

# 德意志装甲师团长

# PANZER 2

## DIVISION KOMMANDEUR 2

规则书：呼拉中村

翻译：政委

## 1. 序言

第 2 次世界大战的地面战的主要角色,是以坦克为中心编成的装甲师.在此当中,德军的装甲师中古德里安和隆美尔这样有能力的指挥官辈出不穷,他们独创的战术,常常让盟军非常恼火.

这个游戏,用营连级规模模拟战来再现 1944 年活跃在东线战场的装甲师.

这个游戏的不仅有坦克,还将登场步兵,炮兵,对战车炮,侦查,工兵等各种各样的部队.

玩家必须根据各种部队的特色,灵活的用兵,来完成任务.

如以下所述情况: 例如,首先用侦查小队来赢得己方部队的展开时间,炮兵部队利用敌方的弱点来炮击使得对手部队混乱,随后坦克营和步兵营紧接着突破.

那么,请诸位在东线战场末期的各战场上努力奋斗吧!

## 2. 游戏中使用用具

- (1) 地图 1 张
- (2) 算子 252 个(1 版)
- (3) 规则书 1 册(本书)

其他请准备 2 个 6 面骰子。

### 2.1 地图

这个游戏使用的地图是基于东线战场的的地形,架空构架的。

使用全部过这其中一部分。

#### (1) 格子

地图上画的 6 角形的格子被叫做格子。

标示算子的位置, 用于计算算子移动时的计量单位。

此外, 各格子的对边距离, 表示大约 750-1500 米左右。

#### (2) 地形

各格子, 标示了各种各样的地形。

这个地形表示何种意思请参照地图上的[地图凡例表]。

#### (3) 图表类

地图上印刷着以下的表格

- 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 算子

这个游戏中所使用的算子,有表示战斗部队单位和示意游戏中各种状况的辅助标记2种。

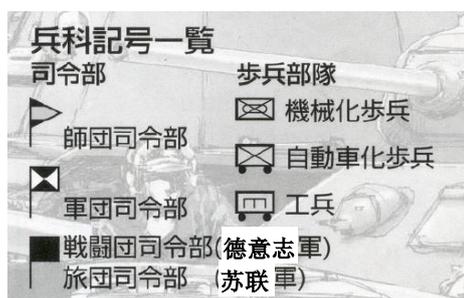
### 2.2.1 单位

单位有,德军(灰),苏军(红)2种,是用国籍来区分的。  
单位上印刷的各种标记和数字的含义,如以下所示。  
翻成反面的单位,是表示处于混乱状态(参见5.3)。



#### (1) 符号

司令部和步兵部队的兵种记号(参见兵种记号一览),其他的单位都是图画剪影所标记。

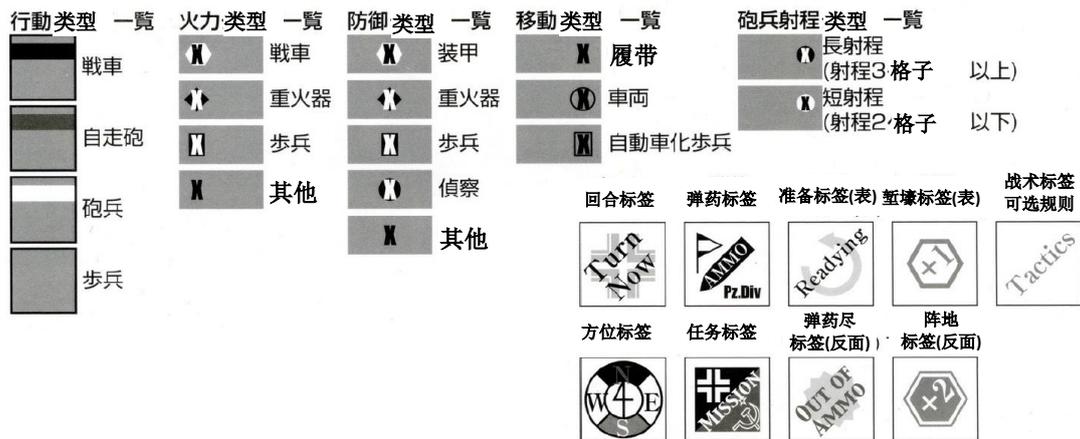


#### (2) 行动类型

标示这个单位可能的行动的种类

行动类型有以下4个种类(参见行动类型一览)

- ① 坦克: 准备射击阶段不能开火,但机动射击可以开火。攻势作战必要的单位。
- ② 自行火炮: 机动射击阶段不能开火,但准备射击可以开火。适合防守作战。
- ③ 步兵: 虽能力低下,但是可以执行全部行动
- ④ 炮兵: 可以对不相邻的敌单位射击。移动后将处于混乱状态。



### (3) 兵器简略称号

单位构成的兵科，车辆和大炮的名称等，用简略记号表示。

各种的简略记号在[兵器略号一覽]里可以查询。

### (4) 识别番号

每一个同兵科，同种的兵器单位，用 1 开始的顺序标号。

### (5) 火力

射击(参见 8)时使用的数值。

火力有 4 种类型。(参见火力类型一覽)

### (6) 防禦力

被射击(参见 8)时使用的数值。

防禦力有 5 种类型。(参见防禦类型一覽)

### (7) 移动力

移动(参见 7)时使用的数值。

移动力有 3 种类型。(参见移动类型一覽)

### (8) 射程

炮击(参见 9)时使用的数值。

写有这个数值的单位，是可以炮击的单位。

炮击可能的距离，用格子数来表示。

射程有以下 2 种类型。(参见砲兵类型一覽)

### (9) 指挥范围

只有司令部单位有被标记。

指挥可能的范围是用格子数来表示(参见 11)。

实行恢复(参见 10.3)，弹药补给(参见 10.1)时所使用的数值。

| 兵器略号一覽      |        |               |            |
|-------------|--------|---------------|------------|
| ● 德意志军      |        |               |            |
| IV号戰車D型     | IVD    | 黄蜂 自走砲        | W          |
| IV号戰車H型     | IVH    | 野蜂 自走砲        | H          |
| V号戰車        | V      | 42型半履帶火箭砲     | 砲 M        |
| VI号戰車I型     | VIa    | 105mm野砲leFH18 | 105FG      |
| VI号戰車II型    | VIb    | 88mm对空砲       | F88        |
| III号突擊砲     | SGIII  | 150mm自走歩兵砲    | 150 IG     |
| IV号驅逐戰車     | JIV    | 涅维尔贝尔法火箭      | 砲 NW       |
| V号驅逐戰車      | JV     | 機械化歩兵中隊       | Mech       |
| VI号驅逐戰車     | JVI    | 自動車化歩兵中隊      | Mot        |
| 犀牛对坦克自行火炮   | NH     | 工兵中隊          | ENG        |
|             |        | 重火器中隊         | SG         |
| ● 苏联军       |        |               |            |
| T34戰車76mm砲型 | T34/76 | SU152重自走砲     | SU152      |
| T34戰車85mm砲型 | T34/85 | 76mm对戰車砲      | 76AT       |
| JSI戰車       | JSI    | 122mm野砲M1938  | 122HZ      |
| JSII戰車      | JSII   | 120mm迫擊砲      | 120M       |
| SU85对戰車自走砲  | SU85   | 82mm迫擊砲       | 82M        |
| SU100对戰車自走砲 | SU100  | 喀秋莎火箭         | 砲 KATYUSHA |
| SU122重自走砲   | SU122  | 自動車化歩兵中隊      | Mot        |

## 2.22 标记

标记是为了表示各种状况和状态时所使用的算子。

这个游戏中使用的标签有以上这些种类。

使用方法请参见各关联项目。

## 3. 游戏开始前

游戏开始前，各玩家根据以下指示准备。

- (1) 现决定哪个玩家用哪个部队。
- (2) 各玩家，参照初期兵力·补充表的自军初期兵力栏，每各单位都须掷骰，拿取出的数所对应的单位的个数。弹药点数也是一样的决定方法。
- (3) 参照[地图设定表]掷骰，决定地图中使用的边和北侧。
- (4) 参照[地图设定表]掷骰，决定地图中使用的范围。
- (5) 参照联络源判定表，从使用的地图范围和方向再来地图边上决定自军的联络源。(比如东部是苏军，西部是德军联络源)
- (6) 各标记，如下所示放置。
  - ① 各玩家的弹药标签，放在(2)中决定的弹药量数的标记处。
  - ② 方位标签，放在(3)中决定的地图北侧的边处。
  - ③ 回合标签，放在回合记录表[1]处
- (7) 各玩家，从 6 枚任务卡中各抽取 2 枚，内容确认后，放在手边但不能让对手玩家看到。剩余的 2 枚任务卡的内容 2 个玩家谁都不能看。
- (8) 游戏开始  
各玩家拿取自军的全部单位，第一回合的自军移动的阶段中从自军联络源开始入场。  
先攻是苏军玩家。

## 4. 游戏的进行方法

这个游戏每次都按照以下所写的顺序进行循环执行，来进行游戏

这个 1 个循环的进行顺序被叫做 1 个回合。

游戏在指定的回合数结束游戏。

1 个回合由先攻和后攻 2 个玩家回合组成。

此外，这个游戏的一个回合，是现实世界的 2-3 个小时。

### 4.1 游戏的进行顺序

#### (1) 先攻(苏军)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(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

### 4.2 进行顺序的详细内容

(参见速查表)

#### ① 准备

当前玩家可以对需要执行恢复，堑壕·阵地构筑，对防御地形射击的单位上放置准备标签。(参见 6)

#### ② 准备射击

当前玩家可以行动类型是自军自行火炮, 步兵, 炮兵类型的单位对敌对单位射击。  
(参见 8)

③ 移动

当前玩家可以行动地图上的自军单位移动。(参见 7)

行动类型是炮兵的单位, 移动后混乱(参见 8)

④ 机动射击

当前玩家可以行动类型是自军坦克, 步兵, 炮兵类型的单位对手单位射击。(参见 8,9)

但是移动后单位不能对防御地形射击。防御地形只能由没有移动(放置了准备标签)的单位射击。(参见 6.2,8.1)

⑤ 完了

移除弹药用尽标签, 以及放置了准备标签的单位恢复或者执行完了堑壕·阵地构筑。  
(参见 10)

⑥~⑩:

除了先攻玩家换成后攻玩家外, 将①到⑤步骤顺序循环进行。

## 5. 游戏的基本概念

### 5.1 堆叠

堆叠是指一个格子中有多个自军的单位。

- (1) 1 个格子内堆叠最大的单位数为 4 个, 司令部也包含在限制内。
- (2) 标签不在堆叠的限制内。
- (3) 堆叠限制是在移动顺序结束时和后退战斗后前进结束时适用。
- (4) 堆叠限制于单位的表里(参见 5.3)无关系。
- (5) 超过堆叠的场合, 玩家立刻要将超过的堆叠数的单位去除, 必须调整到满足上述堆叠限制。
- (6) 无论何时, 玩家都不能将自军单位和对手单位堆叠在一起。

### 5.2 制压地域

各单位都存在对这个单位放置的格子周围 6 个格子中的部队有制压作用。

以后这些格子都被叫做制压地域。

(1) 没有制压地域的单位

以下的单位不存在制压地域。

- ① 防御类型是其他的单位
- ② 混乱状态(参见 5.3)的单位

(2) 制压地域的影响

制压地域对对手的单位有以下的影响, 详细请参照各项目。

- ① 移动的限制(参见 7.2(2),7.3(3))
- ② 后退的阻止(参见 8.8)
- ③ 联络线的妨碍(参见 6.1)

### 5.3 混乱状态

这个游戏, 部队一时的战斗不能的状态被叫做混乱状态。单位翻面表示混乱。

- (1) 各单位以下的场合就要进入混乱状态。

- ① 行动类型是炮兵的单位移动时。
- ② 射击结果为D混乱时(参见 8.7)
- (2) 混乱状态的单位受到以下的限制。
  - 详细请参照各项目
  - ① 丧失制压地域(参见 5.2)
  - ② 禁止射击(参见 8.1)
  - ③ 禁止挖堑壕·阵地构筑(参见 10.2)
  - ④ 丧失指挥范围(只适用司令部单位, 参见 11)

## 6 准备

玩家的自军准备阶段按照以下顺序进行

### 6.1 确认司令部的联络线

自军的准备阶段确认自军司令部单位的联络线。

- (1) 联络线是单位从自军联络源相连的中途没有被切断连续的一列格子。
  - ① 联络线没有长度限制
  - ② 联络线不能通过敌单位所在格子和敌单位的制压地域。
    - 但是敌制压地域的格子内有自军单位的话, 可以无视这个制压地域。
- (2) 不能连接到自军联络源的司令部队单位翻面变成混乱状态。
- (3) 混乱状态的司令部单位丧失指挥范围。(参见 11)

### 6.2 准备标签的配置

以下的行动需要做准备后进行。

- ① 对防御地形的机动射击(参见 8.1)
- ② 堑壕/阵地构筑(参见 10.2)
- ③ 恢复(参见 10.3)

- (1) 执行上述的任何行动的自军单位都需要在准备阶段放置准备标签, 表示已经在做准备。
- (2) 放置了准备标签的单位, 在玩家回合中不能移动也不能准备射击。
- (3) 以下的任何处于混乱状态的单位不能放置准备标签/
  - 在敌制压地域内
  - 在司令部的指挥范围外(参见 11)
- (4) 准备标签在执行上述①②③的行动时移除。

## 7 移动

玩家在自军回合的移动阶段可以将一些自军的单位进行移动。

- (1) 移动是每一个单位单独执行的。
  - 移动的顺序由玩家自由决定。
  - 但是不到一个单位移动结束, 下一个战斗单位不能开始移动。
- (2) 单位全部必须沿着格子移动。
  - 移动方向玩家自由决定。不移动也没关系。
- (3) 各单位在一次的移动阶段中, 可以选择用通常移动或者行军队形移动(参见 7.2,7.3)。
- (4) 放置了准备标签的单位这个回合不能移动。

(5) 行动类型为炮兵的单位，移动时候的需要翻面变成混乱状态。

### 7.1 移动力

移动力是指单位在一次移动阶段内能移动多少距离的定数。

玩家可以使用给与各单位的移动力进行移动。

- (1) 玩家只能在各单位被给与的移动力的范围内移动。
- (2) 单位进入各格子需消耗的移动力，由移动力类型和地形各为不同(参照地形效果表)
- (3) 单位沿道路移动时消耗的移动力，在通常的移动或行军队形移动各为不同。  
沿道路以外的移动力消耗通常移动和行军队形移动相同(参见 7.2,7.3)
- (4) 单位穿过河流移动的场合，在地形的消费移动力上更是会追加消费移动力(参照地形效果表)
- (5) 穿越大河的移动，受到以下限制。
  - ① 单位只能从在和大河临接的格子开始，越过大河后移动停止。
  - ② 移动开始和结束格子都在敌制压地域的场合，不能过大河移动。
  - ③ 对岸的格子有道路连接的话(就是有桥)，无视上面①②限制。

### 7.2 通常的移动

- (1) 单位沿道路移动的话，无视这个格子的其他地形 1 个格子消耗一个移动力。
- (2) 对手的制压地域(参见 5.2)的格子进入的场合都需要追加 2 点移动力。  
也就是从对手的制压地域(参见 5.2)移动出来进入其他的制压地域的话，需要追加 4 个移动力。



### 7.3 行军队形

执行行军队形移动的话，沿道路格子的移动消费道路移动力，执行行军队形的单位在道路以外移动也没关系。

执行行军队形移动的话，除以上的规则外还需遵循以下规则。

- (1) 行军队形的道路移动力消费，根据单位的移动力类型不同而不同(参照地形效果表)
- (2) 敌制压地域里的单位不能执行行军队形移动。
- (3) 行军队形的移动的单位不能进入敌制压地域。

[行军队形移动例子]

有 5 的移动力的德军 4 号 H 坦克单位移动，以行军队形移动向 D 格子。

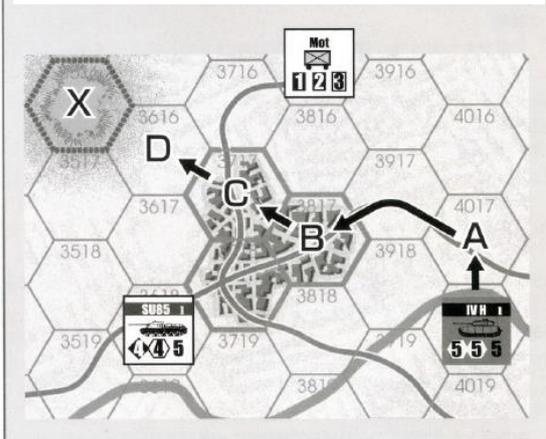
(1) 进入 A 的格子的话，因为跨越河流移动，平地(1 移动力)+河(2 移动力)，所以消费 2 移动力。

(2) 进入 B 的格子的话，因为道路移动，二分之一的移动力 $x2=1$ ，所以消费 1 移动力。

(3) 进入 C 的格子格子的话，因为道路不通，不能使用道路移动力，所以消费 1 移动力。

(4) 进入 D 的格子时，同样不能使用道路移动，因为平地所以消费 1 移动力。

(5) 如果，X 的格子中有对手单位的话，无法进入 D，移动到 C 格必须结束。



## 8 射击

玩家在自军回合的准备射击和机动射击阶段遵循以下限制进行射击。

### 8.1 射击的限制

准备射击和机动射击，根据地形和单位的行动类型受到以下限制。

- (1) 行动类型是坦克的单位，准备射击的阶段不能射击。
- (2) 行动类型是自行火炮的单位，机动射击阶段不能射击。
- (3) 行动类型是步兵，炮兵的单位，在准备射击和机动射击都可射击。如果可能在 2 个阶段都射击也没问题。
- (4) 混乱的单位不能射击(参见 5.3)
- (5) 对于防御地形(街道，森林或者有阵地标签(+2 数字的)放置的格子)，在机动射击阶段不能随意射击。

这样的格子只能由没有移动的单位(放置了准备标签的单位)在机动射击阶段射击。(准备标签在机动射击实施后移除)

- (6) 准备射击和机动射击除以上的限制外，用同样的顺序解决战斗。

### 8.2 解决顺序

- (1) 射击原则上是对邻接的格子进行的，掷骰查射击结果表来解决(例外：炮击/参见 9)
- (2) 射击解决时进行射击的玩家叫攻击侧玩家，被射击的叫做防御侧玩家。
- (3) 射击按照以下顺序一个单位一个单位的执行。
  - ① 火力计算
  - ② 防御力计算

- ③ 火力差计算
- ④ 射击解决
- ⑤ 射击结果适用

射击的顺序玩家自由决定。

但是，在一个单位的射击解决完成前，下一个单位不能实施射击。

### 8.3 射击的原则

射击是任意的顺序一个单位一个单位单独宣告射击,解决射击。火力和其它单位不能合计。

- (1) 攻击侧玩家原则上只能射击和自军单位邻接格子的对手单位。
- (2) 攻击侧各单位在一次射击阶段只能射击一次。
- (3) 射击不强制执行。攻击侧玩家可以自由决定各单位是否射击。
- (4) 混乱状态(参见 5.3)的单位不能对对手单位射击。
- (5) 目标格子里有复数单位堆叠的场合，防御侧玩家可以自由决定哪个单位被成为射击目标。但是，不混乱的单位优先成为目标。

### 8.4 火力计算

(1) 攻击侧的火力类型和防御侧类型为以下所述的场合，射击的单位的火力需要按照以下所述修正。(火力修正表)

- ① 火力类型为坦克的单位对防御类型为步兵或者其他类型的单位攻击时：+2  
但是，目标处于防御地形(街道森林或者阵地格)时，这个修正无效。
- ② 火力类型为反坦克的单位对防御类型为装甲类型的单位攻击时：+2
- ③ 火力类型为步兵的单位对防御类型为装甲或者重火器，其他类型的单位攻击时：+2
- ④ 火力类型为坦克，反坦克，其他类型的单位对防御类型为重火器类型的单位攻击时：  
-2

(2) 跨大河或者小河攻击的时候，火力-2。

(1)(2)的修正可以重复计算。

### 8.5 防御力计算

防御力是白体字的单位在以下所述的格子中受到射击的时候，防御力根据以下所述修正。  
堑壕·阵地和其他地形修正不能重复。

- ① 防御地形(街道森林或者阵地格)。
- ② 堑壕格：+1

### 8.6 火力差计算

各自计算火力和防御力，然后火力减去防御力得到火力差。

### 8.7 射击解决

火力差计算后，扔两个六面骰。根据该栏火力差，和骰数来对射击结果进行判定。射击结果的解释如下所示。

- ① D(混乱)：被射击的单位翻面，处于混乱状态。
- ② E(移除)：立即将被射击的单位从地图上移除。

## 8.8 后退

只存在混乱状态的单位的格子中的任何的单位，在射击结果为 D(混乱)以上的结果时，必须遵循以下限制将全部的单位后退到任意邻接的格子去。

- (1) 必须尽可能向自军联络源方向后退
- (2) 不能退往以下的格子。
  - ① 对手单位存在的格子。
  - ② 对手的制压地域。

如果上述这 2 点以外没有可以退往的格子了，这个单位就将从地图上移除。

- (3) 攻击侧玩家如果某个格子中有被打出后退的结果的单位，但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 战后挺进

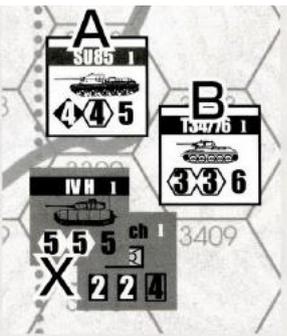
攻击侧玩家，射击的结果是迫使对手的单位后退，地图上的这个格子如果空出来了，那对这个格子射击的自军单位，可以无条件的前进被叫做战后挺进。

- (1) 战后挺进不受前进格子的地形，对手的制压地域的影响
- (2) 战后挺进可能的单位数最大为 4 个。

[射击解决例子]  
苏军玩家，从 A 和 B 格子攻击 X 格子。

(1) 苏军 SU85 从 A 格子射击，4 号坦克会遭到火力+2 的射击(参见 8.4(1)①)，因此决定射击德军的机械化步兵。跨越河流-2 火力为 2(参见 8.4(2))，而防御力为 2 最终查看 0 栏判定结果。掷骰数为 8，结果是混乱。机械化步兵进入混乱状态。

(2) 继续 B 格子内的 T34/76 射击。射击德军的 4 号坦克。火力为 3，防御力为 5，查-2 的栏判定结果。骰数为 5，结果是无效。



如果 4 号坦克处于混乱状态的话，接下来任意的单位受到 D 的结果的话，必须立刻将 2 个单位从原来的格子后退。

# 9 炮击

有标射程距离的单位，在自军回合的准备射击和机动射击阶段可以对射程内的敌单位炮击。

炮击除以下的点外解决方式和射击一样。

## 9.1 总则

- (1) 炮击在以下任意的条件中只要符合射程便可对任意指定的格子开火。
  - ① 和自军单位邻接的格子。
  - ② 高地上有自军单位的话从这个格子开始的 4 格范围内。
- (2) 成为炮击的目标的格子，这个格子内的所有的单位都遭到进行炮击的单位射击力的射击。

- (3) 对邻接对手单位射击时也可以视为炮击。
- (4) 混乱状态的单位以及放置弹药用尽标签的单位，不能炮击。

## 9.2 炮击解决

- (1) 炮击的射击力不受到跨大河·河川-2的修正。
- (2) 炮击中需要结算被射击的单位，按照一般流程计算防御力(参见 8.5)或所在格子的地形等级(参照地形等级一览),任选一个数值作为防御力使用。
- (3) 为了对防御地形(街道,森林或者放置了阵地标签+2的格子)在机动射击阶段炮击,通常的单位同样需要放置准备标签。
- (4) 受到炮击的单位,需要分别判定是否要后退。
  - ① 受到炮击的原格子中所有的单位是混乱状态,这个格子中只要任意一个单位被炮击结果为D(混乱)以上的话,只需要这个单位后退。这个格子中的其他单位不被强制后退。
  - ② 混乱状态(翻面)的单位和正面的单位混合在一个格子内时,只有混乱状态的单位(翻面)在受到D(混乱)的结果时需要后退。

## 9.3 弹药

- (1) 炮击的单位上需放置弹药用尽标签。

但是,射程距离是2格以下的单位,无须放置弹药用尽标签也能实施炮击。
- (2) 弹药用尽标签,在自军完成的阶段,可以消费一个弹药点数来移除标签。(参见 10.1)
- (3) 射击力标记在[]内的单位(火箭炮)可以消费一个弹药点数用2倍的射击力炮击。
- (4) 弹药点数如果被消费了,那么需调整弹药量表上自军弹药标签,表示剩下的弹药点数。

# 10 完成

玩家在自军完成阶段按照以下顺序进行。

## 10.1 弹药补给

玩家在任意的自军司令部的指挥范围内的自军单位的弹药用尽标签,可以消费弹药点数1点来移除它。

## 10.2 堑壕·阵地的构筑

- (1) 玩家自军的单位满足以下的条件的话,可以挖堑壕或者构筑阵地。
  - ① 放置了准备标签。
  - ② 不再对手的制压地域。
  - ③ 防御力字是白色。
  - ④ 不是混乱状态。
- (2) 在没有堑壕·阵地标签的格中构筑的话,该格子放置堑壕标签+1。
- (3) 在堑壕·阵地标签+1的格子内构筑的话,该格子放置堑壕标签+2。
- (4) 工兵单位在堑壕·阵地构筑的时候,无论格子内是否有堑壕标签,该格子放置堑壕标签+2。
- (5) 从构筑了堑壕或者阵地的单位上移除准备标签。
- (6) 堑壕以及阵地标签一个格子能只能放置一个。
- (7) 放置了堑壕·阵地标签后的格子,将成为堑壕或是阵地格。

(8) 存在堑壕·阵地的格子如果自军单位不存在的场合，立即将堑壕·阵地标签移除。

### 10.3 混乱状态的单位的恢复

(1) 玩家自军混乱状态的单位如果满足以下条件将翻回正面。

- ① 放置了准备标签。
- ② 不再对手的制压地域。

(2) 将已恢复的单位上的准备标签移除。

注：想恢复的单位在准备阶段时处于司令部的指挥范围内的话便可以恢复。并非完成阶段需要呆在指挥范围内。

## 11 指挥范围

单位在满足以下条件并在司令部的指挥范围内的话可实行单位恢复(参见 10.3)，弹药补给。

- ① 单位和使用的司令部之间满足条件 6.1(1) ②后能连上联络线
- ② 单位和使用的司令部之间的联络线的长度在使用的司令部的指挥范围内。  
指挥范围的格子数，各司令部各为不同。  
请确认各司令部单位的指挥范围。

③ 使用的司令部不能处于混乱状态

注：混乱状态的司令部需要恢复时，进入别的司令部的指挥范围，和其他单位一样的恢复顺序来恢复。

## 12 胜利条件

### 12.1 VP(胜利点数)

游戏结束时，或者游戏中满足以下条件，玩家可以获得以下的VP(胜利点数)。

(1) 突破(6VP)：自军单位从敌联络源的地图边脱离地图，并满足以下条件。

- ① 德军：突破的单位数 x3 后比移除的自军单位数量要多。
- ② 苏军：突破的单位数 x3 后和移除的敌军单位数量的合计比移除的自军单位数量要多。

此外关于突破，地图使用范围的边界格的地形都是有效的。

(2) 威力侦查(5VP)：到敌侧联络源途中没有夹有其他的街道的道路连接的街道中，至少支配一个格子。复数的街道格子组成的街道的场合，被视为一个街道。

(3) 占领(4VP)：游戏结束时，使用的地图范围内，比对手支配更多的街道格子。任意一个玩家都不存在的格子，被视为最后通过的那方支配。

(4) 消耗(3VP)：游戏结束时，移除以下的数量的敌单位。

- ① 德军：这个剧本登场的敌人单位 20%以上。
- ② 苏军：这个剧本登场的敌人单位 10%以上。

(5) 阻止：阻止敌玩家选择的任务。游戏结束时根据阻止了的敌人的任务获得以下VP。

- ① 阻止突破：2VP。
- ② 阻止威力侦查：3VP。
- ③ 阻止占领：4VP。
- ④ 阻止消耗：5VP。

## 12.2 胜利判定

- (1) 各玩家如果任务是突破或者威力侦查的话，第 8 回合以后，满足条件的时立刻可以公开任务卡宣布胜利。胜利宣言时宣言的玩家如果满足公开的任务卡的条件的话，这个时点宣言的玩家胜利游戏结束。未达成的话，放弃这个任务卡。
- (2) 第 8 回合结束时任何的玩家都没有达成胜利宣言的条件的话，各玩家将自己手中 2 枚任务卡中选取 1 枚，放弃没有选到的任务卡继续游戏。
- (3) 16 回合结束时任何一个玩家没有满足胜利宣言的条件的话，各玩家公开手上剩下的那一枚任务卡。
- (4) 公开的任务卡的条件满足的话，获得改点 VP。获得 VP 大的玩家胜利。
- (5) 任何玩家都没有获得 VP 的情况，任何一方如果有更接近敌人的联络源的自军单位的那方获胜，相同的话不分胜负。

## 13 44 年战役(俄罗斯长期战 1944)

1941 年开始持续进行的苏德战争，现在引来的黑暗的最高潮。如巨大的蒸汽压路机的苏军，一路碾压库尔斯克后失去一切的德军。1944 年 2 月在萨尔兹堡的自家修养库尔斯克时负伤的身体的你受到了一封信。这是从德军陆军总司令部发来的任命你复任为装甲师团长任命书。现在你再次作为被消耗尽的装甲师团的指挥官回到俄罗斯的舞台。

[介绍]这是描写 1944 年东线上德军装甲师团奋战的故事。

### 13.1 战役的进行方法

这个战役游戏是可以进行很多次的游戏，先获得 10VP 的玩家获胜。

- (1) 战役游戏的最初游戏，和一般游戏相同的办法决定登场单位和弹药点数。
- (2) 第 2 次游戏以后各玩家使用的单位如下决定。
  - ① 德军：上次游戏存活下的单位和弹药点数来继续。
  - ② 苏军：和一般游戏开始时一样，决定登场的单位和弹药点数。
- (3) 德军的玩家在第 2 次游戏以后，按照各单位的补充表掷骰，按照出得骰数拿取相应的个数的单位。

出负数的时候，损失该数量的单位。

如果拿取的补充单位比整个游戏准备的单位个数更多的话，失去超过的单位。

### 13.2 VP 的获得

战役游戏的各游戏，只有各游戏达成任务的 VP 数大的那方玩家获得 VP。小的那方失去得到的 VP。

### 13.3 战役游戏的胜败

战役游戏的一方获得 10VP 之前反复的进行游戏，直到一方获得 10VP 胜利为止。

## 14 可选规则

以下规则如果双方玩家都没问题的话可以使用。

### 14.1 夜间回合

夜间回合不能进行任何射击。

## 14.2 对炮兵射击

对敌人的炮兵单位，射程距离内的格子无视 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 反坦克炮

反坦克炮即使在敌人的制压地域内满足其他条件的话也可以恢复。

## 14.4 脱离

自军移动时，字均单位可以从自军联络源侧的地图边脱离战场。脱离战场的单位不被视为移除。

## 14.5 指挥系统

在确认司令部联络线(参见 6.1)的阶段，变更为以下规则。

① 确认师团/军团司令部：如果不能无距离限制的和自军联络源连联络线的话，翻面(混乱状态)。

② 确认战斗团/旅团司令部：确认上面①后，如果不能无距离限制的和没有混乱的上级司令部(师团/军团司令部)连联络线的话，翻面(混乱状态)。

## 14.6 战术指令卡

(1) 游戏开始时，根据初期兵力·补充表获得指定数目的战术卡。

(2) 战术卡扔进杯子，抽取指定的数目。

(3) 战术卡用完舍弃。种类以下所述。

①奇袭：这个阶段，对全部的防御地形进行机动射击无需放准备标签。

②伏击：敌移动结束后使用。在敌人机动射击前和敌人相邻的全部的自军单位可以射击。

③航空支援：掷一个骰子，获得得出数的  $1/2$  回数(小数舍弃)的支援，可以对任意的敌单位按 0 栏来立刻进行一次射击。同样的单位不能打 2 次。

④击坠王：可以使敌人使用的卡无效。

⑤预备部队：选择一个司令部，将其指挥范围内可以恢复的混乱状态的单位全部恢复。

⑥隐匿移动：这个移动中进入·脱离敌 ZOC 都只需要+1。

⑦精英部队：重掷骰子。

(4) 战术卡在上面所述的限制内，在自己喜欢的时机都可以打出。

(5) 战术卡使用的时候，对手暂停。

(6) 战役游戏时，不能将战术卡移至下一个游戏。

游戏设计  
测试玩家  
制作  
协力  
中文翻译

呼拉中村  
西川裕，阪井刚，赤濑僚  
株式会社 simulation journal  
狩野 美知夫  
政委

战役 44(俄罗斯长期战 1944)

初期兵力, 补充表

| 国籍 | 单位            | 初期兵力 |    |    |    |    |    | 补充               |      |       |     |   |   |
|----|---------------|------|----|----|----|----|----|------------------|------|-------|-----|---|---|
|    |               | 骰数   |    |    |    |    |    | 骰数               |      |       |     |   |   |
|    |               | 1    | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 1                | 2    | 3     | 4   | 5 | 6 |
| 德军 | IV D          | 0    | 0  | 0  | 1  | 1  | 2  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | IV H          | 4    | 5  | 5  | 5  | 6  | 6  | -1               | 0    | 0     | 1   | 1 | 2 |
|    | V             | 2    | 2  | 2  | 3  | 3  | 4  | -1               | 0    | 0     | 0   | 1 | 2 |
|    | VI a          | 0    | 0  | 0  | 1  | 1  | 2  | -1               | 0    | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | VI b          | 0    | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | SG III        | 1    | 2  | 2  | 3  | 3  | 3  | -1               | 0    | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | NH            | 0    | 0  | 0  | 0  | 1  | 2  | -1               | 0    | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | J IV          | 0    | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | J V           | 0    | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | -1               | 0    | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | J VI          | 0    | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | W             | 0    | 0  | 1  | 1  | 1  | 2  | -1               | -1   | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | H             | 0    | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | M             | 0    | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | Flak88        | 1    | 1  | 1  | 2  | 2  | 3  | -1               | 0    | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | 105FG         | 1    | 1  | 1  | 2  | 2  | 3  | -1               | -1   | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | NW            | 0    | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | Mot           | 6    | 6  | 6  | 7  | 7  | 8  | 0                | 1    | 1     | 2   | 2 | 3 |
|    | Mech          | 5    | 5  | 6  | 6  | 7  | 7  | 0                | 1    | 1     | 2   | 2 | 3 |
|    | ENG           | 1    | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | RECN          | 5    | 6  | 6  | 7  | 7  | 8  | -1               | 0    | 1     | 1   | 2 | 2 |
|    | SG            | 2    | 3  | 3  | 4  | 4  | 5  | -1               | -1   | 0     | 1   | 1 | 1 |
|    | 150IG         | 0    | 0  | 0  | 1  | 1  | 2  | -1               | 0    | 0     | 0   | 0 | 1 |
|    | 司令部 (BG)      | 2    | 2  | 2  | 3  | 3  | 3  | -1               | 0    | 0     | 0   | 1 | 1 |
|    | 司令部 (Pz.Div)1 | 1    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                | 1    | 1     | 1   | 1 | 1 |
|    | 弹薬            | 2    | 2  | 3  | 3  | 3  | 4  | 1                | 2    | 2     | 2   | 3 | 3 |
|    | 战术卡           | 2    | 2  | 3  | 3  | 3  | 4  | 2                | 2    | 3     | 3   | 3 | 4 |
| 苏军 | T34/76        | 8    | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | ■ 地图设定表(掷 2 个骰子) |      |       |     |   |   |
|    | T34/85        | 8    | 8  | 8  | 9  | 9  | 10 | 骰数               | 北    | 使用范围  |     |   |   |
|    | JS I          | 0    | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1                | ABC  | MAP①② |     |   |   |
|    | JS II         | 2    | 2  | 3  | 3  | 3  | 4  | 2                | X    | MAP①② |     |   |   |
|    | SU85          | 4    | 4  | 4  | 5  | 5  | 6  | 3                | DEF  | MAP①② |     |   |   |
|    | SU100         | 0    | 1  | 1  | 2  | 2  | 3  | 4                | Y    | MAP②③ |     |   |   |
|    | SU122         | 0    | 1  | 1  | 1  | 2  | 2  | 5                | 重掷   | MAP②③ |     |   |   |
|    | SU152         | 0    | 0  | 1  | 1  | 1  | 2  | 6                | 重掷   | MAP②③ |     |   |   |
|    | 76AT          | 2    | 3  | 4  | 4  | 5  | 6  | ■ 連絡源判定表         |      |       |     |   |   |
|    | 122Hz         | 1    | 1  | 2  | 2  | 3  | 4  | 北                | 使用范围 | 德军    | 苏军  |   |   |
|    | 82M           | 2    | 3  | 3  | 4  | 4  | 5  | ABC              | ①②   | X     | (Y) |   |   |
|    | 120M          | 1    | 1  | 2  | 2  | 3  | 4  | ABC              | ②③   | (X)   | Y   |   |   |
|    | KATYUSYA      | 1    | 1  | 1  | 2  | 2  | 3  | X                | ①②   | DE    | AB  |   |   |
|    | Mot           | 15   | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | X                | ②③   | EF    | BC  |   |   |
|    | 司令部 (BG)      | 2    | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | Y                | ①②   | AB    | DE  |   |   |
|    | 司令部 (Tk.C)    | 1    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | Y                | ②③   | BC    | EF  |   |   |
|    | 弹薬            | 3    | 3  | 4  | 4  | 5  | 6  | DEF              | ①②   | (Y)   | X   |   |   |
|    | 战术卡           | 2    | 2  | 2  | 3  | 3  | 4  | DEF              | ②③   | Y     | (X) |   |   |