

GJ75 SS 装甲师团长 中文规则

1 前言

第二次世界大战地面战斗的主角，是以坦克为中心编成的装甲师。其中尤以德国装甲师人才辈出，诞生了如古德里安、隆美尔等优秀的指挥官，他们独创的战术经常令盟军苦恼不堪。

本作是再现二战西部战线 SS 装甲师表现的策略模拟游戏，尺度是连级到排级规模。本作中除了坦克，还有步兵、炮兵、反坦克炮、侦查、工兵等，各种各样兵种的部队登场。玩家必须搞清楚这些部队的特性，充分利用他们的特色，才能完成任务。

例如，首先用侦查小队为己方主力部队展开争取时间，然后炮兵部队攻击敌方弱点使其混乱，接下来坦克连和步兵连进行突破，诸如此类。

那么，请奋战在西部战线的各个战场吧！

2 游戏配件

- (1) 地图 1 枚
- (2) 棋子 252 個（1 板）
- (3) 规则说明 1 本（即本书）

此外，请自行准备 2 颗或以上六面骰子用于游戏。

2.1 地图

本作使用的地图是基于西部战线的地形，再现了一个架空的区域。

游戏过程中将使用全部或部分地图进行游戏。

(1) HEX:

地图上铺满了六角形格子，通常称之为 HEX。格子用于表示棋子的位置，计算棋子移动时的距离。

另外，各个格子对边之间的距离相当于实际的 750-1500 米。

(2) 地形:

每个格子中表示了各种各样的地形。

每种地形都有什么效果，请参考地图上的“地形凡例表”。

(3) 图标类

地图上印刷了以下几种表格。

①回合记录表

②弹药量表

③行动速查表

④火力修正表

⑤地形修正一览

⑥地形等级一览

⑦射击结果表

⑧地形效果表

2.2 棋子

本作使用的棋子分为 2 类，表示战斗部队的称之为单位，呈现游戏中各种状况的称之为标记。

2.2.1 单位

单位依照颜色分为德军 SS（黑）、美军（浅绿）英军（浅褐色）、盟军共同（橄榄色）四种。

单位上印刷的记号或数字的意义，请参考下述内容。

单位的背面表示其处在散开状态（5.3 项参照）。

(1) 记号/剪影

司令部与步兵部队使用兵种记号（参照兵种记号一览表），其他单位使用了剪影表示。

(2) 行动类型

表示该单位的行动种类。

行动类型分为以下 4 种。（参照行动速查表）

①坦克：不能进行准备射击，但可以进行机动射击。进攻作战的必要单位。

②自行火炮：不能进行机动射击，但可以进行准备射击。适用于防守作战。

③步兵：能力不高，可以执行所有行动。

④炮兵：可以射击不与之相邻的敌方单位。

只有通常状态（正面）的炮兵单位可以射击。

通常状态（正面）的炮兵移动时，移动开始时变为散开状态（背面）。

炮兵进行射击时不能移动。散开状态（背面）尽可以移动，不能射击。

(3) 兵器简称

构成该单位的兵种、车辆或大炮的名称，用简称记录。各自简称代表什么武器，请参考“兵器略号一览表”。

(4) 识别番号

同兵种、同种武器的单位，都记录有唯一的顺序番号。

(5) 火力

射击（8 项参照）时需要使用到的数值。

火力分为 4 种类型。（参照火力类型一览）

(6) 防御力

被射击（8 项参照）时需要使用到的数值。

防御力分为 5 种类型。（参照防御类型一览）

(7) 移动力

移动（7 项参照）时需要使用的数值。

移动力分为 3 种类型。（参照移动类型一览）

(8) 射程

炮击（9 项参照）时需要使用的数值。

有这个数值的单位，可以实施炮击。

数值是可以炮击的距离，同时表示可以炮击的格子数。

射程分为以下 2 种。

①长射程：射程距离 3 格或以上

②短射程：射程距离 2 格或以下

（参照炮兵射程类型一览）

(9) 指挥范围

只有司令部单位才有的数值，表示该单位的指挥范围。数值是可以指挥的距离（格子数，参照 11 项）。

回复 (10.3 项参照)、补给弹药 (10.1 项参照) 时需要使用的数值。

2.2.2 标记

记录各种状况和状态时需要使用标记。本作将使用以上种类的标记。如发生标记不足的话，可以用其他棋子代替。标记的使用方法，可以参照各个章节的关联项目。

3 剧本/模块的构成

在游戏开始时，需要选择游戏的剧本。本作附带的剧本构成如下。游戏时请参照各自的剧本专属规则。

(1) 标准剧本 (1944 年西部战线)

本游戏的基本的剧本，1944 年的西部战线中 SS 装甲师团与英美的装甲师之间的战斗。(12.0 参照)

(2) 战役 1944 (西部战线 1944)

相当于连续进行多个标准剧本，玩家以 SS 装甲师长的身份，体验在 1944 年的西部战线的长期战斗。(13.0 参照)

(3) 可选规则

玩家可依照自己意愿，选择使用哪些可选规则。

(14.0 参照)

4 如何进行游戏

本作以回合为流程单位推进游戏，每个回合会有固定的阶段。

游戏将在规定的回合结束前持续进行。

1 回合分为先攻和后攻两个玩家的回合。

并且，本游戏的 1 个回合大约相当于实际时间的 2 到 3 小时。

4.1 游戏进行流程

(1) 先攻（德军）玩家回合

- ①准备
- ②准备射击
- ③移动
- ④机动射击
- ⑤完了

(2) 后攻（盟军）玩家回合

- ⑥准备
- ⑦准备射击
- ⑧移动
- ⑨机动射击
- ⑩完了

4.2 进行流程的详细内容（参照行动速查表）

●德军

四号坦克J型 IVJ

豹式坦克 V

虎式坦克 VIa

虎王坦克 VIb

三号突击炮 SG111

四号歼击车 J1V

猎豹歼击车 JV

猎虎歼击车 JVI

犀牛反坦克炮 NH

黄蜂自行火炮 W

野蜂自行火炮 H

骡式半履带火箭炮 M

88mm防空炮 88AT

150mm自行火炮 150 IG

内维尔贝尔法火箭炮 NW

旋风防空坦克 WW

●两军共通

摩托化步兵连 Mot

机械化步兵连 Mech

工兵连 ENG

重武器连 SG

侦察排 REC

●盟军（共通）

谢尔曼坦克75mm炮型

M4/75

M3斯图亚特轻型坦克 M3

M5斯图亚特轻型坦克 M5

M10歼击车 M10

●美军

谢尔曼坦克76mm炮型

M4/76

杰克逊歼击车 M36

地狱猫歼击车 M18

小飞象突击坦克 M4A3E2

谢尔曼火焰喷射坦克

M4Crcd I

76mm反坦克炮 76AT

牧师自行火炮 M7

●英军

萤火虫坦克 M4VC

克伦威尔巡洋坦克 CW

丘吉尔步兵坦克

ChMkVI I

丘吉尔火焰喷射坦克

ChCrcd

挑战者巡洋坦克

CL (A30)

弓箭手反坦克炮 AC

塞斯顿25磅自行火炮SX

17磅野炮 17PAT

25 磅野炮 25PFG

①准备

当前玩家，给计划执行回复、掘壕・构筑阵地，及在防御地形上进行射击的单位上放置准备标记。(6 项参照)

②准备射击

当前玩家在准备射击阶段让行动类型为自行火炮、步兵、炮兵类型的单位对敌方单位进行射击。

执行炮击单位的射击全部结算之后，再结算通常射击。(8 项、9 项参照)

③移动

当前玩家，让地图上的己方单位移动。(7 项参照) 移动类型为炮兵的单位，在进行移动时变为散开状态（背面）。如果前一阶段进行过射击的话，就不能移动。（7(5) 参照）

④机动射击

当前玩家在机动射击阶段，可让行动类型为坦克、步兵、炮兵的单位攻击敌方单位。

执行炮击单位的射击全部结算之后，再结算通常射击。(8 项、9 项参照)

⑤完成

将缺少弹药标记移除，以及让带有准备标记的单位进行恢复或构筑战壕、阵地。(10 项参照)

⑥~⑩：

除执行玩家由先攻玩家变为后攻玩家以外，与流程①到⑤完全相同。

5 游戏的基本概念

5.1 堆叠

在 1 个格子中存在多个己方单位，称之为“堆叠”。

(1) 1 个格子可以堆叠单位的数量，至多为 4 个，司令部也要遵守堆叠限制。

(2) 标记不计入堆叠限制。

(3) 只在移动流程结束时，撤退或战后推进结束时，才适用堆叠限制。

(4) 单位的正反面状态（5.3 项参照）与堆叠无关。

(5) 发生超出堆叠限制时，玩家立即将超过堆叠限制的单位移除，直至符合上述堆叠限制。

(6) 无论任何时候，己方单位都不能与敌方单位堆叠在一起。

5.2 控制区域（ZOC）

控制区域是再现部队展开、压制范围等概念的规则，各单位周围的 6 个六角格为其控制区域。以后我们把这些六角格称之为控制区域，或 ZOC。

(1) 没有 ZOC 的单位

以下的单位没有 ZOC。

①防御类型为“其他”的单位。

②散开状态（5.3 项参照）的单位

(2) ZOC 的影响

ZOC 对敌方单位产生以下影响。详细请参照各个章节的描述。

①移动的限制（7.2(2)、7.3(3) 项参照）

②阻止撤退（8.8 项参照）

③遮断联络线（6.1 项参照）

5.3 散开状态

部队可能会陷入混乱，在本作中称之为散开状态，此时将棋子翻到背面，表示其进入散开状态。

(1) 各单位在以下情况时进入散开状态。

①移动类型为“炮兵”的单位进行了移动。

②受到了“D”（散开）的射击结果（8.7 项参照）。

(2) 散开状态的单位会受到以下限制。详细请参照各个章节的描述。

①丧失控制区域（5.2 项参照）

②禁止射击（8.1 项参照）

③禁止构筑阵地・战壕（10.2 项参照）

④缩小指挥范围（仅限司令部单位：11 项参照）

6 准备

玩家按照以下流程进行己方的“准备”阶段。

6.1 确认司令部的联络线

在己方“准备”阶段确认己方司令部单位的联络线。

(1) 联络线是从单位到己方联络源之间，一连串不间断的格子，这是一条虚拟的线。

①联络线的长度没有限制。

②联络线既不能通过存在敌单位的格子，也不能通过敌方单位的 ZOC。

但是，在敌方 ZOC 内如果有己方单位的话，可以抵消该格的敌方 zoc 效果。

(2) 将不能连接到己方联络源的司令部单位翻面，进入**散开**状态。

(3) 处在散开状态的司令部会缩小指挥范围。(11 项参照)

6.2 放置准备标记

执行以下行动需要准备。

①**向防御地形射击** (8.1(5) 项参照)

②构筑阵地/战壕 (10.2 项参照)

③恢复 (10.3 项参照)

(1) 想进行上述任一行动的己方单位，需在“准备”流程中放置准备标记，表示其在准备中。

(2) 放置了准备标记的单位，在该玩家回合中不能移动和准备射击。

(3) 符合以下任一条件的散开状态的单位，不能放置准备标记。

①在敌方的 ZOC 中

②在己方司令部的指挥范围外 (11 项参照)

(4) 在执行上述①②③行动后，将准备标记移除。

7 移动

玩家在己方玩家回合的移动极端，可以让己方的单位进行移动。

- (1) 移动要逐个单位执行，单位移动的顺序，由玩家决定。必须 1 个单位移动结束之后，下一个单位才能开始移动。
- (2) 单位必须逐格移动，不能跳格移动。移动的方向任意，也可以完全不移动。
- (3) 各单位在 1 次移动流程中，可在通常移动和行军队形移动中选一（7.2、7.3 项参照）执行。
- (4) 带有准备标记的单位，在本回合不能移动。
- (5) 通常状态（正面）的行动类型为“炮兵”单位如果移动的话，在移动开始时将棋子翻到背面，以“散开”状态移动。并且本回合已经执行过射击的单位不能移动。

7.1 移动力

移动力是单位在 1 次移动阶段中，可以使用的移动点数。玩家花费每个单位的移动力进行移动。

- (1) 玩家必须在每个单位的移动力范围内去移动单位。
- (2) 单位进入每格消费的移动力，与进入格子的地形和单位的移动类型有关（参照地形效果表）。
- (3) 沿着道路移动时，通常移动和行军队形移动的移动力花费是不同的。

不沿着道路移动时，通常移动和行军队形移动的移动力花费是一样的。（7.2、7.3 项参照）

- (4) 单位横穿河川移动时，除花费进入地形的移动力外，还需要追加消

费河川的移动力。（参照地形效果表）

(5) 穿越大河的移动受到以下限制。

①只有单位与大河相邻格开始移动，才能以全部移动力横跨大河。

②移动开始与结束格都处于敌 ZOC 时，不能横跨大河移动。

③如移动开始格与对岸格有道路相邻时，不适用上述①②的限制。

7.2 通常移动

(1) 沿着道路移动的单位，无视进入格子地形，每进入 1 格花费 1 移动力。

(2) 单位进入敌方 ZOC（5.2 项参照）的格子时，每进入 1 个都要额外花费 2 移动力。

换言之，从敌方 ZOC（5.2 项参照）直接移动到另外一个敌方 ZOC 需要额外花费 4 移动力。

(3) 若没有足够的移动力时，使用单位的全部移动力，可以最低移动 1 格。但是，此类移动不能从一个敌 ZOC 直接移动到另外一个敌 ZOC 中。

7.3 行军队形

在以行军队形沿着道路移动的情况下，可花费特有的道路移动力移动。以行军队形移动的单位，也可以在道路以外地形移动。

行军队形移动时，除以上规则外，还必须遵守以下规则。

(1) 不同移动类型的单位，其行军队形在道路花费的移动力也不同（参照地形效果表）。

(2) 在敌 ZOC 的单位不能以行军队形移动。

(3) 不能以行军队形移动进入敌 ZOC。

8 射击

玩家在己方玩家回合的“准备射击”和“机动射击”阶段，按照以下限制执行射击行动。

8.1 射击的限制

准备射击与机动射击受到地形和单位移动类型的限制，具体如下。

- (1) 行动类型是“坦克”的单位，不能在“准备射击”阶段射击。
- (2) 行动类型是“自行火炮”的单位，不能在“机动射击”阶段射击。
- (3) 行动类型是“步兵”和“炮兵”的单位，能在“准备射击”和“机动射击”阶段射击。只要可以，两个阶段都射击也没问题。
- (4) 散开状态的单位不能射击。（5.3 项参照）
- (5) 不能随意对防御地形（街道、森林或者放置了阵地标记（+2 面）的格子）的敌方单位进行射击。**只能由带有准备标记且没有移动的己方单位，在机动射击阶段射击。**（实施“射击”后，移除准备标记）
- (6) “准备射击”和“机动射击”除上述限制以外，使用相同流程结算。

8.2 流程

- (1) 原则上，射击是对相邻格进行的，使用骰子和射击结果表进行结算。
（例外：炮击 / 9 项参照）
- (2) 射击结算时，进行射击的玩家称之为攻击方，被射击的玩家称之为防御方。
- (3) 射击按照以下流程，逐个单位执行。
 - ①算出火力
 - ②算出防御力

③算出火力差

④结算射击

⑤应用射击结果

各个射击执行的顺序，由玩家来决定。但是，1 个单位射击结算完成前，另一个单位不能实施射击。

8.3 射击的准则

射击是按任意顺序，逐个单位执行射击并结算。单位火力不能与其他单位合计。

(1) 攻击方玩家可以射击处在与己方单位相邻格的敌方单位。

(2) 攻击方各单位在 1 个射击流程中，只能射击 1 次。

(3) 射击并不强制，攻击方玩家自由决定单位是否进行射击。

(4) 散开状态（5.3 项参照）的单位不能射击敌方单位。

(5) 如果目标格有多个单位堆叠在一起时，由防御方玩家决定被射击单位。但是，优先由不是散开状态的单位承受射击。

8.4 算出火力

(1) 攻击方的火力类型和防御方的类型符合以下任意一种情况时，射击单位的火力会受到以下的修正（参照火力修正表）。

①火力类型为“坦克”的单位，攻击防御类型为“步兵”或“其他”的单位时，攻击力+2。但是目标在防御地形（街道、森林或阵地）时，本修正无效。

②火力类型为“反坦克”的单位，攻击防御类型为“装甲”的单位时，火力+2。

③火力类型为“步兵”的单位，攻击防御类型为“装甲”“重武器”“其他”的单位时，火力+2。

④火力类型为“坦克”“反坦克”“其他”的单位，攻击防御类型为“重武器”的单位时，火力-2。

⑤火力类型为“其他”的单位，攻击防御类型为“装甲”的单位时，火力-1。

(2) 穿越河川攻击防御方单位时，火力-2。

(1)和(2)的修正可以叠加。

8.5 算出防御力

防御力为白字的单位，处在以下格子被攻击时，防御力受到以下修正。战壕、阵地与其他地形的修正不能重复。

①防御地形（街道、森林、阵地格）：+2

②战壕格：+1

8.6 算出火力差

算出火力与防御力之后，用攻击力减去防御力，得出火力差值。

8.7 结算射击

算出火力差之后，掷2颗骰子并合计骰点，将骰点与火力差的行列交叉后的位置，即为射击结果。射击结果按照以下方式结算。

①D（散开）：将被射击单位翻面，成为散开状态。

②E（移除）：将被射击单位立即从地图上移除。

8.8 撤退

（射击结算完成后）当被攻击格中只有散开状态的单位，且受到D（散

开)或以上结果时,按照以下限制,将被攻击格中的全部单位撤退到任意相邻格。

(1) 只要可以,就必须朝着己方联络源方向撤退。

(2) 不能撤退到以下格子。

①存在敌方单位的格子

②有敌方的 ZOC 的格子

若单位没有符合条件的撤退格子时,将进行撤退的单位全部移除地图。

(3) 如果某个格子中有被打出后退的结果的单位,但攻击方玩家还存在可以射击的单位时,可以等到全部的单位射击解决后再执行后退。

8.9 战后推进

当被攻击玩家的单位因为撤退或被全灭而造成被攻击格空出时,攻击方玩家执行射击的单位可以无条件前进到该格之中。这个行动称之为战后推进。

(1) 战后推进不受前进格子地形、敌方 ZOC 的一切影响。

(2) 至多 4 个单位可以战后推进。

(3) 如因炮击或其他单位射击使该格空出,在同一射击流程中已宣告对该格射击的单位可以无条件进行战后推进。

9 炮击

有射程距离的单位,在己方玩家回合的“准备射击”和“机动射击”阶段中,对射程内的敌方单位进行炮击。

炮击需在通常射击前结算。炮击除了以下几点外,按照通常射击流

程结算。

9.1 总则

(1) 可以对射程内且符合以下条件的单位进行炮击。

①与任意己方单位相邻。

②在占据高地格的己方单位的 5 格以内。

(2) 炮击目标格的全部单位，都要受到炮击单位攻击力的射击。

(3) 对相邻格的敌方单位射击时，可以选择是炮击还是通常射击。

(4) 散开状态的单位或放置了缺乏弹药标记的单位不能进行炮击。

9.2 结算炮击

(1) 炮击的攻击力不受穿越大河、河川的修正（-2）。

(2) 被炮击的单位，可按通常那样算出防御力（8.5 项参照）或使用现有格的地形等级（参照地形等级一览），其中任意一种数值作为本次的防御力。在炮击结算中使用了地形等级作为防御力的单位，将不适用火力和防御力的修正（8.4、8.5 参照）

(3) 对防御地形（街道、森林或放置了阵地标记（+2）的格子）进行炮击时，也必须像通常的单位那样，放置准备标记。

(4) 受到炮击的单位，要分别判定撤退。

①当被炮击格中所有单位都处于散开状态时，该格的任意单位在炮击中受到 D（散开）或以上结果时，撤退结果仅适用于该单位。该格其他单位不会被强制撤退。

②被炮击格中同时存在散开状态（背面）单位和正常状态（正面）单位时，只有在散开状态（背面）的单位受到 D（散开）结果时才执行撤

退。

(5) 炮击单位无法战后推进。但是炮兵类型的单位射击相邻格时，可以战后推进，推进后处于散开状态。

9.3 弹药

(1) 在炮击单位上放置缺乏弹药标记。

但是，射程距离为 2 格或以下的单位，不用放缺乏弹药标记也可以炮击。

(2) 在己方完成流程中，花费 1 弹药点数，可以移除 1 个缺乏弹药标记。

(10.1 项参照)

(3) 射击力在[]内的单位（火箭炮）可以消费 1 弹药点数，以 2 倍的射击力进行炮击。

(4) 花费弹药点数后，在弹药量表上移动己方弹药标记，表示当前剩余弹药点数。

10 完成

玩家按照以下流程进行己方的完成阶段。

10.1 补给弹药

玩家可花费 1 弹药点数移除 1 个单位的缺乏弹药标记，但该单位必须在己方司令部的指挥范围内。

10.2 构筑战壕·阵地

(1) 己方单位满足以下条件时，可以构筑战壕或阵地。

①带有准备标记

②不在敌方 ZOC

③防御类型是“重火器”“步兵”“侦察”中的一种

④不是散开状态

(2) 在没有战壕·阵地标记的格子构筑时,在该格放置战壕标记(+1)。

(3) 在有战壕标记(+1)的格子构筑时,在该格放置阵地标记(+2)。

(4) 工兵单位构筑战壕·阵地时,无论有没有战壕标记,直接在该格放置阵地标记(+2)。

(5) 从构筑了战壕或阵地的单位上面移除准备标记。

(6) 1个格中仅能放置1个战壕或阵地标记。

(7) 放置了战壕·阵地标记的格子,之后视为战壕或阵地格。

(8) 如果战壕·阵地格中没有己方单位时,立即移除该标记。

10.3 单位恢复散开状态

(1) 玩家可把符合以下条件的散开单位恢复为正常(正面)状态。

①带有准备标记

②不在敌方 ZOC

(2) 移除回复单位上的准备标记。

注:只要恢复的单位在准备阶段时处于司令部的指挥范围内,便可以在此阶段恢复。并非完成阶段需要呆在指挥范围内。

11 指挥范围

单位满足以下条件且在司令部的指挥范围内时,可以进行恢复(10.3项参照)和补给弹药(10.1项参照)。

①单位和对应的司令部之间需满足条件 6.1 (1) ②后,且能连上联络线。

②单位和对应的司令部之间的联络线的长度在对应司令部的指挥范围内。

指挥范围的格子数由各司令部持有的指挥范围数值决定。在使用指挥范围前，请确认各个司令部单位的指挥范围。

基本剧本

12.0 标准剧本 (1944 年西部战线)

标准剧本是本游戏的基本剧本，主要是 1944 年西部战线的德军装甲师与盟军的装甲师之间的战斗。

12.1 准备游戏

各玩家按照以下要求准备游戏。

(1) 决定谁来指挥哪个军队（盟军 or 德军）。

盟军玩家掷 1 颗骰子，骰点为 1 ~ 2 时用英军，骰点为 3 ~ 6 时用美军。

(2) 各玩家根据标准剧本的己方初期兵力・补充表对应国籍位置，为每一栏掷骰子，根据骰点获取对应数量的单位。此时也需要决定弹药点数。

盟军有美军、英军和盟军共同的 3 种类单位，请拿取初期兵力栏指定的单位。

(3) 参照地图设定表掷骰子，决定地图的哪个边是北边。

(4) 参照地图设定表再次掷骰子，决定使用地图的范围。

(5) 参照联络源判定表，从使用地图的范围和方向中确认哪一边作为己

方联络源。（西边是盟军联络源，东边是德军联络源。）

(6) 各标记按照以下规则放置。

①各玩家将弹药标记放在(2)里面得出的弹药量格中。

②方位标记放在(3)里面得出的地图北面的边缘。（记录哪边是北）

③将回合标记放在回合记录表“1”格中。

(7) 各玩家从 6 个任务签中，随机抽取 2 个作为自己的任务。任务签只能自己看，不能让敌方看到。看完后放在自己旁边。剩下的 2 个任务签，任何玩家都不能看。

(8) 开始前的移动

各玩家在游戏开始前，将获取的己方全部单位按照通常移动的顺序，由己方联络源进入地图。由盟军玩家先开始开始前的移动。

(9) 开始游戏

开始前移动结束后，由德军玩家作为先攻开始游戏。

12.2 胜利条件

12.2.1 V P（胜利得点）

在游戏结束时，或者游戏过程中满足以下条件时，玩家获得下列 VP（胜利得分）。

(1) 突破（6 V P）：让己方单位从敌方联络源移动到地图外，且满足以下条件。

①德军：突破的单位数×6 后比移除的己方单位数量多

②盟军：突破的单位数×10 后比移除的己方单位数量多

关于突破，地图使用范围的边界格的地形都是有效的。

(2) 火力侦察 (5 V P) : 至少占领 1 格街道, 该街道可通过道路连接到敌方联络源, 且该街道格到联络源途中不夹杂其他街道。多个街道格相邻到一起时, 视为 1 个街道。

(3) 占领 (4 V P) : 游戏结束时, (在地图使用范围内) 占领了比敌方更多的街道格子。

没有任何一方单位存在的街道格, 属于最后通过该格单位的一方支配。

(4) 消耗 (3 V P) : 游戏结束时, 消灭以下比例的敌方单位。

①德军: 本剧本登场このシナリオで登場した敵ユニットの 40%以上

②盟军: 本剧本登场敌单位的 20%或以上

(5) 阻止: 成功阻止敌玩家选择任务达成。

游戏结束时, 成功阻止敌方任务, 将获得以下 V P。

①阻止突破: 2 V P

②阻止火力侦察: 3 V P

③阻止占领: 4 V P

④阻止消耗: 5 V P

12.2.2 判定胜利

(1) 若玩家任务为“突破”或“火力侦察”, 第 8 回合结束之后, 玩家在满足条件时可以宣告胜利并公开任务签。如果宣告胜利玩家满足了公开任务签的达成条件, 则游戏结束, 该玩家获得胜利。不满足的话, 弃掉该任务签。

(2) 第 8 回合结束时, 如果没有玩家宣告胜利, 则每名玩家从手中的 2

个任务签中选择一个签弃掉，双方继续游戏。

(3) 第 16 回合结束时，如果没有任何玩家宣告胜利条件时，玩家们将各自剩余的 1 个任务签翻开。

(4) 翻开任务签后，达成该任务的玩家获得对应的 V。获得 V P 大的玩家胜利。

(5) 如果哪一方都没有获得 VP 时，距离敌方联络源更近位置有己方单位的话，该玩家获得胜利。距离相同时为平局。（译者注：如德军有单位距离盟军联络源 3 格，盟军有单位距离德军联络源 5 格，此时德军获胜）

12.3 特殊单位

盟军可以使用以下特殊单位。

12.3.1 空军

盟军玩家可以按照以下步骤让空军进行空袭。

(1) 盟军玩家在白天回合的每个盟军玩家回合开始时，掷 1 颗骰子。

(2) 骰点可以得到以下对应数量的空袭次数，空袭可以攻击任意敌单位。

6：2 回

5：1 回

1 ~ 4：无

(3) 上述得到的空袭次数，按照任意顺序结算空军攻击。按照 4 火力，火力类型为“反坦克”的射击流程结算攻击。空军攻击时，将 E（移除）结果视为 D（散开）结果。战斗结果需要立即应用。

(4) 如果目标格中有对空单位（指挥范围/射程距离为黄色表示的单位）或者相邻格有对空单位时，在空袭结算前要进行对空射击。德军玩家掷 1 颗骰子，点数为 1 或 2 时，取消本次空袭。

(5) 多个对空单位对空射击时，各自结算对空射击。各对空单位每次受到空袭都可以进行一次对空射击。

各对空ユニットは、航空攻撃を受けるたびに各 1 回対空射撃できます。

同一次空袭中，只要有一次对空射击成功，就可以抵消本次空袭。

(6) 全部空军攻击结算完成后，进入通常的“准备”流程。

本回合获得的空军攻击次数，不能留到之后回合。

12.3.2 火炎喷射坦克

火力类型的标志是橘色的坦克单位（美军是 M4 库洛克戴尔坦克 [M4Crcdl]，英军是丘吉尔库洛克戴尔坦克 [ChCrcd]）是火焰喷射坦克。

(1) 火炎喷射坦克向防御地形（街、森、陣地）射击时，除通常的防御地形效果外，还受到以下修正。

①无需“准备标记”就可以在“机动射击”阶段射击。

②不使用火力修正表中防御地形的效果。因此对于“步兵”和“其他”单位可以使用（+2）的火力修正。

(2)火焰喷射坦克攻击防御类型为“装甲”的目标时，受到-2的修正。

12.3.3 顶部开放车辆

防御类型的标志用灰色表示的坦克单位，是顶部开放车辆。

(1) 顶部开放车辆在受到炮击时，防御类型为“其他”。

(2) 顶部开放车辆在受到炮击以外的通常射击时，防御类型为“装甲”。

13.0 战役 44（西部战线 1944）

1944 年，拥有巨大资源的英美联军即将在法国上陆。2 月，在家养伤的你收到一封来信，信是 SS 司令部来的命令书，命你立即归队。你将指挥 SS 装甲师，与盟军战斗。

〔评论〕这是一个描写 1944 年西部战线上 SS 装甲师奋战的剧本。

13.1 进行战役 44 的方法

在「战役 44」中需反复进行标准剧本，直至有玩家率先获取 10 VP，该玩家获得胜利。

使用的游戏配件，与标准剧本相同。

(1) 在战役游戏的第一场战斗前，按照标准剧本那样，决定登场的单位和弹药点数。

(2) 第 2 场及以后的游戏，按照以下方法决定各玩家使用的单位。

①德军：继承前一次游戏剩余单位和弹药点数。

②連合軍：每次游戏开始前都按照标准剧本的方法，决定登场的单位和弹药点数。

(3) 德军玩家从第 2 场游戏开始，各种单位参照「战役 44」的补充表掷骰子，并获取骰点对应“结果”数量的单位。如果出现负数，需要减少对应数量的同类单位。如通过补充获得了比游戏配件还多的单位，则超出部分的单位将丢失，不可拿其他单位替代。

13.2 获得 VP

在“战役 1944”的每一场游戏中，只有达成任务 VP 大的一方玩家

才能获得 VP。少的一方没有 VP。之前获得的 VP 不会丢失。

13.3 战役 1944 的胜负

“战役 1944”将会持续进行，直到一方玩家获得 10VP 为止，获得 10VP 的玩家获得胜利。

14.0 可选规则

双方玩家商量之后，可以选择使用以下规则。

14.1 夜间回合

在夜间回合不能进行任何射击。

14.2 对炮兵射击

对于敌方的炮兵单位，射程距离内的格子可无视 9.1(1)的限制，以 $1/2$ （舍弃小数）的火力进行炮击。对炮兵射击无视 E（移除）的结果。

14.3 脱离

在己方移动时，己方单位可以从己方联络源位置移动到地图外，这称之为脱离。脱离的单位视为被移除，无法再回到游戏。

14.4 指挥系统

确认司令部联络线（6.1 参照）的流程，变更为以下方式。

①确认师司令部：师司令部无法与己方联络源连接（距离无限制）的话，进入背面（散开状态）。

②确认战斗群 / 旅司令部：上述确认完毕后，战斗群或旅司令部无法与不混乱的上级司令部（师司令部）连接距离无限制的联络线时，进入散开（背面）状态。

14.5 诺曼底之战

选择诺曼底之战的话，应用以下规则。

(1) 使用地图范围为 MAP②③，可将所有森林格子作为波卡基地形进行游戏。

(2) 使用波卡基地形时，通常的森林格的地形效果加上以下修正。

①受到炮击时，地形等级视为 1。

②攻击类型为“步兵”的单位射击时，不适用“防御地形”效果。

14.6 突出部之战

选择突出部之战的话，应用以下规则。

(1) 使用地图范围为①②。

(2) 德军决定初期兵力时，全部骰子点数-1。

(3) 盟军不可以使用空军。

通常移动范例

有 5 移动力的德军 4 号坦克 J 型移动。

(1) 想进入 A 格需要支付 5 移动力。消耗移动力为 1 移动力（平地）+2 移动力（脱离 ZOC）+2 移动力（进入 ZOC）。

(2) 想进入 B 格需要支付 6 移动力，消耗移动力为 2 移动力（森林）+2 移动力（脱离 ZOC）+2 移动力（进入 ZOC），因为移动力不足，所以不能移动。

行军队形移动范例

德军 4 号 J 型坦克单位拥有 5 移动力，朝 D 格行军队形移动。

(1) 进入 A 格需要跨过河川移动，平地（1 移动力）+河川（1 移动力），

一共消费 2 移动力。

(2) 进入 B 格使用道路移动力移动，二分之一移动力×2 格=合计消费 1 移动力。

(3) C 格的街道与道路不直接连通，不能使用道路移动力，所以消费 1 移动力。

(4) 朝 D 格移动，不能使用道路移动力，平地消费 1 移动力。

(5) 如果 X 格有盟军单位的话，则不能进入。必须在 C 格停止移动。

射击结算范例

盟军玩家让 A 和 B 格攻击 X 格的德军。

(1) A 格的盟军单位 AC 射击。如果让 4 号坦克受到射击，盟军火力会受到+2 的修正（8.4(1) ①项参照）。所以德军让机械化步兵受到射击。因为越过河川，所以火力受到-2 修正，变为 3 火力进行射击（8.4(2) 项参照）。防御力是 2，所以使用表中+1 的栏判定战斗。掷骰点数为 8，结果为 D。机械化步兵变为混乱状态。

(2) 接下来的 B 格 M4/75 进行射击，德军的 4 号坦克受到射击。盟军火力为 3，德军防御力为 5，所以用-2 栏判定战斗结果。掷骰点数为 5，结果是无效。如果 4 号坦克是混乱状态的话，接下来该格任意单位受到“D”结果时，这两个单位都必须立即从该格撤退。

玩过《德国装甲师团长 2》的玩家请注意

本规则将《德国装甲师团长 2》基本规则做出了以下修订，并明确化了

部分规则。请在需要时参照。

- 反坦克炮的射程变为 2。
- 正面（通常状态）的炮兵单位不能移动，如果要移动，在移动开始时翻到背面（散开面）。另外，进行了射击的炮兵单位不能移动。（2.2.1(2) ④、4.2 ③、7(5) 参照）
- 司令部变为炮兵类型，背面（散开状态）指挥范围会缩小。（5.3 ④ 参照）
- 先结算炮击，再结算通常的射击。（4.2 ②④、9 项参照）
- 除进入敌 ZOC 以外，使用全部移动力最低可以移动 1 格。（7.2(3) 参照）
- 火力类型为“其他”的单位射击防御类型为“装甲”的单位时，火力 - 1（8.4(1) ⑤参照）
- 对防御地形射击时，全部使用准备标记，并在“机动射击”阶段进行射击结算。（6.2 ①、8.1(5) 参照）
- 高地的视野范围变为 5 格。（9.1(1) ②）
- 有射程距离的单位可以选择通常射击或炮击相邻格敌单位。（9.1(3) 参照）
- 被炮击单位选择使用地形等级作为防御力时，不受火力修正和防御力修正。（9.2(2) 参照）
- 炮击的单位不可以战后推进。执行射击后可以战后挺进，但变为散开状态。（9.2(5) 参照）

游戏设计：呼拉中村

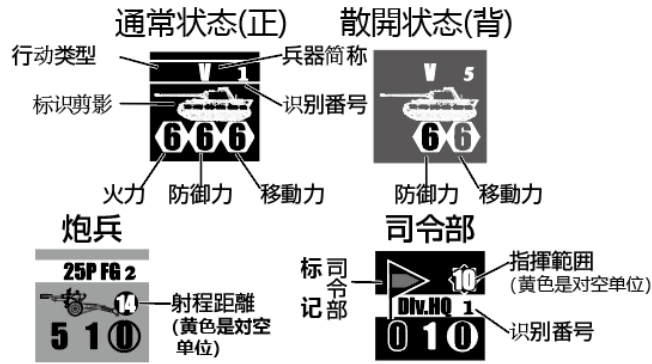
规则版本：2020/5/25

规则翻译：鱼翔/王晶

文中使用图片版权，全部归 GameJournal 所有，请勿他用。

如果您对本游戏规则有什么疑问或问题，欢迎给我们发送邮件，我们会尽快为您解答。

战旗工作室客服邮箱：bannerofwar@163.com



兵种记号一览



单位能力一览

行动类型一览



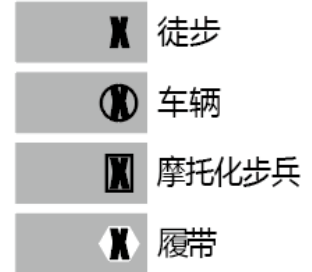
火力类型一览



防御类型一览



移动类型一览



炮兵射程类型一览

