

GJ 激斗!台风电击战



设计:呼拉中村

翻译:政委

1.0 开始

[激斗!台风电击战]系列是1941年9月开始的台风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作设计为共通的游戏尺度,游戏系统。

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

地图取了这个战役使用的地域

1. 格子
六角格子(以后叫做格子)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。穿越格子边的地形被叫做(格子边)地形。
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. 可以投入的增援盒 参见 12. 0
5. 近卫部队转换盒(GD Convert) (参考 15. 2)

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

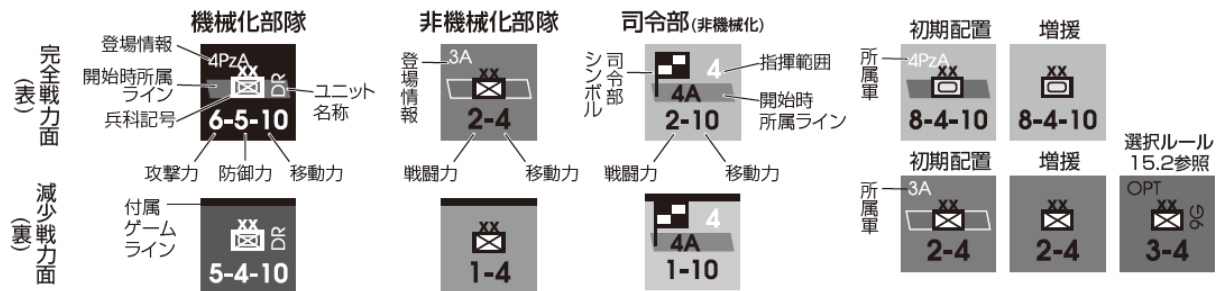
战斗单位印刷的数值和形象参照下图(自己看图)

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)

OPT: 用可选规则时使用 参见 15.2

5. 战斗力

解决战斗时使用 参见 10.0

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 参见 9.0

(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)
DR:(SSガスライヒ)
ソ連軍
C:Cavalry(騎兵)
M:Motorized(自動車化狙撃)
T:Tank(戦車)
G:親衛

兵科記号一覧

 装甲/戦車師団  騎兵師団
 機械化師団
 自動車歩兵師団
 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
ソ連軍
赤軍:赤褐色
赤軍親衛:赤色

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(2PzA, 2枚中 1 枚是古德里安签), 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

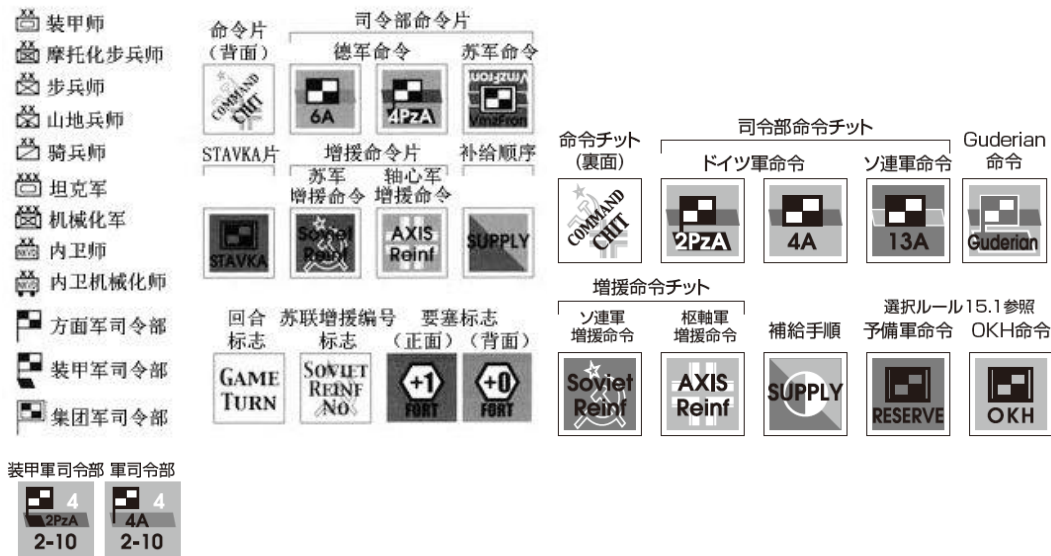
作为司令部可以激活的战斗单位的范围 参见 8.2

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 参见 9.0



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 6.0 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 参见 8.0

2. 古德里安命令卡 (轴心国军/参见 6.3 7.3)

3. 预备军命令卡 (苏军/可选规则 15.1)

4. 增援命令卡 (轴心国军, 苏军各 1 枚/参见 12.0)

5. 补给顺序卡 (双方共通/参见 11.0)

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



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 ZOC

- (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. 可以跨越大河
- (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) 支配地域影响到连络线的设定, 移动, 退却, 增援的配置 参见 3.3 9.1 10.6 12.1

3.3 连络线

连络线为 自军连络源 (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

有敌方单位存在的联络源不能引出联络线。

连络线作为补给判定, 增援的配置使用 参见 10.0 12.0

- (1) 连络线, 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) 连络线 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, 连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连络线.

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)
全部的初期配置格最低放置 1 枚单位
- (3) 登场情报为 OPT 的单位, 请放置在 [近卫部队转换盒] 内 参见 15.2
- (4) 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 12.0

- (5) 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
- (6) 全部的单位都是完全战力面放置
- (7) 以下的命令卡放在手边 参见 6.0
- (8) 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，在指定的回合完了或，提前达成胜利条件。参见 14.4

(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 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对应的签的行动 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 8.0

(4) 行动阶段

激活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，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：古德里安命令卡)

(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

各玩家选择的命令卡，根据以下条件选择

(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 的数量选择命令卡

(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

6.3 古德里安命令卡

古德里安命令卡是特殊的命令卡

(1)轴心国军玩家选择了古德里安命令卡时, 可以不放入杯中放在手边。(但不能违反这个回合的可以选择的签(GER Com)数量)

(2)古德里安命令卡在手中时, 可以作为打断签使用。

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 参见 8.0

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

该玩家接受增援部队 参见 12.0

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 15.1

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 打断命令

轴心国军玩家, 使用手中的古德里安签可以执行打断命令。

(1)轴心国军玩家抽签后可以看签情况, 是否需要扔回杯中, 转而使用古德里安命令卡来执行打断命令。

(2) 执行打断命令使用古德里安签的时候，立刻激活 2PzA(第二装甲集团军)司令部。

(3) 杯中的签全部被抽取完后，如果古德里安签尚未被使用的话，可以在回合结束前使用。

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

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) 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

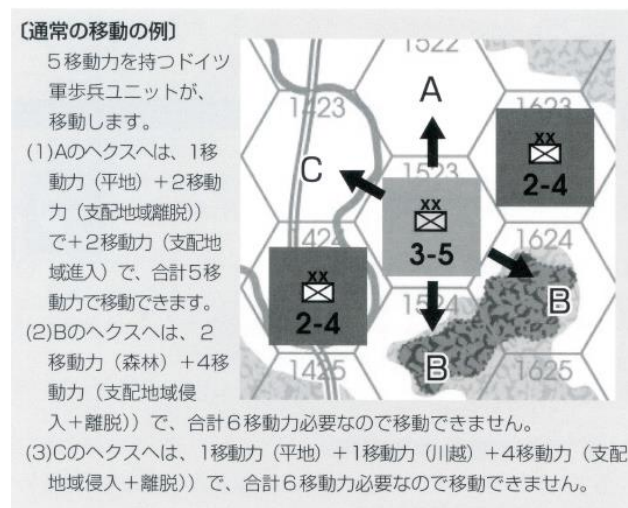
通常移动的例子

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

(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 个单位堆叠の場合，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 3.3 10.5)
- (2)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

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 参见 3.3

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/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) 轴心国军单位，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 台风电击战专用规则

14.1 天气的效果

本游戏的天气效果在指定的回合使用以下规则

14.1.1 泥泞

3-5 回合, 适用以下效果

1. 平地都被视作为树林
2. 丧失全部的道路效果(道路上的桥梁还在)
3. 全部的战斗往防御方有利修正 1 列

14.1.2 冰冻

6-7 回合, 适用以下效果

1. 平地都被视作为树林
2. 全部的战斗往防御方有利修正 1 列

14.1.3 雪

8 回合以后, 适用以下效果

1. 平地都被视作为树林
2. 丧失全部的道路效果(道路上的桥梁还在)
3. 全部的苏军战斗单位, 在敌支配地域追加使用 1 点移动力可以进入, 脱离 ZOC。
4. 攻击时及防御时全部的战斗比往苏军有利方向修正 2 列。

注: 全部的天气修正, 将平地视作为树林的地形效果和格子的地形效果(1 列修正)可以累积使用。

14.2 阵地格

- (1) 对阵地格的战斗，只有苏军防御力加 4
- (2) 除了上项外，阵地格遵循其他地形效果

14.3 莫斯科守备队

- (1) 苏军玩家在 5-7 回合的 3 回合内，在命令实行时发动[SOVIET REINF]时，这个回合除了拿取通常的增援外，可以在每个回合拿取 4 个莫斯科守备队(Moscow)增援单位。
- (2) 莫斯科守备队单位和通常增援一样从己方的[增援可能盒]中任意选择。
- (3) 莫斯科守备队单位遵循堆叠限制，放置在己方支配的莫斯科城内的任意格中。无法引联络线的格子，或者敌方支配地域格斗没关系。无法配置的话可以带入下个回合。
- (4) 作为莫斯科守备队登场的单位，此后正常作为单位使用

14.4 胜利条件

- (1) 10 回合结束时，莫斯科以及图拉之中最少包含 2 格的大城市，需要占领 10 格及以上，并且可以连的上联络线的话，轴心国军胜利，游戏结束
- (2) 在游戏中，莫斯科以及图拉之中至少同时占领 2 格，并且在 12 回合结束时，占领大城市 8 格以上，并且可以连的上联络线的话，轴心国军胜利。
- (3) 上述以外的话，苏军胜利。

15.0 可选规则

15.1 RESERVE/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

15.2 近卫师的变换

苏军玩家可以将三个步兵师替换成近卫师。

(1) 第 8 回合 [SOVIET REINF] 发动时，可以进行转换。

(2) 将联络线能连上的 3 个步兵师 (在敌支配地域内也可) 从地图上拿走，将 [近卫部队转换盒] 中的 3 个红军近卫师替代之。

15.3 命令签的限制

第 2 回合，苏军在命令签选择时无法选以下的司令部签。

31A, 49A, 32A, 33A, 5A, 10A

15.4 苏军地图外联络源

苏军在地图东端，轴心国军没有占领的联络源以东全部的格子都可以作为联络源使用。

15.5 古德里安被裁员

(1) 第 9 回合开始的每个回合扔一个骰子，出 5-6，古德里安就被解除职务拉。。哈哈。

(2) 古德里安被解除职务后，古德里安签照旧作为 2PzA 使用，但是丧失 6.3 7.3 的效果。

地形效果表

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 +街は2シフト	1
深い森	機械化 :3移動力 非機械化:2移動力	2シフト +街は3シフト	1
湿地	機械化 :3移動力 非機械化:2移動力	1シフト +街は2シフト	1
湖沼	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&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 山岳師団全移動力	2シフト	1
川	+1 移動力	攻撃力1/2	1
大河	全移動力 ZOC間は不可	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

戰鬥結果表

DIE	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10+
1	A2	A1	A1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR
2	A1	A1	-	-	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR
3	A1	-	-	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

2018 年 6 月 5 日 政委翻译于上海