

# Atlantic Chase

규칙서 요약본



by Marcos Villarreal L.



# 목 차

\* 고급 전투 규칙

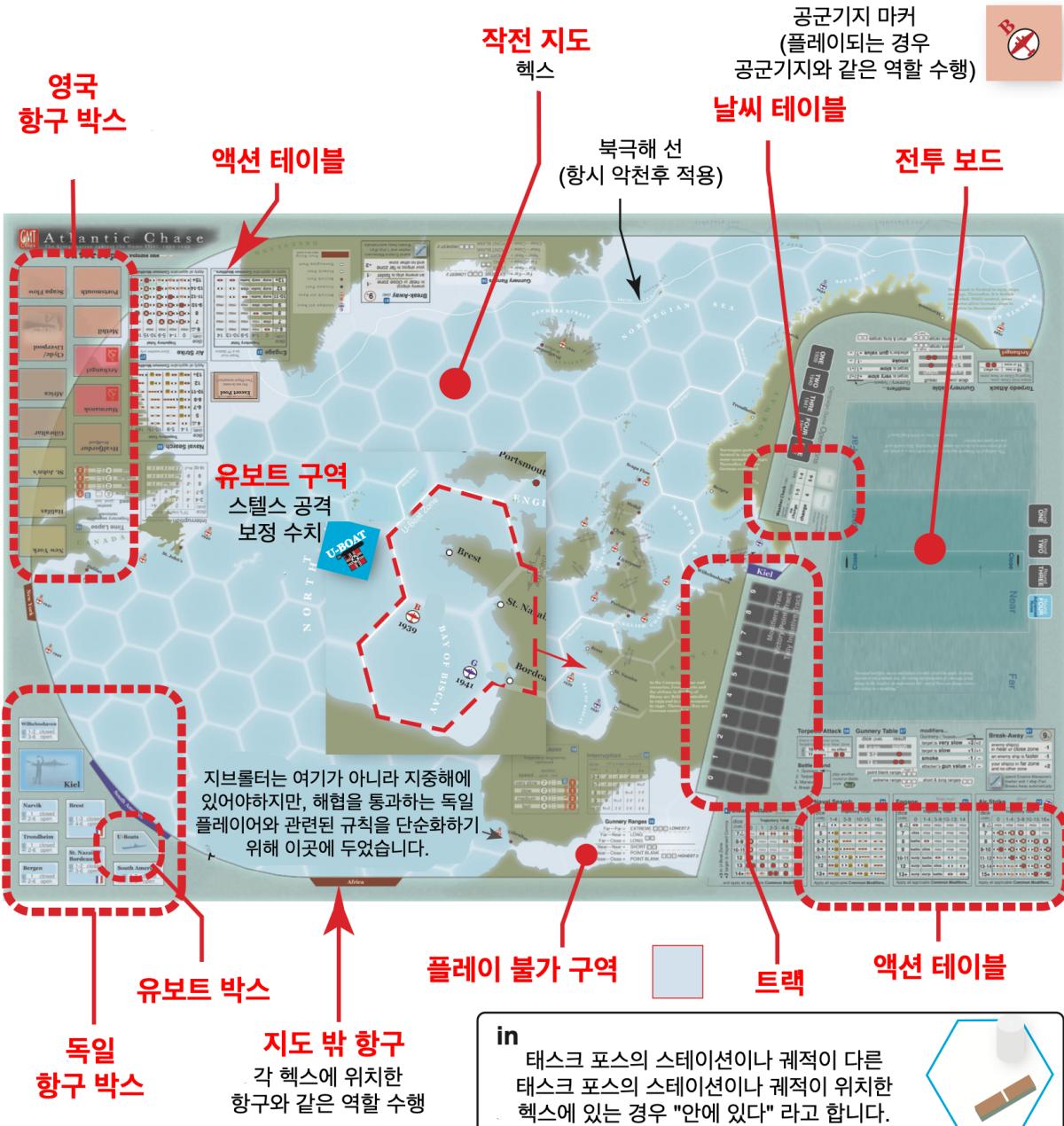
<b>시작하기</b>	1
- 함선	1
- 항구 및 공군기지	2
- 지휘관	3
- 구축전대 / 해안포대	4
<b>주요 개념</b>	5
- 태스크포스	5
- 스테이션 및 궤적	6
- 주도권(Initiative)	8
- 시간 경과(Time Lapse)	8
- 정보(Intel) 마커	9
- 중단(Interruption)	9
- 회피 기동(Evasive Maneuvers)	10
<b>게임 진행 순서</b>	10
<b>액션</b>	11
- 공습(Air Strike)	11
- 완료(Completion)	12
- 교전(Engage)	12
- 해군 수색(Naval Search)	13
- 패스(Pass)	13
- 재편성(Reorganize)	14
- 신호(Signal)	14
- 스텔스(Stealth)	15
- 궤적(Trajectory)	16

<b>공통 보정 수치</b>	16
- 공중 지원(Air Support)	16
- 조우(Contact)	17
- 회피 기동(Evasive Maneuvers)	17
- 조정(Coordination)	18
<b>공통 결과</b>	16
<b>전투</b>	23
- 전투 진행 순서 *	24
- Snafu 확인 *	25
- 태세(Attitude) 단계 *	26
- 함포(Gunner) 단계 *	28
- 어뢰(Torpedo) 단계 *	30
- 기동(Maneuver) 단계 *	31
- 지속 효과(Lingering Effect) 단계 *	32
- 전투 종료 *	33
- 선택 규칙 *	34

# 시작하기

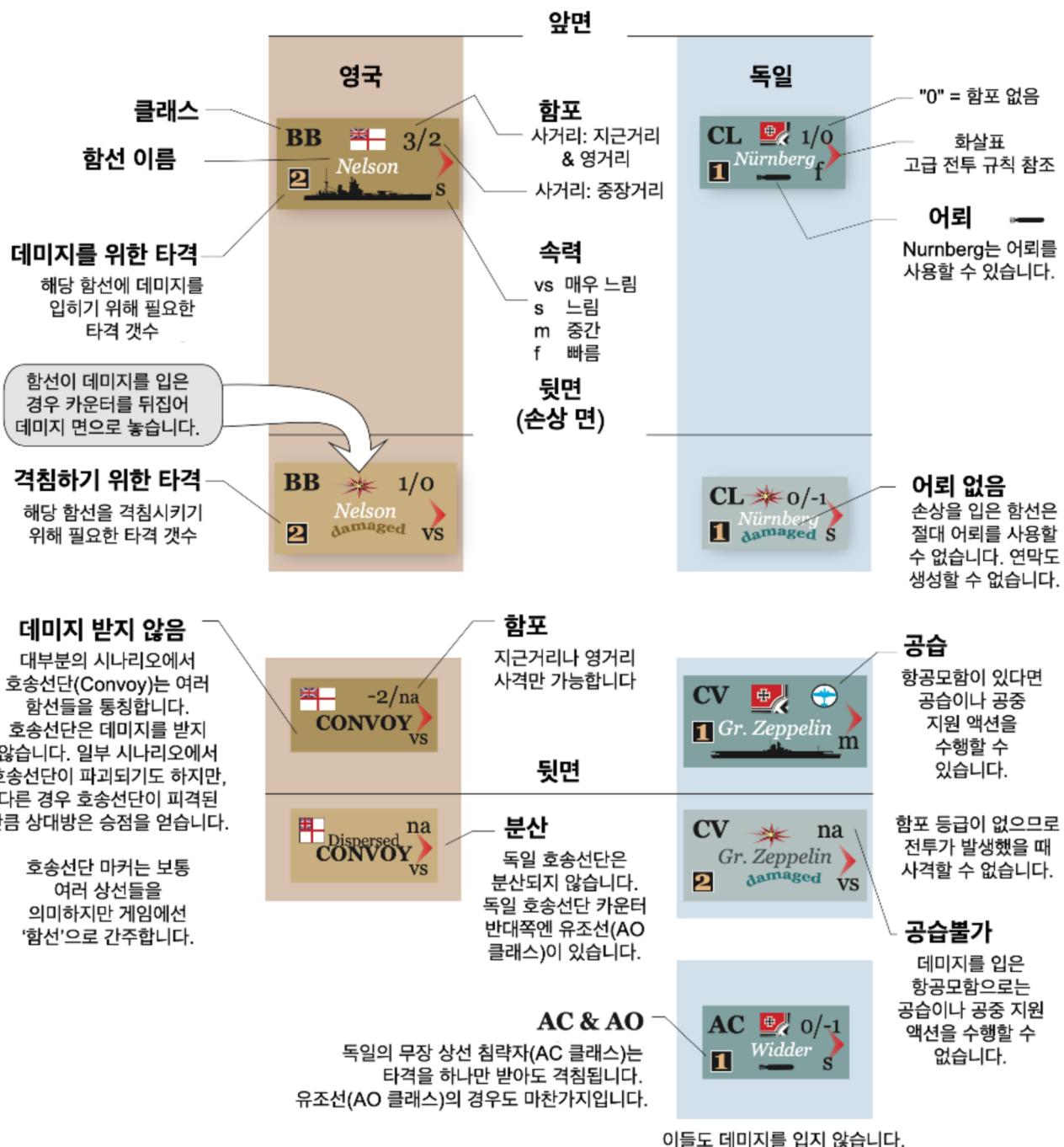
*Atlantic Chase*는 1939년부터 1942년까지 영국 왕립 해군과 독일 Kriegsmarine 사이에서 벌어진 해군 작전을 다루는 1대1 워게임입니다.

시작할 준비가 되면 게임 공간은 다음과 같아야 합니다. 일부 시나리오에서는 별도의 삽입 지도를 사용합니다.



# 시작하기

2



## 함선 유형

AC 무장 상선	DD 구축함	CL 경순양함	AO 유조선	PB 소형전함/준순양함
BC 전투순양함	CV 항공모함	CA 순양함	BB 전함	Convoy 호송선단

# 시작하기

## 항구

지도 헥스의 항구는 항구 박스와 연결되어 있습니다.

항구 박스에는 스테이션과 증원 마커를 배치할 수 있습니다.

스테이션은 아군 항구 헥스와 항구 박스 사이를 비용 없이 이동할 수 있습니다.

항구 박스에 있는 스테이션은 공습, 교전, 스텔스 공격을 받지 않습니다.

그러나 항구 박스에 있는 TF는 조정/공중 지원에 사용할 수 없고,

공습, 교전 또는 해군 수색 액션을 위한 활성 TF로 지정할 수 없습니다.

시나리오 규칙에 따라 중립 항구도 존재합니다.



## 공군기지

인쇄된 날짜 전에는 해당 기지를 무시합니다.

공군기지 헥스에 적 TF가 놓이면 정보를 발동합니다.

공습/공중 지원 역할을 합니다.

## 지휘관

지휘관은 함선 카운터에 올려 놓습니다.

*Raeder*와 *Pound*는 Kiel 또는 Clyde/Liverpool에 배치하며 *Prien*은 U-Boat 부대에 배치합니다.

지휘관은 함선이 침몰하면 TF의 다른 함선으로 이동하고, 다른 함선이 없으면 지휘관을 게임에서 제거합니다.

지휘관은 사용 후 제거합니다. (예외: *Raeder*와 *Pound*는 두 번 사용할 수 있습니다)



주사위 2개를 굴려 나온  
값을 궤적 총합에서  
더하거나 뺍니다



주도권 장악 시도를  
자동으로 성공합니다.  
해당 지휘관의 TF는  
회피 기동 마커를 얻습니다



주사위 중 하나의 값을  
6으로 간주합니다



유보트 마커로  
아무곳에서나 스텔스  
정찰을 수행할 수 있습니다



올패스 액션을 두번  
수행합니다.



주사위 중 하나의 값을  
6으로 간주합니다



활성 TF일 때,  
영국/프랑스 TF에서  
정보 마커 하나를  
제거합니다  
(현재 액션 중 지정된  
TF여야함)



해당 지휘관의 조정  
보정수치는 +4입니다



올패스 액션을 두번  
수행합니다.



주사위 굴림에 +2를  
더합니다



주사위 2개를 굴려 나온  
값을 궤적 총합에서  
더하거나 뺍니다

# 시작하기

4

## 구축전대 / 해안포대



주도권 플레이어가 분산 여부를 선택하고 호송 마커를 뒤집어서 분산면으로 놓습니다.  
분산되지 않은 상태로 되돌릴 수 없습니다.(시작 시 분산되지 않은 상태로 시작)  
분산된 호송선단은 함포, 공습, 스텔스 공격을 받을 때 타격을 한 번씩만 입습니다.

**호송선단이 있는 TF는 공습, 교전, 해군 수색을 수행할 수 없습니다** (조정/공습 TF로 지정할 수는 있음)

### 구축전대 특수 규칙



구축전대는 보통 여러 척의 함선을 의미합니다.  
시나리오 규칙에서 구축전대가 전멸하는데 얼마나 많은 타격이 필요한지 적혀 있습니다.  
연막을 생성할 수 있습니다.

### 해안포대 특수 규칙

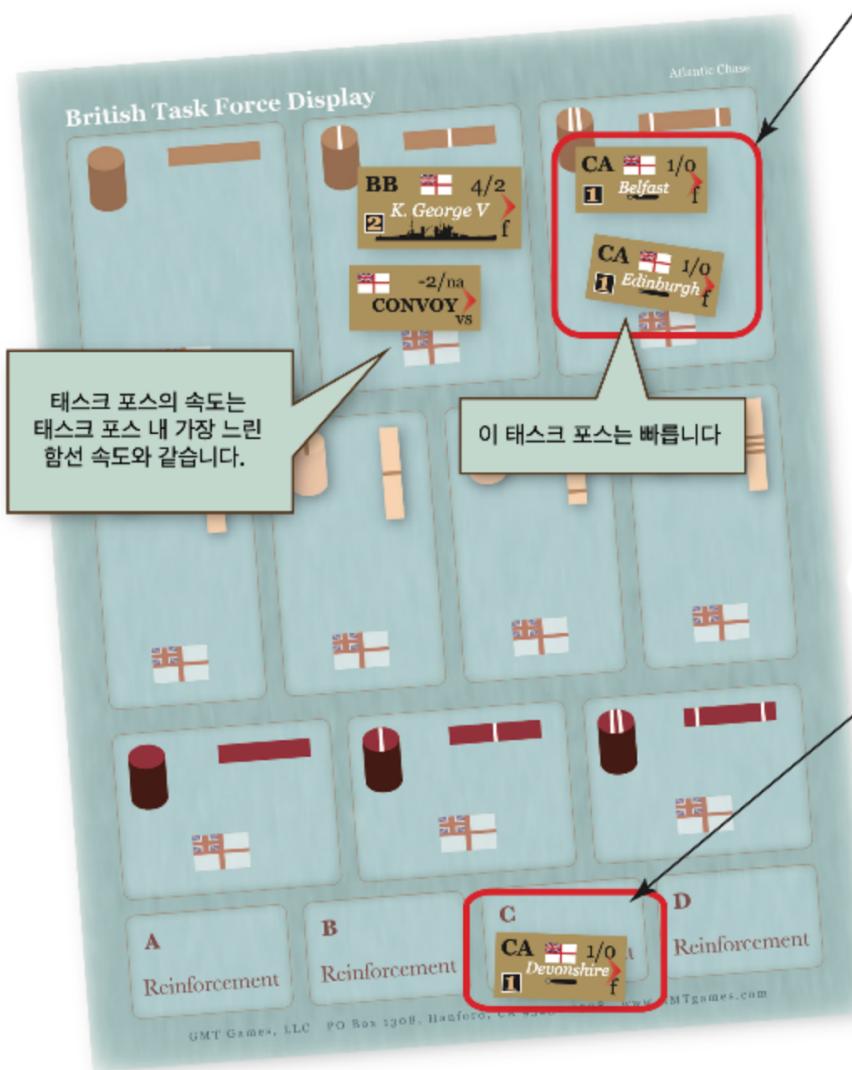


해안 포대는 함선처럼 공격하지만 이동할 수 없고 공격을 받지도 않습니다.  
상대의 이탈 시도에 대해 보정 수치를 제공하지도 않습니다.

# 주요개념

## 태스크 포스

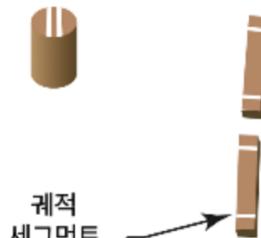
태스크 포스(TF)는 같은 곳에서 함께 작전을 수행하는 함선 그룹입니다. 함선 한 척도 TF로 간주합니다. 디스플레이 카드는 공개 정보입니다.



이 두 척의 순양함은 태스크 포스 내에서 함께 작전을 수행합니다.

이 태스크 포스는 작전 지도 위에서 스테이션이나 궤적으로 표시됩니다.

스테이션      궤적



## 증원 병력

이 순양함은 아직 플레이 되지 않습니다. 이는 증원 그룹 C이며 영국 플레이어가 재편성(Reorganize) 액션을 수행하는 경우에 투입됩니다.

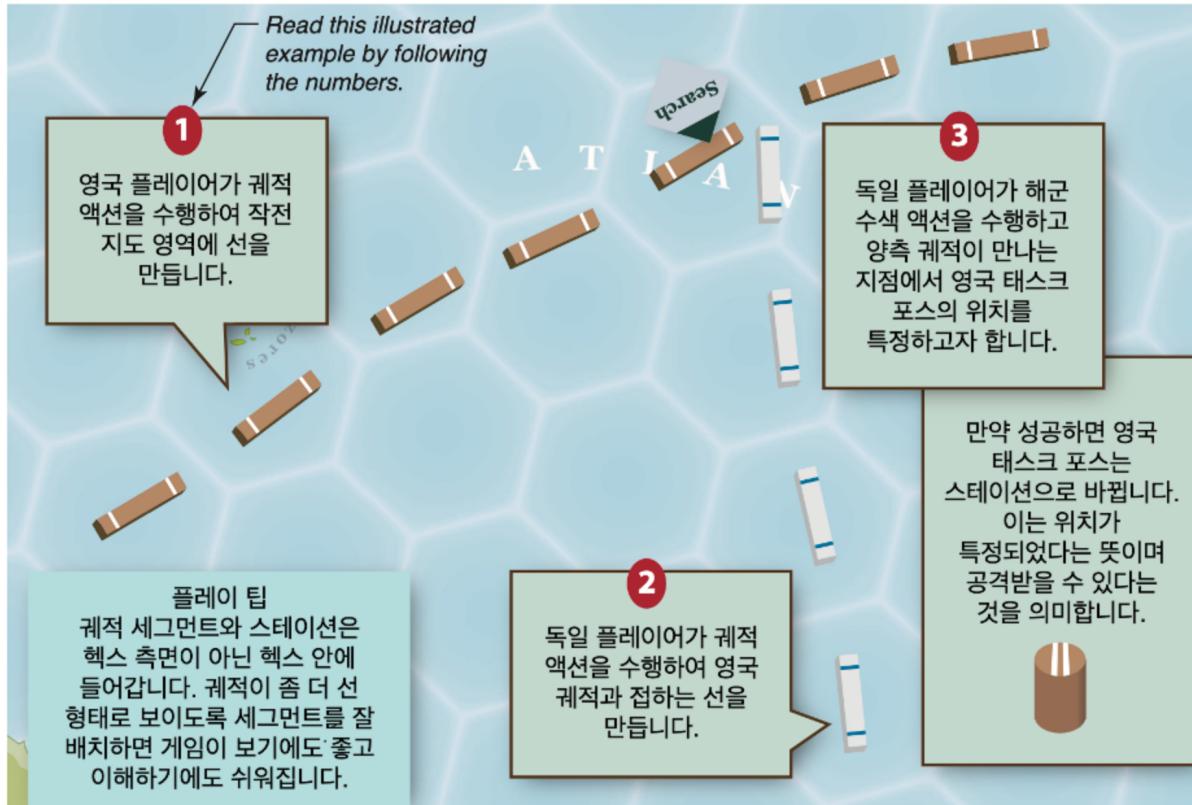
# 주요 개념

6

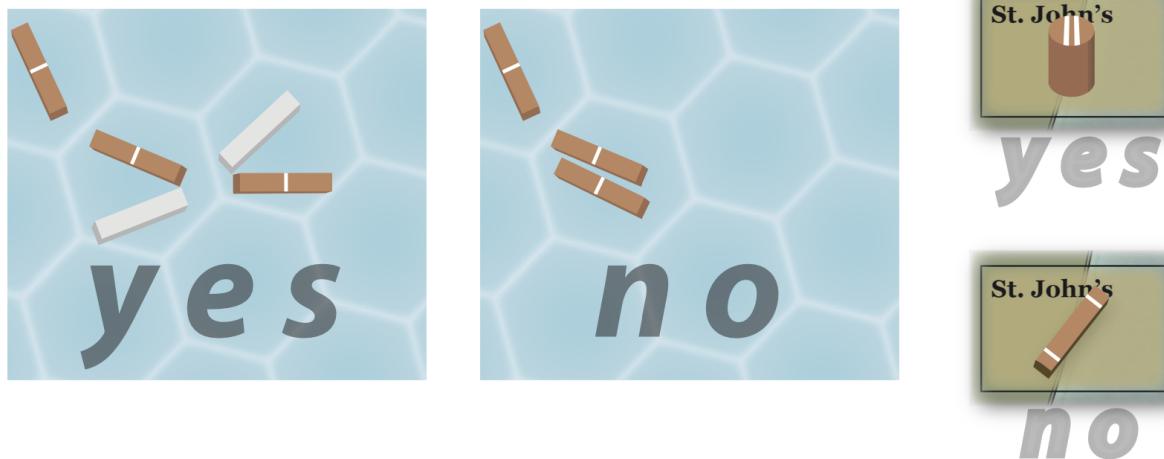
## 궤적(Trajectory) 시스템

이 게임에서 TF는 “궤적”이라는 선 혹은 어느 한 점을 나타내는 “스테이션”으로 표시됩니다.

TF는 궤적 어딘가에 있으며, 궤적은 당신과 상대방이 가진 TF의 위치 정보입니다.



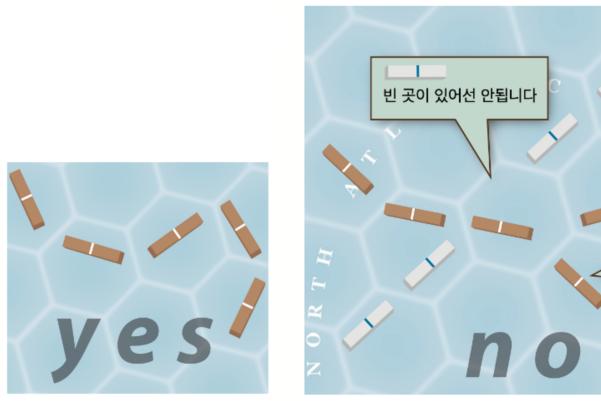
궤적 세그먼트가 모두 제거되면 세그먼트가 제거된 헥스 중 하나에 스테이션을 놓습니다.



TF는 궤적의 각 헥스마다 세그먼트를 하나만 가질 수 있습니다.

궤적 세그먼트를 항구 박스에 놓을 수 없습니다(TF 스테이션은 항구 박스에 놓을 수 있습니다).

# 주요 개념



궤적은 끝이 2개이 있는 선이어야 하며  
중간에 빈 곳이나 분기는 허용되지 않습니다.

## 궤적 총합 계산

다음 세 단계에 따라 궤적 총합을 결정합니다.

### 1. 활성 TF 길이로 기본 값을 계산합니다(2단계).

만약 조정/공중 지원 TF를 지정했다면 활성 TF와 길이를 비교하여  
가장 긴 궤적으로 기본 값을 계산합니다.



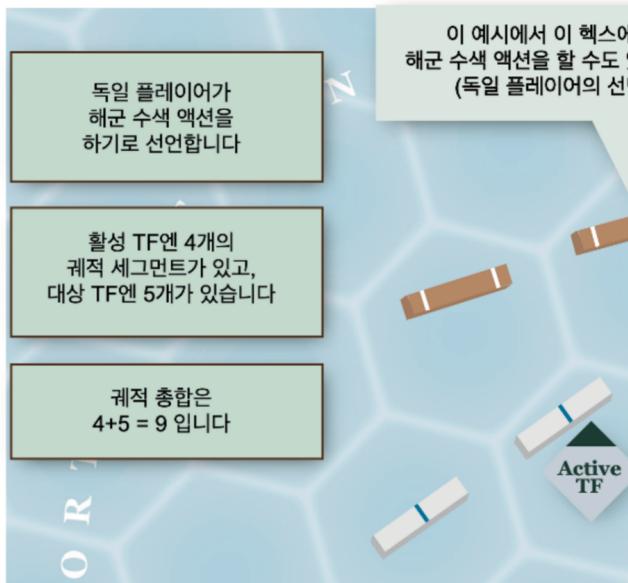
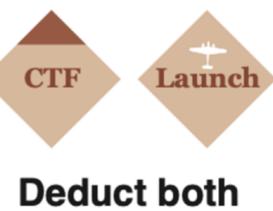
### 2. 가장 긴 궤적(1단계)의 길이와 대상 TF 궤적의 길이를 더하여 "기본 값"을 구합니다. TF가 스테이션인 경우 길이는 0입니다.



### 3. 비활성 플레이어가 조정/공중 지원 TF를 지정한 경우

기본 값에서 해당 길이를 뺍니다.

기본 값에서 해당 길이를 뺏 결과가 궤적 총합입니다  
(음수인 경우 0으로 계산)



이 예시에서 이 헥스에서  
해군 수색 액션을 할 수도 있습니다  
(독일 플레이어의 선택)



# 주요 개념

8

## 주도권(Initiative)

주도권을 가진 플레이어가 활성 플레이어가 됩니다.

**주도권이 바뀌면 새로운 활성 플레이어는 액션 수행 전에 날씨를 확인합니다.**

북극해 라인 위에 있는 헥스는 영구적으로 악천후로 간주합니다.

Weather Check (1d6)		
Weather is	GOOD	BAD
no change	1-5	1-4
change	6	5-6

W

BAD

## 시간 경과(Time Lapse)

시간 경과가 발생되면 궤적 세그먼트를 제거합니다. 동시에 시간 경과를 수행하는 경우, 활성 플레이어가 먼저 수행합니다. 시간 경과 테이블에 따라 제거 수량을 결정합니다.

제거할 수 있는 세그먼트 수량보다 세그먼트가 적다면, 모든 세그먼트를 제거합니다.

정보 마커가 붙어있는 세그먼트는 제거할 수 없습니다.



speed	weather	
	good	bad
very slow	(2)	■■■■
slow	(2)	■■■■
medium	(3)	■■■■■
fast	(4)	■■■■■■

Intel Limit  
1 1 2 2

정보 마커가 제거되었다면 제한보다 더 많은 세그먼트를 제거할 수 없습니다.

W  
BAD

악천후 상황에서는 주사위를 굴려서 나온 값만큼 세그먼트를 제거합니다.  
정보 제한(Intel Limit)은 여전히 적용됩니다.

INTEL

TF에 정보 마커가 있는 경우, 해당 플레이어는 다음 중 하나를 수행합니다:

- 정보 마커가 붙은 세그먼트를 제외한 나머지 세그먼트 중 제거할 수 있는 만큼 제거
- 정보 제한(Intel Limit) 발동 (**정보 마커는 하나씩만 제거할 수 있습니다**)

정보 제한을 발동하면 정보 마커가 부착된 궤적 세그먼트를 제거할 수 있습니다.

**speed**

speed	weather
very slow	(2)
slow	(2)
medium	(3)
fast	(4)

플레이어가 다음 세그먼트들을 제거한다면 정보 제한을 무시할 수 있습니다 **a b c 혹은 a b e**

이 태스크 포스의 속도는 중간입니다. 그러므로 정보 마커가 붙은 궤적 세그먼트가 제거된다면 시간 경과에 의해 세그먼트를 2개밖에 제거할 수 없습니다(정보 제한 적용).  
이 예시에선 다음 세그먼트를 제거합니다: **d e**

TF의 속도가 느림(Slow)이라면, 정보 마커를 제거할 수 없습니다.  
대신 세그먼트 2개를 제거합니다. 제거할 수 있는 세그먼트는 다음과 같습니다 **a b 혹은 a e**.

The map shows several segments labeled 'a' through 'e'. Segments 'a', 'b', and 'c' are grouped together. Segment 'd' is located below them. Segment 'e' is further to the right. An orange diamond labeled 'INTEL' is positioned near segment 'd'. Arrows indicate 'not adjacent' relationships between segments.

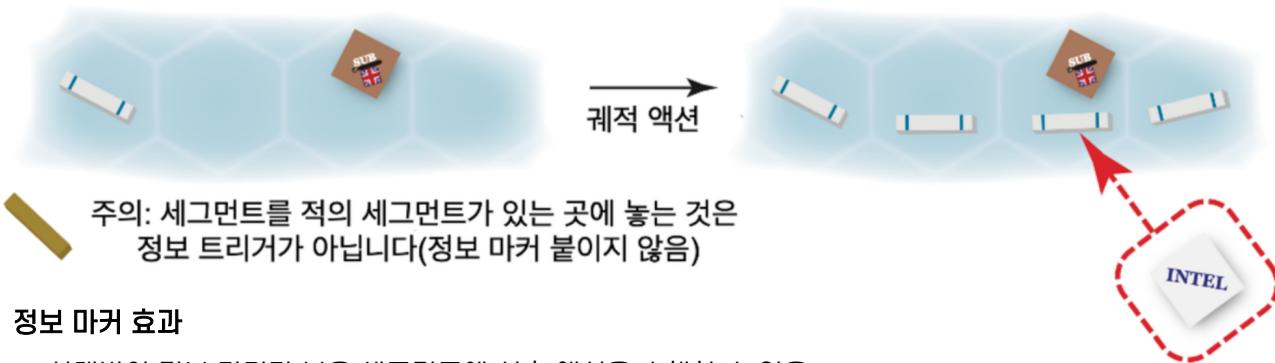
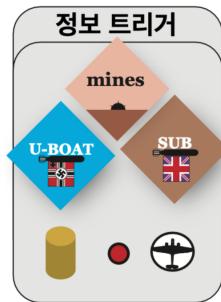
# 주요 개념

## 정보 마커(Intel)

적 항구, 공군 기지, 스테이션, 스텔스 부대와 궤적 세그먼트가 같이 놓이면 해당 세그먼트에 정보 마커를 부착합니다.

궤적에는 정보 마커를 여러개 부착할 수 있지만, 세그먼트에는 하나만 부착합니다.

궤적이 스테이션으로 바뀌면 정보 마커를 제거합니다.



**주의:** 세그먼트를 적의 세그먼트가 있는 곳에 놓는 것은 정보 트리거가 아닙니다(정보 마커 붙이지 않음)

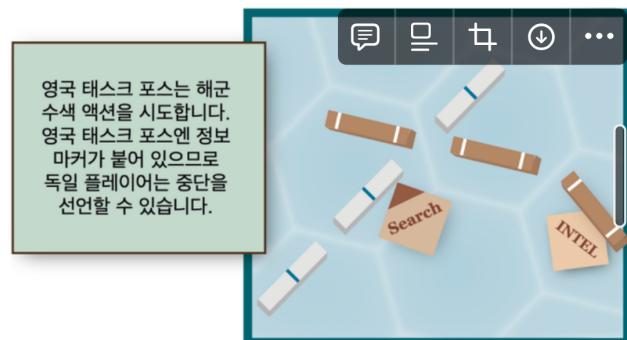
## 정보 마커 효과

- 상대방이 정보 마커가 붙은 세그먼트에 신호 액션을 수행할 수 있음
- 시간 경과를 방지함
- TF가 완료 액션을 수행하지 못하게 함
- 활성 플레이어의 TF가 공습, 교전, 해군 수색, 스텔스 공격에 지정된 경우 중단(Interruption)을 발동

## 중단(Interruption)

활성 플레이어가 정보 마커가 붙은 T로 공습, 교전, 해군 수색, 스텔스 공격 액션을 하면, 비활성 플레이어는 중단 액션을 수행할 수 있습니다.

중단 절차를 수행하려면 액션을 잠시 중지합니다.



1인 플레이에선 가상 플레이어가 'S'(슬립) 결과를 얻었을 때 주사위를 굴립니다.

1d6	가상 플레이어 반응
1-4	신호 액션
5-6	회피 기동

주사위 두 개를 굴려 합계를 낸 다음, 중단 테이블에서 결과를 찾아 적용합니다.

비활성 플레이어의 궤적에 부착된 정보 마커는 무시합니다.

액션이 취소되거나 주도권이 바뀔 수도 있습니다. (이 경우 액션은 무효화됨)

## Interruption

dice	TF's Intel markers			
(2d6)	1	2	3	4+
2-4	-0	-1	-2	S
5-6	-1	-2	S	VforI
7	-2	S	VforI	I C
8-9	S	VforI	I C	I C
10-12	VforI	I C	I C	I C

# 주요 개념

10

## 회피 기동(Evasive Maneuvers)

1. 해군 수색 결과가 EARLY 또는 LATE인데 궤적에 구멍이 없다면 대상 TF는 회피 기동 마커를 얻습니다.
2. 해군 수색 결과가 SHADOW이고 대상 궤적 세그먼트가 3개 이하인 경우, 대상 TF는 회피 기동 마커를 얻습니다.
3. 비활성 플레이어가 주도권을 장악 기회를 포기하면 대상 TF는 회피 기동 마커를 얻습니다

회피 기동 마커는 TF 디스플레이의 TF에 놓으며 한 개씩만 가질 수 있습니다.



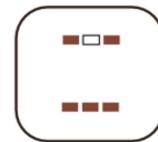
## 회피 기동 효과

### - 주도권 장악(Seize Initiative) / 주도권 경쟁(Vie for Initiative)

비활성 플레이어는 보정 수치를 얻기 위해 마커를 사용할 수 있습니다. 보정수치는 날씨에 따라 달라집니다.

### - EARLY / LATE / SHADOW

보통 활성 플레이어가 제거할 세그먼트를 결정하지만, 비활성 플레이어가 회피 기동 마커를 소비해서 제거할 세그먼트를 직접 선택할 수 있습니다.



### - 상대방의 공습, 교전, 해군 수색, 스텔스 공격 액션

상대방이 이 행동 중 하나를 선언하면 마커를 사용하여 불리한 보정수치를 적용할 수 있습니다.

보정 수치의 값은 날씨에 따라 다릅니다.

### - 전투 중 이탈

마커를 사용하여 한 척의 함선이 자동으로 이탈할 수 있게 합니다.

## 게임 진행 순서

**주도권을 가지는 활성 플레이어가 액션을 수행합니다.**

주도권이 바뀌는 경우 새로 주도권을 가진 플레이어가 액션을 수행합니다. 시나리오나 작전이 끝날 때까지 반복합니다.

액션의 종류는 총 9가지입니다

1. 공습(Air Strike) : 적 TF를 공중에서 공격합니다.
2. 완료(Completion) : 내 TF를 항구로 데려와 게임에서 제거합니다.
3. 교전(Engage) : 전투를 벌입니다.
4. 해군 수색(Naval Search) : 적 TF를 수색합니다.
5. 패스(Pass) : 상대방에게 주도권을 넘깁니다(그리고 시간 경과를 수행합니다).
6. 재편성(Reorganize) : TF를 재편성합니다(증원군 진입).
7. 신호(Signals) : 적 TF의 위치를 정확히 찾아냅니다.
8. 스텔스(Stealth) : 잠수함, 기뢰, 유보트를 활성화합니다.
9. 궤적(Trajectory) : 지도 상에 궤적을 그립니다.

## 1. 공습(Air Strike)

**날씨가 좋다면 적 TF를 공습하여 공격할 수 있습니다.**

손상되지 않은 CV나 공군 기지가 있는 TF를 활성 TF로 지정할 수 있습니다.

스테이션 혹은 공군기지나 궤적이 위치한 헥스가 출격 지점이 됩니다.(Launch 마커)



공군 기지나 스텔스 부대를 공습할 수 없습니다.

공습 대상은 출격 지점에서 2헥스 이내에 있어야합니다.

북극해 라인 헥스를 가로지를 수 있습니다.

활성/비활성 플레이어는 조정 부대를 지정할 수 있습니다.

조정 부대란 TFL나 스텔스 부대(유보트, 잠수함 또는 기뢰)를 의미합니다.

공습을 가능하게 하는 부대는 자동으로 공중 지원부대로 간주합니다.



### 공습 절차

1. 궤적 총합을 계산하고 주사위 2개를 굴립니다.
2. 보정 수치를 적용하고 공습 테이블에서 결과를 확인합니다.
3. 결과를 적용한 후, 대상 TF를 제외한 각 TF는 시간 경과를 수행합니다.
4. **마지막으로 주도권 경쟁을 합니다.**

### 시간 경과 및 출격 지점

공습이 궤적에서 시작된 경우, 출격 지점 마커가 부착된 세그먼트는 시간 경과를 처리할 때 가장 마지막에 제거합니다.



# 액션

12

## 2. 완료(Completion)

함선을 항구로 데려오고 해당 TF를 게임에서 제거할 수 있습니다.



최대 세그먼트 6개



적어도 세그먼트 1개는 항구 헥스에 위치  
어느 세그먼트에 있어야하는지에 대한 제한은 없음

완료 액션을 위해 활성 TF를 지정하면 비활성 플레이어는 주도권 장악을 시도할 수 있습니다.

주도권 장악에 실패하거나, 주도권 장악 대신 회피 기동 마커를 선택한다면 완료 액션은 성공합니다.

### 완료 액션 성공

활성 플레이어가 지정한 TF의 함선을 게임에서 제거합니다.

### 호송선단 승점

시나리오나 캠페인 지침에 따라 도착한 항구가 목적지 항구인 경우  
승점(VP)을 얻습니다.



### 완료 액션 실패

활성 플레이어가 지정한 TF는 시간 경과 절차를 수행합니다.

그 후 비활성 플레이어는 날씨를 확인하고 첫 번째 행동을 선언합니다(비활성 플레이어에게 주도권이 넘어옴).

## 3. 교전(Engage)

적 TF를 상대로 전투를 시작합니다.

TF 중 하나를 활성 TF로, 같은 헥스에 있는 적 TF 하나를 대상 TF로 지정합니다.

교전 액션이 성공하면 활성 TF는 전투에 참여합니다. 대상은 스테이션어야 합니다.

### 조정 및 공중 지원 TF 지정하기

활성/비활성 플레이어는 조정 부대를 지정할 수 있습니다. TF나 스텔스 부대도 조정부대가 될 수 있습니다.

### 중단(Interruption)

활성 플레이어의 TF에 정보 마커가 있다면, 비활성 플레이어는 교전을 잠시 중지하고 중단 절차를 수행합니다.

궤적 총합을 계산하고 주사위 2개를 굴립니다. 공통 보정 수치를 적용 후 교전 테이블에 따라 결과를 적용합니다.

지정된 각각의 TF는 시간 경과 절차를 수행합니다. 이때 교전 대상 TF는 시간 경과를 수행하지 않습니다.

**전투가 벌어지지 않았다면 주도권 경쟁을 수행합니다.**

### 교전 절차

교전 결과가 “Battle”, “Closing In”, “Skirmish”, “Surprise”인 경우 전투를 처리합니다.

공중 지원/조정 TF는 전투에 참여하지 않는 대신 시간 경과를 수행합니다.

마지막 전투 라운드가 끝나면 활성 TF는 자동으로 스테이션이 됩니다.

활성 TF와 대상 TF 스테이션에 조우 마커를 부착합니다. 그 후 플레이어는 **주도권 경쟁을 수행합니다.**

# 액션

## 4. 해군 수색(Naval Search)

적의 궤적을 대상으로 수색 작전을 펼칩니다.

TF 중 하나를 활성 TF로, 동일한 헥스에 있는 적 TF 하나를 대상 TF로 지정합니다.

수색 마커와 활성 TF 마커를 사용하여 어떤 TF가 활성 TF인지 명확히 합니다.

무조건 적의 궤적만 수색할 수 있습니다.

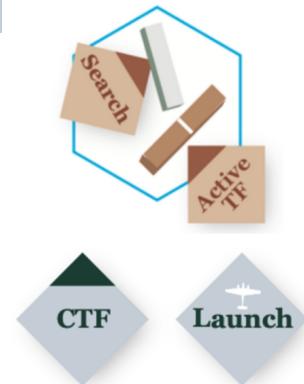
TF나 스텔스 부대를 조정 부대를 지정할 수 있습니다.

그 후 비활성 플레이어도 조정 부대를 지정할 수 있습니다.

활성 플레이어의 TF에 정보 마커가 있다면 비활성 플레이어는 수색을 잠시 중지하고 중단 절차를 수행합니다.

주사위 2개를 굴린 뒤 결과를 더하고, 테이블을 참조하여 결과를 처리합니다.

중단 절차로 교전이 취소되지 않았다면 계속 해군 수색 액션을 진행합니다.



### 해군 수색 절차

궤적 총합을 계산하고 주사위를 2개 굴립니다. 공통 보정 수치를 적용합니다. 해군 수색 테이블을 참조하여 결과를 적용한 뒤 지정된 각각의 TF는 시간 경과 절차를 수행합니다.

이때 수색 대상 TF는 시간 경과를 수행하지 않습니다. 마지막으로 주도권 경쟁을 수행합니다

### 전초전(Skirmish)

해군 수색 결과가 “Skirmish”인 경우 전투를 처리한 뒤 주도권 경쟁을 합니다. 비활성 플레이어는 주도권 장악 시도를 할 수 없습니다. 조정 및 공중 지원 TF는 전투에 참여하지 않습니다. 대신 시간 경과를 수행합니다.

## 5. 패스(Pass)

TF 중 하나의 궤적을 단축하고 상대에게 주도권을 넘깁니다.

### 활성 TF 지정하기

패스를 선언하고 TF 궤적을 지정하여 시간 경과를 수행합니다. 시간 경과를 수행한 후에 비활성 플레이어가 새로운 활성 플레이어가 됩니다. 주도권 트랙의 실패 횟수 마커를 0에 놓고 새로운 활성 플레이어가 날씨 확인을 수행합니다. 지정된 궤적은 스테이션이 되고, 해당 스테이션이 아군 항구 헥스에 있다면 항구 박스로 즉시 이동하지 않을 수 있습니다. 이는 시간 경과로 패스 액션이 종료되고 주도권이 다른 플레이어로 전환되었기 때문입니다.

### 올 패스(All Pass)

Raeder/Pound 지휘관 올패스 액션이 남아있는 경우, 올 패스 액션을 수행할 수 있습니다. 올 패스를 수행하면 지휘관을 뒤집고, 이미 뒤집힌 경우 해당 지휘관을 제거합니다. 그 후 활성 플레이어는 궤적마다 한 번씩 시간 경과를 수행합니다.



## 6. 재편성(Reorganize)

TF를 분할/병합하거나 증원군을 투입할 수 있습니다.

### 태스크 포스 분할

분할할 스테이션을 정한 다음 TF 상자에서 하나 이상의 함선을 골라 다른 TF 상자로 옮깁니다.

모든 TF가 플레이 중인 경우 분할 할 수 없습니다.

분할하는 TF에 조우 마커가 있는 경우, 부착된 상태로 유지할지 아니면 새로 만든 TF로 옮길지 결정해야 합니다.

회피 기동 마커가 있는 경우도 플레이어는 이를 TF 중 하나에 할당해야 합니다.

### 태스크 포스 병합

같은 헥스에 있는 두 개의 TF 스테이션을 합칠 수 있습니다.

### 증원 시도

시나리오에 증원 함선들이 적혀있습니다.

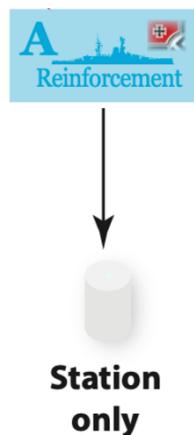
활성 플레이어는 증원 그룹을 선택하고 증원을 시도할 수 있습니다.

주사위 2개를 굴려서 나온 합이 7 이상이면 증원에 성공하고 해당 함선이 투입됩니다.

증원된 함선을 증원 그룹이 위치한 항구에 있는 새로운 TF에 배치하거나, 해당 항구에 있는 기존 TF로 옮깁니다. **이때 TF는 스테이션이어야 합니다.**

항구에 TF 스테이션나 가용한 TF가 없는 경우, 증원을 시도할 수 없습니다.

증원 시도가 실패하면(주사위 값이 6 이하인 경우) 활성 플레이어의 TF 중 하나로 시간 경과 절차를 수행합니다. 그 후 비활성 플레이어에게 주도권이 넘어갑니다.



## 7. 신호(Signal)

정보 마커가 붙어 있는 적의 궤적을 스테이션으로 특정합니다.

### 신호 액션 절차

적 TF 궤적에 붙어있는 정보 마커를 선택하고 이를 스테이션으로 대체합니다.

그 후 대상 궤적에 있는 다른 정보 마커와 세그먼트를 모두 제거합니다.



새로 배치된 스테이션이 있는 곳에 활성 플레이어의 궤적이 있다면 시간 경과를 수행할 수 있습니다. (하나의 궤적만 시간 경과를 수행 가능).



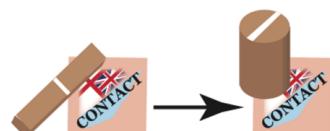
### 조우 마커

대상 궤적 세그먼트 붙어있던 조우 마커를 새로 배치된 스테이션으로 옮깁니다.

다른 헥스 세그먼트에 부착된 조우 마커는 제거됩니다.

### 주도권 장악 기회

신호 액션이 끝나면 비활성 플레이어가 주도권 장악 기회를 얻습니다



# 액션

## 8. 스텔스(Stealth)

**은밀하게 정찰이나 공격을 수행할 수 있습니다(동시에 할 수는 없음)**

### 스텔스 정찰 절차

유보트/잠수함 부대 하나를 지도 안 헥스에 배치합니다. 적 공군 기지/적 항구 헥스에는 배치할 수 없습니다. 적 TF가 있는 헥스에 스텔스 부대를 배치하면 해당 헥스에 있는 모든 적 TF 궤적에 정보 마커를 부착합니다.

지휘관 *Prien*이 있는 유보트는 아무곳에나 배치할 수 있습니다.

정찰 액션 후에 *Prien*을 제거합니다.

U-Boat는 제거하지 않고, 다음 액션 때 해당 헥스에서 스텔스 공격을 수행합니다.



### 스텔스 공격 절차

스텔스 부대 중 하나를 지정하고, 해당 헥스에 있는 적 TF를 공격합니다.

그 후 스텔스 부대를 게임에서 제거합니다.

활성 플레이어가 조정/공중 지원 TF를 지정한 후에 비활성 플레이어가 TF를 지정하고 궤적 총합을 계산합니다. 주사위 2개를 굴리고 스텔스 공격 테이블을 사용하여 공격을 해결합니다. 대상 TF를 제외한 모든 지정된 TF 궤적이 시간 경과를 수행하고 **주도권 경쟁을 수행합니다**.

### 공격 제한 사항

적 TF 스테이션이나 조우 또는 정보 마커가 붙어있는 궤적만 공격할 수 있습니다.

이 때 대상은 스텔스 부대가 위치한 헥스에 있어야 합니다.

### 유보트(U-Boat) 구역

대상이 유보트 구역에 있다면 공격 시 + 보정 수치를 적용합니다.

유보트 부대뿐만 아니라 기뢰나 잠수함 부대도 이 보정 수치를 적용할 수 있습니다.

### 분산된 호송선단

독일군이 분산된 호송선단을 공격하는 경우 + 보정 수치를 적용합니다



## 9. 궤적(Trajectory)

TF의 궤적을 생성하거나 확장할 수 있습니다.

스테이션을 궤적 세그먼트로 대체합니다.

스테이션이 항구 박스에 있다면, 항구 헥스로 옮긴 다음 궤적 세그먼트로 교체합니다.

스테이션에 붙어있는 조우 마커를 궤적 세그먼트로 옮겨서 부착합니다.

새 세그먼트는 궤적의 한쪽 또는 양쪽 끝에 추가 가능합니다.

최대 15개까지 놓을 수 있고 궤적 끝은 두개만 있어야합니다.

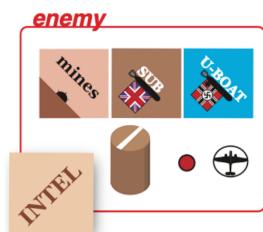
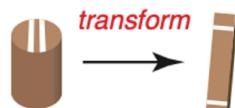
궤적은 인접한 헥스만 놓을 수 있고,

"인접하지 않음" 화살표 위에 있는 헥스는 연결할 수 없습니다.

적 항구, 공군 기지 또는 TF가 있는 헥스에서 스테이션을 궤적으로 변환할 수 있으며 적이 위치한 헥스로 궤적을 확장할 수 있습니다.

적 스테이션, 항구, 공군 기지 또는 적 스텔스 부대가 포함된 헥스에 궤적 세그먼트를 배치하는 경우, 해당 세그먼트에 정보 마커를 부착합니다.

궤적 액션 후에도 활성 플레이어가 계속 주도권을 가집니다.



## 공통 보정 수치

액션을 수행할 때 적용할 수 있는 공통 보정 수치에 대한 설명입니다.

1. 공중 지원(Air Support)
2. 조우(Contact)
3. 회피 기동(Evasive Maneuvers)
4. 조정(Coordination)

## 1. 공중 지원(Air Support)

- 공중 지원을 호출할 때 출격 지점을 지정합니다(아군 공군 기지, 손상되지 않은 항공모함이 포함된 TF). 액션마다 단 하나의 출격 지점만 가질 수 있습니다.
  - 날씨가 좋을 때만 가능합니다. 대상 헥스나 출격 지점이 북극해 라인에 있으면 공중 지원이 불가합니다. 북극해 라인을 횡단하여 공중 지원을 하는 것은 가능합니다.
  - 손상되지 않은 항공모함(CV)이 있는 TF 궤적에서 공중 지원이 시작된 경우, 액션 종료시 시간 경과를 수행합니다.
- 출격 지점의 궤적 세그먼트는 가장 마지막에 제거합니다

### Air Support

proximity to target hex	active player's	target player's
in hex	+3	-2
adjacent hex	+2	-1
2 hexes away	+1	0

# 공통 보정 수치

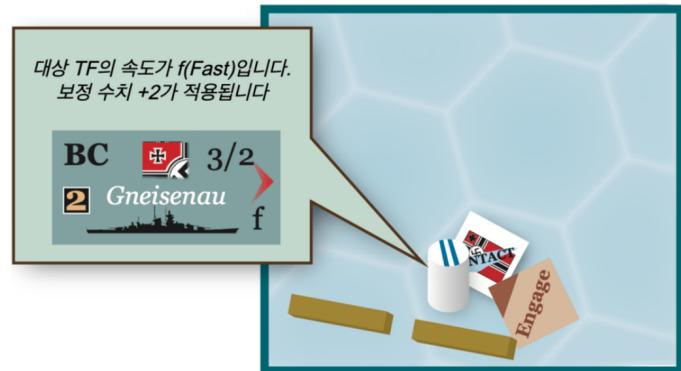
## 2. 조우(Contact)

- 활성 플레이어만 적용할 수 있으며, 대상 스테이션/궤적에 조우 마커가 있는 경우에만 적용 가능합니다.
- 대상 TF가 느릴수록 보정 수치가 높아집니다.

### Contact marker(조우 마커)

대상 TF에 부착된 상태로 대상 구역에 있는 마커는 보정 수치를 제공합니다.  
조우 마커 보정 수치는 대상 TF의 속도에 따라 달라집니다.

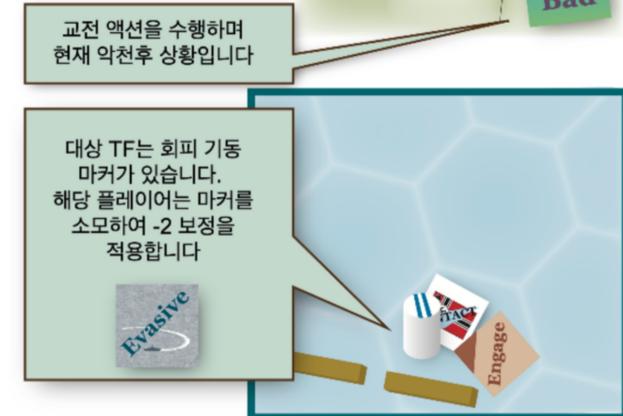
대상 태스크 포스의 속도  
**very slow**   **slow**   **medium or fast**  
+4            +3            +2



## 3. 회피 기동(Evasive Maneuvers)

- 비활성 플레이어만 수행할 수 있으며, 이 때 마커를 사용합니다.  
마커 사용 여부는 주사위를 굴리기 전에 결정합니다.
- 날씨가 좋으면 **-1**, 날씨가 나쁘면 **-2** 를 적용합니다.
- 주도권 장악 시도/주도권 경쟁에 사용하는 경우  
날씨가 좋으면 **+1**, 나쁘면 **+2** 를 적용합니다.

Weather Check (1d6)		
Weather is →	GOOD	BAD
no change	1-5	1-4
change	6	5-6



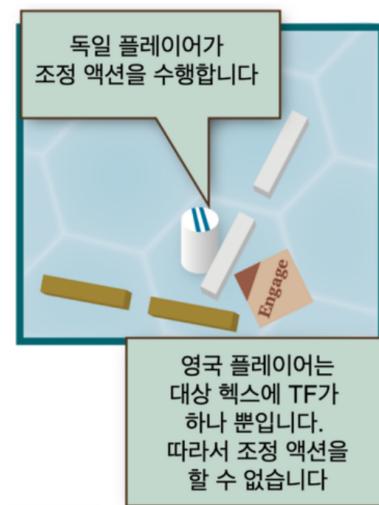
# 공통 보정 수치

18

## 4. 조정(Coordination)

- 둘 중 한 명 또는 두 플레이어 모두 조정 혜택을 받을 수 있습니다. 활성 플레이어가 먼저 선택합니다.
- 특정 액션 중에 각 플레이어는 단 하나의 TF만 조정 TF(CTF)로 지정할 수 있습니다. 플레이어는 아군 스텔스 부대(유보트, 지뢰, 잠수함)를 조정 부대로 지정할 수 있습니다.
- 조정 TF나 조정 부대가 대상 헥스에 있어야 가능합니다.
- 해당 조정 TF에 정보 마커가 있다면, 비활성 플레이어는 중단(Interruption)을 수행할 수 있습니다.

Coordination			
	good weather	bad weather	
active player	+2	+1	
target player	-1	-1	



## 공통 결과

액션 테이블 결과 아이콘에 대한 설명입니다.

-0,  
-1, -2

### 경보(Alert)

- 중단된 작업을 재개하되, 활성 플레이어 주사위 굴림 합계를 표시된 숫자를 적용합니다.

Battle

### 전투(Battle)

- 활성 TF 함선을 Far Zone에 놓습니다. 대상 TF 함선은 반대편 Far Zone에 배치합니다.  
조정 TF는 전투에 참여하지 않습니다.
- 1라운드의 함포 단계부터 전투를 시작합니다. (좋은 날씨 3라운드 / 악천후 2라운드)
- 전투가 끝나면, 활성 및 대상 TF에 조우 마커를 부착하고, 전투가 벌어진 헥스에 있는 양측 TF는 스테이션이 됩니다. **그 후 주도권 경쟁을 수행합니다.**

# 공통 결과

## 근접(Closing In)

### Clos

- 활성 TF의 속도가 더 빠르면 이 결과를 전투로 처리합니다.
- 활성 TF가 대상보다 느리거나 속도가 같은 경우 조우로 처리합니다.

## 조우(Contact)



- 대상 TF에 조우 마커를 부착합니다.

스테이션이 궤적으로 바뀌면 조우 마커를 해당 세그먼트에 부착합니다.

세그먼트가 스테이션으로 바뀌면 마커를 해당 스테이션에 부착합니다.

스테이션이나 세그먼트에는 조우 마커를 하나만 부착할 수 있습니다.

조우 마커가 궤적에 부착되면 해당 세그먼트에 스텔스 공격을 할 수 있습니다.

**스테이션이나 세그먼트에는 조우 마커를 하나만 부착할 수 있습니다. 궤적에는 둘 이상이 있을 수 있습니다.**

## 조우 상실(Lose Contact)



- 대상 헥스에 있는 대상 TF의 조우/정보 마커를 제거합니다.

대상 헥스에 조우 마커가 없으면 아무 일도 일어나지 않습니다.



## 타격(Hit)



이 아이콘은 목표 함선에 명중했다는 의미입니다.

공습/스텔스 공격 중에 이 결과가 나왔다면 대상 TF에서 공격할 함선 한 척을 선택한 뒤 해당 함선에 타격 마커를 놓습니다.

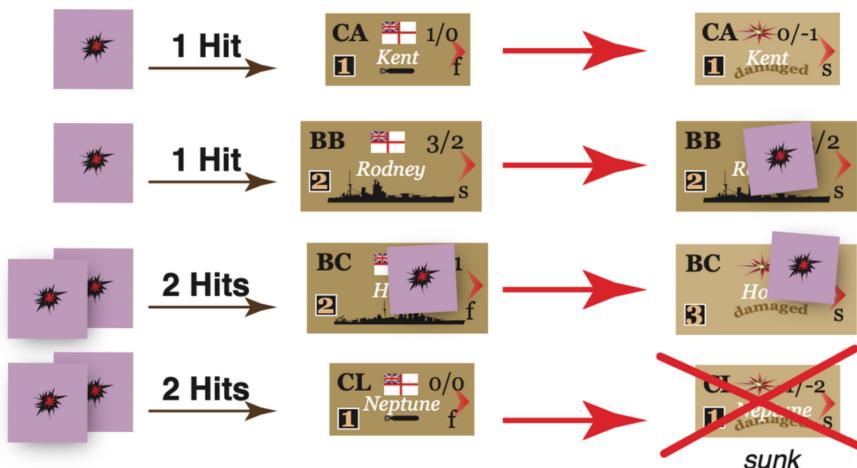
방어 수치만큼 타격 마커가 놓이면 함선을 손상면으로 뒤집습니다.

방어 수치를 넘는 타격 마커가 놓이면 함선을 손상면으로 뒤집고 초과한 타격을 적용합니다.

손상된 함선에 방어 수치를 넘는 타격 마커가 놓이면 함선은 침몰합니다(게임에서 제거). **Hit marker**



### 예시



# 공통 결과

20



## 타격(Very Slow 대상)

- 대상 TF의 속도가 VERY SLOW인 경우 함선 한 척이 타격을 입습니다.  
활성 플레이어가 함선을 선택합니다.



## 타격(Slow 대상)

- 대상 TF의 속도가 SLOW 또는 VERY SLOW인 경우 선박 한 척이 타격을 입습니다.

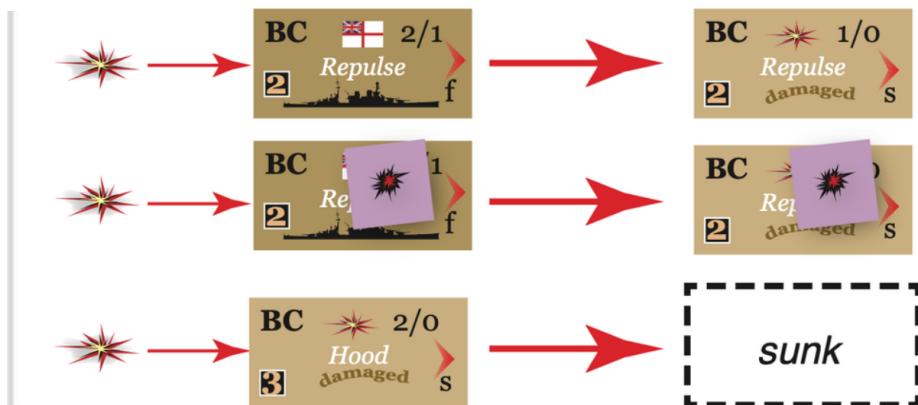


## 손상(Damage)

- 전투 보드 : 대상 함선이 손상을 입습니다.
- 작전 지도 : 대상 TF의 함선 한 척이 손상을 입습니다(활성 플레이어가 선택).  
이미 손상을 입은 상태라면 침몰합니다(이때 활성 플레이어는 승점 획득).
- 호송선단/구축전대는 손상을 입는 대신 타격 2개를 받습니다.

타격 마커가 부착된 함선이 손상된 경우, 함선을 뒤집어도 타격 마커는 유지됩니다.

예시

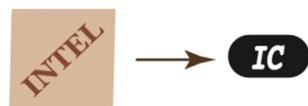


\*\*타격과 손상은 다른 개념입니다



## 놓침(Miss)

- 해당 액션에 지정된 활성 플레이어의 TF에 정보 마커가 있는 경우,  
주도권이 바뀝니다.
- 그 외의 경우 아무 일도 일어나지 않습니다.



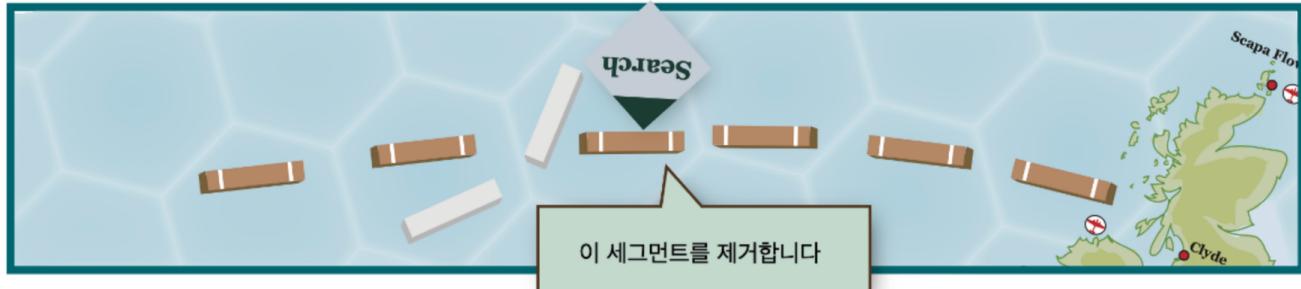
## 스플래시(Splash)

- 전투 중 타격에 실패했음을 의미합니다.

# 공통 결과

## 초기 혹은 후기(Early or Late)

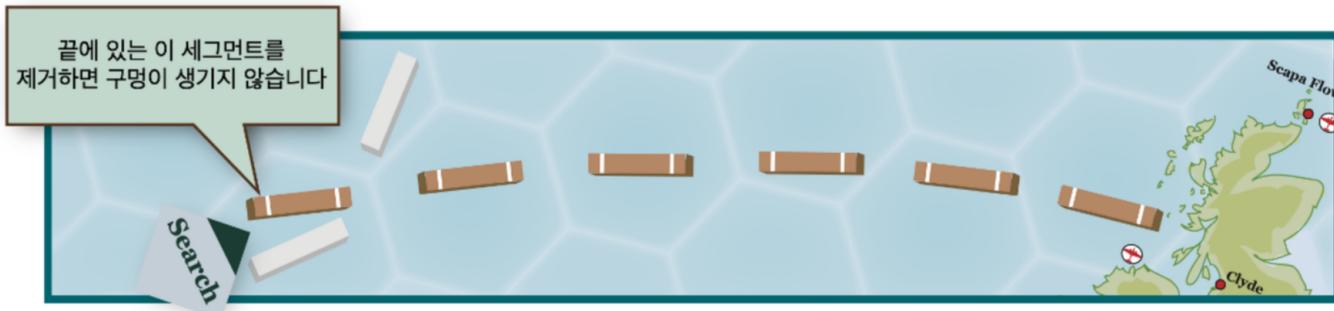
- 먼저 대상 헥스에서 세그먼트를 제거합니다. 대상 궤적에 세그먼트가 하나만 있다면, 이를 스테이션으로 바꾸고 해당 TF에 회피 기동 마커를 부여합니다.



- 궤적에 구멍이 생기면 활성 플레이어는 한쪽 또는 다른쪽에 있는 세그먼트들을 선택하여 제거합니다.



- 기본적으로 활성 플레이어가 선택합니다.  
하지만 비활성 플레이어가 회피 기동 마커를 쓴다면 직접 선택할 수 있습니다.



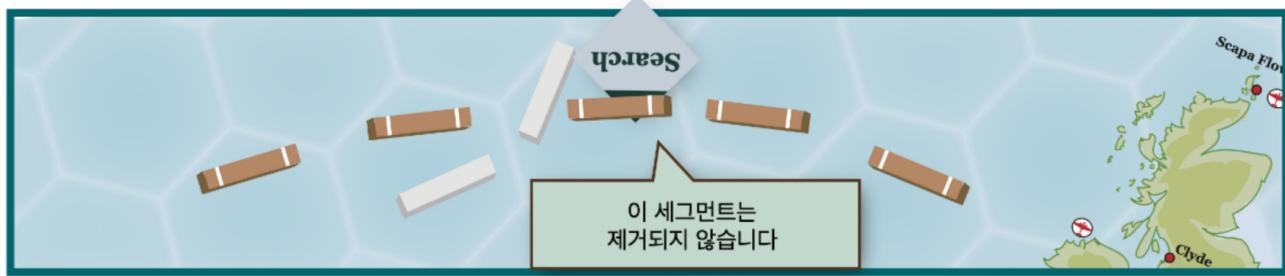
- 구멍이 생기지 않았다면 대상 TF는 즉시 회피 기동 마커를 얻습니다  
(회피 기동 마커는 하나만 가질 수 있음).

# 공통 결과

22

## 그림자(Shadow)

- 대상 궤적 세그먼트 중 3개를 제외하고 모두 제거합니다.
- 대상 헥스의 세그먼트는 제거되지 않을 수 있습니다.



- 기본적으로 활성 플레이어가 선택합니다.  
하지만 비활성 플레이어가 회피 기동 마커를 쓴다면 직접 선택할 수 있습니다.
- 궤적 세그먼트가 세 개 이하인 경우 아무 것도 제거되지 않으며 대상 TF는 회피 기동 마커를 얻습니다.
- 대상 TF의 궤적 세그먼트를 제거한 후 비활성 플레이어는 주도권 장악을 시도할 수 있습니다.

## 주도권 장악(Seize Initiative)

**SI**

- 비활성 플레이어는 주도권 장악을 시도할 수 있습니다.  
주사위 두 개를 굴려 합계를 구하고 가능한 보정 수치를 적용합니다(주도력 실패 횟수 또는 회피 기동).  
보정된 결과가 9 이상이면 성공하고 비활성 플레이어가 주도권을 갖습니다  
(주도권 실패 횟수를 0으로 재설정하고 날씨를 확인합니다).  
주도권 장악 시도를 실패하면 주도권 실패 횟수를 1 늘립니다.
- 비활성 플레이어가 주도권 장악을 시도하지 않는 경우,  
주도권 실패 횟수를 늘리지 않고 비활성 플레이어의 TF 중 하나에 회피 기동 마커를 부착합니다
- 비활성 플레이어의 TF에 회피 기동 마커로 추가 보정 가능 - 좋은 날씨 +1 / 악천후 +2
- 북극해 라인 헥스에 있는 경우, 비활성 플레이어는 악천후 보정수치 +2 를 적용

## 주도권 변경(Initiative Change)

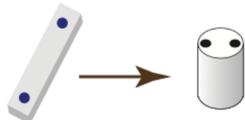
**IC**

- 주도권 변경이 발동되는 경우 중단된 액션은 취소되고  
비활성 플레이어는 즉시 주도권을 얻습니다. 그리고 날씨 체크를 진행합니다.

## 발견(Sighted)



- 대상 TF는 즉시 스테이션으로 바뀝니다. 대상 TF에 정보 마커가 하나 이상 있다면 바로 제거합니다.
- 대상의 조우 마커를 제거합니다.  
대상 헥스 안에 있는 세그먼트에 조우 마커가 붙어있다면,  
해당 마커는 대상 TF 스테이션에 부착된 상태로 유지됩니다.



# 공통 결과

## 주도권 경쟁(Vie for Initiative)



- 각 플레이어는 하나의 주사위를 굴린 다음 굴린 숫자를 비교합니다.
- 비활성 플레이어는 가능한 보정 수치를 적용합니다(주도력 실패 횟수 또는 회피 기동).
- 더 높은 숫자를 굴린 플레이어가 주도권을 가져갑니다.
- 동점인 경우 활성 플레이어가 주도권을 유지합니다.
- 비활성 플레이어가 주도권을 가져오면 주도권 실패 횟수를 0으로 재설정하고 날씨 확인을 수행합니다.
- 주도권이 바뀌지 않으면 주도권 실패 횟수를 1 늘립니다.

## 전초전(Skirmish)



- 활성 TF가 대상 TF보다 빠르면 활성 플레이어가 제한적인 전투를 시작할 수 있습니다.
- 함선은 Far Zone에서 전투를 시작합니다. 한 라운드만 진행한 후 **주도권 경쟁을 합니다.**
- 활성 TF가 더 빠르지 않거나 활성 플레이어가 제한적인 전투를 하지 않기로 선택한 경우, 조우(CONTACT)로 처리합니다.

## 빠져나감(Slip)

**S**

활성 TFL나 활성 플레이어의 조정 TF를 대상으로 신호 액션을 수행합니다.

- 비활성 플레이어는 다음 중 하나를 선택할 수 있습니다.
- 대상 TF에 회피 기동 마커를 부착합니다.

둘 중 하나를 선택한 후 현재 액션을 취소하고 플레이어는 **주도권 경쟁을 합니다.**

## 기습(Surprise)

**Surp**

- 활성 TF가 대상 TF보다 빠른 경우, 활성 플레이어가 비활성 플레이어의 함선을 근거리 또는 원거리 구역에 임의로 놓습니다. 활성 플레이어의 함선은 원거리 구역에 놓습니다.
  - 활성 플레이어의 함선은 1라운드에서 먼저 공격하며, 비활성 플레이어의 함선이 공격 기회를 갖기 전에 함포 결과를 적용합니다.
- 전투 후 주도권 경쟁을 합니다.**

## 전투

교전 액션으로 **BATTLE, CLOSING, SKIRMISH, SURPRISE** 결과가 나오면 전투가 벌어집니다.

활성 TF/대상 TF의 함선들을 전투 보드로 옮깁니다. 공중 지원/조정 TF는 전투에 참가할 수 없습니다.  
전투를 발생시킨 액션의 결과에 따라 함선이 시작 위치가 정해집니다.

## 전투(Battle)

- 모든 함선을 해당 플레이어의 원거리 구역(Far Zone)에 놓습니다. 연막차장을 사용할 수 있습니다.

## 기습(Surprise)

- 활성 플레이어의 TF가 대상 TF보다 느린 경우, 모든 함선은 자신의 원거리 구역에 놓습니다.
  - 활성 플레이어의 TF가 대상 TF보다 빠른 경우, 활성 플레이어 TF는 원거리 구역에 놓습니다.
- 활성 플레이어가 대상 플레이어의 함선을 근거리 또는 원거리 영역 중 어디에 놓을지를 선택합니다.  
이때 해당 함선은 연막차장을 할 수 없습니다.

날씨가 좋으면 3 라운드, 악천후엔 2라운드를 진행합니다. 전초전의 경우 한 라운드만 진행합니다.

## 전투 진행 순서

\* 고급 전투 규칙은 생략 가능

### Snafu 확인 \*

- 1라운드를 수행하기 전에 주사위 2개를 굴려 Snafu 표에 따라 결과를 적용합니다. \*

### 1. 태세(Attitude) 단계 \*

- 각자 비밀리에 자신의 각 함선의 태세를 결정합니다. 이를 동시에 공개하고 적용합니다.  
1라운드 동안, 활성 플레이어의 함선은 접근 태세여야하고 대상 플레이어 함선은 접근/도주 태세여야합니다. \*

### 2. 함포(Gunnery) 단계

- 함선이 동시에 공격합니다

### 3. 어뢰(Torpedo) 단계

- 접근거리(Close)/근거리(Near) \* 구역에 위치한

어뢰를 쏠 수 있는 함선이

근거리/근거리에 위치한 대상을 공격합니다.

### 4. 기동(Maneuver) 단계

- 속도가 느린 함선부터 인접한 구역으로 이동합니다.

이때 함선의 태세 화살표 방향으로 이동하거나,

추격을 수행할 수 있습니다. \*

### 5. 지속 효과(Lingering Effects) 단계 \*

- 특수 효과가 적용 여부를 확인합니다. \*

### 6. 이탈(Break Away) 단계

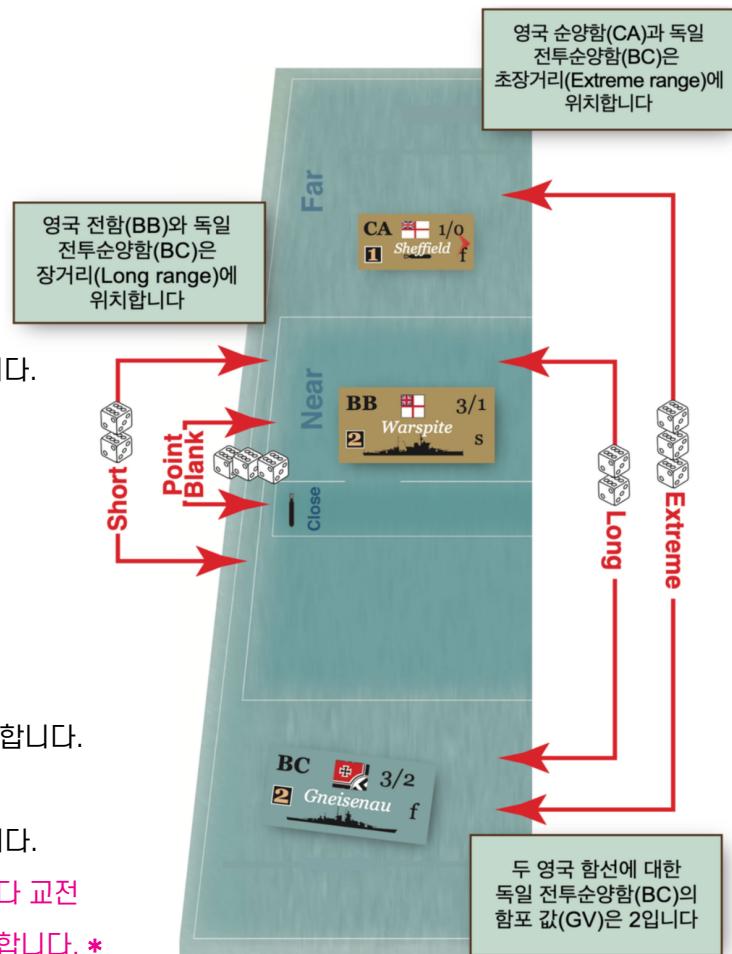
- 도주하는 1척 이상의 \* 함선이 전투 이탈을 시도합니다.

활성 플레이어가 먼저 확인합니다. \*

전투가 끝나지 않았다면 다음 라운드를 진행합니다.

전투가 끝났다면, 특수 효과가 적용된 각 함선마다 교전

해제 확인을 수행합니다. 그리고 주도권 경쟁을 합니다. \*



# 전투

## Snafu 확인(Situation Normal: All Fucked Up) \*

1라운드를 시작하기 전에, 활성 플레이어가 주사위 2개를 굴린 뒤 Snafu 표에 따라 결과를 적용합니다.

효과를 적용할 플레이어를 결정해야하는 경우, 주사위를 굴립니다.

짝수면 활성 플레이어, 홀수면 대상 플레이어에게 Snafu 효과를 적용합니다.

## 혼란(Confusion)

- 주사위를 굴려 적용할 플레이어를 결정합니다. 해당 플레이어는 혼란 마커를 받습니다.  
혼란 마커는 전투 중에 한 번만 사용할 수 있으며, 다음의 경우에 사용할 수 있습니다.



- 1) 함포 단계 동안, 타격/특수 효과가 발생한 순간에 이를 다른 아군 함선에게 대신 적용할 수 있습니다.
- 2) 태세 단계 동안, 적 함선 한 척의 태세를 결정할 수 있습니다.
- 3) 기동 단계 동안, 적 함선이 움직일 기회가 있을 때 해당 함선을 일시적으로 제어할 수 있습니다.

## 기계 장치 고장(Mechanical Distress)

- 대상 플레이어가 활성 플레이어의 함선 하나를 선택합니다.

해당 함선은 2라운드 지속 효과 단계 때 전투에 참여합니다.

활성 플레이어의 함선이 한 척 뿐이라면 혼란 효과를 적용합니다(주사위를 굴려 결정).

## 레이더 없음(No Radar)

- 주사위를 굴려 적용할 플레이어를 결정합니다.  
해당 플레이어는 상대방의 함선 한 척을 골라서 해당 함선에 레이더 없음 마커를 놓습니다.



해당 함선의 함포 값(GV)에 초장거리(Extreme)일 때 -2, 장거리(Long)일 때 -1 를 적용합니다.

## 보일러 실(Boiler Room)

- 대상 플레이어가 활성 플레이어의 함선 하나를 선택합니다.

해당 함선은 2라운드 지속 효과 단계 때 전투에 참여합니다(원거리 구역 Far Zone)

활성 플레이어의 함선이 한 척 뿐이라면 혼란 효과를 적용합니다(주사위를 굴려 결정).

## 안개(Fog)

- 마지막 라운드 마커를 뒤집어서 안개가 발생했음을 표시합니다.  
각 플레이어는 이탈 확인을 할 때 주사위 3개를 굴리고 굴린 숫자 중 높은 숫자 2개를 선택합니다.  
활성 플레이어의 함선이 한 척 뿐이라면 혼란 효과를 적용합니다(주사위를 굴려 결정).



## 예상치 못한 방위(Unexpected Bearing)

- 대상 플레이어가 대상 플레이어 또는 비활성 플레이어의 각 함선 태세를 결정합니다.

## 개방 사격 호(Open Arc)

- 활성 플레이어가 활성 플레이어의 각 함선 태세를 결정합니다.

## 시계 양호(Good Visibility)

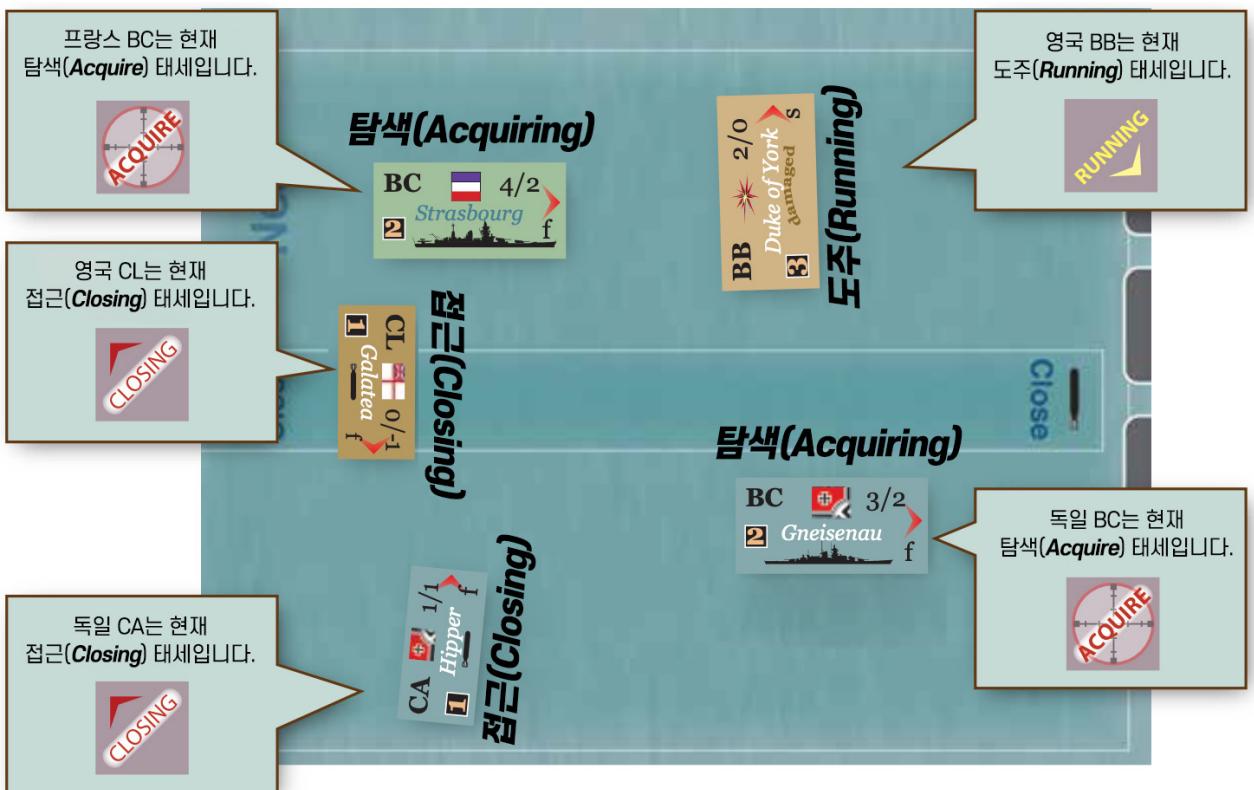
- 전투를 한 라운드 더 진행합니다. 4라운드 칸에 마지막 라운드 마커를 놓습니다.

## 시계 불량(Poor Visibility)

- 함포 사격 시, 초장거리(Extreme), 장거리(Long), 단거리(Short)에서 -1 를 적용합니다.

## 1. 태세(Attitude) 단계 \*

- 태세(Attitude)란 각 함선의 교전 상황을 나타냅니다.  
각 함선은 접근(Closing), 탐색(Acquiring), 도주(Running) 태세 중 하나를 선택하여 적용합니다.
- 활성 플레이어의 함선은 접근 태세로 전투를 시작해야합니다.  
대상 플레이어의 함선은 접근 또는 도주 태세로 전투를 시작할 수 있습니다(각 함선마다 다르게 적용 가능)
- 기습(Surprise)으로 전투가 시작된 경우, 활성 플레이어가 대상 플레이어의 태세를 결정합니다.  
태세 단계 동안, 플레이어들은 각 함선마다 원하는 태세 마커를 놓고 이를 동시에 공개합니다.
- 함선 카운터의 빨간색 화살표를 적을 향하거나(접근), 적으로부터 멀어지거나(도주),  
적과 평행한 방향(탐색)을 가리키도록 놓습니다.





## 탐색(Acquiring)

- 탐색 열 사용 : 함포 사격 시 함포 표의 '탐색' 열을 사용합니다. 함선이 무력화된 경우, '탐색' 열을 사용하는 대신 GV를 분할할 수 있습니다(GV가 1 이상인 경우).
- \* **무력화(Crippled)** : 손상을 입거나, 특수 효과가 적용된 함선은 무력화된 것으로 간주합니다.
- **분할 사격(Splitting Gunnery)** : 두 척의 적함을 상대로 함포 사격을 수행합니다.  
해당 사거리에서 GV가 1 이상이어야 하며, 두 표적 모두 같은 사거리에 있어야 합니다.  
두 표적 모두에 GV를 할당해야합니다(0보다 낮은 값을 할당할 수 없음)  
  
각각의 사격에 대해 주사위를 굴리고 결과를 확인합니다.
- **어뢰 사격 불가** : 어뢰 단계 동안 함선을 공격할 수 없습니다.
- **기동 불가** : 기동 단계 동안 함선은 아무것도 하지 않을 수 있습니다(연막 불가).
- **이탈 금지** : 이탈 단계 동안 함선은 이탈할 수 없습니다.



## 접근(Closing)

- 접근 열 사용 : 함포 사격 시 함포 표의 '접근, 도주, 분할' 열을 사용합니다. GV를 분할할 수 없습니다.
- **어뢰 사격** : 어뢰 단계 동안 접근거리/근거리에 위치한 적 함선을 공격할 수 있습니다.  
공격을 하려면 공격하는 함선도 접근거리/근거리에 위치해야합니다.
- **기동** : 기동 단계 동안 함선은 화살표 방향에 있는 인접한 구역으로 이동할 수 있습니다.(연막 생성 불가)  
근거리/근거리 구역에 있다면 추격을 수행할 수 있습니다.
- \* **추격(Pursuit)** : 접근 함선이 접근거리/근거리 구역에 있다면, 이동을 하는 대신 원거리에 있는 적 함선을 근거리로, 근거리에 있는 적 함선을 접근거리로 끌어당길 수 있습니다.
- **이탈 금지** : 이탈 단계 동안 함선은 이탈할 수 없습니다.  
근거리/근거리 구역에 내 함선이 한 척 이상 있다면, 상대 함선의 이탈 시도에 -2 를 적용합니다.  
(근거리/근거리 구역 보정 수치 -1 , 접근 태세 보정 수치 -1 )  
접근하는 함선이 접근거리/근거리 구역에 위치할 때만 접근 태세 보정 수치 -1 를 적용합니다.



## 도주(Running)

- **도주 열 사용** : 함포 사격 시 함포 표의 '접근, 도주, 분할' 열을 사용합니다. GV를 분할할 수 없습니다.
- **어뢰 사격** : 어뢰 단계 동안 접근거리/근거리에 위치한 적 함선을 공격할 수 있습니다.  
어뢰 공격을 받는 경우, 적 공격에 -2 를 적용합니다.
- **기동** : 기동 단계 동안 함선은 화살표 방향에 있는 인접한 구역으로 이동할 수 있습니다.  
연막 생성은 가능하나 추격은 수행할 수 없습니다.
- **이탈** : 이탈 단계 동안 함선은 이탈 시도를 할 수 있습니다.

## 2. 함포(Guntry) 단계

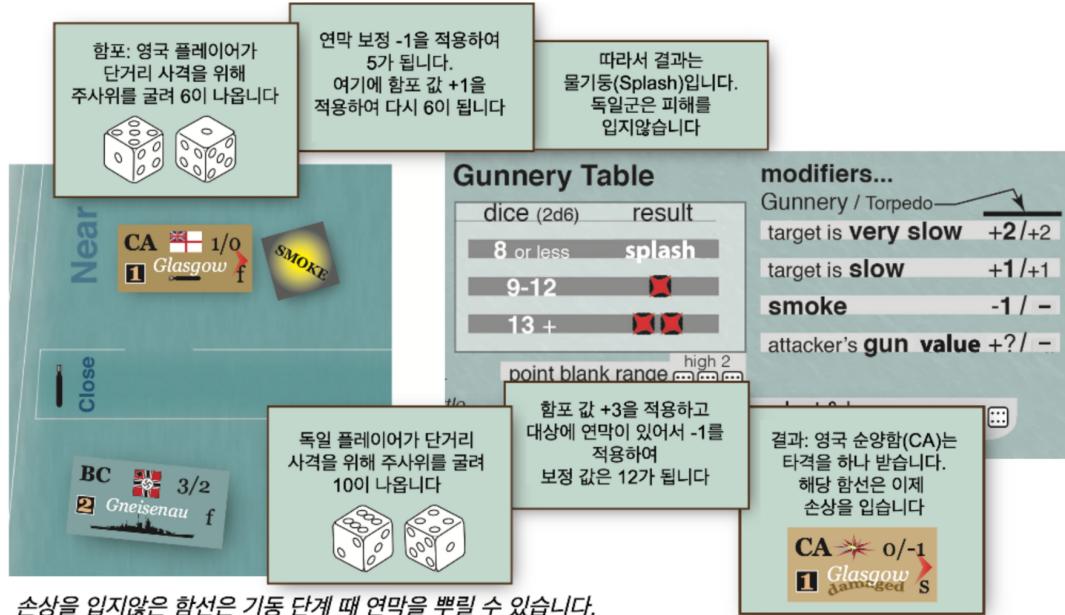
### 공격자의 함포 값(Guntry Value: GV)

GV가 0이나 음수여도 사격할 수 있습니다. GV가 na면 사격할 수 없습니다

초장거리/영거리 사격 시, 주사위 3개를 굴리고 굴린 숫자 3개 중 2개를 선택합니다.

이때 초장거리 사격은 가장 낮은 숫자 2개, 영거리 사격은 가장 높은 숫자 2개를 선택합니다.

장거리 또는 단거리 공격 시 주사위 2개를 굴립니다. 모든 함선이 공격 기회를 얻은 후 공격 효과를 적용합니다.



고급 전투 규칙) 지도에 있는 함포 표가 아닌 고급 전투 규칙 참조표에 있는 함포 표를 사용합니다.\*

고급 함포 표에는 '심각한 결과(Severe Result / S.R.)' 와 '치명적 결과(Catastrophic Result / C.R.)'가 추가됩니다.  
함포 단계 때 S.R. / C.R. 결과가 나왔다면, 공격 플레이어는 주사위 2개를 굴려 표에 따라 결과를 적용합니다.

### 특수 결과(Special Result) 유형

- **벨트(Belt)** : 포탄이 선체 또는 선체 근처의 갑판을 관통합니다. 주사위 2개를 굴려 표에 따라 결과를 적용합니다.
  - **과장된 보고(Exaggerated Report)** : 견시병이 피해를 과장해서 보고했습니다. 일반 타격 ☒ 결과를 적용합니다.
  - **허위 보고(False Report)** : 견시병이 허위 보고를 했습니다. 아무 일도 일어나지 않습니다(타격 X, 특수 효과 X).
  - **상부 구조(Superstructure)** : 포탄이 선체 상부와 갑판 위를 관통합니다.
- 공격하는 함선의 GV가 0 이하인 경우, 특수 효과를 적용하지 않고 일반 타격 ☒ 결과를 적용합니다.
- 공격하는 함선의 GV가 1 이상인 경우, 주사위 2개를 굴려 표에 따라 결과를 적용합니다.
- **흘수선(Waterline)** : 포탄이 흘수선 근처 선체를 관통합니다. 주사위 2개를 굴려 표에 따라 결과를 적용합니다.

## 특수 효과(Special Effects)

심각한 결과/치명적 결과로 함선에 특수 효과가 발생할 수 있습니다.

특수 효과는 수리되거나 함선이 침몰할 때까지 유효합니다.

### 특수 효과 유형



**포대(Batteries)** : 단거리(Short)/영거리(Point Blank)에서 함포 사격을 수행할 때 주사위 총합에 **-2** 를 적용합니다.



**함교(Bridge)** : 전투 라운드마다, 사격 불가(No gunnery) / 정지(Stopped) 중 하나를 선택합니다. 이는 지속 효과 단계 시작 시까지 유효하며, 지속 효과 단계가 되면 둘 중 하나를 다시 선택합니다. 함선이 침몰하거나 수리될 때까지 이를 반복합니다.

플레이어가 지속 효과 단계 때 손상 통제(Damage Control)을 수행하려는 경우, 함교 특수 효과가 있다면 이 효과를 대상으로만 손상 통제를 사용할 수 있습니다.

\* **손상 통제(Damage Control)** : 주사위를 굴리기 전에 손상 통제를 선언하고, 3개를 굴려 큰 숫자 2개를 선택합니다. 손상 통제를 수행한 함선은 다음 함포 단계 때 사격을 할 수 없습니다(손상 통제 마커를 놓아 표시합니다).



**통신(Communication)** : 해당 함선은 태세 단계마다 탄격 **☒** 을 받습니다.



**화재:매우 느림(Fire:Very Slow)** : 해당 함선의 속도가 vs(Very Slow)가 됩니다. 함선에 이미 화재 효과가 있다면, 두번째 효과를 무시하고 탄격 **☒** 을 하나 받습니다.



**화재:정지(Fire: Stopped)** : 해당 함선은 함포/어뢰 사격을 할 수 없고, 이동을 정지합니다. 함선에 이미 화재(매우 느림) 효과가 있다면, 기존 효과를 제거하고, 이 효과를 적용합니다. 함선에 이미 화재(정지) 효과가 있다면, 탄격 **☒** 을 하나 받습니다.



**침수:매우 느림(Flooding:Very Slow)** : 해당 함선의 속도가 vs(Very Slow)가 됩니다. 함선에 이미 화재 효과가 있다면, 두번째 효과를 무시하고 탄격 **☒** 을 하나 받습니다.



**침수:정지(Flooding: Stopped)** : 해당 함선은 함포/어뢰 사격을 할 수 없고, 이동을 정지합니다. 함선에 이미 침수(매우 느림) 효과가 있다면, 기존 효과를 제거하고, 이 효과를 적용합니다. 함선에 이미 침수(정지) 효과가 있다면, 탄격 **☒** 을 하나 받습니다.

**탄약고(Magazine)** : 해당 함선은 손상을 입습니다. 이미 손상을 입은 상태였다면 바로 침몰합니다. 탄약고 특수 효과는 지속 효과 확인을 하지 않습니다.



**방향타 파손(Rudder Out)** : 태세 및 기동 단계마다, 해당 플레이어는 주사위를 굴립니다.  
**주사위 결과가 홀수면 상대 플레이어가, 짝수가 나오면 본인이** 함선의 통제권을 가집니다.  
**통제권을 가진** 플레이어는 함선을 원하는 방향으로 이동하거나 연막을 생성하고 태세를 결정합니다.

**침몰(Sunk)** : 함선이 격침되었습니다. 게임에서 제거합니다.



**포탑(Turrets)** : 함포 사격을 수행할 때, 주사위 총합에 **-2** 를 적용합니다.  
**포대(Batteries)** 특수 효과와 같이 적용하는 경우, 단거리(Short)/영거리(Point Blank)에서  
**함포 사격을 수행할 때** **-4** 를 적용합니다. 포탑 특수 효과는 지속 효과 확인을 하지 않습니다.

### 3. 어뢰(Torpedo) 단계

어뢰가 있는 함선은 어뢰 단계 때 어뢰 공격을 할 수 있고, 각 함선은 게임 중에 한 번씩만  
 공격할 수 있습니다. 어뢰를 쏜 선박에 어뢰 없음(**No Torpedo**) 마커를 붙입니다.  
 손상된 함선은 어뢰를 쓸 수 없습니다.



어뢰 사용 가능 아이콘

연막을 생성하거나 연막으로 가려진 함선은 어뢰 공격을 할 수 없습니다. 어뢰 공격의 표적이 될 수는 있습니다.  
 어뢰 함선은 **지근거리(Close)** / **근거리(Near)** \* 구역에서 공격할 수 있습니다.

**접근(Closing)** 태세일 때만 어뢰 공격을 수행할 수 있습니다. \*

#### 어뢰 공격 절차

어뢰 단계에서 플레이어들은 동시에 공격을 선언하고 수행합니다. 한 번에 하나의 함선을 공격하며,  
 공격 목표를 선언하고 주사위 두 개를 굴려 보정된 값이 11 이상이면 대상은 타격 2개를 받습니다.

어뢰: 영국 순양함(CA)가 독일 전함(BB)을 공격합니다

Close

CA 1/0  
London f

BB 3/1  
Tirpitz damaged s

4

주사위 10을 굴리고 보정 수치를 적용하여 11이 됩니다  
(느린 대상 +1 보정)

9-12

대상은 타격을 2개 받습니다

modifiers...

Gunnery / Torpedo	-2/+2
target is very slow	+2/+2
target is slow	+1/+1
smoke	-1/-
attacker's gun value	+?/-

-는 아무것도 없다는 뜻입니다

**고급 전투 규칙) 지도에 있는 어뢰 표가 아닌 고급 전투 규칙 참조표에 있는 어뢰 표를 사용합니다. \***

고급 어뢰 표에는 **스플래시(Splash) / S.R. W.L / C.R. W.L** 결과가 있습니다.

**선택 규칙) 스텔스 공격 표에 따라** **■■■** 또는 **★** 결과가 나온 경우, **■■■**는 **S.R.**, **★**는 **C.R.**로 간주합니다.

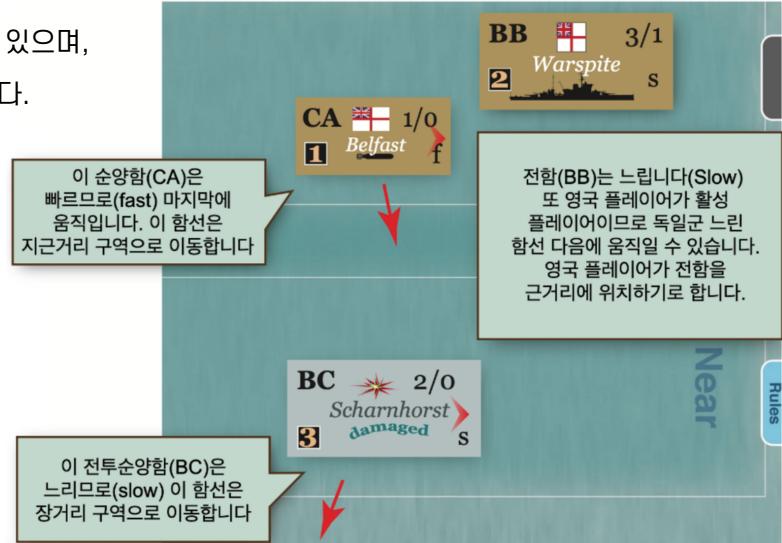
## 4. 기동(Maneuver) 단계

기동 단계 동안, 전투 보드의 각 함선은 이동할 수 있으며, 손상되지 않은 선박은 연막을 생성할 수 있습니다.

가장 느린 함선부터 한 번에 한 척씩 교대로 이동합니다. 가장 느린 배를 모두 가셨다면 비활성 플레이어가 먼저 이동합니다. 함선은 인접한 구역으로 이동할 수 있습니다.

**함선은 화살표 방향으로만 이동할 수 있습니다.**

접근 함선은 적 방향으로만 이동 가능하며 도주 함선은 적으로부터 멀리로만 이동할 수 있습니다. 탐색 함선은 이동할 수 없습니다.

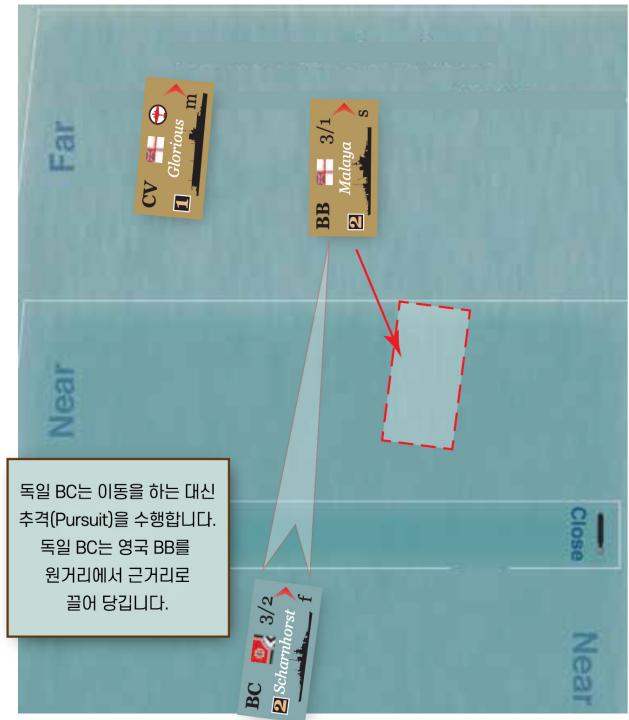


### 정지(Stopped)

정지 상태에서는 이동, 연막 생성, 추격을 할 수 없습니다. 태세 단계 동안 태도를 바꿀 수도 없습니다. 어뢰 공격은 할 수 없지만 함포 사격은 할 수 있습니다. 이탈을 할 수 없습니다.

### 추격(Pursuit)

지근거리/근거리 구역에 있는 접근 태세 함선은 이동을 하지 않는 대신 적 함선을 원거리에서 근거리로, 또는 근거리에서 지근거리로 끌어당길 수 있습니다. 이때 추격하는 함선이 추격 당하는 함선보다 빨라야 합니다. 추격 당하는 함선이 탐색 태세라면, 추격하는 함선의 속도가 대상 함선과 같거나 빠르면 됩니다.



### 연막(Smoke)

호송선단과 손상된 함선을 제외한 각 함선은 기동 단계 동안 연막을 생성할 수 있습니다.

함선은 이동하거나 그 자리에 머물면서 연막을 생성할 수 있습니다. 연막을 생성하는 함선에 연막 마커를 놓습니다. 연막으로 해당 구역에 있는 다른 두 척의 함선도 가릴 수 있습니다(선택). 기동 단계에만 연막 차장을 멈출 수 있음. 연막 생성 함선과 연막에 가려진 다른 함선을 대상으로 함포 사격을 할 때는 - 보정 수치를 적용합니다. 연막으로 가려진 함선이 수행하는 모든 함포 사격에도 - 보정 수치를 적용합니다.

도주 태세 함선만 연막을 생성할 수 있습니다. 도주 함선만 연막 생성 함선과 그룹화할 수 있습니다.

탐색 및 접근 태세 함선은 해당 구역 내 연막의 영향을 받지 않습니다.

## 5. 지속 효과(Lingering Effects) 단계 \*

특수 효과가 있는 함선이 없다면 지속 효과 단계를 생략합니다.

함선에 특수 효과가 있다면, 각 특수 효과마다 주사위 2개를 굴려 표에 따라 결과를 적용합니다.

**손상 통제(Damage Control)**를 수행해서 주사위 확률을 높일 수 있습니다.

주사위를 굴리기 전에 손상 통제를 선언하고, 주사위 3개를 굴려 그 중 큰 값 2개를 선택합니다.

손상 통제를 수행한 함선은 다음 함포 단계 때 사격을 할 수 없습니다(함선에 손상 통제 마커를 놓습니다).

### 지속 효과 표 결과 유형

- 화재:정지(Fire: Stopped) : 화재(매우 느림) 특수 효과를 화재(정지) 특수 효과로 교체합니다.
- 화재:매우 느림(Fire: Very Slow) : 화염(정지) 특수 효과를 화염(매우 느림) 특수 효과로 교체합니다.
- 침수:정지(Flooding: Stopped) : 침수(매우 느림) 특수 효과를 침수(정지) 특수 효과로 교체합니다.
- 침수:매우 느림(Flooding: Very Slow) : 침수(정지) 특수 효과를 침수(매우 느림) 특수 효과로 교체합니다.
- 타격 🚩 및 변경 없음(Hit 🚩 and no change) : 화재(정지) 상태가 유지되고 함선이 타격 🚩 을 받습니다.
- 변경 없음(No change) : 기존 특수 효과를 계속 유지합니다.
- 수리 완료(Repaired) : 특수 효과를 제거합니다.
- 침몰(Sunk) : 함선이 격침되었습니다. 게임에서 제거합니다.

## 6. 이탈(Break Away)단계

두 플레이어 모두 이탈을 선언할 수 있습니다. 모두 동의하면 전투가 즉시 종료됩니다. 한 명만 이탈을 선언한 경우 전투를 계속 진행합니다. 해당 플레이어는 이탈을 시도해야 합니다.

이탈 시도 플레이어는 주사위 2개를 굴려 합계를 구합니다.

보정값이 9 이상이면 전투가 종료되고 모든 함선이 이탈합니다

### 이탈 보정수치

"당신"은 이탈을 시도하는 플레이어입니다.

**+2** : 당신의 모든 함선이 원거리 구역(Far zone)에 있는 경우.

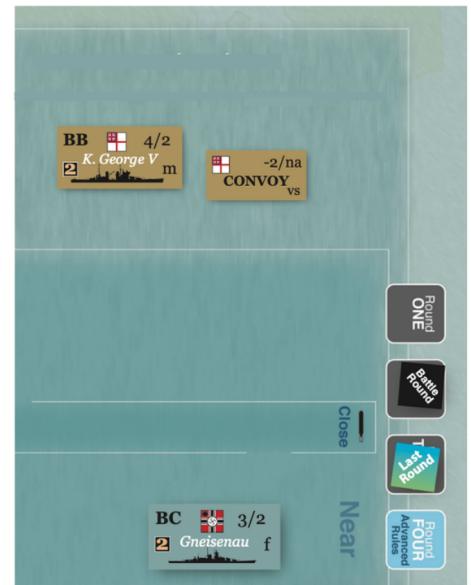
**-1** : 당신의 함선이 제일 느린 경우.

**-1** : 근거리(Near)/지근거리(Close)에 상대 함선이 있는 경우.

근거리/지근거리에 적 함선이 두 척 이상일 때도 **-1** 입니다.

### 이탈 성공

플레이어의 모든 함선이 이탈하고 전투가 종료됩니다.



영국 플레이어가 이탈을 시도합니다. 주사위를 굴려 10이 나옵니다.



독일 전투순양함(BC)가 근거리에 있으므로 -1을 적용합니다. 영국 플레이어의 함선이 가장 느리므로 -1을 추가로 적용합니다. 모든 영국 함선이 원거리 구역(Far zone)에 있으므로 +2를 적용합니다. 총 합은 10입니다. 이탈은 성공하고 전투가 끝납니다.

# 전투

도주 태세 함선만 이탈을 시도할 수 있습니다. 이때 함선 한 척만 이탈을 시도할 수도 있습니다.  
여러 함선이 한 번에 이탈을 시도하려면 해당 함선들의 속도가 같아야하며 같은 구역에 있어야 합니다.

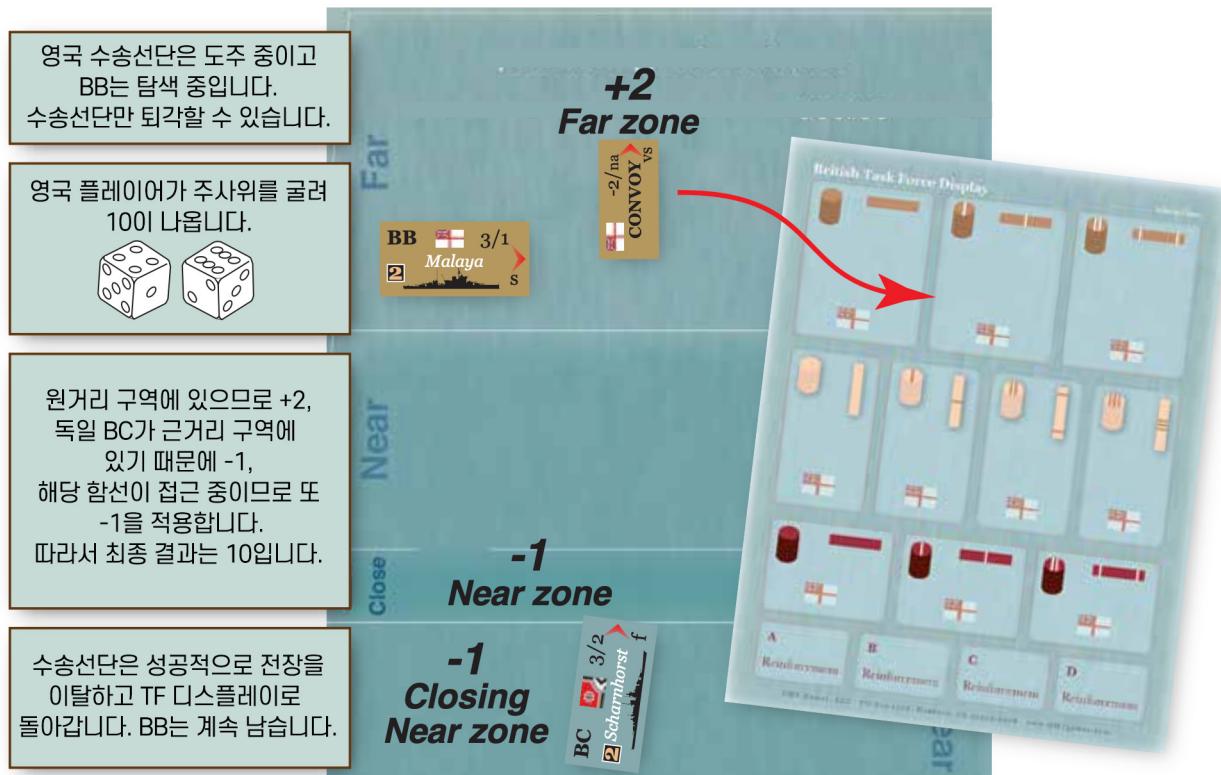
정지 상태 함선은 이탈을 시도할 수 없습니다. 이때 회피 기동 마커를 사용해도 이탈할 수 없습니다.

이탈 시도에 성공하여 퇴각했다면, 해당 함선을 태스크 포스 디스플레이에 배치합니다.

이후 다른 함선이 퇴각하거나 전투가 종료되면, 다른 함선도 태스크 포스 디스플레이에 합류합니다.

퇴각한 함선은 해당 태스크 포스에 해당하는 상자에 배치합니다.

지근거리/근거리 구역에 적 함선이 있으면 이탈 시도 주사위 값에 **-1** 를 적용합니다(함선 수 상관 없이 **-1**)  
해당 적 함선이 접근 태세라면 추가로 **-1** 를 적용합니다(함선 수 상관 없이 **-1**)



## 전투 종료

다음 중 하나인 경우 전투가 종료됩니다:

- 마지막 라운드 종료 시(날씨가 좋은 경우 3라운드, 악천후의 경우 2라운드)
- 전투 보드에 함선이 더 이상 없는 경우

전투가 끝나면 함선들은 해당 TF 디스플레이로 돌아갑니다.

전투 후 두 TF에 조우 마커를 부착합니다. 두 TF 모두 스테이션이 됩니다

TF가 하나만 남은 경우에도 살아남은 TF는 조우 마커를 얻습니다.

**전투 후 주도권 경쟁을 합니다.**



## 전투 연장

다음 중 하나인 경우 추가 라운드를 진행합니다:

- 1) 전투 시작 전, Snafu 확인에서 시계 양호(Good Visibility)가 나온 경우.
- 2) 마지막 라운드 태세 단계가 끝났을 때, 남아있는 함선 중에 도주 태세인 함선이 없는 경우.

## 교전 해제(Disengagement)

전투가 끝나고 특수 효과가 있는 함선을 TF 디스플레이로 복귀시키려면 교전 해제 확인을 수행해야 합니다.

각 특수 효과마다 주사위 2개를 굴려 표에 따라 결과를 적용합니다(레이더 없음 마커가 있는 함선도 확인)

레이더 없음(No Radar) 마커는 교전 해제 중에만 제거할 수 있습니다.

## 교전 해제 결과 유형

- **변경 없음(No change)** : 기존 특수 효과 및 레이더 없음 마커를 계속 유지합니다.
- **누유(Oil)** : 특수 효과를 제거하고, 함선에 누유 마커를 부착합니다. 해당 마커는 시나리오가 끝나거나, 함선이 침몰하거나, 항구에 도착할 때까지 부착된 상태로 유지됩니다.  
누유 마커가 있는 함선은 회피 기동 마커를 얻을 수 없습니다.
- **수리 완료(Repaired)** : 특수 효과 및 레이더 없음 마커를 제거합니다.
- **자침(Scuttle)** : 함선이 파괴됩니다(침몰). 게임에서 제거합니다. 미니 시나리오에선 침몰로 간주합니다

## 선택 규칙

### 손상된 함선 제한(Damaged Ship Restriction)

손상된 함선을 포함한 태스크 포스는 공습, 교전 또는 해군 수색 조치를 수행할 수 없습니다.

조정 태스크 포스 역할이나 공중 지원(공통 수정자)을 제공할 수는 있습니다.

### 항공모함 제한(CV Limit)

항공모함(CV)이 있는 태스크 포스는 스테이션이나 6개 이하의 세그먼트가 있는 웨일 때만 공중 지원 제공 및 공습 액션을 수행할 수 있습니다.

### 전투 후 회피 기동 마커 제거

전투가 끝나면 두 태스크 포스에서 회피 기동 마커를 제거합니다.

### 독일군 취약성(German vulnerability)

교전 해제 확인을 수행할 때 독일 플레이어는 주사위 3개를 굴려서 가장 낮은 숫자가 나온 두 개를 선택합니다.

다음 중 하나인 경우 위 규칙을 무시합니다:

- 1) 전투가 아군 항구 또는 공군 기지에서 2 헥스 이내에서 진행된 경우(날씨 무관).
- 2) 전투가 U-Boat 또는 다른 독일군 태스크포스 스테이션이 있는 곳에서 벌어진 경우.



