

# GJ69 南方作战 1941 中文游戏规则 v1.0

游戏设计：呼啦中村

中文翻译：王晶

## 1.0 前言

本游戏再现了 1941 年 12 月到 1942 年春日军向东南亚方向进攻，支持两名玩家同时游戏。日军玩家和联军玩家在指定回合结束之前，为了胜利而战。

## 2.0 游戏配件

本游戏使用以下配件，除此之外请自行准备若干个六面骰子。

- ①规则说明书（1 册）
- ②棋子板（1 枚）
- ③游戏地图（1 枚）
- ④卡牌板（2 张）

### 2.1 棋子

请将棋子从附属的棋子上剪下使用，棋子分为单位和标志两种。

#### 2.1.1 单位

(1) 本游戏包含以下三种单位。

##### ①陆军单位

步兵、机械化、坦克、空降、要塞共 5 类型。

##### ②舰艇单位

除舰艇单位外，还包括拥有航空战力的航母（CV、CVL）单位。

##### ③航空单位

(2) 各单位有正面（未使用）与背面（已使用）2 面。（6.2 参照）

①正面的单位表示未使用状态，本回合可以执行行动。

②背面的单位表示已使用状态，本回合不能再行动了。

##### (3) 能力值

各单位包含以下四种能力值。

①攻击力（下左）：通常攻击使用。（8.0 参照）

②耐久力（下中）：算出损害点数使用。（11.4 参照）

③移动力（下右）：单位的移动时使用。（7.0 参照）

④航空战力（右上）：航空单位与航母单位（CV、CVL）

才有的，航空攻击时使用。（9.1 参照）

#### (4) 名称

表示各单位的名称。

①类型 / 所属：单位所属的上级组织（陆军单位）或类型（舰艇 / 航空单位）。

AF：航空队

CV：航母

CVL：轻型航母

BB：战舰

BC：巡洋战舰

CA：重巡洋舰

CL：轻巡洋舰

DD：驱逐舰队

②部队 / 舰名：表示各单位的部队 / 舰名。

③初期配置情报：表示各单位初期配置情况。（3.0 参照）

初期配置情报为「OPT」的单位只在可选规则时使用。

（17.2 参照）

#### (5) 兵种记号·剪影

陆军单位是兵种记号、舰艇和航空单位用剪影表示。

#### (6) 单位国籍色

单位的颜色用来识别该单位的国籍与种类。（见地图上的范例。）

### 2.1.2 标志

#### (1) 支配标志

各区域放置 1 枚，表示该区域归谁支配。（14.0 参照）

#### (2) 回合标志

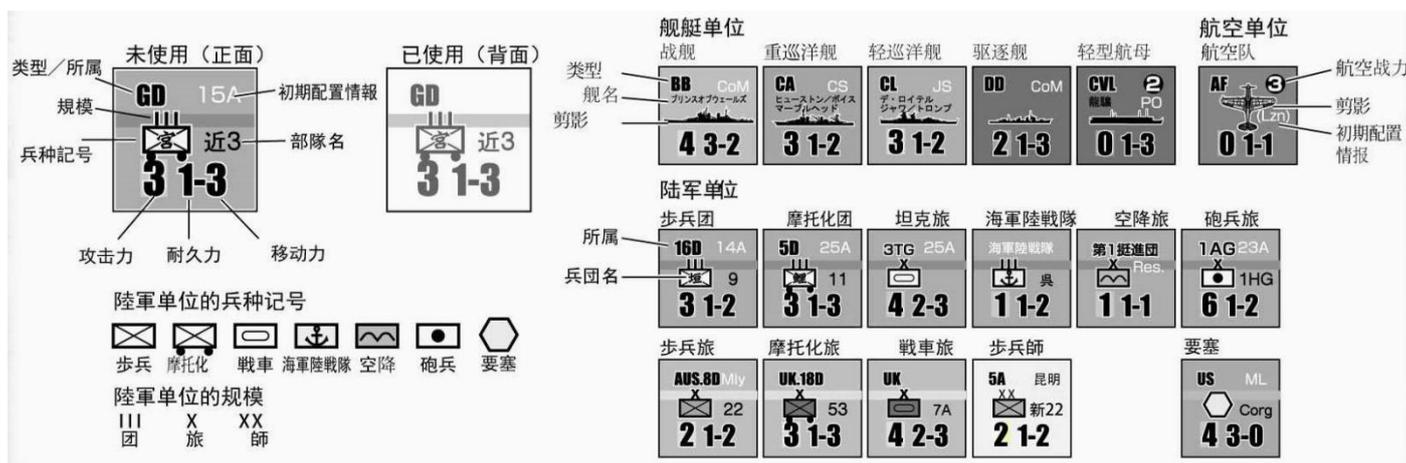
放回合轨道上表示现在的游戏回合。（4.0 参照）

#### (3) VP 标志

每回合结束时、游戏中联军支配要塞可以获得 VP，放在 VP 轨道上表示现在的 VP 数量。（15.0(1) 参照）

#### (4) 油田标志

油田标志不能移动。游戏开始时正面放置有油田标志的区域。棋子背面记录了各油田标志的 VP，直到游戏结束时才可以翻开看。游戏过程中打出“破坏油田”也可以查看油田标志背面。





## 2.2 游戏地图

### 2.2.1 区域

游戏地图被若干区域区分。

#### (1) 通常区域

通常游戏时使用，分为陆上区域和海域区域 2 种。区域的地形与侵入区域、实施攻击、应用损害等息息相关。(7.2、8.0(2)、9.1(2)、11.3 参照)

#### (2) 要塞区域

要塞区域是特殊的陆上区域。(16.1 参照)

#### (3) 本国区域・不可侵入区域

同盟军单位不能进入日本本土，日军单位不能进入印度 (India)、昆明、印度洋区域。

可以使用航空攻击处在不能侵入区域的敌单位。

#### (4) 区域边境

区域边境线分为以下几种。(7.3 参照)

##### ① 陆上区域边境

陆上区域之间的边境线。

##### ② 山岳区域边境

一部分陆上区域的边境线是山岳区域边境。

##### ③ 海域区域边境

海域区域之间的边界，以及海域区域和陆地区域之间的边界。

### 2.2.2 区域标识

各区域中可能存在以下标识。

#### (1) 开始时支配标志

标识游戏开始时归哪个阵营支配。(14.0 参照)

#### (2) 常时支配标志

标识游戏中哪个阵营支配该区域。

#### (3) 补给源标志

日军补给源是日本本土，同盟军补给源是印度 (India)

和昆明区域。回复时会使用补给源。(12.0 参照)

#### (4) 油田标志

表示该区域要放置油田标志。(3.0(5) 参照)

#### (5) 区域 V P (胜利得分)

表示游戏结束时支配该区域的阵营可以获得多少 V P。(15.0 参照)

#### (6) 初期配置 (3.0 参照)

() 内的表示放置航空单位或麦克阿瑟。

### 2.2.3 图表和格子类

#### ① 回合轨道

将回合标志放置在此以记录现在的回合数 (4.0 参照)

#### ② VP 轨道

用于放置 VP 标志表示同盟军在游戏时的 VP。(15.0(1) 参照)

#### ③ 同盟军增援池

用于放置尚未登场的同盟军单位。(3.0(4) 参照)

#### ④ 补充池

放置从地图上除去的单位。(11.3 参照)

送往补充吃的英军 (UK) 和国军 (FT) 的航空单位，只能通过“补充航空部队”卡牌再次登场。

### 2.2.4 范例

表示棋子或者游戏地图上的各种标识的范例。

### 2.3 作战卡牌

将卡牌从附属卡牌板上取下使用。作战卡牌分为日本军玩家专用和同盟军玩家专用两种。

#### (1) 作战卡牌上面有以下信息。

##### ① 标题

卡牌行动的名称。(5.2、6.3 参照)

##### ② 内容

使用卡牌行动时，按照卡牌上描述的内容执行。(5.2、

### 6.3 参照)

(2) 作战卡牌分为以下 2 种。

#### ①行动卡牌

卡牌行动时使用。(5.2、6.3 参照)

#### ②相应行动卡牌

标题两侧有★标志的卡牌，在满足条件的时候，可以作为反击卡使用。(5.2(3) 参照)

### 3.0 游戏的准备

(1) 决定指挥日本军和同盟军的玩家。

(2) 日军玩家将以下单位正面(未使用)放置在地图上。

初期配置情报：配置区域(棋子数)

#### ①陆军单位

14A: Luzon Strait (6 单位)

15A: Cambodia (8 单位)

23A: 广东 (5 单位)

25A: Coast of Malay (8 单位)

川口支队: South China Sea (1 单位)

坂口支队: Pacific Ocean (1 单位)

海军陆战队: South West Pacific (2 单位)

Res.: Japan Homeland (10 单位)

#### ②海军单位

LS: Luzon Strait (CAx 2 单位、DDx 2 单位)

SCS: South China Sea (BBx 2 单位、CAx 2 单位、DDx 2 单位)

CoM: Coast of Malay (CAx 2 单位、DDx 2 单位)

PO: Pacific Ocean (CVLx 1 单位、DDx 2 单位)

#### ③航空单位

(台湾): 台湾 (4 单位)

(Sgn): Sth Indochina (4 单位)

(3) 同盟军玩家将以下单位正面(未使用)放置在地图上。

初期配置情报：配置区域(棋子数)

#### ①美陆军单位(US)

Lzn: Luzon (5 单位)

Mdn: Mindanao (3 单位)

ML: MANILA (7 单位)

#### ②美海军单位(US)

CS: Celebes Sea (CAx 1 单位、DDx 1 单位)

JS: Java Sea (DDx 1 单位)

#### ③美航空单位(US)

(Lzn): Luzon (4 单位)

#### ④英陆军单位(UK)

Mly: Malay (8 单位)

Rgn: Rangoon (3 单位)

Lsh: Lashio (2 单位)

HK: 香港 (2 单位)

SP: SINGAPOLE (3 单位)

#### ⑤英海军单位(UK)

CoM: Coast of Malay (BBx 1 单位、BCx 1 单位、

DDx 1 单位)

JS: Java Sea (CAx 1 单位、DDx 1 单位)

#### ⑥英航空单位(UK)

(SP): SINGAPOLE (2 单位)

(Ind): India (2 单位)

#### ⑦荷兰陆军单位(NED)

JW: Batavia (3 单位)

JE: Surabaya (2 单位)

#### ⑧荷兰海军单位(NED)

JS: Java Sea (CLx 1 单位、DDx 1 单位)

#### ⑨荷兰航空单位(NED)

(JW): Batavia (2 单位)

#### ⑩国民党陆军单位

昆明: 昆明 (3 单位)

#### ⑪麦克阿瑟(MacArthur)

(ML): MANILA (1 单位)

(4) 其余的同盟军单位放在同盟军增援池。

(5) 随机抽取 3 枚油田标志，分别放置在 Brunei、Palembang、Balikpapan。其余 2 枚在本次游戏中不使用。

(6) 根据地图上的开始时支配标志，在地图上放置对应阵营的支配标志。

(7) 各玩家领取自军用的 16 张作战卡牌。

(8) 将回合标志放在回合轨道上第一回合的位置，VP 标志放在 VP 轨道“0”的位置。

这样游戏就准备结束了。

### 4.0 游戏的流程

本游戏要连续进行 8 个游戏回合来角逐胜负。

各回合按照以下流程进行。

(1) 各玩家从自军的 16 张作战卡牌中选出本回合使用的卡牌。(5.1 参照)

(2) 两军玩家交互执行「轮次」。(6.0 参照) 一直是日军先攻。

(3) 在轮次中，如果不使用手牌或航空单位的话，可以选择“跳过”(pass)。如果没有手牌或未使用的航空单位，则该轮次玩家自动被跳过。两名玩家连续跳过时，该回合结束。

(4) 回合结束时执行以下流程，然后进入下回合，再度从上述流程(1)开始执行。

①在有油田标志(背面)的各区域，尝试破坏油田。如果该油田标志所在区域归同盟军支配的话，(任意玩家)掷 1 颗骰子。如果该区域有日军单位，则需要掷骰点在 6 或以上，如果没有的话，则需要掷骰点在 5 或以上，可以移除油田标志。

②两军玩家将可以回复的自军单位翻至正面(未使用)(12.0 参照)

③弃掉本回合没有使用的手牌，与其他自军卡牌混在一起形成新的自军牌组。

④计算胜利得分。(15.0 参照)

⑤回合轨道上的回合标志前进 1 格。

## 5.0 作战卡牌

### 5.1 领取作战卡牌

每回合開始時各玩家从自军作战卡牌牌组（16枚）选取等同于以下数量的作战卡牌，这些卡牌就是本回合的手牌。

①日本军：每回合7枚

②同盟军：每回合5枚

### 5.2 使用作战卡牌（6.0、18.0 参照）

在通常行动、卡牌行动或反击时，需要使用作战卡牌。

(1) 在自军轮次把卡牌作为通常行动（移动 / 通常攻击）使用时，将卡牌背面朝上使用。（6.1 参照）

(2) 在自军轮次把卡牌作为卡牌行动使用的卡牌，将卡牌正面朝上使用。（6.3 参照）

(3) 标题两侧有★印的卡牌，在满足指定条件时，可以作为反击卡牌使用。

作为反击使用的卡牌，在敌军轮次中正面朝上使用。

（10.0 参照）

(4) 弃掉使用后的作战卡牌，回合结束时组成新的牌组。

### 5.3 作战卡牌的项目

(1) 卡牌上记述①②或更多项目时，选择其中一项执行。

(2) ①②或更多项目时（Z 部队），如选择①作为通常卡牌的行动，则在满足②条件时，可以作为反击卡使用。

（10.0 参照）

## 6.0 实施轮次

### 6.1 行动

(1) 轮次玩家早自军1个轮次可以执行以下任一行动。

①通常攻击（任意的卡牌背面朝上使用）

轮次玩家选择1组自军单位执行攻击。（6.2、8.0 参照）

②移动（任意的卡牌背面朝上使用）

轮次玩家选择1组自军单位执行移动。（6.2、9.0 参照）

③航空作战（不要卡牌）

④卡牌行动（使用对应的卡牌）

(2) 实施通常攻击、移动、卡牌行动时，必须使用1张作战卡牌。

实施航空作战时，不需要使用作战卡牌。

### 6.2 行动与群组

选择任意1个区域，然后选择任意数量该区域本轮次可以行动的单位。如果可能，全部选择也可以。被选择的这些单位，被称之为“群组”。

①被选进群组的单位必须全部是正（未使用）面状态。

②选择的群组可以执行移动、攻击、航空攻击、航空移动中任意一种行动。（7.0、8.0、9.0 参照）

③群组执行行动后，全部单位翻到背面（已使用み）。

④群组内同时行动的单位必须执行相同的行动。

### 6.3 卡牌行动

(1) 执行卡牌行动的话，按照卡牌记述执行。

(2) 如果卡牌行动上面的记述与通常行动规则相违背时，以卡牌行动规则为准。卡牌上没有记述的事项，按照通常行动规则处理。（6.2、7.0、8.0、9.0、10.0 参照）

(3) 1轮次只能至多使用1张卡牌来执行卡牌行动。

## 7.0 移动

### 7.1 通常的移动

(1) 轮次行动中实施「移动」时，必须将任意手牌背面朝上弃掉。（在卡牌行动描述中需要移动时，根据卡牌记述处理即可，无需在额外弃掉卡牌。）

(2) 移动是以群组为单位，移动力以群组中移动力最小的单位为准，在其移动力范围内移动。进入一个区域必须消费以下移动力。

①进入相邻区域消费1移动力。

②进入敌支配或存在敌单位的区域时，或者脱离存在敌单位的区域时，都必须额外消耗1移动力。

例：3移动力可从敌支配区域直接移动到另一个敌支配区域。

(3) 同时行动的群组必须移动到相同的目标区域。

(4) 移动完成的单位必须全部背面（已使用）朝上。

### 7.2 进入的制限

根据单位类型的不同，各单位进入区域时会受到以下制限。

(1) 陆军单位

可进入陆上区域或海域区域。

(2) 航空单位

可进入陆上区域或海域区域。但不能在海域区域或非自军支配的陆上区域停止移动，只能通过。

(3) 舰艇单位

不能进入陆上区域。

### 7.3 区域边境的制限

(1) 海域区域边境

经由海域区域边境移动时，受到以下限制。

①陆军单位的移动力最大变为2。（例外：日军的「独立部队」）

②1群组包含的陆军单位不能超过2个。（例外：日军「海上运输 / 上陆作战」）

包含舰艇单位与陆军单位的群组移动时，只有陆军单位受此限制。

(2) 山岳区域边境

通过山岳区域边境时，受到以下限制。

①1群组可以包含的单位最大为1个单位。

②不能通过山岳区域边境撤退。

### 7.4 单位数量的制限

(1) 一方玩家在同一陆上区域的陆军单位不能超过10个。

(2) 航空单位不能配置在非自军支配的陆上区域。（只能通过）

在己方支配的陆上区域，至多可放置4个航空单位。

(3) 进入海域区域的单位数量没有限制。

### 7.5 海上运输

使用「海上运输」卡牌时，需遵从以下特别移动。

(1) 可无视移动力，无限制移动。

(2) 途经区域必须是自军支配下海域区域。海上运输的

途中不能通过陆上区域边境。

(3) 最初和最后的区域既可以是陆上区域也可以是海上区域。

海上运输可以最初或最后其中一个区域包含敌单位。但不能最初和最后区域都有敌单位。

如果目的区域是敌支配区域的话，必须该区域存在自军单位。

(4) 海上运输途中不能通过含敌单位的区域。

(5) 除以上限制外，海上运输按通常移动处理。(当然全部单位移动结束后变为已使用状态)

## 8.0 通常攻击

(1) 轮次行动选择「通常攻击」时，需将任意 1 张手牌背面朝上弃掉。(如卡牌行动中包含通常攻击时，则按照卡牌描述操作即可，无需为「通常攻击」再额外弃掉卡牌。)

(2) 根据单位类型的不同，只有符合下述条件时，才可以实施攻击。

①陆军单位：陆上区域

②航空单位：自军支配下的陆上区域

③舰艇单位：海域区域

(3) 执行通常攻击的群组所属单位只能攻击执行该行动群组同一区域的敌单位。

(4) 通常攻击使用实施单位的攻击力。

同区域的航空单位通常攻击时，使用其航空战力。

(5) 参照 11.0 项结算攻击。

(6) 执行完通常攻击的单位必须全部翻到背(已使用)面。

## 9.0 航空作战

(1) 轮次中选择「航空作战」时，可进行航空攻击或航空移动。

(2) 航空作战无需使用卡牌(例外：卡牌行动)

(3) 实施完航空作战的单位，必须全部翻到背(已使用)面。

### 9.1 航空攻击

(1) 只有拥有航空战力的单位可以执行航空攻击。

(2) 只有执行航空攻击的单位在以下区域时，才能执行航空攻击。

①航空单位：自军支配下的陆上区域

②航母单位：海域区域

(3) 选择航空攻击单位同区域或相邻的区域，攻击目标区域的敌单位。

但是，在陆上区域的航空单位攻击同样在陆上区域的敌人时，可以攻击其移动力范围内的敌人。

(4) 航空攻击将使用实施单位的航空战力作为攻击力。

(5) 参照 11.0 项 结算攻击。

### 9.2 航空移动

(1) 只有航空单位可以执行航空移动。注：航母单位不能进行航空移动。

(2) 航空移动只能从自军支配下的区域前往自军支配下

的区域。

(3) 进入相邻区域，无论是不是敌支配区域或是否存在敌单位，仅仅消费 1 移动力。

(4) 航空移动与是否存在敌单位没有关系。

(5) 除上述内容外，航空移动遵从通常移动规则。(7.1 参照)

## 10.0 反击

使用响应行动卡牌时，只要条件满足，就可以根据“反击”的规则进行攻击。

结算反击的方法，除下述内容外，其他与通常攻击一致。

(1) 在正(未使用)面反击的单位，不会变为背(已使用)面。背(已使用)面单位是否可以反击，遵从作战卡牌记述操作。

(2) 在各群组的各行动之前决定是否反击。

(3) 满足条件的 1 个群组可以成为反击的对象。反击的损害只能由对象承受，其他群组不能承受。如果要反击别的群组，需要使用其他响应行动卡牌。

(4) 遭到反击的单位，以背面状态承受反击造成的损害。如果没有受到反击的损害，则在行动结束后，通常会变成背(已使用)面。

译者注：这里的背面朝上，是指如果单位移动进 1 个区域，单位需要翻面了，遭到反击但未受到损害时，继续翻面停在这个区域。

(5) 在对符合反击卡牌条件的敌单位攻击之前，结算反击。换言之，反击优先结算。

被反击的敌单位，只有在应用反击的损害之后，剩下符合条件的单位还可以进行正常的攻击。

(6) 不能针对反击进行反击。

## 11.0 结算攻击

通常攻击、航空攻击、反击按照以下流程结算。

### 11.1 算出损害点数

(1) 为每个执行攻击的单位掷 1 颗骰子，点数等于或小于其攻击力时视为 1 个命中。

(2) 合计命中数量，将等量的损害点数分配给目标敌单位。

### 11.2 分配损害点数

(1) 损害点数由受到攻击的玩家任意分配给自军目标单位。

但是航空单位执行航空攻击敌单位时，由攻击方玩家分配损害。

(2) 不能为了把自己单位送往补充池而故意分配多于战斗结果的损害点数。换言之，损害点数不能多算。

(3) 如果目标敌单位已全部送往补充池，剩下的损害点数全部作废。

### 11.3 损害结果的判定

根据受到损害单位的类型・攻击方法・区域的地形，按照下述方式消化结算损害点数。

#### 11.31 陆军单位

(1) 陆上区域受到攻击时

### ①表（未使用）面

耐久力×1点数：翻到背（已使用）面

耐久力×2点数：翻到背（已使用）面并撤退往相邻区域

耐久力×3点数：送往补充池

### ②裏（已使用）面

耐久力×1点数：撤退到相邻区域

耐久力×2点数：送往补充池

### (2) 海域区域受到攻击时

1点数：送往补充池

## 11.32 航空单位

### ①表（未使用）面

1点数：翻到裏（已使用）面

2点数：送往补充池

### ②裏（已使用）面

1点数：送往补充池

## 11.33 舰艇单位（含航母单位）

耐久力×1点数：送往补充池

## 11.4 耐久力

在判定损害结果时，只有在分配了等同于该单位耐久力倍数的损害点情况下，该单位才会受到相应的结果。耐久力在2或以上的单位，如果被分配了没有达到其耐久力的损害点的话，这些损害点数视为无效。并且在这种情况下，单位受到的损害点数不会累计到后面的轮次。

译者注：就是说，只有单位受到了等同于其耐久力的损害点时，才会收到上述的损失，譬如翻面、撤退等等。例：耐久力2的陆军单位在正面时，分配6点损害即送往补充池，分配4~5就翻面+撤退，分配2~3就翻面停留在该区域，分配1点数则没有任何效果。

因此，在受到攻击玩家可以自己分配损害点数的情况下，（假设遭到2点损害）如果有2个耐久力2的单位，就可以分别给每个单位分配1个损害点数，这样就使2点损害无效。但如果遭到的损害有3点，则必须分配给其中一个单位并产生效果。

## 11.5 撤退

只有陆军单位可以通过撤退消化损害点数。

(1) 为了消化损害点数而撤退的单位，可以撤退到任何符合条件的区域，但不能撤退到以下区域。

### ①海域区域

### ②存在敌单位的区域

### ③敌军支配区域

### ④已经有自军10个陆军单位的区域

如没有符合条件的区域，则将对对应单位送往补充池。

(2) 移动进入区域遭到反击要撤退的单位，必须撤退到发起移动的区域。

(3) 移动力为0的单位不能撤退。

## 11.6 航母单位

如航母单位（CV、CVL）被分配了通过航空攻击造成的损害分数时，要掷1颗骰子，如点数等于或小于该单位

的航空战斗力，则可以让分配给该单位的1点损害无效。

## 12.0 回复单位

(1) 各玩家在回合的最后，把所有可连接联络线到自军补给源的区域内的自军单位，全部翻到正面（未使用）状态。

(2) 不能连接联络线到自军补给源区域的单位，不能回复。（例外：参照16.2 麦克阿瑟和「补给」卡牌）

## 13.0 联络线

联络线可以依次经过相邻区域，在满足以下条件的区域之间进行。

(1) 联络线只能通过自军支配下的区域。

(2) 可以进入敌支配下的区域，但不能再继续延伸。（也就是说，联络线可以延伸到敌支配下的区域）

(3) 是否存在敌单位不影响联络线的设定。

## 14.0 区域的支配

(1) 游戏开始时，有日本军支配标志的区域为日军支配；有同盟军支配标志的区域为同盟军支配。

(2) 游戏回合中任意玩家轮次结束时，如支配一个区域的玩家在此区域内没有以下任何1个单位时，且该区域存在以下1个敌单位时，立即变更该区域的支配权。

译者注：只要一个区域没有你的单位了，但有敌人单位，那么这个区域的支配权就不在归你所有。

①陆上区域：陆军单位、航空单位

②海域区域：舰艇单位

## 15.0 胜利条件

通过以下方式获得VP，游戏结束时，VP大的一方获胜，VP相同则平局。获得的VP通过在VP轨道上放置VP标志来表示。

(1) 同盟军玩家在游戏中通过以下方式获得胜利得分（VP），日军玩家不能通过此方式得分。

①每回合结束时，每支配1个要塞区域，就获得1VP。

②将以下日军单位送往补充池时，获得对应VP。

耐久力2的单位：1VP

耐久力1的单位：0.5VP

(2) 游戏结束时，双方玩家统计自军支配下的陆上区域的VP并加总。

(3) 游戏结束时，支配油田标志区域的玩家将油田标志翻面，并获得背面对应的VP。

## 16.0 特殊规则

### 16.1 要塞区域

「香港」「SINGAPOLE」「MANILA」三个区域属于要塞区域。

(1) 不能从以下区域直接移动到敌方支配的要塞区域。

①敌支配下的区域

②海上区域

(2) 如果敌要塞区域内没有自军的陆上单位，则不能将因航空攻击造成的损害点数分配给要塞区域内的敌陆上单位。

(3) 每回合结束时，同盟军玩家可从每个支配的要塞区

域获得 1VP。

## 16.2 麦克阿瑟

除下述内容外，麦克阿瑟（MacArthur）单位视为普通的陆上单位。

(1) 放置麦克阿瑟棋子的区域，其联络线即使无法连接到补给源，在回复时也可以使以下单位回复到未使用状态。

①同盟军各轮次结束时：任意 1 单位

②回合结束时：全部单位

(2) 麦克阿瑟不能承受日军航空攻击的损害点数。

(3) 消灭麦克阿瑟时，日军玩家获得 1VP。（使用「I shall return」卡牌时不算）

## 16.3 国民党军

国民党军的单位只能放置和进入昆明、Lashio 和 Mandalay 的 3 个区域。

## 17.0 可选规则

双方玩家同意的情况下，可以使用下述一部分或全部规则。

### 17.1 调整游戏回合

(1) 延长回合

感觉游戏平衡性对日军不利时，游戏延长到第 9 回合。

(2) 缩短回合

感觉游戏平衡性对同盟军不利时，游戏缩短到第 7 回合。

### 17.2 追加单位

①飞龙·苍龙（飛龍・蒼龍）

感觉游戏平衡性对日本军不利时，第 5 回合开始时，在没有同盟军舰艇单位且在日军支配下的任意海域区域放置「飛龍」「蒼龍」（未使用）。以后「飛龍」「蒼龍」按照通常单位来使用。

②インドミタブル（印度君主）

感觉游戏平衡性对同盟军不利时，游戏开始时、将インドミタブル放置在同盟军支配下任意海域（未使用）。以后インドミタブル按照通常单位来使用。

### 17.3 纪元节

(1) 感觉游戏平衡性对日本军不利时，可使用以下规则。在紀元節（第 4 回合）、陆军記念日（第 6 回合）、天長節（第 9 回合 / 采用延长回合时）的时候，如果日军玩家新占领了要塞区域，则可以从每个区域获得 1VP。

(2) 感觉游戏平衡性对同盟军不利时，可使用以下规则。在紀元節（第 4 回合）、陆军記念日（第 6 回合）、天長節（第 9 回合 / 采用延长回合时）的时候，如果同盟军玩家夺回了日军占领的要塞区域，则每个夺回区域使日军失去 1VP。

## 18.0 卡牌使用相关 Q&A

### 18.1 「電撃戦」

Q.如果我使用「電撃戦」卡牌，是一次将 2 次行动内容全部宣告之后再行动，还是我先执行一个行动，然后再执行一个行动呢？

A. 哪种都可以。

Q.在「電撃戦」中进行 2 次攻击的情况下，第 1 次和第 2 次的损害是分别适用还是累计适用呢？

A. 如果提前就宣告了要进行 2 次攻击的话，可以将 2 次攻击的损害点数合计。

译者注：如果没有提前就宣告，而是执行了一次攻击之后，就不能再累计了。

Q:「電撃戦」中行动的群组，我可不可以第二次行动中让一些在第一次行动中的单位不再行动。

A:只要满足条件的群组，在「電撃戦」的行动中可以任意安排。譬如在第 1 次行动中已经行动过的单位，可以在第 2 次行动中不在行动。但是，在第一次行动中没有行动的单位，就不能在第二次行动中行动啦。

### 18.2 「待ち伏せ」

Q.使用「待ち伏せ」时，遭到反击一方的单位是正面朝上遭到反击还是背面朝上呢？

A. 背面状态受到攻击。

Q.对「銀輪部隊」使用「待ち伏せ」卡牌时，以哪种状态接受埋伏攻击呢？

A. 背面装填遭受攻击，即 1 点损害就撤退，2 点损害就移除。

Q.可以堆「海上运输」使用「待ち伏せ」吗？

A. 可以。

Q:如同区域使用了「共同作戦」「独立部隊」等多个群组攻击时，我可以用 1 张「待ち伏せ」反击他们全部吗？

A:「待ち伏せ」的效果是：可针对刚刚行动的群组，并不会影响以后行动的群组。因此，在使用「待ち伏せ」时，只能对刚刚行动的群组进行反击。

译者注：换言之，只能反击 1 个群组。

Q.可以用「YES か NO か!？」移除麦克阿瑟吗？

A. 可以的。

游戏设计 呼拉中村

封面绘图 松田大秀

中文翻译 王晶

游戏测试 GJ 测试协会的同仁们

制作 株式会社シミュレーションジャーナル

战旗工作室店铺 <https://wargames.taobao.com>

※本规则中全部使用图片版权归 GameJournal 所有。

※如果您对游戏规则有什么疑问或问题，欢迎联系我（[bannerofwar@163.com](mailto:bannerofwar@163.com)）或加入 QQ 群 319423627，大家一起讨论军事游戏吧！

## 19.0 卡牌内容

**电击战**：指定任意 1 个群组，该群组执行通常行动后，同群组可以再次行动 1 次。2 次行动可以选择不同种类的行动。使用此卡的群组单位在第二次行动结束时翻到背面。

**共同作战**：此卡可以让 2 个自军群组行动。轮次开始时，指定行动的 2 个群组，然后依次让两个群组顺序执行行动。每个群组可以选择不同种类的行动。

**补给**：指定若干个可以联络到自军补给源的区域，将这些区域共计 4 个单位，翻到正面。或者指定 1 个区域，该区域所有单位翻到正面。

**独立部队**（日军）：至多 4 个包含 1 个单位的群组可以 3 移动力移动 1 次。

**天降神兵**：指定任意 1 个群组或者只含 1 个单位的 3 个群组执行通常移动。此外，在自军支配且没有敌单位的 1 个空降单位可以放置在任意区域（已使用状态）。此卡使用后移除。

**ヒノデハヤマガタ**：此卡可让至多 4 个群组行动，且其中 2 个群组行动之后可以再次执行 1 次行动。本卡使用后移除。

译者注：此卡为电击战和共同作战的结合，属于王牌。

**银轮部队**：指定 1 个群组移动（不能移动到海域区域），该群组的陆军单位在移动后不会翻面。此卡使用后移除。

**YES or NO?** 选择存在自军陆军单位的 1 个区域，然后掷骰，如点数在 4 或以上，则移除该区域任意 1 个单位。此卡使用后移除。

译者注：基本上本卡就是为了歼灭麦克阿瑟。

**氧气鱼雷**：指定任意 1 个群组，该群组执行通常行动后，同群组可以再次行动 1 次。该群组全部舰艇单位在通常攻击时，攻击力变为 4，并且该群组无法被反击。

**登陆作战/海上输送**：①最大 10 个陆军单位的群组可以经由海域区域进行移动。②至多 4 个包含 1 个单位的群组可以执行 1 次海上输送。（参考 7.2）

**埋伏**：受到通常攻击时，或敌单位进入存在自军单位的区域时可使用。对应区域所有未使用单位立即以通常战力实施反击。用此卡反击的单位不会变为已使用状态。

**独立部队**（盟军）：至多 4 个包含 1 个单位的群组可以行动 1 次。

**潜水艇**：进行 3 次潜水艇攻击。各潜水艇攻击指定海域掷 1 颗骰子，点数受到以下修正：敌支配标志减 2；减去敌 DD 单位个数乘 2，如结果在 1 或以上，则可将目标区域任意 1 个单位送往补充池。

译者注：例如，一个区域有敌 2 艘 DD，我方掷骰点数为 4，则  $4-2 \times 2=0$ ，潜艇攻击失败。

**破坏油田**：将任意 1 个自军支配区域的油田标志翻面。在此之后，每次回合结束时，该区域执行油田破坏判定。

（参照 4.0（4）①）没敌单位时掷骰为 5-6 破坏，有敌单位时掷骰为 6 破坏。

**英联邦军的增援**：从同盟军增援池中随机获得 3 个英联邦军单位，（已使用状态）放在 India 区域。

**国民党军的增援**：从同盟军增援池中随机获得 3 个国民党军单位，（已使用状态）放在昆明或存在国民党军但没有敌单位的区域。

**空军补充**：①从补充池获取最多 2 个英联邦军的航空单位，放置在 India 区域（已使用状态）。②增援或从补充池中获得 1 个国民党空军单位，放置在昆明区域（未使用状态）。

**我还会回来的**：移除麦克阿瑟棋子，从此不算为计分对象。此卡使用后移除。

**海上输送**：至多 3 个包含 1 个单位的群组可以执行 1 次海上输送。（参考 7.2）

**Z 部队**：①舰艇单位的任意 1 群组可连续攻击 2 次，背面朝上的舰艇也可以攻击。②受到通常攻击时，或敌单位进入存在自军单位的区域时可使用。对应区域所有舰艇单位立即以通常战力实施 2 次反击。