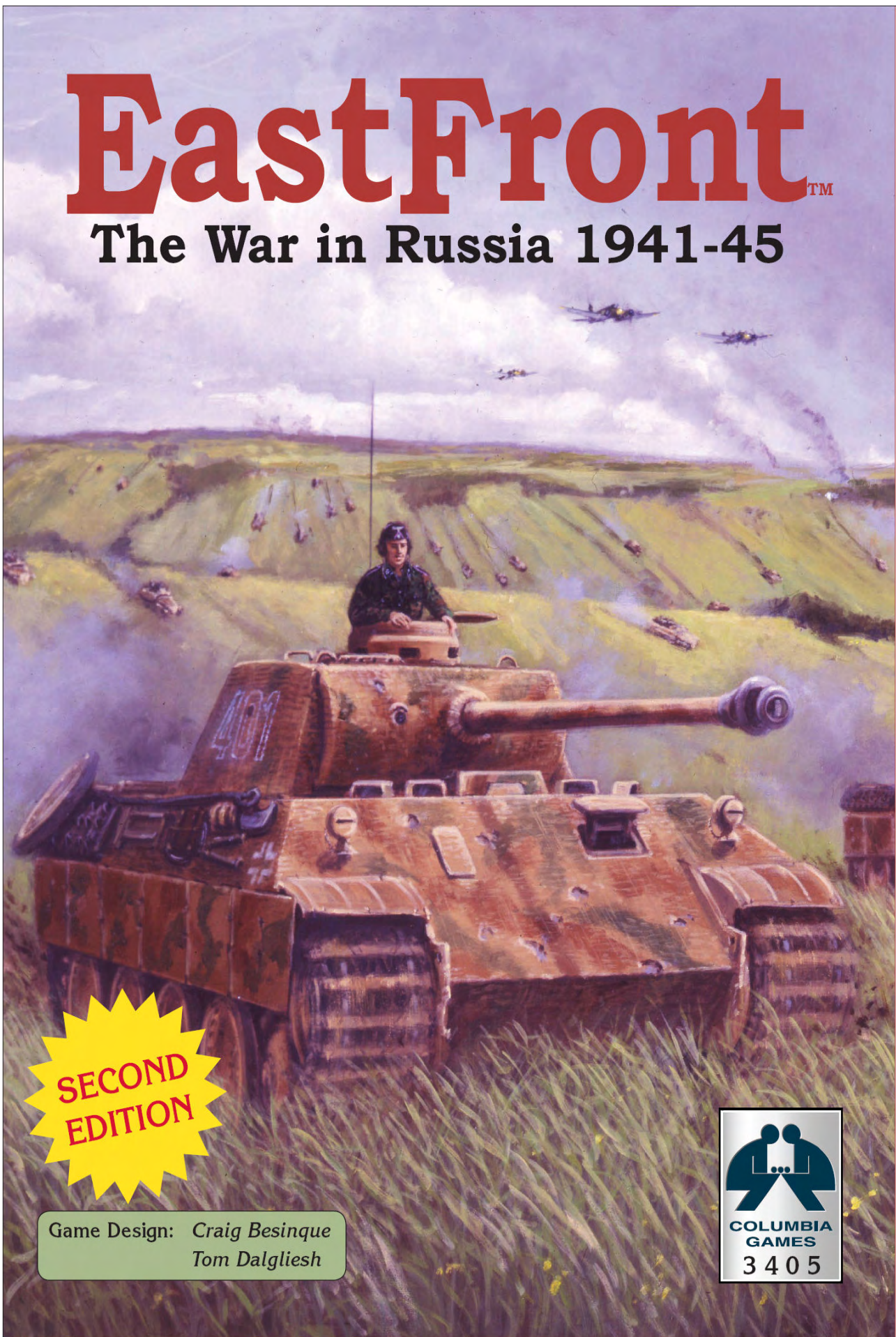


# EastFront™

The War in Russia 1941-45



**SECOND  
EDITION**

Game Design: *Craig Besinque*  
*Tom Dalglish*





# EastFront

The War in Russia, 1941-45

Game Design

Craig Besinque  
Tom Dalgliesh

Map & Graphics

Eric Hotz

Developers & Playtesters

Ron Hodwitz  
Grant Dalgliesh  
Steve Goodman  
Robert Holzer  
Mike Hoyt  
David Robert  
Cal Stengel  
Tim Taylor



© 1991, 1994, 2000, 2006 Craig Besinque & Tom Dalgliesh  
EastFront is a trademark of Columbia Games Inc.



**COLUMBIA GAMES INC**

POB 3457, Blaine, WA 98231, U.S.A.

[www.columbiagames.com](http://www.columbiagames.com)

번역 : 사탕발림  
자료의 상업적인 이용을 금합니다.



## INTRODUCTION

*EastFront*는 역사적으로 가장 규모가 큰 군사작전인 1941-45년 의 제 2차 세계대전의 동부전선을 다룬다. 한 플레이어는 독일, 다른 플레이어는 소련을 담당한다.

## The MapBoard

게임판은 WW2 당시 무대인 유럽의 동쪽 절반을 묘사하고 있다. 게임판은 위치와 이동을 나타낼 수 있는 "hexes"라 불리는 육각형으로 나누어져 있다. 강, 숲, 산, 늪지, 도시, 항구, 철도 등 게임에 영향을 주는 지형들도 포함되어 있다.

**Scandinavia**(Finland와 북쪽), **the MidEast**(Turkey/Persia와 남쪽), **MedFront**(North Africa)는 게임에 사용되지 않는다. 이들 지역은 1939-45년 유럽의 전체 전쟁을 다루는 *Euro Front*에 사용된다.

## The Units

Units(유닛)라 불리는 나무블럭은 독일군단(회색)과 소련군(적색)을 나타낸다. 유닛의 형태와 힘을 나타내는 점착라벨을 각 블럭에 붙여야 한다. 황갈색 라벨은 붉은(소련)블럭에 회색 또는 검은색 라벨은 회색(독일)블럭에 붙인다.

일반적으로 게임에서 유닛은 라벨이 자신에게 보이도록 세워 놓는다. 이는 간단하지만 고상한 **Fog of war**를 표현하며, 플레이어는 상대 유닛의 종류, 힘을 볼 수 없다.

유닛은 기본적으로 Armor, Mechanized Infantry, Infantry, Shock, Cavalry, Headquarters 의 여섯 가지로 구성되어 있다. 각각의 유닛 형태는 고유의 이동과 화력을 갖는다.

유닛 심볼의 주위에 크게 써진 숫자는 Combat Value(CV)라 불리는 유닛의 힘을 나타낸다. 유닛은 1CV 씩 힘이 증가하거나 감소한다. 현재 유닛의 힘은 세워 놓았을 때, 가장 위쪽에 써진 숫자이다.

## Game Scenarios

게임을 즐기기 위하여, 동부전선 기간을 6개월 간격으로 시나리오를 나누었다. 개별 시나리오는 4~6시간 정도 소요되며, 두개 이상의 시나리오를 연결하여 진행할 수 있다.

게임의 승부는 Production level 과 게임 내에 남아있는 HQ의 잔여 step과 제거된 야군유닛으로부터 유추되는 Victory Points (VPs)로 결정한다.

각 시나리오는 역사적인 사실에 따라, 독일 VP에 추가되거나, 제거되는 VP 핸디캡이 있다.

## Game Turn

매 월은 Production 단계와 두 번의 Fortnight로 구성되어 있다. Production은 게임 내 유닛의 step을 증가시키고, 제거된 유닛을 다시 1CV 유닛으로 재생산한다. 지도 상의 경제적 목표물을 점령함으로써, 유닛생산을 필요한 Production point를 얻는다. 양쪽은 동시에 Production을 수행한다.

Fortnight는 두가지의 선택적인 Player-turn을 갖는다. 독일은 건조한 날씨 또는 비가 오는 날씨인 경우 먼저 턴을 갖는다. 소련은 눈이 오는 날씨에 먼저 턴을 갖는다.

현재 턴을 갖고 있는 플레이어를 Active player라 (상대방을 Passive player라) 한다. Player-turn 은 일반적으로 한개 이상의 HQ 유닛을 활성화시킴으로 시작된다. 각각의 활성화된 HQ는 현재의 힘에 따라 0-3 hexes 내에 있는 유닛에 대하여 명령권한을 갖고 유닛을 이동시킬 수 있다.

## Combat(교전)

교전은 양쪽의 유닛이 한 hex에 존재할 경우 발생한다. 교전이 진행되면 서로 상대방에게 자신의 유닛을 공개한다. 교전은 순간에 결정되지 않는다. 때때로 한쪽편이 퇴각하거나 전멸할 때 까지, 몇 개월이 소요되기도 한다. 이미 진행중인 전투에 대한 교전은 Active player의 선택에 의하여 발생하며, 최초 전장의 교전은 반드시 진행되어야 한다. Active player의 명령범위 밖에서 발생하는 교전은 불리한 룰이 적용된다.

전투의 교전 순서는, Airstrike(공중폭격)이 가장 먼저, Defensive Fire(방어자 공격), Offensive Fire(전투자 공격)이 마지막이다. 상대방의 공격에 유닛의 손상이 있을 수 있다. 도하공격, 공수부대공격, 또는 해상 공격인 경우, 강제적인 격퇴(repulses)가 발생할 수 있다.

## Weather

날씨는 유닛의 이동속도 플레이어의 순서 등을 변화시켜 주기 때문에, 게임에 상당한 영향을 준다. 우기와 눈이 오는 날씨는 몇몇 지형을 변화시켜, 유닛의 이동과 전투에 영향을 주며, HQ의 명령범위를 감소시킨다. 대부분의 날씨는 이미 알고 있으나, 봄과 가을의 날씨는 예상을 할 수 없기에 주사위로 결정한다.

## COMMENTARY

비록 대부분이 서방세계에 잘 알려지지 않았지만, 유럽에서의 제2차 세계대전은 러시아 전선에서 승리이기도 하지만, 패배이기도 하다.

1942년 11월 독일은 북아프리카의 El Alamein에서부터 러시아의 Stalingrad까지 확장하였다. 그러나 북아프리카에서 몽고메리가 롬멜을 추격하는 동안, 붉은 군대는 45~50개의 독일 군단을 Berlin으로 몰아내기 시작하였다.

1943년 7월, 붉은 군대는 수천개의 탱크와 수백만의 인원이 동원된 독일의 Kursk에 대한 마지막 공격을 막아내었다. 같은 달에 연합군은 Sicily를 공격하였고 독일을 몰아낸다.

D-Day에 프랑스에 (5개군단으로) 상륙하면서 독일은 18개월 동안 동쪽으로 후퇴하게된다. 이 이후로 독일은 승리하기 위해서가 아닌, 살아남기 위하여 전쟁을 하게된다.

연합군은 히틀러와 싸우면서 약 33만명의 사상자가 발생하였고, 러시아는 이보다 약 40배가 많은, 천삼백만 이상의 사상자가 발생하였다.

## SCENARIOS

*EastFront*의 시나리오는 독립된 게임으로, 각각의 고유한 특성이 있다. 시나리오들은 서로 연결될 수 있도록 고안되어, 전체 전쟁 또는 개별로 사용될 수 있다. 원한다면, 게임은 다음 시나리오로 계속 이어서 진행할 수 있다.

## WEATHER

일반적으로, 건조한 날씨는 이동과 전투에 이상적인 조건이다. 우기는 양측에 영향을 주며, 눈은 독일에 영향을 준다.

## MAP CLARIFICATIONS/ERRATA

Grozny는 요새지역이다.

Transylvania는 (June 41 시나리오처럼) Hungary 지역이다.

S'1에서의 Odessa-Kiev Military district 경계가 잘못 표기되었다. 경계는 Prut River의 Jassy 와 Cernauti 사이이다 (즉, Cernauti는 Kiev Military District의 최남단이다).

### 1.1 ORIENTATION

독일측 플레이어는 게임판의 서쪽편에, 소련측 플레이어는 반대편에 앉는다. 지도의 서쪽은 독일지역이고, 지도의 동쪽은 소련측 지역이다.

**Scandinavia**(Finland와 북쪽), the **MidEast**(Turkey/Persia와 남쪽)은 게임에 사용되지 않는다. (이들 지역은 *Euro Front*에 사용된다.)

### 1.2 HEXES

지도는 유닛의 위치와 이동을 나타낼 수 있는, "hexes"로 이루어져있다. 지도 끝부분의 잘려진 hexes와 일부가 물이나 땅으로 이루어진 hexes 도 게임에 사용된다. Hexes는 표기된 도시나 마을, 방향(방위도 참고), 도시나 마을로부터의 거리로 표기할 수 있다.

### 1.3 TERRAIN(지형)

게임에 영향을 주는 지형은 아래에 기술되어있으며, (이 책의 뒷면) **Terrain Effects Chart**에 요약되어있다. hex 또는 hexside(hex의 면)은 해당 hex 또는 hexside의 대부분을 차지하고 있는 지형과 동일한 것으로 간주한다(바다와 육지가 같이 있는 지형에서는 오직 육지의 지형만을 고려한다). hex의 지형은 이동과 전투, 스택(hex에 머물 수 있는 최대 유닛수)에 영향을 준다. hexside의 지형은 Engagement Limits(교전제한)(6.33)라 불리는, 전장으로의 이동에 영향을 준다.

#### 1.31 CLEAR(평원)

평원은 이동에 제약은 없다. 교전제한은 hexside 당 2개의 유닛이며 스택은 hex당 4개의 유닛까지 가능하다.

#### 1.32 FOREST(숲)

숲 지형은 이동에 제약은 없다. 방어시 두 번의 hit당 스텝이 한개씩 깎이는 **double defence**를 받는다. 교전제한은 hexside 당 유닛 1개이며, 스택은 4개까지 가능하다.

#### 1.33 HILL(언덕)

언덕은 숲과 동일하다.

#### 1.34 MARSH(늪)

기병을 제외한 모든 유닛은 늪지역으로 들어가면 반드시 멈추어야 한다. 방어시 **double defence**를 받는다. 교전제한은 1개이며 스택은 3개 유닛까지 가능하다. 공격하는 모든 유닛은 **SF**로 공격한다. 눈이 오는 날씨에는 늪은 얼어붙기 때문에, 스택을 제외하면, 숲과 같은 기능을 갖는다.

### 1.35 MOUNTAIN(산)

산은 기병을 제외한 모든 이동을 멈추게 하며, **double defence**를 갖게 한다. 교전제한은 1개이며, 스택은 2개까지 가능하다. 산에서는 해상 공격과 공수부대 작전도 불가능하다.

Alpine(high mountain) hexide (흰색으로 표시된)는 이동할 수 없다.

### 1.36 RIVER(강)

강은 hexside를 따라 흐른다. 교전제한이 1개인 것을 제외하고, 이동에 제약은 없다. River Assault (도하 공격)라 불리는 강을 건너 시도되는 초기 공격은 Repulse (7.5 참고)에 기술되어있다. 강은 겨울에 얼어붙어, Repulse는 무시된다.

### 1.37 SEAS(바다)

바다는 Straits (해협)을 건널 경우 또는, Sea Movement (해상이동)(15.2 참고)인 경우를 제외하면 이동할 수 없다. 점선으로 표시된 바다지역은 모래톱으로, sea invasion을 할 수 없는 지역이다.

### 1.38 LAKES(호수)

호수는 이동은 불가능하다. 호수는 얼지 않는다. 해상이동도 호수에서는 불가능하다.

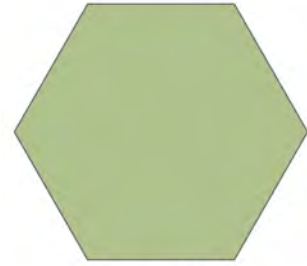
### 1.39 STRAITS(해협)

(화살표로 표시된)해협은, 건너려는 유닛이 반드시 이동을 한쪽편에서 시작해서, 반대편에서 멈추는 것을 제외하고는, 강과 동일하다.

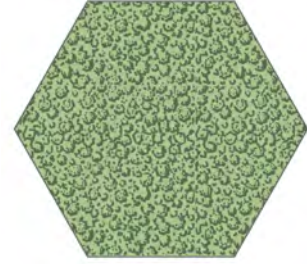
일반적인(2-hex) 육상보급(10.3)이 해상 통제에 상관없이, 강과 동일하게 해협을 건너 적용된다.

만일 해협의 양쪽이 상대방 유닛에 의해 점령되어 있을 경우, 해상이동, 해상공격과 해상보급은 불가능하다

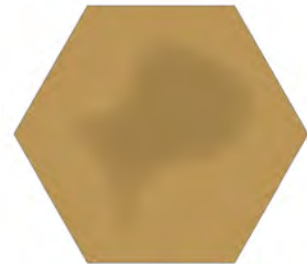
EXAMPLES: Kerch 해협을 통한, Rostov에서 Batumi로의 해상보급은 만일 Krech가 상대방이 점령중인 경우, 불가능하다.



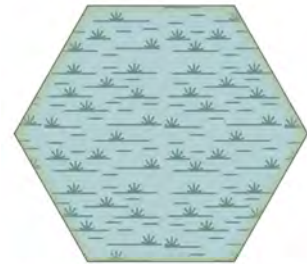
Clear Hex



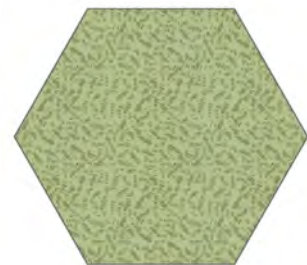
Forest Hex



Mountain Hex



Marsh Hex



Hill Hex

## 1.0 THE MAP

### 1.4 CITIES(도시)

도시는 이동에 영향을 주지 않는 다.(즉, hex의 지형에 따른다.) 지도에는 Major city와 Minor city 두 가지가 있다.

#### 1.41 MAJOR CITIES(대도시)

흰글자가 써진 커다란 검은점은 대도시이다. 대도시를 방어하는 모든 유닛은 double defence(7.3)와 DF firepower 또는 그이상의 효과를 받는다. 대都市는 현재 소유하는 플레이어의 Production level에 포함된다. 두 번의 보충 또는 새롭게 충원되는 유닛들은 Production Phase에 대도시에서 이루어 질 수 있다.

**Victory Cities.** 대도시에 검은색 사각형으로 표시되어 있다.(ex Sofia). 독일은 이들 도시에서 보충과 신규 충원을 할 수 있다.

#### 1.42 MINOR CITIES(소도시)

작은 점이 찍힌 원은 소도시이다. 소도시는 생산이나 다른 방어효과를 없다. 한번의 보충 또는 새롭게 충원되는 유닛 하나가 Production Phase에 소도시에서 이루어 질 수 있다.

#### 1.43 TOWNS(마을)

작은 점은 마을을 나타내며, 지명을 나타내는 것 이외에 게임에서 기능은 없다.

#### 1.44 HOME CITIES(자국도시)

아군지역내의 대도시와 소도시를 말한다. 보충과 새롭게 충원되는 유닛은 이 자국 도시에 적용된다.(독일은 또한 Victory Cities에서도 가능)

#### 1.45 PORTS(항구)

anchor(닻)표시가 그려진. 해안 도시 또는 해안마을은 항구이며, 만일 Sea Power 규칙(15.0)을 적용할 경우, 해상이동과 해상공급에 사용될 수 있다.

커다란 표시는 대규모 항구이다. 작은 표시는 소규모 항구이다. 검은색 항구 표시는 인근 해역에 대한 지배권을 갖는 해군기지이다.(15.1) 시

#### 1.46 FORTRESSES(요새)

육각형으로 둘러싸인 도시 (Sevastopol 과 Leningrad)는 요새이다. Blitz 공격을 제외하고 상대방이 소유한 요새로 진입한 경우 교전은 반드시 진행되어야 한다.(7.15 참고).

요새를 방어하는 모든 유닛은 Triple Defense를 갖는다.(7.34)

요새내의 가장 큰 방어 유닛은 Triple firepower(TP)와, Fortress Suply(요새공급)(10.5)을 받으며, 공급선 없이도 지속적으로 살아있을 수 있다.

### 1.5 RESOURCE CENTERS(자원거점)

게임내 자원을 생산하는 지역 (예를들어 Polesti, Krivoy-Rog, Stalino, Baku(지도밖)은 망치(광물)과 유탄점 표시가있으며 Production value가 표시되어 있다. 숫자가 표시되어있지 않은 자원의 값은 1이다.

생산 도시로 같은 hex에 표시된 경우, Resource value는 도시에 추가로 포함된다. 독일이 점령한 자원 거점은 **두배로** 계산된다.

예를 들어, Stalino는 도시생산이 2이며, 광물 가치 1이 더해진다. 소련측인 경우 3PP를 생산하지만, 독일의 경우 광물 가치가 두배로 계산되어(도시는 아님) 4PP이다.

### 1.6 RAILROADS(철도)

철도는 붉은색 점선으로 표시된다. 철도는 유닛에 대한 공급과 Rail Movement(철도이동)(9.2)을 통한 유닛의 신속한 재배치를 가능하게 한다.

#### SIVASH LAGOON RAILROAD :

Melitopol 과 Perekop(Crimea) 사이의 hexside는 철도이동만으로 이동할 수 있다.(육상이동 불가)

Rail Entry hexes는 지도의 모서리 hex에서 지도내부로 들어오는 철도가 그려져 있는 hex이다.

### 1.7 FRONT BOUNDARY(철도)

Balkans을 가로질러 표시되어있는 것은 West Front 경계선이다. WF 날씨 규칙(12.3)이 이 경계선의 서쪽에 적용된다.

독일측 Army Group 'E' 유닛은 만일 소련측 유닛이 이 경계를 넘어 서면 게임에 사용된다.(16.5 참고)

지도에 보이는 다른 Front 경계선은 **East Front**에는 사용이 되지 않으며, 무시한다.

### 1.8 ZONE AND AREAS

일부지도의 끝에 있는 hexe로 표시되어 있지 않는, Districts(원표시), Regions(사각표시) Route(선으로 연결된) 곳을 Zone 이라 한다.

**East Front**에서 모든 Zone은 어떠한 경우에도 게임에 사용되지 않는다. 이들 지역은 **Euro Front**에서만 사용된다.

## EASTFRONT

1

Major City

2

Victory City



Minor City



Town



Fortress



Major Port



Naval Base (Major Port)



Minor Port



Naval Base (Minor Port)



Mineral Resource



Oil Resource

### RESOURCE CENTERS

자원거점에 표시된 값은 독일측에게는 두배로 계산된다. 이는 독일이 그동안 봉쇄로 인하여 자원의 고갈이 심했기 때문이다.

### 2.1 NATIONALITY(국적)

각 블록에 한개의 라벨을 붙여야 한다. 블록과 라벨의 이상 여부를 주의해서 확인한다. 한개 또는 두개의 여분의 블록이 있다.

독일은 회색 라벨(검은색은 SS 유닛용)을 회색 블록에 붙인다. 독일 플레이어는 루마니아, 헝가리, 이탈리아의 4개의 밝은 회색의 "Axis Statelite" 블록이 포함되어 있다.

소련측은 황갈색 라벨을 붉은 블록에 붙인다.

### 2.2 UNIT TYPES(유닛 형태)

유닛 형태는 라벨의 중앙에 있는 심볼로 표시한다. Armor, Mechanize-d("Mech"), Infantry, Cavalry, Shock 과 Headquarters (HQ)의 6가지 기본형태가 있다. 유닛의 형태에 따르는 이동속도와 화력은 표와 같다.

#### 2.21 ARMOR



Armor 유닛은 건조한 날씨에 3 hex를 이동하며, 공격과 방어시 DF를 갖는다. Armor는 다수의 탱크를 나타낸다.

#### 2.22 MECHANIZED



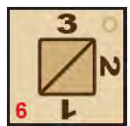
Mech 유닛은 건조한 날씨에 3 hex를 이동하며, 공격시는 SF 방어시는 DF를 갖는다. Mech는 탱크등으로 고도로 기계화된 유닛을 나타낸다.

#### 2.23 INFANTRY



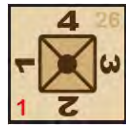
Infantry 유닛은 건조한 날씨에 2 hex를 이동하며, 공격과 방어시 SF를 갖는다. Infantry는 독일 소련양쪽의 대부분을 차지한다.

#### 2.24 CAVALRY



Cavalry 유닛은 건조한 날씨에 3 hex를 이동하며, 공격과 방어시 SF를 갖는다. Cavalry는 유일하게 산과 늪을 이동 하며, Mud(우천시)에도 2 hex를 이동할수 있는 유닛이다. 오직 소련측만 Cavalry 유닛이 있다.

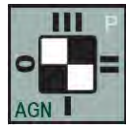
### 2.25 SHOCK



모든 날씨에 1 hex의 이동력을 갖으며, 공격과 방어 DF를 갖는다. 오직 소련측만 Shock 유닛을 보유하고 있다.

Shock 유닛은 다량의 포병지원을 받는 특수한 공격 부대이다.

### 2.26 HEADQUARTERS



HQ 유닛은 건조한 날씨에 2 hex를 이동하며, 공격력은 없다. 이 유닛의 목적은 다른 유닛들의 이동을 지휘하는 것이다.(5.0 참고)

### 2.3 COMBAT VALUES(CV)

각 라벨의 심볼주위에 표시되어 있는 일련의 숫자 (일반적으로 4:3:2:1)는 그 유닛의 힘 또는 **Combat Value(CV)**를 나타낸다.

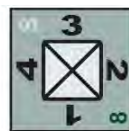
유닛은 일반적으로 해당 플레이어 쪽으로 보이도록 서있게 된다. 각 유닛의 현재 CV는 그 유닛의 최상부에 쓰여 있는 숫자를 말한다. 유닛이 교전에 참가하면, 손으로 가볍게 쳐서 눌러 놓게 되며, 현재의 CV는 소유플레이어의 관점에서 볼때 여전히 가장 위에 표시된다.

### 2.4 STEP REDUCTION

유닛은 3또는 4의 CV 단계(step)를 갖을 수 있다. 유닛은 전투에서 CV를 손실할 수도 있고, 생산에 의해서 다시 복구할 수도 있다. 유닛이 공격을 받은 경우, 유닛을 시계 반대 방향으로 돌려서 새로운(보다 낮은) CV가 가장 위로 오도록 한다. 유닛의 가장 낮은 CV 이하로 떨어진 경우, 유닛은 게임에서 제거되며, 신규 편성(11.5)으로 다시 만들어질 수 있다.



Infantry 4



Infantry 3



Infantry 2



Infantry 1

UNIT TYPE	SPEED		
	DRY	MUD	SNOW
	3	1	2
	3	1	2
	2	1	1
	3	2	2
	1*	1*	1*
	1	1	1
	2	1	1

\* Supreme move only.

### SPEED(이동속도)

유닛이 여러 기후에 따른 movement phase (이동단계)에 이동 할 수 있는 최대 hex의 수

### FIREPOWER(화력)

전투시 유닛의 상대적인 공격 효과. Double Firepower(DF)를 갖는 유닛은 Single Firepower(SF)를 갖는 유닛보다 2배 빨리 적에게 피해를 줄 수 있다.

### COMBAT VALUE

유닛의 "CV"는 숫자뿐만 아니라, 사기, 리더쉽, 정책 등에도 관련되어있다. 제거되는 유닛은 한사람의 생존자까지 모두 제거 되는 것이 아니라, 군사적인 기능만 제거된 것이다.

### UNIT SIZE

독일 유닛은 군단(corps)으로, 최대 약 5만명의 인원으로 구성되어있다. Satellite 유닛은 군(army)이다. 독일 유닛은 4CV까지 올릴 수 있다.

소련 Infantry와 Shock 유닛은 3만에서 8만명의 다양한 형태이다. 모든 소련군은 군단 또는 군단의 조합이다. 대부분의 소련군은 3CV까지 올릴 수 있다. 오직 "Guard" 유닛과 Shock 군만이 4 CV까지 올릴 수 있다.



2.5 Identity Codes(개별번호)

(최대 힘으로 블록을 놓았을때) 블록의 왼쪽 아래에는 당시 사용된 부대의 번호가 쓰여있다. 독일 유닛은 군단이다. (즉 "54"는 54 군단을 의미한다.) Satellite 와 소련 유닛은 군(또는 그 규모)이다. "G"는 소련 "guard" 유닛을 표시한다.

대부분의 유닛의 오른쪽 위에는 정교하게 표시가 되어있다. 이것은 **Euro Front**를 사용하여 1939년도 전쟁을 할때 사용되는 것이다. 이 것은 **East Front**에서는 무시된다.

숫자표시는 해당 유닛이 게임의 어느 시기에 사용되는 지를 나타낸다. 한글자로만 표시된 유닛은 (Silesia를 나타내는 Si를 제외하고)는 1939년에 시작한다. 글자는 battle card의 Euro Front 순서에서의 위치와 연관 되어 있다. 이탈리아 유닛에 XR이라고 표시된 것처럼, ALL CAPS의 두단 어느 게임중의 이벤트에 대한 것이다.(16.4)

2.6 SPECIAL UNITS

Coastal, Mountain, Siege Gun 유닛은 어느 시나리오에서든 Infantry 유닛에 대체해서 사용가능 하다.

2.61 COASTAL ARMY



소련 해상군 유닛은 Sea power 옵션규칙(15.5)를 사용한 경우, 특별한 해상이동 능력을 갖는 수륙양용 유닛이다. 이는

Infantry 유닛과 동일하게 이동과 공격을 하지만, 신규 총원 비용이 높다.

2.62 MOUNTAIN CORPS(산악군단)



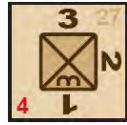
산악유닛은 산악지역에서 DF으로 공격한다. 이동은 Infantry와 동일하지만 비용이 높다.

2.63 SIEGE GUN CORPS(공성포군단)



S'42 시나리오부터 사용하며, 독일 54군단은 1st와 70소 중 박격포 연대가 포함되었다. 그 이후로, 요새에 Triple Fire로 공격한다. 보충비용은 동일하지만, 일단 제거된 후, 새로 보충되면, 특수기능은 소실된다.

2.64 PARATROOP CORPS(공수부대)



소련 공수부대 유닛은 Paradrop 규칙(14.0)을 적용할 경우, 특수한 공중이동 능력을 갖는다. 이 유닛은 41년 12

월 이후 모든 시나리오에서 사용가능하며 제거되더라도 다시 보충할 수 있다.

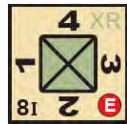
2.65 SS UNITS(SS 친위대)



독일 SS 유닛(검은색)은 1943년부터 게임에 사용된다. 이들 유닛은 증강된 화력을 갖는다 :SS Armor는 공격시

TF를, SS Mech는 공격시 DF 방어시 TF를 갖는다. 이들은 일반적인 보충비용이 들지만, 한번에 한단계만을 보충할 수 있다.

2.66 AXIS SATELLITE UNITS

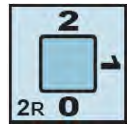


독일 Satellite 유닛들 (Rumanian, Hungarian, Bulgarian, Italian)은, 초기에는 이동이 자국내(인접한 hex까지 가능)

로 제한된다. "E"로 표시된 4 유닛은 Odessa 와 Sevastopol이 함락되면, Russia로 들어갈 수 있다.(16.4)

이러한 제한은 Satellite 유닛이 한번 제거된 후, 다시 신규 보충이 되면 영연히 적용된다.

2.67 STATIC UNITS(고정유닛)

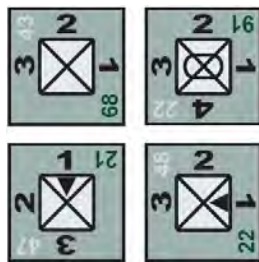


고정유닛은 Supreme Command에 의해서만 이동할 수 있는 유닛이다. 고정유닛은 0 Cv 상태로 추가된다. 만일

힘이 0인 상태일 때 홀로 전투에 참가하게 되면 자동적으로 제거된다.

2.68 ARMY GROUP 'E'

만일 소련유닛이 West Front (16.5 참고)를 넘게 되면, 4개의 독일 유닛이 게임에 추가된다.



German Siege Gun(독일 공성포)

최초의 중박격포 유닛에 케도를 사용하는 공성박격포가 포함되었다. Dora 라고 불리는 직경 31인치의 이 박격포는 4톤의 포탄을 18마일까지 포격할 수 있었다. 이 포는 1600명의 군인이 작동하였다.

German SS Corp(독일 SS 군단)

히틀러의 편애로 SS 유닛은 항상 최고의 장비를 최초로, 최대로 보충받는다. 이는 두개의 SS 유닛의 화력은 증가되지만, 유지 보수 비용은 일반유닛과 동일하다.

Axis Satellite

Rumania, Hungary, Italy 모두 동부전선에서 현명하게도 필요한 행동만을 보여주었다. 첫 번째 겨울에서의 대량의 손실을 본 후에, 히틀러는 Bolshevism에 대한 원정에 자국 장교의 참전을 독려했다. 이들이 Staligrad에서 죽거나 생포되면서, 참전국 군대들은 더 이상, 자국이 침략당하지 않는 한 참전하지 않았다.

### 3.1 SCENARIOS(시나리오)

#### 3.11 SIX MONTH SCENARIOS

*EastFront*에는 전체 전쟁을 6개월 단위로 나눈 8개의 독립적인 시나리오가 포함되어 있다. 여름 시나리오는 6월부터 11월 까지, 겨울 시나리오는 12월부터 5월 까지이다. 플레이 시간은 4~6시간 정도로, 겨울 시나리오가 더 짧다. 각 시나리오의 마지막에, Victory conditions(승리조건)(17.0)을 확인한다.

#### 3.12 ONE YEAR SCENARIOS

두개의 연속된 시나리오(여름/겨울)는 양편의 공격과 방어를 비슷하게 한다. 플레이 시간은 8~12시간이다. 다음조건에 따라 계속 이어서 하면 된다.

- 다음 시나리오의 시작배치는 무시한다. 대신, 현 보유 병력을 그대로 유지한다.
- 기본적인 PPs의 변화를 확인한다. 변화는 [ ]에 적혀있다. 예를 들어[+10]으로 표시하면 10 PP를 플레이어의 생산값에 추가로 계산한다.
- Air Firepower의 변화를 확인하며, 시나리오의 추가규칙을 적용한다.
- 새로운 시나리오의 첫 번째 Production(생산)을 한다.
- 새로운 달의 플레이를 시작하며, 시나리오의 마지막에 승리조건을 확인한다.

#### 3.13 EXTENDED GAMES

*EastFront* 시나리오의 연속적인 성격상, 만약 게임이 Marginal Victory로 끝이 난다면, 또는 끝내기에는 너무 안타깝다면, 플레이어는 1년 시나리오와 같은 방식으로 계속 이어서 하면 된다.

#### 3.14 CAMPAIGN GAME

전체를 다 플레이 할 수 있다. 각각의 여름과 겨울 시나리오를 순차적으로 진행하며, 이에 대한 룰은 3.12에 있다. 각 시나리오 끝에 승점을 계산하여, 만약 *Decisive Victory*를 하였다면, 게임은 끝나고 그렇지 않다면, 계속 이어진다.

### 3.2 STARTING PLAY(게임의 시작)

#### 3.21 INITIATIVE

다른 특별한 언급이 없다면, 여름 시나리오에서는 독일이 처음 셋팅을 한 후, 이동도 먼저 하며, 겨울에는 소련이 먼저한다. 시간 절약을 위해서 동시에 놓고, 마지막 조절을 한다.

#### 3.22 STARTING FORCES(초기군)

시나리오를 정독 후, 사용가능한 범위에서 자신의 Starting Forces(초기군)을 선택한다. 초기군은 유닛의 숫자와 각 유닛 형태에 대한 총 CV값으로 조절한다. 즉 만일 시나리오 리스트에 Armor 12 unit/38CV 라고 되어있다면, 플레이어는 12개의 Armor 유닛내에서 38 CV를 넘지 않는 한도에서 개개의 힘을 조절할 수 있다. 산악부대, 해안부대, 공성포 부대는 각각 Infantry로 간주한다.

사용가능한 유닛 중 선택되지 않은 유닛(시나리오에서 보충되는 유닛이 아닌 유닛)은 게임에서 제외하지만, 추가시킬 수는 있다. 이러한 유닛들은 만약 추가되지 않는다면, VP에 계산될 수 있다.

시나리오에는 특정기간에 보충되는 유닛이 적혀있다. 이들은 지도의 해당 일자 간에 놓아둔다.

**IMPORTANT** : 게임의 첫달에는, 생산은 초기 배치에 포함된 것으로 간주되어, 생략한다.

#### 3.23 STARTLINES(시작라인)

시나리오 설명에 포함되어있는 작은 지도에 시작라인이 표시되어 있다. 각 여름 시나리오의 시작라인은 지도에 표시되어 있으며, 년도표시가 되어있다..("S42" 처럼). 어떤 시작라인은 몇 개의 시나리오에 동일하게 사용되어, 예를 들면 "S42-43"이라고 표시된 것은 그 부분은 양쪽 여름 시나리오에 사용되는 것을 나타낸다.

#### 3.24 DEPLOYING FORCES

시작라인의 동쪽과 서쪽이 독일과 소련의 각각의 전선 hex 이다. 시나리오를 시작하기 위하여, 각 플레이어는 전선 hex에 최소한 한개의 유닛을 배치하여야 한다.

플레이어는 추가 유닛을 이미 유닛이 놓여진 hex에 놓을 수 있지만, HQ 유닛들은 같은 hex내에, 또는 인접한 hex에 놓을 수 없다.

**Babarroza(S'41)** 시나리오에는 별도의 역사적인 적용 옵션이 있다.

### SCENARIO RECOMMENDATIONS(추천)

새롭게 익숙해지고자 하는 플레이어는 시작용 시나리오인 "**Edewiess**"를 추천한다. 이 시나리오는 오직 소수의 유닛과 한정된 지역만을 사용하지만, 대부분의 규칙이 포함되어 있다.

두명의 초보자라면 **Summer '43:Kursk**를 고려해볼만 하다. 이 시나리오는 다른 시나리오에 비하여 상대적으로 균형이 잡혀 있다.

숙련된 플레이어가 가르쳐 줄때는 **S'44**의 독일 또는 **S'41**의 소련을 하는 것이 좋다. 처음 하는 사람은 보다 쉽게 게임을 할 것이지만, 숙련된 플레이어에게는 도전 할만 할 것이다.

## 4.1 GAME MONTH

각 시나리오는 **6개월**로 다시 나누어진다. 매 월 **Production(생산)**으로 시작하여, 양쪽이 한번씩 차례를 갖는 **Fortnight(2주일)**을 두 번 갖는다.

## 4.2 PRODUCTION(생산)

양측은 생산을 아래의 순서로, 동시에 실시한다.

- Production Level의 측정
- 현 플레이 유닛의 step 보충
- 신규병력의 생산 및 추가
- 추가병력의 적용

## 4.3 WEATHER DETERMINATION

몇 몇 월의 날씨는 가변적이다. 이 기간은 동안 각 Fortnight는 주사위에 따라 날씨가 변경된다.(12.0) 날씨는 최초플레이부터 적용되며, initiative, command, movement와 combat에 영향을 준다.

## 4.4 PLAYER-TURN

독일측 플레이어는 건조한 날씨나 우기에 먼저 턴을 시작한다. 소련측 플레이어는 눈이오면 먼저 턴을 시작한다.

턴을 현재 진행중인 플레이어를 **Active Player**라 하며, 상대방을 **Passive Player**라 한다. 각 플레이어의 턴은 일련의 순서로 진행되는 **Phase(페이스)**로 구성된다.

## 4.41 COMMAND PHASE

*Command Phase*에, 플레이어는 movement phase에 유닛을 이동시킬 수 있는, HQ의 일부 또는 전부를 활성화 시킨다. 활성화 시킬때, HQ는 인접한 아군 hex로 이동하거나, 이동 후에 명령을 내릴 수 있다. 명령범위는 현재 HQ CV에 따라 결정되며, 아군 또는 Disputed hex 로만 설정할 수 있다.

## 4.42 MOVEMENT PHASE

활성화된 HQ의 명령범위에 있는 유닛은 지형과 유닛의 능력에 따라 1~3 hex를 이동할 수 있다. 명령범위에 있지 않은 유닛은 이동할 수 없다. 모든 이동을 끝낸 후, Combat phase를 시작한다. 이동이 끝난 후, HQ는 이동한 후(5.41), 비활성화되거나, 전투를 위하여 활성화된 채로 남는다.(5.42)

만일 Supreme HQ(최고사령부)가 활성화된다면, Strategic Rail(전략철도) 또는 Sea Movement(해상 이동)이 발생할 수 있다(6.53). Supreme HQ는 또한 명령을 받지 못한 유닛도 이동을 가능하게 한다(6.52).

## 4.43 COMBAT PHASE

Active player의 선택으로, 일부 또는 전체 전장에서 교전이 **발생할** 수 있다. 이번 Movement Phase에의 해 또는 다른 상황에 의해, **처음 발생된** 모든 전장은 반드시 교전이 이루어져야 한다. HQ의 명령범위 밖에서의 전장에서 교전이 **발생할** 수 있지만, Unsupported Combat으로 간주되어, 상대방에 대한 공격은 절반만 인정되는 반면, 상대방으로부터 받는 피해는 모두 받게 된다.

**Combat Round의 단계는 :**

- Active player는 (교전이 발생하는 지역에 대한) airstrike(공중폭격)을 할 hex들을 선택한 후, 교전이 발생한 모든 전장을 결정하여, 전장의 방어유닛을 공개하여 교전이 일어남을 표시한다.
- 활성화된 전장의 순서를 결정한다. (공격자 선택)
- Active player는 공중폭격이 가능하다면, 주사위를 굴린다. 손실을 적용한다.
- Passive Player는 방어를 위한 주사위를 굴린다. 손실을 적용한다.
- Active player는 공격을 위한 주사위를 굴린다. 손실을 적용한다.
- 모든 활성화된 HQ(Blitz HQ는 제외)를 비활성화 시킨다. Blitz HQ는 step을 한개 떨어트린 후, 다음에 있을 Blitz phase를 위해 활성화된 상태로 남겨놓는다.

## 4.44 BLITZ MOVE PHASE

Blitz HQ의 명령범위에 있는 모든 유닛들은 (방금 전략 이동한 유닛들을 제외하고) 자신의 일반적 이동범위 만큼 다시 이동할 수 있다. HQ 자체는 움직일 수 없다. Blitz Movement가 모두 끝난 후 Blitz Combat Phase를 시작한다. Blitz HQ는 전시체제로 들어가거나 필요한 경우 비활성화 시킬 수 있다.

## 4.45 BLITZ COMBAT PHASE

**활성화된** Blitz HQ(5.7)의 명령범위 내에서, 다른 전투가 진행될 수 있다. Unsupported Combat은 Blitz phase의 어느때라도 전투가 가능하다. 전투가 종료된 후, HQ는 현재 hex에서 비활성화 된다.

## 4.46 SUPPLY PHASE

상대 유닛의 보급 상황만을 확인한다. 보급되지 않는 유닛들은 즉시 one step을 잃는다. 아군 유닛은 영향을 받지 않는다. (10.0 참고)

## THE GAME MONTH

## Production

- Production level 확인
- 게임내 유닛에 대한 step 보충
- 신규병력의 생산 및 추가
- 추가병력의 적용

## Fortnight I

- 날씨 결정
- 첫 번째 플레이어 턴  
(독일 : 건조/우기 소련 : 눈)
- 두 번째 플레이어 턴

## Fortnight II

- Fortnight I을 반복한다.

## The PLAYER-TURN

## Command Phase

- HQ를 활성화 시킴

## Movement Phase

- 명령범위내의 유닛 이동
- HQ를 전시체제화(선택)

## Combat Phase

- 공중폭격 목표 설정
- 전투 선택
- 각각의 전투 진행
  - 공격자 공중폭격
  - 방어자 방어
  - 공격자 공격
- HQ 비활성화(Blitz HQ 감소)

## Blitz Movement Phase(가능한 경우)

- Movement phase 반복

## Blitz Combat Phase(가능한 경우)

- Combat phase 반복

## Supply Phase

- 공수부대 확인(가능하다면)
- 적 보급 분배

## 5.1 HEADQUARTERS(사령부)

HQs는 아군을 이동할 수 있도록 해주는 유일한 유닛이며, 전쟁에서 이들을 지원하는 특수한 기능의 유닛이다. HQ 유닛에 로마자로 씌여 있는(예를들어 III) 힘을 **Command Value(명령수치)**라 한다. HQ의 힘은 명령을 실행함에 따라 감소하며(물론 전투에서 감소할 수도 있고), 생산에 의하여 다시 채워질 수 있다.

독일은 4개의 "Army group" HQ를 갖고, 이들은 대부분 최대 III의 CV를 갖는다. 소련측은 5개의 "Front" HQ를 갖으며, 이들은 대부분 최대 II의 CV를 갖는다. 또한 양측은 최대 III의 CV를 갖는 Supreme HQ(최고 사령부)를 한개씩 갖고 있다.(아래 참고)

HQ는 이동과 방어를 하며, 다른 유닛과 같이 전투에서 피해를 받지만, 일반적인 지상공격시 공격을 할 수는 없다. HQs 자체는 독자적으로 전투를 일으킬 수 없다.

HQ는 "Ø" step 이 있다. 만약 HQ가 0의 힘까지 떨어진 경우, 명령 범위가 0인체로 게임에 남아 오직 자신의 hex에 대해서만 명령을 할 수 있다. 만일 그 이하로 떨어진다면, 게임에서 제거되지만, 신규보충시 "Ø" step에서부터 다시 적용될 수 있다.

## 5.2 HQ ACTIVATION

Command phase 동안, Active player는 상대방에게 HQ 유닛을 보여줌으로써(넘어 트러서 높혀놓아 상대방에게 보여줌으로서) 한개 또는 전체 HQ 유닛을 활성화 시킬 수 있다. 전투 지역내에 있는 HQ는 일반적으로 활성화 될 수 있다.

비활성화된 HQ는 상대방에 대하여 세워진채로 다른 활성화된 HQ의 명령에 따라, 일반 유닛과 같이 행동할 수 있다.

주의 : HQ가 전략적으로 이동하였다면, 활성화 되지 않는다.(이동은 command phase의 다음에 가능하기 때문이다.)

## 5.2.1 DEPLOYING HQS

활성화 되면, HQ는 한칸 이동이 가능하지만, 아군 지역만 가능하다. (소유는 해당 Phase의 시작시 결정되며 해당 Phase동안 지속된다.8.0 참고)

**EXCEPTION** : HQ는 무기시에는 이동할 수 없다. 현재의 위치에서만 활성화가 가능하다.

이동한 HQ는 교전을 할 수 없다. 교전중인 HQ는 이동하면 교전이 중지 될 수 있지만, 만일 이동이 후퇴하는 것이라면, 즉시 Pursuit Fire를 취하여야 한다. (6.42 참고)

이동한 HQ는 일시적으로 hex의 유닛수 제한을 무시할 수 있지만, phase 종료시에는 지켜져야 한다.

## 5.3 COMMAND RANGE(명령범위)

활성화된 HQ는 자신의 **명령수치(CV)**와 동일한 명령범위를 갖는다. 명령범위는 지나칠 수 없는 hex(hexside와 적 유닛이 점령한 hex(소유는 해당 Phase의 시작시 결정되며 해당 Phase동안 지속된다)를 넘어 설 수는 없다. 명령범위내(지휘 하에)있는 아군 유닛만이 Movement phase에 이동할 수 있다.

## 5.4 HQ ROLES(HQ 기능)

이동을 명령한 후에 HQs는 비활성화 되는 시점에 따라, **이동** 또는 **전투기능**을 갖는다.

### 5.4.1 MOBILE HQS

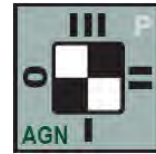
이동을 명령한 후, 자신의 정상적인 이동(1~2 hex)을 한후.(이것은 명령을 내리기 위하여 이동한 한칸을 포함한다.) 비활성화 된다. Combat phase 동안 비활성화인체로 있으며, 전투지원을 할 수 없다.

### 5.4.2 COMBAT HQS

Combat HQs는 이동에 선행되어 진행된다. HQ는 combat phase 동안 활성화된 상태로 공중폭격을 하며, 명령범위내의 유닛의 전투지원을 한다. 전투 지원을 받지 못한 유닛은 공격시 절반의 화력만을 갖는다.(7.4 참고) 전투 후, combat HQ는 현재 위치에서 비활성화 된다.

### 5.4.3 DEACTIVATING HQS

HQ의 행동이 종료되면, 1CV를 감소시킨 후, 다시 세워 놓는다. **비활성된 HQ는 (Blitz Movement가 있더라도) 해당턴에 다시 움직일 수 없다.**



GERMAN HQ UNIT

독일은 소련보다 작지만, 강력한 HQ를 갖고 있다.

### MOBILE HQS

Mobile HQs는 화력이 보다 중요하지 않은, 후퇴, 개척등의 일반적인 이동 시 가장 유용하다.

### COMBAT HQS

Combat HQs는 상대방을 제거하거나 완전히 격파를 목표로 하는 중요한 전투에 적절하다.

Combat HQ가 이동을 명령한 HQ와 동일할 필요는 없다. 아군이 어떠한 활성화된 HQ의 명령범위내에 있거나 하다면, 전투 지원을 받을 수 있다.

### Activating Ø CV HQs

0 CV인 HQ를 활성화 시키면, 비활성화 되면서 자동으로 **제거된다**. 제거된 HQ를 다시 추가하는 것이 비용이 많이 들기 때문에, 최악의 경우에만 사용될 것이다.

### RAILING HQS

플레이어는 SHQ를 사용하여, HQ를 철도로 이동시킬 수 있다. 이동한 이후에는 활성화되지 않는다.(Movement는 Command 이후에 일어나기 때문이다.)



**HQ Command Range**  
HQ II 유닛이 1hex를 이동한 후 활성화된다. 이 유닛은 명령범위가 2 hex 이기에 X 유닛만을 제외한 모든 유닛이 명령범위내에 있다.(X는 Stalingrad의 적군에 의하여 차단되었다.) 명령범위내 모든 아군 유닛은 이동이 가능하다. 만일 HQ가 이동하지 않는다면, 범위내의 모든 아군 유닛에게 전투지원이 가능하다.

5.5 HQ AIRPOWER

모든 HQ는 자신의 현 CV만큼의 Airpower(공군력)기능이 있다. 전투 중 각 활성화된 HQ는 폭격 범위(현재 HQ의 명령범위와 동일하지만, 지형의 영향은 없다.)내에서 한번 공중 폭격을 할 수 있다. 자세한 것은 13.0 참고

5.6 SUPREME HQS(최고사령부)

양측은 각각 한개의 Supreme HQ(SHQ)(최고사령부)를 갖는다. : 독일측은 OKH이고 소련측은 STAVKA 이다. 이들은 다른 HQ와는 다른 기능을 갖는다.

5.61 SUPREME MOVE

최고사령부는 CV당 2개의 Supreme move를 갖는다. 따라서 SHQ III는 6개의 Supreme move를 갖는다. 이 move는 지도내에 위치한 어떠한 유닛들의 이동시키거나 또는 철도 또는 해상으로의 전략적인 이동을 가능하게 한다.(6.5)

5.62 SHQ MOBILIZATION

다른 유닛의 이동 명령 후, 최고사령부는 이동하거나 공중폭격을 위하여 활성화된 상태로 남아 있을 수 있다. SHQ는 일반적 또는 (철도나 해상을 이용한) 전략적 이동을 할 수 있다(이 경우 Supreme move에 해당하지 않는다.) SHQ의 추가적인 철도와 해상이동은 Supreme move로 간주 된다.

5.63 SHQ AIRSTRIKES

이동을 한 최고사령부는 두배의 사정거리내에서 전략적인 공중폭격을 시작할 수 있다. 즉, 최고사령부 III는 6hex의 범위내에서 공중폭격을 할 수 있다. 공중폭격의 화력(13.15)은 다른 HQ와 동일하다

5.64 SHQ COMBAT SUPPORT

최고사령부는 전투지원 기능을 할 수 없다. 유닛들은 다른 활성화된 HQ로부터 보급을 받거나, 비보급상태로 전투에 참여해야 한다.

5.7. BLITZ COMMAND

HQ는 Blitz command를 위해 활성화 될 수 있으며, 이때는 확인을 위하여 Blitz HQ 마커로 표시한다. Blitz HQ는 동일한 플레이 턴에서 두 번째 movement 와 combat phase를 수행하기 위하여 2단계가 감소하게 된다.

Blitz HQ 기능은, 최초의 movement 와 combat phase동안 활성화된 상태로 남아 Blitz phase 까지 활성화 되어있어야 한다는 것(이동할 수 없다는 것)을 제외하고는, 다른 HQ와 동일하다.

**IMPORTANT :** 최고사령부는 Blitz를 할 수 없다.

최초의 movement 와 combat phase가 끝나고 Blitz HQ는 한단계 감소되며, 마커를 제거한다. HQ는 이때는 이동할 수 없다. Blitz movement phase에 명령을 할때 까지 힘이 감소된 상태로 활성화 되어 있다. (힘이 줄어든) 명령 범위내의 모든 유닛은 다시 이동할 수 있게 된다.

Blitz HQ는 Blitz movement 후 이동하거나, 공중폭격, Blitz combat phase에서 공격지원을 위하여 활성화된 상태로 남아 있을 수 있다.

Unsupported combat도 Blitz phase에서도 가능하지만, 최소한 한개의 HQ라도 Blitz phase를 진행하여야 한다.

Blitz HQ는 두 번째 감소됨으로써 비활성화 되고 다시 세워지게 된다.

5.8 HQ DISRUPTION

우기시에, 모든 HQ는 혼란상태가 된다. 눈이오는 경우 독일 HQ만 혼란상태가 된다.

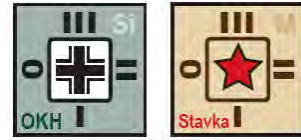
혼란상태인 HQ는 자신의 실제 CV보다 한 단계 낮아진다. 즉, 혼란상태가 된 HQ III는 명령범위가 2hex이며, 2CV의 공중폭격의 능력을 갖는다. 혼란상태가 된 HQ "0"는 명령 능력이 없다.

**EXCEPTION:** Warsaw에 있는 독일 SHQ와 Moscow에 있는 소련 SHQ는 날씨의 영향을 받지 않는다.

HQ AIRPOWER

HQ의 공중폭격은 이들에게 강력한 공격 능력을 제공하지만, 공격시에만 적용된다.

SUPREME HQS



OKH Stavka

최고사령부는 전방과 후방 지역에서 멀리 떨어져 있는 유닛의 특별한 이동 명령에 유용하며, 유닛의 철도 또는 해상으로의 전략적 이동에 필수적이다.

BLITZING

Blitz HQ는 상대방이 대응하기 전에 정령해야 할 지역의 돌파를 가능하게 한다. 만일 돌파가 불가능 할 경우, 두 번째 전투가 가능하기 때문에, 모든 것을 잃지 않는다.

HQ는 빠른 속도로 약해지는 반면 (Blitz를 사용할 경우, 한달에 4단계까지 소모된다.), 다른 유닛과 같이 오직 한달에 한 단계씩만 올릴 수 있다는 것을 기억하는 것이 중요하다.

### 6.1 MOVEMENT PROCEDURE

모든 이동은 활성화된 HQ의 명령에 의해서만 가능하다. (활성화된 HQ의 명령범위내에서) 명령을 받은 유닛들은 움직일 수 있다. 그렇지 못한 유닛은 최고사령부의 명령을 받지 않는한, **이동할 수 없다.**

유닛은 자신의 이동능력, 날씨와 지형조건에 따라 1~3 hex 내에서 움직일 수 있다. cavalry를 제외한 모든 유닛은 산악지역 또는 늪지대에 진입시 반드시 멈추어야 한다.

유닛은 Movement phase에서 오직 **한번** 이동할 수 있다. 전략적으로 이동한 유닛은 Blitz movement 시 이동 하지 않을 수 있다.

### 6.2 STACKING LIMITS (스택제한)

이동 중에는 hex를 통과하는 유닛의 제한은 없지만, movement phase 종료시 스택제한은 지켜져야 한다.

전투중인 hexside를 이동하는 것 이외에는 hexide의 제한은 없다.

### 6.21 TERRAIN STACKING

hex의 스택제한은 지형에 따라 다르다.

평지(Clear)	4 units
숲(Forest)	4 units
언덕(Hill)	4 units
늪(Marsh)	3 units
산(Mountain)	2 units

전투시는 양측 플레이어 각각 지형의 한계까지 사용할 수 있다.

### 6.22 OVERSTACKING

플레이어는 직접 hex내에 기존 이상의 유닛을 놓을 수는 없다.

**EXCWPTION** : HQ는 이동이 끝날때 까지 일시적으로, overstack이 될 수 있다.

Repulse(7.51)등의 이유로 인하여 이동의 종료시 overstack 되어있다면, 한계를 초과한 유닛은 상대의 Supply phase 동안 공급받지 못한 상태(소유자 선택)로 남는다.

### 6.3 ENGAGEMENT

#### 6.31 ENGAGING(투입)

상대 유닛이 있는 hex로 이동한 유닛은 투입상태가 된다. 투입상태가 된 유닛은 해당 hex에서 이동을 **멈추어야 한다.** 상대 유닛만이 존재하는 hex로 들어간 경우, 이를 공격(Attacking)이라 하며, 새로운 전투가 시작된다.

공격 유닛은 교전이 시작되면서 블록의 정체를 보일 필요는 없다. 즉 공격과 수비측이 Combat phase의 시작시 세워진 상태로 있어서, 새롭게 시작되는 전투(의무적으로 진행되어야 하는 전투)라는 것을 표시한다.

Active player가 현존하는 전투에 단순히 유닛만 이동 시킨 것은(이 경우에도 스택제한은 지켜져야 한다.) 의무적인 전투는 아니다.

#### 6.32 DISENGAGING(이탈)

일반적인 movement phase에서, 자의적으로 전투 hex에서 나온 유닛은 disengaging(이탈상태)가 된다. 비교전 상태는 전투에서 강제적으로 이루어지지 않는다.(하지만, 7.51 repulse 참고)

이탈 유닛은 전투 hex에서 직접 아군 지역으로 이동할 수 있지만, 상대 hex 또는 분쟁중인 hex로 이동할 수는 없다. 유닛은 다시 투입 상태가 되지 않는다면, Movement phase에서 일반적인 이동을 마칠 수 있다.

만약 교전중에 이탈 할 수 있는, 인접한 아군 지역이 없다면, 전투에 계속 임해야 한다.

#### 6.33 BATTLE HEXSIDES

Movement phase에서 전장의 한 hexside에 대한 유닛들이 이동에는 제약이 있다(즉, 이것은 비 전투 hexside는 제한이 없다).

평지인 경우 최대 **2개**의 유닛만이 Movement phase에 hexside를 통하여 전투에 투입되거나 이탈 할 수 있다. 다른 지형에는 오직 **하나**의 유닛만이 가능하다.

투입과 이탈은 합해서 hexside 한계에 적용된다. 즉, 만약 숲의 hexside를 통해서 이탈한 경우 그 movement phase동안 다른 유닛은 더 이상 해당 hexside를 통하여 전투에 투입될 수 없다.

UNIT TYPE	SPEED		
	DRY	MUD	SNOW
	3	1	2
	3	1	2
	2	1	1
	3	2	2
	1*	1*	1*
	1	1	1
	2	1	1

\* Supreme move only.

#### TERRAIN & MOVEMENT(지형과 이동)

대부분의 경우, 지형은 유닛의 이동에 전혀 제한이 없다. 산과 늪지형에서는 예외적으로 (cavalry)를 제외한 모든 유닛은 hex가 상대방에게 점령되어 있지 않더라도 멈추어야 한다.

지형의 hexside는 해당 hex가 방어중이 아니라면, hexide limit를 적용시 아무런 영향이 없다.

#### DISENGAGING

전장에 있는 유닛은 투입상태가 되며, 전장의 이탈에 제한을 받는다. 예를 들어, 전장돌파 또는 정령 후, 상대 배후에 아군 점령지역으로 남아, 인접한 전장에서 해당 점령지역으로 이탈이 가능할 수 있다.

6.4 RETREATS(후퇴)

6.41 REARGUARDS(후미방어)

전장에서 모든 아군 유닛을 이탈시키고 싶은 경우, 한개의 유닛을 Rearguard(후미방어)로 선정하여, 상대 적 유닛으로부터의 Pursuit fire를 감수하여야 한다.

후미방어로 선정된 유닛은 다른 유닛의 이동시, 상대방 유닛의 바로 앞에 놓아 표시를 한 상태로, 전장에 반드시 남아있어야 한다. 모든 아군 유닛의 이동이 완료된 후, 상대 유닛으로부터의 Pursuit fire가 진행된다. 이후 후미방어 유닛은(상대의 Pursuit에서 살아남은 경우)는 비교전 이동을 하여 정상적인 이동을 종료한다.

**NOTE:** 후퇴를 피하기 위해서는 Movement phase에 최소한 한개의 유닛이 남아있어야 한다. 새로운 유닛과의 교전시에도 모든 유닛을 퇴각시킬 경우 Retreat와 Attack이 성립된다. 이 경우 또한 전쟁의 초기 방어자가 바뀔 수 있다.

6.42 PURSUIT FIRE(추격)

Pursuit Fire(추격)시, 각 추격 유닛은 정상적인 공격과 동일하게 CV당 한개의 주사위를 굴린다. 그러나 추격 유닛의 화력은 공격유닛의 종류가 아닌, 현재 날씨가에서 공격유닛의 후미방어에 대한 상대적인 이동속도에 따른다.

후미방어 유닛보다 빠른경우는 DF의 화력을 갖는다. 동일한 경우는 SF를 갖는다. 느린경우는 공격을 할 수 없다. 한번의 명중에 1CV씩 감소한다.

예를 들어 숲에서의 Double Defence 같은, 지형에 따른 방어 효과는, 후미방어 부대에게 적용된다. 추격시 화력은 날씨나 지형에 영향을 받지 않는다.

후미부대의 제거는 유닛의 손실 이외의 의미는 없다.

**NOTE :** 추격에 대한 주사위를 굴리기 전에 다른 모든 이동을 완료해야 한다.

6.5 SUPREME COMMAND

6.51 SUPREME MOVE

최고사령부는 다른 HQ의 기능을 갖고 있지 않는다. 명령범위를 갖고 있지 않으며, 전투 지원과 Blitz를 할 수 없다.

대신, 활성화된 최고사령부는 지도의 어느 위치에 있는 아군 유닛도 이동시킬 수 있는, CV당 두개의 Supreme Move를 갖는다(SHQ III인 경우는 이러한 이동을 6번 할 수 있다). 최고사령부의 명령을 받은 유닛은 보충을 필요로 하지 않는다.

6.52 SUPREME LAND MOVE

최고사령부는 유닛을 일반 지형에서의 투입, 이탈, 후퇴 등과 같은 일반적인 이동을 시킬 수 있다. 각 유닛은 Movement phase에서 오직 한번만 이동할 수 있지만, 철도를 사용하지 않은 최고사령부의 일반적인 이동을 한 유닛이라면, Blitz HQ의 명령범위 내에 있을 경우, Blitz movement phase에 한번 더 이동할 수 있다.

6.53 STRATEGIC MOVEMENT

Strategic Movement(전략이동)은 철도 또는 바다를 이동하기 위한 특수한 형태의 고속이동을 위한 일회 또는 그이상의 Supreme Move이다.

- Rail : 유닛은 철도이동으로 한번의 Supreme Move 당 10 hex(9.2)를 이동할 수 있다.
- Sea : 유닛은 해상이동으로 한번의 Supreme Move 당 같은 해상 구역내에서 이동할 수 있다.(15.2)

유닛은 한번의 전략이동시 추가로 일회 또는 반복적으로 철도이동 또는 해상이동의 Supreme Move를 할 수 있다. 하지만 철도이동과 해상이동을 동시에 이용할 수는 없다. 전략적으로 이동한 유닛은 Blitz 이동이 가능하더라도 이동을 할 필요는 없다.

유닛은 전략이동에 의해서 교전에 들어갈 수 없다. 이들 유닛은 비교전상태로 될 수는 있지만, 퇴각은 할 수 없다.

REARGUARDS(후미방어)

Armor, Mech, Cavalry는 그들의 우월한 속도가 상대적으로 추격을 따돌릴 수 있기에 이상적인 후미방어 유닛이다.

SUPREME COMMAND

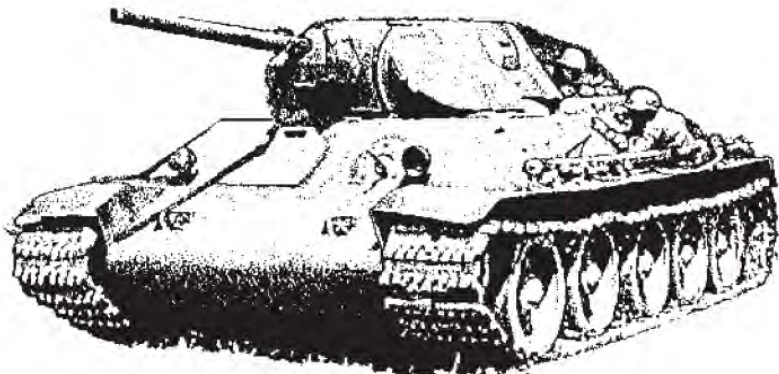
최고사령부는 지상이동으로 유닛의 이동이나 공격을 명령할 수 있지만, 최고사령부는 이들 유닛에게 공격 보급을 할 수 없다는 것을 기억해야 한다(비록 보다 넓은 공중폭격 능력이 있다 하더라도).

최고사령부는 비보급유닛이 보급 받을 수 없는 위치에 있더라도, 이동시킬 수 있다. 일반적인 HQ는 자신이 해당 유닛들과 같이 포위되어 있지 않는한, 명령을 내릴 수 없다.

Supreme Move는 종종 일반 HQ move와 같이 혼용되어 사용되기 때문에 사용자 주사위로 표시해놓는 것이 좋다

STRATEGIC MOVEMENT

한달에 두 번의 전략이동을 명령하는 것이 가능하지만, 비용이 많이 든다. 최고사령부는 반드시 활성화 되어야 하며, 매번 1CV씩 감소되지만, Production turn에 오직 한 step만을 올릴 수 있다.



## 7.1 BATTLES

### 7.11 BATTLE HEXES

Battle(전투)는 Active player가 유닛들을 상대 유닛이 있는 hex로 이동 시켰을 때 발생한다. 이를 **Attacking(공격)**이라 한다. 아군 과 적군 유닛이 모두 모여 있는 hex를 **Battle hex**라 한다.

### 7.12 ORIGINAL ATTACKER & DEFENDER

전투를 유발시킨 플레이어를 전투가 지속되는 동안, **Original Attacker**라 한다. 상대방을 **Original Defender**라 한다. 이들 Original Attacker 와 Original Defender의 구분은 중요한데 이는 후퇴나 제거되기 전까지는 후자가 Battle Hex를 점령하며, 보급이나 다른 목적으로 사용할 수 있기 때문이다. 이러한 것을 구분하기 위하여, Original Defender는 battle hex의 전투가 종료되면 항상 유닛을 다시 세워놓고, Original Attacker는 항상 놓혀 놓는다.

### 7.13 ASSIGNING AIRSTRIKES

HQ는 공군력을 갖고 있다(13.0 참고). Combat phase의 시작시 각 활성화된 HQ는 사정거리 이내의 어느 곳이나 한번의 공중폭격을 지정할 수 있다. 공중폭격은 전투 활성화 이전에 이루어 져야한다.(Original Defender는 이때 세워놓은 상태로 숨겨진 상태이다.) 한 Combat phase당 Battle hex에는 **한번**의 공중폭격만이 가능하다.

공중폭격은 공중폭격 마커를 해당 Battle hex에 표시함으로 지정할 수 있다. 마커는 공중폭격 CV와 같은 값을 갖고 있어야 한다.

### 7.14 ACTIVE BATTLES

Active Battle은 해당 Combat phase에 교전이 일어나는 지역이다. Active player는 해당 hex의 유닛을 보여줌으로써 어느 전투가 활성화 되는지를 나타내며, 현재의 CV가 상대방 유닛을 향해게 된다.(그림 참고) 일반적으로 전투는 **선택**이다. Active player는 해당 지역이 HQ의 작전반경이외의 지역에 있는 Unsupported Combat인 경우, 모든 또는 몇몇 지역을 활성화 시키거나 전혀 활성화 시키지 않을 수 있다.(7.4 참고)

### 7.15 MANDATORY COMBAT

다음의 세가지 경우, 전투는 **의무적**이며, 전투는 **반드시** 활성화 되어야 한다.

- **New Battle(새로운 전투):** Movement phase에 새로운 전투가 공격에 의해 시작된 경우, 최소한 한 라운드의 교전이 이루어 져야 한다.

이러한 전투는 자동적으로 활성화된다. 전투가 일어난 지역으로 새로운 유닛이 이동하는 경우는 전투에 반드시 참가할 필요는 없지만, 만일 Original Attacker의 유닛인 경우 반드시 공개되어야 한다.

- **Airstrike Battle(공중폭격 전투):** 공중폭격이 실시되는 전투는 의무적이다.(아군 지상 유닛이 반드시 있어야 한다.)
- **Fortress Battles(요새 전투):** Sevastopol 또는 Leningrad에서, Original Attacker의 교전은 의무적이다(하지만, Original Defender는 선택이다). 요새 전투는 Original Attacker의 Player -turn 마다 활성화되어야 하며, Unsupported Combat인 경우라도(공격은 불가능하다.) 활성화 되어야 한다.

**Exception:** 요새전투는 Blitz Combat Phase에서는 의무사항이 아니다.

## 7.2 COMBAT ROUNDS

### 7.21 COMBAT RESOLUTION

“교전의 라운드”는 Active player가 원하는 순서에 따라, 각각의 Active Battle에서 이루어진다. Combat Round가 종료된 후, Original Defender의 유닛은 다시 세워놓는다.

### 7.22 SEQUENCE OF FIRE

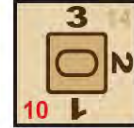
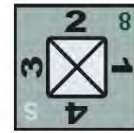
각 Active Battle에서 교전의 라운드는 다음의 순서에 따라 진행된다.

- **Active player**는 (가능하다면) 공중폭격을 실시하고, 피해를 적용한다.
- **Passive player**는 Defensive Fire를 실시하고 피해를 적용한다.
- **Active player**는 Offensive Fire를 실시하고 피해를 적용한다.
- **Original Defender**의 유닛을 다시 세워놓아 해당 전투의 라운드가 종료되었음을 표시한다. 다음 Active Battle을 (가능하다면) 시작한다.

### 7.23 COUNTER-ATTACKS

전투는 플레이어에서 다음 플레이어의 차례까지 지속될 수 있다. 각 플레이어의 차례에, Active player는 전투를 활성화 시킬지 여부를 결정할 수 있다. 만일 전투가 활성화 된다면, 지형의 영향은 해당 전투 라운드 동안 passive player 측에만 적용된다.

**Exception:** 요새의 영향은 Original Defender에게만 적용된다.



### ACTIVE BATTLE

Infantry 4CV 와 Mech 4CV가 상대방 Infantry 4CV와 교전한다.

### SINGLE/DOUBLE/TRIPLE FIRE

Single Fire/Double Fire/Triple Fire이라는 용어는 가끔 혼란을 주기도 한다. 화력은 굴리는 주사위의 숫자(유닛의 CV에 따라 이 숫자가 결정된다.)라기 보다는 명중을 나타내는 주사위의 눈의 수이다.(SF는 6인 경우 명중이며, DF는 5와6, TF는 4,5와6이 명중을 나타낸다.)

### ATTACKING & ENGAGING

Engaging(투입)과 Attacking(공격)간의 명확한 구분이 있어야 한다. 유닛은 전투가 진행중인 지역에서 들어가거나 나오는 것이 투입과 이탈이다. 공격은 새로운 전투를 시작하는 경우이다.

### ORIGINAL ATTACKER & DEFENDER

Original attacker, Original Defender 와 교전 라운드에서의 Attacker, Defender 간에 명확한 구분이 있어야 한다. Original Defender는 전투가 진행되는 동안 (명령이나 보급을 목적으로 하는) Battle Hex의 점령권을 갖는다. Original Defender가 반격을 위해 전투를 시작하면, Active player가 되는 경우 7.23에서와 같이 Original Attacker는 방어 시 지형과 Defensive Fire의 이점을 사용할 수 있다. 예를 들어, 만일 대도시의 Original Defender가 전투를 활성화 시킨 경우, Original Attacker는 Defensive Double Fire 와 Double Defence를 갖는다. Original Defender는 normal Offensive Fire를 갖으며, 이번 전투 라운드에는 Double Defence의 효과를 받을 수 없다.

### EXTENDED BATTLES

전투는 일반적으로 한번의 전투라운드에서 끝나지 않는다. 종종 몇 번의 플레이어 턴까지 이어지며, 몇 달간 지속되는 것과 같다. 플레이어는 전선을 따라서 중요한 전투에 병력을 보강하고, 한편으로는 무너지기 전에 퇴각시키며, 전선에서 병력의 과다한 병목을 해결하며, 상대가 약한 부분에 대한 반격을 통해 전투에서 성공하는 것을 배워야 한다.



7.3 COMBAT FIRE

7.31 EXECUTING FIRE

공중폭격, Defensive 또는 Offensive Fire를 실행하기 위해서는, 각 유닛은 해당 플레이어가 원하는 순서에 따라 한번의 발포를 한다. 유닛이 발포를 하기 위해서는, 한개의 CV당 한개의 주사위를 굴린다 (3CV 유닛인 경우 3개의 주사위를 롤린다). 유닛의 화력에 따라 주사위 눈의 수가, 상대방 유닛의 CV를 감소시킬 수 있는 명중으로 간주된다.

7.32 FIREPOWER

SF(Single FirePower)로 표시된 유닛은 주사위가 6인 경우 명중이다. Infantry 와 Cavalry가 일반적으로 SF이다.

DF(Double FirePower)로 표시된 유닛은 주사위가 5, 6인 경우 명중이다. Armor와 Shock가 일반적으로 DF이다. 따라서, 3CV Armor유닛은 3개의 주사위를 굴려 각각 5 또는 6 이 나온 경우 명중으로 간주한다.

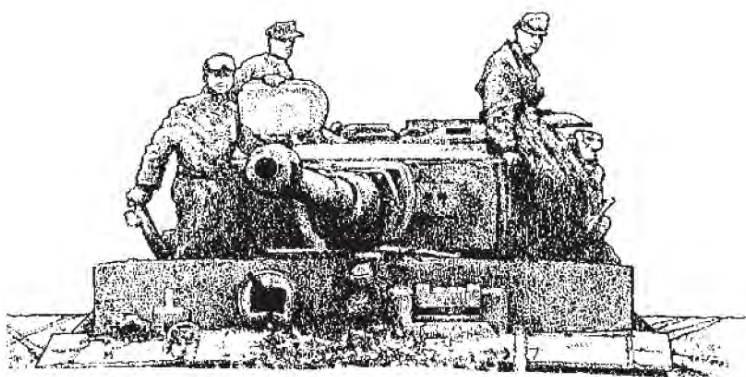
지형은 유닛의 화력에 영향을 준다.

- 높지에서 모든 유닛의 공격시 화력은 SF이다.
- 대도시의 모든 유닛의 방어시 화력은 DF이다.
- 산악 유닛은 산악 지형에서 항상 DF이다.
- 요새내의 Original Defender 측 유닛 중 가장 큰 유닛 한개는 방어시 TF이다.

공중폭격의 화력은 해당 시나리오에 따라 SF, DF, TF이다. (13.15 참고)

7.33 APPLING LOSSES

매번 명중될 때 마다, 상대편 유닛은 일반적으로 한 step(1CV)씩 감소한다. 전투에서 **활성화된** 유닛은 항상 모든 피해가 적용된다. 전투에서 방어(passive) 유닛은 지형이나 다른 여건에 따라, 일부분의 피해만을 받을 수도 있다(7.34 Double defence 참고).



피해는 발포시점에서 가장 **강력한**(가장 CV가 높은) 유닛부터 적용된다. 만일 여러 유닛이 같은 CV를 갖고 있다면, 소유 플레이어가 결정한다. 1CV 유닛(또는, Level 0인 HQ)가 피해를 받은 경우, 해당 유닛은 제거되지만, Production에 의하여 보충될 수 있다.(11.0)

7.34 DOUBLE DEFENSE

숲, 늪지, 또는 산악지역, 대도시에서 또는 **우기** 시 모든 지형에서 방어(passive) 유닛은 *Double Defense*이다. 즉, 전투 라운드에서 두 번의 명중을 받아야만 1CV가 감소된다는 뜻이다.

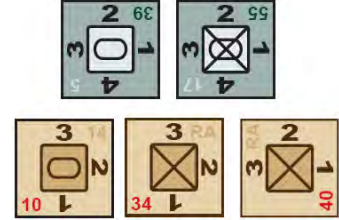
“Half-hits(반파)”는 공중폭격부터 일반 전투까지 모두 해당되며, 같은 전투라운드에서 유닛의 반파는 계속 이어진다. 반파를 받은 유닛은 피해를 받기 위해서는 다음 반파를 **반드시** 받아야한다. 전투 라운드에의 끝에 남은 반파는 소실된다.

7.35 TRIPLE DEFENSE

요새에서 Original defender의 한 개의 유닛은 공중폭격과 공격시 *Triple defense*를 갖는다. 이것은 **세 번**의 명중에 1CV의 피해를 받는다는 것을 의미한다. 1/3의 명중을 받은 유닛은 나머지 두 번의 명중을 받을 때 까지 계속 명중을 받아야 한다. 전투 라운드에의 끝에 남은 부분 명중(partial hit)은 소실된다. Triple defense는 또한 Double defense의 방어 유닛이 Unsupported Combat의 유닛에 의한 공격을 받을 때에도 적용된다.(7.4 참고)

COMBAT EXAMPLE

전투가 평원에서 세 개의 소련측 방어 유닛 (Armor 3cv, Infantry 3cv, Infantry 2cv)와 두개의 독일측 공격유닛 (Armor 4cv, Mech 4cv)간에 시작된다. 새로운 전투이기 때문에, 교전은 의무사항이다.



AIRSTRIKE COMBAT

독일측 플레이어는 TF의 2cv 공중폭격이 가능하다. 이것은 가장 먼저 실행된다. 두 개의 주사위를 굴려서 주사위의 눈이 <3,5>가 나왔다면, 한개의 공격이 성공한 것이다. 소련측 플레이어는 피해를 반드시 3cv의 유닛이 받아야 하며, 일반적으로 3cv Infantry를 선택하여 2cv로 감소시킨다.

DEFENSIVE FIRE

소련측 플레이어는 이제 3개의 방어 유닛이 공격을 한다. Armor 3cv(DF)는 <2,3,6>으로 한개의 공격을 성공시키고, 두개의 Infantry 2cv는 <2,4> 와 <3,6>으로 한개의 공격을 성공시킨다. 최초의 공격은 Mech 4cv가 받고, 두 번째는 Armor 4cv가 받는다.

OFFENSIVE FIRE

활성화된 HQ로부터 공격지원을 받는 독일측이 공격한다. Armor 3cv는 DF로 <3,5,5>가 나와 2번의 공격을 성공시키고 Mech 3cv는 SF로 <3,4,5>로 공격을 실패한다. 최초의 공격은 소련측 Armor 3cv(가장 강력한 유닛이기 때문)이 피해를 입고 두 번째는 피해는 모든 2cv 유닛 중 어느 유닛이나 가능하다. 이로써 Combat phase가 종료된다. 세 개의 소련측 유닛(Armor 2cv, Infantry 2cv, Infantry 1cv)는 Original Defender라는 것을 표시하기 위하여 다시 새워놓는다.

DOUBLE DEFENSE

Combat round에서 오직 공격받는 쪽이 (적용가능한 형태라면) Double 또는 Triple defense의 적용을 받는다. Example : 독일측 플레이어가 Stalingrad의 도시에서 전투를 시작하였기에 전투는 이번 라운드에서 의무적으로 실행된다. 소련측 플레이어는 Defensive Fire와 Double Defense의 적용을 받는다. 다른 플레이어의 차례에서 소련측 플레이어는 두개의 유닛을 추가하며 반격을 선택한다. 이번 round에서는 독일이 (소련측이 아닌) Defensive Fire와 Double Defense의 적용을 받는다.

RECORDING HALF-HITS

블록의 1/8 회전표시(일반적으로 피해를 받는 경우 1/4씩 회전시킨다.)가 “반파(Half-hit)”를 임시로 표시하는데 이용될 수 있다.

## 7.4 UNSUPPORTED COMBAT

Combat Phase 동안 Active player는 활성화된 HQ의 명령범위 밖에 있는 전투를 선택할 수 있다. 이를 **Unsupported Combat(비보급 전투)**라 한다. 이러한 전투는 방어측 (passive) 유닛은 Double Defense의 적용을 받는다.

Unsupported combat 이전 이미 Double Defense인 유닛은 방어시 Triple Defense의 적용을 받는다.

Unsupported combat는 Blitz Combat Phase에도 가능하며, Blitzing unit이 명령범위 밖에서 공격시 반드시 해야한다.

Unsupported combat 시 요새에 대한 공격은 **효과가 없지만** 의무적이다. 모든 공격이 효과가 없지만, 요새내의 가장 cv가 높은 유닛은 Defensive Fire시 TF의 화력을 갖는다.

**IMPORTANT** : 플레이어는 HQ의 활성화 없이 Unsupported combat를 시작할 수 있다. 확실히, 이동은 일어나지 않지만, active player의 Unsupported combat는 가능하며 상대 유닛의 보급상태를 확인한다.

## 7.5 RIVER ASSAULTS (도하공격)

모든 유닛이 (최초공격시) 강을 넘어 공격을 하는 경우 이를 **River Assault(도하공격)**이라 한다. 전투의 최초시작시, 공격유닛의 한개 또는 그이상의 강제 퇴각시키는 격퇴가 가능하다.

도하공격시 이동을 반드시 표기하여, 전투시 다음 과정을 진행한다.

## 7.51 REPULSES (격퇴)

도하공격은 Defensive Fire 진행시 확인한다. 공중폭격이 진행된 후, 방어 유닛이 발포하여 성공여부를 확인할때, 주사위가 각각 "1" 또는 "2"가 나오면, 공격 유닛 한개를 처음 이동을 시작한 hex로 돌아가게하는 **Repulse(격퇴)**에 해당한다. 격퇴는 퇴각과 달라서 Pursuit Fire의 적용을 받지 않는다.

격퇴는 공격유닛중 **가장 약한(cv가 가장 작은)** 유닛에 적용된다 (똑같은 유닛일 때는 소유자가 결정한다). 성공한 모든 공격은 모두 격퇴되지 않은 유닛이 피해를 받는다. 격퇴되지 않은 유닛이 그 후에 Offensive Fire를 수행한다.

격퇴는 오직 도하공격의 **최초공격시에만** 적용된다. 격퇴되지 않은 유닛은 이 후 다른 유닛과 동일하게 취급한다.

도하공격과 일반적인 공격이 동시에 일어나는 경우는 **도하공격이 아니며**, 격퇴는 실행되지 않는다.

## 7.52 FROZEN RIVER

눈이오는 날씨에 강은 얼어붙는다. 얼어붙은 강을 통한 공격은 도하공격에 해당하지 않으며, 격퇴는 수행하지 않는다. 그러나, hexside의 이동 한계는 계속 적용받는다.

## 7.53 RIVER ASSAULTS IN MUD

우기에는 도하공격은 **격퇴당하기 쉬워진다 (주사위 1-3)**.

## 7.54 COMBINED ASSAULTS

한 hex에 대한 도하공격과 공수 또는 해상공격의 조합은 동시에 진행될 수 있다. 이러한 동시공격에서 **가장 낮은** 퇴각조건이 **모든** 공격에 적용된다.

## COMBAT SUPPORT

활성화된 HQ의 Combat Support는 공격유닛에 대한 물리적인 보급을 나타낸다. 포격과 공중폭격, 적절한 작전계획과 공급과 같은 공격작전의 효과를 증대시킬 수 있는 것들을 말한다. combat support 없이 별 소득없이 피해만 받을 것이다.

## RIVER CROSSING(EXAMPLE)

플레이어가 두개의 강 hexside를 건너 각각 3cv armor 와 4cv Infantry로 도하공격을 한다. 방어는 4cv Infantry 유닛이다. 공중폭격에 한개의 피해를 받는다. 방어측(passive)의 3cv 유닛이 발포를 하여 주사위가 <1:4:6>이 나와서, 한개의 공격성공과 한개의 격퇴가 나온다. 보다 약한 3cv armor는 격퇴되고 공격의 피해는 4cv Infantry가 받는다. (이제) 3cv Infantry가 공격측 공격을 한다.

## COMBINED ASSAULTS

**Example**: 한개의 3cv Para가 각각 4cv, 3cv Infantry의 도하공격을 지원하기 위하여 공습을 한다. 일반적으로 도하공격은 "1"과 "2"에서 격퇴가 되지만, 공습은 오직 "1"에서만 격퇴가 되기 때문에, 보다 낮은 격퇴값인 "1"이 모두 적용된다. 방어측 Infantry가 4cv이고 주사위가 <6:1:5:2>가 나왔다고 가정한다면, 한개의 공격성공과 두개의 격퇴대신 한번의 공격성공과 한번의 격퇴가 성공한 것이다. 격퇴는 3cv Para 또는 3cv의 Infantry 중 한개에 적용(공격자의 선택)되며, 한번의 공격에 대한 피해는 (남아있는 가장 강력한 유닛인) 4cv Infantry가 받는다. Para 유닛의 지원없이 두개의 유닛만으로 공격을 진행하였을 경우, 두개의 Infantry 모두 격퇴당했을 것이지만, 이제 두개의 유닛으로 교두보를 확보하게 되었다.



## 8.0 HEX CONTROL

### 8.1 HEX CONTROL

Hex control(지역점령)은 각 phase (Command, Movement, Combat, Supply, Production)의 시작때 결정되며, 해당 phase에는 변경되지 않는다.

지역점령은 phase의 시작시 유닛의 위치(와 그들의 ZOC)로 결정된다. hex를 통한 이동 자체만으로는 지역점령에 영향을 주지 않는다. (hex에 대한 점령권을 획득하기 위해서는 phase의 종료시 유닛이 반드시 hex에 존재하거나, 인접해 있어야 한다, 8.2참고).

### 8.2 ZONES OF CONTROL

**비교전** 유닛은 인근의 유닛이 존재하지 않는 지역에까지 확대되는 *Zone of Control(ZOC)*를 갖는다. ZOC는 강 넘어 까지 확대될 수는 없으며 통과할수 없는 hex를 넘어서 갈수 없다. 비공급 유닛 그리고 교전중인 유닛은 ZOC를 가질 수 없다.

### 8.3 HEX CONTROL STATUS

Hex는 아군, 적군, 분쟁 지역으로 나뉜다.

#### 8.31 FRIENDLY HEXES

아군 유닛이 점령한 hex 또는 아군 유닛의 ZOC 내의 비분쟁 hex를 말한다. *Battle Hex*는 *Original Defender*측의 hex 이다.

#### 8.32 ENEMY HEXES

상대측의 아군 지역에 해당하는 hex이다.

### 8.33 DISPUTED HEXES

어느 누구에게 점령되지 않고, 양측 ZOC 모두에 해당하는 지역은 **분쟁상태**이다.

### 8.34 PRIOR CONTROL

어느쪽 ZOC에 속하지 않는 비점령 hex는 마지막에 점령한 플레이어의 아군 지역이다. 이 규칙은 플레이어가 기억하고 있어야만 하지만, 실제로 진행하면 쉽게 기억할 수 있다.

### 8.4 CONTROL EFFECTS

지역에대한 점령은 유닛의 이동에 영향을 주지 않는다: 유닛은 분쟁 지역 또는 **유닛이 없는** 적군지역으로 자유롭게 이동할 수 있다. 그러나, 지역점령은 다음의 경우 중요한 효과를 나타낸다.

- **Command** : HQ는 오직 아군지역에만 놓여질 수 있다. 명령범위는 아군 또는 분쟁지역으로만 가능하며, 적군지역을 이용할 수 는 없다.
- **Disengagement** : 이탈 유닛은 오직 아군지역으로만 가능하다.
- **Strategic Movement** : 전략적인 이동(철도 또는 해상)은 오직 아군 지역내에서만 가능하다.
- **Land Supply** : 육상보급선은 아군 또는 분쟁지역만으로 가능하며, 적군지역을 이용할 수 는 없다.
- **Rail Lines** : 철도는 아군지역만으로 이동가능하며, 분쟁지역 또는 적군 지역을 이용할 수 는 없다.

## EASTFRONT

### HEX CONTROL

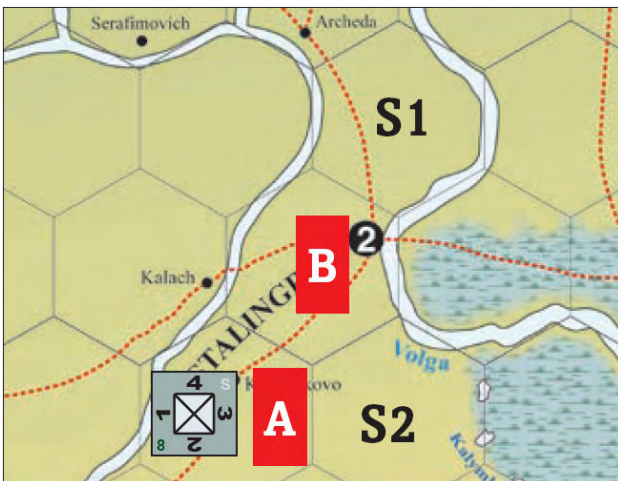


#### HEX CONTROL

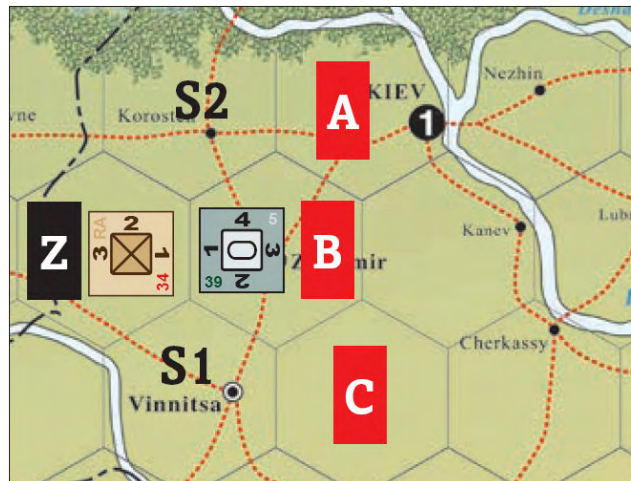
소련유닛 A와 B는 자신의 hex를 점령하였고, 독일 유닛 Z도 마찬가지이다. Hex S1, S2, S3는 유닛A의 ZOC안에 있고 소련측 아군지역이다. Hex D1, D2는 유닛 A와 유닛 Z의 ZOC 내에 있기 때문에 분쟁지역이다. Hex G1, G2는 소련측에게는 적군지역이며, 독일측은 아군지역이다. G1은 소련유닛 B의 ZOC가 강건너까지 확대되지 않기 때문에 분쟁지역이 아니다.

#### COMMAND RANGE

명령범위는 항상 새워진 아군 유닛이 점령한 지역 또는 아군측 ZOC를 통해서 진행될 수 있다.



소련 유닛 A는 독일 유닛과 대치된 상태이기 때문에, ZOC를 가질 수 없다. Stalingrad 에 있는 소련 유닛 B 인접한 2개 hex (S1,S2)에대한 ZOC를 가지지만, 강을 건너 또는 전투중인 hex를 지나서 까지는 가질 수 없다.



유닛 B와 Z(오른쪽 위)는 Original Defender 이기에 해당 hex에 대한 점령권을 가진다. 이들 유닛들은 ZOC를 가질 수 없다. 유닛 A와 C는 자신의 hex와 (강건너 hex를 제외한) 인접한 점령되지 않은 hex에 대한 점령권을 가진다. 유닛 B는 전투중인 곳을 제외한, 인접한 어느 hex로든 이탈이 가능하다. 독일 Armor 유닛은 이탈할 수 없다. 만일 소련 Infantry가 없었다면, S1, S2는 분쟁지역이 되었을 것이지만, Armor는 여전히 해당 지역으로 는 이탈 할 수 없다.

## 9.1 RAIL LINES

### 9.11 RAIL ENTRY HEXES

철도가 지도의 끝에서 들어오는 지역 hex를 말한다.

### 9.12 RAIL LINE CONTROL

철도는 Supply Origin(sidebar 참조)에서부터 아군점령지역 안쪽으로만 연결되어진다면, 아군철도이다. 철도는 적지역 또는 분쟁지역에 의하여 차단된다. 확실하지 않은 경우, 철도역, 또는 아군 철도에 *Railhead marker*를 사용하여 phase의 시작 시에 표시를 해놓을 수 있다.

아군철도는 **아군측 전투지역**까지 연결될 수 있다. 하지만 전투지역을 통과할 수는 없다.

## 9.2 RAIL MOVEMENT

철도이동은 전략이동의 한 형태로, Suprem HQ가 활성화될 경우에만 가능하다. 한번의 *Supreme Move*(6.5 참고) 로 한번의 철도 이동이 가능하다.

### 9.21 RAIL MOVES

철도이동은 한개의 유닛이 아군 철도를 따라 최대 10개의 hex를 이동한다. 유닛은 (10hex 이상을 이동하기 위하여) 반복적으로 철도이동을 할 수 있으나, 철도 이동을 사용할 때마다 한번의 Supreme Move 가 소요된다.

유닛은 동일한 movement pahse에서 전략이동과 일반이동을 동시에 할 수 없다. 따라서, 유닛이 철도이동을 하기 위해서는, movement phase 시작시 rail hex에 위치하여야만하며, 이동도 rail hex에서 마치게 된다.

**IMPORTANT** : 유닛은 철도이동으로 전장에 투입 될 수 없다.

### 9.22 RAIL DISENGAGEMENTS

비록 유닛이 철도이동으로 전장에 투입 될 수는 없지만, 아군 Battle hex에서 철도 이동으로 전장을 이탈할 수 있다(아군철도는 상대 battle hex까지 연결 될 수는 없다). 철도를 이용한 이탈은 일반적인 hexside limit에 포함되지 않는다. **Rearguard** 유닛은 철도를 **절대** 이용할 수 없다.

## 9.3 RAIL/SEA SUPPLY

아군 철도가 지나가는 지역은 철도 공급을 받는 hex이다. 철도는 아군 Battle hex까지 도달은 할 수 있지만, 지날 수 없다는 것을 기억하라.

### 9.31 RAIL/SEA SUPPLY

해상 보급선(15.3참고)은 아군 항구 사이는 해상으로 연결될 수 있으며, 아군 철도보급과 연계가 가능하다.

해상 보급과 연결된 철도가 hex로 연결된 경우, 해당 hex는 철도/해상 보급이 이뤄진 것이다.

도시와 자원은 생산을 위해서는 **철도/해상 보급**이 필요하다.

## 9.4 RAILHEADS

RailHead Marker는 phase의 시작시 철도의 점령을 확실하게 표시하기위해서 사용할 수 있다.

## 9.5 OFF-MAP RAIL MOVEMENT

플레이어는 (오직) 자국쪽의 Rail Entry간에 지도밖으로 이동할 수 있다.

해당 유닛은 두개의 Rail Entry 간을 이동할 경우, 두개의 지도 밖의 hex를 이동한 것으로 간주한다.

지도 밖으로의 철도이동은 일반적인 철도 이동과 연계해서 이용 가능하다. 지도 밖에서 이동을 멈추는 것은 할 수 없다; 만일 충분한 이동능력이 없다면, 이동할 수 없다.

일반적인 철도이동 규칙이 적용된다(유닛은 전장에서의 이탈은 가능하지만, 투입은 할 수 없다. 등등).

## SUPPLY ORIGIN

**독일** : 지도의 서쪽 면

**소련** : 지도의 동쪽 면. Baku는 지도 동쪽에 있는 Krasnovod와 바다로 연결되어있기 Eans에 소련측 supply source이다.

## KERCH STRAITS

철도는 Kerch Straits를 넘어갈 수 없음을 기억하라, 따라서 이 해협을 통한 철도공급 또는 철도이동은 불가능하다.

## RAIL/SEA SUPPLY

고립된 도시는 군수물자를 효과적으로 생산할 수 없다. 전투 유닛을 생산하기 위해서는 다양한 물자와 자원이 필요하며, 일반적으로 여러 경로로부터 충분한 양이 공급되어야 한다.

## 10. SUPPLY

## EASTFRONT

### 10.1 SUPPLY STATUS

게임내의 유닛은 보급상태와 비 보급 상태로 구분된다. **보급상태**가 되기 위해서는, 보급을 확인할 때, 해당 유닛은 Land Supply line을 아군측 철도/해상 보급선과 연결될 수 있어야 한다. 연결할 수 없는 경우 비보급상태가 된다.

### 10.2 SUPPLY CHECK

유닛의 보급상태는 상대방의 Supply Phase에 확인하여 다음 상대방의 Supply Phase 까지 **그 상태가 지속된다.**(공급을 받은 유닛들은 다음 보급확인시 까지 버틸 수 있는, 충분한 물자를 받게 된다.)

### 10.3 SUPPLY LINES

Supply Line은 유닛을 아군측 철도/해상 보급선 까지 연결해준다. 이는 거리가 **2 hex**를 초과할 수는 없다. Supply Line은 적지역 또는 이동이 불가능한 지역을 통과 할 수는 없다. 오직 아군 hex(아군 battle hex 포함) 또는 분쟁지역을 통과하여 연결될 수 있다.

### 10.4 SUPPLY ATTRITION

상대 공급을 확인하는 동안, 보급을 받지 못하는 아군 유닛은 즉시 한 Step이 감소한다. 1CV 유닛(또는 0 CV HQ/Statics)는 즉시 제거된다.

### 10.5 FORTRESS SUPPLY

요새는 (**Original Defender**인 경우) 방어 유닛중 (cv가) **가장 큰** 유닛에 Fortress Supply를 제공한다. 가장 큰 유닛이 여럿이라면, 소유자가 결정하며, 다른 모든 유닛들은 정상적인 supply attrition의 적용을 받는다.

Fortress Supply를 받는 유닛은 Production시 step을 **추가할 수 없다.**

### 10.6 BEACHHEAD SUPPLY

상륙작전 후 적용되는 상륙거점 역시 offensive Battle에 교전상태이더라도, 제한적인 보급지의 역할을 할 수 있다.15.52 참고.

### SUPPLY STATUS

보급상태는 Fortnight당 (상대방 Supply Phase에) 오직 한번만 확인하며 그 상태가 계속 지속된다. 보급상태라는 것은 Supply Line을 갖고 있는 것과 동일한 것은 아니다.

그러므로, 보급상태인 유닛이 Supply Line으로부터 차단되더라도, 현재의 보급상태는 상당시간 유지된다(ZOC를 가질 수 있고, Attrition은 없다). 즉, 플레이어의 턴부터 다음 상대방의 대부분의 턴까지(상대방의 Supply Phase 전까지). 따라서, 보급상태인 유닛은 자신의 ZOC를 이용하여 상대가 자신의 철도를 확보하고 있더라도, 상대의 보급이나 철도의 공급을 방해할 수 있다.

반대로, 비보급 유닛은 다시 보급선에 연결되더라도 다음 보급 확인시 까지 비보급 상태로 남아 있다.

**Production** : step을 보충하기 위해서, 유닛은 보충 받을 당시 보급선에 연결되어 있어야한다 (이를 확인하기 위해서 필요시 보급을 확인하여야 한다).

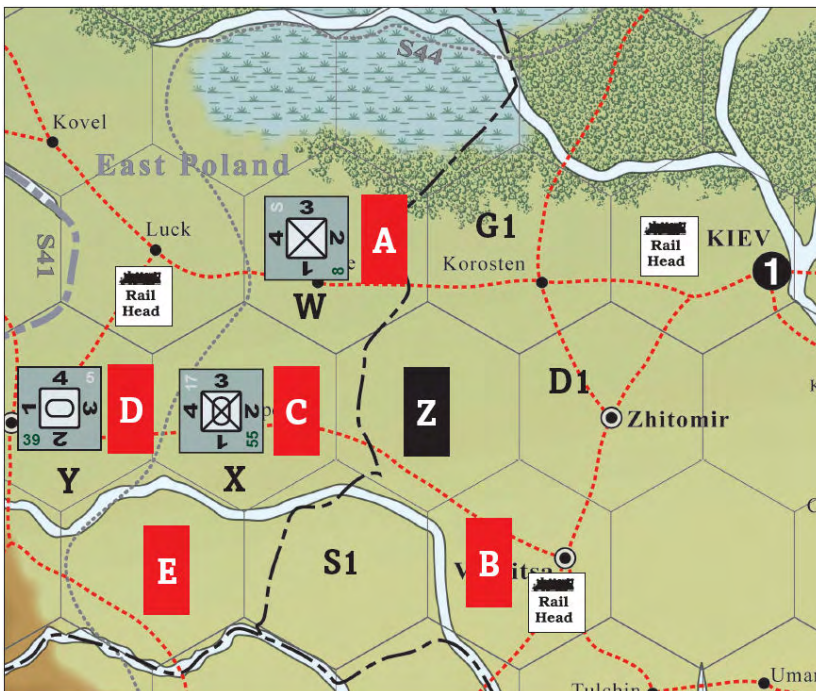
### SUPPLY LINES

Supply Lines는 항상 새워진 아군 블록과 아군 ZOC를 통과할 수 있다.

### SUPPLY ATTRITION

상대의 보급선을 차단하기위하여 비 보급 지역으로 이동하는 활성화된 유닛은 즉시 피해를 받지는 않지만, 상대 유닛은 이로 인하여 즉시 보급이 차단되어 Attrition의 영향을 받는다.

플레이어는 상대방의 다수의 유닛에 의하여 자신의 소수 유닛이 둘러싸이거나 포위되어 포위된 유닛들이 심각한 피해를 받는 것에 주의를 해야 한다.



### SUPPLY EXAMPLE

독일측이 방금 이동하여, 유닛 Z가 Cernauti에서 소련측의 G1과 D1간의 철도연결을 차단하기 위하여 이동하였다. 소련측의 철도역은 지금 Kiev와 Vinnitsa이다. G1은 독일이 점령한 지역이며 (소련측 유닛 A는 교전상태이기 때문에 ZOC를 갖을 수 없다), D1은 분쟁지역이고 (유닛 Z와 유닛 B의 ZOC 안에 있다), S1은 소련측 지경이다 (유닛 Z는 강을 넘어 ZOC를 가질 수 없다). 소련측 유닛 C와 E는 S1을 통하여 Vinnitsa 철도역으로부터 보급을 받을 수 있다. 유닛 D는 너무 멀리 있어 비보급 상태이다. 유닛 A는 철도역까지 연결할 수 없어서 역시 비보급 상태이다. 이 두 유닛은 독일측 Supply Phase에 한 step 씩 감소한다. 독일 유닛 W,X,Y는 Luck 철도역에 인접해 있기 때문에, 확실하게 보급상태이다. 유닛 Z는 소련측 defensive battle hex를 통과하여 Luck까지 연결할 수 없다. 그러나 보급은 오직 상대방의 Supply phase에 확인하기 때문에 다음 소련측 Supply Phase까지 보급상태로 남아 있다.

## 11.1 PRODUCTION PHASE

각 월의 시작시 (게임의 최초 시작시는 제외) 플레이는 각자 그리고 동시에 다음의 순서에 따라, 자신의 Production Phase를 수행한다.

- Production Level을 확인한다.
- 게임중인 유닛에 Step을 보충한다.
- 보충유닛을 만들어 배치한다.
- (만일 가능하다면) 추가유닛을 배치한다.

## 11.2 PRODUCTION LEVEL

Production Level은 기본수치와 도시, 자원 생산의 합이다. 양측의 초기 Production Level은 각각의 시나리오에 표시되어 있다. 생산거점의 확보 또는 손실에 따라, 현 Production Level을 Game Record Sheet에 변화를 기록한다.

## 11.3 PRODUCTION POINTS (PPs)

매달 플레이어는 자신들의 현재 Production Level과 동일한 만큼의 Production Points(PPs)를 받는다.

PPs는 게임 중인 유닛의 step을 올리거나 제거된 유닛을 보충유닛으로 다시 만드는 등의 용도로 사용될 수 있는, (HQ 유닛을 포함하여) 유닛들의 step을 만드는 용도로 사용할 수 있다. 사용되지 않은 PPs는 이후에 이용될 수 없다

### 11.31 BASIC PPs

양측은 (자동적으로) 지도 외부 지역에서의 생산을 나타내는, 기본 Production Level을 받는다. 기본 생산수치는 Basic Production chart에 표시된 것과 같이, 각 시나리오 마다 변경된다.

## 11.32 CITY PPs

대도시는 매달 도시에서 생산되는 생산량을 나타내는 (검은점에 표시된 흰색 글자의) 생산수치를 갖고 있다. PPs를 생산하기 위해서는 생산 도시는 반드시 철도/해상 보급상태 이어야 한다 (9.3 참고). 전투중인 도시이더라도 (철도/해상 보급상태이라면) 생산이 가능하다.

## 11.33 RESOURCE PPs

점령중인 (Oil 또는 망치 모양의) 자원거점 또한 매달 PPs를 생산할 수 있다. 이 지역도 전투중일 수 있으나, 생산을 하기 위해서는 철도/해상 보급상태 이어야 한다.

독일 경제는 자원에 취약하기 때문에, 자원거점은 표시된 생산량보다 두배 더 많이 생산한다. 그러므로, "4"가 표시된 Oil 생산거점인, Ploesti의 경우 독일측 플레이어의 경우 실제로는 매달 8 PPs가 생산된다.

**NOTE:** 현재 게임에 사용되지 않는 도시와 자원은 PPs를 생산하지 않는다.

## SIMULTANEOUS PRODUCTION

동시에 생산을 진행하는 것은 게임을 빠르게 진행하며 상대에게 혼란을 주기 위함이다. - 동시에 진행함으로 인해서 상대가 무엇을 하는지에 대한 제한적인 정보만을 얻게 될 것이다.

## PRODUCTION SEQUENCE

생산 순서는 step을 보충시키는 것은 새롭게 보충 또는 추가되는 유닛에 즉시 적용되지 못하게 하기 위함이다.

## BASIC PRODUCTION

Urals에 재건된 소련의 산업은 대부분 1942년 겨울에야 생산이 된다. 독일은 Albert Speer의 독일 국수주의의 영향으로 1943년까지 생산이 증가되지만, 연합국의 폭격으로 점차 감소된다.

## ECONOMIC DATA

*EastFront*의 생산수치는 1937년에 발간된 Soviet University 교과서 영어판인 *The Economic Geography of USSR*에 기초하였다. 이 교과서에는 그 당시 소련 측 도시들의 생산에 관한 정보가 대단히 상세히 기술되어 있다.

PP 수치를 책정함에 있어, 추가로 철과 철강, 야금력, 에너지, 화학생산등이 고려되었다. 가장 중요하게 고려된 것은 ferro-alloy 와 기계생산 능력이었다.

## BASIC PRODUCTION CHART (PPs)

Scenario	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
Soviet	0	6	12	20	20	20	20	20
Axis	30	30	40	40	50	50	40	30

# 11. PRODUCTION

# EASTFRONT

## 11.4 BUILDING UNITS

### 11.41 REPLACEMENTS

생산하는 동안, 플레이어는 지도상의 교전중이지 않은 유닛이 Land Supply Line(철도/해상을 통한)이 된 상태이라면, **한 step**을 추가시킬 수 있다.

step의 추가는 보충(Cadre)되거나 추가되는(Reinforcement) 유닛의 경우 추가되는 해당 월에는 **할 수 없다.**

**NOTE** : 1개월에 최대 1 SS step만을 올릴 수 있다.

### 11.42 CADRES

생산하는 동안, 보충되는 유닛(Cadre)은 제거된 유닛중에서 선택하여 1cv로 추가할 수 있다. 필요한 PP는 **Unit Cost Chart**의 Cadre column에 표시되어 있다.

**Note** : 일단 제거되면 Axis Satellite units는 나머지 게임동안 자신의 자국내로만 **제한된다.** (이탈리아 제8군은 지도 밖의 이탈리아로 제한되기 때문에 다시 추가될 수 없다.)

만일 독일 제54군단(Infantry)가 다시 추가되는 경우는 더 이상 요새에 대하여 **TF** 적용을 받지 않는다.

HQ 추가는 가장 낮은 step이 "Ø"인 것을 제외하면, 다른 유닛과 동일하게 취급한다. 따라서, 제거된 HQ를 다시 보충하려면, 20 PPs가 필요하며, 각각의 step을 올릴 때마다 10 PPs가 필요하다. 독일 HQ 비용은 몇몇 조건에서 증가한다.

### 11.43 REPLACEMENT COSTS

Unit Cost Chart 참고



## 11.5 REINFORCEMENTS

추가되는 유닛(Reinforcement)은 각 시나리오 또는 OB 카드에 표시된 것에 따라 추가되는 새로운 유닛들이다. 표시되어있는 일자가 되면, 생산할때 11.6에 표시되어있는 것과 같이 지도에 추가된다.

### 11.51 ADVANCE ARRIVAL

추가되는 유닛의 해당 월을 유닛의 1cv를 감소시키거나, 보충(Cadre) 비용에 해당하는 PPs를 추가로 소모하여 1개월 먼저 사용할 수 있다.

### 11.52 DISBANDING UNITS

플레이어의 생산도중 자발적으로 아군 유닛을 제거할 수 있다. 이들 유닛은 다음 생산까지 다시 만들 수 없다.

## 11.6 DEPLOYING CADRE & REINFORCEMENTS

보충되거나 시나리오에 따라 추가되는 유닛은 다음의 지역에 놓을 수 있다.

- 자국 도시(1.44)
- 승점 도시(독일만 가능)
- 지도의 자국측 Rail Entry hex 추가되는 지역은 철도/해상 보급이 되면서, 전투가 일어나지 않는 hex 이어야 한다.

Rail Entry hex와 소규모 도시에는 최대 **한개**의 추가 유닛을 생산할 수 있으며 대도시에는 **2개**의 유닛을 생산할 수 있다.

**NOTE** : 시나리오의 시작시 적용되는 추가유닛은 반드시 시나리오에 표시된 곳에 설치하여야 한다.

UNIT COST CHART (PPs)				
UNIT TYPE	AXIS		SOVIET	
	STEP	CADRE	STEP	CADRE
	8	12	4	8
	6	9	3	6
	4	6	2	4
	.	.	3	6
	.	.	3	6
	5	8	3	6
	.	.	2	6
	.	.	6	12
	3	2	.	.
	10 <sup>1</sup>	20 <sup>1</sup>	10	20

1. Axis HQ costs increase under certain circumstances.

## REPLACEMENTS

유닛은 훈련기간과 전투장비를 생산하는데에 시간이 걸리기 때문에, 1개월에 한 step만을 올릴 수 있다.

## CADRE COSTS

유닛을 보충하는데 보다 많은 비용이 소요되는 것은 전투에서 완전히 파괴된 유닛을 만드는데 더 많은 노력이 소요된다는 것을 반영한다. 이것은 (기구, 지원부서, 지도자 등등) 하부구조가 남아있을때 유닛을 보수하는 것이 보다 쉽다는 것이다. 독일 보충비용이 (step 비용에 비교하여 상대적으로) 보다 저렴한 것은 독일의 우수한 훈련과 지도력을 반영한다.

## STATICS

EastFront에서 static 유닛은 루마니아와 불가리아에만 있다(WestFront에는 보다 많이 있다). 이들의 보충비용이 step 추가 비용보다 저렴한 것은 보충시 0cv로 되기 때문이다.

## 12.1 EAST FRONT WEATHER

June부터 September는 항상 **건조한** 날씨이다. October 와 November는 다양한 날씨가 나타난다. December부터 February는 항상 **눈이 오는** 날씨이다. March는 다양한 날씨이고, April은 항상 건조하고, May는 다시 다양한 날씨이다.(Game Record sheet 참고)

다양한 날씨가 나타나는 시기인, October, November, March와 May에는, 각 **Fortnight**는 날씨를 주사위로 결정하고 시작한다. 각 플레이어가 한 개씩 주사위를 굴려서; 주사위의 합으로 (홀수 또는 짝수로) 해당 월의 날씨를 Weather Table에 표시된 것처럼 결정한다. 날씨는 해당 월의 두 번째 **Fortnight**에도 마찬가지로 다시 결정한다.

## 12.2 WEATHER EFFECTS

### 12.2.1 INITIATIVE

독일측 플레이어는 건조한 날씨와 우기시 먼저 Player-turn을 시작한다. 소련측 플레이어는 눈이오는 경우 먼저 먼저 Player-turn을 시작한다.

### 12.2.2 HQ DISRUPTION

혼란상태의 HQ는 일반적인 명령 범위보다 한단계 낮은 명령범위를 갖는다.

**MUD(우기)** : 모든 독일과 소련측 HQ는 혼란상태이다 (5.8 참고). HQ는 활성화 하기 위해서 한 hex를 **이동하는 것을 할 수 없다.**

**SNOW(눈)** : 모든 독일 HQ만이 혼란상태이다. HQ는 이동할 수 있다.

**EXCEPTION:** 독일의 경우 Warsaw에 있는 SHQ와 소련의 경우 Moscow에 있는 SHQ는 날씨에 의한 혼란에 해당하지 않는다.

### 12.2.3 UNIT MOBILITY

**MUD** : 모든 유닛들의 이동속도

가 한 Movement Phase당 **1칸으로** 감소한다. 예외적으로 Cavalry는 2 hex를 이동할 수 있다.

**SNOW** : 모든 유닛들의 이동속도가 한 Movement Phase당 **1칸씩** 감소한다. 예외적으로 Shock 유닛은 계속 1 hex를 이동할 수 있다.

### 12.2.4 TERRAIN

**MUD** : 늪지지역에 대한 규칙이 (hexside limits를 포함해서) 평야와 숲지역(스택제한은 그대로 4개이다)에 적용된다. 우기시에는 Double Defence(또는 그이상)이 항상 적용된다.

모든 유닛은 우기시 모든 hex에서 **공격할 때 SF**의 적용을 받는다. (공중폭격과 Siege Gun은 예외이다.)

공중폭격의 **화력**은 **우기시** 영향을 받지 않는다.(하지만, HQ의 CV는 혼란시 감소된다.)

**우기시 도하공격에 대한 격퇴가능성이 주사위 1-3으로 증가한다.**

**SNOW** : 숲에 대한 규칙이 늪지지역(스택제한은 그대로 3개이다)에 적용된다. 눈이 오는 날씨에는 강은 얼어붙어, 도하공격에 대한 격퇴를 무위로 만든다 (hexide limit는 여전히 1개이다).

## 12.3 WEST FRONT WEATHER

Front boundary line(1.7)의 서쪽은 West Front의 날씨가 적용되어, 별도로 결정되며, East Front의 날씨와는 상당히 다르다.

West Front의 날씨는 June부터 October까지는 **건조하며**, November에는 다양하고, December부터 January까지는 **우기가**, February에는 다양한 날씨가, 그리고 다시 March부터 May까지는 **건조한** 날씨가 된다. November와 February의 날씨는 12.1에서처럼 결정한다.

**OPTIONAL:** *WF* 날씨는 소련유닛이 *West Front*로 들어오기 전까지는 무시할 수 있다.

### EAST FRONT WEATHER

MONTH	DRY	MUD	SNOW
OCT	EVEN	ODD	•
NOV	•	ODD	EVEN
MAR	•	ODD	EVEN
MAY	EVEN	ODD	•

### WEST FRONT WEATHER

MONTH	DRY	MUD	SNOW
NOV	EVEN	ODD	•
FEB	EVEN	ODD	•

### WEATHER FATE

날씨주사위를 이용하는 것을 플레이어들 간에 임의로 날씨의 결과를 바꿀 수 없다: 이것은 순전히 운명이다.

### WEATHER SENSE

날씨가 눈으로 바뀔 때, 소련측은 2회 연속 Player-turn을 갖는다. 날씨가 눈에서 우기로 바뀌면 독일측이 2회 연속 Player-turn을 갖는다. 이러한 한 플레이어의 연속된 두 번의 차례는 마치 1941년 Moscow에서 독일처럼, 대비하지 못한 플레이어에게 큰 피해를 줄 수 있다.

### STACKING CONSIDERATIONS

날씨에 의한 지형의 변화는 스택제한에는 영향을 주지 않는다.





13.1 HQ AIRPOWER(HQ 공군력)

HQ는 공습을 수행할 수 있는 공군력이 있다. 전투 지원중인 활성화된 HQ는 공군 비행범위(Air Range) 안에서 교전중인 hex에 한번의 공습을 수행할 수 있다. 공습을 통해 적의 공군력을 공격할 수는 없으며, 지상군은 공습에 대응사격을 수행할 수 없다.

13.11 AIR RANGE(공습범위)

Air Range는 Command Range(명령범위)와 같으나 적지역이나, 이동이 불가능한 지역에 대한 제한이 없다는 점이 다르다.

Supreme HQ는 교전 중에 두배의 Air range로 전략 공습을 수행할 수 있다. 즉, Supreme HQ III는 6hex의 Air Range를 갖는다. 공습의 화력(13.14)은 변하지 않는다.

13.12 AIRSTRIKE CV

공습을 하는 HQ의 CV가 공습의 힘을 결정한다. HQ CV당 주사위 하나를 굴린다. 한 HQ의 화력을 여러 공습에 나누어서 주사위를 굴릴 수 없다.

13.13 TARGETING

이번 전투단계 동안 교전을 수행할 hex에 대해서만 공습을 수행할 수 있다. 전투단계마다 전투중인 hex에 한번만 공습을 수행할 수 있다.

방어부대를 부대를 쓰러트려서 상대유닛을 확인하기 전에 공습목표를 결정하여야 한다. HQ의 CV와 같은 수치의 공습마커를(Airstrike) 선택한 지역에 올려놓는다. 즉, HQ II의 경우 Airstrike "2"마커를 해당 hex에 놓는다.

13.14 AIR FIREPOWER

공습화력(SF, DF, TF)은 전쟁기간(시나리오)에 따라 다르게 결정되며. 시간이 갈수록 소련의 공습은 강해지고, 독일은 약해진다.

지형과 날씨는 Airstrike Firepower의 화력에 영향을 주지 못한다(하지만, Double Defense는 공습에도 동일하게 적용된다).

13.15 EXECUTING AIRSTRIKES

공습은 Defensive fire에 앞서 진행된다. Airstrike CV 한개 마다 주사위 하나씩 굴린다.

"명중"은 현재 공습화력(SF, DF, TF)에 따라 결정되며, 해당 hex 내의 Passive 부대에 즉시 적용된다. 지형이나 날씨에 따른 방어 잇점(요새에서 double defense 같은 것)은 적용된다. 공습에서 부분적으로 "명중"한 것은 육상 전투에 계속 진행된다.

*NOTE: Air Range는 적이 제어하는 hex를 지나갈 수 있으므로, 공습이 HQ의 전투지원을 받지 못하는 지역에 행해질 수 있다. 육상부대의 공격에서와 마찬가지로 그러한 공습은 히트에 절반의 효과만 입힌다.*

13.17 AIRPOWER DISRUPTION

소련과 독일의 HQ는 특정 상황에서 사령부의 혼란상태(5.8)가 된다. HQ 혼란은 HQ CV를 하나 감소시키지만(따라서 공습범위도 감소된다), 화력(예를들어 SF 등)은 변하지 않는다.

EAST FRONT AIRPOWER

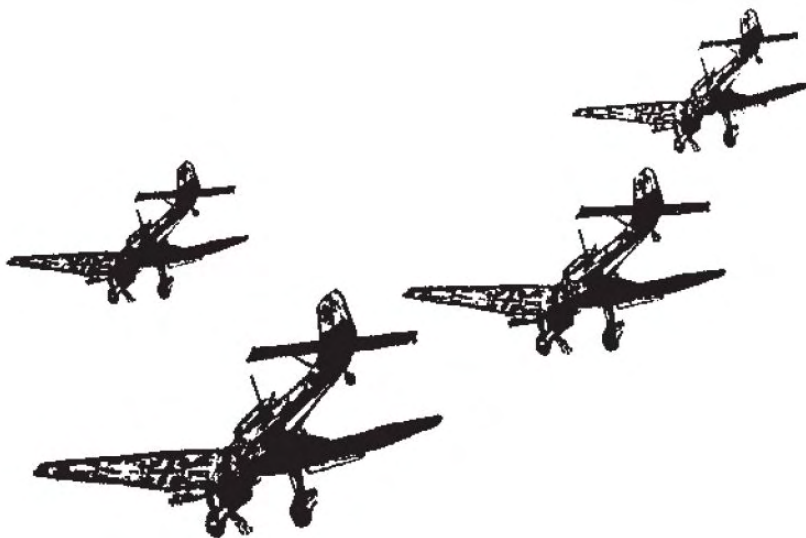
SCENARIO	AXIS	SOVIET
S 41	TF	SF
W 41	DF	SF
S 42	DF	SF
W 42	DF	DF
S 43	DF	DF
W 43	SF	DF
S 44	SF	TF
W 44	NONE	TF

AIR RANGE

Air range는 HQ CV에 따라서 감소한다. 효과적인 공군력을 수행하기 위해서는 단순히 비행거리 보다는 보급과 지원이 수반되어야 되기 때문이다.

WEST FRONT AIRPOWER

West Front에 위치한, 독일 사령부라 하더라도, 소련에 대하여 East Front와 동일한 공군화력을 갖는다.



## 14.1 PARATROOPS(공수부대)

소련의 낙하산부대는 공중투하 능력을 가지고 있다. 1941년 12월 증원되어 처음 운용가능하며, 그 후 시나리오에서는 **제거된 채**로 시작한다. 하지만 재건하면 운용가능하다.

## 14.2 PARADROP HQs(공수사령부)

모든 소련HQ는 그 턴에 (공습을 포함한) 모든 명령능력을 다 소진하여(사용하는 대신에) 공중투하 명령을 내릴 수 있다. Paradrop HQ 마커를 사용하여 명령내리는 HQ를 표시한다. Paradrop HQ는 한칸 이동하여 **활성화할 수 없고**, 공수부대와 같은 hex에 위치해 있어야 한다.. Paradrop HQ는 Blitz할 수 없다.

## 14.3 PARADROP HEXES(공수지역)

이동단계동안 공수부대는 Paradrop HQ는 Air range내에 있는 어떤 hex(산지형제외)로도 투하될 수 있다.

**NOTE:** 공중투하를 STAVKA HQ가 명령할 경우는 Air Range는 두배가 된다.

## 14.4 AIR ASSAULTS(공수부대 공격)

적이 차지하고 있는 hex로 공중투하를 할 경우에는(새로운 전투가 시작될 경우를 말함) 공중투하 공격(Air Assault)이라 한다.. 이런 것들은 도하공격(River Assaults) (7.5)와 비슷하게 취급되며, 공중투하에 대한 격되는 주사위 1에 대해서만 이루어진다. 격되면 공수부대는 자동적으로 1 CV를 감소시킨다.(물론, defensive fire로부터의 일반적인 히트에 더해서 감소시킨다) 그리고, 공수부대가 날아온 원래 hex로 돌아간다.

기존 전투가 있는 hex나 일반적인 지상군의 공격시 함께 공중투하를 할 경우는 공중투하 공격(Air Assaults)이 아니므로, 격되당하지도 않는다



## 14.41 COMBINED ASSAULTS

공중투하가 도하공격과(또는) 해상침투와 같이 이루어질 경우에 모든 공격부대의 격되는 주사위 1일경우로 줄어든다. 7.53 참고.

## 14.5 PARA COMBAT(공수부대 전투)

지상에서 공수부대는 보통 보병부대처럼 움직이고 전투한다. 단, 공격할때 SF, 방어할때 DF의 적용을 받는다. 공수부대는 공중투하 사령부(HQ)로부터 전투지원을 받지 못하고, 명령범위내의 다른 활성화된 전투지원 HQ로부터 전투지원을 받는다.

## 14.6 PARADROP LINKUP(공중투하 연결)

공수부대는 공중 투하되면 분산된다.(앞면을 뒤집어 바닥에 엎어놓는다.) 이것은 점유하고 있는 hex를 포함해서 기존의 어떤 hex의 점령권도 변경할 수 없다는 것을 뜻한다.

분산은(Dispersal) **아군의 보급 Phase가 될 때까지** 공중투하 한 플레이어의 턴동안 지속된다. 분산은 공수부대의 전투에는 영향을 주지 않지만 이동을 할 수가 없다. (e.g., Blitz Movement).

**아군** 보급 단계시작때 (적부대의 보급체크하기 전에) 공수부대의 연결상태를 확인한다. (보급때 아군부대를 체크하는 경우는 오직 공중투하부대 연결체크밖에 없다). 연결되면 공수부대는 살아남고 분산상태에서 벗어난다.

공중투하 연결을 확인할 때, 분산된 공수부대는 연결되기 위해서는 반드시 다음중 한가지 조건을 만족해야 한다.

- 아군hex에 있는 경우
- 통과할 수 있는 지형을 통해서 **비교전 상태인** 아군 hex에 연결되는 경우
- 상대 hex에 (공수되지 않는) 아군의 지상유닛과 같이 있는 경우

**연결만**이 공수부대가 제거되지 않는 **유일한** 길이다. 만일 연결이 된다면, 공수부대는 분산상태에서 벗어나서 정상적으로 hex에 대한 점령권과 인접 hex에 대한 ZOC를 가질 수 있다. 만일 연결되지 않는 경우 공수부대는 **제거된다**.

공중투하한 부대가 보급을 받고 싶지않는 문제가 안된다는 것을 명심하라. 예를들어, 적의 전선 위의 항구에 투하하는 것은 연결을 하고 공수부대를 살리기에 충분하지 않다. 공중투하된 공수부대는, 비록 그 지상유닛 자체가 보급을 받을 수 없다 하더라도, 반드시 아군 지상 유닛과 접촉하여야 한다.



## Soviet Paratroops

### PARA REPULSE(공수부대 격퇴)

공수부대의 20-30%만이 낙하산으로 착륙한다. 낙하시키는 부대는 상공을 보호하여 공수부대의 착륙과 비행이동을 안전하게 유지하여야 한다. 공수부대의 격되는 상공을 안전하게 보호하는 데서 실패하여 작전이 취소된 것을 나타낸다. 1cv의 감소는 이미 지상에 투하된 부대에 대한 손실을 뜻한다.

### COMBINED ASSAULTS(복합급습)

공중투하는 도하공격이나 해상침투를 지원하는데 유용하다. 왜냐하면 모든 급습 유닛의 격퇴Fire를 감소시키면서 추가로 유닛을 투입하기 때문에 전체 격퇴회회를 감소시킨다.

### PARA DISPERSAL(공수부대 분산)

분산으로 인해 공수부대는 낙하한 턴에는 hex 컨트롤을 바꿀 수 없다. (hex컨트롤을 바꿀 수 있다면, 전투중인 다른 부대를 Blitz하여 공중투하한 hex로 전진시키게 할 수 있었을 것이다) 그리고, 턴 끝에 연결하기 전에는 적의 철로나 보급선을 끊을 수 없다.

### PARA LINKUP

공수부대는 중화기나 탄약 같은 병참물자를 가볍게 한다. 상대를 혼란시키기 위해, 공수부대를 적진 깊숙이 떨어트리고 연결을 기대하는 것은 위험한 모험이다. (blitz 이동하는 경우나, 해상침투와 함께 침투하는 경우를 사용하여 연결 시도)

15.1 SEA CONTROL(해상제어)

각각의 바다는 해군 기지가 있다. 오직 해군 기지가 아군 측일 경우에만, 바다를 통해서 이동, 보급 또는 침투를 할 수 있다. 해군 기지는 지도상에 검정 닷 표시로 표시되어 있다. 대규모 항구(large symbol)는 아래 굵은 글씨로 표시되어 있다. 양쪽으로 나갈 수 있는 항구는 닷 표시에 두개의 크로스바가 표시되어 있다.

- **E. Baltic Sea: Danzig**이 제어항구. 다른 항구는 Königsberg, Memel, Ventspils가 있다..
- **Gulf of Finland: Tallinn**이 제어항구이다. **Leningrad**은 오직 항구이다.
- **Gulf of Riga: Riga**가 제어항구. 다른 항구는 Ventspils 이다.
- **W. Black Sea: Sevastopol**이 제어항구. 다른항구는 Varna, Constanza, **Odessa**, Nikolaev.
- **E. Black Sea: Batumi**가 제어항구. 다른 항구는 Sevastopol, Kerch, Novorossiysk.
- **Sea of Azov: Rostov**가 제어항구. 다른 항구는 Mariupol, Kerch 이다.
- **N. Caspian Sea: Astrakhan**이 제어항구. 다른 항구는 **Baku**, Guryev 와 Makhach Kala이다.
- **S. Caspian Sea: Baku**가 제어항구. 게임에 사용되는 다른 항구는 없다.

15.2 SEA MOVEMENT(해상이동)

해상이동은 철로이동처럼 Supreme HQ가 활성화 되었을 때만 가능한 전략이동이다. Supreme Move 당 하나의 해상이동을 할 수 있다.

아군 항구에 있는 부대는 통제하고 있는 하나 이상의 연결된 바다를 가로질러서 (전쟁중이지 않는) 다른 아군 항구로 해상이동을 할 수 있다. 각각의 통과하는 바다 영역마다 하나의 바다이동을 사용하게 된다.

부대는 바다이동을 통해서 교전에 돌입할 수 없다. 바다이동으로 이 탈은 가능하지만 **Retreat(후퇴)**는 안 된다.(see 15.6).

15.21 PORT CAPACITY

minor port capacity는 1이다, 한턴 당 단지 하나의 부대만 해상이동을 이용해서 들어오거나 나갈 수 있다. Major port capacity는 2이다.

15.3 SEA SUPPLY(해상 보급)

해상보급선은 아군 항구간에 연결한다. 따라서, 아군 철도보급선은 지도의 자국지역에서부터 아군 항구까지 연결할 수 있으며, 이후 해상보

급선을 통해 다른 아군 항구로 연결할 수 있으며, 이후 다른 아군 철도선으로 계속 이어질 수 있다.

Rail/Sea Supply(철도/해상보급)라는 용어는 해상연결을 포함한 철도 보급을 의미한다. 생산 자원들은 생산을 하려면 Rail/Sea Supply를 필요로 한다.

15.31 SIEGE SUPPLY

해상보급선은 철도보급선처럼, 아군 전투 hex까지 연결은 가능하나, 통과는 할 수 없다. 따라서, 해상보급선은 전투중인 항구에서 멈춘다.

만약에 항구가 교전중일 경우, 해상보급은 한부대의 1CV까지만 보급이 가능하다. (교전중 계속 스텝을 떨어트리다가 한부대의 1CV까지 내려가면 더 떨어지지 않는다는 뜻인거 같음) Sevastopol과 Leningrad는 공성보급(Siege Supply)이 아닌, Fortress Supply (10.5)를 받는다.

15.4 SEA INVASIONS(해상침투)

해상침투는 항구로부터 통제하고 있는 바다를 가로질러서 (아군 항구 뿐만이 아닌) 어떤 해안지역 hex에도 이동할 수 있다. 산과 늪지로의 해상침투는 불가능하다.

침투는 전략이동이 아니다: 이 경우 HQ의 해당턴에 사용할 수 있는, 모든 이동명령을 소모하여야 한다.

15.41 INVASION COMMAND

명령단계동안, 플레이어는 하나 이상의 HQ를 해상침투를 위해 활성화할 수 있다. Invasion HQ는 명령 단계를 시작할 때 항구에 위치해 있어야 하며.(Deploy 할 수없다), Invasion HQ 마커로 표시한다.

각각의 Invasion HQ는 하나의 보병류의 부대를 HQ가 있는 항구에서 같은 바다영역의 어느 다른 해안 hex로 이동시킨다.(산과 늪지제외). Invasion HQ는 다른 이동은 명령할 수 없지만 명령범위내의 전투에 전투지원과 공습을 할 수 있다.(Invasion HQ에 한하여서 명령범위가 sea hexes/hexsides를 통과하여 전투지원 및 공습이 가능하다.)

Invasion HQs는 Blitz를 통하여 항구내의 두번째 부대를 같은 침투 hex나 다른 hex로 (이 경우, Sea Assault 마커로 표시한다) 이동시킬 수 있다. Blitz Invasion HQ는 Blitz단계동안 일반적인 명령을 위해 사용될 수 없고 반드시 턴동안 Invasion HQ로 사용되어야 한다.

**IMPORTANT: Invasion HQ 명령 범위 밖의 hex로 침투하는 것이 가능하지만, 그 때는 전투는 지원받지 못하는 전투가 되고, 공습지원도 받지 못한다.**

SEAPOWER(해군력)

비록 소련이 1943년에 Crimea에 근대적인 해상정박장을 만들었다고는 하지만, 그리고, 1944년부터 45년까지 Courland Peninsula에 있는 독일의 Army Group North가 해상보급이 차단되어 있었다고는 하지만, Sea Power는 **EastFront**에서 효과가 거의 없다.

이 룰은 **EuroFront**의 Sea Power의 간략화된 버전이다. (필요하면 그걸 사용해도 된다).

KRECH STRAITS

Krech 해협을 통한, 해상이동, 해상보급과 해상침투는 만일 인접한 양쪽의 hex를 상대가 점령한 경우는 불가능하다.

SEA MOVEMENT(해상이동)

**Example 1:** 소련이 Sevastopol, Rostov, Batumi를 통제한다. STAVKA를 활성화시켜서, Odessa의 소련군은 sea-move로 Rostov로 이동시킨다. 이 경우 3개의 바다영역을 이동하였으므로 세계의 Sea Moves를 사용한 것으로 간주한다..

**Example 2:** 독일은 전략이동으로 한 부대를 Danzig에서 Leningrad로 이동하고 싶어하지만, 직접적으로 철로가 연결되어 있지않다. 독일이 발틱해를 통제하고 있고, Tallinn를 차지하고 있으므로, Gulf of Finland도 통제한다. 독일은 2개의 통제하는 바다를 통해서 Leningrad로 이동(two sea moves). 만일 이 hex가 소련과 교전중이라면 Leningrad에 상륙하는 것이 가능하지 않았을 것이다.

SEA SUPPLY

**Example 1:** 독일은 Sevastopol과 Rostov를 통제한다. 독일부대는 Kerch해협을 건너서 Novorossiysk로 이동. 독일부대는 Kerch의 railhead로부터 육상보급을 받을 수 있지만, 동쪽 흑해를 통제하고 있지못하므로, Kerch에서 Novorossiysk까지의 해상보급선은 갖지 못한다.

**Example 2:** The 독일군은 W'44 시나리오에서 Riga서쪽의 Courland 반도에 8개 부대가 고립되어 있다. (육상보급선이 없다). 독일이 Danzig을 통제하고 있으므로, 발틱해를 통제하고 있으므로 Ventspils항구까지 바다보급을 받는다..

SEA AREA IN EASTFRONT

**EastFront**에서, Arctic, Mediterranean, Indian Ocean Basins의 바다는 사용하지 않는다.

독일은 Caspian Sea에 대하여 해군력을 가질 수 없다.

## 15.42 INVASION LIMITS(침투 제한)

해상침투는 산이나 늪으로는 불가능하고, 통제하고 있지 않은 해협을 통과할 수 없으며, 얕은 물(Shoal)인 (예를 들어, Azov 해의 Perekop)도 이용할 수 없다.

비록 여러개의 해상침투가 동시에 가능하더라도(각각의 Invasion HQ가 필요), 이동단계동안 **적이 있는** 해안의 한 hex로 오직 **한개의** 부대만이 해상침투를 할 수 있다. (육상공격과/공중투하를 동시에 하는 것은 가능). **적이 없는** hex로는 하나 이상의 부대로 해상침투를 할 수 있다.

항구가 아군항구로 바뀔때까지는 해상침투에 의해서만 유닛의 추가 이동이 가능하다. 항구가 포획되고, 전투가 일어나지 않으면, 부대는 해상이동을 통해서 더 효과적으로 상륙할 수 있다.

## 15.43 SEA ASSAULTS(해상공격)

해상침투를 하여 전투를 시작할 경우 Sea Assaults 라하고, 도하공격이나 낙하산 공격처럼 격퇴의 대상이 된다. Defensive Fire의 첫라운드 동안, 주사위 1,2,3 에 의해 격퇴된다. (전투 히트에 추가로 적용한다.).

격퇴당한 부대는 출발한 항구로 돌아가야 한다. 광이 아닌 hexside를 통해 육상공격과 동시에 공격할 경우에는 격퇴당하지 않으며, 낙하산공격과 같이 복합공격(Combined Assault (7.53))시에는 격퇴는 주사위 1로 된다.

## 15.5 COASTAL ARMY(해안방어군)

소련의 Coastal Army은 고도의 해병대원을 갖고 있는 수륙양면의 부대이다. 이들은 해상공격시 주사위 1,2에 의해서만 격퇴된다. 또한 이들은 공격한 hex에 설치시 보급원으로 사용될 수 있는, **상륙거점 -Beachhead (BH)** 를 가지고 있다. 이 부대는 **Sea Evacuation** 시에 pursuit speed "2"로 후퇴할 수 있다.

*NOTE: 연합군의 수륙양면의 부대와는 달리, 소련 해안방어군은 BH에서 DF화력을 가지고 있지는 않다.*

## 15.51 BEACHHEADS(교두보)

해안방어군이 해상침투로 상륙한 뒤, 이후 소련의 보급단계 동안, 해안방어군이 주둔하는한, BH 마커로 침투한 hex에 표시한다.(적의 전투 hex라도 BH마커를 놓는다)

교두보는 "준비완료" 상태일 경우에만 교두보가 구축된다. 41년 겨울부터, 모든 시나리에서 교두보는 "준비중"상태로 시작된다.(뒤집어서 시작). 생산단계 동안에 20PP를 사용하여 교두보가 "준비완료" 상태(똑바로 뒤집는다)로 전환된다. 만일 교두보

가 제거되면, 20PP를 사용하여 "준비중"상태로 만들 수 있다.

구축된 교두보는 해당 hex에서 전투가 발생하더라도, 아군 유닛에 대한 보급원의 기능을 가진다. 만일 전투중이 아닌 경우, 설치된 교두보는 임시적으로 소항구(minor port)의 역할을 한다: 한 부대가 해상이동으로 들어가거나 나 나올 수 있지만, 철도보급은 교두보로부터 연결되지 않으며, 교두보로 부터의 해상침투도 할 수 없다.

교두보가 구축이 되면 움직일 수 없다. 만일 교두보에 아군유닛이 없는 상태에서 상대유닛이 교두보로 들어온 경우, 교두보는 제거된다. 교두보는 생산단계 동안 자발적으로 해체하여서 "준비중" 상태로 될 수 있다 (하지만, 같은 생산단계에 Ready로 바뀌지 않는다).

## 15.52 BEACHHEAD SUPPLY

교두보는 그 hex안에 있는 모든 소련부대에 보급을 제공한다.(적의 전투 hex라도 제공). 만일 교두보 hex가 (전투중이라도) 아군지역이라면 모든 인접한 hex는 교두보로부터 보급지원을 받는다.

교두보 보급에 의존하는 부대는 (전투중이 아니면) 생산단계 동안 보급을 받을 수 있지만, 일반적인 보강비용의 **두배**의 비용이 든다.

## 15.6 SEA EVACUATIONS(해상퇴각)

Sea Evacuation는 해상침투의 반대개념이다. 한 부대는 (교전중이든 아니든) 아군항구에 위치한 "Invasion HQ"의 명령을 받아서 해안 지역의 hex로부터 "Invasion HQ"가 있는 아군 항구까지 이동할 수 있다. 부대가 후퇴(retreat)를 하는 것이라면, '1'의 스피드를 갖는 것으로 가정된 Pursuit Fire를 받는다.(소련 Coastal Army는 스피드 '2'를 갖는다.).

## SEA INVASIONS(해상침투)

Example: 소련이 Sevastopol을 통제하고 있으며, 따라서, 서쪽 흑해를 통제하고 있다. 소련 HQ II와 보병은 Sevastopol에 위치하고 있다. HQ가 Invasion HQ로 활성화 되고, 보병이 바다로 이동해서 적지역이지만 적군이 없는 Constanza를 침투했다.

항구를 포획하여서 소련군은 해상보급선을 구축했다. 따라서, Constanza와 거기서 뺏어나는 철로는 소련군 보급원이 되고, Bucharest와 Ploesti oile에 대해서 심각한 위협을 주게 된다.

## SEA ASSAULTS(해상공격)

Example: 소련이 Batumi를 점령중이며, HQ II와 한 보병이 Novorossiysk에 있다. 독일은 Sevastopol, Kerch, Simferopol을 차지하고 있다.

해협을 건너서 "도하공격"으로 Kerch를 공격하기 보다는 소련은 성급하게 바다를 통하여 Simferopol을 침투하기로 했다. Invasion HQ의 공습으로 방어하는 독일군에 하나의 히트를 해서 2cv로 감소. 독일군은 Defensive Fire로 <2,6>, 하나의 격퇴와 하나의 히트. 소련군은 한 스텝 감소 후 Novorossiysk로 돌아간다.

## BEACHHEADS(교두보)

교두보 없이 항구가 아닌 hex를 침투하는 부대는 육상 보급선이 연결될때까지 보급이 끊어진다. 부대가 보급될때 까지 적의 보급단계동안 스텝감소를 겪어야 한다.

## SEA EVACUATIONS

**항구가 아닌** 해안 hex로부터 철수나 퇴각을 하기 위한 유일한 방법이 Sea Evacuation이다. 아군항구에서는 Sea Movement를 통해 철수(disengage)할 수 있지만, **후퇴하려면** Sea Evacuation이 필요하다. 적항구에서 Disengage하거나 후퇴하려면 Sea Evacuation이 필요하다. 후퇴할때만 pursuit fire를 받는다.

## SOVIET COASTAL ARMY

1942년5월에, 이 수륙양면의 부대는 거의 피해를 입지 않고, 고립되어 전투중인 Odessa를 떠나서 Sevastopol로 도망갔다. 이 부대는 Sea Evacuation 때 '2'의 스피드로 후퇴한다.

## 15. STRATEGIC OBJECT

## EASTFRONT

### 16.0 STRATEGIC OBJECTIVES

전략적인 목표물을 차지하면 정치, 경제적, 군사적 효과가 있다.

### 16.1 SATELLITE SURRENDER

#### 16.11 RUMANIAN SURRENDER(루마니아의 항복)

1944년 붉은 군대가 발칸반도로 진입한 후, 루마니아, 불가리아와 마침내 형리가 편을 바꾸게 된다.

W'42 시작시, 루마니아, 불가리아 또는 헝가리내의 소련측 점령지는 독일 Satellite가 평화를 갈망한 결과이다. 소련측 Supply phase를 시작시, 해당 국가내에 점령지가 하나라도 있을 경우, Satellite Surrender를 결정하기 위한 주사위를 굴릴 수 있다. 만일 주사위가 소련이 점령한 해당 국가의 hex와 해당 국가의 제거된 유닛의 숫자의 합보다 적은 경우, 해당 국가는 항복하게 된다.

**RESULT:** 독일 ZOC에 있지 않은 해당 국가의 유닛하나가 소련쪽으로 전향한다(블럭을 반대로 뒤집는다). 해당 국가의 다른 모든 유닛은 제거되어 다시 재건할 수 없다. 지역에 대한 점령은 변하지 않는다. 이 결과는 다시 되돌릴 수 없다.

#### 16.11 SATELLITE CONQUEST

항복 후, 소련이 자신의 턴을 완료한 시점에, 만일 독일측 유닛이 해당 지역에 전혀 없는 경우, 해당 국가의 모든 지역은 소련의 지배가 된다.

### 16.2 AXIS OIL SUPPLY

독일의 아킬레스 건은 석유이고, 40%의 석유생산이 Ploesti에서 생산된다. 1944년 9월에 소련에게 침략당한 뒤에, 연료상황이 급격하게 나빠졌으며, 공군에 영향을 주었다.

**RESULT:** 독일이 Ploesti를 통제하기 않으면 (또는 Ploesti로 가는 철도 보급을 잃으면), 독일 HQ step(보강) 비용이 +5 PP 증가하고 HQ cadres(재건) +10 PP 증가.

**EXCEPTION:** 독일이 Baku를 통제하는 경우, 상기 영향은 무효화 된다.

### 16.3 LEND-LEASE

Murmansk에 대한 지상운송, 특히 트럭과 군 보급은 소련의 전쟁준비에 5%를 차지한다. 만일, Arctic Zone과 Eastern Zone 간에 철도연결이 되지 않을 경우, 소련은 전쟁준비에 영향을 받는다.

**RESULT:** 만일 지상운송로가 차단이 되면, 소련의 기본생산이 5 PPs 감소한다.

### 16.4 SATELLITE RELEASE

히틀러는 가장 강력한 요새이며, 소련 흑해 함대의 본거지인 Sevastopol과 흑해의 주요항인 Odessa의 함락을 중요하게 생각했다. 히틀러는 중요한 Ploesti oil 필드를 목적으로 루마니아를 하늘이나 바다에서 공격하는 것을 염려했다. 상대방의 주둔군이 이러한 위협을 방어하기 위해 배치되었다.

**EastFront** 에서 독일의 Satellite army는 기본적으로 이동에 제약을 받는다; 이들은 반드시 자국내 또는 자국과 인접한 hex까지만 이동할 수 있다. 그러나, 일정 조건이 되면, Expedition으로 명명된 유닛은, 자유롭게 이동할 수 있다.

**RESULT 1:** 독일이 Odessa를 점령하면 루마니아 3rd Army는 (더 이상 1939년 루마니아 영토 바깥으로 한 hex까지의 안쪽에만 있을 필요가 없다) 제한이 없어진다.

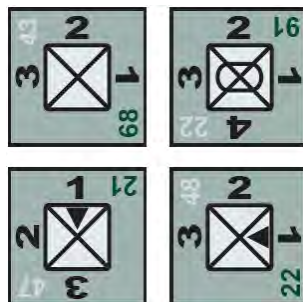
**RESULT 2:** 독일이 Sevastopol을 점령하면 다른 세계의 Expedition Statellite가 본국영토의 한 hex바깥까지만 이동할 수 있는 제한으로 부터 자유로워진다. (Italian 8th Army도 다음 생산시 3CV 상태로 증원될 수 있다.)

Sevastopol 이나 Odessa가 다시 소련에 의해 점령되면 모든 위성 부대들의 제한이 다시 적용된다. (제한 지역 바깥의 부대들은 보급이 안된다.)

### 16.5 ARMY GROUP 'E'

독일 Army Group 'E'는 발칸반도 남쪽에 주둔하고 있지만, 소련과의 전쟁에 참여하지 않는다. 소련이 1944년에 발칸으로 진입하면, 이 Army Group은 고립되는 것을 피하고자, 그리스와 알바니아를 포기하고, 북상하여 크로아티아를 방어하는데 참가하게 된다.

**RESULT:** 만일 소련유닛이 West Front로 진입하면(경계선을 넘어가면), Army Group'E'는 (유닛은 아래 그림과 같은 초기 상태로) 알바니아와 그리스의 항구(한 지역당 한개의 유닛만 가능)에 다음 생산시 추가된 후, 다른 일반유닛 처럼 사용된다.



### HOME MAPEDGES

지도의 동쪽끝은 소련측 플레이어의 자국 지역이며, 서쪽끝은 독일측 플레이어의 자국 지역이다.

### WESTFRONT & EUROFRONT

Hungarian Plain 과 Army Group 'E' 규칙은 "지도 끝" 현상을 요점만 간단하게 구현한 것이다.

우리의 **WestFront**에서는 이러한 규칙이 적용되지 않는다. **WestFront**는 서부 유럽의 시실리에(S'43)서부터 서부 끝까지를 포함하며, 연합군의 이베리아 반도 상륙까지 가능하게 한다.

**EuroFront**는 스칸디나비아, 우랄산맥, 중동과 북아프리카가 게임에 포함되어, 해당되는 모든 국가와 군대가 게임에 사용된다. 또한 유럽의 WW2를 완벽히 묘사하기 위한, 국가들과 군대, 외교에 대한 규칙이 추가되었다.

## 16.6 SOVIET OIL SUPPLY

소련의 군사력 또한 석유에 대단히 의존적이다.

**RESULT:** 만일 소련이 Baku 또는 Baku로의 철도/해상 보급이 차단된 경우, 소련 HQ 비용이 5PP 증가(신규보충은 +10PPs)한다.

## 16.61 SOVIET OIL SEAROUTE

소련의 석유해상로는 Baku에서 Guryev로 연결되어, 이후로, 철도를 통해 동부(시베리아)로 수송된다.

**RESULT:** 만일 소련이 이 경로를 차단당하면 (하지만, Baku에서 Krasnovodsk를 거쳐 우랄산맥까지의 보다 긴 경로를 유지한다면), 기본생산 수치가 5PPs 만큼 감소한다.

## 16.7 THE HUNGARIAN PLAIN

소련이 발칸의 북쪽에서 밀려옴에 따라, 지도의 서쪽 끝 유고슬라비아에서 조우하게 된다. Danube Basin 과 Bohemian plateau이 지도의 끝까지 이어지는, Hungarian Plain에서 독일군은 독일로 밀려들어오는 소련을 반드시 막아야만 한다.

만일, Belgrade에서부터 Krakov에 이르는 모든 지도의 서쪽 끝 hex에 소련측 유닛만이 존재할 경우, 소련측 유닛 하나당 독일측은 지도에서 유닛하나씩 제거하여야 한다.

만일 소련군이 게임진행 중 어느 때라도 단독으로 해당 hex에 있을 경우, 전투에 참여하지 않은 가장 가까운 독일유닛(hex의 숫자로 계산하며, 동틀일 경우 독일측 플레이어가 결정)이 게임에서 제거되며, 소련이 점령한 hex의 지도 옆에 놓아둔다.

제거된 독일측 유닛은 소련측 유닛이 해당 hex를 계속 점령하고 있는 한, 게임에서 제거된 상태로 남아 있다. 만일 소련측이 hex를 포기하는 경우, 제거된 유닛이 다음 command phase의 시작시에 해당 hex에 놓여진다.

## 16.8 THE POLISH PLAIN

1945년 2월, 보급이 완료된 후, 소련은 (동부전선중 독일의 그나마 마지막 남은 방어선인) Vistula를 돌파하여, 폴란드로 거침없이 밀려들어온다. 수많은 피해를 입으면서 Berlin을 지켜내기는 하였지만, 동쪽에서의 전쟁은 결말이 났다.

지도 서쪽면의 북쪽부터 Krakov까지의 hex중 어느하나에 소련 유닛만이 있는 경우, Campaign game과 W'44 시나리오에서는 소련측 최종 승리를 결정하게 된다. 17.4 참고.

## SOVIET OIL SUPPLY

Baku는 1937년 소련 석유 생산량의 76%를 차지하였으며, 전쟁전 독일의 1/4의 규모이었다. 히틀러의 Caucasus에 대한 관심은 비이성적이라기보다는 과욕이었다.

## MAPEDGE PLAY CONSIDERATIONS

새로운 독일 추가유닛 과 보충유닛은 (전투가 일어나지 않고 있다면) 지도의 서쪽 끝에 있는 hex에 놓을 수 있다. 독일의 철도를 이용한 지도밖으로의 이동(9.5)는 (전투가 일어나지 않고 있다면)지도의 서쪽 끝에 있는 hex간에는 가능하다.

## BAKU

16.6과 16.61의 규칙은 중복 적용되지 않는다. OIL SEAROUTE는 독일측이 Guryev 또는 Astrkhan을 점령하면, 적용되어 기본생산을 5PPs 감소시킨다.

만일 독일이 실제로 Baku를 점령한다면, 기본생산량의 감소는 더 이상 적용되지 않으며, 대신 소련은 10PPs가 감소되며, 독일은 20PP가 증가하게 되고, 소련측 HQ비용은 16.6에 따라 증가하게 된다.



## 17. VICTORY

## EASTFRONT

### 17.1 VICTORY POINTS

승리는 시나리오 마지막에 승리포인트(VP)를 정리하여 결정한다.

(VPs). 각각의 편은 다음 절차대로 승리포인트를 결정한다.:

1. 현재 생산레벨기록 (PP).
2. 플레이되고 있는 모든 아군의 HQ CV마다 2 VP 추가. 제거된 HQ마다 4 VP 감소.
3. 독일은 제거된 독일(또는 위성) 부대마다 2VP 를 감소. 모든 이동이 제한된 *Expedition* 유닛마다 1 VP빼기(이탈리아 8군의 경우에는 효과적으로 제거되었으므로 2 VP를 감소). 또한 비보급 상태인 아군부대마다 1 VP감소. 소련은 제거된 부대마다 1 VP제거

**NOTE:** S41년 여름시나리오 이후에는 몇 개의 부대가 제거된 채로 시작한다. (i.e., 이것들은 시작군이 아니며, 증원군도 아니다.). 플레이 동안 재건되지 않으면, 이들 부대도 승리계산시에 제거된 것으로 계산한다.

4. 시나리오 핸디캡을 독일 플레이어에 더하거나 뺀다.

### 17.2 HANDICAPS

각 시나리오 마다 독일 플레이어에게 +나 -로 핸디캡이 제공된다. 예를들어, 바바로사(S'41)는 -40의 핸디캡이 있고, S'44는 +50을 준다. 주어진 핸디캡을 German VP에 더하거나 뺀 후 전체 합계를 소련 플레이어와 비교한다.

### 17.3 VICTORY LEVELS(승리레벨)

승리레벨 (확실하게, Major, 가까스로, 비김)은 승리레벨 테이블에 써있는 대로 두 조정된 VP합계의 차이에 의해 결정된다..

- **Decisive Victory**는 즉각적인 전쟁의 승리를 의미한다.
- **Major Victory**는 결국에는 전쟁에 이길 만큼 충분하다.
- **Marginal Victory**는 의미는 있지만, 반드시 영구하지는 않은 우월을 의미한다.

#### 17.31 TOURNAMENT POINTS

토너먼트 플레이에서 연속적인 게임으로 평가되며, 각 결과값이 TP로 주어진다.

### 17.4 CAMPAIGN GAME VICTORY

Campaign game을 할 경우, 각 시나리오의 마지막에, 플레이어들은 VP를 계산하여, 만일, (오직) **Decisive Victory** 인 경우, 승자를 결정한다.

그렇지 않은 경우, 다음 시나리오를 계속 진행한다.

만일 게임이 마지막인 W'44까지 진행된 경우, 해당 시나리오의 승리조건에 따른다.

### Victory Levels

VP Differential	Result	TPs
0-5	Draw	1/1
6-15	Marginal	2
16-25	Major	3
26+	Decisive	5

### Who's Winning The War?

승리조건은 일부러 플레이어에게 정확하게 알려져 있지 않은 요소에 부분적으로 좌우되도록 하였다. 즉, 각 플레이어의 HQ 스태프 수 같은 것들. 플레이어는 이길 수 있는지 정확하게 확인할 수 없고, 대략 짐작만 할 수 있다.

### Victory Levels

우리는 비기거나 간발의 승리는 다음 시나리오로 계속 진행하기를 추천한다.

### Victory Example (Barbarossa)

소련 플레이어는 생산레벨이 50이고, 6개의 HQs의 total CV는 60이고, 10개는 제거된 부대이다..

$$\text{VPs: } 50 + 12 - 10 = 52$$

독일 부대는 생산레벨이 70이고, 5개의 HQ의 total CV는 90이고, 하나의 부대가 제거됐다.

$$\text{VPs: } 70 + 18 - 2 = 86$$

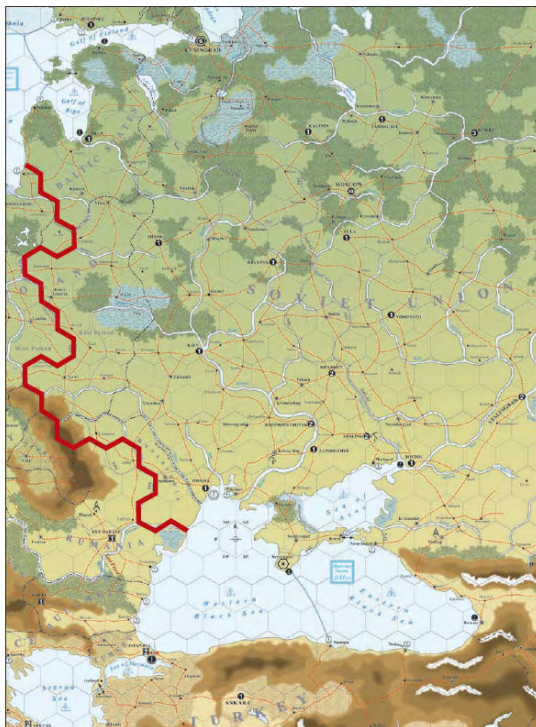
이 시나리오에서 handicap이 -40이고, 순수한 German VP는:

$$86 - 40 = 46$$

VP차이는 소련우세로 6이다.. 따라서 **Marginal Soviet Victory** (2 TPs)가 된다..



# Summer '41 BARBAROSSA The Invasion of Russia



AXIS	UNITS	CV
HQs	5	10
ARMOR	10	37
MECH	1	3
INFANTRY	25	94
SAT. INF.	7	17
SAT. STATIC	2	2
PRODUCTION	54	
AIR POWER	TF	
HANDICAP	-40	

SOVIET	UNITS	CV
HQs	6	13
ARMOR	7	14
MECH	7	14
INFANTRY	30	76
SHOCK	•	•
CAVALRY	4	4
PRODUCTION	64	
AIR POWER	SF	

AXIS REINFORCEMENTS		
JUL '41	40 PZR Cps	ARMOR 4
AUG '41	42 Cps	INFANTRY 4
SEP '41	16 Cps	INFANTRY 4
OCT '41	59 Cps	INFANTRY 4
Nov '41	50 Mot Cps	MECH 4

SOVIET REINFORCEMENTS		
Nov '41	1 SHOCK	SHOCK 4
Nov '41	2 SHOCK	SHOCK 4

## S'41 SPECIAL RULES

### 1A) HISTORICAL DEPLOYMENT OPTION

전투 카드 순서 참고

### 1B) FREE DEPLOYMENT OPTION

소련 : 먼저 유닛을 배치한다.(이동은 마지막에 한다.) 모든 유닛을 전방에 배치한다. 소련군 배치는 Leningrad에 최소 2개 유닛, Moscow에 최소 3개 유닛 그리고 다음의 소도시에 1개 유닛을 배치하는 것을 제외하면 자유롭게 배치할 수 있다.

Bryansk	Minsk	Stalino
Dnepropetrovsk	Moscow(3개 유닛)	Tblisi
Kalinin	Odessa	Tula
Kharkov	Riga	Voronezh
Kiev	Rostov	Yaroslavl
Leningrad(2개 유닛)	Stalingrad	Zaporozhye

독일 : 시작선의 서쪽에 소련이 배치한 후 유닛을 배치한다(이동은 먼저한다.). 모든 전방의 hex에 유닛이 있어야 한다.

### 2) LATE START

1941년 6월(June)에는 오직 한번의 Player-turn을 갖는다.

### 3) GERMAN SURPRISE

모든 소련 HQ는 1941년 6월(한턴만 하는 기간)동안 혼란상태가 된다. 또한 독일의 도하공격은 repulse 할 수 없다(하지만 한 유닛만 이동할 수 있는, hexside 교전한 경우는 계속 적용된다.).

### 4) HUNGARY

모든 Satellite 유닛의 이동은 자국내 또는 자국과 인접한 hex까지만으로 제한된다. Satellite 유닛은 특정조건이 충족되면 이후의 이동이 허용된다. 16.4에 있는 1941년 June를 참고하라. Hungarian unit은 이동할 수 없으며, German 유닛은 Hungary에 진입할 수 없다.

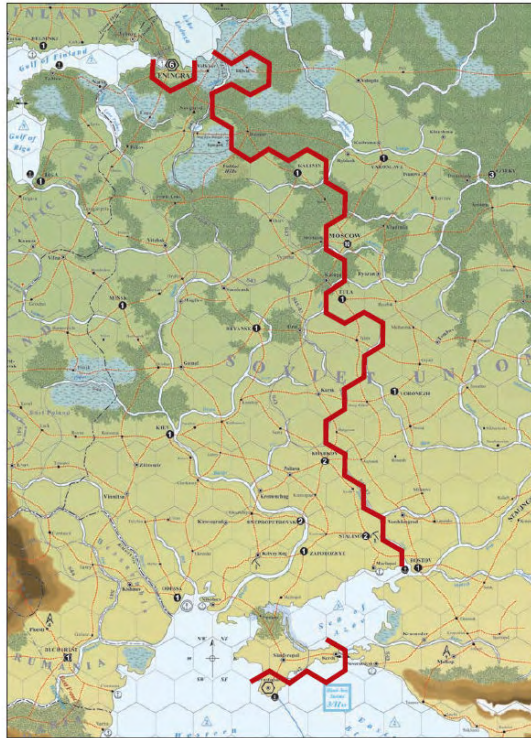
### S'41 SCENARIO NOTE

Barbarossa는 불안정한 시나리오이며, 아마도 처음 시작하는 플레이어에게, 특히 소련측 플레이어는 가장 어려울 것이다. HQ의 혼란은 소련의 초기 배치에 치명적이다(이 초기의 영향이 시나리오 전반에 걸쳐 지속된다.). 비록 소련 전방의 군대 상태가 좋다고 하더라도, 일반적으로 피해가 상당할 것이다. 비록 이로 인한 소련의 사기가 저하되더라도, 소련의 비장의 카드(저렴한 비용과 거울)은 아직 당신의 손에 있다.





# Winter '41 OPERATION 'TYPHOON' The Moscow Counter-Offensive



AXIS	UNITS	CV
HQS	5	10
ARMOR	11	30
MECH	2	6
INFANTRY	27	96
SAT. INF.	7	17
SAT. STATIC	2	2
PRODUCTION	71	[+0]
AIR POWER	DF	
HANDICAP	-25	

SOVIET	UNITS	CV
HQS	6	10
ARMOR	1	2
MECH	2	4
INFANTRY	28	76
SHOCK	2	8
CAVALRY	4	12
PRODUCTION	49	[+6]
AIR POWER	SF	

AXIS REINFORCEMENTS		
JAN '42	61 Cps	INFANTRY 3
MAR '42	23 Cps	INFANTRY 3
MAY '42	53 MOT Cps	MECH 3

SOVIET REINFORCEMENTS		
DEC '41	3 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 PARA Cps	PARA 1
APR '42	1 GDS TANK	Gds ARMOR 1
APR '42	2 GDS TANK	Gds ARMOR 1
MAY '42	3 GDS TANK	Gds ARMOR 1
*STARTS W '41 IN A HOME CITY		

## W'41 SPECIAL RULES

### 1) AXIS WINTER PARALYSIS

이번 시나리오동안, 독일 HQ는 step당 15PPs 이며, HQ 신규보충은 30PPs 이다.

눈이오는 날에는 모든 독일 유닛의 이동은 1 hex로 감소되며, 공격시 화력은 SF(방어는 정상적으로 한다.)이다.

**REMEMBER** : 독일 HQ는 또한 눈이 올 때는 혼란상태가 된다.

### 2) AXIS EXHAUSTION VPS

W'41의 종료시 모든 독일 HQ는 최대힘(14CV)보다 모자라는 만큼 소련 VP로 추가 계산된다.

### 3) LENINGRAD

Leningrad는 철도공급 없이 시나리오를 시작하며, 소련측 생산에 포함되지 않는다.

### 4) AXIS SATELLITES

Odessa를 점령하면 Rumania 3R의 제약이 없어진다. 다른 Satellite 유닛의 제한은 계속 유지되지만, Expedition 유닛은 이동이 가능하다. 16.4 참고.

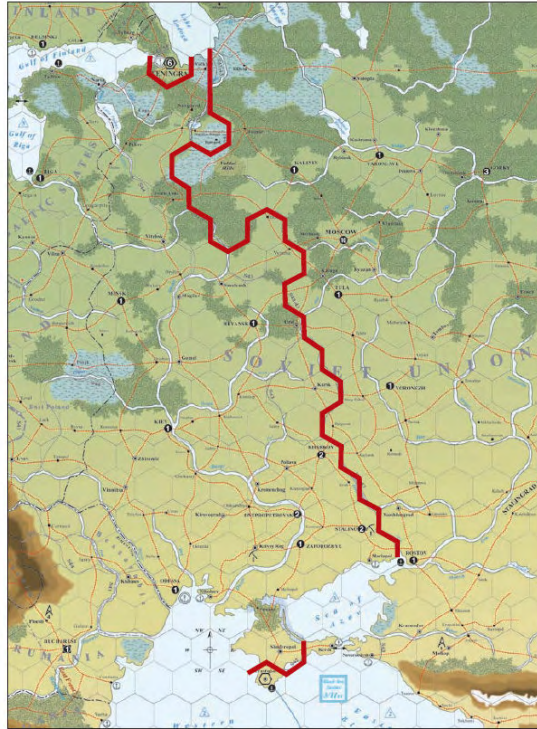
## W'41 SCENARIO NOTES

여름동안 지속적인 공격을 받은 후, 소련은 반격할 기회를 갖는다. 독일군은 겨울동안 혼란상태가 되며, Shock 군대가 게임에 참여하게 되어, 소련은 호랑이로 돌변한다.

독일은 HQ의 비용과 혼란 때문에 대규모 작전을 수행하기에는 상당히 압박을 받을 것이다. 독일은 자신들의 지역을 포기하는데 지긋지긋할지 모르지만, 개방된 지역에서의 방어가 얼마나 소모적인지를 알게 될 것이다.



# Summer '42 OPERATION 'BLUE' The Drive on Stalingrad



AXIS	UNITS	CV
HQS	5	12
ARMOR	11	38
MECH	3	10
INFANTRY	30	92
SAT. INF.	7	17
SAT. STATIC	2	2
PRODUCTION	80	[+10]
AIR POWER	DF	
HANDICAP	-30	

SOVIET	UNITS	CV
HQS	6	11
ARMOR	4	8
MECH	4	8
INFANTRY	28	88
SHOCK	4	12
CAVALRY	4	10
PRODUCTION	56	[+6]
AIR POWER	SF	

AXIS REINFORCEMENTS		
JUN '42*	27 Cps	INFANTRY 3
*STARTS S '42 IN A HOME CITY		

SOVIET REINFORCEMENTS		
JUN '42*	5 GDS TANK	Gds ARMOR 1
JUL '42	6 GDS TANK	Gds ARMOR 1
*STARTS S '42 IN A HOME CITY		

## S'42 SPECIAL RULES

### 1) GERMAN SIEGE ARTILERY(독일공성포)

시나리오의 시작때 독일 공성포가 54군단에 배치된다.(2.63 참고)

### 2) VOLKHOV

Volkhov는 독일 전투 hex이다. 양측 플레이어는 최소한 한개의 유닛을 배치하여야 하며 독일이 Original Defender가 된다.

### 3) LENINGRAD

Leningrad는 시나리오 시작시 철도공급이 없으며, 소련측 생산에 포함되지 않는다.

### 4) AXIS SATELLITES

루마니아의 3R 유닛에 대한 이동 제약이 없어진다 (Odessa가 점령 되었다). 다른 모든 Satellite 유닛의 제약은 아직 유효하다. 그러나, 나머지 세 개의 Expedition 유닛은 Sevastopol이 함락되면 이동 제약이 없어진다. 16.4참고.

## S'42 SCENARIO NOTES

소련측은 증강된 군대를 보유하고 있지만, 벡랑까지 밀린 상태로, Moscow, Leningrad, Caucasus와 지도의 동쪽이 독일의 공격권내에 있다. 독일은 전 전장에 걸쳐 가장 강한 화력을 갖고 있다.

## S'42 HISTORICAL COMMENTARY

S'42는 독일이 몰락하는 때이다. 소련은 점점 강해지고 현대화되어 간다. 미국은 영국에 도착하였고, 독일의 2개의 전장은, 점점 불확실해 진다. 러시아를 하루 속히 점령해야 한다.

석유에 취약한 독일 경제 때문에, 히틀러는 남쪽의 Caucasus로 향하게 된다. 소련측 Moscow 앞쪽을 주로 방어하고 있었기 때문에, 남쪽 전선은 쉽게 붕괴되어 버렸지만, 잡히기 전에 퇴각해야 한다는 것을 배웠다.

히틀러는 계획에 안절부절 하였으며, Stalingrad가 결국 목표로 결정되어, 시가전을 위한 독일 기갑부대가 향하게 되었다. 한편 스탈린은 끈기있게 부대를 Don 과 Volga 뒤에 배치하였다. 전격전으로 살아남은 독일이 그것 때문에 죽게 되었다.



# Winter '42 OPERATION 'URANUS' The Stalingrad Counter-Offensive



AXIS	UNITS	CV
HQS	5	10
ARMOR	11	35
MECH	3	8
INFANTRY	31	94
SAT. INF.	8	21
SAT. STATIC	2	2
PRODUCTION	83	[+0]
AIR POWER	DF	
HANDICAP	-15	

SOVIET	UNITS	CV
HQS	6	12
ARMOR	7	16
MECH	5	12
INFANTRY	28	84
SHOCK	4	12
CAVALRY	4	12
PRODUCTION	62	[+8]
AIR POWER	DF	

AXIS REINFORCEMENTS		
FEB '43	2 SS PZR CPS	SS ARMOR 4

## SOVIET REINFORCEMENTS (NONE)

## W'42 SPECIAL RULES

### 1) SOVIET SURPRISE

독일측이 먼저 유닛을 배치한다. 소련측은 역시 눈이 오는 날씨에 턴을 먼저 시작한다.

### 2) STALINGRAD

Stalingrad는 소련 전투 지역(소련측이 Original Defender)이다. 독일은 (한개의 armor를 포함하여) 4개의 유닛을 각각 최소 3CV이상 이 되도록하여 상대방에게 보이도록 배치하여야 한다.

### 3) LENINGRAD

Leningrad는 시나리오 시작시 철도공급이 없으며, 소련측 생산에 포함되지 않는다.

**Volkhov**는 독일 전투 지역이다.

**REMEMBER** : 독일 HQ는 눈이 오는 경우 혼란상태가 된다.

### 4) AXIS SATELLITES

4개의 Expedition 유닛 모두 (Odessa와 Sevastopol 이 점령된 상태이기 때문에) 이동의 제약이 없다. 다른 모든 Satellite 유닛의 이동은 제한된다. 16.4 참고.

## W'42 SCENARIO NOTES

독일은 너무 넓게 퍼져있으며, 추위에의해 명령혼란 상태가 되었다. 독일측 플레이어는 Stalingrad에서 고립되는 것을 반드시 피해야만 한다.

Rostov는 다수의 독일 유닛들이 보급을 받을 수 있는 매력적인 목표이다. 만일 독일이 Don을 꾸준히 방어한다면, 독일의 철수는 성공적일 것이다. 소련측의 전략은 상대의 약점을 찾아, 진격하여, 사정없이 쫓아내는 것이다. 독일은 이러한 공격에 대응할 HQ step이나 명령범위를 갖고 있지 않다.

## W'42 HISTORICAL COMMENTARY

모두가 Stalingrad의 추위, 기아, 고통을 알고 있다. 독일은 그들의 오만함으로 25만의 사상자가 발생하였다. 9만명의 독일 포로 중 극소수만이 돌아왔다. 히틀러는 남부를 방어하고 Caucas에서 제1 Panzer Army를 불러오기 위해서 제6 군을 희생시켰다. 소련측은 Stalingrad에서 승리하지 못했지만, 독일의 군사적 우위는 사라져 버렸다.

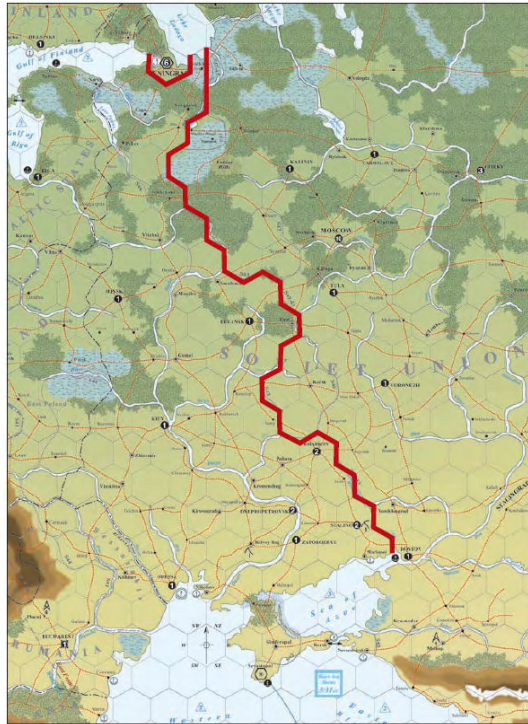


# Summer '43 OPERATION 'CITADEL' The Battle of Kursk



\* includes 1 SS Armor

AXIS	UNITS	CV
HQS	5	12
ARMOR	12*	42
MECH	3	12
INFANTRY	29	90
SAT. INF.	7	12
SAT. STATIC	2	2
PRODUCTION	90	[+10]
AIR POWER	DF	
HANDICAP	-10	



SOVIET	UNITS	CV
HQS	6	14
ARMOR	11	32
MECH	6	18
INFANTRY	29	94
SHOCK	4	10
CAVALRY	4	8
PRODUCTION	64	[+0]
AIR POWER	DF	

AXIS REINFORCEMENTS		
JUL '43*	3 SSPZR CPS	SS MECH 3
*STARTS S '43 IN A HOME CITY		

## SOVIET REINFORCEMENTS (NONE)

## S'43 SPECIAL RULES

### 1) LATE START

이번 시나리오는 일반적으로 June에 시작하는 다른 것들과는 달리, July에 시작을 한다. 만약 W'42 시나리오 부터 연속적으로 플레이를 하는 경우 S'43의 규칙에 따라 (Airpower 등) June을 플레이 한다.

### 2) SATELLITE FORCES

모든 위성국가의 유닛에 대한 이동이 이후 부터는 계속 제한되며, 각 각은 Rumania(1939)와 Hungary, Bulgaria 의 지역내에 있거나 인접하게 위치하여야 한다 (이탈리아 8는 제거되어 다시 보충할 수 없다).

### 3) VOLKHOV

Volkhov는 독일 Battle hex 이다.

### 4) LENINGRAD

Leningrad는 철도 공급이 없이 시나리오가 시작됨을 기억하라, 따라서 소련의 생산에 포함되지 않는다.

## S'43 SCENARIO NOTES

Kursk 는 함락되었다. 양측은 모두 공격할 수 있는 능력이 있으며 대략적으로 비등하다. 이번 시나리오에는 다양한 전략이 가능하다. 플레이어는 성공하기위하여 전선을 따라 진행되는 일련의 전투를 조절할 수 있는 기술을 완전히 숙지하여야만 할 것이다. 즐거운 시간이 되길.

## S'43 HISTORICAL COMMENTARY

히틀러는 도박을 건다. 그는 Kursk에 모든 것을 걸었고, Red Choir의 배신으로, 결국 심각한 피해를 입는다. 결과적으로 계획은 실패적이었고, 그의 새로운 신형 무기인 Panther와 Tiger Tank는 엔진결함이라는 실망스러운 모습을 보여주었다.

소련은, 솔직히, 전격전의 파멸과 함께, 깊숙한 곳에 충분한 증원을 받으며 신속하게 방어선을 형성할 준비가 되었다. 전투는 독일 탱크를 잡아 삼켜 다시 소련측이 공격에 사용되었다. 남쪽에서 독일군 전선은 붕괴되었고 소련은 Dnepr 까지 달려나갔다.

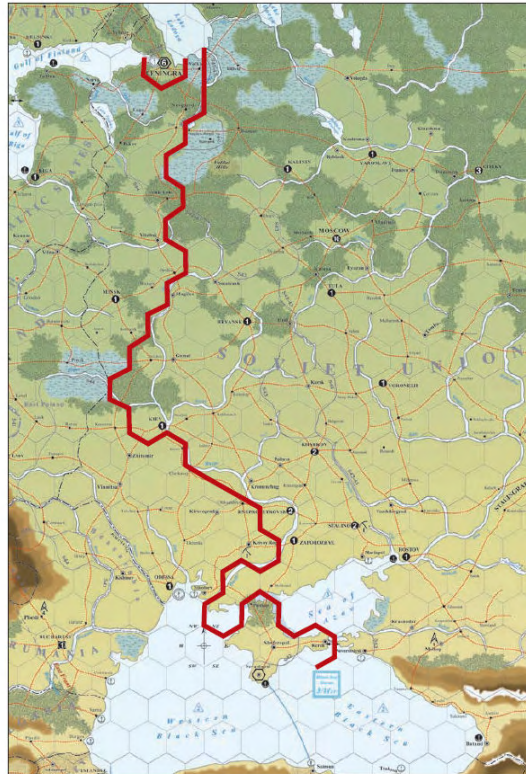


# Winter '43 CRISIS IN THE UKRAINE The Soviet Steamroller



\* includes 1 SS Armor  
\*\*Includes 1 SS Mech

AXIS	UNITS	CV
HQS	5	10
ARMOR	12*	38
MECH	4**	10
INFANTRY	30	92
SAT. INF.	7	14
SAT. STATIC	2	2
PRODUCTION	79	[+0]
AIR POWER	SF	
HANDICAP	+10	



SOVIET	UNITS	CV
HQS	6	12
ARMOR	11	24
MECH	7	16
INFANTRY	28	90
SHOCK	4	14
CAVALRY	4	10
PRODUCTION	74	[+0]
AIR POWER	DF	

## AXIS REINFORCEMENTS (NONE)

## SOVIET REINFORCEMENTS (NONE)

### W'43 SPECIAL RULES

#### 1) SATELLITE FORCES

모든 Satellite 유닛에 대한 이용이 제한되며, 각 국은 Rumania(1939)와 Hungary, Bulgaria의 지역내에 있거나 인접하게 위치하여야 한다(이탈리아 8는 제거되어 다시 보충할 수 없다).

#### 2) VOLKHOV & THE DNERP BRIDGEHEAD

Volkhov 와 Kremenchug W1은 독일 Battle Hex 이다. 소련측은 최소한 한개 이상의 유닛을 해당 지역에 배치하여야 한다.(상태를 공개한다.)

#### 3) LENINGRAD

Leningrad는 철도 공급이 없이 시나리오가 시작됨을 기억하라, 따라서 소련의 생산에 포함되지 않는다.

### W'43 SCENARIO NOTES

이번 시나리오는 겨울의 Kursk 이다. 독일은 자신들의 피해를 효과적으로 줄일 수 없다는 것을 알고 있다. 소련측은 점점 보다 강해져, 피해를 신경 쓰지 않는다. 독일의 명령은 눈이 올때는 계속 혼란상태가 되지만, HQ step에 대한 추가 비용은 더 이상 적용되지 않는다. 소련측의 사기는 독일과 싸우면서 점점 높아져 얼어붙은 Ukraine을 넘어로 후퇴하게 만든다.

### W'43 HISTORICAL COMMENTARY

43년의 겨울, 인력이나 물자면에서 소련의 우위가 점점 명백히 두드러지기 시작한다. 동부전선에서 승리할 가망은 전혀 보이지 않는 독일은, 다만 처참한 참사만을 피하기를 바라는 미약한 희망뿐이었다.

대부분의 작전이 남쪽에서 이루어진다. 소련은 Dnepr 넘어 교두보로부터 쏟아져 나와 후퇴하거나 이동하지 못하는 독일을 공격한다. Ukraine의 서쪽에서 압력을 가하여, 저항하는 독일을 포위하지만, 그들에 대한 공격은 효과적이지 못했다. 겨울을 마침과 동시에, Odessa 와 Sevastopol를 수복하며, Rumania의 북쪽까지 밀어붙여 Carpathian의 산들을 바라보며 겨울을 끝내게 된다.

북쪽에서는 소련은 마침내 Leningrad에 대한 독일의 공격을 물리쳐 공포로 가득찬 900일을 종료시키며, 이를 견뎌낸 초인적인 2백만 주민들을 구해낸다. 불안한 출발을 보인, 북쪽의 군은 재편성 되어 Pskov 호수를 따라 새로운 방어선을 구축한다. 한편 중앙은 조용했다.

불길한 고요.

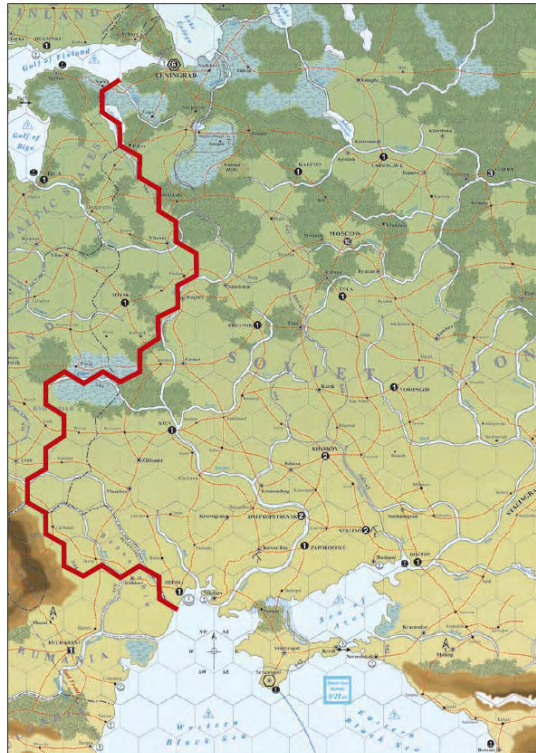


# Summer '44 OPERATION 'BAGRATION' Destruction of Army Group Center



\* includes 1 SS Armor  
\*\*Includes 1 SS Mech

AXIS	UNITS	CV
HQS	5	12
ARMOR	12*	36
MECH	4**	12
INFANTRY	29	86
SAT. INF.	7	20
SAT. STATIC	2	2
PRODUCTION	66	[-10]
AIR POWER	SF	
HANDICAP	+50	



SOVIET	UNITS	CV
HQS	6	14
ARMOR	12	34
MECH	7	22
INFANTRY	30	94
SHOCK	4	15
CAVALRY	4	12
PRODUCTION	82	[+0]
AIR POWER	TF	

## AXIS REINFORCEMENTS (NONE)

## SOVIET REINFORCEMENTS (NONE)

### S'44 SPECIAL RULES

#### 1) SATELLITE FORCES

모든 Satellite의 유닛에 대한 이용이 제한되며, 각 작은 Rumania(1939)와 Hungary, Bulgaria의 지역내에 있거나 인접하게 위치하여야 한다 (이탈리아 8는 제거되어 다시 보충할 수 없다).

#### 2) STRATEGIC OBJECTIVES

strategic object 규칙(16.0)에 언급된 **Satellite Surrender, Ploesti 와 Army Group 'E'**의 규칙들이 이번 시나리오부터 적용된다.

#### 3) HITLER STANDFAST ORDER

독일플레이어는 이번 시나리오의 첫 번째 턴에는 HQ를 활성화 시킬 수 없다. 소련측 플레이어부터 시작한다.

### S'44 SCENARIO NOTES

이번 시나리오는 이전의 Barbarossa 시나리오를 뒤 바꿔놓은 듯 하다; 다양한 형태가 가능한 게임이다. 독일은 견고한 방어를 하거나 강력하게 싸우거나, 때로는, 전선에서 단단히 방어하거나 혹은 후방 깊숙이 방어를 하는 등의 다양한 방어 전술을 구사하여야 한다. 소련은, 독일이라면 좋아할만한 일이지만, 전체적인 군사적 우위에 있음에도 사용가능한 한정된 HQ의 문제를 풀어야 한다.

### HISTORICAL COMMENTARY

1944년 7월 연합군은 Normandy에 상륙을 한다. 소련의 겨울은 Ukraine으로부터 독일을 몰아내 Lvov를 넘어 발틱까지 밀어붙이며, Army Group North와 Center를 분리시킨다.

한편, 붉은 군대의 Belorussia에 대한 공격으로, Army Group Center은 붕괴되어 결과적으로 북부 군집단과 분리된다. 북부전선은 Army Group North를 Courland에 남겨놓고 옛날 Prussian 지역에서 마침내 안정화 된다.

중앙에서 소련측 진군은 천천히 진행되어 Vistula까지 어렵게 진격한다. Warsaw까지 진격한 후, 중부전선을 강화했다. 한편 남쪽에서 미국은 발칸 반도에서의 전후 구상을 갖고 있었다. 여름, 소련의 침공으로 인하여 Rumania가 전향함에 따라 독일 군이 포위당한다. Bulgaria와 Greece의 독일 유격대가 신속히 북쪽으로 이동함에 따라, 러시아는 헝가리의 평원을 가로질러 북서쪽의 Budapest로 향한다.

겨울, 연합군은 라인강에 러시아는 Vistula에서 독일의 마지막 남은 생명줄에 의지하여, 동쪽과 서쪽을 방어하고 있었다. 독일에게는 기적이 필요했다.

하지만 아무것도 일어나지 않았다.



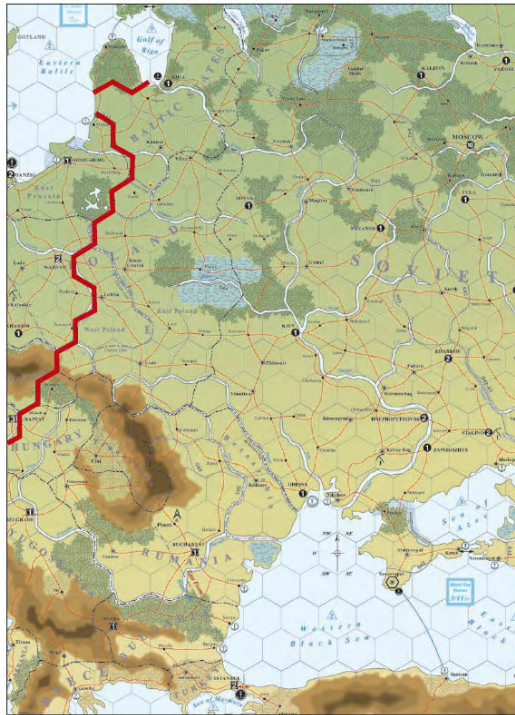
# Winter '44 THE DRIVE ON BERLIN The End in the East



\* includes 1 SS Armor

\*\* includes 1 SS Mech

AXIS	UNITS	CV
HQS	5	10
ARMOR	10*	18
MECH	4**	12
INFANTRY	26	50
SAT. INF.	•	•
PRODUCTION	45	[-10]
AIR POWER	NONE	
HANDICAP	N/A	



SOVIET	UNITS	CV
HQS	6	12
ARMOR	12	34
MECH	7	22
INFANTRY	29	92
SHOCK	4	15
CAVALRY	4	12
SAT. INF.	3	5
PRODUCTION	89	[+0]
AIR POWER	TF	

## AXIS REINFORCEMENTS (NONE)

## SOVIET REINFORCEMENTS (NONE)

### W'44 SPECIAL RULES

#### 1) COURLAND

독일측 플레이어는 (AGN HQ를 포함한) 최소 8개 이상의 유닛을 Courland 반도(Riga 근방의 북쪽 시작라인)에 배치하여야 한다. 이들 유닛들은 Danzig과 Ventspils를 독일이 점령하고 있는 한, Ventspils를 통한 해상으로 보급을 받는다.

#### 2) THE BALKANS

독일 Army Group 'E'가 활성화 되어 초기에 배치에 포함된다.

Rumanian, Hungarian, Bulgarian **Surrender** 발생하며, 지도에 사용중인 해당 국가의 유닛 하나가 소련측으로 전향하게 된다.

#### 3) HUNGARIAN PLAIN

소련은 **Belgrade**로부터 지도의 서쪽 끝을 따라, 북쪽의 3 hex를 점령해야만 한다. 3개의 독일 유닛을 지도 밖의 해당 hex의 인접하게 놓아야 한다. 16.7 참고.

#### 4) AXIS OIL SUPPLY

Ploesti가 이미 소련측 지역이기 때문에, 독일 HQ의 스페당 비용은 15 pps가 되며, 추가보충시는 30 PPs가 된다. 16.2 참고.

#### 4) W'44 VICTORY(campaign game에도 적용된다.)

일반적인 방법은 무시한다. Krakov의 북쪽 hex에 소련 유닛이 혼자만 남겨지는 첫달에 승리를 결정한다.

**January** : Soviet Major

**February** : Soviet Marginal

**March** : Draw

**April** : German Marginal

**May** : German Major

#### W'44 SCENARIO NOTES

이번 시나리오는 일방적인 게임이다. 따라서, solitaire 또는 전쟁게임에 입문하려는 사람에게 소개하기에 유용할 수 있다.

Solitaire시에는 소련측을 플레이하고 포로들은 무시한다. 아무것도 할 수 없는 불쌍한 독일을 향해 하고 싶은 것들을 해라, 짓밟고, 당신의 주먹에 쓰러지는 약한 독일을 보며 고소해하면서 Poland 평원을 거닐어라. Berlin에서 만나자!

**NOTE** : 서부유럽에서의 전쟁을 경험할수 있는, 콜럼비아의 **WestFront** 게임의 지도를 **EastFront**와 같이 붙일 수 있다. **WestFont**의 Berlin은 3hexes off-map 이다.



# Introductory Scenario OPERATION EDELWEISS Trapped in the Caucasus



AXIS	UNITS	CV
HQS	2	5
ARMOR	4	16
MECH	1	3
INFANTRY	6*	21
PRODUCTION	28	
AIR POWER	DF	
HANDICAP	N/A	

\*Includes one Mountain unit



SOVIET	UNITS	CV
HQS	2	5
ARMOR	1	3
MECH	1	3
INFANTRY	7	15
SHOCK	1	3
CAVALRY	1	--
PRODUCTION	30	
AIR POWER	SF	

## EDELWEISS SPECIAL RULES

### 1) TUTORIAL SCENARIO

이번 시나리오는 *EastFront*의 전체적인 규칙을 빠르고 쉽게 설명할 수 있도록 만들어 졌다. 배치는 아래 표와 다음 페이지의 그림과 같이 배치를 한다. 소련측 유닛인 L 과 M은 보충시 사용된다. Stalingrad는 전투 지역이다(소련측이 Original Defender 이다.)

소련측 플레이어는 시나리오 그림의 북쪽에 인접하게 자리한다. 본 시나리오는 1942년 July의 Second half 부터 시작한다.

턴의 순서가 설명되어있고, 페이스 단계마다 참고 규칙과 같이 기술 되어있다. 플레이어는 설명과 지정된 유닛의 이동을 따라 하면서 군의 배치에대한 도움을 받을 것이다. 본 시나리오는 게임의 대략적인 개념을 전체적으로 보여주기 위하여 설정되었다.

독일은 초기 돌파를 감행하여 Caucasus 산맥으로 밀려 내려오지만, Stalingrad 주위에 약점을 드러내서 소련군이 blitz 공격을 견뎌낸 후, 반격하는 경우 대규모의 군이 포위되는 곤경에 처한다.

AXIS FORCES		
Z	MARIUPOL	INF 4CV
Y	VOROSHILOVGRAD	INF 4CV
X	KAMENSKO	ARMOR 4
W	KAMENSKO	ARMOR 4
V	KAMENSKO	ARMOR 4
U	KAMENSKO	HQII (AG "A")
T	KAMENSKO E1	MOUNTAIN 3
S	KAMENSKO E1	INF 3
R	KALACH	INF 3
Q	KALACH	ARMOR 4
P	VOROSHILOVGRAD	OKH 3CV
O	STALINGRAD	MECH 3CV
N	STALINGRAD	INF 4CV

SOVIET FORCES		
A	ROSTOV	INF 3CV
B	ROSTOV E1	INF 2CV
C	ROSTOV E2	MECH 3CV
D	ROSTOV SE1	Gds INF 3CV
E	KOTELNIKOVO	INF 2CV
F	STALINGRAD	INF 2CV
G	STALINGRAD E1	SHOCK 3CV
H	STALINGRAD E1	Gds ARMOR 3CV
I	MAIKOP	HQ IIcv
J	TBILISI	INF 3CV
K	MOSCOW	STAVKA 3CV
L	CADRE (BUILDABLE)	CAVALRY (1CV)
M	CADRE (BUILDABLE)	INF (1CV)



## JULY II 1942 AXIS TURN

### COMMAND PHASE

독일측 플레이어는 Kamensko에 있는 Army Group "A"(HQ II)(Unit U) 활성화 시켜 남쪽을 공격할 계획을 준비한다.

### MOVEMENT PHASE

유닛 Z,Y,X,W가 Rostov를 공격한다. 이들 유닛 중 한 개의 유닛만이 강을 건너 공격하였지만, 최소 한 개의 유닛은 아니었기에 이번 공격은 도하 공격(river assault [7.5])에 해당하지 않는다.

유닛 V와 T는 도하공격으로 Rostov E1을 공격한다. 각각의 유닛은 hexside의 최대 교제제한인 한 개의 유닛만이 이동한다.

유닛 S Kamensko E1에서 Rostov E2로 도하공격을 시도한다.

유닛 Q와 R은 Kalach에서 Kamensko로 도하공격을 시도한다. 유닛 Q는 hexside 마다 각각 한 개의 유닛이 이동하도록 하기위하여, Kamensko E1을 경유해서 강을 건너다.

독일 HQ는 더 이상 이동하지 않고[5.41] 활성화 상태로 남는다. HQ의 2cv의 공중폭격은 Rostov까지 가능하다.

### COMBAT PHASE

#### BATTLE FOR ROSTOV

● 공중폭격 : DF이기 때문에 2개의 주사위를 굴린다. 주사위는 <4,5>가 나왔다. 5는 공격성공이지만 Rostov는 대도시이기 때문에, 방어 유닛인 A는 1/2의 피해만 받는다 [7.34].

● Defensive Fire : Infantry 3(유닛 A)가 주사위를 굴려 <1,5,6>이 나와서, 2개의 공격을 성공시켰다. Infantry가 비록 기본적으로 SF 이지 만, 대도시를 방어할 경우 DF의 화력을 갖는다 [7.32]. 피해는 Infantry 유닛 Z와 Y가 받아서 3cv로 감소된다.

● Offensive Fire : Armor 유닛 X와 W가 주사위를 굴려 <3,2,5,3> 과 <1,4,3,6>이 나와 각각 한번의 공격을 성공시킨다. 소련측 Infantry는 1/2의 피해를 2번 받는다 (이제 1 1/2 cv가 된다). 독일 Infantry 유닛(Y와 Z)은 주사위가 <1,4,6> 과 <2,5,6>가 나왔다. Infantry는 공격시 SF (6만 공격성공)이다. 소련측 Infantry는 1/2의 피해를 2번 받는다 (이제 1/2 cv가 된다). 그러나, combat round가 종료됨에 따라 소련 Infantry는 1cv로 다시 채워진다.



DIAGRAM SHOWS INITIAL SET-UP. UNIT LETTERS CORRESPOND WITH TABLE. AXIS JULY II MOVES SHOWN WITH BLACK ARROWS. SOVIET JULY II MOVES SHOWN WITH GRAY ARROWS.

소련측 유닛은 다시 새워놓는다 (Original Defender); 독일은 그대로 놓는다.

#### BATTLE FOR ROSTOV E1

● Defensive Fire : Inf (유닛 B)는 2개의 주사위를 굴려 <3,5,6>이 나와 한번의 공격을 성공한다. 이 피해는 가장 큰 유닛인, Armor 유닛 V에게 적용된다 [7.33]. 후퇴는 하지 않는다.

● Offensive Fire : Armor 유닛 V의 주사위가 <3,5,5>가 나와서 소련군 유닛 B에 2의 피해를 입히면서 제거한다. 산악 군단은 공격할 필요가 없다.

#### BATTLE FIRE ROSTOV E2

● Defensive Fire : Mech (유닛 C)는 3개의 주사위를 굴려 <2,4,5>가 나와, DF인 Mech는 한번의 공격과 한번의 퇴각을 성공시킨다. 공격중인 Infantry(유닛 S)는 2cv로 감소되고 퇴각하게 되어[7.51] 공격을 하지 못한다.

#### BATTLE FOR KOTELNIKOVO

● Defensive Fire : Inf (유닛 E)는 2개의 주사위를 굴려 <2,4>가 나와 공격은 성공시키지 못했지만, 보다 약한 Infantry (유닛 R)을 Kalach로 다시 후퇴시킨다.

● Offensive Fire : 4cv인 Armor (유닛 Q)는 주사위가 <1,2,3,6>이 나와 한번의 공격을 성공시켜 방어측을 1 cv로 변경시킨다.

독일측은 Stalingrad에서의 전투를 활성화 시키지 않기로 결정한다.

이전 턴부터 전투가 이어져 온 상태이기 때문에, 전투가 반드시 일어날 필요는 없다.

독일 HQ는 Kamensko에 아직 남아있으며, 1cv로 변경을 시킨다.

### SUPPLY PHASE

모든 소련측 유닛은 보급상태이다. (attrition이 일어나지 않는다.)

## JULY II 1942 SOVIET TURN

### COMMAND PHASE

소련측은 (지도 밖의 Moscow에 있는) Stavka를 활성화 시킨다. 지도상의 6개의 유닛을 이동시킬 수 있다 [6.5].

### MOVEMENT PHASE

유닛 J(Tbilisi에 있는)를 철도를 이용해서 Armavir까지 7 hex를 이동시킨다. Infantry 유닛 D는 Maikop까지 2 hex를 이동한다. Mech 유닛 C는 전투의 증원을 위하여 Kotelnikovo로 이동한다. Shock 유닛 G는 Stalingrad SE1 까지 1 hex를 이동한다. HQ 유닛 I는 (2번의 Supreme move를 이용해서) Stalingrad E1까지 철도로 11 hex를 이동한다.

소련측은 이번턴에 전장에서 전투를 하지 않기로 한다. 이전부터 계속 진행중인 전투라면 반드시 전투를 해야 할 필요는 없다 [7.15]. combat phase는 생략한다.

### SUPPLY PHASE

모든 독일 유닛은 보급상태이다.

## EDELWEISS SCENARIO

## EASTFRONT

### AUGUST PRODUCTION PHASE

#### AXIS PRODUCTION

독일측 생산은 28PPs 이다. 10PPs는 Kamensko에 있는 HQ(유닛 U)에 사용하여 2cv까지 올린다. Kalach에 있는 Infantry (유닛 R)은 4PPs의 비용으로 4cv까지 올린다. Kamensko E1에 있는 Infantry (유닛 S)는 4PPs로 3cv까지 올린다. Rostov E1에 있는 Armor (유닛 V)는 8PPs로 4cv까지 올린다. 독일이 사용하지 못한 2PPs는 없어진다.

#### SOVIET PRODUCTION

소련측 생산은 30PPs 이다. 10PPs는 Moscow에 있는 SHQ(Stavka) (유닛 K)에 사용하여 3cv까지 올린다. Stalingrad SE1에 있는 Shock army (유닛 G)는 3PPs를 사용하여 4cv까지 올린다. Stalingrad SE1에 있는 Gds Armor (유닛 H)는 4PPs로 4cv로 올린다. Maikop에 있는 Gds Infantry (유닛 D)은 2PPs로 4cv까지 올린다. Cavalry(유닛 L)는 6PPs를 사용하여 Batumi에 보충대에서 새롭게 충원된다. Infantry (유닛 M)은 Grozny에 4 PPs를 사용하여 보충대에서 충원된다. 남은 1PPs는 사용되지 않는다.

### AUGUST I AXIS TURN

#### ACTIVATION PHASE

독일은 OKH (Stalino에 있는 유닛 P)를 활성화 시킨다. 지도상의 어느 위치에 있는 6개의 유닛을 움직일 수 있다.

#### MOVEMENT PHASE

Armor 유닛 V는 Maikop 까지 3 hex를 전진한다(도하공격). 산악유닛 T는 Krasnodar까지 전진한다. Infantry 유닛 S는 Salna E1까지 2 hex를 전진한다. Armor 유닛 W는 Rostov로부터 Rostov E1으로 교전이 탈[6.32]한 후, Kropotkin 까지 전진한다. Armor 유닛 X는 Kamensko 이탈하여 (Rostov 에서 Rostov E1 구간은 강 hexside로 이미 사용되었기 때문이다.) Salsk NE1까지 전진한다. Kamensko에 있는 HQ (유닛 U)는 2 hex를 전진하여 Salsk 까지 이동한다. OKH는 이동하지 않는다. OKH의 공중폭격은 Maikop[5.63] 까지 가능하다.

### COMBAT PHASE

#### BATTLE FOR MAIKOP (UNSUPPORTED)

● 공중폭격 : 3개의 주사위를 굴러 <4,5,6>이 나와 두 번의 1/2의 공

격을 성공시켜(비보급공격-SHQ는 전투보급을 할 수 없다) Gds에 있는 보병에 피해를 입혀 3cv가 된다.

● Defensive Fire : Inf (유닛 D)는 주사위가 <3,5,6>이 나와 한번의 성공으로 Armor 유닛 V를 3cv가 되게 한다.

● Offensive Fire : Armor 유닛 V는 <3,2,4>가 나와 공격이 실패한다. 소련측 유닛은 지역의 Original Defender이기 때문에 다시 세워 놓는다. 독일은 그대로 놓는다.

#### BATTLE FOR KOTELNIKOVO (UNSUPPORTED)

● Defensive Fire : Mech (유닛 C)는 3개의 주사위를 굴러 <1,5,6>으로 armor 유닛에 대하여, 2번의 공격을 성공시킨다. Infantry 유닛 E는 <3>이 나와 공격이 실패한다.

● Offensive Fire : Armor 유닛 Q는 <2,3>이 나와 공격이 실패한다. 소련측 유닛은 지역의 Original Defender이기 때문에 다시 세워 놓는다. 독일은 그대로 놓는다.

OKH는 2cv의 상태로 세워놓는다.

### SUPPLY PHASE

Rovtov의 소련유닛은 비보급상태이기 때문에 1cv가 감소하여 제거된다 [10.4]. 소련측 생산은 1PP 감소하며, 독일측은 Rovtov가 철도공급이 됨에 따라 생산이 1PP 증가한다.

### AUGUST I SOVIET TURN

소련측은 HQ를 아끼기 위해서 사용하지 않는다. 모든 유닛이 이동을 할 수 없다. Rovtov의 철도를 독일측이 점령함에 따라 독일측 유닛은 모두 보급상태이다.

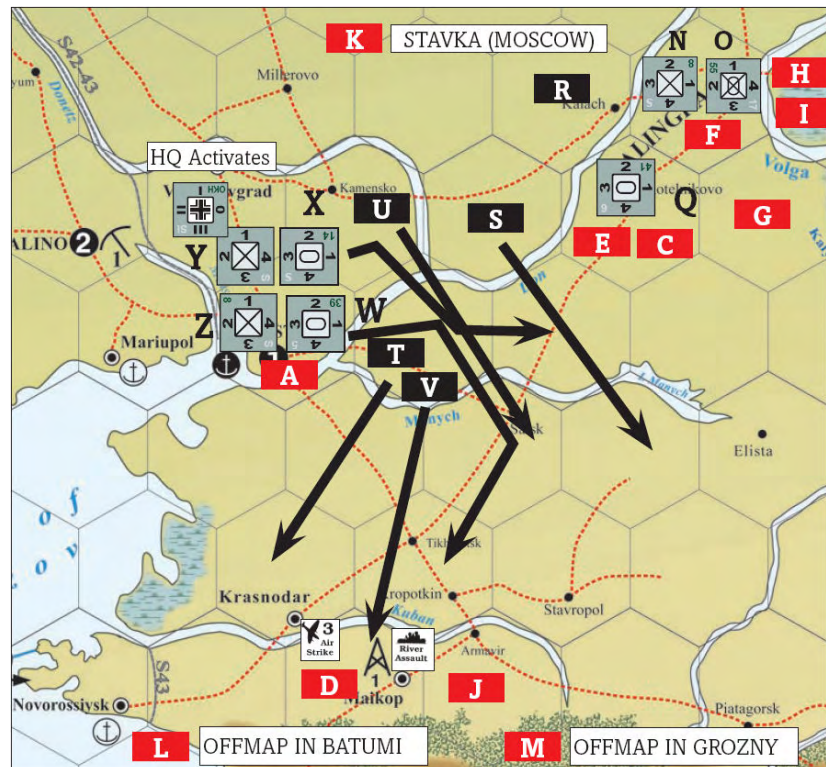


DIAGRAM SHOWS POSITION AFTER AUGUST PRODUCTION. AXIS AUG I MOVES SHOWN WITH BLACK ARROWS. THE SOVIETS PASS AUG I.

# EASTFRONT

# EDELWEISS SCENARIO

## AUGUST II AXIS TURN

### COMMAND PHASE

독일은 Salsk에 있는 2cv HQ(유닛 U)를 활성화 시킨 후 Kropotkin까지 1 hex를 이동한다 [5.2]. 2 hex 이내의 모든 유닛이 명령범위 내에 있다. 독일은 Blitz 마커를 HQ위에 올려놓는다.

### MOVEMENT PHASE

Krasnodar에 있는 산악 유닛 T는 2 hex를 이동해서 항구를 확보하기 위하여 Novorossiysk 까지 이동한다. Armor 유닛 W는 Maikop로 이동하여 교전상태가 된다. 해당지역이 이미 교전중인 지역이기 때문에 이번 이동은 도하공격에 해당되지 않는다. 유닛 X와 S는 Armavir에 있는 유닛을 공격한다(도하공격). Rostov에 있는 유닛 Y와 Z는 Salsk와 Salsk NE1로 각각 이동한다. (얼핏 유닛 R도 Kotelnikovo로 이동하여 교전에 들어갈 수 있을 듯 하지만, 명령범위 밖에 있기 때문에 이동 할수 없다.) 공중 폭격은 Maikop까지 가능하다.

### COMBAT PHASE

#### BATTLE FOR MAIKOP

● 공중폭격 : 2개의 주사위를 굴러 <3,6>이 나와 한번의 공격을 Infantry (유닛 D)에 성공시켜 2cv가 된다.

● Defensive Fire : Inf (유닛 D)는 주사위가 <2,5>가 나와 실패한다.

● Offensive Fire : Armor 유닛 V와 W는 주사위가 각각 <3,1,6> 와 <2,3,5,5>가 나와 방어하는 Infantry (유닛 D)를 제거하며, 남은 한개의 명중치는 버려진다.

#### BATTLE FOR ARMAVIR

● Defensive Fire : Inf (유닛 J)는 주사위가 <3,5,6>가 나와 한번의 공격을 Armor 유닛 X에 성공시킨다(하지만 퇴각은 없다).

● Offensive Fire : Armor 유닛 X는 주사위가 <2,4,6>으로 한개의 공격을 Infantry 유닛 J에 성공시켜 2cv가 되도록 한다. Infantry 유닛 S의 공격은 <1,4,5>로 실패한다.

### BLITZ MOVEMENT PHASE

Blitz 마커를 제거하고 HQ를 1cv로 표시한다(HQ는 움직일 수 없다). 새로운 명령범위인 1 hex 이내의 모든 유닛이 다시 이동할 수 있다.



DIAGRAM SHOWS POSITION BEFORE AUG II TURN.

AXIS AUG II MOVES SHOWN WITH BLACK ARROWS.

AXIS BLITZ MOVES SHOWN WITH GRAY ARROWS AND DOTTED UNITS.

Armor 유닛 W는 Tuapse 까지 이동하여 산악지역으로 이동하였기 때문에 반드시 멈추어야 한다. Armor 유닛 V는 Tuapse E1으로 이동하여 산악지역으로 이동하였기 때문에 반드시 멈추어야 한다. Infantry 유닛 S는 Stavropol로 교전이탈하여 유닛 J의 보급을 차단하기 위해서 Armavir E1으로 이동한다.

독일은 Blitz로 Batumi (Eastern Black Sea를 점령할 수 있는)와 Tbilisi(대도시), Baku(Oil)을 위협할 수 있는, Caucasus 산맥까지 진격할 수 있게 되었다.

### BLITZ COMBAT PHASE BATTLE FOR ARMAVIR

● 공중폭격: 1개의 주사위를 굴러 <6>이 나와 Infantry에 한 개의 피해를 입혀, 1cv가 된다.

● Defensive Fire : Inf (유닛 J)는 주사위가 <6>가 나와 Armor 유닛 X가 2cv가 된다.

● Offensive Fire : Armor 유닛 X는 주사위가 <4,4>가 나와 실패한다. HQ는 0cv가 되면서 Kropotkin에서 비활성화 된다.

### SUPPLY PHASE

소련 유닛 J는 보급이 차단되어 1cv가 감소하면서 제거된다. Maikop의 Oil을 확보하면서, 소련의 생산은 1PPs 감소하고 독일측은 2PPs가 증가한다 [1.5].

# EDELWEISS SCENARIO

# EASTFRONT

## AUG II SOVIET TURN

### COMMAND PHASE

소련은 Stalingrad E1에 있는 HQ (유닛 I)를 활성화 시킨 후 Kotelnikovo E1까지 이동한다. 소련은 Blitz 마커를 표시한다.

### MOVEMENT PHASE

Kotelnikovo E1에 있는 Shock 유닛 G는 Kotelnikovo로 이동하여 교전상태가 된다. Armor 유닛 H는 Kotelnikovo의 전장으로 이동한다. HQ의 공중폭격은 Kotelnikovo까지 적용된다.

### BATTLE FOR KOTELNIKOVO

- 공중폭격 : 2개의 주사위를 굴려 <1,6>이 나와 armor가 1cv가 된다.
- Defensive Fire : Armor 유닛 Q가 주사위를 굴려 <6>가 나와 Shock 유닛 G가 한개의 피해를 입는다.
- Offensive Fire : Armor 유닛 H는 주사위가 <2,4,4,6>으로 한번의 공격을 성공하여 방어 유닛을 파괴한다. 다른 세 개의 유닛은 발포할 필요가 없다.

### BLITZ MOVEMENT PHASE

Blitz 마커를 제거하고 HQ를 1cv로 감소시킨다. Armor 유닛 H는 3 hex를 이동하여 Rovtov를 탈환한다. Mech 유닛 C는 Rovtov E1까지 이동한다. 이들 유닛은 현재 보급상태가 아니다(아군 철도에서 2 hex 이상 떨어져 있다). 하지만 현재는 보급상태로 간주하며, 고립되어있는 독일군에 대규모 피해를 줄 것이다. 유닛 H는 Zone of Control을 갖고 있으며, Voroshilovgar의 독일측 철도역을 차단한다.

Shock 유닛 G는 Rovtov E2로 공격한다. HQ는 0cv로 감소되어 비활성화되며 Stalingrad E1으로 이동한다.

### BLITZ COMBAT PHASE BATTLE FOR ROVTOV E2 (UNSUPPORTED)

- Defensive Fire : Infantry 유닛 Z는 <1,2,6>으로 한번의 공격을 성공시켜 Shock 유닛 G가 2cv가 된다.
- Offensive Fire : Shock 유닛 G는 주사위가 <1,2>가 나와 실패한다.



DIAGRAM SHOWS POSITION AFTER AXIS BLITZ AUG II.

SOVIET AUG II MOVES SHOWN WITH BLACK ARROWS.

SOVIET BLITZ MOVES SHOWN WITH GRAY ARROWS AND DOTTED UNITS.

AXIS RAILHEADS AND UNITS CUT OFF BY SOVIET BLITZ MOVE ARE SHOWN.

### SUPPLY PHASE

Don 강 남쪽의 대부분의 독일 유닛들 (W,V,X,S,U,Y,Z,N,O)의 보급이 차단되었다 (아군측 철도역에서 2 hex 이내에 있지 않는다). 이들 모든 유닛들은 1cv씩 감소하여 0cv의 HQ는 제거된다.

독일은 (Eastern Black Sea를 지배하는) Batumi가 소련측 점령지역이기 때문에 해상보급을 할 수 없다. 그러나 Novorossiysk에 있는 유닛 T는 보급을 받는다 (그림상에 보이지 않는 Kerch의 철도역에서부터 2 hex 이내에 있기 때문이다). 유닛 R은 독일측 Millerovo의 철도역에서 2 hex 이내에 있다.

독일군은 포위망을 돌파하기 위해서는 상당히 고전을 할 것이다. 일반적인 독일의 반응은 OKH는 전투에 참가하여 생산시 step을 올릴 수 없다. 2cv만 남았기 때문에, 다음 턴에 이동을 시키는데 제약 받을 것이다. OKH는 전장에서 활성화가 가능하며, 일부 유닛들을 보급을 받을 수 있는 Novorossiysk 주변으로 이동시킬 수 있다.

Baku를 향한 공격적인 진격은 무위로 끝났다.

# EASTFRONT

## S'41 HISTORICAL ORDER OF BATTLE



### LENINGRAD MILITARY DISTRICT

<b>Leningrad Front</b>	<b>HQ-II</b>	<b>Leningrad</b>
23 Army	Infantry 3	Leningrad
10 TkCps	Armor 2	Leningrad

### BALTIC MILITARY DISTRICT:

<b>Baltic Front</b>	<b>HQ-II</b>	<b>Riga</b>
50 Army	Infantry 2	Riga
12 TkCps	Armor 1	Riga
8 Army	Infantry 3	Front
11 Army	Gds Inf 4	Front
3 Gds MkCps	Gds Mech 2	Front

### WESTERN MILITARY DISTRICT:

<b>West Front</b>	<b>HQ-II</b>	<b>Minsk</b>
13 Army	Infantry 3	Minsk
4 Gds MkCps	Gds Mech 2	Minsk
3 Army	Infantry 3	Front
10 Army	Gds Inf 4	Front
4 Army	Infantry 2	Front
6 CavCps	Cavalry 1	Front
11 TkCps	Armor 2	Front

### KIEV MILITARY DISTRICT:

<b>Ukrainian Front</b>	<b>HQ-II</b>	<b>Ternopol</b>
37 Army	Infantry 3	Ternopol
5 CavCps	Cavalry 1	Ternopol
16 Army	Infantry 3	Kiev
6 MkCps	Mech 2	Kiev
5 Army	Infantry 3	Front
6 Army	Gds Inf 4	Front
26 Army	Infantry 2	Front
12 Army	Infantry 3	Front
4 TkCps	Armor 3	Front
8 TkCps	Armor 2	Front
9 TkCps	Armor 2	Front

### ODESSA MILITARY DISTRICT:

<b>South Front</b>	<b>HQ-II</b>	<b>Vinnitsa</b>
7 MkCps	Mech 2	Vinnitsa
Coastal Army	Infantry 1	Odessa
2 Gds MkCps	Gds Mech 2	Front
18 Army	Infantry 2	Front
9 Army	Infantry 3	Front
2 CavCps	Cavalry 1	Front

### STRATEGIC RESERVE

<b>STAVKA</b>	<b>HQ-III</b>	<b>Moscow</b>
24 Army	Gds Inf 4	Moscow
7 TkCps	Armor 2	Moscow
22 Army	Gds Inf 4	Vitebsk
1 Gds Mk	Gds Mech 2	Vitebsk
20 Army	Gds Inf 4	Smolensk
21 Army	Gds Inf 4	Gomel
5 MkCps	Mech 2	Gomel
19 Army	Gds Inf 4	Cherkassy

### RESERVE ARMIES

27 Army	Infantry 1	Kalinin
28 Army	Infantry 1	Tula
31 Army	Infantry 1	Yaroslavl
33 Army	Infantry 1	Rostov
34 Army	Infantry 1	Kharkhov
38 Army	Infantry 1	Dnepropetrovsk
40 Army	Infantry 1	Bryansk
51 Army	Infantry 1	Sevastopol
1 CavCps	Cavalry 1	Stalino

### SOVIET REINFORCEMENTS

Nov '41	1 SHOCK	SHOCK 4
Nov '41	2 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	3 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 SHOCK	SHOCK 4
DEC '41	4 PARA Cps	PARA 1
APR '42	1 GDS TANK	Gds ARMOR 1
APR '42	2 GDS TANK	Gds ARMOR 1
MAY '42	3 GDS TANK	Gds ARMOR 1
JUN '42	5 GDS TANK	Gds ARMOR 1
JUL '42	6 GDS TANK	Gds ARMOR 1

### SOVIET HISTORICAL DEPLOYMENT

Deploy First, move Second.

Military Districts are listed north to south. Excluding Leningrad MD, these divide the Soviet Frontline (red triangles on map) into sectors. All "Front" units must be deployed within their respective sectors in Frontline hexes. All Frontline hexes must be occupied.

Units given specific City locations must be deployed in or within one hex of that city.

**Note:** Gds (guards) units are 4-Step units.

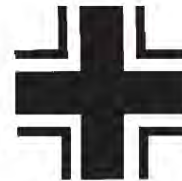
**ERRATA:** The Odessa-Kiev Military district boundary for S'41 is in the wrong location (near Lvov). It should be between Jassy and Cernauti on the Prut River (i.e., Cernauti is the southernmost hex of the Kiev Military District).

# EASTFRONT

## S'41 HISTORICAL ORDER OF BATTLE

### ARMY GROUP NORTH

<b>AG North</b>	<b>HQ III</b>
41 Panzer Corps	Armor 4
56 Panzer Corps	Armor 3
1 Corps	Infantry 4
38 Corps	Infantry 4
26 Corps	Infantry 4
10 Corps	Infantry 4
28 Corps	Infantry 3
2 Corps	Infantry 4



### ARMY GROUP CENTER

<b>OKH</b>	<b>HQ III</b>
AG Center	HQ III
24 Panzer Corps	Armor 4
39 Panzer Corps	Armor 4
57 Panzer Corps	Armor 4
46 Panzer Corps	Armor 3
47 Panzer Corps	Armor 4
5 Corps	Infantry 4
6 Corps	Infantry 4
8 Corps	Infantry 3
20 Corps	Infantry 4
7 Corps	Infantry 4
9 Corps	Infantry 4
12 Corps	Infantry 3
13 Corps	Infantry 4
43 Corps	Infantry 3

### ARMY GROUP SOUTH

<b>AG South</b>	<b>HQ III</b>
14 Panzer Corps	Armor 4
48 Panzer Corps	Armor 3
3 Panzer Corps	Armor 4
55 Motorized Corps	Mech 3
17 Corps	Infantry 4
29 Corps	Infantry 4
35 Corps	Infantry 3
44 Corps	Infantry 4
4 Corps	Infantry 4
52 Corps	Infantry 4
49 Mountain Corps	Mountain 4

### ARMY GROUP RUMANIA

<b>AG "A"</b>	<b>HQ I</b>
11 Corps	Infantry 4
30 Corps	Infantry 4
54 Corps	Infantry 3
3 Rumanian Army	Satellite Infantry 3 (E) *
4 Rumanian Army	Satellite Infantry 4 (E) *

\* These units are *Restricted*.

### OTHER RESTRICTED SATELLITES

1 Bulgarian Army	Satellite Infantry 1
2 Bulgarian Army	Satellite Static 1
1 Hungarian Army	Satellite Infantry 2
2 Hungarian Army	Satellite Infantry 4 (E)
3 Hungarian Army	Satellite Infantry 2
1 Rumanian Army	Satellite Infantry 1
2 Rumanian Army	Satellite Static 1

### AXIS REINFORCEMENTS

JUL '41	40 PZR Cps	ARMOR 4
AUG '41	42 Cps	INFANTRY 4
SEP '41	16 Cps	INFANTRY 4
OCT '41	59 Cps	INFANTRY 4
Nov '41	50 MOT Cps	MECH 4
JAN '42	61 Cps	INFANTRY 3
MAR '42	23 Cps	INFANTRY 3
MAY '42	53 MOT Cps	MECH 3
JUN '42	27 Cps	INFANTRY 3
FEB '43	2 SS PZR Cps	SS ARMOR 4
JUL '43	3 SS PZR Cps	SS MECH 3

AXIS CAPTURE ODESSA: Rumanian 3R released.

#### AXIS CAPTURE SEVASTOPOL

Rumanian 4R released

Hungarian 2H released

Italian 8I arrives

SOVIETS ENTER WESTFRONT: AG "E" ACTIVE.

21 MTN, 22 MTN, 68 INF, 91 MECH.

### AXIS HISTORICAL DEPLOYMENT

Deploy Second, move First.

Army Groups (listed north to south) divide the Axis Frontline (black triangles on map) into four sectors.

All Axis units must be deployed within their respective Army Group sectors, in Frontline or adjacent hexes.

All Frontline hexes must be occupied.

**Important:** Hungarian units cannot move in June 1941.

- AIRPOWER, 13.0**  
 Air Range, 13.11  
 Airstrike CV, 13.12  
 Assigning Airstrikes, 7.13  
 Disruption, 13.16  
 Executing, 13.15  
 Firepower, 13.14  
 Strategic Airstrikes, 13.11  
 Targeting, 13.13
- ASSAULTS, 7.5**  
 Air Assaults, 14.4  
 Combined Assaults, 7.53  
 River Assaults, 7.5  
 Sea Assaults, 15.43
- BATTLES, 7.1**  
 Battle Hexes, 7.11  
 Battle Hexsides, 6.33
- BEACHHEADS, 15.51**
- BLITZ COMMAND, 5.7**  
 Blitz Combat, 4.45  
 Blitz Movement, 4.44
- BRIDGEHEADS, 7.51**
- CADRES, 11.42**  
 Building, 11.52  
 Deploying, 11.6
- CAMPAIGN GAME, 3.14**
- CITIES, 1.4**  
 Home Cities, 1.44  
 Major Cities, 1.41  
 Minor Cities, 1.42
- COASTAL ARMY, 2.61, 15.5**
- COMBAT, 7.0**  
 Combat Phase, 4.43  
 Combat Rounds, 7.2  
 Combat Value, 2.3  
 Counter-Attacks, 7.23  
 Firepower, 7.32  
 Firing Units, 7.31  
 Losses, 7.33  
 Mandatory Combat, 7.15  
 Paradrops, 14.5  
 Resolution, 7.21  
 Sequence of Fire, 7.22  
 Unsupported Combat, 7.4
- DEFENSE**  
 Double Defense, 7.34  
 Original Defender, 7.12  
 Triple Defense, 7.35
- DISBANDING, 11.52**
- DISENGAGING, 6.32**  
 By Rail, 9.22  
 By Sea, 15.2
- ENGAGING, 6.31**
- FORTRESSES, 1.46**  
 Fortress Combat, 7.15  
 Fortress Supply, 10.5  
 Siege Guns, 2.63
- HANDICAPS, 17.2**
- HEADQUARTERS, 5.1**  
 Activation, 5.2  
 Airpower, 5.5  
 Blitzing, 5.7  
 Combat HQs, 5.42  
 Command Range, 5.3  
 Deactivating, 5.43  
 Deploying HQs, 5.2  
 Deployment Limits, 3.24  
 Disruption, 5.8  
 Mobile HQs, 5.41  
 Supreme HQs, 5.6
- HEX CONTROL, 8.1**  
 Disputed Hexes, 8.33  
 Effects, 8.4  
 Enemy Hexes, 8.32  
 Friendly Hexes, 8.31  
 Prior Control, 8.34  
 Zones of Control, 8.2
- HOME CITIES, 1.44**
- INVASIONS, 15.4**  
 Beachheads, 15.51  
 Coastal Army, 15.5  
 Command, 15.41  
 Invasion HQs, 15.41  
 Limits, 15.42  
 Sea Assaults., 15.43
- KERCH STRAITS, 1.39**
- LAKES, 1.38**
- MAP, 1.0**  
 Playable Hexes, 1.2  
 Terrain, 1.3
- MOUNTAIN, 1.34**  
 Mountain Corps, 2.62
- MOVEMENT, 6.0**  
 Command, 6.1  
 Disengaging, 6.32  
 Engaging, 6.31  
 Movement Phase, 4.42  
 Retreats, 6.4  
 Speed, 6.1
- MUD, 12.2**  
 Defense, 7.34  
 HQ Disruption, 12.22  
 Initiative, 12.21  
 Unit Speed, 12.23
- PARADROPS, 14.0**  
 Air Assaults, 14.4  
 Combat, 14.4  
 Dispersal, 14.6  
 Drop Hexes, 14.3  
 Paradrop HQs, 14.2  
 Linkup, 14.6
- PLAYER-TURN, 4.4**
- PLOESTI, 16.2**
- PORTS, 1.45**  
 Naval Bases, 15.1  
 Port Capacity, 15.21
- PRODUCTION, 11.0**  
 Basic Production, 11.31  
 City Production, 11.32  
 Production Level, 11.2  
 Production Phase, 11.1  
 Production Points, 11.3  
 Reinforcements, 11.5  
 Replacements, 11.41  
 Resource Production, 11.33
- PURSUIT FIRE, 6.42**
- RAILROADS, 1.6, 9.0**  
 Disengagements, 9.22  
 Control, 9.12  
 Off-Board Rail, 9.5  
 Rail Entry Hexes, 9.11  
 Rail Movement, 9.2  
 Rail Supply, 9.3  
 Supply Origin, 9.12
- REINFORCEMENTS, 11.5**  
 Army Group E, 16.5  
 Deploying, 11.6  
 Schedule, 2.5, 3.22, 11.6
- REPLACEMENTS, 11.5**  
 Building Units, 11.51  
 Cadres, 11.52  
 Replacement Costs, 11.53
- REPULSES, 7.51**
- RESOURCE CENTERS, 1.5**
- RESTRICTED, 2.66**
- RETREATS, 6.4**  
 Pursuit Fire, 6.42  
 Rearguards, 6.41
- RIVERS, 1.36**  
 River Assaults, 7.51  
 Frozen, 7.52
- S.S. PANZERS & MECH, 2.65**
- SATELLITE**  
 Conquest, 16.11  
 Surrender, 16.1  
 Release, 16.4  
 Units, 2.66
- SCENARIOS, 3.0**
- SEAPOWER, 15.0**  
 Control, 15.1  
 Evacuations, 15.6  
 Invasions, 15.4  
 Port Capacity, 15.21  
 Sea Movement, 15.2  
 Sea Supply, 15.3
- SEQUENCE OF PLAY, 4.0**
- SEVASTOPOL, 16.4**
- SIEGE GUNS, 2.63**
- SNOW**  
 HQ Disruption, 12.22  
 Initiative Effect, 12.21  
 Marsh Effect, 12.24  
 Unit Speed, 12.23
- STACKING**  
 Limits, 6.21  
 Overstacking, 6.22
- STARTING PLAY, 3.0**  
 Forces, 3.22  
 Initiative, 3.21  
 Startlines, 3.23
- STRATEGIC MOVEMENT, 6.53**  
 Rail Movement, 9.2  
 Sea Movement, 15.2
- STRATEGIC OBJECTIVES, 16.0**  
 Army Group E, 16.5  
 Axis Oil Supply, 16.2  
 Hungarian Plain, 16.7  
 Lend Lease E, 16.3  
 Polish Plain, 16.8  
 Soviet Oil Supply, 16.6  
 Satellite Surrender, 16.1
- SUPPLY, 10.0**  
 Attrition, 10.4  
 Fortress Siege Supply, 10.5  
 Rail Supply, 9.3  
 Sea Supply, 15.3  
 Supply Lines, 10.3  
 Supply Origin, 9.12  
 Supply Phase, 4.46
- SUPREME HQS, 5.6**  
 Airstrikes, 5.63  
 Command, 6.5  
 Mobilization, 5.62  
 Supreme Moves, 5.61, 6.51
- TERRAIN, 1.3**
- UNITS, 2.0**  
 Building, 11.4  
 Combat Value, 2.3  
 Deploying, 3.24  
 Disbanding, 11.52  
 Firepower, 2.2, 7.32  
 Identity Codes, 2.5  
 Nationality, 2.1  
 Speed, 2.2  
 Types, 2.2
- UNSUPPORTED COMBAT, 7.4**
- VICTORY, 17.0**  
 Handicaps, 17.2  
 Levels, 17.3  
 Tournament Points, 17.31  
 Victory Points, 17.1
- WEATHER, 12.0**  
 Determination, 12.1  
 Effects, 12.2  
 West Front Weather, 12.3
- WESTFRONT, 12.0**  
 Army Group E, 16.3  
 Weather, 12.3

# EASTFRONT

## GAME CHARTS

### THE GAME MONTH PRODUCTION

- Determine Production Level
- Add Replacement steps to units in play
- Build and deploy Cadres
- Deploy any Reinforcements

### FORTNIGHT I

- Weather Determination
- First Player-Turn (see below)  
(Axis: Dry/Mud Soviet: Snow)
- Second Player-Turn

### FORTNIGHT II

- Repeat Fortnight I Procedure

### THE PLAYER-TURN

#### COMMAND PHASE

- Activate HQs

#### MOVEMENT PHASE

- Move units under command
- Mobilize HQs (optional)

#### COMBAT PHASE

- Target Airstrikes
- Select Active Battles
- Resolve Each Active Battle
  - Offensive Airstrike
  - Defensive Fire
  - Offensive Fire
- Deactivate HQs (reduce Blitz HQs)

#### BLITZ MOVEMENT PHASE (if any)

- Repeat Movement Phase

#### BLITZ COMBAT PHASE (if any)

- Repeat Combat Phase

#### SUPPLY PHASE

- Paradrop Linkup check (if applicable)
- Enemy Supply Attrition

### UNIT DATA

UNIT TYPE	SPEED			FIRE POWER	AXIS PPS		SOVIET PPS	
	DRY	MUD	SNOW		STEP	CADRE	STEP	CADRE
ARMOR	3	1	2	DF	8	12	4	8
MECH	3	1	2	SF/DF <sup>2</sup>	6	9	3	6
INFANTRY <sup>1</sup>	2	1	1	SF	4	6	2	4
CAVALRY	3	2	2	SF	•	•	3	6
SHOCK	1	1	1	DF	•	•	3	6
PARA	2	1	1	SF/DF <sup>2</sup>	•	•	6	12
MOUNTAIN	2	1	1	SF <sup>3</sup>	5	8	•	•
COASTAL	2	1	1	SF	•	•	2	6
STATIC <sup>4</sup>	1	1	1	SF	3	2	•	•
HQ	2	1	1	•	10 <sup>†</sup>	20 <sup>††</sup>	10	20

<sup>1</sup> Inc. Sat. Inf. & Siege Guns  
<sup>2</sup> Offense/Defense  
<sup>3</sup> DF in Mountain terrain  
<sup>4</sup> Supreme Movement only

<sup>†</sup> 15 in Winter 1941  
<sup>††</sup> 30 in Winter 1941

### TERRAIN EFFECTS

TERRAIN	STACKING	HEXSIDE	MOVEMENT	FIREPOWER	DEFENSE
CLEAR	4	2	NORMAL	NORMAL	NORMAL
FOREST/HILL	4	1	NORMAL	NORMAL	DOUBLE
MARSH	3	1	STOP	OFFENSE SF	DOUBLE
MOUNTAIN	2	1	STOP	NORMAL	DOUBLE
RIVER	N/A	1	NORMAL	N/A	N/A
MAJOR CITY	N/A	N/A	N/A	DEFENSE DF (or better)	DOUBLE
FORTRESS	N/A	N/A	N/A	DEFENSE TF*	TRIPLE**

\* LARGEST UNIT ONLY      \*\* ORIGINAL DEFENDER(S) ONLY

### BASIC PRODUCTION (PPs)

Scenario		S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
★	Basic	0	6	12	20	20	20	20	20
	Starting	64	49	56	62	64	74	82	89
✚	Basic	30	30	40	40	50	50	40	30
	Starting	54	71	80	83	90	79	66	37

### HEX CONTROL

ACTIVITY	Friendly	Disputed	Enemy
Deploy HQs into Hex	YES *	NO	NO
Move into Hex	YES	YES	YES
Engage into Hex	YES	N/A	YES
Disengage into Hex	YES *	NO	NO
Move By Rail	YES *	NO	NO
Trace Rail Supply Line	YES **	NO	NO
Trace Supply Line	YES	YES	NO
Trace Command	YES	YES	NO

\* NOT if embattled      \*\* Into battlehex but not through

### WEATHER EFFECTS

WEATHER	TERRAIN	COMMAND	MOVEMENT	COMBAT
DRY	Normal	Normal	Normal	Normal
MUD	Forest/Clear/Hill = Marsh River Assault Repulses 1-3	HQ Disrupted, can't deploy	1 hex (cav. 2 hexes)	Offense SF/Defense DD
SNOW	Marsh = Forest Rivers freeze (no repulse)	Axis HQs Disrupted	1 hex less than normal	Normal