

GJ73 冲绳岛之战

1.0 前言

本游戏是再现 1945 年的冲绳之战的桌面策略模拟游戏。玩家在游戏中分别扮演日军和美军，在规定的回合之内进行对战，决出胜败。

2.0 游戏配件

(1) 本游戏包括以下配件。

- ①地图：1 张
- ②棋子板：1 枚（198 颗棋子）
- ③说明书：1 本（就是这本你）
- ④棋子效果一览表：2 张

(2) 在游戏之前请自行准备 2 个不透明容器和若干六面骰子。不透明容器分为：

- ①日军 chit 用容器
- ②美军 chit 用容器

译者注：Chit 在一般游戏中称之为指挥棋或行动标记，本游戏中按其英文书写。

2.1 棋子

将棋子从棋子上小心取下使用。棋子分为战斗单位、chit 和标记三种。

译者注：部分国内游戏将棋子翻译为算子，无论是棋子还是算子，都是指一种东西。

2.11 战斗单位

(1) 大部分战斗单位分为两面，分别为完全战力（正面） / 减少战力（背面）。游戏开始时单位处在完全战力面，当因战斗受到损失时，将单位翻面到减少战力面。

(14.0 参照) 处在减少战力状态的单位再次受到损失时，立即将其移除游戏。

部分战斗单位，棋子背面没有记载任何战力数值，这种单位受到 1 次损失就立即将其移除游戏。部队吸收损失的能力称之为“级”，也就是战力等级。受到 1 次损失称之为损失 1 级。

(2) 能力值

各单位的能力值分为以下 3 种。

数值：射击力 - 白兵战斗力 - 移动力

①射击力：射击时使用的数值。（14.4, 14.5 参照）

②白兵战斗力：近战 / 白兵战时使用的数值。（14.8 参照）

●里面的的白兵战数值会受到修正影响。

③移动力：单位移动时使用的数值。（10.0 参照）

(3) 单位情报

各战斗单位除上述能力值外，还有以下情报。

①小组：表示该单位所属的大队。（仅日军才有）该属性限制了单位的移动。（19.1 参照）

②师 / 旅：表示该单位所属的师或旅，即该单位的上级单位。

③部队名：表示该单位的番号。美军的部队番号以 [营番号 / 所属团] 的形式表示。

④●（表示初期配置）：表示这些单位在游戏开始时配置在地图上。

带有○标记的单位表示初期配置后会受到移动限制。（19.1 参照）

此处为数字时，表示该单位作为增援登场的回合。既没有●○，又没有数字的单位在通常游戏中不使用。

（例外：「攻势命令」）如果玩家的要求很多，有可能在追加剧本中使用。

⑤兵种标记：同一团（美军）或同一小组（日军）的单位的兵种标记使用相同颜色表示。（3.2(1)、19.1 参照）

⑥部队符号：表示该单位的所属部队符号。（其实就是部队类型具象化）

2.12 Chit

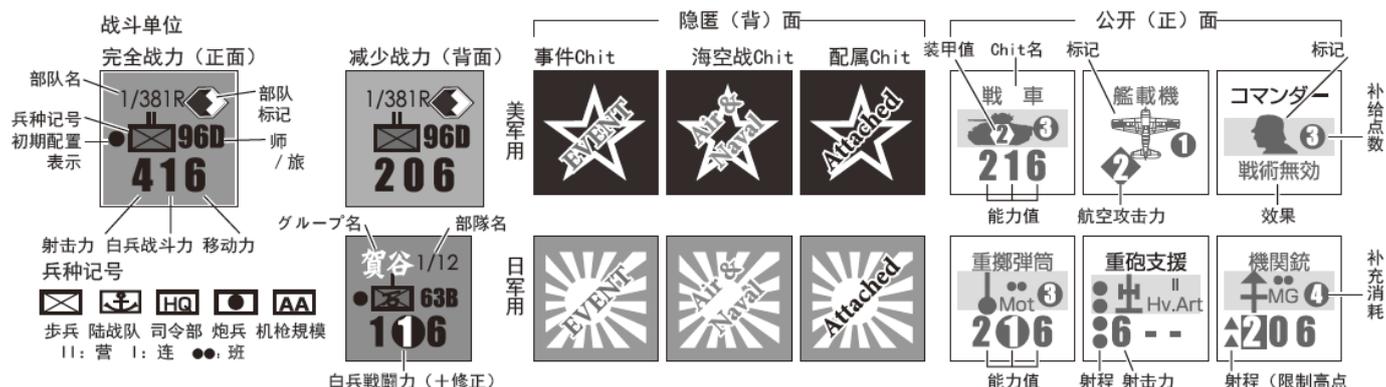
(1) 隐匿（正面） / 公开（背面）

Chit 有背面（隐匿）和正面（公开）两面。

(2) Chit 的种类

Chit 分为日军用和美军用两种，分别包含下列四种。

- ①事件 Chit（4.1 参照）
- ②海空战 Chit（4.2 参照）
- ③配属 / 部队 Chit（4.3、4.3.1 参照）
- ④配属 / 战术 Chit（4.3、4.3.2 参照）





(3) Chit 情报

各 Chit 上的数据包含了以下的情报内容。

①Chit 名：该 Chit 的名称。

如 Chit 名为红字，表示该 Chit 为事件。

如 Chit 名为黑字，表示该 Chit 使用一次就弃掉，不是一直生效。

②符号：符号为黑色的 Chit 在使用后从游戏中移除。

③装甲值：表示该 Chit 对敌射击力有修正效果。

④补给点数（美军）、补充消耗（日军）：表示该 Chit 可以获得的补给点数(8.0 参照)、或者表示消耗补充点数。(11.0(2) ③参照)

⑤射程：表示该 Chit 可以影响到的范围。计算范围时（格子数量），不计自己所在的格子，但要计算战斗时防御方所在的格子。日军机关枪 Chit 只有在制高点的时候才会有射程。

⑥能力值：射击力—白兵战斗力—移动力
没有记载移动力的 Chit（美军的火炎喷射坦克 Chit 等）在使用之后弃掉，放在 Chit 保管格子中。

⑦航空攻击力：海空战的时候使用。

⑧效果：记录 Chit 的简要效果。

如 Chit 的效果为黑字，则该 Chit 使用之后，从游戏中移除。

2.13 标记

①回合标记：放在回合轨道上表示现在所处的回合数。(5.0、6.3 参照)

如发生事件“恶劣天气”发生的时候，将回合标记棋子翻面到「恶劣天气」，回合结束时翻回正面。

②作战目标 (MT) 标记：放置在地图上的指定位置，双方以获得这个标记为目标角逐胜负。(5.0、18.1、20.0 参照)

③日军补充标记：放置在点数轨道（ポイントトラック）上，表示日军玩家拥有的补充点数。补充点数通过事件“动员”获得。

补充点数用于日军部队 Chit 再编成使用。(5.0、11.0(2) ③参照) 日军最大可积蓄 10 点补充点数。

④日军 VP 记录标记：放置在点数轨道（ポイントトラック）上，表示游戏中日军发动大和特攻 Chit 或菊水作战 Chit 获得的 VP。(5.0、9.0、20.0 参照) 将标记翻面使用，最大可积蓄 20 点数。

⑤八原参谋标记：事件“攻势命令”时使用，正

面表示八原参谋对日军作战方针参与状态，背面表示其丧失影响力状态。(5.0、19.3 参照)

2.2 游戏地图

2.21 地图

游戏地图截取了历史上发生本次战役的地形的地貌。

(1) 格子/HEX

地图上的六角形格子（英文 HEX，以后称之为格子）是在游戏中明确棋子配置位置和移动基准而设置。格子里的内容表示各类地形，会对游戏有各种影响。此时，格子内部称为格内，格子边称为格边 (Hex side)。

(2) 初期配置格子

表示在游戏开始时，需要配置日军与美军单位。(5.0 参照)

(3) 联络源

印有红色联络源标记的格子表示七位日军日军堆叠的联络源。

印有绿色联络源标记的格子表示其为美军堆叠的联络源。(12.0、15.0(6) 参照)

(4) 制高点

在游戏开始时，将作战目标 (MT) 标记放置在红色的制高点的格子。

黑色的制高点是美军的 VP。(20.0(2) ②参照)

日军机关枪 Chit 在制高点时，在防御射击时的射程距离为 2。

(5) 地形

每个格子中印刷着各种地形标识。格子或格子边的地形将影响移动或战斗。(10.0、14.0 参照)

(6) 地名 / 飞机场标识

与历史相关的信息，基本无游戏意义。

2.22 图标类

地图上印刷了各类表格、轨道和格子类内容。

(1) 回合轨道 (Turn Truck)

将回合标记放置在该轨道表示现在的回合。

在回合轨道上，表示了以下信息。

①美军 Chit 数量 (6.1(1) 参照)

②美军增援 (6.1(6)、11.0 参照)

③日军 Chit 数量 (6.2(1) 参照)

④日军增援 (6.2(6)、11.0 参照)

⑤日军移动限制 / 解除 (19.1 参照)

(2) 弃置 Chit 场所 / 点数轨道

根据规则指示，将使用后的 Chit、日军 VP 记录标记、日军补充标记放置在此处。

(3) 海空战格子

放置海空战 Chit。

(4) 增援格子

放置已受领的增援，或者可在本回合登场的战斗单位与 Chit。(11.0 参照)

(5) 移除格子

放置从游戏中移除的战斗单位 / 部队 Chit。

(6) 日军预备池

放置可能因“攻势命令”作为增援而在游戏中登场的战斗单位。(5.0、19.3.1 参照)

(7) 八原参谋格子

放置「八原参谋标记」。(5.0、19.3.2 参照)

(8) 地形效果表

以下记录了各种地形的效果。

①范例：各地形的图案样例。

②移动力：堆叠进入该类格子(或通过该类格子边)时，需要消费指定的移动力。

③地形效果：表示各地形的地形效果。(14.4、14.5 参照)

3.0 游戏的基础

3.1 支配地域

全部战斗单位周围的 6 个格子为其支配地域 (Zone of Control: 部分游戏中称之为控制区域)。

(1) 支配地域不能影响到完全是海的格子。

(2) 1 个格子里堆叠了多个单位时，其支配地域的效果与 1 个单位的效果没有任何区别。

(3) 支配地域对移动、撤退产生影响。(10.2(2)、10.3(1) ①、15.0(4) ②参照)



3.2 堆叠

同一格子内存在多个战斗单位和装备 Chit 时，称之为“堆叠”。(为了方便描述，我们把单个战斗单位或 Chit 也称之为堆叠)



(1) 同一格子内至多放置 2 个战斗单位。(无论是完全战力面还是减少战力面都视为 1 个单位) 美军只有同一个团的单位才能堆叠在一起，日军则没有这个限制。

(2) 同一格子内，至多可以放置(配属)3 个 Chit。

(3) 堆叠在移动时，战斗单位和 Chit 可分别自由移动。

(4) 堆叠限制在移动、放置增援、撤退、战后前进结束时判定。

移动、撤退、战后前进过程中不进行判定。

如出现超过堆叠限制的情况，该堆叠的所有者，要移除超过堆叠限制的单位或 Chit，直至符合游戏要求为止。

4.0 Chit

每回合的领取 Chit 流程中，将指定数量的 Chit 从容器里取出来，放在己方增援格子中，并按照格子的规则使用。

4.1 事件 Chit

(1) 背面为红字“EVENT”为事件 Chit。

(2) 事件 Chit 必须在「发生事件」流程中正面朝上公开使用。

(3) 美军的事件 Chit 除了事件的效果之外，还将得到等同于上面数字的补给点数(7.0 参照)。

(4) 事件 Chit 在“发生事件”流程中，发动上面记录的效果。(例外：「大和特攻」)

在使用多个事件 Chit 的时候，使用的玩家按照任意顺序发动事件的效果。(例外：「恶劣天气」)

(4) 事件 Chit 使用之后弃置到放置 Chit 的场所。(例外：「大和特攻」)

4.2 海空战 Chit

(1) 将海空战 Chit 全部放置在海空战格子中。

(2) 海空战 Chit 按照海空战的流程使用。(9.0 参照) 使用后根据对应的规则处理。

4.3 配属 Chit

配属 Chit 是放置在地图上使用的一种 Chit，通常理解为装备即可。

(1) 总则

配属 Chit 分为部队 Chit 与战术 Chit 2 种。(请参照 Chit 一览表)

配属 Chit 的正反面表示以下状态。

配属 Chit: 背(隐匿)面的部队 Chit 或战术 Chit

部队 Chit: 正(公开)面的部队 Chit

战术 Chit: 正(公开)面的战术 Chit

(2) 登场与移动

配属 Chit 在每回合的增援流程中，按照增援规则背面(隐匿面)朝上放置在地图上。(12.0 参照)

配属 Chit 在背面朝上状态时，拥有 6 移动力。

地图上任意的配属 Chit(无论正反面均可)在增援准备流程中，可以返回增援格中。(11.0 参照)

(3) 配属 Chit 的使用

放置在地图上的配属 Chit 正面内容，在使用之前，只有所有者可以确认其内容(例外是侦察 Chit)。

要使用配属 Chit，就必须将该 Chit 翻到正面，让双方可以看到棋子上的内容。

(4) 支配地域(ZOC)

配属 Chit 在背面朝上时，没有支配地域(即 ZOC)。

如配属 Chit 的正面为部队 Chit 时，其所有者可以在任意时机将其翻至正面，从而对支配地域产生影响。

(5) 与敌方堆叠的接触

背面朝上的配属 Chit 不能单独与敌战斗单位(包括正面朝上的部队 Chit)相邻。(与战斗部队单位或者部队 Chit 堆叠在一起时，可与敌单位相邻)

(6) 单独配属 Chit 与敌堆叠相邻时

移动或战斗中，如己方配属 Chit 没有己方战斗单位堆叠且与敌堆叠相邻时，其所有者根据以下二选一执行。

①将配属 Chit 放回增援格 (Chit 的效果不能发动)。移动到增援格子的 Chit 在下一个己方增援流程，可以再次放在地图上。(12.0 参照)

②仅限在移动中，配属 Chit 的正 (公开) 面是部队 Chit 的时候、将其翻到正 (公开) 面，留在地图上。

4.3.1 部队 Chit



(1) 配属 Chit 正面记录了部队数值 (减少战力面) 的是部队 Chit，与战斗单位拥有同样能力。

(2) 部队 Chit 可以承受 1 点战斗造成的损失。如何应用战斗和对方 Chit 的损失要遵循各自的规则。

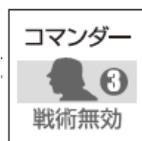
(3) 受到损失的部队 Chit，遵从以下办法处理。

①美军部队 Chit：放置到弃置 Chit 场所。

②日军部队 Chit：放置到移除格子。

如日军使用补充点数，可以使之回归到游戏中。

4.3.2 战术 Chit



(1) 在把战术 Chit 翻到正面之后，使用其能力，然后放置 Chit 弃置场所。(例外：美军「夜间渗透攻击」)

(2) 战术 Chit 没有 ZOC。

(3) 仅有战术 Chit 的堆叠无法与敌战斗单位(包含部队 Chit)相邻。

(4) 战术 Chit 不能承受通常的战斗损失。与部队 Chit 相似，如何应用对方战术 Chit 的效果要遵循各自的规则。

5.0 准备游戏

(1) 决定扮演日军和美军的玩家。

(2) 各玩家根据●○(表示初期配置)的位置(格

子)，放置己方战斗单位。

(3) 各玩家在回合轨道指定位置放置己方的战斗单位。

(4) 上述以外，日军战斗单位放置在日军预备池中，而美军战斗单位则不使用。

(5) 在每个制高点格子上放置 1 个作战目标(MT)标记。

(6) 各玩家将己方的全部 Chit 分别放在 1 个容器中 (马克杯或纸杯)。

(7) 将日军 VP 记录标记、日军补充标记仿造点数轨道中「0」的位置，将八原参谋标记正面朝上放在八原参谋格中。

(8) 将回合标记放在回合轨道上第 1 回合的位置。至此，游戏准备结束，开始玩吧！

6.0 游戏的流程

本游戏要连续进行 12 个游戏回合，来角逐游戏的胜负。

每个回合按照顺序执行以下流程。

6.1 美军玩家回合

美军玩家按照以下流程执行己方的回合。

(1) 获得 Chit

①美军玩家从容器中随机抽取 6 枚 Chit，确认内容后背面朝上放置在增援格子中。

②如果容器内 Chit 数量不足，则将弃置 Chit 场所的全部 Chit 放到容器内，然后再抽。

(2) 发生事件

美军玩家将增援格中的事件 Chit 翻到正面，然后处理事件。(7.0 参照)

(3) 决定补给点数

美军玩家除了将事件中获得的补给点数之外，还将增援格中使用补给的 Chit 翻到正面。(8.0 参照)

(4) 海空战

美军玩家将增援格中的海空战 Chit 放到海空战格中。

美军玩家可以使用海空战格中的海空战 Chit。

(9.0 参照)

(5) 移动

美军玩家移动己方的堆叠 (也就是单位)。(10.0 参照)

(6) 准备增援

美军玩家准备己方的增援。(11.0 参照)

(7) 增援配置

美军玩家将增援单位与配属 Chit 放置在地图上。(12.0 参照)

(8) 使用补给点数 (仅限美军 13.0 参照)

(9) 战斗

结算战斗 (14.0 参照)

6.2 日军玩家回合

日军玩家按照与美军玩家回合同样的流程进行自己的回合。但有以下3项不同。

(1) 项中收到的 Chit 数量：第三回合及之前是 5 枚，第四回合及以后是 4 枚。

(2) 项中的大和特攻 Chit 虽然是事件 Chit，但在发生事件流程中不能生效，需要在本回合的海空战流程中才能生效。

跳过(6)和(8)项的决定补给点数与使用流程。

6.3 回合结束

(1) 根据规则处理作战目标 (MT) 标记。(18.0 参照)

(2) 己方弃置 Chit 场所如包含 8 枚或以上 Chit 时，将他们放回自军容器中。

(3) 将回合鬼岛上的回合标记推进到下一格中。如果回合标记为“恶劣天气”，将其翻回到正面。然后回到 6.1，开始新的游戏回合。

7.0 发生事件

(1) 当前玩家本回合收到的 Chit 中包括事件 Chit 时，必须将其翻到正面。

(2) 如收到多个事件 Chit 时，当前玩家根据意愿一个一个的生效。

(3) 不同 Chit 拥有不同的效果，有的在回合中持续生效，有的则具有延迟生效能力。

(4) 非当前玩家如有大和特攻等 Chit 时，可在使用 Chit 的流程中作为对抗手段使用。

(5) 仅限美军：生效事件 Chit 上记录的补给点数，将在接下来的补给点数决定流程中给予美军玩家。(8.0 参照)

8.0 决定补给点数（仅美军）

(1) 美军玩家从增援格中选择任意数量的 Chit，将上面记录的补给点数合计。

(2) 在发生事件流程中增加上述补给点数。

(3) 最终得到的数值，即为本回合美军获得的补给点数。(13.0 参照)

(4) 本流程使用的 Chit 将不生效，放置到弃置 Chit 场所。

9.0 海空战

(1) 当前玩家将增援格中的海空战 Chit 放到己方的海空战格中。

(2) 当前玩家从己方海空战格中选择任意数量可使用的海空战 Chit，向非当前玩家公开。选择 Chit 时可以选择多个。

(3) 非当前玩家从海空战格中选择任意数量可使用的海空战 Chit，向当前玩家公开。选择 Chit

时可以选择多个。

(4) 海空战 Chit 的效果按照以下顺序，一个一个的生效。

①轰炸航空基地 Chit (美)

②特殊作战 Chit (日)

③战斗机 Chit (日)

④舰载机 Chit (美)

⑤水面舰艇 Chit (美)

⑥菊水作战 Chit (日)

⑦大和特攻 Chit (日)

(5) 在上述流程受到损失的海空战 Chit，根据受到损失 Chit 对应的规则，将其放置弃置场所或移除游戏。

(6) 如在上述流程中没有受到损失，使用后要放回海空战格的 Chit，在将其翻到正面后，放回海空战格，在以后的回合可以再次使用。

10.0 移动

当前玩家遵从以下限制，指挥己方战斗单位·配属 Chit 在地图上移动。

10.1 总则

(1) 移动要逐个战斗单位·配属 Chit 的执行。移动的顺序根据玩家意愿而定，但 1 个战斗单位·配属 Chit 移动结束之前，其他战斗单位·配属 Chit 不能开始移动。

(2) 地图上的战斗单位·配属 Chit 都必须放在格子里面，不能放在格子边。每次移动要逐格的移动不能跳格移动。移动的方向任意。即使完全不移动也没有关系。

(3) 各战斗单位·配属 Chit 可以进行通常移动或战略道路移动，在 1 次移动中，也可以两种移动方式自由组合。

(4) 日军单位在回合中存在一些限制。(19.1 参照)

10.2 通常移动

(1) 玩家可以在各战斗单位·配属 Chit 指定的移动力范围内进行移动。

①所谓移动力，规定了该战斗单位·配属 Chit 在 1 个移动阶段内，可以移动多远(即多少格子)。

②战斗单位·配属 Chit 进入格子时要消费移动力，消费的移动力数量因地形不同而不同。(参照地形效果表)

③战斗单位·配属 Chit 经过特定格边(HexSide)时，根据地形需求，追加移动力消费。(参照地形效果表)

④沿着道路移动的战斗单位·配属 Chit，在进入格子时，无视该格地形效果，每个格仅消耗 1 移动力。

⑤有道路贯穿的河川格子边上相当于桥梁格子

边。通过桥梁格子边移动时，无需消费追加移动力。

(2) 进入存在敌方单位的支配地域 (3.1 参照) 的格子时，本回合移动立即结束。(进入时，如敌方有背面朝上的配属部队 Chit，然后翻到正面时，也要立即终止移动。)(4.3 ④参照)

不能从一个敌方支配地域格子直接移动到敌方另一个支配地域格子 (哪怕是同一个敌方单位的)

(例外: 美军玩家使用「夜间渗透攻击」Chit 时)，移动阶段开始时，在敌方支配区域的单位，必须先移动到一个非敌支配地域的格子，然后才能继续移动。

10.3 战略道路移动

(1) 只要符合以下条件，宣告了执行战略道路移动的战斗单位·配属 Chit 可以沿着道路移动，每进入 1 格消费二分之一的移动力。

① 移动开始时可以在敌方支配地域，但移动过程中不能进入敌方支配区域。

(2) 除上述限制外，战略道路移动也要遵从通常移动的规则。1 次移动中可两者自由组合使用。

11.0 准备增援

(1) 当前玩家将回合轨道上对应回合栏上 (增援的) 战斗单位放到增援格中。

(2) 将以下对应的 Chit 放置在增援格中。

① 从回合轨道上获取本回合的增援 Chit。

② 将地图上的任意的配属部队 Chit (仅限背 (隐匿) 面时) 或者是任意的配属战术 Chit (正反面均可) 放回增援格中。数量没有限制。

③ 仅限日军玩家: 处在移除格中的部队 Chit，只要消费等同于该 Chit 补充消耗的日军补给点数，就可以将该 Chit 放回增援格中。

可以将多个相同类型的 Chit 放回增援格子中。

(3) 将上述流程获得的全部 Chit 背面朝上洗混，以使对手不能知道棋子内容的方式放入增援格。

12.0 配置增援

当前玩家在遵从以下限制的前提下，在准备增援阶段中将增援格的战斗单位或配属 Chit 放置在地图上。

(1) 从当前玩家的联络源开始，沿着道路进入地图中，进行距离无限制的移动。

(2) 在移动中不能进入与敌堆叠 (包括配属 Chit) 相邻的格子。(注意，此处不是敌方支配地域。)

13.0 使用补给点数 (仅限美军)

(1) 美军玩家可在接下来的战斗流程中使用在决定补给点数流程中获得的补给点数进行战斗。

(也称之为攻击) 但补给使用数量不能超过拥有补给点数。

(2) 补给点数不能留到下一个回合。

(3) 美军玩家作为非当前玩家 (即防御方的时候) 时不需要补给点数。

(4) 日军没有补给点数的概念，1 回合可以战斗的次数没有限制。

14.0 战斗

在这个阶段，当前玩家可使用己方堆叠攻击相邻的敌方堆叠。这个攻击称之为战斗。另外，当前玩家称之为“攻击方”，另一方玩家称之为“防御方”。

14.1 总则

战斗是任意发起的，并不强制攻击相邻敌军堆叠单位。

(1) (最低包含 1 个战斗单位) 1 个堆叠可以攻击相邻格的 1 个堆叠。仅有 Chit 不能攻击。并且，1 个堆叠不能同时攻击在 2 个或以上格子的堆叠。译者注: 就是不能 1 打多，也不能多打 1。

(2) 1 个堆叠在 1 个回合中只能成为 1 次被攻击对象。

(3) 2 个或以上堆叠不能共同攻击同一个敌方堆叠。

2 个或以上的堆叠与同一个敌方堆叠相邻时，攻击方玩家要明示哪个堆叠发起攻击。

例外: 有射程距离的部队 Chit (无论是攻击方还是防御方)，即使不与敌单位相邻，也可以参加其射程范围内的战斗 (2.12(3) ⑤参照)。但是，自身所处战斗组的战斗必须优先参与。

(4) 本回合已经在战斗中使用的部队 Chit 不能在其他战斗中使用。

(5) 战斗视为在防御方堆叠所在格子进行的。(称之为防御方格子)

(6) 攻击方和防御方堆叠侧的全部单位和 Chit 需要一起参加战斗。

① 参加战斗堆叠的全部战斗单位均可成为承受射击·白兵战损失的对象。(14.4、14.5、14.6、15.0、16.0 参照)

② 只有正面朝上的部队 Chit 且宣告使用的时候 (14.3(1) 参照)，才能成为射击·白兵战和 Chit 效果 (14.3(2) 参照) 的对象。

③ 没有宣告使用的正面朝上的部队 Chit，在该战斗期间视为背面朝上分配的 Chit。

④ 堆叠中参加了战斗但没有被使用的配属 Chit，不受射击·白兵战及 Chit 的效果 (14.3(2) 参照)。不过，它们可与堆叠的战斗单位一起战后挺进。

但因战斗结果，使其单独与敌战斗单位相邻时，

需将其送回增援格中。(4.3(6) 参照)

(7) 根据战斗的结果, 受到撤退结果的堆叠必须遵从规则执行撤退 (14.4(3)、15.0 参照)。

(8) 根据战斗的结果, 有损失的堆叠必须遵从规则承受这些损失。(14.4(3)、16.0 参照)

(9) 因战斗的结果, 造成防御方堆叠全部撤退或全灭, 使得防御方所在格空出时, 攻击方参加战斗的任意数量的战斗单位或 Chit 可以进入空出的格子, 这称之为战后挺进。(17.0 参照)

14.2 战斗的流程

战斗按照以下流程结算。

(1) 宣告攻击

攻击方在攻击之前要宣告本次攻击使用的己方堆叠, 以及被攻击的敌方堆叠。

之前宣告的攻击和被攻击对象(堆叠)在本次战斗中将成为一个组来处理(这称之为1个战斗组, 此概念非常重要)。

(2) 指定战斗顺序

根据攻击方的意愿, 依次结算每个战斗。(在一个战斗结算结束之后, 根据攻击方指定顺序, 结算下一个战斗。)

①处理配属 Chit(14.3 参照)

②防御方射击(14.4 参照)

③攻击方射击(14.5 参照)

④白兵战(14.6 参照)

⑤战后挺进 (17.0 参照)

(3) 变更战斗格子

(在一个战斗结算结束之后, 根据攻击方指定顺序, 结算下一个战斗。)

14.3 处理配属 Chit

(1) 分配配属 Chit

①攻击方分配给己方战斗组1个使用的配属 Chit (正面或翻面 Chit 均可)。如果是背面的 Chit, 就将其翻到正面。

②防御方分配给己方战斗组1个使用的配属 Chit (正面或翻面 Chit 均可)。如果是背面的 Chit, 就将其翻到正面。

③双方轮流宣告使用的配属 Chit, 直到双方连续宣告不再增加 Chit 的时候, 结束分配配属 Chit 步骤(一个战斗组可以分配的 Chit 数量没有限制)。

(2) 配属 Chit 的使用和处理

①如果本次战斗双方使用的配属 Chit 有移除其他配属 Chit 的效果时, 应依照规则说明处理。(Chit 一览表参照, 后详)

②因与其他的 Chit 对抗而被使用的战术 Chit, 如果自身不是对象的 Chit 的紧接之后被使用, 则不发挥效果。

另外, 也可以在 Chit 分配结束时, 对背面朝上

的 Chit 使用。

③没有分配的配属 Chit, 不视为已经使用, 也不能成为这个流程中被移除的目标对象。

14.4 防御方射击

Chit 结算结束后, 参加战斗的防御方战斗单位与使用的部队 Chit 按以下流程结算防御射击。

(1) 计算射击力

防御方把被攻击的己方堆叠与该战斗组分配的配属 Chit 上面的射击力数值合计(需加上烟雾弹 Chit、隐蔽 Chit 等其他 Chit 的影响。)

(2) 射击力的修正

上述防御方射击力的总数, 受到以下修正。

攻击方使用了拥有装甲值的部队 Chit(坦克 Chit 等)时: 射击力-装甲值(仅限任意1个 Chit, 有多个坦克必须选择1个)

修正之后的即为防御方最终的射击力。

(3) 判定结果

根据之前计算得出的射击力, 掷等同于射击力数量的骰子。

掷骰结果中, 每个5点或6点可以给参加本次战斗的敌方战斗单位·部队 Chit 造成撤退或级别损失。

①骰点6的结果: 造成1级损失, 并且撤退2格。

②骰点5的结果: 撤退2格。

③骰点1~4的结果: 无效果

(4) 应用损失

①首先要应用点数为6的战斗结果。

第一个点数6的结果要优先应用给战斗单位。

如果有多个骰点6时, 由归属玩家自由分配。此时, 战斗单位和部队 Chit 之间没有分配的优先级, 但要尽可能的平均分配。

不能分配给目标不能吸收的损失, 换言之, 不能给目标超过其承受能力的损失。(16.0 参照)

如果敌堆叠已经没有可应用损失的目标时, 多余的损失点数将会被浪费。

②骰点6的应用结束之后(或者没有投出6点), 按照上述流程, 将骰点5的结果应用给剩下的战斗单位·部队 Chit。

第一个点数5的结果要优先应用给战斗单位, 但如果本次战斗已经应用过骰点6的损失时, 则第一个5点可以随意分配。

③本战斗参加的战斗单位·部队 Chit 全部撤退或分配了损失结果时, 将同格中剩下的没有参加战斗的配置 Chit (无论正反面) 放回增援格中。

(4.3(6) 参照)

14.5 攻击方射击

防御方射击的结算结束之后, 将损失应用到攻击方的战斗单位与部队 Chit 上, 然后按照以下流程结算攻击方射击。

(1) 计算射击力：与防御方射击一样方式计算。如因防御方射击的结果，造成攻击方战斗单位被全灭时，如有支援炮击 Chit 等射击力残留的话，攻击方射击将被照常执行。

(2) 修正射击力

按照以下流程，修正上述合计的攻击方射击力。

①防御方在阵地（包括在适合阵地格有「建设工兵」）时：攻击方射击力总数变为二分之一，弃掉小数。

②防御方在森林 / 沼泽格子时：- 1

③防御方在街道格子时：- 1

④越过河川格子边攻击时：- 1

⑤防御方使用了带有装甲值的部队 Chit（坦克 Chit 等）时：减去装甲值（仅限任意 1 个 Chit，有多个坦克必须选择 1 个）

以上修正的效果可以叠加。

至此，得到的是最终的攻击方的射击力。

(3) 判定结果：14.4(3) 参照

(4) 应用损失：14.4(4) 参照

因攻击方射击结果，使得防御方所在格空出时，参与攻击的单位可以战后挺进。（17.0 参照）

14.6 白兵战

处理完攻击方射击之后，如双方还有没有受到损失的战斗单位与部队 Chit 时，按照以下流程结算白兵战。（白兵战一定会进行。）

(1) 计算白兵战斗力

攻击方和防御方将己方堆叠（包括部队 Chit）的白兵战斗力数值合计。

(2) 地形效果

白兵战不受地形效果影响。

(3) 判定结果

①双方各自掷骰，掷骰数量等于之前合计的己方白兵战斗力。

②掷骰时，被●包围的白兵战斗力的骰点+1。

(4) 应用结果

比较双方的最大骰点，点数大的一方获得胜利。

①输的一方的堆叠撤退 2 格。

将输的一方没有参加本次战斗的配属 Chit（无论正反面）放回增援格中。（4.3(6) 参照）

②如点数相同，则双方都留在现有格子中。

③上述任何情况中，如骰点在 6 或以上（包含修正之后）则给予敌方 1 点损失。（该结果优先分配给战斗单位）

因此，在 1 个战斗组的白兵战中，可以给予敌方最大的损失只有 1 级。

攻击方胜利时，参加战斗的堆叠可以进行战后挺进。（17.0 参照）

15.0 撤退

(1) 撤退的结果将应用到战斗中使用的战斗单位及部队 Chit（优先顺位参照 14.4(4)）。

不能分配给战术 Chit。

(2) 需应用多个撤退结果时，多个单位或部队 Chit 可以分别撤退到不同格或一起撤退。

(3) 撤退与通常移动不同，执行撤退的堆叠不需要消费移动力。

(4) 必须退到以下情况的格子时，从地图上移除执行撤退的堆叠。

①存在敌堆叠

②敌支配地域

③地图外

(5) 如撤退进入的格中有其他己方堆叠，且超过堆叠限制时，撤退的堆叠必须额外撤退 1 格。如果额外撤退 1 格仍然有其他己方堆叠，则必须再额外撤退 1 格，直至符合堆叠限制。

(6) 必须朝己方联络源方向撤退，必须选用最短距离撤退。但是，在有(4)(5)的前提下，可以选择不同路径撤退。如存在多个符合撤退条件的格时，玩家可以任选撤退路线。

(7) 因撤退的结果，使得仅存在配属 Chit 的堆叠与敌堆叠相邻时，将该 Chit（不能发动该 Chit 的效果）立即放回其所有玩家的增援格（4.3(6) ①参照）。

16.0 损失等级

因战斗的结果，造成损失等级时，按照以下规则，分配损失。

(1) 受到级别损失的玩家，从己方参与战斗的战斗单位·部队 Chit 中选择承受损失的大内。但是，没有直接参与战斗的机关枪 Chit 或配属战术 Chit 不能被分配损失。

(2) 1 级损失通过以下任一方式消化。

①将正（完全战力）面的战斗单位翻到背（减少战力）面。

②将已经背（减少战力）面朝上的（或者没有减少战力面）战斗单位放到移除格中。

③美军在战斗中使用的配属 Chit 要放到弃置 Chit 场所；日军使用的配属 Chit 要放到移除格中。

17.0 战后挺进

(1) 因战斗的结果造成敌堆叠撤退或者被消灭，使得防御方所在格空出的话，则参与战斗的攻击方堆叠包括单位和配属 Chit 可以移动到空出的格中。

(2) 是否进行战后挺进由攻击方玩家决定。

(3) 执行战后挺进的堆叠无需消费移动力，并且该移动无视敌支配地域。

(4) 只有攻击方可以战后挺进，防御方不能进行战后挺进。

(5) 因战后挺进的结果，使得己方单位与仅有敌配属 Chit 的格子相邻时，立即将该配属 Chit 放回对应玩家的增援格中，且不能发动该 Chit 的效果。(4.3 (6) ①参照)

18.0 处理作战目标 (MT) 标记

各回合结束时，按照下述规则处理作战目标 (MT)。

(1) 如美军堆叠与作战目标 (MT) 标记处在同一格，在不看背面 (有数字的面) 的情况下，放到美军玩家面前。

(2) 如果没有发生 (1) 项情况时，日军玩家从地图上选择任意 1 个作战目标 (MT) 标记，放到自己面前。如已经处理过 (1) 项，则忽略日军此步骤。

19.0 特殊规则

19.1 日军在回合中的移动限制

(1) 第一至三回合：日军战斗单位中仅贺谷大队所属的战斗单位可以移动。

由于增援获得的单位或 Chit **无**移动限制。

(2) 第四至第八回合：每回合日军移动流程开始时指定 1 组 (单位左上角具有相同大队长名称的视为一个小组) 单位可以移动。指定的小组所属战斗单位可在之后的回合移动。

由于增援获得的单位或 Chit **无**移动限制。

(3) 处在移动限制下的日军战斗单位**不能**移动，但可以参加战斗。

19.2 阵地

(1) 符合以下任一条件时，该格为阵地格。

①记载了阵地的格子。

②适合建立阵地同时有建设工兵 Chit 的格子。

①和②的效果不能重复。

(2) 在战斗中，如果防御方堆叠在阵地格时，攻击方射击力总值变为二分之一，去掉小数。

按优先顺序应用地形效果 (14.4 参照)。

(3) 只有日军享受阵地效果。

如果美军夺取了阵地，之后日军又夺回的话，阵地仍然有效 (但是，适合建立阵地的格子如果没有建设工兵 Chit 的话，就没法再有阵地效果了)。

19.3 攻势命令

如果抽出「攻势命令」Chit，则日军玩家必须从“攻势作战”或“幕僚会议”中二选一执行。

19.3.1 攻势作战

这个回合的日军玩家必须遵从以下规则。

(1) 日军玩家回合开始时，在敌支配地域的全部日军堆叠本回合不能移动。

(2) 本回合日军战斗流程中，在敌支配地域的全部日军堆叠都必须发动战斗。

如果双方多个堆叠相邻，由堆叠数量少的一方决定战斗关系，即组成战斗组。只要遵守本限制，由日军玩家决定哪个堆叠攻击哪个堆叠。

在规则允许的范围内，战斗前禁止移动的堆叠可与移动流程中增加的单位或 Chit 自由堆叠。

(3) 日军玩家在战斗结束后，将发生战斗地点总数二分之一 (舍去小数) 战斗单位从日军预备池放到增援格中。

19.3.2 幕僚会议

只有在八原参谋标记正面 (使用可能) 朝上的时候，才可以进行幕僚会议。

背面 (下台) 朝上时，必须选择「19.3.1 攻势作战」。

(1) 日军玩家掷 2 颗骰子。

将骰点合计，对比现在的回合数：

①总骰点大于或等于当前回合数时：无事发生。

②总骰点小于当前回合数时：强制执行攻势作战。

(2) 无论哪种情况，需再次掷 1 颗骰子，根据骰点触发以下效果。

4-6 时：无事发生。

1-3 时：将八原参谋标记翻面。

八原参谋标记翻面后，日军玩家不能选择进行幕僚会议。

(表达意见的八原参谋下台了，之后抽到攻势命令 Chit 时，日军玩家必须选择「攻势作战」)

20.0 胜利条件

游戏结束时，双方按照以下流程结算胜负。

(1) 日军玩家按照以下流程结算得分 (VP)。

①确认地图上剩余的作战目标 (MT) 标记的背面 (有数字的面)。获得等同于上面的数字合计的 VP。

②游戏中大和特攻 Chit 以及菊水作战 Chit 获得的 VP。

(2) 美军玩家按照以下流程结算得分 (VP)。

①计算移除格中美军战斗单位的数量，减去相同数量的已获得作战目标 (MT) 标记 (不能看有分数面)。

②将剩下的作战目标 (MT) 标记翻面 (有数字的面)。获得等同于上面的数字合计的 VP。

③如美军战斗单位成功占领游戏开始时放置了作战目标 (MT) 标记的制高点 (黑三角)，则每占领一个制高点美军获得 1 VP。

(3) 游戏结束时比较双方的 VP，多的一方获胜，点数相同时平局。

21.0 可选规则

如果觉得游戏平衡性不加的话，或者美军玩家觉得过于难以取胜时，可以使用以下可选规则。

21.1 第1回合的美军 Chit

第1回合美军获得的 Chit 固定为以下 6。

水陆两用车辆、战斗工兵、烟雾弹、舰载机、支援炮击、交换指挥官（各 1 枚）。

战斗的例子

3 个配属 Chit（正面的「坦克」Chit 1 枚、背面的 2 枚）和 2 个战斗单位的美军堆叠，攻击 3 个背面（隐匿）面朝上的配属 Chit 和 2 个战斗单位的日军堆叠。

①处理配属 Chit

美军使用了交战堆叠之外的「支援炮击」，而日军也使用了距离 2 格制高点上的「机关枪 Chit」。接着，美军使用了距离 3 格的「烟雾弹」，日军使用了距离 2 格的「3 2 厘米白炮」。

后来，美军使用了参战堆叠中的「坦克」，与之相对的，日军将背面朝上的「反坦克炮」翻到正面，并对美军的坦克生效。

原本需将被「反坦克炮」消灭的「坦克」放到移除格中。但美军使用了「突击队」，使「反坦克炮」无效。但日军又针对突击队使用了「狙击手」。如果此时美军可以再使用一枚「突击队」，就可以使「狙击手」和「反坦克炮」都无效，但因为没法使用，所以日军的「狙击手」和「反坦克炮」生效。根据这点，将美军的「坦克」和「突击队」放到移除格中。

美军使用「火炎放射器」，日军宣告“PASS”，所以「火炎放射器」确定生效。（该 Chit 的实际效果要在「白兵战」流程中依然存在才能生效）

如果美军接着也宣告「PASS」的话，「分配配属

Chit」阶段将结束。所以本阶段日军宣告使用「隐蔽」。因为美军的「突击队」已经失效，当前参战堆叠中已无适合目标，所以只能将美军之前使用「支援炮击」失效。

②防御方射击

日军结算防御方射击。防御火力总计 8 火力，其中的 5 火力受到「烟雾弹」影响，只剩下 1 火力。但不受「烟雾弹」影响的「3 2 厘米白炮」可以提供 3 火力，所以日军总共掷 4 颗骰子，掷出 1 个 6 点。将此结果应用到美军战斗单位上，1 个单位承受 1 级损失并撤退。

③攻击方射击

美军结算攻击方射击。攻击火力只有 1 个单位，共 4 火力。

掷 4 颗骰子，骰点中出了一个 6 点，一个 5 点。第 1 个骰点 6 必须分配给战斗单位，日军的「2-1-5」炮兵单位承受 1 级损失并撤退了。然后 5 点分配给了「机关枪」Chit，该 Chit 撤退了。

④白兵战

日军 1 个「1-①-6」步兵连单位，美军 1 个「4-1-6」步兵营和 1 个「0-②-6」的火炎放射器参与白兵战结算。

日军掷 1 颗骰子，骰点为 5 且受到 +1 修正，最后结果为 6。

美军掷 1 颗没有修正的骰子，再掷 2 颗有修正骰子的骰子。没有修正的骰点为 4，有了修正的骰点为 2 和 6，修正之后变为 3 和 7。

最高值是美军 7、日军为 6，所以美军战斗胜利。日军的 1 个「1-①-6」步兵连单位承受 1 级损失并撤退。

美军战斗胜利后执行战后挺进，但因为日军骰点为 6，所以美军让 1 个「4-1-6」步兵营承受 1 级损失，然后「火炎喷射器」与堆叠一起执行战后挺进。

游戏设计 西川裕 (SOD そらカンパニー) & GJ 编辑部

游戏测试 GJ 测试会的同仁们

制作 模拟笔记股份有限公司 (GJ)

中文翻译 王晶

翻译日期: 2019/12/29

※文中使用的一切图片版权归 GameJournal 所有。

译者记: 由于平时工作繁忙，翻译本作时间紧，加之译者日文水平有限，故本文可能存在种种问题，如您在游戏过程中发现任何问题，请及时联系我 (bannerofwar@qq.com)，或加 QQ 群 (319423627) 询问，谢谢！

战旗工作室淘宝店: <https://wargames.taobao.com>

日军 Chit 一览

各 Chit 的使用效果，请遵循以下内容。

- ①类型：记录了 Chit 的类型。
- ②使用：表示该 Chit 的使用时机。
- ③数值：表示 Chit 的能力值。
- ④效果：表示 Chit 的使用效果。
- ⑤使用后：该 Chit 使用后该如何处理。

日军事件

■大和特攻

类型：事件

使用：在发生事件流程中翻到正面，并在海空战流程中使用。

效果：掷 1 颗骰子，根据点数决定下列哪个效果生效。

- 6、5：日军+4 VP
- 4、3：日军+3 VP
- 2、1：日军+2 VP

0 或以下：选择敌海空战格子中正面朝上的 1 个水面舰艇 Chit，将其移到弃置 Chit 场所。

使用后：从游戏中移除。（即使被舰载机 Chit 无效化的情况下也要从游戏中移除。）

■动员

类型：事件

使用：发生事件的流程

效果：日军玩家从下面效果中二选一执行。

效果 A：本土劳工：将全部从游戏移除的菊水作战 Chit 放回容器内。

效果 B：铁血勤皇队：日军立即获得 3 补充点数。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■攻势命令

类型：事件

使用：发生事件的流程

效果：遵从「攻势命令」的规则。（19.3 参照）

使用后：放到弃置 Chit 场所。

日军海空战

■特殊作战

类型：海空战

使用：己方海空战的流程

效果：根据掷骰结果发挥以下效果。

6：义烈空降队：将正面朝上的 2 个舰载机 Chit 放到弃置 Chit 场所。

5、4：芙蓉部队：将正面朝上的 1 个舰载机 Chit 放到弃置 Chit 场所。

3、2：薄暮樱花特攻：将正面朝上的 1 个水面舰艇 Chit 放到弃置 Chit 场所。

1：神雷队樱花全灭：无效果。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■战斗机队

类型：海空战

使用：己方海空战流程

数值：海空战时掷骰子，根据点数触发结果：

(1) 本次海空战流程美军宣告使用的舰载机 Chit 中，选择 1 个承受效果。

(2) 掷 1 颗骰子，根据点数执行以下效果。

6：目标 1 枚 Chit 无效化，放到弃置 Chit 场所。

5：目标 1 枚 Chit 无效化，放到美军海空战格。

4 或以下：无效果。

使用后：放到己方海空战格中。

■菊水作战

类型：海空战

使用：己方海空战流程中

效果：掷 1 颗骰子，根据点数触发下列效果：

6：日军增加 3VP

5：日军增加 2VP

4~2：日军增加 1VP

1：无效果

0 或以下：美军海空战格内 1 个水面舰艇 Chit 放到弃置 Chit 场所。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

日军配属 / 部队

■ 27TR（第 2 7 战车连队）

类型：配属 / 部队

使用：任意一个战斗组的 Chit 分配时，或与敌方堆叠相邻时。

数值：射击力-白兵战斗力-移动力（以及装甲值）

效果：本 Chit 参加的战斗将获得以下效果。

①使用记载的射击力-白兵战斗力-移动力。

②抵消敌方射击力，数值等同于该 Chit 装甲值。

（14.4、14.5 参照）

③该 Chit 受到 1 级损失后移除。

（使用 5 补充点数可以再次登场）

使用后：之后正面朝上留在地图上。

■重掷弹筒

类型：配属 / 部队

使用：任意一个战斗组的 Chit 分配时，或与敌方堆叠相邻时。

数值：射击力-白兵战斗力-移动力

效果：本 Chit 参加的战斗将获得以下效果。

①使用记载的射击力-白兵战斗力-移动力。

②该 Chit 受到 1 级损失后移除。

（使用 3 补充点数可以再次登场）

使用后：之后正面朝上留在地图上。

■特設連隊 / 海上挺身基地大隊 / 県民防衛隊

使用 2 补充点数可以再次登场。

与其他重掷弹筒 Chit 相同。

■机关枪

类型：配属 / 部队

使用：任意一个战斗组的 Chit 分配时，或与敌方堆叠相邻时。

数值：射击力—白兵战斗力—移动力（以及射程）

效果：本 Chit 参加的战斗将获得以下效果。

①使用记载的射击力—白兵战斗力—移动力。

②在制高点且防御射击时，最大射程为 2。

③该 Chit 受到 1 级损失后移除。

（使用 4 补充点数可以再次登场）

使用后：之后正面朝上留在地图上。

■建设工兵

类型：配属 / 部队

使用：（仅限存在适合阵地的地点）任意一个战斗组的 Chit 分配时，或与敌方堆叠相邻时。

数值：射击力—白兵战斗力—移动力

效果：存在适合阵地（天然战壕）的地点时，本 Chit 参加的战斗将获得以下效果。

①攻击方射击力的总数变为二分之一，舍去小数。
（在阵地格时，该 Chit 的效果与阵地效果不能重复）

②该 Chit 受到 1 级损失时移除。（使用 2 补充点数可以再次登场）

使用后：之后正面朝上留在地图上。

正面朝上的建设工兵 Chit 不能移动。这个 Chit 在翻到正面那一刻起，就相当于一个阵地。

如被强制撤退时，从游戏中移除。

日军配属 / 战术

■重炮支援

类型：配属 / 战术

使用：任意一个战斗组的 Chit 分配时，可在 4 格或以内的战斗中使用（仅防御射击时）。

数值：射击力

效果：使用上面记录的射击力。

使用后：放到弃置 Chit 场所

■支援炮击

可在 3 格或以内的战斗中使用（仅限防御射击时）。

其他方面与重炮支援相同。

■3 2 cm 臼砲

可在 2 格或以内的战斗中使用（仅限防御射击时）
不受烟雾弹 Chit 的影响。

其他方面与重炮支援相同。

■反坦克炮

类型：配属 / 战术

使用：堆叠包含该 Chit 的日军在防御战斗时，对手玩家有坦克 Chit（坦克、水陆两用坦克、火炎放射器坦克）时可以使用。

效果：目标 1 个坦克 Chit 无效化，从游戏移除。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■对战车班

类型：配属 / 战术

使用：堆叠包含该 Chit 的日军在防御战斗时，对手玩家

有坦克 Chit（坦克、水陆两用坦克、火炎放射器坦克）时可以使用。

效果：在白兵战开始之前，如该 Chit 存活，上述任意 1 个坦克 Chit 无效化，从游戏中移除。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■狙击手

类型：配属 / 战术

使用：堆叠包含该 Chit 的日军在防御战斗时，对手玩家有头盔标识的战术 Chit（如突击队、火炎放射器、战斗工兵）时可以使用。

效果：目标 1 个头盔标识的战术 Chit 无效化，从游戏移除。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■夜袭

类型：配属 / 战术

使用：日军作为攻击方，任意一个战斗组的 Chit 分配时。

效果：包含该 Chit 的战斗组不进行防御方射击和攻击方射击，只进行白兵战。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■隐蔽

类型：配属 / 战术

使用：任意一个战斗组的全部 Chit 分配结束后。

效果：美军在本次射击战斗中的全部支援炮击 Chit 无效。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

美军 Chit 一览

各 Chit 的使用效果，请遵循以下内容。

- ①类型：记录了 Chit 的类型。
- ②使用：表示该 Chit 的使用时机。
- ③数值：表示 Chit 的能力值。
- ④效果：表示 Chit 的使用效果。
- ⑤使用后：该 Chit 使用后该如何处理。

美军事件

■恶劣天气

类型：事件

使用：发生事件的流程。

如果有多个事件生效，本事件要作为第一个生效的事件。

效果：在本回合内，部队标记为飞机的 Chit（(美) 战斗轰炸机、(美) 航空基地轰炸、(美) 舰载机、(日) 战斗机队、(日) 菊水作战）不能使用（例外：特殊作战）。

将回合标记翻到背面“恶劣天气”，本回合一直为恶劣天气。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■侦查

类型：事件

使用：发生事件的流程

效果：指定至多 2 枚配属 Chit，将其翻至正面确认内容，然后放回原处（仍然背面朝上）。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■战斗轰炸机

类型：事件

使用：发生事件的流程

数值：射击力

效果：指定 1 个与美军堆叠相邻的日军堆叠，以 2 射击力向其设计，流程按照攻击方射击方式处理。需要应用地形效果（因此，需要注意对森林阵地上的日军堆叠的射击力为 0）。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■交换指挥官

类型：事件

使用：发生事件的流程

效果：本回合的战斗不需要补给点数。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■阳动作战

类型：事件

使用：发生事件的流程

效果：将回合轨道上的 1 个日军增援单位往后移 3 个回合。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

美军海空战

■轰炸航空基地

类型：海空战

使用：美军海空战的流程中

效果：移除日军在海空战格的全部 Chit。

使用后：放到弃置 Chit 场所。

■舰载机

类型：海空战

使用：日军海空战的流程中

数值：海空战时掷骰子，根据点数触发结果：

效果：

(1) 在本次海空战流程美军宣告使用的舰载机 Chit（战斗机队 Chit、菊水作战 Chit、大和特攻 Chit）中，选择 1 个承受效果。如果使用了多个舰载机的情况下，他们全部变为效果目标。

(2) 掷 2 颗骰子，根据点数结算每个骰子的效果。

5~6：目标 1 枚 Chit 无效化，放到弃置 Chit 场所。

（如是「大和特攻」则必须从游戏移除）

4 及以下：无效

使用后：回到己方海空战格中。

■水面舰艇

类型：海空战

使用：日军海空战的流程中

效果：每有 1 枚水面舰艇 Chit，使日军使用的全部海空战 Chit（除「特殊作战」外）的判定骰子点数（分别）减 1。在此过程中，如有水面舰艇 Chit 回到弃置 Chit 场所时，响应的掷骰修正也会变更。

使用后：回到己方海空战格中。

美军配属 / 部队

■火炎喷射器

类型：配属 / 部队

使用：任意一个战斗组的 Chit 分配时，或与敌方堆叠相邻时。

数值：射击力 - 白兵战斗力 - 移动力

效果：本 Chit 参加的战斗将获得以下效果。

①使用记载的射击力 - 白兵战斗力 - 移动力。在白兵战斗时受到 + 的修正。

②受到 1 级损失立即回到弃置 Chit 场所。

（如日军“狙击手” Chit 效果生效时，将本 Chit 从游戏移除。）

使用后：之后以正面朝上状态留在地图上。

■坦克 / 水陆两用坦克

类型：配属 / 部队

使用：任意一个战斗组的 Chit 分配时，或与敌方堆叠相邻时。

数值：射击力 - 白兵战斗力 - 移动力（および装甲值）

效果：本 Chit 参加的战斗将获得以下效果。

①使用记载的射击力 - 白兵战斗力 - 移动力。

②抵消敌方射击力，数值等同于该 Chit 装甲值。

（14.4、14.5 参照）

③受到 1 级损失立即回到弃置 Chit 场所。

(如日军“反坦克炮”和“对战车班” Chit 效果生效时, 将本 Chit 从游戏移除。)

使用后: 之后以正面朝上状态留在地图上。

■火焰喷射坦克

类型 :配属 / 部队

使用 : 任意一个战斗组的 Chit 分配时, 或与敌方堆叠相邻时。

数值 : 射击力-白兵战斗力 (および装甲值)

效果 : 白兵战斗时受到+的修正, 与坦克 Chit 相同

使用后: 回到弃置 Chit 场所

在本 Chit 单独移动过程中, 如与敌方堆叠相邻, 需将该 Chit 立即翻到正面, 并移动结束时放到弃置 Chit 场所。

美军配属 / 战术

■支援砲击

类型 :配属 / 战术

使用 : 任意一个战斗组的 Chit 分配时。可在地图上的任意战斗中使用, 距离无限制。

数值 : 射击力

效果 : 使用记录的射击力。

使用后: 放到弃置 Chit 场所。

■烟雾弹

类型 :配属 / 战术

使用 : 任意一个战斗组的 Chit 分配时。可在 3 格或以内的战斗中使用。

效果 : 本次射击战斗中日军的射击力总数变为三分之一, 舍去小数。32cm 白炮 Chit 及美军的射击力不受影响。

使用后: 放到弃置 Chit 场所。

■照明弹

类型 :配属 / 战术

使用 : 对手玩家战斗中使用夜袭 Chit 时。可在 2 格或以内的战斗中使用。

效果 : 1 枚夜袭 Chit 无效, 回到弃置 Chit 场所。

使用后: 放到弃置 Chit 场所。

■战斗工兵

类型 :配属 / 战术

使用 : 任意一个战斗组的 Chit 分配时。

效果 : 本次射击战斗无视阵地 (无论是原本地图上的阵地还是建设工兵的 Chit) 的效果。效果仅限于此战斗, 建设工兵 Chit 也不会被本 Chit 效果移除 (但可能会被接下来的战斗结果移除)

使用后: 放到弃置 Chit 场所。

■突击队/敢死队

类型 :配属 / 战术

使用 : 包含本 Chit 的堆叠参与战斗时对手玩家使用了钢盔图标的战术 Chit (反坦克炮、对战车班、狙击手、隐蔽) 时

效果 : 1 个目标 Chit 无效, 放到弃置 Chit 场所

使用后: 放到弃置 Chit 场所。

■夜间渗透攻击

类型 :配属 / 战术

使用 : 所属堆叠开始移动时。

效果 : 如所属堆叠在本回合开始时在敌方支配地域的话, 该堆叠可直接移动到另一个敌支配地域中 (原规则中不允许从一个 ZOC 直接移动到另外一个 ZOC 种)。

使用后: 从游戏中移除