

AVD 日本語版追加規則

主要変更点

3.12 喀秋莎(英文版叫火箭炮)

英文版第 2 回合可以使用，現变为第 6 回合。

4.1.2 第一回合特別規則

第一回合的 2 个偏移，废除第一次的 2PzG 的特別攻击

4.2 司令部除去小结：废除

指挥范围内没有自己部队存在的司令部需要在司令部除去小结除去
这个規則被废除

7.1-7.3 命令卡

英文版中德军的部队部队行动需要的命令卡-第 9 集团军命令卡有 3 枚，日文版改为[AGC 中央集团军群]后，减少 1 枚

7.2-7.3 司令部的激活

废除司令部的连锁激活，但是在激活的司令部指挥范围内的其他的
司令部可以并且只能移动

7.3-7.4 装甲部队的激活限制

英文版中德军机械化部队只能由 2PzG，3PzG，古德里安命令卡激活，
现在机械化部队用 AGC 中央集团军群也可以激活

9.5.3 退却

退却的优先顺位有所不同，详细请看規則

10.0 补给

补给規則中的补给线概念的联络线和补给线分离，补给线设定只能

沿道路使用，离开道路 5 格以上就失去补给。详细请参考日语规则

10.2.2 补给线

英语版无法通过大河，补给线的限制太严格了，因此为了平衡废除了这个限制。

11.0, 12.0 增援点

英语版登场必须的增援点数，司令部为 2，战斗单位为 1。现都为 1。

11.0, 12.0 命令卡的购买

英语版用增援点买命令卡，汇合中立刻放入杯中可以使用。日文版废除了这个规则。

11.1 苏军的增援

12.5 司令部的再配置

有补给的格子可以使用。有补给的格子概念参考日文规则 10.3

11.2 德军的增援

英文版德军步兵 2PzG 和 9A 被区别开，作为增援的登场格分别不同。现在不被分开 2 方格子都能登场。

9.3.4 斯图卡

13.3 德军空军卡

原作的空军卡，抽到时可以使用的斯图卡 1 个单位。在游戏上毫无意义。或者轰炸在游戏中 1 能执行 1 次。日文版抽到空军卡实施轰炸时，空军卡可以使用 3 个空军单位。为这个变更调整了下平衡，轰炸的战斗偏移少了一列，现在斯图卡的战斗偏移只能 1 列了。

14.0 明斯克口袋

表更简单化了，扔骰子决定登场单位的数量

地图

第一回合德军的命令卡的数量从 4 变成 5

63C 的初期配置变成 1815（罗卡切夫）