

软肋 1943-1945 【意大利战役】

译者：鱼翔/王晶

版本：2024/5/26

[引言]

1942 年底，随着火炬行动的实施，大量盟军部队涌入西地中海。在很短的时间内，由于他们的努力，意大利脱离轴心国，盟军再次踏上欧洲大陆，最终阻止了轴心国的扩张。

这款游戏模拟了 1943 年至 1945 年间发生的历史事件，重现了从突尼斯到意大利，这个第二次世界大战中最血腥的战斗冲突。

[游戏配件]

游戏地图

游戏地图（即版图）描绘了主要行动发生区域。它被划分为由白线分隔的编号区域；玩家将使用这些空间来调动他们的部队并进行战斗。海洋被认为是一个大型区域，盟军和轴心国的所有舰队以及潜艇可以同时在这里操作。瑞士和巴尔干半岛的区域以虚线为边界；双方玩家的陆地部队禁止通过；然而，它们可以被飞机飞越。

区域有时显示一个或多个符号，定义它们的特性：

- 橙色星星 - 表示玩家必须占领以赢得游戏的关键区域。游戏开始时，它们全部处于轴心国控制之下。
- 机场 - 通常每个区域只允许一架飞机执行任务；在有机场标志的区域，可以同时操作两架飞机。
- 山区 - 坦克不能用于在山区支援战斗或向山区区域移动，也不能被用来满足伤亡。然而，它们可以像普通立方体一样在战斗中正常使用，无论是攻击还是防御。
- 淡蓝色三角形 - 表示游击队可以移动或放置的区域。
- 轴心国标志 - 慕尼黑区域（01）带有轴心国标志；如果盟军玩家在任何回合结束时占领这个区域，他就赢得了游戏。
- 盟军星星 - 表示他们可以在游戏开始时部署盟军部队的区域。

控制一个区域

一个区域可以是空的，被友军占领，或被敌军占领。一个区域不可能同时有双方的部队。游戏开始时，除了盟军部队所在的区域外，所有区域都由轴心国控制。在游戏过程中，这些区域可以被盟军玩家控制或返回到轴心国控制；一个区域被认为是由最后一个通过它运送部队的玩家控制的。

适当的使用“控制”标记可以用来记录区域的归属。

[堆叠]

在一个区域内，包括立方体和算子在内，永远不能超过 6 个部队。

在每个轮次结束时检查堆叠。如果一个区域内的部队超过允许的数量，超出的部分必须移动到相邻的友军区域。

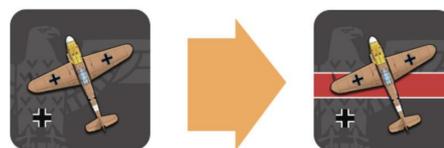
圆形标记、战斗箭头、防线不计入堆叠限制。

游戏配件还包括：

- 回合轨道，记录游戏当前的回合；下面是轮次轨道、海军运输轨道和战斗轨道。
- 事件轨道，盟军和轴心国各有一张。
- 成本转换表，显示了游戏中部队的各种成本。下面是战斗结果表，用于结算战斗和轰炸。
- 操作范围尺，它们用于确定飞机是否有足够的距离以支持攻击或轰炸一个区域。

[游戏棋子]

双方的军队由木制立方体（即小木块）表示，轴心国为黑色，盟军为蓝色，以及一定数量的方形算子代表特殊的部队：坦克、飞机、精锐部队、游击队、舰队和潜艇。算子背面的红带意味着它们是“已使用”的。



现在，特殊算子和立方体将被统称为“部队”。

圆形算子不代表军事部队，而是为游戏提供有用的信息：谁控制了某个区域，正在进行哪个事件等等。

三个红色标记用于游戏中的各种轨道（回合、轮次等）。

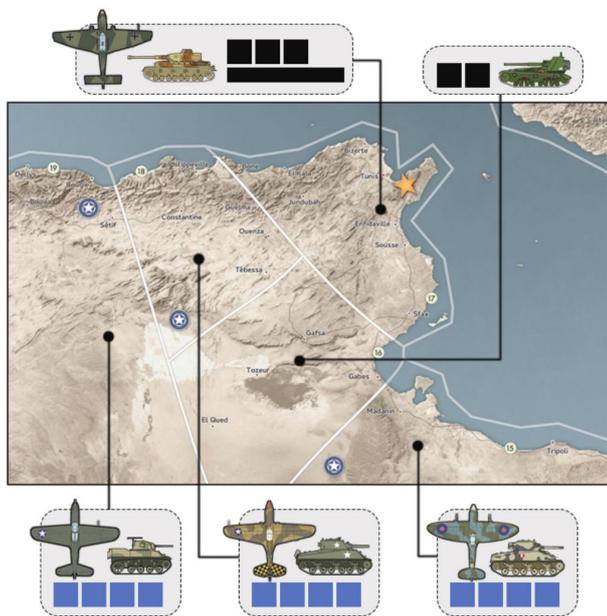
[设置]

盟军玩家设置：在标有蓝色盟军星星的三个区域中，每个区域放置 4 个立方体、1 个坦克和 1 架飞机。美国舰队和英国舰队已经在海上部署，背面朝上（有“已使用”的红带）。其余的盟军部队作为后续回合的增援。盟军海军运输标记放置在相应轨道的“6”空间上。

轴心国设置：突尼斯（区域#17）有 1 个坦克、1 架飞机、3 个立方体和一条防线。n.16 区域有 1 个坦克和 2 个立方体。剩余的所有部队可以由轴心国玩家选择部署在任何地方，除了非洲。

意大利舰队和 U 型潜艇在海上部署，正面朝上（未使用）。

轴心国海军运输标记放置在相应轨道的“2”空间上。在回合轨道 1 的格上放置一个红色标记；另一个红色标记放置在轮次轨道的 1 号空间；最后一个标记放置在战斗轨道上，位于“1”空间。



[赢得游戏]

①如果盟军玩家在任何时候占领了所有标有橙色星星的区域，他立即获胜，游戏结束。

②如果任何时候一个玩家在战场上没有的部队（立方体、坦克、伞兵、精英和飞机），那么对手立即获胜。

③此外，如果盟军玩家在任何回合结束时占领了慕尼黑，并且该部队可得到补给，他也赢得游戏。

④如果以上都没有发生，那么在第八回合结束时检查胜利条件：占领最多标有橙色星星的区域并且得到补给的玩家获胜。如果双方控制的标有星星的区域数量相同，游戏以平局结束。

[如何进行游戏]

游戏总共持续 8 回合；在每个回合开始时，从第二回合开始，在主动权掷骰子之后，双方都可以带入既定的增援部队并转换部队。

紧接着执行轮次，每个玩家执行两次轮次。在执行轮次这期间，双方都交替进行各种类型的操作：移动、战斗、登陆等。

当轮次结束后，检查部队补给；海军运输轨道对双方玩家都恢复到正常值（盟军为 6，轴心国为 2）。

如果双方玩家的算子显示带有红带（已使用）的一面，则将其翻过来显示正面（未使用）。

最后，回合轨道上的标记向前移动一个空间，开始新的回合。

回合流程：

- 主动权掷骰子
- 增援立方体的进入，拥有主动权的玩家首先放置。
- 立方体可转换为算子
- 轮次（共 4 个轮次）
- 补给阶段
- 回合结束。背面（已使用）的部队再次变成成正面（未使用）。

[争夺主动权]

在每个回合开始时，在增援进入之前，双方都掷一个骰子；谁得到的最高分就决定谁有主动权。如果平手，盟军玩家获胜。

[增援]

进入游戏部队

从第二回合开始，每个回合开始后，在主动权掷骰子之后，双方都可以让一些增援立方体进入游戏，拥有主动权的玩家首先放置；可用立方体的数量显示在回合轨道上。对于盟军玩家来说，这些部队可部署在任何与大海相邻的友方补给区域内；对于轴心国玩家来说，可以在除了岛屿之外，任何欧洲友方补给区域内放置它们。

如果没有足够的立方体（因为所有立方体都已经部署在游戏地图上），那么玩家在那个回合就不会收到增援。玩家可以通过玩某些特殊事件让额外的增援进入游戏。

[部队转换]

游戏地图上的立方体可以被双方玩家转换为特殊部队，如坦克、飞机、伞兵、精英和游击队。

当增援进入任何有友方立方体的补给区域时，就可以发生转换。

把要转换的立方体从它们占据的区域中移除，并作为未来可用的增援。玩家选择的特殊算子被放置在区域中。转换可以用来放置之前已经被消灭或尚未进入游戏的棋子。

一个回合中可以转换的立方体数量没有限制；然而，盟军玩家每个游戏回合不可能带入超过一架飞机。

然而，特殊部队永远不可能转换回立方体。盟军和轴心国有不同转换成本，具体查看“转换成本”表。

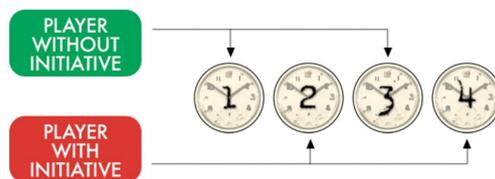
[轮次]

拥有主动权的玩家将拥有第一个轮次。玩家可以在轮次内执行移动和战斗或跳过（pass）。

在轮次结束时，红色标记在轮次轨道上向前移动一个空间，主动权传给对手，对手依次可以移动和战斗或跳过。玩家轮流进行，直到该回合的轮次用完，参考下图：

玩家可以通过使用适当的事件来增加游戏中一个回合中可用的轮次。如果两个玩家都选择跳过，则当前回合结束，即使还有可用的轮次，也会开始下一个回合。

在轮次期间，玩家可以使用事件和特殊部队干扰对手的操作。



[移动]

陆地移动

陆地部队（立方体、坦克、伞兵和精英）可以沿着任何连接的区域移动，即使是通过白箭头连接的岛屿也是可以的，只要它们是空的或被友军占领。

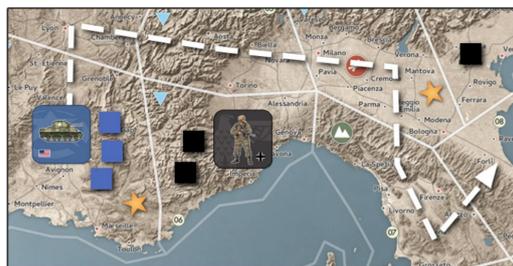
译者注：只要符合条件，部队可以移动任意数量的区域。

如果一个区域被敌军占领，禁止通过那个区域。

移动从不是强制性的；它可以由部队或单个立方体或算子进行。

一个移动的部队可以尽可能多地分散，并在移动时带起其他立方体或算子。

在移动过程中，部队可能会受到敌方的空中轰炸。



[空中移动]

飞机，即使是参与战斗（已使用）的，也可以在游戏地图上的任何地方移动，只要到达区域在玩家的控制之下，并且不超过堆叠限制。

一旦飞机放置在一个区域，它就不能在下一个轮次之前再次移动，除非它的区域被攻击，飞机将要撤退。

[机场]

通常每个区域只能有一架飞机执行轰炸任务或支援战斗，除非该区域有机场标志；如果有，两架飞机可以从那个区域执行轰炸或支援战斗。然而，不允许超过正常的堆叠限制。

[舰队移动]

舰队或 U 型潜艇无需移动，它们总是被认为在海上，处在未行动或已行动状态。

[海军运输]

轴心国和盟军都有一定的海军运输点，可以在移动期间使用。每个点允许你将一个算子或立方体从一个与大海相邻的区域移动到另一个与大海相邻的区域，上述区域必须由同一个玩家控制。经过海军运输的部队可以继续正常移动。

当任何海军运输点被使用时，海军运输算子就会在游戏地图上的轨道上移动，随着运输点的使用而降低。

当点数达到零时，那个回合就不再可能使用海军运输了。

轴心国的海军运输能力是 2 点。当意大利舰队从游戏中移除时，轴心国就不再可能使用海军运输了。盟军每回合总是有 6 点运输点。

[拦截海军运输]

每当使用海军运输时，敌人都可以使用飞机、U 型潜艇和正面（未使用）的舰队来尝试拦截它。飞机只能在运输目标区域在它们的操作半径内时才能拦截。

所有参与拦截的部队都必须翻到背面（已使用，即带有红带的一边）；

它们不能再被使用，直到下一个回合或通过一个事件翻到正面。

当飞机、舰队和 U 型潜艇拦截时，掷 1 个骰子，骰点为 5-6 时造成 1 个损失。将受到损失的部队从游戏地图上移除，并在随后的回合中作为增援可用。骰点为其他时无效果。

※消化损失的方式详见后面规则。

[战斗]

在移动结束时，当前玩家，即执行轮次的玩家，可以用

友军部队攻击被敌军占领的相邻区域，或者尝试在被敌军占领的区域登陆；想要攻击，需将三个攻击箭头放在攻击的起始区域上，尖端指向被攻击的区域。每个轮次不能有超过三个区域被攻击，包括登陆。同一个区域可以由来自两个或三个区域的部队攻击。可以从同一个区域开始多次攻击。战斗必须一个接一个地解决，由攻击者选择。



[流程]

在开始战斗之前，防御者可以选择将飞机从被攻击区域移动到另一个友军区域，即使它们处在背面（已使用）。如果他们这样做了，把这些飞机翻面到背面（已使用）。如果它们已经在背面（已使用），它们保持这样就好。战斗总是同时进行的，最多可以持续三轮，使用战斗轨道来记住当前的战斗轮次。每个玩家为参与战斗的每个立方体掷 1 个骰子，一方最多 4 个骰子，加上任何修正并应用战斗结果。

在第一轮结束时，在应用战斗结果之后，防御者可以在攻击者再次掷骰子之前撤退部分或全部部队，或者使用“停止战斗”事件，从而结束战斗。

[骰点结果]

骰点掷出 6 会使敌方受到 1 个损失。

如果正面（未使用）的坦克或飞机支援战斗，掷出 5、6 使敌方受到 1 个损失。

如果正面（未使用）的飞机和坦克都支援战斗，掷出 4、5、6 使敌方受到 1 个损失。

每场战斗不能超过一辆坦克和一架飞机支援。

掷出 4、5、6 命中是最大概率的命中结果；永远不可能高于这个命中率。

使用坦克支援战斗不会使其翻面。然而，使用飞机支援

战斗会使其翻面。

[损失]

损失可以通过消除立方体或算子和防线来满足，对于防御方来说，可以通过撤退所有参与战斗的部队一个或两个区域来满足。

结算：

- ①移除 1 个立方体消化 1 个损失。
- ②将 1 个正面的算子翻到背面可以消化 1 个损失。
- ③移除 1 个背面的算子可以消化 1 个损失。
- ④移除 1 个防线可以消化 1 个损失。
- ⑤防御方撤退 1-2 个区域可以消化 1 个损失。

[撤退以满足损失]

防御方可以在任何战斗回合结束时，宣告撤退所有防御方所在区域的部队。

防御方可决定撤退 1-2 个区域。撤退只能从防御方所在区域向相邻区域进行。如果撤退 2 个区域，可以从那里向另一个相邻区域撤退。撤退允许防御方消化 1 个损失。撤退只能消化 1 个损失，不能更多。不能撤退到被敌人占领或控制的区域。

防御方甚至可以在第一轮战斗后自愿撤退，这不需要承受任何损失。

攻击方永远不能使用撤退以消化损失。

海上运输不能用于撤退。

[占领区域]

如果防御方的部队被消灭或防御方决定从被攻击的区域撤退，攻击方可以用全部或部分攻击部队占领被防御方放弃的区域，但飞机不行。

[登陆（仅限盟军）]

盟军玩家可以攻击任何与大海相邻的敌区，可最多移动 4 个立方体（或 3 个立方体和 1 个坦克算子）。

它们可以来自一个或多个友方区域，并且必须至少有 1

个舰队参与（翻到背面）登陆。

如果玩家使用（翻面）2 个舰队进行登陆，他可以向攻击部队再增加 2 个立方体。在解决任何轰炸或飞机、舰队和 U 型潜艇试图拦截登陆之后，幸存的部队可以攻击登陆区域。



登陆部队可以得到在其行动范围内的飞机的支援。伞兵也可以参与登陆。

像战斗一样，登陆持续最多三轮；可以在攻击方的选择下中断；因为防御方使用了“停止战斗”事件或因为他撤退而中止战斗。如果战斗被中断或以攻击方的意愿结束，把幸存的部队移动到盟军玩家控制的补给区域，不一定是登陆部队的起始区域。如果登陆部队在战斗结束时没有防御方单位，它们可以占领登陆区域。

每个轮次只允许进行一次登陆。

[舰队轰炸]

参与登陆的盟军舰队在可以在地面战斗开始前轰炸登陆目标区域的敌军部队。

每个参与舰队掷 1 个骰子，骰点未 5、6 时，防御方受到 1 损失。该损失无法以撤退的方式消化。

[拦截登陆]

每当尝试登陆时，敌人都可以使用飞机、U 型潜艇和舰队来尝试拦截它。

如果登陆区域在它们的操作半径内，飞机就可以拦截。

所有参与尝试的部队都被翻面（已使用）。

处在背面的舰队、U 型潜艇和飞机不能尝试拦截。

每个参与拦截的飞机、舰队和 U 型潜艇掷 1 个骰子，骰点为 5、6 时，登陆方受到 1 损失。拦截发生在地面战斗和任何舰队轰炸之前。

[部队]

以下是各种特殊部队及其效果的详细解释。

[坦克]

每个区域最多可以有两辆坦克。

坦克可以与其他部队一起支援战斗；当一辆坦克支援战斗时，无论是防守还是进攻，它都会降低造成损失所需的骰点 1 点（例如，从 6 到 5 或从 5 到 4，这取决于飞机是否也参与了战斗）。

每场战斗只能有一辆坦克可以支援。支援战斗的坦克不会翻面。

直接战斗：直接参加战斗的坦克不能支援战斗。当一辆坦克不支援战斗但仍然战斗时，它表现得像一个立方体，即使是翻面的。直接参加战斗的坦克也是掷出 6 点给敌方造成损失。直接参加战斗的坦克可以得到其他坦克或飞机的支援，就像支援立方体战斗一样。

在山区，坦克不能支援战斗，只能直接参加战斗。然而，它们可以消化损失，正面翻面就可以消化 1 损失。

[飞机]

无论是攻击还是防御，飞机可以像坦克一样支援陆地战斗和登陆。

飞机有一个正面/未行动面和一个背面/已行动面（带有红带）。

每次飞机轰炸或支援战斗时，需要将它翻到背面。然后在那一回合中，该飞机不能再进行轰炸或支援其他战斗；然而，它可以移动或撤退。

当飞机支援战斗时，无论是攻击还是防御，它都可以降低造成结果所需的骰点 1 点（例如，从 6 到 5 或从 5 到 4，这取决于坦克是否参与了同一战斗）。

每场战斗只能有一架飞机提供支援。飞机在整个战斗期间继续支援战斗。如果一个区域中只有一架飞机作为唯一的防御方部队，它表现得像一个立方体那样战斗，并且在骰点为 6 时给敌方造成损失。

直接战斗：一架飞机可以支援另一架飞机参与战斗，然后骰点在 5、6 时给敌方造成损失。无论正面还是背面

的飞机，都可以在所在区域被攻击时，掷出战斗骰子之前或在随后的回合中选择撤退。

[空中轰炸]

飞机可以在它们的行动半径内轰炸敌方区域。它们可以在它们的轮次期间的任何时间这样做。

它们也可以在对手的轮次期间轰炸，随时宣布。

当它轰炸时，飞机翻到背面（已行动），玩家掷 1 个骰子，若骰点为 4、5、6，它对敌人造成 1 点损失。

如果被轰炸的区域内有敌人飞机，即使是背面的，或者有防线，那么造成损失的骰点为 5 或 6。在轰炸期间，不可能撤退部队，即使是飞机也不行。

消化轰炸造成的损失的方式与战斗相同，只是不能使用撤退来消化轰炸的损失。

[飞机的操作范围]

要检查它们的行动范围，使用适当的短尺：一端放在飞机算子的中心；如果另一端到达攻击或轰炸的目标区域，那么行动就可以进行。

从第五个游戏回合开始，只有盟军玩家可以使用最长的尺子，简称长尺。

轴心国玩家必须继续使用较短的尺子。



[飞机的定位]

飞机必须在区域内定位，它们永远不能与界定它的白线接触，并且不得有任何一个算子的角与大海接触。

[精锐部队]

精锐部队仅对轴心国玩家可用。1 个立方体就可以转换它。如果参与战斗，它的效果是自动造成或消化损失。这个决定是在战斗骰子掷出后做出的。

当精锐部队使用其特殊效果（即造成或消化损失）时，把它翻到背面，从那一刻起，它表现得像一个普通立方体，直到下一个回合。如果单独在一个区域并且没有翻面，它们继续应用它们的效果。

[伞兵]

伞兵仅对盟军玩家可用，只有在霸王行动之前。他们的转换成本是两个立方体。

如果搭载区域和着陆区域在飞机的操作半径内，则伞兵可以在战斗或登陆中被空投。检查是使用与飞机相同的尺子进行的；当它们被空投时，把它们翻到背面；有伞兵参与的战斗允许你在战斗结束之前再掷一个额外的战斗骰子，即总数可以超过四个骰子。

如果着陆区域在战斗结束时没有被盟军占领，移除伞兵。

一旦参加战斗，它们就像一个普通立方体一样表现。当被攻击时，可以移除它们以消化损失。

[游击队]

游击队仅对盟军玩家可用。兑换成本为 1 个立方体，只有在意大利投降后才可以兑换。

游击队算子只能放置在有淡蓝色三角形的区域内，只有在敌人控制的区域内，并且只能移动到这些区域。它不需要遵守堆叠限制。

盟军玩家可以随时决定把游击队翻面，即使在对手的回合中。如果他这样做，游击队会从相邻区域吸引一个敌

军立方体到它所在的位置。该敌军立方体直到下一轮都不能移动。

它永远不会被移除，但它不像其他部队那样战斗；它也不能用来消化损失。

[防线]

轴心国玩家有三条防线（由长木棒表示）。防线在战斗中掷 2 个骰子（仍然受限于每场战斗最多扔 4 个骰子的限制），并且如果移除防线，可以消化 1 个损失。

它可以在战斗中得到飞机和坦克的支援。一旦防线被放置在地图上，它就不能移动。防线不计入堆叠限制中，然而，一个区域内不可能有一个以上的防线。

[舰队]

舰队永远不会被摧毁（移除），但当发生某些事件时，可以从游戏中移除舰队。在轮次期间，我方舰队可以攻击敌方舰队，把我方舰队翻面，然后掷 1 个骰子：如果骰点为 5 或 6，就将 1 个敌方舰队翻面。

盟军玩家可以使用舰队尝试登陆。

从第五回合开始，随着霸王行动的展开，盟军玩家被迫从游戏中移除 1 个舰队。

在敌人的轮次期间，舰队可以尝试拦截登陆或通过海上运输的部队。

[U 型潜艇]

U 型潜艇仅对轴心国玩家可用，永远不会被摧毁（移除）。只有当盟军控制游戏地图上所有与大海相邻的区域时，把它从游戏中移除。

每当盟军玩家使用海军运输或尝试登陆时，U 型潜艇都可以试图拦截它；掷 1 个骰子，若骰点为 5 或 6，它会造成 1 个损失。使用后，把 U 型潜艇的算子翻面（已使用）。

U 型潜艇可攻击盟军舰队；掷 1 个骰子，若骰点为 5 或 6，那么 1 个盟军舰队就会翻面。

[补给]

为了移动和战斗，玩家的部队必须得到补给；每个回合结束时检查补给。为了得到补给，玩家的部队必须能够从他们的区域到补给源画一条连续的线（虚拟线，不必实际画出），补给线不能经过有敌人部队的区域。补给线的长度没有限制。

[补给源]

对于盟军玩家来说，补给源是他控制的所有与大海相邻的区域。

对于欧洲的轴心国玩家来说，补给源是他控制的所有没有与大海相邻的标有星星的区域。

如果意大利舰队在游戏中，非洲区域和撒丁岛和科西嘉岛的轴心国部队总是被认为得到了补给。

[补给不足的影响]

补给不足的部队在回合结束时被移除。

[意大利的投降]

在回合结束时，任何意大利区域（撒丁岛（区域 3 至 14）除外）被盟军玩家控制的话，轴心国玩家必须从游戏中永久移除意大利部队（舰队、坦克和飞机）。

此外，不可以再使用轴心国海军运输。

[霸王行动]

在第五游戏回合开始时，盟军发动了诺曼底登陆（霸王行动）。盟军玩家从游戏中永久移除 1 个舰队和伞兵；他每回合的海军运输点和增援立方体减少到 3 个。

但从那时起，你可以使用长的飞机尺，即长尺。

[事件]

每个玩家都有六个特殊标记，可以在一定程度上影响游

戏的进程。事件显示有七个框描述可能发生的事件；代表了在一场游戏中可以使用的特定事件的最大次数（例如，额外轮次有 4 个，即玩家可以用这种方式激活 4 次该事件）。

为了激活它们，玩家将其中一个标记放在事件轨道上，放在描述所需事件的适当空间上，并立即应用事件的效果。事件可以在轮次任何时候实施，有些甚至可以在对手的轮次中实施。

每个玩家每个轮次只能实施 1 个事件。每个事件标记通常只能在游戏中使用 1 次。标记正面和背面的不同设计只具有美学价值，无实际游戏用途。

[盟军事件的描述]

增援 - 当实施这个事件时，盟军玩家可以在他们拥有的任何区域增加 3 个立方体。立方体可以转换。只能在盟军轮次的移动期间实施。

额外轮次 - 只能在所有正常轮次用尽并且对手玩家声明轮次结束之后使用。换句话说，同一个玩家不可能连续有两个轮次。

停止战斗 - 战斗在使用这个事件的那一刻结束。它可以从攻击的第一轮结束时使用，甚至可以在登陆期间使用。

后勤努力 - 除了慕尼黑，任何区域都不会受到补给不足的影响。

操作 - 指定 1 个区域，该区域内所有翻面的部队再次变为正面（未行动）。该事件也可以在对手的轮次中使用。

预备队 - 攻击再持续一轮。如果已经使用了“停止战斗”事件，就不能使用该事件。

封锁计划 - 把事件标记放在地图上的任何区域：在实施的轮次中，没有轴心国部队可以进入、离开或从那个区域战斗。它可以在任何时候使用，甚至可以在轴心国移动期间使用。

[轴心国事件的描述]

增援 - 玩家可以在他拥有的任何区域放置 2 个增援立方体，除了非洲、撒丁岛或科西嘉岛。它也可以在对手

的轮次中使用。立方体可以转换。（注意：操作与相应的盟军事件不同）。

额外轮次 - 只能在所有正常轮次用尽并且对手玩家声明轮次结束之后使用。换句话说，同一个玩家不可能连续有两个轮次。

停止战斗 - 战斗在使用这个事件的那一刻结束。它可以是从攻击的第一轮结束时使用，甚至可以在登陆期间使用。

后勤努力 - 任何区域都不会受到补给不足的影响。

凯塞林 - 你可以将任何 2 个事件标记返回到你的手中，除了你刚刚使用的那一个。

预备队 - 攻击再持续一轮。如果已使用了“停止战斗”事件，就不能使用预备队。

新防线 - 在增援进入期间，可以把 1 个被移除的防线复活，并放置在任何轴心国控制的区域。

[游戏示例]

现在是第二回合，抢主动权掷骰子：盟军为 6，轴心国为 5，所以盟军选择谁拥有主动权。

他们为自己选择主动权，并带来了他增援的 4 个立方体，全部在突尼斯区域。

突尼斯的 2 个立方体被盟军用于转换，盟军兑换了伞兵和 1 架飞机。在盟军之后，轴心国收到了它的 3 个增援立方体，全部放在西西里岛（区域 14）。



第 1 个轮次，轮到盟军：使用 1 支舰队，将 3 个立方体和 1 辆坦克从突尼斯附近移动到西西里岛，并尝试登陆。轴心国玩家试图用意大利舰队拦截登陆：因该舰队参与

战斗，将算子翻面，掷骰子得到 5，盟军必须移除 1 个立方体。

盟军继续登陆行动：为舰队的轰炸掷骰子，掷出 5，导致西西里岛区域的轴心国损失，通过移除 1 个立方体来消化。

我们继续进行地面战斗：盟军使用伞兵和飞机，并让他们参与战斗；他掷 3 个骰子（幸存的立方体=2 个，伞兵=1 个），由于坦克和飞机支援战斗，他只要掷出 4、5、6 就可以造成损失。



他掷出 3 个骰子，骰点为 4、4、6，给轴心国方面造成三点损失。

此刻，轴心有 3 个立方体、1 辆坦克和精锐部队在区域内；决定用在撒丁岛的飞机支援战斗；他也掷 3 个骰子，掷出 4、5 或 6 就可以造成损失。他掷骰子得到 3、5、6，因此在盟军玩家身上造成 2 点损失。



双方消化损失；轴心国移除 1 个立方体，并翻面坦克和

精锐部队，从而消化 3 点损失；盟军玩家则移除 2 个立方体。

第二轮战斗：盟军玩家掷 2 个骰子，骰点在 4、5、6 时命中。他掷出惊人的 6、6，给轴心国造成 2 点损失。轴心国也掷骰子，四个骰子在 5、6 时命中（立方体=2 个，背面的坦克=1 个，背面的精锐部队=1 个），掷出 2、3、4、6，给盟军只造成 1 点损失。

盟军把坦克翻面，从而消化了所受的损失。轴心国则移除 1 个立方体，并决定用所有幸存的部队从西西里岛撤退，从而消化所有遭受的另外 1 点损失。盟军占领了西西里岛。

由于他没有其他攻击需要结算，轴心国玩家开始执行轮次...

