

# 演 习

中文规则



翻译：Viper/Rowland

校对：Rowland

## 游戏概述：

游戏的故事背景基于拿破仑时代的战争，玩起来和国际象棋有点像，但加入了一些真实战争的不确定因素。游戏的设计初衷是简单易学并且变化多端。游戏非常简单，很容易就可以学会，每次游戏时间都不会太长，并且每次玩都会有新的体会。

需要几个人玩？

这是一款双人游戏，当然你也可以自娱自乐，但那样你就无法体验到战雾效果，也失去了一些游戏乐趣。

如何赢得游戏胜利？

有两种方法可以赢得游戏。一、击败对手的军队。二、占据对方的领地。具体规则见下文。

玩一次需要多久？

第一次玩这个游戏大约需要 90-120 分钟，包括了确认规则和学习使用牌的时间。随着你对规则理解的加深，接下来每次游戏都会缩短 5-10 分钟的游戏时间。有经验的玩家可以在 40-60 分钟结束一盘游戏，当然你也可以尽早达成胜利条件结束游戏。

在读规则之前……先看看这个！

不必总想着记忆规则。当你第一次读本规则时，可直接略过核心规则，先了解游戏的配件，然后将配件摆好试着练习一下，运用玩家提示板就能够理解游戏的一些基础内容。经过几次游戏后规则就自然熟知了。（若规则书和提示板内容发生冲突则以规则书为准）

## 1 配件

### 1.1 地图

游戏包含 24 个地图块，每个地图块都是 4 格宽 4 格长。这些格子和国际象棋的格子类似，用来限制棋子在上面的移动和战斗。一个完整的战场包含 4 个拼接在一起的地图块——8 格宽 8 格长——和国际象棋棋盘完全一样。游戏中没有斜线概念，即每格只有四个边可用于游戏。



### 1.2 骰子

游戏包含 4 颗六面骰，4 颗八面骰和 4 颗十面骰。一颗六面骰缩写为 1d6，一颗八面骰缩写为 1d8，一颗十面骰缩写为 1d10。十面骰的“0”代表数字 10。若同时使用多个骰子，则会在缩写前标明数字。例如 2d8 表示掷 2 颗八面骰。

### 1.3 单位算子

游戏包含 8 个国家，每个国家包含两部分配件：一组单位和一组牌。每个单位都用算子来表示，它们会在棋盘上移动和战斗。

每个国家包含 8 个双面算子。正面表示单位处在满战力状态（数字较大），反面表示单位遭受了伤害，处于战力受损状态（带有白条、数字较小）。每个算子都带有名称（很重要哦），用来和牌对应。单位有两种类型：步兵和骑兵，可用算子上的人像辨别。每个国家都拥有 8 个单位。



这是一个法国单位，满战力时战力为 8，受损时战力为 5。可以看出它是一个步兵单位。

每个国家的 8 个单位是一个完整套组，不能与其它国家单位混搭。每个国家都会有不同类型的单位，而且国家之间单位的配备也有差异，没有两个国家的单位是完全相同的。每个国家都有自己的优势及弱点。尽可能的发挥己方优势并利用对方弱点是游戏的关键和有趣之处。

### 1.4 牌

每个国家还包括专属的 60 张牌，国家之间不能相互混搭。

牌背面的颜色及国旗代表了国家。游戏时每个玩家从自己的牌组中摸牌，然后在己方回合中打出以执行各种行动，或在对方玩家回合中打出以响应行动。牌共分两类，单位牌和指挥牌。大部分牌都是单位牌，每个国家的每个单位都拥有对应名称的 5 张牌。因此 60 张牌中有 40 张是单位牌。

在法国牌组中有 5 张“帝国卫队”牌，由于我们的失误将其印刷成了“卫队帝国”，所以请记住这两个名称所指同一个单位。

在你的战斗阶段，打出单位牌可对对应名称的单位发动攻击。在对方回合，单位受到攻击时打出对应名称的单位牌可以加强防御。在



己方回合打出 1 张单位牌可以使 1 个受损的单位恢复到满战力状态（单位牌名称必须与单位名称相符）。

每个国家的牌组中都包含 20 张指挥牌，用来协助战斗。虽然游戏共有 12 种不同的指挥牌，但每个国家所拥有的指挥牌各不相同。没有国家拥有全部的 12 张指挥牌，每个国家每种指挥牌的数量可参阅玩家提示板。更多牌的细节请看下文。

## 2 如何获胜

### 2.1 消耗战获胜

在游戏的任何时候，若玩家消灭了对手至少 5 个单位，则立即获得游戏胜利。

### 2.2 占领获胜和终局获胜

若没有玩家获得消耗战胜利，则游戏结束时占领对方领地较多的玩家获胜。

#### 占领对方领地定义：

- 对方的领地是指在对方一半棋盘中的格（共 32 个）。
- 若己方单位处于对方领地中的格，则该格视为己方占领。该格周围 6 格若满足以下条件则也视为己方占领。
  - 必须是对方的领地（无法跨越中线）
  - 不能有敌方单位
  - 不能与敌方单位相邻

双方玩家计算控制对手领地的格数，较多的一方获胜。若发生平局则单位受损较少的一方获胜。若仍然平局则按照下述排序——排在较前的国家获胜：美国、奥斯曼、西班牙、奥地利、普鲁士、俄罗斯、英国、法国。所以法国永远不会在平局中获胜！

*提示：虽然湖泊格不允许单位进入，但其仍可视对方的领地。*



上面的例子，终局时法国玩家赢得游戏——双方均占领对方 4 格领地，但法军损失单位更少。标记 X 的格不计算分数因为它与双方单位相邻。标记 Y 的格不计算分数因为有敌方单位占领。（上方为法国领地，下方为英国领地。）

### 2.3 终局

若双方玩法都首次摸光自己的牌组，则当回合结束后游戏随之结束。若只有一个玩家首次摸光自己的牌组，则游戏不会结束，该玩家将他的弃牌堆重洗形成新的牌组继续游戏，这个玩家可能多次重洗牌组，但只要对方玩家首次用尽自己的牌组，则当前回合结束后游戏结束。

## 3 起始设置

双方玩家各掷骰 1d10，点数高的玩家成为起始玩家并获得起始玩家标志。掷骰点数相同时需重掷。起始设置流程：

1. 起始玩家选择 4 块地图并按照自己意愿摆放成一个 2×2 的战场。
2. 对方玩家选择 2 个国家供本次游戏使用（新手建议选择英国和法国）
3. 起始玩家选择其中一个国家，所以另一个国家由对方玩家使用。
4. 对手玩家选择战场的一条边（4 选 1）作为己方的起始边，所以对面的一条边就成为了对手玩家的起始边。

5. 双方玩家将自己国家的牌组洗匀（可相互切牌），并从各自的牌组中摸 5 张牌作为初始手牌。（在高水平的比赛中，双方可以从自己的牌组中找出需要的 5 张牌作为起始手牌，随后双方再将自己的牌组洗匀。这种比赛更具计划和策略性）
6. 双方玩家各自在起始边的两格范围内部署 8 个单位（均为满战力）。每格只允许放置 1 个单位。起始玩家先部署，对手玩家随后。

法兰西起始边缘



不列颠起始边缘

## 4 游戏流程

每个游戏回合包含 2 个相同的玩家回合。每个玩家回合由 5 个阶段组成：

1. 弃牌阶段
2. 摸牌阶段
3. 移动阶段
4. 战斗阶段
5. 重整阶段

进行自己回合的玩家称为当前玩家。由起始玩家开始，严格按照顺序执行 5 个阶段后，第二名玩家开始其回合。第二名玩家回合结束后，若游戏没有结束，则开始新的回合。

### 弃牌阶段

当前玩家可以弃掉任意数量的手牌。弃牌要面朝上堆叠好，所以对手只能看到你最后一张弃牌。

游戏中玩家不允许检查自己或对手的弃牌堆。

### 摸牌阶段

当前玩家将手牌补充到 5 张，若有玩家摸光自己的牌组，则参照规则 2.3。

### 移动阶段

当前玩家必须移动 1 个己方单位。

### 战斗阶段

当前玩家能且只能发起 1 场战斗（但并非强制）。战斗共有四种类型：伏击、突击、炮击和齐射。

### 重整阶段

当前玩家可以尝试恢复 1 个受损单位至满战力。

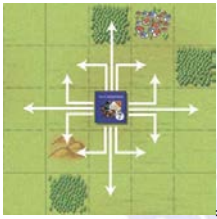
## 5 移动

在移动阶段，当前玩家必须移动 1 个己方单位。步兵单位可以移动 1 格，骑兵单位可以移动 1 至 2 格。游戏中不允许斜方向移动。

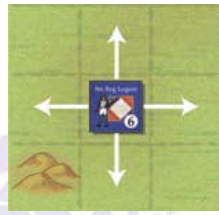
骑兵在某些地形中只能移动 1 格（详见玩家提示板）。单位不能移出战场，不能与其它单位同格（不论敌友），不能穿越其它单位（不论敌友）。单位移动后不能停留在原始位置，但强行军指挥牌可以用来取消这一限制。

使用指挥牌可以多移动 1 个单位（补给牌）或允许一个单位多移动 1 格（强行军牌）。每个移动阶段只能使用 1 张补给牌。每个移动阶段每个单位只能执行 1 次强行军牌。因此，在一个移动阶段中，若当前玩家打出 1 张补给牌和 2 张强行军牌，则可以使 2 个单位多移动 1 格。另外，对手每打出 1 张游击队牌就可以抵消当前玩家打出的 1 张补给牌或强行军牌的效果，并且不允许当前玩家为同一单位再次打出相同的牌。注意：单位朝向对于游戏没有影响。





骑兵移动=2 格



步兵移动=1 格

## 6 战斗

游戏中共有四种类型的战斗：伏击、突击、炮击和齐射。这些战斗方式采用两种不同的战斗步骤，但其中有许多关联。伏击和突击在结算时使用相同的步骤（6.1），而炮击和齐射则使用不同的结算步骤（6.2）。只有满足相应条件时，当前回合玩家才可以在自己的回合发动且只能发动 1 种战斗（并非强制），此时当前玩家视为攻方，非当前回合的玩家视为守方。

### 6.1 伏击和突击的战斗流程

步骤 1：攻方指定发起攻击的单位，并且打出 1 张相应的单位牌（带有战斗值）。在沼泽地形中的单位不能发起突击。炮兵单位牌没有战斗值。攻方打出 1 张伏击牌可以发起伏击。伏击时不需要指定发起攻击的单位，并且地图上的所有敌人都可以是攻击目标。

步骤 2：攻方指定攻击的目标。突击时目标单位必须与发起攻击的单位相邻（非对角相邻），伏击时目标可以是任何敌方单位。

步骤 3：若守方单位周围有空格，则守方现在可以打出撤退牌。所有国家的牌组中都有撤退牌。美国也有一些特殊牌可以用来撤退，详见规则 8。所有撤退牌必须在攻方发起攻击后立即打出，若成功撤退则攻方禁止继续出牌。单位撤退时遵循普通的撤退规则。若守方单位撤退则攻方单位必须推进到其空出的格，结算所有追击（6.6）。最后将所有发起战斗的牌和撤退牌都弃掉。当前玩家不能在本回合发起另外的战斗。

步骤 4：若守方单位没有在步骤 3 中撤退，则现在可以打出对应防守单位的牌用于增加防御总值。守方也可以打出 1 张领袖牌（使用战斗值）来增加防御总值。

步骤 5：当前玩家现在可以继续出牌用于增强进攻：拼死一搏（每个进攻/支援单位 1 张），工兵/技师，佯攻，进攻/支援单位的单位牌，1 张领袖牌。

步骤 6：决定攻击总值和防御总值。

攻击总值为：

- 攻方单位的战力（伏击时不涉及单位战力）；加上
- 根据攻方单位牌（或伏击牌）的掷骰结果；加上
- 地形效果（详见参考牌）；加上
- 领袖牌的战斗值（9.1）；或 支援单位的战力（6.4）；加上
- 根据支援单位牌的掷骰结果（6.4）。

防御总值为：

- 守方单位的战力；加上
- 守方单位牌的防御值；加上
- 地形效果；加上
- 战壕效果；加上
- 领袖牌的战斗值。

步骤 7：比较攻守双方的总值，依照下表得出战斗结果：

若攻击总值：

- 小于防御总值，则所有攻击和支援单位承受 1 次伤害；
- 等于防御总值，则无事发生；
- 大于防御总值，则守方选择：防守单位撤退或承受 1 次伤害；
- 大于防御总值 2 倍，则攻方选择：防守单位撤退或承受 1 次伤害；
- 大于防御总值 3 倍，则防守单位撤退并承受 1 次伤害；
- 大于防御总值 4 倍。则防守单位被歼灭。

战斗结果详见 6.5。

## 6.2 炮击和齐射的战斗流程

步骤 1：攻方指定发起攻击的单位，并且打出 1 张相应的单位牌（必须有炮击值或齐射值）。单位牌上的大炮标志代表有炮击值。

步骤 2：攻方指定攻击的目标。齐射时目标单位必须与发起攻击的单位相邻（非对角相邻）。炮击时可以在发起攻击单位的 2 格距离（非斜线）内指定目标。但发起攻击的单位和目标单位之间的格子不能是高山、城镇、树林地形，也不能包含其它单位（友军或敌军）。所以发起攻击的单位/目标单位本身可以处在高山、城镇、树林（详见最后一页图示）。发起炮击和齐射的攻击单位可以处在沼泽。

步骤 3：决定攻击和防御总值。

- 攻击总值：根据单位牌的掷骰结果 加上 地形效果。
- 防御总值：守方单位的战力 加上 地形效果。

步骤 4：战斗结果：若攻击总值大于防御总值，则守方单位承受 1 次伤害。其它情况下没有任何效果。战斗结果详见 6.5。

## 6.3 战斗中的地形效果

战场上的格子包含多种地形，有些地形可以加强单位的攻击或防御总值。大多数地形不会给予双方直接的战斗加值。战壕是一种特殊地形，它可以建造（附加）于任何地形。玩家提示板上有每种地形及其效果的详细介绍。

## 6.4 支援单位

攻方打出指挥值 2 或以上的领袖牌可以指定支援单位来加强进攻。指挥值决定了可以指定支援单位的数量。由于指挥值为 1 的领袖牌只能指定发起攻击的单位，所以该牌在此时使用没有意义。当指挥值为 2、3 或 4 时可分别指定 2、3 或 4 个相邻于目标单位的己方单位作为支援单位，这些单位必须满足所有允许突击的条件（除了不需要打出单位牌）。支援单位会直接将各自的战力加入到攻击总值中。另外，攻方仍可以为每个支援单位打出相应的单位牌——将每个掷骰结果都加入到攻击总值中。若攻击总值小于防御总值，则必须额外选择支援单位承受 1 次伤害。

## 6.5 战斗结果

战斗结果包含歼灭，受到伤害和撤退。1 个攻击单位随后还可能推进或追击。

某些战斗结果允许玩家为受影响的单位自由选择撤退或受到伤害。

*例当前玩家获胜后发现守方单位不能撤退，于是他选择了“撤退”结果（代替“受损”结果），因为这样会使守方单位直接歼灭。*

歼灭

将战败单位直接从战场移除，忽略受损状态。

受损

将满战力的战败单位翻到受损面或将战力受损的战败单位歼灭。

撤退

战败单位强制移动 1 格（空出当前格）。撤退方向必须朝着起始边缘，若被阻挡则必须朝着地图两侧的某个方向撤退（守方选择）。若以上情况中的 3 个格均被阻挡，则可以向对方的起始边缘撤退。若仍被阻挡则无法撤退，单位直接歼灭。

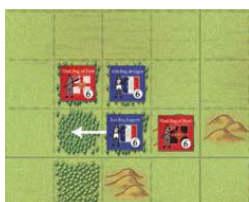
己方单位，对方单位，地形，地图边缘均可以造成阻挡。

己方起始边缘



**撤退优先 1：**向己方起始边缘撤退。

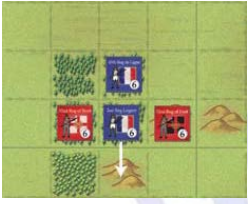
己方起始边缘



**撤退优先 2：**若起始边缘方向被阻挡则可以撤退至两侧。



己方起始边缘



**撤退优先 3**：若起始边缘和两侧方向均被阻挡则向对方起始边缘撤退。

己方起始边缘



**无法撤退，单位歼灭**：单位被完全包围，若需要强制撤退则被歼灭。

撤退

有些牌允许单位主动撤退，规则与普通撤退相同，但攻方发起攻击的单位牌仍然视为已使用，必须弃掉。

推进

若守方单位所在格由于普通撤退、撤退牌效果或歼灭而空出，则攻方必须选择 1 个参与进攻的单位（包括支援单位）推进到守方空出的格。若打出带有“不需要推进”文字的单位牌，则该单位可以不推进。若多个单位参与了进攻，则必须选择 1 个打出过单位牌的单位推进。在伏击、炮击或齐射中不允许推进。

6.6 追击

若守方单位撤退（包括撤退牌效果）并且攻方的骑兵单位推进到空出的格，则该骑兵单位可以再次攻击撤退的单位。在撤退前的战斗中，每打出过 1 张该骑兵的单位牌都可以掷 1d6。若带有追击值的领袖牌在本次战斗中使用了指挥值或战斗值，则追击掷骰会受到领袖牌上追击值的修正。若修正后的掷骰结果在单位牌追击值范围内，则撤退单位承受 1 次伤害。单位可能会由于追击而歼灭。只有骑兵单位有追击值。若作为支援的骑兵单位推进到空出的格但没有相应的单位牌打出则不能追击。

6.7 出牌和战斗

有些牌会影响战斗的结算。关于这些牌的使用方法和效果，规则 9 有详述。

## 7 重整阶段

本阶段允许 1 个战力受损的单位恢复到满战力状态。提示：被歼灭的单位不能返回游戏。

单位只有在重整阶段通过打出牌来恢复。有 4 种牌可用于恢复单位。只有当前玩家可以恢复单位。以下情况中，恢复是直接成功的（但可能会被抵消）：

- 打出 1 张补给或重组牌来恢复任意 1 个己方受损单位。但可能会被游击队牌抵消。
- 打出 1 张单位牌恢复相应的受损单位，但可能会被游击队牌抵消。

以下恢复方式有可能失败：

- 打出 1 张领袖牌并声明恢复任意一个己方受损单位，然后掷骰 1d6。若结果在领袖牌的重整值范围内则恢复成功，否则失败。恢复成功后直接将单位翻回满战力状态，恢复失败没有任何效果。

例如：玩家打出领袖牌【Nicolas Soult】来恢复单位，若他掷骰 1d6 的结果为 1、2 或 3 则恢复成功。若他打出领袖牌【Michel Ney】，则他掷骰 1d6 的结果为 1、2、3、4 或 5 时就成功。

建立战壕：重整阶段中，当前玩家可以在所有恢复都结算完成后打出 1 张战壕牌来建立战壕，这并非强制。

## 8 解读单位牌

所有单位牌都印有 2-4 个数值，共有 7 种不同的数值类型：

攻击【Attack】：这个数值包括掷骰类型和个数，用于增加攻击总值。发起突击必须打出一张带有战斗值的单位牌，随后还可以打出

额外的单位牌用于攻击（支援）单位（规则 6.4 有详述）。

**防御【Defense】**：在相应单位被攻击时用于增加防御总值。

**炮击【Bombard】**：当前玩家发起炮击时，要打出带有炮击值的单位牌。炮击值包含掷骰类型和个数，要将掷骰结果和地形效果都加到攻击总值中。

**射程【Range】**：表示攻击单位发动炮击和齐射时，距离目标单位的最远距离（非斜线）。若目标单位在攻击单位的斜相邻位置，则他们之间的距离为 2，并且中间格的地形不能是树林、高山、小镇或包含单位。

**齐射【Volley】**：当前玩家发起齐射时，要打出带有齐射值的单位牌。齐射值包含掷骰类型和个数，要将掷骰结果和地形效果都加到攻击总值中。

**追击【Pursuit】**：只有骑兵单位拥有追击值。当守方单位撤退而骑兵单位追击时，用于判定是否对敌人造成 1 次伤害。

**撤退【Withdraw】**：该值只出现在美国单位牌中。美国玩家可以打出这种单位牌尝试让己方单位（守方）主动撤退。掷骰 1d6 判定：若掷骰结果在该值范围内则成功撤退。主动撤退必须在打出其它用于防御的单位牌之前结算，若撤退失败则将该牌的防御值加到防御总值中。

**不需要推进【Not Required to Advance】**：有些单位牌带有这段文字，这些牌只会用于突击。若打出这些牌用于攻击或支援，则获胜后该单位可以选择是否推进到空出的格。详见 6.5 推进。

## 9 指挥牌

### 9.1 领袖牌

这些牌用于不同的场合，使用方法与单位牌相似。

**指挥【Command】**：该值决定了可同时参与一场战斗的单位数量。详见支援单位 6.4

**战斗【Combat】**：领袖的战斗值可以直接加到攻击/防御总值中。在一场战斗中，每张领袖牌只能使用战斗值或指挥值，不能同时使用。若领袖牌的指挥值为 1，则应该永远使用其战斗值。

**重整【Rally】**：若在重整阶段打出领袖牌，则当前玩家指定一个己方受损单位并掷骰 1d6。若结果在重整值范围内则恢复成功。

**追击【Pursuit】**：若领袖牌用于了战斗，则该值将修正本次战斗中的所有追击掷骰。这会增加骑兵追击的成功率。提示：有些领袖没有追击值。

**炮兵连【Grand Battery】**：只有拿破仑拥有此项数值，它允许任意法国单位对 2 格范围内的敌人进行炮击。攻击值为 2d10 加上地形效果。这么做视为回合内进行了一场战斗。

### 9.2 其它指挥牌

#### 伏击【Ambush】

只有打出这张牌才能发起伏击。每个玩家回合只允许发动一次伏击。所有在突击中可以使用的牌在伏击中都可以使用（佯攻是个例外），若利用领袖牌加入支援单位，则伏击牌本身视为发动攻击的单位，目标单位和发起攻击的单位视为同格，所以与目标单位相邻的己方单位可以作为支援单位。守方格的地形（包括高山）效果对守方有效，对攻方无效。守方可以主动撤退。

#### 拼死一搏【Committed Attack】

打出这张牌可以为突击增加 2d6 的攻击值。但每打出 1 张都会使 1 个攻击或支援单位承受 1 次伤害。

#### 强行军【Forced March】

打出这张牌可以使移动过的 1 个单位多移动 1 格。若单位在田野或沼泽地形开始移动或完成移动，则不能用这张牌来延长移动距离。

#### 游击队【Guerrilla】

打出这张牌可以抵消补给牌、强行军牌、恢复牌以及用作恢复的单位牌（在重整阶段）的效果。当上述牌打出时要立即打出游击队牌，并且将双方牌都弃掉。游击队牌只能对方玩家的回合打出。

#### 战壕【Redoubt】

当前玩家可以在重整阶段打出这张牌。每个玩家回合只能打出 1 张战壕牌。单位在有战壕的格中可以获得防御总值+3（可与地形效果叠加）。当战壕格中的单位以任何原因离开该格时，将战壕标记从战场移除。每格每次只能放置 1 个战壕标记。战壕标记的数量没有限制，配件不足时可用其它物品代替。

#### 恢复【Regroup】

打出这张牌可以恢复当前玩家 1 个战力受损的单位。

#### 工兵/技师【Sappers/Engineers】





打出这张牌可以取消该战斗中守方战壕标记所带来的防御加成 (+3), 但不移除战壕标记。

#### 佯攻【Skirmish】

打出这张牌可以取消已经发起的战斗。佯攻在突击战斗流程的第 5 步使用, 使用后当前玩家收回用于发起战斗的单位牌, 所有守方使用过的牌全部弃掉, 然后攻击单位可以任意移动最多 2 格 (非斜线)。当前玩家不能在使用佯攻的战斗中使用领袖牌, 也不能在该回合发起另一场战斗。伏击中不允许打出这张牌。

#### 侦察兵/间谍【Scout/Spy】

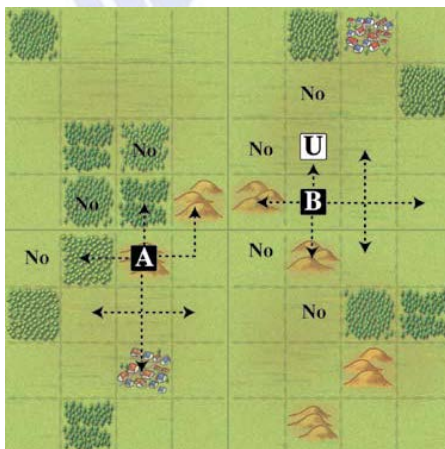
打出这张牌允许当前玩家查看对方玩家的手牌。只有当前玩家才能打出这张牌。当前玩家可以在摸牌阶段补足 5 张手牌后打出这张牌, 然后再次补足手牌。

#### 补给【Supply】

打出这张牌可以恢复当前玩家 1 个战力受损的单位或在移动阶段移动第 2 个单位。

#### 撤退【Withdraw】

打出这张牌可以让守方单位在突击或伏击结算之前主动撤退, 这张牌视为守方打出的唯一牌并且打出后战斗结束。守方单位撤退后攻方单位正常推进和追击。用于发起突击/伏击的牌要弃掉。这张牌不能用来躲避齐射或炮击。



阻挡视线的例子：A 和 B 单位都有炮击值。箭头标明了他们可以炮击的格。带有 “No” 的格表示无法炮击。U 代表一个单位。