

# SHOWTIME HANOI

- Pocket Battle Game #3 -  
(LPS)

## ■セットアップ

トランプを1デッキ(ジョーカーを1枚加えて)シャッフルする。  
北ベトナム軍(NV)プレイヤーはマップの3辺を友軍サイドに指定する。

そして対空火器(AAA)ユニットを2つ、友軍サイドのいずれかのコーナーに置く。

3つ目のAAAユニットをマップ中央の4マスのいずれか1つに置く。

ターゲットマーカーを中央の4マスの他(AAAユニット以外の)の1つに置く。

米軍(US)プレイヤーは3つの航空機(AC)ユニットを(NVプレイヤーが指定しなかった)自軍サイドの任意のマス(1つでも複数でも可)に任意の高度で自由に配置する。

NVプレイヤーはMiG-17、MiG-19ユニットをUSのACユニットと反対側のマップ端の任意のマス(高度はL、M又はH)に配置する。

USプレイヤーが最初のカードを引く。

## ■アクション

カードが黒(赤)ならUS(NV)側ACのアクションポイント(AP)の値をカードの値の1/2(端数切り上げ)まで使用ができる。

エースは1とする。

黒(赤)の絵札ならUS(NV)側AC1機のAPを3使用できる。

ACはどのようなカードを引こうとユニットに印刷されたアクションファクタを越えるAPを使用できない。

もしくは黒い絵札ならUSプレイヤーはAAAをフリー攻撃できる。

もしくは赤い絵札ならNVプレイヤーはUS側ACをAAAで攻撃できる。

ACはAPを消費して移動や攻撃を行う。

ACは現在いるマスから隣のマスへしか移動できない。

ACは移動しなくてもよく、代わりに1高度下降(1AP)、1高度上昇(2AP)できるし、移動せずに射撃や爆撃(1AP)を行える。1つのマスにACは何機でも入れる。

ACは常にマスの一辺に前方を向けておかねばならず、角を向くことはない。

ACは5つの高度(HH、H、M、L、LL)の内の1つに位置する。

グレーの高度マーカーを各ACの後ろのマスに、そのACの現在の高度を示すように角を向けて置く。

高度マーカーがない場合、そのACは高度Mにいることを示す。

AAAは移動できない。

## ■空戦

戦闘は任意である。

ACの攻撃前に最低1マス移動するか高度を変更し、それから攻撃を行うために1APを消費してカードを引く。

ACの射程は2マスであるが、正面方向のマスを通して同高度の敵に対してのみ射撃でき、斜めには撃てない。

同一のマスにいるACに対しては戦闘できない。

射撃するACと目標となるACを明らかにする。

射撃側がカードを1枚引く。

(両プレイヤーとも戦闘解決のために引くカードはスートも色も関係しない)

引いたカードの値を上表(本ルール末)に基づき修正する。

カードの値(修正値含む) > 目標防御値、なら目標機は損傷(裏返す)する。

既に損傷しているACなら撃墜される。

絵札の場合は射撃側が引き直しか、外れかを選択する。

## ■対空戦

赤い絵札を引いた場合、NV側AAAはUS側ACを攻撃できる。

AAAの射程は無敵大であり、どのような方向の目標に対してでも射撃できる。

NV側ACと同じか隣のマスにいるUS側ACは攻撃できない。カードを引いて、空戦と同様の手順で戦闘を解決する。

黒い絵札の場合、USプレイヤーはいずれかのAAAにフリー攻撃(0AP)を行える。

黒札の数字が2以上なら成功である。

黒のエースか絵札、赤い札なら外れである。

成功した場合、ゲームの残りの期間、そのAAAは制圧状態となる(裏返す)。

## ■A-4 スカイホーク

A-4(のみ)にはユニット上に爆撃値が印刷されている。

A-4は敵ACを攻撃できない。

A-4は目標マスに入った瞬間に爆撃を行える。(1AP)

USプレイヤーはカードを引き、A-4の爆撃値を加える。

A-4が高度Lにいるなら+2、高度Hにいるなら-2する。

それ以外の修正はない。

合計が10以上、なら爆撃は成功する。

目標マーカーを除去する。

赤い絵札は自動的失敗に、黒い絵札は自動的成功となる。

A-4はゲーム中に最大2回まで(1回目失敗でも)爆撃を行える。

## ■ゲームの長さ

ゲームは4ターン(4回のカードのシャッフル)か、マップ上に敵AC(NVプレイヤーの場合、非制圧状態のAAA)が存在しなくなったら終了する。

ターンは戦闘や移動中にジョーカーが引かれるか、全てのカードが引かれたら直ちに終了する。

(両軍が移動する前、最初にジョーカーが引かれた場合は無効とする)

マップ外に出たACはゲームから除外される。

3ターン開始時にNV側マップ端の任意のマスよりMiG-21が登場する。

## ■ゲームの勝者

ゲーム終了時にA-4が目標の爆撃に成功するか、US側ACを失わずにいずれかのNV側ACを撃墜すればUSプレイヤーは勝利する。

NVプレイヤーはターゲットがマップ上に残っているか、2機以上のUS側ACを撃墜すれば勝利する。

それ以外は引き分けとなる。

## [戦闘修正]

+?: 射撃ユニットに印刷されているアクションファクタ(AF)

+1: ACの後部から射撃

+1: エースの射撃("A"と表記)

+1: 目標が高度Lにいる(AAA射撃のみ)

+2: 目標が高度LLにいる(AAA射撃のみ)

-?: 目標ユニットに印刷されている防御値

-1: 目標がエース("A"と表記)

-1: ACの正面から攻撃

-1: 目標が高度Hにいる(AAA射撃のみ)

-2: 目標が高度HHにいる(AAA射撃のみ)

-2: 目標から3~7マス離れている(AAA射撃のみ)

-2: 目標が隣のマスでない(AC射撃のみ)

※訳者のハウス Q&A

Q:最初にジョーカーが引かれた場合はどうするのか?

A:この Pocket Battle シリーズの共通ルールでは「最初のジョーカーは無視する」となっているが、その後の処理(そのままプレイ継続するのか、ジョーカーを戻してリシャッフルするのか)が明記されていない。前者(無視してプレイ継続)で処理してよいと考える。

Q:APは蓄積できるのか?

A:あくまでそのフェイズにはそのときに引いたカード分に基づくAPのみを得られるものとする。

Q:あるフェイズに得られたAPを全く使用しなくてもよいのか?

A:構わないと考える。

Q:戦闘解決で[戦闘修正]で目標ユニットの防御値を引くようになっているが、これらを加味して得られた値を、最終的に目標防御値と比較するのか?

A:そのように考える。言い換えればカードの値+[戦闘修正]結果-目標防御値 $>0$ なら目標に損害を与えられる、と考える。