

大西洋海戰

WAR AT SEA



中文規則：賴志偉 (walterlcw@yahoo.com.tw)，歡迎提出問題或建議。

1. 遊戲介紹

時間是第二次世界大戰，背景是大西洋戰場。盟軍以龐大的艦隊鞏固海權，不斷補給歐洲戰場，進而打擊第三帝國。軸心艦隊雖小，卻更快更有效率，必須伺機突入大西洋，切斷英國的命脈。

2. 地圖

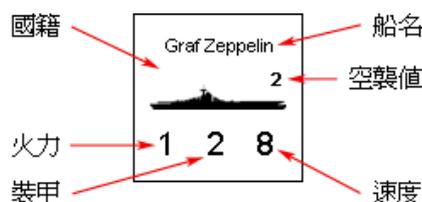
2.1 地圖上有六大海域。一海域每回合祇能由一方控制。該方能得到印在海域上的點數。各海域有兩個點數，一個給盟軍、一個給軸心國。

2.2 綠色的部分是盟軍港口。紅色的部分是軸心港口。船艦不得進入敵港。注意：挪威與德國在遊戲中視為同一港口。

2.3 整個南美洲是個中立港。雙方都可以進入中立港。

3. 單位

3.1 德國單位是深藍色、義大利是淺藍色。綠色的是英國單位，除非左側印了英文字母：A 代表美國、R 代表蘇聯。



3.2 軍艦的數量最多，包括戰艦、巡洋艦和航空母艦。所有軍艦有三個值：火力、裝甲和速度。空母則多了一個「空襲值」。

3.3 盟軍有三隻運輸船隊，運輸船隊與軍艦統稱「水面船艦」。軸心國有七隻潛艇隊。潛艇與水面船艦統稱「船艦」。

3.4 雙方各有一個以陸地為基地的航空隊。

4. 佈局

4.1 把計分標籤放在計分欄的「零」上面，把所有船艦依國籍分開。

4.2 回和表上印了每回合會有哪些增援。名稱有底線的船艦是增援，把它放到回合表上對應的位置。其他船艦全放到地圖上。

4.3 英國船艦可以放在英國或馬爾他。義大利和德國船艦必須放在各自的國家。後續增援的船艦必須放在各自的國家。



5 回合流程

5.1 增援：雙方依照回合表領取增援。

5.2 移動：雙方移動水面船艦，留在港內者可修復。拿掉上一回合的「制海標籤」。

5.3 潛艇：軸心國佈署潛艇。

5.4 空襲：雙方放置「空襲標籤」。

5.5 戰鬥：依序進行反潛戰、空襲、水面戰。

5.6 制海：判定制海權，放置「制海標籤」。

5.7 回港：所有軍艦回港，軸心國先動、盟軍後動。目的地必須是相鄰友港或中立港，除非地圖另有標示。所有潛艇回德國。

5.8 計分：計算雙方點數，進入下一回合。若是第八回合就判定勝負，遊戲結束。

6. 移動

6.1 軍艦能移動兩個海域，但必須停在敵人控制的海域（上面有敵方「制海標籤」）。全部船艦移動完畢後，所有移動兩個海域者都要擲一枚「速度骰」。

6.2 若速度骰小於軍艦速度，軍艦就留在第二個海域。若骰數大於或等於軍艦速度，則必須退回原港，或進入相鄰第二個海域的港口，這一回合不得再移動。

6.3 盟軍先動再擲骰，軸心國後動再擲骰。軸心國結束後拿掉上一回合的制海標籤。

6.4 船艦不得直接從一港移入另一港。祇有德國和蘇聯船艦可以進入波羅的海。

7. 戰鬥

7.1 戰鬥分三種：先進行反潛戰，再進行空襲，最後進行水面戰。若同一種戰鬥在多處發生，由軸心國決定先進行哪一場戰鬥。

7.2 戰鬥分成一到數「圈」。盟軍先攻，軸心國後攻。雙方各攻擊一次叫作一圈。攻擊以擲骰子進行，戰力多少就擲多少枚骰子。一方可以選擇不攻擊。

7.3 擲出五，目標喪失戰力，立刻回相鄰港口，除非地圖另有標示。回港後就恢復戰力，但這一回合不得再移動。

7.4 擲出六就命中目標，再擲一枚骰子判定損傷。例：四枚骰子擲出三、二、六、六，命中兩次所以再擲兩枚骰子，擲出三、四。總共造成七點損傷。

7.5 「命中」比「喪失戰力」先生效。同時沉沒又喪失戰力者視為沉沒。同時受損又喪失戰力者要帶著損傷回港。損傷標示在船艦上，必須累積到進港修復為止。

7.6 每一點損傷扣一點「速度值」，速度不得低於一。損傷大於「裝甲值」者沉沒。損傷等於裝甲值者，「空襲值」降為零、「火力值」降為一。火力原本是零則不變。



8. 潛艇

8.1 潛艇以德國為基地，可佈署在任何海域，不受距離、制海權或敵艦的限制。

8.2 若盟軍船艦與潛艇同處一海域，就會發生反潛戰。每艘軍艦的「反潛值」是一、空母和運輸船隊則是三。全部相加就是盟軍在該海域的「反潛力」。注意：失去「空襲值」的空母一樣有三點反潛值。

8.3 反潛力多少就擲多少枚骰子。盟軍不必指定目標，攻擊乃針對所有潛艇。每擲出一個六就擊沉一隻潛艇隊（因為潛艇的裝甲值是零），每擲出一個五就令一隻潛艇隊喪失戰力（必須回德國）。

8.4 遭擊沉與喪失戰力的潛艇不得還擊。存活下來的潛艇可以還擊，還擊時必須指定目標。每隻潛艇隊祇可攻擊一個目標，不同潛艇隊可重複攻擊同一目標。指定完所有的目標後才開始擲骰子。每次攻擊擲一枚，命中的話再擲一枚判定損傷。

8.5 反潛戰祇進行一圈。潛艇祇有在反潛戰時才能攻擊或受攻擊。存活的潛艇無法控制海域，但能留在海域中抵消盟軍的制海權。判定制海權後所有潛艇回德國。

8.6 潛艇隊的總數不得超過七隻。若已有七隻就不得增援。多出的增援形同流失，不得等到低於七時再投入。

9. 空襲

9.1 盟軍先放空襲標籤，祇能放在印著白色飛機的海域或港口；軸心國後放，祇能放在印著紅色飛機的海域或港口。空襲標籤的空襲值為三，此值不得分散於多個區域。

9.2 空母祇能空襲自身所在的海域。凡是有空母或空襲標籤的區域，都能進行空襲。若同時有兩者，則將兩者的空襲值相加。

9.3 盟軍先空襲，德軍後空襲。空襲時先指定目標再擲骰子。空襲值是多少就能指定多少目標。每個目標祇能擲一枚骰子。若目標少於空襲值，多出的空襲值作廢。

9.4 空襲祇進行一圈，戰果判定比照戰鬥規則。還擊視為同時進行，得忽略這一圈的損傷，沉沒或喪失戰力的空母仍能還擊。完畢後空襲標籤回收，下回合可再用。

9.5 下列三者不得成為空襲目標：移動失敗而回港者、喪失戰力而回港者、潛艇。

10. 水面戰

10.1 反潛戰與空襲結束後，雙方水面船艦若同處一海域，就會發生水面戰。水面戰必須持續到一方的水面船艦全滅（皆沉沒或喪失戰力）或逃逸成功。

10.2 盟軍先攻，軸心國後攻。攻擊時先為每艘水面船艦指定目標，再擲骰子。一艘船能攻擊一個目標，多艘可攻擊同一目標。

10.3 船艦的「火力值」代表攻擊時擲幾枚骰子。戰果判定比照正常戰鬥規則。

10.4 還擊視為同時進行，得忽略同一圈的損傷，沉沒或喪失戰力者仍能還擊。

10.5 未受損的德國軍艦骰數加一，大於六則視為六。判定損傷時不得加一。

10.6 除非已指定攻擊敵方所有軍艦（不含運輸船隊）不得指定攻擊空母。若空母已開火（或打算開火）則不受此限。盟軍想指定攻擊空母前，必須問對方是否打算讓空母開火。火力值為零者不得指定目標。

10.7 除非敵方所有軍艦（含空母）都已受損，不得攻擊運輸船隊。注意：軸心國仍可指定攻擊運輸船隊。若在一圈內讓所有盟軍軍艦受損、沉沒或喪失戰力，就能接著攻擊運輸船隊。否則不能攻擊。

11. 逃逸

11.1 每一圈戰鬥結束後，任一方皆可試圖逃逸。對手自動取得制海權（例外：12.1）。

11.2 對手可放過逃逸方，也可指派船艦追擊，進而展開追擊戰。追擊方若全滅，則雙方都沒有制海權。

11.3 逃逸方必須將所有船艦結為一群或多群。每群中最慢的船艦，其速度就是該群的「逃逸速度」。即使往後速度再度降低，逃逸速度也不變。

11.4 追擊方可派遣部分或全部船艦追擊。每艘祇能追擊一群，多艘可追擊同一群。追擊者速度必須大於或等於該群的逃逸速度。每群分開進行戰鬥。

11.5 每圈戰鬥結束時，追擊方可令部分或全部船艦放棄追擊。船艦的速度若因損傷而降到低於逃逸速度，就必須放棄追擊。

11.6 若追擊的船艦都放棄追擊、喪失戰力或沉沒，則逃逸成功。逃逸成功的船艦仍留在同海域，判定制海權後才回港（12.3）。

11.7 追擊的船艦不得改變目標，即使它已殲滅或放棄原目標。一開始未參與追擊者，之後也不得加入。

11.8 任一方可要求雙方寫下是否想逃逸。若雙方都逃逸則都成功，都沒有制海權。

12. 制海權

12.1 所有戰鬥結束後，未逃逸的水面船艦才能控制海域。軸心潛艇能抵消盟軍的控制，但本身不能控制海域。

12.2 以「制海標籤」標明海權歸屬，下一回合移動完畢才拿掉。

12.3 判定制海權後，雙方船艦必須回港（例外：13、14）。軸心國先動，盟軍後動。目的地必須是相鄰友港或中立港，除非地圖另有標示。潛艇必須回德國。無港可歸者移出遊戲。



13. 運輸船隊

13.1 運輸船隊從美國出發，一次祇能移動一個海域，一個海域同時祇能有一隻。

13.2 運輸船隊若在北大西洋存活到戰鬥結束（含逃逸成功）就必須做以下兩件事的一件：立刻回英國並得一點勝利點數；停留在海域中（下回合必須移到巴倫茲海）。

13.3 運輸船隊若在巴倫茲海存活到戰鬥結束（含逃逸成功）就必須立刻回蘇聯並得三點勝利點數。

13.4 運輸船隊一旦得點就移出遊戲。喪失戰力者必須回美國，之後可重新出發。

14. 海上補給

14.1 所有戰鬥結束後，北大西洋和南大西洋的德國軍艦（不含義大利軍艦）可試圖在海上補給。逃逸成功者不得在海上補給。

14.2 每一艘試圖在海上補給的軍艦都要擲一枚骰子。玩者不必先指定哪些軍艦要補給，而可以先替一艘軍艦擲骰子，看了結果再決定下一艘軍艦要不要擲骰子。

14.3 第一回合擲出一到五就成功；第二回合擲出一到四就成功；第三回合擲出一到三就成功。第四回合以後不得在海上補給。

14.4 補給成功者可留在海上，下一回合能移到任何海域（不受距離、制海權或敵艦的限制），也可進入任何友港或中立港。補給失敗者必須立刻進入南美洲的中立港。

15. 港口與修理

15.1 停留在港內不移動的船艦都能進行修復。試圖移動兩個海域未遂的軍艦同一回合不得修復。受損的船艦即使未經修復也可移動或戰鬥。

15.2 每個港口有個「修復值」，代表每回合可修復多少損傷。例：法國的修復值是三，每回合可為一艘軍艦修復三點損傷，或為一艘修復兩點、另一艘修復一點。

15.3 美國第四回合才參戰，但盟軍船艦第一回合起就能進入美國，也能在美國修復。

15.4 軸心軍艦從第二回合開始才能進入法國。法國到了第七回合便關閉，港內的軸心軍艦不得移動，而且要立刻移出遊戲。

15.5 在南大西洋喪失戰力的軍艦（不含潛艇）必需進入南美洲的中立港。港內不得戰鬥或空襲。

15.6 進入中立港者下一回合必須出港，否則港內每留一條船就要扣一點勝利點數。從中立港出發的軍艦，如果移動兩個海域未遂，又回到中立港就要扣勝利點數。



16. 盟國與增援

16.1 第三回合蘇聯加入盟軍。蘇聯軍艦祇能移入波羅的海和列寧格勒。每艘蘇聯軍艦每回合都要擲一枚骰子。擲出五或六才可出港，但也可自願不出港。擲出一到四就不得出港，但仍可在港內修復。

16.2 第四回合每艘美國軍艦擲一枚骰子，擲出六或以上就加入盟軍（以後不必再擲）。第四回合後，每一回合骰數加一；第五回合需擲出五或六，以此類推。美國軍艦祇能移入北大西洋和美國。

16.3 除了四艘巡洋艦（1-1-7）之外，義大利軍艦不得離開地中海。義大利巡洋艦不得進入北海和巴倫茲海。

16.4 若軸心國未能在任何時候，連續控制地中海四個回合，第八回合一開始所有義大利軍艦必須擲一枚骰子。擲出一或二就由盟軍接收，三或四就自鑿（移出遊戲），五或六就由德國接收。

16.5 被接收的義大利軍艦不再有原來的移動限制，而必須遵循新國籍的移動規範。

17. 計分與勝利條件

17.1 制海權的得分，加上運輸船隊回港的得分，減掉留在中立港內的扣分，就是一回合的總分。

17.2 將軸心國的總分減掉盟軍的總分，若是正值就把計分欄上的標籤往右移，若是負值就把它往左移，得幾分移幾格。計分欄的上限是十，超過十就不再增加。

17.3 計完分後，回合結束。把制海標籤留在地圖上，以供下一回合移動的參考。下一回合移動完畢後才移除。

17.4 第八回合結束後，計分欄上的標籤若是正值，軸心國勝利。負值盟軍勝利。零則平手。

18. 變體規則

18.1 將兩艘德國戰艦「卑斯麥號」與「堤畢茲號」的裝甲值從九降為七。

18.2 盟軍移動時將單位面朝下，戰鬥時才翻開。(補充 6.3)

18.3 如果軸心國已有七隻潛艇隊，增援得以累積，總數低於七就能投入。(修正 8.6)

18.4 逃逸成功的德國軍艦可以嘗試在海上補給。(修正 14.1)

18.5 盟軍船艦在第四回合以前不得進入美國。(取代 15.3)

18.6 留在中立港內的船艦會被收押（移出遊戲），但不扣勝利點數。(取代 15.6)



附錄：特殊海域標示

巴倫茲海：判定制海權後，英國軍艦（含喪失戰力者）必須回英國，第二回合以後則必須回蘇聯。

北大西洋：判定制海權後，德國軍艦（含喪失戰力者）可回德國或法國（限第二到六回合）。

南大西洋：所有喪失戰力的軍艦必須進南美洲的中立港。

地中海：判定制海權後，英國軍艦可回英國或馬爾他。喪失戰力的英國軍艦必須回馬爾他。