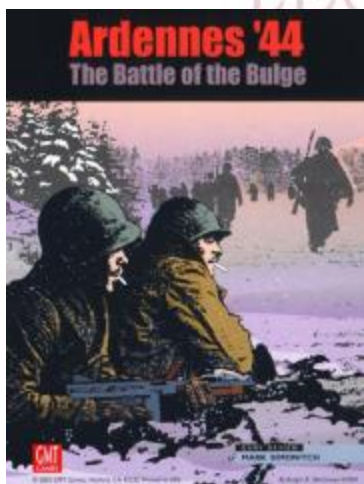


# Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

本中文规则由 LeoZhu 战棋研究室根据官方规则翻译，供已购买正版实体游戏的汉语玩家参考。坚决反对商业性 DIY (如通过淘宝，将所谓 DIY 战棋及他人辛苦翻译和无偿贡献给战棋爱好者的中文规则出售谋利) 或其他形式的盗版战棋，禁止将本规则用于商业用途！

此规则在 A44 重印版上世之初即同步翻译并在战棋研究室博客及有关论坛部分连载，其后根据推战情况进行了修改完善，现发布的为完整的“初稿”版本，错误及欠妥之处，烦请通过新浪微博@leozhu 以及 QQ 群中指正。知名棋友“狂人”此前修正了本规划的若干错误，在此表示感谢！



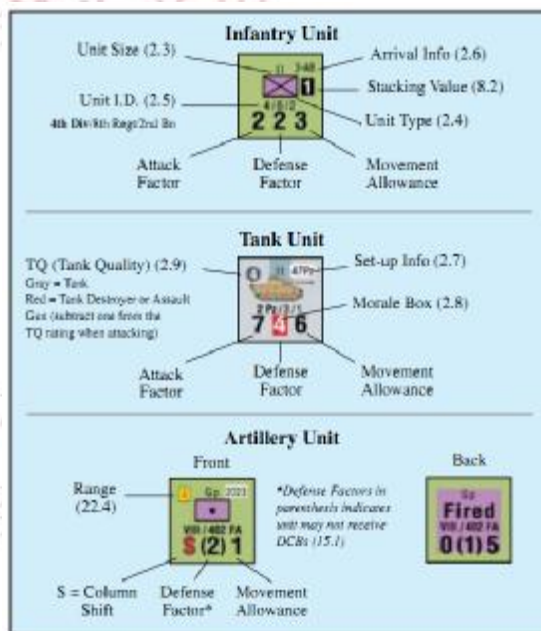
## 1. 简介

Ardennes '44 是 GMT 公司 2012 年出品的反映 1944 年阿登反击战 (突出部战役) 的战棋。游戏标准版涵盖 12 月 16 日至 26 日战事，此时德军反击仍有机会打过默兹河，扩展版则将游戏延长至 12 月 30 日。游戏有 3 个短剧本，涵盖德军发起进攻阶段以及美军第 3 集团军巴斯托尼解围的情景。

每个游戏回合代表真实时间 8 小时，地图每格代表 2.6 公里，作战单位为营、团、旅级。

## 2. 游戏组件

- 游戏算子示例如图所示。
- 坦克算子有 2 种类型：
  - 坦克轮廓算子：代表基本无步兵支援的装甲营。
  - 北约符号算子：代表步坦混合部队。
  - 火炮及烟雾发射器单位统称火炮单位。
- 游戏设置：
  - 白框指明始发单位
  - 红框指明移动受限的始发单位
- 单位等级：
  - 精英：防御值底色为红色
  - 老兵：防御值无底色
  - 新兵：防御值底色为白色
- 坦克素质 (TQ) 用算子左上角数字表示，数字越大素质越高。TQ 为红色表明该坦克为坦克歼击车或突击炮。
- 战斗单位算子颜色
  - 绿色：美军



## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

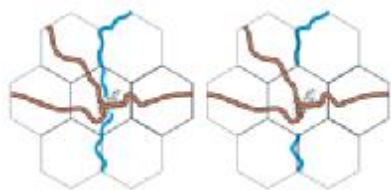
LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- 灰色：德军
- 深灰色：党卫军
- 黄褐色：英军
- 蓝灰色：德国伞兵
- 此外，双方各军用不同颜色区分。
- 集团军 ( Army ) / 军 ( Corps ) 识别颜色
  - 德军
    - ◆ 红色：迪特里希第 6SS 装甲集团军
    - ◆ 灰色：曼陀菲尔第 5 装甲集团军
    - ◆ 蓝色：布兰登贝格尔第 7 集团军
    - ◆ 绿色：诺德万德行动单位 ( 可选 )
  - 盟军
    - ◆ 紫色：米德尔顿第 8 军
    - ◆ 紫红色：杰罗第 5 军
    - ◆ 橙色：巴顿第 3 集团军 ( Milikin 第 3 军和 Eddy 第 12 军 )
    - ◆ 米黄色：科林第 7 军
    - ◆ 蓝色：里奇韦第 18 空降军
    - ◆ 红色：霍罗克第 30 军 ( 英国 )
  - 双方
    - ◆ 黄色：集团军部队 ( 美国 ) 或残部
    - ◆ 白色：被拆分的单位
- 游戏还有大量的标记算子。

### 3. 地图

- 将东部地图盖在西部地图之上，玩家分坐两边。
- 标记算子放在地图边缘的收纳框内。
- 盟军进场格有五角星符号，德军进场格有黑字符号。
- 与东部地图每个进场格相连的都是屏蔽位置框 ( Blocking Position Box )，只能承纳盟军单位，德军禁止沿着这些道路移动。
- 忽视流经小镇中间的河流 ( 如，马尔默迪 )，以及流经涧谷 ( Wooded Rough ) 中间的河流。这些地形削弱了河流阻碍移动的影响 ( 移动时，将以下左图视作右图处理 )。





## 4. 游戏流程

每个游戏回合以先德军后盟军依次进行，严格执行以下步骤：

### A. 德军回合

1. 火炮支援阶段
2. 油料短缺阶段（仅对德军而言）
3. 桥梁阶段
4. 移动阶段
5. 重整阶段
6. 战斗阶段
7. 交通标记阶段
8. 补给和投降阶段
9. 胜利检定阶段（仅对盟军而言）

注：夜间回合步骤略有不同，流程更短。

### B. 盟军回合

重复上述德军回合，除了盟军有胜利检定阶段，但没有油料检定阶段。

### C. 回合结束

向前移动游戏回合标记。

## 5. 火炮支援阶段

- 在火炮支援阶段，玩家可将一定数量的火炮算子翻面（从 Fired 面翻至 Ready 面）：
  - 德军：每回合 3 个。在第 2 回合最多 6 个（表示进攻准备）。
  - 盟军：所有单位均可。
- 混乱的、无补给或使用战略移动（仅对盟军而言）的火炮算子，不能翻至 Ready 面。
- 在 EZOC 或 Engaged（被牵制状态）的单位可翻面。

## 6. 油料短缺阶段

- 只有德军且在第 7 回合及以后回合，检定油料短缺情况。
- 使用油料短缺表，每张表掷 1 个骰，如果结果是 1 个师（此时 the Führer Begleitand the Führer Grenadier brigades 均视作 1 个师），则该师所有单位均无补给并因此承受惩罚。如果结果是 2 选 1 时，由德军玩家选择。
- 从第 15 回合开始，当盟军轰炸莱茵河西部铁路网时，德军玩家必须应用+1 掷骰修正。



## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

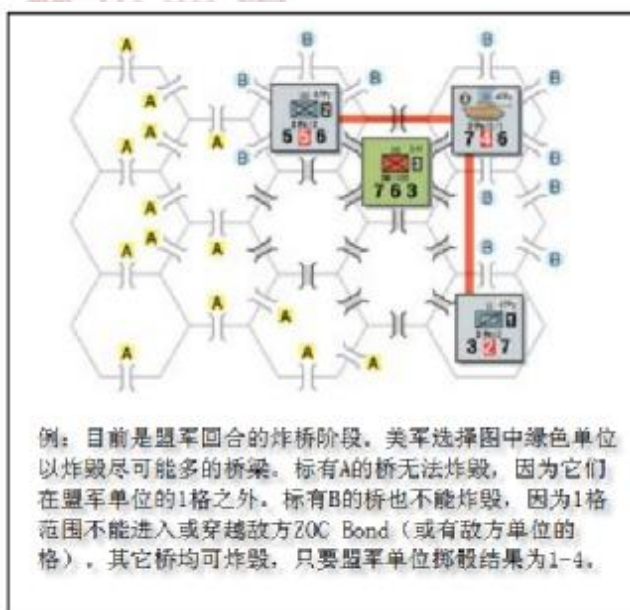
LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- 如果检定结果是本回合作为增援即将到达的 1 个师油料短缺，则该师以未补给状态出场（最多可移动 2 格）；如果已到达的只有编队之一，德军玩家必须选择在地图上的编队；如果没有任何师已经到达，其结果视作“无油料短缺”。
- 如果检定结果为“West Map”，由盟军玩家（而不是德军玩家）决定哪支德国师遭遇油料短缺。只能在 5 PzA 或 6PzA 中选择一个师，且该师只有此刻在 West Map 的单位受影响。
- 如果检定结果为“Any one Pz Div in 5<sup>th</sup> PzA”，则盟军玩家可以选择在 East 或 West Map 的第 5 装甲军的任一装甲师。

LEOZHU 战棋汉化作品

### 7. 修桥与炸桥

- 在友方桥梁阶段或对方战斗阶段均可炸桥。每个玩家回合对每座桥梁只允许尝试炸桥 1 次。有无补给对炸桥无影响。
- 如果敌方单位在桥梁 1 格以内时，只能在友方回合尝试炸桥。
- 只有在桥梁 1 格以内有友方战斗单位时，才可尝试炸桥。1 格范围可以穿越 EZOC，但不能穿过敌方单位或进入（穿越）敌方 ZOC Bond。
- 掷单骰并查询炸药表，如果结果为“Blown”则该桥被毁，并放置已炸毁标记。
- 当敌方单位将来跨桥攻击时，可在敌方战斗阶段尝试炸桥。如果成功可达到以下效果：



- 阻止跨桥攻击的任何坦克单位获得装甲加成。
- 阻止任何车辆单位在开火战斗中充当领导单位。
- 阻止车辆单位越过河流格战后推进。
- 允许进攻方退出攻击。
- 如果在敌方战斗阶段尝试炸桥，应用+1 修正；如果执行炸药的友方单位混乱或 Engaged，应用+2 修正；以上修正可累加。
- 被炸毁的桥梁所在格，视作无桥梁河流格。
- 第 1、2 回合（包括第 1 个夜间回合），不允许炸桥。Ouren bridge 例外。
- 使用战略移动、卡车或 PM 移动的单位不能炸桥。
- 当河流流经小镇格中央（如 Clervaux 和 Houffalize），此格不允许炸桥。
- Ouren 附近桥梁是两座危桥，也是 116 装甲师前进的要道，直至攻击的第 2 天才发现这两座桥不适合坦克和重装备通过。本游戏中，其中的 1 座桥有一定机率满足通行条件：
- 当德军玩家的战斗单位第 1 次尝试移动、攻击或通过 Ouren 桥时，盟军玩家掷骰，结果为 1-4

## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

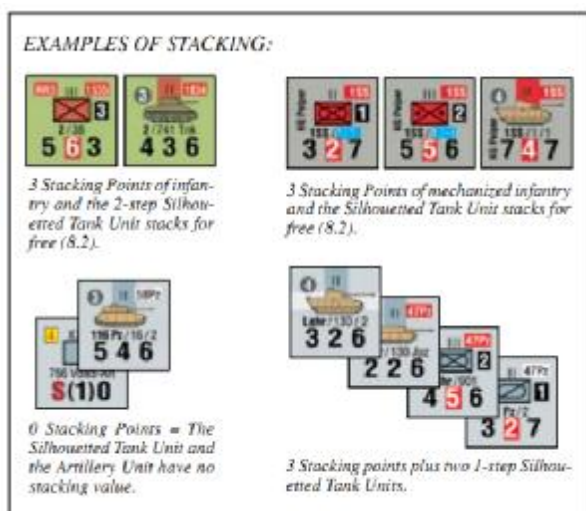
LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群: 259350919

时，桥梁视作被毁（并放置已炸毁标记）；结果为 5-6 时，桥梁视作正常未受损。只掷骰 1 次。

- 如果此桥被炸且后被重建，视为正常桥梁；如果此桥完好无损，可像其它桥梁一样在第 3 回合开始时被炸。
- 桥梁重建需满足两个条件：
  - 与桥梁格正切的所有格不能有敌方单位且被友军单位占据或没有敌方 ZOC。
  - 仅使用道路作为补给线，且补给来自与桥梁格正切的格（至少有 1 格）。
- 桥梁重建步骤：
  - 第 1 个友方桥梁阶段，满足上述 2 个条件时，将已炸毁标记翻至“建设中”一面。
  - 下一个友方桥梁阶段，如果仍然满足上述 2 个条件，移除已炸毁标记，在本回合即正常使用此桥；如果不满足上述 2 个条件，将“建设中”标记翻至已炸毁一面。
- Dasburg ( E2115 ) 和 Gemiind ( E2013 ) 这两座桥在反击战数周前就计划修建且各配备了 1 个工兵营和筑桥设置，因此能够迅速修建完成（约在 16 日下午 4 时）。因此，在第 2 回合德国桥梁阶段时，视这两座桥梁已经建好。如果任一座后来被炸毁，可正常重建。（为便于使用此规则，建议在第 1 回合时在这两座桥所在格放在“建设中”标记，在第 2 回合移除）。

## 8. 堆叠

- 双方堆叠限制均为 3 个 SP（堆叠点数）。无 SP 值的算子可免费堆叠。
- SP 值在所有非轮廓坦克单位的算子上以黑底白字标出。
- 所有轮廓坦克单位和火炮单位没有 SP 值，遵行以下条件时可免费堆叠：
  - 每格不超过 1 个火炮单位。
  - 每格的轮廓坦克不超过 2 格血量（2 格血坦克防御值为 3 或 4，1 格血的为 2 或 1）。
- 除移动及撤退过程外，不可自行违反堆叠限制。但在移动、撤退或战后推进完成后必须严格遵守堆叠限制。超堆叠时玩家必须移除相应单位。
- 英军与美军可以堆叠在一起共同防御，但不能共同攻击。

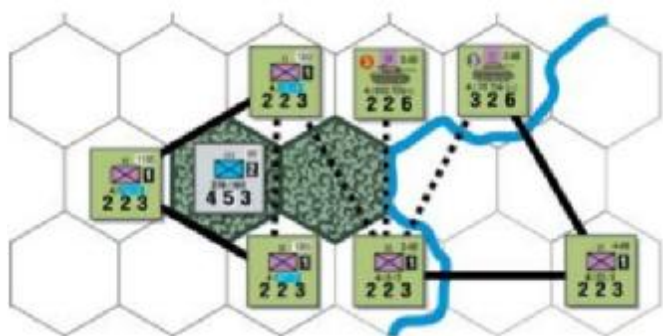


## 9 . 敌方控制区域 ( ZOC )

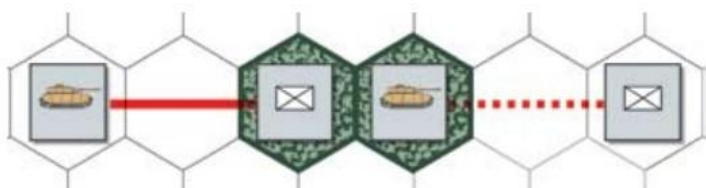
- ZOC 是指 1 个或多个战斗单位所在格周围的 6 格。
- 所有**战斗单位** ( 包括混乱单位、火炮单位 ) 均产生 ZOC。
- 多个 ZOC 没有额外作用。
- 某格可同时为友军和敌方的 ZOC。
- 单位进入敌方 ZOC ( EZOC ) 时必须停下, 不额外耗费 MP。
- 移动开始时就在 EZOC 可撤出 EZOC, 但额外耗费 1MP。
- 允许从一个 EZOC 移到另一个 EZOC ( 必须停下 ), 但不可穿越 ZOC Bond。
- 轮廓坦克单位产生的 ZOC 不能进出涧谷格 ( 沿着任何类型的公路除外 )。

## 10 . ZOC BONDS

- 2 个在相距 1 格远的非火炮友军单位, 产生一条禁止任何敌方单位进入或穿越的 ZOC Bond。
- 火炮单位可产生 ZOC 但不能形成 ZOC Bond。
- ZOC Bond 包括格 Bonds 和格边 Bonds 两种。
- ZOC Bond 的作用 :
  - 单位在其移动阶段不可进入敌方格 Bond 或穿越格边 Bond, 如果必须这样做则被消灭。
  - 补给永远不能进入敌方格 Bond 或穿越格边 Bond。
- ZOC Bond 不能延伸穿过 2 个河流格边, 或 2 个涧谷格边, 或 1 个河流格边和 1 个涧谷格边。
- ZOC Bond 可沿着涧谷格边, 只要这不是 2 个涧谷格共同的边。
- ZOC Bond 可沿着湖泊格边。



- 在涧谷格的轮廓坦克单位永远不能形成 ZOC Bonds, 但是可与在涧谷格的非轮廓坦克单位形成 ZOC Bonds。 ( 进出涧谷格的道路对此无影响 )



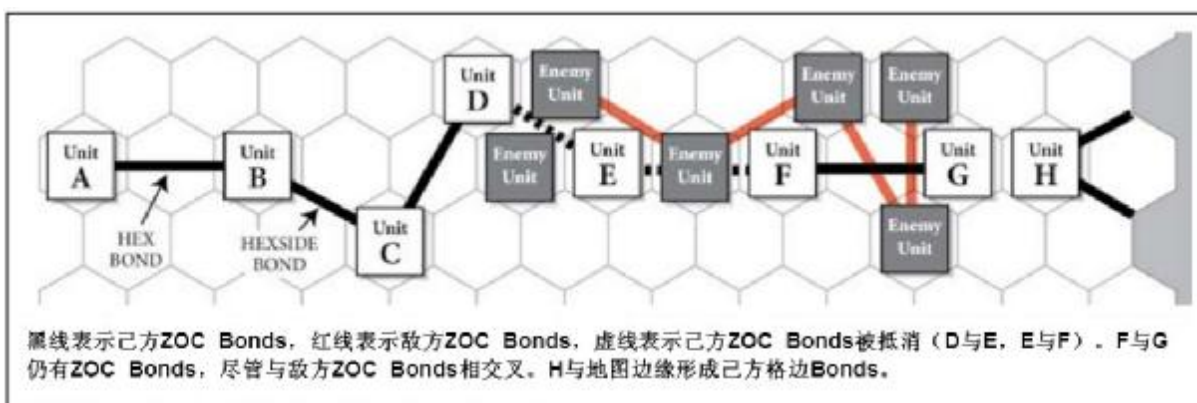
- 穿越 2 个敌方单位的共同格边的, 以及穿越敌方单位格的 Bond, 均会被抵消。



## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

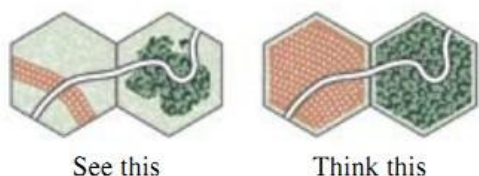
LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- 如果双方的 ZOC Bonds 相交叉, 则任何一方都不能穿越对方的 ZOC Bonds ( 除非这些 Bond 被抵消 )。
- 单位可与地图边缘形成 ZOC 格边 Bond, 但不能形成 ZOC 格 Bond。



### 11. 移动的基本规则

- 移动阶段可移动任意数量的友军战斗单位。
- 根据地形影响表 ( TEC ) 确定移动所需的移动点数 ( MP ), 但不能超过单位的移动力 ( MA )。
- 一个单位移动完成后才可开始移动下一个单位。
- 急行军
  - 非机械化单位可以急行军方式移动 ( MP+2 )。
  - 机械化单位不可急行军。
  - 急行军停止时不能与敌方单位相邻 ( 即使不在 EZOC 中 ), 但急行军开始时可与敌方单位相邻。
- 战术移动
  - 任何 MA 大于等于 2 的单位, 可无视地形或 EZOC 的所需 MP 限制, 移动 1 或 2 格。
  - 使用战术移动时可在随后的战斗阶段正常攻击, 但不可穿越敌方 ZOC Bonds, 以及进入或穿越禁止地形。
  - 使用战术移动时, 无视交通标记、路障标记以及 St-Vith 瓶颈格的影响。
- 渡河
  - 车辆单位不能渡过无桥河流。
  - 步兵单位只有在与河相邻格且使用战术移动时, 才可渡河。
  - 在同一移动阶段, 步兵单位不能渡过 2 条无桥河流格边 ( hexside )。
  - 在移动和战斗时, MUSE 河视作常规河流。如果单位撤退时穿越 MUSE 河则被消灭。
- 车辆单位只能沿着道路进出 West Wall ( 齐格菲防线 ) 和森林格。



- 涧谷格边 ( Wooded Rough, 暗绿色 ) 表示小规模森林山谷并有河流或小溪穿过其中。
  - 穿越无路的涧谷格边, 视同于穿越无桥河流格边。





## 12 . 战略移动及卡车标记



- 机械化单位 ( 包括盟军火炮单位 ) 可以使用战略移动 ( SM ), 使 MA 翻倍。
- 德军非机械化单位、火炮单位、混乱单位及无补给单位, 不能 SM。
- 盟军非机械化单位可使用卡车 SM。
- 所有 SM 必须沿道路进行 ( 各种道路均可 )。
- 增援可使用 SM 入场。
- 使用 SM 的单位开始时可与其它单位堆叠, 但受以下限制 :
  - 任何时候与敌方单位相邻时不可移动。
  - 停止移动时, 不可与任何单位堆叠。
  - 不能炸药或修建 IP。
  - 停止移动时, 不可与有 SM 或卡车标记的其他单位相邻。如果相邻但位于不同道路上, 不视作相邻。
- 单位使用 SM 可以进入或穿越 St-Vith 瓶颈格、有交通标记的格、路障格, 并耗费额外的 MP。
- SM 标记
  - 1 个移动阶段的 SM 标记数量有限 ( 德军 6 个, 盟军 10 个 )。
  - 进行 1 次 SM 放置 1 个 SM 标记 ( 包括增援 )。
  - 隶属同一团或旅的单位可在 SM 时堆叠在一起并只使用 1 个 SM 标记。
  - 有 SM 标记的单位攻击时不享有防御战斗加成且攻击方 CRT 右移 1 列。
  - SM 标记对 ZOCs 无影响。
  - 被迫撤退或变为被牵制 ( Engaged ) 状态时, 移除 SM 标记。



- 盟军非机械化单位使用卡车时视作机械化单位, 可 SM。
- 盟军非机械化单位在移动开始时位于任何类型的道路上且未与敌方单位相邻时, 或处于 Off Map Box 时, 可配备卡车。
- 单位必须耗费其全部 MA 用来装载 ( 即第 1 个回合不能移动 )。例外 : 盟军非机械化单位作为增援时, 可以卡车装载状态入场, 不必花费 1 个回合用于装载。
- 卡车标记与 SM 标记互为正反面, 也就是说, 每多 1 个步兵单位使用卡车, 就减少 1 个盟军机械化单位使用 SM 的机会。
- 卡车装载的盟军非机械化单位获得 12MP, 并以机械化单位速度移动, 且必须遵守所有 SM 规则 ( 12MP 不能再翻倍 )。
- 单位的 SM 或卡车标记必须保留到下一个友方移动阶段。以下情况移除 SM 或卡车标记 :
  - 在下一个友方移动阶段, 如果某单位在该阶段将不再使用 SM 或卡车标记, 可立即将此标记给其它单位使用。
  - 单位遭遇 Engaged 结果或被迫撤退。

## 13 . 增援、入场格、场外框和阻挡位置

- 增援
  - 增援在移动回合，以满 MA 入场，并耗费入场格所需的 MP。
  - 增援只能从入场格入场，而不能从 2 个入场格间入场。
  - 增援入场时可以位于 EZOC，但必须停止移动。
  - 增援在入场回合就可以 SM。
  - 盟军非机械化单位增援可装载在卡车上入场，如果有卡车标记。
  - 也可让增援不入场，而是放置在入场格对应的 Off Map Box 或 Blocking Position 上。
- 美军工兵增援
  - 美军工兵增援不从场外入场，而是由盟军玩家放置在友方控制的且在所有 EZOC 外的小镇或城市格（村庄格不行），每个小镇格或城市格最多 1 个。
  - 工兵增援不受堆叠限制。
  - 工兵增援不可放置在有敌方路障的小镇或城市格。
  - 工兵增援只能在入场回合时以战术移动方式移动。
- 双方火炮增援均以 Fired 面入场。
- 德军单位占领入场格时，盟军计划中的增援无法通过此格及其该地区任何入场格入场，直至德军威胁解除。该地区是指 Off Map Box 及其对应的所有入场格。此外，没有单位可通过该地区移至 Off Map Box。
- 为解除德军威胁，需将防御值至少是 6 的盟军单位（也可能是防御值加总至少是 6 的多个单位）移至阻挡位置。
- 在 Off Map Box 开始移动的单位可以：
  - 原地不动。
  - 移至该 Off Map Box 对应的阻挡位置。
  - 通过该 Off Map Box 对应的任何入场格进入地图（需耗费全部 MA）。
  - 移至相邻的 Off Map Box（只有本地区所有被夺取的入场格都被阻挡时才可这样）。
- 在阻挡位置开始移动的单位可以：
  - 原地不动或返回 Off Map Box。
  - 入场格没有敌方单位时，通过该阻挡位置对应的入场格进入地图，且需耗费全部 MA（只有本地区所有被夺取的入场格都被阻挡时才可这样）。
- 入场格及阻挡位置属性
  - 无堆叠限制
  - 德军单位无法对其攻击。
  - ZOCs 不可延伸出入。
- 盟军攻击入场格
  - 在阻挡位置的盟军单位可在盟军战斗阶段向入场格发起攻击。

## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- 发起攻击的盟军单位数量受盟军在 2 格内正常堆叠数限制 ( 6SP+ 轮廓坦克单位 4 格血 )。也可利用在阻挡位置或该地区的 Off Map Box 的空中和炮火支援 ( 在 Ready 面 )。应用所有战斗规则。
- 只有该地区所有德军占领的入场格都被阻挡时 ( 需分派至少 6 点盟军防御值 )，才可发起上述攻击。换言之，只有侧翼有保护才可发起上述攻击。
- 攻击失败时，盟军仍然留在阻挡位置。
- 攻击成功时，从入场格移除防御单位，所有参战单位均可战后推进 ( 第 1 格必须是入场格 )。所有不推进或无法推进 ( 由于堆叠限制 ) 的单位必须留在阻挡位置。

### 14 . 战斗的基本规则

- 当前玩家单位可自愿对相邻的敌方单位发起攻击，每个战斗阶段只能攻击或被攻击 1 次 ( 例外：突破战斗 )。
- 目标格所有防御单位同时受到攻击。
- 多个攻击裁决次序随意且无须事先声明。
- 多格战斗
  - 一次只能对 1 个目标格发起攻击。
  - 同一格的不同单位可对不同的相邻格发起攻击。
  - 不能将单位的攻击值分拆攻击不同目标格。
  - 注意：本规则与其它游戏不同，不强制攻击方对所有相邻的敌方单位攻击。
- 攻击方最多有 2 种编队：一种是所有参战单位隶属于同一师、旅或骑兵队；另一种是每个没有番号的独立单位 ( 临时配属的除外 )。火炮单位不受此规则限制，但服从军或师番号限制。
- 每个编队可有 1 个临时配属的独立单位。
- 战斗裁决步骤：
  1. 战斗开始前，防御方可掷骰裁决炸桥。如果炸桥成功，攻击方可取消此次攻击。
  2. 比较攻防比 ( 注意防御战斗加成 )，向下取整查阅 CRT。
  3. 按攻击方、防御方次序，宣告是否使用炮火支援及具体火炮单位。盟军在 15 回合及以后也可同时使用空中支援。
  4. 如果德军在好天气发起攻击 ( 23AM 及以后 )，盟军玩家掷骰裁决 Jabos。
  5. 列修正后，掷骰并应用结果。玩家立即移除任何损失单位、执行撤退、固守、战后推进、突破战斗。
- 掷骰结果修正后，下限是 1 : 3，上限是 7 : 1。

### 15 . 战斗修正因素

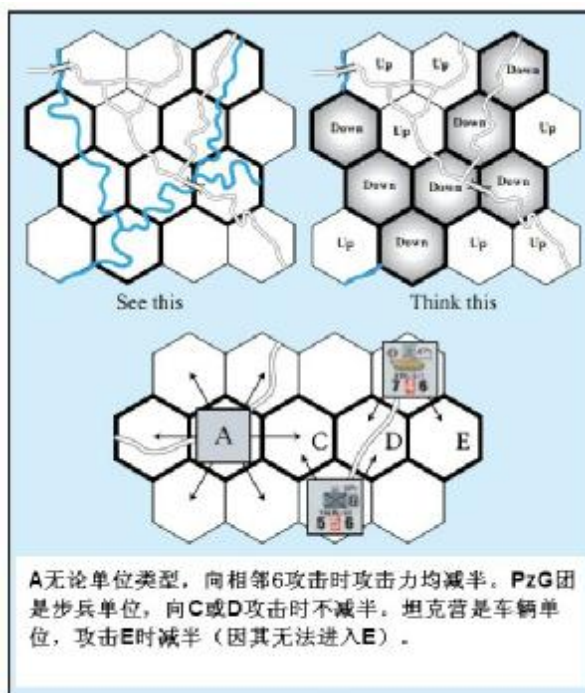
- 防御战斗加成 ( DCBs ) 针对地形格而言，而非具体单位。
  - 根据 TEC 确定 DCBs，防御方只有享有 1 个 DCB——使用最有利于防御方的 DCB 值。
  - DCB 不能超过防御堆叠的总防御值。



## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- 仅有轮廓坦克单位的堆叠 DCB 最大为 1。
- 防御值带括号的单位不享有 DCB。
- 使用 SM 的单位也不享有 DCB。
- 减半规则：堆叠中每个单位减半并向上取整后，再将数值相加。
  - **重要**：攻击方单位在一次攻击中最多减半 1 次。
  - 跨河格边攻击时（包括 Meuse 河），攻击力减半。（注意：坦克跨桥攻击时获得装甲移动，但不能取消攻击力减半）。
  - 车辆单位通过其正常无法通过的格边攻击时，攻击力减半。这些格边包括：涧谷格边、West Wall 格边、无桥河流格边、森林格边等。
  - 战斗单位从涧谷格向外攻击，或者从一个涧谷格向另一个攻击时，攻击力减半。
  - 从非涧谷格向涧谷格内攻击，攻击力不减半，称作高度优势。车辆单位只有沿着道路攻击时才享有高度优势。
  - 总是无视涧谷格中的河流的作用。例外：通过桥梁（不管炸毁与否）向涧谷格内攻击时，攻击力减半。
- 盟军空中支援
  - 第 15 回合后盟军可使用空中支援。
  - 进攻性空中支援：在盟军回合，盟军玩家使用 Ground Support 标记指明哪些攻击可接受空中支援。空中支援标记数量通过掷骰确定（在移动阶段任意时刻掷骰，骰点数减半向上取整）。每次战斗最多使用 1 次空中支援，使 CRT 右移 1 列。空中支援算子不累积，未使用自动作废，战斗裁决后移除。
  - 防御性空中支援：在德军回合，盟军空中支援数量随机，在每次战斗前（炮击后）掷骰查询 Jbbos 表确定。裁决结果是 CRT 左移 0-3 列。防御性空中支援对所有德军攻击有效，且不受盟军空中支援标记数量限制。
- West Wall 可为德军单位提供+3DCB。盟军车辆单位向 West Wall 攻击时攻击力减半。
- Improved Positions（防御工事，简称 IP）提供+2DCB。但 SM 中的单位，以及防御值带括号的单位无法享有。轮廓坦克单位最多+1DCB。
- IP 提供的 DCB 与地形的 DCB 不能叠加。在村庄、小镇、城市格修建 IP 无效果。
- 双方的未混乱、未被牵制、有补给、未使用 SM 的步兵单位，均可在除村庄、小镇、城市之外的格修建 IP。



## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群：259350919


- 修建 IP 步骤：
  - 第 1 步，符合上述条件的单位，移动阶段保持不动，放置“IP 建设中”标记，且不能在随后的战斗阶段发起攻击。
  - 第 2 步，下一个移动阶段该单位仍在原地不动，且未混乱或被牵制，则可完成 IP 修复（翻面）。该单位在同一移动阶段可移动。
- 延迟修建：“IP 建设中”标记可留在格内待以后修建（可由另一友军单位完成）。一旦 IP 修建开始，移除此标记的唯一方法是把格内所有防御方赶走。
- 移除 IP：在每个移动回合结束时，移除所有空的 IP。在战斗阶段，如果占据 IP 的单位被消灭或被迫撤退，立即移除 IP。
- 其他修正：
  - SM 中的单位被攻击，给予攻击方可右移 1 列修正。
  - 坦克单位可提供坦克移动修正。
  - 火炮可产生列修正，双方均可使用火炮。
  - 无补给修正。

### 16. 战斗结果

- 战斗结果类型：
  - D1\*：防御方失 1 格血；剩余防御单位必须后撤 4 格并溃散；不允许固守；攻击方获得推进奖励和战斗突破。
  - DR4：防御方必须后撤 4 格并溃散；不允许固守；攻击方获得推进奖励。
  - DR3：防御方必须后撤 3 格并溃散；不允许固守；攻击方获得推进奖励。
  - DR2：防御方必须后撤 2 格并混乱；不允许固守；攻击方获得常规推进。
  - FF（火力战）：攻击方可视此结果为“被牵制”，也可立即掷骰并查询 FF 表。
  - FF（+1）：与 FF 相同，除了攻击者 FF 掷骰+1。
  - EX：双方都失 1 格血；剩余防御单位处于被牵制状态；不撤退或混乱；如果防御方只有 1 格血，则攻击方获得有限推进。
  - Eng：不撤退或混乱；在防御方堆叠上放置 Engaged 标记。
  - A1/Eng：与 Eng 相同，除了 1 个攻击单位失 1 格血。
  - A1：1 个攻击单位失 1 格血。
  - \*：表示攻击方获得战斗突破。
- FF 时，攻击方必须先确定“领导单位”。“领导单位”决定掷骰修正并承受失血。只有可以合法进入目标格的单位才可充当“领导单位”，如果没有合适的“领导单位”，则不可使用 FF 表。
- 掷骰修正：
  - “领导单位”为新兵时，+1。
  - “领导单位”是老兵时，+1。如果防御方有坦克单位，被选中的老兵单位必须是坦克。

## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- FF 表中仅有的战斗结果：
    - D1：防御方失 1 格血；剩余防御单位必须后撤 2 格并混乱；攻击方获得常规推进。
    - A1/D1：双方均失 1 格血；防御单位必须后撤 1 格并混乱；攻击方获得常规推进。
    - A1/DR2：攻击方失 1 格血；防御单位必须后撤 2 格并混乱；攻击方获得常规推进。
    - Eng+：与 Eng 相同，除了攻击单位获得攻击优势标记。
    - 注意：如果 FF 结果允许战斗推进，所有参战单位均推进，而不仅是领导单位。
  - 由单位所属玩家选择哪个单位承受损失。如果结果是 EX 且在战斗中应用了坦克移动修正，必须选择由能提供移动修正的坦克单位承受损失。
  - 以翻面单位表示失血，如果已翻面单位再次失血，则将其移动死人堆 ( Dead Pile )。
  - 残部 ( REMNANTS )：翻面后 SP 值为 2 的单位，再次失血时，移除该单位并放上同类型的残部算子。残部必须执行战斗裁决的任何撤退或混乱结果。残部算子数量有限，如果用完了则不再产生残部。
- 
- Engaged ( 被牵制 ) 只影响防御方，处于此状态时：
    - 不能在随后的移动阶段移动。
    - 不能修建 IP。
    - 炸桥时+2DRM。
    - Engaged 标记在所属玩家战斗阶段移除。
  - 攻击优势标记在出现 Eng+ 结果时使用，将该标记放置在攻击方堆叠或单位，并让箭头指向目标格。如果攻击方堆叠或单位在随后回合再次攻击同一目标格，则可获得有利的列移动。
  - 以下情况移除攻击优势标记：
    - 裁决完第 2 次攻击后 ( 除非掷出另一个 Eng+ )。
    - 在当前玩家战斗阶段开始时，目标格没有敌方单位。
    - 在该标记下的所有初始单位退出原格 ( 其它友军单位进入此格也不影响 )。只有初始单位至少有 1 个仍在原格，其它初始单位退出原格不影响攻击优势。
    - 有攻击优势标记的单位遭受撤退结果 ( 即使撤退结果因成功固守取消 )。
  - 固守表示不计代价反击。
    - 防御方掷骰并查询固守表，尝试取消 CRT 或 FF 表裁决的常规推进 ( 推进奖励不能被取消 )。如果成功，则防御方不必撤退，对应的混乱及攻击方推进也被取消 ( 但无法取消失血 )，并在防御单位上放置 Engaged 标记。
    - 防御堆叠有 2 个及以上单位时，防御方选择其中 1 个非混乱的单位充当“领导单位”，由“领导单位”决定掷骰修正并承受失血。如果堆叠的所有单位均为混乱，则无法固守。
    - 其他相关修正见固守表说明。
    - 如果防御方只有 1 格血，固守失败又失血，则攻击方只能推进到防御方所在格 ( 停在这格，称为有限推进 )。

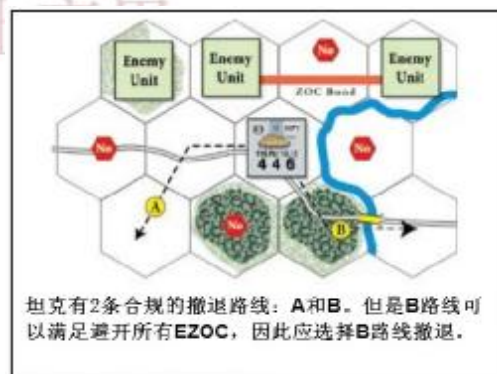


## 17. 撤退

- 只有防御方才撤退。
- 撤退必须满足 CRT 要求的格数且不能经过同一格两次。
- 同一堆叠的单位可撤退至不同格。
- 撤退路线由撤退单位玩家决定，按照以下优先次序（先满足 A，B、C、D 次之，）：
  - A. 尽可能向远离战斗格的方向撤退足够的格数。
  - B. 尽可能避免进入 EZOC 空格。如果不可避免，则撤退第 1 格可进入 EZOC 的空格，只要不穿越或进入 EZOC Bond；第 1 格以后不允许再进入 EZOC。如果非当前战斗撤退的友军单位在 EZOC 中，则进入友军格无视 EZOC。
  - C. 尽可能向友军补给源方向撤退。
  - D. 车辆单位尽可能使用道路撤退。

在无法做到的前提下，忽视“尽可能”的要求。

- 撤退时遭遇以下情况时被消灭：
  - 进入敌方单位占领格。
  - 穿越或进入 EZOC Bond
  - 在撤退时进入 EZOC 的空格（非撤退的第 1 格时）
  - 穿越无桥的 Meuse 河或河流格边
  - 不能满足撤退格数要求
- 车辆单位除上述情况外，撤退时遭遇以下情况时也被消灭：
  - 进出森林、West Wall 或涧谷格（沿路除外）
  - 穿越无桥河流格边
- 如果防御方由于被消灭无法撤退，攻击方仍然获得完整推进机会。
- 撤退完成后不允许超堆叠。为避免超堆叠，可多撤退几格，直至符合堆叠限制。多撤退的单位变为溃散。如果仍然超堆叠，移除超出的单位（由撤退方玩家从参与撤退的单位中选择）。
- 某单位撤退至友军格，同一战斗阶段该格遭受攻击时，此撤退单位不能参与防御，且如果因战斗结果需再次撤退则被消灭。
- 德军单位撤出任何地图边缘、盟军单位撤出东部地图边缘时，均被消灭。撤出地图南、西、北部边缘的盟军单位放置在相应的 Off Map Box 中，并可在重整后重新进入地图。
- 火炮单位撤退时必须翻至 Fired 面。没有 PM 标记的德军火炮单位如果被迫撤退则被消灭。
- 移除撤退单位的 Engaged 标记后，正常撤退（此情况只发生在夜间回合，单位被牵制且在 AM 回合被攻击）



## 18. 混乱、溃散和重整

- 良好状态的单位撤退 2 格后变为混乱，撤退 3 或 4 格变为溃散。溃散单位承受混乱惩罚及其它惩罚。
- 混乱惩罚：

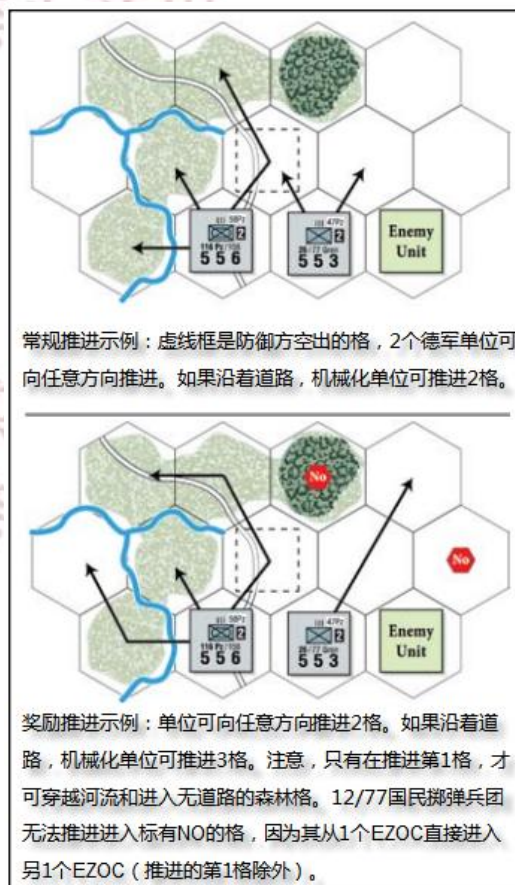
## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- 只能使用战术移动且不能进入 EZOC，如果在 EZOC 中必须尽可能移走。
- 防御堆叠包括 1 个或更多的混乱单位时，攻击方享有 CRT 右移 1 列。
- 无法攻击或提供炮火支援，也不能翻至 Ready 面。
- 不能使用 SM、固守、修建 IP、接受增援或执行拆分。
- 混乱单位再撤退 2 格变为溃散。混乱单位再次溃散则被消灭。
- 注意：单位撤退时，美军卡车标记立即移除。混乱的德军火炮单位上的 PM 标记仍然保留，用于表明该单位不能开火。
- 混乱单位仍产生 ZOC、有完整的防御力，可形成 ZOC Bonds，享有 DCBs。
- 溃散惩罚：
  - 所有混乱惩罚
  - 溃散单位再撤退则被消灭
  - 从溃散中恢复需 2 个回合，完成恢复后变为混乱状态。完成重整后再移除混乱标记。
- 重整阶段，所有非与敌方单位相邻的混乱或溃散友军单位均恢复 1 级（混乱变正常、溃散变混乱）。
- 与敌方单位相邻时，要尽可能移出 EZOC 再掷骰重整（1-2 恢复 1 级，3-6 失败），应用掷骰修正（新兵+1，老兵-1）
- 德军单位被迫撤退时穿越军边界线时不能重整，直至重新返回界内。

### 19. 战后推进 (Advance After Combat)

- 战后推进包括：
  - 有限推进：防御方被消灭但不须撤退（因 EX 或固守成功失 1 格血），攻击方只能进入防御方空出的格。
  - 常规推进：攻击方可向任意方向推进 1 格。
  - 奖励推进：攻击方可向任意方向推进 2 格（因 DR3、DR4 和 D1\*结果）。
  - 道路奖励：机械化单位沿着主要和/或次要道路推进时，可在常规推进或奖励推进基础上多推进 1 格。林中道路不适合道路奖励。交通标记和路障对道路奖励无影响。
  - 火炮单位不能战后推进。
- 地形与推进
  - 推进中不能进入或穿越正常移动时无法到达的格或格边。
  - 只有推进的第 1 格是森林格或沿道路进入时，步兵单位才能在森林中推进；除非沿道路进入，



## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

否则车辆道路永远不能进入森林格。

- 只有在推进的第 1 格，步兵单位才能在穿越涧谷格边或无桥河流格边；车辆单位永远不能穿越涧谷格边或无桥河流格边。
- 除了进入防御方空出的格，战后推进永远不能进入或穿越 ZOC BONDS。
- EZOCs 通常不阻挡战后推进，但战后推进不能从 1 个 EZOC 直接进入另一个 EZOC（推进的第 1 格除外）。
- 突破战斗（Breakthrough Combat）
  - CRT 结果是 D1\*时，攻击方单位可在推进后再次攻击，称作突破战斗。
  - 只有 1 个堆叠可以发起突破战斗，可在战后推进中形成此堆叠（称作“突破群”）。
  - 机械化突破群可使用其全部推进并再次攻击，非机械化突破群或混合突破群只能推进 1 格并再次攻击。
  - 突破战斗步骤：突破群只能攻击 1 个目标格，突破战斗在执行下一次常规攻击前裁决，裁决方式同正常战斗，且可以使用 Ready 面的火炮单位（攻防皆可）。根据 CRT 结果，可继续战后推进。
  - 突破群推进和攻击的次数没有限制，只要每次攻击都有 D1\*结果。（这是第 2 版规则重大变化）
- 突破群推进后，如果与友方单位即将攻击的目标格相邻，突破群可以协助友方单位发起攻击（只要符合 14.3 规则，叠加攻击值），且必须在下一次裁决。
- 无补给单位只能推进至多 1 格且不能突破战斗。
- 推进结束后须遵守堆叠限制。推进结束时不能与 SM 的友方单位在同格。

### 20. 脱战和移除牵制标记

- 有 Engaged 标记的单位在移动阶段无法移动，但可在战斗阶段通过 Disengagement Table 裁决后，可能允许移动。
- 在友方战斗阶段，在裁决任何战斗前，当前玩家尝试 Disengagement（脱战）而非攻击（不可同时进行）。一旦成功，玩家可将有 Engaged 标记的单位撤退 1 或 2 格。
- 邻近敌方单位的非混乱单位也可使用 Disengagement Table。
- 脱战步骤：逐个单位进行脱战裁决。指明尝试脱战的单位并掷单骰（堆叠需为宣告尝试脱战的每个单位分别掷骰），应用修正后查询 Disengagement Table。
- 掷骰修正（修正效果叠加）：
  - 新兵：+1
  - 精英：-1
  - 坦克或侦察单位：-1
- 裁决结果：
  - No：无法脱战，仍停留在原格。





## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- Yes : 单位撤退 1 或 2 格( 遵守堆叠限制 )。如果是未混乱单位, 可停在第 1 格, 即使有 EZOC( 但仍然不能穿越或进入 EZOC Bond )。
- D : 单位混乱。如果结果是 Yes+D, 则该单位在撤退结束时混乱, 如果第 1 格有 EZOC, 该单位不允许停在此格。
- 非 Engaged 单位脱战 : 非 Engaged 单位使用 Disengagement Table 时, 在撤退时不能进入 EZOC ( 在其移动阶段时, 允许从 ZOC 到 ZOC 的移动 ), 如果被迫进入 EZOC, 则被消灭。
- 在决定哪些单位脱战的时候, 移除这些单位的 Engaged 标记。未脱战的 Engaged 单位, 可在战斗阶段发起攻击。

### 21 . 坦克和侦察单位

- 攻击方以下情况获得装甲加成 ( 列右移 ) :
  - 攻击方有坦克参战, 防御方没有。
  - 攻击方有坦克参战且 TQ 比防御方坦克高。
- 防御方以下情况获得装甲加成 ( 列左移 ) :
  - 攻击方没有坦克参战, 防御方参战单位既有坦克也有步兵。
  - US Combat Command, the British Guards Armored Brigades, 以及 the 150<sup>th</sup> Pz Brigade 视作既有坦克也有步兵, 攻击方只用步兵攻击时, 防御方装甲加成。
- 红色 TQ 值单位攻击时必须 TQ-1, 防御时不减。( 德军高射炮单位非坦克单位, 不能获得装甲加成, 只是阻止对方获得加成, 其 TQ 值为红色 )
- 防御方在森林、涧谷、West Wall 和城市格时, 双方均不能获得装甲加成。
- 如果坦克单位不能合法穿越格边进入防御方所在格时 ( 由于无桥河流格或无路的森林、涧谷格 ), 攻击方不能获得装甲加成。穿越有桥河流格或从涧谷格往外攻击时, 且防御方在开阔地或浅森林格, 攻击方可获得装甲加成。
- 侦察单位单独防御时 ( 非 IP 格 ), 所有 D1 和 D1\* 结果按 DR4 处理 ( DR4 后的侦察单位可被突破群再次攻击 )。
- 坦克及侦察单位其它特点:
  - 视作车辆单位, 不能移动、推进或撤退穿越无桥河流格边。
  - 不能移动、推进或撤退进出无路的森林、West Wall、涧谷格。
  - 尝试脱战时-1DRM。

### 22 . 火炮单位

- 火炮与火箭发射器统称火炮单位, 除移动开火位置外, 同一回合不可同时移动和开火。
  - 盟军火炮单位移动超过 1 格或移至 Off Map Box 或 Blocking Position 时, 必须翻至 Fired 面。
  - 德军火炮单位需有 PM 标记才可移动超过 1 格。



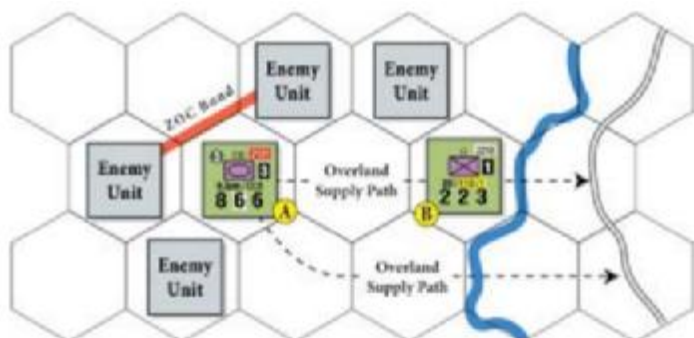
## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群：259350919

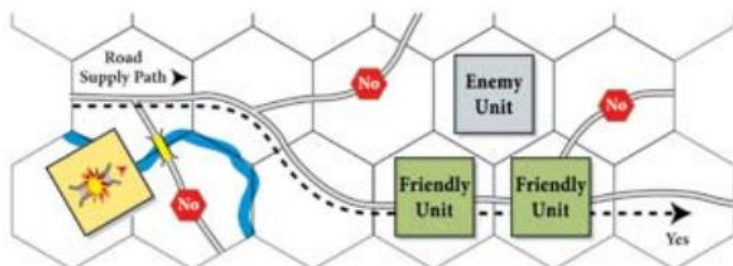
- 盟军火炮单位在 Fired 面、德军火炮单位有 PM 标志时，以机械化移动速率移动。
- 盟军火炮单位可使用 SM，德军不行。
- 移动开火位置：德军火箭炮旅和盟军火炮单位在 Ready 面时 MA 为 1，只能移动 1 格（无视 MP，只要是能够正常移动进入的格子）并保持 Ready 面不变。不能使用主要道路移动 2 格。
- 每个回合，至多 5 个德军火炮单位可使用 PM 标记（SM 标记的背面，不可同时使用），使其 MA 增至 5。
- 5 个 PM 标记：第 5、6 装甲集团军各 2 个，第 7 集团军 1 个，不可混用。
- 火炮单位（包括火箭旅）PM 时以 Fired 或 Ready 面移动（德军火炮单位移动时不必翻面）。
- PM 标记留在火炮单位上，直至下一个火炮支援阶段宣告该单位不再开火。
- 德军火炮支援阶段，从地图上移除所有 PM 标记。
- 火炮算子左上角数值为其射程（不含火炮所在格），火炮与目标间的地形与战斗单位不影响炮击效果。
- 所有火炮单位只有 1 格血，算子背面是状态（Fired 和/或 Moved）。火炮单位开火（或盟军火炮单位移动超过 1 格）后翻面。火炮单位只能在火炮支援阶段从 Fired 面翻至 Ready 面。
- 只有在射程内、Ready 面、未被牵制或混乱的火炮单位能够提供火炮支援。
- 每个火炮单位只能为 1 场战斗提供支援，炮击后立即翻至 Fired 面。攻击方在防御方前宣告火炮支援。
- 如果有相同番号颜色（隶属同一军或集团军）的地面单位参与战斗，火炮单位只能为该场战斗提供攻击或防御火炮支援。
- **攻击性火炮支援**：每个火炮单位提供的攻击性支援可使 CRT 右移 1 列，每场战斗攻击方至多使用 2 个火炮单位，使 CRT 右移 2 列。
- **防御性火炮支援**：防御方每场战斗只能使用 1 个火炮单位，掷骰并依据 DAT（防御火炮表）裁决：
  - 结果是 1 或 2，攻击方 CRT 左移相应列。
  - 如果盟军是防御方，结果是 TOT（多个炮组按同一指令精准同时炮击），则攻击方失 1 格血（由攻击方选择承受损失单位），且完全停止攻击（视作 A1）。
  - 无论哪种结果，防御方火炮单位翻面。
- 火炮单位只能支援作战，不能独立作战。被攻击时使用自身防御值，不享有 DCBs，也不能为本格提供防御性火炮支援。但是，火炮单位被攻击时（未混乱或被牵制），仍可为不同防御格提供防御性火炮支援。同一战斗阶段，火炮单位既可提供防御性支援又可使用自身防御值。
- 火炮单位其他特点：
  - 火炮单位有 ZOCs 但不能形成 ZOC Bonds。
  - 火炮单位撤退时必须翻至 Fired 面。没有 PM 标记的德军火炮单位如果被迫撤退则被消灭。
  - 火炮单位不能战后推进。
  - 无补给的火炮单位不能翻至 Ready 面。
  - 火炮单位不能被重建。

## 23 . 补给与投降

- 在补给与投降阶段，当前玩家检定所有单位的补给及投降情况。
  - 单位与补给源之间无补给线，判定为无补给，放置无补给标记（已有此标记无额外影响）。
  - 原来无补给而现在有补给线的单位，移除无补给标记。
  - 油料短缺的德军单位也在此时检定补给，如果有补给线则恢复油料供应。
- 补给源在地图边缘：
  - 德军补给源有黑十字符号。
  - 盟军补给源有绿圈白五星符号（同时也是进场格）。
  - 只有占据（仅通过不行）补给源才能阻断补给。
  - 在 Off Map Box 的盟军单位总是有补给。
- 一条补给线由陆地补给（overland）和道路补给（road）两部分组成。
  - 陆地补给部分长度至多为 4 格，可穿越任何类型地形（含河流），但以下除外：
    - ◆ 无法进入敌方占领格，或，穿过或进入敌方 ZOC Bond。
    - ◆ 除补给线第 1 格外，无法进入 EZOC 的空格。



- 道路补给部分可为任意长度，只要沿着无间断的任何类型的道路，但以下除外：
  - ◆ 进入敌方占领格。
  - ◆ 进入 EZOC（有友方单位除外）。
  - ◆ 进入由敌方控制的、空的小镇或城市格（这些格视作有非战斗单位卫戍）。
  - ◆ 进入路障格。
  - ◆ 穿越被炸桥梁格边。

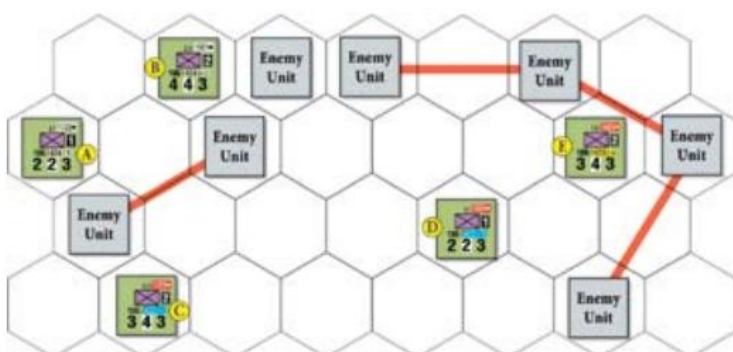




## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群：259350919

- 无补给 (OOS) 惩罚：
  - **战斗**：1 或多个攻击单位 OOS，攻防比左移 1 列。防御单位 OOS 无影响。
  - **移动**：只能使用战术移动 (2 格)。
  - **炮击**：火炮单位不能翻至 Ready 面。在 Ready 面时仍可提供火炮支援。
  - **撤退**：被迫撤退 3 或更多格时被消灭。
  - **推进**：不能使用道路奖励。
- OOS 单位能力
  - 仍有 ZOC，且可形成 ZOC Bonds。
  - 防御值不变，且享有 DCBs。
  - 仍可炸桥和续建在建中的 IP。
- 孤立与投降
  - 补给检定后，当前玩家裁决自己 OOS 单位是否孤立 (包括刚 OOS 的单位)。
  - 没有通讯线 (LOC) 的单位为孤立单位。每个孤立单位需立即检定是否投降。
  - LOC 检定同补给线，除了陆地部分可连上友方单位，且这些友方单位 4 格内可连上其它友方单位，依此类推，连锁链上的最后一个单位可与补给线相连。
  - 孤立群：群规模不限，但群中每个单位与本群的至少另一个单位在陆地补给 4 格内。



例：A与B可通过陆地相连，C、D、E通过陆地4格内可至少与1个单位相连，但不与A或B相连。因此，A与B为一个群，C、D、E为另一个群。

- 投降检定
  - 如果群中的单位投降，则该群整个投降。
  - 对每个孤立群掷单骰并查询投降表，掷骰结果为该群累积的投降点数 (空投时可移除)。累积到投降临界点时，立即移除投降单位且不能补充兵员。(放置投降点标记后不必再放置 OOS 标记)。
    - ◆ 新兵投降临界点：3 个投降点数 (群里所有单位均为新兵时适合)
    - ◆ 正常投降临界点：4 个投降点数 (非新兵和老兵的情况)
    - ◆ 老兵投降临界点：5 个投降点数 (群里至少有一个老兵时适合)
- 由于友方或敌方行为，1 个孤立群可能被拆分为若干孤立群，每个群都放置孤立标记。2 个孤立群合并为 1 个群时，只使用较大群 (指攻击值大的群；若攻击值相同，使用投降点数大的群) 的投降点数。

## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

- 在友方补给阶段，孤立群中至少有 1 个单位获得补给后，移除该群孤立标记。

### 24. 交通标记与瓶颈格

- 盟军的交通标记和德军的格里夫标记统称交通标记。



- 交通标记的作用：

- 增加所有单位的移动耗费+2MP（无论是否在路上）。
- 使用战术移动时无视交通标记。
- 交通标记对战斗、推进、撤退和补给线无影响。
- 一方的交通标记只对另一方起作用。

- 交通标记阶段，当前玩家可放置交通标记容纳格中任意数量的交通标记，以及重新设置路障的位置。
- 标记放置后掷双骰：移除 2 个骰点对应编号的 2 个交通标记（如果同点数则只移 1 个），放回容纳格中。交通标记一旦放置在图上，只能通过掷骰或由于按预设计划移除，不能自愿移除。

- 交通标记放置的限制：

- 与另一个交通标记在同格或相邻格（无视对方的交通标记）。
- 盟军玩家不能在 St-Vith 瓶颈格放置交通标记，可放在相邻格。
- 除上述限制外，可放置在任何格（EZOC、敌方单位所在格、德军师始发集结区域等）。
- 只能使用容纳格中的交通标记，已放置的交通标记不可重新放置或移除。

- 盟军第 1 回合容纳格中可有 6 个交通标记，德军直至第 3 回合后才有。

- 按预设计划移除交通标记：从第 8 回合开始，每个 PM 回合，按编号顺序（从 1-6），永久移除 1 个德军交通标记（在德军玩家交通标记阶段）。盟军交通标记无移除计划（天气变好时代空中干扰）。

- St-Vith 瓶颈格：地图上 3 个黄色格子，其效果视作放置了交通标记，且+4MP 而非+2MP（德军控制此格后变为+2MP，失去控制则又变为+4MP）。瓶颈格对盟军单位或战术移动无影响。

- **注意**：盟军交通标记放置在瓶颈格相邻格将对德军移动产生严重影响，此时德军玩家最好使用战术移动。

### 25. 夜间回合与兵员补充

- PM 和 AM 之间的回合是夜间小回合。

- 夜间回合玩家顺序是先盟军后德军（因此双方都有 2 个连续回合）。

- 补给兵员在夜间回合到达。

- 夜间回合游戏步骤是：

- A. 盟军夜间兵员补充和移动阶段。
- B. 盟军夜间战斗阶段。
- C. 德军夜间兵员补充和移动阶段。
- D. 德军夜间战斗阶段。

- 注意：夜间回合无其它阶段（如补给、修桥、重整、交通等）

## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

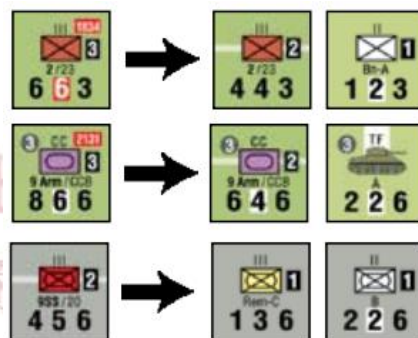
- 兵员补充数量印在回合记录条上：
  - 如果有 1 个补充单位，只能用于补充步兵单位；
  - 如果有 2 个补充单位，第 1 个用于补充步兵单位，第 2 个可用于补充坦克、侦察、高射炮或步兵单位。
- 每个补充单位可使“半血”单位恢复“满血”，或让已被消灭单位恢复为“半血”单位。
- 补充单位无法储存，不使用则作废。
- 玩家可在夜间移动阶段，使用补充单位。
- 只有已被消灭的单位，或在场上的、有补给的、非被牵制的、非混乱的单位能接受兵员补充（在敌方单位相邻格的也可接受补充）。
- 已被消灭单位恢复为“半血”单位，需受以下限制：
  - 必须放置在友方控制的城市、小镇或入场格（村庄不行），且没有敌方路障，以及可通过道路与友方补给源相连。
  - 不可放置在敌方单位相邻格。
  - 必须放置在有相同军/集团军番号颜色的单位的 5 格内。
  - 德军单位可放置在非 EZOC 的 K、L、M 入场格。
- 大单位：只有在场上的、有补给的、非被牵制的、良好秩序的、同一类型的战斗残部单位（Remnant unit）存在时，才可用已被消灭的单位中失血面堆叠点数为 2 的单位，替换场上的残部单位。
- 用补充标记指明接受兵员补充的单位。在随后的 AM 回合，这些单位可至少移动 1 格且无法攻击。补充标记不影响单位的防御值，在战斗阶段结束时移除。
- 火炮单位以及，OOS 的、混乱的、被牵制的、或标有夜间标记的单位，不能接受补充。
- TQ5 及以上的德军坦克单位、攻击值带黑框的德国坦克单位、von der Heydte、150th Panzer Bde、盟军空降单位、火炮单位、英军单位以及任何已投降单位，永远不能接受补充。
- 夜间移动：
  - 移动规则同正常规则，但每方只能移动 3 个堆叠（可使用全部 MA）。
  - 允许急行军和战术移动。
  - 不能 SM。
- 夜间战斗：
  - 战斗规则同正常规则，但只有夜间标记的单位才可攻击。
  - 在 Ready 面的火炮单位可正常提供攻击性或防御性火炮支援，无需夜间标记。
- 在 PM 回合为随后的夜间回合放置夜间标记（限 3 个堆叠），如果双方都不放，则跳过夜间移动和战斗回合。
- 被牵制的、无补给的（包括缺油的德军单位）或混乱的单位不可被放置夜间标记。
- 有夜间标记的单位在 PM 回合时，只能使用 1MP（非战术移动），且不可攻击。
- 夜间炸桥的条件见 7.4。





## 26 . 拆分单位

- 双方均可以将单位拆分为若干个小单位，拆分后放在一起并正常移动、脱战或推进。
- 3 格血大单位可拆分为 2 个单位和 1 个战斗残部单位。
- 拆分必须在单位移动、脱战或战后推进前进行。
- 拆分只能在友方移动或战斗阶段，而非敌方回合。



- 混乱单位不可进行拆分。
- EZOCs、OOS 和牵制标记对拆分无影响。
- 拆分形成的单位数量受算子数量限制。
- 战术提醒：被牵制的单位可拆分为 2 个单位，1 个坚守防线，另 1 个尝试脱战。
- 拆分形成的单位通常只有 1 格血，其它特点与正常单位相同。

拆分后士气值通常小于原单位。

- 拆分形成的单位可重新配属给原单位：此时移除拆分单位，原单位+1 格血。单位重建只能发生在移动阶段，在 2 个单位完成移动后的瞬间。

## 27 . 特殊单位

- **盟军工兵单位**：被迫撤退 3 格时被消灭（算子防御值为白描）
- **Von der Heydte ( 史塔瑟作战 )**：第 3 回合以空降方式入场，降落点为任意开阔地或浅森林格，不能有城市、小镇、敌方单位或 EZOC。放置后掷骰并查询 Von der Heydte 表，确定存活情况。降落回合不能移动。降落后果视作正常单位。
- **英军单位**：
  - 移动限制：所有英军单位必须始终在西部地图以及 Meuse 河以西活动。
  - 第 29 回合或德军渡过 Meuse 河后，第 29 装甲旅不受上述移动限制。
  - 攻击限制：英军与美军不能参与同一次攻击，但堆叠在一起时可共同防御。
  - ANTWERP ( 安特卫普 ) 防御：德军单位通过 F 或 G 入场格退出西部地图时，盟军必须将英军单位移至 ANTWERP Box ( 在出现上述情况的德军回合结束时，盟军玩家选择地图上的任意英军单位 )，且在 Box 中的英军单位防御值要至少比德军攻击值大 6。如果现有英军单位不足于满足以上条件，则在所有英军增援到达时，需增援 ANTWERP，直到满足条件。



- **Sturmtigers and Brummbärs ( 攻城利器 )**：攻击村庄、小镇或城市格时，攻击值翻倍。这些单位的攻击值以黑框白字表示。



- **Kampfgruppe Peiper ( 派普战斗群 )**：第 1 党卫军的 4 个单位。

- 可在第 1 个夜间回合移动和战斗（即使在 PM 回合已耗费全部 MA 和发生过战斗）。
- 在 12 月 16 日夜间移动阶段结束时堆叠在一起的任何德军单位，可参与派普战斗群的夜间战斗（只能在夜间战斗时启用，夜间移动时不可），并可正



## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群 : 259350919

常战后推进。

- **美军第 2 师** : 游戏开始时在 1535、1536 格的两个团 ( 算子右上坐标数为红色 ), 第 1 回合不可移动, 第 2 回合只能移动 2 格。



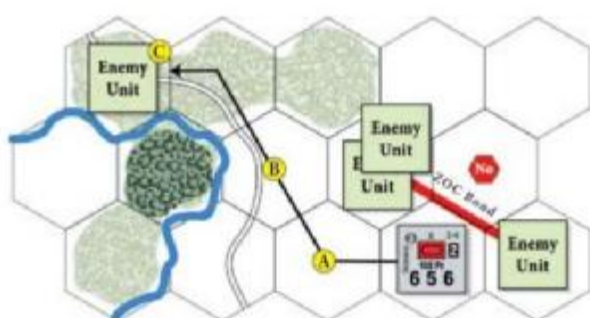
- **第 653PzJ** : 该单位入场时间不确定, 在第 4 回合掷骰确定 ( 结果为 1-2, 本回合入场; 3-4, 下个回合入场; 5-6, 不再入场 )。



- **Sola 先生和 150 装甲旅**



- 具备渗透能力, 还可提供战斗奖励。
- 只有不被察觉时才可使用上述特殊能力, 是否被察觉由掷骰确定:
  - ◆ 结果为不被察觉, 且单位在本回合使用了 1 个或全部特殊能力时, 则该回合结束时自动被察觉。
  - ◆ 结果为被察觉时, 单位无法使用特殊能力, 视作正常单位。
- 当盟军单位移入该单位相邻格时 ( 注意: 这不等于初始状态时该单位与盟军单位相邻 ), 不可掷骰。
- **渗透移动**. 需掷骰确定:
  - ◆ 结果为 1-3 时, 渗透成功, 无视此格的 EZOC ( 但 EZOC Bonds 不可无视 ), 每经过 1 个 EZOC 掷骰 1 次。
  - ◆ 结果为 4-6 时, 渗透失败, EZOC 正常存在, 且不可再次尝试渗透。
- **战斗奖励**
  - ◆ 在不被察觉情况下, 发起突然袭击, 如果成功 CRT 右移 1 列。
  - ◆ 1-3, 突袭成功; 4-6, 失败。
  - ◆ 不管是否成功, 发起空袭后该单位被察觉, 攻击后视作正常单位。



例: Skorzeny单位未被察觉, 尝试按图示线路移动。在A格掷骰成功 ( 2个敌方单位但只有1个EZOC, 只掷骰1次 ), 无视EZOC。B格再次成功, 然后对C格发起突袭, 如果掷骰成功则CRT右移1列, 如果不成功则正常裁决。

## 28. 天气

- 第 1-10 回合, 地面泥泞 ( 游戏设置的常规条件 )。从第 11 回合开始, 地面冻结, 便于机械化单位移动 ( 使用 TEC 的 Frozen MP )。

## Ardennes '44 第 2 版主要规则完全汉化版

LEOZHU 汉化 战棋研究室博客 <http://blog.sina.com.cn/warboardgame> 战棋 QQ 群：259350919

- 第 1-14 回合，多云天气。从第 15 回合起，天气放晴，应用以下规则：
  - 盟军玩家获得空中支援。
  - 盟军玩家投降掷骰应用-2 修正（空降补给成为可能）。
  - 德军玩家缺油掷骰应用+1 修正（由于莱茵河西部铁路网遭到空袭）

### 29. 第 1 回合特殊规则

- 右上角坐标为红色的算子，第 1 回合不可移动或脱战。战斗被迫撤退时可正常撤退，但仍需遵守移动限制。可以攻击但不能推进。
- 例外：如果德军单位推进到 V/187 或 V/406 火炮单位相邻格，火炮单位可不受上述移动限制，而以全部 MA 移动。
- 只有第 1 回合，允许 212th VG 的 1 个单位从 1006 格移入并停在 1005 格。
- 第 1 回合，德军单位不能进入其他师的初始集结区域，也不能进入本师集结区域的背后，但可自由移动和推进进入美军地域。第 1 回合后，无视各师界线。
- 第 1 回合，美军遭遇战略突袭，应用以下规则：
  - 只有 V/187 和 V/406 可以提供防御性火炮支援。
  - 美军单位都不能使用 SM。
- 第 1 回合，德军火炮单位只能为同军的单位提供进攻性火炮支援。此后回合不受限制。

### 30. 胜利条件

- 在盟军玩家回合检定胜利条件，如果德军玩家达成胜利条件，则游戏立即结束。
  - 控制胜利格：德军玩家占领此格或最后通过此格，且该格可通过道路获得补给。
- 以下 1 种或几种情况满足时，视作德军胜利：
  - 通过 F 或 G 入场格退出西部地图的德军单位，总攻击值至少为 24，且至少一个入场格通过道路获得补给（在胜利检定阶段时）。
  - 控制 Liege（列日）全部 4 格。
  - 控制 Meuse 河沿岸 6 个胜利格中的 4 个：Givet、Dinant、Namur、Andenne、Huy 和 Amay。
  - 控制西部地图的 6 个胜利格。
- 盟军胜利
  - 阻止德军胜利，或
  - 在连续 2 个胜利检定阶段，占领 3 个或更多的德军初始集结区域，且每个区域至少有 1 个盟军战斗单位（这些单位在每个胜利检定阶段必须有补给）。盟军达成此胜利条件时，德军即使同时达成上述胜利条件，亦视作盟军胜利。

### 31. 剧本设计（略）



32 . 油库 ( 可选规则 , 略 )

33 . 路障 ( 可选规则 , 略 )

35 . 15 项限制因素 ( 可选规则 , 略 )

LEOZHU 战棋汉化作品  
版权所有 禁止商用

LEOZHU 战棋汉化作品  
版权所有 禁止商用

LEOZHU 战棋汉化作品  
版权所有 禁止商用