

KOREA

Fire and Ice

地形効果チャート

地形タイプ	移動コスト	防御サイの目への追加	支援の影響
 Clear 平地	1	0	全ての1のため1
 Mixed 混合	2	+1	砲兵の1のため1/他の全ての1のため2
 Rough 荒地	2	+2	全ての1のため2
 Hills 高地	2	+3	戦車支援不可、他の全ての1のため2
 Mountains 山岳	3	+3	戦車支援不可、他の全ての1のため3
 Rivers 河川	+2	+2 +その他の地形	戦車支援不可、 他の全てについてその他の地形
 Yaju Townships 町	1	+1	砲兵の1のため1 他の全ての1のため3
 Cities 都市	1	+2	砲兵の1のため1 他の全ての1のため3
 Roads 道路	1/2	その他の地形	戦車の1のため1 他の全てについてその他の地形
 Railroads 鉄道	1/2	その他の地形	戦車の1のため1 他の全てについてその他の地形
 Bridges 橋梁	効果なし	+2 +その他の地形	戦車支援不可、 他の全てについてその他の地形
 Prepared Positions 陣地	他の地形	+1 +その他の地形	戦車支援不可、 他の全ての1のため3
 Trenches 塹壕	他の地形	+2 +その他の地形	戦車支援不可、 他の全ての1のため4
 Enemy 敵支配地域 Zones of Control	+1 +その他の地	その他の地形	効果なし

註釈:

陣地と塹壕は、ヘクス内のその他の地形に追加される。

道路/鉄道/橋梁は、移動について他の地形を無効化する。

あるヘクス内に2タイプの地形があると、防御側は戦闘に適用する地形を選択する。

あるヘクス内に2タイプの地形があると、移動プレイヤーはヘクス内のより高いコストを消費しなければならない[道路の沿っていない限り]。

道路/鉄道は戦車支援効果について他の地形を無効化するが、防御のサイ振りへの追加は無効化しない。

ルール備忘シート

移動の概念：

活性化のシーケンス

活性ユニット／HQs の移動（遭遇戦の実行）

予備の移動

戦闘後前進の実行（戦闘チット上ではないユニットが最初、次いで戦闘チット上のユニット）

- ・スタッキング不可（活性化終了時に強制される）
- ・ZoCs は友軍ユニットによって常に無効化される。
- ・戦闘チットは、防御側のヘクス上に置かれる。
- ・未使用であると D 10 を振り、使用済であると D6 を振る。

戦闘の概念

戦闘チットを置くための移動コスト：

- 遭遇戦：1
- 応急攻撃：2
- 準備攻撃：3
- 計画攻撃：全て

サイの目修正：

- 攻撃側：
- 砲兵支援
- 戦車支援
- 艦砲射撃支援
- 航空支援
- 友軍ユニットに隣接（最初に+1、次に+2 等。一計画攻撃については二倍）

防御側：

- 砲兵支援
- 戦車支援
- 艦砲射撃支援
- 航空支援
- 友軍ユニットに隣接（戦闘チットに隣接する各友軍ユニットについて+2）
- 地形
- 陣地
- 塹壕

無作為イベント表

表 A：

1	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に攻撃側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
2	対戦車待ち伏せ一戦車支援レベルを 1 だけ減少させる。
3	待ち伏せ一攻撃側の補充を 1 だけ減少させる。
4	無線機故障一防御側はこの戦闘にいかなる支援も加えることができない。
5～8	SNAFU の容器から引く（防御側がマーカーを置く）。
9～10	SNAFU の容器から引く（攻撃側がマーカーを置く）。

表 B：

1～2	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に攻撃側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
3～7	SNAFU の容器から引く（防御側がマーカーを置く）。
8～10	SNAFU の容器から引く（攻撃側がマーカーを置く）。

表 C：

1	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に防御側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
2～3	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に攻撃側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
4～5	SNAFU の容器から引く（防御側がマーカーを置く）。
6～10	SNAFU の容器から引く（攻撃側がマーカーを置く）。

支援イベント表 5.3.1

表 A であると：その数値は砲兵 4、戦車 4、航空 4

表 B であると：その数値は砲兵 3、戦車 2、航空 3

表 C であると：その数値は砲兵 2、戦車 1、航空 1

表 D であると：その数値は砲兵 1、戦車 1、航空 1

防御側の数値は、戦闘のタイプにより固定される。

遭遇戦：その数値は砲兵 4、戦車 4、航空 4

応急攻撃：その数値は砲兵 3、戦車 3、航空 3

準備攻撃：その数値は砲兵 3、戦車 3、航空 3

計画攻撃：その数値は砲兵 3、戦車 3、航空 3

・遭遇戦は、戦闘チット配置時に実行される。他の全ての攻撃は、全活性ユニットが移動した後に発生する。

・最大サイの目乖離は 5（ユニットの質で増減する）。

・戦闘チット・ヘクス上にない活性ユニットによる戦闘後移動は 3 移動ポイントで一移動を通じて敵の 2 ヘクス以内は不可。

・成功した攻撃側は、戦闘後移動のため戦闘チット・ヘクス内に置かれ、そのヘクスから移動する。

プレイのシーケンス（省略された）

A) 戦略フェイズ

- 1) 天候チェック・フェイズ
- 2) 外国の支援／外国の介入
- 3) 基盤と補給の判定
- 4) 航空機／飛行場増援フェイズ（UN が最初に置く）
- 5) 共産軍の航空投入
- 6) UN の航空投入
- 7) 戦略任務の解決

B) 週間フェイズ

- 1) 艦隊再配備フェイズ
- 2) 上陸作戦侵攻の実施
- 3) 海上撤収の実施
- 4) 増援の配置（UN が最初に置く）
- 5) 活性化フェイズ

C) 終了フェイズ

- a) 共産軍プレイヤーは、友軍ユニットを除去できる。
- b) UN プレイヤーは、友軍ユニットを除去できる。
- c) 勝利ポイント・チェック・フェイズ
- d) ゲーム・ターン・マーカーを次のターンへ前進させる。
新たな月であると、戦略フェイズを実行する。