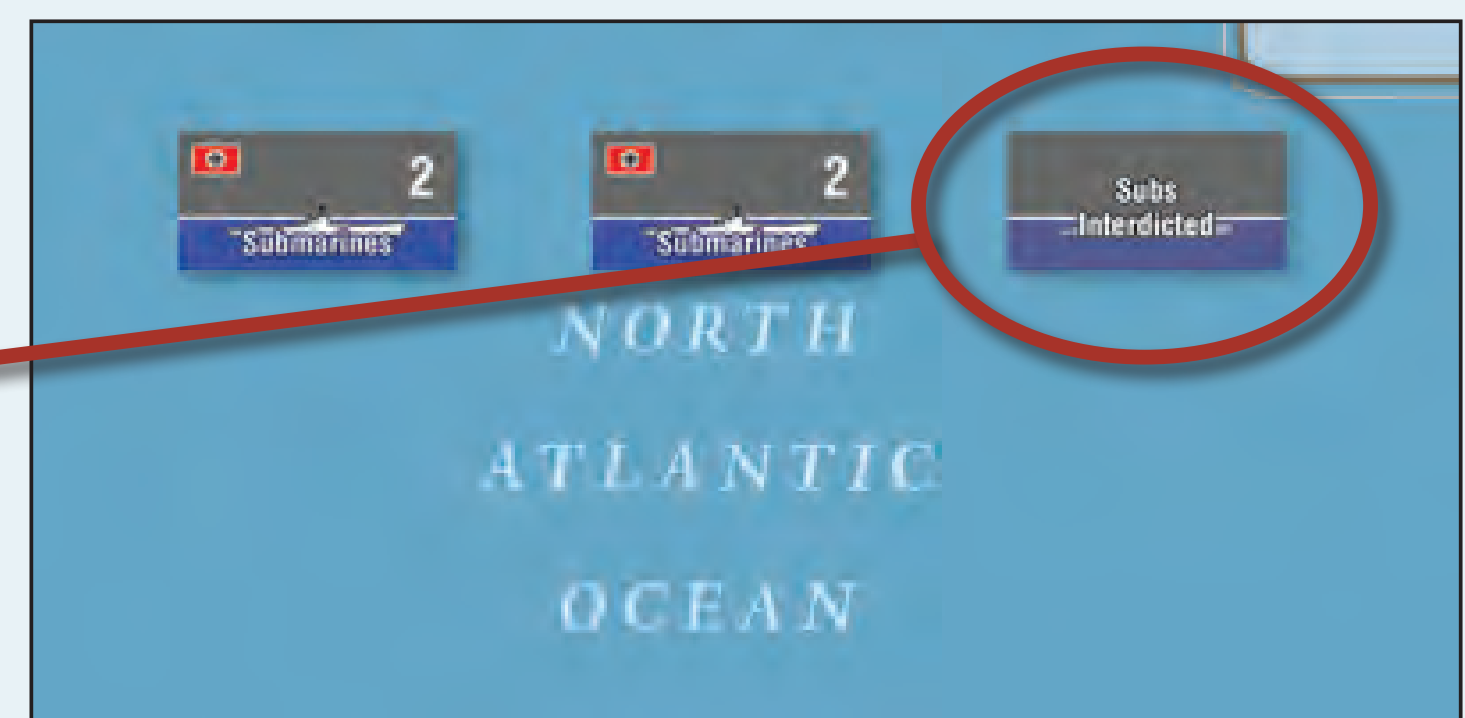
두 개의 SW 디스플레이에 표시된 서방 해군 전투력 보정 수치는 SW 상태에 따라 바뀝니다.

**몰타 포위전***Siege of Malta*. 서부 지중해, 중부 지중해, 동부 지중해 해역에 있는 서방 해군 유닛의 전투력은, 각 해역마다 SW 상태 마커의 현재 위치에 표시된 값만큼 보정됩니다.

**대서양 전투***Battle of the Atlantic*. 북해, 북대서양, 남대서양 해역에서 서방 해군 유닛의 전투력은 각 해역마다 SW 상태 마커의 현재 위치에 표시된 값만큼 보정됩니다.

**전략전** - 3턴 동안, 서방 진영은 주도권을 가지고 전략전을 수행하려 합니다. 서방 진영은 행동 트랙이나 계획 칸에 있는 서방 작전 명령 마커 중 하나를 선택해, 그 마커를 전략전 면으로 뒤집습니다. 그런 다음 주도권 비용을 8만큼 소모하여, 해당 마커를 자신의 명령 디스플레이에서 사용 가능한 전략전 칸에 배치합니다. 이 명령을 수행하려면, 서방 진영은 먼저 수송 포인트 1을 획득합니다. 승리 트랙에 있는 서방 수송 포인트 마커를 '2' 칸에서 '3' 칸으로 전진시킵니다.

그다음 서방 진영은 활성 전략전 트랙(대서양 전투)을 선택하고 주사위 두 개를 굴립니다. 결과는 11이며, 대서양 전투 마커를 왼쪽으로 두 칸 이동할 수 있습니다. 마커가 새 구역으로 이동하면서, 현재 작전 중인 OKW 잠수함 유닛의 총 수가 3개에서 2개로 줄어듭니다.



OKW 진영은 북대서양에서 잠수함 유닛 하나를 제거합니다. 이전 행동 라운드 동안 차단된 잠수함 하나를 선택합니다. OKW 진영은 제거한 잠수함을 대서양 전투 디스플레이의 맨 오른쪽 빈 잠수함 보관 칸에 배치합니다.



#### 7.9.4 전략전 종료

상태 마커가 자신의 SW 트랙의 맨 왼쪽 칸으로 이동하면, 마커를 비활성면으로 뒤집습니다. 이렇게 하면 서방 진영은 해당 전략전 트랙에서 영구적인 우세를 확보하며, 더 이상 전략전 대상으로 선택할 수 없습니다.

#### 7.10 물자 부족

추축 진영에게만 해당합니다.



물자 부족 *Material Shortages* 명령을 수행하면, 상대 추축 진영은

a) 손에 든 행동 카드 중 임의의 한 장을 버리거나 b) 주도권 비용 3만큼 지불하는 것 중 하나를 선택해야 합니다. 손에 카드가 없다면 선택 (a)를 선택할 수 없습니다.

#### 7.11 지휘 실패

추축 진영에게만 해당합니다.



지휘 실패 *Command Failure* 명령을 수행하면, 활성 진영은 주사

위 1개를 굴립니다. 상대 추축 진영은 주사위 결과만큼 주도권 비용을 지불합니다.

#### 7.12 초기화

초기화 *Re-seed* 명령은 활성 진영의 행동 트랙에 유효한 명령 마커가 하나도 없고, 드로우 컵에 마커가 최소 하나 이상 있을 때만 수행할 수 있습니다. 또한 해당 진영의 계획 칸에도 명령 마커가 없다면 **반드시** 이 명령을 수행해야 합니다.

행동 트랙에 그 진영이 사용할 수 있는 유효한 명령 마커가 전혀 없는지 여부를 확인할 때에는 모든 명령 마커의 양면을 모두 고려합니다. 또한 그 진영의 명령 디스플레이에서 어떤 명령 칸이 사용 가능한지도 확인합니다(비어있는지 확인).

초기화 명령을 수행할 때, 행동 트랙에 있는 모든 명령 마커를 제거하여 드로우 컵으로 되돌립니다. 그런 다음 컵에서 명령 마커를 하나씩 뽑아, 1부터 10까지 순서대로 모든 행동 트랙 칸을 채웁니다.

**초기화 명령** - OKH 진영이 주도권을 가지고 있습니다. 행동 트랙을 채웠지만 트랙에 OKH 진영 명령 마커가 하나도 없습니다. 이 상황에서 OKH 진영은 초기화 명령을 선택할 수 있습니다. 계획 칸에 명령 마커가 하나 있긴 하지만, 이번 행동 라운드에는 사용하지 않기로 결정합니다. 대신 주도권 비용을 3만큼 지불하여 초기화 명령을 수행합니다. 먼저, 행동 트랙의 모든 명령 마커를 제거하여 드로우 컵으로 되돌립니다. 다음으로 컵에서 명령 마커를 하나씩 뽑아, 행동 트랙에 순서대로 배치합니다.

## 8. 지상 전투 절차

공격 명령 중, 활성 진영이 특정 헥스에서 자신의 전투 유닛으로 적 전투 유닛 또는 파르티잔을 공격한다고 선언할 때마다 지상 전투가 발생합니다.

**노트:** 지상 전투의 예시는 38쪽부터 확인할 수 있습니다.

다음 스텝에 따라 지상 전투를 진행합니다:

### 스텝 1. 전투 참가자 선언

활성 진영은 다음을 수행합니다:

- 7.2의 적격 요건에 따라, 공격 대상이 될 적 점유 헥스를 선언합니다; 그리고
- 방어 헥스에 인접한 아군 전투 유닛 한 개를 **주공**으로 선언합니다; 그리고
- 방어 헥스에 인접한 하나 이상의 추가 아군 전투 유닛을 **측면 공격자**로 선언할 수 있습니다. 요새 유닛과 파르티잔은 공격을 수행할 수 없습니다.

**주공 유닛**은 공격 명령 마커에 표시된 유닛 유형과 일치해야 합니다. 행동 카드 플레이로 시작된 공격 명령에서는, 카드에 다르게 명시되지 않는 한 모든 비요새 전투 유닛은 주공 유닛이 될 수 있습니다.

유닛은 반드시 공격할 필요는 없습니다. 하나의 스택 안에서도 일부 유닛만 참여할 수 있습니다.

**서방 공수 원거리 공격.** 현재 작전 명령 마커에 공수 유닛 기호가 있다면, 공수 유닛은 자신이 있는 헥스나 육지 지역에서 2헥스 떨어진 방어 유닛을 상대로 중간 지형에 관계없이 측면 공격자로 공격에 참여할 수 있습니다. 원거리 공격을 하는 경우, 강, 해변, 해협을 포함한 물 헥스면의 방어 이점을 무효화되지 않습니다. 이 옵션을 사용한 공수 유닛이 제거되지 않았다면 전투를 해결한 후에 서방 병력 풀에 배치합니다.

이 옵션은 유닛이 공수투하 *Airdrop* 마커 면일 때는 사용할 수 없습니다. 이 경우 대신 공수투하 행동 카드 효과를 적용합니다.

### 스텝 2. 행동 카드 사용

활성 진영과 방어 진영은 다음 순서로 손에서 행동 카드를 사용할 수 있습니다:

- 1) 활성 진영은 본부 행동 카드 1장을 사용할 수 있습니다.
- 2) 방어 진영은 본부 행동 카드 1장을 사용할 수 있습니다.
- 3) 활성 진영은 전투 행동 카드를 원하는 만큼 사용할 수 있습니다.
- 4) 방어 진영은 전투 행동 카드를 원하는 만큼 사용할 수 있습니다.

본부 및 전투 카드는 모두가 사용을 마친 뒤 동시에 해결하며(스텝 8에서 버려집니다).

파르티잔만 단독으로 방어하는 경우, 방어 진영은 본부 또는 전투 행동 카드를 사용할 수 없습니다.



### 스텝 3. 전투력 계산

**공격자:** 공격자는 주공 유닛과 본부 행동 카드(사용한 경우)에 표시된 펍 수를 합산합니다. 이 합계에 다음 전투력 보정 수치를 누적 적용합니다:

- +1 측면 공격자 1개마다 .
- +1 명령 마커나 카드에 충격 유닛이 있다면 공격에 참여하는 소련 충격 유닛 1개마다 .
- +1 눈 날씨에서 공격하는 기갑 유닛 1개마다.
- +2 맑은 날씨에서 공격하는 독일 기갑 유닛 1개마다.
- +1 맑은 날씨에서 공격하는 비독일 기갑 유닛 1개마다.
- +1 공격자가 방어자보다 정예<sup>Elite</sup> 배지 수가 많은 경우. 공격자는 자신이 투입한 유닛, 사거리 내 정예 공중 유닛, 그리고 서방이라면 공격받는 헉스에 있는 공중투하 마커의 배지를 합산합니다.
- -1 공격자가 방어자보다 징집<sup>Conscript</sup> 배지가 많은 경우. 모든 공격 전투 유닛의 배지를 합산합니다.
- +1 공격자에 서방 또는 독일 유닛이 포함되어 있는 경우.

**방어자:** 방어자는 방어 헉스의 유닛과 본부 행동 카드(사용한 경우)의 펍 수를 합산합니다. 이 합계에 다음 보정 수치를 누적 적용합니다:

- +1 방어자가 공격자보다 정예<sup>Elite</sup> 배지가 많은 경우. 방어자는 자신이 방어에 투입한 유닛과 사거리 내 정예 공중 유닛의 배지를 합산합니다
- -1 방어자가 공격자보다 징집<sup>Conscript</sup> 배지가 많은 경우. 방어 헉스에 있는 모든 유닛의 배지를 합산합니다.
- +1 방어 헉스에 독일 또는 서방 전투 유닛이 있는 경우.
- +1 방어 헉스에 도시나 항구가 있는 경우(제한 항구는 제외합니다).
- +2 방어 헉스에 언덕이나 숲이 있는 경우.
- +3 방어 헉스에 산악이나 습지가 있는 경우.
- +1 방어 헉스가 모든 공격 전투 유닛과 강 헉스면 너머에 있는 경우.
- +2 방어 헉스가 모든 공격 전투 유닛에 대해 해변 헉스면 너머에 있는 경우(양방향 모두 적용합니다).
- +3 방어 헉스가 모든 공격 유닛과 해협 헉스면 너머에 있는 경우.
- 방어 헉스가 모든 공격자에 대해 서로 다른 종류의 물 헉스면 너머에 있는 경우, 방어자에게 가장 유리한 물 헉스면 보정 수치 하나만 적용합니다.
- 파르티잔(이념과 무관)과 함께 스테킹한 추축 방어자는 헉스 내 및 헉스면 지형으로부터 전투력 보정 수치를 얻지 못합니다.
- 서방 파르티잔이 소련 방어 유닛과 함께 스테킹했거나, 소련 파르티잔이 서방 방어 유닛과 함께 스테킹한 경우, 그 파르티잔은 전투에 참여하지 않습니다.

### 스텝 4. 전투표 열 결정

공격자의 보정된 전투력 합계에서 방어자의 보정된 전투력 합계를 뺍니다. 이렇게 얻은 값으로 전투표에서 사용할 열을 결정합니다(음수일 수도 있습니다) - 전투 플레이 보조 카드를 참조하세요.

차이가 “+8”을 초과하면 “+8”로, “-4” 미만이면 “-4”로 취급합니다.

### 스텝 5. 주사위 두 개 굴리기

공격자는 주사위 두 개를 굴리고 다음 보정 수치를 결과에 적용합니다:

- +?/-? 사용한 본부 및 전투 행동 카드의 주사위 굴림 보정 수치.
- +1 활성 이벤트 카드가 공격 진영에 주사위 굴림 보너스를 주는 경우 .
- -2 방어 헉스에 요새 유닛이 하나라도 있는 경우 .
- -2 날씨가 눈인 경우.
- -3 날씨가 진창인 경우
- +2/-2 맑은 날씨에 공격자/방어자가 공중 우세를 확보한 경우 [8.1].
- +1/-1 눈 날씨에 공격자/방어자가 공중 우세를 확보한 경우.
- +2 방어 헉스에 공중투하<sup>Airdrop</sup> 마커가 있는 경우.
- +3 방어 헉스의 유닛 중 최소 하나가 고립<sup>Isolated</sup> 3인 경우
- +1 방어 헉스에 고립<sup>Isolated</sup> 1 유닛이 하나 이상 있고 고립<sup>Isolated</sup> 3 유닛은 없는 경우.
- -3 공격 유닛 중 최소 하나가 고립<sup>Isolated</sup> 3인 경우
- -1 공격 유닛에 고립<sup>Isolated</sup> 1이 하나 이상 있고 고립<sup>Isolated</sup> 3은 없는 경우.

보정된 주사위 결과를 전투표의 해당 열과 대조하여 전투 결과를 얻습니다. 슬래시 왼쪽 숫자는 공격자에 대한 명중 수, 오른쪽 숫자는 방어자에 대한 명중 수입니다.

- 공격자 명중 결과 **s0**은 서방 또는 추축 공격자는 명중을 받지 않지만, 소련 공격자는 명중 1을 받는다는 의미입니다.
- 방어자 명중 결과 **#G**는 1~6턴 동안 방어 유닛이 모두 독일 유닛이면 명중 1이 감소합니다. 7, 8턴에는 인쇄된 결과를 그대로 적용합니다.

### 스텝 6. 명중 적용

전투에서 발생한 각 명중마다, 해당 진영은 전투에 참가한 유닛 중 하나에 스텝 손실 1개를 적용합니다. 스텝 손실을 적용하려면, 기갑 유닛을 비기갑 면으로 뒤집거나, 유닛을 스텝 1개 감소시킵니다. 가능하다면, 공격자가 받은 첫 번째 명중은 기갑 유닛부터 적용해야 하고, 방어자가 받은 첫 번째 명중은 요새 유닛의 스텝 1개를 감소시켜 적용해야 합니다. 마지막 스텝을 잃은 유닛은 제거되며; 게임에서 영구히 제거합니다.

**수비자 후퇴 선택:** 전투에서 방어자가 받은 명중만큼 스텝 손실을 적용하는 대신, 명중의 최대 절반까지(올림) 생존한 모든 방어 유닛을 후퇴시킬 수 있습니다. 이때 합법적인 후퇴 경로가 있어야 합니다. 공격자는 후퇴할 수 없습니다.

예를 들어, 방어자가 명중 1회를 받았다면 스텝 1개를 잃거나 헉스 1칸 후퇴를 선택할 수 있습니다; 명중 3회를 받았다면 스텝 3개 손실, 또는 스텝 2개 손실 후 헉스 1칸 후퇴, 또는 스텝 1개 손실 후 헉스 2칸 후퇴 중에서 선택할 수 있습니다.

유닛의 후퇴 경로는 다음 조건을 모두 만족할 때 합법적입니다: 경로의 각 헉스가 공격당한 헉스로부터 한 칸씩 더 멀어지는 헉스여야 하며, 적 ZOC 제한(2.1.6)을 준수해야 하고, 경로가 스테킹 제한을 준수하는 헉스에서 끝나야 합니다. 후퇴하는 두 유닛은 서로 다른 적격 후퇴 헉스에서 후퇴를 끝낼 수 있습니다. 모든 합법적인 후퇴 경로가 스테킹 한도를 위반하는 헉스에서 끝나게 되는 상황이라면, 예외적으로 한 헉스를 추가로 더 후퇴할 수 있습니다. 이 추가로 이동한 한 헉스는 전투 피해를 해결한 것으로 간주하지 않습니다.



**요새 유닛은 후퇴할 수 없으며**, 요새와 함께 스테킹된 방어자도 후퇴할 수 없습니다. 방어 헥스의 모든 요새가 제거되고 적용해야 할 명종이 남아 있다면, 남은 방어자는 후퇴할 수 있습니다.

**파르티잔 후퇴 예외.** 공격받은 파르티잔 유닛은 추축국 유닛과 인접한 헥스로(공격받을 때 함께 스테킹되어 있던 유닛 포함) 후퇴할 수 있으나, 추축국 유닛이 점유하고 있는 헥스로는 후퇴할 수 없습니다.

## STEP 7. 공격자 전진

방어 헥스에 있던 모든 유닛이 없어졌다면, 생존한 공격 유닛 중 최대 두 개(주공 또는 측면 공격자)는 적 ZOC에 관계없이 방어 헥스로 헥스 1칸 전진할 수 있습니다. 스테킹 제한은 그대로 적용합니다. 현재 명령 마커에 요새 병력 아이콘이 표시된 상태에서 공격 중인 요새 병력은 전진하는 대신 요새 면으로 뒤집을 수 있습니다.

## STEP 8. 카드 버림

플레이된 HQ 카드와 전투 카드를 모두 버립니다.

## 8.1 공중 우세

방어자 헥스의 사거리 내에 있는 공중 유닛 수가 더 많은 진영이 지상 전투에서 공중 우세 *Air superiority*를 확보합니다. 전투에서 양 진영의 사거리 내 공중 유닛 수가 같다면, 사거리 내 정예 공중 유닛이 더 많은 측이 공중 우세를 확보합니다 [2.3.3].

공중 유닛은 항상 활성화되어 있으며 자신들의 진영 사거리 내 벌어지는 모든 전투에서 공중 우세 산정에 포함됩니다.

**공중 우세의 효과:** 지상 전투 주사위 굴림은 다음과 같이 보정합니다:

- 공격자가 공중 우세를 가질 때: 맑은 날씨에는 +2, 눈 날씨에는 +1.
- 방어자가 공중 우세를 가질 때: 맑은 날씨에는 -2, 눈 날씨에는 -1.

**예외:** 방어 측 공중 우세 보정 수치는 방어 유닛이 단독 파르티잔일 때는 적용하지 않습니다.

**해상 요격** - 해군 유닛이 활성화된 OKW 재배치 명령 동안, OKW 진영은 항구 간 이동을 사용해서 아프리카의 트리폴리 *Tripoli* 항구에있는 Afrika 유닛(스텝 3의 차량화 유닛)을 이탈리아의 시라쿠사 *Syracuse* 항구(역시 추축국이 통제하고 있음)로 이동하기로 합니다. 중부 지중해 해역에 이탈리아 함대가 있기 때문에 이렇게 이동할 수 있습니다. 날씨는 맑습니다.



# 9. 해상 요격 및 해상 공격

**경합** 해역에서 한 진영이 다음 활동 중 하나를 수행하면 **요격 판정**이 발생하며, 그 결과 해당 진영이 주도권을 잃을 수 있습니다:

- 보급 이벤트 카드를 해결하는 동안 그 해역을 통해 보급을 추적하는 경우.
- 공중 유닛을 배치하기 위해 [10.3] 그 해역을 통해 보급을 추적하는 경우.

경합 해역에서 한 진영이 다음 활동 중 하나를 수행하면 요격 판정이 발생하며, 그곳에 있는 적 진영은 선택적으로 **해상 공격**을 선언할 수 있습니다.

- 전투 유닛에 증원 스텝을 할당하기 위해 그 해역을 통해 보급을 추적하는 경우
- 활성화 진영이 해군 유닛을 그 해역으로 이동시키는 경우
- 활성화 진영이 항구 간 이동 중에 전투 유닛을 그 해역으로 이동시키는 경우

## 9.1 요격 확인

요격 확인이 발동되면, 다음과 같이 해결합니다:

**스텝 1.** 해당 해역에서 보급을 추적/이동하는 진영(방어자)의 해군 전투력과 적 진영(요격자)의 해군 전투력과 비교합니다. 각 진영의 전투력은 그 해역에 있는 준비 상태 해군 유닛의 인쇄된 전투력 합계와 같습니다(이동 중이든 이미 그곳에 있든 상관없음). 서방 해군 전투력은 다음에 따라 보정합니다:

- 관련 전략전 트랙의 현재 상태에 표시된 보정 수치 [9.1.1].
- +1 전투에 참가하는 함대에 내재 공중 전력의 있고 날씨가 맑은 경우.

경합 해역이므로, 이 이동으로 인해 요격 판정이 발동됩니다. 이때 해당 해역에 위치한 서방 해군 전투력(요격자)과 OKW 해군 전투력(방어자)을 비교합니다.

서방 해군 전투력은 7입니다:

- 중부 지중해에 위치한 서방 해군 유닛 2개 - 6
- 맑은 날씨일 때 내재 공중 유닛 - 1
- 몰타 공방전 마커 위치 - 0

중부 지중해에 위치한 이탈리아 해군 유닛에 대한 OKW 전투력은 4입니다.요격자와 방어자의 전투력 차이는 +3입니다. 따라서 OKW 진영이 항구 간 이동을 하려면 주도권 비용을 3만큼 추가로 지불해야 합니다.





**스텝 2.** 요격자의 전력이 더 크면, 방어 진영은 그 차이에 해당하는 만큼 주도권 비용을 지불해야 합니다.

예를 들어, OKW가 서부 지중해 해역을 통해 보급을 추적하고 있습니다. 그곳의 이탈리아 함대의 전투력 합계는 4이고, 서방 함대의 보정된 전투력 합계는 7입니다. OKW는 주도권 비용을 3만큼 지불해야 합니다; 주도권 트랙에서 주도권 마커를 3칸 앞으로 전진시킵니다.

요격자의 전투력이 방어자의 전투력과 같거나 더 적으면, 주도권 비용을 지불하지 않습니다.

### 9.1.1 전략전 보정 수치

북대서양, 남대서양, 북해 해역에 있는 서방 해군 전투력을 계산할 때, **대서양 전투** SW 디스플레이의 현재 상태에 표시된 서방 전력 보정 수치를 적용합니다.

예를 들어, 대서양 전투 마커가 현재 그 SW 디스플레이의 “start” 칸에 있다면, 북대서양 해역에서의 요격 판정을 수행하는 동안 서방 전투력에서 2를 뺍니다.

마찬가지로, 서부/중부/동부 지중해 해역에 위치한 서방 해군 전투력은 몰타 공방전 SW 디스플레이의 현재 상태에 표시된 대로 보정합니다.

### 9.1.2 다중 요격

각 경합 해역에서 요격 판정을 발동시키는 활동이 발생할 때마다 따로따로 요격 판정을 수행합니다. 단 다음을 따릅니다:

- 단일 명령이나 이벤트 해결, 또는 행동 카드를 해결하는 동안 특정 해역을 통해 추적하는 모든 보급은 그 해역에서 단 한 번의 요격 판정만 발동시킵니다.
- 동일한 해역 경계선을 넘어 다수의 지상 유닛 또는 해군 유닛을 경합 해역으로 이동시키는 경우, 단 한 번의 요격 판정만 발동됩니다.
- 같은 해역에 있는 둘 이상의 항구에서 또는 항구로 지상 유닛을 이동시키는 경우, 해당 해역에서 단 한 번의 요격 판정만 발동됩니다.

## 9.2 해상 공격 절차

해상 공격이 가능한 활동으로 인해 요격 판정을 해결한 후에는, 요격자는 요격 확인의 결과와 무관하게 선택적으로 방어자를 상대로 해상 공격을 수행할 수 있습니다.

**스텝 1.** 요격 판정 때 산출한 각 진영의 보정 해군 전투력[9.1, 스텝 1]을 사용하여, 요격자의 전투력 합계에서 방어자의 전투력 합계를 뺍니다. 결과는 음수일 수도 있으며, 이를 요격자의 해상 공격 주사위 굴림 보정 수치로 사용합니다.

**스텝 2.** 요격 진영은 2d6을 굴리고 주사위 결과에 다음 보정 수치를 적용합니다:

- 스텝 1에서 결정된 양수 또는 음수 차이;
- +1 해당 활동에 2 스텝 이상의 전투 유닛이 이동했거나 2 스텝 이상의 증원 스텝을 배치하는 경우;
- +1 활성 이벤트 카드가 공격 진영에 주사위 굴림 보너스를 제공하는 경우.

**스텝 3.** 보정된 주사위 결과에 따른 공격 결과를 적용합니다:

**4 이하:** 방어자는 전투에 참여한 요격자의 해군 유닛 중 하나를 차단 *Interdict* 면으로 뒤집습니다.

**5-9:** 방어자는 명중 1회를 받습니다.

**10-14:** 방어자는 명중 2회를 받습니다.

**15 이상:** 방어자는 명중 3회를 받습니다.

해상 공격으로 발생한 명중을 방어자에게 적용하려면, 방어 진영은 참가한 해군 유닛 중 하나를 차단 면으로 뒤집거나, 활동 중 이동하는 지상 유닛이나 할당 중인 증원 스텝(있다면) 중에서 스텝 1개를 제거해야 합니다. 이동 중인 기갑 유닛을 뒤집어 명중을 충족시킬 수도 있습니다.

### 9.2.1 봉쇄된 활동

해상 공격 결과, 해당 해역의 모든 방어 함대가 차단된 *Interdicted* 상태가 되면, 요격 판정을 발동시킨 해당 활동은 봉쇄 *Blocked*됩니다.

- 봉쇄된 지상 유닛의 항구 간 이동은 취소됩니다. 해당 유닛들은 출발 항구로 복귀해야 하며, 그 이동은 완료된 것으로 간주합니다.
- 봉쇄된 해군 이동은 요격이 발생한 해역에서 종료됩니다.
- 스텝 할당이 봉쇄된 경우, 해상 해역으로의 보급 추적이 필요하지 않다면 다른 유닛에 할당할 수 있습니다. 할당할 수 없는 스텝은 몰수됩니다.

**해상 공격** - 앞선 예시에 이어서 진행합니다. 항구 간 이동으로 요격 판정이 발동되었을 때, 요격 진영은 판정을 수행한 후 해상 공격을 수행할 지 선택할 수 있습니다. 서방 진영은 다음 주사위 보정 수치와 함께 해상 공격을 수행합니다:

- +3 요격 판정에서 결정된 전투력 차이
- +1 항구 간 이동하는 전투 스텝이 2 스텝을 초과함

서방 진영은 주사위를 굴려 7이 나왔고, 보정된 주사위 결과는 11이 됩니다. 결과가 10-14이면 방어자는 명중 2회를 받습니다.

OKW 진영은 이동 중인 유닛의 스텝 1개를 제거하여 펄프 2개가 보이도록 회전시킵니다. 그리고 전투력 1인 이탈리아 해군 유닛 하나를 차단 *Interdicted* 면으로 뒤집어서 명중을 처리하기로 합니다.



## 10. 이벤트 해결

행동 라운드 스텝 6에서 진영의 주도권 마커가 **대기 이벤트***Pending event* 면으로 되어 있다면, 해당 진영은 이벤트 절차를 수행합니다. 대기 이벤트 상태인 주도권 마커가 여러개라면 주도권 순서대로 수행합니다.

### 10.1 이벤트 절차

- 1) 현재 이벤트*Current Event* 칸에 있는 이벤트 카드를 이벤트 버림*Event Discard* 칸으로 옮기고, 버림 더미 맨 위에 앞면으로 놓습니다. 그 카드는 이제 **사용한 이벤트***Spent Event*가 됩니다.
- 2) 뽑기 더미*Draw Pile* 칸에 있는 공개된 이벤트 카드를 현재 이벤트 칸으로 옮깁니다. 그 카드는 이제 **현재 이벤트**가 됩니다.
- 3) 각 진영은 필요하다면 지도에서 공중 유닛을 제거하여, **현재 이벤트** 카드와 **사용한 이벤트** 카드에 표시된 공중 유닛의 총수와 일치하도록 맞춥니다 [10.3].
- 4) **현재 이벤트** 카드의 이벤트 텍스트를 해결합니다.
- 5) 뽑기 더미 칸에 있는 맨 위 카드를 공개하여, 카드 더미 맨 위에 앞면으로 놓습니다. 해당 카드는 이제 대기 이벤트가 됩니다. 단, 공개된 카드에 이번 턴에 적용되는 **제거 조건**이 있다면, 카드의 지시에 따라 해당 카드를 제거하고 다른 **대기 이벤트** 카드로 교체합니다.
- 6) 각 진영은 **대기 이벤트** 카드 상단에 있는 각 진영의 행동 카드 기호마다, 카드에 표시된 순서대로 행동 카드를 뽑아 손패로 가져옵니다.
- 7) 필요하다면 각 진영은 공중 유닛을 지도에 배치하여, **사용한 이벤트**, **현재 이벤트**, **대기 이벤트** 카드에 표시된 공중 유닛의 총 수와 일치하도록 맞춥니다 [10.3].
- 8) 해당 진영의 주도권 마커를 이벤트가 아닌 면으로 뒤집습니다.

대기 이벤트 면으로 놓여있는 주도권 마커마다, 주도권 순서대로 이 이벤트 절차를 반복합니다. 모든 마커가 주도권 면으로 돌아올 때까지 반복합니다.

드문 경우지만, 이벤트 절차 스텝 5에서 공개할 카드가 없다면, 이벤트 버림 카드 더미의 맨 아래 카드를 가져와서 대기 이벤트 칸에 앞면으로 놓습니다 - 그 카드가 새로운 보류 이벤트가 됩니다.

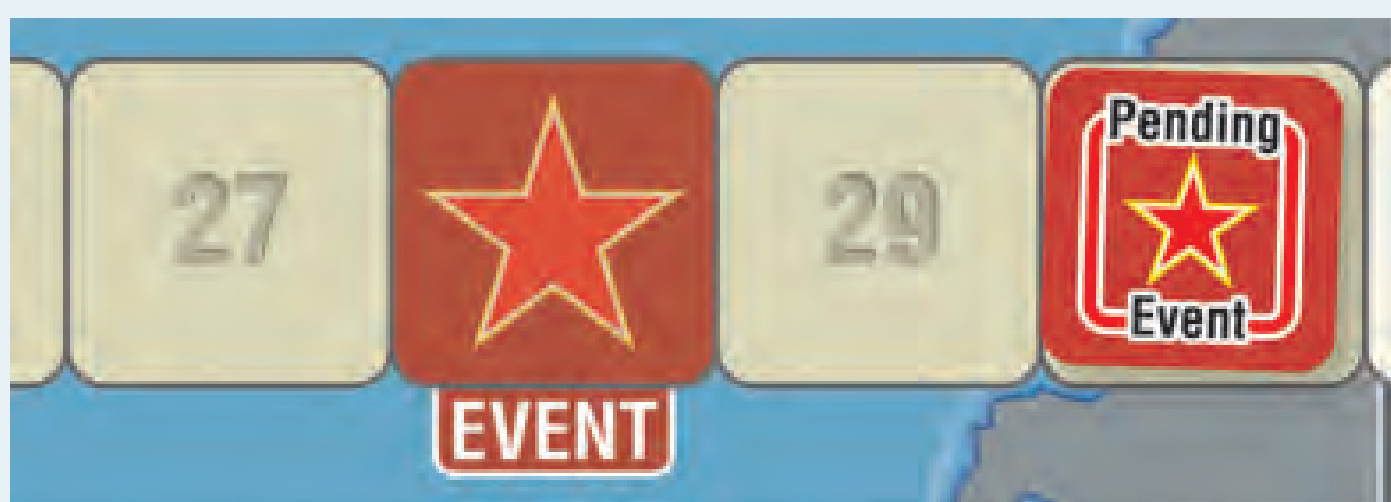
### 10.2 이벤트 카드 상세 내용

특정 이벤트와 특수 사례에 대해 설명합니다.

**증원 이벤트.** 몇몇 이벤트의 경우, 한 진영에 보병이나 기갑 스텝 증원을 제공합니다. 보병 스텝은 7.6.1과 7.6.2의 선택지와 제한 범위 내에서 할당합니다. 기갑 스텝은 7.7.1과 7.7.2의 선택지와 제한 범위 내에서 할당합니다.

**항복 이벤트.** 소국*Minor nation*이 항복해도 그 자체로 그 국가 내부에 있는 헥스 통제권에 영향을 주지 않습니다. 추축이 통제하는 도시 헥스의 통제권은 추축이 아닌 전투 유닛이 점유할 때까지 그대로 유지됩니다.

**이벤트 절차** - 행동 라운드 도중, 소련 주도권 마커가 주도권 트랙에 있는 소련 이벤트 발동 칸을 지나면서 대기 이벤트 면으로 뒤집힙니다. 행동 라운드가 끝나면, 소련 플레이어는 이벤트 절차를 수행합니다.



먼저, 소련 진영은 현재 이벤트 칸에 있는 Supply 이벤트를 이벤트 버림 칸으로 옮깁니다. 그리고 Supply 카드를 그곳에 있던 카드인 High Command 카드 위에 올려 놓습니다. 다음으로, 대기 이벤트 칸에 있는 Mare Nostrum 카드를 현재 이벤트 칸으로 옮깁니다. 이제 모든 진영은 지도에 있는 자신의 공중 유닛 수를, 방금 소모된 카드와 현재 카드 양쪽에 보이는 아이콘과 일치하도록 조정합니다. High Command 카드를 디스플레이에서 제거했으므로, 소련과 서방 진영은 각각 자신들의 공중 유닛을 지도에서 하나씩 제거해야 합니다.



다음으로, 소련 진영은 현재 이벤트인 Mare Nostrum 카드를 해결합니다. 현재 아프리카에 여러 추축 유닛이 있으므로, 이 이벤트의 특수 조건은 발동되지 않습니다. 대신 OKW 진영은 기갑 증원 스텝 1개를 받고, 이를 즉시 지도상의 자신의 유닛 하나에 할당합니다. 다음으로, 뽑기 더미 맨 위 카드인 Commando Supremo를 공개하여 새로운 대기 이벤트 카드로 둡니다:



새로운 대기 이벤트 카드에는 서방 행동 카드 아이콘이 있습니다. 서방 진영은 행동 카드 더미 맨 위 카드를 뽑습니다. 대기 이벤트에서 서방 진영 공중 유닛 아이콘도 있기 때문에, 서방 진영은 공중 유닛 하나를 지도에 배치합니다. 이 유닛이 지도에 있는 유일한 서방 공중 유닛이므로, 반드시 정예가 아닌 공중 유닛이어야 합니다.



**E3 Urals Industry.** 이 이벤트 카드는 소련 진영에 지속 이점을 제공합니다. 이 카드가 세 이벤트 카드 칸 중 어느 칸에서든 앞면으로 놓여 있다면, 소련 진영은 날씨 주사위 굴림을 제외한 모든 주사위 굴림에 +1을 적용합니다.

**E6 Arsenal of Democracy.** 이 이벤트 카드는 서방 진영에 지속 이점을 제공합니다. 이 카드가 세 이벤트 카드 칸 중 어느 칸에서든 앞면으로 놓여 있다면, 서방 진영은 날씨 주사위 굴림을 제외한 모든 주사위 굴림에 +1을 적용합니다.

**E7 Fatherland Front.** 이 이벤트는 불가리아에서 너무 멀리 벗어난 불가리아 유닛이 제거될 수 있음을 경고합니다.

**E8 High Command.**

- **이벤트 포인트 2.** “대기 함대 배치*Deploy pending fleets*”는 서방 함대를 북대서양 해역에 배치하는 것을 의미합니다. 배치할 때는 요격이나 해상 공격이 발동되지 않습니다.
- **이벤트 포인트 3.** “소련 진영은 대기 근위 유닛을 업그레이드한다*Soviet faction upgrades pending Guards units*”는 지도에 있는 비근위 유닛을 대기 구역에 있는 근위 유닛으로 교체한다는 의미입니다. 유닛 이름에 박스 처리되어 있지 않고, 근위*Guard* 유닛이 아니며, 보급이 되는 헥스에 있는 유닛이 교체 대상 유닛입니다. 해당 유닛을 영구 제거하고, 대기 구역에 있는 같은 유닛 종류의 근위 유닛으로 교체합니다. 이때 같은 헥스에, 같은 면을 앞면으로, 같은 스텝 수로 배치합니다. 예를 들어, 지도에 있는 3 스텝 비근위 기갑 유닛은 3 스텝 근위 유닛의 기갑 면으로 교체됩니다. 조건에 맞는 대응 유닛이 없어서 배치할 수 없는 경우, 해당 근위 유닛은 대기 칸에 그대로 남습니다.
- 이 이벤트 카드는 양 추축 진영에 **지속 이점**을 제공합니다. 이 카드가 세 이벤트 카드 칸 중 어느 칸에서든 앞면으로 놓여 있다면, 양 추축 진영은 날씨 주사위 굴림을 제외한 모든 주사위 굴림에 +1을 적용합니다.

**E11 Mare Nostrum.** 이 카드의 이벤트 텍스트에서 언급하는 *Africa Liberated* 이벤트는 별도의 카드가 없으며, 다음과 같이 적용합니다:

- 프랑스령 북아프리카, 리비아, 이집트, 중동의 모든 육지 헥스와 지역을 서방 진영이 통제합니다(이미 서방이 통제하고 있지 않은 경우). 목표 트랙과 승리 트랙을 그에 맞게 갱신합니다.
- 서방 진영은 아프리카에 있는 자신의 공중 유닛들을 아무 유효한 배치 헥스로 옮길 수 있습니다.
- **몰타 포위전**이 활성화되어 있다면, 그 마커를 서방에 유리한 방향으로 두 칸 이동시킵니다. 그리고 통제권이나 이탈리아 함대에 대한 조정까지 모두 적용합니다.
- 서방 진영은 수송 포인트 1개를 획득합니다.

### 10.3 공중 유닛 조정

각 진영은 언제든지 지도에 있는 자신의 공중 유닛 수가 세 이벤트 카드 칸에 있는 진영 공중 유닛의 총 수와 일치하도록 유지해야 합니다. 예를 들어, 1턴 시작 시 이벤트 카드에는 공중 유닛 4기가 표시되어 있습니다 — 소련 2기, OKH 1기, 서방 1기입니다.

플레이 중에 이벤트 카드가 세 이벤트 칸을 통해 순환하면서, 공중 유닛이 지도에서 제거되거나 지도에 배치됩니다. 구체적으로, 공중 유닛의 제거 또는 배치는 다음 시점에 일어날 수 있습니다:

#### 이벤트 절차 스텝 3 - 공중 유닛 제거.

각 진영은 그 순간 소모된 카드와 현재 카드에 표시된 자신의 공중 유닛 수에 맞도록 지도에 있는 공중 유닛을 제거합니다. 공중 유닛을 지도에서 제거하려면, 해당 진영은 임의의 공중 유닛 하나를 선택하여 자신의 병력 풀에 놓습니다.

**소련 근위 업그레이드** - 이벤트 해결 도중, *High Command* 카드가 새로운 현재 이벤트 카드가 됩니다. 이 카드는 소련 진영이 대기 구역에 있는 근위 유닛으로 지도상의 유닛을 업그레이드할 수 있게 해줍니다. 현재 대기 구역에는 3rd Gd Tk 유닛과 2nd Gd 유닛이 있습니다.

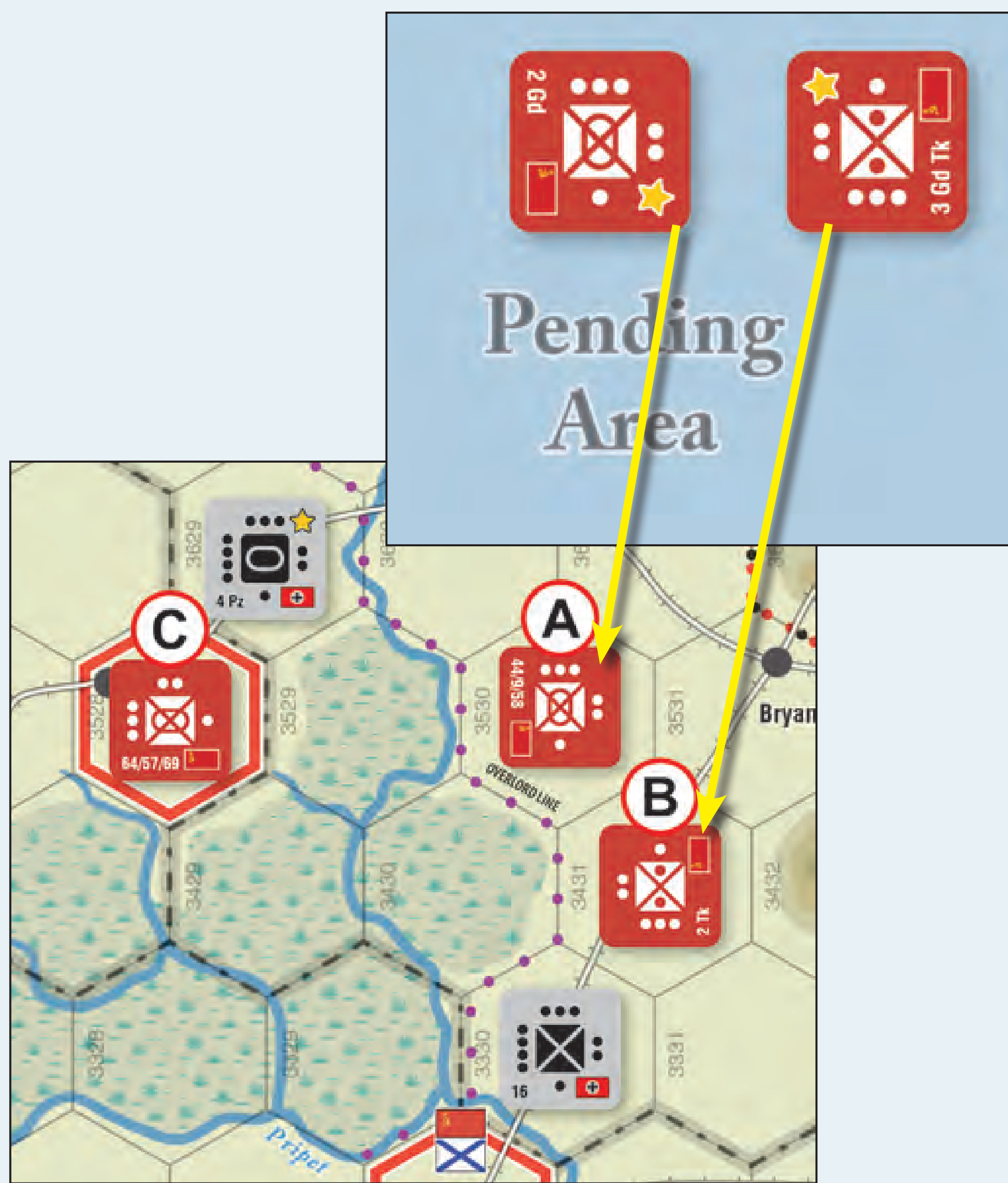
**최고 사령부**  
E8 High Command

차단된Interdicted 모든 잠수함과 함대를 준비 상태로 둡니다.  
대기 상태Pending 함대를 배치합니다.  
소련 진영은 대기 상태 근위Guard 유닛을 업그레이드합니다(10.2)  
그 외 대기 상태 유닛을 해당 진영의 병력 풀에 넣습니다.  
각 진영들은 요새 유닛을 요새 병력으로 뒤집을 수 있습니다.

이 카드가 앞면으로 되어있는 한, 추축 진영은 각 주사위 굴림에 +1을 더합니다.

소련 진영은 지도상의 **유닛 A**와 **B**를 업그레이드할 수 있습니다. 유닛 **C**는 보급을 추적할 수 없으므로 업그레이드할 수 없습니다.

유닛을 업그레이드할 때는 같은 종류로, 같은 헥스에, 같은 면을 앞면으로, 같은 스텝 수를 유지한 상태로 교체해야 합니다. 소련 진영은 **유닛 A**를 2nd Gd 유닛(스텝 3, 기계화 면)으로 교체하고, **유닛 B**를 3rd Gd Tk 유닛(스텝 1, 차량화면)으로 교체합니다.





## 이벤트 절차 스텝 7 - 공중 유닛 배치.

각 진영은 지도상에 있는 자신의 공중 유닛이 현재 세 개의 이벤트 카드 칸에 있는 모든 이벤트 카드에 표시된 자신의 공중 유닛 수와 일치하도록 공중 유닛을 배치합니다. 공중 유닛을 지도에 추가하려면, 소유 진영은 자신의 병력 풀에서 유닛 하나를 가져와 해당 진영의 보급을 추적할 수 있는 어떤 도시나 철도 헥스에 배치합니다. 적 ZOC 안에 있는 헥스에 배치하려면, 아군 유닛이 해당 헥스를 점유하고 있어야 합니다. 공중 유닛을 배치하기 위한 보급선이 경합 중인 해역을 지나가는 경우에는 요격 판정이 발동됩니다 [9.1].

- 서방 공중 유닛은 육지 지역에도 배치할 수 있습니다.
- 공중 유닛을 배치할 때, 이미 지도에 있는 공중 유닛을 옮길 수는 없습니다.

## 새 턴 절차에서 공중 유닛을 제거 및 배치하기.

새 턴 절차의 스텝 6에 따라 이벤트 카드를 조정해야 하는 경우, 각 진영은 위에서 설명한 대로 공중 유닛을 제거한 다음 배치합니다. 이렇게 이벤트 카드를 조정할 때 이벤트 버림 칸은 비어 있게 됩니다 - 그 칸에 표시된 서방 공중 유닛도 계산에 포함합니다.

여러 진영이 공중 유닛을 조정해야 하는 경우, 소련이 먼저 완료하고, 다음 OKH, 그다음 OKW, 마지막으로 서방이 수행합니다.

### 10.3.1 추축 진영 공중 유닛

추축 공중 유닛 아이콘이 있는 이벤트 카드가 공개되면, 공중 유닛은 그 카드를 공개한 플레이어가 조종하는 추축 진영에만 제공됩니다. 이를 표기하기 위해, 이벤트 카드 위에 OKW/OKH 공중 유닛 마커를 OKH 또는 OKW 면이 위로 보이도록 놓습니다. 이 마커는 해당 카드가 더 이상 앞면으로 공개된 이벤트 카드 세 장 중 하나가 아닐 때까지 카드와 함께 유지됩니다.

### 10.3.2 정예 공중 유닛

해당 진영이 지도에 다른 공중 유닛을 하나도 갖고 있지 않을 때 배치되는 공중 유닛은 반드시 정예가 아닌 공중 유닛이어야 합니다. 그 진영이 이미 지도에 공중 유닛을 보유하고 있다면, 가능할 경우 정예 공중 유닛을 배치할 수 있습니다.

## 11. 보급

보급은 플레이 중 특정한 순간에 확인합니다:

- 유닛에 증원 스텝을 할당하려면, 해당 유닛이 위치한 헥스까지 보급을 추적할 수 있어야 합니다.
- 새로운 전투 유닛을 헥스 또는 육지 지역에 배치하려면, 그 위치는 아군 보급원이어야 합니다.
- 공중 유닛 [10.3]을 배치하려면, 배치하는 헥스까지 보급을 추적할 수 있어야 합니다.
- Supply 이벤트 카드(E9)를 해결할 때, 보급 배지 [2.1.5]가 없는 모든 전투 유닛은 보급 여부를 확인합니다.

**보급원.** 보급 상태가 되려면, 유닛은 자신의 헥스에서 그 유닛의 보급원까지 보급 경로를 추적할 수 있어야 합니다. 특정 전투 유닛의 보급원은 그 유닛에 그려진 국기와 일치하는 국기 표시가 있고 아군이 통제하고 있는 육지 헥스/육지 지역입니다. 한 진영에 속한 모든 전투 유닛이 동일한 보급원을 사용하는 것은 아니라는 점에 유의합니다.

*예를 들어, 서방 전투 유닛은 다섯가지 국기(미국, 자유 프랑스, 영국, 캐나다, 영연방(뉴질랜드 국기)를 가지며, 해당 국기가 그려진 헥스 또는 지역으로만 보급을 추적할 수 있습니다.*

공중 유닛은 자신의 진영에 속한 아무 국가의 국기가 있는 보급원까지 보급을 추적할 수 있다.

**보급 경로.** 보급 경로는 유닛이 있는 헥스부터 시작하여 해당 유닛의 보급원에서 끝나는 연결된 헥스와 해역으로 구성됩니다.

- 먼저, 보급 경로는 유닛이 있는 헥스에서 시작해 육지로 최대 3개의 육지 헥스를 통과할 수 있습니다. 육상 보급 경로는 통과 불가 헥스면을 넘을 수 없습니다. 보급 경로가 험지 헥스[A.3]로 들어가거나 나오는 경우 철도 헥스면을 통해서만 추적할 수 있습니다.
- 세 번째 헥스부터는, 보급 경로는 연결된 철도 헥스와 해역으로만 추적할 수 있으며, 길이에는 제한이 없습니다.
- 보급은 보급을 추적하는 진영의 이념이 통제하거나 어떤 이념에도 속하지 않는 [A.2] 헥스를 통해서만 추적할 수 있습니다.
- 보급 경로는 아군 항구까지 이어질 수 있습니다. 이때 처음 세 헥스는 육지로, 그 이후는 철도를 통해 연결됩니다. 해당 항구에 도달하면, 준비 상태의 아군 함대가 있는 인접한 해역으로 경로를 이어갈 수 있으며, 이후에는 준비 상태인 아군 함대가 배치된 해역들을 계속해서 연결할 수 있습니다. 그리고 해역에서 다시 그 해역과 인접한 아군 항구로 들어간 뒤, 그곳에서부터는 철도로 연결된 육로를 따라 계속 이어갈 수 있습니다.
- 상륙 거점 항구나 멀버리 항구는 어떤 헥스와도 철도로 연결되지 않는다는 사실에 유의합니다.

### 11.1 적 지상 유닛이 보급 추적에 미치는 영향

보급을 추적하는 유닛은 적 ZOC에 있는 헥스에 있을 수 있습니다. 해당 위치에서, 보급 경로는 적 전투 유닛이 있는 헥스로 들어갈 수 없으며, 아군 유닛이 해당 헥스를 점유하고 있지 않은 한 적 ZOC에 있는 헥스로 들어갈 수 없습니다.

추축의 보급 경로는 파르티잔이 있는 헥스로 들어갈 수 있습니다. 그러나 그렇게 하는 즉시, 해당 추축 진영은 주도권 비용을 1만큼 지불해야 합니다. Supply 이벤트를 해결하는 경우, 이렇게 주도권 비용을 지불하는 것은 파르티잔 유닛 하나당 한 번만 적용합니다.



## 보급 추적

### 예시 #1 — 보급 상태 확인



**보급 Supply**  
**E9**

모든 유닛의 보급을 확인합니다: (1) 보급을 받는 유닛에 있던 고립 Isolated 마커를 제거합니다; (2) Isolated 1 마커를 Isolated 3면으로 뒤집습니다; (3) 아직 고립 마커가 없는 보급 불가 유닛에 Isolated 1 마커를 놓습니다.

그 후, 유닛 소유자는 각 고립 유닛마다 다음 중 하나를 선택합니다:

- 유닛을 제거합니다; 또는
- 해당 유닛 스템에 고립 수준을 곱한 만큼 8을 잃습니다.

고립된 OKH 유닛부터, OKW, 소련, 서방 순으로 처리합니다.

이벤트 해결을 하는 동안, 새로운 현재 이벤트 카드는 Supply입니다. 모든 진영은 자신의 유닛 보급 상태를 확인해야 합니다.

OKH 유닛 7개 중 5개는 보급 상태이며, 2개는 보급이 끊겼습니다:

- 유닛 A, B, C, F, G는 모두 육로로 아군 철도까지 도달한 뒤, 그곳에서 독일 보급원(미표시)까지 서쪽으로 보급을 추적합니다.
- 유닛 D와 E는 보급 상태가 아닙니다. 두 개의 육상 경로가 헥스 3429와 3629 헥스에 있는 소련 ZOC 때문에 봉쇄됩니다. 유닛 F와 G를 경유해 보급 경로를 추적하려면 육상 구간이 3헥스를 초과하므로 차단됩니다.

소련 유닛 7개는 모두 보급 상태입니다:

- 유닛 U는 육로로 두 헥스 떨어진 아군 철도선까지 보급 경로를 추적한 뒤, 그 철도를 따라 쿠르스크의 소련 보급원으로 추적합니다. 이 유닛은 북동쪽의 철도 헥스로는 추적할 수 없는데, 그 헥스는 유닛 A의 ZOC로 막혀 있기 때문입니다. 대신 동쪽의 아군이 점유 중인 헥스를 통해 보급을 추적해야 합니다.
- 유닛 V부터 Z까지는 모두 육로로 쿠르스크의 소련 보급원까지 보급을 추적할 수 있습니다.
- 유닛 T는 적 ZOC에 포위되어 있어도 소련 보급원 헥스를 점유하고 있으므로 보급 상태입니다.



보급이 끊긴 OKH 유닛 둘 위에 고립 Isolated-1 마커를 놓습니다. 그런 다음 OKH 진영은 주도권 비용을 지불하거나 고립 유닛을 제거해야 합니다. OKH 플레이어는 고립된 유닛의 퓌에 해당하는 필요한 주도권을 지불하기로 결정하여, 주도권 마커를 4칸 전진시킵니다. 고립-1 마커는 두 유닛 위에 그대로 남아 있습니다.

### 예시 #2 — 철도와 해상을 통한 보급



북아프리카의 서방 제 5 US 보병 유닛은 보급 경로의 첫 구간에서 육로로 1헥스 이동해 철도에 닿은 뒤, 철도를 따라 서쪽의 항구 카사블랑카 Casablanca까지 이동합니다. 거기서부터 북대서양을 지나 최종 보급원인 미국까지 보급을 추적합니다.



북대서양은 현재 경합 상태입니다. OKW 해군 유닛 총 전투력은 6이고 북대서양에 있는 서방 해군 유닛 전투력 합계는 13입니다. 요격을 수행하는 OKW 해군 전투력 합계인 6보다 크기 때문에, 이번 보급 추적 동안 추가 주도권 비용은 없습니다.



## 11.2 보급 추적에 영향을 미치는 적 해군 유닛

아군 보급 경로는 경합 해역에 들어갈 수 있습니다. 그러나 들어간 각 경합 해역마다, 적 진영은 9.1에 따라 요격 관정을 수행합니다. 증원 스텝 배치를 위한 보급 경로를 추적하는 경우, 적 진영은 9.2에 따라 선택적으로 해상 공격도 수행할 수 있습니다.

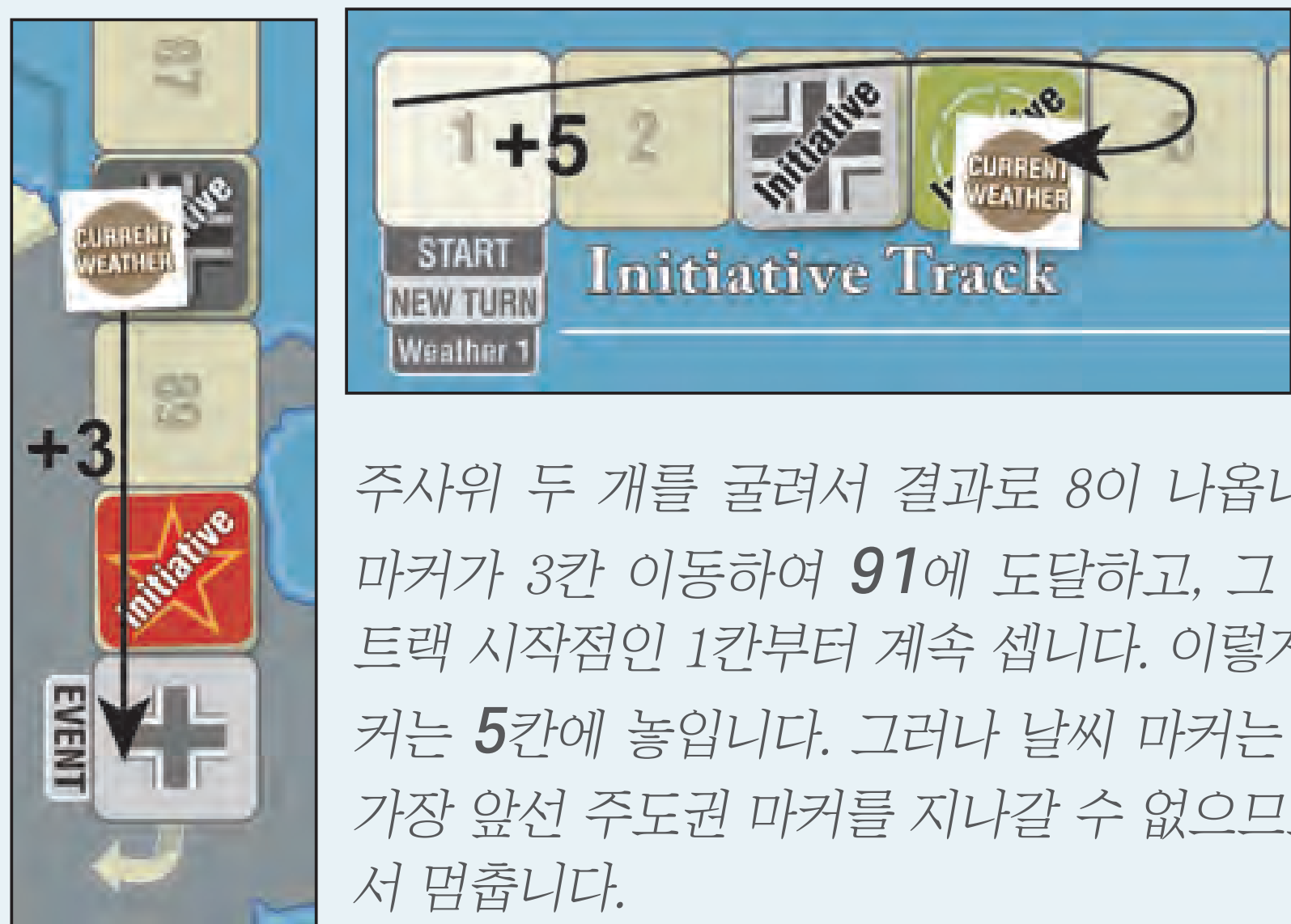
주어진 해역을 통해 보급을 추적하는 경우, 해당 해역을 통과하는 보급 추적 횟수와 관계없이 명령, 행동 카드 또는 이벤트당 요격 관정과 해상 공격을 각각 한 번만 발생시킵니다[9.1.2].

## 11.3 고립

보급 이벤트를 해결할 때 해당 유닛으로 보급을 추적할 수 없다면, 전투 유닛은 고립<sup>Isolated</sup> 1 또는 고립<sup>Isolated</sup> 3 마커를 얻습니다. 고립된 유닛은 이후 보급 이벤트가 다시 발생할 때까지 그 상태를 유지하며, 그때 유닛으로 보급을 추적할 수 있으면 마커를 제거합니다. 고립의 유일한 효과는 다음과 같습니다:

- 유닛이 고립 마커를 얻을 때, 소유 진영은 보급 이벤트 카드에 명시된 대로 주도권 비용을 지불하거나 유닛을 제거해야 합니다.
- 고립된 유닛이 전투에 참여하면 주사위 굴림 보정 수치를 적용합니다 [규칙 8의 스텝 5].

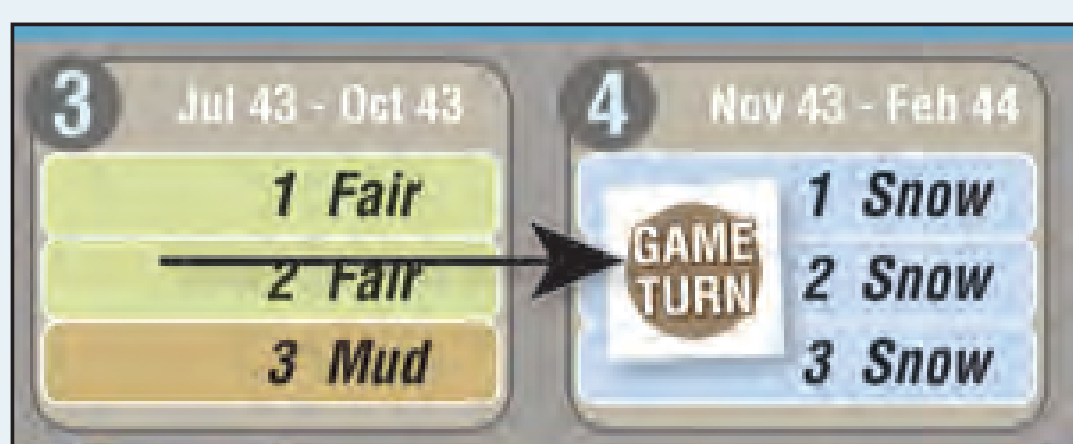
**새 턴** — OKW 진영이 주도권을 가지고 있습니다. 날씨 마커가 주도권 트랙의 88칸에 OKW 마커와 함께 있으므로, OKW 진영은 날씨 마커를 갱신해야 합니다.



주사위 두 개를 굴려서 결과로 8이 나옵니다. 날씨 마커가 3칸 이동하여 91에 도달하고, 그 다음에는 트랙 시작점인 1칸부터 계속 셉니다. 이렇게 하면 마커는 5칸에 놓입니다. 그러나 날씨 마커는 트랙에서 가장 앞선 주도권 마커를 지나갈 수 없으므로, 4칸에서 멈춥니다.

날씨 마커가 주도권 트랙의 시작으로 돌아왔으므로, 새 턴이 시작됩니다:

1. 게임 턴 마커를 새 턴 칸으로 이동합니다. 이제 4턴입니다.
2. 날씨 카드를 조정하여 현재 날씨(눈)를 표시합니다.



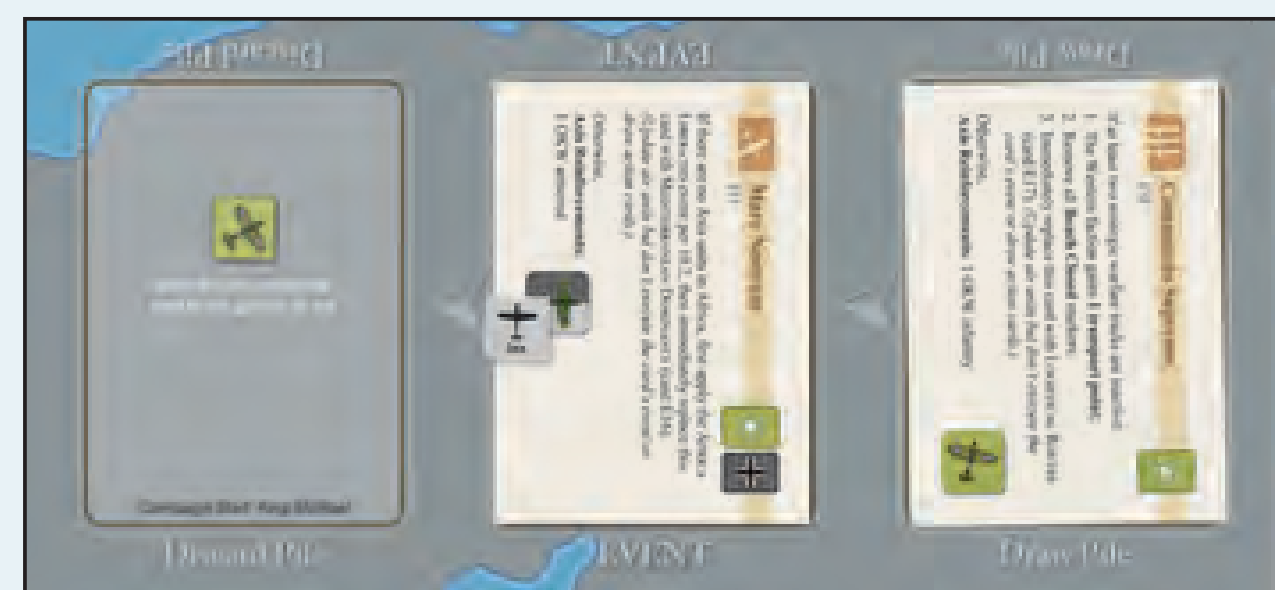
## 12. 새로운 턴 절차

행동 라운드의 스텝 1 동안, 날씨 마커가 주도권 트랙의 91칸을 지나면 새 게임 턴이 시작됩니다.

다음 단계를 수행하기 위해 행동 라운드를 중단합니다:

- 1) 게임 턴 마커를 다음 턴으로 이동시킵니다.
- 2) 새 게임 턴의 기간 1의 날씨를 표시하도록 날씨 카드를 조정합니다.
- 3) 아직 게임에 들어오지 않은 행동 카드를 확인합니다. 이번 새 턴에 투입되도록 표시된 카드가 있으면, 각 카드를 해당 카드 더미에 넣고 그 카드 더미를 섞습니다.
- 4) 이번 새 게임 턴에 투입되도록 예정된 모든 증원 유닛과 마커를 대기 구역<sup>Pending Area</sup>에 배치합니다.
- 5) 모든 이벤트 버림 카드와 사용된 이벤트 카드를 함께 섞습니다. 그런 다음 섞은 카드를 이벤트 뽑기 더미 칸의 아래쪽, 이미 있는 카드들 밑에 뒷면으로 놓습니다. 완료 후 버림 더미 칸에는 카드가 남지 않아야 합니다.
- 6) 필요하다면 현재 이벤트 카드, 대기 이벤트 카드 및 비어 있는 버림 더미 칸에 표시된 항공 아이콘과 일치하도록 공중 유닛을 제거하거나 배치합니다.
- 7) 각 진영의 명령 디스플레이에서 이미 사용한 명령 마커를 모두 명령 드로우 컵에 다시 넣습니다. 계획 칸과 행동 트랙에 있는 명령 마커는 그대로 둡니다.
- 8) 현재 행동 라운드를 재개합니다.

3. 4턴에 도착하도록 예정된 새 행동 카드들이 여러 장 있습니다. 추축 카드 26번과 31번, 소련 카드 28번, 서방 카드 7번과 21번을 각자의 카드 더미에 섞어 넣습니다.
4. 모든 진영은 증원 유닛을 받으며, 받은 유닛을 모두 지도상의 대기 구역 칸에 놓습니다.



5. 다음으로, 현재 사용된 이벤트를 포함하여 버림 더미의 모든 카드를 함께 섞습니다. 섞은 카드를 뽑기 더미의 남은 카드 아래에 뒷면으로 놓습니다. 이때 버림 더미 칸은 비워둡니다.
6. 지도상의 모든 공중 유닛을 조정합니다. 서방 공중 유닛 2개와 OKH 공중 유닛 1개가 남습니다. 버림 더미 칸에 인쇄된 서방 항공 아이콘에 주의하세요—서방 진영은 매 새 게임 턴마다 지도에 최소 한 개의 공중 유닛을 가지고 시작합니다.
7. 양측은 각 진영의 명령 디스플레이에서 사용한 모든 명령 마커를 드로우 컵으로 되돌리되, 계획 칸이나 행동 트랙 위의 명령 마커는 그대로 둡니다
8. OKW 진영은 자신의 행동 라운드를 재개합니다.



## 13 . 승리

소련 또는 서방 진영은 다음 중 하나의 방법으로 승리한다:

- 승점 마커가 승점 트랙 양끝의 **10 VP** 칸에 들어가는 순간, 해당 측이 승리합니다.
- *Red Tide Over Europe* 승리 조건이 해당 이벤트 해결 시 적용되면, 소련 플레이어가 승리합니다.
- *United Nations* 승리 조건이 해당 이벤트 해결 시 적용되면, 서방 플레이어가 승리합니다.
- 어느 순간이든 소련과 서방 이념이 둘 사이의 모든 목표 hex를 통제 하면(오슬로와 세 개의 전략전 목표 제외), 독일은 항복하며 VP 우위를 가진 측이 승리합니다. 동점인 경우 베를린을 통제한 플레이어가 승리합니다. 오슬로와 SW 목표 통제권은 VP를 계산할 때는 포함하지만, 게임 종료 조건을 발동시키는 데에는 고려하지 않습니다.
- *VE-Day* 게임 종료 조건이 해당 이벤트 해결 시 적용되면, 이벤트 해결 후 VP 우위를 가진 측이 승리합니다. 동점이면, 보드에 파르티잔이 가장 많은 측이 승리합니다. 그래도 동점이면, 베를린을 통제한 측이 승리합니다.
- 8턴 동안 날씨 마커가 세 번째 날씨 기간(**61칸**)에 들어가면, VP 우위를 가진 측이 즉시 승리합니다. 동점이면, 베를린을 통제하는 플레이어가 승리합니다. 그래도 동점이면, 손패에 추축국이 아닌 행동 카드가 가장 많은 측이 승리합니다. 그래도 동점이면, 무승부로 게임이 종료됩니다.

### 13.1 승점

소련과 서방 플레이어의 목표 통제 여부가 승점 우위를 결정합니다. 목표 hex의 점령 주체가 바뀔 때마다 그 변화를 기록하고 승점을 다음과 같이 조정합니다:

**목표 트랙**에 있는 해당 목표 칸에 통제 마커를 놓거나 제거합니다. 서방이 통제하는 경우 서방 진영 통제 마커를 놓고; 소련이 통제하는 경우 소련 진영 통제 마커를 놓고; 추축군이 통제함을 나타내려면 모든 통제 마커를 제거합니다.

**승점 트랙**에서, 소련 진영이 목표를 획득하거나 서방 진영이 목표를 잃을 때 승점 마커를 소련 측에 유리한 방향으로 한 칸 이동합니다; 서방 진영이 목표를 획득하거나 소련 진영이 목표를 잃을 때는 서방 측에 유리한 방향으로 한 칸 이동합니다.

- 서방 진영이 소련이 통제하던 목표를 장악하거나 그 반대의 경우, 통제를 획득한 진영 쪽으로 승점 마커를 두 칸 이동합니다.
- *United Nations* 및 *VE-Day* 이벤트를 해결할 때도 승점이 조정될 수 있습니다.

## 14. OVERLORD 제해권

### Overlord 시나리오 전용

**Overlord** 시나리오에서는 해군 유닛 이동, 요격, 해상 전투가 없습니다. 규칙서, 플레이 보조 카드, 이벤트 카드, 행동 카드에 있는 *해군 유닛*, *요격*, *해상 공격*, *차단*에 대한 모든 규칙을 무시합니다.

Overlord 시나리오에서 해역의 유일한 목적은 세력이 점령하거나 **해군 주둔하고 있는** 해역에서 항구 간 이동 [7.1.2] 와 보급 추적[11] 을 가능하게 하는 것이다.

**해군 배치.** 게임을 준비하는 동안, 발트해와 흑해 해역에 소련 함대와 OKH 함대 유닛을 배치하여 양 진영의 해군이 존재함을 표시합니다. 다른 해군 유닛은 배치하지 않습니다.

**서방의 해역 통제.** 서방은 해군 유닛이 없는 모든 해역, 즉 흑해와 발트해를 제외한 모든 해역에서 해군 유닛이 있는 것으로 간주하며 해당 해역의 통제권을 가집니다. 이러한 해역으로 들어가거나 통과하는 보급 추적과 항구 간 이동은 서방 진영만 수행할 수 있습니다.

**발트해와 흑해.** 소련 및 OKH 진영은 발트 해와 흑해 해역의 항구로 항구 간 이동과 보급 추적을 수행할 수 있으며, 그때마다 주도권 비용을 1만큼 추가로 지불합니다.

**OKH 함대 제거.** 지도나 병력 풀에 루마니아 전투 유닛이 모두 제거되는 순간, 루마니아 흑해 함대를 지도에서 제거합니다. 추축이 쾨니히스베르크(*Konigsberg*) 항구의 통제권을 잃는 순간, OKH 발트 함대를 지도에서 제거합니다.

**소련의 해역 통제.** 어떤 해역에서 OKH 함대가 제거되면 그 해역은 소련이 통제하며, OKH는 더 이상 그곳에 해군을 갖지 않습니다. 그때부터 해당 해역에서 항구 간 이동과 보급 추적은 소련 플레이어만 수행할 수 있으며, 추가로 주도권 비용을 지불하지 않습니다.



## 지상 전투 예시

### 예시 #1 — 스탈린그라드 전투

눈이 오는 날씨이며 소련 진영이 주도권을 가지고 있습니다. 소련은 계획 칸에 있는 명령을 선택합니다: 이는 공격 명령으로, 최대 세 번의 공격을 수행할 수 있습니다. 소련 진영은 먼저 스탈린그라드의 OKH 제6군을 공격할 것입니다.



#### 스텝 1: 전투 참가자 선언

소련 진영은 스탈린그라드 *Stalingrad* (3338 hex)에 있는 유닛을 이번 공격의 목표로 선언합니다. 명령 마커의 기호에 따라, 이번 공격의 주공 유닛은 충격 보병 유닛이거나 기갑 범주 유닛이어야 합니다(전차 또는 기계화 유닛).

소련 진영은 스탈린그라드 북서쪽의 21/65/24 기계화 유닛을 주공으로 선언합니다. 북동쪽의 66/62/68 소련 보병 도보 유닛과 동쪽의 64/57/69 보병 도보 유닛은 측면 공격 유닛으로 선언합니다.



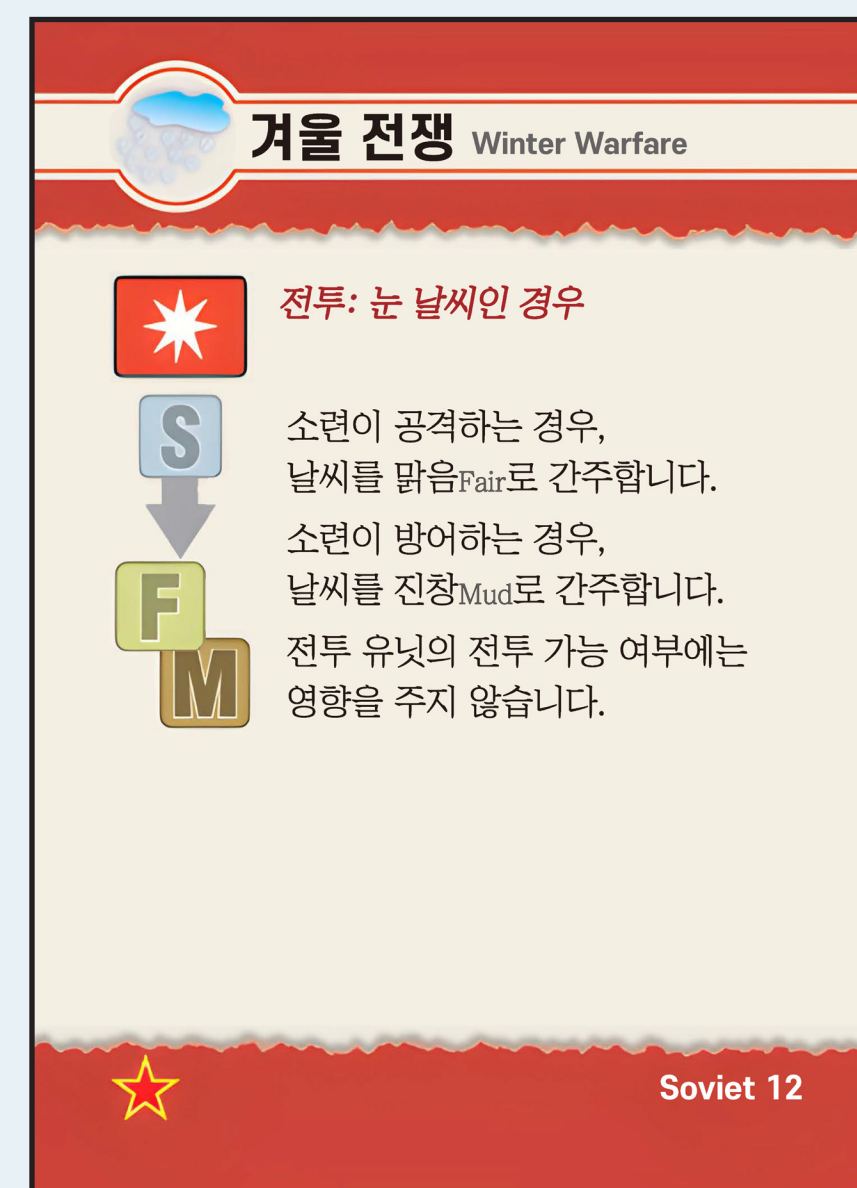
#### 스텝 2: 행동 카드 사용

활성 진영인 소련은 먼저 본부 카드를 최대 1장까지 사용할 수 있습니다. 소련은 **STALINGRAD (SOUTHERN) FRONT** 카드를 사용합니다. 이는 다가올 전투에서 전투력 +1과 주사위 굴림 보정 수치 +1을 제공합니다.

OKH 진영은 본부 카드를 사용하지 않습니다(손패에 본부 카드가 없음).



다음으로, 소련 진영은 전투 카드를 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 그들은 WINTER WARFARE 카드 1장을 사용합니다. 이는 현재 날씨를 눈이 오는 날씨가 아닌 맑은 날씨로 바꿔줍니다. OKH 진영은 전투 카드를 손에 들고 있지만 사용하지 않습니다.



#### 스텝 3: 전투력 계산

소련의 총 전투력은 6입니다:

- 주공 유닛의 펍: 2
- 측면 공격 유닛 한 개: 1
- 다른 측면 공격 유닛: 1
- 눈 또는 맑은 날씨에 공격하는 기갑 유닛 1개: 1
- 본부 카드: 1

OKH의 총 전투력은 5입니다:

- 방어 유닛의 펍: 3
- 독일 전투 유닛을 최소 1개 보유: 1
- 도시가 있는 hex에서 방어: 1

#### 스텝 4: 전투표 열 결정

소련 진영은 공격자의 전투력에서 방어자의 전투력을 빼서 사용할 전투표의 열을 정합니다: +1 열을 사용합니다.

#### 스텝 5: 주사위 두 개 굴리기

소련 진영은 주사위를 굴리고 다음 보정 수치를 결과에 적용합니다:

- 소련 사령부 카드: +1
- Urals Industry 이벤트 카드: +1(게임 시작 시 대기이벤트 카드 칸에 앞면으로 놓여 있음)
- 맑은 날씨에서의 소련 공중 우세: +2(사거리 내에 공중 유닛이 있는 쪽이 소련 진영뿐이며, Winter Warfare 카드로 인해 날씨는 맑은 것으로 간주함)

WINTER WARFARE 카드를 플레이하지 않았다면 눈 날씨로 인한 보정 수치 -2를 적용했을 것입니다.

주사위 결과는 5입니다. 여기에 +4를 더해 최종 결과는 9가 됩니다. 이 값을 +1 전투 열과 대조하면 공격자 결과는 "s0", 방어자 결과는 "1"입니다. 공격자가 소련이므로 "s0" 결과는 "1"로 취급합니다. 공격자와 방어자 모두 1 명중을 받습니다.



## 스텝 6: 명중 적용

가능하다면, 공격자의 첫 스텝 손실은 기갑 유닛을 뒤집어 적용해야 하므로, 소련 진영은 주공 유닛을 기계화 기갑 면에서 도보 보병 면으로 뒤집어 스텝 손실을 충족합니다.

OKH 진영은 스텝 손실을 받는 대신 단독 방어 유닛을 후퇴시키기합니다. 소련 ZOC 때문에 스탈린그라드 서쪽과 남동쪽의 헥스로는 후퇴할 수 없습니다. 오직 남서쪽 방향으로만 후퇴할 수 있습니다.



## 스텝 7: 공격자 전진

소련 진영은 북동쪽의 보병 유닛 한 개로 전진합니다(측면 유닛). 주공 또는 측면을 포함한 공격 유닛이 최대 2개까지 전진할 수 있지만, 그렇게 하기를 원치 않았습니다.

소련 진영은 이제 소련의 목표 헥스인 스탈린그라드를 통제합니다. 목표 트랙의 스탈린그라드 칸에 소련 통제 마커를 놓고, 승리 트랙의 승점 마커를 소련 측에 유리하게 한 방향으로 한 칸 이동합니다.

공격 명령에 따라, 소련 진영은 추가로 두 개의 헥스에서 OKH 유닛을 상대로 공격을 수행할 수 있습니다. 다만 이번 공격에 참가한 소련 유닛 3개는 다시 공격할 수 없고, 방어했던 OKH 유닛도 이번 명령에서는 다시 공격받을 수 없습니다.

## 예시 #2 — OKH가 파르티잔을 공격

5턴이고 날씨는 맑습니다. OKH 진영의 공격 명령 도중, 이들은 2424 헥스에 위치한 소련 파르티잔 유닛을 상대로 공격을 선언합니다. 명령 마커의 유닛 기호에 따르면, 모든 유형의 전투 유닛을 주공 유닛으로 선언할 수 있습니다. OKH 진영은 독일 전차 유닛을 주공으로, 불가리아 도보 유닛을 측면 공격 유닛으로 선택합니다. 소련 진영은 파르티잔 유닛 단독으로 방어합니다.



OKH 진영은 사령부 카드와 전투 카드를 플레이하지 않기로 합니다. 소련 진영은 방어 유닛은 파르티잔 유닛 밖에 없으므로 사령부 카드나 전투 카드를 플레이할 수 없습니다.

OKH의 전투력은 7입니다:

- 주공 유닛의 펌: 3
- 맑은 날씨에 공격하는 독일 기갑 유닛: 2
- 측면 공격 유닛 1개: 1
- 방어자보다 정예 배지가 더 많음: 1
- 방어자보다 징집 배지가 더 많음: -1
- 독일 전투 유닛을 최소 하나 보유: 1

소련의 전투력은 4입니다:

- 방어 유닛의 펌: 1
- 산악 지형에서 방어: 3

전투는 지상 전투표의 +3 열에 따라 진행합니다.

전투 헥스의 사거리 내에는 소련과 OKH 모두 공중 유닛이 없고, 다른 주사위 보정 수치도 적용하지 않습니다. OKH 진영이 주사위를 굴러 7이 나옵니다. 이 값을 +3 전투 열과 대조하면 1/2 결과가 나옵니다. 공격자는 1 명중을 받고 이를 공격하는 전차 유닛에 먼저 적용하여 유닛을 차량화 면으로 뒤집어야 합니다. 방어자는 2 명중을 받습니다. 명중 1회는 후퇴로 전환할 수 있으나 다른 1회는 스텝 손실로 적용해야 하므로, 파르티잔 유닛은 제거되어 게임에서 제외됩니다.



OKH 진영은 방어자가 비운 헥스로 전진시키기로 결정합니다. 이 전투는 종료됩니다.



## 예시 3 — 남프랑스 전투

6턴이며, 서방 진영이 남프랑스에서 OKW 유닛을 소탕 중입니다. 이들은 2스텝 OKW 보병 유닛과 1스텝 OKW 요새 유닛이 위치한 2713 hex를 선택합니다.

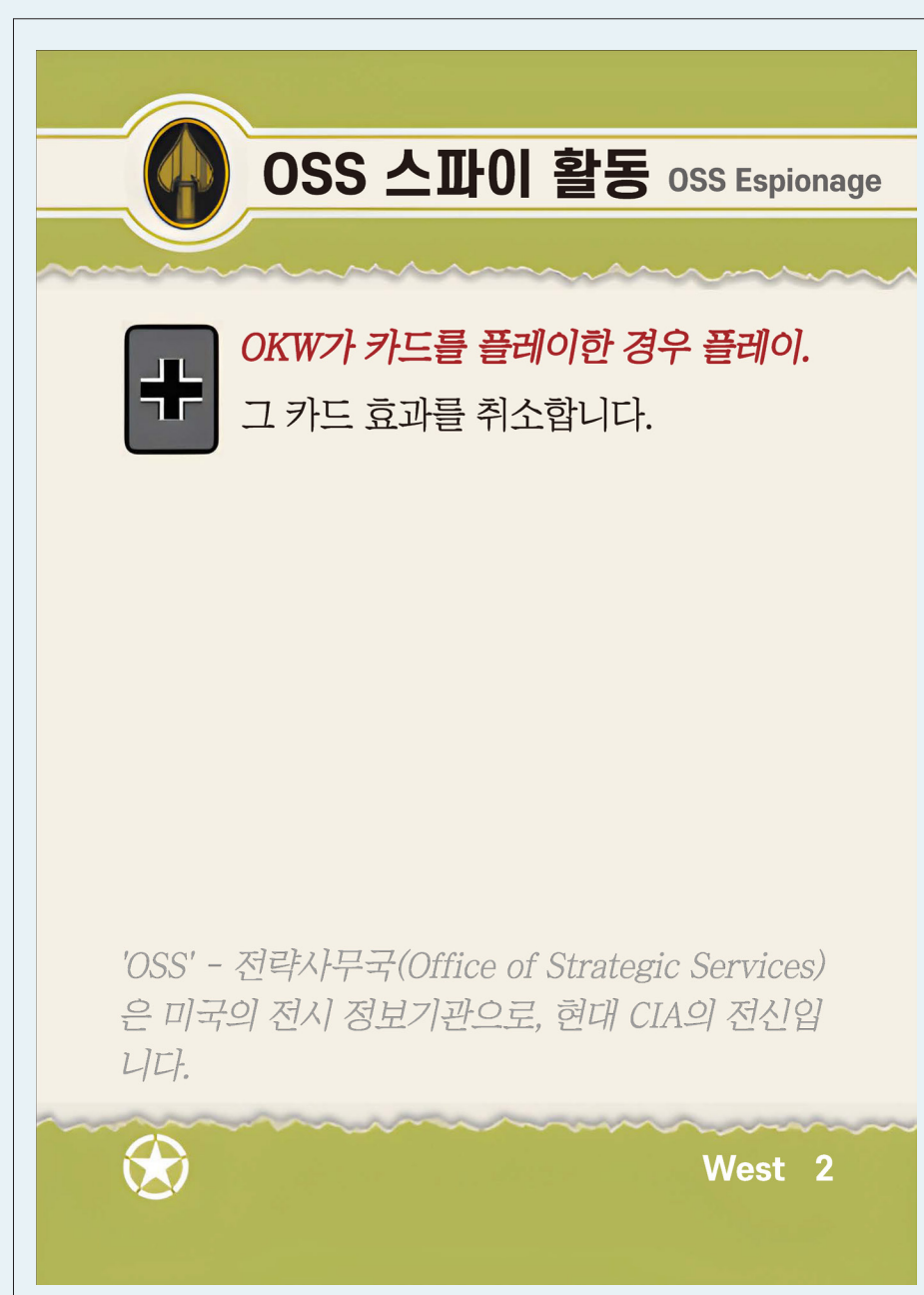
### 스텝 1: 전투 참가자 선언

서방 진영은 서방 전차 유닛을 주공으로, 서방 분견대<sup>Detach</sup>를 측면 공격 유닛으로 지원시켜 해당 hex를 공격합니다. OKW 유닛과 같은 hex에 있는 서방 파르티잔 유닛은 공격할 수 없지만, 전투에는 영향을 미칩니다. 전투 사거리 내에는 OKW 공중 유닛 1개와 서방 정예 공중 유닛 1개 이렇게 총 두 개의 공중 유닛이 있습니다: 정예 공중 유닛이 우선하므로, 이번 전투에서 서방이 공중 우세를 확보합니다.



### 스텝 2: 행동 카드 사용

양측 모두 본부 카드를 플레이하지 않습니다. 서방 진영은 전투 카드를 플레이하지 않기로 합니다. OKW 진영은 LIGHT TANKS 전투 카드를 플레이하기로 합니다. 그러자 서방 진영은 OSS ESPIONAGE 카드를 플레이해 LIGHT TANKS 카드의 효과를 취소합니다. 참고로 OSS 카드는 전투 카드가 아니며 — OKW 진영이 어떤 카드를 플레이하든 언제든지 사용할 수 있습니다.



### 스텝 3: 전투력 계산

서방의 전투력은 8입니다:

- 주공 유닛의 펌: 3
- 측면 공격자 1개: 1
- 맑은 날씨에 공격하는 비독일 기갑 유닛: 2
- 방어자보다 정예 배치가 더 많음: 1
- 서방 전투 유닛을 최소 하나 보유: 1
- OKW의 전투력은 4입니다:
- 방어 유닛들의 펌 합계: 3
- 독일 전투 유닛을 최소 하나 보유: 1
- hex 내 있는 서방 파르티잔 때문에 방어자는 hex의 언덕 지형이나 강 hex면의 이점을 얻지 못합니다.

### 스텝 4: 전투표 열 결정

전투는 지상 전투표의 +4 열에 따라 진행합니다.

### 스텝 5: 주사위 두 개 굴리기

서방 진영은 주사위를 굴리고 다음 보정 수치를 결과에 적용합니다:

- 맑은 날씨에서의 서방 공중 우세: +2
- 방어 hex에 위치한 요새: -2

주사위 결과는 10입니다. 이 값을 +4 전투 열과 대조하면 0/3 결과가 나옵니다.



OKW 진영은 첫 번째 명중을 요새 유닛의 스텝 손실로 적용하여, 요새 유닛을 제거해야 합니다. 남은 두 번의 명중은 스텝 손실이나 후퇴로 적용할 수 있습니다.

OKW 보병 유닛은 두 hex 후퇴하여 2812 hex에 도달합니다. 서방 전차 유닛은 이제 비어 있는 방어자 hex로 전진하고, 분견대 유닛은 뒤에 남아 리옹<sup>Lyon</sup>에 주둔합니다.



저는 수년 동안 Chad와 Kai Jensen과 함께 여러 게임 프로젝트를 작업하는 즐거움을 누렸습니다. 그동안 그들을 자주 찾아가 게임을 즐겼는데, 그들의 집에는 게임 방이 두 개나 있었습니다. 어느 날 첫 번째 방을 지나가는데, **Downfall**이 Chad 특유의 멋드러진 모습으로 펼쳐져 있었습니다. 아직 설계 중이었지만 구성물들은 이미 생산 직전처럼 보였습니다.

- 제2차 세계대전 중 유럽을 묘사한 대형 지도
- 회전하여 전투력을 조정하는 전투 유닛들
- 네 진영의 주도권 마커가 다음 차례의 진영을 표시하는 시간 트랙을 따라 전진
- 진영이 선택할 수 있는 주도권 비용이 서로 다른 명령 마커 풀
- 전략전 디스플레이
- 이벤트 카드와 행동 카드
- 양 끝에서 즉시 승리가 일어나는 목표 및 승리 우세 트랙

저는 이 창조물의 아름다움에 입을 썉 벌리고 물었습니다: “플레이어는 몇 명 ... 셋?”

**Chad:** 아니, 둘.

**나:** 연합국 대 추축국?

**Chad:** 아니, 서방 연합국 대 소련. 서방은 소련을 상대로 추축을 조종하고, 소련은 서방을 상대로 추축을 조종해.

**나:** 오오 ... (그게 어떻게 진행될지 머릿속으로 그려보며) ...

이거 해볼 수 있어?

**Chad:** 안 돼, 아직 완성 전이야, 전투 시스템을 더 다듬어야 해.

Chad와 Kai는 주도권 시스템에 대해 조금 더 설명하고는, 하기로 했던 게임으로 저를 안내했습니다. 그 후 2년 동안, 비슷한 질문들을 몇 번 던졌지만 비슷한 대답을 들었을 뿐입니다.

그러다 ... 2019년에 채장암이 Chad를 데려갔습니다.

충격은 가셨지만, 슬픔은 좋은 기억들과 뒤섞여 남아 있습니다. 시간이 흐른 뒤, Kai와 GMT 발행인 Gene Billingsley는 Chad의 유산을 이어갈 방법을 고민했습니다. Chad는 우리에게 **Downfall**을 포함한 여러 미완성 프로젝트를 남겼습니다. 우리는 진행 상태를 논의했고, 내가 그 설계를 완성할 수도 있겠다는 데 뜻을 모았습니다.

Kai는 Chad의 파일을 내게 보냈습니다 — 10년에 걸친 **Downfall**의 여러 버전: 완성된 게임 지도, 카운터, 카드, 세팅 차트, 전투표, 연구 자료들; 그리고 규칙은 한 줄도 없었습니다. 그것이 Chad의 방식이었습니다 — 모든 설계 세부 내용이 정리되기 전까지 규칙은 그의 머릿속에 있었습니다.

게임 말들이 어떻게 맞물리는지 파악하기 위해, 우리는 두 가지 근거를 기반으로 생각했습니다:

- Chad의 일관되고 정밀한 그래픽 디자인 덕분에, 종이에 그가 남긴 모든 기호, 화살표, 선, 색, 질감, 단어는 모두 의미가 있었습니다.
- Chad 외에 **Downfall**을 플레이해 본 유일한 사람인 Kai가 게임에 대한 지식을 공유해주었습니다. 여러 번의 판본이 기억 속에서 뒤섞였지만, 그녀는 여러 수수께끼의 실타래를 풀어 주었습니다.

게임을 직접 돌려 보며 행간을 읽어가자, 해를 거치며 변화한 **Downfall**의 여러 버전이 모습을 드러냈습니다. 유닛 스케일이 바뀌고, 4인에서 3인, 다시 2인 게임으로 돌아왔으며, 더 디테일한 “워게임” 버전과 더 “유료” 성향의 버전까지! 변하지 않은 것은 **Downfall**이 1942년 말부터 전쟁 종말까지 유럽 전쟁을 다룬다는 점이었습니다. 이러한 ‘고고학적 층위’를 가려내자, Chad의 최신 디자인에서 훌륭하게 어우러진 시스템

이 드러났고, 우리는 그것을 다듬어 출판본 게임으로 완성했습니다.

이 시스템의 배경은 다음과 같습니다:

**비대칭 플레이.** 각 플레이어가 두 개의 진영을 조종하므로, 양측은 항상 공세를 펼치고 필사적으로 방어합니다. 서부에서는 비교적 적은 유닛으로 계획하고, 기다리고, 전력을 축적, 예측, 상륙, 봉쇄, 돌파하는 게임을 합니다. 동부에서는 광활한 단일 전선에서 끊임없이 싸우게 됩니다.

**지속적인 상호작용.** 전략급 워게임 중 플레이어를 계속 몰입시키는 게임은 드뭅니다. **Downfall**에서 Chad는 잘게 나뉜 명령들, 변동하는 주도권, 행동 카드를 결합하여 거의 모든 결정에 양 플레이어를 끌어들이었습니다.

**전략전.** 게임의 비대칭성을 더해, 서방과 OKW 세력만 지중해, 대서양 전투, 독일 상공이라는 세 영역에서 서로에게 전략전 명령을 플레이할 수 있습니다. 이 캠페인은 해상 보급, 해군 및 상륙 수송, 공중 우위에 장기적인 영향을 미칩니다.

**이벤트.** Chad의 혁신적인 이벤트 카드 시스템 덕분에 각 턴마다 여러 스텝과 관리 절차가 따라붙는 전형적인 플레이 순서를 없앨 수 있었습니다. 플레이어는 주도권 마커가 이벤트 칸에 들어올 때마다 이벤트 카드를 한 장 뽑습니다. 매 턴마다 이벤트 카드 전체가 순환합니다. 매 게임 턴의 무작위 시점에, 이벤트로 인해 보급 검사와 소모, 소국 동맹의 항복 체크, 증원 및 업그레이드 도착, 승리 판정 등이 발동됩니다. 한 번 뽑힌 이벤트 카드는 이벤트 사이클 3회 동안 효력이 유지되어, 공중 우세나 공세 모멘텀이 더 오래 지속될 수 있게 합니다.

**공군력**에 관한 이야기인데; 우리가 Chad의 탁월함과 의도를 어떻게 파악했는지에 대한 좋은 예시가 있습니다. 대부분의 이벤트 카드에는 공중 유닛이 그려져 있었지만, 그 의미는 어디에도 없었습니다. 그러나 게임 준비 지침에는 특정 공중 유닛의 지도 상 위치가 적혀 있었고, 세 장의 이벤트 카드가 공개된 상태로 시작한다고 적혀 있었습니다. 지도에 배치된 공중 유닛의 수와 종류가 그 세 장의 이벤트 카드에 묘사된 공중 유닛과 일치한다는 사실을 알아냈습니다. 미스터리 해결! 플레이 도중 이벤트 카드를 갱신할 때마다 지도 위의 공중 유닛도 그에 맞추어 조정합니다.

**파르티잔.** 전쟁의 정치적 측면은 서방과 소련의 파르티잔으로 깔끔하게 모델링되어 있으며, 서방과 소련이 파르티잔 명령을 플레이하면 파르티잔이 특정 국가에 배치됩니다. 양 추축 진영 모두 이들을 제거하려 시도할 수 있습니다. 파르티잔은 전투에서 이점을 제공하며 정치적 영향력을 나타내기도 합니다. 전쟁 후반, 해당 진영이 충분한 파르티잔 우위를 확보했다면, 어떤 이벤트가 소련 또는 서방의 승리를 촉발할 수도 있습니다.

**해상 시스템.** **Downfall**에서 함대 유닛은 병력을 수송하고 해역을 통한 보급과 증원을 가능케 하며, 적 함대와 잠수함은 그러한 함대를 요격, 공격할 수 있습니다. 이는 대서양과 지중해 전역의 서방 작전에 영향을 줍니다. 그러나 게임이 약 1년가량 진행되면 추축국은 점점 해역 통제권을 상실하며, 해상에서의 충돌이 줄어들습니다. 이 때문에 일부 테스터들은 해상 시스템의 단순화/삭제를 제안했습니다. 우리는 절충하여, 본편에서는 해군 유닛을 유지하되, Overlord 시나리오에서는 이를 제거했습니다. 또한, 해역 통제권이 균형을 이루던 1년 전 시점을 다루는 잠재적 프리퀼 확장을 위해 함대와 잠수함 유닛도 유지했습니다.

**Downfall**을 완성하는 내내 나는 이런 원칙을 마음에 새겼습니다: “Chad라면 어떻게 했을까?”

정말 큰 영광이었습니다.

John Butterfield



Action Cards . . . . .	3.2	Ideologies. . . . .	Intro, Glossary	Orders. . . . .	2.5, 6, 7
drawing . . . . .	3.1, 10.1 Step 6	Initiative. . . . .	Course of Play, 5	Operation orders	
playing during combat . . . . .	3.2, 8 Step 2	faction initiative markers. . . . .	1.I, 2.6	attack . . . . .	7.2, 8
types. . . . .	3.2	initiative costs . . . . .	5.1, Aid Card C4	attack/redeploy. . . . .	7.1, 7.2, 7.4, 8
Action Round. . . . .	6	initiative track . . . . .	1.I, 5, 6 Step 4	headquarters. . . . .	7.1, 7.2, 7.5, 8
Action Track. . . . .	1.J, 6 Step 2	Interception Check. . . . .	7.1.2, 7.1.3, 9	redploy . . . . .	7.1
Air Superiority . . . . .	2.3.3, 8.1	Isolated. . . . .	2.6, 8 Step 5, 11.3	redploy/attack. . . . .	7.1, 7.2, 7.3, 8
Air Units. . . . .	2.3	Italian Fleet . . . . .	7.9.2	General orders	
elite. . . . .	2.3, 7.9.2, 10.3.2	Jets . . . . .	2.3.2, card A27	command failure . . . . .	7.11
in land combat . . . . .	2.3.3, 8 Step 5, 8.1	Land Combat . . . . .	7.2, 8, Play Aid	material shortages . . . . .	7.10
placement and removal . . . . .	2.3, 10.1, 10.3	advance . . . . .	8 Step 7	mechanize . . . . .	7.7
range. . . . .	2.3	air unit participation. . . . .	2.3.3	partisan warfare . . . . .	7.8
rebasing . . . . .	2.3.2	combat strength . . . . .	8 Step 3	recruit. . . . .	7.6
Airborne Infantry (West) . . . . .	2.1.1, 8	dice modifiers. . . . .	8 Step 5	re-seed . . . . .	7.12
Airdrop marker. . . . .	2.6, card W19	eligibility . . . . .	7.2	strategic warfare. . . . .	7.9
Armor Reserves (West) . . . . .	2.6, 7.7.3	land combat table. . . . .	Play Aid	Partisans. . . . .	2.2
Beach Hex . . . . .	1.C	partisan units . . . . .	2.2	effect on Axis initiative . . . . .	2.2, 7.1.1, 11.1
closed beach marker . . . . .	2.6	retreat option . . . . .	1.A.4, 2.1.6, 8 Step 6	in combat . . . . .	2.2, 8 Step 3
Beachhead marker . . . . .	2.4.2, 7.1, 7.1.2	strength calculation . . . . .	8 Step 3	objective ownership. . . . .	1.A.2, 2.2
as mulberry harbor. . . . .	2.4.2	Land Hex Terrain. . . . .	back cover	placement. . . . .	7.8
Combat Units. . . . .	2.1	difficult. . . . .	1.A.3	Ports. . . . .	1.C
and orders. . . . .	7.1-7.4	effect on land combat. . . . .	8 Step 3	as part of supply path. . . . .	11
badges . . . . .	2.1.5	impassable . . . . .	1.A.3	limited port (beachhead) . . . . .	2.4.2
categories and types. . . . .	2.1.1	Land Movement. . . . .	7.1, 7.1.1	port-to-port movement. . . . .	7.1.2
factions and nationalities . . . . .	2.1.2	movement points (MPs). . . . .	7.1.1, Play Aid	Primary Attacker . . . . .	7.2, 8 Step 1
name (boxed, unboxed) . . . . .	2.1.4	terrain restrictions . . . . .	1.A.3	Rail line . . . . .	Terrain Key (back cover)
steps. . . . .	2.1.3	Nationality . . . . .	2.1.2	as supply path. . . . .	11
two-sided . . . . .	2.1.1	minor nations. . . . .	2.1.2, 7.6, 10.2	land movement. . . . .	7.1.1
Control of Land Hexes. . . . .	1.A.2	National Borders . . . . .	1.A.4	Sea Area. . . . .	1.C, 2.4.1
control markers . . . . .	1.A.2, 2.6	Naval Units . . . . .	2.4, 7.1.3	contested . . . . .	Glossary, 7.1.2, 7.1.3, 9
Difficult hexes . . . . .	1.A.3	fleets. . . . .	2.4	sea area hex . . . . .	1.C
Draw Cup. . . . .	2.5, 4, 6 Step 2, 7.12, 12	interdicted . . . . .	Glossary, 2.4, 9.2 Step 3	Sea Attack . . . . .	9.2
Events. . . . .	5.2, 6 Step 6, 10	intrinsic Air . . . . .	2.4, 9.1 Step 1	Shock Infantry (Soviet) . . . . .	2.1.1, 8 Step 3
action card draws. . . . .	3.1, 10.1	ready. . . . .	Glossary, 2.4.1	Stacking . . . . .	1.A.1, 2.2, 2.3, 7.1.1
air units. . . . .	2.3.2, 10.3	submarines. . . . .	2.4	in land area. . . . .	1.B
event card display . . . . .	1.P, 10.1	Objective Hex . . . . .	Glossary	in limited port. . . . .	2.4.2
event cards. . . . .	3.1, 10.1, 10.2	objective track . . . . .	1.F	Strategic Warfare . . . . .	1.E, 2.6, 7.9
spent, current and pending. . . . .	1.P, 10.1	ownership. . . . .	1.A.2	Battle of the Atlantic . . . . .	7.9.2-3
Factions . . . . .	Intro, 2.1.2, 7.2	OKH/OKW air marker. . . . .	2.6, 10.3.1	Siege of Malta . . . . .	7.9.2-3
Flanking Attacker. . . . .	8 Steps 1 & 3	Order markers . . . . .	1.J, 2.5, 4, 6 Steps 2-3	Strategic Bombing . . . . .	7.9.2
Fort Troops. . . . .	2.1.1, 7.1.4	Order Display. . . . .	1.K, 4, 6 Step 3		
Fortress Units. . . . .	2.1.1, 8 Steps 5 & 6	planning box. . . . .	1.K, 6 Step 3		
Guard (GD) upgrade . . . . .	10.2 E8				



Supply ..... 2.4.2, 11  
 and air units ..... 2.3.2  
 and naval interception ..... 9, 11.2  
 and ZOCs..... 2.1.6, 11.1  
 badge ..... 2.1.5  
 supply event.....card E9  
 Transport Point.....1.G, 2.4.2, 2.6  
 gain of ..... 7.9  
 Turn ..... Intro, 1.H, 12  
 Victory Points.....Glossary, 13.1  
 marker and track ..... 1.G, 2.6  
 Walking Route... Glossary, A.2, 2.1.6, 7.8  
 Weather ..... 1.H, 1.Q, 2.6  
 current weather marker ..... 2.6  
 land combat ..... 8 Steps 3 & 5  
 update weather ..... 6 Step 1, 12 Step 2  
 weather cards..... 1.Q, 3.3  
 Zone of Control . 2.1.6, 7.1.1, 8 Steps 6 & 7  
 and air units ..... 2.3.1, 2.3.2, 10.3  
 and partisans..... 2.2  
 and supply ..... 11.1

Air	공수부대 <i>Airborne</i>
Br	영국 <i>British</i>
Bu	불가리아 <i>Bulgarian</i>
Ca	캐나다 <i>Canadian</i>
CCoS	연합참모본부 <i>Combined Chiefs of Staff</i>
Fr	프랑스 <i>French</i>
Gd	근위 <i>Guard</i>
Hu	헝가리 <i>Hungarian</i>
Inf	보병 <i>Infantry</i>
It	이탈리아 <i>Italian</i>
Nor	노르웨이 <i>Norway</i>
OKH	육군 최고사령부 <i>Oberkommando des Heeres</i>
OKW	국방군 최고사령부 <i>Oberkommando der Wehrmacht</i>
Pz	판저 <i>Panzer</i>
Ro	루마니아 <i>Romanian</i>
Slo	슬로바키아 <i>Slovakian</i>
Tk	전차 <i>Tank</i>
US	미국 <i>United States</i>
Vla	블라소프, 안드레이 <i>Vlasov, Andrey</i>

## 만든이

디자이너: Chad Jensen and John Butterfield

디자인 컨설턴트: Kai Jensen

개발: Jason Carr and Bruce Mansfield

리드 플레이테스터: Bob Heinzmann

플레이테스터: Marty Sample, Mike Bertucelli, Jordan Kehr, Jerome, Wesen, Allen Martin, Steve Brooks, Edgar Gallego, George Young, Michael Gore, Jim Lauffenburger, David Wilkinson, Adam Ruzzo, Marco Poutre

검수: Adam Blinkinsop, Matthew Brinson, Joe Dewhurst, Bob Heinzmann, Michael Neubauer, Brent Pollock, David Spangler, David Wilkinson

규칙서 레이아웃: Kai Jensen

지도 및 카운터: Chad Jensen and Mark Simonitch

카드: Charlie Kibler

플레이 보조 자료: Justin Martinez

박스 아트: Marco Villarroe

패키지 디자인: Mark Simonitch

제작 코디네이터 : Kai Jensen

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





지상 유닛 이동  
비용 및 효과

그 외 효과

범례

	평지 <i>Clear</i>	진입 시 1 MP 필요.	-
	숲 <i>Forest</i> 언덕 <i>Hills</i>	진입 시 2 MP 필요.	방어 측 전투력 +2.
	늪 <i>Swamp</i> (진창 때 험지) 산악 <i>Mountains</i> (눈 때 험지)	진입 시 2 MP 필요. 험지일 때, 철도 hex면을 가로지르는 경우를 제외하고 hex 안팎으로의 이동은 총 1hex로 제한.	방어 측 전투력 +3. 험지일 때는 보급 추적 불가. 기갑 유닛은 철도 hex면을 가로지르는 경우를 제외하면 해당 hex로의 공격/해당 hex에서의 공격 불가
	도시 <i>City</i> / 항구 도시 <i>Port City</i>	진입 시 해당 hex는 그 유닛의 이념이 통제. 항구에 있는 유닛은 7.1.2에 따라 항구 간 이동 가능	방어 측 전투력 +1. 마지막으로 점유한 이념이 통제. 적 도시를 통해서는 보급 추적 불가
	수송 경로 <i>Transportation Route</i> (철도)	날씨, 물 hex면, 기타 지형과 상관없이 철도로 연결된 임의의 hex로의 진입은 1 MP.	보급 경로는 연결된 철도 hex를 제한 없이 따라 추적 가능
	강 <i>River</i>	해당 hex면을 건널 때 +1 MP.	공격 유닛 전원이 강 건너편에서 공격하는 경우 방어 측 전투력 +1.
	해협 <i>Strait</i>	해당 hex면을 건널 때 +1 MP.	공격 유닛 전원이 해협 건너편에서 공격하는 경우 방어 측 전투력 +3.
	목표 <i>Objective</i>	효과 없음.	어느 한 진영의 파르티잔만 단독 점유 중이라면 VP 계산상 파르티잔이 통제
	통과 불가 hex면	가로질러 이동할 수 없음.	그 너머로 공격하거나 보급 추적 불가
	해역 <i>Sea Area</i>	지상 유닛은 항구 간 이동 중에만 진입 가능, 그곳에서 이동을 종료할 수 없음	아군 함대가 점유 중이면 보급 경로 추적 가능 (Overlord 시나리오, 14 참조)
	해역 경계 <i>Sea Area Border</i>	상륙 거점 항구로 또는 항구로부터의 항구 간 이동은 해역 경계를 넘을 수 없음	해군 유닛이 넘을 시 1 MP.
	해변 <i>Beach</i>	상륙 거점 마커가 놓이지 않았다면 해역으로 취급. 기호는 해변 hex면을 가리킨다.	서방 진영은 표시된 수송 포인트 비용을 지불하여 상륙 거점 마커를 배치.
	서방 상륙 거점 <i>Beachhead</i> (서방 유닛만) → 해변 hex면	제한된 육지 hex이자 항구. 해변 hex면을 통해서만 육지와 연결됨 • 육지에서 진입 시 1 MP. • 해변 hex면을 건널 때 +1 MP.	모든 유닛이 해변 hex면을 가로질러(양방향) 공격하는 경우 방어 측 전투력 +2. OKW 유닛은 해당 hex로 공격할 수는 있으나 전진은 불가
	보급원 <i>Supply Source</i>	효과 없음.	지상 유닛은 자국 국기까지, 공중 유닛은 같은 이념의 어떠한 국기까지도 보급 추적
	국경 <i>National Border</i>	서방 및 소련 유닛의 이동을 제한할 수 있음; A.4 참조.	파르티잔 유닛은 넘을 수 없습니다.
	플레이 불가/통과 불가	지상 유닛은 진입 불가	그 너머로 보급 추적 불가