



바탄 죽음의 행진

잔혹 행위

일본군이 마닐라(2813)를 점령하고 있다면, 미국의 정치적 의지(PW)가 1만큼 증가합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



제국 본부 논쟁

일본 군간 경쟁

일본군 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면에서 군간 경쟁 면으로 뒤집습니다.

이미 군간 경쟁이 적용된 상태라면 추가 효과는 발생하지 않습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다



커틴 총리



호주 국방 당국의 우려로 인해 호주 군대가 중동에서 철수하고 있습니다.

지상 병력 보충 2회: 호주군은 곧바로 사용해야 하는 지상 병력 보충 2스텝을 받습니다.

이렇게 받은 보충 병력으로 호주 지상 유닛을 감소 상태에서 최대 전투력 상태로, 또는 제거 더미에서 감소/최대 전투력 상태로 되돌릴 수 있습니다.

이렇게 복귀한 유닛은 아무 아군 호주 항구에 배치합니다.

사용하지 않은 병력 보충은 소멸됩니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



아카디아 회담

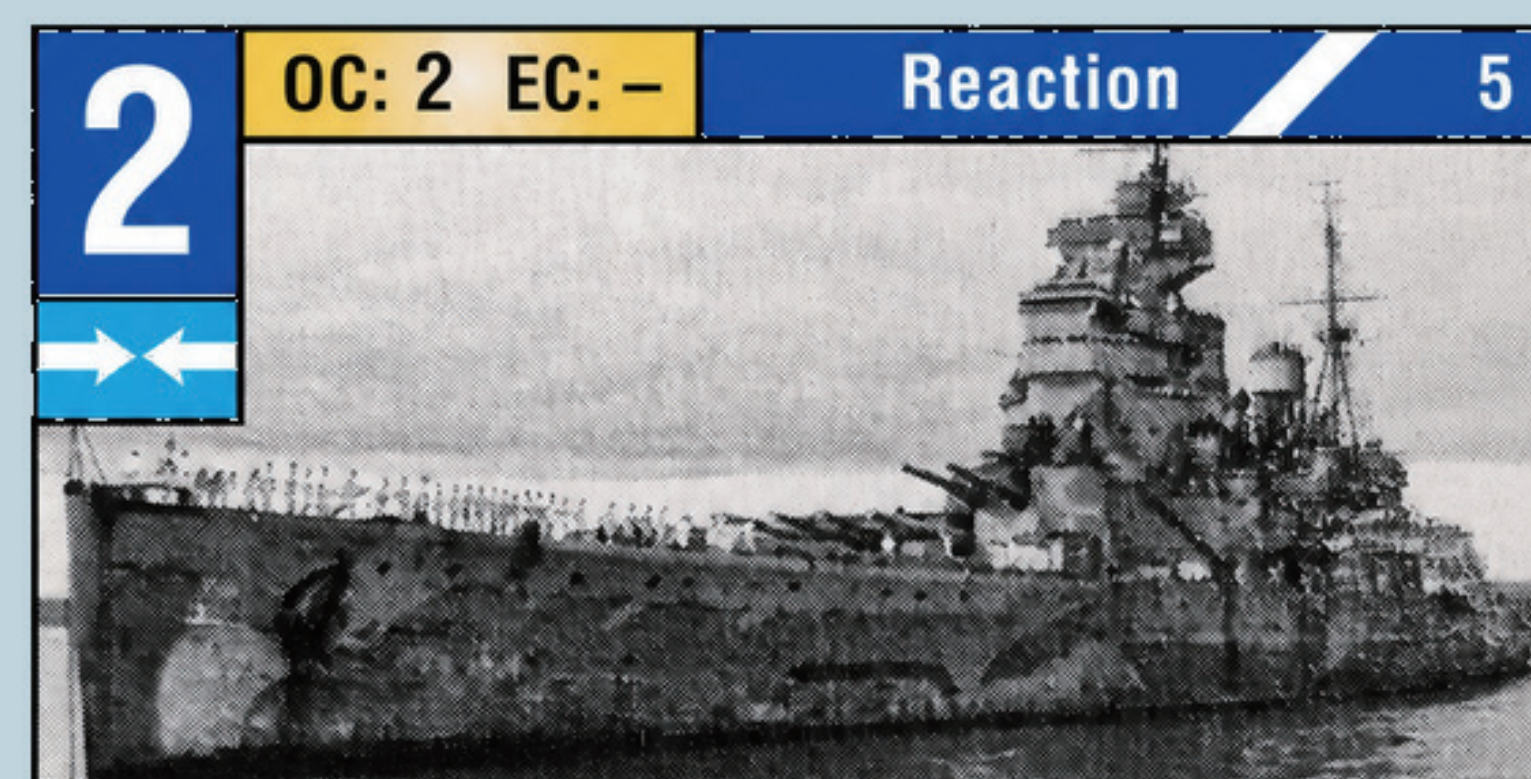
이 이벤트로 미국의 군간 경쟁이 종료됩니다. 미국의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다.

이미 전략적 합의 면에 놓여있다면 추가 효과는 없습니다.

보너스: 연합군은 ABDA HQ를 받고, 이를 자바, 보르네오, 수마트라, 셀레베스 내에 있는 보급을 받는 아무 항구에 놓을 수 있습니다.

해당하는 항구가 없다면, 이 HQ는 게임 종료 시까지 제거됩니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



마타도어 작전

말라야 선제 공세

활성화: 아무 연합군 HQ

병참 수치: 3

첩보: 저지

조건: ASP 사용 불가

보너스: 경계 방어, 연합군 공중 유닛 방어력 +2



둘리틀 공습

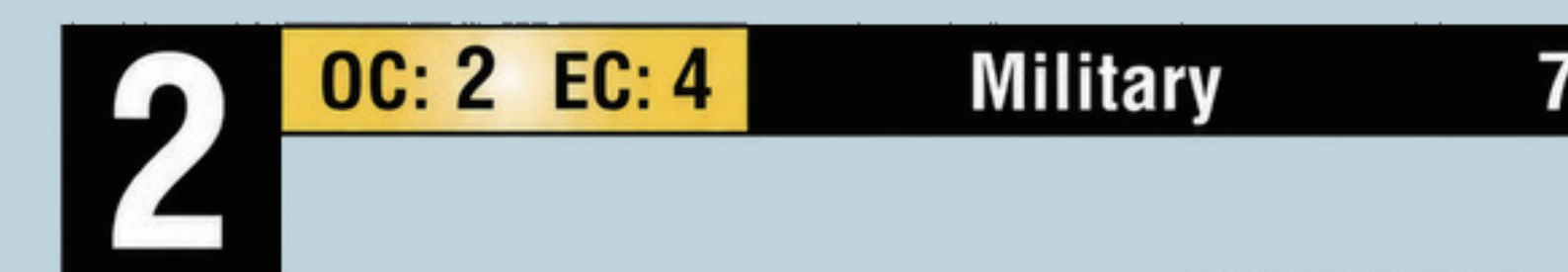
미국 폭격기의 일본 본토 공격

미국의 정치적 의지(PW)를 1 증가시킵니다.

이 이벤트를 플레이해야만 일본 카드 6번: 둘리틀 공습 보복을 플레이할 수 있습니다.

이를 기억하기 위해 게임 턴 트랙에 둘리틀 공습 마커를 놓습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



'결레 입' 조 스틸웰 버마 공세



활성화: SEAC HQ만 가능

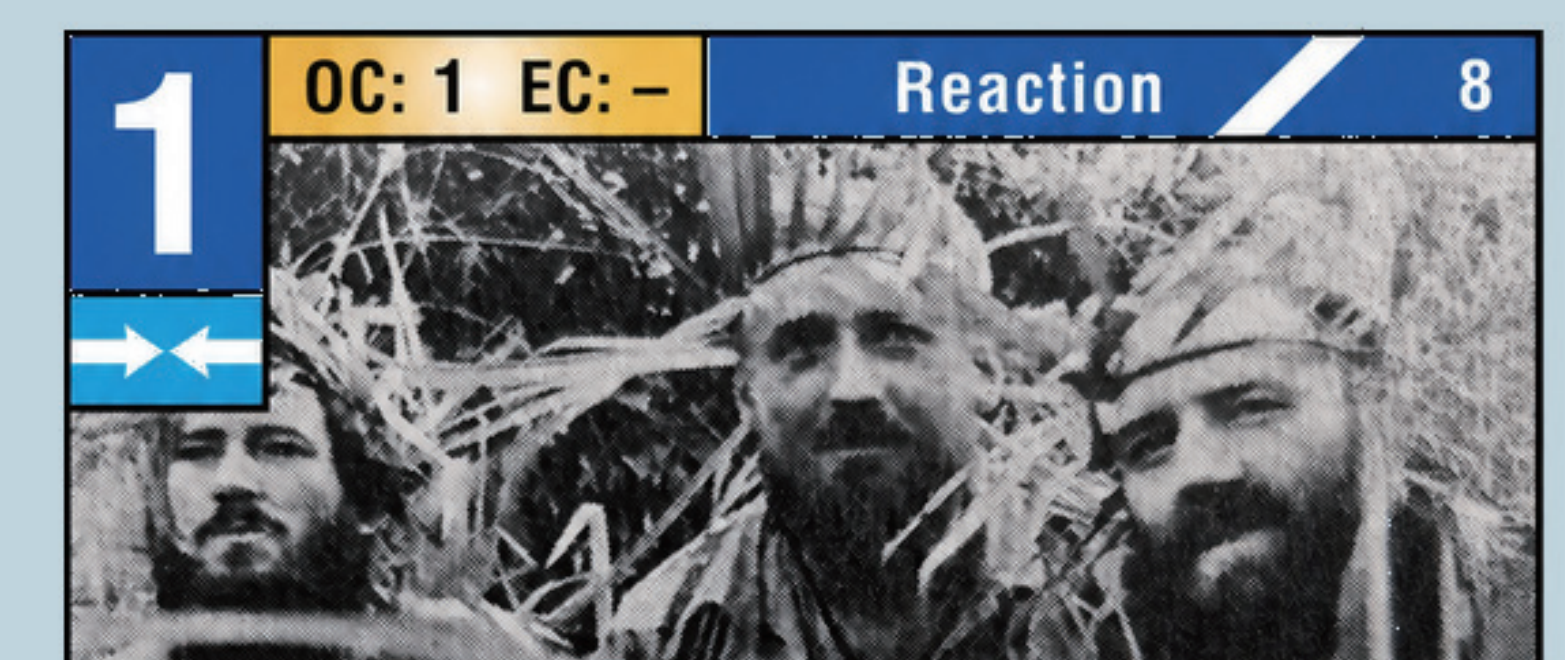
병참 수치: 4

조건: 공중 및 지상 유닛만 활성화 가능

메릴 특공대: 연합군 플레이어는 이 공세로 발생한 모든 전투에서 5307 합동부대의 지원을 받습니다.

모든 연합군 지상 전투 주사위 굴림에 2를 더합니다(이 공세 동안 지속).

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



첩보 호주 해안 감시원

첩보: 저지

조건: 이번 공세에 일본 공중 또는 해상 유닛이 활성화된 경우에만 플레이할 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



올림픽 & 코로넷 작전

일본 본토 침공

활성화: US SW HQ 또는 Central Pacific HQ만 가능

병참 수치: 12

조건: 이 카드를 이벤트로 사용하려면, 반드시 하나 이상의 일본 본토 헥스가 전투 헥스로 선언되어야 하며, 해당 일본 본토 전투 헥스에서 지상 전투가 벌어질 가능성이 있어야 합니다.

보너스: 연합군은 이 공세 동안만 사용할 수 있는 ASP 4개를 일시적으로 획득합니다.



위치타워 작전

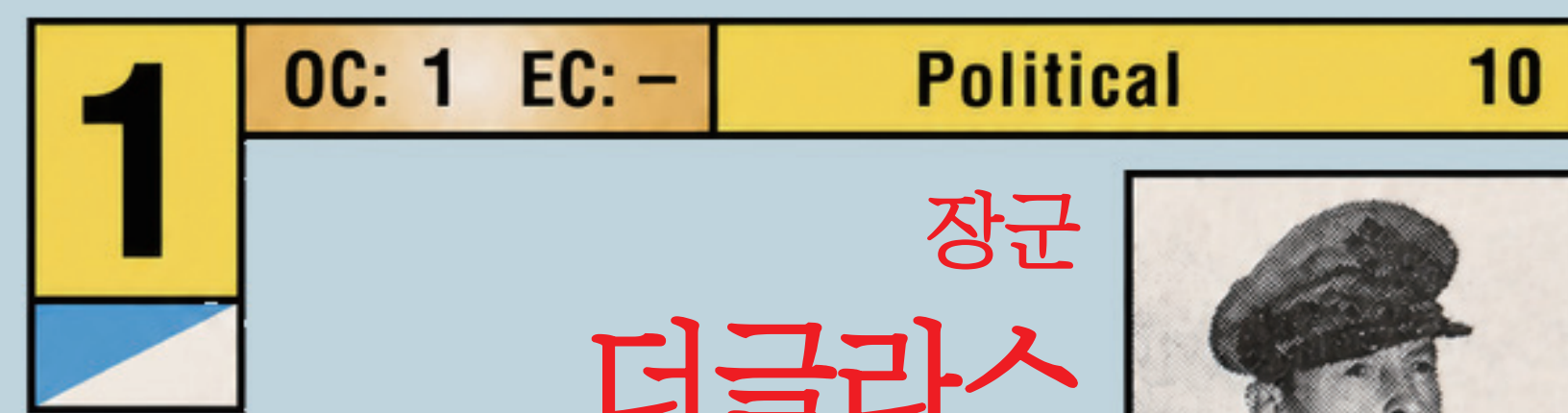
과달카날 상륙

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 5

첩보: 기습 공격

조건: 이 공세 동안, 최대 1개의 지상 유닛만 활성화 가능



장군 더글라스 맥아더

태평양 우선 전략

이 이벤트로 미국의 군간 경쟁이 종료됩니다. 미국 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다.

이미 전략적 합의 면이라면 추가 효과는 없습니다.

보너스: 이 카드를 이벤트로 사용할 경우, 연합군은 소유한 카드 중 한 장을 버리고, 버린 카드 더미에서 임의의 카드를 즉시 가져올 수 있습니다(이때 게임에서 제거된 카드는 제외합니다).

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



유럽 전선

소규모 연합군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당하는 수치만큼 전진시킵니다:

1942: 1

1943: 1

1944: 2

1945: 3

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



유럽 전선

소규모 연합군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당하는 수치만큼 전진시킵니다:

1942: 1

1943: 1

1944: 2

1945: 3

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



영웅적 수리

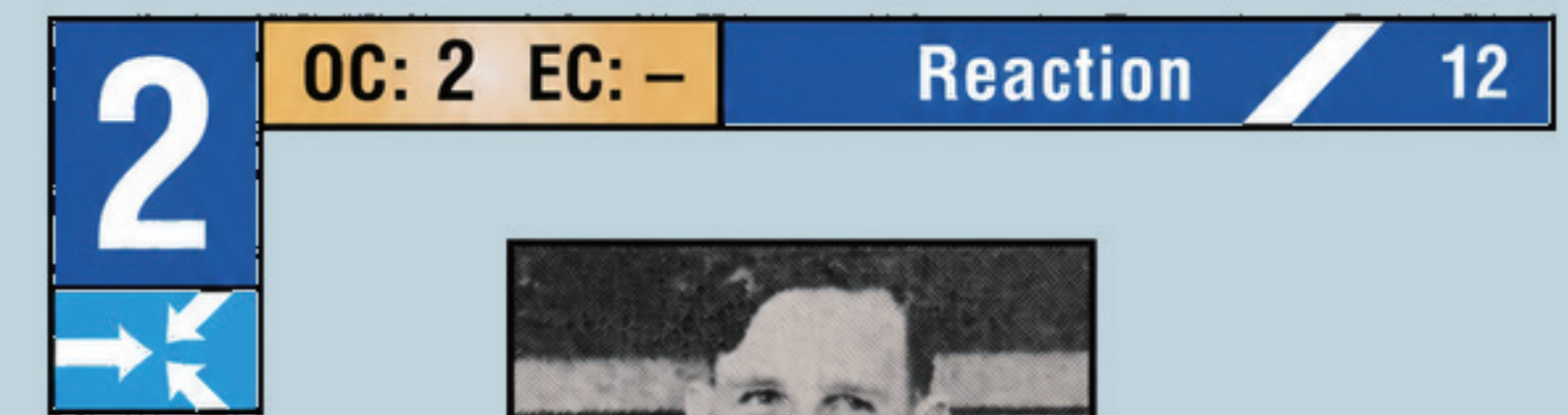
긴급 전투 수리

코랄해 해전에서 큰 피해를 입은 항모 요크타운을 미드웨이 해전에 투입하기 위해 기적적으로 수리한 것을 바탕으로 함

해군 병력 보충 2회: 연합군은 미군 해군 병력 보충 2스텝을 즉시 받습니다.

사용하지 않은 보충 병력은 소멸합니다.

연합군 플레이어가 제거 더미에서 해상 유닛을 복귀하는 경우, 해당 유닛을 미군 또는 합동 HQ의 사거리 내, 보급 가능한 아군 항구에 배치합니다.



첩보

지휘관 로슈포르

HYPO의 성공 - JN25 암호 해독

첩보: 패북

보너스: 이 공세의 모든 전투에서, 연합군 플레이어는 보정 수치를 적용한 공중-해상 전투 주사위 굴림이 9 이상일 때마다 치명타 결과를 달성합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



마킨섬 습격

미군 레이더 특공대

미국 HQ 사거리 안에 있으며, 일본 본토에 속하지 않은 헥스에 있는 일본 공중 유닛 1개를 1스텝 약화시킵니다.

대상 유닛은 연합군 플레이어가 선택하며, 이로 인해 해당 유닛이 제거되어도 적용합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 2 EC: -

Resource

17

중국 공중보급

중국으로의 험프 작전: 버마 도로 상태 마커를 'No Hump'에서 'Hump'로 뒤집어 게임 종료까지 유지합니다.

보너스: AVG 공중 유닛(보통 병력 보충을 받을 수 없음) 또는 14th AF 공중 유닛이 북인도, 버마, 또는 중국의 공중 유닛 칸에 있다면 즉시 병력 보충 1스텝을 받습니다(둘 중 하나만 적용 가능).

이를 통해 이미 제거되었던 14th AF 공중 유닛(AVG 제외)을 북인도 또는 버마 내 보급 가능한 아군 활주로로 복귀시킬 때도 사용할 수 있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

1

OC: 1 EC: -

Resource

18

에드윈 부즈

안보 고문관

녹스 장관은 해군부를 전쟁에 대비해 재편하기 위해 미군 고문관을 고용하였습니다. 이로써 작전 및 생산 효율이 향상되었습니다.

연합군 플레이어는 즉시 영구 상륙 수송 포인트(ASP) 1점을 획득합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 2 EC: 4

Military

19

아나킴 작전

버마 공세

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 3

조건: 지상 및 공중 유닛만 활성화 가능

1

OC: 1 EC: 3

Military

20

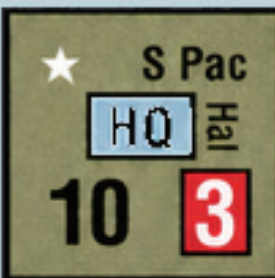
홀시, 곰리를 경질하다

공세적 정신

활성화: 홀시 South HQ만 가능

병참 수치: 4

조건: 게임 내에 곰리 South HQ가 있다면, 해당 HQ를 제거하고 해당 위치에 홀시 HQ를 배치합니다. 곰리 HQ가 아직 게임에 없다면, 곰리 HQ를 게임에서 아예 제거하고 홀시 South HQ를 보급 가능한 아무 아군 항구에 배치합니다.



이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

3

OC: 3 EC: 5

Military

21

카트휠 작전

비스마르크 장벽 돌파

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 미군 SW Pac HQ일 때 6, 그 외 4

2

OC: 2 EC: -

Reaction

22

인물

오드 원게이트

친디트 특수임무대

연합군 플레이어는 버마 또는 북인도에서 활성화된 일본군 지상 유닛 중 1개를 골라 해당 유닛의 활성화를 취소합니다.

활성화가 취소된 유닛은 다시 시작 헥스로 되돌아 갑니다.

77 SF 여단: 연합군은 다음 게임 턴에 77 특수부대 여단을 증원받습니다(이 유닛은 지연되지 않습니다).



이를 기억하기 위해 해당 유닛을 게임 턴 트랙에 올려두세요.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 2 EC: -

Resource

23

PT 보트

솔로몬 제도에서의 바지선 차단 작전 중, 훗날 미국 대통령이 되는 존 F. 케네디가 지휘하던 PT-109가 격침되었다.

일본 ASP 마커를 No Barges 면으로 뒤집으세요. 일본 바지(일본 카드 73번)가 아직 나오지 않았다면, 해당 이벤트는 영구적으로 무효화됩니다.

이를 표시하기 위해 게임 턴 트랙에 PT 보트 마커를 놓으세요.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 2 EC: -

Reaction

24

물수제비 폭격

비스마르크 해전

일본군은 상륙 수송 포인트(ASP) 1점을 영구적으로 잃습니다(단 마지막 ASP는 예외).

보너스: 전투 전, 활성화된 일본 CA, CL, APD 해상 유닛 한 개가 미군의 LRB가 아닌 공중 유닛의 확장 범위 내로 이동했다면, 해당 유닛은 1스텝을 잃습니다.

해당하는 해상 유닛이 여러 개라면 일본군 플레이어가 선택합니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



릴리풋 작전

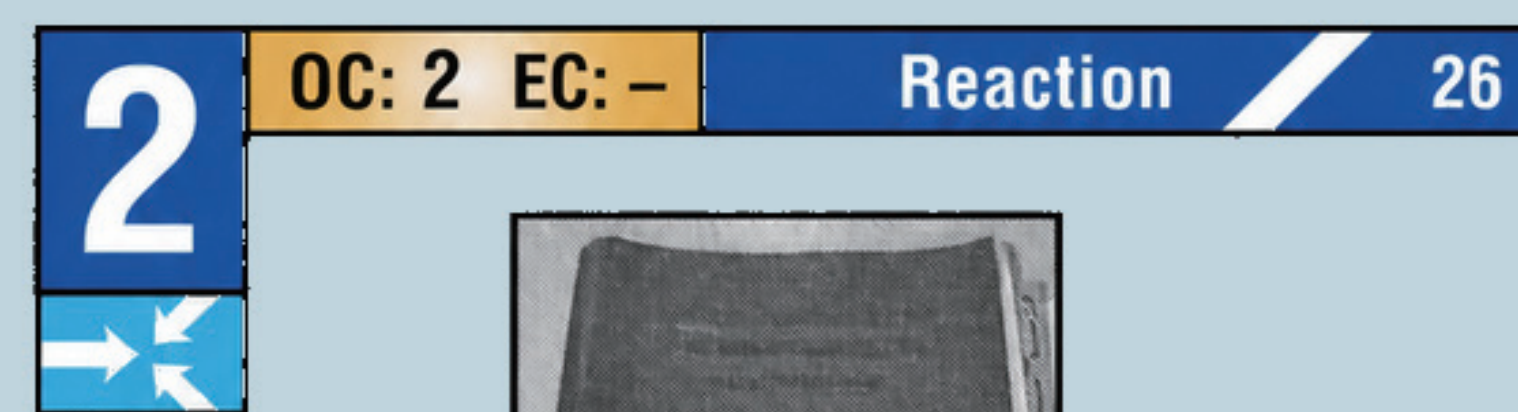
부나, 뉴기니 공세

활성화: SW HQ만 가능

병참 수치: 3

조건: 미군의 공중 및 미국/호주 지상 유닛만 활성화할 수 있습니다 (연합군 HQ 국가 명령 규정의 예외).

미 육군 예비병 전투 투입: 이번 공세 동안 미군 지상 유닛의 공격력이 1 감소합니다.



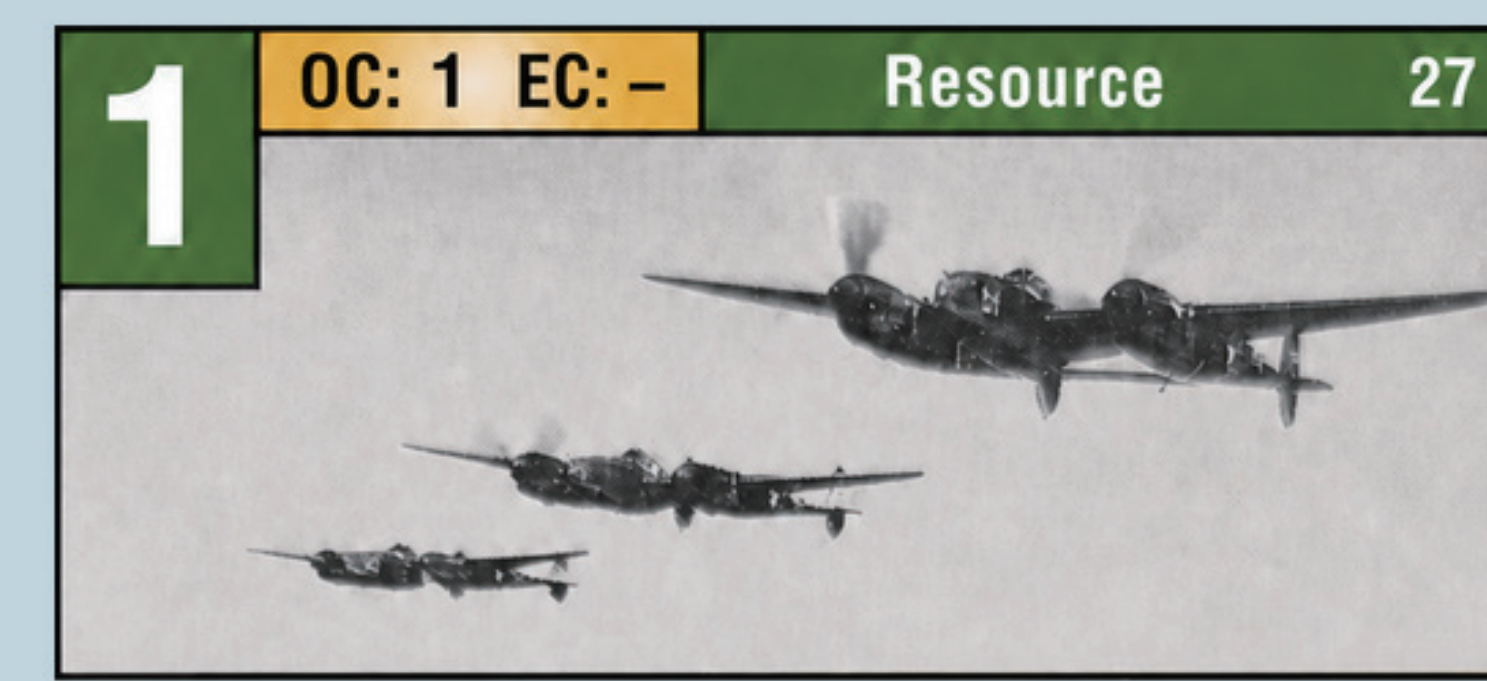
첩보 미군, 일본군의 암호를 해독하다

첩보: 매복

보너스: 이 공세 동안 연합군은 모든 지상 전투에서 +4를 받습니다.

공중-해상 전투 중 기습 보정 수치도 누적 적용됩니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



작전명 "복수"

야마모토의 죽음

일본 야마모토 Combined Fleet HQ를 현재 헥스에서 즉시 제거합니다.



그리고 같은 위치에 일본 오자와 Combined Fleet HQ를 내려 놓습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



크로니클 작전

우드라크 섬 작전

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 3

보너스: 어떤 대응이라도 발생하기 전에 지상 유닛이 비어있는 1헥스 섬에 상륙할 경우, 비어있는 인접한 1헥스 섬 모두에 연합군 통제 마커를 배치합니다.



토네일 작전

뉴 조지아 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

포병 지원: 이 공세 동안 발생한 모든 지상 전투 동안 연합군이 전투 주사위 굴림에 +1 보정 수치를 받습니다.



샌드크랩-코티지 작전

아투와 키스카 섬 재점령

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 일본군 유닛이 알류산 열도(헥스 4600~ 5100)중 하나 이상의 헥스를 점령하고 있다면, 이 이벤트는 반드시 그 일본군 유닛이 점령한 헥스 중 최소 한 곳에서 전투를 수행하는 데 사용해야 한다. 그렇지 못한 경우 카드를 버립니다.

알류산 열도에 일본 유닛이 없으면, 이 이벤트는 OC로만 사용할 수 있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



블랙 데이

미군의 뉴기니 공중 공세

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 6

조건: 오직 공중 유닛만 활성화 가능



리노 II 작전

라바울 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 미군 SW HQ인 경우 7, 그 외는 4

2

OC: 2 EC: 4

Military

33

퀴드린트 회의

버마 공세

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 3

조건: 공중 및 지상 유닛만 활성화 가능

보너스: 이 이벤트로 미국의 군간 경쟁이 종료됩니다. 미국의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다. 이미 전략적 합의 면에 놓여있다면 추가 효과는 없습니다.

추가로, 연합군은 비용 없이 자하트 수송 경로를 즉시 건설합니다. 만약 자하트가 이미 건설된 상태라면 레도 또는 임팔 중 하나를 건설합니다.

2

OC: 2 EC: 4

Military

34

컬버린 작전

수마트라 침공

활성화: 아무 함동 또는 영연방 HQ

병참 수치: 4

조건: 영연방 유닛만 활성화 가능.

2

OC: 2 EC: -

Military

35

애쉬 작전

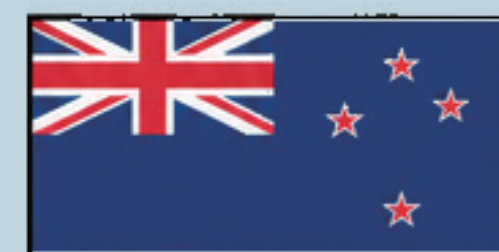
벨라 라벨라 침공

활성화: Anzac HQ만 가능

병참 수치: 2

첩보: 기습 공격

조건: 공중 또는 해상 유닛은 모두 활성화할 수 있지만, 지상 유닛은 3rd NZ 사단만 가능합니다.



3

OC: 3 EC: 5

Military

36

체리 블라썸 작전

부젠빌 상륙

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 5

보너스 (알레이 버크): 이 공세 동안, 미군 CA 해상 유닛의 공격력이 2 증가합니다.

3

OC: 3 EC: -

Military

37

갈바니 작전

길버트 제도 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 6

첩보: 기습 공격

조건: 이번 공세 동안, 크기 상관 없이 오직 지상 유닛 1개만 활성화할 수 있습니다.

반자이 돌격: 이번 공세 동안, 1hex 섬에서 지상 전투가 발생하면 연합군은 지상 전투 주사위 굴림에 2를 더합니다.

2

OC: 2 EC: 4

Military

38

타잔 작전

버마 공세

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 연합군 플레이어는 지상 및 공중 유닛만 활성화할 수 있으며, 지도 상에 HQ 사거리 내에 있는 중국군 유닛이 있으면 반드시 그 중 한 개를 활성화해야 합니다. 해당 유닛이 없으면 이 조건은 무시합니다.

2

OC: 2 EC: -

Political

39

카이로 회담

버마 로드

이 이벤트로 미국의 군간 경쟁이 종료됩니다. 미국의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다. 이미 전략적 합의 면에 놓여있다면 추가 효과는 없습니다.

보너스: 연합군 플레이어는 보급 상태에 있는 유닛에 대해 즉시 중국군 지상 유닛 3스텝과 연합군 공중 병력 보충 1스텝을 받습니다. 즉시 사용하지 않으면 소멸됩니다.

추가로 자르하트 수송로를 비용 없이 건설할 수 있습니다. 자르하트가 이미 건설된 상태라면 레도 또는 임팔 중 하나를 건설합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



3

OC: 3 EC: 5

Military

40

텍스터리티 작전

뉴 브리튼 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 미군 SW HQ인 경우 5, 그 외는 3



유럽 전선

소규모 연합군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 전진시킵니다:

- 1942: 1
- 1943: 1
- 1944: 2
- 1945: 3

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



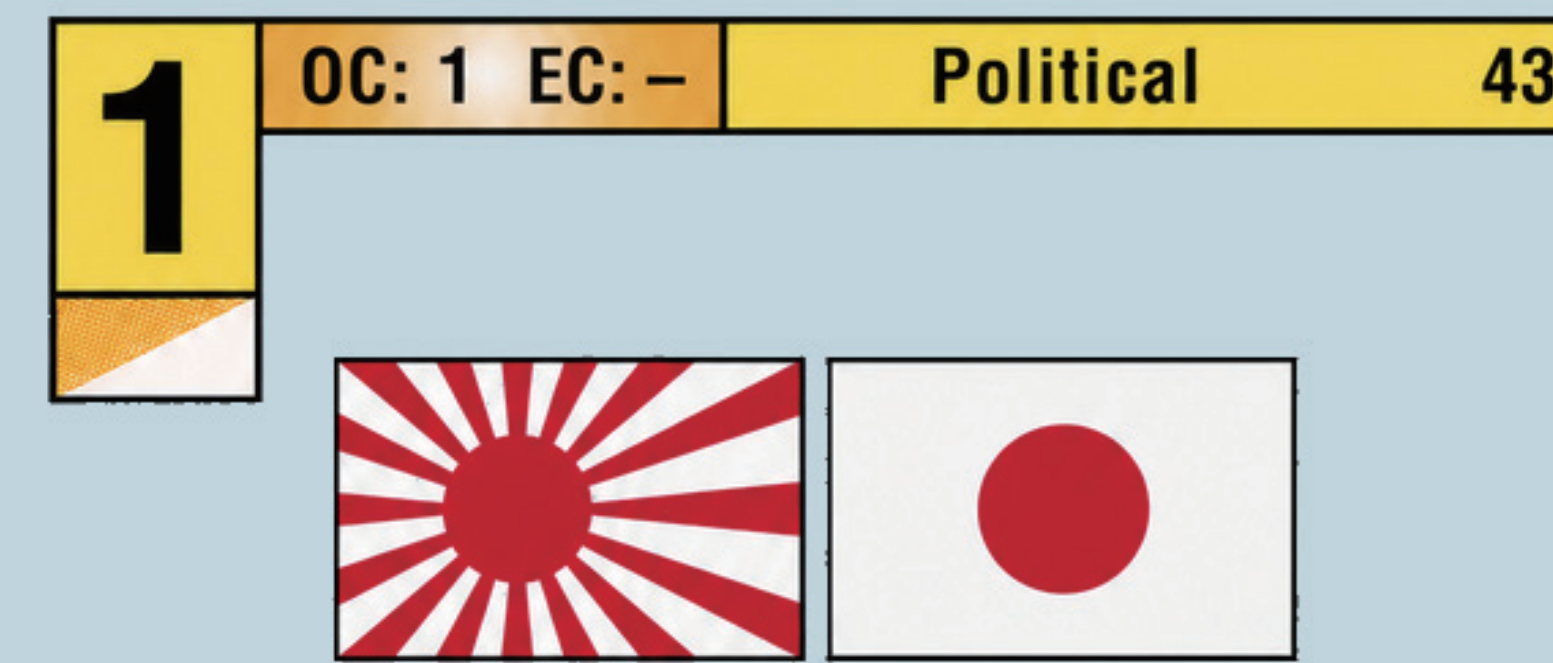
유럽 전선

소규모 연합군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 전진시킵니다:

- 1942: 1
- 1943: 1
- 1944: 2
- 1945: 3

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



일본 육군과 해군의 갈등

마셜 제도를 뺀 후, 일본 군부 내 뜨거운 전략 논쟁이 촉발되었습니다.

일본 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면에서 군간 경쟁 면으로 뒤집습니다. 이미 군간 경쟁이 적용 중이라면 추가 영향은 없습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다



스퀘어페그 작전

그린 제도 침공

활성화: Anzac HQ만 가능

병참 수치: 2

첩보: 기습 공격

조건: 공중 또는 해상 유닛은 모두 활성화할 수 있지만, 지상 유닛은 3rd NZ 사단만 가능합니다.



플린트락 작전

마셜 제도 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 미군 Central Pac HQ인 경우 8, 그 외는 4



브루어 작전

어드미럴티 제도 침공

활성화: SW HQ만 가능.

병참 수치: 1

첩보: 기습 공격

보너스(맥아더의 해군): 미국의 군간 경쟁이 활성화된 상태에만 적용합니다.

연합군은 미 해군 또는 미육군 유닛과 항모가 아닌 해상 유닛 최대 1개를 활성화할 수 있습니다.



유럽 전선

대규모 연합군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 전진시킵니다:

- 1942: 1
- 1943: 2
- 1944: 3
- 1945: 3

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



신 중국군

스틸웰의 버마 공세

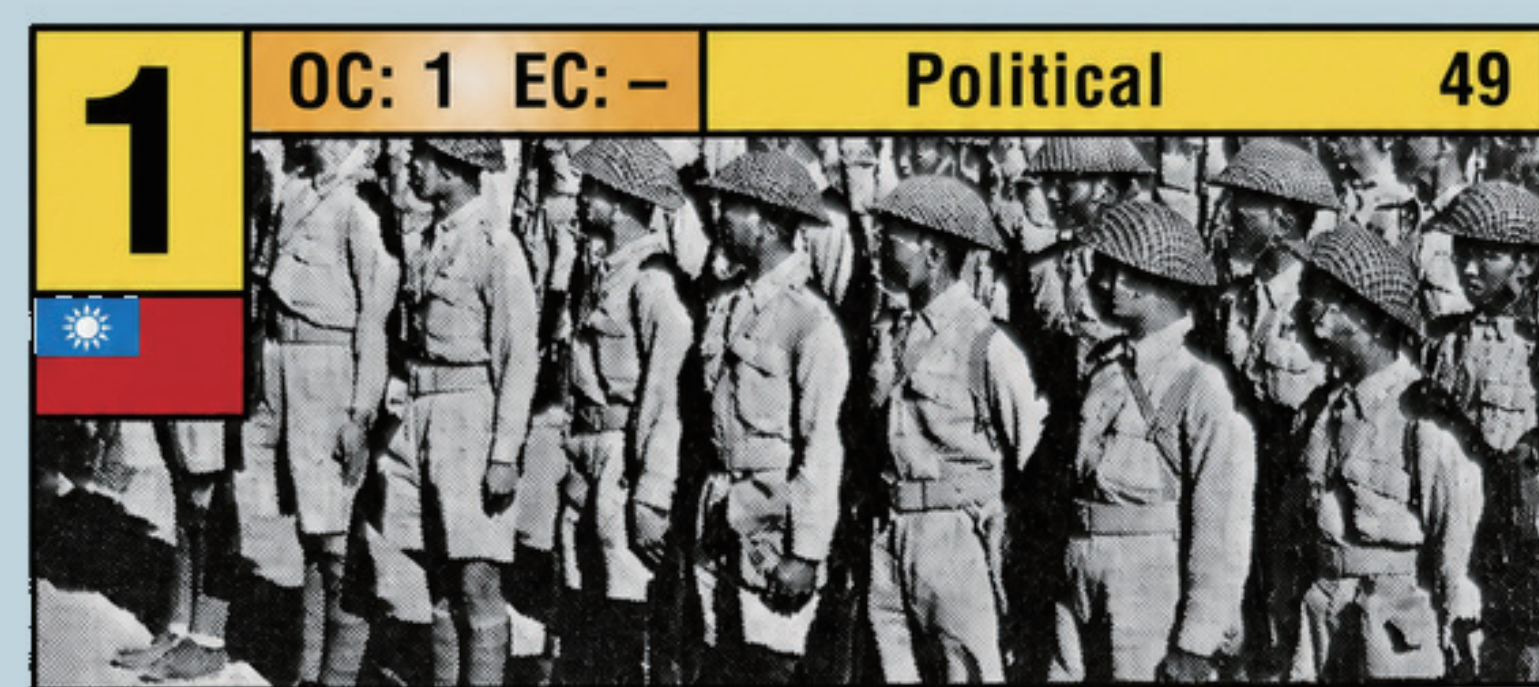
활성화: 아무 HQ

병참 수치: SEAC HQ일 경우 4, 그 외는 3

조건: 지상 및 공중 유닛만 활성화 가능.

보너스: 연합군은 감소된 중국군 병력 보충 스텝 1개를 받습니다. 이 병력 보충 스텝은 즉시 사용하지 않으면 소멸됩니다.

추가로, 활성화하는 HQ 범위 내에 있는 모든 중국군 유닛은 추가 활성화 비용 없이 활성화할 수 있습니다.



루즈벨트, 충칭을 위협하다

중국군 공세

중국 마커를 안정된 전선(Stable Front) 칸 방향으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 안정된 전선 칸에 들어가게 되는 경우에는 아무 효과가 발생하지 않습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



토네이도 태스크 포스

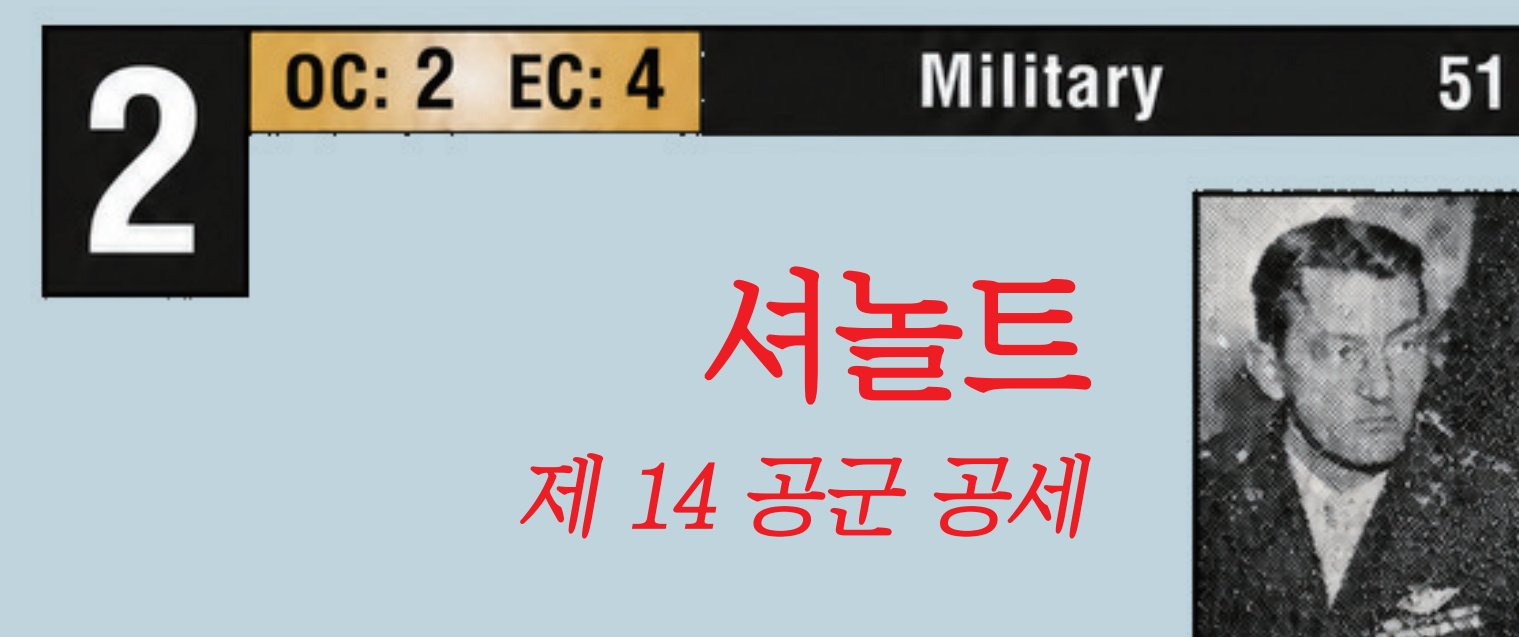
홀란디아 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US SW Pac HQ일 경우 4, 그 외는 3

보너스(맥아더의 해군): 미국의 군간 경쟁이 활성화된 상태에만 적용합니다.

연합군은 미 해군 또는 미육군 유닛과 항모가 아닌 해상 유닛 최대 1개를 활성화할 수 있습니다.



활성화: 아무 HQ

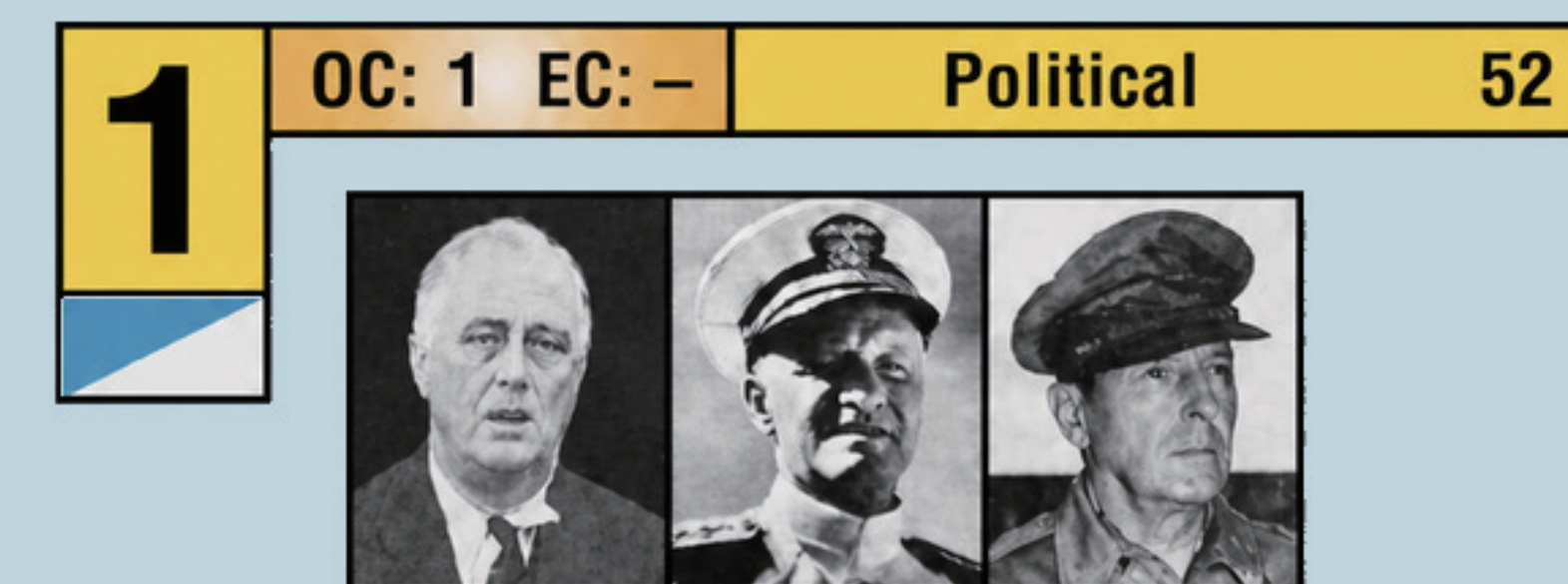
병참 수치: 4

조건: 오직 공중 유닛만 활성화 가능

보너스: 연합군 플레이어는 LRB가 아닌 14th AF 공중 유닛을 복인도 내 보급 상태의 아군 비행장 또는 중국 공중 유닛(China air unit) 칸에 배치합니다.

두 위치 모두 불가능할 경우, 보급 상태인 아무 아군 비행장에 배치합니다. US AVG 공군 유닛이 플레이 중이면 해당 유닛을 즉시 게임에서 제거합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



루즈벨트-니미츠-맥아더

미 육군-해군 갈등 종식

이 이벤트로 미국의 군간 경쟁이 종료됩니다. 미국의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다. 이미 전략적 합의 면에 놓여있다면 추가 효과는 없습니다.

보너스: 이 카드를 이벤트로 사용 시 연합군은 원하는 카드를 한 장 버리고, 버린 카드 더미에서 원하는 카드로 교환할 수 있습니다 (게임에서 제거된 카드는 제외).

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



포레이저 II 작전

사이판 및 티니안 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US Central Pac HQ일 경우 6, 그 외는 4



허리케인 태스크 포스

비아크 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US SW Pac HQ일 경우 4, 그 외는 3



포레이저 작전

마리아나 제도 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US Central Pac HQ일 경우 6, 그 외는 4

마리아나 칠면조 사냥: 이 공세 동안, 일본 항공모함 해상 유닛 공격력이 2 감소합니다.

추가로, 공세가 끝난 후, 활성화된 일본 공중 유닛 1개 또는 전투 헥스에 있는 공중 유닛 1개(연합군이 선택)가 스템 1개를 손실합니다. 이때 유닛이 소멸할 수 있습니다.

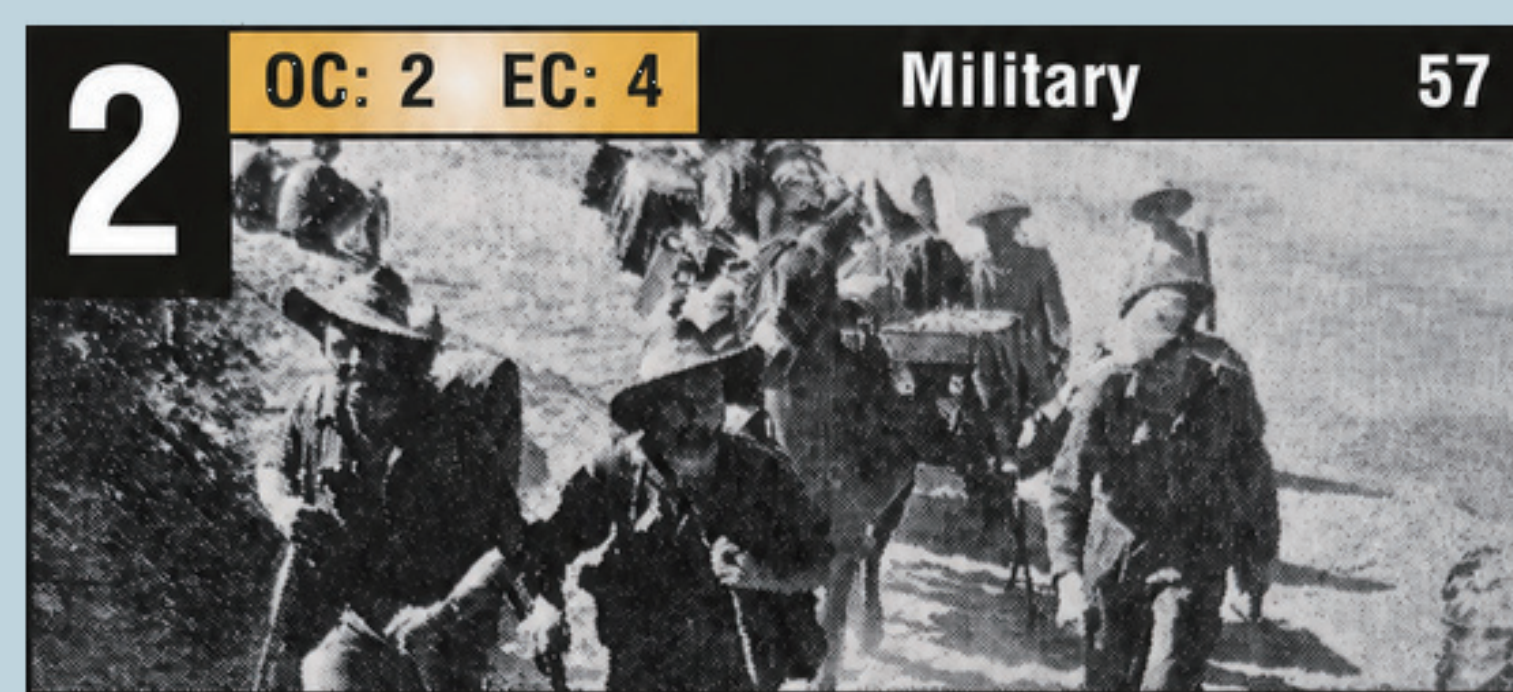


타이푼 태스크 포스

뉴기니: 보켈코프 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US SW Pac HQ일 경우 4, 그 외는 3



엑시엄 작전

영국 상륙작전: 랑군-싱가포르

활성화: 아무 영연방 또는 합동 HQ

병참 수치: 5

조건: 영연방 및 중국 유닛, 그리고 미군 공중 유닛만 활성화 가능.



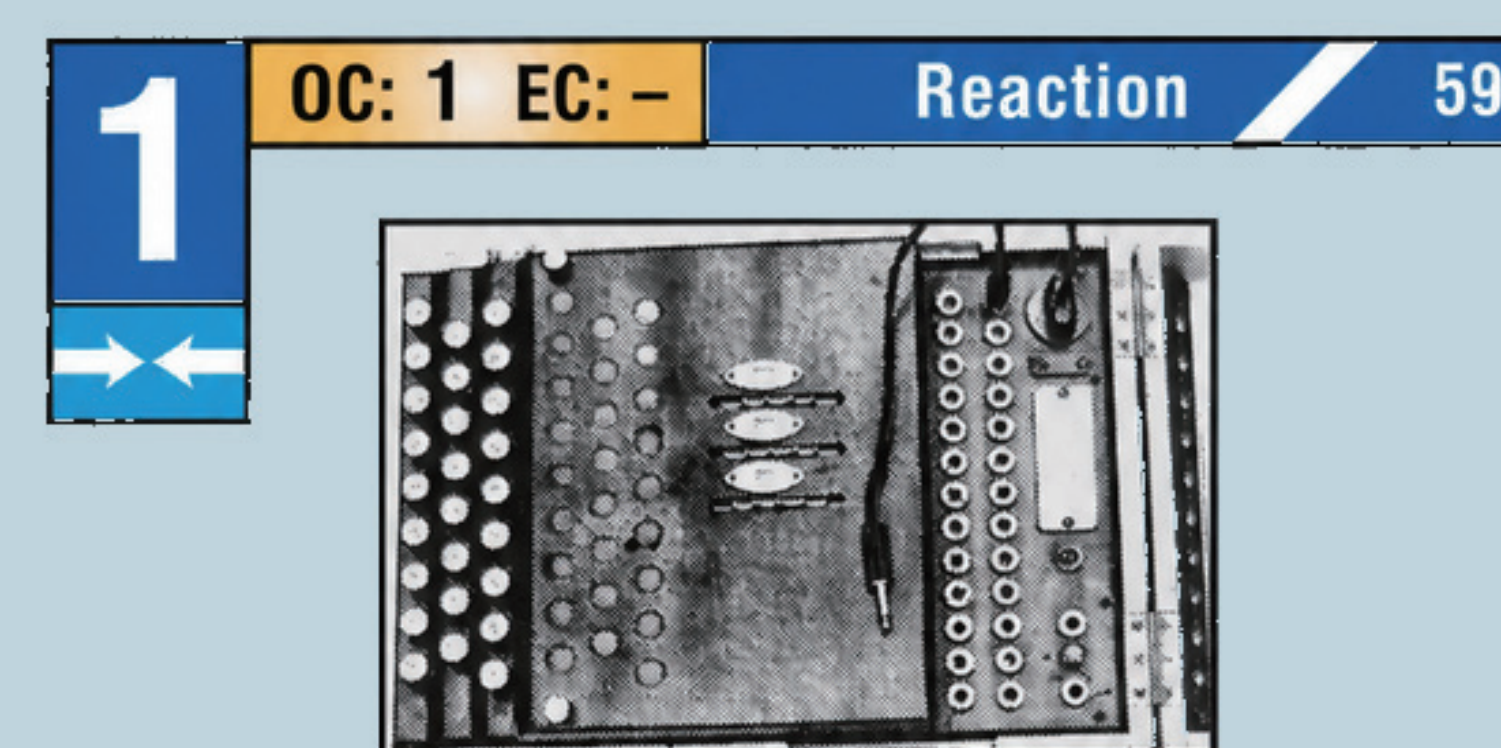
로물루스 작전

영국의 아라칸 공세

활성화: SEAC HQ만 가능

병참 수치: 4

조건: 영연방 및 중국 유닛, 그리고 미군 공중 유닛만 활성화 가능.



첩 보

울트라 정보

일본군 버마 작전이 간파됨

첩보: 저지

전략 카드 한 장을 뽑습니다

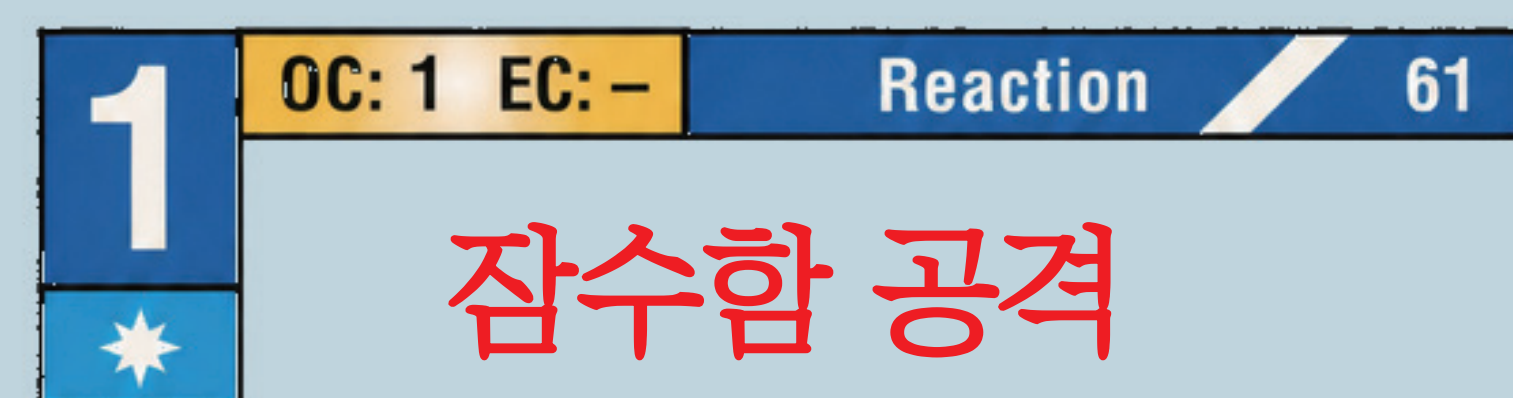


제 20 폭격기 사령부

중국에서부터의 B29 공습 작전

B29 공군 유닛이 중국 공중 유닛(China air unit) 칸에 있다면, 일본의 손패에서 무작위로 카드 1장을 제거합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



잠수함 공격

Darter-Dace 합동 작전

레이테 만 전투 직전 여러 척의 일본군 순양함이 격침되거나 피해를 입었습니다.

공세 동안, 전투 전에 현재 활성화된 일본 해상 유닛을 대상으로 사용하거나, 선언된 전투 헥스가 없을 경우 활성화된 아무 일본 해상 유닛을 대상으로 이 카드를 플레이합니다.

주사위 결과:

0-4: 일본 해군 스텝 1개 손실*

5-7: 일본 해군 스텝 2개 손실* (유닛 제거 가능)

8-9: 영향 없음.

*일본군이 선택합니다

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



킹 II 작전

A-Day - "내가 돌아왔다" 레이테 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: SW Pac HQ일 경우 8, 그 외는 6

조건: 필리핀 헥스 내에서 최소 하나 이상의 전투 헥스가 선언된 경우에만 이벤트로 플레이할 수 있음.

보너스: 미 육군 지상 유닛은 해병 지상 유닛 없이 1헥스 섬에 상륙 강습을 수행할 수 있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



스테일메이트 작전

펠레리우 및 울리티 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US Central Pac HQ일 경우 6, 그 외는 4



트레이드윈드 태스크포스

모로타이 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US SW Pac HQ일 경우 4, 그 외는 3

3

OC: 3 EC: 5

Military

65

맥아더

"도덕적 의무"

미군의 필리핀 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: SW Pac HQ일 경우 8, 그 외는 6

조건: 필리핀 hexs 내에서 최소 하나 이상의 전투 hexs가 선언된 경우에만 이벤트로 플레이할 수 있음.

보너스: 이 이벤트로 미국의 군간 경쟁이 종료됩니다. 미국의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다. 이미 전략적 합의 면에 놓여있다면 추가 효과는 없습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 2 EC: -

Political

66

유럽 전선

대규모 연합군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당하는 수치만큼 전진시킵니다:

1942: 1

1943: 2

1944: 3

1945: 3

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

3

OC: 3 EC: -

Resource

67

커티스 르메이

일본 본토에 소이탄 폭격을 수행

B29 장거리 폭격기 유닛의 범위 내에 도쿄가 있다면(중국 칸에 있는 공중 유닛 제외),

일본 플레이어 손패에서 무작위로 카드 1장을 제거합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

1

OC: 1 EC: -

Reaction

68

잠수함 공격

아치가 시나노를 격침하다

공세 동안, 전투가 끝난 후, 활성화된 아무 일본 해상 유닛에 사용하거나, 선언된 전투 hexs가 없다면 활성화된 아무 일본 해상 유닛을 대상으로 사용합니다.

주사위 결과:

0-7: 일본은 해군 스템 1개 손실 (연합군이 선택, 유닛 제거 가능).

8-9: 영향 없음.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

3

OC: 3 EC: 5

Military

69

S-Day

루손 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: SW Pac HQ일 경우 8, 그 외는 6

보너스: 11th Airborne Division이 비활성화 상태로 비행장에 있고, 보급 상태에 있는 미 공중 유닛과 함께 있을 경우, 일본 공중 ZOI 밖에 있는 비어있는 hexs에 배치할 수 있습니다.

이때 해당 hexs는 함께 스택킹 되어있는 공중 유닛의 확장/일반 LRB(장거리 폭격기, B-29 포함) 범위 내에 있어야 합니다.

2

OC: 2 EC: 4

Military

70

슬림의 버마 공세

활성화: SEAC HQ만

병참 수치: 6

조건: 영연방 및 중국 유닛, 그리고 미군 공중 유닛만 활성화 가능.

보너스: 연합군 플레이어는 7th Armored Brigade 유닛을 받습니다. 이 유닛은 보급 상태의 인도 또는 버마 항구 hexs 중 하나에 배치합니다.

이 조건을 충족시킬 수 없다면 유닛은 영구적으로 게임에서 제거됩니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 2 EC: 4

Military

71

승리자의 계획

맥아더가 필리핀을 해방시키다

활성화: 아무 HQ

병참 수치: SW Pac HQ일 경우 6, 그 외는 4

2

OC: 2 EC: 4

Military

72

홀시

일본을 향한 항공모함 공격

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US Central Pac HQ일 경우 8, 그 외는 4

보너스: 공세 중 미군 항공모함 해상 유닛이 일본 열도 hexs에서 전투를 선언하면, 일본 플레이어 손패에서 무작위로 카드 1장을 제거합니다.



유럽 전선

대규모 연합군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 전진시킵니다:

- 1942: 1
- 1943: 2
- 1944: 3
- 1945: 3

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



아이스버그 작전

오키나와 침공

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US Central Pac HQ일 경우 8, 그 외는 4

조건: 연합군 지상 유닛 하나가 도쿄로부터 10헥스 이내에 있는 헥스에 상륙 이동해야 하며, 그렇지 않으면 이 카드는 OC로만 사용 가능합니다.



디태치먼트 작전

이오지마

활성화: 아무 HQ

병참 수치: US Central Pac HQ일 경우 8, 그 외는 4

조건: 연합군 지상 유닛 하나가 도쿄로부터 10헥스 이내에 있는 헥스에 상륙 이동해야 하며, 그렇지 않으면 이 카드는 OC로만 사용 가능합니다.



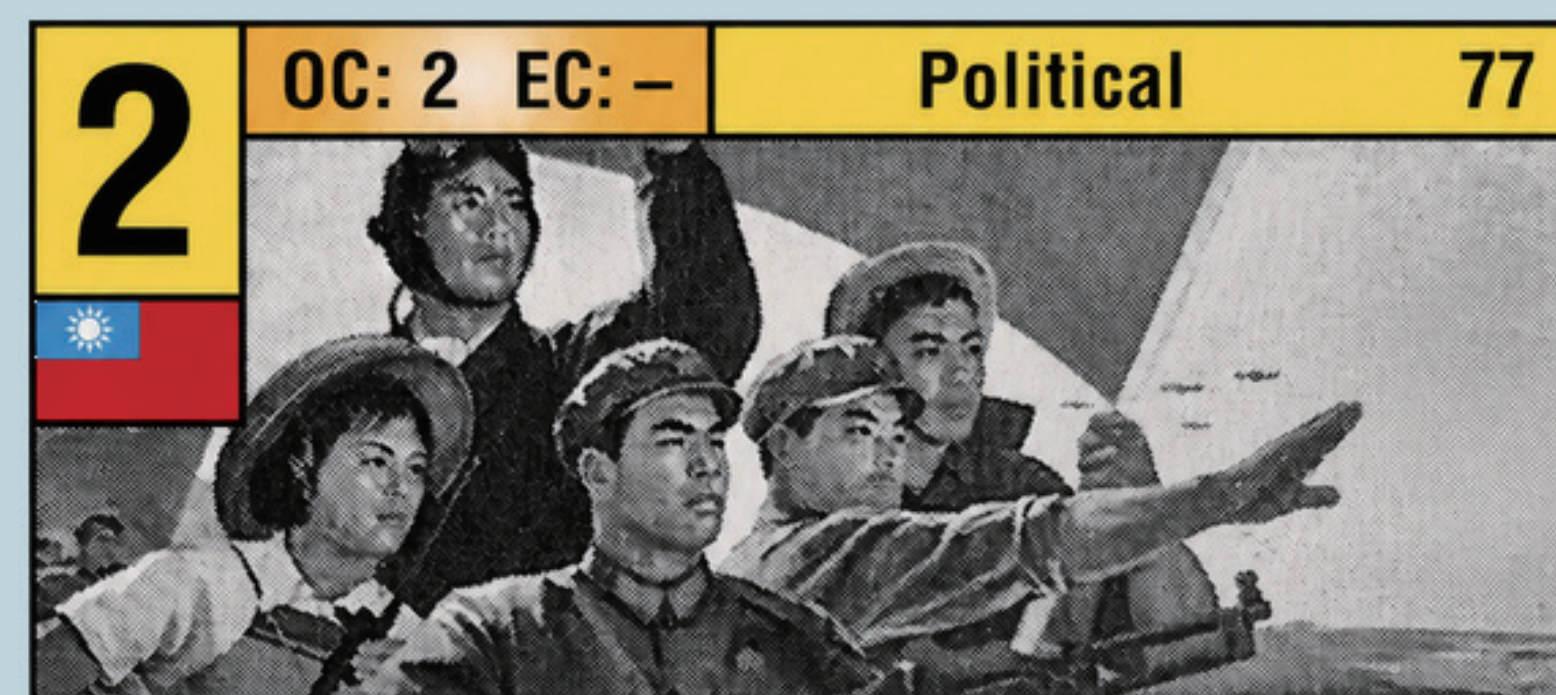
오보에 작전

호주군이 보르네오를 침공하다

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 5

조건: 모든 국적의 공중 및 해상 유닛을 활성화할 수 있으나, 지상 유닛은 호주 육군 유닛만 활성화할 수 있습니다.



마오쩌둥

공산주의자 공세

중국 마커를 안정된 전선(Stable Front) 칸 방향으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 안정된 전선 칸에 들어가게 되는 경우에는 아무 효과가 발생하지 않습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



잠수함 공격

영국 X 크래프트, 싱가포르 공격

공세 동안 전투 페이지 시작 전에 사용하거나, 전투 헥스가 선언되지 않은 경우 공세 종료 시 사용합니다.

주사위 결과:

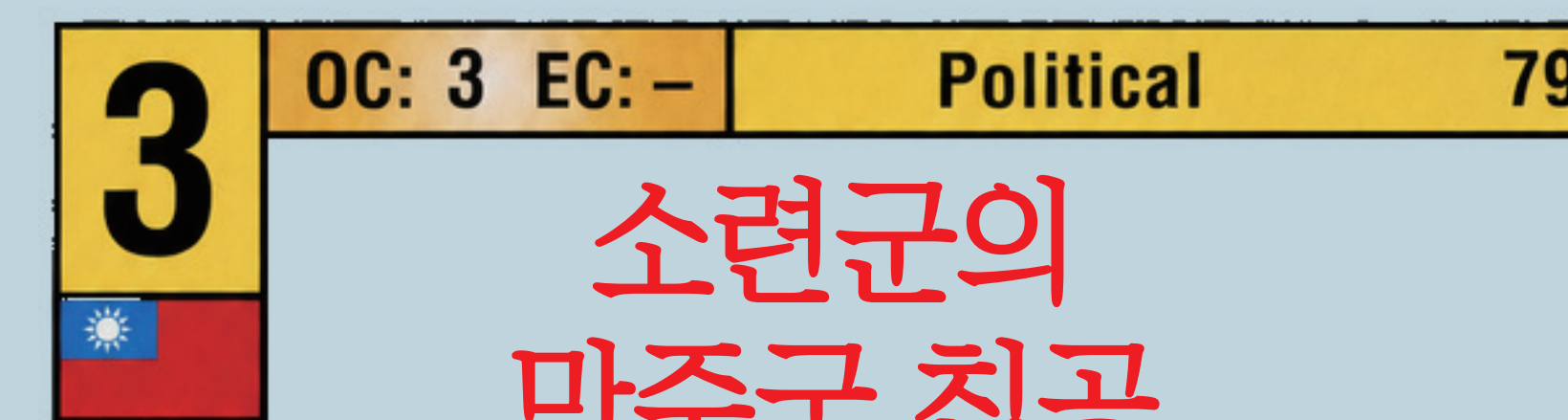
0-7: 일본은 해군 스텝 1개 손실 (연합군이 선택, 유닛 제거 가능).

8-9: 영향 없음.

목표 해상 유닛은 비활성화 상태여야 하며, 일본열도 외의 항구 헥스에 있어야 합니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



소련군의 만주국 침공

만주국: 도조가 사임했다면, 반드시 이벤트로 플레이합니다. 그 외엔 OC로만 플레이할 수 있습니다. 일본은 자원 헥스 2개(3302, 3303)를 영구히 상실합니다. 각 헥스에 소련 깃발을 놓아 연합군이 통제 중임을 표시하며, 이는 전쟁 진행 상황에 포함됩니다.

보너스: 중국이 항복하지 않았다면 중국 마커를 안정된 전선 칸 쪽으로 2칸 이동합니다 (해당 칸에 들어가지도 됨)

카드 섞기: OC로 사용하거나 카드를 버리는 경우, 턴 종료 시 이 카드를 덱으로 되돌리고 덱을 다시 섞습니다. 이벤트로 사용하는 경우, 이 카드는 영구적으로 제거하고 다시 섞지 않습니다. 이 카드는 미래 공세로 플레이할 수 없습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



새로운 잠수함 교리

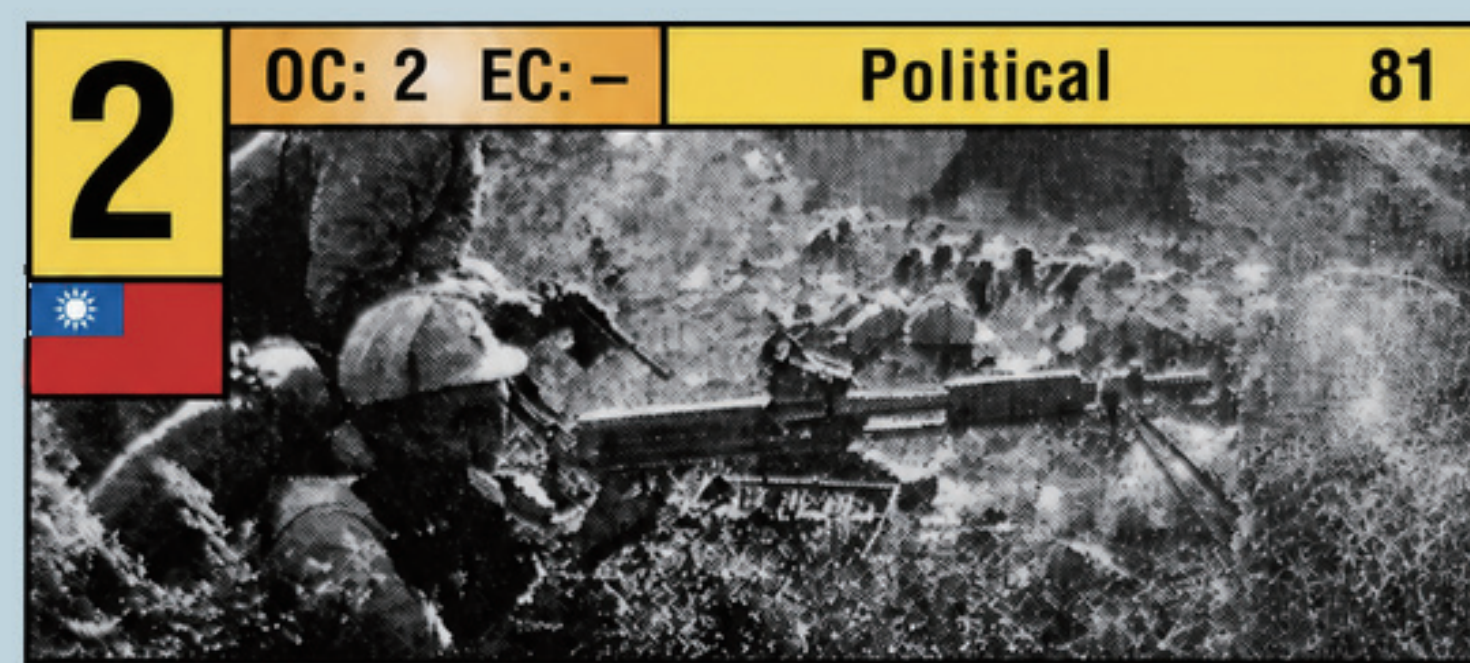
일본 호위함 격침 우선순위

일본은 남은 게임 동안 불량 어뢰를 제외한 모든 잠수함전 보정 수치를 상실합니다. 일본 호위함 마커를 게임에서 제거합니다.

이 카드는 남은 게임동안 일본 37, 38번 카드 이벤트를 대체하며, 해당 카드를 아직 플레이하기 전이라도 유효합니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



중국 공세

구이린-류저우 반격

중국 마커를 안정된 전선(Stable Front) 칸 방향으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 안정된 전선 칸에 들어가게 되는 경우에는 아무 효과가 발생하지 않습니다.



중국 공세

창사-형양 전투

중국 마커를 안정된 전선(Stable Front) 칸 방향으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 안정된 전선 칸에 들어가게 되는 경우에는 아무 효과가 발생하지 않습니다.



중국 공세

중부 허난 전투

중국 마커를 안정된 전선(Stable Front) 칸 방향으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 안정된 전선 칸에 들어가게 되는 경우에는 아무 효과가 발생하지 않습니다.



미군 항공모함 공격

활성화: US Central Pac HQ만

병참 수치: 0

첩보: 기습 공격, 대응 카드로 이 첩보 조건을 바꿀 수 없습니다.

조건: 미군 항모 해상 유닛만 활성화할 수 있습니다. 날씨 카드로 이 카드를 취소할 수 없습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



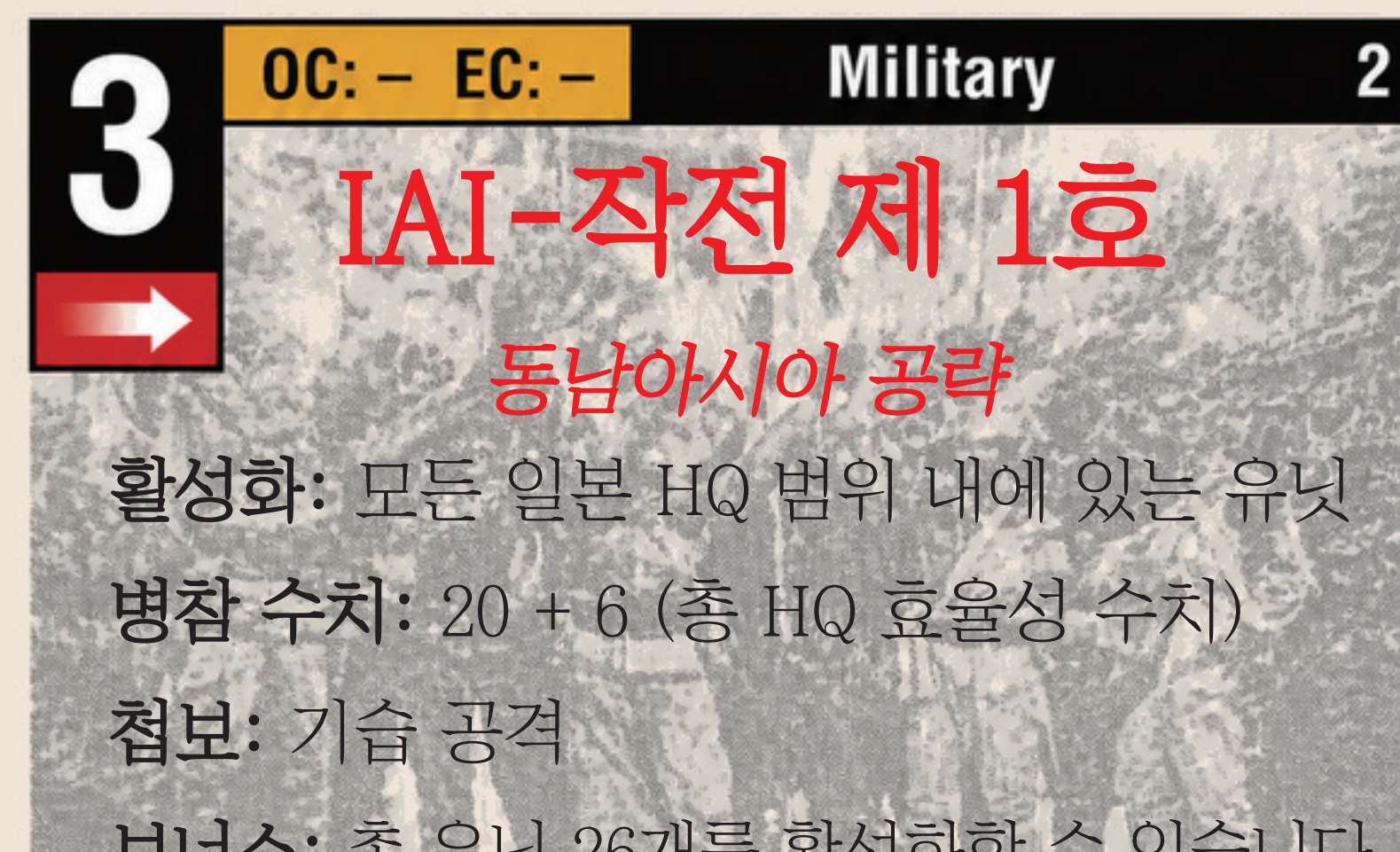
활성화: 3705 헥스; CV Akagi, CV Soryu, CV Shokaku, 그리고 BB Hiei

첩보: 기습 공격

보너스: 이 해상 유닛 4개는 이번 턴에 다시 활성화할 수 없습니다. 해상 유닛은 18 헥스까지 이동할 수 있습니다. 반드시 5808 헥스(오아후)를 전투 헥스로 선언해야 합니다.

연합군 플레이어는 공중 해상 전투 페이지에서 주사위를 굴리지 않으며, 모든 유닛은 1/2의 방어력으로 방어합니다. 미국 정치적 의지(PW)마커를 +8만큼 이동합니다. 5410/5609 헥스에 있는 US CV는 공격받을 수 없으며 전투 후 반드시 5808로 이동해야 합니다.

1941년 12월 게임 턴의 첫 번째 카드로만 이벤트로 사용할 수 있습니다. 이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

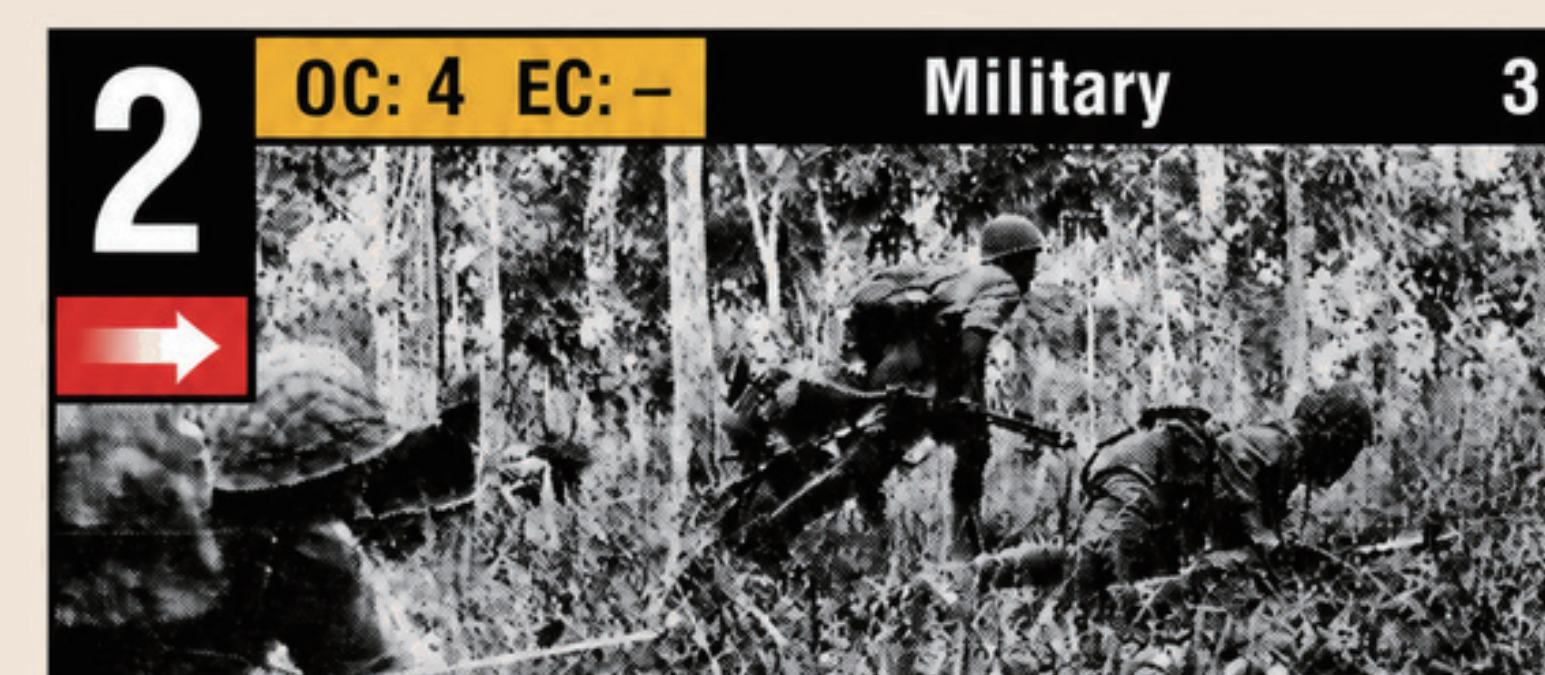


활성화: 모든 일본 HQ 범위 내에 있는 유닛
병참 수치: 20 + 6 (총 HQ 효율성 수치)

첩보: 기습 공격

보너스: 총 유닛 26개를 활성화할 수 있습니다. 일본 해상 유닛이 말레이시아 해안 헥스 진입 시, Force Z가 대응 이동 중 자동으로 해당 헥스로 진입합니다. 선택이 필요하다면 연합군 플레이어가 선택합니다. 이번 공세 동안 연합군 공중 유닛은 ZOI를 생성하지 않지만, 전투 헥스 밖에 있더라도 범위 내에서 벌어진 전투에 자동으로 참가합니다. 일본 통제 항구에서 바다 헥스 5칸 이내에서만 상륙 강습이 가능합니다. 마닐라/싱가폴로 상륙 강습하는 경우 호위함이 필요하며, 각 해상 유닛은 전투가 벌어지기 전 1스텝을 잃습니다.

1941년 12월 게임 턴의 두 번째 이벤트 카드로만 사용할 수 있습니다. 사용 후 게임에서 제거합니다.



츠지 대좌, 제 82부대

정글전

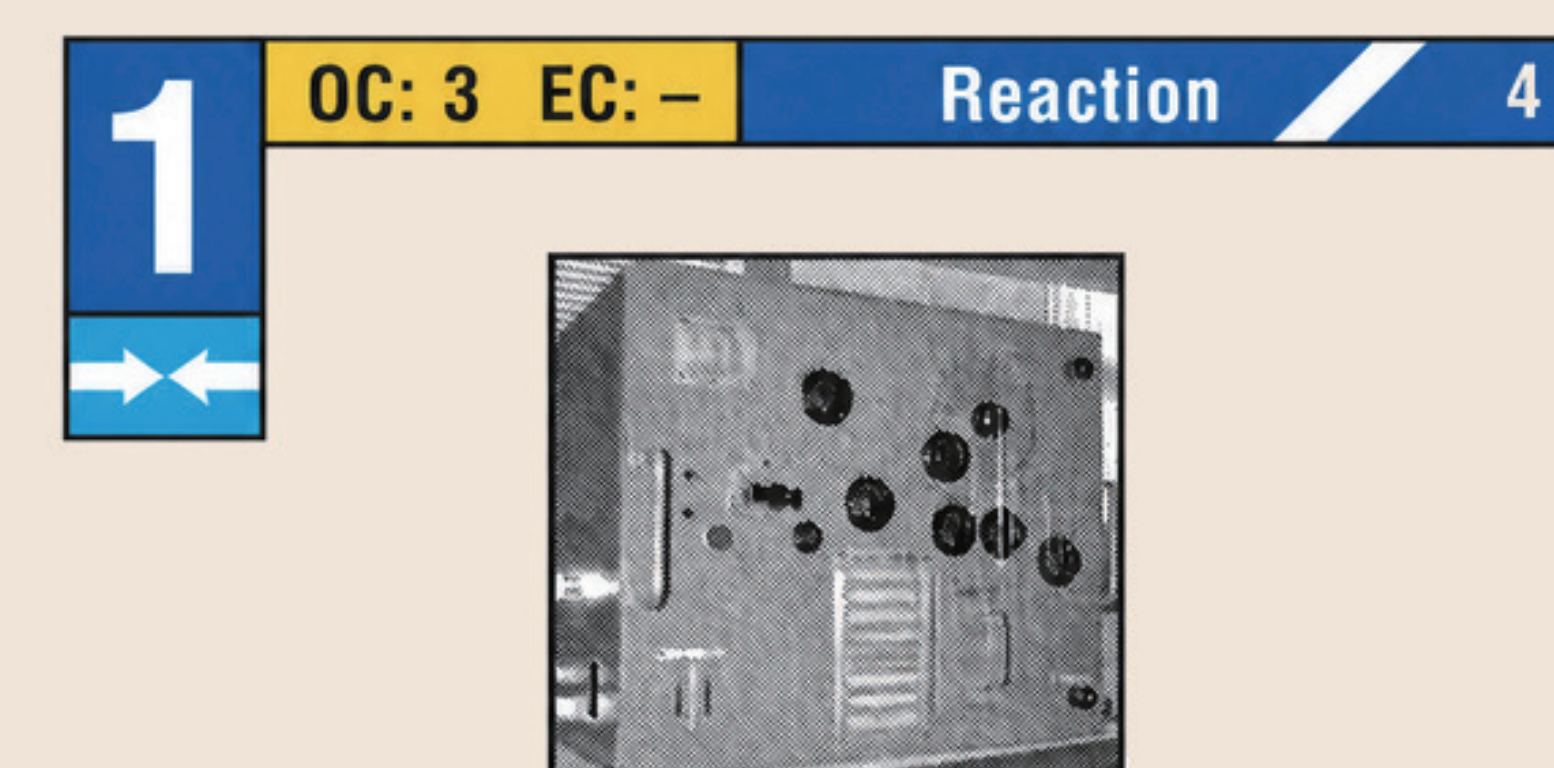
활성화: 아무 HQ

병참 수치: 3

첩보: 기습 공격

조건: 일본 지상 유닛만 활성화 가능

보너스: 일본군 플레이어는 이번 공세 동안 말레이, 정글 또는 혼합 지형 헥스에서 발생한 모든 지상전에서 주사위에 +4 보정 수치를 얻습니다.

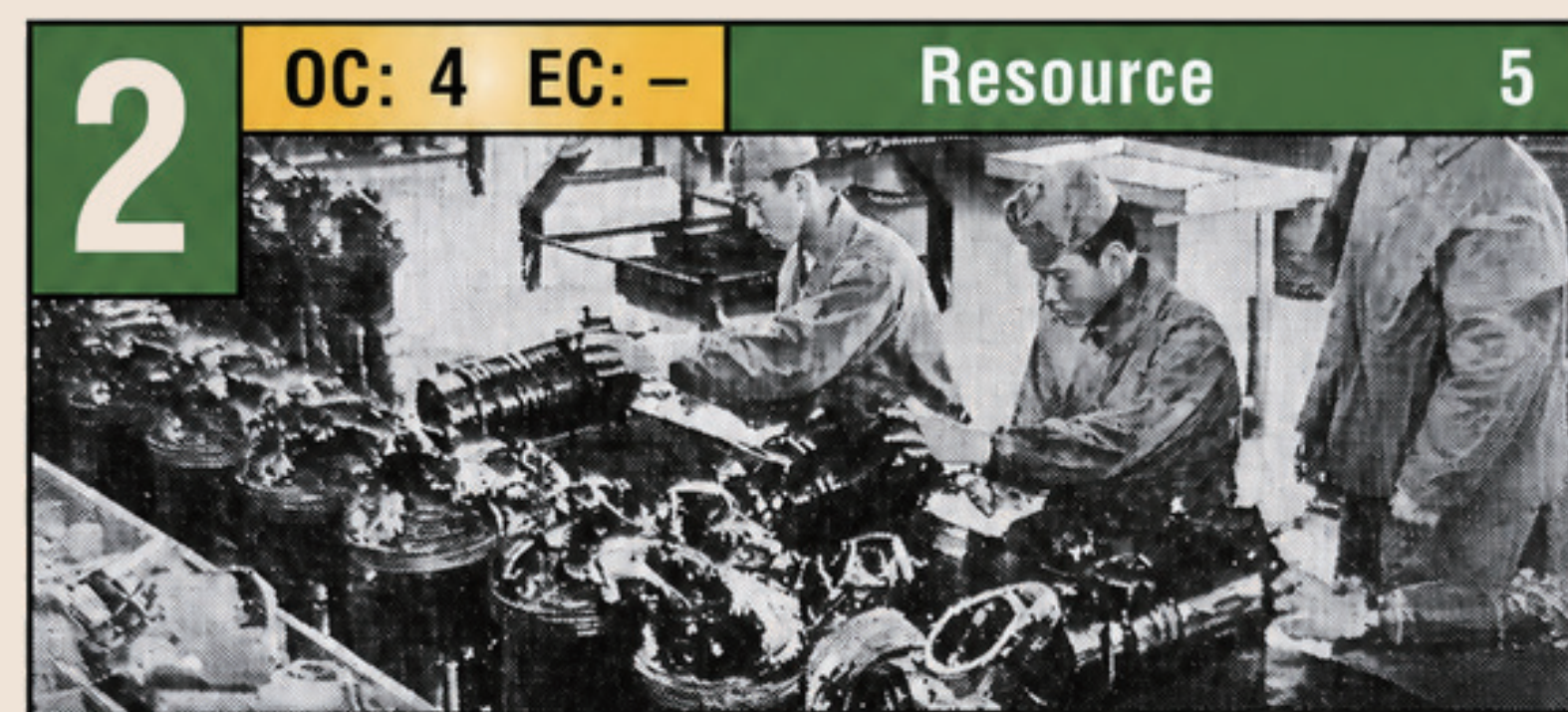


첩보

JN25 암호 변경

첩보: 저지

전략 카드 한 장을 뽑습니다



일본 항공기 생산 효율

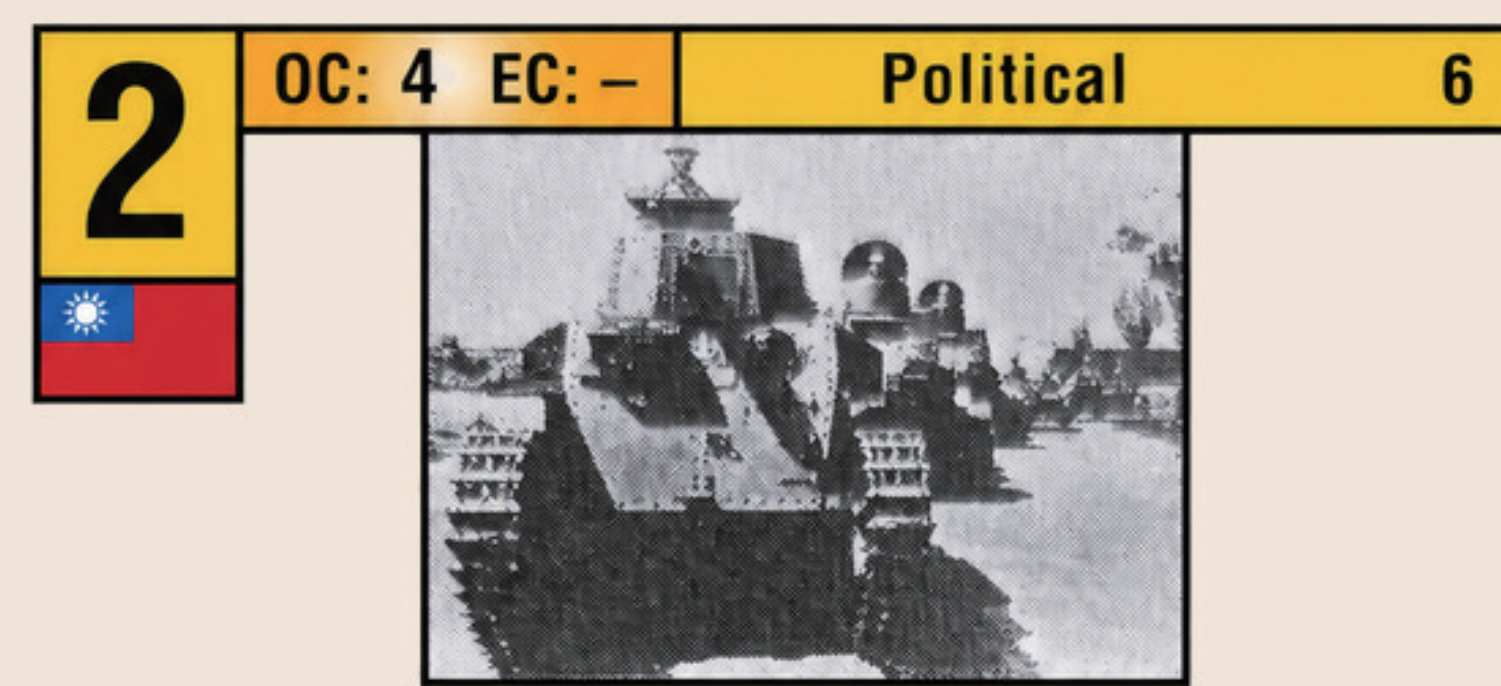
전쟁 범죄

IBM 자회사는 일본의 산업 생산성을 높이기 위해 천공카드 기술을 공급했다. 또한 IBM 독일(데호 마그)은 같은 기술로 유대인 학살에 방조하고 가담했다. 출처: IBM & The Holocaust, p.395

공중 병력 보충 2회: 일본군은 공중 병력 보충 2스텝을 받습니다.

이렇게 받은 보충 병력은 즉시 사용하거나, 추후 사용할 병력 보충 스텝으로 기록할 수 있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



중국 공세

둘리틀 공습 보복

연합군 플레이어가 6번 카드: 둘리틀 공습을 이벤트로 사용한 후에만 사용할 수 있습니다.

중국 마커를 정부 붕괴(Government Collapsed) 칸 쪽으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 정부 붕괴 칸에 들어가게 되는 경우에는 아무 효과가 발생하지 않습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



미 합동참모부 논쟁

미 군간 경쟁

미군 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면에서 군간 경쟁 면으로 뒤집습니다.

이미 군간 경쟁이 적용된 상태라면 추가 효과는 발생하지 않습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다



C 작전

인도양 습격

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 해상 유닛만 활성화 가능

보너스: 전투에 영연방 해상 유닛이 있다면 모든 공중-해상 전투에서 주사위에 +1 보정 수치를 추가합니다.



마타미 우가키 해군소장

하와이 제도 점령

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 6

조건: 지상 유닛(규모 불문) 최대 1개만 활성화 가능

보너스: 양측의 해상 유닛은 최대 21헥스 까지 이동할 수 있습니다.



제 2 작전 페이즈

솔로몬 제도 확장

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 6

보너스: 일본 군간 경쟁 마커가 전략적 합의 면일 때만 이벤트로 플레이할 수 있습니다.



미/영 제2전선 회의 - 독일 우선 정책

미 군간 경쟁

미군 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면에서 군간 경쟁 면으로 뒤집습니다.

이미 군간 경쟁이 적용된 상태라면 추가 효과는 발생하지 않습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다



MI 작전

미드웨이 해전

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 8

조건: 모든 전투는 1헥스 섬에서만 가능

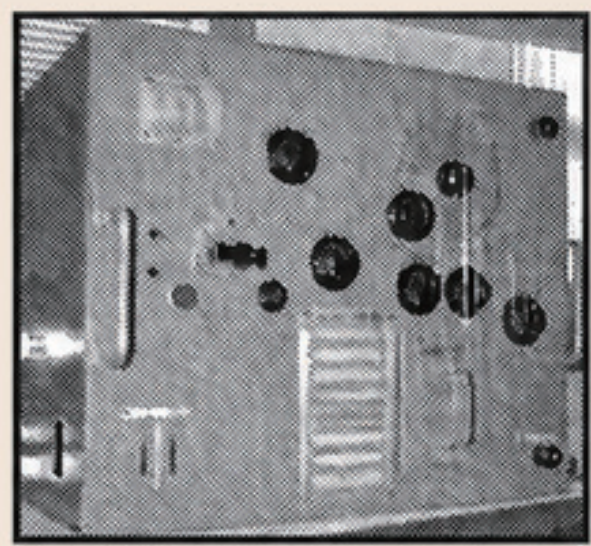
진주만 장거리 정찰: 프렌치 프리깃 쇼울즈 (5508)가 연합군 공중 ZOI 내에 없고, US CA 해상 유닛으로부터 3헥스 이내도 아니라면, 연합군은 일본의 첩보 보안 우위로 인해 첩보 주사위에 +4 보정 수치를 받습니다.

2

OC: 3 EC: -

Reaction

13



첩보
JN25 암호 변경
 1942년 5월 28일

첩보: 저지

조건: 첩보 주사위 굴림 이후에 사용할 수 있으나, 다른 첩보 대응 카드가 사용된 후에는 사용할 수 없습니다.

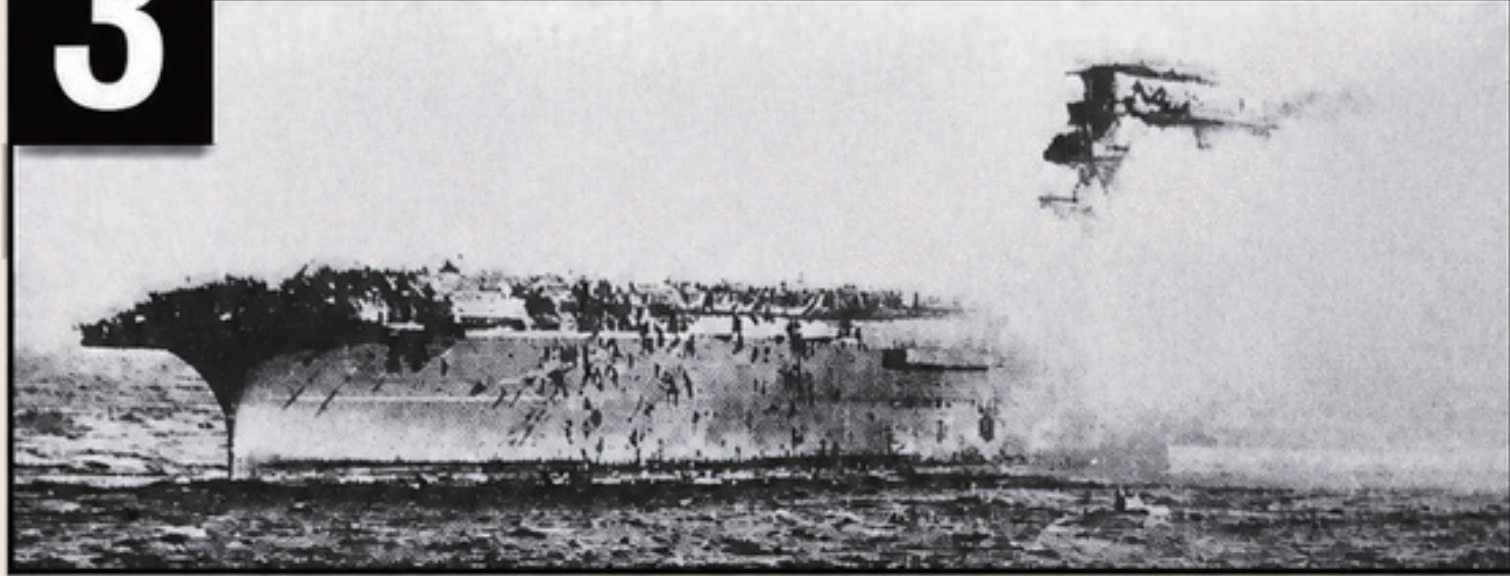
이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

3

OC: 5 EC: 7

Military

14



MO 작전
 산호해 해전

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 5

조건: 지상 유닛(크기 불문)
 최대 1개만 활성화 가능

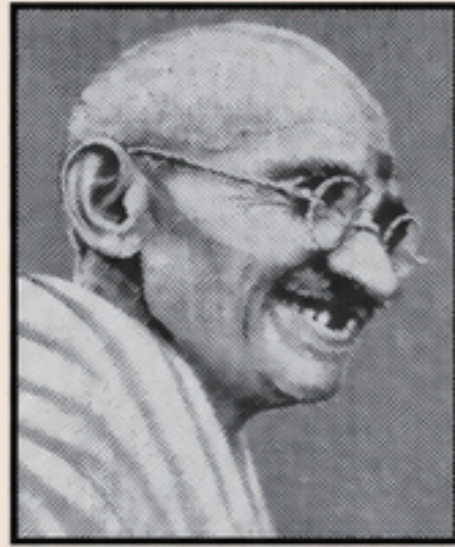
행운의 스킵: 이번 공세 동안, 일본 CV(CVL 은 제외) 해상 유닛의 방어력이 2 증가합니다.

3

OC: 5 EC: -

Political

15



마하트마 간디
 독립 운동

인도 마커를 불안(Unrest) 칸으로 이동시키고, 이미 불안 칸에 있다면 불안정(Unstable) 칸으로 이동시킵니다.

보너스: 연합군은 다음 게임 턴에 지상 병력 보충 스텝 1개를 잃고, 다음 턴에 사용할 수 있는 다른 지상 병력 보충 스텝은 영연방 이외의 지상 유닛에만 사용할 수 있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

3

OC: 5 EC: 7

Military

16



RI 작전
 뉴기니 공세

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 공중 및 지상 유닛만 활성화 가능

2

OC: 4 EC: -

Reaction

17



반격
일본군의 사보섬 반격

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 3

첩보: 저지

조건: 공중 또는 해상 유닛만 활성화 가능

일본군 야간전 우위: 이번 공세 동안, 일본 CA, CL, APD 해상 유닛은 모든 전투에서 공격력이 2만큼 증가합니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

1

OC: 3 EC: -

Political

18



콰이강의 다리
 죽음의 철도

일본이 2108, 2109 hex를 모두 통제하고 있다면, 게임 종료 시까지 해당 hex들은 수송로(Trans Route)가 됩니다. 콰이 RR을 통해 일본군이 통제하는 랑군까지 이어지는 수송로를 연결할 수 있는 모든 일본군 HQ는 버마나 북인도에서 유닛을 활성화할 때 효율성 수치에 +1을 적용합니다.

이 위치 근처에 Bridge Over the River Kwai 마커를 배치해 둡니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 4 EC: -

Reaction

19



날씨

몬순 때문에 공세가 취소되다

연합군 공세가 취소됩니다. 모든 유닛은 시작 위치로 되돌아갑니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 3 EC: 5

Military

20



과달카날 해전

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 5

비행장 폭격: 일본 BB 유닛이 전투 hex에 있으며, 해당 hex 내에 연합군 공중 유닛만 있고 연합군 BB 유닛이 없다면, 공중-해상 전투가 벌어지기 전에 연합군 공중 유닛 1 스텝을 줄입니다 (일본 플레이어가 선택하며 해당 유닛이 제거될 수도 있음).

3

OC: 5 EC: -

Reaction

21

마하트마 간디 인도 노동자 파업

SEAC HQ로 활성화된 공세에만 대응하여 사용할 수 있습니다.

SEAC HQ 공세를 취소시키며 연합군은 최대 전투력 인도 군단 1개를 감소시켜야 합니다 (만약 감소된 유닛만 있다면 추가 효과 없음)

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 4 EC: -

Reaction

22

날씨

몬순 때문에 공세가 취소되다

연합군 공세가 취소됩니다. 모든 유닛은 시작 위치로 되돌아갑니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 4 EC: 6

Military

23

RE 작전

밀른 만 공격

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 3

정예 부대: 이번 공세 동안 여단 규모의 지상 유닛이 지상 전투에 참여한다면 일본은 지상 전 주사위에 +1 보정 수치를 받습니다.

1

OC: 3 EC: -

Reaction

24

잠수함 공격

I-168이 미드웨이 해전 후 요크타운을 격침하다

공세 중 사용; 활성화된 연합군 해상 유닛을 대상으로 한 모든 전투가 종료된 시점에 사용합니다. 해당 공세에서 전투 헥스를 선언하지 않았다면, 활성화된 연합군 해군 유닛 하나를 대상으로 사용합니다.

주사위 결과:

0-4: 연합군 해군 스텝 1개 손실 (일본이 선택, 유닛 제거 가능).

5-9: 영향 없음.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

3

OC: 5 EC: 7

Military

25

KA 작전

동부 솔로몬 해전

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

연합군 전술 혼란: 이번 공세 동안, 미군 항 공모함 해상 유닛의 공격력이 2만큼 감소합니다.

2

OC: 4 EC: -

Political

26

장개석

반공 공세

중국 마커를 정부 붕괴(Government Collapsed) 칸 쪽으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 정부 붕괴 칸에 들어가게 되는 경우에는 아무 효과가 발생하지 않습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

1

OC: 3 EC: -

Reaction

27

잠수함 공격

I-19가 와스프를 격침하다

공세 중 사용; 활성화된 연합군 해상 유닛을 대상으로 한 모든 전투가 종료된 시점에 사용합니다. 해당 공세에서 전투 헥스를 선언하지 않았다면, 활성화된 연합군 해군 유닛 하나를 대상으로 사용합니다.

주사위 결과:

0-4: 연합군 해군 스텝 1개 손실*

5-7: 연합군 해군 스텝 2개 손실*

8-9: 영향 없음.

*일본군이 선택하며, 유닛이 제거될 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

3

OC: 5 EC: 7

Military

28

빅 도쿄 익스프레스 작전

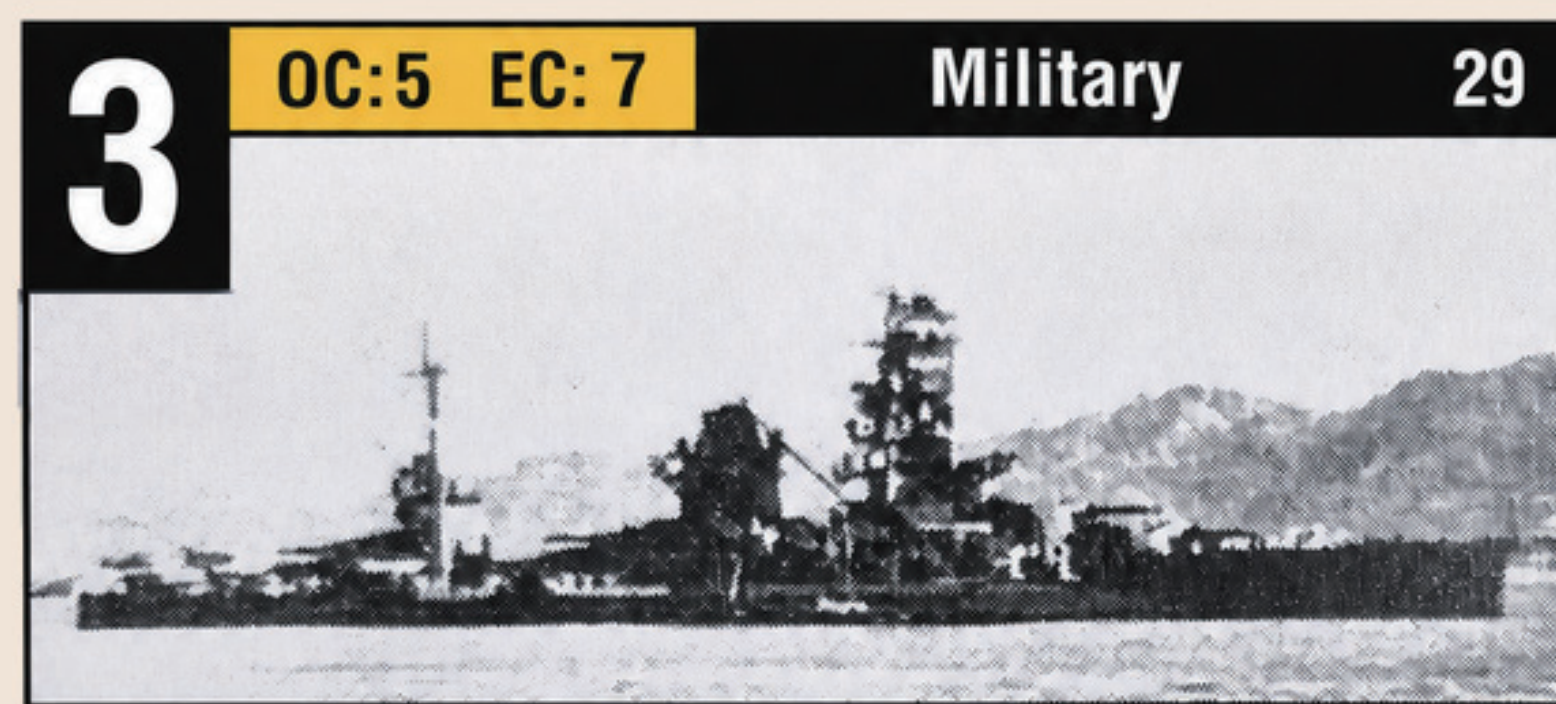
에스페란스 곶 해전

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 지상 유닛(크기 불문) 최대 1개만 활성화 가능

보너스: 일본이 통제하는 아무 헥스에 Tokyo Express 마커를 배치합니다. 마커 사용에 대해서는 긴급 보급로(Emergency Supply Routes)를 참조하세요.



연합 함대

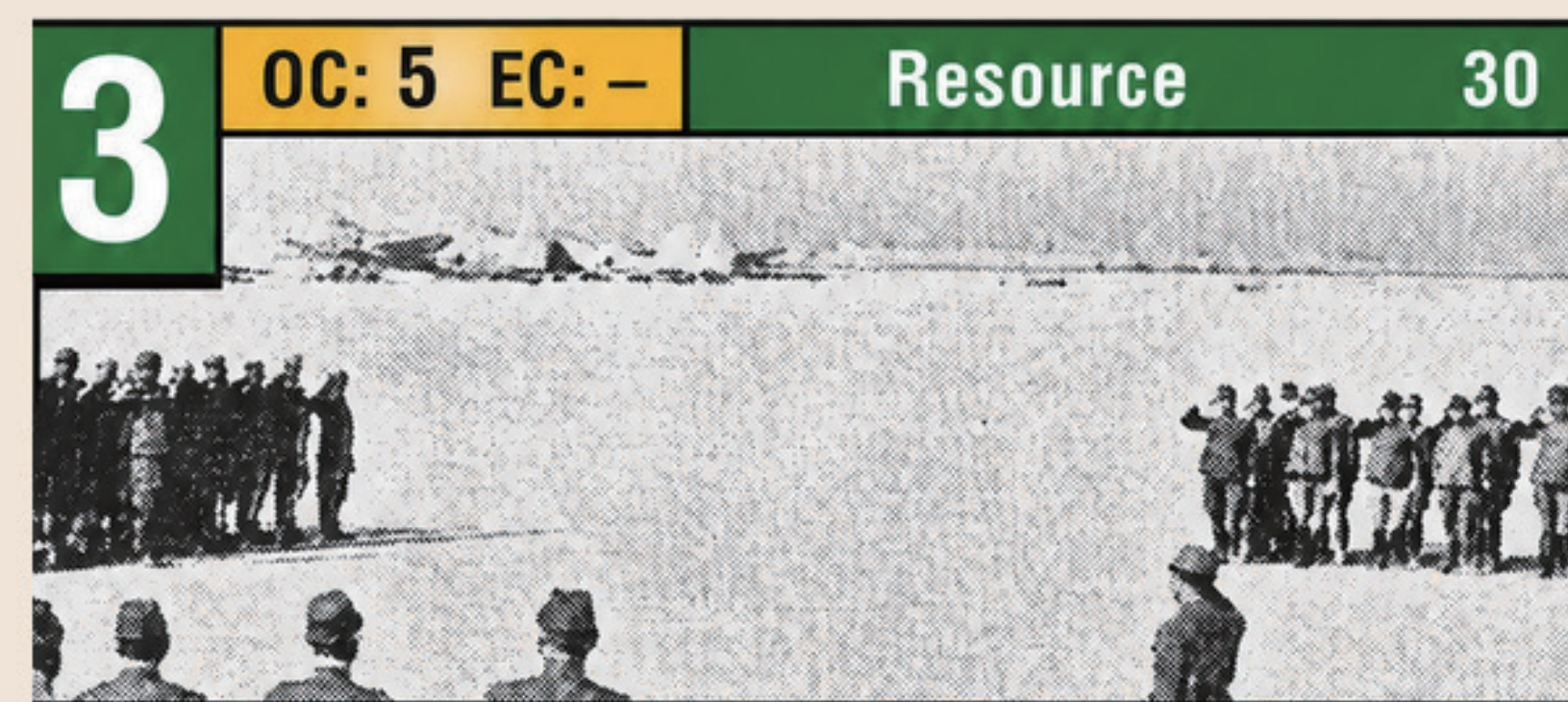
산타크루즈 해전

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 공중 및 해상
유닛만 활성화 가능

효율적인 항공 어뢰:
이번 공세 동안, 일본
항공모함 해상 유닛의
공격력이 2만큼 증가합
니다



비행 교관

일본의 훈련 및 정비 향상

공중 병력 보충 3회: 일본군은 공중 병력
보충 3스텝을 받습니다.

이렇게 받은 보충 병력은 즉시 사용하거나,
추후 사용할 병력 보충 스텝으로 기록할 수
있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



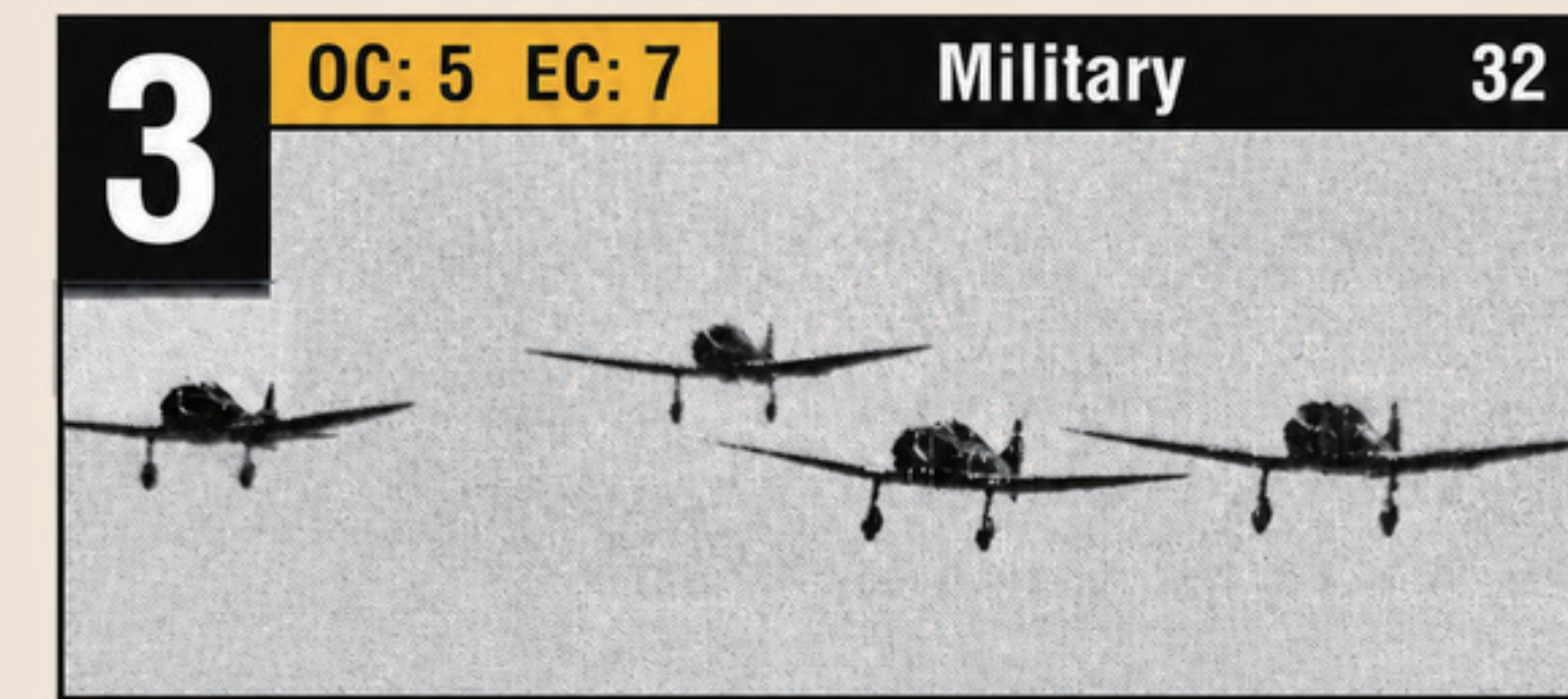
새로운 작전 계획

섬 요새화

남은 게임 동안, 일본군 플레이어는 1헥스
섬에서 발생하는 모든 전투에서 지상 전투
주사위 +1 보정 수치를 얻습니다.

일본 +1 방어 교리(Defensive Doctrine) 마커
를 게임 턴 트랙에 놓습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



이호 작전

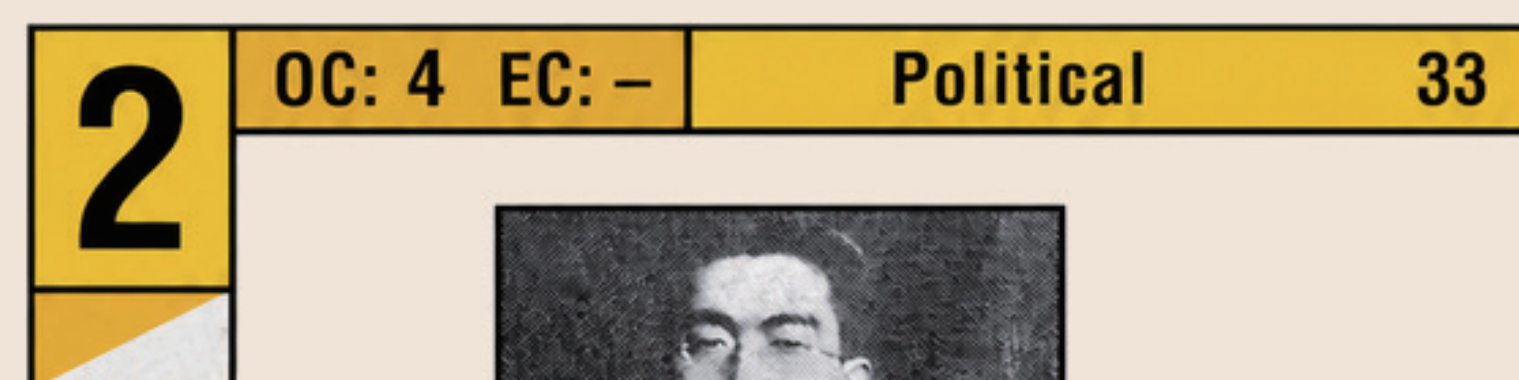
공중 공세

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 공중 유닛만 활성화 가능

항공기 순환 지원: 일본은 비활성 상태인
일본 CV 또는 CVL 해상 유닛으로부터 6헥스
이내에서 전투가 일어날 경우 공중-해상
전투에서 +1 주사위 보정 수치를 받습니다.



황실의 개입

이 이벤트로 일본의 군간 경쟁이 종료됩니
다. 일본의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면
으로 뒤집습니다. 이미 전략적 합의 면에 놓
여있다면 추가 효과는 없습니다.

보너스: 이 카드를 이벤트로 사용 시 일본은
원하는 카드를 한 장 버리고, 버린 카드 더미
에서원하는 카드로 교환할 수 있습니다(게임
에서 제거된 카드는 제외).



미 육군과 해군의 분쟁

미군 증원 지연

미군 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면에서
군간 경쟁 면으로 뒤집습니다.

이미 군간 경쟁이 적용된 상태라면 추가
효과는 발생하지 않습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

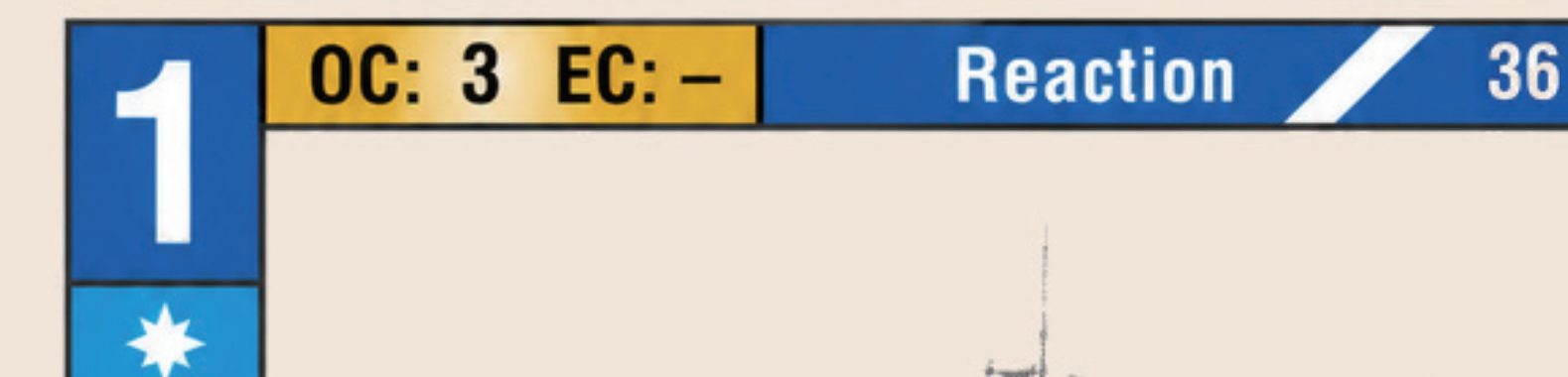


KE 작전

과달카날 철수

일본이 점령 중인 해안 헥스를 한 곳 선택합
니다. 선택한 헥스 및 그와 인접한 모든 헥스
(해안 헥스가 아닐 수도 있음)에 있는 일본
지상 유닛 최대 3개를 해당 헥스에서 임의의
아군 항구 헥스로 전략 해상 이동으로 옮길
수 있습니다(상륙 수송 포인트 불필요).

이 과정에서 전투는 발생하지 않습니다.
이동 시, 연합군 공중 ZOI의 영향을 받지 않
지만, 다른 전략 해상 이동 조건은 모두 적용
됩니다.



잠수함 공격

I-26이 새러토가에 피해를 입히다

공세 동안, 전투 전에, 활성화된 아무 연합군
해상 유닛에 사용하거나, 선언된 전투 헥스
가 없다면 활성화된 아무 연합군 해상 유닛
을 대상으로 플레이합니다.

주사위 결과:

0-4: 연합군 해군 스텝 1개 손실
(일본이 선택, 유닛 제거 가능).

5-9: 영향 없음.

전략 카드 한 장을 뽑습니다



제 1 호위 함대

호위 조직

활성화: Combined Fleet HQ만

병참 수치: 2

보너스: 일본 플레이어는 게임 턴 트랙에 Escort 마커를 +2 면에 배치합니다. 이미 +2 면으로 놓여있다면 +4 면으로 뒤집습니다.



이 주사위 보정 수치의 효과는 잠수 함전(Submarine Warfare)을 참조하세요.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



해상 호위 총사령부

호위 조직 강화

활성화: Combined Fleet HQ만

병참 수치: 2

보너스: 일본 플레이어는 게임 턴 트랙에 Escort 마커를 +2 면에 배치합니다. 이미 +2 면으로 놓여있다면 +4 면으로 뒤집습니다.



이 주사위 보정 수치의 효과는 잠수 함전(Submarine Warfare)을 참조하세요.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



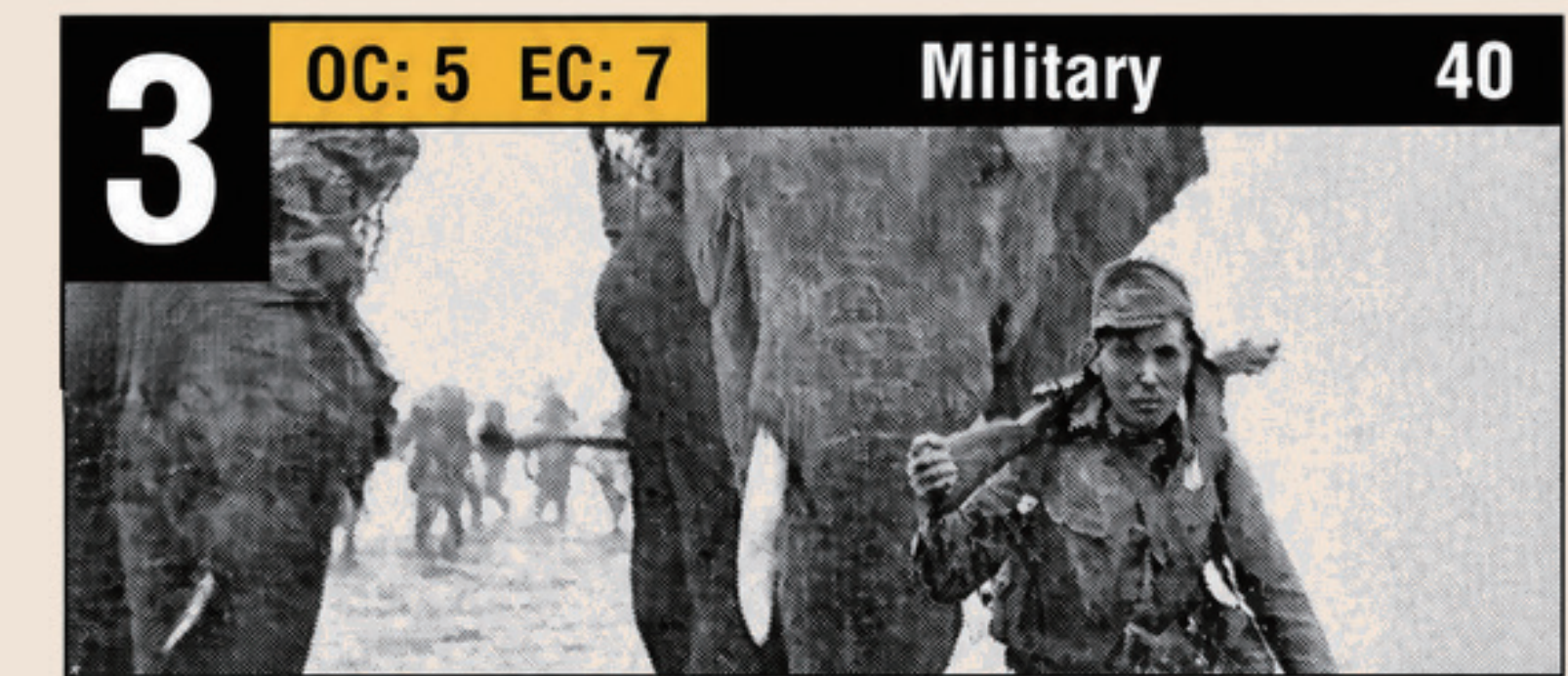
수바스 찬드라 보스

친일 인도군

지상 병력 보충 2회: 일본은 곧바로 사용하여 하는 지상 병력 보충 2시스템을 받습니다.

보충 병력을 받은 유닛은 랑군(2008) hexs로부터 3hexs 이내에 있어야 합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



우호 작전

버마 공세

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

조건: 공중 및 지상 유닛만 활성화 가능

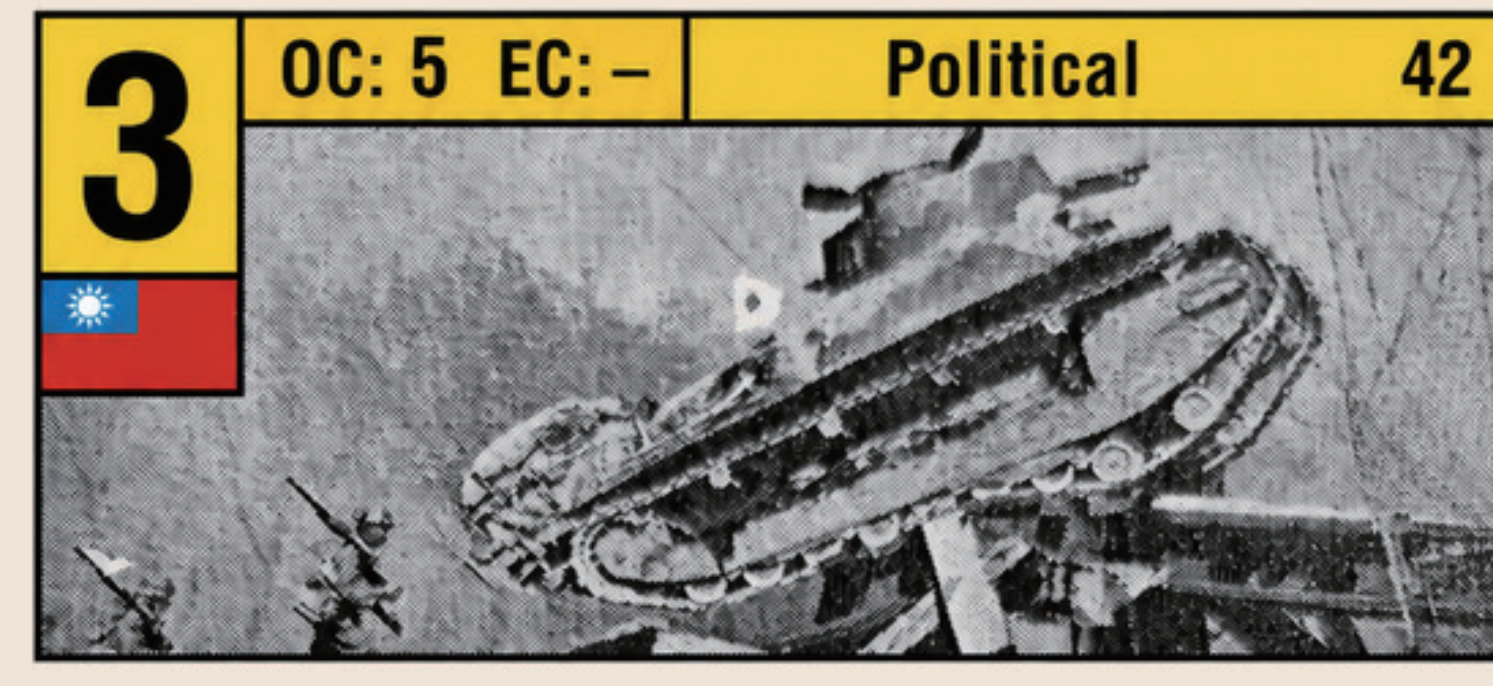


패트릭 힐리

중국 민족주의자와 공산주의자 중재에 실패하다

중국 마커를 정부 붕괴(Government Collapsed) 칸 쪽으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 정부 붕괴 칸에 들어가게 되는 경우, 중국이 바로 항복합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

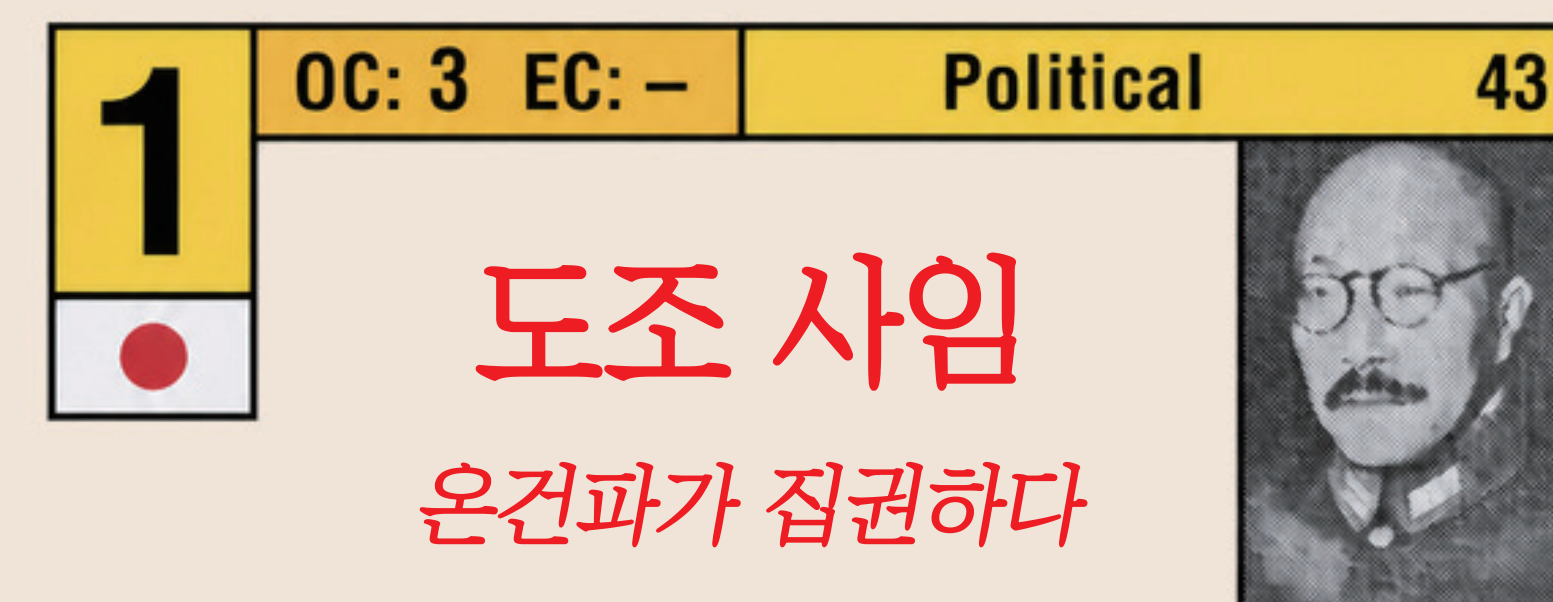


일호 작전

중국 공세

중국 마커를 정부 붕괴(Government Collapsed) 칸 쪽으로 한 칸 이동시킵니다. 단, 이로 인해 중국 마커가 정부 붕괴 칸에 들어가게 되는 경우, 중국이 바로 항복합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



도조 사임

온건파가 집권하다

게임 턴이 1944년 이후라면 반드시 이벤트로 플레이해야 하며, 그 외의 경우 일본은 이벤트, OC, 버리기 중 선택할 수 있습니다. 미국 정치적 의지(PW)를 2만큼 감소시킵니다.

이 카드를 사용하면 연합군 만주 침공 카드를 사용할 수 있습니다. 게임 턴 마커의 PM Tojo 면을 Tojo Resigns 면으로 뒤집어 표시 해합니다.

카드 섞기: 이 카드가 OC로 쓰거나 버리는 경우, 해당 게임 턴 종료 시 제거된 카드를 제외한 모든 일본 카드를 다시 섞어 덱을 만듭니다. 이 카드는 Future Offensive로 사용할 수 없습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



도쿄 익스프레스

부겐빌 증원

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 4

보너스: 일본은 이 공세가 지속되는 동안에 만 사용할 수 있는 2 ASP를 추가로 얻습니다. 일본이 통제 중인 아무 hexs에 Tokyo Express 마커를 놓습니다. 마커 사용에 대해서는 긴급 보급로(Emergency Supply Routes)를 참조하세요.



반격 쇼호 작전

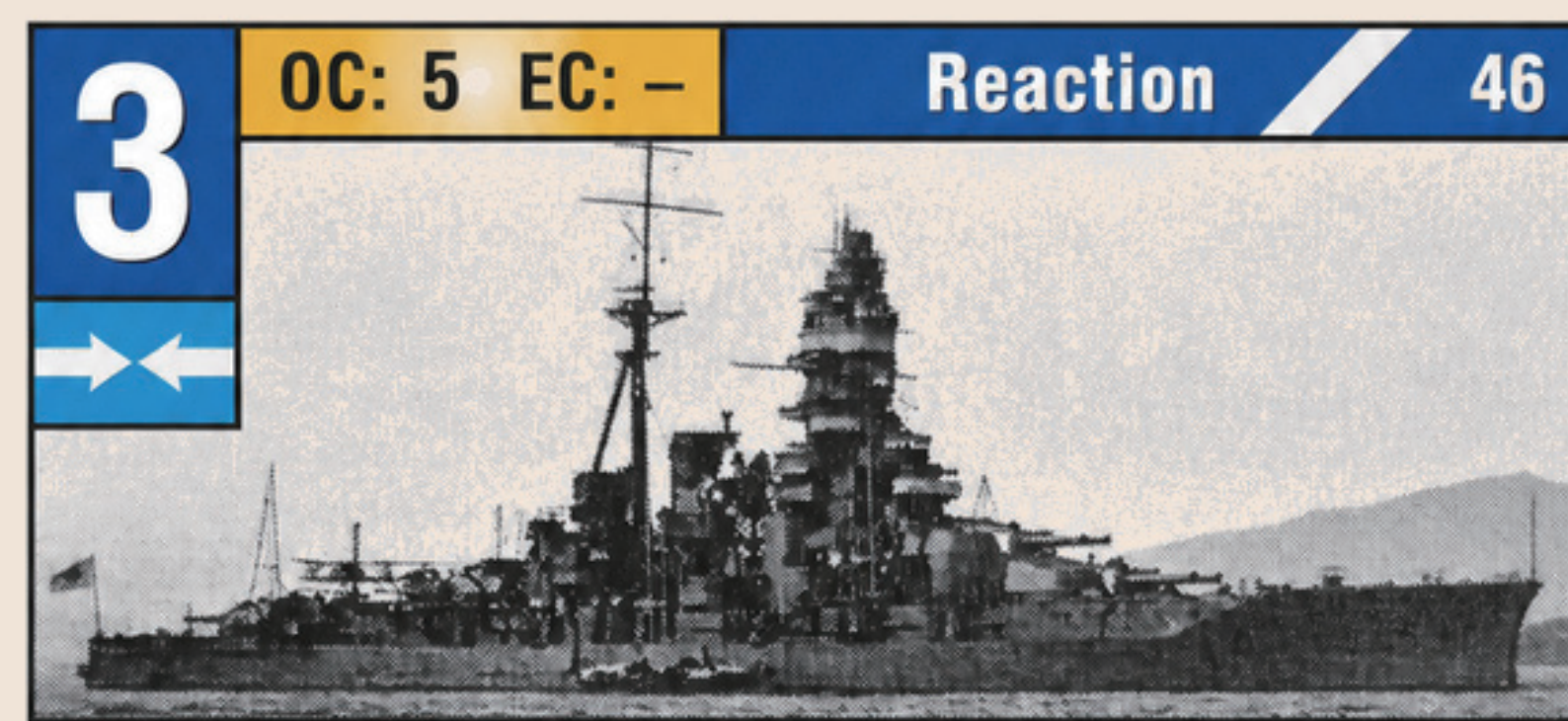
활성화: 아무 HQ

병참 수치: Combined Fleet HQ라면 5
그 외는 4

첩보: 저지

조건: 카미카제 공격 대응 카드와 함께 사용하는 경우, 카미카제 대응 카드의 효과(연합군 해군 스텝 손실)가 1만큼 추가로 늘어납니다. 오직 한 번의 전투에만 적용됩니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



반격 아호 작전 필리핀 해전

활성화: 아무 HQ

첩보: 저지

병참 수치: Combined Fleet HQ라면 5
그 외는 4

전술 통신 차단: 이 공세 동안, 연합군 항공모함 유닛의 방어력이 2만큼 증가합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



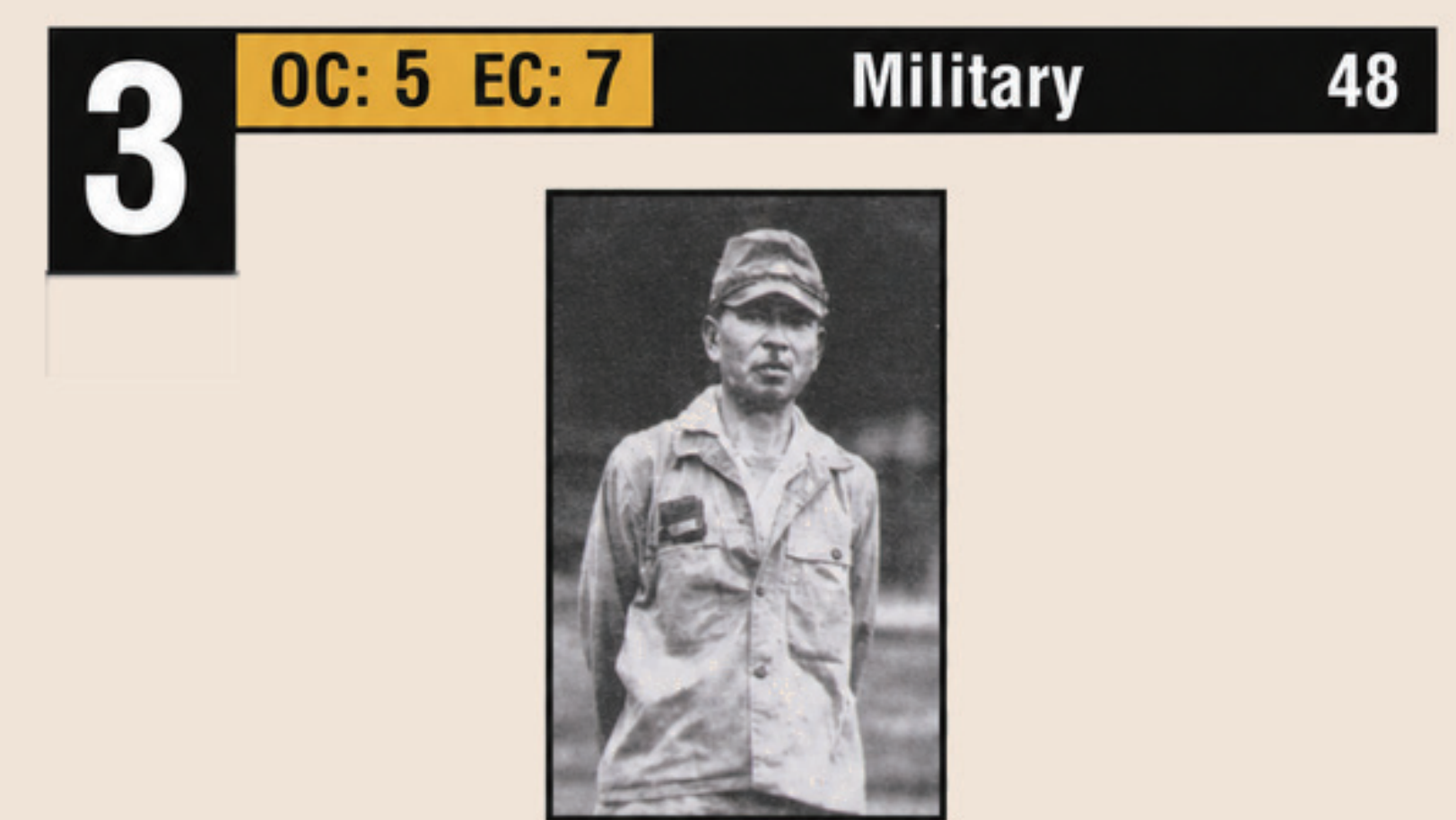
곤도 중장

네덜란드형 동인도 제도 공략

활성화: South HQ 또는 South Seas HQ만

병참 수치: 7

수상기 전술: 이 공세 동안, 일본 CA 해상 유닛의 공격력이 2만큼 증가합니다.



아다치 장군

뉴기니 공세

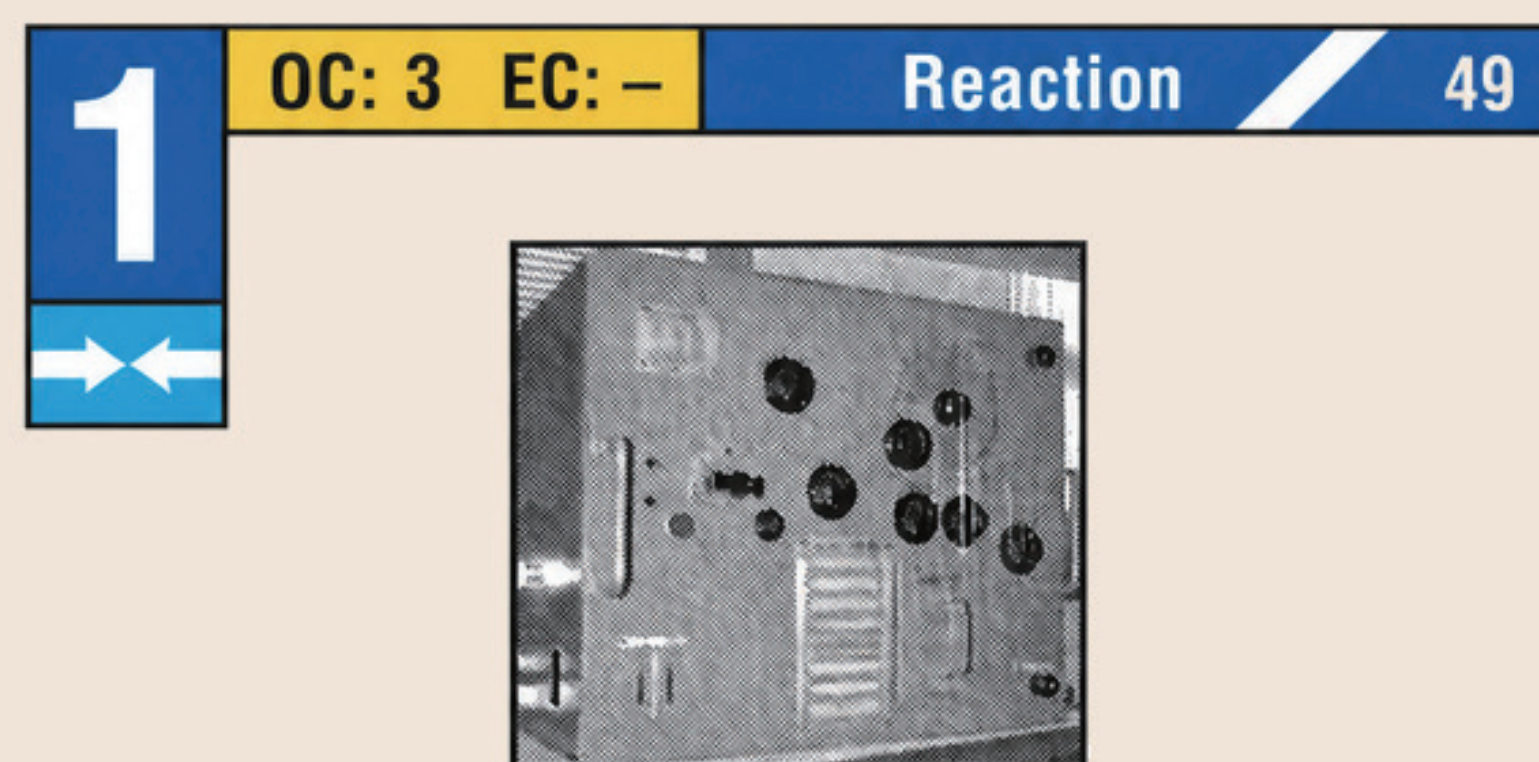
활성화: South HQ 또는 South Seas HQ만

병참 수치: 5

조건: 공중 및 지상 유닛만 활성화 가능

보너스: HQ와 활성화되는 유닛 모두 보급상태가 아니어도 활성화할 수 있습니다.

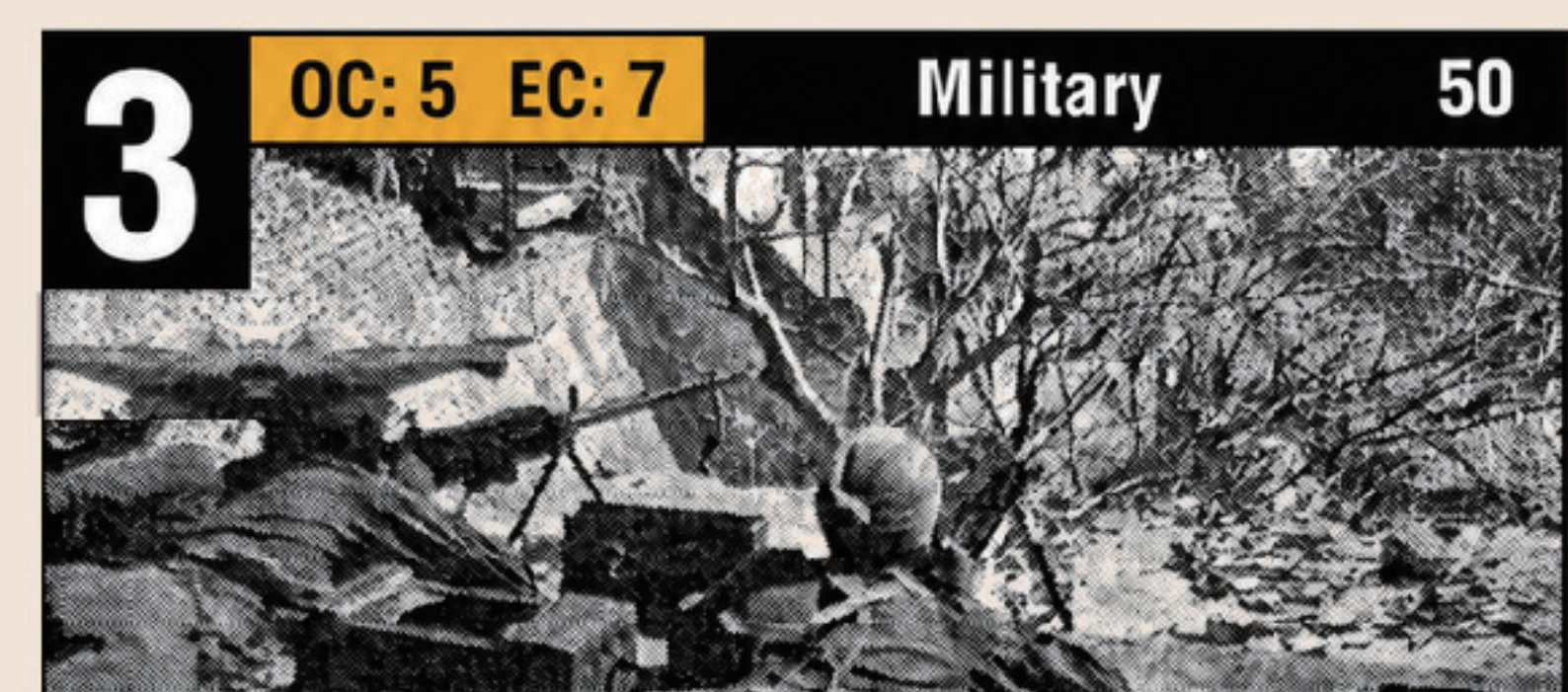
대신 HQ의 활성화 범위 내에 있어야합니다.



첩보 JN25 암호 변경

첩보: 저지

전략 카드 한 장을 뽑습니다



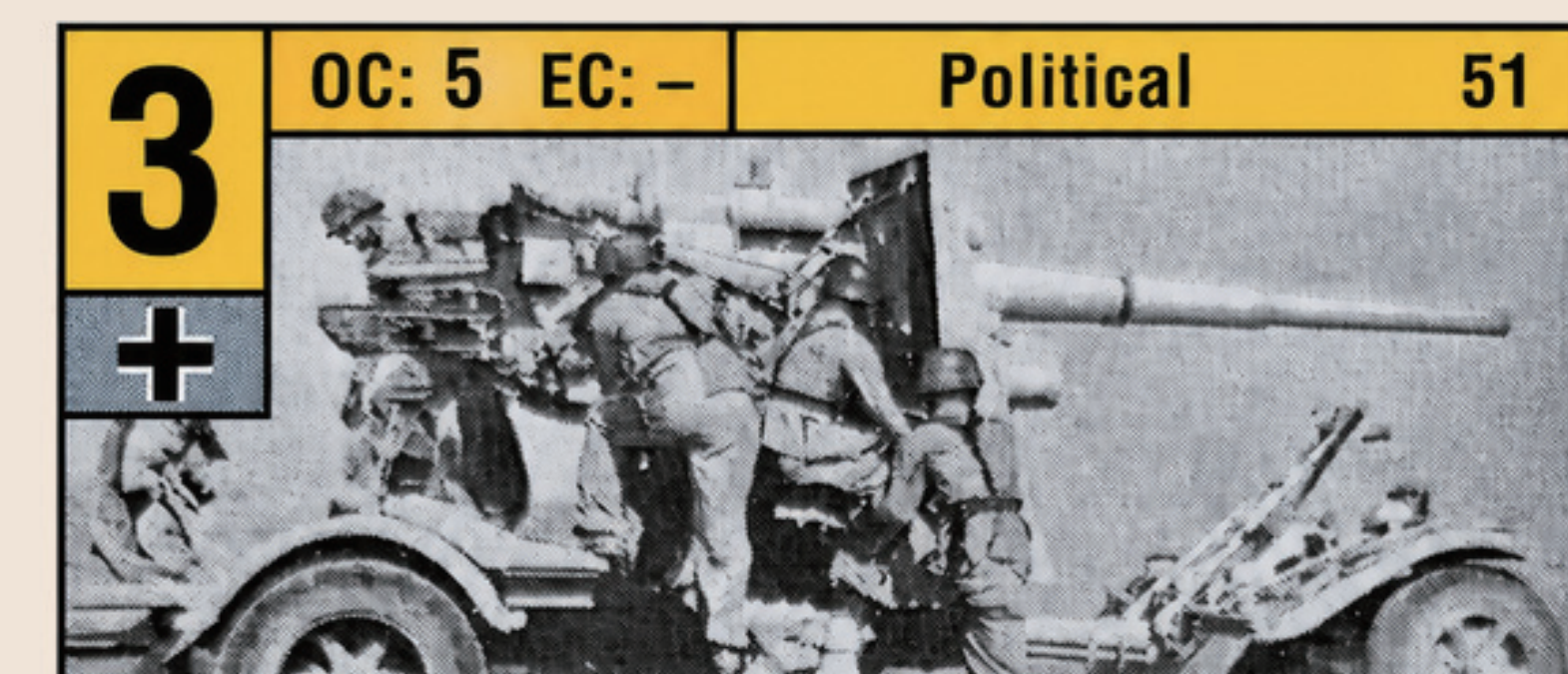
하호 작전

버마 공세

활성화: South HQ 또는 South Seas HQ만

병참 수치: 6

조건: 공중 및 지상 유닛만 활성화 가능



유럽 전선

소규모 추축군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당하는 수치만큼 감소시킵니다:

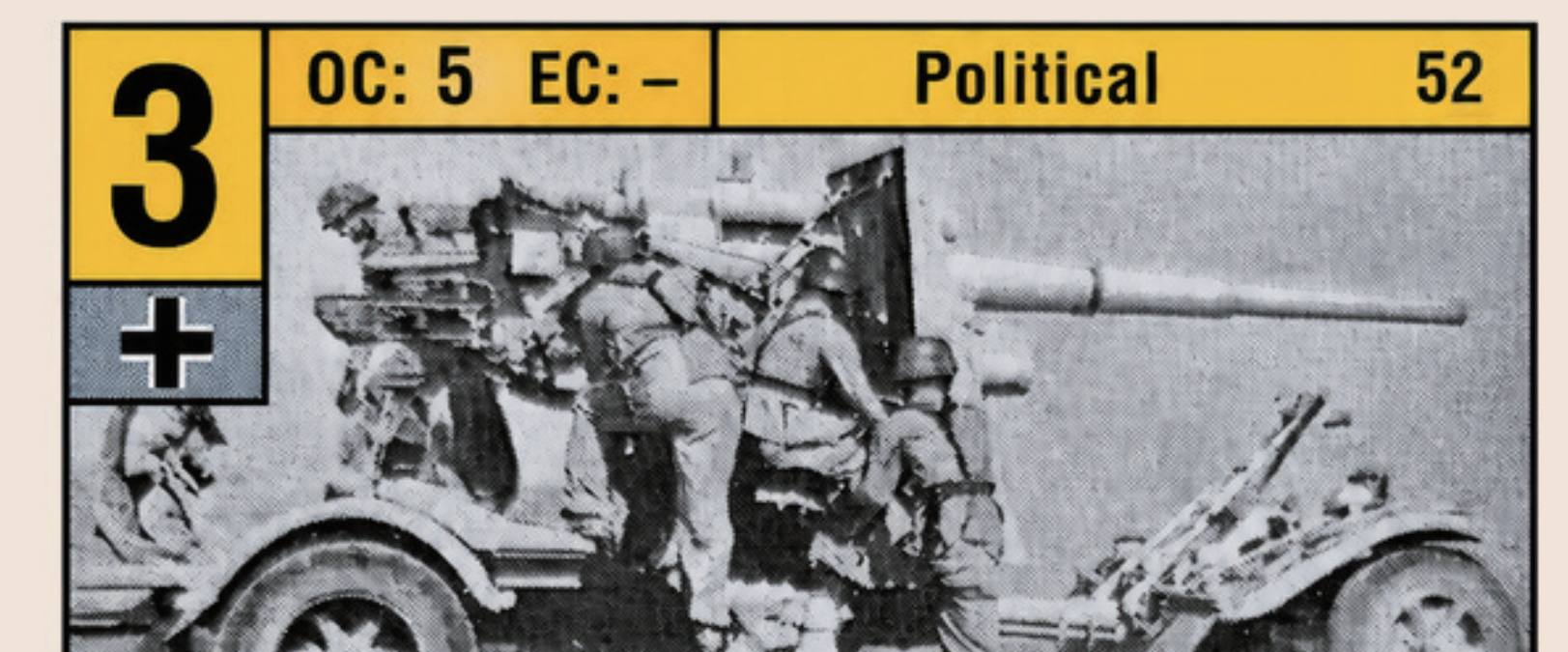
1942: 2

1943: 1

1944: -

1945: -

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



유럽 전선

소규모 추축군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당하는 수치만큼 감소시킵니다:

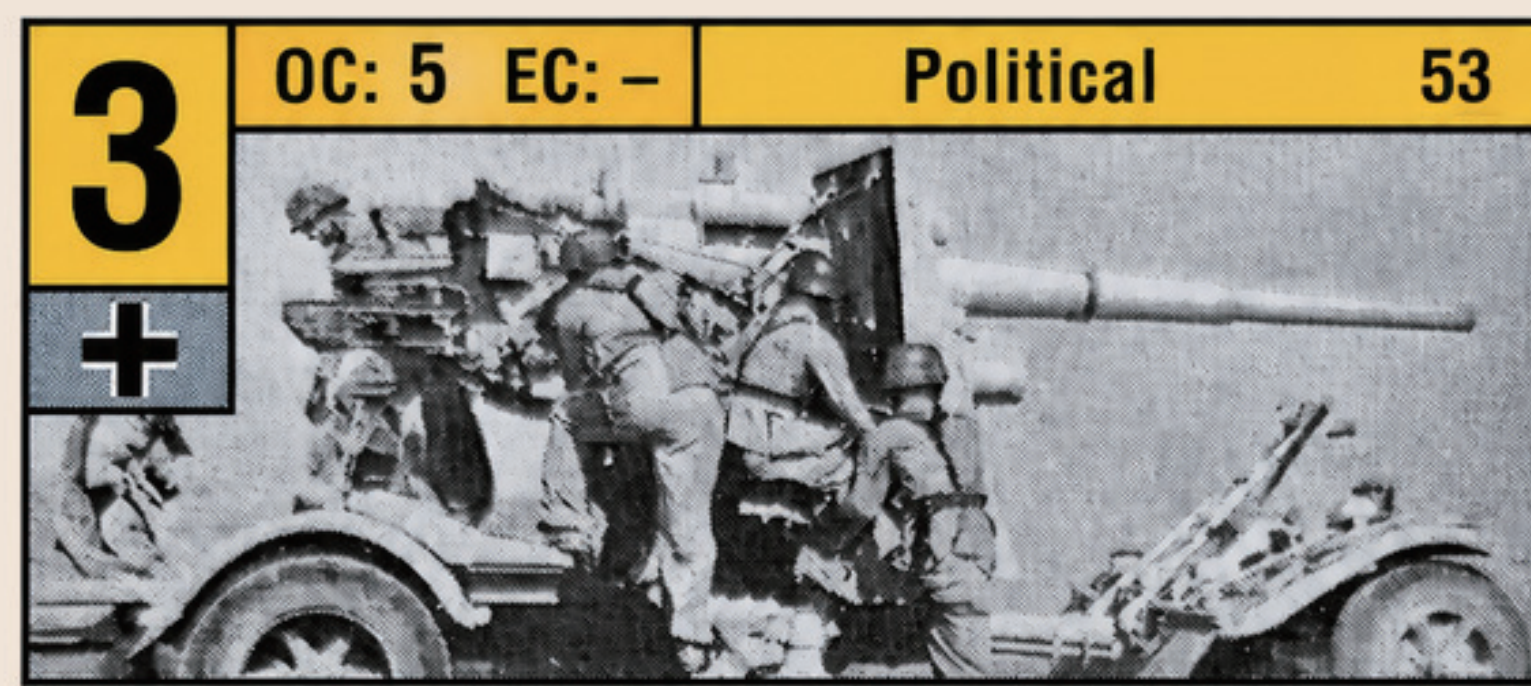
1942: 2

1943: 1

1944: -

1945: -

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



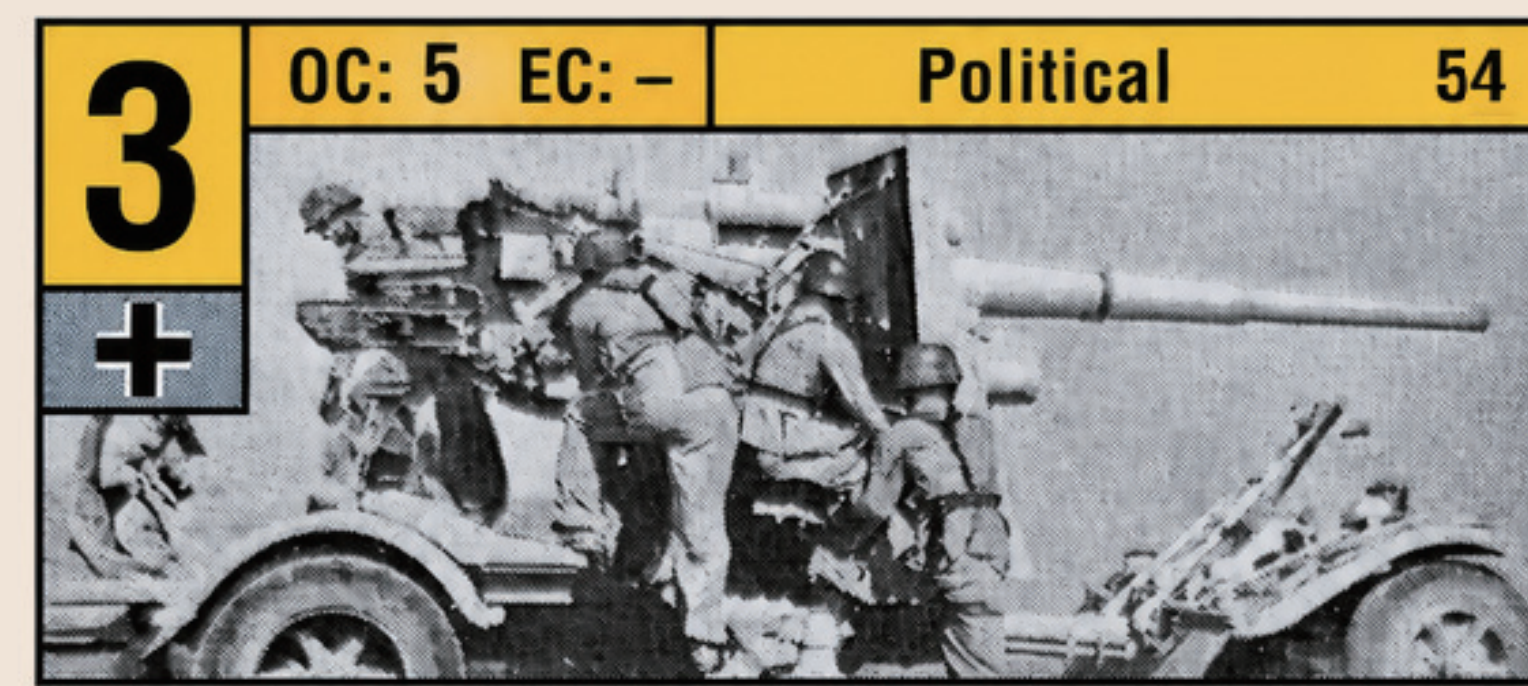
유럽 전선

소규모 추축군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 감소시킵니다:

- 1942: 2
- 1943: 1
- 1944: -
- 1945: -

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



유럽 전선

소규모 추축군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 감소시킵니다:

- 1942: 2
- 1943: 1
- 1944: -
- 1945: -

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



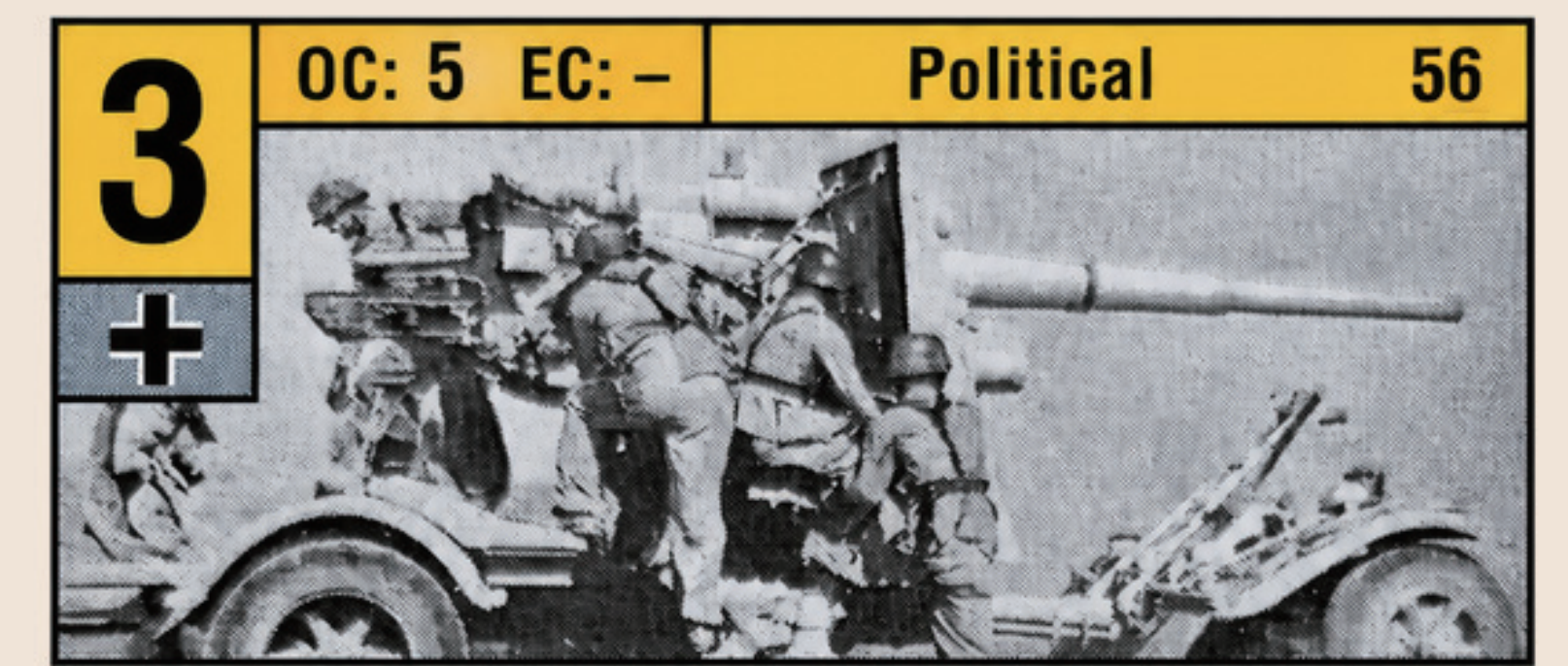
유럽 전선

대규모 추축군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 감소시킵니다:

- 1942: 3
- 1943: 2
- 1944: 1
- 1945: -

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



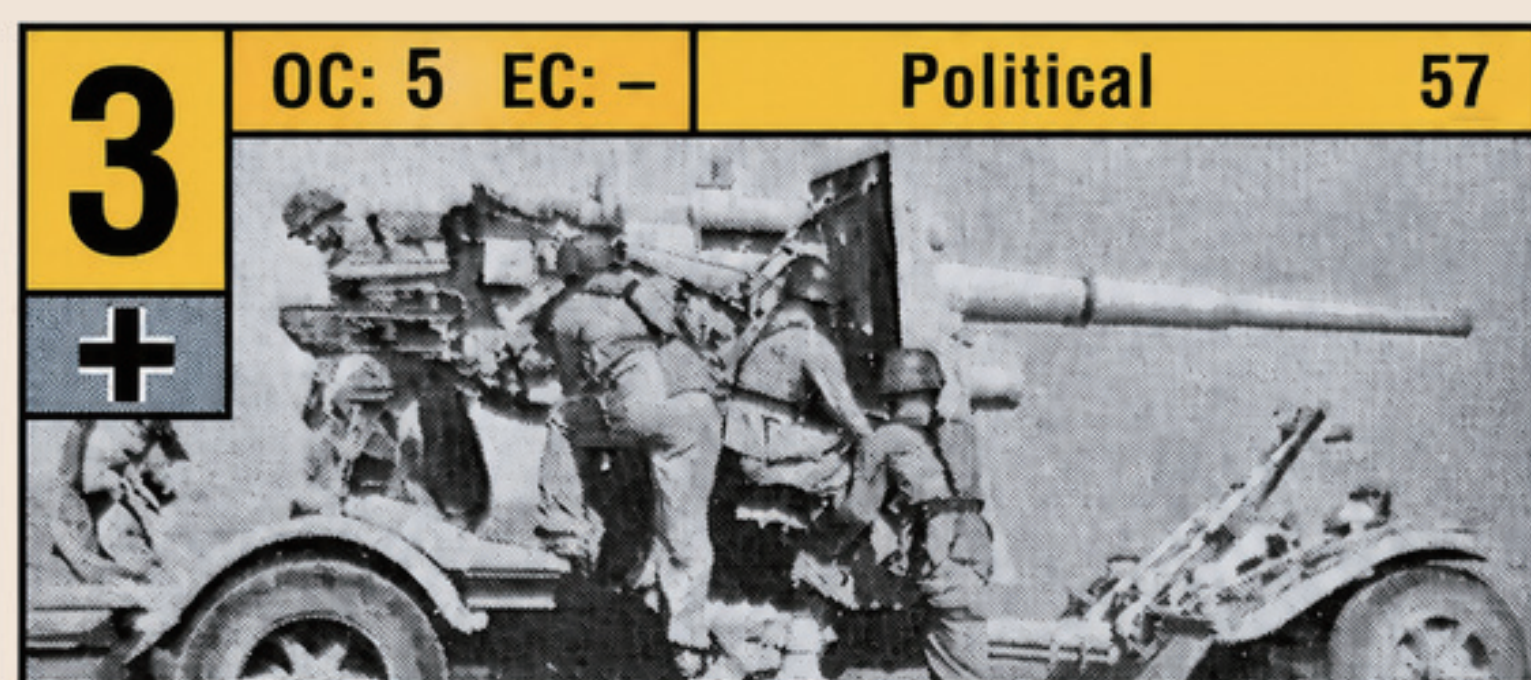
유럽 전선

소규모 추축군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 감소시킵니다:

- 1942: 2
- 1943: 1
- 1944: -
- 1945: -

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



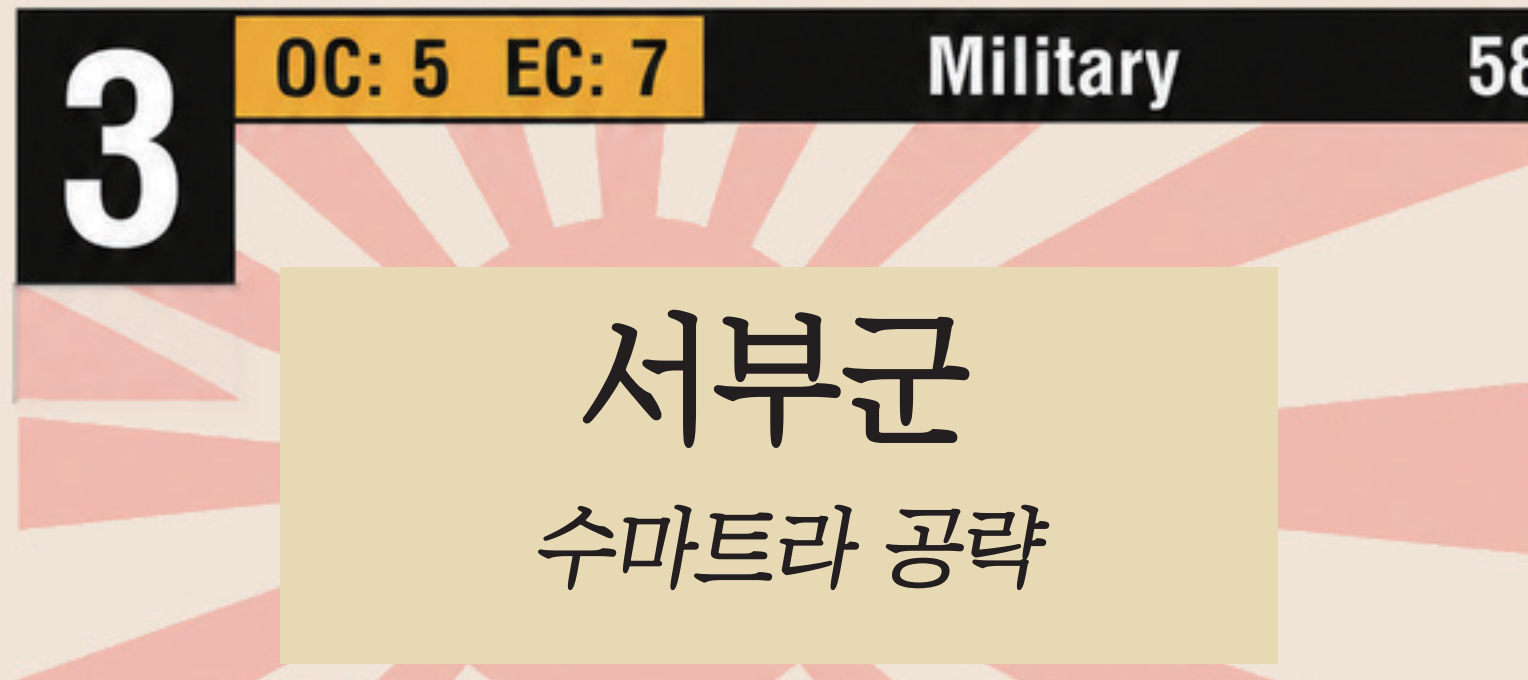
유럽 전선

소규모 추축군 승리

유럽 전선 마커를 현재 게임 턴 연도에 해당 하는 수치만큼 감소시킵니다:

- 1942: 2
- 1943: 1
- 1944: -
- 1945: -

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

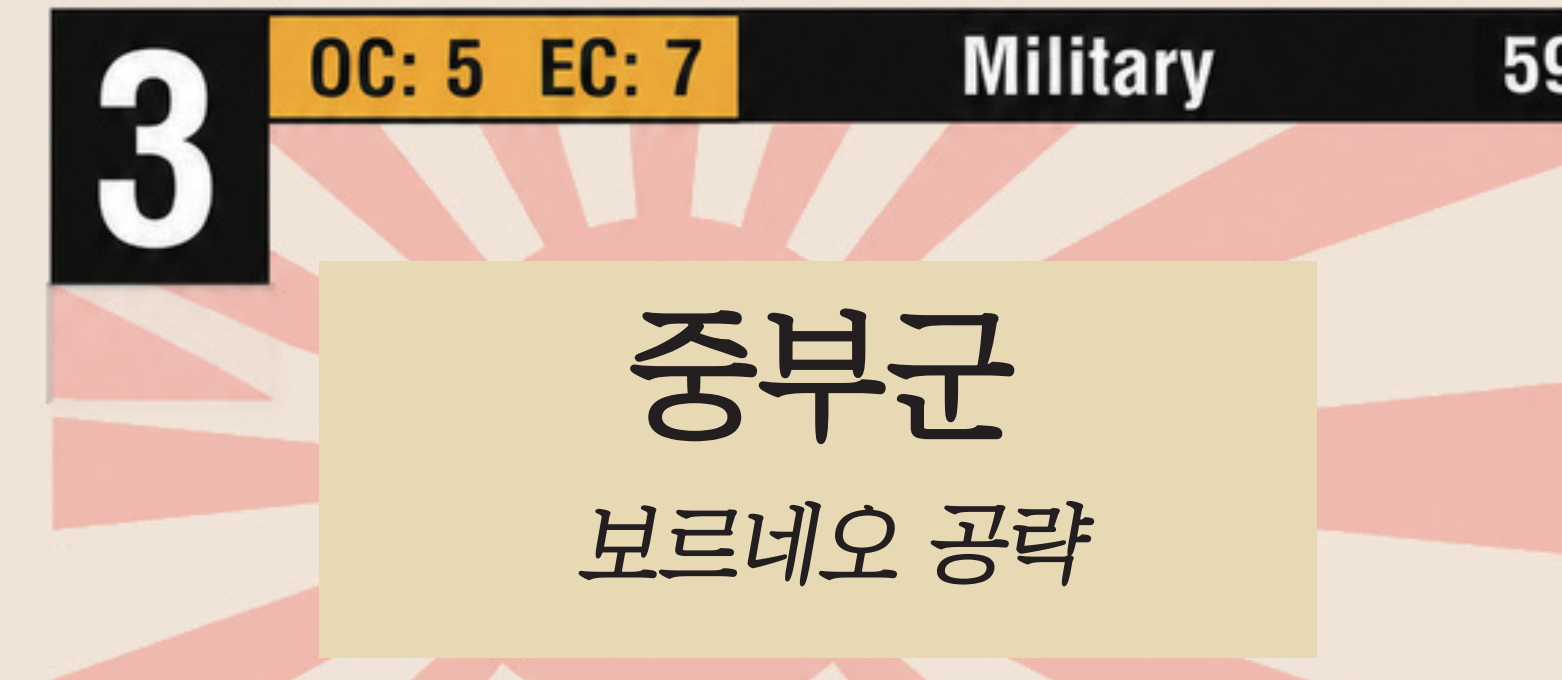


활성화: South HQ 또는 South Seas HQ만
병참 수치: 5

공수부대: 이동하기 전, 활성화된 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에 있는 헥스 중에, (1) 비어있거나 네덜란드 여단이 단독으로 점유하고 있는 헥스에 일본 통제 마커를 놓습니다.

그리고 (2) 해당 헥스에 무력화되지 않은 연합군의 ZOI가 있어선 안됩니다.

네덜란드 여단을 제거합니다.

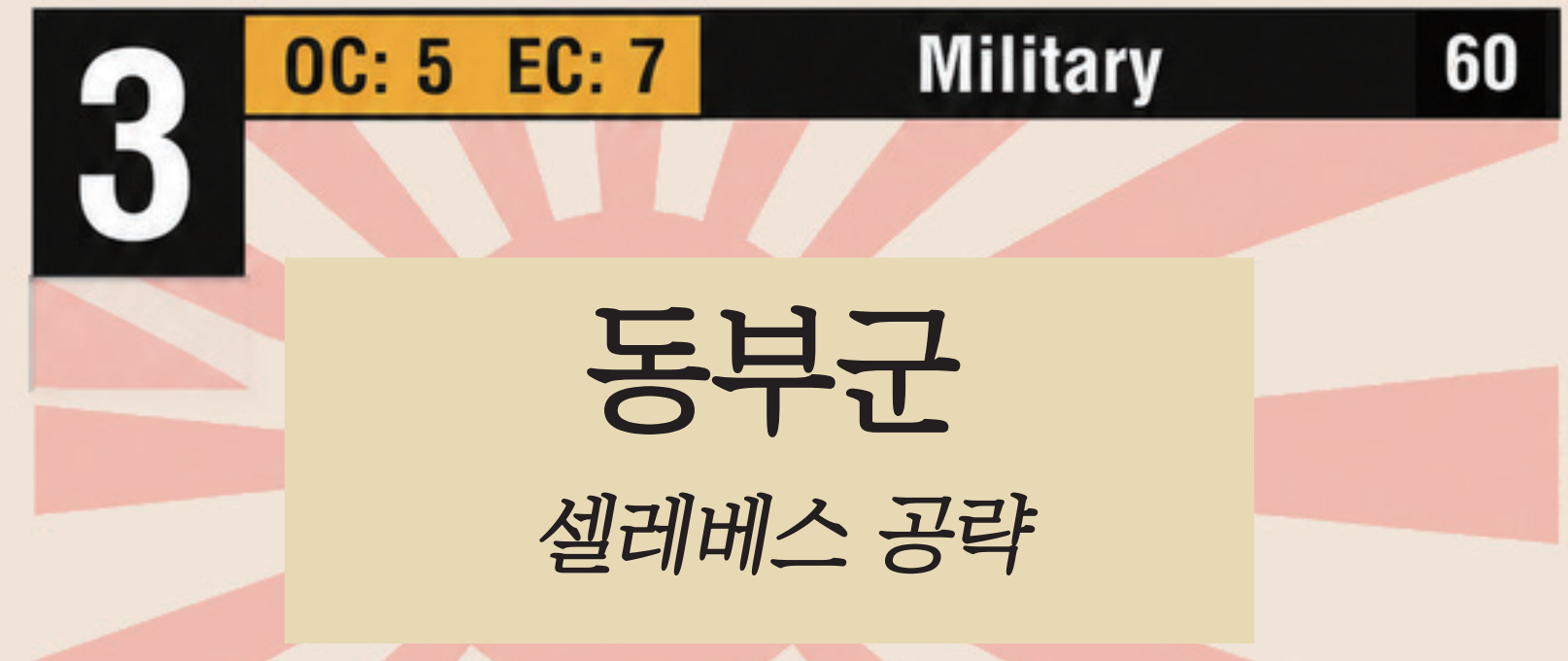


활성화: South HQ 또는 South Seas HQ만
병참 수치: 5

공수부대: 이동하기 전, 활성화된 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에 있는 헥스 중에, (1) 비어있거나 네덜란드 여단이 단독으로 점유하고 있는 헥스에 일본 통제 마커를 놓습니다.

그리고 (2) 해당 헥스에 무력화되지 않은 연합군의 ZOI가 있어선 안됩니다.

네덜란드 여단을 제거합니다.



활성화: South HQ 또는 South Seas HQ만
병참 수치: 5

공수부대: 이동하기 전, 활성화된 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에 있는 헥스 중에, (1) 비어있거나 네덜란드 여단이 단독으로 점유하고 있는 헥스에 일본 통제 마커를 놓습니다.

그리고 (2) 해당 헥스에 무력화되지 않은 연합군의 ZOI가 있어선 안됩니다.

네덜란드 여단을 제거합니다.



카미카제

도쿄(3706)로부터 11헵스 이내이며, 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에서 벌어지는 공세의 전투 1회 직전에 사용합니다. 일본군 플레이어가 연합군 해군 스텝 2개를 제거합니다(일본군 플레이어가 선택, 유닛 전체를 제거하는 것은 다른 선택지가 없을 때만 가능). 해당 범위를 사용한 일본 공중 유닛의 스텝도 1개 줄입니다(이로 인해 공중 유닛이 제거될 수도 있습니다). 전투 당 1번만 사용할 수 있지만, 공세 동안엔 여러번 사용할 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

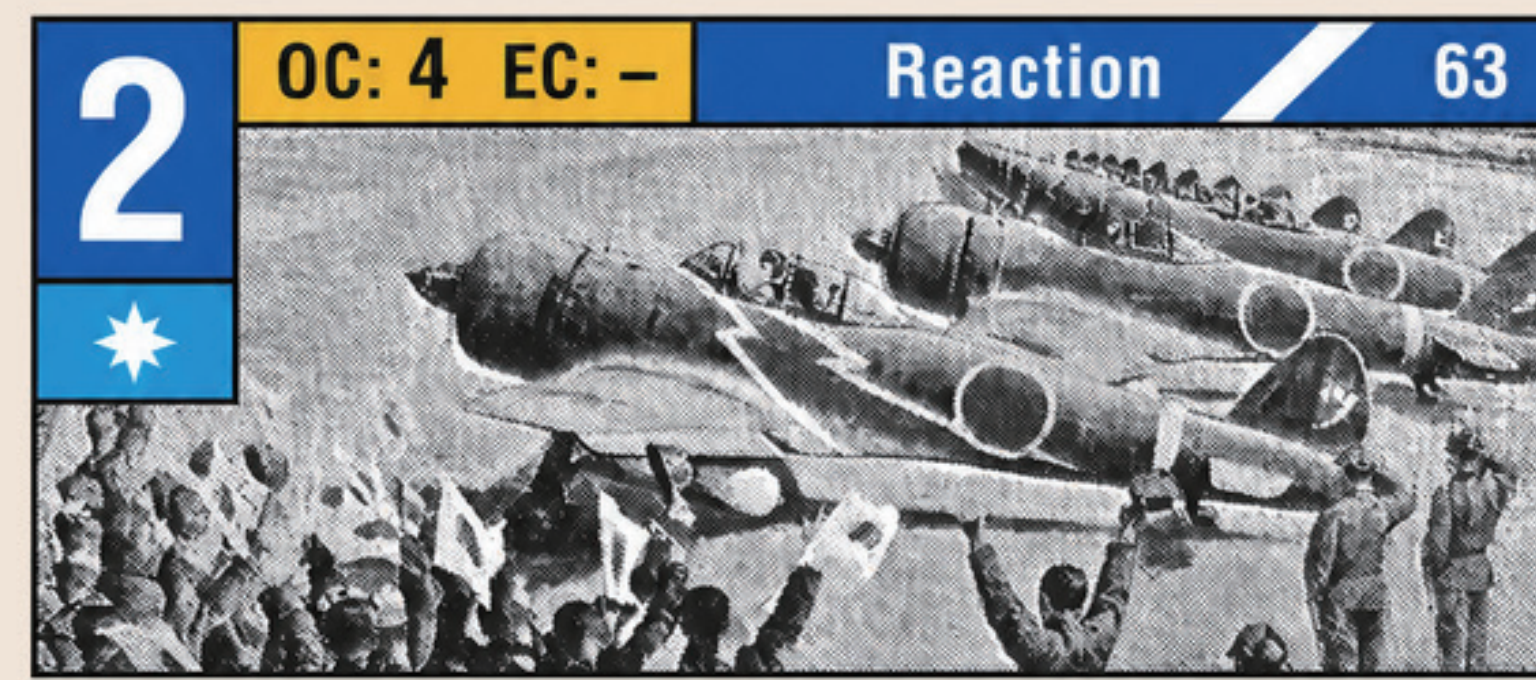


카미카제

도쿄(3706)로부터 11헵스 이내이며, 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에서 벌어지는 공세의 전투 1회 직전에 사용합니다. 일본군 플레이어가 연합군 해군 스텝 2개를 제거합니다(일본군 플레이어가 선택, 유닛 전체를 제거하는 것은 다른 선택지가 없을 때만 가능). 해당 범위를 사용한 일본 공중 유닛의 스텝도 1개 줄입니다(이로 인해 공중 유닛이 제거될 수도 있습니다). 전투 당 1번만 사용할 수 있지만, 공세 동안엔 여러번 사용할 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

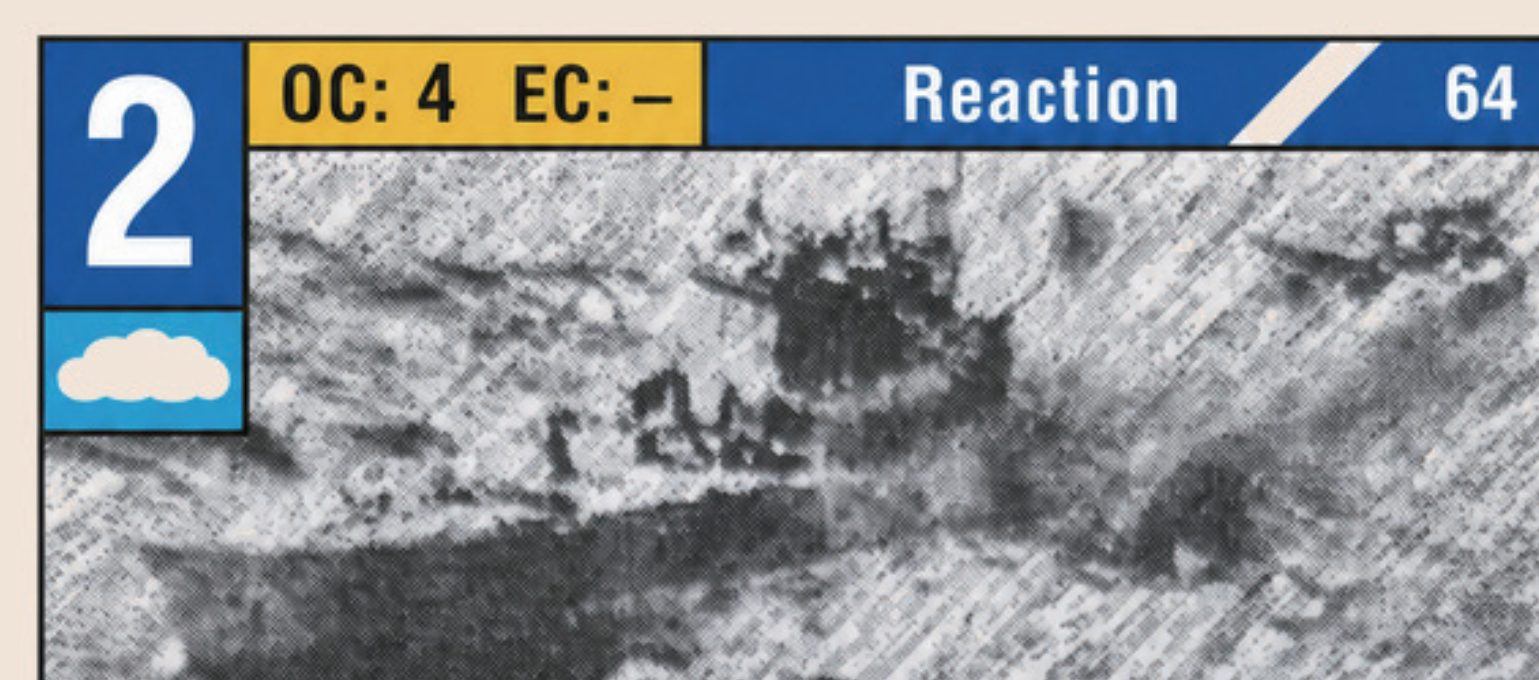


카미카제

도쿄(3706)로부터 11헵스 이내이며, 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에서 벌어지는 공세의 전투 1회 직전에 사용합니다. 일본군 플레이어가 연합군 해군 스텝 2개를 제거합니다(일본군 플레이어가 선택, 유닛 전체를 제거하는 것은 다른 선택지가 없을 때만 가능). 해당 범위를 사용한 일본 공중 유닛의 스텝도 1개 줄입니다(이로 인해 공중 유닛이 제거될 수도 있습니다). 전투 당 1번만 사용할 수 있지만, 공세 동안엔 여러번 사용할 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



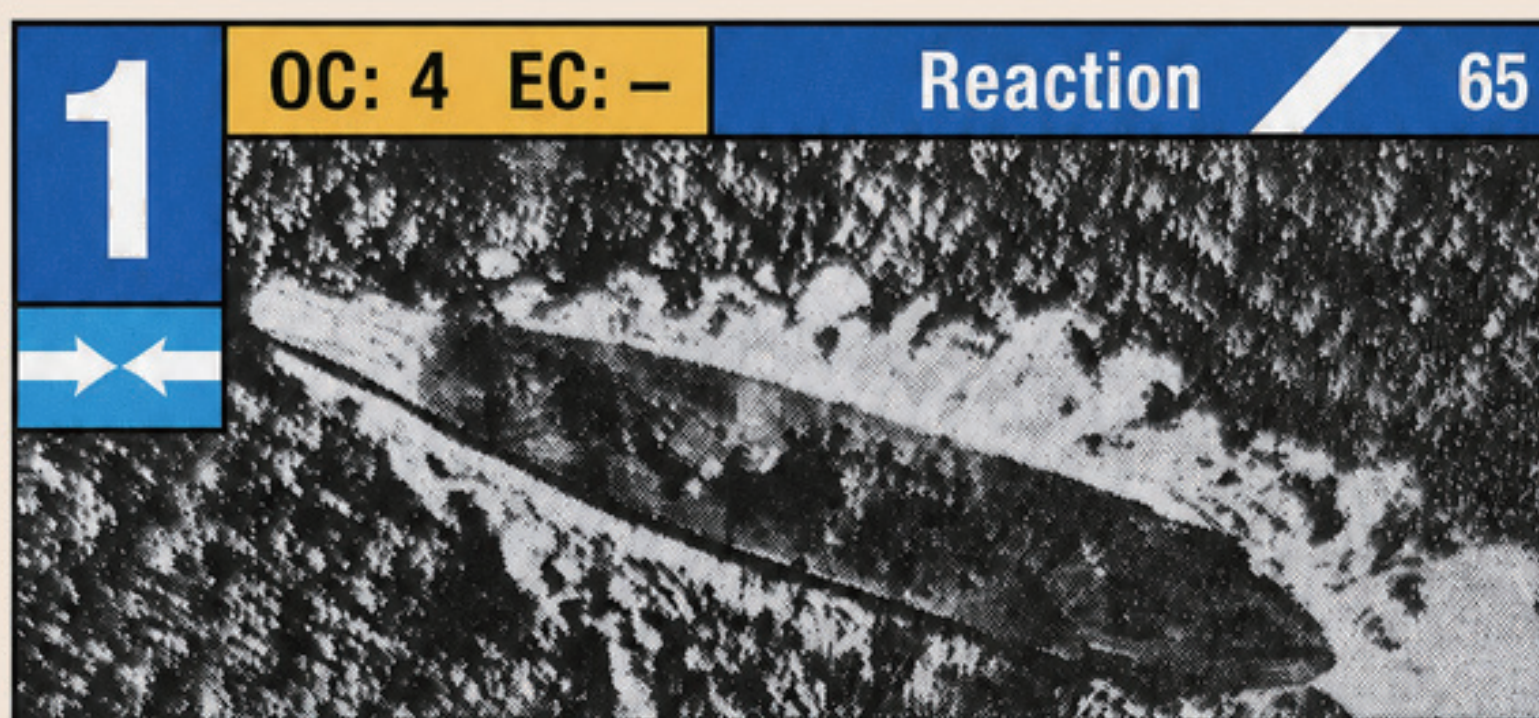
날씨

흑시의 태풍

연합군 공세가 취소됩니다. 모든 유닛은 시작 위치로 되돌아갑니다. 일본 플레이어는 취소된 공세 동안 활성화된 최대 전투력 상태의 연합군 CA 또는 DD 유닛을 1스텝 감소시킬 수 있습니다(일본 플레이어가 선택하며 이때 유닛을 제거할 수는 없습니다). 해당 해군 유닛이 없다면 추가 효과는 없습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



반격

야마토의 자살 특공

활성화: 아무 HQ

첩보: 저지

병참 수치: 연합군 OC 수치에 +1만큼

조건: 공중 및 해상 유닛만 활성화할 수 있습니다. 전투 후 이동(PBM) 동안, Yamato 해상 유닛이 지도 상에 있다면 전투 참가 여부 상관없이 1스텝 감소합니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



카미카제

도쿄(3706)로부터 11헵스 이내이며, 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에서 벌어지는 공세의 전투 1회 직전에 사용합니다. 일본군 플레이어가 연합군 해군 스텝 2개를 제거합니다(일본군 플레이어가 선택, 유닛 전체를 제거하는 것은 다른 선택지가 없을 때만 가능). 해당 범위를 사용한 일본 공중 유닛의 스텝도 1개 줄입니다(이로 인해 공중 유닛이 제거될 수도 있습니다). 전투 당 1번만 사용할 수 있지만, 공세 동안엔 여러번 사용할 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



일본 육군/해군

중앙 합의

이 이벤트로 일본의 군간 경쟁이 종료됩니다. 일본의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다. 이미 전략적 합의 면에 놓여있다면 추가 효과는 없습니다.

보너스: 이 카드를 이벤트로 사용 시 일본은 원하는 카드를 한 장 버리고, 버린 카드 더미에서 원하는 카드로 교환할 수 있습니다(게임에서 제거된 카드는 제외).



일본 육군/해군

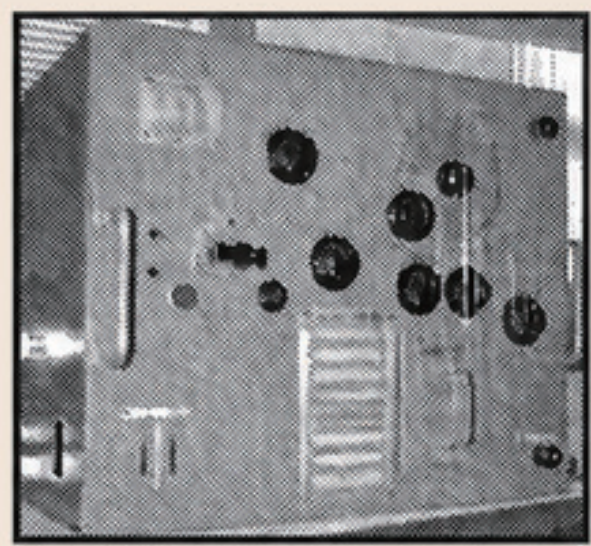
중앙 합의

이 이벤트로 일본의 군간 경쟁이 종료됩니다. 일본의 군간 경쟁 마커를 전략적 합의 면으로 뒤집습니다. 이미 전략적 합의 면에 놓여있다면 추가 효과는 없습니다.

보너스: 이 카드를 이벤트로 사용 시 일본은 원하는 카드를 한 장 버리고, 버린 카드 더미에서 원하는 카드로 교환할 수 있습니다(게임에서 제거된 카드는 제외).

1

OC: 3 EC: - Reaction 69

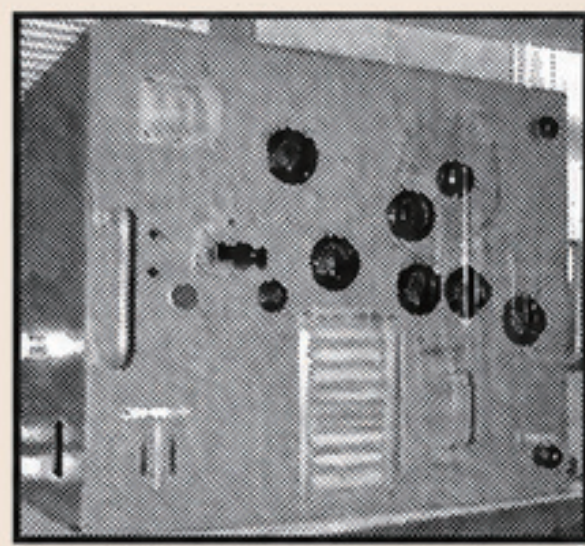


첩 보
JN25 암호 변경

첩보: 저지
전략 카드 한 장을 뽑습니다

1

OC: 3 EC: - Reaction 70



첩 보
JN25 암호 변경

첩보: 저지
전략 카드 한 장을 뽑습니다

3

OC: 5 EC: - Resource 71

고고도 요격기

공중 병력 보충 2회: 일본군은 공중 병력 보충 2스텝을 받습니다. 이렇게 받은 보충 병력은 즉시 사용하거나, 추후 사용할 병력 보충 스텝으로 기록할 수 있습니다.

보너스: 연합군이 도쿄에서 5헥스 이내에 있는 보급 가능 비행장을 통제하기 전까지 전략 폭격 주사위 굴림에 +1을 적용합니다.

이를 기억하기 위해 게임 턴 트랙에 High Altitude Interceptor 마커를 놓습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

3

OC: 5 EC: - Resource 72

항모 개조

증원

해상 병력 보충 3스텝: 일본 플레이어는 해상 병력 보충 3스텝을 받습니다. 이렇게 받은 보충 병력은 즉시 사용하거나, 추후 사용할 병력 보충 스텝으로 기록할 수 있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

2

OC: 4 EC: 6 Military 73

개미 수송

바지선 수송을 통한 병력 증원

활성화: South HQ 또는 South Seas HQ만

병참 수치: 3

보너스: 연합군이 아직 PT Boats 이벤트 (연합군 23번 카드)를 플레이하지 않았다면, 일본은 Barge 마커를 받고 일본 ASP 마커를 Barges 면으로 뒤집습니다. 일본은 연합군이 PT Boats 이벤트를 플레이하기 전까지 바지선 수송을 사용할 수 있습니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

1

OC: 3 EC: - Political 74

도쿄 로즈

이바 이쿠코 다키노

미국의 정치적 의지(PW)를 1만큼 줄입니다.

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

1

OC: 3 EC: - Reaction 75

잠수함 공격

어뢰 공격 위험 구역

공세 동안, 전투 전에, 활성화된 아무 연합군 해상 유닛에 사용하거나, 선언된 전투 헥스가 없다면 활성화된 아무 연합군 해상 유닛을 대상으로 사용합니다.

주사위 결과:

0-4: 연합군 해군 스텝 1개 손실 (일본이 선택, 유닛 제거 가능).

5-9: 영향 없음.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

2

OC: 4 EC: 6 Military 76

츠루기 작전

의열공정대가 B29 기지를 공격하다

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 1

조건: 아무 공중 또는 해상 유닛 활성화 가능
지상 유닛은 여단 규모 유닛만 활성화 가능

보너스: 연합군 B29 LRB 유닛이 도쿄(3706) 8헥스 이내거나 중국 공중 유닛 칸에 있다면 일본 플레이어는 주사위를 굴립니다:

0-4: B29 1스텝 손실 *

5-9: 영향 없음.

*일본군이 선택합니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



연료 부족

일본의 함대 재배치

연료 부족으로 일본 플레이어는 Combined Fleet HQ와 해상 유닛 최대 4개를 그들의 현재 위치에서 자원 지역에서 3헥스 이내의 항구 헥스로 이동시킬 수 있습니다.

HQ 및 해상 유닛은 이동 중에 무력화되지 않은 연합군 공중 ZOI를 통과할 수 없습니다.



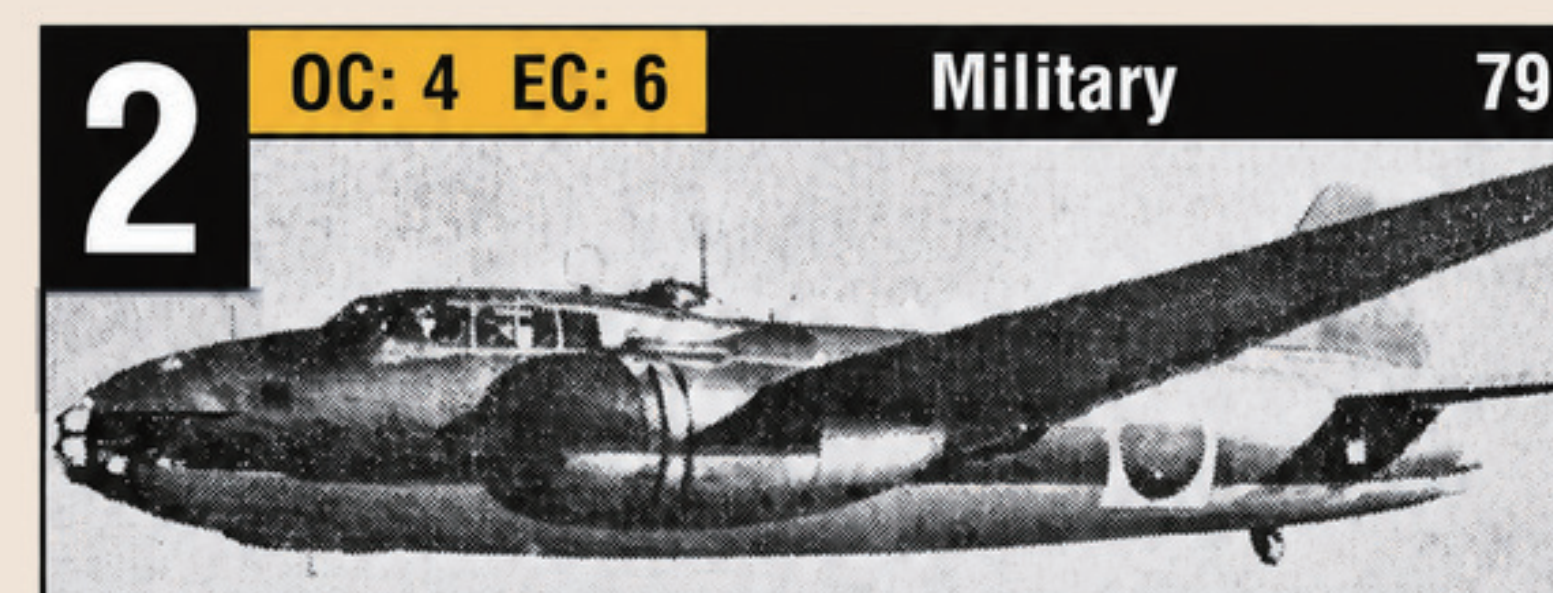
다이난 항공대

증원

일본 플레이어는 다이난 공중 유닛을 받습니다. 이 유닛은 일본 HQ 범위 내에 있는 보급 상태의 아군 비행장 중 아무 곳이나 배치할 수 있습니다.



이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



티니안 공습

일본이 B29 기지를 공격하다

활성화: 아무 HQ

병참 수치: 1

조건: 아무 공중 또는 해상 유닛 활성화 가능
지상 유닛은 여단 규모 유닛만 활성화 가능

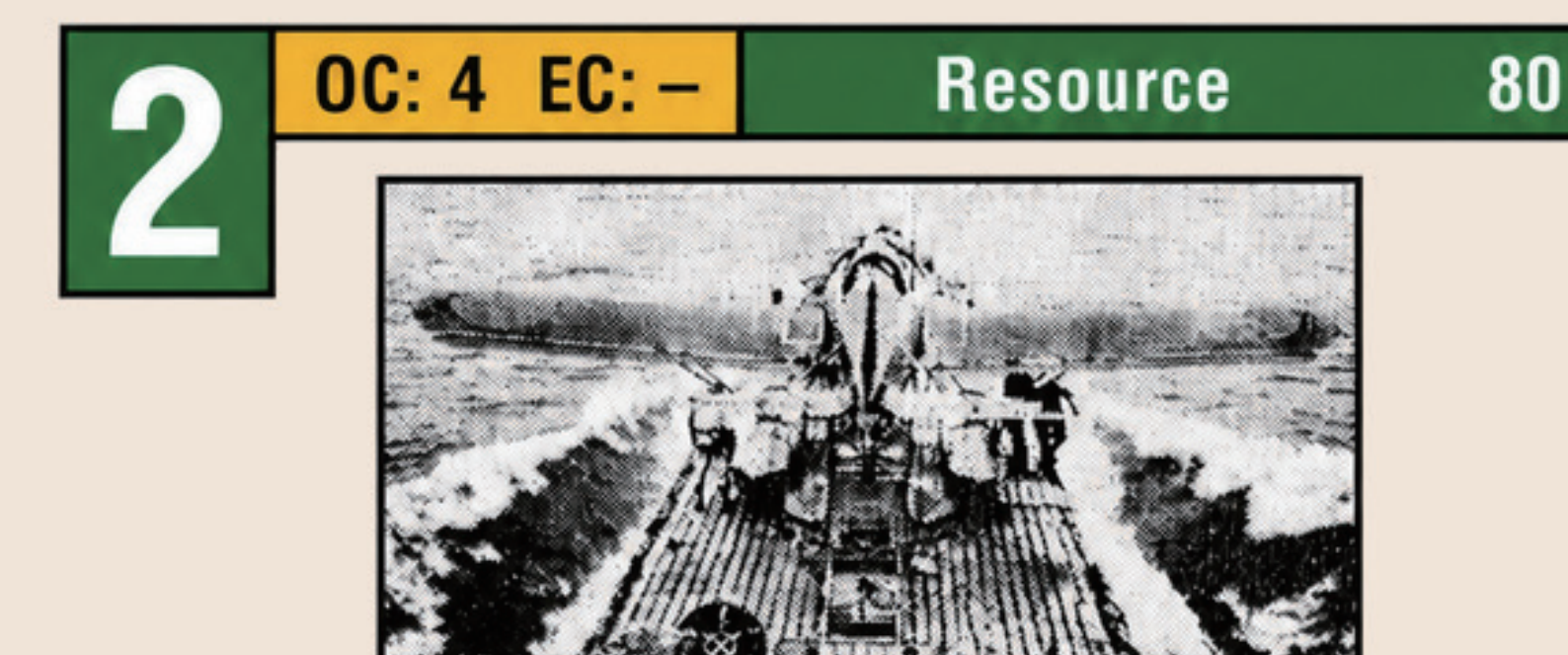
보너스: 연합군 B29 LRB 유닛이 도쿄(3706) 8헥스 이내거나 중국 공중 유닛 칸에 있다면 일본 플레이어는 주사위를 굴립니다:

0-4: B29 1스텝 손실*

5-9: 영향 없음.

*일본군이 선택합니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



잠수함에서 출격한 항공기로 파나마 운하를 공격하다

I-400

다음 게임 턴의 연합군 증원이 지연됩니다. 증원이 도착하면 이를 지연 칸에 놓습니다.

이미 증원이 지연된 경우, 추가 효과는 없습니다. 이를 기억하기 위해 게임 턴 트랙에 Panama Canal Attack 마커를 배치합니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

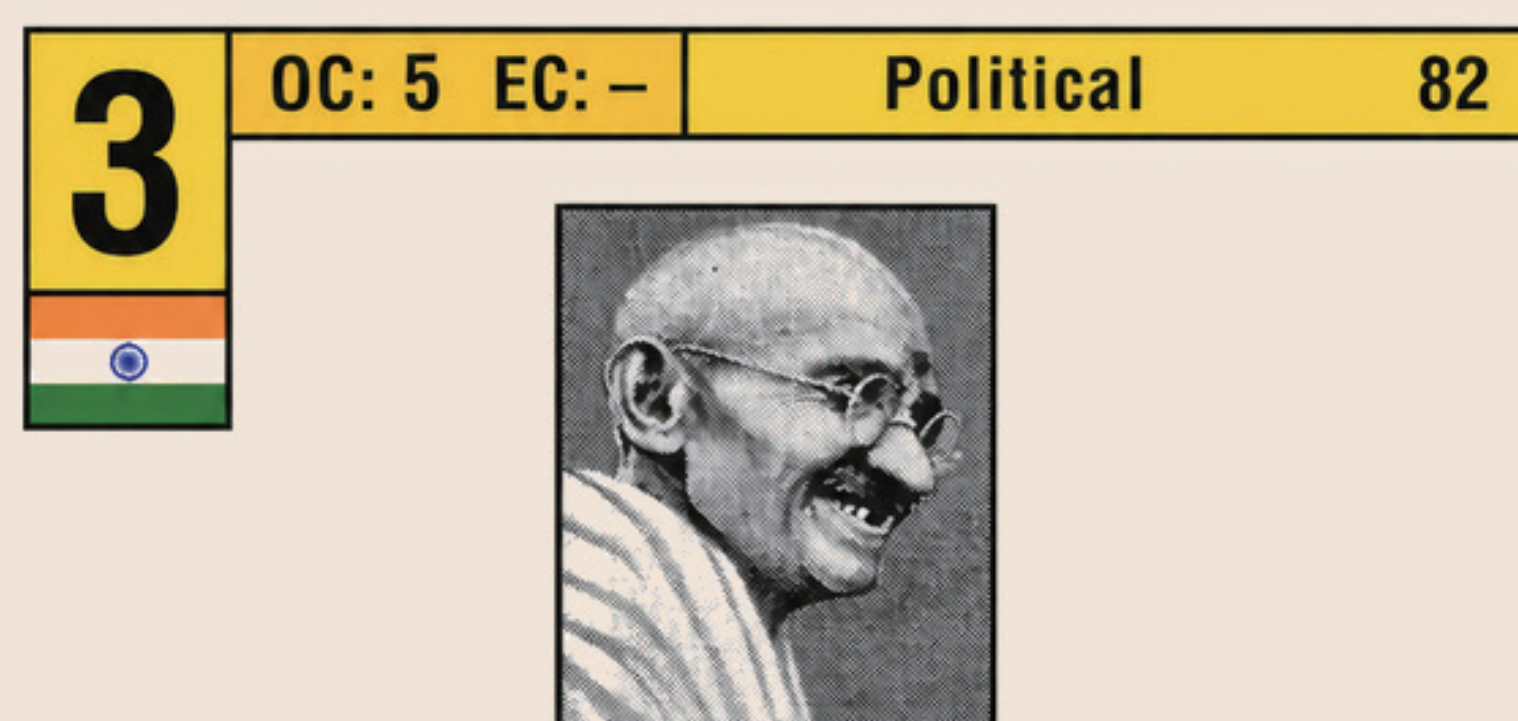


카미카제

도쿄(3706)로부터 11헥스 이내이며, 일본 공중 유닛의 확장 범위 내에서 벌어지는 공세의 전투 1회 직전에 사용합니다. 일본군 플레이어가 연합군 해군 스텝 2개를 제거합니다(일본군 플레이어가 선택, 유닛 전체를 제거하는 것은 다른 선택지가 없을 때만 가능). 해당 범위를 사용한 일본 공중 유닛의 스텝도 1개 줄입니다(이로 인해 공중 유닛이 제거될 수도 있습니다). 전투 당 1번만 사용할 수 있지만, 공세 동안엔 여러번 사용할 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.



인도 노동자 파업

인도 마커를 반란(Revolts) 칸으로 이동시키고, 이미 반란 칸에 있다면 추가 효과는 발생하지 않습니다.

보너스: 연합군은 다음 게임 턴에 지상 병력 보충 스텝 1개를 잃고, 다음 턴에 사용할 수 있는 다른 지상 병력 보충 스텝은 영연방 이외의 지상 유닛에만 사용할 수 있습니다.



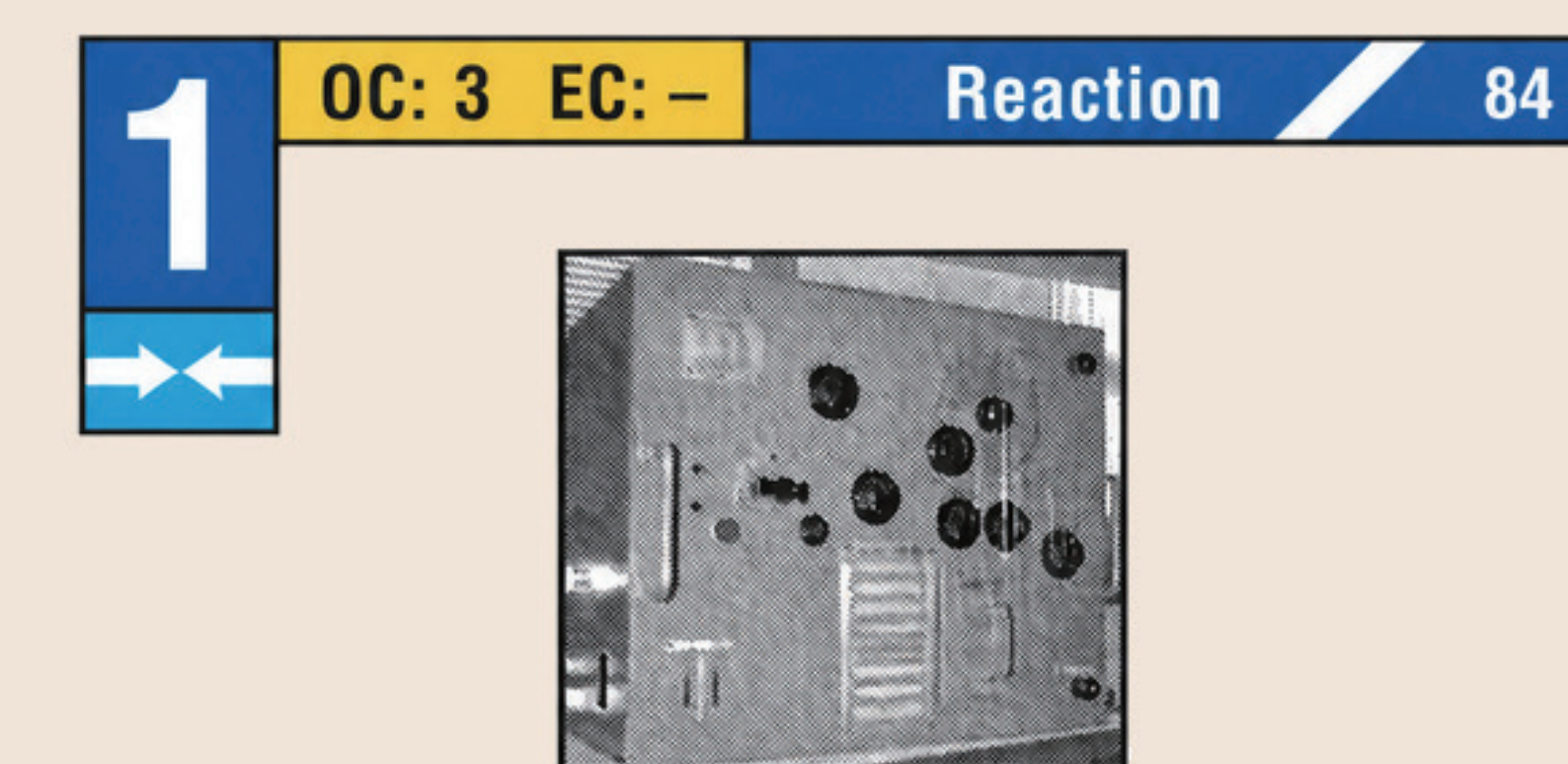
자바 침공

자바 해 해전

활성화: South HQ만

병참 수치: 4

산소 어뢰: 이번 공세 동안, 일본 CA, APD, CL 해상 유닛의 공격력이 2 만큼 증가합니다.



첩보

JN25 암호 변경

첩보: 저지

전략 카드 한 장을 뽑습니다

2

OC: 4 EC: -

Reaction

85

A detailed illustration of the USS Indiana (BB-3), a pre-dreadnought battleship, shown from a side profile. It features two main masts, a single funnel, and a single turret at the rear.

반격

콜롬방가라 해전

활성화: 아무 HQ

첩보: 저지

병참 수치: 연합군 OC 수치만큼

조건: 해상 유닛만 활성화 가능

이벤트로 사용했다면 게임에서 제거합니다.

1

OC: 3 EC: -

Reaction

86

A detailed illustration of the USS Indianapolis (CA-35), a light cruiser, shown from a side profile. It has a single mast and a single funnel.

잠수함 공격

I-580이 USS 인디애나폴리스를 격침하다

공세 중 사용; 활성화된 연합군 해상 유닛을 대상으로 한 모든 전투가 종료된 시점에 사용합니다. 해당 공세에서 전투 헥스를 선언하지 않았다면, 활성화된 연합군 해군 유닛 하나를 대상으로 사용합니다.

주사위 결과:

0-7: 해군 스템 1개 손실*

8-9: 영향 없음.

*일본군이 선택하며, 유닛이 제거될 수 있습니다.

전략 카드 한 장을 뽑습니다