

A World At War中规

翻译：mionger

目 录

[1 游戏构成 1](#_Toc75124854)

[1.1 A World At War的构成 1](#_Toc75124855)

[2 总览 2](#_Toc75124856)

[2.1 A World At War 2](#_Toc75124857)

[2.2 双人或多人游戏 2](#_Toc75124858)

[2.3 游戏时长 2](#_Toc75124859)

[2.4 回合 2](#_Toc75124860)

[2.4.1 游戏回合 2](#_Toc75124861)

[2.4.2 玩家回合 2](#_Toc75124862)

[2.5 经济 2](#_Toc75124863)

[3 定义与缩写 3](#_Toc75124864)

[3.1 A 3](#_Toc75124865)

[3.2 B 3](#_Toc75124866)

[3.3 C 3](#_Toc75124867)

[3.4 D 3](#_Toc75124868)

[3.5 E 3](#_Toc75124869)

[3.6 F 3](#_Toc75124870)

[3.7 G 3](#_Toc75124871)

[3.8 H 3](#_Toc75124872)

[3.9 I 3](#_Toc75124873)

[3.10 J 3](#_Toc75124874)

[3.11 K 3](#_Toc75124875)

[3.12 L 3](#_Toc75124876)

[3.13 M 3](#_Toc75124877)

[3.14 N 3](#_Toc75124878)

[3.15 O 3](#_Toc75124879)

[3.16 P 3](#_Toc75124880)

[3.17 Q 4](#_Toc75124881)

[3.18 R 4](#_Toc75124882)

[3.19 S 4](#_Toc75124883)

[3.20 T 4](#_Toc75124884)

[3.21 U 4](#_Toc75124885)

[3.22 V 4](#_Toc75124886)

[3.23 W 4](#_Toc75124887)

[3.24 X 4](#_Toc75124888)

[3.25 Y 4](#_Toc75124889)

[3.25 Z 4](#_Toc75124890)

[4 地形和地图 5](#_Toc75124891)

[4.1 地图 5](#_Toc75124892)

[4.2 坐标 5](#_Toc75124893)

[4.3 战线分界线 5](#_Toc75124894)

[4.4 非使用六角格 5](#_Toc75124895)

[4.5 陆地与海洋六角格 6](#_Toc75124896)

[4.6 图例 6](#_Toc75124897)

[4.6.1 城镇地区 6](#_Toc75124898)

[4.6.2 防御工事和要塞 7](#_Toc75124899)

[4.6.3 穿越箭头 7](#_Toc75124900)

[4.6.4 地形填充格 7](#_Toc75124901)

[4.7 岛屿 7](#_Toc75124902)

[4.7.1 非游戏岛屿 7](#_Toc75124903)

[4.7.2 可入侵六角格 7](#_Toc75124904)

[4.7.3 单六角格岛屿 8](#_Toc75124905)

[4.7.4 群岛 8](#_Toc75124906)

[4.7.5 无港口的多六角格岛屿 8](#_Toc75124907)

[4.8 地形影响 9](#_Toc75124908)

[5 地图框 10](#_Toc75124909)

[5.1 简介 10](#_Toc75124910)

[5.2 美国框 10](#_Toc75124911)

[5.2.1 基本概念 10](#_Toc75124912)

[5.2.2 和地图距离 10](#_Toc75124913)

[5.2.3 控制 10](#_Toc75124914)

[5.2.4 基本资源点数 10](#_Toc75124915)

[5.2.5 补给和石油 10](#_Toc75124916)

[5.2.6 单位建造 11](#_Toc75124917)

[5.2.7 地面和空中单位 11](#_Toc75124918)

[5.2.8 海上行动 11](#_Toc75124919)

[5.3 南非框 12](#_Toc75124920)

[5.3.1 基本概念 12](#_Toc75124921)

[5.3.2 和地图距离 12](#_Toc75124922)

[5.3.3 控制 12](#_Toc75124923)

[5.3.4 基本资源点数 12](#_Toc75124924)

[5.3.5 补给和石油 12](#_Toc75124925)

[5.3.6 单位建造 12](#_Toc75124926)

[5.3.7 地面和空中单位 12](#_Toc75124927)

[5.3.8 海上行动 13](#_Toc75124928)

[5.4 印度框 13](#_Toc75124929)

[5.4.1 基本概念 13](#_Toc75124930)

[5.4.2 和地图距离 13](#_Toc75124931)

[5.4.3 控制 13](#_Toc75124932)

[5.4.4 基本资源点数 14](#_Toc75124933)

[5.4.5 补给和石油 14](#_Toc75124934)

[5.4.6 单位建造 14](#_Toc75124935)

[5.4.7 地面和空中单位 14](#_Toc75124936)

[5.4.8 海上行动 15](#_Toc75124937)

[5.5 澳大利亚框 16](#_Toc75124938)

[5.5.1 基本概念 16](#_Toc75124939)

[5.5.2 和地图距离 16](#_Toc75124940)

[5.5.3 控制 16](#_Toc75124941)

[5.5.4 基本资源点数 16](#_Toc75124942)

[5.5.5 补给和石油 16](#_Toc75124943)

[5.5.6 单位建造 16](#_Toc75124944)

[5.5.7 地面和空中单位 16](#_Toc75124945)

[5.5.8 海上行动 16](#_Toc75124946)

[5.6 埃塞俄比亚框 16](#_Toc75124947)

[5.6.1 基本概念 16](#_Toc75124948)

[5.6.2 和地图距离 16](#_Toc75124949)

[5.6.3 控制 16](#_Toc75124950)

[5.6.4 基本资源点数 16](#_Toc75124951)

[5.6.5 补给和石油 16](#_Toc75124952)

[5.6.6 单位建造 16](#_Toc75124953)

[5.6.7 地面单位 16](#_Toc75124954)

[5.6.8 海上行动 16](#_Toc75124955)

[5.7 乌拉尔框 16](#_Toc75124956)

[5.7.1 基本概念 16](#_Toc75124957)

[5.7.2 和地图距离 16](#_Toc75124958)

[5.7.3 控制 16](#_Toc75124959)

[5.7.4 基本资源点数 16](#_Toc75124960)

[5.7.5 补给和石油 16](#_Toc75124961)

[5.7.6 单位建造 16](#_Toc75124962)

[5.7.7 地面和空中单位 16](#_Toc75124963)

[5.7.8 海上行动 16](#_Toc75124964)

[5.8 摩尔曼斯克框 17](#_Toc75124965)

[5.8.1 基本概念 17](#_Toc75124966)

[5.8.2 德国海上和空中单位 17](#_Toc75124967)

[5.8.3 盟军海上单位 17](#_Toc75124968)

[5.9 战略战框 17](#_Toc75124969)

[5.9.1 基本概念 17](#_Toc75124970)

[5.9.2 战略战框细分 17](#_Toc75124971)

[5.9.3 战略战框海上行动 17](#_Toc75124972)

[5.9.4 战略战框空中行动 17](#_Toc75124973)

[6 算子 18](#_Toc75124974)

[6.1 地面单位算子 18](#_Toc75124975)

[6.2 空中和海上单位算子 18](#_Toc75124976)

[6.3 战略战算子 18](#_Toc75124977)

[6.4 状态算子 18](#_Toc75124978)

[6.5 专门算子 18](#_Toc75124979)

[6.6 设施算子 18](#_Toc75124980)

[6.7 事件标记 18](#_Toc75124981)

[6.8 可用算子 18](#_Toc75124982)

[6.8.1 地面单位 18](#_Toc75124983)

[6.8.2 空中和海上单位 18](#_Toc75124984)

[7 剧本 19](#_Toc75124985)

[7.1 选择剧本 19](#_Toc75124986)

[7.2 剧本信息 19](#_Toc75124987)

[7.3 开始游戏 19](#_Toc75124988)

[8 游戏顺序 20](#_Toc75124989)

[8.1 游戏回合 20](#_Toc75124990)

[8.2 玩家回合 20](#_Toc75124991)

[8.3 年度开始环节 20](#_Toc75124992)

[8.4 游戏顺序玩家辅助卡 20](#_Toc75124993)

[9 攻势行动 21](#_Toc75124994)

[9.1 基本定义 21](#_Toc75124995)

[9.2 空中攻势行动 21](#_Toc75124996)

[9.2.1 移动阶段 21](#_Toc75124997)

[9.2.2 战斗阶段 21](#_Toc75124998)

[9.2.3 重新部署阶段 21](#_Toc75124999)

[9.3 海上攻势行动 22](#_Toc75125000)

[9.3.1 移动阶段 22](#_Toc75125001)

[9.3.2 战斗阶段 22](#_Toc75125002)

[9.3.3 额外海上单位 22](#_Toc75125003)

[9.4 地面攻势行动 22](#_Toc75125004)

[9.4.1 移动阶段 22](#_Toc75125005)

[9.4.2 战斗阶段 22](#_Toc75125006)

[9.5 攻势行动的基本资源点数花费 22](#_Toc75125007)

[9.5.1 攻势行动需要花费基本资源点数 22](#_Toc75125008)

[9.5.2 海上运输和空中运输 23](#_Toc75125009)

[9.5.3 海上入侵 23](#_Toc75125010)

[9.5.4 空降 23](#_Toc75125011)

[9.5.5 航母上的海基航空单位 23](#_Toc75125012)

[9.5.6 潜艇、战略战和火箭不需要花费基本资源点数 23](#_Toc75125013)

[9.5.7 只需支付一次基本资源点数花费 23](#_Toc75125014)

[9.5.8 基本资源点数花费时机 24](#_Toc75125015)

[9.6 消耗战和攻势行动 24](#_Toc75125016)

[9.6.1 消耗战 24](#_Toc75125017)

[9.6.2 有限攻势行动 24](#_Toc75125018)

[9.6.3 全面攻势行动 24](#_Toc75125019)

[9.6.4 作为有限攻势行动的扩张 24](#_Toc75125020)

[9.6.5 地面单位不能发起两次攻击 25](#_Toc75125021)

[9.6.6 攻势行动限制 25](#_Toc75125022)

[9.7 跨越战线分界线的攻势行动 25](#_Toc75125023)

[9.7.1 行动的目标六角格分配原则 25](#_Toc75125024)

[9.7.2 海上行动 25](#_Toc75125025)

[9.7.3 跨越战线分界线 25](#_Toc75125026)

[9.7.4 战线分界线没有特殊规则 25](#_Toc75125027)

[9.7.5 消耗战基本资源点数花费 25](#_Toc75125028)

[9.7.6 扩张中的装甲单位限制 25](#_Toc75125029)

[9.8 孤立单位的攻击 25](#_Toc75125030)

[9.9 特殊情况 26](#_Toc75125031)

[9.7.1 1939年秋季德国攻势行动 26](#_Toc75125032)

[9.7.2 日本偷袭后的盟军瘫痪 26](#_Toc75125033)

[9.7.3 意大利 26](#_Toc75125034)

[10 地面单位 27](#_Toc75125035)

[10.1 步兵单位 27](#_Toc75125036)

[10.2 补充单位 27](#_Toc75125037)

[10.3 装甲单位 27](#_Toc75125038)

[10.4 特殊单位 28](#_Toc75125039)

[10.5 空降单位 29](#_Toc75125040)

[10.6 钦迪特单位 30](#_Toc75125041)

[10.7 海军陆战单位 31](#_Toc75125042)

[10.8 突击单位 31](#_Toc75125043)

[10.9 防空单位 31](#_Toc75125044)

[11 游击队 33](#_Toc75125045)

[11.1 基本定义 33](#_Toc75125046)

[11.2 游击队战力池 33](#_Toc75125047)

[11.2.1 基本概念 33](#_Toc75125048)

[11.2.2 大国 33](#_Toc75125049)

[11.2.3 小国 33](#_Toc75125050)

[11.3 建造 34](#_Toc75125051)

[11.3.1 建造 34](#_Toc75125052)

[11.3.2 一般限制 34](#_Toc75125053)

[11.3.3 大国游击队建造 34](#_Toc75125054)

[11.3.4 小国游击队建造 34](#_Toc75125055)

[11.3.5 游击队建造机制 35](#_Toc75125056)

[11.3.6 开始设置 35](#_Toc75125057)

[11.4 移动和战斗 36](#_Toc75125058)

[11.4.1 操控 36](#_Toc75125059)

[11.4.2 地理限制 36](#_Toc75125060)

[11.4.3 禁止海上移动和重新部署 36](#_Toc75125061)

[11.4.4 攻势行动 36](#_Toc75125062)

[11.4.5 消耗战 36](#_Toc75125063)

[11.4.6 骰点修正 36](#_Toc75125064)

[11.4.7 战斗训练等级 36](#_Toc75125065)

[11.4.8 冬季效果 36](#_Toc75125066)

[11.5 补给 36](#_Toc75125067)

[11.6 六角格控制 36](#_Toc75125068)

[11.7 经济影响 37](#_Toc75125069)

[11.8 攻击游击队 37](#_Toc75125070)

[12 堆叠 39](#_Toc75125071)

[12.1 堆叠限制 39](#_Toc75125072)

[12.2 堆叠限制何时生效 39](#_Toc75125073)

[12.3 政治限制 40](#_Toc75125074)

[12.4 空中和海上堆叠限制 40](#_Toc75125075)

[13 移动 41](#_Toc75125076)

[13.1 移动顺序 41](#_Toc75125077)

[13.2 自愿消灭单位 41](#_Toc75125078)

[13.3 地面移动之前的行动 41](#_Toc75125079)

[13.4 地面移动 41](#_Toc75125080)

[13.5 碾压 41](#_Toc75125081)

1 游戏构成

1.1 A World At War的构成

A World at War（以下简称“AWAW”或“本作”）由以下几部分构成：

（1）4张未拼接的英寸的地图。其中两张为欧洲战场（European theater）用，两张为太平洋战场（Pacific theater）用。

（2）10板算子。

（3）1本规则书。

（4）1本科研与外交手册（Research and Diplomacy Tables booklet）。

（5）1本剧本手册（Scenario booklet）。

（6）8张玩家辅助卡（Player Aid Card）。

（7）4张海军状态表（Naval Status Chart）。

（8）4张海军战斗表（Naval Combat Chart）。

（9）破译与石油效果卡。

（10）科研（Research）、外交（Diplomacy）、经济（Economic）和其他记录表。

（11）每个大国（major power）的战力池（force pool）记录表。

（12）每个大国（major power）的海军和单位建设表。

（13）8个六面骰。

2 总览

2.1 A World At War

既可以同时使用欧洲战场和太平洋战场进行游戏，也可以只使用一个战场进行游戏。本作是一个试图展现包括陆军、海军、空军、经济、政治、外交和科技多个领域斗争在内的第二次世界大战多个战略角度的多人游戏。每个玩家控制8个大国中的一个或多个。玩家可以重演整场战争，也可以局限在欧洲战场或太平洋战场。

2.2 双人或多人游戏

本作可以作为每阵营两到三个玩家的双阵营游戏，也可以作为每个玩家控制拥有不同胜利条件的大国（major power，译者注：本作中major power是一个独特的定义，后文一律称之为“大国”；对应的也有minor country，后文称之为“小国”）的多人游戏，每个玩家可以直接和敌对或者结盟的大国进行谈判。

注：本作最好作为双阵营游戏，方便游戏后吹牛逼。

2.3 游戏时长

世界大战剧本（Global War）和欧洲战场、太平洋战场剧本均可以作为1939年秋天开始直到轴心大国们投降或胜利为止的战役（campaign）。一些剧本可能给出了时间和地区的限制。本作的规则对战役剧本同样适用，例外的特殊规则将在对应的短剧本中给出。

2.4 回合

[2.4.1 游戏回合](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

本作的每个游戏回合（game turn）代表三个月份（即春、夏、秋、冬四个季节）。

[2.4.2 玩家回合](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

本作的每个游戏回合由轴心/日本玩家回合（Axis/Japanese player turn）和盟军玩家回合（Allied player turn）组成。在玩家回合中，玩家进行单位移动、单位作战、单位建造和在友方区域内的重新部署。

2.5 经济

本作的许多行动均需要消耗经济资源。这些资源用基本资源点数（Basic Resource Point，后文称之为BRP或基本资源点数）。通过外交和征服获取基本资源点数以及摧毁敌方的资本资源点数是本作的两个关键要素。

3 定义与缩写

3.1 A

3.2 B

3.3 C

3.4 D

大国（major power）：拥有独立的基本资源点数（BRP）等级和战力池（force pool）的国家。在世界大战剧本（Global War）中有8个大国：德国、意大利、日本、英国、中国、法国、苏联（译者注：原文为Russia，但是译文中均译作“苏联”）和美国。在欧洲战场的剧本中有6个大国：德国、意大利、英国、法国、苏联和美国。在太平洋战场的剧本中有5个主要国家：日本、英国、中国、苏联和美国。

单六角格岛屿（one-hex island）：包括因为美观而绘制在地图上的部分在内只涉及到一个六角格的岛屿。

3.5 E

3.6 F

3.7 G

3.8 H

3.9 I

3.10 J

基本资源点数（Basic Resource Point，BRP）：基本资源点数是本作中的基本货币，用于衡量各国的经济实力。

3.11 K

3.12 L

3.13 M

3.14 N

3.15 O

欧洲战场（European theater）：仅指代包含欧洲、北非和中东部分地区的两张地图拼成的区域，不指代具体的剧本。

3.16 P

3.17 Q

3.18 R

3.19 S

3.20 T

太平洋战场（Pacific theater）：仅指代包含亚洲和北太平洋部分地区的两张地图拼成的区域，不指代具体的剧本。

3.21 U

3.22 V

3.23 W

3.24 X

小国（minor country）：除了8个大国的所有国家，包括殖民地。

小国盟友（minor allies）：一些特定的效果可能会因为特殊事件的结果称为大国的盟友。

3.25 Y

3.25 Z

战力池（force pool）：大国可用单位上限，即已经建成的单位和可建造单位的总数。大国不能建造超过战力池限制的单位。

战线（front）：欧洲战场分为东线、西线和地中海战线。太平洋战场分为太平洋战线、亚洲战线和东南亚战线。。

4 地形和地图

4.1 地图

本作的欧洲战场的地图由欧洲、北非和中东组成；太平洋战场的地图由亚洲和北太平洋组成。

本作的地图上平铺有用于定位的六角格。由于太平洋战场的地图的覆盖地区的实际面积是欧洲战场地图的约4倍，所以单位在两张地图中的运动速度是不同的。

为了尽可能贴合六角格，本作的国境线（即地图上黑色的虚线）和地理特征经过了一定程度的调整。

欧洲战场和太平洋战场的地图都有自己独特的地形。只有欧洲战场存在盖塔拉洼地（Qattara）地形，只有太平洋战场存在丛林、喜马拉雅山和澳大利亚内陆（outback）地形。山地、森林和沼泽地在两个战场的特定情形有不同的影响。

4.2 坐标

地图上平铺有用于定位的每个六角格均有自己独特的坐标用于参照。例如在欧洲战场的地图上，里斯本的坐标为V8、马拉喀什为EE2、都柏林为H22、罗马为Y22、柏林为L31、赫尔辛基为D41、莫斯科为H47、彼尔姆为D61；在太平洋战场的地图上，东京为L32、马尼拉为W21、珍珠港为P53。

4.3 战线分界线

每一个战场的地图上都有红色的实线作为战线分界线。欧洲战场分为东线、西线和地中海战线。太平洋战场分为太平洋战线、亚洲战线和东南亚战线。战线在如天气和攻势行动（offensive operation）等方面有重要意义。

4.4 非使用六角格

地图边缘的灰色部分为非游戏区域，除了地图外海军移动（off-board naval movement，参见章节21.2）外，包括海上单位和空中单位在内的所有单位均不可以逾越。瑞士六角格对于地面单位和空中单位来说不可进入。对于地面单位来说，四个澳大利亚内陆地形（outback）不可进入（但是空中单位可以进入）。其余所有的六角格均为可以使用的六角格。

任何灰色的陆地对于地面单位来说均不可进入，其在地图上的作用仅仅是为了美观，例如雅典东边的岛屿（DD28和CC28），不用于游戏。类似地，灰色的岛屿碎片也在游戏中忽略。但是尽管G32部分不用于游戏，但是F33仍然不被看作是单六角格岛屿（one-hex island，参见章节4.7）。

不可以穿过全盖塔拉洼地六角格边（NN25-NN26以及MM26-NN26）、全喜马拉雅山六角格边和全澳大利亚内陆六角格边（地图南侧的全澳大利亚内陆六角格边和之间的四个澳大利亚内陆六角格边）进行地面移动、ZoC、战斗、重新部署和追踪补给线。该限制对空中单位无效。

4.5 陆地与海洋六角格

陆地地形（land terrain）是和全水域地形（all bodies of water）的边界的海岸线包围的地形。两侧均为陆地的六角格边才允许跨越这些六角格边进行一般的地面移动和战斗（ground movement and combat）。同样地，海域六角格边（sea hexside）为两侧全部为非只有河流的蓝色地区六角格的六角格边。海上移动（naval movement）只允许通过跨越海域六角格边进行（例外：苏伊士运河）。沿着海岸线的红色战线分界线也被视为海域（sea）（译注：即战线分界线虽然是红色，但是在判定海域六角格边时视作非只有河流的蓝色）。

既包含陆地又包含海域的六角格对于任何目的，既视作陆地六角格又视为海域六角格。除非陆地延伸占据整个将要移动的六角格边，海上移动可以进入或者离开部分海域六角格（partial sea hex）。陆地外围的深蓝色代表水域（water），允许海上移动，在水域延伸至占据整个六角格边时阻碍地面移动，例如在欧洲战场，允许在C27-C28（北苏格兰），穿过CC17-DD17-EE17（近突尼斯）和DD26-EE26-FF26（近希腊）之间进行海上移动，因为DD17和EE26的半岛并没有延伸占据整个六角格边阻止这样的海上移动。

没有完全占据整个六角格的湖泊（lake）对游戏没有影响，仅仅为了地图美观。

4.6 图例

[4.6.1 城镇地区](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）城市

本作中的“城市（city）”包括首都（capital）、港口（port）和首都-港口（capital-port）。

（2）首都

首都是用星形标记表示的城市，包括殖民地首府。首都不能通过消耗战（attrition occupation，见章节14.6）占领。守卫首都的步兵（infantry）和补充单位（replacement unit）被攻击时不受扩张中的装甲单位（exploiting armor）负面骰点修正影响，同样也不受“7”或者更高的冬季效果（winter effect）影响。关于首都作为补给源（supply source）的细节参见章节30.2。

（3）目标

目标（objective）是名称为红色的单六角格岛屿或名称和标识均为红色的城市。目标也不能通过消耗战（attrition occupation，见章节14.6）占领。守卫目标的步兵（infantry）和补充单位（replacement unit）被攻击时不受扩张中的装甲单位（exploiting armor）负面骰点修正影响，同样也不受“7”或者更高的冬季效果（winter effect）影响。目标可以被用于战略重新部署（Strategic Redeployment，SR，参见章节28.6）。

（4）港口

港口是用空心圆圈标记表示的城市。港口可以作为海上单位的基地（参见章节21.1）。布林迪西在AA25的东海岸，海上单位只能通过六角格内的两个水域的对东端进入。同样地，罗塞斯（F26）位于苏格兰东海岸，普利茅斯（K21）位于其所在半岛的南海岸，洛里昂（N19）位于其所在半岛的西南海岸，法马古斯塔（GG34）位于塞浦路斯的东南海岸。

（5）首都-港口

首都-港口是用内有星形标记的圆圈表示的城市。首都-港口既有首都的功能，又有港口的功能。游戏中的首都-港口名单为：欧洲战场的阿尔及尔（CC12）、雅典（DD28）、赫尔辛基（D41）、里斯本（V8）、奥斯陆（C35）、斯德哥尔摩（E38）、的黎波里（II18）和突尼斯（DD17）；太平洋战场的巴厘巴板（FF16）、曼谷（Y13）、巴达维亚（II11）、古晋（EE14）、马尼拉（W21）、巴邻旁（GG11）、仰光（W12）、西贡（AA14）、首尔（K28）、新加坡（EE11）、台北（R23）和东京（L32）。

（6）其他城市

其他城市（other city）使用黑点标记表示，除了可以作为空中单位的基地（参见章节17.2）和影响防空等级（air defense level参见章节23.4和26.4）外没有军事意义。这些城市对于地面战斗而言没有影响。

[4.6.2 防御工事和要塞](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

防御工事（fortification）和要塞（fortress）相见章节32。

[4.6.3 穿越箭头](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

蓝色的穿越箭头允许地面单位朝着任何箭头的方向穿越全水域六角格进行移动、进攻或者消耗战。在欧洲战场，穿越箭头的位置和数量：丹麦（3）、苏格兰（1）、土耳其海峡（2）、刻赤海峡（1）和墨西拿（1）；在太平洋战场，穿越箭头的位置和数量：菲律宾（3）、日本（5）和库页岛（1）.

在交叉箭头两端连接的陆地间的水域被视作由控制这两端陆地的小国和大国控制，因此穿过水域的海上行动（naval activity）和空中行动（air activity）将会受到限制。

[4.6.4 地形填充格](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

虽然有时地形只会占据六角格的一部分，但是沼泽、山地、森林、丛林和丛林/山地被视作覆盖他们存在的整个六角格的陆地部分，因此影响不跨越这种地形的六角格边的海上入侵（seaborne invasion）和攻击的骰点修正（DM）。

4.7 岛屿

[4.7.1 非游戏岛屿](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

深蓝色的岛屿仅作为地图美观考虑，没有实际意义。这种岛屿不用于游戏，不能被入侵（invad），以游戏目的时不能认为是岛屿的一部分。

[4.7.2 可入侵六角格](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

所有的单六角格岛屿包括斯卡帕湾，I32（含有哥本哈根的丹麦岛屿）和I31，但是不包括丹麦北部均为可被入侵的（invadable）。更大的岛屿只能通过海滩（beach）六角格入侵。

[4.7.3 单六角格岛屿](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

覆盖多余一个六角格的岛屿就是非单六角格岛屿，尽管可能其中只有一个六角格为可以进行游戏的六角格（译注：即深蓝色岛屿在计算是否为单六角格岛屿时有意义）。

海基航空中队（NAS，naval air squadron）可以以单六角格岛屿为基地，无论该岛上有多少空中战力（air factor）（参见章节18.1）。海上单位只能在有港口算子（port counter）的单六角格岛屿为基地。

即使单六角格岛屿上没有港口或桥头堡，但是一样可以追溯补给（参见章节30.3）。单位也可以通过海上重新部署（Naval Redeployment，NR）进入或者离开单六角格岛屿（参见章节28.5）。

[4.7.4 群岛](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

一些太平洋岛屿会组成特定的群岛，如下：

（1）阿留申群岛（Aleutian Islands，美国）：Adak、Attu、Kiska、Unalaska、Umnak。

（2）俾斯麦群岛（Bismarck Archipelago，英国）：New Britain、New Ireland、Manus。

（3）卡罗林东群岛（Caroline Islands East，日本）：Oroluk、Ponape、Truk。

（4）卡罗林西群岛（Caroline Islands West，日本）：Palau、Ulithi、Woleai、Yap。

（5）埃利斯群岛（Ellice Islands，英国）：Funafuti、Niulakita、Niutao。

（6）斐济（Fiji，英国）：Vanua Levu、Viti Levu。

（7）吉尔伯托群岛（Gilbert Islands，英国）：Beru、Makin、Nauru、Tamana、Tarawa。

（8）夏威夷群岛（Hawaiian Islands，美国）：Hawaii、Kauai、Maui、Necker、Oahu。在判定日本抵抗修正（Japanese resistance modifier）时中途岛（Midway）被视为夏威夷群岛的一部分。

（9）千岛群岛（Kurile Islands，日本）：Etorofu、Paramushiro、Uruppa。

（10）马里亚纳群岛（Marianas Islands，美国和日本）：Guam（美国）、Saipan（日本）。

（11）马绍尔群岛（Marshall Islands，日本）：Bikini、Eniwetok、Kwajalein、Majuro、Wotje。

（12）新赫布里底群岛（New Hebrides，英国）：Efate、Espiritu Santo。

（13）社会群岛（Society Islands，法国）：Bora Bora、Tahiti。

（14）所罗门群岛（Solomon Islands，英国）：Bougainville、Guadalcanal、New Georgia、San Cristobal、Santa Cruz、Santa Isabel。

在每个剧本的开始，每个群岛（island group）都由一个大国控制（例外：在战役游戏（compaign game）中，马里亚纳群岛由美国和日本控制）。一旦游戏开始，按照章节29.7所述决定群岛的控制权。

[4.7.5 无港口的多六角格岛屿](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

对于海上补给（sae supply）、海上运输（sea transport）、海上入侵（seaborne invasion）和海上重新部署（Naval Redeployment，NR）来说，新爱尔兰（New Ireland）、巴拉望（Palawan）和哈马黑拉岛（Halmahera）的海滩六角格被视为港口，无需桥头堡。但是空中单位和海上单位不可以以这些六角格作为基地，海上行动（naval operation）也不能以这些六角格作为补给。

4.8 地形影响

地形对地面移动的影响参见章节13.4。

地形对消耗战的影响参见章节14.6。

地形对地面战斗的影响参见章节15.3。

地形影响表（Terrain Effects Chart）简要概述了地形特征对于移动和战斗的影响。

5 地图框

5.1 简介

本章节的目的就是将和地图框有关的规则聚集在一起，以便查阅。和具体地图框有关问题的特定规则分别在特定的章节中，例如章节71（澳大利亚）、章节72（印度）、章节88.4（埃塞俄比亚）、章节81（满洲、西伯利亚和乌拉尔框）。

所有的地图框均有以下的三点特征：

（1）无限容量。对于地面单位来说，所有的地图框均拥有无限堆叠能力（例外：摩摩尔曼斯克框和战略战框）；对于海上单位和空中单位来说，只要该单位可以进入地图框，所有地图框可以作为无限数量海上单位和空中单位的基地。

（2）海上航程限制。除了特殊说明，海上行动的航程限制对于从地图框出发的所有海上行动来说均正常生效。地图框到地图上的距离，在每一个地图框的描述中有具体说明。

（3）禁止空中行动。不可以进行进入或离开地图框的进攻性或防御性的的空中任务（例外：战略轰炸）。

5.2 美国框

[5.2.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）大西洋美国框：大西洋美国框代表美国和加拿大的大西洋海岸。

（2）太平洋美国框：太平洋美国框代表美国和加拿大的太平洋海岸。

[5.2.2 和地图距离](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）大西洋美国框：大西洋美国框距离欧洲战场地图西侧边缘（A23到EE1）16个六角格距离。

（2）太平洋美国框：太平洋美国框距离太平洋战场地图东侧边缘（A59到KK48）8个六角格距离。

[5.2.3 控制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

美国框永远由西方盟军（Western Allies，译者注：在本规则译文中的“西方盟军”和“盟军”等同）控制。轴心和日本单位永远不可以进入美国框。

[5.2.4 基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

美国框的基本资源点数等同于美国的基本资源点数基数（BRP base）和10点加拿大的基本资源点数之和。

[5.2.5 补给和石油](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）补给：美国框是盟军的无限补给源（unlimited supply sources）。

（2）石油：两个美国框每回合产出无限数量的石油算子（oil counter）。从美国框获取补给的单位的石油状态（oil status），参见章节33.5。

[5.2.6 单位建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

新建造的美国和加拿大的地面和空中单位放置在任何一个美国框内（参见章节27.4和70.1）.美国和加拿大的海军单位放置在建造他们对应的美国框内。

[5.2.7 地面和空中单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）移动。地面和空中单位在移动阶段（movement phase）不能移动或者转场到美国框中。

（2）战斗。美国框中不发生地面战斗。空战（air combat）仅仅当轴心或者日本对美国战略轰炸时发生。

（3）重新部署。地面单位和空中单位只能在重新部署阶段（redeployment phase）通过海上重新部署进入或者离开美国框（例外：两个美国框之间的战略重新部署不受限制）。

[5.2.8 海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）机制。从大西洋美国框出发的海上行动的路径追踪到欧洲战场西侧边缘A23到EE1的任何一个六角格；从太平洋美国框出发的海上行动的路径追踪到太平洋战场东侧边缘A59到KK48的任何一个六角格。

（2）基地变更。盟军海上单位可以在以下地点之间进行基地变更：

大西洋美国框：南非框、太平洋美国框或者欧洲战场西线的任何港口。

太平洋美国框：澳大利亚框、大西洋美国框、荷兰港（Dutch Harbor）、珍珠港（Pearl Harbor）、帕皮提（Papeete）或者任何修建在夏威夷群岛和社会群岛的港口。

（3）海上运输。对于每个从美国框出发或者到达美国框经由大西洋或太平洋进行海上运输的每个地面或者空中战力需要2个驱逐舰战力（destroyer factor）。此外，对于每5个地面或空中战力，需要在相应经过的大洋的战略战框有1个运输船点数（transport）。从大西洋美国框出发的海上运输必须以欧洲战场西线的港口为终点（参见章节21.4）；从太平洋美国框出发的海上运输必须以荷兰港、夏威夷群岛以及社会群岛为终点（参见章节21.4）。

（4）海上入侵。对于每个从美国框出发或者到达美国框经由大西洋或太平洋进行海上入侵的每个地面战力需要2个驱逐舰战力，如果被入侵六角格中存在敌军的地面单位，则每个地面战力需要额外的1个驱逐舰战力。此外，对于每5个地面战力，需要在相应经过的大洋的战略战框有1个运输船点数（transport）。

（5）海上重新部署和海上单位。海上单位可以在以下地点之间进行海上重新部署（参见章节28.7）：

大西洋美国框：欧洲战场西线港口或者南非框。

太平洋美国框：荷兰港、夏威夷群岛、社会群岛或者澳大利亚框。

（6）海上护航。在美国框和地图上进行海上运输的每5点地面或空中战力或者每5点基本资源点数的海上重新部署需要1个运输船点数。海上护航不需要驱逐舰战力。

从美国框出发或者到达美国框的海上重新部署可以被位于出发地和对应经过大洋的战略战框的海上单位进行保护。

以下地点之间可以进行海上护航：

大西洋美国框：南非框、太平洋美国框或者欧洲战场西线的港口。

太平洋美国框：澳大利亚框、大西洋美国框、荷兰港、夏威夷群岛或社会群岛。

（7）拦截。不可以从美国框出发进行海上拦截。

（8）海上补给。每条从美国框出发的海上补给线需要在其经过的大洋对应的战略战框中有1个运输船点数（参见章节30.3）。

5.3 南非框

[5.3.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

南非框代表南非和周围的英国殖民地。

[5.3.2 和地图距离](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

南非框和欧洲战场以及太平洋战场的距离不影响游戏，因为海上单位不能流离失所（displaced）到南非框。

[5.3.3 控制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

美国框永远由西方盟军控制。轴心和日本单位永远不可以进入南非框。

[5.3.4 基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

南非框拥有10点基本资源点数。

[5.3.5 补给和石油](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）补给：南非框是盟军的无限补给源。

（2）石油：南非框不产出石油。南非石油储备容量为3个石油算子。从南非框获取补给的单位的石油状态，参见章节33.5。

[5.3.6 单位建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

南非3-4和1-3步兵只能在南非框中建造（参见章节27.4）

[5.3.7 地面和空中单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）移动。地面和空中单位在移动阶段（movement phase）不能移动或者转场到南非框中（例外：经过印度洋的海上运输）。

（2）战斗。南非框中不发生地面和空中战斗。

（3）重新部署。地面单位和空中单位只能在重新部署阶段（redeployment phase）通过海上重新部署进入或者离开南非框（例外：到达和来自埃塞俄比亚的战略重新部署，参见章节88.4）。

[5.3.8 海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）机制。从南非框出发的海上行动的路径追踪到欧洲战场西侧边缘A23到EE1的任何一个六角格或者通过欧洲战场南侧边缘的NN30、NN31到苏伊士（MM30）或者通过欧洲战场南侧边缘的NN41、NN42、NN43到巴士拉（LL42）或阿巴丹（LL43）。

（2）基地变更。盟军海上单位可以在南非框和大西洋美国框、印度框、澳大利亚框、欧洲战场西线的任何港口、苏伊士、巴士拉以及阿巴丹之间进行基地变更。

（3）海上运输。对于每个从南非框出发或者到达南非框经由印度洋进行的到达或来自苏伊士、巴士拉或者阿巴丹的海上运输的每个地面或者空中战力需要2个驱逐舰战力（destroyer factor）。此外，对于每5个地面或空中战力，需要在印度洋战略战框有1个运输船点数（transport）。不可以从南非框出发或者到达南非框经由大西洋的海上运输以及从印度框出发或者到达印度框经由印度洋的海上运输。

（4）海上入侵。不可从南非框进行海上入侵，也不能对南非框进行海上入侵。

（5）海上重新部署和海上护航。

在南非框和印度框、澳大利亚框、埃塞俄比亚框、苏伊士、巴士拉或者阿巴丹每5点地面或空中战力或者每5点基本资源点数的海上重新部署需要1个运输船点数。海上护航不需要驱逐舰战力。从南非框出发或者到达南非框的海上重新部署可以被位于出发地和印度洋战略战框的海上单位进行保护。

在南非框和欧洲战场地图、大西洋美国框每5点地面或空中战力或者每5点基本资源点数的海上重新部署需要1个运输船点数。海上护航不需要驱逐舰战力。从南非框出发或者到达南非框的海上重新部署可以被位于出发地和大西洋战略战框的海上单位进行保护。

南非框的海上单位可以通过海上重新部署到欧洲战场西线港口、苏伊士、巴士拉、阿巴丹、大西洋美国框、印度框以及澳大利亚框。

（6）拦截。不可以从南非框出发进行海上拦截。南非框的海上单位可以参与印度洋的破袭（raider），而不能参与大西洋的破袭。

（7）海上补给。每条从南非框出发到达苏伊士、巴士拉或者阿巴丹的海上补给线需要在印度洋战略战框中有1个运输船点数（参见章节30.3）。

5.4 印度框

[5.4.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

印度框代表地图上没有出现的那部分印度。

[5.4.2 和地图距离](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

印度框与太平洋战场西边界的印度六角格相邻。印度框的港口距离太平洋战场西侧边缘的CC2距离8个六角格。

[5.4.3 控制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

除非印度投降（参见章节72.5），否则印度被盟军玩家控制。日本单位永远不可以进入南非框（例外：战略轰炸）。

[5.4.4 基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

印度框拥有10点基本资源点数。在日本战斗阶段结束，每有一点与印度框相邻的日本地面战力超过印度框内的盟军地面战力，英国失去1点基本资源点数，每回合最多失去10点，除非印度投降。

[5.4.5 补给和石油](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）补给：除非印度投降，印度框是盟军的无限补给源。

（2）石油：印度框不产出石油。印度石油储备容量为3个石油算子。从印度框获取补给的单位的石油状态，参见章节33.4。

[5.4.6 单位建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

印度单位建造于印度框（参见章节27.4、72.1），受到印度生产和成本（参见章节72.1）、日本战略轰炸印度框（参见章节72.3）以及与印度框相邻的日本单位（参见章节72.4）限制。

[5.4.7 地面和空中单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）移动。

盟军地面单位可以从喜马拉雅山南方与太平洋战场西侧边缘相邻的六角格移动进入印度框。

盟军地面单位可以从印度框移动进入喜马拉雅山南方与太平洋战场西侧边缘相邻的六角格，但是要确保移动阶段结束后印度框中的盟军地面战力不能比日本沿着太平洋战场西侧边缘与印度框相邻的六角格地面战力少。

空中单位可以从最远距离6个六角格远的印度六角格转场到印度框，或者从印度框转场到最远距离6个六角格远的印度里角格。禁止印度框和中国、安达曼群岛（Z9）之间的转场。

（2）战斗。

不可以从印度框对太平洋战场地图发起地面攻击，也不能从太平洋战场对印度框发起地面攻击。

在消耗战中，印度框视作每一个与太平洋战场地图的西侧印度边缘相邻的消耗区（attrition zone）的一部分。和印度框相邻的日本地面单位可以进行消耗战或者被印度框中的盟军地面单位进行消耗战。消耗战的六角格结果（hex result）不会对印度框产生影响，印度框的盟军地面单位也不可以通过消耗战占领六角格。

盟军装甲单位（armor unit）可以通过扩张移动（exploitation movement）从太平洋战场西侧边缘的印度六角格进入印度框。

印度框只会在日本战略轰炸印度框时发生空战。

（3）重新部署。

盟军地面和空中单位可以通过海上重新部署和战略重新部署从太平洋战场西侧边缘进入印度框，或者通过海上重新部署从南非框、澳大利亚框、埃塞俄比亚框、苏伊士、巴士拉、阿巴丹或者CC2进入印度框。

回合开始在印度框的盟军地面和空中单位、在移动阶段或者战斗阶段进入印度框的盟军地面和空中单位或者在印度框中建造的盟军地面和空中单位，可以通过战术重新部署、战略重新部署或者海上重新部署到太平洋战场地图上，但是要确保重新部署阶段（redeployment phase）结束后印度框中的盟军地面战力不能比日本沿着太平洋战场西侧边缘与印度框相邻的六角格地面战力少。

通过重新部署进入印度框的盟军地面和空中单位必须在印度框停止该重新部署。

[5.4.8 海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）机制。从印度框出发的海上行动通过CC2与太平洋战场地图相连，CC2被视作距离印度框的港口8个六角格远。

（2）基地变更。盟军海上单位在印度框和南非框、澳大利亚框、苏伊士、巴士、阿巴丹以及通过CC2可以到达的太平洋战场港口之间进行基地变更。

（3）海上运输。对于每个从印度框出发或者到达印度框经由印度洋进行的到达或来自苏伊士、巴士拉、阿巴丹或者太平洋战场地图的海上运输的每个地面或者空中战力需要2个驱逐舰战力。此外，对于进出印度框的每5个地面或空中战力，需要在印度洋战略战框有1个运输船点数。不可以在印度框和澳大利亚框、南非框之间进行海上运输。

（4）海上入侵。对于每个从印度框出发经由印度洋到达太平洋战场地图进行海上入侵的每个地面战力需要2个驱逐舰战力，如果被入侵六角格中存在敌军的地面单位，则每个地面战力需要额外的1个驱逐舰战力。此外，对于每5个地面战力，需要在印度洋战略战框有1个运输船点数。禁止从印度框出发对欧洲战场地图、南非框以及澳大利亚框进行海上入侵。

（5）海上重新部署和海上护航。

在印度框和南非框、澳大利亚框、埃塞俄比亚框、苏伊士、巴士拉、阿巴丹、科伦坡（DD3）、亭可马里（CC4）、马德拉（AA4）、加尔各答（U10）、仰光（W12）或者新加坡（EE11）之间每5点地面或空中战力或者每5点基本资源点数的海上重新部署需要1个运输船点数。海上护航不需要驱逐舰战力。从印度框出发或者到达印度框的海上重新部署可以被位于出发地和印度洋战略战框的海上单位进行保护。

印度框的海上单位可以通过海上重新部署到苏伊士、巴士拉、阿巴丹、太平洋战场地图、南非框以及澳大利亚框。

（6）拦截。从印度框出发到太平洋战场地图的海上拦截可以正常进行。印度框的海上单位可以参与印度洋的破袭。

（7）海上补给。每条从南非框出发经由CC2到达太平洋战场地图的海上补给线需要在印度洋战略战框中有1个运输船点数（参见章节30.3）。

（8）流离失所的海上单位。来自苏伊士、巴士拉或者阿巴丹的流离失所海上单位可以进入印度框。

5.5 澳大利亚框

[5.5.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.5.2 和地图距离](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.5.3 控制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.5.4 基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.5.5 补给和石油](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.5.6 单位建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.5.7 地面和空中单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.5.8 海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

5.6 埃塞俄比亚框

[5.6.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.6.2 和地图距离](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.6.3 控制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.6.4 基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.6.5 补给和石油](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.6.6 单位建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.6.7 地面单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.6.8 海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

5.7 乌拉尔框

[5.7.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.7.2 和地图距离](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.7.3 控制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.7.4 基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.7.5 补给和石油](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.7.6 单位建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.7.7 地面和空中单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.7.8 海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

5.8 摩尔曼斯克框

[5.8.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.8.2 德国海上和空中单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.8.3 盟军海上单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

5.9 战略战框

[5.9.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.9.2 战略战框细分](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.9.3 战略战框海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[5.9.4 战略战框空中行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

6 算子

6.1 地面单位算子

6.2 空中和海上单位算子

6.3 战略战算子

6.4 状态算子

6.5 专门算子

6.6 设施算子

6.7 事件标记

6.8 可用算子

[6.8.1 地面单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[6.8.2 空中](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)和海上单位

7 剧本

7.1 选择剧本

7.2 剧本信息

7.3 开始游戏

8 游戏顺序

8.1 游戏回合

8.2 玩家回合

8.3 年度开始环节

8.4 游戏顺序玩家辅助卡

9 攻势行动

9.1 基本定义

攻势行动（offensive operation）拥有以下特征：

（1）攻势行动可以由地面、海上、空中单位发起。

（2）攻势行动一般发生在移动阶段或者战斗阶段。

（3）攻势行动可以由可行动基地（operational base）的未转置（uninverted）的空中和海上单位发起。

（4）攻势行动一般需要花费基本资源点数。

9.2 空中攻势行动

[9.2.1 移动阶段](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

以下空中攻势行动可以在移动阶段进行：

（1）夺取空中优势（参见章节18.5）。

（2）攻击正在巡逻的（patrolling）潜艇（参见章节21.4）。

（3）通过正在巡逻的特混舰队（task force，TF）攻击基地（参见章节21.4、章节23.6）。

（4）空中补给（参见章节18.5）。

（5）飞越驼峰航线（Hump）支援中国基本资源点数（使用不消耗基本资源点数的空中运输，参见章节40.8）

（6）空中运输（参见章节18.5）

（7）对碾压（overrun）进行地面支援（参见章节18.5）。

（8）拦截碾压防御方的空中支援（参见章节18.5）。

（9）反拦截以保护空中运输（参见章节18.6）。

[9.2.2 战斗阶段](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

以下空中攻势行动可以在战斗阶段进行：

（1）夺取空中优势（参见章节18.5）。

（2）攻击海军基地（参见章节23.5、章节23.6）。

（3）空降（airdrop，参见章节10.5）。

（4）对常规攻击和扩张攻击进行地面支援（参见章节18.5）。

（5）拦截防御方的空中支援（参见章节18.5）

（6）战略轰炸（参见章节26）

（7）飞越驼峰航线（Hump）支援中国基本资源点数（使用不消耗基本资源点数的空中运输，参见章节40.8）

（8）反拦截以保护空中运输（参见章节18.6）。

[9.2.3 重新部署阶段](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

以下空中攻势行动可以在重新部署阶段进行：

（1）空中运输（参见章节18.5）

（2）反拦截以保护空中运输（参见章节18.6）。

9.3 海上攻势行动

[9.3.1 移动阶段](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

以下海上攻势行动可以在移动阶段进行：

（1）巡逻（patrol）。

（2）海上运输。

[9.3.2 战斗阶段](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

以下海上攻势行动可以在战斗阶段进行：

（1）海岸炮击（shore bombardment）。

（2）海上入侵。

（3）破袭。

（4）攻击敌方基地（仅限快速航母（fast carrise））。

（5）地面支援（仅限航母）。

（6）拦截防御方的空中支援（仅限快速航母）。

[9.3.3 额外海上单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

伴随保护海上行动的海上单位也视作那个海上行动的参与单位。

9.4 地面攻势行动

[9.4.1 移动阶段](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

以下地面攻势行动可以在移动阶段进行：

（1）碾压。

[9.4.2 战斗阶段](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

以下地面攻势行动可以在战斗阶段进行：

（1）包括对地方六角格进行的海上入侵和空降在内的地面攻击（参见章节15）。

（2）放置突破六角格、扩张移动以及战斗（仅限装甲单位）。

9.5 攻势行动的基本资源点数花费

[9.5.1 攻势行动需要花费基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

除非特殊说明，攻势行动需要花费的基本资源点数如下：

（1）地面单位：包括游击队在内每个地面战力花费1点基本资源点数。

（2）陆基航空单位：每个陆基航空战力（army air factor，AAF）花费1点基本资源点数，在攻击正在巡逻的敌方潜艇时陆基航空中队（army air squadron，AAS）代表其所在的陆基航空战力。

（3）海基航空单位：每3个以地面机场为基地的（land-based）海基航空单位花费1点基本资源点数（每个阶段均要计算，数值向上进位）。

（4）喷气式飞机：每个喷气式飞机战力花费1点基本资源点数。

（5）空中运输：每个空中运输战力（air transport factor）花费1点基本资源点数。

（6）驱逐舰：每个驱逐舰战力花费1点基本资源点数。

（7）巡洋舰：每两个巡洋舰战力花费1点基本资源点数。

（8）具名战舰（named ship）：每个具名战舰花费1点基本资源点数。

（9）护航航母（CVE）：每个护航航母战力花费1点基本资源点数。

[9.5.2 海上运输和空中运输](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

进行海上运输和空中运输的地面单位不必花费基本资源点数，只需要为负责运输的海上单位和空中单位的基本资源点数即可。

[9.5.3 海上入侵](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

攻击方要为参与海上入侵的海上单位支付基本资源点数。此外无论是否实际参与战斗，也要为入侵有敌方防守单位的六角格的地面单位支付基本资源点数。无需为入侵无敌方防守单位的六角格的地面单位支付基本资源点数，也无需为因为在地面战斗之前放弃行动而没有入侵的地面单位支付基本资源点数。

[9.5.4 空降](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

攻击方要为参与空降的空中单位支付基本资源点数。无需为空降到无敌方防守单位的六角格的地面单位和空降到有敌方防守单位的六角格发生战斗的地面单位支付基本资源点数。

[9.5.5 航母上的海基航空单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

航母上的海基航空单位花费的基本资源点数已经被包含在搭载其的航母上，无需单独计算。

[9.5.6 潜艇、战略战和火箭不需要花费基本资源点数](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

无需为以下攻势行动花费基本资源点数：

（1）潜艇进行的攻势行动。

（2）潜艇、战略轰炸机或拦截机进行的战略战。对轰炸任务进行护航的路基航空战力和喷气式飞机需要支付基本资源点数。

（3）火箭和飞弹（flying bomb）攻击。

[9.5.7 只需支付一次基本资源点数花费](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

支付过基本资源点数的单位可以进行规则允许的任意数量的攻势行动。地面单位因此可以进行碾压、扩张和攻击；快速航母可以进行巡逻和提供地面支援；空降单位可以进行空降和攻击，这些都不必再次支付基本资源点数。对敌方多个战线的单位作出影响的行动只需要支付一次基本资源点数，例如对多个战线（参见章节15.4）多个六角格（参见章节15.4）进行的攻击或者扩张到另一个战线。

[9.5.8 基本资源点数花费时机](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

玩家在声明攻势行动时，指明包括被特混编队标记代表的海上单位在内的将参与攻势行动的单位，然后为其将要进行的这一攻势行动支付基本资源点数。尽管可能海上单位可能放弃行动或者空中单位将要支援的地面战斗并没有发生，这种攻势行动还没有进行的情况仍然要支付基本资源点数。

9.6 消耗战和攻势行动

[9.6.1 消耗战](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

某一阵营（alliance faction）只能在该回合整个阵营攻势行动价值少于15点基本资源点数的战线进行消耗战（参见章节14），无论该战线的基本资源点数是否支付（参见章节9.5.7），为游击队的攻势行动支付的基本资源点数不计算在内。消耗战在常规战斗阶段（regular combat phase）结束，所有攻势行动进行完毕时进行结算。消耗战不消耗基本资源点数。

[9.6.2 有限攻势行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

如果某一阵营在该回合某一战线，整个阵营攻势行动价值为14点甚至更少的基本资源点数，那么该阵营在这一战线被视作进行了有限攻势行动（limited offensive）。

[9.6.3 全面攻势行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

如果某一阵营在该回合某一战线，整个阵营攻势行动价值为15点甚至更多的基本资源点数，那么该阵营在这一战线被视作进行了全面攻势行动（full offensive）。如果某一大国在某一战线花费了15点基本资源点数用于攻势行动，那么该大国、任何该大国的小国盟友（minor allie）和该大国的关联小国（associated minor country）的全部单位均可以不进行基本资源点数花费进行任何攻势行动。如果支付的基本资源点数小于15点，那么只有支付的攻势行动才能进行。

[9.6.4 作为有限攻势行动的扩张](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

进行消耗战的战线一样可以进行扩张，确保用于支付扩张的基本资源点数不会引起该阵营对于这一战线的基本资源点数超过14点导致该阵营在该战线的攻势行动等级（the level of offensive operation）的变化。如果至少一个大国在某一战线为攻势行动支付了15点基本资源点数，那么同阵营没有在该战线支付15点基本资源点数国家已经为攻势行动支付基本资源点数的空中、装甲和空降单位一样可以进行扩张。

[9.6.5 地面单位不能发起两次攻击](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

参与过地面攻势攻击（offensive ground attack）的地面单位不计入消耗战等级。只进行过碾压的地面单位可以参与消耗战。

[9.6.6 攻势行动限制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

如果某一特定地区用于攻势行动的基本资源点数花费存在上线，例如欧洲战场东线的部分地区的泥泞（参见章节34.2、章节34.3），这样的话在该区域进行全面攻势行动的大国不能无视该区域用于攻势行动的基本资源点数花费限制。

9.7 跨越战线分界线的攻势行动

[9.7.1 行动的目标六角格分配](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)原则

行动的目标六角格就定了攻势行动的基本资源点数被花费在哪一个战线。

[9.7.2 海上行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

战线分界线对海上行动没有影响。

[9.7.3 跨越战线分界线](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

只有以下情况，单位才可以参与对两个战线的行动：

（1）一次进攻的对象的多个六角格分属不同的战线（参见章节9.5.7）。

（2）从一个战线扩张到另一个战线。

[9.7.4 战线分界线没有特殊规则](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

战线分界线伤的单位不可以分别攻击分界线两侧战线的敌人，不能同时计入两条战线的消耗战，也不能在一个战线进行攻势行动而在另一个战线进行消耗战。

[9.7.5 消耗战基本资源点数花费](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

虽然单位在进攻多个战线的时候基本资源点数只花费一次，但是该攻势行动的基本资源点数花费计入其进行移动或者战斗的每一个战线中。

[9.7.6 扩张中的装甲单位限制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

只有进行扩张的装甲单位的大国在该战线进行全面攻势行动、参与其同阵营国家在该战线的全面攻势行动或者作为有限攻势行动的一部分进行移动和攻击时，才可以跨越战线边界线进行移动或者跨越战线边界线攻击不同战线的单位。

9.8 孤立单位的攻击

在当前玩家的初始补给判定（initial supply determination，译注：移动阶段的一部分）时无法接受补给的地面单位也可以在该回合的战斗阶段参与攻势行动或者消耗战。

进行攻势攻击（offensive attack）的孤立（isolated）地面单位可以选择花费一般的基本资源点数（参见章节9.5.1）以作为全面攻势行动的一部分，或者不花费基本资源点数。不花费基本资源点数进行进攻的单位再决定是否能进行消耗战时不被计算在内，不能与拥有补给的地面单位一起进行攻势行动，不能接受地面支援，并且一旦攻击结算完毕就要无视战斗结果被立即消灭（eliminated），如果在被消灭的当回合重建（rebuild）需要花费正常情况下双倍的基本资源点数（参见章节27.1）。

9.9 特殊情况

[9.7.1 1939年秋季德国攻势行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

在1939年秋季，德国不能在欧洲战场西线和欧洲战场地中海战线进行任何攻势行动（例外：破袭（参见章节21.5））。

[9.7.2 日本偷袭后的盟军瘫痪](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

如果在日本宣战的回合（参见章节51.7），美国日本紧张等级（USJT）没有达到40或者更多，日本在该回合攻击英国或者美国后（参见章节51.7），盟军不能再太平洋战场进行任何攻势行动。如果日本仅仅对英国（参见章节50.5）、苏联或者中国宣战，该限制对美国无效。

[9.7.3 意大利](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）如果盟军控制罗马或者非洲没有轴心单位，意大利单位不能进行任何攻势行动。

（2）在任何情况下，意大利的空中、装甲和空降单位均不能在欧洲战场东线进行任何攻势行动。

10 地面单位

10.1 步兵单位

步兵单位（infantry unit）在欧洲战场的移动力为3，在太平洋战场的移动力为2。步兵单位不会因有限补给或者遭受军队石油效果（army oil effect），尽管其战斗训练等级（combat training level，CTL）会因此减1（参见章节30.5）。

盟军机械化步兵（mechanized infantry）在欧洲战场拥有4点移动力，并且可以和装甲单位一样进行碾压（参见章节13.5）。机械化步兵单位的机械化部分（mechanized component）会因为补给问题暂时受到负面影响（参见章节30.5）或者因为受到军队石油效果而导致移动力减小到3且不能进行碾压。在太平洋战场，机械化步兵任何时候都被视作常规的非机械化步兵，拥有2点移动力，且不能进行碾压。

除非在首都、目标六角格、工业中心（industrial center，IC）、桥头堡或者铁路终点（railhead），步兵单位遭受正在扩张的装甲单位进攻时受到-1的骰点修正。

10.2 补充单位

补充单位（replacement）代表为了战斗单位进行补充而正在训练的单位。他们的主要功能就是为玩家提供在消耗战中可以被消灭的廉价单位。

补充单位只有1点移动力。

在防御敌方的攻势攻击时，补充单位拥有1点战力。补充兵员不能参加包括海上运输和海上入侵在内的攻势行动，不被记入攻击方的消耗战总数（attrition total），不能通过消耗战占领六角格部分补给（参见章节30.5）和军队石油效果会导致其战斗训练等级减1。

除非在首都、目标六角格、工业中心（industrial center，IC）、桥头堡或者铁路终点（railhead），步兵单位遭受正在扩张的装甲单位进攻时受到-1的骰点修正。

所有的补充单位在游戏开始时便初设在地图上，补充单位的上限不会增加。

每个补充单位的建造花费为1点基本资源点数。

10.3 装甲单位

装甲单位（armor unit）由步兵部分（infantry component）和机械化部分组成。机械化部分给装甲单位带来了诸如控制区（zone of control，ZoC）、更多的移动力、进行碾压、进行突破（breakthrough）以及在扩张期间进行移动和攻击等特殊能力。

装甲单位的机械化部分会因为补给问题（参见章节30.5）、受到军队石油效果、进入丛林山地沼泽森林或者太平洋战场的丛林/山地六角格（例外：在丛林六角格的日本装甲单位保持机械化部分的能力）而暂时受到负面影响。当这些情况发生时，直到机械化部分恢复功能之前，装甲单位只能像步兵单位一样进行行动，在欧洲战场的移动力为3，在太平洋战场的移动力为2，没有控制区，不能进行碾压、突破或者扩张。但是发生这些情况时装甲单位的战力不受影响，尽管其像步兵单位一样除非在首都、目标六角格、工业中心（industrial center，IC）、桥头堡、铁路终点（railhead）或者祖国（home country），遭受正在扩张的装甲单位进攻并且自身战斗训练等级为0时时受到-1的骰点修正。

上一回合进行过扩张的的装甲单位由于军队石油效果失去机械化能力时自动获得补给（参见章节30.5）。如果扩张中的装甲单位的移动力受到冬季效果影响而减少，未受影响区域的扩张移动不计入减少的移动力中（参见章节13.4、章节16.3）.如果装甲单位在移动阶段的任意节点用尽了全部步兵移动力并且处在失去机械化能力的状态，则不能继续移动。

保有机械化能力的装甲单位会向邻近的6个六角格延伸出控制区，在欧洲战场和太平洋战场均是如此。只有以下情况不会产生控制区：

（1）不能向中立国（neutral country）延伸控制区。

（2）不能越过不可穿过的或者全水域六角格边，包扩拥有穿越箭头的全水域六角格边延伸控制区。

（3）不能越过地方的防御工事或者要塞六角格边延伸控制区。

（4）在太平洋战场不能越过河流或者丛林、山地、沼泽、森林或者丛林/山地六角格延伸控制区（子恒在欧洲战场越过河流和复杂地形（rough terrain）延伸控制区）。

尽管日本单位可以像是经过平地一样经过丛林六角格，但是日本装甲单位不能向丛林中延伸控制区，这反映了日本坦克的质量和在丛林中进行装甲作战的难度。

控制区可以延伸到平坦（clear）地形和欧洲战场的复杂地形；可以越过友好的防御工事和要塞六角格边延伸到相邻的平坦六角格；可以越过欧洲战场的河流和运河延伸控制区；可以从晴朗天气（clear-weather）六角格延伸到恶劣天气（severe-weather）六角格。

控制区影响敌方的移动（参见章节13.4）、单位建造（参见章节27.4）以及补给线（参见章节30.3）。

德国在苏联德国紧张等级（RGT）小于40的时，在轴心玩家的移动阶段德国袭击苏联（参见章节63.5）：

（1）在轴心玩家回合开始时，与轴心国控制的六角格相邻的苏联装甲单位没有控制区。

（2）不与轴心国控制的六角格相邻的苏联装甲单位延伸的控制区，德国地面单位可以额外花费1点移动力而不是2点移动力来离开该控制区六角格或者从一个控制区六角格移动到另一个控制区六角格。在扩张移动期间，苏联装甲单位的控制区正常减少轴心单位的移动力。

10.4 特殊单位

包括空降单位（airborne unit）、钦迪特单位（Chindit）、海军陆战单位（marine）和突击单位（commando）在内的所有的特殊单位（specialized unit）都享有以下属性：

（1）规模。每一个特殊单位为1战力。

（2）战力池添加。除了初始单位，特殊单位只有通过生产才能加入战力池（参见章节42.2，例外：1个钦迪特单位可以由3个印度步兵战力建造，参见章节10.6）。

（3）基本资源点数消耗。每个特殊单位战力需要花费3点基本资源点数来建造。

（4）建造。特殊单位不可于其被消灭的回合重建。

（5）堆叠。一个六角格中最多可以堆叠三个特殊单位，无视六角格中的其他单位或算子（参考章节12.1）。在其他单位可能会超堆叠时，特殊单位即使不使用特殊能力一样可以参与攻击或防御，如空降单位和钦迪特单位可以向步兵一样移动和战斗。（例外：空降单位和钦迪特单位作为海上入侵的一部分时不可以超堆叠）。只有两个登船的地面单位外加任意数量的海军陆战单位和突击单位可以进行海上入侵进攻。但是这并不妨碍符合空降条件的空降单位参与海上入侵。

（6）防御。特殊单位不受扩张中的装甲单位或者冬季效果影响的-1骰点修正影响。

非完全补给（fully supply）和受到军队石油效果影响的特殊单位不会失去上述能力，但是不能进行空降或海上入侵。

10.5 空降单位

空降单位拥有受到下述限制的空降特殊能力，此外空降单位也可以正常进行空中运输。

空降只能在战斗阶段进行，优于地面战斗和扩张战斗进行声明和结算，无论是否有突破或者装甲单位的扩张移动正在发生。

空降受到以下限制：

（1）需要基地和空中运输。空间单位只能从空降开始时可以行动的（operational）含有未转置的空中运输战力的空军基地出发。空降单位可以先移动到空军基地，并且空中运输战力也可以在该玩家回合的移动阶段转场到该机场。机场不需要在该玩家回合的开始处于完全补给状态，只需要在在玩家的初始补给判定处于完全补给状态。空降也可以从移动阶段刚刚放置的机场出发。

（2）其他行动影响。如果空降单位在移动阶段进行过海上运输、空中运输或者在战斗阶段参与过攻击、海上入侵，那么则不能进行空降。

（3）攻势行动。参与空降的空中运输战力也在进行攻势行动。进行空降的空降单位如果其空降的目标六角格存在敌方防御单位导致了地面战斗，那么空降单位才算做进行攻势行动。

（4）战斗训练等级。只有战斗训练等级为2或者更高的空降单位才能进行空降。

（5）天气。不能选择冬季效果为3或者更高的六角格作为空降目标。空降可以从受到冬季天气限制的六角格出发，但是不能通过空降进入冬季天气限制的六角格。不能选择收到季风（monsoon）影响的沼泽、丛林或者丛林/山地六角格作为空降目标。

空降可以为合法的防御方空中单位所拦截，同样，也可以这也能被合法的攻击方空中单位反拦截。如果运输空降单位的空中运输战力被迫返回放弃任务，那么空降单位返回该空中运输战力进行空降行动前的基地；如果运输空降单位的空中运输战力被消灭，那么对应的空降单位也要被消灭（参见章节18.6）。

空降单位攻击限制：

（1）仅限空降六角格。空降单位自己只能攻击空降目标六角格的单位。即使空降到空六角格或者己方单位占领的六角格，无论是否是与己方单位一起攻击，都不可以攻击相邻六角格中的敌方单位（例外：多六角格攻击，参见下一条）。

（2）多六角格防御。如果一次攻击涉及到防御方多个六角格的单位（参见章节15.4），那么空降单位便可以通过空降到被攻击的任何一个六角格来参与整个战斗。

（3）空降最低战力比1:1。只有在第一轮地面战斗的战力比为1:1或者更高的时候，才能对该六角格进行空降。这一限制对后续的战斗没有影响。

（4）只防御空降。不被其他地方地面单位攻击，只防御空降单位攻击的步兵单位、补充单位和游击队单位获得+1的骰点修正；装甲单位和特殊单位获得+2的的骰点修正（参见章节15.3）。

（5）抵消跨河优势。与跨越水域（cross-water）攻击相邻的空降会取消防御方河流或者穿越箭头带来的+1骰点修正。

除非进行重新部署，否则直到下一个回合开始，进行过空降的空降单位不得以战后挺进或者自愿移动（voluntarily move）等方式离开其空降目标六角格。战斗后与敌方地面单位在相同六角格的空降单位被消灭。

在进行空降的下一回合，即使在扩张期间空降单位也不会自动被补给。

控制区对于空降没有影响。

10.6 钦迪特单位

钦迪特单位可以进行受到以下限制的空降：

（1）钦迪特单位被视为拥有固有（inherent）进行空降的能力（译注：这里即指空中运输能力），不需要空中运输战力来进行空降。除此之外，钦迪特单位的空降一样受到一般空降行动的限制（参考章节10.5）。

（2）如果钦迪特单位固有的空中运输战力被迫返回放弃任务，那么钦迪特单位返回行动前的基地；如果钦迪特单位固有的空中运输战力被消灭，那么钦迪特单位也要被消灭（参见章节18.6）。

（3）钦迪特单位不能空投到被敌方地面单位占领的六角格。

（4）钦迪特单位不能在其进行空降的战斗阶段进行移动或者战斗。

钦迪特单位始终自动处于至少是有限补给（limited supply）的状态。

钦迪特单位进入丛林六角格不需要花费额外移动力，但是进入丛林/山地六角格仍然需要花费额外移动力。

钦迪特有如下的特殊战斗能力：

（1）当钦迪特单位不包含任何盟军地面单位，并且钦迪特单位也不与任何盟军地面单位相邻时，被钦迪特单位攻击的地方地面单位成承受-1骰点修正。

（2）钦迪特单位可以通过消耗战占领丛林六角格，但是不能通过消耗战占领丛林/山地六角格。

钦迪特单位可以通过一般建造（参见章节42.2）或者由现存的印度单位转换。3个在地图上或者没被建造印度步兵战力永久从英国战力池中移除后，盟军战力池才会增加1点未建造的钦迪特战力。

钦迪特单位可以建造于任何合法的印度六角格或者印度框。用于建造钦迪特单位的基本资源点数遵循英国而不是印度的建造限制（参照章节27.4）。在英国和日本之间开战之前建造钦迪特单位并不会影响美国轴心紧张等级（USAT）。

因迪特单位只能用于太平洋战场的东南亚战线。钦迪特单位不能在英国和日本开战前离开印度。

10.7 海军陆战单位

如果参与海上入侵的至少一半的地面单位战力为美国或者日本的海军陆战单位，则海上入侵攻击的敌方单位不享受一般在防御海上入侵时享受的+1骰点修正（参见章节15.3）。在进行判断是否使用这一特殊能力的统计时，参与战斗的从被攻击单位相邻格进行攻击的地面单位、在被攻击六角格进行空降的空降单位以及为参加战斗的海上入侵单位（如等待进行扩张的装甲单位）不计入总战力。

海军陆战单位在进行海上入侵时不受堆叠限制（参见章节21.5）。

10.8 突击单位

突击单位可以对特定范围内任何没有防守的港口六角格进行海上入侵。突击单位进行这种海上入侵的距离限制为10个（欧洲战场）或5个（太平洋战场）六角格（参见章节21.5）。在盟军战斗阶段开始时有敌方地面单位的港口不能被突击单位海上入侵。非突击单位也不可以对这些非法港口进行海上入侵。突击单位使用特殊能力占领的港口六角格不可以建立桥头堡。

突击单位在进行海上入侵时不受堆叠限制（参见章节21.5）。

除非盟军的战斗训练等级为2或者更多，否则突击单位不能使用上述两段所述的特殊能力。

突击单位不能像海军陆战单位一样使海上入侵防御单位不享受的+1骰点修正。

10.9 防空单位

防空单位（flak）代表防空火炮，其唯一功能为对抗敌方空袭（air attack）和战略轰炸。

防空单位拥有1点移动力。

防空单位没有地面战力，不能参与攻势行动，也不计入消耗战总数，不能作为消耗战损失，也不同通过消耗战的战后挺进占领六角格，不受部分补给（partial supply，参见章节30.2）或者石油效果影响。

如果防空单位所在六角格被敌方单位占领，则该防空单位被消灭。

每个防空战力都会增加1点该六角格的防空和战略战战斗防御等级。

一个六角格中最多堆叠3点防空战力。

防空单位通过军事生产（military production，参见章节42.2）产生。

每点防空战力花费1点基本资源点数建造。

每点防空战力在战略重新部署时被视作1个地面战力（参见章节28.6）。

11 游击队

11.1 基本定义

游击队代表通过以下特殊规则进行建造、补给、雇佣（employment）以及影响六角格控制的非常规战力。每个阵营可以建造和雇佣的游击队如下述规则所示。

11.2 游击队战力池

[11.2.1 基本概念](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

每个阵营在特定区域可以建设的游击队数量由对应区域的游击队战力池限制。特定区域的基础游击队战力池（basic partisan force pool）可以随着下面会提到的轴心穆斯林动乱（Axis Moslem Unrest）以及盟军和苏联的生产而提升。

[11.2.2 大国](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队可以按照如下所示信息建造于大国，该信息会显示在大国游击队表中（Major Power Partisan Table）：

（1）法国（包括科西嘉（Corsica），但是不包括法国殖民地）：

西方盟军：1个，从生产中可额外增加1个。

共产主义：1个，从生产中可额外增加1个。

（2）英国（包括乌尔斯特（Ulster），但是不包括英国殖民地）：

西方盟军：2个，从生产中可额外增加2个。

共产主义：无。

（3）苏联（包括东波兰）：

西方盟军：无。

共产主义：4个，从生产中可额外增加4个。苏联和东波兰的共产主义游击队战力池可以通过每点苏联占领政策结果（Russian occupation policy result）减少1点，最多减少3点（参见章节44.3）。

（4）乌拉尔：

西方盟军：无。

共产主义：2个，从生产中可额外增加2个。

（5）意大利（包括西西里和撒丁岛，但是不包括意大利殖民地）：

西方盟军：1个，从生产中可额外增加1个。

共产主义：1个，从生产中可额外增加1个。

（6）中国（不包括满洲、香港、台湾和海南）：

国民党：2个。

共产党：1939-1941年1个；1942年2个；1943年3个；1944年4个；1945年5个；1946年6个。

[11.2.3 小国](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

小国游击队战力池显示在小国战力表中（Minor Country ForceTable）：

11.3 建造

[11.3.1 建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队的建造受到以下部分所述限制。

[11.3.2 一般限制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）欧洲战场。除非苏联已经与轴心国开展或者苏联德国紧张等级为50或者更高，否则盟军和苏联不能在欧洲建造游击队。

（2）太平洋战场。如果日本已经实现了印度颠覆（Indian Subversion）生产结果，则日本可以在日本和英国开战之前建造印度游击队。无论英国是否与日本开战，均可以攻击印度游击队。

[11.3.3 大国游击队建造](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

（1）法国。一旦法国被德国政府，并且维希法国没有建立、被消灭（参见章节77.9）或者与盟军关联或结盟，那么可以在法国建造盟军游击队和共产主义游击队。

（2）英国。如果英国向德国投降，可以在英国建造盟军游击队。在英国不可以建造共产主义游击队。

（3）苏联。如果苏联和德国开战，那么可以在苏联和东波兰建造共产主义游击队。如果乌克兰的外交结果（diplomatic result）为6或者更高，那么不可以在乌克兰建造共产主义游击队，共产主义游击队也不能在乌克兰活动；当外交结果为6或者更高时，乌克兰境内的任何共产主义游击队均被立即消灭。如果苏联和日本开战，那么可以在西伯利亚建造共产主义游击队。在苏联不可以建造盟军游击队。

（4）意大利。如果意大利向盟军投降，那么可以在意大利建造盟军游击队和共产主义游击队。

（5）德国。不能在德国建造游击队。

（6）中国。国民党游击队和共产党游击队均可建造于中国。

（7）日本。不能在日本建造游击队。

（8）美国。不能在美国建造游击队。

[11.3.4 小国](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)游击队建造

当小国被敌对（opposing）大国攻击或者在任何时候与大国关联或结盟，便可以按照小国战力表中所示在小国建造游击队。当同阵营的另一个大国对该小国宣战，那么该大国便不能在该小国建造游击队。西班牙的游击队可以建造于西属摩洛哥。

（1）中东。一旦轴心国实现穆斯林动乱生产结果，德国便可以按照每回合每个地区一个游击队的速度在以下三个地区中的一个或者多个建造游击队：埃及；伊拉克、科威特、巴勒斯坦、外约旦、黎巴嫩/叙利亚和阿拉伯；波斯。三个地区中的每一个地区的游击队战力池已经给出。如果盟军对波斯宣战或者激活波斯基本资源点数路线，那么轴心国游击队才能在波斯建造和活动。如果盟军控制黎巴嫩/叙利亚，那么轴心国游击队才能在黎巴嫩/叙利亚建造和活动。如果盟军攻击阿拉伯，那么轴心国游击队才能在阿拉伯建造和活动。

（2）爱尔兰。只有爱尔兰外交结果为7或更高一级盟军对爱尔兰宣战后，德国才能够在爱尔兰建造游击队。

（3）印度。如果日本实现印度颠覆生产结果，那么日本便可以在印度建造最多两个游击队。

[11.3.5 游击队建造机制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队可以在单位生产阶段（unit construction phase）放置在地图上。

每个游击队的建造需要花费2点基本资源点数，除非：

（1）苏联可以每回合在苏联、东波兰或者西伯利亚免费建造一个游击队。在这些地区建造的第二个游击队开始，仍然要按照每个游击队花费2点基本资源点数的花费进行建造。

（2）如果延安被中国共产党或者苏联控制，那么中国共产党可以每回合免费建造一个游击队。

游击队的建造还要遵循以下限制：

（1）在允许之前不可以建造游击队。

（2）在和游击队将要活动的大国开战之前，大国不能建造该游击队（例外：印度游击队）。

（3）每回合每个阵营在同一国家不可以建造超过1个游击队（例外：算上在苏联、东波兰或者西伯利亚的免费游击队建造，苏联可以在这些地方以正常价格建造第二个游击队）。伊拉克、科威特、巴勒斯坦、外约旦、黎巴嫩/西亚和阿拉伯在本规则中视作一个国家（参见章节11.3.4）。

（4）游击队只能在合法国家的空的、敌方控制的六角格或者包含该大国建造的其他游击队但是敌方控制的六角格。

（5）游击队不能被放置在包含敌方地面、空中或者海上单位、机场算子、火箭基地、桥头堡、港口算子、铁路终点、工业中心、防御工事或者要塞的六角格，也不能放置在敌方控制区六角格。如果没有合法的六角格，那么该回合不能建造游击队。

西方盟军游击队建造：受到章节11.3.2中欧洲战场规则的限制，盟军只能由与德国开战的西方盟军大国建造。

欧洲轴心国游击队建造：欧洲的轴心国游击队只能由德国建造。

国民党游击队建造：国民党游击队必须由中国国民党建造。

[11.3.6 开始设置](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

在初设期间所有对于游击队建造的限制依然适用。初设时受到限制无法放置的游击队直到符合条件可以正常花费基本资源点数建造为止均不可以在游戏中获得。

游击队可以建造于被友方非游击队战力收复的国土上建造。当祖国被解放后，游击队依然可以保留在场上。

如果建造该游击队的大国投降，游击队被消灭。如果建造游击队的大国为美国，则美国在对应的战场求和（sue the peace）后被消灭。

11.4 移动和战斗

[11.4.1 操控](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队由建造其的大国进行控制和移动，受到和控制其的大国相同的攻势行动限制。游击队地面攻击的基本资源点数花费由控制其的大国支付。

[11.4.2 地理限制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队不能离开其祖国（例外：爱尔兰游击队可以进入阿尔斯特；建造于欧洲战场苏联部分和东波兰的苏联游击队可以自由在这些地区进行移动；在伊拉克、科威特、巴勒斯坦、外约旦、黎巴嫩/叙利亚和阿拉伯建造的轴心国游击队可以自由在这些国家间进行移动，但是在黎巴嫩/叙利亚和阿拉伯的行动会受到章节11.3.4中相关规则的限制）。

[11.4.3 禁止海上移动和重新部署](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队不能进行海上移动，也不能进行重新部署。

[11.4.4 攻势行动](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

无论单独进行还是协同友方单位，游击队不能进行攻势行动。

[11.4.5 消耗战](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队不能参与消耗战，既不计入消耗战总计，也不能通过消耗战被消耗。

[11.4.6 骰点修正](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

如果被敌方地面单位攻击，游击队遭受-1骰点修正（参见章节15.3）。

[11.4.7 战斗训练等级](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队的战斗训练等级为1，不能通过科研增加。

[11.4.8 冬季效果](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

游击队的冬季准备等级（winter preparation level）为6（参见章节34.4）。

11.5 补给

游击队永远处于补给状态，并且不用追溯补给线（参见章节30.5）。

11.6 六角格控制

一个游击队只能临时占领一个六角格。一旦游击队离开原六角格进入到另一个六角格，则原六角格恢复原本的大国控制。如果一个非游击队地面单位进入一个被友方游击队占领的六角格，则该六角格才归属新进入的非游击队地面单位所属的大国控制（参见章节29.2）。

游击队控制的六角格仅由游击队自身控制，既不由控制游击队的大国控制，也不由该六角格原本所属的大国控制。因此游击队控制的港口既不能进行海上运输，也不能进行海上重新部署。游击队控制的城市也不能作为空中单位的基地。

游击队控制的目标不计入美国轴心紧张等级、抵抗等级（resistance level）或者其他任何目的。

游击队可以通过移动进入没有防御的基地六角格来迫使大国的空中或者海上单位转场。

游击队控制的首都不会给控制游击队的大国带来基本资源点数，但是却会使原本控制该首都并且在上一次的年度开始环节（YSS）获得这部分基本资源点数，但是在这一年的下一个玩家回合没有收复该首都的大国损失这些基本资源点数（参见章节35.6）。在剧本开始控制的首都也满足这一条件。因为游击队只在该六角格时才控制首都（参见章节11.6），因此消灭游击队便可以防止遭受基本资源点数损失，没有必要一定进入首都六角格。同样地，游击队控制的关键经济区域也会基本资源点数损失，尽管控制游击队的大国无法获得这些基本资源点数（参见章节38.2）。

华夫脱党（Wafdist）游击队（译注：即轴心国埃及游击队，名称带有Waf）可以关闭苏伊士运河。

11.7 经济影响

在当前行动的大国的战斗阶段结束，每一个在国土上由敌方大国控制的游击队会使当前行动大国在该回合失去1点基本资源点数，无论该大国在这块领土上是否获得了基本资源点数，也无论这块领土是否产出基本资源点数。每一个与首都、目标、工业中心相邻的游击队会额外增加1点基本资源点数损失。造成基本资源点数损失的游击队必须被敌方六角格、游击队、中立六角格或者海洋六角格包围。在友方前线后方、与友方非游击队单位相邻、与友方六角格相邻（尽管游击队可能因为政治或者合作限制禁止进入这些六角格）、在岛屿上的游击队不计算在可造成损失的游击队中。

爱尔兰游击队只有在阿尔斯特或者与阿尔斯特相邻才会造成英国的基本资源点数损失。

除了造成基本资源点数损失，每一个与阿巴丹、阿瓦兹或者德黑兰相邻的游击队会减少波斯基本资源点数路线的5点基本资源点数容量（参见章节40.5）。

除了造成基本资源点数损失，每一个在地图上的轴心土耳其游击队减少土耳其基本资源点数路线的2点基本资源点数容量（参见章节40.6）。

印度游击队（参见章节11.3.2太平洋战场中的限制）永远被视为与英国敌对与日本友好，并且可以在英国和日本开战之前造成英国的基本资源点数损失。

游击队造成的基本资源点数损失在防御方大国的战斗阶段结束结算。

游击队造成的基本资源点数损失如同战略战一样减少建造限制（参照章节27.3）。

11.8 攻击游击队

游击队不能被消耗（参见章节11.4.5），只能通过攻势行动消灭。游击队在被攻势行动攻击时承受-1骰点修正。

当通过正常的基本资源点数花费的攻势行动攻击游击队时，用于攻击游击队的基本资源点数不计入该战线决定是否可以进行消耗战的的基本资源点数计算中（参见章节9.6.1）也不计入通过攻势行动的美国轴心紧张等级和美国日本紧张等级的增加中（参见章节49.8）。对游击队的攻击不计入苏联冬季攻势（attacks for Russian winter）中（参见章节34.2）；游击队也不计入日本抵抗（Japanese resistance）的敌方损失中（参见章节57.1）。

12 堆叠

12.1 堆叠限制

堆叠限制指一个六角格中能同时存在的非特殊地面单位的数量，在考虑堆叠限制时无视这些单位的战力。基本地面单位堆叠限制如下：

（1）每个六角格最多只能堆叠两个地面单位。

（2）没有港口或港口算子的太平洋战场单六角格岛屿只能堆叠一个地面单位，有港口或港口算子的太平洋战场单六角格岛屿最多只能堆叠两个地面单位。

无论六角格中其他算子和单位的情况，一个六角格中最多只能堆叠3个特殊单位（参见章节10.4）和最多3个防空单位（参见章节10.9）。无论特殊单位是否使用其特殊能力，其均受到此限制。

一个桥头堡算子上最多堆叠5个地面单位外加最多3个特殊单位（参见上一段）（例外：桥头堡算子不会改变太平洋战场单六角格岛屿的堆叠能力）。

装甲单位可以在突破六角格超堆叠（参见章节16.2）。但是攻击方必须在其重新部署阶段结束时解决其在突破六角格的超堆叠。如果不能解决突破六角格的超堆叠，那么由其选择哪些单位为超堆叠单位而被消灭。

碾压失败（参见章节13.5）的地面单位可以在其试图碾压的出发六角格暂时超堆叠。攻击方必须在其移动阶段或者扩张移动结束时解决其在该六角格的超堆叠。如果不能解决该六角格的超堆叠，那么由其选择哪些碾压失败的单位为超堆叠单位而被消灭。同样地，参与失败或者被放弃的海上运输或者海上入侵的地面单位也可以在其出发装载（参见章节22.6）港口六角格暂时超堆叠。攻击方必须在其移动阶段或者重新部署阶段结束时解决其在该六角格的超堆叠。如果不能解决该六角格的超堆叠，那么由其选择哪些单位为超堆叠单位而被消灭。

每个打击军（shock army，参见章节42.2）结果允许一个苏联3-3步兵单位在移动阶段结束时在临近敌方地面单位时超堆叠，每次攻击最多堆叠三个打击军（9点战力）。打击军在常规地面战斗结算后战后挺进之前被消灭。

如果在敌方消耗战期间，允许防御方被迫撤退导致的临时超堆叠（参见章节14.7）。防御方必须在其移动阶段结束时解决其在该六角格的超堆叠。如果不能解决该六角格的超堆叠，那么由其选择单位为超堆叠单位而被消灭。

地图框中允许堆叠任何数量的地面单位（参见章节5.1）。

珍珠港中对多堆叠5个西方盟军单位。如果珍珠港被日本海上入侵或者空降攻击，那么只能由其中的两个单位进行防御。如果这两个单位被消灭并且日本有剩余的地面单位以占领珍珠港，所有珍珠港超堆叠的单位被消灭（译注：即没参与防御的单位也会因此被一并消灭）。

12.2 堆叠限制何时生效

除非规则特别允许，额否则不能超过堆叠限制。

在地面单位的移动阶段过程中或者扩张的进行中不实用。因此地面单位可以无视堆叠限制穿过六角格，但是地面单位结束其移动的六角格必须遵守堆叠限制。堆叠限制在重新部署过程中也不生效，但是在重新部署阶段的结束时超堆叠的单位要被消灭（参见章节28.9）。

堆叠限制对于在海上的地面单位无效。地面单位不能在其移动阶段结束、战斗阶段结束或者回合结束时在海上。

12.3 政治限制

盟军的单位和别的国家的单位在同一个六角格存在堆叠限制（参见章节53），里面没有提到的限制均是允许的。

12.4 空中和海上堆叠限制

正在海上和空中的海上单位和空中单位没有堆叠限制。堆叠在同一个空军基地（参见章节18.1）和港口（参见章节21.1）的空中单位和海上单位有堆叠限制。

13 移动

13.1 移动顺序

在移动阶段，玩家可以移动全部、部分甚至不移动其单位。玩家先移动其空中单位，再移动其海上单位，最后移动其地面单位。

13.2 自愿消灭单位

[13.2.1 自愿消灭单位](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

大国可以在遵循章节13.2.2所述限制的条件下自愿消灭其自己、小国盟友或者关联小国的地面单位、海上单位和其控制的任何游击队，并且将这些单位立即返回到其战力池汇总

[13.2.2 限制](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

[13.2.3 重建](#直接计算生成函数法测定稳定常数的原理)

13.3 地面移动之前的行动

13.4 地面移动

13.5 碾压