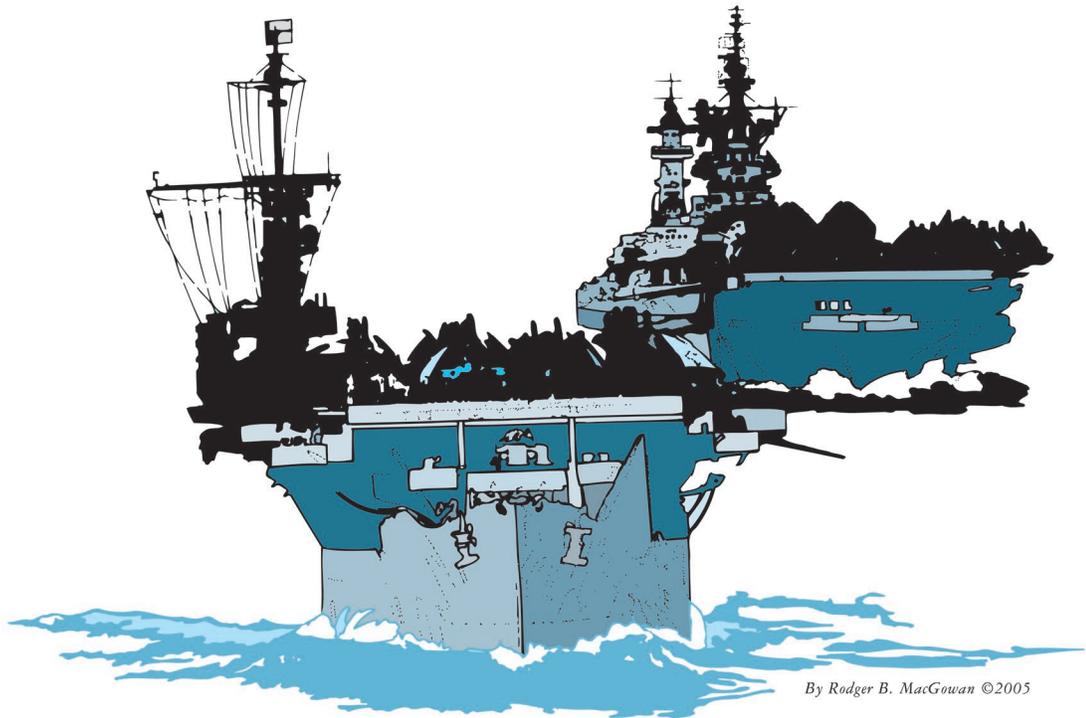


태양의 제국

태평양 전쟁 1941-45



By Rodger B. MacGowan ©2005

2021 에디션

목차

1.0 소개	2	12.0 전략전.....	26
2.0 게임 준비하기	5	13.0 국가 상태.....	27
3.0 일반적인 게임 플레이 순서.....	5	14.0 군간 경쟁	31
4.0 게임 진행 순서	6	15.0 유럽 전선.....	31
5.0 전략 카드	6	16.0 캠페인 시나리오 승리조건.....	31
5.0 전략 카드	6	17.0 시나리오.....	33
6.0 영향력 구역(ZOI), 보급, 활성화, 헥스 통제권..	9	18.0 마스터 시나리오 리스트	44
7.0 공세.....	13	19.0 종합 플레이 예시.....	47
8.0 이동 및 스택킹.....	15	20.0 디자이너 노트.....	51
9.0 전투 처리하기.....	19	참고 문헌	53
10.0 증원 및 상륙 이동 포인트.....	24	색인	54
11.0 유닛 보충.....	25	크레딧	56



1.0 소개

태양의 제국 *Empire of the Sun*은 제 2차 세계대전 중 태평양 전쟁을 배경으로 한 게임입니다. 한 플레이어는 일본군을 맡고 다른 플레이어는 연합군을 맡습니다. 일본군은 미군을 압도하여 연합군을 강제로 협상 테이블로 끌고와 전쟁을 끝내려고 하는 반면, 연합군은 일본 군대를 파괴하고 일본 산업을 연합군 B29와 해군의 사거리 내에 두려고 합니다. 연합군이 그들의 숙적과 보조를 맞출 수 없다면 유일한 수단은 일본 본토 침공뿐입니다.

1.1 전쟁의 원인

제 2차 세계대전 중 태평양 전쟁이 발생하게 된 여러 근본적인 원인이 있는데, 가장 주목할만한 것은 일본인들이 스스로 명백한 아시아의 지배자라고 믿었다는 것입니다. 일본인들은 자신들이 서구 국가와 동등하다는 것을 인식하고 있었습니다. 도쿄에서는 일본이 세계적인 강대국이 되는 것을 막는 유일한 장애물은 부족한 천연자원 때문이라고 생각하고 있었습니다. 일본은 서방의 멘토들의 선례를 바탕으로 식민지 제국주의 모델을 받아들였고, 이로 인해 중국과 네덜란드령 동인도를 지배하려는 열망을 갖게 되었습니다. 제국의 선동을 받은 일본 제국군의 준반란 병력이 1931년 만주를 공격하여 정복한 사건은 이런 열망이 기정사실화를 의미하는 것이었습니다. 이와 같은 해외에서의 사건들과 일본 정부를 계승하여 아시아 본토에서의 독특한 지위를 국제적으로 인정 받으려는 시도는 일본과 서구 열강의 관계에 끊임없는 경악과 마찰을 초래하였습니다.

더 중요한 것은 이러한 일본의 철학이 중국의 '문화 개방'에 대한 미국의 정책과 충돌했다는 것입니다. 미국은 경제적 현실이 뒷받침되지 않는 중국과의 광범위한 무역 관계에 대한 낭만적 이미지를 유지해 왔습니다. 그러나 루즈벨트 가문과 같은 중요한 가문은 중국 무역으로 부를 축적했으며 미국이 계속 중국 시장에 자유롭게 접근할 수 있도록 외교적으로 싸웠습니다.

중국 내 계속되는 작은 분쟁들과 중앙 권력의 붕괴는 1937년에 결국 폭발하였고 일본의 전면적인 중국 침공으로 이어졌습니다. 이 침공은 난징의 강간으로 대표되는 것처럼 중국 국민에 대한 일본의 잔인함을 보여주는 사례가 되었습니다. 하지만 중국은 일본이 삼킬 수 있는 것이상이었고, 장제스 휘하의 중국 국민당 정부는 항복을 거부했습니다. 일본 정부는 극도로 좌절할 수 밖에 없었습니다.

1939~1941년 유럽에서 벌어진 독일의 전격전은 여러 서방 식민 세력의 무너뜨렸고, 서방의 광범위한 제국은 점점 군사적으로 취약해지고 있었습니다. 바르바로사 작전과 소련의 붕괴가 임박했다는 인식, 그리고 미국의 경제 제재로 인해 일본 정부는 공격의 순간이 도래했다고 판단했습니다. 일본인들은 당장 행동하지 않으면 세계 강국이 되겠다는 꿈을 영원히 포기해야 할 수도 있다고 느끼고 있었습니다. 미국 암호 분석가들이 일본의 외교 및 낮은 수준의 암호문을 계속 해독하고 있었지만 1941년 12월 7일 일본 제국 해군이 진주만 정박지에 있는 미국 태평양 함대를 기습함으로써 미국은 제대로 허를 찔렸습니다. 이 공격으로 미국은 '치욕의 날'과 태양 아래 있는 순간을 위해 일본 제국에 대한 끔찍한 복수를 하게 될 것입니다.

1.2 게임 구성물

1.2.1 구성물

*Empire of the Sun*의 전체 게임에는 다음이 포함됩니다.

- 1 지도
- 1 지도 시트 (남태평양)
- 2 이벤트 카드 덱 (연합군 및 일본군)
- 1 전체 크기 및 절반 크기 카운터 시트
- 본 규칙서
- 1 CDSS 책자
- 1 플레이어 보조도구 (11" x 17")
- 2 (동일) 전투 테이블 카드
- 2 세팅 카드 (1 일본군 및 1 연합군)
- 2 에라스무스 (1 일본군 및 1 연합군)
- 1 주사위 (10면)

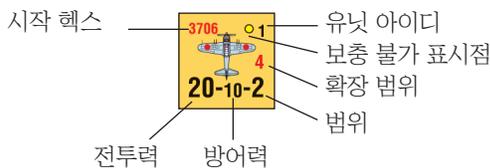
지상 유닛 예시



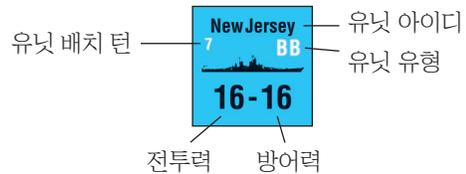
항공모함 유닛 예시



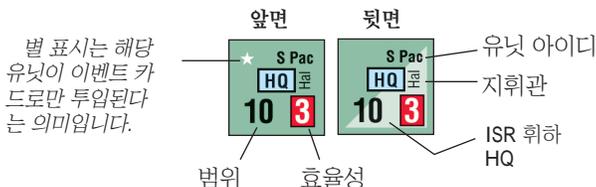
공중 유닛 예시



해군 유닛 예시



HQ 유닛 예시



통제 마커



1.22 주사위

Empire of the Sun에서는 10면 주사위 1개만 사용합니다. 주사위 숫자 0은 0을 나타냅니다. 0이 10을 나타내지는 않습니다.

1.23 지도

지도 시트는 태평양과 전쟁에 참여한 아시아 일부를 정적 도법 방식으로 표현합니다. 각 hex의 너비는 약 150 마일입니다. 뉴기니의 Owen Stanley 산맥부터 중앙 태평양의 환초까지 다양한 지형이 있습니다. 또한 공세 때 전투 유닛에게 필요한 병참 기반 시설을 나타내는 모든 주요 비행장과 항구가 포함되어 있습니다. 일관성을 위해 지도에 쓰인 모든 철자는 1943년 9월 내셔널 지오그래픽 협회(National Geographic Society) 지도에서 발췌하였습니다.(참고문헌 참조).

1.24 카운터

카운터는 플레이어가 기동하며 승리 조건을 얻기 위해 전투를 수행하는 유닛입니다. 지상 유닛은 연대부터 군까지 다양한 규모의 유닛을 나타냅니다. 항공 유닛은 대규모 지역 공군 병력을 나타냅니다. 해군 유닛은 주력 함선(그 중 일부 주력함의 이름은 유닛 지정에 사용됩니다)과 다양한 수의 순양함, 경순양함, 구축함의 혼함을 나타냅니다. 두 플레이어는 사용 중인 카운터를 항상 볼 수 있습니다.

카운터 예시: 카운터 예시는 규칙에 정의된 대로 카운터의 각 숫자 값이 무엇을 나타내는지 정의합니다. HQ 값은 전투 유닛 활성화에 사용되는 명령 범위와 효율성을 나타냅니다. 전투 유닛의 값은 공격, 방어를 나타내고 항공/항공모함 유닛의 경우 공격 범위를 나타냅니다. 유닛 카운터에 쓰이는 hex 번호는 1941년 12월 턴에 해당 유닛의 시작 위치입니다. 그 외 모든 유닛은 카운터에 표시된 도착 게임 턴에 투입됩니다. 유닛의 오른쪽 상단 모서리에 흰색 삼각형이 있으면 해당 유닛은 카운터에 적합한 시작 위치 혹은 도착 위치에 축소된 면으로 투입됩니다. 다른 모든 숫자는 역사적인 명칭이며 일반적으로 카드 텍스트에 언급되지 않는 한 플레이에 영향을 미치지 않습니다.

1.25 전략카드

전략 카드는 연합군 덱, 일본군 덱으로 나뉩니다. 카드에는 카드 번호, 카드 유형(군사, 정치, 자원, 대응), 작전 수치, 정보 수치, 이벤트 등 5가지 정보가 있습니다. 카드 번호는 참고용이며 플레이할 때 고려하지 않습니다. 작전 수치를 위해 카드를 사용하는 경우 이를 작전 카드라고 하며, 이후 규칙에서는 OC라고 합니다. 이벤트로 사용되는 경우 이를 이벤트 카드라고 하며, 이후 규칙에서는 EC라고 합니다. 플레이어는 여러 이벤트를 통해 공세를 수행할 수 있지만, 공세를 수행하기 위해 이벤트를 플레이한다고 해서 해당 카드가 OC가 되는 것은 아닙니다. 해당 카드는 계속 EC로 간주합니다. 다수의 카드에는 사용된 후 한 턴 이상 지속되는 효과가 있고 이를 기억하기 위한 상응하는 카운터가 적혀있습니다. 이벤트 제목은 역사적 목적으로만 사용됩니다.

1.3 용어집

항공모함(Aircraft Carrier): 모든 CV, CVL, CVE 유형의 해군 유닛은 항공모함 또는 항모로 통칭됩니다. 규칙서에서 항공모함을 언급할 때는 세 가지 유형을 모두 언급하는 것입니다. 별도의 구별이 필요한 경우 특정 해군 부대 유형 문자로 인용됩니다.

항공기 범위(Aircraft Range): 항공 유닛(지상 기반 공중 유닛) 카운터에는 일반/확장 범위 값이 적혀있습니다. 공중 유닛의 범위는 비행장에서 비행장으로 이동할 수 있는 거리(hex)이며, 참여하는 전투로부터의 거리(hex)입니다. 공중 유닛이 확장 범위를 써서 전투를 수행 하면 공격력이 절반으로 줄어듭니다. 공중 유닛의 확장 범위가 괄호 안에 있으면 확장 범위를 사용하여 전투에 참여할 수 없습니다. 정상적인 범위 내의 전투에만 참가할 수 있습니다. 또한 확장 범위가 괄호 안에 있는 유닛이 공세 중에 이 범위를 사용하여 이동하는 경우 전투에 참가할 수 없습니다. 결과적으로 항공기 유닛은 괄호 안의 값을 사용하여 대응할 수 없습니다. 모든 대응 유닛이 대응 이동을 하기 위해 선 전투에 참여해야 하기 때문입니다.

	지상	공중		지상	공중
미 해군			미 육군		
일본 해군			일본 육군		
영국			뉴질랜드		
호주			네덜란드		
인도			중국		

작전 수치
검은색 = 군사
노란색 = 정치
파란색 = 대응
초록색 = 자원

이벤트

1 OC: 1 EC: - Resource 16

Makin Is. Raid
US Raiders

One Japanese air unit (Allied Player's choice) that is on a non-Japanese Islands hex within the range of a US HQ is reduced one step, even if this would eliminate the air unit.

Remove from play if used as an event.

- 기습
- 군간 경쟁
- 유럽 전선
- 대북
- 군간 경쟁
- 날씨
- 저지
- 중국
- 간디
- 공격 대응
- 미국 정치적 의지
- 도조

태양의 제국

디자인 노트: 일반 범위는 항공 유닛 중 전투기의 작전 범위입니다. 반면 확장 범위는 쌍발 폭격기의 단독 이동 범위를 나타냅니다. 범위 값이 괄호 안에 있는 항공 유닛들은 단거리 전술 항공기를 의미합니다.

항공모함 비행 범위(Aircraft Carrier air range): 항공모함 유닛도 항공기 범위 값을 가집니다. 이는 일반적인 항공 유닛 범위와 비슷하게 작동합니다. 항공모함의 비행 범위는 전투에 참여할 때 항공모함이 전투 헬스로부터 떨어져 있을 수 있는 헬스 단위의 최대 거리입니다.

디자인 노트: 일본은 우수한 항공모함 사거리 덕분에 공중 해군 전투에서 타격을 할당할 때 약간의 이점을 가지고 있습니다.

항공기 영향력 구역(Zone Of Influence : ZOI): (6.4 참조) 보급을 받는 모든 항공 유닛과 항공모함 유닛은 2 헬스의 영향력 구역(ZOI)을 가집니다. 보급을 받고 있는 LRB(장거리 폭격기)가 아닌 적의 항공 유닛이나, 범위 내에 ZOI가 겹치는 적의 항공모함이 있는 경우 ZOI가 무력화될 수 있습니다. 무력화되지 않은 ZOI는 유닛을 활성화하기 위한 HQ의 범위를 차단하고 보급 결정을 위한 통신을 차단하는 등 여러 게임 기능에 영향을 미칩니다. 또한 ZOI는 무력과 여부에 관계 없이 특수 대응(7.27)과 첩보 주사위 굴림에 영향을 줍니다. 특정 이벤트 카드는 항공 유닛의 ZOI를 일시적으로 취소합니다.

플레이 노트: 항공 유닛의 ZOI 관점에서 자신의 위치를 계속 생각해 주게 되므로 이는 게임에서 중요한 개념입니다.

연합군(Allied): 연합군 플레이어가 조종하는 모든 유닛을 의미하며 영국, 호주, 뉴질랜드, 인도, 네덜란드, 중국, 미국 유닛을 포함합니다.

상륙강습가능 유닛(Amphibious Assault Capable Units): 특정 지상 유닛만 상륙강습이 가능합니다. 모든 일본군, 미 육군, 미 해병대, 영연방 영국(제7기갑연대 제외), 호주, 뉴질랜드 지상군은 상륙강습이 가능합니다. 모든 네덜란드, 영연방 인도, 중국 지상군은 상륙강습을 수행할 수 없습니다.

중국 유닛: 이 용어는 3개의 중국 지상 유닛을 의미합니다

영연방(Commonwealth): 미국, 네덜란드, 중국이 아닌 연합군 부대의 하위 집합을 나타냅니다. 영연방 유닛은 황갈색 배경색을 공유하지만 카운터의 보조 색상으로 구별할 수 있습니다. 게임 내 영연방 국적은 영국(빨간색 유닛 기호 또는 항공/해군 유닛의 줄무늬), 호주(노란색 유닛 기호 또는 항공/해군 유닛의 줄무늬), 뉴질랜드(보라색 유닛 기호), 인도(갈색 유닛 기호)입니다. 규칙서에서 영연방 유닛을 언급하는 경우, 이는 앞서 말한 모든 영연방 유닛을 의미합니다. 규칙이 인도인 과 같은 특정 국적을 지정하는 경우 이는 모든 영연방 단위가 아닌 해당 국적의 유닛만을 의미합니다.

통제(Control): 모든 헬스는 연합군/일본군의 통제하에 게임을 시작합니다. 일본 제국 경계 내, 한국, 중국의 모든 해안 헬스(홍콩 제외)는 일본의 통제하에 캠페인 시나리오를 시작합니다. 그외의 모든 헬스는 연합군의 통제하에 시작합니다. 헬스 통제는 지상 유닛에 의해서만 변경됩니다. 항공 유닛/해군 유닛만으로는 헬스 통제권을 변경할 수 없습니다. 지상 유닛이 마지막으로 헬스를 통과했거나 지상 유닛으로 헬스를 단독으로 점령한 쪽이 해당 헬스를 통제합니다. 지상 유닛이 상륙강습(지상 이동 아님)으로 빈 헬스에 들어간 경우엔 해당 헬스에서의 전투가 끝난 뒤에 통제권을 변경합니다. 헬스 소유권이 바뀌면 깃발을 배치하여 표시합니다(만주 침공 특별 이벤트 카드와 함께 사용할 수 있는 두 개의 소련 깃발도 있음). 깃발로 통제권을 표시하는 것은 쉽게 기억하기 위한 것이며, 특정 헬스를 통제하는 사람이 누구인지 표시할 수만 있다면 어떠한 방식으로도 깃발을 사용해도 상관 없습니다.

통제권을 표시할 때 미국 국기와 영국 국기 사이에는 차이가 없습니다. 이 둘을 나누는 이유는 순전히 보기 좋게 하기 위함입니다.

버린 카드 더미(Discard Pile): 이 카드는 이미 사용되었지만 쉬기 이벤트 후에 다시 사용할 수 있는 카드입니다.

일본 제국(Empire of Japan): 지도에 일본 제국의 경계가 표시됩니다. 시나리오에서 연합군 통제 하에서 시작하는 것으로 정의하지 않는 한, 경계 내의 모든 헬스는 일본이 통제합니다(홍콩 제외). 자세한 내용은 위의 통제 섹션을 참조하세요.

섬(Island): 아시아 본토(인도, 중국 등 포함) 또는 호주의 일부가 아닌 지도상의 토지를 포함하는 모든 헬스는 섬으로 간주하며, 이때 환초로 분류된 헬스도 섬으로 간주합니다. 섬의 육지 부분이 레이테 Leyte/사마르 Samar처럼 하나의 헬스에만 통행 가능한 지역이 있는 경우, 해당 섬은 1 헬스 섬이라고 불리는 특별한 종류의 섬으로 간주합니다. 환초도 하나의 헬스 섬입니다.

일제 치하 중국(Japanese Held China): 홍콩을 제외한 중국의 모든 해안 헬스는 일본이 통제합니다. 홍콩은 1941년 캠페인 시나리오를 연합군이 통제하는 것으로 시작하며 연합군 깃발로 표시해야 합니다.

일본 육군(Japanese Army): 일본 육군은 황색/검은색 조합입니다.



일본 해군(Japanese Navy): 일본 해군은 백색/적색 조합입니다



장거리 폭격기(Long Range Bomber : LRB): 연합군 플레이어만 LRB 유닛을 보유합니다. LRB 유닛은 범위가 6 이상인 항공 유닛입니다. 게임에서 여러 용도로 사용하며, 필요한 경우에 별도로 언급됩니다. LRB 유닛은 상위 일반 공중 유닛과 동일한 역사적 유닛 ID 번호를 가지고 있지만 별도로 명시하지 않는 한 별도의 유닛으로 간주합니다. 게임에 등장하는 연합군 LRB 중 두 개(20BC 및 21BC)에는 상위 공중 유닛이 없습니다. 이들은 B29 부대이며 전략 폭격 능력을 가지고 있습니다. B29 유닛을 언급하는 경우, 이 유닛들을 의미합니다.

이름이 지정된 장소(Named Location): 자체 방어 병력이 있거나 없는 도시, 자원 헬스, 항구, 비행장이 있는 헬스는 이름이 지정된 장소입니다.

해군(Naval): 규칙서에서 항공모함을 제외한 해군(non-carrier naval)이라고 하지 않았다면 모든 해군 유닛에는 항공모함이 포함되어 있는 것으로 간주합니다. 예외: 일본 카드 17 "사보 섬에서의 일본군의 반격" 카드 텍스트에 쓰이는 '해군'은 항공모함을 제외한 해군입니다.

해군(Navy): 일본군 흰색 혹은 미군 파란색 배경의 모든 해군, 지상군 그리고 항공 유닛은 해군으로 간주합니다.

공세(Offensive): 작전 수행을 위해 유닛을 활성화할 목적으로 전략 카드를 이벤트 카드(EC)나 작전 카드(OC)로 플레이하는 것을 의미합니다.

전쟁 전 유닛(Pre-War Units): 게임 시작할 때 게임 지도에 배치된 상태로 시작하는 대부분의 유닛(카운터에 시작 헬스가 적혀있는 유닛들)과 일부 다른 유닛들은 카운터에 점으로 표시되어 있습니다. 이들은 전쟁 전 부대라고 합니다. 전쟁 전 유닛들은 병력 보충을 받을 수 없습니다

디자인 노트: 전쟁 전 부대는 두 가지로 나뉩니다. 첫번째는 전문 군인이고, 두번째는 내부 보안을 위해 훈련받은 식민지 헌병대입니다.

범위(Range): 범위는 두 헬스 사이의 거리입니다. 범위를 계산할 때는 HQ 또는 전투 유닛이 점령하고 있는 시작 헬스는 포함하지 않고, 목적지 헬스만 계산에 포함합니다.

플레이 카드 더미에서 제거(Removed From Play Pile): 한 번 사용하면 해당 게임에는 더 이상 사용할 수 없는 카드입니다.

반올림(Rounding): 반올림 해야하는 경우, 내림이 아닌 올림합니다.

전략카드(Strategy Cards): 이 게임은 전략 카드를 사용하면서 진행합니다. 전략 카드는 카드 상단의 큰 숫자(1, 2, 3)를 사용하는 작전 카드(OC) 또는 이벤트를 사용하는 이벤트 카드(EC)로 사용할 수 있습니다. **이벤트 텍스트가 규칙과 모순되는 경우 텍스트가 해당 규칙을 대체하고 다른 규칙은 대체되지 않습니다.** 플레이어는 각자 전략 카드 세트(일본군 1 세트, 연합군 1 세트)를 받습니다. 일본 플레이어는 일본 전략 카드를 사용할 수 있는 유일한 플레이어이고 연합군 플레이어는 연합군 플레이어 카드를 사용할 수 있는 유일한 플레이어입니다.

보급 가능 비행장(Supply Eligible Airfield): 아군 HQ가 보급을 받고 있는지 여부와 상관 없이, 아군 HQ에서 아군 비행장까지 어떠한 길이로든지 적합한 보급로(6.21)를 형성할 수 있다면 해당 비행장은 보급이 가능한 비행장입니다. 비행장이 보급 가능한지 여부는 육상 병참 범위를 고려할 때 고려하지 않지만 보급 가능 항구 한 곳 제한은 적용합니다. 비행장 (airfield)과 공군기지(airbase)는 같은 의미로 사용됩니다.

보급 가능 항구(Supply Eligible Port): 아군 HQ가 보급을 받고 있는지 여부와 상관 없이, 아군 HQ에서 아군 항구까지 육로로 4 이동 포인트 거리 혹은 길이 상관 없이 해상으로 적합한 보급로(6.21)를 형성할 수 있다면 해당 항구는 보급이 가능한 항구입니다.

플레이할 수 없는 지상 헥스 측면: 인접한 헥스 중 하나의 육지 부분이 플레이할 수 없는 것으로 표시된 헥스 측면입니다. 플레이할 수 없는 지상 헥스 측면에서는 지상 이동이나 보급을 할 수 없습니다.

플레이할 수 없는 해양 헥스 측면: 인접한 헥스 중 하나의 바다 부분이 플레이할 수 없는 것으로 표시된 헥스 측면입니다. 플레이할 수 없는 바다 헥스 측면에서는 상륙 작전/해군 이동/보급을 할 수 없습니다.

미국(US): 미국 연합군 부대의 하위 집합을 의미합니다.

미 육군(US Army): 미 육군은 검정 타입의 초록색 유닛입니다.



미 해군(US Navy): 미 해군은 검정 타입의 파란색 유닛입니다.



2.0 게임 준비하기

Empire of the Sun은 플레이어가 원하는 게임 플레이 타입에 맞게 즐길 수 있는 다양한 시나리오를 제공합니다. 선택한 시나리오의 시작 지점에 따라 게임 준비 사항이 달라집니다. 카운터는 전체 캠페인 시나리오(Full Campaign)를 기준으로 구성됩니다. 남태평양 미니 시나리오(17.10)을 제외한 다른 모든 시나리오는 전체 캠페인 시나리오의 하위 시나리오입니다. 주어진 시나리오의 초기 설정이 끝나면 플레이 중인 전체 캠페인 게임의 부분에 따라 유닛이 배치됩니다.

플레이 노트: 배치 순서에 따라 카운터를 분리해 놓는 것이 좋습니다.

2.1 시나리오

전체 캠페인 시나리오는 총 12턴입니다. 첫번째 턴(1941년 12월)은 특수 턴으로, 짧게 진행됩니다(자세한 내용 17.11 참조). 1942년 1월 시점에서 시작하는 대체 설정으로 두번째 턴부터 게임을 시작할 수 있습니다. 또한 대체 설정이 있는 3개의 연간 시나리오(1942년, 1943년, 1944년)와 3개 연도 중 하나의 시점에서 시작하여 그 이후 연도 시나리오의 승리 조건을 달성해야하는 다년 시나리오가 있습니다.

1943년 시나리오(17.3)는 토너먼트 및 1인 플레이에 권장됩니다.

2.2 전체 캠페인 준비하기

전체 캠페인 시나리오의 첫번째 턴(1941년 12월)에 준비하는 모든 유닛은 카운터에 헥스 위치가 적혀 있습니다. 카운터 앞면의 오른쪽 상단 모서리에 흰색 삼각형이 있으면 지정된 헥스 위치에 카운터를 뒤집어 축소된 면으로 게임을 시작합니다. 헥스 위치 대신 턴 번호가 있는 유닛은 증원 유닛입니다. 증원 유닛은 지정된 게임 턴에 진입할 예정이지만, 플레이하면서 증원 유닛이 지연되거나 제거될 수 있습니다. 유닛에 숫자 대신 별이 있는 경우, 이는 해당 유닛이 특정 전략 카드 이벤트를 통해 배치된다는 뜻입니다. 양쪽에는 여러 개의 마커가 있으며 그 중 일부는 지도 트랙에 있고 다른 일부는 게임 플레이 중에 통제권 변경이나 특정 이벤트의 시작을 나타내는데 사용됩니다.

2.3 전체 캠페인 외 다른 시나리오 플레이하기

전체 캠페인 시나리오를 제외한 각 시나리오에는 나열된 모든 유닛에 대한 초기 준비 사항이 적혀 있습니다. 유닛을 감소된 전투력으로 준비해야 하는 경우엔 따로 표시되며, 그외의 경우엔 유닛을 최대 전투력으로 배치합니다. 특정 시나리오가 시작된 이후에 게임에 참가하는 유닛의 게임 진입 턴은 전체 캠페인과 동일합니다. 예를 들어, 1943년 시나리오는 턴 5에서 시작됩니다. 게임 턴 6과 7의 양 세력 증원 병력은 카운터에 표시되어 있으며, 이는 1943년 시나리오와 전체 캠페인 시나리오에서 모두에서 동일합니다.

플레이 노트: 카운터 정보는 전체 캠페인 중심으로 구성됩니다. 다른 시나리오는 기본적으로 특정 시점에 전쟁에 참여하여 시나리오가 지정한 기간 동안 역사적으로 벌어진 일들을 따라 진행합니다.

3.0 일반적인 게임 플레이 순서

각 턴이 시작될 때마다 각 플레이어는 증원 유닛을 가져오고 보충 병력으로 유닛을 회복합니다. 그리고 연합군 플레이어가 전략전(Strategic Warfare)을 수행합니다. 전략전은 잠수함전(submarine warfare)과 전략 폭격이 포함합니다. 연합군 플레이어가 전략전에 성공하면 일본군 플레이어가 받을 카드 갯수가 줄어듭니다. 이전 턴에서 미국의 주요 동맹국이 항복한 경우와 유럽 전선(War In Europe, 15.5)에 따라 연합군 플레이어가 받을 카드 갯수가 줄어듭니다. 이처럼 플레이어들이 받을 카드 갯수는 정해져있지 않습니다.

이 게임의 핵심은 두 상대가 교대로 전략 카드를 사용하여 공세를 수행하거나 이벤트를 실행하는 공세 단계(Offensives Phase)입니다. 플레이어들이 손에 있는 카드를 모두 소진하면 정치 단계(Political Phase)로 넘어갑니다. 정치 단계에서 플레이어는 게임에 등장하는 각 국가의 상태에 따라 항복 여부를 결정합니다. 게임 턴은 보드에 있는 유닛의 보급 상태와 소모 효과를 받을지 여부를 결정하는 것으로 끝납니다. 이 때, 해당 턴이 시나리오의 마지막 턴이라면 승리가 결정되고, 마지막 턴이 아니라면 다음 턴을 계속 진행합니다.

플레이 노트: 이 규칙을 처음 읽는 경우, 시작 헥스 위치가 적힌 카운터와 게임 진입 턴이 적힌 카운터를 따로 분리해 놓는 것이 좋습니다. 시작 헥스 위치가 적힌 유닛을 가져와 표시된 위치에 배치합니다.

이 작업을 완료한 후 플레이 예시로 이동하여 설명에 따라 카운터를 이동하세요. 플레이 예시를 통해 게임 시스템을 더 쉽게 이해할 수 있을 것입니다.

4.0 게임 진행 순서

다음은 하나의 게임 턴을 어떻게 진행하는지 모든 부분을 차례로 설명합니다. 게임이 끝날 때까지 표시된 순서대로 반복합니다.

4.1 전략 단계

4.11 증원 세그먼트

두 플레이어는 증원을 받고 10.1(증원)에 따라 유닛을 배치합니다

연합군 플레이어가 증원 병력을 먼저 배치합니다. 연합군 플레이어는 유럽 전선 효과(WIE, 15.0 참조)에 따라 이전 게임 턴에서 지연된 증원 병력을 받습니다. 그리고 WIE에서 지연이 발생하지 않았다면 현재 턴의 증원 병력을 받고, WIE나 이벤트로 인해 지연이 발생한 경우 증원 병력을 지연 박스에 놓습니다. WIE가 레벨 1 이상인 경우, 연합군 플레이어는 주사위를 굴려서 유럽 전선으로 재배치되어 잠시 사용할 수 없게 될 특정 클래스의 유닛을 결정합니다.

그리고 나서 일본군 플레이어가 증원 병력을 배치합니다. 일본군 증원병력은 지연되거나 다른 곳으로 재배치되지 않습니다.

4.12 보충 세그먼트

두 플레이어 모두 병력 보충을 받을 수 있으며, 연합군 플레이어가 먼저 보충을 받습니다. 보충을 받으면 보급을 받고 있는 전투력이 감소된 유닛을 최대 전투력 면으로 뒤집거나 전투에서 제거된 유닛을 부활시키는 데 사용됩니다. 자세한 내용은 보충(규칙 11.0)을 참조하세요.

4.13 전략전 세그먼트

연합군 플레이어는 잠수함 전과 전략 폭격을 수행합니다. 전략전(12.0)을 참조하세요. 전략전의 효과로 인해 현재 턴에 일본군 플레이어가 받을 카드 수가 줄어들 수 있습니다.

4.14 전략카드 세그먼트

일본군 플레이어는 전략전의 결과에 따라 일본군 카드 덱의 맨 위에서 4~7장의 카드를 받습니다. 연합군 플레이어는 게임 턴, 유럽 전선(15.5) 및 특정 연합국의 항복 여부에 따라 연합군 카드 덱의 맨 위에서 4~7장의 카드를 받습니다. 그러나 시나리오에 따라 첫 번째 턴에서 전략카드 가져올 때 별도의 규칙이 있을 수 있습니다.

4.2 공세 단계

4.21 주도권 세그먼트

전략 카드가 더 적은 플레이어는 자신의 미래 공세(Future Offensives) 카드를 EC 공세(EC 공세로만 사용)로 사용하여 턴을 먼저 시작할 수 있습니다. 그렇지 않은 경우 가장 많은 전략 카드를 가진 플레이어가 먼저 플레이합니다(아무 카드나 사용가능). 카드 수가 같은 경우, 1941년과 1942년에는 일본군 플레이어가 모든 게임 턴에 먼저 플레이하고, 그 외에는 연합군 플레이어가 먼저 플레이합니다. 이 경우 상대는 먼저 공격하기 위해 미래 공세 카드를 사용할 수 없습니다. (7.29 참조)

4.22 공세 세그먼트

플레이어들은 번갈아가며 공격 플레이어가 되어 전략 카드를 OC나 EC로 사용하여 공세를 수행하거나(지도에서 유닛 이동 및 결과 전투 해결) 이벤트를 통해 다른 게임 기능을 수행합니다. 공격 플레이어는 전략카드를 OC나 EC로 사용해야하고, 패스가 있는 경우 패스를 사용하거나 전략 카드를 미래 공세 카드로 지정하거나 전략 카드를 버릴 수 있습니다. 남은 전략 카드가 없다면 상대방에게 공격 플레이어 역할을 넘깁니다.

공격 플레이어가 병참 수치(logistics value)가 있는 OC 또는 EC를 플레이하는 경우, 해당 플레이어가 공세를 진행하며, 이때 유닛을 활성화 하여 적 부대를 공격하거나 이동시킬 수 있습니다. 상대 플레이어는 대응(Reaction) 플레이어로 간주되며 대응 카드를 사용할 수 있으며 공세에 대응하여 자신의 유닛을 활성화하고 이동할 수 있습니다. 공세의 전체 설명과 순서는 7.0을 참조하세요. 공격 플레이어가 비군 사적 EC를 플레이하는 경우, 해당 플레이어는 이벤트 효과 적용합니다. 효과를 적용하고 난 뒤 플레이어의 역할이 바뀌고 새로운 공격 플레이어가 계속 진행합니다. 두 플레이어가 자기 차례에 자신의 손에 있는 모든 전략카드를 사용하면 이 세그먼트가 종료됩니다.

4.3 정치 단계

4.31 국가 상태 세그먼트

항복 기준을 충족하는 모든 국가는 13.0의 규칙에 따라 항복합니다.

4.32 미국 정치적 의지 세그먼트

16.4 규칙에 명시된 조건에 따라 정치적 의지 트랙을 조정합니다

4.4 소모 단계

모든 지상 및 공중 유닛은 보급 상태를 결정합니다(6.2). 보급을 받지 못하게 된 경우 최대 전투력에서 감소된 전투력 면으로 카운터를 뒤 집습니다. 이미 감소된 상태의 공중 및 지상 유닛은 제거될 수 있습니다. 해군 유닛은 소모에 영향을 받지 않습니다..

4.5 턴 종료 단계

턴 종료 단계에서 미국의 정치적 의지 마커가제로 박스(협상)에 있으면 일본군 플레이어가 게임에서 승리합니다. 연합군의 자동 승리 조건이 충족되면 연합군 플레이어가 게임에서 승리합니다. 게임의 마지막 턴인 경우 진행된 게임의 캠페인 또는 시나리오 승리 조건에 따라 승자를 결정합니다. 이러한 조건 중 어느 것도 해당되지 않으면 게임 턴 마커를 전진시키고 새 게임 턴을 수행합니다. 규칙에 따라 다양한 게임 마커를 뒤집거나 제거합니다(예: 상대 세력에 대한 중국의 공세 또는 각각 도쿄의 스프레스 마커 제거).

5.0 전략 카드

각 플레이어는 고유한 전략 카드 덱을 가지고 있습니다. 플레이어는 자신의 덱에서만 전략 카드를 가져와 사용할 수 있지만, 일부 카드는 다른 플레이어가 자신의 손에 있는 카드를 강제로 버리도록 합니다. 각 턴마다 플레이어는 4~7장의 전략 카드를 가져옵니다. 플레이어는 공세 단계의 공세 세그먼트 동안 전략 카드를 번갈아 사용합니다. 자신의 턴 동안 전략 카드를 사용하거나, 제한된 수의 패스 중 하나를 사용하거나, 전략 카드를 버릴 수 있습니다. 두 플레이어가 손에 있는 전략 카드를 모두 사용하면 게임 턴의 공세 단계가 종료됩니다.

디자인 노트: 전략 카드는 제1차 세계 대전 We The People 및 For The People 게임 디자인에 사용했던 카드 기반 게임 시스템의 핵심입니다. 카드는 게임 중에 모든 이동, 전투, 이벤트가 시작되는 매커니즘입니다

전략 카드는 작전 카드(OC) 또는 이벤트 카드(EC)로 사용하거나 미래 공세 카드로 지정하거나 버릴 수도 있습니다. OC 카드로 플레이할 때 플레이어는 다음 작업 중 하나를 수행할 수 있습니다:

- A. OC 공세를 수행합니다(7.0).
- B. 중국 OC 공세를 수행합니다(13.72)
- C. HQ를 철수합니다(6.13).
- D. 게임 턴 기록 트랙(6.15)에서 HQ를 게임에 투입합니다.

E. 전략 수송 노선을 짓습니다(13.77)

여러 이벤트로 공세를 수행할 수 있으며 이를 EC 공세라고 합니다. OC와 EC 공세는 동일한 절차를 따르지만, 공세를 수행할 때 허용되는 액션에 약간의 차이가 있습니다. 이는 추후 다시 설명합니다(7.0)

사용하고 버려진 전략 카드는 카드 텍스트에 달리 명시되지 않는 한 나중에 재사용할 수 있도록 버린 카드 더미에 버립니다. 버린 카드 더미는 모두에게 공개된 정보로서 두 플레이어 모두 카드 더미를 확인할 수 있습니다. 일부 카드엔 이벤트(EC)로 사용할 경우 게임에서 완전히 제거된다고 적혀있습니다. 이벤트로 사용한 후 게임에서 제거해 야한다고 적혀있는 카드를 OC용으로 사용했다면, 다시 사용할 수 있도록 버린 카드 더미에 버립니다.

플레이어의 손에 있는 카드의 수는 공개 정보이지만 카드 자체는 비공개 정보입니다. 버린 카드 더미와 제거된 카드는 모두 공개 정보이며, 두 플레이어 모두 확인할 수 있습니다. 카드를 가져오는 더미는 두 플레이어 모두 확인할 수 없습니다.

5.1 작전 수치

각 카드마다 1, 2, 3의 작전 수치(Operations Value)가 있습니다. OC 공세를 위해 카드를 사용하는 경우, 카드의 작전 수치는 허용되는 유닛 이동 범위(8.0)와 활성화할 수 있는 유닛 수(6.3)에 영향을 미칩니다. 카드가 EC 공격을 위한 이벤트 카드로 사용되는 경우, 작전 수치는 활성화된 유닛 수에는 영향을 미치지 않지만 허용되는 유닛 이동 범위에는 여전히 영향을 미칩니다. 카드의 작전 수치는 대응 플레이어가 공세(7.26)에 대응하여 활성화할 수 있는 유닛 수와 OC 공세 또는 EC 공세를 위해 카드를 사용했는지 여부에 따라 유닛이 얼마나 이동할 수 있는지에 영향을 미칩니다.

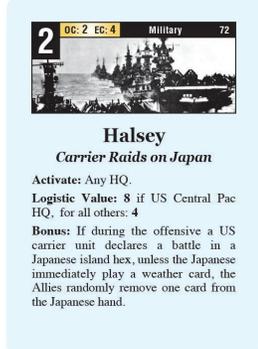
5.2 첩보 수치

모든 전략 카드에는 OC 및 EC 첩보 수치(Intelligence Values)가 있습니다. 대응 플레이어가 이 조건을 요격 또는 매복 첩보 조건으로 변경하지 않는 한 모든 공세는 기본적으로 기습 공격입니다. 첩보 수치는 적용할 수 있는 첩보 대응 이벤트 카드나 첩보 주사위 굴림(7.25)에 의해 변경될 수 있습니다. 대응 플레이어는 카드의 첩보 수치를 첩보 주사위 굴림의 기본 목표 값으로 사용합니다. 카드가 OC 및 EC 첩보 수치를 모두 명시하는 경우, 카드가 OC 공세에 사용된 경우 OC 값이 사용되고 EC 공세에 사용된 경우 EC 값이 사용됩니다.

5.3 이벤트

각 전략 카드에는 이벤트가 있습니다. 전략 카드를 이벤트 카드로 사용할 때 플레이어는 이벤트의 텍스트를 따릅니다. **이벤트 텍스트의 일부가 일부 규칙과 모순되는 경우 텍스트가 해당 규칙을 대체하고 다른 규칙은 대체되지 않습니다.** 이벤트에는 군사 이벤트, 대응 이벤트, 자원 이벤트, 정치 이벤트의 네 가지 클래스가 있습니다.

5.31 군사 이벤트



플레이어는 군사 이벤트(EC 공세)를 통해 OC를 플레이할 때 허용되는 단일 전투 헵스와 달리 다중 전투 헵스 공세를 수행할 수 있습니다. 모든 군사 이벤트에는 병참 수치(Logistic value)가 있습니다. 군사 이벤트로 활성화할 수 있는 유닛 수는 작전 수치가 아닌 병참 수치를 기준으로 합니다. 군사 이벤트 카드에는 다양한 활성화, 첩보, 조건과 관련된 텍스트가 포함되어 있는 경우가 많습니다. 플레이어가 보너스를 제외한 이벤트의 모든 조건을 준수할 수 없는 경우, 카드는 OC 공격으로 사용하거나 버릴 수 있지만 이벤트 카드로 사용할 수는 없습니다.

군사 이벤트는 군사 이벤트 대신 OC 공세를 하기 위해 OC 카드로도 플레이할 수 있습니다. 이 경우 OC 공세에 대한 규칙이 정상적으로 적용되며 모든 카드 텍스트는 무시됩니다.

A. 활성화 지시사항

많은 군사 이벤트에는 해당 이벤트가 발생했을 때 이름이 지정된 HQ를 사용할 수 있는지에 대한 공세 제한이 있습니다.

B. 첩보 조건

첩보 상태가 '기습(Surprise Attack)'인 경우, 대응 플레이어는 첩보 주사위를 굴려서 첩보 상태를 바꿀 수 없습니다(특수 대응을 할 때는 OC 수치를 사용합니다. 7.27 참조). 하지만 기습 공격인 첩보 상태를 바꾸기 위해 여전히 대응 카드를 사용할 수는 있습니다.

C. 증원 유닛



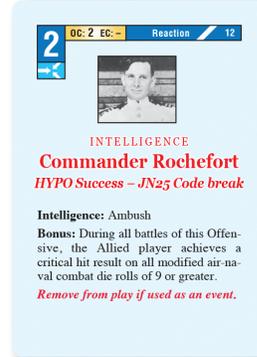
특정 군사 이벤트는 특수 유닛을 포함합니다(예: Slim's Burma Offensive 이벤트에서는 영국 제7기갑여단이 등장합니다). 카드 텍스트에 따라 새 유닛을 배치합니다.

D. 특수 조건

많은 군사 이벤트에는 공세 전체와 관련된 공격 플레이어 특수 조건이 있지만 특별히 명시하지 않는 한 해당 공세를 넘어서는 조건은 적용되지 않습니다. 이벤트의 일부가 해당 이벤트에 필수인 경우, 카드에는 "only" 같은 단어를 사용하여 이를 명시합니다(예: "SW Pac HQ only"). 그렇지 않은 경우 모든 이벤트 혜택을 얻으려면 카드 텍스트를 가능한 한 가깝게 따라야 합니다. "추가 효과 없음(no additional effect)"이라고 적힌 카드와 관련된 특정 상황에서는 두 상황 중 하나가 충족한다면 카드를 사용할 수 있습니다.

예시: 연합군 33번 카드의 텍스트에는 다음과 같이 적혀 있습니다. "... 이 이벤트로 미국의 군간 경쟁(inter-service rivalry)이 종료됩니다. 미국의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의(Strategic Agreement) 면으로 뒤집습니다. 군간 경쟁 마커가 이미 전략적 합의 면에 있는 경우 추가 효과는 없습니다." 이 예에서는 군간 경쟁 마커는 군간 경쟁이나 전략적 합의 둘 중 어떤 상태로든 카드 텍스트를 만족합니다. 또 다른 예는 일본 정치 카드 34번입니다. "...군간 경쟁이 진행 중인 경우 추가 영향이 없습니다. 전략 카드 한 장을 가져옵니다." 이 카드를 사용하면 미국 군간 경쟁 상태에 관계없이 카드를 가져옵니다.

5.32 대응 이벤트



플레이어가 대응 플레이어의 역할인 경우 제목에 대응 이벤트(Reaction)라고 적혀있는 전략 카드만 사용할 수 있습니다. 현재 대응 플레이어 역할을 맡은 플레이어만 대응 카드를 사용할 수 있습니다. 대응 이벤트는 공격 플레이어가 모든 공격 유닛의 이동을 완료한 후, 선언된 전투 헵스가 하나 이상 있거나, 카드 텍스트에 다른 방식으로 플레이할 수 있다고 명시되어 있는 경우에 공세에 대응하여 플레이합니다.

대응 플레이어는 특정 공세에 대응하여 최대 3개의 대응 이벤트만 플레이할 수 있습니다. 이때 공세 과정에서 벌어지는 전투당 3개가 아니라 해당 공세 당 3개만 플레이 가능합니다.

대응 이벤트에는 첩보, 공격(잠수함, 카미카제, 물수제비 폭격skip bombing), 반격, 날씨, 인물 등 다섯 가지 일반적인 범주가 있습니다.

A. 첩보

첩보 대응 카드는 7.25에 따라 첩보 조건을 변경하는 데 사용될 수 있습니다. 플레이어는 공세 중 하나 이상의 대응 이벤트를 플레이할 수 있습니다. 결과적으로 저지 Intercept 및 매복 Ambush 첩보 조건이 모두 가능하다면, 첩보 조건은 매복으로 적용합니다.

B. 공격

공격 대응 카드는 잠수함, 카미카제 또는 물수제비 폭격 공격으로 인해 공격 플레이어가 입을 수 있는 추가 피해 가능성을 나타냅니다. 카드에 적힌 텍스트 지침을 따르세요. 공세 중에는 두 개 이상의 공격 대응 카드를 사용할 수 있습니다.

C. 반격

몇가지 일반적인 유형의 대응 이벤트가 있으며, 대응 플레이어는 이 이벤트를 통해 일반적으로 가능한 것보다 더 많은 유닛을 활성화할 수 있고, 첩보 대응 카드처럼 첩보 조건을 바꿀 수 있습니다. 반격 카드에는 병참 수치가 있으며, 이 병참 수치는 대응 플레이어가 활성화 할 수 있는 유닛 수를 계산할 때 사용합니다. 대응 플레이어가 유닛의 이동 포인트를 결정할 때는 여전히 공세 카드의 OC 값을 사용합니다. 반격 이벤트는 공세 중에 한 번만 플레이할 수 있습니다.

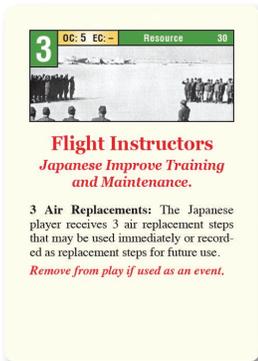
D. 날씨

날씨 대응 이벤트는 전투 헥스 여부와 상관없이 유닛을 활성화하는 공세를 취소할 수 있으며, 이 이벤트는 공격 플레이어가 이동을 마치고 첩보 주사위를 굴리기 전에 플레이할 수 있습니다. 날씨로 인해 공세가 취소되면 공격을 주도한 플레이어는 이동했던 유닛을 원래 위치에 다시 배치하고 공세를 종료합니다. 공세를 취소하면 이벤트 보너스를 받지 못하며, 증원 유닛도 플레이할 수 없습니다. 취소된 공세 카드는 플레이한 것이 아니라 버린 것으로 간주되므로, 해당 이벤트를 게임에서 제거하려고 쓰여있는 경우에도 게임에서 제거하지 않고 버린 카드 더미에 버립니다. 대응 플레이어는 날씨 카드와 함께 다른 이벤트(예: 대응 카드 또는 공격 카드)를 플레이할 수 없습니다. 공격 플레이어가 취소된 공세에 사용하려고 했던 상륙 수송 포인트는 사용한 것으로 간주되지 않으며, 현재 게임 턴 동안 계속 사용할 수 있습니다. 모든 날씨 카드는 이벤트로 플레이할 경우 게임에서 제거됩니다.

E. 인물

유명한 인물(예: 간디, 윈게이트)의 영향에 초점을 맞춘 몇 가지 이벤트가 있습니다. 텍스트 지침에 따라 이 대응 카드를 해결하세요.

5.33 자원 이벤트

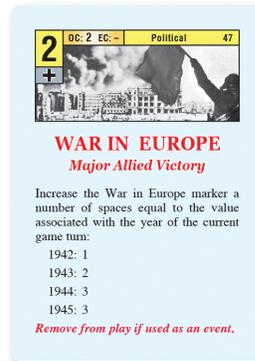


공격 플레이어만 자원 이벤트를 플레이할 수 있습니다. 자원 이벤트로 새로운 유닛, 능력 또는 보충 유닛을 얻을 수 있습니다. 자원 이벤트로 증원 유닛을 얻는 경우, 해당 유닛은 증원 단계에서 도착하는 유닛과 동일한 규칙에 따라 배치됩니다. 이벤트에서 보충 유닛을 즉시 사용해야 한다고 명시된 경우, 플레이어는 현재 보충 단계인 것처럼 보충 유닛을 배치하고 모든 제한을 동일하게 적용합니다. 카드 텍스트에 보충 유닛을 즉시 사용하거나 나중에 사용하기 위해 저장할지 여부를 선택할 수 있는 옵션이 명시된 경우도 있습니다. 플레이어가 보충 유닛을 나중에 사용하기로 한 경우, 해당 마커와 함께 전략 자원 트랙에 그 양을 기록합니다. 어떤 이유든 공격 플레이어

가 지원 유닛이 공급되는 조건을 충족하지 못하면 해당 유닛을 잃습니다. 마찬가지로, 어떤 이유든 공격 플레이어가 사용할 가능한 보충 유닛의 전부 또는

일부를 사용하거나 저장할 수 없는 경우, 사용하지 않은 보충 유닛은 연구적으로 손실됩니다.

5.34 정치 이벤트



정치 이벤트는 게임 트랙 중 하나의 마커를 이동합니다. 정치 이벤트에는 중국 OC 공세, 인도 안정, 유럽 전선, 미국 정치적 의지 변화, 군간 경쟁 총 다섯 가지 종류가 있습니다. 각 유형의 이벤트마다 영향을 받는 게임 트랙과 해당 트랙의 마커가 이동하는 방향과 거리가 적혀있습니다.

5.35 카드 가져오기

이벤트를 플레이했을 때, 플레이어가 전략 카드를 한 장 가져올 수 있는 이벤트들이 있습니다. 전략 카드가 OC로 플레이된 경우엔 카드를 가져오지 않습니다. 전략 카드가 이벤트로 플레이된 경우에만 카드를 가져옵니다. 플레이어는 현재 진행중인 공세 중에 방금 가져온 카드를 사용할 수 없습니다. 플레이어는 공세 단계 동안 전략 카드를 가져올 수 있는 이벤트 결과로 절대 세 장을 초과하는 카드를 가져올 수는 없습니다. 세 장의 카드를 이미 가져왔다면, 현재 공세 단계 동안 추가로 플레이되는 이벤트 중에서 카드를 가져오기는 모두 무시합니다.

플레이 노트: 전략 기록 트랙의 최대 카드(Card Max) 카운터로 턴 동안 얼마나 많은 카드를 가져왔는지 체크하는 것이 좋습니다.

5.36 카드 제거하기

게임 내 상당수의 이벤트에는 게임에서 제거한다고 적혀있습니다. 이벤트로 사용되며 이 조항이 포함된 카드는 처음 사용 후 게임에서 제거하며 남은 게임 동안 어떤 목적으로도 다시 사용할 수 없습니다. 해당 카드를 OC로 플레이하거나 카드를 버린 카드 더미에 버리는 경우엔 게임에서 제거하지 않습니다.

5.37 특수 이벤트 카드

도조의사임(Tojo Resigns)과 **소련의 만주 침공(Soviets Invade Manchuria)**이라는 두 장의 카드는 특수 이벤트 카드이며, OC 또는 EC로 뽑은 턴의 공세 단계때 플레이해야 합니다. 따라서 미래 공세 카드로 플레이하거나 자발적으로 카드를 버릴 수 없습니다. 특수 이벤트 카드를 EC로 플레이되어야 하는 시점 이전 게임 턴에 가져왔거나(예: Tojo Resigns) 해당 카드의 전제 조건이 아직 충족되지 않은 경우(만주), 카드는 OC로 플레이될 수 있으며 현재 게임 턴 종료 시 해당 카드와 버린 카드 더미에 있는 모든 카드를 다시 섞어서 새로운 카드 더미를 만듭니다(게임에서 제거된 카드를 제외).

다른 이벤트로 인해 특수 이벤트 카드가 버려지고 이때 이벤트 조건이 충족되면, 카드가 버려지는 순간 특수 이벤트가 발생합니다. 특수 이벤트의 조건이 충족되지 않으면, 그 카드가 OC로 플레이된 것처럼 버려진 카드 더미가 다시 섞어 새로운 카드 더미를 만듭니다.

6.0 영향력 구역(ZOI), 보급, 활성화, 헥스 통제권

보급과 활성화는 유닛 액션의 핵심 개념입니다. 공세를 수행하거나 공세에 대응할 때 유닛을 이동하거나 공격을 하려면 **보급을 받고 있는 HQ로** 유닛을 활성화해야 합니다. 비활성 유닛은 공격을 받았을 때 방어 전투를 할 수는 있지만, 공세 중에 공격을 하거나 이동할 수는 없습니다. EC에서 달리 지정하지 않는 한, 유닛을 활성화하려면 보급을 받고 있는 상태여야 합니다. 보급이 중단되면 유닛을 활성화할 수 없을 뿐만 아니라 유닛이 소모되고(6.24) 유닛 보충(11.0)과 항공 및 항공모함 유닛의 ZOI(6.4)가 불가능해질 수 있습니다. 그러나 보급이 중단된 부대도 전투력은 유지합니다. 보급 상태는 지속적으로 평가하므로, 다른 유닛이 이동하여 보급선에 영향을 미치면 보급이 부족해질 수 있습니다. 하지만 공세를 위해 활성화된 유닛은 공세가 끝날 때까지 보급 상태가 유지되며, 보급이 되지 않는 위치로 이동해도 보급 상태가 유지됩니다.

활성화와 보급은 HQ로 수행할 수 있고 각각 다른 HQ로 수행할 수 있습니다. 활성화와 보급을 수행하는 기준은 다르며, HQ의 범위가 최대 경로 길이라는 점에서 보급을 수행하는 것이 더 제한적입니다(6.2 및 6.3 참조). 이외에도 첩보 및 대응 판단은 가로막는 지형이나 AZOI에 관계없이 HQ와의 직접적인 헥스 거리를 기준으로 합니다.

항공 영향력 구역(AZOI)은 보급 및 활성화 수행에 큰 영향을 미칩니다. 또한 지상 유닛의 대응 가능성과 상륙 이동에도 영향을 미칩니다.

6.1 본부 유닛



본부(HQ)는 **지휘 인프라를 나타내며 지상 유닛으로 간주합니다.** 각 진영은 다수의 HQ를 가진 채로 게임을 시작하며, 증원이나 카드 이벤트를 통해 새로운 HQ를 획득할 수 있습니다. 대부분의 HQ는 어디에나 존재하는 지휘

기반 시설이므로 영구적으로 제거할 수 없습니다. HQ 자체는 이동하지 않지만, 자발적으로(OC의 플레이에 의해) 또는 상대방의 행동으로 인해 비자발적으로 재배치될 수 있습니다. 일부 연합군 HQ는 자발적 또는 비자발적으로 제거되면 다시 플레이할 수 없으며 이 경우 점으로 표시됩니다(연합군 ABDA 및 Malaya HQ). HQ에는 두 가지 값이 있습니다: 지휘 범위(Command Range)와 효율성 등급(Efficiency Rating)입니다.

6.11 HQ 역량

지휘 범위(Command Range): HQ의 지휘 범위는 유닛을 보급할 수 있는 범위와 공세 및 대응 활성화 범위 그리고 증원 및 보충 유닛을 배치할 수 있는 위치를 결정하는 데 사용됩니다. 또한 HQ가 공세에 대응할 수 있는지 여부와 보급이 끊긴 유닛이 보급이 끊긴 상태에서 생존할 수 있는지 여부를 결정할 때도 사용됩니다.

효율성 등급(Efficiency Rating): HQ의 효율성 등급은 OC 수치 또는 병참 수치와 함께 사용되며, 공격 또는 대응 중에 HQ가 활성화할 수 있는 유닛 수를 결정합니다. 다음 세 가지 상황에서 효율성 등급을 변경할 수 있습니다: 미국 또는 연합군 합동 HQ가 일반적으로 HQ가 보급선을 형성하는 방식으로 동쪽 지도 가장자리까지 보급선을 형성할 수 없다면, 효율성 등급에 -1 수치를 적용합니다(최소 수치는 0입니다)(6.25). 콰이강의 다리가 건설되지 않았고 일본이 랑군Rangoon을 장악하지 못한 경우, 버마Burma, 실론Ceylon 또는 인도 북부에서 유닛을 활성화하려는 일본군 HQ는 효율성 등급에 -1 수치를 적용합니다(13.79). 콰이강의 다리The Bridge over the River Kwai 이벤트는 특정 상황에서 일본군 HQ의 효율성 등급(13.79)에 +1 수치를 추가할 수 있습니다.

스태킹(Stacking): HQ는 스태킹 제한에 포함되지 않지만, 양 측 모두 한 헥스에 두 개 이상의 HQ를 둘 수 없습니다. HQ는 항상 항구 헥스에 위치해야 합니다.

6.12 HQ 국적 제한

모든 HQ마다 활성화 및 보급을 할 수 있는 유닛 국적이 제한되어 있습니다. 일본군 HQ는 모든 일본군 유닛을 활성화할 수 있습니다. 연합군 HQ는 미국 HQ, 영연방 HQ, 합동 HQ로 나뉘는데, 연합군 HQ 국가 지휘 차트엔 특정 연합군 HQ가 활성화하고 보급할 수 있는 유닛이 표시되어 있습니다.

연합군 HQ 국가 지휘 차트

HQ 국적	미국 유닛	영연방 유닛	중국 유닛	네덜란드 유닛
미국	가능	불가능	가능	불가능
영연방	공중유닛만 가능	가능	가능	불가능
합동	가능	가능	가능	가능

6.13 자발적 HQ 철수 후 재배치

HQ는 자체적으로 이동할 수 없지만, OC 플레이를 완료 시 게임 지도에서 자발적으로 철수할 수 있습니다. HQ가 자발적으로 철수하는 것은 막을 수 없으며, 이때 보급 상태일 필요는 없습니다. 철수한 HQ는 다음 게임 턴에 다시 배치될 수 있도록 게임 턴 기록 트랙에 놓입니다. 게임 턴 기록 트랙에 있는 HQ는 다음 게임 턴의 증원 단계에서 일반적인 증원 병력처럼 다시 배치되며 지연되거나 하지는 않습니다.

6.14 비자발적인 HQ 재배치

공세가 끝났을 때나 국가가 항복을 선언했을 때 HQ가 상대방이 통제하는 헥스에 있다면, 해당 HQ는 비자발적으로 게임에서 제거됩니다. 점이 없는 HQ는 게임 턴 기록 트랙에 배치되며, 다음 게임 턴의 증원 단계에서 일반적인 증원 병력처럼 다시 배치됩니다. 이때 HQ가 지연되거나 하지는 않습니다. 점이 있는 HQ(ABDA 또는 Malaya HQ)가 자발적 또는 비자발적으로 게임에서 제거되면 영구적으로 게임에서 제거됩니다.

6.15 빠른 HQ 재배치

게임 턴 기록 트랙에 있는 HQ는 일반적으로 다음 게임 턴의 증원 단계 때 다시 돌아옵니다. 플레이어는 아무 값의 OC를 플레이하고 HQ가 보급 상태가 될 수 있도록 아군이 통제하는 항구에 배치하여 게임 턴 기록 트랙에 있는 HQ를 더 일찍 투입할 수 있습니다. 이때 다시 배치되는 HQ는 일본군의 경우 일본 본토에, 연합군의 경우 호주, 오아후Oahu 또는 인도에 배치됩니다. 이때 해당 OC는 HQ를 다시 재배치하는 용도로만 사용됩니다.

플레이 노트: HQ를 증원 병력으로 다시 투입하는 경우 아군이 통제하는 어떤 항구에도 배치할 수 있습니다. 반면에 OC를 플레이해서 HQ를 다시 배치하는 경우 배치할 수 있는 곳이 제한됩니다. 따라서 HQ를 더 전방에 배치하고 싶다면 HQ를 증원 병력으로 배치하는 것이 낫습니다.

6.2 보급 및 소모

6.2.1 보급선

일반적인 개념: HQ와 유닛 모두 보급선이 이어져 있어야 보급을 받을 수 있습니다. HQ의 경우, 보급선은 길이 상관 없이 절대 보급원(Ultimate Supply Source)에서 HQ가 위치한 항구까지 이어집니다. 이때 절대 보급원이란 연합군의 경우 지도 가장자리, 일본의 경우 일본이 통제하는 본섬의 도시 헥스(6.22)을 의미합니다. 절대 보급원에서 HQ까지 이어지는 보급 경로는 육로나 사용하는 항구 수 제한 없이 여러 항구에 진입하고 육지 헥스 측면을 가로지르며 항구를 통해 빠져나올 수 있습니다.

반면, 유닛은 보급 상태의 HQ에서 자신이 점령한 헥스까지 보급선을 형성하며 이때 보급선의 길이는 HQ의 범위로 제한됩니다. 유닛이 보급 상태인지 확인할 때 항공 또는 항공모함 유닛 ZOI가 존재하는 것으로 가정합니다(6.4 참조). 아래 규칙에서 설명하는 것처럼 보급선은 특정 헥스 측면을 통과할 수 없습니다. 여러 가지 제한 사항이 있지만 일반적으로 유닛은 다음 상황에서 보급선을 형성합니다

- (1) 보급 HQ에서 유닛이 점령 중인 해안 헥스까지 바다를 통해 이어지는 경우
- (2) 보급 HQ에서 유닛까지 육로를 통해 이어지는 경우 또는
- (3) 보급 HQ에서 유닛까지 육지와 바다 헥스 조합으로 이어지는 경우. 단, 바다를 통해 보급선을 형성하려면 하나의 보급 가능 항구를 통해서만 가능합니다. 이때 HQ 유닛이 점령하고 있는 헥스나 활성화하는 유닛이 위치할 수 있는 헥스에 있는 항구를 통해서만 가능합니다.

또한 보급선의 마지막 부분을 육로로 형성하는 유닛에 대한 추가 제한 사항이 있습니다(육상 병참 범위Overland Logistical Range).

보급 가능 항구(Supply Eligible Port): 아군 HQ가 보급받는지 여부 무관하게, 아군 HQ에서 아군 항구까지 육로 4MP 거리 혹은 길이 상관 없이 해상 보급로(6.21)를 형성한다면 보급 가능 항구입니다.

A. 유닛

보급선(Supply Line): 보급을 받고있는 적절한 활성화 HQ부터 유닛까지 차단되지 않고 이어지면서 길이가 HQ 범위 내라면, 해당 유닛은 보급을 받을 수 있습니다. 보급선이 형성할 수 없는 경우는 아래와 같습니다.

- A. 보급선은 플레이할 수 없는 헥스 측면을 지날 수 없음
- B. 보급선은 무력화되지 않은 적의 ZOI 헥스의 물 헥스 측면을 지날 수 없음
- C. 보급선은 항구가 없는 해안 헥스의 바다 헥스 측면을 지나 육지 헥스 측면으로 빠져나갈 수 없음
- D. 보급선은 항구가 없는 해안 헥스의 육지 헥스 측면을 지나 바다 헥스 측면으로 빠져나갈 수 없음
- E. 보급선은 적군의 지상, HQ, 항공 유닛이 단독으로 점령하고 있는 육지 헥스 측면을 지날 수 없음
- F. 보급선은 적이 통제중인 항구 헥스의 육지 헥스 측면을 지나 바다 헥스 측면으로 빠져나갈 수 없음
- G. 보급선은 적이 통제중인 항구 헥스의 바다 헥스 측면을 지나 육지 헥스 측면으로 빠져나갈 수 없음

육상 병참 범위(Overland Logistical Range): 보급선을 그릴 때 마지막으로 지나간 헥스 측면이 육지 헥스 측면인 경우, 보급을 받으려는 해당 유닛이 있는 헥스는 아래에 있는 대상들 중 하나와 지상 이동으로 4MP 이내 거리에 있어야 합니다(8.42)

- (a) 보급 HQ
- (b) 쿤밍Kunming - 쿤밍이 활성화 보급원(13.75)인 경우

(c) 보급 가능 항구(6.0)

이를 확인할 때만, 전략 수송로(8.44)가 있는 헥스 측면의 양쪽 헥스를 아무도 점령하지 않았거나 아군이 점령하고 있는 경우(적 유닛의 존재 여부와 상관없이) 1/2 MP 비용으로 이동할 수 있습니다. 수송로 없음(No Transport Route) 마커(13.77 참조)가 있는 헥스는 인접한 어떤 헥스와도 수송로 연결이 없는 것으로 간주합니다.

항구 제한: 보급선이 바다에서 육지/육지에서 바다로 전환되는 경우, 해당 보급선에는 보급 가능 항구가 하나만 있어야 합니다. 이때 (i) HQ가 있는 항구나 (ii) 유닛이 점령하고 있는 항구는 제외합니다.

플레이 노트: 보급선은 4 MP 제한보다 더 많은 지형을 육로로 통과할 수 있고, 보급 가능 항구를 통과할 필요 없이 범위 내에 유효한 항구만 있으면 됩니다. 마지막으로 횡단한 헥스 측면이 바다라면 육로 제한을 적용하지 않습니다. 따라서 해상 보급 가능 위치에 있는 유닛은 육로 보급선에 연결된 유닛보다 더 자유롭게 운영할 수 있습니다.



예시: 일본군 유닛 B, C, D가 남부 HQ로부터 육로를 통해 보급 받고 있습니다. 모두 남부 본부에서 12 헥스 거리 내에 있으며 보급 가능 항구에서 4 MP 거리 이내에 있습니다. 자하트Jarhat와 레도Ledo의 수송 헥스가 아직 건설되지 않아(13.77) 유닛 A가 랑군Rangoon까지 5 MP 거리에 있으므로 보급이 불가능합니다.



예시: A-E로 표시된 다섯 개의 일본 유닛은 보급을 받고 있습니다. 음영 처리된 헥스는 해상 보급 경로를 차단하는 무력화되지 않은 연합군 항공 ZOI입니다. A 유닛은 보급 대상 항구에서 4MP 이상 떨어져 있으므로 보급이 불가능합니다. 다른 모든 유닛은 보급 상태입니다. 연합군 항공 ZOI는 육상 보급 경로를 차단하지 않으므로

유닛 C는 인접한 항구로부터 보급을 받을 수 있으며, 유닛 D와 E는 해안 헥스에 있으므로 해상을 통해 HQ까지 보급 경로를 형성할 수 있습니다.

디자인 노트: 육상 병참 범위에 따라 유닛은 항구와 같은 보급 거점과 비교적 가까운 곳에서 작전을 수행해야 합니다. EotS에 묘사된 많은 지역의 험난한 정글과 산악 지형으로 인해 육로를 통해 보급하는 것은 굉장히 어렵습니다. EotS에서 육상 보급선은 문자 그대로 단순히 보급품이 이동하는 경로가 아니라 HQ의 병참 수행 능력과 책임이 있는 영역으로 간주해야 합니다. 실제로 이러한 상황에 처한 부대는 보급품이 배송되는 가장 가까운 항구에서 보급품을 수령하게 됩니다. 따라서 4 MP 제한은 본부가 아닌 가장 가까운 항구로 적용됩니다.

중요: 공세 중 활성화된 유닛은 공세가 끝날 때까지 계속 보급 상태로 간주합니다.

쿤밍(Kunming): 경우에 따라 연합군은 HQ가 아닌 쿤밍에서 직접 보급을 받을 수 있습니다(13.75 참조).



연합군은 싱가포르에 말라야 Malaya 공군 부대를, 일본군은 싱가포르 Singora, 미리 Miri, 쪄라잡 Tjilatjap에 공군 부대를 두고 있는 상황을 가정해 보겠습니다. 모든 일본군 항공대는 사이공 Saigon의 남부 HQ에서 보급을 받고, 말라야 항공대는 싱가포르의 말라야 HQ에서 보급을 받습니다. 일본 사이공 HQ는 일본까지 끊기지 않는 LOC를 보유하고 있습니다. 말라야 항공대에 ZOI가 있는 경우 쪄라잡의 일본 항공대는 OOS 상태(Out-of Supply)입니다. 말라야 항공대가 일본군 쪄라잡 항공대를 OOS로 만들면 말라야 본부는 LOC를 가지지만 말라야 항공대가 보급을 받을 수 있음, 쪄라잡의 일본군 항공대가 ZOI가 있는 경우엔 LOC를 가지지 않습니다. 따라서 말라야 항공대와 일본군 쪄라잡 항공대의 ZOI는 상호 배타적입니다. 일본군 쪄라잡 항공대의 ZOI가 없다면 말라야 HQ는 말라야 항공대를 통해 LOC를 가지며, 이 경우 말라야 HQ는 보급을 받을 수 있습니다. 따라서 말라야 항공대가 보급을 받게되고 일본 쪄라잡 항공대는 OOS가 됩니다.

같은 예를 들어 일본군 항공대를 쪄라잡에서 바타비아 Batavia로 옮기면 결과가 달라집니다. 이 경우 모든 항공 유닛에 ZOI가 있는 경우 바타비아는 보급을 받을 수 있는 상태이므로(말라야 항공대의 ZOI 유무와 상관 없음) 말라야는 OOS가 되고 말라야 항공대는 ZOI를 잃습니다.

드물게 일본군 항공 유닛과 연합군 항공 유닛의 ZOI가 서로 보급을 받을 수 없도록 하는 상황이 발생합니다(연합군 항공 유닛의 ZOI가 없으면, 일본군 플레이어의 항공 유닛은 보급을 받을 수 있으므로 ZOI를 형성하지만, 이로 인해 해당 연합 항공 유닛의 보급이 중단되는 상황) 이 경우 보급 상태 판단할 때, 연합군 항공 유닛만 ZOI를 발휘하는 것으로 간주합니다.

플레이 노트: 항공 유닛의 ZOI로 이러한 상황이 발생하는지 판단하는 가장 좋은 방법은 다음과 같이 하는 것입니다. 모든 항공 유닛이 적절한 HQ의 범위 내에 있다고 가정하고, 모든 항공 유닛이 모두 ZOI를 형성한다고 간주합니다. 어떤 항공 유닛의 ZOI가 적 항공 유닛의 ZOI가 없는 것에 의존하거나 그 반대의 경우, 공격하는 일본군의 항공 ZOI를 제거합니다. 연합군 항공 유닛이 보급 중이면 일본 공군 유닛은 OOS가 됩니다. 그렇지 않은 경우 이 상황은 적용되지 않습니다.

B. 본부

길이 상관없이 절대 보급원(6.22)에서 HQ까지 끊기지 않고 보급선을 형성할 수 있다면 해당 HQ는 보급을 받는 상태입니다. 보급선을 형성할 수 없는 헥스 측면 유형(6.21A)은 절대 보급원과 HQ 사이의 보급선에도 그대로 적용되지만 대신 육로나 사용하는 항구 수 제한 없이 여러 항구에 진입하고 육지 헥스 측면을 가로지르며 항구를 통해 빠져나올 수 있습니다.

6.22 절대 보급원(Ultimate Supply Sources)

절대 보급원 경로는 HQ의 보급 상태를 결정합니다. 동쪽, 남쪽, 서쪽 지도 가장자리에 있는 각 헥스는 연합군 절대 보급원입니다. 일본 본토에 일본이 통제하는 각 도시 헥스는 일본군 절대 보급원입니다.

6.23. 긴급 보급로 (Emergency Supply Routes)

히말라야 산맥(The Hump)

중국 공수 작전 China Airlift(연합군 카드 #17) 카드를 사용하면 쿤밍과 연합군이 통제하는 보급 가능 인도 북부 비행장(자하트 Jarhat 및 다카 Dacca) 사이에 보급선이 구축됩니다. 이 보급선은 연합군이 보급 가능한 인도 북부 비행장을 통제하는 한 사용할 수 있으며, 6.21에 명시된 대로 따로 추적할 필요가 없습니다.

도쿄 익스프레스 (Tokyo Express)



일본군 플레이어는 대도쿄 특급 작전 Big Tokyo Express Operation(일본 카드 #28) 또는 도쿄 익스프레스 Tokyo Express(일본 카드 #44) 카드를 사용해서 도쿄 익스프레스 마커를 놓고, 해당 턴이 끝날 때까지 보급 중인 일본 HQ와 헥스 하나 범위 안에 임시 보급선을 만들 수 있습니다. 도쿄 익스프레스 마커가 있는 헥스에 있는 항공, 지상, 해군 유닛은(HQ는 제외) 보급을 받을 수 있으며, ZOI를 다시 형성할 수도 있습니다. 도쿄 익스프레스 마커로 보급하는 것은 절대 막을 수 없습니다. 도쿄 익스프레스 마커는 (1) 해당 헥스를 연합군이 통제하거나, (2) 도쿄 익스프레스 마커를 다른 위치로 이동시키는 다른 일본 카드를 사용하거나, (3) 게임 턴이 종료되는 경우 가 아니라면 놓인 헥스에 그대로 유지됩니다. 도쿄 익스프레스 마커는 한 번에 두 개 이상 플레이할 수 없습니다. 도쿄 익스프레스는 유닛을 활성화하기 위한 전제 조건에 영향을 주지 않습니다.

6.24 소모

소모 세그먼트 동안 양쪽 항공 유닛과 지상 유닛은 동시에 다음 단계를 순서대로 수행합니다. HQ와 해군 유닛은 소모되지 않습니다:

- 1) 전투력이 감소되었거나 1 스텝인 모든 항공 또는 지상 유닛이 다음과 같은 상태라면 모두 제거합니다.
 - a) 보급을 받지 못하고 있는 경우

b) 긴급 보급로(6.23)의 영향을 받는 헉스에 있지 않은 경우

c) HQ(보급 가능 여부 불문)의 범위에 있지 않은 경우

이 조건을 확인할 때 적 유닛, 적 ZOI, 플레이할 수 없는 헉스는 HQ와 유닛 사이의 경로를 막지 않습니다.

2) 최대 전투력 상태인 모든 항공 및 지상 유닛이 다음과 같은 경우라면 감소된 면으로 뒤집습니다.

a) 보급을 받지 못하고 있는 경우

b) 긴급 보급로(6.23)의 영향을 받는 헉스에 있지 않은 경우

소모는 동시에 계산되어 적용되므로 상대하고 있는 유닛이 동시에 소모될 수 있습니다. 한쪽 면만 있는 유닛(예: 네덜란드 연대 *Dutch Regiment*, 미국 해병 웨이크 *Wake* 유닛, CVL 헤르메스 *Hermes*)은 감소된 면으로 간주합니다.

6.25 US 통신선(Line of Communication)

보급을 받고있던 합동 또는 미국 HQ가 동쪽 지도 가장자리 절대 보급원(6.21, 6.22 참조)과 보급선을 형성할 수 없는 경우, 효율성 등급이 1 감소합니다(0 등급까지 가능).

6.3 유닛 활성화

유닛을 이동하거나(예외: 긴급 해상 이동, 긴급 공중 이동, 지상 철수 및 후퇴) 공격을 시작하려면 먼저 해당 유닛을 활성화해야 합니다. 유닛을 활성화하려면 공격이나 대응 목적으로 사용할 HQ에서부터 해당 유닛까지 활성화 경로가 있어야합니다. 이때 활성화하려는 유닛은 보급을 받고 있어야 하는데, 활성화 HQ가 아닌 다른 HQ나 쿤밍 Kunming 보급로를 통해서 보급을 받는 것도 가능합니다(6.2 참조)

활성화 경로는 활성화 HQ에서 활성화되는 유닛까지 이어지는 경로입니다. 활성화 경로를 형성할 수 없는 경우는 다음과 같습니다:

- 무력화되지 않은 적의 바다 ZOI 헉스
- 적 지상 유닛이나 항공 유닛이 단독으로 점령한 헉스 측면

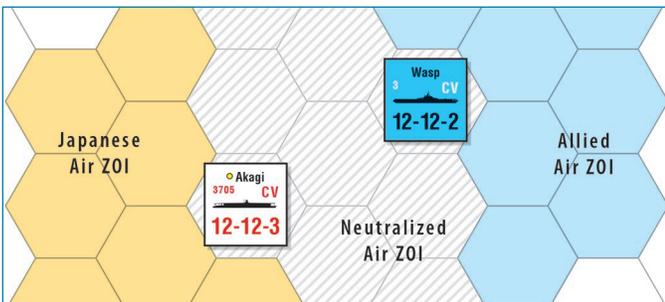
HQ의 지휘 범위보다 멀리 있는 유닛을 활성화할 수는 없습니다. 이 때 거리는 헉스 단위로 측정합니다.

활성화 경로는 보급선(6.21)과 달리 플레이할 수 없는 헉스를 가로질러 수 있고 아군 항구 없이도 육지에서 해상으로 전환할 수 있습니다.

공세를 수행할 때마다, 유닛을 활성화하는 데 세력 당 하나의 HQ만 사용할 수 있으며, 활성화할 수 있는 유닛 수는 사용된 카드의 OC 값 또는 병참 수치와 HQ의 효율성 등급에 따라 달라집니다(6.11 참조).

6.4 항공기 ZOI(Zone Of Influence)

보급을 받고 있는 모든 항공/항공모함 유닛은 2헉스의 ZOI를 형성합니다. LRB가 아닌 적 유닛의 ZOI가 겹치면 ZOI가 무력화됩니다. LRB 유닛은 다른 항공 및 항공모함 유닛처럼 ZOI를 형성하긴 하지만 적의 ZOI를 무력화시키지는 않습니다. 항공 또는 항공모함 유닛의 보급 여부를 확인할 때는 해당 유닛의 ZOI가 존재하는 것으로 간주합니다.



예시: 위 그림에는 일본군과 연합군의 항공 ZOI가 이 모두 그려져 있습니다. 양측의 ZOI가 겹치는 헉스는 무력화된 것입니다.

보급이 끊긴 항공 또는 항공모함 유닛은 ZOI가 없기때문에 적의 ZOI를 무력화할 수 없습니다. 유닛의 보급 여부를 결정하는 보급 상태는 ZOI가 효과를 발휘할 수 있을 때마다 새로 결정됩니다(6.2). 따라서 유닛은 적의 이동 도중에 보급이 중단되어 ZOI를 잃거나 그 반대의 경우도 발생할 수 있습니다. 그러나 일단 유닛이 공세를 위해 활성화되면 다른 요인에 관계없이 공세가 종료될 때까지 보급 상태가 유지됩니다.

보급을 받고있는 유닛의 항공기 ZOI는 해당 유닛이 멈춰 있을 때와 비전략 이동을 하는 중에도 항상 유효합니다(따라서 이동 중인 공중 유닛과 항공모함은 이동하면서 상대방의 ZOI를 무력화합니다). 전략 이동을 수행하는 공중 유닛이나 항공모함은 이동 중에 ZOI를 잃고 이동을 완료한 후 다시 회복합니다.

무력화되지 않은 ZOI는 여러 게임 기능에 영향을 줍니다:

- 어떤 유닛도 전략 이동을 수행할 때 ZOI에 들어오거나 나갈 수 없습니다(8.23, 8.33).
- 상륙 강습을 수행하는 지상 부대는 ZOI에 들어올 수 없습니다(8.44).
- ZOI는 육지가 없는 헉스 측면을 가로질러 ZOI에 들어오거나 나가는 HQ 활성화 범위 경로를 차단합니다(6.3)
- ZOI는 육지가 없는 헉스 측면을 가로질러 ZOI에 들어오거나 나가는 보급 경로를 차단합니다(6.21)

또한 ZOI는 무력화되더라도 두 가지 효과가 있습니다:

- 공격하는 유닛이 대응하는 세력 ZOI 안으로 진입하거나 이탈하거나 이동하는 경우, 첩보 주사위 굴림 +2 수치를 적용합니다(7.26).
- 공격하는 유닛이 대응 플레이어의 ZOI 내에 상륙하면 대응 플레이어는 특수 대응을 할 수 있습니다(7.27).

ZOI는 다음의 경우엔 영향을 미치지 않습니다:

- 지상 헉스에서 지상 헉스 측면을 지나 다른 지상 헉스로 이동할 때(8.42)
- 전략 이동 외의 해군 또는 항공 유닛 이동(8.21, 8.31)..
- 지상 헉스 측면을 가로질러 헉스에 진입 혹은 나가는 HQ 활성화 범위 경로(6.3).
- 지상 헉스 측면을 가로질러 헉스에 진입하거나 나가는 보급 경로(6.21).
- 소모 단계 동안 감소된 유닛을 유지하는 데 사용되는 본부 범위 (6.24).

6.5 헉스 통제권



마지막으로 지상 유닛을 헉스에 진입시키거나 통과시킨 플레이어가 해당 헉스를 통제합니다. 지상 이동을 통해 비어 있는 헉스에 진입한 지상 유닛은 즉시 통제권을 얻습니다. 상륙 강습(ASP, 해상 수송선, 바지선 사용)으로 헉스에 진입한 지상 유닛이 전투에서 제거되거나 후퇴하지 않으면 전투 후 이동 직전에 해당 헉스의 통제권을 갖습니다.



예를 들어 연합군의 공세 중에 일본군이 통제하던 과달카날(4423)이 전투 헉스로 선언되고 연합군이 승리하여 과달카날의 모든 일본군 지상 유닛이 제거됩니다. 연합군은 과달카날 헉스에

노샘프턴Northampton 순양함과 제1해병사단, 그리고 에스피리투 산토Espiritu Santo(4825)에 전투에 참가했던 LRB가 아닌 항공 유닛으로 구성된 제 13공수비행단(AF)을 배치합니다. 전투 후 이동 직전에 제1해병사단이 과달카날 핵스의 통제권을 얻게되고, 이로 인해 전투 후 이동이 시작되면 노샘프턴 순양함과 제 13 공수비행단이 과달카날로 이동할 수 있게됩니다.

7.0 공세

7.1 공세 개요

공세는 이 게임의 핵심입니다. 공세는 현재 공격 플레이어가 전략 카드를 작전 카드나 병참 수치가 있는 이벤트 카드로 사용하는 것으로 시작됩니다. 플레이어는 공세를 통해 하나의 HQ 범위 내에서부터 다양한 수의 유닛을 이동할 수 있으며, 이동이 끝나면 특정 핵스를 대상으로 전투를 선언할 수 있습니다

디자인 노트: OC를 사용한 공격과 EC를 사용한 공격에는 차이가 있습니다. OC는 지역단위 부대로 수행하는 국지적인 작전을 나타냅니다. 따라서 OC 공세로는 하나의 전투 핵스만 선언할 수 있습니다. OC 공세는 고위급 지휘 자원을 덜 사용하기 때문에 작전상 더 안전하며 적에게 발각되거나 저지당할 가능성이 낮습니다. EC 공세는 범위가 더 넓고 병참 준비가 우수합니다. EC 공세는 다수의 전투 핵스를 포함할 수 있지만, 협동 작전 과정에서 작전 보안을 유지하기 어려워 적에게 발각될 가능성이 더 높습니다.

7.2 공세 순서

공격이 선언되면 플레이어는 다음 단계를 순서대로 수행합니다.

1단계: 공격 플레이어는 적합한 HQ의 활성화 범위 내에 있는 보급 상태의 유닛을 활성화합니다(7.21). 이동하기 전에 적용되는 EC 카드의 모든 공세 보너스를 적용합니다(증원 병력 수령 포함)

2단계: 공격 플레이어가 활성화된 유닛을 이동합니다(7.22, 7.23).

3단계: 공격 플레이어가 전투 핵스를 선언합니다(7.24).

4단계: 대응 플레이어는 날씨 대응 이벤트를 사용하여 공세를 취소할 수 있습니다. 공세가 취소되면 모든 유닛을 다시 시작 위치로 되돌리고, 이벤트 증원 유닛과 보충 유닛을 제거하고, 사용한 공세 카드를 버린 카드 더미에 넣고, 공세 중에 사용한 모든 ASP를 반환하면 공격이 종료됩니다(7.28).

5단계: 대응하기 전에 공격 플레이어의 EC 카드에서 가능한 이벤트 보너스를 적용합니다.

6단계: 특수 대응이 가능한 경우, 대응 플레이어는 주사위를 굴려서 특수 대응으로 추가 전투 핵스를 생성을 시도할 수 있습니다(7.27). 그 이후에 특수 대응으로 인해 선언되거나 생성된 전투 핵스가 없다면, 대응 플레이어는 해당하는 공격 대응 카드를 모두 사용할 수 있으며, 13단계인 전투 후 이동 단계로 넘어갑니다.

7단계: 대응 플레이어는 적절한 대응 카드를 사용하거나 첩보 주사위를 굴려서 공격하는 측의 첩보 조건 변경을 시도합니다(7.25). 이 단계가 끝났을 때 공격자의 첩보 조건이 기습 Surprise이면 9단계로 건너뛴니다.

8단계: 대응 플레이어는 공격 플레이어가 선언했거나 특수 대응으로 생성된 전투 핵스에 참여할 유닛을 활성화하고 이동합니다(7.26).

9단계: 대응 플레이어는 모든 공격 대응 카드를 사용할 수 있습니다.

10단계: 대응 후 적용되는 모든 공세 보너스를 적용합니다. 전투 전에 적용되는 모든 공격 대응 카드를 적용합니다.

11단계: 플레이어들이 모든 전투를 해결합니다(7.28).

12단계: 전투 후 적용되는 모든 공격 대응 카드를 적용합니다.

13단계: 플레이어는 전투 후 이동을 실시합니다(9.6). 대응 플레이어가 먼저 움직이고 그다음에 공격 플레이어가 움직입니다.

14단계: 필요한 모든 긴급 해상 이동(8.22)과 긴급 공중 이동(8.32)을 수행합니다.

7.21 공격 플레이어 유닛 활성화

공격 플레이어는 공세를 수행하기 위해 보급 상태의 HQ를 선택합니다. 플레이어는 공격에 사용되는 HQ의 효율성 등급과 OC 수치 또는 이벤트 병참 수치 중 하나를 합한 값에 해당하는 수 만큼의 유닛을 활성화할 수 있습니다. 미군 및 연합군 HQ는 지도의 동쪽 가장자리에 있는 절대 보급원과 연결이 안되는 경우(6.25), 일본군 HQ는 CBI 인프라가 부족한 경우에(13.79) HQ의 효율성 수치가 변경될 수 있습니다. 활성화할 유닛은 보급 받는 상태여야 합니다. 유닛을 활성화하려면 사용된 HQ부터 활성화할 유닛까지 활성화 경로가 존재해야 합니다(6.3). 구간 경쟁Inter-Servie Rivalry(14.0)으로도 활성화할 수 있는 유닛이 제한될 수 있습니다.

연합군 HQ는 이벤트 카드 텍스트에 명시되지 않는 한 특정 국적의 유닛만 활성화 할 수 있습니다. 자세한 내용은 다음과 같습니다.

- 미국(예: 중부, 남부(프리Ghormley 또는 홀지Halsey), 남서부)
- 영연방(예: 말라야Malaya, SEAC)
- 합동(예: ANZAC, ABDA).

A. 미국 HQ는 미국 유닛(육군 및 해군 모두)과 중국 유닛을 활성화할 수 있습니다.

B. 영연방 HQ는 영연방, 중국, 미국 공군 유닛(미 육군 및 해병 공군 유닛 모두)을 활성화할 수 있습니다.

C. 합동 HQ는 모든 연합군 유닛을 활성화할 수 있습니다.

D. 일본 본부는 모든 일본 유닛을 활성화할 수 있습니다.

7.22 유닛 이동 허용량

공격 또는 대응 유닛이 이동할 수 있는 거리는 플레이 중인 공세 카드의 OC 수치에 해당 유닛 유형의 기본 이동 허용치를 곱한 값과 같습니다. *이동 허용량: 해상 = 5, 지상 = 1, 공중 = 일반/확장 범위) 예외: 해당 카드가 EC로 플레이된 경우, 해당 이벤트는 해당 카드의 OC 수치보다 더 많이 유닛을 이동시킬 수 있으며, 해당 이벤트가 우선합니다. 항공 유닛은 이동의 각 "단계"를 아군 공군기지에서 끝내야 하므로 이동이 제한됩니다 (8.31). 해군 유닛은 이동을 끝낼 수 있는 핵스가 제한됩니다(8.21).

7.23 공세 중 이동 단계

공세 중에 유닛을 이동할 때는 다른 유닛이나 유닛 스택을 이동하기 전에 각 유닛 스택 이동을 끝내야 합니다. 이동 중에는 유닛을 픽업하거나 내려놓을 수 없습니다. 공세 중 이동의 가장 큰 장애물은 무력화되지 않은 적의 항공 ZOI의 위치입니다. 규칙 6.4에서 ZOI에 대해 자세히 설명하며, 공세 중 이동 순서를 계획할 때 ZOI를 신중하게 고려해야 합니다.

플레이 노트: 항공 유닛과 항공모함 유닛이 적의 항공 ZOI를 무력화할 수 있는 위치로 먼저 이동하면, 지상 유닛은 제한을 덜 받고 이동할 수 있습니다. 항공모함과 함께 지상 유닛을 이동하면 항공모함이 이동함에 따라 상대 항공 ZOI를 무력화합니다. 무력화되지 않은 적 ZOI 안으로 상륙 감습이나 전략 이동이 을 할 수 없기 때문에, 지상 유닛이 먼저 이동하고 항공모함이 이동한다면 상륙 감습이나 전략 이동이 불가능할 수 있습니다.

7.24 전투 헥스 선언하기

공격 유닛이 모두 이동한 후, 공격 플레이어는 전투 헥스를 선언합니다. 공격 유닛과 대응 유닛이 있는 모든 헥스를 전투 헥스로 선언해야 합니다. 다른 전투에 참여하지 않은 공격 플레이어의 활성화된 항공 및 항공모함 유닛의 범위 안에 헥스가 있고 해당 헥스 안에 대응 유닛만 있다면, 해당 헥스를 전투 헥스로 선언할 수 있습니다. 중국 내 있는 해안이 아닌 헥스는 전투 헥스로 선언할 수 없습니다.

OC를 플레이할 때, 플레이어는 하나의 전투 헥스를 선언할 수 있습니다. 대응 플레이어의 특수 대응(7.27)으로 인해 OC를 플레이할 때 여러 전투가 발생할 수도 있습니다. EC를 플레이할 때, 플레이어는 원하는 만큼의 전투 헥스를 선언할 수 있습니다. 선언한 전투 헥스마다 대해 공격 플레이어는 해당 헥스 전투에 참가할 유닛을 정해야 합니다. 어떤 유닛도 공세 당 한 번 이상의 전투에 참여할 수 없습니다(단, 아래에서 언급하듯이 특정 상황에서는 특수 대응으로 인해 유닛을 교체해야 할 수도 있습니다). 전투 헥스에 속한 모든 유닛은 해당 전투에 참여해야 합니다.

아군 항구에서 이동을 마치지 않은 모든 항공모함 유닛은 범위 내 전투 헥스에 참여하거나 적이 통제하는 비어 있는 헥스에 상륙 공격하는 아군 지상 유닛을 엄호하도록 선언해야 합니다. 할당된 엄호 헥스가 특수 대응으로 전투 헥스가 되면 항공모함은 해당 전투에 참여해야 합니다. 아군 항구에서 이동을 마친 항공모함과 선언된 전투에 참여하지 않은 활성화된 항공 유닛도 같은 방식으로 범위 내 전투를 엄호하도록 지정될 수 있지만 반드시 참여해야 하는 것은 아닙니다.

7.25 공세 철회 조건 결정

공세 철회 조건은 해당 공세가 진행되는 동안 모든 전투 헥스에 동일하게 적용됩니다. 이 절차는 각 전투 헥스마다 개별적으로 진행되지 않습니다. 따라서 대응 플레이어가 철회 조건을 변경하는 데 성공하면, 해당 공세 때 선언된 모든 전투 헥스에 영향을 줍니다.

- A. 공세 철회 조건은 기본적으로 기습 공격 Surprise Attack입니다.
- B. 대응 플레이어는 다음 두 가지 중 하나를 수행하여 철회 조건을 변경할 수 있습니다. 첫째, 대응 플레이어는 철회 조건을 저지 Intercept 또는 매복 Ambush으로 지정하는 대응 카드를 플레이할 수 있습니다. 대응 카드를 플레이하면 전략 카드가 지정한 철회 조건을 대체합니다. 대응 카드를 여러장 플레이해서 저지와 매복 철회 조건이 모두 지정된 경우, 철회 조건은 매복입니다.
- C. 둘째, 대응 플레이어가 카드를 사용하지 않았고 공세 카드에 기습 공격이 명시되어 있지 않은 경우(단, 이 경우에만 해당), 대응 플레이어는 철회 주사위를 굴릴 수 있습니다. 철회 주사위를 굴리면 철회 조건을 기습 공격에서 저지로 변경할 수 있습니다(매복은 바꿀 수는 없고 매복으로 바꾸려면 대응 카드를 사용해야만 가능합니다). 대응 플레이어가 정보 주사위를 굴린 후에는 대응 카드 텍스트에서 특별히 허용하지 않는 한, 철회 조건을 바꾸기 위해 대응 카드를 사용할 수 없습니다. 대응 플레이어는 공세 당 한 번만 정보 주사위를 굴릴 수 있습니다.
- D. 철회 주사위 굴리기 절차는 다음과 같습니다. 공세를 시작하는데 사용된 카드에는 OC와 EC 철회 수치가 있을 수 있습니다. 카드의 OC 수치로 공세가 시작되었다면, OC 철회 수치를 사용합니다. 공세가 EC 공세로 시작되었다면, EC 철회 수치를 사용합니다. 주사위 굴림 결과가 해당 공세 카드 철회 수치(아래 7.25.E에 따라 해당되는 경우 수정됨)보다 작거나 같으면 주사위 굴림이 성공하고 공세 철회 조건이 저지로 변경됩니다. 주사위 굴림이 지정된 값보다 크면 주사위 굴림은 실패하며, 공세 철회 조건은 기습 공격으로 유지됩니다.

E. 철회 주사위 값을 보정할 수 있는 한 가지 방법이 있습니다. 공격 플레이어의 유닛이 이동하는 동안 언제든지 해당 유닛이(무력화 여부와 상관없이) 적의 항공 ZOI로 진입하거나 통과하거나 빠져나오면, 대응 플레이어는 자신의 철회 주사위 굴림에서 2를 뺍니다. 그러나 수정되지 않은 주사위 결과 값이 9인 경우 항상 주사위 굴림 실패로 간주하며 기습 공격으로 간주합니다.

플레이 노트: 적 ZOI 내에서 활성화된 항공/함모 유닛이 해당 위치에서 이동하지 않고 전투를 선언하지 않으면 철회 주사위 굴림 수치가 발동되지 않습니다. 이 주사위 굴림 보정수치는 ZOI에 진입, 이동, 통과 또는 이탈한 경우에만 발동됩니다.

7.26 대응 이동

철회 조건이 기습 공격인 경우 대응 이동을 할 수 없으며, 대응 플레이어가 공격 대응 카드를 플레이할 기회를 가진 후에 공격 플레이어가 공세로 발생한 모든 전투를 즉시 처리합니다. 철회 조건이 저지 또는 매복인 경우, 대응 플레이어는 보급 상태의 HQ 중 하나만 대응 HQ로 지정할 수 있으며, 이 HQ로 전투에 대응할 유닛을 활성화할 수 있습니다. 이 HQ의 범위 내에 선언된 전투 헥스가 하나 이상 있어야 하며(이 범위는 어떤 방법으로도 막을 수 없음), 조건에 맞는 HQ가 없으면 공세에 대응할 수 없습니다. 대응 HQ가 활성화하는 모든 유닛은 대응하는 HQ의 범위 밖에 있는 유닛을 포함하여 도달할 수 있는 모든 선언된 전투에 참여할 수 있습니다.

대응 플레이어는 HQ의 효율성 등급과 방어자의 병참 수치를 더한 값과 같은 수의 유닛을 활성화할 수 있습니다. 만약 반격 대응 카드 Counteroffensive Reaction Card를 사용한 경우, 반격 대응 카드의 병참 수치가 방어자의 병참 수치입니다. 반격 대응 카드를 사용하지 않았다면 공격 플레이어의 전략 카드의 OC 수치가 방어자의 병참 수치입니다(OC로 플레이했는지 EC로 플레이했는지 여부와 상관없습니다). 대응 HQ는 보급을 받고 있고 HQ까지 활성화 경로가 이어지는 유닛만 활성화할 수 있습니다. 대응하기 위한 활성화 경로는 적 유닛이 포함되어 있더라도 선언된 전투 헥스를 통해 형성할 수 있습니다. 대응 플레이어가 활성화하는 모든 유닛은 선언된 전투에 참여해야 합니다. 전투에 참여할 수 있도록 이동할 수 없는 유닛은 활성화할 수 없습니다. 전투 헥스에 있는 대응 유닛은 활성화할 수 있습니다. 철회 조건이 저지 또는 매복이라고 해서 대응 플레이어가 꼭 유닛을 활성화해야 하는 것은 아닙니다. 공격 활성화에 적용되는 모든 제한 사항이 대응 활성화에도 적용됩니다.

대응 플레이어가 활성화하는 모든 유닛은 선언된 전투에 참여해야 합니다. 전투에 참여할 수 있도록 이동할 수 없는 유닛은 활성화할 수 없습니다. 전투 헥스에 있는 대응 유닛은 활성화할 수 있습니다. 철회 조건이 저지 또는 매복이라고 해서 대응 플레이어가 꼭 유닛을 활성화해야 하는 것은 아닙니다. 공격 활성화에 적용되는 모든 제한 사항이 대응 활성화에도 적용됩니다.

7.27 특수 대응 이동 (Special Reaction)

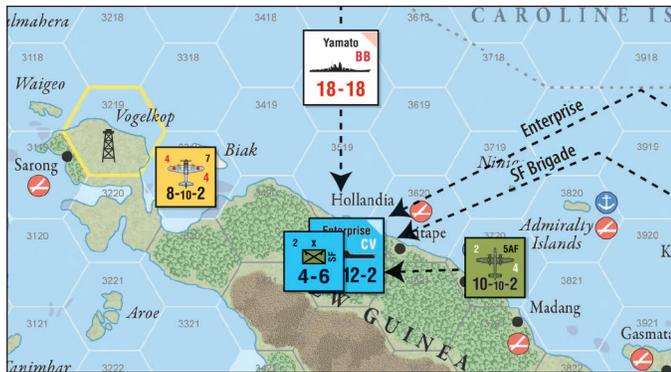
상대 지상 유닛이 (1)점령되지 않은 상태의 대응 플레이어가 통제하고 있는 도시, (2)자원 헥스, (3)항구, (4)대응 HQ 범위 내에 있고 대응 항공 ZOI(무력화 여부와 상관없이) 범위 내에 있는 비행장 헥스에서 공격 이동을 끝냈다면, 대응 플레이어는 하나 이상의 해당 헥스에서 특수 대응을 시도할 수 있습니다. 대응 플레이어가 철회 주사위를 굴려 특수 대응 성공 여부를 판단합니다(대응 카드를 사용할 수 없지만, ZOI 보정으로 -2를 적용합니다). 주사위를 굴려 성공하면, 해당 헥스는 전투 헥스로 선언됩니다. 이는 공격 플레이어가 전투 헥스를 선언했는지 여부와 상관없이 발생할 수 있습니다. 두 개 이상의 헥스가 특수 대응에 해당할 경우, 각 헥스마다 주사위를 따로 굴려야 합니다.

지상 이동만으로 진입한 헥스에서는 특수 대응이 적용되지 않습니다.

기습 공격 EC 이벤트에서 특수 대응 가능성이 발생하면 OC 첩보 수치를 사용합니다. 특수 대응 자체만으로는 첩보 조건이 변경되지 않습니다.

새로 생성된 전투 헥스에서 진행되는 상륙 작전을 엄호하도록 할당된 모든 항공 및 항공모함 유닛은 해당 전투에 참여합니다. 새로 생성된 전투 헥스에 범위 내에 다른 전투에 참여하기로 선언된 항공 유닛 또는 항공모함 유닛이 있고, 적이 해당 전투 헥스에 대응하는 경우라면, 해당 항공/항공모함 유닛은 자신이 점령하고 있는 전투 헥스에서 벌어진 전투로 전환하고 이를 먼저 처리합니다. 이는 멀리서 이 전투 헥스를 공격하는 대응 유닛에겐 적용되지 않으며, 새로 생성된 전투 헥스에 대응 유닛이 물리적으로 존재해야 합니다.

해당 유닛의 원래 배틀 헥스에 공세에 참여한 다른 유닛이 없다면 해당 위치에는 전투가 발생하지 않을 수 있습니다. 하지만 해당 헥스는 여전히 전투 헥스로 남아 있으며 해당 전투 헥스에 투입된 모든 유닛은 전투를 처리하지 않고 전투 헥스에 투입된 상태로 유지됩니다. 규칙에 따라 원래 전투 헥스에 있는 모든 대응 유닛은 다른 전투에 참여할 수 없지만, 활성화되면 전투 후 이동 Post Battle Movement 을 수행할 수 있습니다. 플레이어가 전투 헥스로 선언한 헥스에서 전투를 처리하지 않는 경우는 잠수함 공격으로 전투를 처리하기 전에 모든 공세 유닛을 제거하는 경우와 같이 여러가지 방법으로 발생할 수 있습니다.



예시: 미군 SF 여단이 상륙 강습으로 홀랜드리아Hollandia로 상륙하고, LRB가 아닌 제5 공군 유닛이 SF 여단의 상륙을 지원합니다. 다음으로 CV 엔터프라이즈가 홀랜드리아 헥스로 이동합니다. 엔터프라이즈는 2헥스 거리에 있는 비악Biak의 일본 항공 유닛 공격을 선언합니다. 공세 이동 후 일본군은 항공 ZOI으로 특수 대응을 하여 홀랜드리아에 전투 헥스를 만들고 첩보 조건을 요격으로 바꾸는데 성공합니다. 대응 활성화/이동 중에 일본 공군 유닛은 활성화된 상태로 비악에 남고, BB 야마토는 홀랜드리아로 진입합니다. 이제 CV 엔터프라이즈는 비악이 아닌 홀랜드리아 전투 헥스로 전환하고 제5 공군 항공 유닛과 함께 야마토와 공해상Air-Naval 전투를 수행합니다. 야마토는 18개의 타격을 생성하여 CV 엔터프라이즈를 뒤집고, 연합군은 11개의 타격을 생성하였지만 야마토에 피해를 입히기에는 부족한 타격이었습니다. 야마토의 공격력 18이 연합군의 18과 같으므로 침공은 실패합니다. 비악은 일본 공군 유닛이 다른 전투에 참가할 수 없도록 하는 전투 헥스로 남습니다. 활성화된 모든 유닛은 전투 후 이동을 수행합니다.

7.28 전투와 공세 마무리

각 전투는 규칙 9.0에 따라 처리합니다. 그 후, 대응 플레이어가 먼저 활성화된 모든 유닛에 대해 전투 후 이동을 수행합니다(9.6). 이때 공세가 종료되고 상대 플레이어가 전략 카드를 내거나, 두 플레이어 모두 카드가 없는 경우 공세 단계가 종료됩니다.

플레이 노트: 전투에 참여하지 않은 유닛도 전투 후 이동을 수행할 수 있습니다

7.29 미래 공세



게임 턴 당 한 번씩, 각 플레이어는 공세, 이벤트, 대응을 수행하기 위해 전략 카드 1장을 지정해서 나중에 사용하기 위해 보관할 수 있습니다. 플레이어는 턴 당 한 번에 두 장 이상의 카드를 미래 공세 카드로 지정할 수 없습니다. 이미 미래 공세 카드로 지정한 카드가 있다면 추가로 더 지정할 수 없습니다. 미래 공세 카드를 지정하려면, 플레이어는 전략 카드를 플레이할 때 카드를 가져와서 지도 옆에 뒤집어 놓고 카드 위에 미래 공세 마커를 놓아 카드의 상태를 표시합니다. 이렇게 하면 해당 플레이어의 행동과 플레이가 다른 플레이어와 번갈아 진행됩니다. 미래 공세 카드는 손 패 제한이나 주도권 계산에는 포함하지 않습니다.

A. 주도권을 가져오기 위한 미래 공세 카드 사용

공세 단계가 시작될 때, 한 플레이어가 상대 플레이어보다 카드 수가 적은 경우, 그 플레이어는 미래 공세 카드를 첫 번째 카드로 사용하여 주도권을 획득하고 먼저 공격할 수 있습니다. 이 경우, 미래 공격 카드는 EC 공격으로 사용해야 합니다.

B. 공세 단계에서 미래 공세 카드 사용

전략 카드를 미래 공세 카드로 지정하고 같은 턴에 해당 카드를 바로 미래 공세 카드로 플레이할 수는 없습니다. 또 미래 공세 카드를 소유한 플레이어가 공세 단계 마지막에 해당 카드를 플레이할 수도 없습니다. 이벤트의 카드 버리기 조건을 달성하기 위해 미래 공세 카드를 버릴 수 없습니다. 이 제한사항을 제외하고, 미래 공세 카드는 일반 전략 카드를 플레이할 수 있을 때 언제든지 플레이할 수 있습니다.

같은 미래 공세 카드를 여러 턴 동안 보유할 수 있습니다. 단, 가지고 있는 미래 공세 카드를 사용하기 전에는 한 다른 카드를 미래 공세 카드로 지정할 수 없다는 단점이 있습니다.

참고: 특별 이벤트 카드인 도조 사임과 만주 공세를 제외한 모든 카드를 미래 공세 카드로 사용할 수 있습니다.

8.0 이동 및 스테킹

8.1 기본 이동 허용량

공세나 대응 중에 유닛이 이동할 수 있는 거리는 해당 유닛 유형의 기본 이동 허용량에 공세 카드의 OC 수치 또는 OC 수치를 상회하는 EC 텍스트를 곱한 값에 따라 결정됩니다. 모든 유닛은 기본 이동 허용량이 있습니다. 이 기본 이동 허용량은 다음과 같습니다:

- 지상: 1 이동 포인트
- 해상: 5 이동 포인트
- 공중: 유닛의 이동 지점 범위와 동일합니다. 카운터에 있는 두 개의 범위값 중 하나를 사용합니다.

예외: 일부 유닛은 괄호 안에 확장 범위가 있습니다. 플레이어가 괄호로 묶인 확장 범위를 사용하면 해당 공중 유닛은 전투에 참여할 수 없습니다. 괄호 안의 확장 범위를 가진 항공 유닛을 전투에 사용하려면 일반 범위를 사용하여 유닛을 이동해야 합니다.

8.11 적이 점령하고 있는 헥스를 통해 이동하기

공군 및 해군 유닛은 이동 중에 적 유닛이 점령한 헥스를 통과하여 이동할 수 있습니다. 전략 수송 또는 상륙 강습을 수행하는 지상 유닛은 이 규칙의 목적상 해군 유닛으로 취급되지만, 적 해군 유닛이 있는 헥스에 진입하거나 통과하려면 해군 유닛과 스택을 이루어서 함께 이동해야 한다는 차이가 있습니다.

지상 이동으로 이동하는 지상 유닛은 해당 hex가 이미 전투 hex로 선언되지 않았으며 적의 해군 유닛에 의해서만 점령된 상태라면 이동할 수 있습니다. 지상 유닛은 적 항공, 지상, HQ 유닛 또는 선언된 전투 hex가 포함된 hex에 진입할 경우 이동을 종료해야 합니다.

플레이 노트: 태양의 제국의 시간 스케일은 매우 큽니다. 따라서 공세 작전 중에 유닛이 적이 점령한 구역을 통과하는 것은 의도된 현상이며 매우 흔한 일입니다. 이 부분이 다른 워게임과 다른 부분이며 처음 플레이할 땐 종종 의문이 생길 수도 있습니다. 해군과 공군의 이동은 전투를 위해 이동하는 시간적 이동인 반면, 적 지상 유닛이 있는 공간에 진입하는 지상 유닛은 공간적으로 존재하는 두 지상 유닛이 서로 마주치는 것을 의미하므로 이동이 중단됩니다. 공군 및 HQ 유닛은 전투를 처리하고 효과를 적용할 만큼 강력하지는 않지만, 해당 지역을 확보하기 위해 자신이 위치한 hex에 진입하는 적 지상 유닛의 진격을 저지할 수는 있는 수비 병력을 포함하고 있는 것으로 간주합니다.

8.2 해군 유닛 이동 및 스택킹

해군 유닛은 적 유닛이 점령한 hex를 통과하여 이동할 수 있습니다. 해상 이동 규칙은 해상 유닛이 끊임없이 움직이며 공통의 hex를 점령하는 실제 상황을 hex 시스템과 게임 순서로 표현한 것입니다.

8.21 해군 이동

해군 유닛은 진입하는 hex마다 이동 포인트 1점씩 소모합니다. 플레이어는 한 번에 한 개의 유닛이나 한 개의 스택만 이동할 수 있으며, 한 유닛 또는 한 스택의 이동을 완료해야 다른 유닛의 이동을 시작할 수 있습니다. 해군 유닛은 물 hex 측면을 통해 어떤 hex라도 진입할 수 있습니다. 대신 플레이할 수 없는 바다 hex를 통과할 수는 없습니다. 해군 유닛은 모든 육지 hex를 절대 통과할 수 없습니다. 게임 내 특정 육지 hex는 두 개의 해안선 hex 측면이 지나갈 수 없는 육지 부분으로 분리되어 있습니다. 이 경우 해안선 중 하나는 플레이할 수 없는 영역으로 표시됩니다. 해군 유닛은 플레이할 수 없는 바다 hex 측면을 통해서도 hex로 진입할 수 없습니다.



예시: 해군 유닛은 2119, 2120, 2221의 hex에선 2220 소에라바자 Soerabaja hex로 진입할 수 없지만, 2219, 2319, 2320의 hex에서는 진입할 수 있습니다.

해군 부대는 무력화되지 않은 적 ZOI로 진입하여 이동할 수 있지만, 상륙 강습 지상 부대와 함께 이동하거나 전략 해상 이동을 하는 경우, 무력화되지 않은 적 ZOI로 이동할 수 없습니다. 항모는 일반 이동 중에 적 ZOI를 무력화하지만, 전략 해상 이동 중엔 불가합니다.



Naval Movement Illustration

해군 유닛이 이동을 멈춰야하는 경우는 다음과 같습니다.

- 적 유닛이 있는 hex에 진입한 경우(예시 A,B)
- 아군의 항공모함이 아닌 유닛과 항공모함 유닛이 함께 스택킹되어 함께 전투에 참가할 수 있는 hex에 진입한 경우(예시 C)
- 아군 항구가 있는 hex에 진입한 경우(예시 D)
- 아군 지상유닛이 상륙 강습으로 진입한 적이 통제하고 있는 hex 또는 그 범위 내에 있는 hex에 진입한 경우(예시 E)

4번 항목은 적의 hex가 비어 있고(전투 hex가 생성되지 않음) 해군 유닛이 이동을 마치고 전에 지상 유닛이 해당 hex에 있는 경우에만 유효합니다. 항공모함 유닛이 항공 ZOI를 형성하면서 적이 점령하지 않은 hex에 지상 유닛보다 먼저 도착하는 것은 8.21 예시 A-D의 조건을 충족하는 경우에만 허용됩니다.

마지막으로 만약 특정 hex로 지상 유닛을 수송하는 일본의 수송 편제 유닛organic transport의 경우, 항모가 아닌 해군 유닛도 아무도 점령하고 있지 않는 hex에서 이동을 멈출 수 있습니다(8.46)해군 유닛은 아군 항구에서 전투 후 이동(9.6)을 종료해야 합니다.

해군 유닛이 전투 후 이동 후 어떤 이유로든 아군 점령 항구에서 공세를 종료하지 못한다면 해당 유닛은 제거됩니다. 공세 유닛과 대응 유닛은 전투 후 이동을 종료할 때 보급 상태인지 아닌지 여부에 따라 다른 제한이 적용됩니다.

8.22 긴급 해상 이동

공세 또는 정치 단계(국가 항복을 통해)중에 플레이어가 활성화되지 않은 적 해군 유닛이 위치한 hex의 통제권을 가져오는 경우, 해당 해군 유닛은 긴급 해상 이동을 수행해야 합니다. 공세 중에 hex 통제권이 바뀐 경우, 공세가 끝나고 나서 이동합니다. 정치 단계에서 발생한 경우 해당 단계가 끝난 후 이동합니다.

긴급 해상 이동 시 해군 유닛은 지형 상관 없이 10 hex거리 이내에 있는 아군 항구에 배치됩니다(이동하는 것이 아님). 범위 내에 아군 항구가 두 개 이상 있는 경우, 소유한 플레이어가 유닛을 옮길 항구를 선택합니다. 상대의 항공 ZOI는 긴급 해상 이동에 영향을 주지 않습니다. 10hex거리 내에 아군 항구가 없으면 해군 유닛은 제거됩니다.

예시: 필리핀이 항복했을 때 미군 CA 유닛은 레이트Leyte hex에 있었습니다. CA는 2220 소에라바자 hex와 같이 10 hex 이내의 아군 항구에 배치됩니다.

8.23 전략 해상 이동

공세를 취하는 해군 유닛은 아군 항구에서 다른 아군 항구로 이동하는 경우 공세 때 허용되는 이동 포인트 값의 두 배만큼 이동할 수 있습니다. 전략 해상 이동을 사용하는 해군 유닛은 전투에 참가하거나 무력화되지 않은 상대 항공 ZOI로 진입할 수 없으며, 전투 후 이동도 사용할 수 없습니다. 전략 해상 이동을 사용하는 항공모함 유닛은 이동 중에 ZOI를 형성하지 않으며, 상대 ZOI를 무력화하지도 않습니다. 유닛은 이동을 종료한 직후 ZOI를 회복합니다.

8.24 해군 유닛 스택킹

공세나 전투 중에는 hex 하나에 원하는 만큼 해군 유닛을 쌓을 수 있습니다(스택킹Stacking). 공세나 전투 중이 아니라면 한 플레이어는 같은 유형(CV, BB, CA 등)의 해군 유닛을 6개까지만 같은 hex에 넣을 수 있습니다. 유닛이 과도하게 쌓인 경우, 해당 유닛을 소유한 플레이어는 해당 hex에 있는 유닛이 스택킹 한도 내에 들어올 때까지 초과된 해군 유닛을 제거합니다. 제거할 당시 보급을 받고 있었던 해군 유닛은 게임 턴 기록 트랙에 배치되어 다음 턴에 증원 병력으로 다시 플레이할 수 있습니다(지연은 발생하지 않음). 스택킹된 해군 유닛이 보급을 받지 못한 상황이었다면 제거됩니다.

8.3 공중 이동 및 스택킹

게임에서 공중 유닛은 적 유닛이 점령한 헥스를 통과하여 이동할 수 있습니다. 사실상 해상 이동 규칙은 공중 유닛이 끊임없이 움직이며 공통의 헥스를 점령하는 실제 상황을 헥스로 표현한 것입니다.

8.31 공중 이동

공중 유닛은 확장 범위(더 큰 범위 값)만큼 이동하거나, 확장 범위가 없거나 확장 범위 사용을 원하지 않는 유닛의 경우 일반 범위 이하인 각각의 "단계"로 이동합니다. 허용되는 단계 수는 사용한 공세 카드의 OC 수치에 따라 달라집니다. 공중 유닛은 각 이동 단계가 끝날 때마다 비행장이 있는 아군이 통제중인 헥스에 착륙해야 합니다. 헥스에 적 지상 유닛이 있다면, 아군이 통제하고 있다고 해도 공중 유닛은 해당 헥스에서 이동을 끝낼 수 없습니다. 하지만 대신 아군이 통제하는 해당 비행장을 두 이동 단계 사이 헥스로 사용할 수 있습니다. 한 번에 한 유닛 또는 유닛 스택을 이동하며, 다른 유닛의 이동을 시작 전에 한 스택 또는 한 유닛의 이동을 완료해야 합니다.

공중 유닛은 전투 헥스에 진입할 수 없습니다. 하지만 전투 헥스가 선언된 시점에 헥스에 있는 공중 유닛이 전투 전에 헥스 밖으로 빠져나올 필요는 없습니다. 공중 유닛이 전투에 참여하려면 전투 범위 내에 비행장이 있는 아군 헥스를 점령하거나 전투 헥스에 있어야 합니다. 괄호 안에 확장 범위가 있는 공중 유닛이 이동 중 어느 시점에 확장 범위를 사용한다면, 해당 유닛은 전투에 참여할 수 없습니다. 괄호 안에 확장 범위가 있는 공중 유닛이 대응하기 위해선 꼭 일반 범위를 사용해야 합니다. 대응 이동 중 전투 헥스를 벗어난 공중 유닛은 전투 헥스를 벗어났더라도 해당 전투 헥스의 전투 처리에 참여해야 합니다.

8.32 긴급 공중 이동

공세 또는 정치 단계(국가 항복을 통해)중에 플레이어가 활성화되지 않은 적 공중 유닛이 위치한 헥스의 통제권을 가져온 경우, 해당 공중 유닛은 긴급 공중 이동을 수행해야 합니다. 공세 중에 헥스 통제권이 바뀐 경우, 공세가 끝나고 나서 이동합니다. 정치 단계에서 발생한 경우 해당 단계가 끝난 후 이동합니다. 정상 또는 확장 범위 내에 아군 비행장이 있는 경우, 항공 유닛은 해당 위치로 이동하지 않고 배치됩니다. 이 조건을 충족하는 비행장이 두 곳 이상일 경우, 소유한 플레이어가 유닛을 이동할 비행장을 선택합니다. 범위 내에 아군 비행장이 없으면 항공 유닛은 제거됩니다. 항공 유닛은 전투에 참여했다라도 괄호 안의 확장된 범위를 긴급 공중 이동에 사용할 수 있습니다.

예시: 일본군이 웨이크 Wake 섬을 공격하여 통제권을 장악했지만 해당 공중 유닛을 제거하지는 못했습니다. 웨이크 섬에서 4헥스 내에 아군 비행장이 없으므로 항공 유닛은 제거됩니다. 만약 이 유닛이 범위가 6헥스인 미군 장거리 항공 유닛이었다면, 이 항공 유닛은 웨이크 섬에서 6헥스 거리에 있는 미드웨이(연합군이 통제한다고 가정)에 배치할 수 있었을 것입니다.

8.33 전략 항공 수송

공세를 취하는 공중 유닛은 공세 중에 전략 수송을 수행할 수 있습니다. 이 때 평소 두 배의 이동 단계를 써서 아군 비행장에서 다른 아군 비행장까지 이동합니다. 예를 들어, OC 수치가 2인 공세 중에 확장 범위가 4인 미군 공중 유닛을 활성화합니다. 이 공중 유닛이 전략 항공 수송을 사용할 경우 각각 4헥스만큼 최대 4단계를 이동할 수 있지만, 각 단계는 아군 비행장에서 끝나야 합니다. 공중 유닛은 이동 중 어떤 경우에도 무력화되지 않은 적의 공중 ZOI 안으로 들어갈 수 없습니다. 이 유닛이 전략 수송을 사용하는 공세 중에는 전투에 참여할 수 없습니다. 전략 항공 수송을 사용하는 공중 유닛은 이동 중에 ZOI를

성하지 않으며, 상대 ZOI를 무력화하지도 않습니다. 유닛은 이동을 종료한 직후에 ZOI를 회복합니다.

공중 유닛은 두 번째 형태의 전략 수송을 사용할 수 있습니다. 공격 플레이어는 언제든지 공중 유닛을 활성화할 수 있으며, 공중 유닛을 제거해서 게임 턴 트랙에 놓을 수 있습니다. 제거된 공중 유닛은 일반적인 증원 병력 배치 규칙에 따라 다음 증원 단계(지연할 수 없음)때 게임 턴 트랙에서 다시 플레이 영역으로 돌아옵니다.

8.34 공중 유닛 스택킹

공세나 전투 중에는 헥스 하나에 원하는 만큼 공중 유닛을 쌓을 수 있습니다(스태킹 Stacking). 스택킹 제한 초과 여부는 공세든 이벤트이든 전략 카드 플레이가 끝날 때 평가합니다. 아군 공중/지상 유닛은 크기에 상관없이 3개까지만 한 헥스에 쌓을 수 있습니다. 유닛이 과도하게 쌓인 경우, 해당 유닛을 소유한 플레이어는 해당 헥스에 있는 유닛이 스택킹 한도 내에 들어올 때까지 초과된 유닛 중에 공중 유닛부터 먼저 제거합니다. 제거될 당시 보급을 받고 있었던 공중 유닛은 게임 턴 기록 트랙에 배치되어 다음 턴에 증원 병력으로 다시 플레이할 수 있습니다(지연은 발생하지 않음). 스택킹 제한을 초과한 공중 유닛이 보급을 받지 못한 상황이었다면 제거됩니다.



몇몇 미국 공중 유닛과 영연방 SEAC 공중 유닛의 명칭은 동일하지만, 이 중 하나는 항상 장거리 폭격기(LRB) 유닛이고 다른 하나는 그렇지 않습니다. 동일한 명칭을 가진 두 개의

항공 유닛은 스택킹에서는 하나의 유닛으로 간주되지만 다른 목적으로는 그렇지 않습니다(예시: 미 7공군 공중 유닛이 두 개 있는 경우).

8.35 5408 헥스의 에어 페리

5408 헥스에 있는 이 비행장은 연합군 항공 유닛이 다른 위치로 이동할 때 "착륙 단계" 증가를 위해 이 위치를 비행장으로 사용할 수 있는 능력을 나타냅니다. 어떤 경우에도 공중 유닛이나 지상 유닛은 이 헥스에서 이동을 종료할 수 없습니다. 공세 중 일본 해군 유닛이 이 지역에 존재하면 이 능력이 일시적으로 무력화됩니다.

8.4 지상 유닛 이동 및 스택킹

지상 유닛은 지상 이동, 상륙 강습, 전략 이동의 세 가지 방식으로 이동할 수 있습니다(지상 유닛은 상대 플레이어의 이동에 대한 반응하여 해당 헥스에서 이탈할 수도 있습니다). 지상 유닛은 주어진 공세 순서 동안 한 가지 유형의 이동(지상 이동, 상륙 이동, 전략 이동)만 사용할 수 있습니다. 같은 공세 중에 이동 유형을 혼합하여 사용할 수 없습니다. 플레이어는 한 번에 한 유닛 또는 유닛 스택을 이동하며, 다른 유닛의 이동을 시작하기 전에 한 스택 또는 단일 유닛의 이동을 완료해야 합니다.

지상 유닛은 지상 이동을 통해 육지 헥스 측면을 가로질러 육지 헥스에서 다른 육지 헥스로 이동할 수 있으며, 진입한 각 헥스마다 이동시 필요한 이동 포인트가 다릅니다(8.42).

지상 유닛이 바다 헥스 측면을 가로질러 이동할 수 있는 방법이 두 가지 있습니다. 첫 번째는 전략 지상 수송으로, 상륙이 가능한 지상 유닛이 아군 해안 헥스(항구 유무에 관계없이)에서 아군의 보급 가능 항구로 이동할 수 있습니다(8.44). 두 번째는 실제 상륙 강습으로, 상륙이 가능한 지상 유닛이 아군 해안 헥스(항구 유무에 관계없이)에서 적 지상 유닛이 있을 수 있는 다른 해안 헥스로 이동할 수 있습니다(8.45).

8.41 이동 제한 사항

A. 일본군 지상 유닛은 중국 해안 헥스로만 진입할 수 있습니다(예: 2508 [웅닝 Yungning]의 일본군 지상 유닛은 일반 지상 이동으로는 2408 또는 2507로 바로 이동할 수 없습니다). 중국의 해안이 아닌 헥스에 있는 연합군 유닛은 공격당하지 않습니다.

디자인 노트: 게임에는 중국 CBI 부대만 등장합니다.

B. 일본군 지상 유닛은 인도 북부 또는 실론Ceylon에 진입할 수 있지만 인도 내륙안쪽으로 그 이상 이동할 수 없습니다. 국가 경제 정의를 참조하십시오. 일본 공군 및 해군 부대는 인도 어느 지역에서든 연합군 부대를 공격할 수 있습니다.

C. 어떠한 지상 또는 공중 유닛도 어떤 이유로든 소련 영토에 진입할 수 없습니다. 다른 선택의 여지가 없는 경우 해당 유닛을 게임에서 영구적으로 제거합니다.

D. 중국 지상 유닛을 제외한 연합군 지상 유닛은 중국의 해안이 아닌 핵스에 진입할 수 없습니다.

E. 중국 지상 유닛은 버마Burma, 인도 북부, 쿤밍Kunming 및 쿤밍에 인접한 모든 핵스에서만 작전을 수행할 수 있습니다. 중국 유닛이 그 외 다른 육지 핵스로 이동해야 하는 경우 해당 유닛을 제거합니다.

8.42 지상 이동

지상 유닛은 다양한 이동 포인트를 써서 지상 핵스로 진입합니다. 이동할 때 반드시 지상 핵스 측면을 가로질러야 합니다. 지상 유닛이 개활지 핵스에 진입하려면 이동 포인트 1점, 산악 지형 핵스에 진입하려면 이동 포인트 3점, 그 외 모든 지형 유형에 진입하려면 이동 포인트 2점을 소비합니다. 지상 유닛의 이동 점수가 부족하면 해당 핵스에 진입할 수 없습니다. 즉, 낮은 값의 OC 공세 시 지상 유닛은 지상 이동을 하지 못할 수도 있습니다.

수송로(지도 키 참조)를 통해 적 공중 유닛이나 지상 유닛이 없는 핵스에 진입하는 유닛은 이동 포인트를 절반만 소비합니다. 대응 이동 중인 지상 유닛은 수송로를 통해 이동할 수 있지만, 해당 핵스에 적 지상 유닛이 있는 경우 수송로 비용으로 핵스에 진입할 수 없습니다. 수송로 표시가 없는 핵스(13.77 참조)는 수송로 비용을 사용하여 이동하거나 이동할 수 없습니다.

지상 이동을 사용하는 지상 유닛이 상대 지상 또는 공중 유닛 또는 상대 본부가 있는 전투 핵스에 진입하면 이동을 중단해야 합니다. 하지만 상대 해군 유닛이 있는 경우엔 멈추지 않습니다. 지상 유닛은 선언된 전투 핵스를 빠져나갈 수 없으며, 전투 핵스에 진입할 경우 반드시 멈춰야 합니다.

8.43 지상 이탈

대응 플레이어의 지상 유닛은 다음 조건이 모두 충족될 경우 방금 진입한 상대 공격 유닛이 있는 핵스에서부터 이동할 수 있습니다:

- 해당 유닛은 방금 진입한 상대 유닛이 원래 있었던 핵스가 아닌 핵스로 이동할 수 있으며, 이 때 해당 핵스에 상대방의 유닛이 없어야 합니다.
- 해당 핵스에 있는 대응 플레이어 유닛의 공격력이 같은 핵스에 있는 상대 유닛의 공격력보다 커야 합니다(같은 안됨)

지상 이탈에 성공하면, 이탈한 유닛은 MP 비용에 관계없이 인접한 유효 핵스로 이동하며, 남은 이동 포인트가 있는 경우 계속 이동할 수 있습니다.

8.44 전략 지상 수송

상륙 강습 가능 지상 유닛은 현재 공세를 수행 중인 아군 해군 유닛이 이동할 수 있는 거리와 동일한 거리만큼 해안 핵스(항구 유무 상관 없음)에서 아군 항구로 이동할 수 있습니다. 해군 유닛이 아군 항구에서 아군 항구로 이동할 경우 이동 허용량의 두 배를 이동할 수 있으므로, 아군 항구에서 이동을 시작하는 전략 지상 수송을 수행하는 지상 유닛도 이동 허용량의 두 배를 이동할 수 있습니다.

이동 경로는 무력화되지 않은 상대 항공 ZOI로 들어갈 수 없으며, 적 유닛과 핵스에서 이동을 끝낼 수 없습니다. 지상 유닛은 아군 항구에서 이동을 완료해야 합니다. 특정 지상 유닛은 같은 공세 중에 전략 지상 수송과 다른 형태의 이동을 결합할 수 없습니다. 전략 지상 수송은 상륙 수송 포인트(ASP)를 사용할 필요가 없습니다.

공세 중에 지상 이동으로 점령한 항구는 아군 항구로 간주되며 공세 중에 전략 지상 수송을 위해 사용할 수 있습니다. 그러나 상륙 강습으로 점령한 통제권을 가져온 핵스는 전투가 끝난 후 이동 직전에 아군 통제 지역으로 전환되므로 전략 수송의 목적으로 사용할 수 없습니다.

디자인 노트: 이는 속도가 느린 수송선을 통한 해상 이동이므로 ASP를 사용하지 않습니다.

8.45 상륙 강습(공세 및 대응)

모든 일본, 미국, 영연방 영국(기갑여단 제외), 호주, 뉴질랜드 지상 유닛은 상륙 강습을 수행할 수 있습니다. 네덜란드, 인도, 중국 부대는 상륙 강습이나 전략 수송을 사용할 수 없습니다.

이 방식으로 이동하는 지상 유닛은 현재 공세 중인 해군 유닛이 이동할 수 있는 거리만큼 해안 핵스에서 해안 핵스로 이동할 수 있습니다. 이 때 출발지 도착지 모두 항구 유무는 무관합니다. 상륙 강습은 이동이 끝날 때 아군 항구에 진입하더라도 이동 가능 거리가 두 배가 되지 않습니다.

상륙 강습으로 산악 해안이 아닌 모든 해안 핵스에 진입할 수 있습니다(예외: 포트 모르즈비Port Moresby, 3823번 핵스는 산악 핵스임에도 상륙 공격이 가능합니다) 적 지상 유닛 포함 여부와 상관없이 상륙 강습이 가능합니다. 해군 유닛의 활성화를 제한하는 이벤트 카드도 상륙 강습을 막을 수 없으며, 군간 경쟁이 적용되어도 일본/미국 육군 유닛의 상륙 강습 이동을 막지 못합니다.

A. 상륙 강습 ASP 요구사항(공세 및 대응)

상륙 강습을 수행하는 사단 규모(XX) 이하의 지상 유닛은 상륙 강습을 수행할 때마다 상륙 수송 포인트Amphibious Shipping Point(ASP) 1점씩을 사용합니다.

각 군단 또는 군 규모 유닛(XXX 또는 XXXX)은 각 스텝마다 ASP 1점씩 사용합니다(예시: 전투력이 감소된 군단 또는 군 규모 부대는 ASP 하나가 필요하고 완전한 전투력을 갖춘 군단 또는 군 부대는 ASP가 2개 필요합니다).



예외: 일본 한국군은 한 스텝당 1 ASP가 아닌 2 ASP를 소모합니다. (예: 완전한 전투력을 가진 한국군은 상륙 강습으로 이동하는 데 4 ASP를 소모합니다)

상륙 수송 포인트(ASP)는 게임 턴당 한 번만 사용할 수 있습니다. 사용 여부는 전략 기록 트랙에 상륙 수송 사용 마커를 이동하여 확인할 수 있습니다. 사용 가능한 상륙 수송 포인트가 충분하지 않은 경우, ASP가 부족한 유닛은 상륙 공격을 수행할 수 없습니다.

중요: 대응 이동을 수행할 때 ASP를 하나 이상 사용할 수 없습니다. 일본군 편제 수송(8.46)은 ASP를 사용하지 않으므로 이 제한 사항을 적용하지 않습니다.

B. 상륙 강습 제한 사항(공세 및 대응)

상륙 강습 지상 유닛이 이동하는 경로는 상대 해군 유닛(활성화 여부 무관)이 있는 핵스에 진입하거나 나올 수 없습니다 하지만 상륙 강습 유닛이 이동하는 내내 아군 해군 유닛의 호위를 받는 경우는 예외입니다. 상륙 강습 유닛은 무력화되지 않은 상대 AZOI 내에 있는 핵스 안에 진입하거나 나올 수 없습니다.

중요: 아군 해군 유닛의 호위를 받지 않는 상륙 강습 지상 유닛이 있는 전투 핵스에 아무 유형의 적 해군 유닛이이동을 끝마치는 경우, 상륙 강습 유닛은 후퇴합니다. 각 지상 유닛은 한 스텝 손실을 입고 해당 전투에 참여하지 않습니다. 이후에도 전투에 참여하는 유닛이 없으면 공격 플레이어가 패배한 것으로 간주하며 전투가 취소됩니다. 제거되지 않은 상륙 강습 유닛은 해당 핵스에서 전투 후 이동을 수행해야 합니다.

플레이 노트: 항공모함과 함께 상륙 부대를 이동하면 이동하는 동안 상대방의 AZOI를 항상 무력화합니다. 또한 상륙 강습 유닛을 이동하기 전에 항공모함 유닛을 상대 AZOI를 무력화할 수 있는 위치에 배치하면 상륙 강습 유닛이 해당 지역을 통과하여 이동할 수 있습니다.

디자인 노트: 상륙 강습은 태평양 전쟁의 특징이었던 상륙 침공 작전을 수행하기 위해 특수 해군 유닛을 사용하는 것입니다. 상대 유닛 사이를 통과하는 것은 의도적으로 매우 제한적입니다. 상륙 작전을 수행할 때 상대방의 해군과 공군 병력이 포진한 지역을 우회할 수 없습니다. 귀중한 전투 병력이 위험에 처하기 전에 먼저 적군을 무력화시켜야 합니다. 게임 내에선 상륙 강습 부대가 전투 헥스에 진입하지만, 이는 게임 진행 속도를 높이기 위한 장치입니다. 실제로는 공해 전투가 성공하지 못하면 산호해Coral Sea 전투에서 일본군이 했던 것처럼 전투 범위 밖 해상에서 병력 수송선을 되돌려야 했습니다. 애드미럴티 제도Admiralty Islands를 점령한 것처럼 방어 가 주로 수비대 병력뿐이고 완전하게 기습에 성공했을 때 매우 드물게 가벼운 호위 공격이 발생했습니다.

C. 상륙 강습 수행하기(공세만)

상륙 강습이 포함된 전투 처리가 끝날 때 공세 중인 상륙 강습 지상 유닛이 아군 통제하는 헥스에 있지 않은 경우(예시: 공격 부대가 공중과 바다 또는 지상 전투에서 패배한 경우), 공세 중인 상륙 공격 유닛은 해군 유닛처럼 전투 후 이동만 할 수 있습니다.이 때 해당 유닛은 아군 항구 또는 해안 헥스에서 이동을 끝내야 합니다. 만약 불가능하다면 상륙 강습 유닛을 제거합니다.

D. 미 육군 상륙 강습 특수 제한

미 육군 지상 부대에 대한 특별한 제한이 있습니다. 미 육군 지상 부대는 일본군이 통제하고 점령 중인 1 헥스 섬one hex island으로 상륙작전을 수행할 때, 해당 섬에 상륙 강습을 완료한 미 해병 부대가 있는 헥스에서 이동을 종료할 경우에만 상륙작전을 수행할 수 있습니다. 그 외의 모든 상황에서는 미 육군 부대가 상륙돌격을 수행하기 위해 미 해병 부대가 필요하지 않습니다. 또한 미 육군 지상 부대가 여러개의 헥스 로 이루어진 섬에 상륙하거나 대응 중에 상륙하는 데에는 어떠한 제한도 없습니다.

디자인 노트: 상륙작전을 주 임무로 하는 해병대 외에도 많은 연합군 부대가 전쟁 중에 이 작전 기술을 훈련받았습니다. 뉴기니아와 필리핀 작전 중에서 육군 단독 침공이 있긴 했지만, 미 육군 제한으로 인해 미 해병대가 전쟁 말기 상륙작전에서 수행한 역할은 유지되고 있습니다.

8.46 일본 편제 해군 유닛 수송 능력



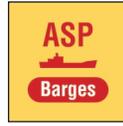
일본군은 5개 여단 규모의 지상 유닛(제1, 2, 3, 4 SN 및 SS)을 보유하고 있습니다. 이 유닛은 유닛당 하나의 ASP를 사용하여 상륙 강습을 수행할 수 있고, CA, CL, APD와 같은 해군 유닛과 함께 공세 시작부터 상륙 강습을 수행

하는 전 구간 함께 이동하면서 상륙 수송 포인트를 따로 지불하지 않고 상륙 강습을 수행할 수 있습니다. 각 유형의 해군 유닛은 감소된 경우를 포함해서 위에서 언급한 여단 규모의 유닛 5개중 하나를 수송할 수 있습니다. 지상 전투 처리 전에 해군 유닛이 제거되면, 수송중이던 지상 유닛도 제거되어 상륙하지 못합니다. 해군 유닛이 전투 중에 스텝을 손실하더라도 수송 중인 유닛에는 아무런 영향이 없습니다

예시: 41년 12월 게임 턴에 일본군 순양함 아오바Aoba는 남해(SS 여단) 유닛 스택을 트루크Truk에서부터 뉴브리튼New Britain의 라바울Rabaul까지 수송하여 해당 스택이 상륙 강습을 수행할 수 있게 합니다. 이 때 수송하는 유닛과 수송되는 유닛은 같은 위치에서 이동을 시작해야 합니다.

플레이 노트: 이 유형의 이동을 수행할 수 있는 해군과 지상 유닛 조합은 소수에 불과하지만, 특히 전쟁 초반에 비어 있는 상대 기지를 쉽게 점령할 수 있는 유용한 방법입니다.

8.47 일본군 바지선



일본군 플레이어가 바지선 이벤트를 플레이할 때, 일본군 플레이어는 ASP 마커를 바지선Barges 면으로 뒤집고 마커를 일본군 플레이어 근처에 놓아야 합니다. 공세 중에(적에 대응하는 경우는 제외), EC로 플레이한 경우를 포함하여 OC 수치가 3인 카드가 있는 경우 일본군 플레이어는 ASP를 지불하지 않고 아무 크기의 지상 유닛 1개를 바다 헥스 측면 하나를 가로질러 이동시켜 상륙 강습을 수행할 수 있습니다. 이 이동으로 전투를 개시할 수 있으며 다른 상륙 강습과 동일하게 취급합니다. 강제로 후퇴하는 경우 공격 유닛은 바지선을 사용하여 원래 있던 헥스로 돌아갑니다. 연합군 PT 보트Allied PT Boat 이벤트 카드가 플레이되면 일본군은 바지선 능력을 잃거나 남은 게임 동안 연합군 PT 보트 이벤트 카드의 플레이로 대체합니다.

8.48 지상 유닛 스테킹

공세 또는 전투 중에 헥스에 지상 유닛을 원하는 수 만큼 스테킹할 수 있습니다. 그리고 공세나 이벤트로 전략 카드를 다 처리한 후에 스테킹 제한을 확인합니다. 아군 공중 유닛이나 한 헥스에 3개까지만 스테킹할 수 있습니다. 스테킹 제한을 초과한 유닛이 있는 경우, 해당 유닛을 소유한 플레이어는 유닛을 제거해서 스테킹 제한 맞춰야합니다. 이때 공중 유닛부터 게임에서 제거합니다. 제거 당시 유닛이 보급 받는 중이었다면 게임 턴 기록 트랙에 배치하여 두 턴 후에 증원 병력으로 다시 플레이할 수 있습니다(지연은 되지 않음). 스테킹 제한을 초과하여 제거된 유닛이 보급 받지 못한 상태였다면 제거됩니다.

8.49 영국 기갑 여단



연합군 플레이어는 이벤트 카드로 통해 제 7기갑여단을 획득할 수 있습니다. 제 7기갑여단은 상륙 강습은 할 수 없지만, 전략 지상 수송을 사용할 수 있습니다. 제 7기갑여단은 수송로나 전략 지상 수송을 통하지 않고는 산악 헥스에 진입할 수 없습니다.

9.0 전투 처리하기

각 전투는 두 단계로 진행되며, 먼저 공중 및 해상 전투를 처리한 후 지상 전투를 처리합니다. 전투 결과표는 공중/해상 전투와 지상 전투 두 가지로 나뉩니다. 두 전투 유형 모두 비슷한 절차를 사용하지만, 주사위 보정 수치가 다릅니다.

9.1 누가 전투에 참여하는가

전투 헥스에 속한 모든 유닛은 해당 전투에 참여해야 합니다. 어떤 유닛도 한 번의 공세에서 전투에 여러번 참여할 수 없습니다.

9.11 전투 중에 공중 유닛 및 항공모함 유닛 처리

활성화된 공중 유닛과 항공모함 유닛이 전투 헥스의 공중 범위 내에 있다면 전투에 참여할 수 있습니다. 전투 헥스에 있는 공중/항공모함 유닛은 반드시 해당 전투에 참여해야 하며, 범위 내에 있는 다른 전투에는 참여할 수 없습니다. 대응 플레이어의 공중/항공모함 유닛이 전투 헥스에서 대응을 시작해서 헥스 밖으로 대응한 경우, 해당 전투 헥스에 있지 않더라도 해당 전투에 참여해야 합니다.

아군 항구 hex에서 이동을 종료하지 않은 항공모함 유닛은 전투에 참여하거나 적이 통제된 빈 hex에 상륙하는 상륙 강습을 지원해야 합니다.

9.12 전투 중 해군 유닛 처리

항공모함이 아닌 해군 유닛이 활성화되어 전투 hex에 진입하면 해당 유닛의 해군 전투력을 공중 및 해군 전투력 수치에 더합니다. 항공모함이 아닌 해군 유닛이 전투 hex에 있지는 않지만 전투 hex에 참여 중인 항공모함 해군 유닛과 같은 hex에 있는 경우, 전투를 처리할 때 해당 유닛의 전투력을 사용하지 않습니다. 하지만 항공모함과 함께 있으면 손실 절차의 일부가 됩니다. 항공모함이 전투가 발생한 hex에 위치했거나 전투 hex의 공중 범위 내에 위치하고 있다면, 해당 유닛의 전투력을 전투력 수치에 더합니다.

9.13 전투 중 지상 유닛 처리

선언된 전투 hex에 속한 모든 지상 유닛은 전투의 지상 전투 부분에 참여해야 합니다. 상륙 강습으로 전투 hex에 참가한 공세중인 지상 유닛은 자신의 진영이 공해상 전투에서 승리한 경우에만 지상 전투에 참가할 수 있습니다. 공격 플레이어가 공해상 전투에서 패배하고(대응 지상 유닛에는 영향 없음) 지상 이동과 상륙 강습으로 전투 hex에 진입한 유닛이 섞여있는 경우, 지상 이동으로 진입한 지상 유닛만 지상 전투에 참여합니다. 상륙 강습으로 전투 hex에 진입한 대응 지상 유닛은 공해 전투 결과와 관계없이 지상 전투에 참여합니다.

9.14 전투 중 보급 처리

보급은 전투 처리에 영향을 주지 않습니다. 보급의 효과는 턴의 소모 단계와 활성화 제한에 반영됩니다.

디자인 노트: 태양의 제국에서의 전투는 태평양에서의 공군, 해군, 지상군 상호 작용에 대한 작전 또는 전술 분석을 하기 위함이 아닙니다. 이 게임에서 전투의 목표는 플레이어가 균형 잡힌 병력 조합과 우수한 정보력과 결합하여 우수한 화력을 발휘하는 동시에 역사적 손실을 달성하도록 하는 것입니다. 항공모함과 함께 배치되어 있지만 물리적으로 전투 hex에 위치하지 않는 수상함 유닛은 호위함을 반영하며, 호위함의 방어 수치는 항공모함을 보호하지만 전투에는 기여하지 않으므로 공세에 해당 함정의 전투력이 적용하지 않습니다. 또한, 전투 hex에 있는 수상함이 전투 hex 범위 내에 있지만 전투 hex에 없는 유닛에게 공격할 수 있는 것은 해당 부대 간 전투 hex 근처에서 발생하는 수상 전투를 반영한 것입니다. 그러나 항공모함이 전투 hex에 위치하지 않는 한, 전투 피해를 입으려면 상대의 공중 유닛이나 항모 유닛이 1대1로 존재해야 합니다.

이 시스템은 전쟁 중에 벌어진 캠페인의 결과를 재현하지만, 게임이 전략적인 수준에서 진행되기 때문에 거시적인 차원을 제외하고는 왜 그런 결과가 나왔는지 이해하기 쉽지 않습니다. 비교적 짧은 시간 내 작은 규모로 벌어진 많은 전투들의 소모적인 특징을 고려했을 때 전투는 피비린내 나는 경향이 있지만, 이 메커니즘을 통해 반드시 설명해야 합니다. 또한 일부 전투는 실제로 일련의 전투를 나타냅니다. 예를 들어 과달카날 hex의 대규모 해전은 동부 솔로몬 전투, 산타 크루즈 전투, 과달카날 전투에서 입은 모든 손실을 나타낼 수 있습니다. 태평양 전쟁 전투의 원인과 결과를 보다 세밀하게 표현하려면 태양의 제국보다 더 세분화되고 디테일한 게임이 필요합니다.

9.2 공해상 전투 처리 절차

A. 양쪽 모두 전투 hex에서 활성화된 공군 및 해군 공격력을 합산하고, hex 밖에서 전투에 참여 중인 활성화된 공군, CV, CVL, CVE 유닛의 전투력 추가합니다. 또한 대응 플레이어는 전투 hex에 있는 비활성 상태의 해군 및 공군 유닛의 공격력을 추가합니다. 이때 대응 활성화 이후에도 비활성 상태인 유닛을 포함합니다. 공해상 전투에서 관호가 없는 확장 범위를 사용하여 전투를 수행하는 공군 유닛은 공격력이 절반으로 감소합니다(일반 범위 안에서는 공격 시 확장 범위를 사용하여 이동했다라도 일반 범위 내에서는 전투력이 감소하지 않습니다). 확장 범위를 가진 공군 유닛은 전투에 참여하거나 공격 중 이동 시 확장 범위를 사용하여 전투에 참여할 수 없습니다.

이 전투력 합계는 다음 단계에서 수정되는 총 전투력입니다.

디자인 노트: 장거리 작전을 수행하는 지상 기반 공중 유닛은 쌍발 전투기만 사용합니다. 편제에 단거리 전투기가 부족하고 장거리 작전 시 폭장량이 감소할 수 밖에 없다는 사실 때문에 이런 장거리 작전 부대의 전투력은 제한적이었습니다. LRB 부대가 해군 함정을 대상으로 효율적으로 공격을 수행하기 어렵다는 점과 태평양 전선에서 고고도 폭격으로 타격할 수 있는 인프라 목표물이 드물다는 사실을 해당 유닛의 전투 등급에 반영하였습니다. 일본에 대한 전략 폭격 캠페인은 별도 절차로 처리됩니다.

전투력 계산에 대한 플레이어 참고 사항: 플레이어가 직접 여러 요소를 계산하는 것을 방지하기 위해 게임 시스템에서는 전투에 투입되는 모든 요소에 동일한 가중치를 부여합니다. 하지만 반대로 작은 숫자들을 합산해 100이 넘는 큰 값을 만들어야 하는 경우도 있습니다. 계산기를 준비할 필요가 없도록 그래픽 주판을 만들었습니다. 전략 기록 트랙과 함께 사용할 수 있는 두 개의 미국 별(진한 파란색과 연한 파란색)이 있습니다. 이를 사용하려면 카운터 하나를 1(연한 파란색)로, 다른 하나를 10(진한 파란색)으로 지정합니다. 사용 가능한 전투 요소마다 1 카운터를 한 칸씩 물리적으로 이동하고, 10개의 전투 요소가 계산될 때마다 10 카운터를 한 칸씩 앞으로 이동합니다. 완료되면 총 전투 요소의 갯수를 직접 확인할 수 있습니다. 또한 CRT 전투 승수 계산을 처리하기 위해 숫자 매트릭스를 제공했습니다. 이 두 가지 방법을 통해 플레이어는 계산기 없이도 가끔씩 더 큰 계산을 할 수 있습니다. 또한 이러한 수학적 연산을 머릿속으로 자유롭게 하거나 원한다면 계산기를 사용해도 됩니다.

B. 각 플레이어의 전투 효과 등급을 결정하기 위해 주사위를 굴립니다. 각 플레이어의 총 공격력에 효과 등급을 곱하면 플레이어가 기록한 총 명중Hits 횟수가 계산됩니다.

주사위 보정 수치

- 매복Ambush : 연합군 +4
- 기습Surprise Attack : +3
- 1943년 게임 턴: 미군 공중 유닛이나 항모가 있는 경우 연합군 +1
- 1944/1945년 게임 턴: 미군 공중 유닛이나 항모가 있는 경우 연합군 +3
- 이벤트 보정 수치: EC에서 언급한 전투 보정수치마다 + 적용

참고 : 일부 이벤트 카드는 특수 전투 보정수치가 있습니다.

디자인 노트: +3/+4 보정 수치는 미국 항공기의 기술적 우월성과 개선된 전투 교리를 반영합니다.

공해상 전투 결과 테이블

보정된 1D10 주사위 굴림 = 전투 효율성 등급

0,1,2	=	1/4(.25) (필요시 올림)
3,4,5	=	1/2(.5) (필요시 올림)
6,7,8	=	1
9	=	1*
9 이상	=	1

* = 보정 하기 전에 주사위를 굴려서 9가 나왔다면, 해당 진영은 결과 1을 적용하는 것 외에 치명타를 적용합니다. 9.2F.6을 참고하세요.

C. 첩보 조건이 저지Intercept인 경우, 두 플레이어는 동시에 자신의 전투 효과 등급에 총 공해 전투력을 곱한 것과 같은 수의 공격을 가합니다.

예시: 연합군 플레이어는 공격력 12의 CV 유닛, 공격력 4의 LRB 유닛, 일반 범위에서 공격력 10의 공중 유닛, 확장 범위에서 공격력 10의 공중 유닛, 공격력 16의 BB 유닛을 전투 헥스에 가지고 있습니다. 연합군의 공격력 합계는 47 (12+4+10+5+16)입니다. 첩보 조건은 저지이므로 주사위를 굴려서 수정할 수 없습니다. 주사위가 2 이하로 나오면 일본 유닛에 대해 12 명중, 3~5로 나오면 24 명중, 6 이상으로 나오면 47 명중입니다.

D. 첩보 조건이 기습 공격Surprise attack인 경우, 공격 플레이어가 모든 공격을 먼저 적용합니다. 전투 헥스에서 살아남은 대응 플레이어 유닛은 전투력을 계산하고 주사위를 굴려 공격 플레이어의 유닛에 모든 명중을 적용합니다.

E. 정보 조건이 매복Ambush인 경우(대응 카드를 플레이할 때만 가능), 대응 플레이어가 모든 명중을 먼저 적용합니다. 그런 다음 살아남은 공격 플레이어 유닛만 결과를 계산하여 대응 플레이어의 유닛에 명중을 적용합니다.

F. 명중 적용 방법. 주사위를 굴린 플레이어가 상대 유닛에 모든 명중을 적용합니다. 명중은 전투에 참가하는 유닛과 전투 헥스에 속하지 않지만 전투에 참가하는 항공모함 유닛과 함께 스테킹된 비 항공모함 유닛에 적용할 수 있습니다. 명중은 다음 제한 사항 내에서 원하는 방식으로 적용할 수 있습니다.

플레이 노트: 전투 시스템으로 명중을 생성할 수 있습니다. 전투 시스템의 뉘앙스는 이렇게 생성한 명중을 어떻게 적용할지에 관한 것입니다. 항공모함과 같은 중요한 요소를 적절히 호위할 수 있도록 공세를 구성하는 방법을 이해하는 것이 중요합니다.

역사적 참고 사항: 일반적으로 태평양 전쟁의 핵심은 항공모함 간 전투였다고 여겨집니다. 거시적 차원에서 보면 이는 사실이지만, 사실 1942년 후반까지 전쟁 전 항모 전단은 서로를 사실상 멸종 직전까지 몰아붙였습니다. 이것이 바로 솔로몬 캠페인의 대표적인 수상 전투가 미국 조선소에서 에식스Essex급 항공모함을 끝없이 생산하기 전까지 해전의 지배적인 형태가 된 이유입니다. 플레이어는 종종 항공모함 전력과 관련하여 유사한 밀물과 썰물 패턴이 발생하는 것을 볼 수 있습니다.

1. 상대 유닛의 방어력과 같은 수의 명중이 가해지면, 해당 유닛을 감소된 면으로 뒤집습니다. 이미 감소된 면이라면 해당 유닛을 제거합니다.
2. 감소된 유닛을 제거하기 전에 최대 전투력 유닛부터 모두 뒤집어야 합니다. 최대 전투력 상태의 유닛은 감소된 후에 제거할 수 있습니다. 한 면만 있는 유닛은 이미 감소된 유닛으로 간주합니다. 전투 헥스에 속해 있지 않지만 전투에 참가하는 항공모함 유닛과 스테킹되어 있는 항공모함이 아닌 해군 유닛도 감소된 다른 유닛을 제거하기 전에 감소되어야 합니다.

3. 명중이 너무 많이 생성돼서 더 이상 명중 시킬 유닛이 없다면, 남은 명중은 손실됩니다. 위의 사례 C의 예를 이어서, 공격력이 47인 연합군 병력이 주사위를 굴려 6 이상을 얻으면 일본 공군 및 해군 유닛에 47의 명중을 적용합니다.연합군 플레이어는 사용 가능한 명중을 사용하여 방어력이 18로 남아있는 최대 전투력 상태의 유닛 1개를 제외한 모든 일본 유닛을 감소된 면으로 뒤집고, 연합군 플레이어는 적용되지 않은 명중이 10개만 남게 됩니다.연합군 플레이어는 감소한 일본 유닛 중 하나를 제거할 수 없으므로 최대 전투력 유닛이 남아 있으므로 나머지 10개의 명중은 손실됩니다.

4. 상대 해군 유닛이 위치한 전투 헥스 밖에 있는 공중, CV, CVL, CVE 유닛에 명중을 할당하려면(유닛이 전투 헥스 밖에 있거나 전투 헥스에 상대 해군 유닛이 없는 경우), 명중을 적용할 각 유닛에 대응하는 아군의 공중, CV, CVL, CVE 유닛이 전투에 한 개씩은 있어야 합니다. 예를 들어, 한 진영에 공군 유닛과 CV 유닛이 각각 1개씩 있고 상대 진영에 CV이나 CVL 혹은 CVE 유닛이 3개 있고 전투 헥스에는 아무 유닛도 없는 상황을 가정합니다. 세 유닛 중 두 유닛에만 명중이 적용할 수 있습니다. 명중을 적용하는 쪽이 어떤 항공모함 또는 공중 유닛이 명중을 받을지 선택합니다. 공중 공격이 불가능한 해군 유닛은 항상 공해상 전투 중에 생성된 명중의 대상이 됩니다.

예시: 일본 측이 항공모함 1척을 가지고 있고 연합군은 최대 전투력인 항공모함 2척을 가지고 있습니다. 일본군은 연합군과의 전투에서 45개의 명중을 생성했습니다. 이때 일본군은 적 항모 1척만 감소된 면으로 뒤집을 수 있고, 연합군 항모들은 최대 전투력 상태이기 때문에 일본군은 적 항모를 완전히 제거할 수 없습니다. 따라서 많은 수의 명중이 그냥 사라져버릴 수 있습니다.

결론적으로 한 쪽에 공중 유닛이나 항모 유닛이 없고 다른 쪽에 하나 이상의 공중 또는 항모 유닛이 있는 경우, 상대 해군 유닛과 실제로 전투 헥스에 같이 있는게 아니라면 공중 또는 항모 유닛이 손상을 입지 않는다는 것입니다.

5. 플레이어가 공해 전투에서 공군 또는 해군 유닛을 보유한 유일한 세력이라면, 명중은 헥스에 있는 모든 상대 지상 유닛에게 적용될 수 있습니다. 전투에 참여한 상대 공군 또는 해군 유닛이 있다면, 공군 또는 해군 유닛에게만 명중을 적용할 수 있습니다. 공군 및 해군 유닛으로 생성한 명중으로 지상 유닛의 마지막 스텝을 제거할 수 없습니다. 대응 플레이어가 어떤 유닛이 마지막 스텝의 유닛이 될지 선택합니다. 하지만 자체 방어력이 있는 헥스는 항상 가장 마지막 지상 유닛 스텝으로 간주합니다. 적용하지 못한 남은 명중들은 모두 사라집니다.

6. 치명타(Critical Hit). 수정되지 않은 주사위를 굴려서 9가 나오거나 이벤트로 인해 치명타가 발생하면, 플레이어는 위의 사례 2의 제한을 피하여 유닛을 제거할 수 있고 이 때 다른 최대 전투력 유닛은 남아있게 됩니다. 위의 예를 계속 이어서, 연합군 플레이어가 로슈포르 Rochefort 카드를 사용하여 첩보 조건을 매복으로 바꾸고 수정된 주사위 굴림이 9 이상이면 치명타로 간주하는 특수 조건을 적용했다고 가정합니다. 연합군 플레이어는 최대 전투력 상태의 유닛이 남아있더라도 아직 적용되지 않은 10개의 명중을 적용하여 이미 감소된 일본 유닛 중 하나를 제거할 수 있습니다.

또한, 플레이어가 치명타에 성공했지만 수학적으로 최소 1 스텝 손실도 입힐 수 없는 경우, 해당 공격을 받을 수 있는 방어력이 가장 낮은 상대 유닛이 1 스텝 손실을 입습니다(방어력이 낮은 유닛이 여러개일 경우, 대응 플레이어가 선택합니다).

디자인 노트: 치명타는 매복하고 있는 부대의 능력이나 전투 중 우연히 상대 부대의 일부를 제거하는 상황을 묘사합니다. 이로 인해 게임에서 미드웨이와 같은 결과가 발생하는 것입니다. 매복 조건을 활성화하는 연합군 카드는 두 장뿐이므로 주사위를 굴려 9를 많이 나오지 않는한 일반적인 상황은 아닙니다.

7. 일본 항공모함 사거리 우위. 연합군 플레이어가 치명타를 내는데 실패하고 일본군 플레이어가 항공모함을 두 대 이상의 보유하고 있는 공해상 전투에서, 일본군 플레이어는 받은 1스텝 손실을 다른 함모 유닛으로 이전할 수 있습니다. 모든 명중이 적용된 후 일본군 플레이어는 일본군 항공모함 한 척을 감소시키거나 감소된 일본 항공모함을 제거하여 다른 항공모함이 잃은 스텝 1을 회복할 수 있습니다(감소된 상태에서 최대 전투력으로 늘리거나 제거된 유닛을 감소된 유닛으로 살리거나). 이는 스텝 손실을 이전하는 것이라 명중 횟수와는 상관이 없습니다.

예시: 연합군 플레이어가 치명타를 내는데 실패했고, 일본군 플레이어가 연합군 플레이어가 최대 공격력에서 최대 공격력으로 감소시킨 유닛 중 CV와 CVL 해군 유닛을 가지고 있다고 가정하면, 일본 플레이어는 CV로 인해 손실된 1단계를 CVL로 이동하여 CV를 제거하고 CV를 최대 공격력으로 되돌릴 수 있습니다.

디자인 노트: 이 규칙은 두 가지 사실을 반영합니다. 첫째, 대부분의 전쟁 기간 동안 일본 항공기는 미 해군 항공기보다 사거리가 길었습니다. 둘째, 일본군은 작전 교리에 따라 대형 항공모함보다 경항모를 전진 배치하는 경우가 많았습니다. 이 규칙은 미군 조종사가 고립된 CVL(경항모)을 타격하고 더 큰 함대 항공모함을 찾지 못한 채 무장을 소모하는 상황을 묘사합니다.

9.3 공해상 전투에서 승자 결정하기

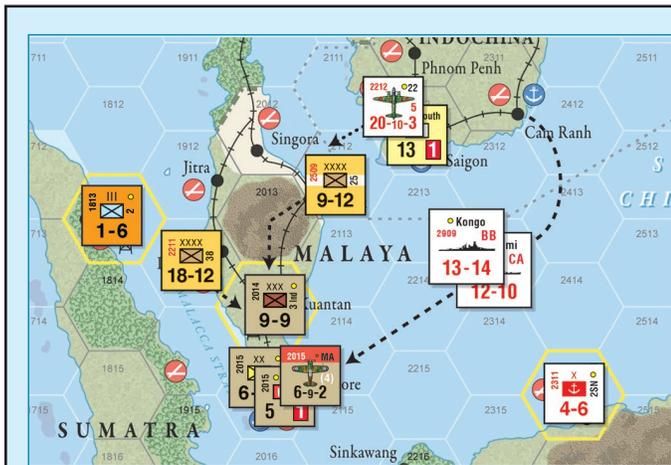
양쪽 진영 모두 전투력 합산에 기여한 생존한 공군 유닛과 해군 유닛의 전투력을 합산합니다. 이때 활성화 여부는 상관 없습니다. 범위 때문에 전투에서 공격력이 반으로 줄어든 공군 유닛은 이 계산에서도 계속 전투력의 절반만 적용합니다. 함모가 아닌 해군 유닛은 해당 전투 헥스에 있는 경우에만 계산에 포함됩니다(예를 들어, 전투 헥스에 있는 BB 유닛은 계산에 포함되지만, 원거리에서 전투에 참여한 함모를 호위하는 BB 유닛은 해당 전투에 전투력을 기여하지 않았으므로 계산에 포함되지 않습니다). 총합이 더 높은 쪽이 공해 전투에서 승리합니다. 동점일 경우, 살아남은 공군 또는 해군 유닛이 전혀 없는 경우를 제외하고는 대응 플레이어가 승리합니다.

특별 예외 사항: 대응 플레이어가 하나 이상의 생존한 공중 유닛 또는 함모가 있고 공격 플레이어에게 생존한 공중 유닛 또는 함모가 없는 경우, 공격력과 상관없이 대응 플레이어가 자동으로 전투에서 승리합니다.

디자인 노트: 2차 세계대전 해상 전투에서 공군력은 매우 중요한 변수였습니다. 이 특별 예외 사항은 과달카날에서처럼 강력한 수상함들이 소수의 항공기들 때문에 해당 지역에서 작전을 지속하지 못하게 되는 상황을 묘사합니다.

9.31 생존한 공중/해군 유닛이 없는 경우

전투에서 남아있는 공군 유닛이나 해군 유닛이 없다면 공격 플레이어의 승리로 간주합니다.



공세 진행 예시

1942년 시나리오가 시작될 때 말라야Malaya 반도에는 쿠알라룸푸르Kuala Lumpur (1913)에 일본 제38군, 코타 바루Kota Bharu (2112)에 제25군(감소됨)이 배치되어 있습니다. 프랑스령 인도차이나에 공군 및 해군 지원 병력이 있습니다.(사이공Saigon 헥스 2212에 있는 제22 항공대, 캄란Cam Ranh(2311)에 있는 BB 콩고Kongo 및 CA 모가미Mogami). 연합군은 관탄Kuantan에 인도 제3군단(2014), 싱가포르에 호주 제8사단, 말라야 공군 부대, 말라야 사령부(2015)가 있습니다.

일본군 플레이어는 일본군 23번 카드: RE 작전(Operation RE)을 EC로 플레이해서 1942년 게임 턴을 시작합니다. 일본 플레이어는 병참 수치 3으로 아무 HQ를 사용하여 유닛을 활성화할 수 있습니다. 일본 플레이어는 사이공의 남쪽 HQ(2212)를 공세 HQ로 지정하고 유닛 4개를 활성화합니다(병참 수치 3 + HQ 효율성 등급 1). 일본 플레이어는 제38군, 제22 항공대, BB 콩고, CA 모가미를 활성

화합니다. 일본군은 제38군을 관탄으로 이동시키고 전투를 선언합니다. 제22 항공대는 사이공에서 코타바루로 이동하여 싱가포르에서 3헥스 이내로 이동하고, BB콩고/CA모가미는 싱가포르 헥스로 이동하여 또 다른 전투 헥스를 선언합니다. 일본이 두 개의 전투 헥스를 선언할 수 있는 이유는 23번 카드가 EC로 사용되었기 때문입니다. 해당 카드가 OC로 사용되었다면 한 개의 전투 헥스만 선언할 수 있었을 것입니다.

이제 연합군 플레이어가 어떻게 대응을 할지 결정합니다. 일본군 전략 카드에 첩보 조건이 기습 공격이라고 따로 명시하고 있지 않으므로 연합군 플레이어는 첩보 주사위를 굴러 첩보 조건을 변경하거나 대응 카드를 사용할 수 있습니다. 다행히 연합군 플레이어는 대응 반격 카드인 연합군 5번 카드: 투우사 작전(Operation Matador)을 들고 있습니다. 연합군은 이 카드를 사용하여 첩보 조건을 저지Intercept로 변경합니다. 이 카드는 반격 카드이므로 연합군은 일본군의 OC 수치인 2 대신 병참 수치인 3을 사용할 수 있습니다. 따라서 연합군은 말라야 HQ를 사용하여 지상, 공중, 해군 유닛을 활성화할 수 있습니다.

연합군은 인도 제3군단, 호주 제8사단, 말라야 항공대를 활성화합니다. 연합군도 4개 유닛을 활성화할 수 있지만, 말라야 HQ 범위 내에 다른 영연방 공군, 해군, 지상 유닛이 없으므로 4번째 활성화는 실패합니다. 싱가포르는 이미 전투 헥스로 선언되었으므로 영국은 호주 제8사단을 관탄 헥스로 이동할 수 없습니다. 만약 영국 말라야 항공대가 전투에서 일본의 BB 유닛에게만 공격 받았다면, 공격하러 날아갈 수 있었을 것입니다. 하지만 일본군 공중 유닛이 전투에 참여했기 때문에 말라야 항공대는 그 자리에 남아 있습니다. 일본군 23번 카드의 텍스트 조건은 충족되지 않으므로 무시되지만, 지형으로 인해 일본은 지상 전투 주사위 굴림에서 2를 빼야 합니다. 연합군 카드 5의 이벤트 텍스트는 카드 보너스로 인해 MA 항공 유닛의 강도에 +2를 추가할 수 있게 해줍니다

9.32 대응 플레이어가 승리한 경우

대응 플레이어가 전투에서 이겼다면, 상륙 강습으로 해당 헥스에 진입한 공세 측 지상 유닛은 지상 전투에 참여하지 않으며, 전투 후 헥스 밖으로 이동해야 합니다. 이 경우 상륙 강습 유닛은 해당 헥스에 대응 지상 유닛이 없어도 헥스를 점령하지 못합니다. 상륙 강습이 아닌 지상으로 진입한 공격 지상 유닛이 헥스에 남아 있는 경우, 해당 헥스에 양측의 지상 유닛이 있으면 즉시 지상 전투를 실시합니다. 그렇지 않으면 지상 전투를 진행하지 않습니다.

9.33 공격 플레이어가 승리한 경우

공격 플레이어가 승리하고 공격 지상 유닛이 대응 지상 유닛(활성화 여부 무관)과 함께 전투 헥스에 남아 있으면 지상 전투가 진행됩니다. 전투 헥스에 어느 한 쪽의 지상 유닛만 있는 경우, 그 쪽이 헥스를 통제(또는 유지)하고 전투가 종료됩니다. 헥스에 지상 유닛이 전혀 없는 경우, 대응 플레이어가 헥스의 통제권을 유지하며 전투가 종료됩니다.

디자인 노트: 어느 한 쪽이 공중과 해상에서 우위를 점한 경우, 상륙 지상 유닛이 교전할 수 있습니다. 그렇지 않은 경우, 산호해Coral Sea 에서와 같이 상륙 강습 부대가 후퇴하는 것으로 가정합니다.

9.34 공해상 전투가 발생하지 않은 경우

두 플레이어 모두 공군 또는 해군 유닛이 없는 경우, 공격 플레이어가 공해상의 전투에서 승리한 것으로 간주하고 지상 전투가 진행됩니다.

9.4 지상 전투 절차

A. 지상 전투는 첩보 조건에 관계없이 항상 동시에 진행됩니다. 양쪽 모두 활성화된 지상 유닛의 공격력과 전투 헥스에 있는 비활성 지상 유닛의 공격력을 더한 후 전투 효과 주사위를 굴립니다. 기본 절차는 공해 전투와 비슷하지만 지상 전투는 다른 전투 결과 테이블(CRT)를 사용하며 주사위 굴림 수치가 다릅니다.

주사위를 굴린 플레이어는 명중을 적용하는 방법에 대한 규칙을 따라서 상대 유닛에게 명중을 적용합니다.

지상 전투 주사위 보정수치

일본군 초지 대령 카드(Col. Tsuji)의 수치를 제외한 모든 수치는 누 적용됩니다. 공격 플레이어가 주사위를 굴렸을 때, 공격 플레이어의 주사위 굴림에서 적용이 가능한 다른 카드들이 있더라도 초지 대령 카드의 보너스 보정 수치만 적용합니다.

공격 플레이어 보정 수치

1. 공해 전투 후 공격 플레이어만 전투 헥스에 해군 유닛을 보유하고 있다면, 공격 플레이어는 해안 포격 주사위 굴림에 +2를 추가합니다.
2. 공해상 전투 후 공격 플레이어가 지상 전투에 참여하는 활성화 공중 및 함모 유닛을 가진 유일한 플레이어인 경우(활성화 상태 상관 없이 대응 플레이어의 공중/함모 유닛이 전멸한 경우), 공격 플레이어는 제공권(air superiority)을 위해 주사위 굴림에 +2를 추가합니다

플레이 노트: 상대하고 있는 적 유닛이 없이 홀로 전투 헥스에 있는 공격 중인 함모 유닛의 경우(예: CVE) 해안 포격과 제공권 주사위 굴림 수치를 모두 적용하여 +4를 얻습니다.

3. 특정 지형 유형은 공격 플레이어의 주사위 굴림을 변경합니다:

- 정글: 주사위 굴림 -1을 적용합니다.
- 혼합: 주사위 굴림 -2를 적용합니다.
- 산맥: 주사위 굴림 -3을 적용합니다.

참고: 도시 유형의 지형에는 보정 수치가 없습니다.

대응 플레이어 보정 수치

공격 플레이어가 상륙 강습을 하기 전에 대응 플레이어가 해당 헥스에 지상 유닛이나 HQ 유닛이 있다면, 대응 플레이어는 주사위 굴림에 +3을 적용합니다.

양측 플레이어

현재 공세 및 공세에 대한 대응으로 플레이한 이벤트의 모든 이벤트 보정 수치와 이전에 플레이한 이벤트의 보정 수치(예: 일본 방어 교리 Japanese Defense doctrine)는 위에 표시된 대로 적용 중인 다른 전투 보정 수치에 더합니다. 다른 EC 보너스와 달리, 일본 초지 대령 Col. Tsuji 카드의 보너스는 다른 보정 수치와 더하지 않고 지상 전투에서 최종 보정 수치로 적용합니다.

기갑 보정 수치

영국 제7기갑여단이 전투에 참여하면 연합군은 기갑 우위를 위해 전투 주사위 굴림에 +1을 추가합니다.

지상 전투 결과 테이블(CRT)

보정 주사위 = 전투 효율성 등급

• 0이하, 0, 1, 2 = 0.5 (필요시 올림)

• 3, 4, 5, 6 = 1

• 7, 8 = 1.5 (필요시 올림)

• 9 이상 = 2

B. 명중 적용 방법. 각 플레이어는 상대 유닛에게 자신의 전투 효율성 등급에 지상 전투력을 곱한 만큼의 명중 횟수를 적용합니다.

1. 지상 유닛만 공격의 대상이 됩니다. 전투 헥스에 있는 활성화되지 않은 지상 유닛도 공격 대상입니다.
2. 상대 유닛의 방어력과 같은 수의 명중이 가해지면, 해당 유닛을 감소된 면으로 뒤집거나 이미 감소 면에 있을 경우엔 제거합니다.
3. 감소된 유닛을 제거하기 전에 먼저 최대 전투력 유닛을 감소시킵니다.
4. 다른 조건을 위반하지 않고서는 할당할 수 없는 초과 명중이 있을 경우, 초과되는 명중은 모두 사라집니다.
5. 전투 헥스에 진입하기 위해 상륙 강습을 한 공격 지상 유닛은 명중 수를 계산할 때 방어력이 절반으로 감소합니다(필요한 경우 반올림).

C. 지상 전투 처리하기

1. 모든 명중을 적용한 후 한 쪽 진영만 헥스에 지상 유닛을 가지고 있다면, 해당 진영이 전투에서 승리합니다. 그렇지 않다면 전투 중에 가장 많은 스텝 손실을 입은 쪽이 전투 후 이동으로 후퇴합니다. 지상 유닛을 최대 전투력에서 감소된 면으로 뒤집거나 감소된 유닛을 제거하면 1스텝 손실로 계산합니다. 동점일 경우, 대응 플레이어가 승리하고 공격 플레이어가 후퇴합니다.

2. 지상 전투에서 양쪽 모두 제거될 수 있습니다. 이 경우, 반응 플레이어는 헥스를 계속 통제하지만 모든 병력은 여전히 제거됩니다.

디자인 노트: 이 규칙은 양측 유닛이 더 이상 전투를 수행할 수 없으며 방어자의 헥스에 잔여 병력이 남는 상황을 묘사합니다.

3. 공격 플레이어가 전투 헥스에서 생존한 지상 유닛을 가진 유일한 플레이어인 경우, 이제 해당 플레이어가 헥스를 통제합니다. 대응 플레이어가 전투 헥스에 살아남은 지상 유닛을 가진 유일한 플레이어일 경우, 대응 플레이어가 해당 헥스를 계속 통제합니다.

디자인 노트: 지상 전투는 게임의 시간 규모를 고려할 때 상당히 피비린내 나는 전투입니다. 양측 병력이 모두 제거된 것은 모두 전멸했다는 것이 아니라 양측의 병력이 더 이상 전투를 수행할 수 없다는 것을 의미합니다. 연합군에게는 병력을 재건해야 한다는 뜻입니다. 일본군에게 부대가 실제로 마지막까지 결사항전 했기 때문에 일반적으로 부대가 전멸했다는 것을 의미합니다. 또한, 특히 솔로몬 Solomons 캠페인 기간 동안 양측이 같은 섬을 점령한 적도 있었습니다. 단순화를 위해 이 상황은 게임 턴 길이를 고려할 때 약간 추상적으로 처리됩니다.

9.5 후퇴

공세 중에 지상 이동으로 헥스에 진입했던 지상 유닛이 후퇴하는 경우, 전투에 진입했던 헥스로 후퇴해야 합니다. 공세 중에 상륙 강습 이동으로 헥스에 진입했던 지상 유닛은 해군 유닛처럼 전투 후 이동을 수행합니다.

대응 지상 유닛이 후퇴하는 경우 공격 플레이어가 해당 유닛을 직접 옮깁니다. 이 때 대응 지상 유닛은 공격 유닛이 없는 인접한 헥스로 이동하는데, 해당 헥스는 공격 지상 유닛이 전투에 진입할 때 있었던 헥스가 아니고 후퇴해도 오버스택이 발생하지 않는 곳이어야 합니다. 가능하면 후퇴하는 유닛이 갈 수 있는 이름이 붙여진 아군 지역여야 하며, 이것이 불가능하면 적절한 아무 헥스로 후퇴할 수 있습니다. 이러한 조건을 충족할 수 없거나 전투 헥스가 1 헥스 섬인 경우, 대응 지상 유닛은 제거됩니다.

9.6 전투 후 이동

전투 후 이동은 전투 수행 여부와 관계없이 규칙 7.2의 13번째 단계 때 처리됩니다. 전략 이동을 수행하지 않은 활성화 유닛만 전투 후 이동을 수행할 수 있습니다. 전투 후 이동을 수행할 때, 공군 및 해군 유닛의 이동 허용량은 공세에 사용된 이동 허용량과 동일합니다. 지상 유닛은 후퇴할 때를 제외하고 전투 후 이동을 수행할 수 없습니다(9.5). 대응 플레이어가 먼저 전투 후 이동을 수행한 후 공격 플레이어가 그 다음에 수행합니다. 전투 후 이동 중에는 어떤 형태의 전략 이동도 허용되지 않습니다.

플레이 노트: 전략 수송을 사용하지 않았으며 전투 후 이동을 할 수 있는 모든 활성화 유닛은 전투 참여 여부와 관계없이 전투 후 이동을 수행합니다.

9.6.1 대응 전투 후 이동

활성화된 대응 플레이어 유닛은 이동하고 반드시 대응 플레이어가 통제하는 헥스 안에서 이동을 끝내야 합니다(예시: 비행장의 공군 유닛, 항구의 해군 유닛). 이때 유닛은 보급을 받는 상태여야 하며 가능한 아군 HQ 범위 내에 있어야 합니다. 이것이 불가능하다면 통제하고 있는 아무 헥스도 허용됩니다. 이동을 끝마칠 적절한 헥스가 없다면 해당 유닛은 제거됩니다.

비활성 대응 플레이어의 공군 또는 해군 유닛이 전투 후에 적이 통제하는 헥스에 있는 경우, 공세 후 긴급 이동을 수행합니다(8.22, 8.32 참조).

9.6.2 공세 전투 후 이동

대응 전투 후 이동 후, 모든 활성화된 공세 중인 공중 유닛과 해군 유닛은 전투 후 이동을 수행할 수 있습니다. 전투에서 패배한 후, 상륙 강습을 수행했던 공세 지상 유닛도 해군 유닛처럼 전투 후 이동을 수행할 수 있습니다. 하지만 상대방이 점령한 헥스나 무력화되지 않은 상대 AZOI로 이동하거나 통과할 수는 없습니다. 예외: 공해상 전투로 인한 유닛 손실 때문에, 상륙 강습을 수행했던 지상 유닛이 전투 후 이동 단계 때 무력화되지 않은 적의 AZOI에 놓이게 되는 상황이 있을 수 있습니다. 이 경우 지상 부대는 정상적인 제한이 다시 적용될 때까지 적의 AZOI가 없는 헥스에 진입할 때까지 적 AZOI에 머무를 수 있습니다.

해군 유닛은 항구가 포함된 아군이 통제하는 헥스에서 이동을 끝내야 합니다. 공중 유닛은 비행장이 있는 아군 헥스에서 이동을 끝내야 합니다. 적절한 위치에서 이동을 끝내지 못한 유닛은 모두 제거합니다.

10.0 증원 & 상륙 이동 포인트

10.1 증원 병력 받기

10.1.1 증원 병력 배치

증원 병력은 증원 일정이나 이벤트 카드에 의해 배치됩니다. 지상 또는 해군 유닛 증원 병력은 보급을 받을 수 있고 해당 유닛을 활성화할 수 있는 HQ의 활성화 범위 내에 있는 아군 항구 헥스에 배치해야 합니다(6.12). 공중 유닛 증원 병력은 보급을 받을 수 있고 유닛을 활성화할 수 있는 HQ의 활성화 범위 내에 있는 아군 비행장 헥스에 배치합니다. 증원 병력으로 도착한 HQ는 보급이 가능한 아군 항구에 배치해야 합니다.

증원 유닛을 무력화되지 않은 적 ZOI에 배치할 수 없습니다. 현재 턴에 증원된 HQ는 자신이 점령한 헥스에서만 증원 병력 배치에 필요한 보급 및 활성화 요건을 충족합니다. 다른 헥스에 증원 병력을 배치하려면 해당 턴에 배치된 HQ로 보급과 활성화를 처리해야 합니다.

연합군 플레이어가 모든 증원 병력을 먼저 배치한 후에 일본군 플레이어가 진행합니다. 증원 세그먼트가 끝나기 전까지는, 배치된 증원 병력으로 인해 적 ZOI가 바뀌지 않습니다. 따라서 증원 병력을 배치하고 해당 유닛으로 인해 바뀐 적 ZOI에 새로운 증원 병력을 바로 배치하는 것은 허용되지 않습니다. 하지만 증원 병력을 배치하면 새로운 ZOI가 생기므로 상대방의 증원 병력 배치를 방해합니다. 증원 병력을 배치할 때 스타킹이나 배치 제한을 준수해야 합니다.

중국 유닛을 증원 병력으로 배치하는 경우 쿤밍(2407)에만 배치할 수 있습니다.

10.1.2 증원 시 진입 문제

어떤 이유로든 증원 유닛을 배치할 수 있는 헥스가 없다면, 해당 유닛을 소유한 플레이어는 유닛 배치를 자발적으로 늦출 수 있습니다. 해당 유닛은 후속 증원 단계에 제대로 배치될 수 있을 때까지 지연된 증원 박스에 납니다. 매 턴마다 지연 상자에 남아 있는 연합군 지연 증원 병력은 유럽으로 보낼 수 있으며, 주사위를 굴려서 유닛을 유럽으로 보낼지 결정해야 합니다.

10.2 증원 지연

10.2.1 유럽 전선

연합군 증원 병력은 유럽 전선 The War in Europe(WIE) 레벨 또는 이벤트로 인해 지연될 수 있습니다. WIE 레벨이 1 이상이거나 군간 경쟁 Inter-Service Rivalry 또는 이벤트 카드가 요구하는 경우, 연합군 플레이어는 지연된 증원 박스에 있는 모든 증원 병력을 배치하고 이번 턴의 모든 연합군 증원 병력은 지연 박스에 배치됩니다. 그 외의 경우, 연합군 플레이어는 지연된 지원 상자에서 모든 증원 병력을 받고 해당 턴에 배치할 모든 증원 병력도 받습니다. 예외: 군간 경쟁으로 인해 증원이 지연된 경우, 지연된 지원군 박스에 미군만 배치되며 다른 지원군은 정상적으로 수령합니다.

지연 박스에 배치된 특정 유닛은 유럽으로 보내질 수 있습니다(10.22, 10.24 참조).

10.22 유럽 전선으로 유닛 파견

미 육군 지상 및 공중 유닛(해병대 제외)과 미 CVE(CV 또는 CVL 제외) 유닛은 유럽으로 파견될 수 있습니다. 그 외 모든 부대는 유럽 파견 대상에서 제외됩니다.

10.23 지연되지 않는 유닛 유형

HQ 유닛과 미국 B29 공중 유닛은 절대 지연될 수 없습니다.

10.24 유럽 전선 파견 주사위 굴림

파견 유닛이 지연된 증원 박스에 놓일 때마다 주사위를 굴립니다. 이벤트의 경우도 똑같이 진행합니다. 주사위 굴림 결과가 정해진 범위 안에 들어온다면(현재 WIE 레벨에 따라 결정됨), 해당 병력은 3턴 후에 게임 턴 트랙에 배치되어 증원군으로 다시 게임에 참가할 수 있습니다. 유럽 파견 유닛이 증원 병력으로 다시 전투에 참가할 때는 처음 전투에 참가하는 것과 같습니다. 한 유닛을 여러 번 유럽으로 파견할 수 있습니다. 구간 경쟁의 경우 주사위 값에서 -1를 적용합니다.

WIE 레벨:	주사위 결과 범위
None:	주사위 굴리지 않음
Level 1:	0-1
Level 2:	0-3
Level 3:	0-5
Level 4:	0-7

10.3 상륙 수송 포인트(ASPs)



각 시나리오가 시작될 때 양쪽 진영 모두 시나리오에서 정한 상륙 수송 포인트(ASP)를 여러 개 가지고 시작합니다. 각 ASP는 턴당 한 번만 사용할 수 있습니다.

ASP를 사용할 때마다 소유자의 전략 기록 트랙의 ASP 사용 마커를 이동하여 현재 턴에 사용 가능한 ASP가 몇 개나 사용되었는지 기록합니다. 새 턴이 시작되면 마커를 초기화하여 전체 레벨을 표시합니다.

10.31 연합군 ASP

연합군 플레이어는 두번째 턴부터 턴당 1씩 ASP 증원을 받습니다(WIE 레벨이 3 또는 4가 아닌 경우). ASP가 증원 되면 다음 턴에 사용할 수 있는 ASP 레벨이 영구적으로 늘어납니다. 연합군의 ASP 레벨을 낮출 수 있는 방법은 없습니다. 연합군은 특정 이벤트 카드(예: 에드윈 부츠: 국방 컨설턴트, 올림픽 & 코로넷 작전)로 인해 영구 또는 일시적으로 ASP를 추가로 획득할 수 있습니다.

10.32 일본군 ASP

일본군은 미리 정해진 수의 ASP로 각 시나리오를 시작합니다. 전체 캠페인 시나리오는 7개의 ASP로 시작합니다. 일본군은 게임 중에 영구 증원 ASP를 받지 못합니다. 일본군은 특정 카드 이벤트로 일시적으로 추가 ASP를 획득할 수 있습니다. 일본군은 연합군이 잠수함 전투 공격에 성공할 때마다 공격으로 인해 발생할 수 있는 다른 효과에 추가하여 영구적으로 ASP 1을 잃습니다. 일본군은 이벤트로 인해 ASP를 잃을 수도 있습니다. 일본군은 어떤 이유로도 마지막 ASP를 잃을 수 없으므로 ASP가 1까지 감소하면 더 이상 줄어들지 않습니다.

10.33 일본군 바지선 및 연합군 PT 보트

일본군 73번 카드 바지선Barge 보너스가 있습니다. 이 카드를 사용하면 일본군은 3 OC를 플레이 할 때 지상 유닛을 바다 hex 하나를 가로질러 인접한 섬으로 이동할 수 있습니다. 연합군이 PT 보트 카드를 사용하면 일본군의 바지선 능력을 취소할 수 있습니다. 일본군이 바지선 카드를 사용하기 전에 카드를 사용하면 게임 후반에 일본군이 이 능력을 사용할 수 없게 됩니다. 규칙 8.47을 참조하십시오.

11.0 유닛 보충

11.0 보충 기본

목적: 각 진영은 여러 방법으로 유닛을 보충할 수 있습니다. 유닛을 보충하면 감소된 유닛을 최대 전투력 상태로 돌리고 제거된 유닛을 다시 배치할 수 있습니다. 보충 포인트 1점으로 전투력이 감소된 유닛 1개를 최대 전투력으로 되살리거나 제거된 유닛 1개를 감소된 전투력 상태로 되살릴 수 있습니다. 보충 포인트 2점을 소모하면 제거된 유닛을 최대 전투력으로 다시 전투에 투입할 수 있습니다.

절차: 유닛을 보충하려면 이미 게임 지도 상에 있는 감소된 유닛이 보급 상태여야 합니다. 또 무력화되지 않은 적 ZOI 밖에 있어야 합니다. **제거된 유닛이 돌아오면 증원 병력과 동일하게 배치됩니다.** 따라서 증원 세그먼트 때 증원된 HQ는 해당 hex에 유닛을 배치하는 데만 사용할 수 있습니다. 보충 세그먼트가 끝나기 전까지는 유닛 보충으로 배치된 공중 및 항모 유닛으로 인해 적 ZOI가 무력화되지 않습니다. 따라서 공중/항모 유닛을 보충하여 배치한 뒤, 해당 유닛으로 적 ZOI를 무력화시키고 그 위치에 다른 유닛을 배치하는 것은 허용되지 않습니다. 하지만 증원 세그먼트 중에 배치된 공중 및 항모 유닛은 보충 세그먼트에서 적 ZOI를 무력화할 수 있기 때문에 추가로 다른 hex에 유닛을 배치하는 것이 가능합니다.

순서: 연합군 먼저 모든 보충 유닛을 배치하고 일본군이 배치합니다. 달리 명시하지 않는 한, 도착한 턴에 사용하지 않은 연합군 보충 유닛은 모두 손실되지만, 일본군의 공중 및 해군 보충 유닛은 나중에 사용하기 위해 저장할 수 있습니다.

11.1 전쟁 전 유닛 제한사항

전쟁 전 유닛은 명시적으로 허용된 이벤트를 제외하고는 보충할 수 없으며, 제거되면 영구적으로 제거됩니다. 유닛 카운터 앞면과 뒷면에 점 하나로 표시되어 있습니다. HQ를 포함한 모든 전쟁 전 유닛은 지도를 떠나면 제거된 것으로 간주되어 다시 플레이에 할 수 없습니다.

11.2 일본군 유닛 보충

11.21 일본군 해군 유닛의 유닛 보충 일정



일본군 플레이어는 게임 진행 중에 유닛 보충 차트에 표시된 대로 제한된 수만큼 해군 유닛을 보충할 수 있습니다. 이 보충 유닛을 사용하여 감소된 상태의 해군 유닛을 최대 전투력으로 끌어올리거나 제거된 유닛 더미에서 적합한 해군 유닛을 되살려 다시 투입할 수 있습니다. 보충되는 일본 해군 스템은 사용하지 않더라도 손실되지 않으며 다음 턴으로 이월할 수 있습니다. 전략 트랙에 있는 해군 보충 마커로 보충으로 되살린 스템을 추적할 수 있습니다.

11.22 일본군 공중 유닛 보충



일본 공중 유닛은 정해진 유닛 보충 일정이 없습니다. 보충은 일정에 따라 진행되지 않습니다. 일본군 플레이어는 특정 이벤트를 통해 약간의 공중 유닛을 보충 받을 수 있습니다.

11.23 일본군 지상 유닛 보충



일본군 지상 유닛은 따로 정해진 유닛 보충 일정이 없습니다. 보충 세그먼트 동안 일본군 플레이어는 중국에서 최대 2 스템까지 보충 유닛을 가져올 수 있습니다. 중국에서 사용 가능한 중국 내 일본 사단의 수를 한 두 개 줄이면 그에 따라 지상 유닛 보충 스템이 한 두 개씩 주어집니다. 이 포인트는 즉시 사용해야 합니다. 중국에 사용 가능한 일본 사단이 없으면 일본군 플레이어는 지상 유닛 보충을 받을 수 없습니다. 중국 내 가용한 일본 사단은 중국 사단 트랙에서 마커를 이동하여 확인할 수 있습니다.

또한, 일부 이벤트 카드를 사용해서 일본 지상 유닛을 보충할 수 있으며, 일본군 플레이어는 카드 텍스트에 명시된 대로 사용해야 합니다.

11.3 연합군 유닛 보충

11.31 지상 유닛 보충

연합군 플레이어는 보충 차트에 따라 정해진 수만큼 지상 유닛을 보충받습니다. 연합군 플레이어는 두번째 턴부터 턴당 두 번씩 지상 유닛을 보충받습니다. 사용할 수 없는 보충 병력은 모두 손실됩니다(유럽 전선으로 이동). 연합군 지상 유닛 보충으로 감소된 상태거나 제거된 미군 및 영연방 지상 유닛을 회복시키거나 되살릴 수 있습니다.

11.32 공중 유닛 보충

연합군 플레이어는 턴당 5번 공중 유닛을 보충할 수 있습니다. 이는 감소된 상태거나 제거된 연합군 공중 유닛을 보충하는데 사용할 수 있습니다. 해당 턴에 이 유닛 보충을 사용하지 않으면 손실됩니다(유럽 전선으로 이동).

11.33 해군 유닛 보충

연합군 플레이어는 보충 차트에 따라 정해진 수 만큼 해군 유닛을 보충받습니다. 사용하지 못한 유닛 보충은 모두 손실됩니다. 연합군 플레이어가 오아후Oahu(5808)를 통제하는 경우 턴당(첫번째 턴 제외) 미군 해군 유닛 보충을 1~2개 획득합니다. 획득한 유닛 보충은 각각 감소된 상태거나 제거된 연합군 해군 유닛을 보충하는데 사용할 수 있습니다. 연합군 플레이어가 콜롬보Colombo (1307), 트린코말리Trincomalee (1308), 싱가포르(2015), 홍콩(2709), 타운스빌Townsville(3727) 중 하나를 통제하게 되면 게임 6, 9, 12턴에 영연방 해군 유닛 보충 1개를 획득합니다.

11.34 중국 유닛 보충

중국이 항복하지 않은 경우, 연합군 플레이어는 홀수 게임 턴마다 중국 유닛 보충 1개를 획득합니다. 이를 사용하여 제거된 중국 유닛을 감소된 상태로 2407(쿤밍Kunming) 헥스에 배치하거나, 감소된 중국 유닛을 최대 전투력으로 배치할 수 있습니다. 쿤밍은 공격 받지 않으므로 항상 중국 유닛을 배치할 수 있습니다. 쿤밍을 보급원으로 사용할 수 있을 때만 쿤밍에 중국군 보충 유닛을 배치할 수 있습니다(13.75 참조). 받은 턴에 사용할 수 없는 중국군 보충 유닛은 손실됩니다. 다른 유닛 보충을 중국군 유닛에 사용할 수는 없습니다.

11.35 네덜란드

네덜란드 유닛은 보충할 수 없습니다. 네덜란드 유닛이 제거되면 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

12.0 전략전

전략전으로 일본군과 연합군의 전략 카드 손패 크기를 결정합니다. 전략 카드는 게임 내 자원을 나타냅니다. 지도 조건과 연합군 전략전 결과에 따라 각 진영이 뽑을 수 있는 전략 카드의 수가 결정됩니다.

12.1 일본군 전략 카드

12.11 자원 헥스

일본군 플레이어는 전략전 세그먼트가 시작될 때 일본군이 통제하는 자원 헥스 2개 마다 전략 카드를 한 장씩 뽑을 수 있으며(6.5 헥스 통제권 참조) 필요시 반올림하여 계산합니다. 전략전 세그먼트가 시작할 때 일본군 플레이어가 먼저 기본으로 카드를 뽑습니다. 자원 헥스 수에 관계없이 항상 최소 4장의 카드를 뽑아야 합니다. 뽑는 카드 수는 전략전(12.2, 12.3)에 의해 바뀔 수 있습니다. 자원 헥스 14개는 다음과 같습니다:

- 1813, 1916, 2017: 수마트라Sumatra
- 2008: 버마Burma
- 2014: 말라야Malaya
- 2220: 자바Java
- 2415, 2517, 2616: 보르네오Borneo
- 2813: 필리핀Philippines
- 3219: 뉴기니New Guinea
- 3302, 3303:만주Manchuria
- 3305: 한국Korea

12.12 일본군 전략 비축량

게임 두번째 턴부터 네번째 턴까지 일본군 플레이어는 통제중인 자원 헥스 수에 관계없이 기존의 전략 비축량을 나타내는 카드를 턴당 7장씩 뽑습니다. 뽑을 수 있는 카드의 갯수는 잠수함 전으로 인해 감소할 수 있습니다.

12.2 잠수함 전

12.21 잠수함 전 절차

일본군 플레이어가 카드가 뽑기 전에 연합군 플레이어는 잠수함 전을 수행합니다. 연합군 플레이어는 주사위를 굴려 주사위 값에서 현재 게임 턴 수를 뺍니다. 그 결과를 12.22의 보정 수치에 따라 보정합니다. 보정된 결과가 0 이하일 경우, 일본군 플레이어가 뽑을 수 있는 카드가 한 장 감소합니다. 대신 뽑을 수 있는 카드가 4장 이하로 줄어들지는 않습니다. 또 일본군 플레이어는 상륙 수송 포인트 1점을 영구적으로 잃고 기존의 호위 보정 수치가 +4에서 +2, 또는 +2에서 0으로 감소합니다. 하지만 일본군 플레이어의 마지막 남은 ASP는 잠수함 전으로 감소시킬 수 없으며 호위 보정 수치도 0 이하로 줄어들지 않습니다.

12.22 잠수함 전 보정수치

연합군 잠수함 전 주사위 굴림에는 2가지 보정 수치가 있습니다

- 일본군 호위 이벤트마다 잠수함 전 주사위 값에 +2를 적용합니다.
- 1942년 게임 턴 동안 연합군 플레이어는 주사위에 +1을 적용합니다. 이는 해당 시기 발생했던 미군 어뢰 결함을 의미합니다.

12.3 전략 폭격

12.31 B29 가용성



미국 B29 LRB 폭격기만 전략 폭격을 수행할 수 있습니다 (제20 폭격 사령부20BC는 9턴에 도착하고 제21 폭격 사령부21BC는 10턴에 도착합니다). 전략 폭격을 수행하려면 B29가 보급 상태여야 하며, B29가 도쿄에서 8 헥스 범

위 내에 있는 비행장에 있거나 중국 박스에 있는 공중 유닛 칸에 있어야 합니다. B29 증원은 지연되지 않으며, 적절한 조건을 모두 충족하면 배치된 턴에 바로 전략 폭격을 수행할 수 있습니다. 유닛 보충으로 다시 배치된 B29는 해당 턴에는 전략 폭격을 수행할 수 없습니다. 전략 폭격을 수행한 B29는 공세가 동안 전투에 참여할 수는 없지만, 상대 유닛이 자신의 헥스에 진입하면 대응 할 수 있습니다.

플레이 노트: 일본군 플레이어가 이벤트 카드의 효과나 군사 작전으로 B29 유닛을 제거하면, 연합군이 공중 유닛 보충으로 B29를 다시 전투에 투입하더라도 다음 게임 턴에는 전략 폭격할 수 없습니다.

12.32 전략 폭격 절차

연합군 플레이어는 전략 폭격에 참가하는 각 B29 유닛마다 주사위를 굴립니다. 최대 전투력 상태의 B29의 경우, 주사위를 굴려 0-8이 나오면 전략 폭격에 성공하고 9가 나오면 실패합니다. 전투력이 감소된 B29는 주사위를 굴려 0-4가 나오면 전략 폭격에 성공하고 5-9가 나오면 실패합니다. 전략 폭격에 성공할 때마다 해당 게임 턴의 일본군이 뽑을 수 있는 전략 카드 수가 한 장씩 감소하지만, 4장 이하로 감소

하지는 않습니다. 전략 폭격에 실패하면 아무 효과도 없습니다. 전략 폭격을 할 때 9가 나오면 B29는 한 스텝만큼 손실됩니다. 하지만 연합군이 도쿄에서 5 헥스 이내에 있는 비행장을 통제하는 상태라면 전략 폭격에 실패해도 B29가 손실을 입지 않습니다. 비행장이 B29가 있는 헥스와 동일한 헥스에 있는 경우에도 적용됩니다.(예: 이오지마 3709 헥스). 일본 고고도 요격기 High Altitude Interceptors 이벤트는 연합군이 도쿄에서 5헥스 이내에 있는 보급이 가능한 공군 기지를 통제할 때까지 전략 폭격 주사위에 +1을 추가합니다.

12.33 B29 이벤트 카드

공세 단계에서 일본군의 패를 감소시킬 수 있는 B29 유닛 위치를 나타내는 연합군 이벤트 카드가 있습니다. 이러한 효과는 모든 전략 폭격 효과에 추가됩니다. 참고: 일본군은 전략 폭격 중에 최대 두 장의 카드를 잃을 수 있지만, 게임 턴 중에 B29 이벤트로 인해 추가로 카드를 잃을 수도 있습니다.

12.4 일본군 카드 뽑기와 패스



일본군 플레이어가 6장의 카드(미래 공세 카드 제외)를 받으면 패스 1장을 받고, 5장(미래 공세 카드 제외) 이하의 카드를 받으면 패스 2장을 받습니다. 일본군 플레이어는 전략 카드를 뽑을 때 4장보다 적게 카드를 뽑을 수 없습니다. 공세 단계 중에 카드를 플레이하는 대신 패스를 사용할 수 있습니다. 사용하지 않은 패스는 공세 단계가 끝나면 사라집니다.

12.5 연합군 전략 카드

12.51 연합군 카드 뽑기

연합군 플레이어의 처음 세 턴을 제외하고 기본적으로 턴마다 7장의 전략 카드를 뽑습니다. 연합군 플레이어는 첫번째 턴에는 카드를 받지 못합니다. 두번째 턴에 연합군 플레이어는 기본 5장의 카드와 패스 2개를 받습니다. 세번째 턴에는 6장, 패스는 1개를 받습니다. 그 이후에는 턴마다 기본으로 7장씩 받습니다. 연합군 플레이어가 턴당 뽑을 수 있는 최소 전략 카드는 4장이며, 조건에 따라 더 적은 카드를 뽑아야 하는 경우에도 마찬가지입니다. 연합군 패스는 일본 플레이어의 패스와 같은 방식으로 사용되며, 일본군 플레이어와 마찬가지로 누적할 수 없습니다.

12.52 연합군 카드 뽑기 제한

연합군 플레이어는 다음 조건 각각에 대해 턴당 뽑을 수 있는 카드 1장을 잃고, 잃은 카드당 패스 1장을 연습니다(총 최대 패스 2장):

- 중국이 항복한 경우.
- 인도가 항복한 경우.
- 호주가 항복한 경우.
- 게임 턴이 시작될 때 유럽 전선 레벨이 4인 경우.

13.0 국가 상태

13.1 국가 항복

국가 상태 세그먼트 동안 상태 플레이어가 해당 국가의 특정 헥스를 통제한다면 해당 국가는 항복합니다. 일본이 항복하면 게임은 종료되고 연합군 플레이어가 승리합니다. 연합국이 항복하면 일본 플레이어는 국가 항복에 관한 특정 규칙에 달리 명시되지 않는 한 연합군이 점령하지 않은 모든 지도상의 비행장 및 항구를 자동으로 통제합니다. 연합국은 게임당 한 번만 항복할 수 있습니다. 연합군이 일본군 플레이어가 연합군을 항복시키기 위해 점령해야 했던 헥스를 다시 점령한다면 항복한 국가를 탈환할 수 있습니다. 이 경우 일본군 유닛이 없는 해당 국가의 모든 비행장과 항구를 다시 통제할 수 있습니다. 하지만 항복으로 인한 카드 뽑기 효과는 취소되지 않습니다.

플레이 노트: 항복 마커를 사용하여 어떤 국가가 항복했는지 표시할 수 있습니다.

디자인 노트: 저희는 각 섬이 어느 국가에 속해 있는지 표시하기 위해 광범위한 지도 경계를 그리거나 다른 여러 가지 방법을 사용해서 지도를 복잡하게 만들지 않기로 결정했습니다. 게임의 관점에서는 어떤 항구, 비행장, 자원 헥스가 특정 국가에 속해 있는지만 아는 것이 중요합니다. 따라서 저희는 이러한 경계의 대부분을 주요 헥스로부터의 거리를 기준으로 정의했습니다. 대부분은 당연한 것이지만, 이 규칙 섹션에서는 게임 목적에 따라 경계를 구체적으로 정의합니다.

13.2 필리핀

13.21 필리핀의 정의

필리핀은 마닐라 Manila(2813) 또는 다바오 Davao(2915)와 인접한 육지 헥스 또는 마닐라/코레히도르 Corregidor에서 2헥스 이내에 있는 섬 헥스와 졸로 Jolo 섬(2715)이 있는 헥스로 정의됩니다. 필리핀의 주요 기지는 2715, 2812, 2813, 2911, 2915, 3014의 헥스입니다.

13.22 필리핀이 항복하는 경우

일본군 플레이어가 마닐라(2813)와 다바오(2915)를 통제하면 필리핀이 항복합니다. 국가 상태 세그먼트 동안 필리핀 헥스에 있는 모든 연합군 지상 유닛을 게임에서 제거합니다. 미군 HQ처럼 게임으로 복귀할 수 있는 유닛은 증원 및 HQ 규칙에 따라 다시 게임으로 복귀할 수 있습니다. 필리핀이 항복할 때 필리핀 헥스에 있는 모든 미군 공군 및 해군 유닛은 긴급 공군 이동이나 긴급 해군 이동을 사용하여 필리핀을 떠나야 합니다. 미군 이외의 공군 및 해군 부대는 모두 제거됩니다.

13.3 말라야 Malaya와 시암 Siam

13.31 말라야 Malaya와 시암 Siam

말라야는 싱가포르(2015)에서 3헥스 이내의 인접한 모든 육지 헥스로 정의됩니다. 주요 기지는 다음과 같습니다: 1912, 1913, 2012, 2014, 2015, 2112.

13.32 말라야가 항복하는 경우

일본군 플레이어가 싱가포르(2015년)와 판탄 Kuantan(2014년)을 통제하면 말라야가 항복합니다. 말라야 항복해도 연합군 유닛이 게임에서 제거되거나 헥스 통제권이 바뀌지 않습니다.

13.33 시암의 정의 및 시암이 항복하는 경우

시암은 병력이 없고 항복하지도 않습니다. 개별 헥스로 취급합니다.

13.4 네덜란드령 동인도 제도

12.41 네덜란드령 동인도 제도의 정의

네덜란드 동인도 제도는 수마트라 Sumatra(1813, 1914, 1916, 1917, 2017), 자바 Java(2018, 2019, 2220), 보르네오 Borneo(2216, 2318, 2415, 2517, 2616), 셀레베스 Celebes(2620, 2719, 2917), 발리 Bali(2320), 암보이나 Amboina(2919), 티모르 Timor(2721) 및 모로타이 Morotai(3017) 섬으로 구성되어 있습니다.

디자인 노트: 네덜란드령 동인도 제도는 위에 정의된 섬들을 둘러싸고 있는 많은 섬들로 구성되어 있습니다. 이 섬들에는 기지가 없기 때문에 게임에 거의 사용되지 않습니다. 따라서 저희는 지리적 요소를 좀 더 단순화했습니다.

13.42 네덜란드령 동인도 제도가 항복하는 경우

네덜란드 동인도 제도는 일본군 플레이어가 수마트라, 보르네오, 자바에 있는 자원 헥스 7개를 통제하고 질라잡 Tjilatjap(2019)을 통제한다면 항복합니다. 네덜란드령 동인도 제도가 항복하면 국가 상태 세그먼트 동안 모든 네덜란드 유닛이 게임에서 제거되며, 일본군은 미군 또는 영연방 지상 유닛이 없는 네덜란드령 동인도 제도의 모든 비행장과 항구를 통제합니다(HQ 유닛만 있는 헥스도 통제할 수 있음). 일본이 통제하게 된 헥스에 있는 연합군 공군 또는 해군 유닛은 즉시 긴급 이동으로 네덜란드령 동인도 제도를 빠져나가야 합니다.

13.5 버마

13.51 버마의 정의

완성도를 위해 기지가 있는 헥스(2006, 2008, 2106, 2206, 2305)와 기지가 없는 인접한 정글 헥스로 구성됩니다.

13.52 버마가 항복하는 경우

일본군이 랑군Rangoon (2008), 만달레이Mandalay (2106), 라시오Lashio(2206) 그리고 미치나Mytkiyina(2305)를 통제하면 항복합니다. 국가 상태 세그먼트 동안 이름에 Burma(B)가 있는 모든 영연방 유닛을 게임에서 제거합니다. 항복했을 때 통제권이 바뀌는 헥스는 없습니다.

13.6 인도

디자인 노트: 인도는 일본이 정복하기에는 너무 큰 국가였지만, 간디의 평화 운동과 함께 연합군의 공세 작전이 펼쳐졌을 때 언제든지 연합군에게 등을 돌릴 수 있는 현지인들을 수비해야 할 필요성 때문에 전쟁에서 제외될 수 있었습니다.

13.61 인도 내 이동

인도는 세 부분으로 나뉩니다. 인도 북부는 자하트Jarhat(2104), 디마수르Dimasur (2005), 레도Ledo(2205), 다카Dacca(1905), 임팔-코히마Imphal-Kohima(2105)로 구성되어 있습니다. 인도 본토는 인도 북부나 실론Ceylon에 속하지 않은 모든 인도 해안 헥스로 구성됩니다. 실론은 해당 섬의 모든 헥스로 구성됩니다. 일본군은 인도 본토에 진입할 수 없지만, 일본 공군 및 해군 부대는 사거리 내에 있는 인도 본토 헥스를 공격할 수 있습니다. 연합군 부대는 인도의 모든 헥스에 진입할 수 있습니다.

13.62 인도가 항복하는 경우

India 인도 상태 트랙(India Status Track)은 오른쪽에서 왼쪽으로 놓인 5개의 박스로 구성되어 있습니다: 왼쪽부터 순서대로 안정Stable(시작 시), 불안Unrest, 파업Strikes, 불안정Unstable, 반란Revolts입니다. 일본군 플레이어가 인도 북부의 모든 헥스를 통제하는 경우, 국가 상태 세그먼트 때 인도 상태 트랙에 있는 인도 마커를 오른쪽에서 왼쪽으로 한 칸 이동합니다. 국가 상태 세그먼트 동안 반란 박스에 마커가 있으면 인도가 항복합니다(마커를 항복 면으로 뒤집습니다). 다른 이벤트로도 인도 마커를 앞으로 이동할 수 있지만, 인도 반란 상자 밖으로 마커를 이동할 수 없으며 인도의 항복을 직접적으로 유발할 수는 없습니다.

인도가 항복하면 인도 상태 마커는 항복 박스에서 절대 움직이지 않습니다. 인도 상태 트랙 마커는 다음 두 가지 조건 중 하나의 경우 안정 위치로 되돌아갑니다.

1. 정치 단계의 국가 상태 세그먼트 동안 연합군 플레이어가 하나 이상의 인도 북부 헥스를 통제하는 경우.
2. 공세 세그먼트 동안 일본군이 인도 북부를 모두 통제하고 연합군 플레이어가 어떤 식으로든 인도 북부 헥스 통제권을 다시 가져온 경우, 즉시 마커를 인도 안정 위치로 이동하여 항복 시퀀스를 다시 시작합니다.

13.63 인도 항복의 의미

모든 인도 영연방 유닛은 게임에서 제거됩니다. 인도 본토에 있는 다른 모든 영연방 유닛은 실론 또는 몰디브Maldive 제도에 배치되거나(1005), 일본군이 실론과 몰디브 제도를 모두 통제하는 상태라면 게임에서 영구적으로 제거됩니다. 인도에 있는 영연방 HQ는 비자발적으로 재배치됩니다(6.14). 인도에 있는 미군 유닛은 영연방 유닛처럼 취급하여 이동할 수 있지만 이동할 필요는 없습니다. 이동하는 유닛은 보급이 가능한 유닛이어야 하며, 무력화되지 않은 일본군 AZOI 내에 있지 않아야 합니다. 스테킹 제한을 초과하거나 적법하게 이동할 수 없는 유닛은 연합군 플레이어의 선택에 따라 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

인도가 항복해도 인도 본토 내 헥스 통제권은 일본군에게 넘어가지 않습니다. 연합군은 상륙 강습 또는 지상 이동을 통해 인도 본토로 복귀할 수 있습니다. 인도 본토 헥스는 일본군의 특수 대응 적용 대상이 아니며, 연합군 부대가 다시 점령한다해도 전쟁 진척도(Progress of War)에 포함되지 않습니다.

13.7 중국

13.71 중국 내 이동

중국 소속이 아닌 연합군 또는 일본군 부대는 중국 해안 헥스에만 진입하거나 공격할 수 있습니다. 중국 유닛은 인도 북부, 버마, 쿤밍(2407 헥스), 쿤밍에 인접한 모든 헥스로만 진입할 수 있습니다. 단, 13.74에 따라 연합군 공중 유닛이 진입할 수 있는 중국 박스 내 공중 유닛 칸은 예외입니다.

홍콩(2709 헥스), 포모사 섬Formosa(대만)은 중국의 일부로 간주되지 않습니다.

연합군이 중국의 모든 해안 항구와 한국의 두 항구 헥스를 통제하면 일본은 더 이상 중국 내 일본군 사단을 제거할 수 없으며 더 이상 중국 공세(OC 또는 EC, 13.72 참조)를 수행할 수 없습니다.

13.72 중국 공세

 일본군 플레이어는 OC 및 EC로 중국 공세를 수행할 수 있습니다. EC 중국 공세는 특정 이벤트 카드를 통해 수행할 수 있습니다. OC 중국 공세는 일본군 플레이어가 3 OC 카드를 플레이하고 중국 OC 카드 공세(13.72A)를 성공적으로 수행했을 때 발생합니다. 중국 OC 공세는 두 턴에 한 번만 발생할 수 있지만, 게임 턴 동안 사용할 수 있는 중국 공격 이벤트 카드의 수에는 제한이 없습니다. 일본군 플레이어는 아무 턴에 OC 카드로 중국 공세를 수행할 수 있지만, 연속된 게임 턴에는 수행할 수는 없습니다. 일본군 플레이어가 중국 공세를 성공적으로 수행하면 중국 마커가 트랙의 정부 붕괴 박스 쪽으로 한 칸 이동합니다. 일본군이 중국 공세에 실패하거나 연합군이 중국 공세 이벤트에 참여하면 중국 마커를 중국 트랙의 안정된 전선 박스로 한 칸 이상(일부 이벤트의 경우) 이동시킬 수 있습니다. 그러나 이벤트에서 명시하지 않는 한, 중국 마커가 안정된 전선 박스로 이동하는 대신 불안정한 전선 박스에 납니다. 중국 OC 카드 공격은 다음 절차에 따라 해결됩니다:

- A. 일본군 플레이어가 공세 기준선 값을 정합니다. 이때 중국에 있는 일본군 사단 수(특정 시나리오에 명시된 트랙 시작 레벨 참조)에서 버마 도로 상태 트랙에 표시된 연합군 버마 도로 지원 수치를 뺍니다. 또 연합군 공중 지원 유닛 갯수만큼 중국 공세 주사위 값에 1씩 더합니다(B 참조). 그 후 일본군 플레이어가 주사위를 굴립니다. 주사위 값이 공격 기준선 값보다 작거나 같으면 중국 정부 전선 상황 트랙의 마커를 정부 붕괴 박스 쪽이나 박스 안으로 한 칸 이동합니다. 그 외의 모든 결과에서는 중국 공세가 실패하고 연합군 공중 지원 유닛에 대한 +1 이상의 보정 수치가 붙어있지 않는 한, 마커는 움직이지 않습니다. 이 경우 마커는 안정된 전선 상자로 한 상자 이동하지만 중국 마커가 안정된 전선 상자에 들어가면 대신 불안정한 전선 상자에 남아 있게 됩니다.그 외 모든 다른 결과에서는 마커가 움직이지 않습니다. 다만, 일본군이 중국 공세에 실패하고 연합군 공중 지원 유닛에 대한 보정 수치가 적어도 +1 이상인 경우, 마커는 안정된 전선 박스 쪽으로 한 칸 이동합니다. 그러나 중국 마커가 안정적인 전선 박스에 들어가게 될 경우, 마커를 불안정한 전선 박스에 놓습니다.

- B. 연합군 플레이어는 중국 내에 있는 보급 상태의 LRB가 아닌 공중 유닛마다 중국 공세 주사위 결과에 +1를 적용합니다. 특별 예외: 중국 박스에 제14 공군 LRB가 있다면, 중국 공세 주사위 결과에 +1를 적용합니다.

13.73 중국이 항복하는 경우

공세 세그먼트 때 중국 공세 또는 이벤트로 인해 중국 마커가

중국 봉괴 박스에 도달하는 순간 중국은 즉시 항복합니다. 이 때 국가 상태 세그먼트까지 기다리지 않고 바로 항복합니다. 중국이 항복하면 중국에 있는 모든 연합군 공중 유닛은 게임 턴 트랙에 배치되어 다음 게임 턴에 증원 병력으로 돌아옵니다. 이때 해당 증원 병력은 지연될 수 있습니다. 또한 모든 중국 유닛을 게임에서 영구적으로 제거합니다.

디자인 노트: 중국은 일본이 삼키기에는 항상 너무 큰 나라였습니다. 이 맥락에서 항복이란 중앙 정부가 무너지고 일본이 통제하지 않는 부분이 지역 군벌의 손에 넘어간 것을 의미합니다. 일본은 공산당과의 계속 싸우면서, 중국 내 점령 지역을 합병하기 위해 지역 군벌들과 별도의 거래를 할 수 있었을지도 모릅니다.

13.74 중국에 있는 연합군 공중 유닛

중국 박스에 있는 내 공중 유닛 박스(이하 중국 박스)에는 한 번에 최대 두 대의 연합군 공중 유닛이 들어올 수 있지만, 이 중 한 대의 공중 유닛만 B29일 수 있습니다. 중국 박스에 있는 연합군 공중 유닛은 버마 도로를 사용할 수 있거나 HUMP가 활성화되어 있고 인도 북부에 보급 가능 비행장이 있는 경우(도로 상태와 무관)라면 보급을 받을 수 있습니다. 연합군 HQ는 쿤밍까지 활성화 경로를 연결할 수 있거나 인도 북부에 있는 보급 가능 야군 통제 비행장에 HUMP가 활성화된 경우라면 중국 박스에서 보급을 받고 있는 공중 유닛을 활성화할 수 있습니다. 중국의 공중 유닛 박스에 있는 연합군 공중 유닛이 보급이 받을 수 없다면 활성화할 수 없고, 중국 공세 때 주사위 보정을 할 수 없으며, 소모 피해를 입지만 소모 피해로 제거되지는 않습니다. 중국이 항복하지 않고 버마 도로를 사용할 수 있는 경우, 연합군 플레이어는 연합군 공중 유닛을 중국 박스에 직접 증원 병력으로 배치할 수 있습니다. 공세나 반격 중에 활성화된 연합군 공중 유닛(B29 포함)은 인도 북부 보급 가능 비행장에서 중국 박스로 또는 그 반대로 비행할 수 있습니다. 중국 박스와 인도 북부의 비행장 사이의 거리는 공중 유닛의 실제 범위와 상관없이 하나의 '단계'(8.31)로 간주합니다. 중국에 있는 B29 부대는 전략 폭격(12.3) 및 연합군 승리(16.2) 목적으로만 도쿄 범위 내에 있는 것으로 간주합니다. 중국의 공중 유닛 박스에 있는 연합군 공중 유닛이 보급이 받을 수 없다면 활성화할 수 없고, 중국 공세 때 주사위 보정을 할 수 없으며, 소모 피해를 입지만 소모 피해로 제거되지는 않습니다.

13.75 쿤밍, 연합군 보급 및 중국 유닛

버마 도로가 개방되어 있거나(13.78 참조) 연합군의 17번 이벤트 카드로 인해 HUMP가 활성화된 보급 가능 비행장이 인도 북부에 있다면 쿤밍은 보급원이 될 수 있습니다. 이때 연합군 유닛이 쿤밍까지 4 MP 이하 범위의 육로로 보급로를 형성할 수 있다면 해당 유닛은 보급을 받을 수 있습니다. 이는 유닛을 보급하려면 HQ가 필요하다는 일반 보급 규칙의 예외 사항입니다. 활성화 경로도 존재한다고 가정했을 때, 이 보급로로 유닛을 활성화할 수 있습니다. 쿤밍과 인접한 모든 헥스는 모든 게임 목적에 따라 연합군이 점령 및 통제하는 것으로 간주합니다. 중국 유닛은 범위 내에 있는 연합군 HQ를 통해 활성화할 수 있습니다. 보급을 받지 못하는 중국 유닛은 활성화할 수 없으며 소모 피해를 입습니다. 중국 유닛은 인도 북부, 버마, 쿤밍(2407), 쿤밍과 인접한 헥스에만 진입할 수 있습니다. 다른 국가에 강제로 진입하면 중국 유닛은 제거됩니다.

13.76 중국 내 일본군의 내재 전투력

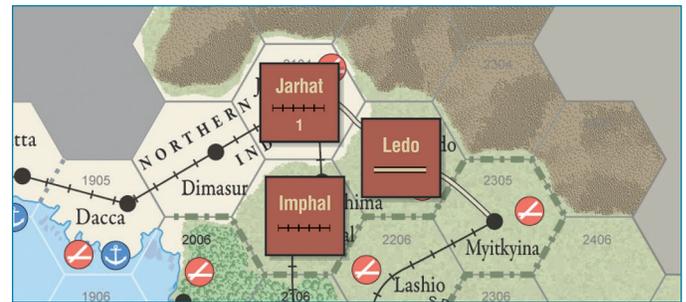
일본군이 점령한 중국의 각 도시 헥스에는 중국 내 일본군 사단 트랙에 아직 남아 있는 박스 4개마다 9-12의 1스택짜리 일본군 지상 유닛 1개가 내재되어 있는 것으로 간주합니다. 이 수치는 올림 처리합니다. 예를 들어 트랙에 남아 있는 박스가 5개라면 중국 헥스마다 내재 유닛이 2개가 됩니다. 일본군 사단이 하나도 남아 있지 않다면, 중국 헥스에는 여전히 유닛 하나가 남아 있는 것으로 간주합니다. 이 정보는 트랙에 통합됩니다. 내재 유닛은 스택킹 제한을 계산할 때 포함되지 않으며,

내재 유닛이 아닌 다른 유닛이 있는 경우 내재 유닛은 헥스에서 가장 마지막에 제거됩니다. 연합군이 헥스를 통제하는 경우, 이 유닛은 더 이상 존재하지 않는 것으로 간주합니다. 하지만 헥스에서 영구적으로 제거되지는 않으며, 해당 헥스의 통제권을 일본군 다시 가져온 경우 다시 게임 플레이에 포함됩니다.

노트: 홍콩(헥스 2709)은 1941년 캠페인 시나리오에서 연합군이 통제하는 상태로 시작하지만, 일본군이 통제하거나 일본군 통제 하에 시나리오를 시작하는 경우 일본군 내재 전력을 가지며 이 섹션의 모든 규칙을 준수합니다.

13.77 CBI 인프라

A. CBI 인프라: 1941 캠페인 시나리오가 시작될 때 자하트 Jarhat, 임팔 Imphal, 레도 Ledo 헥스에는 지도에 표시된 전략 수송로가 아직 건설되지 않았음을 나타내는 마커를 올려놓습니다. 이후 시나리오에서는 이 마커를 놓을지 말지를 명시합니다. 이 마커로 전략 수송로가 건설되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.



B. 연합군이 인도 북부와 아키아브 Akyab을 모두 통제하는 경우, 연합군은 OC 카드 3장을 사용하여 자하트, 임팔, 레도의 세 가지 전략 수송로 중 하나를 건설할 수 있습니다. 자하트 전략 수송로는 항상 연합군이 먼저 건설해야 하며, 이는 나중에 레도 또는 임팔에 수송로를 건설하기 위해 필요합니다. 연합군 플레이어는 다른 두 전략 수송로를 각각 3 OC 플레이 비용으로 어떤 순서로든 건설할 수 있습니다. 전략 수송로를 건설하려면 3 OC를 플레이한 뒤 해당 마커를 제거하여 맵에 인쇄된 전략 수송로를 보이게 하십시오. 이 수송로는 1/2 MP 비용으로 즉시 사용할 수 있습니다. 사용 목적에 제한은 없습니다. 플레이하는 3 OC 카드로는 어떤 유닛도 활성화할 수 없습니다. 건설은 영구적이며 남은 게임 동안 변경할 수 없습니다.

C. 동일한 건설 절차를 사용하여 일본군 플레이어가 임팔에서 일본군이 통제하는 랑군까지 전략 수송로를 통해 LOC를 형성할 수 있다면 임팔 수송로만 건설할 수 있으며, 자하트나 레도는 건설할 수 없습니다. 이때 임팔은 보급을 수행할 수 있습니다. 연합군과 달리 일본군은 자하트 수송로를 미리 건설할 필요가 없습니다.

13.78 버마 로드

버마 로드(버마 도로)는 2206, 2306, 2407번 헥스에 있는 전략 수송로입니다. 다음 규칙에 따라 버마 도로 상태 트랙에서 버마 도로 마커의 상태가 결정됩니다. 버마 도로 상태는 개방(Open), 폐쇄/HUMP (Closed/HUMP), 폐쇄/HUMP 없음(Closed/No HUMP)의 세 가지 상태 중 하나이며, 각 상태는 중국 공세 전투력 보정 수치로 사용됩니다. 버마 도로 상태 트랙의 상태에 따라 쿤밍이 보급원(13.75)인지 여부와 중국의 공격력 보정 수치(13.72)가 결정됩니다.



A. 쿤밍에서 랑군까지 전략 수송로가 연결되고, 바다를 통해서 마드라스Madras나 지도 가장자리까지 이동할 수 있는 경우 버마 도로가 개방됩니다. 이 경로의 해상 구간은 무력화되지 않은 적 AZOI를 통과할 수 없습니다.

또는

B. 건설된 자하트/레도 또는 자하트/임팔 루트(13.77)를 통해 쿤밍에서 마드라스까지 전략 수송로를 형성할 수 있는 경우 버마 도로가 개방됩니다.

C. 조건 A 또는 B를 모두 달성하지 못하면 버마 도로는 폐쇄됩니다. 버마 로드 마커를 적절한 박스에 넣습니다. 버마 도로 마커를 버마 도로 폐쇄/HUMP 없음 박스에 넣습니다.

D. 연합군이 17번 카드(중국 공수 작전Chinese Airlift, HUMP Operations into China)를 플레이한다면, HUMP가 활성화되고 남은 게임 동안 버마 도로 마커를 HUMP 면으로 뒤집습니다. 버마 도로가 폐쇄되어 있고 마커가 HUMP 면으로 놓여있는 경우, 연합군이 보급이 가능한 인도 북부 비행장을 통제하고 있는 한 버마 도로 마커를 Burma Road Closed/HUMP 박스에 넣습니다. 버마 도로가 폐쇄되어 있고 연합군이 보급이 가능한 인도 북부 비행장을 통제하지 못한 경우, 버마 도로 마커를 Burma Road Closed/No HUMP 박스에 넣습니다. 하지만 연합군이 인도 북부 비행장을 통제하여 조건이 충족되는 즉시 Burma Road Closed/HUMP 박스에 버마 도로 마커를 넣습니다

E. 일본군 플레이어가 중국 OC 공세를 수행할 때 연합군 플레이어는 중국군 공세 기준선 값(13.72)에서 버마 도로 지원 수치를 뺍니다.

13.79 콰이강의 다리

방콕에서 랑군까지의 수송로(방콕에서 랑군까지의 RR이라고도 함)는 일본군 18번 카드(콰이강의 다리Bridge over the River Kwai 카드)를 이벤트로 플레이해야 건설할 수 있습니다. 버마, 인도 북부, 실론 또는 이 위치에 있는 여러 조합의 일본군 유닛을 활성화할 때, 활성화하는 HQ의 효율성 등급은 일본 병참 네트워크의 상태에 따라 조정됩니다.

1. 콰이강의 다리 이벤트가 진행되지 않았고 랑군이 연합군에 의해 통제되는 경우, 효율성 등급에 -1를 적용합니다(최소 값 0)
2. 콰이강의 다리 이벤트가 진행되었고 일본군이 랑군을 통제하고 있으며 방콕에서 랑군까지의 수송로를 통해 보급로를 형성하는 일본군 활성화 유닛이 하나 이상 있는 경우, 활성화 본부의 효율성 등급에 +1를 적용합니다.
3. 위 두 가지 조건에 모두 해당하지 않으면 활성화 본부의 효율성 등급은 보정되지 않습니다.

버마나 인도 북부 또는 실론에서 시작된 공세 중에 적어도 하나 이상의 유닛이 활성화 됐을 때만 위에서 언급한 보정 수치를 적용합니다. 공세 중에 일부 유닛이 버마, 인도 북부 또는 실론에 진입하더라도 활성화된 모든 유닛이 해당 지역 밖에서 시작했다면 보정 수치를 적용하지 않습니다.

디자인 노트: EotS를 오래 플레이한 플레이어라면 예전에 있었던 변형된 보급 규칙을 중국 규칙에 합쳐버렸다는 사실을 눈치챘을 것입니다. 적은 양의 규칙 오버헤드를 통해 제가 10년 전에는 포함하지 않았던 많은 역사적 사실성이 추가할 수 있었지만, 지금 시점에서는 이제 이런 규칙들이 핵심 시스템에 있어야 한다고 생각합니다. 버마에서 벌어진 병참은 정말 악몽 그 자체였으며, 이 규칙은 태평양 전선의 역사에서 큰 부분을 차지하는 버마에서의 병참과 기술적 난관을 더 잘 표현합니다.

13.8 호주

13.81 호주 영토

호주는 호주 본토와 위임 통치령으로 나뉩니다. 호주 안에 있는 모든 헥스는 호주 본토에 속합니다. 위임 통치령은 다음 위치와 모든 1 헥스 섬 또는 인접한 육지 헥스로 구성됩니다: 애드미럴티 제도 (3820), 카비엔(4020), 라바울(4021), 부겐빌(4222), 과달카날(4423).

13.82 호주가 항복하는 경우

국가 상태 세그먼트 동안 일본군이 호주 본토(위임 통치령 제외)에 있는 모든 호주 해안 비행장 및 항구를 통제하는 경우 호주는 항복합니다

13.83 호주 항복의 효과

호주는 게임당 한 번만 항복할 수 있습니다. 연합군 유닛은 게임 후반에 호주 본토 헥스 통제권을 다시 가져와서 사용할 수 있지만, 항복을 취소할 수는 없습니다. 호주가 항복한 후 도착하는 모든 호주 증원 병력은 영구적으로 손실됩니다. 이미 플레이 중인 호주 유닛은 계속 플레이할 수 있습니다. 감소된 호주 유닛을 보충할 수는 있지만, 제거되면 게임에서 완전히 제거됩니다.

13.84 위임 통치령 통제

국가 상태 세그먼트 동안 라바울(4021)과 과달카날(4423)을 통제하는 진영은 상대 지상 유닛이 점령하지 않은 모든 위임통치령 헥스를 함께 통제합니다. 통제권이 바뀌는 헥스에 있던 상대방의 공군 및 해군 유닛은 즉시 비상 이동을 사용하여 빠져나가야 합니다. 국가 상태 세그먼트 동안 두 헥스를 모두 통제해야 다시 통제권을 되찾을 수 있으며, 헥스 하나만 탈환하는 것만으로는 부족합니다.

13.85 뉴기니

국가 상태 세그먼트 동안 뉴기니의 모든 항구와 자원 헥스를 통제하는 플레이어는 상대방 유닛이 점령하지 않은 뉴기니의 모든 이름이 지정된 장소를 함께 통제합니다.

13.9 일본

일본은 혼슈, 홋카이도, 큐슈, 시코쿠, 만주국(3302, 3303번 육지와 3304번을 제외한 인접한 모든 헥스), 한국(3305번 헥스와 인접 헥스), 이렇게 6개 구역으로 이루어져 있습니다. 또 포모사, 사할린 섬 쿠릴 열도, 오키나와, 이오지마, 마커스, 마리아나 제도(괌, 캐롤라인, 마셜 제도를 제외)와 같은 위임 통치령으로 구성되어 있습니다.(지도 경계 참조). 일본 열도는 혼슈, 홋카이도, 큐슈, 시코쿠로만 구성되어 있습니다. 참고: 카드에 언급된 일본 제도는 일본 열도를 의미합니다.



13.91 만주국

모든 일본군 및 연합군 유닛은 만주국에 진입할 수 없습니다. 만주국은 적절한 시점에 소련 만주 공세Soviet Manchurian Offensive 카드를 사용하여 정복할 수 있습니다.

13.92 마셜 제도

마셜 제도는 에네웨탁Eniwetok (4415 헥스)과 콰잘레인Kwajalein (4715 헥스)에서 2헥스 이내에 있는 모든 섬들을 의미합니다. 연합군이 국가 항복 단계때 이 두 헥스를 통제하면 일본 지상 유닛이 없는 마셜 제도의 모든 섬은 연합군이 통제합니다. 통제권이 바뀐 헥스에 있는 일본 공군 또는 해군 부대는 즉시 긴급 이동을 사용하여 해당 헥스를 빠져나가야 합니다..

13.93 일본이 항복하는 경우

연합군이 혼슈의 모든 헥스를 통제하거나, 연속한 3번의 국가 상태 세그먼트 동안 일본의 절대 보급원이 자원 헥스까지 3번 연속 연결할 수 없다면 일본은 항복합니다. 이 경로는 보급선처럼 형성됩니다. 일본이 항복하면 연합군 플레이어가 즉시 게임에서 승리합니다.

13.94 일본 침략

혼슈, 홋카이도, 큐슈, 시코쿠 등 일본 본토의 각 도시 헥스에는 스테 킹 제한에 포함되지 않는 12-12짜리 1스텝 지상 유닛이 내재하고 있는 것으로 간주합니다. 이 유닛 스텝은 헥스에서 항상 제일 마지막에 제거됩니다. 연합군 통제 마커가 일본 헥스에 놓이면, 나중에 일본군이 헥스를 다시 통제한다고해도 해당 지상 유닛 스텝은 영구적으로 제거됩니다.

14.0 군간 경쟁



양측 진영은 전쟁 중에 군간 경쟁 inter-service rivalry을 경험했습니다. 군 내부에서 서로 경쟁하는 상황에선 병력 조율이나 병참을 효과적으로 수행할 수 없었습니다. 이와 같은 상황을 묘사하기 위해 특정 이벤트는 군간 경쟁을 발생시키며, 이때 해당 군간 경쟁 마커를 지도의 군간 경쟁(Inter-Service rivalry) 쪽으로 뒤집어서 표시합니다. 이벤트 카드(또는 1년 시나리오 특별 규칙 17.26, 17.37, 17.47 참조)로 군간 경쟁이 종료되면, 해당 마커를 해당 전략적 합의(Strategic Agreement) 면으로 뒤집어놓습니다.

14.1 미군 군간 경쟁

미군 내 군간 경쟁이 발생한 경우 다음 조건을 우선 적용합니다:

- A. 모든 미 육군/공군(연합군 또는 미 해병/해군 제외)의 증원이 자동으로 지연됩니다.
- B. 유럽 전선으로 향하는 모든 WIE 주사위 굴림에 -1을 적용합니다.
- C. HQ는 공세를 수행하거나 적 공세에 대응할 때 미 육군 유닛과 미 해군 유닛을 동시에 활성화할 수 없습니다. 이 경우 미 육군 유닛이나 미 해군 유닛 둘 중 하나만 활성화할 수 있습니다. 이 때 다른 연합군 유닛은 제한 없이 활성화할 수 있습니다. 미 육군 지상 부대는 **군간 경쟁 상태 중에도 상륙 강습을 할 수 있습니다. 해군 호위는 카드 텍스트를 따르거나 합동 HQ가 미군이 아닌 해군 유닛을 활성화할 경우에 발생할 수 있습니다.**

14.2 일본군 군간 경쟁

일본군 내 군간 경쟁이 발생한 경우 다음 조건을 우선 적용합니다:

- A. HQ는 공세를 수행하거나 적 공세에 대응할 때 육군과 해군 유닛을 모두 활성화할 수 없습니다.
- B. 군간 경쟁이 계속 유지되는 동안 일본군은 총 상륙 수송 포인트(ASP)의 절반만 사용할 수 있습니다(올림하여 계산)

15.0 유럽 전선



유럽 전선(WIE) 레벨은 WIE 트랙으로 표시됩니다. 현재 WIE 상태는 트랙의 WIE 마커 위치에 따라 효과 없음(No Effect) 또는 1에서 4까지의 레벨 중 하나로 표시됩니다. 유럽 전선 이벤트 카드에 따라 WIE 레벨이 증가하거나(연합군) 감소됩니다(일본군) WIE 레벨에 따라 다음과 같은 효과가 적용됩니다.

15.1 효과 없음

효과 없음: 레벨 +1 ~ +3 적용
게임 내에 아무 효과 없음

15.2 레벨 1

레벨 1: WIE 레벨 0 ~ -2 적용

- A. 연합군 증원 지연됨
- B. 유럽 전선 파견 범위 0-1

15.3 레벨 2

레벨 2: WIE 레벨 -3 ~ -4 적용

- A. 연합군 증원 지연됨
- B. 유럽 전선 파견 범위 0-3

15.4 레벨 3

레벨 3: WIE 레벨 -5 ~ -6 적용

- A. 연합군 증원 지연됨
- B. 유럽 전선 파견 범위 0-5
- C. 연합군이 상륙 수송 포인트 증원을 잃습니다.

15.5 레벨 4

레벨 2: WIE 레벨 -7 적용

- A. 연합군 증원 지연됨
- B. 유럽 전선 파견 범위 0-7
- C. 연합군이 상륙 수송 포인트 증원을 잃습니다.
- D. 연합군이 카드를 한 장 덜 뽑습니다(12.52 D 참조)

15.6 보정된 주사위 굴림

0보다 작은 주사위 값은 0으로 처리합니다. 9보다 큰 주사위 값은 보정된 9로 처리합니다.

15.7 최대 레벨

WIE 레벨은 +3을 초과하여 증가하거나 -7을 초과하여 감소할 수 없습니다. 이러한 한도를 초과하는 활동은 무시되며 누적되지 않습니다. WIE 레벨은 +3을 초과하여 증가하거나 -7을 초과하여 감소할 수 없습니다. 이러한 한도를 초과하는 활동은 무시되며 누적되지 않습니다.

16.0 캠페인 시나리오 승리 조건

이 승리 조건은 전체 캠페인 시나리오(17.1), 단축 캠페인 시나리오(17.8), 더 짧은 캠페인 시나리오(17.9)에 적용됩니다. 전쟁 기간 중 더 짧은 기간(17.2 - 17.7)을 다루는 나머지 7개의 시나리오에는 각각 자체 한 승리 조건이 별도로 있습니다.

16.1 자동 승리 조건

일본이 혼슈를 정복 당하거나 본섬이 봉쇄되어(13.93) 항복한다면 게임은 즉시 종료되고 연합군 플레이어가 승리합니다. 일본이 혼슈를 정복 당하거나 본섬이 봉쇄되어(13.93) 항복한다면 게임은 즉시 종료되고 연합군 플레이어가 승리합니다. 턴 종료 단계 때 미국의 정치적

의지 마커가 협상 박스(0)에 있다면 게임이 종료되고 일본군 플레이어가 승리합니다. 이러한 조건 외에 자동 승리하는 경우는 없으며, 게임 12턴이 끝날 때 다음 조건에 따라 승자가 결정됩니다.

16.2 연합군 승리 조건

12턴의 턴 종료 단계 때 연합군이 4턴 연속으로 전략 폭격에 성공하고, 일본군의 자원 헥스가 1개 혹은 아예 없으며 B29가 도쿄 사거리 내에 있거나, 일본이 항복하는 경우에 연합군 플레이어가 승리합니다.

디자인 노트: 이 게임을 디자인에서 가장 어려웠던 부분은 연합군의 승리를 결정하면서도 일본군 플레이어가 재밌게 즐길 수 있도록 하는 것이었습니다. 일본이 승리할 가능성은 전혀 없었습니다. 일본군이 기대할 수 있는 최선의 결과는 미국의 무조건 항복보단 낮은 수준의 합의를 이끌어내는 정도였습니다. 또 저는 연합군 플레이어에게 일본 본토 침공을 준비해야 한다는 그 당시의 역사적 사고방식을 강제해야 했습니다. 이는 당시 대부분의 전시 인사들이 원자폭탄이 준비될 때까지 맨해튼 프로젝트에 대해 전혀 알지 못했고 일본 본토 침공은 피할 수 없는 것이라고 생각했기 때문입니다. 따라서 연합군이 승리하려면 전쟁이 끝날 때까지 역사적으로 달성한 것보다 조금 더 나은 성적을 거두거나 일본 본토를 침공해야 했습니다. 여기서 중요한 점은 일본이 항복을 결정할 때 중요한 역할을 했던 요인들이 조금이라도 지연됐더라면 다른 방향으로 흘러갔을 수도 있다는 점입니다. 연합군이 일본을 침공해야 한다면, 이는 맨해튼 프로젝트가 지연되었거나 소련이 만주 침공에 실패했다거나 연합군이 B29 작전을 너무 늦게 실행하는 바람에 일본의 산업시설을 제때에 파괴할 수 없었기 때문일 수 있습니다. 연합군이 일본 본토를 침공해서 항복을 끌어내지 못한다면 엄청난 많은 사상자가 발생할 것입니다. 이 경우 적대 행위 중식을 협상하려는 움직임이 일어날 것이며, 결과적으로 일본이 승리하게 됩니다.

16.3 일본군 승리 조건

12턴이 끝날 때까지 연합군이 승리하지 못하면 일본군이 승리합니다.

16.4 미국의 정치적 의지



미국의 정치적 의지 마커는 이벤트를 플레이하거나 국가 상태 세그먼트 중에 다음 조건이 발생하면 이동합니다.

16.41 연합군 항복

- 호주(Australia): 미국의 정치적 의지가 2 감소 *
- 버마(Burma): 미국의 정치적 의지가 1 감소 *
- 중국(China): 미국의 정치적 의지가 2 감소 *
- 네덜란드령 동인도 제도(Dutch East Indies): 미국의 정치적 의지가 1 감소
- 인도(India): 미국의 정치적 의지가 2 감소 *
- 말라야(Malaya): 미국의 정치적 의지가 1 감소 *
- 필리핀(Philippines): 미국의 정치적 의지가 1 감소 *

이 목록에 있는 모든 연합국이 항복했습니다: 미국의 정치적 의지 2 감소 * = 이 연합국이 일본에 항복한 후 연합군에 의해 재탈환되면, 미국의 정치적 의지는 이 국가가 처음 항복했을 때 손실한 값만큼 증가합니다. 예를 들어 연합군이 말라야를 탈환하면 미국의 정치적 의지는 1 증가합니다.

위에 언급되지 않은 다른 지역은 항복해도 미국의 정치적 의지에 영향을 미치지 않습니다.

16.42 알래스카Alaska 또는 하와이Hawaii 점령

연속한 3번의 정치적 의지 세그먼트 동안, 일본군 유닛이 알류산 제도 Aleutian Islands(4600-5100 헥스)의 어느 한 헥스를 계속 점령하고

있었다면 일본군이 알래스카를 점령한 것으로 간주합니다. 이 경우 미국의 정치적 의지가 1 감소하며, 이는 게임 당 한 번만 적용합니다. 연속한 2번의 정치적 의지 세그먼트 동안, 일본군 유닛이 하와이 Hawaii의 주요 섬(5708, 5808, 5908)이나 미드웨이Midway(5108)를 계속 점령하고 있었다면 일본군이 하와이를 점령한 것으로 간주합니다. 이 경우 미국의 정치적 의지가 1 감소합니다. 이 또한 게임당 한 번만 적용할 수 있습니다.

16.43 전략전

A. 5턴에서 12턴 사이의 게임 턴 동안 일본이 3개 이하의 자원 헥스를 통제한다면, 미국의 정치적 의지가 3만큼 증가합니다. 이는 게임 당 한 번만 적용할 수 있습니다.

B. 미국의 전략 폭격 굴림 결과 일본군이 뽑을 수 있는 카드가 한 장 이상 감소한 경우, 일본군이 뽑을 수 있는 카드가 이미 최소 수치여서 더이상 카드 수를 줄일 수 없다고 해도 미국의 정치적 의지 마커를 오른쪽으로 1칸 이동합니다. 이는 게임 턴당 한 번만 가능합니다.

16.44 이벤트

A. 작전 Z: 진주만 공습(Operation Z: Pearl Harbor Attack) 이벤트: 이 카드를 사용하면 미국의 정치적 의지가 8만큼 증가합니다.

B. 다른 이벤트 카드는 이벤트 텍스트에 따라 미국의 정치적 의지를 늘리거나 줄입니다.

16.45 미군 사상자

연합군이 공격 플레이어일 때 발생한 지상 전투에서 공격 부대가 전멸하고 전멸한 지상 유닛중 하나 이상이 병력 보충이 가능한 사단 또는 군단 규모(XX나 XXX)의 미군 지상 유닛(XX 또는 XXX)이었던 경우, 연합군 플레이어는 자동으로 정치적 의지 점수 1점을 잃고 마커를 왼쪽으로 한 칸 이동합니다. 미국 유닛을 제외한 연합군 유닛은 정치적 의지 점수를 잃지 않습니다. 이는 게임 턴당 한 번만 적용할 수 있습니다.

16.46 전략 해군 상황

게임 턴이 끝날 때 지도에 미국 항공모함 유닛이 없으면 연합군 플레이어는 미국의 정치적 의지를 1점 잃고 마커를 왼쪽으로 한 칸 이동합니다. 지도상에 미 해군 유닛이 하나도 없다면 미국 정치적 의지 점수 1점을 추가로 잃습니다.

16.47 전쟁 진행 상황



턴 4부터 게임이 끝날 때까지, 연합군은 일본군 통제하에 턴을 시작한 헥스 중 일부를 해당 턴의 정치적 의지 세그먼트까지 점령하고 유지해야 합니다. 이 때 연합군이 점령하고 유지해야 할 헥스 수는 증원 단계 종료 시 사용 가능한 ASP 값과 4개 중 더 작은 값을 따릅니다. 이름이 지정된 헥스, 자원 헥스, 항구 또는 비행장이 포함된 헥스만 여기에 해당합니다. 연합군이 해당 턴 동안 필요한 수의 헥스를 점령 못하면 정치적 의지를 1점 잃습니다. 연합군 통제 헥스가 점령 당하는 것은 계산에 영향을 미치지 않습니다. 대신 턴이 시작 시점에 일본군이 통제하고 있던 헥스를 연합군이 다시 점령하는 경우는 포함합니다. 자원, 항구 또는 비행장이 없는 1헥스 섬은 계산에 포함하지 않습니다(예시: 아투/키스카). 국가 항복으로 점령된 헥스는 연합군이 점령한 헥스의 총계 계산에 포함됩니다. 예시: 4턴 증원 단계가 끝날 때 연합군은 3개의 ASP를 가지고 있습니다. 따라서 점령해야 하는 일본군 헥스는 3개입니다. 이 턴에 연합군은 일본이 통제하던 헥스 5개를 점령했고, 일본군이 그 중 3개의 헥스를 다시 점령했습니다. 따라서 연합군 점령 헥스는 2개입니다. 점령해야 하는 헥스보다 적으므로 정치적 의지는 1만큼 감소합니다. 국가 상태가 바뀌면서 헥스의 통제권이 바뀌면 연합군이 목표를 달성한 것으로 간주합니다.

16.48 토너먼트 게임

최고의 EOTS 플레이 경험을 위해서는 전체 캠페인 시나리오를 즐기는 것이 좋지만 토너먼트 상황때문에 게임이 다소 길어질 수 있습니다. 연도별 시나리오(1942년, 1943년, 1944년)는 토너먼트 게임을 염두에 두고 설계되었습니다. 규칙을 잘 아는 두 명의 플레이어가 연도 시나리오를 플레이하는 데 약 3시간이 걸리지만, 룰을 익히는 데는 더 오래 걸릴 수 있습니다.

연도별 시나리오를 만들 때 최대한 밸런스를 맞추려고 했지만, 사람마다 플레이 스타일이 다르고 토너먼트 상황에서 플레이어가 한 쪽 진영을 선호하는 경우가 종종 있습니다. 토너먼트 상황에서는 입찰 시스템을 사용하여 플레이 진영을 결정할 것을 권장합니다.

토너먼트 입찰

A. 캠페인이 아닌 시나리오 입찰

플레이어는 승점을 입찰하여 어느 진영을 플레이할지 결정합니다. 게임이 준비되면 두 플레이어는 특정 진영을 플레이하기 위해 승점을 얼마나 입찰할지 종이에 적습니다. 플레이어는 어느 쪽이든 선택할 수 있으며 승점을 원하는만큼 입찰할 수 있습니다. 플레이어는 반드시 하나의 진영을 선택해야 하지만 승점을 0으로 입찰할 수 있습니다. 두 플레이어가 같은 진영을 선택하거나 각 플레이어가 다른 진영을 선택하는 두 가지 결과가 발생할 수 있습니다.

1. 두 플레이어가 같은 진영을 선택하면 더 많은 승점을 입찰한 플레이어가 해당 진영을 플레이합니다. 승리한 플레이어가 일본군을 플레이하는 경우, 시나리오가 끝났을 때 입찰한 승점 점수를 일본 총점에서 차감합니다. 승리한 플레이어가 연합군을 플레이하는 경우, 시나리오 종료 시 입찰 승점을 일본군 승점 총합에 더합니다.

예시: *Mark*가 일본군 플레이어로 승점 1점을 입찰하고 *Grant*가 일본군 플레이어로 승점 0점을 입찰한 경우, *마크*는 일본군을 플레이하게 되고 시나리오 종료 시 자신의 총 승점에서 1점을 뺍니다. 반면, *마크*와 *그랜트*가 모두 연합군 측에 입찰했고 *낙찰*가가 2 승점인 경우, 일본군을 맡은 플레이어는 시나리오 종료 시 자신의 총 승점에 2점을 더합니다.

2. 두 플레이어가 서로 다른 진영을 선택하면 그 순 차액만큼을 일본군 승점 합계에서 더하거나 뺍니다.

예시: *Mark*가 일본군 플레이어로 승점 2점을 입찰하고 *Grant*가 연합군 플레이어로 승점 3점을 입찰한 경우, 각 플레이어는 각자 입찰한 쪽을 플레이하지만 시나리오 종료 시 *Mark*(일본군 플레이어)는 자신의 총점에 1 승점을 더합니다. *Mark*가 일본 플레이어로 승점 3점을 입찰하고 *Grant*가 연합군 플레이어로 승점 2점을 입찰한 경우, 시나리오 종료 시 *Mark*(여전히 일본 플레이어)는 자신의 총점에서 1 승점을 뺍니다.

3. 동점일 경우, 주사위를 굴려서 큰 수가 나온 플레이어가 원하는 진영을 플레이합니다. 주사위 값도 동점인 경우, 누군가가 이길 때까지 다시 주사위를 굴립니다.

플레이 노트: 테스트 플레이 결과, 어떤 진영이든간에 3점 이상 입찰하는 것은 과합니다.

B. 캠페인 게임 입찰

플레이어는 미국의 정치적 의지 박스에 입찰하여 어느 진영을 플레이할지 결정합니다. 게임이 준비되면 두 플레이어는 특정 진영을 플레이하기 위해 정치적 의지 박스 갯수를 얼마나 입찰할지 종이에 적습니다. 플레이어는 어느 진영이든 선택할 수 있으며, 원하는 만큼의 미국 정치적 의지 박스를 입찰할 수 있습니다. 플레이어는 반드시 진영 하나를 선택해야 하지만, 미국의 정치적 의지 박스 0개를 입찰할 수도 있습니다. 두 플레이어가 같은 진영을 선택하거나 각 플레이어가 다른 진영을 선택하는 두 가지 결과가 나올 수 있습니다.

1. 두 플레이어가 같은 진영을 선택하면, 더 많은 미국 정치적 의지 박스에 입찰한 플레이어가 해당 진영을 플레이합니다. 승리한 플레이어가 일본군을 플레이하는 경우, 작전 Z가 종료되었을 때 미국의 정치적 의지 총합에 입찰 금액을 더합니다. 일반적으로 미국의 정치적 의지는 +8입니다. 승리한 플레이어가 연합군을 플레이하는 경우, 작전 Z 종료 시 미국의 정치적 의지 총합에서 입찰 금액만큼 뺍니다.

2. 두 플레이어가 서로 다른 진영을 선택한 경우, 작전 Z가 종료되었을 때 초기 미국의 정치적 의지 총합 +8에서 입찰 금액의 순 차액을 더하거나 뺍니다.

디자인 노트: 1942년 캠페인 시나리오와 연도별 시나리오는 토너먼트 플레이의 기본 포맷으로 고안되었습니다.

17.0 시나리오

카운터 배치는 전체 캠페인 시나리오 시작에 맞춰져 있습니다. 캠페인 게임을 준비하려면 배치 헥스가 적혀있는 모든 카운터를 해당 헥스에 놓습니다. 다른 유닛은 지정된 게임 턴에 맞춰서 배치합니다.

17.1 전체 캠페인, 41년 12월 -45년 8월

17.11 1941년 12월 특수 턴

일본군 플레이어가 특정 전략 카드 두 장만 이벤트 카드로 사용하는 미니 턴으로, 다음 순서로 진행됩니다:

카드 1: 작전 Z-진주만 공습(Operation Z- Attack on Pearl Harbor)

모든 일본 해군 유닛은 함께 있어야 합니다. 바다에 있는 연합군 유닛(예: 미군 CV)는 공격할 수 없습니다. 이벤트 텍스트를 따르세요.

카드 2: IAI-작전 1호-동남아시아 정복 (IAI-Operation No. 1- Conquest of SE Asia)

연합군 플레이어는 이벤트 카드에 명시되지 않은 일본군의 움직임에 대응하지 않을 수 있습니다. IAI 동안 연합군 공중 유닛은 ZOI를 형성하지 않지만, 전투 헥스에 속하지 않은 모든 연합군 공중 유닛은 해당 유닛 범위 내에 있는 전투 헥스에 자동으로 참여할 수 있습니다. IAI 카드가 존재하는 동안, 일본군 유닛은 일본 해군 유닛의 호위 없이 마닐라(2813)와 싱가포르(2015)에 상륙 강습을 수행할 수 없습니다(8.45 B의 모든 제한 사항 준수). 이후 지상 전투에서 일본군은 해안 포격 주사위 보정 수치를 사용할 수 없습니다. 마닐라 또는 싱가포르 헥스에 있는 호위 일본 해군 유닛은 해안 포대와 기뢰로 인해 전투를 수행하기 전에 자동으로 한 스텝 손실을 입습니다. 일본군은 일본이 통제 중인 항구로부터 인접한 수역 5 헥스 이내에 있는 헥스에만 상륙 강습을 수행할 수 있습니다.

IAI가 마무리되면 연합군은 모든 해군 유닛에 대해 한 번 긴급 해상 이동을 할 수 있습니다. 이 연합군 행동이 끝나면 소모 단계를 제외한 나머지 단계를 완료한 후에 정상 플레이를 시작합니다.

연합군은 게임 2턴에 4번 카드인 아카디아 회담 Arcadia Conference 카드를 카드 중 하나로 선택하고, 일본군이 첫 번째 카드를 플레이하기 전에 아카디아 카드를 플레이할 수 있습니다.

디자인 참고: 일본군은 전쟁에 대비하지 못한 연합군을 얼마나 성공적으로 잡을 수 있을지 제대로 예측하지 않고 전쟁에 뛰어들었습니다. 결과적으로 일본군은 합리적인 역사적 제약 내에서 플레이어가 이 사건에 대해 자신만의 역사를 쓸 수 있도록 몇 가지 중요한 가정을 바탕으로 초기 작전에 수행했습니다.

17.12 두번째 턴부터 12 턴까지

일반 규칙을 따라 게임을 진행합니다.

역사적 변형: 게임 2턴 카드 패에서는 17.25 D와 F를 사용합니다.

17.13 게임 승리조건

16.0. 참조

17.14 트랙 마커 시작 위치

게임 마커의 시작 위치는 다음과 같습니다:

- 중국(China) 마커: 안정된 전선(Stable Front Box)에서 시작
- 중국 내 일본 사단(Japanese Division in China) 마커: 12에서 시작
- 버마 도로(Burma Road) 마커: 버마 도로 개방 박스(Burma Road Open box)의 NO HUMP에서 시작
- 인도(India) 마커: 안정된 인도 박스(India Stable box)에서 시작
- 유럽 전선(War In Europe) 마커: 0에서 시작
- 일본 상륙 수송 마커(Amphibious Shipping Marker): 전략 기록 트랙 7칸에서 바지선 없음(No Barge)면으로 시작
- 미국 상륙 수송 마커(Amphibious Shipping Marker): 전략 기록 트랙 0칸에서 시작
- 일본 자원(Japanese Resource) 마커: 전략 기록 트랙 내 3칸에서 시작
- 게임 턴 마커: 41년 12월 박스 첫번째 칸에서 PM Tojo면으로 시작
- 미국 군간 경쟁(US Inter - Service Rivalry) 마커: 해당 박스에 전략적 합의(Strategic Agreement)면으로 시작
- 일본 군간 경쟁(Japan Inter - Service Rivalry) 마커: 해당 박스에 전략적 합의(Strategic Agreement)면으로 시작
- 지연된 증원 박스(Delayed Reinforcement box)에 유닛을 놓지 않음
- 연합군 및 일본군 패스 마커는 전략 기록 트랙 0칸에서 시작
- 자하트(2104번 핵스), 레도(2205번 핵스), 임팔(2105번 핵스) 수송로 없음 (no transport route) 마커를 표시된 위치에 배치

통제 마커: 괌(3814)과 홍콩(2709)에 연합군 통제 마커가 있습니다.

17.2 1942년

이 시나리오는 3턴으로 진행되며, 2턴 공세 단계가 시작될 때 시작됩니다. 2턴에선 증원, 보충 또는 전략적 세그먼트를 진행하지 않습니다. 마찬가지로, 일본군 카드 1번과 2번은 플레이할 수 없으므로 옆으로 치워놓습니다. 설명한 대로 양측의 유닛과 마커를 준비한 후 정상적으로 게임을 진행합니다. 게임은 게임 4턴이 끝나면 종료됩니다.

17.21 연합군 게임 준비:

모든 1턴 연합군 유닛을 시작 위치에 배치합니다. 이때 게임에서 영구적으로 제외된 유닛(1턴 때 제거된 유닛)과 시작 위치가 바뀐 유닛 그리고 전투력이 감소됐거나 증가된 유닛들은 제외합니다. 그 외 유닛은 카운터에 표시된 위치에 원래 전투력으로 배치합니다.

참고: 미 7공군 유닛은 게임 1턴에 모두 제거되었지만 병력 보충을 받고 다시 배치됩니다.

플레이 노트: 호주군은 일반적으로 2턴 내내 지휘권을 잃은 상태로 유지되며, 이후 소모전을 겪게 됩니다. 이는 의도적인 것으로, 갈매기 부대(Gull Force)와 같은 다양한 공중 및 지상 부대가 초기 전투에서 잃은 손실을 나타냅니다.

시작 시 제거할 연합군 유닛:

- BB MD/CA
- Mindanao (M) Corps
- HK Division
- Force Z
- NL Corp

재배치, 변경, 보충된 연합군 유닛:

- 1805: SEAC HQ
- 2813: US FEAF Air unit (reduced strength)
- 2912: SL Corps (reduced strength)
- 2917: 19th LRB air unit (reduced strength)
- 3014: CA US Asia Naval (reduced strength)
- 5108: 7AF Air Force
- 5808: 7AF LRB Air unit
- 5808: CV Lexington (full strength)
- 5808: CV Enterprise (full strength)
- 5808 CA N Orlns (reduced strength)

17.22 일본군 게임 준비:

모든 일본군 유닛을 표시된 핵스에 배치합니다. 별도의 표시가 없는 한 모든 유닛은 최대 전투력 상태입니다. 이 시나리오를 시작할 때 제거된 일본군 유닛은 없습니다.

- 1912: Japanese Control marker
- 1913: 38th Army
- 2012: Japanese Control marker
- 2109: 15th Army
- 2110 28th Army (reduced)
- 2112: 25th Army (reduced)
- 2212: HQ (South), 22nd Air Flotilla
- 2311: BB Kongo, CA Mogami
- 2415: 2nd SN
- 2709: 17th Army (reduced)
- 2812: 5th Air Division, 14th Army
- 2909: 21st Air Flotilla, CA Takao
- 2911: 1 SN
- 2913: 19th Army (reduced)
- 2915: 16th Army (reduced), CVL Ryujo, CVL Zuiho, CA Nachi
- 3004: 2nd Air Division
- 3007: 35th Army (reduced)
- 3009: 23rd Air Flotilla
- 3305: Korean Army
- 3407: HQ (Combined Fleet), BB Nagato, Yamato (reduced), 25th Air Flotilla
- 3607: 3rd Air Division, 4th Air Division
- 3704: 27th Army (reduced)
- 3706: 1st Air Division, Eastern District Army, 18th Army (reduced), CV Akagi, CV Soryu, CV Shokaku, BB Hiei
- 3814: 3rd SN
- 4017: HQ (South Seas), APD Kamikaze
- 4021: SS Brigade, CA Aoba
- 4715: 4th SN (reduced), 24th Air Flotilla, CL Tenryu

17.23 마커

모든 마커는 다음 예외를 제외하고 캠페인 게임(17.14) 시작 위치에 있습니다.

일본군은 4개의 자원 헥스를 통제하고 있습니다.
 일본군은 중국에 11개 사단을 보유하고 있습니다.
 연합군은 상륙 수송 포인트가 1점입니다.
 미국의 정치적 의지는 +8입니다.

17.24 지연 박스 (Delay Box)

지연 상자에 있는 연합군 유닛은 다음과 같습니다: 캘커타 **Calcutta** 헥스(1805)의 영국 본부(SEAC)를 제외한 모든 게임 2턴 증원 병력.

17.25 특수 규칙

- A. 일본군 카드 1과 2를 사용한 뒤 게임에서 제거합니다. 그외 모든 카드는 이 시나리오에서 사용할 수 있습니다. 2턴에 일본군 플레이어는 7장의 카드를 받고 연합 플레이어는 5장의 카드와 2장의 패스를 받습니다.
- B. 아무 국가도 항복하지 않습니다. 일본군이 원래 일본 제국의 일부였던 모든 헥스를 통제합니다.
- C. 일본군이 첫번째 전략 카드를 플레이하기 전에 연합군은 모든 해군 유닛을 대상으로 긴급 해상 이동을 무료로 수행할 수 있습니다.
- D. 연합군 플레이어는 2턴에 뽑은 5장의 카드 중 하나로 4번 카드를 아카디아 회담 **Arcadia Conference**을 가져와 선언할 수 있습니다. 2턴 때 일본군이 첫 번째 일본 카드를 플레이 하기 전에 아카디아 회담 이벤트를 플레이할 수도 있습니다.
- E. 일본군 플레이어의 손패에 군사 공세 카드가 없는 경우(예시: 병참 수치가 있는 군사 이벤트), 아무 3 OC 카드 한장을 버리고 해당 카드를 47번 카드인 콘도 중장 **VADM Kondo** 카드로 바꿀 수 있습니다. 손패에 3 OC 카드가 한 장도 없다면 OC 수치가 낮은 카드를 버려도 됩니다.
- F. 역사적 사실 기반 일본군 시작 손패: 양측 플레이어가 이 옵션으로 플레이하는 데 동의하면 일본군 플레이어는 다음 일본 카드 3장을 가져옵니다: 초지 대령 **Col. Tsuji**(3번 카드), 콘도 중장 **VADM Kondo**(47번 카드), 중앙군(59번 카드). 그리고 자신의 시작 손패에 4장의 카드를 추가로 넣습니다.

디자인 노트: 중국에서의 전투가 계속되는 동안, 일본군의 남부 공세는 제한된 자원과 함께 나중에 평가되는 것보다 상대적으로 더 균형 잡힌 병력 비율로 진행되었습니다. 제가 의도한 것은 Empire of the Sun(EoS)에서 일본군으로 플레이하는 동안 일본군 플레이어의 다양한 시작 카드 조합을 통해 이런 불확실성을 체험하게 하는 것입니다. 이 과정을 돕기 위해 GMT 및 제 개인 채널 (Mark Herman)에서 볼 수 있는 몇 개의 무료 YouTube 비디오를 업로드했습니다. 게임을 처음 접하는 플레이어나 게임을 가끔 즐기는 플레이어들을 위해, 일본이 확실한 지배력을 행사하는 역사적 변형도 제공합니다.

17.26 짧은 게임에서의 군간 경쟁과 정치적 의지 이벤트

연간 시나리오 플레이 중 군간 경쟁이 적용될 때마다, 해당 플레이어는 아무 3 OC 카드를 사용하여 군간 경쟁을 제거할 수 있습니다(마커를 해당 전략적 합의 면으로 뒤집습니다). 그러면 해당 카드 플레이에 대한 전체 효과가 발생하며, 이는 완전한 카드 플레이 행동으로 간주합니다. 또 미국의 정치적 의지를 변경하는 모든 이벤트는 EC가 아닌 OC로만 플레이할 수 있습니다(둘리틀 특공대 **Doolittle 's Raid**, 바탄 죽음의 행군 **Bataan Death March**, 도조 **Tojo**, 도쿄 로즈 **Tokyo Rose**).

17.27 승리 조건

자동 승리: 일본군 플레이어가 4턴이 끝날 때까지 14개의 자원 헥스 중 12개 이상을 통제하지 못하면 게임에서 패배하고 연합군이 자동 승리합니다. 자동 승리가 발생하지 않은 경우, 일본군 플레이어는 게임 4턴이 끝날 때 다음 조건에 따라 승점을 얻습니다. 승점은 따로 명시되지 않는 한 게임 4턴이 끝날 때 평가됩니다.

토너먼트 게임용 승리 조건: 승점을 계산할 때는 HQ가 아닌 유닛이 보급을 받는 상태로 들어가는 헥스만 점령한 것으로 간주하여 계산합니다. 만약 조건에 충족하지 않는다면, 게임 시작 시 해당 헥스를 통제하고 있던 플레이어의 통제하에 있는 것으로 간주합니다.

- A. 안정된 전선 박스(Stable Front box) 왼쪽에 있는 각 칸마다 1 승점(최대 4 승점). 중국이 항복하면 보너스 승점 5점(항복 시 9VP).
- B. 버마 도로(Burma Road)를 폐쇄하면 승점 1점
- C. 타운스빌 **Townsville**을 오아후 **Oahu**에서 고립시키는 경우 승점 5점(예시: 두 지점 사이에 보급선을 연결할 수 없는 경우)
- D. 북부 인도의 각 헥스를 통제하는 경우, 각 헥스 당 승점 1점.
- E. 인도가 불안해지거나(Unrest) 파업이 일어난 경우(Strikes), 승점 1점(마지막 게임 턴에 획득).
- F. 인도 불안정해지거나(Unstable), 반란(Revolts)이 일어나거나 항복한 경우(Surrender): 승점 2점(E와 누적되지 않음, 마지막 게임 턴에 획득).
- G. 호주 위임통치령 장악 시 승점 1점.
- H. 4개 이상의 뉴기니 항구(비악 **Biak** 포함) 통제 시 승점 2점
- I. 미국의 정치적 의지(US Political Will)가 5 이하인 칸마다 승점 1점을 획득. (예시: 미국의 정치적 의지가 5이면 승점 1점).
- J. 미국의 정치적 의지가 6 이상인 칸마다 승점 1점씩을 뺍니다. (예시: 미국의 정치적 의지가 7이면 승점 2점을 빼기)
- K. 게임 턴이 끝났을 때 카우아이 **Kauai** 또는 하와이 **Hawaii**를 점령 및 통제하고있는 경우, 각 헥스마다 승점 1점(단, 전체 게임 중 헥스당 한 번만 획득 가능).
- L. 게임 턴이 끝났을 때 오아후 **Oahu**를 점령 및 통제하고있는 경우, 각 헥스마다 승점 3점(단, 전체 게임 중 헥스당 한 번만 획득 가능).
- M. 4턴이 끝났을 때 미드웨이 **Midway** 또는 웨이크 **Wake**를 점령하는 경우, 각 헥스마다 승점 1점
- N. 아투 **Attu**/키스카 **Kiska**를 통제하면 승점 1점
- O. 더치 하버 **Dutch Harbor**를 통제하면 승점 2점
- P. 일본군이 자원 헥스 12개를 통제하는 경우 승점 -3점

승점 레벨:

- 연합군 결정적 승리: 일본군이 승점 2점 이하 획득한 경우
- 연합군 전술적 승리: 일본군이 승점 3~5점을 획득한 경우
- 일본군 전술적 승리: 일본군이 승점 6~9점을 획득한 경우
- 일본군 결정적 승리: 일본군이 승점 10점 이상 획득한 경우



17.3 1943년

이 시나리오는 3턴으로 진행되며, 5턴 공세 단계가 시작될 때 시작됩니다. 5턴에는 증원, 보충 또는 전략전 세그먼트를 진행하지 않습니다. 설명에 따라 양쪽 진영의 유닛과 마커를 세팅한 후 정상적으로 게임을 진행합니다. 게임은 7턴이 끝나면 종료됩니다.

17.31 연합군 게임 준비:

모든 연합군 유닛을 표시된 헥스 안에 배치합니다. 별도의 표시가 없는 한 모든 유닛은 최대 전투력 상태로 배치합니다.

시작 시 제거할 연합군 유닛:

미군 유닛

- CV: Wasp
- BB: MD/CA
- CA: N Orleans, Northampton, and US Asia
- DD: US Asia
- Marines: Wake (W), and 211 Air Unit
- Army Corps Units: NL, SL, R, and M Corps P Brigade
- Air Units: AVG, FEAF, and 19th LRB
- HQs: ABDA, South Pacific (Ghormley)

영연방 유닛

- Force Z
- Australian 8th Division
- HK Division
- All Non-Australian at start units (units with hex setup) except for the Indian 1 Ind Corps.

CVL Hermes

네덜란드 유닛

- All Dutch units

연합군 게임 준비

- 1005 Maldive Islands: CV Indomitable, BB Warspite, CA London
- 1805 Calcutta: CW SEAC HQ, CW SEAC Air unit
- 1905 Dacca: CW 15th Corps, US 10AF LRB Air unit
- Air Units in China: US 14AF LRB Air unit
- 2006 Akyab: CW 4th Indian Corps
- 2104 Jarhat: US 14AF Air unit
- 2105 Imphal/Kohima: CW 33rd Corps
- 2205 Ledo: CW 1st Indian Corps (reduced), Chinese 5th Army
- 2407 Kunming: Chinese 6th, 66th Armies (all reduced)
- 3023 Darwin: Aus 1st Corps

- 3626 Cairns: US 5AF Air unit, Us 5AF LRB Air unit, US 1st Marine Division
- 3727 Townsville: US SW HQ, Aus 2nd Corps, Aus CA Kent
- 3823 Port Moresby: ANZAC HQ, Aus Port Moresby Brigade (reduced), Aus 3rd Corps, Aus Air unit
- 3922 Buna: US XIth Corps
- 4024 Gili - Gili: US Ist Corps
- 4423 Guadalcanal: US XIV Corps, US 2nd Marine Division, US 1MAW Marine Air unit
- 4825 Espiritu Santo: .. US 2MAW Marine Air unit, US 13AF Air unit, US 13AF LRB Air unit, US Marine SF Brigade
- 4828 Noumea: US Halsey HQ, NZ 3rd Division, US CV Lexington (reduced), US CV Enterprise (reduced), BB Washington, BB North Carolina
- 5100 Dutch Harbor: US 11AF Air unit, US 11AF LRB Air unit,
- 5108 Midway: US 7AF LRB Air unit
- 5808 Oahu: US CPac HQ, US 7AF Air unit, US Xth Corps, US Marine Brigade, US BB Miss

17.32 일본군 게임 준비:

모든 일본군 유닛을 표시된 헥스에 배치합니다. 일본군은 일본 제국 경계 내에 있는 모든 헥스를 통제합니다. 14개의 자원 헥스는 모두 일본군이 통제하며, 놓을 일본 유닛이 없다면 이 자원 헥스를 일본군이 통제하고 있다는 것을 표시하기 위해 통제(Control) 마커를 놓아야 합니다. 말라야, 필리핀, 네덜란드 동인도 제도, 버마는 항복했습니다. 또한 일본이 호주의 위임통치령을 통제하므로 연합군이 이를 점령하지 않는 한 이 국가 및 지역의 모든 헥스는 일본군이 통제합니다. 주요 기지는 통제 마커로 표시되어 있지만, 이 목록은 전체 목록이 아니며 일본군 플레이어가 항복한 국가를 완전한 통제한다는 뜻은 아닙니다.

시작 시 제거할 일본군 유닛:

- BB Kongo
- CV: Akagi, and Soryu
- CVL Ryujo
- CL Tenryu
- Tainan Air unit

1943년 일본군 게임 준비

- 따로 언급되지 않으면 모두 최대 전투력 상태입니다
- 1813 Medan: Control Marker
 - 1916 Palembang: 25th Army, 3rd Air Division (both reduced)
 - 2008 Rangoon: 28th Army, 5th Air Division
 - 2014 Kuantan: Control Marker
 - 2015 Singapore: Control Marker
 - 2017 Banka: Control Marker
 - 2018 Batavia: Control Marker
 - 2106 Mandalay: 33rd Army
 - 2019 Tjilatjap: Control Marker
 - 2110 Bangkok: Control Marker
 - 2206 Lashio: 15th Army
 - 2212 Saigon: South HQ, 38th Army, 27 Air Flotilla
 - 2220 Soerabaja: 16th Army (reduced), 23rd Air Flotilla
 - 2305 Myitkyina: Control Marker
 - 2415 Miri: Control Marker
 - 2517 Balikpapan: Control Marker
 - 2616 Tarakan: 37th Army (reduced)

- 2620 Makassar: 28th Air Flotilla
- 2709 Hong Kong: Control Marker
- 2813 Manila: 14th Army
- 2909 Tainan 22nd Air Flotilla (reduced)
- 2915 Davao: 35th Army, 8th Air Division
- 3004 Peking: 2nd Air Division, 4th Air Division
- 3119: Sarong: 7th Air Division
- 3219: Vogelkop: Control Marker
- 3305 Seoul: Korean Army
- 3319 Biak: Control Marker
- 3407 Kure: Yamamoto Combined Fleet HQ, CVL Junyo, BB Nagato, CA Mogami (reduced)
- 3520 Hollandia: Control Marker
- 3620 Altape: Control Marker
- 3704 Hakodate: 27th Army (reduced)
- 3706 Tokyo: Eastern District (ED) Army 1st Air Division
- 3720 Wewak: 19th Army, 6th Air Division
- 3721 Madang: Control Marker
- 3814 Guam: Control Marker
- 3813 Saipan/Tinian: ... 31st Army (reduced)
- 3822 Lae: 18th Army
- 4017 Truk: South Seas HQ, BB Yamato, CV Shokaku, CVL Zuiho, BB Hiei, CA Nachi
- 4021 Rabaul: 17th Army, 21st Air Flotilla (reduced), CA Aoba (reduced), CA Takao, APD Kamikaze
- 4222 Buin: 25th Air Flotilla (reduced)
- 4322 New Georgia: ... South Seas Detachment (SS Bde)
- 4415 Eniwetok: 26th Air Flotilla
- 4600 Attu/Kiska: 2nd SN (reduced)
- 4612 Wake Island: 4th SN (reduced)
- 4715 Kwajalein: 3rd SN, 24th Air Flotilla (reduced)
- 4719 Nauru: Control Marker
- 5018 Tarawa: 1st SN

17.33 마커

모든 마커의 위치는 다음과 같습니다:

- 5 턴: PM Tojo
- 일본군이 자원 헥스 14개를 통제 중.
- 일본군 상륙 수송 포인트 7점
- 중국에서 사용 가능한 일본군 사단 7개
- 연합군 상륙 수송 포인트 4점
- 중국 정부 전선 상태 트랙: Major Breakthrough Box
- 미국 정치적 의지: +6
- 일본군 군간 경쟁 있음
- 미군 군간 경쟁 있음
- 일본군 공중 유닛 보충 2
- 일본군 해군 유닛 보충 1
- WIE: -1 (연합군 병력 보충 지연)
- 일본군 바지선
- 버마 로드 폐쇄 / HUMP
- 레도 **Ledo**(2205 헥스) 및 임팔 **Imphal**(2105 헥스)에 수송로 마커를 놓습니다.
- 인도: Stable

17.34 지연 박스(Delay Box)

연합군 게임 턴 5 증원 병력

17.35 전략 카드

일본군 전략 카드 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 39, 55, 73, 78이 사용되어 게임에서 제거합니다. 연합군 전략 카드 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 20, 51이 사용되어 게임에서 제거합니다. 연합군 카드 13, 15와 일본군 카드 8, 12, 14, 20, 25, 29, 35는 버린 카드 더미에 있습니다. 연합군은 카드 29를, 일본군은 카드 26을 미래 공세 카드로 사용합니다. 콰이강의 다리 **Bridge over the River Kwai** 카드를 사용했으므로 랑군에서 방쪽으로 가는 수송로가 열립니다. 그의 모든 카드를 이 시나리오에서 사용할 수 있습니다. 게임 5턴에 두 플레이어 모두 7장의 카드를 받습니다.

17.36 정치적 상황

일본군이 원래 일본 제국의 일부였던 모든 헥스를 통제합니다. 다음 국가는 모두 항복했으며 연합군 게임 준비 상황에서 따로 명시하지 않는 한, 일본군이 모든 헥스를 통제합니다: 말라야, 필리핀, 네덜란드 동인도 제도, 버마 또는 호주 위임 통치령

17.37 짧은 게임에서의 군간 경쟁과 정치적 의지 이벤트

연간 시나리오 플레이 중 군간 경쟁이 적용될 때마다, 해당 플레이어는 아무 3 OC 카드를 사용하여 군간 경쟁을 제거할 수 있습니다(마커를 해당 전략적 합의 면으로 뒤집습니다). 그러면 해당 카드 플레이에 대한 전체 효과가 발생하며, 이는 완전한 카드 플레이 행동으로 간주합니다.또 미국의 정치적 의지 수치를 변경하는 모든 이벤트는 EC가 아닌 OC로만 플레이할 수 있습니다(돌리틀 특공대 **Doolittle 's Raid**, 바탄 죽음의 행군 **Bataan Death March**, 도조 **Tojo**, 도쿄 로즈 **Tokyo Rose**).

17.38 승리 조건

일본군 플레이어는 7턴이 끝나면 다음 조건에 따라 승점을 얻습니다. 승점은 따로 명시되지 않는 한 7턴이 끝날 때 계산합니다.

토너먼트 게임용 승리 조건: 승점을 계산할 때는 HQ가 아닌 유닛이 보급을 받는 상태로 들어가있는 헥스만 점령한 것으로 간주하여 계산합니다. 만약 조건에 충족하지 않는다면, 게임 시작 시 해당 헥스를 통제하고 있던 플레이어의 통제하에 있는 것으로 간주합니다.

- A. 중국이 항복하면 보너스 승점 5점
- B. 버마 도로(Burma Road)를 폐쇄하면 승점 1점
- C. 타운스빌 **Townsville**을 오아후 **Oahu**에서 고립시키는 경우 승점 5점(예시: 두 지점 사이에 보급선을 연결할 수 없는 경우)
- D. 북부 인도의 각 헥스를 통제하는 경우, 각 헥스마다 승점 1점.
- E. 인도가 불안해지거나(Unrest) 파업이 일어난 경우(Strikes), 승점 1점(마지막 게임 턴에 획득).
- F. 인도 불안정해지거나(Unstable), 반란(Revolts)이 일어나거나 항복한 경우(Surrender): 승점 2점(E와 누적되지 않음, 마지막 게임 턴에 획득).
- G. 호주 위임통치령 장악 시 승점 3점.
- H. 미국의 정치적 의지(US Political Will)가 5 이하인 칸마다 승점 1점을 획득. (예시: 미국의 정치적 의지가 5이면 승점 1점).
- I. 미국의 정치적 의지가 6 이상인 칸마다 승점 1점씩을 뺏습니다. (예시: 미국의 정치적 의지가 7이면 승점 2점을 빼기)
- J. 게임 턴이 끝났을 때 카우아이 **Kauai** 또는 하와이 **Hawaii**를 점령 및 통제하고있는 경우, 각 헥스마다 승점 1점(단, 전체 게임 중 헥스당 한 번만 획득 가능).

- K. 게임 턴이 끝났을 때 오아후 **Oahu**를 점령 및 통제하고있는 경우, 각 헥스마다 승점 3점(단, 전체 게임 중 헥스당 한 번만 획득 가능).
- L. 연합군이 호주 위임 통치령을 통제하고 있는 경우 승점 -3점
- M. 연합군이 호주 위임 통치령을 통제하지 않지만 위임 통치령 헥스 4개 이상을 통제하고 있는 경우 승점 -1점
- N. 연합군이 마셜 제도 **Marshall Islands**를 통제하는 경우, 승점 -2점
- O. 연합군이 뉴기니 **New Guinea**를 통제하는 경우 승점 -3점
- P. 연합군이 뉴기니를 통제하지 않지만 뉴기니 항구 4개 이상 통제하고 있는 경우 승점 -1점
- Q. 연합군이 도쿄에서 11헥스 거리 이내에 있는 항구를 통제하는 경우 승점 -3점
- R. 연합군 통제하는 자원 헥스마다 승점 -1점

토너먼트 게임 용: 1943 시작 점수

1943년 시나리오 시작 시 초기 조건은 일본군 승점 +3으로 시작합니다(사실상 연합군의 전술적 승리). 다음은 시나리오 시작 시 세부 사항입니다(지정하지 않으면 시나리오 시작 시 승점 조건이 충족되지 않습니다):

- 17.38 B: 버마 도로 **Burma Road** 폐쇄(+1 VP)
- 17.38 G: 일본군이 호주 위임 통치령 통제(+3 VP): 연합군이 통제하고 있는 과달카날의 통제권은 바뀌지 않습니다.
- 17.38 I: 미국의 정치적 의지는 6 (-1 VP)지만, 3턴의 국가 상태 단계(시나리오 시작 시 2턴)가 시작됐을 때, 아투 **Attu** / 키스카 **Kiska**(4600 헥스)는 일본군이 점령한 상태입니다. 5턴이 끝날 때까지 연합군이 아투/키스카를 통제하지 못하면, 16.42에 따라 연합군은 정치적 의지 1점을 잃습니다. 참고: 아투/키스카는 이름이 지정된 위치가 아니므로 전쟁 진척도를 계산할 때 포함하지 않습니다.
- 17.38 L: 시나리오 시작 시 일본군이 호주 위임 통치령을 장악합니다. 7턴이 끝날 때 연합군이 과달카날 **Guadalcanal**과 라바울 **Rabaul**(12.84)을 통제하는 상태여야 연합군에게 통제권이 넘어갑니다.
- 17.38 M: 과달카날은 이 조건을 충족하는 데 필요한 4개의 호주 위임통치령 헥스 중 하나로 계산됩니다.
- 17.38 O: 시나리오 시작 시 어느 쪽도 뉴기니 **New Guinea**를 통제하지 못했습니다.
- 17.38 P: 연합군이 뉴기니의 두 항구(포트 모레스비 **Port Moresby**, 길리길리 **Gili-Gili**)를 통제하고 시나리오를 시작합니다.

승점 레벨:

- 연합군 결정적 승리: 일본군이 승점 2점 이하 획득한 경우
- 연합군 전술적 승리: 일본군이 승점 3-5점을 획득한 경우
- 일본군 전술적 승리: 일본군이 승점 6-9점을 획득한 경우
- 일본군 결정적 승리: 일본군이 승점 10점 이상 획득한 경우



17.4 1944년

이 시나리오는 3턴으로 진행되며, 8턴 공세 단계가 시작될 때 시작됩니다. 5턴에는 증원, 보충 또는 전략전 세그먼트를 진행하지 않습니다. 설명에 따라 양쪽 진영의 유닛과 마커를 세팅한 후 정상적으로 게임을 진행합니다. 게임은 10 턴이 끝나면 종료됩니다.

17.41 연합군 게임 준비:

모든 연합군 유닛을 표시된 헥스 안에 배치합니다. 별도의 표시가 없는 한 모든 유닛은 최대 전투력 상태로 배치합니다.

시작 시 제거할 연합군 유닛:

미군 유닛

- CV: Wasp
- BB: MD/CA
- CA: N Orleans, Northampton, and US Asia
- DD: US Asia
- Marines: Wake (W), and 211 Air Unit
- Army Corps Units: NL, SL, R, and M Corps P Brigade
- Air Units: AVG, FEAF, and 19th LRB
- HQs: ABDA, and South Pacific (Ghormley)

영연방 유닛

- Force Z
- Australian 8th Division
- HK Division
- All Non-Australian at start units (units with hex setup).
- CVL Hermes

네덜란드 유닛

- All Dutch units

연합군 게임 준비

- 1005 Maldive Islands.: CV Indomitable, BB Warspite, CA London
- 1805 Calcutta: CW SEAC HQ, CW SEAC Air unit, CW SEAC LRB Air Unit
- 1905 Dacca: CW 15th Corps, US 10AF LRB Air unit Air Units in China Box: US 14AF LRB Air unit
- 2006 Akyab: CW 4th Indian Corps
- 2104 Jarhat: US 14AF Air unit
- 2105 Imphal/Kohima: CW 33rd Corps
- 2205 Ledo: 77th Special Forces Brigade, Chinese 5th Army (reduced)

2407 Kunming: Chinese 6th Army (reduced), Chinese 66t Army (reduced)	1916 Palembang: 25th Army (reduced), 9th Air Division
3023 Darwin: Aus 1st Corps	2008 Rangoon: 28th Army, 5th Air Division (reduced),
3626 Cairns: US 11th Airborne Division	2014 Kuantan: Control Marker
3727 Townsville: US SW HQ, Aus 2nd Corps, Aus CA Kent	2015 Singapore: 29th Army (reduced), 28th Air Flotilla (reduced)
3822 Lae: US XI Corps, Aus 3rd Corps	2017 Banka: Control Marker
3823 Port Morseby:Aus ANZAC HQ, Aus 4th Corps, US 5AF Air unit, Us 5AF LRB Air unit, Aus Air unit	2018 Batavia: Control Marker
3921 Gasmata: US 1st Marine Division	2019 Tjilatap: Control Marker
3922 Buna: US 1st Corps	2106 Mandalay: 33rd Army
4024 Gili-Gili: Aus Port Moresby Brigade (reduced)	2110 Bangkok: Control Marker
4122 Woodlark: Control Marker	2206 Lashio: 15th Army
4222 Bougainville: US 3rd Marine Division, US 2MAW Marine Air unit, US XIV Corps	2212 Saigon: South HQ, 38th Army
4322: New Georgia:.... NZ 3rd Division, US 13AF Air unit, US 13AF LRB Air unit	2220 Soerabaja: 16th Army (reduced)
4423 Guadalcanal: US Marine SF Brigade	2305 Myitkyina: Control Marker
4826 Efate: US 6th Marine Division, US CVL Cowpens, US CVL CVL B. Wood, US CVE Sangamon, US CVL Bataan, US CVE Casablanca, US BB NJ	2409 Hanoi: 8th Air Division
4828 Noumea: US Halsey HQ, US CV Lexington, US CV Enterprise, CV Essex, CV Bunker Hill, BB Washington, BB North Carolina, US IXth Corps	2415 Miri: Control Marker
5018 Tarawa: US 7AF Air unit, US 7AF LRB Air unit, US 2nd Marine Division	2517 Balikpapan: Control Marker
5100 Dutch Harbor US 11AF Air unit, US 11AF LRB Air unit	2616 Tarakan: 37th Army (reduced)
5108 Midway US 1MAW Marine Air unit	2813 Manila: 14th Army, 23rd Air Flotilla
5808 Oahu: US Central Pacific HQ, US Xth Corps, XXIVth Corps, US Marine Brigade, US BB Miss, US CVL San Jacinto, US BB Mass, US CV Franklin, US CV Intrepid, US CV Hancock	2909 Tainan 3rd Air Division (reduced)
	2915 Davao: 35th Army
	3004 Peking: 2nd Air Division, 4th Air Division
	3119 Sarong: Control Marker
	3219 Vogelkop: Control Marker
	3305 Seoul: Korean Army
	3319 Biak: Control Marker
	3407 Kure: Combined Fleet HQ (Ozawa), CVL Junyo, BB Nagato, CA Mogami (reduced), CVL Kaiyo, CV Shokaku, CV Taiho, 11th Air Division
	3416 Palau: 26th Air Flotilla (reduced)
	3520 Hollandia: 2nd Army (reduced)
	3615 Ulithi: BB Yamato, CVL Zuiho, BB Hiei
	3620 Altape: Control Marker
	3704 Hakodate: 27 Air Flotilla (reduced), 51st Air Flotilla, 27th Army (reduced)
	3706 Tokyo: Eastern District (ED) Army 1st Air Division, 10th Air Division
	3720 Wewak: 19th Army (reduced), 6th Air Division (reduced), 7th Air Division (reduced)
	3721 Madang: 18th Army (reduced)
	3813 Saipan/Tinian: ... South Seas HQ, 31st Army (reduced), 61st Air Flotilla, 62nd Air Flotilla
	3814 Guam: Control Marker
	4017 Truk: 22nd Air Flotilla (reduced), CA Nachi
	4021 Rabaul: 17th Army, 25th Air Flotilla (reduced), CA Takao (reduced), APD Kamikaze (reduced)
	4612 Wake Island: 4th SN (reduced)
	4715 Kwajalein: 3rd SN, 24th Air Flotilla (reduced)

17.42 일본군 게임 준비:

모든 일본군 유닛을 표시된 헥스에 배치합니다. 일본군은 일본 제국 경계 내에 있는 모든 헥스를 통제합니다. 14개의 자원 헥스는 모두 일본군이 통제하며, 놓을 일본 유닛이 없다면 이 자원 헥스를 일본군이 통제하고 있다는 것을 표시하기 위해 통제(Control) 마커를 놓아야 합니다. 말라야, 필리핀, 네덜란드 동인도 제도, 버마는 항복했습니다. 또한 일본이 호주의 위임통치령을 통제하므로 연합군이 이를 점령하지 않는 한 이 국가 및 지역의 모든 헥스는 일본군이 통제합니다. 주요 기지는 통제 마커로 표시되어 있지만, 이 목록은 전체 목록이 아니며 일본군 플레이어가 항복한 국가를 완전한 통제한다는 뜻은 아닙니다.

시작 시 제거할 일본군 유닛:

- BB Kongo
- CV: Akagi, and Soryu
- CVL: Ryujo
- CL Tenryu
- CA Aoba
- Air Units: 21st, 50th, and Tainan (T)
- Naval Brigades: 1st SN, 2nd SN, and SS
- Combined Fleet HQ (Yamamoto)

Japanese 1944 Setup:

다로 언급되지 않으면 모두 최대 전투력 상태입니다
1813: Medan Control Marker

17.43 마커

모든 마커의 위치는 다음과 같습니다:

- 8 턴: PM Tojo
- 일본군이 자원 헥스 14개를 통제 중.
- 일본군 상륙 수송 포인트 5점
- 중국에서 사용 가능한 일본군 사단 5개
- 연합군 상륙 수송 포인트 8점
- 중국 정부 전선 상태 트랙: Major Breakthrough Box

- 일본군 31번 카드가 사용된 경우 지상 전투 DRM +1
- 미국 정치적 의지: +5
- 일본군 군간 경쟁 있음
- 미군 군간 경쟁 있음
- 일본군 공중 유닛 보충 0
- 일본군 해군 유닛 보충 0
- WIE: +2
- PT 보트 발동 - 일본군 바지선 없음
- 버마 로드 폐쇄 / HUMP
- 레도 *Ledo* (2205 헥스) 및 임팔 *Imphal* (2105 헥스)에 수송로 없음 마커를 놓습니다.
- 인도: Stable

17.44 지연 박스(Delay Box)

지연되는 연합군 유닛 없음

17.45 전략 카드

일본군 전략 카드 1. 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 26, 31, 39, 51, 53, 54, 55, 73, 78이 사용되어 게임에서 제거합니다. 연합군 전략 카드 1. 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 39, 41, 42, 47, 51, 73이 사용되어 게임에서 제거합니다. 연합군 카드 2와 일본군 카드 7은 버린 카드 더미에 있습니다. 연합군은 카드 45를, 일본군은 카드 4을 미래 공세 카드로 사용합니다. 그외 모든 카드를 이 시나리오에서 사용할 수 있습니다. 8턴에 일본군 플레이어는 카드 6장과 패스 한 장을 받고 연합군 플레이어는 카드 7장을 받습니다.

17.46 정치적 상황

일본군이 원래 일본 제국의 일부였던 모든 헥스를 통제합니다. 다음 국가는 모두 항복했으며 연합군 게임 준비 사항에서 따로 명시하지 않는 한, 일본군이 모든 헥스를 통제합니다:

- 말라야 *Malaya*
- 필리핀 *Philippines*
- 네덜란드령 동인도 제도 *Dutch East Indies*
- 버마 *Burma*
- 호주 위임통치령

17.47 짧은 게임에서의 군간 경쟁과 정치적 의지 이벤트

연간 시나리오 플레이 중 군간 경쟁이 적용될 때마다, 해당 플레이어는 아무 3 OC 카드를 사용하여 군간 경쟁을 제거할 수 있습니다(마커를 해당 전략적 합의 면으로 뒤집습니다). 그러면 해당 카드 플레이에 대한 전체 효과가 발생하며, 이는 완전한 카드 플레이 행동으로 간주합니다.또 미국의 정치적 의지 수치를 변경하는 모든 이벤트는 EC가 아닌 OC로만 플레이할 수 있습니다(돌리틀 특공대 *Doolittle's Raid*, 바탄 죽음의 행군 *Bataan Death March*, 도조 *Tojo*, 도쿄 로즈 *Tokyo Rose*).

17.48 승리 조건

일본 플레이어는 10턴이 끝나면 다음 조건에 따라 승점을 얻습니다. 승점은 따로 명시되지 않는 한 10턴이 끝날 때 계산합니다.

토너먼트 게임용 승리 조건: 승점을 계산할 때는 HQ가 아닌 유닛이 보급을 받는 상태로 들어가있는 헥스만 점령한 것으로 간주하여 계산합니다. 만약 조건에 충족하지 않는다면, 게임 시작 시 해당 헥스를 통제하고 있던 플레이어의 통제하에 있는 것으로 간주합니다.

- A. 중국이 항복하면 보너스 승점 5점
- B. 버마 도로(*Burma Road*)를 폐쇄하면 승점 1점
- C. 타운스빌 *Townsville*을 오아후 *Oahu*에서 고립시키는 경우 승점 5점(예시: 두 지점 사이에 보급선을 연결할 수 없는 경우)
- D. 북부 인도의 각 헥스를 통제하는 경우, 각 헥스마다 승점 1점.
- E. 인도가 불안해지거나(*Unrest*) 파업이 일어난 경우(*Strikes*), 승점 1점(마지막 게임 턴에 획득).
- F. 인도 불안정해지거나(*Unstable*), 반란(*Revolts*)이 일어나거나 항복한 경우(*Surrender*): 승점 2점(E와 누적되지 않음, 마지막 게임 턴에 획득).
- G. 호주 위임통치령 장악 시 승점 3점.
- H. 미국의 정치적 의지(*US Political Will*)가 5 이하인 칸마다 승점 1점을 획득. (예시: 미국의 정치적 의지가 5이면 승점 1점).
- I. 미국의 정치적 의지가 6 이상인 칸마다 승점 1점씩을 뺏니다. (예시: 미국의 정치적 의지가 7이면 승점 2점을 빼기)
- J. 게임 턴이 끝났을 때 오아후 *Oahu*를 점령 및 통제하고있는 경우, 각 헥스마다 승점 3점(단, 전체 게임 중 헥스당 한 번만 획득 가능).
- K. 뉴기니 *New Guinea*를 통제하는 경우 승점 5점
- L. 연합군이 뉴기니 *New Guinea*를 통제하지 않는 경우 승점 3점
- M. 연합군이 라바울 *Rabaul* (4021)을 점령하지 못했거나 시나리오 마지막 턴에 라바울에 보급을 하지 못하는 경우 승점 3점
- N. 연합군이 필리핀 항구 헥스를 통제하고 있지 않다면 승점 5점
- O. 연합군이 보급 상태인 필리핀 항구를 1개 통제하고 있다면 승점 3점(연합군이 보급 필리핀 항구 2곳을 통제하는 경우, 승점 0점)
- P. 연합군이 도쿄에서 8헥스 거리 이내에 있는 항구를 통제하지 않는 경우 승점 5점

승점 레벨:

- 연합군 결정적 승리: 일본군이 승점 2점 이하 획득한 경우
- 연합군 전술적 승리: 일본군이 승점 3-5점을 획득한 경우
- 일본군 전술적 승리: 일본군이 승점 6-9점을 획득한 경우
- 일본군 결정적 승리: 일본군이 승점 10점 이상 획득한 경우

17.5 1942-1943

1942 시나리오(17.2)의 시작 조건과 설정을 사용하되, 2-7 턴을 플레이한 뒤 1943 시나리오(17.3)의 승리 조건을 사용합니다.

17.6 1943-1944

1943 시나리오(17.3)의 시작 조건과 설정을 사용하되, 5-10턴을 플레이한 뒤 1944 시나리오(17.4)의 승리 조건을 사용합니다.

17.7 1942-1944

1942년 시나리오(17.2)의 시작 조건을 사용하되, 2-10턴을 플레이한 뒤 1944년 시나리오(17.4)의 승리 조건을 사용합니다.

17.8 짧은 캠페인 (1942-1945)

1942 시나리오(17.2)와 마찬가지로 시작하며 해당 시나리오의 모든 설정 조건을 사용하지만, 나머지 전쟁 기간동안 캠페인 시나리오(17.1)의 조건에 따라 진행합니다.

17.9 더 짧은 캠페인(1943-1945)

1943 시나리오(17.3)와 마찬가지로 시작하며 해당 시나리오의 모든 설정 조건을 사용하지만, 나머지 전쟁 기간동안 캠페인 시나리오(17.1)의 조건에 따라 진행합니다.



17.10 남태평양

지도: 메인 게임 지도가 아닌 남태평양 미니 지도를 사용합니다.
카드: 아래 리스트에 있는 24장 카드 텍 2개를 사용합니다.

연합군 카드	일본군 카드
8: Coast Watchers	9: RADM Ugaki
13: Watchtower	13: JN 25 Code Change May 28, 1942
20: Halsey Replaces Ghormley	16: Operation RI
21: Operation Cartwheel	17: Savo Island
23: PT Boats	20: Naval Battle of Guadalcanal
24: Skip Bombing	23: Operation RE
25: Lilliput	25: Operation KA
27: Operation Vengeance	27: Submarine Attack
28: Chronicle	28: Big Tokyo Express Operation
29: Operation Toenails	29: Combined Fleet
31: Black Day	32: Operation I-GO
32: Operation Reno II	33: Imperial Intervention
36: Operation Cherry Blossom	34: US Army-Navy Dispute
40: Operation Dexterity	35: Operation KE
43: Japanese Army-Navy Dispute	42: Ichi Go
44: Operation Squarepeg	44: Tokyo Express
46: Operation Brewer	48: General Adachi
50: Tornado TF	49: JN-25 Code Change
52: Roosevelt Nimitz MacArthur	51: War in Europe Minor Axis Victory
56: Typhoon TF	52: War in Europe Minor Axis Victory
64: Tradewind TF	73: Ants
66: War in Europe Major Allied Victory	75: Submarine Attack
81: China Offensive	84: JN25 Code Change
82: China Offensive	85: Battle of Kolombangara

플레이 노트: 시나리오에 없는 분부 또는 유닛에 대한 카드 참조는 무시합니다. 예를 들어, 여러 카드에 언급된 일본군 남부 HQ는 이 시나리오에 없습니다.

개요

이 시나리오에는 총 4게임 턴(게임 3, 4, 5, 6)으로 진행되며, 3턴 공세 단계가 시작시 미국이 미래 공세 카드를 사용하여 일본이 먼저 공격할 수 있도록하는 옵션으로 시작됩니다. 3턴에는 증원, 병력 보충 또는 전략적 세그먼트를 진행하지 않습니다

시나리오 시작 시 헥스 통제권

연합군: 연합군 플레이어는 호주, 뉴 헤브리디스 *New Hebrides*(누메아 *Noumea*(4828 헥스)와 3헥스 이내의 있는 모든 헥스), 오아후 *Oahu*(5808헥스), 포트 모레스비 *Port Moresby*(3823 헥스), 길리길리 *Gili-Gili*(4024 헥스)의 모든 항구와 공군 기지를 통제합니다.

일본군: 지도에 있는 다른 모든 항구, 공군 기지, 자원 헥스는 일본군 통제 상태에서 게임이 시작됩니다(예시: 포트 모레스비와 길리길리를 제외한 모든 솔로몬 제도 및 뉴기니 항구, 공군 기지, 자원 헥스).

17.10.1 연합군 게임 준비

시나리오 헥스 세팅 / 게임 배치 턴

[] 로 표시된 헥스에는 감소된 전투력으로 배치합니다.

유형	유닛 지정	배치
Air	5AF	3626
Air	5AF LRB	3626
Air	13AF	4825
Air	13AF LRB	4825
Air	14AF LRB	China Box image (no counter)
Air	Marine 1 MAW	4826
Air	Marine 2 MAW	4
Ground	Marine M Bde	4825
Ground	Marine SF Bde	4828
Ground	Marine 1M Div	4828
Ground	Marine 2M Div	4
Ground	Marine 3M Div	6
Ground	I Corps	[3727]
Ground	XI Corps	5808 (Oahu)
Ground	XIV Corps	[3626]
Ground	XXIV Corps	5
HQ	C Pac	5808 (image on map, no counter)
HQ	S Pac Gho	4828
HQ	S Pac Hal	Event
HQ	SW Pac	3727
Naval	CV Enterprise	[4828]
Naval	CV Wasp	[4828]
Naval	CV Lexington	[4828]
Naval	CA Northampton	4828
Naval	BB N Carolina	4828
Naval	BB Washington	4
Naval	BB Mass	5
Naval	CVL San Jacinto	5
Naval	CV Bunker Hill	6
Naval	CV Essex	6
Naval	CVL Belleau Wood	6
Naval	CVE Sangamon	6
Naval	CVL Cowpens	6

영연방/합동

유형	유닛 지정	배치
Air	Aus	3823
Ground	1 Australian Corps	3023
Ground	2 Australian Corps	3727
Ground	3 Australian Corps	3626
Ground	3NZ Division	4828
Ground	PM Brigade	[3823]
HQ	ANZAC	3823
Naval	CA Kent	3727

17.10.2 일본군 게임 준비

시나리오 헥스 세팅 / 게임 배치 턴

[] 로 표시된 헥스에는 감소된 전투력으로 배치합니다.

유형	유닛 지정	배치
Air	Tainan	3922
Air	6	3720
Air	21	4021
Air	25	3822
Air	26	3119
Air	7	4
Air	27	4
Air	28	5
Ground	4 SN Brigade	[4423]
Ground	SS Brigade	3822
Ground	17 Army	4021
Ground	18 Army	3720
Ground	19 Army	4017
HQ	Comb Fleet Oza	Event
HQ	Comb Fleet Yam	3416
HQ	South Seas	4017
Naval	BB Kongo	4017
Naval	BB Hiei	4017
Naval	BB Yamato	[4017]
Naval	CV Shokaku	4017
Naval	CVL Zuiho	4017
Naval	CL Tenryu	4021
Naval	CA Aoba	4021
Naval	APD Kamikaze	4021
Naval	CA Nachi	4021

17.10.3 마커

- 3 턴: PM Tojo
- 미국 정치적 의지: +4
- 일본군 상륙 수송 포인트 7점. 바지선 없음
- 연합군 상륙 수송 포인트 2점
- WIE: +1(지연 없음)
- 일본군 자원 마커: 1
- 일본군 공중 유닛 보충 2
- 일본군 해군 유닛 보충 2
- 중국 정부 전선 상태 트랙: Major Breakthrough Box
- 일본군 군간 경쟁 있음
- 미군 군간 경쟁 있음

플레이 노트: 다른 모든 마커는 따로 보관되며 게임 플레이로 인한 변경 사항을 기록하는 데 사용됩니다. 중국 공세 마커는 이 상황의 차례를 표시하기 위해 포함되어 있습니다.

17.10.4 지연 박스 (Delay Box)

지연되는 유닛이 없습니다.

17.10.5 특수 규칙

A. 양쪽 진영 모두 턴당 카드 4장을 뽑습니다. (예외 B, C, D, E 참조).
 디자인 노트: 턴당 7장의 카드 중 3장의 카드를 중국-버마-인도 전선과 시나리오 지도 영역 밖 다른 곳에서 사용한다고 가정합니다.

B. 연합군 잠수함 전략전이 성공하면 일본군 카드 손패가 3장으로 줄어들 수 있습니다. 이 경우 일본은 카드 3장과 패스 1장을 받습니다.

C. 중국이 항복하면 연합군 손패 크기가 3장으로 줄어들 수 있습니다. 이 경우 연합군 플레이어는 카드 3장과 패스 1장을 받습니다.

D. 첫 턴(3턴)에 연합군 플레이어는 4장의 카드가 아닌 2장의 카드를 받고, 미래 공세 카드 대기열에 망루 작전 **Operation Watchtower** 카드를 놓습니다.

플레이 노트: 신규 플레이어의 경우 주도권 규칙을 참조하되, 초기 카드 설정에서는 연합군이 망루 작전을 이벤트로 사용하여 먼저 게임을 진행할 수 있으며, 그렇지 않으면 일본군이 먼저 진행합니다.

E. 첫 턴(3턴)에 일본군 플레이어는 최초 손패에 사보섬 전투 **Battle of Savo Island** 카드와 무작위 카드 2장을 가지고 옵니다. 일본군 플레이어는 첫 게임 턴에 미래 공세 대기열에 카드를 놓지 않습니다.

F. 일본군 플레이어는 3턴 동안 트루크 **Truk** 헥스에 있는 유닛을 활성화할 수 없습니다. 연합군 플레이어는 3턴 동안 트럭을 배틀 헥스로 선언할 수 없습니다. 일본군 플레이어는 이 제한이 적용되는 동안에도 트럭의 남해 HQ(South Seas HQ)를 활성화 및 보급에 사용할 수 있습니다. 트럭 제한은 미국의 과달카날 침공 이후 도착한 일본 함대를 반영합니다.

G. 일본군 플레이어와 연합군 플레이어는 4턴부터 턴당 1 스텝씩 지상 유닛 보충을 할 수 있습니다(J 참조). 사용하지 않은 스텝은 손실됩니다.

H. 4턴부터 연합군 플레이어는 턴당 공중 유닛 보충 4스텝과 해군 유닛 보충 1스텝을 받습니다. 연합군은 사용하지 않은 보충 스텝을 저장할 수 없습니다.

I. 일본군 플레이어는 게임 중에 시작 보충 점수를 제외하고는 공군 또는 해군 보충을 받을 수 없습니다.

J. 전체 시나리오의 버마 도로에는 버마 도로 폐쇄, **NO HUMP**(중국 공격 보정 0)이 표시되고 중국 내 중국 사단 수 마커는 9칸에 배치됩니다. 일본군이 지상 유닛 보충(G 참조)을 할 때마다 중국 사단 마커는 한 칸씩 줄어듭니다. 중국 사단 값은 버마 도로 보정 수치(0)와 중국 상자에 제14 AF LRB가 있는지 여부(주사위 보정 수치)와 함께 사용하여 30C 카드 플레이로 시작된 중국 공세를 계산합니다. 이 시나리오에서는 중국 상자에 있는 14 AF LRB는 보급 상태입니다.

K. 미국 중앙 태평양 본부 **US Central Pacific HQ**는 뉴 헤브리디스 **New Hebrides**에 있는 유닛을 활성화하는 데만 사용할 수 있으며, 그 범위는 다른 헥스에 도달하지 않습니다.

L. 북쪽 지도 가장자리는 일본의 절대 보급원입니다.

M. VP 승리 조건을 사용하는 경우 이 시나리오에서는 13.84(위임 통치령 통제)를 무시합니다. 모든 위임 통치령 헥스를 개별적으로 점령해야 합니다.

디자인 노트: 중앙 태평양 HQ는 남태평양 HQ를 감독하지만, 솔로몬 제도에서 작전을 실행하는 것은 남태평양 HQ입니다.

17.10.6 ISR: 연간 시나리오와 달리 3 OC 카드를 사용하여 ISR을 제거할 수 없으며, 이 시나리오에서 ISR은 카드 이벤트를 통해서만 생성되고 제거할 수 있습니다.

17.10.7 승리 조건

자동 승리: 어느 한 쪽 진영이라도 지도에 HQ가 없는 경우 즉시 게임에서 패배합니다.

플레이 노트: 오아후는 지도 상에 있는 것으로 간주하지 않습니다. 따라서 중앙 태평양 본부는 자동 승리 조건 계산에 포함되지 않습니다.

자동 일본군 승리: 연합군의 정치적 의지가 0에 도달하면 일본이 게임에서 승리합니다. 연합군은 이 정치적 의지 일정에 나열된 상황마다 정치적 의지 점수를 잃습니다

1. 정치적 의지 -1: 연합군 전쟁 진척도 목표는 3턴엔 0, 4, 5, 6턴 때는 2입니다.
 2. 정치적 의지 -2: 중국 항복
 3. 정치적 의지 -1: 게임 턴이 끝날 때 지도에 미 해군 유닛이 없는 경우(참고: 오아후는 지도 상에 존재하지 않는 것으로 간주하므로 미 해군 유닛은 오아후에 숨을 수 없습니다).
 4. 정치적 의지 -1: 연합군의 공격 중에 미 육군 군단과 해병 사단이 모두 제거된 경우, 미 여단 **US Brigades**과 호주 유닛은 계산에 포함하지 않습니다.
- 6턴이 끝날 때 아무도 자동 승리를 거두지 못했다면, 게임 시작 시 플레이어가 결정한 대로 항구 통제 승리 조건 또는 승점 일정에 따라 승자를 결정합니다. 게임을 처음 시작하는 플레이어는 항구 통제 승리 조건을 사용하는 것이 좋습니다.

항구 통제 승리 조건 (Port Control Victory Condition)

시나리오가 시작될 때 일본군은 11개의 항구와 1개의 자원 핵스를 통제하여 총 12개의 핵스를 통제하고 연합군은 9개의 항구를 통제합니다(오아후는 연합군 항구입니다).

게임 종료 시 연합군이 일본군보다 5개 이상의 항구/자원 핵스를 더 통제한다면 승리하며, 연합군의 6턴 증원이 지연될 경우 일본군이 6개 이상의 항구/자원 핵스를 통제한다면 연합군이 승리합니다. 그 외의 모든 결과는 일본군의 승리입니다. 항구/자원 핵스가 승리 조건에 포함되려면 게임 종료 시점에 해당 핵스가 통제되고 보급을 받고 있어야 하며, 그렇지 않으면 통제되지 않고 있고 시나리오 시작 시점에 해당 핵스를 소유한 플레이어가 통제하는 것으로 간주합니다.

승점 일정 (Victory Point Schedule)

일본군 플레이어는 다음 조건에 따라 승점을 획득하며, 특별한 조건이 없는 한 6턴이 끝날 때 모두 승점을 계산합니다. 핵스는 HQ 유닛이 아닌 유닛이 그 안에서 보급을 받고 있는 경우에만 해당 핵스를 점령한 것으로 간주하여 승점을 얻습니다. 이 조건이 충족되지 않으면, 시나리오 시작 시 통제했던 플레이어가 통제하는 것으로 간주합니다. 시작 시 일본군의 계산된 승점은 12점입니다.

- A. 중국 트랙: Major Breakthrough 박스의 왼쪽 칸당 +1 승점 또는 오른쪽 칸당 -1 승점. 중국이 항복하면 보너스 승점 +3점을 획득하여 총 승점 +5점이 되며, 남은 게임 동안 중국 트랙을 바꿀 수 없습니다.
- B. 지도 동쪽 가장자리에서 타운스빌 **Townsville**을 고립시켜 두 위치 사이에 HQ 보급선을 형성할 수 없는 경우: 승점 +5.
- C. 미국의 정치적 의지가 4 미만인 경우: 각 칸당 +1 승점. (예시: 미국의 정치적 의지가 3이면 +1 승점)
- D. 일본군이 호주 위임 통치령(모든 항구 핵스) 통제 시 보너스 +3 승점, 연합군 통제 시 -3 승점
- E. 일본군이 뉴 기니 **New Guinea**를 통제하는 경우(모든 항구 핵스 + 보켈코프 **Vogelkop**), 보너스 +3 승점, 연합군이 통제하는 경우 -3 승점
- F. 일본군이 통제하는 호주 위임 통치령과 뉴기니 항구 핵스마다 +1 승점
- G. 연합군이 보켈코프 **Vogelkop**을 통제하는 경우(일본군 지원 핵스), -1 승점
- H. 일본군이 뉴 헤브리디스 **New Hebrides**의 모든 항구 핵스를 통제하는 경우, +1 승점
- I. 일본군이 호주 본토의 모든 항구 핵스를 통제하는 경우, +1 승점

승점 레벨 (Victory Point Levels):

- 연합군 결정적 승리: 일본군이 승점 2점 이하 획득한 경우
- 연합군 전술적 승리: 일본군이 승점 3~5점을 획득한 경우
- 일본군 전술적 승리: 일본군이 승점 6~9점을 획득한 경우
- 일본군 결정적 승리: 일본군이 승점 10점 이상 획득한 경우

Terrain Effects Chart

Types	Move Point Cost	Die Roll Mod	Notes
Open	1 MP	None	None
Jungle	2 MP	-1	None
Mtnd	2 MP	-2	None
Mountain	3 MP	-3	No Amphib Assault except on Port (see Rule 16.2)
Tram Route	5 MP	Other Terrain	None
Ocean Atoll	None	None	Applies to land and sea units.
Ocean Coastal	1 MP	Other Terrain	Applies to land and sea units.
Ocean Open	1 MP	None	Applies to land and sea units.

Air Naval Combat Results Table

Modified Die Roll = Combat Effectiveness Rating

0-2 = One Quarter (25) (round up if required)
3-5 = One Half (50) (round up if required)
6-8 = One (100)
9 = One & One (150)
10 or more = One (1)

Ground Combat Results Table

Modified Die Roll = Combat Effectiveness Rating

0-2 = One (1)
3-6 = One (1)
7-8 = One & One Half (1.5) (rounded up)
9 = Two (2)

General Record Tracks

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

War in Europe Track

Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
US down to Europe exp. 0-1				

남태평양 게임 준비

18.0 마스터 시나리오 준비 리스트

이 방대한 도표는 4년 게임 시작 시점에 모든 카운터 배치 위치를 보여줍니다. 괄호 안의 숫자 []는 유닛이 감소된 전투력으로 배치된다는 것을 나타냅니다.

디자인 노트: 이 게임의 디자이너와 개발자는 50년 이상의 게임 디자인 및 퍼블리싱 경험을 가지고 있습니다. 아무리 많이 확인해도 의도하지 않은 실수가 발생할 수 있다는 것을 알게 되었습니다. 모호한 상황에서는 항상 카운터, 그 다음 마스터 시나리오 목록, 마지막으로 시나리오 목록 순서대로 참고하면 됩니다.

미군

시나리오 핵스 세팅 / 게임 배치 턴

[] 로 표시된 핵스에는 감소된 전투력으로 배치합니다.

유형	지정	1941	1942	1943	1944
Air	5AF	2	Delay	3626	3823
Air	5AF LRB	2	Delay	3626	3823
Air	7AF	5808	5108	5808	5018
Air	7AF LRB	5808	5808	5108	5018
Air	10AF LRB	2	Delay	1905	1905
Air	11AF	3	3	5100	5100
Air	11AF LRB	3	3	5100	5100
Air	13AF	3	3	4825	4322
Air	13AF LRB	3	3	4825	4322
Air	14AF	Event	Event	2104	2104
Air	14AF LRB	4	4	China Box	China Box
Air	19 LRB	2812	[2917]	Elim	Elim
Air	20BC	9	9	9	9
Air	21BC	10	10	10	10
Air	AVG	2008	2008	Elim	Elim
Air	FEAF	2812	[2813]	Elim	Elim
Air	Marine 211	4612	4612	Elim	Elim
Air	Marine 1 MAW	2	Delay	4423	5108
Air	Marine 2 MAW	4	4	4825	4222
Air	Marine 3 MAW	9	9	9	9
Ground	Marine 1M Div	3	3	3626	3921
Ground	Marine 2M Div	4	4	4423	5018
Ground	Marine 3M Div	6	6	6	4222
Ground	Marine 5M Div	10	10	10	10
Ground	Marine 6M Div	8	8	8	4826
Ground	Marine M Bde	2	Delay	5808	5808
Ground	Marine SF Bde	2	Delay	4825	4423
Ground	Marine W Bde	4612	4612	Elim	Elim
Ground	M Corps	2915	Elim	Elim	Elim
Ground	NL Corps	2812	Elim	Elim	Elim
Ground	P Brigade	3014	3014	Elim	Elim
Ground	R Corps	2813	2813	Elim	Elim

Ground	SL Corps	2913	[2912]	Elim	Elim
Ground	11 Division	8	8	8	3626
Ground	I Corps	[3]	[3]	4024	3922
Ground	IX Corps	8	8	8	4828
Ground	X Corps	5808	5808	5808	5808
Ground	XI Corps	2	Delay	3922	3822
Ground	XIV Corps	[3]	[3]	4423	4222
Ground	XXIV Corps	5	5	Delay	5808
HQ	C Pac	5808	5808	5808	5808
HQ	S Pac Gho	3	3	Elim	Elim
HQ	S Pac Hal	Event	Event	4828	4828
HQ	SW Pac	2813	2813	3727	3727
Naval	BB Mass	5	5	Delay	5808
Naval	BB MD/CA	5808	Elim	Elim	Elim
Naval	BB Miss	2	Delay	5808	5808
Naval	BB Missouri	9	9	9	9
Naval	BB N Carolina	3	3	4828	4828
Naval	BB New Jersey	7	7	7	4826
Naval	BB New York	9	9	9	9
Naval	BB Washington	4	4	4828	4828
Naval	BC Alaska	10	10	10	10
Naval	CA Balitmore	11	11	11	11
Naval	CA N. Orleans	5808	[5808]	Elim	Elim
Naval	CA Northampton	2	Delay	Elim	Elim
Naval	CA US Asia	3014	[3014]	Elim	Elim
Naval	CV B. H. Richard	10	10	10	10
Naval	CV Bunker Hill	6	6	6	4828
Naval	CV Enterprise	[5609]	5808	[4828]	4828
Naval	CV Essex	6	6	6	4828
Naval	CV Franklin	7	7	7	5808
Naval	CV Hancock	8	8	8	5808
Naval	CV Intrepid	7	7	7	5808
Naval	CV Lexington	[5410]	5808	[4828]	4828
Naval	CV Shangri La	9	9	9	9
Naval	CV Wasp	3	3	Elim	Elim
Naval	CVE C. Bay	10	10	10	10
Naval	CVE Casa-blanca	8	8	8	4826
Naval	CVE St Lo	10	10	10	10
Naval	CVE Sangam-on	6	6	6	4826
Naval	CVL Bataan	7	7	7	4826
Naval	CVL Belleau Wood	6	6	6	4826
Naval	CVL Cowpens	6	6	6	4826

Naval	CVL San Jacinto	5	5	Delay	5808
Naval	DD US Asia	2616	2616	Elim	Elim

영연방/합동

유형	지정	1941	1942	1943	1944
Air	Aus	3727	3727	3823	3823
Air	FE	1905	1905	Elim	Elim
Air	MA	2015	2015	Elim	Elim
Air	SEAC	2	Delay	1805	1805
Air	SEAC LRB	5	5	Delay	1805
Ground	7 Armor Bde	Event	Event	Event	Event
Ground	77 Brigade	Event	Event	Event	2205
Ground	1 Aus. Corps	3023	3023	3023	3023
Ground	2 Aus. Corps	3727	3727	3727	3727
Ground	3 Aus. Corps	3	3	3823	3822
Ground	4 Aus. Corps	8	8	8	3823
Ground	8A Division	2015	2015	Elim	Elim
Ground	1B Division	2108	2108	Elim	Elim
Ground	B Ind Division	2008	2008	Elim	Elim
Ground	15 British Corps	3	3	1905	1905
Ground	33 British Corps	3	3	2105	2105
Ground	HK Division	2709	Elim	Elim	Elim
Ground	1 Ind Corps	2105	2105	[2205]	Elim
Ground	2 Ind Corps	1905	1905	Elim	Elim
Ground	3 Ind Corps	2014	2014	Elim	Elim
Ground	4 Ind Corps	4	4	2006	2006
Ground	3NZ Division	3	3	4828	4322
Ground	PM Brigade	3823	3823	[3823]	[4024]
HQ	ABDA	Event	Event	Elim	Elim
HQ	ANZAC	3	3	3823	3823
HQ	Malaya	2015	2015	Elim	Elim
HQ	SEAC	2	1805	1805	1805
Naval	BB Duke of York	10	10	10	10
Naval	BB Force Z	2015	Elim	Elim	Elim
Naval	BB Warspite	2	Delay	1005	1005
Naval	CA Exeter	1307	1307	Elim	Elim
Naval	CA Kent	3727	3727	3727	3727
Naval	CA London	4	4	1005	1005
Naval	CV Indomitable	2	Delay	1005	1005
Naval	CV Victorious	10	10	10	10
Naval	CVL Hermes	2	Delay	Elim	Elim

중국

유형	지정	1941	1942	1943	1944
Ground	5 Army	[2407]	[2407]	2205	[2205]
Ground	6 Army	[2407]	[2407]	[2407]	[2407]
Ground	66 Army	[2407]	[2407]	[2407]	[2407]

네덜란드

유형	지정	1941	1942	1943	1944
Air	Dut	2019	2019	Elim	Elim
Ground	1 Regiment	1916	1916	Elim	Elim
Ground	2 Regiment	1813	1813	Elim	Elim
Ground	3 Regiment	2616	2616	Elim	Elim
Ground	4 Regiment	2919	2919	Elim	Elim
Ground	5 Regiment	2517	2517	Elim	Elim
Ground	6 Regiment	2917	2917	Elim	Elim
Ground	7 Regiment	2719	2719	Elim	Elim
Ground	8 Regiment	2721	2721	Elim	Elim
Ground	J Division	2019	2019	Elim	Elim
Naval	CL Dutch	2019	2019	Elim	Elim

US CVE 상륙 지원(선택 규칙)

이 선택적 규칙은 미국 CVE 항공 모함 사용을 제한합니다.

1. 공세를 위해 활성화된 미 해군 CVE는 전투 헥스에 연합군 지상 유닛이 상륙 강습 이동(8.45)을 수행하는 경우에만 전투에 참가할 수 있습니다.

2. CVE를 선언할 때 해당 전투 헥스에 CVE가 없다면 전투 대응 용도로 사용할 수 없습니다.

이 두 가지 경우를 제외하고는 해군 유닛에 대한 규칙에 따라 미국 CVE를 사용할 수 있습니다.

디자인 노트: 이 규칙은 플레이어가 CVE를 값싼 질식 공격으로 사용하는 것을 방지합니다.



일본군

시나리오 핵스 세팅 / 게임 배치 턴

[] 로 표시된 핵스에는 감소된 전투력으로 배치합니다.

유형	지정	1941	1942	1943	1944
Air	1	3706	3706	3706	3706
Air	2	3004	3004	3004	3004
Air	3	3607	3607	[1916]	[2909]
Air	4	3607	3607	3004	3004
Air	5	2909	2812	2008	[2008]
Air	6	3	3	3720	[3720]
Air	7	4	4	3119	[3720]
Air	8	5	5	2915	2409
Air	9	6	6	6	1916
Air	10	7	7	7	3706
Air	11	8	8	8	3407
Air	12	9	9	9	9
Air	21	3009	2909	[4021]	Elim
Air	22	2212	2212	[2909]	[4017]
Air	23	3009	3009	2220	2813
Air	24	4715	4715	[4715]	[4715]
Air	25	2	3407	[4222]	[4021]
Air	26	3	3	4415	[3416]
Air	27	4	4	2212	[3704]
Air	28	5	5	2620	[2015]
Air	50	6	6	6	Elim
Air	51	6	6	6	3704
Air	61	8	8	8	3813
Air	62	8	8	8	3813
Air	T	Event	Event	Elim	Elim
Ground	1 SN Brigade	2909	2911	5018	Elim
Ground	2 SN Brigade	2311	2415	[4600]	Elim
Ground	3 SN Brigade	4017	3814	4715	4715
Ground	4 SN Brigade	4715	[4715]	[4612]	[4612]
Ground	SS Brigade	4017	4021	4322	Elim
Ground	2 Army	[7]	[7]	[7]	[3520]
Ground	14 Army	2909	2812	2813	2813
Ground	15 Army	2211	2109	2206	2206
Ground	16 Army	[3416]	[2915]	[2220]	[2220]
Ground	17 Army	[2708]	[2709]	4021	4021

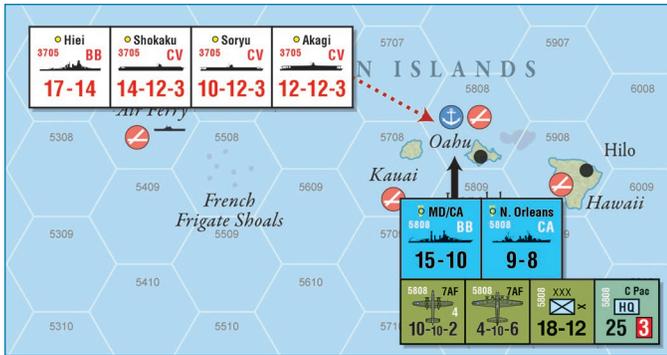
Ground	18 Army	[3706]	[3706]	3822	[3721]
Ground	19 Army	[3209]	[2913]	3720	[3720]
Ground	25 Army	[2509]	[2112]	[1916]	[1916]
Ground	27 Army	[3704]	[3704]	[3704]	[3704]
Ground	28 Army	[2]	[2110]	2008	2008
Ground	29 Army	[8]	[8]	[8]	[2015]
Ground	31 Army	[3]	[3]	[3813]	[3813]
Ground	32 Army	[9]	[9]	[9]	[9]
Ground	33 Army	[5]	[5]	2106	2106
Ground	35 Army	[3007]	[3007]	2915	2915
Ground	36 Army	10	10	10	10
Ground	37 Army	[4]	[4]	[2616]	[2616]
Ground	38 Army	2211	1913	2212	2212
Ground	39 Army	[10]	[10]	[10]	[10]
Ground	ED Army	3706	3706	3706	3706
Ground	Korean Army	3305	3305	3305	3305
HQ	C-Fleet Oza	Event	Event	Event	3407
HQ	C-Fleet Yam	3407	3407	3407	Elim
HQ	South	2212	2212	2212	2212
HQ	South Seas	4017	4017	4017	3813
Naval	APD Kamikaze	4017	4017	4021	[4021]
Naval	BB Hiei	3705	3706	4017	3615
Naval	BB Kongo	2909	2311	Elim	Elim
Naval	BB Nagato	3407	3407	3407	3407
Naval	BB Yamato	[2]	[3407]	4017	3615
Naval	CA Aoba	4017	4021	[4021]	Elim
Naval	CA Mogami	2311	2311	[3407]	[3407]
Naval	CA Nachi	3416	2915	4017	4017
Naval	CA Takao	2909	2909	4021	[4021]
Naval	CL Tenryu	4715	4715	Elim	Elim
Naval	CV Akagi	3705	3706	Elim	Elim
Naval	CV Shokaku	3705	3706	4017	3407
Naval	CV Soryu	3705	3706	Elim	Elim
Naval	CV Taiho	8	8	8	3407
Naval	CVL Amagi	9	9	9	9
Naval	CVL Junyo	3	3	3407	3407
Naval	CVE Kaiyo	[7]	[7]	[7]	3407
Naval	CVL Ryujo	3416	2915	Elim	Elim
Naval	CVL Zuiho	3407	2915	4017	3615

19.0 종합 플레이 예시

게임 1턴: 1941년 12월

카드 1: Operation Z

일본군 해군 유닛 CV Akagi, Soryu, Shokaku, Hiei가 오미나토 Ominato(3705 hexs)에서 5506 hexs로 이동하여 오키나와 Oahu(5808 hexs)를 공격합니다. 이 공격에 미국은 반응하지 않습니다. 일본군의 주사위 굴림은 8이므로, 절반의 힘으로 방어하는 해당 hexs의 미군에게 36번의 공격이 할당됩니다. 역사적 결과: BB MD/CA 제거(10 명중), 제 7공군 유닛 제거(20 명중), CA 뉴올리언스 1스텝 손실(4 명중), 총 34 명중, 미사용 2. 일본 해군 유닛이 도쿄로 귀환합니다(3706 hexs), 미국 CV가 오키나와 hexs로 이동하고 미국 정치적 의지 마커가 미국 정치적 의지 트랙의 +8 상자로 이동합니다.



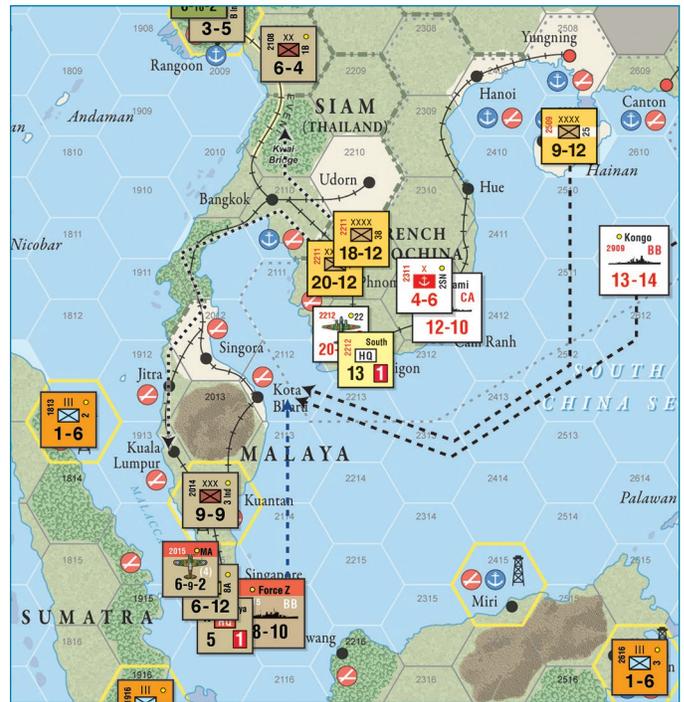
카드 2: IAI: Operation No. 1 Conquest of SE Asia

디자인 노트: IAI는 무력 경제의 주요 역사적 사례 중 하나였습니다. 일본군은 진주만 기습 한 달 만에 목표물의 대부분을 점령했습니다. EOTS를 통해 이 정복의 대략적인 윤곽을 확인할 수 있으며, 초기 전투 순서 대부분의 초기 전투 순서는 이 다차원적인 계획의 복잡성을 보여줄 수 있도록 설계되었습니다. 이러한 작전 중 일부는 EOTS에서 표현할 수 있는 것보다 더 작은 규모로 이루어졌기 때문에 일부 요소들은 큰 틀에 포함되어 설명됩니다. 이 카드를 보면 이 공세 기간 동안 연합군 ZOI가 없다는 것을 알 수 있습니다. 연합군의 ZOI 고려하는 경우 일본군의 이동 순서가 달라질 수 있습니다.

일본 플레이어는 이번 공세 동안 26번 활성화를 수행합니다. 각각의 조정된 활성화 그룹은 아래에 대략 서쪽에서 동쪽 방향으로 설명되어 있습니다. 전투 처리는 모든 공세 및 대응 이동이 완료된 후에 수행합니다. 연합군이 첫 번째 게임 턴 동안 대응 이동을 수행하지 않았으므로(Force Z 이동 제외), 전투 처리 설명은 각 공격 전진 축에 포함되어 있습니다.

말라야

- 2212 hexs의 22nd Air Flotilla가 활성화되어 말라야 반도 범위 내에 있습니다.
- 제 25군을 지원하기 위해 2909 hexs의 BB Kongo가 2112 hexs로 이동합니다(실제로는 원거리 지원 중이었음)
- 2509: 감소된 제25군(5사단과 18사단을 나타냄)이 상륙강습 이동(ASP 1점)으로 코타바루 Kota Bharu(2112)로 이동하며, 이로 인해 2015 hexs의 Force Z가 대응 이동 중 2112 hexs로 이동합니다.
- 2211: 38군이 2110, 2011, 2012, 1912를 경유하여 쿠알라룸푸르 Kuala Lumpur hexs(1913)으로 이동하여 통과하는 모든 hexs를 점령합니다.



- 2211: 15군단이 2110을 경유하여 2109로 이동합니다(수송로가 아직 건설되지 않았으므로 콰이강의 다리 이벤트 카드가 필요합니다).
- 2112번 hexs에서 전투가 선언되고, 공해전투 중 일본군이 아무 손실 없이 Force Z를 제거합니다.
- 전투 후 이동: 콩고는 캄란 Cam Ranh hexs(2311)로 이동합니다.

보르네오

- 2311: 상륙강습으로 CA Mogami와 2nd SN을 미리 Miri hexs(2415)로 활성화합니다. CA Mogami가 상륙 수송을 수행하므로 ASP를 사용할 필요가 없습니다.
- hexs가 비어 있어 전투가 발생하지 않습니다. hexs에 일본군 통제 마커를 배치하고 일본군 자원 마커를 전략 기록 트랙의 3칸에서 4칸으로 이동하여 일본군 자원을 1만큼 늘립니다.
- 전투 후 이동: CA 모가미가 캄란 hexs(2311)로 돌아갑니다.

홍콩

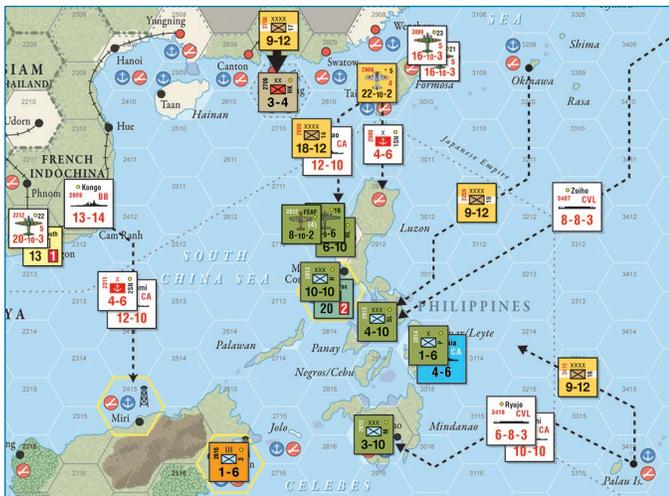
- 2708: 감소한 17군을 활성화하고 홍콩(2709)로 이동하여 전투를 선언합니다.
- 전투 처리: 일본군 제17군단의 DRM은 -2이며 주사위 결과가 *1이면 명중 9개를 생성합니다. 이 정도면 영국군 홍콩 사단 (British Hong Kong Division)을 제거하기에 충분합니다. 영국군 홍콩 사단은 홍콩을 점령한 일본 제17군에게 피해를 입히기에는 전력이 부족합니다.



전투 후 이동 후 상황

필리핀

1. 2909와 3009: 5th Air Division, 21st Air Flotilla, 23rd Air Flotilla을 활성화합니다.
2. 2909: 1st SN을 활성화하고 상륙 강습(1 ASP)으로 2911 헥스로 이동합니다.
3. 2909: 14th Army를 활성화하고 상륙 강습(2 ASP)으로 2812 헥스로 이동한 뒤 전투를 선언합니다.
4. 2909: CA Takao를 활성화하고 2812 헥스로 이동합니다.
5. 3407: CVL Zuiho를 활성화하고 2913 헥스로 이동합니다.
6. 3209: 감소된 19th Army를 활성화하고 상륙 강습(1 ASP)으로 2913 헥스로 이동한 뒤 전투를 선언합니다.
7. 3416: 감소된 16th Army를 활성화하고 상륙 강습(1 ASP)으로 다바오Davao(2915)로 이동하고 전투를 선언합니다.
8. 3416: 감소된 16th Army를 활성화하고 상륙 강습(1 ASP)으로 다바오Davao(2915)로 이동하고 전투를 선언합니다.
9. 3416: 3416:CVL Ryujo를 활성화하고 사마르Samar / 레이테 Leyte(3014)의 3헥스 이내로 이동합니다. 그리고 전투 헥스를 선언합니다.

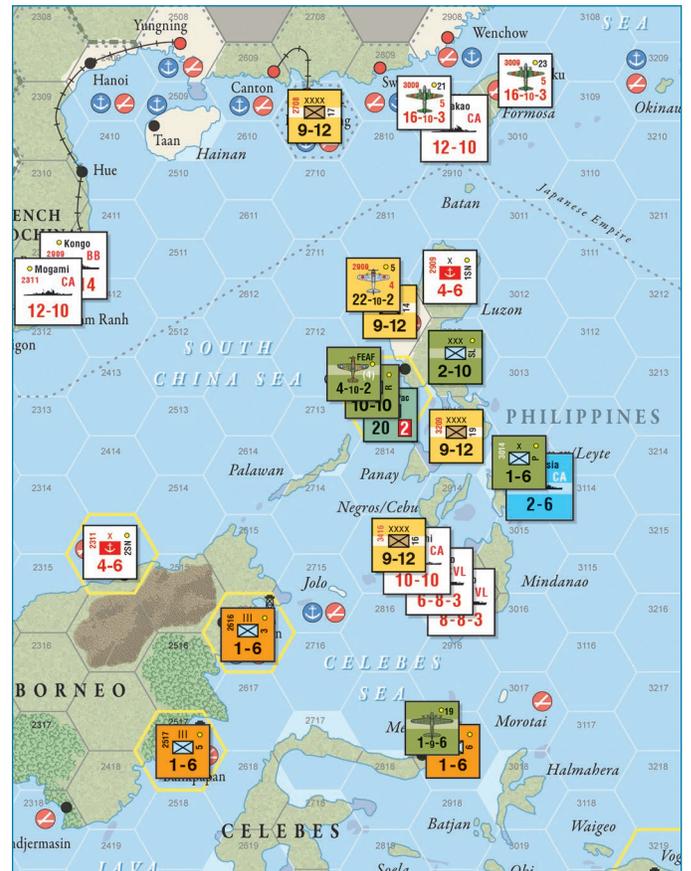


10. 전투 처리: 포모사(2909,3009)의 일본군 공중 유닛이 CA Takao와 헥스 2812에 있는 미 FE 및 19th Air Units(유명한 B-17 제19 폭격기 편대)을 공격합니다. 기습이므로 일본군의 공격을 처리한 뒤 살아남은 미군 유닛이 대응합니다. 일본군 공중 유닛은 확장 범위를 사용했기때문에 전투력이 54에서 27으로 감소합니다. CA Takao의 전투력 12를 더합니다. 주사위를 굴려 기습 보정 +3 을 적용해서 *0.5가 나옵니다. 전투력 총합은 27+12=39이며 0.5를 곱해서 총 20 명중을 얻습니다. 이로써 미국 공군은 모두 감소합니다(FE에 명중 10, 19th Air Units에 명중 9, 총 19 명중). 공해전에서 승리한 일본군은 상륙 강습한 14th Army으로 NL Corps를 공격합니다. 일본군은 해군 지원 +2를 얻지만, 연합군 비활성 공중 유닛이 있으므로 일본군은 제공권 보정 +2 를 얻지 못하며 NL Corps가 +3을 얻습니다. 14th Army는 27 명중으로 NL Corps를 파괴하고 6번 명중 당하여 1 스템을 잃습니다.
11. 전투 처리: 2913 헥스 Zuiho가 SL Corps와 공해전을 수행하지만 명중 수가 부족합니다(Zuiho 전투력 8, SL 방어력 10). 항공모함 공습 이후 19th Army가 상륙 강습 전투를 실시합니다. 이때 19th Army는 항공모함 해안포격 및 제공권 보정으로 주사위 굴림에 +2를 적용합니다(혼합 지형 - 공군 및 해군 보정수치 -2 적용). SL Corps를 감소시킨 후 2912 헥스로 후퇴합니다.
12. 전투 처리: 사마르 / 레이테(3014)에서 발생한 전투를 처리합니다. 일본군 CVL Ryujo는 전투 헥스 3헥스 범위에서 공격을 합니다

전투 헥스에 있는 미군 CA Asia는 공중 공격을 할 수 없으므로 항공모함인 CVL Ryujo만 피해를 입힐 수 있습니다. 일본군 플레이어가 기습 공격을 하므로 기습 공격 보정 +3을 적용합니다. *1만 나와도 6개의 명중이므로 미군 CA Asia를 감소시킬 수 있습니다.

13. 전투 처리: 2915 헥스에서 일본군은 CA Nachi 를 이용해 Mindanao Corps를 공격하는 공해전을 수행합니다. 해당 전투 헥스에는 미 공군/해군 부대가 없기 때문에 이같은 공격이 가능합니다. 주사위를 굴려 *1 결과가 나오면 CA Nachi는 명중 10개를 생성하며, 이는 Mindanao Corps를 감소시키기 충분합니다. 이어진 지상 전투에서 제16군은 명중 14개를 생성하고 Mindanao Corps를 제거하고 전투에서 승리합니다.

14. 전투 후 이동: 2812 헥스에 있는 두 개의 미 공중 유닛은 긴급 공중 이동을 수행합니다. FEAF 공중 유닛은 마닐라Manila(2813)로 이동하고, 19th LRB 유닛은 메난도Menando (2917)로 이동합니다. CVL Ryujo, CVL Zuiho, CA Nachi는 다바오Davao(2915)에서 이동을 종료합니다. CA Takao가 다이난Tainan(2909)으로 복귀합니다. 5th Air Division이 2812 헥스로 이동합니다. 21st Air Flotilla가 2909 헥스로 이동합니다.



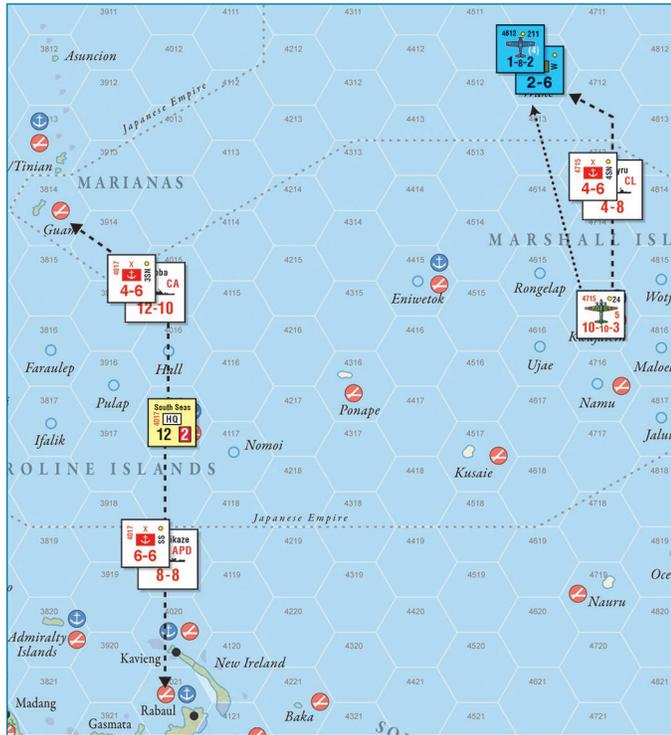
전투 후 이동 후의 전장 상황

남태평양

1. 4017: 괌Guam(3814 헥스)에 대한 상륙 강습을 수행하는 3rd SN 및 APD Kamikaze(해상 수송 보급)를 활성화합니다. 연합군의 저항은 없었고 괌은 일본군이 통제하게 됩니다. APD Kamikaze 는 트루크 Truk(4017 헥스)로 복귀합니다.
2. 4017: 남해 부대South Seas Detachment와 CA Aoba(상륙 수송 보급용)를 활성화하여 라바울Rabaul(4021 헥스)에 상륙 강습을 수행합니다. 연합군의 저항은 없었고 라바울은 일본군이 통제하게 됩니다. CA Aoba는 라바울에 남습니다.

웨이크 섬

1. 4715: 4th SN, CL Tenyru(해상 수송 보급),24th Air Flotilla를 활성화합니다. The 4th SNLF는 상륙 강습 이동을 사용하여 웨이크 섬Wake(4612 헥스)로 이동하고 전투를 선언합니다.



2. 전투 처리: 웨이크 섬(4612 헥스): Marine 211 공중 유닛으로 인해 공해상 전투가 발생합니다. 일본군의 전투력은 9입니다(공중 유닛이 확장 범위를 사용하므로 공격력 10의 절반만 적용하며 여기에 CL Tenyru의 공격력 4를 추가합니다). 일본군은 기습 공격에 성공하여 주사위 값에 +3을 적용하지만, 주사위 결과가 0.5가 나와 $9 * 0.5 = 5$ 만큼 명중을 생성합니다(올림). VMF 211을 제거하기는 부족한 명중 갯수입니다. 일본군 전투력은 9(공중 유닛 5, CL Tenyru 4)인 반면 미군은 1이므로 지상 전투를 수행하기에 충분한 해군 및 공군 우위를 가지고 있습니다. 일본군 4th SN은 전투 헥스에 아군 해군 유닛이 있는 유일한 진영이기 때문에 해안 포격 주사위 보정 +2를 적용하지만, Marine 211 공중 유닛이 있기 때문에 제공권 보정 수치는 얻지 못합니다. 일본군이 주사위를 굴러 *1 결과가 나와서 명중 4개를 생성합니다. 명중 4개로는 Wake Marine Brigade에 피해를 입힐 수 없습니다. 해병대는 주사위를 굴러 9를 얻고(Semper Fi) 명중 4개를 생성합니다. 일본 4th SN이 상륙 강습을 통해 웨이크로 이동했기 때문에 방어력이 6에서 3으로 반감되므로



4th SN는 미 해병대의 공격으로 1스텝 손실을 입게됩니다.

일본군이 해병대보다 더 많은 손실을 입었으므로 해병대가 전투에서 승리하고 웨이크 섬을 계속 통제합니다. 4th SN은 전투 후 CL Tenyru와 함께 과잘레인Kwajalein(4715 헥스)로 이동합니다. 일본군이 웨이크 섬을 공격할 수 있었던 것은 IAI 이벤트 카드가 공격이 진행되는 동안 연합군 AZOI를 무력화하기 때문입니다. 일본이 게임 후반에 웨이크를 공격하기로 결정한 경우, 일본군은 해병 211 항공 유닛의 공중 ZOI를 무력화하기 위해 항공모함을 가져와야 합니다. 24th Air Flotilla가 사거리 문제로 과잘레인에서 미 해병 211 공중 유닛의 ZOI를 무력화할 수 없기 때문입니다. 역사적으로 일본군은 웨이크 섬을 점령하기 위해 CV Soryu를 투입했습니다.

이것으로 게임 1턴에 대한 일본의 26번의 발동을 마칩니다.

정치적 단계

정치 단계에서 플레이어는 항복을 시도하는 국가가 있는지, 미국의 정치적 의지에 변화가 있는지 확인합니다. 항복 기준을 충족하는 국가가 없고 미국의 정치적 의지도 바뀌지 않으므로 미국의 정치적 의지는 그대로 +8로 유지되며 정치 적 단계가 종료됩니다.

소모 단계

1턴에는 소모 단계가 없습니다(17.11 참조).

게임 2턴

게임 2턴 시작 시, 연합군은 증원 단계 동안 여러 증원 병력을 받습니다. 유럽 전선(WIE) 마커가 0 상자에 있기 때문에, WIE 레벨이 1이면 연합군 증원 병력이 지연된다는 의미입니다. 이 경우 지연되지 않는 SEAC HQ를 제외한 모든 연합군의 2턴 증원 병력을 지연 박스에 배치합니다. SEAC HQ는 인도 캘커타에 배치됩니다. 또한 미 육군 1개와 미 육군 공중 유닛 3개가 지연 박스에 있으며, WIE 레벨이 1이기 때문에 이 유닛들은 유럽으로 보내집니다. 각 유닛마다 주사위를 굴려서 0 또는 1이 나오면 3게임 턴 동안 게임에서 제외됩니다. 연합군은 이런 식으로 육군 공중 유닛 하나를 잃습니다. 일본군은 증원 병력을 지도에 배치합니다(어떤 상황이 발생할지 보여주기 위해 이 부분을 포함하였습니다만 실제 1942년 시나리오에서는 연합군이 운이 좋게도 유닛을 잃지 않았습니다).

보충 단계

게임 2턴의 보충 단계에서 일본군은 병력 보충을 받지 못하지만, 중국에 있는 일본군 사단 한 개를 가져올 수 있습니다. 중국 사단 마커를 12에서 11로 옮기고 보급을 받고 있는 일본군 지상 유닛 하나를 감소된 면에서 최대 전투력 면으로 뒤집습니다. 연합군은 지상 유닛 2개, 공중 유닛 5개, 미 해군 유닛 보충 2개를 받습니다(오아후Oahu를 점령한 경우 기본 미 해군 1개에 1개 추가). 연합군 플레이어는 공중 유닛 보충 4개를 사용하여 7th AF 유닛 2개를 최대 전력으로 다시 투입하고, 사용하지 않은 유닛 보충 1개를 잃습니다. 7th non-LRB 및 LRB 공중 유닛은 각각 미드웨이Midway(5108)와 오아후(5808)에 배치됩니다. 두 개의 미국 CV 해군 유닛이 최대 전투력으로 증강되고 보충 받을 수 있는 연합군 지상 부대는 따로 없습니다. 이로써 보충 단계가 종료됩니다.

전략전 세그먼트

전략전 세그먼트 동안 연합군은 잠수함 전(submarine warfare)을 수행합니다. 주사위 굴러 2가 나왔고, 여기에 어뢰 결함 보정 수치 +1을 적용합니다. 합계 3에서 현재 게임 턴 수 2를 빼서 최종 값은 1이 됩니다. 1은 0보다 크므로 잠수함 전투에는 효과가 없습니다. 어뢰 결함 보정이 없었다면 잠수함 전 결과로 일본군이 전략 카드 1장을 잃었을 것입니다. 이제 일본군은 7장의 카드를 받게 됩니다. 연합군은 5장의 카드를 받고 2장의 패스를 받습니다. 공격 단계가 시작되고 일본군이 연합군보다 더 많은 카드를 1942년 시나리오가 시작될 때 말라야 Malaya 반도에는 쿠알라룸푸르Kuala Lumpur(1913 헥스)에 일본군

38th Army이, 코타바루Kota Bharu(2112 헥스)에는 25th Army(축소)가 배치되어 있습니다. 프랑스령 인도차이나에는 공군 및 해군 유닛이 지원하고 있습니다(사이공Saigon 2212 헥스의 22nd Air Flotilla, 캄란Cam Ranh 2311 헥스의 BB Kongo 및 CA Mogami)가지고 있으므로 일본군이 주도권을 가지고 먼저 진행합니다.

연합군은 관탄Kuantan (2014 헥스)에 3rd Indian Corps, 싱가포르(2015 헥스)에 8th Australian Division, Malaya Air unit, Malaya HQ를 배치하고 있습니다.

일본군 플레이어는 1942년 첫 번째 턴에 먼저 일본군 23번 카드: Operation RE를 EC로 플레이합니다. 일본군 플레이어는 아무 HQ를 골라 3 병참 수치만큼 유닛을 활성화할 수 있습니다. 일본군 플레이어는 사이공의 남쪽 본부(2212 헥스)를 공격 본부로 지정합니다. 병참 수치 3에 남쪽 HQ의 효율성 등급 1을 더해 총 4개의 유닛을 활성화합니다. 일본군 플레이어는 38th army, 22nd air flotilla, BB Kongo, CA Mogami를 활성화합니다. 일본군은 38th

army을 관탄으로 이동하고 전투를 선언합니다. 22nd air flotilla은 사이공에서 코타바루로 이동하여 싱가포르 3헥스 내로 이동하고, BB Kongo/CA Mogami는 싱가포르로 이동하여 또 다른 전투 헥스를 선언합니다. 두 개의 전투 헥스를 선언할 수 있는 건 카드를 EC로 플레이하기 때문입니다, OC로 플레이했다면 한 개만 선언할 수 있습니다.

이제 연합군 플레이어가 어떻게 대응을 할지 결정합니다. 일본군 전략 카드에는 기습 공격에 대한 첩보 조건이 명시되어 있지 않으므로 연합군 플레이어는 첩보 주사위를 굴려 첩보 조건을 변경하거나 대응 카드를 사용할 수 있습니다. 다행히 연합군 플레이어는 대응 반격 카드인 연합군 5번 카드: 투우사 작전 (Operation Matador)을 들고 있습니다. 연합군은 이 카드를 사용하여 첩보 조건을 저지(Intercept)로 바꿉니다. 이 카드는 반격 카드이므로 연합군은 일본군의 OC 값인 2 대신 병참 수치인 3을 사용할 수 있습니다. 따라서 연합군은 말라야 본부를 사용하여 지상, 해상, 공중 유닛을 활성화할 수 있습니다.



2 OC: 4 EC: 6 Military 23

Operation RE
Attack on Milne Bay

Activation: Any HQ.
Logistic Value: 3
Elite Units: The Japanese player gains a +1 ground combat die modifier if any brigade size ground units are involved in a ground combat during this Offensive.



2 OC: 2 EC: - Reaction 5

Operation Matador
Pre-emptive Malaya Offensive

Activate: Any Allied HQ.
Logistic Value: 3
Intelligence: Intercept
Conditions: No ASPs may be used.
Bonus: Alert Defenses, add 2 to Allied air unit defense strengths.

연합군은 3rd Indian Corps, the 8th Australian Division 그리고 Malaya 공중 유닛을 활성화합니다. 연합군도 유닛 4개를 활성화할 수 있지만 말라야 HQ 사정권 내에 다른 영연방 공군, 해군, 지상 유닛이 없으므로 4번째 활성화는 하지 못합니다. 영국은 싱가포르가 이미 전투 헥스로 선포되었으므로 the 8th Australian Division을 관탄 헥스로 이동할 수 없습니다. 만약 영국 말라야 공중 유닛이 BB 해군 유닛에게만 공격받았다면 공격하기 위해 관탄까지 날아갈 수 있었지만, 일본 공중 유닛이 전투에 참여했기 때문에 이 작전은 무의미하므로 위치를 고수합니다. 일본군 23번 카드 텍스트 조건은 충족할 수 없으므로 무시되지만, 일본군은 지형 때문에 지상 전투 주사위 굴림에서 -2를 적용합니다. 연합군 5번 카드 이벤트 텍스트에 따르면, 연합군은 카드의 경계 방어력 보너스로 인해 MA 항공 유닛 방어력에 +2를 적용할 수 있습니다.

싱가포르 전투: 양측 진영 모두 각각 전투력 수치를 더합니다. 일본군은 45(BB 유닛: 13 + CA 유닛: 12 + 22nd Air Flotilla: 20), 연합군은 8(말라야 공중 유닛: 6 +2 카드 보너스)을 얻습니다. 첩보 조건이 저지(Intercept)이므로 전투를 동시에 진행합니다. 일본군은 6, 연합군은 7을 굴립니다. 결과에 따라 양측 모두 전투력 *1을 적용합니다. 일본군은 명중 45개를 생성합니다. 영국군 말라야 공중 유닛이 카드 보너스로 방어력에 +2를 적용하여 11이 되었지만 명중 22개만 있으면 해당 유닛을 제거할 수 있기 때문에 일본군은 손쉽게 말라야 공중 유닛을 제거합니다. 영국군이 생성한 명중 8개로는 전투에 참여한 어떤 일본군 유닛도 피해를 입힐 수 없으므로 일본군은 아무런 피해를 입지 않습니다. 보정되지 않은 9가 나와 치명타라도 나왔어야 22nd Air Flotilla 또는 CA(가장 약한 유닛)가 스텝 손실을 입었을 것입니다. 지상 유닛이 없으므로 이 전투는 바로 종료됩니다.

관탄 전투: 공중 유닛이나 해군 유닛이 전투에 참여하지 않았으므로 공해상 전투는 발생하지 않습니다. 양측 진영의 모든 지상 유닛 전투력을 합산합니다. 일본군은 18(38th: 18), 연합군은 9(3 Ind : 9)입니다. 모든 지상 전투는 동시에 진행되며, 일본군은 주사위 굴림에서 지형 보정수치 -2를 적용합니다. 일본군은 1을 굴리고 영국군은 7을 굴립니다. 일본군의 결과는 *0.5를 적용하여 9 명중, 영국군은 *1.5를 적용하여 13 명중을 생성합니다. 명중은 동시에 적용되며, 먼저 영국 유닛이 감소된 수치(9 명중)로 뒤집힙니다. 일본군은 전력을 다한 38th의 전투력이 감소(12 명중)하고 나머지 전투력은 적용되지 않습니다. 연합군은 1 스텝, 일본군도 1 스텝을 잃었으므로 지상 전투에서 연합군이 승리합니다. 관탄은 여전히 연합군이 계속 통제하며, 일본군은 전투에 참가했던 헥스로 후퇴합니다. 전투 후 이동 중 BB Kongo CA Mogami는 캄란으로 복귀하고 22nd Air Flotilla는 코타바루에 남습니다. 관탄 전투에서 일본군의 전투 후 이동은 없습니다. 이제 연합군 플레이어가 전략 카드 또는 패스를 사용할 차례입니다.

이것으로 종합 플레이 예시를 마칩니다.



20.0 디자이너 노트

태평양 위게임과 나의 이야기

태평양 전쟁은 항상 저를 매료시켰습니다. 20년 전 Victory Games를 운영할 때 태평양 전쟁을 작전 관점에서 살펴보는 태평양 전쟁 게임을 디자인한 적이 있습니다. 그 게임은 태평양 전쟁의 유명한 작전을 전략 시나리오로 즐길 수 있도록 디자인하였으나, 도저히 플레이할 수 없을 정도로 게임이 길어졌습니다. 그 이후로 저는 전체 전쟁을 한 번에, 비록 길지만 한 번에 즐길 수 있는 게임을 만들고 싶었습니다.

그래서 카드 기반 게임(CDG) 장르를 만들어 We The People 게임에서 미국 독립혁명의 정치적 성격을 표현하고 역사적 불확실성과 긴장감을 게임으로 되살리고자 했습니다. 그 후 For The People 게임을 만들 때 전작보다 군사적 측면 디테일을 강화하여 CDG 시스템을 확장했습니다. 당시 저는 좀 더 전통적인 밀리터리 위게임을 만들고 싶다는 생각했고, CDG 시스템을 통해 군사적 불확실성을 전통적인 핵스 기반 게임에 접목할 수 있었습니다. 이를 통해 흥미로운 정치 및 군사적 사건을 게임에 통합할 수 있었습니다. 이러한 욕구와 전략적인 수준의 태평양 전쟁 게임을 만들고자 했던 초기 목표가 합쳐져 지금 여러분의 손에 들려 있는 게임이 탄생했습니다.

게임 디자인 중 어려웠던 점들

이 게임의 핵심 과제는 승리 조건이었습니다. 일본이 승리할 가능성이 전혀 없었다는 것이 자명한 역사적 사실이었습니다. 미국은 태평양 전쟁에 전체 자원의 20% 이상을 투입한 적이 없었기 때문에 독일이 패배하면 일본이 패배하는 것은 그저 시간 문제였습니다. 해결책은 일본의 승리를 어떻게 정의할 것인가에 있었습니다. 일본인들도 감정적으로는 아니더라도 논리적으로는 장기전에서 미국을 이길 수 없다는 것을 알고 있었습니다. 그들은 미국이 불가피한 반격에 대해 엄청난 대가를 치르게 할 수 있다면 연합국으로부터 협상을 통해 일본이 주요 정복지 중 일부를 '합법화'할 수 있는 합의를 끌어낼 수 있다고 생각했습니다.

역사적으로 돌이켜보면 비현실적인 발상이지만, 이 아이디어는 이 디자인 문제에 대한 궁극적인 해결책이었습니다. 또한 원자폭탄 개발을 통해 미국이 핵 이론에서 무기를 만들기 위해 필요한 모든 설계 및 공학 문제를 결국 해결했겠지만, 이런 사실이 반드시 역사적 타임라인에 맞게 진행될 필요는 없다고 확신했습니다. 맨해튼 프로젝트는

극비리에 진행되었기 때문에 아무도 그 존재를 몰랐습니다. 따라서 연합군 플레이어는 전쟁을 종결시키기 위해 일본 본토를 침공해야 한다는 역사적 사고방식을 가지고 게임을 진행해야 합니다. 연합국은 여전히 일본 본토 침공을 피할 수 있지만 전임자들과 동등한 군사적 성과를 거두어야 합니다. 그렇지 않으면 원폭 개발이 6개월 정도 지연되어 일본 침공이 강행되고, 미국이 매우 성공적인 방어에 직면하면 무조건 항복에서 조금이라도 떨어져서 일본이 체면을 살리는 '게임'에서 승리할 가능성이 있다고 간주됩니다. 전쟁 초기에 일본이 우월한 플레이를 통해 연합군을 물리치고 조기 휴전을 강요할 수도 있지만, 일반적으로는 그렇지 않을 것입니다.

'일본이 어떻게 승리할 것인가'라는 문제를 정리한 다음에는 플레이어가 승리하기 위해 숙달해야 하는 전략과 결정의 유형에 집중했습니다. 게임의 군사 부분은 주요 진격 축에 초점을 맞췄습니다. Empire of the Sun은 전략 게임입니다. 플레이어는 전투에 집중하는 것이 아니라 태평양을 가로지르는 주요 진격 축 상에서 자원을 확보하고 추진하는 데 집중해야 합니다. 일본에게는 남쪽 방향 공세가 중요하며, 동남아시아의 자원을 확보하고 서쪽으로는 영국을, 그리고 동쪽으로는 미국과 호주를 상대로 차단선을 형성하는 것이 중요합니다.

연합군에게는 중앙 태평양(Nimitz), 남서 태평양(MacArthur), 중국-버마-인도(Mountbatten) 전역에서 벌어진 전쟁이었습니다. 게임의 초기 버전에서는 중국 전선이 완전히 명확하게 표현되어 있었습니다. 하지만 특수 규칙과 의사 결정이 너무 많아져서 메인 이벤트에 집중할 수 없었기 때문에 주요 자원 관련 내용은 유지하되 작업량은 훨씬 적은 현재의 시스템으로 추상화했습니다.

이 일련의 디자인 결정은 게임에서 어떤 카드 이벤트를 표현할 것인지로 이어졌습니다. 이전 CDG에서는 대부분의 이벤트가 정치적이거나 보조적인 군사 이벤트였기 때문에 어떤 면에서는 이것이 더 어려운 문제였습니다. Empire of the Sun에서 이벤트의 주요 용도는 몇 가지 대칭적인 범주에 속할 것이 분명했습니다. 일본에게 있어 이 이벤트들은 연합군의 조건 없는 항복을 요구하는 미국의 정치적 의지와 태평양에서의 연합군 증원을 지연시키기 위한 유럽의 군사적 상황을 조작할 수 있는 일본인의 능력일 것입니다. 연합군에게 이벤트는 주로 태평양을 가로질러 공세를 수행하는 것이며, 유럽에서 전쟁을 수행하는 동안 태평양 전선으로부터 자원을 돌리지 않도록 하는 것입니다.

디자인의 큰 틀이 잡히자 저는 군사 게임의 주요 요소에 집중했습니다. 태평양 전쟁의 가장 중요한 특징은 지상 기반 공군의 중요성이었습니다. 역사적 진격 축의 속도와 목표는 다음 진격을 위해 공군 유닛을 전진시킬 수 있는 능력에 초점을 맞추었습니다. 플레이어는 어떤 기지를 집중적으로 공격하거나 방어할 것인지에 대해 많은 관심을 갖게 됩니다. 공중 유닛을 전진시켜야 하기 때문에 플레이어는 태평양 전투가 왜 그 지역에서 벌어졌는지 금방 알게 될 것입니다.

실제로 한 플레이 테스트에서 지도의 그래픽 오류를 발견했는데, 지상 기반 공중 유닛들이 레이테Leyte까지 도달할 수 없는지 도저히 알 수 없었기 때문입니다. 나중에야 지도에 울리티Uiliti가 빠져있다는 사실을 깨달았습니다.

또 다른 큰 문제는 일본 공군 부대와 군대 전반의 취약성이었습니다. 1943년까지 미국은 전쟁을 시작했던 해군 부대를 대체할 새로운 해군 부대를 배치한 반면, 일본은 첫 턴에 거의 모든 해군을 투입했습니다. 일본은 대체 병력이 거의 없었기 때문에 병력 운용의 경제성이 일본의 성공에 매우 중요했습니다.

저는 양측의 공군력을 매우 다르게 모델링했습니다. 일본군은 게임 내 새로운 유닛을 획득하고 유닛의 강점을 합치면 연합군보다 총 전투 요소가 더 많지만, 병력을 보충할 수는 없었습니다. 연합군 공군 유닛은 주요 진격 축을 지원하는 핵심 공군 유닛입니다. 연합군의 공군

유닛 수는 적지만, 그 어떤 경우에도 전투력이 줄지를 않았습니다. 연합군의 공군력은 게임 내내 일정하게 유지되며, 주사위 굴림 수치를 통해 항공기의 성능이 향상됩니다. 연합군은 역사적으로 솔로몬 제도에서 그랬던 것처럼 정기적으로 공습을 실시하여 일본군 공중 유닛을 줄여야 합니다. 연합군은 빠르게 전투력을 회복하는 반면, 일본군은 시간이 지날수록 약해집니다. 연합군이 공격적으로 대응하지 않고 보충되는 유닛을 모두 소진하면 게임 종료 시점에 과거보다 더 강력한 일본 공군과 마주하게 됩니다. 이는 양측의 군사 철학의 본질을 포착하는 동시에 플레이어가 역사적으로 벌여졌던 공중전을 직접 치르도록 강제합니다. 일본이 너무 많은 공군력을 아끼기 위해 후방으로 빼놓는다면 연합군이 역사적 일정보다 먼저 아시아를 재정복하여 승리하기 위해 일본을 침공할 필요가 없어지게 됩니다. 게임의 결과는 양측이 어떻게 공중전 전략을 추진하느냐에 따라 달라집니다.

전투에 대해 이야기하는 동안 공중, 해상, 지상 전투 시스템이 무엇을 묘사하고 있는지 이해하는 것이 중요합니다. 이 게임은 전략 게임이며 전투는 누가 공격 자원을 더 잘 활용했는지 보여주는 필수 수단입니다. *Empire of the Sun*에서는 작전 및 전술적 고려 사항을 가장 거시적인 관점에서만 다룹니다. 대부분의 경우 전투는 수개월에 걸친 한 지역에서 발생한 수많은 교전을 나타냅니다. 따라서 상대보다 더 많은 병력을 보유한 플레이어가 승리할 수 있도록 보상하는 것이 목표입니다. 분쟁의 정보 요소를 처리하는 방식은 이전 *VG Pacific War* 디자인을 채택했습니다. 이 정보 시스템과 2단계 전투 프로세스를 결합하면 시스템적인 오버헤드를 최대한 줄이면서 제가 원했던 광범위한 전투 결과를 총체적으로 묘사할 수 있을 것 같았습니다. 이를 통해 플레이어는 불필요한 전술적 세부 사항에 신경 쓰지 않고 공세를 추진하는 데 필요한 중요한 전략적 결정에 집중할 수 있습니다.

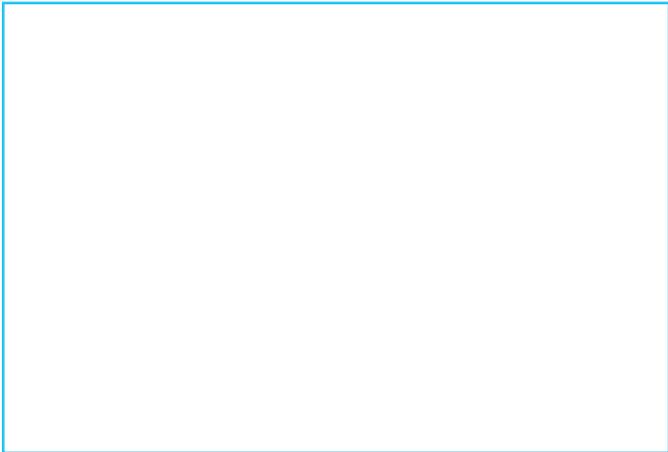
제가 디자인에 넣고 싶었던 또 하나의 사소한 고려 사항은 군간 경쟁이었습니다. 이는 양측 모두에게 비슷한 방식으로 영향을 미쳤으며, 전쟁 중에 일부 좋지 않은 결정이 내려진 이유에 대한 역사적 통찰력을 얻을 수 있을 것으로 기대합니다.

마지막으로, 이 게임을 개발하는 데 동의해준 **Stephen Newberg**에게 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. **Stephen**과 저는 *SPI* 시절로 거슬러 올라가지만 함께 작업할 기회는 없었습니다. 오랜 친구인 두 사람이 컨심월드에서 농담을 주고받던 것이 즐거운 협업으로 이어졌습니다. 항상 그렇듯이 25년간 함께한 아름다운 아내 **Carole**과 게임 디자이너로서 제가 가장 사랑하는 일을 하는 아빠가 **Batcave**(아래층 사무실)에서 일할 수 있도록 평생을 응원해준 제 아이들 **Lara**와 **Grant**에게 감사의 말을 전하고 싶습니다. 제 최신작을 즐겨주시길 바랍니다.

Mark Herman
Potomac, Maryland, USA
2004년 8월

개발자의 간단한 메모: 이 프로젝트를 개발할 때 가끔은 재미없을 수도 있는 작업을 즐겁게 만들어준 **Mark**에게 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 그리고 무엇보다도 이 프로젝트를 지원해 온 플레이어들에게 감사의 뜻을 표하고 싶습니다. 팀 리더들은 아래 크레딧에 나와 있으며 항상 훌륭한 역할을 해 주셨고 종종 그 이상의 노력을 기울여 주셨습니다. 정말 대단하게 잘해주셨습니다.

Stephen Newberg
North Oyster, British Columbia,
Canada
2005년 1월



21.0 Bibliography

I have literally read hundreds of books on the Pacific War and a bibliography of my entire collection would take more space here than it is worth. I offer a few works that I feel I used more than others for this game and that you may want to consult if you are interested in reading up on this topic.



Allen, Louis, *Burma: The Longest War 1941-45*

Perhaps this should be called the longest read. Allen's book is a very slow but detailed account of military operations in the China-Burma-India Theater of operations during the war. It is mentioned above other works on this theater, because it consistently appears as the primary source cited by other works on this topic.

Bergerud, Eric, *Touched With Fire and Fire in the Sky*

Two very well written and researched books on ground and air combat (respectively) during the Solomons campaign. Gives excellent insight into operational factors that dominated combat in the Pacific.

Comptroller of Her Majesty's Stationary Office, *The Japanese Air Forces in World War II*

I have no clue why a British finance office would be in charge of this kind of material. In any event this is a great reference book on Japanese air organization and command structure during the war.

Costello, John, *The Pacific War 1941-1945*

There are numerous one volume general histories that were used at one time or another in researching this game and my earlier Pacific War game. This one is a good start if you haven't read much on this topic before.

Dorn, Frank, *The Sino-Japanese War 1937-41*

Dorn's book is a good background reference on the origins of the Sino-Japanese conflict prior to U.S. entry into the war.

Dull, Paul S., *A Battle History of the Imperial Japanese Navy (1941-1945)*

Dull's work is the original English source book that views the naval war in the Pacific from the Japanese perspective. The book is based on original Japanese documents and gives interesting perspective and detail on Japanese naval operations.

Frank, Richard B., *Guadalcanal: The Definitive Account of this Landmark Battle & Tower of Skulls: A History of the Asia-Pacific War (July 1937-May 1942)*

Among the best books to come out on the Pacific War. *Tower of Skulls* is the first book with a detailed military narrative in English on the early war in China.

Grosvenor, Gilbert (editor); *Pacific Ocean and the Bay of Bengal map, compiled and drawn in the cartographic section of the National Geographic Society, September 1943.*

The map projection is drawn from an equal area projection taken from a U.S. Army Engineering section map from 1942. Apparently there are a lot of ways to spell the place names on the EOTS map when they are translated into English. I have chosen to use this period source for all spellings in the game, most of which are now out of vogue.

Madej, W. Victor, *The Japanese Armed Forces Order of Battle, 1937-1945 (volumes I and II) and U.S. Army and Marine Corps Order of Battle: Pacific Theater of Operations 1941-1945 (volumes I and II)*

A series of historical reprints that extensively covers Japanese and Allied ground orders of battle.

Morrison, Samuel Eliot, *History of the U.S. Naval Operations in World War II*

A multi-volume set of books that are the official U.S. navy account of its operations during World War II. These books are a great reference source for order of battle information and narratives of the major military operations.

Okumiya, Masatake and Horikoshi, Jiro, *Zero: The Story of Japan's Air War in the Pacific 1941-1945*

An excellent Japanese account on air operations during the war, based on the personal experience of the authors. Although it was not a source for the game per se, a must read is Samurai which is a riveting personal account from Japan's highest surviving ace.

Prados, John, *Combined Fleet Decoded*

John and I go back to our SPI days. In my opinion this is John's best work over a long and distinguished career. A must read with cogent analysis, based on impeccable research, on how U.S. intelligence successes and failures impacted Pacific military operations.

Pu-Yu, Hu, *A Brief History of Sino-Japanese War (1937-1945)*

A little known book out of Taiwan that is translated from the Chinese. A tough read grammatically with a heavy Chiang Kai-shek bias. Its main value is it details many military operations in China that are close to impossible to find in any Western texts.

Tuchman, Barbara, *Stilwell and the American Experience in China*

A great read with a heavy anti-Chiang Kai-shek flavor. Details many of the personalities that drove much of the inactivity in this Theater during the war.

Williams, Mary H. (compiled for the Center of Military History U.S. Army), *U.S. Army In World War II: Chronology 1941-45*

The entire Green Book series are useful reference books that cover World War II from a U.S. Army perspective. This volume covers the key events of every day of World War II from 1941 until its conclusion. In addition I used most of the other volumes in this series at one time or another to check information.

Willmott, H.P., *Empires in the Balance and The Barrier and the Javelin*

Two excellent books on the development of Pacific War strategies up to Guadalcanal. Unfortunately the author has yet to finish the series, which is a shame because he is perhaps the best living World War II historian out there.

21.0 Index

- 1942 Scenario, 17.2
- 1942-1943 Scenario, 17.5
- 1942-1944 Scenario, 17.7
- 1943 Scenario, 17.3
- 1943-1944 Scenario, 17.6
- 1944 Scenario, 17.4
- Air and Aircraft Carrier Units In Battle, 9.11
- Air Ferry in Gardner Hex, 8.35
- Air Movement & Stacking, 8.3
- Air Movement, 8.31
- Air Naval Combat If Ambush, 9.2E
- Air Naval Combat Applying Hits, 9.2F
- Air Naval Combat If Intercept, 9.2C
- Air Naval Combat If Surprise Attack, 9.2D
- Air Unit Stacking, 8.34
- Aircraft Zone Of Influence, 6.4
- Alaska And Hawaii, 16.42
- Allied ASPs, 10.31
- Allied Campaign Victory, 16.2
- Allied Draw Limitations, 12.52
- Allied Draw, 12.51
- Allied Replacements. 11.3
- Allied Strategy Cards, 12.5
- Allied Surrenders, 16.41
- Amphibious Assault, 8.45
- Amphibious Assault ASP Requirements, 8.45A
- Amphibious Assault Conclusion, 8.45C
- Amphibious Assault Restrictions, 8.45B
- Amphibious Assault Special US Restrictions, 8.45D
- Amphibious Shipping Points, 10.3
- Attrition Phase, 4.4
- Attrition, 6.24
- Australia, 13.8
- Australian Surrenders, 13.82
- Australian Territory, 13.81
- Automatic Campaign Victory, 16.1
- B29 Availability, 12.31
- B29 Event Cards, 13.33
- B29s and Allied Air Units In China, 13.74
- Base Movement Allowance, 8.1
- Battle and Concluding the Offensive, 7.28
- Battle Resolution. 9.0
- Bibliography, 21.0
- Bridge over the River Kwai 13.79
- British Armor Brigade, 8.49
- Burma Definition, 13.51
- Burma Road, 13.78
- Burma Surrender, 13.52
- Burma, 13.5
- Campaign Game Set Up, 2.2
- Campaign Scenario (Dec '41 - Aug '45), 17.1
- Campaign Track Marker Starting Locations, 17.14
- Causes Of The War, 1.1
- CBI Infrastructure 13.77
- Changing Intelligence Condition With A Reaction Card, 5.32A
- Changing Intelligence Condition With An Intelligence Die Roll, 7.25C
- China Offensives, 13.72
- China Surrenders, 13.73
- China, 13.7
- Chinese Army Units, 13.75
- Chinese Replacements, 11.34
- Components, 1.2
- Comprehensive Example Of Play, 18.0
- Counters, 1.23
- Deal Strategy Cards Segment, 4.14
- December 1941 Special Turn, 17.11
- Declaring Battle Hexes, 7.24
- Delayed Reinforcements, 10.2
- Designer's Notes, 20.0
- Determining The Winner Of The Air Naval Combat, 9.3
- Die, 1.21
- Drawing A Card, 5.35
- Dutch East Indies Definition, 13.41
- Dutch East Indies Surrender, 13.42
- Dutch East Indies, 13.4
- Dutch. 11.35
- Emergency Air Movement, 8.32
- Emergency Naval Movement, 8.22
- Emergency Supply Routes, 6.23
- End Of Turn Phase, 4.5
- Entry Problem Reinforcements, 10.12
- Even Shorter Campaign Scenario (1943-1945), 17.9
- Events & US Political Will, 16.44
- Events, 5.3
- Future Offensives, 7.29
- General Course Of Play, 3.0
- Glossary, 1.3
- Ground Combat Applying Hits, 9.4B
- Ground Combat Concluding, 9.4C
- Ground Combat Procedure, 9.4
- Ground Disengagement, 8.43
- Ground Movement, 8.42
- Ground Unit Movement & Stacking, 8.4
- Ground Unit Stacking, 8.48
- Ground Units In Battle, 9.13
- Headquarters Units, 6.1
- Hex Control, 6.5
- HQ Capabilities, 6.11
- HQ National Restrictions, 6.12
- HQ Return, 6.15
- Implications Of India Surrendering, 13.63
- Index, 21.0
- India Surrender, 13.62
- India, 13.6
- Initiative Segment, 4.21
- Intelligence Values, 5.2
- Inter Service Rivalry, 14.0
- Introduction, 1.0
- Invading Japan, 13.94
- Involuntary HQ Repositioning, 6.14
- Japan, 12.9
- Japanese (only) Organic Naval Unit Transport Capability, 8.46
- Japanese Air Unit Replacements, 11.22
- Japanese ASPs, 10.32
- Japanese Barges and Allied PT Boats, 10.33
- Japanese Barges, 8.47
- Japanese Campaign Victory, 16.3
- Japanese Ground Unit Replacements, 11.23
- Japanese Inter Service Rivalry, 14.2
- Japanese Intrinsic Strength In China, 13.76

Index

- Japanese Naval Scheduled Replacements, 11.21
- Japanese Passing, 12.4
- Japanese Reinforcements, 10.11
- Japanese Replacements, 11.2
- Japanese Strategic Reserves, 11.12
- Japanese Strategy Cards, 12.1
- Japanese Surrender, 13.93
- Kunming, Allied Supply, and Chinese Army units, 13.75
- Malaya and Siam, 13.3
- Malaya Definition, 13.31
- Malaya Surrender, 13.32
- Manchukuo, 13.91
- Mandate Control, 13.84
- Map, 1.22
- Marshall Islands, 13.92
- Military Events, 5.31
- Movement & Stacking, 8.0
- Movement In India, 13.61
- Movement Restrictions, 8.41
- Moving In China, 13.71
- National Status Segment, 4.31
- National Status, 13.0
- National Surrender, 13.1
- Naval Movement, 8.21
- Naval Unit Movement & Stacking, 8.2
- Naval Unit Stacking, 8.24
- Naval Units In Battle, 9.12
- New Guinea, 13.85
- No Air Naval Combat Was Conducted, 9.34
- No Surviving Air or Naval Units, 9.31
- Offensive Intelligence Determination, 7.25
- Offensives Player Unit Activation, 7.21
- Offensives Player Victory, 9.33
- Offensives Post Battle Movement, 9.62
- Offensives Phase, 4.2
- Offensives Procedure, 7.2
- Offensives Segment, 4.22
- Offensives, 7.0
- Operations Value and Movement, 5.1, 7.21
- Operations Value and Offensives Player Activation, 7.21
- Operations Value and Reaction Player Activation, 7.26
- Operations Value, 5.1
- Overview Of An Offensive, 7.1
- Philippine Surrender, 13.22
- Philippines Definition, 13.21
- Philippines, 13.2
- Placement Reinforcement, 10.11
- Political Events, 5.34
- Post Battle Movement, 9.6
- Pre-War Unit Restrictions, 11.1
- Procedure, Submarine Warfare Procedure, 12.21
- Progress of the War & US Political Will, 16.47
- Reaction Events, 5.32
- Reaction Move, 7.26
- Reaction Player Victory, 9.32
- Reaction Post Battle Movement, 9.61
- Receiving Reinforcements, 10.1
- Reinforcement Segment, 4.11
- Reinforcements, 10.0
- Removing A Card, 5.36
- Replacement Segment, 4.12
- Replacements, 11.0
- Resource Events, 5.33
- Resource Hexes, 12.11
- Retreat, 9.5
- Scenarios, 17.0
- Scenarios, 2.1
- Sent To Europe Die Roll, 10.24
- Sent To Europe Eligible Units, 10.22
- Sequence Of Play, 4.0
- Sequencing of Moves During an Offensive, 7.23
- Setting Up, 2.0
- Shortened Campaign Scenario (1942-1945), 17.8
- Siam Definition and Surrender, 13.33
- South Pacific Scenario, 17.10
- Special Event Cards, 5.37
- Special Reaction Move, 7.27
- Stacking, 8.0
- Strategic Air Transport, 8.33
- Strategic Bombing Procedure, 12.32
- Strategic Bombing, 12.3
- Strategic Ground Transport, 8.44
- Strategic Naval Movement, 8.23
- Strategic Naval Situation & US Political Will, 16.46
- Strategic Phase, 4.1
- Strategic Warfare & US Political Will, 16.43
- Strategic Warfare Segment, 4.13
- Strategic Warfare, 12.0
- Strategy Cards, 1.24
- Strategy Cards, 5.0
- Submarine Warfare Modifiers, 12.22
- Submarine Warfare, 12.2
- Supply & Attrition, 6.0
- Supply Lines, 6.21
- Terms of Australian Surrender, 13.83
- The Air Naval Combat Procedure, 9.2
- The Hump, 6.23
- The Political Phase, 4.3
- The War In Europe, 10.21
- Tokyo Express, 6.23
- Tournament Bidding, 16.48
- Tournament Play, 16.48
- Ultimate Supply Sources, 6.22
- Unit Movement Allowance, 8.1
- Unit Types That Cannot Be Delayed, 10.23
- US Casualties & US Political Will, 16.45
- US Inter Service Rivalry, 14.1
- US Political Will Segment, 4.32
- US Political Will, 16.4
- Voluntary HQ Withdrawal Repositioning, 6.13
- War In Europe, 15.0
- Who Participates In Battle, 9.1
- WIE Level 1, 15.2
- WIE Level 2, 15.3
- WIE Level 3, 15.4
- WIE Level 4, 15.5
- WIE Modified Die Rolls, 15.6
- WIE No Effect, 15.1
- Winning The Campaign Scenarios, 16.0

4.0 Sequence of Play Outline

4.1 The Strategic Phase

4.11 Reinforcement Segment

Both players receive their reinforcements and place them according to rules 10.1 (Reinforcements).

4.12 Replacement Segment

Both players may receive replacements, with the Allied player using his replacements first. Replacements are used to flip reduced units that are in supply to their full strength side, or resurrect units from those eliminated in combat. See Replacements (rule 11.0) for details.

4.13 Strategic Warfare Segment

The Allied player conducts submarine warfare and Strategic Bombing. See Strategic Warfare (12.0). The effects of strategic warfare can reduce the number of cards that will be dealt to the Japanese player for the current turn.

4.14 Deal Strategy Cards Segment

4.2 The Offensives Phase

4.21 Initiative Segment

4.22 Offensives Segment

4.3 The Political Phase

4.31 National Status Segment

Any countries that fulfill the surrender criteria surrender according to rules in 13.0.

4.32 US Political Will Segment

Adjust the US Political Will track for any conditions noted in rule 16.4.

4.4 The Attrition Phase

All ground and air units determine their supply state (6.2). If they are out of supply, they are flipped from their full strength to their reduced strength side. Air and Ground units already on their reduced side may be eliminated. Naval units are unaffected by attrition.

4.5 The End of Turn Phase

If the US Political Will marker is in the Zero (Negotiations) box during this phase, the Japanese player wins the game. If the conditions for automatic Allied victory have occurred, the Allied player wins the game. If it is the last turn of the game, determine the winner as per the campaign or scenario victory conditions for the game that was played. If none of these conditions are true, advance the game turn marker and conduct a new game turn. Flip or remove various game markers as indicated by the rules (e.g., China Offensive conducted to its other side or remove Tokyo Express marker respectively).

Game Credits

GAME DESIGNER: Mark Herman

GAME DEVELOPER (2005) : Stephen Newberg

GAME DEVELOPER (2014 Reprint): Mark Herman

GAME DEVELOPER (2018 reprint)/ERASMUS V2.0: Francisco Colmenares

GAME DEVELOPER (2021 Reprint): Mark Herman

CDSS v2: Chris Crane

ART DIRECTOR: Rodger MacGowan

BOX ART AND PACKAGE DESIGN: Rodger MacGowan

GAME MAP: Mark Simonitch

COUNTERS: Mark Simonitch and Dave Lawrence

PLAY TEST COORDINATOR: Andy Lewis

2nd Edition Rules Editing: Robert Ryer

3rd Edition Rules: Antero Kuusi

3rd Edition Rules Editing Team: Mark Popofsky, Tom Thorsen, Joel Tamburo, John Steidl, Francisco Colmenares, Craig Yope

PLAY TEST TEAM LEADERS: Stan Buck, Tom Cannon, Dave Casper, Don Chappell, Andy Daglish, Eric Feifer, Ricky Gray, Mark Herman, Stephen Newberg, James Pei, Peter Rich, Alan Snider, Bill Thoet & Arrigo Velicogna

Special Thanks to all of the members of the Empire of the Sun topic on Consimworld who have contributed to these rules with their thoughtful questions and suggestions.

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

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



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com