

## 플레이 순서 요약 (9.0 참조)

### 증원 페이지 | Reinforcement Phase

증원 배치: 기동 유닛은 지도 가장자리 진입 지점에, HQ 및 포병 유닛은 지도의 디스플레이에, 헬리콥터 유닛은 준비 박스에, CSP는 CSP 트랙에 배치합니다(46.6 참조). **예외:** 공중기동 유닛은 46.6.8을 참조.

### 바르샤바 조약군 계획 페이지 | Warsaw Pact Planning Phase

WP 플레이어는 독립 연대가 있다면 이를 배속하고, 자신의 연대에 대한 작전을 계획한 뒤(작전 요약표 및 12.3 참조), 군 오프맵 CP를 소비하여 주공 치트를 배치합니다(12.4 참조). 완료되면 WP HQ의 교란 마커를 제거합니다.

### 기동 페이지 | Maneuver Phase

WP가 주도권을 굴립니다(홀수=WP, 짝수=NATO). 양측 모두 완료/패스할 때까지 교대로 활성화 사이클을 진행합니다.

### 예비 페이지 | Reserve Phase

WP가 주도권을 굴립니다(홀수=WP, 짝수=NATO). 승자가 모든 예비 작전을 수행한 뒤, 두 번째 플레이어가 진행합니다(13.7 참조).

### 공병 페이지 | Engineering Phase

양 플레이어는 사용하지 않은 공병 유닛으로 동시에 공병 활동을 수행합니다(33.0 참조).

### 재정비 페이지 | Reorganization Phase (시나리오 마지막 턴에서는 생략합니다)

1. 교란, 사격 완료, 연막, 비지속성 가스 마커를 제거합니다. **예외:** WP HQ 유닛의 교란 마커는 그대로 유지합니다.
2. 모든 지상 유닛과 EW 자산을 미사용 면으로 뒤집습니다. 헬리콥터 유닛은 헬리콥터 트랙에서 한 칸 위로 전진시킵니다.
3. 각 주 HQ는 한 헥스에 있는 모든 적격 유닛을 제독할 수 있습니다. 제독된 유닛은 사용 완료 면으로 뒤집습니다(44.6 참조).
4. **히든 모드 한정:** 지도 위 유닛에서 스텝 마커를 제거하고, 해당 스텝을 적절한 스텝 풀로 되돌립니다(45.5 참조).
5. 모든 연대와 여단에 대해 궤멸 여부를 확인합니다(31.0 참조). 필요에 따라 궤멸 마커를 배치합니다.
6. 게임 턴 트랙의 현재 게임 턴 칸에 있는 모든 HQ 유닛을 재편성합니다(30.4.1 참조).
7. 정찰, HQ, 지도의 RP 트랙에 있는 모든 RP 마커를 각 HQ의 전체 허용량으로 되돌립니다(20.1 참조).
8. NATO HQ 트랙의 모든 CP 마커를 가장 높은 칸으로 되돌리고, 모든 오프맵 CP 마커를 시나리오에 명시된 수준으로 되돌립니다.
9. 게임 턴 마커를 게임 턴 트랙에서 한 칸 위로 이동시킵니다.

## 활성화 사이클 요약 (10.0 참조) | ACTIVATION CYCLE

### 활성화 세그먼트 | Activation Segment

하나의 사단(WP) 또는 여단(NATO)을 활성화하거나 패스합니다<sup>(1)</sup>. NATO 독립 대대가 있다면 배속합니다. WP 플레이어만 현재 사이클에 활성화되는 각 기동 연대에 선도 유닛 마커를 배치합니다(12.3.2 참조).

### 재배치 세그먼트 | Redeployment Segment (히든 모드만)

유닛 카운터를 지도에 배치합니다(45.6). 준비된 방어 마커를 제거합니다(45.8).

### 정찰 세그먼트 | Reconnaissance Segment

정찰 시도를 실시합니다(20.0 참조). 획득에 성공한 헥스에는 획득 마커를 배치합니다.

### 타격 세그먼트 | Strike Segment

사격(23.1), ADM(23.6), 가스(44.2) 타격을 수행합니다.

### 작전 세그먼트 | Operations Segment

원하는 순서대로 작전을 수행합니다(13.0 및 작전 요약표 참조).

### 교량 폭파 세그먼트 | Bridge Demolition Segment (NATO만)

NATO 플레이어는 설치 폭약으로 민간 교량 폭파를 시도할 수 있습니다(38.1 참조).

### 오염 세그먼트 | Contamination Segment

가스 지대에 있는 활성 편제의 모든 유닛에 대해 오염 확인을 실시합니다(44.4 참조).

### 정보 소멸 세그먼트 | Intelligence Fade Segment

지도에서 모든 획득 마커를 제거합니다(20.3 참조).

### 준비된 방어 세그먼트 | Deliberate Defense Segment (히든 모드만)

WP 연대마다 준비된 방어 마커 1개를, NATO 여단마다 준비된 방어 마커 2개를 배치합니다(45.8 참조)..

#### NATO 여단의 활성화 사이클에서 활성화할 수 있는 유닛:

1. 활성 여단에 속한 모든 유닛(7.2.1 참조)
2. 상위 사단 기지에 속한 모든 유닛(12.8.1 참조)
3. 국적이 같은 경우, 상위 군단 기지에 속한 모든 유닛(12.8.2 참조)
4. 활성 여단에 배속된 모든 독립 대대(12.8.3 참조)

#### WP 사단의 활성화 사이클에서 활성화할 수 있는 유닛:

1. 활성 사단에 속한 모든 유닛(7.1.2 참조)
2. 상위 군 또는 전선 기지에 속한 모든 유닛(12.5.2 참조)
3. 활성 사단에 배속된 모든 독립 연대(12.5.3 참조)

## 행군 작전 사이클 (13.2 참조) | MARCH OPERATION CYCLE

### 투입 스텝 | Commitment Step

참가하는 WP 연대/사단 기지 또는 NATO 유닛/부대를 선언합니다.

### 이동 스텝 | Movement Step

지상 이동으로 유닛을 이동시킵니다(6 MP, 도로 이동 가능).  
공중기동 유닛은 공중 이동을 위한 추가 펄스를 받습니다(29.3 참조). (1) (2) (3) (4)

### 완료 스텝 | Completion Step

작전에 참여한 유닛을 사용면으로 뒤집습니다

각주: (1) 유닛은 해당 hex가 보호되지 않은 한, 적 유닛에 인접한 hex로 지상 이동할 수 없습니다(16.3 참조). (2) 헬리콥터 수송을 사용하는 공중기동 유닛은 지상 펄스와 공중 펄스를 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다(29.3.3 참조). (3) 공중기동 유닛은 헬리콥터 수송을 사용하여 적 유닛의 대공포 사거리(2hex) 안으로 이동할 수 없습니다. 이를 위해서는 공격 작전이 필요합니다(29.4.2 참조). (4) 공수 유닛(Airborne)은 낙하산 강하를 할 수 없습니다. 이를 위해서는 공세 작전이 필요합니다(29.5 참조).

## 예비 작전 사이클 (13.7 참조) | RESERVE OPERATION CYCLE

### 투입 스텝 | Commitment Step

참가하는 연대/태스크 포스를 선언합니다. NATO는 CP 1개를 소비하고 선도 유닛 마커를 배치합니다.

### 이동 스텝 | Movement Step

지상 이동으로만 유닛을 이동시킵니다(3 MP, 도로 이동 가능). 공중 이동은 허용되지 않습니다..

### 완료 스텝 | Completion Step

작전에 참여한 유닛을 사용면으로 뒤집습니다. 선도 유닛 마커를 제거합니다.

## 급속 공격 작전 사이클 (13.3 참조) | HASTY ATTACK OPERATION CYCLE

### 투입 스텝 | Commitment Step

참가하는 연대/태스크 포스(1)와 목표 hex가 있다면 이를 선언합니다. 오버런(42.0 참조) 또는 근접 공격(43.0 참조) 작전을 선언합니다. NATO는 CP 1개를 소비하고 선도 유닛 마커를 배치합니다. NATO는 WG 반격Gegenangriff을 선언합니다(41.4 참조).

### 이동 스텝 | Movement Step

WP 연대(6 MP, 이동력 전반부는 도로 이동)/NATO 태스크 포스(6 MP, 도로 이동 불가)를 이동시킵니다.  
공중기동 유닛은 공중 이동(2)을 위한 추가 펄스를 받습니다. 침투 사격(18.6)과 대공포 사격(27.2)을 수행합니다.

### 재밍 스텝 | Jamming Step

활성 HQ에 미사용 EW 자산이 있는 경우, 목표 hex가 있다면 해당 목표 hex에 대해 재밍 시도를 할 수 있습니다(39.0 참조).

### WG 반격 스텝 | WG Gegenangriff Step (NATO만)

Gegenangriff가 선언되었다면, NATO 플레이어는 Gegenangriff 표에서 주사위를 굴러 41.4절의 대체 순서 사용 여부를 확인합니다.

### 대응 스텝 | Reaction Step

비활성 플레이어는 대응 가능 부대 1개를 목표 hex로 이동시킬 수 있습니다(19.0 참조). NATO 플레이어는 1CP를 써서 대응합니다.

### 방어 사격 요청 스텝 | Defensive Fire Call Step

적격 관측병이 있는 비활성 HQ 1개는 포병 유닛 1개에게 사격 요청을 할 수 있습니다(21.3.3 참조). (WP: DAG만 가능. 22.4.1 참조).

### 방어 사격 스텝 | Defensive Fire Step

참가 유닛을 상대로 방어 사격을 수행합니다(18.7); 명중을 흡수합니다; 대포병 사격이 가능합니다(23.4).

### 공세 사격 요청 스텝 | Offensive Fire Call Step

활성 HQ 1개는 아군 포병 유닛 1개에 대해 사격 요청을 할 수 있습니다(21.3.2 참조).

### 공세 사격 스텝 | Offensive Fire Step

목표 hex를 상대로 공세 사격을 수행합니다(18.8); 명중을 흡수합니다; 대포병 사격이 가능합니다(23.4).

### 후퇴 스텝 | Retreat Step

후퇴를 선택했다면(18.3.2), 방어 유닛을 후퇴시키고(18.4), 그로 인해 발생하는 후퇴 사격을 수행합니다(18.9).

### 전진 스텝 | Advance Step

생존한 공격 유닛을 목표 hex로 전진시킵니다(18.5 참조). 그리고 교전 대상 유닛이 후퇴하면 해당 유닛을 뒤집습니다(18.5.3 참조).

### 완료 스텝 | Completion Step

참가 유닛을 사용면으로 뒤집고, 선도 유닛 마커와 목표 마커를 제거합니다.

### 각주:

- (1) 같은 지휘 계통에 속하고 선도 유닛 마커로부터 3hex 이내에 있는 모든 공병 유닛을 포함할 수 있습니다(12.9 참조).
- (2) 헬리콥터 수송을 사용하는 공중기동 유닛은 지상 펄스와 공중 펄스를 원하는 순서대로 수행합니다(29.3.3 참조).

### 오버런 작전 사이클 (급속 공격만, 42.0 참조) | OVERRUN OPERATION CYCLE

#### 투입 스텝 | Commitment Step

참가하는 연대/태스크 포스(도보/트럭 보병 및 공병 유닛은 참가 불가). 목표 hex를 선언합니다(개활지만 가능). NATO는 CP 1개를 소비하고 선도 유닛 마커를 배치합니다. 모든 참가 유닛이 목표 hex에 인접한 상태로 시작했다면, 오버런 스텝 생략합니다.

#### 이동 스텝 | Movement Step

다른 참가 유닛을 먼저 이동시킨 뒤(적 유닛과 인접한 유닛은 불가), 오버런 부대를 목표 hex에 인접하도록 이동시킵니다.

#### 방어 사격 스텝 | Defensive Fire Step

인접한 모든 비활성 유닛은 오버런 부대만을 대상으로 방어 사격을 수행합니다(화력 지원은 불가).

#### 오버런 스텝 | Overrun Step

오버런 부대는 1MP를 지불하고 목표 hex에 진입합니다. 활성 플레이어는 1) 뚫고 지나가기 2) 끝까지 전투 중 하나를 선택합니다.

#### 방어자 영거리 사격 스텝 | Defender Point-Blank Fire Step

목표 hex의 방어 유닛은 자신의 일반 사격 전투력의 **2배**로 사격합니다. 다른 유닛은 참가할 수 없습니다.

#### 공격자 영거리 사격 스텝 | Attacker Point-Blank Fire Step

오버런 유닛은 일반 사격 전투력의 **2배**로 사격합니다. 다른 유닛은 참가할 수 없습니다. 뚫고 지나가기를 선택했다면 해당 스텝으로 이동.

#### 끝까지 싸우기 사이클 | Fight To The Finish Cycle

방어자 영거리 사격, 그다음 공격자 영거리 사격을 한쪽이 제거될 때까지 반복합니다. <sup>(2)(3)</sup> 이후 완료 스텝으로 건너웁니다.

#### 뚫고 지나가기 스텝 | Charge Through Step

오버런 부대는 어떤 종류의 사격도 유발하지 않고 해당 hex를 이탈하며, 남은 이동력이 있다면 계속 이동합니다. <sup>(4)</sup>

#### 완료 스텝 | Completion Step

양 플레이어 중 어느 쪽에 속하든 생존 유닛을 사용면으로 뒤집습니다. 선도 유닛 마커와 목표 마커를 제거합니다.

#### 각주:

- (1) 유닛은 목표 hex에 진입하기 위해 최소 1MP를 남긴 상태로 목표 hex에 인접한 hex로 이동해야 합니다.
  - (2) 영거리 사격을 다섯 라운드 진행한 후에도 양측이 모두 생존해 있다면, 오버런 부대는 자신이 진입했던 hex로 철수해야 합니다.
  - (3) 오버런 부대는 목표 hex 또는 철수한 hex에서 이동을 종료해야 합니다.
  - (4) 뚫고 지나가기를 선택한 부대는 목표 hex 밖에 있는 적 유닛에 인접한 hex로 이동할 수 없습니다.
- 추가 각주 #5 오버런 작전 중에는 어느 플레이어도 사격 요청을 할 수 없으며, 대응도 허용되지 않습니다.  
 추가 각주 #6 오버런 부대는 목표 hex에 진입하거나 목표 hex를 이탈할 때 절대 침투 사격의 대상이 되지 않습니다.

### 근접 공격 작전 사이클 (급속 공격만, 43.0 참조) | CLOSE ATTACK OPERATION CYCLE

#### 투입 스텝 | Commitment Step

참가하는 연대/태스크 포스 <sup>(1)</sup>와 목표 hex <sup>(2)</sup>를 선언합니다. NATO는 CP 1개를 소비하고 선도 유닛 마커를 배치합니다.

#### 이동 스텝 | Movement Step

다른 참가 유닛을 먼저 이동시킨 뒤(적 유닛과 인접한 유닛은 불가), 근접 공격 유닛을 목표 hex 안으로 이동시킵니다.

#### 방어자 영거리 사격 스텝 | Defender Point-Blank Fire Step

목표 hex의 방어 유닛은 자신의 일반 사격 전투력의 **2배**로 사격합니다. 다른 유닛은 참가할 수 없습니다.

#### 공격자 영거리 사격 스텝 | Attacker Point-Blank Fire Step

근접 공격 유닛은 자신의 일반 사격 전투력의 **2배**로 사격합니다. 다른 유닛은 참가할 수 없습니다.

#### 전투 지속 또는 이탈 스텝 | Fight Or Flight Step

활성 플레이어는 1hex 철수를 선택할 수 있으며, 그다음 비활성 플레이어도 1hex 철수를 선택할 수 있습니다. <sup>(3)(4)</sup>

#### 끝까지 싸우기 사이클 | Fight To The Finish Cycle

방어자 영거리 사격, 공격자 영거리 사격, 전투 지속 또는 이탈 스텝을 한쪽이 제거될 때까지 반복합니다. <sup>(5)</sup>

#### 완료 스텝 | Completion Step

양 플레이어 중 어느 쪽에 속하든 생존 유닛을 사용면으로 뒤집습니다. 선도 유닛 마커와 목표 마커를 제거합니다.

#### 각주:

- (1) 같은 지휘 계통에 속하고 선도 유닛 마커로부터 3hex 이내에 있는 모든 공병 유닛을 포함할 수 있습니다(12.9 참조).
  - (2) 목표 hex는 반드시 근접 지형이어야 합니다.
  - (3) 공격 유닛은 작전 시작 시 자신들이 점유하고 있던 인접 hex 중 어느 곳으로든 철수할 수 있습니다.
  - (4) 방어 유닛은 작전 시작 시 적 유닛이 있지 않았던 빈 hex로 철수해야 합니다.
  - (5) 영거리 사격을 다섯 라운드 진행한 후에도 양측에 생존 유닛이 있다면, 근접 공격 유닛은 반드시 철수해야 합니다.
- 추가 각주 #6 근접 공격 작전 중에는 어느 플레이어도 사격 요청을 할 수 없으며, 대응도 허용되지 않습니다.  
 추가 각주 #7 목표 hex에 진입/이탈할 때 어느 쪽도 침투 사격 또는 후퇴 사격의 대상이 되지 않습니다

## 강습 작전 사이클 (13.4 참조) | ASSAULT OPERATION CYCLE

### 투입 스텝 | Commitment Step

참가하는 연대/태스크 포스<sup>(1)</sup>와 목표 헥스가 있다면 이를 선언합니다.  
NATO는 CP 1개를 소비하고 선도 유닛 마커를 배치합니다.

### 이동 스텝 | Movement Step

연대/태스크 포스(3 MP, 도로 이동 불가)를 이동시킵니다.  
공중기동 유닛은 공중 이동<sup>(2)(3)</sup>을 위한 추가 펄스를 받습니다. 침투 사격(18.6)과 대공포 사격(27.2)을 수행합니다.

### 재밍 스텝 | Jamming Step

활성 HQ에 미사용 EW 자산이 있는 경우, 목표 헥스가 있다면 해당 목표 헥스에 대해 재밍 시도를 할 수 있습니다(39.0 참조).

### 대응 스텝 | Reaction Step

비활성 플레이어는 대응 가능 부대 1개를 목표 헥스로 이동시킬 수 있습니다(19.0 참조). NATO 플레이어는 1CP를 써서 대응합니다.

### 방어 사격 요청 스텝 | Defensive Fire Call Step

적격 관측병이 있는 비활성 HQ 1개는 포병 유닛 1개에게 사격 요청을 할 수 있습니다(21.3.3 참조). NATO는 최대 포병 유닛 2개와 공격헬기 유닛 1개를 요청할 수 있으며, WP는 DAG 1개만 요청할 수 있습니다.

### NATO 방어 헬리콥터 이동 스텝 | NATO Defensive Helicopter Movement Step

NATO 공격헬기 유닛을 사격 위치로 이동시킵니다(25.3). 이동 중 대공포 사격을 처리합니다(27.2). 야간에는 AH-64만 비행합니다.

### 방어 사격 스텝 | Defensive Fire Step

참가 유닛을 상대로 방어 사격을 수행합니다(18.7); 명중을 흡수합니다; 대포병 사격이 가능합니다(23.4).

### 공세 사격 요청 스텝 | Offensive Fire Call Step

활성 HQ 1개는 최대 포병 유닛 2개와 공격헬기 유닛 1개에 대해 사격 요청을 할 수 있습니다(21.3.2 참조).

### 공세 헬리콥터 이동 스텝 | Offensive Helicopter Movement Step

공격헬기 유닛이 있다면 사격 위치로 이동시킵니다(25.3). 이동 중 대공포 사격을 처리합니다(27.2). 야간에는 AH-64만 비행합니다.

### 공세 사격 스텝 | Offensive Fire Step

목표 헥스를 상대로 공세 사격을 수행합니다(18.8); 명중을 흡수합니다; 대포병 사격이 가능합니다(23.4).

### 후퇴 스텝 | Retreat Step

후퇴를 선택했다면(18.3.2), 방어 유닛을 후퇴시키고(18.4), 그로 인해 발생하는 후퇴 사격을 수행합니다(18.9).

### 전진 스텝 | Advance Step

생존한 공격 유닛을 목표 헥스로 전진시킵니다(18.5 참조). 그리고 교전 대상 유닛이 후퇴하면 해당 유닛을 뒤집습니다(18.5.3 참조).

### 완료 스텝 | Completion Step

참가 유닛을 사용면으로 뒤집고, 공격 헬기를 회수 박스로 되돌리고 선도 유닛 마커와 목표 마커를 제거합니다.

### 각주:

- (1) 같은 지휘 계통에 속하고 선도 유닛 마커로부터 3헥스 이내에 있는 모든 공병 유닛을 포함할 수 있습니다(12.9 참조).
- (2) 헬리콥터 수송을 사용하는 공중기동 유닛은 지상 펄스와 공중 펄스를 원하는 순서대로 수행합니다(29.3.3 참조).

## 화력 타격 순서 (23.1 참조) | FIRE STRIKE SEQUENCE

- 표적 헥스/헥스면을 선언합니다(38.4 참조). 표적은 반드시 관측/획득 상태여야 합니다. 타격 목표 마커를 배치합니다(6.3.1 참조).
- 사격 요청을 수행하는 HQ를 선언합니다(21.2 참조).
- 호출할 특정 화력 지원 자산을 선언합니다.  
공중 유닛을 호출하는 경우, 24.2항에 설명된 절차에 따라 공중 요청을 실시합니다.<sup>(1)(2)</sup>
- 호출된 공중 유닛 또는 공격헬기 유닛을 편성하고, 지도 위의 사격 위치로 가져옵니다.  
유발되는 대공 사격이 있다면 수행합니다(27.0 참조).
- Fire Effects Chart의 화력 타격 효과 열을 사용하여 각 참가 유닛의 조정된 사격 전투력을 결정합니다.<sup>(2)</sup>
- 모든 참가 유닛의 조정된 사격 전투력을 합산하고, 소수점 이하는 버린 뒤, 2로 나누고 다시 소수점 이하는 버립니다.  
이것이 유효 화력 강도입니다.
- CRT에서 주사위를 굴려 명중 보정 수치를 결정하고, 이를 유효 사격 전투력에 더해 총 명중 수를 결정합니다.  
가장 약한 유닛부터 명중을 흡수합니다(23.2 참조).
- 비활성 플레이어는 표적 헥스에 있는 모든 유닛 중 조정된 방어 전투력이 총 명중 수 이하인 유닛 위에 교란 마커를 배치합니다 (23.3 참조).
- 참가한 포병 유닛에 사격 완료 마커를 배치하고, 공격헬기 유닛이 있다면 아군 지도 가장자리로 이동시킨 뒤 회복 박스로 이동시킵니다. 공중 유닛이 있다면 지도에서 제거합니다. 대포병 사격이 가능합니다.

### 각주:

- (1) 목표가 민간 교량인 경우, 공중 타격만 수행할 수 있습니다(교량 사격 효과표 참조).
- (2) 목표가 균용 교량인 경우, 화력 타격은 수행할 수 있지만 공격헬기 유닛은 호출할 수 없습니다.
- (3) 목표가 교량인 경우, 여기서 중단하고 교량 화력 타격표 및 38.4.4항에 설명된 절차를 따릅니다.