

Ardennes '44

The Battle of the Bulge

GAME DESIGN
MARK SIMONITCH

2ND EDITION



RULEBOOK 1.0

TABLE OF CONTENTS

| | |
|--|---|
| <p>1. Introduction 2</p> <p>2. Game Pieces 2</p> <p>3. The Map 3</p> <p>4. Sequence of Play Outline 3</p> <p>5. The Artillery Supply Phase..... 4</p> <p>6. The Fuel Shortage Phase 4</p> <p>7. Building and Blowing Bridges 4</p> <p>8. Stacking 5</p> <p>9. Zones of Control..... 6</p> <p>10. ZOC Bonds..... 6</p> <p>11. Basic Rules of Movement 7</p> <p>12. Strategic Movement and Truck Markers 8</p> <p>13. Reinforcements, Entry Hexes, Off Map Boxes and Blocking Positions 9</p> <p>14. Basic Rules of Combat..... 10</p> <p>15. Combat Modifiers..... 10</p> <p>16. Combat Results..... 11</p> <p>17. Retreats..... 13</p> <p>18. Disruption, Broken and Rally..... 13</p> <p>19. Advance After Combat..... 14</p> <p>20. Disengagement and Removing Engaged Markers 15</p> <p>21. Tank and Recon Units 15</p> | <p>22. Artillery Units..... 16</p> <p>23. Supply and Surrender 17</p> <p>24. Traffic Markers and Bottleneck Hexes 18</p> <p>25. Night Turns and Replacements..... 19</p> <p>26. Breakdown Units..... 19</p> <p>27. Special Units..... 20</p> <p>28. Weather..... 21</p> <p>29. Turn 1 Special Rules 21</p> <p>30. How to Win 22</p> <p>31. Scenarios 22</p> <p>OPTIONAL RULES</p> <p>32. Fuel Dumps 23</p> <p>33. Roadblocks 23</p> <p>Patton's Counterattack Scenario 24</p> <p>Player's Notes & Bibliography 28</p> <p>Designer's Notes 29</p> <p>Extended Example of Play..... 33</p> <p>Counter Scans 41</p> <p>Optional Units..... 43</p> <p>Reinforcement Schedule 44</p> <p>Index 47</p> <p>Expanded Sequence of Play..... 48</p> |
|--|---|



Translated by TLE



© 2011 GMT GAMES, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

1. 서론

"히틀러가 내게 원하는건 단지 저 강을 건너 브뤼셀을 점령하고, 그대로 진격하여 앤트워프를 점령하는 것 뿐이야. 물론 일년 중 제일 안 좋은 시기에 아르덴숲을 건너가야 하지만 말야. 눈이 허리까지 차오르고, 기갑사단은 커녕 탱크 네대를 횡으로 세워놓을 공간도 없는, 9시가 다 되어서야 해는 뜰까말까한데다, 네시면 다시 어두워지는 아르덴숲 말이지. 병사들이라고는 애들과 늙고 병든 이들로 이루어진 사단을 데리고 말야. 그것도 크리스마스에!!"

- Sepp Dietrich

GMT의 아르덴 44는 1944년 아르덴 숲을 통한 히틀러의 기습 공격을 묘사한 2인용 게임입니다. 일반 게임은 독일군이 아직 뮤즈강을 건널 기회가 있었던 12월 16일에서 26일까지의 기간을 커버합니다. 확장된 버전에서는 12월 30일까지 게임 기간을 확장하였습니다. 포함된 세계의 짧은 시나리오는 초기 독일군의 공세 및 독일군에 포위된 바스토뉴를 구원하기 위한 미 3군의 공격을 묘사합니다

> = Indicates a significant change from the 1st Edition

1.1 게임 스케일

각각의 게임 턴은 실제 시간으로 약 8시간을 나타냅니다. 지도상 각각의 헥스는 1.6마일 (2.6킬로미터)를 나타내며 유닛들은 각각 대대(battalion), 연대(regiment) 및 여단(brigade)등을 나타냅니다.

1.2 구성

Ardennes '44 에는 다음의 것들이 포함되어 있습니다.

2 장의 맵 (22 x 34" 약 55.88cm x 86.36cm)

3 세트의 카운터 (카운터 총 570개)

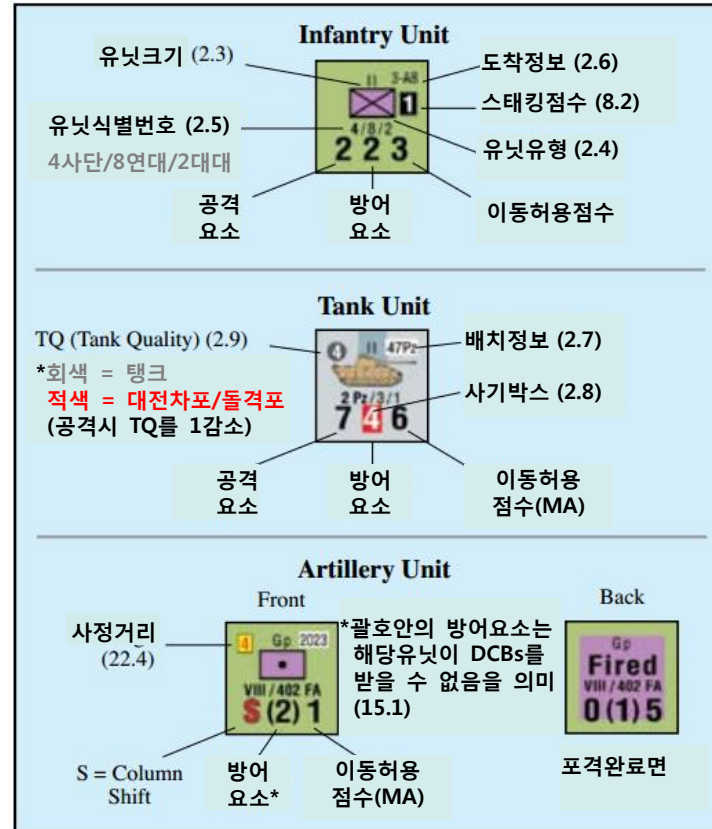
2 장의 플레이어 도움카드

1 룰북 (40 pages)

1 주사위

2. 게임 피스

2.1 전투 유닛 소개



2.2 공격, 방어 및 이동 요소

이 숫자들은 해당 유닛이 얼마나 효과적으로 공격, 방어 및 이동을 할 수 있는지를 나타냅니다. 뒤쪽의 해당 섹션에서 자세히 다루고 있습니다.

2.3 유닛 크기

X(여단), III(연대), II(대대)

TF(태스크포스) Gp(그룹) XXX(군단)

SQ(분대) CC(전투사령부)

(-) = 감소한 요소 (+) = 증가한 요소

2.4 유닛유형

모든 지상 전투 유닛들은 하나 혹은 둘의 기본 범주 중 하나에 속합니다.
기계화 유닛 또는 비-기계화 유닛 (이동에 있어 중요합니다)
다음은 서로 다른 유닛 유형의 예시입니다 :

탱크 유닛 : 탱크 유닛은 그림과 NATO 기호로 표시된 두 종류가 있습니다.
NATO 기호는 탱크와 보병의 혼합 편제를 나타냅니다.
그림으로 표현된 탱크 유닛은 보병이 거의 없거나 아예 섞여있지 않은 탱크 대대를 표시합니다. 그림으로 된 탱크 유닛의 속성 요약은 플레이어 도움 카드에 나와 있습니다

포병대 : 포병과 네벨베르퍼 Nebelwerfer는 모두 포병유닛으로 통칭됩니다.

2.5 유닛 식별기호 (I.D.)

사단의 식별기호는 알아보기 쉽도록 맨 앞에 굵은 글씨로 인쇄되어 있습니다.
사단(Division) 식별기호만이 게임 플레이와 연관된 유일한 식별기호입니다.
두번째 숫자는 연대(Regiment) 식별기호이며, 세번째(있다면)숫자는 대대(Battalion) 식별기호입니다
디자인 노트 : 이것은 대대/연대/사단 순으로 이루어진 표준적인 군 식별규칙과는 반대입니다.

2.6 도착 정보 : 유닛이 전장에 도착하는 턴과 진입hex를 나타냅니다

2.7 배치 정보 : 흰색 박스는 초기배치 유닛을 나타냅니다.

붉은색 박스는 이동에 제한을 가지는 초기배치 유닛을 나타냅니다(29.1참조)
연합군 유닛은 시작시 배치될 hex의 위치가 독일군 유닛은 게임 시작 시 해당 유닛이 속한 군단이 표시되어 있습니다.

2.8 사기 박스

모든 유닛은 정예, 베테랑, 신병 중 하나입니다. 방어요소(DF)를 둘러싸고 있는 박스가 빨간색이면 해당 유닛은 정예 유닛이며, 박스가 하얀색이면 신병, 박스가 없다면 베테랑유닛입니다. 사기는 화력전(Fire Fights;16.2) 완강한방어(Determined Defense; 16.7), 교전중지(Disengagements; 20.2)과 투항 체크(23.7)시 사용합니다.

2.9 TQ (탱크 퀄리티) : 탱크 유닛에 주어지는 일반적인 평가입니다. 숫자는 높을 수록 좋습니다. TQ는 Armor Shift를 판정하기 위해 사용합니다. (21.1) 붉은색으로 표시된 TQ는 해당 유닛이 대전차포 Tank Destroyer(21.2)임을 의미합니다

2.10 색상 구성

전투 유닛을 식별하는 데 사용되는 색상은 다음과 같습니다

녹색: 미국 육군

회색 : 독일군

어두운 회색 : Waffen SS

사막색 : 영국군

블루 회색 : Fallschirmjäger 팔슈름야거

2.11 군(Army)/군단(Corps)식별 색상 : 모든 전투 유닛은 캠페인 시작 시에 속해있는 군(Army), 군단(Corps)별로 식별 색상을 받게 됩니다.

독일군 식별색상은 견인전차(Prime Mover; 22.3), 군간 경계선(11.10), 및 연료 부족 테이블(6.4)의 "West Map" 결과를 위해 사용되어집니다.
두 플레이어 모두 포병 지원 제한(22.6) 규칙을 위해 식별 색상을 사용합니다.

독일군 :

적색 : Dietrich의 제 6 기갑군

회색 : Manteuffel의 제 5 기갑군

블루 : Brandenberger의 제 7 팬저군

녹색 : Operation Nordwind 유닛 (옵션틀)

연합군 :

보라색 : Middleton의 제 VIII 군단

자주 : Gerow의 제 V 군단

오렌지 : Patton의 제 III 군 (Milikin의 제 III 군단 & Eddy의 제 XII 군단)

베이지색 : Collin의 제 VII 군단

청색 : Ridgeway의 제 XVIII 공수군단

적색 : Harrock의 제 XXX 군단(영국군)

연합군 및 독일군 :

황색: 군 수준의 병력(미군) 또는 잔여병

백색: 분리된 유닛(26.0)

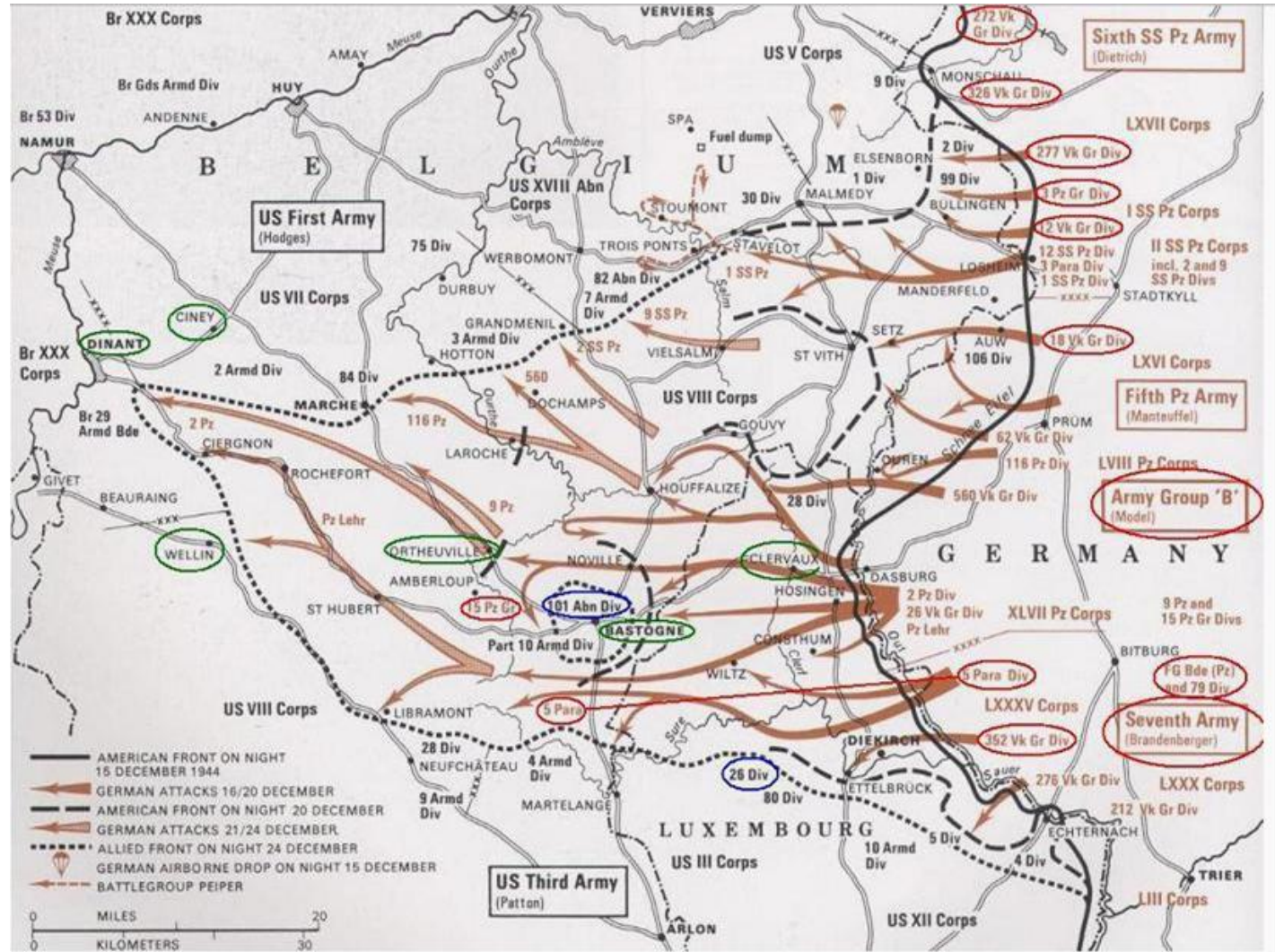
2.12 게임 마커

또한 게임의 진행을 돕는 많은 종류의 마커들을 포함합니다.

| | | | | | |
|--|--|--------------------------|-------------------------|------------------------|------------------------|
| | M4 Sherman | ↑ 포병 마커 ↓ | ↑ 기계화 유닛 ↓ | ↑ 차량 유닛 ↓ | ↑ 기갑 유닛 ↓ |
| | M5 Stuart | | | | |
| | M10 TD | | | | |
| | M18 TD | | | | |
| | M36 TD | | | | |
| | Sherman Firefly | | | | |
| | Churchill | | | | |
| | Pzkw IV | | | | |
| | Pzkw V (Panther) | | | | |
| | Pzkw VI (Tiger) | | | | |
| | Pzkw VI (King Tiger) | | | | |
| | StuG III | | | | |
| | Hetzer | | | | |
| | Jpz IV | | | | |
| | Jpz V (Hunting Panther) | | | | |
| | Jpz VI (Hunting Tiger) | | | | |
| | Sturmiger | ↑ 보병 유닛 ↓ | ↑ 기계화 유닛 ↓ | ↑ 기갑 유닛 ↓ | |
| | Brummbär | | | | |
| | Armor (NATO symbol) | | | | |
| | Recon (aka Mechanized Cavalry) | | | | |
| | FLAK (Anti-Aircraft) | | | | |
| | Artillery | | | | |
| | Nebelwerfer (Rockets) | | | | |
| | Mechanized Infantry/Panzergranadiers (PzG) | | | | |
| | Motorized Infantry | | | | |
| | Infantry 보병 | | | | |
| | Parachute Infantry 공수보병 | ↑ 비기계화 유닛 ↓ | ↑ 기갑 유닛 ↓ | | |
| | Glider Infantry 글라이더보병 | | | | |
| | Mountain Infantry 산악보병 | | | | |
| | Combat Engineers 전투공병 | | | | |
| | Fortress Infantry 요새주둔병 | | | | |

다 있습니다. 전력이 높고 및 강행이 가능하며, 가지는 수 있습니다. 전력이 높고 및 강행이 가능하며, 가지는 수 있습니다.

차량 유닛의 개념이 빠져있지 않
핵심 유닛을 수 있으며, 도로가
핵심 유닛을 수 있습니다.



3. 지도

지도는 별지 전투가 벌어진 아르덴과 Eifel의 지역을 보여주고 있습니다

3.1 셋업

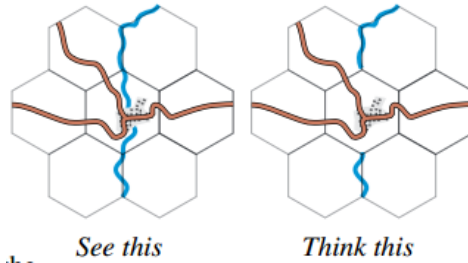
동쪽 지도가 서쪽 지도를 덮을 수 있도록 배치합니다 양 플레이어는 원하는 쪽에 앉을 수 있습니다. 마커홀딩 박스는 양 플레이어가 손쉽게 가져올수 있도록 분류하여 지도 가장자리에 놓습니다.

3.2 진입 Hex(Entry Hex)와 저지 위치(Blocking Positions)

연합군의 진입 Hex는 별로, 독일군의 진입위치는 십자마크로 표시되어있습니다. 동쪽 지도에서 진입 Hex 각각에 대하여 저지 위치 박스가 존재합니다. 연합군 유닛들은 추상적으로 해당 도로에서의 독일군의 이동을 저지하고 있습니다

3.3 Hex를 관통하여 흐르는 강

(Malmédy와 같은) 소도시(Town)나 험지-숲(Wooded Rough) Hex의 가운데를 관통하는 강은 무시할 수 있습니다. 이동시의 장애물 또는 방어적인 지형으로써의 강의 중요성은 다른 지형 요소들(소도시, 험지-숲 등)로 인하여 완화되었다고 간주합니다.



4. 플레이 순서 요약

각 게임 턴은 독일 플레이어턴에 이어 연합군 플레이어턴으로 번갈아가며 이루어집니다. 각 게임 턴은 다음의 순서로 진행됩니다.

A. 독일군 플레이어 턴

- 1.포병 보급 단계
- 2.연료 부족 단계 (독일군 턴에만 존재합니다)
- 3.교량 단계
- 4.이동 단계
- 5.재편성 단계
- 6.전투 단계
- 7.트래픽 마커 단계
- 8.보급 및 투항 단계
- 9.승리 체크 단계 (연합군 턴에만 존재합니다)

참고: 야간 턴(규칙 25.1)은 상기와는 다른 플레이순서를 따르며 훨씬 짧습니다.

B. 연합군 플레이어 턴

연합군 플레이어의 턴은 독일군 플레이어 턴과 거의 동일하며, 차이점은

1. 연료 부족 단계가 없으며
2. 승리 체크 단계가 존재한다는 점입니다.

주: 자세한 플레이순서는 별지의 플레이어 턴 진행순서 표를 참조 할수 있습니다

C. 턴의 종료

게임 턴 마커를 한칸 전진하여 게임턴의 종료를 기록합니다.

| Fuel Shortage Table 1 | | Fuel Shortage Table 2 | |
|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| Die Roll | Result | Die Roll | Result |
| 1 | No Shortage | 1 | No Shortage |
| 2 | West Map: 5th PzA* | 2 | West Map: 6th PzA* |
| 3 | 15 Pzg Div or 9 Pz Div | 3 | 3 Pzg Div |
| 4 | Füh Bglt and Füh Gr | 4 | 2SS Pz Corps: 2SS or 9SS Pz Div |
| 5 | 47 Pz Corps: 2nd Pz or Pz Lehr | 5 | 1SS Pz Corps: 1SS or 12SS Pz Div |
| 6 | 56 Pz Corps: 116 Pz Div | 6 | 2SS Pz Corps: 2SS and 9SS Pz Div |
| 7 | Any one Pz Div. in 5th PzA* | 7 | 1SS Pz Corps: 1SS and 12SS Pz Div |

Start using on the 19 AM Turn. DRM: +1 starting on 23 AM *Allied Player picks division (6.5).

5. 포병 보급 단계

5.1 일반 사항

이 단계 동안 활성화 플레이어(Phasing player)는 “포격 완료(Fired)” 면이 위를 바라보고 있는 자신의 포병 유닛 마커를 “포격 준비(Ready)” 면이 보이도록 뒤집습니다. 만약 이 턴이 독일군 턴이라면 독일 플레이어는 지도 상에 있는 자신의 모든 견인전차(Prime Mover) 마커를 수거하며 자신의 포병 유닛들의 상황을 더 쉽게 파악할 수 있습니다(22.3)

5.2 포병 보급 절차(Artillery Supply Procedure)

포병의 보급은 누적되지 않으며 이번 턴에 사용하지 않은 보급은 다음 턴에 사용할 수 없습니다. 아군의 포병 보급 단계를 통하여 “포격준비” 상태로 뒤집을 수 있는 포병 유닛의 수는 다음과 같습니다.

독일군 : 턴당 3개; 2턴에 한하여 독일 플레이어는 6개를 “포격준비”상태로 뒤집을 수 있습니다(5.4)

연합군 : 모든 포병유닛을 “포격 준비”면이 위를 향하도록 뒤집습니다.

5.3 포병 보급의 제약(Artillery Supply Restrictions)

교란 상태이거나(Disrupted 18.2), 보급이 끊겼거나(Out of Supply, OOS; 23.4), 전략이동중인(연합군만 해당; 12.1) 포병유닛들은 보급이 이루어 질 수 없으며 따라서 포격 준비 상태 (Ready Side)로 되돌려지지 않습니다.

적군의 통제구역 안에 있거나(in an EZOC), 교전중인(ENG마커) 포병유닛들은 정상적으로 포격준비 상태로 되돌려질 수 있습니다.

5.4 2턴의 특별 포병 보급

아르덴 공세를 위해 축적해 놓은 물자를 반영하기 위해 독일군 플레이어는 2턴(16PM)에 한하여 최대 6개까지의 포병 유닛을 포격 준비 상태(Ready Side)로 뒤집을 수 있습니다.

Ardennes '44
The Battle of the Bulge

6. 연료 부족 단계

6.1 절차

7턴(19AM)턴부터 독일군 플레이어만 연료 부족 상태(Fuel Shortage Status)를 체크 합니다. 연료 부족 상황은 연료 부족 표(Fuel Shortage Table #1, #2)을 통해 확인할수 있는데, 각각의 테이블(#1,#2)에 대하여 하나씩의 주사위를 굴려 나온 결과가 사단(Division*)일 경우 해당 사단에 속한 모든 유닛은 보급이 끊긴것으로 간주되어 (23.4)의 모든 페널티를 받게 됩니다.

(*Führer Begleit와 Führer Grenadier 여단은 이 규칙과 관련, 사단으로 간주됩니다)

결과는 일반적으로 독일군 플레이어가 선택할 수 있는 두 개의 사단으로 표현되며, 독일군 플레이어는 어느 사단을 보급 중단 시킬지 취사 선택 합니다

디자인 노트: 연료부족과 관련, OOS마커로 표시된 유닛들은 보급 및 투항단계(독일플레이어 턴의 마지막)에 보급선이 연결된다면 마커를 제거할 수 있습니다.

6.2 연료 부족 주사위 굴림 보정자 (Fuel Shortage Die Roll Modifier)

15턴 (23AM)부터 독일 플레이어는 라인 강 서쪽 철로에 대한 연합군의 항공폭격 때문에 보급에 영향을 받으며 따라서 주사위 굴림에 +1 보정자를 적용 합니다.

6.3 연료 부족 및 증원 (Fuel Shortage and Reinforcements)

만약 연료부족 판정의 결과가 증원으로 도착하는 사단으로 결정될 경우, 해당 증원군은 보급을 받지 못한 (Unsupplied) 상태로 전장에 도착하게 됩니다. (이 사단은 최대 2헥스까지 이동 가능합니다) 만약 증원리스트에서 하나의 유닛만 도착할 경우 독일 플레이어는 이미 지도 위에 있는 유닛을 보충하여야 합니다. 만약 지도 위에 도착한 사단이 없을경우에 결과는 “연료 부족 없음” 으로 취급됩니다.

> 6.4 Any Division 결과

만약 결과가 “서쪽 지도(West Map)”일 경우, 연합군 플레이어가 독일군 플레이어 대신 연료 부족 상태가 될 독일군 사단을 선택합니다. 연합군 플레이어는 적절한 군(appropriate army; 예: 5PzA, 6PzA)에 속한 사단 하나를 선택합니다. 현재 “서쪽 지도”에 있는 유닛중 이 사단에 속한 유닛들만이 연료부족의 영향을 받습니다. 결과가 “5PzA의 기갑사단중 하나” 일 경우, 연합군 플레이어는 “서쪽 지도” 또는 “동쪽지도”에 위치한 5th PzA에 속한 아무 Pz사단중하나를 선택할 수 있습니다.

7. 교량 건설 및 파괴 단계

7.1 교량 단계

이 단계 동안 활성화된 플레이어는 교량의 파괴 및 재건을 진행할 수 있습니다.

7.2. 일반적인 교량 파괴



양 플레이어 모두 교량을 파괴 할 수 있습니다. 교량의 파괴는 아군 턴의 교량 단계나 상대방턴의 전투 단계에 시도할 수 있습니다. 플레이어 턴마다 각각의 교량에 대해서 한번의 시도를 할 수 있습니다. 보급 상황은 교량의 파괴에 아무런 영향을 주지 않습니다.

7.3 아군 턴 교량단계의 교량파괴 (Bridge Demolition in a Friendly Bridge Phase)

상대 유닛이 교량과 1 hexs 거리 안에 있을 경우에만 아군 교량 단계에 교량의 파괴를 시도할 수 있습니다. (다음페이지의 예를 참조 하십시오)

교량의 파괴는 하나의 아군 전투 유닛이 교량이 위치한 hexs경계(Hexside)와 "1 hexs 이내"에 존재할 경우에만 가능합니다. 이 "1hexs 거리"는 적군의 통제구역(EZOC)를 통과하여 적용될 수 있지만, 적군의 유닛을 통과하거나, 적군의 통제구역(ZOC Bond)에 진입하거나, 통과하여 적용될 수는 없습니다. (예를 참조합니다) 하나의 주사위를 굴러 교량 파괴 테이블(Bridge Demolition Table)을 참조, 결과가 "파괴(Blown)"이라면 교량은 파괴된 것이므로 교량파괴 마커를 해당 교량에 올려 놓습니다.

7.4 적군 턴 전투 단계의 교량 파괴(Bridge Demolition in the Combat Phase)

교량의 파괴는 상대방 턴의 전투 단계에도 실행할 수 있으며 적의 유닛이 교량 hexs경계(Bridge Hexside)를 건너서 공격을 시도할 때 마다 가능합니다.

참고:상대턴 전투단계에 교량이 성공적으로 파괴될 경우 아래의 조건을 따릅니다.

- 교량을 건너는 공격에서 어떠한 탱크유닛도 아머이동(armor Shift)의 혜택을 받을 수 없습니다(21.3)
- 화력전시 어떠한 차량형태의 유닛도 지휘유닛으로 지정되지 못합니다(16.2)
- 차량유닛은 강 hexs경계(River Hexside)를 통해 전투후진격을 할수없습니다(19.2)
- 공격자에게 공격을 취소할 기회를 부여합니다. (14.4)

7.5 교량 파괴 보정자 (누적)

- +1 교량 파괴 시도가 상대방 턴의 전투 단계에 일어날 경우
- +2 교량 파괴를 시도하는 아군 유닛이
 - 1)교란(Disrupted)된 상태이거나,
 - 2)교전중(Engaged)인 유닛일 경우

7.6 교량 파괴의 효과

플레이어들은 교량이 파괴된 hexs를 다리가 없는 강 hexs경계 로 간주합니다.

7.7 파괴 제한

- 첫날 : 1턴과 2턴(16AM & 16PM) 및 첫 야간턴(Night turn)에는 Ouren의 다리들(7.8)을 제외한 다른 모든 교량의 파괴를 할 수 없습니다
- > 전략 이동 : 전략이동 중인 유닛, 트럭, 독일군의 견인전차(Prime Mover)는 교량을 파괴할 수 없습니다.
- 도시를 통해 강이 흐르는 경우 : 소도시 hexs를 통과하여 강이 흐르는 경우 (예: Clervaux 또는 Houffalize) 해당 hexs의 교량 파괴는 불가능합니다.(3.3참조)

7.8 Ouren 다리 (E2119)

디자인 노트 : Ouren 근처의 다리(E2119)는 실제로 두 개의 취약한 다리들을 나타냅니다. 공세의 둘째 날 이 다리들은 116th Panzer Division의 진격에 매우 중요 하였으나 실제 이 다리에 도착하였을 때 교량의 상태는 탱크와 중장비의 이동에 적합하지 않은것으로 밝혀졌습니다. 이 게임에서는 이 두 다리중 하나가 병력의 이동에 적합할 수 있는 가능성을 가정합니다.

독일 플레이어가 처음 전투유닛으로 이 다리(Ouren Bridge, hex E2119)를 건너 이동, 공격, 또는 진격을 시도할 때 연합군 플레이어는 주사위 하나를 굴립니다. 주사위 결과가 1~4인 경우 교량은 파괴된 것으로 간주되며 즉시 파괴된 교량(Blown Bridge) 마커 하나를 해당 위치에 올려놓습니다. 5~6의 결과는 교량이 양호한 상태임을 나타냅니다. 이 특별 주사위 굴림은 한번만 실행합니다. 파괴된 교량을 재건될 경우 이 다리는 모든면에서 온전한 교량으로 간주됩니다. 교량이 파괴되지 않았다면 이 다리에는 3턴(17AM)부터 파괴 시도가 가능합니다.

7.9 교량의 보수(재건축)

양 플레이어 모두 원래 위치에 교량을 재건할 수 있습니다. 교량을 재건하기 위하여는 아래의 두가지 조건이 선행되어야 합니다.

- 교량 헥스경계 와 수직으로 만나는 두 헥스에 적 유닛이 존재하지 않고,
 - a) 해당 헥스경계가 아군 유닛에 의해 점유되어있거나,
 - b) 적 통제구역(EZOC)에 걸려있지 않아야 합니다. (9.1)
- 도로만을 경유하는 보급선(23.3)이 교량 헥스경계와 수직인 헥스 둘 중 최소 하나 이상의 헥스로부터 이어져야 합니다.

디자인 노트: 건설 지점에 ZOC를 투사하는 적 유닛이 하나도 존재하지 않는다면 해당 교량의 건설을 위한 아군 유닛들은 실제적 존재는 필요하지 않습니다

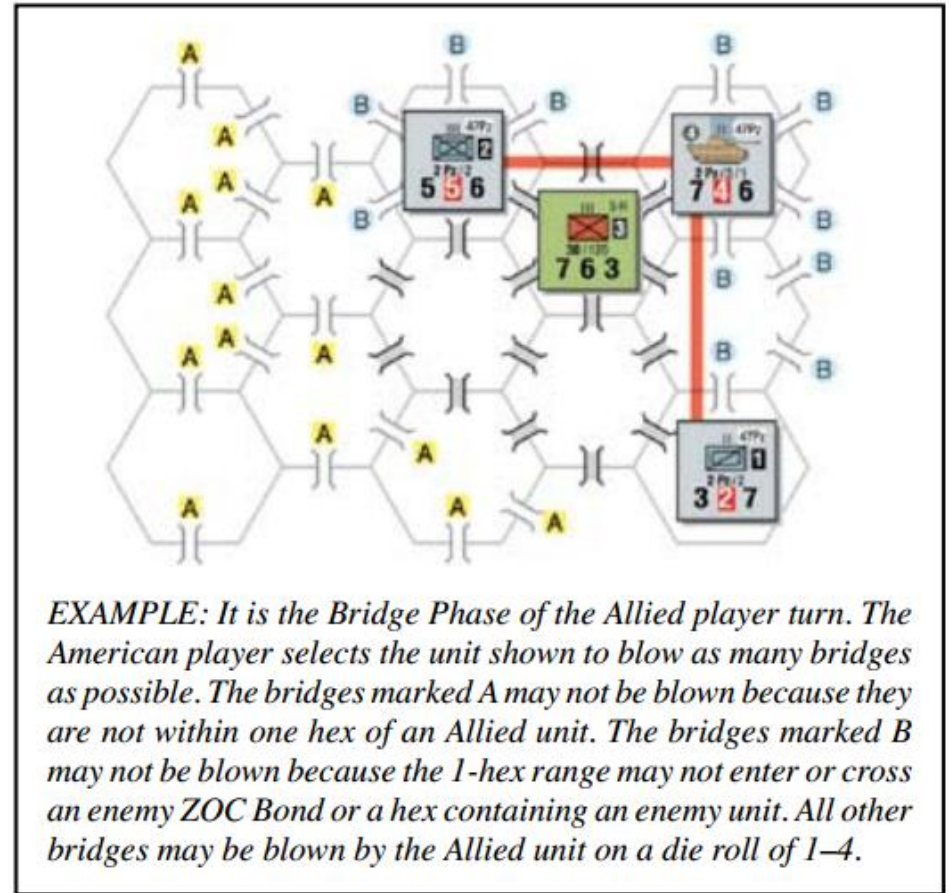
절차 : 교량의 건설은 두 단계로 이루어집니다.

- 1) 상기 두 조건이 충족된 아군의 첫번째 교량 단계에 교량 파괴 마커를 건설중(Under Construction) 면이 위를 바라보도록 뒤집습니다.
- 2) 다음번 아군 교량 단계에 상기의 두 조건이 여전히 만족된다면 건설중이던 교량 마커는 완전히 제거되고 교량은 정상적으로 양쪽 하안을 연결하고 있는 것으로 간주됩니다. 교량의 이용은 이 턴부터 바로 가능합니다 (두번째 교량 건설 단계에서 조건이 충족되지 않으면 건설중 마커는 원래대로 파괴(Blown)면이 위를 향하도록 돌려놓습니다)

7.10 Dasburg(E2115) 및 Gemünd(E2013)교량

이 두 다리의 건설은 아르덴 공세 수 주전부터 계획되었으며 각각에는 건설을 위한 전담 공병 대대 및 자재가 배정되어 있었습니다. 그 결과 두 교량은 비교적 빠르게 완성되었으며 (대략 16일 오후 4시경) 게임중에서는 2턴(16 PM)의 교량 단계부터 완성된 것으로 간주하여 이러한 역사적 사실을 반영합니다. 만약 이들 교량이 후에 어느 한쪽에 의해 파괴되어도 이후의 재건은 정상처럼 이루어집니다.

참고 : 게임 턴 10에 Dasburg(E2115) 및 Gemünd(E2013) 교량의 교량 파괴 마커를 건설중(Under Construction) 상태로 돌려놓아, 2턴에 마커를 제거하고 교량을 복원하는 과정을 잊지 않는게 도움이 될 것입니다. .



| Bridge Demolition Table | |
|-------------------------|--------|
| Die Roll | Result |
| 1-4 | Blown |
| 5+ | - |

DRMs:
 +1 if during enemy turn.
 +2 if Disrupted or Engaged

예: 그림은 연합군 플레이어 턴의 교량단계입니다. 미군 플레이어는 가능한 많은 교량을 부술 수 있도록 유닛을 선택합니다.

A 교량들은 파괴가 불가능합니다. 연합군 유닛과 인접한 1헥스안에 존재하지 않기 때문입니다.

B 교량들은 파괴가 불가능합니다. 1헥스거리 규칙은 적 유닛이 들어있는 헥스로부터 투사되는 ZOC에 진입하거나 건너갈 수 없기 때문입니다.

다른 모든 교량들은 연합군 주사위 굴림 결과 1~4가 나왔을 때 파괴 가능합니다

8. STACKING

8.1 스택 제한

하나의 헥스에 다수의 유닛이 존재할 때 스택킹이 일어납니다.

스택 점수의 제한은 독일군과 연합군 모두 3점입니다.

마커들은 스택 점수를 가지지 않으며 자유롭게 헥스안에 놓일 수 있습니다.

> 8.2. 스택 점수



스택 점수 각 1점당 대략 하나의 대대를 나타냅니다.

스택 점수 3점에 해당하는 연대는 3개의 대대로 이루어

지며, 스택 점수 2점에 해당하는 연대는 2개의 대대로

이루어집니다. 그림이 아닌 탱크 유닛(Non-silhouetted)에서 스택 점수는 병종 기호(Unit-type Symbol) 오른쪽에 위치한 작은 검정색 박스안의 숫자로 대변됩니다.

스택킹에 영향을 주지 않는 유닛들(FREE STACKING UNITS):

그림으로 된 탱크 유닛과 포병 유닛 모두는 스택 점수를 가지지 않으며 아래 조건만 만족한다면 헥스안에 자유롭게 스택될 수 있습니다.

- 헥스당 하나 이상의 포병 유닛이 놓일 수 없습니다
- 헥스당 두 스텝 이상의 그림으로 된 탱크 유닛이 놓일 수 없습니다.

참고: 식별의 용이를 위하여 모든 2-Step 탱크 유닛은 Defense Factor 3 혹은 4를 가지며 모든 1-Step Tank Unit은 Defense Factor 2 혹은 1을 가진다는 사실을 기억하시기 바랍니다. .

8.3 스택킹의 제약

스택 제한은 이동중이나, 퇴각 후를 제외하고 어느 때라도 의도적으로 초과해선 안됩니다. 스택 제한의 확인은 이동이나 전투 후 진격(19.1)이 완료 시 잊지말고 지켜져야 합니다 확인하여야 합니다. 스택 제한이 위반되었음이 발견된다면 위반한 만큼 의 유닛을 제거하여 스택 제한을 지켜야 합니다.

8.4 연합군의 협력

영국군과 미군 유닛은 같은 헥스에서 함께 스택킹 될 수 있으며 및 함께 방어를 할수 있지만, 같은 공격에 참가할 수는 없습니다 (27.3)

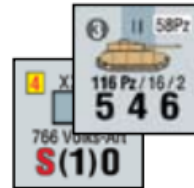
합법적인 스택킹의 예



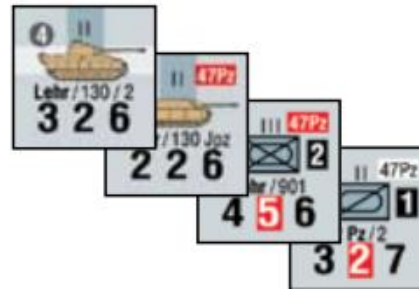
보병의 스택 점수 3점과 그림으로 된 2-스텝의 탱크유닛은 한 헥스 안에 공존 가능합니다



기계화 보병의 스택 점수 1점과 차량화 보병의 스택 점수 2점은 그림으로 된 2-스텝 탱크 유닛과 한 헥스 안에 공존 가능합니다



그림으로 된 탱크유닛의 스택 점수 0점과 스택 점수를 가지지 않는 포병 유닛은 한 헥스 안에 공존 가능합니다



47th Pz의 기계화 보병의 스택 점수 2점과 정찰 유닛의 스택 점수 1점을 합하여 도합 3점의 스택 점수와 그림으로 된 탱크 유닛중 교도기갑사단(Pz Lehr)의 1-스텝 탱크 대대와 47th Pz의 구축전차 대대의 1-스텝은 같은 헥스 안에 공존이 가능합니다

스택킹의 조건

1. 헥스당 스택 점수는 3점까지 놓일 수 있습니다.
2. 헥스당 그림으로 된 탱크 유닛은 2-스텝을 초과하여 놓일 수 없습니다
3. 헥스당 포병유닛은 하나만 놓일 수 있습니다.

9. 통제 구역 (ZOC)

9.1 일반 규칙

하나 이상의 전투 유닛이 점거하고 있는 hex를 둘러싸는 여섯개의 hex들은 해당 유닛의 통제구역(Zone of Control; ZOC)을 형성합니다.

(교란된 유닛(18.3) 및 포병 유닛도 제한 없이 ZOC을 구현할 수 있습니다.)

다수의 적군 통제구역(Enemy Zone of Control; EZOC)은 상가적(additional)인 효과를 나타내지 않습니다. 또한 하나의 hex에는 아군 통제구역과 적군 통제구역이 공존할 수 있습니다.

9.2 통제구역(ZOCs)과 이동

유닛들은 적군의 통제구역(EZOC)에 들어가게 되면 이동을 중단해야 합니다

이번 턴에 적군의 통제구역(EZOC)에서 이동을 시작한 유닛들은 정상적으로 해당 hex를 떠나 이동을 계속할 수 있으나 적군 통제구역을 벗어날 때 이동점수(MP)에 +1을 추가로 소모합니다. 다만 적군의 통제구역(EZOC) 진입에는 추가적인 이동 점수가 소모되지 않습니다.

9.3. 통제구역에서 통제구역으로의 이동

예를 들어 적군 유닛 A의 통제구역에서 이동을 시작하는 유닛은, 1. (유닛 A 또는 다른 적군 유닛의) 또다른 적 통제구역으로 진입할 수 있습니다(이후 멈춥니다) 다만, 이러한 이동을 할 때 **통제구역끈(ZOC Bond)을 건너가거나 끈 안으로 들어가서는 안됩니다.** (10.2)

9.4 통제구역(ZOCs)과 그림으로 된 탱크 유닛

그림으로 된 탱크 유닛 때문에 발생하는 통제구역은 도로가 연결되어 있지 않다면 험지-숲 hex에서 밖으로 투사되지도, 외부에서 험지-숲 hex로 투사되지도 않습니다. 도로의 종류는 어떤 것이라도 관계 없습니다.

9.5 통제구역(ZOCs)의 다른 효과

- EZOCs과 퇴각 : 17.1, 17.2 참조
- EZOCs과 진격 : 19.3 참조
- EZOCs 및 보급선 : 23.3 참조

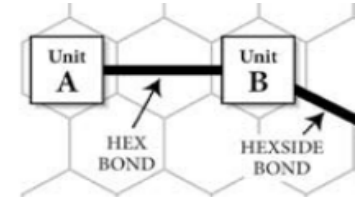
10. 통제구역 끈(ZOC BONDS)

10.1 일반적인 규칙

(두 유닛사이에 비어있는 한 hex가 존재하며)

서로 두 hex 거리에 있는 두개의 아군 비-포병 유닛이 존재 시 이들은 적군이 들어올수도, 건너갈 수 없는 이른바 통제구역끈을 형성하게 됩니다.

(포병 유닛도 통제구역을 가지지만 통제구역 끈을 형성할 수는 없습니다.) hex 그리드의 모양 때문에 두 종류의 끈이 존재합니다 hex를 가로지르는 hex 끈(Hex Bond)과 두 hex의 경계를 따라 그려지는 hex스경계끈(Hexside Bond)입니다.

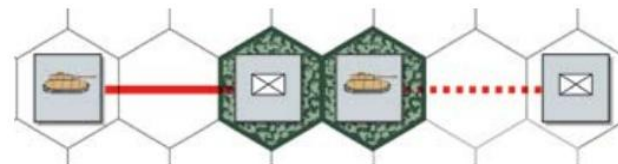


10.2 통제구역 끈(ZOC Bond)의 효과 :

- 유닛들은 이동 단계 동안 적군의 hex스끈(Hex Bond) 안으로 들어오거나 적군의 hex스경계끈(Hexside Bond)에 들어오거나 건널수 없습니다.
- 후퇴를 통해 적군의 hex스끈(Hex Bond) 안으로 들어오거나 hex스경계끈(Hex Side Bond)을 통해 지나온 유닛들은 제거됩니다. (17.2)
- 보급선은 적의 hex스끈이나 hex스경계끈을 건너 추적될 수 없습니다.

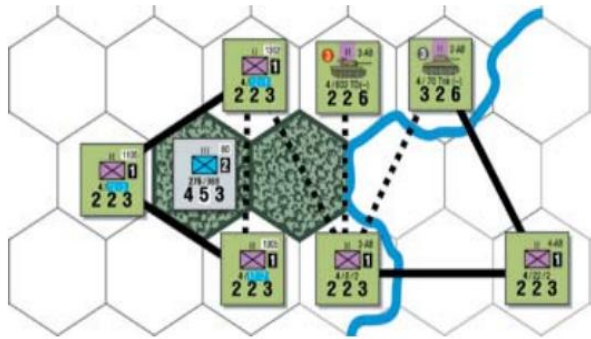
10.3 통제구역 끈과 지형

통제구역끈은 두개의 강 hex스경계 또는 두개의 험지-숲 hex스경계를 건너서 확장되지 않습니다. 하나의 통제구역끈은 '하나의 험지-숲 hex스경계를 따라 확장될 수 있지만 해당 hex스경계가 두개의 험지-숲 hex를 만나지 않아야만 가능합니다. 하나의 통제구역 끈(ZOC bond)은 호수 hex스경계를 따라 확장될 수 있습니다.



예: 험지 숲 hex 안에 위치한 그림으로 된 탱크유닛은 통제구역끈을 형성하지 않습니다. 다만, 이들은 험지-숲

hex 안에 위치한 기호로 된 탱크 유닛과 함께 통제구역끈을 형성할 수 있습니다. 험지-숲 hex로 들어가거나 나오는 길은 이러한 제한과 관련이 없습니다.



예:
 형성될 수 없는 통제구역끈은
 점선으로 표시되어 있습니다.

형성될 수 있는 통제구역끈은
 실선으로 표시되어 있습니다.

10.4 통제구역 끈의 상쇄

적 유닛이 헥스경계 끈(Hexside Bond)의 양 측에 위치하는 경우 헥스경계 끈은 상쇄됩니다. (아래 그림의 Unit D와 Unit E를 참조하십시오)

적 유닛이 헥스 끈(Hex Bond)의 가운데 위치하는 경우 해당 헥스의 헥스 끈(Hex Bond)은 상쇄됩니다. (아래 그림의 Unit E와 Unit F를 참조하십시오)

10.5 교차하는 통제구역 끈

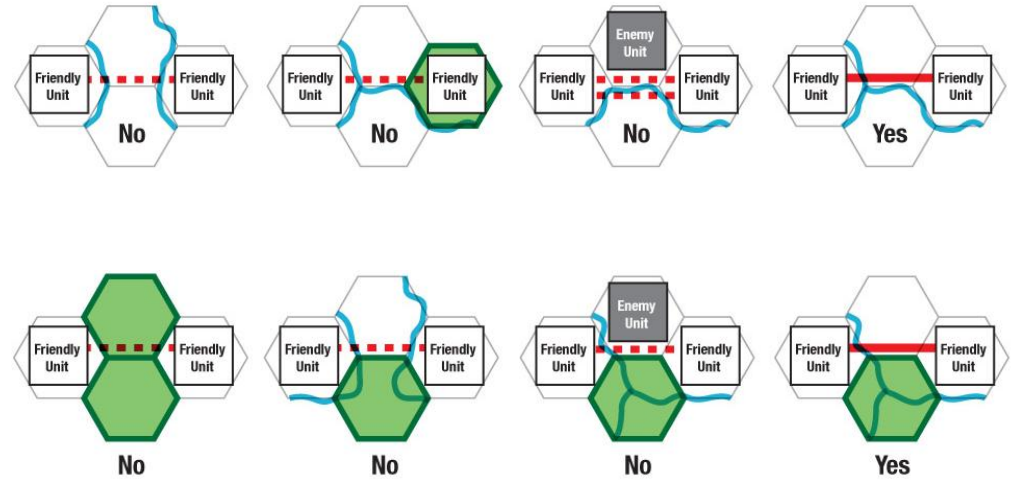
두 플레이어 모두 교차하는 통제구역 끈을 가지고 있을 경우, 양측 플레이어 중 어느쪽도 상대의 통제구역 끈이 상쇄되기 전까지는 건널 수 없습니다.

10.6 지도 가장자리에 놓인 통제구역 끈

유닛은 지도 가장자리와 통제구역 헥스경계 끈(ZOC Hexside Bond)를 형성할 수 있지만, 통제구역 헥스끈(ZOC Hex bond)을 형성하지 못합니다.(그림의 Unit H참조)

The following are examples of when a Hexside Bond is broken by terrain and enemy units.

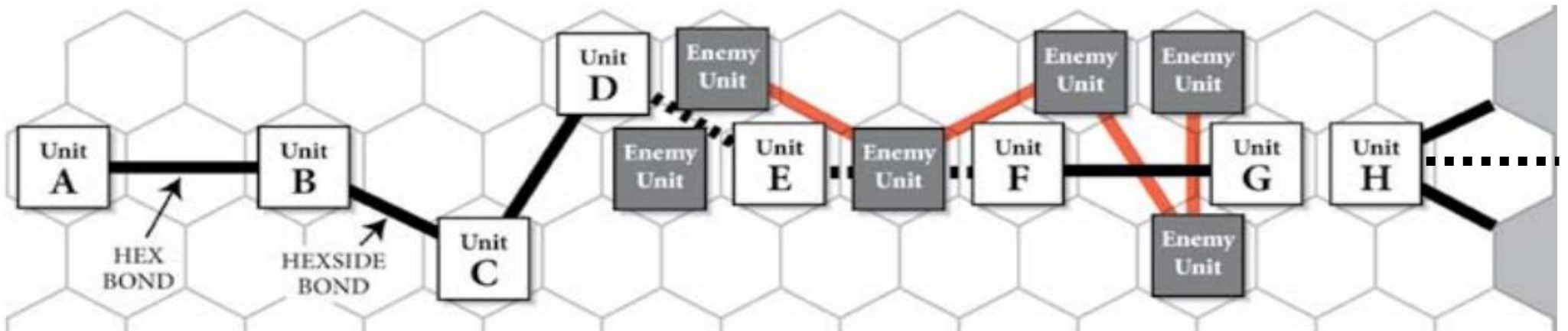
No = The bond is broken. **Yes** = The bond is allowed.



Examples of ZOC Bonds (Below)

EXAMPLES OF ZOC BONDS: Black lines indicate friendly ZOC Bonds, red lines indicate enemy ZOC Bonds. Dashed lines indicate **negated ZOC Bonds (D-E and E-F)**. Note that Units F and G still have a ZOC Bond even though it is intersected by the enemy ZOC Bonds.

Also note how Unit H has **Hexside Bonds with the map edge**



11. 이동의 기본 규칙

11.1 이동 절차

이동 단계중 활성화 플레이어는 자신의 전투 유닛 일부 혹은 전부를 이동할 수 있습니다. 각 유닛은 최대 이동 점수(Maximum Movement Points; MPs)인 이동 허용 점수(Movement Allowance: MA)을 가지고 있으며 이는 이동 단계동안 이동을 위해 사용될 수 있지만, 전투단계에서는 여전히 공격을 할 수 있습니다.

각각의 헥스의 진입을 위하여는 해당 헥스의 지형에 대한 이동점수(MP)를 소모해야 하며 이는 지형 효과 차트(TEC)에서 확인 가능 합니다. 하나의 유닛(혹은 스택)의 이동을 완료한 후에야 다른 유닛(혹은 스택)의 이동을 시도할 수 있습니다.

11.2 강행 이동

비 기계화 유닛은 이동 점수를 2점만큼 늘리기 위해 강행 이동을 실시할 수 있습니다. 기계화 유닛은 강행이동을 사용할 수 없습니다. (이들은 대신 전략 이동을 할 수 있습니다). 강행이동을 사용한 유닛은 적군 유닛과 근접한 상태로 이동을 끝낼 수 없습니다.(해당 헥스가 적군 통제구역에 포함되지 않아도 그러합니다) 다만, 적군 유닛과 인접한 헥스에서 시작한 유닛은 강행 이동을 할 수 있습니다.

11.3 전술 이동

이동 허용 점수가 2점이상인 모든 유닛은 자신의 이동 점수를 무시하고 (지형에 따른 이동점수, 적군 통제구역(EZOC) 등등) 최대 2헥스까지 이동할수 있습니다. 이를 전술 이동이라고 부릅니다. 전술 이동을 사용하는 유닛은 돌아오는 전투단계에 정상적으로 공격을 할 수 있습니다. 전술이동을 사용하는 유닛들은 적군의 통제구역(EZOC)에 들어가게 되면 멈춰야 하며, 적군의 통제구역끈(ZOC Bond)에 진입하거나 건널 수 없고 금지된 지형에도 진입하거나, 건널 수 없습니다.

(예: 차량 유닛은 도로가 없는 숲 헥스에 들어갈수 없습니다)

지연 마커 DELAY MARKERS: 트래픽 마커, 방책(규칙 33.0) 및 St.Vith 병목헥스 등의 효과는 전술이동 시 무시됩니다.

11.4 이동과 강

강: 차량 유닛(2.4)은 교량이 설치되어 있지 않은 강 헥스경계(River Hexside)를 건널 수 없습니다. 차량은 언제나 교량을 이용해야합니다.

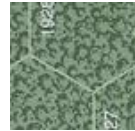
보병 유닛은 강 헥스경계와 인접한 상태에서 이동을 시작하였으며, 전술이동을 통하여 (최대 2 헥스까지 이동) 이동한다는 두가지 조건을 만족할 경우에만 강을 건너 이동할 수 있습니다. 보병유닛은 한번의 이동 단계동안 교량이 연결되어 있지않은 두개의 강 헥스경계를 연이어서 건널수는 없습니다.

뮤즈 MEUSE 강: 뮤즈강역시 이동 및 전투의 목적에서 일반적인 강과 동일하게 취급됩니다. 다만, 뮤즈강을 건너 퇴각하는 유닛들은 제거됩니다. (17.2)

11.5 지그프리드 방벽(West Wall)과 숲 헥스

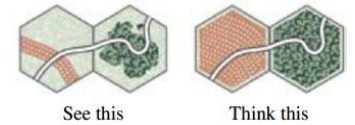
차량 유닛은 도로가 연결되어 있을 때에만 지그프리드 방벽(West Wall)과 숲 헥스(Forest Hexes)에 들어가거나 나올 수 있습니다.(may only enter and exit)

11.6 험지-숲(암녹색)과 헥스경계(Wooded Rough and Hexsides)



험지-숲(Wooded Rough)는 헥스 중간에 강이나 하천이 흐르는 수목이 우거진 작은 골짜기를 나타냅니다.

도로가 없는 험지-숲 헥스경계를 건너는 것은 교량이 설치되어 있지 않은 강 헥스경계를 건너는것과 동일하게 취급됩니다. 차량 유닛은 험지-숲 헥스를 건널 수 없으며 보병유닛은 험지-숲 헥스와 인접하여 이동을 시작하고, 전술이동(최대 2헥스)을 사용한다는 조건하에 험지-숲 헥스를 건널 수 있습니다. 보병은 한번의 이동단계동안 두개의 험지-숲 헥스경계를 연이어 건널수는 없습니다.



11.7 도로 이동

도로를 따라 이동하는 유닛은 낮아진 이동력(Road Rate)을 소모하며 이동이 가능합니다. 낮아진 이동력은 적군의 ZOC에 들어가거나 나올때에도 적용되어집니다.

11.8 숲 길

숲이나 험지-숲 헥스에 있는 2차 도로로써, 1차 도로가 함께 있지 않는 도로를 숲길이라 부릅니다. 숲길은 점선으로 표시됩니다. 숲길은 기계화 유닛의 이동시 이동점수를 2 소모하며, 전투 후 진격(19.1)시 도로 보너스를 제공하지 못합니다.

11.9 퇴장

연합군 유닛은 남쪽, 서쪽, 동쪽 지도 가장자리를 통하여 전장에서 퇴장할 수 있습니다. 퇴장한 연합군 유닛은 해당 가장자리(남서, 남동, 서, 북서, 북동)의 Off-Map-Box에 놓여지게 됩니다. 퇴장하는데 소요되는 이동점수는 언제나 1(MP)입니다. 독일군 유닛은 Off-Map-Box에 놓여질 일이 없으며, 승리 조건을 성취하기 위해서만 전장에서 퇴장할 수 있습니다. 양쪽 중 누구도 전장의 동쪽으로 퇴장하지는 않습니다. Off-Map-Box와 관련하여 13.1~13.8의 추가적인 세부사항을 참조하십시오

> **ANTWERP로 퇴장:** 승리조건을 충족하기 위해 F나 G의 진입헥스(Entry Hex)로 빠져나가는 독일군 유닛은 Antwerp박스에 배치됩니다. 독일 유닛은 진입헥스를 통해서만 퇴장할 수 있으며, 두개의 진입헥스 사이의 공간을 통해 퇴장할 수 없습니다. 한번 퇴장한 유닛은 다시 전장으로 들어올 수 없습니다. 독일군 유닛이 연합군의 진입헥스를 통하여 퇴장하였을 경우 해당 진입헥스는 더 이상 연합군의 진입헥스로 간주되지 않습니다.

> 전장 밖으로의 퇴각:

전장에서 퇴각하는 연합군 유닛은 적절한 Off-Map-Box에 놓입니다. 해당 퇴각유닛이 교란되거나 와해(Broken)되었을 경우 정상적으로 교란(Disrupted), 와해(Broken) 마커로 표시하여줍니다. 교란되거나 와해(Broken)된 유닛은 재편성(18.5)되기 전까지는 Off-Map-Box로 퇴장할 수 없습니다.

11.10 군간 경계

이동 제한: 독일군 유닛들은 5턴(18AM) 전에는 군간 경계를 넘어가지 못합니다. 이동 제한은 5턴 시작과 동시에 제거되며, 이러한 군간 경계는 지도상 표시된 헥스 이상으로 연장되지 않습니다. 따라서, 경계선 서쪽으로 넘어간 독일군 유닛은 자유롭게 어느방향으로나 움직일 수 있습니다.

전투에의 효과: 독일군 유닛은 군간 경계선을 넘어서 공격할 수 있지만, 전투 후에 진격하지는 못합니다. 만약 독일 유닛이 군간 경계선을 넘어서 퇴각해야하는 상황에 놓이게 된다면, 해당 유닛은 다시 자기의 경계선안으로 들어오기 전이나, 5턴이 되기 전까지는 재편성(18.5)할 수 없습니다. 군간 경계선은 통제구역(ZOC)이나 통제구역끈(ZOC Bond)에는 아무런 영향도 주지 않습니다.

12. 전략이동과 트럭마커

12.1 일반적인 전략이동(Strategic Movement in General)

기계화 유닛들(연합군의 포병유닛도 포함하여)은 통상적인 이동허용 점수(MA)를 두배로 늘려주는 전략이동을 사용할 수 있습니다.

전략이동은 독일군의 비-기계화 유닛들과 독일군의 포병유닛[22.3], 교란된 유닛 또는 보급이 끊긴(out of supply)유닛들은 사용하지 못합니다.

연합군의 비-기계화 유닛들은 트럭에 배속될 경우(12.6) 전략이동을 사용할 수 있습니다. 전략이동을 사용하는 유닛들은 전체 이동 거리를 도로를 통하여 이동하여야 합니다. (모든 타입의 도로를 이용가능합니다) 전장(Map)에 들어오게 되는 증원유닛들 역시 전략이동을 사용하여 도착할 수 있습니다.

예: 하나의 Cavalry Squadron(MA=7)은 1차 도로를 통한 전략이동으로 28개의 헥스를 이동할 수 있습니다.

12.2 제한

전략이동을 사용하는 유닛들은 시작시에 다른 유닛들과 함께 스택되어있을 수 있지만 아래의 제한들을 따릅니다.

- > *적 유닛과 인접하여 이동을 시작하거나, 이동중 어느때라도 적 유닛에 인접할 수 없습니다.*
- *다른 어떠한 유닛과도 함께 스택되어진 채로 이동을 마칠 수 없습니다.*
- > *교량을 파괴하거나 방어설비를 구축(build improved position)할 수 없습니다.*
- *전략이동 또는 트럭 마커를 가지고 있는 다른 유닛과 인접하여 이동을 마칠 수 없습니다. 만약 유닛이 인접해있으나, 별도의 도로(different road) 위에 있다면 이 규칙과 관련하여서는 인접한 것으로 간주하지 않습니다.*

>12.3 전략이동과 트래픽Traffic 마커

전략이동 중인 유닛들은 추가 이동 점수를 소요하여 St.Vith 병목 헥스(24.7), 트래픽 마커(24.1)를 포함하고 있는 헥스, 방책(Roadblock)이 놓여있는 헥스(33.0) 등으로의 진입과 통과를 할 수 있습니다.

12.4 전략이동(SM)마커

한번의 이동 단계동안 전략이동을 사용할 수 있는 유닛의 수는 양측에 가용한 전략이동 마커의 개수에 따라 제한 되어집니다. (독일군 6개, 연합군 10개)

전략이동을 사용한 모든 유닛(증원 유닛포함)에 각각 전략이동마커를 올려 놓는 습니다. 같은 대대나 여단에 소속된 유닛들은 전략이동시 스택되어질 수 있으며 마커 하나만 사용할 수 있습니다. 예를 들어 106/424(-)와 106/424/1은 함께 스택되어있을 경우 단지 하나의 트럭 마커만으로도 전략이동을 수행 할 수 있습니다.

12.5 전략이동과 전투

전략이동 마커가 놓여진 유닛이 공격시 방어전투보너스 Defensive Combat Bonus[15.1]를 받을 수 없으며 공격자에게는 전투결과테이블(Combat Result Table; CRT)에서 오른쪽으로 한 컬럼 이동한 결과를 적용합니다. (one shift right on the CRT). TQ rating과 통제구역(ZOC)은 전략이동에 의해 영향받지 않습니다. 퇴각을 해야만 하거나, 교전에 참여하게 되었을 때, 전략이동 마커는 제거됩니다

12.6 트럭마커

(12.61) 연합군의 비-기계화유닛은 전략이동을 사용하기 위해 트럭을 배정받아야 합니다. 트럭에 배정된 비-기계화유닛은 전략이동중인 기계화유닛과 동일하게 간주됩니다.(트럭은 전략이동 마커입니다)
트럭에 배정되기 위해서는 아래의 조건들이 충족되어야 합니다.



- 이동단계의 시작을 도로에서 시작하며 (도로 종류는 관계 없습니다)
- 적 유닛에 인접해 있지 않거나,
- 현재 Off-Map-Box안에 존재합니다.
- 유닛은 트럭에 실리기 위해 전체 MA를 사용하여야 합니다.
(다시말하여, 첫번째 턴에는 이동할수 없음을 의미합니다)

예외: 연합군의 비-기계화 증원은 트럭에 실린채로 전장에 들어올수 있습니다. 이 경우 첫번째 턴을 트럭에 실리기 위해 소비할 필요가 없습니다. 트럭 마커는 전략이동마커의 뒷면에 인쇄되어 있습니다. 이는 보병유닛이 트럭을 이용 시 각각 트럭마다 하나의 연합군 기계화 유닛이 전략이동을 할 수 없음을 의미합니다.

12.62 트럭의 속성

트럭을 이용하는 연합군의 비-기계화 유닛은 이동점수 12를 받으며, 기계화 유닛의 속도로 움직입니다. 트럭을 탄 유닛들은 전략이동을 하고 있는것으로 간주되며 전략이동 규칙을 준수하지만, 전략이동은 이미 반영되었기 때문에 이 이동점수 12를 두배로 적용하지 않습니다.

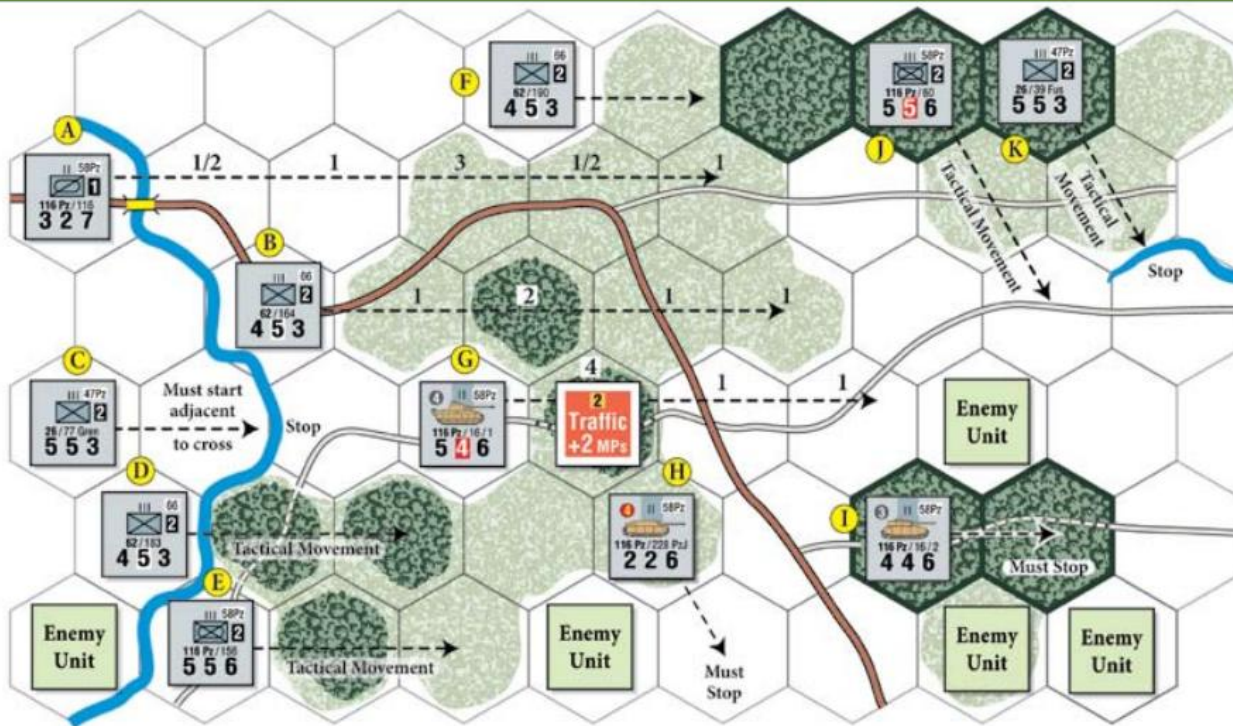
예: 하나의 비-기계화 유닛은 트럭에 실려 1차도로로 이동시 24hex스 만큼 이동할 수 있습니다

12.7 전략이동(SM)과 트럭마커의 제거

전략이동 및 트럭마커가 유닛에 올려져 있다면 해당 마커는 다음번 아군의 이동 단계까지 남아있게 됩니다. 다음은 마커가 제거될 수 있는 경우들입니다

- 다음 번 아군의 이동 단계에, 해당 유닛이 더 이상 전략 이동이나, 트럭이동을 사용하지 않는 경우 해당 마커는 즉시 제거되어 다른 유닛이 사용할수 있게 됩니다
- 해당 유닛이 교전에 참여하게 되거나 퇴각을 할 수 밖에 없는 상황에 놓이게 되는 경우





EXAMPLE: The numbers indicate how many MPs each hex costs to enter (before the Ground Freeze [28.1]). **Unit A** moves 6 MPs. **Unit B** uses Extended Movement to increase its MA to 5 (11.2). **Unit C** may not cross the river hexside because it didn't start adjacent to it (11.4). **Unit D** must use Tactical Movement to cross an unbridged river hexside (11.4). **Unit E** uses Tactical Movement because it would cost 8 MPs otherwise (+1 MP to exit an EZOC, 4 MPs for the Forest hex and 3 MPs for the Light Woods). **Unit F** cannot enter the Wooded Rough hex because it did not start adjacent to it (11.6). **Unit G** has to pay 4 MPs for the Forest Road with a Traffic marker (24.2). **Unit H** must stop after one hex because it enters an EZOC (9.2). **Unit I** takes advantage of the Wooded Rough hexes canceling the enemy ZOC Bond (10.3). Note that Unit I can only enter Forest and Wooded Rough hexes along roads (11.5). **Units J and K** must use Tactical Movement to cross a non-road Wooded Rough hexside (11.6). Unit K may not cross a non-road Wooded Rough hexsides plus an unbridged river hexside.

예: 표기된 숫자는 각각의 헥스에 진입하기 위해 필요한 이동 점수(MP)를 나타냅니다. (지면이 얼어붙기 전 [28.1] 까지)

- 유닛 A는 6점 만큼 이동가능합니다.
- 유닛 B는 강행 이동을 사용하여 이동허용점수(MA)를 5점으로 늘렸습니다[11.2]
- 유닛 C는 강과 인접하여 이동을 시작하지 않았기 때문에 이번 이동단계동안 도강(Cross River Hexside) 할 수 없습니다 [11.4]
- 유닛 D는 전술이동을 사용하여 교량이 설치되지 않은 강 헥스경계(River Hexside)를 건너야 합니다. [11.4]
- 유닛 E는 전술이동을 사용합니다. 그렇지 않다면 이동에 8점이 소요될 것이기 때문입니다.
(EZOC탈출 +1점, 숲헥스 +4점, Light Wood헥스 +3점)
- 유닛 F는 인접하여 이동을 시작하지 않았기 때문에 이번 이동 단계동안 험지-숲 헥스(Wooded Rough hex)를 돌파할 수 없습니다. [11.6]
- 유닛 G는 트래픽 마커가 존재하는 숲길을 지나기 위해서 이동점수 4점을 지불해야 합니다. [24.2]
- 유닛 H는 헥스 하나 이동 후에 멈춰야 합니다. 적군 통제구역 (Enemy ZOC)에 진입하였기 때문입니다.[9.2]
- 유닛 I는 적군의 ZOC을 취소시키는 험지-숲 헥스(Wooded Rough hex)의 효과로 혜택을 받습니다. [10.3] 유닛 I는 도로를 통해서만 숲과 험지-숲 헥스에 진입할수 있다는 점을 참고하십시오[11.5]
- 유닛 J 와 K는 도로로 연결되지 않은 험지-숲 경계(Wooded Rough hexside; 11.6)로 진입하기 위하여 전술이동을 사용하여야만 합니다.
- 유닛 K는 도로로 연결되지 않은 험지-숲 경계(Wooded Rough hexside)와 강을 동시에 건너지 못합니다.

13. 증원, 진입헥스, Off-Map-Box, 및 저지위치

13.1 증원

증원유닛들은 전장에 진입하는 첫번째 턴에 최대 이동허용점수(MA)를 가지고 들어옵니다. 이동 단계 동안 이들 유닛은 들어오는 진입 헥스의 지형점수만큼 이동 점수를 사용합니다. 증원유닛은 진입헥스(Entry Hexes)를 통해서만 들어올 수 있으며 진입헥스 사이의 헥스들을 통하여 전장에 들어올 수 없습니다.

증원유닛들은 전장에 들어올 때 적의 통제구역(ZOC)안으로 들어올 수 있으나, 통제구역에 들어오는 순간 이동을 중지하며 더 이상 이동하지 못합니다. 연합군의 비-기계화 증원유닛들은 트럭마커가 있다면 트럭을 타고 전장에 들어올 수 있습니다. 전장으로 들어오는 대신에 증원유닛은 Off-Map-Box에 놓여질 수도 있으며 유닛의 진입헥스에서 저지위치를 형성할 수도 있습니다.

예: 3턴에 도착할 예정인 미군 4/8/2 보병 대대는 진입헥스 A, B를 통해 전장에 들어올 수도 있지만, 연합군 남동쪽 Off-Map-Box에 배치되거나 진입헥스 A, B에 저지위치(Blocking Position)를 형성할 수도 있습니다.

(저지위치(Blocking Position)를 형성하는 것은 진입헥스 A나 B가 독일군에 의하여 점거되어 있을 경우에만 의미가 있습니다 [13.4])

13.2 미군 공병 증원

미군 공병유닛은 전장바깥으로부터 도착하지 않습니다. 그들의 도착 턴에 연합군 플레이어는 적군의 통제구역(EZOC)으로부터 벗어나 있으며 아군이 컨트롤하고 있는 소도시(Town)나 도시(City) 헥스에 (마을 villages은 해당하지 않습니다) 공병 유닛을 배치할 수 있습니다. 각각의 소도시/도시 헥스마다 하나씩의 공병유닛을 놓을 수 있습니다. (바스토뉴Batogne의 경우 도시를 구성하는 두개의 헥스에 각각 하나씩 총 2개의 공병유닛이 배치가능합니다) 공병유닛들은 배치시에 스택 제한을 초과할 수 있습니다. 이들은 적군의 방책(Roadblock)들을 포함하고 있는 소도시나 도시 헥스에는 배치될 수 없습니다. [33]

이동 제약 조건: 미군 공병유닛의 도착턴 이동은 전술이동 단계에만 허용됩니다

디자인노트: 공세 첫 3일간의 공황 와중에 미군은 지역의 군단과 군의 공병대대를 동원하여 보병으로 싸우게 하였습니다.

13.3 포병 증원

모든 포병 유닛들은 증원시 "포격완료(Fired)"면을 위로 하여 도착합니다.

13.4 독일군의 진입 헥스 점령

독일군 유닛이 진입헥스를 점령하였다면, 해당 진입헥스를 통해 진입할 예정인 연합군 증원 유닛들은 독일의 위협이 상쇄될(Blocked)때까지 **해당 진입헥스** 또는 **해당 "섹터"에 존재하는 어떠한 진입헥스를 통해서도** 들어올 수 없습니다.

"섹터"란 해당 Off Map Box와 그와 관련된 모든 진입헥스들로 정의됩니다. 이에 더하여 해당 섹터에 있는 어떤 유닛도 다른 Off-Map-Box로 이동할 수 없습니다.

"저지(Blocking)" : 진입 헥스를 점거중인 독일군 유닛은 전장 바깥의 연합군 플레이어에게 위협이 됩니다. 이러한 위협을 상쇄하기 위하여 '최소 6의 방어요소 (Defense Factor)를 가지는 하나의 연합군 유닛' 또는 '합친 방어요소가 최소 6인 둘이상의 유닛들'이 해당 진입헥스와 관련한 저지위치(Blocking Position) 박스에 배치되어야 합니다 저지위치로의 이동과 관련하여서는 13.1과 13.5의 규칙을 참조하시기 바랍니다.

예: 예를들어 독일군이 하나의 유닛을 진입헥스 A에 배치하였다 가정해봅시다. 이는 최소 6의 방어요소를 가지는 미군 유닛(들)이 진입헥스 A의 저지위치에 위치하기 전까지는 어떠한 미군의 증원유닛도 진입헥스 A, B, 혹은 C를 통하여 전장에 들어올수 없음을 의미합니다.

이는 또한 연합군의 남동쪽 Off-Map-Box에 들어있는 연합군 유닛들이 연합군 남서쪽 Off-Map-Box로 이동할 수 없다는 점도 의미합니다.

디자인노트: 연합군이 측면을 방어하는 것은 매우 중요합니다. 연합군 측면이 방어되지 못할때 연합군의 차기 증원 유닛들은 전장으로 증원되지 못하며 측면 방을 위해 대신 차출되게 됩니다.



13.5 Off-Map-Box로 부터의 이동

Off-Map-Box로부터 이동을 시작하는 유닛들은 다음중 하나를 선택할수 있습니다

- 그 자리에 남아있거나,
- 해당 Off-Map-Box와 연관된 저지위치(Blocking Position)중 하나로 이동하거나,
- 해당 Off-Map-Box와 관련된 진입hex스를 통하여 전장에 들어올 수 있습니다.* 유닛은 최대 이동 한도(MA)로 들어오게됩니다.
- 인접한 Off-Map-Box로 이동합니다.*

13.6 저지위치(Blocking Position)로부터의 이동

저지위치에서 이동을 시작하는 유닛들은 다음중 하나를 선택할수 있습니다

- 그 자리에 남아있거나, Off-Map-Box로 돌아갈 수 있습니다.
- (만약 해당 진입hex스에 적 유닛이 존재하지 않는다면) 저지위치와 연결된 진입 hex스를 통하여 전장으로 들어갈 수 있습니다.* 해당 유닛은 최대 이동 한도 (MA)를 이용할 수 있습니다 [13.1]

**점령된 진입hex스 모두가 저지되어있을 경우에만 허용됩니다.*

13.7 진입hex스와 저지위치의 속성

- 스택 제한이 적용되지 않습니다.
- 독일군 유닛들은 이 박스들을 공격할 수 없습니다.
- 통제구역은 이위치들로 연장되거나, 이들을 시작점으로 형성되어지지 않습니다

13.8 연합군의 전장으로의 공격

저지위치에 존재하는 연합군 유닛들은 연합군 공격단계에 전장으로(onto the map) 공격을 시도할 수 있습니다. 저지위치로부터 진입hex스로 공격하는 연합군 유닛의 수는 연합군 플레이어가 일반적으로 두개의 hex스 안에 놓을수 있는 스택의 수로 제한됩니다. (6점의 스택 점수 + 4스텝의 그림으로 된 탱크 유닛)

저지 위치 혹은 해당 섹터의 Off-Map-Box에 위치하는 항공지원 및 포격준비 (Ready)상태의 포병유닛역시 사용가능합니다. 전투의 모든 규칙이 적용됩니다.

제한: 전장으로의 공격은 해당 섹터에 있는 모든 독일군-점유중인 진입hex스가 저지(Blocked; 6점의 방어요소)되어 있을때만 가능합니다.

다시 말해 측면이 커버되지 않는 이상 공격은 불가능합니다.

실패한 공격: 만약 연합군의 공격이 방어자(독일군 유닛)를 hex스로부터 제거하는데 실패하였을 경우 공격자는 여전히 저지위치에 남게 됩니다.

성공한 공격: 만약 공격자가 방어자를 hex스에서 제거하는데 성공하였을 경우 공격에 참여한 모든 유닛은 전투 후에 진격을 할 수 있습니다.

진격시 첫번째 hex스는 진입hex스(Entry Hex)이며, 진격을 하기를 원하지 않거나 할 수 없는 유닛들은 (스택 제약 등으로 인해) 저지위치에 그대로 남게 됩니다.



14. 전투의 기본 규칙

14.1 일반적인 규칙

활성화 된 유닛들은 전투 단계동안 인접한 적군 유닛에 공격을 시도할 수 있습니다. 공격은 자율적이며 어떠한 유닛도 공격을 강요받지는 않습니다. 어떠한 유닛도 한번의 전투 단계에 공격과 방어를 한번 이상 할 수 없습니다.

(예외: 추격전 Breakthrough Combat [19.4]) 한 헥스안의 방어하는 모든 유닛은 방어요소를 더하여 합쳐진 방어력으로 공격을 받습니다. 공격자는 자신의 공격을 원하는 순으로 진행할 수 있으며 공격의 순서를 미리 정할 필요는 없습니다.

14.2 다(多)헥스 전투

- 공격자는 한번에 한 헥스를 공격할 수 있습니다. 한번의 전투동안 두개의 헥스를 목표로 공격하는 것은 불가합니다.
- 동일한 헥스 안의 유닛들은 인접한 여러 헥스에 존재하는 적군 유닛들을 따로 따로 공격할수 있습니다. 이때 각각의 공격은 별개로 치루어져야 합니다.
- 어떠한 유닛도 자신의 공격력을 쪼개어 두개이상의 헥스를 공격할 수 없습니다.

참조: 다른 몇몇 게임 시스템과는 달리, 공격하는 유닛은 인접한 모든 적 유닛들을 공격하지 않아도 됩니다.

14.3 지휘와 통제의 제약

> **(14.31) 두개 까지의 대형 제한:** 공격자는 공격시 최대 두개까지의 서로 다른 대형(Formation)을 혼재하여 공격할 수 있습니다. 같은 사단, 여단, 혹은 Cavalry Group에 속한 모든 유닛들은 하나의 대형으로 간주됩니다. 각각의 독립적인 유닛들 (볼드체로 되어있는 식별기호(Unit ID)가 없는 유닛들)은 부속(attached; 아래 참조)되어 있지 않을경우 하나의 대형으로 간주됩니다. 포병은 이 규칙에 구속되지 않지만 군/군단 식별기호(ID)제한에는 구속됩니다 [22.6]

(14.32) 부속: 각각의 대형은 (독립적이거나, 다른 대형에서 온) 하나의 유닛을 일시적으로 부속 유닛 으로 거느릴 수 있습니다. 이는 단순히 해당 유닛을 대형의 한 유닛에 스택시킴으로 나타낼 수 있습니다. 유닛이 부속화되었을경우, [14.31]의 규칙에 따라, 이 유닛은 해당 대형의 일부로 간주됩니다.

14.4 전투 단계의 절차

각각의 전투에 대하여 아래의 절차에 따라 진행합니다.

STEP 1: 방어자는 공격이 시작되기 전에 **교량의 파괴**를 위해 주사위를 굴릴 수 있습니다[7.4] 교량이 파괴될 경우 공격자는 공격을 취소할 수 있습니다.

STEP 2: 공격에 참여하는 유닛들의 합쳐진 **공격력과 방어에 참여중인 유닛들의 방어력의 합을 더한 뒤**(있다면, **방어전투보너스** Defensive Combat Bonuses[15.1]도) 비교합니다. 양 측의 전투력을 수적인 비율로 표현하여 (공격자 대 방어자) 나머지는 내림한 수치를 CRT에 나오는 비율과 비교하여 해다하는 카테고리를 찾습니다. 예를 들어 15:4는 3.7이니 내림하여 3-1이 되게 됩니다.

STEP 3: 공격자가 먼저, 방어자가 이어서 **포병지원**[22.6]을 받을 것 인지의 여부를 선언합니다. 그리고 만약에 받게 된다면 어느 포병유닛이 공격을 지원할 것인지를 지정합니다. 연합군 플레이어는 이때 항공지원 유닛을 놓을 수 있습니다[15.6]. (항공지원은 15턴 23AM부터 가능합니다)

STEP 4: 만약 공격이(15턴(23AM), 혹은 그 이후의) 맑은 날씨동안의 독일군 공격 이라면, 연합군 플레이어는 Jabos Table[15.6]에 따라 주사위를 굴립니다.

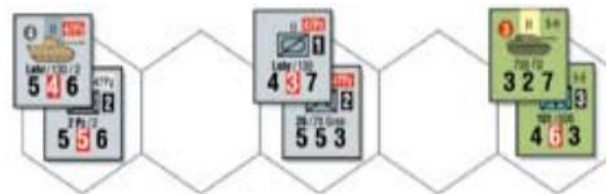
STEP 5: 컬럼 이동을 감안하여, 주사위 굴림과 결과를 시행합니다. 플레이어들은 즉시 스텝 손실[16.3], 퇴각[17.1] 및 완강한 방어(determined defense) [16.7], 전투 후 진격[19.1], 및 추격전투(Breakthrough Combat)[19.4]등을 수행합니다.

14.5 최소, 최대 비율

1-3보다 작은 전투 비율은 1-3 컬럼을 이용하여 계산합니다.

7-1보다 높은 비율은 7-1컬럼을 이용하여 계산합니다.

공격자와 방어자의 컬럼이동은 최소/최대비율 제한이 적용되기 전에 시행합니다. 예를들어 하나의 좌측 컬럼이동이 수반된 9-1은 7-1 컬럼을 이용해 계산합니다.



예: 좌측의 예에서 Lehr의 판터 대대는 제2기갑사단에 부속되어 있습니다. Lehr의 정찰 대대는 제26 국민척탄병 사단에 부속되어 있습니다. 705 탱크사단은 101 사단에 부속되어 있습니다.

15. 전투 보정자

15.1 방어 전투 보너스(DCBs)

지형에 따른 컬럼이동 대신 방어자는 방어전투보너스(DCBs)를 받습니다. 이는 방어자의 헥스에 부과되는 전투력 부가수치입니다. (유닛에 부가되는 것이 아닙니다) 지형효과차트(TEC; Terrain Effect Chart)를 참조하여 전체 방어전투보너스(DCB)의 목록을 볼 수 있습니다. 방어자는 가장 유리한 하나의 DCB만 받을 수 있습니다.

예: 소도시(town)헥스에 주둔중인(+3) 6-6-3인 보병 연대는 9의방어력을 갖습니다

제약:

- > DCB는 방어자의 스택에 있는 유닛들의 총 방어력(combined) 보다 클 수 없습니다. (예: 도시에 주둔중인(+4) 2-2-3 보병연대는 2의 DCB만을 받습니다.)
- 보병의 지원을 받을수 없기 때문에 그림으로 된 탱크 유닛으로만 이루어진 스택은 DCB를 최대 1까지만 받을 수 있습니다.
- 괄호로 싸인 방어요소를 가진 유닛들은 DCB를 받지 못합니다.
- 전략이동을 이용하고 있는 유닛들은 DCB를 받지 못합니다.[12.5]

15.2 Halving(이등분) 규칙

이등분(Halving) 할 때 언제나 각각의 유닛에 대하여 이등분을 적용하며 (스택단위로 적용되지않습니다) 나머지는 올림하여 정수화합니다

예: 공격요소 5를 가지는 두 유닛을 Halving할 경우, 총 공격력은 6이 됩니다.

$5/2=2.5$ (올림하여정수화시 유닛의 공격력 3). 두 유닛의 공격력의 합 $3+3=6$

중요 : 공격하는 유닛은 해당 공격과 관련하여 공격력을 한번 이상 이등분 하지 않습니다.

15.3 강

강 헥스경계(뮤즈강 포함)를 건너 공격하는 전투 유닛은 공격요소를 절반으로 줄여야 합니다.

참고: 온전한 교량은 탱크 유닛으로 하여금 아머 이동[21.3]을 받게 하지만, 공격요소의 이등분 규칙을 취소하지는 않습니다.

15.4 차량 유닛과 전투

차량 유닛은 일반적으로 건널수 없는 헥스경계를 건너 공격할 경우 공격요소를 이등분 한 수치를 적용합니다. 예: 험지-숲(Wooded Rough) 헥스경계, 지그프리트 방벽(West Wall) 헥스경계, 교량이 없는 강 헥스경계, 숲 헥스경계 등등)

15.5 험지-숲(Wooded Rough)과 고도로 인한 이점(고지이점)

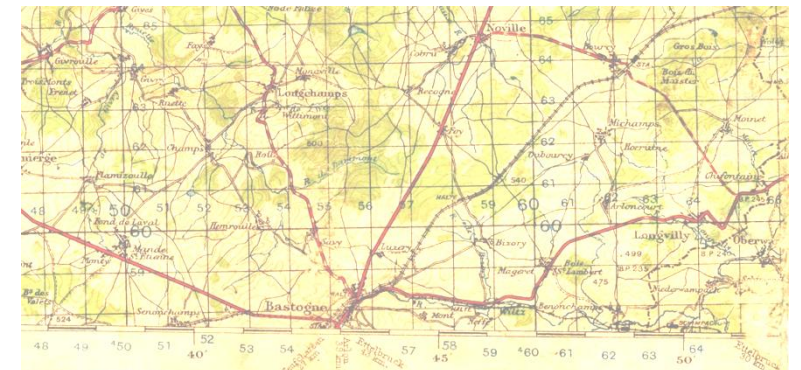
험지-숲 헥스로부터 혹은, 험지-숲 헥스에서 다른 험지-숲 헥스로 공격할 때 전투 유닛들은 공격요소를 이등분한 수치를 적용합니다.

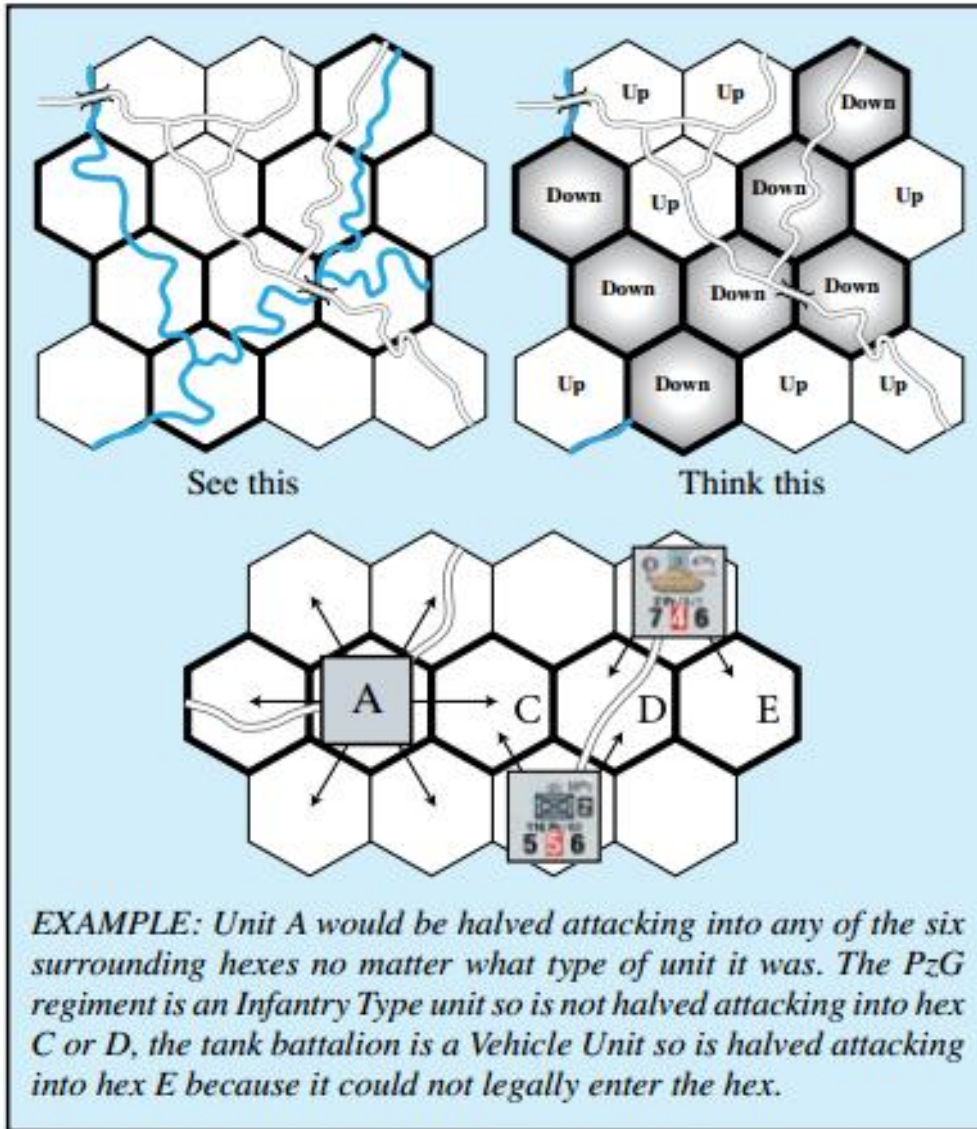
험지-숲이 아닌 헥스에서 험지-숲 헥스로 공격할때에는 공격요소를 이분할 필요가 없으며 이를 **고지이점**이라 합니다. 차량유닛은 고지 이점을 받기 위해서는 도로를 따라 공격해야만 합니다 (15.4참조)

디자인노트: '험지-숲 헥스'에 있는 유닛을 골짜기에 있는 유닛이라고 생각해 보십시오. 이 유닛이 위쪽에서 공격을 받을 때 위에서 공격하는 공격자는 공격력이 감소하지 않습니다. 다시말하자면 이 게임에서 험지-숲 헥스는 좋은 방어적 지형이라 말하기 어렵습니다,

강과 험지-숲 헥스(Wooded Rough Hex): 험지-숲 헥스 안에 위치한 강은 언제나 무시할수 있습니다. 험지-숲 헥스의 이점은 이미 강의 존재를 감안하고 있기 때문입니다.

예외: 교량(파괴되었건 파괴되지 않았건 여부에 관계 없이)이 놓여있는 헥스경계를 가로질러 험지-숲 헥스 에 공격을 가하는 유닛의 공격요소는 언제나 이분됩니다(15.3)





예: 유닛 A는 어떤 종류의 유닛이건 간에 주위를 둘러싼 여섯개의 헥스로 공격할 경우 자신의 공격요소를 이분하여 적용합니다. 기갑척탄병연대(PzG)는 보병유닛이기때문에 Hex C나 Hex D로 공격할 경우 공격력이 이분되지 않습니다. 탱크 대대는 차량유닛이어서 Hex E로 들어갈 수 없기 때문에 (Legally) Hex E로 공격할경우 공격력이 이분되어 적용됩니다

15.6 항공지원

15턴 (23AM) 부터 연합군 플레이어는 항공지원을 받을 수 있습니다.

공격시의 항공 지원 : 연합군 플레이어 턴에 연합군 플레이어는 지상군 지원 마커를 사용하여 어떤 공격이 항공지원을 받을것인지 지정할 수 있습니다. 연합군 플레이어는 주사위 굴림으로 이 턴에 몇 개의 항공지원을 받을 수 있는지 알게 됩니다. (이 굴림은 이동 페이즈 때 아무때나 할 수 있습니다.) 결과는 이분하여 올림한 값을 사용합니다. 예를들어, 주사위를 굴린 값이 5일경우 연합군 플레이어는 3개의 항공지원 마커를 받게 됩니다.

각각의 마커는 CRT에서 유리한쪽으로 하나씩의 컬럼이동을 지원합니다. 각각의 전투에는 하나의 항공지원 마커를 배정할 수 있습니다. 항공지원 마커는 축적될 수 없으며 사용하지 않은 마커는 폐기됩니다. 각각의 전투 후에 마커는 버립니다.

방어시의 항공 지원 : 독일군 플레이어의 턴에 연합군 항공지원은 무작위로 이루어지며 각각의 공격 직전에 Jabos Table의 주사위 굴림 결과에 따라 이루어집니다. Jabos Table의 결과는 왼쪽으로의 컬럼이동을 나타냅니다. 방어시의 항공지원은 모든 독일군의 공격에 대해 적용될 수 있으며, 연합군의 항공지원 마커 개수와는 관계 없이 독립적으로 이루어집니다

야간: 야간 턴에는 항공지원이 이루어지지 않습니다.

| Die Roll | Result |
|----------|--------|
| 1 | 3 |
| 2 | 2 |
| 3 | 1 |
| 4 | - |
| 5 | - |
| 6 | - |

= Column Shifts left

15.7 지그프리드 방벽(West Wall)

독일군 유닛만이 지그프리드 방벽이 제공하는 +3DCB의 혜택을 받을 수 있습니다.

(11.5의 이동제한은 독일군과 연합군 플레이어 모두에게 적용됩니다.)

지그프리드라인으로 공격하는 연합군 차량 유닛은 공격요소를 이분 적용합니다.

15.8 방어설비(혹은 엄폐물) 구축



전투효과: "방어설비 구축" 마커가 놓인 헥스를 방어하는 유닛들은 +2의 방어전투보너스(DCB)를 받습니다 (아래의 예외사항을 참조하십시오) 현재 전략이동중인 유닛들과 방어요소가 괄호 안에 들어있는 유닛들은 방어설비로부터 어떠한 유익도 얻을 수 없습니다. 그림으로 된 탱크 유닛 [15.1]에 대한 +1 DCB 제약은 "방어설비 구축" 규칙에도 적용됩니다.

중요: +2 DCB는 지형 DCB대신에 적용되며, 함께 누적되어 적용되지 않습니다. 마을, 소도시, 도시에 방어설비를 구축하게 될 경우, 아무런 효과가 없습니다. 이들 헥스는 이미 2이상의 DCB수치를 가지고 있기 때문입니다.



건설방법: 양측 모두 방어설비(IP)구축을 할 수 있습니다. 방어설비는 도시, 소도시 또는 마을을 포함하고 있는 헥스가 아니라면 어디라도 건설이 가능합니다. 교란되지 않고, 교전중이 아니며, 전략이동중이 아닌, 보급을 받고 있는 보병 형태의 유닛이라면 방어설비를 구축할 수 있습니다.

건설은 두 단계로 이루어집니다.

1. 이동단계에 이동을 하지 않은 건설 가능(위의 설명 참조) 유닛이라면 건설을 시작할 수 있습니다. 방어설비 건설중 마커를 원하는(유닛이 있는) 헥스에 놓습니다. 건설중인 유닛은 전투에 참가할 수 없습니다.
2. 다음번 아군 이동 단계때에도 해당 유닛이 건설중이던 자리에 존재하며, 교란되거나, 교전중이 아니라면, 방어설비 건설을 완료할 수 있습니다 (마커를 뒤집어 방어설비+2 면이 위를 향하게 하여 건설완료를 표시하십시오) 해당 유닛은 이 이동 페이즈때 바로 이동이 가능합니다.

지연된 건설: 완성하지 못한 방어설비 마커는 (위의 내용 참조) 해당 헥스에 그대로 남아 다음번 턴에 완성을 기대할 수 있습니다 (다른 아군 유닛을 이용한 완성도 가능합니다) 방어설비건설이 시작되면(마커가 놓이면) 유일한 중단방법은 해당 헥스로부터 모든 방어자를 제거하는것입니다.

방어설비의 제거: 각 이동 단계의 끝에 비어있는 방어설비들은 제거됩니다. 전투 단계동안 방어자가 전투의 결과로 제거되거나, 퇴각하여 방어설비가 비게 되면 방어설비도 즉시 제거합니다.

15.9 기타 보정자들

- 전략이동중에 공격받게 된 유닛들은 공격자에게 한칸 우측으로의 컬럼이동을 제공합니다. [12.5]
- 탱크 유닛은 아머이동 를 제공할 수 있습니다 [21.1]
- 포병은 CRT의 컬럼이동을 제공합니다. 공격자와 방어자 모두 포병을 사용할 수 있습니다. [22.6]
- 보급중단 이동에 대한 설명을 참조하십시오 [23.4]



16. 전투 결과

16.1 전투 결과 설명

| Combat Results Table (CRT) | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|------|----------|
| ODDS (Attacker to Defender) | | | | | | | | | | |
| Die Roll | 1-3 | 1-2 | 1-1 | 2-1 | 3-1 | 4-1 | 5-1 | 6-1 | 7-1+ | Die Roll |
| 1 | FF(+1) | EX | FF | DR2 | DR3 | DR4 | D1* | D1* | D1* | 1 |
| 2 | Eng | FF(+1) | EX | FF | DR2 | DR3 | DR4 | D1* | D1* | 2 |
| 3 | A1/Eng | Eng | FF(+1) | EX | FF | DR2 | DR3 | DR4 | D1* | 3 |
| 4 | A1 | A1/Eng | Eng | FF(+1) | EX | FF | DR2 | DR3 | DR4 | 4 |
| 5 | A1 | A1 | A1/Eng | Eng | FF(+1) | EX | FF | DR2 | DR3 | 5 |
| 6 | A1 | A1 | A1 | A1/Eng | Eng | FF(+1) | EX | FF | DR2 | 6 |

| Summary of CRT Column Shifts | |
|--|------------------|
| Attacker | Number of Shifts |
| The Armor Shift (21.1) | 1 |
| Attacker has 1 or 2 Artillery Units providing support (22.7) | 1 or 2 |
| At least one defending unit is Disrupted (18.2) | 1 |
| Defender is using Strategic Movement (12.5) | 1 |
| Attacker has an Attacker's Advantage marker (16.6) | 1 |
| Attacker has Air Support—Allied Player only (15.6) | 1 |
| Defender | |
| Defender has both infantry and tanks and the attacker has no Tank Units (21.1) | 1 |
| At least one attacker is OOS (23.4) | 1 |
| Defender has an Artillery Unit providing support (22.8) | * |
| Defender has Air Support, Allied Player only (15.6) | ** |
| * Use the Defensive Artillery Table | |
| ** Use the Jabos Table | |

D1* = The defender loses 1 step. Surviving Defenders must retreat 4 hexes and become Broken. The attacker receives the Bonus Advance and Breakthrough Combat.

DR3, DR4 = The defender must Retreat 3 or 4 hexes respectively and becomes Broken. The attacker receives the Bonus Advance.

DR2 = The defender Retreats 2 hexes and becomes Disrupted. The attacker receives the Regular Advance.

FF = Fire Fight. The attacker may either take an ENG Result, or roll again on the Fire Fight Table (16.2).

FF(+1) = Same as FF except the attacker must modify his Fire Fight die roll by +1.

EX = Each side loses 1 step (attacker must select a Tank Unit if he had an Armor Shift [16.3]). The surviving defenders are Engaged. No Retreat. If the defender had only 1 step, then the attacker receives a Limited Advance (19.1).

Eng = No Retreat or Advance. Place an Engaged marker on the defending stack.

A1/Eng = Same as Eng except attacker loses 1 step.

A1 = Attacker losses 1 step. No retreat or advance

FOUND ONLY ON THE FIRE FIGHT TABLE:

D1 = The defender loses 1 step. Surviving defenders must Retreat 2 hexes and become Disrupted. The attacker receives the Regular Advance.

A1/D1 = Both sides lose 1 step. The defender must Retreat 2 hexes and becomes Disrupted. The attacker receives the Regular Advance.

A1/DR2 = The attacker loses 1 step. The defender must Retreat 2 hexes and becomes Disrupted. The attacker receives the Regular Advance.

Eng+ = Same as Eng except the attacking units receive one Attacker's Advantage marker.

“공격자”와 “방어자” 라는 단어는 해당 전투에 참여하고 있는 유닛들에 대해서 적용되는 용어이며, 전략적 견지에서 전체 상황을 의미하지 않습니다.

D1* : 방어자는 1 스텝 손실을 입습니다.

살아남은 방어자는 4 헥스 후퇴하여야 하며 와해(Broken)상태가 됩니다.

완강한 방어(Determined Defense; 16.7)는 불가능하며

공격자는 보너스 진격[19.1] 및 돌파 전투[19.4]를 할 수 있습니다.

DR4 : 방어자는 4 헥스를 후퇴하여야 하며 와해(Broken)상태가 됩니다.

완강한 방어(Determined Defense; 16.7)는 불가능하며

공격자는 보너스 진격[19.1]을 할 수 있습니다.

DR3 : 방어자는 3 헥스 후퇴하여야 하며 와해(Broken)상태가 됩니다.

완강한 방어(Determined Defense; 16.7)는 불가능하며

공격자는 보너스 진격[19.1]을 할 수 있습니다.

DR2 : 방어자는 2 헥스 후퇴하여야 하며 교란(Disrupted)상태가 됩니다.

완강한방어(Determined Defense;16.7)는 불가능하며

공격자는 정상 진격합니다.

FF(Fire Fight) : 공격자는 이 결과를 교전중(ENG)결과로 취급하거나,

주사위를 다시굴려 화력전 테이블(Fire Fight Table; 16.2)의 결과를 따를 수 있습니다.

FF(+1) : FF와 동일하나, Fire Fight Table에 따른 주사위 굴림시 +1보정을 합니다.

EX : 양측은 1 스텝 손실을 입습니다. (16.3참조) 살아남은 방어자는 교전 중이 됩니다. 퇴각과 교란은 없습니다. 방어자가 1스텝만 손실을 입었을 경우 공격자는 제한된 진격[19.1]을 합니다.

Eng : 퇴각, 진격이 금지됩니다. 교전중마커를 방어자스택위에 올려놓습니다.[16.5]

A1/Eng : 공격자 유닛 하나가 1스텝 손실을 입는 것을 제외하고 Eng와 같습니다

A1 : 공격자 유닛 하나가 1 스텝 손실을 입습니다.

***별표** : 공격자가 추격전투를 할수 있다는 점을 기억하도록 * 표시하였습니다.

16.2 화력전 테이블(Fire Fight Table)

이 테이블은 CRT에서 화력전(Fire Fight) 결과가 나오고, 공격자가 화력전을 진행하기로 선택 하였을 때(밀어붙일때) 만 사용됩니다. 공격자는 먼저 지휘유닛을 결정합니다. 만약 유닛 하나만 전투에 참가중이라면 그 유닛을 지휘유닛으로 간주합니다. 만약 공격측에 둘 이상의 유닛이 전투에 참가중이라면 공격자가 하나를 선택합니다.

지휘유닛에 의하여 주사위 굴림 결과 보정자가 결정이 되며, 전투로 인해 입게되는 스텝의 손실도 지휘 유닛이 받습니다. 방어자의 헥스로 진격하는데 규칙상 문제가 없는 유닛만이 지휘유닛으로 지정될 수 있습니다. 만약 가능한 유닛이 없다면 공격자는 화력전 테이블(Fire Fight Table)을 사용할 수 없습니다.

예: 홀로 공격하는 탱크 유닛은 교량이 이어져있지 않은 강 헥스경계(River Hexside)를 건너 공격할수 없기 때문에 지휘 유닛이 될 수 없습니다.

주사위 굴림 보정자:

- +1 지휘유닛이 신병입니다.
- 1 지휘유닛이 정예병입니다. 만약 방어자 헥스에 탱크 유닛이 존재한다면 이는 탱크 유닛이어야 합니다.

예: 제4기갑사단이 바스토뉴를 향하여 진격중입니다. 연합군 플레이어는 주사위를 굴려 FF결과가 나왔습니다. 그는 4기갑의 CCR(정예 탱크 유닛)을 지휘 유닛으로 선택하며 화력전을 선언합니다. 그의 보정자는 -1입니다. (정예이기 때문에)

화력전 테이블에서만 볼 수 있는 결과#

- D1** : 방어자는 1 스텝 손실을 입으며 살아남은 방어유닛들은 2헥스 퇴각하여야 합니다. 이들은 교란됩니다. 공격자는 정상 진격을 합니다.
- A1/D1** : 양측 모두 1스텝씩 손실을 입습니다. 방어자는 2헥스 퇴각하여야하며 교란됩니다. 공격자는 정상 진격을 합니다.
- A1/DR2** : 공격자는 1 스텝 손실을 입습니다. 방어자는 2헥스 퇴각하며 교란됩니다. 공격자는 정상 진격을 합니다.
- Eng+** : Eng와 동일하지만, 공격하는 유닛들은 공격자의 이점(Attacker's Advantage; 16.6) 마커를 받습니다

| Die Roll | Result |
|----------|--------|
| ≤ 1 | D1 |
| 2 | DR2 |
| 3 | A1/D1 |
| 4 | A1/DR2 |
| 5 | Eng+ |
| ≥ 6 | A1/Eng |

DRMs:
 +1 Lead Unit is Green
 -1 Lead Unit is Elite.
 (If the defender's hex contains a Tank Unit then Elite unit must be a Tank Unit).

16.3 스텝 손실의 선택

피해를 입는 유닛의 소유자가 언제나 손실받는 유닛을 결정합니다.

다만 전투의 결과가 EX라면, 해당 전투에서 아머 이동 Armor Shift를 유리한쪽으로 보정받았다면 탱크 유닛을 선택해야 합니다. 선택된 탱크 유닛은 해당 아머이동 보정치를 받게 한 유닛이어야합니다.

화력전: 화력전[16.2] 테이블을 사용하였다면 지휘 유닛은 첫번째 스텝손실의 대상이 되어야 합니다.

16.4 스텝 손실의 표시

유닛이 스텝 손실을 입었음을 표시하기 위해서는 단지 유닛을 뒤집기만 하면 됩니다. 단일 스텝 유닛이거나, 이미 한번 뒤집힌 유닛이라면 전사자 무더기 Dead Pile 에 놓습니다.

잔여병: 스텝 점수가 2 이상인 유닛중 뒤집힌 (열은 줄무니로 표시되어있습니다) 유닛은 두번째 스텝손실을 당하게 되면 잔여병 유닛을 형성합니다. 해당 유닛을 제거하고 같은 타입의 잔여병 유닛과 교체하십시오. 잔여병은 CRT 결과의 퇴각 및 교란 규칙을 따라야 합니다. 모든 잔여병유닛은 독립 유닛으로 간주되며 만약 잔여병 마커가 남아있지 않다면 3 스텝 유닛이 두번째 스텝 손실을 당할 때 더 이상의 잔여병은 생성되지 않습니다. (플레이어는 이 스텝을 박탈당합니다.)

16.5 교전(Eng)마커

교전은 방어자에게만 영향을 미칩니다. (공격자는 다음턴에 이미 교전중인 전투를 다시 할(refight)의무가 없습니다. 교전중인 유닛들은 다음의 효과를 감내합니다.

- 다음번 이동단계에 이동할 수 없습니다
- 방어설비 구축을 시작할 수 없습니다. [15.8]
- 교량 파괴 시 DRM에 +2의 보정을 받습니다.

위의 세 가지가 교전시 받게되는 효과들입니다. 교전 마커는 소유자의 전투 단계시에 제거됩니다. [20.5]

#참조(좌; 화력전테이블): 만약 화력전 결과가 전투 후 진격을 허락한다면 지휘 유닛 뿐만 아니라 원래 전투에 참가하였던 모든 유닛이 진격을 할 수 있습니다.

16.6 공격자의 이점(AA) 마커



이 마커는 교전중(Eng+)결과에 적용됩니다. 이 마커를 방어자의 헥스를 향해 공격하고 있는 스택 혹은 유닛중 하나 위에 올려놓으십시오.

만약 마커로 표시된 유닛 또는 스택이 다음턴에도 같은 상대(방어자)에게 공격을 할 경우 이 마커는 공격자에게 호의적인 컬럼이동을 제공합니다.

(혼자 공격하든, 다른 유닛들과 함께 공격하든 관계 없습니다)

제거: 공격자의 이점(AA) 마커는 다음의 경우에 제거됩니다.

- 두번째 공격을 마친후에는 언제나 (Eng+ 결과가 또 나오는 경우는 제외합니다)
- 소유자의 전투 턴 시작시에 목표 헥스안에 적 유닛이 존재하지 않을경우
- 마커 아래에 원래있던 모든 유닛들이 헥스를 떠났을 경우
 - 다른 아군 유닛으로 인해 교체 되었을경우에도 원래 유닛이 하나라도 남아있지 않다면 이 마커는 제거됩니다.
- AA마커를 가지고 있는 헥스의 유닛들이 후퇴(Retreat) 결과를 받았을경우 (성공적인 완강한 방어(Determined Defense[16.7])로 해당 퇴각결과가 취소되었을 경우에도 마커는 제거됩니다.

16.7 완강한 방어(DD)

완강한 방어는 현재 위치 사수 라는 명령 또는 반격을 반영합니다.

(16.71) 절차: 방어자는 (CRT나 화력전 테이블로 인한) 정상 진격을 취소하려는 시도를 할 수 있습니다. 보너스 진격은 취소될 수 없습니다. 이테이블에서의 성공적인 결과는 해당 유닛 혹은 스택으로 하여금 퇴각, 교란

및 공격자의 진격을 을 무시할 수 있게 합니다. 방어자 스택이 둘이나 그 이상의 유닛으로 이루어 져 있을경우, 방어자는 교란되지않은 유닛 하나를 지휘유닛으로 선정합니다. 지휘유닛이 모든 주사위 굴림 보정자 및 첫번째 스텝손실이 일어나는 유닛이 되게 됩니다. 만약 스택에 있는 모든 유닛들이 교란된 상태라면 완강한 방어는 불가능합니다.

참조: 완강한 방어가 성공했다고 해서 스텝손실이 취소되지는 않습니다. 오로지 퇴각과 교란결과만이 영향을 받습니다.

| Determined Defense (16.7) | |
|---------------------------|---------------|
| Dice Roll | Result |
| ≤ 0 | Yes (EX) |
| 1,2 | Yes (-1 step) |
| 3-5 | No |
| ≥ 6 | No (-1 step) |

DRMs:

- +1 Lead Unit is Green
- 1 Lead Unit is Elite
- ? DCB of Defender's hex (16.73).

(16.72) 결과의 해석:

• Yes : 퇴각은 취소 됩니다. (교란 및 공격자의 진격도 취소됩니다) 방어자는 교전중 마커로 표시됩니다.

• No : 현재 위치 사수 또는 반격 명령은 지켜지지 않았거나, 실패하였습니다. 퇴각은 원래대로 진행됩니다.

"Yes" 와 "No"라는 결과는 아래와 함께 일어날 수 있습니다.

- -1 스텝 : 지휘유닛은 하나의 스텝 손실을 받습니다.
- EX : 방어자의 지휘 유닛은 하나의 스텝 손실을 입으며 공격에 참가중인 상대 유닛중 공격하는 플레이어가 선택하는 유닛 하나도 스텝 손실을 입습니다.

> (16.73) 주사위 굴림 보정자:

+1 지휘 유닛이 신병입니다.

-1 지휘 유닛이 정예입니다.

-? 방어자 헥스의 DCB.

예: 연합군 플레이어는 보병 대대와 탱크 대대를 Clervaux에 가지고 있으며 전투의 결과로 DR2 결과를 얻었습니다. 퇴각하는 대신에 그는 완강한 방어(DD)를 선언하며 탱크 대대를 자신의 지휘유닛으로 선정합니다. Clervaux는 소도시(Town)로서 -3의 보정자를 제공합니다. 그는 주사위 굴림을 하여 4가 나왔으며 보정자를 반영하여 1의 결과를 얻습니다. 이는 "Yes -1 step"의 결과에 해당합니다. 탱크 대대는 스텝을 1 손실하며 퇴각 및 교란(disruption)은 취소됩니다. (16.74)

단일 스텝 방어자: 만약 방어자가 하나의 스텝만을 가지고 있으며 완강한 방어의 결과 하나의 스텝을 손실하게 된다면 공격자는 단일스텝방어자가 있던 (지금은 비어있는) 헥스로만 진격할수 있으며 해당헥스에서 진격을 멈춥니다.(제한된 진격)

17. 퇴각

17.1 퇴각 절차

공격자는 퇴각 할 수 없으며 방어자만이 퇴각할 수 있습니다. CRT에서 퇴각결과가 나오게 되면 방어중인 유닛들은 같은 hex를 두번 지나지 않고 지시된 전체 퇴각수치만큼 hex를 이동하여 퇴각하여야 합니다. 스태킹중인 유닛들은 각각 다른 hex로 퇴각하여도 됩니다. 퇴각 유닛을 컨트롤하는 플레이어가 퇴각의 방향을 정할 수 있으나, 아래의 우선 순위를 지켜 퇴각하여야 합니다.

A. 가능하다면 퇴각은 퇴각 결과에 표시된 숫자와 동일한 hex만큼 퇴각하여야 합니다.

B. EZOCs: 가능하다면 EZOC안에 있는 비어있는 hex를 지나지 않고 퇴각하여야 합니다. 만약 그렇게 하는 것이 불가능하다면 퇴각하는 첫번째 hex는 비어있는 EZOC hex를 이용할 수 있으나, 퇴각하는 유닛이 적군의 ZOC Bond에 진입하거나, 건너지 않는 한 그렇게 할 수 있습니다. 첫번째 hex 다음부터는 모든 퇴각 경로는 EZOC를 포함해서는 안됩니다. EZOC에 있는 (현 전투에서 퇴각을 하지 않은) 우호적인 유닛은 EZOC를 상쇄 할 수 있습니다.

C. 가능하다면 유닛은 아군의 보급원을 향하여 퇴각하여야 합니다.

D. Roads: 차량유닛은 가능한 한 도로를 이용하여서 퇴각하여야합니다.

CLARIFICATION: “가능하다면” 이라는 어구는 만약 그렇게 하는 것이 불가능하다면 이 조건을 무시할 수 있음을 의미합니다. 따라서 퇴각결과에 따른 전체 hex 숫자만큼을 퇴각하는 것이 첫번째 hex에서 적의 ZOC를 피하여 퇴각하는것보다 중요하며, 첫번째 hex에서 적의 ZOC를 피하여 퇴각하는 것은 아군의 보급원을 향하여 퇴각하는것보다 중요한 요인입니다.

17.2 퇴각에 의한 제거

유닛들은 아래와 같이 퇴각하게 될 경우 제거되게 됩니다.

- 적 유닛이 점유하고 있는 hex 안으로 퇴각하거나,
- 적 ZOC Bond로 진입하거나 ZOC Bond를 건너서 퇴각하거나,
- 퇴각의 첫번째 hex가 아닌 상황에서 적의 비어있는 ZOC로 퇴각하거나,
- 교량이 놓여있지않은 뮤즈강(Meuse River)혹은 호수hexs경계를건너 퇴각하거나
- 요구되는 hex 숫자 전체(full number of hexes) 만큼 퇴각이 불가능한경우 추가적으로, 차량유닛들은 아래의 경우와 같이 퇴각하게 될 경우 제거됩니다.
- 숲, 지그프리드 방벽, 혹은 험지-숲(Wooded Rough) hex의 안으로 혹은 해당 hex에서 밖으로 도로를 이용하지 않고 퇴각할 경우,
- 교량이 놓여있지 않은 강 hexs경계(River Hexside)를 통하여 퇴각할경우 제거됩니다.

17.3 완료되지 못한 퇴각

만약 방어자 유닛이 제거되어 퇴각을 수행하지 못한다 하더라도 공격자는 최대 진격(Full Advance) 기회를 정상적으로 받습니다.

17.4. 퇴각시의 오버스태킹

퇴각후에는 오버스태킹을 할 수 없습니다. 플레이어는 스택(또는 스택 제한을 넘어서는 유닛들)의 추가 hex 이동을 통해 유닛의 오버스태킹을 방지할 수 있습니다. 그렇게 할 만한 hex가 존재하지 않는 경우 스택제한을 넘어서 유닛들은 제거되게 됩니다. (퇴각하는 유닛을 제어하는 플레이어가 제거할 유닛을 선택할 수 있지만 제거되는 유닛들은 퇴각해온 유닛이어야 합니다)

17.5. 이전에 퇴각한 유닛들과의 전투

만약 하나의 유닛이나 스택이 아군이 점유하고 있는 hex로 퇴각하였으며 해당 hex가 같은 전투 단계에 공격을 받게 될 경우 퇴각하여 해당 hex에 있던 유닛은 새로운 전투에 자신의 전투력을 더하지 않습니다. 또한 해당 전투의 결과로 퇴각을 해야하는 상황에 다시 놓이게 된다면 즉시 제거 됩니다.

17.4. 전장 밖(Off-the-Map)으로의 퇴각

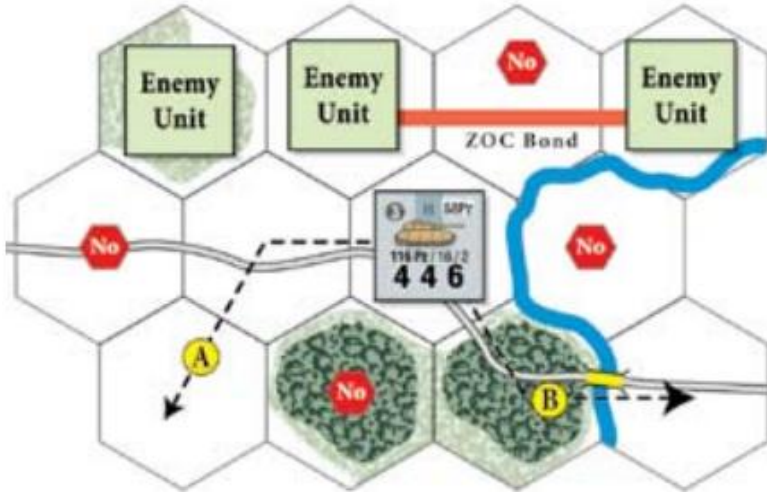
전장(지도) 바깥으로 퇴각하는 독일군 유닛들과 지도 동쪽 가장자리로 퇴각하는 연합군 유닛들은 제거됩니다. 지도 남쪽, 서쪽 혹은 북쪽으로 퇴각하는 연합군 유닛들은 해당하는 Off-Map-Box에 놓여지게 됩니다. 이들은 Rally(18.5)후에 다시 전장으로 진입할 수 있습니다.

17.7. 포병과 퇴각

- 퇴각하는 포병 유닛들은 포격완료(Fired) 면이 위를 향하게 놓여집니다.
- 견인전차(Prime Mover) 마커가 없는 독일 포병 유닛들은 퇴각 해야하는 상황이 오게 되면 제거되게 됩니다.

17.8. 교전 마커를 가지고 있는 유닛의 퇴각

교전중 마커를 퇴각하는 유닛으로부터 제거한 후에 정상적으로 퇴각합니다. 주의 할점은 해당 유닛이 밤(Night)턴에 교전을 하였고 다음 오전(AM)턴에 공격을 할 때에만 이러한 규칙이 적용된다는 점입니다.



퇴각 경로의 예: 이 독일군 탱크 유닛에게는 두개의 가능한 퇴각경로만이 존재합니다. (A와 B). 'No' 마커가 있는 헥스들은 퇴각시에 탱크(차량) 유닛에게는 이동이 금지되어 있습니다. 퇴각경로의 우선순위는 EZOC가 존재하지 않는 곳에 있습니다. (B경로)



18.교란, 와해 및 재편성

18.1 일반적인 사항

온전한 상태의 유닛 (교란되거나 와해되지 않은) 이 2칸 이상 퇴각해야 할 경우 이 유닛은 교란됩니다. 3칸 이상(3칸 혹은 4칸) 후퇴하게 될 경우 이 유닛은 붕괴되며 이를 “와해” 된 상태라고 지칭합니다. 와해된 유닛은 교란 상태의 모든 효과를 받으며 더하여 추가적인 페널티를 받게 됩니다 (18.4)

18.2 교란의 영향

- 하나의 전술 이동만 사용가능하며 적군의 ZOC에 진입할 수 없습니다. 만약 해당 유닛이 적군의 ZOC에서 이동을 시작한다면 이 유닛은 가능하다면 ZOC에서 빠져나와야만 합니다.
- 만약 방어자 스택이 하나나 이상의 교란된 유닛을 포함하고 있다면 공격자는 CRT에서 우측으로 한칸 칼럼 이동을 적용받습니다.
- 공격할 수 없습니다. 해당 유닛이 포병이라면 공격 지원(support)을 할 수 없으며 포격 준비(Ready) 면으로 돌려 놓을수도 없습니다.
- 전략이동, 완강한 방어, IP건설을 할수 없으며 보충병을 받거나(25.2) Breakdown(26.2)을 시행할 수 없습니다
- 교란된 유닛이 다시 2 hex를 후퇴하게 되면 이 유닛은 와해된 상태가 되게 됩니다. 교란상태의 유닛이 3hex 이상을 후퇴하게 되어 와해상태가 되게 될경우 와해되는 대신 해당 유닛은 제거됩니다

노트: 퇴각하는 유닛으로부터 미군 트럭 마커는 즉시 제거됩니다. 독일군 포병 유닛이 교란되게 되더라도 해당 유닛에 있는 견인전차(Prime Mover) 마커는 그대로 남아 해당 유닛이 포격을 실행할 수 없음을 나타내줍니다.

18.3 교란된 유닛의 능력

교란된 유닛은 ZOC를 그대로 유지할 수 있으며, 방어력을 모두 발휘할 수 있습니다. ZOC Bond형성도 정상적으로 하며 DCB로부터 유익을 받을수 있습니다.

18.4 와해의 영향

와해된 유닛은 교란된 것으로 간주되며 교란된 유닛이 받게 되는 모든 규칙의 적용을 받습니다. 와해된 유닛은 또한 아래 두가지의 추가 페널티를 받게 됩니다.

- 와해된 유닛이 어떤 형태로든 퇴각을 하게 될 경우 해당 유닛은 제거됩니다.
- 와해상태로부터의 회복은 2턴이 소요되는 과정입니다. 18.5의 재편성 조건에 부합하여 회복이 가능한 와해상태의 유닛은 한단계 회복하여 교란 상태의 유닛이 되며, 다음번 재편성 단계에 다시금 재편성 조건에 부합한다면 교란 마커를 제거하고 온전한 유닛으로 회복 될 수 있습니다.

노트: 와해는 교란이 2단계 적용된것으로 생각하면 이해하기 쉽습니다.

18.5 재편성 단계

재편성 단계동안 적 유닛과 인접하지 않은, 교란(disrupted)되거나 와해된(Broken) 아군 유닛들은 자동적으로 한단계(level) 회복합니다. 교란된 유닛들은 교란 마커를 제거하며, 와해된 유닛들은 와해 마커를 교란 마커로 교체합니다.

만약 교란되거나 와해된 유닛이 적 유닛과 인접한 경우라면 (유닛들은 가능하다면 언제나 EZOC로부터 빠져나와야 함을 기억하십시오) 회복은 주사위 굴림으로 결정됩니다. 주사위 굴림 결과가 1~2일 경우 한 단계 회복합니다. 3~6의 결과라면 해당 유닛은 회복하지 못합니다. 만약 유닛이 신병(green)이라면 주사위굴림에 +1을 보정하여 주며 정예 유닛이라면 -1을 보정하여줍니다.

노트: 군간 경계선을 건너 후퇴한 독일군 유닛들은 다시 자신의 군 경계 안으로 들어오기 전에는 재편성 하지 못합니다.

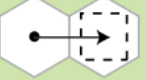


19. 전투 후 진격

19.1. 일반적인 진격

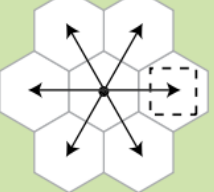
진격은 세가지로 구분됩니다 : 제한된 진격, 정상 진격, 보너스 진격
포병유닛들은 전투 후에 진격하지 못합니다

Summary of Advance Results (19.1)



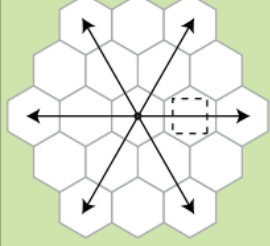
Limited Advance

- Into the Defender's vacated hex only.



Regular Advance

- One hex in any direction.
- Mechanized units may advance two hexes if using the Road Bonus.



Bonus Advance

- Two hexes in any direction.
- Mechanized units may advance three hexes if they use the Road Bonus.

= Defender's vacated hex

도로 보너스: 기계화(Mechanized) 유닛이 1차 도로 와/또는 2차도로를 통하여 진격을 완료 할 경우 해당 유닛은 hex 하나만큼 추가로 진격을 할수 있습니다. 따라서 기계화 유닛은 정상 진격시 두개의 hex까지, 보너스 진격시 세개의 hex까지 진격이 가능합니다. 숲길(forest roads)은 도로 보너스를 적용받지 못합니다. 트래픽 마커(Traffic marker;24.2)와 방책(33.0)은 도로 보너스에 아무런 영향을 주지 않습니다.)

제한된 진격: 제한된 진격은 방어자가 제거되었으나 퇴각할 필요는 없을 경우 발생합니다. ("EX"결과나, 스텝 하나짜리 방어자가 성공적으로 완강한 방어(DD)를 성공하였을 경우 등이 있습니다) 이때 공격자는 방어자가 지키고 있던 현재 비어있는 hex를 점령할 수 있습니다.

정상 진격: 공격자는 원하는 방향으로 hex 하나만큼 진격할 수 있습니다.

보너스 진격: 공격자는 원하는 방향으로 hex 둘만큼 진격할 수 있습니다. DR3, DR4, D1* 결과일 때 진격할수 있습니다

19.2 지형과 진격

- 어떠한 유닛도 정상 이동시 진입이 금지된 hex 안으로나, hex경계를 건너서 진격할 수 없습니다.
- 보병 타입의 유닛은 진격의 첫번째 hex인경우에만 숲 hex로 진격할 수 있습니다. 하지만 도로를 따라 진격하는 경우라면 정상적으로 숲 hex 안으로도 진격이 가능합니다. 차량 타입의 유닛들은 도로가 이어지지 않는다면 숲 hex로 들어갈 수 없습니다.
- 보병 타입의 유닛들은 진격의 첫번째 hex인 경우에만 도로가 이어져 있지 않는 험지-숲 hex경계를 건너서나, 교량이 놓여있지 않은 강 hex경계를 건널수 있습니다. 차량 유닛들은 그러한 hex경계를 건널수 없습니다.

19.3 통제구역(ZOC)과 진격

통제구역(ZOC Bonds): 전투 후의 진격에서 유닛은 통제구역(ZOC Bond) 안으로 들어갈수도, 건널수 도 없습니다. 유일한 예외는 방어자가 제거되고 비어있는 hex를 점령할 경우입니다.

적군 통제구역(EZOCs): 적군의 통제구역은 일반적으로 진격을 막지 않습니다. 하지만 하나의 통제구역에서 연이어 다른 통제구역으로 이동하는 것은 진격의 첫번째 hex가 통제구역 일 경우를 제외하고는 불가능합니다.

19.4 추격전투(Breakthrough Combat)

만약 CRT결과가 D1*일 경우 공격하는 유닛들은 진격 후에 다시 공격할 수 있습니다. 이 두번째 전투를 추격 전투라고 부릅니다.

집단에서 하나의 유닛 스택만이 이 두번째 공격에 참여 가능하지만, 진격 단계에 공격자는 새로 스택을 형성하는 것이 가능합니다 (이를 추격 집단(Breakthrough group)이라고 부릅니다) 기계화 추격 집단은 이동력 전체만큼 이동한 뒤 다시 공격할 수 있습니다. 비-기계화 추격 집단이나, 기계화 유닛과 비기계화 유닛이 함께 있는 추격 집단은 hex 한칸만 추가 전진 한 후 전투를 수행합니다.

절차: 추격 집단은 한번에 두개나 그 이상의 hex를 나누어서 공격할 수 없습니다. 원래 공격이 일어난 hex로부터 진격을 완료 한 후에 추격 전투를 실행합니

다. 추격 전투는 공격자가 다음번 정규 전투를 하기전에 완료해야합니다. 추격 전투는 정규 공격과 동일한 규칙에 따라 동일하게 수행됩니다. 공격자, 방어자 모두 포격준비(ready) 상태의 포병 유닛들을 해당 전투에 지원할 수 있습니다. 추격 전투를 시행하는 유닛들은 CRT결과가 허락한다면 이 전투 후에도 진격을 할 수 있습니다.

다중의 추격전투 결과(Multiple Breach Result) : 추격전투 집단이 진격 및 전투를 하는 횟수에는 제한이 없습니다. CRT결과에서 D1*이 계속 나오는만큼 다중의 추격 전투가 가능합니다.

디자인 노트: 이는 1st Edition과 다른 중요한 규칙 변화입니다.

19.5 다른 전투를 지원하는 추격전투 집단(Breachthrough group)

만약 추격전투 집단이 진격이 아군 유닛들에 의해서 막 공격을 받으려는¹ 적군 hex와 인접하여 종료될 경우 해당 추격전투 집단은 추격전투를 하는 대신 이 전투(1)에 사용하는 전투력의 합에 더할 수 있습니다.

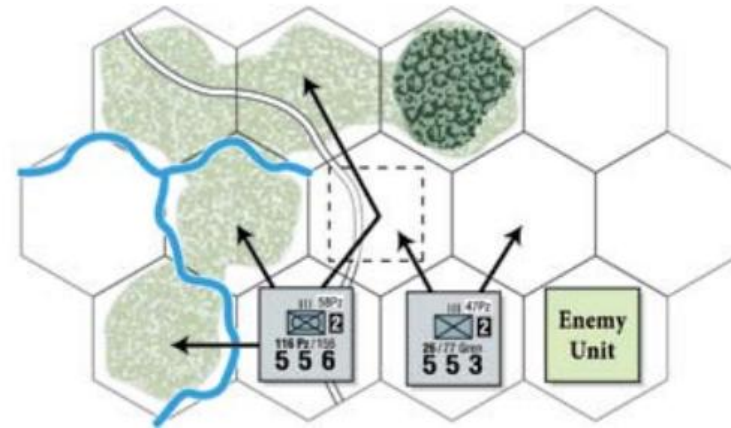
명령 및 통제 규칙(Command and control; 14.3)을 준수할 때에만 가능합니다. 추격전투 집단이 다른 전투(1)를 지원하는 경우 해당 전투는 이 진격 바로 다음에 해결 되어야 합니다.

19.6 보급과 진격

현재 보급이 끊긴 유닛들은 최대 한칸까지만 진격할 수 있습니다. 해당 유닛은 추격전투를 수행하지 못합니다.

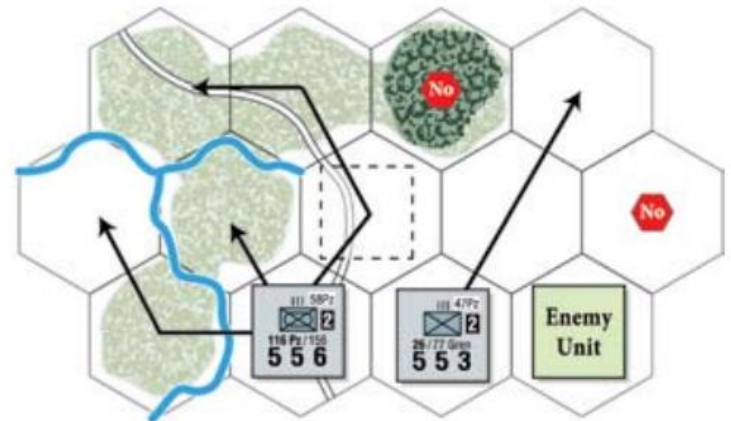
19.7 아군 유닛과 진격

진격의 끝에 스캐팅 제한 규정은 지켜져야합니다. 유닛들은 전략 이동(Strategic Movement)중인 유닛을 포함하고 있는 hex에서 진격이동을 끝낼 수 없습니다.



정상진격의 예:

(전투에서 패한) 방어자의 비어있는 hex는 점선으로 표시되어 있습니다. 두개의 독일군 유닛은 실선으로 표시된 화살표 방향 어느곳으로나 진격 가능합니다. 기계화 유닛은 도로를 통해서라면 두 hex까지 진격이 가능합니다.



보너스 진격의 예:

유닛들은 원하는방향으로 두 hex 진격합니다 기계화 유닛은 도로를 통하여 세hex 진격가능합니다. 강은 건널 수만 있으며 도로가 없는 숲 지형은 들어가는것만가능합니다. 12/77 Gren VG 여단은 Nohex스로 진격할수 없습니다. EZOC에서 같은 EZOC로의 이동이기 때문에 첫번째 hex일경우만 가능합니다

20.교전의 중지와 교전마커의 제거

20.1. 일반적인 사항

교전마커가 놓여있는 유닛들은 이동단계에 이동할 수 없지만, 교전중지 테이블 (disengagement table)을 이용하여 전투단계에 이동할 찬스가 있습니다. 아군의 전투 단계에 전투가 하나라도 시작하기 전에 단계를 진행중인 플레이어는 교전중지를 실행할 수 있습니다. 유닛은 공격하는 대신에 교전중지를 실행할 수 있습니다. 두가지를 동시에 하지는 못합니다. 성공한다면 해당 유닛은 유닛을 제어하는 플레이어에 의하여 하나나 두 헥스 만큼 퇴각할수 있습니다 적 유닛과 인접하고 있는 교란되지 않은 유닛 역시 교란 중지 테이블을 이용할수 있습니다. (20.4)

20.2. 절차

교전의 중지는 유닛 각각에 대하여 일어납니다. 주사위 굴림을 하기 전에 어떤 유닛이 시도를 하는것인지를 선언합니다. 스택 전체가 교전 중지를 할 경우 플레이어는 각각의 유닛에 대하여 따로 주사위 굴림을 해 주어야 합니다. 적용할 수 있는 DRM을 적용한 후 나온 결과를 교전중지테이블과 비교합니다.

주사위 굴림 보정자(축적)

- +1 유닛이 신병입니다.
- 1 유닛이 정예입니다.
- 1 유닛이 탱크이거나 정찰유닛입니다

20.3. 결과의 해석

No: 교전중지가 허용되지 않습니다. 해당 유닛은 헥스에 그대로 남습니다.
Yes: 해당 유닛은 17.2와 17.2항의 규정을 따라 하나나 두 칸 퇴각해야합니다. 만약 유닛이 교란된 상태가 아니라면 EZOC라도 첫번째 헥스에서 멈출 수 있습니다. (하지만, 여전히 적의 ZOC Bond를 건너거나 안으로 진입할 수는 없습니다)
D: 유닛은 교란되었습니다. 결과가 **Yes+D**라면 유닛은 퇴각을 진행한 후에 교란 마커를 놓습니다. 이 유닛은 첫번째 헥스가 EZOC일 경우 멈출 수 없습니다.

| Disengagement Table (20.0) | |
|----------------------------|---------|
| Die Roll | Result |
| ≤ 3 | Yes |
| 4 | Yes + D |
| 5 | No |
| ≥ 6 | No + D |

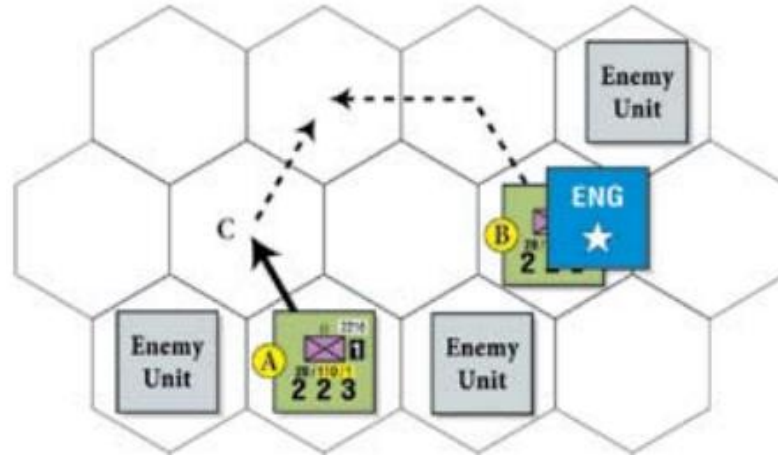
20.4. 교전중이 아닌 유닛의 교전 중지

교전중이 아니었지만, 교전중지 테이블을 이용하는 유닛들은 퇴각시에 EZOC에 진입할 수 없습니다. (이동 단계중 ZOC 이동 기회가 있다면 ZOC가 허용됩니다) 만약 해당 유닛이 퇴각시 EZOC를 통하는 방법밖에 없다면 해당 유닛은 제거되게 됩니다.

참고: 유닛은 이동단계에 이동한 뒤 전투단계에 교전 중지를 실행할 수 있습니다.

20.5 교전중 마커의 제거

해당 유닛이 교전을 중지할 지 말지 결정 하는 순간 교전중 마커를 제거합니다. 활성화 플레이어의 전투 단계 중에 모든 교전중 마커는 제거됩니다. 교전중지 하지 않은 교전중 유닛들은 전투 단계중 공격할 수 있습니다.



예 : 위의 예에서 유닛 A는 이동단계에 헥스 C로 이동하였습니다. 해당 유닛은 적의 ZOC에 진입하였기 때문에 즉시 이동을 멈추어야 합니다. 유닛 B는 이동단계에 이동이 불가능합니다. 교전중인 유닛이기 때문입니다. 전투 단계 동안 두 유닛(A, B)모두 교전중지 행동을 할 수 있습니다. 유닛A는 성공하여 한 헥스만큼 퇴각을 합니다. (2칸 퇴각할 수도 있습니다) 유닛B역시 성공하였으며 두 헥스만큼 퇴각 합니다(1칸만 퇴각할수도 있습니다)

21. 탱크와 정찰 유닛들

21.1 아머쉬프트

공격자 : 공격자는 아래 상황에서 CRT 우측으로의 컬럼이동을 받을 수 있습니다.

- 공격자는 전투에 참가중인 하나의 탱크 유닛을 가지고 있지만 방어자는 가지고 있지 않을경우 또는,
- 공격자는 전투에 참가중인 하나의 탱크 유닛을 가지고 있으며 그 유닛의 TQ가 방어자 유닛들 모두의 TQ보다 높을 경우

예: 만약 TQ가 4인 탱크 유닛이 TQ가 3인 방어자의 탱크 유닛을 공격할 경우 공격자는 우측으로의 컬럼이동을 받게 됩니다

방어자 : 공격자는 전투에 참가중인 탱크 유닛이 없으며, 방어자가 보병 유닛과 방어중인 탱크 유닛을 모두 가지고 있을경우 CRT에서 왼쪽으로의 컬럼 이동을 받습니다. 이 룰과 관련 Combat Command와 영국군의 기갑 여단 및 150th 판저 여단은 보병과 기갑 필요조건을 만족합니다.

예: 만약 공격자가 보병만으로 Combat Command를 공격하였을 때 공격자는 하나의 컬럼을 왼쪽으로 받게 됩니다

21.2 붉은 TQ 숫자

> 붉은 원안의 TQ rating을 가지고 있는 유닛이 공격시에 해당 유닛의 TQ rating은 -1감소 되어 적용됩니다. 해당 유닛이 방어시에는 TQ rating의 감소가 일어나지 않습니다. 독일군의 FLAK유닛은 탱크 유닛이 아니기 때문에 아머이동을 얻을 수 없습니다. 오로지 그것을 방지하는 것만 가능합니다. FLAK유닛의 TQ숫자는 이 점을 상기시키기 위하여 붉은 원안에 들어있습니다.

21.3 아머이동에 대한 지형의 효과

공격자와 방어자 모두 방어자가 숲, 험지-숲, 지그프리드 방벽, 또는 도시 헥스 안에 위치하는 경우에 아머이동의 효과를 얻을 수 없습니다. 공격자는 (교량이 설치되어 있지 않은 강 때문이든, 도로가 뚫려 있지 않은 숲/숲-험지 지형 때문이건) 방어자의 헥스로 정상적으로 건널수 없는 헥스경계에 있는 탱크 유닛에게서 아머이동을 받을 수 없습니다

참고: 위의 내용을 생각해보면, 교량이 설치되어 있는 강 헥스경계를 건너 공격하거나, 기본헥스지형이 Clear이거나, 얇은 숲(Light wood)인 방어자에게 숲-험지 헥스로부터 빠져나오는 공격자가 아머이동을 얻는것은 가능함을 알수있습니다.

21.4 정찰 유닛의 특수능력

방어설비(Improved Position)가 설치 되어 있지 않은 헥스에서 홀로 방어중인 정찰 유닛은 D1과 D1*결과를 모두 DR4결과로 취급할 수 있습니다.

참고: D1 결과로 인하여 4 헥스를 퇴각하여야 하는 정찰 유닛은 추격전투집단(Breakthrough Group)으로부터 다시 공격받을 수 있습니다.*

21.5 기타 탱크 및 정찰 유닛 특성의 요약

- 탱크 및 정찰 유닛들은 차량 유닛으로 취급되기 때문에 교량이 놓여있지 않은 강 헥스경계(River Hexside)를 건너서 이동, 진격, 퇴각을 할 수 없습니다.
- 탱크 및 정찰 유닛들은 도로가 뚫려 있지 않은 숲, 험지-숲, 지그프리드 방벽으로부터/으로 이동, 진격, 퇴각을 할수 없습니다.
- 교전중지(20.2)를 시도할경우 DRM에 -1을 보정 받습니다.



21. 포병 유닛

22.1 포병유닛 일반



포병과 네벨베르퍼는 일괄적으로 포병유닛이라고 불립니다. 이들은 Shifting Fire Position(22.2)이 아니라면 같은 턴 안에 이동과 사격을 모두할수 없습니다. 한 헥스이상 이동하는 연합군의 포병 유닛들은 (또는 Off-Map-Box 나 저지위치로) 포격완료(Fired) 면으로 뒤집어 놓습니다. 독일군의 포병 유닛들은 하나이상 헥스를 이동하기 위해 견인전차 (Prime Mover) 마커를 필요로 합니다 (22.3)

포격완료(Fired side)된 연합군의 포병유닛과 독일군의 견인전차는 기갑의 이동수치(Mechanized Movement rate)만큼 이동이 가능합니다. 연합군의 포병유닛은 또한 전략이동도 사용할 수 있지만, 독일군의 포병유닛은 그렇지 못합니다.

22.2 Shifting Fire Position (1 Hex)

독일군의 네벨베르퍼 여단과 포격 준비된 연합군의 포병유닛은 1만큼 이동 가능합니다(Movement Allowance 1). 이 유닛들은 헥스 하나만큼 이동(shift)한 후에도 여전히 포격준비상태를 유지가능합니다. 이 하나의 헥스 이동은 정상적인 이동규칙에 따라 해당 헥스에 들어갈 수 있다면 이동점수 소요량과 관계 없이 어떠한 헥스에도 적용가능합니다. 1차 도로를 이용한다 하더라도 두 헥스를 이동할수 는 없습니다.

22.3 독일군의 견인전차(Prime mover)



독일군은 군단구준의 포병대를 위한 견인전차의 부족에 시달렸으며 대부분은 초기 공격이후에 그자리에서 남아있게 되었습니다. 따라서 독일군의 포병유닛은 거의 이동을 할수 없다고 볼수 있습니다. 하지만 견인전차 마커를 가지고 있는 네벨베르퍼들은 매 턴당 5개의 포병유닛에 한하여 MA수치를 5까지 증가시켜 이동이 가능합니다(전략이동은 불가능합니다) 게임에는 다섯개의 견인전차 마커가 존재합니다.

6th Panzer Army를 위한 마커 2개, 5th Panzer Army를 위하여 2개 7th Panzer Army를 위하여 하나가 있습니다. 견인전차 마커는 해당 Panzer Army를 위하여만 사용될 수 있습니다.

견인전차는 하나의 포병 유닛(베르퍼 여단을 포함하여)을 Fired/Ready 면과 관계 없이 이동가능합니다. (독일 포병은 이동시 포격 가능상태에 영향을 받지않습니다) 이동 후에 다음 포병 지원 단계까지 견인전차 마커를 제거하지 않습니다, 그렇게 하여 해당 포병유닛이 포격을 할 수 없음을 표시합니다.

포병 보급 단계에 독일군 플레이어는 모든 견인전차 마커를 지도상에서 제거합니다. (5.1)

참고: 견인전차 마커는 전략이동 마커 뒷면에 프린트 되어 있습니다. 그렇기 때문에 모든 포병 유닛이 이동하였다는 것은 독일군 기계화 유닛 하나가 전략 이동을 할 수 없음을 의미합니다. 이는 독일군이 감내해야했던 제한된 연료상황, 탄약이송을 위해 전용된 트럭, 협소한 도로상황 및 다른 병참상의 요인들을 반영 합니다.

22.4 사정거리

각각의 포병 유닛은 좌측 상단의 작은 박스안에 사정거리가 표시되어 있습니다. 이는 해당 포병 유닛이 목표 지점에 포격지원을 할 수 있는 최대 사정거리 입니다. (헥스로 표현됩니다) (22.6)

간섭하는 지형과 전투 유닛들은 포격에 아무런 영향을 주지 않습니다. 목표지점의 공격자와 방어자 모두 타격을 받습니다. 목표지점 거리 측정시 포병유닛이 위치하고 있는 헥스는 세지 않습니다.

22.5 포격준비/완료 상태



모든 포병 유닛은 원스텝입니다. 카운터의 뒷면은 해당 포병 유닛이 포격을 완료 하였는지의 여부를 나타내기 위해 사용됩니다 (연합군 포병의 경우 이동 완료를 표시하기 위해서도 사용됩니다) 앞면은 해당 포병유닛이 "포격준비" 상태임을 의미합니다. 포격이 완료 되었을 경우 (연합군이라면 헥스 한칸이상 이동하였을 경우에도) 뒷면으로 뒤집어 포격완료를 표시합니다. 발포한 유닛은 오직 포병지원단계에만 포격준비상태로 되돌릴수 있습니다

22.6 포병 지원의 일반

사정 거리안에 있고 포격준비 상태이며, 교전중이거나, 교란되지 않은 포병유닛만이 포격지원을 할 수 있습니다. 각각의 포병 유닛은 하나의 전투에만 포격지원을 할 수 있으며 지원 후에는 “포격완료” 면으로 뒤집어 놓습니다. 공격자는 방어자가 포격지원을 선언하기에 앞서 포병 지원을 선언하여야 합니다.

군/군단 식별 색깔 : 하나의 포병 유닛은 해당 포병유닛의 식별 색깔(2.11)과 동일한 식별색을 가지는 지상군 유닛이 최소한 하나 이상 참가하고있는 전투에만 공격이나 방어 지원을 할 수 있습니다

22.7 공격 포격 지원

공격시에 포격 지원을 하는 각각의 포병 유닛은 공격자에게 하나의 우호적인 컬럼 이동을 주며 이는 CRT의 오른쪽 으로 한 컬럼 이동되어 적용됩니다. 공격자는 전투당 최대 두개 까지의 포병 유닛을 지원 가능하며 따라서 최대 2칸의 컬럼 이동을 받을 수 있습니다.

22.8 방어 포격 지원

방어자는 한번의 전투에 하나만의 포병 지원을 받을 수 있습니다. 방어자는 하나의 주사위를 굴러 나온 값을 방어자 포병 테이블 (Defensive Artillery Table)의 결과와 비교하여 효과를 받을 수 있습니다. 방어시의 포격은 결과와 상관 없이 뒤집혀 “포격완료”상태로 바뀝니다. 만약 결과가 1이나 2라면 공격자는 해당 하는 숫자만큼 CRT컬럼을 좌측으로 이동합니다. 만약 방어자가 연합군 플레이어이며 TOT(Time on Target)결과가 만족된다면 공격자는 하나의 스텝 손실을 입게 되며 공격은 바로 중지됩니다(A1결과로 적용합니다) 공격자는 스텝손실을 입을 유닛을 결정할 수 있습니다.

디자인 참고: TOT는 조율을 통하여 한순간에 가능한 최대한의 화력을 한 지점에 퍼붓는 방식이었습니다. 이러한 조정은 쉽지 않아 많은경우 성공하지 못하였지만 성공하였을 경우엔 상대에게 큰 손실을 줄 수 있었습니다.

22.9 지상 전투시의 포병

포병 유닛은 자체만으로는 공격을 할 수 없습니다. 지원만이 가능합니다.

공격을 받은 포병 유닛들은 DCB적용받지 않은 방어요소를 이용하여 자신이 위치한 헥스에는 방어시의 포격지원을 제공하지 못합니다. 하지만, 적으로부터 공격을 받은 포병유닛도 다른 헥스의 방어하는 아군 유닛에게 방어시의 포격지원을 할 수 있습니다.

포병유닛은 방어시의 포격 지원을 사용한 턴에 방어요소를 이용하여 지상전투력에 더할 수도 있습니다.

플레이 도움: 보통 포병 유닛을 포함하고 있는 헥스를 먼저 공격하는 것이 좋습니다. 교전중 마커나 교란 결과로 인하여 포병유닛들이 방어시의 포격지원을 할 수 없게 될 가능성이 있기 때문입니다.

22.10 Summary of Other Characteristics

- 포병 유닛들도 ZOC를 가지지만 ZOC Bond를 형성하지 못합니다(9.1, 10.1)
- 퇴각중인 포병 관련(17.7)
- 포병 유닛은 전투 후에 진격할 수 없습니다(19.1)
- 보급이 끊긴(OOS) 포병 유닛은 포격준비 상태로 되돌릴 수 없습니다(23.4)
- 포병은 재건될 수 없습니다. (25.25)



23. 보급과 투항

23.1 보급 및 투항 단계

보급과 투항 단계에서 활성화 플레이어는 자신의 모든 유닛들에 대하여 보급과 투항여부를 체크하여야합니다. 보급의 체크는 보급원에서부터 유닛까지의 보급로를 추적하여 이루어지는데 만약 한 유닛의 보급로가 이어지지 못할경우 해당 유닛은 보급불가(Out of Supply)상태에 놓이게 되며 OOS 마커를 받습니다. 만약 유닛이 이미 OOS마커를 가지고 있다면 추가적인 효과는 없습니다. 유닛이 지난번 단계에 OOS를 받았으며 현재 보급로가 추적가능하다면 이번 단계에 해당 마커를 제거합니다.

참고: 이 룰은 독일군 턴 시작단계에 연료 부족을 겪고 있는 독일군 유닛에게도 적용됩니다. 이번 보급단계에 보급로가 이어져 있다면 해당 유닛은 보급을 받을 수 있는것이며 더 이상 연료부족을 겪지 않습니다.

23.2 보급원

보급은 특정 지도 가장자리의 헥스에서 이루어집니다. 독일측의 지도 가장자리에 존재하는 보급원은 독일 십자 표시로 표시되어 있으며 연합군 측의 보급원은 녹색 원 안의 흰색 별로 표시가 되어있습니다. (이는 또한 연합군의 진입헥스도 동시에 의미합니다) 적군의 보급원을 차단하기 위하여는 아군 유닛이 적군 보급원 헥스를 점거해야합니다. 단지 지나가는것만으로는 보급원에 아무런 영향을 주지 못합니다. Off-Map-Box에 있는 연합군 유닛들은 언제나 보급을 받고 있는 것으로 간주합니다.

23.3 보급선

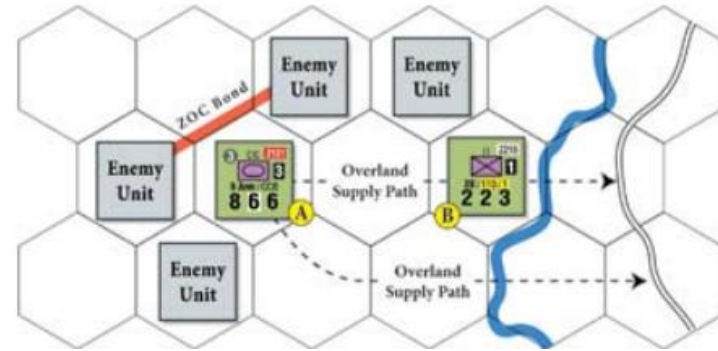
보급선은 두가지 요소로 구성됩니다. 지상(Overland) 및 도로(Road) 요소입니다

지상 요소: 보급선의 지상요소는 최대 4헥스까지 이어집니다. 지상요소는 모든 종류의 지형을 아우르지만 (강을 건너서도 이어질 수 있습니다) 아래의 제한이 있습니다.

- 적군이 점유하고 있는 헥스로 들어가거나 적군의 ZOC Bond를 건너지못합니다
- 보급선의 첫번째 헥스가 아니라면 적군 ZOC안의 빈 헥스로 들어가지못합니다

지상의 보급선은 EZOC의 첫번째 비어있는 헥스를 경유할 수 있습니다.

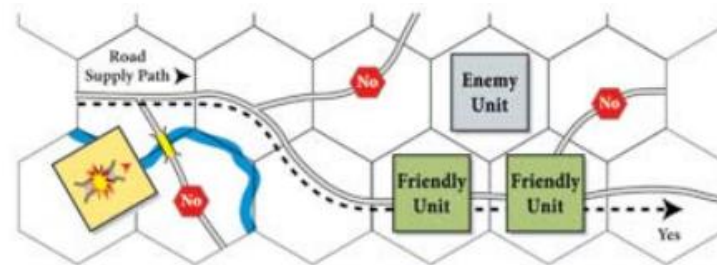
이는 적군에 의해 부분적으로 포위되어있는 유닛들에게 유리하게 작용할 수 있습니다. 아군 유닛이 존재하고 있는 헥스는 EZOC의 보급 방해효과가 상쇄됩니다.



위의 예에서 Unit A에게는 가능한 두가지의 보급선이 존재합니다. 위의 경로에서는 보급로 두번째 헥스가 적 ZOC에 있지만 해당 헥스의 아군 유닛이 ZOC효과를 상쇄하여 보급로가 이어질수 있으며 아래의 경로에서 첫번째 헥스는 정상적으로 ZOC효과가 무시됩니다. 두 예 모두에서 강은 보급선에 영향을 주지 않습니다.

도로 요소: 보급선에서 도로요소에는 거리제한이 존재하지 않습니다 하지만 보급선은 연속으로 이어지는 도로 헥스를 따라 그려져야 합니다 (도로의 종류에는 구분이 없습니다). 언제나라도 보급선의 도로요소는 아래의 사항을 위반해서는 안됩니다.

- 적이 점유하고 있는 헥스에 진입하거나,
- 아군 유닛이 점유하고 있지 않은 적 EZOC 안의 헥스에 진입하거나,
- 비어있지만 적군이 제어하고 있는 소도시/도시 헥스에 들어가거나 (이러한 헥스들은 비-전투병들이 주둔하고 있는것으로 간주됩니다)
- 방책(Roadblock)(33.0)을 포함하고 있는 헥스에 들어가거나,
- 교량이 파괴된 헥스경계를 지나 강을 건너지 못합니다.



좌측의 예에서 No 라고 써있는 세 헥스는 보급선의 도로요소로 사용될 수 없습니다. (EZOC, 교량파괴)

23.4 보급차단 페널티

OOS마커를 가지고 있는 유닛들은 아래의 불이익을 받습니다

- 전투: 하나 이상의 공격하는 유닛이 OOS상태일 경우 공:수 비율(Odds ratio)은 왼쪽으로 한칸 만큼 이동합니다(1L). OOS상태의 방어 유닛에는 영향이 없습니다
- 이동: 2 헥스의 전술 이동(Tactical Movement)만 사용할 수 있습니다.
- 포병: 포격 완료상태의 포병 유닛들은 포격준비 상태로 되돌릴 수 없습니다.

이미 포격준비 상태인 유닛들은 정상적으로 포격지원을 할 수 있습니다

- 퇴각: 3헥스 이상 퇴각해야만 할 경우 제거됩니다
- 진격: 진격시에 도로 보너스를 이용할 수 없습니다(19.1)

23.5 보급차단 능력

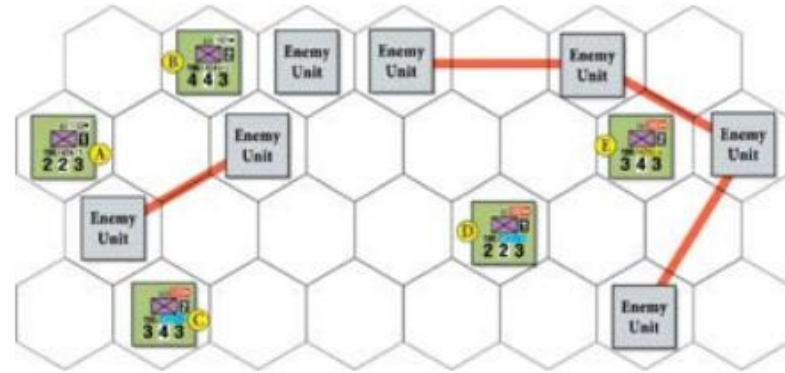
OOS 마커를 가지고 있는 유닛들도 자신의 ZOC를 유지하며, ZOC bond를 형성할 능력 및 정상 방어력을 유지하며 DCB로부터 유익을 얻을 수 있습니다. OOS유닛도 교량 파괴를 정상적으로 수행할 수 있으며 이미 시작된 IP의 건설을 마칠 수 있습니다 (15.8).

23.6 고립과 투항

보급 상태를 체크한 후에 활성화 플레이어는 OOS마커를 가지고 있는 자신의 유닛중에 고립된 유닛이 있는지 체크하여야합니다. (이번에 OOS 상태가 된 유닛도 체크하여야 합니다) OOS상태의 유닛중 통신선(LOS; Line of Communication)역시 차단된 유닛들은 고립된 것으로 간주합니다.

통신선(LOS)은 보급선과 유사한 개념으로 OOS인 유닛과 지상요소로 4헥스안의 거리에 정상적으로 보급을 받고 있는 유닛이 없을경우 통신선이 차단된 것으로 간주합니다. 보급차단과 더불어 통신선 차단까지 된 유닛은 고립된 것이며 각각의 고립된 유닛이나 고립된 유닛의 집단은 즉시 투항여부를 판단해야 합니다.

고립된 집단의 정의: 고립된 집단의 크기에는 제한이 없지만 집단 안의 각각의 유닛은 지상요소 기준 4헥스 안에 고립된 집단 안의 다른 유닛들과 보급선이 연결되어야 합니다. 아래의 예에서 유닛 A와 B는 정상적으로 지상 보급선을 연결 가능하여 고립된 집단 1을 형성합니다. 유닛 C,D,E는 자기들끼리 지상보급선 연결 가능하지만 A,B와는 연결할 수 없어 고립된 집단 2를 형성하게 됩니다.



위의 예에서 유닛 A와 B는 정상적으로 지상 보급선을 연결 가능하여 고립된 집단 1을 형성합니다. 유닛 C,D,E는 자기들끼리는 지상보급선을 연결 가능하지만 A,B와는 연결할 수 없어 고립된 집단 2를 형성하게 됩니다.

23.7 투항 체크



유닛이 집단의 일원일 경우 해당 집단은 동시에 투항하게 됩니다. 각각의 고립된 집단마다 하나의 주사위를 굴러 투항 테이블 (Surrender Table)을 참조합니다.

테이블의 결과는 해당 고립된 집단이 축적하게 되는 투항점수를 의미합니다. (항공 보급 지원시 감소됩니다) 각각의 고립된 집단은 해당 집단의 투항 최대 점수에 도달하게 되면 투항하게 됩니다. 투항한 유닛들은 즉시 제거되며 다시 게임에 돌아오지 못합니다.

플레이 참고: 투항 점수 마커는 해당 유닛이 OOS임을 의미하기 때문에 더 이상 OOS마커를 유지할 필요가 없으며 OOS마커는 제거해도 좋습니다

23.8 최대 투항 점수

- 투항 점수 3점 유닛이 신병입니다.
- 투항 점수 4점 유닛이 정규병입니다.
- 투항 점수 5점 유닛이 정예병입니다.

해당 고립된 집단안에 하나의 정예병 유닛이라도 있을경우 해당 집단은 정예병으로 간주됩니다. 모든 유닛이 신병일 때 해당 집단은 신병의 투항 점수를 적용받습니다.

| Surrender Table (23.7) | |
|------------------------|---------------|
| Die Roll | Result |
| ≤ 0 | -1 (air drop) |
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3-6 | 1 |

그외 모든 경우 정규병의 점수를 적용합니다. 집단에 소속된 유닛 하나 옆에 투항 점수 마커를 놓아 투항점수를 체크합니다.

디자인 참고: 유닛들은 집단적으로 투항하는 경향을 보이며 집단에 속해 있는 정예병들은 종종 상대적으로 사기가 떨어지는 예하 유닛들을 복돋울수 있었습니다

23.9 고립된 집단의 분리와 통합

아군 혹은 적군의 행동에 의해 고립되어 있던 집단이 추가적으로 분리되게 될 경우 각각의 쪼개진 집단은 서로 별개의 고립된 집단으로 재편되며 각각 투항점수 마커를 가지게 됩니다.

만약 두개의 고립된 집단이 하나로 통합되게 될 경우 새로 생성된 고립된 집단은 더 큰 집단의 투항 점수를 계승하게 됩니다. 더 크다는 의미는 각각의 집단의 공격력(인쇄된 공격요소의 합)의 크기로 결정합니다. 만약 두 집단의 공격력이 동일할 경우 더 높은 투항점수 마커를 가지고 있던 집단의 투항점수를 계승합니다.

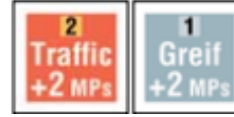
23.10 고립의 돌파

아군의 보급 단계에 집단에 소속되어 있던 유닛 최소 하나 이상이 보급선을 회복하게 되면 해당 집단 전체의 투항점수는 제거되게 됩니다.



24. 트래픽 마커와 병목 헥스

24.1 트래픽 마커의 일반



각각의 플레이어들은 가용한 트래픽마커를 이용하여 상대방 유닛의 이동을 지연시킬 수 있습니다. 트래픽마커는 교통 트래픽 뿐만 아니라 독일군의 코만도 팀, SNAFU*, 심리적 교란 및 항공 차단 작전(날씨가 맑을 경우)등도 반영합니다.

연합군 플레이어는 트래픽마커를 가지고 있으며 독일군 플레이어는 그라이프 Greif 마커를 가지고 있습니다(Greif작전에서 유래합니다) 두 마커 모두 동일한 효과를 가지기 때문에 통합하여 트래픽마커로 부릅니다

24.2 트래픽 마커의 효과

트래픽마커는 모든 유닛에 대하여 도로와 비-도로의 진입 점수 2점씩 상승시킵니다. 전술이동(11.3)을 이용하는 유닛들은 트래픽마커의 영향을 무시할 수 있습니다. 트래픽마커는 전투, 진격, 퇴각 및 보급선에 영향을 주지 않습니다. 독일군의 트래픽 마커는 독일군에게 영향을 주지 않으며 연합군의 트래픽 마커는 연합군의 이동에 영향을 주지 않습니다

24.3 트래픽 마커 단계

이 단계동안 활성화 플레이어는 자신의 트래픽마커 보관박스(Traffic Marker Holding Box)에 들어있는 트래픽마커를 배치할 수 있으며 방책(Roadblock)(33.0)을 배치/재배치 할수도 있습니다.

제거: 트래픽 마커를 배치한 후에 두 개의 주사위를 굴러 해당 주사위 결과와 일치하는 식별번호를 가지고 있는 트래픽 마커를 제거합니다. (예를 들어 주사위를 굴러 2,4의 결과가 나왔다면 2,4의 식별번호를 가지는 트래픽마커를 제거합니다) 만약 더블이 나왔다면 해당 숫자에 해당하는 트래픽 마커 한 개만 제거됩니다. 제거된 트래픽 마커는 다시 트래픽 마커 보관박스에 넣어 다음턴에 이용합니다. 트래픽 마커들은 일단 배치 된 후에는 자의적으로는 제거될 수 없으며, 제거 주사위 굴림을 통해서 제거되거나 예정된 제거(24.6 Scheduled Removal)에 의해서만 제거되어집니다.

*SNAFU(Situation Normal : All Fucked Up)

참고: (24.6)의 예정된 제거로 인해 독일군의 트래픽 마커가 제거되기 시작하면 더 이상 제거 주사위 굴림을 통하여 트래픽 마커를 제거하지 않을 수 있습니다
디자인 참고: 상대방 플레이어에게 교통 혼잡이 일어나는 곳을 지정할 수 있도록 하는 것이 이해가 안될 수 있지만 실제로 충분히 현실을 반영하고 있습니다. 당신의 적은 당신이 가장 필요로 하는 곳에 마커를 놓으려고 할 것이기 때문이며 주사위 굴림을 통하여 하나나 두개의 마커를 제거하는 것은 어떤 교란이 효과가 있을지 알 수 없다는 점에서 실상을 반영합니다.

24.4 트래픽 마커 배치의 제한

트래픽 마커는 아래의 경우 배치가 제한됩니다.

- 함께 혹은 인접하여 배치 (상대의 트래픽마커는 이 제한에 적용되지 않습니다)
- 연합군 플레이어는 St-Vith 병목 헥스에 트래픽마커를 배치할수 없습니다. 다만, 해당 헥스와 인접한 헥스에는 놓을 수 있습니다.

위의 두가지 예외적인 경우를 제외하면 트래픽 마커는 어느 헥스에나 놓을수 있으며, 적의 ZOC안/밖과도 관계없이 놓을 수 있습니다. 적 유닛에 의해 점거되어 있는 헥스에도 놓을수 있고 독일군의 초기 사단 배치 셋업 지역에도 놓을수 있고 적군 라인의 앞에도 뒤에도 놓을 수 있습니다.

트래픽마커 보관박스 들어있는 마커들만 배치가 가능하며 이미 지도위에 올라와 있는 마커들은 재배치나 제거가 불가능합니다.

24.5 시작 상황

시작시에 모든 마커들은 트래픽마커 보관박스안에 들어있습니다. 연합군 플레이어는 1턴의 자신의 트래픽 마커 단계때 6개의 트래픽 마커 모두를 배치할 수 있습니다 (배치 후에 주사위를 굴려 제거되는 마커를 결정합니다) 독일군 플레이어는 3턴의 트래픽 마커 단계까지 (17AM) 마커를 받을 수 없습니다.

24.6 트래픽 마커와 예정된 제거

8턴의 시작(19 PM)부터 매PM턴마다 하나씩의 독일군 트래픽 마커가 게임으로부터 제거됩니다. 제거는 독일의 트래픽 마커 단계에 일어납니다. 마커의 제거는 순서대로 일어납니다. (예 #1이 제일먼저, #2가 두번째 순으로...)

연합군의 트래픽마커는 예정된 제거가 없습니다. (맑은 날씨가 시작되면서 해당 마커는 연합군의 항공 차단 작전을 나타내게 됩니다)

24.7 St-Vith 병목지역 헥스

이 세개의 헥스는 지도상에 노란색으로 표시되어 있습니다. 이들은 모두 트래픽 마커와 동일한 효과를 가집니다.(24.2) 예외적으로 유닛들은 이곳에 진입하기 위하여 일반적인 +2MP대신 +4MP를 온전히 지급하여야 합니다.

독일군 플레이어가 St.Vith 헥스를 점령하는 순간부터 진입을 위해서 필요한 이동력은 +2MP로 감소합니다.

만약 독일군이 St-Vith 병목지역 헥스에 대한 제어를 손실할 경우 해당 헥스 진입 요구 MP는 +4MP로 복구됩니다.

St-Vith 병목지역 헥스는 연합군 유닛들에게는 아무런 효과를 가지지 않으며 전술 이동시에도 영향을 주지 않습니다.

참고: 연합군의 트래픽마커는 St-Vith 헥스 인접 헥스에 놓여 추가적으로 독일군에게 심각한 교통 체증을 유발할 수 있습니다. 이러한 상황에서 독일군이 취할 수 있는 가장 좋은 해법은 전술이동으로 해당 헥스를 건너는 것입니다.



25. 야간 턴과 보충병

25.1 일반적인 사항

PM턴과 AM턴 사이에는 간소화된 야간턴이 존재합니다. 야간턴은 양 플레이어가 돌아가면서 진행합니다(선 연합군, 후 독일군). 따라서 양 플레이어는 연속하는 2턴동안 각각 상대방 플레이어에게 혼란을 가져올 수 있는 행동들을 할 수 있습니다. 야간 턴은 또한 보충병들이 도착하는 시간이기도 합니다.

아래는 각각의 야간턴의 진행을 요약하였습니다.

- A. 연합군의 야간 보충과 이동 단계
- B. 연합군의 야간 전투 단계
- C. 독일군의 야간 보충과 이동 단계
- D. 독일군의 야간 전투 단계

참고: 야간턴에는 더 이상의 단계들이 없습니다(보급, 교량, 재편성, 혼잡 등)

25.2 보충병들

(25.2) 일반 사항: 각각의 야간 턴동안 양 플레이어는 보충병을 받습니다.

보충병들은 말그대로 전력이 약화되거나, 제거된 유닛들을 보충하기 위한 병력이며 각각의 진영이 받게되는 보충병 수는 Turn Record Track에 인쇄되어있습니다.

만약 한 플레이어가 단 하나의 보충병만을 받게 되면, 해당 보충병은 반드시 보병 타입의 보충병이 되어야 하며, 이외에는 탱크, 정찰, 대전차포(FLAK), 또다른 보병 등 원하는 다른 편제의 보충병으로 전장에 참가하게 됩니다.

각각의 보충병들은 약화된(reduced) 유닛을 온전한 상태의 유닛으로 복원하거나, 전사자 더미의 유닛을 약화된 상태로 전장에 불러올 수 있습니다.

(3스텝 유닛 관련하여는 25.23의 규칙을 참조합니다)

보충병들은 구조되지 못할수 있으며 그 유닛들은 몰수(?)됩니다. 플레이어들은 보충병을 야간 단계동안 사용할수 있습니다.

(25.22) 절차: 전사자 더미에 있는 유닛들과, 보급을 받고 있으며, 교전중이 아니고, 교란받지 않은 상태의 전장에 있는 유닛들만이 보충병을 받을 수 있습니다. 적과 인접한 상태의 유닛들은 문제없이 보충병을 받을 수 있습니다.

만약 한 플레이어가 전사자 더미로부터 보충병을 가져올 경우 해당 유닛은 아래의 제약 조건 하에 전장에 복귀합니다.

- 보충병은 아군이 점령하고 있으며 적군의 방해(Roadblock)이 놓여있지 않고 아군의 보급원에 도로로 이어지는 보급선이 닿아있는 '도시, 소도시 및 진입 Hex (마을은 해당하지 않습니다)' 에 놓여져야만 합니다.
- 적과 인접하여 배치될 수 없습니다.
- 같은 군단/군의 식별 색깔을 가지는(2.11)유닛과 5 Hexs 거리 이내에 배치되어야 합니다. 또는 독일군이라면 유닛들은 적군의 통제구역(EZOC)이 아닌 K, L, M 진입Hexs 중 어느곳에나 놓일 수 있습니다.

(25.23) 대형 유닛 : 전사자 더미에 있는 유닛으로 약화된(reduced state)상태의 스택 점수가 2점 이상인 유닛은 '보급을 받고 있으며, 교전중이 아니고, 교란/와해 상태가 아닌 같은 병종의 잔여병(remnant)이 전장에 존재하고 있는 경우'에만 배치될 수 있습니다. 보충점수를 사용하고, 잔여병을 제거한 후, 해당 유닛을 약화된 상태로 잔여병이 놓여있던 Hexs에 배치합니다.

예: 6-6-3 US 여단을 전사자 더미에서 불러오기 위해서, 연합군은, 1-2-3의 보병병종의 잔여병 카운터가 전장에 놓여있어야 합니다

25.24 보충병 마커

보충병을 받은 각각의 유닛들에 대하여 보충병 마커를 올려놓습니다.

돌아오는 AM턴에 해당 유닛은 최대 1Hexs만 이동 할 수 있으며 공격은 불가능합니다. 이 마커는 해당 유닛의 방어요소에는 영향을 주지 않으며 해당 유닛의 전투 단계가 종료 되면 제거됩니다.

(25.25) 제약: 포병 유닛과 OOS인 유닛들, 교란되거나 교전중인 유닛, 야간 마커가 놓여있는 유닛들은 추가로 보충병력을 받을 수 없습니다.

아래 열거된 유닛들은 절대 보충을 받을 수 없는 유닛들입니다.

독일 탱크 유닛으로 TQ가 5이상인 유닛, 독일 탱크 유닛으로 공격력에 검정 박스 표시된 유닛, von der Heydte, 150th Panzer Bde, 연합군 공수부대 및 포병 유닛, 영국군 유닛 및 투항한 모든 유닛들은 보충받지 못합니다(23.7)

25.3 야간 이동과 전투



(25.31) 야간이동: 야간 턴의 이동은 일반 규칙상의 이동과 동일합니다. 다만 양측 모두 최대 3개의 스택만 이동할 수 있습니다. 이동하는 유닛들은 최대 이동 허용치(MA)만큼 이동할 수 있습니다. 야간 턴 동안 강행이동 및 전술이동™은 정상적으로 실행 가능합니다. 전략이동(SM)은 허용되지 않습니다.

(25.32) 전투 : 야간 턴 동안의 전투는 일반 규칙상의 전투와 동일하지만, 야간 마커 (Night marker)로 표시된 유닛들만 공격을 할 수 있습니다. 포격 준비상태의 포병유닛은 야간 마커 없이도 공격시의 포격 지원 및 방어시의 포격지원 모두를 실행 할 수 있습니다.

(25.33) 야간 턴 마커 배치 : 플레이어들은 PM턴 동안 어떤 세개의 스택이 돌아오는 야간 턴 동안 활동할 것인지를 지정하여야 합니다. 활성화된 플레이어는 야간 턴 마커를 자신의 PM턴 이동 단계 동안 각각의 스택에 올려놓습니다. 만약, 해당 플레이어가 자신의 PM턴 동안 야간 턴 마커를 올려놓을 유닛을 지정하지 않았다면 그의 야간턴의 이동단계 및 전투 단계는 건너됩니다.

(25.34) 자격 : 현재 교전중(Eng)이거나, 보급이 끊긴(OOS)상태이거나 (독일군의 경우 연료부족상태포함) 교란된 유닛들은 야간턴에 활동할수 없습니다.

(25.35) 제약 : 야간 턴 마커가 놓인 유닛은 PM턴동안 아래의 제약을 받습니다

- 오직 이동점수 1점만 사용가능합니다(전술이동MP도 불가능합니다) 또한,
- 공격을 할 수 없습니다

(25.36) 야간 교량 파괴 : 야간 턴동안 실행 가능한 교량 파괴 행동은 7.4의 규칙에 기술된 전투 이전에 일어나는 교량 파괴 행동 뿐입니다.

- 7.4. 교량의 파괴는 상대방의 전투 단계에도 실행할 수 있으며 적의 유닛이 다리가 있는 Hex를 건너 공격을 시도할 때 마다 가능합니다. **참고:** 전투단계에 일어난 교량의 성공적인 철거는 다음의 결과를 초래합니다.
- 어떠한 기갑 유닛도 다리를 건너서 이루어지는 공격에서(21.3)의 아머쉬프트(armor Shift)의 효과를 받지 못합니다.
 - 탱크와 정찰(Recon) 유닛이 전투 후에 강 Hex스택계를 건너 진격(advancing)하는 것을 방지합니다. (19.2)
 - 공격자에게 공격을 취소할 기회를 부여합니다. (14.4)

26. 유닛의 분리

26.1 일반 사항

양 플레이어 모두 큰 단위의 유닛을 분리하여 작은 유닛들로 나눌수 있습니다. 보병 및 산악 연대는 보병 대대, 공수부대, 글라이더부대 를 만들 수 있으며 Fallschirmjäger연대는 공수대대를, Panzergrenadier여단은 PG대대를 만들수 있으며 Combat Command나 미군 탱크 대대는 태스크포스(TF)를 만들 수 있습니다 분리된 유닛은 스택 약화된 상태의 원부대(위의 예에서 여단)과 동일한 헥스에 놓이며 원 유닛과 새로 생성된 유닛은 이제 이동, 교전중지, 진격등을 정상적으로 실행할 수 있습니다. 또는 3스택으로 이루어진 유닛의 경우 두개의 분리된 유닛(위의 예에서 대대)및 원 부대와 동일병종의 잔여병으로 나뉘수 있습니다

26.2 제약

유닛이 분리되기 위해서는 전투 후에 '이동, 교전중지 및 진격'등의 행동을 하기 전이어야 합니다. 분리는 아군의 이동 또는 전투 단계에만 가능하며 상대 플레이어의 턴에는 절대 실행할 수 없습니다.

교란된 유닛들은 분리행동을 할수 없습니다. EZOC, OOS, 및 교전상태마커는 유닛의 분리에 아무런 영향을 주지 않습니다. 새로 생성되는 분리된 유닛의 개수갯 카운터 믹스의 숫자에 의해 엄격하게 제한(strictly limited)됩니다.

전략적 팁: 교전중인 유닛은 분리된 유닛을 만든 뒤에 약화된 상태에서 새로 생성된 분리 유닛이 전열을 유지하는동안 교전중지를 시도할 수 있습니다.

26.3 분리된 유닛의 특성

분리된 유닛은 일반적인 1-스택 유닛과 모든면에서 동일합니다. 유닛의 사기점수 (Morale rating)는 원유닛의 MR보다 일반적으로 낮습니다.

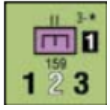
26.4 분리된 유닛으로부터의 재건(*원 유닛을 표시해 둘 필요가 있습니다)

분리된 유닛은 원 유닛*과 재결합 할 수 있습니다. 분리된 유닛은 전장에서 제거되며 원유닛은 약화상태에서 1스택 회복됩니다. 재건은 이동단계시 두 유닛이 이동을 마친 후 발생합니다.



27. 특수 유닛

27.1 연합군 공병 유닛



연합군의 공병유닛들은 3hexs 이상 퇴각하여야 할 때 제거됩니다. 이들의 수비력은 이규칙을 기억하기 쉽도록 외곽선처리되어 있습니다.

디자인 참고: 연합군의 공병유닛들은 일반적인 보병 대대보다 작은 규모로 편성 되어졌으며 지속되는 공격을 감내할 수 있을 정도로 훈련받지 못하였습니다. 이들 병력은 지원병력이 올때까지 일시적으로 교량 및 요지를 지켜내는 정도로 기대되었습니다.

27.2 Von der Heydte (Operation Stösser)



디자인 참고: Stösser 작전은 미군 후방 High Fens 지역에 공수부대를 강하시키는 것을 목표로 삼았습니다. 이 작전의 주요 목표는 "Baraque Michel" 교차점이었습니다. 공수 부대의 강하는 처참하게 실패하였으며 Von der Heydte는 300명 정도로 약화되었습니다. 연합군을 감당하기에 역부족이었기에 이들은 교차로를 수복 하겠다는 목표를 포기하였으며 작전 목표를 정찰로 변경하였습니다.

Von der Heydte 유닛은 3턴(17AM)에 강하게 됩니다. 강하지점은 도시, 소도시, 마을, 적 유닛, EZOC가 아닌 어떠한 Clear, Light Wood 지점 어디라도 좋습니다. 유닛의 배치 이후 독일군 플레이어는 Von der Heydte table에 주사위 굴림을 하여 이들의 생존 여부를 결정합니다.

Von der Heydte 유닛은 강하면 이동할 수 없습니다. 강하가 완료 된 후에는 보급을 포함하여 모든 면에서 일반 유닛과 동일하게 취급합니다.

27.3 영국군 유닛



이동제약: 모든 영국군 유닛들은 언제나 서쪽맵, 뮤즈강 서안에 남아서 활동해야 합니다. *예외: 29 기갑 여단*

> **29 기갑여단:** 29 기갑여단 유닛은 29턴(30AM) 혹은 독일군 유닛이 뮤즈강을 건너는 시점부터 영국군 이동 제한에서 풀려나게 됩니다.

공격제약: 연합군 내부의 조율의 어려움 때문에 영국군과 미군유닛들은 같은 공격에 참여할 수 없지만, 두유닛이 함께 스택되어 방어시 받는 불이익은 없습니다

> **엔트워프 방어:** 독일군 유닛이 서쪽 맵을 F, G진입hexs를 통하여 전장을 빠져 나가게 되면 연합군 플레이어는 영국군 유닛들을 엔트워프 박스로 이동시킴으로 반응하게 됩니다. **엔트워프 박스 안에 있는 연합군 유닛의 수비요소의 합은 언제나 독일군 공격요소의 합보다 6이상 높아야만 합니다.**

연합군 플레이어는 현재 지도 상에 있는 어떠한 유닛이라도 선택할 수 있습니다 선택한 유닛들은 해당 상황이 발생한 독일군 턴의 끝에 박스로 이동합니다.

필요한 방어요소의 합 이상으로 발생한 영국군 요소는 다음번 독일군의 전장이 탈시에 적용될 수 있습니다. 방어요소의 합이 독일군 공격요소를 제압하기에 (+6 점 이상) 불충분하다면 영국군의 모든 보충병들은 도착하는 순간 엔트워프 방어를 위해 박스로 투입됩니다.

27.4 Sturmrigers와 Brummbärs



1000(+1)Sturmrigers 와 217th Brummbär 유닛들은 마을/소 도시/도시를 공격할 경우 공격요소를 2배로 적용합니다. 이 유닛들은 공격요소가 검정색 박스 안에 들어있어 이 규칙을 기억하기 쉽게 표시되어 있습니다.

Sturmrigers는 38cm 박격포(Mortar)를 장비하고 있으며 Brummbär는 15cm 곡사포(howitzzer)를 장비하고 있어 시가전에 적합하였습니다.

27.5 파이프어 전투단



1SS의 유닛 네개는 KG Peiper(파이퍼 전투단)소속이며 첫번째 야간턴에 공격이 가능합니다 (이전 PM턴의 이동 단계때 최대 이동허용점수만큼 이동하였을지라도 공격가능합니다) 추가로, Dec 16일의 야간 이동 단계에 KG Peiper와 함께 스택되어있는 유닛도 해당 야간 턴의 공격 단계때 함께 공격에 참가할 수 있습니다. 이때 함께 공격에 참가하는 유닛은 야간전투단계에만 활성화되며, 야간이동단계에는 이동에 참여하지 못합니다. 전투후 방어자가 퇴각하게되면 이들역시 진격에 참가할수있습니다.

디자인 참고: 파이프어는 매우 호전적인 지휘관이었으며 12월16일 밤에는 3rd Fallschirmjäger사단을 독려하여 전투에 참가하게 하였습니다

참고: 독일 플레이어는 16일 야간 턴에 최대 4개의 KG Peiper 유닛에 더하여 야간턴마커를 가지고 있는 스택 3개를 이용해 야간이동/공격을 감행 가능합니다.

27.6 미군 2사단



> 1535헥스와 1636헥스에서 이동을 시작하는 미군 제2사단의 두 여단은 1턴(16AM)동안에는 이동이 전혀 불가능하며 2턴에도 2헥스만 이동가능합니다. 이를 상기시키기 위해 적색의 RRD가 표시되어 있습니다.

디자인 노트: 이 두 여단은 지난 3일간 Roer 강의 댐의 측면공격을 위해 치열한 공세를 감행하였습니다. 이들은 희생으로 일궈낸 고지를 쉽게 포기 하지 않을 것입니다. 역사적으로도 이들은 17일 일찍까지 움직이지 않은바 있습니다.

27.7 653 PzJ (Jpz VI)



653 PzJ의 도착은 확신할 수 없습니다. 4턴(17PM)에 주사위를 하나 굴러, 1과 2의 결과라면 유닛은 해당 턴에 도착합니다.

만약 3이나 4가 나온다면 해당 유닛은 지체 된 것으로 간주하며 다음 턴에 다시 주사위를 굴립니다.

주사위 결과가 5나6이라면 653 PzJ는 앞으로도 도착하지 않을것입니다.

설명: 계속 3이나 4가 나온다면 653 PzJ 유닛의 등장은 계속 지체될 수 있습니다.

디자인 노트: 이 부대는 아르덴 전역에 등장할 것으로 여겨졌으나 실제론 Operation Nordwind로 차출되었습니다.

27.8 Dr. Sola와 150 기갑 여단



디자인 노트: Dr. Sola는 150 기갑 여단을 지휘한 Col. Otto Skorzeny의 암호명이었습니다. 이들은 노획한 미군 탱크와 차량들로 장비하여 미군 유닛으로 위장하였습니다. 이들의 목표는 6 기갑군의 공격으로 인하여 혼란된 연합군 전선에 파고드는 것이었습니다 (Operations Greif, Währung).

(27.8.1) 일반적 규칙 : 독일군 플레이어는 이 유닛을 이용하여 침투하거나 Combat Shift를 시도할 수 있습니다. 이 능력은 유닛이 발각되지 않을 시 사용가능합니다(주사위 굴림으로 판정) 만약 발각되지 않았다면 해당 유닛은 해당 능력 중 하나 혹은 둘 다를 사용한 턴 종료시 자동적으로 발각되게 되며 이 유닛은

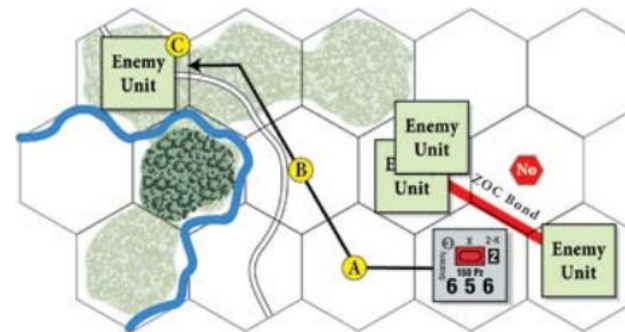
더 이상 침투, Combat shift 능력 사용이불가하며 이후 일반 유닛으로 간주됩니다
참고: 독일군 플레이어는 연합군 유닛이 150 기갑 여단과 인접한 위치에 오게 되면 발각 주사위굴림을 하지 않습니다.

(27.8.2) 침투 이동: 이 유닛은 적군 통제구역을 무시하는 시도를 할 수 있습니다. 해당 유닛이 적군 통제구역을 무시하려는 시점에 주사위를 굴려 침투 성공을 판정합니다.

- 주사위굴림결과가 1~3이라면 위장은 성공했으며 해당헥스의 연합군 통제구역은 무시됩니다.(통제구역판은 무시되지 않습니다) 이 여단은 계속 이동 가능하며 추가적인 EZOC에 대해서도 계속 침투시도를 할 수 있습니다(각각 주사위 굴림)
- 주사위굴림결과가 4~6이라면 위장은 적군에게 발각되며 ZOC는 정상적으로 적용됩니다. 앞으로 더 이상 침투시도는 할 수 없습니다.

(27.8.3) 전투 보너스: 이 유닛은 방어자를 급습할수 있으며 CRT결과에 1 컬럼 호의적인(우측으로) 컬럼이동을 적용할 수 있습니다
급습은 해당 유닛이 아직 적에 의해 발각되지 않았을 경우 가능합니다.
급습시도의 결과는 주사위를 굴려 결정합니다.

- 주사위 결과가 1~3일 경우 급습은 성공합니다
- 주사위 결과가 4~6일 경우 급습은 실패하며, 급습시도가 성공이든 실패이든 공격을 감행하였다면 유닛은 "발각"된것으로 간주되며 향후 급습할수 없습니다



예: Skorzeny unit은 현재 발각되지 않은 상태이며 그림과 같이 이동합니다. 헥스 A에서 독일군 플레이어는 EZOC 무시 선언을 하며 주사위를 굴립니다. 적군이 두 유닛이지만 주사위는 한번만 굴립니다. 결과가 2이며 시도는 성공하였습니다. 헥스B에서도 성공하였으며 (1-3) 한칸 더 이동

하여 C유닛에 급습을 실행합니다. 굴림값이 1~3일 경우 성공하여 공격 CRT에 우측컬럼이동 적용가능합니다. 급습시도가 실패하면 공격은 일반공격규칙대로 이루어집니다.

28. 날씨

28.1 동토 상태

1턴부터 10턴까지 (16AM 부터 20PM)의 지반은 진창인것으로 간주합니다.

이는 게임 전반에 걸쳐서 정상적인 상태입니다. 11턴(21AM)부터 한랭전선이 다가와 도로상태를 이동에 적합하게 만들어줍니다. 해당 턴부터 기계화 유닛들은 TEC의 동토 이동점수(Frozen MP)를 이용할 수 있습니다

28.2 맑은 날씨

1턴부터 14턴까지 (16AM 부터 22PM) 기상상태는 흐림으로 간주합니다.

15턴(23AM)부터 하늘이 개기 시작하여 아래의 규칙이 적용되게 됩니다.

- 연합군 플레이어는 항공 지원을 받을 수 있습니다 (15.6)
- 연합군 플레이어는 투항 주사위 굴림에 -2의 보정을 합니다. (항공보급이 가능합니다)
- 독일군 플레이어는 연료 부족 주사위 굴림에 +1을 보정합니다.
라인강 서안의 철로가 연합군 폭격에 노출되어 연료보급이 더 어려워졌습니다

29. 1턴 특별 규칙

29.1 이동 제한

붉은 바탕에 셋업코드가 적혀있는 모든 유닛들은 1턴동안 이동이나 교전중지 (20.1)를 실행할 수 없습니다. 만약 전투의 결과로 퇴각을 할 수밖에 없는 유닛은 정상적으로 퇴각할 수 있지만, 이동 제한으로부터 자유롭지는 못합니다. 이 유닛들은 또한 공격이 성공하였다 할지라도 진격을 할수 없습니다.

디자이너 노트를 통해 이러한 제한을 하는 이유에 대해 알아볼 수 있습니다.

예외: 독일군이 진격하여 V/187th 나 V/406th 포병 유닛과 인접하게 될 경우 해당 포병 유닛들은 이동제한에서 풀려나게 되며 이동 허용 점수(MA) 만큼 움직일 수 있습니다.

29.2 Echternach의 22 VGD(22 국민척탄병사단)

16일 아침에 독일군 유닛들은 Echternach아래의 Sauer강을 건넜습니다. 1턴에 한하여 212th VG에 속한 유닛 하나를 1005 헥스로 (1006으로부터) 이동할 수 있습니다. 이 이동은 1005헥스에서 끝나야만 합니다.

29.3 독일군의 사단 경계선

어떠한 독일군 유닛도 1턴동안 시작 지역(at start area)에서 다른 사단의 구역이나 후방 구역(Rear Zone; hexes behind the divisional At Start Areas)으로 이동할 수 없습니다.

유닛들은 1턴동안 미군 지역으로 자유롭게 이동하거나 진격 가능합니다. 사단경계선은 1턴이 지나면 무시됩니다.

29.4 전략적 Surprise

갑작스런 공세는 미군에 혼란을 가져왔기 때문에 1턴동안 아래의 규칙이 적용됩니다.

- 1턴의 방어자 포격 지원시에 사용할 수 있는 유일한 연합군의 포병유닛은 V/187과 V/406(Monschau근교의)입니다.
- 미군 유닛은 전략이동을 사용할 수 없습니다
참고: 1턴동안 강행이동과 완강한 방어는 양측 모두 사용 가능합니다

29.5 독일군 군단 포병

독일군 군단 포병 유닛들은 포병 유닛의 식별번호와 동일한 유닛을 포함하는 공격에 대해서만 공격시의 포병 지원을 실행할 수 있습니다. 이 제한은 1턴 후에는 사라집니다.

30. 승리조건

"엔트워프리니! 엔트워프는 커녕 만약 우리가 뮤즈강까지라도 갈수 있다면 무릎이라도 꿇고 하느님께 감사 해야 할 걸!" —Field Marshal Gerd von Rundstedt

30.1 승리 확인 단계

승리는 연합군 턴에만 존재하는 '승리 확인 단계' 동안 체크하며, 일어납니다. 만약 독일군 플레이어가 승리조건을 달성할 경우 게임은 즉시 종료됩니다.

점령: 승리 hex의 점령은 승리조건 달성에 주요한 조건입니다.

승리 hex는 독일 유닛이 현재 점거하고 있거나, 마지막으로 그 hex를 지나간 유닛이 독일 유닛일 경우 독일군이 점령하고 있는것으로 간주됩니다.

두가지 경우 모두 승리 hex는 독일군 보급원에 길을 따라 보급선으로 연결되어져 있어야 합니다.

30.2. 독일의 승리

독일 플레이어는 승리확인단계동안 아래 중 하나 이상의 목표 달성시 게임에서 승리하게 됩니다.

- 합친 공격 요소의 합이 최소 24가 넘는 유닛을 F 또는 G 진입hex를 경유하여 지도 서쪽으로 내보냈을 경우. 다만 두 진입hex중 최소 하나는 독일군의 보급원과 도로로 연결 (a.k.a 보급선의 확보) 되어져야 합니다.
- 독일군은 4개의 Liege hex들을 점령하고 있습니다
- 뮤즈 강에 있는 다음 6개의 승리hex중 4개를 점령하고 있습니다. (Givet, Dinant, Namur, Andenne, Huy, Amay)
- 서쪽지도의 승리 hex중 6개를 점령하고 있습니다.

30.3 연합군의 승리

- 상기된 독일군의 승리조건을 막거나,
- 연속되는 두번의 승리 확인 단계동안 각각의 연합군 전투 유닛으로 3개이상의 독일군 시작시 사단 지역(at start divisional area)을 점유하고 있을경우. 다만 연합군 유닛은 각각의 확인단계에 보급을 유지하고 있어야 하며 이는 다른 모든 독일군 승리조건에 우선합니다.

31. 시나리오

31.1 캠페인 시나리오

일반사항: 두장의 맵 모두를 사용하는 일반적인 시나리오로 모든 규칙이 적용됩니다. 연합군 플레이어는 미군과 영국군의 요소들을 제어하며 독일군 플레이어는 독일 국방군 및 SS친위대, 독일공군의 지상 유닛 요소를 제어합니다.

게임의 길이: 22일 - 16일 AM턴부터 26일 PM턴까지의 기간을 다룹니다. 게임은 연합군의 26PM턴의 종료와 함께 종료됩니다.

증원군: 양측 플레이어 모두 자신의 증원군 유닛들을 시작시 유닛과 분리합니다. 시작시 유닛들은 백색이나 적색의 바탕으로 하이라이트 되어있습니다. 나머지 모두는 증원유닛들입니다. 턴 레코드 트랙에 해당 유닛들을 배치해 놓습니다.

연합군 배치: 연합군 플레이어가 먼저 셋업합니다. 모든 시작시 유닛을 카운터에 적혀있는 지도 위 hex에 배치합니다. hex번호 뒤에 나오는 온점(.)은 유닛이 방어설비와 함께 배치됨을 지시합니다.

독일군 배치: 독일군의 시작유닛을 해당하는 사단별 배치 지역에 원하는 대로 배치합니다. (맵상에는 점선으로 된 외곽선으로 표시되어 있습니다) 독일군 플레이어의 군단 포병은 해당 군단에 해당하는 사단 배치 지역 원하는 곳 아무데나 놓을 수 있습니다. 배치되는 유닛들은 적군 유닛과 인접하여 배치될 수 있으며 스택 제한은 지켜져야 합니다.

제 26 국민 척탄병 사단들(26th VG divisions): 26th VG의 두개 유닛들은 적색 셋업 코드로 표시되어있습니다. 이들은 시작시 세개의 험지-숲 hex에 배치되어서는 안됩니다

기타 마커들: 턴 기록 마커를 16AM박스에 올려놓습니다. 교량 파괴 마커를 1부터 4까지 써있는 네개의 교량 위치에 올려놓습니다. (Echternach과 Vianden사이에 위치합니다) 또한 건설 중 마커를 5번과 6번 다리 위에 올려놓습니다(7.10)

포병: 모든 포병유닛들은 포격 준비(Ready)상태로 배치합니다.

빠른 배치: 처음 플레이하는 플레이어들은 플레이 예시에 나와있는 첫번째 그림을 참조하여서 배치할 수 있습니다

31.2 6-턴 시나리오

게임의 길이: 6일 - 16일 AM턴부터 18일 PM턴까지의 기간을 다룹니다.

게임은 연합군의 18PM턴의 종료와 함께 종료됩니다.

배치: 기본게임과 동일하게 배치합니다.

특수규칙: 동쪽 지도만을 사용합니다. 101 공수여단과 82 공수여단의 유닛들은 6턴(18PM)에 전략이동으로 도착하며 이동점수 4점을 사용한 상태로 지도 안에 들어올 수 있습니다. 진입위치는 도로hex의 서쪽 가장자리 어느곳이나 가능합니다. 연합군 플레이어는 6턴 동안 8개의 전략 이동 마커 모두를 이용하여 8개의 공수 유닛들을 배치하는데 사용해야만 합니다.

승리조건: 독일군 플레이어는 시나리오의 끝에 승리점수 0점을 가지고 있으면 승리합니다. 자신이 통제하고 있는 모든 Victory hex마다 1점씩,

만약 독일군 플레이어가 동쪽 지도의 서쪽 가장자리로 퇴장시킨 유닛이 있다면 해당하는 자신의 유닛의 모든 공격요소 4점마다 승리점수 1점씩받습니다.

독일군 플레이어는 또한 독일 보급원으로부터 도로만을 경유하여 이어지는 보급선을 퇴장한 hex중 최소 하나이상에 연결할 수 있어야합니다. 그렇지 않으면 유닛에 대한 승리점수는 받을 수 없습니다.

31.3 8-턴 시나리오

게임의 길이: 8턴 - 16일 AM턴부터 19일 PM턴까지의 기간을 다룹니다.

게임은 연합군의 19PM턴의 종료와 함께 종료됩니다.

배치: 기본게임과 동일하게 배치합니다.

특수규칙: 동쪽 지도만을 사용합니다. 101 공수여단과 82 공수여단의 유닛들은 6턴(18PM)에 전략이동으로 도착하며 이동점수 4점을 사용한 상태로 지도 안에 들어올 수 있습니다. 진입위치는 도로hex의 서쪽 가장자리 어느곳이나 가능합니다. 연합군 플레이어는 6턴 동안 8개의 전략 이동 마커 모두를 이용하여 8개의 공수 유닛들을 배치하는데 사용해야만 합니다.

승리조건: 6턴게임과 동일한 조건을 사용하지만 독일군 플레이어는 승리하기 위해 4점의 승리점수가 필요합니다.

31.4 패튼의 반격, 12월 22일 시나리오

게임의 길이: 10턴 - 22일 AM턴부터 26일 PM턴까지의 기간을 다룹니다.

게임은 연합군의 26PM턴의 종료와 함께 종료됩니다.

배치: 규칙서 뒤에 나오는 패튼의 반격 시나리오 셋업 페이지에 나오는 배치를 이용합니다. 독일플레이어가 먼저 배치하며 연합군 플레이어가 후에 배치합니다

선 플레이어: 독일군 플레이어 턴의 포병 보급 단계부터 시작합니다

특수규칙:

A. 지도 두장을 모두 사용합니다

B. 연합군 플레이어가 배치한 후(게임을 시작하기전에) 연합군 플레이어는 자신의 트래픽 마커 6개를 지도 어느곳에나 놓을 수 있습니다. 이 후 주사위를 굴려 규칙에 따라 결과에 따른 마커 제거를 실시합니다. (주사위 숫자와 동일한 숫자를 가지는 트래픽 마커 2개를 제거하면 됩니다)

C. 모든 독일군 포병 유닛은 포격 완료 면을 위로 한 채 시작합니다. 독일군 포병 보급 단계에 이중 세개를 포격준비상태로 되돌리고 게임을 시작합니다.

D. 연료 부족 - 독일군 플레이어는 첫번째 턴에 두개의 테이블(#1, #2) 각각에 대하여 주사위를 굴립니다.

E. 다음의 다리들은 파괴된 것으로 간주합니다.

La Roche (E-3920), Ortho (E-3718), Trois Ponts (3029—both hexsides).

F. 고립된 집단: 독일군 유닛중 보급이 끊긴 유일한 유닛은 네개의 파이퍼전투단(KG Peiper) 유닛을 포함하고 있는 스택들입니다. 바스토뉴 방어선 안에 있는 모든 연합군 유닛들 역시 보급이 끊긴것으로 간주합니다. 파이퍼 그룹은 투항 단계 3인것으로 간주하며, 바스토뉴의 그룹은 투항레벨 1인것으로 간주합니다.

승리조건: 6턴게임과 동일하지만, 독일군 플레이어는 승리점수 4점이 필요합니다.

31.5 연장 게임

캠페인과 패튼의 반격 시나리오는 30턴까지 연장가능합니다. 캠페인게임의 모든 규칙을 따르며 다른 특수규칙은 없습니다. 게임은 연합군 30턴종료시에 끝납니다

승리조건: 캠페인과 동일, 독일군은 종료시 아래 두 조건 모두 만족시에도 승리

- 바스토뉴 hex 2개를 통제하거나 연합군 바스토뉴 통신선(23.6)을 차단합니다
- 서쪽 지도에 있는 네개의 Victory Hexes를 통제하고 있습니다.

OPTIONAL RULES

아래의 규칙은 게임에 추가적인 복잡성을 더해줌과 꼭 필요하지는 않습니다. 양 플레이어가 동의할경우 게임에 추가할 수 있습니다

> 32. 연료 저장소

32.1 은폐된 연료 저장소

게임 시작시에 연합군 플레이어는 무작위로 세계의 연료 저장소 마커를 전장에 배치합니다. 각각은 연료 저장소 심볼을 가지고 있습니다. 세계 중 하나만이 실제 연료 저장소이며 나머지는 가짜 마커입니다.

연합군 플레이어는 배치 후에도 마커들을 확인해볼수 있지만 독일군 플레이어에게는 비밀로 합니다. 독일군 플레이어가 자신의 유닛을 마커와 인접한 헥스로 이동하였을 때 해당 마커는 뒤집어지며 만약 가짜일 경우 마커는 버려집니다.

각주 : 1군은 Francochamps 외곽에 주요 연료 저장소를 가지고 있었습니다. 만약 발견되었다면 독일군의 연료부족을 해결할 수 있을 정도의 연료가 보관되어 있었습니다 파이프 전투단은 이 연료 저장소의 수 마일 안쪽까지 접근하였지만 저장소의 존재를 모른채 지나쳤습니다.

32.2 전투 및 노획

특성: 하나의 벨기에 대대가 연료저장소를 지키고 있다고 간주되며 따라서 저장소는 방어요소 2를 가집니다. 저장소자체는 스택 점수를 가지지 않으며 DCB를 받지 못하고, 완강한 방어도 실행할 수 없습니다.

만약 제거되거나, 퇴각해야 하거나, 스텝손실을 입게되면 독일군은 저장소를 노획한것으로 간주되며 독일군은 저장소마커가 제거되기 전까지 지켜내야 합니다. 독일군은 다음번 연료 부족 단계가 되면 저장소마커를 제거할수 있으며 이때 저장소부터 독일군 지도 동쪽 가장자리로 도로로 이어진 보급선이 있어야 합니다.

효과: 만약 저장소가 노획되고 마커가 제거될 때 까지 사수가 가능하면 독일군은 7턴과 8턴 (19 AM, PM)동안 연료 부족 단계를 건너뛸 수 있습니다. 만약 마커가 제거되기 전에 연합군 플레이어가 저장소를 다시 빼앗으면 저장소는 다시 방어 점수 2점을 회복합니다.

32.3 파괴

저장소는 교량 파괴와 같은 방법으로 파괴될 수 있습니다. (연합군 턴에는 1~4의 주사위 결과에, 독일군이 저장소 헥스를 공격했다면 독일군 전투턴에는 1~2에) 연합군 교량 단계에 일어나는 저장소의 파괴는 독일군 유닛이 저장소헥스와 인접한 상황에서만 가능합니다. 두 상황 모두 연합군 유닛의 존재는 필요하지 않습니다. 6턴이 지나면(18PM) 모든 연료 저장소 마커는 자동적으로 제거됩니다.

33. 방책

33.1 일반적인 사항



방책은 헥스들을 점유하고 적의 이동을 느리게 만들기 위한 마커입니다. 이들은 트래픽 마커와 유사하지만 좀 더 유용합니다. 각 플레이어는 두개씩의 방책 마커를 가지고 있습니다. 방책은 다음 두가지 추가적인 효과를 제외하고 트래픽마커와 동일한 성질을 가집니다.

- 각각의 턴마다 재배치가 가능하며 주사위 굴림에 의하여 제거되지 않습니다
- 적군의 방책이 배치된 헥스를 통하여 보급선이 이어지지 않습니다.
- 방책이 놓여진 헥스는 해당 플레이어가 점유하고 있는것으로 간주됩니다(30.1)
- 미군 공병(13.2)은 적군의 방책이 놓여져 있는 소도시나 도시 헥스에 배치될 수 없습니다.

33.2 배치

방책은 소유하는 플레이어의 트래픽 마커 단계에 제거 주사위 굴림을 하기 전 시점에 배치/재배치 될 수 있습니다. 배치에는 아래의 제약사항이 따릅니다.

- 아군 유닛이 있는 곳에서 도로헥스 4개 이내에 놓여져야 합니다. 배치되는 헥스는 아군 유닛을 지나 아군의 지도 가장자리 보급원까지 이어지는 도로를 통한 유효한 보급선이 존재하여야합니다.
- 적군 유닛이 있는 헥스나 인접한 헥스에 놓일 수 없습니다
- 아군 트래픽 마커 또는 아군 또는 적군 소유의 다른 방책 마커가 있는 헥스나 인접헥스에 놓일 수 없습니다.

33.4 방책의 제거

아군 방책의 제거는 적군 이동단계나 적군의 전투단계(야간 턴 포함)의 끝에 적군이 아군 방책이 있는 hex에서 멈추거나, 지나갈 경우 이루어 질 수 있습니다. 방책의 제거는 또한 더 이상 도로를 통한 보급선이 그려지지 않을 경우 아군의 트래픽 마커 단계에도 제거되어질 수 있습니다. 플레이어는 아군의 트래픽 마커 단계동안 자발적으로 방책을 제거하거나 재배치 할 수 있습니다.

방책은 결코 게임에서 제거되지 않으며, 제거된 방책 마커는 언제라도 다음번 아군의 트래픽 마커 단계에 재사용 될 수 있습니다.

> 33.4 게임 시작시

연합군 플레이어는 자신의 방책 두개를 첫번째 트래픽 마커 단계에 받습니다.

독일군 플레이어는 3턴(17AM)의 트래픽 마커 단계때 받게 됩니다.

34. 15요소 제한

공격자는 각각의 공격에서 최대 15점까지 공격 요소를 사용할 수 있습니다.

15점을 넘는 공격점수는 무시됩니다.

예: 24점의 공격 요소를 가지는 두 스택의 독일군 유닛들이 6점의 방어요소를 가지는 연합군 유닛에 공격합니다. 이때 공-수 비율은 15:6 입니다. (2-1)

디자인참고: 이 규칙은 하나의 목표 지점에 많은 수의 병력을 규합하는데 따르는 어려움을 반영합니다. 이 규칙을 적용하면 너무 많은 공격요소를 세는데 시간을 들일 필요가 없으며 게임진행을 빠르게 할 수 있습니다.

