

THE BATTLE OF THE BULGE, 1944

ENEMY ACTION ARDENNES



독일 슬로 규칙서

번역: 다소

DESIGNED BY JOHN BUTTERFIELD

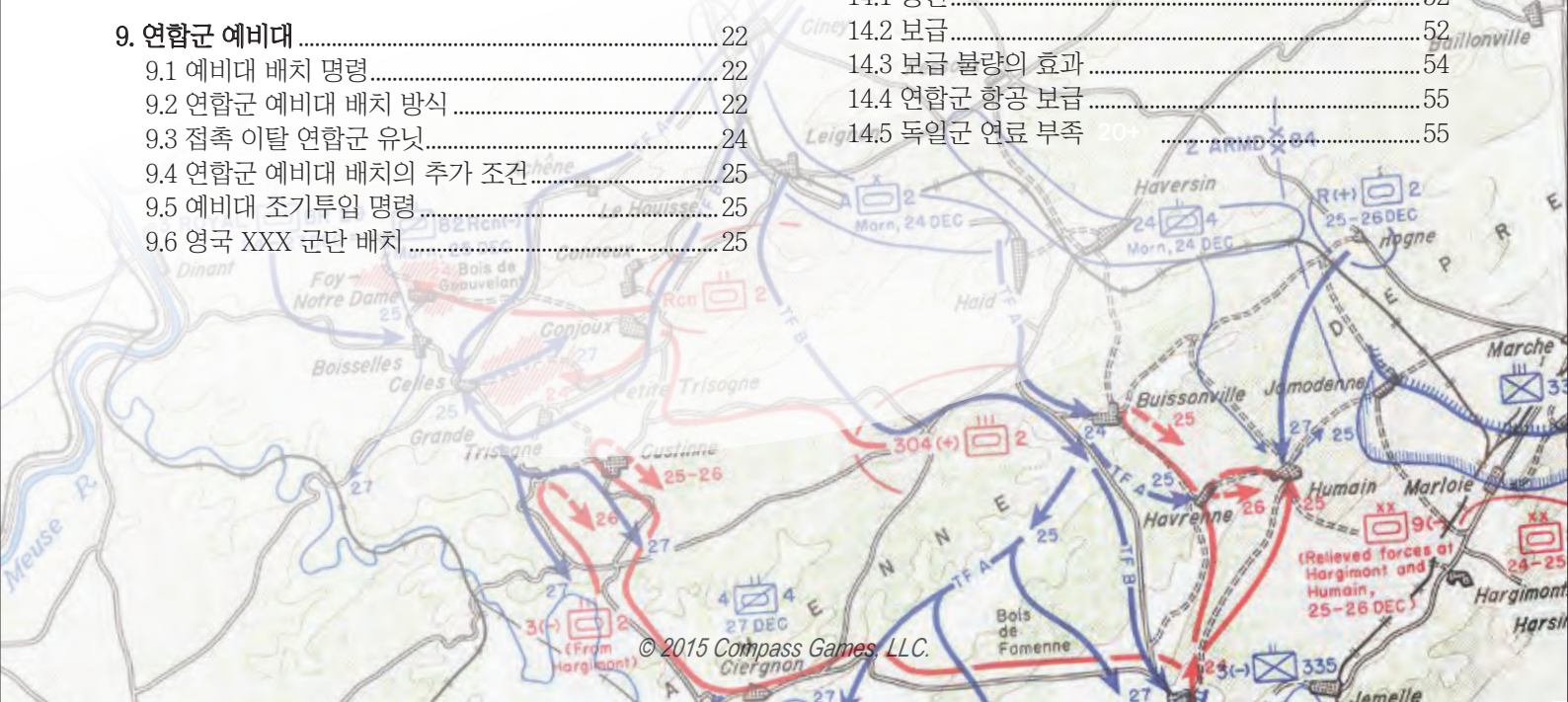


Compass Games
New Directions in Gaming

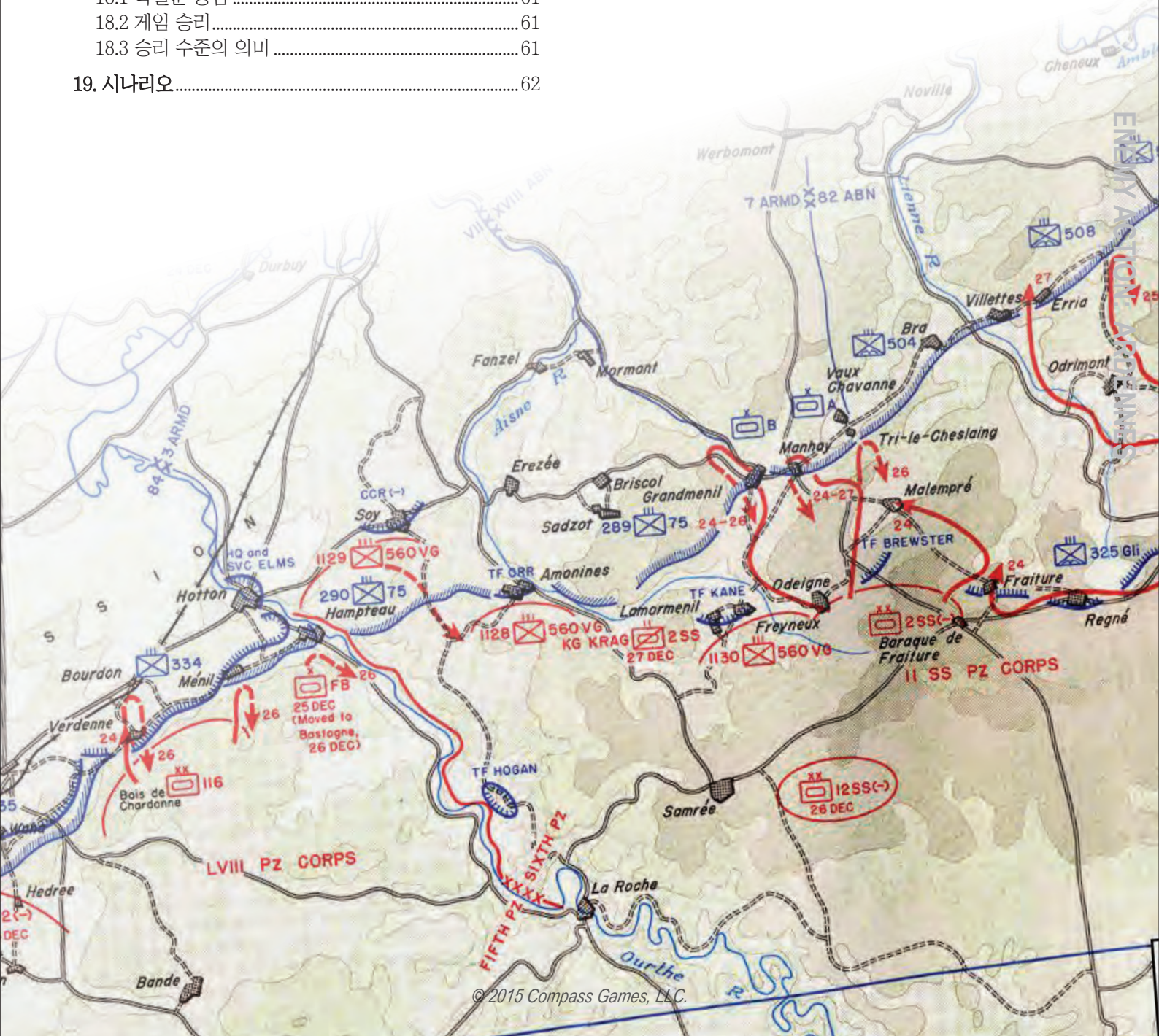
목차

1. 소개	4
2. 게임 구성물	4
2.1 지도	4
2.2 플레이 구성물	6
2.3 카드 세트	9
2.4 플레이어 보조 자료	11
2.5 10면체 주사위	11
3. 게임 준비	11
4. 게임 진행 순서	12
4.1 12월 16일 특별 규칙	14
5. 독일군 뽑기 더미와 명령	14
5.1 손패에서 카드 플레이하기	15
5.2 사단 명령 카드	15
5.3 군단 명령 카드	16
5.4 군 명령 카드	16
5.5 B 집단군 명령 카드(Army Group B)	16
5.6 카드 버리기	16
6. 독일군 유닛과 편제 활성화	16
6.1 군단 활성화	17
6.2 사단 또는 여단 활성화	17
6.3 유닛 1개 활성화	17
6.4 독일군 전투단 활성화	17
6.5 연속 활성화 제한	18
7. 독일군 예비대	19
7.1 독일군 예비대 배치	19
7.2 다중 유닛 배치	19
7.3 지연 예비대	20
7.4 독일군 OKW 예비대	20
8. 연합군 뽑기 더미와 명령	21
8.1 연합군 명령	21
8.2 명령 없음 (No Command) 예외	22
9. 연합군 예비대	22
9.1 예비대 배치 명령	22
9.2 연합군 예비대 배치 방식	22
9.3 접촉 이탈 연합군 유닛	24
9.4 연합군 예비대 배치의 추가 조건	25
9.5 예비대 조기투입 명령	25
9.6 영국 XXX 군단 배치	25

10. 연합군 활성화와 행동 카드	26
10.1 연합군 활성화 순서	26
10.2 연합군 행동 카드 뽑기	26
10.3 연합군 행동 카드 용어	27
10.4 연합군 행동 수행	28
10.5 행동 카드 전투 보너스	30
10.6 행동 카드 상황 및 행동에 대한 일반 규칙	30
10.7 활성화 예외	31
10.8 독일군 전선 뒤의 연합군 유닛	31
11. 이동	31
11.1 다른 유닛이 이동에 미치는 효과	32
11.2 도로 이동	32
11.3 하천 헥스면 건너기	32
11.4 교량 폭파 확인	32
11.5 유닛 스태킹	33
11.6 독일군 전략 이동 보너스	35
11.7 독일군 군 경계	35
11.8 연합군 군단 경계	35
11.9 지도에서 이탈하기(독일군만)	36
12. 지역 통제 지대(ZOC)와 연합군 전선	36
12.1 통제 효과	36
12.2 연합군 전선	37
13. 전투	38
13.1 공격 적격성	40
13.2 미탐지 연합군 방어자	40
13.3 전투 전술	41
13.4 전투 칩트 뽑기	41
13.5 전투 타격	44
13.6 스텝 손실 적용	46
13.7 후퇴	46
13.8 전투 후 전진	48
13.9 분산	50
14. 통신과 보급	50
14.1 통신	52
14.2 보급	52
14.3 보급 불량의 효과	54
14.4 연합군 항공 보급	55
14.5 독일군 연료 부족	55



- 15. 연합군 도로 장애물.....55
 - 15.1 도로 장애물 확인.....55
 - 15.2 도로 장애물의 효과.....57
 - 15.3 도로 장애물 예비대 확인.....57
 - 15.4 도로 장애물 예비대 유닛 배치.....57
- 16. 마을, 도시, 교량, 강화 진지.....58
 - 16.1 마을과 도시.....58
 - 16.2 교량.....59
 - 16.3 강화 진지.....59
- 17. 보충.....60
 - 17.1 잃은 스텝의 보충.....60
 - 17.2 연합군 보충 배정.....60
- 18. 승리 조건.....60
 - 18.1 독일군 승점.....61
 - 18.2 게임 승리.....61
 - 18.3 승리 수준의 의미.....61
- 19. 시나리오.....62



1. 소개

*Enemy Action*은 19세기와 20세기의 중대한 군사 작전을 다루는 카드 드리븐 워게임 시리즈입니다. 이 시리즈의 각 게임은 두 명이 플레이할 수도 있고, 한 명이 분쟁의 어느 한쪽을 맡아 플레이할 수도 있습니다. 이 게임들의 초점은 지휘와 역량에 있습니다.

*Ardennes*는 *Enemy Action* 시리즈의 첫 번째 게임으로, 일반적으로 벌지 전투 *The Battle of the Bulge*로 알려진 1944년 12월 서부 연합군에 대한 독일의 공세를 묘사합니다. 각 플레이어는 독일군 또는 연합군(미군과 영국군)을 통제합니다. 솔로 플레이 할 경우에는 게임 시스템이 다른 한쪽을 통제합니다.

이 규칙서는 *Enemy Action: Ardennes*의 **독일군 솔로 버전**을 다룹니다. 플레이어는 독일군을 통제하고, 게임 시스템은 연합군을 통제합니다.

신규 플레이어에게 권장합니다: *Enemy Action: Ardennes*의 2인용 버전은 중간 정도의 복잡도를 지닌 워게임이며, 여러 새로운 플레이 개념을 포함합니다. 연합군 솔로 게임과 독일군 솔로 게임을 시도하기 전에 먼저 2인용 게임을 플레이해 보기를 권장합니다. 그렇게 하면 두 솔로 게임의 '페이퍼 AI'가 더 하는 추가 복잡성을 감당하기 전에 게임 시스템에 익숙해질 수 있습니다. 바로 솔로 플레이에 뛰어들고 싶다면 독일군 솔로 게임부터 시작하기를 권합니다.

2. 게임 구성물

*Enemy Action: Ardennes*의 구성물은 다음과 같습니다:

- 연합군 솔로, 독일군 솔로, 2인용 게임에 각각 1장씩 사용하는 게임 지도 3장
- 타공 시트 3장에 담긴 플레이 구성물 504개
- 카드 110장
- 플레이어 보조 자료 15장. 이 중 일부는 독일군 솔로 게임에서 사용합니다(2.4).
- 각 게임별 규칙서 1권씩, 총 3권
- 10면체 주사위 1개
- 박스와 뚜껑 세트 1개

날짜 의존성: 규칙서, 카드, 디스플레이, 플레이어 보조 자료 전반에서 날짜 의존성은 다음과 같이 고유한 방식으로 강조해 표시합니다:

- **개별 날짜:** 규칙, 기능, 행동 또는 절차는 해당 특정 날짜(게임 턴)에만 적용합니다.
 - 예시: **18** (12월 18일 게임 턴).
- **시작 날짜:** 규칙, 기능, 행동 또는 절차는 표시된 날짜와 그 이후의 모든 날짜에 적용합니다.

- 예시: **18+** (12월 18일 게임 턴부터 시작하여 그 이후의 모든 게임 턴에 계속 적용).
- **날짜 범위:** 규칙, 기능, 행동 또는 절차는 표시된 첫 날짜와 마지막 날짜를 포함한 날짜 범위에 적용합니다.
 - 예시: **18-23** (12월 18일 게임 턴부터 시작하여 12월 23일 게임 턴이 끝날 때까지 계속 적용).

순서 의존 규칙: 유닛 선택 번호(2.21)를 **오름차순(▲)** 또는 **내림차순(▼)**으로 확인하는 규칙에는 해당 화살표 기호를 붙여 표시합니다.

약어: 규칙서, 카드, 디스플레이, 플레이어 보조 자료 전반에서 특정 약어를 자주 사용하며, 그 정식 정의보다 먼저 등장할 수 있습니다. 내용은 다음과 같습니다:

- **FAR:** 고정 포대 사거리. 달력에서 독일군 전투 전술인 고정 포대 *Fixed Artillery*에 대해 정의(EVENTS & TACTICS 플레이어 보조 자료 참조).
- **HV:** 사수 수치 *Hold Value*. 지도의 헥스에 대해 2.1에서 정의하며, 10.3의 연합군 활성화 용어와 13.52의 연합군 사수 확인에서 사용.
- **IP:** 강화 진지 *Improved Position*. 16.3에서 정의.
- **MP/MPs:** 이동 포인트 *Movement Point*. 11.0에서 정의.
- **OOC:** 통신 두절 *Out of Communication*. 14.1에서 정의하며, 10.3의 연합군 행동 카드에서 사용합니다.
- **OOS:** 보급 불가 *Out of Supply*. 14.2에서 정의합니다.
- **RP/RPs:** 보충 포인트 *Replacement Point*. 17.0에서 정의.
- **VP/VPs:** 승점. 18.0에서 정의.
- **ZOC:** 지역 통제 지대 *Zone of Control*. 12.0에서 정의하며, 11.1의 이동 효과에도 사용합니다.

연합군 시스템 인텔리전스: 독일군 솔로 게임은 연합군 시스템 인텔리전스를 위한 고유한 방법론을 사용합니다. 이는 주로 규칙 8.0, 9.0, 10.0절에 설명되어 있으며, 다른 절에도 고유한 추가 내용이 있습니다. 특수 용어는 연합군 행동 카드 용어(10.3) 절에서 정의합니다. 또한 중요한 두 용어인 근접 *proximate* 과 포위 *surround*도 그 절에서 도해와 함께 설명합니다.

2.1 지도

독일군 솔로 게임용 지도는 1944년 12월 독일의 아르덴 공세가 벌어진 북서유럽의 아르덴 숲 지역을 묘사하며, 독일, 룩셈부르크, 벨기에, 프랑스의 일부를 포함합니다. 플레이 구성물의 배치와 이동을 규정하기 위해 지형 위에 육각형 격자를 덧씌웠습니다. 각 헥스에는 식별용 번호가 있으며, 가로 약 4km(2.5마일)의 지역을 나타냅니다.

지형 지도의 지형과 그 밖의 주요 요소는 지도의 지형 키에 표시되어 있습니다. 헥스 내부의 기본 지형 유형은 개활지, 파쇄지, 삼림, 숲, 도시입니다. 도로, 마을, 웨스트월 Westwall은 이러한 지형 유형 위에 나타날 수 있는 지형 요소입니다. 기본 헥스면 지형 요소는 하천입니다. 지도의 지형 키에는 독일군 솔로 게임에만 있는 헥스 요소도 포함되어 있습니다.

뫼즈강 Meuse River 이 강은 북쪽 지도 가장자리에서 서쪽 지도 가장자리까지 다음과 같이 이어집니다. 0116-0117 헥스면을 따라 Liège를 가른 뒤 서쪽으로 향하고, Huy 바로 북쪽을 지나며, 0625-0626 헥스면을 따라 Namur 바로 동쪽을 지나고, 이어 Dinant 바로 서쪽과 Givet 바로 동쪽을 지난 다음, 마지막으로 1728-1729 헥스면을 지나 지도 밖으로 나갑니다.

하천 이름 뫼즈강을 제외하면, 시각적 혼잡을 줄이기 위해 독일군 솔로 지도에서는 역사적 하천 이름을 삭제했습니다. 이는 게임 플레이에 영향을 주지 않습니다.

독일군 솔로 전용 헥스 요소

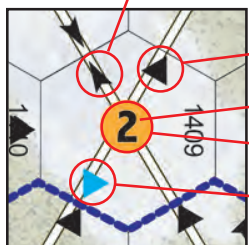
연합군 사수 수치(HV) 많은 헥스의 중앙에는 1에서 6까지의 숫자가 있으며, 이는 연합군이 그 헥스를 사수하는 데 두는 가치를 나타냅니다. 인쇄된 값이 없는 헥스의 사수 수치 Hold Value는 0으로 간주합니다.

연합군 진지 노란 원 안에 사수 수치가 표시된 모든 헥스는 연합군 진지로 간주합니다. 연합군 예비대 유닛과 도로 장애물 마커는 플레이 중에 진지 헥스에 등장합니다. 한 번 플레이에 들어온 뒤에는 연합군 유닛이 진지 헥스뿐 아니라 어떤 헥스든 점유할 수 있습니다.

연합군 전진 화살표 대부분의 헥스에는 전진 화살표 2개가 있으며, 이는 그 헥스에 있는 연합군 유닛이 독일군과 목표를 향해 이동할 때, 그리고 전투 후 전진할 때 가장 취할 가능성이 높은 방향을 나타냅니다. 주 전진 방향은 굵은 검은 화살표로, 부 전진 방향은 가는 검은 화살표로 표시합니다.

연합군 후퇴 화살표 대부분의 헥스에는 파란색 후퇴 화살표가 있으며, 이는 그 헥스에 있는 연합군 유닛이 독일군으로부터 멀어질 때와 전투 후 후퇴할 때 우선적으로 취할 방향을 나타냅니다.

부 Secondary 전진 화살표



주 Primary 전진 화살표

사수 수치 Hold Value

연합군 진지 Allied Position

철수 화살표 Withdrawal

기타 지도 요소

작전 경계선은 독일군 3개 군과 미군 6개 군단의 작전 구역을 정의합니다. 독일군과 미군의 경계 표시는 각각 지도 동쪽과 서쪽 가장자리에 배치되어 있습니다. 일부 작전 구역은 서로 겹친다는 점에 유의하십시오.

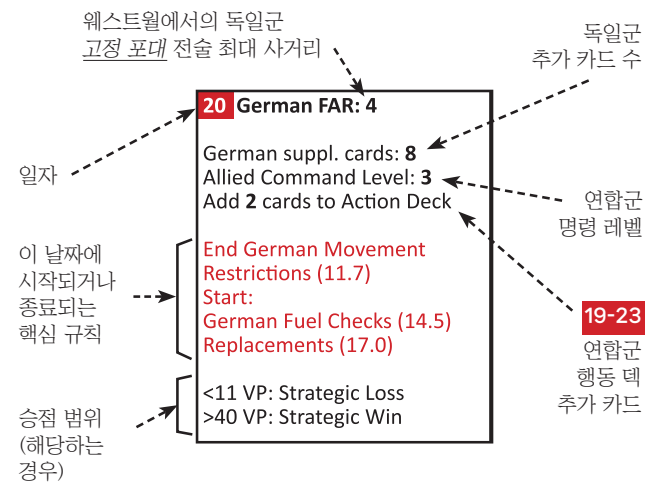
- **16-19** 독일군 군 경계는 독일군 유닛의 이동과 독일군 예비대 배치가 가능한 위치를 제한하며, 12월 20일 게임일이 시작되면 해제됩니다.
- 연합군 군단 경계는 게임 전체에 걸쳐 연합군 예비대의 배치를 제한합니다. 그러나 연합군 이동은 제한하지 않습니다.

독일군 이탈 헥스 지도 서쪽 가장자리 밖으로 이어지는 도로가 있는 가장자리 헥스나, 뫼즈강 서쪽의 북쪽 지도 가장자리를 따라 있는 가장자리 헥스는 독일군 이탈 헥스입니다. 독일군 유닛은 이탈 헥스를 통해 지도 밖으로 이동할 수 있습니다.

승점(VP) 헥스 인쇄된 승점 값이 있는 마을과 도시는 승점 헥스입니다. 그런 승점 헥스를 지배하고 있으면 표시된 승점을 획득합니다.

달력 각 게임은 역사적 시간으로 하루를 나타내는 게임일 단위로 진행합니다. 규칙서는 이러한 게임일을 '일' 또는 '12월 17일부터 시작'처럼 특정 달력 날짜로 지칭합니다. 지도 위의 달력에서 일 마커를 이동시켜 날짜의 경과를 기록합니다. 달력의 각 날짜 칸에는 카드 배정량, 활성화 레벨, 그 밖의 날짜의 존 게임 정보가 적혀 있습니다. 확대된 달력 사본은 규칙서 끝 부분에도 실려 있습니다.

전형적인 달력 항목



독일군 승점 트랙과 일정 승점 일정에 나열된 성과에 따라 승점을 얻거나 잃을 때마다 승점 마커를 승점 트랙 위에서 이동시켜 현재 승점 합계를 표시합니다.

유닛 박스 양측 모두 예비대 유닛과 제거된 유닛을 보관하는 박스를 가지고 있습니다. 또한 플레이어는 OKW 예비대 유닛, 폰 데어 하이트 유닛, 지도에서 이탈한 유닛(이탈 유닛)을 보관하는 박스도 사용합니다.

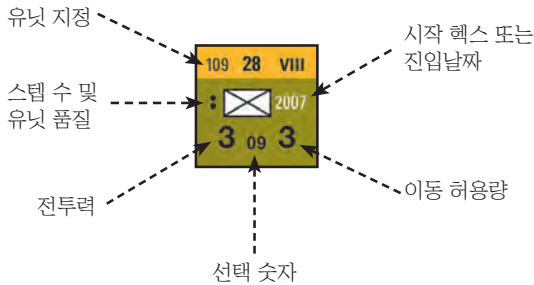
연합군 카드 박스 이 박스에는 카드 뽑기 더미와 그 더미에서 뽑아 사용한 카드(버린 카드), 행동 덱과 그 덱에서 뽑아 사용한 카드(행동 덱 버린 카드)를 보관합니다.

2.2 플레이 구성물

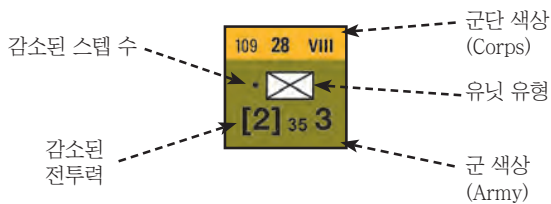
504개의 플레이 구성물은 특정 독일군 및 연합군 군사 전력을 나타내는 유닛, 전투 해결에 사용하는 전투 치트, 그리고 정보나 상태를 나타내기 위해 유닛, 트랙 또는 지도에 놓는 마커로 구성됩니다.

2.2.1 유닛:

유닛 예시: 전면 [최대 전투력]



유닛 예시: 후면 [감소 전투력]



유닛 색상 색상은 유닛이 속한 군과 군단을 식별하며, 어떤 유닛이 명령 카드 플레이로 활성화되는지를 결정할 때 사용합니다.

유닛의 전체 바탕색은 유닛의 국적과 소속 군을 나타냅니다:

연합군 색상	미군 1st Army	다크 그린
	미군 3rd Army	올리브 그린
	영국군 XXX Corps	탄

독일군 색상	6th Panzer Army	밝은 회색
	5th Panzer Army	어두운 회색
	7th Army	파란색
	OKW 예비대	회색

각 유닛 상단을 가로지르는 색 띠는 그 유닛의 군단을 나타냅니다. 유닛의 군단은 유닛 표기 오른쪽 끝에 있는 로마 숫자로도 식별합니다. 예외: 영국 유닛과 독일군 OKW 예비대 유닛에는 군단 띠가 없습니다. 군단 소속은 다음과 같습니다:

- 미군 1st Army: V, VII 및 XVIII Corps
- 미군 3rd Army: III, VIII 및 XII Corps
- 독일군 6th Panzer Army: I SS, II SS 및 LXVII Corps
- 독일군 5th Panzer Army: XLVII, LVIII 및 LXVI Corps
- 독일군 7th Army: LIII, LXXX 및 LXXXV Corps

유닛 색상

비 기계화 유닛	
보병	
공수, 글라이더 또는 낙하산 보병 ⁽¹⁾	
기계화 유닛	
기계화 보병	
기갑	
정찰	
제병 합동부대 ⁽²⁾	

- 주 1: 공수, 글라이더, 낙하산 보병은 모든 점에서 기능적으로 일반 보병과 동일합니다.
- 주 2: 제병합동 유닛은 기갑과 기계화 보병 능력을 모두 가지고 있습니다. 두 개의 병과 기호가 있는 유닛은 모두 제병합동 유닛입니다.

부대 표기 모든 유닛은 2단 또는 3단의 역사적 부대 표기를 가지고 있습니다.

- 3단 부대 표기를 가진 유닛은 사단에 속한 연대 또는 여단입니다. 표기의 첫 번째 부분은 연대 또는 여단을, 두 번째 부분은 그 유닛이 속한 사단을, 세 번째 부분은 그 사단이 속한 군단을 나타내며, 항상 로마 숫자로 표기합니다.
- 2단 부대 표기를 가진 유닛은 군단에 직접 배속된 연대, 여단 또는 전체 사단입니다. 표기의 첫 번째 부분은 연대, 여단 또는 사단, 두 번째 부분은 그 유닛이 속한 군단을 나타냅니다.

굵은 큰 글씨로 된 여단 또는 사단 표기는 그 편제가 명령 카드에 등장함을 뜻합니다. 모든 군단은 명령 카드에 등장합니다.

예시:

501.101.VIII은 VIII 군단 소속 제101공수사단의 제501연대이며, 제101공수사단은 명령 카드에 등장합니다.

14 Cav.XVIII은 XVIII 군단에 직접 배속된 제14기병연대입니다. 이 편제는 자체 명령 카드에 등장하지 않습니다. 그러나 상위 제대인 XVIII 군단은 두 장의 명령 카드에 등장합니다.

부대 표기 약어

A: 기갑, **Cav:** 기병, **F:** 강하엽병 *Fallschirmjäger*. **GA:** 근위기갑 *Guards Armoured*, **P:** 판저 *Panzer*. **PG:** 기갑척탄병 *Panzergranadier*. **VG:** 국민척탄병 *Volksgranadier*. **FuhrBg:** 총통호위 *Führer Beglei*. **FuhGren:** 총통척탄병 *Führer Grenadier*. **OKW:** 국방군 최고사령부 *Oberkommando der Wehrmacht*. **VDH:** 폰 데어 하이트 *von der Heydte*.

전투력 *Combat Strength*은 전투를 해결할 때 사용하는 유닛의 전투 효율성을 수치로 나타낸 것입니다. 유닛이 전투 손실을 입으면 (제거되지는 않더라도) 전투력이 감소하며, 경우에 따라 감소와 함께 괄호 표시가 붙습니다.

괄호 표시 전투력은 단독으로는 공격할 수 없으며, 마을이나 도시에 있거나 독일군의 경우 웨스트월 *Westwall* 헥스에 있을 때를 제외하면 혼자 있을 때 통제를 행사하지 않습니다. 또한 공격에 포함되더라도 전투 치트 1개를 제공하지 않습니다(13.4).

이동 허용량은 유닛이 한 번의 활성화 동안 이동에 사용할 수 있는 이동 포인트(MP)의 수입니다(11.0 및 TERRAIN EFFECTS CHART 참조).

스텝 각 유닛은 카운터에 표시된 스텝 점의 수에 따라 1에서 4까지의 스텝을 가집니다. 스텝은 유닛의 전체 병력을 나타냅니다. 유닛은 전투 손실의 결과로 스텝을 잃습니다.

스텝이 1개 또는 2개인 유닛은 인쇄면이 1개 또는 2개인 카운터 1개를 가집니다. 스텝이 3개 또는 4개인 유닛은 카운터 2개를 가지며, 한 카운터에는 인쇄면이 2개 있고 보충 기호 R로 구분되는 보충 카운터에는 인쇄면이 1개 또는 2개 있습니다. 특정 유닛에 대해서는 한 번에 카운터 1개만 플레이에 존재합니다.

최대 전투력



앞면

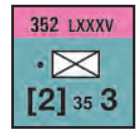


뒷면

감소 전투력



앞면



뒷면

유닛 품질 검은색 스텝 점이 있는 유닛은 일반 전열 유닛입니다. 빨간색 스텝 점은 정예 *Elite* 유닛을 나타냅니다. 흰색 스텝 점은 경험이 부족한 미숙련 *Green* 유닛을 나타냅니다. 유닛의 품질은 스텝을 잃거나 얻으면서 변할 수 있습니다.

초기 배치 헥스 유닛이 게임을 시작하는 헥스의 4자리 식별 번호입니다. 밑줄이 그어진 식별 번호는 그 유닛이 강화 진지 마커와 함께 시작함을 뜻합니다. 별표가 붙은 헥스 번호 또는 투입 날짜는 독일군 솔로 게임에서의 특별 초기 배치 지시를 나타냅니다(3.0 참조).

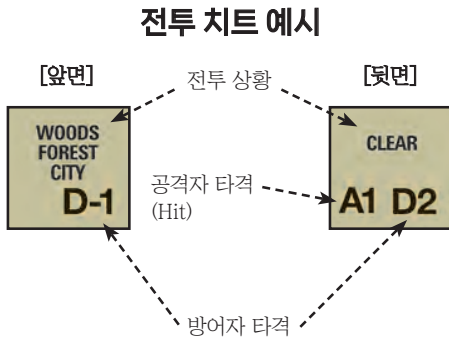
투입 날짜 유닛이 예비대로 플레이에 들어올 수 있게 되는 1944년 12월의 두 자리 달력 날짜입니다. 특정 연합군 유닛의 날짜에는 그 유닛이 전략 예비대임을 나타내는 S 기호가 붙습니다. 투입 날짜 대신 OR이 적힌 독일군 유닛은 7.4에 따라 플레이에 들어옵니다.

유닛 선택 번호 각 유닛에는 01부터 39까지의 선택 번호가 있으며, 유닛 집단에서 특정 유닛을 고르거나 여러 유닛이 행동을 수행하는 순서를 결정할 때 사용합니다.

예시: 연합군 유닛을 오름차순(▲) 숫자 순서(가장 낮은 선택 번호부터) 또는 내림차순(▼) 숫자 순서(가장 높은 선택 번호부터)로 선택해야 할 수 있습니다.

유닛은 스텝을 잃을 때마다 선택 번호가 바뀝니다.

2.22 전투 치트: 전투를 해결하기 위해 60개의 전투 치트를 컵에서 무작위로 뽑습니다. 치트가 지나치게 많았을 경우를 대비해 동일한 전투 치트 60개가 추가로 제공됩니다.



전투 상황 현재 해결 중인 전투에 적용될 수 있는 상황입니다.

예시: 전투의 방어 유닛이 삼림, 숲, 도시 지형에 있으면 위 그림의 전투 치트 앞면을 적용합니다. 개활지에 있으면 뒷면을 적용합니다. 파쇄지 *Broken*에 있으면 치트는 적용하지 않습니다.

대부분의 경우 전투 치트 양면에 적힌 상황은 서로 배타적입니다. 그러나 두 상황이 모두 적용될 때는 우선 순위 기호 P가 있는 면을 우선 적용합니다(13.41).

공격자 타격 / 방어자 타격 전투 치트의 상황이 적용될 경우 공격자 또는 방어자에 적용하는 전투 타격 수입니다. 양수는 총 타격 수에 더하는 타격을 뜻합니다. 음수는 총 타격 수에서 빼는 타격을 뜻합니다.

파란색 전투 치트는 다른 전투 치트와 같은 방식으로 작동하며, 동시에 모든 전투 치트를 다시 섞습니다(13.43).

2.23 마커: 다음은 독일군 솔로 게임에서 사용하는 마커입니다. 다음 마커는 유닛 상태를 나타내기 위해 유닛 위에 놓습니다:

- 분산 (Dispersed)
- 보급 부족 (Low Supply)
- 보급 불가 (Out of Supply)

- 고립 (Isolated)
- 강화 진지 (Improvised Position)
- 독일군 연료 고갈 (German Out of Fuel)

다음 마커는 특수 상태를 나타내기 위해 지도 위에 놓습니다:

- 파괴된 교량 (Blown Bridge)
- 교량 통제 (Bridge Control)
- 소유권 (Ownership)
- 연합군 도로장애물 (Allied Roadblock)
- 연료 저장소 (Fuel Depot)
- 독일군 전투단 (Kampfgruppe)
- 연합군 진지 (Allied Position)

다음 마커는 트랙 위에 놓고 이동합니다:



일 (Day)



독일군 승점 (VP)

2.3 카드 세트

독일군 솔로 게임에서는 세 종류의 카드를 사용합니다. 독일군 명령 카드 37장, 연합군 명령 카드 34장, 연합군 행동 카드 22 장입니다. 독일군 초기 배치 카드는 독일군 솔로 게임에서 사용하지 않습니다.

2.31 독일군 명령 카드: 플레이어가 하는 모든 행동은 이 카드로 이루어집니다. 각 게임 턴의 명령 페이지 동안 번갈아 진행하는 플레이어 구간인 각 임펄스를 시작할 때 손패에서 카드 1 장을 플레이하여 명령을 개시합니다. 각 카드에는 두 개의 주요 섹션이 있습니다:

- **편제 Formation 섹션**에는 하나 이상의 편제(유닛 그룹)를 보여주며, 해당 카드를 플레이함으로써 수행할 수 있는 명령들이 있습니다
- **지원 Support 섹션**에는 임펄스 동안 해당 명령 카드를 플레이하는 시점 이외의 때에 그 카드를 플레이 할 수 있는 지원 기능이 있습니다.

명령 편제 명령 편제는 단일 유닛 1개, 사단(1~4개 유닛), 군단(여러 사단), 군(여러 군단), 또는 집단군(플레이어의 전체 전력)이 될 수 있습니다. 각 카드는 (a) 집단군, 군, 군단 편제 1개 또는 (b) 사단 이하의 소규모 편제 1~3개를 나열합니다.

명령 수치 각 카드에는 0에서 5까지의 명령 수치(CV)가 있습니다. 플레이어가 하나의 임펄스 동안 플레이한 카드들의 누적 명령 수치가 현재 날짜의 연합군 명령 레벨(달력 참조)과 같아 지거나 이를 초과하면 연합군 임펄스가 발동됩니다.

구성 유닛 명령 편제가 사단인 경우에는 그 사단에 속한 유닛 수를 표시합니다.

상위 제대 Higher Echelons는 그 명령 편제가 속한 더 큰 편제를 나타냅니다. 식별을 쉽게 하기 위해 편제는 유닛 색상과 맞춘 색상으로 구분합니다.

예시: 명령 카드 46에서 제2판저사단과 판저레어 *Lehr* 사단은 XLVII 판저군단에 속하며, 이 군단은 다시 제5 판저군에 속합니다.

명령은 플레이어의 임펄스에서 카드 1장을 플레이하여 수행할 수 있는 기능입니다. 일부 명령은 카드에 적힌 편제에 적용되지만, 다른 일부는 명령문에 적힌 대로 그 편제에 적용되지 않습니다. 명령에는 어떤 게임에 적용되는지를 보여주는 코드가 붙어 있습니다. 독일군 솔로 게임에서는 다음과 같습니다:

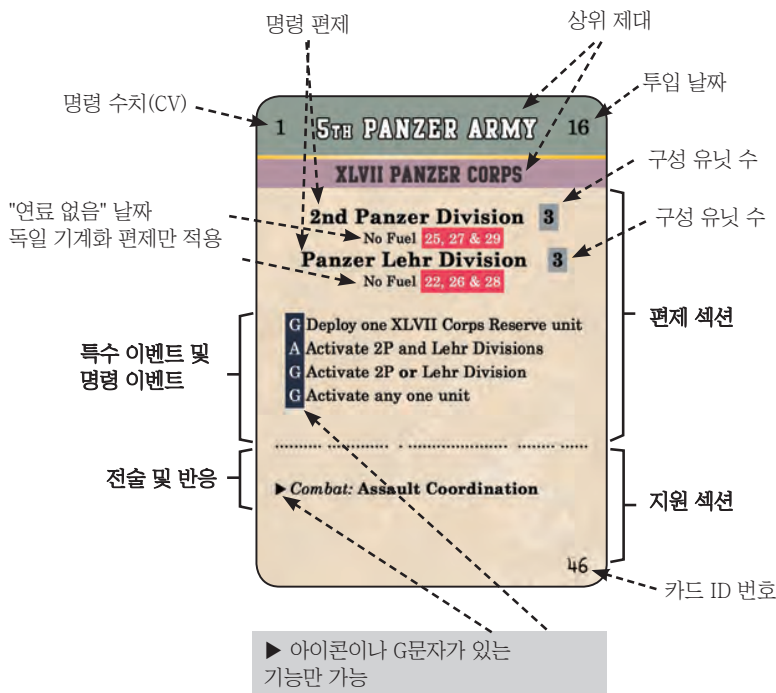
- ▶ 또는 G 코드가 표시된 기능은 사용할 수 있습니다.
- A 코드가 표시된 기능은 사용할 수 없습니다.

일부 명령에는 날짜 또는 날짜 범위가 표시되어 있어, 해당 명령을 플레이할 수 있는 날짜를 제한합니다. 특정 명령은 '이벤트'이며, **명령 이벤트**와 **특수 이벤트**는 모두 EVENTS & TACTICS 플레이어 보조 자료에 자세히 설명되어 있습니다.

지원 섹션에는 임펄스의 명령 카드 플레이 시점 이외의 때에 그 카드를 플레이하여 개시할 수 있는 기능이 나열됩니다. 지원 기능에는 전투를 공격하거나 방어할 때 플레이하는 전투 전술과, 적 카드 플레이 또는 이동에 즉시 대응하여 플레이하는 반응이 포함됩니다. 일부 지원 기능에는 날짜 또는 날짜 범위가 표시되어 있어 그 기능을 플레이할 수 있는 날짜를 제한합니다. 모든 지원 기능은 EVENTS & TACTICS 플레이어 보조 자료에 자세히 설명되어 있습니다. 지원 기능은 카드에 적힌 편제와 무관합니다.

투입 날짜는 카드가 플레이에 들어오는 시점을 나타내며, 1944년 12월의 달력 날짜로 표시합니다. 투입 날짜 대신 OR이 적힌 독일군 카드는 7.4에 따라 사용할 수 있게 됩니다.

독일군 사단 명령 카드



주 표시 PRIMARY 표시가 있는 카드는 매일 사용할 수 있습니다. 주 표시가 없는 카드는 **보충** 카드이며, 무작위 방식으로 사용할 수 있게 됩니다.

‘연료 없음’ 날짜는 독일군 기계화 사단과 여단 카드에 표시되며, 해당 편제가 그 날짜에 연료 고갈 상태가 될 수 있음을 나타냅니다(14.5).

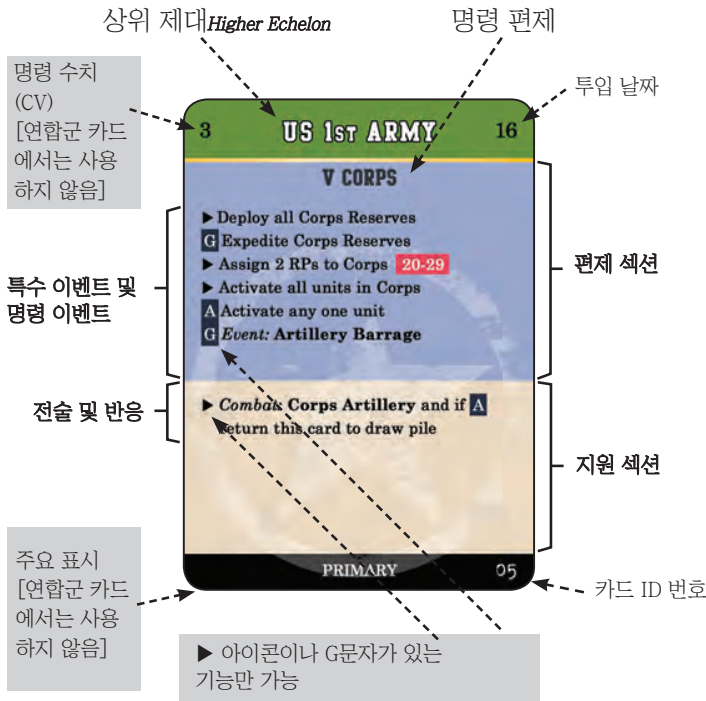
역사적 참고를 위해 모든 군 및 집단군 카드에는 해당 편제를 지휘하는 지휘관의 이름이 적혀 있습니다. 게임 효과는 없습니다.

2.32 연합군 명령 카드: 연합군 명령 덱에서 카드를 뽑아 연합군 편제를 활성화하고, 연합군 예비대를 투입하며, 그 밖의 연합군 기능을 수행합니다.

연합군 명령 카드는 형식이 독일군 명령 카드와 동일합니다. 그러나 독일군 솔로 게임에서는 다음 차이가 있습니다:

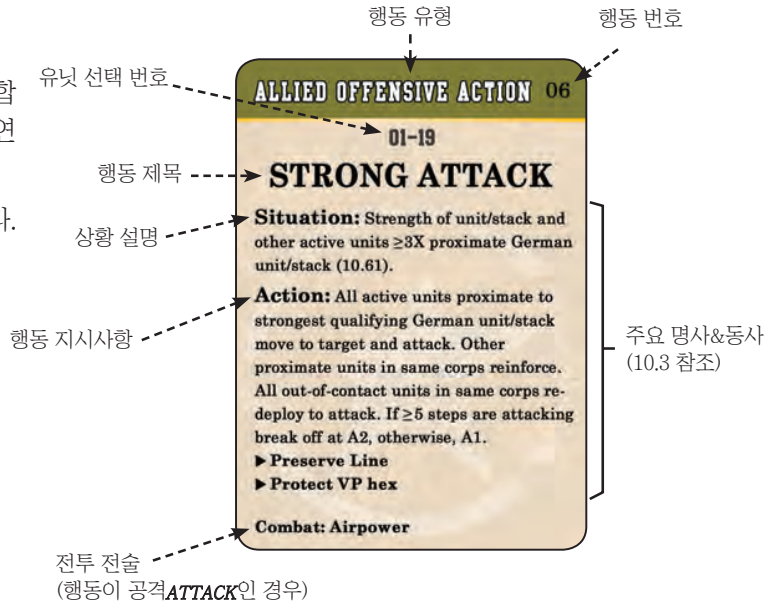
- 연합군 명령 수치는 사용하지 않습니다.
- ▶ 또는 G 코드가 표시된 기능은 사용할 수 있습니다.
- 2P나 A 코드가 표시된 기능은 사용할 수 없습니다.
- 연합군 명령 카드에서는 PRIMARY 표시를 무시합니다.

연합군 군단 명령 카드



2.33 연합군 행동 카드: 연합군 편제가 활성화되면, 활성화 유닛들이 어떤 행동을 수행하는지 결정하기 위해 연합군 행동 카드를 뽑습니다. 행동 카드에 적힌 상황이 활성화 유닛 또는 스택에 적용되면, 그 유닛들은 카드에 적힌 행동을 수행합니다.

연합군 행동 카드



행동 유형과 제목 카드는 행동과 공세 행동으로 구분합니다. 공세 행동 카드는 게임 시작 시점에는 없습니다.

행동 번호 1부터 22까지의 숫자입니다. 행동 카드는 한 번에 3장씩 뽑습니다. 세 장의 카드는 행동 번호가 낮은 것부터 높은 것 순서로 해결합니다.

유닛 선택 순서 행동 카드에 기재된 선택 번호 범위 내에 있는 활성화 유닛은, 카드에 명시된 상황이 해당 유닛에 적용될 경우 그 카드의 행동을 개시할 수 있는 자격을 갖습니다. 유닛의 적격 여부는 제시된 순서대로 확인합니다.

예시: 연합군 행동 카드 06에서는 선택 번호가 01부터 19까지인 유닛이 적격이며, 오름차순 숫자 순서로 확인합니다.

상황 설명 활성화 유닛은 카드에 적힌 상황이 그 유닛에 적용될 경우 행동을 수행할 자격을 가집니다.

행동 지시 카드에 적힌 상황이 활성화 유닛에 적용되면, 그 유닛은 이 지시에 따라 행동을 수행합니다. 경우에 따라 다른 유닛들도 함께 수행할 수 있습니다.

전투 전술 공격 관련 행동에는 그 공격을 위한 전투 전술이 포함되는 경우가 많습니다. 이는 명령 카드에서 뽑을 수 있는 전투 전술에 추가되는 것입니다.

제거 날짜(이 예시 카드에는 표시되지 않음) 일부 행동 카드는 카드에 적힌 날짜 이후에 뽑히면 플레이에서 제거합니다. 그리고 즉시 그 자리에 다른 카드 1장을 뽑습니다.

2.4 플레이어 보조 자료

독일군 솔로 게임의 핵심 참조 자료는 규칙서 뒤쪽에 있습니다:

- 일일 게임 진행 순서
- 독일군 솔로 달력

독일군 솔로 게임의 다른 차트와 요약은 다음 플레이어 보조 자료에 포함되어 있습니다:

- 핵심 규칙 요약
- 전투 절차
- 이벤트 및 전술(독일군 및 연합군 시스템)
- 연합군 시스템 인텔리전스(1, 2, 3)

독일군 솔로 게임에서는 명령 디스플레이 1개를 사용합니다:

- 독일군 명령 카드 디스플레이

모든 게임은 다음 플레이어 보조 자료를 사용합니다:

- 지형 효과 차트 및 기타 정보
- 카드 및 유닛 참조표

2.5 10면체 주사위

게임의 모든 주사위 굴림에는 10면체 주사위를 사용하며, 1부터 10까지의 숫자를 생성합니다.

만약 0부터 9까지 숫자가 적힌 10면체 주사위를 사용한다면, 0이 나오면 모두 10으로 취급합니다.

3. 게임 준비

독일군 솔로 게임용 지도를 남쪽에 앞도록 펼칩니다. 그리고 지도 옆에 독일군 명령 카드 디스플레이를 놓습니다.

플레이할 시나리오 선택

플레이할 시나리오를 선택합니다. *Crisis at the Meuse*를 제외한 모든 시나리오는 12월 16일에 시작하며, 이 규칙 절의 초기 배치 지시를 따릅니다.

- **The Initial Assault**는 전투 첫날인 12월 16일을 다루는 일문 시나리오입니다. 이 시나리오에만 적용되는 수정 사항은 19.1을 참조합니다.
- **The Allies Surprised**는 독일군이 연합군 전선을 관통하고 의미 있는 돌파를 시도했던 전역 첫 3일을 다룹니다. 이 시나리오는 토너먼트 플레이용으로 권장하며, 완료하는 데 약 2~3시간이 걸립니다. 이 시나리오에만 적용되는 수정 사항은 19.2를 참조합니다.
- **The German Breakout**는 독일군이 빠르게 도착하는 연합군 예비대에 맞서 돌파 성과를 확대하려고 질주했던 전역 첫 6일을 다룹니다. 이 시나리오는 완료하는 데 약 5시간이 걸립니다. 이 시나리오에만 적용되는 수정 사항은 19.3을 참조합니다.
- **The Battle of the Bulge**는 12월 16일부터 29일까지의 전체 전역을 다루며, 완료하는 데 약 10시간이 걸립니다. 이 시나리오에만 적용되는 수정 사항은 19.4를 참조합니다.
- **Crisis at the Meuse**는 연합군이 제5판저군의 돌파를 저지하려고 애쓴 결정적인 12월 22일부터 28일까지의 7일을 다루며, 완료하는 데 약 6시간이 걸립니다. 완전한 초기 배치 지시는 19.5를 참조합니다.

카드 준비

명령 카드를 진영별로, 즉 독일군과 연합군으로 나눕니다. 각 진영 안에서는 먼저 우측 상단 모서리에 12월 16일 날짜가 적힌 초기 카드와, 더 늦은 날짜 또는 OKW 표기가 있는 증원 카드를 구분합니다. 그런 다음 독일군 초기 카드는 PRIMARY 표기가 있는 카드와 나머지 카드의 두 더미로 다시 나눕니다. 연합군 초기 PRIMARY 카드는 따로 나누지 않습니다.

	최초 주요 카드 <i>Primary</i>	최초 보충 카드 <i>Supplemental</i>	증원 카드 (주요 <i>Primary</i> 및 보충 <i>Supplemental</i>)
독일군	7	18	12
	최초 카드		증원 <i>Reinforcement</i> 카드
연합군	12	-	22

분류가 끝나면 카드 수량은 다음과 같아야 합니다:

1. 독일군 초기 기본 카드는 독일군 명령 카드 디스플레이의 Draw Pile 박스에 놓습니다.
2. 독일군 증원 카드는 Cards Entering Play 박스에 놓습니다.
3. 모든 증원 카드는 나중에 사용할 수 있도록 따로 보관합니다.
4. 초기 연합군 명령 카드는 지도 위 Allied Draw Pile 박스에 뒷면으로 놓습니다.
5. 연합군 증원 카드는 게임 후반에 사용할 수 있도록 따로 보관합니다.

그다음 연합군 행동 덱을 다음과 같이 준비합니다:

1. 연합군 행동 덱에서 *Offensive Action*이라는 제목의 행동 카드 10장을 빼서 따로 둡니다.
2. 남은 12장을 섞어 첫날용 연합군 행동 덱을 만든 뒤, 지도 위 Allied Action Deck 박스에 뒷면으로 놓습니다.

유닛 배치

모든 유닛의 앞면에는 배치 표기가 있습니다:

- **4자리 헥스 번호**가 적힌 유닛은 지도에서 표시된 헥스에 각각 배치합니다.
- **예외:** 연합군 보병 유닛 424.106.XVIII은 표시된 헥스 대신 Reserve Units 박스에 놓습니다.
- **2자리 날짜**가 적힌 유닛은 달력의 표시된 칸에 각각 놓습니다. 플레이를 쉽게 하기 위해 군단별로 스택을 정리합니다.
- **예외:** 연합군 보병 유닛 16.1.V는 달력 대신 0608 헥스에 놓습니다.
- **R(보충)** 표기가 있는 유닛은 각각 따로 보관합니다. 이 유닛들은 특정 유닛이 스택을 잃을 때 플레이에 들어옵니다.
- **OKW** 표기가 있는 독일군 유닛은 German OKW Reserve 박스에 놓습니다.
- 독일군 **VDH** 유닛은 von der Heydte 박스에 놓습니다.

마커 배치

- 헥스 배치 번호에 밑줄이 그어진 미군 유닛 6개 각각에 연합군 **강화 진지 마커**를 놓습니다.
- **연료 저장소 마커** 5개를 뒷면으로 섞은 뒤, 지도에서 연료 저장소 기호가 있는 5개 헥스에 무작위로 뒷면으로 배치합니다.
- 1707, 1907, 2106, 2303 헥스와 인접한 교량을 가리키도록 **파괴된 교량 마커** 4개를 놓습니다.
- **Day** 마커를 달력의 12월 16일 칸에 놓습니다.
- 독일군 **VP 마커** 2개를 German Victory Point Track의 0 칸에 놓습니다.

마지막으로 **전투 치트** 60개 한 세트를 커피 머그잔이나 다른 넓은 입구의 용기에 넣어 플레이 중에 뽑을 수 있게 합니다. 나머지 전투 치트 한 세트는 게임에서 사용하지 않습니다.

4. 게임 진행 순서

Enemy Action: Ardennes는 전역의 하루를 나타내는 Day 단위로 플레이합니다. 각 Day는 순서대로 진행되는 5개의 페이즈로 구성됩니다. 처음 세 페이즈에서는 예비대 유닛을 받고, 독일군과 연합군의 뽑기 더미를 준비하며, 모든 유닛의 보급 상태를 확인하여 그날의 작전을 준비합니다. 명령 페이즈는 하루의 핵심으로, 플레이어가 독일군 카드를 플레이하거나 연합군 명령 카드를 뽑아 유닛을 활성화해 이동과 공격을 수행하거나 다른 기능을 구현하는 독일군 임펄스와 연합군 임펄스의 반복 순환으로 이루어집니다. 하루 종료 페이즈에서는 그날 동안 지도에 놓았던 상태 마커를 정리합니다.

I. 예비대 페이즈

현재 날짜에 해당하는 달력 칸에서 유닛을 가져와 각 진영의 Reserve Units 박스에 놓습니다.

- **18+** German Reserve Units 박스에 있는 독일군 유닛 중 현재 날짜보다 이를 앞선 인쇄된 투입 날짜를 가진 유닛은 지도에 배치할 수 있습니다(7.3).
- 독일군 OKW 예비대 해제 조건이 충족되면, German OKW Reserve 유닛을 German Reserve Units 박스에 놓습니다(7.4).

II. 카드 준비 단계

독일군 명령 카드 디스플레이를 사용해 그날의 독일군 뽑기 더미를 준비하고 **초기 손패를 다음과 같이 뽑습니다:**

- 이 날짜에 플레이에 들어오도록 예정된 독일군 증원 카드는, PRIMARY면 Draw Pile 박스에 뒷면으로 놓고, 추가 카드이면 Available Supplemental Card 박스에 뒷면으로 놓습니다.
- Available Supplemental Cards를 섞습니다. 현재 달력 날짜에 표시된 수만큼 카드를 뽑아 Draw Pile 박스에 뒷면으로 놓습니다.
- 독일군 증원 카드는 Cards Entering Play 박스에 놓습니다.
- 전날의 모든 Primary Discards를 Draw Pile 박스에 뒷면으로 놓습니다.
- 뽑기 더미를 섞은 뒤 그날의 초기 손패를 뽑습니다: **16** 12월 16일에는 9장을 뽑고, **17+** 다른 모든 날에는 6장을 뽑습니다.

연합군 명령 덱을 준비합니다: 이 날짜에 플레이에 들어오도록 예정된 연합군 증원 명령 카드를 연합군 명령 덱에 넣습니다. 그리고 이전 게임 턴의 버린 카드까지 포함해 덱을 섞습니다.

연합군 행동 덱을 준비합니다. 이전 게임 턴의 버린 카드까지 포함해 덱을 섞습니다.

19-23 시나리오 시작 시 따로 빼 두었던 행동 카드 집단에서 무작위 행동 카드 2장을 날마다 덱에 추가한 뒤 섞습니다.

III. 보급 페이지 17+

다음 단계를 순서대로 수행합니다:

1. **21+** 연합군 명령 카드 1장을 뽑아 연합군 항공 차단(8.0)을 수행합니다. 그 카드가 *Airpower* 명령 이벤트를 보여 주거나 Army 또는 Army Group 카드이면, 손패에서 명령 수치가 가장 높은 카드 1장을 버립니다. 같은 수치가 여러 장이면 플레이어가 선택합니다. 그리고 그날 첫 번째 독일군 임펄스를 건너뛸니다.
2. 손패에서 *Bridge Engineers* 명령 이벤트를 플레이하여 교량을 수리하거나 건설할 수 있습니다.
3. 모든 연합군 유닛과 **19+** 모든 독일군 유닛의 보급 상태를 판정합니다(14.2). 보급 상태인 것으로 판정된 유닛에서 *Low Supply*, *Out of Supply*, *Isolated* 마커를 모두 제거합니다.
4. 보급 상태를 조정합니다(14.3): 보급 불가인 각 유닛에 *Low Supply* 마커를 놓습니다. 그 유닛이 이미 보급 부족 상태라면 *Out of Supply* 마커를 놓습니다. 이미 보급 불가 상태라면 *Isolated* 마커를 놓습니다. 이미 고립 상태라면 항복 여부를 확인합니다(14.34).
5. 독일군과 연합군 모두와 통신 중인 상태가 아닌 도로 장애물 마커는 지도에서 제거합니다(14.1).
6. **20+** 손패를 확인하여 독일군 편제가 연료 고갈 상태임을 나타내는 카드를 찾아, 필요하면 버리고 지도 위 유닛에 *Out of Fuel* 마커를 놓습니다(14.5). *Fuel Priority* 명령 이벤트를 손패에서 플레이하거나 *Fuel* 마커를 소비하여 편제가 연료 고갈 상태가 되는 것을 막을 수 있습니다.

IV. 명령 페이지

뽑기 더미와 손패가 모두 바닥날 때까지 독일군 임펄스와 연합군 임펄스를 반복합니다. **예외:** 연합군 항공 차단이 발생하면 그날 첫 번째 독일군 임펄스를 건너뛸니다(보급 단계 1단계 참조).

1. 독일군 임펄스

카드 1장을 플레이하여 그 카드에 적힌 명령 가운데 원하는 명령 1개를 게시합니다. 최소 1장은 반드시 플레이해야 하며, 패스할 수 없습니다. 가능한 모든 독일군 명령은 아래에 나열되어 있습니다. 각 카드는 이들 중 일부만 가집니다.

- 카드에 적힌 편제의 **모든 유닛을 활성화합니다**(6.1 및 6.2).
또는
- 하루에 한 번만, 보급선을 추적할 수 있는 지도 위 **유닛 1개**를 편제와 무관하게 **활성화합니다**(6.3). 이 유닛은 공격할 수 없습니다.
또는
- **전투단***Kampfgruppe*을 **활성화합니다**. 지도 위 아무 헥스에 KG 마커를 놓습니다(6.4). 그 활성화를 시작할 때 KG 마커에서 2헥스 이내에 있는 해당 군의 모든 유닛(Army Group B 카드인 경우 모든 유닛)을 활성화합니다. 활성화가 끝나면 KG

마커를 지도에서 제거합니다.

또는

- 카드에 적힌 편제의 **예비대 유닛**을 Reserve Units 박스에서 지도 위로 옮겨 **배치합니다**(7.1).

또는

- **20+** 카드에 적힌 편제의 유닛에 보충을 배정합니다(17.1).

또는

- 카드에 적힌 **명령 이벤트 또는 특수 이벤트**가 있다면 그것을 **수행합니다**. EVENTS & TACTICS 플레이어 보조 자료를 참조합니다.

활성화: 바로 직전 독일군 임펄스에서 활성화한 편제나 유닛은 다시 활성화할 수 없습니다(6.5). 활성 유닛은 다음 순서로 작전을 수행합니다:

1. 도로 장애물 제거 및 도로 장애물 예비대 확인(15.3).
2. 이동(11.0). 이동 중에는 도로 장애물(15.1)과 **17+** 파괴된 교량(11.4)을 확인합니다.
3. 전투(13.0). 추가 카드를 전투 전술로 플레이할 수 있으며, 각 카드는 전투 1개를 지원합니다.
4. 강화 진지를 구축합니다(16.3).
5. *Dispersed* 마커를 제거합니다(13.9).

플레이한 카드의 명령을 모두 마친 뒤, 전투 전술 카드까지 포함해 이번 임펄스 동안 플레이한 모든 카드의 명령 수치를 합산합니다.

- **총 명령 수치**가 현재 날짜의 연합군 명령 레벨보다 낮고 손패에 카드가 남아 있다면, 카드 1장을 더 플레이하여 그 명령을 수행하거나, 독일군 임펄스를 종료하겠다고 선언할 수 있습니다.
- **총 명령 수치**가 **연합군 명령 레벨과 같거나 이를 초과**했거나, 손패에 카드가 남아 있지 않다면 독일군 임펄스는 종료됩니다.

독일군 임펄스가 끝나면, 뽑기 더미가 남아 있는 한 손패가 6장이 되도록 카드를 뽑습니다.

- **20+** 독일군 연료 부족(14.5): 방금 뽑은 카드를 확인해 독일군 편제가 연료 고갈 상태임을 나타내는 카드가 있으면, 필요 시 버리고 지도 위 유닛에 *Out of Fuel* 마커를 놓습니다. *Fuel Priority* 명령 이벤트를 플레이하거나, 사용 가능하면 *Fuel* 마커를 소비할 수 있습니다.

2. 연합군 임펄스

연합군 명령 덱의 맨 위 카드를 뽑습니다. 그리고 그 카드에 적힌 명령 중 현재 적용 가능한 첫 번째 명령만 수행합니다. 가능한 모든 연합군 명령은 아래에 나열되어 있습니다. 각 카드는 이들 중 일부만 가집니다.

1. 특수 이벤트 - 현재 날짜에 있는 경우
2. 예비대 배치 - 카드의 편제 유닛 중 Reserve Units 박스에 있는 유닛이 하나라도 있는 경우(9.1).
3. 예비대 조기투입 - 카드의 편제 유닛 중 달력의 다음 날짜에 있는 유닛이 하나라도 있는 경우(9.5). 독일군 뽑기 더미에 카드가 2장 이하로 남아 있다면 그런 유닛은 곧바로 지도에 투입합니다(9.51).
4. **20+** 보충 배정(17.2).
5. 유닛 활성화 - 카드의 편제가 전제 조건을 충족하는 경우(10.0).
6. 명령 이벤트.

명령 기능 1개를 완료하면 연합군 임펄스는 종료됩니다. 그다음 다시 독일군 임펄스를 수행합니다. 다만 **22+** 12월 22일부터는, 처음 뽑은 연합군 명령 카드가 No Command 카드라면 그 기능을 완료한 뒤 카드를 한 장 더 뽑습니다.

3. 임펄스 반복

손패와 뽑기 더미에 카드가 남아 있지 않을 때까지 명령 페이즈에서 독일군 임펄스와 연합군 임펄스를 반복합니다. 독일군 임펄스 도중 카드가 모두 떨어지면 그 임펄스를 끝까지 완료한 뒤, 하루를 끝내기 위해 마지막 연합군 임펄스 1회를 더 수행합니다. 이때 플레이한 카드의 명령 수치가 연합군 명령 레벨보다 낮더라도 마찬가지입니다. 연합군 임펄스 도중 카드가 모두 떨어지면 그 임펄스를 끝까지 완료하고 하루를 마칩니다. 연합군 뽑기 더미에 카드가 남아 있더라도 하루는 종료됩니다.

V. 하루 종료 페이즈

달력의 현재 날짜 칸에 승리 레벨이 포함되어 있다면, 플레이어가 승리했는지 패배했는지 확인합니다(18.2). 그렇지 않다면 다음을 수행합니다:

- 모든 전투 치트를 컵으로 되돌립니다.
- 지도에서 모든 Dispersed 마커와 Out of Fuel 마커를 제거합니다.
- Day 마커를 달력의 다음 날로 전진시키고 새 하루를 시작합니다.

4.1 12월 16의 특별 규칙

독일군이 첫 공격에서 거둔 거의 완전한 기습을 재현하기 위해, 12월 16일에 시작하는 모든 시나리오의 첫날에는 다음 규칙을 적용합니다. 이 규칙은 충돌하는 표준 규칙보다 우선합니다.

4.11 독일군 기습 공격: 12월 16일의 첫 독일군 임펄스에서 손패는 6장 대신 9장으로 시작합니다. 명령 수치 총합이 최소 10이 되도록 카드를 플레이해야 합니다. 카드는 편제 활성화용으로도, 전투 전술용으로도 플레이할 수 있습니다. 플레이한 모든 카드의 명령 수치가 10 이상이 되는 독일군 활성화를 마친 뒤 첫 번째 연합군 임펄스가 유발됩니다. 이 첫 독일군 임펄스 동안에만 다음 규칙을 적용합니다:

- 활성화된 독일군 유닛은 이동할 수 없습니다. 다만 공격과 전투 후 전진은 할 수 있습니다. 예외: *Reinforce Battle* 전투 전술을 플레이하면 유닛이 이동할 수 있습니다.
- 명령 이벤트로 카드를 플레이하거나 예비대를 배치할 수 없습니다.
- 공격받는 연합군 유닛에 대해 명령 카드를 뽑지 않습니다. 첫 독일군 임펄스 동안에는 연합군의 숨어 있는 방어자도, 전투 전술도 발생하지 않습니다.

첫 독일군 임펄스 이후에는 남은 게임 동안 손패 한도가 6장입니다.

4.12 독일군 교통 체증: 다음 규칙은 12월 16일의 모든 임펄스 동안 적용합니다:

- 한 번의 활성화 동안 특정 교량을 이용할 수 있는 독일군 유닛은 1개뿐입니다. 다른 유닛도 그 교량 헥스면을 건널 수는 있지만, 비가교 하천을 건너는 것처럼 처리해야 합니다.

4.13 연합군의 느린 대응: 다음 규칙은 12월 16일의 모든 임펄스 동안 적용합니다.

- 연합군 비기계화 유닛은 활성화 중 이동할 때 1헥스만 이동할 수 있습니다. 이는 *Reinforce Battle* 전투 전술로 이동하는 유닛에는 적용하지 않습니다.
- 연합군은 교량을 폭파하지 않습니다. 연합군 *Engineers* 명령 이벤트를 수행한다면 도로 장애물 또는 강화 진지 배치 여부는 확인하지만, 교량 폭파 여부는 확인하지 않습니다.
- 연합군 *Artillery* 전투 전술은 전술 없음으로 취급합니다. 단, 연합군 *Corps Artillery* 전투 전술은 설명된 대로 여전히 발생합니다.
- 연합군 Deploy Reserves 명령 기능을 수행할 때는, Reserve Units 박스에 적격 유닛이 몇 개 있든 상관없이 예비대 유닛을 1개까지만 배치합니다.
- 미 제9기갑사단의 예비대 유닛 CCB.9A.VIII과 CCR.9A.VIII은 이 날에 한해서만 VIII 군단 또는 제9기갑사단 명령 카드에 더해 XVIII 군단 명령 카드로도 배치할 수 있습니다. 다만 VIII 군단 구역에 배치해야 합니다.

5. 독일군 뽑기 더미와 명령

게임 시작 시에는 12월 16일 날짜가 적힌 독일군 기본 카드와 추가 카드를 사용할 수 있습니다. 이후에는 독일군 명령 카드 디스플레이에 있는 증원 카드 일정에 따라 더 많은 카드를 사용할 수 있게 됩니다.

매일 사용할 수 있는 카드들 가운데서, 모든 기본 카드와 현재 날짜의 달력에 표시된 수만큼 무작위로 뽑은 추가 카드로 구성된 뽑기 더미를 만듭니다. 이 과정은 게임 진행 순서와 독일군 명령 카드 디스플레이의 절차를 따릅니다.

뽑기 더미에 들어가는 추가 카드는 전날 뽑기 더미에 들어 있던 카드를 제외한 모든 사용 가능 추가 카드에서 가져옵니다. 뽑기 더미가 만들어지면, 하루 동안 명령 손패를 뽑고 보충하는데 이 더미를 사용합니다.

예시:

12월 16일:

- 게임 시작 시 플레이어는 기본 카드 7장과 사용 가능한 추가 카드 18장을 가지고 있습니다.
- 달력의 12월 16일 칸에는 이 게임 턴에 추가 카드 9장을 받는다고 표시되어 있으므로, 추가 카드 18장을 섞은 뒤 9장을 뒷면으로 뽑습니다.
- 그런 다음 이 9장의 추가 카드와 7장의 기본 카드를 함께 섞어 독일군 명령 카드 디스플레이에 뒷면으로 놓고, 그날의 16장짜리 뽑기 더미를 만듭니다.
- 달력에 표시된 대로, 이 뽑기 더미에서 9장을 뽑아 12월 16일 첫 임펄스용 초기 손패를 만듭니다.
- 12월 16일 첫 임펄스 이후에는 남은 게임 내내 이후 모든 임펄스의 독일군 손패 한도는 6장입니다.
- 플레이어의 각 임펄스가 끝날 때마다, 뽑기 더미가 바닥날 때까지 손패가 다시 6장이 되도록 카드를 뽑습니다.

12월 19일:

- 독일군 명령 카드 디스플레이에 표시된 대로, 12월 19일에는 새 카드 4장이 사용 가능해집니다. 기본 카드 1장과 추가 카드 3장으로, 총 사용 가능 카드는 기본 8장과 추가 21장이 됩니다.
- 그러나 12월 18일의 뽑기 더미에 들어 있었던 추가 카드 7장은 지금 Supplemental Discards 박스에 있으므로 이날은 사용할 수 없습니다. 따라서 사용할 수 있는 추가 카드는 14장만 남습니다.
- 이 14장을 섞고, 달력에 적힌 대로 그중 7장을 뽑아 이날 사용합니다.
- 그다음 이 7장의 추가 카드와 8장의 기본 카드를 함께 섞어 그날의 뽑기 더미를 만듭니다.
- 그리고 그중 6장을 뽑아 초기 손패를 만듭니다.

독일군 손패 한도는 게임 내내 일정하게 6장입니다. 단, 12월 16일 첫 임펄스에서 손패가 9장으로 시작합니다.

5.1 손패에서 카드 플레이하기

플레이어의 임펄스에서는 손패의 카드를 플레이해, 카드에 적힌 명령을 개시합니다. 예를 들어 편제를 활성화하거나, 예비대를 배치하거나, 명령 이벤트를 수행할 수 있습니다. 또한 카드는 다음과 같은 다른 방식과 다른 시점에도 플레이할 수 있습니다:

- 플레이어의 임펄스 중에는 활성 유닛의 공격을 지원하기 위해 추가 카드를 전투 전술로 플레이할 수 있습니다.
- 연합군 임펄스 중에는 연합군 공격에 맞서 방어하는 독일군 유닛을 위해 카드를 전투 전술로 플레이할 수 있습니다.
- 연합군 임펄스 중에는 연합군이 교량을 파괴하려는 시도(11.4)에 즉시 대응하여 *Operation Greif* 대응이 적힌 카드를 플레이할 수 있습니다.
- 플레이어의 임펄스 중에도, 보급 단계 중에도(4.0 게임 진행 순서 참조) *Bridge Engineers* 또는 *Fuel Priority* 명령 이벤트가 적힌 카드를 플레이할 수 있습니다.

독일군 임펄스는 카드 1장 이상의 플레이로 이루어집니다. 이번 독일군 임펄스 동안 어떤 목적으로든 플레이한 모든 카드의 명령 수치를 계속 합산합니다. 명령, 반응, 전투 전술이 모두 포함됩니다. 플레이한 카드들 전체의 명령 수치 총합이 현재 연합군 명령 레벨(달력에 인쇄됨)에 도달하거나 이를 초과하게 만드는 카드를 플레이하면 독일군 임펄스는 종료됩니다. 편제를 활성화하는 명령이나 전투 전술로 플레이한 카드가 총합을 연합군 명령 레벨 이상으로 만들더라도, 임펄스를 종료하기 전에 그 활성화를 끝까지 완료하고 추가 카드를 전투 전술로 더 플레이할 수 있습니다.

예시: 12월 17일의 연합군 명령 레벨은 4입니다. 플레이어는 첫 임펄스를 시작하며 LVIII 판저군단 명령 카드(명령 수치 2)를 플레이해 그 군단 유닛들을 활성화합니다. 활성화 과정에서 유닛들이 공격하고, 플레이어는 그 공격을 지원하기 위해 *Combat Engineers* 전투 전술이 있는 카드(명령 수치 1)를 플레이합니다. LVIII 판저군단 유닛들의 모든 행동을 마친 뒤, 플레이어는 I SS Panzer Corps 카드(명령 수치 3)를 플레이해 그 군단 유닛들을 활성화합니다. 그러면 플레이한 총 명령 수치는 6이 되며, 연합군 명령 레벨보다 2 높아집니다. 그럼에도 불구하고 플레이어는 I SS Panzer Corps의 활성 유닛으로 모든 행동을 끝까지 수행할 수 있으며, 그 유닛들의 공격을 지원하기 위한 추가 전투 전술 카드도 플레이할 수 있습니다. 활성 유닛들의 모든 행동을 마치면 연합군 임펄스가 시작됩니다.

플레이어는 이번 임펄스에서 최소 1장을 플레이한 뒤라면, 카드 플레이의 총합이 연합군 명령 레벨보다 낮더라도 자발적으로 임펄스를 종료할 수 있습니다.

5.2 사단 명령 카드

플레이어는 임펄스 중 독일군 사단 카드를 플레이해 다음 명령 가운데 원하는 1개를 수행할 수 있습니다:

- 카드에 적힌 사단 또는 여단 1개의 지도 위 유닛을 모두 활성화합니다(6.2 참조).
- 하루에 한 번만, 지도 위에서 보급선을 추적할 수 있는 유닛 1개를 활성화합니다(6.3 참조).
- 카드에 적힌 사단 및/또는 여단에 속한 사용 가능한 예비대 유닛을 모두 배치합니다(7.1 참조). 예비대에 유닛이 없는 사단의 카드는 이 명령을 적고 있지 않습니다.

- 카드에 적힌 사단과 같은 군단에 속한 예비대 유닛 1개를 배치합니다.
- 현재 날짜에 유효한 명령 이벤트 또는 특수 이벤트가 카드에 적혀 있다면, 이벤트로 플레이합니다.

5.21 비사단 유닛: 독일군 Peiper / 150th Panzer Brigade 명령 카드는, 카드에 적힌 유닛들이 실제로는 사단이 아니지만 다른 사단 카드와 동일하게 작동합니다. **17-18** 카드 지시에 따라 12월 17일에 Peiper를, 또는 12월 18일에 150th Panzer Brigade를 활성화하기 위해 이 카드를 플레이하면, 그 활성화 유닛은 이동 중 적 ZOC를 무시할 수 있습니다.

5.3 군단 명령 카드

플레이어는 임펄스 중 독일군 군단 카드를 플레이해 다음 명령 가운데 원하는 1개를 수행할 수 있습니다:

- 카드에 적힌 군단의 지도 위 유닛을 모두 활성화합니다 (6.1 참조).
- 하루에 한 번만, 지도 위에서 보급선을 추적할 수 있는 유닛 1개를 활성화합니다(6.3 참조).
- 그 군단의 사용 가능한 예비대 유닛을 모두 배치합니다 (7.1 참조).
- **20+** 12월 20일부터는, 카드에 표시된 수만큼의 보충 포인트를 그 군단 유닛에 배정합니다(17.0).
- 현재 날짜에 유효한 명령 이벤트 또는 특수 이벤트가 카드에 적혀 있다면, 이벤트로 플레이합니다.

5.4 군 명령 카드

플레이어는 임펄스 중 독일군 군 명령 카드를 플레이해 다음 명령 가운데 원하는 1개를 수행할 수 있습니다:

- 카드에 적힌 군에 속한 군단 1개를 선택하여, 그 지도 위 유닛을 모두 활성화합니다(6.1 참조).
- 그 군의 유닛으로 이루어진 전투단을 활성화합니다(6.4).
- 그 군의 사용 가능 예비대 유닛을 모두 배치합니다(7.1 참조).

5.5 B 집단군 명령 카드

플레이어는 임펄스 중 독일군 B 집단군 카드를 플레이해 다음 명령 가운데 원하는 1개를 수행할 수 있습니다:

- 아무 군단 1개를 선택하여 그 지도 위 유닛을 모두 활성화합니다(6.1 참조).

- 어느 군이든 그 유닛들로 이루어진 전투단을 활성화합니다(6.4).
- 모든 사용 가능한 독일군 예비대 유닛을 배치합니다(7.1 참조).

5.6 카드 버리기

독일군 카드를 어떤 목적으로든 플레이하고 그 효과를 구했으면 그 카드를 버립니다. 독일군 명령 카드 디스플레이에는 버린 카드를 위한 박스가 둘 있으며, 하나는 기본 카드 용이고 다른 하나는 추가 카드용입니다. 이렇게 나누어 두면 다음 날 시작 시 카드 준비가 쉬워집니다. 현재 임펄스 동안 버린 카드는, 연합군 임펄스를 유발할 만큼 충분한 명령 수치를 플레이했는지 추적하기 위해 눈앞에 보이도록 두었다가, 모두 해당하는 버린 카드 더미에 한꺼번에 넣는 것이 좋습니다.

6. 독일군 유닛과 편제 활성화

플레이어의 임펄스에서는 명령 카드를 플레이하여 카드에 적힌 편제에 속한 지도 위 독일군 유닛을 활성화할 수 있습니다. 활성화 유닛은 다음 순서로 행동을 수행합니다.

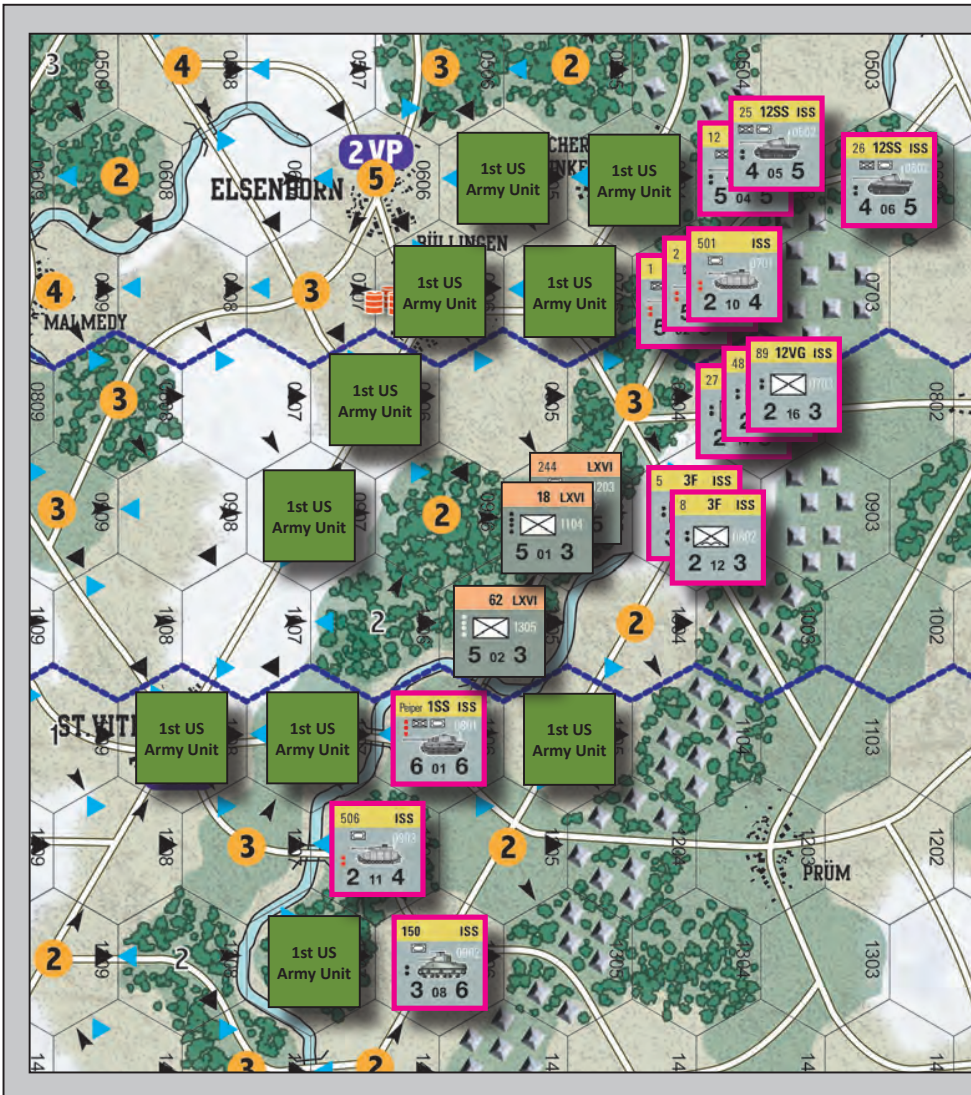
1. 도로 장애물에 인접한 활성화 유닛은 도로 장애물 제거 및 예비대 확인을 유발합니다(15.3).
2. 모든 활성화 유닛은 이동할 수 있습니다(11.0).
3. 모든 활성화 유닛은 인접한 적 유닛을 공격할 수 있습니다 (13.0).
4. 이동도 공격도 하지 않은 활성화 유닛은 강화 진지를 구축할 수 있습니다(16.3).
5. 활성화 편제에 속한 분산 유닛은 분산 상태가 해제됩니다 (13.9).

독일군 임펄스는 유닛 활성화를 위한 카드 플레이가 2회 이상으로 이루어질 수 있습니다. 단, 플레이한 모든 카드의 명령 수치가 연합군 명령 수치에 도달하거나 이를 초과하면 안 됩니다. 그렇게 되면 연합군 임펄스가 유발됩니다.

다음 활성화를 시작하기 전에 현재 활성화를 완료합니다.

독일군 카드

사단 명령 카드 (Division)	군단 명령 카드 (Corps)	군 명령 카드 (Army)	집단군 명령 카드 (Army Group)	



군단 활성화 도해 [6.1]:

독일군 플레이어가 I SS Panzer Corps 명령 카드 2장 중 1장을 플레이해 군단 활성화를 수행합니다. 그러면 그 군단의 지도 위 유닛이 모두 활성화되며, 여기에는 제1SS사단, 제12SS사단, 제12국민척탄병사단, 제3강하엽병사단, 그리고 독립 기갑 유닛 3개가 포함됩니다.

3	6TH PANZER ARMY	16
I SS PANZER CORPS		
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Special: Ground Freeze 23 G Deploy all Corps Reserves ▶ Assign 2 RPs to Corps 20-29 ▶ Activate all units in Corps G Activate any one unit ▶ Event: Bridge Engineers 		
▶ Combat: Reinforce Battle		
		36

6.1 군단 활성화

다음 카드 중 하나를 플레이하여 군단의 지도 위 유닛을 모두 활성화합니다:

- 군단 카드는 카드에 적힌 군단의 유닛을 모두 활성화합니다.
- 군 카드는 그 군에 속한 군단 중 플레이어가 선택한 1개 군단의 유닛을 모두 활성화합니다.
- 집단군 카드는 플레이어가 선택한 1개 군단의 유닛을 모두 활성화합니다.

6.2 사단 또는 여단 활성화

해당 편제가 적힌 사단 카드를 플레이하여 사단 또는 여단의 지도 위 유닛을 모두 활성화합니다. 카드에 둘 이상의 편제가 적혀 있으면 그중 1개 편제만 선택해 활성화합니다.

예시: 독일군 명령 카드 60: 제12국민척탄병사단 또는 제3강하엽병사단 중 하나를 활성화합니다.

6.3 유닛 1개 활성화

하루에 한 번만, 활성화 시점에 보급선을 추적할 수 있는 유닛 1개를 사단이나 군단 카드를 플레이하여 활성화합니다. 이때 유닛의 군단 또는 사단 소속은 무시합니다. 이렇게 활성화된 유닛은 공격할 수 없습니다.

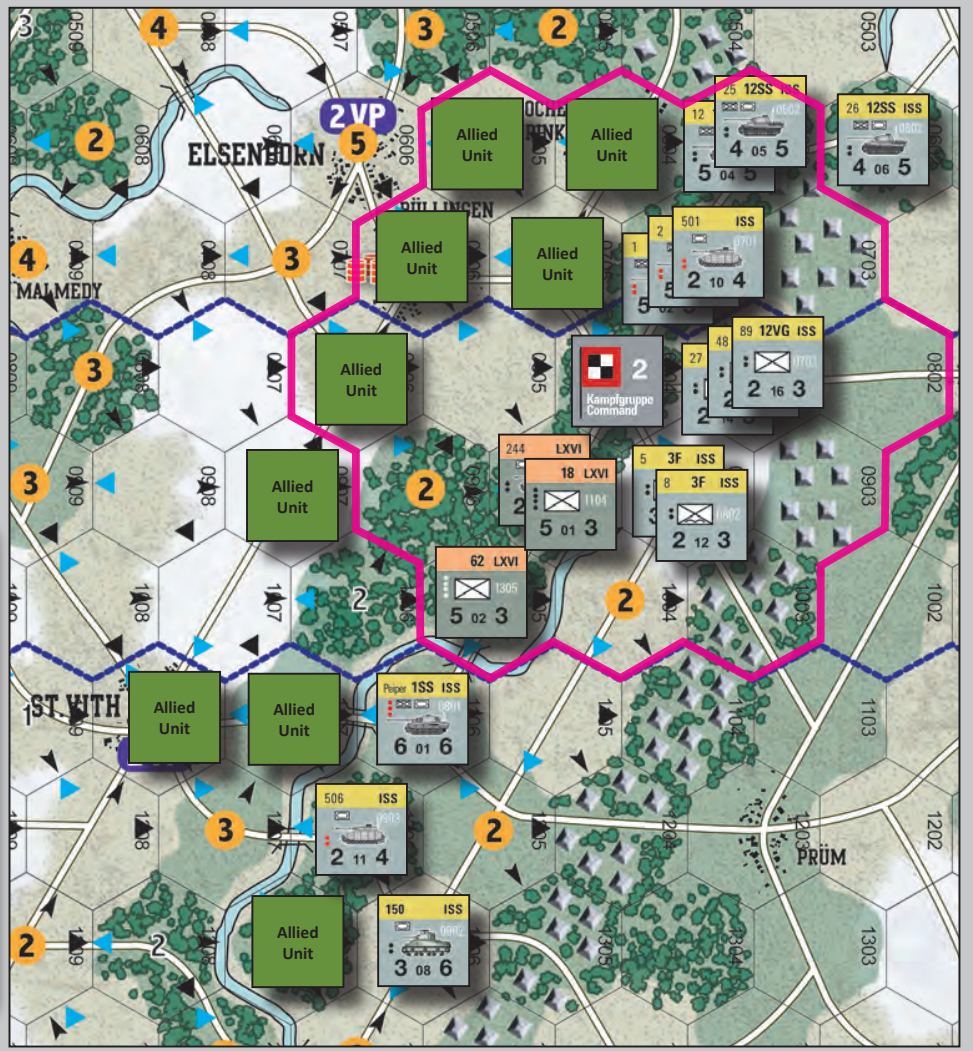
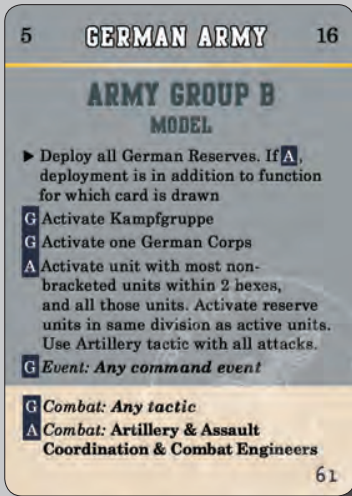
6.4 독일군 전투단 활성화

군 카드를 플레이하면, 카드로 그 군의 군단을 활성화하는 대신, 지정한 지휘 헥스에서 2헥스 이내에 있는 그 군의 모든 지도 위 유닛을 활성화할 수 있습니다. 군 카드를 플레이해 전투단을 활성화할 때는 지도 위 아무 헥스나 KG 마커를 놓습니다(적 유닛이 점유한 헥스도 가능). 활성화 시작 시 KG 마커에서 2헥스 이내에 있는 그 군의 모든 유닛이 군단 소속과 적 유닛 존재 여부에 상관없이 활성화됩니다(예외: 6.5 참조). 활성화가 끝나면 KG 마커를 지도에서 제거합니다.

B 집단군 카드를 플레이하면, 지정한 지휘 헥스에서 2헥스 이내에 있는 모든 독일군 지도 위 유닛을 군단이나 군 소속과 무관하게 활성화할 수 있습니다(예외: 6.5 참조).

전투단 활성화 도해 [6.4]:

플레이어가 B 집단군 Army Group B 명령 카드를 플레이하고 0804 hex에 KG 마커를 놓습니다. 그러면 군단이나 군 소속과 무관하게 2hex 이내의 모든 독일군 유닛이 활성화됩니다. 여기에는 제6판저군의 I SS 판저군단 소속 사단과 배속 유닛, 그리고 제5판저군의 LXVI 군단 소속 일부 사단과 배속 유닛이 포함됩니다.



6.5 연속 활성화 제한

현재 또는 직전 독일군 임펄스에서 이미 활성화된 유닛이 포함된 독일군 여단, 사단, 군단 또는 전투단 *Kampfgruppe*는 활성화할 수 없습니다. 또한, 현재 또는 직전 독일군 임펄스에서 활성화되었던 편제에 속한 유닛도 활성화할 수 없습니다.

따라서 사단을 활성화한 경우, (a) 다음 임펄스에서 해당 사단을 다시 활성화할 수 없으며, (b) 해당 사단이 소속된 군단도 활성화할 수 없습니다.

전투단(6.4)을 활성화할 경우, 배치된 KG 마커의 반경 2hex 이내에 있으면서 이번 임펄스 또는 이전 임펄스에 이미 활성화되었던 유닛은 포함될 수 없습니다.

전투단을 활성화한 다음 임펄스에서는, 해당 전투단의 일원이었던 유닛이 포함된 어떠한 군단이나 사단 편제도 활성화할 수 없습니다.

예시:

- 제6판저군 카드로 I SS 판저군단과 II SS 판저군단 유닛으로 이루어진 전투단을 활성화합니다. 현재 임펄스의 남은 시간과 다음 임펄스 전체 동안, 두 군단의 어떤 유닛도 활성화할 수 없습니다. 대신 LXVII 군단(역시 제6판저군 소속)이나 다른 군의 편제는 활성화할 수 있습니다.
- 제26국민척탄병사단 카드로 XLVII 군단 소속인 제26국민척탄병사단 유닛을 활성화합니다. 활성화를 후에도 플레이한 카드 총합이 아직 연합군 명령 레벨에 도달하지 않았으므로, 명령 카드 1장을 더 플레이할 수 있습니다. 그러나 현재 임펄스의 남은 시간과 다음 임펄스 전체 동안 XLVII 군단을 활성화하는 카드는 플레이할 수 없습니다. XLVII 군단 안에서 제26국민척탄병사단이 아닌 다른 사단 카드는 플레이할 수 있습니다. 또 이 임펄스나 다음 임펄스에 군 카드나 집단군 카드를 플레이해 전투단을 활성화하더라도, 제26국민척탄병사단과 XLVII 군단 유닛은 명령 범위 안에 있더라도 전투단에 포함될 수 없습니다.

편제에 대해 예비대를 배치하거나 보충을 배정하기 위해 명령 카드를 플레이하는 것은 활성화가 아니므로, 같은 임펄스나 다음 임펄스에 그 편제를 활성화하는 카드를 플레이하는 것을 막지 않습니다. 반대로 군단을 활성화했다고 해서 같은 임펄스나 다음 임펄스에 그 편제의 예비대를 배치하거나 보충을 배정하지 못하는 것도 아닙니다.

Reinforce Battle 또는 *Assault Coordination* 전투 전술 카드 플레이를 통해 유닛을 전투에 투입하는 것은 활성화로 간주하지 않으므로, 이러한 제한을 받지 않습니다.

이 제한은 어떤 날의 마지막 임펄스에서 다음 날의 첫 임펄스로 이어지지 않습니다.

7. 독일군 예비대

예비대는 아직 플레이에 들어오지 않은 유닛입니다. 매일의 예비대 단계에서, 새로 도착한 독일군 예비대 유닛(현재 날짜가 표시된 유닛)을 Reserve Units 박스에 놓습니다.

독일군 예비대 유닛은 명령 카드 플레이로 지도에 배치되거나, 예정된 도착일로부터 이틀이 지난 뒤까지 Reserve Units 박스에 남아 있습니다.

7.1 독일군 예비대 배치

임펄스의 명령 카드 플레이로 카드를 1장 플레이하면, 그 카드에 적힌 편제의 예비대 유닛을 모두 배치할 수 있습니다.

- 사단 카드를 플레이하면 카드에 적힌 모든 편제의 예비대 유닛을 배치합니다. 또는 카드에 적힌 편제와 같은 군단에 속한 유닛 1개를 배치할 수도 있습니다.
- 군단 카드나 군 카드를 플레이하면 각각 카드에 적힌 군단 또는 군의 예비대 유닛을 모두 배치합니다.

- B 집단군 카드를 플레이하면 모든 예비대 유닛을 배치합니다.

예비대 유닛을 배치할 때는 다음 모든 제한을 만족하는 지도 위 헥스에 놓습니다:

- 그 유닛의 군 구역 안.
- 유효한 독일군 보급 기점인 도로 헥스 안(14.2).
- 고립된 연합군 유닛을 제외한 연합군 유닛 또는 연합군 마을/도시로부터 최소 3헥스 떨어져 있어야 합니다. 단, 장자리 헥스에 배치하는 경우 이 거리는 2헥스로 줄어듭니다.

이 제한 안에서, 먼저 이미 지도에 있는 같은 사단 유닛으로부터 3헥스 이내에 배치합니다.

이것이 불가능하면 같은 군단 유닛으로부터 3헥스 이내에 배치합니다. 그것도 불가능하면 같은 군 유닛으로부터 3헥스 이내에 배치합니다.

7.2 다중 유닛 배치

같은 사단에서 같은 임펄스에 예비대로 들어오는 유닛은 같은 헥스에 배치해야 합니다.

예시: 제9판저사단 유닛 3개가 German Reserve Units 박스에 있습니다. 같은 시점에 배치된다면 셋 모두 같은 헥스에 놓아야 합니다.

예비대 유닛은 스택킹 한도를 지키는 한 다른 아군 유닛이 있는 헥스에도 배치할 수 있습니다(11.5).

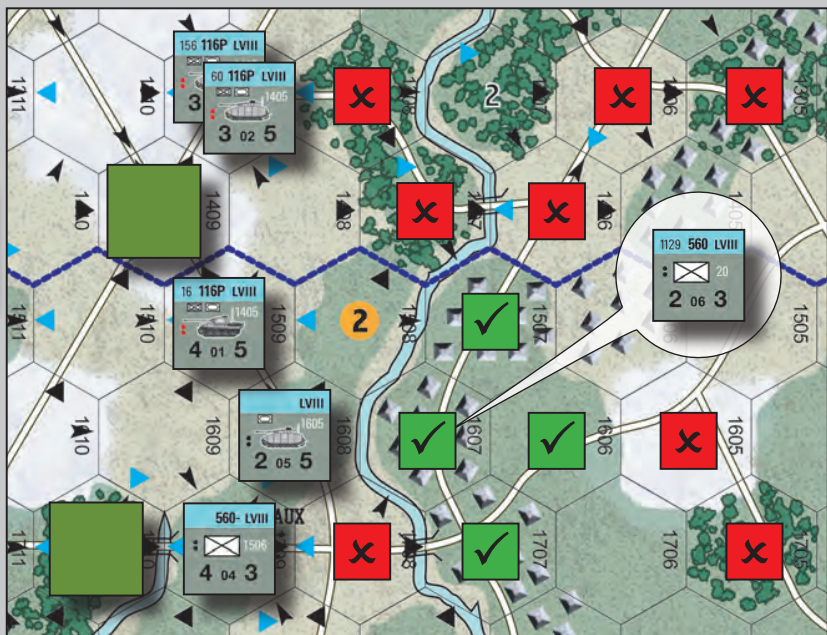
같은 임펄스에 서로 다른 사단의 예비대 유닛을 배치할 때는 원하는 순서로 배치할 수 있습니다.

예비대 배치 도해 A [7.1]:

1129.560.LVIII 유닛은 12월 20일 German Reserve Units 박스에서 사용할 수 있습니다.

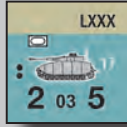


같은 사단의 유닛 1개가 이미 지도(1709 헥스)에 있으므로, 표준 배치 방식에 따라 그 유닛으로부터 3헥스 이내이면서 적 유닛으로부터 최소 3헥스 떨어진 곳에 놓아야 합니다. 이 기준을 만족하는 배치 헥스는 체크 표시로 표시되어 있습니다.

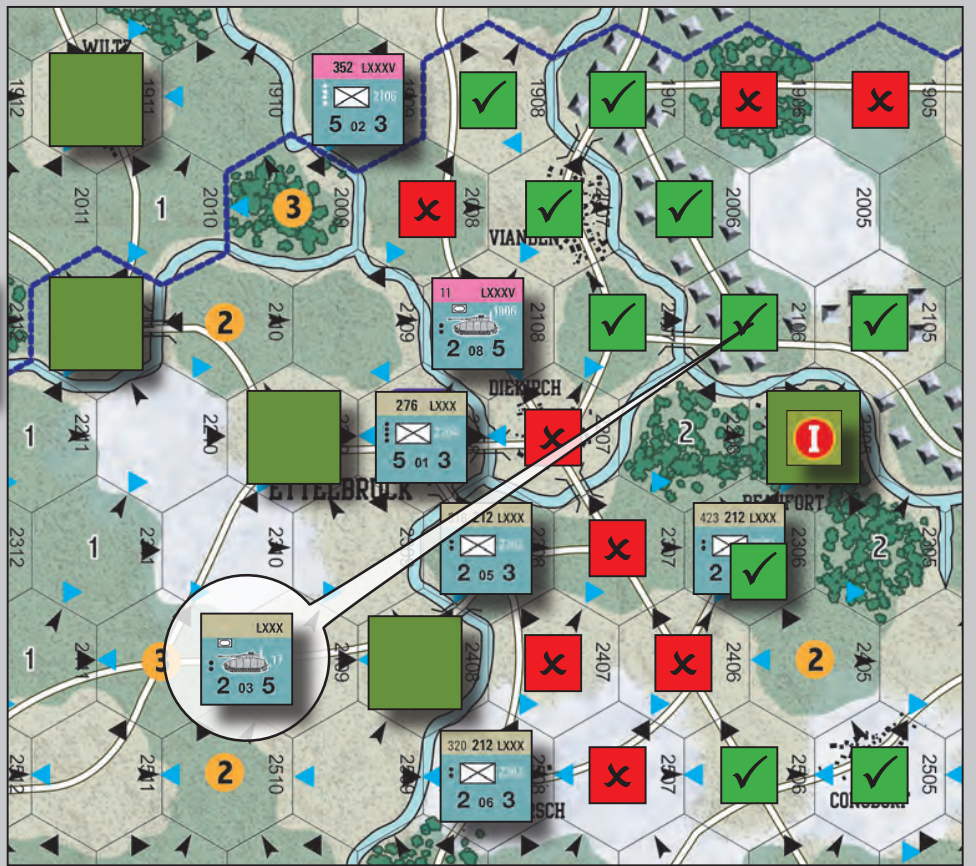


예비대 배치 도해 B [7.1]:

LXXX 군단의 배속 판저 대대는 12월 17일 German Reserve Units 박스에서 사용할 수 있습니다.



표준 배치 방식에 따라, 같은 군단의 어떤 유닛으로부터든 3헥스 이내면서 적 유닛으로부터 최소 3헥스 떨어진 곳에 놓을 수 있습니다. 독일군 전선 뒤의 고립된 연합군 유닛은 사용 가능한 배치 헥스에 영향을 주지 않는다는 점에 유의해야 합니다.



같은 임펄스에 이어서 배치하는 예비대의 위치를 정할 때, 어떤 유닛이 배치되는 순간부터 그 유닛은 플레이 중인 것으로 간주합니다.

예시: 한 군단의 두 사단을 배치한다면, 먼저 한 사단 유닛을 같은 군단의 지도 위 유닛으로부터 3헥스 이내에 배치한 뒤, 두 번째 사단을 방금 배치한 그 사단으로부터 3헥스 이내에 배치할 수 있습니다.

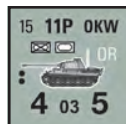
7.3 지연 예비대 18+

예비대 페이즈 동안, German Reserve Units 박스에 있는 유닛 가운데 인쇄된 날짜가 현재 날짜보다 이틀 이전인 유닛은 카드 플레이 없이 예비대 배치 규칙에 따라 지도에 배치할 수 있습니다.

예시: 12월 16일 날짜가 적힌 유닛은, 아직 Reserve Units 박스에 남아 있다면 12월 18일 게임 턴의 예비대 페이즈 때 배치됩니다.

7.4 독일군 OKW 예비대

기계화 사단 3개에 속한 유닛 8개로 이루어진 독일군 OKW 예비대는, 적어도 독일군 유닛 1개가 뫼즈강에 인접하거나 강 건너편(서쪽 또는 북쪽)



의 헥스에 있으면서 그 시점에 보급선을 추적할 수 있다면 예비대 페이즈 때 사용할 수 있게 됩니다. 이것이 처음 발생하면 다음을 수행합니다:

- OKW Reserve 박스의 모든 유닛을 German Reserve Units 박스로 옮깁니다.
- OKW 카드 4장을 명령 디스플레이의 사용 가능 카드에 추가합니다. 기본 카드 1장은 뽑기 터미에, 나머지 3장은 Available Supplemental Cards에 넣습니다.

7.41 OKW 유닛 배치: OKW 예비대는 특정 군에 소속되어 있지 않습니다. German Reserve Units 박스에 들어온 뒤에는 모든 OKW 유닛을 B 집단군 카드 또는 OKW 군단 카드로 배치할 수 있으며, OKW 예비대의 각 사단은 해당 사단 카드로도 배치할 수 있습니다. 지도에 처음 놓이는 OKW 사단은 유효한 독일군 보급 기점인 도로 헥스이면서, 어떤 독일군 유닛으로부터든 3헥스 이내이고, 고립되지 않은 연합군 유닛 또는 연합군 마을/도시로부터 최소 3헥스 떨어진 곳에 놓아야 합니다. 그 이후 다른 OKW 예비대 유닛은 위 제한을 지키면서, 지도 위 OKW 유닛으로부터 3헥스 이내에 놓아야 합니다.

7.42 OKW 유닛 활성화: 지도에 들어온 뒤, OKW 예비대 유닛은 모두 하나의 군단, 즉 OKW에 속한 것으로 간주합니다. B 집단군 카드 또는 OKW 군단 카드를 플레이해 이들을 군단 단위로 활성화할 수 있습니다. 또한 OKW 유닛은 지도에서의 위치

에 따라 독일군 군 카드 3장 중 하나라도 활성화할 수 있습니다:

- 제6판저군 카드: 지도 위 OKW 유닛이 모두 제6판저군 경계 안에 있을 경우.
- 제5판저군 카드: 지도 위 OKW 유닛 중 적어도 1개가 제6판저군 경계선과 제7군 경계선 사이 구역에 있거나, OKW 유닛이 두 군 경계에 모두 걸쳐 있을 경우.
- 제7군 카드: 지도 위 OKW 유닛이 모두 제7군 구역에 있을 경우.

OKW 유닛은 KG 마커에서 2hex스 이내에 있다면 어느 군 카드나 집단군 카드로 활성화한 전투단에도 포함될 수 있습니다. 특정 사단의 OKW 유닛은 해당 사단 카드를 플레이하여 활성화할 수도 있습니다.

8. 연합군 뽑기 더미와 명령

게임 시작 시 연합군 뽑기 더미는 12월 16일 날짜가 적힌 모든 연합군 명령 카드로 구성됩니다. 이후에는 지도 위 Allied Draw Pile 박스에 적힌 증원 카드 일정에 따라 해당 날짜의 시작 시 더 많은 명령 카드를 뽑기 더미에 추가합니다.

하루 동안 플레이어는 다음 경우에 연합군 뽑기 더미에서 연합군 명령 카드를 뽑습니다:

- 각 연합군 임펄스 동안 명령 카드 1장을 뽑고, 이 규칙 절에서 설명하는 대로 카드에 적힌 적용 가능한 첫 번째 명령을 수행합니다.
- **22+** 12월 22일부터는, 처음 뽑은 카드가 No Command 카드이면 연합군 명령 카드를 두 번째로 1장 더 뽑습니다.
- 플레이어의 임펄스 동안 독일군 유닛이 연합군 유닛을 공격할 때는, 연합군 방어자가 미탐지 방어 유닛을 받는지 또는 전투 전술의 이익을 얻는지 확인하기 위해 연합군 명령 카드 1장을 뽑습니다(13.2).
- 연합군 임펄스 동안 연합군 유닛이 수행하는 각 공격마다, 연합군 공격자가 전투 전술의 이익을 얻는지 확인하기 위해 명령 카드 1장을 뽑습니다(13.3).

21+ **연합군 항공 차단:** 12월 21일부터는 보급 단계 동안 명령 카드 1장을 뽑아 연합군 항공 차단 효과 판정합니다(4.0 게임 진행 순서 참조). 그 카드가 *Airpower* 명령 이벤트를 보여주거나 Army 또는 Army Group 카드이면, 손패에서 명령 수치가 가장 높은 카드 1장을 버립니다. 같은 수치가 여러 장이면 플레이어가 선택합니다. 그리고 그날 첫 번째 독일군 임펄스를 건너뛸니다.

8.1 연합군 명령

각 연합군 임펄스마다 연합군 뽑기 더미 맨 위 카드를 뽑고, 그 카드가 지시하는 명령 1개를 수행합니다. 카드에 적힌 순서대로 적용 가능한 첫 번째 명령을 반드시 수행해야 합니다. 뽑은 카드에서 어떤 명령도 수행할 수 없다면(예외: 8.2), 연합군 임펄스는 종료됩니다.

연합군 명령에는 다음이 포함될 수 있습니다:

- **특수 이벤트:** 사단 카드와 군단 카드만.
카드에 현재 날짜에 발생하도록 표시된 특수 이벤트가 있으면, 그 이벤트를 수행합니다(EVENTS & TACTICS 플레이어 보조 자료 참조).
- **예비대 배치:** 사단, 군단, 군, 집단군 카드.
카드에 표시된 편제 유닛 중 Reserve Units 박스에 있는 유닛이 있으면, 그 유닛을 모두 지도에 배치합니다(9.0).
18+ 12월 18일부터는, 카드에 적힌 편제 중 접촉 이탈 *Out-of-Contact* 상태인 지도 위 유닛도 재배치 여부를 확인합니다(9.3).
- **예비대 조기투입:** 특정 군단 카드만.
카드에 표시된 편제 유닛 중 달력의 다음 날 칸에 있는 유닛이 있으면, 그 유닛을 Reserve Units 박스로 옮깁니다(9.5). 독일군 뽑기 더미에 카드가 2장 이하로 남아 있으면, 이 명령을 Late Day Deployment(9.51)에 사용합니다.
- **보충 배정:** **20+** 군단 카드만.
카드에 표시된 군단에 감소된 유닛이 최소 2개 플레이 중이면, 보충 스템을 배정합니다(17.0).
- **유닛 활성화:** 카드에 표시된 편제의 지도 위 유닛이 활성화되는지 판정합니다(10.0). 그렇다면 연합군 활성화 순서(10.1)를 수행합니다. 사단 카드: 표시된 사단의 모든 유닛을 활성화합니다.
 - 군단 카드: 표시된 군단의 모든 유닛을 활성화합니다(예외: Shattered Corps, 10.71).
 - 군 카드 또는 집단군 카드: 카드에 지정된 독일군 유닛으로부터 5hex스 이내에 있는 모든 연합군 유닛을 활성화합니다.
- **명령 이벤트:** 사단, 군단, No Command 카드만.
카드의 명령 이벤트를 수행합니다(EVENTS & TACTICS 플레이어 보조 자료 참조).

위 명령 중 하나를 1개만 수행하면 연합군 임펄스는 종료됩니다. 연합군 명령 카드를 뽑을 때마다 지도 위 Allied Discards 박스에 앞면으로 놓습니다. 하루 중 텍이 바닥나면, 버린 카드를 섞어 텍을 다시 시작합니다.

8.2 No Command 예외 22+

12월 22일부터는, 연합군 임펄스에서 처음 뽑은 명령 카드가 No Command 카드라면, 그 기능을 완료한 뒤 명령 카드 1장을 더 뽑습니다.

예시: 연합군 명령 카드 13:
12월 16일부터 20일까지는 *Engineers* 이벤트를 수행하고 임펄스를 종료합니다. 12월 21일에는 *Airpower* 이벤트를 수행하고 임펄스를 종료합니다. 12월 22일부터는 *Airpower* 이벤트를 수행한 뒤 명령 카드 1장을 더 뽑습니다.



9. 연합군 예비대

연합군 Reserve Units 박스에 있는 유닛은 예비대로 플레이에 들어올 수 있습니다. 특정 상황에서는 플레이어 유닛과 **접촉 이탈** *Out-of-Contact* 상태인 지도 위 연합군 유닛도 예비대 유닛으로 재배치될 수 있습니다.

연합군 예비대 유닛은 여러 방식으로 플레이에 들어옵니다:

- 연합군 명령 카드를 뽑아 *Deploy Reserves* 명령이 유발되었을 때, 카드에 적힌 편제 유닛 중 일부가 예비대 유닛 칸에 하나라도 있는 경우, 그리고 12월 18일부터는 카드에 적힌 편제의 지도 위 유닛 중 접촉 이탈 *Out-of-Contact* 상태인 유닛이 있는 경우(9.3).
- 연합군 명령 카드를 뽑아 하루 늦은 시점의 *Expedite Reserves* 명령이 유발되었고(9.51), 카드에 적힌 편제 유닛 중 달력의 다음 칸에 있는 유닛이 있는 경우.
- 독일군 이동을 도로 장애물에 인접한 상태로 끝내면, 이어지는 도로 장애물 예비대 확인으로 예비대 유닛이 배치될 수 있습니다(15.3).
- 연합군 명령 카드를 뽑아 *Engineers* 이벤트가 유발되었을 때, 그 이벤트는 도로 장애물 마커를 예비대 유닛으로 교체하도록 지시할 수 있습니다(이벤트 설명 참조).
- 독일군 공격 중 연합군 명령 카드를 뽑았을 때, 그 카드로 미탐지 연합군 방어자 예비대 유닛 1개를 배치하게 될 수 있습니다(13.2).
- 연합군 행동 카드 지시가 요구하는 경우(10.4).

9.1 예비대 배치 명령

Deploy Reserves 명령을 수행한다면, 연합군 Reserve Units 박스에 있는 유닛 중 명령 카드에 표시된 편제와 일치하는 예비대 유닛을 다음과 같이 지도에 배치합니다:

- **사단** *Division* 카드: 카드에 적힌 사단의 예비대 유닛을 모두 투입합니다. 카드에 사단이 둘 또는 셋 적혀 있다면, 적힌 모든 사단의 예비대를 투입합니다.
- **군단** *Corps* 카드: 카드에 적힌 군단의 예비대 유닛을 모두 투입합니다.
- **군** *Army*:: 카드에 적힌 군의 예비대 유닛을 모두 투입합니다.
- **집단군** *Army Group*: 모든 연합군 예비대 유닛을 투입합니다.

9.2 연합군 예비대 배치 방식

▲ *Deploy Reserves* 명령 기능을 수행할 때, 연합군 예비대 유닛은 한 번에 1개씩 **오름차순** 숫자 순서로 배치합니다. 즉, Reserve Units 박스에서 선택 번호가 가장 낮은 적격 유닛부터 먼저 배치 여부를 확인하고, 그다음으로 낮은 유닛을 확인하는 식으로 진행합니다. 선택 번호가 같은 유닛 둘이 있으면, 번호가 더 낮은 군단 소속 유닛을 먼저 배치합니다.

예비대 유닛은 두 가지 방식 중 하나로 배치합니다. **A 방식**은 연합군 전선을 연장하고 독일군 돌파를 억제하는 방향으로 예비대를 배치하는 경향이 있습니다. 12월 18일부터 사용할 수 있는 **B 방식**은 기존 연합군 전선을 보강하고 반격 전력을 형성하는 경향이 있습니다.

아래 배치 절차와 방식을 사용할 때, 가능한 배치 위치를 표시하는 데 연합군 진지 마커를 사용하면 도움이 됩니다.



배치 절차 16-17

1. **A 방식 확인:** Allied Reserve Units 박스에 있는 각 적격 유닛을 한 번에 하나씩 **A 방식**으로 배치할 수 있는지 확인합니다. 기준을 만족하는 유닛은 배치합니다. 기준을 만족하지 못하는 유닛은 Allied Reserve Units 박스에 남습니다. 유닛이 하나라도 배치되면 연합군 임펄스는 종료됩니다.
2. **다음 명령:** **A 방식**으로 배치할 수 있는 유닛이 하나도 없다면, 연합군 명령 카드의 다음 명령으로 넘어갑니다.

배치 절차 18+

- **A 방식 확인:** 먼저 Allied Reserve Units 박스에 있는 각 적격 유닛이 **A 방식**으로 배치될 수 있는지 확인합니다. 기준을 만족하는 유닛은 배치합니다.
- **접촉 이탈** *Out-of-Contact* **확인:** 독일군 유닛과 연락이 끊긴 적격 지도 위 연합군 유닛을 모두 확인해, **A 방식**으로 배치할 수 있는지 봅니다. 기준을 만족하는 유닛은 현재 위치에서 새 위치로 재배치합니다.
- **방식 B 확인:** Allied Reserve Units 박스에 적격 유닛이 남아 있다면, 각 유닛이 **B 방식**으로 배치될 수 있는지 확인합니다. 접촉 이탈 *Out-of-Contact* 유닛은 **B 방식**으로는 배치하지 않습니다.

유닛이 하나라도 배치되거나 재배치되면 연합군 임펄스는 종료됩니다. 어떤 유닛도 전혀 배치할 수 없다면, 연합군 명령 카드의 다음 명령으로 진행합니다.

핵심 배치 용어:

군단 구역: 각 군단 배치 구역의 경계는 지도 서쪽 가장자리에 표시되어 있습니다.

진지 hex *Position hex*: 원 안에 사수 수치가 표시된 hex.

근접 *Proximate*: 유닛이 이동 한 번으로 그 hex에 도달해 진입할 수 있는 상태를 뜻합니다(더 자세한 내용은 10.3의 정의 참조).

포위 위험 *Danger of Surround*: 어떤 연합군 유닛이, 독일군 유닛들이 특정 hex를 점유하게 될 경우 그 hex를 둘러싼 여섯 hex 모두에 독일군 유닛이나 그 ZOC가 생기게 되는 hex들에 대해 독일군이 근접해 있다면, 그 연합군 유닛은 '포위 위험' 상태에 있습니다.

배치 방식 A

다음 모든 조건을 만족하는 비어 있는 진지 hex에 예비대 유닛을 배치합니다:

- 해당 진지가 예비대 유닛의 군단 구역 안에 있어야 합니다.
- 해당 진지를 연합군이 점유하고 있다고 가정했을 때, 유효한 연합군 보급선(14.2)을 그곳까지 추적할 수 있어야 합니다.
- 독일군 유닛이 해당 진지에 **근접**해 있어야 합니다.
- 해당 진지에 배치했을 때 그 예비대 유닛이 **포위 위험** 상태가 아니어야 합니다.
- 해당 진지는 독일군 마을이나 도시가 아니어야 합니다.
 - 해당 진지는 ZOC를 가진 연합군 유닛에 **인접해 있으면 안 됩니다**(12.0). 단, 다음 중 하나가 참이면 예외입니다: 해당 진지의 사수 수치가 **5 또는 6**입니다.
 - 그 인접 유닛이 통신 두절 상태(14.1)이며, 예비대 유닛을 배치함으로써 다시 통신 상태가 되는 경우.

연합군 배치 A 방식 도해 [9.2]: 12월 17일, V 군단 소속 연합군 유닛 2개(제1사단 유닛 1개와 제9사단 유닛 1개)가 Allied Reserve Units 박스에 있어 배치될 수 있습니다. 먼저 V 군단 배치 구역에서, 어느 독일군 유닛에든 근접한 적격의 빈 진지 hex를 찾습니다. 도해에는 적격 진지 hex가 연합군 진지 마커로 표시되어 있습니다. 일부 hex는 근접해 있더라도 연합군 유닛에 인접해 있어 적격이 아니며('x' 기호), 다른 진지 hex들('N' 기호)은 독일군 유닛 이동 범위를 약간 벗어나 있습니다.

적격 진지 hex가 둘 이상이므로, 먼저 가능하다면 같은 사단 유닛으로부터 3hex 이내에 예비대를 배치하는 것입니다. 제1사단 유닛 1개가 이미 지도에 있으므로, 26.1.V 유닛을 둘 중 어느 hex(0608 또는 0609)에 배치할지 확인해야 합니다. 0308 hex는 아직 포위 위험 상태라 적격이 아닙니다. 0609 hex는 같은 사단 유닛으로부터 3hex 이내 조건을 만족하면서



사수 수치가 가장 높은 4이므로 선택됩니다. 만약 0308과 0608만 선택되었다면, 더 서쪽에 있는 0608을 선택했을 것입니다.

다음으로는 제9사단 유닛이 지도에 없으므로, 47.9.V 유닛은 V 군단의 어떤 유닛으로부터든 3hex 이내의 적격 진지 hex에 놓을 수 있습니다. 현재는 26.1.V 유닛을 배치한 뒤 기준으로 두 곳이 선택지인데, 둘 다 사수 수치가 2로 같습니다. 0608 hex가 더 서쪽이지만, 이제는 ZOC를 가진 아군 유닛에 인접해 있고 독일군 유닛도 더 이상 그 hex에 근접하지 않습니다(0609 hex에 예비대가 배치되었기 때문입니다). 따라서 남은 선택지는 0308 hex 하나뿐입니다.

배치 방식 B

예비대 유닛은 같은 사단에 속한, 미군 통신 상태(14.1)이고 보급 상태인 유닛이 점유한 헥스에, 스택킹 한도(11.5)를 지키면서, 포위 위협이 없는 상태로 배치합니다.

이것이 불가능하다면, 다음 모든 조건을 만족하는 비어 있는 **진지 헥스**에 배치합니다:

- 해당 진지는 예비대 유닛의 군단 구역 안에 있어야 합니다.
- 해당 진지를 연합군이 점유하고 있다고 가정했을 때, 유효한 연합군 보급선(14.2)을 그곳까지 추적할 수 있어야 합니다.
- 해당 진지는 같은 군의 유닛으로부터 **3헥스** 이내에 있어야 합니다.
- 해당 진지는 독일군 유닛으로부터 **4헥스** 이내에 있어야 합니다(연합군 유닛 및 ZOC 존재 여부는 무시).
- 해당 진지에 배치했을 때 예비대 유닛이 **포위 위협** 상태가 아니어야 합니다.
- 해당 진지는 독일군 마을이나 도시가 아니어야 합니다.

둘 이상의 진지: A 방식이나 B 방식의 모든 기준을 만족하는 진지가 둘 이상이면, 가능하다면 같은 사단 유닛으로부터 3헥스 이내에 예비대 유닛을 배치합니다. 그게 불가능하면 같은

군단 유닛으로부터 3헥스 이내에, 그것도 불가능하면 같은 군 유닛으로부터 3헥스 이내에 배치합니다. 그래도 적격 진지가 둘 이상이면, 사수 수치가 가장 높은 진지에 배치하고, 그다음으로는 가장 서쪽 진지에 배치합니다. 그래도 둘 이상이면 독일군 유닛에 가장 가까운 진지에 배치합니다.

적격 진지 없음: A 방식이나 B 방식 기준을 만족하는 진지가 하나도 없으면 그 예비대 유닛은 배치하지 않습니다. 이어서 다른 적격 예비대 유닛의 배치 여부를 확인합니다. 어떤 임펄스에서 어떤 예비대 유닛도 배치할 수 없다면, 예비대 명령은 수행된 것으로 간주하지 않습니다. 연합군 명령 카드의 다음 명령 기능으로 넘어갑니다.

9.3 접촉 이탈 연합군 유닛

지도 위 연합군 유닛이 다음 상황 중 하나에 해당하는 경우, 플레이어의 병력과 접촉을 상실한 것으로 간주합니다. 즉, 그 유닛이 어디 있는지 실제로 잘 모른다는 뜻입니다:

- 그 연합군 유닛이 연합군 통신 상태에 있으며, 어떤 독일군 유닛도 그 유닛에 근접해 있지 않고, 그 유닛을 제거하더라도 연합군 전선에 틈이 생기지 않는 경우(12.2).

연합군 배치 B 방식 도해 [9.2]: 12월 19일, V 군단 소속 연합군 유닛 2개(그중 하나는 앞서 12월 17일에 배치되지 못했던 유닛)가 Allied Reserve Units 칸에 있고, 이 유닛들을 배치할 수 있습니다. 적격 진지가 없기 때문에 배치 방식 A으로는 배치할 수 없어서 배치 방식 B로 넘어갑니다. V 군단 배치 구역에서 같은 사단 유닛이 이미 지도에 있는지 확인합니다.

제1사단 유닛 2개가 이미 지도에 있습니다. 18.1.V 예비대 유닛은 둘 중 어느 유닛과도 스택할 수 있습니다. 둘 다 사수 수치가 4인 헥스에 있으므로, 더 서쪽에 있는 0309 헥스를 골라 26.1.V 유닛과 함께 배치합니다.

다음으로는 제9사단 유닛을 배치합니다. 지도에 같은 사단 유닛이 없으므로, 47.9.V 유닛은 V 군단 구역 안에서 같은 군 유닛으로부터 3헥스 이내이면서 독일군 유닛으로부터 4헥스 이내의 빈 진지 헥스에 배치할 수 있습니다. 적격 진지 헥스는 연합군 진지 마커로 표시되어 있으며, 연합군 유닛에 인접해 있어도 되지만 포위 위협 상태여서는 안 됩니다. 이를 확인한 뒤, 사수 수치가 가장 높은 0511 헥스를 선택합니다.



- 해당 연합군 유닛이 최소 5스택 또는 전투력 8 이상인 스택에서 가장 번호가 낮은 유닛인 경우, 그 스택은 연합군 통신 상태여야 합니다. 그 스택은 독일군 유닛에 인접해 있을 수는 있지만 포위되어 있어서는 안 됩니다.

다른 모든 선발 기준을 충족하는 한, 접촉 이탈(Out-of-Contact) 상태의 연합군 유닛은 다음 용도로 사용할 수 있습니다...

- **18+** 12월 18일부터 **A 방식** 배치에 따른 예비대 유닛으로(9.2),
- 도로 장애물 예비대 유닛으로(15.4),
- 전투에서 미탐지 방어자로(13.2),
- 또는 연합군 행동 카드가 지시하는 연합군 공격으로 재배치되는 유닛으로(10.64).

접촉 이탈 유닛은 **B 방식** 배치로는 사용할 수 없습니다.

9.4 연합군 예비대 배치의 추가 조건

9.41 전략 예비대 우선순위: 전략 예비대 유닛(투입 날짜 옆에 S가 있는 유닛)과 일반 예비대 유닛이 모두 배치 가능하다면, 먼저 모든 전략 예비대 유닛을 배치한 뒤 일반 예비대 유닛을 배치합니다.

9.42 도로 장애물 효과: 도로 장애물 마커가 있는 진지는 연합군 예비대 배치 여부를 확인할 때 빈 진지로 간주합니다. 독일군 근접 여부는 도로 장애물 점유 hex스까지는 추적할 수 있지만, 그 hex스를 통과해 추적할 수는 없습니다. 연합군 예비대가 도로 장애물 있는 hex스에 배치되면 그 도로 장애물 마커를 제거합니다.

9.43 즉시 플레이에 들어옴: 예비대 유닛은 배치되는 순간 즉시 플레이에 들어온 것으로 간주되며, 같은 임펄스에서 이어서 배치되는 다른 예비대 유닛의 배치에도 영향을 줍니다.

9.5 예비대 조기투입 명령

특정 군단 명령 카드에는 Expedite Reserves 명령이 적혀 있습니다. 이 명령이 발생하면, 명령 카드에 적힌 군단 소속 유닛이 달력의 다음 날 칸에 있는지 확인합니다.

있다면 그 유닛을 모두 Reserve Units 박스로 옮기며, 그날 중 이어지는 시점에 배치할 수 있게 됩니다. 다음 날 달력 칸에 그 군단 유닛이 없다면 카드의 다음 명령으로 넘어갑니다.

9.51 늦은 시점 배치: Expedite Reserves 명령이 발생했을 때 독일군 뽑기 더미에 카드가 2장 이하로 남아 있다면, 조기투입될 수 있는 적격 유닛은 Reserve Units 박스에 넣는 대신 예비대 배치 규칙에 따라 곧바로 지도에 배치합니다.

예외: 12월 16일의 느린 연합군 반응 제한(4.13), 즉 Deploy Reserves 명령으로는 1개 유닛만 배치할 수 있다는 규칙은, 적

격 예비대가 Reserve Units 박스로 조기투입되었다도 여전히 적용됩니다.

9.6 영국 XXX 군단 배치

영국 XXX 군단 예비대 유닛의 배치는 다음 특별 규칙을 따릅니다.

9.61 기본 배치: 명령 카드가 XXX 군단 편제의 배치를 지시하는데 지도 위에 XXX 군단 유닛이 없고, 뫼즈강 서쪽 hex스에 근접한 독일군 유닛도 없다면, 일반 배치 방식을 쓰는 대신 여기 나열된 hex스에 배치하는 예비대 유닛을 모두 놓습니다.



유닛	hex스	유닛	hex스	유닛	hex스
129.43.XXX	0117	130.43.XXX	0319	214.43.XXX	0420
5.GA.XXX	0422	32.GA.XXX	0424	-	-
71.53.XXX	0626	158.53.XXX	0826	160.53.XXX	0927
29A.XXX	1126	33A.XXX	1226	34A.XXX	1427

9.62 독일군 위협 하의 배치: 명령 카드가 XXX 군단 유닛의 배치를 지시하는데 지도 위에 XXX 군단 유닛이 없고, 뫼즈강 서쪽 hex스에 독일군 유닛이 **하나 이상** 근접해 있다면, 일반 배치 절차 대신 먼저 첫 번째 XXX 군단 예비대 유닛을 다음 모든 조건을 만족하는 연합군 보급 상태의 빈 진지 hex스에 배치합니다:

- 그 진지는 뫼즈강 서쪽에 있어야 합니다.
- 독일군 유닛이 그 진지에 근접해 있어야 합니다.
- 그 진지는 독일군 마을이나 도시가 아니어야 합니다.

적격 진지가 둘 이상이면, 사수 수치가 가장 높은 진지에 놓고, 그다음으로는 독일군 유닛에 가장 가까운 진지, 그다음으로는 가장 북쪽 진지에 놓습니다.

9.63 지속 배치: 지도 위에 이미 XXX 군단 유닛이 최소 1개 있는 상태에서 영국 XXX 군단의 예비대 유닛을 배치한다면, 날짜에 따라 일반 배치 절차(9.2)를 사용하되, 그 유닛을 미 제1군 소속으로 간주하고 다음 조정을 적용합니다:

- XXX 군단 유닛은 반드시 뫼즈강 서쪽에 배치해야 합니다.
- XXX 군단 유닛은 군단 경계 제한을 받지 않습니다.

10. 연합군 활성화와 행동 카드

활성화 기준: 연합군 명령 카드가 유닛 활성화를 지시하면, 카드에 표시된 편제가 활성화될 적격인지 판정합니다. 활성화되려면 그 편제에 속한 유닛 중 적어도 1개가 다음 상황 중 하나에 있어야 합니다:

- ‘적 전선 뒤를 방황하는 상태’(10.8) 또는,
- **포위 위협** 상태이지만 실제로 포위되지는 않았고 VP 헥스 안도 아닌 상태, 또는,
- 접촉 이탈*Out-of-Contact* 상태(9.3), 또는,
- 분산 상태, 또는,
- IP(Improved Position) 마커를 받을 적격인 상태. 즉, 보급 상태이며 마을, 도시, IP가 있는 헥스에 있지 않은 상태.
- **19+** 다음 상황도 활성화를 유발합니다: 독일군 유닛/스택에 근접해 있으며(10.3), 그 독일군 유닛/스택에 대해 연합군 유닛이 단순 전투력 2:1 우세를 가진 경우. 이때 다른 활성화 및 비활성 연합군 유닛 가운데 그 독일군 유닛에 **근접**한 유닛들의 전투력도 함께 계산에 포함합니다.

위 기준 중 하나라도 편제의 유닛 1개 이상에 적용되면, 그 편제의 모든 지도 위 유닛에 대해 연합군 활성화 순서를 수행합니다.

위 기준 중 어느 것도 편제 유닛에 적용되지 않으면, 그 편제는 활성화하지 않습니다. 대신 연합군 명령 카드의 다음 명령으로 넘어갑니다.

특정 편제에 의한 활성화: 활성화는 연합군 명령 카드에 표시된 편제의 모든 지도 위 유닛에 적용합니다. 통신 또는 보급 상태는 상관없습니다.

- **사단 카드:** 표시된 사단의 모든 유닛을 활성화합니다. 여러 사단이 적혀 있으면, 그 사단들의 유닛을 모두 활성화합니다. 이는 한 사단만 활성화하는 독일군 사단 활성화와 다릅니다.
- **군단 카드:** 표시된 군단의 모든 유닛을 활성화합니다.
- **제1군 카드:** Liège 시(0116 및 0117 헥스)에 가장 가까운 독일군 유닛으로부터 5헥스 이내의 모든 연합군 유닛을 활성화합니다. 군 소속은 무시합니다. 독일군 유닛이 두 도시 헥스 가운데 어느 쪽과도 같은 거리라면, 더 서쪽의 독일군 유닛을 선택합니다.

예시: Liège에 가장 가까운 독일군 유닛은 0416과 0418 헥스에 있으며 둘 다 3헥스 떨어져 있습니다. 0418이 더 서쪽이므로, 0418에서 5헥스 이내의 모든 연합군 유닛을 활성화합니다.

- **제3군 카드:** St. Hubert(1719)에 가장 가까운 독일군 유닛으로부터 5헥스 이내의 모든 연합군 유닛을 군 소속과 무

관하게 활성화합니다. 독일군 유닛이 그 마을까지 같은 거리라면, 더 서쪽의 독일군 유닛을 선택합니다.

- **제21집단군 카드:** Namur 시(0626)에 가장 가까운 독일군 유닛으로부터 5헥스 이내의 모든 연합군 유닛을 활성화합니다. 독일군 유닛이 그 도시 헥스와 같은 거리라면, 더 서쪽의 독일군 유닛을 선택합니다.

10.1 연합군 활성화 순서

연합군 편제가 활성화 자격이 있다면, 다음 순서대로 활성화를 수행합니다:

1. ‘적 전선 뒤를 방황하는 상태’인 모든 비분산 활성화 유닛마다 10.8에 따라 행동 1회를 수행합니다.
2. 행동 카드 3장을 뽑습니다. 카드의 번호 순서대로 확인하면서, 카드에 적힌 상황을 만족하는 비분산 활성화 유닛마다 10.2의 절차에 따라 해당 카드의 행동을 수행합니다. 행동에는 이동과 공격이 포함됩니다. 1단계에서 이미 행동한 유닛은 적격이 아닙니다.
3. 적격인 비분산 활성화 유닛 각각에 IP 마커를 놓습니다. 적격 유닛이란 1단계나 2단계에서 행동을 수행하지 않았고, 마을, 도시, IP 마커가 있는 헥스에 있지 않은 유닛입니다.
4. 현재 활성화에서 공격에 참여하지 않은 활성화 유닛의 *Dispersed* 마커를 제거합니다.

10.2 연합군 행동 카드 뽑기

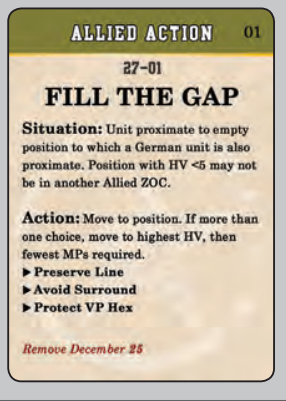
연합군 유닛이 활성화되면 연합군 행동 카드 3장을 뽑습니다. 세 카드는 행동 번호 순서대로, 낮은 것부터 높은 것 순서로 정리합니다. 이 순서대로 세 장의 행동 카드를 확인합니다.

예시: 행동 번호 18, 03, 15의 카드를 뽑았다면 03, 15, 18 순서로 확인합니다.

각 행동 카드에는 활성화 연합군 유닛에 적용될 수도 있고 적용되지 않을 수도 있는 상황이 적혀 있습니다.

확인 방법 - 기본: 각 행동 카드마다, 카드에 적힌 유닛 번호 범위 안에 들어가는 선택 번호를 가진 모든 활성화 연합군 유닛을 확인합니다. 카드에 적힌 순서대로 유닛을 하나씩 확인하여, 카드에 적힌 상황이 그 유닛에 적용되는지 판정합니다. 현재 활성화에서 이미 행동을 수행한 유닛은 확인하지 않습니다. 이렇게 확인 중인 유닛을 선도 유닛이라고 합니다.

예시: 행동 카드 01(Fill the Gap)은 유닛 번호 범위가 27-01이므로, 선택 번호가 27부터 01까지인 유닛이 이 행동 확인의 적격 대상이며, 27 이하에서 가장 가까운 번호를 가진 유닛부터 내림차순 숫자 순서로 하나씩 확인합니다.



확인 방법 - 행동 대상 찾기: 행동 카드 상황에 적힌 대상은 단일 연합군 유닛, 즉 선도 유닛일 수도 있고, 선도 유닛을 포함한 유닛/스택일 수도 있으며, 선도 유닛을 포함한 유닛/스택과 다른 활성화 유닛들일 수도 있습니다.

- 카드의 대상이 **유닛**이라면, 그 상황이 선도 유닛 하나만으로 성립하는지 확인합니다.
- 대상이 **유닛/스택**이라면, 선도 유닛과 같은 헥스에 있는 다른 모든 유닛을 함께 보아 그 상황이 성립하는지 확인합니다. 이 헥스의 유닛에는 선택 번호가 카드 범위 밖에 있는 유닛이라도 다른 활성화 유닛과 미활성 유닛이 모두 포함됩니다. 단, 현재 활성화에서 이미 행동한 유닛은 포함되지 않습니다.
- 대상이 **유닛/스택과 다른 활성화 유닛들**이라면, 선도 유닛과 위에서 정의한 같이 스택된 유닛들, 그리고 상황에 적힌 표적에 근접한 다른 모든 활성화 유닛을 함께 묶어 그 상황이 성립하는지 확인합니다. 여기에는 카드 범위 밖의 선택 번호를 가진 활성화 유닛도 포함됩니다. 단, 미활성 유닛은 선도 유닛과 스택되어 있는 경우를 제외하면 포함되지 않으며, 현재 활성화에서 이미 행동한 유닛도 포함되지 않습니다.

행동 수행: 상황이 성립하면 카드에 적힌 행동을 전체적으로 수행합니다. 행동을 완료한 뒤, 또는 그 상황이 선도 유닛에 적용되지 않는다면, 같은 행동 카드의 상황이 순서상 다음 활성화 연합군 유닛에 적용되는지 확인합니다.

계속 확인: 적격인 모든 활성화 유닛을 다 확인할 때까지 순서대로 계속 확인하며, 상황이 적용되면 즉시 행동을 수행합니다. 한 행동 카드에 대한 모든 확인을 마친 뒤에도 아직 이번 활성화에서 행동하지 않은 활성화 유닛이 남아 있다면, 다음 행동 카드로 넘어가고 그 카드에 적힌 유닛 선택 순서에 따라 같은 과정을 반복합니다.

완료: 세 장의 카드를 모두 확인했거나, 모든 활성화 유닛이 행동을 수행했다면 활성화는 종료됩니다.

10.3 연합군 행동 카드 용어

연합군 행동 카드는 상황 및/또는 행동 문구에서 여러 용어를 사용해 상황과 행동을 정의합니다. 이 용어들을 올바르게 적용하는 것은 상황의 성립 여부를 판정하고 이어지는 행동을 수행하는 데 필수적입니다.

행동 연합군 활성화 동안 연합군 유닛 또는 유닛 집단이 수행하는 행동 카드에 적힌 지시 집합입니다. 예를 들어 이동, 또는 이동 후 전투 같은 행동입니다.

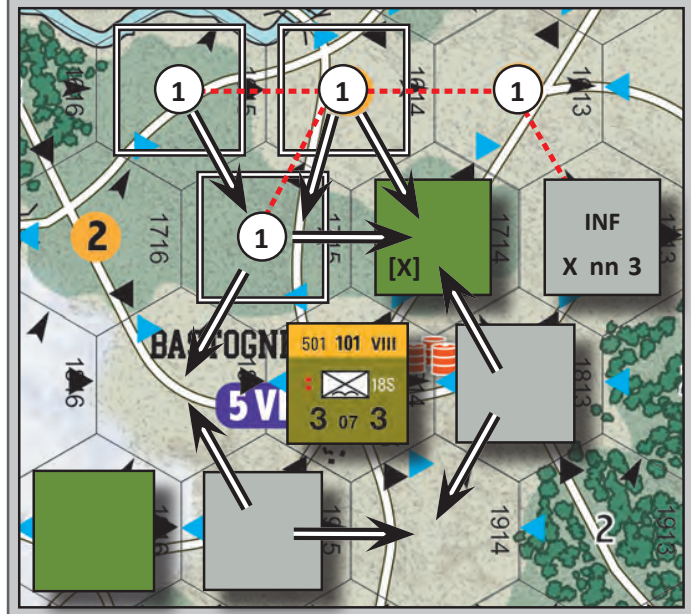
활성 유닛 활성화된 편제에 속한 비분산 연합군 유닛으로, 현재 임펄스에서 아직 행동을 수행하지 않은 유닛입니다.

포위 회피 연합군 유닛을 이동시킬 때, 그 유닛이 포위 위험 상태가 되는 헥스로는 이동시키지 않습니다. 이동 시작 시 보급선을 추적할 수 없는 유닛에는 적용하지 않습니다.

이탈(Break-off) 연합군 공격을 수행할 때 전투 치트를 더 이상 뽑지 않고 중단하는 시점입니다. 최소 요구 수량의 전투 치트를 뽑기 전에는 이탈이 발생할 수 없습니다.

포위 위험 어떤 헥스가, 독일군 유닛들이 특정 헥스를 점유하게 될 경우 그 헥스를 둘러싼 여섯 헥스 모두에 독일군 유닛이나 그 ZOC가 생기게 되는 헥스들에 대해 독일군이 근접해 있다면, 그 헥스는 포위 위험 상태에 있습니다.

포위 위험 도해 [10.3]: Bastogne의 연합군 유닛은 포위 위험 상태입니다. 1713 헥스의 독일군 보병 유닛이 한 번의 이동으로 1614, 1615, 1715 헥스에 도달할 수 있으며, 그렇게 되면 Bastogne를 둘러싼 여섯 헥스 모두에 독일군 유닛이나 그 ZOC가 생기게 때문입니다.



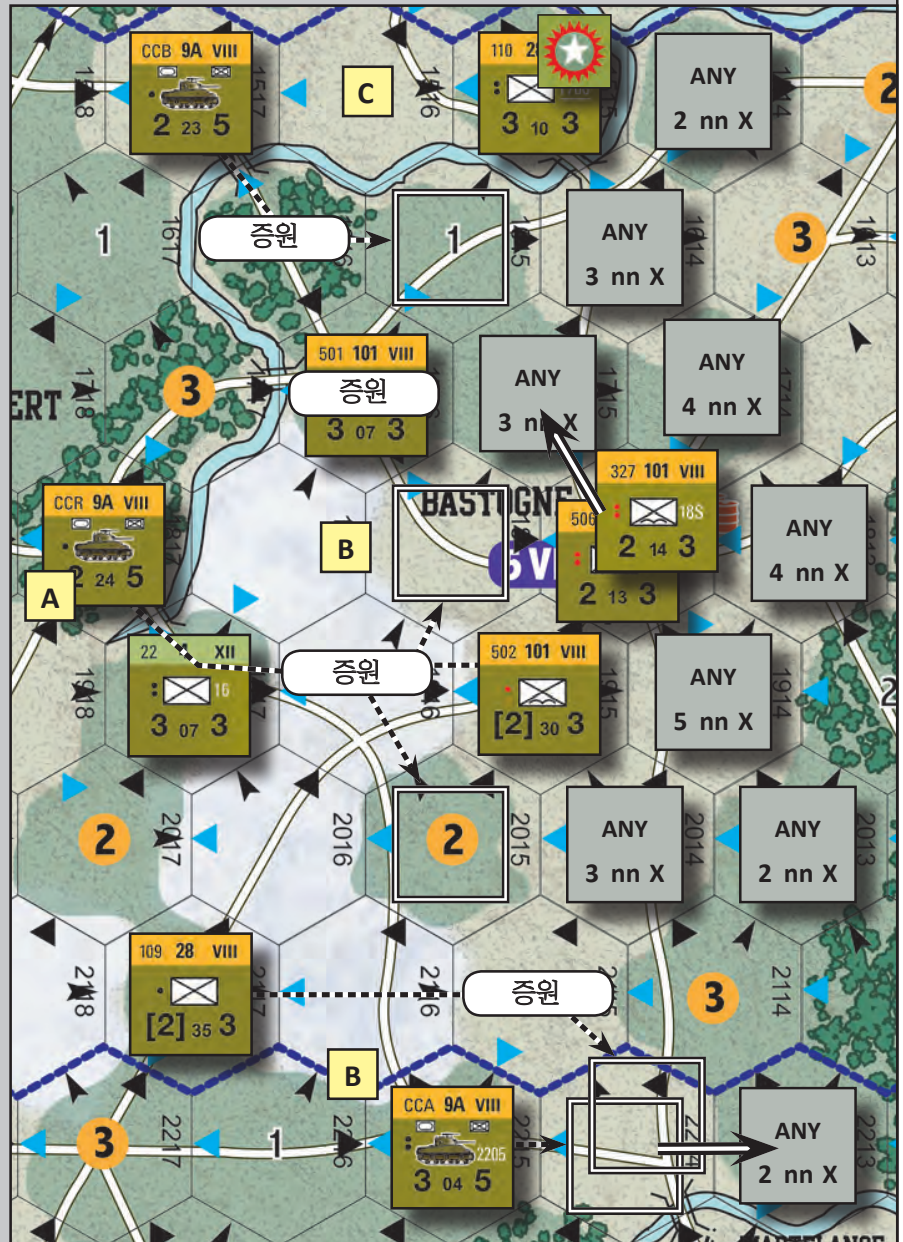
연합군 행동 카드 확인 수행 도해 [10.4]: 연합군 VIII 군단이 활성화 대상으로 선택되었고(텍에서 다음 명령 카드를 뽑은 결과), 연합군 행동 카드 3장 ‘Strengthen’(15번), ‘Fill the Gap’(01번), ‘Attack’(10번)을 뽑았습니다. 이 카드는 카드 번호 오름 차순, 즉 01, 10, 15 순서로 해결합니다. 이 예시를 따라가는 동안 실제로 이 카드들을 텍에서 꺼내 놓고 보는 것을 권합니다.

행동 A: 카드 01의 선택 번호 범위는 27-01입니다. 이 범위 안 가장 높은 번호의 연합군 유닛은 24번 CCR.9A.VIII이므로, 먼저 이 유닛이 ‘Fill the Gap’을 수행할 수 있는지 확인합니다. 다음 확인 유닛은 23번 CCB.9A.VIII입니다. 이 유닛에 근접 하면서 동시에 독일군에도 근접한 빈 진지 헥스(2015 헥스)가 있으므로 상황이 성립하고, 행동이 발생합니다. 이 유닛을 2015 헥스로 이동시킵니다. 이동이 끝난 뒤에는 이 유닛은 더 이상 행동 카드 확인 대상이 아닙니다. 같은 범위 안의 다음 활성화 유닛을 확인합니다. 이 경우 카드 01의 상황은 다른 어떤 활성화 유닛에도 적용되지 않으므로, 카드 확인은 끝납니다.

행동 B: 카드 10의 선택 번호 범위는 01-19입니다. 가장 낮은 번호의 연합군 유닛인 CCA.9A.VIII은 선택 번호 04이므로, 먼저 이 유닛이 ‘Attack’을 수행할 수 있는지 확인합니다. 이 행동은 근접한 독일군 유닛/스택보다 더 높은 전투력을 요구합니다. 이 유닛의 전투력은 3이고 2213 헥스의 더 약한 독일군 유닛에 근접해 있으므로 카드의 상황이 성립합니다. 따라서 행동이 발생하고, 연합군 유닛은 2214 헥스로 이동합니다. 이 시점에서 이 공격에 근접한 다른 활성화 유닛이 있다면, 그 유닛들도 증원 적격을 가집니다. 실제로 카드 범위 밖인 선택 번호 35의 연합군 유닛 109.28.VIII도 증원 적격입니다. 두 유닛 모두 이동하고 공격을 수행한 뒤에는 더 이상 행동 카드 확인 대상이 아닙니다. 다음 유닛 501.101.VIII은 선택 번호 07이므로, 다음으로 ‘Attack’을 수행할 수 있는지 확인합니다. 이 유닛은 근접한 독일군 유닛/스택보다 전투력이 높지 않으므로 해당되지 않습니다.

다음으로는 선택 번호 10의 110.28.VIII을 이 행동에 대해 확인합니다. 이 유닛은 강 건너편 1614 헥스의 독일군 유닛보다 기본 전투력은 높지만, 강 때문에 상황 전투력(10.61)은 1밖에 되지 않으므로 공격 자격이 없습니다. 다음 확인 유닛은 선택 번호 13의 506.101.VII입니다. 그러나 이 헥스에는 ‘스택’이 있으므로, 그 헥스의 두 유닛을 함께 고려합니다. 둘을 합치면 전투력 4가 되며, 이는 1715 헥스의 더 약한 독일군 유닛/스택보다 큼니다($4 > 3$). 따라서 상황이 성립하고 행동이 발생합니다. 이 경우 근접한 다른 연합군 유닛들도 공격을 증원할 수 있습니다. 인접해 있는 501.101.VIII은 이동하지 않지만 전투에 참여합니다. 1517 헥스의 CCB.9A.VIII과 1915 헥스의 502.101.VIII도 근접해 있으므로 이동하여 공격을 증원합니다. 카드에 지정된 대로 공격을 수행, 해결한 뒤 행동이 완료됩니다. 선택 번호 범위 안의 모든 유닛을 확인했으며, 110.28.VIII을 제외한 모든 유닛이 행동을 수행했습니다.

행동 C: 카드 15의 선택 번호 범위는 39-01입니다. 아직 확인이 남은 유일한 연합군 유닛은 선택 번호 10의 110.28.VIII이며, 이 유닛이 ‘Strengthen’을 수행할 수 있는지 확인합니다. 이 유닛은 전투력 3 이하인 연합군 유닛/스택에 근접해 있지 않고, 그 연합군 유닛/스택 또한 전투력 7 이상인 독일군 유닛/스택에 근접해 있지 않습니다. 따라서 상황이 성립하지 않아 행동은 발생하지 않습니다. 이로써 모든 행동 카드 확인이 완료됩니다. 이 유닛은 행동을 수행하지 않았으므로 연합군 활성화 순서 3단계(10.1)에서 IP 마커를 받습니다.



이동(11.0), 전투(13.0), 강화 진지(16.3) 규칙에 따라 수행하되, 이 절의 규칙으로 수정된 내용을 적용합니다. 특정 선도 유닛과 함께 행동하는 유닛들에 대한 행동 하나를 전체적으로 완료한 뒤에야 다음 행동 카드 상황 확인으로 넘어갑니다.

예시: 공격 행동(카드 09)을 수행한다면, 그 행동에 참여하는 연합군 유닛들을 목표로 이동시키고 전투를 수행한 뒤 그 결과를 모두 적용하고 나서야, 다른 활성화 연합군 유닛에 대한 상황 및 행동 확인으로 넘어갑니다.

제한사항이 상황을 무효화할 수 있음: 많은 행동 지침에는 연합군 유닛의 이동과 관련된 제한사항이 포함되어 있으며, 이는 본문 내에 서술되거나 지침 아래의 불릿 포인트 형태로 제시됩니다. 이러한 제한에는 전선 유지 *Preserve Line*, 포위 회피 VP 헥스 방어 등이 있으며, 이는 용어 목록(10.3)에 정의되어 있습니다. 활성화된 연합군 유닛이 행동 카드의 상황 조건을 충족하더라도, 이러한 제한사항 때문에 해당 행동을 수행할 수 없거나, 행동 수행 시 이동이 제한될 수 있습니다.

지속 적격성: 활성화 유닛이 어떤 행동 카드의 상황 기준을 충족하지 못하거나, 기준은 충족하지만 어떤 이유로든 그 행동을 수행할 수 없더라도, 그 유닛은 현재 활성화 동안 다른 행동 카드에 대한 확인 대상 자격을 계속 유지합니다. 단, 유닛이 한 번이라도 행동을 수행하면, 그 활성화 동안에는 더 이상 자격을 갖지 않습니다.

10.5 행동 카드 전투 보너스

전투 관련 행동이 있는 연합군 행동 카드에는, 그 카드의 행동을 수행하는 유닛이 실시하는 모든 공격에 자동으로 부여되는 전투 전술이 적혀 있는 경우가 많습니다. 이 전투 전술은 각 공격에 적용되며, 명령 카드에 적힌 전투 전술과 마찬가지로 공격자에게 추가 전투 치트 뽑기 1회를 부여합니다.

예시: Major Offensive 행동 카드(#04)는 이 카드로 수행하는 모든 연합군 공격에 *Airpower*와 *Artillery Barrage* 전투 전술을 부여하며, 각 공격의 연합군 최대 전투 치트 뽑기 수를 2만큼 늘립니다.

행동 카드에 적힌 전투 전술은 연합군 명령 카드에 적힌 전투 전술에 추가로 적용됩니다.

10.6 행동 카드 상황 및 행동에 대한 일반 규칙

10.61 상황 전투력: 공격 행동이 있는 행동 카드에는 카드의 상황 설명에 연합군과 독일군의 전투력 비교가 적혀 있습니다.

예를 들어 **공격** 행동 카드(09)의 상황은 '유닛/스택 전투력 > 근접한 독일군 유닛/스택'이라고 적혀 있습니다.

이는 선도 연합군 유닛과 그와 스택된 유닛들의 총 전투력이, 그 독일군 목표를 공격하려면 근접한 독일군 유닛/스택의 총 전투력보다 커야 함을 뜻합니다. 이 상황 전투력 비교를 할 때는 참가 유닛의 전투력을 다음과 같이 조정합니다:

- 하천 헥스면 너머로 목표를 공격하게 되는 모든 연합군 유닛의 총 전투력은 절반이 됩니다(소수점 이하는 버림).
- 도시 헥스나 웨스트월 *Westwall* 헥스에서 방어하는 독일군 유닛의 전투력은 두 배가 됩니다.
- 방어 유닛에 해당하는 다음 항목은 더하거나 뺍니다:

비승점 마을에 있는 경우	+1
숲 지형에 있는 경우	+1
강화 진지에 있는 경우	+1
개활지에 있는 경우	-1
보급 불가 <i>Out of Supply</i> 상태	-1
연료 고갈 <i>Out of Fuel</i> 상태	-1
고립 <i>Isolated</i> 상태	-2

최소 상황 전투력은 1입니다. 상황 전투력 비율은 공격 적격 여부를 판정하는 데만 사용하며, 전투 해결에는 사용하지 않습니다.

10.62 공격과 보급 상태: 연합군 유닛이 공격의 선도 유닛이 되려면 보급 상태여야 합니다. 보급 부족 *Low Supply* 유닛은 공격에 참가할 수는 있지만 선도 유닛이 될 수는 없습니다. 보급 불가 또는 고립 상태의 연합군 유닛은 공격할 수 없습니다.

10.63 독일군 유닛에 인접하도록 이동: ▲행동 지시에 따라 연합군 유닛을 독일군 유닛에 인접하게 이동시켜야 하는 경우, 유닛을 한 번에 1개씩 **오름차순** 숫자 순서로 이동시킵니다.

- 연합군 유닛이 독일군 유닛과 인접한 헥스 두 개 이상에 도달할 수 있다면, 먼저 비어 있는 헥스로 이동시키고, 그런 헥스가 없다면 도달하는 데 가장 많은 이동 포인트가 드는 헥스로, 그래도 여러 곳이면 연합군 유닛 수가 가장 적은 헥스로 이동시킵니다.
- 이는 이동 시작 시 이미 목표에 인접한 유닛에도 적용합니다. 이런 유닛이 다른 유닛과 스택되어 있고, 비어 있거나 더 적은 유닛이 있는 다른 인접 헥스에 도달할 수 있다면 그쪽으로 이동시킵니다.

10.64 접촉 이탈 유닛의 공격 재배치: 세 가지 공격 카드, 즉 *Major Offensive*, *Strong Attack*, *Combined Arms Attack*은 선도 유닛의 군단에 속한 접촉 이탈 *Out-of-Contact* 유닛이 공격에 참가하도록 지시합니다.

▲적격한 접촉 이탈 유닛을 제거합니다(9.3의 정의에 따름). 현재 지도 위치에서 한 번에 1개씩 **오름차순** 숫자 순서로 제거한 뒤, 각각의 유닛을 다음 조건을 모두 만족하는 헥스에 배치합니다: (a) 공격 표적과 인접한 헥스, (b) **포위 위협**에 처하지 않는 헥스, (c) 스테킹 한도를 어기지 않는 헥스, (d) 연합군 보급선을 추적할 수 있는 헥스.

적격 헥스가 둘 이상이면, 먼저 표적을 포위하게 만드는 헥스, 그다음 목표를 측면 공격 상태로 만드는 헥스, 그다음 비어 있는 헥스, 그다음 유닛 수가 가장 적은 헥스에 배치합니다. 그래도 선택지가 남으면 플레이어가 선택합니다.

10.65 행동 카드 버림: 행동 카드를 뽑아 사용을 마칠 때마다 지도에 인쇄된 Allied Action Discards 칸에 놓습니다. 하루 중 연합군 행동 택이 바닥나면, 즉시 버린 카드 전체를 섞어 택을 다시 만듭니다.

10.66 행동 카드 제거: 일부 행동 카드에는 카드 하단에 달력 날짜가 적혀 있습니다. 현재 날짜 또는 그보다 이른 날짜가 적힌 카드를 뽑았다면, 그 행동은 수행하지 않고 즉시 플레이에서 제거한 뒤, 그 자리에 다른 행동 카드 1장을 뽑습니다.

10.7 활성화 예외

10.71 깨열된 연합군 군단: 활성화될 군단이 지도에 유닛이 없거나 유닛이 1개뿐이라면, 그 군단은 활성화하지 않습니다. 대신 연합군 명령 카드의 다음 명령으로 넘어갑니다.

10.72 아직 해제되지 않은 XXX 군단: 뫼즈강을 건널 수 있도록 XXX 군단이 아직 해제되지 않은 상태에서(11.82 참조) XXX 군단 유닛의 활성화가 지시되면, 그 편제는 활성화하지 않습니다. 대신 연합군 명령 카드의 다음 명령으로 넘어갑니다.

10.73 분산 유닛: 활성화된 편제 안의 분산 *Dispersed* 유닛은 행동을 수행하지 않습니다. 편제에 대한 모든 행동 카드 확인과 행동이 끝나면 정상 상태로 돌아옵니다. 그 시점에 분산 마커를 제거합니다.

10.8 독일군 전선 뒤의 연합군 유닛

연합군 유닛 또는 스택은 다음 조건을 **모두** 만족하면 '적 전선 뒤를 방황하는 상태'로 간주합니다:

- 해당 유닛이 통신 두절 상태일 것(14.1).
 - 해당 유닛이 마을 또는 도시 헥스에 있지 않을 것.
 - 해당 유닛이 이동할 수 있을 것. (즉, 포위되어 있지 않음)
- 위 조건을 만족하는 유닛 또는 스택이 활성화되면, 다음 중 적용 가능한 첫 번째 행동을 수행합니다:

1. 한 번의 이동으로 도달할 수 있다면, 연합군 통신 상태인 헥스로 이동하고 멈춥니다.

그것이 불가능하다면...

2. 한 번의 이동으로 도달할 수 있다면, 웨스트월 헥스로 이동하고 멈춥니다.

그것이 불가능하다면...

3. 한 번의 이동으로 도달할 수 있다면, 마을 또는 도시 헥스로 이동하고 멈춥니다.

그것이 불가능하다면...

4. 주사위를 굴립니다. 결과가 **1**이면 가능하다면 후방 방향으로 1헥스 이동합니다. 결과가 **2~6**이면, 나온 수만큼 앞선 날짜의 달력 칸에 그 유닛을 놓습니다. 즉 그 유닛이 미군 전선으로 복귀했으며 예비대 유닛으로 다시 플레이에 들어오게 됩니다. 결과가 **7** 이상이면 그 유닛은 아무 행동도 하지 않습니다.

특정 행동에 적용 가능한 헥스가 둘 이상이면, 보급선을 추적할 수 있는 연합군 유닛에 가장 가까운 헥스로 이동시키고, 그래도 둘 이상이면 가장 서쪽 헥스로 이동시킵니다.

11. 이동

활성화된 독일군과 연합군 유닛은 각자의 임펄스 동안 이동합니다.

- 독일군 임펄스 동안, 명령 카드를 플레이해 독일군 유닛을 활성화할 때 그 유닛 전부, 일부 또는 아무것도 이동시키지 않을 수 있습니다.
- 연합군 임펄스 동안, 연합군 명령 카드에 적힌 편제 유닛이 활성화될 때 연합군 행동 카드에 따라 그중 일부 유닛이 이동하도록 명령할 수 있습니다(10.4).

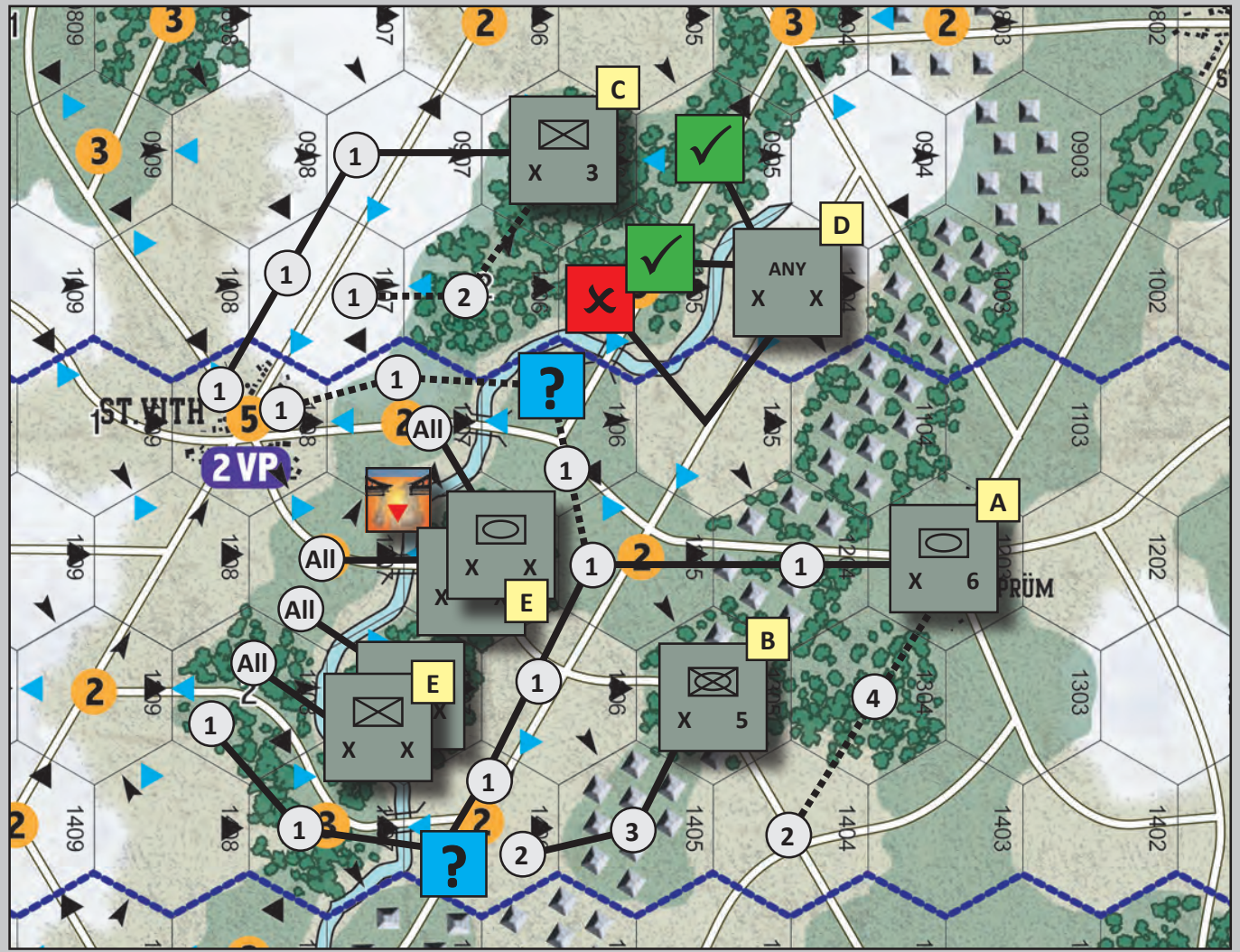
기본 이동: 각 유닛은 이동 허용량 한도 안에서 하나 이상의 연속된 헥스를 따라 개별적으로 이동합니다. 유닛은 진입하는 각 헥스마다 1 이상의 이동 포인트를 지불합니다. 헥스 진입에 필요한 이동 포인트(MP) 비용은 이동하는 유닛의 종류(보병 또는 기계화), 진입하는 헥스의 지형, 그리고 그 사이 헥스면을 따라 하천이 있는지 여부에 따라 달라지며, 이는 TERRAIN EFFECTS CHART에 명시되어 있습니다.

기본 제한: 이동할 때 유닛은 자신의 이동 허용량을 초과할 수 없습니다. 어떤 헥스에 들어갈 만큼 충분한 이동 포인트가 없는 유닛은 그 헥스에 들어갈 수 없습니다. 한 유닛의 이동은 다음 유닛을 시작하기 전에 완료해야 합니다. 유닛이 사용하지 않고 남긴 이동 포인트는 사라지며, 이후 활성화나 임펄스를 위해 저장되지 않습니다. 이동 포인트를 유닛끼리 넘겨줄 수도 없습니다.

- **예외:** 그 이동이 다른 규칙상 허용되는 한, 유닛은 언제나 최소 1헥스는 이동할 수 있습니다.

이동 도해 [11.2, 11.3, 11.4]:

- A: 기갑 유닛은 도로를 사용해 진입 헥스당 1MP씩 총 6MP를 써 6헥스를 이동하며, St. Vith에서 남서쪽으로 이어지는 주요 도로를 위협합니다. 또는 5MP를 써 직접 St. Vith까지 도달할 수도 있습니다. 도로를 사용하지 않고 숲과 험준 지형 *broken terrain*에 들어갈 때의 기계화 유닛 이동 비용도 적혀 있습니다. 유닛의 경로가 교량에 인접한 헥스(?) 기호가 있는 헥스에 들어가는 순간 교량 폭파 확인을 수행한다는 점에 유의해야 합니다.
- B: 기계화 유닛은 5MP를 써 2헥스를 이동합니다. 도로를 사용하지 않고 삼림과 험준 지형에 들어갈 때의 이동 비용이 적혀 있습니다. 유닛 A가 1406 헥스에서 교량 폭파 확인을 유발했기 때문에, 같은 활성화 동안 유닛 B가 그 헥스에 들어와도 두 번째 확인을 유발할 수 없다는 점에 유의해야 합니다.
- C: 보병 유닛은 3MP를 써 3헥스를 이동합니다. 보병은 숲으로 들어가는 경우를 제외하면 헥스당 1MP만 듭니다.
- D: 유닛이 비가교 하천을 건너려면 반드시 그 하천에 인접한 상태에서 이동을 시작해야 합니다.
- E: 비가교 하천 헥스면(파괴된 교량 포함)은 헥스면당 유닛 1개만 건널 수 있으므로, 네 유닛은 각각 다른 헥스면으로 강을 건너야 합니다.



11.5 유닛 스택킹

같은 헥스에는 둘 이상의 아군 유닛이 있을 수 있고 이를 스택킹이라 합니다. 한 헥스에 최대 수는 유닛 3개 또는 스텝 6개를 놓을 수 있습니다.

예시: 스텝 4개 유닛과 스텝 2개 유닛이 한 헥스에 있다면, 세 번째 유닛은 그들과 스택할 수 없습니다. 스텝 1개 유닛 셋이 한 헥스에 있다면, 더 이상 어떤 유닛도 그들과 스택할 수 없습니다.

스택킹 한도는 항상 지켜야 합니다. 단, 활성화의 이동 부분과 후퇴 또는 전투 후 전진 중에는 예외입니다. 즉 스택킹 한도를 넘는 상태로 다른 유닛을 통과해 이동할 수 있지만, 한 활성화의 모든 이동이 끝났을 때는 스택킹 한도를 맞춰야 합니다.

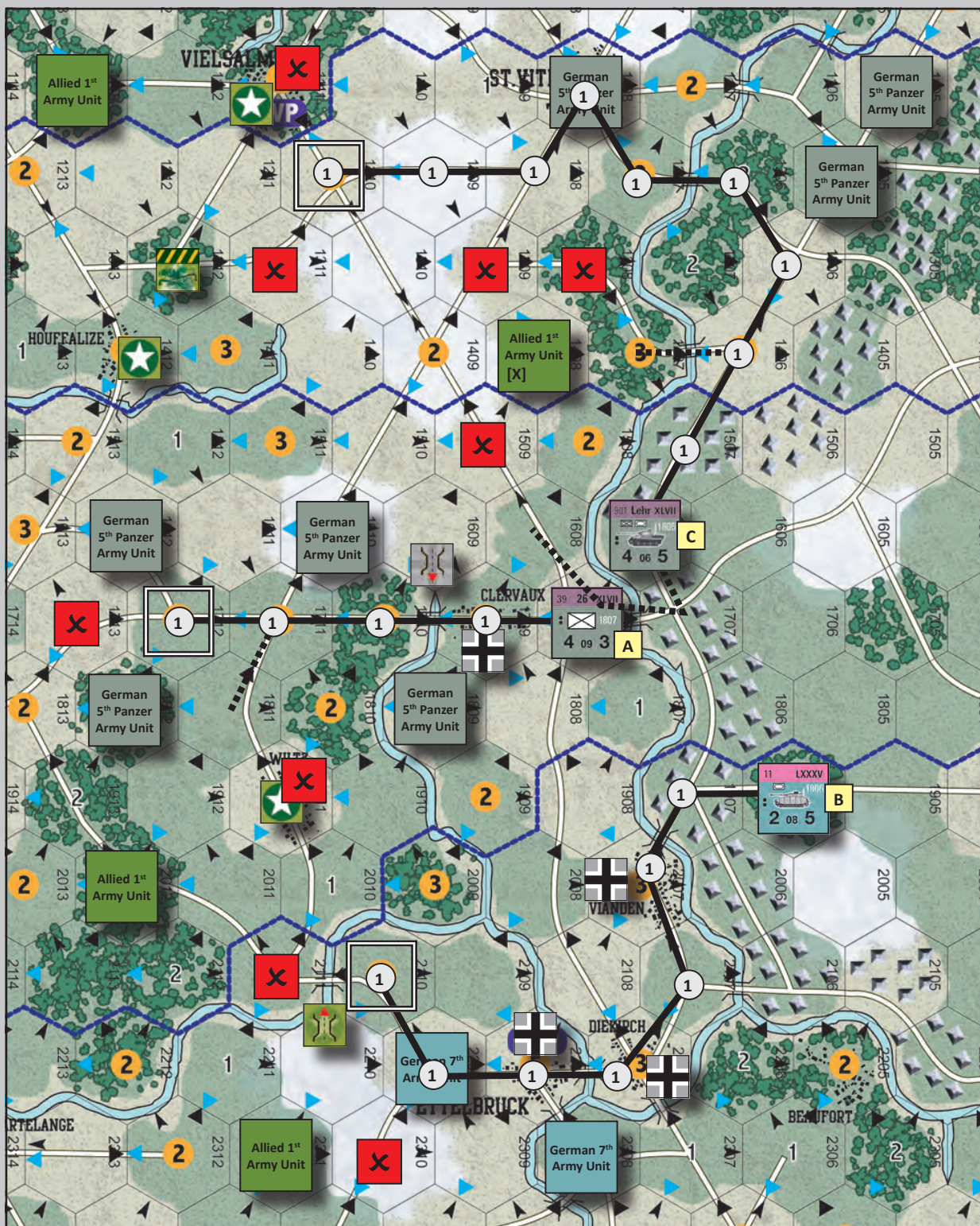
이동, 후퇴, 전진을 마친 뒤 독일군 유닛이 스택킹 한도를 위반하고 있다면, 그 한도에 맞추도록 유닛을 줄이거나 제거해야 합니다.

독일군 전략 이동 도해 [11.6]:

A: 독일군 보병 유닛(1708)의 전략 이동 MP 허용량은 5지만(기본 3 + 보너스 2), 1713헡스에서 마지막 MP를 사용할 수는 없습니다. 어느 아군 유닛보다도 더 서쪽에 위치하기 때문입니다. 또한 Wiltz(연합군 마을)에도 들어갈 수 없습니다.

B: 독일군 기갑 유닛(1906)의 전략 이동 MP 허용량은 10입니다(5MP × 2). 7MP를 쓰면 연합군 교량을 건널 수 없으므로 멈춥니다.

C: 독일군 기갑 유닛(1607)의 전략 이동 MP 허용량은 10입니다(5MP × 2). St. Vith 남서쪽 사거리 교차로에 잘 배치된, 약한 연합군 유닛 때문에 두 개의 전략 이동 경로가 막혀 있습니다. 이 유닛은 9MP를 써 우회해 Vielsalm에 인접한 곳까지 도달합니다. 그 이상은 연합군 도로 장애물 때문에 나아갈 수 없습니다. 그리고 어떤 경우든 Vielsalm(연합군 마을)에는 들어갈 수 없습니다.



11.6 독일군 전략 이동 보너스

보급 상태인 활성화 독일군 유닛이 도로 헥스에서 이동을 시작하고 적 유닛에 인접해 있지 않다면, 다음 제한을 모두 지키는 한 이동 허용량을 늘려 이동할 수 있습니다:

- 유닛은 도로로 연결된 헥스를 통해 이동해야 합니다.
- 유닛은 통제를 행사하지 않는 유닛이라도 적 유닛이나 도로 장애물에 인접한 곳으로 이동할 수 없습니다.
- 유닛은 연합군 마을이나 도시에 들어갈 수 없습니다.
- 유닛은 연합군 교량을 건널 수 없습니다.
- 유닛은 그 군에서 가장 서쪽에 있는 유닛보다 더 서쪽의 헥스에 들어갈 수 없습니다.
- 유닛은 지도 밖으로 이탈할 수 없으며, 지도 가장자리의 헥스에도 들어갈 수 없습니다.

예시: 제5판저군에서 가장 서쪽에 있는 유닛이 1316 헥스에 있다면, 전략 이동을 사용하는 제5판저군 유닛은 끝번호가 xx16보다 큰 어떤 헥스에도 들어갈 수 없습니다.

전략 이동을 수행하는 유닛의 이동 허용량은 다음과 같이 증가합니다:

- 독일군 기갑 및 기계화 보병: 이동 허용량을 두 배로 합니다(10 또는 12).
- 독일군 보병: 이동 허용량이 2 증가합니다(5까지).

11.7 독일군 군 경계

독일군 유닛은 해당 유닛이 속한 군에 따라, 초기에 지도상에서 이동할 수 있는 구역이 제한됩니다.

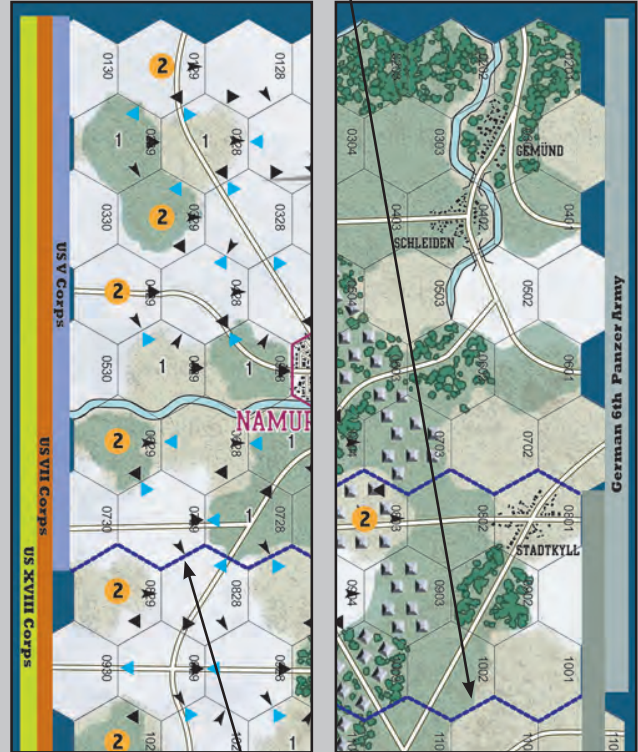
11.71 제한: 독일군 제6판저군, 제5판저군, 제7군의 경계선이 지도에 인쇄되어 있습니다. 이동 제한이 해제되기 전까지(11.72), 어떤 독일군 유닛도 자기 군 경계 밖으로 이동할 수 없습니다(**예외:** OKW 예비대 유닛은 지도 어디든 이동할 수 있습니다).

독일군 제5판저군 경계는 남쪽의 제7군, 북쪽의 제6판저군과 서로 겹칩니다. 양쪽 군의 유닛은 이 겹치는 구역에서 모두 작전할 수 있습니다.

독일군 유닛은 자기 군 경계를 넘어 공격할 수는 있지만, 경계를 넘어 전진할 수는 없습니다. 그것이 유일한 가능한 후퇴 경로일 때만 군 경계를 넘어 후퇴할 수 있습니다. 군 경계를 넘어 후퇴한 유닛은, 이후 이동 시 진입하는 각 헥스가 자기 군 경계선 너머에 있거나 그 경계선에 더 가까워지는 경우에만 이동할 수 있습니다. 이 제한은 유닛이 자기 군 경계 안으로 다시 들어오는 즉시 해제됩니다.

11.72 제한 날짜 16-19 : 독일군 군 경계 제한은 12월 16일 시작 시점부터 적용됩니다. 이러한 제한은 모두 12월 20일부터 해제됩니다.

이동 제한이 해제되기 전까지, 독일군 제6판저군 유닛은 이 경계선 남쪽(해당 군 구역 밖)으로 이동할 수 없습니다.



예비대에 있는 미군 V 군단 활성화 유닛은 이 선 북쪽에만 배치할 수 있습니다.

11.8 연합군 군단 경계

군단 경계는 연합군 예비대 유닛을 어디에 배치할 수 있는지에만 영향을 줍니다.

11.81 제한: 연합군 군단의 경계선이 지도에 인쇄되어 있습니다. 일단 지도에 배치된 뒤에는, 연합군 유닛은 군단 경계 때문에 이동, 후퇴, 전진에 제한을 받지 않습니다.

(**예외:** 11.82. 연합군 예비대 유닛 배치에 대한 자세한 내용은 9.4를 참조합니다).

11.82 영국 XXX 군단 제한: 영국 XXX 군단 유닛은 다음 중 하나가 일어날 때까지 뫼즈강 동쪽의 헥스로 이동하거나 전진할 수 없습니다:

- 독일군 유닛이 뫼즈강에 인접한 헥스에 들어가는 순간, 또는
- **26+** 게임 날짜가 12월 26일 이상이 되는 경우.

위 둘 중 하나가 발생하면 XXX 군단 유닛은 지도 어디든 이동할 수 있습니다. **예외:** 29A.XXX가 9.61에 따라 1126(Dinant)에 배치되었다면, 그 유닛은 곧바로 지도 어디든 이동할 수 있습니다.

11.9 지도에서 이탈하기(독일군만)

보급 상태의 활성화 독일군 유닛은, 뫼즈강 서쪽의 북쪽 지도 가장자리 또는 서쪽 지도 가장자리의 어느 헥스에서든, 지도 밖으로 이어지는 도로가 있으면 그곳으로 지도에서 이탈할 수 있습니다. 적격 지도 가장자리 헥스에 있는 보급 상태 유닛은 이동 포인트 1점을 써서 지도에서 이탈합니다.

11.91 제한: 유닛은 적 유닛이 통제하는 헥스에서는 지도에서 이탈할 수 없습니다. 전략 이동 중인 유닛이나 보급 부족, 보급 불가, 고립 상태의 유닛도 지도에서 이탈할 수 없습니다.

11.92 이탈 승점 및 재진입 불가: 독일군 유닛이 지도에서 이탈하면 승점을 획득합니다. 한 번 지도에서 이탈한 유닛은 다시 플레이에 들어올 수 없습니다(18.1 참조).

12. 지역 통제 지대(ZOC)와 연합군 전선

분산 상태가 아니고 고립 상태도 아니며 괄호 표시 전투력이 아닌 전투력을 가진 모든 유닛은 인접한 6개 헥스에 통제를 행사합니다. 통제는 적의 이동, 후퇴, 전진, 그리고 적 보급선 추적을 방해합니다.

괄호 표시 전투력: 일부 유닛은 스텝을 잃으면서 통제 능력을 잃게 되며, 이때 전투력에 괄호가 붙습니다.

니다. 괄호 표시 전투력을 가진 유닛은, 마을이나 도시 헥스에 있거나 독일군 유닛이 웨스트월 헥스에 있는 경우가 아니라면 통제를 행사하지 않습니다. 괄호 표시 전투력을 가진 두 유닛이 같은 헥스에 함께 스택되어 있으면 통제를 행사합니다.

고립 및 분산: 고립되었거나 분산된 유닛은 마을, 도시 안에 있거나 다른 유닛과 스택되어 있더라도 통제를 행사하지 않습니다.

12.1 통제 효과

- 유닛은 적이 통제하는 헥스에 들어가면 즉시 이동을 멈춰야 하며, 그 활성화 동안 더 이상 이동할 수 없습니다.
 - 적 통제 헥스에서 이동을 시작하는 유닛은 그 헥스를 벗어날 때 이동 포인트 1점을 추가로 지불해야 하며, 인접한 다른 적 통제 헥스로 직접 이동할 수 없습니다. 인접 헥스에 다른 아군 유닛이 있어도 이 효과가 무효화되지 않습니다.
 - 아군 통신선과 보급선은 적 통제 헥스에서 시작해 추적할 수는 있지만, 그 헥스를 통과해 추적할 수는 없습니다. 단, 그 헥스를 아군 유닛이 점유하고 있는 경우는 예외입니다.
 - 유닛은 13.7의 후퇴 우선순위에 따라 적 통제 헥스로 후퇴할 수 있습니다. 그 헥스를 보급 상태의 아군 유닛이 점유하고 있다면 불이익이 없습니다. 그 헥스가 비어 있거나 보급 불가 상태의 아군 유닛만 점유하고 있다면, 후퇴하는 유닛 또는 스택은 스텝 1개를 잃어야 합니다.
 - 유닛은 1헥스 전진할 때는 적 ZOC를 무시할 수 있습니다. 2헥스 전진하는 경우에는 적 통제 헥스에서 인접한 다른 적 통제 헥스로 전진할 수 없습니다.
- 예외:** 2헥스 후퇴한 유닛의 후퇴 경로를 따라 전진하는 유닛은, 두 번째 헥스로 들어갈 때 그 후퇴 경로를 따라간다면 적 ZOC를 무시할 수 있습니다.
- 한 헥스는 양측 유닛에게 동시에 통제될 수 있습니다. 둘 이상의 유닛이 한 헥스에 통제를 행사한다고 해서 추가 효과는 없습니다.

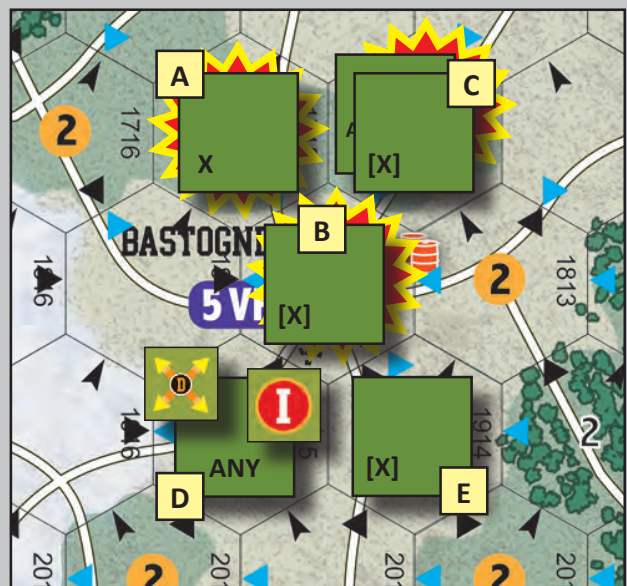
유닛에 대한 ZOC 효과 도해 [12.0]:

다음 비분산 유닛들은 ZOC를 행사합니다:

- A: 괄호 없는 전투력을 가진 유닛.
- B: 마을/도시 헥스에 있는 괄호 표시 전투력 유닛.
- C: 다른 비분산 유닛과 함께 스택된 괄호 표시 전투력 유닛.

다음 유닛들은 ZOC를 행사하지 않습니다:

- D: 분산되었거나 고립된 모든 유닛.
- E: 마을/ 도시 헥스에 있지 않은, 괄호 표시 전투력을 가진 단독 유닛.



12.2 연합군 전선

플레이 시작 시, 연합군 전력의 초기 배치에 따라 연합군 유닛 또는 그 ZOC가 북쪽 지도 가장자리에서 남쪽까지 이어져 끊기지 않은 선을 형성합니다. 이것이 초기 연합군 전선 **Front Line** 입니다. 연합군 전선은 이동하거나 늘어나고 돌출될 수 있지만, 독일군이 연합군 유닛이나 ZOC가 없는 상태로 지도 서쪽 가장자리 헥스에서 동쪽 가장자리 헥스까지 통신 경로를 연결할 수 없는 한, 그 전선은 온전하게 유지되는 것으로 간주합니다(14.1).

전선의 틈: 어느 시점이든 독일군 통신 경로를 서쪽에서 동쪽 지도 가장자리까지 추적할 수 있다면, 연합군 전선에는 **틈Gap** 이 생긴 것으로 간주합니다. 게임 시스템은 전선에 틈이 생기지 않도록 연합군을 통제하며, 틈이 생기면 그것을 매우거나 더 넓어지지 않게 하려고 합니다. 당연히 독일군 플레이어의 목표는 연합군 전선에 틈을 만들고, 그것을 넓히고, 그 틈을 통해 목표로 돌진하는 것입니다.

틈을 찾는 방법: 플레이 중에 특정 연합군 유닛이 이동하거나 전투 후 전진하면서 전선에 틈이 생겼는지 판단해야 할 때가 있습니다. 여기서 '틈'이란, 독일군 유닛으로부터 지도 서쪽 끝까지 연합군 마을/도시, 연합군 유닛, 그리고 그들의 ZOC가 없는 경로가 생기는 것을 의미합니다. 또한, 연합군 이동이 기존의 틈을 더 넓히는지(즉, 틈 양쪽에 있는 연합군 유닛 사이의 헥스 수가 늘어나는지) 판단해야 할 때도 있습니다.

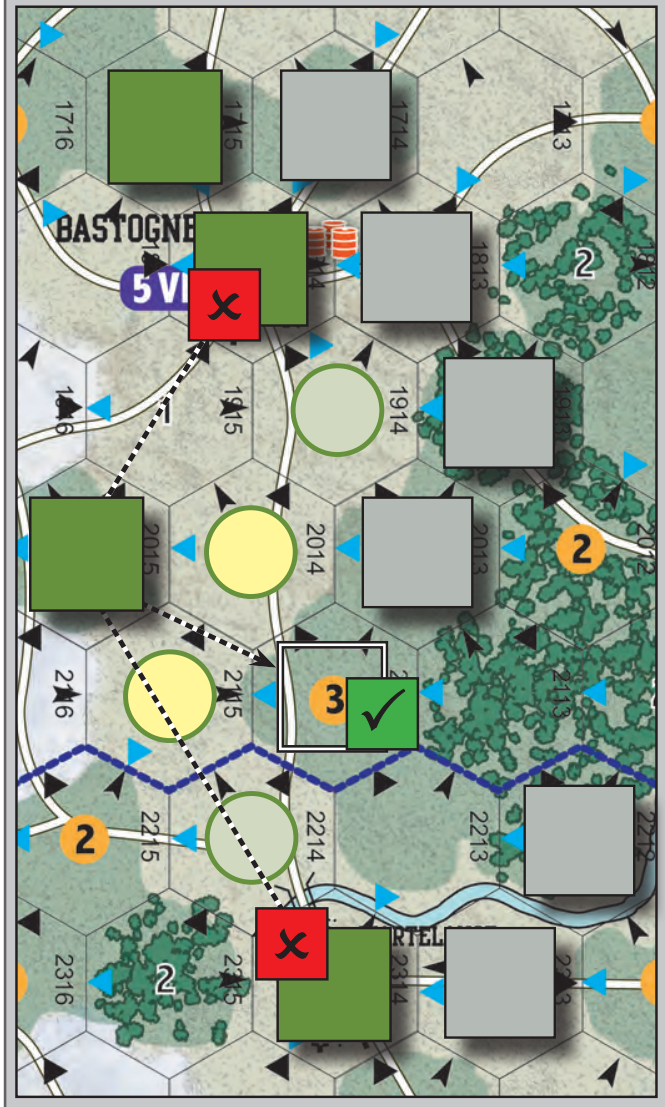
많은 연합군 이동은, 해당 이동이 연합군 전선에 틈을 만들거나 넓히게 된다면 수행할 수 없습니다. 구체적으로는 다음과 같습니다:

- 연합군 행동 카드의 이동 행동에 전선 유지 **Preserve Line** 제한이 있다면, 그 유닛은 전선에 틈이 생기거나 틈이 넓어지게 되는 헥스로 이동하지 않습니다. 반대로 행동 지시에 전선 유지 제한이 없다면, 연합군 유닛은 전선 유지 여부를 고려하지 않고 이동합니다.
- 유닛은 그렇게 함으로써 전선의 틈이 생기거나 넓어지는 헥스로는 전투 후 전진하지 않습니다.

연합군 전선의 틈을 확인할 때는, 괄호 표시 전투력을 가진 단독 유닛은 마을이나 도시에 있지 않으면 ZOC가 없으며, 분산 유닛은 ZOC가 전혀 없다는 점을 유의해야 합니다. 이런 유닛에 인접한 헥스는, 다른 연합군 유닛의 ZOC 안에 있지 않는 한 잠재적인 전선 틈입니다.

XXX 군단과 연합군 전선: XXX 군단 유닛이 하나라도 플레이에 들어와 있으면, 연합군 전선의 틈 정의가 확대됩니다: 뫼즈강 동쪽에 있고 강에 인접하지 않은 독일군 유닛에서, 뫼즈강 서쪽의 XXX 군단 유닛까지 헥스 경로를 추적할 수 있다면 틈이 존재합니다. 이 경로는 연합군 마을이나 도시, 또는 뫼즈강 동쪽에 있는 연합군 유닛이 점유하거나 그 ZOC 안에 있는 헥스를 통과할 수 없습니다. 이 정의는 기본 정의에 추가됩니다.

연합군 전선 도해 [12.2]: ZOC를 가진 연합군 유닛 한 쌍 사이에 있는 헥스 수가 둘을 넘지 않는 한 전선은 온전하게 유지됩니다. 한 쌍 양쪽이 그 두 헥스에 하나씩에 ZOC를 투사하기 때문입니다. 전선 유지 제한이 있는 행동이나 전투 후 전진이 3헥스 거리를 벌리거나 그보다 더 넓은 간격을 만들게 된다면, 그 행동이나 전진은 수행할 수 없습니다. 예를 들어 어떤 행동에 전선 유지 제한이 포함되어 있다면, 2015 헥스의 연합군 유닛은 Bastogne이나 Martelange로 이동할 수 없습니다. 그렇게 하면 2014와 2115 헥스에서 전선이 끊기기 때문입니다. 반대로 그 유닛을 2114 헥스로 이동시키거나, 2013 헥스의 독일군 유닛을 공격하기 위해 2014 헥스로 들어가게 만드는 행동은, ZOC 때문에 전선의 틈을 만들지 않으므로 가능합니다..



13. 전투

전투는 플레이어의 임펄스 동안 독일군 유닛이 연합군 유닛을 공격할 때와, 연합군 임펄스 동안 연합군 유닛이 독일군 유닛을 공격할 때 발생합니다.

독일군 전투 순서

활성화에서 활성 유닛 이동을 마친 뒤, 플레이어는 활성 유닛 중 원하는 유닛으로 인접한 적 유닛을 공격할 수 있습니다. 전투는 플레이어가 원하는 순서대로 한 번에 하나씩 선언하고 해결합니다. 플레이어가 **공격자**, 연합군이 **방어자**입니다. 각 전투는 한 헥스의 모든 적 유닛을 대상으로 하며 다음 순서대로 해결합니다:

1. 목표와 공격 유닛 선언

적어도 활성 유닛 하나에 인접한 적 점유 헥스 하나를 공격 목표로 선택하고, 그 목표 헥스에 인접한 활성 유닛 중 어떤 유닛이 공격에 참가하는지 선택합니다.

2. 전투 전술 카드 플레이

플레이어는 그 공격을 지원하기 위해 일정 수의 카드를 전투 전술로 플레이할 수 있습니다. 다만 활성화 카드의 명령 수치를 초과해서는 안 됩니다(13.33). 전투 전술에 따라 추가 유닛이 공격에 참가할 수 있다면, 그 유닛을 선택해 이동시킵니다.

3. 연합군 명령 카드 1장 뽑기

적어도 연합군 유닛 1개가 보급 상태라면 연합군 명령 카드 1장을 뽑습니다(12월 16일 첫 독일군 임펄스에는 생략).

- 그 카드의 편제가 방어 유닛 편제와 일치하고, 방어 유닛이 통신 상태라면, 미탐지 연합군 방어자를 확인합니다(13.2).
- 편제가 일치하지 않고 카드에 전투 전술이 적혀 있다면, 방어 유닛이 통신 상태가 아니더라도 그 전투 전술을 적용합니다(13.3).
- 위 둘 중 어느 것도 해당하지 않으면, 그 카드는 해당 전투에 아무 효과가 없습니다.

4. 전투 치트 뽑기

전투 치트 컵에서 전투 치트를 뽑습니다.

- **최소 뽑기:** 최소한 방어 유닛들의 총 스텝 수와 같은 수의 치트를 뽑습니다. 그 시점에서 멈출 수도 있고, 정해진 최대치까지 치트를 더 뽑을 수도 있습니다.
- **최대 뽑기:** 계속하기로 했다면, 공격 유닛 수까지의 범위 안에서 총 치트 뽑기 수를 선언합니다. 다른 요소로 인해 허용되는 최대치가 늘거나 줄 수 있습니다(13.4). 그런 다음 선언한 최대 수치에 도달할 때까지 추가 치트를 뽑아야 합니다.
- **확인:** 치트를 한 장씩 뽑을 때마다, 그 치트 양면 어느 한쪽의 상황이 해당 전투에 적용되는지 확인합니다. 적용된다면 그 치트는 5단계를 위해 보관합니다. 적용되지 않으면 따로 치워 두지만, 그래도 치트 뽑기 1회로는 계산합니다.

5. 타격 계산

치트 뽑기를 멈춘 뒤, 보관한 전투 치트에 적힌 방어자 타격과 공격자 타격 수를 합산해 방어자와 공격자가 입는 총 타격을 계산합니다.

6. 방어하는 연합군 유닛에 타격 적용

방어 유닛이 입은 각 타격은 연합군 타격 적용 우선순위에 따라 스텝 손실 또는 후퇴로 적용합니다. 방어 유닛이 강화 진지 *Improved Position* 를 점유하고 있다면, 첫 번째 타격을 충족하기 위해 *IP* 마커를 제거합니다.

7. 공격하는 독일군 유닛에 타격 적용

공격자의 첫 번째 타격은 반드시 스텝 손실로 적용해야 합니다. 두 번째와 세 번째 타격은 모든 공격 유닛을 분산시키는 방식 또는 스텝 손실 방식으로 적용할 수 있습니다. 그 이후의 모든 타격은 반드시 스텝 손실로 적용해야 합니다.

8. 전투 후 전진

방어 유닛이 후퇴했거나 제거되었고 공격 유닛이 분산 상태가 아니라면, 방어 유닛이 비운 헥스로 공격 유닛을 전진시킬 수 있습니다(13.8). 방어 유닛이 2헥스 후퇴했거나 제거되었다면, 공격한 기계화 유닛은 2헥스 전진할 수 있습니다.

9. 정리

플레이한 전투 전술 카드를 모두 버리고, 뽑은 전투 치트는 모두 따로 치워 둡니다.

연합군 전투 순서

연합군 유닛은 연합군 임펄스 동안, 연합군 행동 카드의 지시에 따라 독일군 유닛을 공격합니다. 연합군 전투는 한 번에 하나씩 해결합니다.

연합군이 공격자고 플레이어가 방어자입니다. 행동 카드 지시에 따라 특정 독일군 점유 hex가 유효한 공격 목표라는 점이 확인되면, 다음 순서로 전투를 해결합니다:

1. 근접한 공격 유닛을 목표로 이동

행동 카드에서 지시하는 경우, 표적에 근접한 적격 활성 연합군 유닛을 표적에 인접한 hex로 이동시켜 공격에 참여시킵니다.

행동 설명에 따라 다른 연합군 유닛을 공격에 포함시키는 추가 지시가 포함될 수 있습니다.

2. 연합군 명령 카드 1장 뽑기

연합군 명령 카드 1장을 뽑습니다. 카드에 전투 전술이 적혀 있다면 그 전투 전술을 해당 전투에 적용합니다(13.3).

3. 독일군 전투 전술 카드 1장 플레이

플레이어는 방어 유닛을 위해 카드 1장을 전투 전술로 플레이할 수 있습니다(13.3). *Reinforce Battle* 전투 전술을 플레이했다면, 방어 유닛에 근접한 독일군 유닛/스택 1개를 그 hex로 이동시킬 수 있습니다. 단, 지원하는 유닛/스택의 총 전투력은 방어 유닛의 전투력을 초과할 수 없습니다.

4. 전투 치트 뽑기

전투 치트 컵에서 전투 치트를 뽑습니다.

- **첫 번째 최소 뽑기:** 우선, 방어하는 독일군 유닛들의 총 스택 수만큼 치트를 뽑습니다.
- **최대치까지 계속하거나 교전 중단:** 그런 다음 연합군 공격자에게 허용된 최대 치트 뽑기 수(13.4)에 도달할 때까지, 또는 지금까지 뽑은 치트의 전투 결과가 연합군 공격의 교전 중단 *Break off*을 유발할 때까지(13.42), 치트를 한 장씩 계속 뽑습니다.
- **확인:** 치트를 한 장씩 뽑을 때마다, 그 치트 양면 어느 한 쪽의 상황이 전투에 적용되는지 확인합니다. 적용된다면 5단계를 위해 보관합니다. 적용되지 않으면 따로 치워 두지만, 그래도 치트 뽑기 1회로는 계산합니다.

5. 타격 계산

치트 뽑기를 멈춘 뒤, 보관한 전투 치트에 적힌 방어자 타격과 공격자 타격 수를 합산해 방어자와 공격자가 입는 총 타격을 계산합니다.

6. 방어하는 독일군 유닛에 타격 적용

타격 1개당 스택 1개를 제거하거나, 타격 1개당 모든 유닛을 1 hex 후퇴시킵니다. 방어 유닛이 강화 진지(IP)를 점유하고 있다면, 첫 번째 타격을 충족하기 위해 *IP* 마커를 제거합니다. 방어자가 받는 타격을 최대 2개만큼 후퇴로 처리할 수 있으며, 그 외의 타격은 모두 스택 손실로 충족해야 합니다.

7. 공격하는 연합군 유닛에 타격 적용

공격자의 첫 번째 타격은 스택 손실로 적용합니다. 추가 타격은 13.53에 따라 모든 공격 유닛을 분산시키거나 추가 스택 손실로 적용합니다.

8. 전투 후 전진

방어 유닛이 후퇴되거나 제거되었고 공격 유닛이 분산 상태가 아니라면, 공격한 연합군 유닛이 전투 후 전진하는지 여부를 확인합니다(13.8).

방어 유닛이 2hex 후퇴했거나 제거되었다면, 공격한 기계화 유닛은 2hex 전진할 수 있습니다.

9. 정리

플레이한 전투 전술 카드를 모두 버리고, 뽑은 전투 치트는 모두 따로 치워 둡니다.

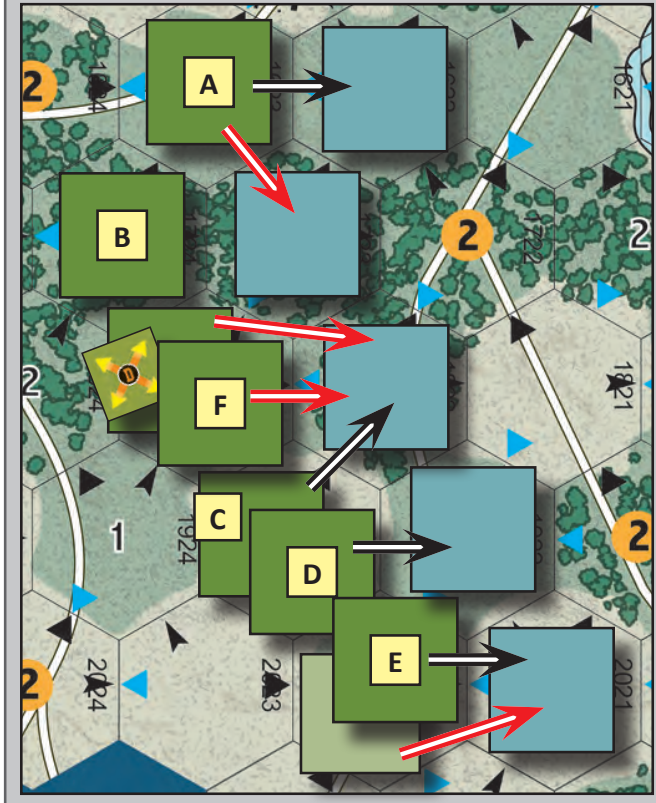
13.1 공격 적격성

공격자는 한 번의 전투에서 한 번에 하나의 헥스만 공격할 수 있습니다. 표적 헥스에 인접한 헥스에 있는 활성화 유닛은 수에 관계없이 공격에 참가할 수 있습니다. 이때 유닛이 무조건 공격할 필요는 없습니다. 한 스택 안에서도 일부 유닛만 공격에 참가할 수 있습니다. 비활성 독일군 유닛은, 활성화 유닛과 스택 되어 있더라도 *Reinforce Battle* 또는 *Assault Coordination* 전투 전술 카드로 허용되지 않는 한 공격할 수 없습니다.

유닛은 한 번의 활성화에서 오직 한 번의 공격에만 참가할 수 있습니다. 방어 유닛도 한 번의 활성화에서 한 번만 공격받을 수 있습니다(다만 13.74 참조).

분산 상태, 보급 불가 상태, 고립 상태의 유닛은 공격할 수 없습니다. 연료 고갈 상태의 독일군 기계화 유닛(14.51)도 공격할 수 없습니다.

공격 적격성 도해 [13.1]: 이 도해는 독일군 플레이어와 연합군 시스템 인텔리전스 모두에 적용되지만, 연합군 시스템 인텔리전스가 어떤 공격을 선택하는지는 보여주지 않습니다. • A: 공격자는 한 번에 한 헥스만 공격할 수 있습니다. • B: 유닛은 공격할 의무가 없습니다. • C: 한 유닛이 공격하는 동안, 같은 스택의 다른 유닛은 다른 헥스를 공격하거나 아예 공격하지 않을 수 있습니다. • D: 유닛은 한 번의 활성화에서 오직 한 번의 공격에만 참가할 수 있습니다. • E: 비활성 유닛은 전투 전술이나 연합군 행동 카드로 허용되지 않는 한 공격할 수 없습니다. • F: 방어 유닛은 한 번의 활성화에서 한 번만 공격받을 수 있으며, 분산 또는 보급 불가 상태의 유닛은 공격할 수 없습니다.



13.2 미탐지 연합군 방어자

독일군 공격의 3단계에서, 적어도 연합군 방어 유닛 1개가 보급 상태라면 연합군 명령 카드 1장을 뽑습니다. 카드의 편제가 방어 유닛 중 하나와 일치하고, 방어 유닛이 통신 상태이며, 포위 위협이 없고, 총 스택 수가 4 미만이라면 미탐지 연합군 방어자를 확인합니다.

예시: 플레이어가 미 V 군단의 감소된 연합군 보병 유닛 2개, 16.1.V와 393.99.V(총 2스텝)를 공격하고 있습니다. 제1사단, 제99사단, V 군단, 제1군, 제21집단군 중 어느 편제든 적합한 카드를 뽑으면 미탐지 연합군 방어자를 확인합니다. 두 유닛이 모두 최대 전투력(Full Strength)(총 4스텝)이라면 미탐지 연합군 방어자를 확인하지 않습니다.

편제가 일치한다면, 예비대 유닛 칸에 있는 유닛 중 미탐지 연합군 방어자 유닛으로 배치할 적격 유닛이 있는지 확인합니다. 없다면, 접촉 이탈(Out-of-Contact) 상태의 모든 지도 위 유닛을 확인해 적격 유닛을 찾습니다(접촉 이탈 유닛의 정의는 9.3 참조).

적격 기준: 예비대 유닛 또는 접촉 이탈 유닛은 다음 중 하나에 해당하면 적격입니다:

- 사단 명령 카드에 적힌 사단에 속하는 경우, 또는
- 군단 명령 카드에 적힌 군단에 속하는 경우. 이때 방어 유닛과 같은 사단의 유닛을 우선합니다. 또는
- 군 명령 카드에 적힌 군에 속하는 경우. 이때 방어 유닛과 같은 사단 유닛을 먼저, 그다음 같은 군단 유닛을 우선합니다. 또는
- 제21집단군 명령 카드의 경우, 방어 유닛과 같은 군에 속한 유닛이면 적격입니다. 이때 같은 사단 유닛을 먼저, 그다음 같은 군단 유닛을 우선합니다.

배치: 유닛이 미탐지 방어자 적격 유닛이라면, 그 유닛을 방어 헥스에 배치합니다. 그 유닛은 현재 전투에 참가합니다. 위 우선순위 안에서 사용할 수 있는 유닛이 둘 이상이면, 먼저 접촉 이탈 유닛보다 예비대 유닛을 선택하고, 그다음으로 번호가 가장 낮은 유닛을 선택합니다.

13.21 전투 전술 확인: 다음 이유 중 하나로 인해 연합군 명령 카드에서 미탐지 방어자가 발생하지 않았다면, 그 카드의 전투 전술을 해당 전투에 적용합니다(있는 경우, 13.3).

- 방어 유닛이 통신 두절 상태인 경우.
- 방어 유닛이 포위되었거나 포위 위협 상태인 경우.
- 방어 유닛의 총 스택 수가 4 이상인 경우.
- 방어 유닛 중 어느 것도 카드의 편제에 속하지 않는 경우.
- 미탐지 방어자 유닛으로 배치할 적격 예비대 유닛이나 접촉 이탈 유닛이 없는 경우.

13.3 전투 전술

독일군 전투 전술 플레이: 독일군 공격의 2단계와 연합군 공격의 3단계에서, 전투에 참가한 플레이어 유닛 중 적어도 1개가 보급 상태이고 분산 상태가 아니라면, 손패에서 제한된 수의 카드를 전투 전술로 플레이할 기회를 가집니다.

연합군 전투 전술 뽑기: 독일군 공격의 3단계와 연합군 공격의 2단계에서, 참여 중인 연합군 유닛 중 적어도 1개가 보급 상태라면 연합군 명령 카드 1장을 뽑습니다.

- 연합군이 **공격측**이고 카드에 전투 전술이 적혀 있다면, 그 전투 전술을 해당 전투에 적용합니다.
- 연합군이 **방어측**이고 13.2의 요건을 만족한다면, 먼저 그 명령 카드로 미탐지 연합군 방어자를 확인합니다. 이렇게 확인했을 때 미탐지 연합군 방어자가 발생하지 않았고 방어 유닛 중 적어도 1개가 분산 상태가 아니라면, 카드에 적힌 전투 전술을 적용합니다(있는 경우).

혜택: 각 전투 전술은 EVENTS & TACTICS 플레이어 보조 자료에 따라 특정 혜택을 제공합니다. 또한 공격자가 플레이한 각 전투 전술은, 다른 가시적 혜택을 전혀 제공하지 않더라도, 공격자에게 전투 치트 추가 뽑기 1회를 허용합니다(13.4).

13.31 하나의 전투에만 적용: 전투 전술로 플레이한 카드는 해당 전술을 플레이한 전투에만 적용됩니다. 전투 전술은 카드에 적힌 편제와 무관하게, 보급 상태인 어느 편제 유닛이든 이익을 줍니다.

13.32 전투 전술 와일드 카드:

- **독일군 군 카드나 집단군 카드**는 '와일드' 전투 전술로 플레이할 수 있습니다. 카드를 플레이하는 순간, 독일군이 사용할 수 있는 어떤 전투 전술이든 하나를 선택해 그 전투에서 사용한다고 선언합니다. 공격 시든 방어 시든 마찬가지입니다.
- **연합군 군 카드나 집단군 카드**가 전투 전술로 뽑히면, 연합군은 그 전투에서 Artillery 및 Airpower 두 가지 전투 전술을 모두 받습니다. 연합군이 공격측이라면, 추가로 전투 치트 뽑기 2회도 받습니다.

13.33 독일군 전투 전술 한도: 한 번의 독일군 활성화에서 플레이할 수 있는 전투 전술 카드 최대 수는 활성화 카드의 명령 수치와 같습니다.

예시: XLVII 판저군단 카드(명령 수치 3)를 플레이해 유닛을 활성화했다면, 그 유닛들의 모든 공격을 위해 전투 전술 카드는 총 3장까지 플레이할 수 있습니다. 만약 첫 번째 공격에서 전투 전술 카드 3장을 모두 사용했다면, 같은 활성화의 이후 공격들에서는 더 이상 어떤 전투 전술 카드도 플레이할 수 없습니다.

연합군 임펄스 동안에는 각 연합군 공격에 대응해 전투 전술 카드 1장만 플레이할 수 있습니다.

금지 사항: 다음 경우에는 전투 전술을 플레이할 수 없습니다:

- Peiper / 150th Panzer Brigade 명령 카드의 명령 수치는 0입니다. 따라서 이 카드를 플레이해 어느 유닛이든 활성화했다면, 그 활성화에서 그 유닛이 수행하는 공격에는 어떤 전투 전술도 플레이할 수 없습니다.
- VDH 유닛은 보급 상태라 하더라도 전투 전술로 지원할 수 없습니다. 자세한 내용은 EVENTS & TACTICS 플레이 어 보조 자료에 설명된 von der Heydte 명령 이벤트를 참조합니다.

13.34 추가 연합군 전투 전술: 연합군이 공격할 때는 명령 카드 뽑기로 얻는 전투 전술 외에 추가 전투 전술을 받을 수 있습니다.

- 공격을 지시하는 행동 카드에는 전투 전술이 하나 또는 둘 적혀 있을 수 있습니다. 이 전술은 그 카드가 지시하는 모든 공격에 적용됩니다.
- 군 카드로 활성화된 편제가 수행하는 모든 공격은 Tank Battalion 전투 전술을 받습니다.
- 제21집단군 카드로 활성화된 편제가 수행하는 모든 공격은 Artillery 및 Airpower 전투 전술을 받습니다.

각 연합군 전투 전술의 효과는 전투에 적용되며, 연합군은 전술 하나마다 전투 치트 추가 뽑기 1회를 받습니다.

연합군이 한 번의 공격에서 같은 전투 전술을 두 번 받더라도(예: Artillery 전투 전술 2개), 그 구체적 효과는 중첩되지 않지만 전투 치트 추가 뽑기 2회는 그대로 받습니다.

13.4 전투 치트 뽑기

최소 뽑기 수: 전투 치트 컵에서 전투 치트를 보지 않고 한 번에 1개씩 뽑습니다. 필수 최소 뽑기 수는 방어 유닛들의 스텝 수와 같으며, 플레이된 전투 카드나 다른 요소와는 무관합니다.

예시: 공격받는 헥스에 2스텝 유닛 1개와 1스텝 유닛 1개가 있다면, 전투 치트를 3개 뽑아야 합니다.

계속 뽑을지 선택: 공격 중일 때 필수 최소 수만큼 전투 치트를 뽑았다면, 거기서 멈출지 또는 허용 최대 수까지 추가 치트를 몇 개 더 뽑을지 선택할 수 있습니다. 추가 뽑기를 시작하기 전에 총 몇 개를 더 뽑을지 정해야 합니다. 한 번 결정했으면 그 수만큼만 뽑고, 그 결과를 그대로 따라야 합니다.

연합군이 공격할 때는 허용 최대 수에 도달하거나 연합군이 교전을 중단할 때까지(13.42), 둘 중 먼저 일어나는 시점까지 전투 칩트를 1개씩 계속 뽑습니다.

최대 뽑기 수: 허용되는 전투 칩트 최대 수는 **괄호 표시 전투력이 아닌 전투력**을 가진 공격 유닛 수(스텝 수가 아님)와 같으며, 다음과 같은 보정 수치를 적용합니다:

- 공격자 전투 전술 1개마다 칩트 +1.
- 공격 유닛에 정예 유닛이 1개 이상 포함되면 칩트 +1.
- 3스텝 또는 4스텝 공격 유닛 1개마다 칩트 +1.
- 방어자가 보급 불가라면 칩트 +1.
- 방어자가 고립 상태라면 칩트 +2.
- 연합군 방어자에게 Screen 전투 전술이 적용 중이면 칩트 -2.

강제 최소치: 계산된 칩트 최대 뽑기 수가 필수 최소 뽑기 수 이하라면, 공격자는 필수 최소 수만큼만 전투 칩트를 뽑습니다. 필수 최소 수보다 적게 뽑는 일은 없습니다.

13.41 전투 칩트 상황: 전투 칩트를 1개 뽑을 때마다 그 칩트 앞면과 뒷면에 적힌 상황을 확인합니다.

- **둘 중 하나 적용:** 두 상황 중 하나라도 해당 전투에 적용된다면, 그 칩트를 보관하고 적용되는 면이 위로 오게 자기 앞에 놓습니다.
- **둘 다 적용:** 어떤 경우에는 칩트의 두 상황이 모두 적용될 수 있습니다. 그 경우 우선순위 기호 **P**가 있는 면을 사용합니다.
- **둘 다 미적용:** 어느 상황도 적용되지 않으면 그 칩트는 옆에 치워 둡니다. 컵으로 되돌리지 않으며, 여전히 칩트 1회 뽑기를 수행한 것으로 셉니다.

전투 칩트에는 다음과 같은 상황이 적혀 있습니다:

전투 비율은 공격자 전투력과 방어자 전투력을 비교한 값입니다. 어떤 전투 비율 상황이 적용되는지 판단하려면, 모든 공격 유닛과 방어 유닛의 전투력을 각각 합산해 서로 비교합니다. 전투 비율의 앞에 있는 수는 공격자의 전투력입니다. 괄호 전투력도 계산에 포함합니다.

전투 칩트 뽑기 예시 [13.4]: 독일군 유닛 5개가 2스텝의 연합군 유닛을 공격하고 있습니다. 그중 1개는 괄호 전투력을 가집니다. 독일군 플레이어는 전투 전술 카드 2장을 플레이했고, 공격 유닛 중 1개는 정예입니다. 최소 2개의 칩트를 뽑아야 하며, 최대 7개의 칩트를 뽑을 수 있습니다. 처음 2개를 뽑아 확인한 뒤, 독일군 플레이어는 추가로 0개에서 5개까지 더 뽑겠다고 선언해야 합니다. 한 번 선언하면 그 수만큼 뽑고, 뽑은 칩트의 결과를 그대로 따라야 합니다.

최소 뽑기: 2개

- 방어자 2스텝

최대 뽑기: 7개

- 괄호 없는 전투력 유닛 4개
- 정예 유닛 1개
- 전투 전술 2개 플레이

전투 비율 예시:

≥ 3:1 공격 전투력이 방어 전투력의 최소 3배.

예시: 9:3

> 1:1 공격 전투력이 방어 전투력보다 큼.

예시: 5:4

< 2:1 공격 전투력이 방어 전투력의 2배보다 작음.

예: 5:3

≥ 8:1 공격 전투력이 방어 전투력의 최소 8배.

예시: 16:2

< 1.5:1 공격 전투력이 방어 전투력의 1.5배보다 작음.

예: 7:5

지형은 다음 상황에서 전투 비율 계산에 영향을 줍니다:

- 도시 hex에서 방어하는 유닛의 전투력은 2배가 됩니다.
- 웨스트윌 hex에서 방어하는 독일군 유닛 전투력은 2배가 됩니다.
- 강 hex면을 건너 공격하는 유닛들의 총 전투력은 절반이 되며, 소수점은 버림해 가장 가까운 정수로 만듭니다.

예시: 총 전투력 7의 유닛 2개가 강을 건너 공격한다면, 전투력은 절반이 되어 버림 후 3이 됩니다.

개활지Clear, **파쇄지**Broken, **숲**Woods, **삼림**Forest, **마을**Town, **도시**City 같은 지형은 방어 유닛이 전투 치트에 적힌 지형 특성을 하나 이상 가진 hex를 점유할 때 적용됩니다. 자연 지형(개활지, 파쇄지, 숲, 삼림)과 인공 지형(마을 또는 도시)은 한 전투 상황에서 함께 적용될 수 있습니다.

예시: Trois Ponts(0812hex)를 공격하면 방어 유닛은 마을과 삼림 지형 혜택을 모두 받습니다. 공격자가 이 지형 특성 중 하나 또는 둘 다가 적힌 전투 치트를 뽑더라도, 그 효과는 해당 전투 치트에 대해 한 번만 적용됩니다(13.5).

12월 16일 또는 12월 17일Dec 16 or Dec 17은 공격이 해당 날짜에 발생하면 적용됩니다.

연합군 또는 독일군 항공력Allied or German Airpower은 공격자/방어자가 해당 전투 전술 카드를 플레이한 경우에 적용합니다.

공격자 또는 방어자 포격Attacker or Defender Artillery은 공격자/방어자가 해당 전투 전술 카드를 플레이한 경우에 적용합니다.

공격자 또는 방어자 정예Attacker or Defender Elite는 공격 유닛이나 방어 유닛 중 정예 유닛이 하나라도 있으면 적용됩니다.

공격자 또는 방어자 초급Attacker or Defender Green은 공격 유닛이나 방어 유닛 중 초급 유닛이 하나라도 있으면 적용됩니다.

전투 공병Combat Engineers은 공격자만 Combat Engineers 전투 전술을 플레이했을 때 적용됩니다.

방어자 인접Defender Adjacent은 방어자에게 우호적이며 보급 상태며 분산되지 않았으며, 현재 임펄스에서 아직 공격받지 않은 유닛과 방어자가 인접한 경우 적용됩니다.

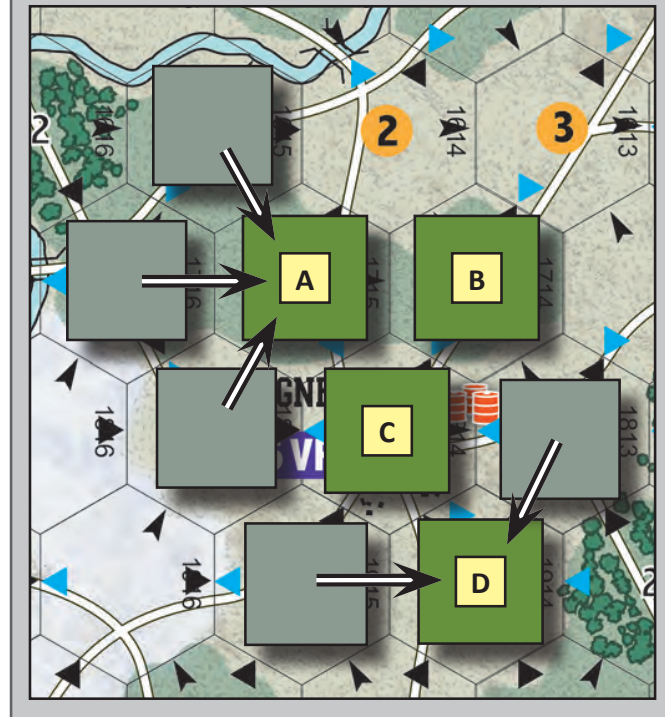
방어자 정찰Defender Recon은 독일군 공격을 방어하는 연합군 유닛에 정찰 유닛 유형이 포함되어 있으면 적용됩니다.

분산 또는 보급 불가Dispersed or Unsupplied는 방어 유닛 전부가 분산, 보급 부족, 보급 불가, 고립, 연료 고갈 상태인 경우 적용됩니다.

측면 공격Flank Attack은 공격 유닛이 최소 3개 hex를 점유하거나, 서로 인접하지 않은 2개 hex를 점유할 때 적용됩니다. 또는 독일군 공격이 Infantry Infiltration 전투 전술의 지원을 받아도 적용됩니다. 방어자가 마을이나 도시에 있으면 측면 공격은 적용되지 않습니다.

측면 공격 상황 도해 [13.4]:

- A: 유닛 A는 적 유닛이 3개 hex에서 공격하므로 측면 공격을 받습니다.
- B: 유닛 B는 적 유닛 1개만 인접해 있으므로 측면 공격을 받지 않습니다.
- C: 유닛 C에는 적 유닛 3개가 인접해 있지만 마을에 있으므로 측면 공격을 받지 않습니다.
- D: 유닛 D는 서로 인접하지 않은 적 유닛 2개에 인접해 있으므로 측면 공격을 받습니다.



대규모 공격Large Attack은 전투 치트를 최소 7개 뽑는 모든 공격에 적용됩니다.

연합군 공격Allied Attack은 연합군 유닛이 수행하는 모든 공격에 적용됩니다.

제5판저군 공격5 PZ Army Attack은 공격 유닛의 절반 이상이 제5판저군 소속인 독일군 공격에 적용됩니다.

IP 교차 사격IP Crossfire은 방어자가 강화 진지Improved Position를 점유하고 있으면 적용됩니다.

단일 hex 공격One-Hex Attack은 공격 유닛 전부가 하나의 hex에 있을 때 적용됩니다. 독일군 공격이 Infantry Infiltration 전투 전술의 지원을 받는다면 이 상황은 무효가 됩니다.

공격자 또는 방어자만 기갑Only Attacker or Defender Armor은 전투에 한쪽에만 기갑 유닛이 있을 때 적용됩니다. Tank Battalion 또는 Panzer Battalion 전투 전술 카드는 이 조건을 충족시킵니다.

공격자 또는 방어자만 제병합동 *Only Attacker or Defender Combined Arms* 은 기갑과 보병 또는 기계화 보병 유닛 유형이 한 쪽에만 모두 있을 때 적용됩니다. 기갑과 기계화 보병 기호를 모두 가진 유닛은 그 자체로 제병합동을 보유합니다. *Tank Battalion* 또는 *Panzer Battalion* 전투 전술 카드는 이 조건의 기갑 부분을 충족시킵니다.

제병합동 <i>Combined Arms</i> 여부			
X	O	O	X

13.42 연합군 공격 중단: 연합군 공격자는 필수 최소 수만큼 치트를 뽑은 뒤, 허용 최대 수에 도달하기 전에 다음 두 상황 중 하나가 발생하면 전투를 중단합니다(전투 칩 뽑기를 멈춥니다).

연합군 공격 중단: 행동 카드에 적힌 전투 중단 조건이 충족된 경우입니다. 보통의 경우, 행동 카드에는 공격자가 입는 누적 타격이 1 또는 2일 때 공격을 중단하라고 적혀 있습니다.

독일군 제거: 독일군 방어자가 입은 누적 타격이 그들을 제거하기에 충분합니다. 누적 방어자 타격이 방어 스택의 스텝 수보다 2 이상 많으면 독일군 방어자가 제거됩니다.

예시: 2스텝이 방어 중이라면, 누적 방어자 타격이 4 이상이면 방어자가 제거됩니다.

- 방어자가 포위되어 있고 보급 상태의 독일군 유닛에 인접하지 않았다면, 제거에 필요한 타격 수가 1 줄어듭니다.
- 방어자가 마을, 도시, 웨스트월 또는 강화 진지를 점유하고 있다면, 제거에 필요한 타격 수가 1 늘어납니다.

13.43 전투 칩 컵 보충: 한 번 뽑은 전투 칩은 컵 밖에 둡니다. 전투를 해결한 뒤, 뽑은 칩은 칩 보충이 발동되기 전까지 이전 전투에서 뽑은 칩들과 함께 옆에 둡니다. 파란색 전투 칩을 뽑으면 칩을 보충합니다.

파란 칩을 뽑는 즉시, 이전 전투들에서 뽑아 따로 둔 모든 칩을 컵으로 되돌리고 현재 전투의 칩 뽑기를 계속합니다. 파란 칩과 현재 전투에서 뽑은 칩은 그대로 유지합니다.

전투 칩 컵은 하루가 끝날 때도 보충되며, 그때 모든 칩을 컵으로 돌려놓습니다.

13.5 전투 타격

전투 칩을 뽑고 어떤 칩이 해당 전투 상황에 적용되는지 판단한 뒤, 공격 유닛과 방어 유닛이 입는 총 타격을 계산합니다. 각 전투 칩에는 A(공격자 *Attacker*) 또는 D(방어자 *Defender*) 다음에 숫자 타격 결과가 적혀 있습니다. 예시: A1 또는 D2. 어떤 칩에는 A1 D1처럼 양측 모두의 타격 결과가 적혀있고, 어떤 칩은 D-1처럼 타격 감소 값이 적혀있습니다. 또 어떤 칩은 A나 D 대신 G(독일군) 또는 U(미군/연합군) 다음에 타격 수가 적혀있는데, 이 경우 그 국적의 유닛에 적용되며 공격 중이든 방어 중이든 상관없습니다.

모든 칩의 방어자 타격과 공격자 타격을 각각 계산해(필요하면 더하고 빼며), 양측의 총 타격 수를 구합니다.

전투 타격 도해 [13.5]:

<1:1 A1	COMBAT ENGINEER D1	BROKEN CLEAR A1 D1
------------	-----------------------	-----------------------

이 세 칩의 합계는 A2 D2로, 공격자가 타격 2, 방어자가 타격 2개를 입습니다.

FOREST WOODS BROKEN D-1	≥7:1 PD2	≥15:1 A1 D1	LARGE ATTACK D1
----------------------------	-------------	----------------	--------------------

이 다섯 칩의 합계는 A1 D2입니다. 방어자 타격이 4로 보이지만 D-1 결과 두 개 때문에 총 방어자 타격은 2입니다. 공격자가 네 번째 칩에서 뽑기를 멈췄다면 결과는 A1 D3이 됩니다.

DEFENDER ARTILLERY D-1

ALLIED AIRPOWER PG1	CLEAR D1	<4:1 A1 D1	DISPERSED UNSUPPLIED A-1PD1
------------------------	-------------	---------------	--------------------------------

전투 상황이 적용된다고 가정하면, 독일군 플레이어가 공격 중일 때 이 네 칩의 합계는 A1 D3입니다. 독일군 플레이어가 방어 중일 때는 A0 D4입니다.

총 타격 조정: 다음 상황에서는 총 타격 수를 조정합니다:

- 방어자가 마을, 도시, 강화 진지를 점유하고 있거나, 독일군 방어자의 경우 웨스트윌 헥스에 있다면, 방어자의 총 타격 수를 1만큼 줄입니다. 이렇게 타격 수를 보정한 뒤 IP 마커를 제거합니다.
- 모든 방어 유닛이 분산, 보급 불가, 연료 고갈 중 어느 조합으로만 이루어져 있다면, 공격자의 총 타격 수를 1 줄입니다.
- 모든 방어 유닛이 고립 상태라면, 공격자가 입는 모든 타격은 무시합니다.

총 타격이 0 미만일 때: 감산 때문에 총 타격이 0 미만이면 0으로 간주합니다.

13.51 타격 처리: 양측의 총 타격 수를 계산한 뒤, 먼저 방어자 타격을 방어 유닛에 적용하고 그다음 공격자 타격을 공격 유닛에 적용합니다. 각 타격은 전투에 참가한 유닛 1개에서 스텝 1개를 제거하거나, 다음 제한 안에서 참가 유닛 전부를 후퇴 또는 분산시키는 방식으로 적용합니다:

- 방어 유닛은 전부 1헥스 후퇴하여 1타격을 충족할 수 있고, 2헥스 후퇴한 뒤 모든 방어 유닛을 분산시켜 2타격을 충족할 수 있습니다. 그 외의 모든 방어자 타격은 스텝 손실로 충족해야 합니다.
- 공격 유닛이 입은 첫 번째 타격은 그 유닛들 중 하나의 스텝 손실로 적용해야 합니다. 추가로 최대 2타격은 공격 유닛 전부를 분산시켜 충족할 수 있습니다. 그 외의 모든 공격자 타격은 스텝 손실로 충족해야 합니다.
- 독일군 유닛을 후퇴시키거나 분산시킬 의무는 없습니다. 모든 타격을 스텝 손실로 적용해도 됩니다.

13.52 연합군 방어자에 대한 타격 배정: 전투에서 방어 중인 연합군 유닛에는 각 타격을 전 유닛 1헥스 후퇴 또는 유닛 1개 스텝 손실로 배정합니다. 각 타격은 아래 문자 우선순위 중 처음으로 적용되는 항목에 따라 하나씩 배정합니다. 연합군이 마을, 도시, 강화 진지 헥스에서 방어 중이라면 이 우선순위를 확인하기 전에 총 타격 수를 1 줄이고(IP 마커도 제거) 시작합니다.

- A. 방어자가 이 전투에서 이미 2헥스 후퇴했다면, 아직 적용하지 않은 나머지 타격마다 스텝 손실을 적용합니다. 아니라면 B로 갑니다.
- B. 남은 타격 수가 방어 유닛들의 스텝 수와 같거나 더 많다면 1헥스 후퇴합니다. 타격 수가 더 적다면 C로 갑니다.
- C. 스텝 1개를 잃었을 때 방어 유닛이 해당 헥스에서 더 이상 ZOC를 행사하지 못하게 된다면 1헥스 후퇴합니다. ZOC를 유지한다면 D로 갑니다.
- D. 방어 유닛이 스텝 손실을 입을지 후퇴할지 결정하기 위해 사수^{Hold} 확인을 합니다. 방어자의 사수 확률은 다음과 같이 계산합니다:

연합군 방어자의 사수 확률

- + 헥스의 사수 수치
- + 방어 유닛들의 스텝 수
- +2 공격 유닛 전부가 강 건너에서 공격한 경우
- 3 방어자가 포위되었거나 통신 두절인 경우
- +4 모든 후퇴 경로가 추가 스텝 손실을 요구하는 경우 (즉 방어자가 보급 상태의 연합군 유닛이 점유하지 않은 독일군 통제 헥스로 후퇴해야 하는 경우)
- +2 방어 유닛들이 이미 1헥스 후퇴한 경우

주사위를 굴러 결과가 다음이면:

- 방어자 사수 확률 이하이면 스텝 손실을 적용합니다.
- 사수 확률보다 크면 1헥스 후퇴합니다.

타격 1개를 적용할 때마다 다시 맨 위로 돌아가 우선순위 A부터 반복합니다.

예시: 독일군 유닛 5개가 2스텝의 연합군 기갑 유닛을 공격해 공격자 2타격, 방어자 2타격이 나왔습니다. 먼저 방어자 타격을, 그다음 공격자 타격을 배정합니다. 연합군 방어자에 배정되는 타격은 13.52의 우선순위를 따릅니다. 독일군 유닛(이 경우 공격자가 입는 타격)에 배정되는 타격은 13.51의 일반 규칙을 사용합니다.

먼저 방어자 타격을 A~D 네 우선순위를 따라 처리하며, 적용되는 첫 항목을 실행한 뒤 다시 맨 위로 돌아오는 과정을 반복해 모든 타격을 충족합니다. 처음 적용되는 것은 우선순위 B입니다. 유닛을 1헥스 후퇴시켜(13.7) 1타격을 충족합니다. 2스텝 유닛은 아직 1타격을 더 충족해야 합니다. 다시 맨 위에서 시작하면, 남은 타격 수(1)가 방어 유닛의 스텝 수(2)보다 적으므로 처음 적용되는 것은 우선순위 D입니다. 유닛이 스텝 손실을 입을지 후퇴할지 사수 확인을 합니다. 사수 확률은 3(이 헥스의 사수 수치라고 가정) + 2(스텝 수) + 2(유닛이 이미 후퇴했음)로 총 7입니다. 주사위 결과가 10으로 사수 확률보다 크므로 유닛은 두 번째 헥스로 후퇴하여(13.7) 두 번째 타격을 충족하고 분산됩니다.

다음으로 독일군 플레이어는 첫 번째 타격을 공격 유닛 중 하나에 적용해야 합니다. 이제 두 가지 선택지가 있습니다. 1) 모든 공격 유닛을 분산시키면 남은 1타격을 충족할 수 있습니다. 첫 번째 타격 이후 최대 2타격까지만 이렇게 충족할 수 있습니다. 2) 두 번째 타격을 다른 공격 유닛 하나에 적용해 두 타격을 모두 스텝 손실로 충족합니다. 방어자가 후퇴했다면 공격 유닛은 전진할 수 있습니다.

13.53 연합군 공격자에 대한 타격 배정:

첫 번째 타격: 전투에서 공격 중인 연합군 유닛이 입는 첫 번째 타격은 스텝 손실로 배정합니다.

두 번째 타격: 공격 유닛들이 이제 4스텝 미만이라면 공격 유닛 전부를 분산시킵니다. 아니라면 두 번째 타격도 스텝 손실로 배정합니다.

세 번째 타격: 이미 분산 상태라면 이 타격은 추가 효과가 없습니다. 아직 분산되지 않았다면 공격 유닛 전부를 분산시킵니다.

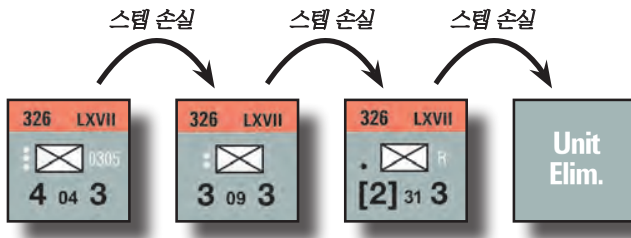
네 번째 타격: 공격 유닛들이 이 전투에서 스텝 손실을 정확히 1개만 입었다면 두 번째 스텝 손실을 배정합니다. 네 번째를 넘는 타격은 연합군 공격자에게 적용하지 않습니다.

13.6 스텝 손실 적용

스텝 손실로 배정된 전투 타격은 그 전투에 참가한 유닛 1개에 적용합니다.

- 독일군 스텝 손실은 원하는 유닛에 적용합니다.
- 연합군 스텝 손실은 스텝 수가 가장 많은 참가 스택에 적용합니다. 그 스택 안에서는 선택 번호가 가장 높은 다중 스텝 유닛에 적용합니다. 없다면 선택 번호가 가장 높은 1스텝 유닛에 적용합니다.

스텝 손실을 적용하려면 유닛을 최대 전투력 *Full Strength* 면에서 감소된 전투력 *Reduced Strength* 면으로 뒤집거나, 대체 카운터(R 표시)로 바꾸어 스텝 점 하나가 줄어든 상태를 보이게 합니다. 1스텝 유닛이 스텝 손실을 받으면 제거됩니다.



13.61 스텝 손실 균등 배정: 한 전투에서 둘 이상의 스텝 손실을 배정할 때는, 모든 참가 유닛이 1스텝 손실을 하나씩 받기 전에는 어떤 유닛도 두 번째 스텝 손실을 받을 수 없습니다. 또한 여러 hex에서 공격한 유닛들에게 스텝 손실을 배정할 때는, 공격 유닛이 있는 모든 hex에 1스텝 손실이 하나씩 배정되기 전에는 특정 hex의 유닛이 두 번째 스텝 손실을 받을 수 없습니다.

13.7 후퇴

전투의 방어자(연합군이든 독일군이든)는 모든 방어 유닛을 1hex 후퇴시켜 1타격을 충족할 수 있고, 2hex 후퇴시켜 2타격을 충족할 수 있습니다. 공격자는 후퇴할 수 없습니다.

예외: 독일군 VDH 공수보병 유닛과 연료 고갈 유닛은 전혀 후퇴할 수 없습니다.

후퇴 우선순위: 후퇴 시 전투 중 점유하던 hex에서 1hex 멀어지도록 이동하며, 후퇴가 완료되었을 때 스테킹 한도를 지켜야 합니다. 다음 우선순위 순서로 처리합니다:

- 적 통제 하에 있지 않은 hex로 후퇴. 불가능한 경우...
- 적 통제 하에 있지만 보급 상태의 아군 유닛이 점유한 hex로 후퇴. 불가능한 경우...
- 적 통제 하에 있으며 아군 보급 상태인 비어 있는 hex로 후퇴. 이때 후퇴 유닛 중 하나의 스텝 1개를 제거해야 합니다. 이 스텝 손실로 전투 타격을 충족할 수 없습니다.
- 적 통제 하에 있고 아군 보급 상태가 아닌 비어 있는 hex, 또는 적 통제 하에 있고 보급 불가 상태의 아군 유닛만 점유한 hex로 후퇴. 이 후퇴도 우선순위 3과 마찬가지로 스텝 손실이 필요합니다.

선택지가 둘 이상일 때: 같은 우선순위 안에서는 지형과 무관하게 어느 hex로든 후퇴할 수 있습니다. 다만 비가고 하천 *Unbridged River*을 건너거나, 도로를 통하지 않고 삼림 *Forest* hex로 들어가는 후퇴는 그 우선순위에서 다른 hex가 전혀 없을 때만 허용됩니다.

- 독일군:** 독일군 유닛이 후퇴할 때 여전히 선택지가 둘 이상이면 플레이어가 선택합니다.
- 연합군:** 연합군 유닛이 후퇴할 때 여전히 선택지가 둘 이상이면, 먼저 마을 또는 도시 hex로 후퇴합니다. 없다면 hex에 표시된 철수 화살표 방향으로 후퇴합니다. 그것이 불가능하면 철수 방향에 가장 가까운 방향의 hex로 들어갑니다. 그것도 불가능하거나 여전히 둘 이상이면 가장 서쪽 hex로 후퇴합니다.

13.71 제한 hex: 유닛은 비어 있는 적 마을 또는 도시로 후퇴할 수 없습니다. 연합군 유닛은 연합군 유닛이 점유하고 있지 않은 웨스트월 hex로 후퇴할 수 없습니다.

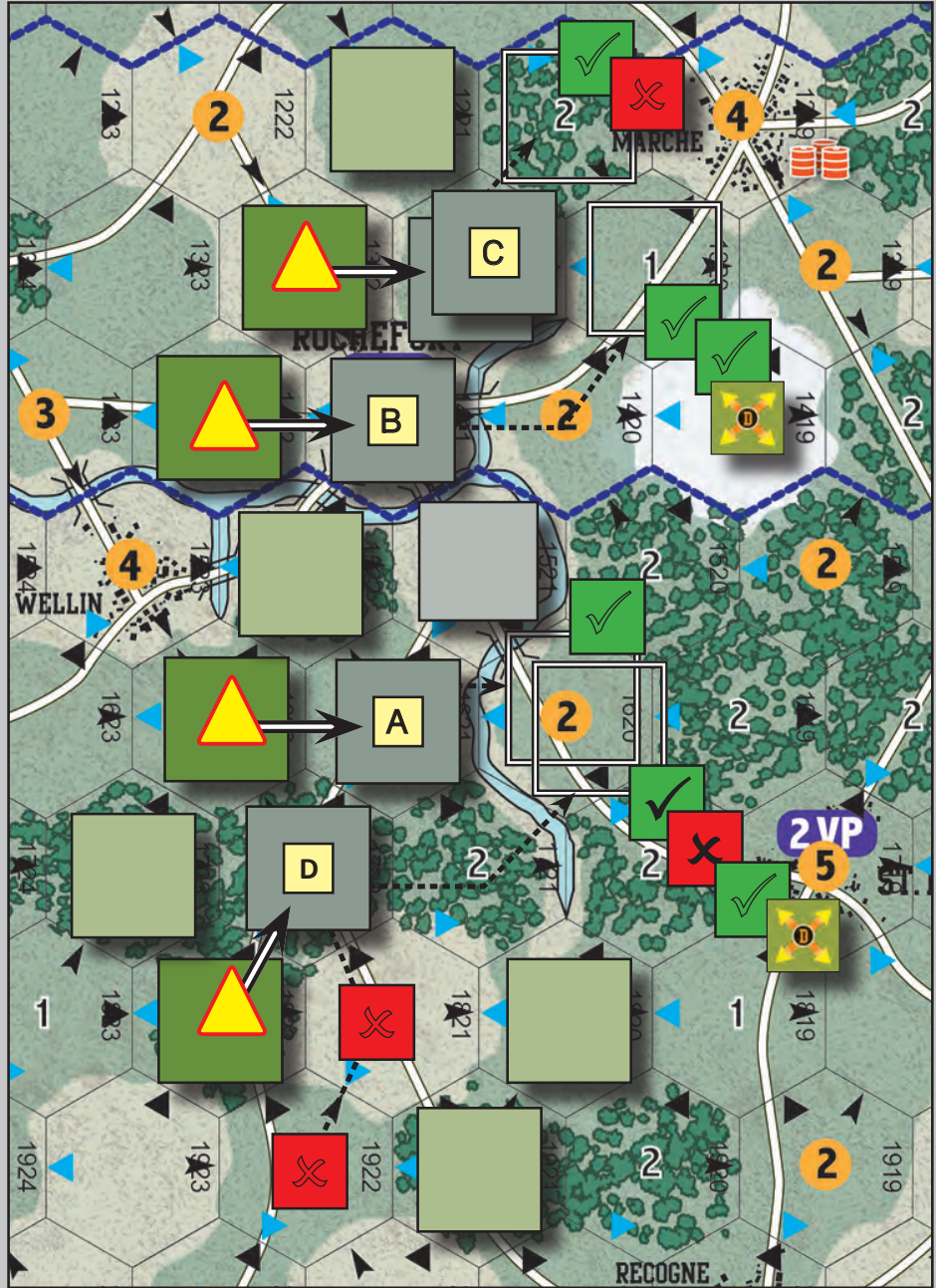
13.72 제거 회피: 위의 후퇴 우선순위를 따르면 유닛이 제거되지만, 더 낮은 우선순위의 다른 유효한 후퇴 경로를 따르면 제거되지 않을 경우, 더 낮은 우선순위 경로를 사용합니다.

13.73 함께 모이기: 한 hex에서 둘 이상의 유닛이 후퇴할 때는, 후퇴하는 모든 유닛이 함께 후퇴해 같은 hex에서 끝나야 합니다.

13.74 이미 후퇴한 유닛: 유닛이 후퇴를 마친 hex에 아군 유닛이 있고, 그 아군 유닛이 같은 활성화 중 나중에 공격받는다면, 후퇴해 온 유닛은 그 방어에 아무 기여도 하지 않으며, 전투 치트 뽑기 수를 결정할 때도 스텝을 세지 않고, 스텝 손실 충족을 위해 스텝을 제거할 수도 없습니다. 해당 방어 유닛이 그 공격으로 후퇴하거나 제거되면, 후퇴해 온 유닛도 제거됩니다.

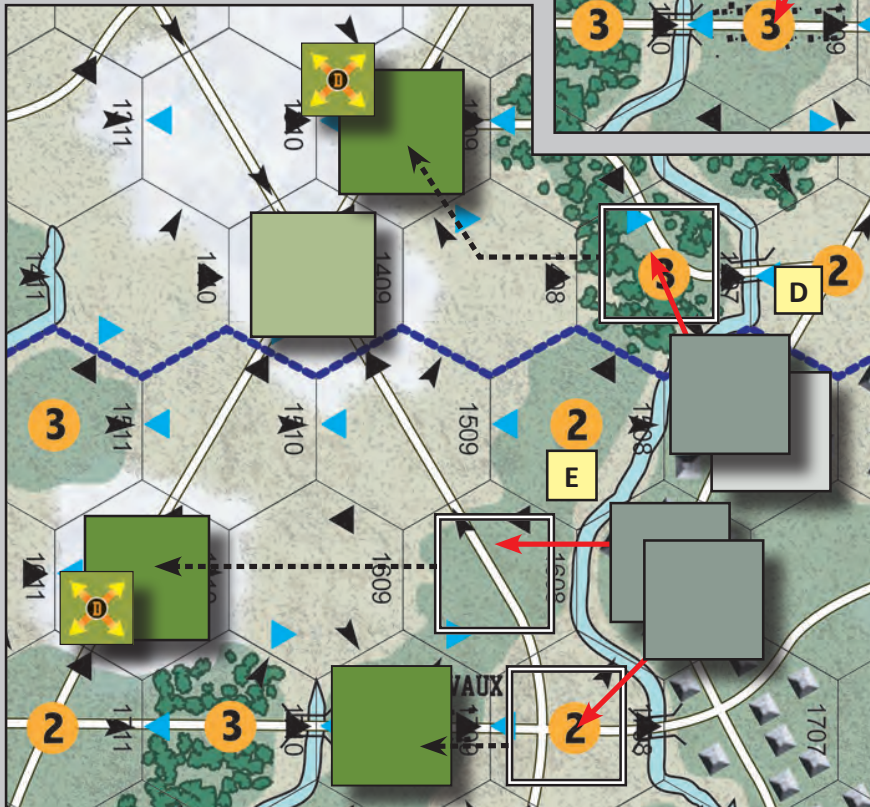
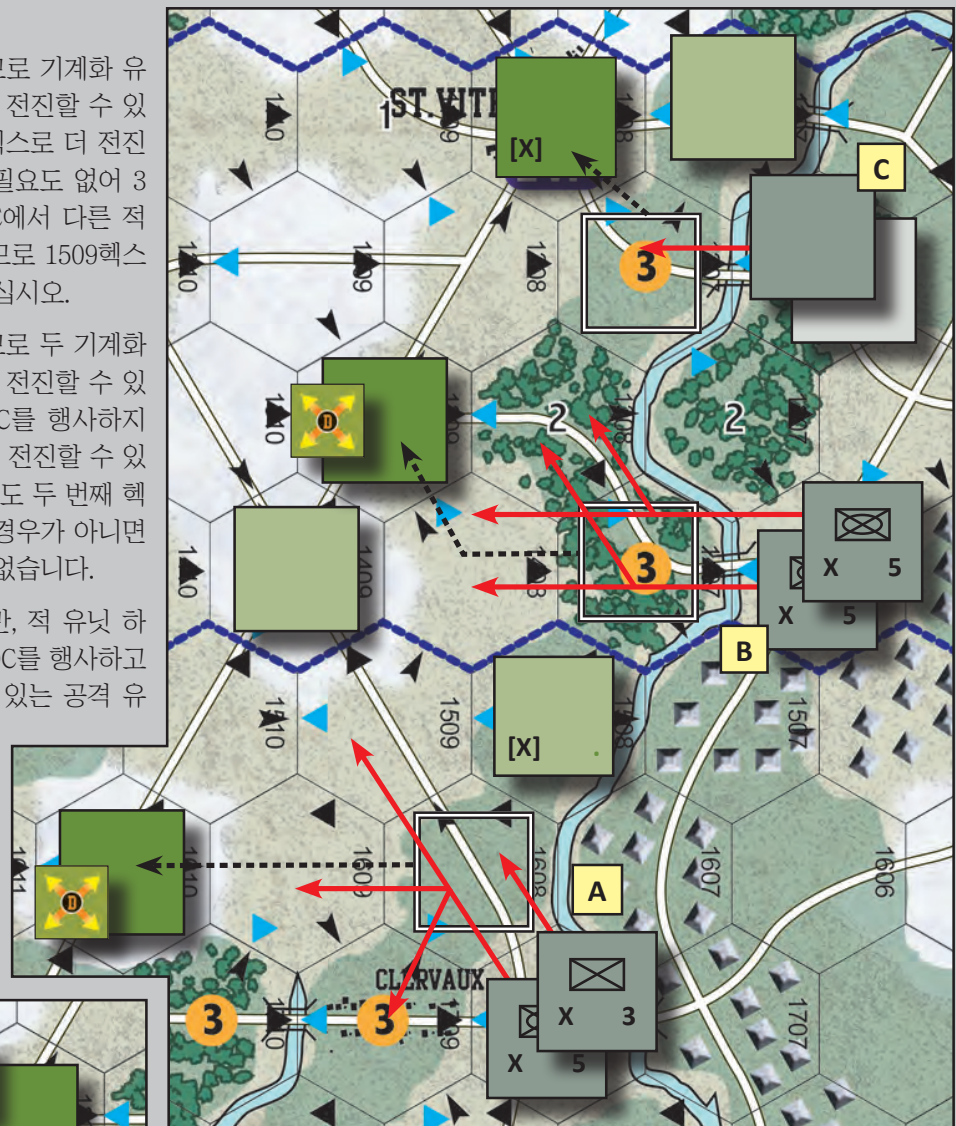
후퇴 도해 [13.7]: 일반: 전투는 한 번에 하나씩 해결하므로, 해결 순서에 따라 사용할 수 있는 후퇴 우선순위가 달라집니다. 이 도해에서 공격하는 각 연합군 유닛은 공격 화살표 방향으로 1hexs 전진합니다(삼각형 기호는 방어 유닛이 처리해야 하는 방어자 타격 수를 보여 줍니다). 후퇴 및/또는 분산으로 충족한 타격은 초록 체크 표시로, 입은 타격은 빨간 X 표시로 나타냅니다.

- **A:** 이 2스텝 유닛은 전투에서 1타격을 입고, 1hexs 후퇴로 그 타격을 충족할 수 있습니다. 후퇴 우선순위 1을 사용하면 유일한 선택지는 비가고 하천 *Unbridged River* hexs면을 바로 건너 숲 hexs로 후퇴하는 것입니다.
- **B:** 이 3스텝 유닛은 전투에서 2타격을 입고, 2hexs 후퇴 후 분산되어 두 타격을 모두 충족할 수 있습니다. 우선순위 1로 다리를 건너 후퇴합니다. 두 번째 hexs에서는 우선순위 1에 따라 개활지나 숲 hexs로 후퇴할 수 있으며, 이 유닛은 숲 hexs를 선택합니다.
- **C:** 2스텝 유닛 둘이 전투에서 1타격을 입습니다. 둘 다 자리를 지키면 스텝 손실 1개를 입습니다. 1hexs 후퇴를 시도한다면 두 유닛은 함께 후퇴해 같은 hexs에 함께 끝나야 합니다. 이제 1220hexs나 1420hexs는 적 ZOC 안이므로 우선순위 1로 들어갈 수 없습니다. 또한 1320hexs는 전체 스텝 수(유닛 3개, 총 7스텝)가 스테킹 한도를 초과하므로 들어갈 수 없습니다. 따라서 두 유닛은 적 ZOC 안으로 후퇴하는 추가 스텝 손실을 감수하고 우선순위 3을 사용해야 합니다. 최종적으로 두 유닛은 1220hexs로 1hexs 후퇴해 원래 타격을 충족하고, 그중 하나가 우선순위 3 사용에 따른 스텝 손실 1개를 추가로 입습니다.
- **D:** 이 2스텝 유닛은 전투에서 2타격을 입습니다. 유닛 A를 공격했던 유닛이 전진해 이제 A가 원래 있던 hexs를 점유하고 있어, 후퇴 경로 하나가 막혀 있습니다. 보통 유닛 D는 우선순위 3을 사용해야 하며, 선택지가 둘 이상이므로 먼저 삼림이 아닌 파쇄지 hexs로 들어 가야 합니다. 하지만 이 경로(파쇄지 후 숲)를 따르면 전투로 인한 원래 2타격은 충족하더라도, 우선순위 3을 사용한 각 hexs마다 추가 스텝 손실 1개씩을 받아 결국 제거됩니다. 이 경우 대체 경로(삼림 후, 이미 후퇴해 온 유닛 A가 있는 숲 hexs)는 추가 스텝 손실이 1개만 듭니다. 최종적으로 유닛 D는 2hexs 후퇴로 2타격을 충족하고, 적 ZOC에 인접한 삼림 hexs를 통과할 때만 벌칙 스텝 손실 1개를 입으며, 분산 상태로 생존합니다.



전투 후 전진 도해 (1) [13.8]:

- **A:** 방어 유닛이 2hexs 후퇴했으므로 기계화 유닛과 보병 유닛이 모두 빈 hexs로 전진할 수 있습니다. 기계화 유닛은 두 번째 hexs로 더 전진할 수 있으며 후퇴 경로를 따를 필요도 없어 3가지 선택지가 있습니다. 적 ZOC에서 다른 적 ZOC로 직접 이동하는 것이 아니므로 1509hexs에 들어갈 수 있다는 점에 유의하십시오.
- **B:** 방어 유닛이 2hexs 후퇴했으므로 두 기계화 유닛 모두 다리를 건너 빈 hexs로 전진할 수 있습니다. 인접한 방어 유닛이 ZOC를 행사하지 않으므로 둘 다 두 번째 hexs로 더 전진할 수 있습니다. 다만 공격 유닛 중 하나라도 두 번째 hexs로 전진한다면, 도로를 따르는 경우가 아니면 누구도 삼림 hexs로는 들어갈 수 없습니다.
- **C:** 방어 유닛이 1hexs 후퇴했지만, 적 유닛 하나가 막 비워진 hexs로 여전히 ZOC를 행사하고 있으므로 다리를 건너 전진할 수 있는 공격 유닛은 1개뿐입니다.



전투 후 전진 도해 (2) [13.8]:

- **D:** 방어 유닛이 2hexs 후퇴했다라도, 비가교 hexs면을 건너 막 비워진 hexs로 들어갈 수 있는 공격 유닛은 1개뿐이며 그 유닛은 거기서 멈춰야 합니다.
- **E:** 비가교 hexs면 하나당 1개 유닛만 전진할 수 있으므로, 공격자는 자신의 병력을 두 번의 별도 전투로 나누었습니다(둘 다 가능성은 낮지만 방어자 후퇴가 일어남). 그렇게 함으로써 서로 다른 두 hexs면을 통해 강을 건너 두 공격 유닛 모두를 이동시키는 이점을 얻었습니다.

13.83 연합군 전투 후 전진: ▲승리한 연합군 공격 유닛은 번호가 낮은 순서대로 1개씩 전진 판정을 수행합니다. 전진 자격이 있는 각 유닛에 대해, 그 유닛이 있는 hex의 이동 화살표를 확인하여 적이 비운 hex로의 전진이 주 전진 방향인지, 보조 전진 방향인지, 또는 다른 방향인지 결정합니다.

다음 표에서 전진 경로와, 이미 그 hex로 전진한 연합군 유닛 수(있다면)를 교차해 확인합니다. 주사위를 굴려, 결과가 해당 범위 안이면 그 유닛은 전진합니다.

전진 경로	이미 해당 hex로 전진한 연합군 유닛 수		
	0	1	2
주 전진 경로 또는 VP hex	전진	1-7	전진 X
부 전진 경로 또는 마을 <i>Town</i>	1-8	1-4	전진 X
기타 경로	1-3	전진 X	전진 X

두 번째 hex로 전진하는 유닛에게 선택지가 여럿 있다면, 가장 전진 확률이 높은 hex에 대해서만 전진 여부를 확인합니다.

연합군 전진 제한:

- 연합군 유닛은 그 hex의 사수 수치가 **1** 이상일 때만 포위된 hex나 포위 위험 hex로 전진합니다.
- 연합군 유닛은 VP hex로 전진하는 경우가 아니면, 그 전진으로 연합군 전선의 틈을 만들거나 넓히게 된다면 전진하지 않습니다.
- ZOC가 없는 단독 연합군 유닛(관호 전투력)은 전진 여부를 확인하지 않습니다. ZOC가 없는 유닛 2개 또는 3개가 함께 스택되어 있다면 1개 유닛처럼 전진 여부를 확인합니다.
- 기계화 유닛이 두 번째 hex로 전진할 때는, 가능하다면 후퇴 경로에서 벗어나 주 전진 경로나 보조 전진 경로를 따릅니다. 불가능하다면 후퇴 경로를 따라 전진 여부를 확인합니다.

13.9 분산

유닛은 다음 상황에서 분산 상태가 됩니다:

- 유닛이 전투에서 방어 중 2hex 후퇴한 경우.
- 유닛이 공격 중이며 전투 타격을 충족하기 위해 분산되는 경우.

효과: 유닛 위에 분산 마커를 놓습니다.



분산된 유닛은:

- 통제를 행사하지 않습니다.
- 이동, 공격, 강화 진지 구축을 할 수 없습니다.
- 전투 후 전진을 할 수 없습니다.

분산된 유닛과 그와 함께 스택된 유닛은:

- 공격받을 경우 1hex만 후퇴할 수 있습니다.

전투를 시작할 때 방어 유닛 전부가 분산 상태라면:

- 공격자는 자신이 입는 타격에서 1을 뺍니다.
- 방어자는 전투 전술의 수혜를 받을 수 없습니다.

제거: 분산된 유닛은 다음의 경우 분산 상태에서 벗어납니다:

- 그 유닛이 활성화됩니다. 활성화된 편제의 다른 모든 유닛이 행동을 마친 뒤, 그 유닛의 분산 마커를 제거합니다. 공격 중에 분산된 유닛은 같은 활성화가 끝난다고 해서 분산 해제되지 않습니다.
- 모든 분산 마커는 하루가 끝날 때 제거합니다.

14. 통신과 보급

유닛과 hex는 언제나 통신 중이거나 통신 두절(OOC) 상태 둘 중 하나로 간주합니다. 유닛 또는 hex는 연합군과 통신 중일 수도, 독일군과 통신 중일 수도, 양측 모두와 통신 중일 수도 있습니다.

유닛이 최대 효율로 기능하려면 보급 상태여야 합니다. 보급 페이지 중 보급선을 추적할 수 없는 상황에 놓인 유닛은 보급 불량 상태가 됩니다.

보급 단계 17+ : 모든 유닛은 게임 시작 시 보급 상태입니다. 12월 17일부터는 매일 보급 단계를 실시합니다.

아군 지도 가장자리: 통신 경로와 보급선을 추적할 때 다음 지도 가장자리를 각 진영의 아군 가장자리로 간주합니다:

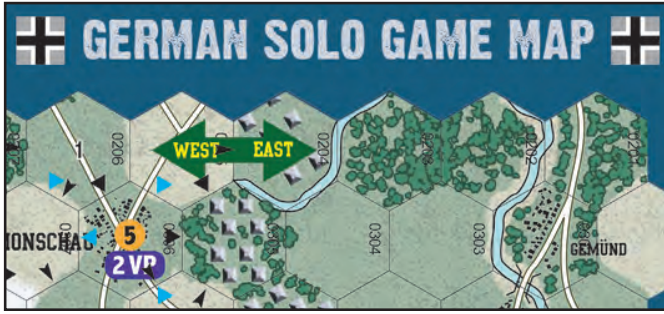
- 독일군 아군: 동쪽 지도 가장자리와, 북쪽 및 남쪽 지도 가장자리 중 웨스트윌 hex를 포함하거나 그 동쪽 구간.
- 연합군 아군: 서쪽 지도 가장자리와, 북쪽 및 남쪽 지도 가장자리 중 웨스트윌 hex의 서쪽에 있는 구간.

연합군 전진 제한 도해 [13.83]: 여기 묘사된 전진하는 연합군 유닛들은 설명 편의를 위해 단순화한 선택 번호를 사용합니다.

- **A:** 독일군 유닛이 Houffalize로 2hexs 후퇴하여, 연합군 기계화 유닛 2개가 2hexs 전진할 가능성이 생겼습니다. 먼저 유닛 01을 확인합니다. 이 유닛은 공격받은 hexs로 전진할 자격이 있고(13.81), 전진 경로는 '기타 경로'입니다(주 화살표도 보조 화살표도 아님). 이 hexs에 다른 연합군 유닛이 없으므로 유닛 01은 주사위 1~3에서 전진합니다. 결과는 2이므로 전진합니다. 이어서 한 hexs를 더 전진할 자격도 있고 후퇴 경로에서 벗어날 수 있습니다. 유효한 전진 hexs는 주 화살표가 있는 hexs 하나뿐이며, 그 hexs에도 연합군 유닛이 없으므로 주사위 없이 바로 Houffalize로 후퇴한 방어 유닛에 인접한 hexs로 전진합니다. 다음으로 유닛 02를 확인합니다. 유닛 01과 마찬가지로 전진 자격이 있으며, 역시 주사위 1~3에서 전진합니다. 결과는 3이므로 전진합니다. 이 유닛은 유닛 01을 따라 주 경로로 가려 하며, 주사위 1~7에서 전진합니다. 결과는 6이므로 전진합니다.
- **B:** 독일군 유닛이 1813hexs로 2hexs 후퇴하여, 연합군 기계화 유닛 2개가 2hexs 전진할 가능성이 생겼습니다. 먼저 유닛 03을 확인합니다. 이 유닛은 가교 강 hexs면을 건너 공격받은 hexs로 전진할 자격이 있으며(13.82), 보조 화살표로 표시된 방향을 따릅니다. 이 hexs에 다른 연합군 유닛이 없으므로 유닛 03은 주사위 1~8에서 전진하며, 결과가 4이므로 전진합니다. 이어서 한 hexs를 더 전진할 자격도 있고 후퇴 경로에서 벗어날 수 있습니다. 만약 1613hexs의 독일군 유닛이 ZOC를 행사한다면 유닛 03은 후퇴 경로를 따라서만 전진할 수 있다는 점에 유의하십시오(13.81). 후퇴 경로에서 벗어날 수 있으므로 첫 선택은 주 화살표 방향이어야 하며, 1514hexs에 연합군 유닛이 없으므로 유닛 03은 그 hexs로 바로 전진합니다. 다음으로 유닛 04를 확인합니다. 유닛 03과 마찬가지로 전진 자격이 있으며, 역시 주사위 1~8에서 전진합니다. 결과는 8이므로 전진합니다. 하지만 두 번째 hexs로는 전진할 수 없습니다. 주 경로로 유닛 03을 따라가든, 아니면 ZOC를 행사하는 독일군 유닛 때문에 후퇴 경로를 따라 1714hexs로 가든, 1614hexs를 비우는 순간 1615와 1516hexs를 지나는 전선의 틈이 생기기 때문입니다(13.83).



- **C:** 독일군 유닛이 1814hexs로 2hexs 후퇴하여 연합군 기계화 유닛 2개가 2hexs 전진할 수 있게되었습니다. 그러나 첫 전진 hexs는 반드시 공격받은 hexs여야 하므로, 이 둘 중 1개만 비가교 강을 건너 1hexs 전진할 수 있습니다(13.82). 유닛 05를 확인합니다. 이 유닛은 강을 건너 공격받은 hexs로 전진할 자격이 있지만, 이 경로는 주 경로도 보조 경로도 아닙니다. 이 hexs에 다른 연합군 유닛이 없으므로 유닛 05는 주사위 1~3에서 전진합니다. 결과는 7이므로 전진하지 못합니다. 유닛 05가 전진에 실패했으므로, 같은 조건으로 유닛 06을 확인합니다. 주사위 결과는 4이므로 전진하지 못합니다.



14.1 통신

헥스 또는 그 헥스의 유닛에 대한 통신 상태는 필요할 때마다 판정합니다. 어떤 헥스에서 아군 지도 가장자리의 한 헥스까지 다음 조건을 만족하는 헥스 경로를 추적할 수 있다면, 그 헥스는 아군 통신 상태입니다.

1. 통신을 추적하는 시작 헥스는 적 ZOC 안에 있어도 됩니다.
2. 그다음부터 경로는 적 마을 또는 도시 헥스, 적 유닛이 점유하거나 통제하는 헥스를 지날 수 없습니다. 다만 해당 헥스에 아군 유닛이 점유 중이라면 예외입니다.
3. 경로는 ZOC를 행사하지 않는 적 유닛에 인접한 헥스를 지날 수 있습니다.
4. 마지막으로 경로는 얼마든지 우회할 수 있으며, 비가고 강 횡단을 포함해 어떤 지형이든 추적할 수 있습니다.

통신의 효과:

- 서쪽 지도 가장자리의 한 헥스에서 독일군 통신을 추적할 수 있다면, 연합군 전선에 틈이 생긴 것으로 간주합니다 (12.2).
- 보급 페이지에서 독일군/연합군 통신을 연합군 도로 장애물까지 추적할 수 없다면, 그 도로 장애물을 제거합니다.
- 연합군 유닛을 접촉 이탈 상태 유닛으로 취급하려면, 해당 유닛은 연합군 통신을 추적할 수 있어야 합니다.
- 미탐지 연합군 방어자를 받으려면, 공격받는 유닛은 연합군 통신을 추적할 수 있어야 합니다.

14.2 보급

유닛의 보급: 플레이 중인 모든 유닛의 보급 상태는 그날의 보급 페이지 때 판정합니다. 보급 페이지 동안 내린 보급 판정은 그날 내내 적용됩니다. **예외:** 연합군 항공 보급(14.4).

헥스의 보급: 헥스의 보급 상태는 다음 기능 중 하나를 그 헥스에서 수행하려는 순간에 판정합니다:

- 연합군 **공병**이 교량을 폭파하려면, 그 교량 헥스면에 접한 헥스 중 최소 1개는 연합군 보급 상태여야 합니다.
- 독일군 **교량 공병**이 특정 강 헥스면의 교량을 수리하거나 건설하려면, 그 헥스면에 접한 헥스 중 최소 1개는 아군 보급 상태여야 합니다.

- 독일군 예비대 유닛을 어떤 헥스에 배치하려면, 그 헥스는 아군 보급 기점 **Supply Head** 이어야 합니다.
- 연합군 예비대 유닛을 어떤 헥스에 배치하려면, 그 헥스는 연합군 보급 상태여야 합니다.
- 유닛에 보충을 배정하려면, 그 유닛은 보급 상태여야 하며 자기 헥스에서 보급을 추적할 수 있어야 합니다.
- 뫼즈강 서쪽 독일군 유닛으로 승점을 얻으려면, 하루 종료 페이즈 동안 그 유닛의 헥스가 독일군 보급 상태여야 합니다.

독일군 솔로 게임에는 추가 보급 요구 사항이 적용됩니다:

- OKW 예비대를 해제하려면, 예비대 페이즈(7.4) 동안 독일군 유닛 하나가 뫼즈강에 인접하거나 뫼즈강 건너편 헥스에 있으면서 그 헥스가 독일군 보급 상태여야 합니다.
- 독일군 '유닛 1개 활성화' 명령(6.3)을 플레이하려면, 그 유닛은 독일군 보급 상태의 헥스에 있어야 합니다.
- 접촉 이탈 **Out-of-Contact** 상태의 연합군 유닛을 공격에 추가하려면(13.2), 배치 헥스가 연합군 보급 상태여야 합니다.
- 도로 장애물 확인(15.1)이나 교량 폭파 확인(11.4)으로 독일군의 이동 또는 전진을 중단하려면, 해당 헥스가 연합군 보급 상태여야 합니다.
- 도로 장애물 예비대 확인(15.3)을 하려면, 그 도로 장애물은 연합군 보급 상태의 헥스 또는 VP 헥스에 있어야 합니다.

보급 경로 고려 사항: 유닛 또는 헥스는, 그 유닛 또는 헥스에서 아군 지도 가장자리의 한 헥스 또는 유효한 보급 기점 **Supply Head** 인 도로 헥스까지 4헥스 이하의 경로를 추적할 수 있다면 보급 상태입니다.

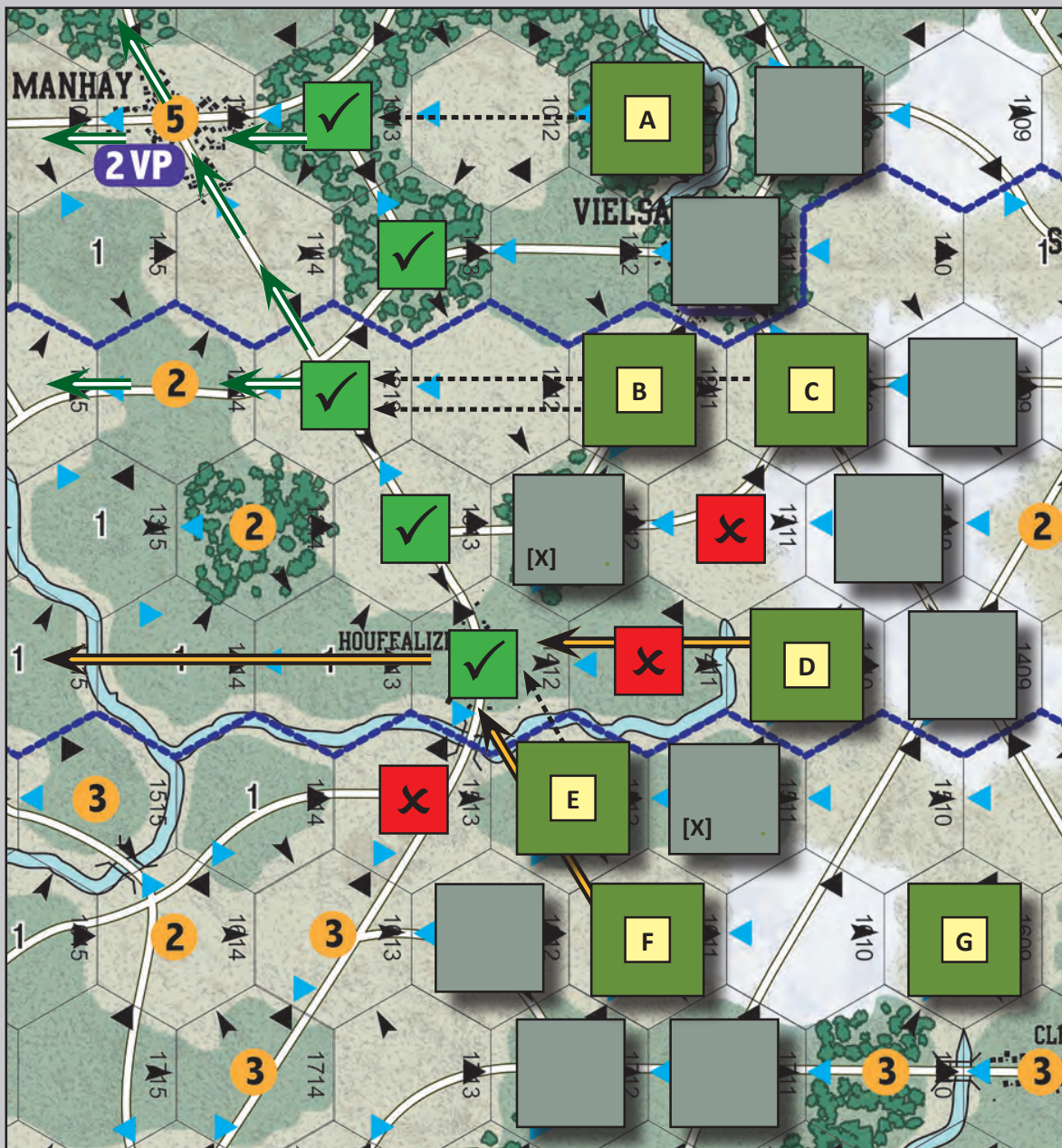
- 먼저, 보급을 추적하는 시작 헥스는 적 ZOC 안에 있어도 됩니다.
- 그다음부터 그 4헥스 경로는 적 마을 또는 도시 헥스, 적 교량을 건너는 경로, 적 유닛이 점유한 헥스를 지날 수 없습니다.

통신과 보급 도해 [14.1 및 14.2]

- **보급 상태이자 통신 중:** 유닛 A, B, C, E는 두 조건을 모두 충족합니다.
- **보급 불가이지만 통신 중:** 유닛 D와 F는 보급 불가이지만(위 참조) 여전히 통신 중입니다. 유닛 D는 1411헥스(적 통제가 아님)로 통신 경로를 추적한 뒤 Houffalize(연합군 마을)를 지나 아군 지도 가장자리로 돌아갑니다. 유닛 F는 유닛 E로 통신 경로를 추적한 뒤 Houffalize를 지나 아군 지도 가장자리로 돌아갑니다.
- **보급 불가이자 통신 두절:** 유닛 G는 보급 불가이며(위 참조), 적 통제가 가능한 통신 경로를 가로막기 때문에 통신 두절이기도 합니다.

보급 추적 도해 [14.2]: 초록 체크 표시가 있는 헥스는 유효한 보급 기점 *Supply Head* 헥스, 빨간 X 표시가 있는 헥스는 그렇지 않습니다.

- **A:** 보급 상태. 이 유닛의 경로는 적 ZOC를 벗어나 2헥스 만에 보급 기점에 도달합니다.
- **B:** 보급 상태. 이 유닛의 경로는 적 ZOC를 벗어나 ZOC를 행사하지 않는 적 유닛(괄호 전투력)에 인접한 헥스를 지나 2헥스 만에 보급 기점에 도달합니다.
- **C:** 보급 상태. 이 유닛의 경로는 적 ZOC를 벗어난 뒤 곧바로 적 ZOC 안의 아군 점유 헥스로 들어가고, 이어 ZOC를 행사하지 않는 적 유닛에 인접한 헥스를 지나 3헥스 만에 보급 기점에 도달합니다.
- **D:** 보급 불가. 이 유닛의 보급 경로는 비가교 하천 *Unbridged River* 헥스면을 바로 건너 1헥스뿐이지만, 그 경로가 들어가는 헥스는 보급 기점이 아닙니다(도로에서 1헥스 모자람).
- **E:** 보급 상태. 이 유닛의 보급 경로도 비가교 하천 헥스면을 바로 건너 1헥스뿐이지만, 경로가 들어가는 비점유 헥스에 도로가 있고 적 ZOC도 없어 보급 기점입니다.
- **F:** 보급 불가. 이 유닛의 경로는 아군 점유 헥스로 바로 들어가는 이점이 있지만, 경로가 비가교 하천 헥스면에 즉시 인접한 곳에서 시작하지 않았습니다.
- **G:** 보급 불가. 이 유닛은 유효한 보급 기점까지 유효한 경로를 추적할 수 없습니다. Houffalize까지는 두 경로로 4헥스 이내이지만, 적 통제 때문에 어느 경로도 유효하지 않습니다.



- 그 경로는 아군 유닛이 점유한 경우에만 적 ZOC 안의 헥스를 지날 수 있습니다.
- 그 경로는 ZOC를 행사하지 않는 적 유닛에 인접한 헥스를 지날 수 있습니다.
- 경로가 비가교 하천 *Unbridged River* 헥스면을 건너면 허용 길이는 1헥스로 줄어듭니다. 즉, 그 비가교 하천 헥스면이 유닛의 헥스와 접해 있어야 하고, 유닛이 보급 상태이려면 강 건너 인접 헥스에 유효한 보급 기점 *Supply Head*가 있어야 합니다.

보급 기점 고려 사항: 도로 헥스는, 그 헥스에서 도로가 지도 밖으로 이어지는 아군 지도 가장자리의 한 헥스까지 연결된 도로 헥스 경로를 추적할 수 있다면 유효한 보급 기점 *Supply Head*입니다.

- 도로 경로는 길이에 제한이 없지만, 적 마을 또는 도시 헥스, 적 교량을 건너는 경로, 적 유닛이 점유한 헥스를 지날 수 없습니다.
- 도로 경로는 아군 유닛이 점유한 경우에만 적 ZOC 안의 헥스를 지날 수 있습니다.
- 도로 경로는 통제를 행사하지 않는 적 유닛에 인접한 헥스를 지날 수 있습니다.

14.21 지도 가장자리의 보급: 아군 지도 가장자리에 접한 헥스에 있는 유닛은 언제나 아군 통신 종이자 보급 상태입니다.

14.22 독일군 초기 보급 16-18: 독일군 유닛은 12월 16일, 17일, 18일 동안은 상황과 무관하게 모두 보급 상태입니다. 예외: *von der Heydte* 명령 이벤트를 참조하십시오.

14.23 보급과 웨스트월: 웨스트월 *Westwall* 헥스를 연합군 유닛이 점유하고 있지 않다면, 연합군 보급은 그 헥스를 통과해 추적할 수 없습니다.

14.3 보급 불량 효과

보급 페이즈 동안 보급을 추적할 수 없는 유닛은 보급 부족, 보급 불가(OOS), 고립이라는 세 단계의 연속된 보급 불량 상태 중 하나가 됩니다. 이 세 상태 가운데 어느 것이든 그 유닛은 보급 불량으로 간주합니다.

14.31 보급 부족: 현재 보급 단계 전까지는 보급 상태였던 보급 불량 유닛은 보급 부족 마커를 받습니다. 보급 부족 유닛은 다음을 제외하면 정상적으로 작전합니다:

- 해당 유닛을 지원하기 위해 전투 전술을 플레이할 수 없습니다. 전투에 다른 보급 상태의 아군 유닛이 포함되어 있다면, 그들을 위해 전투 전술을 플레이할 수는 있습니다.
- 해당 유닛은 지도에서 이탈할 수 없습니다.
- 보급 부족 상태의 연합군 유닛은 공격의 선도 유닛이 될 수 없습니다.



14.32 보급 불가: 보급 페이즈 시점에 이미 보급 부족 상태였던 보급 불량 유닛(이전 날부터)이 보급 불가 마커를 받습니다.

보급 불가 유닛은 보급 부족의 효과에 더해 다음 효과도 받습니다:

- 기계화 유닛은 1헥스만 이동할 수 있습니다.
- 강화 진지를 새로 구축할 수는 없지만, 기존에 있던 강화 진지는 유지할 수 있습니다.
- 해당 유닛은 공격할 수 없습니다.



• 보급 불가에만 적용: 공격받을 경우 적 공격자는 전투 칩트 1개를 추가로 뽑을 수 있고, 자신이 입는 공격자 타격 1개를 무시할 수 있습니다.

14.33 고립: 보급 페이즈 시점에 이미 보급 불량 상태였던 보급 불량 유닛은 고립 마커를 받습니다.

고립 유닛은 보급 불가의 모든 효과에 더해 다음 효과도 받습니다:

- 마을/도시에도 있어도 ZOC를 행사하지 않습니다.
- 보병 유닛은 1헥스만 이동할 수 있으며, 공격받을 경우 1헥스만 후퇴할 수 있습니다.
- 기계화 유닛은 이동도 후퇴도 할 수 없습니다.
- 적 ZOC에서 벗어날 수 없습니다.
- 적 마을 또는 도시에 들어갈 수 없고, 적 교량을 건널 수도 없습니다.
- 적 예비대 유닛의 배치에는 자기 헥스를 제외하고 아무 영향도 주지 않습니다.



• 고립에만 적용: 공격받을 경우 적 공격자는 전투 칩트 2개를 추가로 뽑을 수 있고, 모든 칩트 뽑기에서 자신이 입는 공격자 타격을 전부 무시할 수 있습니다.

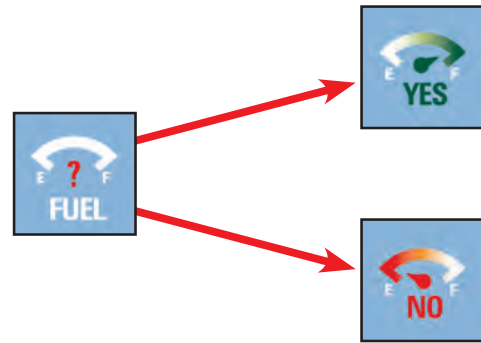
• 고립 상태의 연합군 유닛은 비어 있는 웨스트월 헥스로 들어갈 수 없습니다.

14.34 항복: 보급 페이즈 시점에 이미 고립 상태였던 보급 불량 유닛은 계속 고립의 모든 효과를 받습니다. 추가로 주사위를 굴려 고립 유닛의 항복 여부를 확인합니다. 주사위 결과가 그 유닛의 등급에 해당하는 범위 안이면, 그 유닛에서 **스텝 1 개를 제거**합니다. 이것이 마지막 스텝이었다면, 그 유닛을 지도에서 제거하여 제거된 유닛 박스에 놓습니다. 고립 스택 안의 유닛은 각각 따로 항복을 확인합니다.

UNIT TYPE	SURRENDER RESULT
Green	1-6
Regular	1-4
Elite	1-2

14.4 연합군 항공 보급

연합군 임펄스에서 명령 이벤트로 *Airpower* 이벤트가 발생하면, 현재 보급 불가 또는 고립 상태인 연합군 스택 1개를 즉시 보급 상태로 만듭니다. 그 스택에서 보급 불가 또는 고립 마커를 제거합니다. 이런 후보가 둘 이상이면 스택 수가 가장 많은 스택을 선택합니다. 그래도 동률이면 보급 불가 스택보다 고립 스택을 먼저, 그다음으로 번호가 가장 낮은 유닛이 있는 스택을 선택합니다. 다음 보급 페이지가 되면 그 유닛/스택은 다시 정상적인 보급 확인의 대상이 됩니다.



14.5 독일군 연료 부족 20+

독일군 기계화 유닛은 12월 20일부터 연료 부족의 영향을 받습니다. 매일 보급 페이지마다, 그리고 손패를 보충할 때마다, 손패의 사단 명령 카드를 모두 확인해 그 카드에 적힌 편제 중 현재 날짜에 연료가 없는 편제가 있는지 봅니다. 있다면 그 편제의 모든 유닛에 연료 고갈 마커를 놓고, 다른 카드를 뽑지 않은 채 그 카드를 버립니다.

예시: 12월 23일에 제1SS 및 제12SS 판저사단의 명령 카드를 뽑았습니다. 카드에는 제1SS가 12월 22일과 26일에 연료 부족이고, 제12SS가 12월 23일과 29일에 연료 부족이라고 적혀 있습니다. 현재 날짜가 12월 23일이므로 제12SS 판저사단이 연료 부족입니다. 제12SS 판저사단의 유닛 3개(플레이 중이라면)에 연료 고갈 마커를 놓고 그 명령 카드를 버립니다.

Fuel Priority 명령 이벤트를 플레이하거나(이벤트 설명 참조), 연료 마커를 소비하면(14.52) 편제가 연료 고갈 상태가 되는 것을 막을 수 있습니다. 연료 마커를 소비했다면 카드를 버리지 않습니다.

14.51 연료 부족의 효과: 연료 고갈 유닛은 다음과 같은 효과를 받습니다:

- 이동, 후퇴, 전투 후 전진을 할 수 없습니다.
- 공격할 수 없습니다.
- 그 유닛이 공격받으면 적 공격자는 자신이 입는 공격자 타격 1개를 무시할 수 있습니다.



연료 고갈의 효과는 그날 내내 지속됩니다. 연료 고갈 마커는 하루 종료 페이지 때 제거합니다. 연료 고갈의 효과는 보급 부족이나 보급 불가의 효과와 누적됩니다. 다만 고립 유닛이 동시에 연료 고갈 상태일 수는 없습니다. 그러나 그 유닛의 사단 카드가 연료 고갈을 가리킨다면, 카드는 여전히 버립니다.

14.52 연료 저장고: 게임 시작 시 지도에 연료 저장고 마커 5개를 놓습니다. 이 중 2개는 뒷면에 NO가 적혀 있고(연료가 있다는 소문만 있는 것), 3개는 YES가 적혀 있습니다(실제 연료 보유). 독일군 유닛이 연료 저장고 마커가 있는 헥스에 들어가면, 뒷면을 공개합니다. NO라면 버립니다. YES라면 그 마커를 지도에서 제거하고 보유합니다.

연료 저장고 사용: 어떤 편제가 연료 고갈이라고 적힌 명령 카드를 뽑았을 때 연료 저장고를 보유하고 있다면, 그 연료 저장고를 소비(버림)하여 연료 고갈 효과를 무시할 수 있습니다. 카드는 유지하고, 유닛에는 연료 고갈 마커를 놓지 않습니다.

15. 연합군 도로 장애물

도로 장애물 마커는 두 가지 방법으로 빈 연합군 진지에 나타날 수 있습니다. 독일군 유닛이 플레이어 임펄스 중 그 진지에 인접하게 이동 또는 전진했을 때, 그리고 연합군 임펄스에서 *Engineer* 명령 이벤트의 결과로 나타날 수 있습니다.



연합군 도로 장애물은 정규 전력이 없을 때 독일군을 늦추기 위해 공병 또는 기타 병력이 도로를 가로질러 급조한 장애물을 뜻합니다. 도로 장애물은 독일군 활성화 시작 시 활성화 독일군 유닛에 인접해 있으면 제거됩니다. 그러나 때때로 도로 장애물을 제거할 때 그것이 연합군 전력의 일부였음이 드러나 연합군 유닛으로 대체되기도 합니다.

15.1 도로 장애물 확인

독일군 유닛이 다음 기준을 모두 충족하는 연합군 진지 헥스에 인접한 헥스로 들어갈 때마다 도로 장애물 확인을 합니다:

- 그 헥스가 비어 있을 것.
- 그 헥스에 도로와 연합군 진지 기호가 모두 있을 것.
- 그 헥스까지 연합군 보급을 추적할 수 있을 것.
- 확인 순간에, 이동 중인 그 유닛 외에는 연합군이든 독일군이든 어떤 유닛에도 인접하지 않을 것.

예외: 빈 진지 헥스가 연합군 유닛에 인접해 있더라도, 그 진지의 사수 수치가 5 또는 6이거나, 인접한 유일한 연합군 유닛이 확인 순간에 통제를 행사하지 않는다면 도로 장애물 확인 대상이 됩니다.

20+ 12월 20일부터는 그 헥스가 VP 헥스여야 합니다.

도로 장애물 확인 절차: 주사위를 굴러 결과가 다음이면:

진지의 사수 수치 **Hold Value** 이하라면:

- 그 헥스에 도로 장애물 마커를 놓습니다.
- 독일군 유닛이 점유한 헥스와 도로 장애물이 놓인 헥스 사이에 직접 연결된 도로가 있다면, 그 독일군 유닛은 이동을 멈춰야 합니다.
- 그런 도로 연결이 없다면 그 유닛은 계속 이동할 수 있습니다.

진지의 사수 수치 **초과**라면:

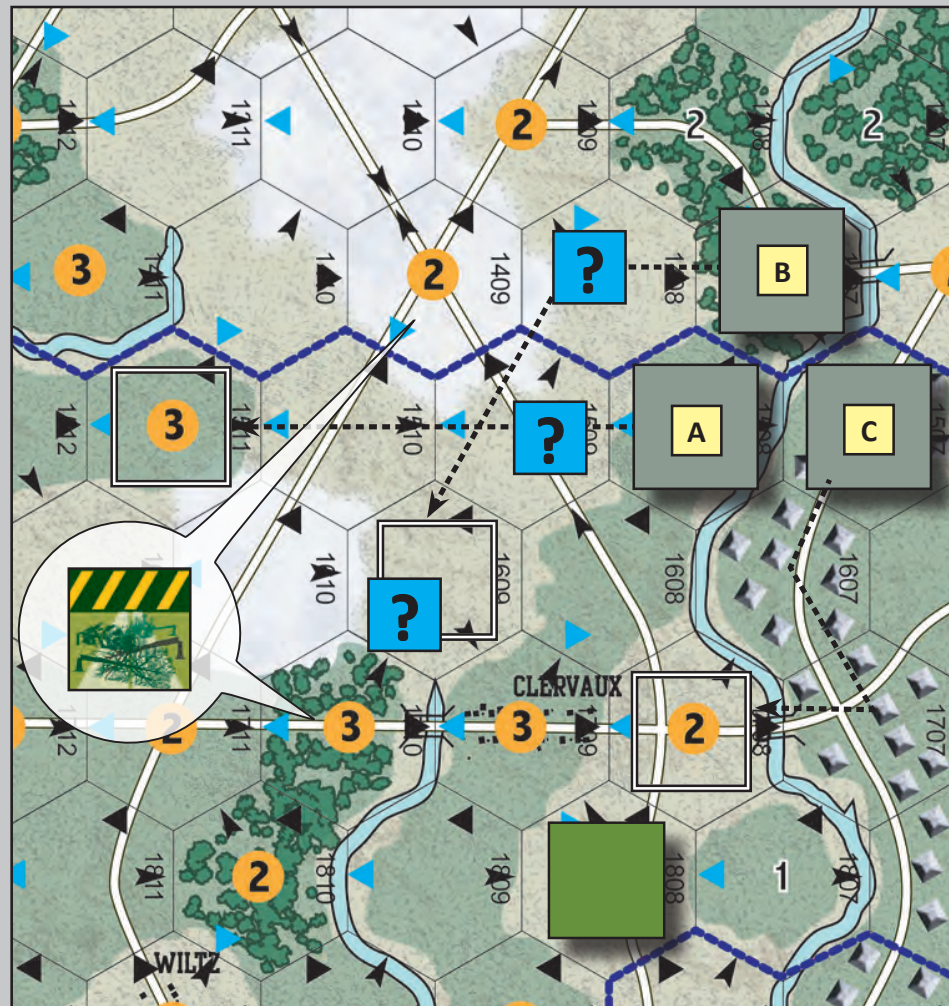
- 도로 장애물 마커를 놓지 않습니다.
- 독일군 유닛은 계속 이동할 수 있습니다.

15.11 들어간 각 헥스마다 확인: 독일군 유닛이 이동, 전진, 전투 증원 중에 위 기준을 충족하는 헥스에 인접할 때마다 도로 장애물 확인을 여러 번 해야 할 수 있습니다. 독일군 유닛이 둘 이상의 잠재적 도로 장애물 진지에 인접한 헥스로 들어가면, 사수 수치가 높은 진지부터, 같다면 더 서쪽부터 확인합니다.

15.12 헥스 진지당 한 번만: 같은 진지는 한 번의 독일군 활성화 중 도로 장애물 확인을 한 번만 합니다. 도로 장애물 확인 결과 장애물이 놓이지 않았고, 그 뒤 같은 활성화 중 다른 독일군 유닛이 그 헥스에 인접하게 이동하더라도 그 헥스에 대해 또 확인하지 않습니다. 이후의 활성화에서(같은 임펄스 중이라도) 독일군 유닛이 다시 그 헥스에 인접하게 되었고, 그 헥스가 여전히 도로 장애물 확인 요건을 충족한다면 다시 확인합니다.

도로 장애물 확인 도해 [15.1]: 12월 19일에 독일군 유닛 3개가 이동하도록 활성화되었고, 도로 장애물 확인을 해야 할 수도 있습니다.

- **A:** 유닛 A가 표시된 경로의 첫 번째 헥스로 들어갈 때, 그 유닛은 도로가 있고 다른 유닛에는 인접하지 않은, 점유되지 않은 보급 상태의 연합군 진지 헥스에 인접합니다. 주사위 1~2면 도로 장애물 마커를 놓습니다. 유닛의 헥스는 1409헥스와 도로로 연결되어 있으므로, 장애물이 놓였다면 이동을 멈춰야 합니다. 그러나 장애물이 놓이지 않았으므로 이동을 계속합니다. 경로의 두 번째 헥스로 들어가도 여전히 1409헥스에 인접하지만, 현재 활성화 중 이미 한 번 확인한 진지는 다시 확인하지 않습니다. 이제 또 다른 점유되지 않은 보급 상태의 연합군 진지 헥스(1511헥스)에 인접하지만, 이 헥스에는 도로가 없으므로 도로 장애물 확인은 하지 않습니다. 유닛은 이동을 완료합니다.



- **B:** 유닛 B가 표시된 첫 번째 헥스로 들어갈 때, 도로 장애물 확인 대상인 두 헥스에 인접하지만, 1409헥스는 이미 확인했으므로 다시 확인하지 않습니다. 1309헥스만 확인하며, 주사위 1~2면 도로 장애물 마커를 놓습니다. 이 경우 유닛의 첫 번째 헥스와 1309헥스 사이에는 도로가 연결되어 있지 않으므로, 장애물이 놓여도 유닛은 경로를 따라 계속 이동할 수 있다는 점에 유의하십시오. 경로의 두 번째 헥스로 들어갈 때도 1409헥스는 확인하지 않습니다. 세 번째 헥스로 들어갈 때는 도로가 있고 다른 유닛에는 인접하지 않은 미점유 보급 상태 연합군 진지 헥스 하나에 인접하며, 주사위 1~3이면 도로 장애물 마커를 놓습니다.

- **C:** 유닛 C가 경로의 첫 번째 헥스로 들어갈 때, 도로가 있는 점유되지 않은 보급 상태의 연합군 진지 헥스(1708헥스)에 인접하지만, 그 헥스는 다른 유닛에도 인접하므로 도로 장애물 확인을 하지 않습니다. 이 조건은 경로의 두 번째, 세 번째 헥스에서도 똑같이 적용됩니다. 1808헥스의 연합군 유닛은 유닛 C를 멈춰 세울 뿐 아니라, 1708, 1709헥스에 대한 도로 장애물 확인도 막습니다.

15.13 날짜 제한: **16-19** 12월 16일부터 12월 19일까지의 독일군 임펄스 동안에는 15.1의 기준을 충족하는 모든 진지 헥스에 대해 도로 장애물 확인을 합니다. **20+** 12월 20일부터는 VP 헥스에 대해서만 도로 장애물 확인을 합니다. **예외:** 연합군 *Engineer* 명령 이벤트를 통해서는 게임 전체에 걸쳐 어떤 진지 헥스에든 도로 장애물을 배치할 수 있습니다.

15.2 도로 장애물의 효과

독일군 유닛은...

- 어떤 경우에도 도로 장애물 마커가 있는 헥스로 들어갈 수 없습니다.
- 도로 장애물 헥스에 인접하고, 그 도로 장애물 헥스와 직접 연결된 도로가 있는 헥스로 들어가면 이동 또는 전진을 멈춰야 합니다.
- 도로 장애물에 인접하지만 도로로 연결되지 않은 헥스로 들어가는 경우나, 후퇴 중인 경우에는 멈출 필요가 없습니다.
- 전략 이동 중이라면 도로 장애물 헥스에 인접한 어떤 헥스로도 들어갈 수 없습니다.

도로 장애물 마커는 통제를 행사하지 않으며, 연합군 보급, 통신, 후퇴 경로를 추적할 때 독일군 ZOC를 무효화하지도 않습니다. 독일군 보급은 도로 장애물에 인접해서는 추적할 수 있지만, 그 헥스를 통과해서는 추적할 수 없습니다.

도로 장애물 제거: 도로 장애물은 다음 중 하나가 발생할 때까지 지도에 남아 있습니다:

- 연합군 유닛이 그 헥스로 들어올 때.
- 독일군 유닛이 도로 장애물에 인접한 상태로 활성화될 시작할 때. 도로 장애물을 제거하고, 그 도로 장애물이 연합군 보급 상태였거나 VP 헥스에 있었다면, 연합군 유닛이 그 도로 장애물 헥스에 배치되는지 보기 위해 도로 장애물 예비대 확인을 합니다(15.3).
- 연합군 *Engineer* 명령 이벤트에서 도로 장애물을 연합군 예비대 유닛으로 교체하라고 지시할 때.
- 보급 페이지 중 그 도로 장애물이 연합군 통신 또는 독일군 통신에서 벗어난 것으로 판명될 때.

15.3 도로 장애물 예비대 확인

플레이어 임펄스 중 활성화 유닛 하나가 도로 장애물에 인접한 상태로 시작하면, 그 도로 장애물을 제거합니다. 제거 시점에 그 도로 장애물이 보급 상태였거나 VP 헥스에 있었다면, 도로 장애물이 연합군 예비대 유닛으로 대체되는지 결정하기 위해 도로 장애물 예비대 확인을 합니다. 둘 이상의 예비대 확인을 해야 한다면, 사수 수치가 가장 높은 헥스부터, 같다면 더 서쪽 헥스부터 확인합니다.

도로 장애물 예비대 확인 절차: 주사위 결과가 다음이면:

도로 장애물 진지의 사수 수치 **이하인 경우:**

- 그 헥스에 연합군 예비대 유닛을 배치합니다(가능하다면).

도로 장애물 진지의 사수 수치를 **초과하는 경우:**

- 아무 효과도 없습니다.

15.31 보급 요구 사항: 도로 장애물 마커는 연합군 보급 상태거나 VP 헥스에 있어야 도로 장애물 예비대 확인을 발동시킬 수 있습니다. VP 헥스가 아닌 곳의 도로 장애물에 대해 예비대 확인을 하려는 순간 그 도로 장애물까지 보급선을 추적할 수 없다면, 그 도로 장애물 마커를 제거합니다.

15.4 도로 장애물 예비대 유닛 배치

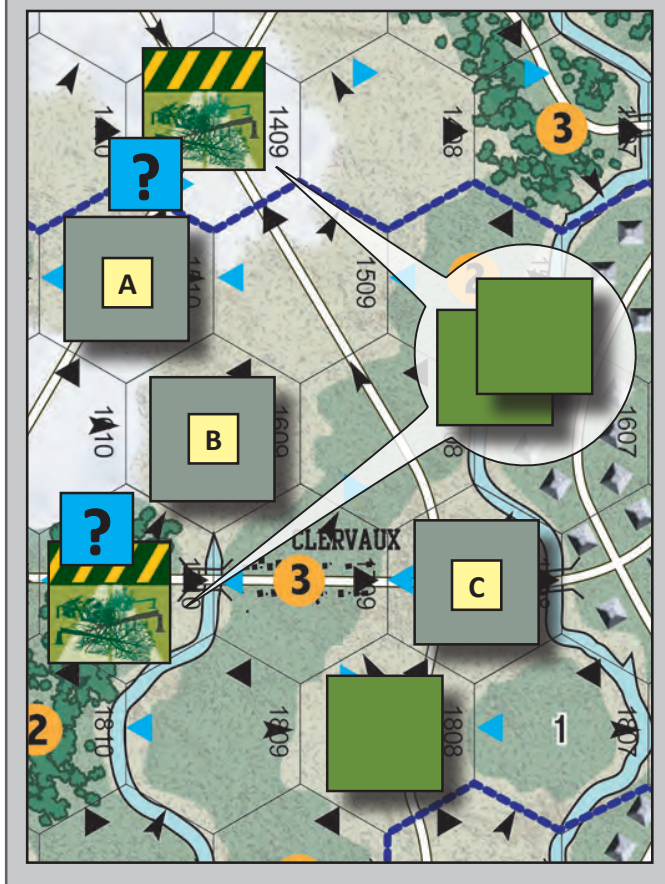
예비대 유닛 선택: 도로 장애물 예비대 확인 결과 도로 장애물을 연합군 예비대 유닛으로 교체하라고 하면, 그 진지에 가장 가까운 연합군 유닛과 같은 군 소속의 예비대 유닛을 그 진지에 배치하고 도로 장애물 마커를 제거합니다. 가능하다면 도로 장애물에 가장 가까운 지도상의 연합군 유닛과 같은 사단의 유닛을, 없다면 같은 군단의 유닛을 가져옵니다. 그래도 선택지가 남으면 번호가 가장 낮은 유닛을 가져옵니다.

접촉 이탈 유닛 선택: 위 기준을 충족하는 예비대 유닛이 없다면, 예비대 유닛 대신 지도에서 접촉 이탈 *Out-of-Contact* 유닛(9.3)을 가져와 도로 장애물을 교체합니다. 선택 기준은 예비대 유닛과 동일합니다(위 참조).

15.41 적격 유닛이 없을 때: 도로 장애물 예비대 유닛이 필요할 때 해당 군에 적격 예비대 유닛이나 접촉 이탈 유닛이 없다면, 어떤 유닛도 배치하지 않고 도로 장애물은 제거됩니다.

도로 장애물 예비대 확인 도해 [15.3]: 12월 19일에 독일군 유닛 3개가 이동하도록 활성화됩니다. 그중 2개는 도로 장애물에 인접하므로 도로 장애물 예비대 확인을 해야 합니다.

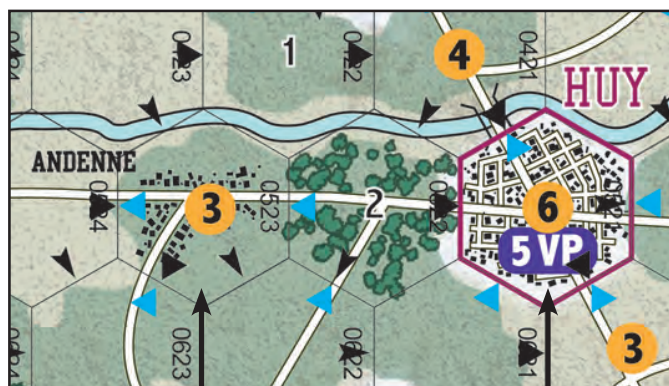
- **A:** 유닛 A에 인접한 도로 장애물의 사수 수치는 2입니다. 결과가 1 또는 2면 도로 장애물을 제거하고 15.4에 따라 연합군 예비대 유닛으로 교체합니다. 결과가 3 이상이면 도로 장애물만 제거합니다.
- **B:** 유닛 B에 인접한 도로 장애물의 사수 수치는 3입니다. 결과가 1~3이면 도로 장애물을 제거하고 15.4에 따라 연합군 예비대 유닛으로 교체합니다. 결과가 4 이상이면 도로 장애물만 제거합니다.
- **C:** 이 유닛은 도로 장애물에 인접하지 않으므로 도로 장애물 예비대 확인을 하지 않습니다.



16. 마을, 도시, 교량, 강화 진지

16.1 마을과 도시

정의와 소유권: 모든 마을 및 도시 헥스는 유닛이 점유하고 있지 않더라도 연합군 또는 독일군이 소유한 것으로 간주합니다. 게임 시작 시 웨스트월 Westwall 헥스선의 동쪽에 있는 모든 마을은 독일군 소유이고, 웨스트월 서쪽의 모든 마을과 도시는 연합군 소유입니다. 마을이나 도시의 소유권은 적 유닛이 그 헥스에 들어오는 순간 바뀝니다. 그 시점 이후로 그 마을이나 도시는, 이후 그쪽 유닛들이 헥스를 떠나더라도, 마지막으로 그 헥스에 들어온 쪽이 소유합니다.



효과: 적 마을 또는 적 도시는 다음 효과를 가집니다:

- 유닛은 적 마을 또는 도시로 후퇴할 수 없습니다.
- 전략 이동 중인 독일군 유닛은 연합군 마을 또는 도시로 들어갈 수 없습니다.
- 통신과 보급은 적 마을 또는 도시를 통과해 추적할 수 없습니다.
- 독일군 예비대 유닛은 연합군 마을 또는 도시에서 최소 3 헥스 떨어진 곳에 배치해야 합니다.
- 연합군 예비대 유닛은 독일군 마을 또는 도시에 배치할 수 없습니다.

마을 또는 도시의 소유권은 적 ZOC 안에 있거나 야군 통신 두절 상태라는 이유만으로는 바뀌지 않습니다. 적 유닛이 실제로 그 마을 또는 도시에 들어와야 소유권을 얻습니다.

독일군 및 연합군 소유권 마커는 소유권 표시용으로 제공됩니다. 소유권이 분명하지 않은 마을이나 도시에 필요에 따라 사용할 수 있습니다.

16.2 교량

정의: 도로 표시가 강 헥스면을 가로지르는 곳에서는, 그 헥스면을 가교 강 헥스면으로 정의합니다.

- 가교 강 헥스면에 **파괴된 교량** 마커가 없다면 그 다리는 **온전한 교량**입니다. 마커가 있다면 **파괴된 교량**입니다.

도로 표시가 강 헥스면을 가로지르지 않는 경우, 해당 헥스면을 **비가교 강 헥스면**으로 정의합니다.

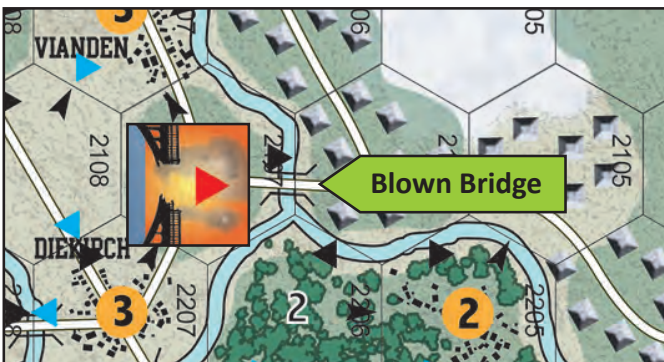
- **파괴된 교량** 마커가 놓인 가교 강 헥스면은 비가교 강 헥스면으로 간주합니다.

시작 시 통제: 모든 교량은 연합군 또는 독일군 소유입니다. 게임 시작 시 지형표에 적힌 파괴된 교량 4개(우어강 *Our River* 를 서쪽으로 건너는 1707, 1907, 2106, 2303헥스)와 독일군 전선 뒤의 온전한 교량 3개(프름강 *Prüm River*)를 서쪽으로 건너는 1802, 1903, 2202헥스)는 독일군 소유입니다. 그 외 모든 교량은 연합군 소유입니다.

통제 변경: 교량의 소유권은 (i) 비소유 측 유닛이 그 교량을 건널 때, 또는 (ii) 비소유 측 유닛이 그 교량에 접한 헥스에서 활성화화를 시작하고 교량 건너편 헥스를 소유 측 유닛이 점유하고 있지 않을 때 바뀝니다. 교량 소유권이 바뀌면, 그 교량에 접한 둘 중 한 헥스에 독일군 또는 연합군 **교량 통제** 마커를 놓습니다. 나중에 그 교량의 소유권이 다시 원래 소유자에게 돌아오면 마커를 제거합니다.

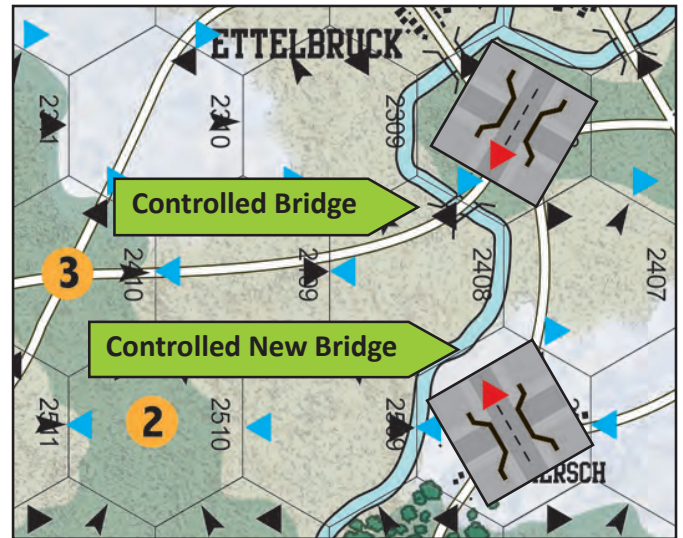
- 보급은 적 교량을 가로질러 추적할 수 없습니다.
- 전략 이동 중인 독일군 유닛은 연합군 교량을 건널 수 없습니다.

16.21 파괴된 교량: 교량 4개는 게임 시작 시 이미 파괴된 상태이며(지도의 지형표 참조), **파괴된 교량** 마커로 표시합니다. 다른 교량은 독일군 이동 중의 교량 폭파 확인(11.4)과 *Engineer* 명령 이벤트를 통해 연합군이 파괴할 수 있습니다. 이벤트 설명의 요구 조건을 충족한다면, 독일군 *Bridge Engineer* 명령 이벤트를 플레이해 파괴된 교량을 수리할 수 있습니다. 파괴된 교량이 수리되면 파괴된 교량 마커를 제거합니다. 그 교량과 그 교량을 지나는 도로는 이제 온전합니다.



16.22 새 교량: 이벤트 설명의 요구 조건을 충족한다면, 독일군 *Bridge Engineer* 명령 이벤트를 플레이하여 어떤 강 헥스

면에도 새 교량을 건설할 수 있습니다. 새 교량이 건설되면, 교량을 건설한 측의 **교량 통제** 마커를 그 교량이 가로지르는 헥스면을 향하게 놓습니다. 나중에 파괴되면 그 **교량 통제** 마커를 제거합니다.



16.23 연결 효과: 새 교량이나 수리된 교량으로 유닛은 강 페널티 없이 그 헥스면을 건너 이동할 수 있으며, 보급도 강을 건너 추적할 수 있습니다. 수리된 교량은 그 강 헥스면으로 이어지는 도로들을 연결하지만, 새 교량은 도로를 연결하지 않습니다.

16.3 강화 진지

정의: 강화 진지(IP)는 전투에서 방어하는 유닛을 돕는 방어 준비 상태입니다.



- 강화 진지 마커가 있는 유닛이 공격받으면, 방어자가 입는 **총 타격 수를 1 줄입니다.**
- IP 마커는 이 혜택을 한 번만 제공합니다. IP가 타격을 흡수하면 그 마커를 제거합니다.



16.31 강화 진지 구축: 세팅 지시에서 설명했듯, 몇몇 연합군 유닛은 게임 시작 시 IP 마커를 가지고 시작합니다. 이 외에도 양측 유닛은 플레이 중 다음 방법으로 IP를 얻을 수 있습니다:

- 독일군 활성화가 끝날 때, 그 활성화 동안 이동도 공격도 하지 않은 보급 상태 또는 보급 부족 상태의 활성화 독일군 유닛에 IP 마커를 놓을 수 있습니다.
- 연합군이 방어 중인 전투에서 *Engineer* 전투 전술이 뽑히면, 방어 유닛이 마을이나 도시에 있지 않고 이미 IP 마커도 없다면 방어 유닛에 IP 마커를 놓습니다.
- 독일군이 방어 중인 전투 동안, 방어 유닛이 마을이나 도시에 있지 않고 이미 IP 마커도 없다면, *Combat Engineer* 전투 전술을 플레이해 방어 유닛에 IP 마커를 놓을 수 있습니다.

- 연합군 유닛은 연합군 활성화나 연합군 *Engineer* 명령 이벤트가 지시하면 IP 마커를 받을 수 있습니다.

분산 유닛은 IP를 구축할 수 없습니다(13.9).

16.32 마을 또는 도시 안에서는 불가: IP 마커는 마을 또는 도시 헥스에 놓을 수 없고, 이미 IP 마커가 있는 헥스에도 놓을 수 없습니다.

16.33 추가 효과: 어떤 유닛이 IP 마커가 있는 아군 유닛의 헥스로 이동해 들어오면, 원래 그 헥스에 있던 유닛이 떠나더라도 새로 들어온 유닛은 그 IP의 혜택을 받습니다. IP 마커는 스테킹 한도에 포함되지 않습니다. 아군 유닛이 그 헥스를 점유하는 한, IP 마커는 그 헥스에 무기한 남아 있을 수 있습니다.

16.34 강화 진지 제거: 다음 상황 중 하나가 발생하면 IP 마커를 제거합니다:

- IP 마커가 있는 헥스가 공격받아 최소 1타격을 입는 경우. 방어자 타격 수를 1 줄인 뒤, 후퇴와 전진을 처리하기 전에 그 마커를 제거합니다.
- IP 마커가 있는 헥스가 공격받고, 공격자가 *Engineer* 전투 전술(연합군인 경우) 또는 *Combat Engineer* 전투 전술(독일군인 경우)의 지원을 받는 경우. 이 경우 IP 마커는 전투 해결 전에 제거되어 방어자 혜택을 무효화합니다.
- IP 마커가 있는 헥스의 모든 유닛이 공격측으로 전투에 참가하는 경우. IP 마커는 즉시 제거합니다.
- 어떤 유닛이 IP 마커가 있는 헥스를 떠나 그 헥스가 비게 되는 경우. IP 마커는 방치되면 제거되며, 결코 유닛과 함께 이동하지 않습니다.

17. 보충

보충 시작 20+: 12월 20일부터 독일군과 연합군 유닛은 감손 유닛이 스텝을 회복할 수 있도록 보충을 받을 수 있습니다.

임펄스 동안 군단 명령 카드를 플레이해 보충으로 잃은 독일군 스텝을 재건할 수 있습니다. 보충을 위해 명령 카드를 플레이하는 것은 유닛 활성화로 간주하지 않지만, 그 카드의 명령 수치는 연합군 명령 레벨 *Command Level*에 도달하는 데는 여전히 계산됩니다.

연합군 임펄스에서 뽑은 명령 카드가 보충 명령을 유발한다면, 해당 군단의 지도 위 유닛들을 확인합니다. 그 군단에 플레이 중인 감손 유닛이 최소 2개 있다면, 그 군단은 보충을 받습니다.

17.1 잃은 스텝의 보충

각 군단 카드마다 보충 포인트(RP)가 있으며, 이는 그 카드를 플레이할 때 그 군단 안에서 보충할 수 있는 스텝 수입니다. 보충하기 위해 군단 명령 카드를 플레이하거나 뽑았다면, 카드에 적힌 보충 포인트를 넘지 않는 범위에서 그 군단의 유닛들에 보충 스텝을 배정합니다. 보충 스텝은 감소된 유닛을 뒤집어 스텝 1개를 회복시키거나, 감소된 유닛을 원래 유닛으로 교체해 스텝 1개를 회복시키는 방식으로 배정합니다. 이렇게 스텝을 1개 회복할 때마다 보충 스텝 1개를 소비합니다.

예시: 임펄스 동안 I SS 판저군단 카드를 플레이해 그 군단 유닛들에게 보충 스텝 2개를 배정할 수 있게 되었습니다. 당신은 제12SS 판저사단의 감손 기갑 유닛을 1스텝 면에서 2스텝 면으로 뒤집기로 결정하고, 그 비용으로 보충 스텝 1개를 씁니다. 이어 감손된 제12국민척탄병사단 유닛 하나도 뒤집어 스텝을 1에서 2로 올리고, 역시 보충 스텝 1개를 씁니다.

17.11 보급 요구 사항: 유닛이 보충을 받으려면 보급 상태여야 하며 보급을 추적할 수 있어야 합니다. 보충을 받는 유닛은 적 통제 헥스 안에 있어도 되고, 분산 상태여도 됩니다.

17.12 독일군 정예 보충: 독일군 정예 유닛은 그 군단 안에 비정예 스텝을 배정할 수 있는 비정예 적격 유닛이 하나도 없을 때만 정예 보충 스텝을 받을 수 있습니다.

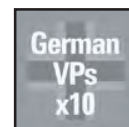
17.13 제한: 같은 유닛은 한 임펄스 동안 보충으로 최대 1스텝까지만 증가할 수 있습니다. 제거된 유닛은 보충 배정으로 플레이에 복귀시킬 수 없습니다. 받은 임펄스에 배정하지 않은 보충 스텝은 잃습니다.

17.2 연합군 보충 배정

▼연합군 군단에 있는 감소된 유닛 수가 사용 가능한 보충 스텝보다 많다면, 번호가 가장 높은 감소된 유닛부터 시작해 번호가 높은 순서대로 유닛에 보충을 배정합니다.

18. 승리 조건

승리는 독일군이 획득한 승점(VP) 수로 결정합니다. 연합군은 승점을 얻지 않습니다.



18.1 독일군 승점

게임 시작 시 승점은 0입니다. 승점을 얻고 잃을 때마다 승점 트랙의 VP 마커를 조정해 현재 총점을 표시합니다. 일의 자리용 마커와 십의 자리용 마커, 두 개를 사용해 0부터 99VP까지 기록할 수 있습니다. 다음 경우에 승점을 얻거나 잃습니다:

VP 마을 및 도시 소유: 지도상의 특정 마을과 도시 hex에는 VP 값이 적혀 있습니다. 독일군 유닛이 VP hex에 들어오는 순간, 적힌 VP를 얻습니다. 나중에 연합군 유닛이 그 VP hex에 들어오면 그 VP를 잃습니다. 비점유 마을과 도시에는 기억을 돕기 위해 소유권 마커를 놓아도 됩니다.

뫼즈강 도하: 하루 종료 페이지의 승리 확인 시, 독일군 보급을 추적할 수 있는 뫼즈강 서쪽 hex를 독일군 유닛이 점유하고 있다면 10VP를 얻습니다.

이 특별 확인을 할 때는 보급 마커를 놓거나 조정하지 않습니다. 이 VP는 몇 개의 유닛이 뫼즈강을 건넜는지와 상관없이 게임당 한 번만 주어지며, 한 번 얻으면 잃지 않습니다.

독일군 유닛 이탈: 보급 상태의 독일군 유닛은 11.9의 제한에 따라 지도에서 이탈할 수 있습니다. 이탈 유닛은 이탈하는 순간 VP를 얻습니다. 한 번 얻은 이탈 VP는 잃지 않습니다.

조건	보상
보병 유닛이 뫼즈강 서쪽으로 이탈	전투력 1점당 1VP
기계화 유닛이 뫼즈강 서쪽으로 이탈	전투력 1점당 2VP

연합군 유닛 제거: 제거된 연합군 유닛 2개마다 1VP를 얻습니다.

폰 데어 하이트 구출: 독일군 유닛이 폰 데어 하이트 von der Heyde 공수보병 유닛이 있는 hex에 들어오면, VDH 유닛을 지도에서 제거하고 1VP를 얻습니다.

웨스트월 hex의 연합군 유닛 18+ : 12월 18일년부터, 연합군이 소유한 각 웨스트월 hex마다 5VP를 잃습니다. 연합군 유닛이 그 hex에 들어오는 순간 그 VP를 잃고, 나중에 독일군 유닛이 그 hex에 들어오면 그 VP를 되찾습니다. 상태 표시를 위해 소유권 마커를 사용할 수 있습니다.

18.2 게임 승리

19절의 시나리오 지시는 언제 승리 확인을 하는지와, 독일군의 승리 또는 패배가 되는 VP 수, 그리고 달성한 승리 수준을 제시합니다. 승리 수준은 역사적 결과와 비교할 수 있습니다 (18.3).

18.3 승리 수준의 의미

독일군 전략적 승리: 히틀러의 아르덴 공세는 얇게 늘어진 연합군 전선을 완전히 돌파하는 데 성공합니다. SHAEF의 혼란과 정보 실패 때문에 예비대는 분산된 채 도착하고, 제5 및 제6판저군의 맹공을 막지 못합니다. 독일군은 뫼즈강을 대거 넘어 앤트워프를 향해 돌진하며, 미군 군단 4개의 전투 능력을 파괴해 서방 연합군이 최소 1년 동안 공세 작전을 수행할 수 없게 만듭니다.

독일군 작전적 승리: 독일군 공세는 앤트워프를 진지하게 노릴 만큼 깊이는 부족하지만, 뫼즈강을 확보하고 미군과 영국군의 통신을 끊으며, 그 과정에서 미군 군단 3개를 꺾어버립니다. 연합군의 지휘와 보급 체계는 혼란에 빠지고, 서부에서 독일로 향하는 진격은 6개월 지연됩니다.

독일군 전술적 승리: 독일군은 뫼즈강에 도달해 연합군 전력과 사기에 큰 타격을 준 뒤 기세가 꺾입니다. 미군 군단 2개가 치명상을 입지만, 독일군 기갑도 큰 대가를 치릅니다. 혼란에 빠진 연합군은 벌지 축소 작전을 1월 말에 되어서야 시작할 수 있고, 그 덕분에 독일 국방군은 서부 전선에서 두 달의 숨 돌릴 시간을 얻습니다.

독일군 전술적 패배(역사적 결과): 초기의 기습과 혼란을 극복한 연합군은 독일군 공세를 뫼즈강 이전에서 저지합니다. 연합군 사단 3개가 와해되지만, 독일군의 피해는 훨씬 더 커서 서부 전선의 공세 능력과 예비대가 고갈됩니다. 1월 중 벌지를 제거하려는 연합군 작전이 진행되고, 2월에는 더 큰 공세 계획이 재개됩니다. 전쟁은 1945년 5월에 끝납니다.

독일군 작전적 패배: 독일군의 기습 공격에서 빠르게 회복한 연합군은 효과적인 대응으로 공세를 되받아칩니다. 독일군은 고립된 돌파를 확대하지 못하고 전선에 얇은 벌지만 만들 뿐이며, 그 벌지는 결국 독일 기갑 전력이 파괴되는 함정이 됩니다. 전쟁 종결은 한 달 앞당겨집니다.

독일군 전략적 패배: 얇은 연합군 전선의 꺾질을 깨고 들어간 독일군은 빠르게 도착하는 연합군 증원이라는 벽에 부딪힙니다. 연합군의 통신과 병참이 온전한 가운데, 고갈된 독일 국방군을 상대로 한 대규모 반격이 독일군 예비대를 꺾어버리고 라인강을 넘어 밀고 나갑니다. 전쟁은 3월에 끝나며, 서방 연합군이 소련보다 먼저 베를린에 도달할 가능성도 생깁니다.

19. 시나리오

19.1 초기 강습 *The Initial Assault*

게임 기간: 12월 16일 하루.

세팅: 3절에 따르되, 다음과 같이 조정합니다:

- 연료 저장고 마커는 세팅하지 않습니다.
- 12월 16일과 17일 날짜가 적힌 예비대 유닛만 달력에 놓습니다.
- 12월 16일 날짜가 적힌 명령 카드만 사용합니다.
- 보충 규칙(17.0)은 사용하지 않습니다.

특별 VP 보너스: 이 시나리오에서는 연합군이 처음 소유한, VP 값이 없는 각 마을이 1VP의 가치가 있습니다. 그 외의 일반 VP 규칙도 모두 적용합니다(18.1).

승리 조건: 독일군 유닛이 뫼즈강에 인접한 헥스에 들어오면 즉시 승리합니다. 그렇지 않다면, 하루 종료 단계 동안 누적한 독일군 VP에 따라 승패를 결정합니다:

독일군 VP	승리 수준
8VP 이상	독일군 전술적 승리
7VP 이하	독일군 전술적 패배

19.2 기습당한 연합군 *The Allies Surprised*

게임 기간: 12월 16일부터 18일까지 3일.

세팅: 3절에 따르되, 다음과 같이 조정합니다:

- 연료 저장고 마커는 세팅하지 않습니다.
- 12월 16일부터 19일까지 날짜가 적힌 예비대 유닛만 달력에 놓습니다.
- 12월 16일부터 18일까지 날짜가 적힌 명령 카드만 사용합니다.
- 보충 규칙(17.0)은 사용하지 않습니다.

승리 조건: 12월 18일 하루 종료 페이지 동안 누적한 독일군 VP에 따라 승패를 결정합니다:

독일군 VP	승리 수준
26VP 이상	독일군 작전적 승리
18~25VP	독일군 전술적 승리
11~17VP	독일군 전술적 패배
10VP 이하	독일군 작전적 패배

19.3 독일군의 돌파

게임 기간: 12월 16일부터 21일까지 5~6일.

세팅: 3절에 따르되, 다음과 같이 조정합니다:

- 12월 16일부터 22일까지 날짜가 적힌 예비대 유닛만 달력에 놓습니다.
- 12월 16일부터 22일까지 날짜가 적힌 명령 카드만 사용합니다.

승리 조건: 12월 20일과 21일의 하루 종료 단계에서 19.4 시나리오의 승리 조건에 따라 승리 여부를 확인합니다. 단, 12월 21일에는 달력에 적힌 값 대신 다음 VP 값을 사용합니다:

독일군 전략적 승리

독일군 VP	승리 수준
50VP 이상	독일군 전략적 승리
43~49VP	독일군 작전적 승리
36~42VP	독일군 전술적 승리
33~35VP	무승부
26~32VP	독일군 전술적 패배
21~25VP	독일군 작전적 패배
20VP 이하	독일군 전략적 패배

19.4 벌지 전투 *The Battle of the Bulge*

게임 기간: 12월 16일부터 29일까지 최대 14일.

세팅: 3절에 따릅니다.

승리 조건: 12월 20일부터는 매일 종료 시점마다 독일군 VP 수가 충분히 높거나 낮다면 게임이 승리 또는 패배로 끝날 수 있습니다.

12월 20일부터는 매일이 끝날 때 현재 독일군 VP 수를 달력의 해당 날짜에 표시된 승리 수준과 비교합니다.

- VP 수가 독일군 승리에 적힌 값 이상이면, 게임은 즉시 해당 수준의 독일군 승리로 끝납니다.
- VP 수가 연합군 승리에 적힌 값 이하이면, 게임은 해당 수준의 독일군 패배로 끝납니다.
- VP 수가 두 값 사이에 있으면 게임을 계속합니다.

19.5 뫼즈강의 위기 *Crisis at the Meuse*

게임 기간: 12월 22일부터 28일까지 최대 7일.

세팅: 아래의 유닛, 마커, 카드 세팅 지시를 따릅니다.

헥스 배치 유닛: 다음 유닛들을 표시된 헥스에 놓습니다. '-R' 표시 유닛은 1스텝 감소된 상태로 시나리오를 시작합니다.

'-IP' 표시 헥스는 강화 진지와 함께 시작합니다.

'-Low Supply' 표시 헥스에는 보급 부족 마커를 놓습니다.

제거됨 *Eliminated* 으로 적힌 유닛은 각자의 제거된 유닛 박스에 놓습니다.

독일 유닛

LXVII Corps (5 유닛)		
272-R	0205	
326-R	0305	
277-R, 8.3PG, 29.3PG	0604	

I SS Panzer Corps (15 유닛)		
Peiper.1SS-R	0612	- Low Supply
48.12, 27.12-R, 89.12-R	0705	
1.1SS	0810	
2.1SS	0911	
150-R	0809	
5.3F-R, 8.3F-R, 9.3F	0808	
12.12SS-R, 26.12SS-R, 25.12SS	0806	
501-R	0909	
506-R	1215	
VDH		<i>Eliminated</i>

II SS Panzer Corps (7 유닛)		
9.9SS, 19.9SS, 20.9SS	1010	
2.2SS, 3.2SS	1213	
4.2SS	1312	
519	1008	

LXVI Corps (3 유닛)		
18-R	1108	
62-R	1207	
244	1308	

LXVIII Panzer Corps (6 유닛)		
16.116P	1117	
60.116P, 156.116P-R	1116	
560-R	1215	
LVIII armor	1316	
1129.560	1410	

XLVII Panzer Corps (11 유닛)		
FuhBg	1008	
304.2P-R	1417	
3.2P-R	1518	
2.2P	1517	
39.26-R, 78.26	1715	
243-R, 77.26-R	1813	
130.Lehr, 902.Lehr-R	1816	
901.Lehr	2014	

LXXXV Corps (6 유닛)		
14.5F	2015	
13.5F	2215	- IP
15.5F-R	2314	
11-R	2213	- IP
352-R	2208	
79	2007	

LIII Corps (3 유닛)		
104.15PG, 115.15PG	1712	
FuhGren	2010	

LXXX Corps (5 유닛)		
276-R	2206	
423.212	2404	
316.212-R	2403	
320.212	2503	
LXXX armor	2209	

연합군 유닛

V Corps(11 유닛)	
102 Cav	0306
39.9	0405
47.9, 9.2, 38.2-R	0506
395.99-R	0507
393.99, 23.2	0606
16.1	0607
18.1-R, 26.1	0707
394.99	<i>Eliminated</i>

XVIII Corps(12 유닛)	
119.30	0512
120.30	0709
117.30	0711
504.82	0812
505.82	0912
325.82, 508.82	1212 - IP
CCA.7A	1111
CCB.7A-R	1109
CCR.7A	1311
517	0615
424.106-R	1208
14 Cav, 422.106, 423.106	<i>Eliminated</i>

VII Corps (7 units)	
4 Cav	0617
CCA.3A	0816
CCB.3A	0513
CCR.3A	1017
333.84	1219
334.84	1218
335.84	0521

VIII Corps (7 units)	
CCB.9A-R	1208
CCA.9A-R	2307
112.28	1309
502.101, 327.101	1814 - Low Supply
501.101	1915 - IP, Low Supply
506.101-R	1815 - Low Supply
CCR.9A, 109.28, 110.28	<i>Eliminated</i>

XII Corps(6 유닛)	
CCA.10A-R	2306
CCB.10A-R	1815
CCR.10A-R	2308
12.4	2505
8.4	2504
22.4	2603

기타 유닛 지시: 다음 유닛들은 지시된 대로 배치합니다.

- 독일군 OKW 유닛은 OKW 예비대 박스에 놓습니다.
- 12월 22일 투입 날짜를 가진 모든 독일군 및 연합군 유닛은 각자의 예비대 유닛 박스에 놓습니다.
- 그 외 모든 유닛은 각자의 투입 날짜 칸에 달력 위에 놓습니다.

마커:

- 도로 장애물 *Roadblock* 마커: 1014, 2410, 2413.
- 파괴된 교량 *Blown Bridge* 마커: 1118, 1515, 0812(2개), 2107. 지도 위의 다른 모든 교량은 온전하거나 수리된 상태입니다.
- 독일군 소유권 마커: 독일군은 자기 전선 뒤의 비점유 마을과 교량 전부, 그리고 St. Hubert(1719)를 소유합니다.
- 독일군 VP: 11(St. Vith, Ettelbruck, La Roche, St. Hubert, 제거된 연합군 유닛 7개).
- 날짜 *Day* 마커: 12월 22일.

카드: 규칙서 3절 카드 준비에 따라 명령 카드를 세팅합니다. 다만 12월 22일 및 그 이전 날짜의 모든 카드를 초기 텍에 추가합니다. 연합군 명령 카드 텍은 카드 31장으로 하며 증원 카드 3장은 따로 둡니다. 독일군 명령 카드 진열 영역 Card Display은 다음 수량이 되도록 합니다:

	주 카드 Primary	보충 카드 Supplemental	증원 카드 Reinforcement
독일	9	23	5 (inc OKW)

독일군 명령 텍을 준비한 뒤, 그날의 초기 손패로 카드 6장을 뽑습니다.

연합군 행동 텍은 원래의 카드 10장에 더해, 공세 행동 카드 8장을 무작위로 골라 함께 세팅합니다. 남은 공세 행동 카드 2장은 12월 23일에 텍에 추가합니다.

특별 규칙: 이 시나리오는 12월 22일 보급 단계의 6단계, 즉 독일군 연료 확인부터 시작합니다.

연합군 측은 이미 보급 단계 중 항공력 이벤트를 1회 뽑아 항공 차단이 발생한 상태입니다. 연합군 명령 카드 13번을 연합군 버린 카드 더미에 놓습니다.

손패에서 명령 수치가 가장 높은 카드 1장을 버립니다. 여럿이면 선택할 수 있습니다. 그런 다음 그날 첫 번째 독일군 임펄스를 건너뛵니다. 이것으로 연합군 항공 차단 처리가 끝납니다.

승리 조건: 하루가 끝날 때 35VP 이상이면 작전적 승리를 거둡니다. 12월 24일부터는 하루가 끝날 때 15VP 이하이면 작전적 패배를 당합니다. 12월 28일까지 승패가 나지 않았다면, 그날 종료 시 다음 승리 기준을 사용합니다:

독일군 VP	승리 수준
25VP 이상	독일군 전술적 승리
21~24VP	무승부
20VP 이하	독일군 전술적 패배



- 16** : Special Rules (4.1)
- 16-17** : Allied Reserve Deployment Method A Only (9.2)
- 16-18** : German Full Supply (14.22)
- 16-19** : German Movement Restrictions (11.71, 11.72), Roadblock Check (15.13)
- 17+** : Start Supply Phase (14.0), German Bridge Demolition Check (11.4)
- 17-18** : Special activation of Peiper & 150th Panzer Bgd (5.21)
- 18+** : Delayed German Reserves (7.3), Check Out-of-Contact Units (8.1, 9.3), Allied Reserve Deployment Methods A & B (9.2), Allied Unit in Westwall (18.1)
- 19+** : Allied Activation Based on Strength (10.0)
- 19-23** : Allied Action Deck Additions (4.0)
- 20+** : German Fuel Shortages (14.5), Roadblock Check at VP Hex Only (15.1), Replacements (8.1, 17.0)
- 21+** : Allied Air Interdiction (8.0)
- 22+** : Start Second Allied Card if First is No Command (8.0, 8.2)
- 26+** : No British Mvmt Restrictions (11.82)
- 21st Army Group (Allied): 10.0
- Activating Formations: 6.0, 10.0
- Activation Exceptions (Allied): 10.7
- Advance after Combat: 13.8
- Advance, Two-Hex: 13.81
- Advancing across Rivers: 13.82
- Air Resupply (Allied): 14.4
- Allied Action Cards & Terminology: 10.2, 10.3
- Allied Actions: 10.1, 10.4, 10.6
- Allied Activation: 10.0
- Allied Advance Restrictions: 13.83
- Allied Front Line: 12.2
- Allied Replacements: 17.2
- Allied Reserve Deployment Methods A&B: 9.2
- Allied System Intelligence: *Player Aid*
- Allied Units Behind German Lines: 10.8
- Already Retreated Units (Retreats): 13.74
- Army Group B (German): 5.5
- Army: 5.4
- Attack Breakoff (Allied Combat): 13.42
- Attack Eligibility (Combat): 13.1
- Avoid Elimination (Retreats): 13.72
- Boundaries, Allied Corps: 11.8
- Boundaries, German Army: 11.7
- Bracketed Combat Strength: 12.0
- Bridge Demolition Check (German Movement): 11.4
- Bridge Ownership: *see* Bridges
- Bridged River Hexsides (Movement): 11.32
- Bridges: 16.2
- Brigade or Division: 5.2, 6.2
- British XXX Corps Deployment (Reserves): 9.6
- British XXX Corps Restrictions (Activation): 10.72
- Calendar: 2.1, *Inside End Page, Map*
- Card Discards (German): 5.6
- Card Play (German): 5.1
- Combat Activation Bonuses (Allied): 10.5, 13.34
- Combat Chit Cup: 13.43
- Combat Chit Draw: 13.4
- Combat Chit Situations: 13.41
- Combat Chits: 2.22, 13.4
- Combat Hits: 13.5
- Combat Tactics Chit Draw: 13.3
- Combat Tactics: *Player Aid*
- Combat: 13.0, *Player Aid*
- Combined Arms: 2.21, 13.41
- Command Cards: 2.3, 5.0, 8.0, 9.1, 9.5
- Command Events: *Player Aid*
- Command Value (CV): 2.3, 5.1
- Commands (Activation): 5.2 — 5.5
- Communication: *see* Supply
- Consecutive Activation Restriction: 6.5
- Control: *see* Zones of Control
- Corps: 2.2, 5.3, 6.1
- Crossing River Hexsides (Movement): 11.3
- Date Dependencies: 2.0
- Date of Entry: 2.21, 2.31
- Delayed Reserves (German): 7.3
- Destroyed Bridges: 16.21
- Dispersal (Combat): 13.9
- Division or Brigade: 5.2, 6.2
- Draw Pile & Hand Rules: 5.0, 8.0
- Exiting the Map (German): 11.9
- Flank Attack: 13.41
- Friendly Map Edges: 14.0
- Fuel Depots (German): 14.52
- Gap in the Line (Allied): 12.2
- Game Components: 2.0
- German Fuel Shortages: 14.5
- German Initial Supply: 14.22
- German OKW Reserve (OR): 7.4
- German Surprise Attacks: 4.11
- German Traffic Jams: 4.12
- Hold Check: 13.52
- Hold Value (HV): 2.1, 10.3
- Improved Positions: 16.3
- Isolated (Unsupply): 14.33
- Kampfgruppe (Activation): 6.4
- Key Rules Summaries: *Player Aid*
- Low Supply (Unsupply): 14.31
- Map Edge (Supply): 14.0
- Map: 2.1
- Markers: 2.23
- Maximum Draw (Combat Chit): 13.4
- Meuse River: 2.1, 7.4, 9.6, 11.82, 11.9, 12.2, 18.1
- Minimum Draw (Combat Chit): 13.4
- Movement: 11.0
- Movement Costs: *Map Legend, Player Aid*
- Multi-Unit Deployments (Reserves): 7.2
- New Bridges: 16.22
- No Command (Allied): 8.2
- No Fuel Effects (German): 14.51
- Operation Greif (German Movement): 11.41
- Out of Contact Units (Allied): 9.3, 10.64
- Out of Supply (Unsupply): 14.32
- Player Aids: 2.4
- P (Priority): 2.22, 13.41
- Proximate: 10.3
- Reactions: *Player Aid*
- Removing Improved Positions: 16.34
- R (Replacement) Steps: 2.21
- Replacements: 17.0
- Replacing Lost Steps: 17.1
- Reserves: 7.0, 9.0
- Restricted Hexes (Retreats): 13.71
- Retreats & Retreat Priorities: 13.7
- Retreats, Two-Hex: 13.75
- Roadblocks (Allied): 15.0, 15.2
- Roadblock Check (German Movement): 15.1
- Roadblock Reserve Check: 15.3, 15.4
- Roads (Movement): 11.2
- Scenarios: 19.0
- Sequence of Play: 4.0, *End Page*
- Setting up for Play: 3.0
- Situational Strength (Allied): 10.61
- Slow Allied Reaction: 4.13
- Special Events: *Player Aid*
- Stacking: 11.5
- Standard Deployment (Reserves): 7.1, 9.1, 9.2
- Stay Together (Retreats): 13.73
- Steps: 2.21
- Step Losses: 13.6
- Strategic Movement Bonus (German): 11.6
- Supply: 14.0
- Supply Head: 14.2
- Supply Path: 14.2
- Surrender (Unsupply): 14.34
- Surround: 10.3
- Terrain Costs & Effects: *Map Legend, Player Aid*
- Town & City Ownership: 16.1, *see* Victory Conditions
- Towns & Cities: 16.1
- Tracing Communication: 14.1
- Tracing Supply: 14.2
- Unbridged River Hexsides (Movement): 11.31
- Undetected Allied Defenders (Combat): 13.2
- Units: 2.21
- Unit Activation: 6.3, 7.42, *see* Activating Formations
- Unit Values & Effects: 2.21, 12.1
- Unsupply: 14.3
- Victory Conditions: 18.0
- von der Heydte: 13.33, 14.22, 18.1
- Westwall: 10.61, 10.8, 12.0, 13.41, 13.5, 13.71, 14.23, 18.1
- Wildcards (Combat Tactics): 13.32
- ZOC Effects (Movement): 11.1
- Zones of Control (ZOC): 12.0

독일 슬로 캘린더 1944년 12월

매일 독일군 손패 사이즈: 6장

<p>16 독일군 고정 포대 사거리^{FAR: 3}</p> <p>가능한 보충 카드를 독일군 뽑기 더미에 추가합니다: 독일군 보충 카드: 9 독일군 최초 손패 +3 카드 연합군 명령 레벨, 첫번째 독일군 턴: 10 연합군 명령 레벨, 남은 날 동안: 5</p> <p>이 날에만 적용되는 특수 규칙: • 독일군 기습 공격(4.11) • 독일군 교통 체증(4.12) • 느린 연합군 대응(4.13)</p>		<p>17 독일군 FAR: 3</p> <p>독일군 보충 카드: 7 연합군 명령 레벨: 4</p>	
<p>18 독일군 FAR: 4</p> <p>독일군 보충 카드: 7 연합군 명령 레벨: 4</p> <p>시작 시: • 예비대 지연(7.3) • 연합군 배치 방식 B(9.2) • 연합군 접촉 이탈<i>Out-of-Contact</i> 유닛 배치(9.3) • 연합군이 점유한 웨스트윌에 대한 승점 손실(18.1)</p>	<p>19 독일군 FAR: 4</p> <p>독일군 보충 카드: 7 연합군 명령 레벨: 3 행동 데에 카드 2장 추가</p> <p>시작 시: • 전투력 기반 연합군 활성화 (10.0) • 독일군 보급 확인(14.2)</p>	<p>20 독일군 FAR: 4</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 3 행동 데에 카드 2장 추가</p> <p>독일군 이동 제한 종료(11.7)</p> <p>시작 시: • 독일군 연료 확인(17.0) • 보충(17.0)</p> <p>< 11VP: 전술적 패배 > 40VP: 전술적 승리</p>	<p>21 독일군 FAR: 5</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 2 행동 데에 카드 2장 추가</p> <p>시작 시: • 연합군 항공 차단(8.0)</p> <p>< 11VP: 전술적 패배 > 45VP: 전술적 승리</p>
<p>22 독일군 FAR: 5</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 2 행동 데에 카드 2장 추가</p> <p>시작 시: • 첫번째 연합군 카드가 명령 없음 <i>No Command</i>면 2번째 카드 뽑기 (8.2)</p> <p>< 15VP: 전술적 패배 > 50VP: 전술적 승리</p>	<p>23 독일군 FAR: 6</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 2 행동 데에 카드 2장 추가</p> <p>< 20VP: 전술적 패배 > 55VP: 전술적 승리</p>	<p>24 독일군 FAR: 6</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 1</p> <p>< 25VP: 전술적 패배 > 60VP: 전술적 승리</p>	<p>25 독일군 FAR: 6</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 1</p> <p>< 27VP: 작전적 패배 > 55VP: 작전적 승리</p>
<p>26 독일군 FAR: 7</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 1</p> <p>영국군 이동 제한 종료(11.8)</p> <p>시작 시:</p> <p>< 29VP: 작전적 패배 > 50VP: 작전적 승리</p>	<p>27 독일군 FAR: 7</p> <p>독일군 보충 카드: 8 연합군 명령 레벨: 1</p> <p>< 31VP: 작전적 패배 > 45VP: 작전적 승리</p>	<p>28 독일군 FAR: 7</p> <p>독일군 보충 카드: 7 연합군 명령 레벨: 1</p> <p>< 33VP: 전술적 패배 > 40VP: 전술적 승리</p>	<p>28 독일군 FAR: 8</p> <p>독일군 보충 카드: 7 연합군 명령 레벨: 1</p> <p>< 35VP: 전술적 패배 ≥ 35VP: 전술적 승리</p>

I. 예비대 페이지 *Reserve Phase*

현재 날짜에 해당하는 달력 칸에서 유닛을 가져와 각 진영의 Reserve Units 박스에 놓습니다.

- **18+** 투입이 2일 지연된 독일군 예비대를 배치합니다(7.3).
- 조건이 충족되면 독일군 OKW 예비대를 해제합니다(7.4).

II. 카드 준비 페이지 *Card Preparation Phase*

독일군 뽑기 더미 준비 및 초기 손패 뽑기:

1. 이 날짜에 플레이 하도록 예정된 증원 카드는, 주 카드 **Primary** 면 Draw Pile 박스에 뒷면으로 놓고 보충 **Supplemental** 카드면 Available Supplemental Cards 박스에 뒷면으로 놓습니다.
2. **Available Supplemental Cards**를 섞습니다. 현재 달력 날짜에 표시된 수만큼 카드를 뽑아 Draw Pile 박스에 뒷면으로 놓습니다.
3. 전날의 **Supplemental Discards**를 Available Supplemental Cards 박스에 뒷면으로 놓습니다.
4. 전날의 **Primary Discards**를 Draw Pile 박스에 뒷면으로 놓습니다.
5. **Draw Pile**을 섞고 그날의 초기 손패를 뽑습니다: **16** 9장(첫 임펄스에만) 또는 **17+** 6장입니다.

연합군 명령 카드 준비: 이 날짜의 증원 카드를 연합군 데크에 추가합니다. 전날 버린 카드까지 포함해 데크를 섞어 연합군 뽑기 더미를 만듭니다.

연합군 행동 데크 준비: 제거된 카드를 제외하고, 전날 버린 카드까지 포함해 데크를 다시 섞습니다. **19-23** 무작위 행동 카드 2장을 데크에 추가합니다.

III. 보급 페이지 *Supply Phase* **17+**

1. **21+** **연합군 항공 차단:** 연합군 명령 카드 1장을 뽑습니다. *Airpower*, *Army* 또는 *Army Group* 카드면, 손패에서 명령 수치가 가장 높은 카드 1장을 버립니다. 여러 장이면 플레이어가 선택합니다. 그리고 그날 첫 번째 독일군 임펄스를 건너뛸니다.
2. **교량:** Bridge Engineers 명령 이벤트를 플레이하여 교량을 수리하거나 건설할 수 있습니다.
3. 플레이 중인 모든 독일군 유닛의 보급 상태를 **19+** 부터, 모든 연합군 유닛의 보급 상태를 **17+** 부터 판정합니다(14.2). 보급 상태인 유닛에서는 *Low Supply*, *Out of Supply*, *Isolated* 마커를 모두 제거합니다.
4. **보급 상태 조정:** 보급 불량 유닛에 *Low Supply* 마커를 놓습니다. 이미 보급 부족 상태라면 *Out of Supply* 마커를 놓습니다. 이미 보급 불가 상태라면 *Isolated* 마커를 놓습니다. 이미 고립 상태라면 항복 여부를 확인합니다(14.34).
5. 독일군과 연합군 모두와 통신 중이지 않은 **도로 장애물** *Roadblock* 마커를 제거합니다(14.1).
6. **20+** **연료 고갈:** 손패를 확인해 독일군 편제가 연료 고갈 상태를 나타내는 카드가 있는지 봅니다(14.5). 가능하다면 연료 저장고(14.52)를 사용합니다.

IV. 명령 페이지 *Command Phase*

1. 독일군 임펄스

카드 1장을 플레이하여 다음 명령 중 하나를 개시합니다:

- 카드에 적힌 **편제 1개**의 모든 유닛을 **활성화**합니다(6.1 및 6.2).
- 하루에 한 번만, 보급선을 추적할 수 있는 유닛 1개를 **편제와 무관하게 활성화**합니다(6.3). 이 유닛은 공격할 수 없습니다.
- 전투단 *Kampfgruppe*를 **활성화**합니다(6.4).

- 카드의 편제에 속한 **예비대 유닛**을 Reserve Units 박스에 서 지도 위로 옮겨 배치합니다(7.1).
- **20+** 보급 상태인 유닛에 **보충**을 배정합니다(17.1).
- **카드에 적힌 명령 이벤트 또는 특수 이벤트를 수행**합니다 (EVENTS & TACTICS 플레이어 보조표 참조).

활성화: 바로 직전 임펄스에서 활성화한 유닛은 다시 활성화할 수 없습니다(6.5). 활성 유닛은 다음 순서로 작전을 수행합니다:

1. 도로 장애물 제거(15.2), 도로 장애물 예비대 확인(15.3).
2. 이동(11.0). 이동 중에는 도로 장애물(15.1)과 파괴된 교량(11.4)을 확인합니다.
3. 전투(13.0)와 추가 카드의 전투 전술 플레이.
4. 강화 진지 구축(16.3).
5. *Dispersed* 마커 제거(13.9).

명령 완료 후: 전투 전술 카드까지 포함해 이번 임펄스 동안 플레이한 모든 카드의 명령 수치(CV)를 합산합니다:

- CV가 현재 날짜의 연합군 명령 레벨보다 낮고 손패에 카드가 남아 있다면, 카드 1장을 더 플레이하여 그 명령을 수행할 수 있습니다.
- 그렇지 않고 CV가 연합군 명령 레벨 이상이면, 독일군 임펄스는 종료됩니다. 그런 다음 뽑기 더미에서 카드를 뽑아 손패를 6장까지 보충합니다.
- 20+ 손패를 확인해 독일군 편제가 연료 고갈 상태를 나타내는 카드가 있는지 봅니다(14.5). 가능하다면 연료 저장고(14.52) 또는 *Fuel Priority* 이벤트를 사용합니다.

2. 연합군 임펄스

연합군 명령 카드 맨 위 카드를 뽑습니다.

카드에 적힌 명령 중 **현재 적용 가능한 첫 번째 명령**을 수행합니다:

1. 현재 날짜에 적혀 있다면 **특수 이벤트**.
 2. 카드 편제 유닛 중 Reserve Units에 유닛이 하나라도 있다면 **예비대 배치**(9.1).
 3. 카드의 편제 유닛 중 달력의 다음 날에 있는 유닛이 하나라도 있다면 **예비대 조기투입**(9.5). 독일군 뽑기 더미 카드가 2장 이하라면, 해당 유닛은 곧바로 지도에 투입합니다(9.51).
 4. **20+** **보충 배정**(17.2).
 5. 카드의 편제가 전제 조건을 충족한다면, 행동을 수행하도록 유닛을 **활성화**합니다(10.0).
 6. **명령 이벤트**.
- 22+** **명령 없음:** 처음 뽑은 카드가 No Command 카드면, 카드 명령을 완료한 뒤 카드 1장을 더 뽑습니다. 명령을 완료한 뒤 독일군 임펄스를 수행합니다.

3. 임펄스 반복

손패와 뽑기 더미가 모두 바닥날 때까지 독일군 임펄스와 연합군 임펄스를 반복합니다. 이 단계를 연합군 임펄스로 끝내고, 그 뒤 하루가 종료됩니다.

V. 하루 종료 페이지 *End of Day Phase*

시나리오의 승리 조건을 확인해 플레이어가 승리했는지 패배했는지 봅니다. 그렇지 않다면 다음을 수행합니다:

- 모든 전투 치트를 겹으로 되돌립니다.
- 지도 내 모든 *Dispersed/Out of Fuel* 마커를 제거합니다.
- Day 마커를 다음 날로 전진시키고 새 날을 시작합니다.