

GJ 激斗!基辅电击战

# 激闘!キエフ電撃戦

设计:呼拉中村

翻译:政委

## 1.0 开始

[激斗!巴巴罗莎电击战]系列是1941年6月开始的巴巴罗莎作战再现用两人游戏本作是[激斗!列宁格勒电击战][激斗!斯摩棱斯克电击战][激斗!基辅电击战]系列3作有共同的游戏系统.

本系列预定每年按顺序发卖1作,本作[激斗!基辅电击战]发卖后,3作可以连接起来,全3张地图进行整个巴巴罗莎大剧本.

你能控制住广大的俄罗斯平原,在苏德战争初期的激战中取得胜利么.

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1英里(16km)
2. 一个回合:约10-15天
3. 一个单位:师

### (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

地图取了个战役使用的地域

1. 格子  
六角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. 初期配置格/区域  
游戏开始时用于配置轴心国军和苏军(参见4.0)
3. 联络源格

红色的联络线标记印刷在格子上, 表示苏军单位的联络源  
灰色的联络线标记印刷在格子上, 表示轴心国单位的联络源

#### 4. 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

#### 5. 游戏的使用范围

粗黑线框起来的内侧部分是本游戏使用范围, 此外侧的部分是用于连接完全剧本使用的. 在本游戏中视为地图外.

### (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. 地形范例 参见 9. 0 10. 0
4. 可以投入的增援 box 参见 12. 0

## 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

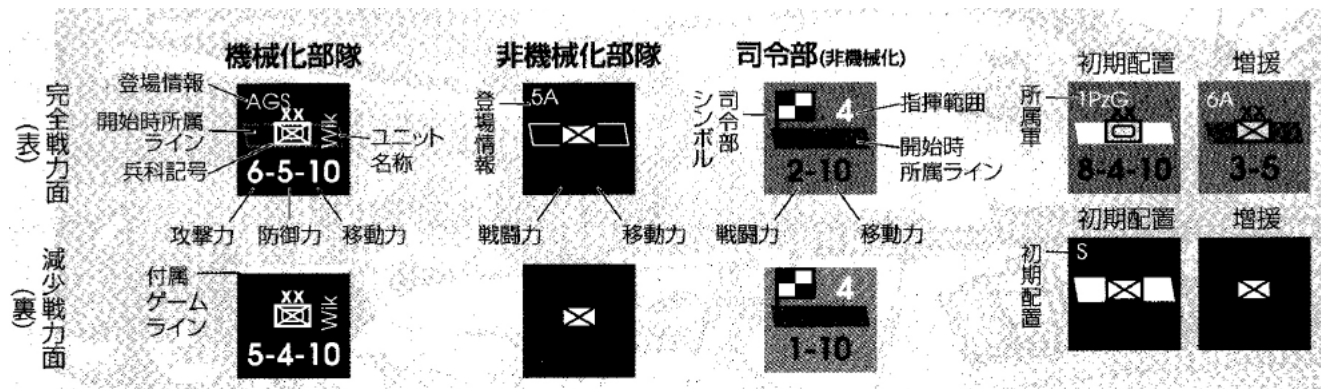
战斗单位印刷的数值和形象参照下图(自己看图)

##### 1. 兵种记号

表示单位的种类

##### 2. 开始时所属的战线

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 参见 4.0(2)

无登场情报 放入预备兵力池, 作为增援登场 参见 4.0(3)

### 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











#### 兵种记号

#### 国籍颜色

##### 戦闘ユニット略称

枢軸軍  
Pz:(装甲)  
M:(自動車化歩兵)  
Mt:(山岳歩兵)  
Wik:(ワイキング)  
LAH:(アドルフヒトラー親衛連隊)  
R:(ルーマニア軍)  
ソ連軍  
C:Cavalry(騎兵)  
M:Motorized(自動車化狙撃)  
T:Tank(戦車)

##### 兵科記号一覧

 装甲/戦車師団  騎兵師団  
 機械化師団  山岳師団  
 自動車歩兵師団  海兵師団  
 歩兵/狙撃師団  保安師団  
 装甲軍司令部  軍司令部

##### 国籍色一覧

枢軸軍  
ドイツ国防軍師団:グレー  
ドイツSS師団:黒色  
ルーマニア軍:黄土色  
ソ連軍:赤褐色

##### 付属ゲームライン色一覧

激闘!レニングラード電撃戦:緑  
激闘!スモレンスク電撃戦:赤  
激闘!キエフ電撃戦:黄

## 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)/方面军(苏军)

### 3. 指挥范围

作为司令部可以激活的战斗单位的范围

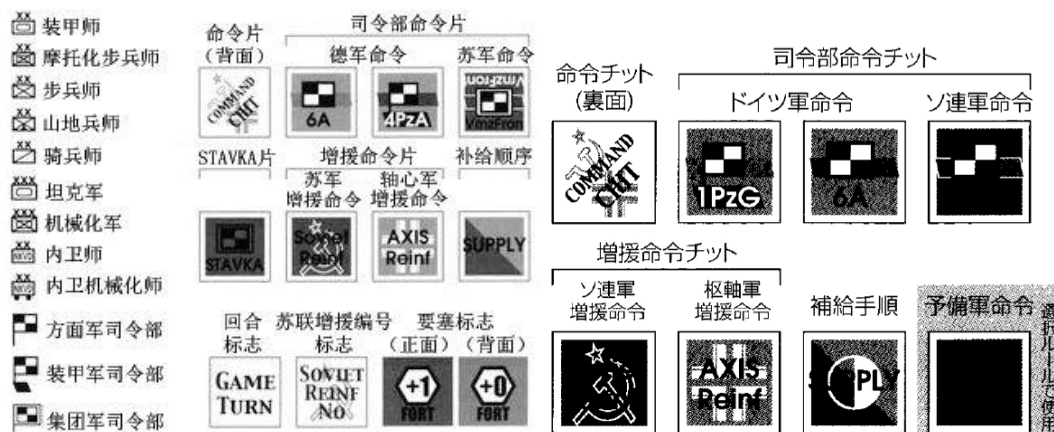
参见 8.2

### 4. 战斗力

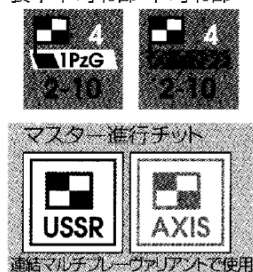
等同于一般战斗单位的战斗力

## 5. 移动力

和一般的战斗单位一样,表示可移动范围



装甲軍司令部 軍司令部



## 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 参见 7.0

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. 预备军命令卡 (苏军/选择规则 16.3)

### 3. 增援命令卡 双方各 1 个

### 4. 补给顺序卡 双方同时实行

### 5. 主持人进行签 连接多人游戏使用

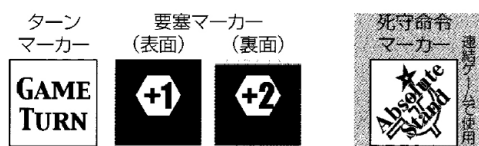
## 2.24 标签

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. 要塞标签 只有苏军可以使用 参见 14.0

### 3. 红军死守命令标签 (连接剧本用)



## 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, 退却, 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

### 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 参见 10.0 12.0

- (1) 联络线, 不能通过敌单位存在的格子, 以及自军单位不存在的敌支配地域. 但能进入敌人的支配地域
- (2) 联络线 不能通过没有道路的山岳格子, 完全海的格子 (可以越过大河)
- (3) 苏军单位, 遵循上面所述的限制, 联络线也没有长度限制

轴心国军单位, 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) 开始时所属的战线表示的战斗单位, 根据指定的登场情报配置在指定的格子, 一个格子最大配置 2 个单位 (含司令部)

### 1. 地图上标记初设的格子放初设算子

根据登场情况和所属集团军的司令部在格内任意配置

全部的初期配置格最低放置 1 枚单位

## 2. 地图上标记初设的区域放初设算子

根据登场情况在区域内任意配置

(3) 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

(4) 有地图上初期配置格的司令部单位, 放在指定的地图格中

其他的司令部单位放在增援 box 中

(5) 全部的单位都是完全战力面放置

(6) 以下的命令卡放在手边 参见 6. 0

1. 轴心国军: 1PzA(2 枚)/6A/17A

2. 苏军: 5A/6A/26A

3. 共通: SUPPLY (补给判定)

剩余的命令卡随着游戏的进行可以选择

(7) 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. 参见 15. 4

### (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

### (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 参见 7. 0

### (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 参见 9. 0

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, 汇合条上下一个回合栏中轴心国军单位放入增援可能 box

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(例外: 打断命令卡)
- (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  
各玩家选择的命令卡, 随着回合会有追加 参见 15.2

(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

#### (2) 德军

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

注: 这个游戏的轴心国军玩家, 将使用可能的全部的自军命令卡扔入杯子

#### (3) 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

#### (4) 打断命令卡

基辅没有打断命令卡

在连接剧本时, 请参照列宁格勒和索摩棱斯克的规则

## 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. RESERVE(预备军)/OKH\*选择规则

苏军玩家改变激活通常的司令部方式, 直接可以活性化地图上的单位 参见 16.3

## 4. 补给判定

补给顺序卡抽到时, 两军同时实施补给顺序 参见 11.0

## 7.3 切入命令

基辅没有打断命令卡

在连接剧本时, 请参照列宁格勒和索摩棱斯克的规则

## 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, 国籍不同的单位基本无法被激活

## 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前，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

## 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  
*注：山岳格子只是[激斗！基辅电击战]登场的地形*
  1. 沿着道路移动的时候，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)以下的格子进入的场合，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. 浅森林格 机械化 2 移动力/非机械化 1 移动力
  2. 湿地格 机械化 3 移动力/非机械化 2 移动力
  3. 深森林格 机械化 3 移动力/非机械化 2 移动力

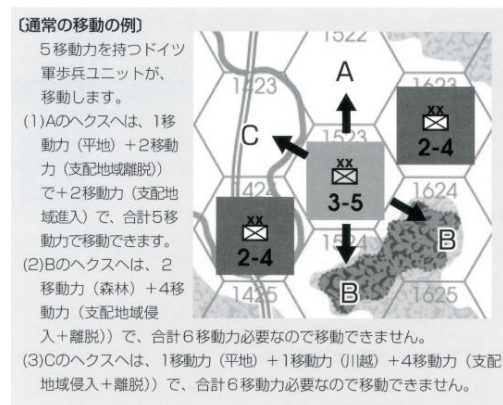
## 通常移动的例子

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(离开支配地域)+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 格子的话需要 2 移动力(森林)+4 移动力(进入离开支配地域)共 6 移动力，所以无法移动

(3) 去 C 格子需要 1 移动力(平地)+1 移动力(过河)+4 移动力(进入离开支配地域)共 6 移动力，所以无法移动



## 9.3 行军队形

(1) 单位满足以下条件的話，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

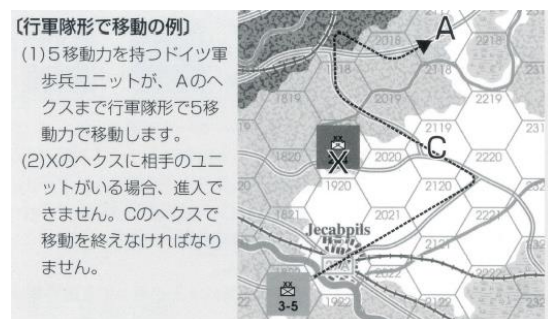
3. 铁道线不能用作行军队形移动

(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 5 个移动力

(2) X 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时候，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/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)强制退往以下特指的格子时，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(参见 3.3)方向，按照最短距离退却但是如果通过的距离一样的路有多条的话，按照(3)(4)(5)的优先顺位实行

## 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

4.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

(1)补给判定中不能通过联络线连接到联络源的单位，损失一个战力(参见 10.5)

(2)判定补给状态时，先从苏军开始

(3)补给状态不影响单位的战斗力，移动力

### 11.2 转移到转进可能盒

任意的玩家，可以将地图上的单位移出，放入转进可能盒中

单位在地图上的任何地方都可，但是必须可以用联络线连接到联络源

移动到转进可能盒的单位，可以在下回合自军增援命令发动的时候，遵循通常增援相同的限制在地图上登场

### 11.3 要塞的构筑

苏军玩家，在能有联络线连接到联络源(参见 3.3)的格子上构筑要塞 参见 14.1

## 12.0 增援

第4回合以后，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

(2) 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增援单位不能放在敌支配地域，敌支配下的大城市，镇格子

注：自军单位可以封锁铁道线，所以请注意不要让敌军将增援放到自军战线的深处

### 12.2 增援数

(1) 增援命令发动的时候，从自军可投入增援盒中，将任意选择栏上指定的自军增援(德军:GER Reinf/罗马尼亚军:Rum Reinf/苏军:SU Reinf)数的单位(司令部也可)登场

(2) 如果可投入增援盒中没有单位，那就失去这个增援

### 12.3 单位再登场

(1) 损失战力或者退却被移除的苏军非机械化单位(含司令部)，返回可投入增援盒。这个盒中的单位，可以作为普通的增援在游戏中再登场

(2) 补给判定被移除的单位，以及被毁灭的机械化单位，在以后的游戏中无法登场

## 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) 地图上没有登场的司令部的命令卡被发动的话，无效

(3) 司令部如果在战斗时被从地图上除去的话，可以放入可投入增援盒

(4) 在可投入增援盒内的司令部单位，可以作为通常的增援在自军增援发动时在地图上登场

(5) 补给判定的结果被移除时，不得在游戏再登场

## 14.0 要塞

苏军玩家在游戏第 4 回合以后，整盘游戏最大可以建造最大 3 个格子的要塞，

### 14.1 构筑要塞

苏军玩家，在增援命令发动时根据以下顺序构筑要塞

- (1) 要塞，必须要能有联络线(参见 3.3)连接到自军联络源的大城市才能构筑
- (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) 1 级别的要塞标记有 1 点防御力，
- (2) 有要塞标记的格子，不受到敌支配地域的效果影响
- (3) 要塞标记不受堆叠限制
- (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) 整个游戏中只能使用附属枚数的要塞标记，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 基辅电击战专用规则

### 15.1 开战前奇袭

- (1) 第一回合开始前，轴心国玩家激活全部的装甲军司令部，仅实施 1 次战斗阶段。没有移动阶段
- (2) 开战前奇袭，初期配置时所属军不同的单位不能激活
- (3) 开战前奇袭忽视河川效果

(4)第一回合到第三回合之间，轴心国单位抽出补给判定卡的时候，无视补给判定。第四回合开始恢复正常的补给判定

## 15.2 命令卡的限制

游戏开始时，双方可以选择的命令卡有以下限制  
随着游戏进行，可以使用以下的命令卡

(1)轴心国军

①游戏开始时：1PzA(2枚)/6A/17A

②第二回合开始：11A/R2A/R4A

③第四回合开始：AXIS REINF (轴心国军增援命令卡)/2A

(2)苏军

①游戏开始时：5A/6A/26A

②第二回合开始：9A/12A/18A

③第四回合开始：SOVIET REINF (苏军增援命令卡)

④第四回合以后：每个回合追加任意一个军的命令卡

## 15.3 胜利得点

胜负用 VP 来判定

(1)地图上的大城市格都为 10VP

(2)各玩家，被自军占领的能连到自军地图边补给源(轴心国军：西部/苏军：东部)的各大城市，获得以上的 VP。不能连联络线的只能获得 1/2VP。

(3)加上上述，轴心国军玩家如果能占领任意 1 个苏军联络源格，游戏结束时还能维持联络线的话将得到 15VP

(4)轴心国玩家，自军单位被从地图上除去的场合，失去以下的胜利点

1. 机械化单位 3VP

2. 非机械化单位 1VP

(5)游戏结束时。双方比较各自获得的 VP，大的一方胜利，得点相同不分胜负。

## 16.0 选择规则

### 16.1 VP 竞拍

(1)竞拍轴心国玩家应该获得的 VP

(2)竞拍 VP 大的这一方当轴心国军，小的当苏军

(3)轴心国军获得了竞拍的 VP 就为胜利，如果到游戏结束还没获得，就是苏军获胜

### 16.2 RESERVE 预备军/OKH

苏军的预备军(RESERVE)/轴心国军 OKH 命令卡，在选择命令阶段替换掉通常的司令部命令来选择它



命令实行阶段，杯中抽到 RECERVE/OKH 命令卡的时候，不激活司令部，直接激活地图上的单位

(1) RECERVE/OKH 命令卡激活单位时，需要掷一个骰子，出 1-4 的话激活三个单位，出 5 的话 4 个单位，出 6 的话激活 5 个单位

(2) RECERVE 的激活单位在任意的司令部的指挥范围内的话，可以用通常的移动力和战斗力进行移动和战斗，行军移动也可

不在任何司令部范围内的话，只能通常移动，并且移动力为 1/2

OKH 没有这个限制

(3) RECERVE/OKH 可以激活司令部，但是 RECERVE/OKH 激活的司令部不能激活其他单位

### 16.3 司令部的转送

(1) 在激活的司令部的指挥范围内，可以将连联络线到联络源的其他的司令部，放到回合条的下个回合栏处

(2) 移动到回合条上的司令部，在该回合自军增援命令发动时，作为普通的增援在地图上再登场。再登场的司令部登场方法和通常增援相同

## 地形効果表

地形	移動	戦闘	戦闘後前進
平地	1移動力	0シフト	最大2
浅い森	機械化:2移動力 非機械化:1移動力	1シフト <small>+街は2シフト</small>	1
深い森	機械化:3移動力 非機械化:2移動力	2シフト <small>+街は3シフト</small>	1
湿地	機械化:3移動力 非機械化:2移動力	1シフト <small>+街は2シフト</small>	1
海	不可	不可	不可
街	—	+1シフト	1
大都市	1移動力 <small>隣接する大都市ヘクスの間は道路&amp;鉄道と見なす (河川を挟む場合は橋梁ヘクスサイドとみなす)</small>	2シフト	1
山岳	道路以外進入不可 <small>山岳部団全移動力</small>	2シフト	1
川	+1移動力	攻撃力1/2	1
大河	全移動力 <small>ZOC間は不可</small>	攻撃力1/2	1
道路	通常移動:1移動力 行軍隊形:1/2移動力	—	—
鉄道 連絡源	—	—	—

—:他の地形に従う

## 戦闘結果表

Dt	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10+
1	2	1	1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR
2	1	1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR
3	1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR
4	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR
5	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR
6	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR	4RR

# 激斗!巴巴罗莎电击战

## 三作连接剧本



设计:呼拉中村  
翻译:政委

## 15.0 三作连接剧本用特别规则

### 15.1 开战前奇袭

遵循各游戏开展前奇袭的规则 15.1

### 15.2 游戏的连接

#### (1) 使用地图和单位

①在列宁格勒地图上重叠放置斯摩棱斯克地图,斯摩棱斯克上重叠放置基辅地图,使用整个地图范围。

激活和联络线的设定以及其他即使超过个游戏的适用范围都不会特别受到限制

②使用全部游戏的单位,但是要从游戏中去掉列宁格勒中带转入标志的(右上标●)3PzG 的三个单位。

#### (2) 回合条

连接剧本游戏,命令卡数,增援,使用可能的命令卡是使用全部游戏所给与的。(例外:命令卡数[增援]卡只限制1枚使用,所以要去除多出的增援卡命令卡数)请使用以下的回合条

#### (3) 去除的命令卡

连接游戏中,以下的命令卡只使用1枚,多出的卡请移出游戏。

- ① 轴心国军[增援]卡一枚
- ② 苏军[增援]卡一枚
- ③ 补给判定卡1枚
- ④ 轴心国军[OKH]卡一枚, 可选
- ⑤ 苏军[RESERVE]卡一枚, 可选

### 15.3 部队的转入和转出

- (1)连接剧本中，不用轴心国军装甲部队的转入/转出规则
- (2)苏联 19A 的进入需要遵循斯摩棱斯克的规则(15.3(1))

### 15.4 红军的战略预备

遵循斯摩棱斯克的规则

### 15.5 要塞的构筑

可以构筑以下的要塞。但是在地图上的任何大城市都可以构筑。

- (1)苏军玩家在第 4 回合以后，通盘游戏最大可以构筑 6 个格子的要塞。
  - (2)每一次补给判定时，在 2 个地方可以构筑 1 个站力的要塞。已经有一个战力要塞的格子再构筑的话，可以变成 2 个战力的要塞。
- 除以上外，需遵循列宁格勒和基辅的各自规则(14.1)

### 15.6 死守命令

- ①[死守命令]标签放在以下 12 个格子。LENINGRAD(3602, 3603, 3702)，VITEBSK(3510), SMOLENSK(4112), GOMEL(3726), REHEV(5003), VYAZIMA(5009), BRYANSK(5120), KIEV(3507, 3607, 3608)
- ②第 4 回合以后，苏军玩家根据每次补给判定的顺序，只经由能用铁道连联络线到地图东端的自军联络源的格子中，可以拿走 1 枚死守命令标记。

### 15.7 胜利条件

连接剧本，各玩家获得或者失去以下的 VP(胜利点数)

- (1)地图上的大都市格子各 10VP  
放置[死守命令]标签的大都市格子在通常的 VP 上各加 10VP  
注：使用死守命令时，无视列宁格勒的规则 15.4(2)。列宁格勒作为各 10VP 的大都市，并且在城市 3 个格子上配置死守命令标签。
- (2)各玩家，能引到自军支配下的己方侧地图边(轴心军：西端/苏军：东端)的联络源联络线的各大都市，获得以上所述 VP
- (3)加上上述规则，轴心军玩家(仅限轴心)占领一个苏军联络源格，并且可以连联络线到己方联络源时，可以获得 15VP

### 3 作连接剧本回合条

## 三連結キャンペーンターントラック 19A：スモレンスク電撃戦ルール15.3(1)参照

	<b>1</b> 22/Jun./41	<b>2</b> 30/Jun./41	<b>3</b> 10/July./41	<b>4</b> 20/July./41 <small>枢軸補給判定</small>
命令数 独軍 ルーマニア軍 ソ連軍	GER Com:14 SU Com:8	GER Rum Com:15 SU Com:15	GER Rum Com:15 SU Com:18	GER Rum Com:17 SU Com:17
増援 独軍 ルーマニア軍 ソ連軍			SU 19Ax11	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19
使用可能 枢軸軍 チット	4PzG/16A/18A 2PzG/3PzGx2/4A/9A 1PzGx2/6A/17A Guderian/Manstein	11A/R3A/R4A		AXIS REINF/2A
ソ連軍/補給	3A/4A/8A/10A/11A 5A/6A/26A/SUPPLY	13A/20A/21A/27A 9A/12A/18A	16A/19A/22A/23A	SOVIET REINF Soviet Aymyx3

SR(ソ連軍戦略予備)：スモレンスク電撃戦ルール15.4参照

<b>5</b> 30/July./41	<b>6</b> 10/Aug./41	<b>7</b> 20/Aug./41	<b>8</b> 30/Aug./41	<b>9</b> 10/Spt./41
GER Rum Com:17 SU Com:17	GER Rum Com:17 SU Com:17	GER Rum Com:17 SU Com:17	GER Rum Com:17 SU Com:18	GER Rum Com:17 SU Com:18
GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:19 SR:12	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:19 SR:12	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:19 SR:12	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:19 SR:12
Soviet Aymyx3	Soviet Aymyx3	Soviet Aymyx2	Soviet Aymyx1	

※GJ57号掲載の三連結キャンペーンターントラックは、6～9ターンのGER Reinfの数値が違っています。正しくは上記に従ってください。

## 16.0 连接剧本用追加选择规则

本作轴心国军玩家的游戏熟练度，非常影响本游戏的平衡性。以下的规则为如果玩家觉得游戏有哪里补平衡，可以选择使用

### 16.5 苏军联络线的限制

本规则为轴心国军玩家基本是个不熟练的新手的情况使用

(1) 苏军单位除去以下的限制外，和轴心国军单位有相同条件的联络线概念

- ①在铁道格之外，连续的道路格也可以作为联络线。但是游戏开始时必须设定是铁道格的话那就只能全部是铁道格，是道路格的话那就只能是道路格。
- ②离开上述该铁道格或者道路格时，可以最大延伸 12 格。

以下的规则，是为了防止非现实的将过多的部队集合在一起使用的规则，如果玩家觉得平衡往轴心国军偏的话，可以使用此规则。

### 16.6 机械化部队激活的限制

一个司令部同时可以激活的机械化部队，最大只能 10 个。

## 16.7 装甲集团军司令部的联络线

(1) 激活装甲集团军司令部时，激活的瞬间需要判定联络线。激活时如果判定没有联络线的话，这个装甲军司令部在本回合不能被激活 2 次。

(2) 某个装甲集团军司令部在激活时使用的作为连络线的铁道线，别的装甲军激活时不能被当作联络线使用。受到这个限制而在激活时没有联络线的装甲集团军司令部，在本回合不能被激活 2 次

(3) 没有装甲的通常的集团军司令部不受到这个限制。

## 17.0 连接剧本多人游戏指引

连接剧本可以多人游戏，多人游戏时请参考以下指引

### 17.1 玩家的分配

玩连接剧本多人游戏时，根据参加人数的不同，可以参考以下的分配法。

	北方軍集團	中央軍集團	南方軍集團	ソ連軍
	18A 4PzG 16A	3PzG 9A 4A 2PzG 6A	1PzG 17A 11A Rum	レニングラード スモレンスク キエフ
4 人游戏	プレイヤー1	枢軸プレイヤー2	枢軸プレイヤー3	★赤軍プレイヤー1
5 人游戏	プレイヤー1	枢軸プレイヤー2	枢軸プレイヤー3	赤軍プレイヤー1 ★赤軍プレイヤー2
6 人游戏	プレイヤー1	枢軸プレイヤー2 枢軸プレイヤー3	枢軸プレイヤー4	赤軍プレイヤー1 ★赤軍プレイヤー2
7 人游戏	プレイヤー1	枢軸プレイヤー2 枢軸プレイヤー3	枢軸プレイヤー4	★赤軍プレイヤー1 赤軍プレイヤー1 赤軍プレイヤー2
8 人游戏	プレイヤー1	枢軸プレイヤー2 枢軸プレイヤー3	枢軸プレイヤー4 ★枢軸プレイヤー5	赤軍プレイヤー1 赤軍プレイヤー2 赤軍プレイヤー3

★:管理者(ゲームコントローラー)兼任プレイヤー

### 17.2 命令卡的并列分配

连接剧本命令卡一枚枚使用的话非常花费时间，因为可以参考以下的方法，玩家用适当的办法并行执行命令卡，可以大幅缩短游戏时间。

#### (1) 管理者

玩家中，或者玩家以外的人，作为命令卡的实施管理者-游戏控制者。

①管理者在各玩家达成意见统一后，由玩家中的一人兼任也可。但是不得利用参加者的权限对自军有利的方向使用。

因此，参加者必须站在一个公正的立场上来思考判定，作为玩家时必须排除作为管理者所获得的情报来游戏。请作为一个纯粹的玩家来努力吧(我觉得不大现实，潜意识都回影响战局，所以尽量拉个外人来当管理者比较好)

②玩家选出可以作为管理者的人。一旦选出后虽然可以提意见，但是不能对管理者的最终判定有异议。

#### (2) 进行游戏

管理者用以下的顺序来进行游戏

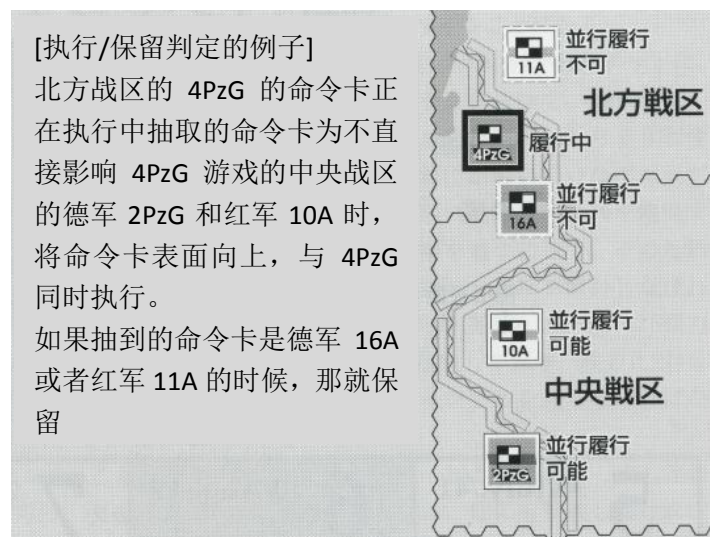
①管理者将命令卡放入杯中，一枚枚的抽取。

②如果没有现在执行中的命令卡，管理者将命令卡表面向上执行抽取的命令卡。

③管理者判断现在执行中的命令卡的处理时间，然后抽出下一个命令卡。

④抽出的命令卡放在前一个命令卡的旁边。

⑤管理者确认抽到的卡的内容,判断抽到的卡的内容是否会影响到现在正在执行命令的玩家的行动。如果不会影响,那就立即执行下一个命令。如果会影响,那就将抽取的命令卡反面向上保留放置,再抽取下一个命令。(其实就是让不相关的战区一起动起来节约时间)



⑥管理者记住上述的要点,不断地抽命令卡,判断执行或者保留

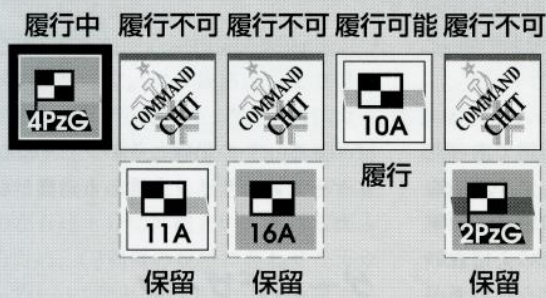
⑦管理者在现在执行中的命令卡处理完时,将保留中的命令卡按照先后抽取顺序,确认判断是否可以执行后,将可以执行的命令卡反到表面执行命令。

※为了更圆滑的推进游戏,现执行命令的玩家执行完了后必须报告管理者。

[并行执行的例子]

管理者将抽到的命令卡从左排列到右。

- ①最初抽到的德军 4PzG 翻开，执行
- ②第 2 次抽到的红军 11A 影响 4PzG，保留
- ③第 3 次抽到的德军 16A 影响 4PzG，保留
- ④接下来抽到的红军 10A 不影响现在执行中的游戏，翻开执行
- ⑤接下来抽到的德军 2PzG 影响到 10A，保留。
- ⑥管理者在德军 4PzG 结束后，将保留的 11A 翻开执行，同样红军 10A 结束后将保留的 2PzG 翻开执行



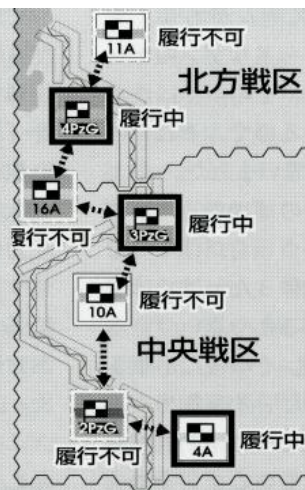
⑧管理者如果判断接下来抽得命令卡会影响执行的判断的话，那就暂时别抽。等现在执行中的命令卡结束后再抽。

※实际在何时停止抽何时开始继续抽，全靠管理者自己判断

[停抽命令卡的例子 1]

德北方集团军群的 4PzG 和中央集团军群的 3PzG 和红军的 4A 同时执行的话，无论抽到哪个卡都回影响到现在的推演，所以听抽命令卡。

如果中央集团军群的 3PzG 结束了，那么中央集团军群北侧战区的命令卡可以执行了，因此再开始继续抽命令卡



[停抽命令卡的例子 2]

影响到全体的命令卡，例如增援和补给判断卡被抽到的时候，无条件地影响到全部游戏进程，此后将停抽卡。但是由于管理者的停抽后，让玩家感悟到保留中的命令为增援或者补给判定的话，可以在此时再抽几个命令迷惑玩家。



⑨上述杯中的命令卡全部被抽完执行完后，执行下一个回合行动。

### (3) 取消时的处理

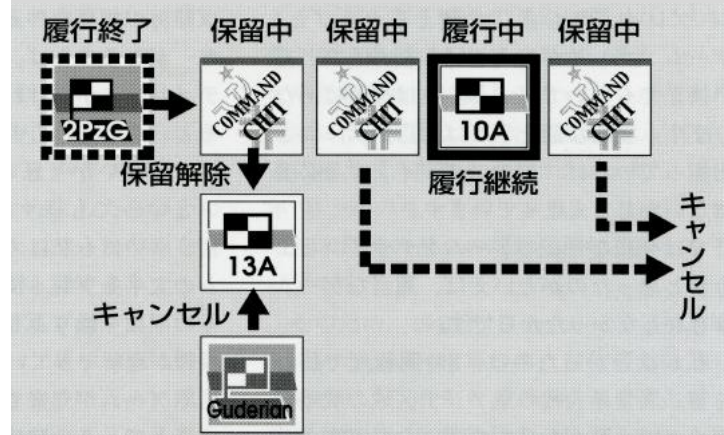
曼施泰因或者古德里安命令卡可以使抽得命令卡取消，此时根据以下的指引进行游戏

①命令卡被取消时，取消的命令卡以后所抽得并列放在一起的保留中的命令卡全部被取消，重新放回杯中

②命令卡被取消，不影响到已经正在执行或者执行完的命令卡。

[取消的例子]

2PzG 执行结束后，管理者将保留中的 13A 执行。德军玩家此时打出古德里安取消它。那 13A 和 13A 以后被抽到的保留中的背面朝上并列放着的命令卡全部放回杯子中。13A 以后抽到的命令卡中，如果正在执行或者已经执行完了表面朝上的命令卡照旧放着，这以后抽到的卡，在现在表面朝上放着的卡之后顺序排列。



# 激斗！巴巴罗莎闪电战

## 三部曲连接多人游戏变体



管理员进行签

苏军 管理员	德军 管理员	ドイツ軍 増援	ソ連軍 増援	補給判定	OKH	Reserve
						
×8	×8	×1	×1	×1	×1	×1

### 1.0 通则

本项目，是在通常规则的签上，加上了管理员进行签来玩多人三合一游戏。  
连接多人变体为3人扮演德军，2人扮演苏军为标准，这以外的人数的游戏将在之后叙述。

#### 1.1 连接多人变体必须准备的东西

激斗！列宁格勒电击战

激斗！斯摩棱斯克电击战

激斗！基辅电击战

管理员进行签(附属在激斗！基辅电击战中)

放签的被子6个(5人以外的场合，杯子数量会酌情增减)

6面骰子(德军玩家有几个人就用几个)

#### 1.2 地图的连接

3张地图一部重叠的放在桌子上

#### 1.3 单位

初期配置用以外，任何设置的单位都完全没有差别。因此，增援单位和命令签，也是任何设置都没有区别。

一部分苏军司令部和司令部用命令签，以及列宁格勒一部份的德军增援单位在本游戏中不被使用

## 1.4 签

基本游戏中各自使用的命令签，没有初设的区别属于各阵营的玩家共有。

一方面连接多人变体的话，把管理员进行签叫做呼叫签来使用

基本游戏使用的补给判定签，德军增援签，苏军增援签，以及 OKH/Reserve 签作为管理员进行签使用

管理员进行签的数量为

德军签 x8

苏军签 x8

德军增援签 x1(使用基本游戏的签)

苏军增援签 x1(使用基本游戏的签)

补给判定签 x1(使用基本游戏的签)

OKH 签 x1(使用 GJ43 号的签)

Reserve 签 x1(使用基本游戏的签)

上述德军签和苏军签的枚数，根据参加玩家人数的变化而变化。详细参照 2.2

## 1.5 放签杯

连接多人变体，需要准备以下放签杯

管理员进行签放入杯 1 个

各玩家用司令部命令签杯 每个玩家 1 个

## 2.0 游戏顺序的变更

基本游戏为全部的命令签放在一个签杯内，按次抽取来决定激活哪个司令部，连接多人变体将使用不同的顺序抽签

### 2.1 司令部签的选择

游戏开始时根据初设的指示将命令签中第一回合可以使用的两阵营的签。之后可以追加可使用的签，德军第 4 回合 1 个(第 2 集团军)，苏军最大每回合 3 个命令签。

各游戏回合开始时，各玩家将各自阵营可以使用的签中选出需要的签，放入各自的签杯中，各玩家可以选择各自阵营中可能使用的签放入自己的杯子。

(例外 1) 第 1 装甲集团军的 2 个签必须放入同一玩家的杯子

(例外 2) 第 3 装甲集团军的 2 个签必须放入同一玩家的杯子

各玩家的杯子中只能放入司令部命令签。[曼施泰因][古德里安]签放在德军阵营玩家手边，不要放入杯中

各玩家放入了什么签，只能让同阵营的玩家知晓。

## 管理员进行签放入杯中表

マスター進行チット投入表

マスター進行チット	第1ターン	第2~3ターン	第4ターン~
ドイツ軍マスターチット	7/5	8/6	8/6
ソ連軍マスターチット	7/5	8/6	8/6
ドイツ軍増援チット	0	0	1
ソ連軍増援チット	0	0	1
補給判定チット	1	1	1
OKHチット	1	1	1
Reserveチット	1	1	1

(/の左は担当プレイヤーが2名の場合、/の右は3名の場合)

/の左边为玩家 2 名，/的右边为玩家 3 名

## 2.2 放入管理员进行签

根据上表将管理员进行签放入杯子

## 2.3 第一回合奇袭阶段

第一回合的签投入杯子后，各阶段开始前，无需抽签可以激活德军的 4 个装甲集团军。这个激活由哪位玩家激活哪个装甲集团军为德军阵营自由决定。同时激活也可以。

## 2.4 开始抽签

和通常的抽签不同，玩家的代表者随机抽取 1 个管理员进行签。根据抽取的管理员进行签的种类作出以下处理

### (1) 德军签

德军玩家在各自的杯子中随机抽取一个，亮出这个司令部签，随后德军玩家激活这个司令部，进行移动战斗

### (2) 苏军签

苏军玩家在各自的杯子中随机抽取一个，亮出这个司令部签，随后苏军玩家激活这个司令部，进行移动战斗

### (3) 德军/苏军増援签

根据通常的规则，德军/苏军増援单位用铁道运输

### (4) 补给判定签

根据通常的规则同时进行补给判定

### (5) OKH/Reserve 签

参照选择规则 16.2

## 2.5 曼施泰因以及古德里安打断

德军阵营，抽到补给判定或増援签，OKH/Reserve 签时，或者抽出司令部签后，但还没有执行行动前，可以用曼施泰因或古德里安来执行打断。

打断执行时，本次抽出的进行签和司令部签全部无效，放回原来的杯子中执行曼施泰因或古德里安打断命令

## 2.6 假司令部命令签

轴心军玩家希望的场合，可以增加以下选择规则

- (1) 苏军各玩家的司令部签，每个玩家枚数不同时，枚数少的玩家的杯中，需要补齐和枚数多的玩家相同的签数，需要放入假司令部命令签
- (2) 假命令签，使用地图上没有登场的司令部命令即可
- (3) 假命令签抽出时，因为没有这个司令部在地图上，所以没法发动

例如，中央战区 4 枚，北方战区 2 枚司令部签时，北方战区需要补 2 枚假签。补足 4 枚。这个规则是为了防止司令部个数少的战区，苏军的司令部比历史更早的激活，迟滞轴心军的进攻提前展开而做的限制措施。

这个变体是近藤友树提案的，这个变体使用时，会和原先的连接剧本的推演有所不同。但是这个可以使得多人游戏不需要管理员也能公平的进行游戏。  
这个变体规则使用时请替换下原规则的 17.0 连接剧本多人游戏指引