

2.2 游戏地图

2.21 地图

(1) 地图被划分成若干区域。(参照地形例子)
区域分为陆上区域和海域区域两种。区域的地形将会影响到单位的移动、攻击和堆叠。(7.2、7.3、8.2、9.2、11.4 参照)

(2) 陆上区域的标志表示以下内容。

- ①工业区域：用于配置增援单位。(5.0 参照)
- ②补给区域：与单位的回复和解散相关。(12.0、13.0 参照)
- ③资源区域：与日军获得手牌相关。(4.1 参照)
- ④港湾区域：舰船可以进入的陆上区域。(7.2、11.4 参照)
- ⑤价值：与判定游戏胜利相关(16.0 参照)

(3) 以下为特殊区域。

- ①地图外区域：“孟买”和“美国西海岸”为地图外区域，地图外区域是指特殊的陆上区域。(7.4 参照)
- ②支配·禁止停止区域：是指单位仅能通过，但不能停留的区域，并且任何玩家不能支配，联络线也不能通过。(7.4 参照)
- ③不可进入区域：表示全部单位不能进入。(例外：9.2 参照)

2.22 表格·格子等

①回合条

将回合标志放在上面表示当前进行的游戏回合。(4.1 参照)

②军力池

日军与美军、英联邦军、荷兰军分别有自己的军力池。游戏中未登场的单位，从地图上移除的单位，放置在对应该国籍的军力池中。(5.0、11.4、17.0 参照)

③得分格子

将航空奇袭攻击(17.3 参照)移除的联军战舰单位放置于此，与日军胜利判定相关。(16.2 参照)

④地形图例

各种地形的示例及效果表示。

⑤颜色代码一览

表示单位的国籍和兵种(2.11 参照)

⑥各类图表

地图上罗列了损害判定(11.3 参照)、追加移动力(7.1 参照)、航空攻击力修正(9.1 参照)、入侵限制(7.2 参照)、撤退限制(11.4 参照)等各种表格。

2.3 作战卡

将卡牌小心取下使用。作战卡牌分为联军玩家专用和日军专用两种。ALLIED 为联军使用作战卡，JAPANESE 为日军使用作战卡。

①行动卡：卡牌行动阶段使用。(6.1 参照)

②响应卡：标题有★标记的卡牌为响应卡牌，响应卡不能在卡牌行动时使用。如果满足特定条件，可以在敌方

行动时采取响应使用。此类卡背面朝上打出不能移动，但可以通常攻击。

3.0 游戏的准备

- (1) 玩家分别选择扮演联军还是日军。
- (2) 选择要游戏的剧本，根据剧本指定内容设置游戏。(17.0 参照)全部单位正面朝上放置。
- (3) 每名玩家将自军的作战卡牌(各 16 张)组成牌堆。
- (4) 将回合标志放置在回合条上第一回合的栏中，这样游戏准备完毕。

4.0 游戏流程

4.1 流程

为了决出胜负，本游戏最多将连续进行 11 回合，每回合遵循以下流程进行。

(1) 两军玩家领取增援单位，并配置在地图上。(5.0 参照)

(2) 根据回合条上标识，每名玩家从自军的 16 张作战卡牌中选择等量的作战卡，作为本回合的手牌。从第三回合开始，日军玩家手牌数等于日军工业区域链接到资源区域的数量。

(3) 两军玩家交互执行“轮”。(6.0 参照)前回合中获得 VP 高(16.1 参照)的玩家有决定先手轮或后手轮的权力。

(4) 玩家进行“轮”的时候如果不使用手牌或航空单位，可以选择跳过。如果没有手牌或未使用的航空单位，则该玩家的“轮”自动跳过。两名玩家连续跳过时，本回合结束。

(5) 回合完结时，按照以下流程进行，然后开始下一回合，从(1)再次按顺序实施。

①判定游戏胜利。(17.0 参照)

②解散自军不能连接到联络线的舰艇单位。(12.0 参照)

③将能连接到联络线的自军单位翻到正面(未行动)。(13.0 参照)

④剩余手牌返回自军作战卡牌堆。

⑤将回合标志移到回合条的下一格。

5.0 配置增援单位

(1) 依照回合条上的增援表，每名玩家每回合从对应国籍的军力池中领取增援单位。

(2) 受领的增援单位，放置在对应该国籍军队支配下的工业区域中，要正面放置。日军玩家先放置。(注：不能在马尼拉和满洲放置舰艇单位)

(3) 如果放置增援会超过堆叠限制 (7.3 参照), 则增援单位顺延到下回合。

(4) 如果对应军力池中没有足够的航空单位或是联军的舰艇单位, 则不能领取数量不足的单位, 也不能存到下回合。

6.0 轮的流程

6.1 总则

执行轮的玩家可以执行以下任意 1 个行动。(6.2 参照) 实施通常攻击、移动、卡牌行动必须要使用 1 张作战卡。实施航空攻击、制空则不需要使用作战卡。

- ①移动: 将任意卡牌背面朝上打出使用。(7.0 参照)
- ②通常攻击: 将任意卡牌背面朝上打出使用。(8.0 参照)
- ③航空攻击: 不需要卡牌。(9.0 参照)
- ④制空: 不需要卡牌。(10.0 参照)
- ⑤卡牌行动: 将任意行动卡牌正面朝上打出使用。1 轮中只能使用 1 张行动卡。遵照卡牌描述来使用行动卡的效果, 如果和规则相抵触, 则卡牌描述优先。实施卡牌行动要遵从规则 6.2。

6.2 行动

要执行 1 个行动, 选择任意 1 个区域, 从该区域中选择任意数量的本方单位, 全部选择也可以。被选择的单位被称之为“组”。

- ①加入行动“组”的单位, 必须全部是正面(未行动)朝上的棋子。
- ②被选择的“组”可以执行移动、通常攻击、航空攻击、制空中任意一种行动, 执行的单位必须符合执行行动的要求。
- ③实施行动的单位全部背面(已行动)朝上。
- ④“组”中的单位属于同时行动, 必须同时执行同一种行动。

6.3 响应

在满足条件的时候, 双方玩家可以打出响应卡牌。针对 1 回行动每名玩家只能打出 1 张响应卡牌。

7.0 移动

7.1 流程

“移动”按以下顺序执行。

(1) 要执行移动, 需要将一张手牌背面朝上打出。如果是卡牌行动中包含实施 1 移动, 则表示该行动自带移动, 无需额外再背面朝上打出卡牌。

(2) “移动”的“组”全部单位中最小移动力单位的移动力, 就是该“组”的移动力。下面列举了移动需要消耗的移动力, 如果移动力不足, 则不能进行移动。

- ①进入相邻区域需要消费 1 移动力。
- ②进入敌支配区域或存在敌单位的区域(8.2 参照)时,

额外消耗 1 移动力。

③从敌支配区域离开时额外消耗 1 移动力。

④离开存在敌单位的区域(8.2 参照)时额外消耗 1 移动力。(注: 进入敌支配且存在敌单位的区域需要消耗 2 移动力, 但离开则需要 3 移动力)

(3) 同时行动的“组”必须移动到同一区域。

(4) 执行移动的单位全部翻面(已行动面)。

7.2 地形对单位的限制

根据单位的类型, 移动受到以下限制。

(1) 舰艇单位

不能进入陆上区域和敌军支配下的港湾区域。可以进入全部海洋区域。

(2) 陆军单位

可以进入陆地区域和海洋区域。

(3) 航空单位

可以进入陆地区域和海洋区域。但是不能进入敌支配下的陆上区域。

7.3 堆叠限制

当移动结束后, 同区域内存在的己方单位是有数量限制的, 统称堆叠限制。

(1) 一方陆军单位在 1 个陆地区域最多有 2 个单位。

(2) 航空单位在 1 个陆地区域最多单位数, 根据回合不同有以下限制。

①第 1-4 回合: 4 单位

②第 5-7 回合: 6 单位

③第 8-9 回合: 8 单位

④第 10 回合以后: 10 单位

(3) 海洋区域或舰艇单位在同一区域没有单位数的限制。针对不同单位分别计算堆叠限制。例如: 陆地区域可以放置 2 个的陆军单位和符合限制要求的航空单位。

7.4 移动限制区域

以下区域存在移动限制。

①日军单位不能进入“东太平洋”、“南太平洋”、“印度洋”。

②任何玩家的单位不能停留在“北西太平洋”、“中央太平洋”、“东太平洋”、“南太平洋”、“印度洋”, 只能通过。

③只有英联邦军单位可以进入“孟买”区域, 只有美军单位可以进入“美国西海岸”区域。

④全部单位不能进入不可进入区域。

8.0 通常攻击

8.1 流程

通常攻击按照以下流程结算。

(1) 要执行通常攻击, 需要将一张手牌背面朝上打出。如果是卡牌行动中包含实施 1 通常攻击, 则表示该行动自带通常攻击, 无需额外再背面朝上打出卡牌。

(2) 执行“通常攻击”的“组”里面全部单位必须攻击同区域的敌单位。

(3) “通常攻击”一般使用实施攻击单位的攻击力，也可以使用航空战力，此时流程和限制除了必须攻击同区域单位外，其余遵从航空攻击的规则。

(4) 根据 11.0 项来结算攻击。

(5) 执行通常攻击的单位全部翻面（已行动）。

8.2 攻击区域地形限制

实施“通常攻击”的单位必须在以下区域才可以攻击。

①陆军单位：陆地区域

②舰艇单位：海洋区域

9.0 航空攻击

9.1 流程

拥有航空战力的单位才可以实施“航空攻击”。“航空攻击”按照以下流程结算。

(1) 执行“航空攻击”无需打出手牌。如实施卡牌行动中包含 1 行动，则该行动卡可以使用“航空攻击”。

(2) 下记单位可以对范围内存在敌单位的区域使用“航空攻击”。每个单位能攻击不同区域的目标。

①航母单位：存在敌单位的同海洋区域或相邻区域。

②航空单位：同陆地区域或相邻至多 2 格的区域。

(3) 实施“航空攻击”要使用单位的“航空战力”。

(4) 因目标不同，航空战力受到以下的修正。

①攻击距离为 2 的海洋区域。 -2

②攻击距离为 2 的陆地区域。 -1

③目标是航空单位。 +1

④目标区域没有敌航母单位。 +1

(5) 攻击目标按照 1 个单位逐个指定，参照 11.0 项结算攻击。1 回航空攻击可以变换任意目标。

(6) 执行航空攻击的单位全部翻面（已使用）。

9.2 攻击区域限制

(1) 只有符合下记条件的单位才可以实施航空攻击。

①航空单位：自军支配下的陆上区域。

②航母单位：海洋区域。

(2) 不能攻击地图外区域的单位。

(3) “航空攻击”可以经由“不能进入区域”进行攻击。

(例外：中国本土)

10.0 制空

只有陆上基地的航空单位可以实施“制空”。（航母单位不能制空）

“制空”按以下顺序进行。

(1) “制空”无需使用卡牌。如实施卡牌行动中包含 1 行动，则该行动卡可以使用“制空”。

(2) 将处在自军支配下的陆地区域中的 1 个航空单位

翻面（已使用）。

(3) 将相邻海洋区域的支配标志翻面。

(4) 1 轮中只能针对 1 海洋区域实施“制空”。（例外：“共同作战”）不能对陆地区域实施“制空”。

11.0 结算攻击

通常攻击和航空攻击按照以下流程结算。

11.1 计算损害点数

为每个参与攻击的单位掷 1 颗骰子，点数等于或小于攻击力即给敌人造成 1 点损害。

11.2 分配损害点数

(1) 根据攻击单位的类型，按以下顺序分配损害给攻击目标区域的单位。

①**通常攻击的损害**：受到损害的玩家任意分配损害。

②**航空攻击的损害**：通常攻击损害分配完成后，攻击玩家任意分配损害结果。

(2) 本行动的攻击全部完成后，每个单位统计受到的损害点，判定损害结果。

11.3 判定损害

被分配损害的单位，根据受到的损害点数结合当前状态和耐久力，受到以下结果。（参照损害判定表）

(1) 损害点比耐久力小。

①正面：无力化 (N)

②背面：撤退 (R)

(2) 损害点与耐久力相同。

①正面：撤退 (R)

②背面：击破 (D) /如果是舰艇单位，进行 1 次损伤检定。

(3) 损害点比耐久力大。

①正面：击破 (D) /如果是舰艇单位，进行（损害-耐久力）次损伤检定。

②背面：击破 (D) /如果是舰艇单位，进行（损害-耐久力+1）次损伤检定。

11.4 应用结果

按下述方法应用损害结果。

(1) 无力化 (N)

目标单位立即翻面，背面（已行动）朝上。

(2) 撤退 (R)

单位归属玩家将目标单位立即翻面，背面（已行动）朝上，并根据以下要求撤退单位。

①陆军单位：撤退到任意相邻自军支配的陆地区域。不能撤退到海洋区域。撤退区域如果堆叠超过限制，超过上限的单位只能撤退到其他符合要求的区域。如果没有符合堆叠限制的区域，则不能撤退。

②舰艇单位：撤退到经由相邻海洋区域到达最近自军支配的港湾区域或本国的工业区域。不能撤退到非港湾的陆地区域。

③航空单位：不能撤退。

不能撤退到敌支配区域或存在敌单位的区域，也不能经过这些区域。如单位不能撤退，则按照“击破”结果计算。舰艇单位进行1回损伤检定。

(3) 击破 (D)

根据受到损害单位的种类不同，按照下述方式处理。

①舰艇单位：进行损伤检定。

②航空单位：从地图上移除，立即放入对应军力池中。

③陆军单位：从地图上移除，放置在回合条当前回合之后两个回合的栏上，在对应回合以通常增援方式登场。

(4) 损伤检定

为每个需要损伤检定的单位掷骰，根据点数结果适用下述结果。

①1~3：从地图上移除，根据点数结果，放置在回合条当前回合之后与点数相同的回合栏上，在对应回合以通常增援方式登场。如果需要进行多次损伤检定，则掷骰点数需要合计。

②4或以上：从地图上移除，放置在军力池中。

例：应用损伤结果为巡洋舰单位2回、驱逐舰单位4回损伤检定。掷骰结果为巡洋舰点数分别为3、1，驱逐舰点数为5、1、2、4。巡洋舰放置在当前回合之后4回合栏上，驱逐舰放到军力池中，无视其他结果。

11.5 例外

结算损害时下述为例外情况。

(1) 转换对地暴击结果

①处在自军支配下陆地区域的陆军单位遭受敌航空攻击时，全部损害结果变为“无力化”。

②处在港湾区域的舰艇单位遭受航空攻击时，全部损害结果变为“击破”，进行与损害点数相同次数的损伤检定。

(2) 自己分配损害的限制

由单位所有者分配伤害的时候，玩家不能将损害无意义的浪费分配，具体参考下述内容。

①航空单位和陆军单位在分配到足够从地图上移除的伤害之后，不能再继续分配给他们伤害。

②不能只给耐久力3的单位分配2点损害值。

③不能只给耐久力4的单位分配2-3点损害值。

④只要该区域内全单位损伤结果还没有应用，就不能让同一个舰艇单位承受2回或以上的损伤检定。如果全部单位都已“击破”，并且还残余损伤值的话，剩余的损害自由分配给该区域的舰艇单位。

⑤如果该区域每个单位没有都受到1点损害，则同一个单位就不能受到2点或以上的损害。

例1：耐久力1的航空单位被分配1点损害值之后应从地图上移除，所以不能给它分配2点或更多的损害值。

例2：耐久力2的陆军单位或舰艇单位，正面时受到3损害，背面时受到2损害则从地图上移除，所以它们正面时不能分配大于3点，背面时不能分配大于2点损害值。当单位不能撤退时，损害分配上限降低1点。

12.0 解散

解散的单位放置在回合条上，跟通常增援一样登场。有2种解散方式。

12.1 任意解散

每名玩家在自军轮开始时，可以将地图上任意的自军单位解散，放置在回合条当前回合的下一栏上。每次解散的单位数量不限。

12.2 强制解散

回合结束时，不能联络到自军支配下补给区域(14.0参照)的单位，放置在回合条当前回合的后两栏上。

13.0 回复单位

双方玩家在回合结束时，将各自可以联络到自军支配补给区域(14.0参照)的单位全部翻到正面(未行动)。(4.1参照)

14.0 联络线

从判定对象的区域，逐个经由相邻区域，一直连接到自军支配的补给区域，这条线称之为联络线。

①联络线只能通过自军支配下的区域。

②联络线可以进入敌支配区域，但不能再继续延伸。

③联络线不能从敌支配区域出来。

④存在敌单位不影响联络线。

15.0 区域的支配

第一回合开始时，各阵营支配以下区域。

①红色陆地区域：日军支配。

②蓝色陆地区域：美军支配。

③海洋区域：归支配标志表示的阵营。

下述场合，区域的支配权变更。

15.1 陆地区域支配权的变更

每次行动完成时，没有支配该区域玩家的陆军单位或航空单位，并且有对手至少1个陆军单位时，该区域支配权立即改变。港湾区域支配权变更时，该区域内全部舰艇单位按“击破”处理(11.4参照)。

15.2 海洋区域支配权的变更

①实施“制空”的时候，立即变更该区域的支配权。(10.0参照)

②任何1单位移动或攻击结束后，如果没有支配该区域玩家的舰艇单位，且对手至少有1个舰艇单位，则立即改变该区域支配权。

16.0 胜利得分

每个剧本指定了游戏开始时的胜利分数。(17.0 参照)

16.1 胜利分调整

日军新占领陆地区域时，根据价值不同获得下述胜利分。日军失去陆地区域时，同样减去下述胜利分。

- ①★★★： 5分
- ②★★： 2分
- ③★： 1分
- ④无价值（-）： 0分

16.2 奖励得分

判定日军玩家胜利得分时，得分格子内每艘联军战列舰单位（BB）计为 0.5 分，小数向上取整。(17.0 参照) 联军则不计算得分格子内的分数。

17.0 游戏剧本

如果上来就从第一回合开始玩全战役剧本，会比较难，而且也会很耗时。建议初学者从剧本 1 开始玩起，逐步掌握游戏。

17.1 剧本 1 • 马利亚纳海战

(1) 回合数

第 8 回合至第 11 回合（全 4 回合）

VP[24]开始

先攻：联军

第 8 回合的增援按照表格照常领取。

(2) 支配区域

①日军支配：第 1 回合支配区域（15.0 参照）外，加上下述区域。

陆地区域：Wake, Rabaul, Lae, Biak, Manila, Leyte, Balikpapan, Surabaya, Singapole, Bangkok, Rangoon。

海洋区域：加瓦海、威克海。

②无支配标志：不放置支配标志

③联军支配：上述之外，第 1 回合全部支配区域

(3) 初始设置

联军先进行设置

①美军：下述战力任意配置在印度洋以东的自军支配区域。

陆地区域：AF×14, DIV×7, MAR×2

海洋区域：CV×3, CVL×3, BB5-3-3×3, BB5-2-2×1, BB4-2-2×2, CR×8, CLA×1, DD×12

②英联邦军：下述战力任意配置在印度洋以西的自军支配区域。

陆地区域：AF×3, DIV×5

海洋区域：CV×1, BB4-2-2×2, CR×1, DD×2

③日军：下述战力任意配置在自军支配区域。

陆地区域：AF×12, DIV×12, BG×6

海洋区域：CV④0-2-3×1, CV③0-2-3×1, CV③0-1-2×1, CVL②0-1-2×2, BB6-4-2×1, BB5-2-2×1, BB4-2-2×2, BB4-2-3×1, CR×4, DD×8

④得分格子：英 BB4-2-3×1, 美 BB4-2-2×1

剩余单位配置在对应的军力池中。

(4) 胜利条件

第 11 回合结束前如果 VP 降到 0 或以下联军胜利，否则日军获胜。

17.2 剧本 2 • 珊瑚海海战

(1) 回合数

第 2-5 回合（全 4 回合）

VP[7]开始游戏，先攻：日军

第 2 回合的增援按照表格照常领取。

(2) 支配区域

①日军支配：第 1 回合支配区域（15.0 参照）外，加上下述区域。

陆地区域：Wake, Talawa, Rabaul, Balikpapan, Bangkok

海洋区域：威克海域、马绍尔海域、所罗门海域、加瓦海域

②无支配标志：不放置支配标志

③联军支配：上述之外，第 1 回合全部支配区域

(3) 初始设置

①日军：

日本海：BB5-2-2×1, BB4-2-2×2, DD×1

威克海：DD×1

马绍尔海：DD×1

所罗门海：DD×1

珊瑚海：CVL②0-1-3×1, CR×1, DD×3（敌支配区域）

加瓦海：BB4-2-3×1, CR×1, DD×2

Saipan: BG×1

Wake: BG×1

Kwajalin: AF×1

Talawa: BG×1

Gudalcanal: BG×1（敌支配区域）

Rabaul: AF×1

Balikpapan: BG×1

Singapole: DIV×2（敌支配区域）

Saigon: AF×4

Bangkok: DIV×2

Manila:（敌支配区域）

台湾：AF×4

满洲：DIV×2

横须贺：DIV×2

吴：DIV×2, CV④×0-2-3×2, CV③0-1-3×1, CVL②0-1-3

×1, BB4-2-3×1, CR×3, DD×3

②美军:

西海岸地图外格子: CV×1, DIV×1, AF×1

中途岛: CR×2, DD×2

珊瑚海: CR×1, DD×2

新加利福尼亚: CR×1

Duch.Harbor: AF×1

Pearl.Harbor: AF×3, DIV×1

Funa Futi: AF×1

Espilitu Santo: AF×1

Guadalcanal: DIV×1

P.Moresby: DIV×1

Townsville: DIV×1, CR×1

Manila: DIV×1

③英联邦军:

陆军、航空单位: 地图上指定位置

舰艇单位: DD×1 (孟买地图外格子)

④芬兰军:

Surabaya: BG×1

⑤回合条上:

第3回合: 日 BG×1, 美 BB4-2-2×1

第6回合: 美 BB5-2-2×1

⑥得分格子: 英 BB4-2-3×1, 美 BB4-2-2×1

剩余单位配置在对应的军力池中。

(4) 胜利条件

任意回合结束时, 胜利分与得分格子中得分合计达到 30 分时日军胜利, 除此之外联军胜利。

17.3 剧本 3 • 偷袭珍珠港

(1) 回合数

第1至5回合 (全5回合)

VP[0]开始

(2) 支配区域

①双方玩家将自军支配标志放置在第一回合的支配区域中。

②没有支配标志的区域, 不放置支配标志。

(3) 初始设置

各玩家根据地图指定配置自军单位。

国籍前有▲标志的单位配置在陆地区域, 没有的单位配置在海洋区域。其余单位配置在军力池中。

(4) 航空偷袭

在第一回合开始时, 按照以下流程执行航空偷袭行动。

①日军全部有航空战力的单位各进行 2 次航空攻击。

②因航空偷袭造成损伤检定需送往军力池的战舰 (BB) 单位, 移到得分格子中。

③执行航空偷袭的单位翻面 (已行动)。

航空偷袭结束后, 第1回合选择手牌, 日军先手开始游

戏。

(5) 胜利条件

第5回合结束时, 胜利分与得分格子中得分合计达到 30 分时日军胜利, 除此之外联军胜利。

17.4 剧本 4 • 第2回合开始战役

(1) 回合数

第2至11回合 (全10回合)

其他与剧本2相同 (17.2 参照)

(2) 支配区域: 与剧本2相同 (17.2 参照)

(3) 初始设置: 与剧本2相同 (17.2 参照)

(4) 胜利条件

①第4回合之后的任何回合结束时, 如胜利分与得分格子中得分合计达到 30 分时日军胜利。

②任何回合结束时, 如得分在 0 或以下时, 联军赢得游戏胜利。

③第11回合结束之前没有任何玩家满足上述条件的话, 双方玩家同时失败。

17.5 剧本 5 • 完整战役

(1) 回合数

第1至11回合 (全11回合)

VP[0]开始游戏

(2) 支配区域: 与剧本3相同 (17.3 参照)

(3) 初始设置: 与剧本3相同 (17.3 参照)

(4) 第1回合开始先实施航空偷袭。(17.3 参照)

(5) 胜利条件: 和剧本4一样。(17.4 参照)

18.0 游戏配件错误

18.1 棋子错误

荷兰军陆军单位 (BG) 的背面:

(错误) 2-2-2

(正确) 2-1-2

英联邦军航空单位的正面:

1 颗棋子的航空战力缺少了黑色底色, 与其他单位的“航空战力”相同使用。

18.2 地图错误

回合条上:

(错误) 第3回合: (前略) 美 BB4-2-2×1

(正确) 第3回合: (前略) 美 BB4-2-2×2

19.0 卡牌描述

19.1 联军卡牌

突袭作战：本轮任意 1 组可以执行 2 次行动。两次可以选择不同的行动。2 次行动是分开计算的，移动力不能合计。执行的组在第 2 次行动结束时翻面（已行动）。1 次行动之后，可以留下组中一部分单位翻面，其余单位执行第 2 次行动。

共同作战：本轮任意 2 组实施行动。轮开始时指定哪 2 个组实施行动，然后逐个执行。每组可以执行不同的行动。

航母机动部队：选择包含航母的 1 组，按以下二选一方式行动：①通常 1 次行动之后，各航母追加 1 次航空攻击。实施行动的航母不需要翻面。②通常 1 次行动之后，各航母追加 2 次航空攻击。

独立部队：下述任意数量的单位实施行动。1-4 回合：4 单位；5-7 回合：6 单位；8-9 回合：8 单位；10 回合之后：10 单位。轮开始时指定行动单位，然后单位逐个执行行动。选择的单位可以是不同区域的。各单位可以执行不同的行动。

补给：选择任意 1 组或以下数量的已行动单位，立即变为未行动状态。1-4 回合：4 单位；5-7 回合：6 单位；8-9 回合：8 单位；10 回合之后：10 单位。只能对处在自军支配下海洋区域、补给区域或这些区域相邻区域内的单位使用。

对空射击：条件：自军遭到航空攻击。自军被攻击区域每个包含 AA 能力的单位（无视状态）可以进行射击。1 次航空攻击可以进行 1 次射击。敌航空攻击掷骰前，决定对空射击。掷骰得点 4 及以下时，取消本次航空攻击。使用本卡牌攻击的单位无需翻面。

海上运输：选择陆地区域下述数量的单位，任意陆上区域无限制移动。1-4 回合：4 单位；5-7 回合：6 单位；8-9 回合：8 单位；10 回合之后：10 单位。整个移动过程不得经由存在敌单位的区域，且必须全部为自军支配区域。

埋伏：条件：敌单位进入存在自军单位的区域或对自军进行通常攻击。自军该区域未行动单位结成 1 组，对敌人立即进行通常攻击。埋伏造成的损害按照目标单位翻面（已行动）处理。如果是被攻击，则埋伏结束后，敌残余单位继续结算战斗。埋伏对本轮中其他区域也有效。使用本卡牌攻击的组无需翻面。

迎击机：条件：自军遭到“航母机动部队”的航空攻击。目标区域任意未行动且有航空战力的单位立即使用航空攻击敌对象单位。迎击机的损害按照目标背面（已行动面）应用。迎击机结算完结后，残余敌单位继续结算航空攻击。使用本卡牌进行航空攻击的单位无需翻面。

潜水艇：按当前空军堆叠一半数量的次数执行潜水艇攻击。各潜水艇在任意海域掷 1 骰，加上下述修正。敌支配标志：-2；敌 DD 单位：-1×数量。修正后得点如果是正数，则选择目标区域的任意 1 个单位，该单位被“击破”。

19.2 日军卡牌

突袭作战：本轮任意 1 组可以执行 2 次行动。两次可以选择不同的行动。2 次行动是分开计算的，移动力不能合计。执行的组在第 2 次行动结束时翻面（已行动）。1 次行动之后，可以留下组中一部分单位翻面，其余单位执行第 2 次行动。

共同作战：本轮任意 2 组实施行动。轮开始时指定哪 2 个组实施行动，然后逐个执行。每组可以执行不同的行动。

航母机动部队：选择包含航母的 1 组，按以下二选一方式行动：①通常 1 次行动之后，各航母追加 1 次航空攻击。实施行动的航母不需要翻面。②通常 1 次行动之后，各航母追加 2 次航空攻击。

独立部队：下述任意数量的单位实施行动。1-4 回合：4 单位；5-7 回合：6 单位；8-9 回合：8 单位；10 回合之后：10 单位。轮开始时指定行动单位，然后单位逐个执行行动。选择的单位可以是不同区域的。各单位可以执行不同的行动。

补给：选择任意 1 组或以下数量的已行动单位，立即变为未行动状态。1-4 回合：4 单位；5-7 回合：6 单位；8-9 回合：8 单位；10 回合之后：10 单位。只能对处在自军支配下海洋区域、补给区域或这些区域相邻区域内的单位使用。

海上运输：选择陆地区域下述数量的单位，任意陆上区域无限制移动。1-4 回合：4 单位；5-7 回合：6 单位；8-9 回合：8 单位；10 回合之后：10 单位。整个移动过程不得经由存在敌单位的区域，且必须全部为自军支配区域。

埋伏：条件：敌单位进入存在自军单位的区域或对自军进行通常攻击。自军该区域未行动单位结成 1 组，对敌人立即进行通常攻击。埋伏造成的损害按照目标单位翻面（已行动）处理。如果是被攻击，则埋伏结束后，敌残余单位继续结算战斗。埋伏对本轮中其他区域也有效。使用本卡牌攻击的组无需翻面。

迎击机：条件：自军遭到“航母机动部队”的航空攻击。目标区域任意未行动且有航空战力的单位立即使用航空攻击敌对象单位。迎击机的损害按照目标背面（已行动面）应用。迎击机结算完结后，残余敌单位继续结算航空攻击。使用本卡牌进行航空攻击的单位无需翻面。

神风攻击：选择 1 组航空单位或 4 个航空单位，各执行 2 次航空攻击。执行神风攻击的单位在攻击结束后放入

自军军力池。目标距离为 2 的区域时的修正，不适用于神风攻击。4 个航空单位分别行动时，各单位的行动限制遵从“独立部队”。

潜水艇：按当前空军堆叠一半数量的次数执行潜水艇攻击。各潜水艇在任意海域掷 1 骰，加上下述修正。敌支配标志：-2；敌 DD 单位：-1×数量。修正后得点如果是正数，则选择目标区域的任意 1 个单位，该单位被“击破”。

译者注：如果您在使用本规则时发现漏译或误译，请与 QQ：17866565 联系，或加入 QQ 群：319423627 反映问题，让我们大家一起进步，谢谢！！

游戏设计：中村徹也

制作：GameJournal

中文翻译：王晶

校对：天神降下作战

推荐 GJ 战棋网店：

战旗工作室：

<https://soundwave.taobao.com>

红星书坊：

<https://shop114821163.taobao.com>

香蕉桌游：

<https://xiangjiaogame.taobao.com>

小解放的战棋杂货铺：

<https://shop57103819.taobao.com>

玩游引力：

<https://shop117270114.taobao.com>

请购买正版游戏，拒绝盗版！