

## 一、行动顺序

德国 → 英国 → 日本 → 苏联 → 意大利 → 美国

## 二、回合

1. 资源再分配：可以执行以下操作
  - 弃 3 张手牌，从牌堆中挑选 1 张基本卡置入手牌,然后洗混牌堆
2. 出牌阶段：必须执行下列其中之一
  - 打出 1 张手牌（见“四、打出手牌”）
  - 弃置 1 张手牌
  - 减 1 分
3. 空军阶段：可以执行下列其中之一
  - 打出【空军力量】
  - 弃 1 张手牌，调度 1 支空军（见“七、空军”）
4. 补给阶段：将当前回合者不处于补给状态的部队移除（见“三、补给”）
5. 计分阶段：计算当前回合者的胜利得分
  - 如果大本营被敌方军队占领，跳过此阶段
    - 每独自占领一个补给点（带☆标志的地区），加 2 分
    - 每和友军共同占领一个补给点，加 1 分
    - 在英国的计分阶段也计算法国的得分；在美国的计分阶段也计算中国的得分
6. 弃牌阶段：可以弃任意数量的手牌
7. 摸牌阶段：将手牌摸至 7 张，除非牌堆被摸空

## 三、补给

- 陆军满足以下其一，则处于补给状态：
  - 位于补给点（带☆标志的地区）
  - 与处于补给状态的本国部队相邻
- 海军满足以下全部，则处于补给状态：
  - 与处于补给状态的本国部队相邻
  - 与本国或友军的陆地部队相邻

## 四、打出手牌

除【空军力量】和【增强卡】外，均在出牌阶段打出

- 基本卡：没有文本框的卡牌（见后文）
- 事件卡：打出后置入弃牌堆，然后执行对应效果
- 经济战卡：打出后置入弃牌堆，然后执行对应效果
- 状态卡：打出后正面向上放置于桌面；此卡的效果持续生效
- 响应卡：打出后背面向上放置于桌面；在对应时机可以令之触发，置入弃牌堆并执行效果
- 增强卡：在对应时机可以打出，将其置入弃牌堆并执行效果

## 五、建设部队/征召部队

1. 保证你有剩余的对应部队棋子
  - 任何玩家可以在任何时机收回版图上的本国部队棋子
2. 选择一个地区，其需要满足以下全部条件：
  - 建设或征召陆军时只能选择陆地地区，建设或征召海军时只能选择海域
  - 该地区不能有敌方部队、不能有本国部队
  - 对于建设部队：该地区必须位于本国大本营或邻接处于补给状态的本国部队
  - 对于建设部队：置于该地区的新部队将会处于补给状态
3. 在该地区放置对应的陆军或海军部队棋子

## 六、发起战斗

1. 选择 1 支处于补给状态的本国部队
  - 可以选择本国的陆军或者海军，无论发起陆战还是海战
2. 选择该部队相邻的一个地区
  - 发起陆战时只能选择陆地；发起海战时只能选择海域
  - 可以选择无人占领的地区，不可以选择被本国或友军占领的地区
3. 选择位于该地区的 1 支敌方部队（如果有），移除之

## 七、空军

- 空军阶段可以打出【空军力量】，执行以下一项操作：
  - 部署空军：选择 1 支处于补给状态的本国陆军或海军，在其所在地区放置空军棋子
  - 夺取制空权：选择 1 支本国的空军，移除邻接的 1 支敌方空军
- 调度空军：选择 1 支本国的空军，选择处于补给状态的本国陆军或海军，将前者移动到后者所在地区
  - 同一地区不允许存在多支同一个国家的空军
- 当与空军位于同一地区的本国部队被发起战斗时，可以移除此空军来代替移除受到攻击的部队
  - 然后，战斗的发起方可以移除 1 支相邻的空军来抵消此效果
- 当与空军位于同一地区的本国部队被移除后，必须调度此空军或移除此空军

## 八、海峡

- 游戏中有五个海峡，其中丹麦海峡默认被轴心国●占据，其余默认被同盟国○占据
- 若海峡标记所在的陆地被某阵营占领，则该海峡视为被该阵营占据
- 海峡所连接的两个海域，对于占据此海峡的阵营视为相邻，对于另一阵营视为不相邻

## 九、计分

- 终局胜利：20 个回合结束后，轴心国获得 0.5 分，然后总分较高的阵营获胜
- 即时胜利：美国的计分阶段结束时，若某阵营比对方领先至少30分，则此阵营立即获胜