

Deluxe *Paths of Glory*

패스 오브 글로리, 제1차 세계 대전 1914 - 1918



게임 규칙 설명서

Rodger B. MacGowan ©2018

목차

1.0 소개	2	14.0 보급	19
2.0 구성품	2	15.0 요새	20
3.0 기호와 용어	4	16.0 전쟁과 평화	21
4.0 게임 준비	5	17.0 재편	23
5.0 승리 결정	6	카드 배경	23
6.0 플레이 순서	7	디자이너 노트	26
7.0 의무 공격	8	플레이 예시	27
8.0 행동 페이지	8	유닛 준비	33
9.0 전략 카드	10	선택 카드	35
10.0 쌓기	11	국가별 예외와 특수 규칙 요약	36
11.0 이동	12	색인	38
12.0 전투	13	디럭스 에디션 개발자 노트	39
13.0 전략 재배치	18		



GMT Games, LLC • DiceTree Games

www.GMTGames.com • www.DiceTreeGames.com

1.0 소개

1914년 6월 28일, 오스트리아-헝가리 합스부르크 왕가의 후계자인 프란츠 페르디난드 황태자가 사라예보에서 세르비아의 민족주의자에게 암살하는 사건이 발생했습니다. 오스트리아의 육군 총참모장 콘라드 폰 호헨도르프에게 황태자의 암살은 신생 세르비아에 “정산”할 명분을 제공했고, 7월 23일 오스트리아는 세르비아에 48시간 제한의 최후통첩을 제시합니다. 세르비아는 그들의 전통적인 보호자인 러시아에 도움을 호소했습니다. 러시아가 동원령을 내리자, 오스트리아의 동맹인 독일이 러시아에 8월 1일 선전포고했습니다. 러시아만을 상대로 전쟁을 벌일 계획이 없었던 독일은 곧 러시아의 동맹인 프랑스에 선전포고하고, 악명높은 쉐리펜 계획을 수행하기 위해 중립이었던 벨기에 정부에게 독일군이 통과할 것을 요구했습니다. 이 요구가 거부되면서 독일이 벨기에를 침공하자, 8월 4일 영국이 독일에 선전포고했습니다. 사라예보의 암살부터 한 달 남짓 사이에, 제1차 세계대전으로 이어진 것입니다.

4년 후, 1918년 11월 11일에 전쟁이 끝났습니다. 전쟁을 일으킨 강대한 세 왕조인 합스부르크와 로마노프, 호엔촐레른 왕조는 멸망했습니다. 레닌은 러시아를 장악하기 위한 내전을 벌였고, 그동안 오스트리아-헝가리는 다양한 민족적 분파로 해체되었습니다. 승전국인 프랑스와 영국은 패전국보다 형편이 약간 더 나아졌 분입니다. 1917년 4월에 참전한 미국은 뒤따른 평화 속에서 환멸을 느끼고 고립주의로 돌아갔습니다. 제1차 세계대전의 결과는 제2차 세계대전이었습니다.

패스 오브 글로리: 제1차 세계 대전 은 두 명의 플레이어가 역사적으로 정확하게 1차 대전을 시뮬레이션하는 재미를 제공합니다. 동맹군 플레이어(이후로 “동맹군”이라고 합니다)는 수적으로 우세한 적을 격파하기 위해 자신의 중심적 위치와 독일군의 자질을 이용하려 할 것입니다. 연합군 플레이어(이후로 “연합군”이라고 합니다)는 적어도 미국군이 도착할 때까지, 러시아가 혁명을 피하길 바라면서 더 많은 숫자로 상대와 맞설 것입니다.

이 규칙은 17개의 목차로 구분되어 있고 각 구분에는 하위 항목이 있습니다(예를 들어 2.1, 2.2). 규칙의 여러 부분에서, 읽고 있는 것과 관련된 참고 항목과 하위 항목을 볼 수 있습니다.

참고하세요: 2022년에 재판된 패스 오브 글로리에는 1999년 첫 발매 이후 업데이트된 일곱 번째 공식 규칙을 포함하고 있습니다. 2010년 판을 가지고 계신 분들을 위해 개정된 규칙을 다음과 같이 표시했습니다.

◆ 새로운 규칙 또는 중요한 변경이 있는 부분에는 (◆)로 표시했습니다.

규칙이 약간 바뀐 경우에는 밑줄로 표시했습니다.



2.0 구성품

패스 오브 글로리에는 다음의 구성품이 있습니다.

- 56 × 86cm 양면 지도 하나
- 카운터 시트 2장
- 플레이어 참조표 3종
 1. 게임 진행 참조표(2장)
 2. 증원 참조표
 3. 전쟁 상황 참조표 + 승점 참조표
- 게임 규칙 설명서 1부
- 전략 카드 130장
- 6면체 주사위 2개 (각 주사위의 특수 아이콘의 값은 1입니다.)

2.1 게임 지도

게임 지도는 사각형, 8각형, 원형의 칸이 선으로 이어져 구성됩니다. 선으로 이어진 두 칸은 서로 “인접”해 있습니다. 모든 칸에는 초기 소속, 지형, 요새 여부, 항구 여부, 승점 지역 여부 등이 표시되어 있습니다. 연합군의 영국 지중해 원정군(영지원)이 침공해 들어갈 수 있는 4개의 해변도 있습니다. 점선으로 연결된 칸은 사용이 제한적임을 표시하며, 제한 내용은 지도에 설명이 있습니다. 마지막으로, 시나이 칸에는 그 칸에서 단독으로 공격할 때 주어지는 페널티가 표시되어 있습니다. 또한, 게임 지도에는 게임의 다양한 요소를 표시할 수 있는 여러 개의 트랙과 표가 있습니다.

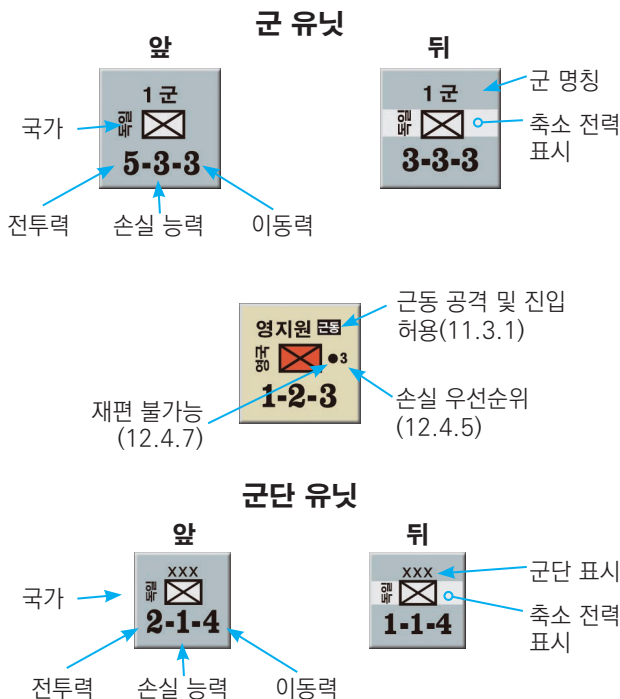




2.2 플레이 구성품

2.2.1 전투 유닛

전투 유닛에는 군단과 군, 두 종류가 있습니다. 요새는 유닛이 아닙니다. 군단은 약 13밀리미터 크기의 카운터로, 2만에서 5만 명 정도를 나타냅니다. 군은 약 16밀리미터 크기의 카운터로, 중포, 항공기 등의 지원을 받는 대규모(30만 명까지) 병력을 표시합니다. 모든 군과 군단 카운터는 양면입니다. 각 면은 유닛의 상태를 나타내며, 단계라고 부릅니다. 앞면은 전투력이 최대인 최대 전력이며, 뒷면은 전투력이 감소된 축소 전력입니다. 대부분의 유닛에서 축소 전력과 최대 전력은 손실 능력과 이동력은 같지만, 전투력이 약합니다.



2.2.2 게임 마커



게임에는 여러 가지 마커가 존재합니다. 마커는 전쟁 상황이나 칸의 제어 등, 다양한 상태를 표시합니다. 마커 개수에는 제한이 없어서, 부족하면 다른 구성품을 대신 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 제어 마커가 부족하다면 다른 마커를 대신 사용하거나 지도에 놓인 마커를 조정하세요.

2.3 전략 카드

플레이어마다 65장의 전략 카드 더미를 가지는데, 한 덱은 동원전, 제한전, 총력전, 이렇게 세 종류로 나뉩니다. 동원전 카드는 14장, 제한전은 20장, 총력전은 21장입니다. 그리고, 플레이어마다 10장의 선택 카드가 있습니다. 선택 카드는 카드 오른쪽 위에 "선택" 표시가 있습니다.

참고: 선택 카드는 기본 게임에는 사용하지 않습니다.

카드 예시



2.4 유닛 명칭 축약

그리스: 그리스

근동: 근동

독일: 독일 (폴란드: 폴란드 군단)

동맹: 동맹군

러시아: 러시아 (러기병: 러시아 기병 군단, 체코: 러시아 체코 군단)

루마니아: 루마니아

몬테네: 몬테네그로

미국: 미국

벨기에: 벨기에

불가리: 불가리아

세누시: 세누시아파 부족

세르비: 세르비아

아랍북: 아랍 북군

영국: 영국

영대원: 영국 대륙 원정군

영지원: 영국 지중해 원정군

오형: 오스트리아-헝가리

이슬람: 이슬람군

이태리: 이탈리아

일드름: 일드름(번개)

캐나다: 캐나다

코카서: 코카서스

터키: 터키

포르투: 포르투갈

프랑스: 프랑스

호주: 호주

3.0 기호와 용어

*** (별표):** 전략 카드의 이름 옆에 별표가 있는 카드를 이벤트로 사용하면, 그 행동 라운드가 끝난 다음에 게임에서 해당 카드를 제거합니다. 이벤트가 아닌 작전, 전략 재배치, 재편으로 사용한 경우는 제거하지 않습니다.

활성화: 행동 라운드 동안, 이동이나 전투를 위한 활성화 비용이 지불된 칸의 모든 유닛은 활성화된 것으로 간주합니다. 활성화 마커(이동/공격)를 놓아 마커에 표시된 행동을 수행할 수 있습니다.

활성 플레이어: 행동 라운드에서 자신의 차례에 행동을 수행하는 플레이어어를 뜻합니다.

전투 이벤트 카드(전투 카드): 이벤트 이름 끝에 빨간색 "전투"가 표시된 전략 카드는 전투 이벤트 카드입니다. 이 카드를 사용해 전투 유닛을 지원할 수 있습니다. 어떤 전투 카드는 "한 턴에 한 번의 전투에만 사용할 수 있습니다"라는 내용이 있는데, 이런 카드는 이벤트 발동 후 버린 더미로 보내지만, 게임에서 제거하지는 않습니다. *가 없는 다른 전투 카드와 달리, 이런 카드는 한 턴에 한 번의 전투에만 영향을 미칠 수 있습니다. (9.5.4)

참고: 요새는 유닛으로 간주하지 않으므로 점유되지 않은 요새를 지원하기 위해 전투 이벤트 카드를 사용할 수 없습니다.

수도: 다음은 각 국가의 수도입니다.

그리스: 아테네	독일: 베를린
루마니아: 부쿠레슈티	몬테네: 체티네
벨기에: 브뤼셀	불가리: 소피아
세르비: 베오그라드	영국: 런던
오형: 빈과 부다페스트	이탈리: 로마
터키: 콘스탄티노플	프랑스: 파리

전투력: 전투력은 유닛이나 요새의 전투 능력입니다. 이것은 전투를 해결할 때 사격표에 사용됩니다. 요새의 전투력은 지도에 인쇄된 숫자입니다. 전투력은 유닛이 전투에서 피해를 줄 수 있는 능력을 나타내는 지표입니다. 참고로 군보다 전투력 숫자가 큰 군단이 전투에서 군보다 약할 수도 있습니다. 군이 사용하는 사격표가 군단이 사용하는 사격표보다 더 좋기 때문입니다.

칸 제어: 지도의 모든 칸은 연합군 플레이어나 동맹군 플레이어가 제어하거나 중립 상태입니다. 적 유닛이 아군이 제어하는 칸으로 들어갔고, 그 칸에 파괴되지 않은 아군 요새가 없으면, 해당 칸은 적의 제어로 바뀝니다. 포위된 아군 요새가 파괴되거나 항복한 경우, 그 칸은 즉시 적의 제어가 됩니다. 칸의 제어는 소모 페이지에도 변경될 수 있습니다.

주사위 조정값(조정값): 주사위를 굴린 결과에 더하거나 빼는 숫자를 의미합니다.

이벤트 이름: 이벤트의 이름에 밑줄이 쳐져 있는 카드는 다른 이벤트의 선결 조건입니다.

손실 능력: 유닛이나 요새가 전투에서 견딜 수 있는 능력입니다. 상대 유닛의 전력을 축소시키려면 손실 숫자가 그 유닛의 손실 능력보다 같거나 커야 합니다. 요새의 손실 능력은 지도에 인쇄된 숫자입니다.

손실 숫자: 전투 중 상대에게 입히는 손실로, 사격표에서 확인하는 결과입니다.

◆ **손실 우선순위:** 일부 유닛은 손실 할당에 우선순위가 있습니다. 한 번의 전투에 같은 편의 여러 유닛이 참여한 경우, 손실 우선순위 숫자가 낮은 유닛이 먼저 피해를 입습니다(12.4.5). **예시:** 영대원 유닛은 영지원보다 먼저 손실을 입습니다.

이동력: 이동을 활성화했을 때, 한 번의 행동 라운드 동안 유닛이 진입할 수 있는 칸수입니다.

이동 비용: 한 칸으로 진입하는 비용입니다. 패스 오브 글로리에서는 모든 칸의 이동 비용이 1입니다.

작전값: 한 번의 행동 라운드에서 플레이어가 이동이나 전투의 비용으로 쓸 수 있는 활성화 점수입니다.

보급 단절: 유닛이 아군 보급원과 보급선을 이룰 수 없는 상태입니다. 보급이 단절된 유닛은 심각한 제한이 생깁니다. 소모 페이지에 여전히 보급이 단절된 경우, 해당 유닛은 제거됩니다.

재편 점수: 축소 전력인 유닛을 재건하거나, 제거된 유닛을 재생성하는데 사용합니다.

재편 점수표: 카드 하단에 재편 점수와 국가가 표시되어 있습니다. 카드를 재편 행동으로 사용할 때 적용합니다.

칸: 지도상의 각 위치로 유닛이 이동할 수 있습니다.

전략 재배치(재배치): 플레이어가 아군 영토를 통해 먼 거리를 빠르게 유닛 이동을 할 수 있는 행동입니다.

전략 재배치값(재배치값): 전략 재배치 행동을 하는 플레이어가 사용할 수 있는 전략 재배치 수치입니다.

승점: 게임의 승자를 결정하는 점수입니다.

승점 칸: 지명과 외곽선이 빨간색인 칸입니다. 이러한 칸의 제어가 변경되면 승점표에 따라 승점 마커를 조절합니다.

전쟁 투입 단계: 각 플레이어가 사용하는 전략 카드 더미의 그룹을 결정합니다.

전쟁 상황값: 각 플레이어의 일부 전략 카드에는 이름 끝에 숫자가 있습니다. 이런 전략 카드 중 하나가 이벤트로 사용되면 활성화 플레이어의 전쟁 상황 마커와 종합 전쟁 상황 마커가 모두 이 숫자만큼 증가합니다.

4.0 게임 준비

패스 오브 글로리에는 소개, 제한전, 캠페인의 세 가지 시나리오가 있습니다. 세 가지 시나리오 모두 1914년 8월에 시작하며, 아래와 같은 설정을 사용합니다.

4.1 마커

4.1.1 마커 준비

턴

턴 마커: 턴 기록 트랙의 1914년 8월 칸에 놓습니다.

승점

승점 마커: 통합 기록 트랙의 10에 놓습니다.

연합군
전쟁 상황

동맹군
전쟁 상황

종합
전쟁 상황

전쟁 상황 마커: 연합군, 동맹군, 종합 전쟁 상황 마커를 통합 기록 트랙의 0에 놓습니다.

독일 재편

오형 재편

연합군 재편

영국 재편

프랑스 재편

러시아 재편

재편 마커: 독일, 오형, 연합군, 영국, 프랑스, 러시아 재편 마커를 통합 기록 트랙의 0에 놓습니다.

현재 동맹군
러시아 승점

현재 동맹군
러시아 승점

현재 동맹군 러시아 승점 마커: 통합 기록 트랙의 0에 놓습니다.

연합군
의무 공격

동맹군
의무 공격

의무 공격 마커: 자신의 의무 공격 마커를 각자의 의무 공격표 옆에 놓습니다.

미국 참전

러시아 항복

미국 참전 마커: 미국 참전 트랙의 “미국 중립” 칸에 놓습니다.

러시아 항복 마커: 러시아 항복 트랙의 “하느님 차르를 지지 주소서” 칸에 놓습니다.

연합군
행동 1

동맹군
행동 1

행동 마커: 자신의 행동 마커 6개를 가져가 각자의 행동 라운드표 옆에 놓습니다.

↑
이동

↑
공격

이동/공격 마커: 동맹군 플레이어가 행동 라운드를 먼저 수행하기 때문에, 이동/공격 마커 5개를 가져갑니다.

제어 마커: 칸에 이 마커를 놓고, 해당 칸을 누가 제어하는지 표시합니다. 제어 마커가 없는 칸은 기본 제어 국가가 제어합니다.

입찰 마커: 게임 종료 시에 경매값에 의해 최종 승점에서 더하거나 뺀 값을 표시합니다. (5.6.1)

참호 시도: 선택 규칙 11.2.10을 사용할 경우, 이 마커를 사용하여 플레이어가 이전 라운드에 해당 공간에서 참호를 파려고 시도했음을 나타냅니다.

보급 단절 마커: 보급받지 못하는 유닛을 표시합니다. 이 유닛은 소모 페이지에 소모의 대상이 됩니다. (14.3.5)

이벤트 마커: 몇몇 이벤트에는 해당하는 마커가 있습니다. 이러한 이벤트가 발생했다는 것을 잊지 않도록 턴 기록 트랙에 놓아서 표시합니다.

그 외의 마커는 가져가기 쉬운 곳에 놓습니다.

4.1.2 게임 중 사용 마커

실패한
의무 공격
-1 승점

실패한
의무 공격
+1 승점

실패한 의무 공격 마커: 의무 공격에 실패했을 때 이 마커를 턴 기록 트랙에 놓습니다.

연합군
입찰

동맹군
입찰

참호 시도: 선택 규칙 11.2.10을 사용할 경우, 이 마커를 사용하여 플레이어가 이전 라운드에 해당 공간에서 참호를 파려고 시도했음을 나타냅니다.

보급 단절 마커: 보급받지 못하는 유닛을 표시합니다. 이 유닛은 소모 페이지에 소모의 대상이 됩니다. (14.3.5)

이벤트 마커: 몇몇 이벤트에는 해당하는 마커가 있습니다. 이러한 이벤트가 발생했다는 것을 잊지 않도록 턴 기록 트랙에 놓아서 표시합니다.

4.2 유닛 준비

4.2.1 동맹군과 연합군 플레이어 모두 유닛과 마커를 설명서 33쪽의 유닛 준비 내용대로 놓습니다. 게임을 시작할 때 준비는 지도에도 기록되어 있습니다. 일부 군단은 지도가 아닌 예비 병력 구역에 놓고 시작합니다.

참고: 동맹군은 하늘색, 연합군은 베이지색 참호를 사용하며, 참호만 놓는 칸도 일부 있습니다. 게임 시작 시에 놓이는 참호는 모두 1단계입니다.

4.2.2 중립국은 게임 시작 시, 지도에 놓지 않습니다. 중립국 유닛은 해당 국가의 중립국 참전 이벤트가 사용되면 즉시 33쪽의 유닛 준비 내용대로 놓습니다. **예외:** 터키 유닛은 16.1.3.1 규칙에 따라 배치됩니다.

4.2.3 그 외의 유닛은 가져가기 쉬운 곳이나 증원 참조표에 놓습니다.

4.3 초기 전략 카드

4.3.1 동맹군 플레이어는 게임을 시작할 때 **8월의 포성** 카드를 받지 선택할 수 있습니다. 이 선택은 반드시 연합군에게 공개해야 합니다. 어떻게 선택하건, 동맹군은 동맹군의 동원전 카드를 섞고 초기 핸드로 카드 7장을 받습니다. **8월의 포성**을 미리 받았다면 이 카드도 7장에 포함됩니다. **8월의 포성**을 받았어도 반드시 이벤트로 사용할 필요는 없습니다.

4.3.2 연합군은 연합군의 동원전 카드 14장을 섞고 초기 핸드로 7장을 받습니다.

4.3.3 1턴 의무 공격 주사위를 굴립니다(6.0, A).

3/4 동원전



8월의 포성* (2)
 1914년 8월(1턴)의 첫 번째
 행동 라운드에만 사용 가능.

리예주의 요새가 파괴됩니다.
 독일 1군과 2군을 리예주로 옮깁니다.
 독일 1군, 2군, 3군을
 전투로 활성화합니다.

오형:1 독일:2 터키:1

5.0 승리 결정

5.1 일반 규칙

5.1.1 게임이 종료되면 승점 레벨, 즉, 통합 기록 트랙의 승점 마커 위치로 승자가 결정됩니다. **예외:** 플레이어가 평화 협정에 동의하면, 승점 레벨과 관계없이 무승부로 종료됩니다. 시나리오마다 승자를 결정하는 승점 레벨이 다릅니다.

5.1.2 승점 레벨은 게임 진행 참조표의 승점표 내용에 따라 변경됩니다. 행동, 소모, 공성, 전쟁 상황 페이지에는 승점 레벨이 20보다 크거나 0보다 작아질 수 있습니다.

5.2 자동 승리

5.2.1 어떤 시나리오에서건, 전쟁 상황 페이지 E.2에 승점이 20점 이상이면 동맹군이 자동 승리합니다.

5.2.2 어떤 시나리오에서건, 전쟁 상황 페이지 E.2에 승점이 0점 이하이면 연합군이 자동 승리합니다.

5.3 소개 시나리오

5.3.1 소개 시나리오는 3턴 종료 시 종료됩니다.

5.3.2 이 시나리오에서는 전쟁 상황 수준과 관계없이 두 플레이어의 전쟁 투입 단계는 변하지 않습니다.

5.3.3 이 시나리오에서는 16.5(평화 협정) 규칙을 사용하지 않습니다.

5.3.4 시나리오가 종료될 때 승점 마커가 있는 위치를 아래의 조건에 비교해 승자를 결정하거나 게임이 무승부로 끝나는지 확인합니다.

동맹군 승리: 14점 이상

무승부: 11점에서 13점(역사적 결과)

연합군 승리: 10점 이하

5.4 제한전 시나리오

5.4.1 이 시나리오는 아래의 조건 중 하나로 종료됩니다.

- 자동 승리 발생
- 한 플레이어가 총력전 투입 단계에 도달함
- 1916년 여름(10턴)이 종료됨
- 평화 협정이 맺어짐(무승부)

5.4.2 시나리오가 종료될 때 승점 마커가 있는 위치를 아래의 조건에 비교해 승자를 결정하거나 게임이 무승부로 끝나는지 확인합니다.

동맹군 승리: 17점 이상

무승부: 13점에서 16점(역사적 결과)

연합군 승리: 12점 이하

5.5 캠페인 시나리오

5.5.1 캠페인 시나리오는 다음 중 하나로 끝납니다.

- 자동 승리 발생
- 1919년 겨울 턴(20턴)이 종료됨

- 휴전(16.2.1)이 발생함
- 평화 협정이 맺어짐(무승부)

5.5.2 캠페인 시나리오의 승리는 동맹군이 **브레스트-리토프스크 조약** 이벤트를 발동했는지에 따라 달라집니다. 시나리오가 종료될 때 승점 마커가 있는 위치를 아래의 조건에 비교해 승자를 결정합니다.

5.5.2.1 브레스트-리토프스크 조약 이벤트를 사용함:

동맹군 승리: 11점 이상

무승부: 10점

연합군 승리: 9점 이하(역사적 결과)

5.5.2.2 브레스트-리토프스크 조약 이벤트를 사용하지 않음:

동맹군 승리: 13점 이상

무승부: 10점에서 12점

연합군 승리: 9점 이하

5.6 토너먼트와 승리

5.6.1 플레이어들은 토너먼트에서 원하는 진영 선택을 놓고 승점 입찰을 해야 합니다. 각 플레이어는 주사위를 굴립니다. 주사위가 높게 나온 플레이어는 자신이 하고 싶은 진영과 상대 플레이어에게 “양도”할 승점(0을 포함한 임의의 정수)을 선언합니다. 상대 플레이어는 입찰을 수락하고 반대 진영을 맡거나, 같은 진영을 걸고 더 높은 승점을 입찰합니다. 한 플레이어가 다른 플레이어의 입찰을 수락할 때까지 위 과정을 반복합니다. 게임 종료 시 양도된 승점을 포함하여 최종 승점을 계산합니다.

개발자 참고: 토너먼트 플레이에서 볼 수 있는 가장 일반적인 입찰은 연합군을 1 승점으로 가져가는 것입니다(게임 종료 후 1 승점을 더합니다).

5.6.1.1 입찰된 승점은 자동 승리에는 계산되지 않습니다. 오직 게임 종료 시에만 승점을 조정합니다.

5.6.2 일반적인 승리 조건(5.4.2와 5.5.2)을 그대로 적용하되 무승부는 연합군의 승리로 인정됩니다.

5.6.3 게임이 평화 조약으로 종료되면 양측 모두 패한 것으로 간주합니다.

개발자 참고: 따라서, 리그전이나 더블 엘리미네이션 방식의 토너먼트가 아니라면 평화 조약 제안은 위험한 행동입니다.

5.7 역사 시나리오 규칙

역사 시나리오는 수백 번 게임을 한 플레이어들에 의해 정리되어, 조직적인 게임에 적합하도록 정교하게 균형 잡힌 시나리오입니다. 새 “디렉스” 지도는 역사 시나리오의 규칙을 적용합니다. 이 규칙들은 토너먼트에 사용된 역사 시나리오와 같습니다.

5.7.1 게임 준비 변경

5.7.1.1 스트라스부르크에 동맹군 1단계 참호를 놓습니다.

5.7.1.2 브뤼셀에서 연합군 1단계 참호를 제거합니다.

5.7.1.3 베로나, 아시아고, 마조레, 우디네에 연합군 1단계 참호를 놓습니다.

5.7.2 승점 변경

5.7.2.1 ◆ 평화 협정(16.5)은 허용되지 않습니다. 무승부는 연합군의 승리입니다.

5.7.2.2 아바즈, 베네치아, 민스크, 예루살렘, 하르푸트는 승점 칸이 아닙니다.

5.7.2.3 코브노, 스당, 아미앵, 코블렌츠, 아헨은 승점 칸입니다.

5.7.3 재편 점수 변경

동맹군이 총력전에 들어간 뒤(총력전 카드를 받은 뒤), 재편 페이지 동안 스당, 그리고 추가로 프랑스나 벨기에의 칸을 두 칸 이상 제어한다면 재편 페이지마다 독일 재편 점수 1점을 받습니다.

5.7.4 시나리오 특수 규칙

5.7.4.1 ◆ 선택 규칙 9.1.4 카드 8장 받기를 적용합니다.

5.7.4.2 선택 규칙 11.2.10 참호 굴림 수정을 적용합니다.

5.7.4.3 동맹군은 첫 라운드에 반드시 **8월의 포성**을 이벤트로 사용해야 합니다.

5.7.4.4 1턴에 **참호를 파다** 카드를 이벤트로 사용할 수 없습니다.

5.7.4.5 ◆ 1턴에 영국의 의무 공격 한 번은 자동으로 프랑스 의무 공격 한 번이 됩니다.

5.7.4.6 연합군의 전쟁 투입 단계가 총력전이 되기 전, 즉, 총력전 카드를 받기 전에는 오스트리아와 이탈리아 군만 이탈리아에서 작전을 수행할 수 있습니다(이탈리아 칸으로 진입하거나 통과하는 이동, 공격, 전략 재배치, 또는 전진). 추가로, 연합군이 총력전이 되기 전에는 독일의 군은 이동이나 전략 재배치를 통해 트렌토, 필라흐, 트리에스테에서 이동을 멈출 수 없습니다. 이 제한은 군단에는 적용되지 않습니다.

5.7.4.7 다음 카드는 이벤트로 사용한 뒤, 작전값도 받습니다: **지상 전함**, **치머만 전보**, **저 편에**, **차르가 지휘권을 가지다**, **차르의 퇴위**, **볼셰비키 혁명**. 이 카드 이름의 노란색 띠는 이벤트가 작전값도 생성한다는 것을 표시합니다. 이벤트를 먼저 적용하고, 카드를 작전 카드로 사용할 수 있습니다.

5.7.4.8 휴전이나 20턴 종료로 게임이 끝난 경우, 이벤트로 사용되지 않은 미국 군 증원 카드마다 승점 1점을 더합니다.

5.7.4.9 휴전이나 20턴 종료로 게임이 끝난 경우, **차르의 퇴위**가 이벤트로 사용되지 않았다면 승점 2점을 뺍니다.

6.0 플레이 순서

패스 오브 글로리는 턴 단위로 진행되며 각 턴은 페이지와 하위 항목으로 구성됩니다. 아래 나열된 순서대로 진행합니다.

A. 의무 공격 페이지

플레이어마다 주사위 하나를 굴려 그 결과를 게임 보드에서 자신의 의무 공격표와 비교합니다. 의무 공격표는 자신이 제어하는 국가가 의무 공격을 반드시 수행해야 하는지 결정합니다. 주사위 결과에 따라 의무 공격 마커를 의무 공격표의 해당하는 칸에 놓습니다.

B. 행동 페이지

각 행동 페이지는 6개의 동일한 행동 라운드로 나뉩니다. 행동 라운드마다 각 플레이어는 한 가지 행동을 수행합니다. 행동 라운드마다 동맹군 플레이어가 먼저 행동을 수행합니다.

C. 소모 페이지

보급 단절 상태인 군과 군단을 모두 제거합니다. 제거된 보급 단절 상태의 군단은 지도의 재편 가능 유닛 칸에 놓습니다. 제거된 보급 단절 상태의 군은 재편할 수 없으며, 게임에서 제거합니다. 적진 속 칸들의 제어도 변경될 수 있습니다.

D. 공성 페이지

포위 상태인 요새마다 주사위를 굴려 항복 여부를 결정합니다. 항복 결과가 나오면 요새 파괴 마커를 놓습니다.

E. 전쟁 상황 페이지

E.1. 게임 진행 참조표의 승점표를 확인하여 “전쟁 상황 페이지” 부분에서 필요한 변경 사항을 적용합니다.

E.2. 자동 승리 여부를 확인합니다.

E.3. 휴전 성립 여부를 확인합니다.

E.4. 각 플레이어는 자신의 전쟁 투입 단계가 증가했는지 확인합니다. 1914년 8월(1턴)에는 확인하지 않습니다. 만일 전쟁 상황이 제한전이나 총력전에 도달하면 해당 카드를 현재의 받기 더미(가져오는 카드 더미)에 추가합니다.

F. 재편 페이지

F.1. 연합군: 통합 기록 트랙에 기록된 재편 점수, 즉, 연합군 플레이어가 이번 턴 중에 카드를 재편으로 사용해서 모은 재편 점수를 사용합니다. 사용하지 않은 재편 점수는 버립니다.

F.2. 동맹군: 통합 기록 트랙에 기록된 재편 점수, 즉, 동맹군 플레이어가 이번 턴 중에 카드를 재편으로 사용해서 모은 재편 점수를 사용합니다. 사용하지 않은 재편 점수는 버립니다.

G. 전략 카드 받기 페이지

플레이어마다 자신의 받기 더미에서 핸드의 카드가 7장이 되도록 받습니다. 받던 중에 더미가 바닥나면 버린 더미를 섞어 받기 더미를 새로 만들어서 카드를 받습니다. 카드를 받기 전에 핸드의 전투 카드(카드 이름 끝에 전투가 붙은 카드)를 원하는 만큼 버릴 수 있습니다. 만일 자신의 더미가 7장을 채우기에 부족하면, 받을 수 있는 만큼만 받고, 핸드에 부족한 채로 다음 턴을 시작하게 됩니다. 이번 턴에 제한전이나 총력전 카드가 받기 더미에 추가된다면, 받기 더미와 버린 더미의 카드를 모두 합쳐서 받기 더미를 새로 만듭니다(핸드의 카드는 핸드에 그대로 남습니다).

H. 턴 종료

전쟁이 끝나지 않았고 시나리오의 마지막 턴에 도달하지 않았다면, 턴 기록 트랙에서 게임 턴 마커를 다음 턴으로 옮기고, 의무 공격 페이지부터 다시 시작합니다.

7.0 의무 공격

7.1 일반 규칙



7.1.1 턴을 시작할 때마다 각 플레이어는 주사위 하나를 굴려 의무 공격표에서 주사위 결과를 확인합니다. 의무 공격 마커를 의무 공격표의 해당 칸에 놓습니다.

7.1.2 결과가 “없음 또는 완료”나 현재 중립국으로 나오면, 이번 턴에 의무 공격은 없습니다. 해당 국가의 수도를 적이 제어하고 있으면(오스트리아-헝가리는 빈과 부다페스트 둘 다 제어) 그 국가는 의무 공격이 없으며, 의무 공격 마커를 한 칸 오른쪽으로 옮깁니다.

7.1.3 결과가 중립국이 아니라면, 이번 턴에 해당 국가는 상대의 전투 유닛을 최소 한 번은 공격해야 합니다. 공격을 수행하지 않으면 승점 1점의 페널티를 받습니다. 이 페널티는 해당 국가의 유닛이 지도에 없어서 공격을 수행할 수 없는 경우에도 적용됩니다. 동맹군이 페널티를 받으면 승점 1점이 감소합니다. 연합군이 페널티를 받으면 승점 1점이 증가합니다. 의무 공격을 수행하면 의무 공격 마커를 “없음 또는 완료” 칸으로 옮깁니다.

7.1.4 영국이나 프랑스 유닛은 반드시 프랑스, 벨기에, 또는 독일에 있는 독일 유닛을 공격해야 의무 공격으로 인정됩니다. (호주, 캐나다, 포르투, 아랍복은 의무 공격에서는 영국 유닛으로 인정되지 않고, 영국 수상 로이드 조지 이벤트에도 영향을 받지 않습니다.)

7.1.5 독일 유닛은 반드시 프랑스, 벨기에, 또는 독일에 있는 미국, 영국, 벨기에, 또는 프랑스의 유닛을 공격해야 의무 공격으로 인정됩니다. **H-L 지휘권 잡다** 이벤트의 사용 이후에 독일 의무 공격은 “없음”으로 간주합니다(동맹군 의무 공격표에도 표시되어 있습니다). 터키 유닛은 반드시 연합군 유닛을 공격해야 의무 공격으로 인정됩니다. 세누시로는 터키 의무 공격을 수행할 수 없습니다.

7.1.6 이탈리아가 참전한 상태에서 의무 공격 주사위 결과가 “오형(이탈리아)”면, 오스트리아-헝가리 유닛은 반드시 이탈리아 유닛이 포함된 칸이나 이탈리아 칸, 또는 이탈리아 칸을 통해 보급받는 연합군 유닛을 공격해야 합니다. 의무 공격 페이지에 이탈리아가 중립이거나, 이탈리아의 수도를 동맹군이 제어 중이라면, 의무 공격 마커를 오형 칸으로 옮기고 “오형” 결과가 나온 것처럼 처리합니다.

7.1.7 결과가 “오형”이면, 오스트리아-헝가리 유닛은 상대의 아무 유닛이나 공격하면 됩니다.



7.1.8 프랑스군 폭동: 이 이벤트가 사용되면, 연합군은 의무 공격 마커를 “프랑스군 폭동” 면으로 뒤집습니다. 이제부터 프랑스 의무 공격 결과는 **프랑스군 폭동**으로 인정되어 그러한 턴에는 프랑스의 공격이 필요하지 않으며, 공격 실패에 대한 승점 페널티도 없습니다. 그러나, 사실상 거의 모든 프랑스 공격에 페널티가 있습니다. 미국 유닛과 함께 쌓여있지 않은 프랑스 유닛이 프랑스, 벨기에, 독일(즉, 일반적인 프랑스 의무 공격을 이행해야 할 위치)에서 수행하는 모든 공격에 페널티를 받습니다. **프랑스군 폭동**인 상태에서 미국의 유닛과 함께 쌓여있지 않은 프랑스의 유닛이 공격을 수행한다면, 그 턴에 승점 1점이 증가합니다(공격마다 받는 것은 아닙니다). 이렇게 페널티를 한번 받으면 연합군 의무 공격 마커를 “없음 또는

완료” 칸으로 옮깁니다. 이번 턴의 나머지 동안 더는 페널티를 받지 않습니다. 만약 프랑스 의무 공격을 이미 수행한 다음에 **프랑스군 폭동** 이벤트가 사용되면, 그 턴의 나머지 동안에는 효과가 없습니다. (이미 의무 공격 마커를 “없음 또는 완료”칸으로 옮겼기 때문입니다.) 프랑스 의무 공격을 해야 하는 턴인데, 의무 공격 전에 프랑스군 폭동 이벤트가 사용되면 즉시 이벤트의 영향을 받습니다. 프랑스군 폭동은 프랑스, 벨기에, 독일 이외 지역의 공격에는 영향을 주지 않습니다. **예외:** 미국 유닛과 함께 쌓인 프랑스 유닛은 공격해도 승점 페널티를 받지 않습니다.

7.1.9 호프만: 이 이벤트가 사용되면, 이후 모든 동맹군의 의무 공격 굴림에 +1 수정하여 의무 공격표에 적용합니다. **호프만** 이벤트를 사용한 턴에 이미 굴린 의무 공격 주사위 결과에는 영향을 주지 않습니다.

7.1.10 H-L 지휘권 잡다: 이 이벤트가 사용되면, 남은 게임 동안 의무 공격표의 독일 결과는 “없음”으로 간주합니다. 의무 공격 마커가 독일 칸에 있을 때 이벤트가 사용되면 의무 공격 마커를 “없음 또는 완료” 칸으로 옮깁니다.

7.1.11 볼셰비키 혁명: 이 이벤트가 사용되면, 남은 게임 동안 의무 공격표의 러시아 결과는 “없음”으로 간주합니다. 의무 공격 마커가 러시아에 있을 때 이벤트가 사용되면 의무 공격 마커를 “없음 또는 완료” 칸으로 옮깁니다.

8.0 행동 페이지

8.1 일반 규칙

8.1.1 행동 페이지는 6개의 행동 라운드로 구성됩니다. 행동 라운드마다 각 플레이어는 아래 여섯 개의 행동 중에 하나만 수행합니다.

8.1.2 동맹군 플레이어가 행동 라운드마다 먼저 행동을 수행합니다.

8.1.3 각 플레이어는 다음 6가지 행동 중 하나를 수행해야 합니다.

- 전략 카드 한 장을 작전 카드로 사용합니다.
- 전략 카드 한 장을 전략 재배치 카드로 사용합니다.
- 전략 카드 한 장을 재편 카드로 사용합니다.
- 전략 카드 한 장을 이벤트 카드로 사용합니다.
- 평화 협정을 제안할 수 있는 승점 레벨이면 평화 협정을 제안합니다.
- 전략 카드를 사용하지 않고 자동 작전으로 작전값 1을 받습니다.



8.1.4 플레이어는 행동 라운드표에 이번 행동 라운드의 번호가 붙은 행동 마커를 놓아서 자신이 수행한 행동을 표시합니다.



8.1.5 각 플레이어가 6번의 행동을 수행할 때까지 교대로 반복합니다.

9.0 전략 카드

9.1 일반 규칙

9.1.1 패스 오브 글로리에서, 전략 카드는 게임의 핵심입니다. 플레이어는 전략 카드를 사용하여 이동 및 전투를 포함한 모든 행동을 시작합니다.

예외: 자동 작전(8.1.3), 평화 협정(16.5), 공성 해결(15.3)

9.1.2 각 플레이어는 자신만의 전략 카드 더미를 가지고 있습니다. 카드는 동원전, 제한전, 총력전으로 구성되어 있습니다. 각 플레이어는 자신의 동원전 카드만 사용하여 게임을 시작합니다. 다른 카드는 각 플레이어의 전쟁 투입 단계가 증가함에 따라 추가됩니다(16.1).

9.1.3 각 전략 카드는 작전, 전략 배치, 재편, 이벤트의 네 가지 방법 중 하나로 사용할 수 있습니다. 한 장의 카드를 게임 중에 여러 방법으로 사용할 수 있지만, 한 번 사용할 때는 한 가지 방법으로만 사용할 수 있습니다. **예외:** 특정 이벤트 카드는 이벤트로 사용하면 그 행동 라운드에 추가로 작전값도 사용합니다. 카드의 내용에 명시되지 않은 경우, 카드의 이름에 노란색으로 표시된 카드가 이에 해당합니다.

9.1.4 선택 사항: 카드를 더 쉽게 관리하고 싶다면, 핸드에 7장이 아닌 8장을 받습니다. 그 외의 규칙은 그대로 적용됩니다. 핸드에 카드를 한 장 추가로 가질 뿐입니다.

9.2 작전

9.2.1 전략 카드를 작전 카드로 사용하면, 플레이어는 그 카드의 작전값을 활성화 점수로 사용할 수 있습니다.

9.2.2 이동 또는 전투 중 어느 것으로 활성화했는지와 관계없이 그 칸의 활성화 점수는 같습니다. **예외:** 차르의 퇴위 이벤트가 사용된 이후, 러시아 유닛이 있는 칸의 이동 활성화는 그대로지만 전투 활성화는 유닛당 1점의 활성화 점수가 필요합니다.

9.2.3 한 칸을 활성화하는 비용은 그 칸에 있는 국가(요새 제외)의 수와 같습니다. 단, 몇 가지 예외가 있습니다.

- 엔트워프, 오스텐트, 칼레, 아미앵에 있는 벨기에 유닛은 활성화할 때 영국 유닛으로 취급할 수 있습니다.
- 아랍북, 영국, 호주, 캐나다, 포르투 유닛은 활성화할 때 하나의 국가(영국)로 취급합니다. 이들 유닛의 카운터 배경색은 영국과 같은 황갈색입니다.
- 프랑스와 미국 유닛은 프랑스나 독일 지역에서 활성화할 때 하나의 국가로 취급할 수 있습니다.
- 동맹군 이벤트 카드 중, 독일 남부군과 11군은 다른 국가로 구성된 특정 동맹군 유닛 더미를 활성화할 때 하나의 국가로 취급합니다. 자세한 내용은 해당 카드를 참조하십시오.
- 활성화할 때, 세누시 유닛은 터키이며, 몬테네 유닛은 세르비아입니다.

9.2.4 이동이나 공격에 참여하지 않는 유닛들이 있더라도, 여러 국가가 있는 칸의 활성화 비용은 그대로 적용됩니다. (즉, 플레이어는 활성화 비용을 낮추기 위해 일부 유닛만 활성화할 수 없습니다).

참고: 9.2.3에 나열된 예외는 활성화 비용을 줄이지만, 여전히 다국적 공격에서는 유닛이 다른 국가로 간주됩니다(12.1.11).

참고: 한 칸에 있는 유닛 중에 일부(전부는 아님) 국가가 보급 단절 상태여도, 그 칸을 활성화할 수 있습니다. 이 경우, 활성화 비용은 국가의 숫자만큼 들지만, 보급 단절 상태인 유닛은 활성화 비용만 올릴 뿐 이동도 공격도 수행할 수 없습니다.



9.2.5 이동 또는 공격: 한 칸은 이동 또는 전투를 위해 활성화할 수 있지만, 둘 중 하나만 활성화해야 합니다. 활성화한 칸마다 이동 또는 공격 마커를 놓아서 표시해야 합니다. 이 시점에서 공격할 곳을 지정할 필요는 없습니다.

9.2.6 점유 상태인 칸만 활성화할 수 있습니다. 아군 요새만 있는 칸은 활성화할 때 점유된 것으로 간주하지 않습니다.

9.2.7 근동 지도: 연합군 플레이어는 근동 지역에서 행동 라운드당 한 칸만 전투로 활성화할 수 있습니다. 이것은 실제 근동 지도 안에 있는 칸에 적용됩니다. 근동 지도가 아닌 칸(아드리아노플, 갈리폴리, 발리케서)에 있는 유닛은 여전히 근동 지도에 있는 칸을 공격할 수 있습니다.

예외: 영지원 상륙 거점 칸과 영국 근동군이 있는 칸은 이 제한이 적용되지 않습니다. 근동 지도에 있는 콘스탄티노플과 부르사는 이 제한이 적용되지만 참조를 위해 메인 지도에도 표시되어 있습니다. 이동으로 활성화할 때는 근동 지도 제한이 없습니다.



9.2.7.1 영지원 상륙 거점: 영지원 상륙 거점 마커를 통해 보급이 이어진 영지원군은 이동 또는 활성화하는 데 3작전값이 필요합니다. 영지원 상륙 거점 마커를 통해 보급이 이어진 다른 연합군 군단은 활성화하는 데 군단마다 1작전값이 듭니다. (예를 들어, 영지원과 군단 2개가 포함된 더미 하나를 활성화하는 데 5작전값이 필요합니다.) 이때, 일부 비용만 지불해서 더미의 일부분만 활성화할 수 없습니다. 반드시 한 칸을 활성화하는 전체 작전값을 지불해야 합니다. 이 규칙은 9.5.3.4에 따라 영지원이 일반적인 증원으로 들어온 경우는 적용되지 않습니다. 영지원을 제외한 어떤 연합군의 군도 영지원 상륙 거점을 통해 보급받을 수 없습니다. 영국 군단과 호주 군단만 영지원 상륙 거점을 통해 보급받을 수 있습니다.

9.2.8 활성화 마커를 모두 놓은 뒤, 활성 플레이어는 이동 마커로 표시된 칸에서 시작하여 자신의 유닛을 이동할 수 있습니다. 이동 마커로 표시된 칸에 있는 모든 유닛을 이동해야 하는 것은 아닙니다.

9.2.9 모든 이동이 완료된 후, 활성 플레이어는 공격 마커로 표시된 칸의 전투를 자신이 원하는 순서로 수행합니다. 여러 전투를 연속하는 경우, 다음 전투를 선언하거나 수행하기 전에 먼저 시작한 전투를 완료합니다. 활성 플레이어는 이어지는 전투를 수행할지 여부와 장소를 결정하기 전에, 각 전투의 후퇴와 전진을 포함한 모든 결과를 볼 수 있습니다. 그러나, 기본적인 제한 사항은 지켜야 합니다. 모든 공격 유닛은 반드시 이미 공격 마커로 표시한 칸에 있어야 하며, 어떤 유닛도 한 번의 행동 라운드에 두 번 공격할 수 없습니다.

참고: 이동 중에 적 요새가 있는 칸에서 모든 아군 유닛이 빠져나간다면, 이미 전투로 활성화된 인접 유닛이 해당 칸을 공격할 수 있습니다.

9.3 전략 재배치

9.3.1 전략 카드를 전략 재배치 카드로 사용하면, 플레이어는 군단과 군을 전략 재배치로 이동할 수 있습니다.

9.3.2 플레이어는 카드의 전략 재배치값만큼 전략 재배치 점수를 받습니다.

9.3.3 플레이어가 이번 턴의 직전 행동 라운드에 전략 재배치를 사용했다면 이번 행동 라운드에는 전략 카드를 전략 재배치 카드로 사용할 수 없습니다. (즉, 같은 턴의 행동 라운드에 연속으로 전략 재배치를 사용할 수 없습니다.) 플레이어가 한 턴의 마지막 행동 라운드에 전략 재배치를 사용했다면, 다음 턴의 첫 번째 행동 라운드에 전략 재배치를 사용할 수 있습니다. **살로니카** 이벤트 사용은 전략 재배치로 간주됩니다.

9.4 재편 점수

9.4.1 전략 카드를 재편 카드로 사용하면, 플레이어는 재편 점수표의 내용대로 각 국가의 재편 점수를 통합 기록 트랙에 표시합니다. **예외:** 불가리아, 이탈리아, 터키는 중립 상태인 경우 재편 점수를 받지 않습니다. 연합군 카드의 "연합" 재편 점수는 연합군 재편 마커로 표시하며, 모든 연합군 소국에 사용할 수 있습니다(17.1.1.1).

9.4.2 재편 카드를 사용한 행동 라운드에는 재편 점수를 표시하는 것 외에 다른 행동을 수행하지 않습니다.

9.4.3 전략 재배치와 마찬가지로, 이번 턴의 직전 행동 라운드에 재편 카드를 사용했다면, 이번 행동 라운드에는 전략 카드를 재편 카드로 사용할 수 없습니다. 플레이어가 한 턴의 마지막 행동 라운드에 재편 카드를 사용했다면, 다음 턴의 첫 번째 행동 라운드에 재편 카드를 사용할 수 있습니다.

9.4.4 재편 점수는 각 턴의 재편 페이지 때 사용합니다.

9.4.5 미국은 전략 카드에 재편 점수가 표시되어있지 않습니다(17.1.8)

9.5 이벤트

9.5.1 일반 규칙

9.5.1.1 전략 카드를 이벤트 카드로 사용하면, 카드의 지침을 따라야 합니다.

참고: 일부 카드는 이벤트의 효과가 없더라도, 전쟁 상황을 올리거나 카드 더미에서 제거하기 위해 이벤트로 사용할 수 있습니다.

예시: 독립 공군 창설 이벤트가 사용된 이후에도 발터 라테나우 이벤트를 사용할 수 있습니다. 독일 11군이 게임에서 영구적으로 제거되었더라도 11군 이벤트를 사용할 수 있습니다. 동맹군 전쟁 상황이 4 이상이 되었다라도, 바다로의 경주 이벤트와 독일군 동부전선 총사령부 이벤트를 사용할 수 있습니다. 참고로, 참호를 파다 이벤트를 한쪽에서 사용했다면, 상대방은 이 카드를 이벤트로 (카드 더미에서 제거하는 용도로도) 사용할 수 없습니다.

9.5.1.2 카드 제거: 전략 카드의 이름 옆에 별표(*)가 있는 카드는 이벤트로 사용하면 이번 행동 라운드가 종료될 때 게임에서 제거됩니다. 이벤트가 아니라 작전, 전략 재배치, 재편으로 사용할 경우에는 제거되지 않습니다.

연합군 전쟁 상황	동맹군 전쟁 상황	중립 전쟁 상황
--------------	--------------	-------------

9.5.1.3 전쟁 상황 카드: 많은 이벤트 카드에는 이벤트 이름 오른쪽의 괄호 안에 전쟁 상황

값이 있습니다. 이러한 이벤트 카드를 사용하면 플레이어의 전쟁 상황 마커와 종합 전쟁 상황 마커가 모두 이벤트 카드의 전쟁 상황값만큼 증가합니다.

9.5.1.4 특정 이벤트 카드는 추가적인 규칙이 적용됩니다. 다음 섹션에서 자세히 설명합니다.

9.5.2 중립국 참전 이벤트 카드

9.5.2.1 불가리아, 그리스, 이탈리아, 루마니아는 특정 전략 카드를 이벤트로 사용하여 전쟁에 참전합니다. 해당 카드를 사용하면 즉시 그 국가의 유닛을 지도에 배치합니다(4.2.2).

9.5.2.2 중립국 참전 이벤트 카드는 턴당 한 장만 사용할 수 있습니다. 이것은 진영당 한 번의 제한이 아닙니다. 예를 들어, 연합군이 1915년 봄 턴에 이탈리아 참전 이벤트를 사용했다면, 동맹군은 같은 턴 동안 불가리아 참전 이벤트를 사용할 수 없습니다.

9.5.2.3 미국과 터키는 참전 방식이 다릅니다(각각 16.3과 16.1.3.1 참조).

9.5.2.4 그리스 제한적 참전: 살로니카 이벤트를 사용하면 그리스가 제한적으로 전쟁에 참전합니다. 설명서 34쪽의 유닛 준비 내용에 따라 지도에 그리스 유닛을 배치합니다. 이 유닛들은 여전히 중립입니다. 어느 쪽도 그리스 유닛을 움직일 수 없습니다. 또한, 그리스 유닛이 포함된 칸으로 이동하거나 그 칸을 통해 이동할 수 없습니다. 추가로, 그리스 유닛이 있는 칸은 공격하거나 보급선을 이룰 수 없습니다. 그리스 유닛이 없는 그리스 칸은 양쪽 모두 마음대로 들어가거나 공격할 수 있습니다. 카발라 칸은 게임 시작 시 연합군이 제어하는 칸으로 간주하며, **살로니카** 또는 **그리스 중립국 참전** 이벤트 이후에 연합군 유닛이 전략 재배치로도 들어갈 수 있습니다. 그리스 유닛은 **그리스 중립국 참전** 이벤트가 사용된 후에만 이동할 수 있습니다.

9.5.2.4.1 살로니카, 영국 지중해 원정군 이벤트: 영지원 이벤트는 **살로니카** 이벤트 이후에 사용할 수 없습니다. **중립국 참전 그리스** 이벤트는 **살로니카**와 **영지원** 이벤트의 사용 여부와 관계없이 이벤트로 사용할 수 있습니다.

9.5.2.5 이탈리아와 루마니아의 늦은 참전: 동맹군 플레이어가 현재 총력전(자신의 카드 더미에 총력전 카드를 추가한 이후) 상태인데, 연합군이 아직 총력전이 아닌(자신의 카드 더미에 총력전 카드를 추가하지 못함) 상태면, 연합군 플레이어는 이탈리아와 루마니아의 참전 이벤트 카드(16, 17번 카드)를 작전, 전략 재배치, 재편으로 사용할 수 없습니다. 오직 이벤트(해당 국가의 참전)로만 사용할 수 있습니다. 연합군 플레이어는 또한 해당 카드들을 사용하지 않은 전투 카드로 취급하고, 9.5.4.6의 규칙에 따라 버릴 수 있습니다. 이 제한은 연합군 플레이어에게 총력전 카드가 들어간 턴이 시작될 때 사라집니다.

9.5.2.5.1 이탈리아의 늦은 참전 승점 패널티: 연합군이 총력전 상태인데 이탈리아가 아직 중립군인 턴마다, 전쟁 상황 페이지때 1 승점 증가합니다.

9.5.3 증원 이벤트 카드

9.5.3.1 각 플레이어는 전략 카드를 이벤트로 사용하여 새로운 유닛(증원)을 투입할 수 있습니다. 증원 카드는 한 턴에 한 국가마다 한 장의 증원 카드만 쓸 수 있습니다. **예외:** 어느 플레이어도 1914년 8월 턴에는 증원 카드를

사용할 수 없습니다. 지도에 모든 증원 유닛을 규칙에 맞게 (예를 들어, 쌓기 제한 때문에) 배치할 수 없는 경우, 해당 증원 카드를 사용할 수 없습니다. 자신의 수도를 적이 제어하고 있는 경우, 플레이어는 증원 유닛을 배치할 적절한 진입 칸이 있으면 증원 카드를 사용할 수 있습니다. 오를레앙 예외 규칙(9.5.3.3의 두 번째)은 여기에 적용할 수 없습니다.

9.5.3.2 증원받은 군단은 플레이어의 예비 병력 구역에 놓입니다. 두 가지 예외가 있습니다. 영국 아랍 북군 군단(아랍복)과 터키 세누시아파 군단(세누시)은 이벤트 카드의 지시대로 배치합니다.

9.5.3.3 증원받은 군은 해당 국가의 수도(오스트리아-헝가리는 빈과 부다페스트 중에 선택) 및/또는 해당 국가에서 아군이 제어하는 보급원에 배치합니다. 현재 포위된 요새가 있는 칸에는 배치할 수 없습니다. 몇 가지 예외가 있습니다.

- 미국의 군은 프랑스에서 아군이 제어하는 항구 칸에 놓입니다.
- 프랑스의 군은 파리에 쌓기 제한이 꼭 찼으면 오를레앙에 놓을 수 있습니다. 그러나, 프랑스의 군은 파리가 포위되거나 적이 제어하는 경우, 오를레앙에 배치할 수 없습니다.
- 프랑스 동방군, 러시아 코카서스군, 영국 근동군은 이벤트 카드의 지시에 따라 배치합니다(9.5.3.4).
- 영국 영지원 군은 지도에 표시된 4개의 영지원 칸 중 하나에 배치합니다(9.5.3.5).

증원받은 군은 배치될 때 보급 상태여야 하며, 아군이 제어하는 칸에 배치해야 합니다. 하나의 카드로 둘 이상의 군이 증원되는 경우, 두 군을 같은 칸에 놓지 않아도 됩니다. 그러나 쌓기 제한으로 인해 둘을 모두 놓을 수 없는 경우에는 증원으로 사용할 수 없습니다.

9.5.3.4 연합군 근동군: 연합군 플레이어가 가지고 있는 네 개의 근동군 (영국의 영지원군과 근동군, 프랑스의 동방군, 러시아의 코카서군)은 그 국가의 수도나 아군이 제어하는 그 국가의 보급원에 놓을 수도 있습니다. 이렇게 놓는 경우, 해당 군 카드의 모든 다른 사용 제한을 무시합니다. 이렇게 놓는 근동군은 근동으로 들어가는 능력을 상실합니다. (살로니카에 놓지 않은 프랑스 동방군에게도 적용됩니다.) 이들은 재편이 불가능한 것과 12.4.5의 군 손실이 우선 적용된다는 것 외에는 일반 연합군의 군과 똑같이 사용됩니다. **영지원**과 **에드먼드 알렌비** 이벤트 카드는 사용 방법에 관계없이 전쟁 상황을 올립니다. **영지원**은 **살로니카** 이벤트가 사용된 뒤에도 이렇게 사용할 수 있습니다. **에드먼드 알렌비**가 이렇게 사용된 이후에도 **시나이 송수관**을 이벤트로 사용할 수 있습니다.



9.5.3.5 영지원의 침공: 영지원 영국 증원 이벤트를 사용할 때, 영지원군을 놓은 칸에 영지원 상륙 거점 마커도 놓습니다. 연합군 플레이어는 이 칸을 연합군 항구로 사용합니다. 추가로, 양 플레이어 모두 이제 이 칸을 이동 및 전투를 할 수 있는 일반적인 칸으로 취급할 수 있습니다. 이 칸에 동맹군 유닛이 들어가면, 영지원 상륙 거점 마커를 제거합니다. 해당 칸은 더 이상 연합군 항구로 간주하지 않습니다.

9.5.4 전투 이벤트 카드

9.5.4.1 전투 이벤트 카드는 전투 중에 이벤트로 사용합니다. 공격자는 방어자보다 먼저 전투 이벤트를 사용해야 합니다. 전투 이벤트 카드는 상대방의 행동 라운드 중에 사용할 수 있는 유일한 카드입니다.

◆ 9.5.4.1.1 특정 국가의 전투 참여가 필요한 전투 카드를 사용하려면 그 전투에 해당 국가의 유닛이 적어도 하나는 있어야 합니다. 이러한 전투 카드의 특정 국가 조건을 만족하기 위한 목적에서, 아랍복, 호주, 캐나다, 포르투 군단은 영국이 아니고, 세누시 유닛은 터키가 아니며, 몬테네는 세르비아가 아닙니다.

9.5.4.2 플레이어가 전투 이벤트 카드(들)을 사용하고 전투에서 승리하면, 자신이 사용한 이벤트 카드(들)을 자신의 앞에 공개한 채로 놓습니다. **예외:** “한 턴에 한 번의 전투에만 사용할 수 있습니다.”라고 표시된 전투 카드와 “*”가 표시된 전투 카드는 플레이어가 이기더라도 해당 카드가 사용된 전투 직후 버리거나 게임에서 제거해야 합니다. 이렇게 자신의 앞에 유지된 전투 이벤트 카드는 각 플레이어의 행동 라운드마다 한 번의 전투에 영향을 미칠 수 있습니다. 이 경우 해당 조건은 그 턴 동안, 또는 카드를 사용한 전투에서 플레이어가 패배할 때까지 적용됩니다. **저들은 통과하지 못할 것이다** 전투 이벤트 카드는 연합군 플레이어가 전투에서 패배할 때까지 효과를 적용하지 않는 특별한 카드입니다. 패배하면 적용된 후에 카드를 버립니다. 자신의 앞에 유지된 카드는 마찬가지로 턴이 종료될 때 버려집니다.

9.5.4.3 전투 카드가 사용된 전투에서 패배하면, 해당 전투 카드가 이번 전투에 낸 것인지, 이전에 승리해서 유지된 것인지와 관계없이 그 전투 카드를 버립니다.

9.5.4.4 전투 카드 한 장은 버려질 때까지 라운드당 한 번만 사용할 수 있습니다. **푸트닉** 전투 이벤트 카드는 라운드마다 공격과 방어를 합쳐서 한 번의 전투에서만 사용할 수 있습니다.

9.5.4.5 각 턴이 끝날 때, 자신의 앞에 유지된 모든 전투 카드는 이전 전투의 승패와 관계없이 반드시 버려야 합니다. 이렇게 버려진 카드는 모두 버린 더미로 갑니다.

9.5.4.6 양 플레이어 모두 전략 카드 받기 페이지에서 카드를 받기 전에 자신의 핸드에 있는 전투 이벤트 카드를 원하는 만큼 버릴 수 있습니다. 이렇게 버린 카드는 자신의 버린 더미로 갑니다. 전투 이벤트 카드는 원한다면 버릴 수 있는 유일한 카드입니다(예외: 9.5.2.5. 이탈리아와 루마니아의 늦은 참전).

10.0 쌓기

10.1 일반 규칙

10.1.1 한 칸에는 종류에 상관없이 전투 유닛을 3개까지 쌓을 수 있습니다. 이때 요새는 계산하지 않습니다.

10.1.2 쌓기 제한은 전략 재배치와 이동 도중을 제외한 모든 시점에서 적용됩니다. 플레이어는 전략 재배치 및 이동을 수행하는 중간 과정에는 쌓기 제한을 넘을 수 있습니다. 전략 재배치나 이동을 종료하는 시점에만 제한을 지키면 됩니다.

10.1.3 플레이어가 실제로 쌓기 제한을 넘긴 칸이 있으면, 쌓기 제한에 맞도록 제거할 유닛을 상대방이 선택합니다. 군을 이렇게 제거하면 그 군은 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

10.1.4 플레이어는 의도적으로 쌓기 제한을 넘겨서, 초과된 유닛을 제거할 수 없습니다.

10.1.5 상대의 유닛과는 절대로 함께 쌓을 수 없습니다. **예외:** 요새는 유닛이 아니므로 적과 함께 있을 수 있습니다. 이 경우는 요새의 포위입니다.

10.1.6 한 플레이어가 제어하는 다른 국가의 유닛은 자유롭게 쌓을 수 있습니다. 그러나, 이런 칸을 활성화하는 데는 더 많은 비용이 듭니다(9.2.3).

11.0 이동

11.1 일반 규칙

11.1.1 이동력이 1 이상인 전투 유닛은 작전 중 해당 공간을 이동으로 활성화하면 이동할 수 있습니다. 한 더미의 이동은 다른 더미의 이동을 시작하기 전에 완료해야 합니다. 유닛 하나의 이동도 다른 유닛이 이동을 시작하기 전에 완료해야 합니다.

참고: 이 규칙은 적 요새를 포위할 때, 그리고 포위된 공간을 통한 이동의 순서를 정할 때 적용됩니다.

11.1.2 모든 칸은 지형에 관계없이 들어가는 데 이동 비용 1을 소모합니다.

11.1.3 이동은 반드시 실선 또는 점선으로 연결된 칸 사이로 이루어져야 합니다. 어떤 칸도 건너 뛰어 지나갈 수 없습니다.

11.1.4 점선 연결: 점선은 해당 선을 따라 이동, 공격, 전진, 후퇴, 전략 재배치, 보급선 추적할 수 있는 국가가 제한되어 있음을 나타냅니다. 각 점선을 사용할 수 있는 유닛은 선에 표시되어 있습니다. 예를 들어, 런던과 칼레를 잇는 점선은 영국 유닛만 이용해서 이동, 공격, 전진, 후퇴, 전략 재배치, 보급선 추적할 수 있습니다. 그러나, 모든 아군 칸은 소모 페이지 동안에 아군 점선을 통해 보급선을 이룰 수 있습니다. 점선 연결 목적에서 호주, 캐나다, 포르투 군단은 영국으로 인정되지만, 아랍북은 인정되지 않습니다. 세누시 유닛은 터키로 인정됩니다.

11.1.5 유닛은 한 번의 행동 라운드에서 이동력보다 더 많은 이동 비용을 사용할 수 없습니다. 사용하지 않은 이동 비용은 버려집니다. 향후 행동 라운드에 쓰거나 다른 유닛으로 이전할 수 없습니다.

11.1.6 유닛은 공격 마커를 놓은 칸을 통과할 수 있지만 그 칸에서 이동을 종료할 수는 없습니다.

11.1.7 유닛은 적 전투 유닛이 있는 칸에 절대 들어갈 수 없습니다.

11.1.8 요새와 이동: 유닛은 (단독으로 또는 같은 행동 라운드에서 이동하는 다른 유닛과 함께) 적 요새를 포위할 수 있거나, 요새가 이미 포위된 경우 적 요새가 포함된 칸에 들어갈 수 있습니다(15.2.1).

11.1.9 아미앵, 칼레, 오스텐트: 바다로의 경주 이벤트가 사용되거나 동맹군 전쟁 상황이 4 이상이 될 때까지 동맹군 유닛은 아미앵, 칼레, 오스텐트에서 이동이나 전략 재배치를 종료할 수 없습니다(전투 후 전진은 예외입니다). 그러나 이 칸들을 통과해 이동하고, 제어 마커를 놓는 것은 가능합니다.

11.1.10 영지원 칸: 영지원 칸에 영지원 상륙 거점 마커가 없으면 어떤 유닛도 영지원 칸에 들어갈 수 없습니다.

11.1.11 중립국: 유닛은 중립국 칸에 들어갈 수 없습니다. 단, 그 국가가 참전하면 즉시 모든 유닛이 그 국가 칸에 들어갈 수 있습니다. **예외:** 그리스 제한적 참전(9.5.2.4).

11.1.12 알바니아: 유닛은 항상 알바니아에 들어갈 수 있습니다. 알바니아의 칸은 전략 재배치 목적으로 연합군이 시작 시 제어하는 칸으로 간주합니다. 알바니아의 칸은 소모 페이지에 보급을 확인할 때 일반적인 연합군 보급원이나 (이탈리아가 중립이라 해도) 타란토를 통해 보급받을 수 있습니다.

◆**11.1.13 페르시아:** 터키가 참전하면 케르만샤는 동맹군이 제어하고 그 외의 모든 페르시아의 칸은 연합군이 제어합니다.

11.1.14 제어: 플레이어는 이동해 들어간 각 칸을 제어할 수 있습니다. 단, 그 칸이 적의 요새면 제어가 아니라 포위합니다. 제어하는 진영이 바뀌어 칸의 제어가 전환되면 제어 마커를 놓아 표시합니다.

11.1.15 아랍 북군(아랍북): 아랍북 유닛은 11.1.14의 예외입니다. 아랍북은 동맹군의 칸에 들어가도 그 칸을 전환하지 못합니다. 대신 아랍북이 점유하고 있는 모든 동맹군 칸(포위된 요새 칸 제외)은 연합군이 제어하는 것으로 간주합니다. 그러한 칸은 아랍북이 떠나는 순간 동맹군의 제어로 되돌아갑니다. 아랍북은 다른 연합군 유닛에 의해 전환된 칸에는 영향을 미치지 않습니다. 이들은 아랍북이 나간 후에도 연합군으로 남습니다.

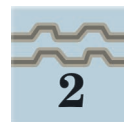
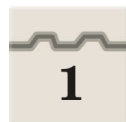
11.1.16 터키 세누시 군단은 11.1.14에 따라 칸을 전환합니다. 그러나 소모 페이지 동안 보급원을 잊지 못한 전환된 칸(점유한 칸 제외)은 소모를 겪습니다. 리비아 칸은 일반 규칙대로 소모를 적용하고, 연합군 플레이어가 일반적인 이동을 통해 제어할 수 있습니다.

11.1.17 영대원 군단과 군: 영대원 군단이나 군은 영국, 프랑스, 벨기에, 독일 이외의 칸으로 이동하거나 공격할 수 없습니다.

11.2 참조

11.2.1 어느 한 플레이어가 **참호를 파다** 이벤트를 사용했다면, 이동으로 활성화된 칸에 있는 군 하나는 이동하는 대신 참조 구축 시도를 할 수 있습니다. 해당 칸의 다른 유닛은 자유롭게 이동할 수 있습니다. 적 요새 칸을 포위중인 군도 참조 구축 시도를 할 수 있습니다.

중요: 한 게임에서 한 플레이어만 **참호를 파다** 이벤트를 발동시킬 수 있습니다.



11.2.2 참조 구축 방법: 행동 라운드의 모든 이동이 완료된 후, 활성 플레이어는 참호를 구축하려는 군이 있는 각 칸에 대해 주사위를 굴립니다. 주사위 굴림 결과가 군의 손실

능력보다 작거나 같으면 해당 칸에 1단계 참조 마커를 놓습니다. 1단계 참조 마커가 이미 있으면 2단계 참조 쪽으로 뒤집습니다.

11.2.3 한 칸에는 하나의 참조 마커만 놓일 수 있고, 참호는 최대 2단계까지만 올라갈 수 있습니다.

11.2.4 참호는 해당 칸에 아군 유닛이 없더라도 적 유닛이 해당 칸에 들어올 때까지 그대로 남습니다.

11.2.5 적 유닛이 아군의 1단계 참호가 있는 칸에 들어가면, 참호 마커를 제거합니다.

11.2.6 적 유닛이 아군의 2단계 참호가 있는 칸에 들어가면, 참호 마커를 적의 1단계 참호 마커로 교체합니다.

11.2.7 소모와 참호: 1단계 참호가 있는 칸이 소모를 겪으면, 참호 마커를 제거합니다. 2단계 참호가 있는 칸이 소모를 겪으면, 적의 1단계 참호로 교체합니다. **예외:** 아군의 온전한 요새가 있는 칸의 아군 참호 마커는 소모되지 않습니다.

11.2.8 군단과 참호: 참호를 만드는 데는 군이 필요하지만, 군단도 지형 효과표에 따른 참호의 이득을 받을 수 있습니다.

11.2.9 요새와 참호: 요새 자체는 참호의 혜택을 받지 못합니다. 그러나 아군 유닛이 요새에서 방어하고 있다면 참호 혜택이 적용되고, 유닛의 전투력에 요새의 전투력이 추가됩니다.

11.2.10 (선택): 독일, 영국, 프랑스 또는 이탈리아 유닛이 참호 구축에 실패할 때마다 해당 유닛에 참호-1 마커를 놓습니다. 다음 라운드에서 이 유닛이 참호를 구축하려는 모든 시도의 주사위값에서 1을 뺍니다. 다음 라운드(이어지는 턴에 뒤따르는 라운드 포함)에 참호 시도가 없거나 참호 시도가 성공하면 마커를 제거합니다. 참호 구축 주사위 굴림 결과는 최대 -1까지만 수정됩니다.

11.3 근동 지도 이동 제한

11.3.1 근동 지도의 칸에 진입하거나 공격할 수 있는 군은 러시아 코카서, 영국 영지원 및 근동, 프랑스 동방군, 터키 일드름 및 이슬람 군뿐입니다. 콘스탄티노플 칸과 부르사 칸은 메인 지도에도 있지만, 근동 지역으로 간주합니다.

11.3.2 턴당 하나의 러시아 군단만 코카서스 칸과 근동(그로즈니와 포티) 사이에서 이동, 후퇴, 또는 공격/전진할 수 있습니다. 러시아의 군(코카서 포함)은 절대로 이렇게 이동, 후퇴, 또는 공격/전진할 수 없습니다. **차르의 퇴위** 이벤트가 사용된 후에는 어떤 러시아 유닛도 코카서스 칸과 근동 사이를 이동, 후퇴, 또는 공격/전진할 수 없지만, 군단 하나는 여전히 턴마다 한 번 코카서스 칸과 근동 사이를 전략 재배치할 수 있습니다(13.2.2). 예를 들어, 러시아 군단 유닛 하나가 코카서스 칸과 포티 사이를 공격하고 전진했다면, 다른 어떤 러시아 군단도 코카서스 칸과 근동(그로즈니와 포티) 사이의 어떤 방향으로든 이동, 후퇴, 또는 공격/전진할 수 없습니다.

12.0 전투

12.1 일반 규칙

12.1.1 전투는 작전 중에 전투 유닛을 공격 마커로 활성화한 칸에서만 시작할 수 있습니다. 전투는 원하면 수행하는 것이며, 그 칸에 있는 모든 유닛이 공격할 필요는 없습니다. 플레이어는 활성화 칸에서 공격을 아예 수행하지 않을 수도 있습니다. (이전에 이어진 전투의 결과에 의한 경우일 것입니다.)

12.1.2 한 칸에 있는 적 유닛이 전부 현재 라운드에서 후퇴한 유닛이면, 그 칸은 공격할 수 없습니다.

12.1.3 활성 플레이어는 공격자, 비활성 플레이어는 방어자입니다. 공격으로 활성화한 칸은 공격 칸, 공격의 대상이 되는 칸은 방어 칸입니다.

12.1.4 각 전투에는 하나의 방어진만 포함될 수 있습니다. 방어 칸에 인접한 공격 칸들의 유닛은 얼마든지 공격에 참여할 수 있습니다.

12.1.5 한 칸에 있는 활성화된 유닛들이 모두 같은 전투에 참여하지 않아도 됩니다. 유닛마다 서로 다른 인접 칸을 공격할 수 있습니다.

12.1.6 각 유닛은 한 번의 행동으로 한 번의 공격만 수행할 수 있습니다. 한 번의 행동으로 한 칸은 한 번만 공격받을 수 있습니다. 한 유닛의 전투력을 여러 전투에 나눌 수 없습니다.

12.1.7 전투력이 0인 군단도 단독으로 또는 다른 유닛과 함께 공격할 수 있습니다. 다른 유닛과 함께 공격하면 해당 전투에서 전투력을 추가하지는 못하지만 손실의 대상은 될 수 있습니다.

12.1.8 그 전투에 참여한 공격 유닛만이 손실을 입거나 전진할 수 있습니다. 공격 칸에 참여하지 않은 유닛이 있으면 그 유닛은 손실을 입거나 전진할 수 없습니다.

12.1.9 지도에서 점선 옆에 표시된 국가의 유닛만 점선을 넘어 공격할 수 있습니다. 러시아의 군은 코카서스에서 근동으로 공격할 수 없습니다. 러시아 군단 하나는 턴당 한 번, 코카서스 칸과 근동 사이에서 공격 또는 후퇴할 수 있습니다. 이것은 11.3.2에서 허용되는 “한 번의 이동”으로 간주합니다.

12.1.10 런던과 타란토: 런던에 있는 유닛은 프랑스나 벨기에에 있는 아군 유닛이 함께 공격에 참여하는 경우에만 전투를 수행할 수 있습니다. 이탈리아 유닛은 알바니아나 그리스에 아군 유닛이 없어도 타란토-바로나의 점선을 통해 공격할 수 있습니다.

12.1.11 다국적 공격: 같은 편에 있는 다른 국가의 유닛은 모두 함께 싸여있거나, 둘 이상의 칸에서 다국적 공격(12.1.11.1)에 적합할 경우 동일한 전투에 참여할 수 있습니다.

참고: 다국적 활성화에 대한 몇 가지 특별한 경우가 존재하지만(9.2.3 참조) 이러한 경우가 다국적 공격의 요구 사항보다 우선하지는 않습니다. 예를 들어 앤트워프, 오스텐트, 칼레, 아미앵에서는 영국과 벨기에 유닛을 더 낮은 비용으로 함께 활성화할 수 있지만, 다국적 공격을 수행할 때는 벨기에 유닛을 영국 유닛으로 인정하지 않습니다.

12.1.11.1 둘 이상의 칸에서 다국적 공격: 둘 이상의 칸에서 국적이 다른 유닛들이 한 전투에 함께 공격하기 위해서는 공격 칸 중 하나에 관련된 모든 국가의 유닛이 있어야 합니다. 이것을 공용 공격 칸이라고 합니다. 그 외의 칸(들)에는 공용 공격 칸에 있는 어떤 국적의 유닛이건 포함할 수 있습니다. 공격에 참여하는 각 국가는 공용 공격 칸에 유닛 하나는 있어야 합니다. 이 제한과 쌓기 제한에 의해서, 하나의 전투에는 각 편마다 3개 국가까지만 참여할 수 있습니다.

12.1.11.2 다국적 공격에서 아랍족, 호주, 캐나다, 포르투 군단은 영국으로, 세누시 유닛은 터키로, 몬테네 유닛은 세르비아로 인정됩니다.

12.2 전투 실행

12.2.1 각 전투마다 다음과 같은 순서로 단계적으로 실행합니다.

1. 전투 지정
2. 전투력 결정
3. 참호 무효화 전투 카드 사용
4. 측면 공격 시도
5. 전투 카드 사용
6. 조정값 결정
7. 사격열 결정
8. 결과 결정
9. 손실 입기
10. 전투 승자 결정
11. 방어자 후퇴
12. 공격자 전진

12.2.2 **전투 지정:** 활성 플레이어는 공격할 유닛과 공격할 칸을 지정합니다.

12.2.3 **전투력 결정:** 각 플레이어는 전투에 관련된 유닛의 전투력을 합산합니다. 방어 칸에 요새가 있다면 방어자는 요새의 전투력을 더합니다. 이 단계는 동시에 수행합니다.

12.2.4 **참호 무효화 전투 카드 사용:** 공격자는 전투에서 적의 참호를 무효화하는 전투 카드를 이벤트로 사용할 수 있습니다. **참고:** 참호 하나를 무효화하는 **브루실로프 공세**는 참호 마커가 없는 칸에 사용할 수 있으며, 이 공격은 **터키의 투지** 사용 여부와 관계없이 사용하는 것으로 간주합니다.

12.2.5 **측면 공격 시도:** 공격자는 특정 요구 사항이 충족되는 경우 측면 공격을 선언하고, 성공 여부를 확인할 수 있습니다(12.3). 측면 공격을 시도하면 전투의 6~9단계까지를 동시가 아니라 어느 한 쪽부터 순차적으로 진행합니다. 성공 여부에 따라 순서가 달라집니다.

12.2.6 **전투 카드 사용:** 공격자는 5단계에서 이번 전투의 조건에 맞는 전투 이벤트 카드를 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 추가로, 공격자는 이번 전투의 조건에 맞으면서 테이블에 남아있지만 이번 행동 라운드의 이전 전투에서 사용하지 않은 전투 이벤트 카드도 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 공격자가 자신의 모든 전투 카드를 사용한 후, 방어자는 공격자와 같은 방법으로 전투 카드를 사용할 수 있습니다.

12.2.7 **조정값 결정:** 양 플레이어는 사용하기로 선택한 전투 이벤트 카드를 전부 확인하여, 이번 전투에 적용할 최종 조정값을 확인합니다. 모든 공격 유닛이 시나이 칸에 있으면 -3 조정값을 받습니다. (다른 칸과 연계된 공격인 경우에는 시나이 칸에서 공격해도 -3 조정값을 받지 않습니다.) 이 단계는 동시에 수행합니다.

12.2.8 **사격열 결정:** 양 플레이어는 자신이 사용할 사격표를 확인합니다. 군의 축소 여부는 무시하고, 자신의 유닛 중에 군이 하나 이상 있다면 군 사격표를 사용합니다. 그렇지 않으면 군단 사격표를 사용합니다. 각 플레이어는 사용할 사격표에서 자신의 전투력에 해당하는 사격열을 확인합니다. 그런 다음, 지형 효과표에서 방어 칸에 해당하는 지형에 표시된 화살표 방향과 숫자(지형 및 참호 효과는 누적)에 따라 사격열을 이동합니다. 사격열 이동으로 인해 사격열이 사용할 사격표에서 벗어날 수 없습니다. 가장 오른쪽 또는 가장 왼쪽 열을 넘어서는 이동은 무시합니다.

다. 이 단계는 측면 공격이 시도되었거나 **폰 후티어** 전투 카드가 사용되지 않는 한 동시에 수행합니다.

12.2.9 **결과 결정:** 각 플레이어는 주사위 하나를 굴리고 조정값 수정을 더해, 사격표의 결과를 확인합니다. 수정 후라도 주사위값은 최소 1이고 최대 6입니다. 수정된 주사위 굴림 결과가 1보다 낮으면 1이고, 6보다 높으면 6입니다. 이 단계는 측면 공격이 시도되었거나(**무선 통신 감청** 카드 사용 가능) **폰 후티어** 전투 카드가 사용되지 않는 한 동시에 수행합니다.

12.2.10 **손실 입기:** 이제 각 플레이어는 상대방의 결과에 따라 필요한 전투 손실을 적용해야 합니다. 측면 공격이 아니면 반드시 방어자가 먼저 손실을 적용한 뒤에 공격자가 손실을 적용합니다. 이 손실 적용은 달성한 손실 숫자에 영향을 주지 않습니다.

12.2.11 **전투 승자 결정:** 상대방에게 더 높은 손실 숫자를 부여한 플레이어가 전투에서 승리합니다. 승자는 사용한 전투 카드를 테이블에 남겨놓을 수 있습니다. 패배한 플레이어는 사용한 전투 카드를 모두 버리는 더미에 놓아야 합니다. 양 플레이어의 손실 숫자가 같으면 두 플레이어 모두 패한 것으로 간주하고 사용한 카드를 모두 버리는 더미에 놓습니다. **예외:** **저들은 통과하지 못할 것이다** 카드의 경우, **연합군이 전투에서 패하면 카드의 내용을 적용한 후 버리는 더미에 놓습니다. 비기거나 승리하면 카드를 그대로 테이블에 남겨놓습니다.** 턴 종료시에 테이블에 남겨둔 전투 카드를 모두 버리는 더미에 놓습니다.

12.2.12 **방어자 후퇴:** 공격자가 전투에서 승리하고 최대 전력인 유닛이 하나라도 남아 있으면, 제거되지 않은 모든 방어 유닛은 후퇴해야 합니다. 방어자는 추가로 손실을 입고 후퇴를 취소할 수 있습니다.

12.2.13 **공격자 전진:** 방어자가 후퇴했거나 완전히 제거된 경우, 공격자는 남아 있는 최대 전력 유닛들을 전진시킬 수 있습니다.

12.3 측면 공격

12.3.1 다음 조건에 모두 해당하면 공격자는 측면 공격을 시도할 수 있습니다.

- 유닛이 둘 이상의 칸에서 공격하고 있으며,
- 공격 유닛에 군이 최소 하나는 있어야 하며,
- 방어 칸이 습지 또는 산이 아니고, 참호가 없어야 하고, 점유되지 않은 요새가 없어야 합니다.

참고: “참호 효과를 모두 무효화”하는 특정 전투 또는 이벤트 카드를 사용하면 참호가 없는 것으로 인정되어, 다른 모든 조건이 충족되면 측면 공격을 할 수 있습니다.

12.3.2 측면 공격을 시도하면 공격자는 공격 칸 중 하나를 “전방 공격” 또는 “고정” 칸으로 지정해야 합니다. “고정” 칸을 제외한 각각의 공격 칸이 방어 칸 외에 적이 점유한 다른 칸과 실선으로 연결되어있지 않다면, 해당 공격 칸마다 측면 공격 시도 주사위 굴림 결과에 +1 조정값을 제공합니다. 이때, 적의 요새만 있는 공간은 이 규칙에서 점유한 칸으로 간주하지 않습니다. 아군의 공격 유닛과 점선으로만 연결된 적이 점유한 칸은 측면 공격 시도 주사위 조정값을 정할 때 무시합니다.

참고: 측면 공격 시도 주사위 조정값은 공격을 수행하는 시점에만 확인합니다. 측면 공격으로 인한 전투 순서가 적이 점유한 칸에 영향을 미칠 수 있습니다.

12.3.3 공격자는 측면 공격 시도의 성공 여부를 확인하기 위해 주사위 하나를 굴립니다. 수정된 주사위 굴림이 4 이상이면 측면 공격이 성공하고, 공격자가 방어자보다 먼저 6~9단계를 수행합니다. 이것은 방어자가 사격하기 전에 먼저 입은 손실의 영향을 받는다는 것을 의미합니다. 수정된 주사위 굴림이 3 이하이면 측면 공격이 실패하고, 방어자가 공격자보다 먼저 6~9단계를 수행합니다.

12.3.4 측면 공격 중, 전투 카드 사용 단계 동안 사용한 전투 카드가 결과 결정 단계 시점에 조건이 맞지 않게 되었다더라도 그대로 사용합니다. 예시: 영국과 프랑스 유닛이 측면 공격 시도에 실패하고, **폭풍같은 탄막** 전투 카드를 사용했습니다. 방어자의 전투 실행 6~9 단계의 결과로 살아남은 영국 유닛이 없더라도, 해당 전투 카드는 여전히 사용됩니다.

12.3.4.1 무스타파 케말: 전투력이 1 이상인 터키 유닛이 존재하지 않더라도, 나머지 전투력을 군 사격표에 적용합니다(군단 사격표 0열을 군 사격표 1열로 옮겨서 사용합니다).

12.3.4.2 철수 전투 카드의 경우, 방어자는 전투 해결 이후에 뒤집힌 군단이나 군 단계를 회복합니다.

12.4 손실 적용

12.4.1 플레이어가 굴린 사격표의 결과는 상대방에게 주는 손실을 나타내는 손실 숫자입니다.

12.4.2 전투 유닛 또는 요새를 줄이거나 제거해서 손실을 적용합니다. 유닛의 한 단계를 낮추려면 유닛의 손실 능력만큼 손실 숫자가 필요합니다.

12.4.3 플레이어는 적용할 손실 숫자를 넘어서지 않는 범위 내에서 최대한 손실 숫자를 적용시켜야 합니다. 필요한 손실 숫자를 적용할 수 있으면 그보다 적은 손실을 입는 방법을 적용할 수 없습니다. 그러나, 필요한 손실 숫자보다 더 크게 손실을 입을 수도 없습니다.

예시: 최대 전력인 프랑스 군 하나와 축소 전력인 프랑스 군 하나가 있는 칸에 5의 손실 숫자를 적용합니다. 각 군의 손실 능력은 3입니다. 플레이어는 축소 전력인 프랑스 군을 제거하고, 이것을 군단(손실 능력 1) 하나로 교체해야 합니다. 교체된 군단은 나머지 손실 숫자 2를 적용해 두 단계 손실을 입고 제거되어야 합니다. 최대 전력인 프랑스 군은 그대로 남습니다. 플레이어는 최대 전력의 프랑스 군(손실 능력 3)에 한 단계 손실을 적용하고, 축소 전력의 프랑스 군(손실 능력 3)에 한 단계 손실을 적용할 수 없습니다. 이것은 플레이어가 입어야 하는 손실 숫자 5를 초과하기 때문입니다.

12.4.4 축소 전력의 군이 제거되면 현재 예비 병력 구역에 있는 군단으로 그 자리에 즉시 교체합니다. 같은 국가의 군단이어야 하고, 최대 전력으로 놓습니다. 만약 예비 병력 구역에 동일한 국가면서 최대 전력의 군단이 없다면, 축소 전력의 군단으로 대체할 수 있습니다. 예비 병력 구역에 같은 국가의 군단이 없으면 해당 군은 게임에서 영구적으로 제거되어, 이후 재편을 통해 재건할 수 없습니다.

12.4.4.1 보급 단절 상태의 군이 제거되는 경우에도 예비 병력 구역의 군단으로 대체할 수 있지만, 제거된 보급 단절 상태의 군은 게임에서 영구히 제거됩니다.

12.4.4.2 여러 군이 있는 칸이 적용할 수 있는 손실 능력보다 더 큰 손실을 입었는데, 예비 병력 구역에 대체할 수 있는 군단이 없다면, 하나의 군에 손실을 먼저 적용한 뒤에 다른 유닛에 적용해야 합니다(이로 인해,

최소 하나의 군이 영구적으로 제거됩니다). 이 원칙은 손실 숫자를 완전히 적용할 수 없지만, 예비 병력 구역에 축소 전력인 군단이 최소 하나는 있어서 손실을 적용할 수 있는 유사한 상황에서도 똑같이 적용됩니다.

예시: 예비 병력 구역에 군단이 없다고 가정했을 때, 아래의 상황에서 군 하나가 영구적으로 제거됩니다.

- 최대 전력인 군(손실 능력 각 3)이 둘 있는 칸에 손실 숫자 7을 적용해야 하는 경우
- 최대 전력인 군(손실 능력 각 2)이 둘 있는 칸에 손실 숫자 5를 적용해야 하는 경우

12.4.4.3 여러 국가가 포함된 영국의 경우 군단 대체를 다음과 같이 적용합니다. 영대원 군은 영대원 군단으로만 교체할 수 있으며, 영대원 군단은 영대원 군만 대체할 수 있습니다. 영지원과 영국 공동 군은 영국 군단으로 교체할 수 있습니다. 호주, 캐나다, 포르투, 아랍북 군단은 제거된 영국의 군을 교체하는 데 사용할 수 없습니다.

12.4.5 영국 유닛이 공격자로 포함된 전투의 경우, 그 전투에 다른 국가가 참여했는지 여부와 관계없이, 손실을 적용하는 우선 순위가 있습니다. 유닛이 손실 숫자를 초과하지 않고 첫 번째 손실을 입는 것이 가능하다면 아래 목록의 순서로 손실을 적용해야 합니다.

- 영대원 군
- 영대원 군단
- 영지원 군
- 호주 또는 캐나다 군단

만일 가장 우선적으로 손실을 적용해야 하는 유닛에게 손실을 적용하는데 손실을 모두 처리할 수 없다면, 그 다음 순서의 유닛에게 손실을 적용합니다. 이것과 비슷하게, 러시아의 코카서 군이 공격자로 참여한 전투의 경우, 손실 숫자를 초과하지 않은 선에서 코카서 군이 먼저 손실을 받아야 합니다. 러시아 코카서와 영지원이 함께 참여한 경우, 공격자는 손실 우선 순위로 두 유닛 중에서 선택할 수 있습니다. 러시아 코카서와 호주 또는 캐나다 군단이 함께 참여한 경우, 러시아 코카서 군이 우선적으로 손실을 입습니다. 모든 경우에 12.4.5가 12.4.3보다 우선합니다.

12.4.6 요새가 있는 칸에 방어 전투 유닛이 없으면, 요새에 손실 숫자를 적용합니다. 또는, 모든 방어 전투 유닛(교체 군단 포함)에게 손실 숫자를 적용해 유닛이 전멸된 후에 남은 손실 숫자가 요새의 손실 능력과 같거나 초과하면 남은 손실 숫자를 적용하여, 요새가 파괴됩니다. 요새의 손실 능력이 손실 숫자와 같아도 손실이 적용됩니다. 방어 칸의 요새는 방어 전투 유닛이 전투에서 살아남는 경우, 유닛이 모두 요새 칸에서 후퇴하더라도 남은 손실 숫자가 요새에 적용되지 않습니다. 공격자의 야군 요새는 전투 결과에 영향을 받지 않습니다.

12.4.7 다음과 같은 경우, 군은 게임에서 영구적으로 제거됩니다.

- 1) 쌓기 제한을 포함하여, 군이 후퇴할 수 없으면 영구적으로 제거됩니다. 이 경우, 제거된 군을 대체해 군단이 지도에 배치되지 않고, 따라서 군단이 제거되지도 않습니다.
- 2) 쌓기 제한을 포함하여, 군을 대체한 군단이 후퇴할 수 없는 경우, 군은 게임에서 영구적으로 제거되고, 군단은 제거되어 제거 또는 재편 가능 유닛 칸에 놓습니다.

- 3) 소모 페이지에 군이 제거되거나 보급 단절 상태면 게임에서 영구적으로 제거됩니다.
- 4) 군이 제거되었으나 대체할 군단이 예비 병력 구역에 없으면 해당 군은 영구적으로 제거됩니다.
- 5) 다음의 군은 제거되면 영구적으로 제거됩니다. 터키 일드름, 터키 이슬람, 프랑스 동방군, 러시아 코카서, 영대원, 영지원, 영국 근동: 이들 군은 유닛 카운터 오른쪽에 점이 찍혀 있습니다.

12.5 후퇴

12.5.1 일반 규칙: 공격자가 전투에서 승리하고 최대 전력인 유닛이 하나라도 남아 있으면(유일한 최대 전력 공격 유닛이 몬테네에도 인정), 제거되지 않은 모든 방어 유닛은 후퇴해야 합니다. 이 후퇴는 남아있는 최대 전력 공격 유닛의 크기가 무엇인지, 또는 양측에서 실제로 제거된 단계 수가 어떤지 관계없이 수행해야 합니다. 추가로, 방어 칸에 요새가 있을 때, 최대 전력 공격 유닛이 그 칸으로 전진해 포위할 수 없는 경우라도 방어 유닛은 여전히 후퇴해야 합니다. 공격 유닛은 절대 후퇴하지 않습니다.

12.5.2 후퇴 거리: 퇴각하는 칸 수는 손실 숫자의 차이에 따라 달라집니다. 차이가 1이면 방어자는 한 칸 후퇴해야 합니다. 그렇지 않으면 방어자는 두 칸 후퇴해야 합니다. 플레이어는 한 칸만 후퇴하는 경우, 두 칸 후퇴를 선택할 수 없습니다. 방어자는 손실 숫자가 동물이면 후퇴할 수 없습니다.

12.5.3 후퇴 무시: 참호, 숲, 사막, 산 또는 습지에 있는 방어 유닛은 한 단계 더 손실을 입는 대신, 후퇴를 무시하는 선택을 할 수 있습니다. 이것은 손실 숫자가 증가하는 것이 아닙니다. 방어 유닛 중에 하나만 한 단계의 손실을 적용하면 됩니다. 추가 손실을 적용하고 후퇴를 취소하려면, 필요한 후퇴 칸 수에 관계없이 해당 유닛이 추가 손실을 입은 후에도 최소 한 단계의 방어 단계가 남아 있어야 합니다. 두 칸을 후퇴할 때, 방어 유닛의 첫 번째 후퇴 칸이 참호, 숲, 사막, 산 또는 습지라도 해당 유닛은 추가로 한 단계 손실을 입어 두 번째 필요한 후퇴 칸을 무시할 수 없습니다. 후퇴를 무시하기 위해 칸에 남아 있는 마지막 방어 단계에 손실을 적용할 수 없습니다.

12.5.4 후퇴로 인한 제거: 후퇴를 수행할 수 없거나, 추가 단계 손실을 입어 후퇴를 무시할 수도 없는 유닛은 제거됩니다. 후퇴 실패로 제거된 군은 게임에서 영구적으로 제거되며, 교체할 수 없습니다. 이 경우에는 군을 대체할 군단을 예비 병력 구역에서 가져오지 않기 때문에, 군단을 지도에 배치하지도 않고, 군과 함께 제거되지 않습니다.

후퇴로 인해 제거되는 다른 경우도 있습니다.

- **몬테네 군단:** 몬테네 군단이 강제로 후퇴해야 하면 제거됩니다.
- **교체된 군단과 후퇴:** 제거된 군을 대체해 예비 병력 구역에서 들어온 군단은 다음의 상황이 되면 제거됩니다. 후퇴를 수행할 수 없거나, 추가 한 단계 손실을 입어 후퇴를 무시할 수 없거나, 쌓기 제한 상황으로 제거되는 상황. 또한, 위의 상황에서 제거되어 교체된 군은 후퇴를 할 수 없었던 것과 마찬가지로 영구적으로 제거됩니다. 제거된 군을 예비 병력 구역의 군단으로 교체하는 것은 영구 제거를 방지하기 위한 탈출을 의미하지 않습니다. 따라서, 제거된 군을 대체한 특정 군단이 어떤 것이었는지 기억할 필요가 있습니다. 교체된 군단은 현재 전투 종료 후에는 일반 적인 군단으로 취급합니다.

12.5.5 후퇴 제한: 후퇴하는 유닛은 반드시 아래 제한 사항을 따라야 합니다.

- 적 유닛이나 포위되지 않은 적 요새가 있는 칸으로 후퇴할 수 없습니다.
- 항구에서 바다로 후퇴할 수 없습니다.
- 원래 방어 칸으로 후퇴할 수 없습니다.
- 쌓기 제한을 넘겨서 후퇴를 종료할 수 없으나, 2칸 후퇴할 경우 첫 번째 칸에서 잠시 쌓기 제한을 위반하여 후퇴할 수 있습니다. 방어자에게 다른 경로가 없는 경우, 쌓기 제한 내에 남길 유닛을 선택한 다음 나머지를 제거합니다.
- 2칸 후퇴할 경우, 2칸을 이동한 곳이 원래의 방어 칸에 인접한 칸이면 1칸 후퇴처럼 보이지만, 그 칸에서 후퇴를 종료할 수 있습니다. 예를 들어, 스당에서 2칸 후퇴하는 유닛은 캅브레를 거쳐서 샤토티에리에서 후퇴를 끝낼 수 있습니다.
- 후퇴하는 유닛들은 각각 다른 칸으로 후퇴할 수 있습니다.
- 가능하면 아군이 제어하는 칸으로 우선 후퇴해야 하지만, 그런 칸이 없다면 적이 제어 하는 빈 칸으로 후퇴할 수 있습니다. 이 칸이 후퇴하면서 지나가는 칸이면 적의 제어를 가져올 수 없지만, 후퇴를 종료한 칸이면 제어할 수 있습니다(예외: 15.1.10).
- 가능하면 보급이 이어지는 칸에서 후퇴를 끝내야 합니다.
- 쌓기 제한에 걸리지 않아서 유닛이 후퇴할 수 있는 칸이 여러 곳이면, 다음 우선순위를 따릅니다.
 - 1) 아군이 제어하고 보급받는 칸
 - 2) 아군이 제어하지만 보급받지 못하는 칸
 - 3) 적이 제어하지만 후퇴하는 유닛이 보급받는 칸
 - 4) 적이 제어하고 후퇴하는 유닛이 보급받지 못하는 칸
- 2칸 후퇴의 경우 첫 번째 칸의 후퇴 우선순위를 따르고, 첫 번째 칸에서 두 번째 칸으로 다시 우선순위를 따릅니다. 후퇴 우선순위에 관계없이, 적합한 2칸 후퇴 경로가 있는 한, 유닛은 한 칸 후퇴를 하는 동안 제거되지 않습니다.

12.5.6 이전에 후퇴한 유닛과의 전투: 방어 유닛이 후퇴한 칸이 동일한 행동 라운드에서 공격을 받는 경우, 후퇴해서 들어온 유닛은 해당 칸에 대한 전투에 전투력을 추가하지 않습니다. 또한, 이 전투에서 상대가 손실 숫자 1 이상 낸 경우, 후퇴했던 유닛들은 즉시 제거됩니다. 이것은 손실 숫자의 적용으로 인정되지 않습니다. 이렇게 제거된 유닛은 모두 제거 또는 재편 가능 유닛 구역에 놓습니다. 이들은 손실 숫자의 적용으로 인정되지 않으며, 군이었다 해도 예비 병력 구역의 군단으로 대체되지 않습니다.

12.5.7 제어: 칸에서 후퇴해도 해당 칸의 제어권이 변경되지 않습니다. 해당 칸의 제어는 공격 유닛이 그 칸으로 전진한 후에만 변경됩니다.

12.6 철수

12.6.1 철수 전투 카드: 영국의 몽스 방어 계획과 유사한 계획된 철수를 나타냅니다.

12.6.2 철수 전투 카드: 측면 공격 시도 주사위를 굴린 후에 사용합니다.

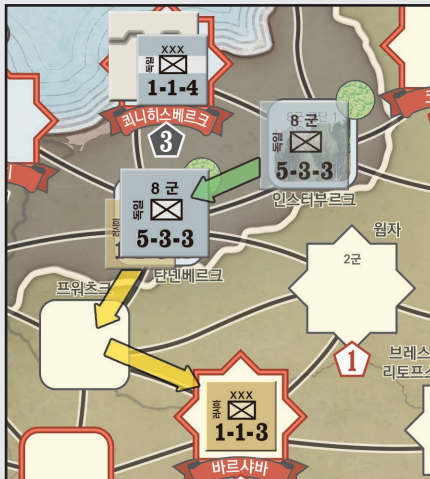
전투 예시 1: 1914년 8월 전투

독일 8군(최대 전력, 5-3-3)과 군단 하나(최대 전력, 2-1-4)가 러시아 2군(최대 전력, 3-2-3)이 있는 탄넨베르크 칸을 공격합니다.

독일은 2개의 다른 칸에서 공격하고 있으므로, 측면 공격을 시도할 수 있습니다. 독일은 8군이 있는 칸을 고정 칸으로 지정했습니다.



독일은 주사위 3을 굴렸지만, 군단이 러시아 2군 이외의 적 유닛과 인접하지 않기 때문에 +1 조정값을 받았습니다. 따라서, 측면 공격 시도에 성공합니다. 독일이 먼저 사격합니다. 군 사격표의 전투력 7 열에서 손실 숫자를 확인합니다. 독일이 굴린 주사위는 3이어서, 손실 숫자 4를 얻었습니다. 러시아 2군은 손실 능력이 2이므로, 손실 숫자 4를 적용하면 2단계를 잃게 됩니다(축소 전력인 군으로 한 단계, 다시 최대 전력인 군단으로 한 단계). 러시아는 예비 병력 구역에 있던 최대 전력의 1-1-3 군단 하나로 교체됩니다. 러시아는 이제 군단 사격표 1열로 반격하여, 4를 굴려 결과 1을 얻습니다. 독일은 최대 전력의 군단을 축소 전력으로 줄여서, 손실 숫자 1을 반영합니다. 공격자가 입힌 손실 숫자(4)가 방어자가 입힌 손실 숫자(1)보다 높으므로, 공격자가 승리합니다. 승리한 공격자인 독일은 최대 전력 유닛을 가지고 있기 때문에, 러시아는 후퇴해야 합니다. 단, 탄넨베르크가 숲이므로 러시아는 한 단계 손실을 더 입고 후퇴하지 않을 수 있습니다. 러시아는 바르샤바로 후퇴해서, 필요한 2칸을 후퇴하기로 합니다. 독일은 탄넨베르크로 전진하기로 합니다. 탄넨베르크는 숲이기 때문에, 독일 8군은 그 칸에서 전진을 멈춰야 합니다. 최대 전력인 공격자만 전진할 수 있기 때문에, 축소 전력인 군단은 전진할 수 없습니다.



전투 예시 2: 1916년 7월 전투

영국 3군과 4군(모두 4-3-3 최대 전력)이 아미앵에, 캐나다 군단(2-1-4, 축소 전력)과 프랑스 6군(3-3-3, 최대 전력)이 샤토티에리에 있습니다. 이들 연합군은 2단계 참호가 있는 캄브레의 독일 2군(5-3-3, 전력 전력)과 군단 둘(둘 다 2-1-4, 최대 전력)을 공격합니다.

참고: 프랑스-영국이 혼재하는 다국적 공격이기 때문에 활성화 점수 3점이 필요합니다(아미앵 1점, 샤토티에리 2점). 캐나다 군단과 같은 칸에 없었다면 프랑스는 영국과 연합하여 공격할 수 없었습니다.



참호로 인해 측면 공격이 불가능하여, 모든 사격이 동시에 이루어집니다. 독일은 주사위 굴림에 1을 추가하는 **요새화된 기관총** 전투 카드를 사용합니다. 참호 2단계에 의해 독일은 군 사격표의 9-11이 아니라 12-14 열을 적용합니다.

독일은 5(+1조정값)을 굴려서 손실 숫자 7을 얻었습니다. 연합군의 전투력은 13이지만, 독일의 2단계 참호로 인해 6-8열을 적용합니다. 연합군은 4를 굴려 4의 손실 숫자를 얻었습니다. 규칙 12.4.5에 따라 캐나다 군단이 첫 번째 손실을 받아서 제거됩니다. 이번 턴에 프랑스의 손실이 많았어서, 연합군 플레이어는 영국 3군과 4군을 축소 전력으로 뒤집습니다. 독일은 2군과 군단 하나를 축소 전력으로 뒤집습니다. 방어자가 전투에서 승리했기 때문에 후퇴나 전진은 없습니다. 독일이 전투에서 승리했기 때문에, 해당 플레이어는 **요새화된 기관총** 전투 카드를 자신의 앞에 그대로 유지합니다.

2/2 제한전



요새화된 기관총 전투

독일은 참호에서의 방어 한 번에 +1 조정값을 받습니다.

독일:1

12.6.3 방어 유닛은 손실 적용 단계 후, 군단의 한 단계 손실을 무효화합니다. 측면 공격에 성공한 경우, 군단 단계 손실은 방어자가 전투의 결과 결정 단계를 완료할 때까지 무효화되지 않습니다. (즉, 방어자는 이벤트로 유닛의 단계 손실을 막은 다음에 사격할 수 없습니다.)

12.6.4 그런 다음, 방어 유닛은 한 칸 후퇴해야 합니다. 최대 전력인 공격자는 한 칸 전진할 수 있습니다. 이 후퇴는 필수이며, 전투의 손실 숫자가 무승부이거나 공격자가 전투에서 패한 경우에도 수행됩니다. 이 후퇴는 손실 숫자의 차이로 인해 2칸 후퇴가 필요하더라도 여전히 1칸만 후퇴합니다.

12.6.5 방어자는 **철수** 카드 사용에 따른 필요한 후퇴를 지형이나 참호를 이유로 무효화할 수 없습니다.

12.6.6 단계를 잃은 군단이 없으면, 군 하나의 손실 한 단계를 무효화할 수 있습니다.

12.6.7 전투에서 손실된 군이나 군단의 단계가 없는 경우도, 이 이벤트는 여전히 한 칸 후퇴가 필요합니다.

12.6.8 다음 상황은 군이 손실을 입는 경우에만 발생합니다. 예비 병력 구역에 군을 대체할 군단이 없으면, 손실 숫자가 손실 능력과 같을 때만 군을 다시 뒤집습니다. 손실 숫자가 손실 능력보다 크면 군단을 되돌릴 수 없으므로, 이 이벤트는 효과가 없습니다.

12.6.9 방어자가 손실을 적용할 수 있는 방법이 여러 가지가 있고, 이 중에 (군이 아닌) 군단이 피해를 입는 방법이 있다면, 반드시 군단에게 이벤트의 효과를 적용할 수 있도록 손실을 적용해야만 합니다.

예시: 팔호가 없는 유닛은 최대 전력, 팔호 안의 유닛은 축소 전력입니다. 영국 1군과 영국 군단 둘이 있는 칸에서 **철수** 이벤트를 사용했고, 손실 숫자 3을 입었습니다. 연합군은 영국 1군을 뒤집었다가 되살리는 대신, 영국 군단 하나를 제거하고 다른 영국 군단 하나를 (영국 군단)으로 뒤집어서 손실을 적용해야 합니다. 그런 다음, 제거했던 영국 군단을 다시 지도에 (영국 군단)으로 되돌리거나, (영국 군단)을 다시 영국 군단으로 뒤집어야 합니다.

12.6.10 모든 방어 유닛이 제거되더라도, 그 칸에 군단이 있거나 예비 병력 구역에서 투입됐다면, 철수 카드는 여전히 축소 전력의 군단 하나가 생존할 수 있도록 합니다. 그 칸에 군만 있고, 예비 병력 구역에 군을 대체할 군단이 없는데 군이 전부 제거되는 경우에는 축소 전력의 군단이 살아남지 못합니다.

12.7 전진

12.7.1 방어 유닛이 후퇴하거나 완전히 제거되면 남은 최대 전력 공격 유닛은 전부 쌓기 제한 내에서 전진할 수 있습니다. 몬테네 유닛은 전진할 수 없습니다. **예외:** 적 유닛이 없는 적 요새를 공격하는 경우, 손실 숫자를 비교하여 공격자가 전투에서 승리하더라도 요새가 파괴되지 않는 한, 공격자는 전진할 수 없습니다.

12.7.2 모든 방어 유닛이 제거됐다면, 전진하는 유닛은 방어 칸으로만 들어갈 수 있습니다.

12.7.3 모든 방어 유닛이 두 칸 후퇴했다면, 전진하는 유닛은 후퇴 유닛이 비운 칸을 따라 전진할 수 있습니다. 그러나, 전진하는 유닛은 사막, 숲, 산 또는 습지 칸에 들어가면 반드시 멈춰야 합니다.

12.7.4 2칸 후퇴를 해야 하는 방어 유닛이 한 칸만 후퇴할 수 있고, 12.5.5로 인해 제거된 경우, 전진 유닛은 여전히 후퇴하던 방어자의 마지막 점유 칸으로 전진할 수 있습니다.

예시: 키시네프에 있는 러시아 유닛이 즈메르인카에서 공격을 받아 2칸 후퇴를 해야 합니다. 루마니아는 중립이고, 오데사는 동맹군이 점령한 경우, 러시아 유닛은 12.5.5에 따라 제거됩니다. 즈메르인카의 동맹군 유닛은 이스마일까지 전진할 수 있습니다. 러시아 유닛의 두 칸 후퇴 중 첫 번째 후퇴 칸이 이스마일이었을 것이기 때문입니다.

12.7.5 전진하는 유닛은 적 유닛이 있는 칸에 들어갈 수 없습니다.

12.7.6 전진하는 유닛은 포위할 수 있는 온전한 적 요새만 있는 공간에 들어갈 수 있지만, 더 이상 전진할 수는 없습니다. 그러나 전진하는 유닛이 요새를 포위한 후, 나머지 전진 유닛은 12.7.3의 조건에 따라 계속 전진할 수 있습니다.

12.7.7 동맹군은 다음 중 하나가 적용되는 경우에만 아미앵, 칼레, 오스텐트로 전진할 수 있습니다.

- 전투에서 방어 칸이었던 경우.
- **바다로의 경주** 이벤트가 사용되었을 경우.
- 동맹국 전쟁 상황이 4 이상인 경우.

12.7.8 방어자는 절대로 전진할 수 없습니다.

12.7.9 전진하는 유닛은 요새를 포위하는 경우를 제외하고, 전진하는 모든 칸을 제어할 수 있습니다.

13.0 전략 재배치

전략 재배치에서 아랍북, 호주, 캐나다, 포르투 군단은 영국으로, 세누시 유닛은 터키로 인정됩니다. 아랍북과 세누시에 대한 제한 사항을 참조하십시오(13.1.8).

13.1 일반 규칙

13.1.1 전략 재배치는 아군이 제어하는 영토를 통하거나, 예비 병력 구역을 이용해 유닛을 장거리 이동하는 데 사용합니다.

13.1.2 최대 전력 여부와 관계없이, 군단 하나를 전략 재배치하는 비용은 1점입니다. 최대 전력 여부와 관계없이, 군 하나를 전략 재배치하는 비용은 4점입니다.

13.1.3 어떤 유닛도 각 행동 라운드에서 한 번보다 많이 전략 재배치할 수 없습니다. 플레이어가 카드를 전략 재배치로 쓸 때마다 유닛은 전략 재배치될 수 있습니다.

13.1.4 전략 재배치는 여러 칸과 여러 국가에 나누어 사용할 수 있습니다. 플레이어는 한 칸에서 일부 유닛만 재배치하고, 다른 유닛은 하지 않아도 됩니다. 여기에 따르는 불이익은 없습니다.

13.1.5 전략 재배치 과정: 전략 재배치를 하려면 유닛이 보급받는 중이어야 합니다. 유닛은 칸을 연결하는 실선 또는 적절한 점선을 사용하여 자신의 칸에서 아군이 보급받는 다른 칸으로 전략 재배치할 수 있습니다. 이들 두 칸 사이의 경로는 아군이 제어하는 칸으로만 이어져야 합니다. 경로의 일부 또는 전부가 적 유닛이나 요새에 인접해 있어도 됩니다. 유닛은 포위된 적 요새가 포함된 칸을 통과할 수 있지만, 적 전투 유닛을 통과할 수는 없습니다. 유닛은 요새가 포위된 상태로 유지되는 한 그 요새

를 출입하며 전략 재배치할 수 있습니다. 적 요새를 포위중인 유닛은 전략 재배치 후에 요새의 포위가 풀리게 되면 전략 재배치할 수 없습니다.

13.1.6 러시아 전략 재배치: 러시아 유닛은 러시아 군동을 포함하여 러시아 내부에서만 전략 재배치를 수행할 수 있습니다. 여기에는 지상 전략 재배치와 예비 병력 구역의 전략 재배치가 모두 포함됩니다. 러시아 군단은 바다를 통해 전략 재배치할 수 없습니다.

13.1.7 바다를 통한 전략 재배치: 군단은 아군이 제어하는 항구 칸에서 아군이 제어하는 다른 항구 칸으로 전략 재배치할 수 있습니다. 바다를 통한 전략 재배치는 육로의 전략 재배치와 결합할 수 없습니다. 반드시 아군이 제어하는 항구 칸에서 전략 재배치를 시작하고 끝나야 합니다. 군은 절대로 바다를 통해 전략 재배치할 수 없습니다. 러시아 이외의 다른 모든 국가는 바다를 통한 전략 재배치가 가능합니다.

13.1.7.1 동맹군 플레이어는 독일과 러시아에 있는 아군이 제어하는 항구 칸을 사용해서 바다를 통한 전략 재배치를 할 수 있습니다. 예외: 동맹군은 포위된 리가를 사용하여 바다를 통한 전략 재배치 또는 해상을 통한 보급을 할 수 없습니다.

13.1.7.2 연합군 플레이어는 독일과 러시아가 아닌 곳에 있는 아군이 제어하는 항구 칸을 사용해서 바다를 통한 전략 재배치를 할 수 있습니다. 예외: 연합군이 갈리폴리를 제어하지 않는 한, 연합군 유닛은 바다를 통한 전략 재배치로 콘스탄티노플을 출입할 수 없습니다.

13.1.8 전략 재배치와 예비 병력 구역: 유닛은 예비 병력 구역에서 국가가 같은 보급 받는 상태의 유닛이 포함된 모든 칸으로 전략 재배치될 수 있습니다. **예외:** 영국 아랍복 또는 터키 세누시 군단만 있는 칸으로는 이렇게 보낼 수 없습니다. 예비 병력 구역에 있는 군단은 아군의 보급 받는 수도나 자국의 보급원으로 전략 재배치될 수 있습니다. 세르비아 특별 보급에 대한 규칙 14.1.5는 예비 병력 구역에서 전략 재배치를 허용하지 않습니다. 그러나, 살로니카가 세르비아의 보급원이기 때문에, 예비 병력 구역에서 살로니카까지 세르비아 군단의 전략 재배치를 수행할 수 있습니다. 예비 병력 구역과 군동 사이를 전략 재배치하는 영국 군단은 규칙 13.2.1에 따라 바다를 통해 전략 재배치된 단일 군단으로 간주합니다. 미국 군단은 예비 병력 구역에서 연합군이 제어하는 프랑스 항구 아무 곳으로나 전략 재배치할 수 있습니다. 그 칸에 미국 유닛이 없어도 됩니다.

13.1.9 지도 상의 군단 유닛을 예비 병력 구역으로 전략 재배치할 수 있습니다.

13.1.10 플레이어는 전략 재배치 순서를 원하는 대로 수행할 수 있습니다. 예시: 유닛은 "A"를 예비 병력 구역에서 유닛은 "B"가 있는 칸으로 전략 재배치한 다음, 유닛은 "B"를 다른 칸으로 전략 재배치할 수 있습니다. 그런 다음, 유닛은 "C"를 예비 병력 구역에서 유닛은 "B"가 이동한 칸으로 전략 재배치할 수 있습니다.

13.1.11 수도와 전략 재배치: 적이 국가의 수도(프랑스의 경우 파리, 오형의 경우 빈 또는 부다페스트)를 제어하거나 포위하는 경우, 적의 제어나 포위가 지속되는 동안 해당 국가의 어떤 군단도 예비 병력 구역을 출입할 수 없습니다. **예외:** 벨기에와 세르비아 유닛은 이 제한의 영향을 받지 않습니다. 몬테네 유닛은 전략 재배치로 육로 이동을 할 수 없지만, 예비 병력 구역에서, 또는 예비 병력 구역으로 전략 재배치는 할 수 있습니다.

13.1.12 유닛은 다음과 같은 조건에서 예비 병력 구역을 통한 전략 재배치를 수행할 수 없습니다: 소피아나 콘스탄티노플을 통해 보급받는 독일과 오스트리아의 유닛, 에센이나 브레슬라우나 소피아를 통해 보급받는 터키 유닛, 에센이나 브레슬라우나 콘스탄티노플을 통해 보급받는 불가리아 유닛, 베오그라드를 통해 보급받는 러시아나 루마니아 유닛.

13.2 군동 전략 재배치 제한

13.2.1 영국 군단(호주 군단 포함, 캐나다, 포르투, 영대원 군단은 불포함)은 한 턴에 하나의 군단만 예비 병력 구역 또는 해상을 통해 군동으로 들어가거나 나가는 전략 재배치할 수 있습니다. 군동 내에서 해상 또는 육로로 전략 재배치할 수 있는 유닛의 수에는 제한이 없습니다. 프랑스, 이탈리아, 그리스, 루마니아, 세르비아, 미국, 벨기에, 캐나다, 포르투갈, 영대원 군단은 예비 병력 구역 또는 바다를 통해 군동으로 들어가거나 나가는 전략 재배치를 할 수 없습니다. 러시아 군단은 해상을 통해 군동으로 들어가거나 나가는 전략 재배치를 할 수 없습니다. 단, 예비 병력 구역을 통한 전략 재배치는 허용됩니다. 영국 유닛이 콘스탄티노플을 경유하여 육로를 통해 군동 밖으로 전략 재배치하는 것에는 제한이 없습니다. 아랍복은 전략 재배치로 예비 병력 구역에 들어갈 수 없고, 해상을 통한 전략 재배치로 군동을 나갈 수도 없습니다.

13.2.2 러시아 군단은 한 턴에 한 군단만 군동으로 들어가거나 나가는 전략 재배치를 수행할 수 있습니다(군은 불가).

13.2.3 동맹군 군단은 한 턴에 하나의 군단만 군동으로 들어가거나 나가는 전략 재배치를 할 수 있습니다. 예외: 터키 군이나 군단은 이 제한에 포함되지 않습니다. 이 제한은 군동 내에서만 전략 재배치를 수행하는 동맹군 유닛에는 적용되지 않습니다.

13.2.4 군동 내에서만 전략 재배치를 할 수 있는 영국(호주 포함), 러시아, 터키 이외의 동맹군 수에는 제한이 없습니다. 예외: 러시아 유닛은 러시아 밖에서는 전략 재배치를 수행할 수 없습니다.

13.2.5 연합군 군단은 터키가 전쟁에 참전하기 전에도 군동으로 들어가거나 나가는 전략 재배치를 수행할 수 있습니다.

14.0 보급

14.1 일반 규칙

14.1.1 대부분의 행동을 수행하려면 유닛이 보급을 받아야 합니다. 보급 단절 유닛은 여러 페널티를 받습니다(14.3).

14.1.1.1 활성화: 활성화를 위해 이동/공격 마커를 배치할 때, 유닛의 보급을 확인합니다. 이동을 한 후에 보급이 이어지는 경우라도, 현재 보급 단절인 유닛은 이동 또는 공격을 할 수 없습니다. 반대로, 활성화된 유닛이 보급을 추적할 수 없는 곳으로 이동하더라도, 보급 단절 표시를 하기 전에 일단 이동을 마칠 수 있습니다.

14.1.1.2 전투: 전투를 해결할 때의 유닛의 보급 상태는 그 전투의 처리를 시작할 때 확인합니다. (이번 라운드에서 먼저 발생한 전투에 의한 전진이나 후퇴는 전투 카드 사용을 허용하는 보급을 차단할 수 있습니다.) 공격으로 활성화된 유닛이 해당 공격 전에 발생한 아군 공격의 결과로 보급 단절이 되면 공격할 수 없습니다(14.3.1).

14.1.1.3 이동: 이동하려는 유닛의 보급 상태는 해당 이동을 시작할 때 확인합니다. 활성화 당시에 보급 받던 유닛이 이동을 시작할 때는 보급 단절이 될 수 있습니다. 보급 단절인 유닛은 이동할 수 없습니다.

14.1.2 보급 추적: 보급을 받으려면 유닛은 아군의 제어 칸을 통해 아군의 제어 보급원까지 보급 경로를 추적할 수 있어야 합니다.

14.1.3 보급 경로 제한: 보급 받을 유닛이 포함된 칸을 제외하고, 다음을 통해 보급 경로를 추적할 수 없습니다.

- 적 유닛이 있는 칸.
- 적이 제어하는 칸. **예외:** 플레이어는 포위된 적 요새가 있는 칸을 통해 보급을 추적할 수 있습니다.
- 보급 받을 유닛의 국가가 이동할 수 없는 점선. **예외:** 러시아, 루마니, 세르비 유닛은 러시아 보급원에 연결된 점선을 통해 보급을 추적할 수 있습니다.

14.1.4 항구를 통한 보급 경로: 또한, 유닛은 아군이 제어하는 포위되지 않은 항구 칸으로 보급을 추적한 다음, 아군 보급 칸으로 직접, 또는 포위되지 않은 다른 항구와 육로로 아군 보급 칸을 추적할 수 있습니다. 항구를 통한 보급 추적에는 다음 제한 사항이 있습니다.

- 동맹군 플레이어는 독일과 러시아에 있는 아군 제어 항구 칸만 보급 추적에 사용할 수 있습니다. **예외:** 동맹군 플레이어는 바다를 통한 보급에 포위된 리가를 사용할 수 없습니다.
- 연합군 플레이어는 독일이나 러시아가 아닌 아군 제어 항구 칸만 보급 추적에 사용할 수 있습니다. **예외:** 연합군 플레이어가 갈리폴리를 제어하는 경우에만 콘스탄티노플을 보급 추적을 위한 항구로 사용할 수 있습니다.

14.1.5 상시 보급: 다음 유닛은 항상 보급받으므로, 보급을 추적할 필요가 없습니다.

- 몬테네그로, 영국 아랍복, 터키 세누시 유닛, 그리고 해당 유닛들이 차지한 칸들. 단, 근동 외부에서 작전을 수행하는 경우, 아랍복과 세누시 유닛은 기본 규칙대로 보급원을 추적해야 합니다.
- 세르비아 유닛은 세르비아 안에서는 항상 보급받는 상태입니다. 세르비아 내에서의 특별 보급을 사용하는 세르비아 유닛은 세르비아 밖으로 이동할 수 있지만, 그 결과 보급 단절 상태가 발생할 수 있습니다.
- 요새는 공급이 필요하지 않으며 보급 단절 상태가 되지 않습니다.
- 메디나의 터키 유닛은 소모 페이지스 때 항상 보급받는 상태입니다. 메디나의 특별 보급을 적용받는 터키 유닛은 이동 또는 전투로 활성화, 전략 재배치, 재편을 수행할 수 없으며, 전투 카드를 사용할 수 없습니다. 이것은 칸 자체에 적용되지 않고 터키 유닛에 적용되므로, 메디나를 포기해서 보급 단절 상태가 되면 연합군 칸으로 전환될 것입니다.

14.2 보급원

14.2.1 동맹군 유닛의 보급원은 에센, 브레슬라우, 소피아, 콘스탄티노플입니다.

14.2.2 러시아, 세르비아, 루마니아 유닛의 보급원은 러시아 또는 베오그라드에서 보급원 기호로 표시된 칸입니다. 러시아, 세르비아, 루마니아 유닛은 해상을 통해서 이러한 보급원이나 런던으로부터 보급을 받을 수 없습니다.

14.2.3 세르비아 유닛은 연합군이 제어하는 살로니카를 보급원으로 사용할 수도 있습니다.

14.2.4 다른 모든 연합군 유닛의 보급원 칸은 런던입니다. 파리는 보급원이 아닙니다.

14.2.5 칸(유닛 아님)은 소모 페이지스에 보급을 확인할 때, 자기 쪽의 보급원은 무엇이든 사용할 수 있습니다.

14.3 보급 단절 효과

14.3.1 보급 단절 유닛은 이동하거나 공격할 수 없습니다.

14.3.2 보급 단절 유닛은 전략 재배치할 수 없습니다.

14.3.3 보급 단절 유닛은 참호를 만들 수 없습니다. 하지만, 해당 칸에 있는 기존 참호의 이점을 받습니다.

14.3.4 보급 단절 방어 유닛은 전투 이벤트 카드의 혜택을 받지 못합니다. 보급 단절 유닛과 함께 쌓여있는 보급 받는 방어 유닛은 전투 이벤트 카드의 혜택을 받지 못합니다.

14.3.5 소모 페이지스 동안 보급 단절인 유닛은 제거됩니다. 보급 단절로 제거된 군은 게임에서 영구적으로 제거되며 재편될 수 없습니다. 양측의 보급 단절 유닛은 동시에 제거됩니다. 따라서, 보급 단절로 적 유닛이 제거되었다고 해서, 아군 보급 단절 유닛에게 보급선을 이룰 수 없습니다.

14.3.6 소모 페이지스 동안, 온전한 아군 요새가 없고, 보급 단절로 아군 전투 유닛이 제거될 아군 제어 칸(아라비아 칸 포함)은 적이 제어하게 됩니다. 칸의 소모 상태는 동시에 확인합니다. **예외:** 14.1.5에 따라 세르비아 칸은 동맹군 유닛이 칸에 들어올 때만 전환됩니다. 특정 칸에 있는 유닛은 보급을 추적할 수 없는 반면, 그 칸은 보급을 추적할 수 있는 경우도 있습니다. 이 경우, 유닛은 보급 단절로 인해 제거되지만, 칸의 제어는 변경되지 않습니다.

참고: 칸은 소모 페이지스 동안 적의 보급과는 관계없이, 아군의 보급을 받지 못하면 적이 제어하게 됩니다. 이러한 칸은 제어를 변경하기 위해 적의 보급원을 추적할 필요가 없습니다. 따라서, 한 칸의 제어가 턴마다 양쪽에 교대로 넘어갈 수도 있습니다.

15.0 요새

15.1 일반 규칙



15.1.1 포위되지 않은 적 요새가 있는 칸에는 그 요새를 포위할 수 없는 한 이동 중이나 전진 중에 들어갈 수 없습니다(11.1.8). 포위되지 않은 요새가 있는 칸에 들어가는 유닛은 해당 행동 라운드 동안 더는 이동하거나 전진할 수 없습니다.

15.1.2 요새를 없애기 위해서 포위를 해야 할 필요는 없습니다. 포위되지 않았다면 인접한 칸에서 공격받을 수 있습니다(15.2.3).

15.1.3 포위된 요새는 요새와 같은 칸에 있는 유닛에게만 공격받을 수 있습니다.

15.1.4 요새는 해당 칸에서 방어하는 아군 유닛의 전투력에 전투력을 더해줍니다.

15.1.5 요새는 방어만 할 뿐 어떠한 공격에도 전투력을 더해주지 않습니다.

15.1.6 해당 칸에 아군 유닛이 없는 요새는 절대 측면 공격의 대상이 될 수 없으며 해당 칸에 있는 참호의 혜택을 받을 수 없습니다. 하지만 참호가 없고 적 전투 유닛이 있는 요새칸으로는 측면 공격이 가능합니다.



15.1.7 방어하는 요새에 손실 숫자를 적용하는 경우는 다음과 같습니다. 그 칸에 방어 전투 유닛이 없거나, 모든 방어 전투 유닛(교체 군단 포함)이 전멸된 후에도 요새의 손실 능력 이상으로 손실 숫자가 남아 있는 경우에 적용됩니다. 요새는 한 단계 뿐입니다. 한 단계 손실이 발생하면 요새는 제거되어, 요새 파괴 마커로 표시합니다.

15.1.8 방어중인 요새는 방어 전투 유닛이 전투에서 살아남는 경우(모든 유닛이 요새 칸에서 후퇴하는 경우 포함), 충족되지 않은 손실 숫자의 영향을 받지 않습니다.

15.1.9 파괴된 요새: 요새는 복구할 수 없습니다. 한 번 파괴된 요새는 게임이 끝날 때까지 파괴된 상태로 남습니다.

15.1.10 요새가 포위되더라도 그 칸에 파괴되지 않은 아군 요새가 있는 한, 적은 해당 칸을 제어할 수 없고, 승점을 얻을 수 없습니다.

15.1.11 러시아 요새: 독일군 동부 전선 총사령부 이벤트 카드를 사용하거나, 동맹군 전쟁 상황이 4 이상이 되기 전에는 독일 유닛이 러시아 요새가 있는 칸을 공격할 수 없습니다. 그러나 독일군은 점유되지 않은 러시아 요새를 포위할 수는 있습니다. 오스트리아-헝가리 유닛은 이 제한의 적용을 받지 않습니다.

15.1.12 러시아 유닛은 1914년 8월(1턴)에는 독일 요새 칸을 공격, 진입 또는 포위할 수 없습니다.

15.2 포위

15.2.1 적의 요새를 포위하려면 최소한 군 하나, 또는 그 요새의 손실 능력 이상의 군단이 한 행동 라운드에 그 요새에 들어가 이동을 멈춰야 합니다. 예를 들어 베르됭을 포위하려면, 동맹군의 군(최대 전력 무관) 1개 또는 군단(최대 전력 무관) 3개가 들어가야 합니다. 포위된 요새는 요새 포위 마커를 놓아 표시합니다.

15.2.2 적 요새를 포위하면, 다른 아군 유닛은 그 요새를 보급선 잇기를 포함한 모든 목적에서 무시할 수 있습니다. **예외:** 동맹군 유닛은 포위한 적 요새 칸을 통해서만 해상 보급로를 이룰 수 없습니다. (이것은 리가에만 적용됩니다.)

15.2.3 플레이어는 포위중인 적 요새 칸에서 유닛을 전투로 활성화할 수 있습니다. 그러나 요새를 포위하는 데 필요한 유닛을 넘는 유닛만 인접한 칸을 공격할 수 있습니다. 포위한 요새 칸에 있는 유닛은 요새를 공격할 수 있습니다.

15.2.4 요새를 포위한 플레이어는 일부 유닛을 요새 밖으로 이동하여, 라운드 종료 시 해당 요새를 점유했지만 포위하지 않은 상태가 되게 하거나 안 됩니다. 요새를 포위하는 유닛이 손실을 입어 요새를 포위할 수 있는 최소 수준에 미달한 경우(또는 **아프리카에서의 전쟁** 이벤트로 영국 군단을 제거하는 경우), 유닛은 후퇴할 필요는 없지만 요새는 더 이상 포위한 상태가 아니게 됩니다. 따라서 공성 페이지에 항복 주사위를 굴리지 않고, 그 칸으로 보급선을 이룰 수도 없습니다. 만약 그 칸에 아군 유닛이 추가로 진입하려면, 15.2.1의 조건을 충족해서 요새를 다시 포위해야 합니다.

15.2.5 사막 칸의 요새: 여름에는 사막 칸을 전투로 활성화할 수 없으며, 사막 칸이 공격받을 수도 없습니다. 하지만 요새가 있는 사막 칸은 여름에도 여전히 포위될 수 있으며, 공성 해결을 해야 합니다.

15.3 공성 해결

15.3.1 각 턴의 공성 페이지 동안, 포위된 요새마다 항복 여부를 확인해야 합니다.



15.3.2 포위된 각 요새에 대해 주사위를 굴립니다. 굴린 숫자가 포위된 요새의 손실 능력보다 크면, 그 요새는 제거됩니다. 요새에 요새 파괴 마커를 놓습니다.

15.3.3 1914년 8월과 1914년 9월(1턴과 2턴)에는 공성 주사위 굴림 결과에 -2를 적용합니다. 1턴과 2턴은 기간이 1개월로, 다른 모든 턴이 3개월인 것에 비해 짧기 때문입니다.

16.0 전쟁과 평화

16.1 플레이어의 전쟁 상황

16.1.1 시작 시: 두 플레이어 모두 동원전 투입 단계에서 모든 시나리오를 시작합니다.

16.1.2 소개 시나리오를 제외한 모든 시나리오에서, 1914년 9월(2턴)부터 양 플레이어는 전쟁 상황 페이지 동안 전쟁 투입 단계가 증가했는지 확인합니다.

16.1.3 제한전: 전쟁 상황 페이지 동안 플레이어의 전쟁 상황이 4 이상이면, 그 플레이어의 전쟁 투입 단계가 제한전으로 상승합니다. 해당 플레이어는 제한전 카드를 받기 더미에 추가합니다. 이제 그의 받기 더미는 영구적으로 제거된 카드를 제외한 동원전 카드와 핸드에 있는 카드, 제한전 카드로 구성됩니다. 전략 카드 받기 페이지를 시작할 때, 해당 플레이어는 핸드와 전투 이벤트 카드를 버린 후, 받기 더미와 버린 더미를 함께 섞어 새로운 받기 더미를 만듭니다.

16.1.3.1 터키 참전: 동맹군의 전쟁 투입 단계가 제한전으로 오르면, 터키는 동맹군 측으로 전쟁에 참여합니다. 33쪽의 유닛 준비에 따라 터키 유닛을 지도에 배치합니다. 터키의 참전은 9.5.2.2에 따른 중립국 참전으로 간주되지 않으므로, 같은 턴에 다른 중립국이 참전할 수 있습니다.

16.1.4 총력전: 전쟁 상황 페이지 동안 플레이어의 전쟁 상황이 11 이상이면, 그 플레이어의 전쟁 투입 단계가 총력전으로 상승합니다. 해당 플레이어는 총력전 카드를 받기 더미에 추가합니다. 이제 그의 받기 더미는 핸드에 있는 카드를 제외하고, 영구적으로 제거된 카드를 제외한 동원전, 제한전 카드와 총력전 카드로 구성됩니다. 전략 카드 받기 페이지를 시작할 때, 해당 플레이어는 전투 이벤트 카드를 버린 후, 받기 더미와 버린 더미를 함께 섞어 새로운 받기 더미를 만듭니다.

개발자 참고: 양 플레이어의 전쟁 투입 단계는 서로 다를 수 있습니다.

16.1.5 플레이어의 전쟁 상황값은 절대 줄어들지 않습니다. 따라서, 플레이어의 전쟁 투입 단계는 절대 감소할 수 없습니다.

참고: 게임 진행 참조표에 있는 1914년 특수 규칙 효과는 전쟁 투입 단계가 아니라 전쟁 상황값을 기반으로 합니다. 따라서, **바다로의 경주와 독일군 동부전선 총사령부** 이벤트 내용의 제한은 전쟁 상황 페이즈를 기다리지 않고, 특정 턴을 진행하는 동안(전쟁 상황값이 4 이상이 되는 즉시) 풀립니다.

16.1.6 플레이어의 전쟁 투입 단계가 총력전으로 올라가면 해당 플레이어의 전쟁 상황 마커를 게임에서 제거합니다. 이후에 해당 플레이어가 전쟁 상황값이 있는 이벤트를 사용하면 종합 전쟁 상황 마커만 옮깁니다.

16.2 종합 전쟁 상황

종합 전쟁 상황

16.2.1 어느 턴이건 전쟁 상황 페이지에 종합 전쟁 상황 마커가 40 이상에 있으면 휴전이 성립됩니다. 게임이 종료되고 승자를 결정합니다.

16.2.2 종합 전쟁 상황은 미국 참전과 러시아 항복의 전제 조건으로 작용합니다.

16.3 미국 참전

미국 참전

16.3.1 미국이 완전히 전쟁에 참여하는 것은 3단계 과정이며, 미국 참전 트랙으로 기록합니다. 미국 참전 마커는 처음에 “미국 중립” 칸에서 시작합니다.

16.3.2 종합 전쟁 상황이 30이 되면 미국 참전 마커를 미국 참전 트랙의 “치머만 전보 허용” 칸으로 옮깁니다. 그 전에는 **치머만 전보** 이벤트를 사용할 수 없습니다.

16.3.3 치머만 전보 이벤트를 사용하면 미국 참전 마커를 “치머만 전보” 칸으로 옮깁니다. 미국은 이제 연합군 플레이어의 활성화 국가지만, 연합군 플레이어는 아직 미국 증원 카드를 사용할 수 없습니다.

16.3.4 저 편에 이벤트는 **치머만 전보**를 사용한 다음 턴부터 사용할 수 있습니다. **저 편에** 이벤트를 사용하면 미국 참전 마커를 “저 편에!” 칸으로 이동합니다. 연합군 플레이어는 이제 미국 증원 카드를 사용할 수 있습니다.

16.3.5 14개조 평화원칙 이벤트는 미국 참전에 영향을 미치지 않지만, 이 이벤트도 **치머만 전보** 이벤트 사용 전에는 사용할 수 없습니다. 따라서, 미국 참전 마커의 뒷면에 해당 이벤트의 표시가 있습니다.

16.4 러시아 항복

러시아 항복

16.4.1 동맹군 플레이어는 실제 역사처럼 브레스트-리토프스크 조약을 통해 전쟁에서 러시아를 몰아낼 수 있는 능력이 있습니다. 이것은 6단계로 진행됩니다. 러시아 항복 마커는 처음에 “하느님 차르를 지켜주소서” 칸에서 시작합니다.

16.4.2 동맹군 플레이어는 현재 동맹군 러시아 승점 마커로 통합 기록 트랙에 동맹군이 현재 제어하고 있는 러시아의 승점 칸 수를 기록합니다. 이때, 보급 단절 여부는 상관없습니다. 연합군 플레이어가 러시아에서 승점 칸을 탈환하면 마커를 다시 뒤쪽으로 옮깁니다.

16.4.3 동맹군이 러시아에서 3개 이상의 승점 칸을 제어하면 러시아 항복 마커를 “차르가 지휘권을 가지다 허용” 칸으로 옮깁니다. 동맹군은 이제 **차르가 지휘권을 가지다** 이벤트를 사용할 수 있습니다. **차르가 지휘**

권을 가지다 이벤트를 사용하기 전에 현재 동맹군 러시아 승점 마커가 3보다 아래로 이동하면, 러시아 항복 마커를 “하느님 차르를 지켜주소서” 칸으로 다시 옮깁니다.

16.4.4 차르의 퇴위 이벤트는 **차르가 지휘권을 가지다** 이벤트를 사용했고, 종합 전쟁 상황과 현재 동맹군 러시아 승점을 더한 값이 33 이상이어야만 사용할 수 있습니다. 이 상황이 되면, 러시아 항복 마커를 “차르의 퇴위 허용” 칸으로 옮깁니다. **차르의 퇴위** 이벤트를 사용하기 전에 이 합계가 33 미만으로 떨어지면, 합계가 다시 33 이상이 될 때까지 러시아 항복 마커를 “차르가 지휘권을 가지다” 칸으로 되돌려 놓습니다.

16.4.5 차르의 퇴위 이벤트를 사용할 때, 차르 퇴위시 동맹군 러시아 승점 마커를 통합 기록 트랙의 현재 동맹군 러시아 승점 마커와 같은 칸에 놓습니다. 그리고, 러시아 항복 마커를 “차르의 퇴위” 칸으로 옮깁니다. 이제 연합군은 러시아 유닛이 참여하는 전투의 활성화 비용으로 칸이 아니라 러시아 유닛당 1 작전값을 사용해야 합니다. 이 비용은 활성화된 유닛이 공격에 참여하는지 여부와 관계없이 사용해야 합니다.

16.4.6 볼셰비키 혁명 이벤트는 **차르의 퇴위**를 사용한 다음 턴부터, 아래 조건 중 하나를 만족할 때 사용할 수 있습니다. 1. 현재 동맹군 러시아 승점 마커가 차르 퇴위시 동맹군 러시아 승점보다 더 높은 칸에 있거나(이때, 바쿠도 포함합니다), 2. 동맹군이 바쿠를 제외한 러시아의 승점 칸 7개를 전부 제어해야 합니다. 이러한 조건 중 하나라도 충족되면 러시아 항복 마커를 “볼셰비키 혁명 허용” 칸으로 옮깁니다. 어느 조건도 더 이상 충족되지 않으면 조건이 다시 충족될 때까지 마커를 “차르의 퇴위” 칸으로 되돌려 놓습니다.

16.4.7 볼셰비키 혁명 이벤트를 사용하면 러시아 항복 마커를 “볼셰비키 혁명” 칸으로 옮깁니다. 이제 매 턴마다 러시아 재편 점수는 1점까지만 사용할 수 있습니다.

16.4.8 브레스트-리토프스크 이벤트는 **볼셰비키 혁명** 이벤트를 사용한 후 언제라도 사용할 수 있습니다. **브레스트-리토프스크 조약**을 사용하면 러시아 항복 마커를 “브레스트-리토프스크 조약” 칸으로 옮깁니다.

16.4.9 효과: **브레스트-리토프스크** 이벤트를 사용하면, 러시아 유닛은 다음과 같은 제한을 받습니다.

- 러시아 유닛은 이제 러시아, 독일, 터키, 오스트리아, 루마니아 영토 밖에서 작전을 수행할 수 없습니다. 해당 국가 외의 칸에 있는 모든 러시아 유닛은 제거됩니다.
- 러시아 유닛은 연합군 유닛을 통과해서 이동하거나, 함께 쌓일 수 없습니다(반대의 경우도 마찬가지). 현재 연합군 유닛과 함께 쌓인 러시아 유닛은 제거됩니다.

개발자 참고: 이것은 연합군 플레이어가 **브레스트-리토프스크** 사용 이후, 러시아 유닛을 사용해서 다른 연합군 유닛을 공격으로부터 보호하려는 것을 방지합니다

- 러시아 유닛은 더 이상 공격할 수 없습니다. 동맹군 유닛은 러시아 유닛을 공격할 수 없습니다(터키 유닛이 근동 지도에서 공격할 수 있는 경우는 예외입니다). 양측은 여전히 비어 있는 공간으로 이동할 수 있으며, 소모, 요새 포위, 공성을 겪을 수 있습니다.

16.5 평화 협정

16.5.1 플레이어는 현재 승점이 자신에게 허용된 범위 내에 있는 경우, 자신의 행동 라운드에 평화 협정을 제안할 수 있습니다.

16.5.1.1 동맹군 플레이어는 현재 승점이 11 이상이면 평화 협정을 제안할 수 있습니다.

16.5.1.2 연합국 플레이어는 현재 승점이 9 이하면 평화 협정을 제안할 수 있습니다.

16.5.2 상대 플레이어가 평화 협정을 수락하면 게임은 무승부로 즉시 종료됩니다. 평화 협정을 거절하면, 제안한 플레이어는 주사위 하나를 굴려서 평화 조건표를 확인합니다. 주사위 결과대로 승점을 올리거나, 내리거나, 그대로 둡니다.

16.5.3 플레이어가 게임 중에 평화 협정을 제안할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다. 한 플레이어가 행동 라운드당 한 번만 평화 조건을 제안할 수 있을 뿐입니다. 평화 협정은 수락되는 즉시 게임이 종료되기 때문에 게임당 한 번만 수락할 수 있습니다.

17.0 재편

17.1 일반 규칙

17.1.1 재편 페이지 동안, 각 국가마다 통합 기록 트랙에 기록한 그 국가의 재편 점수를 사용할 수 있습니다.

17.1.1.1 연합군 재편 점수는 아랍북, 호주, 벨기에, 캐나다, 몬테네, 포르투, 루마니, 그리스, 세르비 유닛의 재편에만 사용할 수 있습니다. 또한, 이들 유닛은 연합군 재편 점수로만 재편할 수 있습니다.

17.1.2 재편 페이지 동안 사용하지 않은 재편 점수는 사라집니다. 다음 턴에 사용하기 위해 남길 수 없습니다.

17.1.3 적이 국가의 수도 칸(프랑스의 경우 파리, 오스트리아-헝가리의 경우 빈 또는 부다페스트)을 제어하거나 포위하는 경우, 해당 국가의 재편 점수를 사용할 수 없습니다. 그러나, 보급이 단절됐지만 포위되지 않은 파리에서는 프랑스 재편 점수를 사용할 수 있습니다. **예외:** 벨기에와 세르비아 유닛은 이 제한의 영향을 받지 않습니다. 하지만, 벨기에와 세르비아 군 유닛은 규칙에 맞게 지도에 배치될 수 있는 경우에만 재생성할 수 있습니다(17.1.5). 벨기에 및 세르비아 군단은 해당 국가가 적에 의해 완전히 제어되더라도 예비 병력 구역에서 여전히 재건될 수 있습니다.

17.1.4 재편 가능한 선택 사항과 비용은 게임 진행 참조표의 재편 비용 표에 나와 있습니다.

17.1.4.1 소피아나 콘스탄티노플을 통해 보급받는 독일과 오스트리아의 유닛, 에센이나 브레슬라우나 소피아를 통해 보급받는 터키 유닛, 에센이나 브레슬라우나 콘스탄티노플을 통해 보급받는 불가리아 유닛, 베오그라드를 통해 보급받는 러시아나 루마니아 유닛은 재편할 수 없습니다.

17.1.5 재편된 군은 증원군과 같은 방식으로 배치합니다(9.5.3.3). 단, 두 가지 예외가 있습니다.

• **살로니카** 또는 **그리스 참전** 이벤트를 사용했고, 연합군이 살로니카를 제어하면 세르비아 군을 살로니카에서 재생성할 수 있습니다. 또한, 일반 증원 제한대로 베오그라드에서 재생성할 수도 있습니다.

• 벨기에 군은 브뤼셀, 앤트워프, 오스텐드에서 재생성할 수 있습니다. 벨기에 군은 보급받지 못할 경우 앤트워프에 생성할 수 없습니다. 이 칸들 중에 연합군이 제어하고 보급받는 칸이 없다면, 벨기에 군은 칼레에 재생성할 수 있습니다. (칼레는 1914년 10월 이후 연합군이 점유한 벨기에 구역을 나타내기도 합니다.)

예외: 동맹군이 니슈를 제어하고 있으면 세르비아 군은 베오그라드에서 재생성할 수 없습니다.

17.1.6 영국 아랍북 군단이 제거되면 재생성할 때 아라비아에 배치됩니다.

17.1.7 일부 유닛은 절대로 재편할 수 없습니다. 이러한 유닛은 오른쪽 상단 모서리에 점으로 표시되어 있습니다. **예시:** 영국 영대원 군

17.1.8 미국 재편 점수: 저 편에 이벤트가 사용된 후에 연합군이 재편 카드를 사용하면, 해당 카드에 나열된 재편 점수 뿐만 아니라 미국 재편 점수 1점도 얻습니다.

카드 배경

아래는 카드의 이벤트에 대한 간략한 설명입니다.

11군: 아우구스트 폰 마켄젠이 지휘한 11군은 러시아와 발칸 반도에서의 수많은 독일 공세를 주도했습니다.

14개조 평화원칙: 우드로 윌슨이 발표한 미국의 전쟁 목표에 대한 이상주의적인 선언입니다.

8월의 포성: 독일군은 1914년 8월에 오스트리아에 빌린 305cm 포탄 박격포를 사용하여 리에주의 요새를 무너뜨릴 수 있었습니다. 종종 이 위업을 달성한 것으로 인정받는 유명한 크루프사의 420cm 박격포는 실제로는 리에주 요새가 함락될 때까지 도착하지 않았습니다.

H-L 지휘권 잡다: 1916년 8월 팔켄하인으로부터 지휘권을 인계받은 힌덴부르크와 룬덴도르프의 듀오는 1918년 가을까지 독일을 사실상 독재자로 통치했습니다.

겨자 가스: 불타고 지속성있는 이 가스는 사용 후 며칠, 심지어 몇 주 동안 위험성이 남을 수 있습니다.

그리스 참전: 1915년 살로니카를 연합군이 부분적으로 점령했지만, 그리스는 1917년까지 연합군에 합류하지 않았습니다.

대 함대: 영국의 대 함대는 전쟁 내내 독일의 대양 함대를 효과적으로 묶어두었습니다.

대양 함대: 독일의 대양 함대는 대부분 더 큰 규모의 영국 대 함대에게 봉쇄당했습니다. 1916년 유폴란트 해전에서 단 한 차례 함대 작전을 벌였을 뿐입니다. 독일은 전술적으로 승리했지만, 영국군의 봉쇄를 뚫지 못해서 전략적으로는 패배했습니다.

독립 공군 창설: 2차 세계 대전 폭격 사령부의 전신인 영국의 독립 공군은 1918년 독일 산업에 대한 일련의 전략적 폭격을 시작했습니다.

독일 남부군: 이 오스트리아-독일 연합군은 대부분의 전쟁 동안 동부 전선에서 효과적으로 싸웠습니다.

독일 산악 사단: 산악전 훈련을 받은 정예 부대로 1916년 루마니아 전선에서 전격전 스타일의 작전에 참여했습니다.

독일군 동부전선 총사령부: 독일의 동부전선 사령부로 원래는 힌덴부르크, 루덴도르프, 호프만 팀 휘하였습니다.

루마니아 참전: 1916년 브루실로프 공세에서 동맹국에 대한 러시아의 승리 수준을 착각한 루마니아는 연합군에 합류했지만 고작 4개월만에 정복당했습니다.

루시타니아호: 1915년 독일 U-보트에 의해 침몰된 여객선으로, 124명의 미국인을 포함한 인명 피해는 미국 전역에 반독 감정을 퍼뜨렸습니다. 참고로 루시타니아호가 영국군에게 군수품을 운반하고 있었던 것은 거의 확실합니다.

리만 폰 잔더스 장군: 터키군을 조직하고 지휘하는 데 도움을 준 독일 장군입니다.

리비아 봉기: 이슬람교인 부족민들은 리비아에서 영국에 대항하여 성전을 시작했지만, 결국 터키에 대항하는 부대의 교란 작전으로 진압되었습니다.

마타 하리: 이국적인 댄서, 매춘부이자 다소 무능한 독일 스파이입니다. 그녀보다 더 나은 독일 요원들이 있었지만, 1차 대전 게임에는 전쟁에서 가장 유명했던 스파이가 있어야 합니다.

모두 전장으로: 1차 세계 대전을 끝내는 몇 주에 걸친 연합군의 대공세에서 포슈의 슬로건입니다.

무선 통신 감청: 유치할 정도로 단순한 블록 코드(흔히 알려진 바와 같이 "명확하게"가 아님)로 명령을 전달하는 러시아의 습관은 특히 1914년에 독일군에게 동부 전선에서 중요한 작전 정보를 제공했습니다.

무스타파 케말: 이후에 현대 터키의 국부가 된 케말은 사단을 지휘하여 전쟁을 시작하고, 군을 지휘하는 매우 효율적인 사령관이기도 했습니다.

미하일 작전: 1918년 독일의 서부 공세 중 첫 번째이자 가장 큰 규모였던 이 작전은 이전 3년 동안의 연합군 공세보다 더 많은 기반을 확보하면서 전술적으로 큰 성공을 거두었지만, 전략적 방향이 부족하여 전쟁에서 승리하는 전투가 되지는 못했습니다.

바다로의 경주: 1914년 9월 초 마른 전투 이후, 연합군과 독일군은 상대의 측면을 치기 위해 일련의 기동 작전을 시도했습니다. 이러한 시도는 그들이 영국 해협에 도달한 10월에 끝났고, 이 전쟁 기간을 바다로의 경주라고 불렀습니다.

발터 라테나우: 뛰어난 유대계 독일인 산업가인 그는 장기 전쟁을 위해 독일의 경제를 조직하는 데 핵심적인 역할을 했습니다. 독일을 위해 중요한 전시 활동을 했음에도 불구하고, 전쟁이 끝난 후 극우 민족주의자들에게 살해당했습니다.

벨기에 약탈: 독일군이 벨기에를 침공하면서 인질을 총살하고 마을을 불태운 것은 전쟁의 남은 기간 동안 훈족에 대항한다는 프로파간다의 단초를 제공했습니다.

볼셰비키 혁명: 레닌에 의한 케렌스키 정부의 전복으로 인해, 러시아는 동맹국에 대항하는 연합국에서 빠졌습니다.

봉쇄: 동맹국에 대한 영국의 봉쇄는 전쟁이 진행됨에 따라 점점 더 총축해졌고, 궁극적으로 전쟁의 마지막 2년 동안 독일과 오스트리아에 광범위한 기근과 기아를 초래했습니다.

불가리아 참전: 세르비아의 영토 약속에 이끌려, 불가리아는 1915년 동맹국에 합류했습니다. 불가리아의 참전은 세르비아의 붕괴로 이어졌지만, 1918년 10월 연합군의 공격으로 불가리아군은 결정적으로 패배했습니다.

브레스트-리토프스크 조약: 러시아 볼셰비키 정부의 조약으로, 러시아의 1차대전 참전을 종식시키고 독일은 우크라이나를 점령했습니다.

브루실로프 공세: 사령관의 이름을 딴 브루실로프 공세는 전쟁에서 러시아가 거둔 가장 큰 승리였습니다. 오스트리아 군주제를 거의 무너뜨릴 뻔했으나, 궁극적인 전략적 실패로 군대 전체에 패배주의를 퍼뜨리는 데 일조했습니다.

블뤼히 작전: 독일군을 1914년 이후 처음으로 마른 강으로 복귀시킨 프랑스에 대한 1918년 5월 공세의 암호명입니다.

살로니카: 연합군은 그리스를 참전시킬 수 없었음에도 불구하고, 뒤늦게 세르비아를 구하려는 시도로 1915년 가을 살로니카에 프랑스와 영국군을 상륙시켰습니다. 이 부대는 전쟁 내내 그 수가 증가했지만, 1918년 말에야 효과를 입증했습니다.

시나이 송수관: 시나이 강을 가로지르는 송수관 건설은 영국이 팔레스타인으로 진격하는 데 필요한 전제 조건이었습니다.

아랍 복군: 파이잘 왕자와 그의 영국 고문인 아라비아의 로렌스 휘하의 아랍군이 1918년 다마스쿠스로 진격하는 동안 아랍군에 붙인 이름입니다.

아프리카에서의 전쟁: 뛰어난 사령관인 폰 레토브 포르베크의 탁월한 지휘로 독일의 아프리카 식민지 부대는 대규모의 영국군을 묶어냈습니다. 전쟁이 끝날 때까지도 그는 궁지에 몰리지 않았습니다.

악천후: 다른 모든 전쟁에서도 그렇지만 악천후, 특히 진창은 1차대전의 많은 전투 과정에 영향을 미쳤습니다.

양키와 전차: 대규모 연합군 탱크와 새로 총원된 미군의 영향은 1918년 독일군의 사기에 큰 영향을 미쳤습니다.

에드먼드 알렌비: 서부 전선의 전 기병 사령관이었던 그는 1917-18년에 터키 전선의 영국군을 승리로 이끌었습니다.

에리히 폰 팔켄하인: 1914년 9월부터 1916년 8월까지 독일 참모총장을 지낸 그의 첫 임무는 쉐리펜 계획이 실패한 후 독일 전략의 방향을 바꾸는 것이었습니다.

영국 수상 로이드 조지: 영국의 2대 전시 수상으로, 특히 3차 이프르의 학살 이후 병력과 보급품을 제한하여 헤이그 장군의 공세 본능을 억제하려 했습니다.

영국 지중해 원정군: 지중해 원정군은 갈리폴리에 상륙한 군대에 붙인 이름입니다. 터키를 전쟁에서 몰아내고 러시아로의 보급선을 잇는 것이 목적이었습니다. 이 시도는 거의 1년 동안 지속된 피비린내 나는 작전 끝에 실패로 종결되었습니다.

예비군: 독일의 국토방위군인 이들은 원래 최전방에서 사용할 목적이 아니었지만, 곧 정규군과 나란히 싸우게 되었습니다.

왕립 전차 군단: 왕립 전차 군단은 1917년 캄브레에서 첫 번째 주요 전투를 치렀으며, 이들의 초기 성공은 이후 세대에 완성될 기갑 부대의 약속을 입증했습니다.

요새화된 기관총: 서부 전선에서 독일 방어 전술의 주요 요소는 중무장한 진지에서 기관총을 사용하는 것이었습니다.

유데니치: 코카서스에 주둔한 러시아군 사령관인 그는 터키에 대해 여러 차례 주요한 승리를 거두었지만, 결과적으로는 결실을 맺지 못했습니다.

유보트 해방: 독일의 무제한 유보트 전쟁 재개 결정은 러시아에 혁명이 일어나지 않을 것이고(차르가 몇 주 안에 퇴위함), 미군이 유럽에 도착하기 전에 잠수함 작전으로 전쟁에서 승리할 것이라는 두 가지 망상 아래 취해진 것입니다. 이 작전에 대한 응답으로 미국이 참전할 수 있다는 것은 감수할 가치가 있는 위협으로 받아들였습니다. 그렇지 않았지만.

의회 의 초당적 협력: 전쟁 초기에 독일 의회에서 가장 큰 정당인 독일 사회민주당(SDP)은 정치적 “휴전”으로 독일의 전쟁을 지원했습니다. 그러나 전쟁이 계속되면서 휴전은 결국 깨졌습니다.

이탈리아 참전: 이탈리아는 1914년 동맹국과 맺은 조약을 무시하고 일단 중립을 유지하다가, 1915년에 연합국에 합류했습니다.

저 편에: 미국은 1917년 4월에 1차대전에 참전했지만, 미군 주력 부대가 전투에 참여하기까지는 1년이 넘게 걸렸습니다.

저들은 통과하지 못할 것이다: 베르딩에서 프랑스 방어 병력의 표어로, 프랑스의 결의를 상징하는 문구입니다.

전면적 후퇴: 1915년 여름, 러시아군은 폴란드를 버리고 리가에서 루마니아로 이어지는 전선에서 대규모 철수를 시작했습니다.

제공권 우세: 공중전은 1차 세계 대전에서, 특히 서부 전선에서 점진적으로 발전했습니다. 새로운 모델, 전술 및 조직의 도입으로, 독일과 연합국 사이의 균형이 지속적으로 흔들렸습니다. 1918년 여름이 되어서야 숫적 우세로 연합국이 확정적인 제공권을 장악할 수 있었습니다.

지뢰 공격: 공성전의 전통적인 부분으로서 지뢰 사용과 대응은 1차대전 참호전의 주요 특징이었습니다. 가장 극적인 예는 1917년 영국 메신스 광산으로, 폭발의 위력이 런던에서도 느껴졌습니다.

지상 전함: 초기 영국 전차에 붙여진 이름으로, 실제로 작은 육상 전함과 비슷했습니다.

차르가 지휘권을 가지다: 러시아군이 잇따른 대패로 폴란드에서 후퇴하고 있을 때, 니콜라이 2세는 그의 삼촌인 대공을 대신하여 러시아 군의 사령관이 되었습니다. 니콜라이가 러시아군 사령부에서 군인 놀이를 하는 동안, 그의 제국은 통치되지 않았기 때문에 러시아에 재앙을 가져오는 결정이었습니다.

차르의 퇴위: 1917년 초, 페트로그라드의 식량 폭동은 빠르게 혁명으로 확대되어, 러시아를 300년간 이끈 로마노프 왕조의 종말을 가져왔습니다.

참호를 파다: 프랑스군은 (삽과 곡괭이를 배급하지 못할 정도로) 참호를 짓는 것을 권장하지 않았지만, 지상 위로 날아가는 모든 납을 피해야 했던 양측의 병사들은 빠르게 땅을 파고 들었습니다.

처형장: 독일군의 베르딩 공격의 작전명입니다. 프랑스의 피를 흘리려는 의도였으나, 결국 독일군도 질렬만큼 피를 흘렸습니다.

철수: 양측은 계획된 적의 공세를 무디게 하기 위해 전략적 철수를 이용했는데, 특히 1917년 초에 독일군의 힌덴부르크 전선으로의 철수가 유명합니다.

첩보 활동: 연합군 첩보원들의 공작은 2차대전의 울트라같은 성공을 거두지는 못했지만, 때로 유용한 정보를 제공했다는 것에는 의심의 여지가 없습니다.

체펠린 폭격: 체펠린과 거대한 고타 폭격기를 사용한 독일 공습에 영국은 실제 피해를 거의 입지 않았지만, 많은 수의 영국 공군과 포병이 본토 방어에 묶였습니다.

치머만 전보: 미국과 싸우도록 멕시코에 뇌물을 주려는 이 시도는 역효과를 낳았고, 이것과 함께 무제한 잠수함 전쟁의 재개로 미국을 독일에 대해 1차대전에 참전하게 만들었습니다.

치클론 가스: 독일군이 1915년 봄에 이프르에서 사용하면서, 예비군이 부족한 독일에게 전술적 돌파구를 마련했습니다.

케렌스키 공세: 1차 세계 대전 중 러시아의 마지막 공세입니다. 오스트리아군을 상대로 초기에는 약간의 성공을 거두었지만, 궁극적으로 러시아 남부 전선이 무너지는 결과를 가져왔습니다.

평화 공세: 독일의 마지막 공세 작전명으로, 이것의 실패는 독일군의 사기를 떨어뜨렸습니다.

포스겐 가스: 1차대전 중에 일반적으로 사용된 여러 화학 무기 중 하나입니다.

폭풍같은 탄막: 보병의 공격로를 확보하기 위해 고안된 강렬하고 집중적인 단시간 포격입니다.

폰 몰트케: 프로이센-프랑스 전쟁에서 승리한 대 몰트케(Great Moltke)의 조카인 소 몰트케는 교전이 발발했을 때 독일군을 지휘했지만, 그의 결단력 부족은 마른 전투의 실패로 이어졌습니다.

폰 벨로브: 1917년 카포레토에서 이탈리아에 대해 승리한 독일 장군입니다.

폰 프랑수아: 탄넨베르크 전투에서 독일 1군단을 지휘한 폰 프랑수아는 특히 공격적이고(때로는 명령에 불복할 정도로) 전술적으로 숙련된 사령관이었습니다.

폰 후티어: 1917년 리가에서 케렌스키 정부군에 대항하여 승리한 독일 장군입니다. 이후에 프랑스에서 군을 지휘했습니다.

푸트닉: 세르비아의 “전쟁 군주”인 푸트닉은 건강이 나빠져서 따뜻한 방에서 지휘할 수밖에 없었지만, 그의 지형에 대한 지식과 전투 본능은 오스트리아군을 몇 번이고 격퇴했습니다.

프랑스 동방군: 살로니카에서 프랑스군에게 붙은 이름입니다.

프랑스군 폭동: 1917년 봄에 일어난 프랑스군의 폭동은 그 당시에는 비밀에 부쳐졌고, 그해 프랑스의 주요 공세에 대한 희망을 종식시켰습니다.

플레베 장군: 늙고 병들었지만(그는 전쟁 중에 사망했습니다) 플레베는 차르군 지휘관 중 가장 유능한 사람 중 한 명이었습니다.

호송 선단: 영국 해군은 U-보트에 대항하는 전투 체계 채택을 꺼렸지만, 막대한 상선 손실로 인해 1917년 초에 마침내 도입했습니다.

호프만: 전쟁이 낳은 최고의 전략적 지성일지도 모르는 그는 독일이 동부 전선에서 거둔 많은 승리의 배후에 있는 천재였습니다.

화염방사기: 1916년 베르딩에서 처음으로 화염방사기의 대규모 사용이 이루어졌습니다.



디자이너 노트

지도

패스 오브 글로리의 게임 맵은 게임 테이블에 펼쳐 놓는 형태로 진화하기 전에, 육각형 맵과 영역 버전을 포함하여 여러 번의 유회를 거쳤습니다. 포인트 투 포인트 이동 시스템의 주요 장점은 디자이너가 집중할 수 있다는 것입니다. 비현실적인 전략 운영을 방지하고, 핵심 위치의 중요성을 강조하기 위해, 특별한 보급이나 지형 규칙이 필요하지 않습니다. 지도가 알아서 해줍니다.

패스 오브 글로리의 지도는 1차 세계 대전의 모든 실제 작전이 역사적으로 전개되도록 하는 동시에, 대안 작전의 가능성을 주기 위해 현실적인 공간을 제공하도록 설계되었습니다. 이를 위해 결과에 만족할 때까지 칸과 연결을 추가하거나 삭제하면서 역사 버전의 게임을 “플레이”했습니다.

전투 서열

패스 오브 글로리의 전투 서열에는 1차대전에서 발견된 모든 군대 명칭이 포함되어 있지 않습니다. 예를 들어, 1914년에 만들어진 프랑스 8군은 게임에 포함되지 않았습니다. 대신 전투 서열은 가장 중요한 모든 포메이션을 나타내면서 두 강대 세력 간의 상대적인 강점을 유지합니다. 따라서, 게임 용어로 프랑스 8군은 여러 군단의 집합체를 표현합니다.

군 유닛은 종포, 공군 및 기타 자산의 지원을 받는 부대를 나타냅니다. (세르비아만이 예외로 전쟁에서의 전투 기록에 따라 군 지위를 부여받았습니다.) 군단 유닛은 더 작은 규모의 부대, 지휘 및 병참 능력이 약한 부대, 막대한 손실을 입은 군을 나타냅니다. 예비 병력 구역은 좀 더 추상적인 의미에서 현대 산업화된 전쟁의 요구를 지원하는 국가의 능력을 나타냅니다. 이는 재편 시스템과 연결되어 플레이어에게 전시 경제에 대한 제한적인 통제권을 제공합니다.

만약에...?

슐리펜 계획 이전에 독일은 서부에서 방어 전략을 가지고 있었습니다. 슐리펜의 원래 계획은 독일이 벨기에뿐만 아니라 네덜란드도 침공하는 것이었습니다. 1914년 이탈리아는 독일과 동맹이었을 겁니다. 루마니아는 1914-15년에 동맹국과 연합국 사이를 오갔습니다. 그렇다면 왜 패스 오브 글로리에서 독일은 동부에 배치된 군대로 전쟁을 시작하거나 네덜란드를 침공할 수 없을까요? 이탈리아나 루마니아는 왜 동맹국에 가입할 수 없을까요?

패스 오브 글로리는 플레이어들에게 다양한 가정을 탐색할 수 있게 해주지만, 의도적으로 배제한 가능성도 있습니다. 어떤 것은 신경 쓸 가치가 없을 것 같다고 판단되어 제외했습니다. 이탈리아는 독일과의 조약에도 불구하고, 연합군의 패배가 확실해졌을 때(1940년처럼)에만 동맹군에 합류했을 것입니다. 이탈리아가 가장 원했던 것은 오스트리아가 장악한 영토였기 때문에 연합국이 외교적으로 우위를 점했습니다. 적의 땅을 뇌물로 적의 땅을 제공하는 것이 항상 더 쉽습니다.

루마니아는 전쟁의 운명에 따라 이리저리 방향을 틀었지만, 오스트리아-헝가리 땅을 원했기 때문에 동맹국 편에서 싸울 것 같지 않았습니다. 어쨌든 동맹국이 루마니아에게 진정으로 원하는 것은 그들의 무능한 군대가 아니라 석유와 밀이었습니다. 차르의 퇴위 이후 루마니아가 여전히 중립이면, 루마니아는 경제적으로 독일 속국이 되기 때문에 승점 2점이 제공됩니다.

다른 “만약에...”는 게임 범위를 벗어나서 제외되었습니다. 단순한 과정이 아니라, 전쟁의 원인은 양측이 그린 전쟁 전 계획에 달려 있었습니다. 독일이 슐리펜 계획을 채택하지 않았다면 1914년에 전쟁은 없었을 것입니다. 다른 가능성으로 전쟁이 일어났다면 새로운 카드 덱이 필요할 정도로 게임이 달라졌을 것입니다.

또다른 “만약에...”는 게임 용어에서 너무 말이 안 되기 때문에 플레이어에게 특정 행동을 강요할 수 있기에 제외되었습니다. 네덜란드 침공은 이런 이유에 속합니다. 독일은 제한된 전술적 이점을 보는 대신 전략적 골칫거리와 더 많은 외교적 피해를 봤을 것입니다(이것이 소 몰트케가 처음부터 네덜란드 경로를 쓰지 않은 이유입니다.)

마지막으로, 플레이어의 뒤늦은 판단에 대응하고, 플레이 밸런스에 심각한 손상을 방지하기 위해 특정 가능성을 배제했습니다. 일부 사람들이 여전히 주장하는 것처럼, 슐리펜의 원래 계획은 1914년 전쟁에서 승리할 수도 있었습니다. 그러나, 1차 세계 대전 전체를 다루는 게임에서 독일군이 2턴에 승리할 수 있는 진지한 기회를 허용하는 것은 이치에 맞지 않습니다.

전쟁 상황

(또는 “볼셰비키 혁명이 루시타니아호에 의존하는 이유”)

전쟁 상황은 패스 오브 글로리에서 가장 중요한 메커니즘 중 하나이며 가장 추상적인 것 중 하나입니다. 그러나 전쟁 상황값은 단순히 다양한 이벤트에 무작위로 할당되지 않았습니다. 많은 생각과 시행 착오가 있었습니다.

패스 오브 글로리의 전쟁 상황에는 몇 가지 요소가 있습니다. 첫째, 현대 산업화된 총력전 상태를 향한 각 진영의 진행을 나타냅니다. 예를 들어, 영국은 전통적인 해상력 의존에서 벗어나는 것이 중요하기 때문에, 영국 1군과 2군이 플레이에 진입하면 전쟁 상황이 올라갑니다.

둘째, 종합 전쟁 상황에 대한 규칙을 통해, 이러한 장기적이고 비용이 많이 드는 투쟁이 국가 사기, 정치 및 외교에 미치는 다양한 영향을 보여줍니다. 전쟁의 강도가 증가함에 따라 불안정한 러시아는 더욱 취약해지고(러시아 항복 트랙), 미국은 전쟁에서 벗어나는 것이 점점 더 어려워집니다(미국 참전 트랙). 이런 식으로 전면적 후퇴는 러시아 서부의 난민이 러시아의 사기를 떨어뜨리기 때문에 전쟁 상황을 올리는 반면, 루시타니아호는 미국이 연합국에 합류하도록 밀어주기 때문에 전쟁 상황을 올립니다. 러시아를 약화시키기 위해 동맹군이 전쟁 상황을 올리면 미국의 참전 가능성이 높아집니다. 마찬가지로, 미국을 빨리 전쟁에 참여시키려는 연합

군의 행동은 러시아의 퇴출 가능성을 높입니다. 이 시소 효과는 두 플레이어가 모두에게 게임 내에서 흥미로운 문제를 제시할 뿐만 아니라, 몇 주 사이에 미국 참전과 차르의 퇴위로 이어진 역학을 효과적으로 포착합니다.

마지막으로, 휴전 메커니즘을 통해 러시아 외부의 전쟁 피로감 효과가 도입됩니다. 전쟁이 휴전으로 끝나면(역사적으로 19년에) 패배한 쪽이 조건을 들어준 것으로 간주됩니다. 어느 쪽도 그 시점에서 이기지 못한다면 협상이나 상호 소진으로 전쟁이 끝난 것입니다.

승리 조건

승리 조건은 역사적 결과에 대한 척도로서 플레이 균형의 이점과 특정 작전을 수행하기 위한 운영상의 이유를 제공하기 위해 설계되었습니다. 예를 들어, 터키는 전쟁 내내 메디나에 주둔했습니다. 이곳을 승점 칸으로 만들면 게임에서도 그렇게 할 이유가 있습니다.

평화 협정 규칙은 실제로 양측 간의 대내외적인 선전 전쟁을 나타냅니다. 실제 전쟁에서처럼 플레이어는 자신이 유리한 위치에 있다고 느낄 때(승점이 앞서 있을 때)만 평화를 제안할 것입니다. 그러한 제안의 목적은 프로파간다에서 점수를(게임에서는 승점을) 얻는 것이지만, 제안이 너무 명백하게 성실하지 않으면 역효과를 낼 수 있습니다(승점 비용). 평화 제안이 수락되면 진정한 외교가 자세를 바꾸게 합니다. 제안을 한 쪽이 더 나은 결과를 얻는 것으로 가정할 수 있지만, 게임 용어로 완전한 승리를 가져오지 못했기 때문에 결과는 무승부입니다. 아직 이길 기회가 있다고 생각하는 경우, 평화 제안을 수락하는 것은 게임의 정신에 위배됩니다.

감사의 인사

패스 오브 글로리가 분명히 빛을 지고 있는 Mark Herman에게 감사의 말을 전하며 글을 마치겠습니다. 게임을 판매하는 데 도움을 준(결국에는 판매되지 않을지라도) Ben Knight, GMT의 모든 사람들, Steve Kosakowski, Jim Eliason, John Walker, Ananda Gupta, Bob Ireland, 그리고, 몇 년 동안 어떤 식으로든 게임에 도움을 준 모든 분들, 마지막으로 Joanne Spera에게 그녀의 지원과 이해에 대해 감사드립니다.

—Ted S. Raicer, 1999년 4월 6일

플레이 예시

이 예시는 게임의 메커니즘이 작동하는 구조를 소개하고, 몇 가지 초기 전략 아이디어를 제공합니다. 이 게임은 진 빌링슬리가 연합군 플레이어를 맡고, 앤디 루이스(게임 개발자)가 동맹군 플레이어를 맡아 이메일로 진행했습니다. 게임 개발자인 테드 레이스의 논평에서 알 수 있듯이 두 플레이어 모두 전문적인 전략가는 아니었습니다. 그러나, 예시를 통해 어떤 게임인지 이해하고, 여러분이 결정해야 할 다양한 선택을 생각해볼 수 있습니다. 실제 게임 지도를 펼쳐 놓고 구성품을 움직이며 예시를 읽는 것을 추천합니다. 이 예시에서 사용된 지도는 승점 계산 목적으로 역사 시나리오를 적용한 쪽입니다.

표기법에 대한 참고 사항: 예시에서 괄호가 없는 유닛은 최대 전력이고, 괄호가 있는 유닛은 축소 전력입니다. 예를 들어, “프랑스 5군”은 최대 전력이고, “(프랑스 5군)”은 축소 전력입니다.

동맹군은 8월의 포성을 손에 들고 게임을 시작하기로 결정했습니다. 따라서 동맹군은 시작 핸드로 먼저 8월의 포성 카드를 받고, 나머지 6장을 받아서 7장을 채웠습니다. 연합군 플레이어는 시작 핸드로 7장의 카드를 받았습니다.

1914년 8월 - 의무 공격 페이지

동맹군이 굴린 주사위 결과는 4입니다. 이는 독일 유닛 하나가 이번 턴에 벨기에, 프랑스 또는 독일 지역에서 공격을 해야 함을 의미합니다. 그렇지 않으면 승점이 1 감소합니다.

연합군이 굴린 주사위 결과는 2입니다. 이는 프랑스 유닛 하나가 이번 턴에 벨기에, 프랑스 또는 독일 지역에서 공격을 해야 함을 의미합니다. 그렇지 않으면 승점이 1 증가합니다.

1914년 8월 - 행동 페이지

동맹군 행동 1

8월의 포성(동맹군 카드 #1)을 이벤트로 사용합니다.

동맹군 전쟁 상황 마커와 종합 전쟁 상황 마커를 2로 옮깁니다. 리에주에 요새 파괴 마커를 놓습니다. 독일 1군과 2군을 리에주로 옮깁니다.

독일 1군, 2군, 3군은 스당의 프랑스 5군을 공격합니다(다음 페이지 그림 참조). 측면 공격을 선언하지 않았습니다.

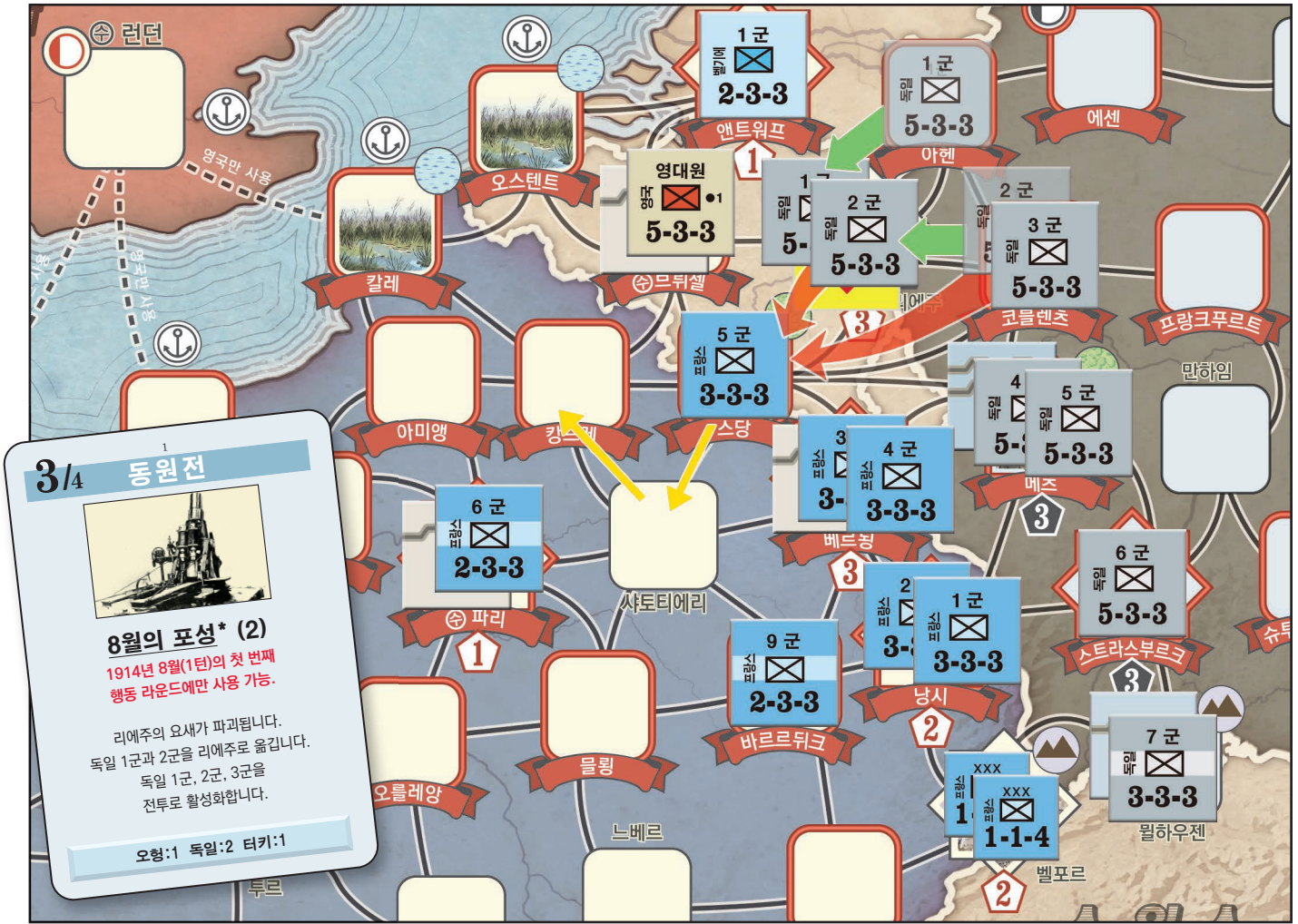
동맹군이 굴린 주사위는 2가 나왔습니다. 군 사격표의 전투력 15열에서 주사위 2의 결과를 확인합니다. 손실 숫자는 5입니다. 따라서 손실 숫자 3점으로 프랑스 5군은 한 단계 감소하여 축소 전력이 됩니다. 축소 전력의 손실 능력도 3이기 때문에, 한 단계를 다시 잃지 않습니다. 나머지 손실 숫자 2점은 충족되지 않은 채 무시합니다.

연합군이 굴린 주사위는 3이 나왔습니다. 군 사격표의 전투력 3열에서 주사위 3의 손실 숫자는 2이지만, 독일의 가장 낮은 손실 능력이 3이기 때문에 아무 효과가 없습니다.

연합군은 전투에서 패배해서 2칸 후퇴해야 합니다. 손실 숫자의 차이가 2 이상이기 때문입니다(최대 후퇴는 2칸).

(프랑스 5군)은 샤토티에리를 거쳐서 캄브레로 후퇴합니다(후퇴를 시작한 곳에서 꼭 2칸 거리를 남길 필요는 없습니다).





서부 전선의 초기 모습과 동맹군 플레이어의 시작(8월의 포성 카드 #1)

독일 2군과 3군은 스당으로 전진합니다. (스당이 숲 칸이라서 더 이상 전진할 수 없습니다). 승점 마커를 11로 옮깁니다.

이 공격으로 동맹군의 이번 턴 의무 공격을 충족했습니다. **8월의 포성** 카드는 게임에서 제거됩니다. 이 카드에 * 표시가 있고, 이벤트로 사용했기 때문입니다.

논평: 동맹군의 일반적이고도 신중한 시작입니다. (8월의 포성을 사용하지 않으면 턴의 초기를 예측하기 어렵습니다.) 측면 공격의 성공 확률이 66%이고 단일 프랑스 군에 대한 실패의 한계 효과를 감안하면, 동맹군은 측면 공격을 시도해야 했습니다. 캄브레로 후퇴하기로 한 연합군의 결정은 독일의 이동 제한을 고려하면 의문의 여지가 있습니다. 물링으로 후퇴하는 것이 더 나았을 것입니다.



연합군 행동 1

러시아 증원(연합군 카드 #3)을 작전값 3으로 사용합니다. 바르르뒤크를 이동으로, 두브노와 카메네츠-포돌스키를 공격으로 활성화했습니다. (프랑스 9군)은 바르르뒤크에서 샤토티에리로 이동했습니다.

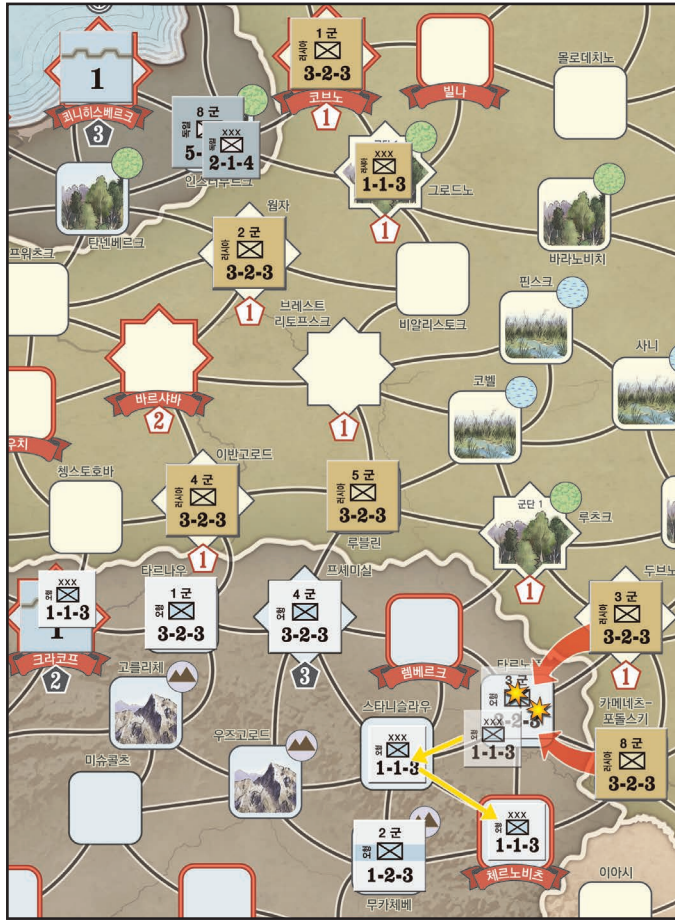
논평: 프랑스 5군이 물링으로 후퇴했다면 샤토티에리가 사실상 동맹군의 "무덤"이 될 것이기 때문에, 프랑스 9군을 이동시키는 작전값을 쓸 필요가 없었을 것입니다.

두브노의 러시아 3군[전투력 3]과 카메네츠-포돌스키의 러시아 8군[전투력 3]은 타르노폴의 오형 3군을 공격합니다. 러시아는 측면 공격을 선택합니다. 주사위 4를 굴렸지만, 조정값 +1을 적용합니다. 러시아 3군이 방어 칸 외에는 적이 점령한 칸에 인접하지 않았기 때문입니다. 측면 공격 성공으로 러시아가 먼저 사격하고, 오형은 반격하기 전에 사격의 손실을 적용해야 합니다.

연합군은 3을 굴려서, 군 사격 표의 6열 손실 숫자 4를 얻었습니다. 오형 3군은 축소 전력 면으로 뒤집어서 손실 2를 적용하고, 나머지 손실 2를 적용합니다. 그 결과, 오형 3군을 "제거 또는 재편 가능 유닛" 칸으로 옮기고, 오형 군단으로 대체합니다.

오형 군단은 이제 군단 사격표의 전투력 1열을 적용해서 반격합니다. 주사위 4를 굴려서, 손실 숫자 1을 얻었습니다. 연합군의 가장 작은 손실 능력이 2이므로, 연합군 플레이어는 손실을 입지 않습니다. 오형 군단은 이제 스타니스슬라우를 거쳐 체르노비츠까지 2칸 후퇴합니다.

러시아 3군이 타르노폴로 전진합니다.



동부 전선의 초기 모습과 러시아의 공격

동맹군 행동 2

독일 남부군(동맹군 카드 #10)을 작전값 3으로 사용합니다. 오펔른과 무카체베를 이동으로 활성화하고, 스당을 공격으로 활성화합니다.

(독일 군단)을 오펔른에서 쉥스토호바로 이동하고, 다시 우치로 이동합니다. (쉥스토호바로 이동하면서 해당 칸에 동맹군 유닛이 존재하게 되므로, 그 칸을 나갈 때 동맹군 제어 마커를 배치합니다.) 동맹군이 이제 우치를 제어하기 때문에, 승점 마커를 승점 마커를 12로 옮깁니다.

논평: 인스터부르크의 독일 8군을 우치로, 군단은 쾨니히스베르크로 보냈다면 좀 더 공격적인 플레이였을 것입니다. 늦어도 2턴의 첫번째 행동까지는 8군을 이동시켜야 보급이 끊어져서 돌이 잡히는 사태를 막을 수 있습니다.

(오형 2군)을 무카체베에서 체르노비츠로 이동합니다.

논평: 잠재적으로 재앙을 불러올 수 있습니다. 러시아 4군을 렘베르크로 이동하면 러시아 3군과 8군으로 체르노비츠의 오형 부대의 보급을 끊을 수 있습니다.

스당의 독일 2군과 3군은 캄브레의 (프랑스 5군)을 공격합니다.

공격으로 활성화한 칸이 한 칸이어서, 측면 공격을 시도할 수 없습니다.

프랑스는 **철수** 전투 카드(연합군 카드 #6)를 사용합니다.

동맹군은 주사위 4를 굴렸고, 10열의 손실 숫자는 5입니다. 원래대로라면 군은 한 단계를 잃어 제거되고, 교체된 군단은 두 단계를 잃어 제거되었지만, 철수 카드로 축소 전력의 군단을 구했습니다.

연합군은 주사위 6을 굴렸고, 2열의 손실 숫자는 3입니다. 독일 2군을 축소 전력으로 뒤집습니다.

철수 전투 카드의 효과로 (프랑스 군단)은 아미앵으로 한 칸만 후퇴합니다. 이벤트로 사용한 **철수** 카드는 * 표시가 있기 때문에, 게임에서 제거합니다.

독일 3군은 캄브레로 전진합니다. 독일 2군은 축소 전력이 되었기에, 전진할 수 없습니다. 승점 마커를 13으로 옮깁니다.

논평: 동맹군은 다시 위험한 행보를 보입니다. 독일 3군이 일정 부분 사지에 내몰린 형세이기 때문입니다.

연합군 행동 2

봉쇄(연합군 카드 #2)를 작전값 4로 사용합니다. 샤토티에리, 베르wing, 타르노폴, 카메네츠-포돌스키를 공격으로 활성화합니다. [연합군 플레이어는 브뤼셀도 활성화하여 샤토티에리, 베르wing과 함께 스당을 공격하고 싶었지만, 할 수 없었습니다. 다국적 공격을 하려면 프랑스와 영국 유닛이 모두 있는 공용 공격 칸이 있어야 하기 때문입니다.]

샤토티에리에 있는 (프랑스 9군)[전투력 2]와 베르wing에 있는 프랑스 3, 4군[각각 전투력 3]이 스당에 있는 (독일 2군)을 공격합니다.

연합군은 주사위 5를 굴렸고, 6-8열의 손실 숫자는 5입니다. (독일 2군)[손실 능력 3]은 제거되어, 독일 군단[손실 능력 1] 하나로 교체되었는데, 교체된 군단도 남은 손실 숫자 2를 채우기 위해 축소 전력이 되었다가 제거됩니다.

동맹군은 주사위 3을 굴렸고, 3열의 손실 숫자는 2입니다. 연합군은 가장 낮은 손실 능력이 3이기 때문에, 손실이 없습니다. 프랑스 3군이 스당으로 전진합니다. 이것으로 프랑스 의무 공격이 충족되었습니다. 승점 마커를 12로 옮깁니다.

독일 3군은 현재 보급이 단절되어 활성화할 수 없습니다. 소모 페이지 때 여전히 보급 단절 상태이면 게임에서 영구적으로 제거됩니다. 독일 3군에 보급 단절 마커를 놓습니다.

타르노폴에 있는 러시아 3군과 카메네츠-포돌스키에 있는 러시아 8군은 체르노비츠에 있는 (오형 2군)과 2개의 오형 군단을 공격합니다.

러시아는 **플레베 장군**(연합군 카드 #4) 전투 카드를 사용해서, +1 조정값을 얻습니다.

동맹군은 주사위 3을 굴렸습니다. 연합군은 러시아 3군을 축소 전력으로 줄였습니다.

연합군은 주사위 2를 굴렸지만, +1 조정값을 적용해서 3으로 수정되어 손실 숫자가 4입니다. 동맹군은 군단 2개를 완전히 제거하기로 결정합니다. (오형 2군)은 스타니스슬라우를 거쳐 무카체베로 후퇴합니다.

러시아 8군이 전진합니다. 승점 마커가 11로 줄어듭니다. 이벤트로 사용한 **플레베 장군** 카드는 * 표시가 있기 때문에, 게임에서 제거됩니다.

논평: 연합군의 라운드는 효과적이었지만, 동맹군의 상황을 생각하면 기회를 날린 것입니다. 작전 점수 3점으로 우측의 오행을 보급 단절 상태로 만들 수 있었고, 그러면서도 베르딩에서 스당을 공격할 수 있었습니다. 운이 좋았다면 양쪽 전선에 동맹군의 보급 단절 부대를 만들 수 있었을 것입니다.

동맹군 행동 3

독일 증원(동맹군 카드 #12)을 작전값 4로 사용합니다. 리에주, 메츠, 티미쇼아라, 노비사드를 공격으로 활성화합니다.

논평: 이 카드 또는 9군 독일 증원 카드는 가지고 있다가 다음 턴에 증원 이벤트로 써야 했습니다.

리에주의 독일 1군과 메츠의 독일 4, 5군이 스당의 프랑스 3군을 공격합니다.

동맹군은 주사위 4를 굴려서, 손실 숫자는 7입니다. 프랑스 3군이 제거되고, 이를 대체한 군단은 축소 전력이 됩니다.

연합군은 주사위 3을 굴려서, 손실 숫자는 2입니다. 이것은 아무런 피해를 주지 못합니다.

(프랑스 군단)은 베르딩을 거쳐, 샤토티에리로 후퇴합니다.

독일 4군이 스당으로 전진합니다. 캄브레의 독일 3군이 다시 보급받는 상태가 되었습니다. 승점 마커를 12로 옮깁니다.

논평: 독일 3군은 당장은 살았지만, 여전히 위험에 처해 있습니다.

티미쇼아라의 오행 군단과 노비사드의 오행 5군이 베오그라드의 세르비 1군을 공격합니다.

측면 공격을 시도했습니다. 고정 칸이 아닌 칸에 +1 조정값을 적용해서, 주사위 굴림이 4로 수정되어 공격에 성공합니다. 만약 세르비 1군이 그 칸에 없었다면, 점유되지 않은 요새를 측면 공격할 수 없기 때문에 측면 공격을 시도할 수 없었을 것입니다.

동맹군은 주사위 3을 굴려서, 손실 숫자는 3입니다. 세르비 1군은 손실 능력이 2라서, 축소 전력으로 뒤집습니다. 남은 손실 숫자 1은 무시됩니다. 아군 유닛이 그 칸에 있으므로, 요새는 손실을 적용하지 않습니다.

이제 (세르비 1군)과 요새가 사격할 차례입니다. 주사위 6을 굴려서, 손실 숫자는 3입니다. 오행의 유닛 둘 다 축소 전력이 되었습니다. 그렇게 해야만 손실 숫자 3을 모두 적용할 수 있기 때문입니다. 결과가 같기 때문에 후퇴는 없습니다.

논평: 동맹군이 동부와 서부 양쪽에서 격렬하게 교전하고 있는 상황에서 세르비아를 귀찮게 할 때가 아닙니다.

연합군 행동 3

러시아 증원(연합군 카드 #8)을 작전값 2로 사용합니다. 아미앵과 낭시를 이동으로 활성화합니다.

아미앵의 (프랑스 군단)을 브뤼셀로 이동합니다. 낭시의 프랑스 1군을 베르딩으로 이동합니다.

동맹군 행동 4

독일 증원(동맹군 카드 #7)을 작전값 3으로 사용합니다. 인스터부르크를 이동으로 활성화하고 캄브레와 스당을 공격으로 활성화합니다.

논평: 이로써 다음 턴에 독일 증원은 불가능해졌습니다.

독일 8군과 독일 군단을 인스터부르크에서 쾨니히스베르크로 이동합니다.

캄브레의 독일 3군과 스당의 독일 4군이 샤토티에리의 (프랑스 9군)과 (프랑스 군단)을 공격합니다.

동맹군은 주사위 6을 굴렸고, 손실 숫자는 7입니다. 따라서 프랑스 군과 군단 2개 - 하나는 9군을 대체해서 투입된 군단 - 모두 제거되었습니다.

연합군은 주사위 5를 굴려서, 손실 숫자는 3입니다. 독일 3군을 축소 전력으로 뒤집습니다.

논평: 독일 8군은 이제 안전하지만, 이전에 언급한 대로 일찍 우치로 이동하는 것이 더 효과적이었을 것입니다. 그리고, 캄브레의 3군은 여전히 위험합니다.

연합군 행동 4

폰 몰트케(연합군 카드 #9)를 작전값 3으로 사용합니다. 브뤼셀과 베르딩을 공격으로 활성화합니다.

브뤼셀에는 프랑스와 영국 유닛이 한 칸에 쌓여 있기 때문에, 작전값 2가 듭니다. 브뤼셀의 (프랑스 군단)과 영국 대륙 원정군, 베르딩의 프랑스 1군과 3군이 스당의 독일 4군을 공격합니다.

측면 공격을 시도했고, 주사위 6을 굴려서 성공했습니다.

연합군은 주사위 2를 굴려서, 독일 4군을 축소시켰습니다.

동맹군은 이제 사격표의 3열을 적용해야 합니다. 동맹군은 주사위 2를 굴려서, 손실 숫자는 2입니다. (프랑스 군단)이 제거됩니다. 다른 모든 유닛의 손실 능력은 3이므로, 남은 손실 숫자 1은 무시합니다.

독일 4군은 코블렌츠를 거쳐 리에주로 후퇴합니다. 어떤 유닛도 전진하지 않습니다.

논평: 전투 후 전진하지 않아서, 스당은 여전히 동맹군이 제어합니다. 따라서, 독일 3군은 보급 받는 상태입니다.

동맹군 행동 5

에리히 폰 팔켄하인(동맹군 카드 #13)을 재편으로 사용합니다.

오행 재편 마커를 통합 기록 트랙의 2칸으로 옮기고, 독일 재편 마커를 3칸으로 옮깁니다.

논평: 이것은 마지막에 해도 됐었습니다. 지금은 3군을 스당으로 후퇴해야 했습니다.

연합군 행동 5

카드를 사용하지 않고, 작전값 1을 받았습니다. 앤트워프를 이동으로 활성화합니다.

벨기에 1군이 브뤼셀로 이동합니다.

논평: 연합군 플레이어는 적군을 고립시킬 기회를 다시 한 번 놓쳤습니다. 벨기에를 스당으로 옮겼어야 합니다. 영대원에 벨기에 유닛을 쌓으면 양쪽 작전값 비용만 증가합니다. 영국과 벨기에 유닛은 앤트워프, 오스텐트, 칼레, 아미앵에서만 같은 국가로 취급하여 자유롭게 살을 수 있기 때문입니다.

동맹군 행동 6

폰 프랑수아(동맹군 카드 #3)를 작전값 2로 사용합니다. 캄브레와 리에주를 이동으로 활성화합니다.

(독일 3군)을 캄브레에서 스당으로 이동하고, (독일 4군)을 리에주에서 스당으로 이동합니다.

연합군 행동 6

2군 영국 증원(연합군 카드 #1)를 작전값 4로 사용합니다. 그르노블과 타르노폴을 이동으로 활성화하고, 베르딩과 체르노비츠를 공격으로 활성화합니다.

타르노폴의 (러시아 3군)을 렘베르크로 이동합니다. 승점 마커를 11로 내립니다. 그르노블의 프랑스 군단을 파리로 이동합니다.

베르딩의 프랑스 1군과 4군은 스당의 (독일 3군)과 (독일 4군)을 공격합니다.

연합군은 주사위 5을 굴려서, 손실 숫자는 5입니다. 독일 3군과 그것을 대체해서 투입되었던 군단 모두 제거됩니다.

동맹군은 주사위 4을 굴려서, 손실 숫자는 4입니다. 프랑스 1군이 축소됩니다.

(독일 4군)은 코블렌츠로 한 칸 후퇴합니다.

체르노비츠의 러시아 8군은 무카체베의 (오형 2군)을 공격합니다.

측면 공격을 시도할 수 없으며, 전투 카드를 사용하지 않습니다.

무카체베는 산 지형이기 때문에, 러시아는 사격표의 3열에서 하나 왼쪽인 2열을 적용합니다.

연합군은 주사위 3을 굴려서, 손실 숫자는 2입니다.

동맹군은 주사위 1을 굴렸고, 손실 숫자는 0입니다.

오형 2군은 제거되고, 이를 대체한 오형 군단은 클루지를 거쳐 데브레첸으로 후퇴합니다.

1914년 8월 - 소모 페이지

아무 일도 일어나지 않습니다. 모든 유닛과 칸(동맹군이 스당을 제어하기 때문에 캄브레도 포함)이 보급되고 있습니다.

1914년 8월 - 공성 페이지

아무 일도 일어나지 않습니다. 포위된 요새가 없습니다.

1914년 8월 - 전쟁 상황 페이지

아무 일도 일어나지 않습니다.

1914년 8월 - 재편 페이지

동맹군은 부다페스트에 (오형 2군)과 (오형 3군)을 재생성하는 데 오형 재편 점수를 각각 1점씩 사용합니다. 에센에 (독일 2군)과 (독일 3군)을 재생성하고, 독일 4군을 최대 전력으로 뒤집는 데 각각 독일 재편 점수 1점씩 사용합니다.

1914년 8월 - 전략 카드 받기 페이지

연합군은 손에 카드가 없기 때문에, 7장을 받습니다.

동맹군은 손에 한 장이 있기 때문에, 6장을 받습니다. 손에 남은 카드가 전투 카드였다면, 이 카드를 버리고 7장을 받을 수도 있습니다.

1914년 9월 - 의무 공격 페이지

동맹군이 굴린 주사위 결과는 1입니다. 오스트리아-헝가리 유닛이 이번 턴에 공격을 하지 않으면 승점이 1 감소합니다.

연합군이 굴린 주사위 결과는 5입니다. 이탈리아는 현재 중립이므로 연합군 플레이어는 이번 턴에 의무 공격이 없습니다.

1914년 9월 - 행동 페이지

동맹군 행동 1

독일군 동부전선 총사령부(동맹군 카드 #11)를 이벤트로 사용합니다.

동맹군과 종합 전쟁 상황 마커를 3칸으로 이동합니다. 독일군은 이제 러시아 요새가 있는 칸을 공격할 수 있습니다. 이 카드는 * 표시가 있고, 이벤트로 사용했기 때문에 게임에서 제거됩니다.

논평: 독일은 동쪽에 이를 이용할 공격 세력이 없기 때문에 지금은 이럴 때가 아닙니다. 작전값으로 사용하여 템포를 조절하거나, 예비군을 이벤트로 사용해서 에센의 군을 강화했어야 합니다.

연합군 행동 1

영국 증원(연합군 카드 #14)을 이벤트로 사용합니다.

영국 1군을 런던에, 영국 군단 하나를 예비 병력 구역에 놓습니다. 연합군의 전쟁 상황 마커를 1칸으로 옮깁니다. 종합 전쟁 상황 마커를 4칸으로 옮깁니다. 이벤트로 사용한 **영국 증원** 카드는 * 표시가 있기 때문에, 게임에서 제거됩니다.

논평: 영국 증원을 사용한 것은 현재 동맹군의 재편 이점에 대응하는 데(특히, 동맹군이 독일 증원 카드를 가지고 있지 않기 때문에) 도움이 될 것입니다.

동맹군 행동 2

의회의 **초당적 협력**(동맹군 카드 #9)을 이벤트로 사용합니다.

승점 마커를 12로 옮깁니다. 동맹군 전쟁 상황 마커를 4칸으로 옮깁니다. 동맹군은 이제 프랑스와 벨기에의 해안에서 이동 제한이 없어집니다. 동맹군은 전쟁 상황 페이지가 되면 전쟁 투입 단계가 제한전이 됩니다. 종합 전쟁 상황 마커를 5칸으로 옮깁니다. 이벤트로 사용한 카드는 * 표시가 있기 때문에, 게임에서 제거됩니다.

논평: 사용하기 적절한 시점인지 의심스럽습니다. 지금 당장 해협을 노릴 위치가 아닌 상황에서, 이동 제한을 해제하는 것은 그다지 중요하지 않습니다.

연합군 행동 2

참호를 파다(연합군 카드 #12)를 작전값 3으로 사용합니다. 런던과 브뤼셀을 이동으로 활성화합니다.

런던의 영국 1군을 브뤼셀로 이동합니다. 브뤼셀의 벨기에 1군을 캄브레로 이동합니다. 승점 마커가 다시 10칸으로 이동합니다.

논평: 연합군은 영국 1군을 최대한 빨리 투입하는 것이 옳지만, 지난 턴에 벨기에를 무의미하게 브뤼셀로 이동하면서 낭비된 작전값의 비용을 지불하고 있습니다.

동맹군 행동 3

예비군(동맹군 카드 #5)을 이벤트로 사용합니다.

(독일 2군)과 (독일 3군)을 최대 전력으로 뒤집습니다. 이벤트로 사용한 **예비군** 카드는 * 표시가 있기 때문에, 게임에서 제거됩니다.

논평: 안 하는 것보다는 늦는 편이 낫겠지만, 3라운드 연속으로 이동이나 전투를 수행하지 않았습니.

연합군 행동 3

프랑스 증원(연합군 카드 #10)을 이벤트로 사용합니다.

프랑스 10군을 파리에 놓습니다. 이벤트로 사용한 **프랑스 증원** 카드는 * 표시가 있기 때문에, 게임에서 제거됩니다.

동맹군 행동 4

바다로의 경주(동맹군 카드 #8)을 작전값 3으로 사용합니다. 에센, 코블렌츠, 부다페스트를 이동으로 활성화합니다.

에센의 독일 2군과 3군을 스당으로 이동합니다. 코블렌츠의 독일 4군을 스당으로 이동합니다. 부다페스트의 (오형 2군)과 (오형 3군)을 무카체베로 이동합니다.

논평: 드디어!

연합군 행동 4

푸트닉(동맹군 카드 #5)을 작전값 2로 사용합니다. 파리와 벨포르를 이동으로 활성화합니다.

파리의 프랑스 군단을 브뤼셀로 이동합니다. 벨포르에 있는 프랑스 군단 하나를 샤토티에리로 이동합니다.

동맹군 행동 5

무선 통신 감청(동맹군 카드 #2)을 작전값 2로 사용합니다. 스당과 프세미실을 공격으로 활성화합니다.

프세미실의 오형 4군이 렘베르크의 (러시아 3군)을 공격합니다.

동맹군은 주사위 3을 굴렸고, 손실 숫자는 2입니다. 러시아 3군은 제거되고 군단으로 대체됩니다.

연합군은 주사위 5를 굴려서, 손실 숫자는 3입니다. 오형 4군은 축소 전력이 되었습니다.

이것으로 이번 턴의 동맹군 의무 공격이 충족되었습니다.

논평: 독일 8군이 코니히스베르크에 주둔하고 있는 상황에서, 오형 군은 혼자 전투를 이끌어야 합니다. 이 공격에는 잘못된 것이 없지만, 독일 군이 있는데 왜 오형 군으로 때리고 다닐까요?

스당의 독일 2군이 샤토티에리의 프랑스 군단을 공격합니다. 사격표의 차이 때문에, 동맹군은 아무 피해도 없이 프랑스 군단을 완전히 파괴합니다. 동맹군은 전진하지 않습니다.

스당의 독일 3군과 4군이 캄브레의 벨기에 1군을 공격합니다.

동맹군은 주사위 5를 굴렸고, 손실 숫자는 5입니다. 벨기에 1군은 축소 전력이 되었습니다.

연합군은 주사위 3을 굴렸고, 손실 숫자는 아무 효과가 없는 2입니다.

(벨기에 1군)은 아미앵을 거쳐 칼레로 후퇴합니다. 동맹군은 전진하지 않습니다.

논평: 독일이 전진하지 않는 것이 좋습니다. 작전값 1을 효과적으로 사용하여 2번의 공격을 수행했습니다.

연합군 행동 5

러시아 증원(연합군 카드 #11)을 작전값 3로 사용합니다. 베르wing과 브뤼셀을 공격으로 활성화합니다.

논평: 절실히 필요한 두 개의 러시아 군을 포기합니다. 연합군의 공격은 옳으나, 사용한 카드가 그렇지 못합니다.

베르wing의 (프랑스 1군)과 프랑스 4군, 브뤼셀의 영대원 군, 영국 1군, 프랑스 군단이 스당의 독일 2, 3, 4군을 공격합니다.

연합군은 측면 공격을 시도하고, 주사위 5를 굴려서 성공합니다.

연합군은 주사위 6을 굴려서, 손실 숫자는 7입니다. 독일 2군은 제거되고, 이를 대체한 군단은 축소 전력이 됩니다.

동맹군은 이제 반격할 전투력이 11이 되었습니다. 동맹군은 주사위 1을 굴려서, 손실 숫자는 3입니다.

영대원 군은 가능하면 첫 번째 손실을 감수해야 하므로[12.4.5] 축소 전력이 됩니다.

독일 4군은 코블렌츠로, 독일 3군은 메츠로, (독일 군단)은 스트라스부르크로 후퇴합니다. 연합군 유닛은 전진하지 않기로 합니다.

동맹군 행동 6

참호를 파다(동맹군 카드 #6)를 작전값 3으로 사용합니다. 메츠, 스트라스부르크, 뮐하우젠을 공격으로 활성화합니다.

뮐하우젠의 (독일 7군)은 벨포르의 프랑스 군단과 프랑스 요새를 공격합니다. 전투력은 3이지만, 참호 때문에 1열 왼쪽, 산 지형때문에 다시 1열 왼쪽인 1열을 적용합니다. 동맹군은 5를 굴렸고, 프랑스 군단은 제거되었습니다.

프랑스는 전투력 3에서 1열 오른쪽을 적용하지만, 군단 사격표이기 때문에 독일에 손실을 입힐 수 없습니다.

(독일 7군)은 축소 전력이라서 전진할 수 없습니다.

메츠의 독일 3군과 5군, 스트라스부르크의 독일 6군과 (독일 군단)이 남시의 프랑스 2군과 프랑스 요새를 공격합니다.

독일은 전투력이 16이지만 15열을 적용합니다. 프랑스는 전투력이 5지만 6-8열을 적용합니다.

양쪽 모두 6을 굴립니다.

프랑스 2군은 제거되고, 대체한 프랑스 축소 군단은 베르wing을 거쳐 바르르뒤크로 후퇴합니다.

독일 5군은 축소 전력이 되었고, (독일 군단)은 제거되었습니다. 3군과 6군은 전진합니다. 참호 마커를 제거하고 요새 포위 마커를 놓습니다.

연합군 행동 6

벨기에 약탈(연합군 카드 #13)을 재편으로 사용합니다.

연합군 재편 마커를 통합 기록 트랙의 1칸으로, 프랑스와 영국 재편 마커를 2칸으로, 러시아 재편 마커를 3칸으로 이동합니다. 이탈리아가 중립이기 때문에 이태리 재편 마커는 움직이지 않습니다. 중립 상태의 국가는 재편 점수를 받지 않습니다.

논평: 합리적이지만 상대적으로 전쟁 상황을 고려할 때, 특히 러시아 9군과 10군이 증원된 경우라면 이벤트로 사용하는 것이 더 나을 수 있습니다.

1914년 9월 - 소모 페이지

아무 일도 일어나지 않습니다.

1914년 9월 - 공성 페이지

낭시를 포위중입니다. 동맹군은 주사위 5나 6을 굴려야 합니다. (1, 2 턴에는 -2 조정값이 적용되기 때문입니다.) 동맹군이 주사위 4를 굴려서, 낭시는 버텼습니다.

1914년 9월 - 전쟁 상황 페이지

동맹군이 제한전에 돌입하여, 터키가 교전국이 됩니다. 터키 유닛을 지도에 배치합니다. 동맹군은 카드 더미에 제한전 카드를 추가합니다.

1914년 9월 - 재편 페이지

연합군 플레이어는 러시아 재편 점수 3 중에서 2를 사용해, 3군을 재생성하여 코카서스 칸에 놓습니다.

연합군 재편 점수 1을 써서 벨기에 1군을 최대 전력으로 전환합니다.

영대원은 재편할 수 없으므로 영국 재편 점수는 근동의 영국 군단 3개를 최대 전력으로 전환하는 데 사용합니다.

프랑스 재편 점수 2는 프랑스 2군과 3군을 축소 전력으로 재생성합니다. (FR 2군)을 파리에 배치하면서, 파리에 쌓기 제한이 꼭 있습니다. 따라서, (프랑스 3군)은 오를레앙에 놓습니다. [9.5.3.3.].

1914년 9월 - 전략 카드 받기 단계

연합군은 전투 카드를 버리고, 제거된 이벤트 카드를 제외한 동원전 카드를 다시 섞어서 7장을 받습니다.

동맹군은 아직 손에 들고 있던 **악천후**(동맹군 카드 #4)를 버립니다. 게임에서 제거된 카드(8월의 포성, 독일군 동부전선 총사령부, 의회의 초당적 협력, 예비군)를 제외한 모든 동원전 카드와 제한전 카드를 섞어서, 새 카드 더미를 만듭니다. 동맹군은 7장의 카드를 받습니다.

논평: 두 턴 동안의 실수와 놓친 기회는 양측의 효과적인 플레이로 변화하고 있습니다. 말하자면, 경험이 없는 패스 오브 글로리 플레이어의 전형적인 처음 두 턴입니다. 이 시점의 상황은 상당히 균형이 잡혀 있으며, 최종 결과를 예측할 수 없습니다.

게임은 이제 당신의 손에 달려 있습니다. 계속해서 게임을 진행하시거나, 다시 시작하여 우리가 했던 것보다 전략에서 실수를 줄이도록 노력하십시오. 어느 쪽이든 어려운 결정을 즐기시기 바랍니다.

앤디, 진, 테드

유닛 준비

참고: 괄호 안의 부대는 축소 전력입니다. [예: "(군단 1)"] 이러한 유닛은 축소 전력 면이 보이게 놓습니다. 새 디렉스 지도에 표시된 시작 유닛은 역사 시나리오 기반입니다(5.7.1).

동맹군 준비

오스트리아-헝가리

동맹군 예비 병력 구역: 군단 4

동부 전선

크라코프: 군단 1, 참호 1
타르나우: 1군
프세미실: 4군
타르노폴: 3군
체르노비츠: 군단 1
스타니슬라우: 군단 1
무카체베: (2군)

세르비아 전선

티미쇼아라: 군단 1
노비사드: 5군
사라예보: 6군

이탈리아 전선

트렌토: 참호 1
필라흐: 군단 1, 참호 1
트리에스테: 참호 1

독일

동맹군 예비 병력 구역: 군단 8

서부 전선

브레멘: (군단 1)
아헨: 1군
코블렌츠: 2군, 3군
메츠: 4군, 5군, 참호 1
스트라스부르크: 6군
뮐하우젠: (7군), 참호 1

동부 전선

괴니히스베르크: 참호 1
인스터부르크: 8군, 군단 1
오펔: (군단 1)

연합군 준비

벨기에

앤티워프: 1군
연합군 예비 병력 구역: 군단 1

영국

연합군 예비 병력 구역: 군단 1, 영대원 군단 1
브뤼셀: 영대원군, 참호 1

근동 전선

포트 사이드: (군단 1), 참호 1
카이로: (군단 1), 참호 1
바스라: (군단 1), 참호 1

프랑스

연합군 예비 병력 구역: 군단 7
 스당: 5군
 베르됭: 3군, 4군, 참호 1
 낭시: 1군, 2군, 참호 1
 벨포르: 군단 2, 참호 1
 바르르뒤크: (9군)
 파리: (6군), 참호 1
 그르노블: 군단 1

몬테네그로

체티네: 군단 1

러시아

연합군 예비 병력 구역: 군단 5
 리가: 군단 1, 참호 1
 샤울라이: 군단 1
 코브노: 1군
 그로드노: 군단 1
 원자: 2군
 이반고로드: 4군
 루블린: 5군
 두브노: 3군
 카메네츠-포돌스키: 8군
 루츠크: 군단 1
 오데사: 군단 1, 참호 1

근동 전선

바툼: 군단 1
 카르스: 군단 1
 예레반: 군단 1

세르비아

연합군 예비 병력 구역: 군단 2
 베오그라드: 1군
 발레보: 2군

중립국 준비

다음 유닛은 해당 국가가 전쟁에 참전한 후에만 표시된 칸에 배치합니다.

알바니아

알바니아는 유닛이 없으며 양측이 언제든지 알바니아로 진입할 수 있습니다.

불가리아

소피아: 군단 2
 그 외 불가리아의 다른 4칸: 칸마다 군단 1

그리스

플로리나: 군단 1
 라리사: 군단 1
 아테네: 군단 1

이탈리아

연합군 예비 병력 구역: 군단 4
 토리노: 군단 1
 베로나: (1군)
 아시아고: (4군)
 마조레: (3군)
 우디네: (2군)
 로마: 군단 1
 타란토: 군단 1

페르시아

페르시아는 유닛이 없습니다. 터키가 전쟁에 참전하면 케르만샤는 동맹군이 제어하고, 그 외의 페르시아 칸은 모두 연합군이 제어합니다.

루마니아

부쿠레슈티: 군단 2
 그 외 루마니아의 다른 4칸: 칸마다 군단 1

터키

아드리아노플: 군단 1
 갈리폴리: 군단 1
 콘스탄티노플: 군단 1
 발리케서: 군단 1
 앙카라: 군단 1
 아다나: 군단 1
 리제: 군단 1
 에르주룸: 군단 1
 기레순: 참호 1
 반: 군단 1
 모술: 군단 1
 바그다드: 군단 1, 참호 1
 다마스쿠스: 군단 1
 가자: 군단 1, 참호 1
 메디나: 군단 1

미국

미국은 참전해도 유닛이 배치되지 않습니다. 모든 미국 유닛은 증원 카드를 통해 등장합니다.



선택 카드

By Ted Raicer

참고: #56~#65 카드 사용은 선택 사항입니다. 다음 두 가지 방법 중 하나로 사용할 수 있습니다.

- 1) 플레이어들이 선택 카드를 전부 사용하기로 동의한 경우, 각 선택 카드를 동원전, 제한전, 총력전 더미에 전부 추가하고 핸드 8장 규칙을 적용합니다(9.1.4).
- 2) 플레이어들이 동의한 선택 카드들만 선택할 수 있습니다. 이 경우, 각 플레이어는 10장의 카드 중 사용할 카드를 비공개로 선택합니다. 선택한 각 카드에 대해 전쟁 상황값, 작전값, 전략 재배치값이 일치하는 카드를 비공개로 게임에서 제거합니다. 일반적인 7장의 핸드 또는 선택 규칙인 8장의 핸드 중에 두 플레이어가 동의한 규칙을 사용합니다.



56
선택

2/2 동원전



파리에서 택시 수송*

연합군은 재편 점수 1을 받아서 파리가 그 인접한 칸에 있는 축소 전력인 프랑스군 하나를 최대 전력으로 뒤집는 데 사용합니다. 이것을 제거된 유닛의 재편에 사용할 수는 없습니다.

영국:1 프랑스:1 러시아:1

역사적 참고

연합군

알프스 부대: 가장 유능한 이탈리아 부대를 나타냅니다.

참호 뒤에서 버텨라: 더글러스 헤이그가 1918년 4월 12일 영국 대륙 원정군에게 내린 명령입니다. “우리는 참호에 등을 대고, 대의의 정의를 믿으며, 각자 끝까지 싸워야 합니다.”

체코 군단: 러시아를 위해 오스트리아에 맞서 싸우기로 동의한 체코 포로들은 나중에 러시아 내전에 휘말리게 되었습니다.

인플루엔자(스페인 독감): 1918년 팬데믹은 양측 모두에게 피해를 입혔지만, 봉쇄되고 영양실조에 시달리던 동맹군에게 더 큰 영향을 미쳤습니다.

모드 장군: 콜레라로 죽기 전에 바그다드를 점령한 영국 사령관입니다.

파리에서 택시 수송: 프랑스는 1914년 마른 전투 동안 택시를 이용해 증원군을 전방으로 투입했습니다.

러시아 기병: 러시아는 1914년 독일에 대한 대규모 기병 습격을 계획했지만 실행하지는 못했습니다. 이 이벤트는 대규모의 러시아 기병을 더 잘 운용한다고 가정합니다.

러시아 근위대: 1916년 부실하게 계획된 공격으로 러시아의 정예 근위대가 낭비되었습니다.

식스투스 사건: 오스트리아는 부르봉 파르마의 식스투스 왕자를 통해 연합국과 별도의 평화 협정을 맺으려고 시도했지만, 독일에게 알려져 역효과를 냈습니다.

미국 증원: 이 군단은 전쟁이 끝났을 때 프랑스에 도착한 추가 미군을 나타냅니다.

동맹군

악동 판처: 독일은 제1차 세계대전에서 전차를 매우 제한적으로 사용했는데, 전차의 대부분은 연합군에게 노획한 모델이었습니다.

알베리히 작전: 1917년 초 독일이 실행한 힌덴부르크 선으로의 철수 작전 코드명으로, 계획된 연합군의 공세를 주춤하게 만들었습니다.

더글러스 헤이그: 얻은 것은 거의 없이 혈전만 길었던 솜과 3차 이프르 전투 동안, 더글러스 헤이그는 프랑스에서 영국 대륙 원정군을 지휘했습니다.

황제에 대한 충성심: 오스트리아 황제에게 충성을 바쳤던 독일 민족 부대는 1914년 콘라드의 참패로 가장 큰 손실을 입었습니다.

폴란드의 부활: 폴란드 국민의 지지를 얻기 위한 동맹군의 노력은 성의가 없었습니다. 이 이벤트는 폴란드 병력을 모집하기 위해 동맹군이 진지하게 노력했다고 전제합니다.

막스 왕세자: 1918년 말 막스 왕세자는 연합국과의 평화 협상을 담당했으나, 연합군의 가혹한 조건을 피하지 못했습니다. 이 이벤트는 독일이 루덴도르프의 모 아니면 도 전략을 거부하고 연합국과 합리적인 해결을 시도했다고 가정합니다.

러시아군의 탈영: 탈영병은 전쟁 내내 골칫거리였지만, 니콜라이 2세의 퇴위 이후 크게 증가했습니다.

러시아 최고사령부의 소심함: 러시아 장군들은 종종 독일 참호를 공격하는 데 큰 주저함을 보였고, 차르는 그들의 소심함을 극복할 의지가 부족했습니다.

터키의 투지: 터키인들은 멸시하던 연합국의 오만함은 터키인들이 자신들이 결연한 적임을 드러냈던 1915/16년 쿠트에서 재앙으로 이어졌습니다.

철수: 1914년 폴란드에서와 같이 계획된 철수는 분별력이 용맹의 더 나은 일부임을 입증했습니다.

국가별 예외와 특수 규칙 요약

알바니아

- 알바니아 칸은 게임 시작 시 연합군이 제어합니다. 양측은 이곳에 언제 든지 들어갈 수 있습니다.
- 알바니아 칸은 소모 페이즈 때, 이탈리아가 중립국이어도 타란토를 통해 보급을 추적할 수 있습니다.

미국

- 프랑스/독일에서 프랑스 유닛과 미국 유닛 더미의 활성화 비용은 작전값 1점입니다.
- 미국 증원군은 프랑스의 항구 칸에 배치합니다. 미국 군단은 예비 병력 구역에서 프랑스 항구로 전략 재배치할 수 있습니다.
- **저 편에** 이벤트 사용 후, 연합군이 사용한 재편 카드마다 미국 재편 점수 1점도 받습니다.

벨기에

- 앤트워프, 오스텐트, 칼레, 아미앵에서 영국 유닛과 벨기에 유닛 더미의 활성화 비용은 작전값 1점입니다(11.1.9).
- 브뤼셀을 적이 제어해도 전략 재배치와 재편을 수행할 수 있습니다.
- 벨기에 1군은 브뤼셀, 앤트워프, 오스텐트에 배치할 수 있습니다. 이 칸들 중에 연합군이 제어하고 보급받는 칸이 없다면, 벨기에 1군은 칼레에 배치할 수 있습니다.

영국

- 앤트워프, 오스텐트, 칼레, 아미앵에서 영국 유닛과 벨기에 유닛 더미의 활성화 비용은 작전값 1점입니다(11.1.9).
- 영대원은 벨기에, 독일, 프랑스, 영국에만 배치할 수 있습니다.
- 영대원 군단은 영국 군을 대체할 수 없습니다. 영국 군단은 영대원을 대체할 수 없습니다.
- 런던에서 단독으로 공격할 수 없습니다. 런던에서 이어진 선은 모두 점선이기 때문에, 측면 공격 주사위 조정값 추가도 할 수 없습니다.
- 공격할 경우 손실 우선순위: 1. 영대원 - 2. 영대원 군단 - 3. 영지원/코카서 - 4. 호주/캐나다 군단

영국의 연합 국가(호주, 캐나다, 포르투, 아랍북)

- 활성화할 때는 영국으로 취급하고, 재편할 때는 연합군으로 취급합니다.
- 따라서, 축소 전력의 영국 군을 대체할 수 없습니다.
- 영국에만 적용되는 전투 카드를 사용할 수 없습니다.
- **살로니카** 또는 **아프리카에서의 전쟁** 이벤트에 사용할 수 없습니다.
- 영국의 의무 공격을 수행할 수 없습니다. 다국적 공격에서 영국으로 간주합니다.

프랑스

- 프랑스/독일에서 프랑스 유닛과 미국 유닛 더미의 활성화 비용은 작전값 1점입니다.
- 프랑스 증원군은 파리에 더미 제한이 걸리면 오를레앙에 배치할 수 있지만, 적이 파리를 제어하거나 파리가 포위되면 배치할 수 없습니다.

독일

- 전쟁 상황이 4가 되거나 이벤트를 쓰기 전일 때 적용되는 제한 사항이 있습니다.
- 러시아 요새를 포위할 수 있지만 공격할 수는 없습니다(**독일군 동부 전선 총사령부**).
- 오스텐트, 칼레, 아미앵으로 전투 후에는 전진할 수 있지만, 이곳에서 이동을 멈추거나, 전략 재배치로 들어갈 수 없습니다(**바다로의 경주**).

그리스

- **살로니카 이벤트 사용 후 제한적 참전**: 그리스 유닛이 배치되지만, 활성화 하거나 공격할 수 없습니다. 살로니카와 카발라는 사용되는 지역입니다.
- **중립국 참전 그리스**: 이 카드를 사용하면 그리스 유닛을 활성화할 수 있지만, 여전히 **살로니카** 또는 **영국 지중해 원정군(영국 증원)** 카드의 사용을 막지는 않습니다.
- **참고**: 영국 지중해 원정군 카드는 **살로니카** 이벤트 사용 이후, 일반적 인 증원 카드로 사용할 수 있습니다(9.5.3.4).

이탈리아 / 루마니아 참전

- 동맹군이 총력전이고, 연합군은 총력전이 아니라면 이 카드는 이벤트 로 사용하거나 버려야 합니다.

몬테네그로

- 언제나 보급받는 상태이고, 이동, 전진 또는 후퇴할 수 없습니다. 전략 재배치를 통해서만 예비 병력 구역과 체티네 사이를 이동할 수 있습니다.
- 활성화와 다국적 공격에서 세르비아로 인정됩니다.
- 몬테네 유닛은 세르비아 특정 전투 카드를 사용할 수 없습니다.

페르시아

- 터키가 참전하면 유닛이 들어갈 수 있습니다.

러시아

- 전략 재배치는 러시아 내에서만 가능합니다. 바다를 통한 전략 재배치를 할 수 없습니다.
- **군동**: 코카서스로 들어가거나 나오는 한도는 턴당 전략 재배치로 군단 하나, 이동, 전진 또는 후퇴로 군단 하나입니다. (**차르의 퇴위** 이벤트 이후에는 전략 재배치만 가능합니다.)
- 공격할 경우 손실 우선순위: 코카서.
- 1턴 제한: 독일 요새를 공격하거나 독일 요새로 이동할 수 없습니다.

세르비아

- 베오그라드를 적의 제어해도 전략 재배치와 재편을 수행할 수 있습니다.
- 베오그라드(동맹군이 니슈를 제어하지 않는다면), 또는 살로니카에서 세르비아 군을 재생성할 수 있습니다.
- 세르비아 내에서는 언제나 보급받는 상태입니다. 살로니카와 러시아 보급원을 통해 보급을 추적할 수도 있습니다.



근동 특별 규칙

활성화와 이동

- 근동이 표시된 군만 근동에서 이동하거나 공격할 수 있습니다: 영지원, 근동, 동방군, 코카서, 일드름, 이슬람 군. 터키가 아닌 근동 군을 해당 국가의 증원으로 사용했다면 근동에 들어가는 능력을 상실합니다(9.5.3.4).
- **러시아:** 턴당 하나의 군단만 근동으로 들어가거나 나올 수 있습니다. **차르의 퇴위** 사용 이후에는 전략 재배치로만 들어가거나 나올 수 있습니다.
- 연합군은 근동에서 라운드당 한 칸만 공격으로 활성화할 수 있습니다. 영지원 상륙 거점 또는 근동 군이 있는 칸은 예외입니다.
- **영지원 상륙 거점으로 보급받는 유닛:** 영지원 군을 활성화하는 데 작전값 3이 필요하고, 군단은 하나당 작전값 1이 필요합니다.
- 세누시는 활성화와 다국적 공격, 그리고 점선 연결 목적에서 터키로 인정됩니다. 세누시는 터키 의무 공격을 수행할 수 없고, 터키 특정 전투 카드를 사용할 수 없습니다.

보급과 제어

- 영국과 호주 유닛만 영지원 상륙 거점을 통해 보급받을 수 있으며, 영지원 외의 다른 군은 보급받을 수 없습니다.
- 세누시와 아랍북 군단은 근동에서 언제나 보급받는 상태입니다.
- 아랍북은 통과하는 칸의 제어를 가져오지 못합니다.
- 메디나의 터키 유닛은 소모를 겪지 않습니다.
- 콘스탄티노플을 통한 연합군의 해상 보급은 갈리폴리를 제어해야 가능합니다.

전략 재배치와 재편

- **터키를 제외한 동맹군:** 턴당 하나의 군단만 근동으로 들어가거나 나오는 전략 재배치를 할 수 있습니다.
- **러시아:** 턴당 하나의 군단만 근동으로 들어가거나 나오는 이동을 할 수 있습니다. 턴당 하나의 군단만 근동과 러시아 칸들을 통해 들어가거나 나오는 전략 재배치를 할 수 있습니다. 군은 근동으로 들어가거나 나오는 전략 재배치를 할 수 없습니다.
- **영국:** 턴당 하나의 영국 또는 호주 군단만 바다를 통한 전략 재배치를 할 수 있습니다(캐나다, 포르투, 영대원은 안 됩니다).
- 예비 병력 구역에서 세누시나 아랍북이 있는 칸으로 전략 재배치할 수 없습니다.
- 아랍북 군단은 연합군 재편 점수로 지도에 바로 배치됩니다. 지도에서 예비 병력 구역으로 전략 재배치할 수 없습니다.
- 연합군이 콘스탄티노플을 통과하는 해상 전략 재배치를 하려면, 연합군이 갈리폴리를 제어해야 합니다.

전투

- 연합군과 동맹군 모두 시나이 송수관 이벤트 사용 전에 시나이에서 단독으로 공격하면 -3 조정값을 받습니다.
- **사막:** 여름에 전투할 수 없습니다(지형 효과표 참조).

색인

게임 준비.....	4.0	유닛	2.2.1
게임 마커.....	4.1	몬테네그로(몬테네).....	12.5.4
유닛 준비.....	4.2	세누시아파 부족(세누시)	9.5.3.2, 11.1.16
초기 전략 카드	4.3	아랍 북군(아랍북).....	9.5.3.2, 11.1.15, 13.1.8, 14.1.5, 17.1.6
구성품	2.0	아랍북, 호주, 캐나다, 포르투 군단	7.1.4, 9.2.3, 12.1.11.2, 12.4.4.3, 13.0, 17.1.1.1
게임 마커.....	2.2.2	영대원 군단과 군.....	11.1.17, 12.4.4.3, 12.4.5
국가		축약 명칭.....	2.4
러시아 항복 마커.....	16.4	의무 공격.....	7.0
수도	3.0	실패한 의무 공격 마커	4.1.2
알바니아.....	11.1.12	페이지	6.0 A
페르시아.....	11.1.13	프랑스군 폭동	7.1.8
근동	9.2.7	이동	11.0
메디나의 터키 유닛.....	14.1.5	이동 비용.....	3.0
연합군 근동 군	9.5.3.4	이동력	3.0
이동 제한	11.3	점선 연결.....	11.1.4
전략 재배치 제한.....	13.2	이벤트	9.5
지도와 작전	9.2.7	별표(*).....	3.0, 9.5.4.2
보급	14.0	이름	3.0
경로 제한.....	14.1.3	증원	9.5.3
보급 단절	3.0, 9.2.4, 14.3	카드 제거.....	9.5.1.2
보급 추적.....	14.1.2	작전	9.2
보급원	14.2	이동 또는 공격	9.2.5
상시 보급	14.1.5	작전값	3.0
전투	14.1.1.2	활성화	3.0, 9.2
항구	14.1.4	재편	17.0
활성화	14.1.1.1	재생성한 군	17.1.5
소모	14.3.5, 14.3.6	재편 점수.....	3.0, 9.4
페이지	6.0 C	재편 점수표	3.0
승리	5.0	페이지	6.0 F
자동	5.2	전략 재배치.....	9.3, 13.0
점수(승점).....	3.0	러시아 전략 재배치.....	13.1.6
칸	3.0	바다를 통한 전략 재배치	13.1.7
시나리오.....	4.0	예비 병력 구역	13.1.8
소개	5.3	적이 제어하는 수도.....	13.1.11
역사	5.7	전략 재배치값	3.0
제한전	5.4	전략 카드.....	2.3, 9.0
캠페인	5.5	받기 페이지	6.0 G
토너먼트.....	5.6	추가 카드.....	9.1.4
쌓기	10.0	전쟁 투입.....	3.0, 16.1
영지원의 침공	9.5.3.5	전쟁 상황 카드	9.5.1.3
상륙 거점.....	9.2.7.1	전쟁 상황 페이지.....	6.0 E
상륙 거점 마커	9.5.3.5	전쟁 상황값.....	3.0
칸	11.1.10	제한전	16.1.3
요새	14.1.5, 15.0	종합 전쟁 상황	16.2
공성 페이지	6.0 D	총력전	16.1.4
공성 해결.....	15.3	평화 협정.....	16.5
러시아 요새	15.1.11	전투	12.0
이동	11.1.8	결과 결정.....	12.2.9
파괴	15.1.9		
포위	15.2		

군 영구 제거	12.4.7
다국적 공격	12.1.11
런던과 타란토	12.1.10
사격열 결정	12.2.8
손실	12.2.10, 12.4
손실 능력	3.0
손실 숫자	3.0
손실 우선순위	3.0, 12.4.5
승자	12.2.11
전진	12.2.13, 12.7
전투 실행	12.2
전투 이벤트 카드	3.0, 9.5.4, 12.2.6
전투력	3.0
주사위 조정값(조정값)	3.0, 12.2.7
참호 무효화	12.2.4
철수	12.6
측면 공격	12.2.5, 12.3
후퇴	12.2.12, 12.5
중립국	4.2.2, 9.5.2
그리스	9.5.2.1, 9.5.2.4.1
그리스 제한적 참전	9.5.2.4
루마니아	9.5.2.5
미국	9.5.2.3, 16.3, 17.1.8

불가리아	9.4.1, 9.5.2.1, 9.5.2.2
이탈리아	9.4.1, 9.5.2.5
중립국 칸	11.1.11
터키	9.4.1, 9.5.2.3, 16.1.3.1
지도	2.1
아미앵, 칼레, 오스텐트	11.1.9
참호 무효화	11.2
소모	11.2.7
알림 마커	4.1.2, 11.2.10
요새	11.2.9
칸	3.0
지형	11.1.2, 12.2.8, 12.5.3
칸의 제어	3.0, 4.1.2, 11.1.14
플레이 순서	6.0
턴 종료	6.0 H
페이지	6.0
하위 항목	6.0
행동 라운드	6.0 B, 8.1.1
행동 페이지	6.0 B, 8.0
활성 플레이어	3.0

디렉스 에디션 개발자 노트

테드 레이스의 명작 패스 오브 글로리의 6판 재인쇄에 기여할 수 있는 기회를 얻었을 때 개발팀은 약간 긴장했습니다. 절판된 명작 게임이기 때문에, 상업적인 이유만으로도 재인쇄를 할 수 있습니다. 그러나, 사소한(실질적인 것은 고사하고) 변경을 구현할 때 우리가 어느 정도까지 가면 좋을까요? 우리는 기존 플레이어를 멀어지게 만들고 싶지 않았지만, 개발 팀이 테드의 원래 비전을 충실히 유지하면서도 게임의 편의성을 높이는 좋은 아이디어와 제안을 가지고 있다고 전적으로 믿었습니다.

우리가 고수한 원칙은 다음과 같습니다.

- 우리는 역사나 게임 진행에 우리의 관점을 강요하지 않았습니다. 게임의 시스템이나 메커니즘에서는 개정된 게 없고, 전쟁의 발전에 대한 재해석도 없다는 걸 발견할 수 없을 것입니다. 그리고, 게임 플레이가 이전과 동일한 방식이라는 것을 알게 될 겁니다.
- 가능하면 규칙을 수정하여 규칙을 더 명확하게 하고, 수년에 걸쳐 제기된 질문과 문제를 다뤘습니다. 그러나 규칙을 부지런히 읽으면 해결할 수 있는 일반적인 질문까지 포함하기 위해 텍스트를 늘리지는 않았습니다.
- 실제 게임과 관련된 기능성과 유용성의 변경 사항은 수백 번의 대면 플레이를 기반으로 했습니다. 이것은 단순히 우리가 할 수 있다고 생각해서 변경한 것이 아니라, 플레이를 간소화하고 규칙과 실제 플레이가 서로 조화를 이루게 하려는 의도였습니다.

이러한 원칙을 염두에 두고, 패스 오브 글로리의 베테랑과 초보자 모두에게 가치있는 소장품이 되도록 이 에디션에서 구현된 몇 가지 사항을 알려드립니다.

- 다수의 패스 오브 글로리 이벤트에서 사용되는 역사 시나리오와 규칙서의 역사적 시나리오 정리. 이는 플레이어가 이 시나리오를 플레이하는 방식을

통합하는 데 도움이 될 뿐만 아니라, 전부는 아니지만 대부분의 토너먼트 플레이와 친선 경기에서 일관적으로 참조하게 될 것입니다.

- 테디 리즈가 새로운 버전의 지도를 만들었습니다. (하지만, 뒷면에는 마크 시모니치의 예전 지도가 인쇄된 양면 보드로 제작할 것이기 때문에, 구판의 팬들은 걱정하지 않으셔도 됩니다.) 아트웍 변경 외에, 새 지도의 핵심 기능은 게임 준비와 승점 칸이 역사 시나리오에 적합하게 만들어진 것입니다. 새 지도는 전세계의 패스 오브 글로리 커뮤니티에서 제공한 역사적으로 적절한 칸의 이름 및 국경 등의 정보도 반영했습니다.
- 플레이어의 요구를 더 잘 반영하기 위해 전략 카드와 카운터를 약간 수정했습니다. 선택 카드와 새 마커를 추가했고, 관련 설명이 최신 규칙과 정오표를 반영하도록 업데이트했습니다. 게임을 위해 자신만의 플레이 참조표를 만든 팬들께 헌정하는 의미로, 새롭게 수정된 증원과 특별 규칙 카드를 포함했습니다.
- 마지막으로 규칙 설명서를 원래의 디자인 의도와 차후의 규정이 일치하도록 업데이트했습니다. 숙련된 플레이어는 게임을 시작하기 위해 규칙을 읽을 필요가 없지만 그래도 읽어보기를 바랍니다. 여러 플레이어들로부터 나온 많은 아이디어와 제안을 발견할 수 있을 것입니다.

패스 오브 글로리 6판은 이 게임의 발전의 종점이 아니라, 지난 수십 년 동안 누적된 노련한 패스 오브 글로리 플레이어의 조언을 적절하게 반영한 에디션으로 받아들여 주십시오. 패스 오브 글로리 디렉스판이 여러분이 플레이 할 제 1차 세계대전의 경험을 향상시키기를 진심으로 바랍니다!

—Tom Gregorio

만든 사람들

디자이너: Ted Raicer

개발자: Andy Lewis

아트 디렉터 및 패키지 디자인: Rodger B. MacGowan

지도, 카드, 카운터: Mark Simonitch

6판 규칙 및 플레이어 참조 카드: Charles Kibler, Mark Simonitch

6판 프로젝트 리더: Tom Gregorio

6판 팀: Michael Dauer, Taylor Golding, Paul Hubbard, Terry Leeds, Mark Simonitch

국가별 예외와 특수 규칙 요약(36쪽): Marc Léotard

증원 카드: Greg Smith (GS2)

플레이 테스트/규칙 변호사: Gene Billingsley, Sean Cousins, Ben Knight, Steve Kosakowski, Andy Maly, Dennis Mason

교정: Paul Bean, Larry Burman, Kevin Duke, Steve Likevich

생산 조정: Tony Curtis

생산: Gene Billingsley, Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis and Mark Simonitch

한국어판 제작: DiceTree Games

한국어판 번역 자료 지원: 하이텔슈리

그 외에 도움 주신 모든 분께 감사드립니다.



GMT Games, LLC • DiceTree Games

www.GMTGames.com • www.DiceTreeGames.com

© 2024 GMT Games, LLC • © 2024 DiceTree Games