

# 梦幻的莱特湾海战——日本失去的胜利

版本：2019/04/13

## 1.0 前言

本游戏以莱特湾海战为题材，再现了 1944 年 10 月 24 日到 25 日间双方主力舰队间的战斗。游戏将当时可能发生的战斗制作成不同的剧本，玩家在游戏中将指挥日军或同盟军舰队，在洋面上进行舰炮对决。

## 2.0 配件

本游戏使用以下配件，此外，玩家需要自行准备 2 颗六面骰子用于游戏。

- ①规则说明 1 本
- ②棋子板 1 张
- ③游戏地图 1 张
- ④舰队编成卡 2 张

游戏尺度：1 格约 2500 米，1 移动力约为 9 节，1 回合约为 9 分钟

### 2.1 棋子

请将附属的棋子剪下使用。棋子分为舰艇单位和标识 2 种。

#### 2.11 舰艇棋子

##### (1) 单位数据

每个战舰单位表示 1 艘战舰，每个巡洋舰单位表示 2 艘巡洋舰，每个驱逐舰单位表示 3 到 5 艘驱逐舰。

印有白字舰种的表示该舰艇单位拥有主炮射击能力，游戏提供了主炮射击标识。

印有黑字舰种的表示该舰艇单位没有主炮射击能力，游戏不提供主炮射击标识。

##### (2) 损伤状态

全部舰艇单位有正面和背面 2 种状态，舰艇单位的背面表示其在损伤状态。

①除非剧本有规定，否则舰艇单位全部以正面状态开始游戏。

②舰艇在损伤状态会降低其移动力。

③成为损伤状态的舰艇单位，不能翻回到正面。

### 2.12 标识

#### (1) 战队标识

替代舰艇单位放置在地图上，表示战队当前所在位置。

#### (2) 主炮射击标识

表示各舰艇单位的主炮射击状态（参照 8.0）。基本上各单位都有对应的 1 枚，但驱逐舰和一部分舰艇单位没有主炮射击标识。

主炮射击标识的正面是通常射击状态，背面是交叉状态（参照 8.2）。

#### (3) 副炮射击标识

表示各舰艇单位的副炮的射击目标（参照 9.1）。

#### (4) 雷击标识

放在地图上面，表示鱼雷的攻击状况（参照 6.0）。雷击标识是没有数量限制的。如果标识不够的话，可以用其他标识替代。

①方向：表现雷击的方向，三角就是前进的方向。

②雷击力：表示雷击标识的雷击力。

#### (5) 转向标识

表示舰艇的转向（5.2 参照）。

#### (6) 损伤标识

与射击标识配合使用，再现因射击而造成的舰艇损伤。

#### (7) 回合标识

放在舰队编成表的回合栏上，表示现在的回合。舰队编成表有 2 个，放在任意一个上面即可，另外那个表不用放。

#### (8) 剧本结束标识

放在舰队编成表的回合栏上，表示结束的游戏回合。

### 2.2 游戏地图

地图表示交战的海域，上面覆盖了六角格，这些格子用于定位和测距。将舰艇单位或舰队标识放置在六角格上，表示该舰艇的位置和方向。

#### (1) 不可进入区域

有些剧本放置了不可进入区域，这些区域在游戏中不能进入。根据剧本而定。

### 2.3 战队编成卡

游戏配备了 2 个相同的战队编成表，1 枚给日军玩家，1 枚给同盟军玩家使用。舰队编程表印刷了以下内容。

#### (1) 舰艇单位配置栏

用于配置各战队所属的舰艇单位。（5.3 参照）

## (2) 设计标识配置栏

放置敌射击标识，表示战队所属的舰艇单位对敌的设计状态（参照 8.6）。

## (3) 图标类

收录了游戏过程中使用的图表。

## (4) 回合进行表

用于放置回合标志，表示当前的回合。

## 3.0 准备游戏

① 玩家一开始要选择使用哪个剧本进行游戏。

② 各玩家根据剧本配置使用的单位。

③ 把需要编成的舰艇单位放置在战队编成表上，然后使用战队标识（参照 5.3）。

④ 在任意一个人的战队编成表上的回合进行表上放置剧本结束标识。日军先攻的话“JP start”面朝上，同盟军先攻的话“US start”面朝上。

⑤ 在任意一个人的战队编成表的回合进行表上“1”的位置放置回合标志。日军先攻的话“JP Phase”面朝上，同盟军先攻的话“US Phase”面朝上。

## 4.0 游戏流程

本游戏以回合为单位，每个回合进行以下流程。

### (1) 先手玩家阶段

#### ① 移动环节

先手玩家可以移动自己的全部舰艇/战队标识(参照 5.0)。

#### ② 判定雷击环节

移动后手玩家放置在地图上的鱼雷单位，必要时进行命中判定和损害判定，并直接应用损害（参照 6.0）。

#### ③ 主炮射击环节

两玩家各自决定**主炮**射击目标，然后实施射击并应用损伤（参照 7.0 和 8.0）。

#### ④ 副炮射击环节

两玩家各自决定**副炮**射击目标，然后实施射击并应用损伤（参照 7.0 和 9.0）。

#### ⑤ 移除标识环节：

移除先手玩家在本阶段中使用的转向标识和对手玩家放置的雷击标识。

#### ⑥ 将回合标识翻面

### (2) 后手玩家阶段

除了变为后手玩家执行外，其他与先手玩家阶段相同。

### (3) 推进回合标识

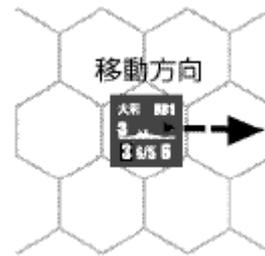
## 5.0 移动

执行回合的玩家在移动环节可以移动己方的舰艇/战队

标识。以后本文中舰艇单位、舰艇单位所属的战队标识和战队所属的舰艇单位统称为“舰艇”。

### 5.1 移动的准则

① 舰艇单位上的△表示该舰艇的前方，并且前方这个边必须一直对准六角格的一条边。舰艇的前方边不能对着格子的角。



② 舰艇移动的时候必定朝单位的前方相邻格前进。

③ 各舰艇拥有固有移动力，每次进入相邻格消耗 1 移动力。如果剩余移动力为 0 则不能继续前进。

④ 执行阶段的玩家全部舰艇必须移动单位上记述的移动力，没有移动力的不能移动。

⑤ 一格中可以进入的单位没有数量限制，敌我双方进入同一格也没什么影响。

### 5.2 转向

#### (1) 转向 60 度

① 舰艇移动 1 格的时候，可以朝舰艇前方的左右两边转向 60 度。

② 移动环节开始时连 1 格都没移动的舰艇不能转向。

#### (2) 转向 180 度

该移动环节中从没有转向的舰艇，在耗光最后移动力的那个格时，可以 180 转向。这个 180 度转向在移动过程中不能使用。

#### (3) 表示转向标识

① 舰艇转向的时候，在舰艇单位上放置转向标识。

② 舰艇 1 次转向放置 1 个转向标识。

③ 因为转向标识只有 2 个，所以各玩家的移动环节中，地图上至多有 2 个单位可以转向。此时，战队视为 1 个单位。

④ 任意舰艇像同一个方向转向多次时，无需追加转向标识。但是如果一个舰艇向两个方向转向的话，就需要增加一个转向标识（合计 2 个）。

### 5.3 战队

在地图上舰艇单位移动时，除了舰艇单位的单独移动以外，还可以战队方式移动。

#### (1) 战队的移动

战队移动时，除了以下规则外，其余和通常移动规则一样。

#### ① 战队的移动力

战队所属舰艇中移动力最小的单位移动力即该战队的移动力。受到损伤造成移动力低下时，以低下的移动力为准。

#### ② 战队的转向

战队转向时，其所属全部舰艇同时转向。

例如：战队下辖 4 单位时，如果战队转向（放置 1 个转向标识）则 4 个单位全部转向。

## (2) 编成战队

战队根据以下规则编成。

### ①战队的编成

只有在剧本开始时可以编成战队。

一旦剧本开始就不能编成新的战队，战队不能合并或分离。

战队所属的舰艇单位可以在己方移动环节结束时落伍，移动环节结束时以外不能让舰艇落伍。

### ②战队的限制

1 个战队所属舰艇单位的数量为 4 个。战队标识不足时，不能编成新的战队。

### ③表示战队

舰艇单位所属于战队的时候，将战队标识替代舰艇标识放在地图上。舰艇单位放置在战队编程表（参照 2.3）对应舰艇栏上面。

战队的内容是公开信息，不能隐藏。

## 6.0 雷击

### 6.1 雷击的原则

日军的巡洋舰单位（CA）和全部驱逐舰单位（DD）可以实施雷击。

①可以雷击的舰艇单位各自有 4 雷击力。剧本开始时，可以雷击的舰艇单位搭载雷击标识，4 的面朝上。

②各舰艇使用的雷击标识在游戏过程中不能补充，但日军驱逐舰单位雷击标识发射后可以再装填。（参照 6.7）

③玩家在剧本中可以使用雷击力没有限制，雷击标识也视为无限制。如果雷击标识不足时，可以使用其他棋子替代。

### 6.2 发射雷击标识

①移动环节过程中，可以雷击的舰艇每移动 1 格，就可以在刚脱离的格放置雷击标识。但阶段中还没有移动的舰艇不能放置雷击标识。

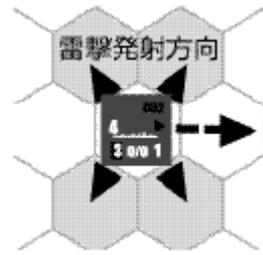


②实施雷击的舰艇在移动环节中不能转向，已经转向的舰艇不能实施雷击。

③实施雷击的舰艇在该玩家阶段中，不能使用主炮或副炮进行射击。在对手玩家阶段中可以自由射击。

④放在脱离格子中的雷击标识必须将其正面（有△的面）

对准任意格子的边。



⑤放置雷击标识时可以是任意方向，但不能朝舰艇的舰首和舰尾方向。（参照图）

### 6.3 分割雷击标识

①雷击标识分为正反两面，正面雷击力是 4，背面雷击力是 2。

②1 个正面（雷击力 4）的雷击标识可以分割成 2 个背面（雷击力 2）的雷击标识使用。

例如：舰艇单位使用雷击力 4 的时候，将雷击标识正面向上放在地图上。只使用雷击力 2 时，将雷击力 2 放在地图上，剩余雷击力 2 标识继续搭载在舰艇上。以雷击力 2 分别发射时，将雷击力 2 的面 2 个标识放在同一格，方向任意。当然。两个雷击标识朝同一方向也是可以的。

### 6.4 雷击标识的移动

①雷击标识在放置阶段的雷击判定环节不能移动，在敌方玩家阶段的雷击判定环节移动。

②雷击标识只能向标识前面方向对着的边前进。

③雷击标识可以移动 6 个格子。

④雷击标识在移动途中进入舰艇的格子时，进行雷击命中判定（参照 6.5）。

⑤雷击命中格有多个舰艇时，每发雷击力随机判定哪些舰艇单位被命中。

⑥任意格子雷击判定结束后，雷击标识继续朝目的地进发。如果过程中再次进入舰艇格子则再次进行命中判定（参照 6.5），其雷击力按环节开始时的数值计算。

⑦雷击标识在对手玩家阶段的移除标识环节移除。

### 6.5 判定雷击

雷击标识进入存在其他舰艇的格子时，进行雷击命中判定。

①根据雷击标识的雷击力，掷等同于雷击力数量的骰子，结合雷击命中表查看结果。

②参照雷击命中表时，使用雷击标识移动格子对应的栏。

③掷 2 颗骰子并相加结果，如果得数小于等于对应的数字，视为雷击命中。

④目标格舰艇如果舰首或舰尾对着鱼雷前进方向时，命中数值减 1（难以命中）。

⑤雷击命中的话，根据损害判定表决定损害。判定及应用方法除点数修正外与射击损害判定相同（参照 7.2(3)）。但是日军雷击命中场合点数合计+1。

### 6.6 移动环节的雷击判定

①舰艇在移动中进入存在雷击标识的格子时，根据舰艇在该阶段的移动距离，寻找雷击命中表对应的距离栏，参照 6.5 项判定雷击命中。

②此时，命中对象只有刚刚移动的舰艇。如果是战队的话，每发雷击力随机判定哪些舰艇单位被命中。

③如果判定之后舰艇有剩余移动力，则舰艇要移动剩余移动力的距离。

④如果损伤结果造成移动力低下，则继续移动剩余的移动力距离。

⑤如果损伤结果造成移动力低下，且移动力低于本移动环节已经移动的距离时，该舰艇立即停留在该格。

⑥移动阶段遭到雷击判定的舰艇，在雷击判定环节不能对同舰艇再次进行雷击判定。

## 6.7 再次装填

日军各驱逐舰单位（DD）实施雷击后，可以再次装填（4雷击力）。

①再次装填仅适用于剧本开始时已经打光雷击标识的驱逐舰单位。

②进行再次装填的驱逐舰单位在移动环节中无法转向，转向过的单位无法再次装填。

③再次装填的单位在该玩家阶段不能使用主炮或副炮进行射击，在对手玩家阶段可以进行射击。

## 7.0 射击

### 7.1 射击的原则

①射击要以单个舰艇为目标，以战队为目标时，要明确射击哪个舰艇单位。

②各舰艇单位只能射击处在自己射程内的舰艇。

③玩家用射击标识来确定目标战舰单位。

④使用 1 个射击标识选定 1 个射击目标。

⑤射击标识分为主炮射击标识和副炮射击标识 2 种。（参照 2.12）

⑥可以主炮和副炮射击的舰艇，可以用主炮和副炮分别射击。

⑦损伤的舰艇的射击标识要放上“损伤”标识。带了“损伤”标识的设计标识，在命中判定和损害判定时骰子点数-1。（参照 7.2）

主炮标识和副炮射击标识的使用方法有些区别，请参照各设计规则。以下是一般的设计流程。

#### （1）区分射击距离

计算射击舰艇到目标舰艇的格子数来判定距离。

①长距离：11-15 格

②中距离：6-10 格

③近距离：0-5 格

#### （2）射击距离

舰种与炮种不同，可射击的距离也会有区别（例外，夜战）。各射击标识目标范围如下。

①战舰主炮：长距离/中距离/近距离

②巡洋舰主炮：中距离/近距离

③副炮：近距离

### （3）射界

射击舰艇不同位置有不同的射界。射界分为前方射界、右舷射界、左舷射界和后方射界四种。不同射界，主炮或副炮的射击力会有不同。（参照 8.2/9.2）同一格时，可以使用任意射界，但不能使用射击力为 0 的射界。



### 7.2 射击流程

射击流程分主炮射击环节和副炮射击环节。

主炮射击环节按以下流程进行，全部完成后，进行副炮射击环节。

①决定射击目标。执行回合的玩家先决定。

②判定命中

③命中时判定命中位置。

④决定命中位置后判定损害。

各判定按照以下方式进行。

#### （1）判定命中

掷 2 颗骰子，点数合计如果小于射击标识的命中值即命中。命中值受到以下修正。

①主炮对该目标首次射击时（初弹）：-2

近距离射击时无此修正。

②目标距离为远距离时：-2

③目标距离为近距离时：+1

④射击舰为损伤舰时：-1

⑤目标为驱逐舰时：-1

⑥野战日军射击时：-1

命中判定时使用设计命中表，内容相同。

#### （2）判定命中部位

如果命中目标，根据命中位置判定表判定命中甲板还是侧舷。

①根据射击舰与目标的距离，掷 1 颗骰子。

②如果判定为甲板即命中甲板，如果判定为侧舷即命中侧舷。

③命中甲板时，损害判定用目标的甲板装甲值，命中侧舷时用目标的侧舷装甲值。

#### （3）判定损害

掷 2 颗骰子根据损害判定表决定伤害。列为掷骰点数的合计值，行为射击舰的射击力。但是掷骰点数会受到以下修正。

①射击标识的贯通力与点数的合计值相加。

②减去根据命中判定中得出的目标装甲值。

③射击舰如果受损的话，掷骰点数要减 1。

行与列交叉的数字为打击力。打击力与目标的耐久力做比较，得出以下损害。

①打击力大于或等于耐久力的话，目标变为损伤状态，将目标棋子翻面。如果目标已经是损伤状态，则目标沉没，移除目标棋子。

②如果打击力是目标耐久力的 2 倍或更多，则目标立即沉没，移除目标棋子。

③如果结果为“S”则立即击沉目标，移除目标棋子。

上述之外，命中无效果。

## 8.0 主炮射击

### 8.1 主炮射击的原则

除一部分舰艇外，大部分舰艇都有一个主炮射击标识。主炮射击标识表现了对应舰艇的主炮射击。驱逐舰和一部分巡洋舰没有主炮射击标识，她们只装备了副炮。可根据副炮规则进行射击。

### 8.2 主炮射击标识

#### (1) 总则

主炮射击标识用来表示各舰艇射击的目标。主炮射击标识在射击命中时翻面，交叉面朝上放置，已经交叉状态时没有影响。

#### (2) 识别主炮射击标识

##### ①命中值

主炮表示上有最基本的命中值，命中之后将标识翻面，交叉状态朝上。基本上交叉状态的命中值会比较高。

##### ②打击力

在“命中值”周围有 4 个数值，表现该舰各射界的打击力。打击力因为目标在哪个射界而不同。(参照 7.1) 打击力对应了各舰主炮的门数。

##### ③射击状态

表示当前主炮射击标识的状态，包括通常的射击状态和交叉状态。

### 8.3 实施主炮射击

①主炮射击的打击力使用主炮标识对应的射界的那个打击力。

②主炮射击的贯通力直接使用主炮射击标识上的贯通力。

### 8.4 射击状态

主炮射击除了射击距离对命中造成修正外，以下三个状态也会对命中产生修正。

#### (1) 初弹

射击舰前一次主炮射击阶段没有对本次射击的目标舰进行射击的话，本次射击为“初弹”。

①初弹没命中的话，下一个主炮射击环节变为着弹观测状态。此时主炮射击标识是通常射击状态(正面)向上。

②初弹命中的话，变为交叉状态，交叉状态面(背面)朝上。

#### (2) 着弹观测状态

在前一次主炮射击环节中，已经针对目标舰进行过射击，处于着弹观测状态。

①着弹观测状态时，如果主炮射击没有命中的话，继续保持着弹观测状态。主炮射击标识正面朝上。

②着弹观测状态时主炮射击命中，变为交叉状态。命中的主炮标识翻面，变为交叉状态。

#### (3) 交叉状态

如果命中目标，射击状态变为交叉状态。在「交叉状态」进行。处于交叉状态时，命中值将变好。

①处在交叉状态的话，即便不命中也保持交叉状态。主炮射击标识保持背面朝上。

②一个目标只能有 1 个射击标识是交叉状态，已经有射击目标是交叉状态的，被其他舰命中后，该舰射击标识不能变为交叉状态。

③和之前的射击环节相同。因此，实施射击的玩家可以任意决定命中判定的顺序。

#### (4) 交叉状态结束

以下场合，变为通常状态。

##### ①射击舰转向

##### ②射击舰变更了射击目标

##### ③射击舰的交叉状态时，中断了对目标舰的设计。

### 8.5 转向

主炮射击标识在舰艇转向时，受到以下的修正。

##### ①交叉状态的主炮标识变为通常状态。

②已转向的主炮设计环节，射击自动变为初弹。如果目标舰艇转向不受影响。

### 8.6 战队编成表示

对战队内的舰艇射击时，要使用战队编成表表示设计状态。

①将射击标识放在战队编成表上放置目标场所的下列，代表目标距离的那一栏。参照图。

②长距离设计就将设计表示放在长距离(初弹)或长距离“着弹观测状态”的对应一栏。

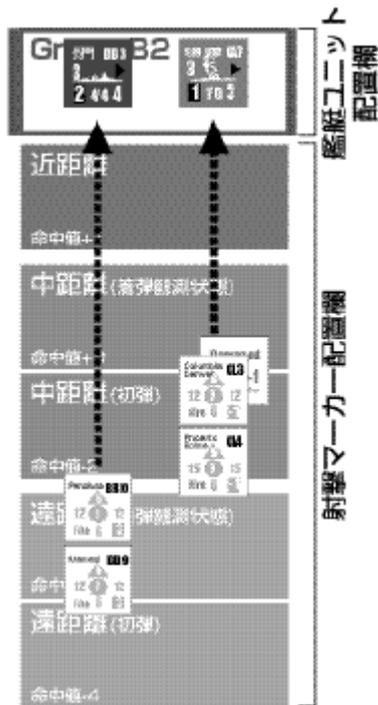
③长距离分为长距离(初弹)和长距离“着弹观测状态”两栏，如果是对奔目标最初射击的话，或者更改射击目标的话，请放置在初弹一栏。

④中距离射击时与长距离一样。

⑤近距离射击时不分初弹或着弹观测状态。

⑥命中的话，损害判定结束之前射击标识要放到目标上。判定结束之后，射击标识返回对应栏上。

⑦射击舰与目标的距离发生改变时，射击标识要移动到对应栏上。



## 9.0 副炮射击

### 9.1 副炮射击的原则

副炮射击时，使用副炮射击标识表示目标。

①副炮射击标识没有专门的舰艇，使用通用标识。找出对应射击力的标识使用即可。

②副炮射击标识不足时，找其他标识替换使用。

### 9.2 实施副炮射击

①副炮只能对近距离目标射击。

②对射击舰左舷或右舷射击时，可使用副炮的射击力进行射击。

③对射击舰前面或后面射击时，射击力为副炮射击力的1/2（小数舍去）。

④副炮射击一直处在着弹观测状态，射击状态不受初弹或交叉的修正影响。

⑤副炮射击不受转向的影响。

## 10.0 剧本

决定剧本之后，需遵从以下规则。

### 10.1 胜利分数 VP

①个剧本击沉敌舰艇时，获得以下胜利分。

JP/BB1, BB2(大和级战舰): 10 VP

US/BB1, BB2(衣阿华级战舰): 6 VP

US/BB3- BB6(南达科他级战舰): 5 VP

JP/BB3- BB10(其他日本战舰): 5 VP

US/BB7- BB12(其他美国战舰): 4 VP

CA / CL: 2 VP

DD: 1 VP

②剧本指定的舰艇单位从地图边逃跑的话，获得上述分数。

③剧本指定的舰艇单位在游戏结束时没有从地图边逃跑的话，视为被击沉。

④剧本结束时，根据剧本指定计算分数，获得分数多的玩家胜利。

### 10.2 进入

①指定地图边的话，需要剧本最初的移动环节决定进入场所。

②进入场所的判定，要按照每个战队进行判定，没有编入战队的舰艇单位要单独进行判定。

③决定舰艇的进入场所之后，消费1移动力进入。只要是指定的格子必须进入，朝哪个方向无所谓的。

### 10.3 脱离

①舰艇在任意地图边花费1移动力可以脱离。

②脱离的舰艇在本次游戏不能再登场。

③根据剧本的指定，从脱离特定的地图边脱离与胜利分数有关。请参照各剧本行事。

### 10.4 不可进入地带

①剧本指定了不可进入地带时，如果有舰艇进入全部变为损伤，已经损伤的话就沉没了。

②进入不可进入地带的舰艇，在地带的边界格子停止，并在该移动环节不能接续移动。停止的舰艇在该移动环节结束时，可以自由改变方向。

③进入不可进入地带的舰艇，该玩家阶段不能进行射击。

### 10.5 夜战

①剧本指定了夜战的话，两军都不能进行远距离设计。

②夜战的剧本日军全部射击的命中值-1。

### 10.6 剧本结束

剧本达成以下条件时结束。

①任意一方的舰艇被全部击沉。

②到达剧本指定的结束回合。

原创炮击系统提供：中泽孝继

游戏设计：中村撤也

中文翻译：王晶

规则校对：金丸一郎、松泽均

剧本制作协助：大塚好古