

OCS 回合行动汇总

阶段	游戏:	游戏回合:	(天)	(月)	19	(年)
天气判定			掷骰确定天气。天气条件会影响整个游戏回合。如果该游戏中有随机事件。则掷骰并适用事件效果。			
先手玩家判定	同盟国	轴心国	(2.3) 玩家各掷 2 骰。骰值大的一方，可以选择先开始或后开始其玩家回合。平手重掷。例外：快速回合 (2.4)			
	1st	2nd	当前玩家在完成下列的阶段和环节后，在相应格子内划线。			
飞机整備			(15.1) 每个空军基地花费 1T。空军基地的每个 level (简易机场算 1) 可以整備最大 2 个飞机单位。在未被抵消的敌方 ZOC 内的飞机单位，无法整備。天气条件不影响整備。			
增援			(13.6) 根据增援到达表，在进入位置放置新上场的单位。新上场的飞机单位可以被放置在己方任意的空军基地内 (上场时，就是活跃状态)。			
			(13.5) 掷可变增援表，并将相应的结果放置在地图上。			
			按需执行单位重建 (13.5a)，和/或单位合并 (13.9)。			
移动			突围	(12.8e) 任何无法追溯补给线的单位可以“突围”。该行动必须先于所有其他的移动行动前执行。		
			移动	(6.) 一次只能移动 1 个单位或堆叠，在移动前，选择该单位或堆叠的模式。突袭 (8.0) 是在单位或堆叠移动过程中执行的。突袭中，无法获得进击战果 (8.1d)。飞机单位可以执行低空扫射任务 (14.7d) (能力允许的话)。花费燃料补给 (12.5)；建造空军基地 (15.3)，铁路 (13.3)，和环形工事 (16.)；修理港口 (19.0d)；派出拆分团 (20.)；销毁补给堆 (12.11a)。同一阶段内，SP 只能被移动一次 (12.2)。行动的次序可以由玩家自行决定，但是必须在前一个单位/堆叠完成行动后，才可以开始其他单位/堆叠的行动。		
			空/海军射击	空军 (14.7) 和海军 (18.3) 可对范围内格子射击。火炮不可射击。舰船对陆地的射击，在 1 回合内只能射击一次。		
补给			要为有 low/exhausted 标志的单位恢复部队储备 (12.10e)。			
			确定哪些单位无法追溯补给线 (12.6)。它们可以选择吃地图上的 SP 补给 (12.6e) 或者被放置断补标志。之后，检定所有断补单位堆叠的损耗 (12.8)。			
反应			移动	释放预备模式的单位可以其 1/2 MA 移动和突袭 (5.7)。如有需要，要进行燃料补给。销毁补给堆。飞机单位可执行低空扫射任务 (能力允许的话)。在突袭中无法获得进击战果。		
			射击	飞机单位，舰船单位 (1 回合只能 1 次)，或释放预备模式的地面单位可以射击。		
战斗			火炮射击	只有火炮可以射击 (10.1)		
			战斗	执行战斗，参阅模式 (5.)，补给 (12.)，战斗 (9.) 规则。获得进击结果的单位可获得进击标志 (9.13)。		
进击			移动	(11.) 进击模式单位 (1/2MA) 和释放预备模式的单位 (全 MA) 可移动。一个单位/堆叠移动完成后，才可以移动下一个。可以突袭。飞机单位可以执行低空扫射任务 (能力允许的话)。销毁补给堆。		
			射击	飞机单位，舰船单位，释放预备模式的花炮单位可以射击。		
			战斗	进击模式和释放预备模式的单位可以战斗。战斗中无法获得进击战果。		
清理			(2.3) 移除所有 DG 和进击标志。将已补燃料面翻至正常面。移除所有对方放置的运输破坏标志。			
2nd 玩家			另一方玩家重复上述从空军整備阶段开始的整个流程。			
回合结束			双方都完成行动后，移动回合标志，从天气阶段开始下一回合。			

复印本页并在游戏过程中做相应标志，以提现自己目前进行到哪个阶段或环节。本表格可以用来帮助 ocs 新手，也可以用来快速浏览和记忆 ocs 的整个回合行动。