



基本导书

Basic Instruction Book

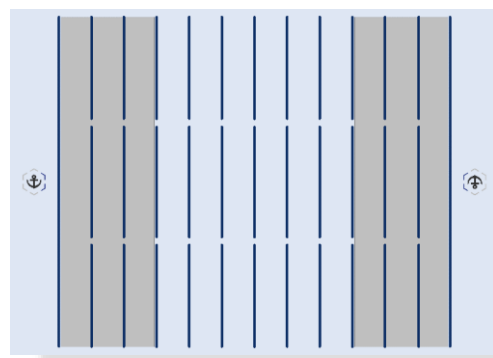
基本介绍:

SLNS 是一款以二战海战为核心题材的策略战棋桌游，其玩法汲取了《灰烬战线》的设计灵感，并融合了《战舰世界》、《超级战舰》等经典海战游戏的精髓。SLNS 将为您提供一场前所未有的智慧对决，通过舰队搭配、策略配合、即时操作，以及多样化的游戏模式，彻底点燃您对海战棋类游戏的热情！

无论是初学者还是资深棋手，SLNS 都将考验您的决策能力，提供无穷乐趣。从简单易懂的基础玩法，到包含各种扩展内容的进阶系统，SLNS 为每一位玩家量身定制了海战策略的全新体验。现在，准备好掌控舰队的指挥权了吗？本《基本导书》将为您详细介绍游戏的棋盘布局、棋子种类、核心机制和游戏进程，让您快速上手，踏上制霸大洋的征程。

棋盘布局:

将 A4 纸张横放，SLNS 的棋盘主体由 38 段长短有异的竖线段构成，它们将棋盘分为 36 个区域，每个区域称“海域”，海域为摆放棋子的主要位置，在一定时候可有几条横线表示特殊地形，例如，群岛，浅滩，这些细线通常可以自己绘出。棋盘中心对称，但编号是单向顺序。棋盘上的每个海域最多可以放下三个棋子，超过棋子将无法攻击。棋盘中有其它地图标记：



港口：在网格以外有一个船锚图标，称为港口。游戏最终目标便是摧毁一方的港口。

部署区域：在棋盘两边，港口以内的 3*3 区域称为部署区域，部署区域是您舰队称霸的起点。

棋子种类:

SLNS 的精髓之处在于其棋子的搭配、使用，然而，其对于一个对海军知识了解不深的玩家可能较为难以理解，不过不用担心，本规则已经经过几十次简化，对于初学这已经相当友好。基本游戏只包含 DD,CC,CA,BB,CV 四种棋子以及舰战、舰爆、舰攻，下方的表格分别介绍了战舰和舰载机的基本信息：

图标及其简称		名称	灵活性	攻击距离	特殊	介绍	舰载机说明	
先锋舰	DD	Destroyer 驱逐舰	3	0 (本格)	受攻击时可移动规避，反潜能力	海战中的先锋，主要担任侦察任务，具有高机动性，近距离接敌具有高毁伤能力的鱼雷	舰载机种类	空域效果
	CC	Cruiser 巡洋舰	3	0, 1	防空能力，反潜能力	海战多面手，担任反潜防空，打击驱逐舰，侦查等任务，但反舰能力不佳		
	CA	Cruiser 重型巡洋舰	2	0, 1, 2	对海搜索雷达	拥有更大的火炮口径，更厚重的装甲。它是正面海战主力，各方面表现均衡		
主力舰	BB	Battleship 战列舰	1	2, 3, 4	攻击一格全体先锋舰或单个主力舰	火力强大，装甲厚实，但因此行动缓慢，有时配备水上飞机	舰爆 (D(B))	空袭区域内敌舰无法攻击，两组舰爆击沉区域内先锋舰。
	CV	Aircraft carrier 航空母舰	1	一般无攻击能力	放飞舰载机	放飞多种强大的舰载机，它们作侦查、攻击，干扰用途		
<p>所有舰船的点亮范围均为其最远射程的一半（保留半格，航母的点亮范围为 3.5），DD,CC,CA 统称为先锋舰，BB, CV 统称为主力舰。舰船的可用行动包涵行进，攻击，侦查，规避。舰载机由航母放飞，算上航母格移动 8 次后形成相应空袭区域造成空域效果，返航时点亮空袭格所有舰战。灵活性是指舰战在单回合可用的行动次数，或称行动点。</p>							舰攻 (T(B))	空袭区域内敌舰无法移动，两组舰攻击沉区域内主力舰。

机制概念：

点亮：若敌方点亮范围内有我方棋子，称棋子被点亮，此格内棋子可被攻击。在棋子的半格点亮范围内，需要通过侦查行动来点亮。

行动：行动包涵行进、攻击、侦查/探照和规避：

1. **行进：**消耗一行动点向前后左右移动。
2. **攻击：**广义的攻击包涵炮击和雷击，炮击将点亮自身。
3. **侦查/探照：**敌方的半格点亮范围内可使用侦查行动点亮敌方对应战舰。重巡的对海搜索雷达可将所有敌方发现范围增加 1 格，且同时可以使用侦查行动再增加 0.5 格。夜战模式下原有点亮范围变为本舰的探照范围，使用探照可直接点亮敌舰，同时自身也将被点亮。
4. **规避：**驱逐舰受到攻击后可以移动规避，方向不能是前方，且仅有一次规避机会。

特殊阵型：特殊阵型是指当在格子上的棋子满足特定位置情形的时候有相应的特殊规则，具体如下：

1. **干扰：**当一个格子内的敌我舰数超过格子容纳上限时，发生干扰，舰船无法攻击。
2. **围困：**当我方一个棋子进入海域后两侧均是敌方棋子，称受困困，此时该棋子不可继续移动。
3. **护航：**任意先锋舰在主力舰同格，触发护航阵型，受到鱼雷攻击时先锋舰和攻击者被击沉。受到攻击时，若在先锋攻击范围内，先锋舰与攻击者被击沉。

基本进程：

目标：指挥舰队，破坏海港，歼灭敌人。

1. **定性：**选定基础部署点、确定先后手。约定一个基础部署点，便于部署计算，先锋舰均消耗一点，主力舰消耗两点。官方的建议是 8 点。
2. **部署：**依据部署点确定出场舰船后在部署区摆放初始舰船棋子，船头向敌，注意要让棋子背面朝上。当部署点消耗完时，部署完毕
3. **情报战：**后手者可直接翻开对方最前方的棋子，而后以先手者开始，翻起一个敌方棋子，并且可以替换我方未翻起的棋子，轮流，直到已经有一半的棋子被翻起，情报战结束。
4. **对局：**由先手者开始，进行，建造移子，攻击，等操作。本回合内每个棋子均可操作，自己回合时尽量操作完所有棋子。而后轮值到对方。注意当攻击具有规避能力的敌舰时，需由对方选定规避方向后再继续。
5. **结束：**当一方摧毁对方海港时，获胜。
6. **夜战：**夜战中所有战舰的点亮范围变为 0.5，且舰载机无法侦查，攻击未点亮的敌舰。使用探照灯时自身也将被点亮。



更多精彩，敬请期待

目前，SLNS 仍在不断优化和扩展中。基础版玩法为您奠定了策略的基石，未来更有多种扩展内容等您探索：装备系统、夜战模式、战略地图、4X 战略玩法等！SLNS 是一款由您定义的海战盛宴，每个玩家的建议都有可能成为改变游戏未来的关键。

如有想法，请随时投稿至 me@iliary.life。加入我们，一起塑造 SLNS 的辉煌未来！——本桌游具有官方发布页 <https://iliary.life/others/slms> 关注网站，参与合作，获取最新资讯。

——©2024- Iliary

¹ 由 AI 生成，经过多次修改与重绘的一张夜战探照灯图片。