

GJ63 库尔斯克南方战线 普罗霍夫卡 1943

1.0 简介

(略)

2.0 游戏配件

(略)

2.1 算子

游戏中的算子需要从算子板上取下以使用。算子分为战斗单位、装备签、支援签和标记四种。

2.11 战斗单位

(1) Step

战斗单位的正面表示其满员状态 (2step) 而背面表示其战损状态 (1step)。满员单位在战斗中受到伤害时, 将其翻面。(参照 13.0)

所有单位都以满员状态登场。

(2) 能力值

算子上各单位的能力值依次为以下三项: 通常火力-装备值-移动力。

①通常火力: 用于通常战阶段。(参照 11.4)

②装备值: 表示该单位可以装备的最大装备签数。(参照 3.4)

③移动力: 用于单位的移动。(参照 8.0)

(3) 单位情报

各战斗单位上分别印制有以下信息。

①所属: 表示该单位所属的上级单位。(德军为集团军, 而苏军为军/集团军)

②部队名: 该单位的部队番号。

③增援标志: 算子上的圆点表示该单位为增援单位。

④兵种标志: 表示战斗单位的兵种, 兵种又分为以下两大类。

机械化: 坦克、机械化、装甲、装甲掷弹兵

非机械化: 步兵、伞兵

⑤部队符号: 单位的美术标志。

2.12 装备签

原则上, 装备签只能以和战斗单位堆叠的形式置于地图上。未将其除去时通常堆叠在单位下以重复使用。(参照 3.5)

2.13 支援签

每回合按照剧本获得指定的签数, 支援签都是一次性的。(参照 3.6)

※各装备签和支援签的正面印有其规模、名称、符号、能力值。

各签的能力值见于签的解说参照。

战斗单位和签的北约规模标志以及装备型号只是出于还原历史的目的进行标识, 对游戏没有影响。

2.14 标记

①回合标记: 用于记录当前回合。(参照 5.3)

②打击标记 (苏军/德军): 用于记录正在进行的战斗中各自造成的累计打击点数。(参照 11.0)

打击数累计到+10 以上后，将标记翻到背面。（在战斗中造成的打击点数没有上限）

2.2 游戏地图

2.2.1 地图

截取了历史上库尔斯克南方战线的地区。

①格子

地图上被覆以六角格，用于规范棋子的移动和确定位置。每个单位只能处于一个格子中。在游戏中有时也需要用到格界线的概念。

②初期配置格

表示游戏开始时德军和苏军的配置。（参照 4.0）

③开始线

游戏开始时，开始线以北由苏军控制，以南由德军控制。

苏军突破开始线向南方突入时，德军可获得增援。（参照 7.0）

④VP 格

与胜利条件有关。（参照 18.0）

⑤联络源

印制了红色半角标记的是苏军联络源，蓝色半角标记则是德军联络源。（参照 3.2）双方堆叠不能进入对方的联络源，ZOC 也不能延伸入对方联络源。（参照 3.1）

⑥地形

地图上印制有各种地形。

格中和格界线的地形均可能对移动和战斗造成影响。（参照 8.0、11.0、12.0）

⑦铁路

铁路只是出于还原历史的目的印制于地图上。除了可以作为桥梁外，对游戏没有影响。（参照 8.2（1）⑤）

2.2.2 图表类

地图上印有各种图标和信息栏等等。

（1）回合记录条（Turn Track）

将回合标记置于此处以标记当前回合数。（参照 5.3）

在回合条上，有以下信息标识。（【#】表示具体数目）

①苏军支援签数（Sov: SPx #）

②苏军增援（增援（登场联络源）：所属 x #）

③苏军增援装备签数（TKx #/EQx #）

（2）打击记录条（Damage Track）

苏军德军各有一枚记录标记，用于记录正在进行的战斗中己方造成的累计打击点数。（参照 11.0）

（3）预备池（Reserve pool）

游戏中尚未登场的战斗单位置于此处。（参照 4.0（2）、7.0）

（4）再编成池（Reorganization pool）

再编成中的装备签置于此处。（参照 5.1（7））

（5）支援池（Support pool）

待使用的支援签置于此处。（参照 6.0）

（6）地形凡例

游戏中各地形的图例。

3.0 游戏基本规则

3.1 支配地域

战斗单位相邻的 6 格为其支配地域（Zone of Control）

- （1）支配地域不能延伸入不可进入的地形（然而本作中并不存在这类地形）。
- （2）一个格子处于复数单位支配地域时，效果不变。
- （3）支配地域对联络线的设置、预备堆叠的指定、移动、撤退均产生影响。（参照 3.2、5.1（3）、8.2（2）、8.3、14.0（4））

3.2 联络线

联络线由连接己方联络源到堆叠的连续格子组成。联络线用于再编成和胜利判定时。（参照 5.1（7）、18.0）

- （1）联络线不能通过敌方单位所在格以及其支配地域。在有己方单位存在时，可以通过敌支配地域格。
- （2）除了上述要求，联络线的长度没有任何限制。

3.3 城市的支配

- （1）游戏开始时，开始线以北的城市由苏军控制，而开始线以南的城市由德军控制。
- （2）游戏开始后，城市由最后一个经过该城市的单位所属方控制。

3.4 堆叠

同一格中同时存在战斗单位和装备签时，称之为【堆叠】。为了表述方便，在格子中仅有战斗单位存在时也可以称之为【堆叠】。

- （1）一个格子内只能存在一个战斗单位，无论单位处于满员状态还是战损状态，都不能与其他战斗单位进行堆叠。
- （2）每个战斗单位可以和与其装备值同等数目的装备签进行堆叠。
装备签分为坦克装备、通常装备两种，二者在计算堆叠限制时并无差别。
- （3）堆叠在进行移动时，装备签不能在移动中与堆叠分离。（例外【分遣队】）
除了再编成，不能与其他堆叠交换装备签。（参照 5.1（7））
- （4）堆叠限制在移动、撤退和战后挺进结束时进行判定。增援配置时、移动、撤退、战后挺进的途中则不判定。

3.5 装备签

装备签分为背面表示和正面表示两种状态。

- （1）背面表示时的装备签有两种不同种类。
 - ①坦克装备（Tank）
 - ②通常装备（Equip）

装备签种类的区别，关系到初始配置和获得增援。（参照 4.0、7.0）
已经登场的装备签，其种类对游戏无影响。
- （2）装备签不能在地图中单独存在，必须以和战斗单位堆叠的形式存在。（例外【分遣队】）也仅在和战斗单位形成堆叠时才可进行移动。（例外【分遣队】）
- （3）不与战斗单位堆叠的装备签将被送去再编成池。（4.0（5）、5.1（7）；例外【分遣队】）
- （4）装备签在游戏中登场后，除非通过战斗和签的效果被除去，否则将持续留在场上。
- （5）装备签表面的内容，在使用前只有其所有者可以确认。（但对方可以确认是【坦克装备】还是【通常装备】）
装备签一旦被使用而翻至公开面，除非被送去再编成池，否则不再翻至背面。
- （6）宣言使用装备签时，必须将其翻至正面。

(7) 被除去的装备签，必须放回至相应种类的杯中。

3.6 支援签

支援签也分为背面表示和正面表示两种状态。

(1) 每回合的支援受领阶段，将指定数目的支援签从杯中抽出，背面向上置于支援池中。那个回合中，可以任意使用置于支援池的这些支援签。

(2) 配置于支援池的支援签，可以在地图上的任意位置使用。

(3) 配置于支援池的支援签表面的内容，在使用前只有其所有者可以确认。

(4) 使用支援签时，必须将其翻至正面。

(5) 支援签有以下三种类型：

①兵装：在战斗或航空战斗中使用。（参照 9.2 (2)、10.0、11.0、16.0）

②战术支援：可以被【狙击兵】无效化。（参照 11.2 (3)）

③事件：不可被【狙击兵】无效化。（参照 11.2 (3)）

(6) 使用后的支援签将返回相应类型的杯中。（参照 2.0 (2)）

3.7 战术优势与劣势

(1) 在游戏中，战术优势与劣势按以下处理

①战术优势：德军

②战术劣势：苏军

(2) 战术的优势与劣势与支援签的分配与坦克战的分组有关。（参照 9.2、11.2、11.5）

4.0 游戏的准备

(1) 双方玩家分别决定使用苏军还是德军。

(2) 双方将带有圆点增援标志的战斗单位置于各自的预备池中。

(3) 上述以外的战斗单位置于地图上的初设标识处。

(4) 双方玩家按下述受领装备签。

①德军：将己方坦克装备签（16 枚）置于一个杯中，并随机抽取 12 枚。

②德军：将己方通常装备签（23 枚）置于一个杯中，并随机抽取 19 枚。

③苏军：将己方坦克装备签（23 枚）置于一个杯中，并随机抽取 12 枚。

④苏军：将己方通常装备签（34 枚）置于一个杯中，并随机抽取 21 枚。

(5) 双方玩家（苏军先）将上述抽取到的装备签以背面表示按照单位的装备值任意配置于地图上的战斗单位。（可以低于单位装备值数）

剩下的装备签则以背面表示置于己方再编成池中。

(6) 双方玩家按照下述于第一回合获得支援签。

①德军：从己方的 18 枚支援签中自行选择 8 枚，背面表示置于己方支援池中。剩下的支援签置于一个杯中。

②苏军：先将 18 枚支援签置于一个杯中，然后从中随机抽取 4 枚背面表示置于己方支援池中。

(7) 双方将各自的打击标记置于【0】这一栏。

(8) 将回合标记置于第一回合处。至此，游戏的准备就结束了。

5.0 游戏的顺序

游戏以 9 个连续的回合来决出胜负，而每个回合均按以下流程进行。

5.1 德军回合

德军玩家按以下顺序进行回合。

(1) 支援受领阶段

德军玩家获得支援签。（参照 6.0）

(2) 增援受领阶段

德军玩家在满足条件的场合获得增援单位。（参照 7.0）

(3) 预备指定阶段

当前回合玩家可以任意指定机械化单位或是不处于敌 ZOC 的非机械化单位的堆叠。指定的堆叠改变算子朝向以标识。

①预备指定的堆叠，在预备攻击阶段（移动后）开始进行攻击。未被指定的堆叠，则在通常攻击阶段（移动前）进行攻击。

②预备指定的堆叠可以进行战略移动。（参照 8.3）

(4) 通常攻击阶段

未进行预备指定的己方堆叠进行攻击。（参照 9.0）然后按被攻击的对象依次结算战斗。（参照 11.0）

通常攻击阶段的战斗有以下限制：

①在坦克战阶段中，攻击方的坦克和自行反坦克炮可以射击，而反坦克炮则不能参加战斗。

②防御方的坦克、自行反坦克炮和反坦克炮均能进行射击。

(5) 移动阶段

当前回合玩家任意移动己方堆叠。（参照 8.0）

(6) 预备攻击阶段

预备指定的堆叠进行攻击。（参照 9.0）然后按被攻击的对象依次结算战斗。（参照 11.0）

预备攻击阶段的战斗有以下限制：

①在坦克战阶段中，攻击方的坦克可以射击，自行反坦克炮可以参与战斗但不能射击，反坦克炮则不能参加战斗。

②防御方的坦克、自行反坦克炮和反坦克炮均能进行射击。

(7) 再编成阶段

①选择再编成池中的最多两枚装备签，配置于任意联络线通顺的战斗单位，以背面表示与之堆叠。但不能超过战斗单位的装备值。

②可以任意将联络线通顺的装备签以背面表示返回再编成池。

5.2 苏军回合

苏军玩家按和德军回合一样的顺序进行回合。

5.3 回合的进行

在上述的回合流程结束后，将回合标记移至下一回合处。然后回到 5.1 处，开始下一回合。

6.0 支援受领阶段

当前回合玩家，在己方的支援受领阶段按以下顺序受领支援签。

(1) 己方支援池中有剩余支援签时，将全部其返回杯中。

(2) 按以下规则从杯中随机抽取相应数目的支援签，并将其以背面表示置于支援池中。

①德军：每回合 8 枚。

②苏军：参照回合记录条中【Sov:SP×】中的数目。

7.0 增援受领阶段

(1) 当前回合玩家在己方的增援受领阶段满足以下条件时，从己方预备池中领取相应的增援。

德军：开始线以南存在苏军堆叠的场合，按以下规则受领增援。

战斗单位×2（VIK、17Pz、23Pz）

坦克装备签×4（从放置己方坦克装备签的杯中随机抽取）

通常装备签×3（从放置己方通常装备签的杯中随机抽取）

堆叠从地图南端的任意己方联络源入场。

苏军：回合记录条中标识了增援登场时，按以下规则受领战斗单位和装备签。

（【N/E】：北端或东端）指定的单位从任意己方联络源入场。

（XXXVG/5GA/5GTA）从己方预备池中选择回合记录条中标识数目的该番号战斗单位受领之。

（TK：坦克装备/EQ：通常装备）从己方相应的杯中随机抽取回合记录条中标识数目的相应类型的签。

（2）在该回合受领增援中的战斗单位和装备签，在移动阶段以堆叠形式从指定的联络源以通常移动或战略移动进入地图。（同一联络源可以同时进场多个单位）

8.0 移动

移动阶段，当前回合玩家按以下规则移动己方堆叠。

8.1 总则

（1）每次移动只能移动 1 个堆叠。堆叠间的移动顺序可以自行决定。但必须先完成一个堆叠的移动，才能开始下一个堆叠的移动。

（2）移动时必须穿过格子边移动，玩家可自行决定移动方向。也可以任意放弃移动。

（3）每个堆叠在移动阶段都可以以通常移动或战略移动两者之一的方式移动。

8.2 通常移动

（1）玩家仅能在战斗单位的移动力范围内移动包括战斗单位的堆叠。

①移动力是指一个包括战斗单位的堆叠在一次移动过程中能消耗移动力的最大值。

②根据战斗单位的兵种和目标格地形的不同，消耗的移动力将有所区别。（参照地形效果表）

③某些特殊的格界线地形将会增加移动消耗的移动力。（参照地形效果表）

④沿着道路移动时，无论地形如何，均只消耗 1 点移动力。

⑤跨过河流的道路或是铁路，均视为存在桥梁。通过桥梁移动穿过河流时，无视穿越河流的额外移动力消耗。

（2）移动至敌方 ZOC 时，必须立即终止该次移动。从敌 ZOC 开始移动时，可以移动至相邻的另一处敌 ZOC 并立即终止移动。从敌 ZOC 开始移动但直接脱离了敌 ZOC 地域时，可以照常移动。

8.3 战略移动

（1）战略移动是指堆叠在满足以下条件时，可以以 2 倍的移动力进行移动。

①移动全程必须全部沿着道路进行。

②移动开始时必须在敌 ZOC 之外，移动全程也不能进入敌 ZOC。

③进行战略移动的堆叠不能进行任何攻击。

（2）除上述外，战略移动遵循通常移动的规则。

9.0 攻击阶段

当前回合玩家在满足下述时可以对邻接的敌方堆叠进行攻击。

①通常攻击阶段：未进行预备指定的己方堆叠。

②预备攻击阶段：进行过预备指定的己方堆叠。

后文中当前回合玩家称为【攻击方】，而非当前回合玩家称为【防御方】。

9.1 总则

攻击是自愿进行的，不强制对邻接的敌方堆叠发起攻击。

- (1) 一个战斗单位只能对一个邻接的敌方单位发起攻击，即一个战斗单位不能同时对多处的敌方单位发起攻击。
- (2) 攻击阶段无法发起攻击的堆叠无法发起攻击。
- (3) 一个堆叠在一次攻击阶段中只能被攻击一次。
- (4) 同时存在多个与防御单位邻接的战斗单位时，可以共同向防御单位发起进攻。多个单位同时发起进攻时，视为一场战斗结算。

9.2 攻击阶段的顺序

各战斗阶段均按以下顺序分配签和结算战斗。

(1) 攻击宣言

攻击方宣布参与进攻的己方堆叠和指定的敌方被攻击堆叠。决定攻击对象之后所有攻击方单位作为一组，开始结算战斗。

(2) 支援签的分配

双方玩家分配战斗中使用到的支援签。

- ①双方玩家只能分配置于支援池而未使用的支援签。
- ②支援签分配时仍为背面表示。
- ③双方各至多分配 4 枚支援签。
- ④战术劣势方（苏军）先分配，战术优势方（德军）后分配。

(3) 战斗结算

战术优势方（德军）以任意顺序依次结算战斗。（参照 11.0）

10.0 兵装

在战斗中，战斗单位可以通过使用装备签和支援签，从而使用适当的兵装。在解决战斗时，将适用以下兵装的效果。

10.1 能力值

兵装在战斗中将使用以下的能力值。

(1) 火力类型

火力分为以下几种类型：

- ①炮兵火力
- ②通常火力
- ③坦克射击力
- ④反坦克射击力
- ⑤轰炸火力
- ⑥对地射击力
- ⑦对空射击力

火力（炮兵/通常/轰炸）可以射击多次。（参照 10.3（1））

射击力（坦克/反坦克/对地/对空）只能射击一次，但有命中值机制（参照 10.3（2））

(2) 装甲值

装甲值用于在坦克战阶段与航空战斗被射击时降低敌人的命中值，损害适用阶段时对打击点数产生修正值。（参照 11.6、12.0）

10.2 兵装类型

兵装分为以下几种类型：

①炮击兵装

装备签和支援签中拥有炮兵火力这一属性的属于炮击兵装。炮击兵装在炮击环节可以进行等于其炮兵火力次数的射击。（参照 11.3）

②通常兵装

所有战斗单位加上拥有通常火力这一属性的装备签属于通常兵装。通常兵装在通常战环节可以进行等于其通常火力次数的射击。（参照 11.4）

③坦克战兵装

拥有坦克/反坦克射击力这一属性的装备签属于坦克战兵装。坦克战兵装各拥有 1 点火力，在坦克战环节可以各进行一次射击。（参照 11.5）

④对空兵装

拥有对空射击力这一属性的装备签属于对空兵装。对空兵装各拥有 1 点火力，在进行航空战斗时可以各进行一次射击。（参照 16.1（2））

⑤航空兵装

航空兵装属于支援签的一种。航空兵装可以拥有对空射击力/轰炸火力/对地射击力中的一种。它们各拥有 1 点火力，航空战斗时根据其火力类型在相应的步骤进行射击。（参照 16.0）

⑥阵地兵装

阵地兵装既有装备签也有支援签。阵地兵装可以影响命中值或是损害适用环节的结果。（参照 11.6）

10.3 射击

（1）射击的次数

各兵装按下述根据类型进行指定次数的射击。

①火力（炮兵/通常）：可以进行等于其火力次数的射击。

②射击力（坦克/反坦克/对地/对空）：只能射击一次。

（2）命中的判定

各兵装进行射击时每点火力骰 1D6，根据目标所在地形参照地形效果表，确定命中值。

①骰目不大于地形效果表中命中值时视为命中。

②地形效果表中黑色圆点结果表示自动命中。

③地形效果表中黑色菱形结果表示以射击轮的形式判定是否命中。（参照 12.0）

11.0 战斗结算

每场战斗均按以下顺序结算。一场战斗结算结束后，按照战术优势方（德军）指定的顺序，开始结算下一场战斗。

※即在有必要决定各场战斗间结算顺序时，顺序由战术优势方（德军）决定。

11.1 准备环节

双方玩家将打击标记置于打击记录条上【0】的位置。

11.2 支援环节

双方玩家按照以下顺序处理装备签和支援签的使用。

（1）宣言使用的装备签

双方玩家宣言在当前战斗中将使用的装备签。

①由战术劣势方（苏军）先行宣言，而战术优势方（德军）后宣言。

②只能宣言使用配置于参加了战斗的堆叠的装备签（包括已经正面表示的装备签）。参加战斗的堆叠无须宣言使用所有配置的装备签。

③除了上述之外，如果防御的堆叠处在拥有射程距离的装备签的射程之内，则该装备签同样可以参加支援（在之前的战斗通过战后挺进改变了位置的装备签则按照现在的位置进行射程判定）。但已经在其他战斗中使用过的使用射程的装备签，则不能在该次战斗中使用。（例外：对空射击）

此外，攻击方的通常攻击阶段和预备攻击阶段，只能分别使用配置于相应激活堆叠的使用射程的装备签。（防御方则无此限制）

④宣言使用的装备签，全部正面表示。

（2）支援签的公开

双方玩家将分配于该场战斗的支援签全部公开。

（3）支援签的结算

按照以下顺序对公开了的适用于支援环节的装备签进行结算。

①苏军玩家指定【狙击兵】无效的战术支援签。【指挥官】被指定时，【指挥官】效果取消。

②德军玩家使用【指挥官】时，指定【指挥官】无效的签。在①步骤时苏军使用了【狙击兵】指定【指挥官】时，则【指挥官】的效果取消。

③上述指定的支援签无效化。每一枚【狙击兵】或是【指挥官】都可以令一枚相应的支援签无效化。

④没有被上述效果无效时，适用于支援环节的装备签的效果可以开始适用。支援签在使用后全部返回相应的杯中。

⑤没有被上述效果无效的支援签按照指定顺序适用其效果。

11.3 炮击环节

（1）双方玩家各掷出等于其参加战斗的炮击兵装的炮兵火力总和数目的骰子。骰目不大于下述命中值时则视为造成1点打击。（参照地形效果表中炮兵火力栏）

①防御方：2

②攻击方：根据目标格的地形，参照相应表格中的具体数值。

（2）各自打击记录条在炮击环节结束时加上己方造成的合计打击点数。

11.4 通常战环节

（1）双方玩家各掷出等于其参加战斗的通常兵装的通常火力总和数目的骰子。骰目不大于下述命中值时则视为造成1点打击。（参照地形效果表中通常火力栏）

①防御方：2

②攻击方：根据目标格的地形，参照相应表格中的具体数值。此外，跨越河流或大河进行进攻时命中值调整为1。

（2）各自打击记录条在通常战环节结束时加上己方造成的合计打击点数。

11.5 坦克战环节

在战斗中有坦克战兵装参战时，则按照以下顺序进行坦克战环节。

（1）参加/可以射击的兵装

以下的兵装类型，在战斗参加/射击时存在限制。

①攻击方的反坦克炮不能参加战斗

②攻击方的自行反坦克炮在通常攻击阶段战斗结算时可以进行射击。在预备攻击阶段只能成为射击的目标而不能进行射击（可以参加战斗）。

③因轰炸而无效化的坦克战兵装，不能参加战斗。（参照 16.2（3））

（2）目标的分配

战术优势方（德军）按照以下顺序进行目标的分配。

- ①选择任意一枚参战的敌方坦克战兵装，再选择一枚己方的坦克战兵装，将其作为一组。
- ②直到一方坦克战兵装被全部分配为止，重复这一步骤。
- ③参加战斗的坦克战兵装有剩余时，则多余兵装进行坦克支援分组决定后，则开始结算射击。

（3）射击轮

坦克战的射击轮时，所有的坦克战兵装以 1 对 1 的形式结算战斗。

坦克战的每组战斗，双方玩家均按以下顺序判定每次的射击。地形效果表中对应黑色棱形标记结果则在射击轮中按顺序进行命中判定。

如果命中目标，则令除去的装备签返回相应的杯中。每轮射击中的效果立即适用。因此在之前的轮中被消灭的坦克战兵装不能再进行射击。

射击轮中射击的结果直接对地方坦克战兵装造成伤害，因此打击记录条的数值在此时不会增长。

①反坦克射击轮

防御方火力类型为反坦克的兵装在此时结算射击。

②攻击方射击轮

攻击方的所有坦克战兵装结算射击。

③防御方射击轮

防御方的其他火力类型兵装在此时结算射击。

（4）坦克支援轮

【坦克支援】中使用的坦克战兵装依次结算。每次命中均造成 1 点打击（参照地形效果表中坦克支援栏）。

①防御方：自动命中。

②攻击方：根据目标格的地形而异。地形效果表中出现黑色圆点结果时自动命中，出行黑色棱形结果时则按照射击轮的程序进行命中判定。（参照 12.0）

穿越河流或大河进行攻击时则无视地形，自动修正为黑色棱形结果。

各自打击记录条上在坦克支援轮结束时加上己方造成的合计打击点数。

11.6 伤害适用环节

（1）比较双方玩家打击记录条上的合计打击点数。经过以下加成修正后，得出最终值。

①地形防御等级（仅限防御方）

防御方在壕堑进行防御时，地形防御等级+1。（参照 17.2）

②参加战斗的装甲值最大的己方坦克战兵装的装甲值（无效化的兵装不能使用）

炮击兵装的装甲值在所属堆叠参加战斗时可以使用。

（2）总打击点数较大的一方获得这场战斗的胜利，较小者战败。

（3）战败方受到等于对方打击点数的 **step** 数伤害。（参照 13.0）

双方的打击数相等时，双方都将受到 **step** 伤害。

（4）进行撤退时，可以将损失的 **step** 数减半（舍去小数点）。（参照 14.0）选择是否进行撤退时，由战术劣势方（苏军）先进行。

（5）由于撤退和 **step** 减损导致防御格空出时，可以选择一个参与了攻击的堆叠战后挺进进入防御格。（参照 15.0）

12.0 射击轮

地形效果表出现黑色棱形结果时，按照以下程序进行命中判定。。

(1) 命中的判定

各兵装的射击力作为基本的命中值。（参照 10.2（2））将掷目加上目标的装甲值，得出数值不大于攻击方射击力时，则视为命中。命中值为 0 以下时也可以判定命中。（当掷出的数值为 1 时，可以无视命中值直接视为命中）

(2) 地形防御等级

防御方可以将地形防御等级作为装甲值使用进行命中判定。（参照地形效果表）

①跨越河流进行战斗时地形防御等级+1，跨越大河进行战斗时地形防御等级+2。

②存在己方壕堑时，地形防御等级+1。（参照 17.2）

地形防御加成的①②可以叠加。但装甲值不受①②的修正，攻击方不受地形防御等级的影响。

例：虎式坦克（坦克射击力 6）穿越河流射击一个处在拥有壕堑（防御等级+1）的城镇格（防御等级=2）的 KV1 坦克（装甲值 2）。地形防御等级=2（城镇）+1（壕堑）+1（河流）=4，而装甲值为 2，这时显然该使用地形防御等级的 4 点进行防御。则命中值 $6-4=2$ ，骰目不大于 2 时记为命中。

13.0 step 的减损

战斗的结果造成 step 的减损时，遵循以下限制，承受与敌军造成的打击点数相等（撤退时减半）的 step 减损。

(1) 减损只能分配给己方参加了战斗的战斗单位、或是装备签中拥有 step 的兵装。不能给支援签分配 step 减损。

(2) 每 1 点 step 的减损，可以通过以下方法处理。

①正面表示（完整战斗力）的战斗单位翻至背面表示（减损战斗力）。

②背面表示（减损战斗力）的战斗单位从游戏中移除。

③参加战斗的堆叠所配置的一枚装备签（背面表示的也可以）从地图上去除，返回相应的杯中。

例：完整战斗力面的战斗单位和两枚装备签形成的堆叠，受到 2step 减损时，可以将两枚装备签全部取除，也可以取除其中一枚装备签并将战斗单位翻面。

(3) 战斗单位从地图上移除时，堆叠中的装备签也全部移除。因此，减损面战斗单位的堆叠受到 step 减损时，应该优先移除其装备签。

14.0 撤退

宣言撤退时，可以令减损的 step 数减半（舍去小数点）。

例：3 点 step 减损时进行撤退，则减损减至 1 点。

(1) 选择是否进行撤退时，由战术劣势方（苏军）先进行。

(2) 选择撤退时，所有己方参加战斗的的堆叠全都需要撤退 1 格。

(3) 撤退和通常的移动不同。撤退不需要消耗移动力。

(4) 在撤退进入以下格子时，撤退的堆叠立即从地图上移除。

①存在敌堆叠的格子

②敌 ZOC

③地图外

(5) 撤退的第一格内存在其他己方堆叠时，则额外撤退一格。如果第二格仍然有其他己方堆叠，则重复撤退直至一个空格中。

(6) 撤退应该朝着己方联络源，以最短距离撤退。（参照 2.21⑤）在有其他撤退路线时，不能违反（4）

(5) 的限制进行撤退。优先度相同的撤退路线有多条时，则可以自行选择其中任意一条。

15.0 战后挺进

(1) 由于撤退和 step 减损导致防御格空出时，可以选择一个参与了攻击的堆叠战后挺进进入防御格。

- (2) 战后挺进是自愿的，攻击方在满足条件时也可以不进行战后挺进。
- (3) 战后挺进不消耗移动力，忽略敌 ZOC 的影响。
- (4) 攻击方撤退时，防御方不能进行战后挺进。

16.0 航空战斗

航空兵装在满足条件时可以在任意时机使用。

- (1) 在其他结算顺序的过程中可以宣言使用插入结算。但如果正在进行某项判定，则不能临时插入。
航空战斗中使用的支援签，不计入一场战斗中双方各最多使用 4 枚支援签的限制。（参照 9.2（2））
- (2) 一方玩家宣言使用航空兵装时，暂停当前的结算流程，按以下顺序结算航空战斗。
- (3) 结算结束后结果立即适用，航空战斗结果适用后，回到原来的结算顺序。

16.1 顺序

(1) 宣言航空任务

双方玩家按以下方法进行航空兵装的使用宣言。不能以支援池或再编成池中的签为航空任务目标。在下文中宣言进行航空任务的玩家称为空袭方，被空袭的一方则称为迎击方。

- ①轰炸：战斗正在结算时，拥有轰炸火力或对地射击力的航空兵装可以宣言进行轰炸。轰炸只能在战斗结算中进行。
- ②对地射击：拥有对地射击力的航空兵装可以以任意一枚正面表示的装备签为目标，宣言对地射击。背面表示的装备签不能成为对地射击的目标。对地射击可以在任意时机进行。
- ③侦查：拥有侦查能力的航空兵装可以宣言进行侦查，只有在己方回合才能进行侦查。

(2) 对空射击

迎击方玩家可以使用航空任务目标格在其射程内的对空兵装，进行对空射击宣言。

- ①对空射击进行结算时，掷 1D6，骰目不超过射击力时则视为命中。
- ②对空射击命中成功时，宣言使用的航空兵装立即无效化，返回支援签的杯中。

(3) 迎击宣言

在对空射击时未能无效宣言使用的航空兵装时，迎击方可以使用拥有对空射击力的航空兵装宣言进行迎击。

(4) 逆迎击

航空任务被迎击方进行了迎击宣言时，空袭方可以使用拥有对空射击力的航空兵装进行逆迎击。逆迎击按照以下的顺序结算。

- ①对进行逆迎击的航空兵装掷 1D6，骰目不超过射击力时则视为命中。
- ②逆迎击命中成功时，将迎击方的航空兵装无效并从游戏中除外。（不会返回支援签的杯中）

(5) 迎击的结算

逆迎击没有成功时，将正常结算迎击方的迎击。

- ①迎击方掷 1D6，骰目不超过射击力时则视为命中。
- ②命中成功时，将宣言航空任务的航空兵装无效从游戏中除外。（不会返回支援签的杯中）

(6) 航空任务的结算

没有被迎击或对空射击无效的航空兵装，将按照以下方法结算航空任务。航空兵装的任务结束后，返回支援签的杯中。

- ①轰炸（参照 16.2）
- ②对地射击（参照 16.3）
- ③侦查

任意选择合计三枚装备签或支援签，将其变为正面表示。

16.2 轰炸的结算

航空兵装进行轰炸时，按照以下顺序结算。

(1) 根据航空兵装拥有火力类型的不同，结算方法有所差异。

①轰炸火力：掷出等于航空兵装轰炸火力数目的骰子，结算方法与炮击相同。（参照 11.3、地形效果表的轰炸火力一栏）

②对地射击力：掷 1D6，以和对地射击相同的方法进行命中判定。（参照 16.3（1））

(2) 轰炸命中时，相应增加战斗中打击记录条上的数值。以对地射击力进行轰炸命中时，同样增加打击记录条上的数值，同时也将除去装备签。

(3) 在战斗中进行轰炸时，除了上述轰炸造成的打击点数外，同时可以令该场战斗中参战的部分或全部敌坦克战兵装无效化。（参照 11.5（1）③）

①轰炸命中时，增加等于命中数的打击点数，并将命中数值分配给坦克战兵装类型的装备签，当分配给其等于其装甲值的点数时，该装备签被无效化。

②装甲值为 0 的装备签，需要 1 点数令其无力化。

③被无效化的装备签，不能再参加当前战斗的剩余结算。

④对敌坦克战兵装分配大于装甲值的点数时，效果不会变化。

⑤无效化的效果仅持续于该场战斗。

16.3 对地射击的结算

航空兵装进行对地射击时，按照以下顺序结算。

(1) 以正面表示的，拥有装甲值的装备签为目标。

(2) 玩家掷 1D6，参照地形效果表中【对地射击力】一栏，根据目标格的地形，进行命中判定。

①地形效果表中为命中值时，则骰目不大于命中值时视为命中。

②地形效果表中为黑色棱形结果时，则按射击流的流程进行命中判定。但在这时，格界线地形（即河流等）的修正无效。

(3) 对地射击命中时，目标装备签返回装备签的杯中。

对地射击不会增加战斗中打击记录条的打击点数。

17.0 特殊规则

17.1 第 1-2 回合的限制

(1) 第一回合中，跳过德军的增援受领阶段。（游戏开始时获得的签在第一回合可以使用）

(2) 第一回合中，德军堆叠不能进行移动。

(3) 所属上级部队番号为【1TA】和【R】的苏军单位在前两个回合有以下移动限制：

第一回合：不能移动。

第二回合：移动力减半。

17.2 壕堑

(1) 在有壕堑的格子中，地形防御等级+1。（装甲值不能获得加成）

(2) 德军壕堑仅在德军驻防时有效，苏军壕堑仅在苏军驻防时有效。当壕堑格被敌人控制再被己方夺回时，其效果仍然有效。

例：壕堑所在的高地格配置了【碉堡 3】时，地形防御等级=【碉堡 3】+【壕堑 1】=4。炮击的命中值在碉堡的效果下修正为 1，通常战斗的命中值由高地地形修正为 1，坦克支援的命中为黑色棱形结果即按射击流的流程进行结算。

18.0 胜利条件

(1) 德军玩家在游戏结束时根据以下条件获得相应的 VP

①每个能和己方联络源形成联络线的 VP 格计 1VP。

②当有能和己方联络源全程沿道路形成联络线的，而与苏军联络源以道路连接的邻接格被占领时，计 1VP。
(该项不叠加)

(2) 第九回合结束时，德军得到了 6VP 以上时获得胜利。

(3) 德军未达成上述条件时，则苏军胜利。

19.0 可选规则

为了平衡游戏，可以选择使用以下的可选规则。

19.1 延长回合

历史上希特勒在 7 月 13 日决定结束战役。但曼施坦因 14 日以后仍在发动攻势。

(1) 游戏开始前就必须决定是否进行十回合的延长游戏。

(2) 第 10 回合的增援签领取数目与第 9 回合相同。

(3) 使用延长回合时，则在第 10 回合结束时判定胜负。

19.2 第 24 装甲军团的参战

历史上第 24 装甲军团曾作为战略预备队，希特勒批准了其投入使用，但最终没有参加库尔斯克会战。

(1) 从第五回合开始，每回合德军的移动阶段开始时，可以进行第 24 装甲军团的参战判定。

(2) 德军玩家掷 1D6，骰目不大于 2 时，从己方预备池中随机选择一个单位，选择的战斗单位配置下述的装备签（同样随机抽取），以增援同样的形式登场。（参照 7.0）

①VIK：坦克装备签×2，通常装备签×1

②17Pz：坦克装备签×1，通常装备签×1

③23Pz：坦克装备签×1，通常装备签×1

(3) 当第 24 装甲军团作为通常增援的条件满足的回合，不进行上述步骤。

19.3 野兽坦歼

历史上库尔斯克南方战线没有被证实有 SU152 参战，但在本作中其作为装备签，可能会在游戏中登场。SU152 的 152mm 榴弹炮，被证明在反坦克时也十分有效，以下为还原这一事实的规则。

(1) SU152 可以作为反坦克射击力为 5 的自行反坦克炮使用。在这时其射程视为 0，即只能在所属堆叠参战时使用这一效果。

(2) 将 SU152 作为自行反坦克炮使用其反坦克射击力时，直到下个苏军回合开始，不能使用其炮兵火力。使用 SU152 的炮兵火力时，直到下个苏军回合开始，不能将其作为自行反坦克炮。

19.4 追加算子（下期收录）

5GA 所属的 2 个师（6GAb 和 66G）由于游戏平衡的问题和算子数目的限制，在本作中被删去。追加的算子（下期收录）被使用时，苏军在第五回合和第六回合可以获得的 5GA 战斗单位增援和装备签各增加一枚，同样算在增援中进场。

19.5 坦克歼击车的机械故障

库尔斯克之战的自行反坦克炮在初期由于机械故障频繁，没有充分发挥其战斗力。德军玩家的自行反坦克炮参战时，每次均需掷 1D6，骰目为 1 时，将其从游戏中去除。

19.6 禁止确认背面表示的装备签

基础规则中，可以确认背面表示的装备签是通常装备签还是坦克装备签。该可选规则则禁止这一行为。

- (1) 背面表示的装备签置于战斗单位下，而正面表示的装备签则置于战斗单位上。
- (2) 对方玩家作为增援在战斗单位下放置装备签时，此时仍然可以确认其是通常装备签还是坦克装备签。

签一览

(1) 对各签的解说中，各有以下条目。

- ①类型：表明签的类型。
- ②能力值：表明签的能力值。
- ③时机：表明签的使用时机。
- ④效果：表明签的效果。

(2) 名字为红字的签，表示在满足条件时可以立即使用。

■坦克

类型：坦克战兵装

能力值：坦克射击力-装甲值

时机：坦克战环节

效果：在通常攻击阶段/预备攻击阶段进行射击。己方坦克射击轮时射击。（坦克之间对战，攻击方先射击）

■Tiger（Wittmann）

魏特曼的座车在进行射击或成为射击的目标时，可以选择重掷一次骰子取代第一次的结果。其余效果与普通坦克相同。（注：炮击和轰炸的目标只能是 Wittmann 所属的堆叠而非 Wittmann 本身，因此不能重掷）

■战斗机

类型：航空兵装

能力值：对空射击力

时机：航空战斗

效果：对敌航空兵装进行迎击/逆迎击。被战斗机击落的敌航空兵装，从游戏中除外。

■轰炸机

类型：航空兵装

能力值：轰炸火力

时机：航空战斗

效果：使用轰炸火力轰炸。轰炸火力的打击同时可能造成敌坦克战兵装的无效化。（参照 16.2（3））

（注：在一次战斗中使用多个使用轰炸火力的航空兵装命中时，将其打击点数合计再分配给各坦克战兵装）

■袭击机

类型：航空兵装

能力值：对地射击力

时机：航空战斗

效果：使用对地射击力的爆击/对地射击

■Ju87（Rudel）

类型：航空兵装

能力值：对地射击力×火力

时机：航空战斗

效果：在一次航空任务的结算中可以进行两次射击，两次射击不需要指定同一目标，但两次射击不能拆分进行轰炸和对地射击两种任务。**Rudel** 在进行射击或成为射击的目标时，可以选择重掷一次骰子取代第一次的结果。

例：**Ju87（Rudel）** 宣言进行航空任务，**La-5** 对其进行迎击。**La-5** 的迎击骰目为 3 即命中，德军使用 **Rudel** 的效果令 **La-5** 的迎击进行重掷，第二次骰目为 5，迎击失败。迎击结束后的 **Ju87（Rudel）** 选择进行对地射击，第一次攻击以一枚 **T34** 为目标，骰目为 4，但 **T34** 拥有 1 点装甲值，即骰目为 3 以下时计为命中，于是 **Rudel** 再次使用其重掷的效果，第二次的骰目为 2，**T34** 被摧毁。**Ju87（Rudel）** 的第二次攻击以位于高地的 **PakFront** 为目标，骰目为 2，攻击 **PakFront** 时骰目为 4 以下即计为命中，因此 **PakFront** 被除去。**Ju87（Rudel）** 的航空任务到此结束，返回杯中。

■侦察机

类型：航空兵装

时机：航空战斗

效果：将地图上合计三枚敌装备签或支援签翻至正面表示。

■重炮支援

类型：炮击兵装

能力值：炮兵火力

时机：炮击环节

效果：使用炮兵火力射击。

■烟幕

类型：事件

时机：支援环节

效果：该场战斗中敌人使用的炮击和航空攻击全部无效。（己方的仍然有效）

注：烟幕的效果不能追溯到之前已经结算过的炮击或航空攻击。因此不能无效使用前炮击和航空攻击已经产生的效果。（例：进行轰炸时，在支援签的使用宣言和结算掷骰之间时使用烟幕，可以无效该次轰炸以及该次战斗中之后的炮击或航空攻击）

■工兵

类型：战术支援

时机：支援环节

效果：除去邻接的堆叠中的一枚阵地兵装/或令这场战斗中敌人使用的所有阵地兵装无效化。

■白兵战（肉搏战）

类型：战术支援

时机：通常战环节

效果：该场战斗中双方的通常火力均变为**2**倍。多个【白兵战】的效果不叠加。

■指挥官

类型：战术支援

时机：任何时机均可

效果：从以下效果中选择一个使用

- ①任何掷骰时，可以选择重掷一次骰子取代第一次的结果。
- ②当前战斗中，选择任意一枚装备签无效化（火力为**1**以上的同时需要从游戏中去除）。
- ③令一枚支援签无效化（不能使用）并返回杯中。无效化签的效果时，不可以追溯到之前已经适用的效果。

■狙击兵

类型：战术支援

时机：支援环节

效果：令当前战斗中任意一枚战术签无效化并返回杯中。

※也可以在战斗时立即使用这一效果，此时则只能令一枚【指挥官】无效化。

■莫洛托夫鸡尾酒瓶

类型：战术支援

时机：坦克战环节开始前效果适用

效果：随机选择一枚参战的坦克或自行反坦克炮，掷 1D6。骰目不大于 2 时将其去除。这个效果使用成功后，将该签除外。

■接近战

类型：战术支援

时机：损害适用环节

效果：当前战斗中，胜利方同样受到对方打击点数之和的 **step** 损害。（撤退时同样可以令其减半）

■地雷原

类型：阵地兵装

时机：损害适用环节

效果：己方的打击点数+2，只在防御时有效。

■自行反坦克炮

类型：坦克战兵装

能力值：反坦克射击力-装甲值

时机：坦克战环节

效果：

①攻击时：在己方坦克射击轮进行射击。但在预备攻击阶段不能进行射击。（可以参加战斗）

②防御时：反坦克射击轮时进行射击，通常攻击阶段和预备射击阶段都可以射击。

■反坦克炮

类型：坦克战兵装

能力值：反坦克射击力-（装甲值）

时机：坦克战环节

效果：

①攻击时：不能参加战斗

②防御时：反坦克射击轮时进行射击，通常攻击阶段和预备设计阶段均可。所属的堆叠成为攻击对象的战斗以及自身被射击时，可以使用括号内的装甲值。除此以外的情况装甲值视为 0。

※拥有 2 射程以上的反坦克炮参加协同防御，射击轮时被攻击方射击命中时正常除去

NOTE: 在本作中，反坦克炮的射程不是表示可以直接射击射程的目标，而是表示在该型反坦克炮在该范围内分散配备的间接表现。

■自行火炮

类型：炮击兵装

能力值：炮兵火力-装甲值

时机：炮击环节

效果：对射程内发生的战斗使用炮兵火力进行射击

①攻击时：在所属的堆叠被集火的相应攻击阶段可以进行射击。

②防御时：通常攻击阶段和预备攻击阶段均可以使用。（即一个完整的双方回合最多攻击三次）。所属的堆叠参加战斗时，可以使用其装甲值。

※炮击兵装不参加坦克战阶段。

■防空炮

防空炮也能当作反坦克炮使用

【防空炮】

类型：对空兵装

能力值：对空射击力-装甲值

时机：航空战斗

效果：对在射程内进行航空战斗的敌航空兵装进行对空射击，条件满足的情况下，一回合可以进行多次对空射击。

【反坦克炮】

参照反坦克炮的条目。

※当作反坦克炮使用时，也可以使用其射程进行协同防御。

■阵地

类型：阵地兵装

能力值：防御等级

时机：射击/损害适用环节

效果：提供地形防御等级 2（机枪阵地）/3（碉堡），与其他地形重复时，只取用能力值较高者。除此之外，在防御时，相应类型阵地在受到相应类型的火力射击时，所有敌人的命中值会降为 1。

①碉堡：炮兵火力以及轰炸火力

②机枪阵地：通常火力

当阵地处于正面表示，所属堆叠进行移动或撤退时，将其返回相应的杯中。

■分遣队

类型：通常兵装

能力值：通常火力-装备值-移动力

时机：通常时使用

效果：背面表示时，将其视为普通的通常装备签。移动阶段开始时，可以将其翻至正面，从堆叠中分开单独在地图上配置。一旦变为正面表示，必须从起始格进行移动。（不分离时不能变为正面表示）正面表示时，视为火力 1，装备值 1，移动力 3，1step 的步兵单位。

※正面表示的分遣队进行再编成时，将其从地图上取除移至再编成池。分遣队与装备签堆叠时，则将该装备签也移至再编成池。

游戏设计：呼啦中村

制作：Game Journal

中文翻译：Sora

立即购买本游戏：<https://item.taobao.com/item.htm?id=550086775169>

译者注：如果您在使用该规则时发现规则性漏译、误译以及其他问题，欢迎与译者 QQ：463545952 联系。您也可以到 QQ 群 319423627 与大家一起讨论战棋游戏！

战旗工作室淘宝店：<https://soundwave.taobao.com>