

TANKS

THE WORLD WAR II TANK SKIRMISH GAME

TURN SEQUENCE

각 턴은 3 페이즈로 구성된다.

1. Movement Phase

주도권이 낮은 탱크를 시작으로 주도권이 높은 탱크의 순서대로 이동을 한다.

2. Shooting Phase

주도권이 높은 탱크를 시작으로 주도권이 낮은 탱크의 순서대로 사격을 한다.

3. Command Phase

파괴된 탱크에 마커를 하고, 특수 피해에 대해 수리도하고, 승리조건도 체크하고, 크리티컬 카드 덱을 섞고, 모든 스피드 토큰을 정리한다.

COMPONENTS

Tank Cards: 탱크 상태와 가지게 될 피해 및 성능 등을 참조하게 해준다.

Crew and Upgrade Cads: Crew와 Upgrade 카드로 탱크의 성능을 좋게 해준다. 이들은 처음 사용하게 되기 전까지는 비공개로 한다.

Critical Cards: 탱크가 크리티컬 히트를 하게 되면 가지게 된다.

Tokens: 목표물 표시와 각 탱크의 조건을 표시하기 위해 사용한다.

Measuring Arrow: 화살표 자는 지형 준비, 미션 준비, 이동과 짧은 사거리 확인을 위해 사용한다.

[[룰북 4페이지 참조](#)]

TANK CARDS

| | |
|-------------------------|--|
| Tank Name | 탱크 이름 |
| Initiative | 탱크의 이동과 사격 순서를 결정한다. |
| Attack | 사격 시, 굴릴 주사위 수 |
| Defence | 사격을 받을 때, 굴릴 방어 주사위 수 |
| Point Value | 부대를 추가되는 카드 비용 |
| Country | 이 탱크가 가지는 국가 |
| Keyword | 탱크에 적용되는 규칙이 무엇인지 알려준다. |
| Damage Capacity | 탱크가 가질 수 있는 피해 량을 보여준다. 피해 점수를 표시하는 마커인 피해 점수와 같다. |
| Crew Slots | 각 Crew Slot에 한 장의 Crew Card를 추가할 수 있다. |
| Tank Description | 탱크 설명 |

CREW AND UPGRADES

| | |
|--------------------|---|
| Card Name | Upgrade 혹은 Crew Card 이름 |
| Card Effect | 게임 동안 할 수 있는 것을 알려준다. |
| Card Type | 탱크는 각 유형의 Crew card 혹은 Upgrade 한 장 만을 가질 수 있다. |
| Point Cost | 당신 추가할 때 추가되는 카드 비용 |
| Country | 이 카드를 사용할 수 있는 국가를 표시한다. |
| Hero | 영웅 카드는 메달이 표시되어 있다. 당신 세력에 여러 장의 영웅 카드를 가질 수는 없다. |

CRITICAL CARDS

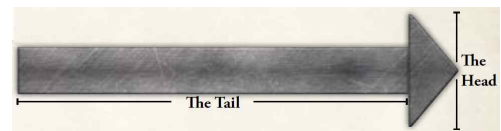
| | |
|-----------------------|--|
| Card Name | Critical card 이름 |
| Damage Effect | 몇몇 Critical card는 피해를 준다. |
| Special Effect | 몇몇 Critical card는 목표에 지속적인 추가 적 효과를 가지고 있다. |
| Repairable | 특수 효과가 있는 몇몇 Critical card는 수리 할 수 있다. Command Phase에서 수리할 수 있다. |

TOKENS

| | | |
|-----------------------------|---|--------------------------------|
| Speed |  | 이번 턴에 몇 번을 이동했는 지를 표시한다. |
| Damaged or Destroyed |  | 탱크의 피해 혹은 파괴를 표시하기 위해 이 토큰을 배치 |
| Objectives |  | 특정 미션에 사용한다. |
| Tank Identification |  | 한 쌍으로 탱크를 식별하기 위해 표시한다. |

MEASURING ARROW

꼬리는 탱크가 이동할 수 있는 거리를 표시한다. 이 템플릿은 다른 측정에도 사용이 된다.(게임 준비 시에 지형 혹은 건물 등의 간격 측정)



GAME SET UP

Table Setup: 90cm X 90cm의 테이블이 필요하다. 주사위 판정으로 높은 굴림을 한 플레이어가 지형을 하나 선택하여 배치한다. 이렇게 지형이 다 배치될 때까지 배치한다. 배치 시에 2개의 숲을 먼저 배치하고, 6개의 건물을 배치한다. 이 조각들은 테이블 모서리 혹은 지형 사이의 거리가 화살표 보다는 커야한다.

Attacker or Defender: 지형 배치 후, 주사위 판정으로 가장

높은 굴림을 한 플레이어가 Attacker를 할지, Defender를 할지 선택한다. 공격자는 방어자가 탱크를 배치하고자 하는 방향을 선택하는 동안 Initiative에서 무승부에 대한 판정에서 승리한다.

Deployment: 방어자는 배치하고자 하는 원하는 테이블 방향을 선택한다. 공격자는 반대쪽에 배치하게 될 것이다. 플레이어들은 주도권 선서대로 테이블에 탱크를 배치한다. 가장 낮은 주도권을 가진 탱크를 먼저 배치한다. 탱크 배치 시 테이블 모서리에서 화살표 측정자로 꼬리에 배치한다.[예제: 룰북 6페이지 참조]

Initiative Ties ④: 양 측 두 탱크의 주도권 값이 같다면, 공격자의 주도권 값이 항상 높은 것으로 계산한다. 플레이어 자기 세력의 탱크들이 주도권 값이 같다면, 소유주가 순서를 정한다.

MOVEMENT

이동 페이지에서 양 플레이어들의 탱크를 모두 이동 시킨다.

Initiative ④: 가장 낮은 주도권 값에서 높은 순서대로 탱크를 이동한다.

Moving a Tank: 측정자의 한 부분을 탱크에 붙이고, 원하는 방향으로 놓는다. 탱크를 집어 들고 측정자 꼬리 부분에 해당하는 부분까지 직각이 되도록 원하는 방향으로 놓을 수 있다. 더 빨리 이동하고 싶다면, 이렇게 다시 한 번 더 같은 방법으로 이동한다. 이동 시 2번 이동 할 수 있다.[룰북 7페이지]

Place Speed Token: 이동 시, 이동 횟수를 표시하기 위해 스피드 토큰을 이동 한 수에 맞는 토큰을 배치한다. 당신의 스피드가 더 빠르다면 명중시키기가 더 힘들 것이다. 하지만, 당신도 적을 명중시키기가 힘들 것이다.

Staying Stationary: 이동하지 않은 탱크는 사격에 더 효과적이게 된다.

TERRAIN

전장에 여러 다른 유형의 지형이 있다.

Building: 빌딩은 시야를 막는다. 그 뒤에서 부분적으로 엄폐하게 해준다.

Wood: 숲은 시야를 막는다. 그 모서리에는 부분적으로 엄폐하게 해준다. 숲 안에서 또는 엄폐 상태에서 사격할 수 있다. 숲은 이동을 방해하지 못한다.

Impassable Terrain: 지나갈 수 없는 지형에 대해 이동을 끝낼 수는 없다. 측정자가 지나갈 수 없는 지형을 가로지른다면, 그 탱크는 지나갈 수 없는 지형에 도달했을 때, 이동을 멈춰야만 한다.

Destroyed Tanks: 파괴된 탱크는 시야를 막는다. 그 뒤에서 부분적으로 엄폐하게 해준다. 이 탱크를 통해서 지나갈 수 없다.

Card Terrain: 게임에 들어 있는 카드보드 지형을 사용할 때, 그림의 끝과 상관없이 카드 보드 전체에 대해 지형으로 간주한다.

SHOOTING

Shooting Phase에서 양 플레이어는 사격을 할 수 있다.

④ **Initiative:** 주도권 값이 높은 탱크부터 사격한다.

Pick Your Target: 목표를 정하고, 사거리 제한은 없고, 시야에만 영향을 받는다. 어떤 경우 사각에 영향을 받을 때가 있다.

Line Of Sight: 탱크는 중간에 Blocking 지형 혹은 다른 탱크에 시야가 막히지 않는다면, 탱크 포탑에서 목표의 한 부분까지 라인을 그을 수 있다. Assault Gun 키워드가 있는 탱크의 시야는 포열이 몸체의 앞을 가로지를 지점에서 측정한다.[룰북 10페이지 참조]

Firing Arc: 대부분의 탱크는 아무 방향으로 사격할 수 있다. 하지만, Assault Gun은 아래의 두 가지 경우에만 사격할 수 있다.

- 목표의 몸체가(앞으로 나온 포열은 제외하고) Assault Gun의 정면에 있거나, 혹은
- 목표의 몸체 한 부분이(역시 앞으로 나온 포열은 제외하고) Assault Gun의 정면 방향에 있다.

④ **Roll Attack Dice:** 사격 시, 공격 주사위를 굴린다. 굴릴 주사위 수는 탱크의 공격 값과 Crew와 Upgrade 카드의 수정 값을 포함한 수를 굴린다. 각 굴림의 4 혹은 5는 명중이고, 6에 대해서는 Critical 명중이다.

Shooting While Stationary: 이동 페이지에서 이동하지 않은 탱크의 사격에 대해 굴림 한 주사위 전체를 다시 굴릴 수 있다.

④ **Roll Defence Dice:** 공격자가 공격 주사위를 굴리고 나면, 방어자는 방어 주사위를 굴린다. 방어자의 탱크는 그 탱크의 방어 값, 이동, 엄폐, 근접 거리 그리고 측면 사격과 Crew와 Upgrade 카드에 의해 수정된다. 탱크는 방어 굴림에 6개를 초과 할 수 없다. 방어 굴림에 대해 각 4, 5의 결과는 사격하는 플레이어가 선택한 Critical Hit 혹은 명중 하나를 취소하고, 각 6은 목표 플레이어가 선택한 Critical Hit 혹은 명중 하나를 취소한다.

Shooting Tank's Movement: 사격하는 탱크의 스피드 토큰의 숫자만큼 방어 주사위에 추가한다.

Target Tank's Movement: 목표 탱크의 스피드 토큰의 숫자만큼 방어 주사위에 추가한다.

Cover: 목표 탱크가 엄폐하고 있다면, 방어 주사위 1개를 추가한다. 엄폐효과를 얻으려면, 목표 탱크의 최소 3부분의 코너가 보이지 않아야 한다. 만약 그 목표가 엄폐에 있는 지를 결정할 때, 사격하는 탱크(지형 전체 조각이 아니라) 아래의 직접적인 지형을 무시한다.

Close Range: 사격하는 탱크가 목표 탱크까지 측정자의 한 부분이 닿는다면 방어 주사위를 하나 빼야한다.

Side Shot: 사격하는 탱크의 몸체의 한 부분이 목표 탱크의 정면의 뒤에 있다면, 방어 주사위 하나를 빼야한다.

④ **Assess Damage:** 공격 주사위 굴림과 방어 주사위 굴림을 비교한다.

Hits: 방어 주사위 굴림 후에 취소되지 않은 각 명중은 목표 탱크에 피해 1점을 준다. 피해 마커로 그 탱크 카드의 피해 점수를 삭감하게 된다.

Critical Hits: 목표 플레이어는 방어 굴림 후 취소되지 않은 각 Critical Hit에 대해 Critical card 한 장을 가져온다. 만약 피해 효과를 가진다면, 피해 마커로 그 탱크 카드의 피해 점수를 삭감하게 된다. 그 카드가 특수 효과가 있다면, 즉시 효과를 적용한다. 만약 그 카드가 수리가 가능하다면(✂로 표시되어 있다), 그 효과를 플레이어들에게 상기시키기 위해 그 탱크 카드위에 Critical card를 배치한다. 그렇지 않으면 버린 더미에 Critical card를 배치한다.

Final Fury: 탱크가 모든 피해를 가지게 되면, 그 턴의 끝에 파괴되었지만, 주도권 순서에서 그 턴일 때 여전히 사격을 할 수 있다(특수 효과로 인해 그렇게 하는 것을 막지 않는 이상).

COMMAND PHASE

Command Phase는 4 스텝을 가진다.

1. Destroy Tanks

더 이상 피해를 가질 수 없는 탱크는 파괴된 탱크에 파괴 토큰을 배치하여 표시하고, Critical card를 제거한다. 이 탱크는 더 이상 플레이를 할 수 없으며, 지나갈 수 없는 지형 역할로 남는다.

2. Check For Victory

만약 당신의 상대가 플레이할 탱크가 더 이상 없다면(모두 파괴되어), 당신이 게임에서 승리한다.

3. Repair Damage

각 탱크는 수리 가능한(✂이 표시가 있는) Critical card의 특수 효과에 대해 수리를 시도할 수 있다. 주사위 하나로 4, 5, 6 중 하나의 굴림 결과는 Critical card 한 장을 제거한다. 수리 굴림에 성공하게 되면, 그 특수 효과가 있는 그 카드를 제거하기만 하면 되고, 그 카드로 인한 피해는 여전히 가진다.

4. Reset the field

모든 스피드 토큰을 제거하고, Critical deck에 버린 Critical card를 넣어서 섞어 다음 턴을 준비한다.

KEYWORD REFERENCE

Assault Gun: 이 탱크는 정면으로만 사격을 할 수 있다. 이 탱크의 시야는 몸체의 앞부분과 포열이 교차하는 몸체 선으로부터 측정한다.

Blitzkrieg ⚡: 이 탱크는 Command Phase에서 피해 수리 굴림을 하는 대신에 한 번의 이동을 가질 수 있다.

Coordinated Fire 🗡️: 이 탱크의 사격 목표가 사격의 한 측정 화살표 안에 있는 다른 아군 탱크에 의해 사격 페이스 초기에 발사된 경우, 이 탱크는 추가 공격 주사위를 얻는다.

Fast: 이 탱크는 이동 페이즈에서 3번까지 이동할 수 있다.

Gung Ho 🇺🇸: 이 탱크는 목표의 방어 주사위를 계산할 때, 그것의 스피드 토큰이 보이는 것보다 하나 적게 이동한 것으로 처리한다.

Semi-Indirect Fire 🇬🇧: 그 플레이어는 이 탱크가 정지해 있는 동안 사격할 때, 유지할 주사위 결과 하나 선택할 수 있고, 나머지를 다시 굴릴 수 있다.

BUILDING YOUR PLATOON

당신의 소대는 3가지의 다른 유형으로 구성할 수 있다. Tank card, Crew card, Upgrade card.

Point Limit: 플레이어들은 소대 포인트를 정한다. 처음이라면 50포인트에서 100포인트 정도로 작게 시작할 수 있다. 한두 번 해보고 나서 더 크게 혹은 더 작게 게임을 플레이할 수 있다.

Picking Your Country 🇺🇸🇩🇪🇬🇧🇷🇺: 각 플레이어는 선택한 나라만이 사용할 수 있는 탱크와 업그레이드를 사용할 수 있다.

Global Cards 🌐: 지구본 그림이 있는 카드는 어느 나라를 선택하든 다 사용할 수 있다. 더 많은 일반 유형으로 Crew와 Upgrade가 있다.

Tank Cards: 당신의 소대는 같은 나라의 소속인 탱크가 어떤 것이든 구성할 수 있다. 게임을 할 때 해당 카드를 공개하여 다 같이 참조 할 수 있도록 한다.

Upgrade and Crew Cards: 당신은 한 탱크에 Upgrade 혹은 Crew card의 각 유형에 대해 한 장만 가질 수 있다. 각 Crew와

Upgrade card는 Commander 🇺🇸 혹은 Ammo 🗡️와 같은 유형을 가진다. Upgrade와 Crew cards는 당신의 탱크가 어떤 걸 가졌는지 알지 못하도록 비공개로 게임을 시작하지만, 그 카드의 뒤에 있는 포인트 비용을 볼 수는 있다. 그 카드를 처음으로 사용할 때, 뒤집어서 공개해야만 하고, 남은 게임에 공개된 채로 남는다.

Crew Slots: 탱크 카드에 있는 Crew Slots는 그들이 가질 수 있는 Crew가 얼마나 되는지 표시한다. 3 Crew를 가진 탱크는 Commander 🇺🇸, Gunner 🇩🇪, Loader 🇬🇧를 가질 수 있지만,

이미 3 Crew를 가졌기 때문에 Driver 🇷🇺를 추가로 더 가질 수는 없다. 탱크 카드 아래로 각 Crew 슬롯 하나에 Crew 카드 한 장을 밀어 넣는다.

Hero Crew Cards 🏆: 영웅 카드는 메달 🏆로 표시된다. 이 표시는 전쟁 동안 진짜로 싸웠던 영웅을 표현한다. 플레이어들은 자신의 군대에 단 한 명의 영웅 Crew 카드만이 필드에 있을 수 있다.

QUICK REFERENCE

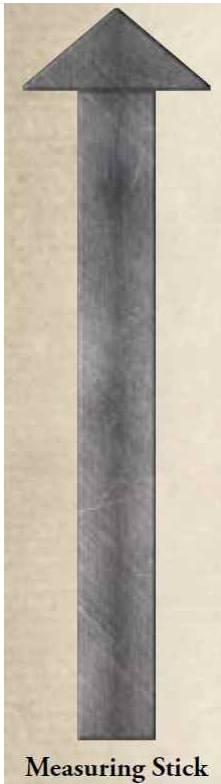


Speed Tokens



Destroyed Token

Objective Token



Measuring Stick

TURN SEQUENCE (pg4)

- 이동 페이스 - 플레이어들은 가장 낮은 주도권을 가진 것을 시작으로 탱크를 이동한다.
- 사격 페이스 - 플레이어들은 가장 높은 주도권을 가진 것을 시작으로 탱크들의 사격을 시작한다.
- 지휘 페이스 - 플레이어들은 다음 턴을 준비하기 위해 여러 효과들을 해결한다.

MOVEMENT PHASE (pg7)

- 가장 낮은 주도권을 가진 것부터 가장 높은 주도권을 가진 순으로 시작한다.
- 이동하는 탱크에 측정 막대를 닿도록 원하는 방향으로 배치한다. 그리고 측정 막대의 화살표 꼬리 부분에 대해 수직이 되도록 탱크를 배치한다.
- 탱크들은 각 턴에 두 번까지 이동할 수 있다.
- 탱크의 이동이 끝났을 때, 몇 번을 이동했는지 보여주기 위해 스피드 마커를 배치한다.
- 만약 탱크가 이동하지 않기로 결정했다면, 정지상태가 된 것이다. 그 탱크에는 스피드 토큰을 배치하지 않는다.

SHOOTING PHASE (pg9)

- 가장 높은 주도권을 가진 탱크부터 사격을 시작하고, 가장 낮은 주도권을 가진 탱크 순으로 진행한다.
- 목표를 선택하고, 시야를 결정한다.
- 탱크 사격의 공격 주사위를 기초로 crew 혹은 upgarde 카드를 바탕으로 공격 주사위를 생성한다.
- 4, 5의 결과는 명중이고, 각 6은 Critical hit이다.
- 정지해 있는 탱크는 모든 공격 주사위를 재굴림 할 수 있다.

- 아래에 적용되는 탱크들에 추가하여 목표 탱크의 방어 값을 기초로 방어 주사위를 생성한다.

- + 이번 턴에 매번 이동한 사격하는 탱크
- + 이번 턴에 매번 이동한 방어하는 탱크
- + 방어하는 탱크는 엄폐 상태이다.

- 아래의 각 상황에 따라 방어 주사위 생성에서 하나씩 감소된다.

- 사격하는 탱크가 목표에 대해 하나의 측정 막대 안에 있다.
- 사격하는 탱크 몸체의 한 부분이 목표 탱크 앞부분의 뒤에 있다.

- 탱크는 6개의 방어 주사위를 초과하여 굴릴 수 없다.
- 각 4, 5의 결과는 사격하는 플레이어가 선택한 Hit 혹은 Critical Hit를 취소하고, 각 6은 목표 플레이어가 선택한 Hit 혹은 Critical Hit를 취소한다.
- 각 취소되지 못한 Hit는 피해 1 점을 가한다.
- 각 취소되지 못한 Critical Hit는 Critical card 한 장을 가져오고, 모든 효과를 적용한다. 이것은 피해를 포함할 수도 있다.

COMMAND PHASE (pg14)

- 남은 피해가 없는 탱크는 파괴 표시를 한다.
- 승리 조건을 확인한다. 만약 당신의 상대 탱크가 모두 파괴되었다면, 당신이 승리한다.
- 각 탱크는 수리 가능한 키워드(X)가 있는 Critical card 하나의 특수 효과를 수리할 수가 있고, 4, 5, 6의 결과는 성공이다.
- 모든 스피드 토큰을 제거하고, Critical Deck으로 버린 Critical cards를 넣고 섞는다.