

Wellington

The Peninsular War 1812-1814

by
Mark McLaughlin



By Rodger E. MacGowan ©2005

RULE BOOK

1. 게임조각, 지도, 게임 표와 카드	3	11. 전투	14
2. 플레이 준비하기	5	12. 요새	16
3. 제어	6	13. 손실	17
4. 게임 하기	7	14. 해군	18
5. 카드	8	15. 자원	18
6. 생산과 재편	10	16. 간기	19
7. 깃발	10	17. 특별규칙	20
8. 외교	11	18. 게임의 종료	20
9. 이동	11	19. 승리	21
10. 차단&회피	12	20. 어휘 요약	22

어떤 게임인가?

1812년 봄, 프랑스의 나폴레옹의 군대는 유럽의 지배자였다. 그들의 황제는 웅장한 러시아 침공을 계획했고, 나폴레옹의 육군원수들은 제국에 저항하는 마지막 적을 제압하기 위한 마지막 군사행동을 위해 병력을 모았다. 한 사람이 그들 앞에 서서 이베리아 반도를 정복한다; 아서 웰즐리경이라 불리는 영국인 장군으로 역사에 웰링턴 공작이라고 알려져 있다.

게임을 몇 명이 진행하는가?

당신은 이 게임을 2, 3, 4인으로 할 수 있다. 각 플레이어는 역사적으로 충돌하는 하나나 두 개의 강국을 제어한다. 둘은 프랑스이고, 그들의 상대는 영국과 스페인이다. 규칙 1.1은 플레이어의 강국이 정의되어 있고, 2.1(5쪽)에는 인원수에 따른 강국 선택 방법이 설명되어 있다. 당신은 “웰링턴”을 혼자 할 수도 있지만, 전장의 안개나 깜짝 생산 등의 많은 부분을 얻지 못할 것이다. 하지만 게임 규칙의 이해를 빠르게 하기 위해 혼자서 게임을 해보는 것도 괜찮다.

어떻게 게임에서 승리하는가?

당신의 목표는 스페인의 정복 또는 자유이다. 승리한 쪽의 승자는 목표를 가장 잘 이룬 사람이다. 규칙 18, 19에 승리 규칙이 있다.

게임에 사용되는 조각들

다음과 같다

- 하나의 22×34인치 지도
- 게임조각 339개가 있는 세 개의 시트. 129개의 원형 마커, 18개의 직사각형 리더마커와 정사각형 참모장교 마커, 27개의 작은 직사각형 마커, 78개의 정사각형 마커와 87개의 육각형 깃발 카운터(더미도 포함)
- 한장의 앞면에는 플레이 참조, 뒷면에는 지도 요약이 된 카드
- 네 개의 군 Holding Box가 있는 본부창 - 한쪽 면은 1812년, 다른쪽 면은 1813년의 설정
- 카드 110장
- 이 규칙책
- 역사 설명과 플레이하는 방법 설명, 지도 설정 등등이 나온 책
- 플라스틱 받침 20개
- 육면체 주사위 8개

질문이 있다면?

만일 게임 컴포넌트에 문제가 있다면 다음으로 연락하십시오 : GMT Games, P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308. 만일 규칙상에 질문사항이 있다면 이메일로 보내시오. <http://www.gmtgames.com>에 빠른 답을 얻을 수 있는 곳을 만들었다. 또는 다음으로 메일을 보내시오.

alewis@gmtgames.com, mgmprsm@yahoo.com

게임을 하기 위한 준비?

웰링턴에는 두가지 버전이 있다. 하나는 1812년이고 다른 하나는 1813년이다. 플레이어들은 하나를 선택해야 한다. 일단 선택되면 그것에 맞는 플레이북의 내용대로 설정한다. 자세한 시작 규칙은 5쪽의 규칙2를 참조하라.

규칙을 읽기 전에

규칙읽기 : 처음 읽을 때 규칙을 기억하려 하지 말고 이해가 안가면 무시해라. 규칙과 카드를 자세히 본 후, 게임 조각을 조사해라. 그리고 “웰링턴을 어떻게 하는가?”를 통해 익혀라. 그 뒤에야 게임의 기본이 이해가 갈 것이다. 확실하지 않은 것이 나오면 그 때 규칙을 참고하라.

규칙의 번호 : 우리는 규칙을 번호로 조직했고 필요할 때는 번호로 찾아라.

예 : 규칙 이해가 쉽도록 예를 만들었다. 중요한 예의 부분은 *이탤릭체*로 두드러지게 했다.

정의 : 많은 전쟁게임같이, 웰링턴은 몇몇 단어를 특정의 의미로 사용한다. 예를 들어, 지도상에 각 지상의 공간은 “지역(Duchy)”이다. 일반적으로 이것은 처음에 설명하지만 여기서는 맨 뒤에 나와 있다.

플레이북 : 규칙 이해를 쉽게 하기 위해 “웰링턴을 어떻게 하는가?”(How to Play Wellington)에 지침서를 만들었다. 지침서와 규칙이 다르다면 규칙을 따라라.

*. 플레이북의 초기 배치 지도 오류

-본부창과 다른 부분이 있어서 수정 적용 필요

1812년 - Zaragoza에는 프랑스북부군 1SP가 놓여짐

1813년 - Ciudad Rodrigo에 스페인 깃발 놓음
Valencia에 프랑스 남부군 깃발 놓음

플레이북과 카드에는 이외에도 몇가지 잘못된 부분이 있음. 자세한 것은 GMT 홈페이지에 등록된 자료를 참고할 것.

<http://www.gmtgames.com/wellington/WellyGaffes010106.doc>

*.1813년 설정 참고사항

위의 깃발 수정 외에도 스페인 SP가 있는 프랑스점령지역과 스페인 깃발 그려진 지역에 스페인 깃발을 놓음. (이 부분은 본부창 1813년 설정에 나와 있음)

1813년 설정지도에 프랑스깃발은 SP는 없지만 그대로 프랑스 점령지역이라는 의미. 아무 것도 놓지 않으면 됨

1 게임조각, 지도, 게임 표와 카드

1.1 강국

게임에는 양 진영이 있다: 나폴레옹의 프랑스 제국과 동맹. 각 진영은 두 강국이 있다; 프랑스는 Armée du Nord(북부군)과 the Armée du Sud(남부군); 동맹은 영국과 스페인이다. 플레이어는 하나 또는 같은 진영의 두 강국을 제어한다. 2.1의 진영 선택을 참고하라.

- 색 : 각 강국은 고유의 색이 조각과 지도에 표시되었다.
- 프랑스 북부군 : 청색
- 프랑스 남부군 : 녹색
- 영국 : 적색
- 스페인 : 노랑색

1.2 지도

지도는 반도 전쟁 지역을 나타낸다. 조각들은 선을 통해 움직일 수 있다. 지상의 공간은 “지역”(Duchy)이라고 부른다. 바다의 공간은 “구역”(Zone)이라고 부른다.

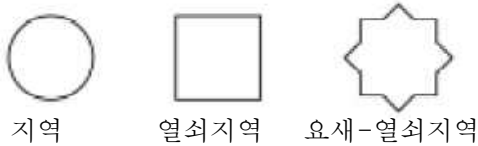
1.21 지역(Duchy)

각 지역은 역사적으로 의미가 있는 곳이다. 지역의 색과 색있는 점 또는 삼각형은 1812년 시작시 제어 상황을 표시한다. 지역의 모양과 표시는 다음의 의미를 가진다.

수도(Capital) : 별이 있는 지역은 수도이다. Madrid만이 수도이다.

요새(Fortress) : 별모양 지역은 요새이다. 옆에 노란 상자의 숫자가 요새의 방어력 또는 힘이다. 일반적으로 3으로 Gibraltar만 5이다. 예 : Lisbon은 방어력 3인 요새이다.

모양에 따른 지역 분류



마커 예시



본토(Home) : 강국의 색과 같은 지역은 본토 지역이다. 예를 들어, Gibraltar, Lisbon, Porto는 모두 영국의 본토 지역이다. 두 프랑스 강국은 네 개의 본토 지역이 있다. 스페인이 제어하는 모든 스페인 지역은 스페인의 본토 지역이다.

열쇠(Key) : 원형이 아닌 지역은 열쇠 지역이다. 요새도 열쇠이다. 예를 들어 Cordoba, Lisbon, Porto는 모두 열쇠 지역이다.

점령지(Occupied) : 1812년에 스페인 지역 62곳 중 35곳이 점령된 지역이다. 북부군은 21개 지역으로 청색 점이 있다. (예: Madrid) 남부군은 15개 지역으로 녹색 삼각형이 있다. (예: Barcelona)

항구(Port) : 닻이 그려진 지역은 항구이다. 작은 닻이 있다면 보조(Minor) 항구이고 큰 닻이 그려져 있다면 주요(Major) 항구이다. 예를 들어 Lisbon은 주요 항구이고 Baronne는 보조 항구이다.

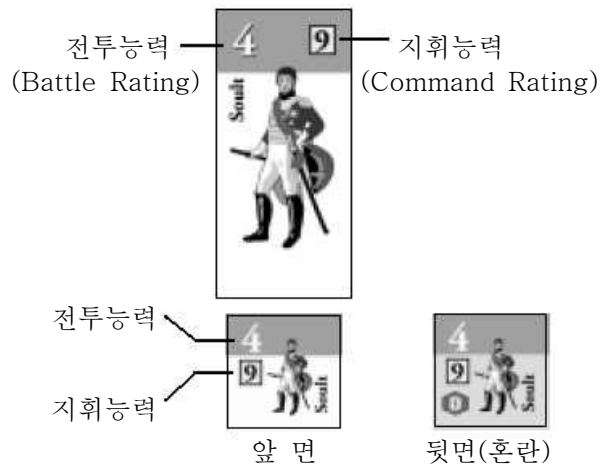
1.22 행군선(Lines of March)

지역은 행군선으로 연결되어 있다. 행군선은 네 종류가 있다. 모두 이동, 손실, 전투, 후퇴, 차단, 회피에 영향을 미친다. 각각 대로(Clear), 산길(Pass), 강길(River), 비포장길(Rough)이다. 이것들은 지도에 요약되어 있다.

1.23 인접한 지역

직접 행군선으로 연결된 지역은 인접한 지역이다. 예를 들어 Valencia와 Yecla는 인접해 있다. Valencia와 Albacete는 인접한 지역이 아니다.

리더(Leader)



깃발



1.24 구역(Zone)

두 개의 구역이 있다. 대서양과 지중해이다. 이들은 Gibraltar에서 만난다. (14.4) Gibraltar는 양 구역 모두에 인접해 있다.

1.3 Impulse표

Impulse표는 지도에 강국이 행동을 하는 일반적인 순서(왼쪽에서 오른쪽)를 표시한다. 첫 번째 영국, 두 번째 프랑스 남부군, 세 번째 스페인, 네 번째 프랑스 북부군. 이 규칙은 플레이어가 Impulse표순서에 의해 결정을 할 경우에도 지정된다.

1.4 턴 표(Turn Track)

턴 표는 지도에 있다. 턴 마커로 현재의 턴을 표시한다 : 1812년, 1813년, 1814년

1.5 병사(Soldiers)

각 원형 조각은 숫자로 병사의 힘(군사력,Strength Points, SP)을 표시한다. 병사에 나온 숫자가 SP이다.

병사 종류	군사력(SP)
보병(Infantry)	1
기병(Cavalry)	2
포병(Artillery)	4

당신은 숫자의 합만 같다면 조각을 “언제나 바꿀 수 있다.” 예를 들어 당신은 보병 둘을 빼고 대신 기병 하나를 놓을 수 있다. 또한 기병 하나를 보병 둘로도 바꿀 수 있다. 하지만 병사는 절대숫자의 제한이 있어서 그것 이상으로 만들 수는 없다. 만일 더 이상 만들 수 있는 병사 조각이 없다면 그만큼의 SP를 잃게 된다.

웰링턴의 병사 가능 숫자는 다음과 같다.

강국	보병	기병	포병	합계
영국	14	6	3	23
스페인	23	9	6	38
프랑스남부군	23	8	3	34
프랑스북부군	23	8	3	34

1.6 리더(Leader)와 진형(Formation)

각 직사각형 조각은 그의 군에 도움을 주는 리더이다. 모든 리더는 전투 능력(Battle Rating)과 지휘 능력(Command Rating)이 있다.

리더의 전투 능력은 카운터에 상자가 없는 첫 번째 숫자이다. (1에서 5이다) 전투 능력은 차단, 회피, 전투, 공성에 쓰인다.

리더의 지휘 능력은 카운터에 상자 안의 두 번째 숫자이다. (4나 6이나 9) 리더의 지휘 능력은 그의 군에 넣을 수 있는 최대 병력(SP단위) 숫자를 의미한다.

리더를 플라스틱 받침에 놓고 세워라. 둘 이상의 리더가 한 지역에 존재한다면 리더 한명은 사령관

(Commander)이 되고 나머지는 부관(Staff Officer)이 된다. 부관이 된 리더는 사각형 마커를 사용한다. (9.6)

진형(Formation) : 리더나 병사는 한 지역에 존재함으로써 진형을 이룬다. 예를 들어 한 군(Army)은 하나의 진형이고 하나의 군집단(Army Group)도 하나의 진형이다. 깃발은 진형에 포함되지 않는다. [정확히 말해 리더가 없다면 병사 마커 하나가 진형입니다.]

1.61 군(Army)

리더는 그의 지역에 있는 병사(SP단위)와 리더를 자신의 지휘 능력의 범위 안에서 하나의 군으로 편성한다. (9.53) 지휘 능력을 넘는 같은 지역의 병력은 군과 방어는 같이 하지만, 같이 공격이나 이동은 할 수 없다. 혼자 있는 리더도 하나의 군이다.

예 : Wellington의 지휘 능력은 9이다. 예를 들어 그는 리더 하나에 8SP, 또는 리더 둘에 7SP, 또는 9SP를 하나의 군 소속으로 넣을 수 있다. 이들은 모두 영국 소속이라야 하며 스페인 SP나 리더는 하나도 포함시킬 수 없다.

1.62 군집단(Army Group)

둘 이상의 아군인 군(8.1의 동맹을 보라)이 같은 지역에 있다면 하나의 군집단을 만들 수 있다. (9.6) 이들은 한 명의 리더를 사령관으로 해 지도상에 하나의 플라스틱 받침으로 군집단을 표시한다. 군집단 소속인 다른 모든 리더는 본부창에 사령관의 구역에 놓고 “부관”(Staff Officer) 조각을 사령관의 지역에 남겨놓는다. 각 부관은 전투나 공성시 하나의 SP로 인정한다.

1.7 깃발(Flag)

육각형 조각은 깃발로 지역 수비병의 존재와 강국 지역의 제어를 표시한다. 플레이어가 처음부터 제어하는 곳에는 깃발을 놓을 필요 없다. (맵에 인쇄된 것으로 표시된다.) 강국의 깃발은 고유의 색이 있다. 예를 들어 프랑스 북부군의 깃발은 청색 배경이다. 게임중 깃발은 숫자의 제한이 있다. (프랑스 35, 동맹 44); 이 이상 만들 수 없다. 규칙 7에 자세한 깃발의 규칙이 있다.

1.8 피해 표시

웰링턴의 플레이어 참조표에는 전투상의 피해 표시가 있다. 5와 6 마커를 사용하기 위한 곳이다. 마커를 뒤집어 10 이상을 표시한다.

1.9 제어표와 열쇠 제어 마커

제어표를 사용해 현재 강국의 열쇠 제어 상황을 표시한다. 이 표에 각 강국별로 깃발을 놓아 지도를 확인할 필요를 없앤다. 열쇠지역의 제어가 바뀔 때마다 변경사항을 적용한다.

스페인의 열쇠 제어 마커는 스페인 지역에 대한 지배 상황을 파악하는데 도움을 준다. 이 마커의 사용은 선택이다. 단지 게임을 쉽게 하기 위한 것이다.

1.10 카드

게임 행동은 카드 사용으로 이루어진다. “반드시 사용”(Must Play)해야 하는 카드가 아닌 한, 카드에는 왼쪽 위 원 안의 명령점수(Command Point, CP) 숫자와 아래의 이벤트가 나와 있다. 카드는 두 가지 방법으로 사용할 수 있다.

- CP를 사용해서 깃발을 제거/놓거나 병력이나 리더를 생산하거나 이미 나온 병력과 리더를 움직인다. 또는
- 카드의 이벤트를 발동시켜 지시한 대로 수행한다.

개발자 참고 : 카드의 이벤트는 반도전쟁에 있던 역사적인 사건을 기반으로 만들었다.



24장의 본토 카드가 있어서 영국과 스페인이 6장씩, 프랑스가 12장 있다. 프랑스는 카드를 공유한다. 영국과 스페인은 따로 사용한다. (규칙5의 카드에 대한 모든 것을 참고하라.)

2 플레이 준비하기

2.1 진영 선택 : 2에서 4인이 플레이시

4인 : 각 플레이어는 하나의 강국을 선택한다 : 영국, 스페인, 프랑스 북부군, 프랑스 남부군

3인 : 두가지 선택이 있다. 먼저, 한명이 영국과 스페인 둘을 한다. 다른 플레이어 둘이 프랑스를 하나씩 잡는다. 다른 선택은, 한명이 프랑스 양쪽 모두를 잡고, 다른 플레이어 둘이 영국과 스페인을 잡는다.

2인 : 한명이 영국과 스페인을, 다른 플레이어가 프랑스 둘을 잡는다.

국가 선택에 동의하지 않는다면 (a) 주사위를 굴러 높은 순서대로 선택한다 또는 (b) 경매를 수행한다. 높은 값을 걸어 낙찰된 플레이어는 자신의 국가에서 낙찰값만큼의 SP를 제거한다. 두 번째로 높은 경매값을 건 사람 역시 숫자만큼 병력을 뺀다. 세 번째, 네 번째 플레이어는 빼지 않는다.

2.2 시작 준비

병력의 시작지점은 양면인 본부창에 나와 있다. 또는 플레이북을 참고한다. 1812년과 1813년 두 개의 선택이 있어서 하나를 선택하고 맵에 병력을 놓아라.

2.3 시작마커와 시작자원(Resource)

다음과 같이 마커를 놓아라.

- 턴마커를 선택한 년도에 놓는다.
- Impulse마커를 Impulse표의 처음(영국, British)에 놓는다.
- 각 강국에 다음 표대로 시작시 자원을 준다. 예 : 1812년 프랑스 북부군은 자원 2를 받는다. 자원 마커는 게임중 자원 상황을 나타낸다.



자원 표

강국	1812	1813
스페인	1	1
영국	1	3
프랑스 남부군	1	0
프랑스 북부군	2	1

만일 당신이 열쇠 제어 마커를 사용하길 원한다면 사용하기 편리한 곳에 놓는다. 예를 들어 강국의 본부창카드에. (요새는 이탤릭체로 되어 있다.)



1812년 게임 시작

영국 카드 : 스페인에는 열쇠 지역을 보유하지 못했지만 *Gibraltar, Elvas, Lisbon, Almeida, Porto* 등의 본토 열쇠 지역을 가지고 있다. (영국의 제어 마커를 제어표의 5에 놓는다.)

스페인 본부창 카드 : *Valencia, Cartagena, Cadiz, Oviedo*를 가지고 있다. (스페인의 제어 마커를 제어표의 4에 놓는다.)

남부군 본부창 카드 : *Barcelona, Grenda, Cordoba, Seville, Badajoz*와 본토 지역인 *Toulouse, Perpignan*. (남부군의 마커를 7에 놓는다.)

북부군 본부창 카드 : Zaragoza, San Sebastian, Burgos, Madrid, Salamanca, Cuidad Rodrigo와 본토 지역인 Bordeaux, Bayonne (북부군의 마커를 8에 놓는다.)

1813년 게임 시작

영국 카드 : 스페인에는 열쇠지역을 보유하지 못했지만 Gibraltar, Elvas, Lisbon, Almeida, Porto 등의 본토 열쇠 지역을 가지고 있다. (영국의 제어 마커를 제어표의 5에 놓는다.)

스페인 본부창 카드 : Cartagena, Cadiz, Oviedo, Cuidad Rodrigo, Grenada, Cordoba, Seville, Badajoz (스페인의 제어 마커를 8에 놓는다.)

프랑스 남부군 본부창 카드 : Valencia, Barcelona(2), 본토지역인 Toulouse, Perpignan (남부군의 마커를 4에 놓는다.)

프랑스 북부군 본부창 카드 : Zaragoza, San Sebastian, Burgos, Madrid, Salamanca(5), 본토지역인 Bordeaux, Bayonne (북부군의 마커를 7에 놓는다.)

2.4 시작 핸드

각 강국은 자신의 카드를 받는다.

- 영국은 세장의 본토카드를 받는다.
- 다른 세 강국은 두장의 본토카드를 받는다.
- 받지 않은 본토카드는 뒤집어 지도에 강국의 Reserve Box에 놓는다.
- 1813년에서 시작한다면, 다음을 제거한다 : The Emperor Beckons(#38), The Young Guard(#99), Russian Front(#4), Viceroy's Overthrown(#6). 그리고 마커 Russian Front(#4), The Emperor Beckons(#38)를 Emperor Table에 놓는다.
- 텍을 섞고 강국들은 6장을 받는다.
- 모든 남은 카드를 받기 더미로 지도의 Draw Pile Box에 뒤집어 놓는다.

시작시 핸드표

강국	본토카드	다른카드
스페인	2	6
영국	3	6
프랑스 남부군	2	6
프랑스 북부군	2	6

2.5 강국의 핸드와 자원

각 강국은 국가 소유의 카드(핸드)와 국가 소유의 자원을 가지고 있다. 한 플레이어가 두 강국을 제어한다 해도, 핸드와 자원은 따로 관리한다. 강국끼리는 특별한 이벤트가 발생하지 않는 한 카드나 자원을 교환하거나 주고받을 수 없다.

플레이 참고 : 한 플레이어가 두 강국을 제어한다면, 그는 핸드 양쪽을 모두 알고 있으므로 전략을 짜는 데 명백히 유리하다.

2.6 Mulligans

한 강국이 카드를 받으면, 플레이어는 Impulse표의 순서대로 카드를 그냥 가질 것인지 다시 받을지를 결정한다. 만일 다시 받기를 결정한다면, 모든 카드를 맨 위의 한 장만 앞면이 보이게 버린다. (예외 : 본토 카드나 'Must Play' 카드는 버릴 수 없다.) 대신 플레이어는 버린 카드보다 한 장 적게 카드를 새로 받는다. 이것을 'Mulligan을 수행한다.'라고 한다.

중요 : Mulligan을 수행할 때, 본토카드와 'Must Play' 카드를 제외한 모든 카드를 버려야 한다 - 나쁜 카드만 버릴 수는 없다!

예 : 영국이 시작 핸드로 세 장의 본토카드와 여섯 장의 다른 카드를 받았다. 여섯 장 중에 한 장의 'Must Play' 카드 외의 다섯 장을 보고 버리기로 결정했다.

Mulligan을 수행한 플레이어는 원한다면 다시 Mulligan을 할 수 있지만, 다른 플레이어가 결정하기 전에 수행해야 한다. 매번 'Mulligan을 수행'할 때마다 한 장 적게 카드를 받는다. 본토 카드와 'Must Play' 카드는 반드시 유지해야 한다. (참고 : 이 카드의 누적은 Mulligan을 지속하는 것을 막는다.)

예 : 이전의 예에서 영국은 Mulligan 결과 세 장의 본토카드, 한 장의 'Must Play' 카드와 추가로 네 장의 카드를 받았다. 받은 카드를 보고 다시 Mulligan을 수행해서 세 장을 받았다. 세 장 중에 'Must Play' 카드가 한 장 있다. 영국은 받기를 끝냈고 세 장의 본토 카드, 두 장의 'Must Play' 카드, 그리고 두 장의 일반적인 카드로 총 7장이 있다.

3 제어

3.1 지역의 제어

지역의 제어는 게임에 중요한 부분이다. 깃발 또는 적의 진형이 없는 지역은 처음부터 제어하던 국가가 제어하는 지역이다 - 지역의 색이 제어를 표시한다. (프랑스가 제어하는 스페인지역은 지도에 인쇄된 점령지마커로 표시한다.) 예를 들어, 만일 Braga에 깃발도 프랑스 진형도 없다면, 영국이 제어하는 것이다.

만일 깃발은 있지만 적 진형이 없다면, 깃발의 강국이 그 지역을 제어하는 것이다. 예를 들어, Braga에 프랑스의 깃발이 있고 영국이나 스페인의 진형이 없다면, 프랑스가 제어하는 것이다.

적 진형이 요새가 아닌 지역에 있다면 제어하지 못하는 것이지만, 그 적이 깃발을 놓지 못한다면 적도 제어하지 못하는 것이다. 이런 곳을 제어하지 못하는(Uncontrol) 지역이라고 한다.

예 : Braga에 깃발은 없지만 프랑스 진형이 있다면 이 곳은 제어하지 못하는 지역이다. 만일 Braga에 프랑스

깃발이 있고 영국이나 스페인 진형이 존재한다면, 이것 역시 제어하지 못하는 지역이다.

적 진형이 있는 요새는 아군이 제어하는 곳이다. 하지만, 포위군에게는 제어하지 못하는 지역이다.

예 : San Sebastian은 프랑스의 요새이다. 만일 영국 진형이 그곳에 존재한다면 프랑스에게는 아군 지역이고 영국에게는 제어하지 못하는 지역이다. 프랑스 진형은 San Sebastian에 Bayonne에서 산길을 통해 갈 수 있고 이 때 산길 손실을 받지 않는다. (9.41, 9.44)

4 게임 하기

게임은 3턴 이하로 진행되며 턴은 1년을 의미한다. 각 턴은 일정하지 않은 숫자의 Impulse 라운드로 이루어진다. (4.2) 만일 턴 종료시에 게임이 끝나지 않는다면, 다음 턴을 하기 전에 간기(Interphase)를 수행한다.

4.1 게임 턴

턴은 다음의 순서로 진행된다.

Impulse : 플레이어는 카드로 이벤트나 병사/리더/깃발 만들기, 자원 사용(15) 등등을 수행한다. (4.2) 오직 하나의 강국만이 카드가 남았다면, 턴은 그 강국이 마지막 Impulse(4.24)를 수행하고 종료된다. (다음은 4.3-4.8)

손실(Attrition) : 자국이나 동맹(8.1)이 제어하지 못한 곳에 있는 모든 진형은 손실을 입는다.

게릴라(Guerillas) : 프랑스가 제어중이지만 병사나 리더가 없는 요새가 아닌 지역은 게릴라가 공격한다.(4.4)

자원 균형 : 모든 강국은 다섯 개를 넘는 자원을 버린다.(4.5)

스페인정복 : 만일 서든테스에 의해 게임이 끝나지 않았다면, 플레이어들은 프랑스의 잠재적 스페인 정복을 확인한다. (4.6)

평화&승리 : 만일 게임이 끝나지 않았다면, 한 플레이어가 평화굴림을 한다. (4.7)

턴 종료 : 1814년이 종료된 상황이 아니라면, 간기를 수행해 다음 턴을 준비한다.

4.2 Impulse

각 강국은 Impulse표의 순서대로 활성화된다. 활성화 강국은 카드나 자원을 다음에 설명하는 대로 사용할 수 있다. 각 강국이 활성화되는 기회를 순서Impulse(Scheduled Impulse)라고 한다. 종종 한 강국은 우선권Impulse(Pre-emptive Impulse)을 수행할 수 있다. (4.22)

Impulse중에, 활성화 강국은 자원을 사용할 수도 있다. 만일 자원을 사용하지 않았고, 사용할 수 있는 카드가 있다면 카드를 사용해야 한다. (카드가 없다면 패스한다 - 4.23) 자원을 사용했다면 추가로 '+'를 사용하지 않는 한에서 카드를 한 장 사용할 수도 있다. (5.6)

한 플레이어의 Impulse가 끝나면 'Battle or Failed Intercept' 마커 (10.4와 11.52 참고)를 제거하고 Impulse표의 Impulse 마커를 한 칸 오른쪽으로 보낸다.

프랑스 북부군이 플레이하거나 패스하면, Impulse 마커는 표 처음의 영국으로 돌아간다. 이것이 라운드의 종료이다. 4.24를 보라.

4.21 사용한&버린 카드

사용하고 버린 카드(단 본토카드가 아닌)는 앞면이 보이게 discard pile에 놓는다. 버린 카드는 그 위에 계속 쌓으며 카드 더미는 세거나 확인할 수 없다. 사용한 본토카드는 앞면이 보이게 강국의 Reserve Box에 쌓아 놓는다. 이벤트에서 허용하지 않는 한, 아무도 Reserve Box의 카드는 확인할 수 없다.

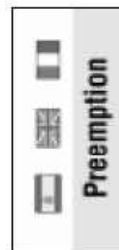
4.22 우선권(Pre-emptive) Impulse

1812년의 첫 라운드가 종료된 후, 핸드에 가장 많은 카드-본토카드 포함-를 가진 강국은 우선권을 발동해 플레이할 수 있다. 카드의 숫자가 많은 국가가 공동이라면 아무도 우선권을 사용할 수 없다. 우선권 발동시 그 강국은 순서Impulse 외의 Impulse를 가진다. 턴이 넘어가는 등의 이유를 막론하고, 한 강국은 우선권을 사용해 연속해서 두 번의 Impulse를 할 수는 없다.

예 : 1812년의 첫 라운드의 수행 후 영국의 순서 Impulse 차례이다. 현재 프랑스 북부군의 카드가 가장 많다면 프랑스 북부군은 이 때 우선권은 사용할 수 없다. 방금 프랑스 북부군이 순서Impulse를 수행했으므로 두 번 연속해서 Impulse를 할 수 없기 때문이다. 하지만 스페인이나 프랑스 남부군의 카드가 가장 많다면 영국에 우선권을 선언할 수 있다.

우선권을 해결한 후, 순서Impulse를 수행하며 이 때 다시 우선권이 선언될 수 없다. 우선권은 연이어 사용할 수 없다. 사용할 수 있는 카드가 없는 강국의 순서에는 공성전을 수행하더라도 우선권을 선언할 수 없다. Impulse 마커는 우선권 중에는 움직이지 않는다.

우선권 마커(Preemption Marker)를 카드가 가장 많은 강국 근처에 놓아 표시하라. 우선권 마커를 가진 소유자는 Impulse 진행 중에 바뀔 수 있다. [우선권마커를 Impulse표 위에 놓는 것도 추천합니다.]



4.23 패스

핸드에 남은 카드가 없다면 순서Impulse를 가지지 않고 패스한다. 하지만 Impulse 마커를 움직이기 전에 공성전을 수행하거나(12.2) 자원을 사용(15.2)할 수 있다.

4.24 라운드의 종료와 턴의 종료

프랑스 북부군이 패스하거나 플레이하면, 라운드가 종료되고 우선권이 발동(4.20)되지 않는 한 Impulse 마커를 영국에 놓는다. 서든 데스에 의해 게임이 종료(18.1)되지 않았다면, 이 과정을 한 강국만이 카드를 가지고 있을 때까지 반복한다. 카드가 남은 그 강국이 마지막 Impulse를 수행해 카드나 자원을 사용하면 턴이 종료되고 손실 페이지가 시작된다.

4.3 손실(Attrition)

손실은 전쟁의 손실과 상처를 표현한 것이다. 이 시점에서 제어하지 못하는 곳에 있는 모든 진형은 손실을 입는다.(13) 살아남은 진형은 그 지역이 요새가 아니라면 깃발을 놓거나 적의 깃발을 제거한다.

4.4 게릴라(Gerrillas)

게릴라는 스페인과 포르투갈에 프랑스가 제어하고 있지만 프랑스의 병사나 리더가 없는, 요새가 아닌 지역을 모두 공격한다. 해당하는 지역마다 주사위 하나를 굴린다. 만일 그 지역의 인접한 지역에 하나 이상의 스페인이나 영국의 진형이 존재한다면 주사위에 1을 더한다. 더하는 숫자는 인접한 진형의 숫자에 관계 없이 1을 넘지 못한다. 게릴라에 의해 깃발을 놓는 경우 프랑스는 차단을 할 수 없다. 다음 표를 보라.

게릴라 표(주사위 하나)

주사위	효과
1-3	아무 일도 없음
4-7	프랑스 깃발을 제거한다. 만일 그 지역이 청색 점이나 녹색 삼각형으로 프랑스의 점령지를 나타낸다면, 스페인의 깃발을 놓는다.

4.5 자원 균형(Resource Balancing)

이 시점에서 가지고 있는 자원이 5개를 초과한 강국은 5개를 제외한 모든 자원을 버린다. 이것은 모인 여분의 자원이 스페인 밖에서 사용되었음을 표시한다. (스페인이라면 식민지에 사용된 것이다.)

4.6 스페인 정복

서든 데스에 의해 게임이 종료(18.1)되지 않았다면, 플레이어들은 프랑스의 잠재적 스페인 정복을 확인한다. (18.6)

4.7 평화&승리

아직 게임이 끝나지 않지만 1814년이 종료된 시점이라면, 게임은 즉시 종료되고 승자를 확인한다. 19를 보라. 그렇지 않다면 한 플레이어가 평화굴림을 한다. (18.7)

4.8 턴의 종료/간기(Imterphase)

만일 게임이 아직 끝나지 않았다면, 턴이 끝나면서 간기를 수행한다. (16) 우선권이 발동되지 않는 한, Impulse 표의 Impulse마커가 있는 국가가 다음 턴의 시작이다. [즉, 이전 턴에서 마지막으로 Impulse를 수행한 국가의 다음 순서인 국가가 먼저 시작합니다.]

5 카드

플레이어들은 카드를 사용함으로써 행동을 발생시킬 수 있다. 'Must Play'(반드시 사용) 카드를 제외하면, 모든 카드에는 왼쪽 위의 원 안에 CP값과 아래에 이벤트가

기록되어 있다. 당신은 이 카드를 CP와 이벤트 둘 중에 하나로만 사용한다. 둘을 동시에 사용할 수는 없다.

5.1 이벤트

당신은 CP를 사용하는 대신 카드에 나와 있는 이벤트를 활성화시킬 수 있다.

- 당신은 동맹을 포함해, 특정 강국에 대한 이벤트를 사용할 수 있다.
- 만일 이벤트가 규칙과 충돌한다면 카드가 우선된다.
- 만일 두 이벤트가 충돌한다면, 나중에 사용된 이벤트가 적용된다.
- 어떤 카드는 CP가 없는데, 이 카드는 Must Play카드이다. (5.8)
- 이벤트 카드의 “절반”(halving)은 항상 올림이다.

5.11 생산시 부족

특정 이벤트는 한 강국에게 병사를 만들게 한다. 만일 그 강국이 생산하기에 충분한 병사가 남아 있지 않다면, 그 강국은 부족분에 해당하는 SP만큼의 병사를 제거한 후에 이벤트에 의한 생산을 해야 한다.

예 : ‘다음 계급 징병’(Call up the Next Class, #47)은 한 플레이어가 4SP만큼을 생산하게 한다. 만일 그 강국이 보병 셋만 생산할 수 있다면 생산이 불가능하다. 그 강국은 맵에서 SP 1만큼의 병사를 제거하고 이벤트의 생산을 한다. 제거시 병사 바꾸기를 통해 할 수도 있다 ; 플레이어의 병사를 바꿔 생산할 수 있다는 것을 기억하라. 예를 들어, 위의 경우라면 보병 하나를 제거하고 보병 넷을 생산할 수도 있고, 포병 하나를 보병 셋으로 바꾼 뒤 포병 하나를 생산할 수도 있다.

5.12 제거시 부족

특정 이벤트는 한 강국에게 병사를 제거하게 한다. 만일 그 강국이 제거하기에 충분한 병력을 맵에 보유하고 있지 못하다면, 그 강국은 즉시 Impulse의 수행과 같은 방식으로 카드를 사용해 부족한 병력을 생산한다. 만일 그 강국이 부족한 만큼 사용할 수 없다면, 부족분을 카드나 카운터로 표시해놓아라 ; 부족분을 만족시킬 수 있을 때 바로 이행해야 한다.

증원(Reinforcement)시에 부족분을 채우고 그래도 부족하다면 다음 턴 첫 카드로 부족분을 CP를 사용해 채워야 한다.

5.13 승점 조정시 부족

만일 게임 종료시에 한 강국이 이벤트에 의한 결과를 만족시킬 수 없었다면, 만족시키지 못한 이벤트 하나마다 1점 감점된다.

5.2 Responses(반응이벤트)

어떤 강국은 누구의 Impulse중이라도 Response(반응) 이벤트를 사용할 수 있다 - 자신의 턴일 필요가 없다. 이벤트를 사용하는 곳에 자신의 조각이 있지 않아도 사용할 수 있다. Response의 해결은 카드 사용 순서대

로 처리한다. 이벤트 효과가 충돌한다면 나중에 사용된 이벤트를 적용한다.

한 강국은 반응이벤트카드를 Impulse중에 적이나 동맹의 행동 방해하기, 전투나 공성에 효과, 다른 이벤트에 영향, 또는 일반적인 Impulse의 용도로 사용할 수 있다. 이벤트의 내용은 다양하고 특정 이벤트는 이전에 발생한 결과를 바꾼다.

예 : 만일 한 강국이 전투카드 '야전 축성'(Field Fortifications, #74)를 이벤트로 사용했고, 이것은 전투한 라운드에만 영향이 있다. 다른 강국이 이어서 '다른 날의 전투'(Another Day of Battle, #11)를 Response로 사용했다. 나중에 사용한 이벤트가 우선권이 있고 결국 전투는 다음 라운드가 진행된다. (11.5)

어떤 경우이건 반응이벤트는 사용하려던 대상 행동 뒤에 CP의 사용, 카드 사용, 주사위 굴림 등이 사용되면 사용하기에 늦은 것이다. 현재 플레이어는 반응이벤트를 사용할 수 있게 약간의 시간을 주는 것이 예의이다. CP 사용이나 차단/회피를 위한 주사위 굴림에 대해 반응이벤트를 사용할 수도 있으니 사용에 신중하라. 여러 장의 반응이벤트가 동시에 사용되었다면, 행동표에서 현재의 강국 다음 순서인 강국이 먼저이다.

한 Impulse중에 사용할 수 있는 반응이벤트의 숫자는 제한이 없다. 다른 효과를 가진 반응이벤트카드들은 조합된다.

예 : 스페인의 프랑스 점령지를 해방하기 위해 영국이 '민족주의자의 반란'(National Uprising, #62)을 사용한 즉시 스페인이 반응이벤트 두장: #90, #35을 사용했다. 결과적으로, 하나의 프랑스 SP를 제거하고, 스페인 5SP가 생산되며, 스페인은 전투 첫 라운드에 주사위 세 개를 추가로 굴린다.

5.3 전투 카드(Battle Card)

전투 카드는 전투에 병력이 참여하고 있는 강국만이 사용할 수 있다. 전투시 전투카드의 사용 장 수의 제한은 없다. (11.1) 어떤 전투 카드는 공성(12.3)시에만 효과가 있다. 전투와 공성 모두에 효과가 있는 전투 카드는 4장 뿐이다. '밀집척탄병'(Massed Grenadiers, #70), '징집병'(Conscript, #73), '천둥번개'(Thunder & Lightning, #81), '야생 오리'(The Wild Geese, #91)

5.4 본토 카드(Home Card)

각 강국은 그들만의 본토 카드를 가지고 있다. 본토카드는 사용하면 버리는 카드에 모이놓지 말고 각 강국의 Reserve 더미 위에 앞이 보이게 놓는다. '남쪽에 온 독수리'(The Eagles Come South, #86) 카드는 이벤트 발동시 프랑스 강국의 본토 카드를 다시 섞게 하는 유일한 카드이다. 본토 카드는 다른 플레이어가 한다 해도 무작위로 버리는 대상이 되지 못한다. ('계획 변경'(A Change of Plans, #83) 이벤트 발동시 제외) 턴이 끝났을 때 사용하지 않은 본토카드는 모두 버린다.

5.5 명령점수(Command Point, CP)

카드는 카드 왼쪽 위에 있는 원 안에 찍어 있는 숫자인 CP, 명령점수로 사용될 수도 있다. 카드를 CP로 사용한다면 이벤트는 발동되지 않는다.

한 강국은 CP를 사용할 때 여러 가지 행동에 나눌 수 있다. CP를 사용할 때 먼저 어떻게 사용할 지를 선언할 필요가 없다. 강국은 CP를 원하는 방식대로 사용할 수 있다. 강국은 CP를 다른 Impulse에 사용하기 위해 옮길 수 없다.

예 : 한 강국이 '포르투갈 불안정'(Portugueses Unrest, #17)을 CP로 사용했다. 강국은 5CP를 받는다. 예를 들어 일단 1CP를 진형의 이동에 쓰고 4를 생산에 사용할 수 있다. 기타 다른 방법으로 5CP의 범위 안에서 행동을 할 수 있다.

5.6 카드 여러장 사용

활성화된 강국은 일반적으로 한 Impulse에 한 장의 카드만을 사용할 수 있다. 하지만, 카드의 위쪽에 '+'가 있는 카드는 Impulse중에 추가로 사용될 수 있다. 이렇게 사용하는 것은 미리 선언할 필요는 없고 '+' 카드를 먼저 써도 되고 나중에 써도 된다. 하지만 한 Impulse에 강국은 이벤트로 추가사용이 허용되지 않는 한 '+'를 단 한 장만 추가로 사용할 수 있다. (전투와 반응(Response) 이벤트는 제외) 이벤트에 의해 카드를 뽑고 그 이벤트에 의해 카드를 사용하는 것은 원래의 카드 사용에 이어지는 하나의 행동으로 본다. 이런 식으로 '+'가 아닌 카드를 사용하는 것은 횟수 제한이 없다.

예 : 만일 한 강국이 '연장된 군사임무'(Extended Campaign, #50)을 이벤트로 사용하고 이어서 '+'를 사용한다면 전부 합쳐 3장의 카드를 사용하게 된다. 여기에 추가로 '+'를 사용할 수는 없다.

5.7 카드 제거

어떤 카드는 이벤트로 사용되면 게임에서 제거해야만 한다. 이벤트로 사용되면 제거되어야 하는 카드는 CP의 원 안쪽이 빨간색으로 되어 있다. 이런 카드는 Regroup Box에 놓아 제거했음을 표시할 수도 있다. [완전히 다른 곳에 치워놓을 수도 있습니다.] 이 카드들은 다시 섞어 게임에 다시 사용해서는 안된다. 제거된 카드에 해당하는 기억을 위한 Reminder 카운터를 보이는 곳에 놓아 주사위 굴림 등의 적용될 때 알 수 있게 한다.

5.8 Must Play(반드시 사용) 카드

위에 적색 선이 있고 CP가 없는 카드는 'Must Play' 카드이다. 이 카드들은 다른 이벤트와 함께 사용된다; 즉시 사용할 필요는 없다.

- Must Play 카드는 이벤트로만 사용할 수 있다.
- Must Play 카드는 Mulligan(2.6)에 의해 버릴 수 없다.
- Must Play 카드는 자신이 지정해서(자발적으로) 버릴 수 없다.

· Must Play 카드와 아닌 카드를 섞어서 가지고 있다면 Must Play 카드가 아닌 카드를 사용해도 되지만 Must Play 카드만을 가지고 있다면 반드시 사용해야만 한다. (자원을 사용하지 않는 한)

참고 : Must Play 카드는 턴이 종료될 때 가지고 있다가 버리거나 다음 턴에 계속 가지고 있을 수도 있다. 이 부분은 간기의 규칙(16.42)을 참고하라.

6 생산과 재편(Building&Regrouping)

생산의 이미는 이전에 제거되거나 나온 적이 없는 병사나 리더를 사용하는 것이다. 재편의 의미는 재편되어 Regroup box에 있는 병력을 배치하는 것이다. [이후 '재편'은 병사/리더가 Regroup Box에 가는 것으로, '배치'를 Regroup Box의 병사/리더를 지역에 돌려놓는 것으로 합니다.] 조각은 이벤트나 전투 등등의 결과에 의해 재편될 수 있다.

당신은 병사와 리더를 게임상에 제공되는 숫자까지만 생산, 배치할 수 있다. 하지만 게임 중에 언제라도 병사를 합계만 맞도록 바꿀 수 있다는 것을 잊지 마라. 참고로 병사와 리더는 게임상에 놓을 때 규칙이 다르다. (6.3)

6.1 생산(Building)

생산 비용은 아래 표와 같다. 예 : 보병 생산에는 2CP가, 기병 생산에는 4CP가 든다. Wellington을 생산하는데 5CP가 들어간다. 지도에 병력을 새로 생산하는 것은 6.3을 참고하라.

종류	비용
병사	1SP당 2CP
리더	지휘능력의 절반만큼의 CP (올림)

6.2 배치

배치 비용은 아래 표와 같다. 예 : 보병을 배치하는데 1CP가 든다. Wellington을 배치하는데 1CP가 든다. 병력을 지도에 배치하는 것은 6.3을 참고하라.

종류	비용
병사	1SP당 1CP
리더	1CP

6.3 게임상에 조각 놓기

한 강국이 병사를 생산하거나 배치할 때는 반드시 자신의 강국이 제어하는 본토 지역에만 놓을 수 있다. 리더를 생산하거나 배치할 때는 반드시 자신의 강국의 본토 열쇠 지역에만 놓을 수 있다. 병사와 리더는 공성중인 요새에도 생산할 수 있고 이 경우 적 진형이 후퇴에 성공하지 않는 한 바로 전투를 수행한다. 단, 병력을 여럿 생산할 경우 모두 동시에 생산한 것으로 생각한다. 이들은 이벤트에 의해 아군의 다른 진형이 합류하지 않는 한 패배하면 재편된다.

프랑스 예외 : 만일 한 프랑스 강국의 모든 본토지역이 적에게 점령되었다거나 포위된 Hasty Fortress만이 존재한다면, 그 프랑스 강국은 다른 프랑스 강국의 본토지역에서 생산할 수 있다. 이것은 자신의 본토를 수복할 때까지 계속된다. 이 예외는 이벤트에 의한 생산에도 적용된다. ('독일 징집병'(German Conscripts, #101)이나 '다음 계급 징병'(Call up the Next Class, #47)같이)

예 : 프랑스 북부군이 모든 본토지역을 잃었지만 프랑스 남부군의 본토 지역은 아군 상태이다. 북부군은 남부군의 본토 지역 아무 곳에서나 생산할 수 있고 남부군의 본토 열쇠 지역에서 리더도 생산할 수 있다.

영국 리더 예외 : 영국의 리더는 Portsmouth에서만 생산 또는 배치할 수 있다.



7 깃발(Flag)

깃발은 육각형으로 되어 있어서 지역의 방어병력과 강국의 지역 제어 상황을 표시하는 조각이다. 깃발은 한 지역에 하나만 놓일 수 있다. 깃발이 있는 지역에 자신의 깃발을 놓는다면 먼저 있던 깃발부터 제거한다. 1812년의 초기 소유상황대로 지배하는 경우 깃발을 놓지 않는다. 프랑스의 초기 점령지역에는 고유의 모양과 색의 프랑스 점령지를 표시하는 마커가 있다.

· 만일 원래 아군의 본토지역에 있는 적의 깃발을 제거하면 자신의 제어로 돌아온 것이다.

· 만일 아군 동맹 지역의 깃발을 제거하면 선택이 가능하다 - 적의 깃발을 제거하고 자신의 깃발을 놓아 자신의 지배지역으로 만들거나, 그냥 깃발만 제거해서 동맹의 지배로 돌려주거나.

· 영국이라면, 스페인 내의 점령지-청색 원이나 녹색 삼각형이 그려진 지역-에 깃발을 놓을 때는 영국깃발과 스페인 깃발 중 하나를 선택해 놓을 수 있다.

7.1 깃발 놓기

깃발을 놓기/바꾸기/제거하기할 때 지역당 1CP가 든다.(예외 : 깃발 돌파시 비용 없이 놓는다. 11.9) 깃발을 바꾸는 게 아닌 제거를 할 경우에는 원래의 소유주에게 돌아가는 것이다. 단, 프랑스 점령지 마커 지역은 프랑스 점령지로 만드는 것이다. 깃발은 다음과 같이 놓을 수 있다.

요새가 아닌 지역 : 요새가 아닌 지역에 있는 진형은 그 지역에 깃발을 놓을 수 있다.

요새 지역 : 요새 지역은 공성 성공(12.2)이나 '이질'(Dysentery, #43) 이벤트로만 깃발을 놓을 수 있다.

인접한 지역 : 아군 지역에 있는 군은 인접한 지역에 깃발을 놓을 수 있다. 단, 다음의 기준을 따른다:

- 목표 지역이 요새가 아니고 적 진형이 없어야 한다.
- 목표 지역에 인접한 지역에 적 진형이 차단할 수 있다면 깃발을 놓을 수 없다. 차단할 수 없는 군은 상대의 깃발 놓기를 방해할 수 없다.

깃발의 요구조건은 CP를 사용할 때 본다. 진형의 이동은 새로운 점령지나 새로운 깃발을 놓을 수 있는 인접 지역을 만들 수 있고 다시 CP를 써서 깃발을 놓을 수도 있다.

참고 : 동맹군이 제어하지 못하는 지역에 있어도 그 지역에 깃발을 놓을 수 있다.

8 외교

8.1 동맹

영국과 스페인은 동맹이다. 프랑스는 서로간에 동맹이다. 이 동맹은 고정되어 있어서 바뀌지 않는다. 한 강국이 제어하고 있는 지역은 손실과 이동시 동맹군에게 아군 지역으로 인정된다. 동맹의 진형은 공격할 수 없다. 현재 동맹이 제어중인 곳에는 깃발을 놓을 수 없다. 하지만 적이 점령한 곳은 본래 동맹의 소유였다 해도 자신의 깃발을 놓을 수 있다. (7을 보라)

8.2 협상

플레이어간의 협상은 자유지만 공개되어야 하고 강제적이면 안된다. 카드는 이벤트에서 허용하지 않는 한 동맹이라 해도 플레이어간에 바꾸거나 설명하거나 보여줄 수 없다. 지역의 제어를 마음대로 바꿀 수도 없다. 협상은 강제로 하면 안된다는 것을 기억하라.

9 이동

9.1 일반론

병사와 리더의 이동에는 CP가 필요하다. 리더가 인접한 지역 한 곳에 이동하는데 1CP가 사용된다. 리더가 자신 혼자, 또는 지휘 능력 안에 있는 병사와 부관과 함께 움직이면 1CP가 든다. 보병과 기병은 리더가 없어도 병사 하나당(SP단위가 아니라) 1CP에 인접한 지역에 이동할 수 있다. 포병은 리더의 지휘를 받을 경우에만 움직일 수 있다. [기병 둘로 나뉘어서 따로 이동할 수는 있습니다.] 리더 없이 이동하면 병사는 각각 따로 움직이는 것이다; 병사 카운터는 다른 병사와 함께 움직일 수 없다. (플레이 참고 : 이것은 군 소속이 아닌 병사는 공격시 함께 전투를 할 수 없다는 것이다.) CP의 사용은 자국의 리더와 병사만을 움직일 수 있다. (예외 : 다른 강국의 군도 소속되어 있는 군집단의 이동)

9.2 쌓기

한 지역에 있을 수 있는 진형의 크기는 제한이 없다. 하지만 이동과 공격은 리더와 리더의 지휘능력의 범위 안에 들어가는 숫자의 SP만이 함께 이동할 수 있다.

9.3 등장

조각들은 인접한 지역으로만 이동할 수 있다. 예외로

- 이벤트, 생산 또는 배치에 의한 병사와 리더 놓기
- 해상이동(14.2)
- 해상기습(14.3)

9.4 이동&손실(Attrition)

다음에 의해 손실이 발생할 수 있다.

- 산길(Pass)을 통한 이동 (9.41)
- 강행군 (9.42)
- 기습 (9.43)
- 후퇴 (9.44)

손실의 효과는 9.41-9.44와 13을 참고하라.

9.41 산길(Pass)

갈색 파선으로 이어진 곳은 산길이다. 산길로 이동시 양쪽 중에 한곳이라도 적 지역이거나 제어하지 못하는 지역이라면 손실이 발생한다.

9.42 강행군

한 Impulse에 CP를 사용해서 다섯 지역 이상 이동하는 진형은 넘는 이동마다 손실이 발생한다. 진형이나 군이 혼자 또는 함께에 상관없이, 한 Impulse에 네 칸을 넘어가면 칸마다 손실이 발생한다. 이동한 지역 수를 알기 위해 'March Counter' 마커를 이용할 수 있다. 차단, 회피, 후퇴에 의한 이동은 강행군의 숫자에 포함시키지 않는다.



9.43 기습

제어하지 못하는 지역에서 적 지역으로 이동하면 손실이 발생한다. [더 자세히 설명하면 양쪽 모두 아군의 깃발을 놓지 못한 적 지역인데 목표지점에 아군 진형이 없다면 손실이 발생합니다.]

9.44 후퇴

적 지역으로, 강을 통해, 아군지역이 아닌 산길, 또는 바다를 통해(해상기습이나 포위된 요새로의 해상수송 패배시) 후퇴를 하면 손실이 발생한다.

9.5 이동 제한

리더나 병사는 적의 진형이나 요새를 통해 이동할 수 없다. 예외: '반전이동'(Turning Movement, #44)

9.51 적 진형으로 이동

적 진형이 있는 지역으로 이동한다면 적 진형이 회피를 성공(10.5)하지 않는 한 바로 전투를 수행한다. 전투를 수행한 진형은 돌파(11.8)가 발생하지 않는 한 이번 Impulse 중에 더 이상 이동할 수 없다. 이 진형에 'Battle or Failed Intercept' 마커를 놓아 표시하라.

9.52 적 요새로 이동

만일 한 진형이 적 요새 지역으로 이동했다면, 이동한 진형은 바로 멈추고 공성 돌파(12.41)가 발생하거나 '반전이동'(Turning Movement, #44)이 이벤트로 발동되지 않는 한 이번 Impulse중에 더 이상 이동할 수 없다. (12.4) 이 진형에 'Battle or Failed Intercept' 마커를 놓아 표시하라.

9.53 아군 리더와 이동

한 리더는 아군 리더를 통과해 이동할 수 있다. 만일 다른 아군 리더가 있는 지역에서 멈췄다면, 리더 중에 한 명을 군이나 군집단의 사령관으로 지정해야 한다. 지정되지 않은 리더는 '부관 카운터'로 교체하고 사령관의 군/군집단에 넣어라. 부관은 사령관의 군/군집단 소속이 된다. 만일 부관이 사령관이 있는 지역을 떠나면 바로 원래의 리더 카운터로 바뀌라.

9.6 군집단(Army Group)

군집단은 다음 세가지 방법으로 만들어진다.

1. 만일 한 강국의 둘 이상의 군이 같은 지역에 있고 전체 SP가 리더 한 명의 지휘력보다 높은 경우
2. 동맹 관계인 두 군이 한 지역에 있을 경우 군의 SP나 리더와 상관 없이
3. 이벤트의 결과(예: '진흙, 진흙, 더 진흙'(Mud, Mud and More Mud, #3))

플레이참고 : 후퇴, 차단(10.1), 회피(10.5)도 1과 2에 의해 군집단을 만들 수 있다.

그 지역의 리더 중 하나는 사령관(Commander)이 된다. 다른 리더는 부관이 되고 이들과 모든 병사들을 사령관의 본부창에 놓는다.

9.61 아군 군을 통한 이동

한 군이 다른 군을 지나갈 때 꼭 군집단을 만들 필요는 없지만 할 수는 있다. 정지한 동맹군은 그 동맹군이 허락할 경우에만 군집단을 만들어서 같이 이동할 수 있다.

9.62 두 강국의 군집단

만일 군집단이 두 강국으로 이루어져 있고 누가 사령관을 할지 결정하지 못한다면, SP가 더 높은 군의 리더가 사령관이 된다. 같다면 Impulse를 더 늦게 수행한 국가의 리더가 사령관이 된다. 사령관은 군집단에 다른 리더가 들어오거나, 플레이어간에 동의가 이루어지면 사령관으로 바꿀 리더의 Impulse중에 바꿀 수 있다.

깃발을 놓을 때, 군집단은 사령관 강국의 깃발만을 놓을 수 있다. (예외:7)

9.63 군집단의 지휘 비용

군집단을 이동할 경우에는 각 군마다 CP가 들어간다. 군의 크기는 CP 비용과 관계 없다. 각 군은 군 리더의 지휘 능력에 포함하는 만큼의 SP와 부관을 데리고 갈 수 있다. 한 리더는 자신의 군을 가지고 있거나 다른 군의 소속 두 상태 중 하나의 상태로 된다.

플레이참고 : 일반적으로, 한 강국이 한 지역에 하나를 넘는 리더가 있다면, 한 리더는 사령관이 되고 다른 리더는 부관이 된다. 부관은 사령관의 군 소속으로 지휘 능력에 포함된다.

예 : Wellington(지휘능력 9)과 Hill(지휘능력 4)이 13SP와 함께 군집단을 이루고 있다. 인접지역을 갈 때 2CP(두개의 군, 군당 1CP)가 소모된다. 만일

Wellington과 Hill이 8SP와 함께 있다면 Hill은 부관이 되어 지휘능력 9를 모두 채운다. 결국 하나의 군만이 이루어지고 인접 지역으로 이동에 1CP가 소모된다.

예 : Wellington(지휘능력 9)과 DeEspaña(지휘능력 4)가 13SP(영국9, 스페인4)와 함께 군집단을 이루고 있다. 이 경우 구성에 상관 없이 인접 지역으로 이동에 2CP가 소모된다. Wellington과 DeEspaña가 둘만 같은 지역에 있다면 둘은 다른 국가 소속이므로 두 개의 군이 되어 군집단으로 이동에 2CP가 소모된다.

9.64 군집단 이동

군집단은 사령관의 Impulse중에만 이동할 수 있다. 군집단이 이동할 경우 인접지역으로의 이동 한 번에 군집단의 소속 군 하나당 1CP의 비용이 든다. (플레이참고 : 두 강국으로 이루어진 군집단은 사령관의 변경을 통해 한 라운드에 두 Impulse에 이동할 수 있다. 우선권을 사용한다면 더 많이 이동할 수도 있다.) 군집단을 구성하는 군은 군집단의 이동경로상에 마음대로 놓아두거나 있는 진형을 각 군의 지휘력 범위 안에서 포함시킬 수 있다.

9.65 군집단 해산

한 강국의 진형은 군집단을 리더의 Impulse, 후퇴, 또는 개별 차단할 경우에만 나갈 수 있다.

9.7 전투 돌입

방어자가 회피에 성공(10.5)하지 않는 한, 적 진형이 있는 지역에 들어가는 것은 즉시 전투를 발생시킨다. 전투는 같은 지역에 있었던 다른 진형이라 해도 그 진형이 이동해올 때까지 기다리지 않는다.

오직 군집단이나 다중 차단-대포 행군(March to the Guns, #108)같이-만이 한 리더의 지휘능력을 넘어서 전투를 할 수 있게 한다.

10 차단&회피(Interception&Evasion)

10.1 차단(Interception) 일반론

특정한 상황에서, 비활성 군이나 군집단은 인접한 지역으로 이동할 수도 있다. 이것을 차단이라고 한다. 만일 이동하지 않은 적 진형이 한 지역을 점유하고 있다면, 그곳으로는 차단을 할 수 없다. 차단은 전투에 참여하기 위한 행동이거나(전투를 일으키거나 이미 이루어질 전투), 또는 이벤트나 생산에 의해 적 진형이 한 지역으로 이동하거나 배치하는 것을 막는다. 특정 이벤트는 두 칸 거리인 지역에서의 차단을 허용한다. ('증원 부르기'(Call for Reinforcements, #40)같이) 하지만 두 칸 차단시 차단 경로상에 있는 진형을 같이 데려오거나 중간에 놓아두고 가는 것은 허용되지 않는다.

차단에 성공하면, 먼저 손실(13) 처리를 한 뒤 전투를 수행한다. 주사위 숫자를 계산할 때, 방어를 위해 차단해온 진형은 그 지역에 본래 존재했던 진형으로 본다. (단, 지형효과(11.4)는 아군이 제어하는 지역에서만 처리된다는 것을 기억하라)

10.2 다중 차단

한 군은 한 Impulse중에 이미 차단에 실패한 적도 없고 돌파가 발생하지 않은 전투를 수행한 적도 없다면 차단을 시도할 수 있다. 시도한 결과에 상관없이, 같은 지역으로 다른 군이나 이벤트를 통해 그 지역에 다른 차단을 시도할 수도 있다.

활성화 플레이어는 비활성 플레이어가 모든 차단 시도를 끝낸 뒤에 이벤트를 통해 공격적인 차단을 수행할 수 있다.

10.3 차단 제한

이런 경우 차단할 수 없다.

- 회피, 후퇴, 차단에 의한 이동에 대해
- 병사만으로 - 반드시 리더의 지휘하에 있는 병사만 차단할 수 있다. 다만 '스코벨 암호'(The Scovell Ciphers, #36)같이 특정 이벤트는 리더가 없는 병사도 리더가 있는 것과 같이 차단을 할 수 있게 한다. 이 가상의 리더는 차단에만 적용되고 전투에는 적용되지 않는다.
- 이번 Impulse중에 이미 차단에 실패한 군이나 군집단과 그 소속군
- 이번 Impulse중에 이미 전투나 공성을 수행했지만 돌파가 발생하지 않은 군
- 강길(River)을 통해 (두 칸 차단시 경로중 한 곳이라도 강길이 있으면 안된다.)

10.4 차단 해결

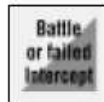
차단을 해결할 경우 주사위 두 개를 굴려 다음과 같이 수정한다.

- 아군 지역으로 차단시 +1
- 제어하지 못하는 지역에서 차단시 -1
- 리더의 전투능력만큼 +?
- 산길이나 비포장길을 통한 차단시 -1
- 이벤트에 의해 +/- (예를 들어 '인간쓰레기'(Scum of the Earth, #82)) 차단 자체가 이벤트에 의해 취소될 수도 있다.

차단 표
(주사위 두 개)

결과	효과
8 이하	차단 실패
9 이상	차단 성공

만일 차단에 실패하면 차단을 시도한 진형은 더 이동할 수 없다. 이 진형에 'Battle or Failed Intercept' 마커를 놓아 표시하라. 실패한 차단은 손실을 발생시키지 않는다.



만일 차단이 성공하면 차단을 시도한 군이나 군집단은 그 지역으로 이동하고 손실을 처리한다. 해당 지역에서의 전투는 차단의 수행이 모두 끝난 후 처리한다. 일단 처리된 차단은 취소할 수 없다.

10.41 군집단의 차단

만일 군집단이 차단을 시도하면, 활성화된 강국은 반드시

시 군집단이 차단을 한다고 선언해야 한다. 오직 군집단 사령관의 전투능력만이 수정에 적용된다. 만일 차단이 성공하면, 남아있는 진형은 그 진형 자체의 차단능력으로 차단을 수행할 수도 있다. 군집단은 군집단 전체가 아닌 하나의 군이나 더 작은 군집단이 시도하는 집단 사령관의 전투능력으로 수정되어 시도할 수 있다. 하지만 차단 시도에 실패하면, 그 지역의 모든 진형이 'Battle or Failed Intercept' 마커의 영향을 받아 이번 Impulse중에 차단 시도를 할 수 없다.

10.5 회피(Evasion)

비활성 진형은 전투를 피하기 위해 인접 지역으로 회피를 시도할 수 있다. 회피는 적군이 온 지역으로는 할 수 없다. 군이나 군집단은 한 번의 회피 시도를 하고 모두 같은 지역으로 회피해야만 한다. 리더가 없는 병사는 각각 따로 연속해서 시도해야 한다. 각 보병과 기병 들은 따로 시도한다. 포병은 회피를 할 수 없다; 일단 보병이나 기병으로 바꾸고 병사 각각 회피를 시도한다.

적 지역 또는 포위중인 적 요새로 회피하는 것은 손실을 발생시킨다. 'Battle or Failed Intercept' 마커는 회피와는 관계 없다. 이 마커가 있는 진형이 회피에 성공하면 마커도 따라간다. 이 진형이 마커가 없는 다른 군이 있는 지역에 가면 따로 쌓아서 마커 적용 상태를 구분해라.

10.6 회피 제한

이런 경우 회피할 수 없다.

- 바다로;
- 적 진형이 있는 곳이나 포위되지 않은 적 요새 지역;
- 강길을 통해서

10.7 회피 해결

회피 시도의 처리는 회피하는 진형의 소유 플레이어가 주사위 두 개를 굴리고, 다음과 같이 수정한다.

- 제어하지 못하는 지역에서 회피시 -1
- 아군 지역으로 회피시 +1
- 산길(Pass)이나 비포장길(Rough)을 통한 회피시 -1
- 리더의 전투능력만큼 +?
- 이벤트에 의해 +/- (예를 들어 '인간쓰레기'(Scum of the Earth, #82)) 이벤트에 의해 취소될 수도 있다.

회피 표
(주사위 두 개)

결과	효과
8 이하	회피 실패
9 이상	회피 성공

만일 회피가 실패한다면 이동할 수 없고 전투시 지형주사위(11.2, 11.4)를 받지 못한다. 활성화된 진형은 실패한 회피 시도 하나마다 첫라운드에 전투주사위 하나가 추가된다.

만일 회피에 성공하면 회피한 진형은 선택된 인접 지역으로 이동한다.

일단 처리된 회피는 취소할 수 없다.

10.8 추격

CP가 아직 남아있다면, 활성화된 진형은 회피한 적 진형을 쫓아 인접지역으로 이동하거나 다른 지역으로 이동할 수 있다. 회피한 진형이 있는 지역으로 가도 회피했던 진형은 다시 회피를 시도할 수 있다.

10.9 회피&차단 연속

진형의 회피나 차단 시도는 시도를 유발한 상대의 이동에 의한 손실굴림을 하기 전에 먼저 처리한다. 예외 : 프랑스 본토카드 '대포행군'(March to the Guns, #108) 이벤트

예 : 만일 한 프랑스군이 이동했고 영국이 이걸 차단하고 싶다면 영국은 프랑스의 이동에 의한 손실굴림을 처리하기 전에 시도한다.

활성화된 플레이어는 비활성 플레이어의 모든 차단 시도가 해결된 뒤에 이벤트에 의해 공격적인 차단을 시도할 수 있다. 회피나 차단 선언을 미리 할 필요는 없다; 한 번의 시도는 다른 시도 여부를 결정하기 전에 완료된다.

10.10 깃발 놓기 차단

깃발을 진형이 없는 곳에 이벤트로 놓는다면 차단을 시도할 수 있고, 이 차단에 성공하면 놓으려던 깃발은 제거된다.

11. 전투

11.1 전투 이벤트(Battle Events)

전투에 단 하나의 리더나 병사라도 참여했다면 그는 한 장 이상의 전투주사위를 사용할 수 있다.

예1 : 스페인의 군 하나가 영국-스페인 동맹으로 Wellington이 사령관인 군집단을 이루고 있다. 스페인은 이 군집단의 전투에 한 장 이상의 전투 이벤트를 사용할 수 있다.

예2 : 스페인의 보병 하나가 영국 군이 전투를 수행하는 지역에 같이 존재한다. 스페인은 이 전투에서 한 장 이상의 전투 이벤트를 사용할 수 있다.

주사위를 굴리기 전에, 활성화된 플레이어부터 먼저 사용할 전투 카드를 모두 결정한다. 바로 다음으로 비활성화 방어자가 전투 이벤트를 사용한다. 전투나 기타 다른 이벤트는 전투 주사위에 영향을 주나 분명한 명시가 되어 있지 않다면 한 라운드에서만 영향이 있다.

예 : '성 조지의 기병'(The Spanish Mob, #94)은 한 라운드에 전투주사위를 두 개 추가한다. 하지만 '민병대'(Militia, #87)는 전투의 모든 라운드에 주사위를 두 개 추가한다.

전투 이벤트가 사용된 후 각 강국들은 Response 이벤트를 하나 이상 사용할 수 있다. 이 Response 이벤트는 전투 중 아무 때라도 사용할 수 있고, 이 전투에 자신의 진형이 존재할 필요도 없다.

11.2 전투 주사위

전투는 주사위를 굴러 결정된다. 주사위를 굴리는 숫자는 다음의 합계이다.

- 병사들의 SP마다 1
- 부관인 리더 하나마다 1
- 전투 이벤트에 의해 +/-
- 국가보너스 +? (11.3)
- 사령관의 전투능력. 단, '협잡'(Humbugged, #23)같은 이벤트로 수정될 수 있음
- 방어자의 1라운드 지형보너스 +? (11.4) 그리고
- 적 진형의 실패한 회피마다 첫 라운드에 +1 (10.7)
- 전투 2라운드라면 혼란 결과마다 -? (11.5)

11.3 국가 보너스

프랑스는 전투주사위 두 개를 추가한다. 영국은 전투주사위 한 개를 추가한다. 스페인은 국가보너스가 없다. 영국과 스페인이 모두 포함된 군집단은 병력이 영국이 50% 이상이고 군집단의 사령관이 영국리더라면 영국의 국가보너스를 받는다.

예 : Wellington과 DeEspaña가 군집단을 이루고 있다. Wellington은 9SP, DeEspaña는 4SP를 보유하고 있다. 영국이 전체 병력 10으로 스페인의 5와 비교해 50% 이상이므로 이 군집단은 전투시 영국의 전투보너스를 받는다.

이벤트 '잔학행위'(Atrocity, #13) 이벤트에 의해 추가되는 주사위 +1도 국가보너스와 같은 것이다. 이 경우에 추가되는 주사위는 두 강국의 연합이라 해도 추가로 전투주사위를 받는다.

11.4 지형

지형은 방어하는 진형에게 전투주사위를 추가해 준다. 비활성 진형이 차단해서 전투를 수행했을 경우에 차단한 진형은 방어진형으로 생각한다. 지형에 의한 추가는 오직 전투의 수행 전에 그 지역이 방어자의 아군 지역일 때만 받는다.

참고 : 지역의 제어는 전투가 끝날 때까지 바뀌지 않는다. 그러므로 막 한 지역으로 이동한 지형은 전투를 수행하기 전에는 그 지역의 제어를 바꿀 수 없다.

예 : 영국 진형이 Braga에 있고 프랑스 북부분 진형이 Lumbrales에 있다. 영국은 Braga를 제어하고 있다. 프랑스 북부군은 Lumbrales를 제어하고 있어서 프랑스 북부군의 아군 지역이다. 영국 진형은 Lumbrales로 이동했고 프랑스는 회피하지 않아서 전투가 벌어졌다. 프랑스는 여전히 전투지역을 제어하고 있으므로 프랑스 진형은 지형 효과를 받는다. 이 경우 영국 진형은 강길을 통해 이동해왔다. 프랑스 진형은 전투 첫 라운드에 추가로 전투주사위 3개를 더 굴린다.

11.41 비포장길(Rough)

만일 비포장길을 통해 공격 진형이 이동했다면, 방어 진형은 전투 첫 라운드에 전투주사위 하나가 추가된다.

11.42 산길(Pass)

만일 산길을 통해 공격 진형이 이동했다면, 방어 진형은 전투 첫 라운드에 전투주사위 두개가 추가된다.

11.43 강길(River)

만일 강길을 통해 공격 진형이 이동했다면, 방어 진형은 전투 첫 라운드에 전투주사위 세개가 추가된다.

11.5 전투 해결

전투주사위의 숫자가 결정되면 양 진형은 숫자만큼 주사위를 굴린다. 5와 6이 나온 숫자가 적에게 주는 피해(Casualty)이다. 모든 피해는 양쪽이 동시에 입는다. 나온 6 하나마다 즉시 적의 SP를 1 제거한다. 나온 5는 적의 살아있는 SP 하나를 남은 전투동안 혼란시킨다. 리더의 전투능력 자체는 혼란에 의한 영향을 받지 않는다. 제거는 항상 혼란보다 먼저 처리된다. 5와 6의 결과를 플레이 참조표의 피해표시(Casualty Display)에 놓아 피해를 표시해놓아라.



플레이 참고 : 언제나라도 병사를 바꿀 수 있다!

11.51 제거 피해 분배

동맹군이 같이 싸운 경우에 피해는 최대한 공평하게 분배해 입는다. 리더는 병사의 SP가 남아있는 제거되지 않는다. 나눈 뒤 남은 피해는 사령관이 선택해 입힌다.

11.52 승자 결정

만일 전투 결과 한쪽이 완전히 제거되었다면 돌파(Overrun, 11.8)가 발생한 것으로 제거된 쪽이 패배한 것이다.

그렇게 않다면 양쪽이 입은 제거와 혼란의 결과를 합친 것(피해, Casualties)을 비교한다. 더 많은 피해를 입은 쪽이 패배한 것으로 후퇴해야 한다. 피해가 같다면 두 번째 전투라운드를 수행해 남은 모든 SP로 싸운다. (혼란된 리더도 여전히 전투능력이 적용된다.) 두 번째 전투라운드를 새로운 전투 이벤트의 사용부터 시작한다. 두 번째 라운드의 피해 결과도 동률이라면, 활성화 진형(공격)이 들어왔던 지역으로 후퇴해야만 한다. (11.6) 전투는 특별한 이벤트(예 : '죽을 때까지'(To The Death, #51))같은 이벤트가 발생하는 경우가 아니라면 두 번째 전투라운드까지만 싸운다.

일단 전투가 해결되면, 전투에 참가한 모든 진형은 'Battle or Failed Intercept' 마커를 놓아라. (예외 : 돌파(Overrun)가 발생하면 이긴 쪽은 마커를 놓지 않는다.) 이 마커는 Impulse 중에 공격한 진형은 이번 더 이상 이동과 차단할 수 없고 방어한 진형은 더 이상 차단할 수 없다는 의미이다. 모든 'Battle or Failed Intercept' 마커는 활성화된 강국의 Impulse가 끝날 때 제거된다.

11.53 혼란 결과

혼란 결과를 병사의 SP와 리더의 숫자를 합친 것보다

더 많이 받았어도 두 번째 라운드에 여전히 싸울 수는 있고 이 때는 리더 또는 사령관의 전투능력, 국가보너스, 이벤트카드에 의해서만 주사위가 결정된다. 하지만 초과된 혼란 결과는 두 번째 라운드에 이 전투주사위에 서도 빼야 한다. 그 결과는 0이 최소이다. 본질적으로, 양의 숫자 입력과 혼란에 의한 빼기와 이벤트 발생은 서로를 부정한다.

예 : 한 프랑스군이 Sout(4-9)와 4SP로 이루어져 있고 전투시 '잔학행위'(Atrocity, #13)의 효과를 보고 있다. 이 군은 첫라운드에 6의 혼란을 받았다. 두 번째 라운드를 수행한다면, Sout의 군은 5개의 주사위를 굴린다. $4(\text{Sout의 전투능력}) + 4(4\text{SP}) + 2(\text{프랑스 국가보너스}) + 1(\text{Atrocity이벤트}) - 6(\text{혼란}) = 5$

만일 전투가 두 번째 라운드 이상 간다면, 리더에 영향이 가기 전에 혼란된 병사부터 제거한다. [병사가 남아있는 한 리더는 제거되지 않으므로 혼란결과가 어땠던 먼저 처리되는 제거에서 병사 먼저 제거된다는 의미]

전투가 끝나면 혼란되어 뒤집어진 리더와 병사는 다시 원래대로 뒤집는다. 예외 : 참패(Rout, 11.7)

11.6 후퇴(Retreats)

승자는 전투가 벌어진 지역에 남는다.

11.61 비활성군이 패하면 가능한 경우 인접한 아군 지역들로 후퇴한다. 방어진형은 꼭 한 지역으로 모두 같이 후퇴할 필요는 없다. 방어자는 아군 지역이나 제어하지 못하는 지역으로 후퇴할 수 없다면 적 진형이 없는 적 지역으로도 후퇴할 수 있으나 이 경우 손실이 발생한다. (9.44, 13) 방어진형은 공격자가 이동해온 지역으로, 바다를 통해, 적 진형이 있는 지역으로는 후퇴할 수 없다. 후퇴할 수 없는 진형은 재편되며(Regroup Box로 가며) 돌파(Overrun, 11.8)가 발생한다.

참고 : 공격자의 차단과 다르게, 전투 첫 라운드부터 차단에 의해 전투에 참여한 방어 진형은 이동해왔던 지역으로 후퇴할 필요는 없다.

11.62 활성화군이 패배한 경우 반드시 전투 지역으로 이동해왔던 지역으로 후퇴해야 한다. 단, 이 지역이 아군의 제어 지역도 아니고 포위된 적 요새도 아닌 경우 후퇴할 수 없으며 이 경우 후퇴하는 병력은 재편되어 돌파(11.8)가 발생한다.

참고 : 이벤트에 의한 공격자의 차단에 의해 다른 지역에서 전장에 참여한 진형이 존재한다면, 후퇴는 이동해온 지역 중에 한 곳을 선택해 후퇴한다.

11.7 참패(Rout)

만일 승자가 적에게 입힌 피해수치가 적이 승자에게 입힌 피해수치보다 3 이상 높다면 적을 참패(Rout)시킨 것으로 승자는 대승한 것이다. 이것은 전투 라운드와는 무관하다. 참패가 발생한다면 참패당한 군은 혼란 결과도 제거가 된다. 혼란된 병사와 리더도 제거한다.

11.8 돌파(Overrun)

적의 진형이 전투 후 모두 제거되었다면 - 후퇴, 손실 등의 이유와 상관 없다 - 돌파(Overrun)가 발생한 것이다. 활성화군에게 돌파가 발생하였다면 남은 CP를 사용하여 이동을 계속 할 수 있다. 비활성군에게 돌파가 발생하였다면 'Battle or Failed Intercept' 마커를 놓지 않고 남은 Impulse동안 차단을 다시 시도할 수 있다.

11.9 깃발 돌파(Flag Overrun)

패한 쪽이 입은 제거 결과가 SP와 리더 수의 합을 넘어 간다면 깃발 돌파가 발생한다. 깃발 돌파가 발생하면 승리한 쪽은 CP를 사용하지 않고 그 지역에 적의 깃발을 제거하거나 자국의 깃발을 놓을 수 있다.

예외 : 요새에는 깃발돌파가 적용되지 않는다.

11.10 전장의 전리품(Battlefield Loot)

전투 결과 적의 군이나 군집단이 참패(11.7)당하거나 모두 제거되었다면 승리한 진형은 하나 이상의 자원을 얻을 기회를 가진다. 만일 승자가 두 강국으로 조합된 군집단이라면, 군집단에 사령관의 소속 국가가 얻을 기회를 가진다. 전장의 전리품 처리를 하기 위해, 주사위 하나를 굴리고 나온 숫자에 제거된 적의 SP와 리더의 숫자를 합친다. 나온 숫자에 다음의 표를 적용한다.

개발자 참고 : 더 큰 진형을 제거할수록 전리품을 얻을 기회가 더 커진다: 가치있는 전리품, 짐을 옮길 수 있는 동물, 군사장비, 교환을 위한 포로 등등...

약탈표(주사위 하나)

결과	효과
7 이하	승자는 주사위가 6일 경우 자원 하나, 그 외에는 아무것도 얻지 못한다.
8 - 11	승자는 자원 하나를 얻는다.
12 이상	승자는 자원 두개를 얻는다.

이벤트 #11에 대한 참고 : '다른 날의 전투'(Another Day of Battle, #11)과 '죽을 때까지'(To The Death, #51)은 전리품 계산시에 수정을 위한 적의 피해값에 추가 적용한다. 그리고 카드 #51은 두 번의 전리품 굴림을 할 수 있게도 해준다. (전투 첫 라운드에 참패상황이 발생한 상황에서 두 번째 전투라운드에도 참패상황이 발생하거나 적이 전멸했을 경우)

11.11 스페인의 전리품과 손실

스페인인 다음과 같은 상황에서 자원을 얻는다.

- 전투나 공성에 관계된 이벤트카드(예를 들어 '병참부대 포획'(Baggage Train Taken, #75)같이)
- 전투 전리품(11.10)
- 약탈품(Sack and Pillage, 12.5)

전투나 공성에 승리한 스페인 진형은 얻은 자원만큼 즉시 손실을 입는다. (예를 들어 자원 두 개를 얻었다면 스페인 진형은 두 번 손실굴림을 한다.) 이 손실굴림 결과 입은 손실은 제거되는 게 아니라 재편되어 Regroup

Box로 간다. 참고 : 군집단이라면 스페인이 주도하는 군집단이라야 발생한다.

예 : Wellington이 제어하는 군집단에 스페인 진형이 존재한다. Wellington이 전투에 승리해 영국이 전리품을 얻었다. 스페인은 손실을 입지 않는다.

12 요새

12.1 일반론

요새는 전투에 영향을 끼치지 않지만 지역의 제어, 후퇴, 이동에 영향을 준다. 진형은 요새 안으로 절대 들어갈 수 없다. 요새의 제어는 적 진형의 존재와는 무관하다. 요새에 깃발을 놓기 위해서는 반드시 공성을 성공해야 한다.

12.2 공성(Siege)

공성은 전투와 비슷하지만 몇 가지 차이가 있다. 일단 이벤트는 특별히 공성에도 적용되는 경우에만 사용할 수 있다. 활성화



화된 공성군은 요새 지역에 적 진형이 없고 이동할 수 있는 상황(전투를 하지 않았거나 전투를 했어도 돌파가 발생한 상황)에서만 공성 시도를 할 수 있다. 요새로 이동해온 순간에도 공성을 시도할 수 있다. 공성전은 포위군의 Impulse중에 CP의 소모 없이, 카드나 자원을 사용하기 전후에 상관 없이 시도할 수 있다. 이것은 카드가 없어서 패스한 경우에도 공성전을 수행할 수 있다는 의미이다. 추가로, 공성을 시도할 수 있다는 의미에서 'Sieve to Resolve' 카운터를 Impulse표에 놓아 카드가 없어서 다른 건 할 수 없어도 공성전은 수행할 수 있다는 것을 기억할 수 있게 할 수도 있다.

12.21 군만이 공성전을 해결할 수 있다.

공성전은 군만이 수행할 수 있고 오직 하나의 군만이 수행할 수 있다. (공성전시 군집단은 12.31을 참고하라.)

12.22 공성 라운드

요새는 Impulse마다 한번만 공성전의 대상이 될 수 있다. (순서와 우선권Impulse에 상관 없이) 요새는 하나의 군만이 공성전을 수행할 수 있다. 공성전은 몇 개의 라운드로 수행된다 - 요새의 힘과 주사위굴림(12.3)에 의해 결정된다. 공성전시 가능한 최대 라운드수는 요새의 힘과 같다.

예 : Gibraltar(힘 5)는 최대 5라운드의 공성전이 수행된다.

12.23 공성전시 이벤트카드

공성전에 사용할 수 있는 전투카드는 제한적이다. 전투카드에 공성전시 사용할 수 있다는 것이 명시되지 않았다면 이 전투카드를 사용할 수 없다. 일반적인 전투와 달리, 요새의 방어자는 그 지역에 아군 진형이 없어도 요새의 소유자라면 전투카드를 사용할 수 있다.

12.3 공성 해결

요새의 방어자는 방어시 요새의 고정된 힘만큼 주사위를 굴린다. (Gibraltar는 5, Hasty Fortress는 2, 나머지 요새는 3) 이 요새의 힘은 공성군에 의해 명증되었다 해도 절대로 변하지 않는다. 공성군은 일반적인 전투시와 같은 숫자의 주사위를 굴린다. 국가 보너스는 공성군은 추가되지만 방어군은 요새의 주사위에 추가되지 않는다. 공성군은 한 Impulse에 요새의 힘 이상의 숫자만큼 '6'의 주사위가 나오고 공성군의 사령관이 살아남으면 공성에 성공한다. 전투와 달리, 요새에는 주사위 '5'는 아무 효과가 없다. 하지만 방어군이 굴리는 '5'는 일반적인 전투와 같은 혼란의 효과가 있다. 공성군은 요새가 굴린 결과의 피해('5'와 '6')보다 많은 숫자의 '6'이 나와야 다음 공성라운드를 진행할 수 있다. 공성도 이벤트에 의해 라운드가 추가될 수 있다. (예 : '포격'(Bombardment, #8))

공성군은 나온 누적된 6의 결과를 주어진 공성 결과 카운터를 사용하여 표시할 수도 있다.

만일 공성이 실패해도, 공성군은 후퇴하거나 참패를 당하지는 않는다; 공성군은 그 지역에 남는다. 만일 공성이 성공하면, 공성을 시도한 강국은 그 지역에 CP 소모 없이 깃발을 놓는다. 요새는 이제 공성군의 제어가 되고 요새의 힘은 그대로 남는다. 'Hasty Fortress'에 대한 공성의 성공시에는 'Hasty Fortress'의 제거만 한다.

예1 : Lisbon이 프랑스군에게 공성전을 당한다. 방어자는 3의 힘에 의해 주사위 3개를 굴려 하나의 '5'가 나왔다. 프랑스는 두 개의 '6'이 나왔다. 요새를 점령하기에는 부족하지만 요새의 피해결과보다는 많으므로 다음 라운드를 수행한다. 프랑스는 혼란에 의해 주사위 하나를 덜 굴린다. 방어자는 여전히 요새의 힘대로 주사위 3개를 굴린다. 여기서 하나 이상의 6이 나오면 공성군이 전멸되지 않았다면 방어자의 주사위굴림에 상관없이 공성은 성공하고 Lisbon에 프랑스 깃발을 놓으며 공성돌파(12.41)가 발생한다. 만일 6이 하나도 안나왔다면 공성은 실패로 바로 끝나고 요새의 힘은 원래대로 회복된다.

예2 : Lisbon이 프랑스군에게 공성전을 당한다. 방어자는 3의 힘에 의해 주사위 3개를 굴렸으나 피해('5'나 '6')가 나오지 않았다. 프랑스는 하나의 '6'이 나왔다. 두 번째 라운드가 수행된다. 방어자는 역시 주사위 3개를 굴렸고 역시 피해는 나오지 않았고 프랑스는 다시 하나의 '6'을 굴렸다. 세 번째 라운드가 수행된다. 세 번째 라운드에 프랑스는 '6'이 나오지 않았다. 공성 실패로 공성은 종료되고 Lisbon의 요새는 힘을 원래대로 회복한다.

12.31 군집단과 공성시 추가적인 SP

두 강국으로 이루어진 군집단은 강국의 Impulse마다 공성전을 수행할 수 있지만 그 국가의 군 하나만이 존재하는 것과 같이 공성전을 수행한다. 하나의 강국으로 이루어진 군집단의 경우 공성전에 참가하지 않은 군은 참

가하는 군이 혼란이나 제거에 의해 약해진 병력에 대해 공성군의 지휘능력 안에서 SP를 공급한다.

12.4 이동 효과

포위되지 않은 적 요새로는 후퇴나 회피할 수 없다. 적 요새에서 다른 지역으로의 모든 형태의 이동(이동, 회피, 차단, 후퇴)은 아군 지역, 제어하지 못하는 지역 또는 포위된 적 요새로만 할 수 있다. (9.52를 보라)

플레이 참고 : 이 의미는 적의 요새를 '통과해' 적 지역으로 들어갈 수 없다는 의미이다.

12.41 요새 돌파(Siege Overrun)

공성전을 수행한 진형은 요새돌파가 발생하지 않는 이번 Impulse 중에 이동할 수 없다. 공성돌파는 다음으로 발생한다.

- 첫번째 공성라운드에 공성군이 나온 피해('6')가 요새의 힘보다 높은 경우
- 요새의 힘보다 적은 공성라운드로 공성전에 성공했을 경우

예 : 요새의 힘이 3인 요새는 1라운드나 2라운드에 3개 이상의 '6'을 입힌 경우나 3라운드에 넷 이상의 '6'을 입힌 경우 공성돌파가 발생한다.

공성돌파가 발생하지 않았다면 공성군은 공성전을 수행한 군에게 'Battle or Failed Intercept' 마커를 놓는다. 공성돌파가 발생하면 생존한 진형은 이동을 계속할 수 있다.

12.5 약탈품(Sack and Pillage)

요새를 점령하면 요새의 보급품을 얻는다. 단, 스페인은 도시의 점령 후 약탈중에 군율이 무너지는 경우가 종종 발생했다. 공성에 성공했다면 주사위 하나를 굴린다. ('Hasty Fortress'에 대해서는 굴리지 않는다.) 공성라운드가 요새의 힘보다 적다면 그 차이만큼 주사위에 추가한다. 예 : 요새의 힘이 3인 요새를 1라운드에 점령했다면 주사위에 2를 추가한다. 만일 주사위의 최종값이 6 이상이라면 공성군은 자원 하나를 얻는다. 하지만 스페인군이 약탈품이나 이벤트에 의해 자원을 얻는다면 얻은 자원만큼 바로 손실굴림을 수행해 손실만큼 재편된다. 11.11에 설명되어 있다.

13 손실(Attrition)

13.1 손실의 해결

이벤트나 규칙(9.4를 보라)에 의해 한 진형이 손실을 입을 경우에, 그 진형의 SP값과 리더의 수를 합친 숫자만큼 주사위를 굴린다. 굴린 주사위에서 나온 '6'의 개수만큼 SP를 제거한다. 피해를 입은 진형이 제거할 병력을 선택한다. 만일 두 강국으로 이루어진 군집단이 영향을 받으면 사령관의 강국이 선택한다. 리더는 병사가 남아있는 한 제거할 수 없다.

만일 손실이 두가지 이상의 이유로 발생한다면, 결과를 적용하기 전에 모든 손실 굴림을 먼저 적용한다.

예 : 한 진형이 리더하나에 보병 셋, 기병 하나 - 총 5SP - 로 이루어져 있다. 이 진형이 한번에 두 번의 손실을 입는다면 주사위를 두 번 연속해서 굴려서 손실을 적용한다; 리더 하나에 5SP를 합쳐 주사위 6개를 두 번 굴린다.

손실에 의한 피해는 이벤트에서 특별히 명시된 게 아닌 한 전투 피해에 추가하지 않는다.

차단(10.1)과 회피(10.5)도 손실의 계산에 적용된다.

예 : 제어하지 못하는 지역에서 적 지역으로 회피에 성공했다면 손실이 발생한다.

14 해군

14.1 일반론

프랑스가 이벤트('해군 지원'(Naval Support, #103))에 의해 허용되는 경우가 아니라면 오직 영국만이 해군 이동을 할 수 있다. 해군 이동은 두 가지 종류가 있다; 해상수송(Convoy)과 해상기습(Amphibious Assaults)

14.2 해상수송(Convoy)

해상수송은 리더와 병사를 해상 구역(Sea Zone)을 통해 이동할 수 있게 해준다. 해상수송은 리더와 병사의 SP를 합쳐서 5까지 이동시켜준다.

예 : 리더 둘과 3SP가 해상수송할 수 있다.

해상수송하는 진형은 육지이동과 바다이동을 조합해서 할 수 없다. 반드시 Impulse가 시작할 때 아군 항구에 있어야 하고 Impulse가 끝날 때 다른 아군 항구에 있어야 한다.

영국은 한 Impulse당 한번의 해상이동을 할 수 있고 이동비용은 리더와 SP 하나당 1CP이다.

예 : Wellington과 기병 둘(4SP)을 해상수송을 하는데 5CP가 소모된다.

적에게 포위된 아군 요새로 해상수송을 하면 적이 회피에 성공하지 않는 한 전투가 바로 발생한다. 만일 해상수송한 진형이 전투 결과 후퇴해야 한다면 Impulse 시작할 때 있었던 항구로 되돌아가고 손실이 발생한다.

적이 제어하는, 아군이 포위한 요새에 대해서는 해상기습이 적용된다. (14.3)

14.3 해상기습(Amphibious Assault)

해상기습은 이벤트 '제해권'(Admiralty/Hearts of Oak, #93)가 발생해야 할 수 있다. 해상기습은 주요항구(Major Port)로는 할 수 없다.

해상기습은 아군 항구에서 적의 또는 제어하지 못하는 보조항구(Minor Port)로 한다는 것 외에 해상수송(14.2)과 같은 제한을 가진다.

공격하는 진형은 먼저 해안포대의 공격을 받는다. 항구를 제어하는 강국은 주사위 3개를 굴린다. (단, 요새항구라면 6개를 굴린다.) 여기서 나온 피해를 먼저 입고 전투를 수행한다; 5는 혼란, 6은 제거. 살아남은 진형은 항구에 들어가 전투를 수행한다. 더 이상 해안포대의 공

격은 없다.

만일 항구에 적 진형이 존재한다면 방어자가 회피에 성공하지 않는 한 전투가 발생한다. 만일 그곳이 요새이고 적 진형이 없었거나 있던 진형이 회피에 성공했다면, 공격을 들어간 진형은 일반적인 이동에 의해 요새에 들어온 것과 같게 처리한다. 이미 아군에 의해 포위중인 적 요새에 해상기습할 경우에는 포위군에 합류한다.

해안포대에 의한 피해는 첫 전투/공성 라운드에 피해로 계산하지만 추가로 주사위를 굴리지는 않는다. 만일 전투 결과 후퇴해야 한다면 해상기습한 진형은 Impulse 시작할 때 있었던 항구로 되돌아가야 하고 손실이 발생한다.

14.4 요새화된 해협(Gibraltar)

이 게임에는 두 개의 바다 구역이 존재한다. 하나는 대서양(Atlantic), 다른 하나는 지중해(Mediterranean)이다. 이 두 구역은 요새 해협인 Gibraltar에 의해 나뉜다. Gibraltar는 두 해상구역에 모두 포함된 지역이다. 만일 Gibraltar를 적이 제어한다면 해상구역을 넘어서 해상수송과 해상기습을 할 수 없다.

15 자원

15.1 자원 받기

강국은 다음에 의해 자원을 받을 수 있다.

- 턴이 끝나고 손에 카드가 8장을 넘게 가지고 있을 경우 하나 (16.43)
- 특별한 이벤트의 발생 (예 : '왕실의 중재'(Royal Intervention, #18)를 사용하면 자원 하나를 얻는다.)
- 전장의 전리품으로 하나 이상 (11.10)
- 약탈품으로 하나 (12.5)
- 간기에 Madrid를 제어하고 있다면 하나
- 간기에 프랑스가 Lisbon을 제어하고 있다면 하나
- 간기에 프랑스가 Gibraltar를 제어하고 있다면 하나

15.2 자원 사용하기

한 강국은 그 강국의 Impulse중에 자원 하나를 사용하여 카드 한 장을 받을 수 있다. 자원은 핸드제한과 우선권 판단시에 적용시키지 않는다. 자원사용은 카드 사용을 대신할 수 있다. (즉, 자원을 사용했다면 카드를 사용할 수도 안할 수도 있다) 자원 사용은 '+' 능력으로 사용되는 것이다. 따라서 자원을 사용하고 '+'가 아닌 카드를 추가로 사용할 수 있다.

카드를 가지고 있지 않은 강국은 패스하고 자원을 사용해 카드를 받을 수 있다. 하지만 확장된 턴, 즉 마지막 강국의 Impulse 수행 결과 다른 플레이어가 카드를 받아 턴이 연장된 경우에는 자원을 사용해 카드를 받을 수 없다. (4.24)

한 Impulse중에 자원과 '+'카드를 둘 다 사용할 수 없다. 자원의 사용은 '+'능력으로 인정되고 '+'능력은 한 Impulse중에 두 번 사용할 수 없기 때문이다.

예1 : 당신은 자원 하나를 사용하여 카드 한 장을 받고 '+ '가 아닌 다른 카드 한 장을 사용했다. 그리고 Impulse를 끝낸다.

예2 : 당신은 가지고 있는 카드를 사용하지 않고 먼저 자원을 사용해 카드를 받은 뒤 다른 카드를 사용했다; 여기서 방금 받은 카드를 사용할 수도 있다.

예3 : 당신은 핸드에 두 장의 카드가 남았고 자원 하나를 가지고 있다. 당신은 자원을 사용해 카드 한 장을 받아 카드 세 장을 가지게 되었다. 당신은 여기서 바로 Impulse를 끝낼 수도 있고 '+ '가 아닌 카드 한 장을 사용하여 플레이를 할 수도 있다.

게임중에 손에 카드를 8장을 넘게 가질 수 없다는 것을 반드시 기억해야 한다. - 단, 본토카드는 제외한다.

15.3 자원과 승리

게임 종료시에 사용하지 않은 자원 하나는 승점(19.2) 0.5점으로 인정한다. 만일 두 강국 이상의 승점이 동률이라면, 사용하지 않고 남은 자원의 숫자가 많은 강국이 승리한다. (19.1)

16 간기(Interphase)

만일 서든데스가 발생(18)하지 않았다면, 그리고 현재 턴이 1812년이거나 1813년이라면 간기(Interphase)가 발생한다. 간기에는 다음 턴을 준비한다. 강국은 간기동안 이벤트를 사용하지거나 차단을 할 수 없다. 간기는 다음 네 단계로 나뉜다.

- 자원(16.1)
- 증원(16.2)
- 전략배치(16.3)
- 다음턴 카드 준비(16.4)

16.1 간기 자원(Interphase Resource)

Madrid를 제어하는 강국은 자원 하나를 받는다. 한 프랑스 강국이 Lisbon을 제어하고 있다면 자원 하나를 받고 한 프랑스 강국이 Gibraltar를 제어하고 있다면 역시 자원 하나를 받는다.

16.2 증원(Reinforcements)

간기의 첫 단계로, 각 강국은 증원 숫자에 의해 다음 순서Impulse 순서대로 증원 생산을 한다. [예를 들어 영국이 마지막 Impulse를 수행했다면 프랑스 남부군부터 증원을 수행합니다.] 이 증원은 이전에 제거되었거나 사용되지 않은, 또는 재편된 유닛을 증원에 의해 받는 CP를 이용해 게임상에 놓을 수 있다.

강국이 받은 증원 CP는 구체적으로 다음과 같다. 증원 숫자는 지도의 증원표(Reinforcement Table)에 나와 있고 주사위를 굴러 카드와 지역의 제어에 의한 수정을 한다.

각 강국은 생산(6.1)이나 재편(6.2)과 같은 방식으로 CP를 사용하여 리더와 병사를 간기중에 놓는다. 강국은

이 증원에 의한 병력을 아군의 포위되지 않은 본토 열쇠지역 한곳에 놓는다. (예외 : 프랑스생산과 영국 리더 생산, 6.3)

강국은 CP를 전략배치에 사용할 수도 있다.

개발자 참고 : 증원에 대한 이벤트는 나폴레옹 전쟁 중에 반도전쟁과 연관된 역사적 사실을 기반으로 하고 있다. 나폴레옹의 1812년 러시아 침공과 독일의 제어에 관한 투쟁이 스페인과 포르투갈에 영향을 미친 중요한 사건이다.

16.21 프랑스 증원

지도의 'Appeal to the Emperor'표를 참고하여 프랑스가 받는 증원을 결정한다. 지도에서 병력을 제거해야 하는 경우도 있다. 프랑스 강국은 다음 순서Impulse에 주사위 하나를 굴러 발생한 이벤트대로 수정한다. (이 이벤트카드들은 사용하면 제거되고 'Appeal' 테이블에 마커를 놓아 이벤트가 사용되었음을 표시한다.) 그 결과는 프랑스 강국 둘 다에게 적용된다.

16.22 영국 증원

지도의 'Letter to the Horse Guards'를 사용해서 영국이 받는 증원을 결정한다. 영국은 주사위 네 개를 굴리고 다음과 같이 수정한다.

- Lisbon을 프랑스가 제어하고 있다면 -4
- Porto를 프랑스가 제어하고 있다면 -2

수정된 결과값이 영국이 받는 증원 CP이다.

참고 : 이벤트카드 '다른 웰즐리'(The Other Wellesly, #73)는 영국의 증원 주사위에 영향을 미친다.

16.23 스페인 증원

지도의 'Levantamiento Popular'을 참고하여 스페인이 받는 증원을 결정한다. 스페인은 주사위 두 개를 굴리고 현재 제어하고 있는 스페인의 열쇠 지역 두 개당 1을 추가한다. (나머지는 버린다.) 수정된 결과값이 스페인이 받는 증원 CP이다.

예 : 스페인 강국이 스페인 열쇠지역 세 곳을 제어한다면 주사위굴림에 +1을 수정한다.

참고 : 이벤트카드 '다른 웰즐리'(The Other Wellesly, #73)의 동맹에서 사용으로 추가될 수도 있다.

16.3 전략배치(Deployment)

Impulse표의 다음 순서Impulse 진행 순서대로 각 강국은 리더 한명을 그의 군과 함께 지상을 통해 아군 지역을 무제한으로 이동시킬 수 있다. 전략배치를 하는 리더는 적이 차단할 수 있는 위치로는 들어갈 수 없다.

전략배치되는 리더는 지나가는 지역에 있는 병사나 리더를 지휘 능력 안에서 자신의 군에 넣을 수 있다. 처음 있던 위치에 있던 병사나 리더는 놓고 갈 수 있지만 이동 중간에는 병사나 리더를 놓고 갈 수 없다.

다른 전략배치 방법으로, 영국은 해상수송(14.2)을 할

수도 있다. 전략배치되는 진형을 한 아군 항구에서 다른 포위되지 않은 아군 항구로 이동시킬 수 있다. 이 해상 수송은 하나의 전략배치이며 수송하는 병력의 크기와는 상관 없지만 해상수송의 규칙은 그대로 따른다. Gibraltar를 적이 제어하고 있다면 구역을 넘을 수 없다. 전략배치에 의한 해상수송시에도 적이 차단할 수 있는 위치로는 갈 수 없다.

16.31 추가 전략배치

모든 강국은 1의 증원 CP를 사용해서 한 번의 추가적인 전략배치를 할 수 있다. 영국이 해상수송으로 추가 전략배치를 할 경우에는 해상수송 비용을 그대로 지불한다. 병사의 SP나 리더는 한 기간동안 한번만 전략배치할 수 있다.

16.32 리더의 전략 이동

전략배치가 끝난 후, 강국들은 자의로 리더를 제거할 수도 있다. 이 리더는 다음 턴에 바로 생산할 수 있다. (6.1)

16.4 다음 턴을 위한 카드 준비

이 부분은 다음의 단계를 따른다.

- 섞기 & 받기(16.41)
- Mulligans & 사용하지 않은 카드(16.42)
- 초과된 카드(16.43)
- 본토 카드(16.44)

16.41 섞기 & 받기 (Shuffle & Draw)

버린 카드를 포함해 모든 카드를 섞어라. (본토카드와 제거된 카드는 제외) 다음 순서Impulse를 수행하는 강국부터 시작해 모든 강국은 6장의 카드를 받는다.

16.42 Mulligans & 사용하지 않은 카드

Impulse표에 의해, 다음 순서Impulse를 수행하는 강국부터 시작해, 각 강국은 Mulligan(2.6)의 수행 여부를 결정할 수 있다. Mulligan을 결정한 후, 이전 턴에 사용하지 않은 카드가 있다면 그 카드를 처리한다. 사용하지 않은 카드의 절반(올림)을 무작위로 버리고 카드덱에 섞어 넣는다. 그 강국은 버린 카드와 같은 숫자의 카드를 새로 받는다. 이제 모든 카드를 하나로 합친다.

16.43 초과된 카드

Impulse표에 의해, 다음 순서Impulse를 수행하는 강국부터 시작해, 본토카드를 제외한 카드가 8장을 넘는가를 확인한다. 8장을 넘는다면 무작위로 보유한 카드중 한 장을 버리고 자원 하나를 받는다. 이렇게 하고도 8장을 넘는다면 8장이 될 때까지 카드를 선택해 버린다. 이 때 버린 카드의 CP만큼 증원(16.2)에 사용할 수 있다. 홀수인 카드를 버린다면 홀수는 재편된 부대의 배치에만 사용할 수 있다.

예 : 한 강국이 여기서 5CP의 카드를 버려서 5CP를 받

았다. 4CP로 기병 하나를 생산하고 ISP를 재편에서 배치했다.

이 증원에 의해 생산하는 병력들은 한 아군 본토 열쇠 지역에 놓아야 한다. 이 증원 CP로는 전략배치를 할 수 없다. 여기서 버리는 카드로 'Must Play' 카드를 선택할 수 없다.

16.44 본토 카드(Home Card)

각 강국은 버린 본토 카드를 섞는다. 그리고 영국은 세장, 나머지 강국은 두 장의 본토카드를 받는다. 이제 다음 행동순서대로 새로운 턴을 수행한다. 여기서 우선권을 발동할 수도 있다.

17 특별 규칙

17.1 턴의 종료

만일 Impulse를 마지막으로 수행하는 강국이 다른 강국에게 카드를 주게 했다면 턴은 연장된다.

예 : 영국이 마지막 카드로 '성 조지의 기병'(Cavalry of St.George, #94)를 사용해 스페인에게 이 카드를 주었다. 턴은 스페인까지 계속 진행된다.

카드를 받은 강국까지 턴을 진행한다.

17.2 규칙 빠트림

만일 규칙을 잘못 적용한 것을 알게 된다면 그것을 알기 전까지 했던 잘못 행동했던 모든 것들은 옳은 행동으로 인정하고 게임을 계속 진행한다.

18 게임의 종료

18.1 서든데스에 의한 종료

게임은 프랑스의 정복(18.2), 스페인의 정복(18.3), 또는 포르투갈의 정복(18.4)에 의해 즉시 끝날 수 있다. 이것은 턴의 언제라도 가능하며 사용하지 않은 카드는 그냥 둔다.

18.2 프랑스의 정복 서든데스

만일 8개의 프랑스 지역이 모두 프랑스의 제어가 아니라면, 다음을 따른다.

- 만일 프랑스가 Madrid를 제어하고 있다면, 프랑스는 잠재적 스페인 정복 굴림(18.6)을 수행한다. 굴림 결과 성공했다면 프랑스 강국들이 자동적으로 승리한다.

- 만일 프랑스가 Madrid를 제어하지 못하고 있거나, 잠재적 스페인 정복 굴림에 실패한다면, 프랑스는 정복된 것이다. 이 경우 영국과 스페인은 자동적으로 승리한다. 만일 스페인을 한 플레이어가 단독으로 플레이하고 있고 개별승리를 계산한다면, 게릴라 페이즈(4.4)를 수행한 후에 승리점수(19)를 계산한다.

[제어하지 못하는 곳에 주의하세요. 즉, 적군이 프랑스 지역에 모두 깃발을 놓은 경우가 아닌 프랑스의 모든 지역에 깃발이 있거나 깃발은 없어도 요새가 아닌 지역에 적 진형이 존재한다면 위의 상황이 발생합니다.]

18.3 스페인의 정복 또는 자유 서든데스

18.31 스페인의 정복 서든데스 : 만일 영국과 스페인이 스페인의 열쇠 지역 15곳을 단 한 곳도 제어하지 못한다면 프랑스는 자동적으로 승리한다.

18.32 스페인의 자유 서든데스 : 만일 프랑스가 스페인의 열쇠 지역 15곳을 단 한 곳도 제어하지 못한다면 영국과 스페인이 자동적으로 승리한다. 만일 스페인을 한 플레이어가 단독으로 플레이하고 있고 개별승리를 계산한다면, 케틸라 페이스(4.4)를 수행한 후에 승리점수 (19)를 계산한다.

18.4 포르투갈의 정복 서든데스

만일 프랑스가 포르투갈의 열쇠지역 4곳을 모두 제어하고 있고 스페인에 8개 이상의 열쇠 지역을 제어 - Madrid를 반드시 포함 - 하고 있다면, 프랑스는 자동적으로 승리한다.

18.5 게임 종료의 다른 경우

서든데스가 발생하지 않는다면, 게임은 다음의 경우에 즉시 끝난다.

- 프랑스 강국이 스페인 정복 페이스에 잠재적 스페인 정복(18.6)에 성공한다면
- 1812년 또는 1813년의 평화&승리 페이스에 평화굴림(18.7)이 성공한다면
- 1814년의 평화&승리 페이스에 도달하면 (19)

18.6 잠재적 스페인 정복

프랑스 강국 중에 Madrid를 제어하고 있는 강국이 있다면 이 강국은 주사위 하나를 굴려 나온 숫자에 프랑스가 제어중인 열쇠지역 3곳당 1을 더한다. (나머지는 버린다.) 스페인 열쇠지역을 프랑스의 누가 제어하는가는 관계없다.

예 : 만일 7개의 스페인 열쇠지역을 프랑스가 제어하고 있고 그 중에 하나가 Madrid라면, 주사위 굴림에 2를 추가한다. 만일 9개의 스페인 열쇠 지역을 프랑스가 제어하고 있고 그 중에 하나가 Madrid라면, 주사위 굴림에 3을 추가한다.

수정한 값이 8 이상이라면 스페인은 프랑스에 정복당한 것으로 프랑스가 자동적으로 승리한다.

플레이 참고 : 스페인 정복과 프랑스 정복이 동시에 일어날 수도 있다. 이 경우 스페인 정복이 먼저 처리된 것으로 생각한다. (18.2) 스페인의 정복이 프랑스의 정복 보다 앞선다.

18.7 평화 주사위

만일 서든데스가 발생하지 않았고 1812년이나 1813년의 평화&승리 페이스가 왔다면, 플레이어들이 동의한 한명이 주사위를 굴린다. 주사위가 6이라면, 평화가 이루어진 것으로 즉시 게임이 끝난다.

예외 : 이벤트 '끝없는 전쟁'(War Without End, #77)이 발생한 경우 평화굴림은 없다.

19 승리

19.1 일반론

프랑스는 스페인 정복(18.3, 18.6)이나 포르투갈 정복(18.4)이 발생하면 승리한다.

영국과 스페인은 프랑스의 정복(18.2)이나 스페인의 자유(18.32)가 발생하면 승리한다.

이 경우 외에 게임이 종료된다면 승점(Victory Point, VP)을 계산한다. 두 프랑스 강국의 승점을 합친 값과 영국과 스페인의 승점을 합친 값을 비교한다. 합친 승점이 더 높은 진영이 승리한다. 만일 양쪽이 동률이라면 남은 자원이 더 많은 진영이 승리한다. 자원마저도 동률이라면 프랑스가 승리한다.

만일 이긴 진영이 플레이어 둘이 게임을 진행했다면, 이긴 진영의 양 플레이어는 자신의 강국의 승점을 계산해 더 높은 쪽을 개인승리자로 결정할 수도 있다. 만일 두 강국의 승점이 같다면, 순서표의 뒤에 있는 강국이 개인 승리자이다.

예외 : 스페인 추가 승점(19.5)

19.2 기본적인 승점

각 강국은 제어하는 열쇠 지역 한곳마다 승점 1점을 받는다. 그리고 사용하지 않은 자원 하나당 승점 0.5점을 받는다.

예외 : Madrid는 승점을 2점으로 계산한다.

19.3 이벤트에 의한 조절

이벤트에 필요한 조건을 만족시키지 못했다면 해당하는 이벤트 하나당 승점 1점을 깎는다.

19.4 프랑스 추가 승점

프랑스 강국은 Lisbon과 Gibraltar를 제어하고 있다면 각각 승점 1점을 얻는다.

프랑스는 또한 게임 종료시 다음에 의해 추가 점수를 얻는다.

- 1812년에 게임이 끝났다면, 각 프랑스 강국은 자국이 제어하는 지역(종류 무관) 5곳마다 승점 1점을 얻는다.
- 1813년에 게임이 끝났다면, 각 프랑스 강국은 자국이 제어하는 지역(종류 무관) 4곳마다 승점 1점을 얻는다.
- 1814년에 게임이 끝났다면, 각 프랑스 강국은 자국이 제어하는 지역(종류 무관) 3곳마다 승점 1점을 얻는다.
- 1814년에 게임이 끝났을 때, 각 프랑스 강국은 자국의 본토지역 4곳을 모두 제어하고 있다면 승점 4점을 추가한다.

각 프랑스 강국은 점수를 개별적으로 계산하고 나머지는 버린다. *예를 들어 1814년 종료시 한 프랑스 강국이 20지역을 제어하고 있다면, 승점을 6점 추가로 받는다.*

19.5 스페인 추가 승점

만일 스페인을 한 플레이어가 단독으로 플레이하고 있고 승점 결과가 양 진영이 동점이거나, 영국/스페인 동맹이 승리했다면, 스페인은 추가로 점수를 받는다. 추가 승점은 스페인 지역(종류 무관)을 프랑스가 제어하는 정도에 의해 추가승점을 받는다. 스페인 플레이어는 다음에서 더 높은 점수 하나를 적용한다. 예를 들어, 프랑스가 스페인에 8개 지역을 제어하고 있다면, 스페인은 승점 4점을 받는다.

	프랑스 제어 지역 수	추가승점
스페인 추가 승점	없음	6
	5지역 미만	5
	10지역 미만	4
	15지역 미만	2
	20지역 미만	1

이 스페인 추가 승점은 영국과 스페인을 다른 사람이 플레이한 상황에서 양 진영간에 동점이라면 동률을 깨기 위해 적용한다. 또는 영국과 스페인의 동맹이 승리했다면 양쪽의 점수를 비교할 때도 계산한다. 영국과 스페인이 동률이라면, 스페인이 승리한다.

개발자 참고 : 스페인과 영국을 다른 사람이 제어할 경우, 한 사람이 모두 제어할 경우에 비교해 불리한 부분을 보충하기 위한 것이다. 이것은 규칙 19.5가 무조건 적용되지 않는 이유이다.

20. 어휘 요약

이 부분은 웰링턴에 특별한 용도로 사용되는 단어의 목록이다.

공성(Siege) : 요새를 공격하는 것이 공성이다. 공성은 적 요새에 깃발을 놓을 수 있는 유일한 방법이다. 공성은 하나 이상의 라운드로 이루어진다. (12.2) 공성시는 하나의 군이 필요하며 이것은 군집단 소속의 하나의 군이라도 된다. 다른 진형 단위로는 할 수 없다. 단, '이질'(Dysentery, #43) 이벤트에 의해서 군이 아닌 집단도 공성을 할 수도 있다.

구역(Zone) : 두 개의 해상 구역이 존재한다. Atlantic(대서양)과 Mediterranean(지중해) 이 둘은 양 구역 모두에 해당하는 Gibraltar로 분리된다. 구역을 넘어서는 해상수송과 해상기습은 Gibraltar가 아군지역일 경우에만 가능하다. (14.4)

군(Army) : 리더와 그 리더의 지휘력 범위 안에 병사 SP와 부관이 같은 지역에 있다면 군을 이룬다. 리더의 지휘력 범위를 넘는 병사는 군 소속이 아니다. 이들은 방어시에는 SP를 추가해 주지만 군과 함께 이동과 공격을 할 수는 없다. (9.1) 군만이 공성전을 할 수 있다.

군집단(Army Group) : 둘 이상의 아군인 군집단이 같은 지역에 이거나 같이 이동하는 것이 군집단이다. 군집단은 한 명의 리더를 사령관으로 하여 플라스틱받침으로 사령관을 놓아 군집단을 표시한다. 군 소속의 다른

리더는 사령관의 본부창 카드에 놓고 부관카운터를 사령관의 지역에 같이 놓는다.

깃발(Flag) : 지역의 소유와 제어상황 표시에 사용되는 육각형 조각 (7)

돌파(Overrun) : 전투 결과 적이 전멸한 경우 돌파가 발생한 것이다. 돌파는 공성중에도 발생한다. (11.8, 11.9, 12.41)

동맹(Allies) : 두 프랑스 강국은 서로 동맹이다. 영국과 스페인은 서로 동맹이다. (8.1)

라운드(Round) : Impulse표가 한바퀴 도는 것이 라운드이다. 이벤트가 아닌 한 전투는 1, 2라운드를 수행한다. 전투라운드는 굴리는 주사위수를 계산하고 주사위를 굴려 승리자를 계산하는 과정이다. (4.24)

명령점수(Command Points, CP) : 카드 왼쪽 위의 원 안에 써있는 생산, 진형의 이동, 깃발 놓기와 제거에 사용되는 숫자. 'MUST PLAY'카드에는 없다.

병사(Soldiers)와 군사력(Strength Points, SP) : 원형의 조각은 병사이다. 그림은 그 병사의 SP를 표시한다. 보병은 1SP, 기병은 2SP, 포병은 4SP. 리더는 손실(13), 부관일 경우 전투주사위(11.2), 전투 손실(11.5) 계산시 1SP로 인정한다. 병사는 자신의 강국의 리더의 군에만 합류한다.

본토카드(Home card) : 특정 강국의 색과 깃발이 그려진, 특정 강국만 받을 수 있는 카드. 본토카드는 강국의 핸드에 이벤트로는 받을 수 없다.

부관(Staff Officer) : 리더는 군 소속, 또는 군집단 소속으로 사령관이 아닌 경우 부관이다. 부관은 전투주사위에 1SP로 계산되고 전투능력은 무시된다. (9.53, 9.6)

분수(Fractions) : 분수는 모두 올림한다. 즉, 1과 2는 1, 3과 4는 2, ... 단, 자원에 의한 승점은 0.5를 그대로 적용하는 예외이다. 다른 예외로 프랑스 지역 승점 계산시로 버림이다. (19.4) 또 한가지 예외는 스페인의 증원 CP 계산시로 여기도 버림이다. (16.23)

손실(Attrition) : 진형이나 깃발이 주사위를 굴려 '6'이 나오면 제거해야 하는 상황. 예 : 한 포병은 4SP만큼인 주사위 4개를 굴려 나온 6의 개수만큼 SP를 제거한다.

스페인 (Spain) : 지도에 35개의 프랑스 점령지역을 포함한 모든 노란색 지역은 스페인이다. 스페인에는 15개의 열쇠지역이 존재한다. 이중에 1812년에는 11개, 1813년에는 7개가 프랑스의 점령지이다.

인접(Adjacent) : 선(행군선, Lines of March)으로 직접 연결된 지역은 인접한 것이다. (1.22, 1.23)

자원(Resource) : 자원은 한 국가에 자원을 줄 수도 있고 승점을 줄 수도 있다. (2.3, 4.2, 15)

재편(Regroup) : 재편은 진형이 이벤트의 영향에 의해서나 전투 후에 후퇴하지 못해 발생한다. 재편된 진형은 생산(배치)되어 사용할 수 있다. (6.2, 6.3, 11.6)

전략배치(Deployment) : 간기동안 군을 지상이나 해상을 통해 전략적으로 이동하는 것. (16.3)

전투(Battle) : 이유를 불문하고 개활지에서 적 관계인 진형이 만나 즉시 싸우는 상황. (9.7) 전투는 하나 이상의 라운드로 진행된다. (11)

전투능력(Battle Rating) : 리더에 첫 번째로 상자 없이 표시된, 회피/차단 주사위의 수정, 전투주사위 추가에 사용되는 능력. 예 : *Wellington*의 전투능력은 5이다.

절반(Halved) : 절반시 올림이다. (분수를 보라.)

점령지(Occupied) : 깃발이나 점령마커로 제어하는 지역 (1.21) 프랑스점령마커지의 스페인깃발은 예외이다.

제거(Remove) : 특정 카드는 'Remove from Play'(게임에서 제거)라는 표시가 되어있고 이 카드들은 이벤트로 사용되면 게임에서 제거된다. 제거시 Regroup Box에 넣고 턱에 섞어넣거나 다시 사용해서는 안된다. 이 카드들은 기억(Reminder) 카운터가 존재하면 필요한 위치에 놓아 이벤트가 사용되었음을 표시한다. '부패와 파괴활동'(Coppuption & Sabotage, #46)만이 'MUST PLAY' 카드 중에 유일하게 제거카드가 아니다. (5.7)

제어(Control) : 한 지역에 깃발이 있다면 제어이다. 만일 깃발이 없다면 원래 소유주(프랑스는 점령지마커)의 제어이다. 요새가 아닌 지역에 적 진형이 존재한다면 제어하지 못하는 것이지만 적도 깃발을 놓기 전에는 제어하지 못하는 것이다. (7.1) 지역의 제어를 참고하라(3.1)

지역(Duchy) : 모든 지상 지역은 반도전쟁 중에 역사적 의미가 있는 장소인 지역으로 나뉜다. 원래 소유주는 지도에 인쇄되어 있는 색이다. 모양은 지역의 기능을 표시한다. 각 지역별 특징은 다음과 같다.

수도(Capital) : 별이 그려진 지역은 수도이다. Madrid만이 수도이다. Madrid의 제어는 프랑스의 스페인 정복을 가능하게 한다. Madrid의 제어는 간기중에 자원 하나와 추가 승점 1점을 준다.

적(Enemy) : 적 강국이 제어하지만 아군 진형이 없는 지역은 적 지역이다.

요새(Fortress) : 8각형 지역은 요새이다. 요새에는 옆의 노란색 상자에 기록된 고유의 방어힘이 있다. (Gibraltar는 5, 나머지는 3) (12)

아군(Friendly) : 당신이나 당신의 동맹국이 제어하고 적 진형이 없는 지역은 아군지역이다.

본토(Home) : 자신의 강국과 같은 색인 지역은 본토 지역이다. 프랑스는 각각 4개의 본토지역이 존재한다. 스페인이 지배하는 모든 스페인지역은 스페인의 본토 지역이다. (1.21) 예:*Gibraltar, Liabon, Porto*는 모두 영국의 본토지역이다.

열쇠(Key) : 원형이 아닌 지역은 모두 열쇠지역이다. 열쇠지역은 승점을 준다.

점령지(Occupied) : 스페인의 62개 지역 중에 35개 지역은 1812년에 프랑스의 점령지이다. 프랑스 북부군은 21개(파란 점), 프랑스 남부군은 15개(녹색 삼각형)를 가지고 있다. 점령지는 깃발이 없으면 프랑스의 아군 지역이다. 스페인이 깃발을 놓으면 스페인이 제어하는 본토지역으로 인정한다.

항구(Port) : 바다쪽으로 닻 그림이 그려진 지역은 항구이다. 항구는 두가지가 있다. 보조(Minor)항구는 작은 닻, 주요(Major)항구는 큰 닻이 그려져 있다. 해상수송은 아군항구로만, 해상기습은 적 보조항구로만 할 수 있다.

제어하지 못하는(Uncontrolled) : 적 진형은 존재하나 적의 깃발은 놓지 못한 경우 제어하지 못하는 것이다. 요새의 경우 아군 요새에 적 진형이 존재한다면 적에게는 제어하지 못하는 것이나 아군지역으로 인정된다.

지휘능력(Command Rating) : 리더에 두 번째로 상자 안에 표시된, 군에 놓을 수 있는 최대 SP를 표시한 능력. 예 : *Wellington*의 지휘능력은 9이다.

진형(Formation) : 하나의 병사, 하나의 리더, 또는 이들이 조합된 군이나 군집단은 하나의 진형이다. 깃발(7)은 일반적으로 진형이 아니다. 일반적으로, 이벤트에서 하나의 진형을 요구한다면 병사나 리더 하나를 이용하지 않거나 군집단을 이용하지 않는다.

턴(Turn) : 각 턴은 1년을 표시한다. 턴 시작시에 카드를 받고 한 강국만이 카드가 남을 때까지 Impulse표 순서대로 카드를 사용한다. 카드가 남은 그 강국의 Impulse를 끝으로 턴이 종료된다. 예외 : *우선권은 Impulse표 순서에 의한 것보다 더 많은 카드를 사용할 수 있게 한다. 우선권 수행 후에 순서Impulse를 그대로 수행한다.* (4.22)

평화(Peace) : 1814년 외의 턴 종료시에 평화주사위 6이 나온 경우. 이것은 러시아의 정복, 나폴레옹 퇴위 등의 이유로 평화가 이루어진 것을 의미한다. 이것은 전장과는 무관한 외부적인 요소이다. (18.7)

해상수송(Convoy) : 바다를 통한 진형의 이동 (14.2)

핸드(Hand) : 한 강국이 현재 가지고 있는 본토카드를 포함한 모든 카드를 핸드라고 한다. (2.4, 2.5, 16.4)

행군선(Line of March) : 지역을 잇는 선. 행군선에는 4가지 종류가 있다 - 대로(Clear), 산길(Pass), 강길(River), 비포장길(Rough). 각각의 종류는 이동, 손실, 전투, 후퇴, 차단, 회피시에 특별한 영향을 준다.

활성화(Active) : 현재 Impulse를 수행하고 있는 강국은 활성화된 것이다. (4.2)

Impulse : 한 강국이 카드를 사용해야 하는 턴 중의 한 부분이 Impulse이다. (4.2)

Impulse표(Impulse Track) : 지도에 표시된, 강국이 우선권을 사용하지 않을 경우 Impulse를 수행하는 순서(왼쪽에서 오른쪽)를 표시한 표. 행동을 해결하기 위해 이 표를 참고하는 경우가 많다.

Mulligan : 턴의 시작시에 핸드의 모든 카드(본토카드와 'MUST PLAY'는 제외)를 모두 버리고 한 장 적게 다시 카드를 받는 것.

SP : 병사와 군사력을 참고.

웰링턴 게임 진행 간단 요약표

턴 진행 순서 요약

Impulse : 카드를 사용해 이벤트를 발동시키거나 CP로 생산, 이동, 깃발 놓기 등을 수행함. 카드 한 장 사용에 '+'능력 사용 가능. '+'만 사용할 수도 있음. 자원 사용하여 카드 받기도 '+'능력임. 한 강국만 카드가 남은 상황에서 그 강국이 Impulse를 수행하면 다음으로 진행됨

손실 : 제어하지 못하는 지역에 있는 모든 진형은 손실을 입음. 그 지역이 요새가 아니면 살아남은 진형은 비용 없이 깃발 놓음

계릴라 : 스페인과 포르투갈에 프랑스의 점령지이나 프랑스 진형이 없는곳마다 주사위 굴림. 주변에 하나 이상 스페인이나 영국 진형이 존재시 주사위에 +1. 주사위값이 4 이상이면 프랑스깃발 제거함.

자원균형 : 각 강국은 자원을 5개만 남기고 버림

스페인정보 : 프랑스가 Madrid를 점령하고 있다면 주사위를 굴리고 점령한 스페인열쇠지역 3곳당 +1을 수정함. 8 이상이 나오면 프랑스 자동승리

평화&승리 : 아무나 한명이 평화굴림주사위 굴림. 주사위가 6이면 즉시 게임 종료.

간기 : 턴 종료 후 다음 4단계 수행

1. **자원** : Madrid 점령국가는 자원+1
프랑스가 Lisbon이나 Gibraltar을 제어한다면 각각 자원 +1
2. **증원** : 증원표를 참고하여 증원 수행
3. **전략배치** : 리더 한명 적이 차단할 수 없는 아군 지역을 무제한 이동. 지휘능력만큼 병력을 중간에 합류할 수 있음. 증원CP를 1 사용해 한명의 리더를 더 배치할 수도 있음.
4. **카드받기**
 - **카드 섞고 받기** : 버린 카드를 포함해 카드를 섞고 강국들은 6장 받음
 - **Mulligan 후 사용안한 카드** : Mulligan을 수행함. 종료 후 이전 턴의 남은 카드 절반을 무작위로 버리고 다시 받은 뒤 합침
 - **추가카드** : 8장 넘는 카드 다 버리고 자원 +1
 - **본토카드** : 영국은 3장, 나머지강국 2장 받음
제거된 카드 외에 모두 섞고 받음.

CP 사용 (6, 9)

생산 : SP는 아군본토에, 리더는 아군본토열쇠에 1SP당 2CP, 리더는 지휘능력의 절반(반올림)
영국리더는 Portsmouth에서만 생산 가능
프랑스 본토 모두 점령시 동맹지역 생산가능

배치 : 재편(Regroup)된 병력 놓기.

1SP, 리더 하나당 1CP. 지역은 생산과 같음
깃발 놓기 : 비용은 1CP. 한 진형의 현재 위치에 군이나 군집단은 인접지역에 놓을 수 있음.

인접지는 적진형도 없고 차단도 못하는 위치
요새는 공성전으로 점령해야 함

이동 : 진형과 군 하나당 1CP. 포병은 이동 못함

차단/회피(10.4/10.7) - 주사위 2개를 굴린다.

수정 결과 9 이상이면 성공

- 아군 지역으로 시도하면 +1
- 제어하지 못하는 지역에서 시도하면 -1
- 리더의 전투능력만큼 +?
- 산길이나 비포장길을 통해 시도하면 -1
- 이벤트에 의해 +/-

전투주사위 개수 계산(11.2)

- 병사들의 SP마다 1
- 부관인 리더 하나마다 1
- 전투 이벤트에 의해 +/-
- 국가보너스 +?
- 사령관의 전투능력만큼 +?
- 방어자의 1라운드 지형보너스 +?
- 적 진형의 실패한 회피마다 첫 라운드에 +1
- 전투 2라운드라면 혼란 결과마다 -?

전리품(11.10) - 참패나 돌파로 승리하면 주사위 1개를 굴려 제거된 적 숫자만큼 숫자 +함

7 이하 : 주사위가 6이면 자원 1

8-11 : 자원 1 12 이상 : 자원 2

- **요새 점령시** 6면체 하나 굴려 요새힘-공성라운드만큼 더해 6 이상이면 자원 하나 얻음 (약탈품)
- 스페인은 자원만큼 손실입음. 이 손실은 재편

행군선	회피 / 차단	이동 제한	방어시 추가주사위	후퇴시 손실
<u>대로(Clear)</u>	일반 (9이상)	-	없음	-
비포장길(Rough)	-1	-	1라운드 전투주사위 +1	-
산길(Pass)	-1	양쪽을 모두 제어해야 손실 없음	1라운드 전투주사위 +2	양쪽을 모두 제어해야 손실 없음
강길(River)	할 수 없음	-	1라운드 전투주사위 +3	손실 발생