

# Operational Combat Series:

## *Beyond the Rhine* (1.03)

©2015. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

游戏设计: Roland LeBlanc

系列设计: Dean N .Essig

汉语翻译: 无趣无聊

### 介绍

**跨越莱因**, 描述的是 1944 年 9 月至 1945 年 5 月, 发生于欧洲西北部的战役。本作的背景是, 德国军队已经遭受到一连串近乎致命的失败, 并完全撤退至西墙之后, 以求稳住战线。而盟军侧, 则因为胜利而冲昏头脑, 期冀能够在圣诞节前, 就迅速终结战争, 并回家过圣诞。

尺度为 3.5 英里/格, 2 回合/周。

**设计注释**: 本作中的地图尺度, 是根据西线的战斗密度而设定的, 如果按照常规的 5 英里/格, 会导致堆叠过高。时间尺度和常规的变化不大, 是因为西线行动的推进速度并不算太快 (不太快的原因是多方面的, 诸如雷区以及持续短缺的燃料补给等。)

### 1.0 通用专属规则

#### 1.1 军队

轴心玩家指挥德国国防军 (土灰色), 党卫军 (黑色), 德国空军 (淡蓝), 德国海军 (深蓝), 以及仆从国 (Ost) 单位 (黄)。他们被统称为 “德军单位”。

盟军玩家指挥美军 (绿色), 法军 (蓝色), 英军 (褐色), 加拿大军 (深褐色), 波兰军 (红色), 比利时军 (绿色), 以及荷兰军 (橙色)。飞机和空降单位也颜色各异。注, 盟军方的骡子以及 M-29 黄鼠狼装甲车, 虽然其形式与常规运输点数 (系列规则 3.3) 有异, 但是其功能与货车单位无二。以上所有单位都被称为 “盟军单位”。

双方的预备标志也有数种颜色, 但在放置时, 无需和单位颜色相匹配。玩家可以任意的把一种颜色的预备标志换成另一种颜色的。盟军玩家的卡车和骡子也有数种颜色, 其属于不同的国家, 它们在使用上要有所区分: 如美国卡车不可与英联邦卡车交换, 等等。

**游戏注释**: 因为算子数量有限, 所以我们建议双方在因为增援进入或者受到损失而需要对卡车, 货车, 以及骡子进行合并时, 可以适当放松执行上述规则。

**1.1a 盟军体系**。盟军的指挥分为三个体系 (见 3.5): 美国 (缩写

为 “US”), 法国 (缩写为 “FR”), 以及英联邦 (缩写为 “CW”)。注意, 在本游戏的设定中, “英联邦” 包括所有的英国, 加拿大, 波兰, 比利时以及荷兰单位。这三个体系在包括战斗, 补给以及后备等方面基本上都是各自独立的。



#### 1.1b 两点军力单位

所有战斗面的战斗值不低于 10 的旅级或团级单位, 都有 2 点军力。这类单位的规模标示上有黄色色块, 以表示其军力, 而非常规的, 在算子左侧, 用黄色圆圈及数字标示其军力。它们在使用时, 视同一个 2RE 的 “小型师”。这会影响其堆叠, 以及战斗补给消耗。注意, 这类 “师” 不属于独立单位 (系列规则 3.2f), 所以多点军力的装甲旅, 无法通过在 HQ 上放置燃料补给标志的方式来获得 “免费燃料补给”。

**1.1c 拆分**。本游戏中, 有太多的国家与军队分支。所以使用拆分时, 除了标准的限制外 (系列规则 20.0), 使用拆分单位还有如下限制:

- 轴心国的拆分团, 只能由相同的军队分支 (如党卫军, 德国国防军) 来创建和吸收。要特别注意德国空军单位, 因为其战斗值要高于其他军队分支的单位。
- 同盟国的拆分团, 只能由相同的体系的军队 (美国, 英联邦,

法国) 来创建和吸收。

- 如果愿意的话 (可选), 拆分类型还可以区分步兵和山地步兵, 以及区分英国和加拿大。

**1.1d 工程能力。**HQ 的工程能力同系列规则的 13.8a, 但是有一个例外: 在进行港口修理时, 请参阅专属规则的 1.11e, 而非系列规则。双方都有所谓的架浮桥旅, 他们可以执行特殊的架桥任务, 见 1.10, 但是他们没有其他类的工程能力 (即不可建造简易机场等)。

**1.1e 抽象 HQ。**所有德国境内的大城市格都有一个德军的抽象 HQ, 其可用于重建单位。而英国存放格以及盟军“到达城市”(见 3.1) 同样包含盟军的抽象 HQ 以重建单位。抽象 HQ 没有其他功能: 不是战斗单位, 不可投递补给, 也无法用于承受军力点数损失, 等等。

**1.1f 货车/骡子/黄鼬运输车被夺取。**德军没有骡子和黄鼬运输车 (见 3.4) 算子; 而盟军没有货车算子, 当这类单位被对方夺取时, 直接被消灭。

## 1. 2 增援

在盟军和德军的增援表上, 会写有该战役中, 各个单位进场及离场的时间。但是要记得下列事宜:

**1.2a 拆分团。**如果在到场增援中有, 但是实际上却没有足够的拆分团算子可用的话, 则玩家可以给一个能追溯补给线的相应受损师, 恢复 1 点军力的方式来代替。

**1.2b 移除。**增援表中会明确, 哪些单位在哪个回合中被移除。这些单位只要按照要求被移出游戏即可, 而与其被移除时的状态(在

场上, 在存放格, 或者被消灭) 无关 (也见于专属的 2.9a)。需要燃料才能移动的单位, 在被移除时, 不会产生燃料补给消耗。

**1.2c 合并。**玩家可以对按照增援到达表要求进行交换或者移除的单位进行合并替换。重要: 可以对阵亡堆中的单位进行替换。

**1.2d 交换。**很多单位会交换其编制表上的位置, 装备, 或者只是单纯的交换名字。无论是基于什么原因的交换, 操作方式都是一样的: 从游戏中拿走原单位 (无论其状态), 然后换上新单位。新单位保有原单位的特性: 诸如是否断补, 是否弹药耗尽, 是否是战略模式, 等等。

但有三项特例:

- 新单位始终以满额军力点数登场, 而无论原单位是否有军力损失。
- 如果原单位在阵亡堆, 则新单位以常规增援的方式上场。
- 如果原单位在应急堆, 则新单位也留在该处。

## 1. 3 天气

在本战役中, 天气扮演着举足轻重的角色。玩家要时刻注意天气对于飞行限制, 地面移动, 以及补给表掷骰的影响。

每回合的天气掷骰中, 需要分别进行地面情况掷骰 (1 骰) 和飞行条件掷骰 (2 骰)。将骰值代入天气表相应的日期行中, 分别获得地面情况和飞行条件的结果。

关于各个结果产生的影响, 详见天气表。

各个剧本中第一个回合的天气情况是预先设定好的, 不用掷。

## 1. 4 地形要点

**1.4a 瑞士。**地图 D 内的一部分格子属于中立国瑞士, 双方玩家的都不可进入。

**1.4b 铁路。**本游戏中所有的铁路都是标准规矩和单线。所以无需对夺取来的铁路进行转轨。

**设计注释:** 实际上, 在该区域是同时存在单线和多线铁路的, 我们并没有完全体现之, 只是通过调整铁路运力来体现其功能。单纯以单线来表示, 是基于游戏推演的流畅性考虑。

**1.4c 被占用格。**如果整个格子上都有标示的, 则不可使用, 比如地图 A 的诺曼底格就是这样的格子。但是如果该格只有一半有标示的, 则可以使用。

**1.4d 密集的鲁尔区。**在鲁尔区莱茵河以东的区域, 密集连接分布着多个城市, 以至在这些格子上道路和铁路都无法体现了。所以在这些区域内, 默认所有相邻的城市格之间, 都有铁路相连 (例外: 被河流分割的相邻格, 只要有桥梁图形存在的, 才视为有铁路相连), 该区域所有的格子都视为火车停靠格子, 当然, 前提是能够通过铁路连接到己方补给源。但是道路网的认定又有所差异: 因为对于道路的密集轰炸, 所以在密集鲁尔区中, 不存在“未显示”的道路。也就是说, 在各个鲁尔区格之间移动所消耗的 MP, 不会低于 1 点 (同时, 消耗 MP 高于 1 点的情况也只存在于穿越无桥的河流格边时)。

**例子:** 格子 B29.20 有 a) 一条路通向东面, b) 一条铁路通向西南, 西面, 以及西北, 以及 c) 没有道路及铁路通向东南及东北格。

## 1.5 防御工事

印在地图上的工事是永久性的，不会被消灭。

**1.5a 西墙。**每个西墙格子包含一个永久性的德军环形工事，其不可被降至 1 级以下。在西墙格的工事等级提升时，在其上放置环形工事标志来表示。

德军增援表中的某些结果可以让单个西墙格的工事等级上升 1 级（该格必须能够追溯补给线，除此外，没有其它的构建要求和补给消耗）。注意，以这种“免费”方式来升级西墙工事的，等级上限为 2 级。德军当然也可以用常规的建造规则来提升西墙工事等级，这种方式可以建造超过 2 级。

西墙属于复杂地形 (Close terrain) (见地形表)，在战斗中，守方也可以在选择该格内的其它地形 (系列规则 9.4c) 作为防守地形的同时，也获得西墙的下述特殊效果。

西墙和常规工事的差异在以下几个方面：

a) 盟军进攻这些格子时，获得进击结果时，忽略之。

b) 只有德军单位才可以获得环形工事的防守优势。位于西墙格内的盟军单位无法获得环形工事的修正（但是依然可以获得这些格子的复杂地形优势）。

c) 盟军不可在西墙格内建造环形工事，但是可以让被升级过的德军工事降级，见系列规则 16.0c (当然，不能降到 1 级以下)。

d) 盟军的补给路径追溯时 (系列规则 12.3d)，不可进或出邻近敌方战斗单位的西墙格。这与

该德军单位是否有 ZOC 无关，同时，即使该西墙格已经为盟军所占领，依然适用本规则。注意，位于 (或邻近) 西墙格的盟军依然可以使用邻近格即可获得补给的规则 (系列 12.3c)。说明示例见后。

**1.5b 马其诺防线。**马其诺防线以及在比利时和荷兰内的数个格子，含有等级 1 的永久环形工事 (它们不可被降至 1 级以下)。注意，西墙的特殊效果并不适用于这些格子 (所以双方都可以使用工事。攻击这些格子，也能产生进击战果，等)。双方可按照系列规则的要求，来升级这些工事。

西墙根本不能给那些撤退下来的单位提供其预想中的防守效果。在过去的几年中，它已经被弱化了，武器被移走了，铁丝网被卸下。电源腐烂，管线进水，通风设备也有问题。反坦克阵地是基于原来的 37mm 反坦克炮建造的，所以现在 75mm 反坦克炮无法匹配。这些巨龙的牙齿已经不足以阻碍坦克。战场区域也需要被清理。这些工事中没有人员管理，无法交接，甚至有些工事的钥匙都不见了。——海因茨，古德里安 从诺曼底到鲁尔。

**1.5c 要塞化城镇。**见 2.2。

**1.5d 特殊的工事降级规则。**所有各类工事在被夺取时，都要降低 1 个等级 (西墙和马其诺防线不可降至 1 级以下)。

## 1.6 场外格

场外格分数类，在这些格子内：

不可发生战斗或射击。

单位始终可追溯补给线。

存在无限的补给堆，用于整备空

军基地以及通过空运向地图上运输补给 (见 3.8)。但是不可用其它运输方式 (卡车/铁路/船运) 向地图上运输这类 SP。

**1.6a 空军格。**盟军有四个场外存放格中包含空军基地，它们分别在英国，诺曼底，以及法国南部。移入/出这些格时，要经由地图上的空军进入点 (见 1.7)。但有以下限制：法国飞机不可使用英国和诺曼底的机场；英联邦飞机不可使用法国南部机场。空中封锁的机场是特殊情况，其限制见 1.6b。

上述格内的空军机场都是抽象存在的。这些机场没有飞机堆叠的限制，但是在地面干燥 (Dry) 的情况下，每个存放格可整备的飞机算子上限为 14 个，而在泥泞和下雪时，只能整备 7 个飞机算子。

**设计注释：**英国存放格的整备能力看上去较低，其一部分的原因在于，英国上空的气候条件，与战场区域是有差异的。

**1.6b 空中封锁格。**这类空军格的操作基本同上，但是只能由盟军带 X 符号的飞机算子使用，具体规则见 3.7。

**1.6c 英国格。**除了机场外，英国格也是一个场外的盟军地面单位容纳格。他们很多是空降部队，并可以从英国格搭乘运输机，该格内也有抽象的 HQ 用以重建单位。地面单位也可以船运，在英国格与运作中的港口间移动 (见 3.3)。

**设计注释：**历史上，在 1945 年春天时，巴黎附近驻扎有 2 个空降师，并从那里飞往韦瑟尔。为了简化操作，我们设定所有的空降行动都从英国格发起。

**1.6d 德国空军航空队格。**这是德军有 X 的飞机单位使用的存放格，这些飞机只能在某些回合内使用。相关规则见 2.2。

## 1.7 空军进入点

在北海以及地图边界上有数个空军进入点 (AEP) 格子。空军可以从这些格子进/出场外的相应空军格，从该格到相应存放格的距离，也有标注。在存放格与 AEP 格间移动的距离，要算入飞机的航程。

注意，就 AEP 而言，空中封锁格位于诺曼底。

## 1.8 莱茵河

莱茵河是横亘于盟军与其终极目标间的一大障碍之一。本游戏中，

“**莱茵河**”指地图上所有莱茵河等级的河流，而“**莱茵河桥梁**”则指穿越莱茵河等级河流格边的道路或铁路。

注意，下列特殊规则仅适用于莱茵河等级的河流。其它大河或小河上的桥梁，以及河口及堵塞的格边上的桥梁（诸如米德尔堡 (Middelburg) 以东的桥梁以及多德雷赫特 (Dordrecht) 以南的），则不适用下述的破坏 (Blow) 或重建规则。

**1.8a 破坏莱茵河桥梁。**当盟军战斗单位初次移动到莱茵河桥梁邻近格时，德军玩家可以选择破坏该桥梁。该行动自动成功，除非他（因为战术原因）选择不破坏该桥梁，或者是因为盟军使用“桥梁破坏检定”标注（见 1.8b）。如果在这个时点没有破坏桥梁，则德军就丧失了该机会，除非德军可以再次控制桥梁的两侧（这时允许德军玩家可以重置该机会选

项）。

有标志来表示某桥梁是被夺取还是被破坏。因为通常来说，前线的桥梁大多是被破坏的，所以只要用标志来标示性质未定的桥梁（被夺取，被破坏，或者尚未检定）即可。

就地形而言，被破坏的桥梁，视为渡口，可以为步行单位有限制的使用，但是不可为卡车或履带单位使用。

**设计注释：**被破坏的桥梁格边，通常是小船最佳的摆渡点，同时，部分残余的桥梁依然可以使用。还可以通过一些简易的工程来让渡河更容易些。

**重要：**某些莱茵河格边有多座桥梁。他们必须要被一座座单独的破坏（或修复）。

**1.8b 桥梁检定标志。**盟军会通过增援表获得一些该类标志。玩家可以选择留存下来（放置在英国格），而非马上使用，最多可以留存 3 个该标志。每使用一次该标志，德军玩家在进行桥梁破坏尝试时（一个标志一座桥梁），就必须要掷骰，根据骰值以确定桥梁是否成功破坏。掷 2 骰：

2-4=桥梁没有被破坏

5-12=桥梁被破坏

**设计注释：**把桥梁检定标志脑补为一个个突袭夺取桥梁的完美（或笨拙）计划。如果玩家希望每一个桥梁都有机会不被破坏的话，则可以使用可选规则 (5.6)。这是大多数游戏测试者偏爱的规则，但是因为会产生大量目标为 2 点的掷骰检定，所以我们最后将其设定为可选规则。

**1.8c 跨越莱茵河发起攻击。**玩家应该清楚，就系列规则而言，攻

击的目标必须是可以移动到底的格子（系列规则 9.1f）。所以就地形表而言，能够跨越莱茵河发起攻击局限于下列格边和单位：

- 完整（或被修复）的桥梁可以让所有单位正常的移动并攻击。
- 渡口标志（见 1.10a）或者是被破坏的桥梁只能让步行 MA 的单位移动并攻击。而且，如果是在下雪天的话，连步行 MA 单位也无法移动并攻击。
- 没有渡口标志或桥梁的莱茵河格边，**任何种类的地面单位**都无法跨越之进行移动或攻击。

**1.8d 莱茵河防御。**希特勒不希望他的部队撤退到莱茵河的后方。所以，德军玩家不可以在莱茵河的邻近格以及德国境内格（所以本规则不适用于荷兰），放置要塞化城镇（见 2.2）或者是环形工事标志。

当盟军成功占领德国境内或者边界上的，任一座完好（或者被修复）的莱茵河桥梁两侧后，该防御限制被解除。

“任何基于莱茵河的防御，包括将部队撤退到莱茵河的后方，都是被严厉禁止的。希特勒宣称，如果制定了在莱茵河东岸的防守计划，包括在东岸建造防御设施，则军队都会把注意力集中在撤到莱茵河东岸，并希望藏身于防御设施内，这样，就无法在德国的西部边境组织起顽强的防守了”。

——Derek Zumbo 之 鲁尔区的战斗。

## 1.9 鲁尔河 (Roer River)



在德军玩家的移动阶段时，他可以选择破坏鲁尔河大坝的水闸。

例外：如果盟军战斗单位已经占据（或者是在最近的之前占据过）鲁尔河大坝格的，则德军玩家不可破坏大坝的水闸。破坏水闸是一次性的事件，并有如下效果：

在之后的四个盟军回合中，鲁尔河泛滥，不可跨越从 B10.31 到鲁尔蒙德 (Roermond)（包括）的河流格边，进行移动或战斗（即使是通过道路也不可以）。

水闸被破坏后，将鲁尔河大坝标志（设置与 B10.31 用以提醒玩家的）翻面至鲁尔河泛滥面。将其放在回合进度条上以提醒何时河流泛滥结束。泛滥平息后，罗尔河在之后的游戏中，回归正常。

**注：历史上，该水闸是在 1945 年 2 月上旬被破坏的。**

## 1.10 浮桥单位



双方都有浮桥单位，用以渡河。面对莱茵河这样的大河时，浮桥是很有用的。注意，HQ 没有本章节规则所描述的浮桥能力。

**大河及小河。**在能使用工程能力的状态下（系列规则 13.8a），浮桥单位可以创建浮桥，来穿越其所邻近的所有小河，大河或运河格边（视同小径 (track) 穿越该河流）。创建浮桥不会消耗 SP。在浮桥单位离开该格时，浮桥消失。

**莱茵级河流。**除了能在大/小河流上架桥外，如果在某一个没有下雪的回合，有工程能力的浮桥单位邻近莱茵级河流格边时，其在

移动阶段可以执行下列行动之一：

- a) 尝试在所在格放置渡口标志，见 1.10a。该行动不消耗 SP，但是需要掷 2 骰，以确定是否能成功放置标志：

2-7=渡口标志放置失败

8-12=渡口标志放置成功

- b) 尝试修复一座所在格内被破坏的莱茵河桥梁，见 1.10b。但是此时不可有敌方的战斗单位位于浮桥单位旁边。该行动不消耗 SP。但是需要掷 2 骰，以确定是否能成功修复：

2-7=修复失败

8-12=修复成功

- c) 在（只在）1945 年，2 个浮桥单位堆叠在一起时，可以尝试将所在格内一个已有的渡口标志升级为桥梁标志。见 1.10c。但是此时不可有敌方的战斗单位位于浮桥单位旁边。该行动不消耗 SP。但是需要掷 2 骰，以确定是否能成功升级：

2-7=升级失败

8-12=升级成功



**1.10a 渡口标志。**成功放置渡口标志后（见上文 A 项），则可以有限度的穿越该莱茵河格边（注意，不可穿越的格边不视为莱茵河的部分，他们是无法通过渡口来穿越的）。根据地形表，穿越渡口视同使用被破坏的桥梁（只能在没有下雪的回合，供使用步行的单位移动/战斗）。

尝试失败的位置可以保密，而只在渡口标志成功被放置才告知对方（将标志放置在堆叠顶部）。

在浮桥单位离开该格时，移除渡口标志。

**1.10b 桥梁修复。**成功修复（见上文 B 项）是永久效果的（只要德军没有再重新夺回桥梁并再次破坏之即可），所以浮桥单位在修复后，可以自由的移动到任意其他位置。

尝试失败的位置可以保密，而只在桥梁修复成功后才告知对方（较难隐藏，而且对于德国空军航空队的部署也很重要，2.2）。



**1.10c 桥梁标志。**本标志（放置见上文 B 项）可以用来穿越其所在格邻近的莱茵河格边，默认有小级别的道路连接。

尝试失败的位置可以保密，而只在桥梁标志成功被放置才告知对方（将标志放置在堆叠顶部）。

在 2 个浮桥单位都离开该格时，移除桥梁标志。（如果还有 1 个浮桥单位留在该格的，保留桥梁标志）。

## 1.11 港口

游戏中有四个大型港口，两个在安特卫普，还有就是鹿特丹以及阿姆斯特丹。它们是盟军的重要军事目标。如果盟军能够夺取这些港口并修理损坏，则盟军可以增加其每回合能够获得的补给增援。

**1.11a 安特卫普。**盟军要控制安特卫普，必须满足沿着斯凯尔特 (Scheldt) 河口的 6 个城市，都不可有德国战斗单位存在：Breskens, Terneuzen, Middelburg, Vlissingen, Goes 以及安特卫普（所有的大城市格子）。

**重要提示：**虽然各个港口是独立的，但是必须把所有安特卫普港口的水雷都清除后，其才能使用，不然没有一个港口可以用来船运

或者用来修正补给表。

“到 1938 年, 安特卫普的码头面积已经达到 10 平英里。每天的货运量达到 60000 吨, 同时可以停泊上千条船舶。其岸线长 26 英里, 有 625 个龙门吊, 还有堆场, 仓库, 冷藏区, 媒体起重机以及油罐槽。”——J.L. Moulton 之 安特卫普之战。

“在完全清除斯凯尔特河口之前, 安特卫普是无法发挥作用的。”——海军少将 W.S. Chalmers。

**1.11b 鹿特丹。** 盟军要控制鹿特丹, 必须满足下列 4 个城镇, 都不可有德国战斗单位存在: Hoek van Holland, Maassluis, Brielle, 以及鹿特丹 (所有的大城市格子)。

**1.11c 阿姆斯特丹。** 盟军要控制阿姆斯特丹, 必须满足下列 4 个城镇, 都不可有德国战斗单位存在: Beverwijk, Haarlem, Zaandam 以及阿姆斯特丹 (所有的大城市格子)。

**1.11d 控制, 水雷及损坏。** 要使这四个主要港口充分的发挥其作用, 盟军玩家必须依次执行下列步骤:

- 控制 (见 1.11a 到 1.11c)。在执行修复前, 首先必须控制这些大型港口。
- 扫雷。只要大型港口还有水雷存在的话, 其运力就自动变为 0。
- 修复损坏。损坏会降低大型港口的运力 (损坏条位于地图上)。

当主要港口处于盟军控制, 且全部完成扫雷和修理后, 盟军的补给表适用列可获修正。

**水雷伤害:** 在剧本的特殊规则中, 会明确大型港口的初始水雷伤害点数 (小型港口在开始时, 没有此威胁)。当大型港口格为盟军

夺取时, 掷 2 骰, 以确定水雷伤害等级:

2-3	1 水雷
4-5	2 水雷
6-7	3 水雷
8-12	4 水雷



放置水雷伤害标志于港口的损坏条上。水雷等级视为对该大型港口的额外损坏, 这是在常规最高 4 级的港口损坏之前要修复的。在所有的水雷伤害被修复前, 该港口的运力为 0。

当港口的所有水雷伤害等级被修复后, 立即将伤害标志翻至“无雷”面。并将其移动到 4 级损坏的位置, 以表示港口现在可以开始工作了 (但依然有很重的损坏), 现在可以如常的根据损坏等级来确定港口运力了。

注意:

- 小港口不受水雷影响。
- 整个游戏中, 对同一港口, 只能掷一次水雷伤害等级。额外的水雷伤害等级, 只有有随机事件触发。
- 通过对设施射击表来提升大型或小型港口的伤害等级, 见系列规则 19.0c。

**1.11e 港口修理。** 在己方移动阶段, 如果港口格上有己方战斗单位, 且没有移动, 也不是战略模式的话, 则玩家可以修理该港口。港口修理无需工兵, 也不消耗补给, 但是需要能够追溯 (经由拖取或者投递) 到地图边界的补给源。

每回合中, 盟军最多可以将 2 个不同的港口各自修理 1 级, 但是 2 个港口中, 只能有 1 个是大型港口 (其必须是盟军控制的)。因为安特卫普视为 2 个独立的大

型港口, 所以在一个回合中, 只能修理其中的一个。

德军每回合只能对 1 个小型港口修理 1 级 (边缘补给, 1.11g)。

**注意, 用上述规则替换系列规则的 19.0d。**

**1.11f 小型港口。** 使用小型港口时, 无须象大港口一样清理水道。即使有敌方单位和/或水雷位于下游, 该港口依然可以使用 (或被修理)。比如, 在控制斯凯尔特河并清理完水雷前, 盟军就可以使用特尔纽曾 (Terneuzen)。

**1.11g 边缘补给 (只适用轴心国)。**

即使是运力达到 1SP 的小港口也无法成为补给源。但是它们可以用来给数个轴心单位提供“边缘补给”, 单位数量依该小港口的运力而定: 每 T 的运力可以给 2RE 的战斗单位提供补给, 基本就和“吃地图上的补给”一样 (系列规则 12.6c), 但是并没有真的 SP 要运输或消耗。边缘补给可以通过直接拖取或者投递获得, HQ 可以从多个小型港口进行拖取/投递。

注意:

- 小型港口不可以给盟军单位提供边缘补给。
- 注意, 即使能够从小型港口获得补给的单位, 依然可以选择突围, 因为从严格意义上来说, 他们是断补的。
- 投递边缘补给时, 敌方的 ZOC 是可以被抵消的 (见系列规则 4.5a/F)。
- 大型港口无法给任一方的单位提供边缘补给。(大型港口可能会成为盟军的标准补给源, 但是不会是德军单位的补给源)

**示例 1:** 德国的一个军被困在荷兰的西北部。该军没有可用的铁路可以通往德国，但是他们控制了贝弗维克港 (Beverwijk) (A57.10) 以及阿姆斯特丹 (A54.07)。阿姆斯特丹是大型港口，所以对轴心单位是无用的，但贝弗维克港 (没有降过级) 则可以给 8RE 的战斗单位提供边缘补给。但是超过 8RE 的单位则需要突围，吃地图上的补给或者承受损耗检定。

**示例 2:** 在之前的进攻阶段，某英国军进入荷兰西北部。该军的补给线被切断了，但是他们控制了贝弗维克港以及阿姆斯特丹。阿姆斯特丹有水雷损坏，所以无法用于补给 (运力为 0)，而类似贝弗维克这样的小港口无法成为盟军的补给源。因为水雷对于小港口没有影响，所以盟军玩家可以船运一些 SP 到贝弗维克港 (从英国或者其他港口)，这样，盟军军队就可以吃地图上的补给了。

**设计注释:** 边缘补给，反映的是德军可以用有限的沿海运输来进行补给。不能进大港口，是因为我们不想让战局发展成又一个斯大林格勒。而盟军与港口也是较复杂的，一方面，我们不希望盟军可以轻易的夺取小港口，从而就获得补给。所以我们设定小港口不可给盟军提供补给线，但是另一方面呢，也允许盟军可以通过运到小港口的 SP 来完成补给。

## 1.12 经济问题

地图上，德国最重要的区域就是鲁尔区和萨尔州。丢掉这些区域，会对德国玩家的可变补给及增援表造成影响 (见表)。

注意，如果统一战线策略成功的

话，也会有同样效果 (见 3.10a)。把德军赶过莱茵河，也有同样的经济效果 (见表)。

**1.12a 鲁尔区。**鲁尔区的城市用黄色表示，在莱茵河以东的鲁尔区部分，其铁路与公路的规则见 1.4d。

“从 19 世纪下半叶开始，鲁尔区开始大规模的发展煤矿开采及重工业制造。在诸如蒂森克虏伯之类的国际大公司的推动下，该区域的炼铁炼钢工厂迅速发展。基于鲁尔区的生产能力，其成为了二战中，德国发动战争的支点。”

**1.12 萨尔州。**所有萨尔州的城市颜色为橙色。

就德国人而言，萨尔地区具有经济及军事的双重重要性。因为靠近洛林铁矿以及萨尔河流域萨尔布吕肯周边的广大煤田，所以萨尔州的钢铁产量占到德国总量的 10%。而煤的年产量达到 700 万吨。——Charles MacDonald 之 最后的抵抗。

## 1.13 随机事件

随机事件适用于所有的战役剧本，但不适用于小剧本。在每个剧本的开始时，确定天气之后，进行常规事件表 (见后) 掷骰。大多数事情都是立即生效的，**但其他的直至某一个阶段才会发生**。

某些随机事件的发生与否，要受制于天气，时间，限制条件，或者是以及发生过的一次性事件。在这种情况下，会以其他事件来替代，或者是忽略该事件。

玩家应该书面记录下发生的“一次性事件”以及“持续数回合的事件”。(格式见规则 60 页)

**1.13a 两地图战役。**某些事件，诸

如德国燃料短缺，会对整个地图的单位产生影响，所以在推小战役时，无需对事件结果进行修正。而其他事件，诸如希特勒的干涉，只会对某个位置造成影响，所以玩家需要进行，50% 可能性掷骰，以确定该事件是否发生在本剧本的地图上。第三种事件中，需要掷 1-2 骰来确认数量，这种情况的，在小战役中，数量减半。如果有时候不确定怎样做比较合适，就尝试按照最合理的来执行。

## 2.0 轴心国特殊规则

### 2.1 补给和增援

可视为补给源的格子包括，地图 B 和地图 D 的东界格子，以及地图 B 的北界格子。在 (只在) 9 月时，Breskens 渡口的两侧 (A37.29 和 A39.28) 也视为补给源。

大型港口无法成为德军的补给源，但所有的小港口可给德军提供边缘补给，见 1.11g。

新增援进场的飞机，于可追溯补给线的机场，以活跃状态上场。新增援的地面单位 (SP，增援单位，后备人员等)，通常于德国边境可追溯补给线的任意大/小城市上场。或者，每回合中，地图 B 上的增援，可于阿姆斯特丹或者鹿特丹 (前提是该城市可追溯补给线) 上场，但是堆叠不可超过 4RE。任何例外于本规则的，会在增援表上有所标注。

**重要提示:** 在移除和交换单位时，请注意 1.2c 的规则。

## 2.2 可变 SP 及增援

德军玩家在每个己方增援阶段时，进行增援表掷骰和补给表掷骰。可变增援中，有四种单位需要单独提一下：

**应急增援。**如果增援表掷出应急增援列“Y”结果的，则可以从应急格的未准备就绪侧，移动最多2个单位（玩家选择，无视其规模，兵种，或归属），至就绪侧。如果在未就绪侧没有单位，则忽略该结果，进一步细节见2.3。



**警戒堆。**在战役开始时，警戒堆中有12个警戒营（9个属于国防军，1个属于德国空军，1个属于海军，还有1个属于党卫军），以及6个属于空军的高射炮营。在12月1日时，18个人民冲锋队营（不是3-2-2的冲锋团“sauer”）会加入警戒堆。

如果增援表掷出警戒堆列有“Y”结果的，德军玩家可以从警戒堆中随机抽取1个警戒单位（除非警戒堆中的单位已被抽完）。将该单位堆叠于任一可追溯补给线的，可使用工程能力的（系列规则13.8a）HQ或抽象HQ上。

关于空投警戒单位，见2.3a。

任何被消灭的警戒单位要放回警戒堆。

“迫于敌军双线推进的压力，阿道夫希特勒打出了他在二战中最后的一张底牌，动员所有德国16岁到60岁的男性市民，要求他们参与德国的最终防守。”——*David K. Yelton之希特勒的人民冲锋队，纳粹民兵及德国的失败。*

**要塞化城镇堆。**如果有掷出要塞化城镇结果的，随机取一个要塞化城镇标志，并与1SP的额外奖

励补给，一起放置于任一德军控制的大/小城市或村庄。被放置格必须可追溯补给线，而且不可已经有要塞化城镇标志，或者违反莱茵桥梁限制（1.8d）。移除该格已有的工事标志。

要塞化城镇被消灭后，将其放回要塞化城镇堆。注，不可留下残余工事。

要塞化城镇对于工事的影响：要塞化城镇的等级无法提升，忽略该格内原有印刷工事的效果（但是西墙效果依然生效）。

要塞化城镇对于战斗的影响（无论位于该格的是进攻方或防守方）：所有轴心国的可选战果必须以军力损失来承受。要塞化城镇的规模为1RE，当其成为唯一的轴心国参战单位时，其才可以成为“AR使用单位”。

要塞化城镇对于移动的影响：当某单位进入该格时，无论是由于正常移动，撤退（剩余的可选战果必须以军力损失来执行），或者是铁路移动，都必须在该格停止本阶段的移动。

要塞化城镇的留存：要塞化城镇必须是该格中最后1点被消灭的军力。

要塞化城镇与战雾：要塞化城镇初始时以“？”面部部署。直至其参与战斗，（被）射击或损耗检定时，才揭露之。

**游戏注释：**理想状态下，要塞化城镇的价值对于双方而言，都是不确定的。不过对于德军玩家来说，在选择算子时，很难无视其隐藏面。

“要塞化城镇”替代了早期军事要塞的职能。它让敌人不能轻易的占据这些有重大价值的区域。

他们通过敌军的包围，来牵制大量的敌方部队，并寻机实施反击。要塞化城镇的指挥官要绝对忠诚，而士兵们则要尽职至终。——希特勒第11号指令：城镇及重要据点的要塞化，1944年3月11日。



**德国空军航空队。**初始时，该格内有10个空军单位，这些算子上都有X型符号。这些飞机会在某些场合下，应用于西线。

在任一阶段结束时，如果符合下列条件之一的，所有位于德国空军航空队格内的飞机立即部署（活跃状态）于任意个可追溯补给的空军基地内。在这些飞机变为不活跃状态的同时，就放回德国空军航空队格。

部署条件如下：

- 如果盟军在该阶段中进行了一次预计划空投（也见2.3a）。
- 如果盟军在该阶段中完成修复一座莱茵河桥梁（或者通过桥梁检定，而成功夺取一座完整的桥梁）。
- 如果在增援表中提示，可以使用德国空军航空队格。
- 如果宣告发动守卫莱茵作战（2.9d）。

在开始守望莱茵作战后，德国空军航空队的飞机无视其X，而一直留存于游戏中。德国空军航空队格不可再使用，这些飞机的损失无法再自动被替换，而且，后继在增援表上获得德国空军航空队的结果也被忽略。

## 2.3 应急格

应急格内初始包含的单位见剧本设置。通常情况下，这些单位在游戏开始时，是未就绪状态，并

会由于可变增援表的结果，空投警报（见 2.3a），或哥特人行动（见 2.3b）而变为就绪状态。

在其反应阶段，德国玩家可以让部分或全部应急格内的就绪单位上场。将各个该类单位（或编队）放置在，可追溯补给线的工程能力状态 HQ 或抽象 HQ 所在格。每个该类格内只能放置 1 个单位（或编队）。视这些单位为释放了预备模式，他们可以行动（以 1/2MA 移动）。

注意：

从应急格登场的师单位可以拆分团（即可以部署在多格）。

对于空投警报（2.3a），德军也可以不作反应，同时，如果应急格和/或德国空军航空队格中没有单位的话，则德军则是无法对空投警报进行反应。

保留就绪的单位可以预防某些不确定性的危机。所以建议德军玩家要保留这些单位直至真正的危机发生！

**2.3a 空投警报。**某回合中，如果有一或多个盟军空投发生的，在部署应急单位之前，先执行下列行动：

- 部署德国空军航空队的飞机。
- 让 2 个应急格中的单位变为“就绪”状态。
- 掷 1 骰，确定有相应数量个的境界单位（随机抽取）可以被放入应急格中的就绪侧。注意，单位数量也可以低于骰值。

**2.3b 哥特人行动。**从 2 月开始，德军玩家可以在任一增援阶段的开始时，宣布“哥特人行动”（在增援表掷骰前）。执行该行动时，将所有应急格中的单位（包括就绪和未就绪）以及所有警戒堆中

的单位全部派上场，至德军可追溯补给线的 HQ（以及在德国大城市中的抽象 HQ）所在格。所有在未来才进入应急格的单位也一并派上场。

选择本行动的代价为：宣布哥特人行动后，德军只能再进行增援表掷骰一次。该次掷骰有+2 的特殊修正，以及其他所有的常规修正。在整个游戏后继的时间中，不可再进行德军增援表掷骰。

“1945 年 3 月末，当帕德伯恩周边地区也变为战区后，希特勒宣布执行“哥特人行动”，他将所有受过训练的后备部队全部送上前线。”——*Wilhelm Tieke 之党卫军威斯特法伦装甲旅。*

**设计注释：**应急和警戒堆中的单位并不视为场外单位，而是假设他们非常靠近行动地点。所以当盟军进入或者是空降到他们所在的区域附近时，他们能够迅速反应也就是顺理成章的事情了。

## 2.4 铁路运输与船运

开始时的铁路运力为 10RE，但是其会因为随机事件而降低（最好找个草稿纸记录下）。默认铁路延伸到地图 B+D 东界，以及地图 B 的北界之外后，在场外都是相连的，相应的，货物也可以环通移动。

海运的运力初始为 0，但是在布雷斯肯特（Breskens）渡口停止运作后，船运运力永久性的变为 1。注意，小型港口还可以用来拖取边缘补给（2.1a），即使是在 9 月，也不例外。

注意，场外的“额外”SP 运上场时，不会消耗铁路运力与船舶运力。

## 2.5 布雷斯肯特（Breskens）渡口

这个位于布雷斯肯特（A37.29）和弗利辛恩（A37.28）之间的主要渡口，只可以在 9 月间使用。在 9 月 29 日以后，其就不可使用了。只有德军可以使用布雷斯肯特渡口。

战斗单位和移动点数，必须处于战斗或移动模式，在移动到港口并被装载前，可以使用至多 1/2MA。只有在渡口前消耗 MP 的，才需要补充燃料（完成渡河后，不可移动）。敌方 ZOC 无法阻碍该渡口的使用。

每回合可以使用渡口的单位，其总规模不可超过 3RE（见系列规则 4.7）。

记得在（只在）9 月间，在布雷斯肯特渡口的两侧，都被视为是德军的补给源。

记得盟军侧的渡口规则（1.10a），其与德军的规则完全不同。

“渡河从 9 月 4 日开始，到第 8 日时，已经有 10000 人从布雷斯肯特渡河，截至第 26 日渡河行动结束，共有 86100 人，616 门火炮，6200 匹马，以及 6200 辆车渡河逃离。约有 8 个师不同程度的参与了渡河，如果就第 70 步兵师的某些团渡河两次而言，则由 9 个步兵师参加。”——*J.L.Moulton 之安特卫普之战。*

## 2.6 列车炮



德军的列车炮只能沿着铁路移动，且移动时必须处于移动模式。

这种移动不计入铁路运力使用。最多 4 个列车炮可以在战斗模式

下, 进行有限移动, 而第 5 个该类单位则只能沿铁路移动。如果有列车炮单位被迫撤退的, 直接消灭之。

### 2.7 低空扫射及飞行员素质

所有的德军飞机都可以执行低空扫射。

同一型号的德军飞机, 可能会因为飞行员素质的差异, 而有不同的射击值。在设置时, 见括号内的数值。

**设计注释:** 因为德国长期缺乏燃料, 所以无法正常的飞行已经训练新的飞行员。

### 2.8 冯 德 海德特上校



德军单位中, 只有海德特营是可以空降的。此外, 如果在守望莱茵作战宣布的当回合, 天气条件是无法飞行, 则该单位可以在无法使用 Ju-52 的情况下, 在 HQ (选择见 2.9d) 周边 10 格内进行空投 (没有高射炮防空, 但还是要正常进行空运成功掷骰)。

### 2.9 守望莱茵作战 (WaR)

早在本作的开始时间之前, 希特勒已经在谋划着一个西线的大型攻势计划。他的目标是直接把盟军打败, 然后可以集中力量对付苏联。为了模拟这次突发的攻势, 在场外的守望莱茵格, 会集结一支强有力的装甲军团。在战役剧本中, 某些单位在初始设置时, 就位于该存放格, 而在 10 月 15 日时, 又会有 4 个装甲师和数个独立单位从战线上撤下来, 并进入该存放格。这些单位构成了德军反攻的核心力量。在 11 月或 12 月, 在准备完毕后, 德军可以

在其认为合适的时机, 宣布发动守望莱茵作战, 并将这些单位派上场。

将守望莱茵格, 以及处于就绪/未就绪状态的各个装甲师, 对盟军玩家隐蔽。

**2.9a 构成。**某些单位在初始设置时, 就位于守望莱茵格。而其他单位在时经由增援到达表进入该格。

从 10 月 15 日起, 至 11 月 29 日止, 或者至宣布 WaR 作战止 (视哪个时间先至), 德军玩家还可以选择向 WaR 格增加战斗单位 (不可是空军单位, SP, 或者卡车)。该行动要在移动阶段执行, 且不会有燃料消耗, 以及铁路运力消耗, 直接将这些单位从地图上移入 WaR 格即可。但有些特殊条件:

a) 可以加入 WaR 格的单位数量任意, 但是该单位不可属于多单位编队。该类单位必须可以追溯补给线, 而且不可位于阵亡堆。他们保持现有状态, 诸如军力点数, 弹药低下标志, 等。

**这些单位始终被放置在格内的就绪侧。**

b) 可以加入 WaR 格的多单位编队数量不可超过 3 个: 包括第 2 装甲师, 第 11 装甲师以及教导装甲师。整个师 (包括地图上的单位以及位于阵亡堆的单位) 必须同时撤退。注意, 在将单位撤下场之前, 建议德军玩家使用单位合并 (系列规则 13.9)。

**这些单位始终被放置在格内的未就绪侧。**

**2.9b 准备。**10 月 19 日这个回合开始, 直至 WaR 作战宣布前, 在每个增援阶段 (2.9c), 增援表的

“WaR”列就开始发挥效果了 (在游戏的其他时候, 该列是没有用的)。每有该列的“Y”结果产生, 德军玩家可以将 WaR 格内一个未就绪侧的装甲师移动到就绪侧。

**2.9c 宣告。**宣告的时点, 为德军玩家的空军整备阶段。具体在哪一回合宣告, 由德军玩家自定, 但是必须位于 11 月或者 12 月内。发动得早, 以为这集聚的补给和装甲偏少, 但是其突袭效果也许更佳。注意, 所有的突袭部队都会于 1 月 22 日被调往东线, 所以宣告太晚的话, 也会面临着一系列的麻烦。

**2.9d 设置。**在 WaR 作战宣告的当回合, 所有位于 WaR 格内的单位必须部署到地图上 (不可留存单位到后一个回合部署)。执行下列步骤:

a) 位于就绪侧的单位, 要放置于某一个可追溯补给线 HQ (该 HQ 不是 WaR 格单位) 的周边 6 格范围内。被放置格与该 HQ 之间必须有不存在敌方 ZOC 的格子连线。而且, 装甲师不可放置在其他装甲师的邻近格。

b) 必须为每个位于未就绪侧的装甲师掷 1 骰, 以确定相应数量的该师单位 (随机抽取) 要被放置到阵亡堆。留存的单位, 在本回合中, 以常规增援的方式上场 (2.1), 他们不属于 WAR 作战的一部分。

c) 部署后备的补给。它们可以放置在任意德国位于莱茵河以东的城市内。数量视 WaR 宣告的时间而定。

如果在 11/01-11/12: 3SP

如果在 11/15-11/29: 6SP

如果在 12/01-12/12: 9SP

如果在 12/15-12/29: 12SP

- d) 部署德国空军航空队单位  
(其不再有规则 2.2 的特性),  
而且暂时取消美军的战区限制  
(见 2.9e)。

**2.9e 战区效果。**盟军玩家的战区限制 (3.10) 在 WaR 宣告的当回合暂时失效, 并再多失效回合数量如下:

如果在 11/01-11/12: 1 回合

如果在 11/15-11/29: 2 回合

如果在 12/01-12/12: 3 回合

如果在 12/15-12/29: 4 回合

在回合记录条上放置相应标志以提醒。示例: 如果 WaR 是在 11/01 宣布的, 则战区限制失效直至 11/05 回合结束时, 之后, 战区限制又正常生效 (假如德国还处于“控制莱茵兰”的状态, 见 3.10b)。

**2.9f 自动获得主动权 (可选)。**在德军玩家宣告 WaR 作战的当回合, 其自动获得主动权 (如果随机事件掷骰, 掷出“强者”的, 则本规则优先于该随机事件)。

**设计注释:** 2.9f 在测试中是标准规则, 而非可选, 但是开发者最终决定, 让 WaR 的影响效果更小一些。

“希特勒给我的目标是, 跨过莱茵河, 占领布鲁塞尔, 并进而夺取安特卫普! 但是战役于一年中最糟糕的寒冬时点, 在阿登发动, 那里雪深及腰, 连四辆坦克并排部署都无可能, 更不用说部署整个装甲师。那里早上 8 点天都不亮, 而晚上 4 点天就黑了, 而部队的人员组成也很糟糕, 大多是小孩和生病的老人, 时间则是在圣诞节!!” ——Sepp Dietrich, 第

6 装甲军指挥官。

## 3.0 盟军特殊规则

### 3.1 补给和增援

英联邦的补给源为地图 A 的西侧边界格。美国/法国的补给源为地图 A 或地图 C 的西侧边界格, 以及地图 C 南侧的 C1.11 到 C1.35 格。

大型港口且其运力不低于 1SP 的, 可以成为所有盟军单位的补给源, 但小型港口不可成为盟军的补给源。

增援的空军单位, 于任何可追溯补给线的机场格, 以活跃状态登场。增援的地面单位, 根据增援表的设定登场 (通常是在地图边界)。与常规增援规则有异的, 在增援表上会注明。

可变增援 (3.2) 以及突围后返回场上的单位, 可以在下列城市中, 地图边界的补给源, 或者是英国格上场。经过这些可变增援并不会消耗铁路运力, 但是如果下列城市的状态是无法卸载铁路货物的 (也就是无法从正常补给源追溯补给线的), 则其不可接收可变增援。这类城市包括:

CW: 布鲁塞尔 (Brussels)

US/FR: 列日 (Liege), 梅斯 (Metz), 凡尔登 (Verdun), 贝尔福 (Belfort), 以及第戎 (Dijon)

见广泛战线战略 (3.10), 其中对于 US/FR 的补给设置有较大的限制, 该规则对于游戏中的大多数时间都是有效的。

### 3.2 可变 SP 及后备

在每个己方增援阶段时, 盟军为美军和英军分别进行可变增援表

掷骰 (使用各自的后备及补给表)。可变增援包括, SP, 后备人员, 后备装备, 空军军力, 之类。

美军收到的可变增援只能用来补给/重建美军和法军单位。相应的, 英军不可将其后备单位和 SP “分享”给美或法军。但有一个例外: 桥梁检定标志是几个体系通用的。注意, 英国格内有抽象 HQ, 可用来重建单位。

**3.2a 战壕足。**从 11 月份开始, 至 3 月为止, US 的后备人员增援有时会减少 (见美军后备表)。其减少的原因是战壕足病 (一个很严重的问题)。注意, 英军的后备人员增援没有这个问题。

“在 1944-45 年的冬天。因为无法有效的控制战壕足病, 导致了多个军官被解职。在布拉德利的军队里, 从 1944 年 10 月到 1945 年 4 月, 共有 46107 例战壕足病的病例上报, 约占到所有伤亡总数的 9.25%, 这个数字相对于损失了整整 3 个战斗师。” ——Max Hastings 之大决战。

### 3.3 盟军的铁路运输及船运

铁路运力和船运会因不同月份而异。

铁路在地图 A+C 的西界外, 以及地图 C 的南界外 (C1.06 以西) 是相互环通的, 货物也可以环通运输。

注意, 本游戏中, 场外的“额外”SP 上场时, 不会消耗铁路运力或船舶运力。只有在停靠格之间运输, 在港口间运输, 以及在港口和英国格之间运输时, 才会消耗铁路运力和船舶运力。

### 3.4 骡子和黄鼬运输车



9月12日，美军将有骡子运输点数增援。在历史上，其用于在孚日山区的运输。



盟军还有两个M-29黄鼬运输车算子（一个是美军的，一个是英军的），其作用与骡子相同。由盟军玩家选择黄鼬运输车在何时，甚至于是否登场。在增援阶段开始时，在某增援城市（布鲁塞尔，列日，梅斯，凡尔登，贝尔福，或者第戎），玩具可以派上黄鼬车，在他们在上场时，需要替下相应的卡车算子（1点黄鼬替换1点卡车），该替换是永久性的。

骡子和黄鼬车在被夺取时（见1.1f），直接消灭之。

**设计注释：**这些算子代表着因地制宜的运输工具（包括驼兽和M-29黄鼬车）。它们在不平和圩田地形非常有用，也可以用于穿越莱茵河的补给。

### 3.5 盟军协作

盟军有三个体系：美国，英联邦（英国，加拿大，波兰，比利时，和荷兰），以及法国。不同体系间的协作有多方面的限制。

**游戏注释：**虽说盟军有三个体系，但是其获得补给，后备以及卡车（见3.5e和3.5f）的来源只有2个，所以就该方面而言，也只有就该方面而言，美军和法军视为同一个体系。

**3.5a 位置。**地图上的英军单位必须待在北部战区。同样的，地图上的法军单位，必须待在南部和中部战区。法军飞机不可使用英国和诺曼底的机场；而英军飞机

不可使用南法机场。只有美军单位可以在地图上的任意位置以及任意存放格。

#### 3.5b 战斗与射击。

不同体系的盟军战斗单位可以堆叠在一起，也可以一起防守，而没有任何负作用。但他们不可参与同一次进攻或射击，此外，射击的观察员，与射击单位也必须是同一体系的。

**3.5c 空中任务。**不同体系的盟军飞机不可一起执行同一任务。但是，被运输的货物与执行空运任务的飞机，可以不属于同一体系。

**3.5d 司令部。**HQ只可以对同一体系的单位投递补给。

**3.5e SP&后备单位的处理。**就本层面而言，盟军只分为两个体系：英联邦和美军法军联合。玩家要把这两个体系的补给堆和后备单位放置在不同的格子内。注意，虽说美军和法军分享补给堆，但是HQ的补给投递限制依然适用（3.5d）。

当两个体系的执行同一个任务（诸如战斗防御或者在同一机场整备时）他们需要分别从己方体系的补给堆来拖取补给，且要分别单独消耗补给，就像两个堆叠一样。

**游戏注释：**通常情况下，盟军玩家不太会把美军和英联邦军队混合在一处使用，所以两个体系的补给一般也不会混杂在一起。

**3.5f 运输限制。**盟军的卡车，骡子，以及黄鼬车只可以装载或卸载同一体系的SP（3.5e）。注意但是空运/空投任务，铁路运输，或者船运则没有该体系限制规则。

“事实上，英国/加拿大以及美国，这两支军队，在补给需求上的差

异非常之大，包括弹药，武器，无线电以及车辆配件，甚至于军粮，都是无法互换的。所以必须建立两个独立的补给系统来满足他们不同的需求”。——Robin Neilland之莱茵之战。

### 3.6 低空扫射

所有美国及英联邦的空军单位都可以执行低空扫射。法军的空军单位不可执行低空扫射。

### 3.7 空域封锁(Interdiction)



大约有六分之一的盟军战斗机及战术轰炸机单位，是始终在执行空域封锁任务的，所以这些单位就没有用算子体现。而另有六分之一同样构成的单位，则可以选择性的执行空域封锁任务或者是常规空中任务。

封锁有下列效果：

如果飞行条件为正常时，德军玩家的铁路运力消耗翻倍，其空军基地每1个等级只能整备1个单位。其某些道路移动消耗也会发生改变，见地形效果表（但是不会影响补给的投递和拖取）。但是如果封锁堆中的单位被用于常规空中任务时（见3.7b），则没有上述效果。

德军补给表适用数据列发生偏移，以反映盟军空中封锁的效果。该效果始终有效，即使封锁堆的单位被用于常规空中任务时，也不例外。

**3.7a 封锁堆。**有14个盟军空军单位的算子上有X标志，他们的基地视为在诺曼底。这些飞机在通常情况下，是执行封锁任务的，它们不能用来执行常规的空中任务，也无需整备。

拦截堆中的空军单位也可以用来执行常规任务，但是会导致封锁效果暂停（见 3.7b）。这类飞机只能在移动阶段中飞行，而且只能执行适用设施表的射击（包括火车破坏任务）以及战机空中扫荡任务。完成任务后，要返回封锁格，变为不活跃状态，任何发生军力减损的飞机，在其返回封锁格的同时，自动补满为全额军力。

**3.7b 封锁效果暂时失效。**只有在封锁堆中，有任一飞机，当前是不活跃状态的，则对于德军铁路运力，飞机整备，以及道路移动的封锁效果暂时失效。这就是动用该类飞机执行常规任务的“代价”。

**3.7c 火车破坏的限制。**盟军的火车破坏任务只能由封锁堆中的空军单位执行。而且执行该任务就意味着封锁效果的暂时失效（3.7b）。注意，封锁的效果与火车破坏的效果是不能同时存在的：当封锁再次生效时，就要移除场上的火车破坏标志。

### 3.8 空运&空投

常规的 C-47 单位（不附加滑翔机），只要天气允许，可以运输所有类型的货物（系列规则 14.9c）。更重要的是，它们可以在补给增援的当回合，将场外的盟军 SP 运上场（使用空运或空投）。

C-47 附加有滑翔机的单位，只可以用来运输**战斗单位**。而且，这类运输必须是预计划的任务（系列规则 14.10b），即使目的地是空军基地，也不例外。此外，被运输单位开始或终结移动的位置必须有一个是英国格。注意，

这类特殊的 C-47 不适用航程减半，运力翻倍的规则（系列规则 14.10e），所以无论飞多远，其运力始终是 2T。

只有标有突击队，伞兵，或者滑翔机标志的战斗单位才可以被空投。（第 52 空降师不可被空投，但是其中有两个旅是“轻装”，所以易于被空运）。注意，2 个空降师的 HQ 不可被空运也不可被空投（它们的作用视为盟军预备 HQ 堆）。

**3.8a 空投计划的限制。**在做空投计划时，其空投的目标格，不可位于己方可追溯补给线 HQ 的 20 格以外。在执行空投时，该计划依然适用（如果没有合适的 HQ 存在，则空投计划必须被延迟）。

**设计注释：**为什么有这么多 C-47 不能运 SP 呢？因为盟军认为，用飞机空运补给到欧洲大陆是一件奢侈的事情。他们认为用运输机进行伞兵空投或者是进行紧急补给运输才是最合适的。



**3.8a 残余部队。**如果盟军的团或旅进行空投，在空运成功表掷骰时，结果为“失败”的，则该单位的部分人员会幸存，并变为残余部队。将该旅/团单位放入阵亡堆，而以相应的残余营算子替换上场。

只有在空投失败的情况下，残余营算子才可能上场：他们不可用于增加其他单位的军力点数或者当作拆分单位使用。在任一阶段结束时，如果有 2 个相同国籍，兵种，模式以及 AR 的残余部队算子处于同格的话（或者都在英国格的话），则他们必须合并并交换成阵亡堆中一个相应的一个团或旅。

### 3.9 渡海突击

盟军玩家在一个战役中，可以执行 4 次渡海突击，但是在同一回合内，不可超过一次。如果该回合下雪，则不可进行突击。该行动无需预计划。执行渡海突击，可以让己方在港口（或多个港口）内的部队及 SP 入侵到附近的敌方海岸，基本就是系列规则中登陆规则的简化版。执行渡海突击时，适用下列每个条件：

- 必须在移动阶段执行，而且货物规模不超过 2RE（见系列规则 4.7）。
- 要使用渡海突击，该港口的运力不得低于 1T，但是只要高于 1T，且能够运作，就可以执行上限为 2RE 的渡海突击了。
- 单位必须使用战斗或移动模式，在到达港口前，可以花费 1/2MA 以移动；而 SP 则必须是卸载状态，且在移动阶段开始时，就位于该港口。只有机械化部队要通过移动才能到港口的，才需要先补充燃料。
- 登陆格（可以是数格）可以是任意地形的格子（注意，有某些地形，诸如圩田，如果没有道路通过的话，是禁止机械化部队离开该格的，见系列规则 6.1d）。
- 突击的目标格，必须位于突击发起港口的 10 格范围内。在计算该距离时，以假设的登陆艇沿着岸线或河口所需的移动距离为准。在条登陆艇（假设）到目标格的移动路径上，不可存在地方战斗单位。
- 如果目标格中没有德军战斗单位，则该突击视同登陆，但是有下列例外：a) 无需 ALT

掷骰；b) 自动成功；c) 所有货物可以被卸载在登陆格（包括 SP）；d) 在登陆后不可再移动。

g) 如果目标格包含德军战斗单位，则登陆行动类似海岸袭击，但有下列例外：a) 在当阶段结束时进行结束（而不是在战斗阶段结算）；b) 系列规则 18.6b 不适用于守方；c) 如果成功，所有单位（包括 SP）推进至目标格。

### 3.10 战区

在大多数的战役中，美军和法军的行动是受限于 3 个战区分界线的（见地图）。各个战线分区（BZ）为：

北部战区为地图 A/B 及英国。

中部战区为地图 C/D (32\*\*-62\*\*)。

南部战区为地图 C/D (1\*\*-31\*\*)。

战区的开始及结束时间见 3.10a。当战区战略生效时，美军和法军的部队和 SP 的使用有如下限制：

a) SP 不可运至其他战区（以卡车，铁路等）。

**例外：**位于英国格内的美国 SP 堆可以运至任何战区。

b) 在某一战区的补给，可以被其他战区使用（包括燃料补给，整备，战斗，射击等），但是如果这样做，则补给消耗翻倍。

**例外：**消耗翻倍规则，不适用于补给阶段的 SP 消耗，也就是说，在补给阶段，吃地图上的补给，其消耗如常。

c) 美军的可变 SP 增援，必须尽可能平均的分配到三个战区。但是必须以 SP 为分配单位，而不可拆分到 T；玩家自行确定，把无法完全平均分配的补

给，分到哪个战区。

**例子：**美国或者 5SP 的可变补给，则有 2 个战区可以获得 2SP，而有 1 个战区只能获得 1SP。盟军玩家决定少分配给南方战区 1 点。所以在第戎放置 1SP，凡尔登放置 2SP，列日放置 2SP。

注意：

- 通过拖取或投递进行补给线追溯时，始终可以穿越战区边界。
- 已补给燃料的单位，进攻单位，以及火炮射击，还有投递或拖取路径，这些行动穿越战区边界其实是没有惩罚规则的。只有当实际消耗了“不同战区”的 SP，才会发生触发惩罚规则。
- 多单位编队分布在 2 个战区的，在对整个编队进行燃料补给时，要么消耗 2SP（因为“不同战区”的罚则），要么就是只有同一战区里的编队单位获得燃料补给。
- 由两个战区中的火炮一起进行同次射击的，也同样适用“不同战区”的罚则。
- 系列规则 12.3c 的“邻近格”规则，不可用于免除“不同战区”的罚则。

**3.10a 持续。**战区限制开始于 44 年 9 月 12 日，该规则会因为以下情况而失效：

守望莱茵作战期间，见 2.9f。

在某个盟军玩家回合开始时，轴心国已经在至少 2 个战区无法“掌控莱茵兰”（见下文）。则会触发两个永久性的变化：所有的战区限制规则失效，且轴心国开始承受某些负面的经济后果（1.12）。

**3.10b 控制莱茵兰。**视为控制莱茵

兰的条件为：在一个战区内，轴心国必须占领至少一个（未必是战斗单位，甚至可以以补给堆或者机场来占领），地图 B 或地图 D 内莱茵/瓦尔河以西且与河流不相邻的城市格。

**玩家注释：**注意，只要在三个战区中有两个，满足无法掌控莱茵兰，就可以让战区限制失效了。同时，还要注意，那些城市是算作掌控莱茵兰的，比如...

Krefeld (B25. 27) 是一个重要的据点，但是他在莱茵河的旁边。

Dordrecht (A42. 13) 位于莱茵河西面，但是也不算，因为其位于地图 A。

**3.10c 剧本注释。**大多数的剧本中，会用到战区限制规则，但是也有些特例：

- 在战役剧本中（6.1, 6.5，以及 6.8），战区规则正常使用。
- 在存在 1 个战区 2 地图剧本中（6.2 和 6.9），不使用战区规则。
- 在存在 2 个战区 2 地图剧本中（6.3, 6.6 和 6.10），增援到达的美军补给要分配到 2 个战区。如果补给点数为奇数，则多余的一点补给由玩家确定分配给那个战区。
- 在小剧本中（6.4, 和 6.7），战区规则不使用。

### 3.11 火炮弹药&师



火炮弹药标志可以通过随机事件来获得。

弹药标志分三类：2 类属于美军使用（有 1 类法军可以用），还有 1 类是英联邦军队使用。在这些标志的背面，会限制其可使用在北面区域（地图 A 和

B)，还是使用在南面区域（地图 C 和 D），当玩家获得一个该标志时，他从该标志堆中选取一个，并将其放入英国格内，以明示弹药库存。尽管在一场战役中，这三类标志可以获得（和使用）的次数不限，但是如果该标志堆已经被拿空了（也就是都已经在英国格了），则忽略该获得结果。

弹药标志可以在战斗阶段“使用”。将该标志从英国格，移动到与该标志匹配（南或北）地图的联军 HQ 上，该 HQ 必须处于战斗模式。有弹药标志的 HQ，在当阶段所有投递出去的，用于火炮射击的补给消耗减半（向上取整，也就是说 3T 的消耗减半取整后变为 2T）。在本阶段结束时移除该标志（其可能再次通过随机事件而获得）。

注意：

- 1) 如果在“弹药短缺”的回合（另一个随机事件）中，使用弹药标志，则在补给来自有弹药标志 HQ 的射击中，忽略弹药短缺效果。
- 2) 所以参与射击的火炮，必须满足弹药标志背面的地图位置要求，和盟军所属体系名称的要求（“北面地图”为 A 和 B，“南面地图”为 C 和 D），但是射击目标可以是要求的地图区域以外的。

**3.11a 炮兵师。**盟军有一些 2 点军力和 3 点军力的炮兵师。其战斗防御值为当前的 RE 值，而设计值会因为军力减损而等比例下降。比如：108 的射击值，3RE 的单位，在损失 1 点军力后，其防御值为 2，而射击值变为  $108 \times 2/3 = 72$ 。

## 4.0 胜利条件

二战打到这个程度，德国已经不可能获得军事上的胜利了。所以作为德军玩家而言，你能做的就是尽可能撑得久一些，以期能够达成较为有利的停战协议。而作为盟军玩家而言，你的任务就是以最快的时间，最小的伤亡来击败德国。如果你推进得太慢的话，也许战争在你跨过莱茵河之前就已经结束了！

### 4.1 突然死亡胜利条件

如果在 3 月底时，盟军在地图 B 上没有一个 HQ 可以进入德国境内并跨越莱茵河的，且成为盟军的火车停靠格的，则游戏提早结束，德军获得决定性胜利。

如果在任一个月底时，盟军获得 5 点或以上的 VP（见 4.2），则盟军提早获胜。如果是在 1944 年结束前获胜的，则视为压倒性胜利。如果是在 1945 年 3 月底前获胜的，则视为决定性胜利。

如果双方都任可其中的一方获胜，也可以提早结束。

### 4.2 战役模式胜利条件

到 4 月末，游戏结束，并根据最终获得的 VP 点数来确定哪方获胜。如果 VP 点数在 5 或以上的德，盟军小胜；如果在 3 或以下的，德军小胜。4 为平局。

在每个月结束时，要检定 VP 点数。点数可能上升也可能下降；每次都要重新加总。盟军可以获得的 VP 点最高为 6 点：

2VP 夺取所有的鲁尔格（或让它们断补）

1VP 夺取所有的萨尔格（或让

它们断补）

1VP 解放荷兰（必须夺取所有荷兰的大城市或者让其断补）

1VP 击溃德军北翼（见 4.3）

1VP 击溃阿尔卑斯堡垒（见 4.4）

### 4.3 击溃北翼

历史上，德国的西北部属于英军的战区；在这个方向加大军事推进力度，有一部分原因是为了避免在东线快速推进的苏联，把所有德国西北部港口都占领掉。

在满足出场条件后，盟军可以宣告击溃德军的北翼（见 4.3a）。将盟军满足推进出场条件的单位移出游戏，之后德军玩家也必须移除自己的一些单位（见 4.3b）。注意，除上述外，击溃北翼还会对游戏产生一些其他的影响（见 4.3c）。

一旦获得了 VP 点，就是永久的（德军无法在之后用任何方法抵消该 VP）。

**4.3a 盟军推进出场条件。**盟军必须有六个步兵师，三个装甲师，三个装甲旅（必须是多单位编队），四个炮兵师，三个 HQ 以及三辆卡车运输点数，部署于地图 B 东界的 B26.01 至 B49.01 格（包括）。英美单位可以混合部署（除了装甲旅，因为只有英军有装甲旅）。

**4.3b 德军后撤抵抗条件。**当击溃北翼被宣告后，德军玩家必须从地图的 B 的任意位置，立即移除四个步兵师，两个 HQ。这些单位必须可以追溯补给线，但是未必完全都从地图上移除，它们也可以是未来才进场的增援单位，或者是应急堆中的单位。

**设计注释:** 规则 4.3b(包括 4.4b) 可能看上去有些奇怪, 但是要这样理解, 德军在场外继续阻滞着盟军的推进。

**4.3c 其他击溃效果。** 永久性移除所有的英联邦空军单位, 在后继的游戏中, 英联邦的补给表掷骰值适用列向左偏移 2 列。地图的北界以及东界的离场区域 (B49.01 以北) 不再是德军的补给源。

重要提示: 规则 4.3 和 4.4 中, 对于离场单位的要求是比较宽松的, 有军力损失的步兵师也算符合条件。有些装甲师的部分单位已经在阵亡堆了, 也算, 只要将在地图上该装甲师的所有单位都移除就可以了。

## 4.4 击溃阿尔卑斯堡垒

这里的防御, 依托于天险以及众多秘密研发的新式武器。国家的核心指挥体系会转移至此, 以图复兴; 在这里, 有地下工厂来建造武器, 有无边的地下洞穴来储存食物和装备, 大量的年轻人会在这里被训练后, 展开游击战, 并会在地下组建军队来从占领军队手中夺回德国。——Chester Wilmot 之为欧洲斗争。

盟军非常担心, 德国可能会以阿尔卑斯堡垒为基点, 展开游击战。为了确保胜利果实, 盟军必须以强有力的部队从地图 D 推进出场。在满足出场条件后, 盟军可以宣告击溃阿尔卑斯堡垒 (见 4.4a)。将盟军满足推进出场条件的单位移出游戏, 之后德军玩家也必须移除自己的一些单位 (见 4.4b)。注意, 除上述外, 击溃阿尔卑斯堡垒还会对游戏产生一些其他的影响 (见 4.4c)。

一旦获得了该 VP 点, 就是永久的 (德军无法在之后用任何方法抵消该 VP)。

**4.3a 盟军推进出场条件。** 盟军必须有十二个步兵师, 六个装甲师, 三个侦查战斗群, 六个炮兵战斗群, 六个 HQ 以及三点卡车运输点数, 部署于地图 D 东界的 D31.01 至 D1.01 格 (包括)。美法单位可以混合部署 (除了侦查战斗群, 因为只有美军有该单位)。

**4.4b 德军后撤抵抗条件。** 当击溃阿尔卑斯堡垒被宣告后, 德军玩家必须从地图 D 上, 立即移除四个步兵师, 两个 HQ。这些单位必须可以追溯补给线, 但是未必完全都从地图上移除, 它们也可以是未来才进场的增援单位, 或者是应急堆中的单位。

**4.4c 其他击溃效果。** 永久性移除所有的法军空军单位以及 6 个美军附加滑翔机的 C-47 单位。在后继的游戏中, 美军的补给表掷骰值适用列向左偏移 2 列。离场区域 (D31.01 以南) 不再是德军的补给源。

## 随机事件

在每个回合开始时, 天气确定之后, 对常规事件表掷骰, 相应事件的介绍如下。大多数事件都是立即发生的, 但是有一些会因为相应的阶段或情况而延迟发生。

随机事件需要掷 11-66, 彩色骰代表 10 位, 白色骰代表个位。如果, 红色 6, 白色 5, 就代表骰值为 65, 这种情况下, 需要再次进行非常规事件掷骰和频发事件掷骰。

注意:

- 有些事件的发生有天气或日期前提, 条件前提, 或者是一次性限制。某些情况下, 会以其他事件代替 (见斜体字解释); 有时则会变为没有事件发生。
- 某些事件中参与的飞机, 会因为天气无法飞行而变化, 而有些则无论什么天气, 都会参与该事件, 这是有意为之。另外, 如果事件要求飞机暂时撤退, 则该飞机必须是在场上的 (而非在阵亡堆里的)。

例子:

常规事件掷骰为 “11” (地毯式轰炸)。如果天气条件为不能飞行的话, 则该事件会变为 “暴风雪” 事件, 如果事件是在 9 月的话, 则会变为 “第 8 航空队空袭 1” 。如果没有发生事件改变, 玩家要记得在盟军的移动阶段, 会有相应的事件效果。

常规事件掷骰为 “26” (起义)。如果没有盟军单位位于莱茵河以东, 则没有事件发生, 如果有的话, 则该事件立即发生。

常规事件掷骰为 “63”, 这是个令人兴奋的结果, 因为同时有频发

事件和非常规事件发生。所有需要在掷骰 2 次。对非常规事件表掷骰是“44”(潘兴坦克运抵)，如果时间为 1944 年则没有事件发生，如果时间为 1945 年，则在盟军的增援阶段，要检定该一次性事件(该事件只能发生一次)。下面是对于频发事件掷骰，结果为“6”(希特勒的干涉)，则在德军回合，会有事件效果。

## 常规事件表 (11-66)

**11 地毯式轰炸。**盟军玩家可以执行一次特殊的地图轰炸任务。在盟军移动阶段(执行任何空中任务之前)，指定 1 或 2 个目标格(如果是 2 个目标格，则它们必须相邻)，然后等到战斗阶段时，对每个目标格实施一次 117+ 的免费射击。但是有造成附属伤害的危险：如果射击掷骰小于等于 4，则每个邻近目标格的盟军占据格，会受到 8-11 列的射击。执行该任务时，不会发生射击值列偏移，高射炮防空，以及被拦截。

例外：如果在 9 月，在改为下述的事件 12；如果是无法飞行的回合，则改为暴风雪(下述)。

**暴风雪。**该回合必须同步执行快速回合(系列规则 2.4)。暴风雪将所有空军和地面单位的 MA 降为 0，所以只有通过火车和船运，才可能移动(包括布雷斯肯特渡口)。要在双方玩家都检定玩补给线后，才可以变换单位的模式。为了

反映盟军孱弱的后勤能力，将英联邦和美军的补给列左移两列。并且增援表掷骰值有-2 修正。

**12 第八航空队空袭 1。**本回合第八航空队会用大型空袭来对地图区域进行战略封锁。掷 2 骰，相应数量的，封锁格内的飞机，可以在本回合及下回合的盟军整备阶段，执行空中扫荡以及对设施射击任务，且不受 3.7b 规则的惩罚。

例外：如果处于不可飞行的回合，则变为暴风雪(见上)。

**13 第八航空队空袭 2。**第八航空队会对铁路及堆场进行大型空袭。掷 1 骰，以确定德军的铁路运力下降多少(效果仅限本回合)。

例外：如果处于不可飞行的回合，则变为暴风雪(见上)。

**14 海上风暴。**糟糕的天气，对港口的卸载能力造成影响，本回合中，美军和英联邦军队的补给增援适用列左移一列。

**15 德军夜间轰炸机。**德军玩家选择一格，立即对该格执行射击值为 8 点的射击。该射击适用列不会因为任何因素而偏移。

例外：如果处于不可飞行的回合，则变为暴风雪(见上)。

**16 元首病了。**掷 1 骰，确定希特勒会生病几个回合。(如果已经在生病中，则延长相应回合)。在他生病期间，德军可以使用位于

WaR 格内的 5 个预备标志，所以标题上有“希特勒”字样的事件效果，一律忽略，而且，不可撤退的规则(5.5)暂时失效。在希特勒生病的最后一个回合结束时，将额外的预备标志返回 WaR 格。

两个例外：在 WaR 期间，德军不会再收到更多的预备标志，因为所有的预备标志都已经在场上了。在 1 月 22 日的撤退之后，这些预备标志也要拿走(不是放回 WaR 格，该格内已经空了)。

**21 盟军攻击 V 型武器部署点。**盟军优先对荷兰境内的 V 型武器部署点(或其他类似目标)进行打击。掷 1 骰，等于骰值数量的非封锁用空军单位(且射击值要大于等于 8)，要立即移出地图(将它们放入封锁格留存)。如果可能的话这些空军单位必须从英国格或诺曼底格移除。在下个回合的增援阶段，这些飞机以活跃状态，返回到相应的场外格内。

**22 场外区域天气糟糕。**某些天气状况会影响盟军的空中行动。掷 1 骰确定，本回合哪个场外格无法执行空中任务(注意，整备，战略封锁，以及返回基地不受影响)。

1-3=英国

4-5=诺曼底

6=法国南部

前提条件：必须位于 10 月 15 日至 2 月 26 日间(包括)

- 23 美军梳理后方区域。**掷 1 骰，立即给与美军该骰值数量的后备人员单位。
- 24 希特勒宣布某个城市要塞化。**盟军玩家必须指定让一个德军控制的一个城市宣布要塞化。德军玩家立即在该城市上放置城镇要塞化标志。(如果该标志堆为空，则从阵亡堆中拿取一个要塞化标志)。  
前提条件：该城市必须位于盟军单位 3 格范围内。
- 25 被希特勒解职。**某德军指挥官被希特勒解职。掷 1 骰，并从游戏中移除相应数量的德军预备标志。(为满足该要求，场上有些单位为失去预备模式)。在下回合的增援阶段时，这些标志返回游戏。
- 26 起义。**起义的结果为某城市的起义人员“打开城门”。盟军玩家立即选择一个德军控制的城市，该城市单位承受 Do1 的战果。德军必须撤退(不可以军力损失来代替撤退)，除非他们已经被全面包围，或者在德军堆叠中有党卫军或者城市要塞化标志。  
前提条件：该城市必须在处于莱茵河以东的盟军单位的 3 格范围内。
- 31 游击队。**掷 1 骰，将骰值除以 3(向上取整)。盟军可以立即将等于该值数量的火车破坏标志，放置在德军未占据的格子上。在下一个回合的德军玩家回合结束时，清除该标志，其效果不可与战略封锁效果叠加(忽略 3.7c)。
- 32 德国空军投向水雷。**每个盟军控制的大型港口格受到 1 点伤害。  
注意：如果伤害超过 8 点，忽略之(4 点水雷+4 点伤害)。
- 33 战机护航。**战斗机被用来保护对德国实施空中封锁的轰炸机。掷 2 骰，将等于骰值的美军非封锁战斗机单位立即移出游戏(将它们留存在封锁格内)。在下个回合的增援阶段，这些飞机以活跃状态，返回到相应的场外格内。
- 34 强者。**该回合无需进行主动性掷骰。由盟军玩家来决定哪方先动(例外，在 WaR 中，见规则 2.9e)。  
前提：必须于 9 月 15 日或以后。
- 35 纳粹地方官。**纳粹的地方官利用权力占用军需补给。本回合将适用的德军补给增援列左移 1 列。
- 36 双事件！**下列两个事件同时发生：  
**铁路罢工。**荷兰铁路工人罢工。在后续的游戏中，德军铁路运输时如果有通过荷兰的，其运力消耗  $\times 2$ 。  
**铁路拥堵。**盟军玩家掷 1 骰，在后继等于骰值数的回合内(包括本回合)，盟军的铁路运力值，等于原值减去骰值。  
铁路罢工是一次性事件，而铁路拥堵则不是。  
历史注释：在 11 月中旬，在前线区域的运输，发生
- 了严重的拥堵情况，然后迅速蔓延到整个铁路。到 11 月 20 日，向东的铁路挤满了从比利时边境到那慕尔所有区域。之后数天，整个比利时的铁路系统因为堵塞而瘫痪，为了缓解堵塞，只能从靠近法国边境的车站中，选择些相对次要的列车，将其清出铁路，并解散其上的机组人员和工程师。
- 41 精英坦克歼灭车。**立即将三个美军 5-3-7 坦克歼灭车营(必须是可追溯补给线的场上单位，或者是未来要上场的增援单位)，将它们变为 5-4-7“事件”(Event)单位。  
这是一次性事件，如果该事件之前已经发生过，则将其效果变为渡海突击(见下)。
- 额外的渡海突击。**盟军可执行的渡海突击次数加 1。
- 42 黑市。**本回合英联邦军和美军的补给增援表适用列左移 1 列。  
5 年来因为战争而进入欧洲的大量美国商品，促成了 24 小时全天候的大规模黑市。——市民 军人。
- 43 加固西墙。**掷 1 骰。等于骰值数量的西墙格子，其工事等级立即上升 1 级。(由德军玩家选择，这些格子必须可追溯补给线，而且其原有工事等级必须已经是 2 级或 3 级)。同一格最多只能提升 1 级。  
例外：如果已经是 1945 年，则该为西墙衰败(见下)。

- 西墙衰败。**掷 1 骰, 将骰值除 2 (向上取整)。等于骰值数量的西墙格子, 其工事等级立即下降 1 级。(由德军玩家选择, 可以选择任意格子, 但是其原有等级必须至少有 2 级)。同一格最多只能下降 1 级。
- 44 德国战机。**德国空军要对美军的战略轰炸机发起攻击。掷 1 骰, 将骰值除 2 (向上取整)。等于该值数量的德军战斗机必须立即从场上的空军基地移除 (留存于德国空军航空队格)。在下个回合的增援阶段, 这些飞机中原来不属于德国空军航空队格内的, 以活跃状态, 返回到任一德军空军基地内。
- 45 叛乱。**仆从国的营单位叛乱: 德军玩家从地图上移除一个仆从国营。
- 46 V 型武器攻击港口 1。**每个盟军控制的大型港口格, 受到 1 点伤害。  
注: 如伤害已超过 4 点, 则忽略该伤害 (即不可以用于增加水雷伤害)。
- 51-56 频发事件。**掷骰确定发生哪一个频发事件。
- 61-66 双事件!**掷骰确定发生哪一个频发事件和哪一个非常规事件。
- 频发事件表 (1-6)**
- 1 盟军火炮弹药储备。**收到一个火炮弹药标志 (3.11)。  
例外: 如果总共 3 个标志都已经位于英国格内了, 则变为无事件效果。
- 2 美军火炮弹药短缺。**本回合中, 美军/法军火炮射击时, 所消耗的补给翻倍, 以反映补给的短缺 (英联邦军队射击消耗正常)。
- 3 双方都有麻烦!**同时适用“美军火炮弹药短缺”与“德军燃料短缺”(见上文和下文)。  
例外: 在 1945 年时, 将本效果改为“盟军火炮单位储备”和“德军燃料短缺”。
- 4 德军燃料短缺。**本回合, 只能使用“每个单位 1T”(系列规则 12.5c) 的方式来进行燃料补给。(已经补给过燃料的 HQ 和编队, 可以正常行动)。
- 5 天气预报。**盟军玩家立即为下回合的飞行条件 (不是地面条件) 掷骰。该掷骰结果对德军玩家保密, 直至下个回合的天气阶段为止。
- 6 希特勒的干预。**在德军回合, 德军玩家必须向一个西墙格或者地点格 (城市或村庄) 发起攻击。攻击单位可以是任意规模的地面战斗单位。  
不发起攻击的惩罚: 德军掷 1 骰, 在清理阶段, 要移除等于该骰值的预备标志 (为满足该要求, 有些场上单位可能会被解除预备模式)。在下个回合的德军增援阶段, 这些增援标志再返回游戏。
- 11-12 德国空军关闭飞行学校。**掷 1 骰, 德军立即获得等于骰值数量的后备人员单位。但之后所有德军获得的战机 (Ftr) 和喷气机 (Jet) 后备减半 (掷 1 骰确定是向上还是向下取整), 1-3=向下, 4-6=向上)。  
前提条件: 必须于 1945 年。  
这是一次性事件。
- 13-14 缴获地图。**德军缴获标有盟军后继行动计划的地图。掷 1 骰, 在德军反应阶段, 等于骰值数量的战斗单位 (必须处于战斗或移动模式的), 可以如释放预备模式一般的进行移动。  
注: 如果是第 2 次掷出该事件的, 将事件效果改为缴获德军地图 (效果相反)。后继再发生的, 双方交替该事件效果。
- 15-16 卡车故障。**因为发动机问题, 英联邦军队丧失了大量的卡车运力。英联邦补给增援表适用列左移 1 列。并掷 1 骰, 确定效果延续的回合数。  
这是一次性事件。
- 21-22 荷兰解放。**如果能够自 1944 年结束前解放荷兰 (4.2), 则盟军获得额外的 1 点 VP。  
例外: 在 1945 年时, 将本效果改为“玛娜行动”(见下文)。  
荷兰解放为一次性事件。  
荷兰流放中的首相恩求比德尔-史密斯 (艾森豪威尔

的参谋长), 能够在 12 月 1 日冬季来临之前, 解放荷兰。——大决战。

**玛娜行动。**盟军为荷兰的德占区中, 饥饿的荷兰人民空投食物。为了反映盟军空中力量的分散, 在游戏后继的时间内, 盟军封锁格内的单位, 只能用于战略封锁, 不可用于其它任务。

前提条件: 时间必须是 1945。

玛娜行动是一次性事件。

历史注释: 盟军轰炸机空投食物时, 是完全不携带武装的。因为美国准将沃尔特·比德尔-史密斯(艾森豪威尔的参谋长)与德国委派的荷兰总督阿塔尔·塞斯-英夸特之间形成协议, 德军不会干涉这个任务。

**23-24 利奥波德维尔号沉没。**为即将增援登场的美军师(步兵师或者装甲师)减少 2 点军力。如果有多个师选择的话, 盟军可以选择其中的任一个师。

前提条件: 日期必须在 10 月 15 日或之后。

这是一次性事件。

**25-26 缺乏航空燃料。**掷 1 骰。在等于骰值数量的回合内, 德军不可整备飞机(如果已经处于缺乏航空燃料的状态下, 则相应延长该期限)。

**31-32 盟军情报错误。**本回合无须主动性掷骰。由德军玩家来决定谁先开始行动。

**33-34 情报员被俘。**德军情报员误入盟军阵地。盟军将其俘虏, 并从他的身上找出了德军战斗计划。在下一次德军获得“攻方突袭”效果时, 将其变为“守方突袭”效果。

注意: 如果第 2 次掷出该事件的, 则换为盟军情报员被俘(效果相反), 之后在掷出的, 效果交替。

**35-36 安妮行动。**盟军利用位于德国境内的电台来发出假情报, 以让德军弃守某个区域。在盟军战斗阶段结束时, 盟军玩家选择一个德军占领的, 莱因河以西的格子, 掷 1 骰, 如果骰值为 1-3, 则该堆叠变为 DG。如果骰值为 4-6, 则该格内的城市要塞化标志移除, 而格内的德军单位要撤退 1 格(不可选择承受 1 点军力损失来代替, 除非其已经完全被围)。

前提条件: 11 月或之后。

**41-42 大反击。**德国空军投入所有可用的战斗机, 希望能够在遏制盟军的战略轰炸。所有德军的战斗机移出游戏(将它们留存在德国空军航空队格内)。掷 1 骰, 以确定该(无谓)行动的飞机军力损失点数; 每个单位被分配到的损失不可超过 1 点, 具体怎么分配由德军玩家选择。在下个回合的增援阶段, 这些飞机中原来不属于德国空军航空队格内的, 以活跃状态, 返回到任一德军空军基地内。

前提条件: 只可以在守望莱茵作战之前发动。

**43-44 大量潘兴坦克到达。**立即将美军所有第 3 装甲师和第 9 装甲师的 CCA 单位升级为事件 CCA 单位(AR 为 5)。

前提条件: 必须在 1945 年。这是个一次性事件。

**45-46 V 型武器攻击港口 2。**每个盟军控制的大型港口格, 受到 2 点伤害。

注: 如伤害已超过 4 点, 则忽略该伤害(即不可以用于增加水雷伤害)。

前提条件: 必须与 11 月 15 日或之后。

这是个一次性事件。

**51-52 哈梅尔堡行动。**盟军玩家选择 1 个 2 点军力的美军战斗单位, 该单位立即损失 1 点军力。如果可能的话, 选择的单位必须在德军单位 3 格范围内, 而且必须是满额军力。

这是个一次性事件。

在 1945 年 3 月 26 日, 第三军团第 12 军第 4 装甲师派遣了一支特别行动部队, 尝试穿越德军战线, 解放关押美军军官的战俘营。但是这支特别行动部队被彻底消灭了。

**53-54 冥王星输油管。**因为管道被大量未经允许的开口, 所以汽油送至目的时, 可用量大减。本回合, 盟军只能使用“每个单位 1T”(系列规则 12.5c) 的方式来进行燃料补给。(已经补给过燃料的 HQ 和编队, 可以正

常行动)。

例外: 如果在 1945 年, 则该为号角行动(见下文)。

号角行动。盟军的空中力量以全力来摧毁德军运输网络。德军立即掷 1 骰, 并将等于骰值数量的卡车和/或货车点数移至阵亡堆(由德军玩家选择)。在后继的游戏中, 德军的补给状态和铁路运力全部设置为 6。该回合, 任一方都不可执行任何空中任务(但是整备和战略封锁不受影响)。

这是个一次性事件。

**55-56 破坏。**德军特工对位于法国的输油管道进行破坏。本回合英联邦军和美军的补给增援适用列左移 2 列。

**61-62 戴高乐。**戴高乐将军要求从前线拉下来几个师, 以训练新兵单位。盟军玩家必须立即从游戏中移除 3 个法国步兵师。挑任意 3 个师移除即可。位于阵亡堆和/或未来增援上场的师都可用来满足本事件的要求。

这是个一次性事件。

**63-64 狼人。**一位于盟军合作的卓越市政官员被狼人暗杀。在盟军的移动阶段, 盟军必须将 2 个攻击能力单位, 移动到某盟军占领的德国大型或小型城市(德军玩家可以选择城市, 但不包括盟军单位)。在本回合之后的时间, 这两个单位要停留在该城市。

前提条件: 盟军必须控制至少 1 个德国境内的大/小

城市。

**65-66 稀有事件!**掷 1 骰, 确定是哪个事件。

**1 地对空导弹。**德国研发出了地对空导弹。在后继游戏中, 德国的补给增援适用列右移 1 列。

前提条件: 必须在 1945 年。  
这是个一次性事件。

**2 挪威。**希特勒下令撤出挪威! 在后继游戏中, 德国的补给增援适用列左移 1 列。德军玩家立即获得 4 个“杂项”“Misc”重建单位(见轴心国增援表, 它们必须立即使用, 不可留待后用), 并掷 2 骰, 获得等于骰值的后备人员单位。

这是个一次性事件。

**3 库尔兰。**库尔兰方面军被撤换。德军玩家立即获得 2 个“杂项”“Misc”重建单位(见轴心国增援表, 它们必须立即使用, 不可留待后用), 并掷 1 骰, 获得等于骰值的后备人员单位。

这是个一次性事件。

**4 大坝破坏。**皇家空军成功袭击并控制鲁尔河大坝(B10.31)。水闸破坏后的效果见 1.9。

前提条件: 只可以在德军破坏水闸之前发生, 盟军可以选择不触发该事件效果。

**5 古德里安当道。**守望莱茵作战的重要性下降。德军不可再进行构成(2.9a)和准备(2.9b), 在 WaR 设置时额外获得的 SP 减半。此外, 第 6 装甲军(在增援

表上的撤离时间为 1 月 22 日)提早撤离, 并且游戏提早结束。

如果守望莱茵作战开始于 12 月, 则第 6 装甲军于 6 回合后撤离。如果开始早于 12 月, 则在 12 月 22 日撤离。

如果守望莱茵作战开始于 9/10 月, 则游戏至 3 月 22 日结束。如果守望莱茵作战开始于 11/12 月, 则游戏至 4 月 22 日结束。

前提条件: 只可以与守望莱茵作战开始前触发本事件。

这是个一次性事件。

**6 希特勒高举日内瓦公约。**希特勒坚信盟军违反了日内瓦公约, 所以他希望逮捕盟军飞行员以确认他们对德国平民投弹。历史上, 他最后并没有这么做, 而在本游戏中则不是。在后继的游戏中, 德军的补给增援适用列右移 1 列(因为该行动限制了盟军的战略轰炸)。

前提条件: 必须在 1945 年。  
这是个一次性事件。

“我命令把近几个月和将来击落并捕获的所有盟军轰炸机飞行员带来党卫军师部进行调查。

——阿道夫希特勒, 1945 年 4 月。