

行动作战系列

系列规则 第 4.3 版

©2018. Multi-Man Publishing, Inc. 保留所有权利。

目录

页码 项目

1 引言

1 游戏组件

2 1.0 比例

2 2.0 游戏流程

4 3.0 单位和标记

6 4.0 通用概念

9 5.0 模式

11 6.0 地面移动

13 7.0 反应阶段

13 8.0 突袭

13 9.0 地面战斗

20 10.0 轰炸

21 11.0 进击阶段

22 12.0 补给

27 13.0 特殊单位

31 14.0 空军

37 15.0 空军基地

38 16.0 环形工事

38 17.0 天气

38 18.0 海军

41 19.0 港口及运输

42 20.0 拆分单位

42 21.0 可选规则

44 自定义规则

45 术语和缩写

47 注释

51 索引

55 摘要

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



系列设计: Dean N. Essig

游戏测试和校对: Perry Andrus、Marty Arnsdorf、Matt Bace、Ranier Bastian、Dave Benjamin、John Best、Dirk Blennemann、Doug Burrell、Stephen Campbell、Tom Cannon、Don Charuk、Carl Chatto、Brenden Clark、Bob Cloyd、Dav Combs、Dave Demko、Chris Dodd、Karsten Droste、Sara Essig、Anders Fager、Andrew Fischer、Christophe Foley、Dave Friedrichs、Owen Fuller、Tom Gallinger、Don Gilbertson、Mike Haggett、Dirk Heinz、Paul Herkes、Nolan Hudgens、Roger Hyman、Michael Junkin、John Kisner、Tom Klubi、Roland LeBlanc、John Leggat、Christoph Ludwig、Charles McCallum、Ethan McKinney、Dave Mignerey、Rod Miller、Bill Moody、Maurício Moutinho、Don Nesbitt、Brian Niffin、Elias Nordling、Mark Pitcavage、Steve Poitinger、Barrie Pollock、Dave Powell、Dave Reynolds、Henk Roelant、Ernesto Sassot、Boyd Schorzman、Bernard Sperling、James Sterrett、Russell Stewart、Jim Stravers、John Strycharz、Michael-Peter Sturz、Roger Taylor、Giovanni Toletti、Kevin Valerien、Ric Walters、Al Wambold、Bruce Webb、Jim Wise 和 Tony Zbaraschuk。

v4.0 重编小组: Perry Andrus、Jim Daniels、Dave Demko、Dean Essig、Andrew Fischer、Michael Junkin、John Kisner、Hans Korting、Roland LeBlanc 和 Rod Miller。

v4.0 终版编辑: Dave Demko

v4.0 至 v4.3 总监: John Kisner, 他负责协调所有工作, 并承担了繁重任务。John, 谢谢!

v4.3 特别鸣谢: Gary Wright(提供图表)和 Mathew Hinkle(提供编辑)。

特别援助: 如头大卷饼, 没有它就没有今天的游戏系统设计。

中文汉化: F. Liu (昵称: 狂人)

导言

行动作战系列(OCS)游戏模拟的是 1900 年到 20 世纪 50 年代中期的战役级战斗。该系列的目标是在保持机制简洁的同时，对历史事件能进行深入的研究。

v4.3 版规则

v4.3 版规则的修订是一次小修订。对一些规则进行了澄清，也更正了勘误。规则中的小改动用“√”标出。请注意，v4.3 版本的图表进行了全面改版，但在功能上与之前的版本相同(可继续使用)。祝您玩得愉快!

请注意，在从 v3 升级到 v4 的过程中更改了一些术语。战略移动模式被简称为战略模式，混合装备效果被描述更清晰的反坦克效果取代，旧的铁路拦截和拦截效果被合并为新的运输破坏任务。在系列中的旧版本游戏中，请记住这些更改。

游戏组件

I 游戏地图

游戏地图描绘了战役所发生的区域。可将地图用 1/8 英寸(约 1-2 毫米厚)厚的透明亚克力板覆盖，这有助于保护您的游戏地图。

- A. **格的编号系统。**每个格都有其独有的四位数字编号，形式为“纵列.横行”。如果一款游戏包含多张地图，则每张地图上都会有一个字母标识。某张地图上的格的编号，则以该地图的字母为前缀。所以“B10.10”表示地图 B 上的格 10.10。小数点前的数字表示格的横行，从左到右，沿水平方向读取。小数点后的数字标识该行中的格数，从下到上沿垂直方向读取。每五个格才会印有数字(如 xx.05、xx.10、xx.15)，这是地图上的网格辅助线。例如，要查找 29.17 格，请沿着 xx.15 的网格线直到找到 29.xx 行，然后向上数两个格便是 29.17。
- B. **地图边缘格。**一个格至少要有一半面积印刷在地图上时，该格才可用于进行游戏。
- C. **地图外移动。**除非游戏中特别允许，否则单位既不能离开地图后再进入，也不能进行任何地图外的移动。被迫离开地图的单位会被摧毁。
- D. **回合记录轨。**地图或游戏辅助卡上印有回合记录轨。每个方框代表一个游戏回合。(见 2.1)
- E. **天气记录轨。**使用天气记录轨来标注当前的天气。
- F. **存储区域。**存储区域有两种类型，一种是与特定格对应的存储区域，另一种是用于展示地图外一些抽象位置的存储区域。
 - 用于某个特定格的存储区域，目的是用于减少地图上算子堆叠的数量。该储存区域中的单位

仍在与储存区域对应的格内。

- 地图外储存区域可容纳的单位数量不限。游戏专属规则中，这些储存区域只限于某一方玩家使用，并说明单位如何在该储存区域和地图之间移动。地图外储存区域内不允许进行战斗。

II 算子

请小心地将硬纸板算子从算子板上取下，并按对战双方、类型和标识将它们整理好(袋装就很方便)。这样可以方便进行初设。3.0 中会介绍各种单位和标记。

III 规则

OCS 游戏包含系列规则和游戏专属规则。系列规则中，包含适用于所有 OCS 游戏的规则。游戏专属规则中，包括具体游戏的特殊规则、剧本和初设信息。

- A. **规则的组织结构。**规则按章节和条例编号。每条主要规则组为一节；一节中的每个段落为一个条例。例如，编号 6.2 表示第 6 节，条例 2。一个条例可能包含多个用字母标明的段落，如 6.2a 和 6.2b。
- B. **重复。**规则一经阐明，只有在另一节需要再次澄清时，才会在该节重复。

IV 初设说明

游戏专属规则中会有剧本的初设信息。除非该规则有的特殊说明进行修改，否则以下内容**始终有效**：

- A) “在 X 格内(w/iX)”是指在指定地点的 X 格内，初设指定的单位或堆叠。一个堆叠可以“扩散”到此范围内的多个格内(也可以部署拆分单位)。
- B) 地面单位可选择以任何模式进行初设。(例外：与敌方可攻击单位**相邻**的地面单位，不能初设为预备或战略模式)。
- C) 与补给点数(SP)堆叠在一起的运输点数，初设时 SP 可装载在这些运输点数上，或者 SP 也可以卸载在地面上。未堆叠于任何 SP 的运输点数总是空载的(除非剧本的规则另有规定)。
- D) 编内卡车只有在剧本中明确规定要“满载”时，才会满载。(但如果它们与 SP 在初设时堆叠，则可以利用上述 C 条规则进行装载)。
- E) 飞机总是以激活状态开始游戏。
- F) 单位初设时不能超堆叠。
- G) 游戏开始时，单位的军力一般都是完整的。
- H) 当初设的边界后有“(包含/inclusive)”标注时，这些单位可以在区域内的任何地方进行初设，**包括**在边界

线的格内。

- I) 如果单位无法使用常规移动进入某格, 则永远不能在该格内进行初设。
- J) 单位、编队标记和指挥部, 总是以“燃料未补给”的状态进行初设的。
- K) 使用索引卡创建地图外区域, 作为双方的死亡堆, 也可用于拜访增援。

1.0 比例

OCS 系列游戏涵盖了从连到师级规模的战斗单位。地面比例通常为每格 5 英里, 但也可能低至每格 2.5 英里(基于所模拟的战场、作战密度等因素)。一个游戏回合通常代表半个星期, 但也可能低至 1/4 个星期(如果是 2.5 英里/格的地面比例的话)。

2.0 游戏流程

2.1 游戏回合



每个游戏回合是一系列事件的组合, 其执行顺序称为游戏流程。每个游戏回合由两个玩家回合组成, 每个玩家各一个回合。为方便说明, 我们将在当前阶段执行行动的玩家称为“当前阶段”玩家; 将在对手回合中执行行动的玩家称为“非阶段”玩家。

每个玩家回合由下列一系列步骤组成。每个步骤都会涉及一名玩家或另一名玩家执行行动, 可能是当前阶段玩家或非阶段玩家。在第二个玩家回合结束时, 将回合标记向前推进, 并重新开始回合流程。游戏的流程必须严格按照规则中的顺序执行。

2.2 游戏流程概览

- 回合前阶段
 - ◆ 天气判定环节
 - ◆ 先手玩家判定环节
- 先手玩家的玩家回合
 - ◆ 飞机整備阶段
 - ◆ 增援阶段
 - ◆ 移动阶段
 - 突围环节
 - 移动环节
 - 空军/海军轰炸环节(无火炮轰炸)

- ◆ 补给阶段
- ◆ 反应阶段(非阶段玩家)
 - 移动环节
 - 轰炸环节
- ◆ 战斗阶段
 - 轰炸环节(无空军或海军轰炸)
 - 战斗环节
- ◆ 进击阶段
 - 移动环节
 - 轰炸环节
 - 战斗环节
- ◆ 清理阶段
- 后手玩家的玩家回合
 - ◆ 另一名玩家重复上述步骤。
- 游戏回合结束

2.3 游戏流程概述

- 回合前阶段
 - ◆ 天气判定环节

一名玩家(是哪名玩家并无所谓)掷骰进行天气判定。天气在整个游戏回合中都会产生影响。
 - ◆ 先手玩家判定环节

每位玩家掷两枚骰子。掷骰结果较高的玩家, 选择在本游戏回合中成为先手或后手玩家。如果平局则重新掷骰。
- 先手玩家的玩家回合
 - ◆ 飞机整備阶段

当前阶段玩家整備他的非激活的空军单位。该玩家为每个他希望整備的空军基地, 支付 1T 的费用。在这些基地内, 根据基地等级, 每个等级可最多可整備两个飞机。如果空军基地位于未被抵消的敌方控制区(ZOC)内, 则不可整備飞机。
 - ◆ 增援阶段

当前阶段玩家根据抵达时间表, 将所有新单位放入其入场点。他需要根据自己的补给表掷骰, 从而判定他可用的新补给点数, 并将其放置在地图上。他需要根据自己的可变增援表掷骰(有时称为补员表), 并将获得的增援放置到地图上。当前阶段玩家可根据需要, 进行单位的重建和/或单位的合并。
 - ◆ 移动阶段

当前阶段玩家可以选择突围任何无法追溯补给的战斗单位。然后，他可以以单独或堆叠的方式，移动的舰船和地面单位，并在每个单位开始移动时，切换其主动模式。模式、补给、地形和敌方单位都会对移动施加限制。战斗单位在移动过程中可以进行突袭，这是在移动中进行的一种攻击形式。战斗单位还可以摧毁或损伤补给站和设施，以及修建或改进空军基地和环形工事。单位和补给可以通过铁路或海上运输进行移动。当前阶段玩家的激活空军单位可以在整个此阶段中执行任务：移动环节中可执行战机扫荡、低空扫射和空运或空投；轰炸环节中可执行轰炸(这也是海军单位可执行轰炸的时机)。

◆ 补给阶段

当前阶段玩家必须尽可能为部队储备低下或部队储备耗尽的单位补充补给。然后，他要确定他的哪些战斗单位可以追溯补给。无法追溯补给的单位必须消耗图上补给，否则就要被标记为断补并接受损耗判定。

◆ 反应阶段

非阶段玩家可以移动他的舰船和飞机，并释放预备。他可以摧毁补给站，但不能进行其他摧毁或建造类型的活动。被释放的预备单位可以用其移动力上限(MA)的一半进行移动并突袭。非阶段玩家的激活空军单位可在整个阶段中执行任务：移动环节中可战机扫荡、低空扫射和空运；轰炸环节中可轰炸(此环节舰船和火炮也可执行轰炸)。此阶段没有战斗环节。

◆ 战斗阶段

当前阶段玩家首先进行火炮轰炸。然后他的战斗单位进行攻击，并受到模式、补给和地形的限制。战斗结果可能会导致撤退、推进或模式切换。

◆ 进击阶段

当前阶段玩家可以通过从预备模式释放单位(完整 MA)，和使用进击模式下的单位(一半 MA)进行移动和战斗。他可以摧毁补给站，但不允许进行其他建造类型的活动。当前阶段玩家的激活空军单位可在整个阶段中执行任务：移动环节中可战机扫荡、低空扫射和空运；轰炸环节中可轰炸(此环节舰船和火炮单位也可执行轰炸)。最后是战斗环节，此时符合条件的战斗单位都可以进行攻击。

◆ 清理阶段

当前阶段玩家为他的单位移除所有进击和混乱(DG)标记，并移除(或翻面)他所有的燃料标记。移除由非阶段玩家生成的运输破坏标记。

• 后手玩家的玩家回合

后手玩家重复上述步骤，角色互换。

• 回合结束

回合记录标记向前推进，重新开始上述流程。

2.4 同步操作回合

在一些游戏进行过程中的某些时段，双方的主要活动都是后勤的操作。如果双方都宣布该回合为一个“同步操作”回合，遵守以下规则，那么在此时段内就能节省很多时间：

- 1) 玩家同时执行回合流程。
- 2) 禁止战斗或轰炸。
- 3) 双方均不得在陆地、水域或空中执行任何可被视为攻击、袭击或任何其他此类活动的行为。

设计师的说明：同步操作回合的目的是减少游戏的等待时间，不要试图获得某种优势而破坏这一设计目的。如果您心里已经打算进行一些激进的操作，那一开始就不要同意同步操作回合。但是也不要因为一些不重要的原因而浪费时间进行常规回合。

基础的战斗单位

RE值 (如果为彩色圆点) 或 单位的名称 (如非彩色圆点)

战斗值 如果带括号则只能防守

行动值 如果有圆点, 代表单位不可被重建

移动力上限 (MA) 白色为步行MP 红色为履带MP 黑色为轮式MP

单位规模

兵种类型 黄色底色代表装甲单位 红色底色代表机械化单位 其他底色代表“其他”类型的单位

所属的师 (如果是师下属单位的话)

基础单位兵种符号

步兵	骑炮兵	装备补员
坦克或装甲	民兵	人员补员
突击炮	火箭炮	机枪
装甲步兵	摩托车	突击工程兵
装甲侦察	自行车	警卫
骑兵或无装甲侦察	山地	保安
牵引火炮	惩戒	工兵
自行火炮	铁路修理	伞兵
海军陆战队或海军	特种突击队	工程兵
滑翔机步兵	反坦克	本土防卫
联合兵种	岸基火炮	滑雪兵
迫击炮	防空	装甲车

基础兵种类型符号可能会与摩托化标志组合, 来形成更复杂的符号, 例如: 摩托化山地步兵

值; 以及补给投递距离或轰炸射程。

单位规模缩写

- 连=Co
- 营=Bn
- 团=Rgt
- 旅=Bde
- 师=Div

单位规模

- I 连
- II 营
- KG 战斗群
- III 团
- X 旅
- XX 师
- XXX 至
- XXXX 集团军

火炮

轰炸值 轰炸射程

26³11

指挥部单位

补给投递距离 移动力上限

1PzGp XXXX

10-0

3.1a 移动类型。 颜色表示地面单位的移动类型: 步行、轮式或履带。算子一面和另一面的颜色可能不同。请注意, 如果移动力上限(MA)采用了带轮廓的字体, 则请以轮廓内的颜色为准。

- 步行单位为白色 MA。
- 轮式单位为黑色 MA。
- 履带单位为黄色方框内的红色 MA。

3.1b 单位类型符号下, 一个“轮子”表示半摩托化; 两个“轮子”表示全摩托化。此标记仅供参考, 只是提示历史信息。

3.1c 多单位编队(13.7)是指具有相同上级番号(如“第1装甲师”或“第6坦克军”)的一组地面单位。在较新发行游戏中, 会用彩色条纹标记这些编队。

3.1d 一些地面单位的行动值下方有一个黄点。这些单位不可被重建(13.5c)。

运输点

卡车 表示“满载”

运输点数值 移动力上限

1 10 马车

延补队

Extender 20 Truck MPs

延补队距离

Extender 10 Leg MPs

飞机

种类 F代表战斗机 T代表战术轰炸机 S代表战略轰炸机 Tpt代表运输机

飞机型号 Ju.52

距离 运输容量 (如有)

空战值 没有括号表示该飞机可以攻击

炸弹符号帮助提醒该数值为轰炸值

舰船

表示是否受损

Roma

防空 防护值

轰炸值 轰炸射程

14 10³

编队标记

代表燃料已补给

1.GdTk 2.GdTk

OCS单位图例

3.0 单位和标记

用于描述单位类别的术语都有**精确的定义**, 这对理解规则非常重要。例如, “地面单位”描述的范围比“战斗单位”更广(战斗单位是地面单位的子集), 而“可攻击单位”则是战斗单位的进一步细分。当规则文本未明确说明时, 使用“单位”一词本身(无修饰词, 如“独立单位”或“DG 模式单位”)是指所有单位的统称, 包括地面、海军和空军单位。

3.1 地面单位

地面单位分为两大类: 战斗单位(3.2)和非战斗单位(3.3)。每个单位的算子上都印有以下部分或全部的内容: 单位番号; 规模和类型符号; 战斗、轰炸、行动值和移动数

3.2 战斗单位

战斗单位是指所有拥有战斗值的地面单位。算子的两面为单位的不同模式(见 5.0)。请注意, 指挥部(13.1c)和火炮(13.4b)都是战斗单位, 尽管它们的战斗值没有印刷在算子上。

3.2a 战斗类别。单位类型符号的颜色代表地面单位的战斗类别(见 9.4e):

- 装甲的底色为黄色。
- 机械化的底色为红色。
- 其他的底色为红色或黄色以外的任何颜色。

设计师的说明: 装甲单位符号的单位可能符号是红色底色的。这样的单位是一支包含步兵的坦克单位。还可能**有其他类似的组合。颜色和符号的组合既能说明单位的实际功能(底色), 也能说明单位在名义上的组织形式**

(符号)。

3.2b 战斗值在括号内的单位没有可攻击能力(见 4.4)。它只能防御。

3.2c 行动值(AR)是对单位的领导力、训练、装备和凝聚力的评价。印刷的行动值从 0 到 5 不等,数值越大越好。(某些模式会降低该数值,因此负一的行动值也是可能的)。

3.2d 多军力战斗单位(通常是步兵师)的算子上印有团级当量(RE)数值。RE 值用于多种用途(如堆叠和运输),并用彩色圆点表示以便识别。军力损失会降低这些单位的战斗值和规模(9.11d)。

3.2e 系列规则所涵盖的特殊单位如下(具体游戏可能会增加其他的类型):

- 指挥部单位(13.1)
- 轨道修理单位(13.3g)
- 火炮单位(13.4)
- 补员单位(13.5)
- 工程兵单位(13.8)
- 拆分单位(20.0)

3.2f 独立单位。任何既不属于多单位编队(3.1c)也不属于多军力单位(3.2d)的单位都是“独立单位”。这在燃料补给(12.5e)中很重要。

3.3 非战斗单位

非战斗单位有五种类型:港口、空军基地、环形工事、运输点数和补给点数(SP)。这些都是地面单位,但不是战斗单位。它们没有战斗值,不能用于承受军力损失。编内卡车在算子的正反面都有相同的运输点数值;其他非战斗单位可翻面,用于显示不同数量的通用“点数”或“等级”。

3.3a 补给点数(SP)代表位于某个地点的补给。一个 SP 大致相当于 1500 吨的可消耗补给(假定它们是燃料、弹药和物资的理想组合)。一个 SP 可以分成四个较小的量值,称为补给指示物(T);每个 T 是 1/4 个 SP。SP 和 T 可以根据需要拆分或合并。SP 本身没有移动能力。它们可以通过某方的抽象铁路或海运容量进行移动,以及通过具有运输能力的单位进行移动:这包括运输点数、某些类型的舰船和某些类型的飞机。无论是装载在运输点数上,还是卸载在地面上,在某一格中的 SP 在游戏术语里都会被称为**补给站**。SP 是“双方通用”的单位,在某一格的控制权发生变化时,可以被夺取(和夺回)。

3.3b 运输点数有一个点数值,既显示其规模,也代表它可装载的 SP 数量。(因此,1 点运输点数的卡车,它的满载装载量为 1SP。)运输点数几乎可以代表任何类型的车辆或动物(从卡车到大象)。算子上有单位番号的运输

点数,是属于某个多单位编队的“编内卡车”。

3.3c 港口、空军基地和环形工事无论规格如何,都可能在游戏开始时就已就位,或已经建造完毕。这些设施不能移动。港口可以被伤害,其容量会减少,直到被修理为止。空军基地可以被缩减规模。环形工事可以通过友方(而非敌方)的行动而降低等级。这些规则中提到的“空军基地”也包括简易机场和航母;提到的“港口”也包括印刷在地图上的港口和改装后的 LST。

重要提示:港口和环形工事经常会印刷在地图上。视为这种格内都有一个这样的非战斗单位。

3.4 舰船

海军单位,也称为舰船或根据其特定类型进行称呼,如“巡洋舰”或“驱逐舰”,可代表一艘或多艘舰船,具体视类型而定。大多数海军单位都标有轰炸值、射程、防空值和防护值。大多数海军算子的正面代表完整战斗值的舰船,背面则是同一艘舰船,但由于受到伤害而战斗值下降。登陆艇(18.4)则不同:它们以通用的容量“点数”的形式出现,能够将货物(包括战斗单位、运输点数和 SP)运送到沿海格和港口。

设计师的说明:单个舰船(如航母)都有标注有其名称,伤害面标为“慢速”。没有“慢速”面的海军单位代表多艘舰船:一般是两艘巡洋舰或四艘驱逐舰。每个登陆艇“点数”代表多艘小艇(通常都是“慢速”的)。

3.5 飞机

空军单位,也称为飞机或战机,或按其特定类型(如战斗机或运输机)称呼,代表大约 20 至 45 个飞机。这些单位标有飞机的轮廓剪影、飞机类型、空战值、轰炸值和距离。有些飞机还有运输容量。算子的正面代表完整战斗值的单位;背面是同一单位,但战斗值有所减少。

3.6 游戏标记

3.6a 补给标记。这些标记表示补给状态,如断补、部队储备低下或部队储备耗尽,以及燃料补给状态。

3.6b 模式标记。它们分别代表预备模式、混乱模式、进攻模式和战略模式。

3.6c 天气标记。这些标记用于显示当前的天气条件、飞行条件和地面条件。

3.6d 回合和阶段标记。这些标记用来显示游戏当前的回合和阶段。

3.6e 军力损失标记。用于显示多军力单位的军力损失。

3.6f 编队标记。可使用这些标记来代替放置于地图外的一组算子。这会降低地图上的算子密度,并能增加战雾

(13.7)效果。

OCS通用标记



4.0 通用概念

4.1 取整规则

玩家经常会被要求做小数取整。当数字的小数部分小于 0.5 时，向下取整。当小数部分大于等于 0.5 时，向上取整。

4.2 小数

对战斗中的最终攻防比进行取整，但在确定攻防比之前，不要对战斗值的小数进行取整。轰炸值的小数要先合并，再取整，以确定轰炸表中使用的纵列。永远不要对移动力上限的小数进行取整。

设计师的说明： 玩家应注意该取整规则对攻防比计算的重要影响。在本系列中，15:6 的攻防比取整为 3:1。

示例： 三个单位分别以 2.5、3.25 和 4 的修正后战斗值进行攻击(总战斗值为 9.75)，防御方的战斗值为 2。攻防比经计算为 4.875:1，取整后为 5:1。

4.3 效果的累计

在所有情况下，如果一个数值受到多种修正的影响，各个修正的效果都是累计计算的。例如，一个战斗单位的战斗值如果因地形而减半，又因补给而减半，则战斗值应累计计算为四分之一。

4.4 可攻击单位

算子上印刷有战斗值的战斗单位是可攻击单位。除非战斗值上带有括号，或单位处于战略模式或预备模式，则不属于可攻击单位。印刷战斗值为零的单位也是可攻击单位(9.14a)。

4.4a 攻击单位(包括战斗和突袭)必须是可攻击单位。

4.4b 处于战斗模式、且当前未标记为断补的可攻击单位拥有控制区(4.5)。

4.4c 单位在以地面移动进入某格时，如果该格存在敌方非战斗单位(港口、空军基地、补给站、运输点或环形工事)，则需要一个可攻击单位才能进入。这可能会导致敌方非战斗单位被摧毁或被夺取，见 9.14。

玩家的说明： 新版本中，移动进入“空”的敌方村庄或城市时，不再必须有可攻击单位。

4.5 控制区

战斗模式下的可攻击单位拥有控制区(ZOC)，除非单位当前被标记为断补。其他模式下的单位没有 ZOC。(例外：进击模式，5.9c)。

一个单位的 ZOC 可限制该单位相邻六格内的敌方行动。无论这些格的格内地形是什么，或在格之间有什么格边地形，ZOC 都会产生限制。

4.5a 下列行动不可在一个敌方 ZOC 内进行。但是，如果 ZOC 被抵消(4.5b)，则允许单位进行标有<抵消>二字的行动；未标注的其他行动，即使 ZOC 被抵消也不能进行。

- A) **轮式移动<抵消>**-拥有**轮式 MP**类型(移动类型的解释在 3.1a)的单位，在**进入**一个敌方 ZOC 后，要么必须在此处结束移动，要么必须进行突袭。如果选择突袭，则每次突袭后，还能进行下一次突袭，以此方式单位能连续通过多个 ZOC。请注意，在某个阶段开始时就在敌方 ZOC 内的单位，可以使用轮式 MP 离开该格。使用步行 MP 或履带 MP 的移动不受 ZOC 的任何影响。
- B) **补给线。<抵消>**-判断各种类型的追溯补给时(例如拖取、投递、延补队)，在使用**轮式 MP** 进入或离开某格时，敌方 ZOC 会阻断追溯补给。请注意，移动类型为步行或履带的指挥部和延补队不受 ZOC 影响。
- C) **铁路运输-字面意思**。即单位使用铁路运量的移动。
- D) **铁路运输-追溯补给。<抵消>**
- E) **轨道转换**。
- F) **港口-追溯补给。<抵消>**

具体游戏说明: 无论在哪个版本的《非洲军》中, 判断港口行动(F)时, 单位都不会抵消敌方 ZOC。

- G) **港口-字面意思。** 即单位使用海运运量的移动
- H) **飞机整備。** <抵消>
- I) **预备模式。** 单位不可以在敌方 ZOC 内进入预备模式 (5.7c)。进入预备模式后, 单位可正常进入或离开 ZOC。
- J) **战略模式。** 单位不可以在敌方 ZOC 内进入战略模式 (5.8a), 也不可在此战略模式下进入敌方 ZOC。
- K) **补员重建。**

4.5b 抵消 ZOC。 根据 4.5a, 某些 ZOC 效果可以被抵消。在执行上述行动的时候, 如果某一格内包含友方战斗单位, 则该格内的敌方 ZOC 会被抵消。但是用于抵消 ZOC 的单位在之后时间里不能消耗 MP 直到当前阶段结束。(允许抵消 ZOC 的单位通过战后推进或突围等行动离开该格, 因为这些行动不需要消耗 MP)。用于抵消 ZOC 的友方战斗单位本身无需拥有 ZOC。需要注意的是, 如果某个阶段开始时, 某个单位就在敌方 ZOC 内的话, 该单位如果要离开该格, 是不需要抵消 ZOC 的。

示例: 即使空军基地相邻处有一个战斗模式的敌方单位, 只要有友方战斗单位(任何模式都可以)在该格内, 便可进行飞机的整備。

4.5c ZOC 与撤退。 见 9.12e。

设计师的说明: 规则中步行和履带移动是不会被 ZOC 效果限制的, 这可能会导致新手玩家在进行游戏时忽视这两点而发生诡异的情景。但当玩家完全掌握了此系统的内涵后, 这种情况就不会发生了。玩家需要仔细考虑单位在前线和后方的布置!

4.6 团级当量

团级当量(RE)的概念用于计算单位的规模(这对堆叠和运输等规则十分重要)。只有地面战斗单位才有 RE 规模, 只有它们需要用到 RE。

- 多军力单位的 RE 规模会显示在算子上。
- 营级单位为 1/2 个 RE。
- 补员单位和连级单位为 1/4 个 RE。
- 所有其他规模的单位都算作 1RE。(游戏专属规则可能有例外)。

一个多军力单位每损失 1 点军力, 其 RE 规模便减一 (9.11)。所有其他战斗单位在承受军力损失时, 都视为只有 1 点军力, 与其 RE 规模无关。(一些游戏对此规则会有例外)。

设计师的说明: RE 的概念来自于 GDW 公司的《欧罗巴》系列游戏。

4.7 运输当量

战斗单位、运输点数和 SP 可通过铁路(13.3)、空军(14.9)、登陆艇(18.4)和抽象海运(19.0f)来进行运输。运输点数 (13.2)只能用来装载 SP。

4.7a RE 和 SP 是对等的运输当量。一点铁路容量可以运输 1SP 或 1RE(也可以二者组合, 如 2T 的补给和 1/2 RE 的单位)。

4.7b 如果一个单位在**移动模式**下的印刷 MA 为 **1 至 6** 的步行 MP(含 1 和 6), 则它所需的运输当量减半。对于所有其他单位来说, 运输它们所需的运输当量等于其 RE 规模。

4.7c 运输点数可以装载(并运输)与其点运输点数数值相等的 SP。运输点数本身, 可以通过登陆艇、铁路或海运来运输(但不能通过空运)。计算运输当量时, 只需计算运输点数本身的数量。即运输点数无论是否装载有 SP, 运输 1 点运输点数只需要 1 点登陆艇/铁路/海运容量。

4.7d 移动和运输。 一个单位在同一个阶段内, 不能使用超过一种的运输类型来进行移动。举例, 一个单位不能通过铁路移动到空军基地, 然后立即使用空运。此外, 地面单位在进行空投(14.10)、滩头突击(18.6), 或通过海运(19.0f)移动的阶段中, 不能消耗任何移动点数。但有时, 被运输的单位可以消耗其一半的 MA:

- 在使用铁路容量(13.3c)之前。
- 在使用空运之前和/或之后(14.9d)。
- 在需要掷骰的 ALT 登陆之后 (但在无需 ALT 掷骰的情况下不允许消耗 MA) (18.5h)。

4.8 堆叠

堆叠, 是指在同一个格内的多个单位。在一个格中, 允许堆叠的战斗单位合计上限为 10RE。任意数量的 SP 或运输点数都可以堆叠在同一格中, 但一格中累计不可以超过一个港口、一个空军基地加上一个环形工事。地图外储存区域中的堆叠不受限制。空军和海军的堆叠会在 14.2a 和 18.1b 中解释。进行堆叠或解除堆叠无需消耗移动点数。

通常情况下, 一格内只能有来自一方的单位。但在极少数情况下, 允许友方和敌方单位堆叠在同一格内(见 4.8c)。友方单位之间的国籍差异对堆叠没有影响(除非游戏专属规则有限制)。

4.8a 超堆叠, 是指在**任何环节或阶段结束时**, 某一格内的战斗单位超过 10RE。但有一个例外: 在增援阶段中没有超堆叠限制(见 13.6)。超堆叠格内单位的拥有者玩家, 必须通过摧毁单位来使格内的单位规模满足堆叠限制, 摧毁哪些单位由他任选。

单位在移动过程中可以暂时地超堆叠。但进行突袭时除外，所有参与突袭的单位加上它们所在格内的所有其他友方单位，合计规模不能超过 10RE。

4.8b 堆叠顺序。一定程度上玩家可以按照自己的喜好以任意顺序排列堆叠，但也有一些与战雾和游戏便捷性相关的要求。

- A) 模式和断补标记应**始终**位于该格中所有此类模式或断补单位的**顶部**。除非堆叠中有另一个其他模式(或断补)标记，否则这些标记意味着，在其下方堆叠的**所有**单位都处于该模式(或断补)。有些单位永远不会处于某种模式或某些状态，那么这些单位直接忽略堆叠上方所有此类标记即可。例如，DG 标记下的 SP 和非激活空军单位就不会处于 DG 模式。
- B) 在每一个部队储备低下、部队储备耗尽或军力损失的单位**下方**都要放置对应的标记。
- C) 如果某格内有一个拥有 ZOC 的单位，则该单位应该是堆叠最上方的战斗单位(从使 ZOC 能被清楚地看到)。
- D) 在没有敌方地面单位相邻的情况下，指挥部可以是该格中堆叠最上方的战斗单位(方便友方玩家查看自己的后勤网络)。必须告知敌方玩家该格是否产生 ZOC。
- E) 激活的飞机应放置在所有地面单位的最上方。但敌方玩家可提出要求查看堆叠最上方的战斗单位，以及堆叠内的环形工事。如果堆叠中有激活的战斗机，则它应是最上方的空军单位(从而使巡逻区可被清楚地看到)。
- F) 如果堆叠内有环形工事，它应是堆叠最上方的地面单位(使环形工事可被清楚地看到)。同样，敌方玩家可以提出要求查看堆叠最上方的战斗单位。

4.8c 敌方堆叠。友方单位只有在以下情况中，才能移动或撤退进入有敌方单位的格内。这样做无需消耗额外的 MP。如果有不在下列类型中的敌方单位位于该格内，则友方单位**不能**进入该格。

- A) 可攻击单位可以进入存在敌方舰船、飞机和非战斗单位的格内。此时根据 9.14 结算特殊战斗。
- B) 舰船可以进入有敌方非战斗单位和空军单位的格内。(它们可共存)。
- C) 执行任务中的飞机可以进入有任何类型敌方单位的格内。
- D) 铁路运输和追溯补给时，可以穿越敌方非战斗单位、飞机和舰船(但货物不能在这些格内卸货)。

提示：非战斗单位包括 SP、运输点数、环形工事、空军基地和港口。见 3.3。

4.9 战雾

4.9a 玩家**永远不能**检查敌方堆叠。然而，敌方玩家可以随时可以选择查看任何格内的**环形工事、堆叠最上方战斗模式的可攻击单位**(若堆叠内单位均无 ZOC，则改为查看最上方的战斗单位)**以及最上方的激活飞机**。虽然敌方玩家会得知最上方单位是否处于战略模式、DG，或是否断补，但无权获取部队储备或损失军力的情况。

4.9b 在战斗中(包括常规战斗和突袭)，双方玩家都必须展示各自的行动值、反坦克效果(9.4e)和战斗值的总值。双方并不需要展示实际的单位(4.9a 规定除外)。

4.9c 在轰炸中，轰炸方玩家应展示其轰炸值的总值，并被告知所有适用的轰炸表横移或防空点数。

4.9d 在空战中，双方玩家应展示所有在场的飞机，以及每一轮空战中哪些飞机参与空战。

4.9e 玩家通常会公开进行掷骰(例如“这是我的可变补员掷骰”)。如果玩家们同意，他们可以秘密进行某些掷骰，以增加战雾效果。

5.0 模式

5.1 受模式影响的单位

地面单位会使用本节所述的模式。并非所有地面单位都会受全部六种模式影响；SP、港口、空军基地、空军单位和环形工事不能受任何模式影响。

舰船会受混乱模式的影响，但影响有限(18.1d)。

5.2 模式限制概述

受模式影响的单位在任何时候都只能处于一种模式。

没有模式标记的地面单位处于战斗模式或移动模式，具体取决于算子哪一面朝上。通过在单位上方放置标记，可显示其他四种模式：预备、战略、混乱(DG)和进击。移除模式标记后，单位将切换回战斗或移动模式(取决于当前算子的朝向)。

单位将根据算子朝上面的数值进行移动和战斗(移动模式或战斗模式)。有些模式会修正这些数值。带有模式标记的单位会以战斗模式或移动模式的数值作为基础值(它朝上一面的模式便是它当前“朝向”的模式)，但单位只会处于模式标记对应的模式中。举例，这意味着处于 DG 模式下的单位无论朝向如何，都不能使用铁路来移动，因为这需要单位处于移动模式。

不同模式的单位可以相互堆叠，一个单位的模式对堆叠中其他单位的模式没有影响。

设计师的说明：不同的模式与回合流程的关系，和单位相互之间的影响，只有在反复游戏后玩家才能体会出来。我只想这些影响既繁多，又微妙。优秀的玩家会巧妙

地利用这些模式之间的差异，为自己带来优势。

5.3 主动与被动

主动模式包括战斗模式、移动模式、战略模式和预备模式。**被动模式**为 DG 模式和进击模式。

5.4 模式切换

处于战斗模式、移动模式、预备模式和战略模式的单位可在移动阶段中，切换为不同的主动模式。切换模式是在每个单位或堆叠开始移动时进行的。举例，处于战斗模式的单位可以切换为预备模式(以移动或战斗面朝上)。

预备模式的单位可以在反应阶段和进击阶段中被“释放”(见 5.7b)。在移动阶段之外，不允许进行其他形式的主动模式切换。

模式的切换不消耗 MP。

被动模式是无法被选择的，它们只会因战斗、撤退和轰炸的结果而“自然发生”。被动模式会替代当前的模式。被动模式标记只能在该玩家的清理阶段移除。请注意，在移动阶段中，处于 DG 模式的单位可以改变朝向，即在算子的战斗面和移动面之间切换朝向。

5.4a 标记的限制。游戏专属规则中会对每一方可用的预备标记数量进行严格的限制。为了节约这些宝贵的标记，玩家可以用一个预备标记(4.8b)，表示堆叠中一部分单位全部处于预备模式。而且在这些单位完成 25%的移动后，才需要放置该预备标记。其他模式标记的使用没有限制，但玩家仍应节约标记以保持堆叠数量可控。(玩家不应试图通过堆叠额外且不需要的标记来欺骗对手！)。

5.5 战斗模式



战斗模式是指算子战斗值较高、移动值较低的一面。处于战斗模式的单位已经准备好与敌方交战。

5.5a 战斗模式的单位无法使用铁路、空运和海运运输。(例外：铁路修理单位，13.3g)。

5.5b 单位必须在战斗模式下，才能转换铁路轨距(13.3f)和执行工程能力(13.8a)。

5.5c 补员单位和运输点数不能进入战斗模式。

5.5d 通过两栖登陆表(ALT，见 18.5c)登陆时，单位必须处于战斗模式或移动模式。

5.5e 根据 4.5，单位必须在战斗模式下才能产生 ZOC。(例外：进击模式，5.9c。)

5.6 移动模式



移动模式是指算子战斗值较低、移动值较高的一面。处于移动模式的单位会牺牲一些战斗能力来加快移动速度。

5.6a 铁路、空运和海运运输均需采用移动模式。(例外：铁路修理单位，13.3g)。

5.6b 补员单位和运输点数的算子没有战斗模式的一面，因此它们永远朝向移动模式。

5.6c 通过两栖登陆表(见 18.5c)登陆时，单位必须处于移动或战斗模式。

5.7 预备模式



预备模式下的单位可以对事件做出快速反应。玩家需要用预备标记来标记它们。预备模式单位在被释放前不能攻击、突袭或轰炸。预备模式标记池中的标记数量是有限的，见

5.4a。

处于预备模式的单位被攻击时，以**战斗值的一半进行防御**。处于预备模式的单位可在常规移动阶段以 **1/4 的 MA 进行移动**。根据 5.7b，它们在被“释放”时也可以移动。

游戏说明：移动阶段允许预备单位移动 25%，这对于从恶劣的地形中转移单位是非常有帮助的(根据 6.1c，单位总是可以移动一格)，例如在山地或丛林中。此外，还可以让关键单位多移动 25%。

5.7a 朝向。进入预备模式时，单位可以翻面，使算子的任意面朝上。该朝向(朝向战斗模式或移动模式)在该玩家的下一个移动阶段之前无法再切换。

5.7b 释放预备。被玩家“释放”的预备模式单位可在该玩家的反应阶段或进击阶段使用。要释放一个单位时，只需移除它的预备标记：该单位现在即处于战斗模式或移动模式，取决于它的朝向(5.7a)。玩家可以先释放一个单位并让其移动与突袭，然后再决定是否释放其他预备单位。

A) **进击阶段。**释放的预备单位拥有完整的移动、轰炸和战斗能力。它们能在随后的战斗环节中与其他释放的预备模式单位或进击模式单位一起攻击或轰炸，且可以突袭。

B) **反应阶段。**释放的预备单位以它一半的 MA 进行移动，但在突袭中拥有完整的战斗值。反应阶段不允许进行常规战斗，但释放的火炮可在轰炸环节进行轰炸。

5.7c 敌方 ZOC。单位不可在敌方 ZOC 内切换进入预备模式。已经进入预备模式的单位可正常进入或离开敌方 ZOC。

5.7d 接敌。在突袭或常规战斗中防御时，如果承受了任何类型的战斗结果(即使是**被忽略的** Do1)，那么便要从

堆叠中移除所有预备标记。这些单位现在处于战斗或移动模式，由其朝向决定(5.7a)。

5.7e 预备模式的单位**不能**使用铁路、空运和海运运输。

5.7f 运输点数不允许进入预备模式。(例外：编内卡车可以)。

5.7g 在任何移动环节结束时，处于预备模式内的单位都不可与环形工事堆叠在一起。

5.8 战略模式



战略模式的单位不期望与敌方有任何接触。用战略标记来标记此模式。**战略模式下，单位的朝向必须是移动模式面。**

战略模式的优势在于单位**移动时使用它两倍的 MA**。该模式并不会局限于沿道路移动，战略模式的单位可以自由离开道路网。

战略模式有几个缺点：单位**不能**攻击、突袭或轰炸，并且其战斗值和行动值均降为零。

5.8a 敌方 ZOC。单位不可在敌方 ZOC 内进入战略模式。处于战略模式的单位不可移动或撤退进入敌方 ZOC。如果被迫这样做(在撤退中)，则单位会被摧毁。(如果是敌方单位移动到它们相邻处，不会发生任何特殊情况)。

5.8b 补给。战略模式下的单位永远无法“吃图上补给”，必须在当前拥有追溯补给的格内结束它的移动。战略模式下的指挥部不能投递补给。

5.8c 运输点数不能进入战略模式。

5.8d 战略模式的单位**不能**使用铁路、空运和海运运输。

5.9 进击模式



进击是一种被动模式。作为一种奖励，在战斗表取得巨大成功的攻击单位会进入进击模式。使用进击标记表示该模式(保持单位当前移动或战斗面朝向不变)。进击模式的单位(和被释放的预备单位)可以在进击阶段(11.0)中移动和战斗。

进击模式的单位使用其 **MA 的一半移动**。战斗和轰炸值正常不变。

在清理阶段，移除所有进击标记。此时这些单位处于战斗模式或移动模式，具体取决于它们当前的朝向。

5.9a 获得进击标记的限制见 9.13b。

5.9b 进击标记标有数字。这用于提醒玩家在堆叠内的单

位中，切换进入进击模式所需的最低行动值是多少(2、3 或 4)。

5.9c 获得进击标记后，单位如果有 ZOC，则 ZOC 保持不变。

5.10 混乱模式(DG)



这种被动模式是战斗、撤退或轰炸中会产生不利结果。可用 DG 标记来标记混乱模式，并保持单位当前移动或战斗面的朝向。从该堆叠中移除其他所有模式标记。

在清理阶段中，从当前阶段玩家的单位上移除所有 DG 标记。这些单位现在处于战斗模式或移动模式，取决于其当前的朝向。

5.10a 进入 DG 模式。当发生以下任何一种情况时，战斗单位进入 DG 模式：

- A) 它们在轰炸或战斗中会承受了 DG 结果。
- B) 它们撤退了两个或更多个格(在单位撤退进入第二格的瞬间，单位承受一次 DG 结果)。
- C) 它们撤退时进入到了一个敌方 ZOC 内。如果撤退进入敌方 ZOC 的单位**已经**处于 DG 模式，则这些单位承受合计一点的军力损失。由撤退单位的拥有者玩家决定哪个单位承受这一点损失。

当**任何**一个产生 DG 结果的事件发生时，该格中的所有战斗单位，即使是那些没有参与撤退的单位，都会切换为 DG 模式。请注意，除了上文“C”中提到的情况外，已经处于 DG 模式的单位不会承受额外的效果。

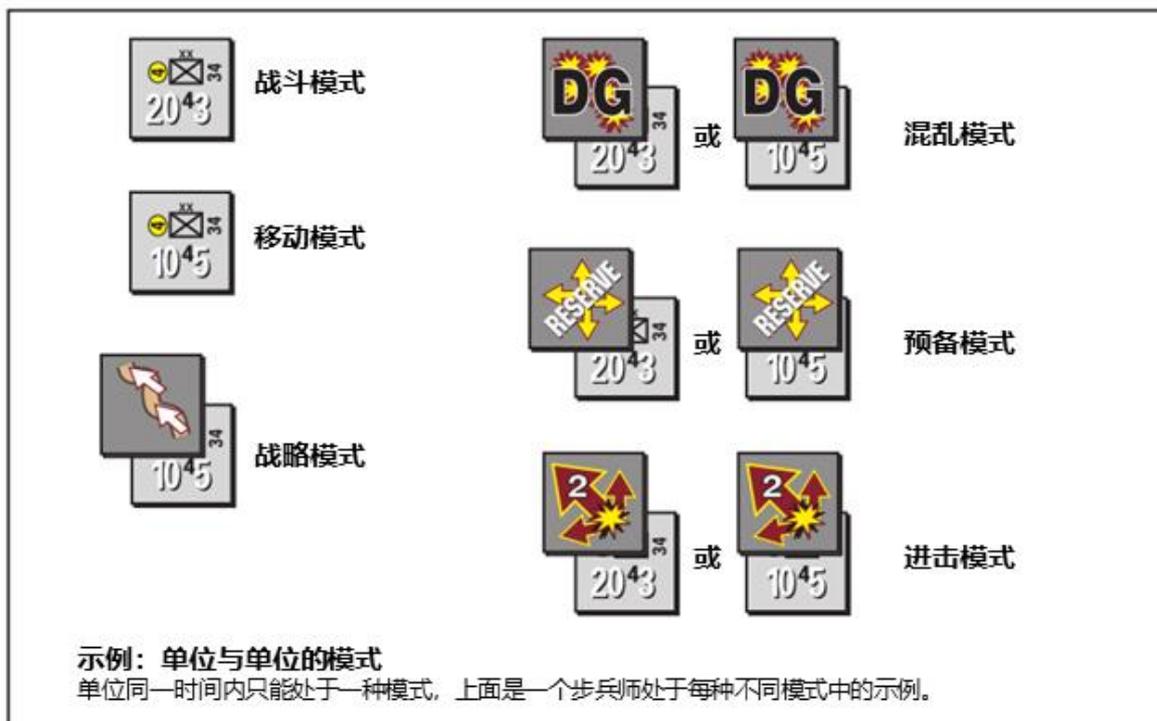
5.10b DG 的效果。DG 模式单位会受到以下影响：

- A) 它们的战斗值、轰炸值和移动值减半。
- B) 它们的行动值减 1。(例外：在使用损耗表中，使用原始未修正的行动值)。
- C) 它们无法突袭，也无法获得进击模式。

5.10c 运输点数不受 DG 结果的影响，也永远不会处于该模式。(但是，处于预备模式的编内卡车，在该格承受 DG 结果时，会失去其预备模式标记)。

5.10d DG 模式的单位**不能**使用铁路、空运和海运运输。

5.10e 工程兵与重建。铁路修理单位(13.3g)和具有工程能力的单位(13.8a)在 DG 时，仍能执行其特殊功能，前提是它们的朝向为战斗模式。这也适用于某些游戏中的道路修建和架桥单位，以及指挥部进行重建单位的特殊功能(13.5a)，但**不适用于**修建环形工事的非工程兵单位。



6.0 地面移动

在一位玩家的移动阶段的移动环节中，该玩家可以随意移动他任意数量的地面单位。在模式的限制下，玩家还可以在他的反应阶段和他的进击阶段的移动环节中移动单位。满足 MA、模式、燃料补给与地形的条件下，一个单位可根据需要移动任意数量的格。

6.1 如何移动地面单位

玩家可将单位单独移动，或以堆叠进行移动。移动必须沿连续的格进行。一个单位可以向任何方向移动，也可以在多格移动中向不同方向的移动。一个单位或堆叠结束移动后，再移动另一个单位或堆叠。移动过程中不会发生常规战斗，但单位可以在移动过程中进行突袭(一种移动和战斗结合的形式)。

6.1a 移动点数(MP)。根据地形移动效果表，每个单位每进入一个格、每穿越一个格边时，都要消耗 MP。请为每个单位或堆叠的移动过程记录消耗的 MP 总值。

6.1b 移动力上限(MA)。一个单位的 MA 指的是它在一个阶段内可以消耗的 MP 总量。模式可能会修正单位的 MA。有些单位(包括 SP、港口、空军基地和环形工事)没有 MA，因此不可移动或撤退。

6.1c 如果在当前阶段内允许某个单位进行移动，即使该单位没有足够的 MP，它始终可以移动至少一格。单位**永远不能**利用此规则进行突袭、进行违反其模式限制的移动、移动到禁入地形内，或穿越禁入地形。只有 MA 大于 0 的单位才能这样做。

6.1d 某个单位能从 A 格移动进入 B 格的条件，是该单

位**也能**从 B 格移动进入 A 格。举例，如果山地对某个单位是禁入地形，即单位无法从空旷格移动进入山地格，则该单位就无法通过非道路格边从山地格移动到空旷格中。注意这对突袭可能产生的影响，因为突袭不能使用道路(8.1c)。

6.1e 堆叠中单位的 MA 彼此独立。堆叠中不同移动类型的单位也会有不同的 MP 消耗。玩家不能将 MP(即使未使用)从一个单位转移给另一个单位，也不能将 MP 保存起来以备后用。

6.1f 一个堆叠可以一起开始移动，然后在移动过程中，其中的单位可以留在堆叠经过的格中，从而离开堆叠。一旦一个单位离开堆叠，该单位就**不能**再继续移动，即使它还有部分 MA 仍未使用。

玩家的说明：如果您想让每个单位分别移动到不同的位置，就请**不要**以堆叠的形式开始移动！

6.1g 玩家**不能**让单位消耗一部分 MA 后，去移动其他单位或执行空军任务，然后返回来完成先前未完成的移动。一旦一个单位开始移动，就必须持续移动，直到该单位移动结束为止。请注意 13.2a 中运输点数的小例外。

6.1h 某些模式中的单位 MA 可以为乘 2、乘 1/2 或乘 1/4(见 5.7、5.8 和 5.10)。永远不要对减少后的 MA 进行取整(请保留小数)。

6.2 地形效果

根据地形移动效果表，每个格内地形和格边地形都需要消耗一定数量的 MP。要进入一个格时，移动单位必须支付所需的全部费用(例外：最小移动，6.1c)。根据单位的移动类型(3.1a)不同(包括步行、轮式或履带)，格或格边的 MP 费用会有所不同。

在以下所有情况中，“道路”一词涵盖所有类似道路的地形(小径、铁路和各种质量的道路)：

6.2a 如果移动中的单位沿着一条连续的道路移动，则该单位便可以使用道路。该单位可消耗道路移动费用，并无视它穿越的格或格边中的地形。即使一个格内有多条道路没有相交，单位也可以从其中任何一条道路离开该格。即使在地图上没有用道路绘图实际显示，请将同格内所有道路和铁路视为相连。

6.2b 根据地形表上的额外地形消耗(如“+3”)，将单位穿越格边地形的消耗与进入的格内地形的消耗相加。(例外：沿道路移动的单位无视格边地形。)注意桥梁(13.8b)可用于降低河流的消耗。

6.2c 地面单位不能进入或穿越禁入的格和格边(除非使用桥梁或道路)。被迫这样做的单位会被摧毁。另见 6.1d。

√ 6.2d 多种地形类型。有些格包含多种类型的地形。使用移动消耗最高的格内地形(除非沿道路移动，见 6.2a)。格内的地形图像面积并不重要(因此即使是一小块山丘也会使其成为山丘格)。例外：忽略城市和村庄的微小延伸。

水域地形有一些例外：

- 如果单位所穿越的格边有陆地相连，则移动中的单位无视海岸线上的水域地形。
- 移动中的单位使用所穿越的格边中**费用最低的水域地形**，例如当格边一部分是湖泊，另一部分是河流时。
- 河流应完全覆盖格边，因此请忽略参差不齐的地方。

6.3 移动的限制

6.3a 只有指定的玩家才能在给定的阶段中移动他的地面单位。例如，只有非阶段玩家的单位才能在反应阶段中移动。

6.3b 接敌。除非 ZOC 被抵消，否则敌方 ZOC 会使轮式 MP 单位的移动停止(见 4.5a)。单位有时可以移动到包含敌方单位的格内(见 4.8c)。

7.0 反应阶段

反应阶段是非阶段玩家可利用移动、突袭和轰炸扰乱敌方计划的机会。(反应阶段中没有战斗环节)。

7.0a 在此阶段唯一可以行动的地面单位，是非阶段玩家释放的预备模式单位(5.7b)。(例外：地面单位可以使用空运，见 14.9d。)他可以释放任意数量的预备，详见 5.7b。从预备中释放的火炮可在该阶段中的轰炸环节进行轰炸。

7.0b 反应阶段中，轰炸和突袭的结算照常。

7.0c 非阶段玩家的舰船和激活的飞机均可在此阶段使用。

8.0 突袭

突袭是在各个移动环节中，可能发生的一种战斗形式。以下流程仅适用于对存在敌方战斗单位的格进行突袭。如果进入只有非战斗单位、舰船和/或飞机的格时，请参考 9.14。

流程：

将攻击堆叠移动到目标格的相邻格，并宣布突袭。突袭是从相邻格处进行的；除非防御方离开了它所在的格，否则实际上攻击方并不会进入防御方所在的格。

请像结算其他战斗一样来结算突袭(按照 9.2 中的战斗流程)。注意在突袭中奇袭(9.8)的几率会增加。如果攻击方在突袭后没有撤退，且有足够的剩余 MP(无论防御方撤退还是被摧毁)，它可以继续移动，并对相同的目标或其他目标进行下一次突袭。如果该防御方撤退或被摧毁，所有攻击单位都**必须**进入该格(无需额外的移动消耗)。

8.1 突袭的限制

只有在此阶段开始时就堆叠在一起的可攻击单位才能突袭。它们必须处于战斗、移动或进击模式。只要单位的 MA 允许，它们就可进行任意次突袭。在单独一个移动环节中，某个防御方可被突袭的次数没有限制。每次突袭都要单独结算。

8.1a 移动中的单位每突袭一次便消耗 3MP。如果战斗结果允许攻击方占领防御方所在格，则进入该格无需额外消耗 MP。剩余 MP 不足 3 的单位不能突袭。

举例：一个单位对一个需要消耗 1MP 进入的格进行了两次突袭。第二次突袭成功，累计消耗 6MP，并进入了防御方所在格。

8.1b 只有单位进入该格的 MP 消耗小于等于 3MP(格内、格边消耗和运输破坏消耗的总和)，才允许突袭。消耗写为“全部”的地形不能被突袭。

8.1c 单位不能使用道路或桥梁等地形来降低该格所需的 MP 费用、不能抵消禁入地形、也不能来满足 6.1d 的限制。

8.1d 每次突袭都是对一个相邻的敌方格进行的。在同一个阶段内，同一格可以被多次突袭。一个移动中的堆叠可以进行多次突袭(对相同或不同格突袭皆可)。

8.1e 无论战斗结果如何，任何单位在突袭时**都不会**获得进击标记(9.13b)。

8.1f 如果攻击单位在突袭的战斗结果中，在一个或多个选项结果中选择撤退，则结束它们在当前阶段中的移动。攻击方如果不撤退，则可以继续移动。

8.1g 只有进行突袭的单位，才能与正在突袭中的堆叠一同移动。

8.1h 其他不进行突袭的友方单位可以位于进行突袭的格内。这些单位会影响该格的堆叠限制(4.8a)，但不参与突袭。突袭的战斗结果对这些单位没有任何影响(无论结果如何)。

9.0 地面战斗

地面战斗在战斗阶段和进击阶段的战斗环节中进行。突袭也使用地面战斗的流程，但有一些区别，见 8.0。要进行战斗的话，攻击单位必须与被攻击的格相邻。还有其他一些重要的注意事项：

- 不具备可攻击能力(4.4)的单位永远无法攻击。
- 指挥部(13.1c)和火炮(13.4b)是有战斗值但未印刷的战斗单位。
- 火炮、舰船和飞机不能使用常规战斗来攻击敌方地面单位。它们使用轰炸(10.0)进行“攻击”。
- 不能攻击不包含敌方战斗单位的格。这类格要使用特殊战斗(9.14)来处理。
- 补给站、运输点数、空军基地、飞机、舰船及港口完全不能参与常规战斗。它们不会增加任何战斗值，无法承受任何军力损失，(除编内卡车外)也不可撤退。只要敌方可攻击单位进入有这些单位的格，就会发生特殊战斗(9.14)。

流程：

攻击方宣布攻击格（可以是多个格）和一个防御格。在确定任何攻防比或修正之前，双方都必须根据补给表消耗 SP 或消耗单位的部队储备，从而为参与的战斗单位提供战斗补给。攻击方需要先这样消耗战斗补给，如果他无法做到，则取消攻击，且防御方不需要消耗任何补给。如果防御方不消耗补给(或没有补给)，攻击会继续，但防御方以一半的战斗值战斗。双方各选择一个单位，使用该单位的行动值(AR)“领导”此次战斗。将攻击方的行动值，减去防御方的行动值，并将这一差值作为掷骰修正(DRM)，来修正奇袭判定和战斗掷骰。为奇袭判定掷两枚骰子，判定是否出现影响战斗表的“奇袭横移”。通过比较双方的战斗值(根据模式、地形和补给进行全部的调整)，确定格式为攻击方:防御方的基础战斗攻防比(根据取整规则进行取整)。在战斗表上，找到相应地形类别横行对应的攻防比纵列。如果任何一方玩家拥有奇袭，则要相应地调整结算战斗所使用的纵列。掷两枚骰子，根据行动值和防御方可能拥有的环形工事计算 DRM，从而对掷骰进行修正。将修正后的掷骰结果与攻防比纵列交叉索引，找到战斗结果。结算该结果，首先要从双方使用行动值来计算奇袭的单位先开始结算。

9.1 战斗的限制

9.1a 在战斗环节中，只有当前阶段玩家的单位才可以攻击；在移动环节，只有移动者玩家的单位才可以突袭。

9.1b 攻击始终是自愿的，并且如果玩家愿意，他可以只使用堆叠中的一部分单位攻击。

9.1c 任何一个单位都不能拆分它的战斗值来攻击多个格。多个单位也不能在同一次战斗中攻击多个防御格。除堆叠的限制外(4.8a)，从同一个格中共同参与一次攻击的单位数量没有限制。常规战斗与突袭之间有一些重要区别(除了 8.0 中涉及的内容)：

- 在一个战斗环节中，同一个单位只能攻击一次，同一格只能被攻击一次。一个格可以被任意数量的相邻格攻击，由攻击方玩家决定。
- 在一个移动环节中，同一个单位可以进行多次突袭，突袭同一个格的次数没有限制。只有当前正在移动的堆叠可以突袭，因此突袭必须来自单独一个与防御格相邻的格。

9.1d 攻击一个格时，将该格内的所有战斗单位视为一个整体，并将战斗值加总用于防御。防御方永远不能保留防御格内的单位不参与战斗。

9.1e 单位是否能攻击，取决于模式(处于战略模式和未释放的预备模式单位不能攻击)、战斗补给状态(缺乏攻击所需的 SP 或部队储备)、地形(见 9.1f)和单位类型(战斗值在括号内的单位只能防御)的限制。攻击或防御均无需燃料补给。

9.1f 一个单位**永远**不能攻击移动规则(尤其见 6.1d 和 6.2c)中的禁止它进入的格。即使地形效果表看起来另有说明，上面这一点也适用。还要注意的，如果单位可以在移动中进入某格，但只能通过使用道路进入的话，则只允许单位进行常规战斗，不允许进行突袭(8.1c)。

9.1g 当初始攻防比超出了战斗表范围，或者因横移导致攻防比超出范围，则使用最后一列可用的纵列结算攻击。此外，如果初始攻防比就超出范围，在计算横移时，直接从最后一列可用的纵列开始横移。

举例：一名玩家进行了 1: 12 的攻击(真丢人)。初始列是最左边的一列，即 1: 5。幸运的是，他获得了奇袭，并掷出了 6 的横移。玩家从 1: 5 一列移到 3: 1 一列，移动六列。

9.2 流程总结

- 1) 攻击方选择攻击格和防御格。
- 2) 双方玩家都要消耗所需的 SP(见补给表)。请注意，如果防御方无法消耗补给，或选择不消耗补给，他将以一半的战斗值进行防御。
- 3) 公布行动值，攻击方先，防御方后。
- 4) 防御方宣布地形的选择(9.3b)，然后玩家确定们初

始攻防比。

- 5) 使用双方的行动值单位来确定掷骰修正(DRM)(9.6)。
- 6) 掷两枚骰子决定是否发生奇袭。根据 9.8 修正攻防比的纵列。
- 7) 掷两枚骰子，使用 9.6 中的掷骰修正来确定结果。
- 8) 结算战斗结果，攻击方先，防御方后，从双方用于确定行动值的单位开始结算(9.11c)。
- 9) 如果防御方的格现在是空的，且攻击方在战斗结果的选项中没有选择撤退，则攻击方可以战后推进到防御方所在格内。

设计师的说明：在学习系统时，每次战斗都要使用以上流程，并严格按照步骤依次进行。即使在对系统了如指掌之后，也不妨将此作为检查清单，以保证流程清晰。步骤的顺序很重要！

9.3 地形与战斗表

战斗表将地形分为四个类别：开阔、复杂、非常复杂和极端复杂。这些类别定义了攻防比纵列应查询哪一个横行。始终要使用**防御方所在格(或格边)**来确定地形类别。

9.3a 单位必须能够移动进入被攻击的格。见 9.1f。

重要提示：地形战斗效果表中会标有星号，这意味着如果两格之间如果没有道路连接，则可能无法进行战斗。但无论表中是否有星号，9.1f 永远适用。

9.3b 多种地形类型。有些格包含不止一种地形符号(如树林和山丘)。由**防御方**选择其中一种地形类型的效果来影响战斗(根据 9.4b 和 9.4c)。地形符号在格中的面积并不重要，除了城市和村庄(微小的延申忽略不计)。

9.3c 地形对攻击和防御单位的效果，以及地形在战斗表中的类别，可在每款游戏的地形效果表中找到。

9.4 地形与单位的战斗值

战斗单位分为三个类型(3.2a)：装甲、机械化和其他。各类型单位的战斗值有时会受地形修正。例如，在开阔地攻击的装甲通常为战斗值 x2。

9.4a 对每个单位独立计算地形效果。(有些可能减半，有些可能乘四分之一，等等)。

9.4b 防御方玩家可以为每一个攻击中的堆叠选择一种地形来进行修正：可以是防御格内的地形(如山丘或树林)，或者是该堆叠的攻击穿越的格边地形(如河流或干河床)。这是对每一个攻击堆叠**分别**来决定的。请记住：只能选择格内**或**格边地形；这些修正**不能**累计。

9.4c 防御方玩家还可以选择一种地形来修正防御堆叠。这一选择**不受** 9.4b 中选择地形的限制。只能选择格内地

形(不能选择格边地形)。这一选择也决定了战斗表的横行使用哪种地形类别。

举例：一个城市格受到三个相邻格的攻击。这三个攻击格都穿越了小河格边。其中两个攻击格是开阔地形，最后一个是沼泽。防御方认为他的城市格对某些攻击格的影响会大于小河(他看到每格都有装甲)，因此他选择城市格作为其中两个攻击格的地形。剩下的一个攻击格有步兵，所以防御方选择了河流。选择好后，防御方选择了城市作为防御格的地形(本例中为“非常复杂”)。攻击格中的地形并不重要。

9.4d 如果地形效果有括号(如[x2]，等等)，则该修正只适用于攻击中的单位。在防御时，所有带此类括号内的修正，都读作 x1。



9.4e 反坦克(AT)效果。攻击中的装甲或机械化单位的“x2”地形效果，有时会被降低为“x1.5”。当防御方的格内有**相同或更高等级**的反坦克效果时，就会这样调整。

- **重型反坦克效果。**所有黄色符号单位、带有坦克标志的红色符号单位(如苏联坦克旅)、带有反坦克符号的单位、带有防空符号的单位，以及环形工事都拥有此效果。
- **轻型反坦克效果**适用于所有没有坦克符号的红色符号单位(如侦查单位和装甲掷弹兵)。
- **无反坦克效果**适用于所有类型的单位。

为每一个攻击单位单独查看它的攻击倍数是否会因反坦克效果而降低。

设计师的说明：这些反坦克效果体现了机械化单位在面对为它准备的防御时，攻击力会下降。另外，它们还能突出大多数红色机械化单位“刚中带柔”的特点。请注意，带有坦克标志(且只有该标志)的红色机械化类别单位是一种特殊单位，因为它们既有步兵，也有坦克。

举例：某次攻击中有一些装甲单位(重型反坦克)和一些装甲掷弹兵(轻型反坦克)。通常情况下，这些单位在攻击开阔地形的格时都是 x2。如果防御单位拥有轻型反坦克效果(但没有单位提供重型反坦克效果)，则攻击的装甲单位仍为 x2，但攻击的装甲掷弹兵改为 x1.5。如果防御方所在格有重型反坦克效果，则攻击方都将是 x1.5。

9.5 补给与战斗

战斗补给和追溯补给都是充分发挥作战能力的前提条件。标记为断补对单位战斗值的影响，与战斗补给对单位的影响分开计算，而且所有此类的战斗值减损(如果有的话)都是累计计算的。

- A) 没有战斗补给，单位**根本无法**攻击。
- B) 没有战斗补给的单位可以使用一半的战斗值防御。如果玩家愿意，可以选择不使用战斗补给(无论是部

队储备还是其他补给)。

- C) 只有在正常的图上补给无法使用时,才能使用单位的部队储备。(例外:编内卡车装载的 SP 可免于此要求)。

设计师的说明:本规则可防止玩家在单位大概率会被消灭的情况下,去依赖单位的部队储备(而不使用 SP)。这将导致过多的微观操作,实际上以此方式利用部队储备的玩家是获得了一次“免费”的战斗。允许单位在没有图上补给的情况下进行防御是一种备用手段,当攻击方试图耗尽防御方补给而进行攻击的紧张局势下,防御方可以使用这种手段避免补给被耗尽。

9.5a 当被标记为断补时,拥有战斗补给的单位仍可攻击和防御,但以一半的战斗值结算攻击和防御。没有战斗补给的断补单位完全无法攻击,并且只能以 1/4 的战斗值进行防御。(此外还要计算其他可能的模式修正)。

9.5b 战斗补给(见 12.4)需要在战斗的瞬间使用 SP 或部队储备(12.10)来支付。

举例:一名玩家用三个单位(每个单位 1RE)攻击一个单独的防御者(1/2RE)。若考虑战斗补给,攻击方必须消耗 3T,防御方必须消耗 1T。在这种情况下,攻击方无法消耗 3T,他只有 1T。他必须将攻击单位减少到一个单位,或使用一些部队储备,或者根本不攻击。他将攻击单位减少到一个单位。防御方无法获得战斗补给,也没有剩余的部队储备。因此他在战斗结果中的战斗值减半。

9.6 行动值修正

行动值作为掷骰修正(DRM)影响战斗。每位玩家各选择一个单位,该单位将决定己方在战斗中的行动值(AR),由攻击方先宣布自己的选择。每方只能选择一个单位,且该单位必须参与战斗。DRM 的计算方法如下:将攻击方的 AR 减去防御方的 AR,即等于 DRM(该数字可正可负)。该 DRM 在判定奇袭(9.8),以及在战斗结算(9.9)时都会使用。

重要提示:每一方在战斗结果中承受的第一点军力损失(如果有的话),必须由他所选的行动值单位承受。这不适用于轰炸或撤退造成的损失,在这些情况下,拥有者玩家可以任何参与的单位承受军力损失。详见 9.11c。

9.6a 模式的修正。模式可能降低行动值。

- DG 模式会使单位的行动值降低 1。
- 战略模式会将单位的行动值降为 0。

9.7 确定攻防比

确定原始攻防比时,请使用修正后的总攻击值和修正后的总防御值。将这两个数值分别除以二者中较小的数值,并对每个结果应用取整规则(见 4.2)。将两个结果,按攻

击者:防御者的格式组合,形成攻防比。

9.7a 战斗表中,每种地形类别都对应一个横行。玩家需要根据防御方的地形类别,找到正确的横行,从而在上面找到对应的攻防比。根据上面计算且取整过的攻防比,找到小于或等于它的最大的一列。

9.7b 攻防比仅限于战斗表中所列出的比值。如果攻防比不在表上,则使用最后一个表上可用的纵列,并从该列开始横移(另见 9.1g)。

9.8 奇袭

在玩家确定行动值单位,并确定攻防比后,需要检查是否发生奇袭。掷两枚骰子,并加上 9.6 中判定的 DRM。如果防御方有任意等级的环形工事,则从掷骰结果中减 1。在奇袭表上查询修正后掷骰对应的结果,以确定哪位玩家获得奇袭(如果有的话)。如果发生奇袭,则掷一枚骰子,并将战斗表上的最终攻防比纵列进行若干列的横移。向右横移表示攻击方奇袭,向左横移表示防御方奇袭。如果没有发生奇袭,则不做横移。

注意**攻击类型**(突袭或常规攻击)决定了双方所需的奇袭掷骰(表格不同)。

游戏提示:可同时掷三枚骰子,两颗为奇袭骰和一颗颜色不同的横移骰,这样可以加快游戏速度。

设计师的说明:多年来,奇袭的机制和效果一直是一些争论的重点。有些人一想到自己的攻防比可能会整整横移六列,就会陷入震惊(这种情况并不常见,但确实有可能发生)。看看以下例子中涉及的“巨大”变化是很有启发的。在第一个例子中,对攻击方有利的三列横移相当平庸,产生了以下的变化效果:攻击方行动值 3 的单位获得了进击,而之前则需要 4AR,而防御方则承受了一个额外的军力损失和一个无论如何都会承受的 DG。在第二个例子中,这次是最大的六列横移,且对攻击方不利,差别是攻击方损失了一点军力(但选项消失了),而防御方的选项也消失了。

举例:一个 AR5 的单位试图突袭一个 AR0 的单位。这会奇袭带来 +5(!)的掷骰修正。玩家掷出 8,修正为 13,为攻击者提供奇袭。然后他掷一个骰子,结果是 3,这就将战斗表的攻防比向右横移了三列。请注意,+5 行动值的 DRM 也适用于战斗表掷骰修正。

假设该突袭的基础攻防比为开阔地形的 4:1。攻防比将横移至 9:1 列。玩家掷骰的结果是 7(经过 +5 修正后是 12),战斗结果是 Ae3、DL2o2DG。如果没有横移,同样的战斗结果会是 Ae4、DL1o2。

为了便于论证,将上述内容反过来(在突袭中 0 攻击 5)。顺便说一句,不建议这样做!奇袭掷骰的结果是 10,根据行动值以 -5 进行修正,得出 5,这就在突袭中让防御方获得奇袭。掷出 6 表示攻防比的横移列数。从开阔地形中的 4:1,左移 6 列到 1:4 列。战斗表掷骰为 7,计算行动值差值后修正为 2,则战斗结果为 AL2。如果

没有奇袭，结果会是 AL1o1, Do1。

9.9 战斗结算

在确定攻防比、奇袭和所有纵列的横移后，掷两枚骰子。加上行动值 DRM(9.6)并减去防御方环形工事的完整等级值。将**修正后**的掷骰与最终的攻防比交叉索引，找出结果。根据下面 9.10 至 9.13 的规则执行结果。

重要提示：环形工事的奇袭掷骰修正与战斗掷骰修正不同。无论环形工事的等级如何，奇袭修正都是-1，而战斗掷骰则会减去环形工事的完整等级。

9.10 结果与选项

战斗结果通常是“军力损失”和“选项”的混合体。损失以“L”表示，后面跟一个数字；选项以“o”表示，后面也跟一个数字。损失的数字是**强制要求**承受的军力损失。选项的数字为受影响的玩家提供了该数量的**选择**。

有关军力损失的信息，请参见 9.11；有关撤退的详情，请参见 9.12。

9.10a 选项结果中，可将撤退格数和损失军力数任意组合，但选项总数必须完全被满足。例如，损失一点军力加上撤退一格可满足“o2”结果。

9.10b 永远攻击方先结算，并在防御方决定要做什么之前，先结算其战斗结果。攻击方先承受强制的军力损失，然后再结算他的选项。

9.10c 如果攻击方已撤退，或无法完成所有选项，则防御方便可**忽略**他的选项。(但防御方主动**希望**撤退时，可以选择结算他的全部选项)。攻击方**始终必须**完成他的所有选项。

9.10d 当战斗结果同时包含选项和进击数字时，攻击方必须把他的全部选项选为**军力损失**，才能获得进击标记。如果攻击方在选项中选择撤退，则必须忽略所有的进击结果。

举例：

- A) Ao1、DL1o2.....攻击方撤退，防御方的结果变成 DL1。
- B) AL1o1, Do1.....唯一的攻击者因 L1 摧毁，因此防御者可以忽略他的选项。
- C) Ao1e4, DL1o2.....攻击者损失一点军力(并得到他的进击结果)，防御者必须损失 1 点军力并执行两个选项。
- D) AL1、Do1.....攻击方承受军力损失，防御方必须结算他的选项。
- E) Ao1、DL1o1.....攻击方必须承受自己的选项(如损失或撤退)，防御方唯一一点军力被摧毁。

9.11 军力损失



大多数单位只有一点军力，在承受军力损失时，单位会被放入死亡堆。多军力单位的韧性更强，它们每有 1RE 便有一点军力。在单位下方放置军力损失标记，从而记录它们的军力损失。当标记数值等于单位的总军力时，将其放入死亡堆。任何单位承受的军力损失都不能超过它的可用的军力总量。

9.11a 在 9.11c 的限制范围内，由拥有者玩家决定由哪个或哪些单位承受军力损失。

9.11b 以“L”开头，后加数字的战斗结果，**必须**作为军力损失来承受。如果某一方承受的军力损失超过他单位的承受能力范围，则忽略超出范围的损失。

9.11c 军力损失的分配。在战斗中，AR 单位(9.6)必须承受己方**第一点**军力损失。在有多点损失的情况下，所有单位必须先各承受一点损失，然后才能有单位承受第二点损失。

以上分配规则不适用于轰炸或撤退中产生的军力损失；相反，玩家可以自由选择让哪些单位承受损失。因此 AR 单位无需承受第一点损失，也没有必须将损失均匀分配的要求。

举例：一个堆叠要遭受 4 点军力损失，但只拥有 3 个军力。这些单位全部被摧毁(超出的损失忽略不计)。在另一个例子中，一个格中包含一个三点军力的师和一个单军力的单位，该格承受了两点损失。该师为攻击提供了 AR。因此该师承受第一点军力损失；然后，作为该格中唯一的其他单位，单军力的单位被第二点损失摧毁。

9.11d 军力损失的效果。损失了一点或多点军力的多军力单位，在攻击时其战斗值减半。如果它损失的军力超过其初始军力(即印刷值)的一半或以上，则在防御时，其战斗值也会减半。

一个多军力师当前的 RE 规模，等于该单位印刷的 RE 规模减去已损失的军力。

举例：有三点军力的 14-4-3 步兵师损失了一点军力。在该单位下方放置“1”点军力损失标记。现在它的攻击时为 7，防御时为正常值。之后，该师又损失了一点军力。将损失标记的“1”翻转到“2”面。现在该单位的战斗值全部减半，攻击和防御时均为 7。再损失一点军力将导致单位被摧毁。

9.12 撤退及战后推进

√ 战斗结果中的选项如果不选择军力损失，则必须撤退(除非因 9.10c 则例外)。所有参与战斗的单位必须撤退，且必须撤退的格数等于剩余的选项的数量。撤退结束格与其开始撤退的格的直线距离，必须等于上述的格数，这被称为“完整撤退距离”。

- 撤退的路径不一定要是直线。它可以之字形避开禁入地形，但最后进入的格必须满足上述的“完整撤退距离”要求。
- 如果单位撤退时，必须穿过敌方占据的格或禁入地形，则消灭这些单位(有时这会限制可选为撤退的选项数量)。

9.12a 战斗表上的“DG”结果会强制所有防御单位立即进入 DG 模式。在开始任何撤退之前进行此操作(由于 9.12e 的规定，这非常重要)。此外，在撤退 2 个或更多格时，一个战斗单位在进入撤退的第二个格的瞬间，会承受一次 DG 结果。

9.12b MA 为 0 的单位可以在撤退前切换到移动模式。在任何模式下都不可移动的单位，在被迫撤退时，会被直接摧毁(这种单位也无法战后推进)。

9.12c 方向。双方玩家分别撤退自己的单位。撤退单位时，可以以一整个堆叠进行撤退，也可以将单位分开撤退。撤退一般应远离参与战斗的敌方单位，但为避免损失时，允许撤退单位对“向所在战线的后方撤退”的具体定义可以有一些通融。

9.12d 跟随。未参加战斗的战斗单位和编内卡车可以在它们所在格中加入撤退。其他类型的单位(舰船、飞机、港口、环形工事、非编内卡车的运输点数及补给站)不可跟随，必须留在所在格内。

9.12e 敌方 ZOC 内。当一个战斗单位撤退进入一个敌方 ZOC 时，会立即切换为 DG 模式，并且“恰好”也在该格内的所有友方战斗单位也要立即切换为 DG 模式。此外，如果撤退的堆叠中有任何单位在进入敌方 ZOC 之前是 DG 的，则该堆叠损失一点军力(由拥有者玩家从撤退中的 DG 单位中选择单位承受损失)。此 ZOC 效果无法被友方战斗单位“抵消”，也不受地形影响。

设计师的说明：“敌方 ZOC 的规则可能需要一些解释。撤退是一种无计划的移动，因此即使一个单位撤退到一个被友方单位“保护”的格，也会造成极大的混乱。这就是为什么撤退的单位和它撤退经过的单位都会变成混乱。”

√ 9.12f 敌方单位。撤退不可穿越在战斗开始时包含敌方战斗单位的格(因此撤退不能穿越攻击单位承受损失或选项后空出的格)。撤退穿越非战斗单位、飞机和舰船时，同移动时穿越它们那样进行处理(根据 9.14)。

9.12g 战后推进。如果所有防御方单位都被摧毁或撤退，则攻击单位就可以进入防御方所在格。

- 只有消耗了战斗补给的单位(包括战斗值为零的)才能推进。
- 如果攻击方在选项中选择撤退，则无法推进。
- 战后推进可以夺取或摧毁敌方舰船、飞机和非战斗单位(根据 9.14)。
- 成功的突袭后**必须**战后推进。但常规战斗后并非必

须如此，由拥有者玩家选择哪些攻击单位进行推进(如果有的话)。

9.13 进击结果



战斗结果可能会包括“e”和一个数字，这意味着 AR 大于等于该数字的攻击单位有可能切换到进击模式(见 9.13b)。前提条件是单位必须实际参与了攻击，因此只有可攻击单位才能获得进击标记。

9.13a 被标记为进击的单位可以在之后的进击阶段(11.0)进行移动和战斗。

9.13b 在下列情况下忽略战斗表的进击结果

- 攻击单位处于 DG 模式。(同一次战斗中，非 DG 的攻击单位可正常结算进击结果)。
- 这次攻击是一次突袭(在任何阶段)，或者是在进击阶段中的攻击。
- 攻击单位中，有任意两个攻击堆叠没有彼此相邻。因此为了获得进击结果，**最多**只能有两个堆叠进行攻击，而且它们**必须**在彼此相邻的格内。

9.14 特殊战斗

9.14a 战斗值为零的单位。涉及战斗值为“零”的单位的战斗需要一些特殊处理。对战斗值为零的单位的攻击，直接从战斗表最右侧一列开始(如果有横移，则横移从最右侧列开始)。战斗值为零进行攻击时，必须消耗正常的战斗补给，并从最左侧一列开始。如果双方的战斗值均为零，则使用 1: 1 列，然后您可以摇摇头感叹这居然都能发生。



9.14b 补给站。当敌方可攻击单位进入一个有补给站的格时，查阅夺取表，从而确定有多少 SP 会被敌方玩家夺取(取整到最接近的补给指示物(T))。其余的补给将被摧毁。



9.14c 运输点数。当敌方可攻击单位进入有运输点数的格时，它们可能会夺取部分运输点数，其余的则会被转移(有点像撤退)。

根据夺取表掷骰，将 MA 大于 10 的运输点数结合在一起计算，并使用“卡车”列。然后将 MA 小于等于 10 的运输点数结合在一起计算，并使用“马车”列。结果的含义会在表下说明，对运输点数和所有装载在运输点数上的 SP 都会产生同等的影响。当不同运输点数混合在一起时(如普通卡车和编内卡车，或马车和骡子)，则由拥有者玩家决定哪些被夺取，哪些被转移。

敌方单位、ZOC 和禁入地形都不会影响运输点数的转移，只需拿起运输点数并将其放置在新的位置上即可。在移动阶段被夺取的运输点数可以立即移动(但在其他阶段

被夺取的则不行)。

运输点数的夺取通常取整到最接近整数的点数，如果游戏提供的算子中包括 T 规模的卡车时，才需要取整到按 T 计算的运输点数。SP 的夺取永远取整到最近的 T 值。

重要提示：延补队永远不会因夺取表承受损失，在计算损失的百分比时，延补队也不会计入该格内的卡车或马车总数当中。相反，它们会根据 9.14d 进行“崩溃”。

举例：某格内有 3 个卡车和 12 个 SP(其中 3 个 SP 装载在卡车上)。在移动阶段中，一个德军摩托车营咆哮着冲入了该格，对该营来说无需额外消耗 MP。(苏联玩家忘记在这一格驻军，他应该感到羞愧。)德国玩家现在查询夺取表。首先，他使用表中的第二列为卡车和补给掷骰。他掷出了 3(25%)，这给德军提供了 1 点卡车运输点数和 3T 的补给。其他 2 个卡车和 9T 的补给则由苏联玩家转移到最远 10 格的地方。接下来，德国玩家对地面上未装载的 9 个 SP 进行掷骰，掷出了 5(50%)：另外又有 4SP 和 2T 被夺取。(其余被摧毁。)摩托车营用剩余的 MP 继续前进，完成该营的移动后，被夺取的卡车也可以移动。



9.14d 延补队的崩溃。当一个可攻击单位进入包含延补队的格时，该延补队必须进行崩溃。在延补队的常规移动时，玩家也可以选择使用与崩溃相同的流程，替代常规移动(这在延补队没有追溯补给时很有用)。

将已崩溃的延补队位移到该延补队特殊拖取距离内的任意格中，前提是格此时拥有追溯补给。敌方单位、ZOC 和禁入地形对位移均无影响，且不会产生损失或被夺取。在新的格内，要将延补队翻面到其常规运输点数的一面。

重要提示：如果不存在“合法”格，则无法进行崩溃。此时应在原格内不动，将延补队翻面，让它根据 9.14c 的规则进行夺取的判定。

9.14e 环形工事。当一个可攻击单位进入有敌方环形工事的格内时，该环形工事即被夺取。

9.14f 空军基地。当敌方可攻击单位进入有空军基地的格时，该空军基地即被夺取。被夺取的空军基地可立即被使用。

无论天气条件如何(即使条件不允许飞行)，都要使用空军基地夺取表为格内的每个飞机进行掷骰。应用表格所示结果(结果为“损失”或“无结果”)。然后，所有幸存的飞机将转移到距离 2 倍内的任意友方空军基地处，并变为非激活状态(无论掷骰前的状态如何)。这些飞机不能留在该格内，必须转移并变为非激活状态。如果 2 倍距离内没有友方空军基地，则摧毁这些飞机。

9.14g 海军单位。当一个可攻击单位进入有敌方舰船的格时(包括作为登陆艇使用的 DUKW)，这些舰船会被摧毁。

9.14h 港口。当一个可攻击单位进入有敌方港口的格时，该港口即被夺取。该港口可立即用于海运，也可作用于

追溯补给的源头。

10.0 轰炸

火炮、舰船和飞机使用轰炸来攻击敌方单位和设施。根据目标使用不同的轰炸表。虽然在同一次轰炸中可以有多个单位进行攻击，但只有相同类型的单位(火炮、海军或空军)才能在同一次轰炸中共同攻击。

轰炸发生在移动阶段、反应阶段、战斗阶段和进击阶段的轰炸环节。如果允许某方的空军单位执行低空扫射任务(见 14.7d)，则这些轰炸还能在上述阶段的移动环节中进行。任意数量的火炮单位或舰船都可以参与同一次轰炸，最多四个飞机可以参与同一次轰炸。

所有类型的轰炸(空军轰炸、火炮轰炸和海军轰炸)，使用任何一种轰炸表时，均采用以下的通用流程。将轰炸值加总，确定在轰炸表应使用哪一纵列，按照该列给出的数量来消耗补给(仅限火炮轰炸)，并按照轰炸表的说明调整纵列的横移。掷两枚骰子并结算结果。

重要提示：至少需要一点轰炸值才能“使用轰炸表”(计算横移之前)。不允许用零点轰炸值来轰炸!

10.0a 轰炸表。使用轰炸表对敌方战斗单位进行轰炸。主要目标是将它们 DG。

由目标玩家选择可能提供横移的地形。他还需要选择堆叠中的哪些战斗单位来承受此次轰炸造成的军力损失。

请注意，单独一个师(即使是多单位编队)在计算单位密度的横移时，永远不会算作超过 3RE。(如果少于 3RE，则使用实际数量即可)。

游戏提示：请一次掷三枚骰子，两颗“轰炸”骰加上一枚颜色不同的“取整”骰(因为可能出现“1/2”结果)，从而加快轰炸结算和游戏速度。

10.0b 观察员的限制。“正确的观察员”，是指在目标格相邻的，且未装载于登陆艇的任何友方战斗单位。

- 在没有正确的观察员的情况下，轰炸表的攻击会受到 3 列横移的惩罚。
- 进行低空扫射(无论使用哪张表)都需要有正确的观察员。
- 没有观察员不影响对设施轰炸表(除低空扫射的限制外)。

10.0c 对设施轰炸表。使用此表对设施类的目标进行轰炸。玩家必须预先指定他的具体目标：空军基地或港口(或作为空军任务执行的运输破坏)。这些轰炸不会被修正，也没有地形产生横移，也不需要观察员。掷一个骰子决定结果。

A) 空军基地目标

括号内的结果(“#”)表示攻击方玩家应检查该格内

所有敌方飞机的损失情况。对每个飞机分别掷骰。如果掷骰结果 \geq (#), 则该空军单位遭受一点军力损失。

如果是不带括号的数字结果(即"1"或"2"), 则将该空军基地降低相应的等级, 最低降至 1 级。请注意, 简易机场永远不会降低等级。

B) 港口目标

不带括号的数字结果("1"和"2")会产生伤害, 其他结果没有任何效果。港口会累积伤害, 最多四点伤害, 伤害会逐步降低港口的容量(19.0b)。

C) 运输破坏

需要"*"结果才能在该格放置运输破坏标记, 其他结果则没有效果。根据 14.8c, 这些标记会影响敌方的铁路运输和地面移动。运输破坏标记会在下一个敌方的清理阶段移除。

10.0d 对混合目标格轰炸。 一个格内通常会包含受不同轰炸表不同影响的目标。因此, 在任何轰炸中, 攻击方玩家都必须宣布一个整体的目标(如"战斗单位"或"港口"), 并轰炸点数只能用于该目标。例如, 一个格包含战斗单位、空军基地和港口。玩家可以使用轰炸表攻击战斗单位, 或使用对设施轰炸表攻击港口或空军基地(但不能同时攻击)。

10.0e 轰炸限制和阶段。 某些单位在特定阶段的轰炸有若干限制。

- A) 无论一个格内有多少不同类型的目标, 每个格在每个阶段中只允许被轰炸一次。(例外: 反舰船轰炸和低空扫射。)请注意, 已宣布的任务如果被防空或拦截完全摧毁或导致返航, 也要算在此限制内。
- B) 一个单位在一个阶段只能进行一次轰炸, 且不能将它的轰炸值分布在在数次轰炸中, 也不能以低于其印刷轰炸值的数值进行轰炸。
- C) 只有空军和海军轰炸能在移动阶段进行轰炸, 大多主要发生在轰炸环节(低空扫射除外, 它发生在移动环节)。
- D) 只有火炮才能在战斗阶段进行轰炸。
- E) 所有类型(空军、海军和火炮)都可以在反应阶段和进击阶段进行轰炸。
- F) 一次轰炸只能使用同一种类型的轰炸单位: 只能是空军、海军、火炮中的一种。

10.1 火炮轰炸



10.1a 火炮轰炸的射程以格为单位计算。 射程不受天气和地形影响。射程为"3"的火炮单位可以对 1 到 3 个格上的目标进行轰炸。

10.1b 补给消耗。 在进行一次火炮轰炸时需要消耗战斗补给。消耗量会在对应轰炸表的顶部给出; 请使用轰炸的初始列(计算任何横移之前)上的消耗量。如果无法满足轰炸所需的 SP 消耗, 则不能执行此次轰炸。(这没有惩罚—所有单位取消轰炸, 也不视为已轰炸过)。

- A) 多个单位同时轰炸时, 补给必须来自同一个指挥部。如果不使用指挥部, 则需要来自同一个补给站。
- B) 当标记为断补时, 火炮单位仍可使用其完整的轰炸值(假设消耗了所需的战斗补给)。
- C) 轰炸永远不能使用部队储备。

举例: 2 个火炮营对在射程内的一个格进行轰炸。轰炸总值为 16。轰炸方确定了轰炸表上的(12-16)纵列。该表需要消耗 3T 才能轰炸。玩家支付 3T 执行轰炸。在检查修正时, 他发现目标地形内有 8RE 和一个 1 级环形工事, 处于复杂地形。目标格相邻处有一个正确的观察员。应用于初始列的横移为向右横移两列(单位密度向右移 4 列, 环形工事向左移 1 列, 地形向左移 1 列)。这样, 最终的轰炸表纵列为 25-40。玩家掷两枚骰子, 得到 8, 结果是[1/2]。在这种情况下, 由于括号内结果的条件都不适用(有正确的观察员, 且目标不可在 3 级或以上的环形工事内), 因此结果被视为普通的"1/2"。轰炸方玩家掷一枚骰子, 得到 3。目标格不会损失任何军力, 但会变为混乱。

10.2 空军轰炸



空军轰炸与火炮轰炸类似, 但无需消耗补给。详见 14.7。

10.2a 空军轰炸及阶段。 在不同的轰炸环节中, 空军单位需要放置在目标上来结算它们的轰炸(低空扫射除外, 其发生在移动环节中)。完整轰炸后, 飞机必须返回基地, 并立即进入非激活状态(14.1c)。执行轰炸的飞机在进行轰炸前会受到拦截(14.5)和防空(14.4)。低空扫射(14.7d)会受到各种特殊规则的约束。

10.2b 短程效果。 如果执行轰炸的所有飞机都在它们基地的 10 格上或 10 格以内, 它们将在常规轰炸表上获得向右一列的额外横移。**例外:** 永远不要将此横移用于战略轰炸机。

10.2c 空军轰炸没有补给消耗。

10.3 海军轰炸



海军单位的轰炸(以及各种形式的反舰船战斗)在 18.3 中有所介绍。海军轰炸没有补给消耗。

11.0 进击阶段

在此阶段中，单位可以通过进击进行突破，或是补充破碎的防御阵地。

11.0a 此阶段中可以移动或战斗的地面单位，只有进击模式的单位，和从预备模式中释放的单位。(例外：根据 14.9d，此阶段地面单位可使用空运)该阶段由移动环节(允许突袭)、轰炸环节及战斗环节组成。

11.0b 当前阶段玩家在此阶段中可以释放任何预备(5.7b)单位。他并非必须释放预备单位，并且在释放预备后，可以先观察当前阶段中的进展情况，再决定是否释放更多的预备单位。为使情况明朗，玩家可以用进击标记来标示已释放的预备单位。真正处于进击模式的单位只能使用 MA 的一半进行移动，而释放的预备单位则能使用完整的 MA 移动。

11.0c 在进击阶段中正常处理战斗(常规战斗、突袭或轰炸)。

11.0d 当前阶段玩家的舰船和激活飞机均可在此阶段使用。

游戏说明：拥有可在进击阶段释放的预备单位，往往是决定行动成败的关键因素。

12.0 补给

补给分有两种：图上补给(由 SP 和 T 算子表示的具象补给)和追溯补给(通过补给线表示的抽象补给)。图上补给属于一种非战斗单位，主要用于支付火炮轰炸、战斗补给和燃料的消耗。追溯补给用于确定战斗单位在自己的补给阶段中，是否处于“有补给”的状态。当战斗单位没有符合规则的补给线时，则可使用 SP 代为提供追溯补给。但在需要 SP 时，永远不能使用追溯补给替代 SP。

图上补给通常囤积在前线后方的补给站中。有时单位距离很近，让单位可以直接从补给站“拖取”补给，但更常见的情况是由指挥部单位将补给“投递”给各个单位。

追溯补给的意思与其文字直白的含义相同。战斗单位与一个补给源之间，必须能追溯出一条路径。补给源通常是一个港口或地图边缘格。与图上补给相同，指挥部通常会用为对前线提供追溯补给。铁路连接和运输点数形成的“延补队”，通常用于前线与补给源之间的长距离连接。

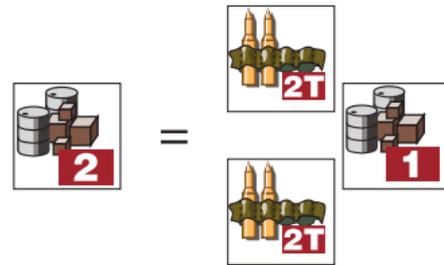
重要提示：只有战斗单位需要补给。非战斗单位、空军单位和海军战斗单位永远不会消耗 SP，永远不需要追溯补给，它们的补给需求没有进行明确的建模(需要进行整备的空军基地除外)。

12.1 补给点数

12.1a 操作的机制。玩家可以将同一格内的 SP 拆分或加总，用等额的 SP 算子像“找零钱”一样进行替换。玩家可以进一步将 SP 拆分为补给指示物(T)，T 就像是后勤“货

币”中的小额零钱一样。**1SP 等于 4T，反之 1T 等于 1/4SP。**玩家需要尽可能将 T 并为 SP，以便减少堆叠。补给指示物的缩写是 T，因此两个补给指示物的缩写便是 2T。

请注意，SP 上显示的图案与 T 上的图案不同，因此很容易将它们区分。不过 T 算子上的图案并不意味着 T 只能用于弹药。SP 和 T 除了数额不同(T 是 SP 的小数)，其他都是一样的。



示例 1：玩家必须从拥有 1SP 的补给站中消耗 1T，为要移动的坦克单位补给燃料。他将 1SP 算子翻到 3T 的一面来支付燃料消耗。

示例 2：在 5SP 的补给站支付 2T 的轰炸补给消耗时，玩家首先会意识到 2T 等于 1/2SP。补给站将消耗 1/2SP，剩余 4 又 1/2SP。他将 5SP 算子翻转到 4SP 一面，并在该格中放入一个 2T 算子。

12.1b 补给站。任何含有 SP 的位置，无论是地面上未装载的补给，还是装载在运输点数上的补给，都被称为补给站。SP 使用前并不需要被卸载。



12.1c 通用补给站。有些补给算子用字母代替了通常的数字。玩家可以用它们来代表任何规模的补给站。只需将该标记放在地图上，并在一张纸上记录其对应的 SP 数量即可。除了纸笔记录外，这些补给站的处理方法与游戏中的其他 SP 相同。如果该补给站被清空，请移除此标记。

12.1d 补给点数的拥有权。通用的 SP 算子对双方玩家都是可用的，因此玩家必须记录谁拥有哪些 SP。一个 SP 属于将它带入地图的玩家(且只能该玩家能使用它)，除非该 SP 已经被敌方夺取，才能被敌方玩家使用(见 9.14b)。

12.2 补给的运输

玩家可以使用运输点数以及他的空军、海军和铁路来移动 SP。每种方法的能力和限制都会在有关每种方法的规则章节中解释(13.2、13.3、14.9、14.10、18.4 和 19.0)。

12.2a 接力运输。同一个 SP 在一个阶段内，只能通过一种类型的运输方式(空运、海运、铁路运量或运输点数)进行移动，如果之前在同一阶段内被卸载过，则该 SP 不能再装载于其他交通方式。

12.2b 在地图上移动 SP 后立即使用掉 SP 的话，并不违反此处接力运输的规则。

12.3 图上补给

SP 在不同阶段中，会用于移动所需的燃料补给、战斗补给、飞机整備、补充部队储备、支付建造费用，以及作为所需追溯补给的替代品使用。

重要提示：在玩家任何需要补给(追溯补给、燃料、战斗、建造、补充部队储备，或飞机整備)的时候，都需要使用直接拖取和指挥部投递中的**同一种相同**的机制进行补给。拖取、投递或追溯补给本身不需要使用燃料。**(例外：**根据 18.5e，单位如果要从装载在登陆艇上的 SP 拖取补给，则单位必须位于相邻的格内。且指挥部**不能**“投递”从登陆艇上拖取的补给)。

12.3a 直接拖取补给。要拖取补给时，单位必须在一个补给站的 5MP 内，或单位在补给站的**相邻格**内(12.3c)。在需要补给时，可从该距离内的一个或多个补给站拖取所需补给。

在计算单位到补给站的距离时，始终要使用轮式 MP。**(例外：**对于投递距离为步行或履带的指挥部，则使用对应的移动类型)。计算距离时，就像移动一个单位那样计算 MP(见 12.3d)。

12.3b 指挥部投递补给。能够从补给站拖取 SP 的指挥部(根据 12.3a)，可以将其他单位所需补给传递至更远处，距离以它印刷的投递距离为准。

指挥部的投递距离会显示在算子上，单位是 MP。数字的颜色用来表示该投递距离的移动类型(3.1a)。需要投递补给时，使用此投递距离，从指挥部到需要补给的单位处，计算移动所需的路径，或者也可投递到与指挥部**相邻**(12.3c)的单位处。就像移动一个单位那样计算 MP(见 12.3d)。

- A) 指挥部只能投递需要立即被使用的补给。(如果是要将补给站移动到新的地点，则需要某种形式的运输才行)。
- B) 指挥部可以向任意数量的友方单位投递补给(但具体的游戏可能会有限制)。
- C) 战略模式下的指挥部不能投递补给。
- D) 指挥部不能将另一个指挥部投递给它的补给，再“重新投递”给其他单位，但指挥部可以使用其他指挥部投递的补给来满足自己的补给需求。

12.3c 相邻即可。补给路径的“相邻即可”规则非常重要：无论地形如何(即使是禁入地形)，只要补给能到达单位的相邻格，那么单位就可以获得补给。这适用于所有使用直接拖取或指挥部投递的补给机制。

12.3d 沿补给路径的移动。任何一种补给路径(拖取补给、投递补给或追溯补给)都会视为一个假象的非战斗单位沿着一条补给路径逐格移动，以此来计算距离。追溯这种补给路径时，可以穿越敌方非战斗单位、舰船和飞机，但绝不能穿越包含敌方战斗单位的格。在计算补给路径时，6.1 节中包含的所有移动限制都适用。

在使用卡车 MP 计算补给路径时，一个未被抵消的敌方 ZOC 格，会阻挡进入该格或离开该格的补给路径。请注意，一些指挥部和延补队使用的是步行 MP 或履带 MP，因此它们的补给路径不受 ZOC 影响。

计算补给路径时，始终按“正常”地形的 MP 消耗计算(以夏季/晴朗条件为准)，忽略所有临时的“恶劣”地面条件，如泥泞和积雪，以及通过运输破坏区域产生的额外 MP 消耗。**(例外：**单位可以使用因天气条件而暂时**减少**的 MP 消耗)。

12.3e 存储区域和补给。在代表特定格的存储区域中的单位，会像在地图上的该格中一样，进行补给的拖取(因为这种类型的存储区域只是为了给高堆叠提供更多的放置空间)。在代表地图外位置的存储区域中的单位，可从该存储区域中拖取补给(存储区域通常有无限的补给站)。地图上的单位无法从地图外的补给区域中拖取补给。

12.4 战斗补给

直接拖取(12.3a)和指挥部投递(12.3b)都可用于接收及分配战斗补给(9.5)。只有在无法获得图上补给的情况下，单位才能使用部队储备。参见 12.10。

- 攻击者的消耗为每个攻击的军力各消耗 1T。**(例外：**在《非洲军》中，2 军力的旅消耗为 1T)。
- 防御者每次战斗的消耗合计为 2T。**(例外：**对于 1RE 或以下规模的防御者，消耗仅为 1T)。

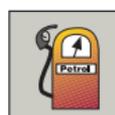
重要提示：无法满足完整战斗补给消耗要求的单位无法攻击。防御方始终可以选择保留而不消耗战斗补给，以一半的战斗值进行防御。

12.5 燃料补给

直接拖取(12.3a)和指挥部投递(12.3b)都可用于单位所需的燃料补给。

12.5a 使用轮式 MP 或履带 MP 的战斗单位要消耗 MP 的话，玩家必须消耗燃料补给，否则不能消耗任何 MP。即使就移动一格，玩家也必须支付消耗的燃料补给。**(例外：**ALT 登陆后的移动，18.5h。)其他类型的单位或功能(如步行单位、卡车、舰船、飞机、补给拖取、补给投递)**永远不需要消耗燃料补给。**

12.5b 需要消耗燃料补给才能移动的战斗单位，在攻击、防御、轰炸、撤退及战后推进时，无需燃料补给。突袭时，即使堆叠开始移动时已经与防御方相邻，也需要攻击方消耗燃料补给。



12.5c 根据以下的方法，在发生燃料消耗的任何阶段，单位都应在燃料消耗时支付对应的燃料补给。

- A) **编队燃料补给法。**为一整个多单位编队支付 1SP，

便可为整个多单位编队提供燃料补给。**燃料已补给状态会持续到下一个友方清理阶段。**玩家对此进行标记时，将编队标记(13.7)翻面到燃料已补给的一面即可。在需要燃料补给的编队中，检查每个单位使用了哪个指挥部或补给站进行补给的投递或拖取。如果为其中一些单位投递补给的不是同一个指挥部，或者一些单位直接拖取补给的来源不是同一个补给站，那么这些使用不同来源的单位只能按单独单位燃料补给法(如下)来获得燃料补给。

- B) **指挥部燃料补给法。**支付 1SP，为指挥部自己，及它投递距离内的所有**独立**单位提供燃料补给。**燃料已补给状态会持续到下一个友方清理阶段。**在该指挥部上方放置一个燃料已补给标记来表示燃料补给状态。参见 12.5e。
- C) **单独单位燃料补给法。**为每个需要燃料补给的单位支付 1T。**任何**单位都可以使用此方法，无论其 RE 规模或军力多少，也无论它是独立单位、多军力单位，还是多单位编队中的单位。**这种燃料补给只在当前阶段中有效。**通常这种燃料补给无需标记。

12.5d 当前阶段玩家必须在自己的清理阶段移除他指挥部的燃料已补给标记，并将他的编队标记翻面至燃料未补给的一面。(该流程意味着，如果在反应阶段中释放预备时放置燃料已补给标记，则可达到最优的“百公里油耗”)。

12.5e 一个指挥部在支付 12.5c(B)的消耗后，可“免费”为其投递距离内的所有**独立**单位(定义见 3.2f)提供燃料补给(从而避免单独单位使用燃料补给法每单位每阶段消耗 1T 的燃料)。投递距离在所有的独立单位移动开始前计算。

燃料已补给的指挥部在每个阶段中，只能在单独一个位置上投递燃料补给。这会影响到移动中的指挥部，它必须选择从移动起始格或者移动结束格处投递燃料补给。

12.5f 增援单位的部署不需要燃料补给，但是移动离开入场格时，则需要支付燃料补给(如有)。增援单位在抵达的回合，**不会获得“免费的燃料补给”。**

12.5g 部队储备**不能**消耗用于燃料补给。

举例：在玩家的反应阶段，该玩家想要移动一个装甲师和五个独立的突击炮营。该玩家支付 1SP 来为一个指挥部提供燃料，好让非师下属的这些单位移动(因为 1SP 比他为这些单位单独消耗 5T 要划算)。装甲师在之前的战斗中被打得很惨，作为一个多单位编队，只剩下一个装甲营和一个步兵团。玩家认为他可以让步兵步行(在战斗模式下使用他们的步行 MP)，并为装甲营支付 1T 的费用。总燃料消耗为 5T(如果他没有提高燃料的使用效率，燃料消耗会高达 9T)。

游戏进入上述玩家自己的回合。在他常规的玩家回合中，上述一些决定会影响游戏，包括常规的移动阶段和进攻阶段。为那些突击炮提供燃料的指挥部仍有燃料补给(在该玩家清理阶段之前都是如此)，因此该指挥部范围内的

所有非师下属单位(包括其他指挥部和该指挥部本身)都可以在该玩家回合内移动，无需额外消耗燃料补给。但是，该装甲师的装甲营在没有进一步支付燃料补给的情况下无法移动，因为所消耗的 1T 只在其消耗的阶段中有效。步行的步兵则不受影响，因为它们仍然可以步行。若要移动那个装甲营，则需要重新消耗燃料补给。

12.6 追溯补给

战斗单位需要在自己的补给阶段中，检查是否存在追溯补给。如果无法获得追溯补给，且无法“吃图上补给”(12.6c)，则该战斗单位会被标记为断补，且必须检查损耗。此外，如果在突围环节中，单位发现“自己无法追溯补给”，则该单位可以突围(12.8e)。

直接拖取(12.3a)和指挥部投递(12.3b)均可用于追溯补给的接收与分配。

12.6a 补给源分为三种：

- 1) 允许增援入场的地图边缘铁路格，加上游戏专属规则中提到的其他补给源，或
- 2) 火车卸货格(见 13.3c)，或
- 3) 包含一个延补队(12.7)的格，且该延补队可与一个火车卸货格相连，或直接与一个补给源相连。

12.6b 在上述类型的补给源格内如果有一个敌军 ZOC，则会阻止玩家从该补给源获得追溯补给，但这些敌方 ZOC 可以根据 4.5b 的说明被抵消。

12.6c 吃图上补给。无法向补给源“追溯补给线”的战斗单位，可以通过“吃”SP，来获得追溯补给。每消耗 1T，就可以为最多 2RE 的战斗单位提供追溯补给(前提是单位在补给站的拖取或投递距离内)。所有小数向上取整；例如，6.5 的 RE 需消耗 4T。

只有在没有追溯补给的情况下，单位才能“吃图上补给”。另见 12.6e 和 12.6f。

12.6d 战斗单位如果不能“追溯补给线”，**也不能**“吃图上补给”，则会被标记为断补，并进行损耗掷骰(见 12.8)。

游戏说明：即使在有 SP 存在的情况下，也绝不会强迫单位“吃图上补给”。有时，让被包围的单位“挨饿”以节省战斗补给也是一种不错的赌博。

12.6e 战略模式的单位不允许“吃图上补给”，且必须在此时有追溯补给的格内结束移动。战略模式的指挥部不能投递补给。

12.6f 多单位编队中的所有战斗单位需要“追溯补给线”到同一个指挥部，或直接拖取同一个补给来源。如果无法做到这一点，则应选择该编队中的一部分单位进行“免费”的追溯补给，而编队中其他单位则必须使用图上补给，不然其他单位就会断补(根据 12.6d)。

12.6g 登陆艇上的地面单位始终被拥有追溯补给。

12.6h 进行计划中的空投(14.10b)的单位, 在被空投那个回合中不需要追溯补给。

12.7 延补队



延补队用于帮助连接追溯补给中补给线的断点。同一格内的五点相同类型的运输点数(通常是卡车或马车)可以通过消耗它们一半的 MA, 来转换为对应的“延补队”算子(根据 12.7d)。延补队不能移动(也不能用于其他运输点数本身的用途)。

- 永远不能用编内卡车来创建延补队。
- 如果游戏提供的算子中不包括延补队(延补队永远印刷在 5 点运输点数算子的背面), 则游戏中无法创建延补队。

12.7a 延补队的唯一作用是创造一个新的位置, 以便从该位置上延续追溯补给。(延补队永远不能移动 SP, 不能帮助移动铁路货物, 也不能增加投递或抽取的距离。)延补队可以...

- 当延补队与一个火车卸货格相连, 或者直接与一个补给源相连时, 延补队可作为追溯补给的**补给来源**。
- 当延补队在不同铁路线的两个铁路格之间时, 如果在‘后方’的那条铁路能连接到一个补给源, 那么在‘前方’的那条铁路上的格即可变为火车卸货格, 此时延补队是追溯补给的**连接**。
- 当延补队在一个铁路格和一个补给源之间时, 延补队可作为追溯补给的**连接**, 使该铁路上的格成为火车卸货格。

12.7b 延补队都拥有一个距离(以 MP 为单位), 这是延补队距离**后方**被连接格的最远距离。延补队永远会被放置在连接的“前方”(距离补给来源最远的格)。

12.7c 一个延补队可以与其他延补队连接成一条“锁链”, 以实现更长的连接。

12.7d 生成延补队。从运输点数切换到延补队, 需要消耗这些运输点数一半的 MA。延补队不能移动, 除非它们翻回到运输点数面, 并且翻面要消耗一半的 MA。同一个延补队只能由同一种类型的运输点数组成(例如卡车或马车, 不能两种都有)。装载的运输点数不能切换为延补队(它必须先卸载)。延补队在生成时, 如果此时它所在格无法与一个追溯补给的补给来源格相连, 则不能在该格内生成延补队。如果补给队生成后, 它的补给线被切断, 此时延补队依然还是延补队, 但它们无法发挥延补队的功能。

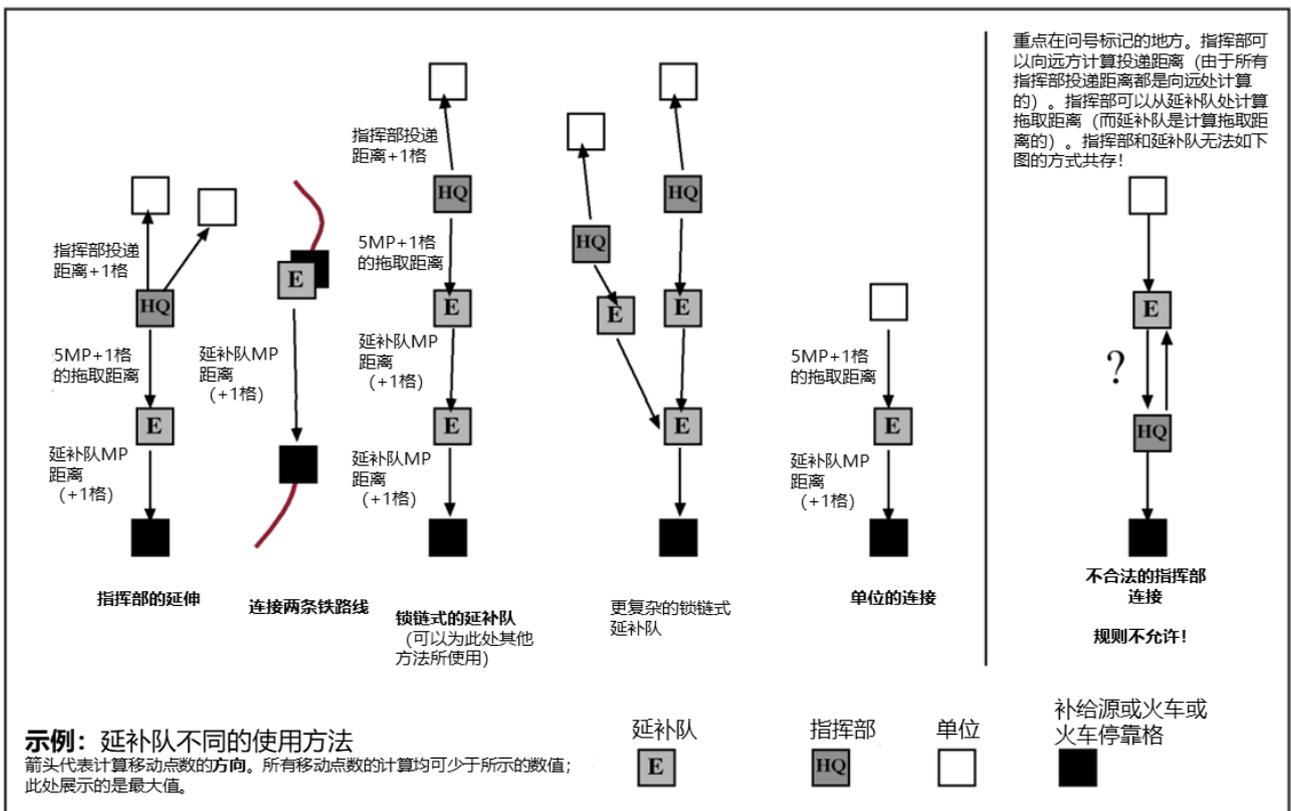
12.7e 生成延补队的运输点数可以来自不同的格, 只要将它们移动到同一格中进行组合即可(每个运输点数最多只能消耗一半的 MA)。

12.7f 在一个延补队切换回运输点数后, 这些运输点数可以分别移动到不同的格中。它们无需作为一个堆叠移动。

12.7g 与所有其他与补给有关的功能相同, 延补队可使用“相邻即可”规则。

12.7h 在敌方战斗单位进入延补队所在格时, 延补队会“崩溃”, 延补队也可主动“崩溃”。见 9.14d。

游戏说明: 记得驻兵防守您的延补队, 否则...



12.8 损耗和断补

12.8a 在补给阶段中，无法“获得追溯补给”或“吃图上补给”的友方堆叠会被标记为断补，并检查损耗。在下一个友方补给阶段重新判定为拥有追溯补给之前，要一直保留断补标记。标记为断补的单位必须在每个友方补给阶段结束时检查损耗，直到从断补中恢复为止。

12.8b 通过检索损耗表来检查堆叠是否发生损耗。掷两枚骰子，使用标为断补的单位中行动值最高单位的行动值，找到对应的一列，并计算格中的断补单位的军力数量。表格的结果代表该堆叠必须损失的军力点数总量。堆叠的拥有者玩家可以选择如何让该堆叠中的断补单位承受这些损失。没有让 AR 最高的单位必须承受损失的要求。

12.8c 在检查损耗时，不要因单位处于 DG 模式而修正单位的 AR，但要按战略模式进行修正(但考虑到 12.6e，这应该不会出现)。



12.8d 断补效果。标为断补的单位没有 ZOC。如果拥有战斗补给，则此类单位以一半的战斗值进行攻击和防御。如果没有战斗补给，断补单位**不能**攻击，防御时则使用 1/4 的战斗值。如果提供轰炸所需的补给，断补单位可以正常轰炸。标为断补的单位可以正常移动。

12.8e 突围。任何当前没有追溯补给的(在此环节中检查追溯补给)、印刷的 MA 至少为 1 的**战斗单位**(非战斗单位除外)，在它们的突围环节中，如果满足以下条件，则可尝试突围：

- A) 尝试突围的单位与一个拥有追溯补给的友方单位之间，必须有一条长度任意的路径。这条路径上**必须**没有敌方战斗单位，也没有移动禁入的地形(以该突围单位移动模式的 MA 类型判断)。如果是轮式 MP 单位，这条路径上还必须没有未被抵消的 EZOC。
- B) 该单位必须在一个拥有追溯补给的友方战斗单位的 15 格内，含 15 格(计算直线距离，忽略敌方单位或敌方 ZOC。)

在一个单位发现自己没有追溯补给的**第一个回合**(不是在“吃图上补给”之后，也不是在使用补给储备或树皮汤等特殊的追溯补给方式之后)，上述条件将被免除，且成功概率(见下文)会提高，即获得+1 的掷骰修正，并且运输点数也允许进行突围(为每个点数分别掷骰)。

突围永远是自愿进行的。

为每个尝试突围的单位掷骰：

- 如果掷骰结果是 1-4，则该单位失败。它将被放入死亡堆中(可正常重建)。
- 如果掷骰结果是 5-6，则单位成功。将它从地图上移除，但会作为增援返回游戏。为每个成功的单位再掷一次骰子：从当前回合向后数掷骰结果的回合

数，它会在未来的这个回合返回。返回时，单位保留所有军力损失标记，但会失去所有其他标记(弹药不足、DG 等)。

有关如何在系列中旧款游戏中使用此规则的更多信息，请参见更改说明。

游戏说明：可使用回合记录轨作为提醒，以便将单位按时返回。

12.9 特殊的补给

12.9a 非战斗单位(3.3)从不需要追溯补给或燃料补给。

12.9b 指挥部与其他战斗单位一样，需要补给。

12.9c 空军基地整備飞机需要图上补给(可通过直接拖取或从指挥部投递获得)。除此之外，飞机不需要补给。

12.9d 舰船不需要补给。

12.10 部队储备



部队储备是指，当单位无法获得所需的 SP 时，单位可以使用的弹药补给。部队储备**只能**用于战斗补给(见 9.5b)，不能用于轰炸、追溯补给、燃料补给等。无论单位使用部队储备还是图上补给，单位的战斗值都是一样的。

玩家需要为每一个单位标记部队储备的使用情况，在**每一个**需要标记的单位下方，放置一枚“低下/Low”或“耗尽/Exhausted”标记。

12.10a 只有在单位无法从图上补给获得所需 SP 时(通过直接拖取或从指挥部投递)，**才能**使用部队储备。(例外：如果唯一可用的补给站是装载在编内卡车上的 SP，则可以使用部队储备)。

12.10b 当一个单位从其部队储备中获得战斗补给时，将它标记为部队储备低下。如果该单位已标记为部队储备低下，则将标记翻面为部队储备耗尽。这意味着此次战斗结束后，其单位部队储备已空。

12.10c 被标记为低下或耗尽的单位，仍可使用正常的战斗补给。如果无法使用正常的战斗补给，则带有耗尽标记的单位无法攻击，且必须在没有战斗补给的情况下进行防御(根据 9.5a，以一半战斗值防御)。

12.10d 任何单位都不能使用其他单位的部队储备，即使是堆叠在一起也不行。

12.10e 恢复。在拥有部队储备低下或耗尽单位的玩家的补给阶段中，如果有了可用的 SP(可通过直接拖取或从指挥部投递)，则要将标记为低下或耗尽的单位的部队储备进行恢复。恢复低下的单位时，每个单位消耗 2T(如果是多军力单位，则需要花费等同于其 RE 数量的补给)；恢复耗尽的单位时，需要消耗两倍的补给。

- A) 各单位**必须**尽可能地恢复部队储备，与将 SP 用于追溯补给的替代相比，将 SP 用于恢复部队储备的优先级更高。
- B) 只要是低下或耗尽单位可拖取，或可投递 SP 至这些单位的补给站，均需要按规则去恢复部队储备。**(例外：装载在编内卡车上的 SP 可免于恢复部队储备的要求。)**
- C) 如果现有一些 SP，但不足以完全恢复内部储备，则需要消耗现有的全部补给。只有一个 T，则将直接被浪费掉；2 个 T 可恢复一个低下的单位，或将一个耗尽的单位改为低下(如果唯一需要恢复的单位是多军力单位，则 2T 也会将被浪费)。

12.10f 断补状态不影响单位的部队储备(反之亦然)。

12.10g 部队储备和 SP 可以混合在一起用于支付战斗补给。**(例外：单个算子——即使是多军力的算子，例如一个师，要么使用部队储备，要么使用图上补给。这种单位自己使用的战斗补给无法混合部队储备和图上补给。)**

12.10h 如果一个多军力单位因为没有足够的图上补给，而选择使用部队储备，此时图上补给也会被消耗掉(图上补给直接被浪费)。

举例：3 个 RE(三个独立单位)试图攻击。玩家有 1T 的补给可用。这 1T 可以用来支付一个单位的攻击补给，其他单位将被标记为部队储备低下。如果同样的攻击由一个多军力单位完成，则单位会被标记为部队储备低下，而 1T 将被浪费。

12.11 销毁与夺取

12.11a 销毁补给站。如果玩家担心补给站被敌方夺取，则某一个内的所有 SP 都可以被销毁，包括装载在运输点数上的 SP 和地面上的 SP。无需战斗单位在该格内也可以销毁。这只能在该玩家的移动、反应和进击阶段中的移动环节进行。玩家在每个阶段中，只能每个补给站只能尝试销毁一次。玩家可尝试销毁补给站中的全部 SP，或只尝试销毁其中部分的 SP。

根据补给站销毁表掷一枚骰子，以确定被销毁 SP 的百分比。将销毁的损失以 T 作为最小单位进行取整，取整到最接近的 T 值。注意运输点数不能以这种方式摧毁。

举例：玩家尝试销毁补给站 4 个 SP 中的 3 个。他掷骰得到了 75%的结果。 $3 \times 0.75 = 2.35$ ，因此 2 个 SP 和 1 个 T 被销毁。

12.11b 夺取补给站。当一个可攻击单位进入包含敌方 SP 和/或运输点数的格时，根据夺取表的相应列进行掷骰。(当然，在尝试夺取之前，该格内必须没有敌方战斗单位)。详见 9.14b 和 9.14c。

13.0 特殊单位



13.1 指挥部单位

指挥部是特殊的战斗单位，可以分配补给、重建单位和执行工程任务。指挥部的规模为 1 个 RE，与单位番号名称无关。

13.1a 指挥部和模式。指挥部战斗模式的一面有更远的投递距离。DG 模式(5.10e)不影响指挥部的特殊功能(13.1b)。指挥部的防御战斗值由模式决定(根据 13.1c)。战略模式下的指挥部不能投递补给(5.8b)。

设计师的说明：战斗模式表示指挥部已经驻扎下来；移动模式则表示指挥部的机动性更强。在移动模式下，指挥部额外的卡车被认为在运送机械和面包师傅们，而不是补给。

13.1b 指挥部的特殊功能。

- 指挥部可以向其投递距离内的战斗单位“投递”SP 和追溯补给(12.3b)。
- 指挥部可重建单位(13.5a)。
- 拥有工程能力的指挥部(13.8a)可执行架桥、创建火车卸货格和建造等特殊功能。

13.1c 指挥部和战斗。指挥部有一些数值没有印在算子上。它们的行动值为 0。在战斗模式下，它们的战斗值为带括号的 5(只可防御)，而在移动模式下则降至带括号的 1。

指挥部与其他战斗单位一样需要补给。当被迫必须撤退时，它们必须切换到移动模式。

13.1d 特殊指挥部。游戏中可能有多种不同国籍和/或指挥级别的指挥部。指挥部通常可以向所有友方地面单位投递补给，无需考虑历史上的指挥链条，但在特定游戏中可能会有限制。系列中所有游戏都有一点例外：师指挥部只能向自己师中的单位，或同一国籍的独立单位(定义见 3.2f)提供补给。

13.2 运输点数



运输点数可以在地图上移动 SP。涉及这些的特殊战斗在 9.14c 中有介绍。

13.2a 补给和运输流程。运输点数可以移动、暂停移动并使用它装载的部分补给、然后继续移动。在“暂停”时，它所携带的 SP 可用于支付各种燃料和建造/修理的消耗。有两个重要的限制：运输点数必须在另一个单位移动之前完成它的移动，而之后会产生战斗或轰炸补给消耗则永远不能以这种方式预付。在 SP 被使用前，SP 无需从运输点数上卸载。

13.2b 运输点数和补给。运输点数永远不需要燃料补给，也永远不会断补。

13.2c 操作机制。运输点数的运载能力不超过其规模，以 SP 为单位计算。运输点数可以在游戏提供算子的数

量限制内，进行合并和拆分。合并与拆分不消耗 MP，但只能在友方移动阶段中进行，且所有所涉及的运输点数必须在同一格内。合并或拆分后的运输点数可以继续移动，但必须符合 6.1f 的限制(但延补队的自由度有一些不同，见 12.7e 和 12.7f)。不同类型的运输点数永远不能合并为同一个算子，这一限制也包括编内卡车，它们不能与常规的卡车合并或拆分。**(例外：单位合并可将常规卡车转换为编制内卡车，根据 13.9)。**

13.2d 模式限制。运输点数在任何时候都处于移动模式(永远不能进入战斗、战略、预备、DG 或进击模式)。**(例外：编内卡车可进入预备模式，根据 13.2g)。**

13.2e 运输点数可以被海运或铁路运输，但不能被空运。**(例外：某些游戏中出现的“骡子”可以通过空运运输。)**运输的费用等于运输点数的规模。运输点数可以在**装载 SP**时被运输，运输费用与空载时**相同**。

13.2f 装载和卸载。将装载的 SP 算子置于运输点数算子的下方，将卸载的 SP 算子置于堆叠中所有运输点数算子的上方。不能通过直接拖取或投递的方式，将 SP 装在到运输点数上。运输点数必须与补给站位于同一格中才能装载 SP。注意，附近的单位和指挥部可以通过直接拖取的方式直接使用装载在运输点数上的 SP，此时 SP 直接卸载。

装载的要求：运输点数可在任何格内装载。

卸载的要求：运输点数只能在包含友方战斗单位、港口、空军基地或已经有**已卸载**的补给站的格内卸载。

费用：运输点数在一个格内装载/卸载任意数量的 SP 时，需支付它印刷 MA 的 10%。费用按正常方法取整(因此，45MA 的卡车必须支付 5MP 才能装载或卸载 SP)。



13.2g 编内卡车。多单位编队有时拥有特殊的附属运输点数。编内卡车与其他运输点数基本一样，但有几点例外。编内卡车...

- A) 永远无法在地图上卸载它们的 SP、
- B) 只允许同一多单位编队内的单位拖取它们的 SP、
- C) 永远不能合并为延补队、
- D) 可进入预备模式(若它所在格承受了 DG 结果，则移除预备标记)、
- E) 可跟随堆叠中的其他撤退的战斗单位一起撤退(但不可单独撤退)、
- F) 被夺取后会转换为常规运输点数，以及
- G) 可以保留 SP 而不支付战斗补给(见 12.10a)。

玩家可以使用指挥部，将装载于编内卡车的补给，投递给同一多单位编队内的单位。

13.2h 满载符号。有些游戏的运输点数会有一面标有带黄色方框的“F”，而背面则没有此标记。F 表示该运输点数已满载，而另一面则表示运输点数是空载的(可使用空

的一面朝上，加上一些补给标记，从而表示未满载但仍装载了一部分的运输点数)。

13.2i 在移动阶段内被夺取(见 9.14c)的运输点数可以立即移动。如果是在其他任何阶段中被夺取，则该运输点数在夺取方的下一个移动阶段开始之前都不能移动。

13.3 铁路

铁路对于增援和 SP 的移动至关重要，也往往是追溯补给时不可或缺的一部分。铁路格通常有两种类型，分为多轨和单轨。有些游戏还有不同轨距的铁路(见 13.3f)。

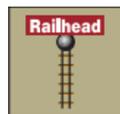
13.3a 战斗单位、运输点数和 SP 可以使用铁路运量(13.3b)移动。只有这些才被允许作为铁路货物。铁路永远不能运输飞机、舰船、环形工事等。各种货物的运输当量见 4.7。通过铁路移动，每个铁路运量点数可以运输一个 SP 或 RE，距离不限。有两种可能的修正：

- 如果货物移动的路径上包含一个或多个运输破坏区，则铁路运量的费用**翻倍**。
- 如果货物移动的路径全部是多轨铁路格，则将正常的铁路运量费用**减半**。

13.3b 剧本规则会规定铁路运量的多少，每回合都可使用。它不能“保存”到下一个移动阶段使用。**铁路运量只能在移动阶段中使用**(永远不能在反应阶段或进击阶段中使用)。

13.3c 火车卸货格。符合以下**所有**要求的铁路格，为铁路卸货格：

- 该格有村庄、城市(任意规模)、港口或有工程能力的指挥部(13.8a)。
- 该格已被控制(13.3h)。
- 该格有一条由铁路构成的路径，该路径可延申至一个补给源，且该路径上没有敌方 ZOC。判断追溯补给时，延补队的连接可以作为该路径的一部分，但延补队不能用于移动货物。注意运输货物时，EZOC 不可以被抵消，但判断与补给源是否连接时，EZOC 可以被抵消。



13.3d 铁路端头。有些游戏将双方可使用的铁路限制在特定轨距(或宽度)的铁路(13.3f)。使用铁路端头标记在地图上显示轨距之间的分界线(如“德国轨距到这里”)。(标记的翻面为错误规矩，用来标记复杂的结合点。)这些标记**只能通过铁路修理单位的转换工作来移动**。其他地面单位移动通过铁路格时，对铁路端头的位置没有影响。

一些游戏只有一种轨距的铁路。在这些游戏中，玩家可以使用铁路端头标记，来显示该玩家控制下铁路格的最前方。(双方控制铁路线的初始范围有时会在剧本规则中给出，但请记住 13.3h 的规则通常会使用游戏不需要使用铁路端头标记)。

13.3e 铁路移动包括三个步骤：登车、移动、卸货。这三个步骤必须在同一阶段完成。

- 1) 货物登车时，货物必须位于不在敌方 ZOC 内的一个可火车卸货的铁路格(13.3c)。通过铁路移动的单位必须处于移动模式，并可在该阶段中登车之前消耗最多一半的 MA。如果增援和新的 SP 的抵达格包含一条铁路(13.6b)，则它们可以在“地图外”登车。
- 2) 货物移动时，货物必须沿着相连的铁路格移动，且不可进入有敌方战斗单位或 ZOC 的格。不能使用错误轨距(13.3f)或未控制(13.3h)的铁路格。
- 3) 货物卸货时，货物必须位于不在敌方 ZOC 内的可火车卸货的铁路格。单位卸货后，不允许继续移动(根据 4.7d)。

设计师的说明：铁路运力涉及火车车辆的集结和大量时间的装载和卸载。铁路移动是一项战略资源；在长距离运输而非短途运输时，运输货物的效率要高得多。

13.3f 轨距转换。在有多种轨距的游戏中，一方只能沿特定轨距的铁路线，使用其铁路容量或获得追溯补给。符合条件的铁路修理单位(13.3g)可用于将铁路线转换为适合己方的轨距。玩家需使用铁路端头标记，来跟踪当前每种铁路轨距的范围。

- A) 铁路不能在敌方 ZOC 内转换轨距(无法被抵消)。
- B) 一个铁路修理单位只需移动进入一个铁路格，就可转换该铁路格的轨距。轨距转换不消耗 SP，也不消耗额外的移动点数。

13.3g 铁路修理单位。铁路修理单位是用于转换铁路格的战斗单位。它们受几条特殊规则的制约：

- A) 一个铁路修理单位可在移动阶段将铁路移动与轨距转换结合起来。(例外：如果用于铁路移动的格刚刚在当前阶段内进行了轨距转换，则不能这样做。不能接力！)
- B) 铁路修理单位在使用铁路移动之后，可以用它们的完整 MA 移动(要减去登车前的移动)，并可在战斗模式下使用铁路移动。
- C) 铁路修理单位可以在任何铁路格进行登车和卸货(不是必须要“火车卸货格”)。
- D) 在移动阶段(而非其他阶段)，铁路修理单位最多可转换 4 格(如果其当前 MA 小于 4，则为其当前 MA 的格数)。它们必须处于战斗模式，或处于 DG 模式但朝向战斗模式面(根据 5.10e)。

游戏说明：转换并不限制于仅仅将标准轨距和宽轨距交汇处的铁路端头标记向前推进；例如，铁路修理单位可以使用战略模式，抢在正常轨距转换处的前面，在前方的一段轨道上开始工作。“不能接力”是一种狭义的限制，即不得让第二个修理单位在新转换的轨道上使用铁路移动来移动铁路端头标记。

√ 13.3h 铁路的控制。玩家只能进入或穿越自己控制的火车卸货格，来追溯“铁路路径”(13.3c)。初始的控制基于前线位置(请使用常识)。当敌方战斗单位进入某格，或某格当前位于前线的敌方一侧时，控制权就会发生变化(这一点需要看起来非常明确；如果存疑，则不要改变控制权)。

请注意，轨距、敌方单位和 ZOC，会进一步限制铁路路径是否可实际用于获得追溯补给或铁路运输。

游戏说明：本规则取代之前所有游戏中的铁路控制规则。不再需要移动单位穿越每个铁路卸货格。现在只需控制火车卸货格。

13.4 火炮单位



火炮单位可使用轰炸来攻击射程内的目标。轰炸值在黄色方框内(算子左下方)；射程印在行动值下方。火炮单位的战斗模式侧，是火炮轰炸值较高的一侧。火炮单位可以在同一阶段内移动并开火。

轰炸规则见 10.0。

13.4a 处于预备或战略模式的花炮不能进行轰炸。其他情况下，只要支付补给，火炮就可以在符合规则的任何轰炸环节内进行轰炸。

13.4b 火炮与战斗。在战斗或移动模式下，所有火炮单位的战斗值都是带括号的 1(只可防御)。这个数字没有印刷在算子上。

13.5 补员单位



玩家在每个自己的增援阶段中，都会根据各自的可变补员表进行掷骰。通过这种掷骰获得的补员(Repls)是在该回合正常增援之外的额外补充。补员可以在抵达后立即使用，也可以保留等待以后使用。补员分为两种类型：装备(Eq)和人员(Pax)。它们用于重建失去的军力或重建单位。补员算子不受游戏提供的算子上限的限制。与 SP 一样，双方玩家共享相同的通用补员算子，因此必须注意记住谁拥有哪些算子。

补员永远无法进入战斗模式，但可以进入所有其他模式。它们堆叠时计为 1/4RE。补员具有可攻击能力，且可用于承受战斗或轰炸造成的损失。补员是独立的战斗单位，且必须正常获得战斗补给和燃料补给。

13.5a 补充损失。用于补充损失的补员必须处于移动模式。重建的补员费用因单位类型和规模而异，会总结在每款游戏的重建表中。在每个增援阶段中，一般会允许两种重建。

- 1) 要重建死亡堆中的单位的话，所需的补员必须都在一个格中，且要在一个友方指挥部的 2 格内(含 2

格)。该指挥部必须处于战斗模式,或处于 DG 模式但朝向战斗模式面(根据 5.10e)。该格不可在敌方 ZOC 内(4.5a)。将所需的补员移除,并将重建的单位放入该格内。

- 2) 要重建有军力损失的地图上单位时,也请遵循上述流程。此外,被重建的单位必须与所使用的补员堆叠在一起。

13.5b 被损失军力或被摧毁的多军力单位,在一回合内可以重建任意数量的军力(前提是有足够的补员)。其补给状态和模式不影响重建。重建不消耗 MP。可将新重建出来的单位设置为任意主动模式。一般来说,只有死亡堆中的单位,和地图上有军力损失的单位才能被重建。像拆分单位这样的通用单位,通常**不能被重建**(它们被摧毁后会返回资源池)。

游戏提示: 我们发现,在前线后方的基地设置一个“训练分队”是一项明智之举。为此可使用一个“不太优质”的指挥部,并在其附近驻扎新来的补员。这样可以解决在需要时到处寻找补员的问题。

13.5c 不可重建单位。 AR 后有黄点的单位无法被重建,它们被摧毁后会被永久移除。

13.5d 两个单位使用一个补员。 某些非常小的单位(会在重建表中列出的)可以使用一个补员来成对地进行重建。如果死亡堆中只有一个这样的单位,则仍需要消耗一个补员。

13.5e 卡车的重建。 卡车(编内卡车或普通卡车)可以被重建,每个卡车的重建费用为 1 点装备补员。只有被敌方行动摧毁(或夺取)的卡车才能以这种方式重建,因此玩家拥有的卡车数量永远不能超过剧本提供给他的数量。其他类型的运输点数(如马车和骡子)**不能**以这种方式重建。

13.5f 空军的补员。 一些游戏中的表格可以直接提供飞机的军力补员。在没有此类补员表结果的游戏,玩家可以使用装备补员来补充空军的损失。每点装备补员可重建**两点**飞机军力。使用一个指挥部来消耗这点装备补员,并遵循正常规则,同时在 13.5a 中添加以下内容:空军单位可以在任何友方空军基地重建(不必在指挥部附近),并以激活状态从死亡堆中抵达。

- 无论飞行条件如何,飞机都可以进行重建。
- 不可只使用一点装备补员中的“一部分”来重建空军单位(13.5d)。

13.6 增援

增援是通过抵达表或可变增援表而进入游戏的新单位。在友方增援阶段中,它们会被放置在它们的入场格中。玩家**不能**延迟增援单位的进入,因此除非对手**非常**友善,否则“被遗忘”的单位永远不会再抵达。增援的飞机会在任意友方空军基地处,以激活状态到达。

13.6a 在港口放置增援单位时(不可在敌方 ZOC 内),会受限于港口的当前容量。地面单位在放置时可以超堆叠;飞机在抵达时,必须符合正常的堆叠规则(14.2a 和 18.2a)。

13.6b 增援可以以任何主动模式进入游戏。增援单位可放置在有敌方 ZOC 的格中(但要注意 13.6a 中的港口限制),也可通过铁路抵达(忽略 13.3e 中通常要求的“登车”)。如果地图边缘的入场格被敌方单位阻挡,增援可以放置在最近的且未被阻挡的地图边缘格内。

13.6c 编内卡车**抵达时**是装载 SP 的。其他运输点数只有与 SP 在该回合抵达同一地点时,才会装载 SP 抵达。

13.7 编队标记



每个多单位编队都有一个标记,可用于表示编队中一个或多个单位的位置。将实际的单位从地图上移除,并放在方便的地方。这有助于减少地图上的算子密度和过高的堆叠。

除非使用可选规则 13.7b, 否则玩家应注意不要使用这些编队标记来彼此“隐藏”编队信息。

使用说明:

- 编队中至少要有有一个单位必须与该标记堆叠,否则标记就不能出现在地图上(除了作为燃料已补给的提醒外)。因此,“空”的编队标记不能用作虚假的编队。
- 编队标记只能用来表示**该编队内**单位的堆叠。这些单位可以正常移动和战斗,标记只是用来显示它们的位置。这些单位可以自由移动到标记中(为方便起见,可以将它们移出地图),也可以从标记中移动到地图上,这不需要额外消耗 MP。与编队标记堆叠在一起的同编队单位并非必须进入编队标记(也非必须被移出地图)。
- 编队标记所代表的单位可以处于不同的模式和补给状态。所需的标记可与单位一起放在地图外,或放在编队标记所在格的地图上(以最方便者为准)。如果格中的某些单位与编队标记中的某些单位处于相同的模式,通常可以用一个标记来表示所有单位。只需记住将地图外的单位视为堆叠在编队标记所在的位置即可。
- 编队标记有常规面和燃料已补给面。玩家在使用“编队”法支付燃料补给费用时,则必须使用燃料已补给面(见 12.5c)。

13.7a 补给考量。 多单位编队中的战斗单位必须从同一个指挥部或同一个直接拖取的补给来源来获得追溯补给和燃料补给。如果无法做到这一点:

- 获得追溯补给时,编队的一部分单位可以“免费”获得追溯补给,而其余单位则必须“吃图上补给”,否则就要断补(根据 12.6d)。

- 获得补给燃料时，编队的一部分单位可使用“编队”法，其余单位则需要使用“单独单位”法。见 12.5c。

13.7b 战雾可选规则。如果双方玩家同意，编队标记可以用来加强战雾效果。玩家可以将一个坦克军或装甲师的编队标记置于堆叠中的其他战斗单位之下，从而“隐藏”该坦克军或装甲师。任何此类操作都必须符合 4.8b 和 4.9a 的规定。如果堆叠中所有拥有 ZOC 的地面单位都在该编队中，则编队必须位于堆叠顶部(并且必须展示其中一个单位)。

13.8 工程能力



指挥部和工程兵(Engineer)是**唯二**可执行工程能力(架桥、建造和创建火车卸货格)的单位。相似的类型单位，如铁路修理单位、突击工兵单位(Assault Engineer)、工兵单位(Pioneer)和空降/滑翔机工程兵(Para/Glider Engineer)单位，**不能**执行本节所列的能力。

13.8a 工程能力。指挥部或工程兵必须处于**战斗模式**，或处于 DG 模式并朝向战斗模式面(根据 5.10e)，才能被视为具有工程能力。

13.8b 架桥。当与一个大河**相邻**时，具有工程能力的单位会自动将大河格边的 MP 消耗降至小河格边的 MP 消耗。同样，具有工程能力的单位也会将小河格边降级为“无额外消耗”。这不需要消耗 SP。只有友方单位移动进入或离开工程能力单位所在格时，移动消耗才能降低。冻结的河流是否应用架桥效果视具体规则而定。

攻击单位**不能**使用架桥能力跨越格边来过河**突袭**。架桥对战斗地形效果没有影响，但在没有桥就无法攻击的情况下，可通过架桥能力而允许发动攻击。

当单位不再具备工程能力时，架的桥就会消失。**(例外：**具有工程能力的单位在通过切换模式或朝向而失去工程能力后，可以使用自己架的桥离开该格)。

13.8c 创建火车卸货格。这是仅限于指挥部单位的特殊能力，其他工程兵不具备。当一个具有工程能力的指挥部占据了一个运行中的铁路格时，它将自动使该铁路格变为火车卸货格(13.3c)。无需支付 SP 费用。

当模式切换使指挥部不再具备工程能力时，该格的这种特殊火车卸货状态就会消失。**(例外：**具有工程能力的指挥部可在切换至移动模式前让自己登车)。

13.8d 建造。在移动阶段中(仅限移动阶段)，具有工程能力的单位可在半径为 2 格的范围内，进行建造(无视敌方 ZOC，但地形效果会影响这 2 格的长度计算，以步行 MP 计算)。任务包括修建/改进/缩减空军基地(15.3)或环形工事(16.0b)，以及修理/伤害港口(19.0d)。具有工程能力的单位在它执行建造的阶段中不能移动。

建造的限制和注意事项：

- 具有工程能力的单位只能在一个格内进行建造，而

且只能进行一种类型的建造。

- 所有修建/改进/修理任务都需要消耗 SP。而缩减/伤害任务则是免费的。
- 建造是立即起效的，例如一个新机场可以在其建造完毕的同一阶段内投入使用。

设计师的说明：工程能力的很大一部分与指挥部单位有关。在现实生活中，这些工程兵通常会将大部分时间用于完成指定任务。而在游戏中，他们却经常成为步兵单位的拙劣替代，其原本的任务也会被遗忘。这里的想法是通过将大多数非战斗工兵单位从对抗中剔除，来防止这种滥用。

13.9 单位的合并

玩家可在他的增援阶段中合并瘫痪的部队。单位即使与敌方单位相邻或断补，也可进行合并。被交换或合并的地面单位必须在算子两面都**完全相同**，而且参与合并的单位不能是部队储备低下或耗尽的，也不能是 DG 的。



合并有四种类型：

- 1) 要合并多军力单位时，两个单位必须在同一格内(或地图外区域内)。移除其中一个单位，并更改剩余那个单位的军力损失，以体现它增加的军力。任何单位都不能以这种方式超出其完整的军力，超出的军力直接丢失。
- 2) 要合并多单位编队时，玩家可将任何单位(包括编内卡车)替换为死亡堆中，所属多单位编队不同的同等单位。模式和标记保持不变，编内卡车上装载的 SP 仍保持装载状态(这样可以将补给传递给另一个师)。
- 3) 独立单位(包括常规的运输点数)可以转换为一个多单位编队的一部分(与上述第 2 项类似)，但多单位编队中的单位永远不能转换为独立单位。
- 4) 如果两架类型、数值和状态(非激活或激活)相同的军力减损的飞机位于同一格内(或地图外区域内)，则可合并为一个完整军力的飞机。这可以在任何阶段进行(不仅仅是增援阶段)。

14.0 空军

通常情况下，“激活”的飞机会从其空军基地飞到它射程内的某格中执行任务。玩家的激活飞机可在友方的移动、进击和反应阶段执行任务。空军单位永远不需要预备标记。

任务类型包括轰炸(轰炸敌方设施或单位)、战机扫荡(清理敌方的飞机)、拦截(扰乱敌方任务)、空运(将地面单位运输到另一个空军基地)、空投(在没有基地的格执行与空运相同的任务)和转移(将飞机移动到新基地)。

执行一次任务时，请按照 14.2f 中给出的流程执行，将飞机在空军基地内变为“非激活”状态，然后再结算下一个任务。在之后的整備阶段中，非激活飞机可以再次变回激活。

14.1 飞机与基本操作

空军单位代表一组特定的飞机(如 Bf-109)，其类型、射程、空战值、轰炸值、及(有些飞机才有的)空运容量均有数值。虽然一个飞机单位大约代表 45 架飞机，但此处假设这些飞机的作战率远低于 100%。游戏中有五种类型的飞机：



战斗机(F)是唯一能执行拦截任务，以及能在空战中进行攻击的空军单位。激活的战斗机还能产生“巡逻区”，来干扰敌方的空军任务。

战术轰炸机(T)主要用于空军轰炸。



战略轰炸机(S)主要用于空军轰炸，但受到不能低空扫射等规则限制。见 14.1e。



运输机(Tpt)能够运输货物。运输机可利用其容量，将单位和补给从一个空军基地空运到新的地点。



组合类型集两种类型于一身，通常是战术轰炸机和运输机的组合。这些单位可以作为所列类型中的任何一种来使用。

14.1a 激活和非激活飞机。飞机有两种模式：激活或非激活。飞机的模式表示方式是，将激活的飞机算子放在空军基地算子的上方，或将非激活的放在空军基地下方。整体来说，激活的飞机可以执行任务，而非激活飞机不能。友方空军基地格内的激活飞机可以无限期地保持其激活状态。

14.1b 飞机的军力损失。每个飞机算子都有**两点**军力。使用算子的反面(减损面)来表示军力损失。损失第二点军力的飞机会被摧毁并放入死亡堆。

14.1c 返航和返回基地。执行任务(见 14.2f)或从空战中“返航”的空军单位必须返回其距离内的一个友方空军基地，并变为非激活状态。**(例外：**成功完成一次拦截(14.5)的战斗机，以及在正常距离内完成基地转移(14.11)的战斗机，仍会保持激活状态)。

- 在友方空军基地格内的空战中，空战前或空战中返航的飞机必须返回**该**基地。**(例外：**拦截的特殊处理见 14.5)。

14.1d 整備。飞机需要整備(15.0)来维持飞机的正常运行(可以想象为添加燃料及日常维护)。非激活飞机需要通过整備来变为激活。整備是飞机唯一需要或消耗补给的情况。

14.1e 战略轰炸机。由于战略轰炸机在高空作战，包含战略轰炸机的任务会受到一些限制：

- A) 轰炸总是被认为是没有观察员的。
- B) 永远不允许执行低空扫射和反舰船轰炸任务。
- C) 永远不获得近距离轰炸横移。

14.1f 天气。天气可抑制空军行动，将任务限制在某些阶段，有时甚至根本不允许“飞行”。在无法执行任务的天气中，激活空军单位仍可保持激活状态，飞机也可以进行整備。

14.1g 阶段。激活的飞机可在友方移动阶段、进击阶段和反应阶段执行飞行任务。

14.2 飞机的移动

飞机有堆叠限制，移动方式是从空军基地直接升空，然后移动到任务目标格。根据任务的不同，飞机会在不同的阶段和环节中执行移动。

14.2a 飞机的堆叠。将每个空军单位(无论是减损的还是完整军力的)算作一个单位计算堆叠。最多可有四个**激活**的飞机一起执行同一次任务。在一个友方空军基地内，同一时间激活的飞机最多可以有**四个**友方飞机加上空军基地等级数量的飞机(因此，一个三级空军基地总共可以有七架激活飞机)。非激活飞机在基地内的堆叠数量没有限制。

14.2b 玩家可以在空战开始前，主动让某一格的飞机返航以避免空战，但至少有一个空军单位**必须**保持激活并战斗。参见 14.3d。

14.2c 飞机移动。一个激活的空军单位只有在执行任务时才会主动移动。当一个空军基地被敌方地面单位夺取时，根据 9.14f 的规定，基地内的所有空军单位都会被转移(并可能承受损失)。

14.2d 飞机的距离，是指它飞往任务格或者从任务格返回时的飞行距离(以格为单位)。飞机移动时，只需将其放置在其距离内的任意格内，而无需考虑地形或敌方单位。飞机的移动无需按照具体的路径进行。

14.2e 空军任务。激活的飞机可以执行以下任务。同一个飞机不能执行多种空军任务(如“先扫射后轰炸”)，且每个阶段只能执行一次任务。对于每个任务，请遵循空军移动流程(14.2f)。

重要说明：“执行任务的飞机”是指执行一次任务的空军单位。任务从不会限制参加的飞机必须属于某一类型。例如，战斗机也是允许参加空运任务的。

- 拦截(14.5)**。在敌方空军单位执行任务前，“袭击”敌军空军单位的能力。
- 战机扫荡(14.6)**。战机扫荡旨在与敌方飞机进行空战。战机扫荡可在不同的移动环节中执行。
- 轰炸(14.7)**。空军轰炸是对敌方设施或地面单位的对地攻击。轰炸任务可在不同的轰炸环节中执行。

- **低空扫射(14.7d)**。低空扫射是在移动环节而非轰炸环节中进行的一种特殊类型的轰炸。低空扫射允许在同一个阶段中，同一格被多次攻击。不过，只有某些国家的空军可以进行低空扫射，这将在游戏专属规则中注明。
- **运输破坏(14.8)**。这允许飞机封锁敌方的地面和铁路移动。运输破坏任务可在不同的轰炸环节中执行。
- **空运(14.9)和空投(14.10)**。通过空运将货物(战斗单位或 SP)运送到空军基地处卸载，或空投到非空军基地的其他格。空运和空投任务可在不同的移动环节中执行。
- **基地转移(14.11)**。将飞机从一个空军基地移动到另一个空军基地。转移可在不同的移动环节中执行。

重要提示：在同一个阶段内，飞往同一格的非轰炸任务数量不受限制。例如，如果玩家想对一个被包围的坦克师空投 1T 补给，可以一次又一次地执行任务，直到成功让所需物资落地。玩家也可以在一个阶段内多次低空扫射一个格。其他轰炸均有每个阶段只能对同一格进行一次的限制。

14.2f 空军任务流程。执行任务时应遵循此完整流程。来自多个空军基地的飞机(合计上限为四个空军单位)可以一起执行任务，来自各个基地的空军单位分别移动(到达目标格前无需“碰头”)：

- 宣布任务类型(如运输破坏或轰炸)。
- 将飞机从一个或多个基地移动到该任务格。
- 如果双方在该任务格内都有激活的飞机，则结算所有的空战(14.3)。
- 结算所有的拦截(14.5)。
- 结算所有的防空(14.4)。
- 结算任务。
- 飞机返回基地(14.1c)，通常会变为非激活状态。

游戏说明：在步骤 C 之后，就不能再向任务中添加飞机了，因此要记得在移动环节进行所需的战机扫荡！

14.3 空战

当双方在某一格内都有激活的飞机时，立刻结算空战。只有当任务格内有敌方空军基地并有激活的飞机时，或在拦截的过程中(14.5)，才会发生这种情况。一次空战是由数个轮组成，在每轮中，每个玩家都要选择使用一个单位。每轮的结果包括返航(见 14.1c)，且其中一方或双方选择的飞机可能承受损失。这些轮一直持续到一方或另一方成为该格内唯一的一方为止(或格内没有非括号空战值的激活飞机)。

在空战中忽略所有非激活的飞机；它们不参加战斗。

14.3a 带括号的数值。带括号空战值的飞机不能发起空战。但它们仍可进入敌方飞机所在格。如果一格内的所有飞机(双方)都有带括号的空战值，则飞机之间无视彼此(因此也不会不发生空战)。

14.3b 空战修正。除使用远距离可选规则(21.4)外，没有其他修正。

14.3c 确定攻击方。在空战中，“攻击方”通常是发起战斗的玩家(任务玩家或拦截玩家)。如果本来的“攻击方”只有带括号空战值的空军单位，则双方角色互换；如果该格中的所有激活飞机都有带括号的空战值，则战斗结束，格中现存的飞机无视彼此，任务继续。

14.3d 主动返航。从一次空战中主动返航(从而变为非激活状态)有时很有用：

- 在空战开始前，任何一方玩家都可以选择返航他在该格中的部分飞机，但至少有一个空军单位**必须**保持激活并战斗。
- 空战开始后，双方都不能选择返航。(空战会一直持续，直到该格内只有一方拥有激活飞机，或双方的非括号数值的飞机都被消耗殆尽为止)。
- 激活的空军单位可以在空战完全结束后，主动返航。

14.3e 空战流程。

- 双方将飞机平铺摆开。此时自愿选择返航(14.3d)。
- 攻击方(14.3c)选择他的一个**非括号的**空军单位，然后防御方选择**任意**一个他的空军单位。这些就是当前战斗轮中使用的飞机。
- 攻击方掷两枚骰子，将结果加入他的空战值，然后减去防御方的空战值。在空战表上使用修正后的掷骰结果来判定哪个飞机(其中一架或两架)必须返航。最后，掷第三枚骰子，即“损失”骰，以确定返航的单位或单位们是否还必须承受军力损失。掷出 5 或 6 时就会发生损失。
- 对相同或不同的飞机们重复 B 和 C 步骤(为每对进行一轮战斗)，直到一方或另一方在该格内成为唯一的一方(或直到双方都没有激活的战斗机剩余)。

游戏提示：可同时掷三枚骰子，两颗“战斗”骰和一颗不同颜色的“损失”骰，以加快空战的结算速度。

举例：一架 LaGG-3(空战值 2)和一架 IL-2(空战值 2)进入德国空军基地，该基地被一架激活的 Bf109f(空战值 4)和两架斯图卡飞机(空战值 1)以及数架非激活飞机占据。上述所有飞机均为完整战力状态。苏联是攻击方。

在第一轮空战中，每位玩家选择自己的飞机。苏联选择 LaGG-3；德国选择 Bf109f。防御的德国也可以选择一架斯图卡战机(这不是一个明智之举，但允许)。攻击的苏军不可能选择 IL-2，因为它为带括号的空战值。苏联玩家掷两枚骰子(得 9)，加上自己飞机的空战值(2)，减去德军单位的空战值(4)，修正后的结果为 7。空战表给出的结

果是“双方均返航”。苏联玩家掷一枚骰子，没有损失，因此双方都将飞机送回基地，变为非激活状态。

这样就剩下两架斯图卡面对 IL-2。它们都无法攻击，因此战斗结束，两支单位互不理睬。然后，苏军可以对空军基地进行轰炸。

14.4 防空

在空军任务流程(14.2f)的步骤 E 中，敌方玩家会检查其抽象防空(“Flak”)是否会干扰任务。普通防空只会反映地对空的射击，大多数战斗单位都有一定的防空能力，设计也假定名义上的防空部队会部署在重要的潜在目标上。如果任务进入敌方巡逻区(14.4a)，则地面防空的强度会增加。

14.4a 受防空影响的任务。

- 始终受影响：轰炸、低空扫射和运输破坏。
- 只有在敌方巡逻区内才受影响：空运、空投和空军基地转移。
- 永远不受影响：战机扫荡和拦截，以及所有非任务活动(如放置空军增援和返回空军基地)。

14.4b 补给从不影响防空，防空掷骰也不会产生任何 SP 消耗。

14.4c 巡逻区。巡逻区(PZ)是由任何拥有一个或多个激活战斗机的空军基地创建的防御区域，从空军基地向所有方向延伸 10 格。以在一个巡逻区内某一格为目标的敌方空军任务会受到拦截(14.5)和更猛烈的防空。

14.4d 非任务飞机。额外的空军单位有时会与执行任务的飞机堆叠在一起。例如，一个激活的飞机可能会在一个友方空军基地处，而该基地正在进行一次空运任务。只有执行任务的飞机才会受防空的影响。(但注意任何“额外”的飞机都会受到拦截影响，与执行任务的飞机一起参加空战。)

14.4e 防空结算。掷两枚骰子。如果修正后结果为 11 或更多，则执行任务的飞机失去一点军力。否则，防空无效，结算完成。

影响任务的防空点数会修正掷骰结果，以表中为准。

14.4f 防空损失。如果防空造成损失，则其中一个执行任务的飞机会在执行任务之前承受损失。否则，防空没有效果。使用任务损失表来确定堆叠中哪个空军单位承受损失。移除被摧毁的飞机；剩下一点军力的飞机将使用其减少后的数值来完成任务。

14.4g 货物损失。如果运输任务的货物容量因防空而发生变化，则重新计算可用的装载量(注意 14.9e 的距离效果)，并根据新的容量，摧毁超出部分的货物(由玩家自主选择)。取整时，按有利于货物存留的方式取整(举例，如果运输 1T 的货物，而飞机容量从 1T 下降到 1/2T，则按

1T 取整，使 1T 的货物存留并可成功抵达目的地)。

14.5 拦截

在空军任务流程(14.2f)的 D 步骤，玩家有时可以选择拦截敌方的任务。只有受防空影响的任務(根据 14.4a)才能被拦截，而且只有任务格位于巡逻区内才能拦截。如果玩家有一个激活的战斗机，且它的巡逻区覆盖了该任务格，则这一个单独的战斗机能进行拦截。不强制玩家进行拦截(这是他的选择)，且每个任务只能被拦截一次。

重要提示：拦截任务永远不会因游戏专属天气规则和/或阶段的限制而被禁止。

拦截按空战结算。如果存在非任务飞机，请参见 14.4d。战斗结束后将拦截的战斗机作为特殊处理：

- 如果截击机失败，则将它放回它起飞的空军基地变为非激活状态。
- ✓ 如果拦截机获胜，则将它放回它起飞的空军基地保持激活状态。该飞机不被视为执行过任务，因此同一阶段中，稍后可拦截另一次敌方任务。

14.6 战机扫荡

战机扫荡任务在移动环节中完成。在这些环节中，一个战斗机会被移动到有激活敌方飞机的格，并进行空战。无论胜负，执行该任务的战斗机都会在该空战轮结束后，返航至距离内的一个空军基地。在同一环节中，同一个格可成为任意次战机扫荡的目标。

游戏说明：由于可以对同一格进行多次战机扫荡，因此没有理由在每次扫荡任务中使用多于一架的战斗机。

14.7 轰炸与低空扫射

飞机可利用轰炸任务攻击敌方舰船、地面单位和设施。下面介绍的是轰炸任务的具体内容；10.0 包含了轰炸的通用规则，18.3 则介绍反舰轰炸。所有适用于轰炸的常规修正(包括观察员)同样适用于空军轰炸。

通常情况下，同一个格在一个阶段内只能被轰炸一次，但低空扫射则不计入此限制。

14.7a 在一次轰炸中，飞机永远不能与火炮或舰船结合。空军轰炸本身从不需要任何补给消耗。

14.7b 空军轰炸及阶段。在一个轰炸环节中，空军单位需要移动到任务格，按照 14.2f 中的流程进行轰炸。飞机在轰炸前会受到防空的攻击(见 14.4)，且轰炸结算后必须立即返回一个空军基地并进入非激活状态。

14.7c 短距离轰炸修正。当所有飞机都在其起飞基地的 10 格或 10 格以内进行轰炸时，会获得距离修正效果。这种轰炸会在轰炸表上获得额外的向右横移。战略轰炸

机永远不适用于此类横移。

14.7d 低空扫射。低空扫射在移动环节中进行。结算方法与普通轰炸(14.7)相同，但有一些例外和限制：

- A) 低空扫射不计入每个阶段内对一个格最多一次轰炸的限制。这就意味着，在一个阶段内，一个格可以被多次低空扫射，此外还可以在同一阶段内承受一次“常规”轰炸。
- B) 低空扫射必须由**单独一个**飞机完成，且在游戏专属规则手册中，**必须**说明该国籍的飞机具有特殊的低空扫射能力。
- C) 低空扫射**需要**一个正确的观察员(10.0b)。
- D) 鉴于上述情况，低空扫射可以攻击**任何**类型的目标。**(例外：运输破坏不能作为低空扫射进行)**。

14.8 运输破坏

运输破坏任务会干扰在某一区域内敌方的铁路交通，以及单位、车辆和牲畜的移动纵队。每个阶段对每个格只能执行一次运输破坏任务，任何格内只能放置一个运输破坏标记。这些任务不能作为低空扫射执行。

14.8a 执行。将执行任务的堆叠移动至目标格。结算防空(见 14.4)，然后使用对设施轰炸表攻击该格。如果结果中包含星号，则在该格放置一个运输破坏标记(其他情况则没有效果)。无论成功与否，飞机都会返回基地并成为非激活状态。



14.8b 运输破坏区。运输破坏区(TZ)是指带有运输破坏标记的格加上相邻的六个格。**(例外：使用步行 MP 移动时，运输破坏区仅限于标记所在格)**。

14.8c 运输破坏效果。运输破坏区会影响敌方地面单位的移动和铁路费用。

- 地面单位每进入一个处于 TZ 中的格，地形消耗必须增加 1MP。
- 通过 TZ 的铁路货物需要使用正常双倍的铁路运量。即使货物进入和/或离开多个 TZ，增加的费用也只计算一次。
- 舰船、飞机、海运容量和补给路径不受 TZ 影响。

请注意，绝不会因为多个 TZ 重叠而对一个格产生额外效果，而且 TZ 对撤退也没有影响。

14.8d 阶段。在任何允许玩家的飞机执行任务的阶段中，运输破坏会在该阶段内的轰炸环节中进行。标记会在下一个**敌方**清理阶段被移除，在此之前其效果是持续的。

14.9 空运

空运允许玩家使用自己的运输机在地图上移动补给和单位。

空运可发生在任何友方的移动环节中。

14.9a 运输机算子印有运输容量。它们可以装载该容量以内的任何货物。(运输当量见 4.7。)同一空军基地内的运输机可将其运输容量加总来运送货物。例如，两架容量为“1/2T”的飞机可以运载一个运输当量为 1T 的伞兵营。

14.9b 有些运输机的运输容量为 1/2T。这些单位通常必须使用规则 14.9a，来合并移动 1T 的货物。或者，它们可以使用规则 14.9e，以翻倍的容量来移动 1T。**在任何情况下**，1/2T 的容量**都不能**留作以后使用，也不能取整为 1T。**(例外：货物损失，14.4g)**。

14.9c 货物类型。补给点数可以被空运，处于**移动模式**的战斗单位也可以空运，前提是其 MA 为 **10 或以下的步行 MP**。

14.9d 战斗单位被空运的阶段中，最多可移动其 MA 的 1/2(根据 4.7d)。这可以在空运任务之前或之后进行(或二者皆有)，但消耗的 MA 不能超过 1/2。

有一些重要的模式和阶段因素需要考虑。由于不能“接力运输”的限制，SP 不能在任务前或任务后移动。战斗单位可在移动阶段的空运之前切换为移动模式，但无法在反应或进击阶段翻转朝向。在反应或进击阶段中，战斗单位必须在任务前或任务后作为被释放的预备进行移动(并可以发动攻击)。在战斗单位以外，在反应或进击阶段中空运的所有其他单位的 MA 实际上是零(并且不能攻击)。请注意，在反应阶段中，在任务前或任务后移动的单位，其 MA 会被减半两次，即 1/4 的 MA。

14.9e 空运任务可飞往任何友方空军基地。将每个飞机分开处理，任务格可以...

- A) 任务格可以在飞机距离的两倍内，前提是飞机在目的地空军基地变为非激活，或
- B) 任务格可以在飞机的正常距离内，在这种情况下，飞机在任务结束后返回正常距离内的任何空军基地，或
- C) 任务格可以飞机距离的一半内，在这种情况下，飞机的运输容量将**翻倍**，并在任务结束后返回其距离一半内的任何空军基地。

14.9f 同一个空军基地在每个移动环节中，只能使用空运卸载 2T 乘上其基地等级的货物量。但是，如果货物**超过**此限额，如果超出部分对应的运输机在目的地格变为非激活状态，则可以卸载超额部分的货物。

14.10 空投

空投是一种目的地不需要包含友方空军基地的空运方式。空投的不同之处还在于，有时必须做提前计划，而

且货物可能在空投过程中被毁。空投可以通过降落伞或滑翔机完成着陆。第 14.9 节中的规则均适用于空投，但以下规则不同处除外。

14.10a 单位的适用性。只有 SP 和标有“空降/Para”标识的战斗单位才可以被空投。(例外：任何可被空运的战斗单位均可根据 14.10e 通过滑翔机降落)。

14.10b 预先计划。空投战斗单位有特殊的限制。这种空投只能在移动阶段进行，并且需要一份空投计划。玩家需要书面记录每个战斗单位将被空投的格，以及执行任务的具体回合。您必须在游戏开始前，或者至少在计划空投的两个回合前制定该计划。在飞机整備阶段中计划这些空投。任何单位都不能同时出现在多个空投计划中。

重要提示

- 计划空投的单位在被空投的回合中，不需要追溯补给(12.6h)。
- 补给空投从来不需要预先计划，也没有任何阶段限制。

14.10c 取消和延迟。可以取消或延迟全部或部分空投计划。(可以一些单位按计划空投，一些延迟，一些取消。)玩家需要在飞机整備阶段做出上述决定。如果延迟，完全相同的空投将推迟到下一回合。如果取消，该计划将不复存在(即使将来要制定相同的计划，也必须从头开始计划)。

14.10d 空投流程。结算防空，然后使用空运成功表检查损失。根据任务格的地形类型和空投方式(滑翔机或伞降)，为每个战斗单位或 1T 的补给分别掷两枚骰子。计算表中的修正。如果掷骰成功，则将该单位放置在空投格(并且该单位在此阶段中的移动结束)。如果失败则单位被摧毁。同时摧毁任何试图降落在敌方战斗单位上的货物(但如果该格内只有敌方非战斗单位，则应用规则 9.14 的相关规则)。



14.10e 滑翔机。滑翔机可增加运输机的容量。滑翔机不计入任务和基地的数量限制，并始终被视为激活状态。滑翔机是通用的“货币”，可以像 SP 一样组合和拆分。

- A) 修建两个滑翔机点数需要消耗一点装备补员(如同重建飞机那样)。在不提供滑翔机的游戏中，是无法修建滑翔机的。滑翔机不能重复使用。使用后将其放入死亡堆。
- B) 滑翔机只有在执行空运或空投任务时才能移动。空军基地被夺取后，滑翔机将被摧毁。
- C) 满军力的运输机(容量任意)均可牵引一个滑翔机点数。运输机/滑翔机组合的容量为 2T(这些会全部装载在滑翔机上)。运输机如果使用双倍容量(根据 14.9e)，且如果使用两个滑翔机点数的话，则可装载 4T 的货物。或者可使用一个滑翔机点数装载 2T 货物，然后将运输机上印刷的容量也用于伞降。

D) 在空运任务中，滑翔机上的货物不计入卸载限额(15.0b)。

E) 在空投任务中，滑翔机上的货物的空运成功率会增加，如空运成功表所示。

F) 不对滑翔机进行防空检查，而是由牵引它的飞机接受检查。如果牵引的飞机承受一点损失，则运输机/滑翔机组合的容量将降至 1T。货物损失按 14.4g.G 处理

G) 滑翔机不会参加空战。在被牵引的期间，损失按 14.4g.G 处理。

14.10f 整合滑翔机。与上述单独的滑翔机算子不同，有些游戏中的运输机算子本身就包含滑翔机。基本上，这些是特殊的运输机，由于永远会牵引 2 个滑翔机(这使得它们不受空军基地的卸载限制)，因此运输容量得到了提高。规则 14.9e 会根据距离修正它们的容量。

具体游戏说明：《蓝色方案》中的整合滑翔机只能执行空运和基地转移任务(永远不能执行空投任务)。

14.11 基地转移

基地转移是将飞机从一个基地转移到另一个基地的简单方法，但飞机不能执行任何其他功能。空军单位从一个基地转移到另一个基地时，距离可增加一倍。

当一个战斗机单位在正常距离内执行基地转移时，它将保持激活状态。如果超出，它将进入非激活状态(如同其他进行基地转移的其他类型的飞机那样)。

游戏说明：玩家可能会发现，在任务结束后，返航到其他基地往往是一种更有效的更换基地的方法，因为这样飞机就可以在途中“做点什么”了。

复杂的飞机任务示例：在移动阶段的轰炸环节中，盟军玩家尝试对有预备标记的轴心国堆叠进行轰炸。攻击由一个布伦海姆 V 型轰炸机和两个飓风 II 型战斗机组成。任务格位于巡逻区内。该任务的防空修正为 +2(巡逻区 +1 (因为德军有一个战斗机)，三个任务飞机 +1)。

首先，轴心国玩家对任务进行防空。他选择避免拦截，免于被迫空战。轴心国玩家掷两枚骰子，得到 10，然后修正为 12，结果是一点损失。盟军玩家使用任务损失表，随机选择他的一个飞机承受损失，结果是布伦海姆。它改为减损，任务继续。

盟军玩家现在要计算三个任务飞机的轰炸值。战斗机的轰炸总值为 6 点。减损的轰炸机加了 3 点，总计 9 点。初始轰炸表列为 8-11。由于这是一次空军轰炸，因此没有轰炸补给消耗。目标附近没有盟军战斗单位(没有观察员：左移三列)，玩家发现格中原有 4RE(右移一列)。此外就没有进一步的纵列横移了。轰炸表总共左移两列，移到 3-4 列。盟军玩家掷两枚骰子，得到 12，结果为 1/2。然后他用一个骰子掷出 5，因此结果“向上取整”。轴心国玩家必须移除他所选择的一点军力，且该堆叠的

模式从预备切换为 DG。盟军飞机现在返回到距离内的任何友方基地。

15.0 空军基地



空军基地单位是空军单位的地面支援基建(包括燃料库、跑道和机库)。每个空军基地都有一个代表其规模的等级,在某些游戏中算子还有一个小三角,允许玩家在堆叠较多的区域,将算子从其实际格中移出,将三角指向空军基地所在的格子。

空军基地属于非战斗单位,因此只有拥有可攻击能力的敌方单位才能进入这些格。**空军基地的夺取见 9.14f。**

15.0a 在一个格内的空军基地不能超过一个。

15.0b 空军基地级效果:

- A) 在每个飞机整备阶段中,空军基地的每有一个等级,便允许整备两个飞机。例如,3级空军基地最多可整备6个空军单位。
- B) 空军基地的防空点数等于其等级。
- C) 每个移动环节中,只能卸载空军基地等级 $\times 2T$ 数量的货物(如果超出限制部分的货物所对应的运输机在基地内变为非激活,或者是空投或滑翔机行动,则无限制)。装载货物没有限制。
- D) 空军基地格内**激活**空军单位的堆叠上限为 $4 +$ 空军基地等级。(非激活飞机没有限制)。

15.0c 在空军基地被对设施轰炸表攻击时,空军基地可能会被击中并降低等级。不过,任何空军基地的等级都不能低于1级(即使在使用简易机场的游戏中)。

15.0d 空军基地从不需要追溯补给,也不会承受损耗。

15.1 飞机的整备

- A) 在飞机整备阶段中,空军基地可整备一次。
- B) 每个空军基地的整备费用为 $1T$ (与空军基地等级或整备的飞机数量无关)。空军基地最多可整备其等级**两倍**数量的飞机。由玩家选择要整备哪些非激活的飞机。进行整备时,每个空军单位都算作一个飞机,即使是军力减损的单位也是如此。
- C) 空军基地不可在未抵消的敌方 ZOC 内整备飞机。
- D) 天气条件从不会禁止整备,也从不会妨碍飞机处于激活状态。(这一条系列规则旨在修改一些老游戏中的天气规则!)。

15.2 简易机场

简易机场是**非常小**的空军基地,只有在游戏专属规则明

确允许的情况下,才能修建或使用。简易机场有一些特殊的特点:

- A) 按照 15.3 中的流程,它们的建造费用为 $1T$ 。简易机场可通过支付 $3T$ 升级为一级空军基地。
- B) 每个飞机整备阶段中,它们只能整备一个飞机。
- C) 每个移动环节中,它们的卸载容量上限为 $2T$ 。
- D) 它们的堆叠上限为 4 个激活的空军单位。
- E) 它们永远不会因伤害而缩减降级,也不能被玩家自愿缩减降级。
- F) 它们不能提供任何防空值。

15.3 修建空军基地

空军基地只能在移动阶段中修建或改进,而且只能由具备工程能力的单位执行修建(13.8d)。费用为 $1SP$ 。

- 空军基地的等级每回合只能**提升**一级(如从无等级提升到一级,或从一级提升到二级)。因此,修建一个三级空军基地需要三个回合和 $3SP$ 。
- 空军基地**永远无法**改进大于三级。

15.4 空军基地的缩减

空军基地只能在移动阶段中缩减。需要 $1RE$ 的单位,处于战斗模式,且不能移动,即可将空军基地缩减一个等级。具有工程能力的单位也能完成这项工作(13.8d)。缩减无需 SP 费用。

- 同一个友方空军基地在一个阶段只能被缩减**一次**。
- 空军基地**永远不能**降到低于一级。
- 请注意,轰炸设施表也可以缩减空军基地(见 10.0c)。

16.0 环形工事



环形工事(简称为"Hog")代表野战工事、铁丝网、地雷和其他障碍物,可降低所在格受战斗和轰炸攻击的影响。环形工事不可移动,也从不需要补给。

环形工事属于非战斗单位,因此敌方单位只有在具备可攻击能力的情况下,才能进入其所在格。关于环形工事的夺取,请参阅 9.14e。

16.0a 环形工事有四个等级,工事质量依次递增。环形工事无法大于四级。

16.0b 建造。环形工事只能在移动阶段中修建或改进。需要处于战斗模式的 $1RE$ 的单位,切不能移动,才能在自己所在格修建或改进一个等级的环形工事。一个具有

工程能力的单位也可以完成这项工作(13.8d)。修建和改进的消耗为 2SP。

- 同一个格中的环形工事每回合最多**提升**一级(如从无等级到一级)。因此,修建一个四级的环形工事需要 4 个回合和 8SP。

16.0c 缩减。环形工事只能在移动阶段内降低等级。需要处于战斗模式的 1RE 的单位,且不能移动,才能将一个环形工事降低一个等级。一个具有工程能力单位也可以完成这项工作(13.8d)。缩减工事无需消耗 SP。

- 同一个格中的环形工事每回合最多**降低**一个等级(如从三级降到二级)。
- 如果环形工事的等级降低后小于 1 级,则将它移除。

16.0d 战斗效果。环形工事对战斗中**防御**的掷骰修正等于其等级(因此三级环形工事的掷骰修正为-3)。防御方的环形工事也会以-1DRM 的方式修正奇袭(该修正不会因等级而改变)。

16.0e 反坦克效果。环形工事可为所在格内的战斗单位提供重型反坦克效果(9.4e)。

16.0f 在一个阶段结束时,预备模式的单位不可在环形工事内(5.7g)。

16.0g 同一格中的环形工事不能超过一个。

16.0h 战斗和轰炸的结果不会缩减环形工事,也无法摧毁环形工事。

17.0 天气

在天气判定环节中进行天气掷骰。

17.0a 天气对游戏的影响取决于游戏专属的天气表中的效果(如有天气表的话)。

17.0b 天气一般会对每个玩家造成相同的影响(在某些游戏中,天气对双方的影响可能不同)。

17.0c 在判断追溯补给的路径时,无视**增加**正常移动消耗的天气条件(12.3d)。

17.0d 针对一些旧版游戏规则,天气**永远不能**禁止飞机整备,也不能阻止飞机在基地中处于激活状态。

18.0 海军

如果游戏中不包括海运,则请跳过以下整个章节!

海军战斗的处理相当简单,因为本系列是围绕陆战和空战设计的。不过,需要对海军作战进行一些详细说明,以便在海军扮演重要角色的战役中使用(特别是海军炮火支援和两栖登陆)。

18.1 通用海军规则

18.1a 补给。舰船从不需要补给。

18.1b 堆叠。一个格内可堆叠的舰船数量不受限制。舰船不能与敌方舰船堆叠。舰船可进入有敌方非战斗单位的格,但不能与敌方战斗单位堆叠(见 4.8c)。

√ 18.1c 海军移动。大多数舰船只能进入全海域格。登陆艇可以在沿海格,以及与**河口**相邻的任一格内移动(见下文),即使它们看起来像是在穿越全陆地的格边。

游戏说明:河口,是靠近海岸的海域格边。它通常(但不总是)标有禁入的格边。允许登陆艇沿河口移动的规则**不适用于**河流或运河!

具体游戏说明:在《闪击传奇》中允许驱逐舰驶入港口。这是正常规则的例外情况。大型舰船在港口会自动 DG,这使其更容易受到伤害(因为再一次 DG 就会变成损失)。

18.1d 海军 DG。舰船没有模式,但会使用 DG 标记来表示其更容易受损(见 18.3d)。DG 标记会在该玩家的清理阶段从舰船上清除。请注意,舰船数值不受影响。

18.1e 阶段。舰船可在友方移动阶段、进击阶段和反应阶段中移动,每格消耗 1MP。每个舰船在以上全部三个阶段中都能移动(无需预备标记)。

18.1f 速度。大多数舰船每个阶段可移动 20 格。**慢速**舰船(标有**白色条纹**)每阶段只能移动 10 格。受损的单舰算子会变为慢速,但受损的多舰算子(驱逐舰和巡洋舰)会保持其正常速度。这些变化会反映在算子受损的一面。

设计师的说明:相比舰船的正常航速,上述航速确实“较慢”。在这里,它们并不是用来衡量海上行驶速度的,而是用来衡量灵活性的。如果舰船的移动速度与其航行距离相匹配,那么执行特定行动的舰船就无法灵活转移它在战斗中的焦点。

18.2 航母



18.2a 容量。航母搭载飞机的数量和类型都有限制。在某些游戏中,只有印有航母名称的飞机才能使用该航母。在其他游戏中,每艘航母上都有一个数字,表示其可支持的飞机数量(同时计算非激活和激活的飞机)。

18.2b 整备。航母可在飞机整备阶段,对它的**所有**飞机进行整备。**例外:**受损的航母只能整备 2 个战机(与其正常数量无关)。整备无需消耗 SP。

18.2c 航母飞机。航母上的空军单位从航母所在格开始执行任务,也会从航母所在格投射巡逻区。在同一环节内,航母可以在其飞机执行任务之前或之后移动。航母移动时,飞机也会跟着移动,包括“移动”到死亡堆内。(注意,跟随一艘移动中的航母一起移动**不视为**任务。)除此以外,航母飞机的功能和普通飞机一样。

18.2d 如果射程内有任何非航母的水面舰船，则水面舰船**不能**对航母使用炮火攻击。此规则**不适用于**岸防火炮的炮火攻击(18.3g)。

设计师的说明：该规则体现了航母编队成员为保卫航母所做的努力。在消除屏障之前，水面攻击无法攻击航母。

18.3 海军战斗



舰船使用轰炸来攻击敌方海军和地面目标。各种反舰攻击也会通过轰炸进行结算。

18.3a 舰船轰炸。舰船可在每个友方轰炸环节中最多进行一次轰炸，可选择射程内的一个地面目标或海军目标。但有一些限制：

- A) 在**每个**友方轰炸环节中，舰船只要不对地面目标轰炸，则可以向海军目标开火。
- B) 每个游戏回合中，一个舰船只能向敌方地面目标轰炸**一次**。例如，一艘舰船在其反应阶段对敌方空军基地进行轰炸，则它无法在移动或进击阶段再轰炸任何目标。

18.3b 地面目标。海军对地面单位的轰炸效果会降低，如轰炸表所示；对设施轰炸的效果不会降低。一起开火的舰船不需要堆叠在一起。有关岸防火炮的特殊处理，请参阅 18.3g。

18.3c 海军目标。只有海军单位、飞机和岸防火炮能轰炸敌方舰船。这些轰炸针对的是单个舰船的，而不是对整个堆叠的。在一个轰炸环节中，针对一个有舰船的格的轰炸任务次数没有限制，但在一个阶段内，每个舰船最多被一次轰炸选为目标。

在宣布对一个舰船堆叠进行轰炸后，允许轰炸玩家在选择单个目标前，查看所有可被攻击的舰船(但不能查看其货物，如果有的话)。例如，由两个飞机组成的堆叠可以一起攻击一艘舰船，也可以各自攻击不同的舰船。(不过一个轰炸单位的战斗值不能被拆分。)使用常规轰炸表分别结算每一次轰炸。轰炸舰船时有几个特殊规则：

- A) **唯一**可能的横移是攻击飞机与其基地之间距离相关的横移。
- B) 将所有攻击的飞机的轰炸值**乘 2**。
- C) 用所有攻击单位的轰炸值**除以**目标的防护值(如果算子上没有印刷防护值，则视为“1”)。
- D) 就选择目标和 DG 而言，一个堆叠中的所有登陆艇都合并视为“一个单独的舰船”。

18.3d 海军的受损。舰船会承受轰炸表产生的命中结果和 DG 结果的影响。受损的舰船**无法**被修理。

- A) 命中舰船。命中一次会使舰船翻面到受损面；第二次命中则会使其沉没。同时舰船也会承受一次 DG 结果(见下文)。

- B) 登陆艇被命中。每命中一次登陆艇，该单位就会损失一个登陆艇点数。使用减少点数的算子来反映被命中的情况。**(例外：**当一个 LST 承受一次命中时，将算子**转换为**减少点数后的登陆艇)。同时该格内的**所有**登陆艇承受一次 DG 结果(见下文)。

- C) DG 结果。这些结果只会影响目标，不会影响整个格或任何货物。第一次 DG 不会造成受损，但第二次 DG 时，移除标记，然后产生一次命中(按“A”或“B”结算)。

重要提示：如果是对舰船轰炸，则由进行轰炸的玩家选择目标。如果对登陆艇轰炸，则**随机**判定目标。被摧毁的货物也是随机确定的。**例如：**一个载有 1 个团和 1SP 的 2 点的 DUKW 承受一次损失。将 DUKW 降为 1 点，然后掷骰决定是 SP 还是该团承受损失。



18.3e 鱼雷轰炸机。轰炸值带有括号的空军单位为鱼雷轰炸机。它们**只能**对舰船进行轰炸，**永远不能**对任何陆地目标进行轰炸。

18.3f 舰船的防空。舰船的防空值(如有)会在算子上显示。该值将计入对该格内的所有空军轰炸任务的防空掷骰(不只是将该舰船选为目标的轰炸任务)。



18.3g 岸防火炮。岸防火炮可作为“陆基舰船”使用舰船轰炸规则进行轰炸(包括无需补给的规则)。它们是**唯一**可以轰炸舰船的地面单位。

- A) 岸防火炮可以在**每个**友方轰炸环节中，只要不轰炸地面目标，就可以对舰船轰炸。使用 18.3c 结算轰炸。这种轰炸无需消耗补给。
- B) 岸防火炮**有时**可以在友方火炮轰炸环节中轰炸地面目标。但它们不能在同一阶段内轰炸敌方舰船，同时这适用于火炮轰炸的所有正常规则，包括模式或阶段的限制。这种轰炸需要正常消耗补给。
- C) 舰船可将岸防火炮作为**海军目标**对其轰炸，与该格内的其他单位无关。(或者它们可以根据 18.3b 对该格进行正常的轰炸。)始终将这些轰炸视为“有观察员”的轰炸，对轰炸表结果调整如下：军力损失结果会摧毁岸防火炮单位，DG 结果忽略不计。

设计师的说明：重要的是，玩家要认识到舰船与舰船之间的交火是抽象的。在此级别的模拟中，舰船的位置并不那么精确。射程的变化和炮火的交火都发生在明显“低于”本系统的结算时间内。这不是一个战术海军系统！

18.4 登陆艇



登陆艇、DUKW (6 轮两栖装甲车) 和 LST (坦克登陆舰) 统称为“登陆艇”。这些海军单位用来运送货物(单位和补给)从而突袭滩头。登陆艇没有防空值或轰炸值。

18.4a 容量。登陆艇的算子上有一个容量值，其功能与

运输点数类似。登陆艇不计入堆叠。

18.4b 移动。登陆艇是慢速舰船(18.1f)。**例外:** DUKW 每个阶段只能移动 8 格。

18.4c 装载。登陆艇可装载战斗单位、SP 和运输点数,但不得超过其容量上限(运输当量见 4.7)。装载无需移动费用,但只能在港口格内进行(且受当前的容量限制),货物在装载前**不能**是移动过的。

重要提示: 卸载采用两栖登陆(18.5)或滩头突击(18.6)的流程。

18.4d 处理。处理登陆艇就像处理 SP 和运输点数一样,它们可以作为点数进行拆分和合并。当因 ALT 结果或轰炸造成损失时,只需用点数减少的登陆艇替换当前的算子即可。LST 是个例外(见 18.3d)。



18.4e DUKW。除了作为登陆艇外,DUKW 还可以作为运输点数使用(见 13.2; 根据 9.14c, 夺取时作为卡车)。作为运输点数移动时,DUKW 会失去在所有三个移动环节中都能移动的能力,但它们的 MA 会乘三倍至 24。登陆艇和运输点数之间的转换(反之亦然)可以在移动阶段的任何时候发生,只需要在它开始陆地移动时,将剩余 MA 乘三倍即可(或当它开始通过水路移动时除以 3)。

此外...

- A) 每次 DUKW 将移动类型从登陆艇切换到运输点数时,都要进行一次 ALT 掷骰(见 18.5f)(由运输点数切换到登陆艇则**不需要**)。可以使用与卸载货物掷骰相同掷骰结果(但根据 18.5e, 这将结束其移动)。
- B) 作为登陆艇时,DUKW 只能装载空运任务中允许的货物类型(根据 14.9c 限制)。突袭时视为登陆艇处理(9.14g)。被卸载的地面单位可在登陆后移动(18.5h)。
- C) 作为运输点数时,DUKW 只能装载 SP。突袭时视为卡车处理(9.14c)。装载或卸载的费用为 2MP(根据 4.7d 和 13.2f)。



18.4f LST。除了作为登陆艇的一种类型外,沿海或河口格内的 LST 还可转换为港口(翻转至港口面)。这种“转换”需要进行一次 ALT 掷骰(见 18.5f)。当 LST 作为港口部署时,其上的所有货物都要卸载,卸载使用与港口转换相同的 ALT 掷骰结果即可。(货物在港口出现在该格之前就已登陆,因此**需要注意** 18.5e 的限制)。

一些特殊规则适用于 LST 港口:

- A) 与普通港口不同的是,它们**不能**成为轰炸的目标(可以对该格进行轰炸,但这种港口会忽略任何轰炸结果)。
- B) 当敌方可攻击单位进入其所在格时,它们会被摧毁。它们永远无法通过任何其他方法被摧毁或夺取。

- C) 它们永远无法移动或转换回 LST。
- D) 它们是一个 1SP 的港口,因此它们会成为补给源。
- E) LST 港口在它们部署的阶段中**不起作用**。(因此在该阶段中,不允许任何海运进入该港口,港口也无法协助其他的 ALT 掷骰)。
- F) LST 与另一个港口同格时,无法转换为港口。

18.5 两栖登陆

登陆艇在沿海格中结束移动时,可以卸载所运输的战斗单位。两栖登陆表(ALT)中所需的掷骰反映了此类登陆的风险。两栖登陆仅限于没有防守者的沿海格。对于被敌方战斗单位占领的格,请参阅滩头突击(18.6)。

18.5a 卸载不需要移动费用;只需在登陆艇进入沿海格时卸载单位即可。**登陆艇必须在此时结束移动。**

18.5b 在一个阶段内,任何数量的登陆艇点数均可在同一个格内卸载。

18.5c 战斗单位卸载后必须处于战斗模式或移动模式。

18.5d 需要 ALT 掷骰的登陆**只能**在该玩家的**移动阶段**中进行。需要注意的是,不需要 ALT 掷骰的港口登陆也可以在反应阶段和进击阶段进行(见 18.5g)。这是一种将额外货物运上岸的方法!

18.5e 运输点数和 SP **不能**通过 ALT 掷骰登陆(但参见 18.5g)。装载在登陆艇上的 SP **只能**由同格或相邻格中(即使是沿海格外尚未登陆)的单位使用,指挥部**不能**从登陆艇上拖取补给“投递”给其他单位。

18.5f ALT 掷骰。在**所有**登陆艇完成该阶段的移动后,进行 ALT 掷骰。如果一个格内有单位在该阶段中登陆,则为每个这样的格掷两枚骰子。加上适用的修正,并执行结果。

- A) 当格内有多种类型的地形时,使用让 ALT 掷骰成功最困难的地形。
- B) 将每 3RE 的登陆单位分成一组分别掷骰,并执行 ALT 的结果。掷骰次数越少越好,不过玩家可根据需要将单位编组。
- C) 当 ALT 结果要求承受部分损失时,随机选择损失的登陆艇和货物。
- D) 等到玩家的**所有** ALT 掷骰完成后,再进行“登陆后”的移动(18.5h)。
- E) 进入有敌方非战斗单位的格时,在完成 ALT 掷骰后,再结算特殊战斗(9.14)。

✓ **18.5g 港口。**使用友方港口容量(19.0a)卸载货物的登陆艇无需进行 ALT 掷骰。(可以在港口格中让额外的单位登陆,但这些单位**需要**进行 ALT 掷骰)。在不需要进行 ALT 掷骰时,可以将 SP 和装载的运输点数进行卸载。

√ **18.5h 登陆后**。在同一移动阶段中，战斗单位可以在 ALT 登陆之后，移动 1/2 的 MA(根据 4.7d)。此类单位在登陆之前可通过“单独单位法”(见 12.5c(C))免费获得燃料补给(不消耗 SP)。DUKW 可以使用其一定比例的剩余 MA 进行移动(根据 18.4e)。

- 登录时未进行 ALT 掷骰(通过 18.5g)的单位不能进行任何的登陆后移动。

18.6 滩头突击

登陆艇可以使单位对包含敌方战斗单位的沿海格发动突击。当无法通过 ALT 登陆时，可将滩头突击(BA)视为最后的手段。

18.6a 在友方战斗阶段中结算滩头突击。适用若干特殊规则：

- A) 滩头突击中的攻击单位必须处于战斗模式，堆叠在同一格，且总计不超过 3RE。
- B) 滩头突击的战斗补给只能从同格或相邻格内装载 SP 的登陆艇上拖取。
- C) 所有攻击者的选项结果都必须被视为军力损失。
- D) 进行滩头突击的单位可以保留它们能获得的进击标记。
- E) 如果滩头突击没有将防御者赶出该格，则摧毁所有攻击单位，同时摧毁他们的登陆艇。
- F) 在进行滩头突击的攻击时，有一种虚拟的格边地形会使所有单位 $\times 1/2$ 。防御方可以选择该虚拟地形或 9.4b 中的格内地形。
- G) 滩头突击的单位不能与已经登陆的攻击单位一同进行战斗。
- H) 如果所有防御者都被轰炸摧毁，则将突击改为结算 ALT(但没有“登陆后”移动)。

18.6b 在执行滩头突击前，防御方玩家可以选择以 ALT 而非滩头突击的方式结算登陆(如果攻防比有压倒性优势，且 ALT 掷骰更有可能造成损失时，则可以这样做)。该决定一旦做出就不能更改，而且必须在掷骰、展示战斗单位或进行补给战斗之前做出决定。使用 ALT 结算的滩头突击无需消耗补给。

如果防御方做出了上述决定，正常的 ALT 流程将作如下修改：

- 无论 ALT 结果如何，防御者都会被摧毁。
- 卸载的单位推进进入空出的格，但不能进行“登陆后”移动(根据 4.7d)。

19.0 港口及运输

港口在地图上会印有锚的符号和其容量。港口是非战斗单位，因此需要拥有可攻击能力的敌方单位，敌方才能进入这些格。有关港口的夺取，请参阅 9.14h。

19.0a 容量。港口的容量是指单个阶段中，允许在港口装载和/或卸载的最大 SP 数量。例如，容量为 1T 的港口在一个阶段内。可以装载或者卸载 1T，但不能同时装载并卸载 1T。进入港口但没有使用 18.5g 中的 ALT 掷骰的单位和补给，与正常海运(19.0f)一样，都要计入港口的容量。

容量大于零的港口，可以选择使用其全部容量装载或卸载单独一个战斗单位，即使该单位的运输当量超过港口当前容量也可以。这是该港口在当前阶段中可进行的唯一一次装载或卸载。

港口在敌方 ZOC 内时需要“停运”。根据 4.5a，追溯补给时，可以用己方单位进行抵消，但海运时是不能抵消的。停运的港口容量为零。当敌方被赶走时，港口会立即恢复正常的容量(需 ZOC 被抵消后也会立即恢复提供追溯补给，但仅限追溯补给)

游戏说明：当敌方战斗单位或敌方 ZOC 封锁了港口与海域之间的格时，港口仍可继续运作(除非游戏专属规则推翻了这一规定)。

19.0b 伤害。港口在受到设施轰炸表的攻击时，会累积“命中”。这些命中会影响港口的容量，见表格旁边的说明(以 T 为单位取整到最接近的容量值)。无论是因对设施轰炸表还是主动缩减(如下)而受到伤害，一个港口累积的命中数都不能超过 4。有些港口在地图上有专属的伤害记录轨；对于这些港口，请使用记录规列出的港口容量，而不要使用通用的命中效果。

19.0c 主动缩减。在移动阶段(仅限移动阶段)中，至少 1RE、处于战斗模式、且不移动的战斗单位可以对该格内的港口造成 1 次命中。工程兵也可以执行该行动，根据 13.8d。每回合以这种方式造成的命中不能超过 1 次。

√ **19.0d 修理**。港口可在移动阶段(仅限移动阶段)使用建造(13.8d)进行修理。每个具有工程能力的单位可以修理一次命中，费用为 1SP。每个港口在同一回合内只能被修理一次。

19.0e 港口和追溯补给。游戏专属规则会规定哪些港口(如果有的话)是补给源。如果港口的容量降低到小于 1SP 的水平，则本可作为玩家补给源的港口将失去该能力。

19.0f 海运。游戏专属规则规定了双方的海运上限(如有)，有时也称为海运容量。海军单位不能使用这种抽象的运输形式，而是用于将地面单位从一个港口移动到另一个港口。

- A) 海运单位必须处于移动模式。
- B) 海运容量只能在移动阶段中使用。
- C) 单位被海运之前、之后均不能移动。
- D) 可以运送 SP、战斗单位和运输点数的任意组合。必

须遵守每个港口的容量限制。

- E) 每点海运容量可以运输 1SP 的货物(运输当量见 4.7)。
- F) 位于港口格的敌方 ZOC 会禁止港口使用海运容量 (4.5a)。

20.0 拆分单位



拆分单位是从多军力单位,通常是步兵师中,拆分出来的通用单位。它们可以让这些无法以其他方式铺开的师覆盖更多的战场。拆分单位是 1RE 的单位,有的带有“拆分/Brkdwn”标识,有的则没有。它们通常不受游戏中算子的数量限制(如果玩家不介意制作额外的话)。

多军力单位通过拆分其中一点军力,从而在其所在格中创建一个拆分单位。使用军力损失标记来记录这一情况(本质上就像战斗损失一样)。请注意,单位的最后一点军力永远不能创建拆分单位。

“装甲”或“机械化”(3.2a)的多军力单位无法创建或吸收拆分单位。只有“其他”类型的单位可以这样做。

20.0a 多军力单位在开始移动、战后推进或战后撤退时,可以创建一个或多个拆分单位。只有在这些时机才能创建拆分单位。

20.0b 多军力单位只能**创建** AR 等于或小于自己的拆分单位,并且只能**吸收** AR 大于或等于自己的拆分单位。

20.0c 创建或吸收时,多军力单位的“标记和模式”(如部队储存低下或 DG)必须与拆分单位相同。

20.0d 减损的多军力单位在任何阶段结束时,都必须吸收与之堆叠、且符合吸收规则的拆分单位(在 20.0b 和 20.0c 的限制范围内)。只有在这种时机才能吸收拆分单位。

20.0e 创建或吸收拆分单位不需要消耗 MP,拆分单位可以在被创建或被吸收的阶段内移动。

20.0f 拆分单位规模为 1RE,有一点军力。它们是独立单位。

20.0g 一般来说,同一国籍的所有多军力单位都使用相同的拆分单位算子池(单位类型不必完全匹配)。请注意,游戏中也有一些专属规则的例外情况。

具体游戏说明: 在《蓝色案例》和《古德里安的闪击 II》中,德国的步兵符号的拆分单位池可由该国的所有多军力步兵师、猎兵师、山地师、党卫军师和空军师创建和吸收使用。其保安师既不能创建也不能吸收拆分团。轴心国的盟友意大利人、罗马尼亚人和匈牙利人,有自己的拆分单位池,既不能创建也不能吸收德军的拆分单位。