

GJ74 中日韩现代海战三国志

1.0 前言

本游戏以 202X 年架空的战斗为题材，再现了中国海军与日本海军、韩国海军之间的海上冲突。本作中各个剧本均支持 2 人（二阵营）游戏，在指定的回合结束之前争夺胜利。注：本游戏为架空题材，与实际事物无关。

2.0 游戏配件

本游戏包含了以下配件，除此之外，请自行准备一定数量的六面骰子，用于游戏中的各类裁决。

- ①说明书（1 本）
- ②棋子板（1 张）
- ③游戏地图（1 张）
- ③游戏面板（2 张）

2.1 算子/棋子

将棋子板上面的棋子取下，这些将在游戏中使用。棋子分为单位和标记 2 个种类。

※部分中文游戏将 counter 翻译为算子，与本作中棋子属于同一概念。

2.11 舰艇单位

(1) 类型

本游戏包含了以下 2 种类型的舰艇单位。

- ①水面舰艇单位：在水面舰艇单位中，拥有航空战力（如 CV、DDH 和部分 LST、LHD）的属于航母单位。
- ②潜水艇单位

(2) 已发现状态和未发现状态

各舰艇单位有正面（已发现状态）和反面（未发现状态）2 个面。（9.0 参照）

- ①正面（已发现状态）：该单位已经被发现，敌方可以对其实施攻击。
- ②反面（未发现状态）：该单位尚未被发现，敌方不能对其实施攻击。

处在反面（未探知）状态单位的信息（正面）除其所有者可以看到外，敌方玩家不能查看。

(3) 能力值

各单位的能力值分为以下四种。

- ①对舰力：对舰战斗时使用。（14.0、15.0、16.0 参照）
有○的对舰力是潜水艇对舰艇的攻击力，可以攻击多个敌方舰艇。（14.0 参照）
- ②对空力：对空防御时使用。（15.0、16.0 参照）
有○的对空力是广域对空能力，可以我方多个舰艇对空防御时使用。（15.0、16.0 参照）
- ③对潜力：对潜战斗和搜索时使用。（9.3、11.0 ~ 14.0 参照）

④技术等级：判定战斗是否命中时使用。（11.0~16.0 参照）

(4) 航空战力

有■的能力值表示是航空战力。

如下所示，航空战力与通常的能力值有所区别。

- ①对舰航空战力：对舰航空战力是该航母单位可以实施的对舰航空行动（如对舰攻击或搜索时）的上限。（7.3.1(3) 参照）
- ②迎击航空战力：迎击航空战力是该航母单位用于迎击的航空单位的上限。（17.1 参照）
迎击航空战力也可作为通常的（非广域）对空力使用。（15.2(3) 参照）
- ③对潜航空战力：对潜航空战力表示该航母单位可以实施的对潜航空行动（如对潜攻击或搜索时）的上限。（7.3.1(3) 参照）
对潜航空战力也可作为通常的对潜力使用。（9.3(3)③、12.0、14.0 参照）

(5) 舰种

表示单位的舰艇种类。

- CV：航母（母舰）
- CG：导弹巡洋舰
- DDH：航空护卫舰（母舰）
- DDG：导弹护卫舰 / 驱逐舰
- DD：护卫舰 / 驱逐舰
- FFG：导弹护卫舰
- FF：护卫舰
- LST：运输舰
- AOE：补给舰
- SS：内燃机潜水艇（即常规动力潜艇）
- SSN：核动力攻击潜水艇

(6) 级 / 舰名

表示各单位的级（仅中国海军） / 各舰的名称。

(7) 剪影/标识

表示该单位的剪影或标识。

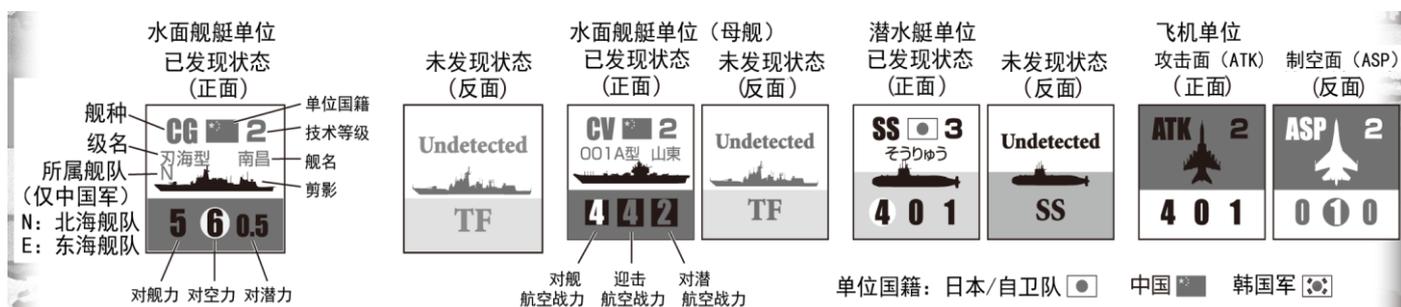
(8) 单位国籍

玩家通过单位的颜色与国旗辨识该单位的国籍。

2.12 航空机/飞机单位

航空行动或迎击时将收到的飞机单位。（5.3、17.0 参照）

- ①攻击面（ATK）和制空面（ASP）：航空攻击时使用正面（ATK：攻击面），制空战斗时使用反面（ASP：制空面）。（13.0、16.0、17.0 参照）



②赋值/能力：表示飞机单位的能力，识别方法与舰艇单位相同。

③阵营：根据不同剧本的情况，飞机单位将作为不同国籍的单位使用。（19.0、20.0 参照）

作为蓝军的玩家将使用蓝色的飞机单位，作为红军的玩家将使用红军的飞机单位进行游戏。

2.13 标记

①作战签：在决定每个玩家的行动部队时使用。（4.0 参照）

根据不同剧本的情况，将作为不同国籍的作战签来使用。（19.0、20.0 参照）

作为蓝军的玩家将使用蓝色的作战签，作为红军的玩家将使用红军的作战签，每次抽签之后，对应颜色一方玩家变为**当前玩家**。

②回合标记：放在回合轨道上表示现在所处的回合。（3.0、4.1 参照）

③对空火力（AA）标记：在广域对空轨道上，表示了正在结算的战斗中可以使用的广域对空力。（15.0、16.0 参照）

④战斗格标记：放置在地图上，表示当前实施攻击单位和被攻击单位的格子。（10.0 参照）

⑤补给品（正）/ 登陆（反）标记：正面时与登陆舰单位堆叠（叠放）在一起行动，表示该登陆舰装载的物资。

与登陆舰单位分离后，将该标记翻到反面直接放到地图上，表示该物资已上陆至相应的格子里。（18.1 参照）

2.2 游戏地图

表示发生这场战斗的区域。

游戏地图上有带独立编号的六角形格子（以后称之为格子或格）。覆盖地图上的六角格的作用是为了明确游戏中单位的位置与移动基准。（参照范例）

①海格子：舰艇单位只能进入海格子。（8.0(4) 参照）

②陆地格子：舰艇单位不能进入完全陆地（没有海）的格子。（8.0(4) 参照）

③沿岸格子：同时包含陆地与海格子，或是岛屿格子（▲）为沿岸格子。

沿岸格子根据不同国籍的颜色来表示。（参照范例）

沿岸格子视为海格子，但有些剧本会有限制进入的情况。（19.0、20.0 参照）

④陆地格子边：格子边全部被陆地占满时，称之为“陆地格子边”。

舰艇单位不能通过陆地格子边移动。（8.0(4) 参照）

⑤港湾格子（■）：一部分沿岸格子标有港湾标记。

进入我方港湾格的我方舰艇的数量没有限制。

（8.0(5) 参照）

在一天的结束流程中，可将港湾格的舰艇单位翻到（未发现状态）反面。（4.4 参照）

⑥航空基地格子（★）：部分陆地格子上标有航空基地标记。

航空基地格子在航空行动或迎击时使用。（5.2、17.0 参照）

⑦ SOSUS 格子（△）：一部分海格子标有 SOSUS 标记。

舰艇进入 SOSUS 格子时，将成为 SOSUS 持有者搜索的目标。（9.0 参照）

⑧基地航空队白天行动范围：显示了中国与日本航空自卫队航空基地空军的最大使用范围。（5.2 参照）

另外，根据剧本中不同的中立国，基地航空队白天行动范围有时会出现变化的情况。

2.3 游戏面板

2 张游戏面板上印有以下表格和各类轨道。（在游戏过程中仅需使用任一玩家的回合轨道和广域对空轨道即可。）

①回合轨道：将回合标记放在上面，表示现在的回合。（4.1 参照）

②广域对空轨道：放置对空火力（AA）标记，表示正在结算的战斗中可以使用的广域对空力。（15.2、16.0 参照）

③可使用飞机格：用于放置各玩家在剧本中可以使用的飞机单位。（5.3、16.2、17.0 参照）

④回港格：放置已经实施攻击的潜水艇单位，或者一天结束时正面（已发现状态）朝上的水面舰艇单位。（4.4、14.0 参照）

回港的舰艇单位，将不再本次游戏中继续使用。

⑤损伤格：放置因受到攻击造成损害的单位。（11.0 ~ 17.0 参照）

⑥击沉格：放置因受到攻击而被击沉的舰艇单位。（11.0 ~ 16.0 参照）

进入“损伤格”和“击沉格”的单位，将不再本次游戏中继续使用。

2.4 图表类

此外，本书的末尾还收录了以下图表。

①航空作战表：用于判定航空作战时可使用的航空行动数量。（5.1、7.3、17.1 参照）。

②行动预览表 / 一览表 / 搜索·攻击一览表：这是可在作战中选择的行动、搜索、攻击等行动的一览表。

3.0 准备游戏

3.1 选择剧本

玩家们决定本次游戏使用的剧本。（19.0、20.0 参照）

①根据剧本指定要求，各玩家根据国籍扮演蓝军或红军阵营进行游戏。

②指定阵营的玩家获取各自的作战签和航空单位。

3.2 准备舰艇单位

按照以下流程，各玩家将使用的舰艇单位放置在地图上。

(1) 当（）内直接指定了舰名时，跳过以下步骤，将对应的舰艇单位放在指定的格子中。

(2) 没有指定舰名时，按照以下流程，将舰艇单位放在地图上面。

①将在剧本中登场的对应国籍的舰艇单位按照舰种和“技术等级”分门别类进行分组。

②根据剧本指定，从上述分组中随机选择指定舰种和对

应数量的单位。

暂且无视配置，将全部登场的舰艇单位准备好。

指定舰种之后，在②~③中有指定“技术等级”时，只从对应“技术等级”中选择必要数量的单位。没有指定的话，将该类舰种全部混在一起后随机选择。

如有些指定了“技术等级”，有些没有指定的话，先随机选择（对应数量）有指定“技术等级”的单位，然后将剩余对应舰种的单位混在一起，从中选择（对应数量）没有指定“技术等级”的单位。

③将上述选择的舰艇单位，根据剧本指定反面（未发现状态）朝上放置在指定的格子中。

只要满足剧本指定舰种（以及“技术等级”）和单位数量的条件，则玩家可以任意决定舰艇单位放置在哪个位置。

3.3 准备其他棋子

根据以下描述，各玩家准备游戏中使用的棋子。

(1) 将指定“+ S U P ×”数量的补给品标记与指定运输舰单位堆叠（叠放）放置在一起。

(2) 将对应阵营指定数量的飞机单位放在该阵营「可使用飞机格」里面。

(3) 将回合标记放在任一玩家游戏面板的回合轨道第1回合栏上，将对空火力(AA)标记放在广域对空轨道「0」栏上。

至此游戏准备结束。

4.0 游戏流程

4.1 总则

(1) 各回合开始时，将作战签（6枚）全部放进1个不透明容器（马克杯或纸杯）之中。

(2) 从容器中随机抽取1个作战签，抽取作战签对应阵营指定类型部队实施行动。（4.2 参照）

（已经抽取的作战签在回合结束之前不能放到抽签容器中。）

(3) 抽取作战签指定部队行动结束后，继续从容器中抽取作战签，决定下一个实施行动的部队。

(4) 不断地执行上述(2)和(3)流程，直至容器中的作战签全部被抽取后，将回合标记移动到轨道的下一栏，重新执行(1)流程。

4.2 作战签

各阵营包含3个作战签，包括以下类型。

抽取的作战签对应的玩家可以实施该签指定的行动（下述）。

①基地空军（AF）作战签

对应阵营的基地空军可以实施行动。（5.0 参照）

②潜水艇（SS）作战签

对应阵营的潜水艇单位可以实施行动。（6.0 参照）

③水面舰艇（TF）作战签

对应阵营的水面舰艇单位可以实施行动。（7.0 参照）

4.3 夜间回合

(1) 回合轨道上显示了各回合对应的时间。

(2) 「21:00 ~ 24:00」和「01:00 ~ 04:00」两个回合

为夜间回合。

在夜间回合中，获得航空行动时会受到骰子修正。

（5.1、7.3 参照）

4.4 一天结束流程

每6个游戏回合构成1天。

每天的第六个回合「01:00 ~ 04:00」结束后，实施以下流程，然后开始第二天的回合。

(1) 将在我方港湾格正面（已发现状态）朝上的水面舰艇单位翻到反面（未发现状态）朝上。

(2) 如格中存在补给舰，处理补给舰效果。（18.3 参照）

(3) 把地图上正面（已发现状态）朝上的水面舰艇单位移到“回港格”，这些单位在本次游戏中将不能继续使用。

反面（未发现状态）朝上的水面舰艇单位和潜水艇单位继续留在地图上面。

4.5 结束游戏

当剧本规定的回合结束时，或者满足了指定条件时，游戏结束，开始判定胜利条件。（21.0 参照）

5.0 基地空军作战（航空作战表参照）



抽取基地空军（AF）签时，按照以下流程实施基地空军的航空作战。

5.1 决定行动数量

(1) 宣告在这个航空作战中飞机的使用距离。

(2) 参照航空作战表，然后掷1颗骰子。

骰点与“基地”的“航空作战”中对应距离的列交叉，结果为可以使用的航空行动数。

但是在夜间回合进行航空行动的情况下，骰点受到减2的修正。（4.3 参照）

(3) 即便有多个航空基地，也只掷1次骰子。

获得的航空行动点数，即为使用行动数量的上限。

5.2 分配航空行动

(1) 决定了可以使用的航空行动数之后，在上述获得的航空行动点数的范围内，给指定的目标分配航空行动。

(2) 航空行动的目标必须是从己方可以使用的任意航空基地开始，在5.1(1)中宣告使用距离的范围之内的格子。

不能经过剧本指定交战国以外（如中立国）的沿岸格子。

不能对在我方所有航空基地使用距离范围之外的格子实施航空行动。

(3) 分配的航空行动可以用来实施攻击或搜索行动。

①攻击：消费1航空行动可以实施1次航空攻击。（10.3 参照）

处在反面（未发现状态）的单位不能成为攻击目标。

②搜索：消费1航空行动可以实施1次搜索。（9.0 参照）

(4) 关于航空行动的分配方法，水面舰艇和潜水艇有以下不同点。

①可对在任意格的水面舰艇实施航空行动。指定格子内的全部水面舰艇均成为目标。

②如格内存在多个潜水艇单位，可对格内的1个潜水艇实施航空行动。

(5) 分配航空行动时，要指定使用方法（攻击还是搜索），同时宣告分配给使用距离范围内的各目标（目标格/潜水艇）的航空行动数量。

同一格内同时有敌方水面舰艇和潜水艇时，将其作为不同的目标分别分配航空行动。

分配给一个目标的航空攻击，作为一个小组的航空攻击来处理。

(6) 不能同时攻击和搜索相同的目标。

5.3 使用航空单位

(1) 在分配了航空行动攻击的情况下，根据分配的行动数量，从己方可使用飞机格中拿取对应数量的飞机单位，正面（ATK：攻击面）朝上放在目标上面，表示正在攻击目标。

此时，作为同一个小组分配的飞机单位可以一部分反面（ASP：制空面）朝上放置，表示这些飞机将在制空任务中使用。

(2) 如可使用飞机格中没有足够的飞机单位，则不足部分的航空行动不能作为攻击分配给目标。

(3) 没有飞机单位也可以实施搜索。

5.4 结算航空行动

(1) 航空行动分配完成后，非当前玩家可尝试对各航空攻击进行迎击。（17.1 参照）

(2) 分配迎击完成之后，当前玩家依次结算各搜索和攻击行动。（9.0、10.3 参照）

(3) 1个目标结算完成后，进行下一个目标的结算。在1个目标的结算完成之前，不能开始结算下一个目标格。

(4) 航空作战在全部目标的结算完成后结束。

双方将这个基地空军作战用于航空行动和迎击的飞机单位放回己方“可使用飞机格”中。

6.0 潜水艇作战（参照行动一览表）

抽取潜水艇（SS）签时，对应阵营实施潜水艇作战。

(1) 在潜水艇作战中，各潜水艇单位可以实施以下任意一个行动。

①移动

潜水艇单位向任意相邻格移动，并受到搜索判定。（8.0、9.3 参照）

②移动+搜索

潜水艇单位向任意相邻格移动，并受到搜索判定。（8.0、9.3 参照）

如该单位没有变成正面（被发现）状态，在该格实施搜索。（9.0 参照）

③移动+攻击

潜水艇单位向任意相邻格移动，并受到搜索判定。（8.0、9.3 参照）

如该单位没有变成正面（被发现）状态，在该格实施攻击。（10.1 参照）

④探知+探知

潜水艇不移动，在该格实施至多2次搜索。（9.0 参照）

⑤攻击+攻击

潜水艇不移动，在该格实施至多2次攻击。（10.1 参照）

⑥潜航

将正面（已发现状态）的潜水艇单位翻到反面（未发现状态）。

(2) 潜水艇行动中仅能搜索或攻击同一格的目标。

(3) 处于反面（未发现状态）的潜水艇单位，可实施除了潜航之外的所有行动。

处于正面（已发现状态）的潜水艇单位只能实施潜航行动。

(4) 反面（未发现状态）的潜水艇单位实施攻击时，在宣告攻击时将其翻到正表面（被探知）实施攻击，攻击结束后翻到反面（未发现状态）状态。

(5) 潜水艇行动按照任意顺序，一个一个潜水艇单位的实施。

当前潜水艇的行动结束之后，才能开始下一个潜水艇的行动。

行动的顺序由指挥该阵营的玩家自由决定。

注意：1个潜水艇的行动结束之前，不能开始下一个单位的行动。

(6) 在该阵营全部潜水艇的行动结束或者没有要行动的潜水艇单位时，潜水艇作战阶段结束。

(7) 对水面舰艇实施攻击的潜水艇单位在潜水艇作战阶段结束后进入“回港格”。

7.0 水面舰艇作战（参照行动一览表）

7.1 总则

当抽取水面舰艇（TF）签的时候，对应阵营的玩家实施水面舰艇作战。

(1) 在水面舰艇作战中可以实施以下两种行动。

可按意愿自由选择先做哪一个行动。

①水面舰艇行动（7.2 参照）

②水面舰艇航空行动（7.3 参照）

只有航母（母舰）单位可以实施水面舰艇航空行动。

(2) 在进行水面舰艇行动时，不能实施水面舰艇航空行动。反过来也不行。

(3) 反面（未发现状态）的水面舰艇单位实施水面舰艇作战的攻击或搜索时，宣告行动时需翻到正面（已发现）后再实施行动，行动结束后再翻回反面（未发现状态）。

（例外：舰对舰攻击 / 9.2(2)①参照）

7.2 水面舰艇行动

(1) 在水面舰艇行动中，各水面舰艇单位可以实施以下任意一个行动。

①移动

水面舰艇单位可向周围至多移动2格。（8.0 参照）

②移动+搜索

水面舰艇单位可向周围格移动，并对该格（目标格）进行搜索。（8.0、9.0 参照）

如搜索对象为水面舰艇则可至多移动2格，如搜

索对象为潜水艇则只能移动到相邻格。

③移动+攻击

水面舰艇单位可向周围格移动，并对该格（目标格）发起攻击。（8.0、10.2 参照）

如攻击对象为水面舰艇则可至多移动 2 格，如攻击对象为潜水艇则只能移动到相邻格。

④攻击+移动

水面舰艇单位对所在格实施攻击，然后可向周围至多移动 2 格。（10.2、8.0 参照）

⑤搜索+搜索

水面舰艇不实施移动，在所在格实施至多 2 次搜索。（9.0 参照）

⑥登陆

与“补给品标记”堆叠（叠放）的运输舰（LST）单位可实施登陆行动。（18.1 参照）

实施登陆行动的运输舰单位不能实施移动。

(2) 在水面舰艇行动中，只能对符合以下距离条件的目标实施攻击或搜索。

①搜索 / 攻击潜水艇：限同一格

②搜索水面舰艇：同一格或相邻格

③攻击水面舰艇：2 格以内

(3) 玩家可将几个水面舰艇单位编成一个小队同时行动。

只有满足以下条件的水面舰艇单位，才能作为同一小队行动。

①在同一格

水面舰艇作战开始时，从指定格子里任意选择编入小队行动的水面舰艇单位。

如果可能，可以选择该格所有水面舰艇单位加入小队。

在同一格的水面舰艇单位可以编成进入不同的小队。

②全部进行相同的行动

实施移动时，小组内单位必须全部在同一格内结束移动。

(4) 水面舰艇行动是按照 1 个水面舰艇单位（或小队）的顺序进行的。

一个水面舰艇的行动结束之后，下一个水面舰艇（或小队）才能实施行动。

行动的顺序由指挥该阵营的玩家自由决定。一个水面舰艇（或小队）的行动结束之前，下一个水面舰艇（或小队）的行动才能开始。

(5) 在水面舰艇行动中，进行包含攻击行动的水面舰艇（小队）必须比进行包含搜索行动的水面舰艇优先行动。

一旦进行了包含搜索的行动，那么之后行动的水面舰艇（小队）就不能进行包含攻击在内的行动。

（换言之，攻击的目标只能是在该作战签抽取时，就已经处于已发现状态的水面舰艇单位。）

(6) 在 1 回水面舰艇行动中，可以行动的水面舰艇（或小队）数量的上限不能超过剧本指定数量。

(7) 在该阵营全部水面舰艇单位的行动结束或者没有

要行动的水面舰艇单位时，水面舰艇作战阶段结束。

7.3 水面舰艇的航空行动



在水面舰艇航空作战时，可以使用航母（母舰）单位实施水面舰艇航空行动。除下述内容外，水面舰艇航空行动与通常的航空行动相同。

(1) 使用反面（未发现状态）的航母（母舰）单位实施攻击或搜索时，在宣告执行行动时需翻到正面（已发现），在行动结束后翻到反面（未发现状态）。

(2) 宣告有对舰航空战力或对潜航空战力单位的使用距离。

(3) 参照航空作战表，然后掷 1 颗骰子。

骰点与“母舰”的“水面舰艇航空行动”中**对应宣告距离**的列交叉，结果为可以使用的航空行动数。

在水面舰艇航空行动中，使用航母单位（有多个时用该数值最低的单位）的“技术等级”对掷骰结果进行修正。（此时如不使用一部分母舰单位，可以提高“技术等级”。）

(4) 即便使用多个航母（母舰）单位，也只掷 1 次骰子。

获得的航空行动数，即为该水面舰艇航空行动可以使用行动数量的上限。

(5) 在水面舰艇航空行动中，对每个目标可以使用的航空行动数量，受到实施行动的航母单位的航空战力的限制。（7.3.1 参照）

7.3.1 使用航空战力的限制

各航母（母舰）单位拥有的航空战力（有■的数字）表示可以从该航母单位出发的航空行动点数的上限。

(1) 根据目标的类型，只有拥有以下对应航空战力的航母（母舰）单位可以实施水面舰艇航空行动。

①对舰攻击与搜索：对舰航空战力

②对潜攻击与搜索：对潜航空战力

(2) 水面舰艇航空行动的目标必须是从己方拥有上述对应（目标）航空战力的航母（母舰）单位开始，在 7.3

(2) 中宣告使用距离的范围之内的格子。

(3) 1 个航母（母舰）单位可以实施的对舰航空行动（对舰攻击或搜索）的数量，不能超过该单位对舰航空战力的数值。

同样，1 个航母（母舰）单位可以实施的对潜航空行动（对潜攻击或搜索）的数量，不能超过该单位对潜航空战力的数值。

(4) 在同一格有多个航母（母舰）单位的情况下，对舰航空战力和对潜航空战力可以分别合计使用。

在同一格的航母（母舰）单位发起航空攻击时，可将攻击的飞机作为同一小队结算。

8.0 移动（参照行动一览表）

(1) 全部舰艇单位必须放在任一的六角格之中，不能放在边缘或一角。移动时必须逐格移动，不能跨越或跳格

移动。

移动的方向根据玩家意愿决定，也可以完全不移动。

(2) 作战签抽取之后，对应类型的舰艇单位可以进行一次移动，可移动的格子距离如下。

①水面舰艇：2格

②核动力潜水艇 (SSN)：2格

③内燃机潜水艇 (SS)：1格

另外，根据实施的行动，上述的可移动格子数也会受到限制。(6.0 参照)

(3) 如潜水艇单位移动，在其移动结束后需受到搜索判定。(9.3 参照)

(4) 舰艇单位只能进入海格子和沿岸格子。

单位的移动受到以下限制。

①不能进入完全陆地格子。

②不能通过陆地格子边。

③不能进入剧本指定的交战国以外(中立国)的沿岸格子。(可以进入 SOSUS 格)

(5) 各玩家在1个格子中，至多可以放入以下类型和数量的己方单位。即象棋中常见的“堆叠”概念。

①水面舰艇：6个单位

②潜水艇：1个单位

敌方玩家的单位不计入这个限制内。

在己方港湾格时，无视此限制。

移动中不适用这个限制。

9.0 搜索 (参照搜索 / 攻击一览表)

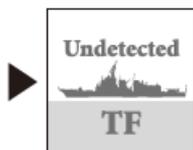
9.1 总则

(1) 本作里，全部舰艇单位在游戏开始时反面(未发现状态)朝上放置。

(2) 反面(未发现状态)的舰艇单位在受到搜索且符合以下条件时，将其翻到正面(已发现状态)。

(3) 搜索分为对水面舰艇的搜索和对潜水艇的搜索两种。

9.2 搜索水面舰艇



对水面舰艇的搜索以六角格为搜索的目标，即对一个格进行搜索。

(1) 在实施以下任一行动时，可指定敌方水面舰艇单位成为搜索的目标。

①航空行动

②潜水艇行动(同一格)

③水面舰艇行动(同一格及全部相邻格)

④水面舰艇航空行动

成为上述任何一种行动的搜索目标时，将在该格的全部水面舰艇单位翻到正面(已发现状态)。

(2) 水面舰艇单位实施以下任一行动时，将成为搜索的目标。

①实施舰对舰攻击(15.0 参照)

②进入存在敌军水面舰艇单位的格子

③进入剧本指定的敌军沿岸格子

④进入剧本指定的敌军的 SOSUS 格子

符合上述任意一种情况时，将对应的全部水面舰艇单位翻到正面(已发现状态)。

(3) 一旦翻到正面(已发现状态)的水面舰艇单位，不能再翻到反面(未发现状态)。(例外：4.4 参照)

9.3 潜水艇的搜索

对潜水艇的搜索以单个潜水艇为目标。

(1) 在实施下述行动时，可探索敌方玩家的潜水艇单位。

①航空行动

②潜水艇行动(同一格)

③水面舰艇行动(同一格)

④水面舰艇航空行动

作为上述任一行动的搜索目标时，作为目标的潜水艇受到搜索判定。(9.3(3) 参照)

如同一潜水艇成为多个航空行动或水面舰艇行动的搜索目标时，将受到满足搜索条件次数的判定。

(2) 当潜水艇单位实施了以下任意一种的行动时，该潜水艇将成为搜索的目标。

①进行了移动

②进入了剧本指定的敌军的沿岸格子

③进入敌方的 SOSUS 格子

当发生上述任意一种情况时，对应的潜水艇要受到搜索判定。(9.3(3) 参照)

符合多个条件时，将受到满足搜索条件次数的判定。

例：潜水艇单位移动到敌军的沿岸格时，需要受到2次搜索判定。

(3) 实施搜索判定时，掷指定次数(下述)的骰子。

①航空行动 / 水面舰艇航空行动

分配给目标潜水艇的搜索的航空行动数量

②潜水艇行动

「移动」+「搜索」：1回

「搜索」+「搜索」：2回

③水面舰艇行动

「移动」+「搜索」：合计搜索小组的对潜力(包括对潜航空战力)，舍弃小数。

「搜索」+「搜索」：合计搜索小组的对潜力(包括对潜航空战力)，然后总值×2。

(4) 在搜索判定中，只要掷骰结果符合下述条件即为成功，将目标潜水艇单位翻到正面(已发现状态)。

①目标是海上自卫队(日本)的潜水艇单位：1

②目标是其他国家的潜水艇单位：1~2

(5) 在搜索判定时如出现2次或以上成功骰点，也不会有额外特殊效果。

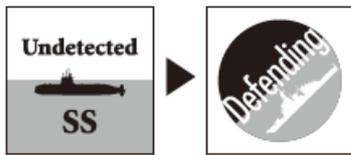
(6) 正面(已发现状态)的潜水艇单位可实施“潜航”行动翻回反面(未发现状态)。

10.0 攻击 (参照搜索 / 攻击一览表)

只能对正面(已发现状态)的潜水艇或者水面舰艇实施攻击。

根据被攻击单位的类型，可将攻击分为以下几种。

10.1 潜水艇攻击



(1) 潜水艇实施的攻击根据目标类型分为以下几种。

- ①目标是潜水艇：潜水艇对潜攻击（11.0 参照）
- ②目标是水面舰艇：潜水艇对舰攻击（14.0 参照）

(2) 结算潜水艇攻击时，可在发生战斗格上放置“战斗格标记”作为备忘。

在放置“战斗格标记”格子之后，将发生战斗格的单位放到其他宽敞的地方结算战斗，战斗结束后，将这些单位放回到有“战斗格标记”的格子里，并移除该标记。

(3) 攻击行动中实施对舰攻击的潜水艇单位，在潜水艇作战阶段结束后移到「回港格」。

10.2 水面舰艇攻击



(1) 水面舰艇（或小组）实施的攻击根据目标类型分为以下几种。

- ①目标是潜水艇：水面舰艇对潜攻击（12.0 参照）
- ②目标是水面舰艇：舰对舰攻击（15.0 参照）

(2) 结算水面舰艇攻击时，可在发生战斗格上放置“战斗格标记”作为备忘。

在舰对舰攻击时，在实施攻击的水面舰艇（或小组）格放置攻击方“战斗格标记”，在被攻击的水面舰艇（或小组）格放置防御方“战斗格标记”。

在放置“战斗格标记”格子之后，将发生战斗格的单位放到其他宽敞的地方结算战斗，战斗结束后，将这些单位放回到有“战斗格标记”的格子里，并移除该标记。

(3) 如攻击行动中实施对舰攻击的水面舰艇单位在反面（未发现状态），则将其翻到正面（已发现状态）。

10.3 航空攻击

(1) 航空机/飞机实施的攻击根据目标类型分为以下几种。

- ①目标为潜水艇：飞机对潜攻击（13.0 参照）
- ②目标为水面舰艇：空对舰攻击（16.0 参照）

多个飞机单位（被分配）攻击同一目标时，攻击飞机作为同一组进行结算。

(2) 结算航空攻击时，在发生攻击的格子放置“战斗格标记”。

在放置“战斗格标记”格子之后，将发生战斗格的单位放到其他宽敞的地方结算战斗，战斗结束后，将这些单位放回到有“战斗格标记”的格子里，并移除该标记。

11.0 潜水艇对潜攻击（参照搜索 / 攻击一览表）

潜水艇が潜水艇に対して攻击をおこなう場合、以下の手順で解決する。

(1) 实施攻击行动的潜水艇掷等同于下述次数的骰子。

- ①「移动+攻击」：1回
- ②「攻击+攻击」：2回

(2) 掷骰结果中**每个**小于等于实施攻击潜水艇的“技术等级”时，算作1个命中。

(3) 如果命中，将目标放到“损伤格”中

如有2个或以上命中，将目标放到“击沉格”中。

12.0 水面舰艇对潜攻击（参照搜索 / 攻击一览表）

水面舰艇（或小组）对潜水艇攻击时，按照以下流程结算。

(1) 将实施攻击的水面舰艇（或小组）的“对潜力（包括对潜航空战力）”合计（去掉小数），掷等同于合计值数量的骰子。

(2) 掷骰结果中每个等于或小于实施攻击水面舰艇的“技术等级”的骰点即为命中。

不同“技术等级”的水面舰艇的“对潜力（包括对潜航空战力）”合计使用时，使用其中最低的“技术等级”判定命中。

(3) 如果命中，将目标放到“损伤格”中。

如有2个或以上命中，将目标放到“击沉格”中。

13.0 飞机对潜攻击（参照搜索 / 攻击一览表）

飞机（或小组）攻击潜水艇时，按照以下流程结算。

13.1 结算迎击

如非当前玩家分配航空单位实施迎击的话，需要结算迎击。（17.2 参照）

13.2 实施攻击

经过迎击之后，残余飞机（或小组）按照以下流程结算攻击。

(1) 掷等同于正面（ATK：攻击面）飞机单位数量的骰子。

(2) 掷骰结果中每个等于或小于实施攻击飞机的“技术等级”的骰点即为命中。

(3) 如果命中，将目标放到“损伤格”中。

如有2个或以上命中，将目标放到“击沉格”中。

14.0 潜水艇对舰攻击（参照搜索 / 攻击一览表）

潜水艇攻击水面舰艇（或小组）时，按照以下流程结算。

(1) 将格内被攻击的水面舰艇（或小组）的“对潜力（包括对潜航空战力）”合计（舍弃小数），掷等同于合计值数量的骰子。

(2) 上述掷骰中，凡是小于或等于使用了“对潜力”单位的“技术等级”的骰点都即为1个命中，将命中总数合计，减去实施攻击潜水艇的“对舰力”，即为最终“对舰力”。

(3) 将上述的最终“对舰力”自由分配给目标格的水面舰艇单位。

可以给1格单位分配2点或以上的“对舰力”。

如最终“对舰力”为“0”，则不能继续对舰攻击。

(4) 为每个目标掷骰，掷骰数量等同于其被分配的“对舰力”数量。

(5) 掷骰结果中每个小于等于潜水艇“技术等级”的骰点视为1个命中，将被命中的目标移到“损伤格”中。

受到 2 个或以上命中时，将目标移到“击沉格”。

(6) 实施对舰攻击的潜水艇单位在潜水艇作战阶段结束后，进入“回港格”。

(7) 己方潜水艇不能攻击在敌方港湾格的敌方舰艇单位。

15.0 舰对舰攻击（参照搜索 / 攻击一览表）

水面舰艇（或小组）对水面舰艇（或小组）进行攻击时，按照以下流程结算。

15.1 分配目标

按照下述流程，分配各水面舰艇单位的攻击目标。

(1) 把格子内成为目标的水面舰艇单位在空旷区域排成一列。

(2) 攻击方玩家将己方单位逐个分配给攻击目标（敌方水面舰艇），需要一对一进行分配。如何分配由攻击玩家自由选择。

(3) 如给全部目标都分配了 1 个己方单位之后还有己方单位尚未分配目标的话，按照上述相同步骤给目标分配第二个己方单位。直至己方单位全部都分配了目标。

(4) 按照上述流程，分配全部己方单位的目标。

如被攻击小组的水面舰艇数量比攻击的舰艇数量多时，被攻击方没有成为目标的水面舰艇不会受到攻击。

(5) 如在目标格中的水面舰艇（或小组）包含反面（未发现状态）单位时，单位的所有者可决定将其翻到正面（已发现状态），进而成为攻击目标。也可以保持反面状态不变，这样该单位就不会成为攻击目标。

15.2 结算攻击

按照以下流程结算对各水面舰艇单位的攻击。

(1) 非当前玩家将攻击目标格中水面舰艇单位的“广域对空力”（带○的对空力）合计，将“对空火力（AA）标记”放到“广域对空轨道”对应（合计值）的栏上。

(2) 攻击方玩家选择成为目标的敌方水面舰艇单位，按照以下流程结算攻击。

(3) 非当前玩家掷等同于被攻击水面舰艇“对空力（含对空航空战力）”数量的骰子。

①此时，消费“广域对空轨道”上面的广域对空力，可以增加该舰对应数量的“对空力”。使用“广域对空力”时，移动“对空火力（AA）标记”到对应的栏上。

②如被攻击目标的水面舰艇自身的“对空力”即为“广域对空力”（带○的对空力）时，只要该舰艇使用了“对空力”，就必须消费“广域对空轨道”上的广域对空力。如果“广域对空轨道”上的广域对空力不足，则该舰艇不能获得相应的“对空力”。

(4) 掷骰结果中，每个小于等于上述单位“技术等级”的骰点视为 1 个命中。将命中数合计得出“被攻击方总命中”，实施攻击单位的“对舰力”将受到“被攻击方总命中”的修正，即攻击单位“对舰力”-被攻击单位“总命中”，得出“最终对舰力”。

如分配了多个单位实施攻击时，哪个攻击单位的“对舰力”受到修正由攻击方玩家任意决定。

(5) 攻击方掷等同于“最终对舰力”数量的骰子。“最终对舰力”为 0 时不能继续实施攻击。

(6) 掷骰结果中每个小于等于实施攻击单位的“技术等级”的骰点视为 1 个命中。

但是，攻击方单位距离目标 2 格或以上时，技术等级受到 -1 的修正，修正后的技术等级最低为 1。

(7) 有 1 个命中时，将目标移到“损伤格”中。

有 2 个或以上命中时，将目标移到“击沉格”中。

(8) 以上流程结束，对应目标的攻击结算完成。重新回到上述(2)中，依次结算其他攻击目标。

16.0 空对舰攻击（参照搜索 / 攻击一览表）

飞机/航空机（或小组）攻击水面舰艇（或小组）时，按照以下流程结算。

16.1 结算迎击

非当前玩家使用飞机单位迎击航空攻击时，进行迎击结算。（17.2 参照）

16.2 分配目标

与舰对舰攻击同样，根据迎击结果，分配剩下的正面（ATK：攻击面）飞机单位攻击目标。（15.1 参照）

16.3 结算攻击

与舰对舰攻击相同的流程结算攻击。（15.2 参照）

17.0 迎击（参照搜索 / 攻击一览表）

己方舰艇受到航空攻击时，非当前玩家可以尝试迎击。

搜索行动不能成为迎击的对象。

17.1 判定迎击

(1) 根据宣告实施迎击的距离，参照航空作战表，掷 1 颗骰子。

基地迎击时使用“基地”迎击栏，母舰单位迎击时使用“母舰”的迎击栏，掷骰点数与对应距离列交叉的位置即为可以使用的航空单位数量。但是在夜间回合迎击时，骰点受到 -2 修正。只有航母单位迎击时，骰点需加上该单位“技术等级”。

(2) 即便有多个航空基地或航母单位，也只参照航空作战表，掷一次骰子。

获得的航空行动数即为这次迎击可以使用行动数的上限。

(3) 从己方可使用飞机格中获得上述对应数量的航空单位，这些单位均为反面（ASP：制空面）状态。

如果在迎击判定中没有获得航空单位，将不能实施迎击。

(4) 如果己方可使用飞机格内没有足够数量的航空单位，则不足数量的单位视为作废。

(5) 获得的航空单位，可分配给从任意己方航空基地到(1)中宣告距离范围内的实施航空攻击的敌航空单位（或群组）。（5.2(5) 参照）

(6) 在使用“母舰”的迎击栏时，下述对应的航母（母舰）单位可以实施迎击。

①反面（未发现状态）的航母（母舰）单位实施迎击时，在实施行动时将该单位翻到正面（已发现）状态，行动结束后翻回反面（未发现状态）。

②使用航母（母舰）单位的迎击航空战力（同格有其他航母单位时取合计值），即为可以放置在迎击对象格中

航空单位数量的上限。

17.2 结算迎击

迎击对象为航空单位的小组时，按照以下流程结算迎击。

(1) 迎击方玩家决定是同时结算本次战斗，还是迎击处在攻击面（ATK）的敌单位。

①同时结算时，将同时结算双方的攻击。

此时由单位所有者决定己方单位的受到损失如何分配。

（根据受到损失的数量，正面（ATK：攻击面）的单位也有可能受到损失。

②以攻击面（ATK）的敌单位为目标时，必须先结算受到迎击的飞机（或小组）中反面（ASP：制空面）的己方航空单位的攻击，应用战斗结果之后，用余下的单位结算迎击方的攻击。

在这种情况下，给予损失一方的玩家决定将损失分配给敌方哪个单位。迎击方也可以选择移除正面（ATK：攻击面）的飞机单位。

(2) 迎击战斗中的攻击按照以下流程结算。

①计算己方参加战斗的反面（ASP：制空面）航空单位的数量，掷等同于该数量次数的骰子。每个小于等于航空单位“技术等级”的骰点视为1个命中。

②(1)项中指定的玩家根据上述的命中数量，将参加本次战斗的任意航空单位（等于①的命中数量）移到“损伤格”中。

③无需（也不能）将飞机/航空单位移到“击沉格”。

18.0 特殊规则

18.1 运输舰（LST）

游戏中的运输舰（LST）单位表示搭载了补给品的大型运输舰，或是数艘中小型运输舰编成的小组，以抽象的形式再现。

(1) 补给品

运输舰（LST）单位在游戏开始时，分别搭载（堆叠）了剧本指定数量的“补给品标记”。

运输舰（LST）单位搭载的“补给品标记”只有在登陆时才可以分离，不能直接分配或转让给其他舰艇单位。

(2) 登陆行动

在游戏开始时，运输舰（LST）单位将获得指定数量的“补给品标记”，这些标记可在指定格中登陆使用。

搭载了“补给品标记”的运输舰（LST）单位实施登陆行动时，将堆叠的1枚“补给品标记”翻面到“登陆”面，放在该格中。

①实施登陆行动的运输舰（LST）单位不能移动。

②1次水面舰艇作战阶段中，1个可登陆格里只能放置1个“补给品标记”。

③不能在已经放置了敌方“登陆标记”的格子实施登陆行动。

(3) 登陆标记

与运输舰（LST）单位分离之后，将“补给品标记”翻到“登陆”一面，成为“登陆标记”，放置在登陆的格

子中。在“登陆”一面的“登陆标记”与各剧本的胜利条件相关。

(4) 运输舰受到损害

运输舰（LST）单位将会受到以下特殊损害。

①搭载了“补给品标记”的运输舰（LST）单位受到命中结果时，1次命中移除1个“补给品标记”。

换言之，搭载了足够“补给品标记”的运输舰（LST）单位将不会进入“损伤格”或“击沉格”中。

②没有搭载“补给品标记”的运输舰（LST）单位，在受到攻击命中时，与通常的水面舰艇单位一样，进入“损伤格”或“击沉格”中。

例：搭载了2格“补给品标记”的运输舰（LST）单位，受到1个命中时移除1个“补给品标记”；受到2个命中时移除2个“补给品标记”；受到3个命中时移除2个“补给品标记”并且该运输舰进入“损伤格”；受到3个命中时移除2个“补给品标记”并且该运输舰进入“击沉格”。

18.2 核动力潜水艇（SSN）

与内燃机潜水艇（SS）相比，核动力潜水艇有以下3点不同。

(1) 核动力潜艇实施以下行动时，可至多移动2格。

①移动

②移动+攻击（对舰攻击时）

③攻击+攻击（任意对舰攻击时）

但是在这种情况下（执行了上述内容），必须把核潜艇的正面给对方看，然后在移动结束后将其翻到反面（未发现状态）。（前提是在搜索判定中未得出搜索结果的情况下）

(2) 如核动力潜艇处在正面（已发现状态）的情况下，只能实施“潜航”或“移动”行动。

移动时就保持正面（已发现状态）朝上。（需要实施“潜航”行动才能翻回反面（非已发现状态）。）

18.3 补给舰（AOE）

在一天结束流程中，与补给舰在同一格的正面（已发现状态）的水面舰艇单位（除补给舰自己）可全部翻到反面（未发现状态）。（4.4 参照）

注：本作没有补给舰登场的剧本，补给舰将在之后登场的剧本中使用。

18.4 中国军强袭登陆舰（LHD）（可选单位）

在有中国军「LST」登场的剧本中，如觉得游戏平衡性有必要强化中国军时，可根据以下流程加入LHD（「075B 型」強襲揚陸艦）使用。

(1) 中国军玩家在剧本开始时，将2枚「LST」与1枚「LHD（075B 型）」洗混后，从中随机抽取剧本指定「LST」数量的棋子。

(2) 如果抽到「LHD（075B 型）」时，将其与「SUP ×」指定数量的“补给品标记”堆叠在一起，作为「LST」放置到地图上。

(3) 在游戏中，「LHD（075B 型）」除了具有对潜航空战力外，与通常的「LST」一样。

(4) 「LHD（075B 型）」进入“损伤”或“击沉”格时，

可获得（通常的）3 倍的胜利得分（VP）。

译者注：中国对 075 型的称呼为两栖攻击舰。这是一种使用了直通甲板的高性能舰，在 2020 年开始服役。除具备垂直登陆能力外，还具备垂直攻击能力，可发挥比普通登陆舰更强大的能力。

19.0 小剧本

小剧本使用单位数量较少，游戏时长也较短，适合熟悉规则入门用。

19.1 独岛舰，出击！（小剧本：日本 VS 韩国）

令和××年，随着“美丽的日本要回到敢说 NO 的普通国家”口号，突然就任内阁总理大臣的石破良晋三郎首相修改了宪法第九条，开始竹岛攻略作战。

爆炸的雷达照射！出击的独岛舰！潜入深海伺机而动的安重根舰！

韩国海军能阻止日本帝国主义复活的野心吗？

(1) 游戏回合数：T 1 ~ T 4（仅第一天）

(2) 日军（蓝军：先配置）

· 舞鹤：LST×1 + SUP×2、DDG×2、DD×2

· 吴港：DD×6

· 隠岐或相邻格：SS×2

· 空军×4

· 水面舰艇行动上限：3 小组

(3) 韩国军（红军：后配置）

· 釜山：LST（独岛）×1 + SUP×2、DDG×2、

DD×6（「广开土大王」和其他 5 单位）

· 郁陵岛或相邻格：SS×4（「安重根」和其他 3 单位）

· 空军×4

· 水面舰艇行动上限：2 小组

(4) 可登陆格（SUP 数：获得 VP / 枚）

· 日军：竹岛（SUP×1 枚：5 VP / 枚）

· 韩国军：独岛（SUP×1 枚：10 VP / 枚）

19.2 钓鱼岛航母战（小剧本：日本 VS 中国）

202×年、围绕着钓鱼岛主权问题，中日两国爆发了武力冲突，海上自卫队接到了史上第一次出动防卫命令。两军同时出动机动部队，太平洋战争 80 年后，航母机动部队再一次迎来对决。最终，谁能占据钓鱼岛呢？

(1) 游戏回合数：T 1 ~ T 6（限第一天）

(2) 中国海军（红军：先放置）

· 宁波：LST×1 + SUP×3、DDG×2、FFG×3

· 福州：CV（山东）×1、DDG×2、FFG×3

· 福州的 4 格以内：SS×4

· 空军×6

· 水面舰艇行动上限：3 小组

(3) 海上自卫队（蓝军：后配置）

· 那霸：DDH（いずも“出云”、かが“加贺”）×2、DDG×2、DD×2

· 石垣岛 2 格以内：SS×2

· 空军×4

· 水面舰艇行动上限：2 小组

(4) 登陆可能格（SUP 数：获得 VP / 枚）

· 钓鱼岛（SUP×1 枚：5 VP / 枚）

(5) 特殊规则：游戏结束时，钓鱼岛格没有中国军队的登陆标记时，海自（日本）玩家获得 5 VP。

19.3 济州岛防卫战（小剧本：中国 VS 韩国）

202×年，因为黄海水产资源问题，中韩两国对立计划，中国政府为了惩戒韩国，准备占领济州岛。韩国海军可以阻止中国海军吗？

(1) 游戏回合数：T 1 ~ T 6（仅第一天）

(2) 中国海军（红军：先放置）

· 旅顺的 4 格以内：LST×1 + SUP×3、DDG×2、FFG×3

· 青岛的 4 格以内：DDG×3、FFG×3

· 青岛的 8 格以内：SS×4

· 空军×6

· 水面舰艇行动上限：3 小组

(3) 韩国海军（蓝军：后放置）

· 仁川或釜山：DDG×2、DD×4

· 济州岛的 4 格以内：SS×4

· 空军×4

· 水面舰艇行动上限：2 小组

(4) 可登陆格（SUP 数：获得 VP / 枚）

· 中国海军：济州岛（SUP×3 枚：5 VP / 枚）

(5) 特殊规则：剧本结束时，每名玩家可获得以下 VP。
① 济州岛格没有中国军队登陆标记时，韩国玩家获得 5 VP。

② 在苏岩礁格（1313）至少有 1 个单位的阵营，该阵营获得 1 VP。

19.4 航母出云（小剧本：日本 VS ?）

202×年，日本西面的波留岛被迷之武装集团占领，正在纪伊半岛演习中的航母出云编队立即朝波天间岛方向出发。

(1) 游戏回合数：T 1 ~ T 1 2（第一日~第二日）

(2) 迷之武装势力（红军：先放置）

· 从南边进入地图：CV②×1、DDG×2、FFG×3

· 2513 格及 8 格范围以内：SS×4

· 空军×4

· 水面舰艇行动上限：2 小组

(3) 海上自卫队（蓝军：后配置）

· 0901 格：DDH（いずも）×1、DDG×2、DD③×2

· 德之岛及 4 格范围以内：SS×1

· 空军×2

· 水面舰艇行动上限：2 小组

(4) 可登陆格：无

(5) 特殊规则

① 因为迷之武装集团的国籍不明，所以舰艇单位暂时用中国军替代使用。

② 本剧本不适用基地空军（AF）签（2 枚）。没回合只将

其他 4 枚作战签放入容器中。

③本剧本的 SOSUS 格视为通常的海格子。

④本剧本一天结束时，请无视一天结束流程。(4.4 参照)

⑤剧本结束之前，DDH“出云”进入 2513 格时，游戏结束，海上自卫队获得胜利。

阻止上述条件发生的话，迷之武装集团获得游戏的胜利。

20.0 标准剧本

标准剧本是游戏的完整形态，有很多分支供玩家选择，请使用小剧本熟悉游戏系统之后，再进行标准剧本的游戏。

20.1 先岛诸岛战役（主要剧本：中国 VS 日本）

202X 年，中国特种部队登陆宫古岛、石垣岛、西表岛、与那国岛等先岛诸岛。美国议会在围绕日美安保条约问题上争论不休。为了夺回该岛，日本自卫队紧急空运增援部队，同时为了阻止登陆的特种部队，从吴港装载重装备的第一运输队和为了支援该队的第二护卫队从佐世保出击。另一方面，中国海军为了确保该岛的支配权，从北海舰队和东海舰队派出 2 个运输舰队和 2 个支援舰队，向目标驶去。日本海上自卫队能阻止中国舰队的增援吗？为了顺利解放台湾，中国军队是否可以在第一岛链上构筑稳固的桥头堡呢！？

(1) 游戏回合数：T1 ~ T18（第一天~第三天）

(2) 中国海军（红军：先放置）

·福州：LST×1 + SUP×3、DDG×2、FFG×3

·宁波：CG×1、DDG×2、FFG×3

·青岛：CV②×1、DDG×2、FFG×3

·旅顺：LST×1 + SUP×、DDG×2、FFG×3

·福州及 4 格以内：SS×4

·宁波：SS×4

·任意回合从地图南边进入：SS×4

·空军×8

·水面舰艇行动上限：6 小组

(3) 海上自卫队（蓝军：后放置）

·吴港：LST×1 + SUP×2

LST×1 + SUP×2

DDG×2、DD×2

·佐世保港：DDH×2、DDG×2、DD×6

·那霸的 4 格以内：SS×4

·鹿屋的 4 格以内：SS×2

·空军×5

·水面舰艇行动上限：4 小组

(4) 可登陆格（SUP 数：获得 VP / 枚）

·钓鱼岛/尖阁诸岛（SUP×1 枚：5 VP / 枚）

·与那国岛（SUP×2 枚：5 VP / 枚）

·宫古岛、石垣岛、西表岛（各 SUP×2 枚：10 VP / 枚）

(5) 特殊规则：在这个剧本中，中国军玩家在准备潜艇

单位时（参照 3.2），将 SS（内燃机潜艇）和 SSN（核动力潜艇）混合在一起，然后随机抽取 12 个单位，作为己方的 SS 单位配置和使用。

21.0 胜利条件

21.1 胜利得分（VP）

各剧本指定的回合结束时，各玩家根据下述内容获得胜利得分（VP）。

(1) 损伤的 VP

在各玩家“损伤格”中的每个敌方单位（包含空军单位），将获得以下胜利得分（VP）。

①海上自卫队（日本）单位：1 VP / 枚

②中国海军单位：0.5 VP / 枚

③韩国海军单位：1 VP / 枚

(2) 击沉的 VP

在各玩家“击沉格”中的每个敌方单位，将获得上述 2 倍的胜利得分（VP）。

(3) 高分舰艇

以下舰艇进入“损伤”或“击沉”格时，对应一方将获得上述胜利得分（VP）几倍的分值，具体如下。

①いずも“出云”、かが“加贺”（海上自卫队）：1.5 倍

②CV（中国海军）：3 倍

③独岛（韩国海军）：1.5 倍

(4) 登陆 VP

剧本指定格有己方登陆标记时，每个标记获得指定胜利得分（VP）。

(5) 剧本其他指定 VP

满足剧本指定条件时，达成条件一方获得指定胜利得分（VP）。

21.2 判定胜败

获得胜利分数（VP）多的一方获胜，分数相同时为平局。

22.0 可选规则

本作的主题为现代战，其中包含了许多的军事机密。因此，很多游戏元素（如武器）在实际使用的机会到来之前，都无法正确判断其效果，而且如果将效果加上纸面数据进行规则化的话，有可能破坏游戏平衡，所以不推荐使用可选规则。但是，在双方玩家同意的情况下，可以使用以下可选规则，这样将使游戏更加充满变数。

22.1 长射程导弹

以下舰艇装备了长射程对舰导弹，可攻击比通常射程更远的距离。

①现代级/ソブremenヌイ型（中国海军）：3 格

②旅洋 -III 型（中国海军）：3 格

③旅洋 -II 型（中国海军）：4 格

④刃海型（中国海军）：4 格

上述舰艇单位可在上述距离时实施舰对舰攻击。

22.2 “东风”对舰弹道导弹

(1) 在一次游戏中，中国军玩家在「航空作战」时可宣告使用「东风」对舰弹道导弹。

- (2)使用「东风」需要消耗 2 点航空行动点数。
 (3)宣告使用「东风」时，掷 1 颗骰子，骰点即为可以使用「东风」的次数。
 (4)「东风」的攻击按照以下流程结算。
 ①跟通常的攻击一样，不能攻击反面（未发现状态）的舰艇，但可以攻击地图上任意的正面（已发现状态）的单位。
 ②将上述获得的攻击次数分配给地图上任意的敌方水面舰艇单位。
 潜艇不能成为“东风”攻击的目标。
 ③与通常的对舰攻击不同，水面舰艇的“对空力”不会影响「东风」攻击的攻击次数。

④对每个目标水面舰艇掷骰子，掷骰次数等于分配给目标的东风攻击次数，骰点中每个“6”视为命中，将命中的单位移到“击沉格”中（包括与补给品标记堆叠的 LST 单位）。

22.3 宇宙战

- (1) 中国军玩家宣告“宇宙战”时，在剧本开始时掷 1 颗骰子。
 (2) 根据掷骰结果查看下面内容得出修正数值，本次游戏中在敌方玩家使用航空作战时，其掷骰点数将会受到该修正数值的影响（如下）。

- ① 6：- 2
- ② 4 ~ 5：- 1
- ③ 1 ~ 3：无修正

22.4 信息战/网络战

- (1) 中国军玩家宣告“信息战”时，每回合开始时掷 1 颗骰子。
 (2) 根据掷骰结果查看下面内容得出修正数值，在本回合内敌方玩家的全部单位的“技术等级”将会受到该修正数值的影响（如下），但修正之后的“技术等级”数值最低为 1。

- ① 6：- 2
- ② 4 ~ 5：- 1
- ③ 1 ~ 3：无修正

22.5 专心防御

如果玩家希望再现日本的专心防御政策的话，可以使用以下可选规则。

(1) 海上自卫队玩家（除了独岛攻防战剧本的日军）在敌方玩家攻击之前，不能实施任何包含攻击的行动。

23.0 范例

例 1：同一格里有 2 个对舰航空战力为 1、对潜航空战力为 2 的航母单位。宣告水面舰艇航空行动使用距离为 3，得到了 4 个航空行动。

在这种情况下，该格的航母单位可使用的对舰航空战力为 2，对潜航空战力为 4，但因为宣告距离 3 格范围内可使用的航空行动最大为 4，所以可分配使用的对舰与对潜航空行动总数必须在 4 或以下。

例 2：如上述航母单位在不同格中，同样宣告使用距离为 3 格，获得的航空行动数为 4 时。如航母 A 使用了 3 个航空行动的话，航母 B 只能使用 1 个航空行动。因为各航母实施的航空行动总数必须在 4 或以下。并且，各航母可使用的对舰航空行动最大为 1，对潜航空行动最大为 2，不能超出此限制。

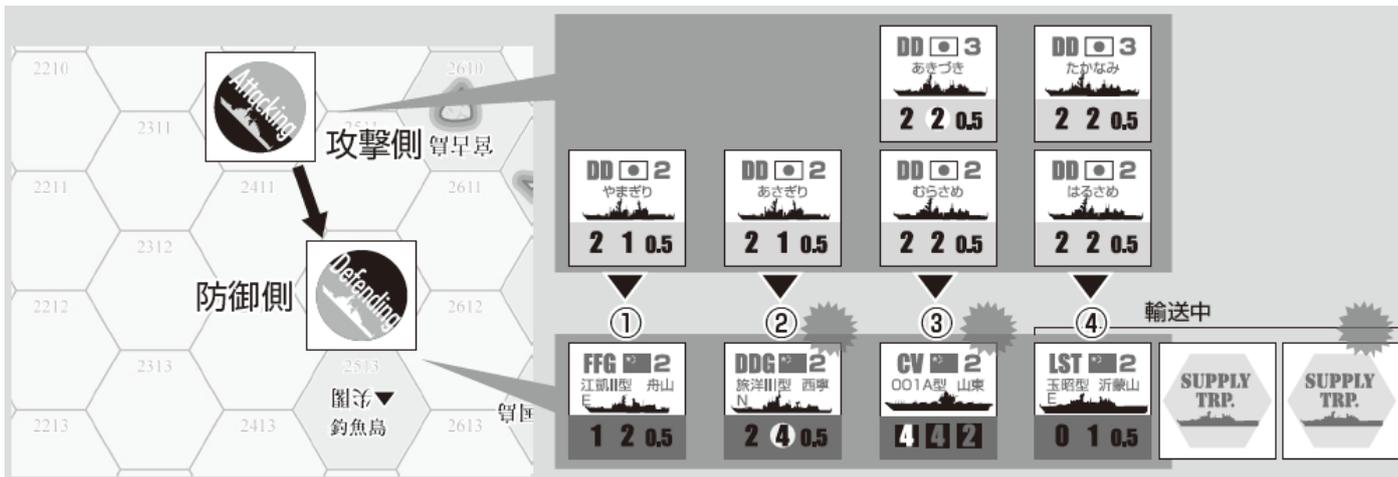
例 3：接例 2，航母 A 和航母 B 各分配 2 个航空行动，获得 4 个正面（ATK：攻击面）的航空单位，全部用于对同一个目标实施对潜攻击。此时，实施对潜攻击的飞机是从 2 艘航母上起飞的，所以不能 4 个飞机一起攻击，只能组成 2 支各有 2 个飞机单位的小组结算攻击。

例 4：舰对舰攻击范例

6 个自卫队舰艇单位对距离 2 的 4 个中国舰艇单位实施攻击。自卫队玩家给中国军舰①②③④各分配了 1 个单位，剩余 2 个单位分配给③④。中国玩家的②DDG 有广域对空力，将对空火力标记放在“广域对空轨道”的 4 栏上。自卫队玩家从①开始结算战斗。

战斗①：中国玩家的对空力是 2（可至多使用 4 的广域对空力，但中国玩家决定不使用），掷 2 颗骰子，凡是点数在技术等级 2 或以下的算作命中。骰点为 1 和 3，有 1 个命中，所以自卫队的“やまざり”对舰力由 2 变为 1。自卫队玩家掷 1 颗骰子，技术等级为 2 且距离为 2，所以 1 以下才命中，但骰点为 4，所以没有命中。

战斗②：中国玩家使用 1 点广域对空力。对空射击掷 1 颗骰子，没有命中。自卫队玩家拥有 2 点对舰攻击力，掷 2 颗骰子，有个骰点为 1，所以有 1 个命中。将 DDG 移到损伤格中。



战斗③：中国玩家至多还可以使用 3 点广域对空力，但此时仍不使用。使用“迎击航空战力”作为对空力，掷 4 颗骰子，有 2 个命中，降低自卫队对舰力 2 点。自卫队玩家让技术等级为 2 的舰艇降低 2 点对舰力，剩余的技术等级为 3 的舰艇继续攻击，因为距离为 2，所以其技术等级为 $3 - 1 = 2$ ，对舰力为 2，掷 2 颗骰子，结果有个命中，将“山东”号移到损伤格中。

战斗④：中国玩家对空力为加上 3 点广域对空力，共掷 4 颗骰子，结果 1 个命中，降低自卫队 1 点对舰力。自卫队玩家的技术等级 $2 - 1 = 1$ 舰艇掷 1 颗骰子，技术

等级 $3 - 1 = 2$ 的舰船掷 2 颗骰子，共有 1 个命中，将命中分配给“补给品标记”，将“补给品标记”移除游戏。至此，舰对舰攻击结束。

23.0 名词：

骰点：即掷骰结果，也就是扔完骰子后，朝上一面显示的数字。

堆叠：即两个或以上棋子叠在一起放置，英文为 stock。

移除：作用于目标，泛指将目标移动到指定位置，或者让其直接离开游戏。

设计原案：浅野龙二

游戏设计：G J G デザインチーム

游戏制作：(株)シミュレーションジャーナル

规则翻译：鱼翔/王晶

版本号：2020.2.26

本规则中全部图片版权归 GameJournal 所有，未经许可请勿他用。

GJ 中国大陆地区代理店：<https://wargames.taobao.com/>

行动一览表

		行动	对象	移动力 () 内为核潜艇	搜索类型	范围	次数	攻击类型			
潜水艇作战  	潜水艇行动	※ 移动		1(2)							
	各潜水艇分配的行动	※ 移动+搜索	对舰搜索	1(2)		对舰搜索	0	*			
		※ 实施搜索判定	对潜搜索	1		对潜搜索	0	1			
	已发现状态(正面)的核潜艇仅能实施移动/潜航行动	※ 移动+攻击	对舰攻击	1(2)			0	1	潜艇对舰攻击		
			对潜攻击	1			0	1	潜艇对潜攻击		
	搜索+搜索		对舰搜索	0		对舰搜索	0	*			
			对潜搜索	0		对潜搜索	0	2			
	攻击+攻击		对舰攻击	0			0	2	潜艇对舰攻击		
			对潜攻击	0			0	2	潜艇对潜攻击		
		潜航			0						
水面舰艇作战  	水面舰艇行动	移动		2							
	给各水面舰艇小组分配行动	移动+搜索	对舰搜索	2		对舰搜索	1	*			
			对潜搜索	1		对潜搜索	0	1			
	移动+攻击		对舰攻击	2			2	1	舰对舰攻击		
			对潜攻击	1			0	1	水面舰艇对潜攻击		
	攻击+移动		对舰攻击	2			2	1	舰对舰攻击		
			对潜攻击	1			0	1	水面舰艇对潜攻击		
	搜索+搜索		对舰搜索	0		对潜搜索	1	*			
			对潜搜索	0		对潜搜索	0	2			
		登陆			0						
基地空军作战  	航空行动	攻击	对舰攻击					宣告行动 空对舰攻击			
	水面舰艇航空行动		对潜攻击					宣告行动 飞机对潜攻击			
	决定行动数+分配行动	搜索	对舰搜索			对舰搜索			宣告行动		
			对潜搜索			对潜搜索			宣告行动		
迎击		迎击						宣告迎击行动			

搜索/攻击一览表

对舰搜索/攻击
对象：1小组 ▶



对潜搜索/攻击
对象：1单位 ▶



搜索

搜索方	基地空軍 AF	水面舰艇小组 TF	潜艇单位 SS
搜索范围	宣告距离	0~1 格	0(同一) 格

被搜索方 (水面舰艇)

LST 2	DDG 2	DDG 2	FFG 2	FFG 2	FFG 2
0 1 0.5	2 4 0.5	2 4 0.5	1 2 0.5	1 2 0.5	1 2 0.5

结果：全单位被搜索

搜索

搜索方	基地空軍 AF	水面舰艇行动	潜艇行动
搜索骰子数量	行动数	合计对潜值	对潜值
搜索范围	宣告距离	0(同一) 格	0(同一) 格

被搜索方 (潜水艇)

海自(日本)	中国	韩国
SS 3	SS 2	SS 3
4 0 1	3 0 1	2 0 1

搜索成功 1以下 2以下 2以下

攻击

攻击方 目标 (水面舰艇)

潜艇对舰攻击

攻击范围：0 (同一) 格
攻击次数：移动时1次/停止时2次
作战结束后进入“回港”格。
2次攻击时，执行2次对潜防御/攻击的流程，结束后进入“回港”格。

攻击骰子数：对舰值-对潜命中后任意分配

命中判定：对潜骰子数：合计对潜值

攻击骰子数需舍弃小数 0.5+0.5算作1个骰子时，命中判定时用低技术等级。

攻击

攻击方 目标 (潜艇)

潜艇对潜攻击

攻击范围：0 (同一) 格
攻击次数：移动时1次/停止时2次

攻击骰子数：对潜值

舰对舰攻击

攻击范围：0~2格
舰对舰攻击单位需为“已发现”状态。

攻击骰子数：对舰值-对空命中

广域对空值可让其他舰艇对空防御时使用

命中判定：(距离2格-1) 对空骰子数：对空值+ (广域对空值)

水面舰艇对潜攻击

攻击范围：0(同一) 格

攻击骰子数：合计对潜值

攻击骰子数需舍弃小数 0.5+0.5算作1个骰子时，命中判定时用低技术等级。

空对舰攻击

攻击范围：宣告距离

攻击前结算迎击

攻击骰子数：对舰值-对空命中

广域对空值可让其他舰艇对空防御时使用

命中判定：(距离2格-1) 对空骰子数：对空值+ (广域对空值)

飞机对潜攻击

攻击范围：宣告距离

攻击前结算迎击

攻击骰子数：合计对潜值

迎击

攻击方 攻击机 制空机 迎击方 制空机

攻击方选择

- ①同时结算：受到攻击方自行分配损失
- ②攻击方先结算：由给予损害一方分配

攻击骰子数量：对空值合计

航空作战表

即使有多个可使用航空基地/航母单位也仅掷1次骰子

基地	航空作战		0~4	5~6	7	8	9	10				距离
	迎击	水面舰艇航空行动			0~2	3~4	5~6	7	8			
骰子 夜间：骰子-2 航母：骰子+技术等级	迎击				0~2	3~4	5	6	7	8	8	
	-2							0	1~3	4~5	6~7	8
	-1		1									
	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	
	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	
	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	
	6		6	6	6	6	6	6	6	6	6	
	7		7	7	7	7	7	7	7	7	7	
8		8	8	8	8	8	8	8	8	8		
9		9	9	9	9	9	9	9	9	9		
获得行动数												

行动速查表

	行动		对象	移动	范围	次数	目标	成功		注释	防御
	移动	移动+搜索						ALL	2以下(BSS:1以下)		
潜艇行动 ()内是核潜艇的移动被发现的核潜艇尽可能移动/潜航	移动		对舰搜索	1(2)		*	全单位	ALL		被搜索判定	
	移动+搜索		对潜搜索	1	0	1	1个单位	2以下(BSS:1以下)		被搜索判定	
	移动+攻击		对舰攻击	1(2)	0	1	1个单位	技术等级以下		被搜索判定	回港
	搜索+搜索		对潜搜索	0	0	*	全单位	ALL			
	攻击+攻击		对舰攻击	0	0	2	1个单位	2以下(BSS:1以下)			回港
	潜航		对潜攻击	0	0	2	1个单位	技术等级以下			
	移动			2							
	移动+搜索		对舰搜索	2	1	*	全单位	ALL			
	移动+攻击		对潜搜索	1	0	1	1个单位	2以下(BSS:1以下)			
	攻击+移动		对舰攻击	2	2	1	1个单位	技术等级以下			
水面舰艇行动	搜索+搜索		对潜攻击	1	0	1	1个单位	技术等级以下			
	登陆		对舰搜索	0	1	2	全单位	ALL			
	攻击		对潜搜索	0	0	*	1个单位	2以下(BSS:1以下)			
	攻击		对舰攻击				1小组	技术等级以下		能迎击	对空力
	搜索		对舰攻击				1个单位	ALL			
航空行动		对潜攻击				1个单位	2以下(BSS:1以下)				
水面舰艇		对潜搜索				1个单位	技术等级以下				
航空行动		对潜搜索				1个单位	ALL				