

德俄戰爭

The Russian Campaign

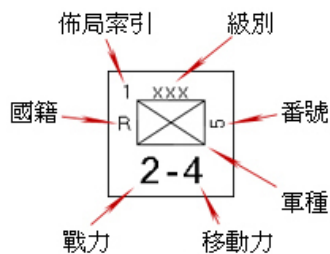
中文規則：賴志偉 walterlcw@yahoo.com.tw

1. 簡介：一九四一年六月二十二日，三百萬德軍越過德蘇邊境。這隻軍隊歷經波蘭、法國與巴爾幹的勝利，其勢銳不可當，幾個月便席捲歐俄大半，卻適逢嚴冬降臨。這是歷史上規模最大的陸上戰爭，也是納粹德國敗亡的開始。

2. 單位

2.1 褐色單位是蘇軍，灰色是德軍，黑色是納粹武裝禁衛隊，深褐色是軸心盟國。軸心盟國另以字母標示國籍：

R=羅馬尼亞 I=義大利 H=匈牙利 F=芬蘭



級別代號：

XXX 軍團
XXXX 軍
XXXXX 集團司令
XXXXXX 戰線司令

2.2 布局索引是部署的依據。級別是堆疊上限的依據。戰力代表單位的戰鬥力。移動力代表單位的移動格數上限。

2.3 印了星號的單位是變體規則中才會用到的特殊單位。



3. 遊戲佈局

3.1 蘇方先依表部署。軍區駐軍必須放在邊界兩格內。

3.2 德方後依表部署，集團內的單位可放在波蘭、匈牙利或羅馬尼亞。德方單位不得放在蘇軍旁。

3.3 第一回合第一個月，北方集團的單位祇能攻波羅的海軍區駐軍。中央集團，西方軍區。南方集團，基輔軍區。羅馬尼亞駐軍，基輔或奧德薩軍區。芬蘭單位不受限。

4. 遊戲流程

- 4.1** 德方擲一枚骰子，並對照天氣表，決定該回合的天氣。
- 4.2** 德方移動，指派轟炸、鐵路運輸或海運。這是第一個月。
- 4.3** 德方攻擊，一次一件，順序自定。第一月結束。
- 4.4** 德方移動不在敵軍旁的單位，指派海運。這是第二個月。
- 4.5** 德方攻擊。佔領鐵路。檢查德軍補給。第二月結束。
- 4.6** 蘇方比照德方執行 4.2 到 4.5。回合結束。
- 4.7** 重覆 4.1 到 4.6 直到遊戲結束。

5. 堆疊限制

- 5.1** 每格內能容納兩個軍或三個軍團，或一個軍和一個軍團。
- 5.2** 移動時沒有堆疊限制，限制在移動完畢後才生效。
- 5.3** 司令部、工人單位、史達林、希特勒以及納粹後備禁衛隊（祇有一個，數值 2-7）沒有堆疊限制。

6. 控制範圍

- 6.1** 一個單位所在的那一格以及周圍六格，是其控制範圍。控制範圍不受地形或河流阻撓，但不得跨越海岸或湖岸。
- 6.2** 進入敵方控制範圍的單位必須停下攻擊相鄰敵軍。

7. 移動

- 7.1** 移動時可移動任何數量的友軍單位。
- 7.2** 單位可移往任何方向，可穿過或停在友軍上。移動力不得轉移或累積。祇有半格的海岸亦可移入。
- 7.3** 移動力受雙重規範：單位的移動力和「移動限制表」。後者規範不同單位在不同天候下的移動上限。單位移動的格數不得超過任一規範。
- 7.4** 單位進入森林、山地或沼澤就必須停下。**例外：步兵和登山部隊不必停在森林，登山部隊不必停在山地。下雪時沼澤視為一般地形。**鐵路橋祇供鐵路運輸。上面不得正常移動。
- 7.5** 敵方控制範圍內的單位，移動的第一格不得在敵方控制範圍內，第一格以後則可。第二月開始之刻與敵軍相鄰的單位不得移動。但其他單位可過來協助攻擊。
- 7.6** 單位不得越過海岸線，黑海刻赤渡口例外。渡海者必須停在對岸第一格，該格若在敵方控制範圍內則不得渡海。控制範圍不及渡口對岸，不得隔岸戰鬥。被迫撤退的單位可用渡口。使用渡口不耗海運額度。補給線可以越過渡口。

8. 鐵路運輸

8.1 軸心國每回合可利用鐵路運輸六個單位（下雪時三個），蘇聯不論天候每回合五個。第一月才可使用鐵路。

8.2 鐵路格上的單位才可使用鐵路。第一月登場的增援或整編單位可使用鐵路進入地圖，且不扣去 8.1 條規定的額度。

8.3 使用鐵路的單位移動格數無限，可停在任一鐵路格上。

8.4 雙方祇可使用友方控制的鐵路。鐵路控制權的判定法：甲方單位進入或穿過鐵路格時，該格若能沿鐵路連到甲方控制的都市（上面不得有敵方控制範圍或敵方控制的都市）其間的整段鐵路即為甲方所有。除友方城市外，德方若能連到地圖西邊、蘇方若能連到東邊或南邊，也可控制鐵路。

8.5 使用鐵路的單位，必須能從自己的位置沿鐵路連到一座友方城市（發車點）。發車點可在敵方控制範圍內，但單位與發車點間不得有敵方城市或控制範圍。

8.6 單位使用鐵路前後不得移動。全程（包括起終點）不得穿過敵人控制範圍或敵人控制的都市。

8.7 雙方在自己回合佔領鐵路，控制權在第二月戰鬥後（補給前）生效。鐵路標籤標示德方鐵路的極限，其餘屬蘇方。

9. 海運

9.1 雙方每回合可在黑海（含亞速內海）海運一個單位。德方每回合可在波羅的海海運一個單位。兩個海域互不相通。

9.2 每月皆可海運，於移動時發生。當月有移動力者才可海運。單位進行海運前後不得移動。海運有三種方式：

A. 入港：從友港或地圖外（增援或整編單位）出發，進入友港。**注：沿海城市即港口。**

B. 撤離：從海岸撤離到友港或地圖外。到地圖外的單位必須成為下一月（可跨回合）的增援，但不得利用鐵路。

C. 搶灘：一局遊戲一方限搶灘兩次。從友港或地圖外（增援或整編單位）出發，登上沒有敵軍的海岸格或港口。搶灘者該回合不需補給，必須攻擊相鄰敵軍，當月若遭擊退則潰散。

9.3 在黑海海運必須擲一枚骰子，小於四才成功。每控制一個黑海港口可讓骰數減一。

9.4 在波羅的海「入港」骰數小於五成功；「撤離」小於四成功。控制列寧格勒則骰數減一。波羅的海不得搶灘。

9.5 海運失敗者即潰散。海運失敗也要扣去回合海運額度。搶灘失敗也要扣去全局搶灘額度。

10. 戰鬥

10.1 移動方即攻方。所有移動結束後，與敵軍相鄰者必須攻擊。若有多場戰鬥，攻方可先打一場，再決定下一場打哪裡。

10.2 一次戰鬥中，所有攻擊單位的戰力必須相加為一個攻擊值，所有防守單位的戰力必須相加為一個防守值。

10.3 攻方必須遵循下列規定：

10.31 必須攻擊所有相鄰的敵軍。

10.32 與敵軍相鄰的攻方單位必須攻擊。

10.33 所有攻擊單位必須和所有防守單位相鄰。

例：一個單位一次最多可攻擊周圍六格的敵軍。

10.4 若有多個守方單位在同一格，攻方必須一次攻擊格內所有單位。同格的攻方單位，則可各自攻擊一個目標。

10.5 所有單位一個月祇能攻擊一次。第一月結束後，單位若仍與敵軍相鄰，則第二月不得移動，且必須繼續攻擊。

10.6 攻守戰力比數 1:6 或更佳才可攻擊。無法攻擊者立刻殲滅，其控制範圍不得阻撓守方撤退。攻方可故意讓部分單位以劣勢做「牽制攻擊」，好讓其他單位在別處以優勢攻擊。

11. 戰果判定

11.1 戰鬥前先計算攻守戰力比：將較低的戰力值化為一，將較高的戰力值除以較低者。小數的取或捨必須對守方有利。攻方置於前，守方置於後。**例：4:9 變成 1:3，9:4 變成 2:1。**

11.2 攻方擲一枚骰子再比對「戰果表」，代號解釋如下：

AE：所有攻擊單位潰散。潰散者整編後可重回地圖。

A1：攻方選擇一個攻擊單位潰散，其餘單位撤退一或兩格。

AR：所有攻擊單位撤一或兩格。

C：雙方皆無傷亡，也不須撤退。

EX：雙方選擇一個自己的單位潰散，守方單位撤一或兩格。

DR：所有防守單位撤兩格。

D1：守方選擇一個防守單位潰散，其餘單位撤兩格。

DE：所有防守單位潰散。

DS：所有防守單位遭殲滅。遭殲滅者不得整編。

11.3 雙方撤退路徑皆由攻方決定，但須遵守 11.4 條規定。

11.4 撤退單位可忽略地形，不得進入敵方控制範圍、湖泊、海洋，或移出地圖，也不得違反堆疊上限。無路可退者潰散。

11.5 攻方可自願降低比數，以期特定戰果。

12. 地形與戰鬥

12.1 山地和主要城市（名稱為粗體）裡的防守單位戰力乘二。

12.2 若所有攻擊單位都在河流之上，防守單位戰力乘二，除非防守單位也在同一河流上。祇有半截河流的格子也算河流。

12.3 承上，第一回合第一月，隔岸防守的蘇軍戰力不得乘二。

12.4 即使有多重地形，戰力最多加倍一次。攻方不得加倍。

12.5 在森林中的攻擊和防守單位，不需也不得撤退。

14. 俯衝轟炸（限德方）

13.1 俯衝轟炸機不得獨自攻擊，每一架次能助攻一次戰鬥，使攻方比數改進三級。例：3:1 變成 6:1，1:2 變成 3:1。

13.2 德軍司令部八格內的敵軍才可轟炸。若防守單位不止一疊，每疊都必須在八格內。航程不受地形、水域或控制範圍影響。攻方將轟炸標籤放在任一疊防守單位之上。

13.3 第一月才可轟炸。每次戰鬥限轟炸一次。一個司令部每回合限支援轟炸一次。轟炸不受 3.3 條的軍區限制。

13.4 一回合可調度的轟炸機架次，因年份與天候而異：

一九四一年 晴天：3 泥濘：1 下雪：0

一九四二年 晴天：2 泥濘：1 下雪：0

一九四三年 晴天：1 泥濘：0 下雪：0

「泥濘」包括重度與輕度泥濘。一九四三年後一律停飛。

14. 自動勝利（限德方）

14.1 德方以 10:1 攻擊就自動勝利。防守單位不待戰鬥即殲滅。未參與自動勝利者，同月可移入或穿過遭殲單位的位置。

14.2 自動勝利者，同月不得再移動或再攻擊。

14.3 第一月自動勝利者，次月可移動但不得進入敵方控制範圍。若次月一開始就在敵軍旁則不得移動或攻擊（10.32 條的例外），友軍必須攻擊該敵軍，否則自動勝利者視為遭殲滅。

15. 補給與冬裝

15.1 第二月結束時（判斷鐵路所有權後）移動方的每一單位必須連一條不超過八格的補給線（下雪則為四格）到友方控制的城市或友方鐵路。該鐵路必須連到友方控制的城市。

15.2 德方鐵路也可連到地圖西邊；蘇方鐵路也可連到東或南邊。鐵路橋可供補給，但八格補給線不得從上而過。

15.3 補給的單位與城市可在敵軍旁，但補給線與鐵路不得穿過敵方控制範圍或敵方城市。無法建立補給線者潰散。

15.4 最後佔據某城市者（或最後佔據旁邊格子者）控制該城市。若有敵軍在城市旁，則留在城內才算控制。若雙方皆在城市旁則無人控制。控制權即刻生效，一月內可隨時易手。

15.5 下雪時，蘇聯境內沒有冬裝的單位戰力皆除二，小數捨去加一。每個單位個別算。有特殊地形則算好再乘二。

15.6 蘇聯與芬蘭單位永遠有冬裝。其他單位：第一個冬天，城市內或友方城市旁的單位有冬裝。第二個冬天，友方城市兩格內的單位也有冬裝，中間那格不得與敵軍相鄰。

15.7 冬裝不可「攜帶」，在規定範圍內戰鬥的單位才有冬裝。

16. 增援

16.1 雙方每回合檢查地圖旁的回合表。某回合若印了一個數字就表示有增援。將增援表上對應數字下的單位拿走。表上會指定增援出現在哪一月。單位必須按指定的月份出現。

16.2 增援單位在移動時登場。當月可以移動的增援單位可直接海運。也可以將它放在表上指定的位置：城市或地圖邊緣。放置後必須依照正常規則移動。第一月可用鐵路。

16.3 若指定增援的蘇方城市已由敵人控制，則改在東邊登場。圍城仍必須按規定增援。若增援超過堆疊上限，單位又無法出城（因敵方控制範圍），則改在東邊登場。

16.4 羅馬尼亞單位必須在布加勒斯特登場；匈牙利單位在匈牙利西邊的鐵路格；德國和義大利單位在西邊任一格。

17. 特殊增援與調度

17.1 一九四三年七月和十一月，德方將增援表上指定的步兵換成機械化步兵。可用等值或戰力更低的德國步兵替換。

17.2 德方若控制阿堪哲，德方下回合第一月就有兩個德軍單位從北邊任一友方鐵路格登場。蘇方若控制赫爾辛基，蘇方下回合第一月就有一個蘇軍單位從北邊任一鐵路格登場。

17.3 蘇方回合結束時，若蘇軍：控制了赫爾辛基，芬蘭單位必須投降；控制了布加勒斯特，羅馬尼亞單位必須投降；有五個或以上單位在匈牙利，所有匈牙利單位必須投降。

17.4 若蘇軍四二年十二月後進入布加勒斯特五格內，德方下個月在該城得兩個單位。若蘇軍四三年十二月後在該城五格內，德方多得三個軍團。若超過堆疊上限、單位又無法出城（因敵方控制範圍），超出上限者改在西邊任一格登場。

17.5 若蘇軍四三年十二月後進入華沙兩格內，德方下個月在該城得兩個裝甲單位。若超過堆疊上限、單位又無法出城（因敵方控制範圍），超出上限者改在西邊任一格登場。

17.6 四四年五月、四五年三月和五月，德方必須調走增援表上指定的單位，否則蘇方勝利。奉命調走者必須使用鐵路或海運，或以正常移動移出西邊。

18. 司令部

18.1 司令部沒有堆疊限制，祇能在第二個月移動。它不受天候影響，但仍受地形影響且不得使用鐵路。

18.2 史達林與希特勒沒有堆疊限制，但不是司令部。兩者不得正常移動，祇能使用鐵路和海運。遭擊退即殲滅。

19. 遊擊隊（限蘇方）

19.1 遊擊隊祇能部署在蘇聯，必須放在德方控制的城市，或德方控制的鐵路。不得放在德軍旁或納粹禁衛隊五格內。

19.2 遊擊隊的控制範圍祇有本身所在一格，不得移動或控制城市。移入遊擊隊的德軍必須停下。使用鐵路或遭擊退的德軍不得移入遊擊隊。德方補給線不得穿過遊擊隊。

19.3 德方每月移動完畢後（戰鬥前）將德軍旁以及禁衛隊五格內的遊擊隊移出地圖。遊擊隊無法根除，蘇方第二月結束後，必須按照 19.1 條重新部署所有遊擊隊。

20. 空降（限蘇軍）

20.1 蘇軍有三個空降單位。下雪回合第一月移動時可空降。

20.2 必須空降在蘇軍司令部八格內，不得在森林、山地或敵軍旁。降下的整個回合不得移動。

20.3 空降單位祇能空降一次，潰散的話不得整編。

20.4 空降單登場後放在地圖外，空降時才部署。空降單位也可當作正常增援進入遊戲，但這樣就失去空降能力。

20.5 空降單位不需要補給。

21. 工人單位（限蘇方）

21.1 工人的工業值可整編單位（22.5 條）。此值也等於工人的戰力。工人有控制範圍，但不得移動，被迫撤退即殲滅。

21.2 工人依增援表進入地圖。可放在任何蘇方城市內。一個城市不得有兩個工人，除非所有城市都已有一個。

21.3 工人沒有堆疊限制。新到的工人，其工業值立即生效，蘇方當月便可利用它來整編。潰散的工人不得整編。

21.4 四三年五月，所有工人的工業值乘二。其戰力不乘二。

22. 整編

22.1 潰散的單位可整編。雙方整編好的單位，必須遵循各自的增援規則重回地圖。**例外：芬蘭單位必須在赫爾辛基登場。蘇聯單位也可在有工人的城市登場，一城市限一個整編單位。**

22.2 德方在每年第一個晴天回合的第一月整編。司令部整編後必須等到第二月才可登場。首都被蘇方控制的單位不得整編。四三年後義大利單位不得整編。四五年完全不得整編。

22.3 德方每年可整編：所有納粹禁衛隊、空降部隊和司令

部；3-4、4-4 和 5-4 的德國步兵各一；一個德國登山部隊；一個德國機械化步兵；芬、義、羅、匈各一個單位；每控制一個油田可整編一個德國裝甲部隊。油田的控制跟城市一樣（15.4 條）。德國騎兵不得整編。以上額度不得累積至翌年。

22.4 德方整編時，若指定的單位沒有潰散，可用 3-4 的德國步兵代換。祇有德國籍的登山部隊、機械化步兵、步兵、裝甲部隊（必須有油田）才可代換。納粹禁衛隊不得代換。

22.5 蘇方在每回合第一月整編。所有整編單位，其戰力值總和不得超過蘇方整編值。整編值等於工人的工業值總和（21.1 條）。整編單位中祇能有一個裝甲部隊以及一個禁衛隊（裝甲禁衛隊視為裝甲部隊）。整編值不得累積至下一回合。

22.6 四二年一月至四四年十一月，蘇方每回合擲一枚骰子，將骰數加到整編值，代表盟軍援助。若無人控制阿堪哲港，蘇方不得擲骰。德方一旦控制該港，盟軍援助便永久停止。

23. 勝利條件

23.1 達成下列條件之一者立刻獲勝：

23.11 佔領對方首都，同時殲滅對方元首。

23.12 佔領地圖上所有城市。

23.2 遊戲結束前若無人獲勝則雙方平手。

24. 特殊勝利條件

24.1 遊戲開始前，雙方先秘密寫下每一年的目標。每年第一次晴天回合前，雙方公佈該年目標。答達成雙方目標者立刻獲勝，否則繼續遊戲。

24.2 德方每一年寫下的目標必須選自下列項目：

一九四二年可選：聶伯沛卓斯克、布楊斯克、列寧格勒

一九四三年可選：列寧格勒、卡可夫、高加索油田（PP13）

一九四四年可選：斯瓦斯托普、里加、基輔

一九四五年可選：華沙、勒瓦夫、殲滅史達林

24.3 蘇方每一年寫下的目標必須選自下列項目：

一九四二年可選：斯瓦斯托普、卡里寧、卡可夫

一九四三年可選：佛隆尼敘、莫斯科、史達林格勒

一九四四年可選：列寧格勒、羅斯托夫、庫斯克

一九四五年可選：布加勒斯特、柏林、殲滅希特勒

24.4 到了四五年若還無人獲勝，則依第 23 條規則判斷勝利。

