

Red Winter



The Soviet Attack at Tolvajärvi, Finland 8-12 December 1939

규칙서

목 차

| | | | |
|------------------------|---|----------------------|----|
| 1.0 소개..... | 2 | 9.0 강습..... | 11 |
| 2.0 게임 구성물 및 용어..... | 2 | 10.0 원거리 공격..... | 11 |
| 3.0 플레이 순서..... | 5 | 11.0 대전차 사격..... | 14 |
| 4.0 이동..... | 5 | 12.0 특수 유닛..... | 15 |
| 5.0 지형..... | 6 | 13.0 증원, 보충, 회복..... | 18 |
| 6.0 스타킹..... | 7 | 14.0 참호 구축하기..... | 18 |
| 7.0 지역 통제 구역(ZOC)..... | 7 | 15.0 보급..... | 19 |
| 8.0 전투..... | 7 | 16.0 야간 턴..... | 20 |



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

Red Winter

The Soviet Attack at Tolvajärvi, Finland

8-12 December 1939

1.0 소개

Red Winter는 1939년 겨울전쟁 중 결정적인 5일 동안 핀란드 톨바예르비 일대에서 벌어진 핀란드 스키 부대와 소련 침공군의 전투를 재현하는 게임입니다. 플레이어는 소련군과 핀란드군의 지휘관 역할을 맡아, 특정 승리 목표에 따라 승리를 노립니다. 이 게임은 2인용으로 설계되었지만, 규칙을 익히거나 다양한 '가정' 상황을 탐구하기 위해 솔로로도 플레이합니다.

톨바예르비 전투는 양측 모두에게 공격과 방어의 기회를 제공하는 흥미로운 게임 상황을 제시합니다. 전선은 유동적이며, 기동은 단순한 화력만큼 중요합니다. 게임이 교착 상태로 빠지는 일은 드뭅니다. 소련 플레이어는 기갑을 투입해 판돈을 키울 수 있으며, 이는 승점에 기반한 승리를 사실상 포기하고 자동 승리 조건을 노리는 도박이 됩니다. 핀란드 플레이어는 전투 마지막 이들 동안 소련의 공세를 버텨낸다면 유리한 사기 보너스를 받습니다.

디자인 노트: 일부 디자이너 노트는 규칙 본문에 통합되었고, 지면 절약을 위해 나머지는 플레이북으로 옮겼습니다. 특정 절의 제목 뒤에 달린 각주는 관련 디자이너 노트가 플레이북 18.0절에 있음을 알립니다.

1.1 축척

각 게임 턴은 약 90분을 나타냅니다. 각 hex는 대략 가로 425야드의 지역을 나타냅니다.

유닛은 주로 중대(핀란드 및 소련 보병, 소련 전차, 소련 중기관총)를 나타내며, 일부는 대대(소련 장갑차 및 맵 외 포병)와 소대(핀란드 공병)를 나타냅니다.

소련 보병포 **Infantry gun** 카운터 하나는 76mm 연대 보병포 6문으로 구성된 포대 하나를 나타냅니다.

핀란드 맵 외 포병 카운터 하나는 76mm 야포 4문으로 구성된 포대 하나를 나타냅니다.

소련 맵 외 76mm 포병 카운터 하나는 경 대대 하나를 나타내며, 이는 76mm 야포 4문으로 구성된 포대 셋이거나, 76mm 야포 4문 포대 하나와 122mm 곡사포 2개 포대(총 12문)로 구성됩니다.

소련 맵 외 122mm 또는 152mm 카운터 하나는 해당 구경의 포대 3개로 구성된 대대(총 12문 곡사포)를 나타냅니다.

1.2 게임 준비

한 플레이어는 모든 핀란드 유닛과 마커를, 다른 플레이어는 모든 소련 유닛과 마커를 가져옵니다. 어느 쪽을 플레이할지 합의하지 못하면 승점 입찰 방법(17.0.2)을 사용합니다. 공용 마커는 두 플레이어 모두 손이 닿기 쉬운 보드 옆에 둡니다. 우측 상단에 별표가 있는 모든 유닛과 마커는 따로 빼둡니다. 이 카운터들은 플레이북의 옵션 규칙에서만 사용하며, 숙련된 위게이며가 아니라면 첫 플레이에서는 사용하지 않습니다. 그런 다음 게임 규칙에서 시나리오를 선택합니다. 게임이 처음이라면 시작하기 카드의 튜토리얼 시나리오를 권장합니다.

유닛은 선택한 시나리오의 지시에 따라 지도와 턴 트랙에 배치합니다. 캠페인 게임의 세팅 정보는 각 유닛의 우측 상단에 표기되어 있습니다. 더 짧은 시나리오를 올바른 세팅 정보를 위해 플레이북의 개별 목록을 참조합니다.

숫자로 된 셋업 코드를 가진 유닛은 표기된 게임 턴에 턴 트랙에 놓습니다. 이들은 그 턴에 증원(13.1)으로 게임에 들어옵니다. 문자로 시작하는 셋업 코드는 지도상의 hex 좌표를 의미합니다. 예를 들어 Q25는 Q열의 25번째 hex를 뜻합니다. 세팅 hex는 지도에 소련은 빨간색, 핀란드는 파란색으로 표기되어 있습니다. 카운터 앞면에 셋업 코드가 없으면 뒤집어 봅니다. 핀란드 유닛 5개는 축소 면으로 게임을 시작합니다.

2.0 게임 구성물 및 용어

Red Winter에는 지도 1장, 6면체 주사위 2쌍, 본 규칙서, 플레이북, 카운터 시트 1장, 턴 트랙, 신규 플레이어용 시작하기 카드 1장, 동일한 플레이어 보조 카드 1쌍이 포함됩니다.

용어집

강습Assault: (9.0) 이동의 일부로서 행동 페이즈 동안 수행하는 공격. CRT에 따라 해결하지만 전투와는 다른 보정 수치를 적용합니다.

AT: 대전차. 장갑 전투차량 파괴를 목표로 하는 무기 또는 공격 유형을 뜻합니다.

ATFT: PAC에 있는 Anti-Tank Fire Table. 핀란드 AT 포의 소련 기갑 유닛 대상 공격을 해결하는 데 사용합니다.

공격Attack: 적 유닛을 후퇴/파괴하는 것을 목표로 하는 행동. 다섯 가지 유형이 있습니다: 전투, 강습, 원거리 공격, 핀란드 야간 기습, 대전차 사격. 모든 공격은 자발적으로 수행합니다.

전투Combat: (8.0) 인접 hex의 유닛을 대상으로 하는 공격. 양측의 총 CS를 비교하고 CRT에 따라 해결합니다.

CRT: PAC에 있는 Combat Results Table. 전투, 강습, 핀란드 야간 기습을 해결하는 데 사용합니다.

CS: 전투력 **Combat Strength:** 주로 소총과 LMG의 총 개수에서 도출되는 유닛의 전투 능력 지표.

DRM: 주사위 굴림 보정치; 주사위 결과에 더하는 수치.

FF: 마찰 사격 **Friction Fire** (읍선 규칙 20.1). 현재 이동 중이거나 후퇴 또는 전투 후 진격을 수행 중인 스택을 목표로, 그 진행을 멈추거나 스택 감소를 강제하기 위한 목적의 원거리 공격.

FNRT: PAC에 있는 Finnish Night Raid Table. 핀란드 야간 기습 (16.4) 공격 성공 여부와 열 이동을 결정 시 사용합니다.

아군 유닛 Friendly Unit: 소유 플레이어와 같은 측(국적) 유닛.

HMG: 중기관총; 삼각대 거치형 MG. LMG보다 사거리가 길고 효과적이지만 기동성은 떨어짐.

보병 Infantry: 주로 소총과 LMG로 무장한 병력. 양측의 보병 중대뿐 아니라 핀란드 공병 소대와 핀란드 자전거 중대를 포함함(단, MG, 박격포, 보병포 유닛은 제외).

LMG: 경기관총. 손에 들거나 양각대에 거치해 운용할 수 있는 MG.

LOS: 시야선 **Line of Sight** (10.6). 관측 유닛과 목표 유닛 또는 헥스를 잇는 가상의 선. 시야선은 결빙 호수를 제외한 지형 종류에 의해 차단됩니다.

손실 Loss: (8.5) 전투 유닛의 결속에 가해지는 피해. 게임적으로 각 손실은 스택 감소(8.5.1) 또는 후퇴(8.5.2)로 흡수합니다.

MA: 이동 허용치 **Movement Allowance**; 유닛이 턴당 이동할 수 있는 거리 지표.

MG: 기관총. 인원 등 비장갑 목표에 대한 직접 원거리 공격에 사용하는 자동 화기.

사기 보너스 Morale Bonus: 전투에서 보너스를 받는 측에 유리하게 열 1칸 이동, 강습에서 열 2칸 이동, 회복에 +1 DRM을 제공합니다. 어느 측이 혜택을 받는지는 턴 트랙을 참고합니다.

MP: 이동력 **Movement Points**; 새로운 헥스로 진입하는 데 필요한 MA의 일부. 각 헥스의 MP 소모는 지형 종류에 따라 다릅니다(지도 범례 참조).

활성 플레이어 Phasing Player: 현재 자신의 턴을 수행 중인 플레이어. 상대는 비활성 플레이어.

사거리 Range: 유닛이 자신의 RAS를 투사할 수 있는 최대 거리(헥스 단위). 인접 유닛 간 사거리는 1.

원거리 공격 Ranged Attack: (10.0) 일반적으로 사거리 2헥스 이상에서 발생하는 공격.

RAS: **Ranged Attack Strength**; 전투 유닛이 원거리에서 전투력을 투사하는 능력의 지표. 보병 중대의 RAS는 주로 보유 LMG의 총 개수로 계산합니다.

RAT: PAC에 있는 Ranged Attack Table. 원거리 공격을 해결하는 데 사용합니다.

RP: 보충 포인트 **Replacement Point**; 축소된 보병 중대를 완편으로 되돌리거나(13.2), 사망자 풀 **Dead Pool**의 유닛을 재편성(13.2.1)하는 데 사용합니다.

스텝 전투력 Step Strength: 양면 유닛이 앞면(앞면)인지 혹은 축소(뒷면) 상태인지에 관한 속성.

지원 Support: (10.3) 전투를 지원하는 원거리 공격. 활성 플레이어에서 발생하면 공세적, 비활성 플레이어에서 발생하면 방어적으로 분류합니다.

SZLT: PAC에 있는 영하 손실 표 **Sub Zero Loss Table** (16.3).

VP: 승점 **Victory Points**; 적 유닛에 손실을 입히거나 목표물을 통제해 획득합니다. 시나리오 승자를 결정하는 데 사용합니다.

VR: 가변 증원 **Variable Reinforcement**; 특수 조건을 충족하거나 VP를 지불하여 선택적으로 전장에 투입할 수 있는 유닛. 소련 기갑 유닛 (12.1)과 핀란드 예비 중대(12.8)로 한정됩니다.

ZOC: 지역 통제 구역 **Zone of Control** (7.0). 유닛이 영향력을 행사하는 인접 6개 헥스. eZOC는 적 ZOC를 의미합니다.

2.1 주사위

게임 진행에는 표준 6면체 주사위 한 쌍이 필요합니다.

전투(8.0), 강습(9.0), 원거리 공격(10.0)에는 주사위 2개를 굴려 그 값을 합산해 2에서 12까지의 수치를 생성합니다. 다음 상황을 해결할 때는 주사위 1개를 굴립니다: AT 사격(11.0), 회복(13.3), 영하 손실 검사(16.3), 핀란드 야간 기습(16.4).

2.2 카운터

대부분의 카운터는 전투에 참가한 다양한 군사 편제를 나타냅니다. 이 카운터들을 '유닛'이라 부릅니다.

나머지 카운터는 '마커'라 하며, 현재 게임 턴, 포병 탄약 가용성 같은 정보를 추적하는 데 사용합니다.

소련 육군 제139보병사단 유닛은 갈색 배경이며, 소련 독립 유닛 또는 자산은 빨간색 배경입니다.

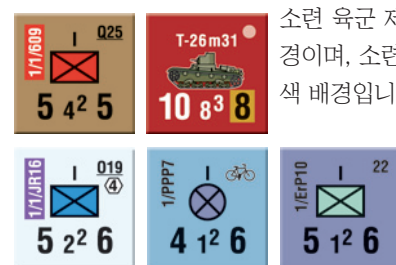
핀란드 연대(JR) 유닛은 회색, 핀란드 자전거(PPP) 유닛은 연청색, 핀란드 분

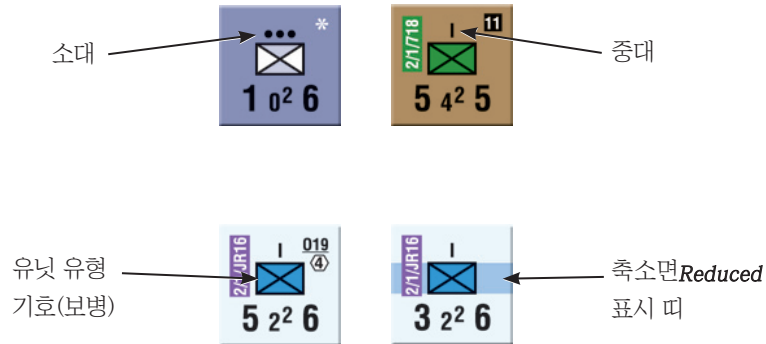
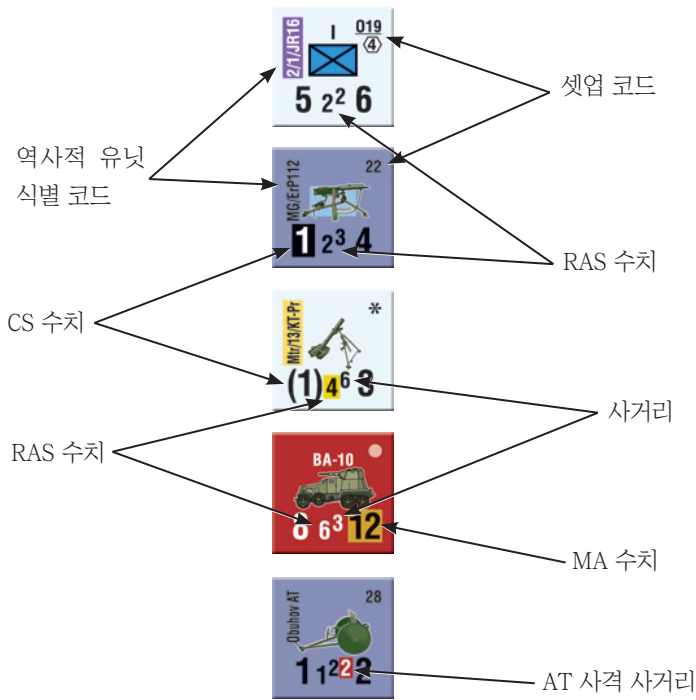
리/독립(ErP) 유닛은 청자색 배경입니다.

대부분의 유닛은 편제별로 추가 색상 코드가 적용됩니다.

같은 색상의 ID 박스를 가진 유닛은 같은 연대 소속이며, 같은 대대 유닛은 같은 색의 NATO 보병 부호를 공유합니다.

전투 유닛에는 전장에서의 성능을 나타내는 속성이 인쇄되어 있으며, 아래와 같습니다:





• **좌상단: 역사적 유닛 식별** ('ID'라고도 함).

역사적 목적이지만 세팅 시에도 도움이 됩니다.

예시: 2/1/JR16은 핀란드 육군 제16보병연대 1대대 2중대입니다.

• **우측 상단: 셋업 코드** (1.2 참조).

- **숫자:** 유닛의 게임 턴 진입 시점(증원, 13.0 참조)
- **밑줄 친 문자/숫자 조합:** 유닛의 지도상 시작 hex
- **박스로 둘러싼 숫자:** 소련 유닛이 X1 hex에서 진입함을 뜻함(13.1.1 참조).
- **hex 도형 안의 숫자:** 지정된 hex로부터 그 수치만큼의 hex 이내에서 시작함을 뜻함.
- **빈 hex 표시:** 유닛이 아무 아군 유닛과 스택된 상태로 시작함을 뜻함.
- **별표:** 옵션 규칙/변형 유닛(플레이북 20절 참조).
- **색 있는 원:** 특수 진입 요건(12.1.4, 12.8 참조).

• **좌하단: CS** (8.2).

검은 박스에 표시된 CS는 방어 시 그 값이 두 배가 됩니다. 유닛의 CS가 괄호로 표시되어 있으면 공격할 수 없습니다. 방어 시에는 스택에 전투력을 정상적으로 기여합니다.

• **하단 중앙: RAS** (10.0).

RAS가 노란 박스로 표시된 유닛은 간접 원거리 공격을 사용합니다(10.0b). 노란 박스가 없으면 직접 원거리 공격을 사용합니다(10.0a).

• **하단 중앙의 위첨자: 사거리** (10.1).

• **하단 중앙, 빨간 상자 위첨자: 대전차 사격의 사거리** (11.0).

주의: 이 속성은 핀란드 대전차포만 가집니다.

• **하단 오른쪽: MA** (4.1).

MA가 주황색 상자에 표시된 유닛은 소련 기갑 유닛이며 특별한 이동 제한을 받습니다(12.1.3 참조).

2스텝 유닛은 축소 면을 나타내는 띠 표시가 있습니다.

2.3 맵

맵은 핀란드 톨바예르비 주변 지역을 조감도로 나타냅니다. 마을과 호수의 이름이 동일함에 유의합니다. 맵에는 이동과 병력 위치를 규제하기 위해 육각형('hex') 패턴이 덧씌워져 있습니다.

hex는 참조를 쉽게 하기 위해 문자/숫자 좌표 체계로 정의됩니다. 맵에 인쇄된 나침반은 상대적 북쪽을 가리킵니다. 맵 가장자리 경계(4.2)도 참조합니다.

3.0 플레이 순서

게임은 일련의 턴으로 진행합니다. 시나리오에 별도 명시가 없는 한, 소련 플레이어가 먼저 진행합니다. 캠페인 시나리오(17.1)를 플레이 하는 경우, 핀란드 작전 태세 변경에 관한 특별 규정을 참조합니다. 각 게임 턴은 다음 페이지로 구성됩니다:

I. 플레이어 1 초기화 페이지

플레이어 1은 자신의 '사격 완료' **Fired** 상태인 박격포, 보병포, 맵 외 포병을 앞면으로 돌리고 턴 트랙에 따라 탄약을 조정합니다. 현재 턴에 사용 가능해진 RP(13.2)를 지출합니다.

II. 플레이어 1 액션 페이지

각 유닛은 다음 행동 중 하나를 수행합니다:

- 이동(4.0) 또는 강습(9.0).
- 회복(13.3)을 시도합니다. 축소된 보병 중대만 해당합니다.
- 참호 구축하기 **Dig In**(14.0). 보병 중대, 공병, MG 유닛만

야간 턴(16.0) 동안에는 다음 행동도 가능합니다:

- 이중 이동(16.1). 유닛은 eZOC에서 페이지 시작 불가
- 모닥불 **Bonfire**(16.2)을 피우거나 회복(13.3)을 시도합니다 (둘 다 해도 됨). 소련 유닛만 해당합니다
- 야간 기습(16.4)을 수행합니다. 핀란드 완편 보병 중대만 해당합니다.

플레이어 1은 자신의 액션 페이지 중 언제든지 증원(13.1)을 맵에 투입할 수 있습니다. 플레이어는 행동을 수행한 유닛을 180도 회전시켜 표시해도 좋습니다.

III. 플레이어 1 전투 페이지

플레이어 1은 원거리 공격(10.0)을 위한 굴림을 하고 전투(8.0)를 임의의 순서로 수행합니다. 플레이어 2는 방어 지원 **Defensive support**(10.3)을 위한 굴림을 할 수 있습니다. 페이지 종료 시 모든 제압 마커를 제거합니다.

IV. 플레이어 2 턴

위와 같되, 이번에는 플레이어 2가 I-III 단계를 순서대로 수행합니다. '플레이어 1'을 '플레이어 2'로, 아니면 그 반대로 바꿉니다.

V. 영하 손실 **Sub-Zero Loss** 페이지(16.3) (야간 턴만)

각 야간 턴의 종료 시, 소련 플레이어부터 시작하여 양측 모두 SZLT에 따라 주사위를 굴립니다. 모닥불(16.2) 아래에 있지 않은 모든 소련 스택과 해골 마커(16.3.1) 아래의 모든 핀란드 유닛에 대해 굴립니다. 해골 마커와 모닥불 마커를 모두 제거합니다.

VI. 승리 확인 페이지

플레이어는 시나리오의 승리 조건에 따라 어느 쪽이 승리했는지 확인합니다. 그렇지 않다면 턴 마커를 전진시키고 턴 순서를 다시 시작합니다.

4.0 이동

행동 페이지 동안 활성 플레이어는 맵에 있는 자신의 유닛 전부/일부를 이동하거나 또는 전혀 이동하지 않을 수 있습니다.

4.1 이동 기본

각 턴마다 유닛은 자신의 MA 한도까지 MP를 소모합니다. 헥스에서 인접 헥스로 이동하며, 각 진입/횡단하는 헥스변마다 지형 비용을 지불합니다. 유닛은 각각 이동합니다. 유닛 이동(및 필요한 경우 강습)을 마친 뒤 다음 유닛을 이동합니다(예외: 6.1 참조). 헥스에 단독 지휘관(파야리 **Pajari**)만 있는 경우를 제외하고, 적이 점령한 헥스로 진입할 수 없습니다.

4.1.1 최소 이동 규정

유닛은 지형 비용과 관계없이 항상 1헥스를 이동할 수 있습니다. 이때 진입 불가 지형으로는 진입할 수 없습니다. 행동 페이지를 강습 대상과 인접하게 시작했다면 유닛/스택은 강습(9.0)을 수행할 수 있습니다.

4.2 맵 가장자리 경계

유닛은 아군 보급원 헥스를 통해 자발적으로 맵 가장자리 밖으로 이동하거나, 어떤 맵 가장자리 헥스로든 후퇴하여 이탈할 수 있습니다. 해당 유닛은 게임에서 제거합니다. 이들은 승리 목적상 격멸 **Eliminated**된 것으로 간주되지 않으며, 맵에 재진입하거나 재편성할 수 없습니다.

4.3 확장 이동

행동 페이지를 도로에서 시작하고 이동 내내 연결된 도로 헥스만을 사용하며, 이동 전체 동안(시작 및 도착 헥스 포함) 모든 적 유닛으로부터 항상 4헥스 이상 떨어져 있는 유닛은 2MP를 추가로 받습니다.

예시: 4MP 소련 MG 유닛의 경우, 확장 이동으로 도로 헥스마다 0.5를 지불하여 도로를 따라 12헥스를 이동할 수 있습니다($4 + 2 = 6$ MP).



4.4 핀란드 스키 보너스¹

핀란드 보병, 기관총, 박격포, 공병 유닛과 파야리 지휘관은 스키를 갖추고 있어 결빙 호수 헥스당 1MP만 지불합니다.

핀란드 대전차 유닛은 스키 보너스를 적용 받지 않습니다.



5.0 지형²

각 헥스에는 맵 키에 표시된 특정 지형이 있습니다. 한 헥스의 대부분을 차지하는 지형이 그 헥스의 전체 지형으로 간주됩니다.

5.1 진입 불가 지형

소련 기갑 유닛은 마을과 도로에서만 이동할 수 있습니다(12.1.3 참조). 그 밖의 유닛은 MP가 충분하다면 어떤 지형이든 진입할 수 있습니다.

5.2 지형 종류

개별 지형은 다음과 같습니다:

5.2.1 숲Forest



톨바예르비 주변 지역은 가문비와 소나무 숲이 우세하며, 일부 활엽수가 섞여 있습니다. CRT가 숲을 향해 공격하는 것을 기준으로 조정되어 있음을 유의합니다.

5.2.2 수오Suo³



수오는 '습지'란 뜻의 핀란드어입니다. 본 게임에서 수오는 높이나 이탄습지에 가깝습니다. 부분적으로 수목이 있으며 이 시기 동안에는 얼어 붙어서 울퉁불퉁한 지면이 되기 때문에 숲을 지나는 것보다 이동이 약간 더 어렵습니다.

5.2.3 마을Village⁴



이 헥스는 별목·개간되어 정착된 지역을 나타내며, 작은 1층 건물(석재와 목재)이 주를 이룹니다. 이러한 '마을' 헥스 중에는 건물이 하나만 있는 경우도 많습니다. 맵 그래픽이 단일 건물인지 복수 건물인지는 관계없이 모든 마을 헥스는 동일하게 취급합니다. 톨바예르비 마을은 서로 연결된 8개의 마을 헥스: G18-19, H18-21, I17-18로 정의됩니다.

5.2.4 결빙 호수Frozen Lake⁵



결빙 호수 헥스의 유닛은 특히 취약합니다. 결빙 호수 헥스에서 공격할 때 유닛의 CS가 절반으로 감소합니다. 결빙 호수 헥스로 공격하는 유닛은 양(+)의 칼럼 이동을 받습니다(CRT 및 8.3 참조). 일부 결빙 호수 헥스에는 해안선, 눈더미, 작은 회색 섬이 그려져 있을 수 있습니다(예시: H23, H24, I24, U5, R11, V31은 모두 결빙 호수). 이는 시각적 연출을 위한 것일 뿐이며 게임에 영향을 주지 않습니다. 5.2.5 호텔



5.2.5 호텔⁶



호텔(헥스 M16)은 다음 예외를 제외하면 모든 면에서 일반 숲 헥스로 간주합니다: 수비 중인 보병 또는 MG 유닛이 한 개 이상 있으면, 해당 유닛이 헥스를 점유하는 동안 모든 전투와 강습에서 처음 받는 손실을 무시합니다. 따라서 1/2 결과는 1/1이 됩니다. 핀란드와 소련 모두 이 혜택을 받습니다. 호텔의 유닛은 여전히 참호 구축하기(14.0)가 가능합니다.

5.2.6 자갈 채석장⁷



이 헥스(L16)는 모든 면에서 일반 숲 헥스로 취급합니다. 역사적 흥미를 위해 맵에 포함되어 있을 뿐입니다.

5.3 도로⁸

연결된 도로를 통해 한 헥스에서 다른 헥스로 이동하는 유닛은, 해당 헥스의 다른 지형과 관계없이 1/2 MP만 지불합니다. 도로 이동 비용으로 eZOC에 진입할 수 없습니다(7.1 참조). 적과 인접하게 이동할 때는 항상 지형 비용을 지불합니다. 증원 진입을 돕기 위해, 진입 헥스에서 뻗어 나가는 도로를 따라 작은 숫자를 추가했습니다.

맵에는 시각적으로 구분되는 세 종류의 도로가 있습니다.

다음과 같습니다:



• **주요 도로**(가는 회색). 이 도로는 현대 기준으로는 여전히 열악합니다(소련 T-26 전차 한 대가 겨우 지날 정도의 폭입니다!). 그러나 이 지역에서 소련의 광범위한 차량 보급망을 지원할 수 있는 유일한 도로입니다.



• **본선 도로**⁹(굵은 회색). 일부 시나리오에서 승리 조건에 중요한 주요 도로망의 일부이며, 그 외 모든 점에서는 주요 도로와 동일하게 취급합니다.



• **보조 도로/오솔길**¹⁰(가는 갈색). 겨울 조건에서 차량이 간신히 지나갈 수 있는 수준의 도로입니다. 여기에는 좁은 비포장도로, 말길Horse path, 염소길Goat trail, 등산로, 어부길Fishermen's trail 등이 포함됩니다.

기갑 유닛(12.1.3)이 보조 도로/오솔길을 사용하려면 추가 이동 비용을 지불해야 합니다. 그 밖의 모든 유닛은 도로 종류를 구분하지 않고 모두 동일하게 사용합니다.

5.4 교량¹¹



교량은 두 개의 육지 헥스를 잇는 헥스변 요소입니다. 그 외에는 교량을 도로로 취급합니다. 교량을 건널 때 추가 MP를 지불하지 않지만, 교량 헥스변을 넘어 공격하는 유닛의 CS는 절반으로 감소합니다.

6.0 스택킹

동일 진영 유닛은 한 헥스에 최대 5개까지 스택킹할 수 있으며, 이 중 보병 중대는 최대 3개까지입니다. 스텝 수와는 무관합니다. 지휘관과 마커는 스택킹 한도에 포함되지 않습니다. 양측 유닛은 같은 헥스에 함께 스택킹할 수 없습니다. 플레이어는 상대의 스택을 언제든지 확인할 수 있습니다.

스택킹 한도는 게임 준비 시, 각 유닛 또는 스택의 이동 종료 시(후퇴 및 전투 후 진격 포함), 그리고 강습(9.0)이 발생하는 순간에만 적용됩니다. 따라서 유닛은 이동, 전진 또는 후퇴 중에는 아군과의 스택킹 한도를 일시적으로 초과할 수 있습니다. 스택킹이 적용되는 시점에 스택킹 한도를 초과하게 되면 해당 유닛은 제거됩니다.

6.1 스택과 이동

행동 페이지를 스택 상태로 시작한 유닛은 스택으로 함께 이동 및/또는 강습을 수행할 수 있습니다. 이를 위해 스택의 모든 유닛은 진입하는 각 헥스의 지형에 진입할 자격이 있어야 합니다. 스택의 MA는 스택 내에서 가장 느린 유닛의 MA와 같습니다. 스택이 이동할 때에는, 각 지형 유형마다 스택에 포함된 유닛 중 해당 지형 비용이 가장 높은 값을 기준으로 각 진입 헥스의 MP를 지불합니다.

이동 중에는 스택을 형성하거나 해산할 수 없습니다(이동 중 유닛을 "태우거나" "내릴" 수 없음). 다만, 행동 페이지 시작 시 함께 스택되어 있더라도 일부 유닛은 스택과 함께 이동하지 않아도 됩니다.

따라서 유닛 3개가 스택으로 시작했다면, 그중 2개는 스택으로 함께 이동/강습하고, 나머지 1개는 독립적으로 이동할 수 있습니다.

7.0 지역 통제 구역(ZOC)

모든 전투 유닛은 지형 종류와 관계없이 인접한 6개 헥스에 ZOC를 발휘합니다.

7.1 ZOC와 이동

유닛은 eZOC에 진입하면 이동을 중단합니다. eZOC에서 행동 페이지를 시작한 유닛은 eZOC를 떠날 때, 진입하는 지형의 비용에 더해 +1 MP를 추가로 지불합니다. 첫 번째로 진입한 헥스도 eZOC에 속한다면 유닛은 이동을 중단합니다. **중요:** 유닛은 eZOC에 진입할 때 도로 이동을 사용할 수 없습니다. eZOC에서 빠져나올 때는 도로 이동을 사용할 수 있으나, +1 MP는 여전히 지불합니다.

7.2 ZOC: 기타 제한 사항

eZOC는 게임의 다른 여러 요소에도 영향을 미칩니다. 관련 규칙 절에 각각 설명되어 있으나, 참고 편의를 위해 여기 모았습니다.

eZOC에 있는 유닛:

- 원거리 공격(10.0)을 수행할 수 없습니다.
예외: 인접 방어 지원(10.3.6).
- 회복(13.3)을 시도할 수 없습니다.
- 참호 구축하기 **Dig-in**(14.0)을 수행할 수 없습니다.
- 보급(15.0)을 받을 수 있는 한, 보충(13.2)을 받을 수 있습니다.

추가로:

- 이동 중인 유닛은 eZOC에 진입하면 이동을 종료합니다(7.1). 남은 MP가 충분하다면 강습(9.0)을 수행할 수 있습니다.
- 후퇴 중 eZOC로 들어간 유닛은 진입한 eZOC 헥스마다 스택에 스텝이 1씩 감소합니다(8.5.2.2).
- 여러 헥스를 거쳐 전투 후 진격을 수행하는 유닛은 eZOC에 진입하면 진격을 종료합니다(8.7.1).
- 사망자 풀 **Dead Pool**에서 재편성된 유닛은 eZOC에 배치할 수 없습니다(13.2.1).
- 야간 턴 시작 시 eZOC에 있는 유닛은 이중 이동(16.1)을 사용할 수 없습니다.
- 야간 턴 시작 시 eZOC에 있는 소련 유닛은 모닥불(16.2)을 설치할 수 없습니다.
- 기갑 유닛(12.1)은 eZOC를 무시합니다(적 AT 유닛의 eZOC는 무시 불가).

7.3 헥스 통제

일부 시나리오의 경우, 승리 판정을 위해 특정 위치를 통제해야 합니다. 시나리오 지시에 다른 명시가 없다면, 한 헥스는 마지막으로 그 헥스를 전투 유닛으로 점유했거나, 마지막으로 그 헥스에 ZOC를 발휘한 플레이어가 통제한 것으로 간주합니다. 헥스 통제는 게임 중 얼마든지 여러 번 바뀔 수 있습니다. 플레이어는 카운터 세트에 포함된 국적 마커를 사용해 헥스 통제권을 표시할 수 있습니다(선택 규칙 20.7 전장의 안개를 사용하지 않는 경우).

핀란드는 전투 첫날(12월 8일)에, 지도상의 모든 헥스를 통제한 상태로 시작합니다. 단, 소련 보급원 헥스와 소련 유닛이 점유했거나 소련 유닛에 인접한 헥스는 제외합니다.

8.0 전투

유닛은 아군 전투 페이지 동안 인접한 적 유닛을 공격할 수 있습니다. 여기서 "공격 **Attack**"은 인접 유닛 간의 전투를 수행함을 의미하며, 원거리 공격(10.0)과는 다릅니다. 인접한 유닛끼리 반드시 전투를 수행할 필요는 없습니다. 다음 규칙을 준수합니다:

- 방어 헥스 안의 모든 유닛은 하나의 집단으로 함께 공격받아야 합니다. 단, 인접한 여러 공격 헥스가 같은 방어 헥스를 동시에 공격할 수 있습니다.
- 한 번의 공격 굴림으로 하나의 방어 헥스만 공격할 수 있습니다.
- 각 유닛은 자신의 전투 페이지 동안 공격을 한 번만 수행합니다.
- 같은 헥스에 스택된 공격자는 서로 다른 인접 방어 헥스를 공격할 수 있습니다. 단, 각 공격 유닛은 오직 하나의 공격에만 참가합니다.
- 각 방어 헥스는 전투 페이지마다 한 번만 공격받을 수 있습니다.
- 유닛은 자신이 진입할 수 없는 지형을 대상으로 공격할 수 있습니다(진입 불가 지형). 단, 그러한 지형으로 강습할 수는 없습니다.
노트: 이는 실제로 소련 기갑 유닛에만 영향을 줍니다.

디자인 노트: 이 게임의 전투는 주로 소총과 LMG로 무장한 유닛들 간의 양방향 교전으로 생각하면 이해하기 쉽습니다. 수류탄, 몰로토프 칵테일 *Molotov cocktails*, SMG 같은 무기가 관여하는 근접전은 강습(9.0)으로 처리하고, HMG, LMG, 전차, 박격포, 보병포, 탱크 포병의 장거리 공격은 원거리 공격(10.0)으로 처리합니다.

8.1 전투 수행

전투는 다음 절차를 따라 수행합니다:

- 1) 활성 플레이어는 공격할 헥스와, 그 헥스를 공격할 유닛을 선언합니다.
- 2) 활성 플레이어는 전투에 투입할 공격 지원 *Offensive support*을 선언합니다(강습 중에는 적용되지 않음).
- 3) 비활성 플레이어는 전투에 투입할 방어 지원 *Defensive support*을 선언합니다(강습 중에는 적용되지 않음).
- 4) 전투에 소련 기갑 유닛과 핀란드 AT 포 유닛이 관여한다면(기갑 유닛이 지원 사격하는 경우 포함), AT 사격(11.2)을 해결합니다.
- 5) 선언된 모든 지원을 RAT에 따라 주사위를 굴려 해결합니다. 활성 플레이어가 먼저, 이어서 비활성 플레이어가 수행합니다.
- 6) 전투 비율 *Combat ratio*(8.2)을 산출합니다. 결빙 호수에서 공격하거나 교량 헥스변을 사이에 두고 공격하는 경우 공격자의 CS를 절반으로 하고(8.2, 사례 #1 참조), 야간 턴에는 기갑 유닛의 CS를 절반으로 합니다(8.2, 사례 #2 참조).
- 7) 적용되는 열 이동이 있는지 판단하고, 해당하는 만큼 전투 비율 열을 조정합니다.
- 8) 주사위 두 개를 굴리고 CRT를 확인합니다.
- 9) CRT에 따라 손실을 적용합니다. 방어자가 먼저 적용하며, 후퇴 또는 스텝 손실로 적용합니다. **노트:** 강습의 경우, 공격자는 모든 손실을 스텝 감소로 받아야 합니다.
- 10) 목표 헥스에서 방어 유닛이 모두 제거되었다면, 공격자는 전투 후 진격 *Advance After Combat*(8.7)을 할 수 있습니다. 성공적인 강습 후에는 공격자가 반드시 빈 헥스로 진격합니다.
- 11) 특정 헥스를 대상으로 한 모든 원거리 공격 및/또는 전투를 해결하고 모든 결과를 적용한 후에, 활성 플레이어는 다른 헥스를 공격합니다.



8.2 전투 비율

전투에 참여하는 모든 공격 유닛의 CS 총합을 방어 헥스에 위치한 방어 유닛의 총 CS와 비교해 비율을 계산합니다. 이 숫자를 단순 비율로 표시하며, 이를 전투 비율 *Combat Ratio*이라 합니다. CRT의 열과 일치하는 가장 낮은 비율로, 방어자에게 유리하도록 조정합니다. 6:1을 초과하는 비율은 6:1 열을 사용해 해결합니다. 1:4 미만의 비율은 1:4 열을 사용해 해결합니다(8.3 사례 #5의 노트 참조).

예시: 총 CS 10이 CS 5를 공격하면 전투 비율은 10 대 5, 즉 2:1입니다. 총 CS 9가 5를 공격하면 1:1로 내립니다. 총 CS 3이 7을 공격하면 1:2에는 미치지 못하므로, 공격자는 1:3 열을 사용합니다.

1. **결빙 호수/교량 페널티.** 공격자 중 결빙 호수 헥스에 있거나 교량 헥스변을 가로질러 공격하는 유닛이 하나라도 있으면, 해당 공격자들의 CS를 모두 절반으로 합니다(해당 공격 유닛들의 CS를 합산한 뒤 그 합계를 절반으로 하고, 소수점은 올림). 이는 전투와 강습에 모두 적용합니다.

예시: 숲에 있는 소련 유닛이 결빙 호수 헥스의 소련 유닛과 함께, 숲의 인접한 핀란드 유닛을 공격하려 합니다. 양측 모든 유닛의 CS는 5입니다. 결빙 호수에 있는 소련 유닛은 CS가 절반이 되어 2.5, 올림하여 3이 됩니다. 따라서 총 CS 8(5+3) 대 방어 5가 되어, 방어자에게 유리하게 조정하면 1:1 전투가 됩니다.

2. **야간 턴의 기갑.** 야간 턴 동안에는 소련 기갑 유닛(12.1)의 CS가 절반이 됩니다(스택 내 모든 기갑 유닛의 CS를 합산한 뒤 그 합계를 절반으로 하고, 소수점은 내림). 이는 전투와 강습에 모두 적용합니다.

8.3 전투 비율 보정 수치

다음 보정 수치가 전투에 적용되는지 확인합니다. 적용된다면, 모든 해당 보정 수치를 적용해 CRT의 열을 조정합니다. 보정 수치는 CRT의 열 이동으로 표시되며, “L”은 왼쪽으로, “R”은 오른쪽으로 이동함을 의미합니다. 예를 들어 “2R”은 전투 비율을 두 열 오른쪽으로 이동시킵니다(예시: 2:1에서 4:1). 모든 열 이동은 누적됩니다(8.3.1 참조).

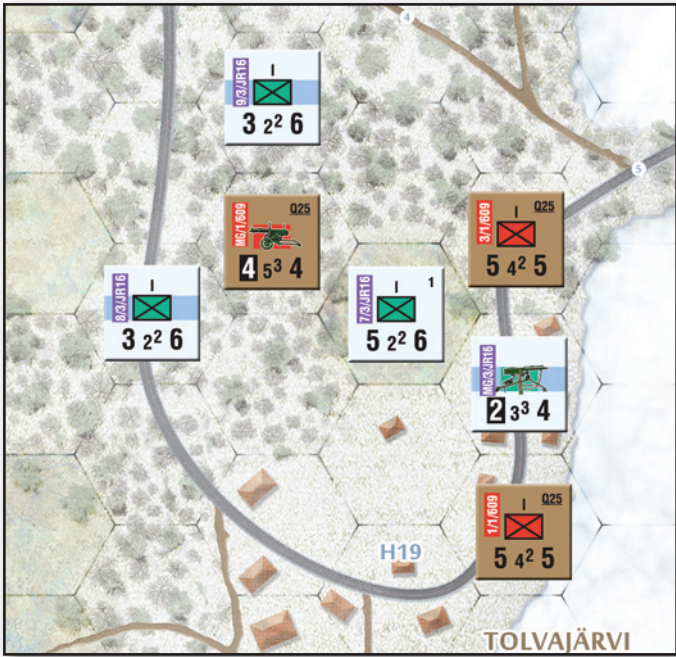
전투에만 적용:

3. **원거리 지원 *Ranged Support*으로 인한 제압.** 각 제압 *Suppression* 마커(10.4.1)마다 발사 측에게 유리하게 한 열 이동을 적용합니다. 최대 3L/3R까지 적용합니다.

예시: 공격자와 방어자가 각각 두 개의 포병 유닛을 전투 지원에 투입했습니다. 공격자의 두 번의 굴림은 모두 성공했고, 방어자의 굴림은 한 번 성공했습니다. 순이익은 CRT에서 1R입니다.

4. **포위 공격 보너스.** 공격자가 방어자를 기준으로 서로 마주보는 두 헥스를 점유하거나, 또는 공격 헥스 사이에 한 헥스씩을 두고 균등하게 배치된 세 헥스를 점유하고 있다면(도해 참조), 공격자는 1R 열 이동 보너스를 받습니다.

플레이 노트: “후퇴와 eZOC” 규칙(8.5.2.2)과 결합되면, 이 보너스는 1R이라는 수치 이상으로 큰 효과를 냅니다.



포위 공격 예시: 그림에서 볼 수 있듯, 핀란드 보병 대대 3개가 소련 MG 유닛을 전투로 공격하면 포위 공격 보너스(1R)를 받습니다. 소련 보병 대대 2개가 핀란드 MG를 공격하는 경우도 마찬가지입니다.

전투와 강습 모두에 적용:

- 결빙 호수에 있는 방어자. 소련이 결빙 호수 hex를 공격할 때 CRT를 3R 이동합니다. 핀란드가 결빙 호수 hex를 공격할 때는 4R 이동합니다.

디자인 노트: 소련군은 갈색 군복을 입어, 눈으로 뒤덮인 호수의 흰 배경에서 매우 눈에 띄었습니다.

노트: 공격자와 방어자 모두가 결빙 호수 hex에 있는 경우에는 사례 #1과 #5를 적용하지 않습니다. 대신 전투 또는 강습을 핀란드 쪽으로 한 열 이동합니다.

- 파야리 지휘관 보너스.** 파야리 Pajari와 같은 hex에 스택킹된 핀란드 유닛은 전투와 강습에서, 공격과 방어 모두에 대해 자신에게 유리한 한 열 이동 보너스를 받습니다. 파야리는 같은 페이지에 후퇴한 뒤에 공격을 받더라도 이 보너스를 제공합니다.
- ‘참호 구축 Dug-In’ hex의 방어자.** 방어 hex에 참호 구축 마커 (14.0)가 있다면, 공격자는 1L 열 이동을 받습니다.

- 사기 보너스.¹²** 턴 트랙에 표시된 바와 같이 사기 보너스를 가진 측은 전투에서 공격 시 1R, 방어 시 1L 열 이동을 받습니다. 강습에서는 이 이동이 두 배가 되어 두 열 이동이 됩니다.

디자인 노트: 사기는 교전식 총격전보다 강습 형태의 전투에서 더 큰 비중을 가집니다.

- 소련 기갑 보너스.** 하나 이상의 소련 기갑 유닛이 전투 또는 강습에 CS를 기여하면, 소련은 공격 시 1R, 방어 시 1L 열 이동을 받습니다.

- 핀란드 작전 태세 변경.** 핀란드 플레이어가 태세 변경을 선언한 턴에는, 핀란드는 전투에서 공격 시 1R, 방어 시 1L 열 이동을 받습니다(태세 변경 규칙은 17.1 캠페인 게임 참조).

- 모닥불 보너스.** 방어 측 hex에 모닥불 마커(16.2)가 있으면 공격하는 핀란드군은 CRT 열을 2R 이동합니다.

- 소련 사기 붕괴.** (17.0.4 참조)

- 소련 협동 패널티.** (선택 규칙 20.10)

- 제거된 핀란드 야전 취사장 hex 내 소련군.** (선택 규칙 20.8)

강습에만 적용:

- 핀란드 기관단총(SMG) 보너스.** 방어 측 hex가 숲, 수오, 또는 마을일 때, 하나 이상의 핀란드 보병 유닛이 참여한 모든 강습에서, 공격하던 방어하던 핀란드군은 CRT 열을 1칸 유리한 방향으로 이동합니다.

역사 노트: 핀란드군은 SMG와 사냥칼로 무장했는데, 이는 근접전에서 매우 유용한 무기였습니다.

8.3.1 전투 보정 수치 순효과 산출

CRT에서 사용할 열을 결정할 때, 모든 우측/좌측 이동을 더하고 빼서 원래 전투 비율에서 최종 ‘순’ 열 이동 값을 구합니다. 전투비가 6:1을 초과하거나 1:4 미만인 경우, 사용할 CRT 열을 결정하기 전에 모든 열 이동을 순서대로 적용하여 실제 전투 비율을 먼저 산출합니다.

예시: 19:2 공격은 반올림하여 9:1 전투비가 되고, 전투 보정 수치의 순효과가 2L 열 이동이면 최종 전투비는 7:1이므로 CRT의 6:1 열을 사용합니다.

8.4 전투 해결

전투 결과를 결정하려면 주사위 두 개를 굴려 합산하고, 그 합을 최종 전투비에 해당하는 열과 교차 참조합니다. DRM은 없습니다. 슬래시 왼쪽 숫자는 공격 측 손실, 오른쪽 숫자는 방어 측 손실을 나타냅니다.

8.5 손실

손실 Loss는 스텝 감소(8.5.1) 또는 후퇴(8.5.2)로 적용합니다. 방어 측이 항상 먼저 자신의 손실을 배정하고, 그 다음에 공격 측이 배정합니다. 소유 플레이어는 다음의 제한을 따르면서, 후퇴와 스텝 감소를 임의의 조합으로 자신의 유닛에 손실을 배정합니다:

- 공격 측은 첫 번째 손실을 반드시 스텝 감소로 처리합니다.
- 강습의 경우, 공격 측은 모든 손실을 스텝 감소로 처리합니다.

플레이어가 스텝 감소와 후퇴를 함께 선택하는 경우, 스텝 감소를 먼저 분배합니다. 보병 또는 MG 유닛 하나 이상과 함께 호텔 헥스를 방어할 때, 방어 측은 첫 번째 손실을 무시합니다(5.2.5 참조).

손실 배정 예시: MA 5인 소련 보병 유닛 2개와 MA 3인 대전차포 유닛으로 구성된 방어 스택이 전투 결과로 손실 3을 받았습니다. 대전차포 유닛은 후퇴 한도가 한 헥스이므로(8.5.2.1 참조), 모든 유닛을 3 헥스 후퇴시켜 손실을 모두 충족할 수 없습니다. 그러나 첫 번째 손실을 대전차포의 스텝 감소로 처리하여 그 유닛을 제거하면, 나머지 손실은 모든 유닛을 2헥스 후퇴시키는 것으로 충족할 수 있습니다.

8.5.1 스텝 감소.

손실을 스텝 감소로 처리하는 경우, 완편 유닛 하나를 축소 면으로 뒤집거나, 축소 유닛 또는 단일 스텝 유닛 하나를 제거합니다.

8.5.2 후퇴.

손실을 후퇴로 처리하는 경우, 해당 측이 입은 손실 마다 관련 유닛 전부가 한 헥스씩 후퇴합니다. 후퇴는 MP를 소모하지 않으며, MP가 아니라 헥스 수로 표현합니다. 후퇴하는 모든 유닛이 같은 헥스로 갈 필요는 없습니다. 유닛은 진입 불가 지형으로 후퇴할 수 없고, 후퇴를 마쳤을 때 스테킹 초과 상태로 끝날 수 없습니다. 이러한 조건을 충족할 수 없으면, 남은 미충족 손실은 스텝 감소로 처리합니다.

후퇴할 각 헥스마다 다음 네 가지 우선순위를 순서대로 따릅니다:

I. **스테킹:** 스테킹 초과로 어떤 유닛도 제거되지 않는 헥스.

II. **지도 가장자리 경계:** 지도 가장자리 밖으로 비자발적으로 이동하여 게임에서 제거되지 않는 헥스(4.2 참조).

III. **eZOC:** eZOC가 아닌 헥스.

IV. **거리:**

- 1) 이번 전투에 자신의 CS를 기여한 모든 적 유닛으로부터 더 멀어지는 헥스.
- 2) 이번 전투에 자신의 CS를 기여한 어떤 적 유닛에게도 더 가까워지지 않는 헥스.

선택 가능한 헥스가 여러 개일 때는 소유 플레이어가 들어갈 헥스를 선택합니다. 공격 측과 방어 측 유닛이 모두 후퇴하는 경우, 공격 측은 방어 측의 원래 헥스를 기준으로 후퇴합니다.

디자인 노트: 이 게임의 스케일상, 아군 보급원을 향해서 후퇴할 필요는 없습니다.

8.5.2.1 후퇴/전투 후 진격 한도

유닛이 후퇴(8.5)하거나 전투 후 진격(8.7)할 수 있는 최대 헥스 수는 그 유닛의 MA에서 2를 뺀 값과 같습니다. MA가 3 미만인 유닛은 후퇴할 수 없습니다.

예시: MA가 4인 MG 유닛은 최대 2헥스까지 후퇴할 수 있습니다. 소련 박격포(MA 2)는 후퇴할 수 없습니다.

8.5.2.2 후퇴와 eZOC

eZOC 헥스로 후퇴하는 유닛은 그 eZOC 헥스에 도달하는 즉시 후퇴하는 스택에 스텝 1 손실을 받습니다(각 유닛마다가 아니라 스택 전체에 대해 적용). 이 방식으로 제거된 이전 OOS 유닛은 제거 순간에 보급 상태로 간주될 수 있습니다(15.0 참조). eZOC로 후퇴해서 발생한 스텝 감소는 이미 발생한 다른 스텝 감소에 추가되는 손실이며, 이는 손실을 충족한 것으로 간주되지 않습니다. 스택에서 어느 유닛이 스텝 감소를 받는지는 소유 플레이어가 선택합니다. 후퇴 유닛은 eZOC에 들어가도 이동을 멈출 필요는 없으며, 추가 손실을 충족하기 위해 계속 후퇴할 수 있습니다. 서로 인접하지만 비스택 상태(즉, 함께 스택되어 있지 않음)에서 시작한 두 공격 유닛이 동일한 적 eZOC의 같은 헥스로 모두 후퇴하는 경우, 그들이 공유 헥스에 들어가는 순간 하나의 스택으로 간주되며, 따라서 스텝 감소는 1회만 적용됩니다.

8.5.2.3 후퇴한 유닛

전투 페이즈 초반에 후퇴했던 유닛이 들어 있는 헥스가 공격받을 경우, 해당 유닛들의 CS는 0으로 간주합니다. 그 헥스에 이러한 유닛만 있을 경우에는, 그들의 CS는 0이 아니라 절반으로 취급합니다(총합 후 반올림 상향). 이들이 방어 헥스에 아무 기여를 하지 않더라도, 후속 전투, 강습, 야간 기습에 의해 그 헥스에 적용되는 손실의 영향은 정상적으로 받습니다. 후퇴한 유닛은 원거리 공격의 대상이 될 수 있으나, 후퇴한 그 페이즈에는 자신이 원거리 공격을 할 수 없습니다. 플레이어는 후퇴 사실을 표시하기 위해 유닛을 90도로 회전합니다.

8.6 제거된 유닛

이미 축소된 유닛이 추가로 스텝 감소를 받으면 제거됩니다. 제거 순간에 보급 상태(15.0)에 있던 보병 중대는 지도상의 사망자 폴 상자에 배치합니다. 이 유닛들은 이후 재편성(13.2.1)을 통해 재건될 수 있습니다. 제거 순간에 OOS였거나 보병 중대가 아닌 유닛은 재건할 수 없으며, 영구 제거 상자에 배치합니다.

8.7 전투 후 진격

전투의 결과로 방어 헥스가 비게 되면, 손실을 충족하기 위해 후퇴하지 않은 한, 공격 유닛 일부 또는 전부가 비워진 헥스로 전투 후 진격 *Advance After Combat* ('진격 *Advance* ')할 수 있습니다. 진격은 이동으로 간주하지 않으며, 진격하는 유닛은 지형에 따른 MP 비용을 무시합니다. 단, 진입 불가 지형으로는 진격할 수 없습니다. 진격은 선택 사항입니다(예외: 강습, 9.0). 그러나 공격 측이 진격하려면 전투 직후에 즉시 진격합니다. 유닛은 진격의 일부로 강습을 수행할 수 없습니다. 박격포, 대전차포 유닛, 보병포 유닛은 전투 후 진격을 하지 않습니다. 강습이 성공하여 헥스가 비워지면, 공격 측은 반드시 그 헥스로 진격합니다(예외: 기갑 유닛은 돌파 공격 *Overrun* 을 수행할 수 있음; 12.1.2 참조). 특정 상황에서는 원거리 공격의 결과로 유닛이 진격할 수 있습니다(10.4.3 참조). 진격 후에는 추가 전투를 수행하거나 다른 아군 유닛과 함께 전투에 참여할 수 없습니다.

8.7.1 다중 헥스 진격

방어 측이 두 헥스 이상 후퇴한 경우, 공격 유닛은 방어 측이 실제 후퇴한 헥스 수만큼 동일하게 진격할 수 있으며, 진격 한도는 8.5.2.1을 따릅니다. 다중 헥스 진격의 첫 번째 헥스는 반드시 원래 비워진 헥스여야 합니다. 이 헥스로 들어간 이후에는, 진격하는 모든 유닛이 같은 경로를 따를 필요가 없습니다. 진격 유닛이 eZOC에 들어가면 즉시 멈추고 더 이상 진격하지 않습니다. 공격 유닛은 방어 측이 실제로 후퇴한 헥스 수만큼만 진격할 수 있습니다. 모든 방어 유닛이 제거된 경우, 공격 측은 방어 헥스로만 진격할 수 있습니다.

디자인 노트: 승리한 유닛은 흩어진 저항을 소탕하고 포로를 수습하느라 바쁩니다.

9.0 강습

강습 *Assaults*는 행동 페이지 동안 유닛 또는 스택이 이동 중에 수행하는 특수한 형태의 전투입니다.

9.1 강습 조건¹³

유닛/스택은 적이 점유한 헥스의 지형 이동 비용에 추가로 2MP를 지불하여 해당 헥스의 모든 방어 유닛을 대상으로 강습을 수행합니다. 도로 이동으로는 강습을 수행할 수 없습니다(예외: 기갑 유닛). 공격 유닛은 실제로 방어 헥스에 들어가지 않으며, 공격자가 강습을 '개시'하는 헥스를 기준으로 공격자 지형의 불이익을 적용합니다(예시: 결빙 호수).

유닛 또는 스택이 강습 기준을 충족할 만큼 충분한 MP가 없으면, '최소 이동 규칙'(4.1.1)을 통한 경우를 제외하고 강습하지 않습니다. 유닛은 자신이 진입할 수 없는 지형으로는 강습할 수 없습니다. eZOC에서 eZOC로 이동하고도, 남은 MP가 충분하면 강습을 수행합니다. 여러 유닛이 동일 헥스를 강습하려면 행동 페이지 시작 시 함께 스택되어 있어야 합니다.

여러 스택이 동시에 같은 헥스를 강습하는 일은 4.1에 따라 불가능하지만, 동일한 방어 유닛을 서로 다른 강습 스택이 같은 행동 페이지에 연속적으로 여러 번 강습할 수는 있습니다. 보병, 기갑 유닛, 공병, MG 유닛만 강습할 수 있습니다. 대전차포, 박격포, 보병포는 강습하지 않지만, 강습에 대한 방어 시에는 자신들의 헥스에 CS를 제공합니다.

9.2 강습 해결

강습은 CRT 보정 수치가 다르고 몇 가지 중요한 차이점이 있다는 점을 제외하면 전투와 동일하게 해결합니다(8.2, 8.3, 8.4 참조). 공격 측과 방어 측 모두 강습 동안 원거리 사격 지원을 사용할 수 없습니다. 강습은 행동 페이지에 CRT를 사용해 해결하며, 손실은 일반 규칙대로 배정하되 공격 측은 모든 손실을 스택 감소로 처리합니다. 강습 결과로 제거 또는 후퇴로 헥스가 비워지면, 공격 유닛은 그 헥스로 반드시 진격하며, 다중 헥스 진격(8.7.1)이 허용됩니다. 그렇지 않으면 현재 헥스에 남습니다. 어느 쪽이든, MP가 남아 있더라도 그 턴의 이동을 종료합니다(예외: 돌과 공격을 수행하는 기갑 유닛; 12.1.2). 강습으로 목표 헥스가 완전히 비워졌는지 여부와 관계없이, 공격 유닛은 전투 페이지에 인접한 적 유닛을 여전히 공격할 수 있습니다.

10.0 원거리 공격

카운터에 RAS가 인쇄된 유닛은 전투 페이지 동안 비인접 헥스를 향해 사격할 수 있습니다(10.2 참조). 이를 원거리 공격이라 하며, RAT를 사용해 해결합니다. 유닛의 RAS는 그 유닛이 원거리 공격을 수행할 때 주사위 굴림을 수정하는 수치입니다(RAT 참조). 인접 헥스를 향한 원거리 공격은 한 가지 특수한 상황에서만 허용됩니다(10.3.6 참조).

디자인 노트: 보병 소총 중대는 내재한 경기관총(LMG) 분대로 인해 사거리 2헥스의 원거리 공격을 수행할 수 있습니다. 대부분의 유닛은 정도의 차이는 있어도 원거리 공격을 수행할 수 있습니다. 예외는 소총과 권총만 장비한 핀란드 공병 소대입니다.

원거리 공격은 결합할 수 없습니다. 각 유닛은 RAT를 사용하여 자신의 원거리 공격을 개별적으로 해결합니다.

원거리 공격은 항상 특정한 적 점령 헥스를 목표로 하며, 개별 유닛을 목표로 하지 않습니다. 유닛은 진입 불가 지형(5.1)으로도 원거리 공격을 수행할 수 있습니다. 사거리(10.1)와 탄약 제한(12.4.1)의 제약을 받는 범위 내에서,

하나의 적 헥스는 사격 플레이어가 원하는 만큼 많은 원거리 공격을 받을 수 있습니다. 다만 각 유닛은 전투 페이지마다 원거리 공격을 한번만 수행할 수 있습니다(예외: 선택 규칙 20.1 마찰 사격). 유닛은 같은 페이지에 전투와 원거리 공격을 동시에 수행할 수 없습니다. 같은 헥스를 대상으로 한 여러 원거리 공격의 효과는 누적됩니다.

원거리 공격은 일반적으로 두 가지로 구분합니다:

- a) **직접 사격Direct:** 목표 헥스에 LOS가 있어야 하는 부대에서 발생합니다. MG, 기갑 부대, AT 포, 보병(LMG 사용)이 포함됩니다.
- b) **간접 사격Indirect:** 목표에 LOS가 필요 없지만 관측병(10.5)이 필요한 부대에서 발생합니다. 간접 원거리 공격을 수행하는 부대의 RAS는 노란색 상자에 표시되며, 박격포, 보병포, 지도 외 포병이 해당됩니다.

원거리 공격은 두 가지 방식으로 사용합니다:

- **지원 사격Supporting Fire**(10.3)은 같은 전투 페이지에 실시될 전투의 목표가 될 적 헥스를 대상으로 합니다. 지원 사격은 자신의 전투 페이지(공격 지원)나 상대의 전투 페이지(방어 지원) 중에 실시할 수 있습니다.
- **비지원 사격**은 같은 페이지에 전투에 관여하지 않을 적 헥스를 대상으로 합니다.

원거리 공격과 전투는 활성 플레이어의 전투 페이지 동안 원하는 순서로 실시합니다. 단, 특정 헥스를 대상으로 한 모든 원거리 공격과 전투를 먼저 모두 해결한 뒤 다른 헥스로 넘어갑니다.

플레이 노트: 해당 방어 헥스가 전투의 목표이기도 하다면, CRT 굴림 전에 그 헥스를 대상으로 한 지원 사격을 먼저 해결하는 편이 보통 공격자에게 유리합니다. RAT가 유리한 열 이동을 줄 수 있기 때문입니다. 다만, 후퇴한 유닛을 원거리 공격으로 제거하는 선택이 더 합리적일 때도 있습니다.

10.1 사거리

사거리^{Range}는 사격하는 유닛과 목표 hex 사이의 최단 경로를 기준으로 하는 hex 수로 정의합니다. 사거리를 잴 때 목표 hex는 포함하고, 사격 유닛이 있는 hex는 포함하지 않습니다. 지도 외 포병(76mm 이상)에는 사거리를 적용하지 않습니다. 이 스케일에서 그들은 지도 상의 어떤 hex든 사격하기에 충분한 사거리를 가집니다(사거리 값 대신 표시된 무한대 기호 참조).

10.2 원거리 공격 기준

통상적으로, 적 ZOC(eZOC)에 있는 유닛은 원거리 공격을 수행할 수 없습니다. **강조 차원에서 다시 명시합니다:** 인접한 적 유닛을 상대로 원거리 공격을 수행할 수 없습니다! 이 규칙의 중요한 예외는 10.3.6을 참조합니다. 대부분의 유닛은 원거리 공격과 일반 전투를 모두 수행할 수 있습니다. 이러한 유닛은 자신의 전투 페이지에 두 행동을 동시에 수행할 수 없습니다. '제압' 마커가 놓인 hex의 유닛은 원거리 공격을 수행할 수 없습니다.

10.3 지원¹⁴

전투(8.0)와 함께 수행되는 원거리 공격을 “지원^{Support}”이라 하며, 이는 전투 비율을 사격 측에 유리하게 이동시킬 수 있습니다. 사격 유닛이 활성 플레이어 소속이면 공격 지원, 비활성 플레이어 소속이면 방어 지원으로 분류합니다. 많은 경우 양측 모두 같은 전투에 지원을 배정합니다.

10.3.1 지원 기준.

직사든 간접이든 어떤 유형의 원거리 공격도 지원(공격 지원 또는 방어 지원)으로 사용할 수 있습니다. 목표 hex에는 예정된 전투에 직접 참여할 적 유닛이 하나 이상 있어야 합니다. 공격자와 방어자 모두 강습(9.0) 동안에는 지원을 배정하지 않습니다.

10.3.2 지원 선언 및 해결

활성 플레이어가 항상 먼저 지원을 배정합니다. 어떤 유닛이 지원을 제공하는지 선언한 뒤, 비활성 플레이어가 같은 절차를 따르고(공격자가 둘 이상의 hex에서 공격하는 경우) 지원 목표를 선언합니다. 양측이 모든 지원을 선언하기 전에는 지원을 해결하지 않습니다(주사위를 굴리지 않습니다). 활성 플레이어는 특정 hex를 전투할지 여부를, 그 hex를 대상으로 한 모든 지원 주사위 결과를 보기 전에 선언합니다. 다시 말해, 원거리 공격이 원하는 결과를 내지 못했다고 해서 전투를 취소하지 않습니다. 지원은 일반 원거리 공격 절차(10.4)에 따라 해결하며, 활성 플레이어가 먼저 지원을 해결한 뒤 비활성 플레이어가 해결합니다.

10.3.3 지원 사거리

공격 지원일 때는 사격 유닛에서 목표 hex까지의 거리로, 방어 지원일 때는 사격 유닛에서 공격자 hex 중 하나까지의 거리로 사거리를 측정합니다.

10.3.4 다중 공격 hex에 대한 방어 지원

비활성 플레이어가 지원을 배정하는데 공격자가 둘 이상의 hex에 있을 경우, 비활성 플레이어는 DRM과 스텝 감소를 적용할 대상으로 삼을 공격자 hex 하나를 선택합니다.

10.3.5 직접 사격 지원

MG, 보병, 전차의 지원은 사거리 이내이어야 하며 예정된 전투에 참여할 적 유닛 최소 한 개에 대해 LOS가 있어야 합니다. 각 해당 유닛은 전투 페이지마다 한 번만 지원을 수행합니다. 디자인 노트:

디자인 노트: 직사(직접사격) 무기는 사격 후 'Fired' 면으로 뒤집지 않으므로, 좋은 위치에 있으면 한 턴에 잠재적으로 두 번 원거리 공격을 수행할 수 있습니다. 자신의 전투 페이지에 한 번, 상대의 전투 페이지에 방어 지원으로 한 번입니다. 선택 규칙인 마찰 사격^{Friction Fire}(20.1)을 사용한다면 이들은 이론상 얼마든지 사격할 수 있습니다!

10.3.6 인접 방어 지원¹⁵

방어 hex에 위치하지 않은 유닛도 다음 조건에서 방어 지원 목적으로 인접 hex에 원거리 공격을 실시할 수 있습니다:

- 1) 공격자가 결빙 호수 hex에 있고,
- 2) 사격 유닛이(들이) 목표 hex에서 발생한 ZOC를 제외하고는 적 ZOC에 포함되어 있지 않을 때.



인접 방어 지원 예시: 그림에서 소련은 핀란드 보병 중대를 상대로 전투를 수행하며, 모든 인접 소련 유닛의 CS를 기여하고 있습니다. 핀란드 MG는 목표 이외의 적 ZOC에 포함되어 있지 않으므로 얼음 위 오른쪽 끝 소련 스택에 대해 인접 방어 지원을 수행할 수 있습니다. 핀란드 자전거 중대는 감소된 소련 보병 중대의 eZOC에 들어가 있으므로 얼음 위 소련 보병을 상대로 인접 방어 지원을 수행할 수 없습니다.

10.4 원거리 공격 해결

모든 원거리 공격은 같은 방식으로 해결하며, 각 공격을 하나씩 순차적으로 해결합니다. 사격 플레이어는 주사위 두 개를 굴리고, 사격 부대의 RAS와 RAT에 명시된 양수/음수 DRM을 결과에 더합니다.

RAT에는 “효과 없음^{No Effect}”, “제압^{Suppressed}”, “제압 + # 스텝 감소^{Step reduction}”의 세 가지 결과가 있습니다.

10.4.1 제압



RAT에서 보정 수치 14 이상은 “제압” 결과이며, 예정된 전투에서 CRT 열 이동 이득을 제공합니다. 공격 지원의 경우 오른쪽으로 1열(1R), 방어 지원의 경우 왼쪽으로 1열(1L) 이동합니다.

플레이어는 CRT 전투를 해결하기 전까지 누적 결과를 기억하기 위해 제공된 “제압Suppressed” 마커를 사용할 수 있습니다. 어느 쪽이 이득을 받는지 표시하려면 마커를 뒤집습니다.

제압에 따른 열 이동은 최대 3열까지 누적됩니다. 이는 같은 목표 hex를 상대로 플레이어가 굴릴 수 있는 원거리 공격 횟수를 제한하지 않습니다. 전투 페이지가 끝나면 모든 제압 마커를 제거합니다.

디자인 노트: 누적된 “제압” 결과는 사격을 받는 적이 겪는 다양한 수준의 혼란과 제압을 모사합니다. 이는 고전적인 전투로 상황을 파고들지 않으면 곧 회복될 상태입니다.

전투를 지원하지 않는 적 hex에 “제압” 결과가 발생하면, 그 hex에 있는 유닛은 같은 페이지 동안 이후 전투를 지원할 수 없습니다(“제압” 마커가 놓인 유닛은 원거리 공격을 수행할 수 없기 때문). 플레이어는 이러한 유닛에 “제압” 마커를 놓거나 기억하기 위해 유닛을 회전에 표시합니다. **노트:** 대부분의 경우 해당 유닛은 이후 전투를 지원할 위치에 있지 않으므로 마커나 회전이 필요 없습니다.

RAT 결과 예시: 공격 플레이어는 총 다섯 개 유닛을 공격 지원에 배치합니다. 각 사격 유닛마다 주사위 두 개를 굴려 RAT를 확인합니다. 네 번은 “제압”, 한 번은 “효과 없음”이 나왔습니다. 예정된 전투는 최대치인 3열 공격자 유닛으로 이동합니다. 방어자가 방어 지원 굴림에서 “제압”을 하나 얻는다고 해도 최종적으로는 여전히 3R입니다(4R과 1L의 상쇄 결과).

10.4.2 RAT “스텝 감소Step Reduction” 결과

RAT에서 보정 수치 17 이상이면 목표 hex에 스텝 감소를 하나 적용합니다. 스텝 감소는 일반 스텝 감소 규칙(8.5.1)에 따릅니다. 소유 플레이어가 원거리 공격으로 인한 스텝 감소를 어느 유닛에 적용할지 결정합니다. 목표 hex의 유닛은 원거리 공격으로 인한 손실을 충족하기 위해 후퇴할 수 없습니다.

10.4.3 원거리 공격 후 진격

원거리 공격 결과로 방어 hex가 비게 되면, 그 hex를 상대로 전투를 이미 선언했던 유닛은 그 hex로 진격할 수 있습니다. 더 이상 진격할 수 없으며, 새로운 hex를 상대로 전투를 수행할 수 없습니다.

10.5 관측병

간접 사격 유닛이 원거리 공격을 수행하려면 아군 유닛 중 하나를 “관측병”으로 지정해야 합니다.

목표 hex에 인접하지 않는 관측병을 사용하는 사격 유닛은 RAT 굴림에 -1 DRM을 적용합니다.

박격포와 보병포 유닛은 스스로 관측할 수 있으며, 자가 관측 시 각각 +1, +2 DRM을 얻습니다. 자가 관측 시 위의 -1 DRM은 적용하지 않습니다.

10.5.1 관측 자격¹⁶

아군 유닛이나 지휘관은 목표 hex에 인접해 있거나, 인접하지 않더라도 목표 hex에 LOS가 있으면 즉시 관측병으로 지정할 수 있습니다. 관측은 행위로 간주하지 않습니다. 관측병으로 행동해도 전투나 회복 같은 다른 기능에는 영향을 주지 않습니다. 현재 전투에 참여 중인 유닛도 관측병으로 행동할 수 있습니다. 같은 유닛이 여러 사격 부대를 위해 관측할 수 있습니다. 관측병은 사격 유닛까지 LOS를 확보하거나 특정 사거리 내 있을 필요가 없습니다.

아군 유닛이나 지휘관은 편제와 무관하게 어떤 사격 유닛을 위해서든 관측할 수 있습니다(선택 규칙 20.10 소련 협조: 20.11을 사용하지 않을 경우). 또는 박격포나 보병포는 자가 관측을 할 수 있습니다.

10.6 시야선Line of Sight(LOS)

LOS는 관측 유닛과 목표 유닛 또는 목표 hex 사이에 그려지는 가상의 선으로, 관측병 역할 및/또는 원거리 공격(10.0)을 위해 사용됩니다.

10.6.1 LOS와 차단 지형¹⁷

LOS는 결빙 호수를 제외한 모든 지형에 의해 차단됩니다. 따라서, 사이에 있는 모든 hex가 결빙 호수라면 LOS 사거리(10.6.2 참조) 내의 다른 유닛을 항상 볼 수 있습니다. 유닛이 놓인 지형과 무관하게 LOS를 유지할 수 있습니다. 인접 hex는 항상 관측됩니다.

LOS는 hex 중심에서 hex 중심으로 추적합니다. 드물게는 두 플레이어 자를 대거나 실을 사용해 중심점 간의 선을 더 잘 시각화할 수 있습니다.

도로는 시야선에 영향을 주지 않습니다. 해당 hex의 다른 지형으로 LOS 여부를 판정합니다.

아군 유닛은 직사 원거리 공격에 한해서만 차단 지형으로 간주합니다. 아군 유닛은 관측이나 간접 사격의 LOS를 차단하지 않습니다.

관측병과 목표 hex 사이의 hex 축을 따라 차단 지형이 있는 경우, hex 축 양쪽 hex에 차단 지형이 모두 존재할 때에만 LOS가 차단된 것으로 간주합니다. 두 차단 지형 hex가 경로상의 서로 다른 지점에 있더라도 동일합니다(아래 그림 예시 참조).

차단 지형을 포함하는 hex는 지도 그래픽의 모양과 무관하게 해당 지형으로 완전히 채워진 것으로 간주합니다.

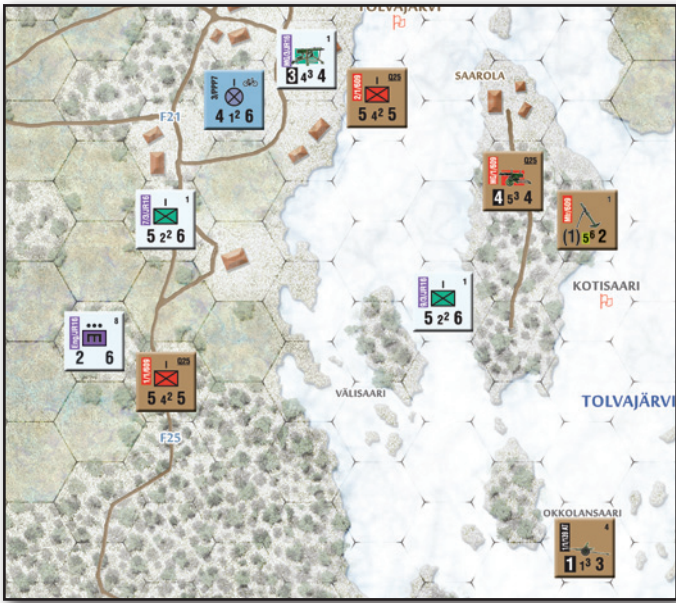
LOS는 양방향으로 동일하게 작동합니다. A 유닛이 B 유닛을 볼 수 있다면, B 유닛도 A 유닛을 볼 수 있습니다.

10.6.2 LOS와 시간대

최대 LOS 사거리는 턴 트랙에 인쇄되어 있습니다.

디자인 노트:여명과 오전 턴에는 짙은 안개가 깔려 있으며 서서히 걷힙니다

야간 턴 동안 LOS가 1헥스로 제한되므로, 야간 턴에는 인접 방어 지원(10.3.6)을 제외한 직사 원거리 공격을 수행할 수 없습니다.

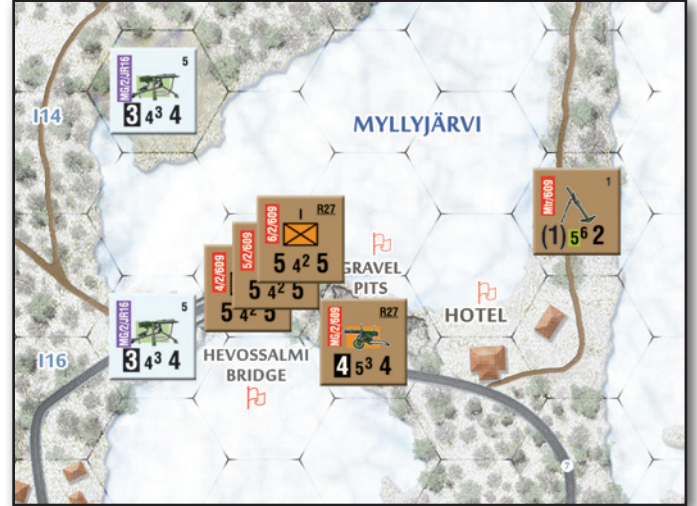


LOS 확장 예시: 위 예시에서는 주간 턴으로 가정합니다(LOS는 5헥스). 소련 MG는 핀란드 MG를 볼 수 있지만, 사이에 야군 유닛이 있어 사격하지 못합니다. 결빙 호수 위의 핀란드 보병도 볼 수 있습니다. 사이에 있는 숲 헥스가 헥스 축을 따라 있어 LOS를 막지 않기 때문입니다. 박격포 유닛은 적을 볼 수 없지만, 다른 소련 유닛을 관측병으로 사용할 수 있습니다. 핀란드 유닛은 자전거 중대와 마을 헥스의 보병을 제외하고 모두 발견 상태입니다. 핀란드 자전거 중대는 사이의 마을 헥스들 때문에 결빙 호수 위의 소련 보병을 볼 수 없습니다. 도로 위의 소련 보병은 사이의 수호 헥스 때문에 핀란드 보병을 볼 수 없지만, 인접한 공병은 볼 수 있습니다. 소련 AT 유닛은 헥스 축의 양쪽(비록 서로 다른 지점이지만)에 차단 지형이 놓여 있어 결빙 호수 위의 핀란드 유닛을 볼 수 없습니다.

지원이 있는 전투 확장 예시: 이 예시는 주간 턴의 소련 행동 페이지입니다(아래 그림 참조). 소련 보병 중대 3개가 헤보살미 **Hevossalmi** 교량을 건너 공격합니다. 교량 건너편에는 핀란드 MG 유닛 1개가 방어 중입니다. 소련 플레이어는 전투를 선언하고, MG와 박격포 유닛을 공격 지원에 배정합니다. 박격포는 목표 헥스에 LOS가 없지만, 소련 보병 3개 중대를 인접 관측병으로 사용할 수 있습니다. 소련 MG는 목표에 LOS가 있습니다. 핀란드 플레이어는 밀리예르비 **Myllijärvi** 북안의 MG를 방어 지원에 배정합니다. 사거리 내이고 공격자 헥스까지 LOS가 있습니다.

공격자가 먼저 지원을 선언하고, 이어서 방어자가 선언합니다. 이후 지원 해결도 공격자부터 해결합니다. 소련 MG의 RAS는 5이므로 순보정 +5 DRM을 받습니다. 소련 플레이어는 7을 굴립니다. $7 + 5 = 12$ 이므로, 공격은 효과가 없습니다. 박격포는 순보정 +5 DRM이고 주사위 결과는 9입니다. 합계 14가 되어 “제압” 결과이며, 소련에게 유리한 1R로 열 이동합니다.

이제 핀란드는 방어 지원을 해결합니다. 얼음 건너편의 MG 유닛은 RAS가 5이며, 목표 헥스에 보병 중대 3개가 있으므로 +3 DRM을 받아 순 +8 DRM이 됩니다. 핀란드 플레이어는 9를 굴립니다. $9 + 8 = 17$ 이므로 RAT에서 “제압 + 스텝 1 감소” 결과가 나옵니다. 소련 플레이어는 보병 유닛 하나를 즉시 감소 면으로 뒤집어야 합니다. 이 결과의 “제압” 부분으로 인해 다가오는 전투는 핀란드에게 유리한 1L로 열 이동합니다.



이제 전투를 해결합니다. 공격자의 총 CS는 13이지만, 교량 헥스변을 넘어 공격하므로 합산 후 올림으로 절반인 7이 됩니다. 방어 유닛의 CS는 3이지만 방어 시(검은 상자 표기) 6으로 배가됩니다. 7:6 전력비는 방어자에게 유리하게 반올림되어 1:1 전투가 됩니다. 이 경우, 지원에 따른 순 열 이동은 없습니다. 핀란드의 방어 지원 1L이 소련의 공격 지원 1R을 사실상 상쇄했기 때문입니다. 소련 플레이어는 8을 굴리고 CRT를 확인합니다. 결과는 1/1입니다. 양측 모두 손실을 1개 받습니다.

공격자인 소련 플레이어는 첫 손실을 반드시 스텝 감소로 처리합니다. 보병 중대 하나를 추가로 감소 면으로 뒤집습니다. 방어자인 핀란드 플레이어는 스텝 1 감소를 받거나 모든 유닛을 1헥스 후퇴하여 손실을 충족하지 선택할 수 있습니다. 소련이 교량을 넘어 전투 후 진격하는 것을 허용하지 않기 위해, MG를 감소 면으로 뒤집는 선택을 합니다.

11.0 대전차 사격¹⁸

AT 사격은 핀란드 AT 포가 소련 기갑 유닛을 대상으로 수행하는 특수한 공격입니다. ATFT를 사용해 해결합니다. 각 AT 포 유닛이 AT 사격을 한 번만 수행하는 한, 전투 페이지 중 언제든지 해결할 수 있습니다. 다만 같은 페이지 동안 표적이 될 기갑 유닛의 헥스가 전투에 관여한다면, AT 사격은 전투 절차의 4단계에서 해결합니다(8.1 참조).

디자인 노트: Red Winter에서 AT 사격을 수행할 수 있는 유닛은 핀란드 AT 포 유닛뿐입니다. 이들의 AT 사격 사거리는 카운터의 일반 사거리 뒤에 빨간 상자 윗첨자로 적혀 있습니다.

AT 사격은 인접한 기갑 유닛을 대상으로 하거나, 기갑 유닛이 포함된 강습을 방어할 때 수행합니다. 사격하는 AT 포 유닛이 목표 헥스에 LOS를 갖춘 경우 2헥스 사거리에서 수행할 수 있습니다. 이때 관측병을 사용할 수는 없습니다. 핀란드 AT 포에는 기갑이 아닌 표적을 대상으로하는 고폭탄을 반영하는 RAS 값도 카운터에 적혀 있습니다. AT 사격을 수행한 핀란드 AT 포 유닛은 같은 페이지에 원거리 공격을 동시에 수행할 수 없습니다. 다만 AT 사격을 하더라도 전투나 강습에서 CS를 정상적으로 기여할 수 있습니다.

11.1 AT 사격 해결

사격 플레이어는 목표를 선언하고, AT 사격에 참여하는 사격 유닛의 스텝마다 주사위를 1개씩 굴립니다.

예시: JR16 AT 포 유닛은 **완전 전력에서 2스텝 유닛**이므로 주사위 2개를 굴립니다. 감소 상태라면 주사위 1개만 굴립니다.

사격 플레이어는 매 굴림마다 기갑 유닛을 사격 대상으로 지정합니다. 2스텝 유닛은 두 번의 AT 사격 굴림을 같은 목표나 다른 목표에 사용할 수 있으며, 각 굴림 전에 목표를 선언합니다. 주사위 결과가 5나 6이면 상대 기갑 유닛에 스텝 1 감소를 부과합니다.

11.2 전투 및 강습에서의 AT 사격

소련 기갑 유닛이 전투나 강습에서 핀란드 AT 포 유닛에 맞서거나, 전투를 지원하면서 핀란드 AT 포 유닛의 사거리 내에 있을 때에는, 모든 지원 굴림과 전투 굴림보다 모든 핀란드 AT 사격의 해결을 먼저 처리합니다(8.1 참조). 그 다음 전투 또는 강습을 통상적으로 해결합니다. 전투에 직접 참가하지 않고 지원으로 선언된(10.3) 기갑 유닛도 AT 사격의 합법적 목표임에 유의합니다. AT 사격은 사거리 1헥스 또는 2헥스에서 가능합니다. 강습에서는 방어자 헥스 내부에서만 AT 사격이 허용됩니다.

11.3 AT 사격 보정 수치¹⁹

AT 사격은 인접 목표에 대해 +1 DRM, 강습에서는 +2 DRM을 받습니다. **노트:** AT 포탄은 가까울수록 장갑을 더 잘 관통합니다. 관여 유닛 종류에 따라 다른 DRM이 적용될 수 있습니다(ATFT 참조).

12.0 특수 유닛



12.1 기갑²⁰

기갑 유닛 4개(‘기갑’이라고도 함)에는 전차 중대 3개, BA-10 장갑차로 구성된 장갑 정찰대대 1개가 포함됩니다. 소련만 기갑 유닛을 보유합니다. 모든 시나리오에서 사용하지는 않습니다. 기갑 유닛은:

- 돌파 **Overrun** 공격을 수행할 수 있습니다(12.1.2).
- 마을과 주요 도로 이외의 지형에서는 이동 제한 또는 페널티가 적용됩니다(12.1.3 참조).

- 전투 및 원거리 공격에서 발생하는 모든 손실을 무시합니다(12.1.1 참조).
- 강습(9.0), 야간 기습(16.4), AT 사격(11.0)에만 취약합니다.
- 야간 턴에는 CS가 절반이 됩니다(8.2, 사례 2 참조).
- 강습에서 후퇴 한도가 0입니다(12.1.1 참조).
- 어떤 전투나 강습에서든 CS를 기여할 때 소련 플레이어에게 유리한 1L/1R 열 이동 1개를 제공합니다. 참여한 기갑 유닛 수와 관계없이 제공되는 열 이동은 1개뿐입니다.

역사적 노트: 핀란드인들은 기갑 유닛과의 전투에 익숙하지 않았고, 다가오는 소리만으로도 공황이 일어나곤 했습니다.

- 핀란드 AT 유닛을 제외한 모든 유닛의 eZOC를 무시합니다.

플레이 노트: 마지막 규칙은 꽤 단순하지만, 즉시 와닿지 않을 수 있는 파급 효과가 있습니다. 핀란드 AT 포 유닛이 없는 상황에서는 다음이 가능합니다: 기갑 유닛은 적과 인접한 헥스에서 이동할 때 통상 +1 MP를 지불하지 않습니다. 도로 이동을 사용해 적과 인접한 위치로 이동할 수 있습니다. 초기 진격 헥스가 적과 인접하더라도 다중 헥스 전투 후 진격을 수행할 수 있습니다. 목표 헥스 이외의 적 헥스에 인접해 있더라도 인접 방어 지원을 수행할 수 있습니다.

12.1.1 기갑과 손실²¹

기갑 유닛은 강습(9.0), 야간 기습(16.4), AT 사격(11.0)으로만 스텝 감소를 받습니다. 기갑과 비기갑이 섞인 스택이 손실을 받을 때, 손실을 기갑 유닛에 배정한 뒤 단순히 무시할 수는 없습니다. 다만 그 손실을 기갑 유닛에 배정하여 해당 유닛의 스텝 감소로 처리할 수는 있습니다.

플레이 노트: 핀란드 플레이어는 자신의 보병, MG, 공병 유닛에 AT 수치가 없음을 주목합니다. 이 유닛들은 소련 기갑을 파괴하려면 강습을 해야 합니다.

전투에서의 기갑 손실. 전투(8.0)에 관여할 때 기갑 유닛은 모든 손실(후퇴와 스텝 감소)을 무시합니다. 손실에 대응해 자발적으로 후퇴할 수는 있지만, 강제되지는 않습니다. 전투 결과로 혼성 스택이 손실을 후퇴로 처리하는 경우, 스택 내 기갑 유닛들도 함께 후퇴할 수 있으나 의무는 아닙니다.

강습에서의 기갑 손실. 기갑 유닛은 강습 방어 시 후퇴 한도가 0입니다. 즉, 강습에서 발생한 손실을 충족하기 위해 후퇴할 수 없습니다. 강습에서 발생한 스텝 감소는 소유 플레이어가 판단하여 기갑과 비기갑 유닛 사이에 분배합니다.

예시: 핀란드가 소련 보병 중대 3개와 2스텝 전차 중대 1개로 이루어진 스택을 강습합니다. CRT 결과가 0/4입니다. 소련 플레이어가 후퇴하기를 원한다면, 먼저 전차에 2스텝 감소를 할당해(제거됨) 남은 손실 2를 충당하기 위해 보병 유닛들을 2헥스 후퇴시켜야 합니다. 또는 전차를 보존하기 위해 모든 4손실을 보병에게 할당하고 후퇴하지 않을 수도 있습니다.

기갑과 원거리 공격. 기갑 유닛은 원거리 공격으로 스텝 감소를 받지 않습니다. 성공한 지원에 따른 열 이동은 정상적으로 적용됩니다.

12.1.2 돌과 공격 *Overrun*



기갑 유닛은 도로를 따라 놓인 목표 hex를 강습할 때 (9.1의 예외) 도로 이동 비용을 사용할 수 있습니다. 따라서 주요 도로에서는 강습 1회당 2.5 MPs, 보조 도로/오솔길에서는 4 MPs가 듭니다(장갑차는 6 MPs; 12.1.3 참조). 강습이 성공하여 방어자가 제거되거나 후퇴해 목표 hex가 비워지면, 기갑 유닛은 남은 MP로 계속 이동하거나 추가로 강습할 수 있습니다. 플레이어는 정보 트랙의 “남은 MP *MPs Remaining*” 마커를 사용할 수 있습니다. 참고: 전투 후 진격, 특히 다중 hex 전투 후 진격은 MP를 소모하지 않으므로 기갑 유닛에게 MP 비용이 들지 않습니다.

12.1.3 기갑과 도로망²²

기갑 유닛은 다른 유닛과 마찬가지로 도로 이동 및/또는 확장 이동 (4.3)을 사용할 수 있습니다. 하지만 주요 도로 이외의 도로를 사용할 때는 추가 MP를 지불합니다(아래 참조). 참고를 위해 이들의 MA는 주황색 상자로 표시되어 있습니다.

소련의 교리와 험난한 지형을 반영하여, 어떤 기갑 유닛도 도로망(지도상의 모든 연결된 도로 hex의 집합)을 벗어날 수 없습니다. 단, 마을 hex로 들어가는 경우는 예외입니다.

추가 규정:

- 전차는 보조 도로/오솔길 사용 시 hex당 1 MP를 지불합니다.
- 장갑차(BA-10 유닛)는 보조 도로/오솔길 사용 시 hex당 2 MP를 지불합니다.

12.1.4 기갑 투입²³

시나리오별 지시에서 달리 명시하지 않는 한, 전투의 마지막 나흘(12월 9~12일) 중 일부 또는 전부를 포함하는 모든 시나리오에 다음 규칙을 적용합니다.

소련 기갑 유닛 4개는 가변 증원 *Variable Reinforcement* (VR)입니다. 소련 플레이어는 6턴 자신의 행동 페이즈 시작 시, 그리고 이후 매 행동 페이즈마다 기갑 유닛을 일부, 전부, 혹은 전혀 투입하지 않을지 결정합니다. 증원으로 들어오는 각 기갑 유닛마다 핀란드 플레이어에게 VP를 줍니다. 유닛당 비용은 진입 턴에 따라 달라지며 턴 트랙에 적혀 있습니다. 이 VP 비용은 소련 VP에서 빼는 것이 아니라 핀란드 VP에 더합니다.

예시: 소련 플레이어가 30턴까지 기다렸다가 기갑 유닛 4개 전부를 투입합니다. 핀란드 플레이어는 8 VP(유닛당 2 VP)를 획득합니다.

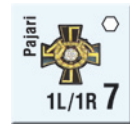
12.2 대전차(AT) 유닛²⁴



이 유닛들은 AT 포와 지원 승무원을 나타냅니다. 주로 말이 끌거나(핀란드) 트랙터가 견인하는(소련) 형태입니다.

다. AT 유닛은 전투와 직접 사격 원거리 공격, 그리고 AT 사격을 수행합니다. 소련 AT 유닛은 방어 시 CS가 2배이며, 검은색 상자에 표시된 CS 값이 이를 나타냅니다.

12.3 파야리²⁵



핀란드 지휘관 파야리 *Pajari* 중령은 대부분의 면에서 일반 보병 유닛으로 취급합니다. 핀란드 스키 보너스 (4.4), 확장 이동(4.3), 야간 턴의 이동(16.1) 대상입니다. 전투 유닛으로 간주하지 않으며 스테킹 한도에 포함되지 않습니다. 또한 혼자 hex에 있을 때 ZOC를 형성하지 않습니다. 파야리는 참호 구축(14.0)을 할 수 없지만, 참호 구축 hex를 점유할 수는 있습니다.

파야리의 가정 CS는 0이지만, 파야리와 함께 스택된 유닛은 전투와 강습에서 CRT에 유리한 1열 열 이동을 받습니다. 파야리가 후퇴한 뒤 같은 페이즈에 이어서 공격받더라도 이 보너스를 제공합니다. 파야리는 간접 원거리 공격의 관측병으로 활동할 수 있습니다. 파야리는 그런 유닛들과 함께 스택되어 있을 때, 정상 유닛과 동일하게 후퇴와 전투 후 진격(다중 hex 진격 포함)을 수행합니다.

파야리는 야간 기습(16.4)에 참여하면 +2 DRM을 부여합니다.

아군 유닛이 파야리와 스택되어 회복(13.3)을 시도하면 주사위 굴림에 +1 DRM을 받습니다. 파야리는 그 hex로 이동해 와도 이 보너스를 제공할 수 있지만, 이 보너스를 제공한 뒤에는 이동하거나 야간 기습에 참여하지 않습니다.

12.3.1 파야리와 손실

파야리는 스텝 1개를 가지며 제거되면 재편성할 수 없습니다. 손실 총족이나 의무적 스텝 감소를 위해 자발적으로 제거할 수 없으며, eZOC로 후퇴하더라도 스텝 감소를 받지 않습니다(단, 아래 참조). 어느 때든 파야리가 혼자 있는 hex에 적 유닛이 들어오면, 핀란드 플레이어는 지휘관을 집어 가장 가까운 아군 전투 유닛과 함께 배치할 수 있습니다. 같은 거리에 둘 이상이 있으면 핀란드 플레이어가 선택합니다.

파야리가 혼자 있는 hex에서는 전투, 강습, 원거리 공격으로 공격할 수 없습니다. eZOC로의 강제 후퇴나 파야리가 있는 hex의 모든 유닛이 OOS 상태에서 제거될 때만 제거될 수 있습니다. 두 경우 중 하나가 발생하면 핀란드 플레이어는 주사위를 굴립니다. 1이 나오면 파야리는 포로가 되거나 전사하여 게임에서 제거합니다. 그 외의 결과가 나오면 위와 같이 가장 가까운 아군 전투 유닛과 함께 배치합니다.

SZLT(16.3)에 의해 스텝이 감소하는 경우, 선택 규칙 ‘파야리의 심장 질환’(20.6)을 사용할 때에만 파야리에 영향을 줍니다.

12.4 포병²⁶



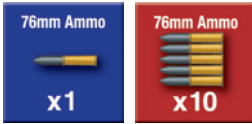
노트: 소련 보병포 *Infantry gun* 유닛은 이 규칙에서 포병으로 취급하지 않습니다 (12.5 참조). 포병 유닛은 맵 밖에 위치하

는 특수 유닛입니다. 해당 유닛 카운터는 턴 트랙에 따라 증원으로 사용 가능해질 때 소유 플레이어 앞에 둡니다. 포병의 유일한 기능은 관측병이 목표 hex에 대한 LOS를 보유했을 경우, 지도 어느 곳의 적 유닛이든 간접 원거리 공격으로 타격하는 것입니다.



각 포병 유닛은 원거리 공격을 수행한 후(자신의 전투 페이즈 중이든 상대 전투 페이즈에 방어 지원으로든) “사격 *Fired*” 면으로 뒤집고, 소유 플레이어의 초기화 페이즈 이후까지 다시 사격할 수 없습니다.

12.4.1 탄약



탄약은 양측이 정보 트랙의 해당 탄약 마커로 추적하는 76mm 맵 밖 포병 탄약만을 의미합니다. 플레이어의 탄약이 소진되면 그 76mm 맵 밖 포병은 사격할 수 없습니다. 76mm 맵 밖 포병 유닛이 원거리 공격을 수행할 때마다 탄약 1 점을 소모합니다.

박격포와 보병포는 탄약을 추적하지 않습니다. 소련 354연대의 대구경 포병도 탄약을 추적하지 않습니다(12.4.2 참조).

탄약 배정은 각 시나리오에 명시되어 있습니다. 일반적으로, 추가 탄약이 언제 제공되는지는 턴 트랙에서 확인합니다. 탄약은 예정된 턴의 시작, 초기화 페이즈에 사용 가능해집니다.

12.4.2 소련 354연대 포병²⁷



이 맵 밖 포병 유닛 3개는 위 12.4에 따라 간접 원거리 공격을 수행합니다. 다만, 원거리 공격을 수행한 뒤 포병 유닛을 뒤집고 주사위 1개를 굴립니다. 나온 눈 수만큼 뒤의 턴에 유닛을 턴 트랙에 배치합니다. 지정된 턴에 다시 사격할 수 있습니다.

예시: 122mm 포병 유닛이 9턴에 사격합니다. 소련 플레이어가 4를 굴려 그 유닛을 13턴 칸에 배치하고, 13턴에 다시 사격할 수 있습니다. 주사위 결과로 게임 최종 턴 이후에 배치되게 된다면, 그 유닛은 다시 사격할 수 없고 게임에서 제거합니다.

12.4.3 소련 포병 집결지 *Artillery Park*

소련 포병은 헥스 X28의 동쪽 맵 밖에 주둔합니다. 핀란드 완편 보병 유닛이 X28에 진입하는 순간, 핀란드 플레이어는 그 유닛을 자발적으로 게임에서 영구 제거할 수 있으며, 즉시 두 가지 이벤트가 발생합니다.

- 소련 354연대 포병 유닛 전부를 게임에서 제거합니다. 이 이벤트가 9턴 이전에 발생하면, 이 유닛들은 게임에 진입하지 않습니다.
- 소련 플레이어는 76mm 탄약의 절반을 잃고(버림), 맵 밖 76mm 포병 대대 1개(유닛 1카운터)를 제거합니다. 남은 76mm 포병 대대들은 다음 4턴 동안 사용할 수 없습니다. 현재 턴에서 5턴 뒤의 턴 트랙에 배치합니다.

디자인 노트: 남은 대대들은 포를 결속하고 급히 후퇴합니다.

이벤트 “a”는 한 번만 발생할 수 있지만, “b”는 추가 핀란드 보병 유닛이 헥스 X28에 진입할 때마다, 게임당 턴당 최대 1회까지 여러 번 발생할 수 있습니다. 자발적으로 제거된 핀란드 보병 중대는 VP 계산 시 격멸 *Eliminated* 된 것으로 간주하지 않습니다.

여러 시나리오에서 소련 포병 집결지 이벤트가 발생한 경우 핀란드 플레이어에게 VP를 부여합니다. 핀란드 야간 기습(16.4)은 이 이벤트를 유발하지 않습니다.

12.4.4 핀란드 포병 집결지

소련 보병 유닛이 핀란드 보급원 헥스에 진입하는 순간, 핀란드 포병 대대 전부를 게임에서 제거합니다.

12.5 박격포와 보병포²⁸



박격포와 보병포는 간접 원거리 공격을 수행할 수 있는 단일 스택 유닛입니다. 맵 밖 포병(12.4)과 달리 이 유닛들은 사거리가 제한되며 유닛 카운터가 맵 위에 놓입니다.

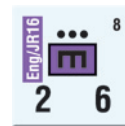
각 박격포/보병포 유닛은 원거리 공격을 수행한 후 “사격 *Fired*” 면으로 뒤집고, 소유 플레이어의 초기화 페이즈 이후까지 다시 사격할 수 없습니다. 박격포/보병포는 자가 관측 시 각각 +1, +2 DRM을 받습니다.

12.5.1 전투에서의 박격포와 보병포

박격포는 전투를 수행하지 않으며 공격 스택의 CS에 기여하지 않습니다. 방어 시에는 낮은 CS를 정상적으로 기여합니다. 이를 상기시키기 위해 CS가 괄호로 표시되어 있습니다.

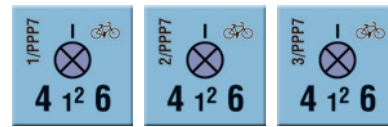
박격포와 보병포는 공격 유닛과 함께 스택되어 있어도 전투 후 진격을 하지 않습니다. 스택이 손실을 입었을 때, 후퇴 제한(8.5.2.1)이 허용하는 경우 후퇴할 수 있습니다.

12.6 핀란드 공병 소대²⁹



이 유닛은 모든 면에서 일반 보병 유닛으로 취급되되, 한 턴에 참호 구축 *Dig in* (14.0)을 할 수 있으며, 하나 이상의 야군 유닛과 스택되어 있는 한 eZOC에서도 참호 구축을 할 수 있습니다(14.2.1 참조).

12.7 핀란드 자전거 대대³⁰



자전거 기호가 그려진 이 보병 유닛 3개는 명칭만 특별할 뿐입니다. 증원, 보충, 재편성, 회복을 포함한 모든

면에서 일반 보병 중대로 취급합니다.

12.8 핀란드 임시 편성 중대³¹



핀란드 유닛 Prov/TF-P는 VR이며, 일반 증원 규칙에 따라 배치되지 않습니다. 대신 턴 트랙 옆에 놓고, 다음 조건을 모두 충족한 이후 캠페인 게임 중 핀란드 플레이어의 재량으로 언제든지 배치할 수 있습니다.

- 둘째 날(12월 9일) 이후일 것
- 게임 중 어느 시점이든 소련 유닛 1개 이상이 헥스 열 문자 I에 진입했거나 그 서쪽으로 이동했을 것
- 파야리가 루띠까미끼 *Lutikkamökki* (헥스 E13)에서 4헥스 이내에 있을 것

임시 편성 유닛을 생성하려면, 핀란드 플레이어는 핀란드 행동 페이즈에 그 유닛을 파야리와 같은 헥스나 인접 헥스에 놓습니다. 생성 순간 파야리와 그 유닛 모두 보급 상태여야 하고 eZOC에 있지 않아야 합니다. 생성된 턴에는 둘 다 MP를 모두 보유합니다. 유닛은 완전 전투력으로 생성됩니다. 일단 배치되면, 보충, 회복, 재편성을 포함해 보병 중대를 지배하는 모든 일반 규칙을 적용받습니다.

13.0 증원, 보충, 회복

게임 전반에 걸쳐 플레이어는 증원, 보충, 회복의 세 가지 방법으로 병력을 강화하고 회복할 기회를 갖습니다.

13.1 증원

증원^{Reinforcement}은 해당 플레이어의 턴 중 어느 때든 행동 페이지에 아군 보급원 헥스(15.4)를 통해 맵에 진입하며, 진입 헥스의 이동 비용을 지불하고 가능한 경우 도로 이동의 혜택을 받습니다. 증원은 eZOC로 맵에 진입할 수 있으나, 그 경우 일반 규칙에 따라 이동을 즉시 멈춥니다. 증원은 MA를 모두 보유하며, 진입 턴에 확장 이동(4.3) 또는 강습을 사용할 수 있습니다.

13.1.1 특수 증원

핀란드 4턴 보병³²



4턴에 진입하는 핀란드 보병 중대 2개(5 및 6/2/JR16)는 진입하는 턴에 MP가 2 감소합니다. 이후에는 정상 MA가 됩니다. 카운터의 진입 코드 근처에 “-2 MP”가 인쇄되어 있습니다.

소련 718연대³³



소련 718 보병연대 유닛(녹색 ID 박스)은 카운터의 박스로 둘러싸인 진입 턴 코드가 나타내듯, 보급원 헥스 대신 헥스 X1을 통해 게임에 진입합니다. 이 헥스를 통해 진입할 수 있는 유닛은 이들뿐입니다.

또한 X1은 보급원 헥스가 아니므로, 이 유닛들은 진입 시 보급 상태일 수도 있고 아닐 수도 있습니다.

13.1.2 증원의 자발적 지연

소유 플레이어의 의사에 따라, 증원을 더 늦은 턴으로 자발적으로 지연할 수 있습니다.

13.1.3 증원의 비자발적 지연

적 유닛이 증원의 지정된 진입 헥스를 점유하고 있다면, 그 유닛은 지정 진입 헥스로부터 3헥스 이내의 같은 맵 가장자리의 임의 헥스로 대신 진입하며, 진입이 1턴 지연됩니다.

13.1.4 야간 턴의 증원 진입

야간 턴에 진입하도록 예정된 유닛은 조건을 만족한다면 도로 이동(5.3), 확장 이동(4.3), 이중 이동(16.1)을 사용할 수 있습니다.

13.2 보충

RP는 턴 트랙에 표시된 턴이 되면 사용할 수 있습니다. 사용 가능한 턴에 사용해야 하며, 그렇지 않으면 소멸합니다. 감소된 보병 중대는 자신의 초기화 페이지에 RP를 받을 수 있습니다. RP 1점을 사용할 때마다 해당 유닛 1개를 완전 면으로 뒤집습니다(재편성 13.2.1도 참조). RP를 받으려면 유닛이 보급 상태여야 합니다. 앞서 언급한 보급 상태 요건 외에는 eZOC가 RP 수령 능력에 영향을 주지 않습니다. RP는 잃은 보병 스템을 보충하는 데만 사용할 수 있습니다.

13.2.1 재편성^{Reconstitution}

아군 초기화 페이지 동안 2 RP를 지불하여 이전에 제거된 보병 중대를 감소 상태로 재편성하거나, 3 RP를 지불하여 완전 전투력으로 재편성합니다.

이렇게 재편성된 유닛을 아군 보급원 헥스로부터 10헥스 이내이면서, 모든 적 유닛으로부터 4헥스 이상 떨어져 있고, 보급 상태가 되도록 하는 임의의 헥스에 배치합니다. 아군 보급원 헥스에 직접 배치하는 경우에는 적으로부터 4헥스 이상 떨어질 필요가 없습니다. 또는 재편성된 유닛을 턴 트랙의 후속 게임 턴에 배치하여, 그 턴이 되었을 때 일반 증원으로 게임에 투입합니다.

13.3 회복^{Recovery}

디자인 노트: 회복은 사기 수습과 조직 재정비를, 그리고 다소의 보충 인원이 손실을 메우는 “소규모 유입”을 모사합니다.

감소된 보병 중대는 자신의 행동 페이지 동안 완전 전투력으로 회복을 시도할 수 있습니다. 각 유닛은 주사위를 굴리고 회복 표를 확인하며, 성공 시 즉시 완전 전투력 면으로 뒤집습니다. 굴림에는 DRM이 적용될 수 있습니다. 회복 표를 참조합니다. 회복을 시도하는 유닛은:

- eZOC에 있을 수 없습니다.
- 해당 행동 페이지에 다른 어떠한 행동도 수행할 수 없습니다 (**예외:** 모닥불 설치, 16.2).
- 보급 상태일 필요는 없으나, OOS 유닛은 회복 표에서 -1 DRM을 받습니다.
- 감소된 보병 중대여야 하며, 다른 종류의 유닛은 회복을 수행할 수 없습니다.

디자인 노트: 회복과 보충은 결과는 같지만, 회복은 주사위 굴림이 필요하고 eZOC에서 수행할 수 없습니다.

14.0 참호 구축하기³⁴



유닛은 ‘참호 구축하기^{Digging In}’라 부르는 두 턴 과정을 통해 헥스의 자연 방어 능력을 향상시킵니다.

디자인 노트: 짧은 시간 규모와 언 땅 때문에, 이 규칙의 효과는 비교적 경미합니다.

14.1 참호 구축하기 요구 조건

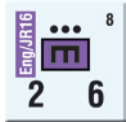
보병, 공병, MG 유닛은 다른 행동 대신 자신의 행동 페이지에 참호 구축 행동을 수행할 수 있습니다. 유닛이 eZOC에 있으면 참호 구축하기를 수행할 수 없습니다(**예외:** 공병 유닛(14.2.1), 야간 턴(14.5)). 결빙 호수를 제외한 모든 지형에서 참호 구축하기를 수행할 수 있습니다. 참호 구축하기를 수행 중인 유닛도 원거리 공격을 수행할 수 있습니다(**이는 자신의 행동 페이지 중이 아니기 때문**).

각 플레이어가 참호 구축하기를 수행할 수 있는 헥스 수는 카운터 수량의 참호 구축 마커 **Dug-In** 수로 제한됩니다. 양 플레이어는 언제든지 자신의 참호 구축 마커를 자발적으로 제거할 수 있습니다. 이 마커는 소련은 빨간색, 핀란드는 흰색입니다.

14.2 참호 구축하기 절차

유닛 위에 '참호 구축하기 **Digging In**' 마커를 놓습니다. 이후 턴에 요구 조건을 계속 충족한 상태에서 다시 참호 구축하기 행동하면, '참호 구축 **Dug-In**' 면으로 뒤집습니다. 적이 인접해도 적이 인접해 있는 동안에는 참호 구축하기를 계속할 수 없습니다. 하지만 이때 참호 구축하기 마커를 제거할 필요는 없습니다. 야간 턴(16.0)도 참조합니다.

14.2.1 공병 및 참호 구축하기



공병으로 한 턴 만에 헥스를 참호 구축 상태로 만들 수 있습니다. 공병이 해당 헥스에서 행동 페이지를 시작하고 그 페이지 동안 다른 어떠한 행동도 수행하지 않으면, '참호 구축하기 **Digging In**' 단계를 생략하고 대신 '참호 구축 **Dug-In**' 마커를 놓습니다. 공병은 다른 아군 유닛과 스테킹되어 있다면, eZOC에서도 참호 구축하기를 할 수 있습니다(파야리 제외).

14.3 참호 구축 효과



참호 구축 **Dug-In** 마커가 있는 헥스를 공격할 때, 공격자는 1L 열 이동을 받습니다. 이 페널티는 일반 전투와 강습 모두에 적용합니다. 참호 구축 유닛을 대상으로 하는 원거리 공격은 간접 사격일 경우 -1 DRM, 직접 사격일 경우 -2 DRM을 적용합니다. '참호 구축' 마커가 놓이면, 해당 헥스의 모든 유닛 종류가 그 이점을 얻습니다. 아군 유닛이 그 헥스로 이동하면 참호 구축 마커 아래에 놓으며, 동일한 이점을 받습니다. '참호 구축하기 **Digging In**' 마커가 있는 헥스에 있는 것만으로는 아무 효과도 없습니다.

예시: 보병 유닛이 두 턴을 들여 헥스에 참호 구축 마커를 놓습니다. 그동안 아군 대전차 유닛이 그 헥스로 들어옵니다. 참호 구축 마커가 놓인 다음 턴에 보병 유닛이 헥스를 떠납니다. 대전차 유닛은 그 헥스에 남고, 참호 구축 마커도 그대로 남습니다.

14.4 참호 구축 마커 제거

표시된 헥스에 소유 측 유닛이 하나도 없으면, 자발적으로 이동했던 후퇴로 이동했던 제거되었든 관계없이, 참호 구축 또는 참호 구축하기 마커를 즉시 제거합니다. 이는 공격 유닛이 이전에 참호 구축된 헥스로 진격하더라도 그 이점을 얻지 못함을 의미합니다.

14.5 야간 턴에서의 참호 구축하기

야간 턴의 경우, 유닛은 한 턴만에 참호 구축 상태가 될 수 있으며(먼저 '참호 구축하기' 마커를 놓지 않아도 됨), eZOC에서도 이를 수행할 수 있습니다.



15.0 보급

지도상의 모든 전투 유닛은 항상 두 가지 보급 상태 중 하나입니다: 보급 상태, 또는 보급 끊김(OOS). 이 게임의 범위에서 보급 상태는 전투나 이동에 영향을 주지 않습니다. 유닛은 OOS라고 해서 스텝 감소나 전투 페널티를 받지 않습니다.

15.1 보급 상태 확인

보급은 게임 중 다음 네 시점에 확인합니다:

- 1) **보충 수령.** 해당 시점에 보급 상태여야 RP를 받을 수 있습니다.
- 2) **회복 시도.** 회복 시도 시점에 OOS라면 -1 DRM을 받습니다.
- 3) **유닛 제거.** 제거되는 시점에 OOS인 유닛은 영구 제거 상자에 놓으며 재편성 대상이 아닙니다.

디자인 노트: 포위된 유닛은 포로가 되거나 완전히 소멸됩니다.

- 4) **승리 판정.** 일부 시나리오에서 유닛은 목표 헥스를 점유할 뿐 아니라 그 시점에 보급 상태여야 승점 자격을 얻습니다(시나리오별 규칙 참조).

15.2 소련 보급 경로³⁵

소련 유닛은 도로 헥스까지 최대 4헥스 이내의 경로를 추적한 다음, 연결된 도로 헥스 경로를 따라 아군 보급원(15.4)으로 이어질 수 있으면 보급 상태입니다. 어느 지점에서도 두 경로는 적 유닛이 있는 헥스나 eZOC에 들어갈 수 없습니다. 다만 보급 경로 판정 시 아군 유닛은 해당 헥스의 eZOC를 무효화합니다. 다른 요건만 충족하면 보급 경로의 길이에는 제한이 없습니다.

15.3 핀란드 보급 경로

핀란드 유닛은 지형 종류에 관계없이 적 유닛과 eZOC가 없는 연결된 헥스의 경로를 따라 아군 보급원으로 이를 수 있으면 보급 상태입니다. 보급 경로 판정 시 아군 유닛은 해당 헥스의 eZOC를 무효화합니다.

15.4 보급원



각 진영의 보급원 표시는 지도에 인쇄되어 있으며, 지도 키에 설명되어 있습니다. 소련 보급원(헥스 X28)은 빨간색, 핀란드 보급원 헥스(A13)는 파란색입니다.

16.0 야간 턴³⁴

“네 계획을 밤처럼 어둡고 꺾을 수 없게 하라. 그리고 내가 움직일 때, 번개처럼 내려쳐라.” ~ 손자

각 야간 턴은 주간 턴의 90분과 달리 15시간을 나타냅니다. 야간 턴에도 유닛은 이동, 강습, 전투를 수행할 수 있으나, 그렇게 하면 SZLT에서 추가 스텝 감소를 입을 수 있습니다(16.3 참조). 야간 턴에는 다음의 특별 규칙을 적용합니다:

- 회복 시도는 유리한 +1 DRM을 받습니다.
- 원거리 공격은 -2 DRM을 받습니다.
- LOS 사거리는 1헥스로 감소합니다.
- 유닛은 한 턴 만에 참호 구축 상태가 될 수 있으며 eZOC에서도 이를 수행할 수 있습니다(14.6).
- 유닛은 이중 이동을 적용할 수 있습니다(16.1).
- 소련 기갑 유닛은 CS가 절반이 됩니다(8.3, 사례 2).
- 소련 유닛은 모닥불을 설치할 수 있습니다(16.2).
- 핀란드 보병 중대는 야간 기습을 수행할 수 있습니다(16.4).

디자인 노트: 톨바예르비 전투 동안 어둠 속에서 많은 교전이 벌어졌습니다. 따라서 야간 턴 특별 규칙을 마련할 필요가 있었습니다.

16.1 야간 턴의 이중 이동

행동 페이지 시작 시 eZOC에 있지 않은 유닛은 그 야간 턴 동안 MA가 두 배가 되며, 이 보너스는 도로 이동 및 확장 이동(4.3)과 함께 사용하거나 강습(9.0)을 수행하는 데 사용할 수 있습니다.

디자인 노트: 이것이 유닛이 밤에 더 멀리 이동한다는 뜻은 아닙니다—실제로는 그 반대입니다. 야간 턴은 보통 턴보다 시간 규모가 10배 길다는 점을 기억하십시오. 한 턴 동안의 이중 이동은 적의 간극을 통과하거나 측면을 우회하기 쉽게 만듭니다. 따라서 플레이어는 야간 턴 전에 유닛의 배치를 매우 신중히 해야 합니다.

확장 이동(4.3)과 이중 이동을 함께 사용하는 유닛은 MA를 두 배로 한 뒤 추가로 2 MP를 받습니다. 따라서 MA가 5인 유닛은 확장 이동과 이중 이동을 함께 사용하면 총 12 MP(도로 24헥스)를 사용합니다. 야간 턴 동안 후퇴 및 진격 한도는 결코 두 배가 되지 않습니다.



16.2 모닥불³⁷



소련 유닛만 야간 턴의 행동 페이지에 모닥불을 설치할 수 있습니다. 모닥불(Bonfire)을 설치한 유닛은 자신의 행동 페이지의 일부로 회복(13.3)을 시도할 수도 있습니다. 해당 유닛은 모든 적 유닛으로부터 4헥스 이상 떨어져 있어야 하며, 결빙 호수 헥스에 있어서는 안 됩니다. 모닥불 아래의 유닛은 전투 페이지 동안 아무 행동도 하지 않습니다.

설치 유닛의 헥스에 모닥불 마커를 놓습니다. 모닥불은 영하 손실 페이지 종료 시점에 제거하거나, 모닥불 아래의 소련 유닛이 모두 그 헥스에서 후퇴하거나 제거되는 즉시 제거합니다.

모닥불은 절대 이동하지 않습니다. 원하는 만큼 설치할 수 있으며, 실제 카운터 개수에 따라 제한되지 않습니다. 같은 헥스의 여러 유닛이 모닥불을 설치하는 경우, 마커는 하나만 놓고 설치한 모든 유닛을 그 마커 아래에 둡니다. 이동/후퇴로 기존의 모닥불 헥스에 들어온 유닛은 모닥불 마커 위에 놓으며 그 효과를 받지 않습니다. 하나의 헥스에 모닥불 마커 위의 유닛과 마커 아래의 유닛이 동시에 있을 수 있습니다.

16.2.1 모닥불의 효과

모닥불 마커 아래에 있는 소련 유닛은 영하 손실 표(SZLT)(16.3)에서 스텝 감소 굴림을 하지 않습니다.

16.3 영하 손실 표(SZLT)³⁶

디자인 노트: SZLT(Sub-Zero Loss Table)는 극심한 한파로 인한 이탈, 사기 저하, 동상, 저체온증, 심지어 사망의 영향을 묘사합니다.

각 야간 턴의 종료 시점에, 그 야간 턴 동안 특정 활동을 수행한 유닛은 SZLT에 따라 주사위를 굴려 소모로 인해 스텝이 감소했는지 확인합니다. 모닥불 마커 아래에 있지 않은 모든 소련 스택과, 해골 마커가 놓인 모든 핀란드 스택은 SZLT를 굴립니다. **중요:** 이는 개별 유닛이 아니라 스택마다 한 번씩 수행합니다. 여기서 ‘스택’에는 헥스에 단독으로 있는 단일 유닛도 포함할 수 있습니다. SZLT는 지도 밖 포병에는 적용하지 않습니다.

결빙 호수에 있는 유닛은 SZLT에서 -1 DRM을 받습니다. 핀란드 유닛은 SZLT를 굴릴 때 항상 +1 DRM을 받습니다.

디자인 노트: 핀란드군은 휴대형 취사 도구와 추위에 적합한 복장을 갖추고 있었습니다.

SZLT로 인한 스텝 감소를 적용할 때, 소유 플레이어는 이를 해당 스택 내 임의의 유닛에 원하는 대로 분배해 적용합니다.

16.3.1 해골 마커



자국의 야간 턴 동안 전투, 강습, 야간 기습을 수행한 핀란드 유닛 또는 스택은 해골 마커로 표시합니다. 야간 턴 종료 시 각 스택(여기서 스택의 정의는 단일 유닛도 포함할 수 있음)은 SZLT에 따라 굴려 스텝 감소 여부를 확인합니다. 해골 마커가 놓인 두 개 이상의 스택이나 유닛이 턴 종료 시 동일 헥스를 차지하게 되면, 새로 형성된 스택에는 해골 마커를 하나만 두고 한 번만 굴립니다. 소련 플레이어의 야간 턴 전투 페이지 동안 공격받았다는 이유로 핀란드 유닛에 해골 마커를 놓지 않습니다. 해골 마커는 핀란드 측 자체 야간 턴에 자발적으로 수행한 행동에 대해서만 받습니다.

16.4 핀란드 야간 기습



야간 턴에 다른 행동을 전혀 수행하지 않는 완전 핀란드 보병 유닛은 행동 페이즈 동안 ‘야간 기습 Night Raid’이라 부르는 특수 행동을 수행할 수 있습니다. 이는 정상 MA의 3배를 사용하고, CRT를 사용해 공격을 수행하며(유리한 열 이동이 있을 수 있음), 시작 위치로 되돌아오는 것을 하나의 행동으로 처리합니다. 이로 인해 야간 턴에는 소련보다 핀란드가 훨씬 더 유연하게 행동할 수 있습니다. 다만 기습 유닛이 목표 헥스로 가는 도중 길을 잃어, 기습이 무산될 수 있습니다.

야간 기습을 수행하려면 핀란드 플레이어는 다음 절차를 따릅니다:

1. 기습에 참가할 유닛을 지정합니다.
2. 목표 헥스를 지정합니다.
3. FNRT를 굴리고, 표 하단에 명시된 적용 가능한 DRM을 적용합니다. 결과는 기습 유닛이 목표를 성공적으로 발견했는지, 이동 중 길을 잃었는지를 보여 줍니다. 성공했다면, 공격의 기본 전투 비가 CRT에서 얼마나 열 이동되는지도 함께 보여 줍니다.
4. 3단계에서 공격이 지시되었다면 지금 실시합니다. 전투 비용을 정상적으로 계산합니다. 최종 헥스가 결빙 호수이거나 목표와 교량 헥스변을 사이에 두고 있는 경우 핀란드 CS를 정상 규정에 따라 절반으로 적용합니다. 3단계에서 얻은 열 이동을 적용합니다. 다른 보정 수치 없이 CRT에서 공격을 해결합니다. 지원은 허용하지 않습니다. 결과는 즉시 적용하며, 양측의 모든 손실은 스텝 감소로 처리합니다.
5. 3단계와 4단계의 결과와 관계없이, 기습 유닛은 원래 헥스에 남습니다. 각 유닛에 해골 마커를 올립니다. 대안으로, 해당 스텝에 특수 야간 기습 마커를 올려 각 유닛이 SZLT에서 개별적으로 스텝 감소를 확인해야 함을 표시합니다.

성공적인 야간 기습에는 두 번의 주사위 굴림이 필요합니다. 하나는 목표를 발견하고 CRT 열 이동을 결정하기 위해, 다른 하나는 공격을 해결하기 위함입니다.

16.4.1 야간 기습 기준³⁹

핀란드 플레이어는 야간 턴마다 야간 기습을 한 번만 수행합니다.

행동 페이즈 시작 시 함께 선택되어 있거나, 각 참가 유닛이 서로 모두 인접해 있고 어떤 유닛도 eZOC에 있지 않은 배치라면, 지휘관과 야리의 동행 여부와 무관하게 완전 핀란드 보병 유닛 최대 3개가 함께 야간 기습을 수행할 수 있습니다. 목표 헥스는 페이즈 시작 시 모든 핀란드 유닛으로부터 최소 4헥스 이상 떨어져 있어야 합니다.

야간 기습을 수행한 핀란드 유닛은, 기습이 공격으로 이어졌는지 또는 도중에 길을 잃었는지와 관계없이, 해당 행동 페이즈 동안 다른 어떤 행동도 수행할 수 없습니다. 야간 기습을 수행한 참호 구축 상태의 핀란드 유닛은 참호 구축 상태를 잃지 않습니다.

기습 유닛은 실제로 이동하지 않고도, 적 유닛과 eZOC가 없는 경로를 따라 목표 헥스까지 추적할 수 있어야 합니다. 목표 헥스는 어떤 기습 유닛으로부터도 18 MP를 초과할 수 없으며, 호텔 헥스(M16)일 수 없습니다. 이를 계산할 때 목표 헥스에 진입하는 비용은 포함하지 않습니다. 강습을 수행하는 +2 MPs도 지불하지 않습니다. 사이에 있는 헥스들의 지형 비용만 합산합니다. 경로를 추적할 때 기습 유닛은 도로 이동(5.3)을 사용할 수 있습니다.

게임 규칙에 대한 질문이 있으면 Consimworld, Boardgamegeek, 또는 개인 이메일 duckweedseattle@yahoo.com로 문의 바랍니다.



만든 이

게임 디자인 및 개발: Mark Mokszycki

아트 디렉터: Rodger MacGowan

박스 아트 및 패키징: Rodger MacGowan

지도 제작: Mark Mahaffey

카운터, 매뉴얼 및 플레이어 보조 카드: Charles Kibler

자료 조사: Vesa Teräs, Juuso Marttila, Mark Mokszycki, Ethan McKinney, Matti Nummila

교정 책임: Ralph Shelton

교정: Hans Kortling, Ian Thompson, Keith Mageau, Todd Pytel, Andrew Carlstrom, Richard Crowe Jr., Rachael Mokszycki, Ethan McKinney, Vincent Lefavrais, John Holme

수석 플레이테스터: Keith Mageau, Eric Edwards, Mark Mokszycki

플레이테스터: Igor Kwiatkowski, Vesa Teräs, Juuso Marttila, John Holme, Kevin Sharp

생산 코디네이터: Tony Curtis

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

초기 플레이테스트 아트워크와 홍보용 스케치 작업에 모든 노력을 기울여 주고, 저의 수많은 변경 및 수정 요청을 견뎌준 Michael Evans에게 특별한 감사를 전합니다. Mike가 없었다면 이 게임을 세상에 내놓지 못했을 것입니다.

Countersheet 1 of 1 (Front Side)

The image displays a collection of 100 cards for the board game "Soviet Turn". The cards are arranged in a 10x10 grid. The first row contains 10 cards with various symbols and numbers. The second row contains 10 cards with various symbols and numbers. The third row contains 10 cards with various symbols and numbers. The fourth row contains 10 cards with various symbols and numbers. The fifth row contains 10 cards with various symbols and numbers. The sixth row contains 10 cards with various symbols and numbers. The seventh row contains 10 cards with various symbols and numbers. The eighth row contains 10 cards with various symbols and numbers. The ninth row contains 10 cards with various symbols and numbers. The tenth row contains 10 cards with various symbols and numbers.

© 2012 GMT Games, LLC

Countersheet 1 of 1 (Back Side)

| | | | | | | | |
|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| | | | | | | | |
| 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 |
| | | | | | | | |
| 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 |
| | | | | | | | |
| 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 |
| | | | | | | | |
| 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 |
| | | | | | | | |
| | | | | 2 4 ³ 4 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 | 3 4 ² 5 |
| | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | < | | | | |

© 2012 GMT Games, LLC

INDEX

| | | | |
|------------------------------------|----------------------------------|---|---------------------------|
| Adjacent Defensive Support | 10.3.6 | Infantry Guns | 12.5 |
| Advance After Combat | 8.7 | Line of Sight (LOS) | 10.6 |
| Ammo | 12.4.1 | Map Edge Boundaries..... | 4.2, 17.0.1 |
| Anti-Tank Fire..... | 11.0 | Minimum Movement | 4.1.1 |
| Anti-Tank Units | 12.2 | Morale Bonus..... | 8.3(8) |
| Armor (and Armored Cars)..... | 8.3(9), 12.1 | Mortars | 12.5 |
| Armor Commitment..... | 12.1.4 | Night Raids | (See Finnish Night Raids) |
| Armor and Off-road Movement..... | 20.9 | Night Turns | 16.0 |
| Armor on Night Turns | 8.2(2) | Optional Rules and Variants..... | 20.0 |
| Artillery..... | 12.4 | Overruns..... | 12.1.2 |
| Artillery Park | 12.4.3 (Soviet) 12.4.4 (Finnish) | Pajari | 8.3(6), 12.3, 12.8 |
| Assaults | 9.0 | Pajari's Heart Condition | 20.6 |
| Bonfires | | Prohibited Terrain | 5.1 |
| Marker..... | 16.2 | Range | 10.1 |
| Bonus | 8.3(11) | Ranged Attacks | 10.0 |
| Bridges | 5.4, 8.2(1) | Reconstitution | 13.2.1 |
| Campaign Game..... | 17.1 | Recovery | 13.3 |
| Captured Soviet LMGs | 20.4 | Replacements | 13.2 |
| Change of Operational Stance | 8.3(10), 17.1 | Retreats | 8.5.2 |
| Combat | 8.0 | Roads..... | 5.3 |
| Concentric Attack Bonus | 8.3(4) | Skull Markers..... | 16.3.1 |
| Control (Hex)..... | 7.3 | Soviet 354th Artillery Regiment..... | 12.4.2 |
| Digging In | 14.0 | Soviet Armor Bonus..... | 8.3(9) |
| "Dug In" Bonus | 8.3(7) | Soviet Coordination | 20.10 |
| Direct Fire Support | 10.3.5 | Soviet Morale Collapse..... | 17.0.4 |
| Double Movement | 16.1 | Spotters | 10.5 |
| Engineer Platoon..... | 12.6 | Stacking..... | 6.0 |
| Extended Movement | 4.3 | Step Reductions | 8.5.1 |
| Finnish Field Kitchens | 20.8 | Sub Zero Loss Table | 16.3 |
| Finnish Night Raids | 16.4 | Suo (Wetlands)..... | 5.2.2 |
| Finnish Ski Bonus | 4.4 | Supply | 15.0 |
| Finnish Submachine Gun Bonus..... | 8.3(15) | Soviet Supply Paths | 15.2 |
| Fog of War | 20.7 | Finnish Supply Paths | 15.3 |
| Forest..... | 5.2.1 | Supply Sources | 15.4 |
| Friction Fire | 20.1 | Support/Supporting Fire..... | 10.3 |
| Friendly Fire..... | 20.3 | Suppression | 8.3(3), 10.4.1 |
| Frozen Lakes..... | 5.2.4 | Tanks | (see Armor) |
| Attack Penalty..... | 8.2(1) | Tolvajärvi Village Hexes..... | 5.2.3 |
| Defending in | 8.3(5) | Unit Designation and Order of Appearance..... | 24.0 |
| Getting Lost in the Woods | 20.5 | Victory Point Bid Method..... | 17.0.2 |
| Gravel Pits..... | 5.2.6 | Villages | 5.2.3 |
| Hotel Hex..... | 5.2.5 | Zone of Control..... | 7.0 |

플레이 진행 순서

I. 첫 번째 플레이어 초기화 페이즈

플레이어 1은 모든 “사격^{Fired}” 박격포, 보병포, 맵 외 포병을 앞면으로 뒤집고 턴 트랙에 따라 탄약 조정.
현재 게임 턴에 사용 가능한 RP(13.2) 소모.

II. 첫 번째 플레이어 행동 페이즈

각 유닛은 다음 중 하나의 행동을 수행:

- 이동(4.0) 및/또는 강습(9.0) 수행.
- 회복(13.3) 시도. 감소된 보병 중대만 해당.
- 참호 구축하기(14.0) 수행. 보병 중대, 공병, 또는 MG 유닛만 해당.

야간 턴(16.0) 동안에는 다음 행동도 수행 가능:

- 이중 이동(16.1) 수행. 유닛은 eZOC에서 페이즈를 시작할 수 없음.
- 모닥불(16.2) 설치 및/또는 회복(13.3) 시도. 소련 유닛만 해당.
- 야간 기습(16.4) 수행. 핀란드 완편 보병 중대만 해당.

첫 번째 플레이어는 자신의 행동 페이즈 중 언제든지 증원(13.1)을 맵에 투입 가능.
플레이어는 이미 행동을 수행한 유닛을 180도 회전해 표시해도 됨.

III. 첫 번째 플레이어 전투 페이즈

플레이어 1은 원거리 공격(10.0)을 위한 굴림을 하고 전투(8.0)를 임의의 순서로 수행.

플레이어 2는 방어 지원(10.3)을 위해 굴릴 수 있습니다.

페이즈 종료 시 모든 제압 마커를 제거.

IV. 두 번째 플레이어 턴

위와 같되, 이번에는 플레이어 2가 I - III의 절차를 순서대로 수행.

“플레이어 1”을 “플레이어 2”로, 또는 그 반대로 바꿉니다.

V. 영하 손실 페이즈(16.3) (야간 턴에만 적용)

각 야간 턴 종료 시, 소련 플레이어부터 양측이 SZLT 굴림 수행.

모닥불(16.2) 아래 있지 않은 모든 소련 스택, 해골 마커(16.3.1) 아래 있는 모든 핀란드 유닛에 대해 굴림.

모든 해골 마커와 모닥불 마커를 제거.

VI. 승리 확인 페이즈

플레이어는 시나리오의 승리 조건에 따라 승리 여부를 확인.

그렇지 않으면 턴 마커를 진행하고 턴 진행 순서를 다시 시작함.



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

© 2012 GMT Games, LLC