

## 《功亏一篑/A Victory Denied》

(中文规则)

永远年轻小解放翻译

2013-4-30

译者前言:

《功亏一篑/A Victory Denied》(简称AVD)是MMP出品的一款桌面战棋。该战棋的背景是1941年7-9月间的斯模棱斯克战役。这次战役是双方都没有准备的情况下爆发的一次规模巨大的遭遇战——苏军没料到德军这么快就冲到了斯模棱斯克;德军却没有料到苏军纵深还有如此大规模部队。

红军指挥官铁木辛哥作为红军最高副统帅临危受命担负起对德反击的任务;而德军指挥官古德里安的目标则是——莫斯科!

一场开战起来最激烈的战役就此爆发!

译者作为对二战尤其是东线有很大兴趣的军事爱好者对这次战役也小有一些研究,因此拿到这款战棋的一开始就非常喜欢,特此翻译了该规则,希望大家喜欢。

注:该规则虽然不是对于原版规则书的翻译,但是基于该战棋的游戏流程的完整规则,希望能让大家更容易理解。

### 战棋准备:

- 将地图上所有标记的棋子,包括铁木辛哥的增援部队在内布置在地图上对应位置。
  - 将VP标记正面朝下按颜色分别随机抽取并放在对应颜色的“五星”(胜分)城市位置。
  - 银色对银色,金色对金色。
  - 德军玩家将伟捷布斯克(Vitebsk)和博鲁伊斯克(Bobruysk)格内的VP放回胜分池(Victory Chits Box)。
  - 剩余的VP也同样正面朝下放在胜分池(Victory Chits Box)内。
- 指挥旗黑盒内的内容:
  - 每回合固定指挥旗:
    - 德国空军;
    - 补给;
    - 增援;
      - 第一回合无“炮击”。
  - 苏军指挥旗:
    - 苏军玩家任选2个指挥旗(无R

和1标记)放入

- 剩余的苏军指挥旗放在“(本回合)不使用”指挥旗(Unplayed Command Chits Box)池内。
- 德军指挥旗:
    - 德军玩家将一个“第三装甲集群(3rd Panzer Group Chit)”放在外边准备使用。
    - 将3个德军指挥旗放进黑盒(古德里安(第2装甲集群/2nd Panzer Group)指挥旗也可以选择为三个之一并进他自己的“古德里安池”)。
  - 苏军国土防卫部队(PVO)棋子:除了第10回合以外每回合放2个。
  - 所有剩余的红军“红色”部队放在另一个黑盒内。
  - 所有“R”标记红军部队放在苏军后备部队池(Soviet Reserve Box)中。
  - 苏军“\*”标部队和喀秋莎棋子放在苏军玩家面前。
  - 德国第9集团军(German 9th Army)“1”标记棋子放在3106格附近。
  - 德军第3装甲集群棋子放在3902格附近。
  - 西班牙蓝色师(Spanish Blue Division)“6”标记棋子,放在回合轨第6合格内。
  - 3个斯图卡和1个轰炸机棋子放在德国空军机场池内。
  - 双方所有标记“M”的棋子放在“明斯克口袋”位置。

### 游戏流程:

#### 回合开始

- 每回合重复以下各个阶段
- 第7回合开始时如果裁决是“希特勒的决心”则德军玩家从游戏中将4个机动部队移出,但并不放进“被消灭机动部队池(Eliminated Motorized Units Box)”中

#### 指挥旗选择阶段

- 玩家根据回合轨(Turn Track)上的command数字选择对应的“可用”的指挥旗放入“指挥旗黑盒”内。

- a) 第 1 回合的黑盒已经在“准备阶段”准备好了（德 4；苏 2）
  - b) 第 8 回合：如果选了“希特勒的决心”则使用左侧的数字。
2. 如果对应的 HQ 还在地图上，则该指挥旗“可用”。
    - a) 如果任何德国 HQ 在地图上则第 9 集团军指挥旗可用。
    - b) 古德里安/第 2 装甲集群指挥旗只要被选择了，就一直可用。
  3. 玩家将没有选择指挥到的指挥旗正面朝下放在“不使用指挥旗池（Unused Chit boxes）”内。
  4. 将德国空军、补给、增援和炮兵指挥旗放入黑盒中(第 1 回合无炮兵)

### 指挥旗抽取阶段

#### 1. 第 1 回合特殊：

- a) 德国玩家立即激活所有“第 2 装甲集群”部队并执行一次“战斗阶段”。
  - b) 随后激活之前在准备阶段放在外面的“第 3 装甲集群”指挥旗执行一次“移动阶段”和“战斗阶段”。
2. 随机从指挥旗黑盒中抽取一个指挥旗，面朝上放在已使用指挥旗（Played Chits box）池内。
    - a) 如果古德里安（2nd Panzer Group）指挥旗选择使用，则：
      - i. 刚刚抽出的指挥旗无效；
      - ii. 将该指挥旗放回指挥旗黑盒；
      - iii. 执行古德里安旗并翻面。
  3. 抽取出的指挥旗所对应的 HQ 被激活，所属玩家成为主动玩家。
    - a) 该 HQ 可以激活处于该 HQ 指挥范围内所有 HQ 和所有 HQ 下的各部队。（敌方部队、敌方 ZOC、补给线、地形对指挥范围无影响）。
    - b) 如果不好区分，则可以使用无指挥标记（Out of Command markers）标记范围。
    - c) 第 9 集团军指挥旗可以激活任何一个 HQ（可以激活指挥范围内的所有 HQ 和非机动/剪影部队）。
    - d) 第 2/3 装甲集群指挥旗可以用来激活本集群内的装甲部队：

- i. 首先在各颜色棋子中各选择一个棋子作为“司令”部队。
  - ii. 该部队可以激活相同所有颜色的机动部队棋子，只要这些棋子能形成不大于 3 格的指挥链。
- e) 根据上述规则激活的部队执行“移动阶段”和“战斗阶段”。

#### 4. 补给指挥旗

- a) 只有德国部队可以变成无补给状态。
  - b) 双方的部队都可以变成孤立状态。
  - c) 苏联 1517 格的补给源从第 4 回合开始不可用。
  - d) 移除所有德国部队上的无补给标记
  - e) 苏军玩家根据回合轨上的数字，任意选择对应数量的德军部队，放上“无补给标记”。
  - f) 第 1 回合德军部队不会无补给
    - i. OOS 的部队攻击力减半
  - g) 双方玩家根据以下条件确定所有部队的补给线是否正常：
    - i. 必须有补给线能够到达各自任何一个补给源头（地图边的圆形标记）；
    - ii. 不通过敌方占领格；
    - iii. 不通过敌方 ZOC（除非该格已经被己方部队或 HQ 占据）
    - iv. 不通过无桥梁的大河格边
  - h) 所有无补给线的部队是孤立单位，并放置“孤立标记”
    - i. 孤立的部队攻击，防御，移动都减半。
  - i) 第 1 回合德军单位不会孤立。
  - j) 所有的 HQ 可以在此时重置。
  - k) 苏军此时可以将解散任何一个非 PVO 部队（不能是 HQ）
    - i. 解散的孤立部队将移出游戏。
    - ii. 解散的褐色单位将进入苏军后备队池（Soviet Reserve Box）
    - iii. 解散的红色部队将被放进苏军精锐部队黑盒（Soviet Elite Division cup）
5. 增援指挥旗：
    - a) 第 1 回合铁木辛哥增援部队
      - i. 必须从增援入口的对应格进入

- 地图。
- ii. 他们进入时可以执行一个正常的移动和战斗阶段。
  - iii. 铁木辛哥指挥旗立即放入黑盒
- b) 苏军玩家首先进行增援:
- c) 可以花费根据回合轨上标记的可用点数, 让苏军后备队池 (Soviet Reserve Box) 中的部队增援上场。
- d) 点数消耗:
- i. 每个增援战斗部队: 1 点
  - ii. 每个增援 HQ: 2 点
  - iii. 让地图上有对应 HQ 的指挥旗立即放入黑盒: 1 点
- e) 放置 HQ 和部队:
- i. HQ: 在有补给有 VP 标记的“五星”格
  - ii. 部队:
    1. 在有补给有 VP 标记的“五星”格
    2. 在有补给的苏军 HQ 格
      - a) 每个 HQ 只能放一个“\*”标部队。
    3. 有补给的苏军 HQ 相邻格
      - a) 不能处于敌方 ZOC
      - b) 每个 HQ 只能放一个“\*”标部队。
      - c) 如果是空的“五星”格, 苏军玩家就从胜分池 (Victory Chit Box) 内抽一个 VP 面朝上放在对应格内。
        - d) 如果没有可用的 VP, 则苏联玩家立即胜利。
  - iii. PVO 增援: 每回合可以在有补给、有 VP 的“五星”格放 1 个 PVO 部队(第 10 回合除外)。
  - iv. 精锐增援: 按上面的“部队放置”规则, 随机抽取的 1 个精锐部队 (如果有可用的话)。
  - v. 第 4 回合以后的“\*”增援:
    1. 苏军玩家将 1d6 个“\*”标部队放进苏军后备队池 (Soviet Reserve Box)。
- f) 德军增援从公路进场 (每个部队满 MP 可用)
- i. 9 集部队从 3106 格进入
  - ii. 3 装群部队从 3902 进入
  - iii. 所有的移动都通过战略移动进场 (每格 1/3MP 消耗)
    1. 3 装集机动 HQ 进场时最多可以走 10 格。
  - iv. 此时 (第 1 回合) 立即将 9 集指挥旗放进黑箱。
- g) 1-3 回合: 德军可以从明斯克口袋 (Minsk Pocket) 释放部队。
- i. 释放 HQ 每个: 2 点
  - ii. 释放部队每个: 1 点
  - iii. 每释放 1 个 HQ 时, 都可以立即再使用 1 点——将一个未使用的 9 集指挥旗立即放入黑盒。
  - iv. 释放 HQ 和部队通过德军正常增援进场规则进场。
- h) 回合 1-3: 如果德军决定从明斯克口袋释放部队, 则:
- i. 德军投一个 1d6, 加上释放的点数, 查明斯克逃脱表 (Minsk Escape Table)
  - ii. 如果有苏军部队逃脱, 则在德军所有部队进场以后, 遵循苏军增援规则进场。
  - iii. 某些结果可能会让苏军玩家从胜分池面朝下得到任意 1VP。
    1. 如果无可用 VP 则苏军立即胜利。
  - iv. 如果有任意一个苏军部队逃脱, 则将“+1DRM 标记”放在明斯克口袋上。
  - v. 苏军玩家将在之后的任何“非炮击”攻击战斗中得到“+1DRM”直到下次“增援阶段”为止
- i) 第 4 回合: 德军玩家必须释放所有的明斯克包围圈内剩余的部队。
- i. 如果进场地点被苏军阻挡, 则将在之后的回合进入。
  - ii. 每个释放的 HQ, 允许将 1 个没有使用的 9 集指挥旗立即放进

黑盒。

- iii. 不做苏军逃脱，且包围圈内剩余的棋子全部移出游戏。

#### 6. 苏联炮兵 (ART) 指挥旗:

- a) 从第 2 回合开始才有。
- b) 苏军玩家投一个 1d6，结果数值/2，并向下取整，得到最终数值是本回合可用 ART 数量。
- c) 目标格必须与苏军 HQ 或部队相邻。
  - i. 如果从“山/hill”开火则可以是 2 格范围。
  - ii. 每格每回合只能被炮击一次。
  - iii. 同一个部队可以多次炮击不同的格。
- d) 炮击结果使用战斗结果表 (CRT) 中 3: 1 列投 1d6 决定结果 (忽略进攻方损失)
  - i. 每次游戏中可以使用一次“火箭炮”按 7: 1 裁决。
  - ii. 炮击城镇——左移 1 列
  - iii. 炮击城市——左移 2 列
  - iv. 炮击山地——左移 1 列
  - v. 炮击树林——左移 1 列
  - vi. 炮击沼泽——左移 1 列

#### 7. 德军空军指挥旗

- a) 德军玩家可以将 1 个用过的斯图卡棋子放回德军机场池 (Luftwaffe Airfields Box)
- b) 每次游戏中可以对 1 格使用 1 次“轰炸机”按 CRT 8: 1 裁决。
  - i. 忽略所有撤退的结果，只裁决损失。
  - ii. 城镇/town——左移 1 列
  - iii. 城市/city——左移 2 列
  - iv. 山地/hill——左移 1 列
  - v. 树林/wood——左移 1 列
  - vi. 沼泽/swamp——左移 1 列

#### 移动阶段

- 1. 主动方玩家可以移动被激活的部队
  - a) 不能移出地图
  - b) 如果大河流两边都处于敌方 ZOC 下则过大河流 (即使有桥)
  - c) 苏联 PVO 部队不能移动
  - d) 如果苏军部队进入“明斯克口袋”，

则苏军立即胜利。

- e) 如果德军部队进入莫斯科则德军立即胜利。
- f) 德军部队不能进入“明斯克口袋”
- g) 如果苏军部队进入任何一个空的“五星”点，则苏军玩家从胜分池内抽取 1 个 VP，并正面朝上放在“五星”格上。
  - i. 如果没有可用 VP 则苏军立即胜利。
- h) 如果德军进入一个有 VP 的“五星”格，就将那个 VP 放回 VP 格。

#### 2. 堆叠限制

- a) 每格最多 2 格部队 1 个 HQ
- b) 苏军: 任意 2 个褐色部队不能互相堆叠
- c) 在部队移动结束、撤退结束或推进结束时必须遵循堆叠限制。
- d) 在增援进场移动时必须遵循限制。

#### 3. 控制区/ZOC:

- a) HQ 没有 ZOC，部队有。
- b) ZOC 就是部队相邻的 6 个格

#### 4. 部队每次最多只能移动棋子上标识 MP 的数字。

- a) 孤立的部队 MP 数值减半 (向下)。
- b) 非机动部队 MP 消耗
  - i. 开阔地/Clear 1MP
  - ii. 城镇/town 1MP
  - iii. 城市/city 1MP
  - iv. 山地/hill 1MP
  - v. 树林/wood 1MP
  - vi. 沼泽/swamp 1MP
  - vii. 道路/road 1/3MP

- 1. 只有机动部队才能执行，移动开始、进行、结束时都不能进入敌方 ZOC 和“五星”格，但可以突击掉敌人 HQ)

- viii. 穿过无桥梁小河格边时+1MP
- ix. 进入敌方 ZOC 时+2MP
- x. 离开敌方 ZOC 时+2MP
- c) 机动部队 MP 消耗
  - i. 开阔地/Clear 1MP
  - ii. 城镇/town 1MP

- iii. 城市/city 1MP
  - iv. 山地/hill 1MP
  - v. 树林/wood 2MP
  - vi. 沼泽/swamp 2MP
  - vii. 穿过无桥梁小河格边时+2MP
  - viii. 进入敌方 ZOC 时+2MP
  - ix. 离开敌方 ZOC 时+2MP
- d) 穿过无桥大河格边
- i. 部队必须在开始移动时就在河流一边，移动到另一边后立即停止移动。
- e) 突击：
- i. 在移动阶段部队可以突击掉敌方 HQ
  - ii. 被突击的 HQ 必须被立即重置。
- f) HQ 重置：
- i. HQ 必须向己方补给源移动至少 4 格。
  - ii. 不能在敌方 ZOC 内
  - iii. 必须有补给
  - iv. 如果没有符合的位置则该 HQ 被消灭。

## 攻击阶段

1. 主动方玩家可以攻击与己方部队相邻格的敌方部队。
  - a) 不能攻击敌方 HQ
  - b) 格内所有的敌人部队一起防御(包括前次战斗撤入的敌人)
  - c) 每个部队每个攻击阶段只能攻击一次。
  - d) 允许多格攻击同一格,但每格每个攻击阶段只能被攻击一次。
  - e) 同堆叠的不同部队可以攻击不同格。
  - f) **PVO 部队也可以攻击敌人。**
2. 主动方玩家决定攻击顺序。
3. 攻击的执行过程
  - a) 计算总攻击力和总防御力
    - i. 跨河攻击的部队攻击力减半
    - ii. **OOS 的部队攻击力减半**
    - iii. 孤立的单位攻击力减半
    - iv. 孤立的单位防御力减半
  - b) 计算攻防比——总攻击力:总防御力(向下取整)
  - c) 投骰子: **德军投 d6/苏军投 d10**

- i. **明斯克口袋棋子可以让苏军玩家的非炮击战斗得到+1DRM;**
  - ii. **如果苏军得到的修正后骰子值为 10, 那么从苏军“精锐部队池”中取出一个棋子加在任何一个攻击堆叠上。**
  - iii. **如果因为堆叠限制无法放置棋子, 则自动按第 9 行结果执行战斗结果。**
  - iv. **否则按正常最终数值结算。**
- a) 战斗结果的修正
- i. **第一回合特殊: 所有德军部队可以获得向右 2 格攻击修正。**
  - ii. 防御方在开阔地/Clear 无修
  - iii. 防御方在城镇/town 1 列左
  - iv. 防御方在城市/city 1 列左
  - v. 防御方在山地/hill 1 列左
  - vi. 防御方在树林/wood 1 列左
  - vii. 防御方在沼泽/swamp 1 列左
  - viii. **德军使用斯图卡可以获得 2 格向右(进攻时)/左(防御时)修正**
  - ix. **当被炮击和火箭炮攻击时不能使用斯图卡, 每次攻击/被攻击只能使用 1 个斯图卡, 使用过的斯图卡放在一边。**
  - x. **铁木辛哥激活的攻击可以得到 1 列向右修正**
- b) 修正后的攻防比 1: 1 则不能攻击
- c) 修正后的攻防比大于 10:1 则防御力按 0 算, 使用 10: 1 列
5. 战斗结果
- a) “A”——攻击方
  - b) “D”——防御方
  - c) “R”——撤退
  - d) “—”——无效果
  - e) 举例:
    - i. A2=攻击方损失 2 级战斗力;
    - ii. 3D2=防守方损失 2 级战斗力并撤退 2 格。
  - f) 由损失承受方选择如何损失战斗力:
    - i. 被消灭的 PVO 部队, “\*” 标部队以及被孤立的部队, 直接移出游戏。

- ii. 被消灭的德军机动部队直接放进对应“池/BOX”中。
  - iii. 其他被消灭德军部队直接移出游戏。
  - iv. 如果一个 HQ 在攻击结束后单独处于一格，则必须重置。
6. 撤退:
- a) DR=部队后撤 1 格; DR2=部队撤退 2 格
  - b) 一个堆叠可以分别撤退
  - c) HQ 必须和被击退的部队一起撤退
  - d) 在撤退前就已经处于河边的部队,才能通过无桥大河流撤退。
  - e) 如果撤退开始和结束格都处于敌方 ZOC,则被击退的部队不能跨大河撤退(即使有桥)。
  - f) 撤退时也可以突击掉敌人单独的 HQ——前提是通过敌方 ZOC 撤退并遭受损失后仍然能够存活下来。
  - g) 撤退的部队必须尽量通过最少数量的敌方 ZOC
    - i. 部队在撤退中每进入一个敌方 ZOC 则要损失 1 级战斗力。
    - ii. 德军机动部队撤入包含其他德军单位的敌方 ZOC 格,则不遭受损失。
  - h) 如果有多条撤退路径则遵循以下规则:
    - i. 撤退每步必须更接近友方补给源
    - ii. 撤退的结束位置不能超堆叠。
    - iii. 如果可以满足(i)但不能满足(ii),则继续撤退直到满足条件。
  - i) 不能完成撤退的部队被消灭
  - j) 如果指挥部被落单,则必须重置。
  - k) PVO 部队绝不撤退
    - i. 每个 DR 将导致 PVO 部队损失 1 级。
    - ii. 在因为 DR 导致 PVO 部队被消灭前,堆叠内的其他部队不需要撤退。
7. 推进:
- a) 如果被攻击格清空(敌方撤退/消灭)
    - i. 非机动部队可以进入清空的格

- ii. 机动部队可以先进入清空的格,然后在进入任何一个相邻的格
- iii. 机动部队跨无桥大河推进必须是推进的第一格,而且不能推进进入第二格。
- iv. HQ 可以和推进的部队一起推进(和机动部队一起可以推进 2 格)
- v. 推进的部队可以突击掉敌方 HQ
- vi. PVO 部队不能推进。

#### 当指挥旗黑盒内不再有指挥旗时回合结束

##### 1. HQ 移除

- a) 如果一个 HQ 的范围内没有任何 1 格友方单位则该 HQ 移出游戏。

##### 2. 希特勒的决心

- a) 在第 6 回合时:投 1d6 查希特勒的决心表格 (Hitler Directive Table)
  - 1. 目标莫斯科——游戏 10 回合结束
  - 2. 希特勒的决心——游戏 8 回合结束
  - 3. 古德里安的决心——德方玩家选择上面的 1 或 2

#### 重新开始新回合直到第 8 或 10 回合结束

#### 胜负结算:

##### 1. 目标莫斯科:

- a) 德军 VP=所有在 VP 池子中的 VP
- b) 苏军 VP=2×(没有被占领的 VP+明斯克 VP)+6×(被消灭德军机动部队池中的部队)
- c) 苏军总 VP>德军总 VP 则苏军胜。
- d) 如果“目标莫斯科”是德军玩家在“古德里安的决心”时选择的,则德军只能通过占领莫斯科取胜;否则最好结果也只能是“平局”

##### 2. 希特勒的决心

- a) 德军 VP=所有 VP 池子中的 VP
- b) 苏军 VP=1×(没有被占领的 VP+明斯克 VP)+4×(被消灭德军机动部队池中的部队)
- c) VP 高的一方获得胜利。

特别注释：

大城市——莫斯科；斯模棱斯克；卡卢加；  
维亚蓟马；罗斯拉夫尔

## 图例：

### 部队图标图例：

#### 1. 德军机动部队：



- a) 上图是德军机动部队示例：
  - i. 左侧：德军第 2 装甲集群第 4 装甲师部队棋子
  - ii. 灰顶黑底代表第 2 装甲集群
  - iii. 右侧：德军第 3 装甲集群第 900 装甲教导旅
  - iv. 黑顶灰底代表第 3 装甲集群
- b) 棋子正上方是部队番号/部队 ID
- c) 棋子正下方是部队的能力：3 个数字分别是 攻击力-防御力-机动力
- d) 中间的符号是德军军标中装甲部队的符号。
- e) 符号中填充的颜色（黄色、紫色）用来区分所属的“装甲军”

《功亏一篑》中对双方的机动部队棋子另外提供了一套“武器剪影”棋子。译者也建议玩家对装甲部队使用剪影棋子，以便于识别。

#### 2. 德军非机动部队棋子：



- a) 上图是德军步兵部队示例：
  - i. 德军第 9 集团军第 31 步兵师棋子
  - ii. 灰顶浅蓝色底代表第 9 集团军棋子。
- b) 棋子正上方是部队番号/部队 ID
- c) 棋子正下方是部队的能力：两个数字分别是：攻击/防御力-机动力
- d) 棋子中间右侧的标记代表部队的状态：
  - i. M：属于明斯克包围圈棋子。

ii. 1：属于第一回合上场棋子。

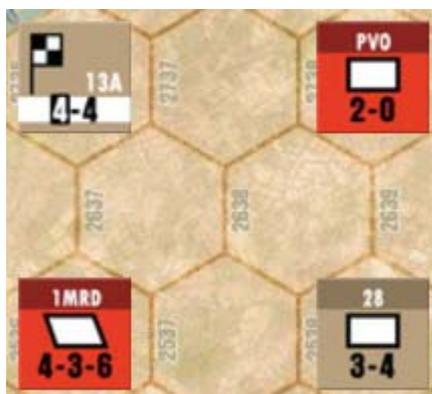
e) 骑兵师也是非机动部队。

#### 3. 德军指挥部棋子：



- a) 上图代表德军指挥部：
  - i. 德军第 9 集团军指挥部
  - ii. 6-5 代表指挥范围 6 格，移动力 5 格
  - iii. M 代表初始在明斯克包围圈。

#### 4. 苏军部队示例：



- a) 上图是苏军部队棋子示例
- b) 左上为苏军 13 集团军指挥部棋子。
- c) 右上为苏军 PVO 棋子，攻防 2 机动力 0
- d) 左下为苏军精锐部队（机动部队）第 1 摩托化步兵师，攻 4，防 3，移动力 6
- e) 右下为苏军常规部队步兵第 28 师，攻防 3，移动力 4
- f) 有些棋子中间右侧也有符号：
  - i. M 代表明斯克包围圈内部队。
  - ii. 1 代表第 1 回合入场部队。
  - iii. R 代表是预备队池中部队。
  - iv. \* 代表从第 4 回合开始投 d6 才可以进入预备队池中。

注意：苏军褐色战斗部队不能堆叠在同一格



# Combat Results Table

DIE	Artillery						Rocket Bomber <sup>1</sup>				DIE	
	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1		10+-1
1	A2	A1	A1		DR	DR	DR2	DR2	DR2	IDR2	IDR2	1
2	A1	A1			DR	DR	DR2	DR2	IDR2	IDR2	2DR2	2
3	A1			DR	DR	DR2	DR2	IDR2	IDR2	2DR2	2DR2	3
4			DR	DR	DR2	DR2	IDR2	IDR2	2DR2	2DR2	3DR2	4
5		DR	DR	DR	DR2	IDR2	IDR2	2DR2	2DR2	3DR2	3DR2	5
6	DR	DR	DR2	DR2	IDR2	IDR2	2DR2	2DR2	3DR2	3DR2	4DR2	6
7	A2	A1	A1		DR	DR	DR2	DR2	IDR2	IDR2	1DR2	
8	A1	A1			DR	DR	DR2	DR2	IDR2	IDR2	2DR2	
9	A1			DR	DR	DR2	DR2	IDR2	IDR2	2DR2	2DR2	
10												

*Draw red unit from the cup, place on map, recalculate odds and roll again*

<sup>1</sup> — All retreat results are ignored.  
Terrain column shifts apply for Artillery, Stuka, Rocket and Bomber attacks as normal.

# Minsk Escape Table

German Units' Value leaving the Pocket

DIE	German Units' Value leaving the Pocket			RESULT	EFFECT
	1-7	8-12	13+		
1	B	C	C	—	No Effect
2	A	B	C	A	2 Soviet unit escapes, Minsk Pocket +1DR
3	—	B	C	B	3 Soviet units escape, Minsk Pocket +1DR
4	—	A	B	C	All Soviet units escape, Minsk Pocket +1DR, VP Chit Captured
5	—	A	A		
6+	—	—	—		

## GERMAN UNIT VALUES

Infantry Division:	1
HQ:	2
9th Army Command Chit:	1

## DIE ROLL MODIFIERS

Game Turn 2:	+1
Game Turn 3:	+3

When the reinforcement chit is drawn on game turn 4, the Minsk pocket has been cleared. All German units are released and all Soviet units are eliminated (see section 14.0)

# Special Events

TURN	EVENT
	2nd Panzer Group activated for a Combat Segment at start of turn. First Command Chit is 3rd Panzer Group.
1	Soviet ART chit not in cup. German units cannot be Out of Supply or Isolated. All German attacks gain two shifts to the right.  Soviet and German reinforcements.
4	Minsk Pocket ends. Soviets loses supply source. Soviets starts receiving "++" units.
6	German reinforcement. Roll on Hitler Directive Table at end of turn.
7	Remove 4 German motorized units (Hitler Distracted).
8	Possible game end (Hitler Distracted)
10	Possible game end (Objective Moscow!)

# Victory Points Table

HITLER DIRECTIVE	VICTORY POINTS TOTAL
<b>Hitler Distracted</b>	Each side adds the VP Chits he controls. Soviet player adds 4 points for each eliminated German motorized unit. The player with the greatest VP wins.
<b>Objective Moscow!</b>	If the German player fails to enter Moscow by the end of turn 10, each player totals up their victory chits. The Soviet player doubles his value and gets 6 points for each eliminated German mobile unit. Compare the totals. If Objective Moscow was rolled (got a 6), then the higher number wins. German wins ties. If the German player selected this option, then the Soviet wins if he gets the higher number, if not, the game is a draw.

# Hitler Directive Table

DIE	EFFECT
1	Guderian's Choice
2	Guderian's Choice
3	Guderian's Choice
4	Hitler Distracted
5	Hitler Distracted
6	Objective Moscow!

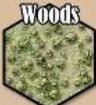
Roll on the Table at the end of turn 6.

If Guderian's Choice is rolled, German player selects either Hitler Distracted or Objective Moscow!

Hitler Distracted: Game ends at the end of turn 8.

Objective Moscow!: Game ends at the end of turn 10.

# TERRAIN EFFECTS CHART

TERRAIN TYPE	Movement Cost Non-Mot./Motorized	Effect on Combat
 Clear	1 MP	No Effect
 Swamp	1 MP/2 MP	One Shift Left
 Woods	1 MP/2 MP	One Shift Left
 Hill	1 MP	One Shift Left
 Town	1 MP	One Shift Left
 CITY**	1 MP	Two Shifts Left
 Minor River	+1 MP/+ 2MP	Attack Strength Halved
 Major River	All MPs	Attack Strength Halved

 Road	1 MP *	No Effect
 Bridge	Negates River Cost	No Effect
 German Supply	Other Terrain in Hex	No Effect
 Soviet Supply	Other Terrain in Hex	No Effect
 Minor VP	Other Terrain in Hex	No Effect
 Major VP	Other Terrain in Hex	No Effect

\*1/3MP for non-mot. Strategic Movement (see 8.3)  
 \*\*Cities are in all CAPITAL letters

<p><b>1</b> July 10 1941</p> <p>Soviet Reinf.: 3 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 2</p> <p>German Com: 4 German OoS: 0</p>	<p><b>2</b> July 17 1941</p> <p>Soviet Reinf.: 4 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 3 German OoS: 2</p>	<p><b>3</b> July 24 1941</p> <p>Soviet Reinf.: 3 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 2 German OoS: 2</p>	<p><b>4</b> July 31 1941</p> <p>Soviet Reinf.: 6 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 2 German OoS: 4</p>	<p><b>5</b> Aug 7 1941</p> <p>Soviet Reinf.: 3 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 3 German OoS: 6</p>
<p><b>6</b> Aug 14 1941</p> <p>Hitter Directive</p> <p>Soviet Reinf.: 4 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 3 German OoS: 2</p>	<p><b>7</b> Aug 21 1941</p> <p>Soviet Reinf.: 4 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 3 German OoS: 1</p>	<p><b>8</b> Aug 28 1941</p> <p>Soviet Reinf.: 4 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 3/5 German OoS: 1/0</p>	<p><b>9</b> Sept 4 1941</p> <p><b>Objective Moscow!</b></p> <p>Soviet Reinf.: 0 pts. +1 Elite Div. + 1 PVO Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 5 German OoS: 0</p>	<p><b>10</b> Sept 11 1941</p> <p><b>Objective Moscow!</b></p> <p>Soviet Reinf.: 0 pts. +1 Elite Div. Soviet Com: 3</p> <p>German Com: 5 German OoS: 0</p>

翻译后记：

该规则终于全部翻译完了，4月30日翻译完第一版，5月2日修改了部分规则；5月9日则根据大家的反馈增加了一些图片。希望能够让大家更容易理解能够更快的了解玩起这款棋。另外基于既不过于“剧透”又能给刚刚拿到棋的玩家一些入门提示，说一些个人感受：

该棋对于双方玩家都是有较大挑战的。但是相对来说新手适合使用苏军方面，因为德军方面的机动部队使用略为复杂。AVD 这款战棋最大的特点就是棋内所有的行动顺序几乎都是随机激活的，双方的行动顺序完全是随机的，因此对于双方的指挥和战役谋划能力都是很大的挑战。

对于德军玩家来说，目标是尽力向东突击，利用德军机动部队的攻击力和机动力优势，全速占领各要点城市，顺势包围消灭苏军有生力量，尤其是古德里安指挥旗，建议德军玩家每回合都优先使用，可以在一定程度上控制关键战斗的发起和打乱对方的行动顺序和计划！

对于苏军玩家来说，怎样利用德军装甲部队攻强守弱，以及几乎肯定会发生的步、坦脱节和部分部队的补给缺乏，将反击打在德军的弱点上，守住关键城市并避免大量部队遭到包围和消灭是关键点。尤其是铁木辛哥指挥旗，如何利用它的6格的指挥范围尽量多的反击有力反击是非常重要的。

欢迎大家关注 新浪微博 @永远年轻小解放 以及来 [www.toaw.org](http://www.toaw.org) 论坛百度 “兵棋吧” 讨论战棋。欢迎北京的玩家来“赤色要塞战棋俱乐部”一起战棋！