

第三帝国的盛衰

游戏设计：中村撤也

中文翻译：王晶

版本：2019/3/5

1.0 前言

本游戏是一款再现从 1939 年到 1945 年第二次欧洲大战的策略模拟游戏。参与玩家分为轴心国军和同盟军两个阵营，双方一直游戏到达成指定胜利条件或规定回合结束为止，目的是取得游戏的胜利。

2.0 游戏配件

本游戏包括以下配件，此外，玩游戏前需要您自行准备若干六面骰子。

- ①规则说明书（1 本）
- ②棋子板（1 枚）
- ③游戏地图
- ④卡牌纸片（2 张）

2.1 棋子

请将附带的棋子从棋子板上取下备用。本游戏棋子分为单位和标志 2 种。

2.1.1 单位

(1) 本游戏包含以下 3 种单位。() 内是单位的缩写。

①陆上单位

步兵(LF)、坦克(TF)、守备队(GF)、空降兵(AB)、打击军(SA)、要塞卫队(FT)，共 6 种。

②航空单位(AF)

③舰艇单位

舰艇单位分为水面舰艇和潜水艇 2 大类。

水面舰艇：主力舰(NF)、航空母舰(CV)、护卫航母(CVE)，共 3 种。

潜水艇单位(SS)：特殊的舰艇单位（[参照 15.1](#)）

(2) 各单位分为正面（未使用）与背面（已使用）两面。（6.1 参照）

①正面朝上的单位尚未使用，在本回合还可以进行行动。

②背面朝上的单位已经使用过，现在不能行动。

(3) 能力值

各单位的能力值分为以下四种。

①攻击力（下左）：通常攻击时使用。（8.0 参照）

②耐久力（下中）：算出损害点时使用。（12.32 参照）

③移动力（下右）：移动单位时使用。（7.0 参照）

④航空战力（右上）：只有航空单位与航母单位才有的数值。航空攻击时使用。（9.0 参照）

(4) 国籍缩写·国籍标志

表示各单位的所属国籍。

①轴心方参战国

GE：德国

②轴心方中立国

IT：意大利

HU：匈牙利

RU：罗马尼亚

BU：保加利亚

FI: 芬兰
TU: 土耳其
SP: 西班牙

③同盟方参战国

UK: 英联邦
FR: 法国
PO: 波兰

④同盟方中立国

US: 美国
SU: 苏联
SW: 瑞士
NW: 挪威
SZ: 苏伊士
PG: 葡萄牙
IR: 爱尔兰
NE: 荷兰
BE: 比利时
YU: 南斯拉夫
GR: 希腊
DE: 丹麦

(5) 兵种记号·画像

陆上单位用兵种记号表示其兵种，舰艇及航空单位用对应单位的画像表示其兵种。

(6) 维希法国标记

法军中的一些单位表示维希法国的单位。（轴心军战略牌“维希法国”参照）

2.12 标志

(1) 回合标志

放在回合轨道上表示当前的回合。（参照）

该标志正面朝上时表示轴心军先攻，背面朝上时表示同盟军先攻。

(2) 参战标志

放在对应国家的参战轨道上，表示其现在的参战状态。（参照）

2.2 游戏地图

2.21 地图

地图被分为若干区域。

任何单位都必须放置在区域中。

区域分为“海域区域”和“陆上区域”两种。（参照 3.3、3.6、8.1.1、8.1.2、9.1.1）

①区域名

地图上没有区域名称的区域在游戏中不使用，单位不能进入。

②区域支配表示栏

表示该区域支配权，以及配置单位。（参照 3.4）

③策源标志

表示该区域为策源地。

获得战略牌、回复单位、动员、判定胜利条件都与策源地有关。（参照 3.2、5.0、12.0、13.0、14.0）

④国籍标志

表示在游戏开始时，该区域归哪个国家支配。有国籍标志的区域，称之为该国的领土（参照 3.4）

⑤初期配置

游戏开始时，需要配置在该区域的单位以以下形式表示。（参照 4.0）

[国籍缩写] [单位缩写] x [数量]

⑥区域边界

单位经由区域边界移动到相邻区域。

区域边界分为“海域边界”和“陆上边界”两种。（参照 3.6、8.1.2）

单位不能经由仅有点相连接的区域边界进行移动。

2.22 表格·格子类

①回合轨道

将回合标志放置在此处表示当前所处的回合。（参照 5.0（4）⑤）

②参战轨道

将参战标志放置在此处，表示对应国家现在的参战状态。（参照 3.1.2）

③动员池

放置可以动员的单位。（参照 4.0、11.3、12.0）

④开发池

放置游戏中未登场的战略牌与单位。（参照 4.0（4））

2.3 战略牌

将卡牌从卡牌纸片上取下使用。

战略牌分为轴心军玩家专用和同盟军玩家专用两种。

游戏进行时需要使用战略牌。（参照 5.0、6.1）

2.3.1 战略牌的内容

(1) 战略牌分为以下 3 个部分。

①战略值

使用战略牌时可以使用上面的战略值。（参照 6.1（2）、6.1.1）

②事件名

表示事件的名称。（参照 6.1.2）

事件名两边含有★标记的卡牌，可当反击使用。（参照 10.0）

只有满足指定条件时，才可以反击卡。

③事件内容

使用战略牌的“事件”时，执行上面文字描述的内容。（参照 6.1.2）

(2) 玩家在各轮次使用战略牌时，可以同时使用上面的战略值和事件。（6.1 参照）

各轮次先使用战略值还是先触发事件由对应玩家自由决定。

2.3.2 可以使用的战略牌

(1) 在游戏开始时，双方玩家仅能使用战略值为 2 的战略牌，将其放入自军用的牌组中。（参照 4.0（3））

(2) 游戏中使用“开发”事件时，可将事件限制条件下且在开发池中任意战略牌放入自军用弃牌堆中。

(3) 通过“开发”放入弃牌堆的战略牌，在本回合结束时进入自军用牌堆中，可在下个回合选择加入手牌使用。

(4) 不能查看对手的牌堆和未使用的手牌。可以确认处在开发池中的战略卡和使用“开发”后进入弃牌堆的卡牌。（参照可选规则 16.1）

3.0 游戏基本概念

3.1 国家

本游戏登场的全部单位都隶属于各自的国家。

国家（国籍）与其参战状态、阵营、支配区域、移动时区域残留单位、动员、回复等息息相关。（3.4、8.1(4)、12.0、13.0 参照）

3.1.1 阵营与参战状态

各个国家都隶属于轴心方或同盟方中任意一个阵营。

并且，参战国和中立国有两个参战状态。

在游戏中，阵营及参战状态都有变化的可能。（3.1.2、3.1.3 参照）

(1)参战状态

各国家根据其参战状态有以下称呼。

- ①轴心方参战状态：轴心方参战国
- ②轴心方中立状态：轴心方中立国
- ③同盟方参战状态：同盟方参战国
- ④同盟方中立状态：同盟方中立国

在此之后，只有自阵营参战状态才称之为“自军”，其余包括中立国在内，均称之为“敌军”。

(2)参战状态的效果

各玩家只能让自阵营的参战国单位行动。

中立国将遵循以下限制。

- ①不使用中立国的策源。（例外:美国 15.3 参照）
- ②任何玩家都不能指挥中立国的单位行动。
- ③中立国的单位不能动员和回复。

(3)游戏开始时的状态

游戏开始时，各国家处于以下参战状态。

- ①轴心方参战国：德国
- ②轴心方中立国：意大利、匈牙利、罗马尼亚、保加利亚、芬兰、土耳其、西班牙

- ③同盟方参战国：英国、法国、波兰
- ④同盟方中立国：美国、苏联、瑞士、挪威、苏伊士、葡萄牙、爱尔兰、荷兰、比利时、南斯拉夫、希腊、丹麦

3.1.2 参战状态与阵营的变动

各国家将根据以下状况变更该阵营的参战状态。

- ①一直是轴心军：德国
- ②一直是同盟军：英国、波兰
- ③同盟军因参战轨道状况而参战：

同盟军玩家使用“外交”事件使美国或苏联的参战标志到达参战轨道的“Entry”格子中，则对应国家立即成为同盟方参战国。

- ④轴心军因参战轨道状况而参战：

两军玩家使用“外交”事件使土耳其或西班牙的参战标志到达参战轨道的“Entry”格子中，则对应的国家立即成为轴心方参战国。

- ⑤开始时为同盟军，但由于事件变更了阵营：

游戏开始时法国是同盟军。

“维希法国”事件生效后，法国变为轴心军参战国。当巴黎被同盟军支配时，使用事件“外交”后，法国变为同盟方参战国。

- ⑥由于“外交”事件为任意阵营参战：

除此之外其他全部国家，被其所属阵营的“外交”事件指定时，立即成为该阵营的参战国。

3.1.3 侵犯中立国

(1) 不论上述内容，任何国家的单位进入（包含航空单位执行航空攻击时经过）中立国的支配区域时，无论本来阵营为哪一方，立即成为进入一方反对方阵营的参战国。

(2) 西班牙和土耳其作为中立国时被侵犯按照以下处理。

①因中立国被侵犯而参战时，无视参战标志的状态，立即成为同盟方参战国，并且在游戏结束其参战状态不会改变。

②参战标志回到中立国状态时，如其在游戏开始时的领土或该国的支配区域上有任意阵营的单位时，视为侵犯中立国。如果此时有双方阵营的单位时，该国以轴心方参战国参战。

(3) 单位撤退时，需要撤退单位的所有者可以选择撤退到中立国，或不撤退立即消灭单位。一旦撤退到中立国，则属于侵犯中立国行为。(参照 11.5)

3.2 策源数

(1) 当各玩家支配的区域含有以下策源标志时，计算为自军使用的策源数。

①红色圆形的策源：无论是同盟军还是轴心军連合軍，支配的玩家计为 1 个策源数。(例外:美国、大西洋的策源 15.3、15.7 参照)

②黑色圆形的策源：只有轴心军玩家支配才计为 1 个策源数。

③黑白圆形的策源：只有轴心军玩家支配时才计为 0.5 个策源数。

(2) 统计策源数如出现小数时，无条件舍去。

(3) 不计算中立国的策源。

(4) 策源数在每回合开始时获取自军手牌、决定先攻和判定胜利条件时要用到。(参照 14.0)

3.3 制压单位

在以下区域含有对应的自军单位时，视为支配该区域，制约敌单位的移动、妨碍敌单位的撤退和动员。

①陆上区域：陆上单位或航空单位

②海域区域：舰艇单位（例外：潜水艇）

上記单位被称为对应区域的“制压单位”。

3.4 区域的支配

(1) 游戏开始时有国籍标志的区域（领土），都归对应国家支配。

(2) 轴心国参战国的支配区域归轴心军玩家控制，同盟军参战国的支配区域归同盟军支配。

除此之外其他陆上区域都归中立国支配。

(3) 游戏中任何阵营国家参战时，对应国家的支配区域立即归参战阵营支配。

(4) 游戏回合中任何玩家的轮次结束时，如支配该区域的玩家在该区域没有制压单位（3.3 参照），且对手在该区域至少有 1 个制压单位时，该区域的支配权归对手所有。

(5) 如自军多个国籍的单位在同一自军支配区域时，任意玩家轮次结束时，可以将该区域支配权转换给任何自军国家所有。

但是，有国籍标志的区域，不能主动替换成为其他国家的支配国。

(6) 当一个区域没有任何玩家的单位时，自动回复为该区域国籍标志的国家支配。

3.5 联络线

在满足下列条件限制下，联络线可以依次通过相邻的区域，形成一条虚拟的线。

(1) 联络线可以通过自军支配下的区域。

(2) 联络线可以进入但不能通过敌支配下的区域。（即可以延伸到敌支配下的区域。）

(3) 敌单位的存在不影响和妨碍联络线。

(4) 联络线在动员和回复时使用。（12.0、13.0 参照）

注：动员时从自国的策源引联络线（例外：中小国）、回复时从自国支配区域引联络线。

3.6 海运容量

(1) 在进行海域区域的移动时，使用的海域区域中，配置的舰艇单位数（例外：潜水艇）最少的区域的水上舰艇单位数（如为已使用单位则按 1/2 单位计算）成为海运容量。

(2) 海运容量限制适用于海上移动的单位数、动员单位经由海域区域配置时，事件“战略移动”（轴心军）、“海狮作战”、“海上运输”“海上运输”、“登陆/空降作战”的情况下。（参照 8.1.2、12.0（5））

(3) 海运容量限制移动从开始、通过、进入的所有海域区域，限制每个区域在该轮次内动员、海上移动的单元数量。

(4) 关于海运容量限制，只要在移动时刻满足就可以了。可以在移动后如果超出该海域区域的海运容量。

(5) 游戏中任何海域区域出现超过该区域海运容量限制单位的时候，对应单位归属玩家选择超过限制的单位，将其

移到动员池中。

4.0 准备游戏

- (1) 决定由谁来指挥轴心军和同盟军。
- (2) 各玩家根据地图上各区域指示，将指定的单位正面朝上（未使用）放置在对应区域中。
- (3) 各玩家挑选出自军战略值为 2 的战略牌（轴心军 8 张、同盟军 6 张），将其组成自军可以使用的牌组。
- (4) 将以下单位和战略牌，放置在开发池中。

①德军坦克单位（GE TF 5-2-3）x 2、（GE TF 6-3-3）x 1

②德军潜水艇单位（GE SS）x 4

③德军航空单位（GE AF 0-1-2④）x 1

※可选规则使用（参照 16.8）

④美军护航航母单位（US CVE）x 3

⑤苏军坦克单位（SU TF）x 6

⑥苏军航空单位（SU AF）x 3

⑦战略值为 3、4 的战略牌（轴心军 8 张、同盟军 10 张）

(5) 剩余单位全部放置在动员池中。

(6) 各玩家从自军可以使用的牌组中挑选出第一回合的手牌，数量如下：

①轴心军：4 张

②同盟军：无

(7) 将回合标志放置在回合轨道第一回合格子中，将参战标志（美国、苏联、土耳其、西班牙）放置在各国的参战轨道中“START”格子中。

至此，完成了游戏准备工作。

5.0 游戏流程

要本游戏本游戏的胜负，需连续进行 12 个游戏回合。

各回合按照以下流程进行。

(1) 各玩家从自军可以使用的战略牌组中选择等同于目前自军策源数辆的战略牌，这些就是本回合的手牌。（2.3.1、3.2 参照）

注：第一回合无视策源数，使用以下数量的手牌。

①轴心军：4 张

②同盟军：无

(2) 两军玩家交互进行自己的轮次。（6.0 参照）

策源数多的一方为先攻。（3.2 参照）

策源数一样时，轴心军先攻。

(3) 在“轮次”中如果不使用手牌或航空单位时，可以选择“跳过”。如既没有手牌又没有未使用的航空单位时，则自动跳过该玩家的“轮次”。

当两名玩家连续跳过时，本回合结束。

(4) 回合结束时按照以下流程进行，然后开始下一回合，再度从流程（1）顺序执行。

①判定胜利条件与轴心军追加 VP。（14.0 参照）

②各玩家（与上记(2)相同顺序）将自军可以回复的单位翻至正面（未使用）（参照 13.0）

③各玩家（与上记(2)相同顺序）可将地图上以下国籍的任意自军单位返回动员池中。

德国、意大利、英国、苏联、美国

但是有对应国家国籍标志的区域不能为空。

④将剩余手牌与弃牌和其余自军可使用卡牌放在一起组成新的牌堆。

⑤将回合轨道上的回合标志前进 1 格。

6.0 执行轮次

玩家可以在自军轮次执行以下行动。

①使用战略牌（6.1 参照）

②航空作战（6.2 参照）

③跳过

6.1 使用战略牌

(1) 使用 1 张战略牌、实施轮次的作战。

1 个轮次不能同时使用 2 张或以上的战略牌。(例外：反击牌)

(2) 玩家在每个轮次使用战略牌时，可以任意顺序执行以下作战内容。

①使用战略值（6.1.1 参照）

②事件（6.1.2 参照）

(3) 无论是战略值还是使用事件，都必须完成之后才能执行另外的作战。不能在事件中使用战略值，也不能在使用战略值过程中执行事件。(就是不能穿插着用)

(4) 先使用战略值还是先执行事件由该轮次的玩家自由决定。

(5) 弃掉使用过的战略牌，放置在自军的弃牌堆中。

6.1.1 使用战略值

(1) 使用战略值时，在使用的战略牌的战略值的范围内，可以执行以下行动。

①移动：消耗 1 战略值，1 群组可以移动。(8.1 参照)

如果群组仅有航空单位，则可以算作航空移动。(8.2 参照)

②攻击：消耗 1 战略值、1 群组可以攻击。(9.1 参照)

如果群组内单位全部都有航空战力时，则可以算作航空攻击。(9.2 参照)

③动员：动员指定战略值的单位(12.0 参照)

(2) 只要在战略值的范围内，玩家可以选择任意的行动组合。

(3) 1 个作战有多个行动时，一个行动结束后可以将战略值分配给下一个行动。

但是使用战略值只能让同一个群组执行 1 次行动。(7.2 参照)

6.1.2 事件

(1) 执行事件时，根据卡牌描述行动。

(2) 使用卡牌执行行动时，只要在卡牌记录范围内，可以优于通常行动的规则。

战略牌没有注记的事项，根据通常的行动规则执行。(参照 8.1、8.2、9.1、9.2)

(3) 使用战略值和使用事件可以指定不同的群组执行。(7.1 参照)

(4) 使用战略值行动过的单位可以用事件再次让其行动。(参照 8.1、8.2、9.1、9.2)

注：事件与战略值组合使用，可让相同单位最大行动 3 次。(闪电战)

6.2 航空作战

(1) 实施航空作战时，可以选择以下行动。

①航空移动

1 个群组只有航空单位移动。(8.2 参照)

②航空攻击

1 个群组中全部单位都拥有航空战力进行攻击。(9.2 参照)

(2) 实施航空作战时无需使用战略牌。

(3) 将实施完航空作战的单位全部翻到棋子背面(已使用)。

(4) 执行航空作战时，1 群组仅能行动 1 回。

7.0 行动与群组

使用战略值、事件或者航空作战执行行动时，选择任意 1 个区域，然后选择该区域中执行行动的单位，数量任意。如果可以，即便全部都选择也无所谓。

7.1 群组

被选择的单位称之为“群组”。

(1) 群组中行动的单位必须全部是正面(未使用)的单位。

- (2) 选择的群组可以执行移动、攻击、航空攻击、航空移动任意的行动。(参照 8.1、8.2、9.1、9.2)
- (3) 同时行动的群组必须全部执行相同的行动。
- (4) 群组行动的单位不能包含其他群组中的单位。但是使用战略值执行行动、事件执行行动可以分别指定不同的群组。使用战略值行动的群组可以再次因为事件行动。

7.2 行动

(1) 行动分为以下 4 种类。行动必须一组一组的执行，前面组行动完毕，后面组才能行动。

①通常移动

全部单位都可以实施通常移动。(8.1 参照)

实施的单位仍然是未使用状态。

②通常攻击

全部单位都可以实施通常攻击(9.1 参照)

实施单位攻击后变为已使用状态。

③航空移动

只有航空单位可以实施航空移动。(8.2 参照)

实施单位移动后变为已使用状态。

④航空攻击

只有持有航空战力的单位可以实施航空攻击。(9.2 参照)

实施单位攻击后变为已使用状态。

8.0 移动

8.1 通常移动

(1) 群组移动时，以群组包含单位中移动力最小的单位为移动力进行移动。如果没有足够的移动力，则不能进入目标区域。

①进入相邻区域消耗 1 移动力。

②进入或脱离存在敌制压单位(3.3 参照)的区域，分别要追加消费 1 移动力。(例外：海上移动 8.1.2(1)参照)

③必要的移动力不足时，不能移动。

(3) 同时移动的群组，必须移动到相同区域。

(4) 如果要脱离一个区域，这个区域不能为空。换言之，脱离区域必须至少保留 1 个制压单位。剩下哪个单位，国籍不限。

脱离区域有国籍标志 相同国籍的单位时，必须留下一个具有相同国籍的单位。

(5) 进入不存在自军制压单位的区域时，必须在该区域停止。如果该区域存在自军制压单位，在移动力足够的前提下，可以通过。

(6) 只有在执行通常移动中，单位不会变为已使用状态。

8.1.1 地形的限制

(1)入侵的限制

各单位根据单位类型，要遵守以下进入限制。不符合要求的单位不能进入特定区域。

①陆上单位

可以进入陆上和海域区域。(8.1.2 参照)

②航空单位

可以进入陆上和海域区域。但是不能在非自军支配的陆上区域结束移动。(8.1.2、8.2 参照)

③艦艇单位(水面舰艇、潜水艇)

不能进入陆上区域。

(2)单位数量限制

①一方玩家在同一区域的陆上单位最大数量为 10 个。

②航空单位不能进入非自军支配的陆上区域。(仅可航空移动通过)

自军支配的陆上区域，同一区域中可以放置最多 4 个单位。

③在海域区域中，同一区域内的单位数量没有限制。

8.1.2 海上移动

在通常移动中，经由海域区域的移动除遵循通常移动的限制外，还需要有以下限制。

(1) 陆上单位

海上移动时受到以下限制。

- ① 1 群组移动单位数量的上限，不能超出海运容量。（3.6 参照）
- ② 不能进入非自军支配下的海域区域。（可以脱离）
- ③ 无视棋子上的移动力，一律变为 2 移动力。
- ④ 陆上单位在海上移动时，移动完成后一律变为已使用状态。（例外：同盟军事件「海上运输」）
在海上移动时，进入・脱离不存在敌舰艇的单位的区域时，不需要追加消费 1 移动力。

(2) 航空单位

使用通常移动在海上移动时，跟陆上单位一样。

使用航空移动在海域移动时，不受海上移动的限制。

(3) 舰艇单位

无海上移动限制，在海域区域的移动遵从通常移动的限制。

8.2 航空移动

- (1) 只有航空单位可以执行航空移动。航母和护卫航母不能航空移动。
- (2) 航空移动开始、经过、结束的区域必须全部是自军支配下的区域。
- (3) 无论是否存在敌单位，移动到相邻区域必定消耗 1 移动力。
- (4) 是否存在敌单位与航空移动无关。
- (5) 航空移动经过海域区域的时候，与海上移动限制无关。但是移动的开始和结束不能在海域区域。
- (6) 执行完航空移动的单位全部变为已使用状态。
- (7) 除上述内容外，航空移动遵从通常移动的规则。（8.1 参照）

9.0 攻击

9.1 通常攻击

- (1) 执行通常攻击群组的所属单位，可以攻击与群组在同一区域的敌军单位。
- (2) 通常攻击时使用实施单位的攻击力。（如是航空单位则使用航空攻击力）
- (4) 参照 11.0 项结算攻击。
- (5) 将执行完通常攻击的单位翻至棋子背面（已使用）。

9.1.1 攻击的限制

不同类型的单位，只有在下记区域时才能执行攻击。

- ① 陆上单位：陆上区域
- ② 航空单位：支配的陆上区域。
- ③ 舰艇单位（水面舰艇、潜水艇）：海域区域

9.2 航空攻击

- (1) 只有拥有航空战力的单位才可以进行航空攻击。
- (2) 执行航空攻击时，可以选择执行攻击群组同区域或任意相邻区域为目标。
但是，配置在陆上区域的航空单位，可以攻击等同于该航空单位移动力范围的陆上区域目标。（例外：同盟军“远程轰炸”卡）
- (3) 航空攻击时使用实施单位的航空战力。
- (4) 参照 11.0 项结算攻击。
- (5) 将执行完航空攻击的单位翻至棋子背面（已使用）。

10.0 反击

非回合玩家满足特定条件时，或使用“★埋伏★”卡时，可使用“反击”规则进行反击。

10.1 结算反击

除以下几点外，结算反击的流程与结算通常攻击（亦或是航空攻击）相同。

- (1) （背面朝上）已使用的单位不能执行反击。
- (2) 反击时造成的伤害点数是 2 倍。
- (3) 在各群组的各个行动实施时决定是否反击。

例：使用战略值 2 的战略卡事件“闪电战”时，必须在使用战略值执行各个行动和执行“闪电战”效果的各个行动时点，宣告反击。

(4) 反击的对象只能是符合条件的 1 个群组。

反击的伤害必须由对象群组承受。不能转嫁给其他群组。

要反击另外一个群组，则必须另外使用“★埋伏★”卡。

(5) 如果反击对象执行过攻击或海上移动，处在已使用状态时，反击的结果与行动结果累加。

换言之，执行了上述行动的单位要在棋子背面朝上的情况下遭受反击结果的伤害。

(6) 如果通常攻击或航空攻击遭受反击时，待反击结果的伤害应用之后，再实施攻击。

但由于反击而受到伤害的单位，则不能进行攻击。

(7) 不能针对反击进行反击。

(8) 只能使用有航空战力的单位反击航空攻击。

10.2 反击后战略值的使用

(1) 在敌轮次使用“★埋伏★”卡后，在敌轮次结束后，下一个自军轮次中，可以使用“★埋伏★”卡的战略值。此时，不能再使用其他战略卡。

(2) 如在敌轮次中多次使用“★埋伏★”卡，则将这些卡的战略值合计，在下一个自军轮次中，可以使用这些战略值。

(3) 如不使用“★埋伏★”卡的战略值，则本轮次中可执行无需使用战略卡的航空作战。此时，失去“★埋伏★”卡的战略值。

11.0 结算攻击

通常攻击、航空攻击、反击按照以下流程结算。

如果在反击中，以下规则中反击一方作为攻击方。

11.1 算出伤害点数

(1) 为每个攻击单位掷 1 颗骰子，如果点数等于或小于其攻击力（或航空攻击力）时，则算为 1 个命中。

(2) 合计命中个数，目标区域敌单位受到等同于该数量的伤害点数。

反击时，只有执行攻击群组的单位可以成为伤害点数的对象。

11.2 分配伤害点数

(1) 伤害点数由符合以下条件的玩家任意分配给对象单位。但防御方已经翻面的单位是最优先分配伤害的。

①战斗中拥有航空单位的一方。两方都有时，攻击方优先。

②该区域拥有要塞的一方。

③攻击群组中参加单位或攻击对象区域中，拥有最高攻击力单位的一方。

④上記条件如果相同时，由被攻击方决定。

反击时，判定优先顺位仅在执行反击的单位与被反击的单位之间进行。但是在“战略移动”时，因为没有反击的对象单位，所以在该区域原有单位中判定优先度。

(2) 上記结果，如果是单位的所有者自己分配伤害，即便一个单位主动分配了更多的伤害点数，但实际上不能减少整体的损失。

(3) 如目标区域的全部单位都送进了动员池，则忽略没有消耗的伤害点数。

11.3 判定伤害结果

(1) 根据被分配的伤害点数和受到伤害单位的类型和耐久力，受到以下任意的一个结果。

(2) 在海域区域的陆上单位的耐久力全部为 1。

11.31 陆上单位·舰艇单位

①正（未使用）面

耐久力×1倍：翻至背（使用济）面

耐久力×2倍：翻至背（使用济）面并撤退到相邻区域

耐久力×3倍：放入动员池

②背（已使用）面

耐久力×1倍：翻至背（已使用）面并撤退到相邻区域

耐久力×2倍：放入动员池

11.32 航空单位·潜水艇单位

①正（未使用）面

1倍：翻至背（已使用）面

2倍：放入动员池

②背（已使用）面

1倍：放入动员池

11.4 耐久力

在损害的结果判断中，如果以耐久力的倍数获得结果的话，只有在分配了该单元的耐久力的倍数的损失点的情况下，只被符合的结果。在判断损害结果时，只有单位承受的损害点数达到其耐久力时，才受到上述结果，视为承受了1点伤害，此时，损害点数不会累积到之后的轮次中。因此，如果耐久力为2或以上的单位，如果受到了不足其耐久力的损害时，可以忽视。

例如：耐久力2的陆上单位在正面时，受到6或以上损害点数时送往动员池。4-5损害时翻面并撤退，2-3时翻面留在该区域，1点时无效。如该单位不能撤退，则4或以上损害时送往动员池，2-3时翻面留在该区域，1点时无效。因此，在受到攻击的玩家可以自己分配损害的情况下，如果有2个耐久力为2的单位时，就可以给每个单位分配一点伤害，使2点伤害无效。当然，第三点伤害仍会有效。

译者注：以上这些就是分配伤害时，可以将伤害分配给那些耐久力高的单位，这样降低己方的损失。

11.5 撤退

陆上单位·舰艇单位可以通过撤退消化损害点。

(1)如果要通过撤退消化损害点时，单位可以撤退往任意区域。但是不能撤退到以下区域。

①敌支配区域

②存在敌压制单位的区域（3.3 参照）

③自军陆军单位超过10个的陆上区域（可以通过撤退使该区域到达10个单位）。

除上述内容外，不同地形还有以下限制。

④陆上单位不能撤退往海域区域。

⑤舰艇单位不能撤退往陆上区域。

如果不能撤退的话，这些单位放到动员池中。

(2)如果移动的单位遭到反击撤退时，只能撤退到发起移动的区域。

~~(3)移动力0的单位不能撤退。~~

12.0 动员

各玩家在自军轮次使用战略卡的战略值时，可以动员自军单位。（参照6.1.1）

(1) 放置的动员单位为已使用状态。

(2) 为了动员单位，必须使用以下战略值。

①步兵单位（LF）：1战略值

- ②坦克单位 (TF): 2 战略值
- ③空降空挺单位 (AB): 2 战略值
- ④打击军单位 (SA): 2 战略值
- ⑤要塞单位 (FT): 3 战略值
- ⑥守备队单位 (GF): 1 战略值
- ⑦航空单位 (AF): 2 战略值
- ⑧舰艇单位 (NF、CV、CVE): 2 战略值 (含航母)
- ⑨潜水艇单位 (SS): 1 战略值

(3) 动员的单位可以放置在符合以下条件的任意区域。

①动员的单位必须放置在有本国国籍标志(所属国籍的领土),并且可以通过联络线连接到自军支配下的策源区域。(参照 3.5)

②陆上或航空单位必须放置在自军支配下的陆上区域。

舰艇单位可以放置在包括本国国籍标志的策源区域相邻的海域。

③不能放置在包括敌制压单位 (3.3 参照) 的区域。

(4) 开始时没有支配策源区域的中小国,有该国家国籍标志的区域被自军支配时,仅可以放置在该区域。(例外:事件“外交”的南斯拉夫)

(5) 如果将动员的单位放在在经由海域区域的情况下,可以放置的单位数将以海运容量为上限。(3.6 参照)

(6) 没有符合条件的放置区域时,不能动员。

13.0 回復

各玩家在回合结束时,或者使用“补给”事件时,按照以下流程将已使用单位回复到未使用状态。

(1) 分别计算从属自阵营不同国家支配陆地区域的数量(不需要联络线,存在敌单位也没事)。

(2) 回复将满足上述数量条件的同一国籍单位(即使在敌人支配区域中也可以哦)。

(3) 不能从同国籍支配区域取得联络线的单位无法回复。(例外:潜水艇)

14.0 胜利条件

14.1 战略的胜利

(1) 任意回合结束时,轴心军的策源数达到 10 或以上时,轴心军玩家获得战略的胜利。这时,如果莫斯科或伦敦分别当成 2 个策源数。

(2) 任意回合结束时,轴心军策源数为 1 或以下时,同盟军玩家获胜。

14.2 游戏上的胜利

(1) 1 2 回合结束时,如果没有满足上述条件时,满足以下任一条件时,轴心军玩家获得“游戏上的胜利”。

①轴心军玩家支配柏林。

②轴心军玩家支配的策源数如果达到 4 个或以上

③轴心军支配的区域达到 10 个或以上

(2)以上任何条件都不满足时,同盟军玩家获得“游戏上的胜利”。

15.0 特殊规则

15.1 潜水艇

只有轴心军可以动员潜水艇这种特殊单位。

(1) 与区域的支配、海运容量的计算、敌单位的移动·撤退·动员没有关系。

(2) 进入无自军制压单位的区域时,无需结束移动。

(3) 不能通过撤退消化损害点数(与航空单位同样处理。)

(4) 不能使用“埋伏”进行反击。并且“埋伏”反击时,不受到损害。

(5) 潜水艇可以在没有联络线通往支配区域时回复。(13.0 参照)

(6) 潜水艇可以进行“破坏通商”(事件「狼群」参照)

(7) 除上述内容外,其他与舰艇单位同样。

15.2 苏联国内的冬季回合

冬季回合（W）时，含苏联国籍标志的区域适用以下规则。

- (1) 两军不能航空攻击。（仅苏联国际标志的区域，其他区域照旧，并且不影响分配损害点数的优先级。）
- (2) 苏军单位回复时（回合结束时/事件），无视支配区域数，立即全回复。
此时，苏军支配区域数量只用于回复在苏联国外的苏军单位。

15.3 美国

- (1) 美国的策源在其参战标志在参战轨道上到达指定位置时使用。
- (2) 美国的策源只有北大西洋在同盟军支配下时才能使用。
轴心军不能使用美国的策源。
- (3) 在初期配置放置在北大西洋的美军舰艇单位，只要美国还处在中立状态，就视这些单位不在该区域。
- (4) 动员的美军舰艇单位放在北大西洋中，其他单位放在北大西洋连接联络线的陆地区域，并且要遵守通常的动员规则。（12.0 参照）北大西洋单位存在敌单位也可以放置美军舰艇单位。
- (5) 联络线可以连到北大西洋的美军单位，在自军轮次结束时或使用事件“补给”时，全部回复（无视数量）。

15.4 波兰

- (1) 轴心军支配华沙区域时，波兰投降。
- (2) 波兰投降时，布列斯特和加里西亚的波兰军进入动员池，这些区域归苏联支配。
- (3) 如果初期配置波兰军以外的单位进入布列斯特与加里西亚，符合侵犯中立国情况时，苏联立即加入入侵反对一方参战。（3.1.3 参照）

15.5 南斯拉夫

南斯拉夫军可以通过以下特殊方式动员·回复。

- (1) 通过战略值 4 的“补给”事件动员和回复（事件“补给”参照）
- (2) 回合结束且南斯拉夫没有支配区域时，只要联络线可以连接到任意同盟军支配区域就可以回复。

15.6 轴心同盟国的作战领域

- (1) 除德国和芬兰外的轴心同盟国单位，不能移动到轴心同盟国境界线往北的区域
~~巴塞罗那、南法国、北意大利、南斯拉夫、匈牙利、罗马尼亚、基辅、哈尔科夫、斯大林格勒以南的区域。~~
- (2) 游戏开始时的同盟方中立国的单位不受上记限制。

15.7 区域限制与例外

15.7.1 中央大西洋

- (1) 只有同盟军支配北大西洋时，才可以使用中央大西洋的策源。
轴心军永远不能使用中央大西洋的策源。

- (2) 如果埃及被同盟军支配，对于同盟军玩家来说，中大西洋、埃及·东地中海视为相邻区域。

15.7.2 同盟军的限制

同盟军不能进入波罗的海区域，也不能经由波罗的海进行航空攻击（但可以航空攻击处在该区域的单位）。

15.7.3 轴心军的限制

轴心军不能进入乌拉尔和中东区域，也不能经由这些区域进行航空攻击（但可以航空攻击处在该区域的单位）。

15.7.4 两军的限制

任何一方都不能进入黑海，且任何一方都不能进过黑海进行航空攻击。

15.8 “要塞”动员限制

从地图上移除的要塞单位从本次游戏中永久移除。

16.0 可选规则

在有人觉得游戏不平衡时，且玩家双方同意，可以使用以下任意规则。

16.1 隐匿的战略牌

16.1.1 隐匿的开发

- (1) 将战略值 3 和 4 的战略卡分别放置在开发池中。

(2) 打出事件“开发”时，首先明示追加的战略值，然后把选择的战略卡背面朝上放置在弃牌中。

16.1.2 隐秘弃牌

通过事件“狼群”、“战略轰炸”丢弃的事件卡，要背面朝上秘密弃置。

16.2 选择因事件造成的弃牌

(1) 如果同盟军玩家觉得不利的话，因破坏通商（狼群）造成的弃牌由卡牌所有者决定。

(2) 如果轴心军玩家觉得不利的话，因战略轰炸造成的弃牌由卡牌所有者决定。

16.3 “战略暴击”和“破坏通商”的限制

如果目标仅有 4 张或以下手牌时，“战略暴击”和“破坏通商”不能进一步降低手牌。（推荐使用）

16.4 “战略暴击”修正值的限制

在判定战略暴击的命中骰子修正时，无论距离多远，一律受到+1 的修正。

16.5 宣战的限制

任何玩家不能进入·攻击处在中立状态的轴心方中立国领土。

16.6 美军的限制

在动员并放置美军时，中央大西洋与埃及、中东、东地中海之间无法穿过联络线。

16.7 守备队的限制

(1) 动员守备队单位时，只能放置在有其国籍标志的区域（领土）。

(2) 守备队单位不能进入没有同国籍标志的区域，即便是撤退也不行。

16.8 喷气式战斗机

新兵器池中航空战力以红底白文字展现航空战力的单位是只有可选规则才使用的喷气式战斗机单位。

喷气式战斗机可以在没有“★埋伏★”牌时进行反击。

17.0 卡牌使用相关及 Q&A

17.1 「闪电战」

Q. 执行“闪电战”的小组，是在一开始就宣告第一个和第二个行动内容，还是在执行完第一个行动之后，再选择执行第二个行动？

A. 无论哪一个都可以。

Q. 如果“闪电战”执行两次攻击的话，第一次和第二次的损害点数是分别计算还是合计到一起？

A. 如果提前宣布进行两次攻击的话，可以将两次攻击的损害点数合计。

Q. 如“闪电战”第一次移动含海上移动，那么在第一次移动后全部变为已使用状态，还会进行第二次移动吗？

A. 第二次行动结束后，将棋子翻至已使用面。

17.2 「埋伏」

Q. 使用「埋伏」时，执行攻击方的单位是正面还是背面受到埋伏的攻击？

A. 在背面的状态下受到攻击。

Q. 在使用“埋伏”后分配损害点数时，使用埋伏卡的一方是防御方吗？换言之，在分配损害点数时，战斗力相同的情况下，是由使用埋伏卡一方分配吗？

A. 根据 10.0 中“使用反击规则的攻击”描述，所以在 11.0 中将反击方作为攻击方进行处理。

Q. 战略暴击会受到反击吗？

A.同区域符合条件的单位，可以反击。

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）或加入 QQ 群 319423627，大家一起讨论军事游戏吧！