

RULES OF PLAY



火力战中文快速规则

翻译：永远年轻小解放

FIREFIGHT

GAME OF US/SOVIET TACTICAL CONFLICT

《Firefight/火力战》中文规则

【翻译：永远年轻小解放】

《火力战》是一款非常适合新人快速入门的现代题材的优秀桌面战棋，他可以说是桌面战棋中的“AK47”。虽然这款棋由于时代原因和作者当时的知识以及信息了解的限制，有这样那样的缺点和不足，但是能把一款战术级的桌面战棋规则设计得如此精炼而方便而又能体现棋本身的特色，确实是一件很不容易的事情。正如工程师们所流传的“越简单越困难”这也是战棋设计师们所遵守的。笔者作为一个接触《火力战》也有近 10 年，设计战棋 8 年的老玩家和设计师也是深深的体会到这一点。虽然这款战棋不应该被“神化”，但是确实称得上是战棋界里的标杆。

作为一款入门级的桌面战棋，笔者希望通过自己的努力能让这款桌面战棋能更加亲民、更加下里巴人让广大玩家更加容易的接受。因此在翻译到 2/3 时放弃了本来采用的直接翻译所有文字的方式，而是重新开始采取了以流程形式尽量以最简单的方法进行规则介绍(省却了各种对规则设计原因解释和纯描述性文字)。希望能让玩家了解规则方面更加方便入门更快。

在下面规则中，正常黑颜色为规则 I 部分内容;蓝色为规则 II 部分内容;棕红色为规则 III 部分内容。其中部分规则 III 内容基本为独立的所以没有放在规则流程中而是放在了主规则流程后面。玩家可以选择不同颜色的规则，或者可以选在 I，II，III 中均使用部分流程使用。

欢迎广大喜欢《火力战》的玩家积极转载 ([转载注明来源](#)即可)、传播推广、多玩多对战、更欢迎提出意见，喜欢玩的朋友也可以联系我，大家互相学习切磋！本人QQ：93418080，新浪微博昵称：永远年轻小解放。也可以到[百度贴吧：“兵棋吧”](#)来发战报和讨论哦！

[本规则由[卧薪尝胆](#)重新排版并做少量文字和标点符号修订及段落位置调整，规则版权归原版所有，译作权归[永远年轻小解放](#)所有，附[推演流程图](#)及中文版 CRT]

流程及规则

1. 推演开始前（推演准备）

1.1. 选择剧本

1.2. 双方玩家各自准备纸笔，画一个炮击规划表格(表格)如下表：

火力打击计划	(目标格编号)			
推演回合数	(射击炮种/单位)	(射击炮种/单位)	(射击炮种/单位)	(射击炮种/单位)
1				
2				
3				
.....				

1.2.1. 此表格不向对方公开

1.3. 为炮兵设置“预设瞄准点”

1.3.1. 预设瞄准点为炮兵单位数*4

1.3.1.1. 为提高推演速度建议新手预设瞄准点数量为炮兵单位数*1

1.3.2. 规则 III，优先炮击目标：玩家可以给 155“专属炮兵”的设置 4 格为“优先目标点”

1.4. 可以规划预先炮火准备

1.4.1. 可以为各炮对“预设瞄准点”进行预先炮火准备

1.4.2. 这样这些火炮可以在第 1 回合的炮击阶段就命中预定目标（预先炮击一样应在炮击表格上标明）

1.5. 规则 II 布置雷区

- 1.5.1. 有些剧本给了玩家一定的雷区点数
- 1.5.2. 玩家可以部署任意个“雷区标记”——像自己的正常部队一样部署（在己方部署区）
- 1.5.3. 在自己的记录纸上记下每个地雷区标记的“雷区点数”——所以说一个雷区至少有 1 点
- 1.5.4. 当对方单位进入雷区所在格时，告知对方该雷区的雷区点数，并像正常射击这些单位一样结算雷区效果
- 1.5.5. 雷区不会消失或摧毁
- 1.5.6. 雷区无视地形效果
- 1.5.7. 如果剧本没有规定雷区点数，则默认为 10 点
- 1.6. 双方按剧本要求的先后顺序部署各自的部队

2. 直瞄射击阶段

- 2.1. 玩家投骰子决定先手（建议单数苏军、双数美军）
- 2.2. 先手方玩家宣布射击对方一个单位
 - 2.2.1. 每个单位在射击阶段都只能射击 1 次也只能被射击 1 次
 - 2.2.2. 玩家可以使用一个或多个单位进行射击，但必须在射击结算前决定哪个或哪些单位进行射击
- 2.3. 检查视野（LOS）
 - 2.3.1. 从开火单位中心点到目标单位中心点连接直线建立 LOS
 - 2.3.2. 阻挡地形：LOS 可以射出或射入城镇或树林所在格，但不能穿过
 - 2.3.2.1. 城镇、树林格无论如何画，全格均认为阻碍 LOS 包括格边
 - 2.3.2.2. 若 LOS 沿边传播，格子任意一边有城镇或树林格则不能穿过
 - 2.3.2.3. 虽然树林中有直线道路，但是 LOS 永远只有 1 格
 - 2.3.2.4. 规则 II：城镇、树林并不视为完全阻挡 LOS，而是视作当前高度+20 米，LOS 从等高线规则中检测(如所在格高度为 440，则城镇，树林视为 460 米)
 - 2.3.3. 反斜面：LOS 可以穿过反斜面，但只能到达反斜面后 1 格
 - 2.3.3.1. 有些反斜面为双方向，有些为单方向
 - 2.3.3.2. LOS 不能沿反斜面边通过
 - 2.3.3.3. 在反斜面后 1 格的单位为“隐蔽”状态
 - 2.3.3.4. 规则 II：反斜面不能阻挡 LOS，完全以等高线检查 LOS
 - 2.3.3.5. 规则 II：如果射击单位所处高度高于反斜面位置，则反斜面不起作用
 - 2.3.4. 通过等高线检查 LOS：
 - 2.3.4.1. 规则 I 中等高线无效
 - 2.3.4.2. 规则 II：最低点默认为 440 米，460-480 米线之间均视为 460;480-500 米线之间均视为 480 米，以此类推
 - 2.3.4.3. 查看 LOS 时查看射击单位与目标之前是否有更高的位置，阻挡 LOS
 - 2.3.4.3.1. 如果有更高的高度则无法射击
 - 2.3.4.3.2. 如果没有更高的高度则可以射击
 - 2.3.4.4. 通过 LOS 表格检查 LOS
 - 2.3.4.4.1. 以射击单位的所在格的高度与 0 点线交叉，作为表格 0 点起始位置
 - 2.3.4.4.2. 确定射击单位与目标单位的距离数字，以及目标单位的高度。取交叉点作为到达位置
 - 2.3.4.4.3. 对两点进行连线(建议用尺)【推荐使用火力战距离专用尺】
 - 2.3.4.4.4. 对两点间任何可能阻挡 LOS 的格的位置，计算其与射击单位的距离和高度的交叉点
 - 2.3.4.4.4.1. 如果交叉点位于连线上方则阻挡 LOS
 - 2.3.4.4.4.2. 如果交叉点在连线的下方则不阻挡 LOS

2.3.5. 目标的隐藏与暴露

- 2.3.5.1. 规则 I 中所有的单位都是默认暴露（正面向上）的
- 2.3.5.2. 规则 II 中，所有目标都默认是隐藏（正面向下）的，而单位只能射击 LOS 内暴露（正面向上）的目标
- 2.3.5.3. 以该单位所在格距离有 LOS 的最近敌人的距离确定是否暴露。如右表：
- 2.3.5.4. 满足表格的单位暴露，不满足的一直保持隐藏状态
- 2.3.5.5. 当隐藏的单位移动时除非移动到满足暴露条件的格否则不会暴露
- 2.3.5.6. 当隐藏的单位开火射击时自动暴露
- 2.3.5.7. 当暴露的单位离开对方所有单位的 LOS 后，重新进入隐藏状态

位置	人员	车辆
开阔地	20	60
城镇	5	10
树林	3	5
反斜面	3	5

2.3.6. 假棋子

- 2.3.6.1. 假棋子的用途就是在棋子未暴露前用来迷惑对方的假目标，让对方无法知道哪些隐藏（正面向下）的棋子是真是假
- 2.3.6.2. 玩家可以使用棋子里背面和本方棋子背面颜色一致的“压制 S 标记”作为假棋子。因为这种标记并不常用。不过一般假棋子的数量不会超过 6 个
- 2.3.6.3. 当对方的 LOS 已经满足让假棋子“暴露”的条件时，假棋子立即暴露并移出战场
- 2.3.6.4. 假棋子的作用就是用于迷惑对方让对方不知道哪里是你真正部队的所在。因为如果你不使用假棋子则即使棋子是隐藏状态也很容易被猜到

- 2.3.7. 如果已经宣布射击但是 LOS 无效，则认为该单位已射击但无效

2.4. 射击

- 2.4.1. 每个 LOS 有效的单位都单独对目标进行射击，射击顺序不限
- 2.4.2. 确定目标与射击者之间的距离（不算射击者所在格）【推荐使用火力战距离专用尺】
- 2.4.3. 射击单位根据目标类型（人员、坦克、APC）查询对应表格，与目标距离交叉查询得到射击效果数值
 - 2.4.3.1. M60A2 和 BMP 必须在射击前确定是使用反坦克导弹还是使用火炮
 - 2.4.3.2. 加强了“龙”、“陶”、“RPG”的单位必须选择是使用导弹射击坦克还是用他们的枪械来攻击步兵，不能二者同时使用
- 2.4.4. 火力值查效果表格，投 2 个 6 面骰子数值之和（2D6），交叉查火力效果表格
 - 2.4.4.1. •=无效
 - 2.4.4.2. K=消灭，立即移出地图
 - 2.4.4.2.1. 有爱的也可以放一个残骸标记
 - 2.4.4.3. Kf=武器失效，但是还可以移动
 - 2.4.4.4. Km=机动力丧失，但是还可以开火
 - 2.4.4.5. Kms=导弹武器失效
 - 2.4.4.5.1. 所有下车状态步兵班组死亡
 - 2.4.4.5.2. 所有车辆变成“S/压制”状态
 - 2.4.4.5.3. 车载导弹武器失效。（M60A2 除外）
 - 2.4.4.5.4. 其他车载武器可以仍然使用（BMP 仍然可以使用 73 炮）
 - 2.4.4.6. S=压制
 - 2.4.4.6.1. 被压制的步兵无法移动，对任何距离任何目标射击均火力-3
 - 2.4.4.6.2. 被压制的车辆移动力不变，但对任何距离任何目标射击均火力-3
 - 2.4.4.6.3. 被压制步兵再次遭受 S/压制，则被消灭；多个 S 对车辆无效
 - 2.4.4.7. 如果受到 Kf/Km 的车辆，再次受到 Kf/Km 效果，则该车辆被消灭，立即移出地图

- 2.4.4.8. 如果步兵班组被摧毁，则加强的“龙”、“陶”、“RPG”等武器也被摧毁
- 2.4.5. 逐个裁决每个射击单位的射击效果，效果可以累积产生效果
- 2.4.6. 如果射击目标已经被摧毁，则射击结束，还未进行射击裁决的剩余单位也被认为已经射击过
- 2.5. 射击结束或先手方玩家放弃射击
- 2.6. 后手方玩家宣布射击对方一个目标——与先手方流程相同，流程如“2.2-2.5”
- 2.7. 若双方玩家所有单位均射击结束，或双方玩家均放弃射击，则该阶段结束
- 2.8. 进行过射击的单位在移动阶段将不能进行任何移动操作
- 2.9. 规则 II 车上射击
 - 2.9.1. 人员在搭载在 APC 上时也可以射击
 - 2.9.2. 搭载在 BMP 上的班组，可以对最大 4 格距离上的目标进行射击，而且火力按该班组火力-4 计算
 - 2.9.2.1. 该射击与 BMP 本身的射击独立计算互不影响
 - 2.9.2.2. 当搭载的步兵射击后，无论 BMP 本身是否射击，在移动回合将不能移动
 - 2.9.2.3. 车上射击不能使用 RPG7
 - 2.9.3. 搭载在 M113 上的士兵车上射击没有射程限制，但全程火力-1
 - 2.9.3.1. 车上射击可以使用“龙”或“LAW”
 - 2.9.3.2. 不影响 M113 车本身的射击
 - 2.9.4. 车上射击一定会让步兵在下车状态时一样暴露

3. 移动阶段

- 3.1. 玩家投骰子决定先手（**建议单数苏军、双数美军**）
- 3.2. 先手方玩家移动 1 个单位
 - 3.2.1. 没有在移动阶段没有进行过射击的单位才能在移动
 - 3.2.2. 下车的步兵：1MP
 - 3.2.2.1. 无论通过何种地形，步兵都能消耗 1MP 移动 1 格
 - 3.2.3. 车辆：3MP
 - 3.2.3.1. 进入开阔地：消耗 1
 - 3.2.3.2. 进入城镇：消耗 2
 - 3.2.3.3. 进入树林：消耗 2
 - 3.2.3.4. 跨越河流：额外消耗 1（如果桥梁被炸毁，则同正常跨河）
 - 3.2.3.5. 沿道路：沿道路移动消耗 1/2，沿铁路移动消耗 1，无视其他地形效果。
 - 3.2.4. 单位无法进入含有对方单位的格
 - 3.2.4.1. 规则 III：近战 (Overrun)
 - 3.2.4.1.1. 在规则 III 里允许己方单位在移动时进入有对方单位的格子
当一个己方单位进入一个有对方单位的格子时，移动立即停止，然后进行近战结算
 - 3.2.4.1.2. 双方玩家投骰子决定谁先开火 (1D6，单数苏军，双数美军)
 - 3.2.4.1.3. 格内的单位向攻击相邻格目标一样轮流互相开火，并立即结算。直到格内的每个单位都开火 1 次
 - 3.2.4.1.4. 如果双方的单位都有至少一个存活下来，则发动近战的玩家可以选择：
或者将它发动近战的单位移出该格
或者留在该格
如果发动近战的玩家选择继续留下，则近战继续执行，直到发动近战一方将单位移出该格或格内只剩一方棋子为止
 - 3.2.4.1.5. 近战中除了“野战工事”带来的隐蔽效果以外，其他一切地形无效
 - 3.2.4.1.6. 近战中无视单位在之前的射击移动阶段是否有过行动，都可以进行近战攻击，

不限次数

3.2.4.1.7. 近战格外的友军效果都无视

3.2.4.1.8. 如果近战格处于炮击范围，则发动近战的一方要首先结算炮击效果

3.2.4.1.9. 苏军没有 RPG7 的班组在与美军车辆进行近战的时候火力值认为是 3

3.2.5. 玩家每移动进入 1 格时都要给对方玩家足够的时间决定是否进行临机射击

3.3. 堆叠：

3.3.1. 在移动进行时可以无视堆叠状态，但是在每次移动结束后每格只能有 4 个单位

3.3.2. 乘车状态的步兵不算作堆叠数量

3.3.3. 堆叠对射击和被射击均没有其他额外效果

3.4. 运输车辆与上下车

3.4.1. BMP, M113, MICV 可以运输 8 人，BRDM/M114 可以运输 4 人，BTR50 可以运输 12-16 人。（可运输棋子数量按步兵棋子上的人数计算一比如：M113 可以运输 1 个 4 人组 2 个 2 人组，或 2 个 4 人组）

3.4.2. 上/下车将消耗一个完整回合的时间，要上下车时必须在整个回合的开始和结束时搭乘车辆的步兵和运输车都处于同一格，且整个回合均不能进行任何其他行动

3.4.3. 将被搭载的棋子扣在运输车辆上，在之后的移动时跟随运输车一起行动

3.4.4. 一旦运输车在移动中被消灭，则搭载该单位的步兵也都被消灭

3.5. 临机射击

3.5.1. 当对方玩家移动 1 个单位进入新 1 格时，可以进行临机射击

3.5.2. 只有之前未进行移动和射击的单位才能进行临机射击

3.5.3. 玩家可以宣布 1 个或多个单位进行临机射击，流程同射击规则 2.3，2.4

3.5.4. 临机射击的效果立即生效，如果对方在临机射击下依然正常，则可以继续使用剩余机动力进行移动。

3.5.5. 临机射击没有次数限制，每当对方玩家棋子移动进入新 1 格时，玩家都可以进行临机射击

3.5.6. 规则 II：反击

3.5.6.1. 玩家在移动阶段，可以使用本方未行动的单位，对敌人在当前移动阶段射击过本方的单位进行反击（反临机射击，或对短停射击进行反击）

3.5.6.2. 反击依然遵循射击流程（规则 2.3，2.4）

3.6. 规则 II：短停射击

3.6.1. 坦克可以执行短停射击（M60，T62）

3.6.2. 短停射击在移动阶段执行，玩家在移动前宣布执行短停射击——只有在之前没有行动过的坦克才能执行短停射击

3.6.3. 玩家在该移动时只能消耗 2MP 进行移动，另外 1MP 进行射击

3.6.3.1. M60A3 拥有稳像火控，可以全速移动 3MP 移动射击

3.6.4. 玩家可以在移动的任何时刻宣布射击，并结算

3.6.5. 短停射击的坦克在任何射程上火力-2，射击流程同射击规则 2.3，2.4

3.6.5.1. M60A3 拥有稳像火控，可以移动射击时火力-1

3.7. 规则 III：移动射击：

3.7.1. XM1, MICV, XMBT, BMP 拥有稳定装置，可以在移动中进行火炮射击，全程移动火力-1

3.8. 玩家该单位移动完毕或放弃移动或无法移动或被摧毁后，则移动结束

3.9. 后手方玩家移动 1 个单位——流程如“先手方流程 3.2-3.5”

3.10. 若双方玩家所有单位均移动结束，或双方玩家均放弃移动，则该阶段结束

4. 移除压制标记阶段

4.1. 双方玩家移除当前所有棋子上的“S/压制”标记

5. 间瞄射击（炮击）阶段

- 5.1. 移除前 1 回合的间瞄射击（炮击）标记和烟幕标记
 - 5.1.1. 在执行炮击阶段前，移出上回合的炮击瞄准点和烟幕标记
 - 5.1.2. 规则 II：对每个烟幕标记投一个骰子（D6），如果结果为 1、2 时，烟幕消散，移除烟幕标记，其他结果时烟幕继续保持在原地
- 5.2. 确认已规划的瞄准点和炮击到达
 - 5.2.1. 通过查询炮击规划表格确认炮击是否会到达
 - 5.2.2. 将到达的火炮单位的炮击标记放在表格上规划的地图的位置上
 - 5.2.3. 规则 1.4.2 内规划的预先炮击一定会准时到达
 - 5.2.4. 直属炮兵单位一定会准时到达（例如美军 81 迫，42 重迫，苏军 120 重迫）
 - 5.2.5. 配属炮兵可能会延迟：投 1 个骰子（D6）
 - 5.2.5.1. 投出 1-5 为到达
 - 5.2.5.2. 投出 6 为延迟——如果延迟就再投 1 个 D6，结果数字为延迟时间
 - 5.2.6. 规则 III：美军正在建设的“专属炮兵”反应会更加迅速
 - 5.2.6.1. 并没有任何剧本里给了“专属炮兵”的选项，玩家可以在有“155 配属炮兵”的剧本里，在战斗开始前告知对方己方将其升级成“专属炮兵”
 - 5.2.6.2. 专属炮兵是连级单位，因此玩家可以认为是 2 个炮兵排，这两个排可以分别独立炮击和作战
 - 5.2.6.3. 玩家可以对同一个剧本玩两次以体验“配属炮兵”和“专属炮兵”的巨大效果差异
 - 5.2.6.4. 专属炮兵使用“优先瞄准点”延迟为 0，在炮击阶段声明目标点后就立即到达
 - 5.2.6.5. 专属炮兵使用“预设瞄准点”和“临机瞄准点”的反应时间见表格
- 5.3. 弹着偏移
 - 5.3.1. 投一个骰子（D6）：
 - 5.3.1.1. 双数为准确命中瞄准点，无偏移，规划点即为实际弹着点
 - 5.3.1.2. 单数为偏离 1 格。再投 1 个骰子（D6）确定偏离方向。将炮击标记放在偏离后的位置上。该点为炮击实际弹着点
- 5.4. 对已到达的炮击执行和结算效果（先后顺序不限）
 - 5.4.1. 烟幕炮击：烟幕炮击效果为在弹着点和周围的 6 格为烟幕区，这 7 格位置认为被烟幕覆盖，烟幕覆盖对 LOS 的效果等同于树林格的效果
 - 5.4.2. 炮击效果：
 - 5.4.2.1. 炮击命中格、相邻 6 格、外围 12 格为炮击命中区
 - 5.4.2.1.1. 炮击命中格威力最强，相邻格次之，外围格再次之，具体威力数值根据不同火炮单位查炮击表格
 - 5.4.2.1.2. 如果格子被多重炮击覆盖，则最终威力数值为各炮击在该格的威力的叠加值
 - 5.4.2.2. 被炮击覆盖格内的所有单位都被命中
 - 5.4.2.2.1. 逐个对每个被覆盖单位投 2 个骰子（2D6），数值与炮击威力数值取交叉点。得到最终效果。并立即生效（具体效果查看 2.4.4）
- 5.5. 规划炮击任务和延迟时间
 - 5.5.1. 除了在规则 1.4.2 中部署前就规划的预先炮火准备以外，其他炮击都要在该步进行规划
 - 5.5.2. 在该阶段玩家可以为自己的所有火炮规划炮击任务（分配瞄准点）
 - 5.5.2.1. 玩家此时可以选择使用游戏开始前设置的“预设瞄准点”，但是不能在炮击前就修正
 - 5.5.2.2. 如果该点不是之前预设的目标，则该点作为“临机炮击”目标点
 - 5.5.2.3. 一般射击预设瞄准点反应较快，延迟时间较短，而规划为临机炮击瞄准点则较慢——具体看炮击对应表格
 - 5.5.3. 时间延迟从分配任务的当回合开始计算，并在炮击规划表格内写下预定的弹着回合时间
 - 5.5.4. 每个炮兵单位每次只能执行 1 个炮击任务，只能在一个任务执行完毕后才能执行下一任务

5.5.5. 玩家可以对当前弹着点执行持续炮击

5.5.5.1. 持续炮击：玩家在规划上写上 C(继续)或 CS(继续烟幕)则下回合的炮击阶段继续以原点为目标炮击，但是同样需要进行偏移检查

5.5.5.2. 玩家可以在持续射击时修正炮击瞄准点：玩家可以在当前弹着点 2 格以内设置修正后的新瞄准点，下回合到达，但是仍然要进行规则 5.3 的偏移检查

5.5.6. 规则 II 压制性炮击：玩家可以在规划炮击任务时将炮火规划为“压制炮击”

5.5.6.1. 所有的炮兵都可以进行压制炮击

5.5.6.2. 压制炮击的临机射击时间比正常的炮击事件（无论是预设目标还是临机目标）都减少 2 回合延迟时间

5.5.6.3. 压制炮击一定会偏移目标，而且会偏移 2 格，投 1D6 决定偏移方向

5.5.6.4. 对压制性炮击的持续射击/修正射击也一样会自动偏移

5.5.7. 规则 III：专属炮兵修正

5.5.7.1. 专属炮兵的“优先目标”位置不能被修正

5.5.7.2. 专属炮兵的“优先目标”一定会偏移，但是只会偏移 1 格

5.5.7.3. 专属炮兵的使用“优先目标”射击，虽然速度快，但是威力只有 6-3-3(正常是 12-6-3)

5.5.7.4. 专属炮兵也可以使用“预设目标”和“临机目标”进行射击，执行表格内正常的火力延迟(一般 1-2 回合)，但是同样不能修正，一定会偏移，且火力为 6-3-3

5.5.7.5. 专属炮兵也可以进行“原目标持续射击”，如果原地持续射击则下回合威力恢复为“12-6-3”

5.5.7.6. 专属炮兵不能进行压制炮击

5.5.8. 规则 III：弹着偏移的修改

5.5.8.1. 预设炮击目标，偏移概率从原来的 1/2 降低到 1/3，投一个 D6，只有出 1，2 的时候才会偏移

5.5.8.2. 当对目标进行持续射击时，投 D6，只有出 1 时才会偏移

5.5.8.3. 压制性炮击仍然必然偏移

5.6. 特别注意：

5.6.1. 玩家不能要求炮击不在本方单位 LOS 的格(预设炮击除外)

5.6.2. 不能要求对不在本方单位 LOS 的目标格进行持续炮击

5.6.3. 如果要修正炮击目标，则当前炮击目标格和修正格必须都在本方至少一个单位的 LOS 内

5.6.4. 由于炮击效果是持续到下个回合的，所以当玩家移动一个单位进入某个炮击范围时，要立即对进入该格的单位进行炮击效果结算

5.7. 全部规划结束后本阶段结束

6. 回合结束阶段

6.1. 1, 2, 3, 4 阶段全部执行完毕后，本回合结束，移动回合标记到下 1 位置，回到“1”阶段执行下个回合

6.2. 若达到结束/胜负条件，则推演结算胜负

****特别注意：**任何 1 个单位在 1 个回合内或移动或射击，只能执行 1 次行动（短停射击除外）

****特别注意：**每个单位每个阶段只能被直射 1 次。所以射击或临机射击时必须首先确认所有要参与本次射击的单位，之后在逐个裁决

****特别注意：**炮击瞄准点、以及弹着点的修正、持续炮击都要求在本方至少 1 个单位的 LOS 内

****战斗结果表特别注释：**

目标为车辆单位时：

当车辆目标处于城镇格时，2D6 出 2 结果时无效

当车辆目标处于树林格时，2D6 出 3，4 时结果无效（注意：处于烟幕内时效果等同于处于树林）

当 APC 处于隐蔽/反斜面时，2D6 出结果大于等于 5 时结果无效

当其他车辆处于隐蔽/反斜面时，2D6 出结果大于等于 7 时结果无效

目标为人员单位时：

当人员目标处于城镇或树林格时，2D6 结果为 2-4 时，结果无效

当人员目标处于隐蔽/反斜面时，2D6 结果大于等于 7 时，结果无效

当炮击命中目标时：

下车的人员目标在城镇格被炮火覆盖时，2D6 结果为 3，4 时，结果无效

当车辆目标被炮火覆盖时，2D6 结果小于等于 6 时，结果无效

7. 剧本

任务 1-2 特别适合新手用规则 I 入门。不过战术选择略显单调

任务 1-5 用规则 II 都将产生与规则 I 很大不同的效果，直接会影响到战术的使用

任务 6-9 则适合使用规则 II，或 III 进行推演，也会产生很大的不同。玩家也可以根据自己的情况选择部分使用 III 里的部分内容进行推演，甚至加入一些未来车辆或者自己的元素，都会对战术选择产生各种不同效果，值得反复推演和试验

想定 1

地图：地图 A

美军：17*M60A1

苏军：4*T62

部署：

苏军先部署，可以沿 298 号道路上部署，或者道路以南的任意位置

美军后部署，部署在 Versbach

胜利条件

美军在第 10 回合结束时要有至少 5 辆坦克进入 Ebersburen 镇的任意格，则美军胜利；否则苏军胜利

想定 2

地图：地图 A

美军：4*M113，5*TM+，1*TM，2*M150，3*龙式(龙式必须分别加强给各步兵单位，每个步兵组只能有 1 个)

苏军：13*T62

部署：

美军先部署：至少距离 298 公路 20 格以外

苏军后部署：Ebersburen 以南，沿 1 号高速公路上的任意位置

胜利条件

苏军在第 15 回合结束时要有至少 4 辆坦克进入 Versbach 镇的任意格，则苏军胜利，否则美军胜利

想定 3

地图：地图 B

美军：6*TM+，6*TM，2*M150，6*龙式(龙式必须分别加强给各步兵单位，每个步兵组只能有 1 个)，2 个 M150 在该剧本里认为是 JEEP 上的 TOW 式，移动按车辆的 3MP，但是结算攻击时按步兵目标/表格结算

苏军：23*T62，3*BMP，5*TM+

部署:

美军先部署: 部署 2 个单位在 Hill 492 山顶的 4 格内, 其他单位都部署在 2301-2954 的河流以西

苏军后部署: 回合 1 从地图的东侧边缘, 298 号道路 5 格距离以内出现

胜利条件

每个从 0135-0140 格移出地图的苏军坦克和 BMP 可以让苏军得 1 分, 每个未能移出的坦克和 BMP 让美军得 1 分, 最终游戏 20 回合结束时, 比较双方分数

想定 4

地图: 地图 A

苏军: 10*BMP, 4*T62, 2*BRDM, 27*TM+, 2*MG+, 配属炮兵 2*122mm

美军: 4*M113, 4*TM+, 1*TM, 2*MG+, 4*M150, 3*龙式(龙式必须分别加强给各步兵单位, 每个步兵组只能有 1 个), 直属炮兵 3*81 迫, 1*4.2 重迫

部署:

美军先部署: 298 公路以北任意位置

苏军后部署: 298 公路以南任何位置

胜利条件

回合长度 20 回合, 在 20 回合结束时, 比较双方从地图北侧移出地图单位的数量, 谁的多谁胜利

想定 5

地图: 地图 A, B

美军: 5*M60A1, 4*M113, 5*TM+, 1*TM, 2*M150, 3*龙式(龙式必须分别加强给各步兵单位, 每个步兵组只能有 1 个), 直属炮兵 3*81 迫, 配属炮兵 2*155 榴, 地雷 25 点

苏军: 20*BMP, 8*T62, 26*TM+, 2*TM, 2*MG+, 直属炮兵 4*120 迫, 配属炮兵 4*152 榴

部署:

美军先部署: 在地图 A 的 12 号公路(不含)以南的任何位置

苏军后部署: 1 号高速公路(含)以西, 12 号公路(含)以北的任何位置(就是地图 B 的西北角)

胜利条件

苏军目标是摧毁在 Ebersburen 镇的 10 格城镇内的所有美军单位。当苏军在某回合结束时达成这一目标时, 游戏结束

如果此时回合数少于等于 30 回合, 则苏军胜利

如果在 30 回合以后苏军达成目标, 则比较双方损失单位数量, 损失少的取胜

想定 6

地图: 地图 B

美军: 5*M60A1, 9*M113, 14*TM+, 2*TM, 1*MG, 2*M150, 6*龙式(龙式必须分别加强给各步兵单位, 每个步兵组只能有 1 个), 直属炮兵 3*81 迫, 1*4.2 寸重迫, 配属炮兵 2*155 榴

苏军: 2*T62, 3*BMP, 1*BRDM, 2*SPG9, 1*萨格 ATM, 4*TM+, 2*MG+, 配属炮兵 2*122 榴, 2*152 榴, 地雷*30 点

部署:

美军先部署: 至少距离 298 公路以南任何 1 格

苏军后部署: 0030-3930 以北的任何位置

胜利条件

当所有处于 Feldschlossen 和 Mitthehohe 的苏军都被摧毁且这两个位置都至少有一个美军单位时, 游戏结束。美军每消灭苏军 1 个单位获得 1 点; 从第 9 回合开始苏军每多坚持 1 回合获得 1 点。最终比较双方胜利点数, 判断胜负

想定 7

地图：地图 B

美军：6*TM，2*MG+，直属炮兵 3*81 迫

苏军：未知(见部署)

部署：

美军先部署：Feldschlossen 以西沿 12 号高速公路任意部署

苏军后部署：将 4*TM+，1*MG，1*车辆 X，以及另外 6 个假棋子放在一个黑盒/黑袋)内，然后随机抽取 6 个棋子。然后背面向上部署在 2832 格周围 2 格范围内。如果玩家抽到了车辆 X，则可以得到配属炮兵 3*120 迫击炮。否则苏军无炮击火力（车辆 X 是一个特殊的无武装的通讯车辆，如果抽到就必须将它部署在 2832 格 1 格范围内，在 10 回合内不允许移动，而美军则可以使用 LAW 像打车辆一样摧毁它）

胜利条件

苏军每消灭 1 个美军单位获得 1 分，美军没消灭 1 个(真的)苏军单位也获得 1 分，当美军单位摧毁了 2832 格周围 4 格范围内所有苏军单位并占领 2832 格时，游戏结束，然后比较双方分数，判断胜负

想定 8

地图：地图 A，B

美军：10*M60A1，4*M113，3*TM+，1*TM，直属炮兵：2*4.2 寸重迫，配属炮兵：6*155 榴

苏军：35*T62，11*BMP，16*TM+，6*MG，1*TM，配属炮兵：2*122 榴，6*152 榴

部署：

美军先部署：在 2140 格交叉路口半径 15 格范围内

苏军后部署：第 1 回合开始从地图 B 的 2201 格进入地图

胜利条件

苏军每个从地图 B 南部图边离开地图的车辆得到 3 分，每个从地图 A 南边离开地图的车辆得到 2 分。美军每摧毁 1 个苏军车辆得到 1 分，在游戏结束时在交叉路口 10 格范围内每个美军棋子可以得到 1 分

游戏结束

从第 21 回合开始，每回合开始时双方玩家各投一个 D6，如果骰子数值相同则本回合为最后一回合，如果不同则继续进行，直到最终相同为止。游戏结束时比较双方得分判断胜负。

想定 9

地图：地图 A，B

美军：13*M60A1，5*M60A2，10*M113，7*M150，外加 15 个假棋子放入黑袋，随机抽取 25 个，每个抽到的 M113 可以携带一个步兵班（2*TM+或 1*TM+，1*TM），直属炮兵 2*4.2 寸重迫

苏军：20*T62，12*BMP，3*BRDM，外加 15 个假棋子放入黑袋，抽取 25 个，每个抽到的 BMP 可以携带一个步兵班(2*TM+或 1*TM+，2*MG)，直属炮兵：2*120 迫

部署：

美军部署：回合 1 开始从地图 B 的 0121 格进入地图，纵队

苏军部署：回合 1 开始从地图 A 的 3938 格进入地图，纵队

胜利条件

苏军每摧毁 1 个美军打内获得 1 分，每个从地图 B 的西边离开地图的苏军单位可以得到 1 分，在游戏结束时每个没能离开地图的苏军单位可以让美军得到 1 分，而此时每个进入 Versbach 或 Ebersburen 镇的美军单位可以获得 1 分

双方不能对对方入场格进行预先炮火准备

游戏结束

回合结束条件与任务 8 一样

8. 其他附加规则

——均为规则 III 部分规则，因为基本独立于流程，因此单独写在后面

8.1. 野战工事

- 8.1.1. 玩家可以为自己的下车的人员设置野战工事
- 8.1.2. 野战工事如果里面没有人则自动移出
- 8.1.3. 野战工事只对下车步兵有效，对车辆无效
- 8.1.4. 野战工事的效果与反斜面的“隐蔽”效果一致，但是如果已经处于隐蔽/反斜面效果下，不会产生效果累加
- 8.1.5. 野战工事只能在游戏开始前设置好，游戏中不能建造，玩家可以自己对各任务进行修改是否有野战工事

8.2. 步兵轻武器射击 AFV

- 8.2.1. 步兵可以用步兵轻武器射击 AFV
- 8.2.2. 在任何距离上都是使用步兵的火力值. 查步兵的 AP 表格
- 8.2.3. 2D6 得出的结果除了“*”以外，均为“S”效果(即导致 AFV 的 FP 在任何距离下-3)
- 8.2.4. S 效果对车辆不能累加

8.3. 炮兵布设地雷

- 8.3.1. 美军玩家可以用 155 炮布设地雷。目标的确认，偏移流程与正常炮击一样，只是落点个格放置一个雷区的标记，落点格和周围 6 格均成为火力为 8 的雷区格

8.4. 炮射导弹

- 8.4.1. 玩家使用激光制导炮射导弹需要 2 个步骤
- 8.4.2. 在某回合，美军玩家宣布使用 1 个炮兵单位使用激光制导炮射导弹攻击某个苏军目标单位
- 8.4.3. 美军玩家要指定一个他自己的单位作为目标指示班组，被攻击的苏军单位必须在他指定的这个单位的 LOS 内
- 8.4.4. 那个目标指示单位在该直射阶段不能直射，而是原地指示目标
- 8.4.5. 如果下个回合的直射阶段，该苏军单位仍然在这个美军指示目标单位的 LOS 内，则该苏军单位立即遭受一个火力为 9 的攻击
- 8.4.6. 这种攻击美军可以在任何回合进行使用

8.5. “未来” AFV

- 8.5.1. 就是作者 YY 的猜测的未来可能有的双方的坦克车辆玩家可以自由选择是不是在各剧本里使用
- 8.5.2. M113Z
 - 8.5.2.1. 机动力仍然为 3MP
 - 8.5.2.2. M113Z 更加低矮，当它处于隐蔽/反斜面时，苏军只有 2D6 出 2 才能消灭它
 - 8.5.2.3. 当被炮击时，M113Z 被认为是坦克，所以无视 Kms 结果
- 8.5.3. MICV
 - 8.5.3.1. 机动力为 4
 - 8.5.3.2. 苏军所有对该目标(APC)的攻击火力-1
 - 8.5.3.3. 步兵搭载在 MICV 上时，在 200 米内(4 格内)射击苏军步兵的火力为 7
- 8.5.4. XM1
 - 8.5.4.1. 机动力为 5
 - 8.5.4.2. 苏军 RPG7，SPG9，BMP 对它的火力全程-3
 - 8.5.4.3. 苏联坦克对它的火力全程-2
 - 8.5.4.4. 萨格反坦克导弹对他的火力全程-1

8.5.5. XMBT

8.5.5.1. 机动力为 5

8.5.5.2. 所有美军单位攻击它火力全程-1

9. 移动射击：

MICV, XM1, MBT 有稳定器可以全速移动射击，但是射击时全程火力-1，BMP 移动射击时只能用主炮射击

10. 烟幕发射器：

MICV 和 XM1 拥有烟幕发射器。在直射阶段可以代替直射，像任意一个相邻格发射烟幕，玩家要声明他向哪个发射烟幕，并放置一个烟幕标记，烟幕效果与炮击烟幕的效果相同

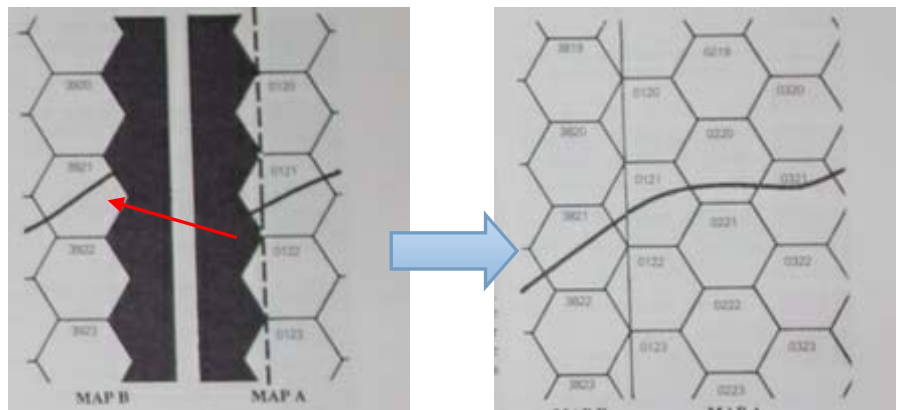
11. 其他

- 11.1. 只有双方玩家都 pass 的时候一个阶段才会结束
- 11.2. 玩家可以通过连续的修正最终用持续射击走满全图
- 11.3. 一个单位每进入一个被炮击的格子都要承受对应的炮击效果
- 11.4. 玩家可以自定义地图上的桥梁是否损坏，车辆的摧毁是否将道路桥梁堵住
- 11.5. 玩家可以自定义雷区在 5 点以下时只对对方有害，6 点以上时对双方有害

12. 举例和一些说明

地图拼接

火力战中提供了 A, B 两幅代表德国中部地区地形的地图。地图 A 地形较少便于体现现代武器的威力和射程，地图 B 则地形较多能够体现一些近距离的作战。有些剧本可能需要 A, B 两个地图连起来使用，应该根据右图将二者对齐使用。



棋子/算子

本战棋一共有几种类型的棋子（也叫做算子，看个人习惯）：

有些代表 2-4 人的步兵作战小组；有些代表车辆和乘员。这些由玩家指挥的棋子都标有数字编码（红/蓝）。

还有一些棋子代表是剧本里需要的地图外的炮兵单位，用于在作战中标识玩家呼叫的炮兵支援的效果。

还有一些属于“标记”类的棋子，有些上面也有一些字母用来表示战斗的效果——例如战斗效果、烟幕效果、雷区等等。

下面将详细描述这些棋子和标记

步兵单位：

美军部队

4 人火力组：剧本里简称 TM
带 M60 机枪的 4 人火力组，简称 TM+
使用 M60 通用机枪的 2 人机枪组，简称 MG
使用 M60 通用机枪（重机枪型）的 3 人机枪组，简称 MG+



苏军部队

4 人火力组：简称 TM
有 PKM 机枪的 4 人火力组，简称 TM+
使用 PKM 通用机枪的 2 人机枪组，简称 MG
使用 PKM 通用机枪（重机枪模式）的机枪组，简称 MG+



2-3 人的使用“赛格”反坦克导弹的反坦克导弹组（ATGM）（就是 AT3，我国红箭 73 的原型，译者注）



使用 SPG-9 无后座力炮的炮组。



无炮塔车辆（APC's）

这个种类里包含有效炮塔的 BMP，他们都属于步兵运输车辆（英文简称 APC），当然下面也有一些不同种类的，在这里只是笼统的统称。

美军部队

M113 装甲运兵车和车组
M150：安装有 TOW 式反坦克导弹的 M113 装甲运兵车。
专业型的反坦克导弹发射车型的 M113——使用 TOW 式反坦克导弹
笔者臆想的未来取代 M113 的步兵战车，简称 MICV（看来作者那时候还不知道布莱德利步兵战车。呵呵，译者注。）



车辆 X，用来标记一些没有标明的其他型号车辆。



苏军部队

BMP 步兵战车和乘员，可以用车载的火炮或赛格反坦克导弹开火。

BRDM 型反坦克导弹发射车，使用多联装“赛格”反坦克导弹系统。

用于表示苏军的未标明型号的车辆。



有炮塔车辆（坦克）

这些都是我们一般意义上的坦克了。

美军坦克

M60A1，当时美军的主力主战坦克。

M60A3，M60 的最终改进型，大幅提高了火控系统（他的对手是可怕的 T72，T64 和 T80，在火力战中他用来欺负 T62. 译者注）



M60A2，很奇葩的装备了 152mm 导弹发射系统的 M60 坦克。

XM1：制作者 YY 的美军用来替代 M60 的下一代主战坦克。（XM1 刚出来的时候甚至并不比 M60A3 强多少，当然发展到苏联解体以后 M1A2 以后就是 BT 坦克了。译者注。）



苏军坦克

T62：苏军当时的主战坦克主要装备（其实当时苏军主要是 T55，T64 和 T72，可惜冷战时期当时制作者很难了解对面的情况的，译者注）。

XMBT： 笔者预测 YY 的苏军未来新一代主战坦克。（T80？可惜当时笔者连 T72 都不知道，只是隐约猜测，呵呵。当年西方如何抵挡。可惜在火力战中他还不如 XM1. 译者注。）



非直瞄火力部队和标记:

这些棋子有 2 个用途:

- 1 是用来标识对应的非直瞄火力单位;
- 2 是用来作为这些单位对场上轰击时标记瞄准点炮击落点使用——在使用前他们放在场外。

落点标记: 这个标记是苏军 120 迫击炮棋子的背面, 在该 120 迫击炮命中地图某位置时将该标记放在对应位置上。其他同类棋子使用方法类似。



美军单位/标记

1 门 81mm 迫击炮



2 门 4.2 英寸重迫击炮 (班)



3 门 155 榴弹炮 (排)



苏军单位/标记

2 门 120 迫击炮 (班)



3 门 122 榴弹炮 (排)



3 门 152 榴弹炮 (排)



注意: 这些非直瞄火力单位/标记可能被用来代表 1-3 门炮, 比如剧本中说给你 3 个 81 和 1 个 4.2, 其实是代表 3 门 81 迫击炮和 2 门 4.2 寸重迫。

其他标记:

烟幕标记



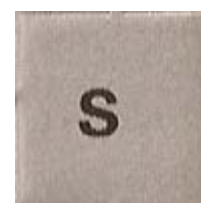
残骸标记, 没有实际效力, 但是有些人喜欢用这个标记。



雷区标记



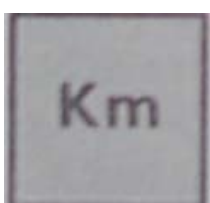
压制标记



摧毁 (车辆) 武器系统标记 (简称 Kf)



击毁 (车辆) 行走系统标记, 简称, Km



击毁 (车辆) 导弹武器系统, 简称 Kms



野战工事标记: 标记工事位置

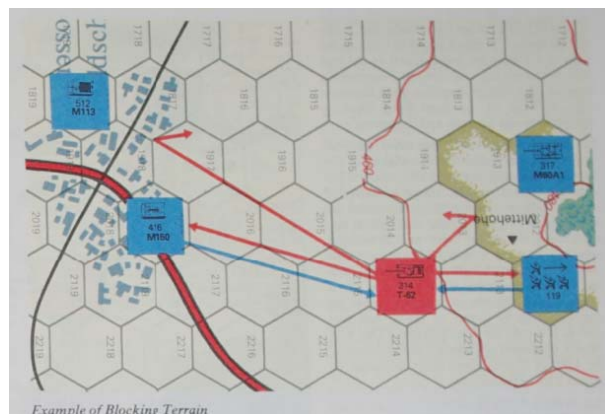


1.1 地形对观察的阻挡

视野，即 LOS (Line Of Sight 的缩写) 会被建筑（城镇格）和高物（如森林格）所阻挡。所以 LOS 不能穿过这些格。因此如果开火格与目标格之间有阻挡视野地形则 LOS 被阻挡；如果开火格与目标格之间有“反斜面地形”则会出现阻挡与隐蔽两种情况（具体规则见规则 5.2）

举例：（遮挡 LOS 地形举例如右图）

- A. T62 可以和 M150(标号 416)互相看到。虽然 M150 在城镇格，和 T62 之间无阻挡视野地形。
- B. T62 无法看到标号 512 的 M150，因为视野被两个城镇格阻挡。

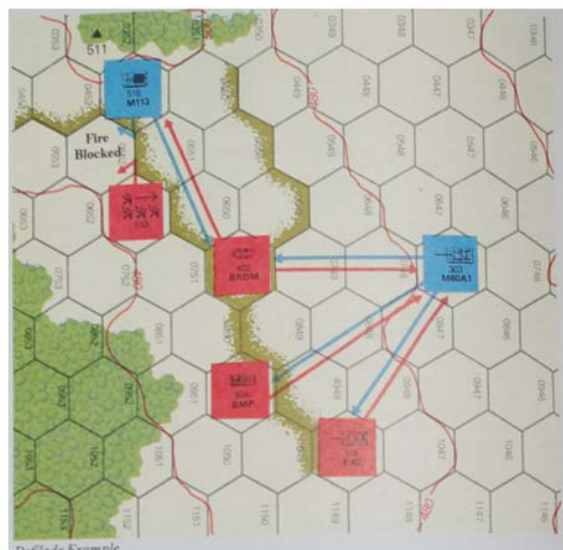


- C. T62 可以看到编号 119 的 TM 组，虽然视野穿过反斜面，但是只让该 TM 组处于隐蔽状态（见规则 5.2），但仍然可见。
- D. T62 看不到标号 317 的 M60A1，因为视野被反斜面阻挡无法穿过。

道路、铁路、湖泊对 LOS 无影响。画在地图上的等高线在 FFI 规则部分中无效，会对 FFII，FFIII 中规则另外说明和产生效果（见规则 13.0）。

反斜面举例：（如右图）

- A. 303 号 M60A1 对 315 号 T62 的射击线/LOS 都没有穿过反斜面，所以不认为是隐蔽的。
- B. 504 号 BMP 对 303 号 M60A1 就是隐蔽状态，因为 LOS/射击线都穿越反斜面（注意，与反斜面两边相邻的歌并不被反斜面阻挡视野。）
- C. 402 号 BRDM 对 303 号 M60A1 的 LOS/射击是隐蔽的，但是对 516 号 M113 都是的 LOS/射击则是没有隐蔽状态的。
- D. 516 号 M113 不能看到 133 号 TM，因为沿着反斜面本身会阻挡 LOS/射击。



备注：规则书上原图此处错误，402 车右侧也有反斜面

炮兵规划表格举例：（如右图）

第一排为玩家在第一回合部署前预设的 4 个预设目标。

- A. 玩家有编号 201, 202, 203 的 3 个 81mm 迫击炮和 编号为 211 的 4.2 英寸重迫击炮——均为直属炮兵。
- B. 玩家在第二回合的规划阶段规划 3 个迫击炮射击 3421 格。由于是直属炮兵射击预设目标，**延迟为 2 回合**，所以预计在 4 回合命中。
- C. 玩家在第 3 回合规划用 4.2 英寸重迫击炮射击一个不在预射目标周围的 0505 格，临机目标需要 4 回合命中，所以将 0505 画在第 7 回合位置。
- D. 201 号迫击炮第 4 回合命中后，玩家用该迫击炮继续射击，但射击烟幕弹，而第 9 回合停止任务，转而射击 3006
- E. 202, 203 从第 6 回合规划射击 3006 后一直对 3006 格进行持续射击。

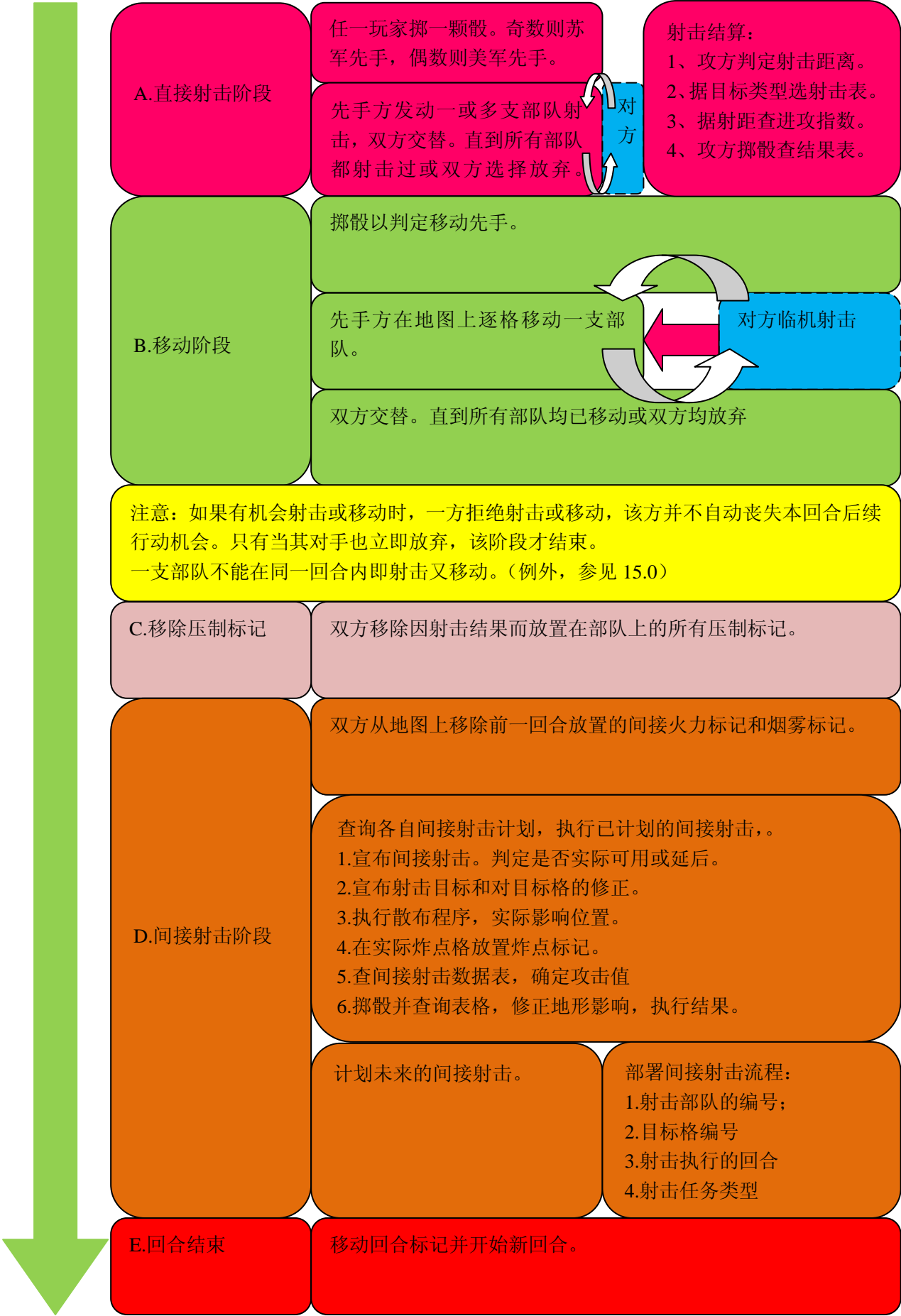
Target list - 0331, 3421, 2212, 3006				
Game	81	81	81	4.2
Turn	#201	#202	#203	#211
1				
2	X	X	X	
3				
4	3421	3421	3421	
5	C-SM			
6	C-SM	X	X	
7	C-SM			0505
8	C-SM	3006	3006	
9	X	C	C	
10		C	C	
11	3006	C	C	

Plot Key
X=Start of Plot.
SM=Smoke Mission.
Sp=Suppression Fire.
C=Continuous Fire.

火力战推演流程

制作：卧薪尝胆

【基于规则 I】





Firefight

美军火力单位对苏军车辆攻击效果评价表

Range (in meters):			50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Range (in hexes):			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 to 15	16 to 20	21 to 30	31 to 40	41 to 50	51 to 60
U.S. Firing Unit	Soviet Target Unit																	
LAW	Tank or APC		8	7	5	3	2	1	1	1	•	•	•	•	•	•	•	•
DRAGON	Tank or APC		•	4	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	•	•	•	•
TOW	Tank or APC		•	•	5	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
M60 A1	Tank		10	10	9	9	9	9	9	9	9	9	8	7	6	4	3	2
M60 A1	APC		8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	5	4	2	2
M60 A2 (gun)	Tank		9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	7	5	3	•	•
M60 A2 (gun)	APC		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	8	5	3	1
M60 A2 (msl)	Tank		•	•	•	•	•	•	•	•	•	10	10	10	10	10	10	10
M60 A2 (msl)	APC		•	•	•	•	•	•	•	•	•	11	11	11	11	11	11	11
M60 A3	Tank		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8	7	6	5
M60 A3	APC		9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8	8	7	5	5	4
XM1	Tank		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	8	8	8
XM1	APC		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8	6
MICV	Tank		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	•	•	•	•	•	•
MICV	APC		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	5	•	•

反车辆战斗结果表

Dice Roll	Attack Rating of Firing Unit											Dice Roll
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
2	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	K	K	K	2
3	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	K	4
5	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	5
6	•	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	6
7	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	7
8	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	K	8
9	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	9
10	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	10
11	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	K	11
12	•	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	12

RESULTS KEY (See 6.5 for full explanation.)

• = No effect

K = Kill

Kf = Firepower Kill

Km = Mobility Kill

美军火力单位对苏军人员攻击效果评价表



Range (in meters):	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Range (in hexes):	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	16	21	31	41	51
U.S. Firing Unit											15	20	30	40	50	60

↑ 88	TM+	8	8	8	8	7	7	6	5	4	3	2	2	•	•	•	•
↑ 88	TM	7	7	7	7	6	6	5	4	2	1	•	•	•	•	•	•
↑ 88	MG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	•	•	•	•
↑ 88	MG+ M113	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	•	•
↑ 88	any M60	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	2	•
↑ 88	XM1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	5	5
↑ 88	MICV	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	5	5	3	3

反人员战斗结果表

Dice Roll	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dice Roll
2	S	S	S	K	K	K	K	K	K	2
3	•	S	S	S	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	4
5	•	•	•	•	S	S	S	S	S	5
6	•	•	•	•	•	S	S	S	S	6
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	7
8	•	•	•	•	•	•	S	S	S	8
9	•	•	•	•	•	S	S	S	S	9
10	•	•	•	•	S	S	S	S	K	10
11	•	•	S	S	S	S	S	K	K	11
12	S	S	S	S	S	S	K	K	K	12

当人员目标处于城镇或树林格时，2D6 结果为 2-4 时，结果无效

当人员目标处于隐蔽/反斜面时，2D6 结果大于等于 7 时，结果无效

RESULTS KEY (See 6.5 for full explanation.)
 • = No effect
 S = Suppression
 K = Kill

美军间接火力数据表

Type of Unit & Support Status	Type of Fire & Delay	Attack Rating	Impc	Adj	Surr
81mm Mortar					
Organic	On Call	2	2	1	•
Organic	Trgt. of Opty.	3	2	1	•
4.2" Mortar					
Organic	On Call	3	8	4	2
Organic	Trgt. of Opty.	4	8	4	2
155mm Howitzer					
Direct Support	On Call	4	12	6	3
Direct Support	Trgt. of Opty.	6	12	6	3
Dedicated	Priority	0	6	3	3
Dedicated	On Call	1	12	6	3
Dedicated	Trgt. of Opty.	2	12	6	3

下车的人员目标在城镇格被炮火覆盖时，2D6 结果为 3, 4 时，结果无效

当车辆目标被炮火覆盖时，2D6 结果小于等于 6 时，结果无效

RESULTS KEY (See 8.6 for full explanation.)

• = No effect K = Kill
 S = Suppression Kms = Missile Kill

间接火力战斗结果表

Dice Roll	Attack Rating										10 to 15	16 or more	Dice Roll
	2	3	4	5	6	7	8	9					
2	S	S	S	S	S	K	K	K	K	K	K	K	2
3	S	S	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	K	K	K	4
5	•	•	•	•	S	S	S	S	K	K	K	K	5
6	•	•	•	•	•	•	S	S	S	K	K	K	6
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	7
8	•	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	Kms	8
9	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	9
10	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	Kms	10
11	•	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	K	K	11
12	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	K	K	K	12



Firefight

苏军火力单位对美军车辆攻击效果评价表

Range (in meters):		50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Range (in hexes):		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	16	21	31	41	51
Soviet Firing Unit	U.S. Target Unit											to 15	to 20	to 30	to 40	to 50	to 60
	RPG7	Tank	8	7	6	5	3	3	2	2	1	1	•	•	•	•	•
	RPG7	APC	9	8	7	6	4	4	4	3	2	2	•	•	•	•	•
	SPG9	Tank	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	6	4	•	•	•
	SPG9	APC	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	6	6	•	•	•
	T62	Tank	10	10	10	10	9	9	9	9	9	9	9	8	7	6	4
	T62	APC	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8	6	4	3
	BMP (gun)	Tank	8	8	8	8	8	8	7	7	7	6	5	3	1	•	•
	BMP (gun)	APC	8	8	8	8	8	8	7	7	7	6	5	3	2	•	•
	Sagger	Tank or APC	•	•	•	•	•	•	•	•	6	7	7	9	9	9	9
	XMBT	Tank	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8	8
	XMBT	APC	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	8	5

反车辆战斗结果表

Dice Roll	Attack Rating of Firing Unit											Dice Roll
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
2	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	Kf	K	K	K	2
3	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	K	4
5	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	5
6	•	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	6
7	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	7
8	•	•	•	•	•	•	•	•	•	K	K	8
9	•	•	•	•	•	•	•	K	K	K	K	9
10	•	•	•	•	•	K	K	K	K	K	K	10
11	•	•	K	K	K	K	K	K	K	K	K	11
12	•	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	Km	12

RESULTS KEY (See 6.5 for full explanation.)

• = No effect

K = Kill

Kf = Firepower Kill

Km = Mobility Kill



苏军火力单位对美军人员攻击效果评价表

Range (in meters):	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Range (in hexes):	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	16	21	31	41	51
Soviet Firing Unit											to 15	to 20	to 30	to 40	to 50	to 60

TM+	9	8	8	8	7	7	7	6	5	4	2	1	•	•	•	•
TM	8	7	7	7	6	6	6	5	4	2	•	•	•	•	•	•
MG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	•	•	•	•
MG+	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	•	•
BMP	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	4	4	2	1	•	•
T62	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	2	2	•
XMBT	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	3

反人员战斗结果表

Dice Roll	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dice Roll
2	S	S	S	K	K	K	K	K	K	2
3	•	S	S	S	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	4
5	•	•	•	•	S	S	S	S	S	5
6	•	•	•	•	•	S	S	S	S	6
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	7
8	•	•	•	•	•	•	S	S	S	8
9	•	•	•	•	•	S	S	S	S	9
10	•	•	•	•	S	S	S	S	K	10
11	•	•	S	S	S	S	S	K	K	11
12	S	S	S	S	S	S	K	K	K	12

当人员目标处于城镇或树林格时，2D6 结果为 2-4 时，结果无效

当人员目标处于隐蔽/反斜面时，2D6 结果大于等于 7 时，结果无效

RESULTS KEY (See 6.5 for full explanation.)

• = No effect
S = Suppression
K = Kill

苏军间接火力数据表

Type of Unit & Support Status	Type of Fire & Delay	Attack Rating	Impc	Adj	Surr
120mm Mortar					
Organic	On Call	3	8	4	2
Organic	Trgt. of Opty.	6	8	4	2
122mm Howitzer					
Direct Support	On Call	4	10	5	2
Direct Support	Trgt. of Opty.	6	10	5	2
152mm Howitzer					
Direct Support	On Call	5	12	6	3
Direct Support	Trgt. of Opty.	8	12	6	3

下车的人员目标在城镇格被炮火覆盖时，2D6 结果为 3, 4 时，结果无效

当车辆目标被炮火覆盖时，2D6 结果小于等于 6 时，结果无效

RESULTS KEY (See 8.6 for full explanation.)

• = No effect
S = Suppression
K = Kill
Kms = Missile Kill

间接火力战斗结果表




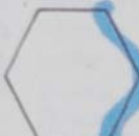





Dice Roll	2	3	4	5	6	7	8	9	10 to 15	16 or more	Dice Roll
2	S	S	S	S	S	K	K	K	K	K	2
3	S	S	K	K	K	K	K	K	K	K	3
4	•	•	•	S	S	S	S	K	K	K	4
5	•	•	•	•	S	S	S	S	K	K	5
6	•	•	•	•	•	•	S	S	S	K	6
7	•	•	•	•	•	•	S	S	S	Kms	7
8	•	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	8
9	•	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	9
10	•	•	•	S	S	S	S	Kms	Kms	Kms	10
11	•	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	11
12	•	S	S	S	Kms	Kms	Kms	Kms	K	K	12

HEIGHT/LINE OF SIGHT DISPLAY See Case 13.2

Elevation

Range	440	460	480	500	520	Range
0						0
1						1
2						2
3						3
4						4
5						5
6						6
7						7
8						8
9						9
10						10
11						11
12						12
13						13
14						14
15						15
16						16
17						17
18						18
19						19
20						20
21						21
22						22
23						23
24						24
25						25
26						26
27						27
28						28
29						29
30						30
31						31
32						32
33						33
34						34
35						35
36						36
37						37
38						38
39						39
40						40
41						41
42						42
43						43
44						44
45						45
46						46
47						47
48						48
49						49
50						50
51						51
52						52
53						53
54						54
55						55
56						56
57						57
58						58
59						59
60						60

TERRAIN EFFECTS CHART

Terrain Type	Effect on Vehicle Movement (Movement Point Cost)
 Clear	1 Movement Point (MP)
 Forest	2 MP
 Town	3 MP (when vehicle is not moving along road)
 Stream	+1 MP in addition to terrain cost for hex entered
 Road	½ MP (when vehicle moves along path of Road) negates other terrain for movement
 Trail	1 MP, negates other terrain
 Contour	No effect
 Defilade	No effect
 Bridge	[identifies where a Road crosses stream] No effect, Road rule controls. If demolished, then vehicle must pay Stream cost to cross.

INFANTRY (dismounted) moves **one** hex per Game-Turn, regardless of terrain traversed.