

## 战役战斗系统

# 吕宋：争夺巴丹岛

©2024 Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

**游戏设计：**松浦丰

**开发：**奇普·萨尔茨曼

**系列设计：**迪恩·埃森格

**研究帮助：**松浦丰，谷口 K

**地图研究和测试：**汉斯·基舍尔

**地图和图案测试：**迪恩·埃森格，柯蒂斯·贝尔

**游戏测试和校对：**佩里·安德鲁斯、保罗·阿姆博斯特、盖·阿特金森、尼克·奥奇斯、柯蒂斯·贝尔、菲利普·伯克尔巴赫、安东尼·伯克特、杰夫·科伊尔、安德鲁·费舍尔、保罗·德·弗朗西斯科、凯文·加伯、奥尔登·格林、亚当·汉森、久保田日出志、赫里·罗明、布莱恩·贾维斯、戴夫·杰弗里、特里普·基林、罗伊·莱恩、刘方舟、约翰·麦迪逊、保罗·马茨、马克·梅泽、约翰·麦克杜格尔、彼得·摩根森、瓦希米直重、爱德华·普雷姆、安东内洛·萨尔瓦图奇、马丁·斯汤顿、齐藤龙郎、理查德·范·托尔、弗兰克·特罗塔、马克·维尔曼、保罗·瓦基姆、菲尔·沃特金斯。  
**VASSAL 模组：**杰夫·科

伊尔，赫尔曼·吴

**规则翻译：**陆星霖（小露露大公爵）

日本入侵菲律宾发生在太平洋战争初期。吕宋岛（菲律宾最重要的岛屿）的地面战争于 1941 年 12 月 10 日开始，进行了几次小规模登陆，一直持续到美菲军队撤退到巴丹半岛。《吕宋：争夺巴丹岛》是一款五回合 OCS 小游戏，再现了吕宋岛战役期间日军主力登陆林加延湾的 12 月 22 日至 1 月 7 日的强大机动时期。1942 年，美菲联军完成向巴丹半岛的撤退。

日军在林加延湾和拉蒙湾各登陆了大约一个师团，并计划夹击并摧毁驻扎在首都马尼拉的美菲联军。然而，美国远东陆军司令决定让马尼拉成为不设防城市并指挥整个防御部队撤退到巴丹半岛的绝佳防御地形中。北吕宋军司令温赖特少将在日军闪击战中进行了一次精彩的撤退，成功将大批部队撤退至巴丹。

在《吕宋岛：争夺巴丹岛》中，美菲联军必须拖延日军的推进，并在巴丹半岛集结兵力。日军的

首要任务是按照帝国大本营的指示占领马尼拉，但如果美菲联军被智胜，他们就可以兼顾占领马尼拉和对美菲军队造成毁灭性打击。

这款迷你游戏是对战役战斗系列 (OCS) 的精彩演绎。如果您是 OCS 新手，则不会使用这些规则，因此您可以跳过它们：

12.6c 吃具象补给

12.7 延补队

12.8e 突围

13.5 替换单位

13.9 单位合并

14.7d 对地扫射

14.9 空运

14.10 空投

16.0 工事

18.0 海军

19.0 港口与海运

20.0 拆分团

此外，不会使用军力损失标记、工事标记、替换单位和铁路尽头标记。

### 1.0 一般特殊规则

#### 1.1 地图和地形

地图只有一张。地形格由数字标识，例如 17.16 是马尼拉主要城市地形格。吕宋岛的比例尺是 OCS 标准比例尺，每格 5 英里，每回合 1/2 周。

#### 1.1a 地形影响图。移动

/战斗效果在地形影响表(TEC)中,该表打印在地图上。

**1.1b 工事。**吕宋岛不使用工事。

1.1c 港口。地图上印有港口纯粹是出于历史兴趣。它们没有游戏功能。

1.1d 兴趣点。在OCS术语中,兴趣点代表小于村庄的地方。在吕宋岛,兴趣点的地形类别是崎岖(close)的(用于战斗和射击),但地形修正为其他地形,因此如果格中有开阔地形,则攻击时装甲和机械化单位会战斗值加倍。

对于日军来说,兴趣点还可以用作次级道路上的可停靠格(参见2.1b)。

## 1.2 天气

天气仅影响吕宋岛的空军行动。天气每回合通过判定飞行条件(一个骰子)来确定。判定3-6是正常飞行(无限制)。判定1-2是限制飞行。在限制飞行期间,仅在玩家的移动阶段允许执行空中任务。空军整備不受天气条件的影响。

## 1.3 空军行动

**1.3a 腰射** 双方均不得进行腰射(OCS 14.7d)。

**1.3b 地图外区域。**日军玩家有一个代表吕宋岛北部机场的地图外航空区域。它可用于在任何给定时间为任意数量的空军单位提供空军基地。

空中单位在地图外无需补给成本即可整備。此框中不允许战斗或射击。北吕宋航空区域和地图北边边缘格距离为25格。

**1.3c 空军跑道** 地图上有几个空军基地。虽然这些空军基地在游戏开始前就被日军的空袭严重损坏,但双方都可以让少量飞机使用这些基地。在OCS术语中,它们的功能相当于简易机场(OCS 15.2)。

游戏开始时,将所有六个提供的跑道标记放在标有空军基地的格上,美国颜色面朝上。如果这些格被占领,它们将翻转到日本颜色面(OCS 9.14f)。机场跑道既不能被升级也不能被摧毁。

## 1.4 马尼拉一不设防城市

麦克阿瑟宣布马尼拉市为不设防城市,以避免战时遭到破坏。在马尼拉任何格中防御的美菲联军单位的防御力减半,并且不受主要或次要城市地形的影响(出于战斗或射击目的考虑它们处于开阔(open)地形)。这些限制不适用于日军单位。

## 1.5 指挥部单位

游戏中所有六个指挥部单位在战斗模式下的括号内(仅防御)值均为2,在移动模式下为1。它们被视为1/2军力。指挥部单位在此游戏中不提

供通常的+1防空骰点修正。

请注意,所有日军单位都被视为独立的加油单位。日军指挥部单位可以为任何日军单位提供补给(OCS 13.1d的规定:师指挥部只能向自己所属单位或同一国籍的独立单位提供补给,不适用于《吕宋》)。

## 1.6 工程能力

指挥部和工兵单位的工程能力仅限桥接和创建可停靠格。双方都无法建造或升级空军基地或工事。

## 1.7 运输

不能通过铁路、空运或海运运输单位或补给。日本马车无法被俘获。如果需要在俘虏表(OCS 9.14c)上判定,俘虏的马车将连同其货物一起被摧毁。

## 1.8 突围

在游戏中,双方都无法使用突围(OCS 12.8e)。

## 1.9 禁止消耗具象补给

在游戏中,双方都无法使用“消耗具象补给”(OCS 12.6c)。无法“追溯”补给源的战斗单位将被标记为“断补”并进行损耗判定(OCS 12.8)。

## 1.10 多编制单位

多部队编队(OCS 12.6f)的追溯补给限制不适用

于日本（历史上，第 16 师团身处于林加延湾和拉蒙湾两个地点）。

### 1.11 限制进入格

美菲联军单位无法在 7.39（阿古）、31.08（阿蒂莫南）和 21.42（巴云邦）进入日军补给源，以及日军登陆格（为了清晰起见，格边以黑色突出显示）。

### 1.12 军队和国籍

术语“日军”和“轴心国”可以互换使用。日本陆军单位为淡黄色。第 16 师团的部队条纹为绿色，代号为“垣”；第 48 师团的部队条纹为蓝色，代号为“海”。

“美国-菲律宾”和“盟军”这两个术语可以互换使用。美菲联军由美国陆军（绿色）、菲律宾侦察兵（青色）和菲律宾武装部队（蓝色）组成。

### 1.13 重掷标记

拥有的玩家可以随时使用重掷标记来重掷任何一个骰子（补给，增援，防空，空战，射击，奇袭或战斗掷骰），包括玩家的主动性掷骰。



一旦使用，然而，它会立即交给您的对手，然后他们可以自行决定使用它。只要玩家愿意，重掷标记就可以保留。它可以在整个游戏中来回传递任意多次。给定的骰子只能重新投掷一次（您

不能重新投掷，将标记交给对手，然后对手尝试第二次重新投掷相同的骰子）。

### 1.14 炮兵移动

炮兵单位不能自愿移动到对方有攻击能力的单位附近，除非它们与友军战斗单位（但不是炮兵单位）堆叠在一起或移动到包含友方战斗单位的格中。

## 2.0 日本特殊规则

### 2.1 补给和增援

#### 2.1a 第一回合补给。

日军单位在游戏第一回合（1941 年 12 月 22 日）自动追溯补给。

#### 2.1b 日军补给源。

从第 2 回合（1941 年 12 月 26 日）开始，7.39（阿古）、31.08（阿蒂莫南）和 21.42（巴云邦）为补给源。在游戏中，日军玩家可以使用次要道路（而非铁路）追溯补给到补给源，就像 OCS 系列规则中的铁路一样。村庄，城市和兴趣点作为“可停靠格”用于追溯补给目的。除了地面移动的地形成本之外，铁路线对日本人没有任何作用。请注意，美菲联军无法像日军那样使用次级道路获得补给追溯。

2.1c 增援。 在剧本设置中指定为“第二回合”的日本单位被放置在第二回合增援阶段指示的格中。吕宋没有两栖登陆，只需将到达的单位

放置在指定的格中即可。

2.1d 重建 日军地面单位可以按照通用重建表进行重建。空中单位不得重建。必须立即进行重建，不得保留到以后使用。

如果重建单位与日军北部集团一起登陆，则其放置在阿古（7.39）的 2 格内；如果与日军南部集团一起登陆，则该重建单位位于阿蒂莫南（31.08）的 2 格内。它可以放置在敌方控制区（EZOC）中。重建单位也可以放置在第 14 军指挥部或与单位色条相匹配的指挥部（如果适用）。

### 3.0 美菲联军特殊规则

#### 3.1 补给和增援

##### 3.1a 美菲联军补给源。

美菲陆军补给源如下  
17.16（马尼拉主要城市格）1-3 回合

9.14（马里韦莱斯）3-5 回合

地图上的铁路线只能被美菲联军用来追溯补给。村庄、城市和兴趣点（1.1d）作为补给目的的“可停靠格”。铁路线没有铁路运输能力。请注意，美菲联军无法像日军那样使用次级道路追溯补给。

3.1b 增援。 美菲联军增援单位列在剧本设置中。它们在增援阶段被放置在指定的格中。

3.1c 战斗单位恢复。 美菲联军玩家使用的恢复流程如下：

- 因战斗或消耗而被摧毁的地面单位被放置在“恢复池”中。

- 在每个盟军玩家的增援阶段，在通过替换表进行重建之前，从恢复池中随机抽取一个单位。如果恢复池包含 7 个或更多单位，则随机抽取两个。

- 将所有剩余的恢复池单元放入死亡池。它们可以立即用于重建。

- 恢复的单位被放置在地图上（即使是在敌军控制区（EZOC）中）的以下位置：

- 马尼拉任何城市格的 2 格内（除非所有马尼拉格目前都由日军控制）。

- 在 10.17（巴坦岛）的 2 格内，即使巴坦岛被敌方单位占领）。

- 空中单位直接进入死亡池。

设计说明：对于美菲联军来说，OCS 战斗结果表造成的损失有点过多。在此期间，菲律宾陆军部队被击溃的士兵经常重新集结并重新投入到前线。

**3.1d 重建** 美菲联军地面单位可按照通用重建表进行重建。空军单位不得重建。后备单位不得保存以供以后使用。恢复阶段结束后，美菲联军玩家可以用 2D6 掷出 8 或更高的骰点来重建死亡堆中的任何一个

单位。重建的单位以与恢复的单位相同的方式放置在地图上。

### 3.2 有限战略移动

在盟军移动阶段结束时，处于战略模式的盟军单位不得超过 2 个。

### 4.0 可选规则

#### 系列可选规则。

补给储备（本游戏中未使用 OCS 21.10。可以适用的三个系列可选规则是 远距离任务（OCS21.4）、攻击空格（OCS 21.8）和反应火炮（OCS21.9）。独立单位（OCS 21.3 和协商节奏（OCS21.6）不适用于《吕宋》的游戏规模。

#### 吕宋可选变体。

有两种方法可以使用这些选项。一种是游戏平衡机制，如果玩家发现一方似乎比另一方更容易赢得游戏，则可以进行调整。第二个是通过让每个玩家随机投掷一到两个变化来增加游戏的多样性。

#### 有利于日本玩家的选项（投掷 1D6 选择）：

1. 日本替代设置：将 6-4-4 步兵联队（第 16 师团第 9 联队）从上岛支队（6.42）移至第二回合的 31.08（阿蒂莫南）登陆，并向南移动 5-4-3 步兵联队（第 48 师团第 2 联队）1 格至 6.42 开始。
2. 将 1-3-3 工兵营（第 3 工兵营、第 6 工兵营）加入到登陆阿古（7.39）的

第二集团。

3. 将 6-2-4 炮兵大队（第 9 重炮联队）加入到阿古（7.39）的第二回合登陆集团。

4. 移除 13.07 开始的盟军 3-0-3 步兵团（第 41 步兵师第 42 步兵团）。

5. 开局九九式双轻爆（Lily）和混编日本轰炸机满编。

6. 为日本可变增援判定骰点修正+1。

#### 有利于盟军玩家的选项（投掷 2D6 选择）：

2. 允许盟军单位进入日本登陆格。如果他的单位在放置这些单位时位于日本第二回合登陆格中，则盟军玩家必须将其移动到马尼拉方向的下一个空格。

3. 在开始时将地图上的任意两个补给堆减少 1 SP，并在马里韦莱斯（9.14）增加 2SP。这反映了早期对在巴丹放置补给的重视。

4. 兴趣点格的地形修正与战斗和射击的丘陵（Hi11）地形相同（装甲和机械化不加倍）。

- 7 号线（12.21 至 8.19）是一条轨道而不是次要道路。

5. 两个盟军坦克部队（3-3-6 装甲营（第 192 营，第 194 营））的移动模式侧有 12 点移动力，而不是 10。

6. 将 3-0-3（第 11 步兵师第 11 团）向北移动一格，到达巴扬邦（8.32）。将 3-1-3（第 21 步兵师第 22 步兵团）向北移动

一格，设置在林加延(5.35)。

7. 在移动结束时，盟军玩家可以在他的 2 个战略模式标记下拥有任意数量的单位。包含战略模式标记的堆叠数不能超过 2 个，但他不限制最多 2 个单位。

8. 开局时将美国混编战斗机单位增加至满编。

9. 盟军玩家可以在其移动阶段开始或结束时，在盟军单位的两格内，每回合在三个不同的格中放置拦截标记。在随后的海空军射击阶段中为每个标记投掷 1D6，仅在掷骰数为 5-6 时有效（掷骰数为 1-4 时立即移除标记）。这代表桥梁炸毁和其他拆除活动。这将需要使用一些日本拦截标记。

10 日本第二回合阿古(7.39)的补给从 15SP 减少到 12SP。

11. 于 42 年 1 月 1 日增加 5-1-3 炮兵营（第 23 菲律宾炮兵营）作为增援部队。

12. 为两名玩家的所有可变增援骰点修正+1。

## 5.0 胜利条件

### 日本突然死亡胜利。

如果日军在 41 年 12 月 29 日回合（第 3 回合）的清理阶段用具有攻击能力的单位（不必处于追溯补给中）占领 17.16（马尼拉主要城市格），他们会立即赢得游戏。

### 日军获胜。

日军必须实现两个目标才能获胜。在 1942 年 1 月 5 日回合（第 5 回合）结束时，他们必须：

1. 让一个日军单位占领“日本胜利线”以南的一格（在地图上标记为 6.16 至 9.18 格，该部队不必处于可追溯补给），并且，
2. 用至少 4 点军力的地面单位占领马尼拉的所有三个城市格，其中包括在战斗模式下具有 10 或更多战斗力的攻击能力单位。这些单位不需要处于战斗模式。（不需要在此之前驻守马尼拉。）

### 盟军获胜。

如果在 1942 年 1 月 5 日回合（第 5 回合）结束时，没有追溯补给的日军单位占据“美菲胜利线”（地图上标有 5.20 至 9.19 格子）西南地图的格，则美菲联军玩家获胜。

### 平局

如果两个胜利条件都不满足，则游戏为平局。这是历史结局，日军于 1 月 6 日晚上占领了迪纳卢皮汉(8.19)，并于 1942 年 1 月 7 日早上占领了赫尔莫萨(9.19)，然后停止了进攻。你必须超越你的历史对手才能赢得游戏。

## 6.0 初设

### 一般信息

首回合：1941 年 12 月

22 日

末回合：1942 年 1 月 5 日

游戏总时长：5 回合

起始玩家：日军

初设顺序：盟友优先

天气：掷骰来确定第一回合的天气。

### 特殊剧本规则

• 日军玩家是第 1 回合（1941 年 12 月 22 日）的先动玩家，并自动赢得第 2 回合（1941 年 12 月 26 日）的主动权。

• 登陆单位区域放置在日本登陆点，但这些只是为了方便游戏而存在。这些单位出现在指定格中。没有两栖登陆流程（无需两栖登陆）。

• 林加延湾“第二回合集团”中的单位和 SP 被放置在 7.39(阿古)作为第二回合的增援部队。第二回合集团中的马车在回合开始时空载。

• 拉蒙湾的第二回合登陆集团部署在 31.08(阿蒂莫南)，与第一回合的主力(Main Force)相同，作为第二回合的增援。

**盟军初设信息**（已在地图上打印出）

**日军初设信息**（已在地图上打印出）

### 设计师笔记

（见第二版规则翻译）