

## 匈牙利狂想曲v1.01

©2020 Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

### 游戏设计与研究

斯蒂芬·阿夸维瓦

**系统设计:** 迪安·埃西格

**开发者:** 柯蒂斯·贝尔

**开发支持:** 奇普·萨尔茨曼

**研究支持:** 卡尔·冯·罗兰·勒布朗、汉斯·密兰特斯、卡门·纳文金、马丁·斯丹顿、诺伯特·萨马韦伯、查尔斯·维希切尔

**美工:** 迪安·埃西格、柯蒂斯·贝尔

**VASSAL支持:** 杰夫·柯伊尔

### 游戏测试者、校对和其他支持者:

斯蒂芬·阿夸维瓦、佩里·安德鲁斯、大卫·安东里奥、柯蒂斯·贝尔、大卫·巴尼斯、恩里克·贝托奇、托尼·伯克特、阿历山德罗·博雷、阿特·博切特、丹尼尔·布罗·卡恩、埃里克·布罗修斯、克里斯·布勒、托马斯·布特纳、马尔科姆·卡梅隆、佩雷·赛丹、丹·科克伦、克莱门特·夏洛、菲利波·基亚里、安东尼·库珀、杰夫·柯伊尔、迈克·迪恩斯、瑞克·恩特林、迪安·埃西格、吉姆·福尔库斯、马克·法拉利、亚里克斯·福尔奇、保罗·德·弗朗西斯科、布莱恩·弗雷、菲利普·杰曼、奥尔登·格林、菲利普·盖伊特、诺曼·哈曼、诺兰·哈金斯、史蒂夫·詹森、迈克尔·琼金、戴夫·杰弗里、约翰·基斯纳、菲利普·克拉曼、德米特里·克里尤科夫、吉姆·库查尔、罗伊·莱恩、克莱门特·洛斯里姆、伊戈尔·卢基亚诺夫、约翰·麦克乔尼、吉姆·麦克菲特里奇、汉斯·密兰特斯、亚历克斯·米尔纳、斯科特·摩尔、罗素·摩尔斯、奥里尔·蒙恩、安德鲁·诺奇、卢克·奥利维尔、艾伦·墨菲、格里·帕尔默、奇普·法尔、奇普·萨尔茨曼、安东内洛·萨尔瓦图奇、瑞奇·希普利、巴里·塞瑟、马丁·斯汤顿、比

尔·斯特拉顿、凯文·瓦莱里恩、马西莫·韦基亚、伊斯特万·佐尔坦·瓦格、约翰·韦德、克里斯蒂安·威德默、乌尔斯·威德默、弗列斯特·韦伯、马克·沃洛森、约瑟夫·沃尔什莱格、赫尔曼·吴、兰德尔·耶茨。

**特别支持:** 马斯泰隆店的意大利冷切潜艇堡。按照OCS的传统，我们必须认识到“宇宙中最好的意大利冷切潜艇堡”所扮演的非常重要的角色，否则匈牙利狂想曲将不会出版（没有针对任何包括大煎饼在内的墨西哥玉米煎饼的意思）。



**汉语翻译:** 陆星霖（小露露大公爵）

### 介绍

匈牙利狂想曲（HR）描述了苏军进入匈牙利，并导致了德布勒森战役、布达佩斯围城战以及德军的试图解围布达佩斯的康拉德反击行动。1944年8月罗马尼亚的叛逃（译者注：鉴于该作设计师为匈牙利人，因此译者更倾向于使用“叛逃”一词而非我们惯常使用的“解放”来进行翻译），使苏联能够从喀尔巴阡山脉南部包抄防守的德军。在这一过程中，德国第六集团军几乎被歼灭，失去了大部分重型装备（这说明了德军在战役开始时火炮数量相对处于劣势）。

游戏开始于1944年10月5日乌克兰第二方面军和乌克兰第四方面军发起的旨在分割德军第8集团军的攻势，后者仍然防守在喀尔巴阡山脉以东的非地图区域。游戏允许玩家进行两次主要的苏军攻势以及包括了1945年2月26日南风行动在内的几个较小的德军反攻。

### 1.0 总体特殊规则

#### 1.1 地图&地形

**1.1a 通用地形表:** 地形表中说明了各种地形对于移动和战斗的效果

（地形效果表（TEC））。

**1.1b 天气:** 每回合的天气由一个骰子决定地面条件，另一个骰子决定飞行条件。



天气表列出了当前日期每种情况的全部影响。

所有剧本的第一回合都有相应的使用条件，无需通过投掷骰子来决定天气。

**1.1c 入场区域:** 这些区域标记在地



图边缘上。由多个相同字母指定的入场区域（例如B39.35和B49.34（锡比乌）都为入场区域G）。

除非另有说明，否则被指定入场区域的单位只能从这个入场区域中任意一个格子入场。

其他入场区域均标有横穿格子的条纹。

**1.1d 铁路:** 铁路移动可以离开地图，然后从另一个由当前玩家控制的地图边缘铁路格进入。两个铁路入场格之间的区域由控制这两个铁路格的玩家控制（即，你不能从这个由对方控制的区域边缘进场）。交通枢纽被认为是可被停靠格子（这是对OCS规则13.3c列出地形类型的补充）。

所有由轴心国玩家控制的地图边缘的铁路格均视为停靠格。所有由苏联玩家控制的地图边缘的道路格均视为停靠格（3.1d）。

**1.1e 地图印刷工事:** 地图上印刷的红色轴心国环形工事（MPH），适用于一些特殊规则：



环形工事无法被升级；

它们仅能被轴心国使用（苏联玩家可以在这些格子上建造自己的环形工事）；

它们无法被摧毁。



印刷工事中，**有黑色边框的工事**在战斗和炮击中被视作崎岖地形（Close）；即便这类格子在开阔格子类型（Open）中，进攻该格子的装甲单位也只能享受x1攻击效果（见地形效果表（TEC））。

**1.1f工事标记：**一个工事标记所在的格子被对方有攻击能力的单位占据时，其工事等级将会下降一级。地图印刷工事不会降级（1.1e）。游戏内不能建立高于二级以上的工事。

**设计笔记：**匈牙利的防线得益于轴心国工程师们的不懈努力，以及他们对这一地区特别了解。

## 1.2区域与区域限制

**1.2a北方行动：**北方行动的部队（苏联和轴心国）算子上都印有白色边框。它们被称为白色边框单位。白色边框单位不能移动到任意一张地图上的白线（19.xx和20.xx之间）以南。白色边框单位允许撤退至白线以南，但必须第一时间返回白线以北。白色边框单位的拆分单位也必须遵守这一规定。白色边框单位不能通过移出地图边缘再重新进入地图的方式进入白线以南。两个死亡池——一个用来存放白色边框单位，另一个用来存放其他单位。如果白色边框单位被重建，则必须被放置在白线以北。分配给乌克兰第四方面军的苏军第8航空集团军也是白色边框单位。这些部队从第8航空集团军基地区域出发，并只能在白线以北执行任务。只有白色边框空军单位能使用第8航空集团军区域。

其他单位不受此限制。

**设计笔记：**双方都有部队为在斯洛伐克的喀尔巴阡山的隘口而战斗，但由于指挥、通信和控制的困难，这些部队并没有与各自位于山脉南部的友军进行有力协调。第1装甲集团军和匈牙利第1集团军不属于南方集团军群的一部分，而隶属于A集团军。同样的，两支来自乌克兰第4方面军的军队——第1近卫集团军和第18集团军，虽然不属于乌克兰第2方面军或乌克兰第3方面军，但却在喀尔巴阡山以南地区战斗。

**1.2b南巴拉顿区域限制&驻军撤离：**双方作战单位均不得进入南巴拉顿禁区（绿线）或者多瑙河以西

的南斯拉夫（见地形表），如果玩家必须撤退一个单位到上述区域，则该单位被消灭。仅有轴心国玩家



能在12月1日前使用南巴拉顿禁区的公路、小路或者铁路追溯补给源或者运输补给。

一旦苏军有能追溯补给的战斗单位要么在佩奇（A56.13），以及要么在入场格I；或者

12月1日以后在多瑙河以西，则双方玩家必须立刻撤出南巴拉顿地区驻军单位（见12月1日部队到达顺序表）。

**设计笔记：**这条规则意在使两支大型军队退出战役。轴心国通过占领A48.03至A55.03并设立防线用来保护保护瑙吉考尼饶油田，苏军忽视了这一经济目标并将注意力全部集中在攻占布达佩斯上。在德拉瓦河沿岸上，苏军进行沿岸防守，以防德军东南司令部方向可能的进攻。斯大林希望在南斯拉夫留下至少一支军队以影响铁托，但他不想过分刺激一直对苏军在南欧行动保持戒心的丘吉尔。与其强迫玩家将军队行进到西南角并只是停留在那里，不如我们选择将它们进行撤离。

南巴拉顿驻军的单位，双方单位算子上右上角均有一个黑点。

**1.2c布达佩斯区域：**布达佩斯区域由所有地图上标出的布达佩斯边界内的六角格组成（2.1e、2.4和2.5b）。

## 1.3一般空军行动

**设计笔记：**战争进行到现在，布置在空军基地附近的高射炮让任何尝试空袭机场的行动几乎是自杀性质的，德国是拥有最强大高炮师的国家之一，并且在布达佩斯附近额外布置了高炮旅。苏军也拥有70多个防空团。我们研究发现，以空军基地为空袭目标的任务在战役期间从未发生。

**1.3a空军区域：**双方都有地图区域外的空军区域作为各自的空军基地。

- 空军区域不允许任何战斗或炮击。
- 地面单位不能移动到空军区域中。
- 空军区域中不能发生空战。
- 空军区域中能免费整补，但是，

任何空军区域都没有补给源或者具象补给；来自补给表中的具象补给可以放入空军区域中，以作为空投或者空运之用。

**1.3b空军入场点：**空军入场点对应从相应的空军区域到地图特定的入场格已经飞行的航程。这些入场航程消耗记录在各自空军区域上。例如，从第8航空集团军空军区域出发的飞机从入场点D进入地图时，便已经消耗了25格航程。

**1.3c苏联第8航空集团军：**这些单位属于白色边框单位，并在一开始存放在相应空军区域中。自10月29日及之后，他们可以在白线（1.2a）以北任何空军区域中降落。

**1.3d对地攻击：**只有德军飞机和苏军伊尔-2（IL-2）可以进行对地攻击（OCS规则14.7d），其它飞机不允许进行对地攻击。

**1.3e高射炮噩梦：**在这一作中，高射炮应用非常广泛，为了反映这一点：

所有针对高射炮判定的骰点有+1修正，不仅仅是对运输破坏的高射炮判定。

**不允许**空军对机场实施设施轰炸，但地面炮击可以对机场进行设施炮击。

在任何一个德军空军整备阶段时，德军玩家可以决定任何机场里的任何空军处于非活跃状态。

## 1.4多瑙河和浮桥

**1.4a多瑙河：**多瑙河在无桥情况下仅能在架设浮桥单位之后才被允许通过（指挥部没有架桥能力来通过多瑙河）。而只有在多瑙河结冰的情况下才能让使用腿力的单位使用全部移动力后才能度过。

只要苏联军队靠近多瑙河大桥的地格，则大桥立刻被摧毁（苏军无法使用印刷在地图上的多瑙河桥梁），但控制区（ZOC）可以被投射到多瑙河对岸。很重要的一点是，玩家必须清楚的理解单位只能攻击他能移动进入的格子（OCS9.1f）。因此，何时渡过多瑙河是受到限制的（见地形效果表（TEC））。

**1.4b浮桥：**一般一个浮桥单位为战斗模式或DG模式即可架桥，但必须为战斗面向上（DG与否不影响它的



架桥功能)。浮桥单位联通了所有与浮桥单位相邻的河边,就像一座过河的桥梁一样,被称为“浮桥”。在部署时,浮桥单位还能恢复所有邻近的先前被毁坏的铁路桥和公路桥。在任何移动阶段(即便是战斗模式下),浮桥单位也能越过其桥接的河边。浮桥单位不能被敌方占领或使用。每当浮桥单位(双方)靠近多瑙河畔时,必须放在堆叠最上方以显示其位置。

**推演笔记:** 浮桥桥接河两边所有能被桥接的运输线。OCS6. 2a

**1.4c架桥: 苏联限制**在游戏开始时,苏联浮桥单位不能在多瑙河架桥(但可以在其他大河和小河正常架桥)。

从11月8日开始,苏联浮桥单位在多瑙河具备“轻度架桥能力”,被部署架桥的浮桥单位可以创建一条“架桥路径”(1.4b)来穿越多瑙河,但仅限徒步单位使用移动模式且消耗全部移动力才能渡过多瑙河。直到12月1日前,任何投递补给或者拖拽补给穿越多瑙河的行为都不被允许。已部署的轻度架桥能力的苏联浮桥单位不具备恢复先前毁坏的公路或者铁路桥梁的能力。

**推演笔记:** 苏联有一个指挥部(第57集团军),使用的是徒步能力,因此可以进行投递和拖拽。

从12月1日开始,苏联架桥单位的限制将全部移除,恢复“全部能力”,可以为任意移动类型的单位提供架桥能力,并按照1.4b规则恢复先前被摧毁的公路和铁路桥的通行能力。

**设计笔记:** 多瑙河对于苏军来说是一个巨大的军事障碍,类似于其他OCS游戏里的伏尔加河和莱茵河。因此,有必要(让玩家)感受远离自己后勤基地的苏军在跨越多瑙河的严峻与困难。

## 1.5特殊单位

**1.5a工程单位:** 指挥部拥有全部的工程能力。除了浮桥单位的桥接能力外(1.4),其他单位没有工程能力。

**1.5b空降单位:** 双方都没有可供空投的单位。但空投补给的任务不受影响。

**设计笔记:** 空降兵部队番号只是一个荣

誉称号(不是真的空降兵)!

## 1.6匈牙利狂想曲玩家手册

匈牙利狂想曲将为每位玩家提供一本玩家手册,手册包含游戏细节和玩家细节:表格、图表以及到达顺序,它们的标题分别为:轴心国表格和抵达顺序、苏联表格和抵达顺序。玩家手册提供了增援、撤离、替换、特殊时间点等等。这对于推演匈牙利狂想曲来说特别重要。

## 1.7剧本手册-胜利条件

匈牙利狂想曲包括一本剧本手册,里面提供了15个剧本。每个剧本都说明了该剧本特定胜利条件。胜利条件主要是由控制某些地理目标的苏联玩家决定。

“控制权”取决于哪个玩家具有攻击能力的单位占据特定的六角格(或者最后一个进入该格的具有攻击能力的单位归属玩家)。胜利点标记的提供以适合玩家采取适合的方式去推演。它们适用于所有的剧本。

## 1.8设置

匈牙利狂想曲为玩家准备了各种设置,以帮助游戏进行。

轴心国: 玩家辅助:

算子&标记

死亡池

炖牛肉标记(2.1e)

通用记录轨

增援轨(1.8b)

拆分团设置(2.5c)

军团编制标记(1.8a)

苏联:

玩家辅助1:

算子&标记

增援轨(1.8b)

特殊货车延补队(3.1e)

通用记录轨

玩家辅助2

死亡池

最高统帅部预备区(3.3b)

军团编制标记(1.8a)

## 1.8a军团编制标记设置

匈牙利狂想曲将为轴心国和苏联玩家提供军团编制标记以便更好的放在地图上展示。

玩家必须根据要求向对手展示堆



叠中最上面的战斗单位和任何环形工事级别。一个军团一个作战单位。这些不是具有加油或炮兵集群功能的多编制部队标记,只是代替该堆叠放置在地图上。

**设计笔记:** 这些标记将在密度特别高的区域发挥作用,例如布达佩斯。此外,这些标记将起到额外的战争迷雾的效果,因为玩家不知道该标记所处区域算子量有多少。关于战争迷雾,我认为玩家目前没有掌握太多对手信息,这与其他游戏没有什么不同。因此,通过这些看似偏离地图的标记,可以将战争迷雾增添到游戏中,从而达到良好的效果。

**1.8b增援轨:** 匈牙利狂想曲为玩家提供的增援轨上以月份分类,每个月均标记了增援部队和路线。在相关日期上放上记录算子,以指示当前游戏日期时间和距离特定增援的时间。玩家每月标记会随着游戏的进行而进行轮换(事实上游戏进行比解释这一过程容易得多)。

## 2.0轴心国特殊规则

### 2.1后勤

**2.1a补给源和补给入场区域:** 除非苏联玩家控制,否则轴心国的北、西、南、A、B、C、K、J上所有的铁路、公路和小道,以及双方共同拥有的I都是轴心国的补给源和增援入场区。

德国重建单位将从轴心国西部边界进入;

匈牙利重建单位将从匈牙利境内任意一个能追溯补给的村庄、小城市或者大城市进入(即便在敌方控制区(EZOC)内);

但是,所有的轴心国白色边框单位都将从轴心国北部或者A、B、C入场点进入。

**2.1b补给点和补充:** 每回合根据轴心国补给和可变增援表进行投掷骰子判定本回合接收的补给点和可变增援;注意,有单独的德国可变增援表和匈牙利可变增援表,请分别判定。

轴心国补给表受到科马罗姆(A30.09)和卡夏(B9.01)。见轴心国可变增援表注释。

在匈牙利狂想曲里,可变增援点只能用于重建死亡池的单位:人员(Pax)算子和装备(Eq)算子将不

会被使用。

**2.1c铁路运输点：**德军玩家手册中提供了铁路运输点具体数值，苏军玩家则没有铁路运输点。



**2.1d多瑙河运输：**一个回合一次，轴心国玩家可以在任何一个有多瑙河的格子里将具象补给（非人员）运送到布达佩斯（1点多瑙河运输标记=1点具象补给），任何有ZOC的苏联战斗单位只要占据或让ZOC覆盖A29.04到A31.18或A31.19这一段多瑙河的北岸或者西岸便可以完全阻止轴心国这样的运输能力。多瑙河被冰冻后，则不能进行多瑙河运输。

**2.1e炖牛肉：**轴心国玩家有七个炖牛肉标记，可以在补给阶段布置在布达佩斯要塞（2.4）中任何一个布达佩斯城市格中。



任何在布达佩斯要塞的轴心国单位在补给阶段通过指挥部投递或者拖拽的方式与炖牛肉标记形成一条补给追溯路径来“消耗具象补给”（OCS 12.6），但这一方式其实无需另外消耗补给。

如果使用了炖牛肉标记，则除非轴心国玩家从布达佩斯要塞区域内消耗1T，否则炖牛肉标记将永久移除游戏。如果消耗了1T，则掷出一个骰子，1-3则将炖牛肉标记永久移除，4-6则可以再次使用。

轴心国玩家可以在布达佩斯要塞区域任意使用炖牛肉标记，但这并不是必须使用的。

## 2.2空军行动

**2.2a坦克克星：**一个HS-129B（飞行开罐器）单位和两个Ju-87G（斯图卡）单位被指定为“坦克克星”，这些单位的轰炸值以红色字体印制。



以下特殊规则将被应用在任何坦克压制轰炸的任务中：

- 1) 坦克克星只能被用于坦克压制炮击任务，该任务可以以轰炸或者对地扫射的形式进行。如果作为轰炸任务进行，其他飞机无法加入该任务，但可以为坦克克星护航；
- 2) 在空中任务序列步骤 D（拦截）

之后和步骤 E（高射炮）之前确定目标格中是否包含高度反坦克效果单位（黄底色）和轻度反坦克效果单位（红底色）。如果不包含，则坦克克星单位会立刻终止任务；

3) 如果目标格中包含高度反坦克效果单位（黄底色）和轻度反坦克效果单位（红底色），则按照以下步骤执行“坦克压制轰炸”：

- 需要至少一个观察员；
- 对所有[1/2]、1/2、1、2、3的轰炸结果统一视作1；
- 苏联玩家必须选择战力最高的高度反坦克效果单位（黄底色）和轻度反坦克效果单位（红底色）来承担任何损失；

除上述规则外，其他轰炸判定和效果都将正常处理。

## 2.2b鲁德尔Ju-87G（斯图卡）飞行编队。

设计笔记：Ju-87G（斯图卡）其中一个单位代表著名的王牌飞行员汉斯·乌尔里希·鲁德尔和他的小队，因此被称为“鲁德尔”。除坦克克星（2.2a）规则外，鲁德尔小队遭到任何高射炮射击所造成的损失都将被忽视，另外，如果鲁德尔小队遭到空战，也将在空战任务B步骤时终止（不进行空战）。

## 2.3 国籍问题

**2.3a限制：**轴心国没有任何限制，所有轴心国单位均可以自由行动。

**2.3b匈牙利崩溃：**抵达顺序表要求轴心国玩家为匈牙利崩溃事件投骰。

一旦发生匈牙利崩溃，则需要在游戏中将所有匈牙利单位移至死亡池中，但以下情况例外：

匈牙利空中单位  
第1匈牙利装甲师  
第2匈牙利装甲师  
所有布达佩斯守备单位。  
所有4素质匈牙利步兵和骑兵单位  
轴心国玩家还可以选择任意3个匈牙利指挥部，3个匈牙利炮兵单位和12点军力的匈牙利单位（留在场上）。

匈牙利崩溃是一次性事件。地图上的匈牙利单位总数可能随后通过到达和可变增援而超过这些数字。

## 2.4布达佩斯要塞

轴心国玩家可以在任意的布达佩

斯城市格中声明“布达佩斯要塞”，也可以是在包含一个或者多个布达佩斯城市格的连续六角格中声明，但所有的“布达佩斯要塞”都必须在布达佩斯区域内（1.2c）。区域内可以有多个“布达佩斯要塞”存在。

如果一个或者多个单位被切断补给路径且位于同一格内，或者符合条件的六角格可以在增援阶段被宣称“布达佩斯要塞”，在“布达佩斯要塞”中的轴心国单位在补给阶段可以被声明“消耗具象补给”（OCS 12.6）但这并不需要真正消耗补给。同样不用消耗炖牛肉标记（仅第一回合可以这么做）。这些特殊规则适用于“布达佩斯要塞”中所有轴心国单位：

在“布达佩斯要塞”中的轴心国单位防御时不需要消耗战斗补给（OCS 12.4）

“布达佩斯要塞”中的轴心国炮兵单位可以在1) 在工事中，和/或在敌方控制区进入预备模式。在“布达佩斯要塞”中的轴心国炮兵单位可以留在工事中。部队储备可以被用于进攻，且可以不用被恢复（OCS 12.10e）。炖牛肉（2.1e）标记可以在补给阶段被放置并替代“消耗具象补给”（OCS 12.6c）效果。

**推演笔记：**战役剧本（5.2）提供了一个突然死亡的胜利：如果苏联玩家在2月12日前攻占布达佩斯全部七个格子，则苏联玩家获胜。与之相反的是，如果在“布达佩斯要塞”中的轴心国玩家能够重新获得补给追溯，那么轴心国玩家获得胜利。

## 2.5 特殊单位

**2.5a第109装甲旅：**该单位具备两点军力，其处理方式类似于2点军力的多军力单位“迷你师”，这将影响其堆叠、加油和战斗费用。注意，“迷你师”不是独立单位（OCS 3.2f），所以这个旅无法通过HQ模式来获得“免费加油”，而是必须支付1T才能加油。

**2.5b 布达佩斯驻军：**在其右上角带有匈牙利国旗的轴心国单位是布达佩斯驻军单位。他们不可以移动到布达佩斯区域（1.2c）之外，如果他们撤出布达佩斯区域，则必须





让他们尽快返回。

**2.5c拆分团：**拆分团仅限于目前算子版上提供的算子数量，使用轴心国拆分团展示板来进行拆分。

### 3.0苏联特殊规则

#### 3.1后勤

**设计笔记：**苏军对罗马尼亚和匈牙利发起的迅速攻击，以至于苏军后勤部门来不及改建铁路。其导致的结果是，苏军所有的补给都必须使用卡车或者货车从德涅斯特河运过来。1944年10月5日，苏军的后勤能力已经处于极限状态，这种情况在整个战役期间得到逐步改善，但随后又在布达佩斯以西陷入困境。在1944年10月至11月，随着补给优先供应其他战线，匈牙利战线成为了次要战场。到了1944年12月，随着其他战场的休整，匈牙利战线成为苏军最高统帅部优先供应的地方，并被其指定为唯一活跃的战场。正如实际发生的那样，苏军最高统帅部在匈牙利发动攻势的目标还包括吸引那些原本防卫柏林的德国摩步师，到了1945年1月维斯瓦河-奥得河攻势开始时，苏军在匈牙利的供应又恢复到“正常”水平（译者注：这里的正常指的是1944年10月-11月的供应水平）。因此，苏联玩家必须应付多种后勤问题。

**3.1a 补给源：**游戏开始时，所有苏联北部入场区的铁路、道路和小径，加上入场格F和G，都是苏联补给源和增援入场区。注意入场格F应该是B29.35。

苏联的抵达顺序表将会指示其他入场区的铁路、道路和小径何时成为苏联的补给源和增援入场区。

苏联方面军标记也是补给源（3.1c）

**3.1b 补给点和预备部队：**每回合根据苏联的补给表和可变增援表接收它们。

苏联玩家有补充步兵的特殊规定（3.3a）。

苏联的补给表分为三栏：

- 补给被写明“北部入场区域”的一列的补给必须从北部入场区域进入；

- 补给被写明“东部入场区域”的一列的补给必须从东部入场区域或从锡比乌（Sibiu）（B49.34）进入；

- 补给被写明“南部入场区域”的一列的补给必须从南部入场区域进入

**3.1c方面军标记：**苏联玩家有三个方面军标记（第二乌克兰方面军、第三乌克兰方面军、第四乌克兰方



面军)用来代表他们历史上所面临的所面对的行政、后勤以及限制情况。

方面军标记并非指挥部，也没有OCS13.1b所列举出来的指挥部特殊能力。

以下与每个苏联方面军标记有关：

1) 补给：如果方面军标记能通过一个连续的道路格抵达地图边界补给源或锡比乌（Sibiu），这其中没有任何敌军单位或者没有抵消的敌军控制区（OCS 4.5b），那么每一个方面军标记都是一个苏联补给追溯源。方面军标记没有投递范围，但指挥部和其他单位可以正常拖拽。

2) 放置和移动：方面军标记只能被放置在道路格上，并且只能在苏联移动阶段进行移动。每个方面军标记需要花费1SP才能移动，移动时，方面军标记只能沿着道路格（而非铁路格）移动任意格数。方面军标记可以携带之前未移动并与之相堆叠的具象补给一起移动。移动时，方面军标记不能拾取或者投弃具象补给。方面军标记不能移动到黄线以西（3.1f）。

3) 敌军单位：方面军标记不能进入敌方控制区（OCS4.5b）5格范围内。方面军标记无法被摧毁。如果轴心国有控制区（ZOC）的单位进入方面军标记5格以内，则方面军标记将会立刻连带与之相堆叠的具象补给转移到“合法”的格子中。苏联玩家可以将任意或者所有单位从相应方面军的最高统帅部预备队区域（3.3c）中布置在该方面军标记的5格范围内。

4) 特定限制：10月29日之前，乌克兰第二方面军标记不能移动。乌克兰第四方面军标记不能在地图B上移动至16.xx以南，也不能在地图A移动至9.xx以南。乌克兰第三方面军不能移动到40.xx以北。

**3.1d卡车运力：**在游戏中，苏联玩家无法使用铁路网。因此，苏联没有铁路运力，也没有火车停靠格作为追溯补给之用。唯一可供苏联追溯补给的补给源是被激活的入场区、锡比乌（Sibiu）以及方面军标记。

苏联玩家每回合根据苏联卡车运力表获得卡车运力。卡车运力只能

在移动阶段中移动具象补给。卡车不能运输战斗单位。卡车运力不能在其他阶段的移动小节使用。

卡车运力沿着连续的道路（非铁路或者小径）移动任意格数运输具象补给，这些被运输的具象补给必须被运到方面军标记或者可卸载格。可卸载格必须是苏联控制的大城市、小城市、村庄、交通枢纽或具有工程能力的指挥部所在的格子，并且可卸载格可追溯到补给源。每一点卡车运力可以运送2点具象补给到方面军标记所在的六角格，可以运送1点具象补给到可卸载格。卡车运力不能将具象补给运送到敌方单位所在的目标格或者有敌方单位控制区的目标格（如果该格的敌方控制区没有被抵消的话）（OCS4.5b）。

卡车运力不受运输破坏影响。

**开发笔记：**在这一次战役中，苏联没有将铁路转换成宽轨轨距。卡车运力主要代表专门分配给该战役中涉及前线供应的来回运送的卡车。可以将这些卡车运力视为美国红球速递计划的苏联版。

**3.1e特殊货车延补队：**在匈牙利狂想曲中，在OCS系列规则下苏联玩家不能正常的建立货车延补队和卡车延补队（OCS12.7）。



苏联玩家可以得到两个特殊货车延补队（SWE）。

当被部署在地图上时，每个特殊货车延补队都充当货车延补队并根据OCS12.7规则来扩展补给追溯范围。

然而，特殊货车延补队无法被转换成正常的货车运输点。

移动特殊货车延补队的唯一办法是，在移动阶段首先将特殊货车延补队从地图上移出，并放置在特殊货车延补队存放区的“移动”格上。在苏联的清理阶段将特殊货车延补队标记从“移动”格挪到“就绪”格。在苏联的移动阶段，无论苏联玩家出于何种考虑，都可以将位于“就绪”格的特殊货车延补队标记部署在地图上。如果轴心国战斗单位进入特殊货车延补队所在的格子，则立刻将特殊货车延补队放置在特殊货车延补队存放区的“移动”格。

**3.1f黄线：**任何在黄线以西苏联单

位使用补给的数量都要乘以四（参见地形效果表（TEC））。这也适用于苏联单位对黄线以西的单位进行地面进攻和炮击。



**开发笔记：**这条黄线代表了本次战役中苏联的后勤能力“外部极限”。

### 3.1g炮兵弹药标记：



炮兵弹药标记是从可变增援表中获得，并放置在锡比乌（Sibiu）区域中等待使用。一次最多只能放两个（如果锡比乌（Sibiu）区域已经有了两个标记，则忽略其他炮兵弹药标记获得结果）。苏联玩家可以在任何战斗阶段中的炮击环节中使用炮兵弹药标记，使用该标记时，最大炮击补给费用为4T。这适用于该阶段苏联所有炮兵炮击。使用后在该阶段结束时移除该标记。同一阶段内使用两枚炮兵弹药标记不会产生其他影响（不会叠加）。

## 3.2空军行动

**3.2a空军单位整备限制：**从10月12日至10月29日（含）和从1月1日至游戏结束（含），在每个苏联空军整备结束时，只有10个苏联空军单位处于活跃状态。这包括地图外空中区域中的苏联空军单位。如有必要，苏军要将一些空中单位转为非活跃状态以满足该限制。

罗马尼亚空军、带有白色边框的苏联空军和苏联远距离空军（LRAF-黄色边框）的苏联空军单位不受此限制。

### 3.2b远距离空军（LRAF）：



远距离空军（LRAF）算子上都有黄色边框。这些飞机单位必须位于远距离空军区域内。远距离空军仅限在苏联移动阶段执行任务。

当使用下面的整备能力时，所有远距离空军可以被立刻整备：

远距离空军每月仅限被整备两次（两回合），使用远距离空军整备标记来记录远距离空军每个月整备剩余次数。即每个月第一个苏联玩家回合的空军整备阶段，将远距离空军整备标记回到“2”记录格上。

## 3.3特殊建造

**3.3a步兵师重建：**苏联玩家不会收到步兵后备单位，苏联重建表上也没有可供重建步兵的后备单位。



取而代之的是，在游戏中最先被击溃的10个苏联步兵师或筑垒地域旅（UR）将会被自动重建而且必须在下一回合的苏联增援阶段以1点军力的形式返回游戏，使用苏联的“步兵重建”标记来追踪这些重建情况。

在前十次自动重建完毕后，被击溃的苏联步兵师或者筑垒地域旅（UR）也将会被重建，并在未来的增援阶段返场，同样是以1点军力形式返回。为每一个返场重建步兵师或者筑垒地域旅（UR）投掷一个骰子，并将骰值加2值即为其未来返回所间隔的回合数。

苏联步兵包括所有步兵单位类型系列，即“空降”、摩步、“筑垒地域”和“近卫”。

除了白色边框单位外，重建的苏联步兵放置在任意一个方面军标记所在的地格或者两格以内。白色边框单位放置在乌克兰第四方面军标记所在的地格或者两格以内。除了白色边框单位，这些重建的步兵单位可以从苏联东部入场区、锡比乌或南部进场。白色边框单位可以从由苏军控制的苏联北部入场区或区域A、B、C入场。

### 3.3b最高统帅部后备（RVGK）：多编制单位重建

只有在多编制单位全部在苏联死亡池或者全部撤出地图并放置在最高统帅部后备（RVGK）时，才可以重建苏联多编制部队（MUF）（参见苏联玩家辅助）。

在任意苏联增援阶段（已判定完可变增援后）中，苏联玩家可以将地图上剩余的所有多编制单位（可追溯到补给）放入最高统帅部后备（RVGK）区（无需加油），即可开始对多编制单位进行重建。编制内卡车保持其装载状态。从到达的补给中移除任何弹药不足/弹药耗尽标记所需的补给。任意正在最高统帅部后备（RVGK）区进行重建的多编制部队的单位一旦能够重新追溯补给，则必须马上从地图上被移除，并在增援阶段放置在最高统帅部后备（RVGK）区。如果一支多

编制部队单位全部进入死亡池，则该部队可以在苏联增援阶段由玩家指定是否进入最高统帅部后备（RVGK）区进行重建。

默认情况下，这些多编制部队重建后将到达乌克兰第二方面军标记。但是，可以将两支重建完毕的多编制部队抵达乌克兰第三方面军标记。匈牙利狂想曲有两个用来指示重建并到达乌克兰第三方面军的标记，玩家可以用来标记哪些多编制部队重建完毕后到达乌克兰第三方面军标记。乌克兰第四方面军将不会得到重建的多编制部队。指示重建抵达乌克兰第三方面军的标记可以多次使用，但在任何想定的时间内都只能为乌克兰第三方面军重建并抵达两支多编制部队。只有放置在最高统帅部后备（RVGK）区的多编制部队才能通过可变增援来进行重整。

将重建后的单位与该多编制部队其余单位一起放置在最高统帅部后备（RVGK）区相应位置。当最高统帅部后备（RVGK）区中骑兵军里所有的师级单位被重建，或者坦克军、机械化军中所有的旅级单位被重建，那么这支多编制部队就可以在苏军增援阶段返场。

要想让多编制单位重建返场，需要移除最高统帅部后备（RVGK）区中这支部队所有单位，并将其放置在重建该单位的方面军标记的2格范围内。

苏联玩家可以自行决定是否再重建该部队的编制内卡车、支援营级单位或团级单位。（这是重建这些单位的唯一办法）。

不能在同一个增援阶段中将多编制部队放入最高统帅部后备（RVGK）区进行重建又立即返场。

重建返场的多编制部队处于没有加油的状态。

最高统帅部后备（RVGK）重建程序不适用于罗马尼亚第9骑兵师或“非师级”单位。

**设计笔记：**苏联对待摩托化兵团的做法是让他们一直保持战斗直至“消耗殆尽”，然后从作战序列中撤出并进行完全整备。直至他们恢复满编后，才会重返一线作战。方面军指挥部还代表着分散在附近各个地方的最高统帅部后备训练、单位集结点以及相关运输和支持。



### 3.4 国籍问题

**3.4a 合作：**苏联单位不能使用罗马尼亚或者南斯拉夫指挥部。罗马尼亚或南斯拉夫单位不能使用苏联指挥部。捷克单位可以使用苏联指挥部。任何指挥部都能为空军整补投递补给，无论其国籍。

苏联方面军标记可以为所有苏联单位、罗马尼亚单位和南斯拉夫单位提供可供追溯的补给源。(3.1c) 罗马尼亚、捷克、南斯拉夫和苏联单位可以一起堆叠、炮击和进攻。但是，只有苏联单位才能充当苏联空军和炮兵的观察员，只有罗马尼亚单位才能充当罗马尼亚空军和炮兵观察员。

**3.4b 罗马尼亚：**罗马尼亚单位不能移动到多瑙河以西或者南部。罗马尼亚空军无法被重建。

**3.4c 南斯拉夫：**南斯拉夫单位不能移动到A47.xx以北。

**设计笔记：**从技术上说，这些部队不是游击队，只是他们在战役初期采取了这样的战术。

### 3.5 特殊单位 & 要求

**3.5a 刚性炮兵：**多个苏联炮兵单位必须堆叠在一起才能炮击同一格。

**3.5b 炮兵师：**苏联炮兵师由多军力单位组成，单位的防御作战实力使用单位当前军力的数值，实际的炮击能力则按照当前军力和满编军力之间的比来计算。例如，90炮击值，3点军力的师损失1点军力后防御战力为2，炮击值为 $90 \times \frac{2}{3} = 60$ 。

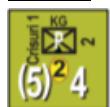
**3.5c 斯洛伐克和捷克游击队：**斯洛伐克游击队和捷克第二空降部队仅从斯洛伐克游击队补给格追溯补给（见地形表（TEC））。

他们可以在没有补给的情况下进行攻击或者防御。他们不能为空中单位担任观察员。

斯洛伐克游击队只有战斗模式，不能与包括其他游击队在内的其他单位堆叠。

斯洛伐克游击队和捷克第二空降部队不可以使用突围（OCS12.8e）。

**3.5d 罗马尼亚山地集团“游击队”：**这些单位只有战斗模式，不能与其他单位（包括其他游击队）堆叠。他们始终能追溯到补给，他们



也能在防御中不花费补给，可以为罗马尼亚空军担任观察员。

他们永远不会离开崎岖（Rough）或茂林（Heavy wood）地形，否则他们会被摧毁。

在任何苏联增援阶段，苏联玩家可以用8-2-2罗马尼亚第2山地师替换四个罗马尼亚山地集团单位（即便其中一些（或全部）被摧毁）。只需要移除所有罗马尼亚山地集团的单位并在苏联指挥部上放置罗马尼亚第2山地师即可。

**3.5e 苏联拆分团：**匈牙利狂想曲中，苏联玩家没有拆分团。

**3.5f 没有苏联单位合并：**苏联单位或者罗马尼亚单位不能使用单位合并规则（OCS13.9）。

**设计笔记：**在战争中，苏联士兵的素质正在逐渐下滑。缺乏灵活性是战争后期苏军师的一个特征，由于缺少后备，很多部队才只到团级规模。这些苏联师更多的依靠本身配属的重炮和重型武器，而不是步兵的灵活性。

### 4.0 可选规则

**4.0a 系列规则可选：**考虑到双方精疲力竭，我们强烈建议玩家不要使用OCS21.2比例战斗值-A或OCS21.10补给储备。尽管这些规则在玩家之中很流行，但到1944年底，该战区的攻击能力更加有限，补给储备不足。

OCS规则中的21.4远距离任务、21.5基地转移和13.7b战争迷雾可选规则是我们建议在游戏中的唯一系列可选规则。

**4.0b 糟糕的演讲：**1944年10月15日，匈牙利领导人霍尔蒂上将发表广播演讲要求与苏联停战，这在匈牙利军队中造成了一些影响，在回合中，当匈牙利单位希望移动、变更模式、炮击、和/或进攻则需要投掷一个骰子（空军单位不需要投骰）：为每一个单位进行投骰（例外：匈牙利第1装甲师和匈牙利第2装甲师只需要投一次骰子）

1-3时，单位行动失败；

4-6时，单位正常行动。

当单位行动失败时，则该回合无法移动、攻击、炮击或变更模式。旋转该单位来进行标记状态。

此事件仅在一个回合内发生一次且仅在游戏中发生一次。

可选的：如果两个玩家同意增加惊

喜，则轴心国从10月12日这个回合开始掷出一个骰子：

1-2时，该回合发表演讲；3-6时，则没有发表演讲，轴心国玩家则在下回合继续投骰。

在10月15日这一回合时，骰值1-4时发表演讲，5-6时则没有发表演讲。

如果之前没有触发演讲事件，则在10月19日这一回合自动触发。

**设计笔记：**霍尔蒂上将将在十月战事期间与苏联谈判，试图带领匈牙利向苏军投降。演讲结束后，德国立刻发起了由著名的奥托·斯科尔兹内领导的政变，并最终让箭十字党掌握政权。

**4.0c 匈牙利-罗马尼亚对抗：**罗马尼亚每次攻击布达佩斯任何主要城市格或者次要城市格时，罗马尼亚单位遭到的任何损失都将乘以2。

**设计说明：**匈牙利人在不得不面对他们认为是“死对头”时顽抗到底。出于这一原因，马林诺夫曾一度不得不从布达佩斯战役中撤出7个罗马尼亚军。

**4.0d 格尔什科夫 & 普利耶夫指挥部：**这两个指挥部是用来控制骑兵



-机械化混编快速集群。它们只能向骑兵、机械化和装甲（包括骑兵、坦克和/或机械化兵团）和不限数量的独立单位投递补给线、燃料以及战斗补给。它们不能向包括三个摩托化步兵师（第68近卫步兵师、第99步兵师和第316步兵师）在内的步兵师投递补给线、燃料和战斗补给。

**4.0e 帕佩战斗群：**该编队标记可将处于同一格里的任意履带/轮式单位（独立或属于其他师）放置在地图外区域。然后根据OCS13.7，这些单位将成为多编制部队。这个标记与装甲师或装甲掷弹兵师标记具有一样的属性。

被编入战斗群的单位必须离开地图并由战斗群标记取代其地图上的位置。



**设计笔记：**这个特别的战斗群由冈特·帕佩指挥。

**4.0f 杰森加油法则：**多编制部队（MUF，例如苏联的机械化军或德国的装甲师）可以加油并在玩家的移动阶段（而不是反应阶段或进攻阶段）移动，所花费的补给仅为1T，

但有如下限制：

要移动的单位不能在敌军单位旁边开始、移动或结束（注意：敌军控制区在这里不是问题）

单位只能处于战斗模式，不能使用道路移动奖励（即在道路上禁止使用1/2移动力移动），道路移动至少花费1点移动力（仍然遵守天气影响）。道路移动仍然可以抵消其他地形的影响。

多编制部队中的所有单位都不被要求使用詹森加油法则。如果需要，任意一个或者多个单位可以正常加油移动，每一个花费1T补给。

**设计笔记：**史蒂夫·杰森是我们战争游戏俱乐部巴尔的摩NEBO Grogards的负责人。最近我们在玩《跨越莱茵》(Beyond the Rhine) 时他开发出了这一条房规。自从2016年4月以来，我们俱乐部一直在使用这一条规则，并取得了不错的效果，我想你会发现它很有用（强烈推荐）。

**4.0g炮击表—玩家选择：**对于任何炮击，玩家可以选择炮击表上的炮击强度，这一行动仅受参与炮击的炮击值限制。例如，如果苏联玩家拥有一支炮击值为144的炮兵师，他可以不用选择117+那一列炮击强度从而需要支付10T补给消耗，他可以选择较低的炮击强度列：例如41-68那一列从而支付6T。（节省4T，10T-6T=4T）。（强烈推荐）

**4.0h山地单位能力：**攻击或防御山区地形 (mountain terrain) 格时素质+1（强烈推荐）。

## 设计笔记

见第二版规则

## 开发笔记

见第二版规则

## 苏联玩家笔记

见第三版规则

## 轴心国玩家笔记

见第三版规则

## 历史评论

见第四版规则

## 匈牙利狂想曲名人录

见第三版规则

## 选定单位的构成

见第二版规则

## 现代地名

科洛兹堡 (B34. 27) 现改名为“克卢日”

瑙吉瓦纳德 (B34. 10) 现改名为“奥拉迪亚”

萨图马特利门提 (B20. 18) 现改名为“萨图马雷”

## 缩写

A 军  
AG 突击枪  
AGS 南方集团军群  
AH 党卫军阿道夫希特勒卫队  
AT 反坦克  
Arty 炮兵  
BC 布达佩斯宪兵  
Bdbg 勃兰登堡  
Bde 旅  
Bdpst 布达佩斯  
Bdr 边界  
BG 边防  
Bill 比尔尼策  
Bn 营  
Brkdw 拆分团  
Cal 轻骑兵  
Cav 骑兵  
Co 连队  
Comp 合成  
Det 分遣队  
Div 师  
Dlwgr 迭列旺热特别团  
Fest 要塞  
FG 党卫军第八“弗洛里安·盖尔”骑兵师  
FHH 统帅堂  
Flm 喷火器  
Fus 燧发枪  
Gal 加利西亚（党卫军第十四武装掷弹兵师）  
Gld 滑翔机  
Gd 近卫  
Gre 掷弹兵  
Grp 集团  
HD 最高条顿骑士（第44步兵师）  
Hdsr 党卫军第13“圣刀”武装山地师  
HJ 希特勒青年团师（党卫军第12装甲师）  
HQ 指挥部  
Hung 匈牙利  
HW 党卫军第十八“霍斯特·维

瑟尔”志愿装甲掷弹兵师

Jg 猎兵

Katy 喀秋莎火箭炮

KG 战斗群

Kom 科马罗姆

Kor 后备单位

LRAF 远距离空军

Lt 轻装甲

LW 德国空军

M 机械化

Mech 机械化

MC 摩托车

MT 党卫军第22“玛利亚·特雷西亚”志愿骑兵师

Mtrd 机动化

Mtn 山地

OoA 抵达顺序表

P 游击队

PG 装甲掷弹兵

PJ 装甲猎兵

PO 警察

Pol 警察

Pz 装甲

PzA 装甲军

Reco 侦察

RE 团级规模

Repl 可变增援

Res 预备队

Rgt 团

Ros 龙骑兵

RR 铁路

Rum 罗马尼亚

RVGK 最高统帅部预备队

S 斯洛伐克

SP 自行

Sec 安全部队

SS 党卫军

Stu 学生

SU 自行火炮

SzLz 圣拉洛斯

T 骷髅师

Tatra 第232装甲师

Tk 坦克

Tgr 虎式

Tng 训练

UF 乌克兰方面军

UR 筑垒地域

Ukr 乌克兰

VG 国民掷弹兵

W 党卫军第5“维京”装甲掷弹兵师

Werfer 喷烟者41型150毫米多管火箭炮



---

参考书目

见第四版规则

算子第4版

见第四版规则

中国科学院数学所

---

及用于国际会议