

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

登陸日：骰子游戏 D-Day Dice

概述 (OVERVIEW)

玩家扮演盟军的士兵，尝试组织起攻击小队，去破坏机枪碉堡。每位玩家在游戏开始时，就只有一队几名士兵的小队，其它什么都没有。经过游戏的进行，玩家将会取得资源、一个阵地接一个阵地般，在滩头上进行推进。在当中，虽然小队也会变得更强、更有杀伤力，但因为任务非常艰巨，玩家不成功便成仁。

【登陸日：骰子游戏】是一款合作类游戏，所有玩家都要互相支持帮忙，共同面对敌人。如果当中有一位玩家失败，就代表全部玩家都失败，也就输了游戏啦！

游戏配件 (COMPONENTS)

8 张双面印刷战斗地图

(老虎演习/奥马哈海滩、犹他海滩/黄金海滩、朱诺海滩/宝剑海滩、奥克角/梅维尔碉堡)



4 张资源转盘卡 (4 种颜色、每位玩家 1 张)



4 组特制骰子 (每位玩家 6 颗: 2 颗红色、2 颗白色和 2 颗蓝色)



4 个牌库，各含 13 张一般专业兵种卡 (4 种颜色、每位玩家 1 个牌库)



11 张独特专业兵种卡



4 个小队标志物 (4 种颜色、每位玩家 1 个)



4 颗一般六面骰 (d6)



28 张物品卡:

10 张一般物品卡



18 张特殊物品卡



6 张载具卡





12 张勋章卡



登陸日：骰子遊戲

D-Day Dice

游戏开始 (GAME START)

玩家各自选择自己的小队颜色，还有相对应的专业兵种卡牌库、小队标志物及资源转盘卡。然后，选择一张战斗地图(初学者建议选择「老虎演习」作为练习)。所有玩家把各自的小队标志物，以一条 V 形徽章  那一面朝上的方式，放到地图的起始位置  上(通常是「敌军阵地 Sector 1」)。在小队推进时，代表他们的指标物会在战斗地图上移动，用以记录他们的位置。

然后，玩家必须检视他们所选择战斗地图的适用「专业兵种」和「物品」(每张地图都有不同的组合，在规则书后面的篇幅会对战斗地图加以叙述)。把那些适用的「物品」和「独特专业兵种」放置成一个供应库(在桌上每位玩家都可以拿到的地方)，并且每位玩家从各自的「一般专业兵种」牌库，抽出各自的「一般专业兵种卡」(成为手牌)。把不适用的「物品」和「专业兵种」放回游戏盒中。「勋章卡」也是放在桌子上，但它们不成为供应库的一部份(详见第 5 页的「勋章卡」)。

回合流程 (TURN SEQUENCE)

游戏是同时进行的。所有玩家一起进行游戏回合。一个回合分为 5 个阶段。每个阶段必须每位玩家都完成之后，才会进到下一个阶段。

阶段 1： 掷骰(直到你有你的「最终掷骰结果(Final Tally)」)

阶段 2： 维护(计算「红、白、蓝」奖励，获得勋章卡，调整资源卡及改变小队标志物的顶面)

阶段 3： 征召专业兵种/寻找物品/(还有交易资源/购买勋章卡)

阶段 4： 移动并满足新的「敌军阵地」的要求(如果有的话)

阶段 5： 战斗(根据你所处的阵地，从你的小队中失去士兵)

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

阶段 1 · 掷骰 (ROLL THE DICE)

每个回合，玩家都会各自掷 6 颗骰子。在第一次掷骰时（也只有这时），当中掷出的 2 颗骰子必须「被锁住」且不能再重掷这 2 颗骰子了。第二次掷骰时，玩家可以保留或重掷剩下的 4 颗骰子里任何数量的骰子。在第三次及最后一次掷骰时，玩家可以重掷剩下的 4 颗骰子里任何数量的骰子。只有那 2 颗「被锁住」的骰子是永远不能被重掷的。当掷骰时，玩家可以征询其它人意见的。

当所有掷骰都完成时，在桌上呈现的骰子便成为「最终掷骰结果」。玩家必须记录每颗骰子的结果并进入下一个阶段。

掷骰结果



骷髅头符号（取消另一颗骰子结果）



星形符号（用来征召「专业兵种」）



一名士兵符号（用来扩编你的「小队」）



两名士兵符号（用来扩编你的「小队」）



勇气符号（用来「推进」）



工具符号（用来获得「物品点数」）

骷髅头符号（取消另一颗骰子结果）

在玩家「最终掷骰结果」里的每一颗掷出「骷髅头符号」的骰子，都会让该玩家自行选择取消另一颗骰子的结果（也就是忽略所选择取消的骰子之效果）。「骷髅头符号」不能取消另一颗「骷髅头符号」骰子的结果。

星形符号（用来征召「专业兵种」）

每名「专业兵种」都有一个特殊的星号成本。当玩家拥有足够星号去征召一名「专业兵种」时，该「专业兵种」会加入该玩家的小队里。一位玩家在一个回合里不能征召超过 1 名「专业兵种」。（详见第 5 页「专业兵种」）。

士兵符号（用来扩编你的「小队」）

依据骰子结果，增加 1 或 2 名士兵到你的小队中。


勇气符号（用来「推进」）


当敌人正在开火时，向碉堡推进靠的是「勇气」。


工具符号（用来获得「物品点数」）


这些代表由倒下的弟兄、供应包及其它来源所获得的物品。


在玩家「最终掷骰结果」里的工具符号数量，决定了该玩家可以获得的「物品点数」：


1 ×  = 1 点 物品点数

2 ×  = 3 点 物品点数

3 ×  = 6 点 物品点数

4 ×  = 12 点 物品点数

5 ×  = 24 点 物品点数

6 ×  = 48 点 物品点数

再多的话，每颗  加 24 点物品点数。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

红、白、蓝骰子 (RWB)

如果玩家掷出 3 个不同色但同样结果的骰子时，他可以获得一个「红、白、蓝」特殊奖励 (RWB)。这些奖励是算在骰子本身结果以外的，是不会取代骰子本身的结果 (骷髅头符号除外)。大多数这些奖励都有 2 个不同的可能 (用「或」来分开)，给予玩家依据需要来作出选择。以下是奖励的说明：



= **亡者礼物**：你寻获阵亡战友的战斗包。获得+20 点物品点数，并且忽略这几颗「骷髅头符号」的负面效果 (也就是它们不会取消任何骰子结果)。



= **领导力**：你自行选择增加 1 个白色骰子结果到你的「最终掷骰结果」里：它可以触发另一个 RWB 奖励 或 另一个小队获得+2 勇气。



= **增援**：增加+4 名士兵到你的小队中，以及+4 名士兵到你自行选择的另一个小队中。



= **生力军**：增加+6 名士兵。



= **战场呐喊**：增加+3 名士兵 或 如果你要在本回合移动时，忽略你要移动到的阵地所有要求，不用消费勇气就可以到达那里。「地雷」不会因此而被忽略的。当你已经移动过，「战斗」也是会照常发生的。



= **特别寻获**：你可以自行选择寻获一个面朝下的物品 (你仍然必须用物品类数去支付它的成本) 或 获得+2 星号。

阶段 2 · 维护 (UPKEEP)

当检视过各自的「最终掷骰结果」后，玩家记录他们可能可以获得的任何 RWB 奖励或勋章卡 (见下述)。依据玩家各自的「最终掷骰结果」，所有 RWB 奖励会随着所有资源收集而收集。所有东西都会记录在玩家各自的资源卡上。所有资源 (士兵、星号、勇气及工具) 是可以在回合之间进行累积的。

另外，在阶段 2 时，玩家可以改变他们的小队标志物的顶面。



使用这几个符号，来表示你已经花了多少个回合在一个阵地上。每次维护将顶面转到到一条 V 形徽章那一面。如果在维护时，已经是呈现三条 V 形徽章的顶面

时，把顶面转到  的那一面。



使用这一面来表示你的小队**必须**在本回合移动 (详见第 7 页「阶段 4 · 移动」)。



使用这一面来表示你利用「战场呐喊」的 RWB 奖励来移动。



当你在一个「此处不能逗留」的阵地时，将顶面转成这一面 (详见第 7 页「阶段 4 · 移动：推进」)。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

勋章卡 (AWARDS)

勋章卡可以靠 2 个途径的其中之一来得到：

- 如果玩家的「最终掷骰结果」为每个结果都出现一次（亦即像扑克牌里的顺子）的话，你可以在阶段 2 的时候**自行选择** 1 张勋章卡或
- 在阶段 3 时，如果玩家支付 6 个勇气符号的话，他也可以**随机**抽取 1 张勋章卡。

有些特定的战斗地图也会给予小队一些勋章卡。详见战斗地图的后述。

勋章卡打出的方式与一般物品一样（详见第 6 页「物品」），但必须是在任何阶段 1 的结束时打出（亦即在获得「最终掷骰结果」之后就要打出）。当使用过后，勋章卡就会被弃掉，并且不能在余下的游戏中再次被获得了。当勋章卡牌库用罄时，就不会再有勋章卡可以获得了。一个回合里，一个小队不能抽取超过 1 张勋章卡。

当一张勋章卡允许玩家可以去征召一名「专业兵种」或寻获一件「物品」时，这都不算在一回合一次的限制里。

阶段 3 • 征召专业兵种/寻获物品 (RECRUIT SPECIALISTS/FIND ITEMS)

专业兵种 (SPECIALISTS)

这些受过特别训练的士兵对于一个小队来说是生死存亡的关键。玩家必须掷出「星号」才可以征召「专业兵种」。每一名「专业兵种」都有他的特殊成本（譬如医务兵(Medic)成本为 4 个星号），以及一个永久能力可以影响他们所加入的作战小队（能力要到他死去才会失去的）。「专业兵种」的能力是可以累计的：假

设如果你有一名「老兵(Veteran)」和一名「随军牧师(Chaplain)」的话，你将可以在掷得每个 RWB 结果时获得+1 士兵及+1 勇气！

这里有 2 种「专业兵种」：

- 一般专业兵种是适用于所有玩家（他们会自各个颜色牌库）。
- 独特专业兵种是与物品一起放在供应库中。

在游戏一开始时，玩家必须根据他们所选择的战斗地图，来检视适用的「专业兵种」（详见规则书后述部份）。所有不是当中所到出的「专业兵种」必须放回游戏盒里（他们是不能被征召的）。

当玩家收集到足够的「星号」时，他便能够消费这些「星号」来征召一名「专业兵种」（一位玩家在一回合中只可以征召一名「专业兵种」）。从你的资源卡上扣除征召一名「专业兵种」的成本，再从手牌中或从供应库中，以面朝上的方式，打出你所征召的「专业兵种卡」到你的面前。这名「专业兵种」现在便成为你的小队中的一员。

「专业兵种」也算作士兵，所以玩家也是可以在战斗中选择牺牲他们的（详见第 9 页「阶段 5 • 战斗」）。当一名「专业兵种」阵亡时，他便不能再次被征召了。阵亡的「专业兵种」会翻面成面朝下，在余下的游戏中一直留在桌上。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

物品 (ITEMS)

掷到工具符号可以产生物品点数。当玩家收集到足够的「工具符号」时，他便能够消费这些「工具符号」来寻获一件「物品」（一位玩家在一回合中只可以寻获一件「物品」）。从你的资源卡上扣除征召该件「物品」的成本，再从供应库中，以面朝上的方式，打出你所寻获的「物品卡」到你的面前。这件「物品」现在便成为你拥有的物品清单之一。

这里有 2 种物品：

- 一般物品是永远适用于所有战斗地图（除非有指示）。
- 特殊物品是只会在特定的战斗地图上才会被寻获（参照战斗地图的描述来找出那些物品是适用的）。

物品只可以使用一次，使用后必须弃掉（在余下的游戏中，将它们面朝下放在供应库内）。

「专业兵种」拥有永久的效果，而「物品」却是「一次性」效果，使用「物品」时立即生效。虽然玩家只可以在一个回合里寻获一件「物品」，但在一个回合中并不会限制你使用「物品」的件数。你可以在任何时间使用「物品」（除非有指示），有些「物品」是在它们被寻获时就要被使用掉（像「对讲机(Walkie-Talkie)」或「哨子(Whistle)」）。请注意「物品」可能会影响阵地的防御值(DEF value)或机枪开火(Machine-Gun Fire)（见第 8-9 页），所影响的是在该阵地所有出现的全部小队，直到该回合结束为止。

载具 (VEHICLES)

载具通常是在特定的战斗地图（像朱诺海滩或宝剑海滩）的特别阵地上寻获；或者是因为「优异军团」勋章卡而获得的。一架载具寻获方式像一件「物品」（支付物品点数），但使用方式却像一名「专业兵种」那样：

- 它的特殊能力是持续的，影响它所处阵地里全部小队。
- 载具永远不能移动到地雷(Landmines)之上（就算你的小队无视地雷也不可以）。
- 载具永远不能进入一个碉堡。
- 一个小队在同一时间不能拥有超过一存载具。
- 载具是可以被交易的或被遗弃的，但当它们被遗弃时，它们便不能再次被寻获了。

（载具都是清楚可见的，所以严格来说，它们不是被「寻获」的：你所支付的物品点数就当作发动它的必要项目吧！）

交易 (TRADING)

因为这是一个合作类游戏，失去一位玩家就代表游戏失败了，所以小队之间必须尽可能地互相支持。这才是生存之道啦！

交易资源 (Trading Resources)

当 2 个或以上的小队同在一个阵地时，他们可以互相交易资源。资源包括士兵、勇气、星号、工具、物品及载具。勋章卡及专业兵种是永远不能以此方式进行交易（传令兵(Messenger)除外）。一个小队不能与不在同一个阵地的小队进行交易（除非另有规定）。一个小队可以进行无偿的资源交易。交易可以在任何时间进行。当战斗时（详见第 12 页「阶段 5 • 战斗」），在机枪开火的掷骰检定后，小队遭受伤亡之前是允许进行交易的，这样可以帮助他们减少损失。




与中尉交易骰子 (Trading Dice with the Lieutenant)

当使用「中尉(Lieutenant)」这名「专业兵种」时，每个小队都可以与另一个小队交易 1 颗（就只有 1 颗）骰子（亦即在一个 3 人游戏时，会有 1 位玩家不能在回合中进行骰子交

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

易)。交易的对象不需要位在同一个阵地里(因为中尉可以靠无线电及手势信号来联络其它人)。注意的是,阵地给予的虚拟结果(见第8页)或「领导力」RWB奖励是不能被交易出去的:只有实在的骰子才可以被交易。当进行「与中尉交易骰子」时,在下一阶段1再次掷骰之前,确认你的每个颜色骰子都有2颗。

阶段4 · 移动 (MOVING)


战斗地图被分成很多格,称之为「阵地」。作战小队是被允许可以停留在任何「阵地」上,最多3个回合(有时短有时长,视其特殊属性而定)。之后小队就必须离开阵地了。小队标志物印有V形佩章符号()。当你移动他的标志物进到一个新的「阵地」时,它必须展示顶面为一条V形佩章符号,以表示你是第一个回合在那里。当阶段2时,你必须转动你的标志物顶面为多加一条V形佩章符号。当你无法再转面到任何增加V形佩章符号的顶面时(亦即顶面已经展示时),转面到以提醒你,必须在下一个的阶段4时进行移动。

当一个小队决定进行移动(或被迫移动)时,它必须移动到毗连的一个「阵地」上(移动它的标志物,并展示顶面为一条V形佩章符号)。一个小队在一个回合中只可以移动一次,并且不能进到同样的「阵地」两次。小队可以侧移或前移,但永远不能后退。当一个小队前移时(亦即改变到下一个横行),它便视为「推进」了(见下述)。如果一个小队必须移动时,但又没办法进行的话(不管任何理由),它就算是被歼灭(全部玩家输掉游戏)。

推进 (ADVANCING)

玩家在每一次「推进」时都必须消费勇气才行。要消费的勇气量是依战斗地图而定(数字印在水平线左端的在勇气符号上)。进入碉堡也算是「推进」:勇气费用为碉堡上勇气符号里的数字所示。

阵地 (SECTORS)


SECTOR 1 在战斗地图上的「阵地」都拥有它们特别的属性(碉堡也视作为阵地)。这些属性会以图标或文本来标示(会在地图图例加以描述)。在所有地图的下方,起始阵地都会标示有的符号,以及相对应的起始资源。以下是最常见的阵地属性:

特殊指示:



简单依循所标示的指示。阵地指示优先于一般的游戏规则。参照地图的描述来了解这些指示的全部含义。当所标示为绿色时,代表指示是对玩家有利的;当标示为红色时,代表指示是对玩家不利的。

SECTOR 6 不能在此逗留

 标示有一个黑盾的阵地,代表说你不能在那里停留超过1回合。也就是你必须在下一个阶段4(移动)时移出去。

SCOUT 要求:必须有什么才能移动到这里

很多阵地都需要小队能拥有特别的「专业兵种」才能进入。小队必须在移动到阵地的当下,一直保持拥有所要求的「专业兵种」。小队是不能说先移动再来补征召「专业兵种」的。这个要求只有满足一次就够了:如果所要求的

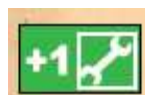
登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

「专业兵种」在之后阵亡的话，小队仍然可以逗留。唯一能忽略进入阵地要求的方法是利用「战场呐喊」RWB 奖励。



要求：牺牲什么才能移动到这里

当你需要牺牲一名「专业兵种」，你必须在你的小队到达阵地时，就已经拥有所要求的「专业兵种」。有时候，牺牲标示为「1 专业兵种 (Specialist)」，在这种场合之下，你可以选择任何「专业兵种」来满足这个要求。这个牺牲是发生在「阶段 4·移动」，是不会算进去在「阶段 5·战斗」遭受的伤亡里。唯一能忽略进入阵地要求的方法是利用「战场呐喊」RWB 奖励。



每个回合有奖励

有些阵地会给予奖励（根据标示的图示而定），这些奖励会加到「最终掷骰结果」里（阶段 1·掷骰）。这些奖励结果没有特定的颜色，所以不会让玩家去加以获得 RWB 奖励，也不被中尉来交易的。



每个回合有惩罚

有些阵地会拿走特定的掷骰结果（根据标示的图示而定）。这些惩罚会每一个回合都发生：简单地从「最终掷骰结果」里（阶段 1·掷骰）扣除这些惩罚即可。如果你在「最终掷骰结果」里没有掷出特定的结果时，你是不用承受惩罚的。

防御力 (DEFENSE (DEF))



每个阵地都有一个盾牌图标标示有一个大数字：这个数字为「防御值」(DEF)。一个阵地的防御值代表了每个出现的小队必须损失的士兵数量。数字越高，代表阵地越致命（详见第 9 页「阶段 5·战斗」）。有时候，防御值盾牌是黑色而

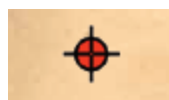
不是白色的：简单就是小队在该阵地不能逗留超过一个回合；对防御值是没有影响的。



有些阵地可能会
有超过一个防御

值：这种情形，你必须在你的第一个战斗回合时，使用第一个（也是最低的一个）防御值，第二个战斗回合时，使用第二个防御值，如此类推。你的标志物顶面的 V 形佩章条的数量，也是代表你需要使用那一个防御值。

有些物品及效果都允许玩家减低阵地的防御值（例如：火焰喷射器(Flame-Thrower)或火箭炮(Bazooka)）。当这种情形发生时，阵地防御值的改变是会影响所在的全部作战小队的，**直到该回合结束**。注意的是，全部防御值减低效果都是可累积的，但如果一个阵地的防御值被降到 0 以下时，它还是为 0 而已。



机枪开火 (MACHINE GUN FIRE (MGF))

有些阵地会暴露在机枪开火之下。这些阵地会有一个特殊的符号标示在防御值的旁边。当小队出现在这种阵地时，一位玩家掷出 1 颗一般六面骰 (d6)，将点数加到该阵地的防御值上。

在特殊的情况或当使用特定物品时（像使用双筒望远镜(Binoculars)），MGF 骰子是可以重掷或改变的。如果因为任何理由造成 MGF 改变，所在的全部作战小队都会受到影响。

在某些战斗地图上，有些阵地会有超过 1 个 MGF 符号，当这种情形发生时，将全部 MGF 掷骰结果加起来成为最终 MGF 掷骰结果。



特殊伤害

有时候，当掷到一个「6」时，

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

MGF 会造成特殊的伤害。当有这种情况时，你可以发现在 MGF 符号旁边会有一个骰子图示。简单参考战斗地图的图例，来确认所遭受的是什么特殊伤害（通常为玩家损失 1 点勇气或 1 名自行决定的专业兵种）。任何骰子掷到 6 都会激活特殊伤害：在拥有多个 MGF 符号的阵地时，你是有可能会遭受多个特殊伤害的。特殊伤害永远加到常规 MGF 伤害之上。



地雷 (LANDMINES)

当从一个阵地移动到另一个阵地时，如果小队刚好需要跨过地雷线的话，那么必须立即掷 1 颗骰子来决定小队损失多少。一名「医务兵(Medic)」可以把掷出点数减少 1 点，而一名「扫雷兵(Minesweeper)」可以完全避免损失。地雷掷骰可以被一些效果来修正（像使用双筒望远镜(Binoculars)）。如果在同一个回合中，超过一个小队通过同一条地雷线时，他们必须各自进行掷骰（因为有些小队面对地雷阵时，比较幸运嘛）。



障碍物 (BARRIERS)

障碍物是不能通过的：作战小队永远不能通过它们，就算是「战斗呐喊」RWB 奖励的情况下也不行。「铁丝钳(Wirecutters)」例外。

阶段 5 · 战斗 (COMBAT)

不管一个作战小队是否进行移动，它都会遭受敌人在阶段 5 给予的伤亡。小队中士兵的损失数量等于所处阵地的防御值 (DEF) (加上可能的机枪开火 (MGF))。

伤亡 (CASUALTIES)

每当一位玩家遭受伤亡时（在任何阶段中），他必须从他小队的总士兵数量中，扣除伤亡数

量（不要忘记「专业兵种」也算是士兵）。如果在小队中已经没有任何士兵（或「专业兵种」）时，该小队被歼灭，并且玩家们输了游戏。

胜利

全部玩家必须进入碉堡，并至少各自幸存一名士兵时，玩家们便赢得游戏。即使只有一个小队办不到，全部玩家还是会输了游戏。

当一个小队成功进入碉堡时，它便被视为是「安全」了，并且不会再有危害它的事情发生（它停止掷骰）。玩家将幸存的「专业兵种」放到碉堡旁。每名这样的幸存「专业兵种」都可以减少碉堡的防御值 1 点，带给余下的小队帮助。如果有 2 个或以上的小队同时进入碉堡的话，它们不能以这种幸存「专业兵种」方式来互相得到好处。当最后一个小队成功进入碉堡时，游戏便告结束。

失败

为了成功的反攻，盟军必须靠着所有人来确保拿下滩头。就算是只有一个小队失败，也会导致敌人重新振作，危及盟军的登陆。

只要以下 2 个情形出现 1 个的话，游戏便会以失败作结：

- 一位玩家已经没有任何士兵，包括专业兵种（亦即小队被歼灭了）。
- 一个小队被迫移动，但又办不到的时候（因为阵地要求或缺乏勇气时）。

规则冲突与平手 (RULE CONFLICTS AND TIES)

如果你遇到规则跟卡牌文本之间有冲突，并且

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

没办法决定谁比较优先时，可以采用以下的优先级来解决冲突：

- 1- 勋章卡（高于一切）
- 2- 物品及载具
- 3- 专业兵种
- 4- 阵地属性
- 5- 游戏规则（以上一切都比它优先）

另外，如果 2 个小队在进行同样事情时，出现平手状况的话（例如寻获一件物品、从战斗地图上拿起物品或勋章卡...等等），拥有比较少士兵的小队永远是优先的。如果还是平手时，掷骰决定（或是彼此商量决定）。

可选规则 (OPTIONAL RULES)

单人模式

【登陸日：骰子游戏】也是独乐的很好选择。除了交易以外（见下述），全部一般规则照常适用。在物品、勋章卡及 RWB 奖励当中提到的「另一个小队(another Unit)」，在现在则改为影响玩家本身（譬如说，「增援」RWB 奖励现在给予单人玩家 4+4 士兵）。而例外是在文本分成 2 部份的勋章卡（像「纪念十字勋章(Memorial Cross)」），在这种状况下，你只能把自己视为当中的第一个部份。以下这些卡牌是不适用于单人模式的：「维多利亚十字勋章卡(Victoria Cross Award)」、「战地记者(War Correspondent)」专业兵种卡，还有以下物也不适用于单人模式：「信鸽(Carrier Pigeon)」、「公文包(Dispatch Case)」及「迫击炮(Mortar)」。

为了要给予单人玩家一个表现的方向，让他在下一次进行同一张战斗地图游戏，是有个进取心，我们建议可以加入「胜利分数」的可选规则来计分（见第 11 页）。

单人交易

如果你征召到「中尉(Lieutenant)」的话，拿取第二组 6 颗骰子并掷骰一次（掷到骷髅头也不一定要重掷，因为它们很有可能可以组成「亡者礼物」RWB 奖励）。然后，把这些骰子置于一旁成为你的「交易库」。

「中尉(Lieutenant)」允许你进行交易，每回合一次，1 颗「最终掷骰结果」骰子换 1 颗「交易库」里的骰子。这是个好方法去丢掉不想要的「骷髅头」。不一定要交易同样颜色的骰子。来自「交易库」的骰子只可以被交易一次（之后其它的就弃掉）。在下一次「阶段 1 · 掷骰」再次掷骰之前，确认你的每个颜色骰子都有 2 颗。

火箭筒大兵

为了让游戏困难度减低，全部特殊物品都适用，不用去理会地图的限制。如果你仍然觉得游戏太难时，连全部专业兵种都这样做吧！

士兵加掷（推荐）

如果你在任何回合的第一次掷骰时，未能掷出任何「士兵」的话，你可以重掷全部 6 颗骰子（一场游戏一次）。

优良装备

所有作战小队一开始游戏时都拥有 10 点物品点数。

随机专业兵种

为了要取代下述每个战斗地图所指定的可适用「专业兵种」，玩家们可以尝试进行不同的

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

组合。玩家先把他们的「一般专业兵种」分成 3 个不同牌堆（依照「专业兵种」的成本）。完成之后，玩家各自随机从 2 星牌堆中抽出 3 张卡牌、3 星牌堆中抽出 3 张卡牌和 4 星牌堆中抽出 1 张卡牌（一共 7 张卡牌）。这会让每个小队都有不同的「专业兵种」。现在，把「独特专业兵种卡」一起洗匀，每位玩家抽出一张卡牌，并把它们放到供应库中。

警告：你们去的路可能变化很大喔！根据不同的地图，随机专业兵种可能会使得游戏在玩家之间很不平衡。

后勤官的一时兴起

为了要取代下述每个战斗地图所指定的可适用「特殊物品」，玩家们可以尝试进行不同的组合。玩家简单地把特殊物品牌堆洗匀，每位玩家抽取 2 个物品放入供应库中（所以一个 2 人游戏会有 4 个特殊物品）。全部一般物品照常适用。

警告：你们去的路可能变化很大喔！缺乏某些关键特殊物品可能会导致特定的战斗地图，充满艰辛（例如是在奥克角里的「抓钩 (Grappling Hook)」和「绳梯(Rope Ladder)」)。

胜利分数 (VP) (单人模式推荐)

为了增加玩家的竞争性（单人为进取心），如果能决定出他们的胜利是如何光荣，或是失败是如何悲惨，对于游戏来说多少可以增添乐

趣。胜利分数是在游戏结束时进行计分的（不管胜利或失败）：这可以便玩家有个分数去挑战下一次游戏。

- 成功进入一个碉堡 获得 20 分；
- 第一位成功进入一个碉堡 额外获得 20 分（如果有 2 位或以上玩家在同一个回合都做到，那么他们都可以获得 20 分）；
- 最后一个（在碉堡之前）逗留的阵地编号 $\times 10$ 分；
- 一个小队中每名幸存的士兵 获得 1 分；
- 一个小队所剩下的每一点勇气点数 获得 2 分；
- 一个小队中每名幸存的专业兵种 获得 3 分；
- 每获得一张勋章卡 获得 10 分（每一张获得的勋章卡，不管是面朝上或面朝下的）。

如果单人玩家赢得游戏，当他计算胜利分数时，他可以将进入碉堡和第一位进入碉堡的分数都算进去。

举例来说，如果单人玩家赢得奥巴哈海滩，幸存 5 名士兵及 4 名专业兵种、和剩下 2 点勇气点数，他获得的胜利分数会是：

进入碉堡 20 分 + 第一位进入碉堡 20 分 + 最后阵地（在进入碉堡前的阵地是#9）90 分 + 幸存士兵 5 分 + 幸存专业兵种 12 分 + 剩下勇气点数 4 分 + 没有勋章卡 0 分，总分为 151 分。

如果你想知道你和你的伙伴合作得有多好，只要简单地计算所有玩家的胜利分数。你的团队胜利点数等于玩家最低胜利分数。

盲目开始

在游戏一开始时，玩家可以忽略战斗地图上标示的起始资源，并简单地增加 1 名士兵到他们的资源卡上。然后，每位玩家掷出各自的小队

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

标志物 4 次，来决定各自的额外起始资源，将下列结果加总起来：



1、2 或 3 条 V 形佩章
= 1、2 或 3 兵士兵



1 或 2 个箭头 = 1 或
2 个星号



盾牌 = 什么都没发
生

【登陸日：骰子游戏】是献给所有在那个决定命运早晨的决胜时刻中，抛头颅洒热血的年青人们。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 (BATTLE MAPS)

战斗地图是由浅入深的设计，让你一步步进入游戏的世界里。在你第一次接触【登陸日：骰子游戏】时，我们强烈建议你先从「老虎演习 (Exercise Tiger)」(盟军在 1944 年 4 月进行模拟诺曼底登陆的演习)。先由老虎演习的「实弹演习(Practice Run)」开始。当你对于基本掷骰机制了解之后，你可以尝试进行「基本训练」，当中会导入「专业兵种」的元素。之后，你可以挑战「进阶训练」。确定你能安然通过「老虎演习」再来执行更严峻的抢滩任务，像奥马哈海滩及黄金海滩吧！

战斗地图 N-01：老虎演习

老虎演习：实弹演习

在「实弹演习」中，你将可以忽略阵地属性。你只要关心每个阵地的防御值(盾牌图示)就可以了。记住，你不能在黑盾的阵地(阵地 4 及 6)上逗留超过 1 个回合。另外，你也可以忽略所有「机枪开火」图示及地雷。

之于骰子，你只要关心「士兵」及「勇气」即可。你需要士兵来存活，勇气来推进。其它骰子结果在此时都不算数。

这个演习的目标是活着进到碉堡，战斗即将开始。如果其中一个作战小队在途中阵亡的话，其它玩家必须继续完成目标。

如果你想的话，你也可以记录你所得到的「星号」和「物品点数」。这可以用来决定在优胜者中，谁在「实弹演习」里表现最好。

老虎演习：基本训练

在「基本训练」中，你将仍然可以忽略阵地属性，但「机枪开火」及地雷除外。这个增加一定程度的困难及危险性。

为了让你能够完成训练，你需要获得「专业兵种」。这个演习的目标是活着进到碉堡，战斗即将开始。如果其中一个作战小队在途中阵亡的话，其它玩家必须继续完成目标。你可以利用胜利分数可选规则来计算，谁在「基本训练」里表现最好。

因为在「基本训练」中是没有导入「物品」的，所以忽略在你「最终掷骰结果」里的所有「工具」掷骰结果(可以的话重掷它们)。

以下是在「基本训练」中适用的「专业兵种」：

一般专业兵种：

- 登陆指挥官 (Beachmaster)
- 下士 (Corporal)
- 医务兵 (Medic)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 狙击手 (Sharpshooter)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 中尉 (Lieutenant)
- 工兵 (Engineer)
- 将军 (General)

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

老虎演习：进阶训练

现在你真的要面对真枪实弹了！在「进阶训练」中，所有游戏及阵地的规则都要使用了。物品也可取用的。

这个演习的目标是活着进到碉堡，战斗即将开始。如果其中一个作战小队途中阵亡的话，全部玩家都会输了游戏。所以小队之间要互相帮忙才能渡过危险。有些额外的地方要注意：

阵地 2 及 3：提到的专业兵种自动加入小队（无需通过征召）。

阵地 7 及 10：必须牺牲任何 1 名专业兵种才可以要到这里来。

阵地 9：虽然在这里可能寻获不到物品，但在这里仍然可以使用先前已寻获的物品。

阵地 10：当你移到这里时，你只可以获得 1d6 名士兵，但不是每一回合。

以下是在「进阶训练」中适用的「专业兵种」及「物品」：

一般专业兵种：

- 登陆指挥官 (Beachmaster)
- 下士 (Corporal)
- 医务兵 (Medic)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 侦察兵 (Scout)
- 狙击手 (Sharpshooter)
- 老兵 (Veteran)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 工兵 (Engineer)
- 中尉 (Lieutenant)
- 传令兵 (Messenger)
- 将军 (General)

特殊物品：

- 火箭筒 (Bazooka)
- 公文包 (Dispatch Case)
- 防弹衣 (Flak Vest)
- 护身符 (Lucky Charm)
- 战略地图 (Strategic Map)
- 工具包 (Toolkit)

这张地图纪念在 1944 年 4 月 28 日捐躯的 638 位美国军人，他们的船在去「老虎演习」被途中，被德国鱼雷艇鱼雷击沉。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 N-02：奥马哈海滩

阵地 5：机枪开火的特殊伤害是「-1 名专业兵种」。这名专业兵种是在常规机枪开火伤害时，最先阵亡的。如果你在你的小队中，没有拥有任何专业兵种的话，忽略此损失。

阵地 7：虽然在这里可能寻获不到物品，但在这里仍然可以使用先前已寻获的物品。

阵地 8：同一时间在这里不能超过 1 个小队。任何在这里的小队必须先离开，另一个小队才能进入这里。

注意的是，在阵地 3、7 及 9 的炸弹爆炸是单纯的美工而已。

以下是在「奥马哈海滩」中适用的「专业兵种」及「物品」：

一般专业兵种：

- 下士 (Corporal)
- 战争英雄 (Hero)
- 医务兵 (Medic)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 侦察兵 (Scout)
- 狙击手 (Sharpshooter)
- 老兵 (Veteran)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 战地摄影师 (Combat Photographer)
- 假目标 (Decoy)
- 中尉 (Lieutenant)
- 传令兵 (Messenger)

特殊物品：

- 军官夹克 (Command Jacket)
- 公文包 (Dispatch Case)
- 防弹衣 (Flak Vest)
- 护身符 (Lucky Charm)
- 迫击炮 (Mortar)
- 战略地图 (Strategic Map)
-

这张地图献给传奇的战地摄影师罗伯特·卡帕 (Robert Capa) 和美军第一步兵师的将士们 (又名「红一纵队」)。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 N-03：犹他海滩

在阵地 2 起始时，会给予你 1 名「下士 (Corporal)」专业兵种，但没有士兵。

机枪开火的特殊伤害（阵地 6、13 及 14）为「-1 勇气」。如果你没有剩下任何勇气，忽略此损失。

阵地 6：你不能重掷「骷髅头」的结果，但你仍然可以忽略它（使用「狙击手 (Sharpshooter)」）或改变它的结果（使用「弹药箱 (Ammo Box)」或「双筒望远镜 (Binoculars)」），就是不能重掷啦！

阵地 10 及 12：「臂章 (Shoulder Patch)」及「火焰喷射器 (Flame-Thrower)」只能在这里寻获（「臂章」在阵地 10，而「火焰喷射器」在阵地 12）。第一个进入的小队可以免费寻获它们。因为它们在地图中其它阵地是找不到的，所以请在游戏开始之前，先把这 2 个物品置于供应库之外。

阵地 11：如果你在「最终掷骰结果」中获得 4 个相同结果时，你可以获得 5 名士兵。如果你在「最终掷骰结果」中获得 5 或 6 个相同结果时，你仍然可以获得奖励。这个 5 名士兵奖励为任何 RWB 奖励之上。

以下是在「犹他海滩」中适用的「专业兵种」及「物品」：

一般专业兵种：

- 登陆指挥官 (Beachmaster)
- 随军牧师 (Chaplain)
- 下士 (Corporal)
- 战争英雄 (Hero)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 侦察兵 (Scout)
- 狙击手 (Sharpshooter)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 假目标 (Decoy)
- 将军 (General)
- 中尉 (Lieutenant)

一般物品：

- 臂章 (Shoulder Patch)（位于阵地 10）
- 火焰喷射器 (Flame-Thrower)（位于阵地 12）

特殊物品：

- 弹药箱 (Ammo Box)
- 公文包 (Dispatch Case)
- 护身符 (Lucky Charm)
- 小本圣经 (Pocket Bible)
- 测距仪 (Rangefinder)
- 信号灯 (Signalling Lamp)

这张地图献给准将西奥多·小罗斯福及第 4 步兵师的官兵们（又名「常春藤师」）。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 N-04：黄金海滩

在这张地图，2 个碉堡都各自需要至少 1 个小队去占领。当一个小队进入其中之一个碉堡时，该小队就会移出游戏了（照「胜利」那个章鱼所写的，将它的专业兵种留下，来减低该碉堡的防御力）。

阵地 8：第一位进入这里的玩家可以自动获得一张勋章卡。这种方式获得勋章卡在一次游戏里就这么一次而已。喜欢照着历史的玩家可以选择拿取「维多利亚十字勋章(Victoria Cross)」(如果有的话)。

单人模式：当你玩的是单人模式时，你仍然必须进入那 2 个碉堡（占领一个，再侧移去占领另一个）。记住，因为你不能再次进入同样的阵地，所以你必须从阵地 9 或 10 进入第一个碉堡，然后从最上一个横行出来（再移动到第二个碉堡）。

以下是在「黄金海滩」中适用的「专业兵种」及「物品」：

一般专业兵种：

- 登陆指挥官 (Beachmaster)
- 下士 (Corporal)
- 医务兵 (Medic)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 排长 (Platoon Leader)
- 狙击手 (Sharpshooter)
- 老兵 (Veteran)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 工兵 (Engineer)
- 中尉 (Lieutenant)
- 后勤官 (Quartermaster)
- 传令兵(Messenger)

特殊物品：

- 火箭筒 (Bazooka)
- 中枢神经刺激剂 (Dexedrine)
- 防弹衣 (Flak Vest)
- 盖蒙弹 (Gammon Bomb)
- 护身符 (Lucky Charm)
- 小本圣经 (Pocket Bible)
-

这张地图献给单枪匹马占领了 2 个黄金海滩碉堡的连队士官长司丹利·霍利斯，以及格林霍华兹军团的官兵们。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 N-05：朱诺海滩

阵地 4 及 9：当你移入这里时，特别的专业兵种免费加入你的小队。如果你因为推进到阵地 9 而获得「登陆指挥官 (Beachmaster)」时，你不能获得他的 3 名士兵奖励(除非他在你推进前就你的小队里)。

阵地 5：「坦克(Tank)」可以在这里寻获到，但你必须使用物品点数来支付它的成本。记住，载具是不能通过地雷的。

阵地 7：如果「将军(General)」已经在场中的话，作战小队们都可以忽略本阵地的属性。

阵地 8：记住，惩罚只影响「最终掷骰结果」(你不会每个回合都失去 3 个星号，你只是单纯失去你的「最终掷骰结果」里的 3 个星号结果)。

阵地 11：如果你在「最终掷骰结果」中获得 4 个相同结果时，你失去 3 名士兵。如果你在「最终掷骰结果」中获得 5 或 6 个相同结果时，你仍然会失去这些士兵。

阵地 13：「火焰喷射器(Flame-Thrower)」只能在这里寻获。第一个进入的小队可以免费寻获它们。因为它在地图中其它阵地是找不到的，所以请在游戏开始之前，先把「火焰喷射器」置于供应库之外。

以下是在「朱诺海滩」中适用的「专业兵种」及「物品」：

一般专业兵种：

- 登陆指挥官 (Beachmaster)
- 下士 (Corporal)
- 医务兵 (Medic)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 排长 (Platoon Leader)
- 侦察兵 (Scout)
- 老兵 (Veteran)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 战地摄影师 (Combat Photographer)
- 中尉 (Lieutenant)
- 后勤官 (Quartermaster)
- 战地记者 (War Correspondent)

载具：

- 坦克 (Tank) (位在阵地 5)

一般物品：

- 火焰喷射器 (Flame-Thrower) (位在阵地 13)

特殊物品：

- 护身符 (Lucky Charm)
- 中枢神经刺激剂 (Dexedrine)
- 盖蒙弹 (Gammon Bomb)
- 测距仪 (Rangefinder)
- 信号灯 (Signalling Lamp)
- 工具包 (Toolkit)

这张地图献给里昂·梅左下士和德拉舒蒂埃军团的官兵们。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 N-06：宝剑海滩

阵地 4：就像全部「虚拟」结果一样，骷髅头奖励不能因「中尉 (Lieutenant)」来交易的。

阵地 5：第一个进入这里的小队可以免费征召「中尉 (Lieutenant)」。**这名专业兵种不能在地图上别的阵地中被征召。**

阵地 6、7 及 11：



随机阵地：第一个进入这些阵地的
小队会掷 1d6，然后依照以述相对应的「随机属性」来进行（「双筒望远镜 (Binoculars)」可以使用来改变掷骰的结果）。
每一个阵地获得的属性会一直保留在游戏过程当中。你可以留下六面骰结果在相对应阵地来作为提醒。

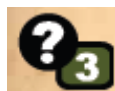
随机属性



- 1 – **迫击炮开火：** 在每个阶段 5 时，失去 1d6 名士兵
- 2 – **地溜区：** 在这里掷出骷髅头不得重掷
- 3 – **散兵坑：** 每回合-1 星号
- 4 – **掩体：** 每回合+1 勇气
- 5 – **半履带车：** 可以在这里寻获一辆「半履带车(Half-Track)」(仍然需要使用物品点数来支它的成本)
- 6 – **荣誉战场：** 随机抽取 1 张勋章卡（详见阵地 15）



- 1 – **炮兵弹幕：** 不能在此逗留
- 2 – **阵亡装甲兵：** 每回合-1 勇气
- 3 – **狙击手：** 在你的「最终掷骰结果」中增加 1 个任何颜色的骷髅头结果
- 4 – **战壕：** 每回合+1 星号
- 5 – **推土机：** 可以在这里寻获一辆「推土机 (Bulldozer)」(仍然需要使用物品点数来支它的成本)
- 6 – **有利位置：** 没有骰子会被锁住



- 1 – **诡雷：** 如果你没拥有「扫雷兵 (Minesweeper)」的话，在每个阶段 5 时，失去额外 1d6 名士兵。
- 2 – **交火：** 在这里「战场呐喊」RWB 奖励无用
- 3 – **伏击：** 在你「最终掷骰结果」中的每个星号，都让你失去 1 名士兵
- 4 – **炮兵弹幕：** 不能在此逗留
- 5 – **装甲车辆：** 你可以免费寻获一辆「装甲车辆(Armored Car)」
- 6 – **集结点：** 你所获得的每个 RWB 奖励都可以让你获得 1 名士兵。

阵地 15：第一位进入这里的玩家可以自动获得一张勋章卡。这种方式获得勋章卡在一次游戏里就这么一次而已。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

以下是在「宝剑海滩」中适用的「专业兵种」
及「物品」：

一般专业兵种：

- 随军牧师 (chaplain)
- 下士 (Corporal)
- 战争英雄 (Hero)
- 先头侦察兵 (Point man)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 侦察兵 (Scout)
- 老兵 (Veteran)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 中尉 (Lieutenant)
- 神射手 (Marksman)
- 传令兵 (Messenger)
- 后勤官 (Quartermaster)

特殊物品：

- 弹药箱 (Ammo Box)
- 公文包 (Dispatch Case)
- 护身符 (Lucky Charm)
- 小本圣经 (Pocket Bible)
- 测距仪 (Rangefinder)
- 工具包 (Toolkit)

这张地图献给海军少校菲利普·基费尔、旅长
西蒙弗·雷泽（罗瓦特勋爵 15 世）、风笛手
比尔·米林、以及第 4 突击队的官兵们。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 N-07：奥克角

阵地 2: 你的起始资源为 1 名士兵及 3 点勇气。

阵地 4: 虽然在这里可能寻获不到物品，但在这里仍然可以使用先前已寻获的物品。

阵地 7: 如果你在「攀爬」到阵地 9 或 10 时，失败的话，你是被允许可以撤退到阵地 7 来的，以便再一次让你试试运气。记住，不能进入同一个阵地两次的：如果当你「攀爬」时就已经来过阵地 7，你就不能撤退到这里了！

阵地 9 及 10:



攀爬规则:

为了成功推进到这两个阵地，你必须进行「攀爬」。你不单止不能单纯的推进，甚至连「战场呐喊」RWB 奖励都不能用。为了「攀爬」，你必须在你的「最终掷骰结果」里掷出 4 个骷髅头才行。为要帮助你达成这个行动，当你「攀爬」时，没有骰子会被锁住。

你有 3 个回合可以尝试「攀爬」成功。如果你在「攀爬」失败的话，你可以撤退到阵地 7 来的（如果你尚未来过阵地 7 的话），并再次尝试「攀爬」另一个阵地。在「攀爬」掷出的骷髅头就跟平常的一样（它们会取消别的骰子），也能够给你「亡者礼物」RWB 奖励。载具是不能出现在一个「攀爬」阵地上的。

以下是在「奥克角」中适用的「专业兵种」及「物品」:

一般专业兵种:

- 下士 (Corporal)
- 战争英雄 (Hero)
- 医务兵 (Medic)
- 排长 (Platoon Leader)
- 先头侦察兵 (Point man)
- 狙击手 (Sharpshooter)
- 老兵 (Veteran)

独特专业兵种:

- 上尉 (Captain)
- 中尉 (Lieutenant)
- 神射手 (Marksman)
- 后勤官 (Quartermaster)
- 战地记者 (War Correspondent)

特殊物品:

- 弹药箱 (Ammo Box)
- 军官夹克 (Command Jacket)
- 公文包 (Dispatch Case)
- 抓钩 (Grappling Hook)
- 测距仪 (Rangefinder)
- 绳梯 (Rope Ladder)

这张地图献给中校詹姆斯·厄尔领导和第二游骑兵营、Dog, Easy 及 Fox 连的官兵们。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

战斗地图 N-08：梅维尔碉堡

阵地 2：你的起始资源为 1 名士兵及 +2 星号。

阵地 4 及 12：如果「将军(General)」在场中的话，作战小队们可以忽略这两个阵地的属性。

阵地 6 及 9：这两个阵地只以靠物品「铁丝钳(Wirecutter)」才能到达（一般来说，在游戏中，这两个阵地也只会进到其中一个而已）。「勋章盒(Medal Case)」及「中枢神经刺激剂(Dexedrine)」只能在这里被寻获（「勋章盒」在阵地 6；而「中枢神经刺激剂」在阵地 9）。第一个进入的小队可以免费寻获它们。因为它们在地图中其它阵地是找不到的，所以请在游戏开始之前，先把这 2 个物品置于供应库之外。

阵地 11：没有物品或专业兵种可以减低这个阵地的防御力。这包括了「爆破筒(Bangalore Torpedo)」、「盖蒙弹(Gammon Bomb)」、「火箭筒(Bazooka)」及「坦克(Tank)」。

阵地 13：作战小队可以无限期地逗留在这个阵地上。当小队站在这里时，不用在阶段 2 中调整小队标志物。

碉堡：必须靠着「战场呐喊」RWB 奖励才能进到碉堡（不管是靠自己骰出的「最终掷骰结果」来获得，还是靠物品，如「中枢神经刺激剂(Dexedrine)」，来获得都可以）。

单人模式：「中枢神经刺激剂(Dexedrine)」在本地图变成不适用了。你必须把阵地 9 的「中枢神经刺激剂」换成「信号灯(Signalling Lamp)」。这代表「信号灯」不能在地图中其它阵地上找到。

以下是在「梅维尔碉堡」中适用的「专业兵种」及「物品」：

一般专业兵种：

- 下士 (Corporal)
- 战争英雄 (Hero)
- 医务兵 (Medic)
- 扫雷兵 (Minesweeper)
- 伞兵 (Paratrooper)
- 探路兵 (Pathfinder)
- 狙击手 (Sharpshooter)

独特专业兵种：

- 上尉 (Captain)
- 手榴弹兵 (Grenadier)
- 中尉 (Lieutenant)
- 神射手 (Marksman)
- 后勤官 (Quartermaster)

特殊物品：

- 信号灯 (Signalling Lamp)（位于阵地 9）
（只限单人模式使用）
- 中枢神经刺激剂 (Dexedrine)（位于阵地 9）
- 勋章盒 (Medal Case)（位于阵地 6）
- 防弹衣 (Flak Vest)
- 迫击炮 (Mortar)
- 战略地图 (Strategic Map)
- 铁丝钳 (Wirecutters)

这张地图献给中校特伦斯·奥特威、伞兵团第 9 营的官兵们及第一加拿大伞兵营的官兵们。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

「死棍子行动」

(2-4 人用剧情模式)

梅维尔的能力火力对准盟军位在宝剑海滩的军队。这个碉堡一定要拿下才行。

把「梅维尔碉堡」的地图及「宝剑海滩」的地图，顶对顶置放，亦即互相顶边贴在一起（这样碉堡就会在中间合在一起）。玩家们可以各自选择要进行游戏的地图（一张地图至少要有 1 位玩家参与），选择好的地图也会影响玩家各自的一般专业兵种。两张地图所有适用的物品及独特专业兵种都放在同一个供应库中。建议加入 2 个特殊物品到供应库中，包括：「火箭筒(Bazooka)」及「盖蒙弹(Gammon Bomb)」。

在这个剧情中，「宝剑海滩」是在迫击炮的火底纹下：所有它的阵地之防御值都+1，直到有一个小队占领「梅维尔」的阵地 8 为止（把迫击炮取走）。另外，「宝剑海滩」的碉堡也受到守军火网的保护；不能进入这个碉堡，直到有人成功进入「梅维尔」的碉堡为止（这样守军就不能开火了）。

地图之间的最顶横行被视为毗连。在 2 张地图之间移动是可能的（就跟一般「推进」一样，使用目标阵地的勇气费用），但要记住，作战小队是不能撤退的：亦即小队从「梅维尔」进到「宝剑海滩」之后，是不能再退回去「梅维尔」的！「迫击炮(Mortar)」可以使用在一张地图的最顶横行来影响另一张地图。碉堡为毗连的：当一个小队进到「梅维尔」的碉堡时，该小队可以决定留在场中，并进入「宝剑海滩」的碉堡。或者是小队也可以选择移出游戏（使用标准胜利规则）。

「信鸽(Carrier Pigeon)」允许小队们在不同地图之间交易资源（而「中尉(Lieutenant)」

也允许正常交易骰子）。卡牌或效果为「全部小队(all Units)」是会影影响两张地图上的小队。记住，「中尉」只能在「宝剑海滩」的阵地 5 被征召。

如果只有 1 个小队在「梅维尔」出发的话，它必须使用该地图的单人模式规则来进行。

【登陸日：骰子游戏】的战术

- 在游戏开始之前就要想好你的攻击路线
- 在防御力较低的阵地可以尝试能逗留多久就多久。而防御力较高的阵地就很无情了，要顾好士兵才是夺取碉堡的关键。
- 专注士兵量的结果。不要被 RWB 奖励，像领导力、战场呐喊或特别寻获所诱惑，除非你真的需要它们。
- 为了让物品点数最大化，集中所有的工具符号到「最终掷骰结果」里来。选择一个可以让你「每回合+1 工具(+1 Tool per turn)」奖励的阵地，征召一名「侦察兵(Scout)」(如果可以的话，找出「工具包(Toolkit)」)，最后就只剩办不办得到了。
- 「爆破筒(Bangalore Torpedo)」是个好东西。在在班加罗尔鱼雷是你的朋友。尽可能在防御力较高的阵地使用它。

登陸日：骰子遊戲 D-Day Dice

一般专业兵种

登陆指挥官 (BEACHMASTER) (3): 你每次推进都可以获得 3 名士兵。如果你在推进之后牺牲他，你仍然得到他的奖励。

随军牧师 (CHAPLAIN) (4): 每个你获得的 RWB 奖励都可以给你 1 点勇气。

下士 (CORPORAL) (2): 在你的「最终掷骰结果」中重掷 1 颗骰子。不能重掷被锁住的骰子。

战争英雄 (HERO) (3): 每花费 1 点勇气或一个星号，可以拯救士兵-1。你可以任意组合去花费勇气或星号。

医务兵 (MEDIC) (4): 每个阶段保留 1 名士兵。

扫雷兵 (MINESWEEPER) (3): 忽略地雷。

伞兵 (PARATROPPER)(2): 算作 6 名士兵。

探路兵 (PATHFINDER) (3): 每次移动可以获得 1 名士兵。

排长 (PLATOON LEADER) (2): 推进时-1 勇气支付。

先头侦察兵 (POINT MAN) (2): 牺牲他来让你多逗留在阵地一个额外的回合。

侦察兵 (SCOUT) (2): 在你的「最终掷骰结果」中增加 1 个工具符号。这个工具符号没有特定颜色。

狙击手 (SHARPSHOOTER) (2): 忽略 1 个骷髅头的负面影响(防止它取消另一个骰子结果)。这个骷髅头仍然可算在「亡者礼物」RWB 奖励或「弹药箱(Ammo Box)」中。

老兵 (VETERAN) (3): 每个你获得的 RWB 奖励都可以给你 1 兵士兵。

上尉 (CAPTAIN) (4): 改变你的「最终掷骰结果」中 1 颗骰子的颜色，不是改变它的结果喔。

战地摄影师 (COMBAT PHOTOGRAPHER)

(3): 在你的「最终掷骰结果」之后牺牲他：你的这次「最终掷骰结果」也将会成为你下一次的「最终掷骰结果」。

假目标 (DECOY) (2): 用他来代替其它专业兵种的牺牲。

工兵 (ENGINEER) (4): 任何碉堡的防御力减 5。

将军 (GENERAL) (4): 所有小队第一次掷骰只有 1 颗骰子会被锁住。

手榴弹兵 (GRENADE) (3): 牺牲他来永远让机枪火力(MGF)在你的阵地消失，但对碉堡没效。

中尉 (LIEUTENANT) (4): 在「最终掷骰结果」之后，任何小队可以与其它小队交易骰子。任何小队不得利用这种方式，来与其它小队交易超过 1 颗骰子。

神射手 (MARKSMAN) (2): 每个你锁住的骷髅头，都可以获得 3 名士兵。

传令兵 (MESSENGER) (3): 征召时专业兵种时费用少 1 星。这名专业兵种可以每一回合交易一次。

后勤官 (QUARTMASTER) (2): 每个小队寻获物品时，物品成本节省 2 点物品点数。

战地记者 (WAR CORRESPONDENT) (3): 牺牲他来与其它小队交换阵地。小队标志物不用交换。(两个小队都可以重新进入先前逗留过的阵地)。

独特专业兵种

载具

登陸日：骰子遊戲
D-Day Dice

救护车 (AMBULANCE) (20): 每一个阶段

保存 1 个士兵，及忽略牺牲。

装甲车辆 (ARMORED CAR) (20): 每一个回合获得 1 星，并且寻获物品时成本-1。

推土机 (BULLDOZER) (20): 每一个回合获得 1 勇气，并且你可以移动通过障碍物。

半履带车 (HALF-TRACK) (15): 每一个回合获得 1 工具，并且你可以每一个回合寻获超过一件物品。

吉普车 (JEEP) (12): 你可以重掷你「最终掷骰结果」中的 1 颗骰子。不能重掷被锁住的骰子。

坦克 (TANK) (20): 你所在阵地的防御力减 2，并忽略来自机枪火力(MGF)的特殊伤害。

一般物品

信鸽 (CARRIER PIGEON) (3): 这个回合，你可以在地图上任何地方，与另一个小队进行交易。

爆破筒 (BANGALORE TORPEDO) (20): 减少你所在阵地的防御力到 0，但碉堡不适用。机枪开火(MGF)是不会因此而减少的。所有在这个阵地的部队都可从中受益。

双筒望远镜 (BINOCULARS) (10): 改变任何一颗骰子的结果，但不可以改变颜色。可用于被锁住的骰子或其它任何掷骰，如机枪开火(MGF)掷骰。

野战无线电 (FIELD RADIO) (12): 获得 5 名士兵。

火焰喷射器 (FLAME-THROWER) (20): 减少你所在碉堡 10 点防御力。

手榴弹 (GRENADE) (10): 避免掉你所在阵地的机枪开火(MGF)。必须在机枪开火(MGF)掷骰前使用。

臂章 (SHOULDER PATCH) (15): 损失 1 名士兵来换取免费征召 1 名专业兵种。

地雷探测器 (MINE DETECTOR) (7): 忽略 1 个回合的地雷。

对讲机 (WALKIE-TALKIE) (5): 获得 2 名士兵。

哨子 (WHISTLE) (7): 无需花费勇气就可以推进。你仍然需要遵循所有阵地的要求和限制。

登陸日：骰子遊戲
D-Day Dice

特殊物品

弹药箱 (AMMO BOX) (12): 你自行决定你在「最终掷骰结果」里的骷髅头的结果。全部骷髅头都必须采用同样的结果。

火箭筒 (BAZOOKA) (15): 减少你所处阵地或碉堡 7 点防御力。

军官夹克 (COMMAND JACKET) (10): 获得一个「领导力」RWB 奖励。

中枢神经刺激剂 (DEXEDRINE) (12): 你获得一个「战场呐喊」RWB 奖励。

公文包 (DISPATCH CASE) (12): 复制另一个小队的「最终掷骰结果」, 而且忽略你自己掷出的。

防弹衣 (FLAK VEST) (7): 你的小队有 1 个回合可以忽略来自机枪开火(MGF)的伤亡。特殊伤害也同样被忽略。

盖蒙弹 (GAMMON BOMB) (7): 减少你所处阵地或碉堡 1d6 点防御力。

抓钩 (GRAPPLING HOOK) (5): 增加 1 颗任何颜色的骷髅头到你的「最终掷骰结果」里。

护身符 (LUCKY CHARM) (3): 获得 1 星或获得 1 点勇气。

勋章盒 (MEDAL CASE) (15): 随机抽取 1 张勋章卡。

迫击炮 (MORTAR) (7): 避免掉一个毗连阵地的机枪开火(MGF), 但对碉堡无效。必须在机枪开火(MGF)掷骰前使用。

小本圣经 (POCKET BIBLE) (7): 获得 3 点勇气。

测距仪 (RANGERFINDER) (7): 改变你「最终掷骰结果」里 1 颗蓝色骰子的结果。

绳梯 (ROPE LADDER) (10): 所有小队增加 1 颗任何颜色的骷髅头到「最终掷骰结果」里。

信号灯 (SIGNALLING LAMP) (15): 获得一个「生力军」RWB 奖励。

战略地图 (STRATEGIC MAP) (7): 改变任何一颗骰子的颜色, 但不可以改变结果。

工具包 (TOOLKIT) (7): 增加 2 个工具符号到「最终掷骰结果」里。这些工具符号是无色的。

铁丝钳 (WIRECUTTERS) (10): 忽略障碍物一个回合。也适用于其它与你一起移动的其他小队。

All rights reserved to Valley Games and Emmanuel Aquin.

此中文规则书由 cchopman 编译, 仅供同好参考使用, 不作任何商业牟利用途

No Any Commercial Purposes!!