战役战斗系统

第三个冬天

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

游戏设计: 安东尼·伯克特

<u>开发:</u>奇普・萨尔茨曼 系列设计: 迪恩・埃森格 研究帮助: 斯蒂芬・阿夸维 瓦,卡尔・冯、汉斯・基舍 尔、罗兰・勒布朗

<u>地图研究和测试:</u> 汉 斯・基舍尔

图形: 柯蒂斯·贝尔,迪恩·埃森格

游戏测试主管: 马库斯•兰德尔

游戏测试和校对: 佩 里•安德鲁斯、斯蒂芬•阿 夸维瓦、柯蒂斯•贝尔、丹 尼尔•布罗-卡恩、戴夫•巴 斯尼斯、艾伦•比奇、约 翰•鲍文、阿特•布罗切特、 埃里克•布罗修斯、托马 斯•布特纳、马尔科姆•卡 梅隆、斯蒂芬•坎贝尔、杰 夫•科伊尔、猎犬克罗斯、 保罗·德弗朗西斯科、迈 克•迪恩斯、马克•法扎卡 利、马克•费舍尔、布赖 恩•弗鲁、吉姆•汉巴赫、 诺曼•哈曼、本•希茨、托 德•扬克、史蒂夫•詹森、 戴夫•杰弗里、托德•詹宁 斯、特洛伊•肯尼、丹尼 尔•金、约翰•基斯纳、吉 姆•库查尔、罗伊•莱恩、 约翰•麦迪逊、马克•梅泽、 约翰•麦克杜格尔、安德 鲁•麦基、戴夫•米尼雷、

克里斯·米勒、格里·帕尔默、奇普·法尔、马库斯·兰德尔、奇普·萨尔茨曼、安德尔、奇普·萨尔茨曼、查克·苏库普、比尔·斯特拉顿、凯文·瓦勒里安、西克·维尔曼、福里斯特·马克·维尔曼、福里斯特·美、兰迪·叶茨、托尼·兹巴拉舒克;

规则翻译: 陆星霖(小露露大公爵)

介绍

《第三个冬天》描绘了从 1943年的第聂伯竞赛到 1944年的喀尔巴阡山脉的 苏德战争。游戏区域涵盖对 联的俄罗斯南克兰的对为 这、苏联的乌克兰的和罗马克 亚东部。游戏开始于1943年 9月下旬德军全面撤退到下 9月下旬德军全面撤退到下 1944年4月下第 是个战役结束。在这个"第 三个冬天"中,随着知子的战役结束。 方面军展开殊死搏斗。

1.0 总体特殊规则

1.1 地图&地形

四张地图标记为 A 到 D, 地图格由地图字母和数字标识,例如,B60.10 是哈尔科夫的地格。

<u>1. 1a 地形效果表</u>

地形效果表(TEC 中注明了 移动/战斗效果。

1.1b 工事

工事等级不能建造到2级以上(最大2级),在工事被占领后会自动降一级。

1.1c 港口

双方都没有航运点,这些港口旨在用在以后的游戏当中。

1.2 铁路

铁路包含德国轨距(标准轨距)或苏联轨距(宽轨轨距)。 铁路的轨距取决于哪一方 对其进行了转换。轴心国只能使用德国的轨距,而苏联 只能使用苏联的轨距。玩家 根据系列规则13.3f使用铁 路修理单元更改这些铁路 的轨距。

在苏联玩家的清理阶段,任何超过轴心国作战单位 20格以上且与苏联铁路网连接的铁路格都将被自动转接为苏联轨距(忽视由凯塞尔(德军:大锅,这里翻译为突围)指挥部提供补给的单位)。

设计笔记:战争到了这个时候, 苏军有了大量后勤力量作为支撑,但这些力量并没有以单位作 为体现。

1.2a 地图外铁路

双方玩家都可以使用他们的铁路运力在他们的任何

地图边缘运输货物(只要货物不穿过黑海)。只有那些能够为玩家提供正常轨道移动的铁路才能达到上述目的。任何地面单位都不能通过移动离开地图。

1. 2b 额外停靠格

在地图上的交通节点被视 为可停靠。

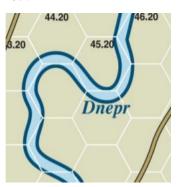
1.3 罗马尼亚空军区域

轴心国在有一个地图外的 罗马尼亚空军区域,可以为 四个轴心国空中单位提供 支持。任何战斗单位或炮击 单位都不被允许进入空军 区域。空军基地有:

- 免费整补;
- •只能在罗马尼亚境内执行 任务 (2.5e);
- •完成任务后必须返回罗马尼亚空军区域(因此"飞往罗马尼亚"是永久的); 罗马尼亚空军区域离地图 C任何边界都有 10 格距离。

1.4 第聂伯河

第聂伯河是欧洲主要河流之一,分为两个河流类型一一主要河流和"伏尔加河"。标准 OCS 规则适用于主要河流部分(D31.34 格和北部区域内的河流),以下规则适用于"伏尔加河"—D31.33 地格和 D11.02 之间的河流部分。



1.4a 伏尔加河级别桥梁破 坏

伏尔加河级别存在公路或别存在公路级别存在公路级别存在公路级别不加河级别存在加河家过伏尔加国玩家时格。轴心国玩家时格。轴心国大桥两侧的地格定进入桥两侧的地决决桥,这一决决桥对的。如果不决标级功的。如果不决标级证不会被破坏。桥梁而大桥时来在被破坏。桥梁市溃状态。跨越大桥时将不会被破坏。桥梁击溃状态。跨越大场时级级级、

设计笔记:第聂伯河是苏联红军 重新解放乌克兰西部并前出巴尔干地区必须跨越的主要障碍。 "第聂伯河竞赛"正是基于此展 开。河流的南段只有几个主要的 渡口(玩家很快就会发现)。如果 轴心国很好的掌握住第聂伯河, 它将是一个极好的防御屏障。游 戏开始时苏联玩家必须确保重 要的桥头堡。轴心国玩家也必须 小心,确保在击溃第聂伯河上所 有大桥前,自己的部队已经全部 跨过河。

1.4b 伏尔加河级别地格

如果没有伏尔加河级别的桥,只有步行单位使用全部移动力可以使用渡过的伏尔加河级别的桥、渡轮标记(参见 1.5a)、在结冰条件下或使用可选规则"苏联第聂伯桥头堡的激情"穿越伏尔加级别的大河(见4.3)。具有任何全部移动力的单位可以使用赫尔松铁路渡轮(见 1.4d)。

•一条伏尔加河级别的大河 结冰和解冻的速度非常慢。 在"结冰"天气条件下连 续三个回合才能使伏尔加 河级别的大河真正的"结冰"。在那之前,将第聂伯河视为"干燥"的地形效果。而一旦"结冰",则需要连续三个泥泞/解冻融化/干燥回合才能使河流再次"正常"。因此,如果天气掷骰在11月29日、12月1日和12月5日投出"结冰",则真正的"结冰"在12月8日回合开始时生效,在此之前,第聂伯河不受当前回合天气影响。

•指挥部和工程单位不提供 跨越伏尔加河地格的任何 桥接效果。

1.4c 跨伏尔加级大河的战 斗

跨越第聂伯河伏尔加河级 别部分的攻击具有以下限 制:

- 没有渡轮标记或桥梁的伏尔加河级别大河地格: 只有徒步单位且只有在河流为"结冰"时才能攻击。
- 完整(或修复)的桥梁伏尔加河级别大河地格:任何单位都可以以不完整的战力进行攻击(参见地形效果表(TEC))。
- <u>被破坏的大桥、渡口或赫尔松铁路渡口</u>(见 1.4a、1.5a 或 1.4d): 只有徒步单位可以攻击。
- •战后推进:在任何阶段中, 在伏尔加级大河地格上推 进的军力(RE)不得超过3 个。
- 撤退: 任何单位都可以通过完整或修复的桥梁撤退。 仅当河流为"结冰"时,徒步单位才可以撤退过伏尔加级大河地格。任何单位不得通过渡轮标记或赫尔松

铁路渡轮进行撤退。

1.4d 赫尔松铁路渡轮:赫尔松(D14.03) 通过永久铁路渡口跨越第聂伯河连接到东岸地格:



- 当第聂伯河未结冰且渡口两边地格都不在敌人控制区(EZOC)时,渡口将允许每回合3军力(RE)穿越第聂伯河。有移动力的单位和/或SP使用移动模式下可以在渡口两侧向另一方向移动,只要总数不超过3点军力(RE)。在移动阶段时,必须在铁路渡轮的一个地格开始移动,并在穿越第聂伯河后结束移动。赫尔松铁路渡口不需要消耗铁路运力。
- •赫尔松铁路渡轮连接两侧的铁路格仅用于补给线判定。因此在战役开始时,D25.04是一个轴心国可停靠的地格,即使其与梅利托波尔的联系被切断,在这附近的单位仍然不被断补。
- •赫尔松铁路轮渡能被双方 使用,且不能被击溃。

设计笔记: 赫尔松铁路渡轮本质 上是一艘可以运输重型设备带 有轨道的驳船。

1.5 浮桥单位

双方都可以使用浮桥单位



来方便过河。 使用战斗模式 的浮桥单位, 无论是否为混 乱(DG),都具有如下特殊的 桥接能力。

主要和次要河流:一个浮桥 单位为所有相邻的主要和



次要河流地格 的友方单位创 建一个"浮桥" (一座桥)。如

果浮桥单位离开地格,这些浮桥就会消失。这个浮桥将浮桥单位占据的地格连接到桥接地格中的所有其他运输线(根据 0CS6. 2a)。地图印刷的桥梁不受浮桥的影响。游戏中包含一个可选标记作为游戏辅助。

推演笔记:通过浮标跨越河流需要花费1MP(无论天气如何)。另请注意,OCS6.1d适用该规则,因此如果履带或卡车单元穿过河流进入沼泽地形,则在离开该地形时需要使用道路、轨道或铁路

伏尔加河级别大河: 浮桥单位在处理宽阔的第聂伯河时特别有价值。战斗模式的浮桥单位位于伏尔加河级别大河相邻的地格且移动阶段不移动,就可以:

- A) 在其所在的格中部署一 个渡轮标记(1.5a)。无 需花费补给。渡轮标记 可立即供徒步单位使用 (参见 TEC);
- B) 从所在格中移除一个渡 轮标记(单位在标记被 移除的阶段不能使用渡 轮过河);
- C) 在相邻的一座被炸毁的 伏尔加级桥梁上进行桥 梁维修(1.5b);
- D) 在相邻的主要和次要河 流地格上创建浮桥:
- E) 浮桥单位可以在部署或

移除渡轮标记的同时进 行桥梁维修并创建浮桥。

- 1.5a 渡轮标记: 渡轮标记在 其相邻的每个伏尔加河地 格上创建一个有限的通道。 根据地形效果图, 渡轮在效 果上与炸桥相同, 仅可用于 徒步单位的移动/战斗, 并 且仅当伏尔加河级别大河 处于不"结冰"时。
- •在堆叠顶部部署一个渡轮标记(不要隐藏它!);
- 浮桥单位不能移动,直到 其渡轮标记被移除(根据上 述的"B"点)。这意味着浮 桥单位不能使用自己的渡 轮进行穿越第聂伯河;

·每个阶段最多3点军力(RE)可以在其移动小节中使用渡轮穿越相邻的伏尔加河级别大河的地格。注意:是的,一回合总共可以让9点军力(RE)可以穿越大河,一个阶段中,3点军力(RE)使用相同的渡轮标记移动到三个不同的地格。

设计笔记: 3 点军力 (RE) 限制基于穿越第聂伯河的苏军步兵师的后勤保障。这条河是极具挑战性的军事障碍。《第三个冬天》中的一个浮桥旅代表了历史上一个旅加上许多浮桥、桥接和渡轮单位以及大量的施工设备,可以确保苏军的大规模行动在一个较大空间内进行。

- 当第聂伯河的伏尔加河级 别大河部分变成冰时,所有 渡轮标记都会立即移除;
- •渡轮只能由拥有方使用; 如果浮桥单位被击溃或在 战斗中被迫撤退,请将它们 移除。
- 1.5b 桥梁维修: 一个战斗模

式的浮桥单位在一个包含被毁坏的伏尔加级大河桥梁地形时可以进行桥梁维修需要四回合。在修复格上盖上桥梁修复标记以跟踪进度。桥梁修复标记以跟踪进度。桥梁修复是永久性的(伏尔加河级桥梁在任何情况下都不会被再次击溃)。

• 浮桥单位只有在整个移动 阶段都处于该格中,该回合 才能"算作"四轮维修中的 一部分。如果中断这一操作, 桥梁修复进度只会停止,不 会丢失。桥梁在第五个回合 的移动阶段开始时完成。第 聂伯河状态为"冰冻"或 正常不会影响到桥梁修复。

推演笔记:因此如果苏军浮桥部队在10月1日开始不间断的修复桥梁,则桥梁将在苏军10月15日移动阶段开始时修复完成投入使用。

- •如果敌方战斗单位与己方 浮桥单位相邻,则桥梁维修 进度停止。如果敌方具有攻 击能力的战斗单位占据了 部分修复的桥梁的任一地 格,则所有进度都将丢失。 使用一个桥梁修复标记来 指示修复的桥梁进度。
- •多个浮桥单位不会加快修复进程。
- ·赫尔松铁路渡轮无法"修 复"成一座桥梁。

1.6 特殊单位

1.6a 德国高炮和苏联防空 部队: 双方在战役期间部署



了大量防空力 量。为了反映其 影响,这些单位 在战斗模式 添加了防空般 点修正。每格只 有一个高射炮

单位可以为防空骰点提供一个高炮营/团提供+1 修正或一个防空师提供+2 修正。这些骰点修正印刷在算子上。

设计笔记:在诸如《跨越莱茵河》 和《波罗的海缺口》之类二战末 期的 OCS 游戏中,额外的高射炮 被认定为到处都是(至少在玩这 些游戏中的有这类选项)。而在 战争中期这类快速运动战期间, 我们决定通过设计这样的规则 来代表苏德双方这些重型高炮 力量。

1.6b **列车炮:**双方都有列车



炮部队。除了 以下情况外, 它们充当普通 火炮:

- •他们只能通过铁路移动,这不会花费任何铁路运力。除了起始/结束格不必是可停靠格外,其余移动必须遵循铁路移动的规则,如果单位移动,请将其翻转到其"rr"侧。列车炮不能在"rr"侧开火。该单位可以在在玩家的下一个移动阶段翻转到其常规一侧(具有射击值的一侧);
- •战斗后被迫撤退的列车炮 单位将被摧毁。

1.6c **苏军特别突击单位:**第 1890 喷火坦克营和突击工



兵旅被用来带 头攻击城市(主 要或次要)、堡 垒、环形工事和 跨越河流。算子 上印刷的行动

值仅适用于进入/穿过包含 这些类型地形的格或格边 的攻击。对于任何其他目的 (攻击没有这些地形类型 的格、防御、消耗等),印刷 的行动值减1。第1890 喷火 坦克营在跨河攻击时不会 获得上述加值(即跨河攻击 行动值-1)。

1.6d 炮兵师: 苏军拥有多军



力炮兵和火箭炮(喀秋莎)师。防御强度是当前的军力(RE)

值,炮击强度应该根据损失成比例减少。这意味着具有1个军力损失的84炮击值、完整军力为3点单位的防御值为2,炮击值为84x2/3=56。

推演笔记:玩家有时会忽略作为 多点军力师,这些不是独立单位, 在移动模式下必须使用单独加 油 的 方 法 进 行 加 油 (OCS12.5c(C))。

这些炮兵师可以让每点军力(RE)独立进行炮击,就好像1点军力(RE)的相等单位在一格中一样。将炮击强度除以军力(RE)以获得每个军力(RE)的炮击。

设计笔记: 许多苏联炮兵旅算子 被合并以方便堆叠。

1.6e 拆分团: 拆分团是有类型限制的。苏军空降师和德军山地师可以使用"常规"拆分团。苏军近卫拆分团不

能与"常规"单位互换使用。 轴心国空军师和猎兵师必 须使用同类型拆分团。

设计笔记: 1941-1942 年后,德 军的作战能力已经大大削弱。 《第三个冬天》中轴心国的师级 单位被认为是随着撤退的进行 而不断吸收小型单位的集团。在 许多师里,团级概念已经消失, 取而代之的是增援营、战斗群等 作战形式。唯一剩下有灵活性的 德军师是他们的摩步师。在苏军 的条例中,通常将师下属单位集 结在一起,很少分离出独立的团 级单位。

1.7 增援

有两种类型的增援:一种是 从玩家各自的可变增援中 获得的,一种是在玩家各自 的到达时间表中列出的。

1.7a 可变增援: 双方在其增援阶段根据可变增援表骰出各自当前回合的可变增援

重建限制:不使用 Pax 和 Eq 单位。每个玩家的地面单位 重建的处理如下:

- •轴心国的灵活重建: 轴心 国的可变增援,包括特殊可 变增援,都可被在任何一个 可被追溯补给的指挥部(除 了突围指挥部外)进行重建。
- •苏军的刚性重建: 所有苏军重建均在最高统帅部1或最高统帅部2区域。见3.5最高统帅部。

可变增援结果表:根据 0CS13.5使用可变增援,以 及每个玩家手册中包含的 重建表。

"空军"一个空军可变增援 可以将地图上一个减损面 空军单位变为满员面或从 死亡池中重建一个满员的 空中单位。空军可变增援必 须在当前回合被使用。

- "装甲"接收此数量的装甲可变增援。有一个行动值 (AR) 值指示。从具有该 AR 值或更低值的死亡池中重建一个履带单位。注意:装甲可变增援不能用于重建空军或轴心国虎式坦克单位。装甲可变增援可用于重建作为多编队单位一部分的炮兵团或迫击炮团。装甲可变增援必须在当前回合被使用。
- •"人员"接收相应可变增援人数。"人员"可变增援可以保存到之后回合使用。
- "盟友"只能用于重建罗马 尼亚和匈牙利单位的"盟友" 徒步单位。这些可以在之后 回合使用。
- 1.7b 特别可变增援:如果可变增援结果中特别可变增援结果出现"是",则玩家需要对照特别可变增援再免费进行一次投骰:
- "炮兵"重建一个炮兵(炮 兵、迫击炮或喀秋莎火箭炮 /喷烟者火箭炮)一点军力 (不是整个师),包括作为 多编队部队一部分的炮兵 团或迫击炮团。
- •"突击"重建一个突击单位 (1.6c)。
- **"高炮"**重建一个高炮单位 (1.6a)
- **"防空炮"**重建一个防空单位(1.6a)
- "环形工事"将 1 级环形工事部署在能追溯补给的任何格中。无法提高现有环形工事的等级。
- •"指挥部"重建一个指挥部

•"**警**桥"重建一个浮桥单位 •"**警**戒"如果可用,从警戒 池中随机选择一个单位(见 2.4b)。

•"虎式"重建一个德国虎式 单位。只有当死亡池中没有 虎式单位时,这些"虎式" 可变增援才可以保存以备 将来使用。用一个算子来记 录累计保存的"虎式"可变 增援。

除了"虎式"可变增援,其他特别可变增援都遵循当前回合"使用或丢失"原则。 1.7c 抵达时间表: 每个玩家手册都提供了进场和离场的时间顺序。

到达:每个单位都有规定的 入场位置

撤离:当抵达表要求一个单位"撤离"时,该单位或具有相同数量的单位将立即撤离。例外是指挥部和多编队部队的组成部分,这些单位必须严格按照撤离。无论单位当前情况如何(即使在死亡池中,还剩一点军力,退出地图不需要燃料(不进行对破包围)都可以撤退。退出地图不需要燃料(不进行药储备(从下一次补给进场判定中扣除)。

设计笔记:随着乌克兰攻势取得成功,斯大林开始将眼光放到更远的战略机遇上,将许多部队撤离并部署到白俄罗斯方向以便为1944年夏季的巴格拉季昂行动做准备。这些部队转场到其他地区的问题将在今后的系列作品中得到体现。同样,重新解放克里米亚地区也是乌克兰第四方面军在战役末期撤离转场的重要原因。我们将尝试平衡玩家

对自己部队结构的管理,让那些 可能处于重要地区的部队不需 要按照抵达表上要求的番号进 行严格的撤离。玩家图表和表格 中提供了实际的单位名称以供 参考。

1.8 天气

根据天气结果表得出的天气效果会影响空战、地面条件和战斗。天气是通过分别投地面条件(1D6)和飞行条件(2D6)来确定的。使用当前日期的一行,并在相应投骰结果的列中找到结果。天气结果表中给出了每种天气结果的全部影响。

- •第一回合的天气是预先确定的(一般由剧本给出);
- •战役可能提前结束。如果在 1944年4月中连续三个回合投出"泥泞"结果,则战役立刻结束——在第三个"泥泞"效果确定之时。

1.9 随机事件

随机事件在所有剧本中使 用,但不在较小的剧本中使 用。在天气阶段之后开始进 行随机事件阶段。有些随机 事件只发生一次,有些随机 事件发生需要先决条件。

1.10 军队

苏军单位是:

- •红军(棕褐色)
- •近卫军(红褐色)
- •红空军(橙色-棕褐色)
- •近卫红空军(红褐色)
- •捷克(红蓝白单元类型框) 轴心国单位是:
- •国防军(灰色)
- •武装党卫军(黑色)
- •德国海军(深蓝色)

- •德国空军(浅蓝色)
- •罗马尼亚(橄榄色)
- •匈牙利(钢蓝色)
- •斯洛伐克(绿色)
- •哥萨克(淡黄色)
- "德国"统指国防军、武装 党卫军、德国海军和德国空 军部队。

2.0 轴心国特殊规则

2.1 补给和增援

2.1a 轴心国补给源:

以下带有进入地图的任何 类型公路或铁路的地图边 缘格是轴心国的补给源:

- •游戏开始时地图 A 的北部边缘。科罗斯坚 (A50.34)和其东边的道路格在1944年1月1日成为苏联补给源。罗夫诺 (A25.35)和以东的道路格在1944年2月5日成为苏联补给源;
- •地图 A 和 C 的西边;
- 地图 C 的南边;
- •地图 D 南边是 1943 年或 直到 D17.01 地格被苏联占 领之前轴心国的补给源。

(这些地格在 1944 年 1 月 8 日转换为苏联补给源。) 地格 B2. 35 仅是 9 月份的轴 心国补给源。(1943 年 10 月 8 日,会变成了苏联的补给源。);

- 2. 1b 轴心国单位抵达:新的或重建的空军单位从任何可追溯补给的空军基地进场。新的地面单位从军或集团军指挥部进场(只要这些指挥部位于可停靠格或特定的入场格。)根据轴心到达表,例外和特殊处理抵达单位如下:
- •可变增援和突围返场单位 (OCS12.8)可以被部署在

可被允许部署国籍中的有工程能力的军或集团军指挥部(OCS13.8)所在格中。警戒单位(2.4b)也可以从任何突围指挥部所在格中进场(2.3a)。补给进场根据供应表注释部署。补给安置不需要铁路运力。接收到1T或2T的补给可以根据需要部署在任意数量的轴心国空军基地,包括罗马尼亚空军基地;

- •一些随机事件为玩家提供额外的补给,需按照指示部署。这是对从供应表收到的补给的补充:
- •注意:需要乘坐火车进场的增援单位进场格是标准轨距格(德军使用的铁轨)。

2.2 德国空军

2. 2a 对地攻击: 德国空军的 斯图卡(Ju. 87)和 Hs. 129 单位是游戏中唯一允许进 行对地攻击射击的飞机。

设计笔记: 德国空军能力受到乌克兰战区的远距离、战役的快速 发展和自身能力下降的显着影响

2. 2b 德国航空队指挥部: 东 线的每个轴心集团军群都 有一个相关联的航空队。第 4 航空队被分配到南方集团



军群。空指部和及其分配的空中单位可以通过指挥部和

算子上的彩色条纹来识别。 注意:此规则预计包含苏德 战争的其他游戏。

- 一个航空队指挥部标记具 有以下能力/限制:
- 必须位于村庄或城市,或己方空军基地,以及至少离

可追溯补给的苏联战斗单位 10 格:

- •航空队指挥部在移动阶段被移动。如果 10 格内有苏联战斗单位,则必须移动航空队指挥部。只需将其拿起并将其部署在己方占领的村庄、城市或空军基地且必须离可追溯补给的苏联战斗单位 10 格或以上距离;
- •如果航空队指挥部标记所在格受到攻击,空指部没有军力(step)也不会提供战斗力。同样也没有防空修正。如果一个格子里只有航空队指挥部,则会立即移动到可以移动到上述的任何地格中;
- 每局推演过程中(仅限一 次),每个航空队指挥部可 以使用有限的空运能力将 补给投放在距离自己 60 格 内的任何己方格中。将 2SP 部署在空军基地上或将 1SP 部署在非空军基地格上。这 个能力不是空中任务,不受 敌方空中单位存在或敌方 控制区(EZOC)的影响。航 空队指挥部的正面(带有 "1") 说明其还没有这样 做一使用此能力后,将计数 器翻转到"0"那一侧。该 补给是补给进场检定表之 外的补给。
- 2.2c 任务格限制: 轴心国空军执行轰炸、战机扫荡和运输破坏的任务格距离航空队指挥部标记不能超过 60格。
- 2.2d 空投限制: 轴心国的战斗单位不可被空投。空投补给任务不受影响。

2. 2e 德国第 52 战斗机联队:

埃 里 希 · 哈 特 曼 (Erich · Hartmann)的精英



Bf. 109G 战斗 机单位被赋予 了特殊的"6" 空战值。除了高

空战值之外,这只是普通的战斗机。

2.2f 坦克克星: Hs-129 和 Ju-87G 单位被指定为坦克



克星,用红色 炮击值表示。 德国开发了几

架带有反坦克炮的飞机来帮助对抗苏联的坦克。

A) 坦克克星:

- ◆只能执行轰炸或对地攻 击任务;
- ◆只能设计包含黄色或红 色符号单元所在的格(参见 0CS3.2a)。如果目标格中没 有包含至少一个这些单位, 则任务中止。
- ◇ 需要至少一个观察员;
- ◇可以有其他空中单位作 为任务的一部分,但这些单 位不能增加他们的炮击值 (本质上,他们是为坦克克 星护航)。
- B) 执行坦克克星任务如下:
- ♦射击骰点+1;
- ◇将所有[1/2]、1/2、2 或 3 炮击表结果视为 1 (包括所 有幸存单位的 DG 结果);
- ◇苏联玩家必须选择战斗 模式战斗力最高的红色或 黄色符号单位承受损失;
- C)除上述外,炮击表的投骰结果和效果按正常处理。
- D) 高射炮造成的损失必须 由坦克克星承担。

2.2g 鲁德尔斯图卡小队:汉斯•乌尔里希•鲁德尔的坦



克杀手单位由 Ju. 87G 算子代 表。除了坦克 克星 (2. 2f) 的

规则外,它被视为任何其他 空中单位。

2. 2h 机场跑道: 轴心国玩家



可以建造和使用机场跑道(OCS15.2)到算子数量上限。如

果跑道所在格被有战斗能 力的苏联单位占据,它们将 被移除。**跑道可以被重复使** 用

2.3 轴心国指挥部能力

2.3a 大锅 (突围) 指挥部:



这两个特殊的 突围指挥部体 现了德国的指 挥和控制优势。

将它们从地图上移开,直到 需要为止。

在轴心国增援阶段,突围指挥部可以被部署在任何地方的任何己方作战单位一一甚至放在包围圈或 EZOC中。如果被击溃或自愿移除,突围指挥部可以在三回合后返回(将其放在回合记录中以提醒何时可以被再次部署)。

- 一个突围指挥部:
- 防御值为 2:
- 没有工程能力;
- •无法为防空投骰提供+1 修正:
- •不能被部署可变增援(警戒单位除外);
- •具有为投递范围内的所有轴心国战斗单位提供追溯

补给的特殊能力。

战斗或移动模式的徒步单位无需消耗移动力即可进入突围指挥部2格以内,但有以下限制:

- 最多移动 4 格;
- •不能再进行常规移动或突袭;
- •除非在"道路"上,否则 单位在进入或穿越需要消

耗"全部"移动力的地格或格边时必须立刻停止。不能用这个方法穿越未架桥或未结冰的伏尔加河级别大河;

- •单位在进入未抵消的敌方控制区(EZOC)(OCS4.5b)时必须停止;
- •一个单位在一个回合中只能从一个突围指挥部获得

这种移动优势(没有"指挥 部接力");

单位必须在向东开始移动 之前时停止移动。

设计笔记:在这一时期的机动战斗中,德军展现了跳出大包围圈并继续撤退到第聂伯河及其更远的能力,往往呈现出"移动中的口袋"。同样,要塞城市也坚持了好几个星期。





突围指挥部例子:

轴心国玩家的单位被包围在科尔逊附近。他在增援阶段在 B13.07 放置了一个突围指挥部。它必须与己方作战单位一起部署。

- •党卫军沃伦涅步兵团(Wall)移动到 B12.04, B12.05 中的拆分团移动到 B11.04,两者都使用 常规移动,因为它们的终点距离突围指挥部超过 2 格。
- ·党卫军第九"霍亨斯陶芬"装甲师摩托化步兵团、党卫军第十福隆德斯伯格装甲师摩托化步兵团和党卫军第5"维京"装甲师"纳瓦(Narwa)"装甲掷弹兵营都移至B12.05。"纳瓦(Narwa)"装甲掷弹兵营必须绕过B14.06才能避开该格中的敌方控制区(EZOC)。单位不会为此消耗移动力。
- •第 800 炮兵团移至 B11.06。它不能移动到 B12.05 或 B12.06,因为这些格比它的起点更靠东。它还进入了敌方控制区 (EZOC)。(这个动作需要消耗 3 点徒步移动力,所以可以正常进行。)
- 突围指挥部切换到移动模式并移动到 B12.05
- 党卫军第5"维京"装甲师第5装甲炮兵团现在可以移动到B11.04,因为突围指挥部不必处于战斗模式,单位就可以利用其移动属性。
- •B13.07 中的拆分团现在可以移动到 B12.03。 其路径的 EZOC 已被那些格中的己方作战单位抵 消。
- ·党卫军第5"维京"装甲师第5装甲侦察兵营 不能使用突围指挥部移动属性,因为它具有履带 移动力(也没有可用的补给为其提供燃料)。 在补给阶段,所有德国单位都可以从突围指挥部 补给,使用其1格投递范围加上1格,假设它们 不能从本例的边界外追溯补给源。

2. 3b 集团军指挥部:集团军



指挥部代表比 通常显示的军 指挥部更高指 挥级别,并具有

以下特殊特征:

A) 只能通过轨道移动(相 当于 1RE 的铁路运力),

遵循铁路移动的一般规则,移动前后不必位于 可停靠格。

- B) 每回合每个轴心国集团 军指挥部最多可部署 3SP 的"集团军**或集团 军群指挥部**"补给。
- C) 具有与任何其他指挥部
- 一样的投递范围和功能, 用于补给、战斗、防空 修正和架桥能力。
- D) 集团军指挥部像军指挥 部一样参与战斗。如果 在战斗后被迫撤退或战 斗失败,它们就会被击 溃。

E) 如果被击溃,集团军指 挥部将在下一个轴心国 增援阶段重建(免费)。 苏军每次击溃轴心国集 团军指挥部都会获得 1VP。

2.3c 集团军群指挥部:集团 军群指挥部的特点:



A) 这些只能通过轨道移动(相当于 1RE 的铁路运力)。集团

军群指挥部必须位于主要 或次要城市格中。

- B)每回合没有被部署在集团军指挥部或空军基地的补给表上的"集团军或集团军群指挥部"的补给则被部署在集团军群指挥部上。
- C) 具有与任何其他指挥一样的投递范围和功能,用于补给、战斗、防空修正和架桥能力。
- D)每回合一次,一个集团军 群指挥部可以携带1SP移动 (由其单位类型框旁边的 "1"表示)。移动阶段集团 军群指挥部可以将此 1SP 放 置在其**能被投递到**的范围 内的任何格中(使用卡车移 动力判断)。不消耗运力,只 需将SP放置在新的格中(按 照 OCS 通规 12.2 "卸载")。 一旦放置完毕,将算子反转 到其"0"侧以指示状态。 必须先补充补给(SP)才能 再次放置。集团军群指挥部 通过在移动阶段开始时吸 收本格中存在的 1SP 来补充 (并重新翻转到"1"侧)。 执行这些操作不消耗移动 力。集团军群指挥部只能携 带/放置 1SP 的量。
- E)每回合一次,一个集团军

群指挥部可以在任何战斗 中添加一个+1/-1 掷骰修正 (至少一个参与战斗的轴 心国单位必须在集团军群 指挥部的投递范围内)。必 须在掷骰子之前宣布并影 响战斗判定,而不是奇袭判 定。

- F)集团军群指挥部像普通 指挥部一样参与战斗。如果 在战斗后被迫撤退或战斗 失败,则将被击溃。
- G)如果被击溃,一个集团军群指挥部将在下一个轴心国增援阶段重建(免费),出现在任何己方的主要或次要城市格中。每次发生这种情况时,苏军获得 2VP。此外,当轴心国单位是进攻方时,游戏中从集团军群指挥部被击溃到其被重建前的所有战斗都会在战斗掷骰上产生—1 修正,而当轴心国单位是防御方时,战斗掷骰上会产生+1 修正。

设计笔记:游戏中只有一个集团 军群指挥部。这条规则预计会涵 盖更多 OCS 东线战役。

2.3d 军指挥部重建:每当德国军指挥部被消灭时,掷一个骰子。根据 1-3 的结果,在下一个轴心国增援阶段免费重建指挥部,并放置在任何集团军指挥部或集团军群总部。4-6 则将总部放入死亡池中。

设计笔记: 德国不仅具有出色的操作灵活性,而且可以从现有人员中快速重建指挥和参谋结构。
2. 3e 德国指挥部补给: 德国

2.3e 德国指挥部补给:德国 指挥部可以投递补给到任 何轴心国单位。

2.4 轴心国其他规则

2.4a 要塞单位: 轴心国玩家



可以在任何时 候宣布他控制 的每个主要或 次要城市为要

塞,必须满足苏军战斗单位 位于己方城市格边的两个 地格(即使在苏联移动阶段) 条件。只有在"可用"池中 存在要塞单位时才能这样 做。罗马尼亚要塞只能放置 在罗马尼亚境内。当要塞被 击溃时,要塞单位会被放回 池中以备将来使用。要塞状 态持续到该城市被苏联控 制并适用于多格城市的所 有格。

宣布要塞的那一刻:

•将一个要塞单位和一个 1 级环形工事放置在城市的 任何格中。最多可以将两个 单位(但只有一个环形工事) 放置在敖德萨、基辅和波尔 塔瓦的不同格中。请注意, 堡垒单位的数量是故意限 制的。

游戏示例:在游戏开始时, B3. 24 和 B4.23 (基辅西部) 的两格内 没有苏军单位。让我们假设苏军 在战斗后推进到 B6.23, 这是这 些地格第一次受到附近苏军战 斗单位的威胁。轴心国玩家决定 利用这一次机会宣布基辅为堡 垒,并且还将行使上述"可以在 基辅放置两个"的特殊例外。要 塞单位被放置在 B4. 23 和 B4. 24 (他想加强桥梁的防御)和一个 环形工事在B4.23。从现在开始, 基辅的任何轴心国地面单位都 不能离开这座城市——他们仍 然可以移动、前进和撤退到相连 的城市格,但不能移动到非城市

•城市中的轴心国地面单位

不能主动移动或撤退到城市外的格中,即使这需要将选项视为损失。这包括随后进入这些城市格的单位——甚至是通过铁路。该限制适用于所有相邻的城市格,无论它们是否包含要塞单位。

2.4b **警戒营**:未在地图上出现的警戒单位保存在地图外相应区域。它们只能通过特殊可变增援结果出现,并



且除了通常的 放置选项外,还 可以放置在突 围 指 挥 部

(2.3a)。被击溃后,它们将 放回相应区域以备将来选 择继续部署。

设计笔记:德军正在退回到南方 集团军的军事统治下2年以上的 地区。警戒单位是后方被征召参 加战斗任务的各式连和营;被包 固的德军指挥部往往是必要时 就部署这样的部队。

2.4c 装甲损失: 在战役的前三个回合(1943年9月26日至10月1日)的增援阶段,轴心国玩家必须检查装甲损失。掷两个骰子并在7-12的结果上损失1点军力(step)。2-6的结果则不会损失。每回合只进行一次掷骰。

如果结果是损失,则必须在 死亡池中放置一个轴心国 黄色装甲单位。必须优先损 失第聂伯河以东的单位,但 除此之外,轴心国玩家可以 自由选择。

设计笔记: 由于机械故障,德国 国防军在长期撤退中损失的装 甲比 1943 年剩余时间(包括库 尔斯克战役)还多。这条规则反 映了在撤退的最后阶段,回收和 维修车间设施的崩溃。

2.4d 残部: 如果一个 16-4-3 步兵师 (只有这些!) 在战



斗中损失了最 后一点军力,而 不是因为消耗

或突围,它会在以下条件下 在两格之外创建一个残部 营:

- •一个残部营是可用的(他们受到算子数量限制);
- •放置格比被击溃格更靠西, 并且这些格之间有一条没 有敌方控制区(EZOC)的路 径(敌方控制区(EZOC)可 以被抵消);
- 残部保持其(已击溃)所属师的"标记和模式"状态;
- •在轴心国增援阶段,如果使用人员可变增援(Pax),则可以移除与军或集团军指挥部堆叠在一起的残部营,以重建16-4-3(仅剩一点军力)。已移除或击溃的残部营可立刻被部署。

设计笔记:尽管在此期间国防军 的战斗力有所下降,但德军临时 部队的作战并保持凝聚力的能 力还是众所周知的。

2.4e 轴心国战斗群标记: 轴



心国玩家战斗 群编队标记拥 有具有以下能 力:

- •战斗群只可以包含移动模式移动力为卡车或履带的德军战斗单位(不必处于移动模式),每个战斗群标记必须包含至少一个卡车或履带的德军战斗单位;
- •战斗群只能在移动阶段放置在地图上。可以在不同的 移动阶段被移除,或者如果

- 最后一个拥有战斗群标记 的单位被击溃,此时战斗群 标记会被放置在地图外的 相应区域中以备后用。战斗 群标记不能被摧毁;
- •根据 0CS13.7,与这些标记堆叠在一起的单位可作为多单位编队使用;
- •战斗群具有与多编制装甲师或多编制装甲掷弹兵师相同的属性,其中的单位不受 0CS12.6f 的约束(多单位编队的所有单位必须"追踪"同一来源);
- •对于可能的单位规模变化, 战斗群标记中的单位永远 不会超过 3 点军力 (RE)。 (如果少于 3 点军力(RE), 则按照实际规模来);
- 在每个反应阶段, 轴心国 玩家掷1个骰子,结果减半 (向下取整)。这是其单位 处于战斗或移动模式的战 斗群使用数量, 此反应阶段 可以像释放预备队一样操 作。此外,每个战斗群都被 视为仅在此阶段加油(就像 按照 OCS12.5c,c 段一样), 并将 2T 的补给放置在任何 一个可以操作的战斗群上 (如果掷骰结果没有激活 的战斗群,则不放置补给)。 战斗群可以正常使用储备 标记, 但不会从中获得特殊 好处。

设计笔记: 轴心国特别擅长为了 特殊目的或处于绝境时将部队 组织成战斗群。这些部队在足智 多谋、精力充沛的领导人指挥下, 却预示着德国师级编队结构因 持续战斗的压力而崩溃。

2.5 法西斯仆从国

2.5a 罗马尼亚军队限制

- •罗马尼亚部队一旦进入罗马尼亚境内或罗马尼亚空军区就不得离开。此限制也适用于罗马尼亚的空中任务。
- •任何在罗马尼亚境外开始 或放置的罗马尼亚单位都 必须留在地图 C 和 D 上。
- •罗马尼亚指挥部只能重建 和补给罗马尼亚单位。

设计笔记:罗马尼亚军队除了一些正在使用集团军群指挥部作战的单位外,其余的正在重建。这个漫长的过程始于斯大林格勒战役之后。游戏中的单位反映了当前能最快部署的单位。这些单位作战素质都相对较低,在这场战役中,罗马尼亚正在秘密谈判投降和弃暗投明。我们将罗马尼亚边界置于德涅斯特河上,罗马尼亚人民一直将其视为他们的历史边界。在此期间,我们没有显示因冲突和吞并而导致罗马尼亚边界线的变化。

2.5b 罗马尼亚崩溃

以下事件中的一个或两个 的发生会触发罗马尼亚崩 溃掷骰:

• 苏联人占领了雅西的两个地格(C25.20和 C26.20)。苏联人从C13.01和C19.01格之间的地图上撤离3点军力(RE)作战单位(只需要发生一次)。

在此后每个游戏回合的轴心国增援阶段,掷一个骰子:

- •1-3 罗马尼亚投降,所有 罗马尼亚单位立即被移除
- 4-6 下一轮再次掷骰(假设条件仍然适用)。

2.5c 匈牙利军队限制

•匈牙利单位必须留在地图 A 或地图 B。一旦匈牙利单位进入距离地图 A 边界 10

格范围内日(A10. XX 及以西),则不再被允许离开该区域(即便是战后撤退)。

•匈牙利指挥部只能重建和补给匈牙利单位。

3.0 苏军特殊规则

3.1补给和增援

- 3.1a 苏军补给源:以下进入 地图的任何类型的道路、轨 道或铁路的地图边缘格都 是苏联补给来源:
- 地图 B 和 D 的东部边缘;
- B16. 35(含)以东的地图 B 北部边缘;
- •B2. 35 于 10 月 8 日成为补给源。该格立即转换为苏联宽轨轨距:
- 科罗斯滕(A50.34)和 A50.35于1944年1月1日 成为苏联补给源。两格立即 转换为苏联宽轨轨距;
- •地图 D 的南部边缘于 1944 年 1 月 8 日成为补给源(从 地图边缘进入的铁路格立 即转换为苏联宽轨轨距);
- 罗夫诺(A25. 35)、A38. 35 和 A42. 35 于 1944 年 2 月 5 日成为苏联补给源,罗夫诺 格立即转换为苏联宽轨轨 距。
- 3.1b 苏军单位抵达:根据苏联到达图表,新抵达或重建的空军部队部署在任何能追溯补给的空军基地中并处于活跃状态。地面部队增援出现在方面军指挥部、最高统帅部预备队(RVGK)区或特定的入口格处。例外和特殊处理:
- •突围返场单位(0CS12.8e) 放置在任何能追溯补给的 苏联有工程能力(0CS13.8a) 的指挥部处。

- •重建单位到达任一一个最 高统帅部预备队(RVGK)区 (见 3. 5)。
- 2SP 必须放置在每个方面 军指挥部处。剩余的 SP 放 置在玩家希望的任何位置 中:
- ◇任何方面军指挥部位置;◇哈尔科夫 (B59.10) 或基辅 (B5.24);
- ◇如果在苏联控制之下, B16.35、B2.35、科罗斯滕 (A50.34)、罗夫诺(A25.35) 和地图D南边的公路或铁路 格。(根据苏联玩家手册,其 中一些地点仅在特定日期 生效,必须先占领才能使 用!);
- ◆1T 或 2T 接收到的补给可以根据需要放置在尽可能 多的可追溯补给的苏联空 军基地。
- ◇一些随机事件会奖励玩家额外的 SP 以按照指示放置。这些补给是额外的。 苏联增援部队会被带入具有苏联宽轨轨距铁路的到达格(根据 0CS13.6b)。

3.2 红空军

3.2a 不准对地攻击: 苏联空军不能执行对地攻击任务。

3. 2b 航空集团军:一些苏联



空军单位被分 配给一支特定 的空军部队,每 支空军部队都

与一个方面军指挥部相关 联(见3.3)。彩色条纹用于 识别这些算子,与方面军指 挥部的颜色条纹相匹配。

每个方面军航空集团军都 有一个航空军指挥部标志, 必须遵守以下规定:

- •航空军指挥部可以在移动 阶段移动。只需拿起它并将 其放置在任何格中,距离可 追溯补给的轴心国战斗单 位 5 格以上(忽略由突围指 挥部覆盖的单位)。
- •如果标记所在格受到攻击,则航空军指挥部标记将没有军力并且贡献零战斗力。它没有防空骰点修正。如果轴心国的战斗单位进入航空军指挥部所在格,它会立即被部署到可以被移动到的任何格中。
- 3.2c 任务格限制: 将以下范围限制应用于战机扫荡、运输破坏或任何类型的射击:
- •独立空军单位(无条纹) 的任务格必须在任何方面 军指挥部或航空军指挥部 标记的15格内。
- 带有航空集团军条纹 (3.2b)的空军单位只能从 他们自己的方面军指挥部/ 航空军指挥部计算这个距离。

推演笔记:放置 KT-X 标记(或 垫片)是标记空中任务限制的有 用方法。

3. 2d 空军行动:

- ●不同空军部队的空军不得在同一任务中协同。独立空军部队可以与任何空军部队协同。
- 分配到处于重组姿态 (3.3d)方面军的空军部队 不能执行战机扫荡或需要 使用射击表解决的任务。对 需要用到对设施射击表解 决的任务不受影响。战机有 巡逻区并可以拦截。
- 3.2e **空投限制**: 只有苏联近卫空降兵第一旅是可被空投的,并且任何空投该单位

的投放都必须预先计划。见 (0CS14, 10b)。

3.3 方面军指挥部

方面军指挥部用来模拟红军在这一时期森严的指挥结构。在游戏的大部分时间里,有四个方面军指挥部(乌克兰第四方面军指挥部(乌克兰第四方面军指挥部的"姿态"(进攻或重组,见3.3c和3.3d)非常重要。剧本想定将给出每个方面军指挥部起始姿态。

设计笔记: 当时红军在 1943 年末/1944 年初成功实施了大纵深作战,表明其指挥和控制在不断发展。这一作战理论将在1944年夏天达到成熟运用。这条规则反映了这些限制,需要苏联玩家仔细规划。方面军指挥部代表了大面积的后勤活动,而不是"实体单位"。

- 3.3a方面军指挥部能力:无 论姿态如何,前线总部都具 有以下能力:
- A) 方面军指挥部只能位于 铁路格,并有一条不间 断的苏联宽轨轨距铁路 线追溯到苏联补给源。
- B) 方面军指挥部所在格变成了可停靠格。
- C) 方面军指挥部防空骰点 修正为+2(印在算子上)。
- D) 方面军指挥部不能被摧毁。它不受混乱(DG)或运输破坏的影响。如果德军战斗单位进入方面军指挥部所在格,或者它不再与苏联补给源有铁路连接,需将其移动五格或更多到它可以占据的另一格(根据

- 3.3d)。其格中的任何补 给都与方面军指挥部一 起移动。
- E)每个方面军指挥部都有一个"指挥半径",它:
 ◇向所有方向延伸10格。不扩展到敌方战斗单位、未抵消的敌方控制区(EZOC 或轮式移动力单位在当前天气条件下无法进入的地格。请注意,此指挥半径的功能与"投递范围"不同。其目的是指挥半径向所有方向延伸10格,直到遇到战线或无法通行的地形;
 - ◆允许分配到一个方向 并且处于该方面军指挥 部指挥半径内的集团军 指挥部(见3.3b)可以 从方面军指挥部进行拖 拽(0CS12.3a)。只有指 挥部单位可以做到这一 点(尽管由方面军指挥 部创建的可停靠格正常 运作);
 - ◇分配到一个方向的集团军指挥部位于其方面军指挥部的指挥半径之外,除了无法从方面军指挥部拖拽外,不会受到任何惩罚;

设计笔记:在战争的这一时期, 苏联军队有足够的车辆来建造 200多个卡车运输点。我们的目 的是抽象地反映这种运输能力。

3. 3b 方面军战区

A) 必须清楚地划定方面军 之间的界限。在苏联增援阶 段,放置一个边界标记标记 边界(或一些其他细直的标 记),一端位于战线,指示哪 些格是哪个方向的一部分。 确保没有模棱两可的格。边界标记可以朝向任何方向,但它创建的线向前延伸 10格,在战线后面延伸10格。

- 一旦放置,这个边界就会固定,直到玩家的下一个增援 阶段。
- B)在增援阶段,地图上的所有集团军指挥部都必须分配给特定的方面军。此时可以重新分配任何数量的集团军指挥部,但分配是固定的,直到下一个增援阶段。方面军指挥部无需位于分配给它的方面军战区内,它们可以在本回合稍晚一些的时候移动进去即可。
- C) 每个苏联方面军战区内 分配至少四个集团军指挥 部。每个方面军还必须有一 个坦克军、一个机械化军或 骑兵军和一个炮兵师或喀 秋莎火箭炮师,并位于分配 到处于该方面军指挥部指 挥半径内的集团军指挥部 投递范围内。这些部队数量 没有最大限制。
- D) 只要满足上述最低限度 的要求,单位就可以自由移 动越过方面军战区。
- E) 任何位于苏联方面军指挥部标记指挥半径内的补给不得(通过铁路或运输点)运输到方面军战区之外。
- (例外:编制内卡车如果处于已装载状态,则可以将补给运输到所属编队。)被分配完毕的集团军指挥部不得穿过方面军战区拖拽或投递补给。单位在补给阶段"追溯"的机制不受影响,可以跨越方面军战区进行追溯。

3.3c 进攻姿态: 在苏联增援

阶段<u>开始</u>时,符合条件的 (见 3. 3e)方面军指挥部可



以变为进攻姿态(翻转标记)。 任何时候最多可以有两个方

面军指挥部处于进攻姿态, 在增援阶段可以指定一两 个符合条件的方面军指挥 部。处于进攻姿态的方面军 指挥部具有以下特征:

- A) 方面军指挥部不能移动;
- B) 只有处于进攻姿态的方 向才能使用火炮标记。

3.3d 重整姿态



在苏联增援阶段<u>结束</u>时,方面军指挥部可以变成重整姿

态(翻转标记)。重整姿态中的方面军指挥部具有以下特征:

- A) 方面军指挥部可以移动; ◇它只能通过铁路移动, 并且必须停在满足条件 的地形格里结束移动 (根据 3.3a)。移动需 消耗铁路运力中相当于 5 点军力 (RE) 的运力 (通常根据多轨铁路和 运输破坏调整)。格中的 任何补给都可以与方面 军指挥部一起运输,无 需额外费用;
 - ◇不能在另一个方面军 指挥部的 20 格内或一 个可以追溯补给的轴心 国战斗单位 5 格内结束 其移动 (从突围指挥部 提供追溯补给的除外); ◇乌克兰第一方面军指 挥部和乌克兰第二方面 军指挥部不得进入地图 C 或 D 上 xx. 25 以南的

- 地格。乌克兰第三方面 军指挥部和乌克兰第四 方面军指挥部不得进入 地图 A 或 B 上 xx. 05 以 北的地格。
- B) 既在方面军战区内并且 可以从位于方面军指挥 部指挥半径内的指定集 团军指挥部接收追溯补 给的单位具有以下属性 /限制:
 - ◇他们在防守时行动值 提供单位的印刷行动值 +1:
 - ◇他们不必消耗防御性 战斗补给:
 - ◇他们不得进行炮击。
 - ◇如果轴心国玩家攻击满足这些条件的单位,则苏军在战斗前使用炮击表上的 12-16 列对每个攻击堆叠进行射击。这些射击不需要消耗,也不需要任何炮兵部队在射程内。这适用于突袭和战斗;
 - ◇如果重整姿态的的方面军进攻,那么进攻的 苏军行动值提供单位行动值将-2:
 - ◇每个方面军指挥部每 回合的攻击补给上限为 2SP:
 - ◇不符合上述 B 中所列 条件的单位不会获得这 些福利/处罚;
 - ◇不能使用火炮标记。

推演笔记:方面军指挥部姿态将 有效地定义允许苏军进攻的地 方。此外,在重整姿态中给予防 御单位的效果将严重限制轴心 国在这些区域攻击的可能性。然 而,"重整"并不意味着"无 为",因为这些单位能够进行有

限的行动和相当大的移动。

- 3.3e 变更限制:使用苏联提供的地图外显示来记录方面军指挥部更改为进攻姿态的回合,因为每个人都必须遵守以下规定:
- •方面军指挥部必须至少保持进攻姿态三回合。它可以在三回合后切换到重整姿态,但在九回合后必须转为重整姿态;
- •方面军指挥部必须保持重整姿态至少三回合,保持重整姿态时间没有限制。三回合后,根据规则 3.3c 可以改变为进攻姿态;
- 在某些情况下,随机事件 可能会改变这些限制;
- •方面军指挥部姿态不能被 隐藏;

游戏示例: 1943 年 10 月 1 日, 乌克兰第二方面军改为重整姿态(留下乌克兰第一方面军作为唯一的进攻姿态)。10 月 5 日, 三个方向处于重整姿态,苏联玩家可以将乌克兰第三方面军或乌克兰第四方面军转换为进攻姿态(但不能将乌克兰第二方面军转换为进攻姿态(因为最早要到 10 月 12 日才能恢复进攻姿态)。

3.4 炮兵标记:

苏军有四个火炮射击标记,



当处于进攻姿态时,每个方面军都可以使用一个。每个剧本

想定都会在游戏开始时列出"就绪"和"未就绪"。 3.4a 就绪:"就绪"的火炮射击标记可以通过将其放置在地图上相应战区内来让这一区域内任意苏联海 空军射击期间使用。影响和 限制是:

- •方面军指挥部必须处于进 攻姿态,并且火炮标记放置 格必须与苏联战斗单位相 邻,并且在分配给该方向且 在该方面军指挥部指挥半 径内的指挥部的投递范围 内:
- •在海空军射击期间, a)处于战斗模式,并且 b)处于相同或相邻格的苏联炮兵单位可以对火炮标记放置格和任何两个与之相邻格进行射击。这些射击是"免费的"(不消耗补给)。每个炮兵或火箭炮单位只能炮击一格(尽管每个规则1.6d炮兵师可以按军力(RE)进行独立炮击);
- •进行这种射击的单位可以在同一回合的射击阶段自由开火,消耗正常的补给。 3.4b未就绪:在进行免费射击(上图)后,翻转标记并将其放在玩家辅助卡上9回合后的那个回合(或使用回合轨)。该标记在那个回合的苏联增援阶段处于"就绪"状态(一些随机事件可能会改变标记的位置)。

设计笔记:该规则反映了苏联发动重大攻势之前的弹药储存和攻击之前的射击。由于炮弹标记的恢复方式,它也可能错开历史上的攻势。他们的射击发生在"海空军射击阶段"中,让轴心国玩家有一些使用预备队的能力。

3.5 最高统帅部预备队 (RVGK)

最高统帅部预备队(RVGK) 用于重建残存的编队并真 实地模拟红军对战略预备队的管理。这些战略储备分为南部的"最高统帅部预备队(RVGK)-1"和北部的"最高统帅部预备队(RVGK)-2"。

每个最高统帅部预备队 (RVGK)区域进一步分为一 个重建部分,用于未完全重 建的师和军,以及一个准备 好的部分,用于满编并因此 准备部署的单位。

3.5a 最高统帅部预备队 (RVGK) 标记: 这些标记用



于显示当前位 于关联最高统 帅部预备队 (RVGK)区域中

的单位在地图上的大致位置。最高统帅部预备队(RVGK)-1的标记必须始终在地图C或D上,而最高统帅部预备队(RVGK)-2的标记必须留在地图A或B。最高统帅部预备队(RVGK)标记的特殊特性:

- A) 只能通过轨道移动,并 且必须以可停靠格结束 移动。这需要消耗相当 于 5 点军力(RE)的铁 路运力(通常根据多轨 线路和运输破坏进行调 整)。
- B) 距离轴心国战斗单位 10格。(例外: 忽略由突 围指挥部提供的单位。)
- C) 他们没有战斗价值
- D) 战争迷雾对轴心国玩家 隐藏了最高统帅部预备 队(RVGK)盒子的内容

3.5b 最高统帅部预备队 (RVGK) 区域最低要求: 两 个最高统帅部预备队(RVGK) 区域必须至少包含以下内

容(但请参阅下面的 3.5d): 坦克或机械化军 6 骑兵军 1

炮兵或/和喀秋莎火箭炮师 (非旅) 2

步兵师 3

1

坦克集团军指挥部

一支多编制部队的最少数量是最高统帅部预备队(RVGK)区域中必须至少有一个单位(即使只是编制内卡车)。其他编制内剩余单位必须在最高统帅部预备队(RVGK)区域或死亡池中。因此这些单位不能被部署在地图上。

如果最高统帅部预备队 (RVGK)区域中的编队由于 撤退或部署而低于最低数 量,则满足最高统帅部预备 队(RVGK)最低限度的编队 必须在第一时间进入最高 统帅部预备队(RVGK)。

最高统帅部预备队 (RVGK) 区域中的军、师和/或独立 单位 (所有类型) 没有最大 限制。

3.5c 进入最高统帅部预备 队 (RVGK):

帅部预备队(RVGK)中不允 许合并(OCS13.9)。

- •最高统帅部预备队(RVGK) 区域中的单元自动处于可 追溯补给状态:
- •多单位编队的所有"幸存"单位必须一起进入区域一一编队的一部分永远不能留在地图上或放在不同的最高统帅部预备队(RVGK)区域中;
- •编制内卡车在进入最高统 帅部预备队(RVGK)区域时 保持其当前装载状态;

3.5d **离开最高统帅部预备** 队 (RVGK):

单位仅在两种情况下离开 最高统帅部预备队(RVGK) 区域:

- A) 当轴心国战斗单位移动 到最高统帅部预备队 (RVGK)标记的 5 格内 时,相关最高统帅的5 格内 时,相关最高统帅的每个单位都被放置在地侧外。 个单位都被放置在地侧外。 忽略由突围指挥部提供 补给追溯的单位。)最是 外值必须在处理敌人 协后恢复。(不允许延 迟。)
- B) 在苏军移动阶段开始时, 最高统帅部预备队 (RVGK)区域中的单位 可以被释放,只要它们 符合以下条件:
 - ◇释放的单位放置在相 关最高统帅部预备队 (RVGK)标记的5格内 的任何位置;
 - ◇必须保持高统帅部预 备队最小值;
 - ◇军和多编制单位必须

是满编的(没有损失的军力或死亡的单位):

推演笔记:一些苏联军一级包含的单位比其他编队更晚进入游戏。迟到者在出现之前不会延迟从最高统帅部预备队(RVGK)释放。玩家可以使用苏联多单位编队显示作为参考。

- ◆独立单位(OCS3.2f) 仅与同样离开最高统帅 部预备队(RVGK)的坦克 军指挥部一起被释放。 每个这样的指挥部最多 可以被释放 5 点军力 (RE)。注意:玩家会发 现将坦克军指挥部循环 进出最高统帅部预备队 (RVGK)以释放这些单 位会很有帮助;
- ◇所有卡车和履带单位 都可以在释放阶段"免费加油"(使用 0CS12.5c中的"单独加油方法");
- ◆单位不能在同一回合 进出最高统帅部预备队 (RVGK)。

释放的单位可以根据需要 自由移动(甚至可以移动到 其他最高统帅部预备队 (RVGK) 区域)。

3.6 特殊卡车延补队

根据系列规则(0CS12.7), 苏联玩家可能无法正常使 用卡车延补队。相反,他有



两个特殊卡车延 补 队 ("STE")。 当部署在地图

上时,每个特殊卡车延补队 都用作卡车延补队,用于根据 0CS12.7扩展补给追溯范 围。移动特殊卡车延补队的 唯一方法是在移动阶段将 其从地图上取下, 并将其放 置在特殊卡车延补队区域 的"移动"部分。在苏联清 理阶段,将每个特殊卡车延 补队从移动部分移动到准 备部分。在苏联移动阶段, 准备好的特殊卡车延补队 可以部署在地图上苏联玩 家想要的任何地方。如果轴 心国的战斗单位移动到包 含特殊卡车延补队的格中, 请立即将特殊卡车延补队 放入特殊卡车延补队区域 的移动部分。特殊卡车延补 队不能转换为卡车运输点。

4.0 可选规则

- 4.1 第 58 装甲军: 1944 年 4 月 12 日或之后,可选的 "玛格丽特行动"部队可以部署。将这些单位中的任何一个或所有单位投入使用会给苏联玩家 2VP。这些单位是:
- 第 58 装甲军指挥部;
- •装甲教导师(所有单位);
- 党卫军第 16 装甲掷弹兵师(所有单位);
- 党卫军第 18 装甲掷弹兵师 (所有单位):
- 第 42 猎兵师;
- 2 点卡车运输点;
- 3SP;
- 1 个 He. 177。

(这些单位在利沃夫或沿地图西部边缘的利沃夫 10格进入。所有卡车均满载补给。)

4.2 杰森加油规则: 多编制单位("MUF",例如苏联机械化军或德国装甲师)可以在移动阶段(不是反应或进击阶段)提供燃料和移动,

仅需要 1T 的补给消耗,但 有限制如下:

- •要移动的单位不能在任何 类型的敌方单位(包括空军 基地、补给场、运输点等) 旁边开始、移动或结束。
- •这些单位只能处于战斗模式。道路移动消耗至少为每格 1MP(必须遵循天气影响)。 出于移动目的,道路仍然可以抵消格中的其他地形需要消耗的移动力。
- •多编制部队的所有单位不 必都使用杰森加油规则。如 果需要,任何需要燃料的单 位都可以使用 OCS12.5c 中 描述的单一加油规则。

开发笔记: 史蒂文·杰森是巴尔的摩 NEBO Grognards (我们的战争游戏俱乐部) 的组织者。他在我们最近玩的《跨越莱茵河》中制定了这个规则。自 2016 年 4月以来,我们俱乐部一直在使用此规则并取得了很好的效果。试试看: 我想你会发现它运行得很好。(强烈推荐。)

4.3 苏联第聂伯桥头堡热情。 每回合最多可以有6个分配 在并在方面军指挥部可投 递范围内的步兵类型的军 力(RE)规模的部队以"全 部"移动力为代价穿越伏 尔加河级别大河格。"步兵 类型"包括在移动模式具 有徒步移动力的步兵或伞 兵。这些部队可以通过战斗 方式通过伏尔加河级别格。 但他们的战斗力要缩小到 四分之一。任何移动或攻击 规模都要限制在 6 点军力 (RE) 以内。注意: 这个限 制是每回合, 而不是移动阶

设计笔记: 苏联在第聂伯河上建

立许多小桥头堡方面表现出渴望和创造力。建议将此规则作为游戏平衡机制,以便在游戏早期为轴心国玩家提供额外的挑战。

4.4 山地单位: 山地单位进 攻或防御山地地形时,其行 值+1。

4.5 系列可选规则: 本游戏 未 使 用 补 给 储 备 规 则 (0CS21.10)。我们强烈建议 在第三个冬天使用 0CS 可选规则 21.2 比例战斗值-A 这一条和 0CS 匈牙利狂想曲中可选规则炮兵玩家选择这一条。

5.0 胜利条件

在战役中,苏联玩家累积胜 利点数(VP)并使用总数来 决定谁获胜。

苏联获得 12 分或更高的 VP 得分则**苏联胜利**。

如果 VP 得分为 6 或更少, 则**轴心国获胜**。

任何其他结果都是平局。

- 5.0a.胜利点:特定城市和地图位置可能具有胜利点值。移动战斗单位的最后一方"控制"或通过 VP 格以确定胜利。实现历史目标会获得积分,下面的时间表将促使双方玩家匹配历史,而不必遵循其精确路径。除非另有说明,否则不能多次获得积分。
- •如果轴心国战斗单位在 1943年10月5日回合的苏 联玩家清理阶段占据波尔 塔瓦(B41.06/B42.06)的任 一格,则-1VP。
- •如果在1944年2月1日 回合的苏联玩家清理阶段, 一个或多个轴心国战斗单 位与基辅(B04.24)和第聂

伯罗彼得罗夫斯克(D44.24) 之间的第聂伯河相邻,则-1VP。单位不必可追溯补给。

- •在1944年2月1日回合的苏联玩家清理阶段中,如果轴心国作战单位占领尼科波尔(D35.13)和至少10个位于第聂伯河以南和尼科波尔五格内的地格,则-1VP。这些单元不必可追溯补给。
- •占领基辅+2VP。(所有 5 格, B04.24 附近)。
- 占 领 敖 德 萨 +2VP(C55.04/C55.05/C56. 04)。
- 占领乌曼(A58.01)+2VP。
- 占 领 文 尼 察 +2VP(A41.12/A42.11)。
- 占领特尔诺波尔 +2VP(A14.22)。
- •罗马尼亚投降+2VP。
- •每击溃一个轴心国集团军 指挥部+1VP。(可以多次获 得)
- •每击溃一次南方集团军群 指挥部,则+2VP。(可以多次 获得)
- •至少有一个机械化或坦克 军占据 A1. 18 和 A1. 35 之间 的地图边缘格+2VP。在苏联 玩家回合清理阶段,坦克或 机械化军必须在地图边缘 至少有 4 点军力 (RE) (堆 叠或分散)。这些单位不必 可追溯补给。
- 机械化或坦克部队占据 C13.01和C19.01之间的地 图边缘格+2VP。在苏联玩家 回合清理阶段,坦克或机械 化部队必须在地图边缘(堆 叠或分散)上至少有4点军 力(RE)。这些单位不必可追 溯补给。(注意:关键的普莱

斯蒂油田位于 C3.01 以下 7 格)

•如果轴心国玩家部署可选的第 58 装甲军+2VP(4.1)。 5.0b 突然死亡: 如果 VP 得分达到-2,则游戏提前结束,轴心国获胜。同样,如果 VP 得分达到 16,也会提前结束,苏联获胜。

设计笔记:第三个冬天的设计旨 在突出这场庞大战役的战略和 行动方面。从历史上看, 苏联人 在战役结束时占领了基辅、敖德 萨、乌曼、文尼察和塔尔诺波尔, 10VP。他们非常接近于消灭第 1 装甲集团军指挥部并使部队进 入 A1. 18 和 A1. 35 之间的地图边 缘。然而,陆军最高司令部的直 接干预指挥意味着苏联人失去 了 2VP, 因为轴心国部队控制了 尼科波尔的矿石资源并且仍在 1944 年 2 月时继续占据第聂伯 河的战略要地。结果是 8VP 平局 (由于泥泞, 战役在 1944 年 4 月26日左右结束)。苏军未能推 进到地图边缘, 但这场战役导致 轴心国军队在 1944 年夏季战役 中严重削弱。苏联玩家将需要非 常积极地移动, 并将轴心国向西 推进,以取得完全胜利。

缩写

AA - 防空

Abn一空降 AC一装甲车 AG一突击抢 Arm一装甲 Arty一炮兵 AT一反坦克 Aufk一装甲侦察 Bake一弗兰克•巴克(巴克 重装甲团指挥官和一名战 前牙医)

Balck - 赫尔曼 • 巴尔克(第

48 装甲军指挥官)

Bde—旅

Bdr—边界

Bn一营

Breith - 赫尔曼 • 布雷思 (第3装甲军指挥官)

Brkdwn—拆分团

Cav-骑兵

Co一连队

Cz-捷克人

Div-师

Erz-增援部队

F1m-喷火器

Gd—近卫

Grp-集团

设计师笔记

我在上世纪 70 年代初的时 候在英国接触了兵棋《向东 讲攻》。东线一直是我的主 要兴趣所在,在过去的 45 年里,我一直在收集关于东 线的书籍和游戏。有一天, 我偶然发现了一种名为《古 德里安的闪电战》的兵棋, 它是由一位名叫迪安•埃森 格的设计师设计的。游戏捕 捉到了我认为在作战层面 真正代表了东部战线的原 则和想法。玩完这个游戏后, 我迷上了并玩了迪安和 The Gamers 制作的所有游戏。五 年前,在Consimworld上, 我和约翰·基斯纳(John Kisner) 在一个豆豉汉堡上 探索了我脑海中的一个 OCS 游戏创意。

开发者笔记

见第二版规则

历史评论

见第二版规则

游戏注意事项(*安东尼•伯克* 特)

见第二版规则

见第二版规则

参考书目

见第二版规则

随机事件表

每回合使用随机事件表,就 在天气确定部分之后和先 后手阶段前决定随机事件。 投两次。第一投(1个骰子):

- •1-4 常见事件
- 5 稀有事件
- 6 无事件

第二投(2个骰子,使用彩色骰子作为十位数,白色骰子作为十位数。例如,红色"6"和白色"5"将被视为"65"。)定位适当的随机事件。大多数都是不言时间的考虑、情境先决条件,或者只是一次性的。有时会有一个事件被替代(根据斜体说明);有时根本没有事件。如果两个随机事件以某种方式发生冲突,则编号较低的事件优先。

常见事件:

11 德国空军预备队:除了通过可变增援表收到的增援之外,轴心国玩家本回合还会收到两次"空军"可变增援。

12-13 争议: 苏联指挥官们 就未来的战略方向争论不 休。本回合或下回合,任何 方面军指挥部都不能更改 为进攻姿态。当前状态不受 影响。方面军指挥部可以正 常切换到重整姿态,此事件 只发生一次。如果已经发生, 则视为"无事件"。

14 匈牙利傀儡政府: 匈牙利人不受地理限制(2.5c),可以自由行动。前提条件: 必须是 1944 年。如果还是1943年,或者事件已经发生,则视为"无事件"。

15 加快速度: 苏联玩家只能在这一回合内将任何一个重整方面军指挥部切换到进攻姿态。即使两个方面军指挥部(正常最大值)已经处于进攻姿态,也可以这样做。此外,在带有方面军指挥部后的格中收到 5SP。在下一个苏军增援阶段,方面军指挥部返回重整态势。这一回合不计入 3.3e 变化限制(在方面军指挥部可以切换到进攻姿态之前,重整姿态至少需要三回合)。

16 惯性:上一回合的第一个玩家在本回合自动赢得主动权(就像他们赢得了主动骰子一样)。

21 主动性:本回合的第一个玩家将自动赢得下回合的主动权(就像他们赢得了下回合的主动骰子一样)。

22 游击队攻势!苏联玩家可以立即在乌克兰(罗马尼亚以外)的任何地方放置三个运输破坏标记,轴心国玩家必须从地图上移除 2SP。此外,在本回合中,苏联玩家可以为任意两个战斗骰添加+1 掷骰修正(不是奇袭掷骰),必须在掷骰子之前宣布)。

23 德国空军储备释放: 轴心

国玩家立即在任何空军基 地放置1个Fw.190A,处于 活跃状态。本单位只能放置 一次。如果它已经发生,则 将此事件更改为轴心国玩 家在本回合的增援阶段中 获得1个额外的空军可变增 援。

24-25 苏联巡逻艇突袭:在 第聂伯罗彼得罗夫斯克或 下游的第聂伯河附近的任 何地格上放置2个运输破坏 标记(D43.24 或 D43.25 是 它们可以放置的最上游)。 如果所有这些第聂伯格输 在苏联控制下,那么运输破 坏标记可以靠近尼古拉耶 夫和敖德萨之间的河口格 (河口从 D7.05、D2.05、 C60.05 开始,两个从 C56.05 开始)。

26 额外租借:除了通过可变增援表收到的增援外,苏联玩家本回合还会收到两次"空军"可变增援。

31-32 不耐烦的斯大林:进 攻姿态的方面军指挥部在 本回合必须进行 3 次地面战 斗攻击(使用战斗表),消耗 不少于 6SP (三者合计)。不 进行攻击的惩罚:

在清理期间,苏联玩家掷一个骰子并从游戏中移除等同于骰点的预备队标记(必要时将单位从预备状态解除,以满足结果)。这些预备队标记在下一回合不可用,在下一回合的苏军增援阶段返回。

33-34 希特勒要求采取行动: 在本回合中,轴心国玩家必 须对指定地点(城市或村庄) 或包含环形工事标记的地 格进行地面战斗攻击。任何 规模的攻击都将满足此事件。不进行攻击的惩罚:

在清理期间,轴心国玩家掷一个骰子并从游戏中移除等同于骰点的预备队标记(必要时将单位从预备状态解除,以满足结果)。预备标记在下一个游戏回合不可用,并在之后回合的苏联增援阶段返回。

35 额外租借: 苏联玩家收到 B-25 算子。此事件在游戏过 程中可能发生两次。如果掷 出第三次或更多次,则将其 视为"无事件"。

36 惊喜! 掷骰子。一个奇数结果给苏联一个"奇袭"的结果,一个偶数结果给轴心国一个"奇袭"的结果。对手接下来的地面战斗导致"攻方奇袭"切换为"守方奇袭",保持相同的奇袭列移动。该效果仅在本回合有效。

41-42 **重新投骰:** 掷骰子。 奇数结果为苏联玩家提供 了"重新投骰"骰子,偶数 结果为轴心国提供了"重 新投骰"骰子。拥有玩家可 以随时使用重掷骰子来重 掷任何一次骰子(补给、增 援、防空、空战、射击、奇 袭或战斗掷骰)。它不能用 于重投先后手。但是,一旦 使用,它会立即转到对方手 上, 然后他们可以自行决定 使用它。只要玩家愿意,重 新投骰就可以保留。它可以 在游戏的剩余时间内来回 传递任意次数。此事件仅发 生一次。

43 租借中断: 苏联玩家本回 合从他们的补给骰中获得 的 SP-2, 而从可变增援骰中 获得的 Eq-1(如果多于 1 个,则由苏联玩家选择)

44-45 额外的燃料。掷骰子。 奇数结果给苏联人"额外 燃料"的效果,偶数结果给 轴心国"额外燃料"的效 果。本回合可以在不消耗 SP 的情况下为两个多编制部 队提供燃料。

46 战争中发生了奇怪的事情:每个玩家从对手的多编制部队中选择三个,苏联玩家指定编号 1-3,轴心国编号为 4-6。掷骰子以确定六个中的哪一个的所有单位立即被 DG。玩家在做出选择之前不会获得特殊的战争迷雾信息。

51 游击队攻击: 苏联玩家选择乌克兰境内(罗马尼亚境外)的任何一个空军基地。空军基地的所有飞机都必须处于非活动状态,并且在本回合中不得重整。

52 游击队攻击:轴心国铁路运力仅在本回合-2。

53 反游击队行动:轴心国玩家必须移除3点军力(step)单位以对抗游击队活动。这些军力(step)必须具有攻击能力,不能是警察或警戒单位。每一点军力(step)掷一个骰子,以确定单位在未来多少回合返回(将每个管、为一次成功的矢围)。当这些单位中的任何一个离开地图时,在游戏中出现的游击队随机事件(#22、51和52)变为"无事件"。允许创建拆分团来满足此事件要求。

54 弹药充足: 在本回合中进行的最多6次轴心国火炮射击的炮弹射击消耗补给降

低 2T。

55-56 英雄: 赢得先后手的



玩家获得"+1 行动值"标记。 这必须立即放 置在任何单位 上,使该单位的 行动值值在本 回合增加1。在

第二个玩家回合的清理阶 段移除该标记。

61 轴心国防御工事:除了通过可变增援表收到的任何标记外,轴心国玩家还会收到 5 个环形工事标记。放置方式与通过特殊可变增援表获得的环形工事相同。

62 苏联后勤问题:将任何一个火炮标记向后移动两回合,这样它就可以在很久以后才能使用。如果超过一个火炮标记当前处于"就绪"状态,请随机选择一个以向后移动两回合。如果没有火炮标记为"就绪",请选择最接近的一个。如果不止一个同样接近"就绪",则随机选择一个。

63-64 积极主动: 在本回合的反应阶段,轴心国玩家可以有一个额外的战斗群标记(在减半和向下取整后在掷骰结果中增加一个)。

65-66 消极被动: 在本回合的反应阶段,任何轴心国战斗群都不能运作(除非使用预备队标记)。

稀有事件

11-12 最高统帅部预备队 (RVGK) 增援乌克兰: 苏联 玩家在进攻姿态的任何方面军指挥部所在格获得额外的 10SP。前提条件: 方面

军指挥部必须处于进攻姿态。如果不是,则视为"无事件"。

13-14 克里米亚守军: 德国 加速撤离克里米亚。除了从 可变增援表中收到的那些 之外,还获得5倍德国Pax 和 3 倍仆从国 Pax (只要罗 马尼亚仍然是轴心国阵营)。 15 陆军最高司令部增援乌 克兰。德国储备到达:除了 从可变增援表收到的那些 之外, 还有 8 个 Pax 和 1x 个 Airstep。此外,如果第 1 山地师尚未入场,那么第 1 山地师将通过铁路抵达 (不消耗铁路运力)。前提 条件: 这是一次性事件。如 果已经发生,则视为"无事 件"。

16-21 罗马尼亚突然投降:

所有罗马尼亚空军部队立即被移除。罗马尼亚地面单位在游戏回合结束时被移除——他们本回合不能移动、攻击或射击,但如果被攻击可以正常防御。前提:必须是 1944。如果仍然是1943,或者如果罗马尼亚已经投降,视为"无事"。苏联玩家因罗马尼亚投降获得 2VP。

22-23 绝不后撤!

希特勒坚持不惜一切代价 控制基辅,以防止乌克兰进 一步起义。如果基辅还没有 成为堡垒城市(2.4a),则立 即在城市中放置 3SP 和两个 要塞单位(如果有)。前提条 件:基辅的至少一个城市格 必须是轴心国控制的。如果 不是,轴心国玩家选择拥有 最接近苏联有进攻能力战 斗单位的轴心国控制的城 市成为堡垒。如规则 2.4a 的第一点所述。

24-25 国防军最高统帅部增援乌克兰: 德国储备到达:除了从他们的可变增援表中收到的那些,还有 2 个AR4Eq和 2 个AR5Eq一并抵达。

26 地图外的危机: 希特勒注 意到中央集团军群装甲储 备的警告。在增援阶段,轴 心国必须移除1个装甲师和 1 个装甲掷弹兵师。选定8 中 师必须在地图上至少有8 个 战斗单位(它们之间)。三回 台后他们作为增援返回的 战斗单位减少了两个(随机 选择两个,返回时将放置在 死亡池中。)前提条件: 这是 一次性事件。如果已经发生,则视为"无事件"。

31-32 普洛埃斯蒂突袭无效: 轴心国立即在利沃夫获得 5SP。

33-34 最高统帅部优先考虑 空军: 苏联空军实力得到提 升。立即从死亡池中重建最 多 5 个空中单位至满员。

35-36 罗马尼亚通过国家防 御政策: 罗马尼亚单位不受 地理限制 (2.5a) 并可自由 移动。此外,轴心国玩家可 以立即在德涅斯特河西岸 (从 A10.10到 C50.04 与河 流相邻) 放置 9 个 1 级环形 工事。前提条件: 这是一次 性事件。如果已经发生,则 视为"无事件"。

41-42 希特勒第 53 号命令: 所有可用的要塞单位和最 多五个警戒单位(如果有) 立即部署在轴心国控制的 次要或主要城市。前提条件: 必须是 1944 年。如果还是 1943年,或者事件已经发生,则视为"无事件"。(注意:该指令实际上是在 1944年3月8日发布的。)

43-44 平民恐慌:由于难民 堵塞街道,如果轴心国地面 单位在本回合进入次要城 市或主要城市格(无论是通 过铁路移动还是地面移动), 他们必须停止移动。仅限于 苏联战斗单位 20 格内的城 市格。

45-46 焦土: 轴心国玩家立即在任何轴心国战斗单位的四格内放置三个轴心国运输破坏标记。它们在苏联玩家的清理阶段被移除。51-52 额外租借。除了通过可变增援表收到的增援外,苏联玩家本回合收到 1 个AR4 和 1 个 AR5 Eq 替换。

53-54 罗马尼亚铁路崩溃:

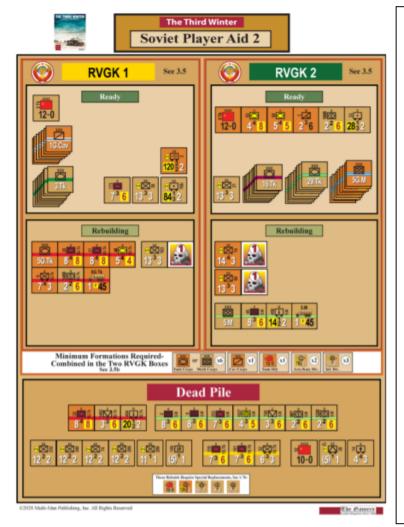
所有罗马尼亚铁路线(甚至 进入罗马尼亚的格)都被视 为在游戏的剩余时间内具 有永久性的运输破坏标记。 前提条件:必须是1944年。 如果还是1943年,或者事 件已经发生,则视为"无事 件"。

55-56 方面军指挥官被杀:

仅在本回合中,处于进攻姿态的方面军指挥部必须立即进行重整姿态。如果不上一个方面军指挥部必须不止 攻姿态,则随机选择。它进攻姿态,则随机选整成进步。在 这些攻姿态的回合数为9回。 61-62 方面军攻势顺利: 进攻态势的方面军指挥部。之前机选择一个当前处于。在前人对分的方面军指挥资态之前,它可以保持进攻资态两个

额外回合(最多 11 回合)。 此事件可能发生不止一次, 但任何方面军都不能处于 进攻姿态超过 11 回合。

63-64 方面军进攻受挫: 轴 心国玩家选择当前处于进 攻姿态的方面军指挥部。在 被要求切换到重整姿态之前,它可以少保持2回合(最多7回合)。如果它已经处于进攻姿态7回合,则立即更改为重整姿态。

65-66 被希特勒开除: 一名 德国陆军指挥官被希特勒 

苏联最高统帅部预备队(RVGK)游戏示例1-情况

插图显示了苏联玩家回合开始时的最高统帅部预备队 (RVGK) 区域。苏联玩家对"11"的可变增援投骰结果感到高兴,结果是 3Pax、2AR4Eq、1AR5Eq、2Air和1Special。"特殊"的后续掷骰结果是突击单位的"6"。

笔记

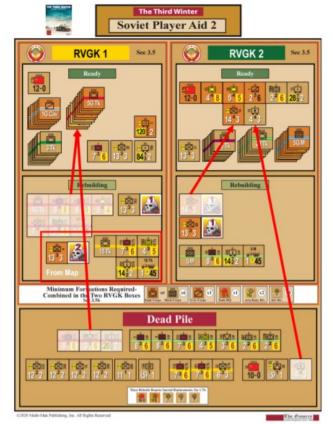
- •单位不得在最高统帅部预备队(RVGK) 区域和最高统帅部预备队(RVGK)区域 之间转移。
- •第5突击集团军指挥部是12-0,类似于坦克集团军指挥部,但不能用于部署独立单位
- •最高统帅部预备队(RVGK)区域对轴 心国玩家是隐藏并运用任何伪装。没有 禁止将没有损失的单位作为战略重新 部署策略放入最高统帅部预备队 (RVGK)区域中,但它们不能在同一回 合退出和进入地图。
- •在游戏测试期间,我们发现建议一组 苏联玩家只指定一个人来管理最高统 帅部预备队(RVGK)区域活动。

苏联最高统帅部预备队(RVGK)游戏示例 2 - 增援阶段

- •进入最高统帅部预备队 (RVGK) 是在增援阶段完成的。苏联玩家将遭受重创的第18坦克军和近卫空降兵第4师从地图上拉到最高统帅部预备队 (RVGK) 1 的"重建"框中。在决定是否将单位带入最高统帅部预备队 (RVGK) 并重建它们之前,允许他查看同一阶段的可变增援骰点。单位不能在同一回合进出最高统帅部预备队 (RVGK)。
- •2Pax 用于使近卫第 14 步兵师恢复到满编,

并将其向上移动到最高统帅部预备队(RVGK) 2 的"就绪"区域。

•苏联玩家想要让近卫第 5 坦克军重新投入行动,因此使用三个 Eq 完成重建(近卫第 22Gd 坦克旅、第 1462 自行火炮营和第 454 炮团各 1Eq)。两个 Eq 重建较低 AR 的单位。大多数火炮/迫击炮/火箭部队需要特定的"特殊"结果进行重建,但与多编制部队所属单位也可以使用 Eq。整个坦克军向上移动到最高统帅部预备队(RVGK)的"准备"区域。



- "Special"用于重建第 14 突击工兵旅。 直接从死亡池中出来,它可以进入任何一个 最高统帅部预备队(RVGK)区域,苏联玩家 计划将他与近卫第 5 坦克军一起部署。
- •两个 Air 可变增援使地图上的受损的两个空中单位达到满编。
- 苏联玩家可以重建第 139 乌克兰旅(以 1Pax 为代价),但选择保存他在地图外显示上记录的第三个 Pax。

苏联最高统帅部预备队(RVGK)游戏示例 3-移动阶段

- 离开最高统帅部预备队(RVGK)区域是在 移动阶段开始时完成的(在地图上的其他单 位移动之前)。
- •最高统帅部预备队(RVGK)区域中有8个坦克/机械化军:最高统帅部预备队(RVGK)1的"准备"框中的近卫第5坦克军和第3辆坦克军;最高统帅部预备队(RVGK)2的"就绪"框中的第16坦克军、第29坦克军和近卫第5机械化军;最高统帅部预备队(RVGK)1"重建"区中的第18坦克军;和最高统帅部预备队(RVGK)2的"重建"区

中的第5机械化军。坦克/机械化军的最小值为6,因此苏联玩家将近卫第5坦克军部署在最高统帅部预备队(RVGK)1标记的5格内,将第16坦克军部署最高统帅部预备队(RVGK)2的5格内。

- •第5坦克集团军指挥部可以与最多5个独立单位军力(RE)一起部署,因此苏联玩家可以放置指挥部和近卫第53坦克营、近卫第58坦克营、近卫第1摩托化团、第1889自行火炮营、第33炮兵旅和第14突击工兵师(共4.5RE)的最高统帅部预备队(RVGK)2标记的5格内。它们不需要放置在相同格中。
- •最高统帅部预备队(RVGK)中有6个步兵师:最高统帅部预备队(RVGK)1的"准备"框中的第38步兵师;最高统帅部预备队(RVGK)2的"就绪"框中的近卫第14步兵师和第31步兵师;最高统帅部预备队(RVGK)1的"重建"

框中的近卫空降兵第 4 师和第 163 步兵师; 和最高统帅部预备队 (RVGK) 2 的"重建"框中的近卫第 69 步兵师。步兵师的最小数量为 3,因此苏联玩家在最高统帅部预备队 (RVGK) 2 标记的 5 格内部署近卫第 14 步兵师和第 31 步兵师。四个留在最高统帅部预备队 (RVGK) 中,高于最小值。不需要部署单位——它们可以在"就绪"框中保留所需的时间。

- •近卫第1军、近卫第3喀秋莎火箭炮师和第16炮兵师以及第2坦克军指挥部都满足这些单位的最低要求。即使处于"就绪"状态,也不能在不低于最小值的情况下进行部署。
- •刚部署的需要燃料的单位都只在这个移动阶段加油。



方面军指挥部指挥半径游 戏示例

见第二版规则

算子第7版

见第三版规则

第三个冬天算子

见第三版规则

联系信息

见第四版规则