

GJ 激斗!斯大林格勒电击战



设计:呼拉中村

翻译:政委

1.0 开始

[激斗!斯大林格勒电击战]是1942年6月蓝色作战开始到同年12月的斯大林格勒战结束,再现东部战线南翼的战斗的2人游戏.

轴心国玩家必须突破敌战线达成战略目标,另一方苏军玩家,为了保卫祖国必须驱逐法西斯同伙军队.

命运靠你的决断了!

(1) 尺度

本作的尺度以下所示

1. 一个格子:约20-30km
2. 一个回合:约半月到一个月
3. 轴心国战斗单位:师
4. 苏军战斗单位:师到军

(2) 计算方法

数值1/2时取数为,按照计算后的数值去掉小数点以下

2.0 游戏组成

本作以下的附属物组成

1. 地图1张
 2. 算子板1块(252个算子)
 3. 规则1本
- 其他请准备不透明容器和6面骰一个

2.1 地图

(1) 地图

地图为整个战役使用的地域

1. 六角的格子是为了让游戏中的算子移动和配置更明确的和地图上的点重合
2. 地图上印刷的彩色符号,是初设配置
3. 桥梁

道路或者铁道线通过的河川格子被视为桥梁格

道路或者铁道线没有通过的河川格子不被视为桥梁格

算子表述自己看图, 都应该能理解

(2) 图表类

地图和周围印刷有各种表和进度条等

1. 战斗结果表 参见 10.4
2. 回合进度 参见 5.0
3. 苏军增援条 参见 12.2
4. 地形范例 参见 9.0 10.0
5. 轴心国铁道运输 box 参见 11.3 12.4
6. 德军转进判定表 参见 11.2
7. 轴心国军增援表 参见 12.3

2.2 算子

这个游戏中登场的算子, 有表示实际登场的部队的单位, 和辅助目的使用的标签, 命令 2 种算子

单位算子有司令部和战斗单位 2 种

2.21 战斗单位

(1) 国籍

战斗单位, 表示参加这个战役的部队, 国籍用颜色区分

(2) 单位表示

战斗单位印刷的数值和形象参照下图(自己看图)

1. 兵种记号

表示单位的种类

2. 开始时所属的战线-轴心国军

兵种记号以外的战线, 表示初设时的集团军区分

开始时所属战线只有初期配置时使用, 和战斗单位的激活, 移动, 战斗毫无任何关系 参见 4.0

3. 单位名称

表示部队的名字或番号

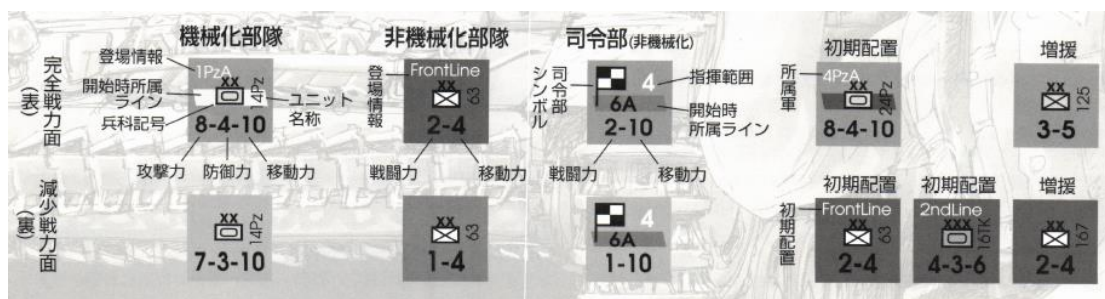
4. 登场情报

所属集团军(轴心国军) 开始时所属的战线的部队, 根据登场情报配置所属的集团军

Front Line (苏军) 第一线初期配置

Second Line (苏军) 第二线初期配置

无登场情报 放入预备兵力池, 作为增援登场 参见 12.0



5. 战斗力

解决战斗时使用

机械化单位分攻击力和防御力 2 个战斗力

非机械化单位只有 1 个战斗力数值, 攻击和防御都使用这个数字

6. 移动力

表示可以移动的范围

(3) 战力面

几乎所谓的战斗算子都有完全战力面(表), 和战斗力衰减的减少战力面(反面)

有一些单位只有完全战力面 反面啥都没画

战斗的损害, 战斗单位反面到减少战力面(减少战力面时, 直接移出地图)

全部的战斗单位都是完全战力面登场

战斗单位的略称

ソ連軍

C:Cavalry (騎兵)

G:Guards (親衛)

M:Mechanized (機械化)

Tk:Tank (戦車)

ドイツ軍

Pz: (装甲師団)

Mot: (自動車化歩兵師団)

Mt: (山岳歩兵師団)

JG: (獵兵師団)

GD:Gross Deutschland (グロス・ドイッチュラント自動車化歩兵師団)

Wik:Wiking (SS自動車化師団ヴィーキング)

2.22 司令部

司令部 HQ 表示参加这场战役的统帅历史上的部队的机构及直属独立部队

司令部是特殊战斗单位属于非机械化部队, 可以看作通常的战斗单位的能力外加

司令部的特殊能力的单位. 参见 13.0

1. 司令部的种类

集团军(方面军)司令部和装甲军司令部两种

各装甲军司令部有 2 枚命令卡, 可以在一个回合中激活 2 次

2. 开始时所属战线

和战斗单位一样, 表示初期配置时所属的集团军(轴心国军)

3. 指挥范围

作为司令部可以激活的战斗单位的范围

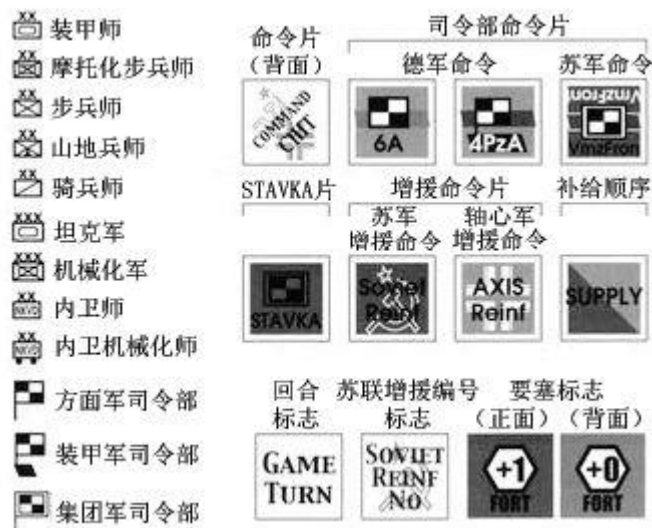
参见 8.0 13.0

4. 战斗力

等同于一般战斗单位的战斗力

5. 移动力

和一般的战斗单位一样, 表示可移动范围



2.23 命令卡

命令卡可以激活特定的司令部, 为了使战斗单位移动, 战斗, 或者是投入增援所使用

每个回合, 将选择的全部命令卡扔入一个杯子, 然后一个一个抽命令卡有以下种类

1. 司令部命令卡

司令部命令卡对应各自地图上的司令部单位

2. STAVKA 命令卡 苏军总攻

3. 增援命令卡 双方各 1 个

4. 补给顺序卡 双方同时实行

2.24 标签

这个游戏使用以下种类的标签

1. 回合标签 放置在回合条上, 表示现在的回合数

2. 苏军增援号码标签 放置在苏军增援条上, 表示苏军下一次获得的增援番号 参见 12.2

3. 要塞标签 只有苏军可以使用 参见 14.0



3.0 游戏基本

3.1 堆叠

复数的自军单位存在在同一个格子被叫做堆叠

(1) 同一个格子内最大 2 个单位 (包含司令部). 完全战力面或减少战力面都被看作一个单位

- (2)轴心国单位和苏军单位不能在同一个格子内堆叠
- (3)堆叠限制, 增援在地图上放置时, 移动, 推却, 战斗后前进结束时判定堆叠限制移动中不判定

3.2 支配地域

基本是所有的单位其周围 6 格为支配地域

- (1)支配地域不能进入完全是海的格子, 或者穿越禁止通行的格子.
- (2)一个格子复数个单位的支配地域重合的场合, 看作一个支配地域
- (3)支配地域影响到联络线的设定, 移动, 退却, 增援的配置 参见 3.3 9.2 9.3 10.6 12.1

3.3 联络线

联络线为 自军联络源(参照地形例)开始到单位途中没有任何切断直接连接的格子的列

联络线作为补给判定, 增援的配置使用

- (1)联络线, 不能通过敌支配下的大都市, 街道格, 敌单位存在的格子, 以及自军单位不存在的敌支配地域. 但能进入有本方单位存在的敌人的支配地域
- (2)联络线 不能通过完全海的格子(可以越过大河)
- (3)联络线只有在道路经过的场合才能通过山岳格子. 不通过道路格子进入山岳格子的话, 在这个格子立即停止. 不通过道路格子的话, 不能延伸过这个山岳格子
- (4)苏军单位, 遵循上面所述的限制, 联络线也没有长度限制
- (5)德军单位, 自军的联络源开始不被切断的状态下经由铁道延伸下去的铁道格, 符合上面所述的限制下可以无距离限制.

离开上面所述的铁道格子的场合, 可以往外延伸最大 6 格. 离开 7 格以上的格子就无法连接联络线.

3.4 城市格的支配

- (1)游戏开始时, 开始线东侧的大城市, 小镇格子属于苏军, 西侧的格子都属于德军支配
- (2)游戏开始后, 大城市, 小镇格子 由最后通过的单位所属的玩家支配

4.0 游戏准备

- (1)决定阵营
 - (2)司令部单位(苏军 3 个, 德军 4 个, 轴心军 3 个)放在地图上印刷的指定的司令部的地方
 - (3)开始时所属的战线表示的轴心国军战斗单位, 根据指定的登场情报配置在指定的格子, 可以和司令部堆叠在一起, 一个格子最大配置 2 个单位
- 全部的初期配置格最低放置 1 枚单位
- 轴心军的单位, 必须同国籍的单位(司令部可)堆叠, 配置
- 德军机械化单位, 只能放置在装甲部队的标记上

(4) 登场情报指定的苏军战斗单位, 按照以下配置

1. Front line 苏军

全部的苏军初期配置格子每一个格子放置 1 枚

2. second line 苏军

苏军支配下的任意的镇或者都市格子内放置

不能堆叠

(5) 没有登场情报的算子

在手边放置, 这些单位放在预备兵力池, 预备兵力池内部队作为增援登场 参见 1

2.0

(6) 全部的单位都是完全战力面放置

(7) 自军的命令卡放在手边

(8) 苏军增援号码标记放在苏军增援条 1 处

(9) 回合标记放在在回合条 1 处

5.0 进行顺序

这个游戏按照以下顺序来进行

这个顺序由回合构成, 第 9 回合完了或, 提前达成胜利条件.

(1) 命令选择阶段

每个玩家每个回合自己秘密选择指定数量的命令卡, 将其全部扔入杯子中 参见

6.0

(2) 命令实行阶段

从杯子中抽取 1 个命令卡

被抽到的卡所属的军队的玩家执行行动

(3) 激活阶段

在命令实行阶段被激活的场合, 根据被激活的司令部, 激活单位

(4) 行动阶段

激动的单位可以执行移动或者战斗

1. 移动小节 现在行动的玩家可以移动自军激活的单位

2. 战斗小节 现在行动的玩家可以使用自军激活的单位对敌攻击 参见 10.0

(2) (3) (4) 结束后, 如果杯子内还有命令卡残留没那么回到 (2) 重复 (2) (3) (4), 一直到抽光命令卡

那么进入到回合结束阶段

(5) 回合结束阶段

将回合条上的回合标记进一格

回到 (1) 进入下一个回合的命令选择阶段 参见 6.0

6.0 命令选择

6.1 总则

(1) 各玩家每回合命令选择阶段. 将指定数量的命令卡秘密选择后, 全部扔入一个杯子

(2) 剩下的命令卡放在各玩家手上暗盖, 这个回合不使用

(3) 玩家不可看杯中的命令卡, 也不能看敌人的未激活命令卡池中的内容

6.2 命令卡的选择

遵循以下条件放入杯中, 如果违反条件放入的话, 之后抽出的卡全部无效

(1) **苏军玩家**, 从以下当中, 回合条上标记 SU Com 的数量选择命令卡

1. VrnzFront 沃若涅日方面军
2. StrgFront 斯大林格勒方面军
3. CSFront 高加索方面军
4. SthFront 南方方面军
5. SWFront 西南方面军
6. SEFront 东南方面军

(2) **苏军增援**

苏军玩家可以选择 SOVIET REINF 苏军增援或者 STAVKA 红军大本营, 只能选择其中一个

SOVIET REINF 苏军增援

STAVKA 红军大本营

(3) **德军**

轴心国军玩家, 从以下当中, 回合条上标记 GER Com 的数量选择命令卡

各 2 枚卡的 1PzA 第一装甲集团军和 4PzA 第 4 装甲集团军选择 2 枚放入都没问题

- 1PzA 第一装甲集团军
- 4PzA 第 4 装甲集团军
- 6A 第 6 集团军
- 17A 第 17 集团军

(3) **轴心国军增援/轴心国同盟军**

从以下当中, 回合条上标记 Axis/Rnf Com 的数量选择命令卡

- H2A 匈牙利第二集团军
- R3A 罗马尼亚第 3 集团军
- It8A 意大利第 8 集团军
- AXIS REINF 轴心国军增援

(4) **共同命令卡**

SUPPLY(补给顺序)卡比如放入杯子

SUPPLY(补给顺序)卡是双方一起执行的命令卡 参见 11.0

7.0 命令的实行

司令部/单位的激活, 接受增援等, 需要标记该内容的命令卡来发动

7.1 顺序

命令的实行按照以下顺序

- (1) 命令发动阶段，从命令卡的杯子中一个个任意抽取。哪个玩家都没关系
- (2) 抽到的卡属于哪方的就是哪方的行动开始
- (3) 实行发动的命令
- (4) 命令实行结束后，将此时行动的玩家的命令卡正面朝上放在地图上。发动了的命令卡算作使用过了，一直要到下回合才能再次使用

7.2 命令的发动

该行动阶段的玩家，根据抽到的命令卡，发动以下的命令

1. 司令部命令

激活对应命令卡的司令部

2. SOVIET REINF 苏军增援/AXIS REINF 轴心国军增援

该玩家接受增援部队

3. STAVKA 红军大本营

苏军玩家选择任意一个司令部，激活它 参见 8.0

但是 STAVKA 红军大本营命令和 SOVIET REINF 苏军增援不能再同一个回合实行同一个回合错误的选选择的话，后抽到的无效

4. 补给顺序卡抽到时，两军同时实施补给顺序 参见 11.0

8.0 激活

司令部的激活，是将这个司令部的指挥范围内的全部的单位都激活

8.1 总则

根据命令卡被激活的任意的司令部，被激活的司令部激活以下所述的其他的单位

- (1) 被激活的司令部，与名称，兵种，侧影特征都无关，只要是指挥范围内的全部的单位都被激活
- (2) 各单位，每因抽到其他的卡被激活的其他的司令部时激活，可能在一个回合内能被激活多次
- (3) 激活的全部的单位，在一个命令的实行中，只能移动和战斗各 1 次
- (4) 司令部不能激活其他司令部

8.2 指挥范围

指挥范围是从司令部开始数的格子数

指挥范围是 4 的司令部，能激活 4 格远(这之间有 3 个格子)的自军单位

- (1) 指挥范围是在司令部被激活的瞬间判定(司令部移动了不算)
- (2) 司令部激活的瞬间，只有在指挥范围内的单位被激活
- (3) 激活的战斗单位，在之后战斗，退却，战斗后前进出了司令部的指挥范围外都没关系
- (4) 补给状态。敌单位的存在，地形(含大河)，敌支配地域都不影响指挥范围

8.3 国籍的限制

- (1)轴心国军的司令部被激活的场合，只有与激活的司令部同一个国籍的战斗单位被激活
- (2)国籍不同的单位基本无法被激活，但是，轴心国军的同盟国司令部，每一次命令实行时都可以激活最大 2 个单位德军战斗单位

9.0 移动

移动小节，执行行动的玩家可以将激活的战斗单位移动

9.1 总则

- (1)移动，每 1 个单位单独执行
移动的顺序，玩家自由执行
但是一个单位移动结束后，下一个单位不能开始移动
- (2)单位全部需要沿着格子移动
移动的方向玩家自由决定
不移动也没关系
- (3)各单位，在各移动小节，可以选择通常移动或者行军队形移动 参见 9.2 9.3

9.2 通常移动

- (1)玩家，必须在各单位给与的移动力范围内移动
 1. 移动力是决定单位在一次的移动行动中，能决定移动到那里的数字
 2. 单位进入不同格子所消费的移动力根据地形各不同(参照地形效果表)
 3. 单位穿越河流移动的时候，不光要消费地形移动力。更是有追加消费移动力的场合(参照地形效果表)
 4. 单位沿着道路移动的话，与这个格子的地形无关，1 个移动力移动 1 格
- (2)进出对手的支配地域(参见 3.2)的时候，各要追加 2 个移动力
也就是对手的支配地域开始移动到其他的对手支配地域的时候。合计要追加 4 个移动力
- (3)过大河移动时，遵循以下限制
 1. 穿越大河的移动，必须在移动开始时从邻接大河的格子开始，在跨过大河后的邻接格子移动必须结束
 2. 移动开始和结束格子两个都在敌人的支配地域下的话，无法跨河移动
 3. 两岸的格子有桥的话，无视上面 1，2
- (4)山岳格子，除以下的例外外不得进入，脱离
 1. 沿着道理移动的时候，和在通常的道路格子上一样的移动
 2. 山岳师团可以花费全移动力进入山岳格子，但是在移动开始和结束的格子都在敌支配地域下的话，无法进入山岳

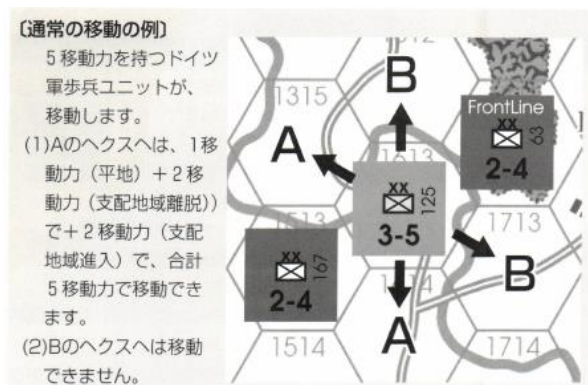
(5) 以下的格子进入の場合，消费以下指定的移动力
没有足够的移动力的话，无法进入该格子

1. 湿地格 机械化 3 移动力/非机械化 2 移动力
2. 森林格 机械化 2 移动力/非机械化 1 移动力

通常移动的例子

拥有移动力 5 的德军步兵单位移动时

- (1) 去 A 的格子 需要 1 移动力(平地)+2 移动力(离支配地域)+2 移动力(进入支配地域)，共计需要 5 个移动力可以移动
- (2) 去 B 格子的话无法移动



9.3 行军队形

(1) 单位满足以下条件的话，可以不用通常地形花费而消费 1/2 的移动力沿道路移动

1. 移动的单位，必须在移动小节开始时在含道路的格子内，全部移动为沿着道路移动
2. 移动的单位移动开始时在敌支配地域外，移动中也不得进入敌支配地域
3. 铁道线不能用作行军队形移动

(2) 行军队形的移动遵循上面限制的外还需要遵循通常移动的规则

行军队形移动的例子

- (1) 拥有移动力 5 的德军步兵单位往 A 行军移动时花费 3 个移动力
- (2) B 格子因为有对手的单位，不能进入。只能在 C 格子处移动结束



10.0 战斗

执行行动的玩家，在战斗小节可以用激活的单位攻击临近的敌单位，不可攻击空的格子(ToT)

无关全体战略状况，战斗阶段的执行行动的玩家叫做攻击方，另一方叫做防御方

10.1 总则

攻击是任意的。激活的单位并不需要强制攻击敌单位

(1)激活的单位，在各战斗小节，只可以攻击一个邻接的格子。

一个单位不可攻击 2 个地方或者以上数量的格子

同一格子内有 2 个单位堆叠的场合，两个单位可以分别攻击不同的格子

(2)没有被激活的单位不可参加攻击

(3)一个地方的格子在各战斗小节中只能被攻击一次

从 2 个或者以上的格子可以对同一个格子共同展开攻击

如果 2 个以上的单位攻击相同的格子，战斗力相加后作为一个战斗结算

(4)受到攻击的格子如果有复数的单位，攻击方必须对其全部进行攻击，防御方将防御力全部相加。

(5)不得越过禁止通行的格子发动攻击

10.2 战斗顺序

受到攻击的格子，按照以下的顺序结算战斗

(1)攻击方必须先全部宣称攻击哪些格子，然后攻击方按照顺序结算战斗

(2)各战斗都需计算攻击方和防御方的战力，求出战斗结果表上的比，并修正必要的战斗比 参见 10.3

(3)掷骰并根据战斗结果表，结算战斗结果 参见 10.4

10.3 战斗比的决定

(1)攻击力和防御力

为了结算战斗，首先加出全部参加攻击的单位的攻击力，然后加出全部参加防御的单位的防御力。以下的要点会影响到攻击力和防御力

1.跨河攻击的时候(无论有无桥梁)，攻击力都减半。如果执行跨河攻击的单位和不是跨河攻击的单位混合的时候，只有跨河攻击的单位攻击力减半。

2.同一个战斗中从其他格子退却来的单位，不能加算防御力

3.补给状态不影响单位的战力

(2)战力比

攻击力的合计和防御力的合计的比被叫做战力比

算比的时候，战斗结果表上的比值最为接近的比值，或者 10-1 以上的场合都需要变成整数比，结果表上的比值数以后的数无视。

例 15-5 为战力比 3-1。26-9 为 2-1.12-7 为 1.5-1。 18-13 为 1-1。25-2 为 10-1。

(3)修正

防御方的单位在特定的地形的時候，战力比往左侧修正(参见地形效果表)

如果有 1 个修正的效果那就立刻将地形效果表往下修正，或者 10-1 以上的话从 10-1 开始往下一个整数比修正。

例 森林格子上的有小镇时，战力比往防御方有利的方向修正 2 列。因此 3-1 的攻击变成了 1.5-1(最初的修正 2-1，接下来 1.5-1)。12-1 修正 2 列的话变成 8-1

(4)上限和下限

最终的地形效果修正后比 1-1 小的战力比的话不得攻击。比 10-1 大的话,用 10-1 +的战斗结果表来结算战斗

10.4 决定战斗结果

(1)算出最终的战力比，攻击方掷骰 1 次出的数在该列战斗结果表上查战斗结果

(2)全部的战斗结果表示为损失战力数或者退却格子数

1. Ax 攻击方损失 x 战力
2. - 无效
3. R 防御方全部单位退 1 格
4. RR 防御方全部单位退 2 格
5. xRR 防御方损失 x 战力+全部单位退 2 格

例 1. A1 攻击方参与攻击的全部单位合计损失 1 个战力

2. R 防御方参与战斗的全部单位后退 1 格

3.2RR 防御方参与战斗的全部单位合计损失 2 个战力，并且剩余的部队后退 2 格

10.5 战力损失

(1)1 个战力的损失，用以下几个办法来吸收

- 1.完全战力面翻面成战力减少面
- 2.已经是战力减少面的话/战力减少面不存在的话，直接将单位从地图上移除

(2)受到战力损失的玩家自己分配战力损失

例 完全战力面的单位 2 个堆叠在一起，受到 2 个战力损失，所有的玩家将一个单位消灭，或者将 2 个单位都翻面吸收都可

10.6 退却

受到退却的结果时，单位所属的玩家将该单位退却指定的格数

(1)退却不同于通常的移动，退却的单位不消耗移动力

(2)强制退却的堆叠中的单位可以往不同的方向退却

(3)强制往以下指出的格子退却的单位被消灭

- 1.地图外
- 2.完全海的格子
- 3.禁止通行的格子
- 4.退却的第 2 格必须越过没有桥梁的大河

- (4)退却中进入敌支配地域的话，每次损失一个战力
- (5)退却路的最终格超过堆叠的话，那就必须再退一步，如果下一个还是超，那就再退。
- (6)退却是往自军联络源开始的联络线方向，按照最短距离退却
但是如果必须通过(4)(5)该类格子的话，优先实行(5)
- 有很多同样距离时，任意选自即可
- (7)退却的单位，在这个战斗节中，战斗力被看作 0

10.7 战斗后挺进

- (1)战斗的结果，敌单位受到攻击退却或者灭亡，格子被空出来时，攻击方的单位可以战斗后挺进
 - 1.非机械化单位可以挺进 1 格
 - 2.机械化单位可以最大挺进 2 格
- 但是在战斗后推进途中，遇到大城市，镇，山地，浅森林，深森林，湿地格子或者大河，河格子边的时候，只能挺进 1 格
- (2)战斗后挺进是任意的
攻击方玩家在攻击的堆叠的当中，全部或者几个挺进都没没关系，完全不挺进也没关系
- (3)战斗后挺进不消费单位移动力，而且无视敌支配地域
- (4)可以前进 2 个格子的时候，参与同一战斗的单位往不同的格子挺进都可以
- (5)挺进的最初的格子必须是受到攻击的那个格子
- (6)以下所述的格子不得战斗后挺进
 - 1.穿过完全禁止通行的格子
 - 2.进入完全海格子
 - 3.出地图
 - 3.战斗后推进结束后超过堆叠限制

11.0 补给顺序

命令实行阶段,抽到补给卡的时候,两军按照以下的顺序处理补给

11.1 补给判定

补给判定中从不能通过联络线(参见 3.3)连接到联络源的单位,损失一个战力

- (1)判定补给状态时，先从苏军开始
- (2)补给状态不影响单位的战斗力，移动力

11.2 德军师的转出判定

任意的玩家，对照转出判定表掷骰 1 次，判定转出结果

(1)轴心国军玩家，将指定类型，数量的完全战力(没有完全战力的话选减少战力)的德军师立刻从地图上移走，放在回合条上的该回合栏处

- 1. Pz 德军装甲师

2. SS SS 师

3. Inf 德军步兵师

注 摩托化步兵师不可以转出

(2) 单位在地图上任何地方都可，但是联络线连不到的单位不能转出

(3) 该类型的师如果在铁道运输 box 中的话，从铁道运输 box 中转出。铁道运输 box 和地图上都没有的话，不发生转出

(4) 转出的单位在本游戏不得再登场(去了中央集团军地域或者去法国等地休养了)

11.3 铁道运输 box 移动

轴心国军玩家，可以取走在地图上的任意的自军单位移入铁道运输 box

(1) 单位在地图上任何地方都可，但是联络线连不到的单位，在敌支配地域的单位不能移走

(2) 移动到铁道运输 box 中的单位，在下一个 AXIS REINF(轴心国军增援)命令发动时，可以在遵循通常增援同样的限制下在地图上登场 参见 12.4 (其实就是转进)

11.4 要塞的构筑

苏军玩家，在能有联络线连接到联络源的格子上构筑要塞

12.0 增援

自军的增援命令发动的时候，该玩家遵循以下的顺序受领兵力池(参见 4.0(5))内的增援单位，并配置在地图上

12.1 总则

领到增援的单位后，用铁道在地图上登场

(1) 放置在从自军联络源开始没有任何被切断的铁道联络线能连得到的任意铁道格上

可以配置在自军司令部指挥范围外

但是增援登场时，即使有自军单位的敌支配地域也是不能让联络线通过的

(2) 增援单位不能放在敌支配地域，敌支配下的大城市，镇格子

(3) 全部的增援是以完全战力面登场的

12.2 苏军增援

(1) SOVIET REINF(苏军增援)命令发动的时候，苏军玩家，找到增援条上现在增援号码对应的栏，领取增援表上该栏所指定的类型的增援数量，将增援在地图上登场

(2) 预备兵力池(参见 4.0(5))里指定的类型的单位不存在的情况下，失去该增援

(3) 领到增援后，增援条上的增援号码标记前进 1 格

(4)没有领增援时，增援条上的增援号码位置不变。现在增援号码标记的栏的增援，作为下一个 SOVIET REINF(苏军增援)命令发动时领取的对象，那时候增援标记才前进一格

12.3 轴心国军增援

AXIS REINF(轴心国军增援)命令发动时，轴心国军需要进行投入判定，根据这个结果拿到增援单位并登场

(1)轴心国军玩家，按照轴心国军投入表掷骰一次，判定这个结果。出得骰数的该栏的单位作为增援登场。投入的师，根据表中该所属的类型的单位中任意选择

Pz 德军装甲师

SS SS 师

Inf 德军步兵师

Hun 匈牙利师

Rum 罗马尼亚师

It 意大利师

例 骰数是 6 的时候，领到德军装甲师 1 个，德军 SS 师一个，德军步兵师 1 个。罗马尼亚师一个。

同盟国军师是从预备兵力池中的装甲师，机械化师，骑兵师中选择玩家自己喜欢的。

(2)预备兵力池(参见 4.0(5))里指定的类型单位不存在的话，失去该增援

12.4 轴心国军铁道运输

轴心国军玩家，上面除外还能从铁道运输 box 中任意选择 2 个单位，作为增援登场，减少战力面的单位就按照减少战力面登场。

13.0 司令部单位

司令部单位, 其实就是司令部和其直属部队

司令部单位和通常的战斗单位一样有战力减少, 有支配地域. 可以移动, 战斗, 损失战力, 战斗后挺进, 退却

除去以下的规定, 司令部单位适用于通常的战斗单位的规则

(1)司令部单位不能激活其他的司令部

(2)司令部如果在战斗/补给判定时被从地图上除去的话, 放在以下所述的地方, 在下一个自军增援命令发动的时候, 作为通常的增援在地图上登场

1. 苏军 苏军增援条上, 增援番号标记所在的栏内

2. 德军 铁道运输 box

(3)地图上没有登场的司令部的命令卡被发动的话, 无效

14.0 要塞

苏军玩家，整个游戏最大可以构筑 2 个要塞

14.1 构筑要塞

苏军玩家，在补给阶段根据以下顺序构筑要塞

- (1) 要塞，必须要能有联络线连接到自军联络源的大城市，镇格子才能构筑
- (2) 与敌单位邻接的格子不能构筑要塞
- (3) 一次补给阶段，只能构筑 1 级别的要塞
- (4) 没有要塞的格子构筑要塞的时候，该格子放上 1 级别的要塞标记
- (5) 已经有 1 级别的要塞的格子，再构筑要塞时，该要塞标记变成 2 级别
- (6) 要塞 1 个格子最多建造 2 级别的要塞
- (7) 损失 1 个战力的要塞标记，如果条件满足的话还可以在构筑要塞变成 2 级别的。条件满足的话，被除去要塞的格子还能再次构筑要塞

14.2 要塞的效果

- (1) 2 级别的要塞标记有 1 点防御力，被攻击的时候加算到防御力上。1 级别的要塞没有防御力
- (2) 有要塞标记的格子，不受到敌支配地域的效果影响
- (3) 要塞标记的格子无堆叠限制
- (4) 要塞标记只在战斗结果是损失战力时损失战力，补给判定时不损失战力
- (5) 有要塞标记的格子，受到攻击时可以让 R 变成损失一个战力，RR 变成损失 2 个战力
例 1RR 的结果可以变成 3 个战力损失，这个时候无需退却
- (6) 除去以上的情况，要塞标记被看作一个通常的战斗单位

14.3 要塞的限制

- (1) 要塞标记无法移动，攻击，退却，战斗后挺进
- (2) 要塞标记一旦被构筑，不得自己损失战力
- (3) 整个游戏中只有 2 个要塞标记，地图上要塞标记被除去的话，不能再次使用此标记构筑要塞

15.0 胜利条件

(1) 只有轴心国军玩家，支配 VP 格子(参照地形例)，并且能有联络线连到自军联络源的话，各获得 10VP

VP 格子中有 4 个 40VP，游戏一开始就在轴心国军的支配下

(2) 只有轴心国玩家，战斗/补给判定时有自军单位被从地图上除去的场合，失去以下的胜利点

1. 德军机械化战斗单位 2VP
2. 德军非机械化战斗单位 1VP
3. 轴心国同盟军战斗单位 0VP
4. 司令部单位 2VP

(3) 任何一个游戏回合结束时，如果轴心国军玩家拿到 85VP 以上的话，轴心国军玩家胜利，游戏结束

(4) 第 9 回合结束时，还没有达成以上条件，苏军玩家胜利

16.0 特别规则

(1) 第一回合最初的命令卡，轴心国军玩家可以在命令选择阶段，选择任意一枚命令卡，不放入杯中直接发动

(2) 游戏开始时，地图上的全部单位都有补给

单位的勘误

以下单位的减少战力面，以下为正确数字

德军步兵师(44, 62, 68) 2-5

苏军骑兵师(79C, 110C) 1-5

