

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

RULE BOOK

Compass Games
New Directions in Gaming



번역 : 다소

Carrier Battle: Philippine Sea

*Carrier Battle: Philippine Sea*는 1944년 6월 19일부터 20일까지 마리아나 제도 인근에서 벌어진 필리핀 해전을 다루는 솔리테어 게임입니다. 이 전투는 역사상 가장 큰 항공모함 전투이자 일본 해군이 승리를 확신하며 벌인 마지막 전투이기도 합니다. 미군은 상륙 함대를 성공적으로 보호하고 수많은 일본군 항공기를 격추했지만, 많은 미 해군 장교들은 결과에 실망했습니다.

당신은 더 잘할 수 있을까요?

이 게임은 항공모함 전투의 중심 문제에 초점을 맞추고 있습니다: 적을 찾고, 정보를 평가하며, 공습을 실시하고, 적의 공습으로부터 자신의 함대를 보호하는 것입니다. 게임 규칙은 일본군이 어떻게 전투에 투입되고, 이동하며, 공격하는지를 규정합니다.

목차

1.0 소개

- 1.1 게임 개요 및 기본 개념
- 1.2 게임 학습 방법

2.0 게임 장비

- 2.1 게임 지도
- 2.2 미군 및 일본군 디스플레이
- 2.3 유닛 카운터
- 2.4 플레이어 도움말
- 2.5 주사위

3.0 플레이 순서

- 3.1 게임 순서 개요
- 3.2 활성화 치트

4.0 미군 공중 임무(Air Mission)

- 4.1 공중 임무 디스플레이
- 4.2 공습(Air Strike) 임무
- 4.3 요격 임무
- 4.4 미군 공중 임무 이동
- 4.5 공대공 전투

5.0 공중/해상 전투

- 5.1 미군 공습 공격 절차
- 5.2 조우(Contact)
- 5.3 기습
- 5.4 일본군 CAP(전투공중초계)
- 5.5 대공 사격
- 5.6 공대함 공격
- 5.7 일본군 공습 공격 절차

6.0 태스크 그룹 및 항공모함 작전

- 6.1 태스크 그룹 디스플레이
- 6.2 공중 작전(Air Operations)
- 6.3 미군 이동
- 6.4 여행/야간 회수 및 조명탄

7.0 일본군 부대

- 7.1 일본군 도착
- 7.2 일본군 부대 이동
- 7.3 정보 레벨
- 7.4 레벨 4 항공모함 부대
- 7.5 이중 부대(선택 사항)

8.0 탐지 및 수색

- 8.1 탐지
- 8.2 공중 수색 임무
- 8.3 공중 수색 해결

9.0 일본군 항공모함 부대

- 9.1 부타이(Butai) 디스플레이
- 9.2 공중 포인트, 알려진 공중 전투력 및 공군 수치

10.0 일본군 공습

- 10.1 일본군 공습 절차
- 10.2 일본군 공습 배치 및 이동
- 10.3 일본군 공습 귀환

11.0 일본군 육상 항공대

- 11.1 육상 항공 기지 및 유닛
- 11.2 육상 항공대 공습

12.0 피해, 화재 및 완전 무력화된 함선

- 12.1 미군 항공모함 피해
- 12.2 일본군 항공모함 피해
- 12.3 화재
- 12.4 완전 무력화된 함선
- 12.5 수상함 피해

13.0 투입

- 13.1 투입 지수
- 13.2 투입 한도

14.0 잠수함

- 14.1 미군 잠수함
- 14.2 일본군 잠수함

15.0 승리 조건

- 15.1 승점

고급 규칙

16.0 육상 항공대 증원 병력

- 16.1 육상 항공대 증원 절차
- 16.2 육상 항공대 증원 도착

17.0 풍하 이동

18.0 고급 수색 옵션

- 18.1 쉐도잉(Shadowing)
- 18.2 확장 수색 범위
- 18.3 위치 불확실성

19.0 퇴각

- 20.0 일본군 재급유
- 21.0 수상 전투
- 22.0 야간 공중 작전
- 23.0 광행 셔틀 공습

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

2

24.0 추가 변형규칙

- 24.1 TG 58.1 가 없는 경우
- 24.2 요격 효과 감소
- 24.3 미군 잠수함이 없는 경우
- 24.4 새로운 일본군 항공기 기종

1.0 소 개

이 섹션에서는 게임에 대한 광범위하고 일반적인 개요를 제공합니다. 여기서 언급하는 모든 주제에 대한 정확한 규칙은 이후 규칙 섹션을 참조하세요.

1.1 게임 개요 및 기본 개념

*Carrier Battle: Philippine Sea*에서 플레이어는 항공모함, 공중 유닛, 수상함 유닛으로 구성된 미군 함대를 지휘합니다. 미군 함대는 태스크 그룹으로 이루어져 있습니다. 항공기는 주로 지도 오른쪽에 있는 지도 밖 디스플레이에서 제어할 수 있습니다. 항공기는 항공모함에 심거나 공중 임무(공습 또는 요격)에 편성합니다. 항공모함에 실려있는 항공기는 태스크 그룹 디스플레이에 놓아 현재 상태를 표시합니다. 항공기의 상태는 격납고 보관, 무장 및 급유, 비행 갑판 대기 등이 있습니다.

일본군은 게임에서 '부대'로 등장합니다.

부대 카운터는 많은 함선일 수도, 아무 것도 없을 수도 있습니다. 부대는 무작위로 도착하며, 처음에는 사이판 앞바다에 있는 침공 지역에 도달하기 위해 임무 이동 개념에 따라 이동합니다. 미군과 조우한 후에는 전술적 이점을 최대한 얻는 방식으로 기동합니다.

플레이어는 매 턴마다 항공기를 준비하여 수색 임무를 수행하고, 탐지한 적 부대를 대상으로 공습을 실시합니다. 이와 동시에 사정거리 내에 있는 일본군 부대도 여러분을 향해 공습을 보낼 수 있습니다.

레이더가 적을 탐지하면, 적의 공습이 오고 있다는 것을 처음 알게 됩니다. 여러분을 공격하는 부대가 정확히 어떻게 구성되어 있는지는 알 수 없으며, 단지 항공기가 몇 대 있는지만 알 수 있습니다.

일본군 부대는 5단계로 이루어진 정보 레벨을 따릅니다. 정보 레벨이 높을 수록 더 정확하고 신뢰할 수 있는 정보입니다. 모든 부대는 레벨 0부터 시작하며, 이는 해당 부대가 진짜 있는지 아니면 허위 조우인지 조차 알 수 없다는 의미입니다. 수색을 계속 하다보면 궁극적으로 정보 레벨 4가 되며, 이 시점이 되어서야 정확한 적 부대 구성을 알 수 있습니다.

플레이어가 적 항공모함을 발견했거나 적 항공모함이 플레이어를 공격했다면, 일본군 부대에 항공모함이 있다는 것을 알 수 있습니다.

일본군 항공모함 부대는 플레이어를 발견할 가능성과 해당 부대에 항공모함이 있을 가능성, 얼마나 많은 항공기를 투입할지에 대한 제독의 결정을 모델링하는 일련의 규칙에 따라 공습을 실시합니다.

각 게임 턴마다 동일한 행동 페이즈 4개가 있습니다. 각 페이즈마다, 치트를 뽑아서 선택한 일본군 부대 일부가 이동 및 공격을 수행할 수 있습니다. 모든 행동 페이즈에서 양측의 공중 유닛은 임무를 수행하며 항공모함을 타고 이동합니다.

1.2 게임을 배우는 방법

*Carrier Battle: Philippine Sea*의 규칙은 길지만 쉽게 익힐 수 있도록 짜여져 있습니다. 먼저 규칙 섹션 2(게임 장비)와 섹션 3(플레이 순서)을 읽은 다음, 플레이북에 있는 종합 플레이 예시를 읽는 것을 권장합니다. 이를 통해 게임이 어떻게 작동하는지 이해하고 실제 규칙을 익힐 수 있습니다.

전작인 *Carrier*(Victory Games, 1990)와 마찬가지로 *Carrier Battle: Philippine Sea*에는 다른 워게임에서는 볼 수 없는 여러 메커니즘과 개념이 있습니다. 여러분이 이러한 개념을 조금씩 익힐 수 있도록, 이 규칙서는 작은 시나리오들을 활용하여 게임을 가르치는 프로그래밍된 교육 방식을 사용합니다.

시나리오 1부터 5까지는 각각 전체 규칙 중에서 새롭게 설명하는 부분과 실제 벌어진 전투의 특정 부분을 소개합니다. 따라서 이 시나리오는 규칙 외에도 실제 역사를 소개하는 역할을 합니다.

각 시나리오를 준비하고 플레이하는데 그리 오래 걸리지 않으므로, 시나리오를 해보면서 게임을 익히는 것을 적극 권장합니다. 각 시나리오는 플레이북에 적혀 있으며, 언제 읽기를 멈추고 플레이해야 하는지도 적혀있습니다.

시나리오 6부터 9까지는 전체 게임입니다. 종합 예시에서는 시나리오 6의 시작 이동을 설명합니다. 시나리오 7~9에서는 다양한 전투 상황을 설명하지만, 시나리오 6보다 더 어렵지는 않습니다. 주요 규칙에서 전체 시나리오를 플레이할 준비가 된 시점을 알려줍니다.

게임에 변화를 주거나 난이도와 현실성을 높이기 위해, 대부분의 시나리오에는 게임 준비, 시나리오 규칙 등이 조금씩 바뀐 변형 규칙이 있습니다. 준비가 충분히 되었다면, 고급 규칙 중 원하는 것을 아무거나 추가하여 플레이할 수 있습니다(섹션 16.0 이후).

게임을 하는데 고급 규칙이 꼭 필요한 것은 아니지만(일부 고급 규칙은 포함하는 것을 권장합니다), 표준 규칙을 충분히 익혔다면 고급 규칙으로 게임의 재미를 더할 수 있습니다.

프로그래밍된 지침은 규칙을 익힐 때는 좋지만, 규칙이 게임 플레이 순서가 아니라 학습 순서로 되어 있다는 단점이 있습니다.

3

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

규칙서의 '교육 순서'는 규칙을 익히기 위한 짧은 시나리오 순서를 중심으로 짜여져 있습니다. 예를 들어 공대공 전투 규칙[시나리오 1]이 실제 항공기 발진 규칙보다 먼저인 이유도 바로 이 때문입니다.

게임을 할 때 쉽게 참조할 수 있도록 전체 플레이 순서와 규칙 참조를 함께 보여주는 게임 텐 순서도도 있습니다.

이 도움말 자료를 앞에 두고 참고하시길 바랍니다.

규칙서를 읽다 보면, 양측에서 조금씩 다르게 부르는 용어들이 있다는 것을 알 수 있습니다. 예를 들어 '공습'을 미군은 "*Air Strike*", 일본군은 "*Air Raid*"라고 부르며, 작전 부대 단위를 미군은 "태스크 그룹", 일본군은 "부대"라고 부릅니다. 이는 의도된 것이며, 여러분이 가진 미군 유닛에 대한 지식과 일본군 유닛에 대한 지식이 많이 다르기 때문에 게임에서 각각이 다르게 작동한다는 것을 반영합니다.

2.0 게임 준비

*Carrier Battle: Philippine Sea*의 전체 게임 구성물은 다음과 같습니다:

- 헥스 게임 지도 및 디스플레이가 있는 지도 시트 1장
- 다이 컷 카운터 시트 3장
- 게임 텐 순서도 플레이어 도움말 1장
- 공습 순서도/일본군 이동 우선순위 플레이어 도움말 카드 1장
- 부타이 디스플레이 플레이어 도움말 4장
- 양면 인쇄된 차트 및 표 카드 1장
- 규칙서 1부
- 10면 주사위 1개

2.1 게임 지도

헥스 격자 게임 지도는 필리핀 해전이 벌어진 태평양 지역을 묘사하며, 헥스 하나당 대략 33 해리입니다.

2.11 지도에 있는 일본군 도착 헥스, 이동 나침반, 이동 구역은 일본군의 도착과 그 이후에 벌어지는 이동을 통제합니다.

2.12 지도에는 사이판과 괌을 포함한 큰 섬들이 있습니다. (이 섬들은 실제 지도 축척보다 크게 그려져 있습니다). 미군 항공모함 태스크 그룹은 섬 헥스로 진입할 수 없습니다. 일본군은 모든 헥스에 진입할 수 있습니다.

2.13 지도는 동쪽과 서쪽 섹션으로 나뉩니다. 지도 중앙을 지그재그로 가로지르는 빨간색 선은 지도의 동쪽과 서쪽 구역을 구분합니다. 각 구역마다 몇 가지 다른 일본군 이동 규칙이 있습니다.

2.2 미군 및 일본군 디스플레이

이 게임에는 항공모함 부대와 항공기를 통제하는 여러 종류의 디스플레이가 있습니다. 대부분의 공중 유닛은 지도가 아닌 디스플레이에서 작전을 수행합니다. 디스플레이 종류는 태스크 그룹 디스플레이(미군 항공모함 부대), 부타이(*Butai*) 디스플레이(일본군 항공모함 부대), 공중 임무 디스플레이(미군), 괌 항공 디스플레이(일본군)가 있습니다. (일본어 '*Butai*'의 의미는 9.1 섹션 디자인 노트를 참조하세요.)

2.21 태스크 그룹 디스플레이(6.1)는 태스크 그룹으로 편성된 미군 함선을 표시할 때 사용합니다. 미군 수상함 카운터를 지도에 직접 놓는 경우는 드물며, 보통 디스플레이에 놓습니다.

2.211 역사적으로 미군에는 태스크 그룹 5개가 있었습니다. 각 태스크 그룹의 번호는 58.1, 58.2, 58.3, 58.4, 58.7입니다. 태스크 그룹 58.7은 "배틀 라인 *Battle Line*"이라고 불립니다: 이 태스크 그룹에는 항공모함은 없지만 전함 7척이 있습니다. 항공모함이 없기 때문에 자체 태스크 그룹 디스플레이가 없으며, 보관 상자만 있습니다. 배틀 라인에는 일본군 공습에 대비한 대공 방어용 특수 능력이 있습니다. 시나리오 변형으로 추가 수상함 태스크 그룹도 가능합니다.

2.22 공중 임무 디스플레이(4.1)는 미군이 수행하는 각 공습/요격 임무에 참여한 유닛과 해당 임무에 남은 연료량을 보여줍니다.

2.23 부타이 디스플레이(9.1)는 별도의 카드이며, 일본군 항공모함 부대에 있는 함선과 항공 자산 정보를 나타낼 때 사용합니다.

2.24 괌 항공 디스플레이(11.2)는 괌에 있는 일본군 육상 항공대 기지에서 발진한 공습을 나타냅니다.

2.25 "*Task Force 58 -- in hex*" 상자는 태스크 포스 58과 같은 헥스에 있는 유닛을 쉽게 보관하기 위한 용도입니다. 게임을 하다보면 이 헥스에 굉장히 많은 유닛을 놓아야하기 때문입니다.

2.26 게임의 편의를 위해, 침몰한 일본군 함선과 지도에서 퇴각한 일본군 함선, 손실/파괴된 미군 공중 유닛을 보관할 수 있는 지도 상자도 있습니다. 미군 태스크 그룹과 같은 헥스에서 손실된 공중 유닛과 다른 헥스에서 손실된 유닛을 각각 다른 상자에 보관합니다. 이는 승점(15.1)을 계산 할 때 태스크 그룹 헥스 밖에서 손실한 유닛에 더 큰 가중치를 적용하기 때문입니다.

2.3 유닛 카운터

2.31 게임에 있는 조각들은 각 진영의 함선과 항공기를 나타냅니다. 그 외 많은 조각들은 주어진 순간에 여러분이 알고 있는 정보를 기록하기 위한 마커입니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

2.32 미군 함선 유닛은 다음을 의미합니다:

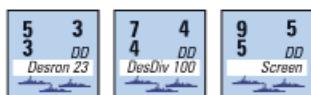
항공모함(CV 또는 CVL), 전함(BB) 또는 대공 순양함(CLAA)



중순양함 또는 경순양함 사단(CruDiv, 각 2~3척)



구축함 전대/사단(Desron 또는 DesDiv, 각 3~5척).



2.33 일본군 함선 유닛은 개별 항공모함(CV, CVL), 개별 전함(BB), 순양함과 구축함 그룹을 나타냅니다.



"순양함 부대"는 대형 순양함 두 척 이상과 여러 척의 구축함으로 구성된 차단 함선을 나타냅니다.

"구축함 부대"는 3척에서 10척 사이의 구축함들로 구성되며, 경순양함 1척이 포함될 수 있습니다.

2.34 미군 공중 유닛 하나는 각각 항공기 12대를 나타냅니다. 일본군의 공중 포인트는 각각 대량 항공기 8대를 나타냅니다. (양측 함선 비행단을 가장 자연스럽게 표현하기 위해서 다른 비율을 사용하였습니다). 이런 특징과 그 외 다른 비대칭성 때문에 미군과 일본군의 공대공 전투는 별도의 표를 사용합니다.

디자인 노트: Carrier 게임을 플레이해봤다면 미군 공중 유닛 규모가 상당히 다르다는 것을 알 수 있습니다. 이는 이 전투의 규모 때문입니다. 이 전투에는 남태평양에서 벌어진 모든 전투를 합친 것보다 더 많은 미군 항공기와 항공모함이 참가했습니다.

2.341 특정 미군 공중 유닛은 야간 작전을 수행할 수 있습니다(유닛 카운터 요약 참조). 선택 규칙 22.0을 사용하지 않는 한 이런 유닛들도 다른 유닛과 동일하게 취급합니다.

2.35 일본군 함선은 "역사적", "추가", "유령선"으로 분류합니다.

- 뒷면에 아무것도 없는 함선은 "역사적 함선"입니다. 이는 실제 전투에 참여했던 함선입니다.
- 뒷면에 "Addl"이라고 적혀있는 함선은 "추가 선박"입니다. 이들은 실제로 전투에 참가하지는 않았지만, 참가했을 수도 있는 함

선입니다. 미군 플레이어는 게임을 준비할 때 추가 함선을 사용할지 선택할 수 있습니다.

- 뒷면에 "Scen 9"이라고 적힌 선박은 "유령선"입니다. 유령선은 시나리오 9, 태평양 대항공모함 전투에서만 사용합니다. 역사적으로 이 함선들은 이전 캠페인에서 이미 침몰했으며 필리핀 해전에는 참여하지 않았습니다.

2.36 게임 조각과 규칙에는 다음 약어를 사용합니다:



F6F - 그루먼 '헬캣' 단발 엔진 전투기



F6F-3 - 야간 작전용 장비 및 훈련을 받은 F6F



SBD - 더글拉斯 '돈틀리스' 급강하 폭격기



SB2C - 커티스 '헬다이버' 급강하 폭격기



TBF - 그루먼 '어벤저' 뇌격기



TBM - TBF와 기능상 동일하지만 GM 제작 버전

(참고: 이 게임에서는 일본 항공기 기종을 구분하지 않습니다.)

함선 및 함선 유닛 유형

CV - 함대 항공모함

CVL - 경항공모함 (다음 디자인 노트 참조)

BB - 전함

CLAA - 대공 경순양함,

CruDiv - 순양함 사단

DesDiv - 구축함 사단

Desron - 구축함 전대

그 외

AA -- 대공 사격

CAP -- 전투공중초계

DRM -- 주사위 보정수치

디자인 노트: 미 해군 유닛 중에서 "CVL"은 경순양함 선체를 기반으로 건조된 특정 등급의 항공모함을 가리킵니다. 이 게임에서 미군 함대에는 CVL이 다수 포함되어 있습니다.

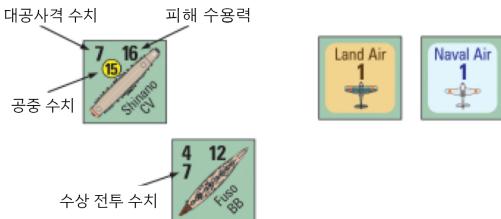
편의상 이 용어는 함대 항공모함보다 작은 크기의 모든 일본군 항공모함을 지칭하는 용어로도 사용합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

미군 해군 및 공중 유닛



일본군 해군 및 공중 유닛



미군 마커



미군 잠수함



기타 미군 마커 및 피해 마커



일본군 마커



기타 일본군 마커



활성화 치트

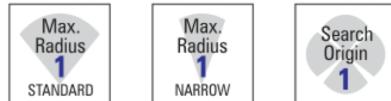


기타 마커

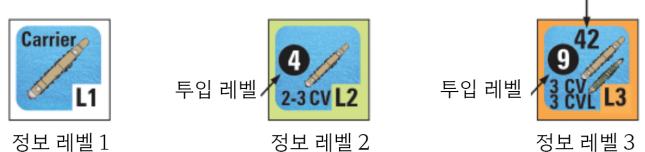
탐지 마커



수색 마커



정보 마커

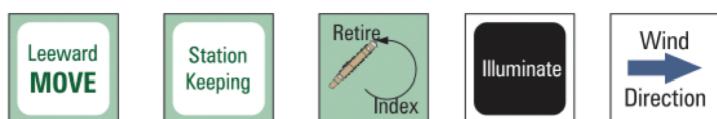


명중 마커



영구 명중

기타 마커



세그먼트, 페이즈 그리고 턴 마커



2.4 플레이어 도움말

플레이어 도움말에는 게임을 플레이할 때 필요한 차트와 표가 인쇄된 차트 및 표 카드 4개와(앞면과 뒷면에 인쇄됨), 게임 턴 순서도, 부타이 디스플레이, 공습 순서도(뒷면에는 일본군 이동 우선순위 차트)가 각각 한 쪽 면에만 인쇄된 플레이어 도움말 카드 3개가 있습니다.

게임 턴 순서도와 부타이 디스플레이에는 게임 내내 필요하며 조작을 보관할 수 있으므로 지도 옆의 편리한 장소에 배치해야 합니다.

공습 순서도와 이동 우선순위는 차트 및 표와 마찬가지로 필요할 때만 참조해야 합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

6

이는 플레이어가 규칙에 익숙해지면 규칙서를 가끔씩만 참조하고, 플레이어 도움말만 가지고 플레이할 수 있도록 하려는 의도입니다.

차트나 표를 처음 언급하는 곳에서는 해당 차트나 표를 어디서 찾을 수 있는지 적혀있습니다: 예를 들어 "카드 1, 앞면"은 카드 1의 앞면을 의미합니다.

2.41 표에는 주사위 보정 수치(DRM)가 있습니다. 보정된 주사위 굴림 값이 적혀있는 가장 큰 값을 초과하거나 적혀있는 가장 작은 값보다 작다면, 가장 큰 값 또는 가장 작은 값을 사용합니다. 예를 들어, 보정된 주사위 굴림이 -1이지만 표에 있는 가장 작은 주사위 굴림이 1이라면 1을 사용합니다.

2.5 주사위

게임의 모든 주사위 굴림은 10면 주사위를 사용합니다. "0"은 "10"으로 읽습니다.

게임 구성물이 손상되었거나 누락된 경우, 여기로 연락하세요:

Compass Games, LLC

PO Box 278

Cromwell, CT 06416

Phone: (860) 301-0477

E-mail: support@compassgames.com

온라인 게임 고객센터는 <https://www.compassgames.com> 웹사이트를 방문하세요.

아래 링크와 QR 코드를 사용하여 접속할 수도 있습니다:

<https://linktr.ee/compassgames>

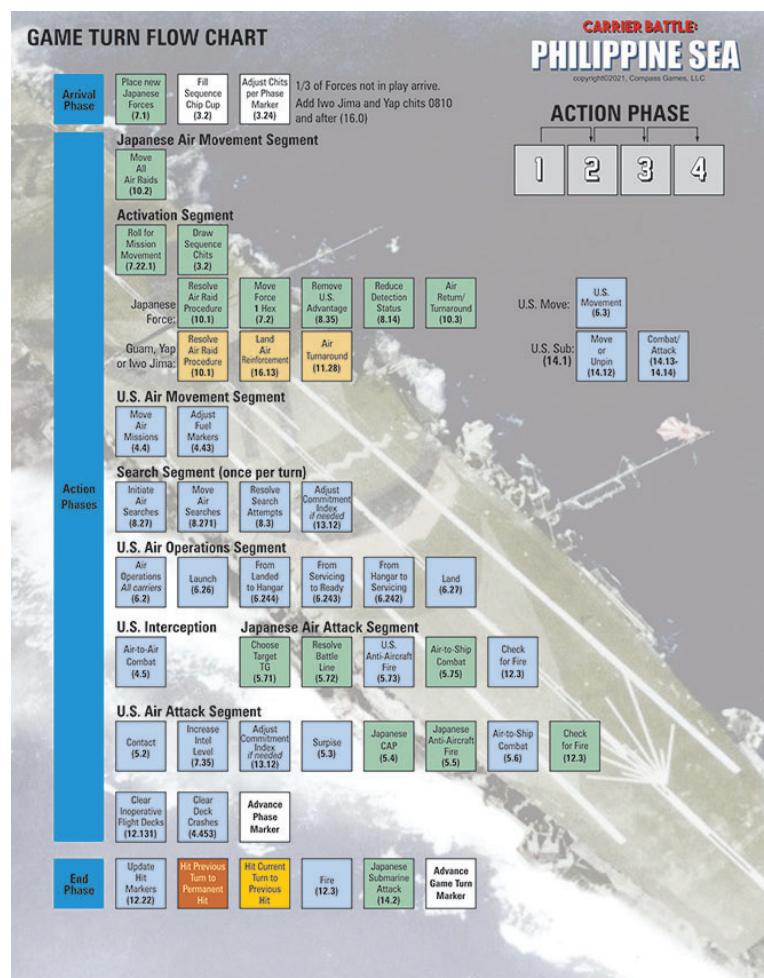


3.0 플레이 순서

*Carrier Battle: Philippine Sea*는 게임 턴 방식으로 진행합니다. 각 턴은 여러 페이즈로 구성되며, 그 중 일부는 다시 세그먼트로 나뉩니다. 각 턴은 실제 시간으로 80분을 의미합니다.

이 전체 플레이 순서는 참조용이며, 전체 게임을 소개하는 역할을 합니다. 시나리오 1~4에서는 시나리오 특별 규칙에서 설명하는 것처럼, 게임 순서 중 일부만 사용합니다. 시나리오 5부터는 전체 게임 순서에 따라 게임을 진행합니다.

게임 턴 순서도 플레이어 도움말은 게임 중에 사용할 수 있는 중요한 참고 자료입니다. 행동 페이즈 및 세그먼트 마커를 사용하여 이 순서도에 현재 행동 페이즈와 세그먼트를 기록하세요.



CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

3.1 순서 개요

I. 도착 페이즈

1. 이번 턴에 도착하는 일본군 부대 수를 결정합니다(7.1).
2. 지도에 새로운 일본군 부대를 배치합니다(7.1).
3. 새로운 부대의 활성화 치트를 컵에 넣고, 컵에 있는 활성화 치트의 수를 세어봅니다. 페이즈 마커마다 치트를 놓습니다(3.24).

II. 첫 번째 행동 페이즈

일본 공중 이동 세그먼트

지도에 모든 일본군 공습을 이동합니다(10.23 / 시나리오 규칙).

활성화 세그먼트

1. 활성화 치트를 뽑습니다. 각 페이즈마다 같은 수의 치트를 뽑습니다(3.2).
2. 활성화된 각 일본군 부대 마다:
 - 항공모함 공습 절차(10.1)를 적용합니다.
 - 부대가 항공모함 부대라면, 부타이 디스플레이의 부대 공습 귀환 또는 턴어라운드 섹션에서 공중 유닛을 오른쪽으로 한 칸 이동합니다(9.12).
 - 활성화된 부대를 이동합니다(7.2).
3. 꼬이 활성화되면 육상 항공대 공습 절차를 수행합니다(11.2).
4. 16.0 육상 항공대 증원 병력 규칙을 사용하며, 이오지마, 압/펠레리우 치트를 뽑으면, 육상 항공대 증원 절차를 진행합니다.
5. 미군 잠수함 치트를 뽑았다면, 미군 잠수함 행동을 해결합니다 (14.1).
6. 미군 이동 치트를 뽑았다면, 미군 태스크 그룹/태스크 포스 가 이동할 수 있습니다(6.3).

미군 공중 이동 세그먼트

미군 공중 임무를 이동하고 연료를 소비합니다(4.4).

미군 공중 수색 세그먼트(게임 턴당 1회)

미군 플레이어는 턴마다 1회, 수색 항공기를 이동하고(8.2) 공중 수색을 실시하는 공중 수색 세그먼트를 선언할 수 있습니다(8.3).

미군 공중 작전 세그먼트

각 항공모함 태스크 그룹은 미군 공중 작전을 수행합니다 (발진, 올림, 정비, 내림, 착함)(6.2).

미군 요격 세그먼트

미군 요격 임무와 일본군 공습 사이에서 공대공 전투(4.5)를 수행합니다

일본군 공중 공격 세그먼트

미군 태스크 그룹을 대상으로 일본군 공중/해상 공격을 수행합니다(5.7).

미군 공중 공격 세그먼트

일본군을 대상으로 미군 공중/해상 공격을 수행합니다.(5.1)
이 때 일본군 CAP에 대한 공대공 전투도 함께 수행합니다.

행동 종료 페이즈

1. 작동 불가 비행 갑판 *Inoperative Flight Deck*(12.13) 및 갑판 충돌 *Deck Crash*(4.452, 사용 중인 경우) 마커가 제거되었는지 확인합니다.
2. 행동 페이즈 마커를 다음 상자로 이동합니다.

II. 두 번째 행동 페이즈

첫 번째 페이즈와 동일합니다.

IV. 세 번째 행동 페이즈

첫 번째 페이즈와 동일합니다.

V. 네 번째 행동 페이즈

첫 번째 페이즈와 동일합니다.

VI. 게임 턴 종료 페이즈

1. 일본군 "이전 턴 명중 *Hit Previous Turn*" 마커는 영구 명중이 되고, "현재 턴 명중 *Hit Current Turn*" 마커는 "이전 턴 명중"이 됩니다.
2. 화재 단계: 현재 화재가 발생한 미군 항공모함이 있다면, 그 피해를 평가합니다(12.3).
3. 일본 잠수함 공격 단계 (6.433): 조명이 밝혀진 헥스라면 어디든 잠수함 공격 가능성을 확인합니다. 조명 *Illuminate* 마커는 제거할 수 있습니다.
4. 게임 턴 마커를 전진하고 행동 페이즈 및 세그먼트 마커를 초기 상자로 되돌립니다.

3.2 활성화 치트

3.21 활성화 치트는 일본군이 언제 활성화되고 다른 특정 행동이 언제 일어나는지 결정할 때 사용합니다. 활성화 치트를 컵에 넣고(커피잔이 좋습니다) 각 행동 페이즈 때 뽑습니다. 치트는 뽑은 순서대로 해결합니다.

3.22 다음과 같은 활성화 치트를 사용할 수 있습니다:

일본군 부대 활성화 - 게임 내 부대마다 하나씩 활성화합니다.

미군 잠수함 - 시나리오 6 이후에만 해당됩니다.

괌 Guam - 시나리오 6 이후에만 해당됩니다.

이오지마 Iwo Jima, 압/펠레리우 Yap/Peleliu - 일본군 육상 항공대 증원 병력(16.0)을 사용하는 경우에만 해당됩니다.

미군 이동 US Move - TF 58 및 미군 태스크 그룹이 이동할 수 있습니다.

작전 없음(다른 활성화 치트와 모양은 같지만 "No OP"이라고 적혀 있습니다). 작전 없음 치트는 뽑아도 아무 행동을 일으키지 않으며, 아무것도 활성화하지 않습니다.

3.23 도착 페이즈 동안, 다음과 같이 컵에 행동 치트를 다시 채웁니다

1. 현재 지도에 있는 각 부대 당 치트 한 장씩
(해당 턴에 도착하는 부대 포함, 7.1).

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

2. 시나리오에 따라 미군 이동 치트, 미군 잠수함 치트, 괌 치트를 넣습니다.
 3. 16.0 선택 규칙을 사용하는 경우, 이오지마 및 압/펠레리우 치트를 넣습니다.
 4. 마지막으로, 컵에 있는 치트의 총 개수를 4로 균등하게 나눌 수 있도록 No OP 치트를 추가합니다.
- 3.24** 각 행동 페이즈마다 전체 치트의 4분의 1개를 뽑습니다. 이를 기록하기 위해 일반 기록 트랙에 '페이즈 별 치트 Chits Per Phase' 마커를 놓을 수 있습니다.

예시: 시나리오 6이며 지도에 일본군 부대가 14개 있습니다. 미군 이동, 미군 잠수함, 괌 치트를 추가합니다. 16.0 규칙을 적용하지 않는다고 가정하므로 이오지마 또는 압/펠레리우 치트를 사용하지 않습니다. 총 치트 개수는 17개입니다. 17은 4로 나눌 수 없습니다; 17을 4로 나눌 수 있는 다음 숫자는 20이므로, No Op 치트 3개를 모두 컵에 넣습니다. 네 가지 행동 페이즈마다 치트 5개를 뽑습니다. 일반 기록 트랙의 '5' 칸에 페이즈 별 치트 마커를 놓습니다.

4.0 미군 공중 임무

미군 공중 유닛은 주로 공중 임무의 일환으로 지도에서 이동합니다. 공중 임무 유형에는 요격 Intercept과 공습 Air Strike가 있습니다.

4.1 공중 임무 디스플레이

4.11 미군 플레이어에게는 공중 임무 카운터 16개가 있습니다: "공습 1"부터 "공습 8", "요격 1"부터 "요격 8"까지입니다. 이는 항공기의 비행 임무를 나타냅니다. 공중 임무 카운터는 지도에 배치하며, 개별 공중 유닛은 공중 임무 디스플레이에 배치됩니다.

4.12 번호가 매겨진 각 임무마다 공중 임무 디스플레이가 하나씩 있습니다. 공중 임무 디스플레이에는 임무에 참가하는 유닛을 놓는 상자와 남은 연료를 기록할 수 있는 트랙이 있습니다.

4.13 공중 임무 디스플레이에는 "공중 임무 Air Mission"이라고 적혀 있습니다. 각각의 디스플레이에는 두 가지 유형의 공중 임무에 모두 사용할 수 있습니다. 원하는 유형의 공중 임무 카운터를 사용합니다. 예를 들어, 6번 트랙을 공습에 사용하려면 "공습 6" 카운터를 사용하고, 요격에 사용하려면 "요격 6"을 사용합니다.

- 실제로 디스플레이를 보면, 공격 항공기 기종이 표시되어 있기 때문에 공격 임무인 것을 알아낼 수 있습니다.

- 따라서 미군은 두 가지 임무 유형을 포함해서 한 번에 최대 8개의 임무를 수행할 수 있으며, 이는 부대를 지휘 통제할 수 있는 최대치를 반영한 게임 설계 상의 제한 사항입니다.

4.14 공중 작전 세그먼트 동안 항공기가 발진하면 공중 임무가 시작됩니다. 플레이어는 사용하지 않은 공중 임무 디스플레이에 유닛을 배치하고, 연료 트랙에 연료 마커를 배치한 다음 해당 임무 카운터를 지도에 놓습니다. 임무 카운터를 유닛을 발진한 태스크 그룹이 있는 헥스에 놓습니다.

- 공중 임무는 지도 위에 배치된 페이즈 동안 특정 제한 사항에 따라 이동할 수 있습니다. **4.42**를 참고하세요.
- 같은 헥스에 있는 다른 태스크 그룹에서 발진한 유닛들을 하나의 공중 임무로 통합할 수 있습니다. (예외: CAP, 4.33) 다른 헥스에서 발진하는 유닛은 통합할 수 없습니다.
- 플레이어가 원한다면, 방금 발진한 유닛을 같은 헥스에 있는 기존 공중 임무(두 유형 모두)에 합류시킬 수 있습니다. 임무 연료 마커는 현재 수치와 발진한 유닛이 다른 임무에 배치되었을 때 얻을 수 있는 연료 값 중 최소값으로 설정합니다.
- 공중 임무 유형은 비행 중에는 변경할 수 없습니다(예시: 요격 임무를 중간에 공습 임무로 전환할 수 없음).
- 공중 유닛을 임무에 배치하면, 유닛이 전멸하거나 착함할 때 까지 해당 임무를 계속 수행합니다. 공중 임무 중에 유닛을 전환 할 수 없습니다. (예외: 4.37)

4.15 새로 시작한 임무의 연료 마커는 처음에 해당 임무에 참여하는 아무 항공기 중에서 가장 낮은 내구도에 해당하는 칸에 배치합니다.

예를 들어, 공습 임무에 F6F(내구도 16)와 SB2C(내구도 14) 유닛이 모두 참여한다면 마커를 "+10" 쪽이 위로 오도록 "4" 칸에 배치하여 14를 나타냅니다. 임무를 진행함에 따라 마커가 트랙 아래로 이동합니다(4.4).

- 전투 공중 초기(CAP) 요격 임무는 연료 마커를 즉시 획득할 수 없습니다(4.33 참조)

디자인 노트: 이 전투에서 미군에게 연료는 모든 공중 작전에 있어 중대한 고려사항이었습니다. 일본군은 미군의 일상 범위를 넘어 수색 및 공격을 수행할 수 있었습니다.

6월 20일 오후에 미군은 한 차례 대규모 공습을 감행했는데, 귀환 과정에서 많은 항공기가 고군분투해야 할 것을 알고 있었습니다. 연료가 부족한 전투기는 착함시킨 뒤에 다른 전투 기로 교체해야 했기 때문에 방어하는 미군 전투기도 연료를 고려해야 했습니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

4.16 공중 임무를 수행하는 유닛은 미군 공중 작전 세그먼트 동안 같은 헥스에 있는 태스크 그룹에 속한 어떤 항공모함에도 착함할 수 있습니다. 착함한 공중 유닛은 다시 발진하기 전에 격납고로 내려와 정비(6.2)를 거쳐야 합니다. (참고: 시나리오 1과 2에서는 정비가 없으며, 공중 유닛은 각각 최대 한 번의 임무만 수행합니다.)

- 공중 임무는 착함할 공간이 생길 때까지 태스크 그룹의 헥스에서 대기할 수 있습니다(규칙 4.431에 따라 공중 이동 세그먼트마다 연료 포인트 1개 소모). 이는 규칙 17.0(풍하 이동)을 포함해서 플레이할 때 흔하게 발생하는 일입니다.

4.2 미군 공습 임무

참고: 섹션 4.2는 쉽게 참조할 수 있도록 여기에서 설명하지만, 시나리오 2 전에는 필요하지 않습니다. 처음 읽을 때는 이 섹션을 건너뛰고 시나리오 2를 플레이할 때 다시 읽어보셔도 됩니다.

공습의 목적은 탐지된 일본군 부대나 팜에 있는 육상 항공대 기지를 공격하는 것입니다.

4.21 공습 임무에는 모든 유형의 항공기를 사용할 수 있습니다. 공격기(SBD, SB2C, TBF, TBM)는 적 함선을 공격합니다. 전투기(F6F)는 적 함선을 공격하지는 않지만 호위 역할을 합니다.

4.22 탐지된 적이나 팜을 향해 직접 이동하지 않는 한, 공습은 발진 한 항공모함으로부터 2헥스 이상 멀리 이동할 수 없습니다. 이때 적 탐지(8.1) 레벨은 상관 없습니다.

4.23 한 목표물을 대상으로 공습을 개시했다가 더 나은 목표물이 발견되었을 때 다른 목표물로 방향을 전환하는 것은 가능합니다. 또한 태스크 그룹에서 두 헥스 이내를 비행하며 목표물이 탐지될 때까지 기다리는 것도 가능합니다. 규칙 4.22는 아직 탐지되지 않은 적 부대가 있을 것으로 추측되는 곳을 향해 공습을 하는 것만 금지합니다.

디자인 노트: 이 규칙은 게임에서 얻은 추가 지식을 비현실적인 방식으로 활용하는 것을 방지하기 위함입니다. 역사적으로 미군은 19일 아침에 공격기를 준비했지만, 이 항공기는 일본군의 공습이 감지되자 발진하였고, 공중전 동안 동쪽에서 원을 그리고 있었습니다.

4.24 미군 공습은 일본군 공습과 공대공 전투를 별일 수 없습니다.

4.25 공습은 비행 중에는 절대로 나눌 수 없습니다. (요격 임무는 가능합니다. 4.37 참조).

4.3 요격 임무

요격 임무의 목적은 일본군 공습을 격추하는 것입니다.

디자인 노트: 요격 메커니즘은 *Carrier Battle: Philippine Sea* 가 전작 *Carrier*와 크게 다른 점 중 하나입니다.

1944년 6월 당시, 미 해군은 레이더 통제 요격 기술을 완벽하게 구현하여 함대로부터 75마일에서 거의 150마일 거리에서 진입하는 적 공습을 요격할 수 있었습니다. (이를 위해서는 우수한 레이더 기술과 함께 이를 활용할 수 있는 효과적인 무선 통신 규율이 필요했습니다.)

게임에서 요격 임무는 기본적으로 들어오는 적 공습과 전투를 벌이기 위해 비행하는 작은 공습처럼 작동합니다.

요격 임무는 전투 공중 초기(CAP)로 표현할 수도 있는데, CAP은 함대를 가까이에서 보호하기 위해 공중에서 선회하는 전투기 부대입니다. 이 전투기들은 한 번에 몇 대씩 재급유를 위해 착륙하여 항공모함 주위를 계속 순찰했습니다.

게임에서 CAP은 태스크 그룹의 헥스에서 벗어나지 않는 특수한 유형의 요격 임무로 묘사됩니다.

기본적으로 이 CAP 임무의 목적은 적 공습이 탐지되면 일부 항공기를 공중에서 준비 상태로 유지하는데 있으며, 이 때문에 항공기의 초기 연료 레벨(4.35)이 낮습니다.

4.31 요격 임무에는 전투기 유닛만 참여할 수 있습니다(F6F 또는 F6F-3). 서로 다른 항공모함 및 태스크 그룹에서 발진한 유닛을 한 임무에 통합할 수 있습니다.

4.32 일반 요격 임무도 공습 임무처럼 지도에 배치하며 연료 마커가 주어집니다. 연료 마커는 처음에 16에 놓습니다(F6F의 내구도). 그런 다음 임무는 배치된 동일한 페이즈(4.42) 동안 한도 내에서 이동할 수 있습니다. (일반적으로 요격 임무는 적 공습이 감지되었을 때 설정하며, 공습을 요격하기 위해 비행합니다.)

4.33 요격 임무는 다음과 같이 전투 공중 초기(CAP)에도 배치할 수 있습니다:

- 각 CAP 임무의 모든 유닛은 동일한 태스크 그룹에서 시작해야 합니다.
- 한 태스크 그룹에는 최대 두 개의 CAP 임무, 총 세 개의 공중 유닛을 보유할 수 있습니다. CAP 임무는 그룹의 CAP 상자에 배치됩니다.
- CAP 임무에는 연료 마커가 제공되지 않습니다.
- 임무는 지도(4.34, 4.35)에 배치되지 않는 한 CAP 상자에 남아 있으며, 이때 연료 마커를 획득합니다.
- CAP 임무는 항공기를 발진할 때에만 생성할 수 있으며, 지도에 있는 임무를 CAP 상자로 이동할 수 없습니다.

(참고: CAP 임무 제한은 항공기를 주기적으로 재급유해야하는 사실을 반영합니다)

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

10

4.34 CAP 임무를 지도에 배치하는 경우는 다음과 같습니다(이때 CAP 임무에 연료 마커를 놓습니다, 4.35):

1. 미군 공중 이동 세그먼트 동안, CAP 임무를 지도 상의 해당 태스크 그룹이 있는 헥스에 배치할 수 있습니다. 그러면 해당 임무는 같은 세그먼트에서 정상적으로 이동할 수 있습니다. 이렇게 임무를 지도에 배치하는 이유는 날아오는 적 공습을 요격하기 위해서입니다.
2. 해당 헥스에서 공대공 전투를 벌이려면 CAP 임무를 지도에 배치해야 합니다. 이 임무는 미군 요격 세그먼트 동안 수행할 수 있습니다. 임무가 CAP 상자에 있는 동안에는 공대공 전투를 수행할 수 없습니다.

두 경우 모두 해당 시점부터 일반 요격 임무로 작동합니다. CAP 상자로 돌아갈 수 없습니다.

4.35 CAP 임무를 지도에 배치할 때 연료 마커를 받습니다. 플레이어는 주사위를 굴려 요격 연료 레벨 표 *Interception fuel Level table* (카드 1, 앞면)를 참고하여 초기 연료 상태를 결정합니다. 그에 따라 연료 마커를 트랙에 놓습니다.

이 시점부터 이 마커는 다른 어떤 공중 임무와 마찬가지로 연료 상태를 추적하는데 사용합니다.

INTERCEPTION FUEL LEVEL TABLE (4.34)

Die Roll	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Initial Fuel	10	11	12	13	14

예시: 플레이어가 주사위를 굴려서 '7'을 얻습니다.
그 결과 연료 레벨이 13인 상태에서 CAP 임무가 시작됩니다.

4.36 요격 임무는 일본 해군(부대 또는 함선) 유닛이 위치한 헥스를 제외하고 미군 플레이어가 원하는 곳으로 이동할 수 있습니다. 즉, 공습처럼 사용할 수는 없지만 그 외에는 괌을 포함하여 어디든 갈 수 있습니다. (실제로 게임 초반에 괌 상공으로 요격 임무를 보내는 것은 유용한 전술이며, 역사적으로도 실제로 수행되었던 전술입니다.)

4.37 요격 임무는 사용 가능한 공중 임무 디스플레이가 있다면, 비행 중 언제든지 분할할 수 있습니다. 원하는 수의 유닛을 두 번째 디스플레이로 이동하고, 해당 카운터를 지도 위에서 원래 임무가 있는 같은 헥스에 놓습니다. 두 번째 임무는 원래 임무와 동일한 레벨의 연료를 받습니다. 두 임무는 절대 합칠 수 없습니다.

4.4 미군 공중 임무 이동

명시된 경우를 제외하고 이 섹션의 모든 규칙은 두 가지 유형의 미군 공중 임무에 동일하게 적용합니다.

4.41 미군 공중 임무는 모든 미군 공중 이동 세그먼트마다 이동합니다. 임무는 헥스에서 헥스로 이동합니다.

지형(섬)과 일본군 유닛은 공중 임무 이동에 영향을 주지 않습니다.

4.42 방금 발진한 임무는 발진함과 동시에 연료 포인트 1점을 소모하여 헥스 하나만을 이동할 수 있습니다(오직 하나만). 이것은 미군 공중 이동 세그먼트 밖에서 발생하는 특수 이동입니다.

4.43 공중 임무는 다음과 같이 이동, 전투 및 착함할 때 연료를 소비합니다(4.431-4.435). 임무 트랙의 연료 마커를 조정하여 연료 소비량을 표시합니다.

4.431 미군 공중 이동 세그먼트의 첫 번째 이동 헥스는 연료 포인트 1점을 소모합니다.

- 플레이어는 임무를 전혀 이동하지 않고 같은 헥스에 그대로 있을 수 있지만, 연료 포인트 1점을 비용으로 지불해야 합니다.

4.432 공중 임무는 세그먼트마다 헥스 한 칸을 더 이동할 수 있으며 이때 연료 포인트를 1~2점을 추가로 지불해야 합니다. 미군 플레이어는 주사위를 굴려야 합니다. 주사위 값이 1-5라면 추가 연료 포인트 1점을 추가로 소비합니다(전체 이동 동안 총 2점). 6-10이 나오면 2점을 추가로 소비합니다(전체 이동에 대해 총 3점).

4.433 공중 임무는 착함 헥스로 이동하는 데 드는 비용 외에 착함을 위해 추가로 1개의 연료 포인트를 지불해야 합니다. 이 연료 포인트를 지불하지 못하면 안전 귀환 주사위 굴림에 +2를 적용합니다(4.451).

- 임무에서 일부 공중 유닛만 착함시키고 다른 유닛을 공중에 남겨둘 수 있습니다. 임무가 착함 헥스에 계속 있는 경우에는 연료 포인트를 2점이 아닌 1점을 지불합니다. (실제로 착함하는 유닛은 착함할 때 1점을 지불하고, 공중에 머무르는 유닛은 공중에 머무르는 데 1점을 지불합니다).

4.434 요격 임무가 공대공 전투에 참여하려면 연료 포인트 3점을 추가로 지불해야 합니다. 공습 임무에 참여하는 전투기는 이 비용을 지불하지 않습니다. CAP 임무가 전투에 참여하기 위해 지도에 배치되면(4.34), 요격 연료 레벨 표(4.35)에 따라 결정된 초기 연료 레벨에서 연료 포인트 3점을 차감합니다.

4.435 이동 및 전투에 필요한 연료 비용은 미군 연료 지출 요약표 *US Fuel Expenditure Summary*(카드 1, 앞면)에 있습니다.

US FUEL EXPENDITURE SUMMARY (4.4)

Move 0 to 1 hexes	1 fuel point (4.431)
Move 2 hexes	2 fuel points on DR 1-5 3 fuel points on DR 6-10 (4.432)
Intercept Combat	3 fuel points (4.434)
Air Strike Attack	1 fuel point (5.61)
Land	1 fuel point (4.433)
2nd Contact Attempt	1 fuel point (5.22)

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

4.44 공중 임무 연료 마커가 0이 되면 연료 부족 *Fuel Critical* 마커로 대체합니다. 이 마커는 연료 포인트를 소모할 때마다 트랙에서 한 칸 위로 이동합니다.

이 임무를 "연료 부족" 또는 "연료가 부족한 상태"라고 합니다.

예시: 공중 임무에 남은 연료 포인트가 1점이며, 전투를 수행하기 위해 3점을 소모해야 합니다. 연료 포인트 1점을 차감하여 0이 되고 연료 마커를 연료 부족 마커로 바꿉니다. 그런 다음 나머지 2점을 소모하기 위해 연료 부족 마커를 "2" 상자로 이동합니다.

4.45 연료 부족 상태인 공중 유닛은 다음 영향을 받습니다:

- 유닛은 세그먼트마다 최대 한 헥스만 이동할 수 있습니다. 헥스를 이동할 때마다 연료 포인트를 하나 더 소모하며, 마커를 트랙에서 한 칸 위로 이동합니다.
- 해당 유닛이 공대공 전투에서 사격할 때와 사격 받는 상황 모두에서 불리한 보정 수치를 적용합니다.
- 착함할 때 유닛이 충돌할 수 있습니다(4.451).
- 연료 부족 마커가 "7"(4.454)칸에 도달하면 제거됩니다.

4.451 연료 부족 상태인 공중 임무가 착함할 때, 각 항공기의 착수 또는 착함 사고 가능성을 확인해야 합니다. 각 유닛마다 주사위를 하나씩 굴려서 안전 귀환 표 *Safe Return Table*(카드 1, 앞면)를 참고합니다. 주사위 값에 연료 부족 마커의 현재 수치를 더합니다
(예시: "5" 칸에 있으면 각 주사위 굴림에 5를 더합니다). 결과에 따라 아무런 효과가 없거나(안전 착함), 유닛을 잃게 됩니다.

- 추가 연료 포인트를 지불할 수 없는 유닛(극도의 연료 부족 상태)은 착함할 때 주사위 굴림에 +2를 적용합니다.
- 야간 및 황혼 조건 보정 수치도 있다는 점에 유의하세요.
- 안전 귀환 표 주사위 굴림은 해당 구간의 모든 공중 유닛 이동이 완료된 후에 이루어져야 합니다.

해당 세그먼트에 착함하려던 다른 항공기는 다른 곳에 착함하거나 한 페이즈를 더 기다려야 합니다.)



4.452 (선택 사항) 갑판 충돌: 안전 귀환 표에 따라 주사위를 굴려 공중 유닛이 제거될 때마다 주사위를 하나 더 굴립니다. 주사위가 "10"이 나오면 갑판 충돌이 발생합니다. 갑판 충돌 마커를 놓습니다.

이 마커가 있는 동안 항공모함은 어떤 공중 작전(항공기의 이함, 착함, 올림 또는 내림)도 수행할 수 없습니다.

(이는 해당 세그먼트에 착함하려던 다른 항공기가 다른 곳에 착함하거나 한 페이즈를 더 기다려야 한다는 것을 의미합니다)

4.453 갑판 충돌 정리: 각 행동 페이즈가 끝날 때마다, 갑판 충돌 마커마다 주사위를 한 개씩 굴립니다. 주사위 굴림 값이 1~7 사이라면 마커를 제거합니다. 갑판 충돌이 발생한 행동 페이즈에도 똑같이 진행합니다.

디자인 노트: 게임을 어느 정도 경험해봤다면 갑판 충돌 규칙을 추가해서 디테일을 추가하고 게임을 좀 더 어렵게 즐길 수 있습니다.

4.454 임무 연료 부족 마커가 "7" 칸에 도달하면, 임무에 속한 모든 항공기가 즉시 제거됩니다. 미군 플레이어가 임무를 안전하게 귀환할 수 없는 지점 너머로 밀어붙이는 것도 가능합니다

디자인 노트: 안전 귀환 결과는 연료가 부족해서 귀환 도중에 착수했을 가능성과 착함 사고가 일어날 가능성을 모두 고려한 것입니다(연료가 부족하거나 어두울 때, 또는 조도가 낮을 때 발생할 가능성이 더 높음). 조종사마다 훈련 수준과 기술이 다르므로 연료 1갤런으로 비행할 수 있는 최대 거리도 다를 수 밖에 없습니다.

4.5 공대공 전투

공대공 전투가 발생하는 경우는 다음과 같습니다:

- 미군 요격 세그먼트 중에 미군 요격 임무가 일본군 공습과 같은 헥스에 위치하는 경우. 이를 요격 전투라고 합니다.
- 미군 공습 세그먼트의 일본군 CAP 페이즈 동안, 미군 공습이 일본군 항공모함과 조우한 경우. 이를 공습 전투라고 합니다. 각 공습은 최대 한 번만 공습 전투에 참여합니다.

공대공 전투는 위에서 설명한 경우에만 발생하며, 유닛이 이동 중에 서로의 헥스를 통과할 때는 발생하지 않습니다.

4.51 요격 전투에서는 다음 규칙을 적용합니다:

- 미군 플레이어는 헥스에 있는 요격 임무 전체나 일부로 요격을 수행할 수 있으며, 아예 수행하지 않을 수도 있습니다. 주사위를 굴리기 전에 결정을 내려야합니다.
- 각 요격 임무는 플레이어가 원하는 순서대로 개별적으로 공대공 전투를 해결합니다. 각 요격 임무마다 최대 한 개의 일본군 공습과 교전할 수 있습니다. 두 대 이상의 적 공습에 대응하기 위해 항공기를 분할할 수 없습니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

12

- 요격 전투에도 연료 비용이 있습니다. 각 요격 임무마다 즉시 연료 포인트 3점(4.434)을 비용으로 지불해야 합니다. 임무 비용을 지불할 수 없는 경우(연료 포인트가 4점 이하로 연료 부족 상태), 요격 전투에 참여할 수 없습니다. 지도에 배치된 CAP 임무의 경우, 임무의 초기 연료 상태(4.35)를 확인한 후 3점을 차감합니다.

4.52 요격 전투에서 공습 공중 포인트 중 일부는 전투기고 나머지는 공격기입니다. 미군 전투기가 처음적 공습과 조우했을 때, 공중 포인트 중 몇 개가 전투기인지 결정합니다(10.13).

- 공격기와 전투를 벌이기 전에 먼저 일본군 호위기와 전투를 해결합니다. 미군 플레이어는 자신의 항공기를 일본군 공격기와 호위기에 배분합니다.
- 공격기를 배치하기 전에, 일본군 호위 포인트 2점 당 최소 한 대의 전투기를 배치해야 합니다. 일본군 전투기 포인트가 하나뿐이라도 최소한 전투기 한 대는 교전에 참여해야 합니다.

4.53 공습 전투에서 일본군 CAP이 무작위로 생성됩니다(5.4). 모든 일본군 CAP 포인트는 전투기입니다.

- 일본군 전투기는 호위중인 미군 전투기와 1대2 비율로 교전합니다(즉, 미군 호위 유닛 두 대 당 공중 포인트 1점을 할당합니다). 일본군 CAP 포인트가 남아있다면, 미군 공격기와 전투를 벌입니다. 두 전투는 개별적으로 해결합니다.
- "A" 전투 결과(4.57)가 나왔다면, 일부 일본군 포인트가 호위기와 전투를 벌이고 공격기와도 전투를 벌일 수 있습니다.
- 호위기가 없다면, 일본군 공대공 전투 표를 참조할 때 일본군 공대공 점수를 두 배로 계산합니다. 예를 들어, CAP 점수가 4점이라면 "8" 열을 사용합니다.

4.54 두 유형의 공대공 전투 모두에서 양쪽의 전투기가 모두 사격합니다. 전투기만 사격하며 이때 모든 전투기가 전투에 참여합니다. 모든 전투는 동시에 진행됩니다.

- 미군은 미군 공대공 전투 표 *US Air-to-Air Combat Table*(카드 1, 앞면)를 사용하여 사격을 해결합니다. 보정 수치를 적용한 주사위 굴림 값을 표에서 찾아 사격하는 유닛 개수를 결정합니다. 그리고 손실된 일본군 공중 포인트 수를 읽습니다. 전투기와 공격기를 대상으로 사격할 때는 동일한 표를 사용하지만, 목표가 전투기일 때는 주사위 굴림 보정 수치가 있습니다.
- 일본군 전투기는 일본군 공대공 전투 표 *Japanese Air-to-Air Combat Table*(카드 1, 앞면)를 따라 미군 전투기를 공격합니다. 교전 중인 일본군 공중 포인트 수에 해당하는 열을 참조합니다.

표를 따라 보정 수치를 적용하고 결과를 찾습니다.

- 한 전투에서 공중 유닛/포인트 수가 공대공 전투 표의 최대 열을 초과한다면 최대 열을 사용합니다. (이는 한 번에 전투에서 조율할 수 있는 항공기 최대 개수에 영향을 줍니다)

4.55 미군 공대공 전투 결과는 파괴된 일본 공중 포인트 수입니다. 요격 전투에서 호위기에 대한 결과와 공격기에 대한 결과는 별도로 처리합니다. 호위기나 공격기 어느 쪽에 대한 초과분은 무시하며 다른 유형에 적용하지 않습니다.

4.56 일본군 공대공 전투 결과는 다음과 같습니다:

- A(Abort) -- 중단 결과(4.57).
- E - 한 유닛을 즉시 제거함
- A+E - 위의 두 결과 동시 적용. A 및 E
- 2E - 두 유닛을 제거함

공격기를 대상으로 한 결과를 적용할 때, 여러 유형의 공격기가 있다면 무작위로 선택합니다.

4.57 전투 상황에 따라 A(중단) 결과를 적용합니다:

- 미군 공격기와 교전하는 경우: 무작위로 선택한 유닛 하나가 공중 공격에서 이탈하여 공중 임무 디스플레이로 돌아갑니다.
- 미군 호위기와 교전하는 경우: 호위기와 교전하여 살아남은 CAP 포인트(있는 경우) 하나가 공격기를 향해 사격할 수 있습니다.
- 미군 요격기와 교전하는 경우: 미군 전투기와 일본군 호위기 사이 최초 전투에서 이 결과가 나오면, 살아남은 호위기 한 대(있는 경우)가 공격기로 배치된 미군 전투기를 공격할 수 있습니다. 이 추가 공격은 공격기가 포함된 전투 전에 해결합니다. 이 추가 공격에서 A가 나오면, 대상 전투기 중 한 대는 공격기를 공격할 수 없습니다.

포기하지 마세요!



여기까지 읽었다면, 플레이북에 있는 시나리오 1을 플레이하시면 됩니다.

5.0 공중/해상 전투

항공모함과 항공모함이 전투를 벌일 때, 완벽한 방어 방법은 단 하나, 상대가 공습을 발진하기 전에 상대방의 갑판을 폭격하는 것입니다. - 사무엘 엘리엇 모리슨

시나리오 2의 주제인 미군 공습에는 섹션 5.1부터 5.6의 규칙을 적용합니다.

섹션 5.7은 시나리오 3 이후에서 필요한 일본군 공습 절차를 설명합니다. 이 전투 규칙의 다른 부분도 이후 시나리오를 플레이하기 전까진 사용하지 않지만, 쉽게 참조할 수 있도록 같이 설명합니다. 해당 규칙에 적용 가능 시나리오가 표시되어 있어 쉽게 찾을 수 있습니다.

5.1 미군 공습 공격 절차

미군 공습 세그먼트에서 미군 공습은 같은 헥스에 있는 탐지된 일본군을 공격할 수 있습니다. 탐지된 부대만 공격할 수 있습니다.

절차는 다음과 같습니다:

개별 단계는 게임 턴 순서도에서 확인할 수 있습니다.

1. **조우:** 공습이 목표물과 조우했는지 확인합니다(5.2). 그렇지 않은 경우 나머지 절차는 생략합니다. 공습은 발진했던 태스크 그룹으로 귀환해야 합니다. 조우에 성공하면 2단계를 진행합니다.
2. **정보 레벨**(시나리오 4 이후): 시나리오 4 이후에는 조우한 부대의 정보 레벨을 최대로 높입니다(항공모함 부대의 경우 4 레벨, 수상함 부대의 경우 3 레벨). 레벨 1에서 레벨 2로, 레벨 2에서 레벨 3으로 한 번에 한 단계씩 승격합니다 (예시: 레벨 1에서 레벨 2로, 레벨 2에서 레벨 3으로). 참고: 시나리오 2 또는 시나리오 3에서는 정보 레벨을 적용하지 않습니다.
3. **투입 Commitment**(시나리오 6 이후): 목표물의 정보 레벨 (13.1)이 증가하면 필요에 따라 투입 지수를 조정합니다.
4. **기습:** 공습이 목표물을 기습했는지 여부를 결정합니다(5.3).
5. **공대공 전투:** 일본군 CAP의 전투력을 결정하고 공대공 전투를 해결합니다(5.4).
6. **일본군 대공 사격:** 대공포 효과를 해결합니다(5.5). 기습 결과에 따라 이 단계를 건너뛸 수 있습니다.
7. **공대함 전투:** 함선을 대상으로 하는 공격을 해결합니다(5.6).

5.2 조우

미군 공습은 반드시 목표 부대와 조우해야 공격할 수 있습니다.

- 공습은 조우를 두 번 시도할 수 있습니다. 조우를 시도할 때마다 특정 부대를 대상으로 합니다.(헥스에 부대가 두 개 이상인 경우 미군 플레이어가 하나를 선택합니다).
- 공습은 목표물이 탐지된 경우에만 조우할 수 있으며(발견되었거나, 위치가 확인되었거나 대략적인 관측된 경우, 8.1), 탐지되지 않은 부대와 조우하거나 공격을 수행할 수 없습니다(잘못된 목표물, 5.24 제외). 시나리오 2에서는 모든 일본군의 위치가 파악된 상태이며 조우할 수 있습니다

5.21 다음과 같이 각 조우 시도를 해결합니다:

1. 공습 조우 표 *Strike Contact Table*(카드 1, 뒷면)에서 목표 부대와 가장 가까운 미군 태스크 그룹 사이의 거리에 해당하는 열을 찾습니다.(시나리오 2에서는 이 거리를 10헥스로 간주합니다.)
2. 목표물이 대략적으로 관측된 경우(발견, 위치 파악 대신)에 적용할 수 있는 보정 수치가 차트에 적혀 있습니다.(시나리오 2에서는 모든 일본군의 위치를 파악한 것으로 간주합니다.)
3. 주사위를 굴려 적힌 보정 수치를 적용하고 선택한 열에서 결과를 읽습니다.
4. 조우 시도가 성공하면:
 - A. 공습 카운터를 반대쪽으로 뒤집어 더 이상 조우를 시도하지 않을 수 있음을 표시합니다.
 - B. 목표 부대가 이미 발견된 상태가 아니라면, 발견된 상태가 됩니다.
5. 조우 시도가 실패하면 5.22-5.23을 참조합니다.

5.22 공습의 첫 번째 조우 시도가 실패하면 즉시 두 번째 시도를 할 수 있습니다. 다시 시도하려면 공습은 연료 포인트를 하나 더 소모해야 합니다. 두 번째 조우 시도에는 -1 보정을 적용합니다. 헥스에 두 개 이상의 부대가 있는 경우, 첫번째 시도와 같은 목표물 또는 다른 부대를 대상으로 조우를 시도할 수 있습니다. 하지만 아예 다른 헥스에 있는 부대를 대상으로는 할 수 없습니다.(이 시점에서 허위 조우는 불가능합니다. 애초에 공습은 탐지된 부대를 대상으로만 조우 시도를 할 수 있으며, 이는 목표 부대 레벨이 최소 1 이상이고 허위 조우가 아님을 의미하기 때문입니다.)

5.23 공습의 조우 시도가 모두 실패하면 공습 카운터를 반대쪽으로 뒤집습니다. 더 이상 조우를 시도할 수 없으며, 이제 항공모함으로 돌아가야 합니다.

5.24 W/2의 결과는 잘못된 목표물입니다. 두 헥스 내에 탐지 여부 와 상관없이 다른 일본군 부대가 있다면, 공습은 대신 해당 일본군과 조우합니다. (이것은 공습이 이전에 탐지되지 않은 부대와 조우할 수 있는 유일한 경우입니다).

- 잘못된 목표물이 두 개 이상 있는 경우, 탐지되지 않은 부대보다 탐지된 부대를 우선으로 합니다. 그래도 선택이 필요하다면, 원래 헥스에 가까운 대상을 우선하고, 그렇지 않은 경우 무작위로 선택합니다.
- 두 헥스 범위 내에 잘못된 목표물이 없으면 W/2를 C로 처리합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

14

5.25 'W/2' 결과가 나온 경우, 5.24에서 선택한 다른 부대가 있는 헥스로 공습을 이동합니다.

- 해당 부대가 0 레벨이라면(탐지되지 않은 상태), 1 레벨 치트를 뽑습니다. 해당 부대가 허위 조우로 판명되면 제거합니다.
- 같은 헥스에 두 번째 일본군이 있다면(탐지 여부 상관없이), 공습은 두 번째 조우 시도(5.22)를 할 수 있습니다.
- 잘못된 목표물이 허위 조우가 아닌 다른 것으로 판명되면, 항공모함 부대가 아니더라도 공습은 해당 대상을 공격합니다.

5.26 W/0의 결과는 W/2와 동일하지만, 다른 부대가 같은 헥스(두 헥스 이내가 아닌)에 있는 경우에만 적용하며, 그렇지 않으면 원래 목표물에 대한 C로 처리합니다. 잘못된 목표물이 허위 조우로 판명되면 공습은 두 번째 조우 시도(5.22)를 사용하여 해당 헥스에 있는 원래 목표물에 조우를 시도할 수 있습니다.

디자인 노트: 잘못된 목표물은 비행사들이 항적처럼 보이는 파도를 쫓다가 무선 통신에 혼란을 일으켜 무해한 함선을 향해 모든 무기를 소모하는 것을 나타냅니다. 이 모든 일은 전쟁에서 여러 번 일어났습니다.

5.3 기습

5.31 기습의 효과를 결정하려면 주사위를 굴려서 기습 표 *Surprise Table*(카드 1, 뒷면)를 참고합니다. 결과에 따라 일본군의 CAP 및 AA 주사위 굴림을 보정하거나 CAP 및/또는 AA 전투를 아예 금지할 수 있습니다.

5.32 부대에 미군 우위 마커가 있거나 지금까지 어떤 공습도 발진하지 않았다면 주사위 굴림을 보정합니다(표에 적힌 대로). 이러한 보정 수치는 누적됩니다.

5.33 기습은 항공모함 부대를 대상으로 하는 공습에만 적용합니다.

5.34 동일한 공중 공격 세그먼트에서 동일한 목표물을 여러 번 공격하는 경우, 각 공습에 대해 개별적으로 기습을 결정합니다.

디자인 노트: 기습은 항공모함 부대에만 적용합니다. 이는 항공기나 연료, 탄약을 함선의 취약한 부분에 배치하고 CAP이 제자리에 없는 상황을 나타내는 것이기 때문입니다. 두 번의 공습이 몇 분 간격(즉, 동일한 공습 세그먼트 동안)으로 도착하여 첫 번째 공습이 기습에 실패한 반면 두 번째 공습은 기습에 성공할 수 있습니다. 이는 미드웨이 해전에서 실제로 일어났습니다.

5.4 일본군 CAP

5.41 시나리오 6 이후에는 다음 절차에 따라 일본군 방어 전투기(CAP)의 전투력을 결정합니다. (이전 시나리오에서는 일본군 CAP 전투력이 시나리오별로 고정되므로 이 규칙이 필요하지 않습니다.)

- 목표 부대의 순 공중 수치를 결정합니다. 이 값은 적혀있는 공중 수치에서 현재 사용할 수 없는 포인트 수(9.25)를 뺀 값입니다.
- 일본군 CAP 전투력 표 *Japanese CAP Strength Table*(카드 2, 앞면)의 해당 열을 찾습니다.
- 주사위를 굴리고, 일본군이 기습을 당했다면(5.3) 기습 표의 보정 수치를 적용합니다.
- 주사위 굴림 값을 표에서 찾아 일본군 CAP의 공중 포인트 결과를 읽습니다. (순 공중 수치가 0이더라도 CAP이 나올 수 있고, 순 공중 수치가 1이어도 CAP 2점이 나올 수 있습니다. 공중 수치는 정확한 숫자가 아니라 플레이어가 알고 있는 것뿐이라는 점에 유의하세요.)

5.42 일본군 CAP은 공대공 전투 절차(4.5)에 따라 즉시 공습을 공격합니다. 공습을 호위하는 미군 전투기는 주사위 굴림 값에서 1을 빼고 반격합니다. 이 전투에서 제거된 일본군 공중 포인트는 부대 손실 상자에 넣습니다.

5.43 같은 페이지에 두 개 이상의 공습이 적 부대와 조우하는 경우, 첫 번째 공습이 도착할 때만 CAP을 생성합니다. 동일한 CAP이 해당 페이지에 도착하는 모든 공습에 맞서 싸웁니다. 한 공습 중에 전투에서 제거된 공중 포인트는 이후 공습에 대응하지 않습니다.

5.44 해당 페이지에 도착한 모든 공습으로 인해서 CAP 전투가 종료되면, 생존한 CAP을 사용하지 않은 카운터 더미로 반환합니다; 이 카운터를 "손실"이나 "사용 불가"로 계산하지 않습니다. CAP는 필요할 때마다 다시 생성됩니다.

5.5 대공 사격

각 진영의 공중 공격 세그먼트 동안 대공 사격을 해결합니다. 이 섹션의 규칙은 미군과 일본군에 모두 적용하지만, 차이점이 있습니다.

5.5.1 대공 사격은 다음과 같이 해결합니다:

- 목표 부대 또는 태스크 그룹에서 출동하는 모든 함정의 A.A. 값(함정 카운터 왼쪽 상단에 적혀 있음, 5페이지 참조)을 합산합니다.
 - 미군 공격 중에 기습 표 결과(5.31)가 '완전 기습'이면, 일본군 AA 사격이 발생하지 않습니다; 나머지 절차는 생략합니다.
 - 미군 공격 중에 기습 표 결과(5.31)가 '부분 기습'이면, 일본군 AA 사격 값을 절반으로 계산합니다. 소수점은 버립니다.

2. 대공 사격 표 *Anti-aircraft Fire Table*(카드 2, 앞면)에서 사격 요인 총 개수를 초과하지 않는 가장 높은 열을 찾습니다. 조정된 총 대공 사격 수치가 10보다 작으면 대공 사격은 아무 효과도 없습니다.
3. 주사위를 굴려 표에서 결과를 찾습니다.
4. 일본군 대공 사격 결과는 중단/제거된 미군 공중 유닛 수와 같습니다.
 - a. 작전을 중단한 공중 유닛은 플레이 상태를 유지하며 항공 모함이나 기지로 돌아갈 수 있지만, 공대함 공격에는 참여하지 않습니다.
 - b. 제거된 유닛은 즉시 게임에서 제거됩니다.
 - c. 각각의 경우에, 공격기(SB2C, SBD, TBF, TBM) 중에서 영향을 받는 유닛을 무작위로 선택합니다. 대공 사격은 공격 기에만 영향을 주며 호위 전투기에는 영향을 주지 않습니다.
5. 미군 대공 사격 결과는 중단/제거된 일본 공중 포인트 수입니다. 중단된 포인트는 이어지는 공대함 공격에 참여하지 않습니다. 제거된 공중 포인트는 공습의 부타이 디스플레이 손실 상자에 놓습니다.

디자인 노트: '중단' 결과는 항공기가 선회하여 공격을 포기한다는 뜻이 아니라; 아예 공격이 발생하지 않았다는 의미입니다. 이는 조준이 허트러져서 공격이 효과가 없었다는 뜻입니다.

오리지널 *Carrier* 게임을 해본 플레이어는 이 게임에서는 모든 함선이 사격할 수 있다는 점에 유의해야 합니다. 대공 사격 수치와 표는 함선들이 전부 높은 명중률을 가지고 있지는 않다는 점을 고려했습니다

5.6 공대함 공격

공대함 공격은 각 진영의 공중 공격 세그먼트 중에 해결합니다. 이 섹션의 규칙은 미군과 일본군에 모두 적용하지만, 차이점이 있습니다.

5.6.1 공대함 공격은 2단계 절차로 진행합니다. 먼저 피해 주사위를 몇 개나 굴릴 것인지 결정한 다음, 주사위를 굴려 실제 가해지는 피해량을 결정합니다.

절차는 다음과 같습니다:

1. 공습에 참여한 모든 공중 유닛의 공격 수치를 합산합니다. 미군 공중 유닛의 공격 수치는 오른쪽 상단에 적혀 있습니다(규칙 5페 이지 상단 참조). 공중 공격 주사위 굴림 차트 *Air Attack Die Rolls chart*(카드 2, 앞면)에서 해당 결과를 확인합니다.
 - a. 공격하는 유닛과 CAP 또는 요격 임무 사이에서 공대공 전투가 벌어지지 않았다면 부대의 총 공격력은 두 배가 됩니다. 이 규칙은 미군이 일본군 수상함 부대를 공격할 때 항상 적용한다는 점에 유의하세요; 이는 의도된 것입니다.

2. 미군 공습은 즉시 연료 1점을 추가로 소모해야 하며, 그렇지 못한다면 미군 플레이어는 표에서 한 칸 왼쪽으로 이동합니다. (이는 공격을 조율하는 시간을 나타냅니다.)
3. 결과에 따라 공습에 허용하는 피해 주사위 굴림 수와 각 주사위 굴림 보정 수치가 결정됩니다(보정 수치는 0일 수 있음). 주사위마다 다른 보정 수치가 할당될 수도 있습니다.
4. 각 피해 주사위 굴림 값은 개별 함선 목표물에 할당됩니다. 주사위를 굴리기 전에 모든 주사위를 목표물에 할당해야 합니다.
 - a. 미군 공격의 경우, 플레이어는 원하는 대로 주사위 굴림 값을 할당할 수 있습니다.
 - b. 일본군 공격의 경우, 각 피해 주사위 굴림을 무작위로 선택한 항공모함에 할당합니다. 이때 CV와 CVL은 동등하게 취급합니다(동일한 기회 할당).(예외: 태평양 대항공모함 전투 시나리오에서 일본 해군의 항공기는 CVL 보다 CV를 우선적으로 공격합니다.) 항공모함이 없다면, 일본군은 전함(BB)을 우선 공격합니다; 전함도 없다면 무작위로 선택합니다.
5. 정해진 횟수만큼 주사위를 굴리고(가능한 보정 수치 적용), 공중 공격 피해 표 *Attack Damage Table*(카드 2, 앞면)를 참고하여 각 목표 함선의 명중 횟수를 결정합니다. (피해 효과는 12.0 참조).

디자인 노트: 일본군 전투기가 경항공모함(CVL)보다 대형 항공모함(CV)을 우선적으로 공격할 것이라고 예상할 수 있지만, 필리핀 해나레이테만에서는 그렇지 않았던 것으로 보이며, 두 전투에서 일본군은 근처에 CV가 있어도 CVL부터 공격했습니다.

이는 해당 시점에 일본군 조종사 훈련이 제대로 이루어지지 않았기 때문일 수도 있습니다. 가상의 태평양 대항공모함 전투 시나리오에서는 일본군 파일럿은 '큰 녀석'을 먼저 노릴 것입니다.

5.7 일본 공습 공격 절차

디자인 노트: 필리핀 해전에 참여한 일본군 조종사들은 이전 전투에서 활약했던 경험 많은 조종사들에 비해 훈련이 매우 부족한 상태였습니다.

그들은 최선의 방법으로 공격을 조직하지 못했고, 항공모함을 공격하는 대신 미군 전함들을 공격하는데 주의를 빼앗겼습니다. 이 섹션의 규칙은 이러한 현실을 반영합니다.

이 규칙 섹션에서는 일본군 공습이 미군 태스크 그룹을 공격하는 절차를 설명합니다. 연속성을 위해 여기에서 규칙을 설명하지만, 시나리오 3까지는 이 규칙이 필요하지 않다는 사실을 유의하세요.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

16

일본군 공대함 공격은 일본 공습 세그먼트 동안 발생합니다.

공격은 한 번에 공습 하나씩 해결합니다. 미군 요격 임무(CAP 포함)을 대상으로 하는 공대공 전투는 바로 앞의 미군 요격 세그먼트 동안 해결합니다.

5.71 일본군 공습이 목표물에 도달할 때마다 다음 절차를 수행합니다. 같은 목표물에 공습이 두 개 이상 도달한 경우, 무작위 순서로 해결합니다. 개별 공습은 개별적으로 공격합니다.

1. 해당 헥스에 태스크 그룹 **58.7**("배틀 라인")이 있다면, 주사위를 굴려서 일본군 행동 대 배틀 라인 표 *Japanese Action vs. Battle Line Table*(카드 2, 앞면)를 참고하여 일본군 행동을 결정합니다 가능한 결과는 우회, 상공 통과, 회피(**5.72**)입니다.

2. 4단계에서 우회 결과가 나왔다면, 일본군은 **TG 58.7**을 공격합니다. 그렇지 않으면 공격 대상이 될 항공모함 태스크 그룹을 무작위로 선택합니다.

3. 5.5에 설명하는 것처럼, 무작위로 선택한 목표 태스크 그룹에 속한 미군 함선들만 대공 사격 표를 사용합니다.

4. 공대함 공격 해결(**5.75**)

5.72 일본군 행동 대 배틀 라인 표의 결과는 다음과 같습니다:

- **우회**: 일본군 전투기가 항공모함 대신 배틀 라인을 공격합니다. 배틀 라인에 있는 함선은 **5.73**에 따라 대공 사격을 수행합니다.

- **상공 통과**: 일본군 항공기가 항공모함을 공격하기 위해 배틀 라인 상공을 비행합니다. 일본군 항공기는 공격 대상 항공모함 태스크 그룹의 대공 사격뿐만 아니라 배틀 라인에 속한 전함(BB)들의 대공 사격도 받습니다. 배틀 라인에 속한 전함(BB)은 일반 대공 사격의 절반만 사격합니다(전체를 합산한 뒤 절반으로 나누고 소수점은 버립니다). 각 명중은 전투기와 공격기를 포함하여 무작위로 선택한 명중 포인트에 적용합니다(즉, 전투기는 모두 상공을 통과하는 중이므로 공격기와 동등한 영향을 받습니다). 배틀 라인 대공 사격은 일반 대공 사격에 추가과 별도로 해결합니다.

- **회피**: 일본군 전투기가 배틀 라인을 완전히 피합니다. 항공모함 태스크 그룹을 공격합니다. **TG 58.7**의 함선은 전투에 참여하지 않습니다.

디자인 노트: '상공 통과'는 대공 사격 수치가 절반으로 줄어드는데, 이는 상공 통과 유닛이 함선을 공격하는 경우 보다 더 멀리 있는데다가, 측면으로 이동하기 때문에 대공 사격으로 맞추기가 어렵기 때문입니다.

5.721 동일한 행동 페이즈에서 여러 공습이 배틀 라인의 상공을 통과하는 경우, 각 전함은 하나의 공습만 공격할 수 있습니다. 미군 플레이어가 각 함선의 사격 시기를 결정합니다. 사격 후 함선을 뒤집습니다. 모든 공격이 해결된 후에 모든 함선을 다시 뒤집습니다. 함선이 뒤집힌 상태라도 여전히 배틀 라인을 공격하는 모든 항공기를 대상으로 사격할 수 있습니다.

5.73 공격받은 태스크 그룹 별 대공 사격:

- 섹션 **5.5** 절차를 사용합니다.
- 공격받은 태스크 그룹에 속한 유닛만 사격하며 다른 태스크 그룹은 사격하지 않습니다.
- 편의를 위해 시나리오 지침에는 각 미군 태스크 그룹의 시작 대공 사격 수치 합계가 적혀 있습니다. 이 합계는 일본군이 일부 함선에 명중한 경우에만 변경됩니다.
- 결과는 중단/제거된 공중 포인트 수로 해석됩니다.
- 중단된 포인트는 공습 상자에 남아 있으며 해당 항공모함 또는 기지로 돌아갈 수 있습니다. 하지만 최종 공격 주사위 굴림에는 영향을 주지 않습니다.
- 제거된 포인트는 즉시 부타이 디스플레이 손실 상자에 놓습니다.

5.74 조우 및 기습에 대한 규칙은 일본군 공습에는 적용하지 않습니다.

5.75 일본군 공대함 공격은 미군 공대함 공격(**5.6**)과 동일한 기본 절차를 따릅니다. 일본 해군 공중 포인트의 공격력은 **4**입니다.

예외: 태평양 대 항공모함 전투 시나리오를 플레이하는 경우, 일본 해군 공중 포인트만 **5**로 상향 조정합니다. 모든 시나리오에서 일본 육상 항공대 공중 포인트의 공격력은 **3**입니다.

디자인 노트: 일본군 공격 수치는 뇌격기와 급강하 폭격기 조합 가능성을 고려한 것입니다.

미군의 경우 뇌격기와 급강하 폭격기를 함께 사용하는 경우가 대부분이었기 때문에, 이를 전제로 공격 수치를 가정합니다.

미군 공격 수치는 미군 뇌격기가 운반하는 다양한 탄약(일부 뇌격기는 어뢰가 아닌 폭탄을 운반하기도 했습니다)도 고려합니다.

SBD는 대체 예정이었던 **SB2C**보다 공격 수치가 더 높은데, 이는 개발상 여러 문제가 있었던 후속 기종보다 기존 기체를 선호했던 파일럿들의 일반적인 의견을 반영한 것입니다.

포기하지 마세요!



여기까지 읽었다면, 플레이북에 있는 시나리오 2를 플레이하시면 됩니다.

6.0 태스크 그룹 및 항공모함 작전

6.1 태스크 그룹 디스플레이

태스크 그룹 디스플레이에는 미군 함선 및 공중 유닛을 보관합니다. 이 유닛들은 지도에 배치하지 않고 태스크 그룹 디스플레이에 보관합니다(공중 유닛은 공중 임무 디스플레이 또는 공중 수색에 배치).

6.11 각 태스크 그룹 디스플레이에는 해당 태스크 그룹 카운터에 인쇄된 번호(예시: 58.1)로 식별합니다.

6.12 시나리오 지침에 따라 함선 카운터는 디스플레이에 배치하고 태스크 그룹 카운터는 지도에 배치합니다. 태스크 그룹 카운터는 개수에 관계없이 같은 헥스를 점유할 수 있습니다.

- 태스크 포스 58 카운터를 같은 헥스에 있는 여러 TG 카운터 대신 사용할 수 있으며, TF 58을 하나의 태스크 그룹처럼 움직일 수 있습니다. (실제 전투에서는 모든 태스크 그룹들이 하나의 태스크 포스로 유지되었습니다).

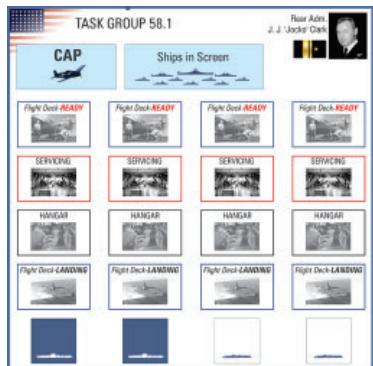
- TF 58 헥스는 때때로 공중 유닛으로 혼잡할 수 있습니다. 지도 시트에 있는 "Task Force 58 --In Hex" 상자를 보관 상자로 사용할 수 있습니다.

6.13 각 항공모함 유닛을 개별 항공모함 상자 중 하나에 배치합니다. 대부분의 시나리오에서 58.4 태스크 그룹에는 항공모함이 3척만 있습니다. 네 번째 슬롯은 태평양 대 항공모함 전투 시나리오에서 사용합니다.

6.14 항공모함 태스크 그룹에 속한 모든 수상함 유닛을 TG 차단 상자에 배치합니다.

6.15 유닛은 플레이가 시작된 후에는 한 태스크 그룹에서 다른 태스크 그룹으로 이동할 수 없습니다. 예외: 전함 및 기타 수상함 유닛은 언제든지 배틀 라인(TG 58.7)에서 분리하여 별도의 수상함 태스크 그룹에 배치할 수 있습니다.

이를 위해 세 개의 추가 "Surf TG" 마커가 있습니다. 배틀 라인의 특수 기능은 TG 58.7에만 적용하며, 분리된 부대에는 적용하지 않습니다. 이러한 분리는 단방향 작전이며, 분리된 태스크 그룹이 재결합 할 수는 없습니다.



6.2 공중 작전

디자인 노트: 비행 갑판을 관리하는 것은 이 게임의 핵심 과제 중 하나입니다. 어떤 유형의 전투기를 언제 몇 대나 준비해야 할까요?

전투기를 너무 적게 준비하면 적 공습에 대처하기에 충분하지 않을 수 있습니다.

공격기를 너무 적게 준비하면 목표물이 나타났을 때 공격하기에 충분하지 않을 수 있습니다.

공격기는 준비되었지만 목표물을 찾지 못한다면 갑판에 있는 전투기들과 함께 격파당할 위험이 있으며, 이는 재앙이 될 수 있습니다.

6.21 각 항공모함에 있는 항공기들은 디스플레이에 있는 해당 항공모함 열에 보관합니다. 각 디스플레이에는 다음과 같은 부분이 있습니다:



비행 갑판 - 준비: 비행 갑판에 있는 항공기들은 무장과 급유가 끝나 출격할 준비가 끝난 상태입니다.



정비 구역: 항공기들은 비행 갑판으로 이동하기 전에 무장 작업 및 급유를 받고 있습니다.



격납고: 이 곳에 있는 항공기는 보관 중이거나 정비 구역으로 이동하기 전입니다.



비행 갑판 - 착함: 항공기가 방금 착함했습니다. 이제 격납고로 이동해야하며 다시 출격하기 전에 정비 구역에서 준비해야합니다.

6.22 점유 한도: 항공모함 운영 한도 차트에는 한 번에 또는 공중 작전 페이지가 끝날 때 특정 상자를 점유할 수 있는 항공기 수 한도가 적혀 있습니다. 점유 한도는 항공모함마다 각각 적용하며, CV 와 CVL에 따라 다릅니다. 이때 모든 공중 유닛은 유형에 관계 없이 1개로 계산합니다. (*Carrier* 게임과 달리 공중 유닛은 '스텝'이 없는 단일 유닛입니다.)

- '비행 갑판' 한도는 준비 상태 항공기와 착함한 항공기의 합계를 의미합니다; 이 모든 항공기는 비행 갑판에 위에 있습니다. 두 상자 모두에 "비행 갑판 flight deck"이라고 적혀 있습니다.
- 정비 상자에 있는 유닛 수는 언제든지 "정비 Servicing" 한도를 초과할 수 없습니다.
- '격납고/총계 Hangar/Total' 한도는 항공모함에 있는 모든 상자에 있는 모든 공중 유닛을 의미합니다. 이는 항공모함에 탑재 할 수 있는 최대 유닛 수입니다. 원하는 경우 모든 유닛을 격납 고에 보관할 수 있습니다.

페이지마다 특정 작전을 수행할 수 있는 유닛 수에 한도가 있습니다 (6.23 참조).

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

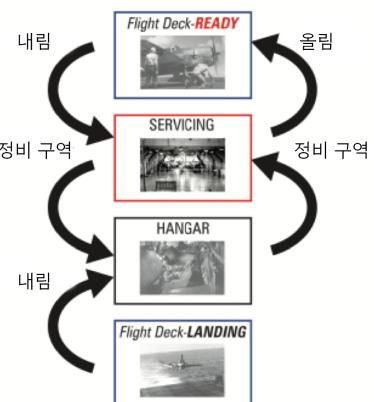
18

6.23 항공모함 작전 페이즈 동안 미군 플레이어는 다음 작전을 순서대로 수행할 수 있습니다.

1. 발진 점유 한도에 따라서 준비된 아무 항공기를 발진합니다.
2. 비행 갑판 한도에 따라 항공기를 정비 구역에서 준비 상태로 옮립니다.
3. 정비 한도에 따라 항공기를 격납고에서 정비 구역으로 이동하거나 정비 구역에서 다시 격납고로 이동합니다.
4. 내림 한도에 따라 비행 갑판에 있는 아무 항공기를 내립니다.
5. 같은 공중 작전 세그먼트 동안 항공기를 발진하지 않은 항공모함은 비행 갑판 한도에 따라 같은 헥스에 있는 모든 공중 임무 항공기를 착함시킵니다.

각 항공모함에서 매 공중 작전 페이즈마다 항공기 임무에 참여할 수 있는 항공기 수에는 한도가 있습니다. 이 한도는 다음 단락에서 설명하며, 항공모함 작전 한도 차트에 요약되어 있습니다.

화재가 발생한 항공모함(12.3)에서는 어떤 공중 작전도 수행할 수 없습니다.



CARRIER OPERATIONS LIMIT CHART (6.2)

	CV	CVL
Launch or Land (not both)	2	1
Flight Deck Limit	3	1
Launch Occupancy Limit	2	1
Lower	2	1
Servicing	2	1
Hangar/Total	8	3

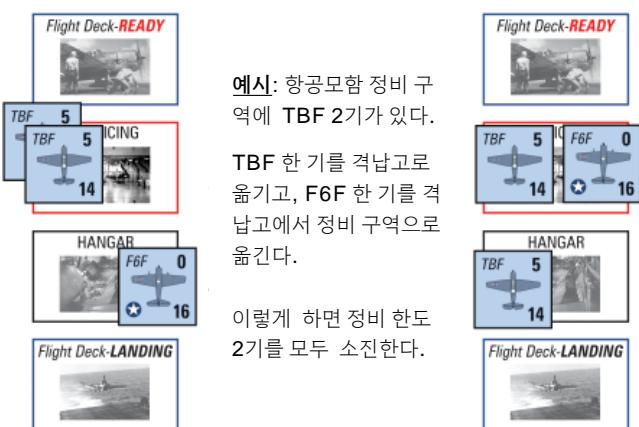
6.24 발진: 발진한 유닛은 준비 상자에서 가져와 공중 임무 또는 수색 임무에 배치합니다.

- 유닛은 해당 시점에 비행 갑판을 점유하고 있는 전체 항공기 수가 발진 점유 한도(차트 참조)를 초과하지 않은 경우에만 발진 할 수 있습니다. 대기 중인 항공기 일부 또는 전부를 발진하거나 아예 발진하지 않을 수 있습니다. (예외: 풍하 이동, 규칙 17.0)

- 페이즈마다 발진하는 유닛 수는 발진 한도를 초과할 수 없습니다.
- 만약 이번 공중 작전 세그먼트 전에 수색 세그먼트(8.2)가 먼저 이루어졌다면, 수색 때 발진한 모든 항공기도 현재 발진 한도에 포함합니다.

6.25 올림: 항공기를 정비 상태에서 준비 상태로 옮기는 것을 "올린다"고 합니다. 정비 중인 어떤 유닛도 비행 갑판 한도에 맞춰 올릴 수 있으며, 이 한도는 항상 적용됩니다.

6.26 정비: 항공기는 격납고에서 정비 구역으로 이동하거나 정비 구역에서 격납고로 이동할 수 있습니다. 어느 방향으로든 그렇게 이동한 각 유닛은 정비 한도를 1 소모한 것으로 계산합니다.



예시: 항공모함 정비 구역에 TBF 2기가 있다.

TBF 한 기를 격납고로 옮기고, F6F 한 기를 격납고에서 정비 구역으로 옮긴다.

이렇게 하면 정비 한도 2기를 모두 소진한다.

- 공중 작전 세그먼트가 끝나면 정비 상자의 유닛 수 역시 정비 한도를 초과할 수 없습니다. 즉, 항공기를 정비 구역에 누적할 수 없습니다. 정비는 점유 한도이자 작전 한도입니다.

6.27 내림: 항공기를 착함 상태에서 격납고로, 또는 준비 상태에서 정비 상태로 옮길 수 있습니다. 각각의 경우를 "내린다"라고 합니다. 내린 총 유닛 수는 내림 한도를 초과할 수 없습니다.

- 착함 상자에서 내린 유닛은 정비 구역으로 바로 이동하지 않고, 우선 격납고로 이동합니다.
- 준비 상자에서 내린 유닛은 격납고로 바로 이동하지 않고, 우선 정비 구역으로 이동합니다.

디자인 노트: 준비된 항공기를 격납고로 다시 집어 넣기 전에 무장을 해제하고 연료를 제거해야 했는데, 이는 무장 및 연료 주입 만큼 시간이 많이 걸리는 작업이었습니다.

실제 전투에서 항공모함 갑판에 있던 미군 공격기는 일본군의 첫 번째 공습이 감지되자마자 곧바로 이함했습니다.

공격기들은 한동안 동쪽 상공을 돌다가 괌 상공에서 무기를 '하역'했습니다.

6.28 착함 Landing: 착함하는 유닛은 공중 임무 디스플레이 또는 수색 임무에서 같은 헥스에 있는 항공모함 착함 상자로 이동합니다. 유닛은 아무 항공모함에 착함할 수 있으며, 어느 항공모함에서 발진했는지는 중요하지 않습니다.

- 항공기는 착함할 때 연료 포인트 1점을 추가로 지불합니다 (4.433).
- 연료 부족 상태인 유닛은 착함할 때 손실 여부를 확인해야 합니다(4.451).
- 비행 갑판 한도는 항상 지켜야합니다. 착함 상자에 있는 유닛과 준비 상자에 있는 유닛의 총 개수가 비행 갑판 한도를 초과하면 유닛을 착함시킬 수 없습니다.
- 페이즈마다 착함하는 유닛 수는 착함 한도(발진 한도와 동일)를 초과할 수 없습니다.
- 공중 작전 세그먼트 동안 해당 항공모함이 유닛을 하나라도 발진했다면, 비행 갑판 한도에 관계없이 유닛을 착함시킬 수 없습니다. 발진 단계에서 항공기를 발진한 항공모함 카운터를 뒤집어서, 같은 공중 작전 세그먼트에 유닛을 착함시킬 수 없음을 표시할 수 있습니다. 태스크 그룹에 속한 한 항공모함은 다른 항공모함이 항공기를 착함시키는 동안 항공기를 발진할 수 있습니다.
- 공중 임무는 항공모함 헥스에 도착하자마자 착함하지 않아도 됩니다. 공중 임무는 규칙 4.431에 따라 공중 이동 세그먼트마다 연료 1점씩을 소모하면서 비행 갑판에 빈 자리가 생길 때까지 공중에서 대기할 수 있습니다.

디자인 노트: 항공기가 발진할 때, 발진하려는 항공기들이 비행 갑판 뒤쪽에서 대기하면서 착함할 수 있는 공간을 막게 됩니다. 현대 항공모함은 이 문제를 방지하기 위해 경사 갑판(1953년 도입)과 캐터펄트를 사용합니다.

6.29 항공모함에 실을 수 있는 총 공중 유닛 수는 항공모함의 격납고 /총량 한도를 초과할 수 없습니다. 이는 격납고에 있는 항공기 수에 대한 한도이기도 합니다.

6.291 플레이어는 언제든지 비행 갑판에 착함한 유닛(준비된 유닛 아님)을 자발적으로 제거할 수 있습니다. 승점을 계산할 때 이 유닛은 태스크 그룹 헥스에서 착수한 유닛과 동일하게 계산합니다.

디자인 노트: 유닛을 자발적으로 제거할 때는 갑판 옆으로 밀어서 떨어뜨렸습니다. 하지만 조종사는 갑판 옆으로 밀어서 떨어뜨릴 수 없기 때문에 승점 감소 효과가 줄어듭니다. 무장을 탑재하고 연료를 가득 채운 항공기(준비 상태 항공기)를 자발적으로 제거하면 함선에 너무 많은 위험을 초래할 수 있습니다.

6.3 미군 이동

참고: 이 규칙 섹션은 연속성을 유지하고 플레이 중 쉽게 참조할 수 있도록 여기에 배치되었지만, 시나리오 5까지는 이 규칙이 필요하지

하지 않으며 그 때까지는 생략해도 됩니다.

6.31 미군 함정은 태스크 그룹 5개로 편성되며(항공모함 그룹 4, 수상함 그룹 1), 이 그룹이 모여 태스크 포스 58이 됩니다. 모든 시나리오 준비 과정에서 미군은 태스크 포스 58 카운터로 시작하며, 이는 해당 헥스에 있는 모든 태스크 그룹을 나타냅니다.

6.32 모든 미군 태스크 포스/태스크 그룹은 미군 이동 치트를 뽑을 때마다 이동합니다. 이 시점이 턴에서 이동이 가능한 유일한 시점입니다.

6.33 미군 플레이어는 이동과 동시에 태스크 포스 58에서 개별 태스크 그룹을 분리할 수 있습니다. 미군 플레이어는 분리한 태스크 그룹 카운터를 지도에 배치합니다. 태스크 그룹이 태스크 포스와 같은 헥스에서 이동을 끝내면 언제든지 태스크 포스 58에 다시 합류할 수 있습니다.

6.34 태스크 포스 또는 태스크 그룹은 이동할 때마다 1 헥스씩 이동할 수 있습니다. 항공모함이 포함된 태스크 포스 또는 태스크 그룹은 섬 헥스(하늘색)로 진입할 수 없습니다.

6.35 미군 태스크 포스 또는 태스크 그룹은 규칙 21.0을 사용할 때만 일본군이 점령한 헥스에 진입할 수 있습니다.

6.36 태스크 포스 또는 태스크 그룹이 이동할 때, 지도상의 공습 또는 요격 임무는 헥스에 남아있으며 함께 이동하지 않습니다. CAP 임무는 지도가 아닌 태스크 포스 디스플레이에 표시되므로 태스크 포스와 함께 이동합니다.

6.4 황혼/야간 회수 및 조명

"볼드 이글, 여기는 블루 자켓이다. 불을 밝혀라!"

- 마크 미처 제독, 1944년 6월 20일 2030 PM

참고: 이 규칙 섹션은 연속성을 유지하고 플레이 중 쉽게 참조할 수 있도록 여기에 배치되었지만, 시나리오 5까지는 이 규칙이 필요하지 않습니다.

6.41 매일 1850 게임 턴의 두 번째와 세 번째 행동 페이즈는 황혼입니다. 해당 턴의 네 번째 행동 단계는 2010부터 0410까지의 모든 턴과 마찬가지로 밤입니다. 1850 턴의 첫 번째 행동 페이즈와 0520부터 1730까지의 모든 턴은 낮입니다.

6.42 황혼 또는 야간 턴에 헥스에 조명이 비춰지지 않은 상태에서 야간 등급이 아닌 유닛이 착함한다면(6.43), 미군 플레이어는 (연료 상태에 관계없이) 유닛마다 주사위를 하나씩 굴려서 평소처럼 야간/황혼 보정 수치를 적용하고 안전 귀환 표 *Safe Return Table*(카드 1, 뒷면)를 참고하여 결과를 즉시 적용해야 합니다. 연료부족 상태 임무도 해당 조건을 적용합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

20



6.43 조명: 미군 플레이어는 미군 공중 작전 세그먼트 동안 모든 태스크 그룹 또는 태스크 포스의 '조명 켜기'를 선언할 수 있습니다. 조명 *Illuminate* 마커를 헥스에 놓습니다.

6.431 헥스에 있는 태스크 그룹에 조명이 켜져 있으면 모두 켜진 것으로 간주합니다. 한 태스크 그룹만 조명을 켜고 다른 태스크 그룹은 어둡게 둘 수 없습니다.

6.432 조명이 밝혀진 헥스에 착함하는 유닛은 연료가 부족한 경우에만 안전 귀환 표를 확인해야 합니다.

6.433 종료 페이즈의 일본군 잠수함 공격 단계에서:

1. 미군 플레이어는 현재 조명이 밝혀진 모든 태스크 그룹을 대상으로 잠수함 공격 주사위를 굴려야 합니다(14.2).

2. 미군 플레이어는 원하는 경우 조명을 끌 수 있습니다 (조명 마커 제거).

(이는 잠수함 공격을 받을 가능성이 있기 때문이며, 미군 플레이어가 조명을 끌 때마다 일본군 잠수함은 공격 기회를 한 번 이상 얻습니다.)

디자인 노트: 미처 제독이 지친 조종사들의 귀환을 돋기 위해 "불을 밝혀라"라고 명령한 것은 이 전투에서 가장 유명한 사건입니다. 이 '불빛'에는 탐조등, 비콘, 조명탄을 모두 포함하고 있어서, 주변 바다를 상당한 거리까지 밝힐 수 있었습니다.

포기하지 마세요!



여기까지 읽었다면, 플레이북에 있는 시나리오 3를 플레이하시면 됩니다.

7.0 일본군 부대

일본군 유닛은 게임에서 부대 카운터로 등장합니다. 각 부대는 항상 0에서 4 사이에 특정한 정보 레벨에 속합니다.

정보 레벨은 당신이 해당 부대에 대해 얼마나 많은 정보를 가지고 있는지와 그 정보를 얼마나 신뢰할 수 있는지를 나타냅니다.

모든 부대는 처음 도착할 때 레벨 0으로 시작하며, 이는 당신이 해당 부대에 대해 아무것도 모른다는 의미입니다; 해당 부대는 항공모함 태스크 포스일 수도 있고 잘못된 보고일 수도 있습니다.

적과 조우하거나 적이 플레이어와 조우할수록 적의 레벨이 상승하며, 이는 플레이어가 더 많이 알게된다는 뜻입니다. 적과의 조우가 끊어지면 알고 있는 정보가 점점 줄어들 수 있습니다.

이 게임의 핵심은 제한되고 불완전한 정보를 가지고 항공기를 가장 잘 활용하는 방법을 찾아내는 것입니다.

디자인 노트: 정보 레벨이 0인 부대에 대한 최초 지식은 무선 방향 탐지(HF/DF), 암호 해독, 잠수함, 장거리 항공기(PBM 마리너 비행정 및 B-24 리버레이터)를 통해 얻은 정보를 의미합니다.

더 자세한 정보는 주로 항공모함 항공기를 이용한 공중 수색을 통해 얻을 수 있습니다.

7.1 일본군 부대 도착

각 게임 턴의 도착 페이즈 동안, 현재 플레이 상태가 아닌 일본군 부대 1/3(내림)이 지도에 도착합니다. (부타이 마커는 제외하되, 글자로 된 부타이 마커 중 사용하지 않는 모든 마커를 포함합니다.) 예외: 사용하지 않는 일본군 부대 마커가 1~2개 밖에 없다면, 그 중 하나가 도착합니다.

7.11 필요한 수 만큼 부대 카운터를 선택합니다. (어떤 글자는 중요하지 않습니다.) 활성화 치트 컵에 넣을 상응하는 활성화 치트를 선택합니다(3.23).

7.12 각 부대는 지도에 표시된 네 개의 도착 구역 중 하나에 무작위로 도착합니다. 도착하는 각 부대는 다음 절차를 수행합니다:

- 지도에 인쇄된 일본군 도착 표를 사용하여 주사위를 굴리고 결과를 읽은 뒤 부대 도착 구역(7.13)을 결정합니다.
- 주사위를 다시 굴려서 도착 구역 내 특정 헥스를 결정합니다 (7.14).
- 이번 턴에 이미 해당 헥스에 도착한 부대가 있다면, 해당 도착 구역의 비어 있는 헥스 중에서 무작위로 선택합니다.
- 6 헥스 내에 미군 항공모함 태스크 그룹이 있다면 7.15를 참조하세요.
- 새 부대를 지도에 놓고 활성화 치트를 순서 컵에 넣습니다.

7.13 지도에는 도착 구역 4개가 있습니다. 각 구역은 지도 위쪽부터 시계 반대 방향으로 구역 I, 구역 II, 구역 III, 구역 IV입니다. 각 도착 구역은 1부터 10까지 번호가 매겨진 헥스 그룹으로 구성됩니다.

7.14 일본군 도착 표에 따라 구역을 지정합니다. 각 구역마다 도착 헥스가 10개씩 있습니다. 주사위를 다시 굴려서 지정된 구역 내에서 해당 번호의 헥스를 찾아서 정확한 헥스를 결정합니다.

7.15 선택한 도착 헥스에서 6헥스 내에 미군 항공모함 태스크 그룹이 있다면, 주사위를 하나 굴려서 다음 내용에 따라 진행합니다:

- 다른 구역을 선택할 때까지 주사위를 다시 굴려 도착 표를 참조합니다. 그리고 7.14를 반복합니다.
- 다시 주사위를 굴려 같은 구역의 다른 헥스를 선택하고 그 곳에 부대를 배치합니다(미군 항공모함과 6헥스 이내라도).
- 원래 도착 헥스에 부대를 배치합니다(항공모함 태스크 그룹은 아무런 영향을 주지 않습니다).

이러한 결과는 일본군 도착 표에 적혀 있습니다.

7.2 일본군 부대 이동

디자인 노트: 일본군은 보통 사이판으로 이동하여 침공 함대를 공격하려고 합니다. 항공모함 부대는 미군 항공모함과 교전할 때 최적의 사거리라고 생각되는 곳으로 이동합니다.

하지만 경우에 따라 사이판 섬을 향해 이동하여 미 함대를 우회하는 "측면 돌파"를 시도할 수도 있는데, 이는 스프루언스 제독이 우려했던 것이기도 합니다.

일본군 부대 활성화 치트를 뽑으면, 해당 일본군 부대가 이동합니다.

7.21 일본군 부대는 우선순위에 맞게 다음 규칙을 따라 이동합니다. (이러한 규칙은 일본군 공습 순서도 뒷면에 있는 차트에 참조용으로 적혀 있습니다.)

1. 부대가 퇴각하는 경우(규칙 19), 퇴각 이동(19.2)을 합니다.
2. 부대가 침공 구역(사이판/티니안과 동쪽 지도 가장자리 사이)에 있는 경우, 임무 이동(7.22)을 사용합니다.
3. 침공 구역에 위치하지 않고 미군 태스크 그룹과 인접하거나 스태킹되어 있다면 7.24를 참조합니다.
4. 일본군 부대가 수상함 부대인 경우:
 - a. 6헥스 내에 완전 무력화된 미군 함선이 있다면 그쪽으로 이동합니다(12.45 참조).
 - b. 그렇지 않으면 임무 이동(7.22)을 사용합니다.
5. 부대의 유형을 알 수 없다면(레벨이 0인 모든 부대와 레벨이 1인 대규모, 중규모, 소규모 부대 포함), 임무 이동(7.22)을 사용합니다.
6. 항공모함 부대(레벨 1 항공모함 또는 항공모함을 보유한 것으로 알려진 레벨 2 이상)이며 게임에서 해당 시점까지 아직 공습을 발진하지 않았다면(즉, 부타이 디스플레이에 공중 포인트가 없는 경우), 임무 이동(7.22)을 사용합니다.
7. 게임 중 어느 시점에 공습을 발진한 항공모함 부대라면(즉, 부타이 디스플레이에 공습 포인트가 있는 경우) 다음과 같이 진행합니다:
 - a. 모든 미군 항공모함 태스크 그룹과 15 헥스 이상 떨어진 곳에 있다면, 임무 이동(7.22)을 사용합니다.
 - b. 미군 항공모함 태스크 그룹과 8헥스 이하 떨어진 곳에 있다면, 해당 태스크 그룹에서 한 헥스 더 멀리 이동합니다. 헥스를 선택할 때는 동쪽에 더 먼 헥스를 우선하고, 그렇지 않으면 무작위로 선택합니다..
 - c. 미군 항공모함 태스크 그룹에서 9헥스 떨어진 곳에 있다면 이동하지 않습니다.

d. 가장 가까운 미군 항공모함에서 10~14헥스 떨어진 동쪽 지도 구역에 있다면, 임무 이동(7.22)을 사용합니다. 지도 중앙을 지그재그로 가로지르는 빨간색 선은 동쪽 지도 구역과 서쪽 지도 구역을 구분합니다.

e. 모든 미군 항공모함으로부터 10~14헥스 떨어진 서쪽 지도 구역에 있다면, 항공모함이 있는 가장 가까운 미군 태스크 그룹을 향해 바로 이동합니다.

일본군 항공모함 부대는 이동을 결정할 때 미군 항공모함 태스크 그룹만 고려합니다. 수상함 태스크 그룹은 무시합니다.

7.22 임무 이동: 지도는 임무 이동 구역으로 나뉘며, 각 구역마다 주사위 굴림 값 1부터 10까지 표시된 다양한 방향이 표시된 임무 이동 나침반이 있습니다.

7.221 각 활성화 세그먼트가 시작될 때마다 임무 이동 주사위를 한번 굴립니다. 굴린 주사위 값을 해당 세그먼트의 모든 임무 이동에 사용합니다. 부대가 임무 이동을 할 때, 해당 부대가 위치한 구역의 현재 임무 이동 주사위 굴림에 해당하는 나침반 방향을 찾아서 그 방향으로 한 헥스만큼 이동합니다.

7.222 7.23에 설명하는 경우를 제외하고, 부대는 임무 이동을 사용하여 지도 밖으로 나갈 수 없습니다. 지도 가장자리에 있는 부대가 지도 밖으로 이동하라는 지시를 받았다면, 의도한 이동 방향과 가장 가까운 방향으로 지도 가장자리를 따라 이동합니다.

7.23 침공 구역(사이판/티니안과 동쪽 지도 가장자리 사이)에 있는 일본군 부대는 항상 임무 이동을 사용합니다. 이 구역에서 임무 이동을 하면 부대가 동쪽 지도 가장자리로 이동하려 시도합니다. 지도 가장자리 근처에서 임무 이동을 시작하면 지도를 빠져나가며, 일본군은 승점을 획득합니다(15.0). 한 번 빠져나간 일본군 부대는 다시 돌아올 수 없습니다.

7.231 일본군 부대가 침공 구역에 있고, 미군 태스크 그룹이 동쪽으로 향하는 다음 헥스를 점유한 경우, 북동쪽 또는 남동쪽 중에서 무작위로 선택하여 이동합니다(선후하는 헥스와 인접한 두 개의 가능한 헥스 중 하나로 이동).



CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

22

7.24 일본군 부대가 침공 구역이 아닌 곳에 있고, 미군 유닛과 인접한 상태에서 활성화된 경우, 다음과 같이 진행합니다. (참고: 극히 드문 경우이므로 필요할 때까지 이 내용을 읽지 않아도 됩니다.)

1. 규칙 21.0(수상함 전투)을 사용하는 경우, 다음 중에 하나라도 해당하면 일본군 부대는 미군의 헥스로 이동합니다(수상함 전투를 벌일 수 있음):
 - a. (모든 규모의) 수상함 부대이며 미군 유닛 중 완전 무력화된 함선이 있는 경우;
 - b. 대규모 레벨 2 수상함 부대 또는 전함을 포함한 레벨 3 수상함 부대인 경우;
 - c. 야간이고, 중규모 레벨 2 수상함 부대 또는 순양함 유닛을 포함한 레벨 3 부대인 경우.
2. 규칙 21.0을 사용하지 않거나 1(a), 1(b), 1(c) 중 어느 것에도 해당하지 않는 경우, 일본군 부대는 임무 이동을 사용하지만 미군 점령한 헥스로 이동하지 않습니다.
임무 이동이 미군이 점령한 헥스로 이동하라고 지시한다면 일본군 부대는 이동하지 않습니다.
규칙 21.0을 사용하지 않는다면, 어느 쪽도 적 부대나 태스크 그룹이 점령한 헥스에 진입할 수 없습니다.

디자인 노트: 파트 (1)에서 일본군은 항상 완전 무력화된 함선을 소탕하려고 하고, 전함을 보유한 대규모 일본군은 낮이나 밤에 교전을 시도하며, 순양함/구축함 부대는 밤에 교전을 시도한다고 설명합니다.

7.25 일본군은 공해뿐만 아니라 섬 헥스에도 진입할 수 있습니다.

7.3 정보 레벨

각 일본군 부대마다 0에서 4까지의 정보 레벨이 할당됩니다. 정보 치트는 정보 레벨을 기록하는 데 사용합니다.

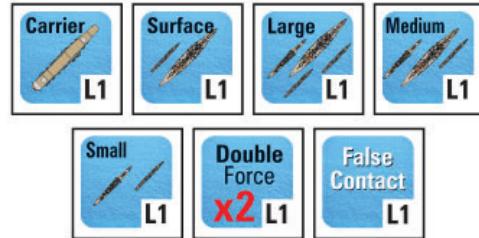
- 규칙 7.31-7.33에서는 다양한 레벨의 의미를 설명합니다.
- 규칙 7.34~7.39는 부대가 상위 레벨로 올라가는 방법을 설명합니다.



7.31 부대가 처음 지도에 배치될 때 레벨은 0입니다. 부대에 치트가 없다면 0 레벨인 것을 알 수 있습니다. 이 시점에서는 해당 부대가 어떤 함선을 보유하고 있는지, 심지어 부대가 실재하지도 알 수 없습니다.

7.32 레벨 1 부대는 다음 치트 중 하나로 표시합니다: "항공모함 Carrier", "수상함 Surface", "소규모 Small", "중규모 Medium" 또는 "대규모 Large". "항공모함" 부대는 최소 한 척의 항공모함을 포함하는 것으로 알려져 있습니다. "수상함" 부대는 수상함일 가능성이 가장 높지만, 항공모함이 있을 가능성도 있습니다. 다른 세 가지 유형은 항공모함이 있을 수도 있고 없을 수도 있습니다.

7.33 레벨 2 이상에서는 부대에 항공모함이 있는지("항공모함 부대") 아니면 수상함만으로 구성되어 있는지("수상함 부대")를 확실하게 알 수 있습니다.



7.331 항공모함 부대:

- 레벨 2와 레벨 3에서 항공모함 부대는 대략적인 항공모함 수가 표시된 정보 치트를 받습니다. 이 정보는 부정확할 수 있으며 실제 함선은 아직 알 수 없습니다.
- 레벨 4가 되면 항공모함 부대는 실제 항공모함과 차단 함선을 받습니다.
(항공모함 부대가 레벨 4로 올라가는 과정은 7.4 참조).

7.332 수상함 부대:

- 레벨 2 수상함 부대는 "대규모 수상함", "중규모 수상함" 또는 "소규모 수상함" 레벨 2 정보 치트를 받습니다.
- 수상함 부대가 레벨 3이 되면 실제 함선을 받습니다. 이 함선은 '순양함 부대' 또는 '구축함 부대'와 하나 이상의 전함으로 구성됩니다. 이 함선들은 부대 카운터 아래에 배치됩니다.
- 수상함 부대에는 레벨 4가 없습니다.

7.34 부대가 다음 레벨로 넘어가는 경우는 다음과 같습니다:

- 레벨 0 부대를 대상으로 하는 수색 결과가 성공적이라면 (L, S, ?)(8.341) 해당 부대는 레벨 1이 되고 레벨 1 치트를 받습니다(7.32) 레벨 0 부대를 대상으로 하는 "S, chit +1" 결과는 단순히 "S"로 처리한다는 점에 유의하세요.
- 레벨 1 이상이지만 최대 레벨(항공모함의 경우 레벨 4, 수상함의 경우 레벨 3)에 미치지 못하는 부대는 다음 레벨이 되며, 해당 부대에 대해 "S, chit+1" 수색 결과가 나올 때마다 새로운 치트를 받습니다(8.342).
- 부대가 미군의 공습(5.2)으로 미군과 조우했거나 수상함 전투(21.0)에 참여한다면 현재 레벨에 상관없이 즉시 가능한 최대 레벨(항공모함의 경우 레벨 4, 수상함의 경우 레벨 3)이 됩니다(부대는 이 규칙의 다른 항목에 따라 한 레벨에서 다음 레벨로 정상적으로 진행하여 최대 레벨에 도달할 수도 있습니다).
- 레벨 0 또는 1인 부대는 공습 절차(10.1C)의 일부로 레벨 2가 되어 새로운 치트를 받을 수 있습니다. 이 경우, 한 부대는 레벨 0에서 레벨 2까지 두 단계를 동시에 진행할 수 있습니다.

- 미군의 공습을 받거나 수상 전투에 참여하는 부대는 즉시 최대 레벨(항공모함의 경우 레벨 4, 수상 전투의 경우 레벨 3)이 됩니다. 이는 7.37, 7.38, 7.41에 설명된 대로 한 번에 한 레벨씩 오르며, 연속적으로 오릅니다.

참고: 시나리오 6 이후에서 새로운 항공모함 부대가 발견되거나 기존 항공모함 부대가 더 높은 레벨에 도달하면, 일본군 투입 지수(13.1)에 영향을 미칩니다.

7.35 레벨 0 부대가 레벨 1이 되면, 컵에서 레벨 1 치트를 무작위로 뽑습니다. 게임을 준비할 때, 모든 레벨 1 부대 치트를 컵에 넣습니다. (규칙 7.5를 사용하는 경우에만 "이중 부대" 치트를 포함합니다.)

- 치트에 "허위 조우 *False Contact*"이라고 적혀 있으면, 해당 부대를 지도에서 제거하고 사용 가능한 부대 카운터 더미에 다시 놓습니다. 뽑은 레벨 1 치트는 컵에 넣지 않고 따로 보관합니다. 이름에서 알 수 있듯이 이 부대는 실제 부대가 아닌 것으로 판명되었습니다.
- 치트가 "허위 조우"가 아니라면, 부대 카운터 아래에 놓습니다. (언제든지 확인할 수 있습니다.) 아직 잘 모르지만 실제 부대일 가능성이 높습니다.

7.36 레벨 1 부대가 레벨 2가 될 때마다, 레벨 1-레벨 2 정보 표 *L1 to L2 Intelligence Table*(카드 3, 앞면)으로 레벨 2 치트를 결정합니다. 이 표에는 가능한 각 레벨 1 치트에 대한 열이 하나씩 있습니다. 주사위를 굴려 기준 치트와 교차 참조하여 새 치트를 얻습니다. 새 레벨 2 치트를 놓고 기존 레벨 1 치트를 옆에 둡니다(컵에 넣지 않습니다).

- 알려진 공중 전투력(9.24)에 대한 주사위 보정 수치가 있습니다. 이것은 시나리오 5(해당 시나리오에서 9.24 규칙을 소개함)와 그 이후에만 적용합니다. 해당 규칙은 전투력이 알려진 경우에만 적용합니다; 만약 부대의 공중 전투력이 알려지지 않았다면 보정 수치는 없습니다.
- 결과는 대략적인 항공모함의 수가 파악된 항공모함 부대거나 대규모, 중규모, 소규모 수상함 부대일 수도 있습니다.

디자인 노트: 규칙 9.24에서 배우게 되겠지만, 알려진 공군 전투력이란 전투가 시작했을 때 해당 부대가 가진 공중 포인트 수를 나타냅니다. 이 보정 수치의 목적은 다음 정보 치트가 당신이 공군 전투력에 대해 알고 있는 것과 더 일치하도록 만드는 것입니다. 만약 한 부대가 많은 수의 항공기를 당신에게 보냈다면, 그 부대는 강력한 부대일 가능성이 높습니다.

L1 TO L2 INTELLIGENCE

Die Roll	L1 Carrier
1	(1)
2	1-2 Carriers
3	1-2 Carriers
4	2-3 Carriers
5	2-3 Carriers
6	3-4 Carriers
7	3-4 Carriers
8	3-4 Carriers (3)
9	3-4 Carriers (3)
10	4+ Carriers (3)



L1

ce has no air points, commitment level not

Scenario 9, treat as Ki

ment level exceeded

KNOWN AIR STRENGTH MODIFIER (9.24)

(Applies only if strength is known;
Scenario 5 and after only)

Known Air Strength	Modifier
5 or less	3
6-7	-2
8-9	-1
10-12	0
13-14	+1
15-16	+2
17-18	+3
19-20	+4
21+	+5

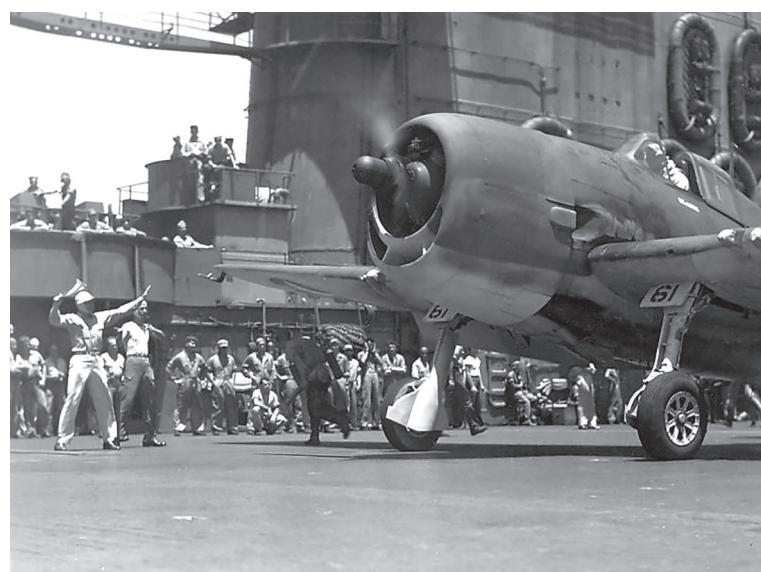


2-3 CV L2

예시: 레벨 1 항공모함 부대가 이전에 총 공중 포인트가 9점인 공습을 발진했습니다; 이때 알려진 공중 전투력은 9입니다(9.24). 당신은 수색을 했고 "L, chit+1" 결과가 나왔습니다. 이제 해당 부대는 레벨 2로 승격됩니다.

레벨 1-레벨 2 정보 표에 있는 "L1 Carrier" 열을 사용합니다. 알려진 공중 전투력 보정 수치 목록에 따라 알려진 공중 전투력 9에 -1 보정 수치를 적용합니다. 주사위를 굴려 6이 나왔고, 보정 수치를 적용하여 5가 됩니다. 결과는 "2-3 항공모함"입니다.

레벨 1 치트를 "레벨 2 2-3 CV"로 교체합니다. 레벨 1 치트는 따로 보관합니다. 레벨 2에서는 모든 항공모함에 "CV"라는 용어를 사용하며 CV와 CVL를 구분하지 않습니다. 레벨 3에서는 그렇지 않습니다.



CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

24

7.37 레벨 2 항공모함 부대는 레벨 2-레벨 3 항공모함 부대 표 *L2 to L3 Carrier Forces Table*(카드 3, 앞면)를 사용하여 레벨 3이 됩니다. 이 표는 부대의 레벨 2 치트에 따라 네 개의 섹션으로 나뉩니다(예시: "L2 1-2 Carriers"). 각 섹션은 부대의 현재 알려진 공중 전투력(9.24)에 따라 다시 여러 줄로 나뉩니다. 올바른 행을 선택하고 주사위를 굴려 해당 행의 주사위 값을 찾은 다음 표 상단의 결과를 읽습니다(시나리오 9에서만 보정 수치를 적용합니다). 결과는 상단에 적혀있습니다: CV/CVL 수입니다.

- 각 표의 한 행은 굵은 글씨로 인쇄되어 있으며 "알 수 없음" 값을 포함합니다. 이 행은 아직 공중 포인트가 밝혀지지 않은 부대와 알려진 특정한 공중 전투력 값을 표현할 때 사용합니다. 시나리오 4에서는 모든 경우에 이 행을 사용합니다.
- 이 표에는 주사위 보정 수치가 없습니다.

7.38 레벨 2-레벨 3 항공모함 부대 표 결과에는 어떤 레벨 3 치트를 적용할지 적혀 있습니다.(예시: "4/2"는 "4 CV + 2 CVL"입니다).

- 표 결과에서 지시한 치트가 없다면 최대한 비슷한 치트로 대체할 수 있습니다. 동률일 경우엔 주사위를 굴려 선택합니다.

L2 TO L3 CARRIER FORCES TABLE (7.38)

Number of CVs/Number of CVLs									
L2, Carrier chit	0/1	0/2	0/3	1/1	1/2	1/0	2/0	2/1	2/2
L2, 1-2 Carriers									
Known Air Strength:									
5 or less	1-8	9-10							
Unknown or 6-7	1-3	4-9				10			
8-10	1-5	6-8				9-10			
11+		1-2				3-7	8-10		

예시: 부대는 현재 "L2 1-2 CV"이고 공중 전투력은 알 수 없는 상태입니다.

L2-L3 항공모함 부대 표의 맨 위 섹션을 사용합니다.

부대의 공중 전투력을 알 수 없으므로 "알 수 없음 또는 6-7"이라고 표시된 행을 사용하며, 공중 전투력이 6 또는 7로 알려진 경우에도 해당 행을 사용합니다. 주사위를 굴려 5가 나옵니다. 선택한 행에 따라 주사위 값이 4~9 사이라면 "0/2" 결과가 나옵니다. 이는 0 CV 및 2 CVL이라는 뜻입니다. 이 예에서 볼 수 있듯이 레벨 3의 경우 CV와 CVL를 구분하며, 이는 일본 군에 대한 보다 정확한 지식을 반영합니다.

7.39 레벨 2 수상함 부대는 레벨 2-레벨 3 수상함 부대 표 *L2 to L3 Surface Forces Table*(카드 3, 앞면)를 사용하여 레벨 3으로 승격합니다. 주사위 굴림(보정 없음)을 해당 부대의 현재 레벨 2 치트와 상호 참조합니다. 결과는 다음과 같습니다:

DD — 해당 부대는 구축함 부대가 됩니다. 사용 가능한 치트 공급처에서 구축함 부대 치트 1장을 뽑아서 레벨 2 치트를 대체합니다.

CA — 순양함 부대. **DD**와 동일하지만 순양함 부대 치트를 사용 합니다.

CA2+ — 순양함 치트 두장을 선택하고, 숫자가 더 큰 것을 사용 합니다.

CA2- — 순양함 치트 두장을 선택하고, 숫자가 더 작은 것을 사용 합니다.

BB + CA — 전함 한 척과 순양함 한 척으로 구성된 부대입니다. 사용 가능한 전함(BB) 카운터를 무작위로 하나 뽑고, 순양함 부대도 하나 뽑습니다. 사용 가능한 모든 일본군 전함이 이미 플레이 상태라면, 'BB' 결과는 무시하고 'CA' 부분만 적용합니다.

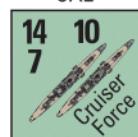
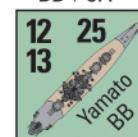
2BB, 3BB, 4BB — BB + CA와 동일하지만 각각 전함 2, 3, 4척을 뽑습니다.

레벨 3 부대로 뽑은 함선/수상함 유닛을 지도의 부대 카운터 바로 아래에 배치합니다. 그 부대는 침몰하지 않는 한 남은 게임 동안 할당된 유닛을 유지합니다. 수상함 부대 최대 레벨은 3입니다.

예시: 레벨 2 대규모 수상함 부대를 발견하였고 "S, chit+1" 결과를 얻었습니다. 이 부대는 레벨 3이 됩니다. 주사위를 굴려 5가 나오고 "BB + CA" 결과가 나옵니다. 플레이 상태가 아닌 유닛 중에서 전함 한 척과 순양함 부대 하나를 뽑습니다. 항공모함과 미찬가지로 일부 전함은 추가 전함이나 유령 전함으로 분류하며, 선택한 옵션에 따라 사용할 수 없을 수도 있습니다. (2.35 참조)

L2 TO L3 SURFACE FORCES TABLE (7.38)

Die Roll	L2 Large Surface	L2 Medium Surface	L2 Small Surface
1	CA2+	DD	DD
2	CA2+	DD	DD
3	CA2+	CA2-	DD
4	BB+CA	CA2-	DD
5	BB+CA	CA	DD
6	2BB+CA	CA	DD
7	2BB+CA	CA2+	DD
8	3BB+CA	CA2+	DD
9	3BB+CA	BB+CA	CA2-
10	4BB+CA	BB+CA	CA2-



7.4 레벨 4 항공모함 부대

항공모함 부대가 레벨 4가 되면, 실제 항공모함과 차단 함선을 결정합니다.

- 시나리오 5 이후에서는 해당 부대의 부타이 디스플레이(9.1)에 있는 함선 상자에 함선을 놓습니다.
- 시나리오 4에서는 함선으로 승점을 획득하지만 실제로 게임에 함선을 배치할 필요는 없습니다.

7.41 레벨 3 항공모함 부대는 레벨 3-레벨 4 항공모함 부대 표 *L3 to L4 Carrier Forces Table*(카드 3, 앞면)에 따라서 레벨 4가 됩니다. 주사위를 굴려서 현재 레벨 3 치트와 상호 참조합니다(시나리오 9를 플레이할 때만 보정 수치가 있습니다). 결과에 따라 각 유형(CV 및 CVL)의 항공모함 수가 결정됩니다.

7.42 '레벨 4 치트'는 없으며, 대신 함선을 뽑습니다. 일본군 함선 카운터에서 필요한 함선을 무작위로 뽑습니다. 필요한 유형의 함선을 원하는 만큼만 뽑을 수 있도록 카운터를 종류별로 더미로 분리해놓는 것이 좋습니다. 일본군 함선은 새로운 부대를 위해 부타이 디스플레이(9.1)에 배치합니다.

- 사용 가능한 함선이 부족하다면 다른 유형의 함선으로 대체할 수 있습니다(CV의 경우 CVL, 그 반대의 경우도 마찬가지).
- 만약 부대가 잠수함 공격으로 피해를 입었다면, 이 시점에서 피해를 무작위로 항공모함에 할당합니다. 14.162를 참조합니다.

7.43 역사적 함선(2.35)을 사용할 때, 역사적 항공모함을 모두 소진했지만 역사적 함선이 더 필요한 경우가 발생할 수 있습니다. 이 경우 추가 함선 중에서 뽑습니다. 모든 역사적 함선과 추가 함선을 사용하면 더 이상 항공모함을 사용할 수 없습니다; 시나리오 9를 제외하고 유령 함선(아카기, 카가, 히류, 소류)을 사용하지 마십시오.

7.44 항공모함을 결정하는 것 외에도 다음과 같이 차단 수상함 부대도 결정합니다:

- 먼저 항공모함의 수를 결정합니다.
- 차단 생성 차트에서 해당 행을 찾습니다(카드 3, 앞면). 이 행은 레벨 2 수상함 부대 유형(소규모, 중규모 또는 대규모)과 주사위 보정 수치를 지정합니다.
- 레벨 2-레벨 3 수상함 부대 표 *L2 to L3 Surface Forces Table*(카드 3, 앞면)를 사용하여 차단 함선을 생성합니다. (2)단계에 따라 레벨 2 부대 유형에 해당하는 열을 사용하여 주사위 보정 수치를 적용합니다.
- 결과는 순양함 또는 구축함 부대와 전함 몇 척이 될 것입니다. 이 함선들을 항공모함과 함께 부타이 디스플레이에 배치합니다.

• 사용 가능한 함선이 부족하다면 다른 유형의 함선으로 대체할 수 있습니다(CV의 경우 CVL, 그 반대의 경우도 마찬가지).

• 만약 부대가 잠수함 공격으로 인한 피해를 입었다면, 이 시점에서 피해를 무작위로 항공모함에 할당합니다.

14.162를 참조합니다.

L3 TO L4 CARRIER FORCES TABLE (7.41)

	1 CVL	2 CVL	3 CVL	1 CV	2 CV	1 CVL
1	CVL	CVL	2CVL	CVL	2CVL	2CVL
2	CVL	2CVL	3CVL	CVL	2CVL	2CVL
3	CVL	2CVL	3CVL	CVL	2CV	CV+CVL
4	CVL	2CVL	3CVL	CVL	2CV	CV+CVL
5	CVL	2CVL	3CVL	CV	2CV	CV+CVL
6	CVL	2CVL	3CVL	CV	2CV	CV+CVL
7	2CVL	CV+CVL	3CVL	CV	2CV	2CV
8	2CVL	CV+CVL	CV+2CVL	CV	2CV+CVL	2CV
9	CV+CVL	2CV	CV+2CVL	2CVL	2CV+CVL	CV+2CVL
10 or more	2CV	CV+2CVL	2CV+CVL	CV+CVL	2CV+CVL	2CV+CVL

예시: 레벨 3 CV+CVL("1 CV 1 CVL") 부대가 레벨 4로 승격됩니다. 레벨 3-레벨 4 항공모함 부대 표의 "1CV 1CVL" 열을 사용하며, 주사위를 굴려 9가 나와 실제로 이 부대가 CV 1척과 CVL 2척으로 구성되어 있음을 확인합니다.

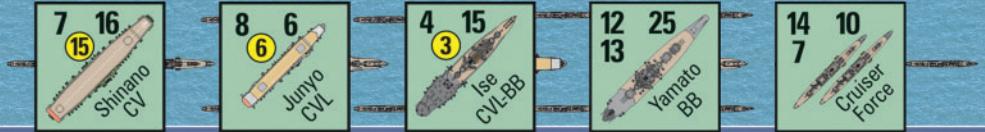
사용 가능한 모든 일본군 CV가 있는 더미에서 1척을 뽑습니다. 시나노를 뽑았습니다. 사용 가능한 모든 일본 CVL이 포함된 더미에서 두 척의 함선을 뽑습니다. 준요와 이세를 뽑습니다. 이 함선들을 부타이 디스플레이에 배치합니다.



CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

26

Intel Level



Air Raid 1-A **Air Raid 1-B**




Fighters

Attack

AIR RAID RETU

12+ Hexes	9- Hexes
-----------	----------

SCREEN GENERATION CHART (7.42)

Carriers	Column DRM to generate Screen
1	Small Surface
2	Medium Surface, -2 DRM
3	Medium Surface, +1 DRM
4+	Large Surface

Kido Butai (Scenario 7): 2BB+CA

L2 TO L3 SURFACE FORCES TABLE (7.38)

Die Roll	L2 Large Surface	L2 Medium Surface	L2 Small Surface
1	CA2+	DD	DD
2	CA2+	DD	DD
3	CA2+	CA2-	DD
4	BB+CA	CA2-	DD
5	BB+CA	CA	DD
6	2BB+CA	CA	DD
7	2BB+CA	CA2+	DD
8	3BB+CA	CA2+	DD
9	3BB+CA	BB+CA	CA2-
10	4BB+CA	BB+CA	CA2-

이전 예제를 계속 이어서 진행합니다: 항공모함이 총 3척이므로 차단 생성 차트를 따라 +1 주사위 보정 수치가 붙은 중규모 수

상함 부대로 차단 함선을 생성합니다. 주사위를 굴려서 9가 나오고, 보정 수치를 적용하면 10이 됩니다.

레벨 2-레벨 3 수상함 부대 표에서 중규모 수상함 열에서 주사위 값이 10이 나오면 "BB + CA" 결과가 나옵니다.

전함 야마토와 순양함 부대를 뽑습니다.



7.5 이중 부대 (선택 사항)

디자인 노트: 일본군은 표준 도착 메커니즘에 따라 나침반의 여러 지점에서 도착하는 경향이 있습니다. 이 때 도착하는 각 부대마다 여러 척의 항모가 있습니다.

이것은 일본군이 이전 전투에서 사용했던 방식이었으며, 스프루언스 제독이 특히 우려했던 방식이었습니다. 그러나 실제 일본군은 헥스 하나에 모든 일본군 항공모함을 집중하여 배치했습니다.

이 규칙은 선택 사항이지만 게임에 포함하는 것을 권장하며, 이를 통해 이러한 전개를 재현할 수 있습니다.

기본 부대 및 정보 규칙에 익숙해진 후에는 이 선택 규칙을 포함해서 플레이하는 것을 권장합니다.

7.51 이 규칙을 사용할 때는 레벨 1 탐지 컵에 다음과 같은 변경 사항을 적용합니다:

- "이중 부대 *Double Force*"라고 적힌 레벨 1 치트를 컵에 넣습니다
- 레벨 1 치트 컵에서 다음 치트를 제거합니다: L1 항공모함 치트 2개, L1 대규모 치트 1개, L1 수상함 치트 1개, 허위 조우 치트 2개.

항공모함 부대 치트와 대규모 부대 치트는 플레이 중에 사용할 수 있도록 따로 보관합니다(**7.52**).

7.52 첫 번째 이중 부대 치트를 뽑았다면, 다음과 같이 진행합니다:

1. 플레이하지 않는 일본군 부대 중에서 추가 일본군 부대 하나를 가져와 원래 부대와 같은 헥스에 놓습니다.
2. **7.51**에 따라 꺼냈던 항공모함 2개와 대규모 부대 치트 1개 중에서 2개를 뽑습니다.
이 중 하나를 각 구성 부대와 함께 놓습니다.
3. 이중 부대 치트를 스택 위에 놓습니다.

7.53 이중 부대의 두 반쪽은 남은 게임 동안 함께 움직입니다. 두 활성화 치트를 모두 컵에 넣고, 첫 번째 치트가 뽑히면 부대를 움직이고 두 번째 치트는 무시합니다.

7.54 두 구성 부대는 별도로 수색 및 탐지되고, 별도로 공습을 발진하며(결합하지 않음), 별도로 공격받는 등 다른 모든 면에서 별도의 부대처럼 작동합니다.

- 이중 부대 구성 요소 중 하나가 공격당할 때마다, "W 0" 결과가 나오면 공습은 공격을 받은 부대가 아닌 다른 부대와 잘못된 목표물로 조우합니다.

7.55 투입 규칙(**13.0**)을 사용하는 경우, 투입 지수가 투입 한도(**13.2**)를 이미 초과하지 않은 경우에만 이중 부대를 플레이할 수 있습니다. 투입 한도를 초과하는 경우, 이중 부대 결과는 허위 조우로 처리합니다.

7.56 두 번째 이중 부대를 플레이할 수 있습니다. 이 경우, 게임을 시작할 때 따로 빼놓은 치트 **3장**(**7.52**) 중에서 남은 치트를 사용하고, 컵에서 레벨 1 항공모함 치트를 하나 더 가져옵니다. 보유 한도는 두 장이며, 추가 이중 부대 결과는 무시합니다.

8.0 탐지 및 수색

디자인 노트: 부대 카운터는 있을 수 있는 적 부대에 대한 모호하고 부정확한 정보를 나타냅니다. 탐지는 공격을 시작하기에 충분한 보다 정확한 정보를 나타냅니다. 바다는 굉장히 넓기 때문에 이 정보는 시간이 지남에 따라 부정확해집니다.

지금까지 역사상 해전의 첫 번째 원칙은 효과적으로 먼저 공격하는 것이었기 때문에(참고 문헌의 휴즈 책 참조), 탐지와 수색은 이 게임의 핵심입니다.

8.1 탐지

8.11 각 일본군 부대는 항상 다음 탐지 상태 중 하나에 속합니다: 미탐지[표식 없음], 대략적인 관측 *Approximate Sighting* ['?'], "위치 확인 *Located*" ['L'], 또는 발견됨 *Spotted* ['S']입니다. 탐지되지 않은 상태를 제외한 모든 상태를 "탐지됨" 상태로 통칭합니다. 일본군 부대는 탐지되지 않은 상태로 게임을 시작합니다.

8.111 "위치 확인"과 "발견됨"은 대부분 동일하게 작동합니다. 유일한 차이점은 얼마나 최신 정보인지 정도입니다. "발견됨"은 가장 최신 정보입니다. 조우 상태를 유지하지 않는 한, 부대에 대한 정보는 '발견됨'에서 '미탐지'로 점차 낮아집니다.

8.12 부대가 탐지되는 경우는 다음과 같습니다:

- 'S', 'L' 또는 '?'이면 공중 수색(**8.3**) 또는 잠수함 조우(**14.1**)가 발생합니다.
- 미군 공습이 일본군 부대(**5.2**)와 조우하는 순간, 해당 부대는 발견됩니다(S).
- 수상함 전투에 참여하는 부대(**21.0**)는 발견됩니다(S).

8.13 부대가 탐지되는 순간(**8.12**에 나열된 세 가지 중 어떤 경우라도) 다음과 같은 일이 발생합니다:

- 부대가 발견되거나 위치가 확인되면 각각 "S" 또는 "L" 마커를 받습니다.
- "?"(대략적인 관측)를 얻었다면, 이미 L 또는 S 마커가 없는 한, 부대에 "?" 마커를 배치합니다.
- 부대 레벨이 0이라면, 어떤 탐지 결과(L, S 또는 ?)가 나오더라도 레벨 1 치트 하나를 뽑습니다(**7.36**).

결과가 허위 조우면 부대를 제거하고, 그렇지 않으면 해당 부대는 탐지된 레벨 1 부대가 됩니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

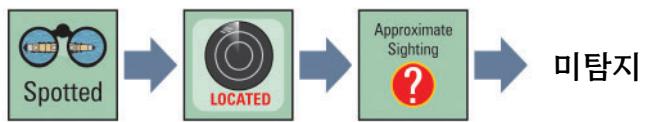
28

디자인 노트: 수색 결과에 'L'과 '?' 표시가 있다면 이는 정확한 정보가 없는 관측을 의미합니다.

이는 계산 오류, 코딩 문제, 무선 전송 왜곡 또는 지연 등 여러 가지 이유로 발생할 수 있습니다.

8.14 탐지 상태 감소: 탐지된 일본군 부대가 활성화될 때마다 다음과 같이 탐지 상태가 즉시 낮은 단계로 감소합니다:

- 발견됨("S") 마커를 위치 확인("L")으로 바꿉니다.
- 위치 확인("L") 마커를 대략적인 관측("?")으로 바꿉니다.
- 대략적인 관측("?") 마커를 제거하고, 해당 부대는 미탐지 상태가 됩니다.



8.15 탐지 효과는 다음과 같습니다:

- 미탐지 부대는 공습과 조우할 수 없으므로 공습을 받을 수도 없습니다. 사실, 공습은 미탐지 부대가 있는 방향으로 날아갈 수도 없습니다(4.22-4.23 참조).
- 탐지 상태가 높을수록 미군 공습 조우 확률이 높아집니다(5.2).

8.2 공중 수색 임무

디자인 노트: 미군의 실망스러웠던 공중 수색이 이 전투 결과에 주요한 영향을 끼쳤기 때문에, 이 게임은 전작보다 수색을 더 자세히 다루고 있습니다.

실제로 미해군 제독들은 약 950대의 항공기 중에 몇십 대 정도만 수색 임무에 할당했습니다. 그 결과 미군은 전투 2일 차 늦은 오후가 되어서야 첫 번째 공격대를 발진할 수 있었고, 이는 갑판에 있던 항공기들이 한 차례 발진하는 정도였습니다. 원하는 결과를 얻기엔 다소 부족한 수준이었습니다.

게임에서는 특정 방향으로 연필 심처럼 길게 뻗은 형태인 정밀 수색과, 60도 호를 탐색하며 각 항공기가 약 5도 호를 담당하는 표준 수색 중 하나를 선택할 수 있습니다.

실제 전투에서도 두 가지 수색 방법이 모두 사용되었습니다. 탐색과 관련된 더 많은 옵션은 고급 규칙 18.0을 참조하세요.

8.21 미군 플레이어는 공중 수색에 유닛을 보낼 수 있습니다. 공중 수색을 수행하는 유닛은 지도에 직접 배치됩니다. 이 유닛은 함대에서 지정된 거리까지 비행하면서 이동하는 일본군을 탐지하려고 시도합니다. 공중 수색은 4.0에서 언급하듯 "공중 임무"가 아니며, 유닛은 공중 임무 트랙을 사용하거나 연료를 추적하지 않습니다.

8.211 모든 유형의 항공기로 수색을 할 수 있지만 전투기(F6F)로 수색을 시도하면 불리한 주사위 보정 수치를 적용합니다.

8.22 미군 플레이어는 턴 당 한 번, 아무 행동 페이즈 동안 수색 세그먼트를 선언할 수 있습니다.

수색 세그먼트를 선언하면 게임 턴 순서도에 표시된대로 미군 공중 이동 세그먼트 다음에 수색 세그먼트를 진행합니다.

이때 플레이어는 새로운 수색을 시작하고(8.27), 수색 임무를 이동 하며(8.271), 수색 시도를 해결할 수 있습니다(8.3). 현재 턴에 수색 세그먼트를 수행했다는 것을 표시하기 위해 행동 단계 트랙에 수색 세그먼트 마커를 배치할 수 있습니다.

8.23 각 수색 임무는 표준 수색 또는 정밀 수색 중 하나입니다. 플레이어는 임무를 시작할 때 수색 유형을 먼저 결정합니다. 표준 수색은 10헥스까지, 정밀 수색은 14헥스까지 수색합니다.

두 경우 모두 수색 유닛은 마커까지 직접 날아가서 돌아옵니다. 그러나 표준 수색에는 양쪽 30도 이내(8.25-8.251)의 모든 것을 포함하지만, 좁은 수색은 실제로 통과한 헥스(8.26)만 포함합니다.

8.24 수색 임무를 할 때마다 수색할 가장 먼 헥스에 번호가 매겨진 최대 반경 마커를 배치합니다. 이 마커의 양면은 각각 표준 수색과 정밀 수색에 사용합니다.

수색 임무는 최대 반경 마커까지 비행했다가 귀환하며, 나가는 구간과 돌아오는 구간 모두에서 수색 시도를 해결합니다.

수색이 귀환을 시작한 후에는 최대 반경 마커를 제거할 수 있습니다.

8.25 표준 수색의 경우, 최대 반경 마커는 표준 수색 디스플레이(차트 카드 1, 뒷면)에서 실사각형으로 표시된 12개의 가능한 헥스 중 하나에 배치합니다.

따라서 표준 수색을 수행하는 항공기는 항상 태스크 그룹에서 가능한 12가지 방향(0도, 30도, 60도, 90도 등) 중 하나로 비행합니다.

8.251 표준 수색을 비행하는 항공기는 비행 경로의 양쪽에 있는 두 개의 좁은 쌔기형 섹터를 수색할 수 있습니다.

각 섹터의 폭은 30도(원의 12분의 1 또는 직각의 3분의 1)이므로 총 수색 섹터 폭은 60도(원의 6분의 1)입니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

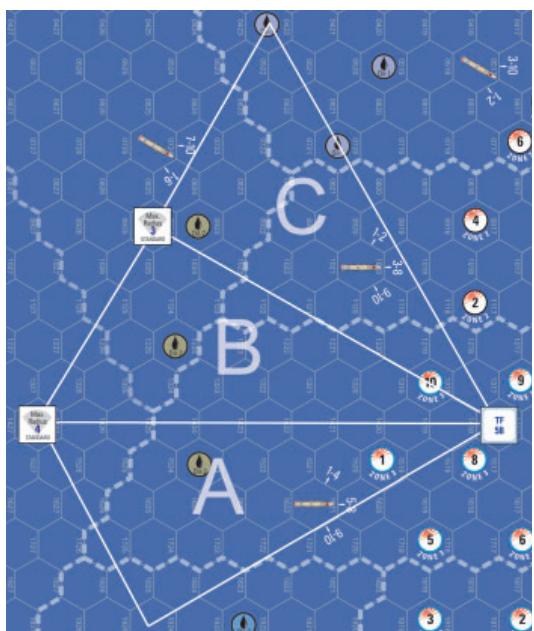
8.26 정밀 범위 수색의 경우, 최대 반경 마커를 원점에서 정확히 14 헥스 떨어진 모든 방향의 헥스에 배치할 수 있습니다. 마커는 "좁은 Narrow" 면이 위로 향하도록 배치합니다.

- 수색 항공기는 마커를 향해 직접 비행했다가 돌아와야 합니다. 실제로 통과한 헥스 안에 있는 세력만 수색할 수 있습니다.
- 모든 정밀 수색 시도에 +1 주사위 보정 수치를 적용합니다.

8.261 10헥스 또는 14헥스 거리가 지도 가장자리를 벗어난 경우, 최대 반경 마커는 사용 가능한 마지막 헥스 또는 반 헥스에 배치할 수 있습니다. 수색은 이 지점에서 함대로 귀환합니다.

8.27 수색을 시작하려면 다음과 같이 진행합니다:

1. 수색 세그먼트 중에 유닛을 발진합니다. 수색에는 최대 2개 유닛이 참여할 수 있습니다(같이 스태킹함) 수색에 세 개 이상의 유닛이 참여해도 이점이 없습니다.
2. 번호가 매겨진 최대 반경 마커를 선택하고 **8.25~8.26**에 설명하는 대로 수색 유형에 따라 올바른 면으로 배치합니다.
3. 수색 임무를 최대 반경 마커를 향해 2 헥스 이동합니다.
4. 이제 해당 유닛은 이동하면서 수색 구역에 있는 모든 일본군 부대를 수색할 수 있습니다(**8.3**).



예시: 그림에서 최대 반경 마커가 '최대 반경 4 Max Radius 4'에 배치된 경우 수색 구역은 섹터 A와 B를 모두 포함하며, 마커가 '최대 반경 3 Max Radius 3'에 배치된 경우 수색 구역은 섹터 B와 C입니다.

8.271 수색 항공기는 발진한 수색 세그먼트 동안에는 2 헥스, 다른 수색 세그먼트 동안에는 4 헥스 이동합니다. 따라서 수색 중인 항공기는 연속 수색 세그먼트 동안 2, 6, 10, (정밀 수색의 경우) 14 헥스 떨어진 거리에서 이동을 종료합니다. 수색 중인 항공기는 최대 반경 마커까지 직선 경로로 이동한 후 되돌아오며, 의심스럽거나 모호한 경우 플레이어가 선택할 수 있습니다.

8.28 수색 유닛은 자신을 발진시킨 태스크 그룹 또는 태스크 포스가 그 사이에 이동했더라도 바로 귀환합니다. 이는 수색 유닛이 출동할 때와 같은 경로로 귀환하지 않을 수 있다는 의미입니다. 수색 항공기가 해당 태스크 그룹의 헥스로 돌아오면 즉시 착함해야합니다. 착함하는 수색 항공기는 해당 행동 단계의 항공모함 착함 한도에 포함되며, 비행 갑판 점유 한도를 준수해야 합니다.

- 수색 항공기는 헥스에 있는 어떤 항공모함이나 태스크 그룹에도 착함할 수 있습니다.
- 착함할 수 없는 유닛은 모두 게임에서 제거됩니다. 승점 계산을 할 때 해당 유닛은 태스크 그룹의 헥스에서 착수한 것으로 간주합니다.
- 동일한 항공모함이 같은 세그먼트 동안 수색 항공기를 발진하고 착함시킬 수는 없습니다.

8.281 태스크 그룹이 이동하는 경우에도 수색 구역 및 거리 계산을 위해 수색이 시작된 원래 헥스를 원점으로 간주합니다. 수색 원점 마커로 해당 헥스를 표시할 수 있습니다. 수색 원점 마커는 수색 항공기의 귀환(**8.28**)과는 무관하며 수색 구역과 거리를 계산하는 데만 사용한다는 점에 유의하세요.

8.282 수색 세그먼트 동안 발진하거나 착함한 항공기는 바로 이어지는 미군 공중 작전 세그먼트 동안 각 항공모함이 발진 또는 착함할 수 있는 항공기 한도에 포함됩니다. 수색 임무를 발진한 항공모함은 항공기를 발진한 것으로 간주하므로 같은 행동 페이즈 동안 항공기를 착함시킬 수 없습니다. 마찬가지로 수색 임무를 착함시킨 항공모함은 어떤 항공기도 발진시킬 수 없습니다.

8.3 공중 수색해결

8.31 각 수색 세그먼트에서 수색 임무가 이동을 마친 후, 수색 임무는 특정 적 부대를 대상으로 수색을 시도할 수 있습니다(**8.32~8.33**). 항공기는 임무 나가는 구간과 돌아오는 구간 모두에서 수색을 시도할 수 있습니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

30

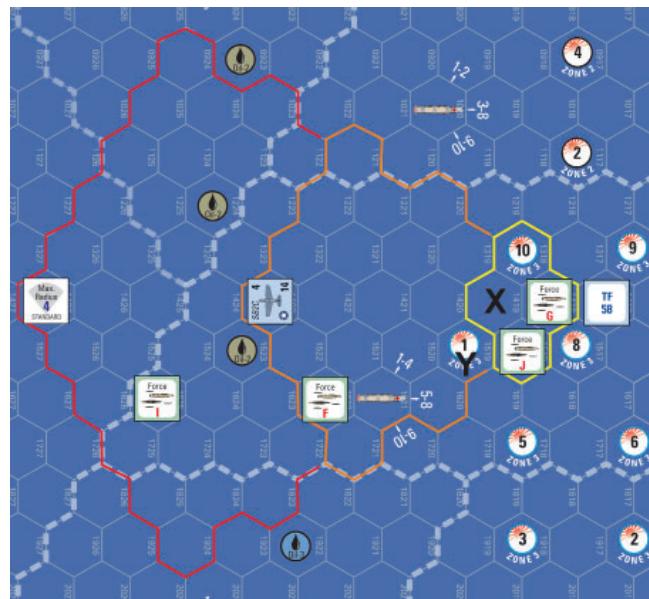
8.32 정밀 수색의 경우, 수색 항공기가 이동 중에 해당 헥스를 통과하거나 진입했을 때만 적 부대를 수색할 수 있습니다. 플레이어는 원점에서 최대 반경 헥스까지(그리고 귀환 구간에서는 최대 반경 헥스에서 출발한 태스크 그룹/태스크 포스의 현재 위치까지) 직선 경로를 정확하게 따라갈 수 있습니다. 경로가 헥스면을 지나는 경우, 플레이어는 인접한 두 헥스 중 어느 헥스를 통과할지 선택합니다.

8.33 표준 수색의 경우, 표준 수색 디스플레이는 범위에 따라 세 구역을 정의합니다. 가까운 구역은 태스크 그룹에서 0~2헥스, 중간 구역은 3~6헥스, 먼 구역은 7~10헥스입니다. 항공기는 방금 통과한 구역에 있는 적 부대를 수색합니다. 아래 예시는 구역을 보여줍니다. 수색 구역은 항상 출발 원점(8.281)을 기준으로 계산하지만, 귀환 구간에서는 발진한 태스크 그룹/태스크 포스로 돌아가는 수색 항공기 경로에 따라 통과하는 구역이 결정된다는 점에 유의하세요.

8.331 수색은 해당 구역에 있는 모든 적 부대를 대상으로 순서 상관 없이 해결합니다. 공중 수색은 각 수색 시도를 개별적으로 해결하므로, 적 부대를 한 턴에 한번 이상 수색할 수 있습니다.

- 해당 수색 구역 안에서 게임 턴을 시작했을 수 있지만 수색 구간을 선언하기 전에 활성화되어 이동한 적 부대는 수색으로 발견되지 않습니다.

8.332 최대 수색 구역이 지도 가장자리 밖까지 확장되면 공중 유닛은 수색 가능한 마지막 구역에서 선회합니다. 해당 구역에서 두 턴(나가는 구간 1회, 돌아오는 구간 1회)을 소모한 후 이전 구역으로 돌아갑니다. 최대 범위 수색 구역의 일부만 지도를 벗어난 경우, 수색은 정상적으로 진행하며 공중 유닛은 구역의 어느 부분이든 지도상에 있는 부분을 수색합니다.



예시: 다음 그림에서 수색 중인 SB2C는 "최대 반경 4"를 향해 이동 중이며, 방금 X 헥스에서 현재 위치로 4 헥스만큼 이동했습니다. 이번 턴의 수색 구역은 주황색 구역입니다.

F 부대가 발견됩니다. G 부대와 I 부대는 발견되지 않습니다. J 부대는 게임 턴을 Y 헥스에서 시작해서 현재 위치로 동쪽으로 한 헥스 이동하여 수색 구역 바깥에 있으므로 수색에서 놓치게 됩니다.

8.34 공중 수색 표 *Air Search Table*(카드 1, 뒷면)를 사용하여 수색 시도를 해결합니다. 주사위를 하나 굴려서 모든 보정 수치를 적용하고 표에서 결과를 읽습니다. 결과는 표 옆에 나열되어 있습니다.

- 두 유닛이 수색 중인 경우 주사위를 굴릴 때 이점이 있습니다. 이는 유닛 2개가 같은 수색 임무에 참여한다는 의미이며, 각 수색 임무 시도를 개별적으로 해결합니다. 한 임무에 유닛이 세 개 이상 참여할 경우 추가 혜택은 없습니다.
- 정밀 수색은 +1의 보정을 받습니다.
- 현재 미군 잠수함 유닛이 해당 부대(14.15)를 쉐도잉하고 있는 경우 주사위 굴림 혜택이 있습니다. 잠수함이 두 대 이상 일 경우 추가 혜택은 없습니다.
- 시간, 범위 또는 전투기로 수색할 때의 보정 수치도 있습니다.
 - a. 수색 항공기가 전투기라면 전투기 보정 수치를 적용합니다.
 - b. 범위는 수색 시작 지점으로부터의 거리입니다.
 - c. 야간 비행 가능 항공기(선택 규칙 22.0)만 야간 턴에 수색을 시도할 수 있습니다.

디자인 노트: 조종사가 적 함선을 발견하지 못하거나 인식하지 못하거나 무전기가 오작동하여 발견한 사실을 알릴 수 없는 등, 최적의 조건에서도 수색은 운에 크게 좌우되었습니다. 수색 범위가 확장되면 각 항공기가 커버해야 하는 해역이 넓어지므로 범위에 따른 보정 수치가 있습니다.

시간 보정 수치는 해가 지면 목표물을 식별하기가 훨씬 더 어려워진다는 점을 반영합니다. 전투기로 수색을 하는 경우 불리한 보정 수치를 적용하는데, 이는 1인승 단일 엔진 항공기는 조종사가 바다를 관찰하는 데 온전히 집중할 수 없기 때문입니다. 실제로도 전투기 조종사들은 해수면이 아니라 하늘에 있는 적기를 찾아내는 훈련을 받았습니다.

8.341 'S', 'L' 또는 '?' 결과를 얻은 경우:

1. 부대 레벨 0이면, 컵에서 레벨 1 치트를 뽑습니다. 결과가 허위 조우라면, 지도에서 부대를 제거하고 허위 조우 치트를 버립니다. 뽑은 치트는 컵에 다시 넣지 않습니다. (그 부대 마커는 다음 턴에 다시 사용할 수 있습니다.) 그렇지 않다면, 뽑은 치트를 (이제는 1 레벨인) 그 부대 아래에 놓습니다. 만약 그 1 레벨 부대가 항공모함이라면, 시나리오 6 이후부터는 투입 지수(13.0)를 조정해야 합니다.

2. 새 탐지 레벨(8.13) 마커를 배치합니다.

8.342 레벨 1 이상의 부대를 상대로 'chit+1' 결과를 얻은 경우:

1. 정보 표 *Intelligence Tables*(7.3)를 사용하여 부대 정보 레벨을 한 단계 승격합니다.
2. 이로 인해 항공모함이 아닌 부대가 항공모함 부대가 되는 경우 미군 우위(8.35)가 발생합니다. 또한 이 경우 시나리오 6 이후에는 투입 지수(13.0)를 조정해야 합니다.

이러한 효과는 수색 당시 이미 레벨 1이었던 경우에만 적용됩니다. 레벨 0 부대는 결과 중 "chit+1" 부분을 무시합니다.

8.35 미군 우위 US Advantage: 항공모함이 아닌 부대(수상함 또는 지정되지 않은 유형)가 수색 결과 "chit+1"의 결과로 항공모함이 될 때마다 "미군 우위" 마커를 놓습니다. 이 표시는 일본군 부대가 다음 활성화를 완료할 때까지 그대로 유지됩니다.

8.351 미군 우위 마커의 효과는 다음과 같습니다:

- 일본 공습 표에 **DRM** 제공하여 일본군 부대가 공격할 가능성을 줄입니다.
- 기습 주사위 보정수치를 제공하여 기습에 성공할 가능성이 높아집니다.

디자인 노트: 미군 우위 규칙은 일본군을 놀라게 했을 가능성은 타냅니다.

만약 일본군 부대가 이미 당신을 발견했다면, 그 시점에서 공습을 발진해서 항공모함 부대가 되었을 것입니다.

포기하지 마세요!



여기까지 읽었다면, 플레이북에 있는 시나리오 4를 플레이하시면 됩니다.

9.0 일본군 항공모함 부대

일본군 항공모함 부대는 아무 유형의 항공모함이 있는 정보 치트를 가진 부대 또는 항공모함 유닛을 포함하는 레벨 4 부대를 말합니다. 부타이 디스플레이를 사용하여 공중 유닛이 있다고 알려진 항공모함 부대에 대해 알고 있는 정보를 추적할 수 있습니다.

9.1 부타이 디스플레이

디자인 노트: "부타이"라는 일본어 단어는 "부대", "제대" 또는 "요소"를 의미하며, 미군의 "태스크 포스" 및 "태스크 그룹"이라는 용어처럼 일본군 함대의 전투 그룹을 가리키는 데 자주 사용되었습니다.

부타이(부대) 디스플레이는 원래 *Carrier* 게임에 있던 종이 기록 시트와 지도의 일부 마커를 대체합니다.

9.11 일본군 부대가 항공모함으로 레벨 2에 도달했거나 레벨 1이지만 공중 포인트를 보유하고 있으면 부타이 디스플레이를 준비해야 합니다. 다음과 같이 진행하세요:

1. 해당 부대 정보를 표시할 부타이 디스플레이를 하나 선택합니다. 부타이 디스플레이는 별도의 카드에 인쇄되어 있습니다. 이 카드는 지도 근처의 편리한 곳에 놓습니다. 6월 19일부터 행동을 할 때는 6월 20일까지는 해당 공간이 필요하지 않으므로 부타이 디스플레이를 헥스 영역 가장 좌상단에 놓을 수 있습니다.
2. 각 부타이 디스플레이마다 부타이 카운터가 있으며, 편의를 위해 번호로 식별합니다. 지도에 있는 부대 카운터를 부타이 카운터로 교체합니다.
3. 컵에서 원래 부대의 활성화 치트를 꺼내서 부타이용 활성화 치트로 교체합니다.
4. 정보 치트를 디스플레이의 해당 공간에 놓을 수 있습니다.
5. 부타이 카운터는 다른 부대와 동일하게 기능하지만, 부타이 카운터로 항공모함 부대를 부타이 디스플레이에 연결할 수 있습니다. 그 시점부터 부타이 디스플레이에는 부대의 공중 자산과 함선에 대해 알려진 정보를 추적하는데 사용합니다.

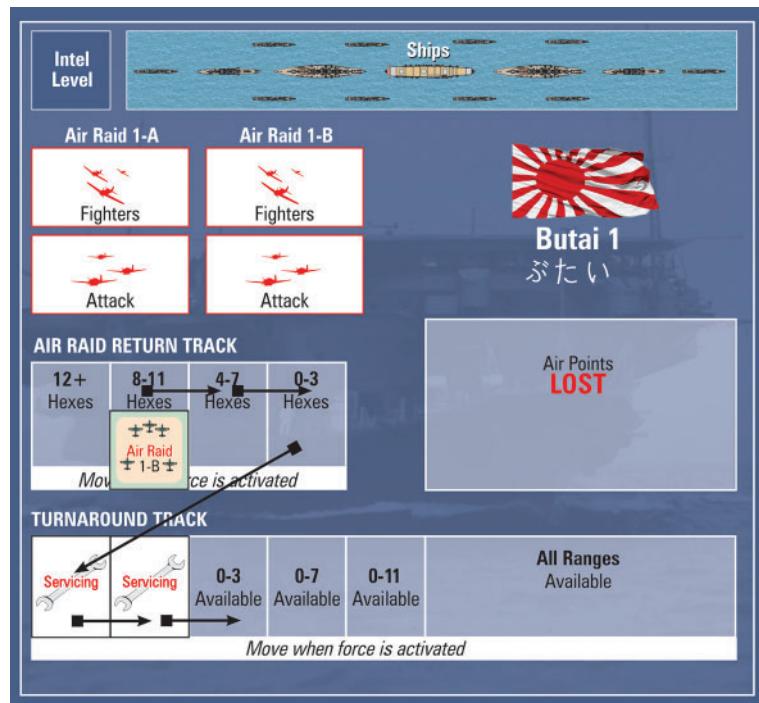
CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

32

참고: 아직 공중 포인트가 없는 레벨 1 "항공모함" 부대에는 아직 부타이 디스플레이를 설정하지 않는 것이 좋습니다. 왜냐하면 이 "항공모함" 부대에 항공모함이 없을 가능성이 있기 때문입니다.

9.12 부타이 디스플레이에는 다음과 같은 섹션이 있습니다:

- 정보 레벨 공간에는 부대의 정보 치트를 보관합니다.
- 공습 상자에는 현재 진행 중인 공중 지원(10.0, G 단계)을 위한 공중 포인트를 보관합니다.
- 공습 귀환 트랙은 부대로 귀환하는 공습을 추적하는 데 사용합니다(10.3). 공습 카운터는 처음에 귀환 거리(즉, 부대에서 목표물 까지의 거리)에 해당하는 트랙 상자에 배치된 후 부대가 활성화될 때마다 오른쪽으로 한 칸씩 이동합니다.
- 턴어라운드 트랙은 항공기를 정비하고 다시 사용할 수 있도록 준비하는데 걸리는 시간을 측정하는데 사용합니다. 일본군 공습 카운터가 공습 귀환 트랙의 마지막 칸에 도달하면 착함한 것으로 간주합니다. 공습 카운터(및 부타이 디스플레이의 해당 마커)를 제거하고, 공습에 참여한 공중 포인트를 턴어라운드 트랙의 첫 번째(가장 왼쪽) 칸에 배치해서 다시 공격할 준비가 되었음을 나타냅니다. 그런 다음 부대가 활성화될 때마다 턴어라운드 트랙을 따라 한 칸씩 이동합니다(턴어라운드 트랙의 처음 두 상자는 '정비 Servicing'라고 적혀 있습니다. 이 상자의 놓인 공중 포인트는 굽유 및 재무장 중이므로 공격에 투입할 수 없습니다. 나머지 상자에는 "사용 가능 0-3", "사용 가능 0-7", "사용 가능 0-11"이라고 적혀 있습니다. 이 상자에 있는 유닛은 적혀 있는 범위에서만 공습에 사용할 수 있습니다).
- "모든 범위 사용 가능" 상자는 턴어라운드 트랙 마지막 칸입니다. 이 상자에 있는 유닛은 모든 범위에서 공격할 수 있습니다(적어도 공습 절차에서 허용하는 범위 내의 모든 범위).
- 손실 상자에는 전투에서 제거된 유닛이 있습니다(또는 괌으로 전환한 유닛, 고급 규칙 23.0).
- 함선 섹션은 레벨 4 부대에만 사용하며, 부대의 함선을 보관하는데 사용합니다.



예시: 일본군 공습이 완료했습니다.

목표물이 발진한 부대로부터 8헥스 떨어진 곳에 있으므로 공습 카운터를 귀환 경로의 "8-11" 칸에 배치합니다.

다음 공중 이동 단계에서는 "4-7" 칸으로, 그 다음 단계에서는 "0-3" 칸으로 이동합니다.

그 다음 페이즈에서 공습 카운터와 상응하는 마커를 제거하고, 공중 유닛을 턴어라운드 트랙의 첫 번째 '정비' 칸에 배치합니다.

다음 페이즈에서는 두 번째 "정비" 칸으로 이동하고,

그 다음 페이즈에서는 "사용 가능 0-3"으로 이동합니다.
같은 행동 페이즈 동안 해당 부대는 활성화되어

다섯 헥스 떨어진 목표물을 공격합니다.

이 포인트는 현재 0~3헥스에서만 사용할 수 있으므로 해당 공격에 사용할 수 없습니다.

9.13 레벨 4 항공모함 부대가 모든 항공모함을 잃으면 나머지 유닛은 레벨 3 수상함 부대로 취급합니다. 사용 가능한 일반 부대 유닛이 있다면, 이 유닛을 부타이 대신 지도에 배치하고 그 아래에 수상함을 배치합니다. 그러면 부타이 카운터는 사용하지 않은 유닛 더미로 돌아갑니다.



CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

9.2 공중 포인트, 알려진 공중 전투력 및 공중 수치

디자인 노트: 항공모함 공중 포인트는 일본군이 실제로 보유한 공중 전력이 아니라, 플레이어가 알고 있는 일본군의 공중 전력 수준을 의미합니다.

레벨 1 및 레벨 2 부대는 정보가 덜 완전하므로 알려진 공군 전투력이라고 합니다(이전 게임에서는 동일한 기본 개념을 드러난 공군 전투력이라고 불렀습니다). 이는 반드시 부대가 보유한 모든 항공기를 의미하는 것은 아닙니다. 플레이어가 알고 있는 항공기만을 의미합니다. 레벨 3과 레벨 4에서는 더 확실하고 구체적인 정보를 얻을 수 있는데, 이를 공중 수치라고 합니다.

9.21 일본군 항공모함 부대의 공중 자산은 공중 포인트로 표시합니다. 공중 포인트 유닛은 미군 항공기와 달리 특정 기종을 나타내지 않는 일반적인 단위이며 거스름돈을 바꾸는 것처럼 어떤 단위로든 교환할 수 있습니다.

9.22 공중 포인트는 부타이 디스플레이(9.1)에 보관합니다. 공중 포인트를 지도에 직접 배치하지 않습니다. 공습을 수행하면 부대의 부타이 디스플레이에 공중 포인트를 추가합니다(9.23). 부타이 디스플레이에 추가된 공중 포인트는 절대 사라지지 않으며, 전투에서 제거되면 디스플레이의 손실 상자로 이동합니다.

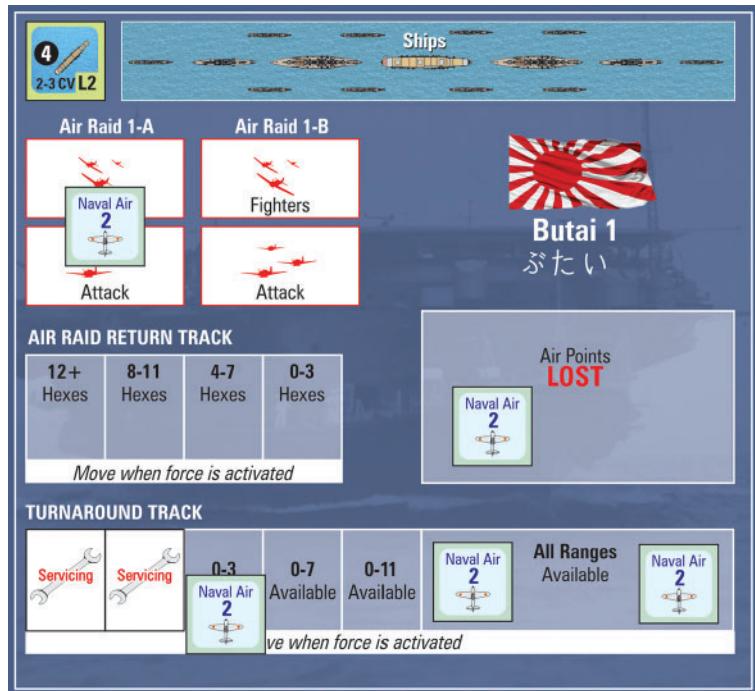
9.23 레벨 1 또는 2 부대는 공습을 생성할 때 공중 포인트를 추가합니다(10.1E). 이것은 중요하면서도 어려운 개념입니다: 공습 절차에 따라 공습 투입되는 포인트 수가 정해집니다. 이때 지금까지 공개된 숫자를 넘을 수 있습니다. (부대가 처음으로 발진한 공습의 경우 아직 아무것도 공개되지 않은 상태입니다.) 이미 드러난 상태이고 사용 가능한 것으로 알려진 포인트에서 가능한 한 많은 포인트를 뽑습니다. 더 많은 포인트가 필요하다면, 사용하지 않는 포인트에서 카운터를 가져와서 부대의 알려진 총 공중 포인트에 더합니다.

9.24 알려진 공중 전투력: 이 총계를 계산하려면 부타이 디스플레이의 모든 공중 포인트를 더합니다(손실 상자 및 귀환 트랙의 모든 상자 포함). 알려진 공중 전투력을 공습 및 정보 프로세스(10.1E, 7.37)에 모두 입력합니다. 알려진 공중 전투력이 0인 것과 알 수 없는 공중 전투력은 다릅니다.

디자인 노트: 알려진 공중 전투력이란, 전투가 시작될 때, 격추된 포인트를 포함하여 부대가 가지고 있었을 최소한의 공중 포인트라고 생각할 수 있습니다.

해당 부대에 플레이어가 몰랐던 다른 공중 포인트가 있을 수 있습니다. 많은 항공기가 격추되었거나 텐어라운드 중인 상태가 아니라면, 항공기를 많이 보유한 것처럼 보이는 부대는 대규모 공습을 시작할 가능성이 높으며 더 많은 함선을 보유할 가능성도 높습니다.

9.241 부대에 영구 명중이 있다면(12.23), 공습 전투력을 계산할 때 부대의 알려진 공중 전투력에서 명중 당 1을 뺍니다(공습에만 해당). 정보 표에 따라 전투력을 계산할 때는 이 보정 수치를 적용하지 않습니다.



예시: 레벨 2 부대(부타이)의 "모든 범위 사용 가능" 상자에 공중 포인트 4개, "0-3 사용 가능" 상자에 공중 포인트 2개, 그리고 손실 상자에 공중 포인트 2개가 있습니다; 총 알려진 공중 전투력은 8입니다.

이 부대가 10헥스 범위에서 공중 포인트 6점으로 공습을 시작한다고 결정합니다. 처음 4점은 모든 범위에서 사용할 수 있는 포인트 중에서 가져갑니다.

0-3 상자에 있는 포인트는 이 공습에 사용할 수 없으며, 손실된 점수도 사용할 수 없으므로 사용하지 않는 공중 포인트 카운터 2개를 더 가져와서 공습에 추가합니다.

새로 추가한 항공기는 원래부터 존재했지만 아직 발견하지 못했던 항공기를 나타냅니다. 따라서 부대의 알려진 공중 전투력은 이제 10이 됩니다.

공습이 2헥스의 범위 내에서 발진했다면 0-3 상자에 있는 포인트를 사용할 수 있었을 것이고, 카운터를 추가할 필요가 없었을 것입니다.

이 경우 알려진 공중 전투력은 그대로 8이었을 것입니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

34

9.25 공중 수치(레벨 3 부대): 부대가 레벨 3이 되면 레벨 3 정보 치트를 받게 되며, 치트에는 공중 수치가 적혀 있습니다.

- **공습(10.1)**의 경우, 적혀있는 공중 수치를 사용하여 초기 공습 전투력(10.1E)을 계산한 다음, 손실/사용 불가 포인트(10.1F)에 따라 보정 수치를 적용합니다. 손실되거나 사용할 수 없는 포인트 수는 부타이 디스플레이에 표시됩니다.
- **CAP(5.4)**의 경우, 기본 공중 수치에서 손실되거나 사용할 수 없는 수치를 뺀 순 공중 수치를 사용합니다.

디자인 노트: 공중 수치와 알려진 공중 전투력의 차이는 전자는 부대가 가질 수 있는 최대치를, 후자는 지금까지 플레이어가 알고 있는 것만 나타낸다는 것입니다.

다시 말해, 공중 수치는 상한선을 제공하는 반면 알려진 공중 전투력은 하한선일 뿐입니다.

이는 레벨 3 및 레벨 4 부대에 대한 보다 완전하고 확실한 정보를 나타냅니다.

9.26 공중 수치(레벨 4 부대): 레벨 4 부대는 레벨 3과 비슷하지만, 부대가 레벨 4이 되면 실제 항공모함 카운터를 뽑아 부타이 디스플레이의 함선 상자에 배치한다는 점이 다릅니다(7.4).

그 시점부터 부대의 공중 수치는 해당 부대에 있는 모든 항공모함이 가진 공중 수치의 총합으로, 영구 명중을 당하면 수치를 보정합니다(12.23).

10.0 일본군 공습

일본군 공습 절차는 활성화된 일본군 공습을 탐지할 수 있는지 여부를 결정합니다. 여기에는 적이 실제 항공모함 부대인지(아직 모르는 경우), 항공모함이 공격을 할지 여부와 공습의 전투력을 결정하는 것을 포함합니다.

디자인 노트: *Carrier Battle: Philippine Sea*에서 모든 일본군 부대는 항공모함이 아니라는 것이 확실해질 때까지는 잠재적인 항공모함 부대입니다. 그리고 항공모함을 포함하고 있을지도 모르는 모든 부대는 공습을 발진할 수 있습니다.

플레이어가 공습에 대해 알게되는 시점이 적이 공습을 발진했을 때가 아니라 공습을 탐지했을 때라는 점을 이해하는 것이 중요합니다. 공습 전투력은 발진한 부대가 입은 명중처럼 과거에 일어난 일에 영향을 받을 수 있습니다. 게임에서 시간이 지남에 따라 제공하는 정보는 모호하고 불확실한 경우가 많지만 일관성이 있습니다.

예를 들어, 대규모 공습을 발진하는 부대에는 항공모함이 여러 대 있을 가능성이 높습니다.

10.1 일본군 공습 절차

공습 절차는 이 게임에서 가장 중요한 부분이자 가장 복잡한 부분입니다. 공습 절차에는 일본군 공중 전투력에 대해 알고 있는 정보에 적용하는 보정 수치가 있습니다.(시나리오 5에서는 단순화된 상황으로 연습해볼 수 있습니다.)

공습 절차는 어떤 일본군 부대라도 활성화되는 순간, 그 부대가 이동하기 전에 실행됩니다. 공습 순서도를 단계별 참고 자료로 사용할 수 있습니다. 다음 지침을 읽을 때 이 플레이 도움말을 참고하여 따라하는 것이 좋습니다. 시나리오 5에서 "시나리오 6 이후"로 표시된 단계는 생략합니다.

공습 절차를 연속된 네 가지 질문으로 생각해볼 수 있습니다:

1. "만약 이 부대가 항공모함 부대라면 지금 나를 공격할까?"
(단계 A 및 B)
2. "만약 그렇다면, 이 부대가 실제로 항공모함 부대일까?"
(C 단계)
3. "만약 그렇다면, 그리고 공중 전투력이 충분하다면 공습의 규모는 얼마나 될까?" (단계 D 및 E)
4. "이 부대가 완전한 전투력이 아니라면, 공습 규모가 얼마나 줄어들어야 할까?" (F 단계)

A. 해당 부대가 잠재적으로 공습을 발진할 수 있는 부대일까?

1. 이미 공습을 2개 진행하는 부대는 새로운 공습을 발진할 수 없습니다. 이 규칙의 목적상, 귀환 경로에 있는 모든 유닛(아직 정비 상자에 도달하지 않은 유닛)도 하나의 "공습"으로 계산합니다.
2. 그렇지 않다면, 공습을 발진할 수 있는 경우는 다음과 같습니다:
 - 해당 부대가 항공모함 부대인 경우, 또는
 - 해당 부대가 레벨 0 또는 레벨 1인 소규모/중규모/대규모 부대이며 일본군 항공모함 발진 한도를 초과하지 않은 경우(시나리오 5에서는 투입 한도를 사용하지 않습니다.) 수상함 부대는 공습을 발진할 수 없습니다.

디자인 노트: 항공모함 투입 한도를 넘지 않았다면, 아직 발견되지 않은 항공모함이 더 있을 수 있으므로 위의 부대 유형 중 어느 것이든 항공모함 부대일 수 있다는 개념입니다.

공습 절차의 후반 단계에서 실제로 그런지 여부를 결정합니다.

B. 일본군 부대가 사정거리 내에 목표물을 발견했을까?

이 단계에서는 일본군 공습 생성 표 *Japanese Air Raid Generation Table*(카드 2, 뒷면)를 사용하여 일본군 항공모함(있는 경우)이 사거리 내에 있는 목표물을 발견하고 공격할지 결정합니다.

1. 먼저 표에 적힌 대로 현재 게임 턴에 허용되는 최대 범위를 확인합니다. 해당 범위 내에 미군 태스크 그룹이 없으면 공습을 진행하지 않습니다.

2. 다음으로 목표 태스크 그룹을 선택합니다. 항공모함을 포함한 가장 가까운 미군 태스크 그룹을 선택합니다. 동일한 거리에 태스크 그룹이 두 개 이상이라면 항공모함이 더 많은 그룹을 선택합니다.
3. 그런 다음 주사위를 굴려 표에 적힌 보정 수치를 적용하고 결과를 읽습니다(일부는 게임 턴에 따라 달라지며, 그 중 하나는 시나리오 9에만 해당).

결과에 따라 일본군이 공습을 발진하거나 발진하지 않습니다.

디자인 노트: 이 표는 일본군이 여러분을 발견할 확률을 반영하며, 시간대와 목표물에 도달하는 데 필요한 시간을 고려합니다.

진주만에서 그랬던 것처럼, 목표물이 발견되면 새벽 어둠(천문학적 황혼)에 공습을 할 수 있다고 가정합니다. 하지만 그보다 이른 시간에는 불가합니다.

경험이 풍부한 정찰기 조종사들은 밤에도 발진할 수 있었지만, 공습은 그럴 수 없었습니다(적어도 1944년에는 그렇습니다).

C. 이것이 실제로 항공모함일까?

일본군 부대가 이미 항공모함 부대인 것으로 판명되었다면, D 단계로 넘어갑니다. 그렇지 않은 경우, 해당 부대는 레벨 0 부대이거나 레벨 1 대규모/중규모/소규모 부대여야 합니다.

1. 레벨 0 부대라면, 우선 레벨 1 정보 치트를 뽑습니다.
 - a. 항공모함 부대 치트를 뽑았다면, D 단계로 넘어갑니다 (이제 레벨 1 항공모함 부대가 되었습니다).
 - b. 소규모, 중규모, 대규모 부대 치트를 뽑았다면, C(2) 단계를 계속 진행합니다. (이는 시나리오 6 이후에만 발생합니다.)
 - c. 모든 유형의 수상함 부대나 허위 조우 치트를 뽑았다면, 레벨 1 치트를 다시 컵에 넣습니다. 그러면 부대는 다시 레벨 0 이 되고 공습을 발진하지 않습니다. 허위 조우 이벤트가 발생한 경우 공습은 취소되지만 부대는 그대로 유지되며, 나중에 해당 부대에 항공모함이 있는 것으로 판명될 수 있다는 점에 유의하세요.
2. (시나리오 6 이후) 레벨 1인 대규모, 중규모, 소규모 부대라면, 레벨 1-레벨 2 정보 표(카드 3, 앞면)를 사용하여 레벨 2 부대 치트를 결정합니다.
 - a. 항공모함 부대로 판명되면 D 단계로 진행합니다 (이제 레벨 2 항공모함 부대가 되었습니다).
 - b. 유형 상관 없이 수상함 부대로 판명되면, 레벨 2 치트를 제거하고 부대 레벨을 공습 절차를 시작할 때의 레벨로 되돌립니다. 만약 C(1) 단계에서 레벨 0인 부대를 레벨 1로 승격했다면, 다시 레벨 0으로 돌아가고 사용했던 레벨 1 치트는 다시 컵에 넣습니다. 이때 부대는 공습을 발진하지 않습니다.

3. (시나리오 6 이후) 알려진 공중 전투력이 있는 레벨 1 항공모함 부대라면(즉, 이전에 공습을 실시한 적이 있는 경우), 레벨 1-레벨 2 정보 표를 사용하여 레벨 2로 승격합니다. 그런 다음 해당 부대는 레벨 2 부대 절차를 사용합니다. (이 절차는 해당 부대의 알려진 공중 전투력을 바르게 고려합니다.)

디자인 노트: 이는 적 부대가 여러분을 향해 공습을 발진하기로 한 경우에만 정보를 얻을 수 있다는 것을 의미합니다. 플레이어가 얻을 수 있는 정보는 적의 공습으로부터 유추해낼 수 있는 것뿐입니다. 실제 함선을 볼 수 있는 것이 아닙니다.

따라서 위 절차에서 적 부대가 항공모함이 없는 부대로 판명되고 따라서 공습이 이루어지지 않았다면, 미식축구처럼 '플레이를 다시 시작'하고 아무것도 보지 못했으므로 변경 사항을 폐기합니다. 나중에 해당 부대가 결국 항공모함 부대로 밝혀질 수도 있습니다.

공습 절차 중에 항공모함이 아닌 부대가 나온 레벨 1 치트는 컵에 다시 넣고 해당 부대는 계속 플레이 상태라는 점을 유의하세요. 수색을 할 때 치트를 컵에서 제거하고, 해당 부대도 게임에서 제거하는 것과는 대조적입니다.

- D. (시나리오 6 이후) 알려진 공중 전투력 또는 공중 수치를 계산합니다. (시나리오 5에서는 시나리오 규칙에 따라 공중 전투력이 정해집니다.)

- **레벨 1-2 부대**에는 알려진 공중 전투력이 있습니다. 이는 부타이 디스플레이에 있는 모든 공중 포인트의 총합이며 손실/사용 불가 포인트를 포함한 값입니다(9.24)디스플레이에 공중 포인트가 없다면 알려진 공중 전투력은 '알 수 없음' 상태입니다.

- **레벨 3 부대**는 정보 치트에 적힌 만큼의 공중 수치를 가집니다. 부타이 디스플레이의 공중 포인트는 이 값에 영향을 주지 않습니다.

- **레벨 4 부대**는 부대에 있는 모든 항공모함 값의 총합인 공중 수치(12.23)을 가지며, 이 수치는 피해에 따라 조정됩니다. 항공모함이 입은 피해는 이 수치에 영향을 주지만 부타이 디스플레이의 공중 포인트는 영향을 주지 않습니다.

참고: 알려진 공중 전투력 또는 공중 수치는 일본군이 모든 항공기를 소집할 수 있었을 때 가능한 전력을 나타냅니다. F단계에서 손실되었거나 사용할 수 없는 항공기에 대한 조정을 수행합니다.

E. 공습 전투력 결정

공습 전투력 표에는 세 가지가 있습니다:

- **레벨 1-2 부대, 알려진 공중 전투력 L1-2 Forces, Known Air Strength(카드 2, 뒷면).** (시나리오 5에서 사용하는 유일한 표입니다.) 이 표에서 알려진 공중 전투력(9.24)에 해당하는 열을 선택하고, 해당 부대 유형(예시: "1-2 항공모함")에 대해 열 이동(표에 나열된)을 적용한 다음 주사위를 굴려 상호 참조합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

36

(참고: 알려진 공중 전투력을 가진 레벨 1 부대는 공습을 발진 할 수 없으며, C(3) 단계에서 레벨 2로 승격했을 것입니다).

- 1-2 레벨 부대, 알 수 없는 공중 전투력 *L1-2 Forces, Unknown Air Strength*(카드 2, 뒷면). 이 표에서 주사위 굴림으로 부대 유형("레벨 1 항공모함" 등)을 상호 참조합니다. (이 표는 시나리오 6 이후 전체 전투 시나리오에만 사용합니다.)
- 레벨 3-4 부대, 괌 *L3-4 Forces, and Guam*(카드 3, 뒷면): 이 표에서 공중 수치(9.25-9.26)에 해당하는 열을 선택한 다음 주사위를 굴려 상호 참조합니다. (이 표는 시나리오 6 이후 전체 전투 시나리오에만 사용합니다.)

공중 수치 또는 알려진 공중 전투력은 부대가 입은 명중(9.24~9.26)에 따라 보정될 수 있습니다. (시나리오 5에서는 이에 대해 걱정할 필요가 없습니다.) 결과는 공격의 공중 포인트 수입니다.

- '/' 기호가 있는 결과는 2파 공격을 나타냅니다.

예를 들어, '5/4'는 1파 공습이 5포인트, 2파 공습이 4포인트라는 뜻입니다. 2파는 지도에 따로 배치하는 별도의 두 번째 공습입니다(10.24).

그러나 전체 전투 시나리오(시나리오 6 이후)에서는 손실되거나 사용할 수 없는 공중 포인트(F 단계)에 따라 전투력을 조정해야 하며, 이로 인해 2파가 1파로 줄어들 수 있습니다.

또한 부대에 이미 플레이 중인 공습이 있다면, 추가 공습은 항상 두 전투력을 합한 값(위 예시에서는 9)으로 1파로 진행합니다.

- 괌 공습(육상 항공대 항공기)은 항상 1파만 도착합니다.

두 파의 수치를 더하고 F단계를 적용하여 합산된 값을 사용합니다(괌 공습은 시나리오 6 이후에만 발생합니다).

디자인 노트: 레벨 1-2와 레벨 3-4 표는 비슷하지만 레벨 1-2 표의 범위가 더 넓어서 불확실성이 더 큽니다. 이는 레벨 1 및 2 부대에 대한 정보가 덜 확실하다는 기본 개념에 따른 것입니다.

알려진 공중 전투력이 없는 레벨 1 / 2 부대 표는 제일 불확실합니다.

F. (시나리오 6 이후) 공습 포인트가 손실되거나 사용할 수 없는 경우 공습 전투력이 줄어듭니다.

1. 해당 부대 부타이 디스플레이의 손실 상자, 정비 상자, 공습 상자에 있는 모든 공중 포인트와 및 해당 범위 내에서 사용할 수 없는 공중 포인트를 모두 더합니다.

a. 이 범위 내에서 사용 할 수 없는 숫자는 그 범위보다 작은 숫자의 "사용 가능" 상자에 있는 총합입니다. 예를 들어, 목표물이 9헥스 거리에 있다면, "사용 가능 0-3"과 "사용 가능 0-6" 상자에 있는 모든 포인트는 사용 불가능한 것으로 계산합니다

b. 괌에서 출발하는 공습도 동일한 절차를 사용하지만 부타이 디스플레이 대신 괌 디스플레이를 사용합니다.

2. 공습 전투력 감소 차트를 사용하여 (E)에서 얻은 공습 초기 전투력과 손실/사용할 수 없는 점수를 상호 참조합니다. (주사위를 굴리지 않습니다.) 결과에 따라 공격의 최종 전투력이 감소합니다.
3. 2파로 이루어진 공습의 경우, 각 파의 값을 더하여 초기 전투력을 계산합니다. 줄어든 전투력은 2파에 적용합니다. 2파의 전투력이 3 이하로 떨어지면 1파로 합쳐집니다(즉, 2파의 남은 부분을 다시 1파에 더합니다).

G. 공중 포인트 카운터를 공습 상자에 배치합니다.

부타이 디스플레이에서 이 부대에 사용할 수 있는 공습 상자를 선택하고 상자에 공습 포인트를 배치합니다. 2파로 이루어진 공습이라면 상자 두 개를 모두 사용합니다. (이미 이 부대에 대한 공습이 진행 중이라면 1,2파를 하나로 합칩니다.)

10.11 일본군 전투기 및 공격기 카운터가 따로 있지는 않으며, 거스름돈과 같은 포인트 단위로 일반적인 '해군 공중 naval air' 및 '육상 공중 land air' 카운터만 있습니다.

각 공습 상자에는 '전투기' 섹션과 '공격기' 섹션이 있습니다. 여기에 각 유형의 공중 포인트를 보관합니다.

10.12 공습이 처음 발진했을 때, 공습 포인트 중에 전투기와 공격기가 각각 몇 대인지 알 수 없습니다. 공습의 총 전투력을 나타내는 카운터를 전투기와 공격기 상자 사이에 놓으면 됩니다.

10.13 공습이 미군 전투기와 처음 조우했거나 전투기와 조우하지 않았다면 목표물에 도달한 경우, 정확한 공격기 및 전투기 수를 다음과 같이 결정합니다:

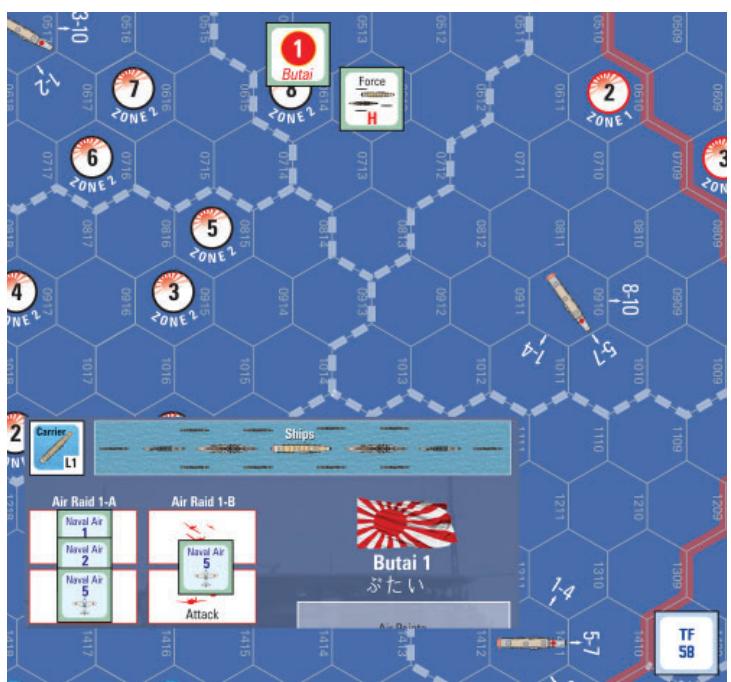
1. 일본군 호위 전투기 표 *Japanese Escort Fighter Table*(카드 2, 앞면)에서 공습 규모를 초과하지 않는 가장 높은 열을 찾습니다(예시: 공습이 7포인트라면 "6" 열을 사용합니다).
2. 주사위를 하나 굴려서 공습 규모와 교차 참조하여 전투기의 수를 결정합니다.
3. 총 공습 포인트 중에서 필요한 숫자를 전투기 상자에 넣습니다. 이제 이 숫자는 해당 공습 기간 동안의 전투기를 나타냅니다.

4. 나머지는 공격기 상자에 넣습니다. 즉, 전투기가 아닌 모든 포인트는 공격기입니다. 이는 공습 기간 동안의 공격기를 나타냅니다.

10.14 오직 공습이 진행되는 동안에만 전투기와 공격기를 따로 그룹화하고, 각 유형마다 공중 포인트를 따로 구분합니다. 항공기가 항공 모함으로 복귀하면 일반 '공중 포인트'로 되돌아갑니다.

디자인 노트: 동일한 부대가 한 번은 특정 비율의 전투기로 구성된 공습을 발진하고, 다음에는 다른 조합의 공습을 발진할 수 있다는 점에 유의하세요. 공중 포인트는 지금까지 알고 있는 정보만 반영한다는 점을 기억하세요.

일본군의 비행 갑판에 또 어떤 유닛을 있을지 알 수 없습니다.



예시: 현재 레벨 0인 일본군 부대 'H'가 활성화됐을 때 TF 58에서 8헥스 떨어진 곳에 있습니다. 지금은 0810 턴입니다.

일본군 공습 생성 표에 따르면 0810 턴에 공습할 수 있는 최대 범위는 11헥스이므로 공습이 가능합니다. 이 표에는 이 턴의 공습 보정 수치가 -1로 적혀 있습니다. 또한 범위 7~9에 대한 보정 수치도 0으로 적혀 있습니다. 순 보정 수치는 -1입니다.

주사위를 굴려서 "6"이 나왔고, 5로 보정되었으므로 가능한 경우 부대가 공격을 발진합니다. 레벨 1 치트를 뽑았고 해당 부대가 "레벨 1 항공모함"로 판명되었습니다. 이 부대는 첫 번째로 등장한 항공모함 부대이므로 부타이 디스플레이 1을 사용하여 정보 치트를 위쪽 모서리에 놓고 부대의 "A" 카운터를 "부타이 1"로 바꿉니다.

이 부대는 아직 공중 포인트가 없으므로 공습 전투력을 알 수 없는 레벨 1-2 부대 공습 전투력 표를 사용합니다.

"L1 항공모함" 열에서 주사위 "7"을 굴려 "8/5"의 결과가 나옵니다(1파 공습은 8포인트, 2파 공습은 5포인트 이상).

예시: 이전 예시에서 "A" 부대가 이미 레벨 1 항공모함으로 판명됐지만, 이전에 공습을 발진하지 않았고 "미군 우위" 마커가 있는 미군 수색 시도에 의해 방금 발견되었다고 가정해 보겠습니다.

이 경우 추가 주사위 보정 수치 -3을 적용해서, 해당 부대는 공격을 발진하지 않았을 것입니다. 이것이 미군 우위의 효과 중 하나입니다.

10.2 일본군 공습 배치 및 이동

"당신들의 [항공모함] 태스크 포스의 특별한 강점은 레이더를 사용하고, 무선 메시지를 감청했으며, 레이더로 일본군 공습을 포착하여 원활 때마다 격파('잡아먹기') 할 수 있었다는 점입니다."

- 오자와 지사부로 제독, 전후 심문, 1945년 10월

10.21 공습이 생성되고 공습 전투력, 구성, 목표물이 결정되면 다음 절차에 따라 지도에 공습을 배치합니다:

1. 주사위를 하나 굴려서 요격 범위 표 Intercept Range Table(카드 1, 앞면)를 참고하여 주사위 보정 수치를 적용합니다. 결과에 따라 요격 범위가 결정됩니다.
2. 공습을 목표물에서 지정된 거리에 배치합니다.
 - a. 출발지에서 대상까지 직선을 따라 계산합니다.
참고: "출발지"는 공습을 발진한 부대를 의미하며, "대상"은 10.1(B)에 명시된 대로 목표 미군 부대를 의미합니다.
 - b. 모호한 경우 미군 항공기가 없는 헥스를 우선합니다.
 - c. 그래도 여전히 모호한 경우 무작위로 해결합니다.

10.22 공습 카운터는 공습에 참여한 항공기를 나타냅니다. 지도에는 공습 카운터만 배치합니다(항공기 카운터는 놓지 않습니다). 일단 배치하면 공습은 하나의 유닛으로 이동합니다. 일본군 공중 유닛은 한 공습에서 다른 공습으로 이동하지 않으며, 공습이 분리되거나 합쳐지지도 않습니다.

10.23 공습은 일본군 공중 이동 세그먼트 동안 2 헥스 이동합니다. 미군 유닛은 이 이동에 영향을 주지 않습니다. 공습은 출발지에서 목표물까지 직선을 따라 목표 태스크 그룹으로 직접 이동합니다. 직선을 따라 두 개의 헥스를 똑같이 선택할 수 있는 경우, 무작위로 선택합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

38

10.231 일본군 공중 이동 세그먼트가 활성화 세그먼트보다 먼저이므로, 활성화 세그먼트 중에 새로 배치된 공습은 배치된 동일한 행동페이지 동안 이동하지 않는다는 점을 유의하세요.

10.24 한 부대가 한 쌍의 공습을 1파와 2파로 발진할 때, 1파 공습은 10.21 규칙에 따라 배치합니다. 2파는 1파보다 2 헥스 뒤에 배치하며, 가장 직접적인 경로를 따라 발진했던 부대를 향해 역으로 카운트합니다. 두 파는 모두 즉시 지도에 배치됩니다.

디자인 노트: 플레이어는 일본군 항공기가 목표물에 도달하기 직전 마지막 헥스에서만 볼 수 있으며, 그 시간 동안 세그먼트 당 2헥스 속도로 이동한다고 가정합니다. 나머지 임무 기간 동안에는 시야 밖에서 보다 경제적인 순항 속도로 비행할 것입니다.

일본군이 미군 요격기를 뚫고 날아갈 수 있다는 것이 이상하게 보일 수 있지만, 항공기는 공중에서 멈추지 않습니다. 실제로는 일본기가 목표물을 향해 날아가는 동안 요격전이 벌어지는 것입니다.

미군 요격기는 일반적으로 일본군이 도착하는 지점으로 이동하며 그곳에서 공중전을 해결합니다.

실제로 전투는 1~2개의 헥스를 이동하는 동안 벌어집니다.

10.3 일본군 공습 귀환

10.31 항공모함 공습의 공대함 전투가 완료되면, 공습 마커를 발진한 부타이 공습 귀환 트랙에 배치합니다(마커에 기록된 대로).

발진한 부대에서 목표 태스크 그룹까지의 현재 거리에 해당하는 상자에 놓습니다. 공습이 항공모함으로 돌아가는 동안에 지도에 남아 있지 않으며, 공습 귀환 트랙은 복귀 비행을 나타냅니다. (괌에서 출발한 공습은 이 점에서 다릅니다. 11.28 참조).

10.32 귀환하는 유닛은 9.12와 예시에서 설명하는 것처럼, 행동 페이즈마다 트랙을 따라 한 칸씩 낮은 칸으로 이동한 다음, 턴어라운드 상자로, 그다음에는 사용 가능 상자로 이동합니다. 부대가 활성화되는 시점에 한 칸씩 이동합니다.

10.33 귀환 항공기를 턴어라운드 상자에 배치되어야 할 때 일본군 부대에 작동 가능한 비행 갑판이 없다면, 공중 포인트가 제거됩니다.

포기하지 마세요!



여기까지 읽었다면, 플레이북에 있는 시나리오 5를 플레이하시면 됩니다.

11.0 일본 육상 항공대

괌에서 작전을 수행하는 일본 육상 항공대는 미군에겐 우려의 대상이었습니다. 오자와 제독은 괌에 있는 육상 항공대의 강력한 지원을 받을 수 있을 것이라고 믿었습니다. 하지만 괌의 육상 항공대는 예상보다 약했고 아무 성과도 거두지 못했습니다. 규칙 16.1을 추가하면 실제 역사보다 더 강한 육상 항공대를 사용할 수 있습니다.

11.1 육상 항공 기지 및 유닛

11.11 일본 육상 항공대 유닛은 유닛 카운터로 표시합니다. 해군 공중 유닛과 마찬가지로 일반 유닛 카운터 형태로 표시하며, 어떤 단위로든 서로 교환할 수 있습니다.

11.12 괌에는 일본군 항공 기지가 있습니다. 이 기지는 미군을 공습할 수 있습니다(사실상 대형 고정 항공모함입니다).

11.13 압/펠레리우와 이오지마의 일본군 항공 기지는 공습을 발진하지 않지만, 규칙 16.1을 적용하면 육상 항공대 증원 원점이 될 수 있습니다.

11.2 육상 항공대 공습

디자인 노트: 일본군 육상 항공 기지와 항공기 절차는 불확실성이 적기 때문에 항공모함 항공기보다 훨씬 간단합니다; 각 기지의 위치와 규모를 정확히 알 수 있기 때문입니다.

하지만 일본군은 방벽 등을 이용해 항공기를 숨기는 데 능숙했기 때문에 정확한 항공기 수는 여전히 미스터리로 남아 있습니다.

11.21 괌에는 시나리오에 따라 활당된 공중 수치가 있습니다. 게임을 시작했을 때 기록 트랙에 괌 공중 수치 마커를 놓아 값을 기록합니다. 괌의 공중 수치는 규칙 16.0을 적용하는 경우에만 변경할 수 있습니다. (규칙 16.0은 조금 더 복잡해지더라도 많은 가능성은 추가하므로 가급적 빨리 사용하는 것이 좋습니다).

11.22 괌에는 자체 활성화 치트가 있습니다. (참고: "이오지마" 및 "압/펠렐리우" 활성화 치트도 있지만, 규칙 16.0에서만 사용합니다). 괌 활성화 치트를 뽑았을 때, 현재 괌 공습이 진행 중인 상태가 아니라면 레벨 4 일본군 부대와 동일한 방식으로 공습 절차를 진행합니다.

- 부대 활성화 치트는 항공기를 이동하는 시점이 아니라 공습 발진 시점을 결정한다는 점에 유의하세요. 괌의 항공기는 해군 항공기와 동시에 이동합니다.

11.23 현재 괌 공습이 진행 중이면 새로운 공습을 시작할 수 없습니다. 이 경우 괌 활성화 치트는 **No op**(작전 없음)으로 처리합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

11.24 괌에서 공습을 발진할지 여부는 해군 공습과 마찬가지로 일본 군 공습 생성 차트 *Japanese Air Raid Generation Table*를 사용하여 결정합니다(카드 2, 뒷면). 괌 공습의 전투력은 "레벨 3-4 부대와 괌 L3-4 Forces and Guam" 차트를 사용하여 결정합니다(카드 3, 뒷면). 괌의 현재 순 공중 수치(원래 값에서 손실되거나 사용할 수 없는 포인트를 뺀 값)에 해당하는 열을 사용합니다. 괌에는 공중 전투력 감소 차트를 사용하지 않습니다. 괌의 공중 수치가 3미만이면 공습을 발진하지 않습니다.

11.25 다른 일본군 공습과 마찬가지로 괌에도 게임 턴 및 범위에 대한 주사위 보정 수치를 적용합니다. 괌에는 미군 우위를 적용하지 않습니다. 미군 요격 임무가 괌 헥스(11.27)에 있다면 특수 주사위 보정 수치가 있습니다.



11.26 괌 공습 카운터는 지도에 다음처럼 배치합니다:

1. 괌 헥스에 미군 플레이어의 요격 임무가 있다면, 공습을 항상 해당 헥스에 배치합니다(11.27).
2. 그렇지 않다면 10.2 절차에 따라 공습을 배치하여 요격 거리를 결정합니다. 요격 거리보다 괌에서 미군 태스크 포스까지의 거리가 짧다면 공습을 괌 헥스에 배치합니다.
3. 괌 공습은 항상 1파로만 도착합니다. 표에서 2파 결과가 나왔다면, 해당 값과 합산합니다(예시: 5/4 결과가 나왔다면 9포인트 짜리 1파 공습을 수행합니다).

11.27 괌 헥스에 미군 플레이어의 요격 임무가 있다면 다음과 같은 효과가 있습니다:

1. 괌 활성화 치트가 뽑혔을 때 공습 생성 주사위 굴림에 보정 수치를 적용합니다. 이 조건은 공습 생성 표 *Air Raid Generation Table*에 나와 있습니다(카드 2, 뒷면).
2. 괌에서 공습이 발진하면, 공습을 괌 헥스에 배치하고 해당 행동 페이즈에는 이동하지 않습니다. 행동 페이즈의 다른 세그먼트는 정상적으로 진행합니다. 미군 플레이어는 해당 페이즈에서 괌 유닛에 대한 공대공 전투 주사위 굴림에 2를 더합니다. 이는 유닛이 괌에서 이륙할 때만 적용하며 착륙할 때는 적용하지 않습니다.

위의 효과는 요격 임무에만 적용하며, 공습 임무에는 적용하지 않습니다. 미군 요격 임무는 실제 전투에서와 마찬가지로 괌 헥스를 배회하며 행동 페이즈마다 연료 포인트 1점을 지불할 수 있습니다.

11.28 괌 디스플레이에는 공습 귀환 섹션이 없습니다. 대신에 공습을 완료하면 지도 상 최단 경로를 따라 괌으로 귀환합니다. 날아오는 일본군 공습과 마찬가지로 각 세그먼트 동안 이동합니다. 공습은 목표 물까지 가거나 귀환하는 과정에서 요격될 수도 있습니다.

통상적인 방식으로 공대공 전투를 수행하고, 손실된 공중 포인트는 괌 손실 상자에 넣습니다.

11.29 공습이 괌으로 돌아오면, 괌 디스플레이의 착륙 섹션에 공중 포인트를 배치합니다. 공습은 부타이 디스플레이와 같은 방식으로 정비 섹션으로 이동한 다음 사용 가능(범위에 따라) 상자로 이동합니다.

12.0 피해, 화재 및 완전 무력화된 함선

12.1 미군 항공모함 피해

미군 항공모함의 모든 피해는 명중 마커로 기록합니다. 번호가 매겨진 이 마커들은 거스름돈처럼 사용할 수 있습니다.

12.11 미군 피해 영향 요약 차트 *US Damage Effects Summary Chart*(카드 4, 앞면)에는 항공모함 유형(CV 및 CVL)에 따른 피해 영향이 있습니다.

- 항공모함의 피해 상태는 '경미한 피해', '중대한 피해' 또는 '완전 무력화'로 나뉩니다. 이 용어는 다른 특정 규칙과 승리 조건에서 사용합니다.
- 피해 효과에는 항공모함 AA 수치 감소, 비행 작전 제한, 이동 능력 상실 등이 있습니다.
(수상함 피해는 12.5를 참고하세요.).



12.12 비행 갑판 작동 불능 : 미군 항공모함에 명중하는 경우(가벼운 피해 포함) 즉시 비행 갑판 작동 불능 마커를 받습니다. 이 마커가 있는 동안에는 공중 작전을 수행할 수 없습니다. 여기에는 유닛 이착함 또는 항공기를 갑판 아래로 내리거나 옮리는 것도 포함합니다.

12.13 작동 불능 비행 갑판 수리: 각 행동 페이즈가 끝날 때마다(게임 턴이 아님), 작동 불능 비행 갑판 마커 하나당 주사위를 하나씩 굴립니다. 주사위를 굴려 7 이상이 나오면 해당 마커를 제거합니다. 피해를 입은 같은 페이즈에는 주사위를 굴리지 않습니다.

- 항공모함에는 비행 갑판 작동 불능과 갑판 총돌 마커가 동시에 있을 수 있으며, 공중 작전을 재개하려면 두 마커를 모두 제거해야 합니다.

디자인 노트: "비행 갑판 작동 불능"은 공중 작전을 중단시킬 수 있는 모든 피해를 말합니다. 갑판에 구멍이 나거나, 갑판에 파편이 있거나, 함선의 동력 또는 조타기가 손상되어 함선이 항공기를 이착함하기 위해 바람을 거슬러 이동하지 못하는 상황일 수도 있습니다.

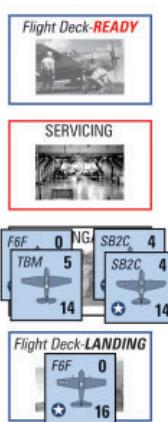
미 해군 선원들은 이러한 문제를 수리하는 데 매우 능숙해졌지만, 작업에 필요한 시간은 조금씩 달라질 수 있었습니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

40

12.14 차트에 적혀있는 효과 외에도, 미군 항공모함은 명중당할 때마다 즉시 공중 유닛 1기를 잃습니다. 유닛 순서는 비행 갑판(착함했거나 준비 상태), 정비 구역, 격납고 순서이며, 명중을 입을 때마다 각 구획에 있는 유닛 하나를 무작위로 선택합니다.

- 격납고에서 손실한 유닛은 유닛 2개로 계산합니다.



예시: 미군 항공모함이 세 번의 명중을 받았습니다. 이 항공모함에는 격납고에 유닛 4개가 있고, 착함한 유닛 1개가 있습니다. 우선 착함한 유닛을 제거합니다. 격납고에 있는 유닛 중 하나를 제거합니다. 격납고에 있는 유닛은 두 배로 계산하므로, 필요한 경우 제거된 총 유닛은 3개로 계산합니다.

12.15 작동 불능 비행 갑판 수리(12.13)과 갑판 충돌 제거는 이 게임의 유일한 "수리" 동작입니다.

12.16 미군 CV가 명중 6~7개를 받거나 CVL이 명중 4개를 받으면 함선은 완전 무력화(Crippled) 됩니다. 12.4를 참조하세요.

12.2 일본군 항공모함 피해

디자인 노트: 기본 아이디어는 일본군 항공모함이 피해를 입으면 항공기를 발진하는데에는 영향을 받지만 이미 발진한 공습에는 영향을 미치지 않는다는 것입니다. 플레이어가 공습을 탐지하기 이전에 이미 공습이 발진한 상태이므로, 해당 공습이 발진하기 전에 피해를 입었는지, 아니면 그 후에 피해를 입은건지 고려해야합니다.

12.21 일본군 항공모함 명중 유형에는 현재 턴, 이전 턴, 영구 명중이 있습니다. 영구 명중만 공습 전투력에 영향을 줍니다.

- 처음 명중을 당했을 때, 정확한 명중 횟수에 "명중 - 현재 턴 Hit - Current Turn" 마커를 놓습니다.
- 종료 페이즈 명중 마커 업데이트 단계에서 다음을 수행합니다:
 - 각 "명중 - 이전 턴 Hit -- Previous Turn" 마커를 영구 명중 마커로 교체합니다.
 - 각 "명중 - 현재 턴 Hit -- Current Turn" 마커를 "명중 - 이전 턴" 면으로 뒤집습니다.

12.22 "이전 턴 Previous Turn"과 "현재 턴 Current Turn" 명중은 일본군 공습에 아무 영향을 주지 않습니다. 해당 명중은 무시합니다.

12.23 영구 명중 Permanent hits은 다음과 같이 일본군 부대의 알려진 공중 전투력이나 공중 수치를 감소시킵니다. 오직 영구 명중에만 이런 효과가 있습니다. 레벨 4 미만의 부대에 가해진 영구 명중은 반드시 잠수함 공격(14.0)에 의해 발생한 것임을 유의하세요. 왜냐하면 공습을 발진했다면 해당 부대 레벨이 이미 4였을 것이기 때문입니다.

- 레벨 1 또는 2인 부대가 영구 명중을 입었다면 알려진 공중 전투력(9.241)에서 총 명중 개수를 뺍니다.
- 레벨 3 부대가 영구 명중을 입었다면, 레벨 3 부대의 공중 수치(9.25)에서 총 명중 개수를 뺍니다
- 영구 명중으로 경미한 피해를 입은 항공모함(피해 수용력 절반 미만의 피해를 입은 경우)은 영구 명중마다 공중 수치가 1씩 줄어듭니다.
- 영구 명중으로 중대한 피해를 입은 항공모함(피해 수용력 절반 이상의 피해를 입은 경우)은 공중 수치를 전부 잃습니다. 해당 부대가 공중 전투력을 손실한 경우, 12.24 규칙에 따라 공습 전투력을 계산합니다.



예시: 일본군 부대에는 항공모함 소카쿠와 즈이카쿠(각각 공중 수치 10), 그리고 치토세(공중 수치 4)가 있습니다. 첫번째 행동 페이즈동안 미군의 공격으로 즈이카쿠가 5 명중을 입습니다. 해당 명중을 "현재 턴" 명중으로 등록합니다. 두 번째 행동 페이즈에서 일본군 부대가 활성화되었고 당신은 일본군 부대가 공습을 이미 발진했음을 알게 됩니다. 이번 공습의 공중 수치는 그대로 24입니다. 왜냐하면 이 공습은 즈이카쿠가 명중 피해를 입기 전에 이미 발진했기 때문입니다.

12.24 일본군 항공모함이 영구 명중으로 중대한 피해 또는 그 이상의 피해를 입었다면 해당 부대는 모든 공중 수치를 상실합니다.

- 이 경우, 공습 전투력을 계산할 때는 항공모함의 공중 수치를 초과하는 손실한 공중 포인트만 손실로 간주합니다. 그러나 부대가 손실한 공중 포인트 중 일부는 해당 항공모함에 속한 것으로 간주합니다. 이러한 손실은 항공모함의 공중 수치와 마찬가지로 공습 능력을 계산할 때 무시합니다.
- 손실한 공중 포인트는 부대 내 항공모함의 수에 비례하여 할당합니다. CV는 2, CVL은 1로 계산하며, 모든 소수점 이하는 버립니다.

예시: 앞의 예시에 이어서, 일본군 부대가 공중 포인트 10점을 잃고 두 턴 후에 공습을 발진했으며, 이때 즈이카쿠가 입은 명중이 영구 명중이 되었다고 가정해 보겠습니다.

즈이카쿠는 피해 수용력 8의 절반 이상인 5 명중을 받아 중대한 피해를 입습니다. 즈이카쿠의 공중 수치 10점은 더 이상 계산하지 않으며, 쇼카쿠의 10점과 치토세의 4점만 남습니다.

손실한 공중 수치 10점 중 5분의 2, 즉 40%(4점)는 즈이카쿠에서 발생한 것으로 간주합니다. 이는 즈이카쿠에 2점, 쇼카쿠에 2점, 치토세에 1점 비율로 포인트를 할당하기 때문입니다.

즈이카쿠에 속한 4점은 손실에서 제외하므로 원래 10점 중에 손실은 6점입니다.

따라서 공격대 공격력을 계산할 때는 공중 전투력은 14, 공중 포인트 손실은 6점으로 계산합니다.

디자인 노트: 이는 공중 손실을 "중복 계산"하는 것을 막기 위한 규칙입니다. 즉, 일본군의 격추된 공중 포인트와 작전을 수행할 수 없게 된 함선 모두에게 중복해서 불이익을 주지 않는 것입니다. 이 규칙에 따라 계산하면 정확하게 계산했을 때보다 일본군이 공중 포인트를 몇 점 더 가지게 되지만, 덜 복잡하면서 계산하기 좀 더 수월해집니다.

12.25 일본군 항공모함의 AA 수치는 각 피해 수준에 따라 미군 항공모함과 동일한 영향을 받습니다(경미하거나 중대한 피해는 절반, 완전 무력화되면 0).

12.26 일본군 항공모함은 모든 명중(영구 명중 및 기타 명중) 합계가 CV의 피해 수용량보다 1 또는 2 적거나 CVL의 피해 수용량보다 1 적을 경우 완전 무력화됩니다(12.4). 이 때 영구 명중뿐 아니라 모든 명중을 계산합니다.

12.27 일본군 항공모함은 피해 수용력 이상의 영구 명중을 받으면 침몰합니다.

12.28 일본군 전함 이세와 휴가는 CVL과 전함의 중간 형태입니다. 전함(12.52 참조)과 마찬가지로, 총 공격력의 75%(12점) 이상의 피해를 받으면 완전 무력화됩니다. CVL과 동일하게 함선에 발생한 피해 레벨에 따라 공중 수치에 영향을 받습니다. 그 외의 모든 피해 효과는 전함과 동일합니다.

12.29 미군 공중 공격 세그먼트 이후에, 일본군 부대의 모든 비행 갑판을 작동 불능 상태로 만들 만큼의 명중이 발생했다면(명중 유형 상관 없음), 이 세그먼트에서 그 부대가 생성한 모든 CAP을 제거하고 손실 상자에 배치합니다.

12.3 화재

디자인 노트: 항공모함에는 항공유와 폭발물이 가득 실려 있기 때문에 화재는 끔찍한 위협이었습니다. 항공모함에 폭탄이 명중해도 당장은 버틸 수 있지만, 화재로 인해 결국 파괴됩니다. 화재가 탄약 저장고까지 도달하여 탄약을 폭파시킬 수도 있는데,

이 전투가 발생한 지 불과 몇 달 후 레이테 만에서 USS 프린스턴 호에 이런 재앙이 발생하여 함선을 잃고 말았습니다.

미군 함선은 더 나은 소화 장비와 피해 복구 능력을 가지고 있었습니다. 화재는 분명히 일본군 항모에도 영향을 미쳤겠지만, 화재 진행 과정과 소화 시도에 대한 자세한 내용은 알 수 없었습니다.

화재가 일본 함선에 미치는 영향은 게임 내에 내장되어 있습니다.

12.31 미군 항공모함이 명중을 입으면 언제든지 화재가 발생할 수 있습니다. 화재 발생 표 *Fire Outbreak Table*(카드 4, 앞면)를 사용하여 화재가 발생했는지 확인합니다. 주사위를 한 번 굴려서 표에 나와 있는 보정 수치를 적용하고 표 결과를 읽습니다. 화재가 발생하면 배에 "화재 1" 마커를 놓습니다. 주사위는 한 세그먼트마다 한 번씩만 굴리며, 해당 세그먼트 동안 그 함선에 가해진 모든 공격의 총 명중 수를 사용합니다.

- 화재 레벨은 1~3레벨로 나뉩니다. 화재 확산 표 *Fire Spread Table*(12.33)에 따라 화재 레벨이 증가/감소할 수 있습니다.



12.311 일본 잠수함이 미군 항공모함을 공격한 결과에 따라 화재가 발생할 수도 있습니다(14.2 및 일본 잠수함 공격 표). 추가 주사위 굴림은 필요없으며, 화재 결과가 나오면 화재가 발생합니다.

12.32 각 게임 턴의 종료 페이즈(각 행동 페이즈 아님) 화재 단계에서 각 화재가 확산되는지 확인합니다. 이 때 해당 턴에 시작한 화재도 포함됩니다. 화재가 발생한 함선마다 주사위를 굴려서 화재 확산 표(카드 4, 앞면)를 참조하여 결과를 적용합니다.

12.33 화재 확산 표의 결과는 다음과 같습니다:

화재 진압 *Fire Extinguished* - 화재 마커 제거

-1 화재 레벨 *fire level* - 화재가 한 단계 감소합니다.
화재 마커 1개를 제거합니다(꺼진 것과 동일).

+1 화재 레벨 *fire level* - 화재 레벨이 1 증가합니다.
레벨 3 화재는 그대로 유지됩니다.

+ 피해 *Damage* - 함선이 현재 화재 레벨 만큼 추가 피해를 입습니다.
예를 들어 현재 화재 레벨이 2면 함선은 추가 피해 2점을 입습니다
+ 2x 피해 *Damage* - 함선이 현재 화재 레벨의 2배만큼 추가 피해를 입습니다(예시: 화재 2레벨인 경우 4 피해).

12.34 화재가 발생한 항공모함은 공중 작전을 수행할 수 없습니다(착함, 발진, 올림, 내림)

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

42

12.35 화재는 수상함이나 수상 유닛이 아닌 항공모함에만 적용합니다. 이는 미군 함정에만 적용합니다. (미군 제독은 일본군 함선의 화재 진행 상황을 알 수 없습니다. 일본군 함선의 화재 피해는 기습 보정 수치에서 고려합니다.)

12.36 첫 번째 화재가 진압되기 전에 또 공격을 받으면, 한 함선에 두 개 이상의 화재가 발생할 수 있습니다. 각 화재에 대해 주사위를 따로 굴리고 진행 상황을 개별적으로 추적합니다.

12.4 완전 무력화된 함선



양 측의 항공모함 또는 전함은 피해를 입어서 완전 무력화 될 수 있습니다(12.16, 12.26, 12.51~12.52).

이를 표시하기 위해 완전 무력화(*Crippled*) 마커를 놓을 수 있습니다.

12.41 완전 무력화된 함선은 같은 헥스에 해당 부대나 태스크 그룹이 남아 있는 동안에만 해당 부대 또는 태스크 그룹에 남아있을 수 있습니다. 부대나 태스크 그룹이 이동하면 완전 무력화된 함선을 지도에 배치합니다. 이는 미군과 일본군 모두에게 동일하게 적용합니다.

12.411 규칙 21.0(수상 전투)을 사용하는 경우, 미군 플레이어는 이동할 때 원하는 경우 하나 이상의 수상함 유닛을 완전 무력화된 함선과 함께 헥스에 남겨둘 수 있으며, 이 경우 해당 유닛은 남은 게임 동안 완전 무력화된 함선과 함께 남아 있습니다. 완전 무력화된 함선과 같이 있는 유닛은 "미군 이동" 치트가 뽑힐 때 이동합니다. 이 옵션은 규칙 21.0을 사용할 때만 적용하며, 그렇지 않으면 완전 무력화된 함선은 그대로 남아 있습니다. 일본군의 함선이 완전 무력화되면 12.41에 따라 부대와 분리해서 지도에 따로 배치하지만, 일본군은 절대 수상함 유닛을 남겨 두지 않습니다.

12.42 완전 무력화된 함선은 '30'으로 끝나는 텐(예시: 0530 텐), 즉 세 번째 텐마다 움직일 수 있습니다. (함선은 실제로 견인되고 있습니다. 견인하는 함선은 게임에 나타나지 않습니다.)

12.43 완전 무력화된 일본군 함선은 퇴각 이동(19.0)을 합니다. 완전 무력화된 일본군 함선은 원래 부대와 동시에 움직입니다.

12.44 완전 무력화된 미 항공모함은 일본군 공습 목표가 될 수 있습니다. 하지만 일본군 공습은 태스크 그룹을 먼저 공격합니다. 12헥스 내에 태스크 그룹 목표물이 없고, 완전 무력화된 함선으로부터 6헥스 내에 일본군 수상함 부대가 없을 때만 완전 무력화된 함선을 공격합니다.

12.45 완전 무력화된 미군 함선과 6헥스 내에 있는 일본군 수상함 부대는 임무 이동 대신 해당 함선을 향해 직접 이동합니다. 일본군 수상함 부대가 동쪽 지도 가장자리에 인접한 구역에 위치한 경우에는 임무 이동을 우선합니다.

12.46 규칙 21.0을 사용하지 않을 경우, 양측 진영의 유닛은 하나 이상의 완전 무력화된 적 함선만 있는 헥스에 진입할 수 있습니다. 미군 태스크 그룹이 완전 무력화된 일본군 함선이 있는 헥스에 진입하면 해당 함선은 침몰한 것으로 간주하여 즉시 게임에서 제거됩니다(실제로는 동반 구축함에 의해 자침된 것입니다). 일본군 수상함 부대가 완전 무력화된 미군 항공모함이 있는 헥스에 진입하면 수상함 전투 및 회피 규칙이 적용되지 않는 한 동일하게 적용합니다(21.16 참조)

12.47 완전 무력화된 미군 함선은 일본군 잠수함의 공격을 받을 수 있습니다(14.25).

12.5 수상함 피해

12.51 미군 전함은 공습과 수상 전투에서 피해를 입을 수 있습니다. 미군 피해 효과 요약 차트 *US Damage Effects Summary Chart*(카드 4, 앞면)에는 전함 관련 열이 있습니다.

- 차트에는 각 피해 레벨에 도달하기 위해 필요한 명중 횟수가 있습니다. 피해 효과 요약에 두 가지 값이 적혀있다면 (예시: "10/12"), 첫 번째 값은 피해 수용력이 20 이하인 전함에 적용하며, 높은 값은 피해 수용력이 20보다 큰 전함에 적용합니다.
- 전함은 결과에 따라 AA 수치를 잃거나 완전 무력화되거나 침몰할 수 있습니다.
- 전함이 명중을 15회 이상 받으면 완전 무력화(12.4)됩니다.
- 미군 전함 유닛은 피해 수용력만큼 피해를 입으면 침몰합니다(일부 전함은 20, 그 외 전함은 22).

12.52 일본군 전함은 피해 레벨 별로 미군 전함과 동일한 효과를 적용합니다. 각 피해 수준별 임계값은 일본 피해 효과 요약에 적혀 있습니다: 총 피해 수용력의 50%이면 중대한 피해, 75%면 완전 무력화됩니다.

12.53 양 측의 순양함과 구축함 유닛(여러 척의 함선을 의미합니다)은 명중 횟수가 피해 수용력과 같아질 때까지 명중 효과를 받지 않으며, 피해 수용력만큼 피해를 입는 순간 해당 유닛을 게임에서 제거합니다.

13.0 투입

디자인 노트: 투입 규칙의 목적은 게임 내 일본군 항공모함 전력이 적정 수준 이상으로 커지는 것을 방지하기 위함입니다.

하지만 규칙서에서 권장하는 대로 일본군 추가 함선(2.35)을 플레이한다면, 실제 전투에 참여한 함선과 다른 함선을 플레이할 수 있습니다.

이는 의도된 것으로, 미군 제독들은 일본군 함대가 정확히 어떻게 구성되어있는지 몰랐습니다.

13.1 투입 지수 Commit Index

13.11 일본군 투입 지수는 지금까지 게임에서 공개된 일본군 항공모함 부대의 대략적인 규모를 나타냅니다. 투입 지수는 0부터 시작하고 새로운 부대가 게임에 등장하면 증가합니다. 지수를 기록하려면 일반 기록 트랙에 투입 지수 마커를 놓습니다.

13.12 다음 중 하나라도 발생한다면 투입 지수를 확인하고 조정해야 합니다:

1. 수색이나 공습으로 새로운 일본군 항공모함 부대가 게임에 등장하는 경우
2. 기존 레벨 1 부대의 알려진 공중 전투력이 증가하는 경우
3. 수색 또는 공습으로 일본군 항공모함 부대 레벨이 오르는 경우

13.13 투입 지수를 계산하려면, 플레이 중인 각 항공모함 부대의 투입 수치를 계산하고 모두 합산합니다. 부대 수치는 다음과 같이 계산합니다(카드 3 뒷면, 투입 수치 차트 *Commitment Values Chart* 참조):

- 레벨 4 부대마다, 현재 플레이 중이거나 침몰한 항공모함마다 다음과 같이 점수가 누적됩니다: CV 당 2점, CVL 당 1점.
(즉, 그 부대에 합류했던 모든 항공모함에 대해 점수가 누적되며, 현재 침몰했더라도 마찬가지입니다.)
- 각 레벨 2 또는 레벨 3 부대에 대한 수치는 정보 치트에 적혀 있습니다(검은색 원 배경에 흰색 숫자).
- 레벨 1 부대의 투입 수치는 알려진 공중 전투력에 따라 결정됩니다. 레벨 1 투입 수치 차트 *Commitment Value Chart* (카드 3, 뒷면)에 해당 값이 나와 있습니다. 공중 전투력이 아직 알려지지 않은 경우, 해당 부대의 투입 수치는 4로 간주합니다.

같은 부대의 투입 수치가 해당 부대 정보 레벨이 바뀌는 과정에서 감소했다가 다시 증가할 수도 있습니다.



예시: 항공모함 부대 3개가 플레이 중이며 각 부대는 다음과 같습니다: 알려진 공중 전투력이 7인 레벨 1 부대, 레벨 3인 "2 CV" 부대, 레벨 4 부대(CVL 즈이호와 현재는 침몰한 CVL 치토세가 있었던 부대) L1 투입 수치 차트에 따르면 레벨 1 부대의 투입 수치는 2입니다("8"이 아닌 "6" 행을 읽습니다). 레벨 3 치트에 적혀 있는 수치는 4입니다. 레벨 4 부대는 각 CVL마다 1점씩 계산해서 총 2점입니다. 투입 지수는 총 8입니다.

13.2 투입 한도 Commit Limit

13.21 각 시나리오(시나리오 6 이후)에는 일본군 투입 임계값과 일본군 투입 한도가 명시되어 있습니다.



이 값은 플레이 중에 변하지 않습니다. 일반 기록 트랙에 마커를 배치하여 기록합니다. 임계값은 투입 효과가 시작되는 시점을 결정하며, 한도는 지수의 상한선 역할을 합니다. 또한 시나리오 설정의 일부로, 역사적 일본군 부대 배치를 사용할지 추가 함선을 사용할지 결정해야 합니다. 이 선택은 투입 규칙 작동 방식에 영향을 미칩니다.

13.22 새로운 항공모함 부대가 공개될 때 투입 지수가 투입 임계값 이상이라면, 해당 부대는 허위 조우로 판명될 수 있습니다. 다음과 같이 투입 테스트 표 *Commitment Test Table*(카드 3, 뒷면)를 사용하여 투입 테스트를 수행하세요:

1. 표 상단에서 현재 시나리오와 부대 배치에 해당하는 라인을 찾습니다. 역사적 함선만 사용하는 경우 역사적 함선 라인을 사용하고, 추가 함선(2.35)을 사용하는 경우 추가 함선 라인을 사용하며, 시나리오 9에서는 시나리오 9 라인만 사용합니다.
2. 선택한 라인에서 현재 투입 지수에 해당하는 열을 찾습니다.

13.221 이중 부대(7.5)는 투입 임계값을 초과하면 게임에 참가할 수 없습니다. 이중 부대 결과가 나오면 레벨 1 항공모함으로 취급합니다.



CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

44

13.23 투입 지수가 투입 한도에 도달하거나 초과하는 순간, 침공 구역에서 가장 가까이 있는 각각의 일본군 레벨 0 또는 레벨 1 대/중/소규모 부대부터 즉시 다음 절차를 수행합니다.

1. 부대 레벨이 0이면 컵에서 레벨 1 치트를 뽑습니다.
 - a. 유형 상관 없이 항공모함 치트를 뽑았다면 플레이에서 해당 부대를 제거합니다(더 이상 항공모함 부대가 허용되지 않기 때문)
 - b. 수상함 치트를 뽑았다면, 뽑은 수상함 치트를 부대 아래에 놓습니다. 수상함 부대는 최대 4개까지 추가할 수 있습니다 (3단계).
 - c. 대규모, 중규모, 소규모 부대를 뽑았다면 즉시 (2)단계와 같이 진행합니다.
 - d. 허위 조우를 뽑았다면 부대를 게임에서 제거합니다.
2. 레벨 1 대규모, 중규모, 소규모 부대인 경우, 레벨 1-레벨 2 정보 표를 사용하여 레벨 2 부대로 승격합니다. 결과가 수상함 부대인 경우, 뽑은 치트를 부대 아래에 놓습니다. 결과가 항공모함 부대라면 게임에서 제거합니다.
3. 지도에 있는 일본군 수상함 부대가 4개가 되는 순간, 절차가 중단되고, 남은 레벨 0 및 레벨 1 대규모/중규모/소규모 부대는 모두 게임에서 제거됩니다.

13.231 투입 한도에 도달하거나 초과했을 때 일본군이 이미 수상함 부대를 4개 이상 보유하고 있었다면, 기존의 모든 수상함 부대는 그대로 운용하지만 13.23 절차는 생략합니다. 남은 대규모/중규모/소규모 병력을 모두 제거합니다.

13.232 한도에 도달했을 때 일본군 보유한 항공모함이 아닌 부대가 몇 개 밖에 없는 경우도 발생할 수 있습니다. 이 경우에도 대규모, 중규모, 소규모 각 부대에 대해 13.23(2)를 수행하여 항공모함 부대로 판명되면 제거하고 수상함 부대로 판명되면 계속 유지하며, 수상함 부대가 4개가 되면 중지합니다.

13.24 투입 레벨을 초과한 후에는 남은 게임 기간 동안 다음과 같은 효과를 적용합니다:

1. 이미 게임에 있는 레벨 1 항공모함은 계속 플레이할 수 있으며 정상적으로 작동합니다.
2. 게임의 나머지 시간 동안 공습 절차는 이미 항공모함 부대로 알려진 부대를 대상으로만 수행합니다.
3. 새로운 일본군이 도착하지 않습니다.

14.0 잠수함

필리핀 해전은 꽤 이례적인 사례인데, 이는 미군 잠수함들이 기존에 맡았던 일본 상선 격침 임무에서 벗어나서 적 군함을 직접 공격하여 전투에 직접적인 기여를 했기 때문입니다. 이 게임에서는 일본군 항공모함 두 척이 침몰했던 실제 역사적 결과가 가능하긴 하지만 실현 가능성은 희박한 것으로 간주합니다.

디자인 노트: 이 게임은 미군 잠수함 운용에 대해 플레이어 역할에 약간의 자유를 부여합니다.

역사적으로 미군 잠수함은 스프루언스나 미처 제독이 아닌 진주만에 주둔한 록우드 제독(잠수함 태평양 함대 사령관)의 지휘 하에 있었습니다.

그러나 이번 전투에서 침몰한 일본군 항공모함 3척 중 2척이 미군 잠수함에 의해, 그것도 항공기의 지원 없이 격침되었기 때문에, 이렇게 중요한 전력을 플레이어가 통제할 수 없다면 만족스럽지 않을 것 같았습니다.

하지만 관련 제독들 간에 긴밀한 협조가 이루어졌고, 잠수함들은 TF 58의 임무를 확실하게 지원하도록 명령을 받았기 때문에 게임이 현실과 크게 다르지 않을 수도 있습니다.

14.1 미군 잠수함

미군 잠수함은 시나리오 6부터 9까지 사용합니다.

14.11 미군 잠수함은 5척 있으며, 이름별로 식별할 수 있습니다. 시나리오 6 이상에서는 시작할 때 미군 부대의 일부로 지도에 배치합니다. 각 잠수함은 섬 헥스를 포함하여 지도의 어느 곳이나 배치할 수 있습니다.

14.12 "미군 잠수함 US Subs" 활성화 치트가 한 장 있습니다. 미군 플레이어가 이 치트를 뽑으면 자신의 잠수함 각각에 대해 다음과 같은 행동을 할 수 있습니다:

1. 잠수함이 고정되어 있지 않고 쉐도잉을 하고 있지 않다면, 원하는 경우 잠수함을 한 헥스 이동합니다. 잠수함은 이동한 후 해당 헥스에 있는 일본군과 조우를 시도할 수 있습니다(14.13). 조우에 성공하면 잠수함은 해당 부대를 쉐도잉하거나 공격할 수 있습니다.
2. 잠수함이 고정(Pin)된 경우, 핀 1 마커를 제거하고 핀 2 마커를 핀 1 마커로 교체합니다(14.171). 어느 경우든 고정된 잠수함은 해당 페이즈 동안 다른 행동을 취하지 않으며, 핀 마커를 줄이거나 제거하는 것만으로 잠수함이 활성화됩니다.
3. 잠수함이 쉐도잉을 하는 경우 14.151을 참조하세요.

14.13 조우 시도를 해결하려면 주사위를 하나 굴려 잠수함 조우 표 Submarine Contact Table(카드 4, 앞면)를 참고합니다. 결과는 성공 또는 실패입니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

14.131 조우 시도에는 다음과 같은 주사위 보정 수치를 적용합니다

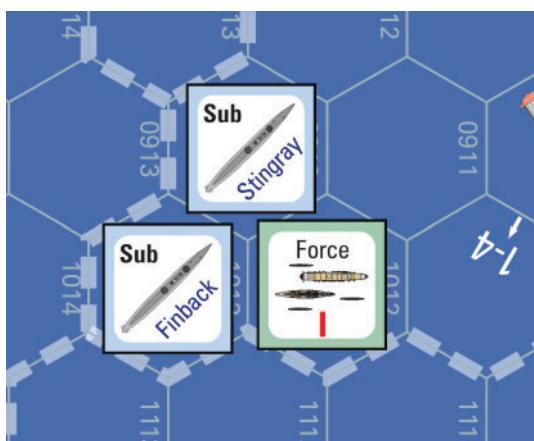
- +1 가장 최근에 활성화되었을 때 일본군이 움직이지 않은 경우 (이는 이동 우선순위 7.21 (7)(c)에 따라 발생할 수 있습니다).
- +1 부대가 잠수함이 있는 헥스로 이동한 경우
- 2 "경사 접근 *oblique approach*": 이 활성화로 잠수함이 적 부대가 있는 헥스 측후방에서 진입하는 경우. (즉, 부대가 이동하는 방향에 비스듬하게 접근하는 경우)(예시 참조).
- 3 "선미 추격 *stern chase*": 이 활성화로 잠수함이 적 부대가 있는 헥스 바로 뒤쪽으로 진입하는 경우.(즉, 부대가 이동한 방향과 같은 방향으로 이동하는 경우. 이는 바로 뒤에서 접근하는 것입니다 - 예시 참조).
- 1 현재 행동 페이즈가 황혼 또는 야간인 경우

+3 완전 무력화된 함선을 상대하는 경우

참고: 일본군이 미군 잠수함이 공격할 수 있는 위치로 이동하는 경우, 부대 카운터 방향을 지정하여 이동 방향을 표시할 수 있습니다.

SUBMARINE CONTACT TABLE (14.13)

Die Roll	Result
1-4	FAIL
5-10	CONTACT
Modifiers:	
+1 vs. activated force that did not move	-3 stern chase (14.131)
+1 force moving into submarine's hex	-2 oblique approach (14.131)
+3 vs. crippled ship	-1 Dusk turn



예시: 가장 최근에 활성화된 일본군 부대 I는 1013에서 1012로 이동합니다. USS 스팅레이가 0912에서 1012번 헥스로 진입합니다. 스팅레이는 측후방에서 접근 중이며 경사 접근 보정 수치(-2)를 받습니다. 핀백은 1013에 잔류합니다. 1012로 추격을 시도하면 선미 추격 보정 수치(-3)를 받습니다.

14.14 조우에 성공하면 다음과 같이 진행합니다:

1. 일본군 부대 레벨이 0이라면 레벨 1로 승격합니다. 레벨 1 치트를 뽑습니다. 그 부대가 허위 조우으로 판명될 수 있으며, 그렇다면 나머지 절차를 건너뜁니다.
2. 조우에 성공한 잠수함은 부대를 쉐도잉하거나(14.15) 공격할 수 있습니다.
3. 쉐도잉을 하려면 잠수함 카운터를 "쉐도우 Shadow" 면으로 뒤집습니다. 쉐도잉을 멈출 때까지 잠수함 카운터를 이 쪽 면으로 놓습니다.
4. 공격하려면 공격 절차(14.16)를 진행합니다. 공격을 하려면 잠수함 카운터를 앞면이 위로 향하게 놓습니다.

잠수함 조우는 어떤 형태로든 탐지되지 않는다는 점에 유의하세요.

14.141 해당 헥스에 일본군 부대가 여러개 존재하고, 한 일본군 부대를 대상으로 한 조우 시도가 허위 조우로 판명되면, 미군 플레이어는 다른 일본군 부대와 조우를 시도할 수 있습니다. 이 과정은 조우 시도가 실패하거나 실제 부대가 드러날 때까지 계속될 수 있으며, 그 이후에는 더 이상 조우를 시도할 수 없습니다.

14.15 쉐도잉 *Shadowing*: 잠수함은 조우한 부대를 쉐도잉할 수 있습니다. 잠수함 카운터를 쉐도잉 면으로 뒤집습니다. 플레이어가 자발적으로 쉐도잉을 중단하거나(14.151), 공격하거나, 잠수함이 불리한 ASW 결과를 받을 때까지(14.152) 쉐도잉을 계속합니다. 쉐도잉의 이점은 공중 수색 주사위 굴림에 유리한 보정 수치를 적용할 수 있습니다.

14.151 미군 잠수함 치트를 뽑을 때마다 쉐도잉을 하는 잠수함에는 다음과 같은 선택지가 있습니다:

- 쉐도잉을 계속할 수 있으며, 이 경우 현재로서는 아무 작업도 수행하지 않습니다.
- 쉐도잉을 멈출 수 있습니다. 잠수함 카운터를 위로 뒤집습니다. 이때 잠수함은 움직이지 않을 수 있습니다.
- 잠수함이 쉐도잉하고 있는 부대를 공격할 수 있습니다(이 부대만 공격 가능) 잠수함을 위로 뒤집고 14.16을 따라 진행합니다.

14.152 쉐도잉 당하는 일본군 부대가 활성화되면, ASW(대잠수함 전) 시도(14.17)를 해결합니다. 잠수함이 고정되면 조우를 잊으며, 부대를 쉐도잉하는 것을 멈춥니다. 그렇지 않은 경우, 잠수함은 해당 부대가 이동하는 헥스로 따라 이동합니다. (잠수함이 처음 조우할 때는 ASW 시도가 없으며, 쉐도잉 당하는 부대가 움직일 때만 시도합니다.)

디자인 노트: 쉐도잉은 잠수함이 탐지되는 것을 피하면서 적 부대 위치를 계속 관찰하고 보고하는 것을 묘사합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

46

이는 전투 직전 미군 잠수함들이 수행했던 작전이지만, 실제 전투 당일에 잠수함들은 공격을 선택했습니다.

14.16 잠수함 공격을 수행하려면 다음과 같이 진행합니다:

1. 주사위를 한 번 굴려서 미군 잠수함 공격력 표(카드 4, 앞면)를 참고합니다. 아무런 효과가 없거나 피해 주사위 굴림을 얻을 수도 있습니다. 완전 무력화된 함선을 공격할 때는 주사위 보정 수치가 있다는 점에 유의하세요.
2. 얻은 피해 주사위 굴림마다 주사위를 다시 굴리고, 잠수함 공격 명중 표 *US Submarine Attack Table*(카드 4, 앞면)를 따라 명중 갯수를 결정합니다.
 - a. 레벨 4 부대의 경우, 항공모함 한 척을 선택하여 모든 명중을 적용합니다. 해당 항공모함에 "명중 - 현재 턴 Hit - Current Turn" 마커를 놓습니다. 모든 타격은 반드시 항공모함에 한 척에 적용해야 하며, 명중을 여러 대상에 나누어서 적용할 수 없습니다.
 - b. 더 낮은 레벨의 항공모함 부대 또는 유형을 알 수 없는 부대가 있다면, 해당 부대에 명중을 적용합니다. "명중 - 현재 턴" 마커를 해당 부대의 부타이 디스플레이(또는 유형을 알 수 없는 부대의 경우 부대 카운터 아래)에 배치합니다. 명중은 나중에 개별 함선에 적용합니다(14.162).
 - c. 수상함 부대의 경우, 부대를 레벨 3으로 승격하고 부대에 존재하는 가장 큰 등급(14.163)의 단일 함선 또는 유닛에 명중을 적용합니다.
3. 잠수함을 대상으로 대잠수함전(ASW) 공격을 해결합니다.

14.161 잠수함에 의한 명중은 공습으로 발생한 명중과 동일하게 "현재 턴" 명중으로 시작하여 영구 명중으로 진행하며 공중 수치에 동일한 영향을 미칩니다.

14.162 잠수함 명중이 누적된 일본군 레벨 3 항공모함 부대가 레벨 4가 되면 무작위로 항공모함 한 척을 선택합니다. 해당 부대에 CV가 여러 개 있다면 CV 중에서 하나만 선택합니다. 모든 명중을 선택한 항공모함에 할당합니다. 그 시점에 해당 항공모함을 침몰시킬 수 있을 만큼의 영구 명중이 있다면 해당 항공모함을 게임에서 제거합니다. 초과된 명중은 모두 몰수합니다. (레벨 3 이하의 부대가 공습을 받으면 레벨 4가 되므로 모든 명중은 잠수함 명중이어야 합니다).

디자인 노트: 잠수함은 목표물 하나에 정렬한 뒤 어뢰를 발사합니다. 그리고 호위함의 폭뢰 공격을 피하기 위해 잠수합니다. 따라서 모든 명중을 하나의 목표물에 할당합니다.

14.163 잠수함은 일본군 수상함 부대를 공격할 수 있습니다. 잠수함이 수상함 부대에 명중하면 즉시 해당 부대를 레벨 3으로 승격시킵니다. 명중은 부대에 존재하는 가장 큰 등급의 함선 한 척에 적용합니다. 예를 들어 부대에 전함이 있다면, 전함에 명중을 적용합니다.

14.164 잠수함 공격 명중 표에서 10이 나오면 표 아래에 명시된 대로 두 번째 주사위를 굴려야 합니다. 이때 추가 명중을 얻을 수도 있고 (두 번째 주사위를 굴려 10이 나오는 경우) 목표 함선을 즉시 격침할 수도 있습니다. (이는 일본군 항공모함 다이호처럼 일종의 '치명적인 피해'를 의미합니다). 레벨 3 이하의 부대를 상대로 이 결과를 얻은 경우, 명중 마커를 대량으로 배치하면 됩니다.

14.17 대잠수함전(ASW) 공격은 쉐도잉 당하는 일본군 부대가 이동하거나 잠수함이 공격할 때 발생합니다. 주사위를 한 번 굴려서 대잠 공격 표 *ASW Table*(카드 4, 앞면)를 참고합니다. 대잠 공격이 잠수함이 명중을 기록한 공격 직후에 이루어지면 보정 수치 +1을 적용합니다.

14.171 가능한 ASW 결과(효과 없음 제외)는 다음과 같습니다:

핀 1Pin 1, 핀 2Pin 2 - 핀 마커를 놓습니다. 고정된 잠수함은 활성화, 조우, 공격, 쉐도잉, 이동을 시도할 수 없습니다. 고정 효과는 한 턴 또는 두 턴 동안 지속될 수 있습니다. 잠수함 치트를 뽑으면, 핀 2 마커는 핀 1 마커로 바뀌고 핀 1 마커는 제거됩니다(단, 다음 턴까지 잠수함을 활성화할 수 없습니다).

파괴됨 Destroyed - 잠수함을 게임에서 제거합니다. 쉐도잉 중인 잠수함에 대해 이러한 결과가 발생하면 잠수함 카운터를 앞면이 보이게 뒤집습니다(쉐도잉이 없는 면으로).

디자인 노트: "핀(Pin)" 결과는 잠수함이 수중 깊이 잠수하여 공격을 피하는 것을 나타냅니다. 잠수함이 공격을 수행하면 반드시 적의 폭뢰 공격이 뒤따르는데, 이때 잠수함은 깊이 잠수해서 상당 시간 동안 깊은 수심에서 숨어있어야합니다. 이 과정에서 잠수함은 적 부대를 놓치게 됩니다. 예를 들어 미군 잠수함인 USS 카발라는 항공모함 쇼카쿠를 성공적으로 공격한 후 거의 3시간 동안 '고정된 Pinned' 상태였습니다.

14.172 홀로 남은 완전 무력화된 함선을 공격할 때(특정 부대와 같이 있는 것이 아닌 경우), ASW에서 모든 홀수 주사위 굴림효과 없음으로 처리합니다. 예를 들어, 주사위를 굴려서 10이 나온 다음 9가 나오면 공격하는 잠수함이 격침시키는 결과지만, 이 경우에는 효과 없음으로 처리합니다.

14.18 잠수함은 일본군 공습과 조우하거나 공격 또는 쉐도잉을 할 수 없습니다. 공습은 잠수함을 통과해서 이동하며 공습이나 잠수함 모두에 영향을 주지 않습니다.

잠수함 예시: 잠수함 카발라는 레벨 0 일본군 항공모함 부대가 있는 헥스로 이동합니다. 미군 플레이어가 잠수함 조우 표에 따라 주사위를 굴려 8이 나왔고 적 부대와 조우합니다.

미군 플레이어는 레벨 1 항공모함 부대 치트를 뽑습니다. 해당 부대를 공격하기로 결정합니다. 미군 잠수함 공격 표를 따라 주사위를 굴려서 10이 나오고 잠수함 공격 명중 표를 따라 주사위 두 번 굴립니다. 주사위를 두 번 굴려서 9와 10이 나옵니다. 9는 명중 5개를 의미합니다. 10이 나오면 주사위를 한 번 더 굴려야 합니다. 두 번째 주사위를 굴려 7이 나왔고 이는 명중 6개를 의미합니다; 총 명중 갯수는 11개가 되었습니다. 미군 플레이어는 부대 디스플레이에 "명중 - 현재 턴" 마커 11점을 놓습니다.

잠수함이 공격을 했으므로 플레이어는 ASW 주사위를 굴려야 합니다. 주사위를 굴려 7이 나왔고, 이미 잠수함이 공격으로 명중을 얻었으므로 +1 보정 수치를 적용합니다. 보정 수치를 적용하면 8이 되고, 이는 "2턴 동안 고정" 결과입니다. 잠수함은 펀-2 마커를 받습니다.

이후 미군 잠수함 치트를 뽑으면 펀-1로 줄어들고 잠수함은 아무 행동도 하지 못합니다. 그 이후 펀-1 마커를 제거하고 그 이후에는 잠수함을 다시 활성화할 수 있습니다.

추후 해당 일본군 부대는 항공모함을 가진 레벨 4 부대로 승격됩니다. 이때 뽑힌 항공모함 중 하나가 쇼카쿠입니다. 이 시점에 영구 명중으로 바뀌는 명중 11개를 무작위 선택에 따라 쇼카쿠에 할당합니다 (규칙 14.162). 쇼카쿠는 즉시 게임에서 제거됩니다.

(참고: 이 예시에서 보여주는 사례는 6월 19일에 허먼 코슬러 중령이 지휘하는 USS 카발라 호의 역사적인 공격을 보여줍니다.)

14.2 일본군 잠수함

14.21 게임에는 일본군 잠수함 유닛이 없습니다. 하지만 미군 플레이어가 헥스에 조명을 밝히기로 하면(6.43) 잠수함 공격을 받을 수 있습니다(14.22). 또한 지도에 완전 무력화된 함선이 있는 경우에도 잠수함 공격을 받을 수 있습니다(14.25).

14.22 행동 페이즈가 끝날 때, 미군이 점령한 각 헥스에 조명을 밝힐 때마다 주사위를 하나씩 굴려서 일본군 잠수함 공격 표 Japanese Submarine Attack Table(카드 4, 앞면)를 참고합니다.

헥스에 태스크 그룹이 여려개 있더라도 헥스마다 주사위를 한 번씩 만 굴립니다.

14.23 잠수함 공격의 결과는 '효과 없음'이거나, 명중, 화재, 즉시 침몰 등 최종 결과를 결정하기 위해 두 번째 주사위를 굴려야 할 수도 있습니다.

14.24 잠수함 공격의 결과는 헥스에 있는 항공모함 중에서 무작위로 선택한 항공모함 한 척에 적용합니다.

14.25 완전 무력화된 함선에 대한 잠수함 공격은 주간 게임 턴이 끝날 때마다 발생합니다(황혼 제외). 완전 무력화된 함선마다 한 번씩 주사위를 굴리고, 같은 헥스에 있는 모든 수상 유닛 관련 보정 수치를 적용합니다. 결과가 나오면 완전 무력화된 함선에 즉시 적용합니다.

14.26 일본군 잠수함에 대한 대잠수함전 공격은 없습니다. (실제로는 있었지만 구축함이 처리하기 때문에 자세한 공격 결과를 알 수 없습니다.)

15.0 승리 조건

디자인 노트: 필리핀 해전에서 미국 함대의 임무는 사이판 침공 부대를 엄호하는 것이었습니다. 1944년 중반 일본은 이미 전쟁에서 패배한 것이 명백했기 때문에, 일본 함대는 이 침공을 막거나 전쟁의 결과를 바꿀 능력이 없었습니다.

역사적으로 스프루언스 제독은 임무를 완수했지만 보수적인 전략을 취해서 태스크 포스 58의 일부 장교와 병사들을 실망시켰는데, 그들은 일본군 함대를 찾아 완전히 격멸하길 원했습니다.

하지만 우리는 워게이머입니다.

따라서 *Carrier Battle: Philippine Sea*의 승리 조건은 미 해군의 선원들이 달성하고자 했던 것과 플레이어에게 도전이 되는 것을 바탕으로 합니다. 게임에서 이기려면 단순히 침공 부대를 엄호하는 것 아니라 '테이블을 깨끗이' 치워야 합니다.

하지만 침공 엄호 작전에 실패하면 큰 타격을 입게되는데, 이는 이것이 주된 임무이기 때문입니다.

15.1 승점

승리는 승점으로 결정됩니다.

미군 플레이어가 점수를 얻는 경우는 다음과 같습니다:

- 일본군 항공모함에 피해를 입히거나 격침한 경우
- 일본군 해군 공중 포인트를 파괴한 경우.

미군 플레이어가 점수를 잃는 경우는 다음과 같습니다:

- 항공모함과 잠수함이 피해를 입거나 침몰한 경우와 미군 공중 유닛이 제거된 경우.
- 일본군이 침공 구역(동쪽 가장자리를 따라 사이판과 티니안 섬을 포함하는 어두운 음영 해역)에서 지도 밖으로 나가는 경우

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

48

VICTORY POINT AWARDS		
Result	CV	CVL
Sunk	25	15
Crippled (12.26)	17	10
Heavy Damage	10	6
Light Damage	1 per damage point	
Per 5 Japanese Air Points (Land or Naval) in Lost Boxes		1 (A)
(A) in Scenario 9, award 1 VP per Japanese Naval Air Points.		

승리 포인트 공제

- 5점 경미한 피해를 입은 미군 항공모함마다(모든 유형)
- 10점 중대한 피해를 입은 미군 항공모함마다
(CV- 명중 4~5회, CVL-3회)
- 15점 완전 무력화된 미군 항공모함마다
(CV- 6~7 명중, CVL- 4 명중)
- 25점 침몰한 미군 CVL마다
- 35점 침몰한 미군 CV마다
- 4점 침몰한 미군 잠수함마다
- 1점 태스크 그룹 헥스 밖에서 전투 중 제거된 미군 공중 유닛
2개 마다
- 1점 태스크 그룹 헥스에서 제거된 미군 공중 유닛 4개 당(해당
헥스 전투에서 손실된 유닛, 착함할 때 손실된 유닛,
항공모함 피해로 제거된 유닛 포함)
- 20점 침공 구역에서 지도를 빠져나가는 일본군 항공모함마다
(7.23)
- 15점 침공 구역에서 빠져나가는 전함마다(7.23)
- 8점 침공 구역에서 빠져나가는 순양함 또는 구축함마다(7.23)

전투에서 실제로 파괴된 일본군 공중 포인트로는 VP 보상을 받을 수 있지만, 침몰한 항공모함에 있을 수도 있는 공중 포인트에 대해서는 별도로 보상을 받을 수 없습니다(항공모함 자체 점수에 포함).

디자인 노트: 미군 공중 유닛을 손실했을 때 승점을 감점하는 것은 조종사와 승무원 손실을 반영합니다; 미군의 엄청난 생산량 덕분에 항공기 그 자체로는 가치가 거의 없었습니다.

태스크 그룹이 있는 헥스에서 제거된 공중 포인트와 태스크 그룹 헥스 밖에서 벌어진 전투에서 제거된 공중 포인트 점수가 다른 것은, 조종사와 승무원을 구출할 수 있는 기회가 다른 것을 반영합니다

미군과 일본군의 큰 차이점 중 하나는 TF 58은 추락한 조종사 대부분을 구출한 반면, 일본군은 "임무에서 돌아오지 못한 사람은 죽은 것이다"(사카이, 사무라이; 참고 문헌 참조)라고 여겼다는 점입니다.

15.11 승점을 결정할 때, 일본군 부대가 침공 구역에서 지도를 빠져나갈 때마다 해당 유닛을 즉시 가능한 최고 레벨로 승격하고(항공모함-레벨 4, 수상함-레벨 3) 일본군 함선 퇴각 상자에 배치해야 합니다.

미군의 순 VP - 승리 수준

101점 이상 압도적인 미군의 승리

역사는 태평양 전쟁에 미친 영향을 이야기할 때, 필리핀 해전을 미드웨이 해전과 어깨를 나란히 하는 성공적인 해전으로 기록합니다. 이 전투 이후로 일본 해군은 더이상 미군의 적수가 되지 못했습니다.

76-100점 미군의 실질적 승리

전투는 사실상 확실한 승리입니다. 일본군 함대는 다시는 항공기를 발진할 수 없게 되었습니다. 일본군은 가미카제 전술로 전환합니다

51-75점 불완전한 미군의 승리

일본군 함대는 전투에서 패했지만 필리핀 침공을 저지할 수 있었습니다. '우리가 더 잘할 수 있었다'는 분위기가 팽배했습니다 (이것이 역사적 결과입니다.).

31-50점 복합적인 결과

일본군은 철수하고 침공은 계속되지만, 함대 내에서는 불평과 불만이 많았고 일부 역사가들은 가혹한 판단을 내립니다. (미군 잠수함의 공현이 없었다면 역사적 결과는 이렇게 되었을 것입니다.)

16-30점 미군의 패배

전투는 일본군의 승리로 판정되고 침공은 지연됩니다. 당신은 항공모함 부대 지휘권을 박탈당하고 귀국하여 의회 청문회에서 증언합니다.

15점 이하 굴욕적인 미군의 패배

침공은 심각한 타격을 입었고 전투는 미군에게 커다란 굴욕으로 평가받게 됩니다. 당신은 군법회의에 회부된 후 아이오와주 스튜버 포크스에 있는 해군 기지로 파견됩니다. 지역 신문은 전투에 대한 언급을 모두 생략한 채 어색하고 경직된 문체의 기사를 게재합니다.

(소설 '케인호의 반란'에 익숙한 사람이라면 이 결과를 알아볼 수 있을 것입니다.)

포기하지 마세요!



여기까지 읽었다면, 플레이북에 있는 시나리오 6 & 7를 플레이하시면 됩니다.

고급 규칙

다음 규칙 섹션에서는 시뮬레이션 세부 사항, 추가 전술 및 전략 고려 사항, 게임 변형 또는 더 많은 도전 과제를 제공합니다. 고급 규칙은 시나리오 6 이후 모든 시나리오에 사용할 수 있습니다. (일부는 앞서 언급한 대로 이전 시나리오와도 사용할 수 있습니다.) 고급 규칙은 플레이어가 원하는 대로 단독으로 사용하거나 조합하여 사용할 수 있습니다.

16.0 육상 항공대 증원 병력

디자인 노트: 일본군은 필리핀 해 주변 지역에 약 500대의 항공기를 보유하고 있었고, 전투 중에 일부 항공기를 괌으로 옮기려고 했습니다. 이들 대부분은 미군 전투기에 의해 요격당했습니다.

오자와 제독의 모든 계획은 애초부터 이 항공기 500대의 공중 지원을 전제로 하는 것이었는데, 이 점에서 그는 크게 실망할 수 밖에 없었습니다.

이 규칙을 적용하면 오자와 제독이 예상했던 것보다 더 높은 수준의 육상 항공대를 사용할 수 있습니다.

16.1 육상 항공대 증원 절차

이 규칙에 따라 일본군은 이오지마와 암(후자는 암, 펠레리우 및 인근 섬의 항공기를 의미함)에서 육상 항공대 증원 병력을 받을 수 있습니다.

16.11 암/펠레리우와 이오지마 활성화 치트를 매일 0810 턴부터 활성화 치트 컵에 넣습니다. 매일 첫 두 번의 게임 턴에는 사용하지 않습니다.

16.12 암 또는 이오지마의 활성화 치트를 뽑으면 다음 절차를 수행합니다:

- 주사위를 굴립니다. 주사위가 "9" 또는 "10"이 나오면 공중 증원 병력이 있다는 의미이므로 다음 단계를 진행합니다.
- 주사위를 다시 굴리고, 육상 항공대 증원 전투력 표 *Land Air Reinforcement Strength Table*(카드 4, 앞면)를 참고하여 받을 포인트를 결정합니다. 6월 19일의 결과에 따라 6월 20일에 같은 기준으로 이 표의 주사위를 굴릴 때 적용할 보정 수치가 있을 수 있습니다.
- 새로운 공중 포인트는 카운터의 종류에 상관없이 획득할 수 있습니다. 규칙 16.2에 따라 플레이합니다.
- 남은 하루 동안 이 활성화 치트를 게임에서 제거합니다. 다시 말해, 하루에 육상 기지마다 공중 유닛 증원을 한 번씩만 할 수 있습니다. 2일 짜리 시나리오에서는 6월 19일과 6월 20일에 각각 한 번씩만 가능합니다. 6월 19일에 뽑은 치트는 6월 20일 0810 턴에 컵으로 되돌립니다.

16.2 육상 항공대 증원 병력 도착

16.21 괌에서 어느 방향으로든 두 헥스 이내에 미군 태스크 그룹이 있거나 괌 헥스 내 또는 인접한 헥스에 미군 요격 임무가 있다면, 괌을 공격하는 공습처럼 증원 병력을 지도에 배치합니다.

- 괌을 목표 헥스로 간주하고 요격 범위 표를 사용하여 거리를 결정합니다.
- 가장 직접적인 직선 경로로 원점까지의 헥스를 세어봅니다.
 - 암/펠레리우에서 증원되는 경우, 출발 지점은 암 섬 (2219번 헥스)입니다.
 - 이오지마에서 증원되는 경우, 출발 지점은 0109 헥스입니다.
- 공중 포인트를 지도에 배치하고 공습이 목표물을 향해 이동하는 것처럼 괌을 향해 이동합니다. 증원 병력도 공습과 동일하게 요격 당할 수 있습니다.
- 증원 병력이 괌 헥스에 도착하면 헥스에 있는 미군 전투기와 공대공 전투를 벌여야 합니다. 공대공 전투가 끝나면 증원 병력이 착륙합니다.
 - 괌의 공중 수치는 착륙한 포인트 수만큼 즉시 증가합니다. 기록 트랙에서 괌 공중 수치 마커를 조정합니다.
 - 공중 포인트를 괌 디스플레이의 착륙 상자에 배치합니다. 공습에서 착륙한 포인트와 동일한 방식으로 진행합니다.

16.22 괌에서 어느 방향으로든 두 헥스 이내에 미군 태스크 그룹이 없고 괌 헥스 내 또는 인접한 헥스에 미군 요격 임무가 없다면, 해당 증원 병력은 즉시 괌에 도착합니다.

17.0 풍하(Leeward) 이동

디자인 노트: 1944년 6월 19일~20일, 바람은 마리아나 제도 인근 지역에서 그 시기에 가장 흔하게 부는 동풍이 꾸준히 불었습니다. 항공모함이 비행기를 발진하거나 회수하려면 바람을 향해 나아가야 했기 때문에, 이 바람은 일본군에게 유리했습니다. 미군은 일본 함대에 접근하기 위해 풍하(바람을 등진) 방향으로 전진해야 했고, 이 때문에 공중 작전이 제한되었습니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

50

풍하 이동 규칙은 사실감과 함께 플레이어의 도전 과제를 제공합니다. 주로 2일짜리 시나리오(시나리오 8 및 9)에서 사용하는 것이 좋습니다. 하루 시나리오에서도 사용할 수 있지만 게임이 매우 어려워질 수도 있습니다.

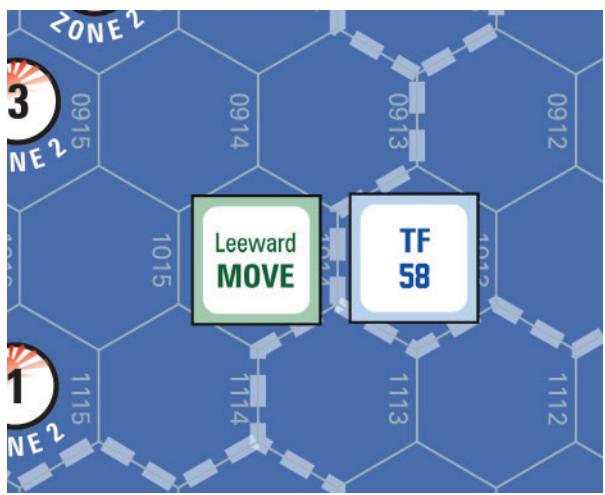
각 미군 이동 구간이 끝날 때마다, 다음과 같이 태스크 포스 58과 각 분리된 항공모함 태스크 그룹마다 풍하 이동을 확인합니다:

- 현재 바람 방향에서 직접적으로 멀어지거나 대각선으로 멀어지는 TF 또는 TG(예시 참조)는 풍하 이동 *Leeward Move* 마커를 받습니다. 어떤 헥스에서든 세 개의 풍하 방향과 세 개의 풍상 방향이 있다는 점에 유의하세요.
- 자신의 헥스에서 움직이지 않는 TF 또는 TG는 현위치 고수 *Station Keeping* 마커를 받습니다.
- 바람을 향해 이동하는 TF 또는 TG(풍하 반대 방향)는 마커를 받지 않으며, 가지고 있던 풍하 이동 또는 현위치 고수 마커는 제거합니다.

풍하 이동은 태스크포스 58과 항공모함 태스크 그룹에만 적용합니다

17.1 배치한 풍하 이동 또는 현위치 고수 마커는 해당 TF 또는 TG의 다음 활성화가 끝날 때까지 그 자리에 유지됩니다. 따라서 풍하 이동 또는 현위치 고수 조건은 활성화부터 다음 활성화까지 유효합니다.

17.2 및 17.3에 설명하는 것처럼, 해당 간격의 공중 작전에 영향을 미칩니다.



예시: 바람이 서쪽 방향(이미지 왼쪽)으로 불고 있습니다. 태스크 포스 58은 1013번 헥스에 있습니다. 0913, 1014 또는 1113으로 이동하면 풍하 이동 마커를 받습니다.

지도 모서리에 풍향 마커를 배치하여 방향을 기록할 수 있습니다.

17.2 풍하 이동 마커가 놓인 태스크 그룹은 다음과 같은 영향을 받습니다:

- 해당 페이지 때 최대 한 대의 공중 유닛(전체 태스크 그룹에서)을 발진하거나 착함시킬 수 있습니다(둘 다 할 수는 없음).
- 기존 CAP 임무를 즉시 지도에 배치하고 연료 마커를 할당해야 합니다(4.34).

디자인 노트: CAP 항공기는 급유를 위해 계속 이착륙을 반복해야 했기 때문에 이착함이 필요했습니다.

17.3 현위치 고수 마커가 놓인 태스크 그룹은 다음과 같은 영향을 받습니다:

- 태스크 그룹의 각 CV는 행동 페이즈마다 공중 유닛 하나를 발진하거나 하나의 공중 유닛을 착함시킬 수 있습니다(둘 다 할 수는 없음).
- 태스크 그룹에 속한 CVL 하나는 행동 페이즈마다 공중 유닛 하나를 발진하거나 착함시킬 수 있습니다. 다른 CVL은 해당 페이즈에서 어떤 공중 유닛도 발진하거나 착함시킬 수 없습니다 각 행동 페이즈마다 다른 CVL을 선택하여 공중 유닛을 발진하거나 착함시킬 수 있습니다.

17.4 풍상 방향으로 이동하는 태스크 그룹(풍하 이동 또는 현위치 고수 마커 없음)은 이전 규칙에서 설명한 내용처럼 완전한 공중 작전 능력을 갖습니다.

17.5 시나리오 지침에 따라 시나리오가 시작될 때 이미 풍하 이동 마커가 있을 수 있습니다. 이 경우 마커는 태스크 그룹의 초기 활성화가 끝날 때까지 공중 작전에 영향을 줍니다.

17.6 (선택 사항) 가변 풍향: 역사적으로 바람의 방향은 동쪽에서 서쪽이었습니다. 다른 가능성은 찾고 싶은 플레이어는 시나리오를 시작하기 전에 다음 표를 사용하여 주사위를 굴릴 수 있습니다:

Die Roll	Wind Direction
1-7	East to West
8	Southeast to Northwest
9	Northwest to Southwest
10	Roll Again

Die Roll	Wind Direction
1-5	Northeast to Southwest
6	Northwest to Southeast
7	West to East
8-10	Southwest to Northeast

게임 중에는 바람이 변하지 않습니다.

18.0 고급 수색 옵션

디자인 노트: 이 규칙은 수색 시스템에 더 많은 세부 사항을 추가합니다. 규칙 18.1과 18.3은 1944년 6월 20일 미국이 일본 함대를 수색한 정확한 사건 순서를 가능하게 합니다. 18.1과 18.4 규칙을 제안해 준 John D. Burtt에게 감사드립니다.

18.1 쉐도잉(SHADOWING)

쉐도잉 옵션을 사용하면 아웃바운드 구간에 있는 수색 유닛이 동일한 목표물에 대한 두 번째 수색을 수행하기 위해 추가 수색을 포기할 수 있습니다.

18.11 나가는 구간의 수색 임무 중에 'S' 또는 'L' 결과를 얻게 되면, 탐지된 부대를 지속적으로 쉐도잉할 수 있는 선택지가 주어집니다.

1. 쉐도잉 대상 부대 위에 쉐도잉 임무를 배치합니다.
2. 다음 수색 페이즈에서 쉐도잉 대상 부대를 상대로 두 번째 수색을 시도합니다(해당 부대만 수색할 수 있음). 주사위 보정수치 +1을 적용합니다. 그 사이에 부대가 이동하면 쉐도잉하는 부대도 함께 이동합니다.
3. 그 다음 수색 페이즈가 되면, 쉐도잉을 했던 헥스에서 자신의 항공모함으로 바로 귀환합니다. 쉐도잉 대상 부대가 있던 헥스에서는 수색을 하지 않지만, 더 가까운 섹터에서는 수색을 수행할 수 있습니다.

18.12 수색 결과를 얻는 즉시 쉐도잉할지 여부를 결정해야 합니다. 그런 다음 해당 유닛은 그 구역에 있는 다른 부대는 수색하지 않습니다. 그 구역에 있는 다른 부대에 대해 이미 얻은 수색 결과는 그대로 유지됩니다.

18.13 장거리 섹터(7~10헥스)에서 일반 수색을 할 때, 플레이어는 7~8헥스 범위에 있는 부대를 대상으로만 쉐도잉 여부를 선택할 수 있습니다. 플레이어는 해당 범위의 다른 세력을 추가 수색하는 것을 포기합니다.

18.14 쉐도잉 수색 임무는 쉐도잉 대상 부대에 대한 두 번째 수색에 +1 보정 수치를 적용합니다(두 번째 수색에 한정). 이를 잠수함 쉐도잉 보정 수치(14.15)와 혼동해서는 안 됩니다. 두 가지 모두 동시에 적용할 수 있습니다.

18.15 쉐도잉을 수행할지 여부는 유닛 단위가 아닌 임무 단위로 결정합니다. 두 유닛이 수색 임무를 수행 중이라면, 둘 다 쉐도잉을하거나 둘 다 쉐도잉을 하지 않아야 합니다.

18.2 확장 수색 범위

디자인 노트: 이 옵션은 장거리 수색을 위해 드랍 탱크(추가 연료)를 장착한 전투기를 나타냅니다.

18.21 전투기로만 구성된 수색 임무는 12헥스까지 수색할 수 있습니다. 최대 반경 마커는 원점 헥스에서 12헥스 떨어진 곳에 배치합니다.

18.22 수색 임무는 0~2헥스, 3~6헥스, 7~10헥스 구역을 정상적으로 수색합니다. 7~10헥스 구역을 수색한 후 다음 수색 페이즈에서는 두 헥스를 추가로 이동하여(총 12헥스 거리까지) 11 또는 12 헥스 거리에 있는 모든 부대를 수색합니다. 다음 턴에는 10헥스 거리로 돌아오면서 11~12헥스 구역을 다시 수색합니다. 그런 다음 정상적으로 항공모함으로 귀환합니다.

18.23 전투기로 이루어진 공중 수색 임무가 유형 상관없이 항공모함 부대로 판명된 적 부대와 조우하는 경우(레벨 1 항공모함 또는 항공모함을 보유한 레벨 2~4 부대), 공중 수색 임무는 즉시 회항하여 항공모함으로 귀환해야 합니다. 귀환 구간에서는 정상적으로 구역을 수색합니다.

디자인 노트: 전투기가 적 항공모함 부대와 조우한다면, CAP과 교전을 벌이거나 적어도 CAP의 견제를 받아 연료 탱크를 떨어뜨릴 것이라고 가정합니다.

18.24 전투기가 수행하는 수색 관련 보정 수치는 확장 수색에도 동일하게 적용합니다.

18.3 위치 불확실성

디자인 노트: "?" 결과는 적에 대한 정보가 정확하지 않다는 뜻이며, 이는 적의 위치도 정확하지 않다는 의미입니다. 6월 20일에 일본군 함대가 탐지되었을 때, 두 번째 조우 보고(게임 용어로는 쉐도잉 옵션)를 통해 위치가 60마일 더 떨어진 곳으로 수정되었고, 이때는 이미 공습이 발진된 이후 시점이었기 때문에 이는 굉장히 큰 차이를 만들었습니다.

18.31 이미 "?" 마커가 있는 부대가 "S" 또는 "L" 탐지 결과를 얻으면, 해당 부대 위치가 바뀔 수 있습니다. 주사위를 두 번 굴려서 첫 번째 주사위는 방향을 결정하고, 두 번째는 거리를 결정합니다.

18.32 표 1을 따라 주사위를 한 번 굴려 방향을 정합니다.

18.33 방향을 선택한 후 주사위를 한 번 더 굴려 표 2에서 해당 방향으로 부대를 얼마나 멀리 이동시킬지 결정합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

52

TABLE 1

Die Roll	Direction
1	NE
2	E
3	SE
4	SW
5	W
6	NW
7-10	No Change

TABLE 2

Die Roll	Distance
1-2	0 (no change)
3-7	1 hex
8-10	2 hexes

2. 일본군 재급유 규칙을 사용하고 있다면, 퇴각하는 부대는 보급을 받거나 보급을 포기할 때까지 유조선 유닛(20.5) 쪽으로 이동합니다. 그 이후에는 위에서 설명한 대로 이동합니다.

19.3 퇴각하는 항공모함 부대는 공습을 발진하지 않습니다. CAP은 여전히 보유할 수 있습니다.

19.4 이중 부대(7.5) 구성 요소 중 하나가 퇴각하면, 이중 부대는 그 이후부터 두 개의 독립적인 부대로 움직입니다.

20.0 일본군 재급유

디자인 노트: 1944년 중반까지 일본 해군에게 연료는 심각한 문제였습니다. 20일 아침에 일본군 이동은 연료 보급이 필요했기 때문이었습니다. 일본군이 급유를 위해 몇 시간을 지체하지 않았다면 그날 저녁 일몰 공습을 받지 않고 전투 지역을 벗어날 수 있었을 것입니다. 이 규칙은 전투의 이러한 양상을 재현하는 데 사용할 수 있습니다.

20.1 재급유 규칙은 시나리오 8에만 적용합니다. 이 규칙은 6월 19 ~20일 밤과 6월 20일 아침의 일본군 이동에 적용합니다.

20.2 이 규칙에는 일본 유조선 유닛 A, B, C를 사용합니다. (각 부대는 여러 척으로 구성된 보급 함대를 나타냅니다.) 이들은 6월 19일 황혼 턴(1850년)에 증원 병력으로 도착합니다.

20.3 "오일-1 Oil-1"이라고 표시된 헥스 중 하나에 무작위로 유조선 하나를 배치하고, "오일-2 Oil-2" 헥스에 무작위로 두 번째 유조선을 배치하고, "오일-3 Oil-3" 헥스에 세 번째 유조선을 배치합니다.

20.4 유조선 유닛은 공격받지 않으며 절대 움직이지 않습니다.

20.5 이 규칙을 적용하면, 6월 19일 황혼 턴부터 지도의 서쪽 섹션(2.13)에 있는 모든 일본군은 항공모함과 지상군을 막론하고 퇴각 이동을 시작합니다. 그러나 표준 퇴각 이동에 보정 수치를 적용합니다. 각 부대는 가장 가까운 유조선으로 바로 이동합니다(거리가 같다면 무작위로 하나를 선택한 뒤 해당 유조선으로 이동). 유조선 유닛이 있는 헥스에 진입한 후 재급유를 마칠 때까지 해당 헥스에 머물러야 합니다(20.61). 재급유를 마친 부대는 지도를 빠져나갈 때까지 정상적인 퇴각 이동을 계속합니다.

18.34 즉시 표시된 헥스(방향과 거리)에 부대를 배치합니다. 해당 부대가 이미 발진한 공습은 이에 영향을 받지 않습니다.

18.4 아침 수색

18.41 이 옵션을 사용하면 6월 19일 0530 턴에 일본군 도착 단계보다 미군 수색 단계를 먼저 진행합니다(일반적인 플레이 순서와 다름). 따라서 미군 플레이어는 일본군 도착 위치에 대한 정보를 얻기 전에 수색을 결정해야 합니다.

19.0 퇴각

디자인 노트: 퇴각 규칙은 일본군이 적을 향해 진격하는 일반적인 작전을 포기하고 지도 서쪽으로 후퇴하는 여러 상황을 다룹니다.

19.1 일본군이 다음 중 하나에 해당하는 경우 퇴각 이동으로 전환합니다:

- 레벨 4 항공모함 부대의 모든 항공모함이 침몰하거나 완전 무력화된 경우
- 수상함 부대가 수상 전투에서 전함을 잃었거나, 순양함 유닛이 침몰하거나 완전 무력화된 경우(전함이 없는 경우)
- 함선이 완전 무력화된 경우(12.4)
- 시나리오 8에서 20.0(일본군 재급유) 규칙을 사용하는 경우, 서쪽 지도 섹션(2.13)에 있는 모든 일본군 부대는 퇴각합니다.

부대가 이 조건 중 하나에 부합하는 경우 반대면(퇴각 *Retiring*면)으로 뒤집습니다.

19.2 퇴각 이동을 수행하는 부대는 임무 이동 나침반을 사용하지만 주사위를 굴려 나온 값의 반대 방향으로 이동합니다. 이때 두 가지 예외 사항이 있습니다.

1. 가장 가까운 미군 태스크 그룹과의 거리가 9헥스 미만이라면, 반드시 미군 태스크 그룹과 멀어지는 방향으로 이동해야 합니다. 이를 전제로, 퇴각해야하는 방향과 가능한 한 가깝게 이동합니다

20.6 한 부대는 행동 페이즈마다 각 유조선 유닛에서 재급유를 시도할 수 있습니다. 재급유 시도는 해당 부대가 활성화될 때 이루어집니다. 해당 헥스에 부대가 두 개 이상이라면 유조선 유닛이 있는 헥스에 진입한 순서대로 재급유합니다(유닛을 스태킹해서 순서를 기록할 수 있습니다). 이중 부대는 하나의 부대인 것처럼 재급유합니다.

20.61 주사위를 굴려 1에서 4가 나오면 재급유에 성공합니다. 항공모함 다이호가 게임에 참가하여 침몰하거나 완전 무력화된 경우, 재급유에 성공하려면 1에서 3 사이 결과가 나와야합니다.

디자인 노트: 다이호는 일본군 함대의 기함이었으며, 다이호가 침몰한 후 일본군은 재급유를 하기 위해 함대를 정리하는 데 큰 혼란을 겪었습니다.

20.7 미군 공중 수색에 발견되거나 위치가 확인된 모든 부대는 재급유를 포기하고 남은 게임 동안 정상적인 퇴각 이동을 사용합니다.

20.8 6월 20일 1330턴이 시작되면 모든 일본군 유조선 유닛이 퇴각하며, 그 이후부터는 모든 일본군이 정상적인 퇴각 이동을 합니다.

21.0 수상 전투

디자인 노트: 이 전투에서 수상 전투가 일어날 가능성은 낮았지만, 그럼에도 불구하고 양측은 수상 전투를 고려했습니다.

이 규칙은 이 게임에서 발생할 수 있는 전투를 매우 단순화하여 표현한 것인데, 이 중 가장 가능성이 높은 경우는 완전 무력화된 적 함선을 격침시키기 위해 수상함 유닛을 파견하는 경우입니다.

시간을 절약하고 싶은 플레이어는 이 규칙 섹션 대신 시나리오 6의 특별 규칙 1을 사용할 수 있습니다.

하지만 이 규칙을 추가해도 상관없다면, 이 전투에 참가한 부대에는 양측의 해군과 그외 다른 해군에 소속된 전함 중에서도 역대 가장 강력한 전함들이 있었다는 점을 유의하세요.

미군과 일본군이 상대방 부대가 있는 헥스에서 이동을 마칠 때마다 다음 절차를 수행합니다. 이 절차는 대칭적으로 진행하며, 어느 쪽이 이동했는지는 중요하지 않습니다.

- 일본군의 정보 레벨이 3보다 낮을 경우, 표를 사용해서 레벨 3으로 즉시 승격합니다. 수상함 부대의 경우 특정 함정/수상 유닛을 뽑아서 레벨 3으로 승격합니다.
- 일본군이 전투를 받아들일지(21.11), 아니면 회피를 시도할지 결정합니다.
- 미군 플레이어는 전투를 받아들일지 회피할지를 결정합니다.

- 두 부대가 모두 회피하는 경우 규칙 21.13을 적용하고 절차의 나머지 단계를 건너뜁니다.
- 한쪽만 회피하려는 경우, 회피 시도를 해결합니다(21.14).
- 양쪽 세력이 전투를 수락하거나 회피에 실패하면 수상 전투를 해결합니다(21.2).
- 수상 전투 후 한 쪽이 철수합니다(21.26).

21.1 회피

21.11 일본 수상함 부대는 다음 중 하나인 경우 전투를 수락합니다.

- 야간 턴이며, 이 때 해당 부대가 수상함 부대인 경우
(수상함 두배 유형은 상관 없음)
- 주간 턴이며, 일본군 부대에 전함이 한 척 이상 있으며, 전함의 수가 미군 부대의 절반 이상인 경우(분수는 올림 처리합니다:
예를 들어 3대의 '절반 이상'은 전함 2대입니다.)

이 조건 중 하나라도 해당하면 일본군은 전투를 수락합니다. 두 조건 모두 해당하지 않으면 회피를 시도합니다. 항공모함 부대 또는 수상함 부대로 판명되지 않는 모든 부대는 항상 회피합니다.

21.12 미군 플레이어는 자신의 선택에 따라 수상함 전투를 수락하거나 회피를 시도할 수 있습니다.

21.13 일본군과 미군이 모두 회피를 원할 경우 전투는 없으며 회피는 자동으로 처리됩니다. 양쪽 모두 후퇴합니다(21.15).

21.14 한 쪽만 회피하고자 하는 경우, 다음과 같이 해결합니다:

- 각 진영은 주사위를 한 번씩 굴립니다. 회피하는 부대에 항공 모함이 있으면 주사위 굴림에 4를 더합니다. 이 보정 수치는 회피하는 부대에만 적용합니다.
- 회피하는 부대의 보정된 주사위 결과가 상대 부대 주사위 굴림 보다 크거나 같으면 회피에 성공합니다.

21.15 회피에 성공한 부대는 헥스에서 후퇴합니다. 이동 중인 부대라면 원래 있던 헥스로 후퇴합니다. 그렇지 않으면 서쪽(일본군) 또는 동쪽(미군)으로 1헥스 후퇴합니다.

21.16 완전 무력화된 함선은 수상 전투에 참가할 수 없습니다. 적 수상함/수상 유닛이 완전 무력화된 함선만 있는 헥스에 진입하면, 완전 무력화된 함선은 침몰합니다.

21.161 완전 무력화된 함선은 회피할 수 없습니다. 회피하는 부대는 완전 무력화된 함선을 남겨둡니다. 적 부대가 헥스 안에 남아 있으면(즉 회피하지 않으면) 완전 무력화된 함선은 침몰한 것으로 간주합니다.

CARRIER BATTLE: PHILIPPINE SEA

54

21.2 수상 전투 해결

수상 전투는 다음과 같이 해결합니다:

1. 야간 게임 턴인 경우, 주사위를 하나 굴려 기습을 결정합니다 (21.21).
2. 첫 번째 라운드에서 사격할 수 있는 함선으로 첫 번째 전투를 해결합니다(21.22).
3. 두 번째 라운드에서 사격할 수 있는 함선으로 동일한 두 번째 라운드를 해결합니다.

21.21 야간 게임 턴에 전투가 벌어지는 경우, 주사위 하나를 굴려 기습을 결정합니다. 10이 나오면 일본군이, 1-2가 나오면 미군이 기습합니다.

21.22 수상 전투는 두 라운드에 걸쳐 해결합니다.

- 주간 전투의 첫 번째 라운드에서는 양측에 배치된 가장 무거운 등급의 함선만 사격합니다(배수량 기준). 두 번째 라운드에서는 각 진영에 있는 가장 무거운 등급의 함선이 사격하고, 상대방 진영에서는 동급 이상의 모든 함선이 사격합니다. (한 진영에 더 가벼운 등급 함선만 있다면, 그 함선들은 두 번째 라운드까지 기다려야 사격할 수 있으며, 그때 상대방 진영의 동급 함선 모두 교전에 가담합니다.)
- 야간 전투에서 기습을 당한 측의 유닛들은 첫 번째 라운드에 사격할 수 없습니다. 그렇지 않다면 야간에는 모든 함선이 1,2라운드 모두 사격할 수 있습니다.



예시: 일본군 전함 무사시와 순양함 부대가 주간에 USS 아이오와와 구축함 사단(DesDiv) 6과 싸운다면, 두 라운드 모두 무사시와 아이오와만 사격합니다.

만약 미군에게 아이오와 대신 구축함 사단 106만 있고 다른 전함이 없다면, 1라운드에서는 무사시만 사격하고, 2라운드에서는 미군 측 가장 무거운 유닛인 순양함 사단 6이 사격할 수 있으며 일본 순양함(순양함 사단 6과 같은 무게)도 사격할 수 있습니다. 구축함 사단 106은 어느 라운드에서도 사격할 수 없습니다.

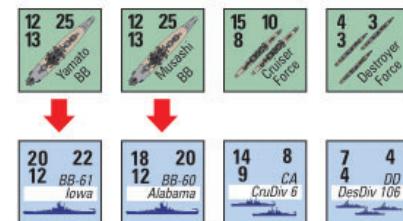
주간 전투에서 구축함이 사격할 수 있는 유일한 방법은 한 쪽의 모든 함선이 구축함인 경우뿐이며, 이 경우 양측의 모든 함선이 2라운드에 사격합니다.

디자인 노트: 이 규칙은 주간 전투는 장거리 포격전 양상을 보이는 반면에 야간 전투는 훨씬 더 접근거리에서 벌어지며 더 혼란스러울 것이라고 가정합니다.

21.23 각 라운드에서 다음 절차에 따라 목표물을 공격하는 일본군 함선을 매칭합니다. 일본군 함선은 목표물이 사격할 수 없는 상태라도 해당 목표물을 향해 사격할 수 있다는 점을 유의하세요.

- 주간 턴(황혼 포함)에 일어나는 전투에서 모든 일본군 유닛은 배수량(무게) 순으로 미군 목표물과 매칭됩니다. 모든 전함을 먼저 매칭한 다음 모든 순양함을 매칭합니다. 각 유닛을 아직 공격 받지 않은 가장 무거운 등급의 목표와 매칭합니다(동점일 경우 무작위로 선택합니다). 모든 목표물이 공격받고 있다면 가장 무거운 미군 목표물부터 다시 시작하여 함선 2척이 한 목표물을 공격하는 식으로 매칭합니다. 이 규칙의 목적상 모든 전함은 같은 배수량(무게)로 간주하며, 그다음에는 모든 순양함 유닛, 마지막으로 모든 구축함 유닛이 동일하게 배수량을 가진 것으로 간주합니다.
- 야간 턴에서 모든 일본군 전함과 순양함에 대해 위의 절차를 수행합니다.

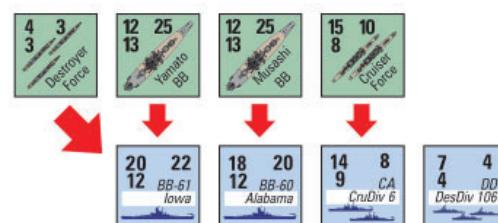
그런 다음 구축함이 가장 무거운 목표부터 다시 시작합니다.



예시: 전함 애마토, 무사시, 순양함 부대, 구축함 부대로 구성된 일본군 부대가 주간 전투에서 USS 아이오와, USS 앤라배마, 순양함 사단 6, 구축함 사단 106과 전투를 벌입니다.

주간에 벌어진 전투이므로 첫 번째 라운드에서는 가장 무거운 함선(전함)만 사격합니다. 애마토는 아이오와와 앤라배마 중 무작위로 아이오와를 선택합니다.

그런 다음 무사시는 앤라배마에게 사격합니다. 앤라배마가 아직 공격받지 않은 가장 무거운 목표물이기 때문입니다.



예시: 같은 함선들이 야간 전투를 벌이고 있습니다. 이 경우 양 쪽의 모든 전함이 사격합니다.

전함들은 앞의 예시처럼 목표물을 선택합니다.

일본군 순양함 부대는 아직 교전하지 않은 가장 무거운 목표인 순양함 사단 6를 공격합니다.

마지막으로 구축함 부대는 가장 무거운 목표물부터 목표를 선택합니다. 구축함 부대는 아이오와 또는 앤라배마를 무작위로 선택하여 공격합니다.

디자인 노트: 전쟁의 이 시점에서 양측의 구축함 부대는 독립적으로 작전을 수행하며 가장 큰 목표물을 공격하는 경향이 있었습니다.

반면에 전함과 대형 순양함은 함께 전열을 맞춰 전투를 벌였습니다.

21.24 미군 플레이어는 자신이 선호하는 방식에 따라 자신의 함선을 일본군 목표물과 매칭할 수 있지만, 다음 사항을 준수해야 합니다:

- 무게 등급이 동일한 모든 적 함선 또는 부대가 한 번씩 공격받기 전까지는, 어떤 적 함선 또는 부대도 두 척의 유닛에게 동시에 공격받을 수 없습니다.
- 주사위를 굴리기 전에 모든 공격자/목표물 매칭을 선언해야 합니다. 유닛을 지정하는 것을 잊어버리면 해당 유닛은 사격하지 않습니다.

21.25 다음과 같이 수상 전투 사격 표 *Surface Combat Fire Table*(카드 4, 뒷면)를 사용하여 각 유닛의 사격을 해결합니다:

1. 야간 행동에서 사격하는 구축함은 표의 어뢰 열을 사용합니다 (21.26). 그렇지 않으면 공격 수치에서 방어 수치를 뺀 값 차이에 따라 열을 결정합니다. 일본군 순양함도 야간 전투의 첫 번째 라운드에서 어뢰 공격을 수행합니다(21.261).
2. 각 목표물 유형에 대한 방어 수치는 표에 적혀 있습니다(카운터에 적혀있지 않음). 공격 수치에서 방어 수치를 뺍니다.
3. 표에서 순 공격 수치를 넘지 않는 가장 높은 열을 찾습니다. 주사위를 하나 굴려서 표에 적힌 보정 수치를 적용하고 상호 참조하여 명중 횟수를 얻습니다.
4. 모든 명중에 대해 피해 마커를 배치합니다. 영구 명중 마커를 사용합니다. 모든 피해는 라운드가 끝날 때 적용합니다. (수상 전투에서는 "현재 턴" / "이전 턴" 명중을 사용하지 않습니다)
5. 수상 전투 중 피해량이 완전 무력화 수준까지 도달한 함선은 침몰한 것으로 간주합니다(게임에서 제거).

21.26 야간에 사격하는 구축함은 표의 어뢰 열을 사용합니다. 이 때 목표물의 유형은 중요하지 않습니다. 일본군 유닛의 사격과 기습에 대한 보정 수치가 있습니다.

21.261 야간 전투 첫 번째 라운드에서 일본군 순양함 유닛은 일반적인 사격과 함께 표의 어뢰 열을 참조하여 어뢰 공격을 할 수 있습니다. 두 공격은 동일한 목표물을 대상으로 합니다. 이 특수 공격은 야간 전투 첫 번째 라운드에서만 가능합니다.

21.27 수상 전투가 끝나고 더 많은 침몰 손실을 입은 진영은 회피(21.15)와 동일하게 한 헥스 후퇴합니다.

손실이 같으면 양쪽 모두 후퇴합니다. 완전 무력화된 함선은 침몰한 것으로 간주합니다(21.25(5)).

21.28 수상 전투에서 전함(또는 전함이 없는 경우 순양함 유닛)이 침몰한 일본군은 남은 게임 동안 퇴각 이동(19.0)을 사용해야 합니다. 전함을 철수 쪽으로 뒤집습니다.

22.0 야간 공중 작전



미군의 F6F-3만 야간에 공중 작전을 수행할 수 있습니다.

22.1 야간 비행 가능 유닛은 주간과 동일하게 야간에도 발진 및 착함할 수 있습니다. 수색 또는 요격 임무를 위해서만 발진할 수 있습니다.

22.2 야간 비행 가능 유닛은 야간에도 수색할 수 있지만, 야간 턴 수색에는 불리한 주사위 보정 수치를 적용합니다.

22.3 야간 비행 가능 유닛은 플레이어가 원할 경우 다른 유닛과 동일하게 주간 턴에도 작전을 수행할 수 있습니다.

22.4 야간 턴에 발진하거나 수색을 수행했던 야간 비행 가능 유닛이 착함하면 게임에서 제거합니다.

이 유닛은 파괴된 것이 아니며 승점 페널티를 받지 않습니다. 이 유닛은 다시 사용할 수 없습니다. (승무원은 휴식을 취해야 합니다.)

22.5 6월 19일 주간 턴에 작전을 수행한 야간 가능 유닛은 당일 야간 턴에 발진하거나 수색할 수 없습니다.

(야간 유닛을 사용하지 않는 동안 태스크 그룹 디스플레이에 뒤집은 상태로 놓는 것이 편리합니다.)

22.6 야간 비행 가능 유닛이 야간에 항공모함에서 발진했다면, 다음 날 첫 번째 턴 동안 항공모함의 착함 수용력이 1 감소합니다.

22.7 야간 비행 가능 유닛이 연료 부족 상태인 경우 안전 귀환 표 *Safe Return Table*(카드 1, 뒷면)에 따라 주사위를 굴립니다. 이때 황혼/야간 보정 수치는 적용하지 않습니다.

디자인 노트: 야간 유닛은 야간/주간 모두 사용할 수 있지만, 두 역할을 동시에 수행할 수는 없습니다. 이는 승무원이 휴식이 필요하다는 사실을 반영한 것입니다.

22.6 제한 사항도 같은 사안을 다루고 있는데, 조종사 뿐만 아니라 갑판 승무원도 휴식을 취해야 한다는 점을 고려한 것입니다.

미처 제독이 야간 임무를 수행하지 않은 것은 후자를 고려했기 때문이었을 겁니다. 일부 소식통에 따르면 미처 제독이 항공기의 야간 작전 수행 능력을 불신했을 수도 있다고 합니다.

23.0 괌행 셔틀 공습

디자인 노트: 역사적으로, 1944년 6월 19일 일본군의 네 번째이자 마지막인 공습 중에 대부분의 항공기가 항공모함으로 돌아가는 대신 괌으로 향했습니다.

그들 중 많은 수가 중간에 요격당하여 격추되었습니다.

23.1 일본군 공습의 목표물이 괌에서 4헥스 이내에 있다면, 공습은 항공모함으로 돌아가지 않고 착륙하기 위해 괌으로 우회할 가능성이 있습니다.

23.2 공습이 공대함 전투를 완료한 후에 주사위를 하나 굴려서 그 값에서 4를 뺍니다. 결과가 괌까지의 거리를 초과하면 공습은 괌으로 우회합니다.

23.3 공습이 우회하는 경우, 다음과 같이 진행합니다:

1. 공중 임무를 수행하는 항공기들은 가장 직접적인 항로를 따라 괌까지 비행합니다. 도중에 미군 전투기들에게 요격될 수 있습니다.
2. 괌에 도착하면 괌 헥스에 있는 미군 전투기와 공대공 전투를 벌인 후, 생존한 공군 포인트가 괌에 착륙합니다. 공격에서 살아남은 포인트만큼 괌 공중 수치를 바로 증가시켜 기록 트랙의 괌 공중 수치 마커를 조정합니다.
3. 해군 공중 포인트를 같은 수의 육상 공중 포인트로 바꾸고 괌 디스플레이의 착륙 상자에 넣습니다.
4. 원래의 해군 공중 포인트를 부타이 디스플레이의 손실 상자에 넣습니다. 단, 미군 플레이어가 이것으로 승점을 얻지는 않습니다. (별도의 더미에 보관하거나 메모를 작성할 수 있습니다.) 해당 공중 포인트를 발진한 부대가 사실상 손실을 입은 것과 다름 없으므로 손실 상자에 넣는다는 것에 유의하세요. 이렇게 하면 향후 공습을 발진할 때 정확하게 계산할 수 있습니다.

24.0 추가 변형규칙

게임을 하면서 기술과 경험을 쌓았다면, 다음 추가 변형규칙 중 일부 또는 전부를 사용하여 시나리오 6~9의 밸런스를 다시 조정할 수 있습니다.

24.1 TG 58.1가 없는 경우

시작 미군 부대에서 TG 58.1(모든 함선과 항공기)을 제거합니다. 역사적으로 이 태스크 그룹은 전투 며칠 전에 이오지마를 공격하려 떠났고, 이 변형 규칙에서는 미군의 정보력 부족으로 TG 58.1이 돌아오기 전에 전투가 시작되었다고 가정합니다.

24.2 요격 효과 감소

전투가 벌어지는 동안 미군의 공중 요격은 매우 효과적이었습니다. 이는 미군 전투기의 놀라운 활약뿐만 아니라, 운 좋게도 날씨가 좋아서 공습을 포착하기에 거의 완벽한 조건이 조성된 덕분입니다.

이 두 가지 요인 중 하나 또는 두 가지 모두에서 불리한 결과를 시뮬레이션하려면 요격 범위 표의 모든 주사위 굴림에서 2를 뺍니다. 이는 황혼 보정 수치에 추가하여 적용합니다. (더 도전적으로 하고 싶다면 3 또는 4와 같이 더 큰 값을 뺄 수도 있습니다.)

24.3 미군 잠수함 없음

이 변형 규칙은 미 잠수함 전단이 전투 지역이 아닌 더 먼 초기선에 배치되었거나 일본 상선을 공격하는 임무를 수행했다고 가정합니다.

시작 부대로 배치하는 모든 미군 잠수함을 제거합니다.

24.4 새로운 일본 항공기 기종

일본은 새로운 유형의 항공기를 개발 중이었지만 함대에 널리 배치하지 못했고, 1942년에 사용했던 것과 동일한 항공기로 전투를 치렀습니다. 이는 훨씬 개선된 전투기와 뇌격기를 보유한 미군 함대와는 대조적이었습니다.

이 변형 규칙은 일본군의 새로운 항공기가 더 많이 배치되었다고 가정하고 다음과 같이 주사위 보정 수치를 적용합니다:

일본군 공대공 및 공대지 전투 주사위에 +1을 적용하고, 일본군 전투 기를 대상으로 한 미군의 모든 공대공 전투 주사위에서 -1을 적용합니다.

만든 이

게임 디자인: Jon Southard

아트 디자인 & 그래픽 작업: Bruce Yearian

규칙 편집: Przemek Bozek and Michael Neubauer

리드 플레이테스터 : John D. Burtt, John Vasilakos, and Jack Polonka.

플레이테스터 : Chris Schall, Kirk Allton, Przemek Bozek, Rob Doane, Greg Geissler, Nathan Porter, Andrew Southard, Darrell Kienzle, and Tim Zagurskie.

편집 리뷰 및 컨설팅 : Jack Greene

수년간 많은 포럼에서 찾은 내용들을 공유해 주신 수백 명의 Carrier 플레이어들에게 감사의 말씀을 전합니다.

디자인 노트

필리핀 해전은 여러 가지 측면에서 흥미로운 게임 상황입니다. 역사상 마지막으로 벌어진 항공모함 간의 전투였고, 참여한 항공모함과 항공기의 수에 있어서도 가장 큰 규모였습니다. (레이테 만 해전은 이때 제외하는데, 일본군 항공모함에 거의 항공기가 없었을 뿐더러 항공모함이 사실상 미끼 역할을 했기 때문입니다.) 또한 필리핀 해전은 일본군이 아직 결정적 승리의 기회가 있다고 믿고 전투에 임한 마지막 전투였습니다. 전쟁 초기부터 일본군은 미 해군과의 "결정적 전투"를 갈구해 왔으며, 필리핀 해전은 그런 일본군의 마지막 시도였습니다.

마리아나 작전은 실제로 매우 결정적인 전투였지만, 일본군이 기대했던 방식은 절대 아니었습니다. 이 전투의 결과로 일본군의 절대 방위선이 무너지고 도조 정부의 몰락으로 이어졌습니다. 저에게 큰 성공을 안겨준 게임인 *Carrier*(1990년 빅토리 게임즈)의 아이디어를 이 새로운 상황에 적용할 수 있게 되어 감사하게 생각합니다.

*Carrier Battle: Philippine Sea*는 오리지널 *Carrier* 게임 디자인에서 개선했으면 좋았을 두 가지 측면을 개선하려고 시도했습니다. 제가 원했던 것은 복잡성을 줄이고, 기록해야 하는 부분을 줄이는 것입니다. 필리핀 해전 상황에서는 일본군 수송선이나 상륙 작전이 없었기 때문에 복잡성을 줄일 수 있었습니다. 또한 원작에서 가장 어려웠던 알려진 공중 전투력과 같은 일부 개념을 단순화했다는 점도 희망적인 부분입니다. 새로운 플레이 도움말 자료를 도입해서 기록해야하는 부분을 대체했습니다. *Carrier Battle: Philippine Sea*는 여전히 학습하기 복잡한 게임이지만, 다양한 시나리오와 변형 규칙으로 이를 보완하고 시간을 투자한 만큼 보상을 받을 수 있도록 노력했습니다.

전작을 해본 플레이어라면 바로 눈치챌 수 있는 중요한 변화 중 하나는 유닛 규모에 관한 것입니다. 이제 미군 공중 유닛은 각각 12 대의 항공기를 나타내며, 주력 함선을 제외한 각각의 함선 유닛은 한 척 이상의 함선을 나타냅니다. 이러한 변경 사항은 전투의 규모를 고려할 때 필수적이었습니다. 이 전투에는 15척의 미 항공모함과 900대 이상의 항공기가 발진했는데, 이는 남태평양 전투를 모두 합친 것보다 많은 숫자이며, 일본군은 이 전투에서 과달카날 작전 전체에서 손실한 항공기 수만큼의 항공기를 잃은 것으로 추정됩니다. 모든 표는 이러한 규모 변화와 1944년의 항공기 및 조종사의 자질을 반영하여 다시 보정되었습니다.

일본군 수상함(주력 함선 제외)을 형태가 없는 '순양함 부대'와 '구축함 부대' 카운터로 통합한 것은 게임을 더 다루기 쉽게 만들뿐만 아니라 플레이어들이 제독들이 알고 있는 것만 알 수 있다는 사실과 더 잘 맞습니다. 공중 수색은 주력함을 찾는데 집중했을 것이고 말단의 구축함 하나하나를 식별하지는 않았을 것이기 때문입니다. 어쨌든 솔로몬 제도에서보다 수상 전투가 일어날 가능성이 훨씬 낮았기 때문에, 수상함 부대를 자세하게 보여줄 필요가 없었습니다.

또 다른 변화는 이 전투에서 매우 중요했던 특정 요소를 나타내며, 그중 일부는 1942년과 1944년 사이의 바뀐 항공모함 전투 교리를 반영합니다. 요격 메커니즘은 미군이 레이더로 전투기를 성공적으로 유도한 것을 반영하며, 이 변화는 공습에 있어 더 전술적인 느낌을 제공합니다. 또한, 전투에서 가장 중요한 지휘 결정 중 하나인 수색 시스템도 플레이어에게 더 많은 선택지를 제공하도록 바뀌었습니다. 전투 둘째 날에 매우 중요했던 항공기 연료 소모 문제에 대해서도 더 자세히 설명합니다. 물론 오리지널 *Carrier* 게임에서는 생략했지만 여기서는 생략할 수 없었던 잠수함의 전투 역할도 있습니다.

1942년과 1944년 사이에 변화 중 가장 눈에 띠는 것은 1944년의 함대가 더 나은 방어 능력을 갖추었다는 점입니다. 특히 미군 대공포는 1942년에 비해 화기 수량과 사격 방향 모두에서 크게 개선되었습니다. 소화 능력과 피해 복구 능력도 향상되었습니다. 물론 운이 크게 작용한 것도 사실입니다. 많은 수의 항공기가 공격해도 한 발도 명중하지 못할 수 있지만, 특히 갑판에 항공기가 있는 항공모함의 경우 몇 발만 맞더라도 완전히 파괴될 수 있습니다.

공대공 전투의 균형은 1944년에 이르러 미군에게 유리하게 바뀌었습니다. F6F 헬캣 전투기는 이전 모델인 F4F 와일드캣보다 훨씬 더 효과적이었지만, 일본군은 여전히 진주만 공격에 사용했던 제로센 전투기를 그대로 사용하고 있었기 때문입니다. 이 전투에 참가한 대부분의 일본군 조종사들은 1942-43년 전투에서 손실된 조종사들을 대신해 급하게 훈련받은 전시 대체 조종사들이었기 때문에 일본 조종사들은 더 이상 초기에 누렸던 훈련과 경험의 이점을 누리지 못했습니다. 일본의 훈련 프로그램은 미국보다 훨씬 덜 성공적이었습니다. 게임 중에 수많은 일본군 공중 유닛들이 격추되는 것을 볼 수 있는데, 이는 이런 사실들을 반영하는 것입니다. 그리고 이는 실제 일어났던 일입니다.

오리지널 *Carrier* 게임에서와 마찬가지로 핵심 디자인 원칙은 게임을 시작할 때 플레이어가 적 부대에 대해 알 수 없다는 것입니다. 더 많은 변수를 추가하기 위해 실제 전투에는 참여하지는 않았지만, 제때 발진해서 비행단을 구성할 수 있었다면 전투에 참가했을 수도 있는 여러 함선을 포함했습니다. 여기에는 야마토급 전함의 선체를 기반으로 제작된 슈퍼 항공모함 시나노와 전함을 개조한 "전함-항모" 함선인 이세와 휴가가 포함됩니다.

이 독특한 전함들을 즐겨보시기 바랍니다.

시나노에 대해 자세히 알아봅시다. 역사적으로 이 배는 개장을 위해 항해하던 중 미군 잠수함 아처피쉬에 의해 침몰했습니다. 당시 시나노는 방수 격벽과 기타 필수 장비를 아직 갖추지 못한 상태였습니다. 이 게임에서는 필수 장비들이 전투 전에 모두 장착되었다고 가정합니다. 따라서 이 게임에서는 아처피쉬의 공격이 일어날 수 없습니다. 게임 측면에서 보면, 아처피쉬가 공격한 함선의 방어력은 약 '10' 또는 최대 '12'였을 것이므로 잠수함 공격 표를 사용한다면 시나노를 침몰시킬 수 있습니다.

게임에서 찾을 수 없는 한 가지는 미군 비행정입니다. 비행정은 남태평양에서 매우 중요한 역할을 했지만, 이 전투에서 상당한 핸디캡을 안고 작전을 수행했으며 기여도는 미미했습니다. 비행정이 끼친 영향은 일본군 도착 페이즈에 반영되었습니다.

미군 함대가 가진 장비나 경험, 수적 우세 덕분에 미군 플레이어는 2인 게임을 꽤 재밌게 즐길 수 있겠지만, 반대로 일본군 플레이어에게는 그리 즐거운 경험이 아닐겁니다. 하지만 이런 이유로 이 게임은 훌륭한 솔리테어 게임입니다. 역사적으로 스프루언스 제독은 보수적이고 방어적으로 전투에 임했고, 공습을 통해 일본군 항공모함 한 척을 겨우 격침했을 뿐입니다(나머지 항공모함은 잠수함에 의해 침몰했습니다). 하지만 스프루언스는 상류 작전을 지원하는 주요 임무를 분명히 완수했습니다. 미군 플레이어는 좀 더 도전적인 게임을 위해 더 많은 성과를 내야 하며, 대부분의 일본군 항공모함 부대를 파괴하여 일본군 부대를 '백지화'해야 합니다.

이를 위해서 미군 플레이어는 역사상 실제 미군이했던 것보다 더 공격적으로 수색하고 더 많은 위험을 감수해야 합니다. 미군 플레이어가 조심하지 않거나 운이 나쁘면 재앙으로 이어질 수 있습니다. 또한 스프루언스가 다른 결정을 내렸다면 어떤 일이 일어났을지 살펴볼 수 있도록 가정 시나리오(시나리오 7)도 포함했습니다.

좀 더 까다로운 도전을 원하고 역사적인 추측을 신경 쓰지 않는다면 태평양 대 항공모함 전투 시나리오를 시도해 보세요. 이 시나리오에서는 일본이 지나치게 넓어진 제국의 외곽까지 병력을 확장하는 대신, 숙련된 비행사들과 함께 본국에서 가까운 곳에서 결정적인 전투를 벌이기 위해 함대를 보존했다고 가정합니다.

그 결과, 일본군 최고의 함선과 조종사들이 미군 최고의 함선과 맞서 싸우는 위대한 전투가 벌어졌습니다.

이 전투는 실제 전쟁에서 발생한 그 어떤 것도 능가합니다.

최고의 비행 게임을 제작하려면 최고의 비행 팀이 필요하며, 미군 전투기 조종사에 버금가는 실력과 투입을 갖춘 플레이 테스트 팀과 함께 일할 수 있었던 것은 제게 크나큰 행운이었습니다. 오랜 친구인 존 버트는 컨심월드 엑스포에서 급한 마음에 테스트 세션에 흔쾌히 참여해주었고, 결국 몇 달 동안 자신의 시간과 디자이너 및 게임 리뷰어로서의 오랜 경험을 필드 테스트에 쏟아 부었습니다. 새로운 동료인 존 바실라코스는 직업이 해군 건축가였는데, 해군에 대한 해박한 지식과 경험을 아낌없이 제공했습니다. 잭 폴론카는 프로젝트에 뒤늦게 합류하여 모든 미진한 부분을 훌륭하게 마무리했습니다. 마지막 프로덕션 테스트에서 우리는 뛰어난 새 동료들의 축복을 받았습니다: 크리스 쉘, 프르제멕 보잭, 커크 앤튼, 롭 도안은 실제 프로덕션 아트로 모든 시나리오를 점검하고 프로젝트를 최종적으로 다듬는 작업을 훌륭하게 해냈습니다. 빌 토마스와 나머지 컴팩스 팀원들은 언제나 그렇듯이 함께 일할 수 있어서 정말 즐거웠습니다. 놀라운 아트워크와 지칠 줄 모르는 노력을 보여준 브루스 예리안에게 특별한 경의를 표합니다. 규칙을 편집해준 마이클 노이바우어, 플레이 테스터를 모집해준 존 크란츠, 도움이 되고 생각을 자극하는 대화를 나눈 조 발코스키, 마크 허먼, 잭 그린에게도 감사의 인사를 전합니다.

마지막으로 수년 동안 다양한 인터넷 포럼에서 항공모함에 대한 생각을 공유해 주신 모든 플레이어 여러분께 깊은 감사를 드립니다. 저는 모든 글을 읽고 많은 것을 배웠고 감사하게 생각합니다.

30년 동안 Carrier 게임의 충성도 높은 팬을 확보할 수 있었던 장점은 그대로 유지하면서 더 강화했고, 원작의 어려운 점을 보완했으면 하는 것이 저의 바람입니다. 그리고 이 새로운 게임을 통해 처음으로 워게이머들이 이 위대하고 중요한 전투에 대해 충분히 이해할 수 있기를 바랍니다. 즐거운 게임 플레이를 기원하며 온라인에서 여러분의 의견과 질문을 기다리겠습니다.

참고 문헌 목록

USSBS - Interrogations of Japanese Officials.
Interrogation Nav #3 (USSBS No. 32), Admiral Jisaburo Ozawa, Battle of the Philippine Sea, 16 October 1945. <https://www.ibiblio.org/hyperwar/AAF/USSBS/IJO/IJO - 3.html>.

" F6F Performance " [records from various wartime performance tests]. <http://www.wwiiaircraftperformance.org/f6f/f6f.html>

" SB2C Helldiver " Avialogs archive [wartime performance tests and manuals]. <http://www.avialogs.com/index.php/aircraft/usa/curtiss/sb2c-helldiver.html>

" USS Cavalla - Pacific Missions in World War II -- First Patrol. " <http://www.cavalla.org/firstpat.html>
The submarine USS Cavalla, which sank Shokaku, is preserved as a museum ship in Galveston, Texas. The article has interesting details about its operations which led to the sinking.

" Sunrise, Sunset, and Day Length for Guam. " timeanddate.com. I am indebted also to this web site for its discussion of the different phases of twilight. "

Wind Data: Guam. " <http://web.utk.edu/~archinfo/EcoDesign/escurriculum/CLIMATEDATA/CITYDATA/Guam/GuamWind%7F.html#June>

Belote, James H. and William M. Belote. Titans of the Seas. New York: Harper and Row, 1975.

Dull, Paul S. A Battle History of the Imperial Japanese Navy. Annapolis: Naval Institute Press, 1978.

Greene, Cdr Phil, " Admiral Spruance and The Battle of the Philippine Sea. " National Defense University, 1994. <http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a440992.pdf>

Hornfischer, James D. The Fleet at Flood Tide. New York: Random House, 2016.

Hughes, Capt. Wayne P. Fleet Tactics. Annapolis : Naval Institute Press, 1986.

Jentschura, Hansgeorg, Warships of the Imperial Japanese Navy, 1869-1945. Annapolis: Naval Institute Press, 1977.

Kobayashi Hideo, " Sinking of the aircraft carrier Taiho caused by one hit of a torpedo . " Institute for the Study of Failure , Failure Knowledge Database. <http://www.shippai.org/fkd/en/cfen/CB1011023.html>

Morison, Samuel E., History of United States Naval Operations in World War II.

Vol 8: New Guinea and the Marianas. Boston: Little, Brown & Co., 1953.

Vol 9: Leyte. Boston: Little, Brown & Co., 1954.

Sakai, Saburo et al. Samurai! New York: Dutton, 1957.
Sakai, a Japanese fighter ace, was based at Iwo Jima during this campaign and engaged US carrier planes. His book is useful for its account of flying the Zero against Hellcats, and for his observations on Japanese pilot training.

Tully, Anthony, et al. " The Sinking of Shokaku -- An Analysis . " <http://www.combinedfleet.com/shoksink.htm> and <http://www.combinedfleet.com/shoksinknotes.html>
A detailed analysis and reconstruction of the sinking of Shokaku . The footnotes page is especially valuable for its citations of primary sources , including Japanese sources in translation.

Y' Blood , William T. Red Sun Setting : The Battle of the Philippine Sea. Annapolis: US Naval Institute, 1981.

제2차 세계대전에서 미 해군의 작전을 이해하고자 하는 모든 이들에게 가장 기본적인 자료이자 가장 가치 있는 참고 자료는 바로 모리슨의 역사서입니다. 모리슨의 연구는 엄청났고, 1인칭 시점으로 쓰여진 그의 묘사는 대체할 수 없으며, 그의 문체는 산문은 종종 웅장하기 까지 했습니다. 이런 이유로 다른 이들이 지적했던 몇몇 문제는 쉽게 용서할 수 있을 정도입니다.

전작과 마찬가지로 Carrier Battle: Philippine Sea는 무엇보다도 서사 중심의 게임이며, 이 관점에서 모리슨의 서사보다 더 나은 것은 없습니다. 모리슨의 모든 전작을 전부 다루고 싶지 않다면, 한 권으로 구성된 훌륭한 요약본인 '양대양 전쟁The Two-Ocean War'을 추천합니다. 저는 45년 전에 슈퍼마켓 책꽂이에서 1달러도 안 되는 가격에 이 책을 문고판으로 구입했는데, 이것이 이 게임을 만들게 된 첫 걸음이 되었습니다.

하지만 오리지널 캐리어 게임이 등장한 이후 출간된 이블러드 Y'Blood와 혼피셔 Hornfischer의 최근 작품도 매우 귀중합니다. 이블러드의 책에는 모든 공대공 액션을 정리한 부록이 있습니다.

이 저자들이 각각 이 전투에서 가장 중요한 논쟁에 있어 다소 상이한 입장 을 취하고 있다는 점에 주목할 필요가 있습니다. 바로 스프루언스 제독의 방어 태세가 적절했는지 여부입니다.

모리슨은 이 전투를 성공한 차선책 정도로 묘사했고, 이블러드는 실수였다고 주장했으며, 혼피셔는 최선의 전략이었다고 옹호합니다. 이 의견 차이는 스프루언스 제독이 분명히 임무를 완수했는지 여부가 아니라 더 잘 할 수 있었는지에 대한 것입니다.

혼피셔의 의견에 동의하고 스프루언스를 지지하는 현대의 전문 해군 장교의 관점을 보려면 그린의 논문을 참조하세요.

30년 전에는 구하기 어려웠을 귀중한 자료들을 인터넷으로 접할 수 있게 된 것에 대해 감사할 수 있습니다.

오자와 제독 심문은 독특한 1차 자료입니다. 전시 항공기 성능 테스트 결과는 연료 소비에 관한 규칙의 기초가 되었습니다.

고바야시 연구는 다른 곳에서 제시된 사건의 버전에 도전하는 주목할 만한 자료입니다. 잠수함 규칙의 특정 부분은 카발라 및 쇼카쿠 관련 자료에서 수집한 사실을 근거로 합니다.