

# 简易版兵棋入门手册

中共北京大学国际关系学院本科生第二纵向党支部

2024 年 11 月 12 日

简介：

### 制作目的

中共北京大学国际关系学院本科生第二纵向党支部为加强支部学生国防意识和军事素养，结合国际关系学院学院特点、专业特色和学生实际，创新开展党日活动形式，由支部自主设计简易兵棋和规则，紧扣国防文化主题，为支部党员、发展对象及积极分子提供国防主题“沉浸式”实践教学体验，力求让支部成员在游戏中进一步感受国防教育工作的必要性，着力增强其居安思危的忧患意识、崇军尚武的思想观念、强国强军的责任担当。

### 游戏设计

该款兵棋为红蓝非对称性对抗游戏。设置红方为守方，蓝方为攻方，双方总指挥每回合根据地图和已知信息轮流对战场做出决策并提交备忘录，主持人根据每回合双方决策部署和既定规则公布局部战场的胜负。**攻方部队总撤退或守方城市全部沦陷**则由对方获胜。

### 适宜条件

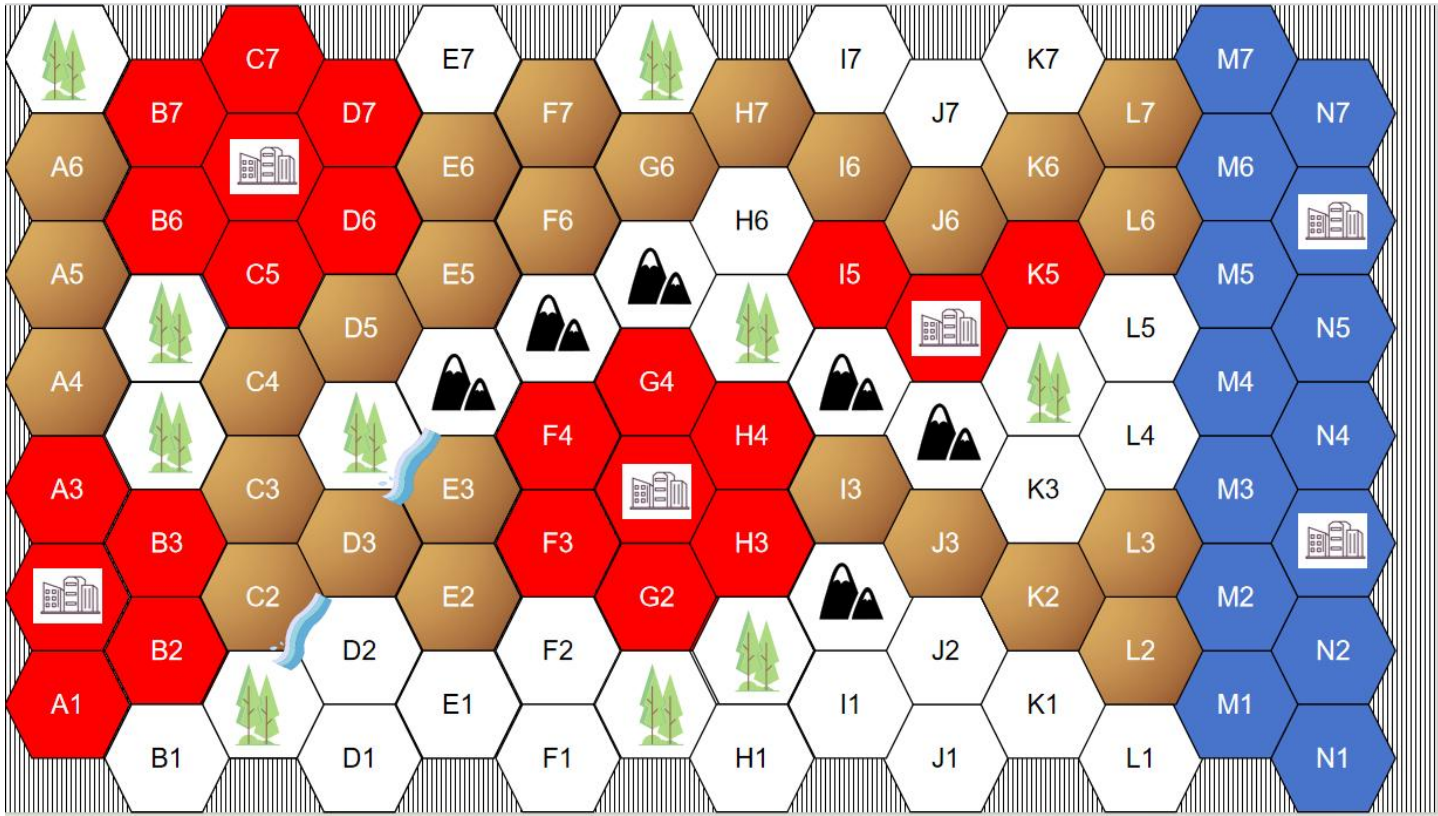
该兵棋适宜 3-15 人进行模拟推演对战，规则简单，适宜从未接触过兵棋或类似推演的玩家。该兵棋参与人数越多，决策耗时越长，预估游戏时间为 1-3 小时。

当参与人数较多时，双方可以限定回合数，最终回合结束后由主持人根据场上形式或游戏前约定好的得分条件判断优胜方。

基本规则：

一、地图与图例说明

1. 地图



简易版兵棋地图为 14\*7 的等边六边形组成，可用格数为 98 格。

部队只能在格与格之间进行移动，不能沿边移动。例如 E6 可以向 D7、D6、E5、E7、F7、F6 移动，不能沿边去到 G6。

部队不能跨越已有部队的格子移动或撤退，例如 M1、N2 都有一支蓝方步兵，在 N1 的蓝方部队就无法移动。

图中图例包括城市、山脉、树林和河流。白色格子为荒地、红蓝格以及土黄格子为公路（不同地形的不同效果详见图例说明）。

2. 兵种及特性

兵种介绍	视野	战斗力	移动力	造价	地形限制
步兵	1	1	3	1	全地形均可进入
装甲部队	1	5	5	6	禁入山脉、树林、城市
炮兵	2	3	1	3	禁入山脉
侦查机	2	2	5	8	禁入山脉
导弹部队				20	

**视野**，指该部队的攻击范围和能够获取地图上敌方部队信息的范围。单位 1 指以该部队所在格为中心向外距离为 1 的所有格。

地图上不会显示对方部队的部署情况，只有敌方部队进入己方的视野才能获知对方信息。城市也会提供 1 格视野，占领城市的一方天然具有视野优势。

**战斗力**，同一格战斗力为格内所有部队相加。每一格内只能有一种兵种，同一兵种不能超过 3 支。例如一格内可以有 3 支步兵或 3 支炮兵，但不可以有两支步兵加一支炮兵。

**移动力**，指部队一回合能移动的最远格数，受地形影响，详见图例说明。

**造价**，增加部队需要花费的资金。

### 3. 图例说明

土黄色、红色、蓝色格子均为道路，经过消耗移动力 1；空白格为荒地，经过消耗移动力 1（装甲部队为 2）；蓝色条纹为河流，除空军外所有兵种无法通过。



该图标为**城市**，经过消耗移动力为 1。（装甲部队无法经过城市）周围的红、蓝格子是城市固定的视野范围（若蓝方部队处于红色格子上，该格部队详细信息将告知红方）。若城市被战领，则所有相关视野归属占领方。



该图标为**树林**，经过消耗移动力为 1。（装甲部队无法经过树林）即使与树林相邻，也无法获得树林格内的视野，但在树林内可以获取周围的视野（步兵、炮兵可藏于树林中）。



该图标为**山脉**，经过消耗移动力为 3。（仅允许步兵通过）即使与山脉相邻，也无法获得山脉格内的视野，但在山脉内可以获取周围的视野（步兵可藏于山脉中）。



二、基础战斗规则

- 1) 游戏开始前需要召开军备会，双方内部商议部队配置并向主持人提交备忘录。部队只能配置在各自的红蓝格子中。
- 2) 由攻方（蓝方）先行动，双方轮流提交备忘录给主持人。主持人将告知每一回合的视野和决策结果。
- 3) 每支部队每回合只能进行攻击或移动一项指令。
- 4) 部队可以攻击自己视野内的敌方部队或直接攻击树林、山脉等无视野区域。
- 5) 战斗胜负判定：差值为双方战斗力差值，点数为两枚骰子相加的随机数。例如战斗力为 10 的蓝方攻击战斗力为 5 的红方，随机数为 7，则红方全灭。

简易兵棋推演对战查询表												
差值 点数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10+
1	正方全灭	正方撤退5格	正方撤退4格	正方撤退3格	正方撤退2格	正方撤退1格	负方撤退1格	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭
2	正方撤退5格	正方撤退4格	正方撤退3格	正方撤退2格	正方撤退1格	负方撤退1格	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭
3	正方撤退4格	正方撤退3格	正方撤退2格	正方撤退1格	负方撤退1格	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭
4	正方撤退3格	正方撤退2格	正方撤退1格	负方撤退1格	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
5	正方撤退2格	正方撤退1格	负方撤退1格	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
6	正方撤退1格	负方撤退1格	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
7	负方撤退1格	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
8	负方撤退2格	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
9	负方撤退3格	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
10	负方撤退4格	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
11	负方撤退5格	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭
12	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭	负方全灭

- 6) 任意我方部队进入敌方城市且敌方城市无驻军则视为占领。

- 7) 若部队战败撤退，则在己方的三回合内，该部队战斗力减半（战斗力取整数），且始终暴露在敌方视野中。
- 8) 远程兵种主动攻击（炮兵、空军）时，即使失败也不用撤退。远程兵种若遭遇攻击，一旦失败则视为全灭。
- 9) 撤退路径需合法（例如装甲部队撤退也无法经过山脉），若部队战败撤退但已经没有合法撤退路径，该部队视为全灭。
- 10) 若攻击对方时，对方没有攻击部队的视野，则战斗力额外+2。

### 三、其他说明

**遭遇战：**若部队移动中经过了有敌方部队的格子，双方则直接展开战斗计算。

**合击：**若两只友方部队能够同时攻击同一只敌方部队，两支部队可以进行合击，战斗力视为相加。例如两支战斗力为 3 的步兵队分别在不同格子，但可以同时攻击对方一支战斗力为 5 的装甲车，两支步兵则可以视为基础战斗力为 6。

**齐心协力：**若合击队伍之间战斗力相差不大于 5，则战斗力修正为 150%。上面的合击例子中，两只步兵的差距为 0，可以触发齐心协力，最终战斗力为 9。若一支步兵（战斗力 1）和三支装甲车（战斗力 15）合击敌方部队，则不能触发齐心协力，最终战斗力为 16。