

MW#7 VIETNAM BATTLES:

Iron Triangle & Snoopy's Nose

目次

フォリオ基本ルール

- 1.0 導入
- 2.0 ゲームの備品
- 3.0 ゲームの準備(セットアップ)
- 4.0 プレイシーケンス(プレイ手順)
- 5.0 移動
- 6.0 支配地域(ZOC)
- 7.0 戦闘
- 8.0 支援火力
- 9.0 補給

VIETNAM BATTLES 専用ルール

- 10.0 ヘリ輸送(スリック)
- 11.0 河川輸送(タンゴ)
- 12.0 河川艦隊ユニット(モニター)
- 13.0 ゼロ戦力ユニット
- 14.0 支援火力の効果減少
- 15.0 ベトコンの発見
- 16.0 ベトコンベースキャンプ
- 17.0 補給
- 18.0 橋爆破
- 19.0 メコン川ヘクス
- 20.0 特殊部隊
- 21.0 ボディカウント
- 22.0 クチトンネル
- 23.0 B-52
- 24.0 BEN SUC 村
- 25.0 THE BOYS OF '67
- 26.0 SNOOPY'S NOSE
- 27.0 THE IRON TRIANGLE

製作者

Design: Eric R. Harvey

Development & Final Rules Editing: Eric R. Harvey

Playtesters: Eric R. Harvey, Ty Bomba, Chris Perello & Ken Tee

Maps: Joe Youst

Counters: Eric R. Harvey

Production: Callie Cummins and Lisé Patterson

© 2013 Decision Games

Bakersfield, CA.

Made & Printed in the USA.

注記: **赤文字**はエラーや例外などの重要なポイントを示し、**青文字**はプレイの例を示す。

フォリオ基本ルール

1.0 導入

各々のフォリオゲームは実在又は仮想の戦闘を描写して、基本ルールの後に専用ルールが示されている。ゲームマップは実在の地形を描写し、駒はその戦闘に参加した実際の部隊を表す。基本ルールは全てのフォリオゲームに広く適応し、専用ルールは再現した戦闘固有のものである。

このルールシステムはディジションゲームのフォリオ射撃/移動システムを使用している。

2.0 ゲームの備品

このゲームには以下の物が含まれる。
ルールブック 1冊

マップ 1枚

カウンター(駒)シート 1枚

備品が無くなっている又は傷付いている場合には下記まで連絡してください。

Decision Games

P.O. Box 21598, Bakersfield, CA 93390-1598

2.1 ゲームマップ

22x17"のマップは戦闘地域を描いている。地形に上書きされた六角形の升目はゲームにおける移動及び駒の位置を規制する。

注記: 橋の描かれていない川ヘクスには、そこに道路が通過していても橋は存在しない。

2.2 チャートと表

いくつかのゲーム機能を補助、簡略化、図示する視覚補助が用意されている。戦闘結果表、主要地形、ゲームターン記録トラックなどがそれである。専用ルールに追加のチャートが示される場合もある。

2.3 駒

厚紙でできた駒はその戦闘に参加した実際の部隊を表す。駒に書かれた数値及びシンボルがその部隊の戦力、移動能力、部隊の種類を示す。以降、駒のことを「ユニット」と呼ぶ。

2.3.1 ユニットの読み方

多くのユニットには部隊名及び規模が示されている。セットアップ及び増援ルールを除き、部隊名はあまりゲームに影響しない。部隊名がスラッシュで区切られている場合、大隊名の後に連隊名が書かれている(その上級連隊はゲームに登場しないかもしれない)。例、4/47 と示されたユニットは第 47 連隊の第 4 大隊である。単一の部隊名は通常、一つのフォーメーションを示す(例、第 9 師団など)。ユニットの規模はローマ数字で示す。

I = 中隊 II = 大隊 III = 連隊 X = 旅団

2.3.2 用語の定義

攻撃力とは、そのユニットが他のユニットを攻撃するときの相対的な力を表す。攻撃ポイントともいう。

防御力とは、そのユニットが敵ユニットに攻撃され防御するときの相対的な力を表す。防御ポイントともいう。

戦闘修正とは、敵ユニットの攻撃に使用する(上級部隊砲兵、艦砲射撃、爆撃、自隊の迫撃砲などの)支援火力マーカーの値で、「+」数値で示し、戦闘中の味方ユニットの戦力又は砲爆撃値に加えることができる。

移動力とは、そのユニットが 1 つの移動フェイズ中に移動できる平地地形ヘクスの最大数である。進入する各ヘクスで移動力から 1 移動ポイントを消費する。(平地以外の)他の地形のヘクスではより多くの移動ポイントを消費することもあり、道路又は小道のあるヘクスではその地形コストを無視できる。

徒歩ユニットとは、「機動」部隊ではない、一般的に輸送又は運搬能力を欠いた部隊を表す。

機動ユニットとは、「徒歩ユニット」ではない、人間の足以外の移動手段を持つ部隊である。機動ユニットは戦車から荷馬車までを含む。機動ユニットだけが「機動移動フェイズ」(4.1)に移動できる。

2.4 ゲームスケール

ヘクスの対向辺の間隔は数百から数千ヤード(100 ヤード = 91.4m)に相当する。1 ゲームターンは 1 日から数日に相当する。

3.0 ゲームの準備(セットアップ)

厚紙製の駒をカウンターシートから切り離す。色の違いが陣営の違いを表す。プレイヤーは指揮する陣営を決め、専用ルールに示されるそれぞれのセットアップを確認する。それには第 1 ゲームターンにマップへ置かれる各ユニットの戦力が示されている。ユニットの数値は以下のように示す：

例：5-6-8 ユニットの「5」は攻撃力、「6」は防御力で、「8」は移動力である。支援火力マーカーは 1 つの修正値だけが示される(上の例では「+2」)。

ユニットの配置は特定の 1 ヘクスが指定される又は複数のヘクスから選択できる場合があり、後者の場合は先に配置するプレイヤーが示される。増援ユニットはゲームターン記録トラックに置く。専用ルールに増援の量と登場するターンが示される。ゲームターン記録トラックに示されるその他の情報には以下の物がある。支援火力#はそのゲームターンに割当てられた支援火力(ポイント数ではなく)マーカーの数である。支援火力は、沖合の艦船からの艦砲射撃、遠隔基地又は航空母艦からの爆撃、(ユニットととして登場しない)各種の砲兵部隊を表す。プレイヤーは、支援火力ナンバーに等しい数の支援火力マーカーをそのターンの開始時に受け取る。

専用ルールに第 1 (先攻)プレイヤーが示される。勝利条件にはゲームに勝利する条件が示される。示されたゲームターン数をプレイシーケンスに沿ってプレイを進める。

4.0 プレイシーケンス(プレイ手順)

ゲームは連続するゲームターンでプレイするが、それはプレイヤーターンを交互に行う。各ゲームターンにプレイヤーはプレイシーケンス及びルールの制限に従って各自のユニット移動させ、戦闘を解決する。最後のゲームターンを終了したときに勝利条件を確認しゲームの勝者を判定する。

4.1 シーケンスの概要

各ゲームターンは「第 1 プレイヤーターン」と「第 2 プレイヤーターン」に分かれている(一方のプレイヤーが第 1 プレイヤーターンを行い、その後にもう一方のプレイヤーが第 2 プレイヤーターンを行う)。マップ上のタートトラックに第 1 プレイヤーが示されている。各プレイヤーターンは以下のシーケンスに従ってプレイする。

移動フェイズ： 行動中のプレイヤー(以下、活動プレイヤー)は移動、支配地域(ZOC)、地形効果及び専用ルールの制限に従って、全て又は一部のユニットを移動させられる、あるいは全く移動させなくてもよい。活動プレイヤーは増援予定及び増援ルールに従って増援をマップに登場させられる。相手プレイヤーはこのときにどのユニットも移動させられない。このフェイズに移動した機動ユニットはのちの機動移動フェイズに移動できない。

戦闘フェイズ： 全ての移動を終わらせた後、活動プレイヤーは自軍ユニットで相手のユニットを攻撃できる。活動プレイヤーは攻撃の順番を自由に決められるが、各攻撃の手順(サブシーケンス)には厳密に従う。

- 活動プレイヤーは攻撃するユニットの数と戦力、そして攻撃を受ける敵ユニットを宣言する。
- 活動プレイヤーは(自由裁量で)使用資格のある支援火力マーカーを割当て、攻撃の戦闘力に加える(8.3)。
- 相手プレイヤーは(自由裁量で)支援火力マーカーを割当て、防御戦闘力に加える(8.3)。
- 戦闘力差の計算： 合計攻撃力から合計防御力を引く。防御側ユニットのいる地形タイプにより戦闘力差は修正される。修正後の戦闘力差に対応するコラム(縦列)を戦闘結果表(CRT)から見つける。六面体のサイコロを振り、CRT

の使用コラムから結果を交差照合する。戦闘結果を直ちに適用する。

機動移動フェイズ： 戦闘の後、機動ユニット(だけ)は、前の移動フェイズに移動していなければ、このフェイズに移動できる。機動移動は通常の移動と全く同じものであるが、(徒歩ユニットでない)機動ユニットだけがこのフェイズに移動できる。

機動戦闘フェイズ： 機動移動フェイズの後に、機動ユニット(だけ)は、前の戦闘フェイズに攻撃していなければ、このフェイズに攻撃できる。機動戦闘は通常の戦闘と全く同じものであるが、(徒歩ユニットでない)機動ユニットだけがこのフェイズに攻撃できる。

第 1 プレイヤーが全ての移動及び戦闘を完了させた後、第 2 プレイヤーが同じ手順で移動及び戦闘を行う。第 2 プレイヤーが移動及び戦闘を完了するとそのゲームターンは終了する。マップ上から全ての支援火力マーカー(使用していなくても)を取り除くが、手元に残した支援火力は次のターンにも使用できる。最後にターンマーカーをゲームターン記録トラック上で 1 マス進め、新たなゲームターンを開始する。

5.0 移動

移動フェイズに、活動プレイヤーは自軍ユニットを望む数だけ移動させられる。ユニットは、その移動力の範囲内で、(進入禁止地形に入らなければ)どの方向へでも何度でも向きを変えて移動できる。通常、ユニットは 1 つずつ移動し、連続するヘクス(六角形の升目)をたどっていく。ユニットがヘクスへ進入するたびに、その移動力(MA)から移動ポイント(MP)を消費していく。

機動移動フェイズには、活動プレイヤーは望む数だけの自軍機動ユニットを移動させられるが、そのユニットは同じプレイヤーターンの移動フェイズに移動していないこと。

機動ユニットは、その移動力の範囲内で、(進入禁止地形に入らなければ)どの方向へでも何度でも向きを変えて移動できる。通常、機動ユニットは 1 つずつ移動し、連続するヘクス(六角形の升目)をたどっていく。機動ユニットがヘクスへ進入するたびに、その移動力(MA)から移動ポイント(MP)を消費していく。

5.1 移動の制限

移動はその手順以外では行えない。あるプレイヤーのユニットはそのプレイヤーの移動フェイズ(又は機動ユニットであれば機動移動フェイズ)にだけ移動できる。戦闘フェイズ中に、ユニットは攻撃側でも防御側でも前進又は退却を行えるが、これらは移動ではないため移動ポイントを消費しない。どちらのプレイヤーも相手プレイヤーの移動及び機動移動フェイズには自軍ユニットを移動させられない。

ユニットは、敵ユニットがいるヘクス及び(完全水域ヘクス等の)進入禁止ヘクスへ入れず、マップを出ることもできない。

ユニットは 1 ゲームターン中にその移動力を超える移動ポイントを消費できない。ユニットは 1 ターンに一部又は全ての移動ポイントを消費でき、またまったく消費しなくてもよい。消費しなかったポイントを次のフェイズや次のターンに持ち越すことはできず、他のユニットに譲ることもできない。

移動を完了したユニットは同じターン中に再び移動することはできない。それでも戦闘後の退却又は前進は行える。

5.1.1 ZOCの移動への影響

敵の支配地域(EZOC ; 6.0)が及ばないヘクスで移動を開始した徒歩ユニットは、MP をいくつ残していても、敵ユニットに隣接したら直ちに移動を終了させる。

機動ユニットが同一移動フェイズ中に EZOC を出て EZOC

へ入る場合には(進入地形のコストに加え)MA の半分を消費する。EZOC を出て、EZOC のないヘクスへ入る(又は逆にEZOC のないヘクスを出て、EZOC へ入る)機動ユニットは通常の地形コストだけを消費する。

EZOC から移動を開始する徒歩ユニットが EZOC のない隣のヘクスへ移動する場合には通常の地形コストを消費し、さらに移動を続けられる。それでもその徒歩ユニットは EZOC へ入ったところで移動を終了する。

機動ユニットが EZOC を出るだけでは 1/2MA を消費しないが、同じ移動中に EZOC へ入ると(進入した各ヘクスの地形コストに加え)1/2MA を消費する。

5.1.2 浸透

敵ユニットに隣接して(EZOC 内で)移動を開始した徒歩ユニットは、(進入地形のコストに関係なく)全ての MA を消費することで隣接する EZOC ヘクスへ直接移動できる。

敵ユニットに隣接して(EZOC 内で)移動を開始した機動ユニットは、進入地形のコストに加え 1/2MA(端数切捨て)を消費することで隣接する EZOC ヘクスへ直接移動でき、MP を残していればさらに移動を続けられる。従って、どちらのタイプのユニットでも EZOC から EZOC へ直接移動できる。そして、機動ユニットは EZOC から EZOC へ移動した後に、EZOC から出て数ヘクスを移動した後さらに EZOC へ入ることもできる。

例外：地雷原ヘクスサイドを超える、又は要塞ヘクスへ入る場合には EZOC から EZOC へ直接移動できない。ただしこの制限はコマンドユニットには適用しない。コマンドユニットは EZOC への進入又は退出に追加の移動コストを必要としない。

戦闘後の退却及び前進は「通常の」移動ではないためこれらの制限を受けない。

5.2 地形の影響

全てのユニットは平地地形ヘクスへ入るために 1 移動ポイントを消費する。その他の種類のヘクスへ進入するためには、1 以上の移動ポイントを消費する。各地形の消費ポイント数はマップ上の地形の例に示されている(例、2MP とは 2 移動ポイントを必要とする)。そして、いくつかのヘクスサイドに(川などの)違う種類のヘクスサイド地形を含むものがある。そのようなヘクスサイドを超えるときには、ヘクスへ進入する移動ポイントに加え追加の移動ポイントを必要とする。ヘクスへ進入するコストにそのコストを追加する。全ての移動ポイントコストは累積する。

通過するヘクスサイド及び進入するヘクスに必要な移動ポイントを残していないユニットはそのヘクスへ入れない。

5.2.1 道路移動

道路ヘクスからそれに続く道路ヘクスへ移動するユニットは、進入するヘクスの地形にかかわらず、1/2 移動ポイントしか消費しない。

5.2.2 小道の移動

小道ヘクスからそれに続く小道ヘクスへ移動するユニットは、進入するヘクスの地形にかかわらず、1 移動ポイントしか消費しない。

5.3 スタック制限

全てのユニットは他のユニットに重ねて(スタックして)移動を終了することはできない。追加 MP を消費することなく、味方ユニットのいるヘクスを通過することはできる。スタックは禁止されている。

6.0 支配地域(ZOC)

ユニットのいるヘクスを取り囲む 6 つのヘクスには支配地域(ZOC)が構成される。ユニットが支配地域を及ぼすヘクスを支配地域ヘクスと呼ぶ。全てのユニットはゲームを通じて全てのプレイヤーターンの全てのフェイズにおいて常に支配地域を及ぼす。

支配地域は全ての地形の中へ全ての地形ヘクスサイドを超えて及ぶ。しかし、いくつかの要塞(例、ウエストウォール)はその中への敵支配地域を無効にする。

支配地域は敵又は味方ユニットの影響を受けずに及ぶ。両軍の支配地域が同じヘクスに及ぶ場合もお互いに干渉せず、両軍の支配地域が相互に影響する。ユニットが敵 ZOC 内にいる場合、その敵ユニットもそのユニットの ZOC 内にいる。

6.1 移動への影響

ZOC は敵ユニットの移動を抑制する(5.1.1)。

6.2 戦闘後の退却及び前進への影響

戦闘後の退却を行うユニットは敵 ZOC 内のヘクスへ退却できない(7.7)。戦闘後の前進を行うユニットは敵 ZOC を無視できる(7.9)。

7.0 戦闘

戦闘は隣接する敵ユニットとしか行えず、決して強制されない。砲爆撃として使用される支援火力マーカーは例外で(隣接していなくてもよく)、砲爆撃は戦闘とみなさない。

(現在のプレイヤーターンの)活動プレイヤーが「攻撃側」で、その相手が「防御側」になる。戦闘はルール 4.1 で示した手順に従い活動プレイヤーの戦闘フェイズ中に発生する。

活動プレイヤーは戦闘フェイズの初めに全ての攻撃を表明しておく必要はない。各攻撃はマップを再考してから決めることができ、攻撃は一つずつ完了させる。攻撃は攻撃側が望む順序で解決していけるが、次の戦闘を宣言する前に各戦闘を完了させる。

7.1 攻撃できるユニット

お互いに隣接している敵ユニットとの戦闘で、攻撃される防御側ユニット及び、その攻撃に参加する又は参加しない攻撃側ユニットは攻撃側プレイヤーが決定する。ある防御ユニットを攻撃できる攻撃側ユニットの数に制限はないが、全ての攻撃側ユニットは防御側に隣接していて、(海ヘクスサイドなどの)禁止又は制限地形を超えて攻撃していないこと。

攻撃側ユニットのいるヘクスの地形は攻撃の可否に影響しないが、目標ヘクスとの間にあるヘクスサイドによって禁止される場合がある。

2 つ以上のヘクスにいる攻撃側ユニットは(その全てが防御側ヘクスに隣接していれば)、攻撃力を全て合計して攻撃できる。さらに、支援火力も加えられる(8.0)。

活動プレイヤーは(自軍ユニットが隣接している)マップ上の敵ユニットの数だけ(自分の戦闘フェイズに)攻撃を行える。

7.2 戦闘の制限

どのユニットも 1 戦闘フェイズには 1 回しか攻撃できず、1 回しか攻撃されない(だが、支援火力の砲爆撃を受けた後で、戦闘フェイズに通常の攻撃を受けることはできる)。

7.3 戦闘力差

戦闘力差とは、攻撃力の合計(に支援火力を足したもの)と防御力の合計(に支援火力を足したもの)を単に比較したものである。攻撃力の合計から防御力の合計を引いて戦闘力差を出す。

戦闘力差を計算した後(4.1)、戦闘結果表で戦闘ヘクス(防御側ユニットのいるヘクス)の地形に合う列とサイの目を交差照合する。すなわち、サイの目と使用する列で戦闘結果が出される。示された戦闘結果は(次の攻撃を解決する前に)直ちに実行する。

注記： 支援火力を利用できる場合、自分の戦闘フェイズ中にそれを加えることができる。防御側プレイヤーも、相手の戦闘フェイズ中に、利用できる支援火力を加えることができる。あるプレイヤーの戦闘フェイズ中に使用した支援火力マーカーは、どちらのプレイヤーの物でも、同じゲームターン中のその相手プレイヤーの戦闘フェイズには使用できない。

注記： 全ての攻撃力及び防御力は常に一つの物である。すなわち、1つのユニットの戦力は、攻撃でも防御でも、複数の戦闘に分割することができない。また、いかなる場合でも1つのユニットの攻撃力と防御力を合わせることはない。

7.4 地形の影響

防御側ユニットだけがそれがいるヘクス及びその外周ヘクスサイドの地形を利用できる。攻撃側ユニットのいるヘクスの地形は戦闘に影響しない。

防御側が川又は壕ヘクスサイドを利用できるのは、攻撃側が橋のない川又は壕ヘクスサイドだけを超えて攻撃している場合だけである。

戦闘への地形の効果は戦闘結果表に統合されている。防御側ユニットのいる地形と戦闘力差を照合するだけである(7.3)。戦闘解決のサイの目をその列に当てはめる。

戦闘への地形の効果は累積しない、防御側ユニットはヘクス内で最も有利な地形を1つだけ利用する。例、川ヘクスサイドに囲われた荒地ヘクスにいるユニットは荒地地形だけを利用する。

7.5 要塞

ゲームによっては(マップに印刷された又は駒の)要塞が含まれるものもある。要塞ヘクスにいる間そのユニットの防御力は2倍になる。さらに、その要塞ヘクスを攻撃する攻撃側の支援火力及び砲爆撃マーカーの(+)の戦闘修正は半減(端数切捨て)する。防御側プレイヤーの支援火力マーカーはこの影響を受けない。

7.6 戦闘解決

戦闘結果表の戦闘結果を以下に説明する：

De = 防御側ユニットは全て除去される

D3 = 防御側ユニットは3ヘクス退却する*

D2 = 防御側ユニットは2ヘクス退却する*

Ex = 攻撃側及び防御側のそれぞれ1ユニットが減少戦力へ裏返される(又はすでに減少しているユニットを除去する)。攻撃側に複数のユニットがいる場合は攻撃側が減少するユニットを選択する。

A1 = 攻撃側ユニットは1ヘクス退却する*

A2 = 攻撃側ユニットは2ヘクス退却する*

A3 = 攻撃側ユニットは3ヘクス退却する*

(A) = 攻撃側の1ユニットが減少戦力へ裏返される(又はすでに減少しているユニットを除去する)。攻撃側に複数のユニットがいる場合は攻撃側が減少するユニットを選択する。

Ae = 攻撃側ユニットは全て除去される

* 退却側プレイヤーは戦力減少を受けることで退却を無効にすることもできる(7.8)。

注記： ドットの戦闘結果は効果なし。

戦闘結果が退却の場合、退却するユニットの所有プレイヤーが退却ルール(7.7)に従って退却させる。

7.7 退却方法

戦闘結果でユニットの退却が要求された場合、その所有プレイヤーはユニットを戦闘位置から直ちに示されたヘクス数だけ離れさせる。この動きは移動ではないため、移動ポイントを消費しない。

退却するユニットは戦闘相手の敵ユニットから離れるように退却する。

可能な限り(味方ユニットがない)空のヘクスへ退却する。他に退却するヘクスがない場合には味方ユニットのいるヘクスを通過して退却できる。いかなる場合でも敵ユニットがいる又はEZOCの及ぶヘクスへ入る又は通過する退却は行えない。

(完全海ヘクス等の)進入禁止地形に入る又は通過する退却も行えない。海ヘクスへの退却を要求された海上ユニットは戦力減少する(あるいは、すでに減少している又は1ステップユニットは除去される)。

退却中のユニットは常にEZOCが及ぶヘクスに入れない。EZOCが及ぶヘクスに味方ユニットがいても退却を可能にできない。

退却するユニットは戦闘結果で求められたヘクス数(戦闘時にいたヘクスから)退却移動しなければならない。退却を完了できないユニットは戦力減少する、あるいはすでに減少している又は1ステップユニットは除去される。この場合の退却路(7.9)は、退却できた最後のヘクスで除去されたものとする。

前述の制限により全く退却できないユニットは除去される。

7.7.1 砲爆撃の退却

砲爆撃によって退却するユニットは最も近い敵ユニットから離れるように退却する。マップ上に敵ユニットがない場合には退却プレイヤーが選んだ味方ユニットへ近づく。この退却で敵ユニットに近づかなければならないユニットは戦力減少を受ける。砲爆撃による場合でも全く退却できないユニットは除去される。

7.7.2 退去

退却するユニットの退却可能な最後のヘクスに(その攻撃に参加していない)味方ユニットがいる場合、(退却ユニットをそのヘクスに退却できるようにするため)その味方ユニットを退去(移動)させることができる。退去はその戦闘結果で退却を受けたものとして1ヘクス動かす。退去も、進入禁止ヘクス及びEZOCに入れず、退却ユニットが向かってくるヘクスにもへ入れない。退去した後、退却ユニットはその味方ユニットが元いたヘクスへ退却できる。

ユニットは別の味方ユニットのいるヘクスへも前述の手順を用いて退去できる、その味方ユニットもさらに味方ユニットのいるヘクスへ退去できる。1つのユニットが2回以上退去してもよい。注記、退去したユニットも(通常の戦闘結果で)退却したものとみなし、そのターンのいかなる攻撃にも参加できなくなる。

退去は強制されない。退却ユニットを、味方ユニットの存在で退却できないことにより戦力減少又は除去させてもよい(7.7)。

退却ユニットが他の空のヘクスへ退却できる場合には味方ユニットを退去させることはできない。退却ユニットに通過されるだけの味方ユニットも退去できない。

7.8 死守

戦闘結果の退却を受ける代わりに、プレイヤーは「死守」を宣言できる。そのユニットは退却を全く行わずに戦力減少を受ける。すでに減少しているユニットや1ステップのユニ

ットでも退却を無効にするために死守を宣言できる。このユニットはそこで除去されるが退却の戦闘結果は無効になる。これによって以下に説明する戦闘後前進を阻止できる。

7.9 戦闘後前進

防御側ユニットに退却の戦闘結果を与えた攻撃側ユニットだけが戦闘後前進を行える。防御側ユニットはどのような戦闘結果でも戦闘後前進を行えない。

退却した又は除去されたユニット(これには退却を完了できずに除去されたユニットを含む)が空けていったヘクスの路を退却路と呼ぶ。戦闘に参加し退却を発生させたユニットのいずれか又は全てはこの退却路に沿って前進できる。戦闘後前進を行うか否かは退却が完了した直後に判断する。そのユニットも戦闘後前進は決して強制されない。前進中のユニットは退却路に沿っている限り特別にEZOCを無視できる。

戦闘後前進中のユニットは退却路の途中でも停止できるが、退却路を離れることはできない。複数のユニットが戦闘後前進するときには、そのどれもがスタックして前進を終えることができない。

戦闘後前進を終えたユニットはそのプレイヤーターンに攻撃又はその他の行動を行えなくなる(専用ルールに示されている場合を除く)。前進したユニットは直後の敵戦闘フェイズに敵の攻撃を受けがちである。

8.0 支援火力

支援火力はゲームに駒として登場しない間接射撃を表す。支援火力はマーカーとしてチットプールからプレイヤーに与えられ、戦闘を解決するときマップ上へ置かれる。支援火力マーカーは部隊としてマップ上に存在するのではなく、支援戦力として火力を提供するだけである。

陣営ごとに支援火力の入れ物(チットプール)を作り、各プレイヤーはゲームターン記録トラックの各日付に示される支援火力配分ナンバーの数だけマーカーを受け取る。この配分ナンバーはそのゲームターンの開始時に受け取る(火力の合計ではなく)マーカーの数である。ナンバーが2つある場合、先に第1プレイヤーの配分数、次に第2プレイヤーの配分数が示されている。専用ルールに(開始時の)第1プレイヤーが示されている。

例えば、クルセイダーゲームの第1ターンに「8/9」と示されているので、(第1プレイヤーである)イギリス軍は8個の支援火力マーカーを受け取り、(第2プレイヤーである)ドイツ軍は9個の支援火力マーカーを受け取る(3.0)。

8.1 支援火力マーカーの配分

ゲームターン記録トラックに示される支援火力マーカー配分数がプール内のマーカー数より少ない場合、プレイヤーは修正値の小さいものから受け取っていく。つまり、支援火力マーカーは値の小さなものから大きなものへ選んでいく。

8.2 支援火力の射程

支援火力マーカーに射程の制限はない。専用ルールに示されていないければ、マップ上のどの戦闘へでも参加できる。

8.3 支援火力の充当

全ての支援火力マーカーは同じ機能を持つが、その値(戦闘修正値)に違いがある。戦闘力であるこの値はゲームターン中に発生する戦闘に適用できる。当然、値の大きな支援火力がより強力である。各支援火力マーカーは各ゲームターンに1回しか使用できない。

攻撃を宣言したときに攻撃側プレイヤーはその戦闘へ適用する支援火力を宣言する、防御側プレイヤーも同様にする。常に、攻撃側プレイヤーが、支援火力を使用する気があれば、最初の支援火力マーカーを示す。次に防御側プレイヤーが自

分の支援火力マーカーを1つ選べる。その後に(防御側がマーカーを出さなくても)攻撃側は2つ目の支援火力マーカーを選べる。最後に、(それまでどちらのプレイヤーもマーカーを出していなくても)防御側が最後の支援火力マーカーを選べる。宣言された戦闘ごとに攻撃側と防御側は交互に自分の支援火力マーカーを選んでいく。

攻撃側が2つ目の支援火力を選出しなくても防御側は2つ目の支援火力を選べるが、攻撃側はそれ以上追加の支援火力を選出することはできない。

防御側は1つ目の支援火力を選出していなくても2つ目の支援火力を選出できる。しかしながら、さかのぼって1つ目を選び直すことはできない。プレイヤーは1つ目又は2つ目の支援火力選出を辞退するとその機会を完全に失う。

支援火力の選出は常に任意であるが、一度選出したら変更を認められない、そして宣言した戦闘を取り消すこともできない。

従って、1つの戦闘に両陣営は支援火力をそれぞれ2つまでしか投入できない。使用したマーカーは各自のチットプールに戻す。

攻撃側も防御側も選出した支援火力マーカーは戦闘ヘクス(攻撃の目標ヘクス)に置く。(訳注: 戦闘は1つずつ行われるので、戦闘ディスプレイを作るか戦闘ヘクスの近くに、支援火力の修正値を相手に見せて並べて置くのが良いと思う。)

8.4 砲爆撃

そのフェイズの最初の戦闘を解決する前に、「砲爆撃」として、(陸上の戦闘に加算するのではなく)支援火力だけを使って敵ユニットを攻撃できる。砲爆撃は、活動プレイヤーがマップ上のいずれかの敵ユニットをその目標として選ぶ(活動プレイヤーの戦闘フェイズにだけ行え、最初の攻撃を行う前に行く)。各砲爆撃は通常の戦闘と全く同じように、支援火力の「+」(戦闘修正値)から(目標ユニットの防御力を引いて)戦闘力差を出す。砲爆撃でも戦闘と同じように結果を適用するが、「Ex」の結果は目標だけに影響しマーカーは結果を受けない。そして、A1, A2, A3は無視する(ただし8.4.2誤爆を参照)。

各支援火力マーカーは敵のいる1ヘクスだけを目標にできる。あるプレイヤーターン中の1ヘクスには2つまでのマーカーしか使用できないが、そのマーカーはチットプールから引いたどの値のマーカーでも使用できる。使用したマーカーはチットプールに戻し再利用できる。

8.4.1 対砲爆撃射撃

砲爆撃の目標となっている味方ユニットを防御するためにプレイヤーは(2つまでの)支援火力マーカーを(8.3の交互手順に従い)加えることができる。防御側のマーカーの値を砲爆撃力から引く。(例、砲爆撃力も防御側のマーカーの値も「+6」の場合、砲爆撃力は「0」になる。)

8.4.2 誤爆

砲爆撃の戦闘結果で「A」の付く結果が出た場合、砲爆撃したプレイヤーはその目標ユニットに最も近い味方ユニットにその結果を適用する。同じ距離に複数の味方ユニットがいる場合には砲爆撃したプレイヤーがその中から選択できる。

8.5 地形の影響

支援火力は、間にある地形又は(敵又は味方の)ユニットに関係なく、マップ上のどこにでも使用できる。専用ルールに示されていないければ、支援射撃は「視認線」を必要としない。

いかなる場合でも、防御側は支援火力に攻撃されたときにいるヘクスの地形を利用でき、それは戦闘結果表に統合されている。

8.6 支援火力の制限

専用ルールに示されていないければ、戦闘結果は支援火力マーカーに影響しない。

1 つの支援火力マーカーの値は複数の目標に分割できない。各支援火力マーカーは1つの目標ヘクスだけに使用する。

支援火力マーカーは次のターンに持ち越せない。あるターンに配分され使用しなかったマーカーはチットプールに戻る。

各ヘクスは各ゲームターンに1回しか砲爆撃(8.4)を受けない。

9.0 補給

専用ルールに示されていないければ、補給ルールは存在しない。全てのユニットは常に補給下にある。孤立又は包囲下のユニットにペナルティはない。

VIETNAM BATTLES 専用ルール

注記： 以下に示すルールは両方又は片方のマップだけに(Snoopy's Nose 又は Iron Triangle)に適用する。各ルールの見出しに適用するマップ(すなわちシナリオ)が示され、そのルールは別のマップには適用しない。いくつか(多く)のルールは(下記のヘリ輸送のように)両方のマップに適用するため、適用するマップ名が示されていない。

10.0 ヘリ輸送(スリック)

US プレイヤーには、自分の移動フェイズに(機動移動フェイズには使えない)味方ユニットをマップ上のどこにでも移動させられるヘリコプター「輸送」チットが与えられる。ヘリ輸送チットは使用するまでマップの外に置いておく。

ヘリ輸送を行うには、現在ジャングル又は完全水域メコン川ヘクスにいない非機動タイプの味方ユニットを選び、そのユニットの上に未使用のヘリ輸送チットを1つ乗せる。その種類に関係なく、1つのユニットを1つのヘリ輸送チットで輸送できる。未使用のヘリ輸送チットが無くなったら、そのターンにそれ以上のヘリ輸送は行えない。マップ外で(移動を)開始するユニットにもヘリ輸送チットを置ける。

EZOC 内でヘリ輸送を開始するユニットは戦力減少を受ける(すでに減少しているユニットは除去される)。どのような場合でもヘリ輸送チットには影響しない。

US プレイヤーはヘリ輸送チットと移動させるユニットを取り上げ、それらをマップ上のジャングル又は完全水域メコン川でないどのヘクスへでも置ける(もちろんそのヘクスには他の敵又は味方のユニットがいてはならない)。

注記： ベトコンベースキャンプ及び補給拠点チットはユニットではないため、それら自身はヘリ輸送の障害とはならない。

輸送を終えたヘリ輸送チットは「Landing Zone(着陸地帯)」面へ裏返す。それはそのゲームターン中にもう使用できないことを示す。

EZOC 内のヘクスへヘリ輸送しても戦力減少を受けない。

ヘリ輸送されたユニットはそのゲームターンにそれ以上の移動を行えない(次の自分の移動フェイズまでその着陸地帯ヘクスに残る)。敵ユニットに隣接しているユニットは、10.1 の制限を受け、続く戦闘フェイズにも通常の攻撃を行えるが、どのような戦闘結果でもそのゲームターン中には戦闘後前進を行えない。

10.1 着陸地帯

ヘリ輸送されたユニットが参加する攻撃には支援火力マーカーを1つしか使用できない。

11.0 河川輸送(タンゴ)

US プレイヤーには、自分の移動フェイズに(機動移動フェイズには使えない)味方ユニットを、メコン川又はサイゴン川を含む川ヘクスサイドによってつながっていれば、マップ上のどこにでも移動させられる河川「輸送」チットが与えられる。河川輸送チットは使用するまでマップの外に置いておく。

河川輸送を行うには、現在メコン川の川岸ヘクス又は川ヘクスサイドに隣接するヘクスにいる非機動タイプの味方ユニットを選び、そのユニットの上に未使用の河川輸送チットを1つ乗せる。その種類に関係なく、1つのユニットを1つの河川輸送チットで輸送できる。未使用の河川輸送チットが無くなったら、そのターンにそれ以上の河川輸送を行えない。

ヘリ輸送と違い、ユニットは EZOC 内から河川輸送されても戦力減少を受けない。

US プレイヤーは河川輸送チットと移動させるユニットを取り上げ、それらをマップ上のどこかのメコン川の川岸ヘクス又は川ヘクスサイドに隣接するヘクスへでも置けるが、元のヘクスから輸送先のヘクスまでメコン川又はサイゴン川を含む川ヘクスサイドでつながっていなければならない。移動途中のヘクスにある地形は河川輸送に全く影響しないが、輸送先のヘクスに確認されたベトコンユニット(暴露しマップ上にいるベトコンユニット)がいてはならない。

注記： 破壊されいなくても、橋は河川輸送に影響しない。

輸送を終えた河川輸送チットは「Landing Beach(上陸)」面へ裏返す。それはそのゲームターン中にもう使用できないことを示す。

河川輸送されたユニットはそのゲームターンにそれ以上の移動を行えない(次の自分の移動フェイズまでその上陸ヘクスに残る)。敵ユニットに隣接しているユニットは、11.2 の制限を受け、次の戦闘フェイズにも通常の攻撃を行えるが、どのような戦闘結果でもそのゲームターン中には戦闘後前進を行えない。

11.1 待ち伏せ(Snoopy's Nose)

河川輸送の上陸ヘクスで隠匿状態のベトコンユニット(ベトコンベースキャンプだけは含まない)が暴露された場合、上陸ユニットは待ち伏せを受け、(ベトコンプレイヤーが選ぶ)他のユニットがいない隣のヘクスへ動かされる。他のユニットがいないヘクスが隣にない場合、待ち伏せされたユニットは除去される。

注記： ユニットのメコン川の完全水域ヘクス又は水域で隔られているヘクスに押し戻すことはできない。

待ち伏せが発生したら、待ち伏せされたユニットは上陸ヘクスで暴露されたベトコン(VC)ユニットを(移動フェイズ中)直ちに単独で(通常の戦闘ルールに従い)攻撃する。この強制攻撃では US プレイヤーは支援火力マーカーを使用できない。

注記： US プレイヤーは確認状態の VC ユニットのヘクスを故意に移動先ヘクスに選ぶことはできない。ベースキャンプ又は補給拠点チットだけでは移動の妨げにならない。

この強制攻撃を行った後、戦闘結果を普通に適用する。CRT に示された結果以外のことは何も起きない。そして、US プレイヤーは移動フェイズを続けられる。

11.2 上陸ヘクス

US プレイヤーは、河川輸送されたユニットが参加する攻

撃には支援火力マーカーを1つしか使用できない。

12.0 河川艦隊ユニット(モニター)

河川艦隊ユニット(モニター)は、駒の右上に丸で囲われた「R」が書かれている。河川艦隊は河川輸送チットとは違い、通常の戦闘ユニットとして機能するが、機動移動フェイズには移動できない(移動フェイズだけに移動できる)。さらに、河川艦隊ユニットはメコン川ヘクス及びサイゴン川を含む川ヘクスサイドだけを移動できるが、Iron Triangle マップのThi Tinh 川は移動できない。

河川艦隊ユニットは通常のユニットのように完全戦力と減少戦力の2ステップを持つ。河川艦隊ユニットが戦力減少を受けると減少面へ裏返される。減少戦力の河川艦隊ユニットが減少を受けると、完全に除去される。

河川艦隊ユニットは、駒に書かれた移動値(ヘクス数)まで、メコン川ヘクス及びサイゴン川を含む川ヘクスサイドに沿ってしか移動できない。河川艦隊ユニットは連続する水域ヘクスをたどり1つずつ移動する。新たなヘクスへ入るたびにその移動力から1移動ポイントを消費する。メコン川ヘクス及び川ヘクスサイドはヘクス/ヘクスサイドを移動するごとに1移動ポイントを消費する。

川ヘクスサイドを移動中の河川艦隊ユニットはそのヘクスサイドに隣接するヘクスに置き、「R」マークの左に書かれた)黒い矢印をそのヘクスサイドに向ける。このとき、河川艦隊ユニットはそのヘクスにはなくそれが指し示すヘクスサイド上にいる。これはユニットがヘクスサイド上にいられる唯一の状況である。河川艦隊ユニットはメコン川ヘクス又はサイゴン川を含む川ヘクスサイドでつながっているところだけを移動でき、ヘクスサイドへ入るときにはそれが陸地で分断されていないこと。

注記： 破壊されていなくても、橋は河川艦隊の移動に影響しない。

メコン川ヘクスと川ヘクスサイドが同じヘクスに存在するところでは、河川艦隊ユニットはその間を(ヘクスからヘクスサイドへ又はその逆へ)移行するために移動ポイントを消費する。メコン川ヘクス又はサイゴン川を含む川ヘクスサイドに進入してもそのヘクスの別の部分を支配したことにはならない。河川艦隊ユニットが同じヘクスの別の場所へ入るにはさらに移動ポイントを消費しなければならず、その時には前にいた場所の支配権を失う。

通常のスタック制限のように、移動フェイズ終了時に1つのメコン川ヘクス又は川ヘクスサイドにいられる河川艦隊ユニットは1つまでである。従って、他の河川艦隊ユニットがいるヘクス又はヘクスサイドを通過することはできる。

例外： 河川輸送チット(タンゴ)はユニットではないため、河川艦隊ユニットと同じヘクスいることができる。

河川艦隊ユニットはそれがいるヘクス又はヘクスサイドだけを支配する。河川艦隊ユニットはZOCを及ぼすことはないが、敵ユニットはそれがいるヘクスサイドを通過できず、メコン川の(陸地部分がある)河岸ヘクスへ進入することもできない。敵ユニットがいるメコン川の河岸ヘクスに河川艦隊ユニットが入った場合、その敵ユニットはそのヘクスに描かれた水域のどちら側からでもヘクスを離れられる。それでもそこに河川艦隊ユニットがいる限りそのヘクスへ戻ることはできない。

河川艦隊ユニットがヘクス又はヘクスサイドにいても、河川艦隊以外の味方ユニットの移動及び進入を妨げない。河川艦隊ユニット同士はスタックできず同じヘクス又はヘクスサイドにすることができない。河川艦隊ユニットも退去(7.7.2)を使って他の河川艦隊ユニットがいるところへ退却できる。

注記： 河川輸送チットと河川艦隊ユニットは同じヘクスにいられる。

河川艦隊ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃する又は攻撃に参加することができるが、どのような結果でも戦闘後前進はできない。戦力減少の戦闘結果を受けた場合、河川艦隊ユニットを通常のユニットのように戦力減少を満たす対象に選べる。もちろん、「AE」では他の攻撃ユニットと共に河川艦隊ユニットも除去される。

逆に、ベトコンユニットは隣接する(又は同じヘクスにいる)河川艦隊ユニットを普通に攻撃できるが、その河川艦隊ユニットが戦闘結果で全滅又は退却しても7.9に反し、ベトコンユニットは戦闘後前進を行えない。

退却を求められた河川艦隊ユニットは退却する(ヘクスサイドにいた河川艦隊ユニットはヘクスサイド数ではなく求められたヘクス数だけ退却する)。US プレイヤーは退却の代わりに死守(7.8)を選択することもできる。

注記： 橋は河川艦隊ユニットの退却を妨害しない。

河川艦隊ユニットに他のユニットを輸送する能力はない。

12.1 河川艦隊ユニットとZOC

河川艦隊ユニットはZOCを及ぼさず、EZOCの影響を受けず、ベトコンユニットのいるヘクスにさえ入れる。

13.0 ゼロ戦力ユニット(Snoopy's Nose)

攻撃力又は防御力が0のユニットでも攻撃又は防御できるが、戦闘力差を計算するときその値は加算されない。それでも支援火力は普通に使用でき、「0」戦力に加算する。

14.0 支援火力の効果減少

ベトコンプレイヤーの持つ支援火力チットの配分数は、ベトコンベースキャンプ又は補給拠点チットが敵ユニットに占領(除去)されるたびに1減少する(16.0)。

14.1 支援火力の無作為選択

(8.1に従って)通常の手順で支援火力を選択する代わりに、両プレイヤーは各自の支援火力チットプールから無作為に割り当てられた数の支援火力マーカーを取る。

もちろん、このルールは全ての支援火力マーカーが得られるときには自動的に無効になる。

14.2 支援火力の調整

US プレイヤーは、(攻撃でも防御でも)戦闘に参加するユニットの種類又は国籍にかかわらず、8.3の通りに自分の支援火力を適用できる。

15.0 ベトコンの発見(Snoopy's Nose)

ベトコンプレイヤーは、隠匿状態のベトコンユニットを移動させるか、US 又は ARVN ユニットが隠匿ユニットの隣へ入った瞬間にそれを暴露させる(発見される)。

例外： ヘリ輸送又は河川輸送による移動中では隠匿ユニットを暴露できない。(待ち伏せで隣接していないヘクスへ押し戻された場合を除き)、着陸地帯又は上陸ヘクスが隠匿ユニットの隣で、US 又は ARVN ユニットが隣に置かれたら隠匿ユニットは暴露される。これは河川艦隊ユニットには適用されない。河川艦隊はユニットであるため、隣接した隠匿ユニットを暴露できる。

16.0 ベトコンベースキャンプ(Snoopy's Nose)

ベトコンプレイヤーには5個の「ベトコンベースキャン

プ」チットが用意されている。それらはマップに配置しないが、マップ上にあるものとして 5 つのヘクスを選び、US プレイヤーに見えないようにそのヘクスを紙片等に書き留めておく。

US 又は ARVN ユニットが記録ヘクスの隣へ移動してくるまで、ベトコンベースキャンプはマップ外に置く。敵ユニットに隣接されたベースキャンプは発見(暴露)され、(必要なら US/ARVN ユニットの移動を中断し)記録ヘクスにチットを置く。そのヘクスに他のベトコンユニットがおらず、移動中の US/ARVN ユニットに十分な移動ポイントがあればその移動フェイズ中にもそのベースキャンプを占領できる。

ベトコンベースキャンプチットはユニットではないため、他のユニットとスタックできるが、1 ヘクスには 1 個のベースキャンプしか置けない。

ベトコンベースキャンプは US プレイヤーの目標でしかない。ベトコンプレイヤーに何の利益も与えず、捕獲されなければペナルティを受けないだけである。ベトコンベースキャンプのヘクスが河川艦隊を除く US/ARVN ユニットに捕獲(占領)されると、その次のターンからベトコンプレイヤーに配分される支援火力チットの数に 1 減少する。これを示すために、捕獲されたベースキャンプチットをゲームターン記録トラック(の次のゲームターン)に置く。

注記： 川岸ヘクスにあるベトコンベースキャンプチットは、河川艦隊ユニットがそのヘクスへ入った又は US/ARVN ユニットが河川輸送中に通過しただけでは捕獲されない。もちろん、ヘリ輸送によって上空を通過しただけでも捕獲されない。

ベトコンベースキャンプは戦闘に何も影響を与えないが、そのヘクスが敵ユニットに(通過又は移動終了され)占領されると直ちに除去される。除去されたベースキャンプチットは決して再建できない。それ以降ベトコンの支援火力が減少することを示すためにターントラックに置かれる。

デザイナーノート： ベースキャンプを隠匿配置し US プレイヤーに無数のジャングルヘクスを探させる(ベトナム戦争を正確に表していると思うが)代わりに、Iron Triangle に含まれる「補給拠点」チットを使ってもよい。ベースキャンプチットに加えこれら全てのチットをマップ上の VC プレイヤーが選んだヘクスに配置する。8 個のうち VC プレイヤーが秘密裏に指定した 1 個だけが本物であり、US プレイヤーはこの本物を捕獲したときにだけ勝利する。このルールは US プレイヤーを有利にする。

16.1 ベトコンの補給拠点チット(Iron Triangle)

ベトコンプレイヤーには 3 個の補給拠点チットが用意されている。これらはベトコンベースキャンプチットと全く同じ機能を持つが、隠匿配置せずマップ上に置く。US プレイヤーは補給拠点チットの位置を知ることができる。その他、ベトコンベースキャンプのルールは全て適用する。

17.0 補給

両軍のユニットはゲーム中ずっと補給下にある。全てのユニットはたとえ敵ユニットに完全に包囲されても補給切れにならない。

デザイナーノート： US の部隊はどこにでも現れるヘリコプターによって補給切れとなることはなかった、VC はカンボジア内の聖域「ホーチミンルート」と現地人に頼り、たとえ困難な地形でも補給を維持することができた。

18.0 橋の爆破

ユニットが橋ヘクスサイドに接するヘクスへ入った時に、その所有プレイヤーはその橋の爆破を宣言できる(その橋は全

てのゲーム目的においてマップ上に存在しなくなる)。橋の爆破は(何の判定もなく)自動的に成功するが、橋の爆破を行ったユニットはそのゲームターンの移動をそこで終了する。

橋の爆破は完全に自由意思によるものであるが、爆破されたならば US の工兵ユニットによって修理(18.2)されるまで爆破されたままとなる。

18.1 爆破された橋

破壊された橋ヘクスサイドは直ちに川ヘクスサイドになり、全ての戦闘及び移動制限においてそのヘクスサイドを川ヘクスサイドとして扱う。

18.2 橋の修理

US プレイヤーの移動フェイズ又は機動移動フェイズ中に、US プレイヤーは自軍工兵ユニットの(MP 数ではなくヘクス数で)移動範囲内にある爆破された橋の修理を行える。その橋はベトコンユニットに接しておらず、EZOC 内にあってもならない。

US プレイヤーは橋を修理するときにサイコロを振り、サイの目が 5-6 のときに橋の修理に成功する。橋の修理も自由意思によるものであるが、修理された橋はその後でも存在し続ける(ただし、18.0 により再び爆破することもできる)。ベトコンユニットは橋の修理を行えない。

18.3 渡河支援

US プレイヤーは工兵ユニットを使い、(その工兵ユニット自身を含む)いずれかの US ユニットのところに橋があるかのように(EZOC が及んでいない)川ヘクスサイド又はヘクス内のメコン川部分を超えさせることができる。渡河支援する US 工兵ユニットは、その川ヘクスサイドに接する(どちらか一方の)ヘクスを US の移動フェイズ又は機動移動フェイズを通して(MP 数ではなくヘクス数で)移動範囲内に収めておくこと。その川ヘクスサイド又はヘクス内のメコン川部分はそのゲームターンを通して橋があるものとする。

渡河支援を行ったヘクスサイド又はヘクスに爆破された橋があってもそれは修理されない。破壊された橋は 18.2 によって修理されるまで爆破されたままである。それでもその川ヘクスサイド又はヘクスには橋があるかのように移動できる。US 工兵によって渡河支援された川ヘクスサイドを通過しても小道の移動率を使用できる。

渡河支援されたヘクスサイド又はヘクスは、US プレイヤーが(工兵の移動範囲内にある)他の川ヘクス又はメコン川ヘクスを渡河支援すると示すまで渡河支援され続ける。US プレイヤーはいつでも渡河支援するヘクスサイド又はヘクスを変更できるが、あるゲームターン中に 2 つのヘクスサイド又はヘクスを渡河支援することはできない。

US プレイヤーがそのゲームターンに渡河支援すると示したヘクスサイドは、(ベトコンを含む)どのユニットでも橋のある地形としてそのヘクスサイドを超えて攻撃できる。

19.0 メコン川ヘクス(Snoopy's Nose)

河川艦隊以外のユニットは(河川輸送を使わなければ)完全水域のメコン川ヘクスに入れない。メコン川によって陸地が 2 つに分断されているヘクスでは、陸戦ユニットは(そのユニットが進入してきた側又はそのプレイヤーがセットアップした側の)どちらかの陸地だけに存在する。

陸戦ユニットはメコン川部分を超え反対側の陸地へ移動できるが、それには全ての移動力を消費する。すなわち、移動フェイズの開始時にそのヘクスにいなければならない。

例外： 機動ユニットは 18.3 の工兵による渡河支援を受けなければメコン川を超えることはできない。

いかなる場合でも、退却時にはこの方法でメコン川部分を越えることはできない。

いかなる状況でも陸戦ユニットはメコン川部分を越えて攻撃を行えない。敵対する 2 つのユニットが同じメコン川ヘクスにいることができるが、それらはメコン川をはさむ別々の陸地にいること。これらの敵対ユニットはスタックするが、お互いに干渉せず、メコン川部分を越えて ZOC を及ぼすこともない。

メコン川の河岸ヘクスにいるユニットに対する(メコン川部分を越えずに行う)攻撃は、そのヘクスの他の地形に対する通常の攻撃として解決する。

20.0 特殊部隊

全ての(2 つの交差する矢印が描かれた)特殊部隊ユニットは常に EZOC を無視できる。その他全ての点で通常のユニットとして機能する。

21.0 ボディカウント(Snoopy's Nose)

ゲームの長さは、その規模にかかわらず US ユニット(ARVN ユニットを含まない)が(戦力減少ではなく)除去されるたびに 1 ゲームターンずつ短くなる。例、US 4/47th "A" ユニットが除去されると(第 13 ゲームターンではなく)第 12 ゲームターン終了時にゲームは終わる。この最終ゲームターン終了時に通常の方法で勝利を判定する。

このルールにより終了ターンが現在より前のゲームターンになった場合、どちらのプレイヤーもそれ以上のフェイズ、移動又は戦闘を行わず、直ちにゲームを終了し勝利を判定する。

22.0 クチトンネル(Iron Triangle)

サイゴン川の南に広がるトンネルヘクスは地形ではない、単に VC ユニットが敵(US 及び ARVN)の ZOC を無視できる効果があるだけである。従って、VC ユニットは EZOC の妨害を受けずに US 及び ARVN ユニットへ隣接できる。

そして、トンネルヘクスにいる VC ユニットに対する攻撃では支援火力チット 8.3 を 1 つしか使えない。クチトンネルにそれ以上の移動及び戦闘への効果はない。

23.0 B-52(Iron Triangle)

US プレイヤーには 1 個の B-52 航空ユニットが与えられ、各ゲームターンに(US プレイヤーの移動フェイズのいつでも)1 度だけ使用できる。B-52 は町及び村ヘクスを除く(これらを目標にすることはできない)、「アイアントライアングル」地域内のいずれか 1 ヘクスを目標にできる。US プレイヤーは敵ユニットのいるヘクスに B-52 ユニットの置き、そのヘクスを B-52 が攻撃することでそのヘクスにいる VC ユニットの自動的に(何の判定も行わず)戦力減少させる。その VC ユニットがすでに戦力減少していた場合には除去される。B-52 の攻撃は VC の補給拠点チットに影響しない。

B-52 ユニットにこれ以上のゲーム上の機能はない。

24.0 BEN SUC 村(Iron Triangle)

US(又は ARVN)ユニットが Ben Suc 村(ヘクス 1210)を支配する又は、ヘクス 1210 にいる VC ユニットが攻撃あるいは爆撃を受けると(その結果にかかわらず)、ゲームの長さに影響する。

デザイナーノート: このルールは US 軍による Ben Suc 村の強制疎開を表している。強制疎開は善意で行ったにもかかわらず否定的に報道され、アメリカ軍にとって悪夢の広告

となった。

以上の状態になった時、VC プレイヤーは 6 面体サイコロを 1 個振り、ゲームの延長又は短縮、すなわち終了ゲームターンの変更を宣言できる。サイの目が最後の(第 13)ゲームターンに追加又は削減するゲームターン数となる。VC プレイヤーはサイの目を確認してからゲームの延長又は短縮を判断できるが、サイコロを振った直後に判断しなければならない。

注記: ゲームの延長又は短縮は VC プレイヤーの選んだ勝利条件(27.0)に連携する。ある条件ではゲームを短縮した方がよいし、またある条件では延長した方がよいだろう。

VC プレイヤーによるゲームターン延長/短縮のサイコロ振りは強制ではないが、その時直ちに相手に宣言し、その後その選択は変更できない。ゲームが延長又は短縮された場合、サイの目によって変更された最終ゲームターンの終了時にゲームは終わる。サイの目によって決められたゲームターンより前又は後に終わらせることはできない。

ゲームが延長された場合、支援火力の配分数は第 13 ゲームターン(10/5)を使用する。US プレイヤーは第 14 ゲームターン(を含む)以降は B-52 を使用できない。

25.0 THE BOYS OF '67 (練習シナリオ)

日付: 15 May, 1967

ゲームの長さ: ゲームターン 1~4

使用マップ: Snoopy's Nose

支援火力: ゲームターントラックによる

第 1 プレイヤー: US

背景: Rach Ba Rai 川と Rach Tra Tan 川の間でかなり大規模なベトコン部隊が活動しているとの情報が入った。アメリカ軍第 9 師団の 2 個大隊(47 連隊の第 3 及び第 4 大隊)がヘリ輸送や河川輸送でその地域へ向かった。第 4 大隊の C 中隊("The Boys of '67")は、ジャングルのきわで古典的な L 字隊形で待ち伏せしていた圧倒的な数のベトコン部隊と遭遇した。

ベトコンのセットアップ

ユニットの種類	配置ヘクス
3-5-6 (514/1)	Hex 0717
3-5-6 (514/2)	Hex 0816

アメリカ軍のセットアップ

ユニットの種類	配置ヘクス
3-4-5 (4/47 C)	Hex 0616
3-4-5 (4/47 B)	Hex 0615
2-4-5 (3/47 C)	Hex 0711
上陸ヘクス	Hex 0711
1-2-6 (5 Cav/3)	Hex 0618
着陸地帯	Hex 0917
2-4-5 (3/47 B)	Hex 0917
着陸地帯	Hex 1215
2-4-5 (3/47 A)	Hex 1215
1-4-11 (Monitor)	Hexside 0717/0718
0-2-12 (Monitor)	Hexside 0712/0811

勝利条件: US プレイヤーは 2 つのベトコンユニットを除去すれば勝利する。1 つを除去する又は 2 つとも減少戦力にすれば引き分けとなるが、このときに US ユニットが 1 つでも除去されていると US の負けとなる。それ以外の状況はベトコンの勝利となる。

結末: 第 47 連隊 第 4 大隊 C 中隊は無警戒なままベトコンの射界の中へ入っていった。そこは完全に無防備な田んぼの中であった。中隊の多くは瞬間に撃ち倒されたが、幸運にも田んぼに水はなく、射線上にあった田んぼの畦に隠れることができた。そこで釘づけにされた中隊の他の者たちは機関

銃、グレネードランチャー、LAW(軽対戦車兵器)で応射した、また VC の射撃をものともしないあるものは傷付いた体で自ら敵の射撃から逃れた。その後まもなく、ガンシップヘリ、砲撃支援、そして爆撃機までもがやってきて、ジャングルを粉砕しベトコンをさらに殺害した。絶好の待ち伏せに成功したにもかかわらず戦闘は US の火力に圧倒され、VC は撤退に追いやられた。C 中隊は 1 名の K.I.A. (Sp. Don Peterson) と数名の負傷者を出しただけであった。ベトコンは 90 名以上の死者と数えきれないほどの負傷者を出した。

26.0 SNOOPY'S NOSE

日付：May-September, 1967

ゲームの長さ：ゲームターン 1~13

使用マップ：Snoopy's Nose

支援火力：ゲームターントラックによる

第 1 プレイヤー：US

背景： Snoopy's Nose は 1967 年の春から夏にかけて南ベトナムの Cam Son 州と Ban Long 州における US 第 9 歩兵師団の作戦行動を扱う。河川部隊及び空中機動部隊を活用したアメリカ軍の作戦の目的はカンボジアからメコン川流域への浸透を食い止めることであった。そのために行われた第 9 歩兵師団(The Old Reliables)の作戦はベトナム戦争において最も成功したもので、河川部隊とヘリコプターの協調の有用性と適応性を証明した。1968 年初頭に始まったテト攻勢でもこの地域のベトコンの攻撃は比較的勢いがなく、大した成果も上げずに甚大な損害を出しただけであった。

ベトコンのセットアップ

VC プレイヤーに増援はない。全てのベトコンユニットはマップ上でゲームを開始するが、その多くは隠匿されている。

ベトコンユニットをセットアップするときに、VC プレイヤーは秘密裏に 5 個のベースキャンプを配置するジャングルヘクスを記録する。ベースキャンプチットはマップの外に置いておき、US ユニットの発見されたらマップ上(の記録したヘクス)に置く。ベースキャンプはジャングル以外のヘクスに置けない。

注記： ベトコンベースキャンプチットは(自ら)移動できず、移動させられることもない。

同様に、ベトコンプレイヤーはベトコンユニットを配置するときにもその一定数の配置ヘクスを秘密裏に記録する。その数は以下に説明するサイコロの目によって決まる。

ベトコンプレイヤーは 6 面体サイコロを 2 個振り、その合計数以上の合計攻撃力のベトコンユニットを(ヘクスを記録せず)マップ上に配置する。ベトコンプレイヤーは、合計攻撃力がサイの目以上であれば、マップ上に配置するユニットにどれを選んでもいい。ベトコンプレイヤーは求められた数以上のユニットをマップ上に(全てのユニットでも)配置できるが、マップ上に配置したユニットはどのような地形のヘクスにいてもゲーム中に隠匿状態になることはできない。

ベトコンユニットはジャングル以外のヘクスに隠匿配置できない。この制限はマップ上に配置するユニットには適用しない。

全てのベトコンユニットは村ヘクス、ヘクス 0934 (To Dong Tam)、ヘクス 1606 (C.P.)及び完全水域のメコン川ヘクスに配置できない。基本ルールに従い、2 つのベトコンユニットを同じヘクスに配置することはできない(が、ベースキャンプとベトコンユニットを同じヘクスに配置してよい)。

ベトコンの増援：なし

アメリカ軍のセットアップ

1 つの US ユニットだけがマップ上でゲームを開始する。その他の US 及び ARVN ユニットは増援としてマップへ登場する。

US 1-8-4 (15)工兵ユニットをヘクス 1606 (Checkpoint)に配置する。

第 1 ゲームターンの増援

ユニットの種類	登場ヘクス
2-2-6 (Rngr)	
1-1-6 (50)	
2-4-5 (2/47 A)	
2-4-5 (2/47 B)	マップ東端のヘクスから登場
2-4-5 (2/47 C)	
1-3-6 (Seals)	
2-4-5 (5)	
2-4-5 (3/60 A)	
2-4-5 (3/60 B)	ヘクス 0734 又は 0833 から河川輸送で登場
2-4-5 (3/60 C)	
3-4-5 (4/47 B)	
3-4-5 (4/47 C)	
2-4-5 (3/47 A)	
2-4-5 (3/47 B)	
2-4-5 (3/47 C)	ヘリ輸送で登場
2-4-5 (4/47 A)	
2-2-5 (D.T.)	
1-4-11×2 個	ヘクス 0734 又は 0833 から登場
0-2-12×2 個	
3-5-8 (5/60 A)	
3-5-8 (5/60 B)	
3-5-8 (5/60 C)	
3-5-8 (1/60 A)	メコン川より北側のマップ東端のヘクスから登場
3-5-8 (1/60 B)	
3-5-8 (1/60 C)	
1-2-6 (5/Cav)	

第 9 ゲームターンの増援

ユニットの種類	登場ヘクス
1-1-5 (7)	ヘリ輸送で登場

第 11 ゲームターンの増援

ユニットの種類	登場ヘクス
2-4-5 (3/39 A)	
6-12-5 (2)	ヘリ輸送で登場
2-4-5 (3)	

勝利条件： 最終ゲームターンの終了までに、全てのベトコンベースキャンプを除去すれば US プレイヤーが勝利する。全てのベトコンユニットが除去されても、US が全てのベトコンベースキャンプを除去できなければ VC プレイヤーが勝利する。引き分けはない。

結末： 南ベトナムのメコン川流域における軍事行動は戦争中で最も成功したものと言えるだろう。1967 年から 1971 年にかけて、空中機動、河川部隊そしてときには機械化部隊から成るアメリカ軍部隊はこの地域におけるベトコンの活動能力を減勢し、ベトナム住民の支持を得始めていた。最も重要な点は、ベトコンが補給ルート、(アメリカの河川軍による濃密なパトロールによって)特にメコン川経由の維持に大きな問題を抱えたことである。その結果 1968 年に起きたテト攻勢でもサイゴン南方での影響は取るに足らないものであった。3 年後にアメリカ軍が撤退するまで、南ベトナム中でもメコン川流域は最も安全の確保された地域であった。

27.0 THE IRON TRIANGLE

日付：January-February, 1967

ゲームの長さ：ゲームターン 1~13

使用マップ：Iron Triangle

支援火力：ゲームターントラックによる

第 1 プレイヤー：US

背景： サイゴンの北西方向のジャングルで VC の活動が活発になっている情報が入った。組織だった VC の存在がつかないにはアメリカ軍にベトコンの基地を包囲殲滅するため「アイアントライアングル」と呼ばれたその地域への集結を余儀なくさせた。

デザイナーノート： ユニットの裏面は(同じ数値が書かれていても)間違いではない。作戦全体で US の KIA は 80 名以下であった(のに同じ数値にしなければ US は不釣り合いにより多く戦力減少を受けることになっただろう)。VC は十倍の損害を受けたがその多くは非常に効果的な B-52 の爆撃によるもので、この作戦中、通常 VC は立ち向かうことをせず、接触を避け可能な退却した。この点において、VC プレイヤーは戦闘を避けるという感覚を捨てることもできる。そうした場合にもゲーム中に戦力減少を受けた VC ユニットの、損害を受けないよう接触を避け撤退を強いられたほどの損失程度しか受けまいだろう。とはいえ、VC ユニットの除去されるというのは、重大な損害が発生したことを意味する。

ベトコンのセットアップ

ベトコンプレイヤーは全ての自軍ユニットと補給拠点チットをマップ上に配置する。全て Ben Suc 村より(1200 ヘクス列を含む)東側のアイアントライアングル内のヘクスに配置する。

アメリカ軍のセットアップ

US 第 25 歩兵師団、第 2 旅団の 6 個のユニット(65/A, 1/2, 3/2, 2/2, 1/2, 1/5)をサイゴン川の南側で、Fil Hol 農園(を含む)より東側のヘクスへ配置する。第 196 旅団(部隊記号の右側に「196」)の 7 個のユニットはサイゴン川の南側で、Fil Hol 農園(を含まない)より西側のヘクスへ配置する。

河川艦隊ユニット及び ARVN “5”を乗船させた河川輸送チットはサイゴン川のヘクスサイド 4223/4323 で開始する。

その他の US ユニットの第 1 ターンの移動フェイズに、以下の制限に従いマップへ登場する。

US の非機動ユニットを 7 個までヘリ輸送によってマップへ登場させられる(ヘリ輸送チット 1 個につき 1 ユニット)。着陸地帯は平地であればマップ上のどのヘクスでもよい。

その他の US ユニットのマップの東端のヘクスから登場する。

勝利条件： 両軍のセットアップを開始する前にベトコンプレイヤーが 3 つの勝利条件の中から秘密裏に 1 つを選択し(それを紙片に書き留め)ておく。一度決めた勝利条件は途中で変更できない、ゲームが終了したときにだけ US プレイヤーにそれを知らせる。それぞれの勝利条件を以下に説明する。

脱出： ベトコンプレイヤーは十分な数の(完全戦力でも減少戦力でもよい)VC ユニットの(マップの西/北がにある)赤いマップ端から退出させられれば直ちに勝利する。VC ユニットのマップを出た時に、VC プレイヤーは 6 面体サイコロを振り、サイの目がゲーム中に退出した VC ユニットの数より小さければ勝利する(同数ではだめ)。

US の損害： ベトコンプレイヤーは十分な数の US ユニットの(減少させるだけではなく)除去すれば直ちに勝利する。US ユニットの除去されたとき、VC プレイヤーは 6 面体サイコロを振り、サイの目がゲーム中に除去された US ユニットの数より小さければ勝利する(同数ではだめ)。

戦場の保持： ベトコンプレイヤーは最終ゲームターン終了時に十分な数の(完全戦力でも減少戦力でもよい)VC ユニットの「アイアントライアングル」内に残していれば勝利する。最終ゲームターン終了時に VC プレイヤーは 6 面体サイコロを振り、サイの目が「アイアントライアングル」内に残っている VC ユニットの数より小さければ勝利する(同数ではだめ)。

結末： 1 つの例を除き、ベトコンはアイアントライアングルに集結した米軍に立ち向かうことはしなかった。その唯一の試みは VC の破滅という結果に終わり、火力に勝る米軍と対峙することは無駄なあがきと確信した。そこで、VC はアイアントライアングルからサイゴン川の南に広がる複雑に入り組んだクチトンネルへ逃げ込んだ。米軍は一部のトンネル群を発見したり掘り起こしたりして追撃し大量の敵補給品を捕獲したが、大部分のベトコンはカンボジアへ脱出した。数週間後に米軍がそこを離れた後、VC はこの地域への浸透を再開し始め再び支配するようになり、クチトンネルを通じて補給も行われた。米軍の作戦はこれで終わらず、ベトコンは米軍の 10 倍の死傷者を出し、1 年後のテト攻勢まで 1 度も米軍に立ち向かうことはしなかった。

戦闘結果表

地形の種類	戦闘力差(攻撃力から防御力を引く)												
丘、町、CP	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10				
ジャングル、湿地	-3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10			
村、川、農園	-5	-4, -3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10		
平地、橋、(トンネル)、(対河川艦隊)	-7	-6, -5	-4, -3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10	
サイの目	戦闘結果												
1	(A)	A3	A2	-	Ex	Ex	D2	D2	D2	D3	De	De	
2	(A)	(A)	A3	A2	-	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3	De	
3	(A)	(A)	(A)	A3	A2	-	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3	
4	Ae	(A)	(A)	(A)	A3	A2	-	Ex	Ex	Ex	D2	D2	
5	Ae	Ae	(A)	(A)	(A)	A3	A2	-	Ex	Ex	Ex	D2	
6	Ae	Ae	Ae	(A)	(A)	(A)	(A)	A1	-	Ex	Ex	Ex	

De= 防御側ユニットを除去する。

D3= 防御側ユニットは3ヘクス退却する(又は戦力減少を受ける; 7.8)。

D2= 防御側ユニットは2ヘクス退却する(又は戦力減少を受ける; 7.8)。

Ex= 攻撃側の1ユニットと防御側ユニットが戦力減少を受ける(すでに減少しているユニットは除去される)。

A1= 全ての攻撃側ユニットは1ヘクス退却する(又は1ユニットが戦力減少を受ける; 7.8)。

A2= 全ての攻撃側ユニットは2ヘクス退却する(又は1ユニットが戦力減少を受ける; 7.8)。

A3= 全ての攻撃側ユニットは3ヘクス退却する(又は1ユニットが戦力減少を受ける; 7.8)。

(A)= 攻撃側の1ユニットが戦力減少を受ける(すでに減少しているユニットは除去される)。

Ae= 全ての攻撃側ユニットを除去する。

- = 効果なし

注記: 戦闘力差が+10より大きい場合は+10のコラムで解決する。

左端の値より小さい場合は左端のコラムで解決する。