

系列规则 1.8 版 Series Rules, ver 1.8

©1994. The Gamers, Inc. 保留所有权利。 ©2015. Multi-Man Publishing, LLC.

系列设计: Dean Essig

1.8 版本修订: Larry Davidson

1.6 版本修订: Dean Essig

1.5 版本修订: Dave Demko

游戏测试: Dave Combs, John Best, Mike Haggett, Nelson Isada, William Moody, Dave Powell, Rod Schmisser, Roger Taylor, Ric Walters

原译者: Justinian (慕容笛)

校对修订排版: 狂人

介绍 Introduction

《标准战斗系列》游戏 (Standard Combat Series, 简称 SCS), 无论是老手还是新人都能参与并快速地学习规则。该系列旨在提供兵棋游戏常见的战场主题、术语和技术。

1.8 版备注 Note about version 1.8 除已知勘误和新的澄清之外, 本规则基本与 1.7 版相同。

如何学习规则 How To Learn Rules 游戏是令人愉快的消遣, 而非繁琐的实验。为了学习此游戏, 首先从简略地阅读此规则, 并熟悉游戏配件开始。无需强记任何内容。可拆下若干个双方单位算子, 并按照任意方式摆放在地图上。此时根据您手中的规则书, 遵循“游戏流程”尝试推演, 如有必要可重读规则。一旦您的随机游戏可以运作起来, 且很少需要查看规则时, 那么可以按照真实游戏进行布置并尝试游戏了。此时, 玩家已经可以良好地掌握游戏术语, 也几乎不需要额外努力即可进行任何 SCS 游戏了。

配件 The Components

地图 The Map

A. 六角格编号系统。 编号系统表示地图上每个独立的六角格。如果游戏使用多张地图, 那么将会使用字母来表示地图。一个六角格将会使用其所在地图的字母开头, 如 A10.10。小数点左面的数字表示六角格的横行, 编号从小到大代表为沿地图水平方向从左至右。小数点后的数字表示沿着特定横行, 从垂直方向由下到上读取的数字。并非所有的六角格都会印刷数字, 但是编号系统适用于所有六角格。为了标识网格坐标, 每隔 5 个六角格会印制六角格的编号 (xx.05, xx.10, xx.15)。例如, 为找到六角格 29.17, 首先沿着 xx.15 网格线直到找到 29.xx 六角格的横行, 数两个格子可找到 29.17。

B. 地图边缘六角格。 只有在地图上至少显示了 1/2 的六角格才可在游戏中使用。被消灭的单位会被强制移出地图。

C. 地图外移动。 除非特定游戏特别说明允许, 否则单位不可进行任何形式的地图外移动。

D. 图表和表格。 地图上可能包括若干的图表和表格来辅助游戏。有时也会印制在单独的玩家辅助卡上。回合记录条用来准确记录当前的回合。将回合记录标记 (“回合/Turn”) 放置于此, 来表示当前的回合。每当双方玩家都完成他们各自的“玩家回合”后, 将该标记向前退进一格。

推演算子 The Playing Pieces

每个游戏都包含一板或多板算子板。主要有两种算子: 单位和标记。单位表示参加战斗的军事编制。标记用来记录信息或表示单位的状态。

规则 The Rules

每款 Gamers 品牌旗下的游戏都包含独立的系列和游戏手册。系列规则手册包含适用于该系列所有游戏的通用规则。游戏规则手册给出具体游戏所需的细节, 包括特殊规则, 剧本和初设信息。如果游戏规则与系列规则存在矛盾, 则以游戏规则为准。

初设信息 Set Up Notes

除非游戏针对初设有特别说明, 否则遵循以下规则:

1. “w/i # (位于#格内)” 表示特定的单位初设在列出的格子周围的#格内, 包含列出的各自本身。例如, w/1 4 代表着距离该格小于等于 4 格的范围内。
2. 单位初设永远不可超过堆叠限制, 但是可以正好达到堆叠限制。
3. 单位通常初设时为完整战力、满补给状态。
4. 当初设边界后标注有 “inclusive / (包含边界)” 一词时, 意味着这些单位可以初设在特定边界线内的任意位置, 包含边界格内。
5. 永远由游戏后手玩家先进行初设。

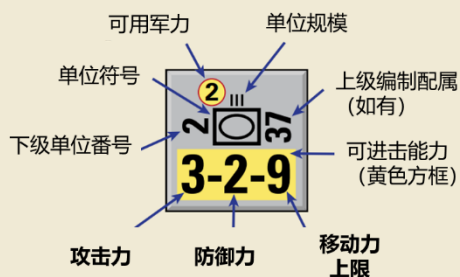
累积效果 Cumulative Effects

在所有情况下, 一个单位受到多个数值修正时, 这些效果是会累积计算的。在战斗中, 一个单位如果因地形而减半且因补给而减半, 那么最终结果应为 1/4。在计算过程中保留小数点后数字直到所有修正都被计算完毕, 然后按照标准的取整规则结算。

标准取整规则 Standard Rounding Rule

小数取整规则如下: 0.01 到 0.49 向下取整, 0.50 到 0.99 向上取整。直到最终应用数值结果前, 都要保留小数计算。

SCS单位及标记信息



如果移动力上限左侧只有一个数字 (而不是两个), 则这是攻击力和防御力的合并数值。

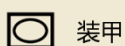
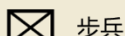
断补标记



回合记录标记



单位符号



单位规模标识

- ... 排
- I 连
- II 营
- KG 战斗群
- Grp 战斗组
- III 团
- X 旅
- XX 师
- XXX 军
- XXXX 集团军
- XXXXX 集团军群

如果您的对手试图预先计算战斗结果, 请确认他遵循了以下的战争迷雾规则。
 举例, 如果三个单位攻击一个单位, 在计算攻防比前, 通过计算得出您方为 2.5, 3.25 和 4.125 (总计 9.875), 防御方为 2.125。此时, 攻防比为 9.875:2.125 即 4.65:1。此时使用标准取整规则, 此次攻击为 5:1。

战争迷雾 Fog of War

除非在计算一次攻击方玩家**明确声明**要进行攻击的攻防比时, 否则玩家**不能**检查构成敌方堆叠的单位。玩家只能查看堆叠顶部的单位。他可以查看被任何标记覆盖的顶部单位。玩家在声明攻击后, 不能取消该攻击。

1.0 游戏流程 1.0 Sequence of Play

每个“游戏回合”按照特定的步骤进行, 而这个顺序被称为“游戏流程”。每个回合包含两个“玩家回合”。每个玩家回合由一套流程构成。两个玩家先后执行完各自的玩家回合后, 一个游戏回合便完成了。在游戏回合结束时, 把回合标记前进一格, 然后重新开始流程。玩家必须按顺序严格遵循游戏流程。游戏规则手册会指定先后手玩家。每款游戏都会基于游戏基础流程有一些变化。

先手玩家回合

移动

把当前方的增援按照抵达序列放置在入场六角格内。当前玩家可以移动他的单位。当前方单位可以执行突袭战斗。

战斗

与敌方单位相邻的当前方单位可以攻击。

进击

具有可进击能力的当前方单位可移动。它们也可以选择突袭。

补给

当前玩家确定他的每个单位均有补给。如果没有, 则标记为断补。

后手玩家回合

双方角色交替, 并重复以上流程。

2.0 控制区 (ZOC)

2.0 Zones of Control (ZOCs)

控制区 (简称 ZOC) 表现一个单位阻断其周边敌方单位移动的能力。敌方单位的 ZOC 称为敌方 ZOC (简称 EZOC)。友方 ZOC 对友方单位无影响。

2.0a 只有印刷的攻击力 (并非仅有射击、补给距离或防御力的单位) 大于等于 1 的单位才拥有 ZOC。

2.0b 一个单位的 ZOC 包含与其**相邻**, 并且它在常规移动中**可以移动进入**的六角格。

2.1 ZOC 的效果 2.1 ZOC Effects

2.1a 进入包含 EZOC 的六角格花费 +2MP。只要花费足够的 MP, 单位可以从一个 EZOC 直接移动进入另一个 EZOC, 亦可进入或退出任意数量的 EZOC。

2.1b 如果一个单位在某阶段开始时处于 EZOC 中, 则该单位在本阶段不可突袭。在进击阶段开始时处于 EZOC 中的单位不可移动。

2.1c 单位只可攻击它 ZOC 内的敌方单位。

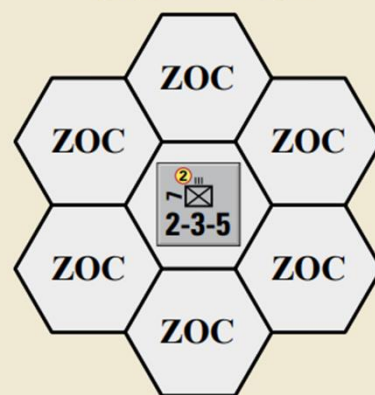
2.1d 如果撤退进入一个 EZOC, 则整个堆叠损失一点军力。撤退中的整个堆叠合计仅损失一点军力, 而非堆叠中每个单位各损失一点军力。每撤退进入一个 EZOC 格都执行一次上述操作。

2.1e EZOC 不会阻止战后推进 (10.0)。

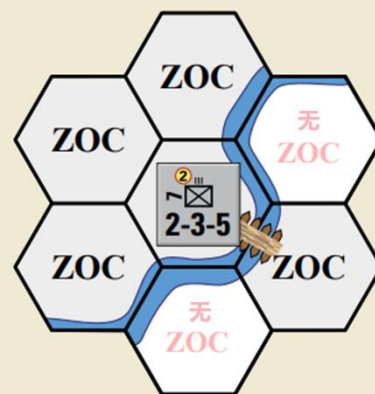
2.1f EZOC 会阻断补给线 (12.1a)。

2.1g 多个重叠的 EZOC 无额外效果。友方 ZOC 不影响 EZOC 的效果。一个

常规的ZOC结构

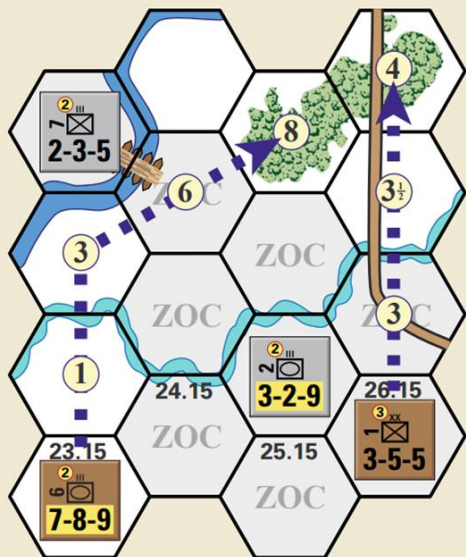


受地形限制的ZOC结构



禁止穿过河流格边移动, 除了使用桥梁以外——ZOC指挥穿过该桥梁。

移动示例



地形效果表

地形	移动花费	战斗效果
开阔	1	无
树林	2	Dx2
道路	1/2	Ot
溪流	+1	Ax1/2
河流	P	P
桥梁	抵消河流	Ax1/4

A = 攻击者 D = 防御者
ne = 无效果 P = 禁入
ot = 使用该格或河边的其他地形
(other terrain)

此地形效果表 (TEC) 只用于此系列规则书种作为实力。每款游戏将有自己专用的TEC。

本示例展示了移动单位的MP花费情况。圆圈中的数字表示单位进入各种六角格的MP的花费累积。进入每个六角格的MP花费从上面的地形效果图中查取。

单位6在单位7和单位2之间的缺口移动。花费1MP进入第一个开阔地形六角格，2MP进入第二个六角格（1点开阔地形+1点跨过溪流），3MP进入六角格24.17（1点开阔地+2点进入EZOC）然后2MP进入林地六角格25.18。此时单位6可以继续进入六角格26.17，但是选择留在安全的林地中。单位6不能继续进入六角格26.18，因为单位6的移动力为9，故其不能再花费2MP进入六角格26.18。

单位1花费3MP进入六角格26.16（1点开阔地+2点进入EZOC），因为单位1使用道路故仅花费1/2MP进入26.17并另外花费1/2MP进入26.18。尽管单位1在抵达26.18之后尚有1MP未使用，它也不再进一步移动了。

六角格内可同时存在友方 ZOC 和 EZOC。

2.1h 只有在判断补给时，友军单位可抵消它所在六角格内的 EZOC。

3.0 移动 3.0 Movement

在移动阶段中，玩家可以按自己的意愿，移动他任意数量的单位。在单位的移动力上限和其他适用条件的上限内，玩家可将每个单位按自己的需要移动任意距离。

流程：

当前玩家移动单独的单位，或将单位以堆叠为形式移动，移动中以花费移动点数（简称 MP）的方式来记录剩余的移动力上限。单位的移动必须沿着六角网格连续移动。单位可向任何方向移动，移动中可向多个不同方向移动。在下一个单位或堆叠移动之前，必须完成当前单位或堆叠的移动。

3.1 如何移动单位

3.1 How to Move Units

3.1a 玩家可移动自己任意数量的单位（全部、部分移动或不进行任何移动）。

3.1b 每个单位都拥有一个移动力上限（简称 MA）。单位在一个阶段中花费的移动点数不能超过它的移动力上限（例外见 3.1e）。

3.1c 以移动点数（简称 MP）来计算移动。根据地形效果表，每个六角格或六角格边地形都会花费特定数量的 MP。在每个单位移动过程中，玩家必须持续记录单位花费 MP 的总量。

3.1d 单位与单位间的移动力上限是独立的，一个单位花费 MP 与其他单位无关。单位剩余的 MP 无法被保存，也无法转移给其他单位。

3.1e 无论需要花费多少 MP，玩家总可以将一个单位（前提是它的 MA 大于 0）移动一个六角格。此类移动不可穿过或进入禁入地形，也不可用于执行突袭。移动力上限修正（如补给带来的修正）和 EZOC 不影响单位使用上述

规则。但是在进击阶段开始处于 EZOC 中的单位 仍是不可移动的。

3.2 地形对移动的效果

3.2 Terrain Effects on Movement

3.2a 根据地形效果表，每个六角格和六角格边地形都会花费移动点。在进入格子之前，单位必须先花费要求的全部移动点，才能进入该格。使用 3.1e 规则移动的单位为例外。

3.2b 单位可使用道路（或类似道路的地形特征，如铁路，小径，小路或桥梁），但前提是要以沿道路的连续路径进入该格才能使用。使用道路的单位可支付道路的移动花费，而无视进入该格或穿过格边地形的花费。

3.2c 如果单位穿过的格边地形的不能被道路抵消，那么其 MO 花费需要加入到进入该六角格的花费中。

3.2d 单位不可进入或穿过进入地形（除非地形被道路抵消）。

3.3 移动的限制

3.3 Restrictions on Movement

3.3a 单位不可进入敌军占据的六角格。

3.3b 友方单位只能在友方阶段中移动。战果可强制敌方单位撤退。

3.3c 地图边缘是一条“硬边界”。跨越地图边缘的单位将会被消灭，并计入胜利目标的计算之中。

4.0 堆叠 4.0 Stacking

一个六角格包含多个单位时会产生堆叠。每款游戏都有自己的堆叠限制。

4.0a 在每个阶段的结束时，在进行突袭的瞬间，在战后推进结束时，需要计算堆叠。在突袭时，突袭单位和恰好在六角格内的所有单位都要记入其内。增援可在开始时超堆叠，但在该阶段结束时，该堆叠必须完成拆分。计算堆叠时，需要消灭任何六角格内所有超出堆叠限制部分的单位（由拥有者玩家自行选择）。在突袭瞬间计算堆叠的情况下，只需将移动中的单位放回起始格，然后

重新移动即可(不需要消灭任何单位)。因战果而撤退后(包括突袭和正常战斗)而超堆叠的单位无需消灭超堆叠部分的单位,直到下一个友军移动阶段结束时才需要计算堆叠并消灭超堆叠单位。

4.0b 游戏标记(断补等)不影响堆叠。

4.0c 堆叠顺序。 玩家可按任意顺序摆放堆叠,但要符合以下限制:每个堆叠最上方的单位必须拥有**攻击力**(而非仅有射击,补给距离或防御力的单位),且攻击力大于等于1(如果该堆叠中有这样的单位存在的情况下)。

5.0 增援 5.0 Reinforcements

增援,即游戏开始后入场的单位。

流程:

在增援入场的回合的移动阶段开始时,将增援放置在其入场格内。将增援放入指定入场区域内的六角格中(如果指定多个格子,则增援可以分开放置),并且增援从此处开始移动。增援入场时均有补给。玩家不可推迟增援的入场。

5.0a 增援在放置时可超堆叠,但在该阶段中需要拆分。

5.0b 放置增援不花费 MP。增援可以在它的第一个阶段中使用完整的 MA。

5.0c EZOC 对防止增援没有影响。不可将增援防止在包含敌方单位的六角格内。如果敌方单位封锁了单位所有入场格,那么从入场格开始计算,单位可在沿地图边缘 10 格之内(含 10 格)的任意六角格入场。此处封锁的定义包括通过包围地图边缘的入场格,使增援将承受超堆叠的损失。如果增援在地图内入场(非地图边缘)且该六角格被封锁,那么这些单位在指定六角格的 5 格之内(含 5 格)任意处入场。

6.0 突袭战斗 6.0 Overrun Combat

突袭战斗结合了移动和战斗。通过花费 2MP,单位可在移动或进击阶段执行一次“突袭攻击”。多个单位只有在开始时就已堆叠,才能作为一整个堆叠进

行突袭。阶段开始时处于 EZOC 中的单位不可突袭。在突袭目标格的相邻格中,突袭单位可以和不进行突袭的单位堆叠,并且该格的堆叠量必须在堆叠限制内。不利的战果仅影响实际参与突袭的单位。

流程:

该玩家移动与目标六角格相邻的一个单位或堆叠,并付出进入该格的地形花费和进入 EZOC 的花费。然后这些单位再花费 2MP 发起突袭。由该玩家计算攻防比、掷骰、并像进行其他战斗一样从战果表中结算战果。如果所有防御单位都离开了该目标六角格,那么突袭单位必须进入此格。

6.0a 结算突袭时与其他进攻的方式相同(见 7.0),但是结算时间是在移动阶段宣布突袭后立即结算。突袭并不在防御方所在格中结算——在所有情况下,攻防双方的堆叠都分别在相邻的六角格中,与其他任何战斗相同(7.0)。

6.0b 突袭单独一个目标时,堆叠永远不能超过一个。

6.0c 单位突袭的目标六角格条件是单位在常规移动中进入该格的花费要小于等于 2MP。应用此规则时,仅考虑目标六角格的地形花费,不计入 EZOC 的影响。

6.1 突袭的限制 6.1 Restrictions on Overruns

6.1a 只有在进击阶段中允许移动的单位,才可在进击阶段进行突袭。

6.1b 一个进攻中的堆叠在一个阶段中最多只能突袭一次。一个目标六角格在一个阶段内最多只能被突袭一次——位于该格中的任何单位如果撤退进入另一个尚未被突袭过的六角格,则可被再次突袭。单位可在移动阶段进行突袭并且在战斗阶段中照常攻击。通过适当地操作,一个单位可以在一回合内最多攻击三次。

6.1c 断补会削减单位的移动力上限和攻击力,但补给状态并不影响单位能否突袭的能力。

突袭示例

由于单位14(本身没有印刷大于等于1的攻击力)不产生EZOC,单位5和6可以突击。单位5和6可以突击单位14,但是选择共同前去突击单位7。他们通过以堆叠的形式共同移动至11.08并宣称突击。圆圈中的数字表示单位进入每个六角格的MP的花费累积。他们为六角格11.08花费了5MP:1MP进入该六角格,2MP进入单位7的EZOC,另外2MP来执行突击。假设没有修正,突击进攻的比值为14:3简化取舍为5:1。

因此例中的堆叠上限为每个六角格6个阶段,单位5、6和1总共有7个阶段(6.1e),单位5和6不能从六角格10.07突击单位7。

尽管单位8可以移动进入六角格9.08,但是不允许突击单位7,因为不能借助类道路特征(忽略河流的桥梁)发起突击(6.1d)。

单位8还可以进入六角格9.06,但是不能突击单位2,因为正常进入9.05的移动花费为3MP(2点林地+1点溪流),超过了突击的2MP限制(6.0c)。

如果单位8等到单位5和6离开六角格11.06之后,它就可以以总共花费4MP(谨记—单位14的EZOC无影响)从哪里突击单位14。

6.1d 单位不能使用道路(和类似道路的特征)来执行突袭。单位可以使用道路进入突袭目标格的相邻格,但不能使用道路来减少进入突袭目标格所需的花费。

6.1e 单位(将突袭中的单位和静止的单位合并计算)在发起突袭攻击的六角格内不能超堆叠(见4.0a)。

6.1f 与任何其他战斗一样，所有游戏专属修正(空军点数, 协同作战修正等)都对突袭有效。

6.2 突袭结果 6.2 Overrun Results

6.2a 突袭攻击方可进行战后推进，但是**无论战果如何**，突袭都会使攻击方的常规移动**结束**。如果在突袭中防御方所在格空出，则攻击单位**必须**进入(或穿过)防御方所在格。

6.2b 在突袭中，攻方也需承受所有的撤退战果。

7.0 战斗 7.0 Combat

战斗指的是攻击一个六角格的行动。一个单位可以对位于它 ZOC 内六角格的任何敌方单位执行战斗。除突袭之外，战斗**只能**发生在战斗阶段。注意：在一些游戏一些单位可能会临时失去 ZOC (由于断补或混乱)，但是这些单位仍按照它具有 ZOC 的方式对在它 ZOC 内的格进行攻击。

玩家永远不会被强迫进行攻击。单位如果被攻击则单位**必须**防御。一个堆叠中的单位不可单独被攻击——堆叠需要一起防御。来自多个格中的单位可以参与针对同一个六角格的一次攻击，但只有一个六角格能成为防御方。玩家可以按任意顺序执行攻击。每次攻击分别宣布并结算——玩家无需提前宣布所有的攻击。如果要宣布攻击，当前玩家需展示所有参加攻击的单位，然后防御方展示防御单位。在一些游戏中，如果防御方可以在攻击结算**之前**以某种方式进行反应(如分配空军点数)，那么攻击方在防御方反应之前，仅需展示每一个格子中攻击单位的数量。

流程

在宣布攻击后，需要确定攻防比(见下)并在游戏的战果表中找到准确的攻防比所在列。当前玩家投两枚骰子(不同游戏中，有的按 2-12 读取，有的按 11-66，以使用的具体战果表为准)。玩家读取结果并按照以下方式结算战果。

7.1 战果 7.1 Combat Results

战果表(又称 CRT、战斗表)提供了对攻击方(A)、防御方(D)或双方产生影响的结果。可能的结果如下：

#-军力损失的数量

r#-撤退六角格的数量。

战果如果是 A1r1 表示攻击方必须损失一点军力并且撤退一个六角格。攻击方合计必须损失一个点军力(由最强单位承担)，且所有攻击单位必须撤退一格。在判定战果之后，立即执行战果，然后再进行下一次战斗。永远由防御方先结算其战果。

7.2 战斗的限制 7.2 Restrictions on Combat

7.2a 没有单位是必须攻击的。

7.2b 没有单位能不可将其战斗力分配在多场战斗中使用。在一场战斗中，攻击方单位数量不限，可从任意方向或任意方向的组合发起攻击。尽管堆叠中单个单位不能在多次战斗中分别使用其战斗力，但是一个堆叠可以。也就是说堆叠在一起的单位可以攻击不同的六角格，但是每个单位最多只能参加一场战斗。

7.2c 被攻击的六角格中，将所有单位的防御力视作单独一个数值来使用。防御方不能在战斗中保留六角格内的单位，让它不被攻击。

7.2d 在一个战斗阶段中，单位可攻击一次，也只能被攻击一次。如果单位撤退进入一个尚未被攻击的六角格中，则该单位不会参加发生在该格中的战斗；只有原本就在该格中的单位才会防御。不过，所有负面的战果依然对整个堆叠有效。在一个阶段中，单位仅可被突袭攻击一次。进行过突袭的单位在战斗阶段**仍然**可以攻击。

7.2e 印刷攻击力为 0 的单位可以参与其他非 0 单位的攻击。尽管这些单位不提供攻击力，但是可以帮助承受军力损失并进行战后推进。没有印刷**攻击力**(比如只有射击、补给距离或仅有防御力)的单位不可参与攻击。

7.3 地形对战斗的影响

7.3 Terrain Effects on Combat

如地形效果表所示，进入或穿越某些地形类型的战斗是被禁止的。此外，单位如果无法从其当前所在格移动进入某个地形，则便不能对该处进行攻击。通常情况下，地形对攻击和防御的战斗力修正按乘法计算。如果一个堆叠在某个地形类型中防守，可能修正为“x2”，这表示将该堆叠的防御力乘二。地形只会影响在满足特定条件下的单位。例如：三个单位需要穿过溪流攻击，而另一个单位无需穿过溪流，那么前三个单位战斗力 x1/2，最后一个单位正常。通常情况下，只有防御方所在六角格和攻防双方之间六角格边的地形会影响战斗。此外，地形可能不会影响单位实际的战斗力，而是导致最终攻防比使用的纵列进行平移。

7.4 确定攻防比 7.4 Odds Determination

如果要确定攻防比，则需要对比修正后的总攻击力和修正后的总防御力。将两个数值**分别**除以二者中较小的那个数值。对计算结果结算取整规则，然后将两个数字按**攻击方比防守方**的格式进行展示。

攻防比仅限于战果表所印刷的范围内。如果攻防比大于表中最右一列，则按最右一列结算攻击。如果需要平移，则此次攻击的纵列平移从最右一列开始(超出最右一列之外没有任何可能存在的纵列)。

如果攻防比小于最左一列，则按以下效果结算：攻击方损失一点军力，防守方无影响。无需投骰(当一次攻击中纵列平移超出最左一列时，此规则也适用)。有兵棋经验的玩家请注意：标准取整规则对攻防比的影响需要注意：此规则与通常“防守有利”的常见规则差别较大。实力：3:4 应为 1:1，5:2 应为 3:1，9:6 应为 2:1，11:8 应为 1:1。

行撤退。

9.1b 撤退路径上的每个六角格到单位初始格的距离,相比路径中上一个六角格到单位初始格的距离,必须更远(举例,撤退进入的第二格要距离战斗格2格远)。

9.1c 如有可能,单位必须靠近一个补给源撤退。

9.1d 如有可能,单位可以选择避开含有EZOC的六角格。在决定撤退路径时,即使违背规则9.1c,单位也可选择避开EZOC格。

9.2 不撤退选项 9.2 No Retreat Option

如果战果表要求撤退一格或多格,拥有者玩家可以选择将任意数量的撤退,转换为军力损失,每少撤退一格,则损失一点军力。因此,如果一个防御方承担了“r3”战果,那么他可以选择以下方式处理:撤退3格,无军力损失;撤退2格,损失一点军力;撤退1格,损失两点军力;不撤退,损失三点军力。只要让总值等于战果表撤退战果的数值,则拥有者玩家可以任意组合撤退格数和军力损失,来满足撤退战果。记住,军力损失仅仅影响单独一个单位,而按格数撤退则影响所有参加战斗的单位。

10.0 战后推进

10.0 Advance After Combat

在任何情况下,当一次攻击导致防御方所在六角格空出,则攻击单位可占据该格。由攻击方玩家选择由哪些单位(如果有的话)来执行推进。如果防御方撤退超过一格,只有拥有可进击能力的单位才可按防御者撤退战果的数量进行相同数量的退推进。注意,即使防御方花费了军力损失来抵消它的部分撤退战果,但是战后推进的格数依然等于原始战果。防御方的初始所在格**必须**是推进进入的第一个格子。推进进入该格后,推进单位可以推进到任意位置(可以分开移动,或保持一同移动)——除非格内包含敌军或是禁入地形,则不能推进进入。在进行战后推进时,单位**无视**

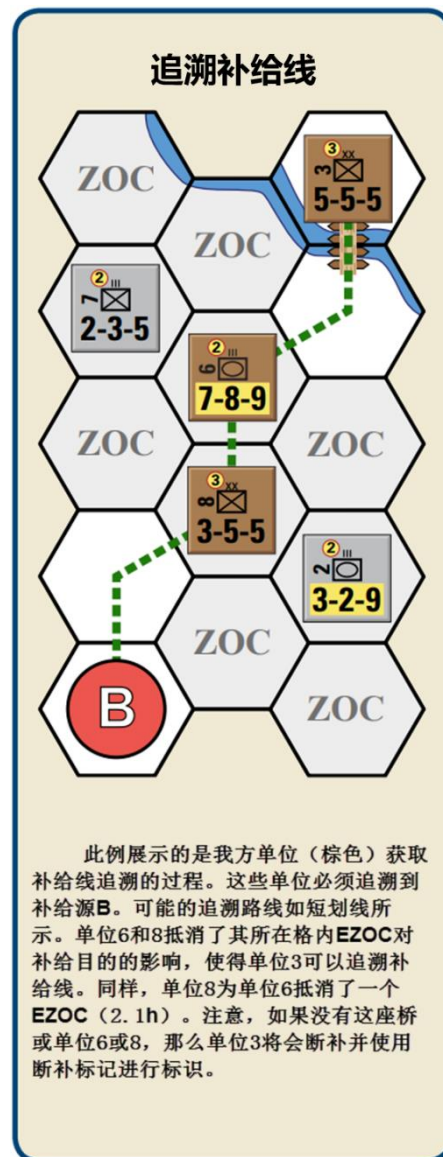
EZOC。任何参与战斗的单位都可进行战后推进(参与的意思是至少为战斗提供了零点攻击力)。但是,仅有具有可进击能力的单位才能推进超过一格。在任何推进后,都必须满足堆叠上限。

10.0a 如果战斗消灭了防御方,使撤退战果无法执行,那么攻击方可以根据撤退战果的格数进行推进。

10.0b 与撤退一样,推进以格数计量,而非移动点数。

10.0c 防御方不可战后推进。

10.0d 如果在突袭攻击中,防御方所在格子空出,则所有攻击单位**必须**推进进入(或穿过)该格。



11.0 进击 11.0 Exploitation

进击阶段允许拥有可进击能力的友军单位移动,最高移动花费为单位的完整移动力上限。这些单位在该阶段也可进行突袭攻击。

11.0a 通常情况下,只有在单位数值下有黄色方框的单位才拥有可进击能力。游戏规则中会定义其他单位在进击阶段中行动的具体条件。

11.0b 在进击阶段开始时,处于EZOC中的单位**不能**在该进击阶段中移动或突袭。

11.0c 不具备可进击能力(或者游戏规则中不允许在进击阶段中行动)的单位不能使用规则3.1e来移动。

12.0 补给 12.0 Supply

SCS系列游戏采用抽象的“追溯”方法模拟补给。每款游戏中补给的具体操作方式会有所不同。

流程:

在补给阶段中,当前玩家检查他的每个单位,并确定单位是否有一条可追溯的补给线存在。如果无法追溯,则玩家需要用断补标记来标识该单位。如果在之后的补给阶段中,该单位后的了可追溯的补给线,那么它的拥有者玩家需要移除断补标记。

12.1 补给线的追溯

12.1 Tracing Supply Lines

12.1a 可追溯的补给线是连通每个单位与其所在方的补给源之间,一条没有敌军单位或EZOC的路径。通常来说,可追溯补给线可以是任意格数的连续格子。游戏规则会列出双方的“补给源”。不可通过地形的六角格/格边、敌军单位,以及未被抵消的EZOC都会阻断可追溯补给线。如果有路径未被阻断,则可追溯补给线是可行的。如果路径被阻断(并且不存在其他未被阻断的路径——玩家可以查看任意潜在的路线),则将单位标记为断补。拥有者玩家需要为每个单位或堆叠分别检查可追溯补给线。

12.1b 在成功追溯补给线之后,单位将处于“有补给”状态,直到下个补给阶段。在期间无论情况是否变化,依然保持状态。相反,断补的单位必须至少要等到下一个补给阶段,才能被确定是

有补给的。

移除为止，或者单位被消灭，单位都会承担断补的效果。

他游戏机制来说有重要的作用。玩家可以通过让一个单位穿过或占据某个六角格，来获取格的控制。仅有 ZOC 不足以后的对六角格的控制。在游戏过程中，格的控制权会发生反复变化。在一些游戏的术语中，“持有”、“夺取”、“获取”等次也会替代“控制”一词使用。

12.2 断补的效果

12.2 Out of Supply Effects

游戏规则会特殊说明断补的效果。从被放置断补标记的一刻开始，到断补标记

13.0 六角格的控制

13.0 Hex Control

六角格的控制通常对于确定胜利或其

设计师笔记 Designer's Notes

设计这个系列有两个原因。首先，它是为了与我们其他的系列游戏差异化。因为其他系列的游戏要比 SCS 复杂几个量级。其次，它被设计成一种写作“基本”的（此处应读作“有趣”的）游戏，可以在其他游戏看起来太过复杂的时候玩。这些游戏适合在晚上“拿出啤酒和椒盐卷饼，我们开始吧”。虽然我们的游戏都不是以初学者为理由而设计的，但 SCS 可以让初学者能够应付自如，而不是被其反复的细节所淹没。

我想说明一下这一系列中几个机制背后的原因。首先是我们的标准取整规则。我一直对“11 比 6？哦，真对不起，那只是 1 比 1 的攻击”感到非常痛苦。更重要的是，看着玩家们地图上四处寻找一两点战斗力来“打破僵局”，实在令人尴尬。通过让“打破战力比”发生在 $1/2$ 值上，我希望让玩家少花时间预先计算，多花时间实战。在兵棋游戏中，枪林弹雨才是最有趣的，而不是疯狂的会计为了寻找每点战斗力而喋喋不休。如果你的对手开始在这一系统中预先计算战斗（即使在对他们进行了更严格的要求之后），请随意给他一记耳光！当然，他可以开始各处搜刮足够的战斗力来找到最后的 0.5，但前提是你对他解除战争迷雾规则……！

很多人似乎认为我们的标准取整规则是在模拟战斗情报的不足——其实不然。战争迷雾规则负责体现这个游戏的战斗情报。标准取整规则只是用不同的方式来表达攻防比（和其他）中的余数。

另一套非常谨慎的规则涉及到谁可以进击，谁不可以进击，特别是 EZOC 对这一问题的影响。由于 EZOC 的限制，建立和使用预备队会得到奖励。玩家必须了解自己的单位。他不能因为某个单位是“机械化”单位，就认为它能在进击阶段发挥作用。同样，如果单位在 EZOC 中开始移动，其突袭能力也会受到限制。这里的假设是，与敌人接触的部队没有能力迅速脱离、重新整合并计划未来的行动，以便利用稍纵即逝的机会。而处于“安全”后备位置的部队则可以，我认为应该允许这些单位突袭并使用“进击阶段”。

此 1.8 版规则可直接用于系列中的任何游戏。它反映了一个不断完善和修正的过程，这将使我们的每个系列规则都尽可能做到最好。全世界的玩家都在这里发表了自己的意见，通过指出薄弱环节和错误，使这些规则和系统变得更好——对他们的努力表示我们非常感谢。

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



Multi-Man Publishing

附录：中英词汇对照表

英文	中文
Advance after combat	战后推进
Air point	空军点数
Attack	攻击
Attack Strength	攻击力
Attacker	攻击方
Barrage	射击
Combat	战斗
Combat result table	战果表
Defender	防御方
Defense only	仅限防御
Exploitation	进击
Exploitation-capable	具有可进击能力的
First player	先手玩家
Fog of War	战争迷雾
Full strength	完整战力
In supply	有补给
inclusive	包含边界
Movement Allowance	移动力上限
Odds	攻防比
Out of Supply	断补
Overrun	突袭
phasing player	当前玩家
Prohibited terrain	禁入地形
Retreat	撤退
Second Player	后手玩家
Sequence of Play	游戏流程
Set Up	初设
Standard Combat Series	标准战斗系列
Step	军力
Supply range	补给距离
Terrain effects chart	地形效果表
Turn	回合
w/i	位于 X 格内