

标准战斗系列

阿登 II

©2023. Multi-Man Publishing, LLC

系列及游戏设计: Dean Essig

考证专家: Carl Fung

游戏开发: Dean Essig

VASSAL 模组: Jim Pyle

游戏测试: Michael Austin, Ric Van Dyke,

Allen Beach, Keith Berkhout, Lee Forester, Keith Henige,

Joe Linder, Andrew Maly, Matt Means, Rod Miller, Gerry

Palmer, Jeff Sandlin, Rachel Schaefer, Mike Solli, Robert

Senger

校对: Hans Korting

规则中文翻译: 狂人

设计师笔记翻译: 同一年代

红字为 2023 年 8 月 18 日勘误内容

简介

《阿登 II》是《标准战斗系列》游戏《阿登》(1993 年)的更新版。它描绘了 1944 年 12 月德军在阿登森林发动的攻势, 在美军通常被称为“突出部战役”。它简化了原版中的一些内容, 精简了其他内容, 并充分利用了有关该主题的规模更大、内容更多的兄弟游戏(营级战斗系列中的《最后的闪击》)中包含的新信息。

1.0 通用特殊规则

1.1 比例尺

每个回合为一天, 一格的为一英里, 单位规模从营到旅不等。

1.2 单位

军力的规模:

单位有完整面和减损面两面(减损面用浅色边框来标记), 共表示两点军力(step)。有两点军力的单位会通过翻转到其减损面来表示损失了一点军力。只有一点可用军力, 或剩余一点军力的单位在失去一点军力后会被送入死亡堆。单军力的单位的算子正面颜色为单色, 反面则为空白。

算子所有权:

盟军: 美军(绿色)、英联邦(棕色)、比利时(蓝色)
轴心国: 德军国防军(灰色)、党卫军(黑色)、德军空军(蓝色)

2.1 回合流程

除德军玩家回合中的美军射击外, 阶段玩家在自己的玩家回合中为自己的单位执行所有阶段。

回合前

- 天气判定。
- 空袭可用性。
- 空中补给分配。
- 增援放置。
- 射击和 DG 标记移除。(美军和德军)

德军回合

- 射击标记移除。
- 移动和射击。[1]
德军进行半数标记的调整。
- 美军射击。
美军进行半数标记的调整。
- 战斗。
- 进击。[1] (第 1 回合略过, 见 4.3)
- 德军补给。

美军回合

- 射击标记移除。
- 移动和射击。[1]
美军进行半数标记的调整。
- 战斗。
- 进击。[1]
- 美军补给。

游戏回合结束

回合标记前移并开始新的回合。

[1] 这些阶段包括友方的突袭攻击

控制区:

控制区的处理方式与其他 SCS 系列游戏不同。有些单位(见下文)彼此之间会形成**控制键**(译注: bond, 见初中化学的化学键), 而有些单位则没有任何控制区。在敌方“相邻”处移动(从与敌方单位(任何类型或状态)相邻的一格, 移动到与该敌方单位或另一个敌方单位相邻的一格, 见 TEC 备注#3)需要额外的费用。任何单位都没有传统意义上的 ZOC, 也不产生任何 ZOC 效果。



术语:

ZOC 键: 两个 ZOC 点之间的格。

ZOC 点: 位于一个 ZOC 键格任意两端的, 符合以下要求的友方单位的堆叠。

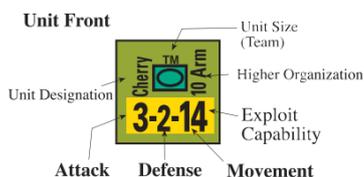
ZOC 键:

两个 ZOC 点之间存在一个 ZOC 键, 前提是每个点都要满足所有这些要求:

- ZOC 点必须包含至少两点军力的步兵 (见下)。
- 这里的"步兵"仅包括: 普通步兵 (任何摩托化程度都可以)、机械化步兵、空降步兵或滑翔机步兵。它不包括任何自行车、惩戒、后备 (Erz)、东方、机枪或工兵部队。
- 两个 ZOC 点必须正好相距 2 格 (因此 ZOC 键正好是一格)。ZOC 键格不能包含来自任何一方的单位, 也不能包含任何禁入地形。
- 一个 ZOC 点只能最多支持产生两个 ZOC 键格。
- 如果躲个 ZOC 点之间有两条可能的路径, 则使用离当地敌方单位较远的那条。
- ZOC 点不能设置在城市格。它的部队前沿会被城市吸收。

ZOC 键的存在只是为了让单位支付其 MP 费用 (见 TEC), 以及阻止撤退 (并在撤退中造成损失)。(3.2) ZOC 键不能被攻击, 不受射击标记的影响, 也不能以任何方式被抵消。

单位符号索引



单位正面

单位规模

单位所属

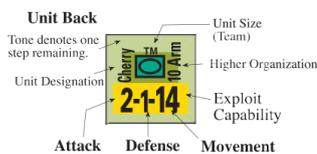
上级组织

攻击

防御

移动

可进击能力



单位背面

单位规模

浅色代表剩余 1 点军力

单位所属

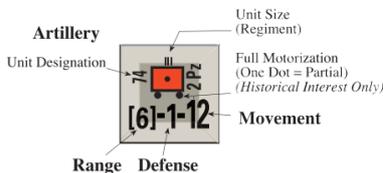
上级组织

攻击

防御

移动

可进击能力



火炮

单位规模

单位所属

完全摩托化 (部分摩托化为 1 个点) (仅供历史参考无规则意义)

射程

防御

移动

Barrage Marker

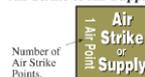


射击标记

完整

半数

Air Strike or Air Supply Marker



空袭及空中补给标记

空袭点数的数量

 Armor or Panzer

Armor Variants (Historical Interest Only)

 Tank Destroyer  JagdTiger
 Tiger  SturmTiger
 JagdPanzer  Brummbär
 Sturmgeschutz  Hetzer

 Armored Recon

 Bicycle

 Infantry  Mechanized or Panzer Infantry

 Penal

 Ost (Russian) Troops

 Ersatz Troops

 Machine Gun

 Pioneer

 Artillery

 Rocket Artillery

Add-on Symbols (Historical Interest Only)

 Glider

 Airborne

也可见 SCS 规则第二页
装甲或坦克

装甲变种 (仅供历史参考)

坦克歼击车

虎式坦克

德军坦克歼击车

德军突击炮

猎虎

突击虎

灰熊

追猎者

装甲侦察

自行车

步兵

机械化或装甲步兵

惩戒

东方 (俄罗斯) 部队

后备部队

机枪

工兵

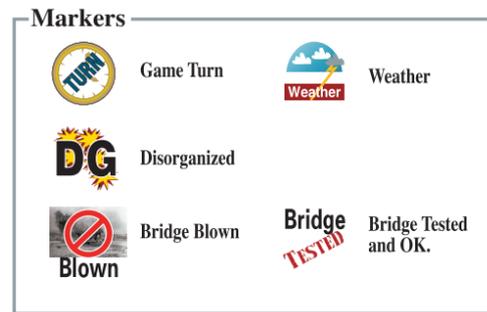
火炮

火箭炮

额外符号 (仅供历史参考)

滑翔机

空降



标记

游戏回合

混乱 (DG)

桥梁被毁

天气

桥梁测试完成且可用

"非 ZOC" 的类 ZOC 效果:

当一个阶段开始时, 如果任何敌方单位相邻, 以下规则适用: 该单位不能进击或突袭。

从一个此类的格移动到另一个格, 每次消耗+1 MP。

大路与道路:

大写的"道路 (译注: 后文为大路)"指的是拥有实际道路功能的道路。但是小写的"道路 (译注: 后文为道路)"指的是任何类型的大路和小径。

战斗横移示例: 在包含一些树林的城市格中的防守方, 只会向左横移两列 (只有城市才算, 因为它的影响最大)。如果在这种情况下如果有两个攻击堆叠, 其中一个堆叠在溪流后面, 那么接下来的效果将是向左横移三列。如果两个堆叠都在溪流对面攻击, 那么效果将是向左横移四列。

移动上限 (MA):

单位的 MA 颜色代表其 MA 类型——步行或机械化。如地形效果表所示, 每种 MA 类型都有自己的地形费用。MA 类型的颜色代表:

- 黑色 = 机械化 MA
- 白色 = 步行 MA

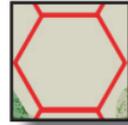
只有**机械化 MA** 单位能够进行突袭攻击 (决定突袭能力的是 MA, 而不是可进击能力)。

可进击单位:

算子底部有黄色横框的单位为有**可进击能力**的单位。只有具备可进击能力的单位才能在战斗结束后, 战后挺进的格数大于 1 格。DG、敌方射击标记、阶段开始时与任何敌方单位相邻, 或第 1 回合的德军均可能会被取消可进击能力。

重建：

单位无法被重建。一旦死亡，它们将永久退出游戏。



1.3 地图

格内与格边地形：防守方的格内永远是适用于移动和战斗，但格边地形的战斗效果只适用于穿越格边的那些攻击堆叠。

需要注意的是，沿路移动会抵消格内地形的移动 MP 费用，而沿道路攻击则可能允许攻击，但不会抵消格内地形的战斗横移。

在特殊情况下，如果一条道路连接了两个包含河流或溪流的格，而这两格没有可使用的桥梁（也不是禁入（P 类）格边），那么沿着这条道路前进的单位将按道路花费进入与溪流邻近的格，然后支付格边的 MP 费用，并按非道路费用进入溪流另一侧的格。然后它可以继续使用道路移动。

因此，一个机械化 MA 单位穿过一条溪流（沿着一条大路）并进入另一侧包含树林的大路格，在准备继续沿着大路前进之前，将消耗 8MP（6 MP 用于树林，+2 MP 用于溪流）。请注意，如果对岸是禁入地形，则不允许穿越，即使格边（本身）是允许穿越的（大路不会抵消另一侧的格的地形）。

多种地形类型：

有些格内有多种地形类型（与每种类型的面积多少无关）。在执行行动时，应采用以下规则的地形类型。

a) 移动。使用 MP 费用最大的单一格内地形，再加上任何适用的格边费用。

例外情况：请记住，沿着连续道路前进的单位会忽略穿过或进入的其他地形，并始终可以使用可用的桥梁，前提是它们没有被炸毁。（3.8）

b) 战斗。使用防御方所在格中给予防御方最大有利横移的单一格内地形。将任何负面横移应用于每个攻击的堆叠。

友方地图边缘：

友方地图边缘指的是该方可以那里追溯补给线的地图边缘。无论情况如何，以下地图边缘始终对所列的一方为友方边缘。

地图边缘	对战双方
北部、西部和南部	美军
东部	德军

西墙：

西墙格只适用于占领它们的德军单位。

历史说明：德军的西墙（或称齐格飞防线）建于 20 世纪 30 年代，用于抵御法国马奇诺防线。

1940 年法国沦陷后，西墙的防御工事逐渐废弃，希特勒于 1944 年 8 月 24 日下令重新武装西墙，使其达到作战标准。虽然原来的碉堡无法抵御目前的反装甲武器，但又增加了一些（较新的）碉堡，称为“托布鲁克”（Tobruks）。

当然，在 1944 年秋季的撤退中，德军占领了西墙，以在帝国边界建立阵地。

2.0 游戏回合



2.1 回合流程

参见封面第 1 页。

2.2 回合前阶段

双方玩家合作进行回合前阶段。



天气

天气及路轨的标记会显示当前回合的天气情况。为简单起见，天气只显示冻结天气的开始（这决定了盟军空军能否充分发挥作用）。从 44 年 12 月 23 日开始，美军玩家每回合掷一次骰子，以确定是否发生冻结。

空袭

当前的天气条件决定了美军玩家在美军空袭表上用哪一列掷骰，该纵列提供了该回合可用的空袭次数。德军没有空袭。

空袭可以在地图上的任何地方使用，并且不需要任何观测员。除此外，空袭将遵循与火炮射击相同的规则。每次空袭只能使用一次。对同一格可使用任何数量的空袭，且无需全部事先声明。未使用的空袭不能在回合结束后保存。

空中补给分配

玩家的一次或多次空袭可用于补给而非射击。在本阶段中，将空袭算子以‘补给面’朝上，放置在地图上任何格内。该标记可为其所在格的 5 格内的美军单位提供补给。

增援放置

在此阶段，根据双方的**抵达序列**，安置双方的增援。遵循 SCS 系列规则 5.0，但这是此阶段进行的，而不是在每个玩家回合中进行。例外情况：参见 5.1。

抵达序列上的“移除”是指将列出的单位从游戏中**移除**，无论其情况或状态如何（即使已经死亡）。它们永远不会返回。

3.0 移动与战斗

3.1 移动

堆叠：

最多可堆叠 3 个单位。所有友方单位在堆叠时同等计算，不考虑军力、类型或战斗值。

在任何阶段结束时**超堆叠**，或与所属另一个师的单位堆叠的单位变为 DG。(3.4)

在移动过程中的**暂时堆叠**（包括不同师之间的堆叠或超堆叠）也是可以的。这包括突袭时发生的暂时堆叠。



交通堵塞：交通堵塞格会**自动**将进入其中（或在其中开始一个阶段）的单位变为 DG。它们只存在于第 1 和第 2 回合，**直到**第 2 回合结束时才会失效。交通堵塞会影响德军单位，但不会影响美军单位。

重要提示：德军占据的交通堵塞格，对所有其他德军单位来说是**禁入地形**。是没有办法通过的。

师的完整性：

每个“师”（当然，有些严格来说是“旅”）都有自己的算子颜色代码和特定标识。师的完整性是对将不同“师”的单位混编到同一格中的一种惩罚。

师完整性的效果如下：

- 师属火炮（“Divarty”）需要来自**同一个师**的一个单位作为观测员。(3.5, 要求)，否则根本无法射击。
- 如果超过一个师的单位堆叠在一起，则堆叠会在当前阶段结束时被变为 DG。在突袭（或要进行突袭

而进行移动中）时违反师完整性，则完全**不会**影响所涉及的单位。

- 独立单位（未分配给任何具体的师）可以与任何师堆叠而不受惩罚。
- 师完整性**不适用于**在入场区域中的增援。

3.2 战斗

战斗使用标准的 SCS 战斗表。根据下面的规则，防守方玩家可以在每次攻击时**选择**“坚守”或“撤退”。

在判定攻防比之前，防守方必须选择**要么**“坚守”**或**“撤退”。如果下面**强制**要求“坚守”，他就**必须**“坚守”。否则，他可以选择撤退。撤退必须符合这些要求：

- 防守方堆叠必须撤退 5 格。
- 不进行 CRT 掷骰。假定攻击已经发生，攻击单位已“攻击过”。
- 攻击方可以战后挺进。

强制坚守：

如果防守方是以下情况，则必须坚守（即战斗前不能撤退）：

- 防守方已 DG。
- 在**敌方**射击标记下。
- 在城市格内。
- 包含任何步行 MA 单位。

战斗流程：

- 1) 攻击方确定攻击堆叠和防御堆叠。
- 2) 防守方确定是否有强制坚守，并宣布是坚守还是撤退。如果他撤退，则执行撤退，战斗结束（使用步骤#7）。如果他选择（或必须）坚守，则宣布他的防御值（包括任何适用的地形效果横移）。
- 3) 攻击方计算自己的攻击值，确定起始攻防比，并应用任何地形效果横移。
- 4) 攻击方根据战斗表最终胜率的纵列掷两颗骰子，并读取战果。
- 5) 使用 SCS 军力损失的分配规则，应用任何军力损失战果。(SCS 8.0)
- 6) 执行任何撤退战果。
- 7) 战斗结束后执行战后退进。

撤退：

战斗表的撤退战果决定了防御者的撤退，除非他可以并选择撤退而不解算战斗。撤退到敌方单位相邻格**没有影响**；但是，如果撤退的堆叠进入敌方 ZOC 键格（且必须停在其中）或被敌方单位阻挡，则损失 1 点军力。

战后挺进：

- 如果攻击单位有可进击能力，且撤退结果为 2 或以

上，并且攻击不是突袭：最大挺进距离为两格，之前防御方所在格必须是第一个进入的格。必须沿着道路才能进入第二格。

- **所有其他：**最大挺进距离仅为**进入**防守方所在格。突袭中的进攻方可以用剩余的 MA 继续从该格移动（但不能再次突袭）。(3.3)

3.3 突袭

突袭单位必须

- 拥有机械化 MA。不需要有可进击能力，但需要**机械化 MA**。
- 非 DG。
- 阶段开始时，不在与敌方单位相邻的格内。
- 突袭需要消耗+2 MP。
- 需要沿着一条连续的，可进入防御方格的道路进行突袭。(SCS 6.1d 例外)。
- 在向突袭目标格移动的过程中，不得进入敌方的射击格，也不能从敌方的射击格开始移动。
- 友方射击标记通常适用于防御方，但完全**不影响**攻击方。
- 使用与普通攻击相同的撤退或坚守流程。(3.2)
- 在当前阶段没有突袭过。

突袭的攻击者**不能**战后挺进。他们可以用**剩余的** MA 继续移动，但在该阶段**不允许**再次突袭。

如果防御方因单位撤退或被摧毁而不再占据该格，则将攻击方放置在该格，无需额外消耗的 MP（如果进攻方“获胜”，则必须进入防御方的格）。如果防守方仍在该格内，则突袭单位可以从与防守方相邻的格开始，继续使用剩余的 MA 移动。

在一个阶段中，玩家可以多次尝试突袭同一格（但需要使用不同的攻击堆叠）。



3.4 混乱的单位

当出现下列情况之一时，单位会变为混乱 (DG)：

- 结束任何阶段时出现超堆叠。
- 结束任何阶段时违反师完整性的规则。
- 结束友方补给阶段（仅限友方）时断补。
- 进入交通堵塞格，或者在一个阶段开始时在交通堵塞格中。(3.1)
- 属于火炮且它们：在**无法**追溯补给线时，火炮逃跑 (Bug Out)、撤退或射击。

将 DG 标记放在其堆叠顶部。它将成为其中所有单位的状态。如果一个格内有一个以上的 DG 标记，则不会产生额外效果。如果 DG 单位移动到不同的格或堆叠，它们会带走 DG 状态（但不会将其赋予后来与之堆叠的其他单位）。

DG 效果：

攻击 防御 移动

½ ½ ½

当一个单位成为 DG 时，不要按比例折算已经消耗的 MP。

举例：如果单位的 MA 为 12，并在 DG 时已经消耗了 8 MP，则其 MA 将变为 6，并且由于已经消耗了 8 MP，因此无法继续移动。

重要事项：DG 单位**不能**：

- **突袭。**
- **进击。**如果一个单位在进击阶段变为 DG，那么**这一刻**它就不再具备可进击能力，并且在当前阶段不能再发挥作用。
- **射击。**

DG 的恢复：

所有堆叠（双方）只有在满足以下**所有**条件的情况下，才能在回合前的射击和 DG 标记恢复阶段，移除其 DG 标记。

它们**不是**：

- 断补。
- 位于交通堵塞格。
- 超堆叠。
- 违反师完整性规则。

3.5 射击

射击可降低敌方单位的战斗力并阻止敌方自由使用地形。大多数射击都在双方的移动和射击阶段进行，但美军玩家在**德军**玩家回合内**也**有一个美军射击阶段。

空袭可以在任何美军的射击阶段对美军火炮进行补充。射击目标格可以包含敌方单位、友方单位**或**无单位。

射击要求：

射击时，火炮必须

- **非** DG。
- 在当前阶段**没有**移动过。(已放置的增援在地图上消耗 MP 之前是未“移动过”的)。
- 目标格在**射程**之内。射程印刷在算子的括号内，例如[8]，用直线距离计算。
- 需要一个**观测员**。目标格**2 格内**必须有一个友方单

位。地形和“视线”并不重要。火炮可以自行瞄准。被用作观测员的单位在被用作观测员后不能移动（但在观测前可以移动）。另外请参阅“师的完整性”规则，3.1。

- 当前非进攻阶段。

射击结算：

- 在允许友方进行射击的阶段中，可对任何格实施任意数量（只要有可用的）的射击。每次射击前无需事先声明。**例外：如果没有观测员，空袭在同一格仅限一次。**
- **目标格内每有额外一个单位，每次掷骰结果都会+1。**因此，三个单位会获得+2的 DRM。
- **敌方射击标记格内的每个射击中的火炮单位的掷骰结果都会-1。**敌方射击标记格内的火炮可以射击开火，但开火时会获得-1（友方射击标记对友方火炮的射击没有影响）。
- 为每个目标格的每个射击标记掷一个骰子。将修正后的掷骰与地形效果表上的**射击成功掷骰**纵列进行对比。如果目标格有不止一种地形类型，则使用成功掷骰**难度最大**的地形类型。如果修改后的掷骰数在指定范围内，则在该格放置一个射击标记（完整或半数，见下文）。如果掷骰的结果超出了指定范围，则不会产生任何效果。



射击效果和射击标记：

成功的射击会在目标格放置一个“射击标记”。射击不会直接造成军力损失；损失是通过与被射击后削弱的单位的战斗（或被射击削弱的单位的攻击）**间接**造成的。

每次成功的射击都会在目标格放置一个完整或半数标记。与 DG 标记不同，射击标记**属于**该格；它们从不移动，也不被任何单位“拥有”。它们的效果适用于其所在格内（或进入该格）的所有单位。在资源和意愿允许的情况下，玩家可以对单独一格进行任意数量的射击（单独进行；无需事先声明）。多重射击标记的效果为图表中的下一横行的效果。将射击标记放置在任何进入其所在格的单位顶部。

射击标记可以是半数或完整的。这些标记被称为半数和完整标记，使其更加简洁。两种规模的标记**都**称为射击标记。



半数标记的调整：

在创建阶段结束时调整半数标记。在半数标记仍然存在的情况下，射击阶段不会**进入**新的阶段——半数标记只在它们被创建的阶段存在。

按以下步骤调整所有半数标记：

- 如果该格有**两个或两个以上**的半数标记，则将它们全部移除，并用**1个完整标记**取而代之（无论该格有两个还是十个半数标记，结果都只有一个完整标记）。
- 如果格中**只有一个半数标记**，则按照下面的半数调整表掷骰。

在半数标记调整时，忽略格中的完整标记。

半数调整表

掷骰 结果

1-3 **移除**半数标记。

4-6 用一个完整标记**替换**半数标记。

射击格效果：

敌方

完整标记	攻击	防御	移动*
仅 1 个	1/2	1/2	+2MP
2 个或更多	1/4	1/4	+4MP

友方

完整标记	攻击	防御	移动*
任何数量	-	-	+1MP

- = 无效果

* 敌方（非友方）的“移动”费用适用于**进入或离开**标记所在格时。如果一个单位**同时进行**这两种操作，则需要支付两次费用（另见 3.5 的友方影响）。

重要提示：在**敌方**完整标记格开始（或随后进入）的单位在该阶段剩余时间内无法突袭或进击（另见 3.3）。然而，**友方**的射击标记**只会**在进入（而非离开）时增加+1 MP 的费用，**既不会**影响突袭能力，**也不会**影响进击能力。（见友方影响）。

移除炮击标记：

在回合前的射击和 DG 标记恢复阶段，移除**双方**的射击标记

友方影响：

友方射击标记对友方单位的影响**只有**增加：

- **进入**标记所在格+1MP（离开该格没有费用）。

友方射击标记不会以任何其他方式影响友方单位。格中友方射击标记的数量会改变+1的移动效果。



3.6 火炮

火炮通过射击影响战局。射击的目标可以是敌方单位，也可以是它们要进入的格。**除了不能主动进入与敌方单位相邻的格之外，火炮单位本身可以正常移动。**

当前阶段玩家的火炮单位在射击阶段可以**射击或移动**（但不能同时射击并移动）。**例外：**德军玩家回合中的美军射击阶段**只能**射击，**不能**移动。在其他条件允许的情况下，一个美军火炮单位可以在该回合的两个美军射击阶段**都**进行射击，前提是符合其他条件。

逃跑：

"逃跑"代表火炮逃离危险。鉴于以下情况，**除非** DG，否则火炮**必须**在该瞬间逃跑。DG 的火炮**不能**逃跑。

射击标记对火炮逃跑没有影响。

当敌方单位的**印刷**的攻击值至少为 2 时，敌方单位发生以下任何一种情况，火炮**必须**逃跑：

- 使用自身 MP **移动到火炮相邻处***。
- **阶段开始时，与火炮相邻***。
-

其他友方单位不能抵消上述情况的效果。

* 在这**两种**情况下，如果敌方单位与火炮之间的格边，可以阻止其攻击火炮单位所在格，则忽略不计。

将逃跑单位"传送"到以下**任意格**，满足以下条件：

- 可追踪到补给线的格。
- 对机械化移动来说非禁入格。
- 不包含（也不相邻于）任何敌方单位。
- 距离火炮单位起始位置至少有 8 个连续的道路格（忽略该路线上的所有 ZOC 键和敌方单位）。
-

逃跑没有"路径"，只需将火炮拿起，并按规则放置即可。

完成操作后，**将火炮标记为 DG**。

3.7 补给

追踪补给线：

在拥有者玩家的补给阶段，每个单位都会按照 SCS 12.0 进行补给线追踪。

此外：

- 从单位到以下**任一地点**的距离不能超过 **5 格**：
 - A) 一条道路，且能沿着连续的道路通向任意友方地图边缘（1.3），且没有障碍物。

或者

- B) 一个包含**空中补给**标记的格。(2.0, 仅限美军)
- 这 **5 格**的路径不能包含**步行 MA 的禁入格**，除非可通过道路而无视该禁入格。
 - **只有在**玩家自己的补给阶段，才需要检查补给。

空中补给：

美军玩家可将任何可用的空袭改为空中补给。

空中补给允许移除其所在**格内或 5 格范围内**的所有美军 DG。

只有在空中补给分配阶段才能放置空中补给。空中补给和通往空中补给的单位路径，不受禁入地形和敌方单位的影响（是的，您可以将空中补给放到敌方占领的格上）。这里的意思是，实际的空中补给格只是一个代表，补给会被投放到需要它们的各个单位上。

使用时，或在美军玩家回合结束时，如果没有提前移除的话，则移除所有空中补给标记。

火炮的空中补给：

在友方 DG 恢复阶段可**自由**移除火炮单位的 DG，**条件**是它可以正常追踪补给线 获得空中补给。

如果这两种方法都不可行，则玩家必须采取以下行动之一：

A) **什么都不做**。让火炮单位保持在 DG 中，而无法进行射击。

或者

B) 在表格（下表）上为每个 DG 的火炮单位**单独掷骰**。

掷骰	结果
1	移除该火炮单位
2-3	单位和 DG 保持不变
4-6	移除 DG

3.8 桥梁

建造桥梁（仅限德军）：

德军在战斗的最初几天建造了几座桥梁（和一座铁路

桥)。每座桥梁都会在地图上列出的哪一天会投入使用，而在此之前根本不存在。玩家不需要做任何事情就能实现这一点。无论是否有任何单位（友方或敌方），建造都会自动进行。在建造之前，通往这些桥梁的道路不会以任何方式连接起来；在建造之后，道路就会永久连接起来。这些桥梁不能被摧毁，任何一方都可以使用。

如果不同类型的道路通过桥梁连接，例如小径连接格蒙德（Gemund）的大路（B22.15/B23.16），则应使用近侧的道路来进入桥梁远侧的格（就像道路印在另一侧格子的中间一样）。因此，在格蒙德的情况下，如果往西走，则使用大路，而往东走则使用小径。



炸毁桥梁（仅限美军）：

只有美军玩家可以尝试炸毁桥梁。桥梁旁边的炸药标志表示，如果桥梁上还没有桥梁已炸毁 或桥梁已测试的标记，则表示该桥梁准备爆破。一座桥梁在游戏中只能尝试炸毁一次，之后就会被标记为已炸毁或已测试。玩家可以在任何阶段（德军或美军）的任何时刻尝试炸毁桥梁，前提是该桥仍处于准备爆破状态，并满足以下要求。

除了仍处于起爆状态外，还必须满足以下条件才能在该时刻尝试炸桥：

- 一个美军单位（任何类型）必须位于包含桥梁炸药的格的 2 格范围内。该单位必须停止，且在该阶段不得继续移动。
- 没有德军单位，占据由桥梁格边构成的任何格内。

在桥梁炸毁表上掷一枚骰子。如果桥梁被炸毁，则将桥梁已炸毁标记放入炸药标志所在的格内，否则将桥梁已测试标记放入炸药标志所在的格内。

在进行桥梁炸毁掷骰之前，先执行所需的火炮逃跑。

如果德军占领了桥梁的炸药标志格，则无法尝试炸毁桥梁。将该桥梁标记为已测试，则无论在什么情况下都无法炸毁桥梁。

特殊情况：在少数地点，与某个炸药标志相关的道路不止一条。对该炸药标志进行一次掷骰，并对所有涉及的

桥梁应用相同的结果。

示例：如 A17.26、A33.27、B8.39 和 B20.06。

4.0 德军特殊规则

4.1 特殊行动



冯·德·海特 (vdH)：

vdH 为曾经声名显赫的德军伞兵进行了最后一次真正意义上的伞降。这次空降与 1940-41 年的空降完全不同。空降发生在德军抵达序列上。将 vdH 单位放置在 B17.29 的 1 格范围内任何不 $\frac{1}{2}$ 美军单位的格中。在 vdH 成功表上掷一枚骰子：如果是 1-2，则将该单位从游戏中移除；如果是 3-6，则该单位在该格着陆。之后，vdH 没有任何补给的特殊规则，在所有方面都正常运作。



第 150 装甲旅

虽然 150 装甲旅的本意是作为一支特种作战部队，但它并不具备欺骗任何人的条件。它只是另一支没有特殊能力的德军单位。

4.2 第 2 装甲师的橡皮艇

第 2 装甲师的机械化 MA 步兵单位可以在第 1 和第 2 回合渡过乌尔河（Our River）。忽略 TEC 上的禁入（P），它们的渡河费用该为“全部”。在阶段开始时，单位必须与河流相邻才能这样做

重要说明：移除以这种方式渡过乌尔河的任何部队的 DG。

任何其他师都不能这样做。

4.3 起跑线上的混乱

第 1 轮不存在德军进击阶段。

5.0 盟军特殊规则

5.1 第 18 空降军抵达！

第 82 师和第 101 师在第回合出现在战场上。

与其他增援单位不同，这些师应在美军玩家回合的移动阶段，而非回合前增援阶段放置。

每个师的单位必须在所选组别之一的 3 格之内抵达 (两个师可以同时使用同一个组别):

- **第 1 组:** 地图 A 中的任意两个 VP 格。
- **第 2 组:** 巴斯托尼 (Bastogne, B1.16) 和塞诺尚 (Senochamps, A38.16)

6.0 胜利

使用德军在任意回合结束时, 控制的**最大** VP 数来确定胜利。将"最大的回合 VP 总数"与下表进行比较 (历史结果为 26VP, 平局)。

VPs	结果
33 或更多	德军大胜
32-29	德军小胜
28-24	平局
23-19	盟军小胜
18 或以下	盟军大胜

控制的定义是, 在该时刻最后一个占领该 VP 格, 并可追溯补给线的玩家。

VP 格



格	位置	VP
A1.46	Namur	3
A11.48	Andenne	2
A2.32	Dinant	3
A11.35	Ciney	2
A27.06	Neufchateau	1
A24.17	St. Hubert	1
A17.26	Rochefort	2
A23.31	Marche-en-famenne	2
A27.33	Hotton	2
A21.39	Ocquier	1
A18.49	Huy	3
A22.51	Amay	2
A36.54	Liège	3
A39.46	Aywaille	1
A32.43	Hamoir	1
A40.40	Werbomont	1
A39.35	Manhay	1
A34.27	La Roche-en-Ardenne	2
B1.32	Baraque de Fraiture	1
B1.16	Bastogne	5
B2.05	Martelange	1
B4.23	Houffalize	2
B11.14	Wiltz	1

B15.20	Clervaux	2
B20.25	Ouren	1
B21.29	Burg Reuland	1
B10.34	Vielsalm	2
B20.34	St. Vith	3
B8.39	Trois Ponts	2
B11.41	Stavelot	1
B15.43	Malmedy	2
B8.47	Spa	2
B7.54	Verviers	2
B24.46	Elsenborn	2
B29.49	Wahlersheid	1
B28.44	Rocherath-Krinkelt	1
B26.42	Büllingen	1
B22.07	Diekirch	1
B20.06	Ettelbrück	1

索引

Abn Airborne	空降
Arm Armored	装甲
Arty Artillery	火炮
Bde Brigade	旅
Bernke Berneike	伯南克
Bn Battalion	营
Brm Brummbär	灰熊
Cav Cavalry	骑兵
CCA Combat Command A A	战斗群
CCB Combat Command B B	战斗群
CCC Combat Command C C	战斗群
CCR Combat Command Reserve	预备战斗群
Chap Chappius	查皮乌斯
ChmbIn Chamberlain	张伯伦
Div Division	师
Divarty Divisional Artillery	师属火炮
Erlen Erlenbusch	厄伦布施
Erz Ersatz	后备
Fest Festung (Fortress)	要塞
F.Beg/FB Führer Begleit	元首护卫
FFY Fife and Forfar Yeomanry	法夫和福法尔自由军
F.Gren/FG Führer Grenadier	元首掷弹兵
FJ Fallschirmjäger (Parachute)	伞兵
Fkl Funklenkpanzer	无线遥控坦克
Füs Füsilier	步兵
Grp Group	群
Gutmn Gutmann	古特曼
Hetz Hetzer	追猎者
HHC Household Cavalry	皇家骑兵
Holtm Holtmeyer	霍尔特迈耶
Hus King's Royal Hussars	国王皇家轻骑兵

Inf Infantry 步兵
JgPz JagdPanzer 坦克歼击车
JgTg JagdTiger 猎虎
Kennedy Kennedy 肯尼迪
KG Kampfgruppe (Battle Group) 战斗群
Love Lovelady 拉夫莱迪
LW Luftwaffe 德军空军
McGrg McGeorge 麦克乔治
Mech Mechanized 机械化
MG Machine Gun 机枪
Ost East 东方
PG Panzer Grenadier (Armored Infantry) 装甲掷弹兵
Pio Pioneer 工兵
PJ Panzerjäger (Tank Hunter) 坦克歼击车
Pz Panzer (Armored) 装甲
Rgt Regiment 团
Rich Richardson 理查森
RTR Royal Tank Regiment 皇家坦克团
StG Sturmgeschütz 突击炮
sTgr Sturm Tiger 突击虎
TD Tank Destroyer 坦克歼击车
TF Task Force 特别战斗组
TGR Tiger 虎式
Tk Tank 坦克
TM Team 组
vBohm von Bohm 冯·伯姆
vCoch von Cochenhausen 冯·科申豪森
vdH von der Heydte 冯·德·海特
vFallois von Fallois 冯·法卢瓦
VG Volksgrenadier (People's Infantry) 国民掷弹兵
Werfer Rocket Artillery 火箭炮

7.0 剧本

7.1 阿登战役

整体信息

游戏地图: 两张

游戏长度: 16 个回合

第一回合: 1 (12月16日)

最后一回合: 16 (12月31日)

美军空袭: 正常投空袭表。

增援: 根据抵达序列

胜利: 同 6.0 规则。

盟军信息

初设:

独立单位

A35.53: 1-3-16 Inf Bn (99)

A38.44: 2-3-14 Mech Bn (526)

B12.45: 1-2-4 Belgian Inf Bn (5 Fus)

B24.49: [9]-1-16 Arty Grp (406)
B22.38: [9]-1-16 Arty Grp (174)
B26.35: [9]-1-16 Arty Grp (333)
B21.29: [14]-1-16 Arty Grp (402)
B31.01: [9]-1-16 Arty Grp (422)

102 Cav Grp 第 102 骑兵群:

B26.52: 2-2-16 Arm Cav Bn (38)

2 Inf Div 第 2 步兵师:

B27.49: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/9)

B28.48: 3-5-10 Inf Bn(+) (B/9)

B29.49: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/38)

B29.48: 3-5-10 Inf Bn(+) (B/38)

B23.46: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/23), [7]-1-16 Arty Rgt (师属
火炮)

B24.46: 3-5-10 Inf Bn(+) (B/23)

99 Inf Div 第 99 步兵师:

B26.50: 1-3-10 Inf Bn (3/395)

B30.46: 3-5-10 Inf Rgt(-) (395)

B31.46: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/393)

B31.44: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/393)

B31.41: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/394)

B30.39: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/394)

B28.44: [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

9 Arm Div 第 9 装甲师:

B20.42: 5-4-14 Arm Bn (14), 2-2-14 Mech Bn (27)

B14.23: 4-3-14 Arm TF (Harper), 2-2-14 Mech TF (Rose),
1-1-14 Mech TF (Booth)

B29.05: 2-2-14 Mech Bn (60)

B28.02: 5-4-14 Arm Bn (19), 2-2-16 Arm Cav Bn (89),
[7]-1-8 Arty Rgt 师属火炮)

14 Cav Grp 第 14 骑兵群:

B30.37: 2-2-16 Arm Cav Bn (18)

B10.34: 2-2-16 Arm Cav Bn (32)

106 Inf Div 第 106 步兵师:

B33.34: 2-4-8 Inf Bn(+) (A/422)

B32.33: 2-4-8 Inf Bn(+) (B/422)

B30.32: 3-5-8 Inf Rgt(-) (423)

B19.38: 1-3-16 Inf Bn (2/423)

B23.32: 2-4-8 Inf Bn(+) (A/424)

B25.29: 2-4-8 Inf Bn(+) (B/424)

B20.34: [7]-1-16 Arty Rgt(师属火炮)

28 Inf Div 第 28 步兵师:

B23.26: 2-3-10 Inf Bn (1/112)
B19.24: 2-3-10 Inf Bn (2/112)
B22.24: 2-3-10 Inf Bn (3/112)
B19.22: 1-1-10 Inf Co (A/110)
B17.19: 1-1-10 Inf Co (B/110)
B16.17: 1-1-10 Inf Co (C/110)
B12.20: 2-3-10 Inf Bn (2/110)
B20.12: 1-1-10 Inf Co (I/110)
B19.17: 1-1-10 Inf Co (K/110)
B18.14: 1-1-10 Inf Co (L/110)
B22.07: 2-3-10 Inf Bn (1/109)
B24.10: 2-3-10 Inf Bn (2/109)
B25.09: 2-3-10 Inf Bn (3/109)
B11.14: [7]-1-16 Arty Rgt(师属火炮)

4 Inf Div 第4步兵师:

B33.03: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/12)
B35.04: 3-5-10 Inf Bn(+) (B/12)
B31.02: [7]-1-16 Arty Rgt(师属火炮)

德军信息

初设:

独立单位

B40.02: 1-2-4 Penal Bn (XXIII)
B32.50: [6]-1-8 Arty Bde (405)
B33.50: [4]-1-8 Werfer Bde (17)
B37.45: [6]-1-12 Arty Bde (388)
B37.43: [4]-1-12 Werfer Bde (9)
B37.38: [4]-1-12 Werfer Bde (4)
B39.38: [6]-1-12 Arty Bde (402)
B35.33: [4]-1-8 Werfer Bde (16) (混乱)
B26.23: [4]-1-12 Werfer Bde (7)
B27.22: [6]-1-12 Arty Bde (401)
B24.21: [6]-1-12 Arty Bde (766)
B24.20: [4]-1-12 Werfer Bde (15)
B28.13: [6]-1-8 Arty Bde (406)
B30.11: [4]-1-8 Werfer Bde (18)
B34.07: [6]-1-8 Arty Bde (408)
B35.07: [4]-1-8 Werfer Bde (8)

326 VG Div 第326国民掷弹兵师:

B27.53: 2-3-8 Inf Rgt (752)
B27.51: 2-3-8 Inf Rgt (753)
B28.49: 2-3-8 Inf Rgt (751)
B30.48: 1-2-8 Erz Bn (326)
B32.49: [6]-1-8 Arty Rgt (326)

277 VG Div 第277国民掷弹兵师:

B32.45: 1-2-8 Pio Bn (277)

B33.46: 2-3-8 Inf Rgt (991)
B33.45: 2-3-8 Inf Rgt (989)
B33.43: 2-3-8 Inf Rgt (990)
B33.47: [6]-1-8 Arty Rgt (277)

12 SS Pz Div 第12党卫军装甲师:

B40.49: 2-2-14 SS Pz Recon KG (Bremer)
B40.47: 6-4-12 SS Pz Bn (I/12), 3-3-12 SS PG Bn (III/26)
B39.48: 4-5-12 JgPz Bn (560) (Wehrmacht)
B38.47: 3-4-12 SS JgPz Bn (12), 3-3-12 SS Inf Bn(+)
(B/25)
B37.48: 3-3-12 SS Inf Bn(+) (A/25)
B39.47: 4-4-12 SS Inf Rgt(-) (26), 2-2-12 Pz Pio Bn (12)
B39.49: [6]-1-12 SS Arty Rgt (12)

150 Pz Bde 第150装甲旅:

B40.43: 2-3-12 Inf KG (X, Y, Z)
1 SS Pz Div (包含 1 SS-P):
B38.38: 3-3-14 SS Pz Recon KG (Knittel) (混乱)
B40.40: 7-5-8 SS TGR Bn (501), 6-4-12 SS Pz Bn (I/1), 3-
3-12 SS PG Bn (III/2)
B40.41: 3-4-12 SS JgPz Bn (1), 3-3-12 Inf Bn(+) (A/1, B/1)
B40.42: 4-4-12 SS Inf Rgt(-) (2), 2-2-12 Pz Pio Bn (1),
[6]-1-12 SS Arty Rgt (1)

12 VG Div 第12国民掷弹兵师:

B37.40: 3-3-10 StG KG (Holz)
B35.30: 2-2-10 Bicycle Bn (12 Fus)
B34.40: 4-5-8 Inf Rgt (48)
B34.39: 4-5-8 Inf Rgt (27), 1-2-8 Pio Bn (12) (均混乱)
B36.39: 4-5-8 Inf Rgt (89)
B38.39: [6]-1-8 Arty Rgt (12)

3 FJ Div 第3伞兵师:

B34.38: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (A/9)
B34.37: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (B/9), 1-2-8 LW Pio Bn (3)
B35.37: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (A/5, B/5) (均混乱)
B36.37: [6]-1-8 LW Arty Rgt (3) (混乱)

18 VG Div 第18国民掷弹兵师:

B34.36: 3-3-10 Independent StG Bde (244),
3-3-10 Hetz KG (Renn)
B34.35: 3-4-8 Inf Rgt (294)
B34.34: 3-4-8 Inf Rgt (295)
B30.30: 3-4-8 Inf Rgt (293)
B34.33: 1-2-8 Pio Bn (1818)
B32.31: 1-1-6 Ost Bn (669)
B35.32: [6]-1-8 Arty Rgt (1818)

62 VG Div 第 62 国民掷弹兵师:

B27.28: 2-3-8 Inf Rgt (190), 1-2-8 Pio Bn (162)
B26.26: 2-3-8 Inf Rgt (183)
B31.27: 2-3-8 Inf Rgt (164), [6]-1-8 Arty Rgt (162)

116 Pz Div 第 116 装甲师:

B28.23: 4-3-14 Pz Recon KG (Stephan), 2-2-12 Pz Pio Bn (675)
B27.25: 5-3-12 Pz Bn (I/16)
B27.24: 4-2-12 Pz Bn (II/16), 3-4-12 JgPz Bn (228)
B26.25: 5-5-12 PG Rgt (60)
B25.25: 4-4-12 Inf Rgt (156)
B28.22: [6]-1-12 Arty Rgt (146)

560 VG Div 第 560 国民掷弹兵师:

B24.23: 3-4-8 Inf Rgt (1130)
B21.22: 3-4-8 Inf Rgt (1128)
B22.22: 1-2-8 Pio Bn (1560)
B24.22: [6]-1-8 Arty Rgt (1560)

2 Pz Div 第 2 装甲师:

B23.20: 3-3-14 Pz Recon KG (vBohm), 4-4-12 PG KG (Gutmn) (混乱)
B22.20: [6]-1-12 Arty Rgt (74)
B22.19: 5-3-12 Pz Bn (I/3), 4-2-12 Pz Bn (II/3) (混乱)
B23.21: 3-3-10 StG Bn (38) (混乱)
B21.20: 4-4-12 Inf KG (Holtm) (混乱)
B21.19: 2-2-12 Inf KG (vCoch), 2-2-12 Pz Pio Bn (38) (混乱)

26 VG Div 第 26 国民掷弹兵师:

B24.17: 3-3-10 Hetz KG (Kunkel)
B22.17: 4-5-8 Inf Rgt (77), 1-2-8 Pio Bn (26)
B22.16: 4-5-8 Inf Rgt (39)
B24.16: 4-5-8 Inf Rgt (78) (DG)
B23.18: [6]-1-8 Arty Rgt (26)

Lehr Pz Div 李尔装甲师:

B29.17: 4-3-14 Pz Recon KG (vFallois), 5-3-12 Pz Bn (II/130)
B27.17: 3-4-12 JgPz Bn (130)
B28.16: 5-5-12 PG Rgt (901)
B25.16: 4-4-12 Inf Rgt (902)
B23.16: 2-2-12 Pz Pio Bn (130) (混乱)
B29.16: [6]-1-12 Arty Rgt (130)

5 FJ Div 第 5 伞兵师:

B27.11: 3-3-10 LW StG Bde (11), 1-2-12 LW FJ KG (Bernk)

B23.14: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (A/14)
B22.14: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (B/14)
B26.11: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (A/13)
B26.12: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (B/13), 1-2-8 LW Pio Bn (5)
B25.12: 3-4-8 LW FJ Rgt(-) (15)
B27.12: [6]-1-8 LW Arty Rgt (5)

352 VG Div 第 352 国民掷弹兵师:

B26.09: 3-4-8 Inf Rgt (915)
B28.09: 3-4-8 Inf Rgt (914)
B28.08: 3-4-8 Inf Rgt (916)
B27.10: 1-2-8 Pio Bn (352)
B29.11: [6]-1-8 Arty Rgt (352)

276 VG Div 第 276 国民掷弹兵师:

B30.06: 2-3-8 Inf Rgt (987)
B32.07: 2-3-8 Inf Rgt (988)
B32.06: 2-3-8 Inf Rgt (986)
B31.08: 1-2-8 Pio Bn (276)
B31.09: [6]-1-8 Arty Rgt (276)

212 VG Div 第 212 国民掷弹兵师:

B40.06: 2-2-10 Bicycle Bn (212 Fus)
B33.06: 3-4-8 Inf Rgt (423)
B35.05: 3-4-8 Inf Rgt (316) (混乱)
B38.05: 3-4-8 Inf Rgt (320)
B34.05: 1-2-8 Pio Bn (212) (混乱)
B37.07: [6]-1-8 Arty Rgt (212)

7.2 突破战役

整体信息

游戏地图: 地图 B

游戏长度: 6 个回合

第一回合: 1 (12月16日)

最后一回合: 6 (12月21日)

美军空袭: 正常投空袭表。

增援: 根据抵达序列

胜利: 同 6.0 规则及以下。此外, 德军以下每个编制离开 O 区域, 或者是地图西侧边缘, 可获得 1VP (至少要有括号内所列数量的单位离开):

第 1 党卫军装甲师 (7)

第 2 党卫军装甲师 (7)

第 9 党卫军装甲师 (7)

第 12 党卫军装甲师 (7)

第 2 装甲师 (5)

李尔装甲师 (5)

第 116 装甲师 (5)

元首护卫装甲旅 (3)

盟军信息：

初设：使用剧本 7.1 中的初设。

德军信息：

初设：使用剧本 7.1 中的初设。

7.3 派普战斗群

整体信息

游戏地图：地图 B 的 xx.36 以北（含 xx.36 列）。

游戏长度：5 个回合

第一回合：2（12 月 17 日）

最后一回合：6（12 月 21 日）

美军空袭：将空袭表的结果除以二（向下取整）。

增援：不要使用抵达序列。请使用本剧本的抵达序列。

补给源：

盟军：使用游戏区域内的盟军友方地图边缘（见 1.3）以及任何从游戏区域西侧边缘离开的大路（非小径）。

德军：使用游戏区域内的德军友方地图边缘（见 1.3）。

胜利：使用 6.0 加上以下内容确定胜利。德军以下每一个编制（至少要有括号中列出的单位数量）离开入场区域 O 或西侧地图边缘，便可获得 1VP。

第 1 党卫军装甲师 (7)

第 9 党卫军装甲师 (7)

第 12 党卫军装甲师 (7)

使用以下 VP 表：

VP	结果
10 或以上	德军大胜
6-9	平局
5 或以下	盟军大胜

盟军信息

初设：

独立单位：

B12.45: 1-2-4 Belgian Inf Bn (5 Fus)

B24.49: [9]-1-16 Arty Grp (406)

B1.47: 1-3-16 Inf Bn (99), 2-3-14 Mech Bn (526)

备注：B1.47 中的单位初设在地图外，属于增援。

102 Cav Grp 第 102 骑兵群：

B26.52: 2-2-16 Arm Cav Bn (38)

2 Inf Div 第 2 步兵师：

B28.48: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/9)

B28.46: 3-5-10 Inf Bn(+) (B/9)

B29.48: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/38)

B29.47: 3-5-10 Inf Bn(+) (B/38)

B27.43: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/23)

B28.44: 3-5-10 Inf Bn(+) (B/23)

B27.44: [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

99 Inf Div 第 99 步兵师：

B26.50: 1-3-10 Inf Bn (3/395)

B30.46: 3-5-10 Inf Rgt(-) (395)

B31.46: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/393)

B31.44: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/393)

B31.41: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/394)

B29.41: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/394) (军力损失)

B26.44: [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

14 Cav Grp 第 14 骑兵群：

B24.39: 2-2-16 Arm Cav Bn (18) (军力损失)

B27.36: 2-2-16 Arm Cav Bn (32)

1 Inf Div 第 1 步兵师：

B8.54: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/26, B/26)

增援

第三回合

B1.40: **82 Abn Div 第 82 空降师：**2-4-10 Abn Bn(+) (A/504, B/504, A/505, B/505, A/508, B/508), 2-4-10 Glider Bn(+) (A/325, B/325), [5]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

入场区域 O:

1 Inf Div 第 1 步兵师：3-3-10 TD TF (Davisson), 3-5-10 Inf Bn(+) (A/16, B/16)

30 Inf Div 第 30 步兵师：3-5-10 Inf Bn(+) (A/117, B/117, B/119, B/119, A/120, B/120), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

第四回合

B1.47: 5-4-14 Arm Bn (740)

入场区域 N: **3 Arm Div 第 3 装甲师：**2-2-16 Arm Cav Bn (83), 2-2-14 Arm TF (Hogan), 4-3-14 Arm TF (Kane), 3-3-14 Arm Inf TF (Orr), [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

入场区域 O: **3 Arm Div 第 3 装甲师：**3-2-14 Arm TF (Jordan), 4-3-14 Arm TF (Love), 3-3-14 Arm Inf TF (McGrg)

入场区域 P: **9 Inf Div 第 9 步兵师：**3-5-10 Inf Bn(+) (A/39, B/39), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

第六回合

B1.47: 1-3-10 Abn Bn (551)

入场区域 O: [9]-1-16 Arty Grp (188)

德军信息

初设:

独立单位

B40.49: 3-3-10 StG Bde (394,667)

B32.50: [6]-1-8 Arty Bde (405)

B33.50: [4]-1-8 Werfer Bde (17)

B37.45: [6]-1-12 Arty Bde (388)

B35.43: [4]-1-12 Werfer Bde (9)

B37.38: [4]-1-12 Werfer Bde (4)

B39.38: [6]-1-12 Arty Bde (402)

326 VG Div 第 326 国民掷弹兵师:

B27.53: 2-3-8 Inf Rgt (752) (军力损失)

B27.51: 2-3-8 Inf Rgt (753)

B28.49: 2-3-8 Inf Rgt (751)

B30.48: 1-2-8 Erz Bn (326)

B32.49: [6]-1-8 Arty Rgt (326)

277 VG Div 第 277 国民掷弹兵师:

B32.45: 1-2-8 Pio Bn (277)

B31.45: 2-3-8 Inf Rgt (991)

B32.44: 2-3-8 Inf Rgt (989) (军力损失)

B32.43: 2-3-8 Inf Rgt (990)

B33.46: [6]-1-8 Arty Rgt (277)

12 SS Pz Div 第 12 党卫军装甲师:

B35.44: 2-2-14 SS Pz Recon KG (Bremer)

B34.45: 6-4-12 SS Pz Bn (I/12)

B34.43: 4-5-12 JgPz Bn (560)

B33.47: 3-4-12 SS JgPz Bn (12), 3-3-12 SS Inf Bn(+)
(B/25)

B34.47: 3-3-12 SS Inf Bn(+)(A/25)

B36.44: 4-4-12 SS Inf Rgt(-)(26)

B38.45: 2-2-12 Pz Pio Bn (12)

B34.44: 3-3-12 SS PG Bn (III/26)

B35.48: [6]-1-12 SS Arty Rgt (12)

150 Pz Bde 第 150 装甲旅:

B40.42: 2-3-12 Inf KG (X, Y, Z)

12 VG Div 第 12 国民掷弹兵师:

B32.39: 3-3-10 StG KG (Holz), 4-5-8 Inf Rgt (89)

B32.40: **1-2-8 Pio Bn (12), 4-5-8 Inf Rgt (48)**

B31.40: **4-5-8 Inf Rgt (27), 2-2-10 Bicycle Bn (12 Fus)**

B33.39: [6]-1-8 Arty Rgt (12)

1 SS Pz Div 第 1 党卫军装甲师:

B38.38: 3-3-14 SS Pz Recon KG (Knittel)

B32.38: 7-5-8 SS TGR Bn (501)

B30.38: 6-4-12 SS Pz Bn (I/1)

B31.38: 3-3-12 SS PG Bn (III/2)

B35.39: 3-4-12 SS JgPz Bn (1)

B38.39: 3-3-12 Inf Bn(+)(A/1)

B39.39: 3-3-12 Inf Bn(+)(B/1)

B34.39: 4-4-12 SS Inf Rgt(-)(2)

B35.40: 2-2-12 Pz Pio Bn (1)

B36.39: [6]-1-12 SS Arty Rgt (1)

3 FJ Div 第 3 伞兵师:

B30.37: 2-3-8 LW FJ Bn(+)(B/9), 1-2-8 LW Pio Bn

B31.37: 2-3-8 LW FJ Bn(+)(A/5), **2-3-8 LW FJ Bn(+)(A/9)**
(军力损失)

B30.36: 2-3-8 LW FJ Bn(+)(B/5)

B40.38: 3-4-8 LW FJ Rgt(-)(8)

B32.37: [6]-1-8 LW Arty Rgt (3)

增援:

第二回合

B17.49 的 1 格内: 1-2-4 FJ KG (vdH)

第三回合

入场区域 A: 4-5-10 STgr Co (1000+1), 3-3-10 StG Bde
(902)

入场区域 B:

9 SS Pz Div 第 9 党卫军装甲师: 3-3-14 Pz Recon KG
(Recke), 5-3-12 Pz Bn (I/9), 4-2-12 Pz Bn (II/9), 3-4-12
JgPz Bn (9), 3-3-12 Inf Bn(+)(A/19, B/19, A/20, B/20), 2-
2-12 Pz Pio Bn (9), [6]-1-12 Arty Rgt (9)

6-8-8 JgTg Bn (653)

投一枚骰子, 5 或以上则抵达, 否则无法抵达。

第四回合

入场区域 A: **3 PG Div 第 3 装甲掷弹兵师:** 3-3-14 Pz
Recon Bn (103), 3-3-10 StG Bn (103), 3-4-12 JgPz Bn (3),
3-3-12 Inf Bn(+)(A/8, B/8, A/29, B/29), 2-2-12 Pz Pio Bn
(3), [6]-1-12 Arty Rgt (3)

第六回合

入场区域 A: 2-2-10 Brm Bn (217), 4-5-12 JgPz Bn (519)

入场区域 B: 7-5-8 Tgr Bn (506)

7.4 鹅蛋

整体信息

游戏地图: 地图 B 的 B9.xx 以东、Bxx.27 以北和 Bxx.39
以南 (包括上述行和列)。

游戏时间: 5 个回合

第一回合： 3 (12月18日)

最后一回合： 7 (12月22日)

美军空袭： 将空袭表的结果除以二 (向下取整)。

增援： 不要使用抵达序列。盟军没有增援。德军会使用剧本中的增援。

补给源：

盟军： 盟军可以从游戏区域西侧边缘的任何大路 (非小径) 追溯补给线。

德军使用游戏区的友方地图边缘 (1.3) 以及所有从游戏区南侧边缘延申出来的道路 (包括大路和小径) 和 B24.39。

胜利： 如果德军玩家在游戏结束前控制了游戏区域内的三个 VP (St. Vith、Berg Reuland 和 Vielsalm)，则获胜。如果未能夺取全部三个，则盟军获胜。游戏开始时，德军玩家不控制任何 VP。

盟军信息：

初设：

独立单位：

B20.34: [9]-1-16 Arty Grp (174)

14 Cav Grp 第 14 骑兵群：

B14.36: 2-2-16 Arm Cav Bn (32) (军力损失)

7 Arm Div 第 7 装甲师：

B21.37: 2-2-16 Arm Cav Bn (87)

B13.33: 4-3-14 Arm TF (Brown)

B17.34: 4-3-14 Arm TF (Erlen)

B17.38: 4-3-14 Arm TF (Wemple)

B12.33: 3-3-14 Arm Inf TF (Chap)

B18.36: 3-3-14 Arm Inf TF (Rhea)

B21.34: 3-3-14 Arm Inf TF (Fuller)

B19.34: [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

106 Inf Div 第 106 步兵师：

B33.34: 2-4-8 Inf Bn(+) (A/422)

B32.33: 2-4-8 Inf Bn(+) (B/422)

B30.32: 3-5-8 Inf Rgt(-) (423)

B31.33: 1-3-16 Inf Bn (2/423)

B22.30: 2-4-8 Inf Bn(+) (A/424)

B21.29: 2-4-8 Inf Bn(+) (B/424)

B18.30: [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

9 Arm Div 第 9 装甲师：

B22.32: 5-4-14 Arm Bn (14)

B23.32: 2-2-14 Mech Bn (27)

28 Inf Div 第 28 步兵师：

B15.27: 2-3-10 Inf Bn (1/112) (军力损失)

B15.28: 2-3-10 Inf Bn (2/112)

B14.27: 2-3-10 Inf Bn (3/112)

德军信息：

初设：

独立单位：

B23.35: 3-3-10 StG Bde (244)

B37.38: [4]-1-12 Werfer Bde (4)

B39.38: [6]-1-12 Arty Bde (402)

B31.35: [4]-1-8 Werfer Bde (16)

1 SS Pz Div 第 1 党卫军装甲师：

B21.39: 3-4-12 SS JgPz Bn (1)

B20.38: 3-3-12 Inf Bn(+) (A/1)

B22.38: 3-3-12 Inf Bn(+) (B/1)

18 VG Div 第 18 国民掷弹兵师：

B24.37: 3-3-10 Hetz KG (Renn)

B24.34: 3-4-8 Inf Rgt (294)

B27.35: 3-4-8 Inf Rgt (293)

B29.34: 3-4-8 Inf Rgt (295)

B34.34: 1-2-8 Pio Bn (1818)

B32.31: 1-1-6 Ost Bn (669)

B29.31: [6]-1-8 Arty Rgt (1818)

62 VG Div 第 62 国民掷弹兵师：

B24.30: 2-3-8 Inf Rgt (164)

B24.29: 2-3-8 Inf Rgt (190)

B23.28: 2-3-8 Inf Rgt (183)

B25.30: 1-2-8 Pio Bn (162)

B25.29: [6]-1-8 Arty Rgt (162)

在 B40.38 的 1 格内：**9 SS Pz Div 第 9 党卫军装甲师：** 3-3-14 Pz Recon KG (Recke), 5-3-12 Pz Bn (I/9), 4-2-12 Pz Bn (II/9), 3-4-12 JgPz Bn (9), 3-3-12 Inf Bn(+) (A/19, B/19, A/20, B/20), 2-2-12 Pz Pio Bn (9), [6]-1-12 Arty Rgt (9)

在 B40.30 的 1 格内：**F.Beg Pz Bde 元首护卫装甲旅：** 4-2-12 Pz Bn (FB), 3-3-10 StG Bde (200), 5-5-12 PG Rgt (FB), 1-1-10 Bicycle Bn (828)

增援

第四回合

移除：1 SS Pz Div 第 1 党卫军装甲师 (全部)

第六回合

入场区域 B: 7-5-8 Tgr Bn (506)

B11.27: **560 VG Div 第 560 国民掷弹兵师：** 3-4-8 Inf Rgt (1130) (军力损失)

第七回合

B9.28 or B9.29: **2 SS Pz Div 第 2 党卫军装甲师**: 4-3-14
SS Pz Recon KG (Krag)

7.5 巴斯托尼：笼中雄鹰

整体信息

游戏地图：使用两张地图，但使用 xx.24 以南、xx.11 以北、33.xx 以东和 12.xx 以西，包含上述行列。

游戏长度：8 个回合

第一回合：4 (12 月 19 日)

最后一回合：11 (12 月 26 日)

美军空袭：将空袭表的结果除以二（向下取整）。

增援：不要使用抵达序列。使用剧本中的抵达序列。

补给源：

盟军：盟军可以从游戏区域西侧边缘的任何大路（非小径）追溯补给线。当盟军增援到达时，沿地图 A 南侧边缘的任何道路（非小径）都可用于追溯补给线。

德军：德军可从 B4.24、B12.20 和 B12.22 追溯补给线。

胜利：德军玩家以下两项均完成即可获胜：

- 在游戏结束前控制巴斯托尼。
- 在第 8 回合结束前，第 2 装甲师至少有 7 个单位和李尔装甲师至少 4 个单位离开西侧边缘。

美军在剧本开始时控制巴斯托尼。如果德军玩家未能同时满足这两个条件，则美军玩家获胜。

盟军信息：

初设：

9 Arm Div 第 9 装甲师：

B6.17: 4-3-14 Arm TF (Harper)

B6.18: 1-1-14 Mech TF (Booth)

10 Arm Div 第 10 装甲师：

B5.17: 3-2-14 Arm TM (Cherry)

B3.20: 2-2-14 Mech TM (Desobry)

B4.15: 2-2-14 Mech TM (O'Hara)

101 Abn Div 第 101 空降师：

B2.15: 2-4-10 Abn Bn(+) (A/501)

B2.16: 2-4-10 Abn Bn(+) (B/501)

A39.17: 2-4-10 Abn Bn(+) (A/502)

A40.17: 2-4-10 Abn Bn(+) (B/502)

B1.18: 2-4-10 Abn Bn(+) (A/506)

B2.17: 2-4-10 Abn Bn(+) (B/506)

B1.15: 2-4-10 Glider Bn(+) (A/327)

A39.16: 2-4-10 Glider Bn(+) (B/327)

B1.16: [5]-1-8 Abn Arty Rgt (师属火炮), [9]-1-16 Independent Arty Grp (333)

增援：

第 11 回合

沿地图 A 南侧边缘的任意格：

4 Arm Div 第 4 装甲师: 4-3-14 Arm TF (Abrams), 3-3-14 Mech TF (Jaques)

德军信息

初设

桥梁标记

A37.23: 桥梁炸毁

B11.14: 桥梁炸毁

独立单位

B12.22: [6]-1-12 Arty Bde (766)

2 Pz Div 第 2 装甲师：

B8.18: 3-3-14 Pz Recon KG (vBohm)

B9.19: 5-3-12 Pz Bn (I/3)

B9.18: 4-4-12 PG KG (Gutmn)

B10.19: 2-2-12 Inf KG (vCoch)

B11.20: 2-2-12 Pz Pio Bn (38)

B11.21: 4-4-12 Inf KG (Holtm)

B12.20: 4-2-12 Pz Bn (II/3), 3-3-10 StG Bn (38)

B12.21: [6]-1-12 Arty Rgt (74)

26 VG Div 第 26 国民掷弹兵师：

B8.17: 3-3-10 Hetz KG (Kunkel)

B9.17: 4-5-8 Inf Rgt (77)

B10.16: 4-5-8 Inf Rgt (78)

B11.16: 1-2-8 Pio Bn (26)

B12.15: 4-5-8 Inf Rgt (39), [6]-1-8 Arty Rgt (26)

Lehr Pz Div 李尔装甲师：

B7.17: 4-4-12 Inf Rgt (902)

B8.16: 4-3-14 Pz Recon KG (vFallois)

B9.16: 5-3-12 Pz Bn (II/130)

B10.15: 2-2-12 Pz Pio Bn (130)

B11.15: 3-4-12 JgPz Bn (130)

B12.14: 3-3-10 StG Bde (243), 5-5-12 PG Rgt (901), [6]-1-12 Arty Rgt (130)

增援：

第 9 回合：

B4.24: **15 PG Div 第 15 装甲掷弹兵师**: 4-2-12 Pz Bn (115), 3-3-12 Inf Bn(+) (A/115, B/115)

第 10 回合

B12.22: [6]-1-12 Arty Bde (410)

7.6 锐矛锋芒

通用信息

游戏地图: 地图 A 的 xx.23 以北 (含 xx.23)。

游戏长度: 4 个回合

第一回合: 9 (12 月 24 日)

最后一回合: 12 (12 月 27 日)

美军空袭: 将空袭表的结果除以二 (向下取整)。

增援: 不要使用抵达序列。使用剧本中的抵达序列。

补给源:

盟军: 使用游戏区域内的友方地图边缘 (1.3)。

德军: 德军可以从游戏区域南侧边缘的任何大路 (非小径) 追溯补给线, 从 A29.00 开始向东, 并从游戏区域东侧边缘的所有道路 (包括小径) 追溯补给线, 从 A40.32 开始向南。

胜利: 如果德军玩家在游戏结束前, 控制了游戏区内的 4 个德军胜利点格, 则获胜。如果未能控制, 则美军玩家获胜。游戏开始时, 德军控制 Rochefort 和 LaRoche-en-Ardenne。

备注: 简单起见, 胜利条件可以理解为允许德军玩家在游戏结束时, 计算他控制的所有 VP 格, 包括他在初设开始时控制的两格, 但要获胜, 他必须在游戏结束时控制 6 VP。

盟军信息:

初设:

独立单位:

A32.33: 1-3-10 Abn Bn (509)

A1.46: 1-2-8 Inf Bn (1/29)

A18.49: 1-2-8 Inf Bn (3/29)

A11.37: [9]-1-16 Arty Grp (18)

A35.37: [9]-1-16 Arty Grp (401)

英军:

A3.35: 2-2-16 Arm Cav Bn (2 HHC)

A2.32: 2-2-16 Arm Cav Bn (61 Rec)

A1.35: 6-4-14 Arm Bn (2 FFY)

A3.33: 6-4-14 Arm Bn (3 RTR)

A1.32: 6-4-14 Arm Bn (23 Hus)

2 Arm Div 第 2 装甲师:

A10.34: 2-2-16 Arm Cav Bn (82)

A15.32: 5-5-14 Arm TF (A/A)

A12.32: 5-4-14 Arm TF (B/A)

A11.33: 3-2-14 Arm TF (C/A)

A11.25: 5-5-14 Arm TF (A/B), [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

A12.35: 6-5-14 Arm TF (B/B)

A11.36: 4-3-14 Arm TF (R/B)

4 Cav Grp 第 4 骑兵群:

A16.31: 2-2-16 Arm Cav Bn (4)

A19.32: 2-2-16 Arm Cav Bn (24)

84 Inf Div 第 84 步兵师:

A16.27: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/333)

A18.27: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/335)

A23.31: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/335)

A25.32: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/334)

A27.33: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/334)

A23.33: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/333), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

551 Abn Rgt 第 551 空降兵团:

A30.33: 2-4-10 Inf Bn(+) (B)

3 Arm Div 第 3 装甲师:

A22.29: 5-5-14 Arm TF (Doan)

A33.33: 3-3-14 Mech TF (Orr) (军力损失)

A38.34: 2-2-16 Arm Cav Bn (83)

A39.35: 4-3-14 Arm TF (Rich)

A32.35: [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

75 Inf Div 第 75 步兵师:

A27.38: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/291)

A28.37: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/291)

A30.34: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/290)

A31.34: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/290)

A34.34: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/289)

A36.34: 2-4-10 Inf Bn(+) (B/289)

A30.38: [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

7 Arm Div 第 7 装甲师:

A35.34: 4-3-14 Arm TF (Erlen), 3-3-14 Mech TF (Rhea) (每个各损失一点军力)

A38.42: 4-3-14 Arm TF (Wemple), 3-3-14 Mech TF (Fuller) (E 每个各损失一点军力)

A38.43: 4-3-14 Arm TF (Brown), 3-3-14 Mech TF (Chap) (每个各损失一点军力)

A36.44: [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮), 2-2-16 Arm Cav Bn (87) (军力损失)

增援:

第 11 回合

A40.45: 3 Arm Div: 4-3-14 Arm TF (Love), 3-2-14 Arm TF (Jordan), 3-3-14 Mech TF (McGrg)

第 12 回合

入场区域 N: 83 Inf Div: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/329, B/329,

A/330, B/330, A/331, B/331), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

[9]-1-16 Arty Grp (179)

德军信息:

初设:

独立单位:

A34.27: [4]-1-8 Werfer Bde (16)

2 Pz Div 第 2 装甲师:

A6.31: 3-3-14 Pz Recon KG (vBohm)

A8.30: 5-3-12 Pz Bn (I/3)

A9.31: 2-2-12 Inf KG (vCoch)

A10.31: 2-2-12 Pio Bn (38)

A20.28: 4-4-12 PG KG (Gutmn)

A21.28: 4-2-12 Pz Bn (II/3)

A22.27: 4-4-12 Inf KG (Holtm)

A23.27: 3-3-10 StG Bn (38)

A24.26: [6]-1-12 Arty Rgt (74)

Lehr Pz Div 李尔装甲师:

A17.26: 4-3-14 Pz Recon KG (vFallois), 4-4-12 Inf Rgt (902)

A18.24: 5-3-12 Pz Bn (II/130)

A18.23: 3-4-12 JgPz Bn (130)

A19.23: 2-2-12 Pz Pio Bn (130)

116 Pz Div 第 116 装甲师:

A29.32: 4-3-14 Pz Recon KG (Stephen)

A25.31: 5-3-12 Pz Bn (I/16) (军力损失)

A25.29: 3-4-12 JgPz Bn (228) (军力损失)

A26.31: 5-5-12 PG Rgt (60) (军力损失)

A25.30: 4-4-12 Inf Rgt (156)

A24.29: 2-2-12 Pz Pio Bn (675)

A27.29: [6]-1-12 Arty Rgt (146)

560 VG Div 第 560 国民掷弹兵师:

A30.32: 3-4-8 Inf Rgt (1130) (军力损失)

A34.32: 3-4-8 Inf Rgt (1128) (军力损失)

A37.31: 3-4-8 Inf Rgt (1129)

A32.31: 1-2-8 Pio Bn (1560)

A34.30: [6]-1-8 Arty Rgt (1560)

2 SS Pz Div 第 2 党卫军装甲师:

A39.33: 3-4-12 SS JgPz Bn (2)

A40.33: 3-3-12 SS PG Bn (III/4), 4-4-12 SS Inf Rgt(-) (4)

A40.32: 3-3-12 SS Inf Bn(+)(A/3, B/3)

增援:

第 10 回合

A29.23: **9 Pz Div 第 9 装甲师:** (3-3-14 Pz Recon Bn (9), 5-3-12 Pz Bn (I/33), 4-2-12 Pz Bn (II/33), 3-4-12 JgPz Bn (50), 5-5-12 PG Rgt (10), 4-4-12 Inf Rgt (11), 2-2-12 Pz Pio Bn (86), [6]-1-12 Arty Rgt (102)

A40.32: **2 SS Pz Div 第 2 党卫军装甲师:** 4-3-14 SS Pz Recon KG (Krag), 5-3-12 SS Pz Bn (I/2), 4-2-12 SS Pz Bn (II/2), 2-2-12 SS Pz Pio Bn (2), [6]-1-12 SS Arty Rgt (2)

第 11 回合

A40.30: F.Beg Pz Bde: 4-2-12 Pz Bn (FB), 3-3-10 StG Bde (200), 5-5-12 PG Rgt (FB), 1-1-10 Bicycle Bn (828)

8.0 设计师说明

过去的数十年...

30 年前 (插入标准的 "就在昨天 "的笑话) 《阿登》问世。那是上世纪九十年代初期, 还是比尔·克林顿的第一个任期。那时候 **The Gamers** 刚刚成立 5 年, 而我的手自从 1990 年受伤后终于完成了手术。(我忘记了我的手在 1990 年受伤后就基本完成了手术。但是在和孩子们一起玩耍的过程中再次受伤)。Sara 也和我有了三个孩子中的两个。

我记得 1993 年夏天的一个下午, 我在自家的灯桌上制作《阿登》的测试地图 (现在的孩子们可以去查查), 当时 Sara 和孩子们过来说他们要去 Chanute AFB (大约 40 分钟车程, 作为 "和平红利 "的一部分, 现在早已关闭) 游泳。制作测试地图时我用的是 "老方法" (即笔墨), 因为我受伤后开始整理的整个电脑图纸仍有很多问题, 无法用于游戏测试。

随后, 在 1994 年的第二个夏天, 《阿登》作为 SCS 系列的第三部作品成功出版。

所以, 为什么会有阿登 II ?

除了有几件事情让一些玩家感到不快 (其中最主要的是 "德军带着补给车的移动包围圈 "的可能性), 这款游戏玩起来还是很有趣的, 也是许多 SCS 老玩家的心头好。1994 年, 《阿登》被我的《兵临城下 **Enemy at the Gates**》(OCS) 挤出了 "查尔斯·S·罗伯茨二战最佳游戏奖 "的宝座。

与此同时, 《最后的闪击 **Last Blitzkrieg**》(BCS, 2016 年) 的开创性发行带来了卡尔·冯 (Carl Fung) 无与伦比的 OOB, 以及一套极为罕见的 1944 年陆军地图处 1:50,000 的整个地区的地图。(这份地图由 Jerry Axel 安排给我使用, 并由他的朋友 Elliot Kwock

找到)。有了这些最新的绝佳资料，我想把这些数据提供给可能无法获得《最后的闪击》的 SCS 玩家。

这开启了《阿登 II》出版的大门，我们在《阿登 II》中将解决补给车的问题。

补给车的问题？

《阿登》的亮点是其补给系统。它没有使用通常的“补给线”，而是靠补给车按照移动力投递补给来满足德军的推进。

不幸的是，我和测试人员通常会将补给车保持在德军战线的后方，与美军保持一定的安全距离以防受到美军的干扰，更重要的是，它们在测试中几乎不会被切断和地图东部边缘的连接。因此，我和他们都没有注意到，在测试时并没有要求补给车必须追溯到东边地图的边缘才能投递补给。对我们和许多甚至绝大多数其他玩家来说，这并不重要——我们会把补给车安全地放在后方，避免其受到伤害。在此情况下，它们通常能够追溯到东边地图的边缘。然而，因为我们对于补给车过好的保护使我们没有意识到切断补给车和补给源连接的“好处”。这点（实际上）有利于断补的德军的行动，他们只要有补给车就不会被断补，即使被盟军包围。然后，这些被包围的德军只要携带了补给车就可以脱离德军大部队，继续向安特卫普进军，利用魔法扫荡美军，不受德军补给网络的阻碍。

我不确定有多少玩家发现并利用了 this 漏洞。这个问题一经发现，我们就提出了勘误，要求补给车必须追溯到地图东边才能发挥作用，而许多人只是玩玩而已，从不仔细思考（或不幸地很难）切断德军的补给线，此时这条勘误不会影响他们的游戏进程。显然，在最初的设计中，德国人切断自己的补给线可能会更好，但这违反了常识，我个人从未这样玩这个游戏。

可以说，《阿登 II》使用了我们熟悉的“追溯补给”机制，删除了“补给车”！

其它和阿登兵棋不同的地方？

ZOC 键

我非常感谢 Mark Simonitch（译注：GMT 的阿登'44 作者，由于负责诸多兵棋美工，民间称美工哥）提出了“ZOC 键”的概念（最基本的概念是在两个堆叠之间的空格中产生一个 ZOC，而其他地方则不会）。在《阿登 II》中我们也采用了类似的概念。

《阿登 II》着眼于正规步兵对于控制陆地战场的重要性（我能说，这是一种改变吗？）而不是给人留下深刻

印象的分遣队、不知所措的工兵和其他从未想过要达到其历史目的的“蚂蚁”部队。在游戏中，那些增加历史代入感的单位并没有实际的作用，因此我们将其删除。只要有足够的数量，步兵就能与相邻的部队连成一条完整的战线，形成一道连续的盾牌，阻击敌人的进攻，而且还能在坦克不敢涉足的地形中做到这一点。ZOC 键表现了一条相对薄弱的完整战线（密集完整战线应当是每一格都有一个单位）。

ZOC 键代替了常规的“邻格 ZOC”，这种效应鼓励了奇特的（从现实生活的角度来看）防御部署，如每隔一格放置一个单位（我喜欢称之为“索里亚网”）。在这种防御部署中，没有真正的前线，而是由单个单位组成一系列节点，形成一个巨大的区域，在这个区域中，它们的 ZOC 在多个方向上相互连接（通常只是将 ZOC 相连），形成类似于一个范围大、纵深广的雷区。这种防御部署的优势使得敌人无法获得任何实质性的优势。消灭几个节点本身虽然容易，但却只能让攻击者在我方的防线中越陷越深。相反，他被困在一系列节点中，就像一头乳齿象被困在焦油坑中，失去了行动自由。

此外，《阿登 II》还取消了正常的 ZOC 效果，只规定从敌方单位的邻格移动至该单位另一个邻格时，需要消耗+1 MP。无论是敌人偶然的行动，还是友军在敌人面前的小心翼翼，“摩擦”都需要存在，但不是夸张的形式；因此“+1 MP”就足够了。

射击

《阿登》中，同样也有炮击，而且每回合都有同样“额外”的美军射击阶段。第 2 版在第 1 版的基础上进行了改进，主要体现在射击结算过程的简单化和射击影响的目标从单位转变为格。原版的射击表仿照 OCS 游戏中的射击表，而新版的射击表则像 BCS 中的射击表一样，使用 1D6 结算（基于地形）。如果把两个版本的射击规则进行比较，这些小的改变在游戏过程中表现的差别是惊人的。

然而，与射击的影响目标相比，射击结算机制上的差异就显得微不足道了：在第 1 版中，射击目标是明确的敌方单位（造成 DG 或军力损失）。而在这一版本中，目标是六角格，对单位的影响是间接的，取决于单位在该格内尝试做什么，或单位根据自己所处的位置选择做什么。第一种结算方式会导致单位的战斗力可能会减半（或更糟），或者（如果是攻击方）单位可能会决定不从指定的格子发动攻击。后一种结算方式取决于相关的玩家（包括他们认为什么是有价值的行动以及他们如何对其做出反应）。射击一个空的十字路口格可能会影响敌人的移动。

虽然射击标记会在己方玩家的每个玩家回合开始时移除，但美军的拥有两个射击阶段，使得射击标记会在地图上累积，直到一个回合结束，直到下一个回合的德军玩家回合.....这实际上不仅给了美军双倍的射击能力，支援美军攻击的同时也可以影响德军的移动和攻击。

射击的半数标记是为了改变传统射击时“all or nothing”的感觉。在加入半数标记之前，玩家在射击时连续掷出低骰点导致一无所获的情况并不罕见。现在，完全失败的概率比以前更低（一位测试者开始称其为“饼干”），因此虽然最终可能还是失败，但你有机会将其提升为完整射击标记。当然，一旦有了“一半”，你就可能在那里得到另一个“一半”，从而得到“完整”的结果，而不需要进行任何的调整判定。特别是在后一种情况下，玩家（在更改之前）两次尝试都不会有任何收获。

战斗和突袭

《阿登 II》中关于战斗本身的最大变化是防守方可以选择“撤退”或“坚守”。如果情况合适，玩家可以在战斗开始前就撤出自己的部队使其免受伤害。在设计这个部分的规则时，我们尝试了很多种方法，经过不断测试后变成了现在的样子。

单位一旦失去了“逃跑”的能力，就需要或必须保持战斗状态，而战斗结算和其他的 SCS 作品基本相同。但是与其余作品不同的是，《阿登 II》的“战后挺进”受到限制。通常情况下，进攻方的机动部队可以按照自己的意愿，从战斗格开始，根据防守方的撤退结果进行挺进。但是在这里则不然，即使是获得长距离撤退结果的机动部队，挺进的上限也只有两格（许多其他部队的挺进仅限于进入战斗格）。此外，挺进必须沿着公路，毕竟 1944 年双方都没有高清卫星图指引单位向森林挺进。（乐）

同样的，地形对于战斗的影响发生了变化。我们认为《阿登》的数学计算有点过于复杂。单位可能会因地形而战斗力加倍，此外还会因 DG 标记而减半（即没有变化）。更糟糕的是，你可能会遇到处于 DG 状态的进攻方或跨河进攻。这两种情况都会影响到该堆叠，但不会影响到同时进攻的其他堆叠。在《阿登 II》中我们将其变为修列。虽然有时（尤其是在极端情况下）结果可能会略有不同，但对于大多数合理的战斗来说，最后的战力比都会相同或至少接近。（举例省略，意图说明现在更加方便）

总之，大多数情况下，这两种结算方式的结果要么相同，要么非常接近，但是修列可以大大降低玩家的计算时间。我相信你会发现，多个堆叠跨越河流或溪流进攻的代价可能会过高，但这是你可以避免的。

从第 1 版到现在，突袭（以及移动）的最大变化就是可以以堆叠形式移动了。《阿登》中逐个单位移动的方式产生了许多问题，最终收效甚微（这是一项繁忙的工作）。因此，现在您可以移动堆叠到达您要去的的地方——这也包括突袭。

突袭可以成为一种可怕的武器，在任何一方意想不到的时候打开局面。这种情况发生时很有趣，但它也有丑陋的一面：攻击者的损失，而且不是一般的损失，是攻击力最高的单位的损失。换句话说，如果你的用来突袭的部队有 30% 或更多的时间都在遭受损失，那么用不了多久，你用来突袭的“拳头”部队就会成为你最美好的回忆。随着时间的推移，战斗力的下滑也会越来越快。所以请明智使用你的部队，否则你的兵力优势难以持续。

抵御敌方的重拳并不容易，但完全在玩家的能力范围之内。当然，在发生突袭的那一刻，防御方最好能位于最有利于自己的地形（提前确定好路线非常重要，因为除非沿着道路，否则无法突袭.....这就引出了“ZOC 键”的一个有趣用法：如果步兵部队不在道路上，但其产生的“ZOC 键”在道路上，敌人可以穿过该格（+4 MP），但他无法通过突袭来摧毁组成防线的步兵），这样面对突袭能更有效地削弱进攻方的战斗力。

首先，防御方可以在敌人将要发动突袭的格子放置射击标记，以保护自己的单位不被突袭；其次，只要有可能，请尽量削弱敌方的火炮单位；把他们当作你的攻击目标。当你可以用你从未想过要用的部队实施突袭时，这种方法尤其有效——所以如果你的这些单位遭到损失，其实也没什么大不了的，但如果成功达到了你的目标时，那就很有价值了。

如果你有足够的部队，有一个技巧可以帮助你，那就是在你的主要防线前方沿着他需要碾压和突破的道路设置“防波堤”单位或堆叠。他将被迫先攻克“防波堤”，然后才能进攻你的防线。如果他在“防波堤”上吃了亏（或者防波堤的单位成功守住了阵地），那对你来说就是大获成功。

但是，玩家需要避免建造一个完全没有防御力的“防波堤”（只有 1 军力且防御力有限）。为了让敌人花费 2 MP 来进行突袭而让这些单位阵亡是不值得的；突袭

的单位很可能不会因此而遭受任何损失。您已经知道他的最大碾压堆叠数，因此可以设置防波堤，使其最终落在有一定几率造成损失的 CRT 列上。

火炮

与前面的“射击”部分不同，这一部分与火炮的作用以及如何将该概念融入游戏无关。而是讨论火炮单位本身。

火炮的独特之处在于：为什么显示射程（为什么不显示“射击”值）？为什么都只有 1 点军力？还有（最重要的）什么是“逃跑”？

射程，不是射击值？

在游戏中（就像现实生活中的大多数情况一样），重要的是火炮击中目标区域的能力。除非目标深藏在混凝土碉堡中（想想硫磺岛……注意到这并不奏效），否则将敌人炸成渣和把敌人炸成块是一样的。任何一种方法都能完成任务。改变的是确保完全覆盖目标区域所需的炮弹数量（爆炸半径），这对己方有利（需要更少的炮弹，因此可以不用绕半个地球给火炮运送炮弹了）。如果我们处理的是地下工事，情况就会有所改变，但即使是这里的西墙也不符合地下工事的条件。

但大型火炮的优势射程比小型火炮（尤其是射程很短的维尔弗火箭炮）更远（有时远得多）。大型炮弹造成的恐惧更加夸张，即使是 81 毫米迫击炮弹持续发射片刻以上（而不是零星发射），恐惧系数也已达到 10 级，因此遭受持续重炮炮击的部队效能会更糟糕，但这并不重要。知道一个比另一个“更糟糕”并不能让人感到安慰。

1 点军力值？

所有火炮单位都只有 1 点军力。这样做有一个重要的副作用（尤其是与“逃跑”结合使用时）：炮兵在受到攻击时没有纵深。如果将炮兵安全地部署在战线后方，可能既不会在意也不会注意到。不过，这也断绝了您在许多其他游戏中看到的“战术”——让炮兵部队兼职担任紧急防线守卫，并承担战斗损失，以减轻步兵和装甲部队的负担。要守住一个路口，却没有像样的防御部队？没问题，把炮兵营派过去就行了。他们会死在那里，但你会赢得时间来巩固战局。呵呵。

在《阿登 II》中，如果炮兵被迫防守，也不会给敌人造成太大的阻碍。要么炮兵在受到伤害之前就会“逃跑”，要么就会迅速被摧毁。

故事的寓意：不要用你的大炮去阻挡敌人的坦克，它们不是称职的“蚂蚁”单位。可悲的是，干这些活的“蚂蚁”单位（如 Graves Registration）历史上存在并且发

挥作用，但是做成实体会造成让 OOB 过于臃肿，所以它们才是永远的炮灰。

逃跑？

据我所知，还没有哪款游戏在这里设置了与“逃跑”完全相同的规则。“逃跑”规则只做了一件事，那就是后方单位（如炮兵）如何应对敌人的矛头——他们拔起木桩，向后方撤退，因为那里更安全。（注意：诚然，一些炮兵迫于形势不得不放低炮口，与敌人展开殊死搏斗，但绝大多数炮兵都会转移到安全地带，以便继续执行任务，参见上文关于“蚂蚁”单位的抨击）。

我相信大家都注意到了，炮兵部队并不需要获得完美的敌情报就能拔营出发。只要有一丝敌人靠近的迹象，就会选择撤退以保证安全而不是留下送死。事实上，在知道保护他们的桥梁是否被炸毁之前，火炮就会重新部署——他们不会冒任何风险，也不会“哎呀”。

这样做的炮兵在一段时间内不再处于可以进行支援战斗的状态（因此称为 DG）。这也使它们在一段时间内容易受到敌人的攻击：如果他们的“安全”地点突然被敌方坦克攻击，他们就无法再次“逃跑”。因此，要小心炮兵逃往何处。使用比较 Gamey（译注：利用游戏机制而违背历史）的操作（勉强满足规则规定以保持火炮依旧能支援局部战斗）在纸面上看起来很不错，但可能会给炮兵造成损失。

无论如何，中校营长（和他的参谋）会尽最大努力区分“谣言”和真正的敌人袭击，以便及时做出决定，让全营踏上通往新阵地的道路。他和他的部下为战争做出的贡献比训练有素的步兵要多得多，他们都知道这一点。

接下来所说的经验并不在其他游戏中经常出现（更不用说以如此简单的方式了，这让我颇为自豪）：谨慎选择炮兵的位置。您需要他们的支援，如果炮兵阵地经常暴露，他们就不能像您希望的那样支援前线了。

总结

虽然我很喜欢阿登题材，而且多年来这些阿登题材的游戏给我带来了无尽的乐趣，但用新的（和重要的）规则以及对地图和单位的最新研究（感谢卡尔！）对《阿登》这样的老游戏进行升级重置（《阿登 II》）是一种特殊的享受。它将 SCS 的易学易推与更好的考证资料（比 30 年前的更好！）结合在一起，使现在的玩家可以了解（或享受畅游旧爱的乐趣）这一令人记忆深刻的题材。我祝愿您在未来的岁月里享受到更多的

游戏乐趣，并感谢您有机会将这款游戏带到您的身边。玩得开心!

盟军增援

入场区域

F **第 4 步兵师:** 3-3-10 Inf TF (Luckett), 4-6-10 Inf Rgt (22)

O **第 7 装甲师:** 2-2-16 Arm Cav Bn (87), 4-3-14 Arm TF (Brown, Erlen, Wemple), 3-3-14 Arm Inf TF (Chap, Rhea)

第 1 步兵师: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/26, B/26)

P **第 7 装甲师:** 3-3-14 Arm Inf TF (Fuller), [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

第 1 装甲师: 3-4-10 Inf Bn(+) (A/18, B/18), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

第 9 步兵师: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/47, B/47)

第 3 回合

F **第 10 装甲师:** 2-2-16 Arm Cav Bn (90), 6-5-14 Arm TF (Chmbln, Standish), 2-2-14 Arm Inf TF (Riley), [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

I **第 10 装甲师:** 3-2-14 Arm TM (Cherry), 2-2-14 Arm Inf TF (Desobry, O'Hara)

见 5.1 **第 82 空降师:** 2-4-10 Abn Bn(+) (A/504, B/504, A/505, B/505, A/508, B/508), 2-4-10 Glider Bn(+) (A/325, B/325), [5]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

第 101 空降师: 2-4-10 Abn Bn(+) (A/501, B/501, A/502, B/502, A/506, B/506), 2-4-10 Glider Bn(+) (A/327, B/327), [5]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

O **第 1 步兵师:** 3-3-10 TD TF (Davisson), 3-5-10 Inf Bn(+) (A/16, B/16)

第 30 步兵师: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/117, B/117, A/119, B/119, A/120, B/120), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

第 4 回合

A38.48 5-4-14 Arm Bn (740)

N **第 3 装甲师:** 2-2-16 Arm Cav Bn (83), 2-2-14 Arm TF (Hogan), 4-3-14 Arm TF (Kane), 3-3-14 Arm Inf TF (Orr), [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

O **第 3 装甲师:** 3-2-14 Arm TF (Jordan), 4-3-14 Arm TF (Love), 3-3-14 Arm Inf TF (McGrg)

P **第 9 步兵师:** 3-5-10 Inf Bn(+) (A/39,

B/39), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

第 5 回合

第 84 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/334, B/334)

第 6 回合

L 1-3-10 Abn Bn (551)

N 或 O [9]-1-16 Arty Grp (188, 401)

N **第 3 装甲师:** 5-5-14 Arm TF (Doan), 4-3-14 Arm TF (Rich)

第 84 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/333, B/333, A/335, B/335), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

第 7 回合

F [12]-1-16 Arty Grp (177), [9]-1-16 Arty Grp (182, 183)

第 5 步兵师: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/10, B/10)

G, H 或 I [9]-1-16 Arty Grp (193, 203, 404)

G **第 80 步兵师:** 2-4-10 Inf Bn(+) (A/318, B/318, A/319, B/319), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

H **第 26 步兵师:** 3-3-10 Inf TF (Hamilton), 3-5-10 Inf Rgt(-) (328), 2-4-10 Inf Bn(+) (A/104, B/104), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

I **第 4 装甲师:** 2-2-16 Arm Cav Bn (25), 4-3-14 Arm TF (Irzyk, Oden), 3-3-14 Arm TF (Alanis, Cohen), [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)

L 或 M 2-2-16 CW Arm Cav Bn (2 HHC, 61 Rec)

第 29 英联邦装甲旅: 6-4-14 Arm TF (2 FFY, 3 RTR, 23 Hus)

L 1-2-8 Inf Bn (1/29), 1-3-10 Abn Bn (509)

第 517 空降团: 2-4-10 Abn Bn(+) (A, B)

M 1-2-8 Inf Bn (3/29)

N [9]-1-16 Arty Grp (18)

第 4 骑兵群: 2-2-16 Arm Cav Bn (4, 24)

第 2 装甲师: 2-2-16 Arm Cav Bn (82), 6-5-14 Arm TF (B/B), 5-5-14 Arm TF (A/A, A/B), 5-4-14 Arm TF (B/A), 4-3-14 Arm TF (R/B), 3-2-14 Arm TF (C/A), 4-1-8 Arm Rgt (师属火炮)

第 75 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/289, B/289, A/290, B/290, A/291, B/291), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)

第 8 回合

N [9]-1-16 Arty Grp (142)

O 或 P [14]-1-16 Arty Grp (190), [9]-1-16 Arty Grp (187)

P	第 9 步兵师: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/60, B/60)	德军增援	
	第 9 回合	入场区域	第 2 回合
F	第 5 步兵师: 3-5-10 Inf Bn(+) (A/2, B/2, A/11, B/11), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)	B17.49 的	1-2-4 FJ KG (vdH)
G	第 80 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/317, B/317)	1 格内	
H	第 26 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/101, B/101)	A	3-3-10 StG Bde (394, 667)
I	第 6 骑兵群: 2-2-16 Arm Cav Bn (6, 28)	B	第 3 伞兵师: 3-4-8 FJ Rgt(-) (8)
N 或 O	[14]-1-16 Arty Grp (211)		第 3 回合
I	第 4 装甲师: 4-3-14 Arm TF (Abrams), 3-3-14 Arm Inf TF (Jaques)	A	4-5-10 STgr Co (1000+1), 3-3-10 StG Bde (902)
H 或 I	第 6 装甲师: 2-2-16 Arm Cav Bn (86), 4-3-14 Arm TF (Davall, Kenndy, LaGrew), 3-3-14 Arm TF (Britton, Brown, Wall), [7]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)	B	党卫军第 2 装甲师: 4-3-14 Pz Recon KG (Krag), 5-3-12 Pz Bn (I/2), 4-2-12 Pz Bn (II/2), 3-4-12 JgPz Bn (2), 4-4-12 Inf Rgt(-) (4), 3-3-12 Inf Bn(+) (A/3, B/3), 3-3-12 PG Bn (III/4), 2-2-12 Pz Pio Bn (2), [6]-1-12 Arty Rgt (2)
I	第 35 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/134, B/134, A/137, B/137, A/320, B/320), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)		党卫军第 9 装甲师: 3-3-14 Pz Recon KG (Recke), 5-3-12 Pz Bn (I/9), 4-2-12 Pz Bn (II/9), 3-4-12 JgPz Bn (9), 3-3-12 Inf Bn(+) (A/19, B/19, A/20, B/20), 2-2-12 Pz Pio Bn (9), [6]-1-12 Arty Rgt (9) 6-8-8 JgTg Bn (653)
移除	第 10 装甲师 (除 3-2-14 Arm TM (Cherry), 2-2-14 Arm Inf TF (Desobry, O'Hara)外的全部单位)		<i>投一枚骰子, JgTg Bn (猎虎营) 5 或以上则抵达, 否则不会抵达</i>
N 或 O	[9]-1-16 Arty Grp (179)	C	元首护卫装甲旅: 4-2-12 Pz Bn (FB), 3-3-10 StG Bde (200), 5-5-12 PG Rgt (FB), 1-1-10 Bicycle Bn (828)
N	第 83 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/329, B/329, A/330, B/330, A/331, B/331), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)		第 560 国民掷弹兵师: 3-4-8 Inf Rgt (1129)
N 或 O	第 10 回合		第 4 回合
J 或 K	第 11 装甲师: 2-2-16 Arm Cav Bn (41), 5-4-14 Arm TF (Poker), 4-3-14 Arm TF (Blue), 4-3-14 Arm Bn (22), 2-2-14 Arm Inf TF (White), 2-2-14 Arm Inf Bn (55), 1-1-14 Arm Inf TF (Pat), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)	A	第 3 装甲掷弹兵师: 3-3-14 Pz Recon Bn (103), 3-3-10 StG Bn (103), 3-4-12 JgPz Bn (3), 3-3-12 Inf Bn(+) (A/8, B/8, A/29, B/29), 2-2-12 Pz Pio Bn (3), [6]-1-12 Arty Rgt (3)
J	第 17 空降师: 2-4-10 Abn Bn(+) (A/507, B/507), 2-3-10 Abn Bn(+) (A/513, B/513), 2-4-10 Glider Rgt (193, 194), 1-3-10 Glider Bn (550), [5]-1-8 Arty Rgt (师属火炮)	D	元首护卫装甲旅: 5-3-12 Pz Bn (FG), 3-3-10 StG Bde (911), 5-5-12 PG Rgt (FG), 1-1-10 Bicycle Bn (929)
	第 15 回合		李尔装甲师: 3-3-10 StG Bde (243)
	第 87 步兵师: 2-4-10 Inf Bn(+) (A/345, B/345, A/346, B/346, A/347, B/347), [7]-1-16 Arty Rgt (师属火炮)	A	第 6 回合
		B	4-5-12 JgPz Bn (519), 2-2-10 Brm Bn (217)
		D	7-5-8 Tgr Bn (506)
			第 79 国民掷弹兵师: 3-4-8 Inf Rgt (208, 212, 226), 1-2-8 Pio Bn (179), [6]-1-8 Arty Rgt (179)
		A	第 7 回合
		C	[6]-1-8 Arty Bde (403)
			第 9 装甲师: 3-3-14 Pz Recon Bn (9), 5-3-12 Pz Bn (I/33), 4-2-12 Pz Bn (II/33), 3-

	4-12 JgPz Bn (50), 5-5-12 PG Rgt (10), 4-4-12 Inf Rgt (11), 2-2-12 Pz Pio Bn (86), [6]-1-12 Arty Rgt (102)		116), 1-2-8 Pio Bn (9), [6]-1-8 Arty Rgt (9)
D	李尔装甲师: 3-4-12 JgPz Bn (559)	移除	第 13 回合
	第 8 回合		第 150 装甲旅: 2-3-12 Inf KG (X, Y, Z) 3-3-10 StG Bde ("394, 667")
C	3-3-10 Hetz Bn (741)		[4]-1-8 Werfer Bde (7, 17), [6]-1-12 Arty Bde (410)
	第 15 装甲掷弹兵师: 4-5-12 Pz Bn (115), 3-4-12 JgPz Bn (33), 3-3-12 Inf Bn(+) (A/104, B/104, A/115, B/115), 2-2-12 Pz Pio Bn (33), [6]-1-12 Arty Rgt (33)	B	[4]-1-8 Werfer Bde (19)
	第 10 回合		第 14 回合
A	第 246 国民掷弹兵师: 2-2-10 Bicycle Bn (246 Fus), 3-4-8 Inf Rgt (352, 404, 689), 1-2-8 Pio Bn (246), [6]-1-8 Arty Rgt (246)	C	第 9 装甲师: 6-4-10 Fkl Bn (301) <i>投一枚骰子, 5 或以上则抵达, 否则不会抵达</i>
C	第 167 国民掷弹兵师: 3-4-8 Inf Rgt (331, 339, 387), 1-2-8 Pio Bn (167), [6]-1-8 Arty Rgt (167)		
D	1-2-4 MG Bn (44 Fest), [6]-1-12 Arty Bde (410)		
	第 9 国民掷弹兵师: 3-4-8 Inf Rgt (36)		
	第 11 回合		
D	第 9 国民掷弹兵师: 3-4-8 Inf Rgt (57,		

地形效果表

地形类型	MP 花费		防御者格内地形 ¹	格边地形 ² (每个受影响的攻击堆叠分别计算)	射击成功掷骰
	步行 (白色)	机械化 (黑色)			
开阔	2	3	-	-	(3-4) 5-6
大路 ²	1/2		-	-	其他地形
小径 ²	1	2	-	-	其他地形
交通堵塞格	DG		-	-	其他地形
被占据的交通堵塞格	禁入		-	-	其他地形
西墙	其他地形		左移 1 列	-	(4-5) 6
城市	1	2	左移 2 列	-	(5) 6
村庄	其他地形		-	-	(4) 5-6
兴趣点	其他地形		-	-	其他地形
树林	2	6	左移 1 列	-	(4) 5-6
森林	3	禁入	左移 1 列	-	(4) 5-6
沼泽	3	禁入	左移 1 列	-	(4) 5-6
缓坡	3	禁入	左移 1 列	-	(4-5) 6
海岸线	禁入	禁入	-	左移 1 列	其他地形
马斯河	禁入	禁入	-	左移 2 列	其他地形
河流	+2	禁入	-	左移 1 列	其他地形
小溪	+1	+2	-	左移 1 列	其他地形
增援区域	其他地形		-	-	其他地形
国界	其他地形		-	-	其他地形
敌方 ZOC 键格	+4		-	-	其他地形
沿相邻格移动 ³	+1		-	-	其他地形
友方射击标记	+1 ⁴				
敌方射击标记	见射击, 3.5				

禁入=禁入地形 (P)

--无效果

其他地形=使用格内的其他地形

(A) B = A 为放置一个半数标记的掷骰结果范围, B 则是放置了完整标记的掷骰结果范围

射击掷骰: 每一个额外单位在目标各种便+1。因此, 三个单位的 DRM 为+2。

1 只有格或格边被大路或小径穿过时, 才能穿过禁入地形或进入禁入地形攻击。

2 只有当攻击者沿着一条连续的道路或小径时, 不论有其他哪些地形, 才可以允许进行突袭。

3 这指的是从一个敌方单位的一个相邻格, 到相同或不同的一个敌方单位的另一个相邻格。如果禁入的格还是一个 ZOC 键格, 则只计算 ZOC 键的 MP 花费, 而不是二者同时计算。

4 无论该格内友方射击标记的数量, 花费都是进入时+1。离开则没有额外花费。

标准战斗系列

阿登 II：图表

©2023. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved

战果表 (2 枚骰子)

在确定攻防比前，防御方玩家必须选择坚守或撤退。

如果按以下规则强制坚守，则必须坚守。否则他可以选择撤退。

满足以下条件才可以撤退：

- 防御堆叠必须撤退 5 格。
- 不进行 CRT 掷骰。默认攻击已经发生。
- 攻击者可战后挺进。

强制坚守：

如果防御者属于以下情况，则强制坚守（则不会在战斗前撤退）：

- DG。
- 在敌方的射击标记下。
- 在城市格。
- 包含步行 MA 的单位。

	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1
2 或 3	A2	A2	A2	A2	A2	A2	A1	A1	A1D1	A1D1
4	A2	A2	A1	A1	A1	A1	A1D1	A1D1	D1r1	D1r1
5	A1	A1	A1	A1	A1	A1D1	D1	D1r1	D1r1	D1r2
6	A1	A1	A1	-	A1D1	D1	D1r1	D1r1	D1r2	D1r2
7	-	-	-	-	D1	D1r1	D1r1	D1r2	D1r2	D1r3
8	-	-	-	D1	D1r1	D1r1	D2r2	D2r2	D2r3	D2r3
9	-	D1	D1	D1r1	D2r1	D2r2	D2r2	D2r3	D2r3	D2r4
10	D1	D1	D1r1	D2r1	D2r2	D2r2	D2r3	D2r3	D2r4	D2r5
11 或 12	D1	D1r1	D1r1	D2r2	D2r2	D2r3	D2r3	D2r4	D2r5	D2r6

说明：

A#：攻击者承受#点军力损失。

D#：防御者承受#点军力损失。

r#：该方进行#格撤退。

火炮空中补给表 (3.7)

在友方 DG 回复阶段，如果火炮可正常追溯补给线或火炮能获得空中补给，则火炮可免费移除其 DG。如果上述两个情况都不可能，则玩家必须选择下面的一种选项：

A) **什么也不做**。让该火炮单位保持 DG，因此不能射击。

或

B) 为每个单独的 DG 的火炮单位投下表。

掷骰	结果
1	移除该火炮单位。
2-3	单位和 DG 都保留。
4-6	移除 DG。

DG 的效果 (3.4)

攻击	防御	移动
1/2	1/2	1/2

重要： DG 单位不能：

- **突袭。**
- **进击。** 如果一个单位在进击阶段变为 DG，则在这一刻它就要失去其可进击能力，并且当前阶段不能行动。
- **射击。**

下列情况发生时单位变为 DG：

- 结束任何阶段时超堆叠。
- 结束任何阶段时违反师完整性规则。
- 结束一个友方补给阶段（仅限友方）时断补。
- 开始一个阶段时，位于任何交通堵塞格，或进入任何交通堵塞格。(3.1)
- 属于火炮，并且：在不能追溯补给线时，逃跑，撤退或射击。

射击标记效果 (3.5)

敌方完整标记	攻击	防御	移动*
只有 1 个	1/2	1/2	+2MP
2 个或更多	1/4	1/4	+4MP

友方完整标记	攻击	防御	移动*
任意数量	-	-	+1MP

-=无效果

*“移动”的花费增加到进入或离开一个敌方完整标记格。如果单位既进入又离开，则需要支付两次该花费。(也请见 3.5 友方影响)。

重要： 在一个敌方完整标记格，或在移动中进入敌方完整标记格的单位，该阶段的剩余时间中不能突袭或进击。(参考 3.3) 但是，友方射击标记只有在进入时才会+1MP，并且不会影响突袭或进击的能力。(参考 3.5)

火炮单位在敌方的射击标记格中可以射击，但是它格中每个敌方射击标记都会施加-1DRM。它格中的友方射击标记没有影响。

半数调整表

掷骰	结果
1-3	移除该半数标记。
4-6	将该半数标记替换为一个完整标记。

地图表格

地图 A

回合记录轨

1944 年 12 月

16 日 第 1 回合 天气为未冻结

17 日 第 2 回合

18 日 第 3 回合

19 日 第 4 回合

20 日 第 5 回合

21 日 第 6 回合

22 日 第 7 回合

23 日 第 8 回合 开始投天气表，直到冻结

24 日 第 9 回合

25 日 第 10 回合

26 日 第 11 回合

27 日 第 12 回合

28 日 第 13 回合

29 日 第 14 回合

30 日 第 15 回合

31 日 第 16 回合

方向标

上北下南左西右东

天气表

(2.2) (一枚骰子)

从 12 月 23 日开始，每回合均需掷骰，直到出现冻结结果。然后冻结会持续到游戏结束，并不需要再进行掷骰。冻结的唯一效果是影响美军空袭表的纵列。

掷骰	结果
1	未冻结
2	未冻结
3	未冻结
4	冻结
5	冻结
6	冻结

当前天气

未冻结

冻结

美军空袭表

(2.2) (一枚骰子)

每回合掷骰，根据当前的冻结条件选择纵列。结果为可用的美军空袭点数。

所有 12 月 23 日之前的回合都是“未冻结”的。

掷骰	未冻结	冻结
1	0	1
2	0	2
3	0	3
4	0	4
5	2	6
6	3	8

桥梁炸毁表

(3.8) (一枚骰子)

炸毁一座桥梁时，掷骰一次。并放置对应的桥梁炸毁标记。

掷骰	结果
1-2	失败
3+	成功

DRM:—1 如果任何德军单位占据子包含桥梁的格边。

地形索引

拥有战斗与移动效果的地形特征

Road 大路

Track 小径

Railroad 铁路

Traffic Jam 交通堵塞 (3.1)

City 城市

Village 村庄

Woods 树林

Forest 森林

Slope 山坡

Meuse River 默兹河

River 河流

Stream 小溪

Marsh 湿地

Sea Line 水域线

West Wall 西墙

Bridge Plunder 桥梁炸药标志

Bridge being built 桥梁修建中

没有战斗与移动效果的地形特征

Point of Interest 兴趣点

Entry Area 入场区

National Border 国界

Victory Point Hex 胜利点格

德军控制此格赢得 2VP，美国控制则可阻止德军赢得 VP。

地图 B

桥梁炸毁表

同地图 A

冯·德·海特成功表

(4.1) (一枚骰子)

掷骰	结果
1-2	冯·德·海特被摧毁
3+	成功落地

5-25 阿登 II (2023 年 8 月 18 日)

库存编号：

规则中提到的库存编号为 5-23，但应为 5-25，如包装盒上所示。在开发过程中，5-24 和 5-25 的顺序被调换了，但此处的数字应为 5-25。

规则、地图和表格：

1) 在桥梁炸毁表上，请忽略桥梁相邻处有德军单位的+1 修正。这是不可能的，因为规则不允许任何德军单位位于这样的位置时允许炸毁桥梁。

剧本：

剧本 7.1:

B40.27: 6-4-12 SS Pz Bn (I/12)、3-3-12 SS PG Bn (III/26) 应在 **B40.47** 。

剧本 7.2:

1) 初设提到参考 "6.1"，这应参考 7.1。

2) 注意 1-3-16 Inf Bn (99) a 和 2-3-14 Mech Bn (526)在游戏区域外 "初设"; 它们是增援。

剧本 7.3 :

B40.27: 6-4-12 SS Pz Bn (I/12) 应在 **B34.45**。

B32.40: 2-2-10 Bicycle Bn (12 Fus)、4-5-8 Inf Rgt (48) 应为 1-2-8 Pio Bn (12)、4-5-8 Inf Rgt (48)

B31.40: 4-5-8 Inf Rgt (27), 1-2-8 Pio Bn (12) 应为 4-5-8 Inf Rgt (27), 2-2-10 Bicycle Bn (12 Fus)

B31.39: 3-3-12 SS PG Bn (III/2) 应在 **B31.38**。

B31.38: 2-3-8 LW FJ Bn(+) (A/9)应有 1 点军力损失，并与 A/5 FJ Bn 一起移至 **B31.37**。

剧本 7.4:

B23.37: 3-3-10 Hetz KG (Renn) 应在 **B24.37**。

B22.38: [9]-1-16 Arty Grp (174) 应在 **B20.34**。

剧本 7.6:

1) 为简单起见，胜利条件可以理解为允许德军玩家在游戏结束时，计算他控制的所有 VP 格，包括他在初设开始时控制的两格，但要**获胜**，他必须在游戏结束时**控制 6 VP**。

A39.32: 3-3-12 SS PG Bn (III/4)、4-4-12 SS Inf Rgt(-) (4) 应在 **A40.33**。

抵达序列：

德军抵达序列的第二个条目写成了 "第 6 回合"，应为第 3 回合。