GUNS OF GALICIA

1.0 소개

갈리시아의 포성(GoG)는 8월의 총성(GoA)과 동일한 핵심 규칙을 사용하여 1 차 세계 대전의 동부 전선에서 군단 수준의 전투를 시뮬레이션 한다. 게임 메카닉은 비이성적인 플레이를 시행하기위한 특별 규칙의 "구속"을 피하면서 게임에서 "의미가 있는" 역사적으로 정확한 플레이를 장려하기 위해 플레이어의 20/20 경과를 보완한다(무슨 의미인지 잘 이해가 안가네요). 플레이어는 3 일 간격으로 교대로 9 마일 너비의 육각형을 통해 군단과 사단을 기동시킨다. 보통의 이동 점수 허용량과 함께 뽑기(치트 pull) 활성화는 고도의 대화 형 게임을 생성한다.

2.0 규약

2.1 진영: GoG에는, 연합국(러시아) 및 중앙 강국(독일과 오스트리아-헝가리)이 서로 반대되는 양 진영 각각이 상대방의 적이다.

2.2 통제: 게임 시작 시, 한 진영은 회원국의 국경 내에 있는 모든 헥스를 통제한다. 즉, 독일군이 독일의 모든 헥스와 오스트리아 헝가리인 모든 오스트로-헝가리를 통제하는 동안, 연합국은 러시아 제국의 모든 헥스를 통제한다. 플레이가 진행됨에 따라, 적어도 한 유닛이 그 헥스에 진입 할 때 즉시 헥스의 지배권을 얻는다. 그러나 기병 유닛들은 체재 기간 동안 만 헥스를 통제한다. 일단 그들이 아무 통제도 남겨 두지 않는다면 그들은 주장할 수 없다. 다른 모든 유닛은 헥스를 변환하고 머물렀던 그 헥스에 적 유닛이 헥스에 진입 할 때까지 - 떠나고 나서라도 - 자신의 통제 하에 있게 된다. 이 방법으로, 헥스 제어는 양 진영 사이에서 왔다 갔다 할 수 있다.

2.21 한 헥스를 통제하는 것을 그 진영의 "우호적"이라고 한다.

2.22 플레이어는 통제 마커로 통제를 추적 할 수 있다. 그러나 기병은 헥스를 떠날 때 다른 유닛처럼 통제 마커를 남길 수 없다.

2.3 지명된 위치 : 인구 중심(동그라미) 및/또는 요새(오각형)가 이름과 함께 포함된 한 헥스는 "지명된 위치(named location)"이다. 지명된 강은 "지명 된 위치"가 아니다.

2.4 올림(Rounding): Throughout the game, carry fractions to the end of a calculation and then before moving a unit and/or rolling the dice round up. - 비율계산 후 올림 하는 것으로 이해!

2.5 죽은 더미(Dead Pile): 이것은 플레이 중 전투를 통해 제거된 유닛들의 수집이다. 죽은 더미에 있는 유닛들은 교체 포인트로 구입할 수 있다.

3.0 게임 턴

GoG는 각 실시간 3일을 표현하는 턴을 가진다. 각 턴은 아래의 페이즈들로 나뉜다.

- 교체와 증원 페이즈
- 뽑기 페이즈
  - 활성화
  - 이동
  - 전투
  - 활성화
  - 이동
  - 전투
  - Etc.

4.0 유닛들

GoG는 4가지 유형의 다른 유닛으로 기병대, 요새, 본부(HQ)와 보병을 포함한다. 유닛들은 카운터에 있는 Xs의 수로 규모를 측정한다.: XXX는 군단 최대 전투력, XX+는 감소한 군단 전투력을 표시하고, XX는 사단을 표시한다. 요새 유닛들과 HQ는 규모를 가지지 않으며, 그것들은 Xs를 가지지 않고, 이것은 규칙상 영향을 미친다.

4.1 Stacking

4.11 각 헥스는 "Xs."를 9개까지 수용한다. 예를 들어, 한 플레이어가 같은 헥스에 3개의 군단 혹은 4개의 사단을 배치할 수 있다. 이 예로 Xs의 수는 9를 초과할 수 없다.

다른 마커들

군대 치트 탈진 참호 붕괴

러시아 통제 중앙 강국 통제

4.12 플레이어들은 적층 제한을 이동 중에서도 조차 자발적으로 초과할 수 없다. 즉, 한 헥스가 이미 군단이나 사단으로 9Xs를 가지고 있다면, 그 헥스를 통과하여 이동하거나 들어갈 수 없다.

4.13 HQ와 요새에는 X가 없으므로 적층 제한에 포함되지 않는다.

4.14 한 헥스가 9 Xs 이상을 포함해야한다면 상대방 플레이어는 초과 유닛들을 이동할 수 있다. 그는 자신이 선택한 유닛을 한 번에 하나씩 적 유닛이 없는 인접한 헥스로 이동시키고, 9 X 한계를 지킬 수 있다. 적층 한계가 준수되면 이배치를 중지한다.

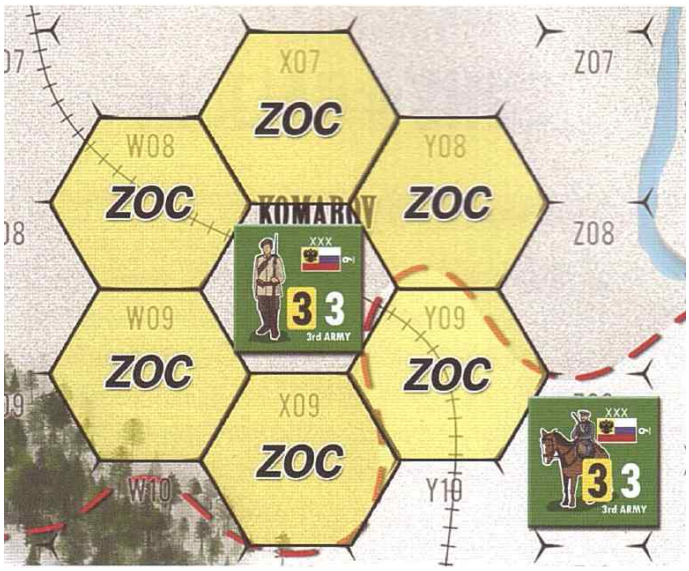
4.2 혼란 지역(ZOC)

디자인 노트: 조각들이 맵의 특정 헥스에 명확하게 있지만 실제 작업 중에 정확한 위치가 항상 명확하지는 않다. Zone of Confusion 개념은 박식한 플레이어가 "gamey" 확실성을 가지고 있음에도 불구하고 실제 운영에 영향을 미친 불확실성을 설명한다.

4.21 최대 전투력 군단(XXX)은 점유하고 있는 헥스 주변의 모든 인접 헥스에 참호가 있어도 혼란 지역 (ZOC)을 방사한다.

4.22 적 ZOC로 한 헥스에 들어가기 위해 이동에 2점을 소비한다.

4.23 한 유닛이 적 기병의 ZOC에 들어간 후, 그리고 이렇게 하여 2MP 페널티를 지불했고, 그 기병 군단은 적이 점령한 헥스에 들어가지



않는 한 어떤 방향으로든 즉시 한 헥스 물러날 수 있다. 그러나 이 자발적 후퇴는 기병 군단 ZOC에 들어오는 그 스택에 최소 한 개의 기병 유닛을 포함하는 스택이라면 불가능하다.

4.24 ZOC은 플레이에 다른 영향을 미치지 않는다. 보급선을 차단하거나 헥스 통제를 제공하거나 후퇴를 방해하지 않는다.

디자인 노트 : ZOC는 군단의 확장이 아니라 오히려 하위 유닛이 순찰하는 주변의 풀숲 지역으로 이해 하는게 가장 좋다. 이 하위 유닛 중 최고위자는 게임에서 직접적으로 대표되지 않는 하위 군단 수준의 기병 부대이다. 참호로 둘러싸여 있는 유닛들일 경우 ZOC는 포병 포화를 괴롭히는 것을 나타낸다.

4.3 전쟁의 안개

플레이어는 주사위가 굴려 질 때까지 상대방의 스택을 조사 할 수 없다. 플레이어는 굴림마다 한 번만 조사 할 수 있으며, 전투중인 스택(들)에 대해서만 조사가 가능하다. 전투가 끝나고 나면 다시 스택을 조사 할 수 없다.

4.4 초기 설정

4.41 GoG에서 플레이어들은 플레이를 위해 먼저 시나리오를 선택해야만 한다.

4.42 그 시나리오들은 설정의 순서를 정의한다.

4.43 각 요새와 본부를 카운터에 표시된 칸에 배치한다. 군대의 유닛들은 군대 본부의 3 개 헥스 이내 또는 그 진영이 지배하는 헥스에 준비한다.

4.5 교체

4.51 교체는 스텝에 나타나 있다.

4.52 한 진영은 교체 점수를 사용하여 공급중인 감소된 전투력 유닛을 최대 전투력으로 되돌리거나 죽은 더미에서 유닛을 되찾을 수 있다. 유닛들을 "부활" 할 때는 교체 1점으로 "구입"한다면 감소된 전투력으로, 혹은 교체 2점으로 "구입"하다면, 최대 전투력으로 반환된다.

4.53 부활한 유닛들은 공급으로 같은 국적의 군대 HQ에 인접한 곳 또는 그 진영의 어떤 아군이 통제하는 헥스에 배치할 수 있다.

4.6 증원

GoG에서 각 시나리오는 언제 어디에 증원이 도착하는지 설명한다.

5.0 뽑기(치트 Pull)

5.1 각 군대는 해당하는 치트(치트)를 가지고 있다.

5.2 각 차례가 시작될 때, 양 진영은 모든 치트를 한 컵에 담는다. 뽑기 페이즈에서 무작위로 한 개의 치트를 선택한다. 방금 뽑은 것에 해당하는 군대가 활성화 된다.

5.3 HQ를 포함하여 활성화된 군대의 유닛들은 각 한 번의 이동과 한 번의 공격을 할 수 있다. 어떤 공격을 지휘하기 전에 모든 이동을 끝낸다.

5.4 활성화된 군대의 모든 유닛들이 이동 과/혹은 공격 과/혹은 그런 행동을 거절한다면, 그 군대의 활성화는 완료된다. 버린 더미로 그것의 치트를 배치한다.

5.5 컵에서 무작위로 다른 치트를 뽑아 어느 군대가 다음 활성화를 얻는지 등을 결정한다.

5.6 모든 치트를 컵에서 다 뽑았다면 그 턴은 끝난다.

6.0 활성화

현재 활성화된 군대의 유닛만 이동하고 공격 할 수 있다. 유닛들은 턴마다 한 번만 활성화 될 수 있다.

6.1 보급

6.11 한 유닛이 전투에서 교전했을 때와 이동을 시작하기 전에 보급을 확인한다.

6.12 보급을 받기 위해서는 한 유닛이 그 자체에서부터 3 헥스 이내 선로를 추적 할 수 있어야하며, 그곳으로부터 어떤 거리의 연속적인 선로 헥스들의 연결이 연속적으로 보급선으로 돌려보낼 수 있어야한다. 이 헥스들 중 어느 것도 적 유닛을 포함 할 수 없어야 하며, 적이 통제하는 지명된 위치가 되면 안 된다.

6.13 선로 헥스로 직접 추적하는 대신에, 한 유닛은 먼저 그것의 군대 HQ까지 3 헥스로 추적 할 수 있으며, 거기에서 선로 헥스까지 3 헥스 더 추적 할 수 있다. 기본적으로, HQ 군대 유닛들에 대해서만 3에서 6 헥스까지 보급선의 첫 번째 부분을 확장 할 수 있다.

6.14 보급 원은 국적에 따라 다르다. 모든 러시아 부대에 있어서, 자원은 동쪽 가장자리에 있는 철도 헥스들과 헥스 열 Q의 동쪽 및/또는 북쪽 가장자리에 있는 것이다. 모든 독일 유닛들의 경우, 자원은 서쪽 가장자리를 따라 철도 헥스들이다. 오스트로- 헝가리 및/또는 오스트로-독일 유닛들의 경우 남쪽 가장자리에 있는 모든 선로 헥스들이 보급 원이다.

6.15 보급선의 한 부분은 적의 유닛들에 의해 점령된 헥스들을 통해서는 추적할 수 없다.

6.16 GoG에서 보급은 아군이 통제하는 선로 헥스들에 대해서만 추적할 수 있다.

6.17 보급선을 찾을 수 없는 유닛들은 그들의 이동력, 포병 점수와 라이플 점수가 ½로 낮은 점수를 가진다.

6.18 요새 유닛들은 항상 보급이 유지되는 것으로 간주되어 보급선을 추적할 필요가 없다.

6.2 이동

6.21 활성화된 유닛들은 개별 혹은 스택으로 이동할 수 있다.

6.22 이동할 때, 유닛들은 헥스에 들어가기 전에 헥스에 대한 이동 점

수 비용을 지불해야만 한다. 이 양은 계산 방식을 실행하는 것으로 그들의 이동력에서 차감한다. 만약 한 유닛이 한 헥스에 대해 지불할 비용으로 남은 이동 점수가 충분하지 않다면, 그 헥스로 들어갈 수 없다.

6.23 한 유닛의 이동력이 0이 되면, 그 턴에서는 더 이상 이동할 수 없다.

6.24 한 가지 예외는 이동하는 유닛들은 적 유닛이 점령하고 있는 헥스들에 들어갈 수 없다. 이 예외는 자신의 요새 유닛들이 자신의 헥스에 들어오는 것으로부터 적 유닛들을 막는 것이다. 유닛들은 그와 같은 헥스들로 이동할 수 있지만, 그 턴에 거기에서 그들의 이동을 끝내야만 한다. 그들이 원하면 나중 턴에 이동할 수 있다. 그들은 또한 자신의 헥스에서 요새 유닛을 공격 할 수 있다!

6.25 이동력 점수

요새	=	0
보병과 HQ	=	5
기병	=	7

6.26 이동 점수 비용

선로가 교차한 한 헥스 면을 가로질러 적 ZOC가 없는 모든 헥스로 들어가기.....1 MP

선로 존재 여부에 관계없이 적 ZOC에 한 헥스 들어가기.....2 MP

한 습지 헥스 들어가기.....3 MP

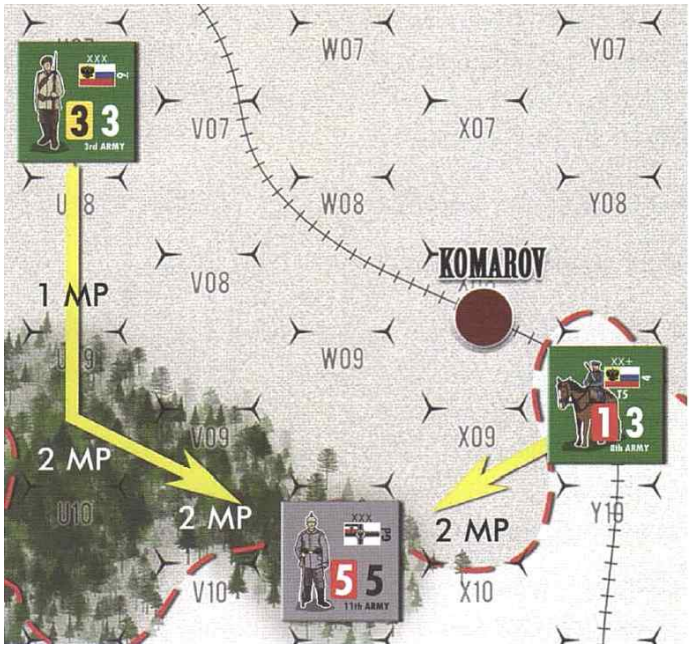
산 한 헥스 들어가기.....5 MP

다른 모든 헥스 들어가기.....1 MP

6.27 이동 점수 비용은 누적되지 않는다. 헥스에 들어가는 비용은 항상 1, 2, 3 또는 5 이동 점수 중 하나이다.

예를 들어, 러시아 기병이 2 MP에 대해 독일 ZOC로 직접 이동한다. 러시아 보병은 1 헥스를 1 MP로 이동시키고, 2 MP를 더해 숲에 들어가고, 마지막 2 MP에 대해 숲에 있는 독일 ZOC에 들어간다.

6.28 선로 이동: 각 시나리오의 2 턴 시작에서 각 진영은 선로 이동으로



턴 당 한 유닛을 이동할 수 있다. 선로 이동을 통해 이동하려면, 한 활성화된 유닛은 같은 국적의 HQ를 포함한 헥스 및/혹은 역시 지명된 위치의 선로 헥스인 보급 내에서 시작해야만 한다. 그런 다음 이 유닛은 연결되는 선로 헥스를 몇 개 통과하여 이동하기 시작하기 전에 그 유닛의 진영이 통제하는 - 어느 누구도 적 유닛 및/또는 적으로 통제된 지명된 위치를 포함하지 않는다 - 동일한 국적 HQ 또는 지명된 위치를 포함하는 선로에서 끝낼 수 있는지 확인한다. GoG(GoA와는 달리)에서 가로 지르는 모든 중간 선로는 선로 이동을 사용하는 유닛이 가로 지르기 전에 아군 통제 하에 있어야한다. 선로로 이동하는 유닛들은 적이 점령한 헥스, 적의 통제 헥스 및/또는 적의 통제를 받는 지명된 위치에 들어갈 수 없다.

6.3 전투

6.31 활성화된 유닛들(만)은 인접한 헥스안의 한 요새 혹은 한 붕괴 헥스(참호 참조)안의 적 유닛들, 인접한 적 유닛들을 공격할 수 있다. 현재 뽑기에 의해 활성화되지 않은 페이징 유닛들은 공격 할 수 없다.

6.32 전투의 각 발생률은 전쟁이다. 페이징 유닛의 수에 제한이 없으며 전투 중에 전투중인 대포 및/또는 라이플 값을 조합하여 방어 헥스를 공격 할 수 있다. 전투는 항상 오직 하나의 방어하는 헥스를 수반하지만, 공격하는 헥스들을 7 개까지 가질 수 있다.

6.33 활성화 플레이어는 공격을 통해 여러 전투를 시작할 수 있다.

6.34 전투에는 일반적으로 두 스텝이 있다 : 포병과 라이플. 일단

전투가 시작되면 멈출 수 없다. 한 플레이어는 성공적으로, 또는 암울한 포병 굴림 후에 그것을 철수 시킬 수 없다. 그러나 포병 공격이 방어 헥스를 비운다면 라이플 스텝이 없어지고, 공격자가 자동으로 이전 방어자의 헥스로 진격 할 수 있다.

6.35 상황은 라이플과 포병 점수를 줄일 수 있다. 모두 누적된다.

6.351 상황의 감소:

탈진: 포병과 라이플 점수는 ½로 감소된다.

보급 단절: 포병과 라이플 점수는 ½로 감소된다.

강 헥스 하나를 가로질러 공격: 라이플 점수(만) ½로 감소된다.

습지 헥스 안에서 방어: 공격하는 포병은(만) ½로 감소된다.

6.36 포병 스텝을 먼저 수행한다.

6.361 공격하는 모든 포병 점수를 총합하고, 방어하는 지점에 공격하는 지점의 공산 비(공격 점수 확률 비율)를 얻기 위해 방어하는 모든 포병 점수의 총합을 비교한다. 그리고 포병 테이블에서 일치하는 가장 근접하는 비율을 찾지만, 계산된 값을 초과하지는 않는다. 1-2보다 작은 확률은 그 열을 사용하지만, 굴림에 -1을 사용한다. 6-1보다 큰 확률은 그 열을 사용하지만, 굴림에 +1을 적용한다. 주사위를 굴리고 이전에 결정된 열의 인덱스 결과를 교차한다.

6.362 아래처럼 결과를 읽는다.

– 효과 없음

S 방어하는 모든 유닛들은 억눌린다.

1 방어하는 세력은 1 스텝 손실을 가져야만 한다.

6.363 포병 테이블

DIE	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	-	-	-	-	-	S	S
2	-	-	-	-	S	S	S
3	-	-	-	S	S	S	S
4	-	-	S	S	S	S	S1
5	-	S	S	S	S	S1	S1
6	S	S	S	S	S1	S1	S1

6.37 두 번째 라이플 스텝을 수행한다.

6.371 공격하는 모든 라이플 점수를 총합하고 방어하는 라이플 점수의 총합과 비교하여 공격하는 점수에 대한 방어하는 점수의 확률비율을 얻는다. 라이플 테이블에서 일치하는 가장 가까운 비율을 찾지만, 계산된 값을 초과할 수는 없다. 1-2보다 작은 확률은 그 열을 사용하지만, 굴림에 -1을 적용한다. 6-1보다 더 큰 확률은 그 열을 사용하지만, 굴림에 +1을 적용한다.

6.372 아래 설명된 열 이동은 사용할 열을 이동할 수 있다. 모두 누적된다.

6.373 포병 스텝이 끝났을 때 결과로 방어자가 억눌려(S결과) 진다면, 오른쪽으로 확률 한 열을 이동한다.

6.374 주사위 한 개를 굴리고 해당하는 열의 결과 인덱스의 교차점을 확인한다. 아래의 결과를 읽는다.

– 효과 없음

E 영향 받는 진영의 한 유닛이 탈진된다.

R 모든 방어하는 유닛들은(요새와 참호에 있는 것은 제외) 후퇴해야만 한다.

1 영향 받는 진영은 1 스텝 손실을 가져야만 한다.

2 영향 받는 진영은 2 스텝 손실을 가져야만 한다.

6.375 Rifle Table

공격자/방어자의 결과로 읽는다.

DIE	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	2/-	2/-	1/-	E/-	E/E	-/ER	E/1
2	2/-	1/-	E/-	E/E	-/ER	E/1	1/1
3	1/-	E/-	E/E	-/ER	E/1	1/1	1/2R
4	E/-	E/E	-/ER	E/1	1/1	1/2R	0/2R
5	E/E	-/ER	E/1	1/1	1/2R	0/2R	0/2R
6	-/ER	E/1	1/1	1/2R	0/2R	0/2R	0/2R

6.38 손실

6.381 S 결과는 현재 전투 기간 동안 만 지속된다.

6.382 한 진영에 가해진 손실은 적에 의해 할당된다.

예를 들어, 러시아가 독일 방어자에 대해 공격으로 1/2의 결과가 나온다면, 독일 플레이어는 어느 러시아 유닛이 1 스텝 손실을 입을 건지 결정할 것이고, 러시아 플레이어는 2 스텝 손실을 가할 어느 독일 유닛(들)인지 결정할 것이다. 그러나 기병이나 보병이 있을 경우 결과를 본부에 할당 할 수 없으며, 그 헥스의 요새에 다른 아군 유닛들이 없는 경우 결과를 요새에 할당 할 수 없다.

6.383 2 개의 E 결과는 단일 스텝 감소로 변환된다. 따라서 이미 다른 E 결과를 겪은 탈진된 유닛은 사상자가 감소되고 그 E는 제거된다.

6.384 턴이 끝날 때 탈진된 유닛들은 회복하고 적의 ZOC(이 경우 그들은 탈진이 계속된다)에 있지 않는 한 E 카운터를 회수하여 탈피한다.

6.39 후퇴

6.391 요새와 참호에 있는 유닛들은 라이플 전투에서 R 결과를 얻더라도 후퇴 할 필요가 없다. "붕괴"카운터가 쌓인 유닛들은 후퇴의 대상이 됨을 유의한다.

6.392 방어자의 결과에 R이 포함되어 있다면 요새가 아닌 모든 유닛과 참호 측면이 위로 향한 참호 카운터가 쌓여 있지 않은 유닛은 보급원 방향으로 한 헥스를 후퇴해야한다. 방어자는 자신의 유닛을 후퇴시키고, 적의 점령된 헥스에 진입 할 수 없다. 후퇴하는 유닛은 페널티 없이 적 ZOC에 들어갈 수 있다.

6.4 전투 후 전진

방어중인 모든 비 요새 유닛이 강제 후퇴해야 하는 경우, 적층 제한까지 공격하는 유닛들이 비워진 칸으로 들어갈 수 있다. 이것은 "이동" 그 자체가 아니다.

6.5 요새화

6.51 GoG에서 요새들은 1 또는 2 스텝 유닛들로 최대 전투력이 1/1, 2/2 또는 3/3이다. GoG의 모든 요새들은 "검은 색"으로 간주된다.

6.52 요새는 공격할 수 없다.

6.53 요새들은 다음의 수정에 따라 전투에서 공격받을 수 있다.

6.531 요새들은 포병 테이블에 가한 결과에 영향을 받지 않는다. 그러한 결과가 요새에 적용되면 그 헥스에 있는 다른 목표물이 부족해지므로 이를 무시한다.

6.532 그러나 검은 요새들(만)는 중(괄호로 묶은) 포병 점수에 포격당할 수 있다. 이렇게 하기 위해, 전투의 포병 스텝에서, 중포병이 있는 유닛이 요새를 목표로 선언하고 주사위 하나를 굴린다. 결과가 괄호 숫자 이하이면 요새에서 한 스텝 손실을 입힌다. 중포병이 여럿 있을 때는 같은 스텝에서 같은 요새를 공격할 수 있고, 요새와 중포병의 점수를 비교하기 위해 각각 나누어 굴린다. 중포병 포격을 수행하는 유닛은 동일한 턴에 포병 테이블에 대한 공격에 일반적인 포병 점수를 추가 할 수 없다.

6.533 라이플 테이블을 통해 요새에 가해진 모든 E와 스텝 손실 결과는 확정될 때까지 미정이다. 결과를 확인하려면 주사위 하나를 굴린다. 결과가 6이라면 요새에 결과를 가한다. 그렇지 않으면 무시한다.

6.534 검은 요새들(Przemysl 제외)은 포위될 수 있다. 요새에 모든 비 요새 아군 유닛이 없는 경우, 적 유닛은 전투 또는 이동 후 진군을 통해 그 헥스에 진입할 수 있다. 적 요새 헥스에 진입 한 유닛들은 즉시 이동을 중지해야한다. 일반적인 전투 순서 대신에 적군의 검은 요새와 같은 헥스에서 활성화가 시작되는 보병 군단은 최대 또는 감소된 전투력으로 요새에 대해 포위 공격을 선언할 수 있다. 즉시 일반적으로 주사위 3개를 굴려 총합한다. 결과가 현재 턴 번호이하라면, 검은색 요새는 완전히 파괴된다. 그렇지 않으면 이 턴에 영향을 주지 않는다.

7.0 참호

7.1 참호 토큰 한 면에는 "참호"가 있고 다른 면에는 "붕괴"라고 하는 양면 카운터로 나타난다. 참호 및/또는 붕괴 카운터가 있는 헥스의 두 진영 중 어떤 유닛을 "참호 안에 있다(entrenched)"라고 한다.

7.2 참호 안에 있는 유닛이 포병 테이블 및/또는 라이플 테이블을 통해 공격을 받을 때, 왼쪽으로 확률 2 열을 옮긴다. 즉 3-1 공격은 1-1 공격이 된다. 전투에 대한 다른 모든 수정 후에 옮김을 적용한다. 그러나 이러한 옮김은 시나리오 특별 규칙에 따라 "혁신(innovation)"이 우

선하는 경우에는 적용되지 않는다.

7.3 참호 및/또는 붕괴 헥스의 방어하는 적층이면, 공격에 의해 완전히 파괴 및/또는 추방된다면, 공격자는 어떤 수의 공격하는 유닛을 평소처럼 헥스로 진격시킬 수 있다.

7.4 참호 카운터가 있는 헥스의 방어자는 참호 카운터를 붕괴 면으로 뒤집어서 필요한 후퇴를 무시할 수 있다. 이런 일이 발생하면 공격자는 공격하는 유닛 1 개로 즉시 붕괴한 헥스로 이동할 수 있다. 이것은 유닛이 적이 점령한 참호 헥스로 한 유닛이 들어갈 수 있는 유일한 방법이다.

7.41 공격자가 어떤 스텝 손실을 입었거나 막 끝난 전투에서 E 결과를 얻은 경우, 전진하는 유닛은 한 스텝 손실을 입거나 그 순서대로 E 결과를 얻은 유닛 중 하나 여야만 한다. 즉, 전진하는 유닛은 한 스텝 손실을 입은 그것들 중에서 선택할 수 있어야만 한다. 그렇지 않다면, E 결과를 겪은 그것들 중에서. 그렇지 않다면, 그때만 상처가 없는 유닛이 "붕괴 안으로" 전진한다.

7.42 이것은 양 진영의 유닛들을 같은 헥스에 남아있게 될 것이다. 이 경우는 합법적인 것이다. 그리고 적층 제한은 한 진영 당 적용되므로 상대방 유닛의 여분의 X가 적층 제한을 위반하지 않는다.

7.43 유닛들은 최소한 하나의 적 유닛과 공동 점령한 붕괴 헥스에서 자발적으로 이동할 수 없다.

7.44 또한 유닛들이 적이 점령한 붕괴 및/또는 참호로 "이동" 할 수 없다.

7.45 유닛은 평소와 같이 붕괴 헥스에서 보급을 추적 할 수 있다. 함께 있는 적군은 보급을 저해하지 않는다.

7.46 후속 활성화시 양 진영의 유닛은 평소와 같이 활성화된 유닛을 사용하여 붕괴 헥스를 공격 할 수 있다. 붕괴 헥스에 있는 유닛들은 같은 헥스(만)에 있는 적 유닛을 공격 할 수 있으며, 인접한 다른 공격 유닛들과 함께 할 수도 있다.

7.47 이 전투에서 상대편의 유닛만 영향을 받는다. 즉, 대상 헥스에서 적과 함께 배치된 자신의 유닛을 "공격" 하지 않는다. 붕괴 헥스에 있는 양 진영의 모든 유닛은 참호 안에 있기 때문에 방어 할 때 왼쪽으로 2 열을 옮기는 즐거움이 있다.

7.48 붕괴 카운터가 있는 헥스에 있는 방어자는 필요한 후퇴를 무시할 수 없으며, 평상시대로 반드시 준수해야한다.

7.5 한 진영 유닛들만 헥스를 차지한다면, 붕괴 카운터는 턴의 끝에 참호 면으로 자동으로 뒤집어진다.

7.6 참호 파기

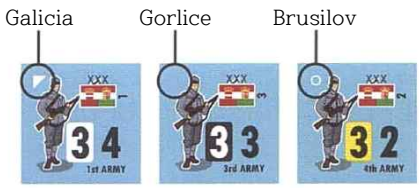
7.61 군대의 활성화 치트를 가져오면, 소유자는 그 군대에 대한 사격과 이동을 포기하는 대신 참호 안으로 들어가는 것을 선택할 수 있다.

7.62 군대를 말하는 유닛들은 이동하거나 공격할 수는 없지만, 즉시 붕괴 카운터로 표시할 수는 있다. 그 붕괴(카운터)는 한 진영(만)의 유닛들이 그 헥스에 있고, 어느 턴의 끝에 참호 면으로 뒤집을 수 있다. - 가능하다면, 하지만 그것들을 배치하기 위해 뒤집는 것이 꼭 필요하지는 않다.

8.0 시나리오

GoG 시나리오는 플레이 및 승리 조건의 매개 변수를 정의한다. 부제(subtitle)는 자체 설명을 위한 것이다. 규정된 시간 프레임 및 맵 경계 내의 금지지침에 따라 필요한 유닛을 가지고 플레이하면 된다. 그러나 그 시나리오에 따른 유닛들은 그 경계를 벗어나지 못한다고 할지라도, 시나리오 경계를 넘어선 평소와 같이 보급을 추적 할 수 있다.

참고 : 각 시나리오에 대한 유닛 카운터를 쉽게 정렬 할 수 있도록 각 유닛 카운터의 왼쪽 상단 모서리에 기호가 제공된다. (또는 Gorlice의 경우에는 하나가 부족함)



시나리오 1: Galicia 1914

시나리오 기간: 10 턴(8월 20일 - 9월 20일)

준비: 러시아 먼저 자신의 카운터에 적힌 헥스에 HQ를 준비하고, HQ의 3 칸 이내의 아군 지역에 그들의 부하 유닛을 준비한다.

특수 규칙: 유닛들은 참호에 들어가 있을 수 없다 - 이 시나리오에서 참호는 없다.

경계: 오스트리아-헝가리(AH)의 모든 헥스는 동쪽 Q 열 헥스 및/혹은 러시아 제국의 헥스와 마찬가지로 사용 가능하다.

승리 조건: 러시아는 4 점 이상의 승점 (VP)을 얻으면 게임 종료 시에 승리한다. 게임이 끝나면 러시아는 오스트리아 헝가리에서 지명된 지역을 통제하는 것에 대한 VP를 얻는다. 러시아는 각 AH 요새에 대해 2 점의 VP를 얻고, AH의 지명된 지역을 통제 하는 것에 대해 1 VP를 얻는다. 게임 중 언제라도 러시아 제국 내의 각 지명된 지역을 보급 내의 AH 유닛에 의해 통제된 1 지역 마다 러시아 VP 총합에서 1 만큼 감소시킨다.

증원: AH와 러시아의 "T2" 유닛은 턴 2에 준비(도착)한다.

교체: 게임 턴 5에서 각 진영은 2점의 교체 점수(RP)를 받는다. AH 14군단은 RP를 받을 수 없다.

시나리오 2: Gorlice-Tarnow 1915

시나리오 기간: 10 턴(5월)

준비: 러시아 유닛은 Gorlice-Tarnow 출발선의 동쪽과 그에 인접한 헥스에 먼저 위치한다. 중앙 강국은 Gorlice-Tarnow 출발선의 서쪽과 그에 인접한 헥스에서 두 번째 위치한다. 두 경우 모두, HQ 유닛들은 시작 라인에 인접하여 설정할 필요는 없지만, 그들의 진영 어느 곳에서나 준비할 수 있다.

X11 각 진영을 위한 참호 마커

경계: 9에서 16(포함하여) 수자가 매겨진 헥스만 플레이 할 수 있다.

특수 규칙: 1 턴에서만, 독일 제11군대 유닛들에 의해서만 단독으로 수행된 공격은 방어하는 참호에 대해 열 옮김(포병과 라이플 모두를)을 무효로 만드는 혁신으로부터 이익을 얻는다.

승리 조건: *중앙 강국이 Tornow를 포함해서부터 동쪽까지 7번 선로 헥스의 연이은 선을 제어한다면 게임이 끝났을 때 승리한다. 예를 들어 만약 그들이 다음의 헥스들을 제어한다.: M12, N11, O12, P11, Q12, R11, S12.*

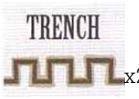
증원: 없음

교체: 러시아는 3 턴에 교체 점수 3점을 받는다. 독일은 5 턴에 2점을 받는다.

시나리오 3: Brusilov Offensive 1916

시나리오 기간: 10 턴(6월)

설정: 중앙 강국 유닛들은 Brusilov 공격 시작 선의 인접한 서쪽과 그에 인접한 헥스들에 먼저 위치한다. 러시아 유닛들은 Brusilov 공격 시작 선의 동쪽과 그에 인접한 헥스들에 두 번째로 위치한다. 두 경우 모두, HQ 유닛들은 시작 라인에 인접하여 설정할 필요는 없지만, 그들 진영의 어느 곳에서나 설정할 수 있다.



x21 각 진영 당 참호 마커.

경계: 5번 혹은 그보다 큰 헥스들만이 플레이가능하다. 유닛들은 Romania의 어떠한 헥스에 들어갈 수 없다.

특수 규칙: 1 턴에서만 모든 러시아 공격은 방어하는 참호에 대해(포병과 라이플 모두) 모든 열 옮김을 무효화하는 혁신으로부터 이익을 얻는다. 회색 배경에 인쇄된 이름의 AH 유닛들은 Austro-German이다. 즉 Marwitz, Falknhyn 등은 Austro-German이다.

승리 조건: 러시아는 승점 4 점 (VP)을 받으면 게임에서 승리합니다. 게임이 끝나면 시작 선의 서쪽에서 제어하는 모든 지명된 위치에 대해 러시아는 1 VP를 받고, AH로 제어되는 시작 선의 동쪽에 있는 모든 지정된 위치에 대해 VP 합계에서 1만큼 감소한다.

증원: T#과 함께 모든 유닛들은 #턴에 증원으로 도착한다.

교체: AH는 3 턴에 교체 점수 3점을 받는다.

Game Credits

Design: John Gorkowski

Game Graphics: Brandon Pennington

Rules Layout: Brandon Pennington

번역: 오원소, Http://fivelement.tistory.com, fivelement@naver.com