



日本語解説書



TABLE OF CONTENTS 目次

17.0 導入シナリオ.....	2
17.1 シナリオ1 : 南朝鮮侵攻.....	3
17.2 シナリオ2 : 国連軍の反攻.....	6
17.3 シナリオ3 : 中共軍の介入.....	9
17.4 シナリオ4 : 国連軍の再興.....	11
17.5 シナリオ5 : 敗北を勝利へ.....	14

このプレイ・ブックは、ゲームの全ての導入シナリオを含みます。
上級ゲーム・ルール 18.0~22.0 は、上級ゲーム・シナリオ (23.0)
にのみ適用することに注意してください。

Korean War Game Credits, Victory Games © 1986 (original edition)

Game Design and Development : Joseph M. Balkoski
Developmental Editor : Michael E. Moore
Development Assistance : Roger Hollenbaugh
Historical Assistance : Colonel Robert Miller, US Army
Editorial Assistance : Elizabeth Mizell
Graphics : Ted Koller
Graphics Assistance : Rosaria Baldari

Korean War Game Credits, Compass Games © 2021

Designer Signature Edition

Game Design and Development : Joseph M. Balkoski
Graphic Design : Ilya Kudriashov
Project Director : John Kranz
Rules Layout : Ken Dingley
Special Contributors : Thibault Nguyen de Cossette, Alberto Romero
Editorial Assistance : Michael Panicali, Thom Roberts, Chip Saltsman
Proofing : Adam Coleman, Dave Davieau, Jim McFetridge,
Andrew McGee, Jonathan Nuwesra, Jordi Cairol Pérez, Jon Svensson
Production Coordinators : Julian Thomas and Ken Dingley
Produced by Comapass Games, LLC

上級ゲーム

18.0 国連軍の参戦.....	15
18.1 国連軍部隊の投入.....	15
18.2 国連軍の初期介入.....	15
18.3 米軍の動員.....	17
18.4 国連軍の交戦ルール.....	17
18.5 国際緊張.....	18
18.6 史実の国連軍参戦.....	19
19.0 中共軍部隊 (CCF) とソヴィエト軍部隊.....	20
19.1 共産主義者の台湾侵攻.....	20
19.2 中共軍の介入.....	20
19.3 中共軍の攻撃値ボーナス.....	22
19.4 中共軍の主導権期間.....	23
19.5 ソヴィエト軍の介入.....	23
20.0 中国国民党軍部隊.....	24
21.0 国連軍の勝利ポイント.....	25
22.0 ゲームの終了.....	26
22.1 軍事的勝利.....	26
22.2 勝利条件.....	26
23.0 上級ゲーム・シナリオ.....	27
歴史的視点.....	27
歴史としてのゲーム.....	29
朝鮮の文化と地政学.....	38



17.0 INTRODUCTORY SCENARIOS 導入シナリオ

5つの導入シナリオがあり、それぞれ3.0~16.0項のルールでプレイできます。各シナリオには、それ自体のセット・アップ指示、増援スケジュール、特別ルール、勝利条件を含みます。各シナリオ内のセット・アップと増援指示には、史実の名称が列記されます。同国籍の大部分のユニットは交換可能なので、プレイヤー諸氏は実際の名称によってユニットを使用する必要はありません。その代わりに、これらは列記されたユニットと同じ国籍、規模、戦闘値のいずれかのユニットを選択できます。

17.1 シナリオ 1 :

南朝鮮侵攻 [The Invasion of South Korea]

1. 歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES] :

1950 年 6 月 25 日日曜日の朝、北朝鮮人民軍は 38 度線を越えて連携された激しい攻撃を南朝鮮に行った。その朝のピョンヤン放送によると、「正義の戦争」は「無法の反逆者である李承晩」に率いられた南朝鮮政府の打倒を目指していた。

この紛争のルーツは、非常に複雑だった。長い導火線は、極東における日本、中国、ロシア間の覇権争いの中心にあることに朝鮮が気づいた数百年前に火が点けられた。短い導火線は、日本が崩壊したらソヴィエト軍部隊が朝鮮半島の 38 度線の北を占領し、アメリカ軍部隊が南を占領することに三大国が同意した、1945 年 7 月のポツダム会談のすぐ後に第二次世界大戦が終了したときを源としていた。戦争終結時、ドイツでもよく似た状況があり、38 度線一決して不可侵の国境線を意図していなかった一は、急速に「鉄のカーテン」と化した。ただし、ドイツとは異なり、ソヴィエト軍とアメリカ軍は戦後まもなく撤退し、残された北朝鮮の共産主義部隊は、南から境界を越えて来る同胞を怒りの目で凝視していた。

1946~1950 年の期間、北朝鮮は真覚ましい軍事的増強を達成し、南の隣国の努力を遥かに超えていた。一つの大きな優位性は、北朝鮮人民軍の三分の一が国共内戦で高度に訓練された古参だったことで、内戦が成功裏に終了した後中国共産党政府から送還されたばかりだった。侵攻が開始されたとき、1950 年 6 月の前に二国間に存在していた事実上の戦争状態にもかかわらず、南朝鮮軍は完全な奇襲を受けた。

北朝鮮軍侵攻の目標は、単一の共産主義政権下に朝鮮半島を統一することで、侵攻は軍事的に当初は目覚ましい成功を収めた。ソウルは 5 日未だ占領され、7 月の終わりまでに北朝鮮軍の段列は崩壊しつつある抵抗に直面しながら急速に南下した。日本に駐留していた米極東軍司令部部隊の介入は、北朝鮮軍の進撃を抑止できず、この遅滞戦闘で 1 個米軍師団 (第 24 師団) は、事実上撃破された。それにもかかわらず、初期の米軍介入ーマッカーサー将軍の言葉を借りると「戦力の傲慢な誇示」ーは、北朝鮮軍を打ち破ることを意図しておらず、朝鮮最大の港湾であるプサンを保持するため十分に遅滞させ、その間に FEC 部隊と合衆国から日本に集められた増援が北朝鮮の後背地に対して強襲上陸を行うためだった。

「プサン防衛線」の防衛は、ワーテルローの戦いについてウェリントン公が述べたごとく、「どちらが勝利してもおかしくなかった」。訓練不足の米軍と韓国軍部隊は、テグとプサンの占領を狙った無数

の北朝鮮軍に直面し、ナクトン川の防衛に投入された。ただし、以前にパットン指揮下の軍団司令官で、現在はマッカーサーの第 8 軍司令官ウォルトン・ウォーカー将軍の言葉によると、国連軍部隊は、「ダンケルクにはならず、バターンにしなければならないと決意していた。我々は最後まで戦わなければならない。これらの人々が捕られるのは、死ぬよりも辛いことである。我々は一丸となって闘わなければならない。誰かが死ぬのであれば、一緒に闘って死のう。」

2. マップ [MAP] :

マップ A と B、並びにマップ C の一部分のみを使用します。このシナリオについて、マップ C 上の 58xx と 59xx ヘクス列間の「シナリオ境界線」は移動を制限します。この 59xx ヘクス列南のプレイ可能エリアを表示するため、マップ C を折りたたむことができます。このシナリオのために必要なチャートや表を含む「基本ゲーム・シナリオ 1、2、4、5 プレイヤー補助カード」を参照します (マップ D とマップ C の大部分が、このシナリオのために使用されないため)。

3. 国連軍の機能港湾 [OPERABLE UN PORTS] :

インチョン [Inch'ŏn]、クンサン [Kunsan]、マサン [Masan]、プサン [Pusan]

4. 北朝鮮の生産センター [NK PRODUCTION CENTERS] :

ピョンヤン [Pyongyang]、ウォンサン [Wonsan]

5. 北朝鮮軍のセット・アップ [NK SETUP] :

以下のユニットの全ては、北朝鮮国籍です。師団規模のユニットの戦闘値は、攻撃／対戦車／防御として列記されます。装甲アセットの戦闘値は、装甲／対戦車として列記されます。

名称	戦闘値	セット・アップ ヘクス
6	12-3-7	4412
1	12-3-7	4314
3	12-3-7	4318
4	12-3-7	4317
2	12-3-7	4221
7	12-3-7	4224
5	12-3-7	4129
13	12-3-7	5808
15	12-3-7	4822
10	12-3-7	5709

装甲	戦闘値	セット・アップ ヘクス
203	8-2	4314
109	8-2	4318
107	8-2	4317
205	8-2	5709

THE KOREAN WAR

6. 国連軍のセット・アップ [UNSETUP] :

以下の全てのユニットは、韓国国籍で連隊規模です。国連軍プレイヤーは、FEC GHQ 予備ボックスにユニットを有して又は航空ユニットを有してゲームを開始しません。

名称	戦闘値	セット・アップ ヘクス
11	2-1-2	3915
12	2-1-2	4312
13	2-1-2	4214
1	2-1-2	4217
3	2-1-2	4117
9	2-1-2	4117
7	2-1-2	4122
8	2-1-2	3824
19	2-1-2	3421
10	2-1-2	4029
21	2-1-2	3431
22	2-1-2	1625
23	2-1-2	1625
15	2-1-2	1210
20	2-1-2	1914
25	2-1-2	3020
5	2-1-2	2416
16	2-1-2	2021
2	1-1-1	3715
18	1-1-1	3815
17	1-1-1	2111
YNG	1-1-1	1018

7. 増援スケジュール [REINFORCEMENT SCHEDULE] :

A. 国連軍 (非韓国軍) の増援 [UN(non-ROK) Reinforcement] : 国連軍の増援は、ターンと到着のフェイズ、増援文字、規模、タイプ、名称、戦闘値によって列記されます。米軍航空ユニットは、近接航空支援/妨害値によって列記されます。装甲アセットは、装甲/対戦車値によって列記されます。

AMP : 航空任務フェイズ ;
1AP : 第1アクション・フェイズ ;
2AP : 第2アクション・フェイズ
Mar : 海兵 ;
Ast : アセット ;
Reinf : 増援 ;
Desig : 名称

以下の表内に列記された全てのユニットは、特記されていない限り米軍です。

ゲーム ターン	フェイズ	増援 文字	規模	タイプ	名 称	戦闘値
2	AMP	A	—	航空	CAW-1	1-1
	AMP	A	—	航空	8	2-1
	1AP	B	—	歩兵	TF SMITH*	0-1-1
	1AP	B	XX	歩兵	24(FEC)	12-4-7
	2AP	C	XX	歩兵	25(FEC)	12-4-7
	2AP	C	XX	歩兵	1CV(FEC)	12-4-7
3	AMP	D	—	航空	CAW-2	1-1
	AMP	D	—	航空	35	2-1
	AMP	D	—	航空	49	2-1
	AMP	D	—	航空	3	2-2
	AMP	D	—	航空	19	0-4
	AMP	D	—	航空	22	0-4
	1AP	E	III	Mar	5	6-2-4
	1AP	E	III	歩兵	9	4-2-3
	1AP	E	—	Ast	72	8-2
	1AP	E	—	Ast	1MAR	9-2
	2AP	F	XX	歩兵	7(FEC)	12-4-7
	2AP	F	III	歩兵	23	4-2-3
	2AP	F	III	歩兵	38	4-2-3
	2AP	F	—	Ast	70	8-2
	2AP	F	—	Ast	73	9-2
	2AP	F	—	Ast	89	8-2
4	AMP	G	—	航空	1MAR	1-0
	AMP	G	—	航空	18	2-1
	AMP	G	—	航空	51	2-1
	AMP	G	—	航空	92	0-4
	AMP	G	—	航空	98	0-4
	AMP	G	—	航空	307	0-4
	1AP	H	X	歩兵	27(CW)	4-2-3
	1AP	H	—	Ast	6	9-2
	1AP	H	—	Ast	79	8-2

*13.1 のタスク・フォース・スミスの制限を参照。

B. 韓国軍の増援 [ROK Reinforcement] : 国連軍プレイヤーは、ターン2から開始して韓国軍の増援についてチェックします (13.1 を参照)。

C. 北朝鮮軍の増援 [NK Reinforcement] : 北朝鮮軍プレイヤーは、ターン2に開始して増援についてチェックします (13.1 を参照)。

8. ゲームの長さ [GAME LENGTH] :

シナリオはターン1に開始し（ターン1の特別ルールについては16.2を参照）、ターン4の第1アクション・フェイズの完了時に終了します。（したがって、ターン1の第1アクション・フェイズとターン4の第2アクション・フェイズは飛ばされます。）

9. 特別ルール [SPECIAL RULES] :

- A.** 国連軍ユニットは、38度線境界ヘクスサイドの北へ移動又は退却することが認められません。
- B.** 北朝鮮軍ユニットは、ヘクス列5800と5900を分離している「シナリオ境界線」を越えることができません。
- C.** 国連軍プレイヤーは、北朝鮮の最北端の4つの地方（ピョンヤン北道 [Pyongan-Pukto]、チャガン [Chagang]、ヤンゲン [Yanggang]、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto]）内に、妨害のため米軍航空ユニットを割り当てることができません。
- D.** 国連軍プレイヤーは、以下の侵攻ヘクスに対してのみ強襲上陸を行うことができます。:
- 0819
0924
0929
1230

- E.** ターン3と4のFEC強化フェイズ中、国連軍プレイヤーは13.3で述べたごとく自軍FECを強化できます。

10. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS] :

ゲームの終了時、国連軍プレイヤーは、以下のスケジュールに従って、都市の支配とFEC GHQボックス内の戦闘ユニットについて勝利ポイント（VP）を受け取ります。:

ゲーム終了時FEC GHQボックス内の国連軍ユニット	勝利ポイント
各完全戦力師団	6
米軍海兵連隊	3
各米軍歩兵連隊又は英連邦軍旅団	2
韓国軍連隊、RPLユニット、アセット	0

国連軍プレイヤーは、FEC GHQ予備ボックス内のユニットについて、20VPまでを受け取ることができます。

勝者を判定するため、国連軍のVPを合計して以下のスケジュールを調べます。:

勝者と勝利レベル	勝利ポイント
国連軍決定的勝利	68以上
国連軍実質的勝利	63～67
国連軍限定的勝利	58～62
引き分け	57
北朝鮮軍限定的勝利	52～56
北朝鮮軍実質的勝利	47～51
北朝鮮軍決定的勝利	46以下

国連軍の支配下都市	ヘクス番号	勝利ポイント
プサン [Pusan]	0928	30
ソウル [Seoul]	3815	15
テグ [Taegu]	1625	15
テジョン [Taejon]	2416	15
インチョン [Inch'on]	3713	15
ヨンドゥンポ [Yongdungp'o]	3814	3
クンサン [Kunsan]	2111	3
モツポ [Mokp'o]	1006	3
マサン [Masan]	1023	3
チョンジュ [Chonju]	1914	3
クワンジュ [Kwangju]	1210	3
クムチョン [Kumch'on]	2021	3

17.2 シナリオ 2:

国連軍の反攻 [The United Nations Strike Back]

1. 歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES]:

朝鮮戦争の初期段階におけるダグラス・マッカーサー将軍の目標は、日本に駐留する米軍極東軍司令部部隊が北朝鮮軍の後背エリアに対して決定的な上陸作戦の準備をする時間を稼ぐことだった。国連軍による完全な海上支配はマッカーサーの切り札だったが、上陸の訓練を積んだ部隊が日本で増強されたら、彼は望むときと場所で攻撃できた。FEC の挑戦はこの目的のために保存された状態で、一方でプサン防衛線は継続する北朝鮮軍の圧力に対して辛うじて保持された。米軍第1騎兵師団の強襲上陸という野心的な計画は、師団をプサンの陸上戦に投入しなければならなかった7月中旬にキャンセルされた。同様に、第1海兵臨時旅団（主として第5海兵連隊から構成される）の部隊は、特に上陸作戦のための訓練を受けており、マッカーサーの虎の子だったが、南岸のマサンの戦いに投入しなければならなかった。それにもかかわらず、マッカーサーは日本に駐留する第7師団を陸上戦に投入する誘惑に耐えていた。彼は合衆国と欧州からごたまぜの海兵ユニットも受け取り、第5海兵に統合した際に完全な海兵師団に相当した。

マッカーサーは、ソウルからたったの約 20 マイルにある、朝鮮西岸インチョン港湾への強襲上陸の選択を躊躇しなかった。マッカーサーの決断は、プサンまで進撃した北朝鮮軍の有効性が、補給と補充を北朝鮮から発する道路に依存しているという仮定にあった。インチョンの奪取とソウルへの急進撃は、プサンの北朝鮮軍部隊を北の補給源から孤立させることになる。ただし、大部分の米軍軍事組織の階層は、マッカーサーの計画に反対した。海軍と海兵の士官たちは、インチョンの「港湾」が干潮時に巨大で平らな沼以外の何物でもなくなる干満に尻込みした。陸軍と空軍の士官たちは、侵攻が支援部隊から遥かに離れている点を憂慮した。多くの上級計画者たちの頭に、第二のアンツィオの可能性が去来した。

これらの抗議にもかかわらず、マッカーサーはこの作戦に固執した。「海軍は今まで一度も私を拒んだことはなく、これから拒むことはないだろう」と FEC の幕僚に言った。ワシントンの統合参謀本部に「北からの包囲移動の成功は、第X軍団 [インチョン部隊] と第8軍 [プサン防衛線部隊] に迅速な合流に依存していない。ソウル地域の敵物資強襲の中核を奪取すれば、現在南朝鮮で作戦中の敵部隊の兵站補給を完全に混乱させ、その崩壊へ導くことになるだろう。これは正しく機動の重要な目的である。」とマッカーサーは主張した。翌日、マッカーサーは JCS からこの連絡を受け取った。「貴官の計画を承認し、すでに大統領にも知らせてある。」侵攻は、1950年9月15日に準備された。

インチョン侵攻は、マッカーサー最後の、おそらくは最大の勝利だった。インチョンにおける干満の障害にもかかわらず、侵攻は劇的に成功した。ソウルはすぐに解放され、マッカーサーが予測したとおり南部の北朝鮮軍はたちまち崩壊し、ウォーカー将軍の第8軍はほぼ抵抗を受けずに前進してマッカーサーと連結した。38度線での短い停止後、国連軍部隊は北朝鮮へ進撃し、10月20日に北朝鮮の首都ピョンヤンを占領した。マッカーサーの大胆なインチョンの賭けは、米国史上最大勝利の1つであることを証明した。

2. マップ MAP:

マップ A と B、並びにマップ C の一部分のみを使用します。このシナリオについて、マップ C 上の 58xx と 59xx ヘクス列間の「シナリオ境界線」は移動を制限します。この 59xx ヘクス列南のプレイ可能エリアを表示するため、マップ C を折りたたむことができます。このシナリオのために必要なチャートや表を含む「基本ゲーム・シナリオ1、2、4、5プレイヤー補助カード」を参照します（マップ D とマップ C の大部分が、このシナリオのために使用されないため）。

3. 国連軍の機能港湾 [OPERABLE UN PORTS]:

マサン [Masan]、プサン [Pusan]

4. 北朝鮮の生産センター [NK PRODUCTION CENTERS]:

ピョンヤン [Pyongyang]、ウォンサン [Wonsan]

5. 北朝鮮軍のセット・アップ [NK SETUP]:

以下のユニットの全ては、北朝鮮国籍です。2つのみの完全戦力師団が使用されます。残りは RPL ユニットです。第 344 装甲アセットを除く他の全ての装甲アセットは、その減少面でゲームを開始します。

名称	戦闘値	セット・アップ ヘクス
18	12-3-7	3715
31	12-3-7	4712
RPL2	6-2-4	1731
RPL1	3-1-3	1730
RPL1	3-1-3	1828
RPL2	6-2-4	1827
RPL2	6-2-4	1825
RPL2	6-2-4	1824
RPL2	6-2-4	1723
RPL2	6-2-4	1522
RPL1	3-1-3	1422
RPL2	6-2-4	1222
RPL1	3-1-3	1123
RPL1	3-1-3	1022
RPL1	3-1-3	1321

装甲	戦闘値	セット・アップ ヘクス
107	4-1	1824
109	4-1	1723
203	4-1	1222
205	4-1	1022
344	8-2	4712

守備隊	戦闘値	セット・アップ ヘクス
101	0-1-2	5405
102	0-1-2	5522
103	0-1-2	4504
104	0-1-2	3713
105	0-1-2	2111

6. 国連軍のセット・アップ [UNSETPUP] :

国連軍ユニットは、国籍、増援文字（もしもあれば）、名称、規模、タイプ、戦闘値、セット・アップ・ヘクス（又はエリア）によって列記されます。

国籍	増援文字	名称	規模	タイプ	戦闘値	ヘクス又はエリア
米軍	A	CAW-1	—	航空	1-1	航空 Display
米軍	D	CAW-2	—	航空	1-1	航空 Display
米軍	A	8	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	35	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	49	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	G	18	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	G	51	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	3	—	航空	2-2	航空 Display
米軍	G	1MAR	—	航空	1-0	航空 Display
米軍	D	19	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	D	22	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	G	92	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	G	98	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	G	307	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	—	1	XX	Mar	26-6-15	FEC Box
米軍	—	7	XX	歩兵	20-6-11	FEC Box
米軍	E	1MAR	—	Ast	9-2	FEC Box
米軍	F	73	—	Ast	9-2	FEC Box
米軍	—	24	XX	歩兵	20-6-11	1625
米軍	—	8CV(FEC)	III	歩兵	3-1-2	1725

国籍	増援文字	名称	規模	タイプ	戦闘値	ヘクス又はエリア
米軍	—	7CV(FEC)	III	歩兵	3-1-2	1725
米軍	—	5CV(FEC)	III	歩兵	3-1-2	1623
英連邦	H	27	X	歩兵	4-2-3	1623
米軍	F	23	III	歩兵	4-2-3	1423
米軍	F	38	III	歩兵	4-2-3	1423
米軍	E	9	III	歩兵	4-2-3	1223
米軍	—	35(FEC)	III	歩兵	3-1-2	1223
米軍	—	27(FEC)	III	歩兵	3-1-2	1023
米軍	—	24(FEC)	III	歩兵	3-1-2	1023
米軍	F	89	—	Ast	8-2	1625
米軍	H	6	—	Ast	9-2	1630
米軍	F	70	—	Ast	8-2	1725
米軍	E	72	—	Ast	8-2	1423
米軍	H	79	—	Ast	8-2	1023
韓国軍	—	3	XX	歩兵	10-4-6	1630
韓国軍	—	8	XX	歩兵	10-4-6	1728
韓国軍	—	CAP	XX	歩兵	10-4-6	1727
国連軍	—	集積所	—	—	3(1)*	1526

*ゲーム開始時にヘクス 1526 内に置かれた国連軍の集積所は、3 の集積所値とその下に 1 補給ポイントを持つ。

7. 増援スケジュール [REINFORCEMENTSCHEDULE] :

A. 国連軍（非韓国軍）の増援 [UN(non-ROK) Reinforcements] : 国連軍の増援は、ターンと到着のフェイズ、増援文字、規模、タイプ、名称、戦闘値によって列記されます。米軍航空ユニットは、近接航空支援／妨害値によって列記されます。

AMP : 航空任務フェイズ ;

1AP : 第 1 アクション・フェイズ ;

2AP : 第 2 アクション・フェイズ

以下に列記された全てのユニットは米軍です。

ゲーム ターン	フェイズ	増援 文字	規模	タイプ	名 称	戦闘値
5	AMP	J	—	航空	CAW-3	1-1
	AMP	J	—	航空	27	2-1
	1AP	K	III	歩兵	65	4-2-3
	1AP	K	III	Par	187	4-2-3

B. 韓国軍の増援 [ROK Reinforcements] : 国連軍プレイヤーは、ターン 4 の第 2 アクション・フェイズとターン 5 の両アクション・フェイズに韓国軍の増援についてチェックします (13.1 を参照)。

C. 北朝鮮軍の増援 [NK Reinforcement] : 北朝鮮連軍プレイヤーは、ターン4の第2アクション・フェイズとターン5の両アクション・フェイズに北朝鮮軍の増援についてチェックします (13.1を参照)。

8. ゲームの長さ [GAME LENGTH] :

シナリオはターン4の航空任務フェイズ中、国連軍プレイヤーが任務のために米軍航空ユニットを割り当てるところから開始しますが、ゲームを開始する第2アクション・フェイズになるまで、他の全てのフェイズが飛ばされます。シナリオは、ターン5の完了時に終了します。

9. 特別ルール [SPECIAL RULES] :

- A.** ターン4の航空任務フェイズ中、4つまでの米軍航空ユニットを近接航空支援任務に割り当てることができます。
- B.** 北朝鮮の4つの北端地方 (ピョンヤン北道 [Pyongyang-Punkto]、チャガン [Chagang]、ヤンゲン [Yanggang]、ハムギョン北道 [Hamgyong-Punkto]) 内に妨害任務のために割り当てることができる米軍航空ユニットはありません。
- C.** ターン5のFEC強化フェイズ中、国連軍プレイヤーはマップ上に残っている全ての米軍FECユニットを強化できます (13.3を参照)。
- D.** シナリオ内で全てのアクション・フェイズの国連軍再建セグメントを飛ばします。損傷状態又は撃破状態の国連軍戦闘ユニットは、補充できません。
- E.** ゲームの開始時、以下の都市内に北朝鮮軍支配マーカーを置きます。: ソウル [Seoul]、インチョン [Inch'on]、ヨンドウンポ [Yongdungpo]、テジョン [Taejon]、クンサン [Kunsan]、モツポ [Mokpo]、チョンジュ [Chonju]、クワンジュ [Kwangju]、クムチョン [Kumch'on]。
- F.** 国連軍プレイヤーがソウル [Seoul]、ピョンヤン [Pyongyang]、ウォンサン [Wonsan] の支配を獲得したら、北朝鮮軍プレイヤーは増援セグメント中に北朝鮮軍増援表を調べません。
- G.** ターン4の第2アクション・フェイズの集積所補給レベル・セグメント中、国連軍プレイヤーはリンクをたどる集積所又は補給源の位置にかかわらず、国連軍集積所表の「ゲーム・ターン4」コラムを調べることを忘れないでください (5.2を参照)。北朝鮮軍プレイヤーは、このターン中に自軍の補給レベルを通常に判定します。
- H.** どちらのプレイヤーのユニットも、ヘクス列 5800 と 5900 を分離している「シナリオ境界線」を越えることができません (例外: 下記の「I」を参照してください。) このラインを越えて退却することを強制されるユニットは除去されます。
- I.** 国連軍プレイヤーは、ヘクス列 5800 と 5900 間の「シナリオ境界線」を越えた自軍各師団、連隊、旅団について勝利ポイントを獲得します。国連軍ユニットがこのラインを越えて 5900 ヘクス列内のいずれかのヘクスへ進入したら、直ちにマップから取り去られてプレイに再登場できません。ユニットは、5900 ヘクス列内のヘクスへ進入するために十分な移動ポイントを持たなければなりません。

10. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS] :

ゲームの終了時、国連軍プレイヤーは、以下のスケジュールに従って、都市の支配とシナリオ境界線を越えているユニットについて勝利ポイント (VP) を受け取ります。:

国連軍の支配下都市	ヘクス番号	勝利ポイント
ソウル [Seoul]	3815	10
ピョンヤン [Pyongyang]	5709	10
ウォンサン [Wonsan]	5522	8
チャナンポー [Chinnamp'o]	5405	5
ナムチョンジョム [Namch'onjom]	4712	5
他の全ての 北朝鮮都市		1

シナリオ境界線を越えている国連軍ユニット	勝利ポイント
米軍師団	4
韓国軍師団	3
いずれかの連隊/旅団	1
アセット	0

国連軍プレイヤーは、勝利ポイントを失う可能性もあります。ゲームの終了時に 38 度線の南にある北朝鮮軍師団 (RPL ユニットの含む) 毎に、国連軍プレイヤーは 2 VP を失います。

勝者を判定するため、ゲームの終了時に国連軍 VP の数を合計し、以下のスケジュールを調べます。:

勝者と勝利レベル	勝利ポイント
国連軍決定的勝利	70 以上
国連軍実質的勝利	60~69
国連軍限定的勝利	51~59
引き分け	50
北朝鮮軍限定的勝利	37~49
北朝鮮軍実質的勝利	27~36
北朝鮮軍決定的勝利	26 以下

17.3 シナリオ 3:

中共軍の介入 [The Chinese Intervene]

1. 歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES]:

そのときは認識されていなかったが、国連軍のインチョン侵攻成功後に 38 度線を越えて北朝鮮を占領する決断は、朝鮮戦争の遂行と実際には世界史の流れに影響を与えた驚異的な結果となった。マッカーサーは知らなかったが、中国共産党政府は国連軍部隊が 38 度線を越えた瞬間に朝鮮戦争への参戦を決定した。国連軍部隊は 10 月 7 日にこの快挙を達成し、中共軍部隊は満州から北朝鮮へ迅速に大挙して送られた。

不幸なことに、国連軍の情報網はこの介入を察知することに失敗した。—これは、軍事史上における最大の情報失陥の 1 つだった。100,000 人を超える中共軍部隊が、ほぼ無抵抗状態の北朝鮮北部地域内への国連軍の攻勢を阻止する準備を整えており、マッカーサー将軍は中共軍介入の可能性に関して疑念を呈していた。:「最初の 1 ~ 2 か月間に干渉していたら、それは決定的となっていただろう。もはや彼らの介入を恐れていない。中共軍が本気でピョンヤン奪取を試みるのであれば、大量殺戮となることだろう。」

しかし、10 月下旬、韓国軍の隊列がヤールーに向かって前進しているときに思いがけぬ攻撃を受けて南へ追いやられ、中共軍部隊が朝鮮に直接介入したことが明らかになった。それにもかかわらず、米軍の情報筋は、中共軍の介入を知ってから三日後に見通しを述べた。「勝ち誇る米軍師団が完全に配備されたという戦術的観点から、そのような介入をするのにふさわしい時期はとうに過ぎてしまったようだ。」翌月、情報筋が北朝鮮における中共軍部隊を 60,000 人と嵩上げたため、国連軍の前進は鈍った。1950 年 11 月 25 日までに、この見通しは実際の数よりも少ない約 250,000 人になった。

11 月 25 日の朝、中共軍は大規模な攻撃を行い、マッカーサーは完全な奇襲を受けた。荒れた地形と分散した道路に頼る国連軍部隊の機動性を奪い、相互に支援する距離を超えており、中共軍の人海戦術による攻勢は整然とした抵抗の岩を粉碎しただけでなく、国連軍陣地の周囲をやすやすと通り抜けた。機械化されておらず粗末な支援部隊だけで中共軍は電撃戦を達成し、米国軍事史上最悪の敗北の 1 つを誘発した。

2. マップ [MAP]:

マップ C と D のみを使用します。このシナリオについて、マップ C 上の 58xx と 59xx ヘクス列間の「シナリオ境界線」は移動を制限します。このシナリオについて必要なチャートと表を含む「基本ゲーム・シナリオ 3 プレイヤー補助カード」を参照します (マップ A と B は、このシナリオでは使用しないため)。

3. 国連軍の機能港湾 [OPERABLE UN PORTS]:

適用不能。

4. 北朝鮮の生産センター [NK PRODUCTION CENTERS]:

適用不能。

5. 北朝鮮軍のセット・アップ [NK SETUP]:

北朝鮮軍プレイヤーは、師団規模の中国人民志願軍 (CCF) と北朝鮮軍部隊を指揮します。名称に後に「(F)」が続くユニットは、ゲームをその疲労面で開始し、これらのユニットはゲームの第 1 アクション・フェイズに活性化できません。

中共軍ユニット	戦闘値	セット・アップ ヘクス
115	12-3-6	6817
116	12-3-6	6816
117	12-3-6	6815
118	12-3-6	6814
119	12-3-6	6917
120	12-3-6	6916
112	12-3-6	6915
113	12-3-6	6918
125	12-3-6	7021
126	12-3-6	7121
58	12-3-6	7417
59	12-3-6	7518
60	12-3-6	8126
89	12-3-6	7618
76	12-3-6	7619
77	12-3-6	7719
179	12-3-6	7519
88	12-3-6	7720
79	12-3-6	7617
80	12-3-6	7820
81	12-3-6	8127
114	12-3-6	8026
149 (F)	6-2-4	6407
150 (F)	6-2-4	6508
196 (F)	6-2-4	6611
197 (F)	6-2-4	6610
187 (F)	6-2-4	6609

THE KOREAN WAR

北朝鮮軍ユニット	戦闘値	セット・アップ ヘクス
RPL2 (F)	3-1-3	9045
RPL2 (F)	3-1-3	8949
RPL2 (F)	3-1-3	8649
101	0-1-2	8649

6. 国連軍のセット・アップ [UNSETUP] :

国連軍ユニットは、国籍、増援文字（もしあれば）、名称、規模、タイプ、戦闘値、セット・アップ・ヘクスによって列記されます。名称に後に「(F)」が続くユニットは、ゲームをその疲労面で開始し、これらのユニットはゲームの第1アクション・フェイズに活性化できません。

国籍	増援文字	名称	規模	タイプ	戦闘値	ヘクス又はエリア
米軍	A	8	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	35	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	49	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	—	32 (F)	III	歩兵	2-1-2	7830
米軍	—	17 (F)	III	歩兵	2-1-2	7932
米軍	—	31 (F)	III	歩兵	2-1-2	7226
米軍	L	15	III	歩兵	4-2-3	5921
米軍	K	65	III	歩兵	4-2-3	6122
米軍	L	7	III	歩兵	4-2-3	6324
米軍	—	1CV	XX	歩兵	20-6-11	5911
米軍	—	24 (F)	XX	歩兵	10-4-7	6408
米軍	—	2 (F)	XX	歩兵	10-4-7	6512
米軍	—	25 (F)	XX	歩兵	10-4-7	6511
米軍	—	1 (F)	XX	Mar	10-4-9	6923
英連邦	H	27	X	歩兵	4-2-3	6108
英連邦	L	29	X	歩兵	4-2-3	5908
トルコ	L	1	X	歩兵	4-2-3	6314
韓国軍	—	CAP (F)	XX	歩兵	5-2-4	8244
韓国軍	—	1 (F)	XX	歩兵	5-2-4	6510
韓国軍	—	6 (F)	XX	歩兵	5-2-4	6514
韓国軍	—	7 (F)	XX	歩兵	5-2-4	6516
韓国軍	—	8 (F)	XX	歩兵	5-2-4	6417

7. 増援スケジュール [REINFORCEMENTSCHEDULE] :

このシナリオでは、どちらのプレイヤーも増援を受け取りません。北朝鮮軍と韓国軍の増援表は、調べられません。

8. ゲームの長さ [GAMELLENGTH] :

このシナリオは、ターン6の第2アクション・フェイズで開始します。航空任務フェイズを含めて、このターン中に他のフェイズは発生しません（このターンは、航空ユニットが任務に割り当てられません）。シナリオは、ターン7の完了時に終了します。

9. 特別ルール [SPECIALRULES] :

- ターン7の航空任務フェイズ中、国連軍プレイヤーは米軍航空ユニットを近接航空支援任務にのみ割り当てることができます。
- このシナリオでは、集積所を使用しません（全てのアクション・フェイズで、集積所配置、集積所状態、集積所補給レベル、補給ポイント消費セグメントは飛ばされます）。北朝鮮軍プレイヤーは、シナリオを通して主導権を持ちます。補給ポイントが消費されないため、オペレーション・シーケンス中に実行できるオペレーションの数を判定しているとき、それぞれの主導権表で北朝鮮軍プレイヤーは「中共軍の主導権期間」コラムを使用し、国連軍プレイヤーは「2又は3」コラムを使用します。
- 国連軍ユニットは、ゲームを通してその記載された戦闘値を使用します。ターン6の第2アクション・フェイズを通して、中国人民志願軍（CCF）（北朝鮮軍は不可）の攻撃値は1.5倍（端数切り上げ）になり、その防御と対戦車地は修正されません。（例外：ターン6の第2アクション・フェイズに中国人民志願軍（CCF）ユニットが国連軍占有下ヘクス又は国連軍の支配地域によって包囲され、北朝鮮軍によって占められていなければ、そのユニットは記載された攻撃値を使用します。）北朝鮮軍と中国人民志願軍（CCF）ユニットは、ターン7に記載された戦闘値を使用します。
- このシナリオでは、アセットは使用されません。
- 全てのアクション・フェイズで、国連軍の再建セグメントは飛ばされます。損傷状態又は撃破状態の国連軍ユニットは、補充できません。
- ゲームの開始時、国連軍の支配マーカーが以下の都市内に置かれます。：フンナム [Hungnam]、ハムン [Hamhung]、チョンジン [Ch'ongjin]、ヘサン [Hyesanjin]。
- どちらのプレイヤーのユニットも、ヘクス列5800と5900を分離している「シナリオ境界線」を越えることができません（例外：下記の「I」を参照してください。）このラインを越えて退却することを強制されるユニットは除去されます。
- 北朝鮮軍プレイヤーは、ヘクス列5800と5900間の「シナリオ境界線」を越えた自軍各師団について勝利ポイントを獲得します。北朝鮮軍／中国人民志願軍（CCF）ユニットがこのラインを越えて5800ヘクス列内のいずれかのヘクスへ進入したら、直ちにマップから取り去られてプレイに再登場できません。ユニットは、5800ヘクス列内のヘクスへ進入するために十分な移動ポイントを持たなければなりません。

10. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS] :

ゲームの終了時、北朝鮮軍プレイヤーは、以下のスケジュールに従って、国連軍ユニットの撃破、一定都市の支配、シナリオ境界線を越えている北朝鮮軍と中国人民志願軍 (CCF) の師団について VP を受け取ります。:

撃破された国連軍ユニット	勝利ポイント
国連軍海兵師団	4
国連軍非海兵師団	3
米軍、英連邦軍、トルコ軍の連隊/旅団	1

完全戦力師団は3ステップ損失を被ると撃破され、RPL2 師団は2ステップ損失を被ると撃破され、RPL1 師団又は連隊/旅団は1ステップ損失を被ると撃破されます。

国連軍の支配下都市	ヘクス番号	勝利ポイント
ハムン [Hamhung]	6324	6
フンナム [Hungnam]	6224	6

シナリオ境界線を越えている北朝鮮軍ユニット	勝利ポイント
各完全戦力師団	2
各 RPL2 師団	1
各 RPL1 師団	0

勝者と勝利のレベルを判定するため、ゲームの終了時に北朝鮮軍 VP の数を合計し、以下のスケジュールを調べます。:

勝者と勝利レベル	勝利ポイント
北朝鮮軍決定的勝利	60 以上
北朝鮮軍実質的勝利	50~59
北朝鮮軍限定的勝利	40~49
国連軍限定的勝利	30~39
国連軍実質的勝利	20~29
国連軍限定的勝利	19 以下

17.4 シナリオ 4 :

国連軍の再興 [The United Nations Resurgent]

1. 歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES] : 中共軍の 11 月攻勢によって国連軍部隊が破滅的な軍事敗北を受けたにもかかわらず、その機械化の欠如、最悪な兵站組織、国連軍航空部隊による完全な支配のため、中共軍が決定的勝利を達成できないことはすぐに明らかとなった。それに加えて、中共軍は 1950 年の終わりに南部への進撃で多大な死傷者を被っていた。この進撃は、北朝鮮の首都ピョンヤンを取り戻し、38 線を越えて南朝鮮の首都ソウルへ入城した。1951 年 1 月の終わりまでに、中共軍と北朝鮮軍はソウルの南にほぼ 25 マイルで朝鮮半島を越えたラインを維持した。国連軍部隊は、11 月と 12 月にその損害を回復し、1 月には徐々に中共軍との接触が失われた。中共軍の攻勢は、ついに力尽きた。

国連第 8 軍司令官ウォルトン・ウォーカー将軍は 1950 年 12 月にジープの事故で死亡し、FEC 司令官マッカーサー将軍は第二次世界大戦のパートナーだったマシュー・リッジウェイを後任に選んだ。リッジウェイは、第 8 軍の全階級に新たな自信と戦略を植え付けた。前線視察では、多くの指揮官が信じていたように、彼の軍が敗北したわけでないことを自身に保証した。リッジウェイは新たな作戦計画を練り、中共軍参戦後の完璧な軍事的勝利の概念を拒絶するための国連軍の明確な決定と一致させた。したがって、リッジウェイはもはや北朝鮮の征服を求めず、その代わりに国連軍の人命を可能な限り守る一方で、中共軍と北朝鮮軍に最大限の損失を与えるために戦う、圧倒的な火力と整然とした攻勢を要求した。

最初の攻勢サンダーボルト作戦で、リッジウェイは重要な細部を発見した。: 敵の前線が薄い部隊のみで守られていることが明らかとなり、相手側は彼が考えていたよりも実際には悪い状態であったことだ。二番目の攻勢ラウンド・アップ作戦は 2 月初旬に発動され、リッジウェイは今や軍事的価値が小さい荒廃都市ソウルの外辺へ敵を押しやった。ただし、国連軍部隊がソウルと 38 度線に接近するに連れて、中共軍の抵抗は強まった。更なる攻勢キラーとペッパー作戦は、着実に土地を獲得して敵に多大な損害を与えた。

1951 年 3 月の終わりまでに、国連軍部隊はほぼ 38 度線に沿って到達していた。戦争は完全に一周し、部隊は開始時点の位置に復帰していたが、両陣営は遥かに強力な兵員と装備を有していた。実際、38 度線に沿った軍隊はあまりにも強力なため、どちらの陣営にとっても軍事的勝利がほぼ不可能であることは明白だった。この時点から、戦争において政治家が将軍よりも重要な役割を担うと考えられたが、2 年間以上に亘りこの戦線に沿って厳しい闘いが続いた。

THE KOREAN WAR

2. マップ [MAP] :

マップ A と B、並びにマップ C の一部分のみを使用します。このシナリオについて、マップ C 上の 58xx と 59xx ヘクス列間の「シナリオ境界線」は移動を制限します。この 59xx ヘクス列南のプレイ可能エリアを表示するため、マップ C を折りたたむことができます。このシナリオのために必要なチャートや表を含む「基本ゲーム・シナリオ 1、2、4、5 プレイヤー補助カード」を参照します (マップ D とマップ C の大部分が、このシナリオのために使用されないため)。

3. 国連軍の機能港湾 [OPERABLE UN PORTS] :

クンサン [Kunsan]、マサン [Masan]、プサン [Pusan]

4. 北朝鮮の生産センター [NK PRODUCTION CENTERS] :

ウオンサン [Wonsan]、ピョンヤン [Pyongyang]

5. 北朝鮮軍のセット・アップ [NK SETUP] :

このシナリオでは、北朝鮮軍プレイヤーは師団規模の中国人民志願軍 (CCF) と北朝鮮軍部隊を指揮します。

6. 国連軍のセット・アップ [UN SETUP] :

国連軍ユニットは、国籍、増援文字、名称、規模、タイプ、戦闘値、セット・アップ・ヘクス、エリアによって列記されます。

国籍	増援文字	名称	規模	タイプ	戦闘値	ヘクス又はエリア
米軍	A	CAW-1	—	航空	1-1	航空 Display
米軍	D	CAW-2	—	航空	1-1	航空 Display
米軍	J	CAW-3	—	航空	1-1	航空 Display
米軍	A	8	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	35	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	49	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	G	18	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	G	51	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	J	27	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	P	4	—	航空	2-1	航空 Display
米軍	D	3	—	航空	2-2	航空 Display
米軍	M	452	—	航空	2-2	航空 Display
米軍	G	1MAR	—	航空	1-0	航空 Display
米軍	D	19	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	D	22	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	G	92	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	G	98	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	G	307	—	航空	0-4	航空 Display
米軍	—	3	XX	歩兵	20-6-11	3115
米軍	—	24	XX	歩兵	20-6-11	3218
米軍	—	2	XX	歩兵	20-6-11	3221
米軍	—	7	XX	歩兵	20-6-11	3123
米軍	—	25	XX	歩兵	20-6-11	3116
米軍	—	1CV	XX	歩兵	20-6-11	3219
米軍	—	1	XX	歩兵	26-6-15	3024
米軍	L	64	—	Ast	9-2	3115
米軍	F	89	—	Ast	8-2	3218
米軍	E	72	—	Ast	8-2	3221
米軍	F	73	—	Ast	9-2	3123
米軍	H	79	—	Ast	8-2	3116
米軍	F	70	—	Ast	8-2	3219
米軍	E	1MAR	—	Ast	9-2	3024
英連邦	L	29	X	歩兵	4-2-3	2915
英連邦	H	27	X	歩兵	4-2-3	3121
トルコ	L	1	X	歩兵	4-2-3	3018

中共軍ユニット	戦闘値	セット・アップヘクス
196	12-3-6	3315
197	12-3-6	3317
187	12-3-6	3418
77	12-3-6	3421
76	12-3-6	3324
60	12-3-6	3715
59	12-3-6	3716
79	12-3-6	4712
126	12-3-6	4124
124	12-3-6	3718
35	12-3-6	3621
34	12-3-6	3622
31	12-3-6	3623
45	12-3-6	4122
44	12-3-6	4125
29	12-3-6	4123
179	12-3-6	5609
140	12-3-6	5709
181	12-3-6	5808
149	12-3-6	5716
150	12-3-6	5815
北朝鮮軍ユニット	戦闘値	セット・アップヘクス
8	12-3-7	3226
31	12-3-7	3329
6	12-3-7	3531

国籍	増援文字	名称	規模	タイプ	戦闘値	ヘクス又はエリア
韓国軍	—	1	XX	歩兵	10-4-6	3117
韓国軍	—	8	XX	歩兵	10-4-6	3026
韓国軍	—	5	XX	歩兵	10-4-6	3129
韓国軍	—	9	XX	歩兵	10-4-6	3331
PHL	K	10	—	Ast	1-0-1	3123
NTH	N	1	—	Ast	1-0-1	3115
GR	N	1	—	Ast	1-0-1	3218
FR	N	1	—	Ast	1-0-1	3221
THAI	N	21	—	Ast	1-0-1	3219
CA	U	PCL	—	Ast	1-0-1	2915
BEL	W	1	—	Ast	1-0-1	3116
UN	—	集積所	—	—	3 (1)*	3020

*ゲーム開始時にヘクス 3020 内に置かれた国連軍の集積所は、3 の集積所値とその下に 1 補給ポイントを持つ。

7. 増援スケジュール [REINFORCEMENT SCHEDULE] :

各増援セグメント中、国連軍プレイヤーは韓国軍増援表を調べ、北朝鮮軍プレイヤーは北朝鮮軍増援表を調べます (13.1 を参照)。他の増援は使用不能です。

8. ゲームの長さ [GAME LENGTH] :

シナリオはターン 9 の開始時に始まり、ターン 10 の完了時に終了します。両ターンは、冬季ターンです (16.4 を参照)。

9. 特別ルール [SPECIAL RULES] :

- 国連軍プレイヤーは、ハムギョンナム北道 [Hamgyong-Pukto] を除く全ての北朝鮮地方内に国連軍航空ユニットを割り当てることができます。両ターンが冬季なので、国連軍プレイヤーは航空任務限度に従います (15.3 を参照)。
- 国連軍プレイヤーは、シナリオ内で強襲上陸を行うことができません。
- どちらのプレイヤーのユニットも、ヘクス列 5800 と 5900 を分離している「シナリオ境界線」を越えて移動することや退却ができません。
- 中共軍の主導権期間は、このシナリオの開始までに終了します。両プレイヤーは、通常に集積所を置き、補給を判定し、主導権を計算します。

10. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS] :

ゲームの終了時、国連軍プレイヤーは、中国人民志願軍 (CCF) / 北朝鮮軍ユニットの撃破、一定都市の支配について勝利ポイント (VP) を受け取ります。国連軍プレイヤーは、国連軍戦闘ユニットが除去されるか又は中国人民志願軍 / 北朝鮮軍ユニットが一定の地方内でゲームを終了しても VP を失います。

勝利ポイントの獲得 [Victory Point Gains]

撃破した人民志願軍／北朝鮮軍ユニット		勝利 ポイント
各人民志願軍／北朝鮮軍師団		+1
国連軍の支配下都市	ヘクス番号	勝利ポイント
ソウル [Seoul]	3815	+5
インチョン [Inch'on]	3713	+2
ヨンドウンポ [Yongdungp'o]	3814	+2
各北朝鮮都市		+2

勝利ポイントの損失 [Victory Point Losses]

南朝鮮地方内の中国人民志願軍 / 北朝鮮軍ユニット	勝利ポイント
チュンチョン [Ch'ungch'ong] 内の各師団	-2
キョサン北道 [Kyongsang-Pukto] 内の各師団	-2
撃破された国連軍ユニット	勝利ポイント
各国連軍師団	-2
各国連軍連隊 / 旅団	-1

完全戦力師団は 3 ステップ損失を被ると撃破され、RPL2 師団は 2 ステップ損失を被ると撃破され、RPL1 師団又は連隊 / 旅団は 1 ステップ損失を被ると撃破されます。

勝者と勝利のレベルを判定するため、ゲームの終了時に国連軍の VP を合計して以下のスケジュールを調べます。:

勝者と勝利レベル	勝利ポイント
国連軍決定的勝利	18 以上
国連軍実質的勝利	15~17
国連軍限定的勝利	12~14
北朝鮮軍限定的勝利	9~11
北朝鮮軍実質的勝利	6~8
北朝鮮軍決定的勝利	5 以下

17.5 シナリオ5：

敗北を勝利へ [Defeat into Victory]

1. 歴史的注釈 [HISTORICAL NOTES]：

このシナリオは、単純にシナリオ1と2の合併ですが、プレイヤーの戦略的選択肢や勝利条件は前のシナリオと異なります。

2. マップ [MAP]：

マップAとB、並びにマップCの一部分のみを使用します。このシナリオについて、マップC上の58xxと59xxヘクス列間の「シナリオ境界線」は移動を制限します。この59xxヘクス列南のプレイ可能エリアを表示するため、マップCを折りたたむことができます。このシナリオのために必要なチャートや表を含む「基本ゲーム・シナリオ1、2、4、5プレイヤー補助カード」を参照します（マップDとマップCの大部分が、このシナリオのために使用されないため）。

3. 国連軍の機能港湾 [OPERABLE UN PORTS]：

インチョン [Inch'on]、クンサン [Kunsan]、マサン [Masan]、プサン [Pusan]

4. 北朝鮮の生産センター [NK PRODUCTION CENTERS]：

ピョンヤン [Pyongyang]、ウォンサン [Wonsan]

5. 北朝鮮軍のセット・アップ [NK SETUP]：

シナリオ1に用意した北朝鮮軍のセット・アップを使用します。加えて、以下のヘクス内に単一の北朝鮮軍守備隊を置きます。：4504、5405、5522。

6. 国連軍のセット・アップ [UN SETUP]：

シナリオ1に用意された国連軍のセット・アップを使用します（17.1を参照）。

7. 増援スケジュール [REINFORCEMENT SCHEDULE]：

シナリオ1と2で使用した国連軍（非韓国軍）の増援スケジュールを統合します（17.1と17.2を参照）。ターン2に開始して、国連軍プレイヤーは韓国軍の増援についてチェックし、北朝鮮軍プレイヤーは増援についてチェックします（13.1を参照）。

8. ゲームの長さ [GAME LENGTH]：

シナリオはターン1に開始し（ターン1と2の特別ルールについては16.0を参照）、ターン5の完了時に終了します。

9. 特別ルール [SPECIAL RULES]：

- A. 国連軍プレイヤーは、北朝鮮の最北端の4つの地方（ピョンヤン北道 [Pyongan-Pukto]、チャガン [Chagang]、ヤンゲン [Yanggang]、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto]）内に、妨害のため米軍航空ユニットを割り当てることができません。
- B. どちらのプレイヤーのユニットも、ヘクス列5800と5900を分離している「シナリオ境界線」を越えて移動することや退却ができません。このラインを越えて退却することを強制されたユニットは除去されます。

10. 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]：

ターン1を除く全てのターンの勝利ポイント・フェイズ中、国連軍プレイヤーは現在国連軍支配下の都市ヘクスについての自軍VPを合計し、国連軍勝利ポイント記録欄上でこれらのVP合計を管理しなければなりません。（他の全ての導入シナリオでは、国連軍又は北朝鮮軍プレイヤーがゲームの終了時のみにVPを獲得することに注意してください。）各国連軍支配下都市について得点されるVPの数は、マップ上の各都市の名前と共に列記されます。国連軍勝利ポイント記録欄上で管理されるVPの要領は、上級ゲームと同じです（国際緊張が考慮されないことを除きます。18.5を参照）。

ゲームの終了 [Ending the Game]：このシナリオを終了させることができる2つの方法があります。：

- A. ゲームは、北朝鮮軍プレイヤーが軍事的勝利の条件を達成した瞬間に終了します。これらの条件が満たされたら、北朝鮮軍プレイヤーは決定的勝利で勝ちます（国連軍VPの数は無関係です）。北朝鮮軍プレイヤーが軍事的勝利を達成できる2つの方法があります。：
 - ・回復セグメントの開始時に北朝鮮軍プレイヤーがプサン [Pusan] を支配し、限定、強襲、攻勢の投入マーカーを有す北朝鮮軍集積所がプサンから主要又は副次指揮範囲内にある瞬間に、軍事的勝利で勝ちます。
 - ・北朝鮮軍プレイヤーは、2連続したアクション・フェイズの終了時に以下の全ての都市を支配しても軍事的勝利を獲得します。：インチョン [Inch'on]、ソウル [Seoul]、テジョン [Taeg'on]、クムチョン [Kumch'on]、テグ [Taegu]、マサン [Masan]。
- B. ターン5の終了時に北朝鮮軍プレイヤーが軍事的勝利を達成していなければ、シナリオ中に達成した国連軍VPの最終合計が以下のスケジュールと比較されます。：

勝者と勝利レベル	勝利ポイント
国連軍決定的勝利	74以上
国連軍実質的勝利	63～73
国連軍限定的勝利	51～62
北朝鮮軍限定的勝利	39～50
北朝鮮軍実質的勝利	27～38
北朝鮮軍決定的勝利	26以下

上級ゲーム [ADVANCED GAME]

以下のルールは、1950年6月25日から1951年5月31日までの朝鮮戦争の最初の段階を描写する、上級ゲームでのみ使用されます。上級ゲームは導入シナリオよりも複雑で、プレイするために多くの時間を要します。特記されていない限り、以前の全てのルールが上級ゲームに適用されます。



18.0 UNITED NATIONS COMMITMENT 国連軍の参戦

ターン2に開始して、各ターンの政策フェイズに国連軍プレイヤーによって朝鮮戦争への国連軍の参加レベルが決定されます。国連軍の介入は、大部分が米軍によって実行されますが、他の国連軍ユニットは参加できます。

18.1 国連軍部隊の参戦 [Commitment of UN Forces]

国連軍プレイヤーは、ターン1に韓国軍ユニットのみを使用します。ターン2に開始して、国連軍部隊は参戦し、その参戦レベルは後のターンに上昇し得ます。国連軍増援の到着は、国連軍の参戦レベルに依存します。参戦レベルの増加は国際緊張レベルにも影響し、順番に国連軍の勝利ポイント（21.0を参照）に影響し、第三次世界大戦に拡大し得ます。

国連軍プレイヤーは3つの国連軍参戦記録欄を持ち、国連軍の介入レベルを管理するために使用されます。

- 国連軍介入記録欄 [UN Intervention Track]**：ターン2の政策フェイズの国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは初期介入レベルを少なくとも1、最大で6を宣言しなければなりません。ターン3～9の国連軍参戦セグメントを通して、国連軍プレイヤーはその介入レベルをエスカレートさせることができます。記録欄上には、1～6の数字を有する6つの介入レベルに一致するボックスがあります。介入レベルは、国連が朝鮮へ軍隊を投入する意思の度合いをシミュレートします。
- 米軍動員記録欄 [US Mobilization Track]**：ターン2の国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは米軍動員レベル1を行わなければなりません。2以上を行うことはできません。記録欄上に一致するボックスを有す、1～4の4つの動員レベルがあります。続く国連軍参戦セグメントに、国連軍プレイヤーは米軍の動員レベルを増加させることができますが、セグメント毎に1ボックスまでです。動員レベルは、合衆国が動員した人口と工業の戦争努力の度合いをシミュレートします。
- 国連軍の交戦ルール記録欄 [UN Rules of Engagement Track]**：ターン2の政策フェイズの国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは少なくとも1、最大で5の交戦レベルの国連軍ルールを宣言しなければなりません。続く国連軍参戦セグメントに、国連軍プレイヤーは望むだけ多いボックス分の交戦レベルの国連軍ルールを増加させることができますが、決してレベル7を上回ることとはできません。1（最も厳しい）から7（最も自由）まで7つの交戦レベルのルールがあり、記録欄上に一致するボックスを有します。

交戦レベルのルールは、国連軍の軍事部隊が政策的配慮によって制限される度合いをシミュレートします。

ゲームの開始時、国連軍プレイヤーは、国連軍初期介入 [UN Initial Intervention]、米軍動員 [US Mobilization]、国連軍交戦のルール [UN Rules of Engagement] マーカーを、国連軍参戦記録欄のそれぞれの「開始時『At Start』」ボックス内に置きます。

紛争値 [Destabilization Values]：国連軍参戦記録欄の全3つの各ボックスは、そこに記載された紛争値（DV）の数字を持ちます。これらの数値は、国際的緊張が判定されるときに重要です（18.5を参照）。

18.2 国連軍の初期介入 [UN Initial Intervention]

ターン2の国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは初期介入レベルを少なくとも1、最大で6を宣言しなければなりません。自身の決断を指定するため、国連軍介入記録欄上で自身が選択したレベルに一致するボックス内に、国連軍「初期介入レベル [Initial Intervention Level]」マーカーを置きます。国連軍初期介入マーカーは、ゲームの残りについて最初に置かれたボックスから移動できません（ただし、国連軍プレイヤーは、「エスカレート」させることができます。下記を参照）。

初期介入からの国連軍の増援 [UN Reinforcements from Initial Intervention]

国連軍初期介入レベルは、国連軍の増援スケジュールを決めます。韓国軍の増援は、国連軍初期介入レベルによって影響を受けません。国連軍初期介入レベルが宣言されたとき、国連軍プレイヤーは「国連軍初期介入増援スケジュール」を調べ、そのターンに使用可能となる国連軍の増援を判定するため、初期介入レベルと特定ターンを交差照合します。その結果は増援の文字で、国連軍増援チャート上に列記された特定増援グループに一致します。

国連軍プレイヤーは、グループ内に文字付増援ユニットを、そのターンと到着のフェイズに一致するボックス内のゲーム・ターン記録欄上に置きます。航空任務フェイズと各アクション・フェイズの増援セグメント中、国連軍プレイヤーはそのフェイズに受け取ることになる国連軍の増援（もしもあれば）を判定するため、ゲーム・ターン記録欄を調べます。増援の航空ユニットは空域ディスプレイ上に置かれ、増援の戦闘ユニット/アセットはFEC GHQ 予備ボックス内に置かれます。

国連軍介入レベルの例:

ターン2の国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは3の初期介入レベルを選択します。国連軍介入記録欄の「3」ボックス内に国連軍初期介入レベル・マーカーを置き、「3」コラム下の国連軍初期介入増援スケジュールを調べます。「A」から「I」の文字がこのコラムにあらわれ、それぞれが特定のターンやフェイズに一致します。国連軍プレイヤーは、各増援文字に一致するユニットを判定するため、国連軍増援チャートを調べます。各文字下に列記されたユニットを、ゲーム・ターン記録欄上の到着ターンとフェイズに一致するボックス内に置きます。

例えば、増援グループ「A」は、米軍航空ユニット *CAW-1* と8から構成されます。これらのユニットはターン2の航空任務フェイズ (AMP) に登場し、記録欄上の適切なボックス内に置かれます。ターン2の航空任務フェイズ中、国連軍プレイヤーは記録欄からこれら2つの航空ユニットを取り去り、空域ディスプレイ上に置きます。

国連軍のエスカレーション [UN Escalation]

ターン3～9の各国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは自身の現行介入レベルをエスカレートさせることができます。エスカレートさせることを望まなければ、何も行いません。エスカレートさせることを望み、しかもこれが最初のときであると、ゲーム中にそれを行い、国連軍介入記録欄上で国連軍エスカレーション・レベル・マーカーを、国連軍初期介入レベルよりも1レベル高い数字のボックス内に置きます。後のターンに、国連軍プレイヤーが再びエスカレートさせることに決めたら、以前に置かれた国連軍エスカレーション・マーカーを1ボックス次に高い数字のボックスへ前進させます。いったんエスカレーション・マーカーが国連軍介入記録欄上に置かれたら、その場に留まるか又は国連軍参戦セグメント毎に最大1ボックス前進させなければなりません。国連軍プレイヤーは、決して自身の介入レベルを減少させることができません。

国連軍のエスカレーション増援 [UN Escalation Reinforcement]

国連軍プレイヤーがエスカレートさせたら、初期介入によって獲得された国連軍増援に追加のそれを受け取ります。国連軍プレイヤーは、エスカレーションの瞬間に国連軍エスカレーション・チャートを調べます。エスカレートさせた直後の介入レベルに一致する数字付コラムをチェックします。コラムは、一連の増援を列記します。各リストは、増援文字 (国連軍増援チャート文字に一致します) と増援が到着可能となるターンとフェイズを提供します。

国連軍プレイヤーは、増援ユニットをゲーム・ターン記録欄上の到着するターンとフェイズに一致するボックス内に置きます。航空任務フェイズと各アクション・フェイズの増援セグメント中、国連軍プレイヤーはそのフェイズに受け取ることになる国連軍の増援 (もしもあれば) を判定するため、ゲーム・ターン記録欄を調べます。増援の航空ユニットは空域ディスプレイ上に置かれ、増援の戦闘ユニット/アセットは *FEC GHQ* 予備ボックス内に置かれます。

国連軍エスカレーション増援到着の例外

[Exceptions to UN Escalation Reinforcement Arrival]

1. 増援到着ターンのイベントがすでに完了していたら、これらの増援は現行ターンの国連軍エスカレーション・チャート上に列記されて指定されたフェイズ中に使用可能となります。
2. ターン5以降、国連軍プレイヤーが自身の介入レベルをレベル4へエスカレートさせたら、国連軍エスカレーション・チャート上の全ての国連軍増援の到着は、1ターンだけ延期されます。例えば、国連軍プレイヤーが、ターン5にレベル4へエスカレートさせたら、国連軍の増援グループ J、K、L はターン8 (7ではなく) に、グループ M と N はターン9 (8ではなく) に到着します。
3. ターン7以降、国連軍プレイヤーが自身の介入レベルをレベル5へエスカレートさせたら、国連軍エスカレーション・チャート上の全ての国連軍増援の到着は、1ターンだけ延期されます。例えば、国連軍プレイヤーが、ターン7にレベル5へエスカレートさせたら、国連軍の増援グループ O はターン9 (8ではなく) に、グループ P と Q はターン11 (10ではなく) に、グループ R はターン12 (11ではなく) に到着します。

第25カナダ軍旅団 [25th Canadian Brigade] : 第25カナダ軍旅団 (「X」増援グループの一部) が増援として到着したら、カナダ軍のアセット「PCL」(カナダ軍パトリシア王女立軽歩兵) は、たとえ現在国連軍ユニットに割り当てられていても、直ちにマップから取り去られ、ゲームの残りについて使用できません。

国連軍エスカレーションの例: ターン5の国連軍参戦セグメントです。国連軍の初期介入レベルは4で、国連軍プレイヤーは未だエスカレートさせていません。このセグメント中、国連軍プレイヤーはエスカレートさせることに決めます。国連軍介入記録欄の「5」ボックス内にエスカレーション・マーカーを置きます。次いで、国連軍エスカレーション・チャートの「5」コラムの下をチェックし、4つの増援グループ O、P、Q、R を見つけます。これらのグループを構成しているユニットを判定するため、国連軍増援チャートを調べます。次いで、2個空挺連隊 (グループ O) をゲーム・ターン記録欄上のターン8の *IAP* ボックス内に、単一の米軍航空ユニット (グループ P) をターン10の *AMP* ボックス内に、単一の海兵師団 (グループ Q) をターン10の *IAP* ボックス内に、2つの米軍航空ユニット (グループ R) をターン11の *AMP* ボックス内に置きます。これらのフェイズが発生するとき、国連軍プレイヤーは記録欄からユニットを取り去り、それらを空域ディスプレイ (航空ユニットについて) 又は *FEC GHQ* 予備ボックス (戦闘ユニット/アセットについて) 内に置きます。国連軍プレイヤーがターン7以降にレベル5へエスカレートさせていたら、又は増援グループ O、P、Q、R についての到着時間が国連軍エスカレーション・チャート上に指定されたターンよりも1ターン後になっていたことに注意してください。

18.3 米軍の動員 [US Mobilization]

ターン2の国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは米軍動員レベル1を行わなければなりません。2以上を行うことはできません。米軍動員記録欄上のボックス1内に米軍増員レベル・マーカーを置きます。続く国連軍参戦セグメントに、国連軍プレイヤーは米軍の動員レベルを増加させることができますが、セグメント毎に1ボックスまでです。米軍の増員は、決して減少させることができません。

動員と再建 [Mobilization and Reconstitution]

国連軍の再建手順(13.2を参照)は、米軍の動員レベルが2以上である場合にのみ有効です。米軍の動員レベルが1であると、以下の特別ルールを適用します。:

- 全てのターンの第1アクション・フェイズの国連軍再建セグメントは通常に発生しますが、これらのターンの第2アクション・フェイズの再建セグメントは飛ばされます。
- 第1アクション・フェイズは、マップを占めている1つの非疲労状態米軍 RPL1 又は RPL2 ユニットのみが、国連軍再建セグメント毎に補充できます。

動員と増援 [Mobilization and Reinforcement]

国連軍プレイヤーは、米軍動員レベルが最初に3と4に到達したとき、特別な米軍州兵の増援を受け取ります。

- 米軍の動員レベルが最初に3に到達した国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは2個米軍州兵歩兵師団が増援として使用可能となるときを判定するため、サイを1つ振ります。サイの目が2以下であると、現行ターンの3ターン先に2個歩兵師団が増援として使用可能で、3又は4のサイの目であると現行ターンの4ターン先に2個歩兵師団が増援として使用可能で、5又は6のサイの目であると現行ターンの5ターン先に2個歩兵師団が増援として使用可能で、7以上のサイの目であると現行ターンの6ターン先に2個歩兵師団が増援として使用可能です。

注釈: FEC 又は海兵師団ではなく、通常の (20-6-11) 米軍歩兵師団を使用します。複数の州兵増援が使用可能となるとき、1個師団が増援として指定されたターンの第1アクション・フェイズ・ボックス内に置かれ、他方はそのターンの第2アクション・フェイズ・ボックス内に置かれます。

- 米軍の動員レベルが最初に1に到達した国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは2個米軍州兵歩兵師団が増援として使用可能となるときを判定するため、サイを1つ振ります。上記で述べた、米軍増員レベル3で使用するのと同じ手順です。

国連軍プレイヤーは、いずれかの未使用の通常米軍歩兵師団を州兵増援として選択できます。(史実の名称を使用することを望むと、動員レベル3について第43と第45歩兵師団を、動員レベル4につ

いて第28と第29師団を使用します。)到着の増援セグメント中、米軍州兵師団はゲーム・ターン記録欄から FEC GHQ 予備ボックスへ移送されます。

州兵増援の例:

ターン5の国連軍参戦セグメントに、国連軍プレイヤーが米軍動員レベルを3へ増加させると、米軍州兵増援についてサイを振って「O」を獲得します。したがって、第43と第45歩兵師団が現行ターンの3ターン先、或いはターン8に増援として使用可能です。第43師団はゲーム・ターン記録欄上のターン8ボックスの「1AP」内に置かれ、第45師団はターン8の「2AP」ボックス内に置かれます。各師団は、その到着のアクション・フェイズの増援セグメントに、FEC GHQ 予備ボックスへ移送されます。

動員と国連軍の水陸両用作戦能力

[Mobilization and UN Amphibious Capacity]

上級ゲームでは、国連軍の水陸両用作戦能力は米軍の動員レベルに依存し、国連軍水陸両用作戦能力記録欄下のターンによって列記されたレベルは無視します。国連軍水陸両用作戦能力フェイズ中、国連軍プレイヤーは以下のごとく自軍の水陸両用作戦能力を調整します。:

米軍の動員レベル	国連軍の水陸両用作戦能力
1	1
2	2
3	3
4	4

強襲上陸は、決してターン1、ターン2の第1アクション・フェイズ、ターン11又は12に行うことができません。海上撤収は、決してターン1又はターン2の第1アクション・フェイズに行うことができません。

18.4 国連軍の交戦ルール [UN Rules of Engagement]

ターン2の政策フェイズの国連軍参戦セグメント中、国連軍プレイヤーは少なくとも1、最大で5の交戦レベルの国連軍交戦ルールを宣言しなければなりません。国連軍の交戦ルール記録欄上で選択したレベルに一致するボックス内に国連軍の交戦ルールのレベル・マーカーを置きます。続く国連軍参戦セグメントに、国連軍プレイヤーは望むだけ多いボックス分の交戦レベルの国連軍ルールを増加させることができますが、決してレベル7を上回ることはできません。ただし、北朝鮮軍プレイヤーが未だ中共軍の全面介入を達成していなければ、国連軍プレイヤーは5を超えるレベルを選択できません(19.2を参照)。国連軍の交戦ルール・レベルは、減少させることができません。

航空任務と国連軍の交戦ルール [Air Missions and UN Rules of Engagement]

国連軍の交戦ルール・レベルは、国連軍プレイヤーが国連軍空域ディスプレイ上の妨害任務上に米軍航空ユニットを置くことができる地方を判定します。

国連軍交戦ルール・レベル1 [ROE Level 1]：米軍航空ユニットは、38度線の南の地方内でのみ妨害任務を実行できます。

国連軍交戦ルール・レベル2 [ROE Level 2]：米軍航空ユニットは、以下の4つの除くマップ上の全ての地方内で妨害任務を実行できます（ピョンヤン北道 [Pyongan-Pukto]、チャガン [Chagang]、ヤンゲン [Yanggang]、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto]）。

国連軍交戦ルール・レベル3 [ROE Level 3]：米軍航空ユニットは、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] を除く全ての地方内で妨害任務を実行できます。

国連軍交戦ルール・レベル4～7 [ROE Level 4-7]：米軍航空ユニットは、全ての地方内で妨害任務を実行できます。

妨害表修正 [Interdiction Table Modifiers]：国連軍プレイヤーがそのターンの妨害レベルを判定するために妨害表を調べるとき（15.2を参照）、以下のサイの目修正を適用しなければなりません。全ての修正は蓄積します。

- －2：冬季ターン。
- ＋1：国連軍交戦ルール・レベルが4
- ＋2：国連軍交戦ルール・レベルが5
- ＋3：国連軍交戦ルール・レベルが6
- ＋5：国連軍交戦ルール・レベルが7
- ＋6：国連軍プレイヤーが現行航空任務フェイズに核兵器を使用（この瞬間、他のいかなる修正も考慮しない）。

核兵器 [Atomic Weapons]

国連軍交戦ルール・レベルが5以上であるいずれかの航空任務フェイズ中、国連軍プレイヤーは各兵器を使用できます。各兵器が使用されたら、国連軍プレイヤーは妨害表のサイの目に6を加えます。（この修正が適用されたら、他の修正は冬季ターンの－2を含めて使用されません。）国連軍プレイヤーがこれを宣言した瞬間、国際緊張レベル・マーカーが2レベルだけ増加します（18.5を参照）。国連軍プレイヤーは、ゲーム毎に一度のみ核兵器を使用できます。

18.5 国際緊張 [Global Tension]

ターン3から開始して、政策フェイズの国際緊張セグメント中、国連軍プレイヤーはその参戦決定が国際外交を不安定化させたかどうかを判定するため、国際緊張表を調べなければなりません。

国際緊張記録欄 [Global Tension Track]

国際緊張記録欄は、1（最も厳しくない）から7（最も厳しく、「第三次世界大戦」を示す）の7レベルを持ちます。ゲームの開始時、国際緊張レベル・マーカーが国際緊張記録欄上の「開始時 [At Start]」ボックス内に置かれます。このマーカーは、国際緊張表のサイ振りのために前進し得ます（ただし、決して減少しません）。

国際緊張表 [Global Tension Table]

ターン3から開始して、政策フェイズの国際緊張セグメント中、国連軍プレイヤーは国際緊張表を調べなければなりません。

1. 国連軍プレイヤーは、国連軍妨害記録欄上に国連軍初期介入レベル・マーカーによって占められたボックス（又は、もしもあれば国連軍エスカレーション・マーカーによって占められたより高い数字のボックス）と、同様にそれぞれの記録欄上で米軍動員レベルと国連軍交戦のルール・レベル・マーカーによって占められたボックスをチェックしなければなりません。これらのマーカーによって占められたボックスの紛争値を、単一の合計に統合します。（統合された紛争値は各ターンに個別に判定され、ターンからターンへと蓄積しません。）
2. 国連軍プレイヤーは、国際緊張表を調べてサイを振り、必要に応じてこのサイの目を修正します（下記を参照）。修正後のサイの目を、ステップ1で合計した値に一致するコラムで交差照合します。結果は、0から3までの数字になります。
3. 国際緊張マーカーを、ステップ2からの結果に一致するボックスの数だけ前進させます。マーカーは、決してレベル7を超えて上昇できません。

国際緊張サイ振りへの修正 [Modifiers to Global Tension Die-Rolls]：以下の修正は、国連軍国際緊張表のサイ振りに適用します。修正は蓄積します。

- ＋1：北朝鮮軍プレイヤーが、中共軍の台湾侵攻を宣言していたら（19.1を参照）。
- ＋1：北朝鮮軍プレイヤーが、中共軍の全面介入を獲得していたら（19.2を参照）。
- ＋1：北朝鮮軍プレイヤーが、ソヴィエト軍の介入を獲得していたら（19.4を参照）。
- ＋1：国連軍プレイヤーが、中国国民党軍の介入を宣言していたら（20.0を参照）。
- －2：ターン3の国連軍プレイヤーの国際緊張サイ振り。
- －1：ターン4の国連軍プレイヤーの国際緊張サイ振り。

注釈：国連軍プレイヤーは、ターン1と2に国際緊張表を調べません。

国際緊張レベルへの自動的増加 [Automatic Increases to Global Tension Levels] : 国際緊張レベルは、以下の状況下で自動的に増加します。:

- ・国連軍プレイヤーが核兵器を使ったら (18.4 を参照)、国際緊張レベルは2だけ増加します。
- ・国連軍プレイヤーがハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] 地方内の侵攻ヘクスに対して強襲上陸を行うと、国際緊張レベルは1だけ増加します。
- ・非韓国国連軍戦闘ユニットが陸上によってハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] 地方へ進入したら、国際緊張レベルは1だけ増加します。

上記3つの自動的な増加は、ゲーム毎に最大で一度適用できます。

国際緊張の例: ターン5の国際緊張セグメント中、国際緊張レベルは2です。国連軍のエスカレーション・レベル・マーカーは、レベル4ボックスを占めます (紛争レベル: 16)。米軍動員レベル・マーカーは、レベル3ボックスを占めます (紛争レベル: 6)。国連軍交戦ルール・レベル・マーカーは、レベル3ボックスを占めます (紛争レベル: 12)。統合された国連軍の紛争値は 34 です ($16+6+12=34$)。国連軍プレイヤーはサイを振り、国際緊張表の「31~34」コラムを調べ、5を獲得します。北朝鮮軍プレイヤーが中共軍の台湾侵攻を宣言していたと仮定すると、サイの目は1だけ増加して6です。6を31~34のコラムで交差照合すると、1の結果が生じます。したがって、国際緊張レベル・マーカーが1ボックスだけ増加してレベル3になります。

18.6 史実の国連軍参戦 [Historical UN Commitment]

国連軍プレイヤーが史実の国連軍初期介入／エスカレーション、米軍の動員、国連軍の交戦ルール・レベルに従うことを望むと、下記の指針に従います。

国連軍の初期介入 [UN Initial Intervention] : ターン2に、国連軍の初期介入マーカーはレベル4ボックス内に置かれます。

国連軍のエスカレーション [UN Escalation] : ゲームの残りについて、国連軍のエスカレーションはありません。

米軍の動員 [US Mobilization] : ターン2に、米軍の動員マーカーはレベル1ボックス内に置かれます。ターン4に、米軍の動員マーカーはレベル2ボックス内に置かれます。米軍の動員レベルは、ゲームの残りについて増加しません。

国連軍の交戦ルール [UN Rules of Engagement] : ターン2に、国連軍の交戦ルール・マーカーはレベル1ボックス内に置かれます。ターン3に、国連軍の交戦ルール・マーカーはレベル2ボックス内に置かれます。ターン5に、国連軍の交戦ルール・マーカーはレベル3ボックス内に置かれます。国連軍の交戦ルール・レベルは、ゲームの残りについて増加しません。



19.0 COMMUNIST CHINESE FORCES (CCF) AND SOVIET FORCES

中共軍部隊 (CCF) とソヴィエト軍部隊

北朝鮮軍プレイヤーは、中共軍の介入により中国人民志願軍 (CCF) の増援を受け取ることができ、ソヴィエト軍の介入も要求できます。台湾の侵攻も宣言できます。

19.1 中共軍の台湾侵攻 [Chinese Invasion of Formosa]

ターン5から開始して、北朝鮮軍プレイヤーが未だに中共軍の限定又は全面介入を獲得していなければ (19.2 を参照)、いずれかのターンの政策フェイズの台湾侵攻セグメント中に中共軍の台湾侵攻を宣言できます。このような宣言は、ゲーム毎に一度のみ発生し得ます。

北朝鮮軍プレイヤーはマップ上に台湾状態ボックスと台湾カウンター (一方の面は「侵攻された台湾 [Formosa invaded]」と読み、他方の面は「侵攻されていない台湾 [Formosa Not Invaded]」と読みます)。ゲームの開始時、台湾状態ボックス内に「侵攻されていない台湾」面を上に向けてマーカーを置きます。北朝鮮軍プレイヤーが台湾の侵攻を宣言したら、マーカーは「侵攻された台湾」面に裏返されます。

台湾の侵攻は、以下の影響を持ちます。:

- ゲームの残りについて、全ての国際緊張のサイ振りに1を加えます (18.5 を参照)。
- 中共軍の介入で、中国人民志願軍 (CCF) の増援数が減少します (19.2 を参照)。
- 国連軍プレイヤーは、台湾の侵攻が宣言された後で中国国民党軍の介入を宣言できません (20.2 を参照)。

19.2 中共軍の介入 [Chinese Intervention]

2レベルの中共軍の介入があります。: 限定と全面です。北朝鮮軍プレイヤーは、中共軍の全面介入の達成を試みる前に、中共軍の限定介入を最初に達成しなければなりません。これらの各宣言が達成されるに連れて、北朝鮮軍プレイヤーは中国人民志願軍 (CCF) の増援を受け取ります。

限定介入 [Limited Intervention]

中共軍の限定介入は、自動的又は増援セグメント中いくつかの状況下で北朝鮮軍プレイヤーによって行われたサイ振りのためのどちらかで発生し得ます。

自動的な中共軍の限定介入 [Automatic Limited Chinese Intervention]: 国連軍プレイヤーがハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto]、ハムギョン南道 [Hamgyong-Namdo]、ピョンヤン南道 [Pyongan-Namdo] 地方内のいずれかのヘクスに対して強襲上陸を実施したら、北朝鮮軍プレイヤーは続くアクション・フェイズの増援セグメントに自動的な中共軍の限定介入を達成します。

可変する中共軍の限定介入 [Variable Limited Chinese Intervention]: 中共軍の限定介入が自動的でなければ、北朝鮮軍プレイヤーは以下の3つの条件の少なくとも1つが満たされたいずれかの増援セグメントに、その達成を試みることができます。

条件1: 国連軍プレイヤーが中国国民党軍の介入を宣言しており (20.0 を参照)、現在国連軍ユニットが38度線の北のヘクスを占めていない。

条件2: ターン4以降で、国連軍プレイヤーがソウル [Seoul] (3815) とプサン [Pusan] (0928) を支配し、現在国連軍ユニットが38度線の北のヘクスを占めていない。

条件3: いずれかの国籍の国連軍ユニットが38度線の北のヘクスを占める。

これらの条件の少なくとも1つが満たされたら、北朝鮮軍プレイヤーは増援セグメントに中共軍の限定介入を達成するために試みることを宣言できます。サイを振り、以下の方法に従って中共軍の限定介入が成功したかどうかを判定します。

- 条件1と条件2が有効であると、北朝鮮軍プレイヤーのサイの目が7以上で中共軍の限定介入が発生します。サイの目が6以下であると、中共軍の限定介入は発生しません。(注釈: 北朝鮮軍プレイヤーは、中共軍の介入表を調べず、適用するサイの目修正はありません。)
- 条件3が有効であると、北朝鮮軍プレイヤーはサイを振ってサイの目を修正し (下記を参照)、中共軍介入表を調べます。修正後のサイの目を「限定 CCF 介入」コラムで交差照合し、結果は「Yes」(中共軍の限定介入が発生) 又は「No」のどちらかで述べられます。

いったん中共軍の限定介入が発生すると、北朝鮮軍プレイヤーは再び要求できません。未来の増援セグメントに発生しなければ、上に列記された介入条件の少なくとも1つが有効でない限り、再び達成のために試みることができます (又は自動的に発生し得ます)。

条件#3 中共軍の限定介入のサイ振りへの修正 [Modifiers to Condition #3 Limited Chinese Intervention Die-Rolls]: 条件3が有効であると、以下の修正の最大で1つが (北朝鮮軍プレイヤーの選択)、北朝鮮軍プレイヤーのサイの目に適用されます。:

- +5: 非韓国国連軍ユニットが、ピョンヤン北道 [Pyongan-Pukto]、チャガン [Chagang]、ヤンゲン [Yanggang]、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] 地方を占める。
- +3: 非韓国国連軍ユニットが、ピョンヤン南道 [Pyongan-Namdo] 又はハムギョン南道 [Hamgyong-Namdo] 地方を占める。
- +1: 非韓国国連軍ユニットが、カンウォン北道 [Kangwon-Pukto] 又はファンヘナム [Hwanghae] 地方を占める。
- +3: 韓国国連軍ユニットが、ピョンヤン北道 [Pyongan-Pukto]、チャガン [Chagang]、ヤンゲン [Yanggang]、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] 地方を占める。
- +2: 韓国国連軍ユニットが、ピョンヤン南道 [Pyongan-Namdo] 又はハムギョン南道 [Hamgyong-Namdo] 地方を占める。

中国人民志願軍 (CCF) 限定介入の増援 [CCF Limited Intervention Reinforcements] : 下記の中国人民志願軍 (CCF) 師団は、中国人民志願軍 (CCF) 限定介入が発生したら、直ちに増援として北朝鮮軍プレイヤーが使用可能です。北朝鮮軍プレイヤーが台湾の侵攻を宣言していなければ (19.1 を参照)、12 個の中国人民志願軍 (CCF) 師団を受け取ります。侵攻が宣言されていたら、9 個師団を受け取ります。下記のリストの最後の 3 個師団 (アスタリスクが続く) は、台湾侵攻が発生していない場合にのみ使用可能です。全ての中国人民志願軍 (CCF) 師団は同一なので、名称は歴史的な目的のみをあらわし、北朝鮮軍プレイヤーはいかなる中国人民志願軍 (CCF) 師団も使用できます。

中国人民志願軍 (CCF) 限定介入の増援師団
[CCF LIMITED REINFORCEMENT DIVISIONS]

第 112 師団
第 113 師団
第 114 師団
第 115 師団
第 116 師団
第 117 師団
第 118 師団
第 119 師団
第 120 師団
第 124 師団 *
第 125 師団 *
第 126 師団 *

中国人民志願軍 (CCF) 限定増援の配置 [Placement of Limited CCF Reinforcements] : 増援の中国人民志願軍 (CCF) 師団は、配置されるまでマップ上の CCF 待機ボックス内に保持されます。マップ上の単一 CCF 師団の配置は、オペレーション・セグメントに発生しなければならない特定のオペレーションです。北朝鮮軍プレイヤーがこのようなオペレーションを選択したとき、CCF 待機ボックスから使用可能な CCF 師団 1 つを取り上げ、ユニットをいずれかの中共軍配置ヘクス上に置きます。師団がマップ上に置かれたら、直ちに同じオペレーションの一部として活性化できます。この活性化は通常に実行されますが、1 つ以上の移動ボーナスが適用され得ます (下記を参照)。

中国人民志願軍 (CCF) ユニットの、国連軍が占めるヘクス又は国連軍支配下の都市内、国連軍の支配地域内、スタッキング制限を破って置くことができません。北朝鮮軍プレイヤーは、アクション・フェイズ毎に各制限中共軍配置ヘクス (ヘイエゼイン [Hyesanjin] [7932] とムサン [Musan] [8841]) 上に最大で 1 個 CCF 師団を置くことができます。ただし、アクション・フェイズ毎に無制限な数の CCF 師団を通常の中共軍配置ヘクス上に置くことができます。プレイヤー諸氏が忘れないよう、北朝鮮軍プレイヤーはオペレーション・セグメントにすでに CCF 増援を置いた制限配置ヘクス内にユニットが置かれるとき、「ヘクス内に更なる CCF 増援不可」[No Further CCF Reinforcements in Hex] マーカーをマップ上のヘクス内に置きます。

小道／鉄道移動ボーナス [Trail/Railroad Movement Bonus] : その配置のアクション・フェイズ中のみ、マップ上に到着している全ての CCF 増援は 1 (又は 2) 移動ポイントを消費することで、小道又は鉄道に沿って移動できます。(例外 : 国連軍プレイヤーが、CCF ユニットの移動している地方内に「限定道路移動」[Restricted Road Movement] マーカーを持つべく航空妨害のために投入した十分な航空ユニットを持つと、小道と鉄道に沿って移動するためのコストは 2MP です。) それらが到着するアクション・フェイズに続くそれでは、その移動は通常に戻ります。このルールは、中共軍の限定介入と全面介入の両方に適用します。

戦略移動アクション・ボーナス [Strategic Movement Action Bonus] : その配置のアクション・フェイズ中のみ、マップ上に到着している全ての CCF 増援は、戦略移動アクションを実行しているときに 16 (12 ではなく) 移動ポイントを受け取ります。例外 : 北朝鮮軍プレイヤーが条件 3 (上記を参照) のために中共軍の限定介入を達成し、しかもその修正前の中共軍介入表のサイの目が 5 以下であると、到着している増援はこのボーナスを受け取りませんこのボーナスは、中共軍の全面介入のために到着している CCF の増援に決して適用しません。

全面介入 [Full Intervention]

北朝鮮軍プレイヤーは、早期のアクション・フェイズ内にすでに中共軍の限定介入が発生しており、しかも以下の 2 つの条件の 1 つが満たされる限り、いずれかの増援セグメントに中共軍の全面介入達成を試みることができます。(中共軍の限定と全面介入は、決して同じ増援セグメントに試みることができません。)

条件 1 : 国連軍プレイヤーがソウル [Seoul] (3815) とプサン [Pusan] (0928) を支配し、現在韓国軍ユニットのみ、又はいずれかの国籍の全ての非韓国軍／国連軍ユニットが 38 度線の北のヘクスを占める。国連軍プレイヤーが、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto]、ハムギョン南道 [Hamgyong Namdo]、ピョンヤン南道 [Pyongan-Namdo] 地方内のいずれかのヘクスに対して強襲上陸を実施していない。

条件 2 : 少なくとも 1 つの非韓国国連軍ユニットが 38 度線の北のヘクスを占めるか、又は国連軍プレイヤーがハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto]、ハムギョン南道 [Hamgyong Namdo]、ピョンヤン南道 [Pyongan-Namdo] 地方内のいずれかのヘクスに対して強襲上陸を試みている。

これらの条件の 1 つが満たされたら、北朝鮮軍プレイヤーは増援セグメントに中共軍の全面介入達成を試みることを宣言できます。サイを振り、以下の方法に従って中共軍の全面介入が成功するか否か判定します。

- 条件 1 が有効で、北朝鮮軍プレイヤーのサイの目が 8 又は 9 であると、中共軍の全面介入が発生します。サイの目が 7 以下であると、中共軍の全面介入は発生しません。(注釈 : 北朝鮮軍プレイヤーは中共軍介入表を調べず、サイの目修正を適用しません。)
- 条件 2 が有効であると、北朝鮮軍プレイヤーのサイの目は修正され (下記を参照)、中共軍介入表を調べます。修正後のサイの目を「全面介入」コラムで交差照合し、結果は「Yes」(中共軍の全面介入が発生) 又は「No」(発生しない) のどちらかで述べられます。

いったん中共軍の全面介入が発生したら、北朝鮮軍プレイヤーは再びそれを要求できません。それが発生しなければ、上記の介入のための条件の少なくとも 1 つが有効である限り、未来の増援セグメントに再び達成を試みることができます。

条件 # 2 中共軍の全面介入サイ振りへの修正 [Modifiers to Condition #2 Full Chinese Intervention Die-Roll] : 条件 2 が有効であると、以下の 3 つの修正の最大 1 つ (北朝鮮軍プレイヤーの選択) を北朝鮮軍のサイ振りに適用します。:

- + 5 : 非韓国国連軍ユニットが、ピョンヤン北道 [Pyongan-Pukto]、チャガン [Chagang]、ヤンゲン [Yanggang]、ハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] 地方を占める。
- + 3 : 非韓国国連軍ユニットが、ピョンヤン南道 [Pyongan-Namdo] 又はハムギョン南道 [Hamgyong-Namdo] 地方を占める。
- + 1 : 非韓国国連軍ユニットが、カンウォン北道 [Kangwon-Pukto] 又はファンヘナム [Hwanghae] 地方を占める。

国連軍の強襲上陸修正 [UN Amphibious Assault Modifier] : ゲームの早い時点で国連軍プレイヤーがハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto]、ハムギョン南道 [Hamgyong-Namdo]、ピョンヤン南道 [Pyongan-Namdo] 地方内のいずれかのヘクスに対して強襲上陸を試みていたら、北朝鮮軍プレイヤーの中共軍全面介入表のサイ振りに 2 が加えられます。これは、上記の 3 つの修正の 1 つに追加されます。

中国人民志願軍 (CCF) 全面介入増援 [CCF Full Intervention Reinforcements] : 下記の中国人民志願軍 (CCF) 師団は、中国人民志願軍 (CCF) 全面介入が発生したら、直ちに増援として北朝鮮軍プレイヤーが使用可能です。北朝鮮軍プレイヤーが台湾の侵攻を宣言していなければ (19.1 を参照)、15 個の中国人民志願軍 (CCF) 師団を受け取ります。侵攻が宣言されていたら、12 個師団を受け取ります。下記のリストの最後の 3 個師団 (アスタリスクが続く) は、台湾侵攻が発生していない場合にのみ使用可能です。全ての中国人民志願軍 (CCF) 師団は同一なので、名称は歴史的な目的のみをあらわし、北朝鮮軍プレイヤーはいかなる中国人民志願軍 (CCF) 師団も使用できます。

中国人民志願軍 (CCF) 全面介入の増援師団 [CCF FULL REINFORCEMENT DIVISIONS]

- 第 58 師団
- 第 59 師団
- 第 60 師団
- 第 76 師団
- 第 77 師団
- 第 148 師団
- 第 149 師団
- 第 150 師団
- 第 196 師団
- 第 197 師団
- 第 79 師団
- 第 81 師団 *
- 第 88 師団 *
- 第 89 師団 *

中国人民志願軍 (CCF) 全面介入増援の配置 [Placement of Full CCF Reinforcements] : 増援の CCF 師団は、上記の限定介入が発生して配置されるまで、マップ上の CCF 待機ボックス内に保持されます。その配置のアクション・フェイズ中にのみ、CCF 全面介入増援は限定介入ユニットと同じ小道/鉄道移動ボーナスを受け取りますが、決して戦略移動アクション・ボーナスを受け取れません (上記を参照)。

追加の中国人民志願軍 (CCF) 増援 [Additional CCF Reinforcements] : いったん全面介入が達成されたら、北朝鮮軍プレイヤーは上記のそれに加えて CCF 増援を受け取ります。これらの増援師団は、全面介入が発生したターンに続く最初と二番目のターンの増援セグメントに使用可能です。以下で特記したごとく、CCF の増援はマップ上の CCF 増援記録欄上の到着のターンとアクション・フェイズに一致するボックス内に置かれます。

その到着するアクション・フェイズの増援セグメントに、これらは CCF 待機ボックス内に置かれ、上記の限定介入で述べたごとくオペレーション・セグメント中の特定オペレーションの一部として、小道/鉄道移動ボーナスを含めて、マップ上に投入できます。CCF 増援の数は、台湾侵攻が発生しているか否かに依存します (19.1 を参照)。増援の後にアスタリスク (*) が続き、台湾侵攻が発生していたら、そのユニットは増援として使用不能です。

中国人民志願軍 (CCF) の増援 [CCF REINFORCEMENTS]

全面介入に続く最初のターン [1st TURN FOLLOWING FULL INTERVENTION]

第 1 アクション・フェイズ

- 第 31 師団
- 第 34 師団
- 第 35 師団 *

第 2 アクション・フェイズ

- 第 29 師団
- 第 44 師団
- 第 45 師団 *

全面介入に続く二番目のターン [2nd TURN FOLLOWING FULL INTERVENTION]

第 1 アクション・フェイズ

- 第 140 師団
- 第 179 師団

第 2 アクション・フェイズ

- 第 181 師団
- 第 187 師団 *

北朝鮮軍プレイヤーが、予定したアクション・フェイズに増援の投入ができないか又は望まければ、それらを拘置して続くいずれかのターンに投入できます。

19.3 中共軍の攻撃値ボーナス [Chinese Attack Value Bonuses]

最初の CCF 攻撃ボーナス [First CCF Attack Bonus] : ゲームで北朝鮮軍プレイヤーによって実行される、中共軍 (北朝鮮軍ではない) ユニットを使用する最初の 2 つの攻撃アクションにおいて、その攻撃が発生するときにかかわらず、活性ユニットの攻撃値は 2 倍となり、これらの攻撃に参加している非活性ユニットの攻撃値は 1.5 倍になります。これら 2 つのボーナスは、同じ活性化 CCF ユニット又は 2 つの異なる活性化ユニットによって使用できます。攻撃に参加している活性/非活性ユニットについては、戦闘値修正チャートを調べません。(例外: このボーナスは、包囲された CCF ユニットに適用しません。下記を参照。) これらの倍化は、CCF の全面介入の攻撃ボーナスに追加して適用せず (下記を参照)、1 つのボーナスのみを適用できます。

中国人民志願軍 (CCF) 全面介入の攻撃ボーナス [CCF Full Intervention Attack Bonus] : CCF の全面介入が発生したアクション・フェイズと直後のアクション・フェイズ中 (たとえこのフェイズが次のターンに発生するとしても)、全ての CCF (非北朝鮮軍) の攻撃値は 1.5 倍 (端数切り上げ) になります。攻撃に参加している活性/非活性ユニットについては、戦闘値修正チャートを調べません。(例外: このボーナスは、包囲された CCF ユニットに適用し

ません。下記を参照。) この倍化は、最初の CCF 攻撃ボーナスに追加されず(上記を参照)、1つのみのボーナスを適用できます。プレイヤー諸氏が、CCF の全面介入攻撃ボーナスがもはや適用されないときを忘れないため、ターン記録欄上の全面介入が発生したフェイズの1アクション・フェイズ先に、「CCF の全面介入終了」[“End Full CCF Intervention”] マーカーを置きます。マーカーによって占められたアクション・フェイズの終了時、CCF の全面介入攻撃ボーナスは、ゲームの残りについて使用できません。

包囲された中国人民志願軍 (CCF) ユニット [Surrounded CCF Units] : 攻撃しているいずれかの CCF ユニットが上記で述べた2つのボーナスのどちらかを受けるための資格を持つ瞬間、国連軍が占めるヘクス又は国連軍の支配地域(北朝鮮軍が占めるヘクスではない)によって包囲されているとき、そのユニットは攻撃ボーナスを受け取ることが禁じられます。その代わりに、その攻撃値は0.5倍となって端数を切り上げます。

19.4 中共軍の主導権期間 [Chinese Initiative Period]

中共軍の限定介入が発生したターンとそれに続く2ターンは、「中共軍の主導権期間」[“Chinese Initiative Period”] が有効です。現行ターンの2ターン先のターン記録欄上に「CCF の主導権終了」[“End CCF Initiative”] マーカー(誤って「Level」と表記されています)を置きます。この未来のターンの終了時、マーカーが取り去られ、中共軍の主導権期間は終了します。例えば、中共軍の限定介入がターン6の第2アクション・フェイズに発生したら、中共軍の主導権期間はターン6の残りターン7と8を通して有効です。以下の特別ルールは、中共軍の主導権期間中に適用します。:

北朝鮮軍の集積所 [NK Depots] : 北朝鮮軍プレイヤーは、集積所を使用しません。したがって、集積所配置、集積所状態、集積所補給レベル、補給ポイント消費セグメントを飛ばします。このときにマップ上の北朝鮮軍の集積所は取り去られますが、北朝鮮軍の未消費補給ポイント・ボックス内の補給ポイントに影響はありません。国連軍プレイヤーは、通常集積所を使用します。中共軍の主導権期間は、国連軍プレイヤーによって消費された補給ポイントにかかわらず、北朝鮮軍プレイヤーが常に主導権を持ちます。北朝鮮軍プレイヤーは、オペレーション・シークエンス中に実行できるオペレーションの数を判定しているとき、自軍主導権表の「中共軍の主導権期間」コラムを使用します。北朝鮮軍のアセットは、この期間中に移送や再割り当てができず、その親戦闘ユニットが除去された瞬間に除去されます。ただし、マップから取り去られた北朝鮮軍の集積所が有したアセットは、自由に北朝鮮軍/CCF 戦闘ユニットへ割り当てることができます。

北朝鮮軍/中国人民志願軍の戦闘値 [NK/CCF Combat Values] : 中共軍の主導権期間中、北朝鮮軍プレイヤーは決して戦闘値修正チャートを調べません。全ての北朝鮮軍/CCF ユニットは、戦闘でその記載された攻撃値と防御値を使用します。**例外** : CCF (北朝鮮軍ではない) 師団は、中共軍の攻撃値ボーナスについての資格を持つと、その記載された攻撃値を増加させることができます。19.3を参照。中共軍の主導権期間中も、いずれかの北朝鮮軍/CCF ユニットが戦闘に参加していたら、国連軍が占めるヘクス又は国連軍の支配地域(北朝鮮軍が占めていない)によって包囲された瞬間に、そのユニットの攻撃値と防御値が0.5倍にされて、端数を切り上げます。

19.5 ソヴィエト軍の介入 [Soviet Intervention]

北朝鮮軍プレイヤーは、以下の2つの条件の1つが満たされたら、いずれかの増援セグメントにソヴィエト軍の介入達成を試みることができます。(同じセグメントに中共軍とソヴィエト軍の介入を試みることができます。)

1. 非韓国国連軍ユニットがハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] 地方を占める。
2. 非韓国国連軍ユニットがハムギョン北道 [Hamgyong-Pukto] 地方内のヘクスを占め、国際緊張レベルが4以上。

北朝鮮軍プレイヤーがソヴィエト軍の介入を試みると、サイを振ってソヴィエト軍介入表を調べます。修正は適用しません。結果は「Yes」(ソヴィエト軍の介入が発生)又は「No」(発生しない)で述べられます。ソヴィエト軍の介入が発生したら、北朝鮮軍プレイヤーは再びそれを要求できません。それが発生しなければ、上記の条件の少なくとも1つが有効である限り、未来の増援セグメントに再びその達成を試みることができます。

介入によるソヴィエト軍の増援 [Soviet Reinforcements Due to Intervention] : 北朝鮮軍プレイヤーは、ソヴィエト軍の介入が発生したら以下のソヴィエト軍師団を受け取ります。:

ソヴィエト軍の介入ユニット [SOVIET INTERVENTION UNITS]

第17親衛師団
第73師団
第265師団

ソヴィエト軍増援の配置 [Placement of Soviet Reinforcements] : 増援のソヴィエト軍師団は、中共軍の限定介入で述べたごとく、配置されるまでマップ上のソヴィエト軍待機ボックス内に保持されます(19.2を参照)。ただし、ソヴィエト軍ユニットは、マップ上の単一ソヴィエト軍配置ヘクス(ファムドン [Hocam-dong]、8949)にのみ置くことができます。



20.0 NATIONALIST CHINESE FORCES 中国国民党軍部隊

ターン4から開始して、いずれかの増援セグメント開始時、国連軍プレイヤーは中国国民党軍の介入を宣言できます。それを行うと、国連軍プレイヤーは中国国民党軍の増援を受け取ります。

(例外：北朝鮮軍プレイヤーがすでに中共軍の台湾侵攻を宣言していたら、国連軍プレイヤーはこの宣言を行うことができません。(19.1を参照))

この宣言は自動的で、サイ振りを要求されません。ただし、宣言は増援セグメントの開始時—北朝鮮軍プレイヤーが中共軍の介入に関していかなる決断も行う前に行われなければなりません。(19.2を参照)。

中国国民党軍の増援 [Nationalist Chinese Reinforcements]：中国国民党軍の介入が発生したら、国連軍プレイヤーは以下の中国国民党軍師団を受け取ります。：

中国国民党軍の介入ユニット [NATIONALIST CHINESE INTERVENTION UNITS]

- 第1師団
- 第2師団
- 第3師団

中国国民党軍増援の配置 [Placement of Nationalist Chinese Reinforcements]：中国国民党軍の増援は、FEC GHQ 予備ボックス内の提供されたスペース内に置かれます。これらは、その後の配備セグメント (13.1 を参照) 又は強襲上陸によるアクション・フェイズ (11.2 を参照) に、マップ上へ移送できます。中国国民党軍の介入後に北朝鮮軍プレイヤーが中共軍の台湾侵攻を宣言したら、中国国民党軍はマップ上に留まり、取り去られません。中国国民党軍のユニットは再建できず (9.5 を参照)、統合も使用できません (10.2 を参照)。

中国国民党軍介入の影響 [Effects of Nationalist Chinese Intervention]：中国国民党軍の介入は、ゲームの残りについて国際緊張のサイ振りを修正します (18.5 を参照)。北朝鮮軍プレイヤーは、未だに中共軍の限定介入を行っていないければ、それを要求することもできます (19.2 を参照)。



21.0 UN VICTORY POINTS 国連軍の勝利ポイント

ターン2から開始して、各勝利ポイント・フェイズ中、国連軍プレイヤーは勝利ポイント (VP) を得失します。このフェイズは、ターン1に発生しません。国連軍プレイヤーは、国連軍勝利ポイント記録欄上で自軍の VP 合計を管理します。ゲームの終了時、勝者を判定するため、国連軍プレイヤーによって獲得された VP の合計数を勝利条件と比較します (22.2 を参照)。

勝利ポイントの獲得 [Gaining Victory Points]

国連軍プレイヤーは、勝利ポイント・フェイズ中に都市ヘクスを支配することで VP を獲得します。各都市は、マップ上に記載された1～6の VP 値を持ちます。国連軍プレイヤーは、たとえ1ターン以上早期に VP を受け取ったとしても、都市の支配について VP を受け取ります。

都市の VP 値 [CITY VP VALUE]

都市名	ヘクス番号	勝利ポイント
シンジュ [Sinuiju]	7102	6
ハイゼイン [Hyesanjin]	7932	5
マンポ [Manp'o]	8017	5
ナジン [Najin]	8649	5
チョンジン [Ch'ongjin]	8244	4
ソウル [Seoul]	3815	4
ピョンヤン [P'yongyang]	5709	4
ウォンサン [Wonsan]	5522	4
プサン [Pusan]	0928	4
テジョン [Taejon]	2416	3
インチョン [Inch'on]	3713	2
テグ [Taegu]	1625	2
ハムン [Hamhung]	6324	2
フンナム [Hungnam]	6224	2
チャナンポ [Chinnamp'o]	5405	2
他の全て		1

勝利ポイントの喪失 [Losing Victory Points]

勝利ポイント・フェイズ中、国連軍プレイヤーは現行の国際緊張レベルをチェックします。このレベルを4倍にし、この結果に相当する数の VP を失います。例えば、国際緊張レベルが3であると、12VP を失います。国際緊張セグメントがターン1と2に発生しないため、少なくともターン3になるまで国連軍プレイヤーは国際緊張のために VP を失うことができません。

国連軍の勝利ポイント記録欄 [UN Victory Point Track]

国連軍プレイヤーは、ゲーム中に蓄積された自軍 VP の合計を国連軍勝利ポイント記録欄上で管理するため、3枚の勝利ポイント・マーカーを使用します。「VP x1」マーカーは、0～9記録欄上で使用させ、「VP x 10」マーカーは「00～90」記録欄上で使用させ、「VP x 100」マーカーは「000～300」記録欄上で使用されます。VP の得失は、勝利ポイント・フェイズ中にのみ発生します。

勝利ポイントの例: ターン7の開始時、国連軍 VP の合計は 119 です。このターンの勝利ポイント・フェイズ中、国連軍プレイヤーは以下の都市を支配しています。: ソウル (4 VP)、プサン (4 VP)、テグ (2 VP)、マサン (1 VP)。したがって、国連軍プレイヤーは、都市の支配について 11VP を獲得します。ただし、現行の国際緊張レベルが2なので、4倍すると国際緊張のために8 VP を失う結果となります。国連軍プレイヤーは、全体で3 VP を獲得しています。国連軍勝利ポイント記録欄上で、VP マーカーを 122 へ調整します。



22.0 ENDING THE GAME ゲームの終了

上級ゲームのシナリオは、以下の3つの方法で終了する可能性があります。

第三次世界大戦 [World War III]：国際緊張マーカーがレベル7（第三次世界大戦）に到達した瞬間、ターンにかかわらずゲームは直ちに終了します。

軍事的勝利 [Military Victory]：国連軍又は北朝鮮軍プレイヤーが軍事的勝利の条件を満たしたら（22.1を参照）、ターンにかかわらずゲームは直ちに終了します。

ターン 12 [Turn 12]：第三次世界大戦又は軍事的勝利が発生しなければ、ゲームはターン 12 の完了時に終了します。

22.1 軍事的勝利 [Military Victory]

北朝鮮軍の軍事的勝利 [MK Military Victory]：

北朝鮮軍プレイヤーは、以下の2つの方法で軍事的勝利を獲得できます。

1. 2連続したアクション・フェイズの終了時、北朝鮮軍プレイヤーが以下の全6つの都市を支配すると、軍事的勝利で勝ちます。：

都市名	ヘクス番号
インチョン	3713
ソウル	3815
テジョン	2416
クムチョン	2021
テグ	1625
マサン	1023

2. 回復フェイズの開始時に北朝鮮軍プレイヤーがプサン [Pusan] を支配し、その瞬間にプサンが限定、強襲、攻勢の投入マーカーを有す北朝鮮軍集積所から主要又は副次指揮範囲内にあり、軍事的勝利で勝ちます。

国連軍の軍事的勝利 [UN Military Victory]：

国連軍プレイヤーは、以下の2つの方法で軍事的勝利を獲得できます。

1. 2連続したアクション・フェイズの終了時、国連軍プレイヤーが以下の全7つの都市を支配すると、軍事的勝利で勝ちます。：

都市名	ヘクス番号
ソウル	3815
ピョンヤン	5709
ウォンサン	5522
ハムフン	6324
フンナム	6224
シンジュ	7102
マンボー	8017

2. 2連続したアクション・フェイズの終了時、国連軍プレイヤーが以下の全5つの都市を支配し...

都市名	ヘクス番号
ソウル	3815
ピョンヤン	5709
ウォンサン	5522
ハムフン	6324
フンナム	6224

...プラス、2連続したアクション・フェイズの終了時、国連軍プレイヤーが以下の4つの都市のいずれか2つを支配すると...

都市名	ヘクス番号
チョンジン	8244
ナジン	8649
ヘイエゼイン	7932
マンボー	8017

...軍事的勝利で勝ちます。

22.2 勝利条件 [Victory Conditions]

ゲームの勝者は、様々な方法で判定されます。：

第三次世界大戦 [World War III]：第三次世界大戦のためにゲームが終了したら（上記を参照）、北朝鮮軍プレイヤーは決定的勝利で勝ちます。

軍事的勝利 [Military Victory]：軍事的勝利のためにゲームが終了したら（上記を参照）、その条件を満たしているプレイヤーは決定的勝利で勝ちます。

ターン 12 [Turn 12]：第三次世界大戦又は軍事的勝利のためにゲームが終了しなければ、勝者を判定するため、ターン 12 の終了時に国連軍プレイヤーの勝利ポイント記録欄からの国連軍プレイヤーの VP 合計と下のチャートと比較します。

勝者と勝利レベル	勝利ポイント
国連軍決定的勝利	210 以上
国連軍実質的勝利	183～209
国連軍限定的勝利	159～182
北朝鮮軍限定的勝利	135～158
北朝鮮軍実質的勝利	111～134
北朝鮮軍決定的勝利	110 以下



23.0 ADVANCED GAME SCENARIO 上級ゲーム・シナリオ

マップ [Map] :

このシナリオでは、全てのマップを使用します。

国連軍の機能港湾 (開始時) [Operable UN Portals] :

インチョン [Inch'on] (3713)、クンサン [Kunsan] (2111)、マサン [Masan] (1023)、プサン [Pusan] (0928)。

北朝鮮の生産センター (開始時) [NK Production Centers] :

ピョンヤン [Pyongyang] (5709)、ウォンサン [Wonsan] (5522)、ハムフン [Hamhung]、マンポウ [Man'p'o] (8017)、ナジン [Najin] (8649)、シンジュ [Sinuiju] (7102)、ヘイエゼイン [Hyesanjin] (7932)。

北朝鮮軍のセット・アップ [NK Setup] :

シナリオ 1 で提供された北朝鮮軍のセット・アップを使用します (17.1 を参照)。加えて、以下の各ヘクス内に 1 つの北朝鮮軍守備隊を置きます。:

4504
5405
5522
6224
6633
7038
8244
8649

国連軍のセット・アップ [UN Setup] :

シナリオ 1 で提供された国連軍のセット・アップを使用します (17.1 を参照)。空域ディスプレイ上又は FEC GHQ 予備ボックス内でゲームを開始する国連軍ユニットはありません。

増援スケジュール [Reinforcement Schedules] :

- A. 国連軍の増援 [UN Reinforcements] : ターン 2 から開始して、国連軍プレイヤーは各増援セグメント中に韓国軍増援表を調べます (13.1 を参照)。米軍/国連軍の増援は、国連軍の介入、米軍の動員、中国国民党軍の介入によって使用可能となります (18.0 と 20.2 を参照)。
- B. 北朝鮮軍の増援 [NK Reinforcements] : ターン 2 から開始して、北朝鮮軍プレイヤーは各増援セグメント中に北朝鮮軍増援表を調べます (13.1 を参照)。中共軍とソヴィエト軍の増援は、介入を通して使用可能となります (19.0 を参照)。

ゲームの長さ [Game Length] :

22.0 を参照。

特別ルール [Special Rules] :

なし。

勝利条件 [Victory Conditions] :

22.0 を参照。



HISTORICAL PERSPECTIVE BY JOE BALKOSKI 歴史的観点

アメリカ人にとって、朝鮮戦争は依然として謎である。ある者は「合衆国が敗北した初の戦争」と標記し、ある者は強力な共産主義の征服から旧西側南朝鮮の民主主義を保全する結果となった、冷戦時代におけるアメリカの大勝利の 1 つに挙げた。

朝鮮戦争は、アメリカの「忘れられた戦争」と見なされていた。朝鮮戦争は、第二次世界大戦中に国が一体となったアメリカ国民を愛国心の熱狂に巻き込むには至らなかった。さらには、朝鮮戦争は 15 年後に行われたベトナム戦争と本質的に似た戦いだったが、テレビ媒体を通じたアメリカのニュース・メディアの役割は、1950 年代にはまだ出現しておらず、朝鮮戦争の本質が平均的なアメリカの家庭に浸透することに失敗していた。ベトナム戦争中アメリカに衝撃を与えた国内騒動は、遥かに凶暴な日々だったにもかかわらず朝鮮戦争中には見られなかった。

朝鮮戦争はアメリカ国民からほとんど忘れられていたが、半世紀に及ぶアメリカの外交に計り知れない影響を与えた。戦争直後、アメリカの共産主義に対する認識は、政府と人民の両方の心に一貫し

た変化をもたらした。これに加えて、先の第二次世界大戦で勝利を収めたアメリカの軍事システムは、朝鮮戦争によって永久に変えられた。朝鮮戦争は、最初から最後まで核の時代に行われた最初の大きな紛争だったため、潜在的な核戦争に帰結する危機に世界の注目が集められた。朝鮮戦争は、合衆国が何年も先まで執着する外交となった新たな対外政策である、共産主義を打倒する最初の努力として戦われた。それはベトナム戦争で頂点となったが、決して紛争と共に終わらなかった。1990 年代初頭の冷戦の終わりでさえ、アジアで民主主義を保全するアメリカの献身は変化しなかった。

朝鮮戦争は、軍事勝利の概念を再定義する軍事史における重要な指標となった。紛争を通して、合衆国は総合的な戦場勝利を欠いた限定的な戦略目標を維持した。枢軸勢力の「無条件降伏」が明確なゴールだった先の第二次世界大戦と異なり、1962 年の米陸軍野戦マニュアルは朝鮮戦争を意識し、「米軍部隊の本質的な目標は、紛争を

短期間に終結させ、人類絶滅（核）戦争への波及を回避することが最良の方法で決せられるものである」と述べられた。1950年11月の後、これは朝鮮戦争におけるアメリカ政策の核心であり、ついでに言えばヴェトナム戦争を通じてもそうだった。西側の専門家たちが「柔軟な対応」と評したこのような政策を、毛沢東はアメリカを「張子の虎」にしたと揶揄した。

最初の一撃 [First Blow]

朝鮮戦争は、明確に2つ時期に分割可能である。最初は、ゲーム内で完全に扱う1950年6月25日の北朝鮮による南朝鮮侵攻と、中共軍の全面介入が国連軍を苦しめることが明白になった1950年11月25日まで続く期間である。この期間中、国連軍は限定戦争を闘い、北朝鮮人民軍を撃破して韓国大統領李承晩に率いられた単一の民主主義政府の下で朝鮮をほぼ統一するところだった。しかし、中国の介入から1953年7月の戦争の終わりまで（ゲームでは一部のみを扱う）、国連軍は全体的な目的としての軍事的勝利を拒否し、その代わりに、戦争を敵にとってできる限りコストのかかるものにし、民主的な韓国を維持するための適切な交渉による解決策を模索した。

朝鮮戦争の最初の時期は、米軍の基盤を揺るがした。第二次世界大戦後以降の戦争最初の数か月間に、米軍が従来型の陸上戦闘、特にアジアにおけるその準備ができていないことが明らかとなった。歴史家たちは、この準備不足はアメリカの「核の傘」と1940年代から持ち越された疲労のためであるとの仮説を立てた。1950年、日本に駐留していた米軍部隊は緊縮されて装備不良で、闘うための精神的準備ができていなかった。占領下での快適な任務から、南朝鮮の山中での猛烈な敵との残酷な戦闘への急激な変化は、必然的に現地での悲惨な敗北をもたらした。とはいえ、マッカーサー元帥がアメリカ軍の最初の韓国介入の犠牲的目的とした「傲慢な力の誇示」は、プサン防衛線で北朝鮮軍の流れを止めることに成功した。1950年の夏にアメリカ軍が見せた二番煎じのパフォーマンスは、実際にはマッカーサーの大胆な戦略的決断によるもので、装備の整っていないアメリカ軍を不慣れた土地で不利な状況に投入し、南朝鮮を征服から救ったことは間違いない。

傲慢な力の誇示 [An Arrogant Display]

1950年に米軍は全く戦争の準備ができていなかったが、朝鮮半島でのアメリカの軍事力増強は、インチョンでの大勝利と北朝鮮人民軍の壊滅に至り、アメリカの政策に著しい転換をもたらした。北朝鮮征伐の主力となったアメリカ軍の7個師団は、訓練も輸送も即興で行わなければならなかったため、ゼロからのスタートだった。第二次世界大戦と比較すると、真珠湾から3か月後の1942年3月初旬は、合衆国が漸固とした敵に対して7個師団で海洋作戦を発動する遙か以前のことだった。それに加えて、朝鮮の国連軍部隊が十分な物資の供給を受けていたことは、驚嘆すべき後方支援の成果だった。

このゲームの本来の目的は、朝鮮戦争について繰り返された一般の軍事—政策的誤解を正し、紛争で両陣営が直面した軍事用語でいうところの戦略的なゴール、選択、決定を作戦レベルで明確化することである。ただし、上記に加えて、ゲームはクラウゼヴィッツの格言を描写する努力を行う。「戦争は他の手段をもってする政治の継続にすぎない。...戦争は一つの政治的行為である。」朝鮮戦争では、アメリカ軍兵士と外交官は、これまでにない斬新で不可解な関係の中で、取り返しのつかない事態に陥っていた。続く戦争で、オマール・ブラッドレイ将軍は「この戦略は我々を間違った時に間違った場所で間違った相手との間違った戦争に巻き込むだろう。」と評した。未来の陸軍参謀総長マクスウェル・テイラー将軍もこう指摘した。「朝鮮戦争から得た教訓を徹底的に分析することもなく、後の政治家たちは同じ過ちを繰り返してしまった。」



THE GAME AS HISTORY 歴史としてのゲーム

ターン1：1950年6月

1950年6月25日0400時、北朝鮮人民軍は7個歩兵師団プラス戦車その他の支援部隊を持って、38度線を越えて侵攻を發動した。北朝鮮軍部隊の過半数は、南朝鮮の首都で朝鮮最大の都市ソウルを攻撃するために配備された。2個師団（第1と第6）は、韓国軍第1師団に対してケソン〜ソウル道路を攻撃南下し、更に2個師団（第3と第4）は韓国軍第7師団に対して「ウィジョンブ回廊」を下って進撃した。この地域の地形は戦車の展開に適しており、北朝鮮軍はこれらを効果的に利用した。韓国軍部隊はたちまち潰走し、ソウルは攻勢の3日後には落した。東部の山岳地形では、主要な道路が走っておらず、ソウルの戦いと接点がなく、北朝鮮軍の攻撃は韓国軍の猛烈な抵抗に遭遇した。1個北朝鮮軍師団（第2）は、38度線の南にあるチュンチョン攻撃で40%超の死傷者を被った。それにもかかわらず町は占領され、北朝鮮軍は西へ方向転換して鉄道線に沿ってソウルへ進撃した。一方、北朝鮮軍第7師団は、テベク山脈の荒涼とした山岳を通して、軽微な抵抗をうけつつ南方へ進出した。東部の沿岸道路に沿って、北朝鮮軍は攻勢のために完全な1個師団（第5）を投入した。6月の終わりまでに、この師団は韓国軍第8師団を38度線の南25マイルにある小さな村カンヌンから追い出していた。国境線の闘いが激化する一方で、南朝鮮政府はソベク山脈で対ゲリラ作戦を行っていた雑多な韓国軍部隊に、ハン川ラインの防衛につくよう命じた。

ターン2：1950年7月

6月29日、米極東軍最高司令官（CINCFE）ダグラス・マッカーサー将軍は、14名の士官と共にC-54輸送機でスウォンへ飛び、自ら戦況を視察するためハン川へ向かって北上した。彼の見解は翌日ワシントンへ送られた。「現在の戦線を保持する唯一の保証は、米軍地上戦闘部隊を朝鮮戦闘地域へ送ることを通してである。有効な地上部隊なしで空軍や海軍の使用を継続することは、決定的とはなり得ない。」ホワイト・ハウスでの短い会合の後、トルーマン大統領は朝鮮へ2個のアメリカ軍師団を送ることに同意した。

その間、いわゆる「ハン川ライン」は、ソウル近傍の北朝鮮軍部隊によって容易に瓦解した。7月最初の数日間に、ヨンドゥンポ、インチョン、スウォン（最近までマッカーサーが使用していた飛行場を含む）が陥落した。北朝鮮軍の突進に直面した韓国軍が急速に崩壊したため、初期の米軍の努力は北朝鮮軍の進撃を遅らせて遥か南に防衛線を形成するための「傲慢な力の誇示」になるとマッカーサーは決意した。参戦した最初のアメリカ軍部隊は、第21、第24

師団のBとC中隊で、タスク・フォース・スミス（スミス支隊）と命名された。この部隊は、7月5日にオサン近郊の北朝鮮軍第4師団によって払いのけられた。TFスミスに続く第34、第24師団は、ピョンテク、チョウナン、チョチウオンといったソウル〜テジョン道路に沿った村落拠点を防衛した。ただし、北朝鮮軍最初の圧力兆候を受けて一特に米軍部隊の装備が戦車と戦うには貧弱だったため、アメリカ軍部隊は潰走した。第24師団長ウィリアム・ディーン将軍はこう言った。「敵の攻撃を待たずに部隊を残した場所から、優に20マイル離れている。」事実上、第24師団全体（第19師団の3番目の連隊を含む）は、いまやクム川ラインの防衛に組み込まれ、テジョンへ至るソウル道路をブロックしていた。ただし、師団はそれでも北朝鮮軍を停止させることができず、テジョンは7月20日に陥落した。僅か2週間余りの戦闘で、第24師団は部隊の三分の一、2,400名を失った（テジョンの外で捕らえられたディーンを含む）。一連の同様な遅滞戦闘で、米第25師団はナクトン川渓谷の上流をソウル〜クムチョン道路に跨って徐々に押し戻された。

マッカーサーは、第24と第25師団が北朝鮮軍の前進をせき止めるために十分であると期待していたが、その考えが甘かったことに気づいた。北朝鮮後背地への上陸のために日本で待機していた米第1騎兵師団はポハンの安全地域に上陸し、痛めつけられた第24師団と交代するため前線へ急行した。7月の終わりまでに、第1騎兵師団はヨンドンから押し出されてクムチョン近郊で闘っていた。

その一方、韓国軍と北朝鮮軍は、テベク山脈と東部沿岸に沿って個別の戦争を行っていた。7月中旬までに、北朝鮮軍第5師団は、軽巡洋艦U.S.S. ジュノーとその他のアメリカとイギリスの軍艦の支援で韓国軍の抵抗が硬化する前に、ほぼヨンドクに到達していた。7月の終わりまでに、北朝鮮軍はポハンを突破しかけ、国連軍司令部は間もなく「プサン防衛線」と呼ばれることになった、東部の頼みの綱を保持することに決めた。

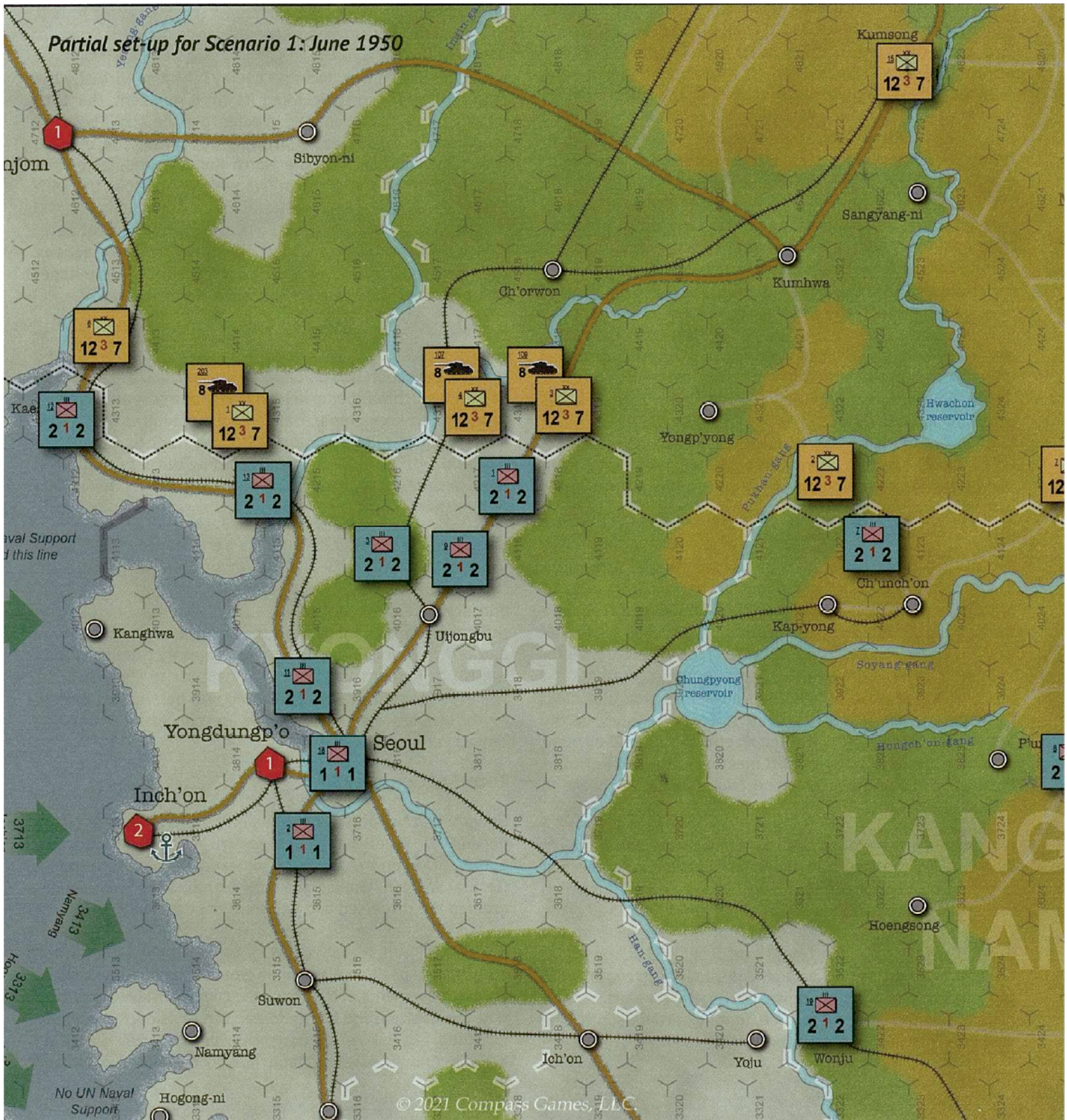
ターン3：1950年8月

マッカーサー将軍は、将来、相当な数の米軍増援が到着したときに発動される攻勢作戦の跳躍台として、朝鮮の南東部分を確保することに決めた。米第8軍司令官ウォルトン・ウォーカー将軍は、分散し痛めつけられたアメリカ軍と韓国軍部隊に、南部のマサンから東部のポハンまで巨大な半円状のナクトン川ラインを「死守せよ」と命じた。北朝鮮軍師団が機械化されていなかったにもかかわらず、その迅速な移動によって国連軍の状態は悪化していた。例えば、北朝鮮軍第6師団は、朝鮮半島南西部を横切って電撃戦を実施し、8月初旬までにクンサン、チョンジュ、クァンジュ、モッポを占領し、

THE KOREAN WAR

軽微な抵抗を受けながら南部の高速道路に沿ってマサンへ向かって前進した。米軍第1海兵臨時旅団（第5海兵と支援部隊）は、マッカーサーが上陸反攻作戦のために温存したかったにもかかわらず、この脅威をせき止めるためにマサンへ急行しなければならなかった。米軍第25師団は、やはりこの戦区へ短時間で移された。絶え間ない北朝鮮軍の攻撃にもかかわらず、この月の終わりまでにプサン防衛線の南方部分は安定した。防衛線の東側では、北朝鮮軍が「キョンジュ回廊」を下ってプサンへ入ることを防ぐため、分散した韓国

軍部隊がポハン近郊に集結した。この防衛は成功し、北朝鮮軍の進撃は停止させられた。ただし、プサン防衛線の最も重要な戦区はテグ正面だった。北朝鮮軍はテグ周辺の半円状内に5個師団を集中し、8月上旬に大攻勢を発動した。この攻勢に対する部隊は、米第1騎兵師団、第23歩兵師団（2番目の師団で、合衆国から直接到着した最初の米陸軍師団）、第1と第6韓国軍師団（両者は酷く損害を出していた）だった。北朝鮮軍は、テグの北で大規模な突破を行い、



前進して都市を砲兵の射程内に入れた。韓国政府はテグを撤収することに決め、プサンへの大量の避難民の流れを誘発した。それにもかかわらず国連軍は防衛線を維持し、局地的な反撃さえ実施した。第2師団の残りが到着し、形勢を変える手助けをした。その月の終わりまでに、プサン防衛線は堅固に確保されたが、全ての地点で猛攻を受けた。

ターン4：1950年9月

北朝鮮軍の電撃戦がナクトン河岸で尽きた大きな原因の1つは、200 マイルを超える貧弱な道路と破壊された鉄道補給の流れによって現出した兵站上の悪夢だった。北朝鮮からナクトン川への補給ルートは、主として日本に基地を置く極東空軍 (FEAF) による絶え間ない航空攻撃下にあった。それに加えて、東岸道路を下って攻撃している北朝鮮軍部隊と南部でマサンを強襲しているそれは、事実上北朝鮮軍の主要な補給ルートから外れており、これらの部隊が攻撃した際に急速に弾薬が不足した。これとは対照的に、アメリカ軍と韓国軍部隊はいまやプサンの玄関口で闘っており、この港湾には大量の補給物資が蓄積され始めていた。

それでも、北朝鮮人民軍はいまや数千人の未訓練補充（その多くは、嫌々参加した南朝鮮人だった）を火線の中に注ぎ込み、プサン防衛線を叩き続けた。ポハン近郊の韓国軍正面は崩壊に瀕し、マサン近郊のアメリカ軍ラインが数か所で突破されたにもかかわらず、プサン防衛線は無傷で留まった。ウォーカーは、新たに到着したイギリス軍第 27 旅団と米第 3 師団に付属した第 65 歩兵（プエルトリコ州兵）を含む、事実上自身の全ての部隊を前線に投入することを強いられた。

9月初旬、ウォーカーのアドバイスとは逆に、マッカーサーは第1海兵臨時旅団を朝鮮から引き上げ、合衆国からの種々雑多の海兵部隊グループと地中海の第6艦隊と統合し、第1海兵師団を編成した。日本を離れたことがない米第7師団も、増強されて上陸訓練を施された。プサン防衛線の安定と共に、これらの部隊はマッカーサーが7月の始めから計画していた上陸と進撃の計画を発動できるようになった。インチョンを上陸場所としたマッカーサーの選択は、アメリカ軍の軍事階層の中で非常に物議をかもししたが、その大胆さは大きな力となり、北朝鮮軍は完全な奇襲を受けた。侵攻の最も厳しい挑戦は、インチョンの海峡と異常な潮の流れで、この障害は海軍の綿密な計画で克服された。9月15日に実施された上陸自体は、見事な成功だった。ソウルは二週間以内に奪回され、海兵たちはソウルの北でイムジン川とウィジョンブ回廊に沿って探査した。第7師団は海兵に続いて海岸を越え、ソウルから南へ導かれる補給線を遮断するため南と東へ展開し始めた。



THE KOREAN WAR

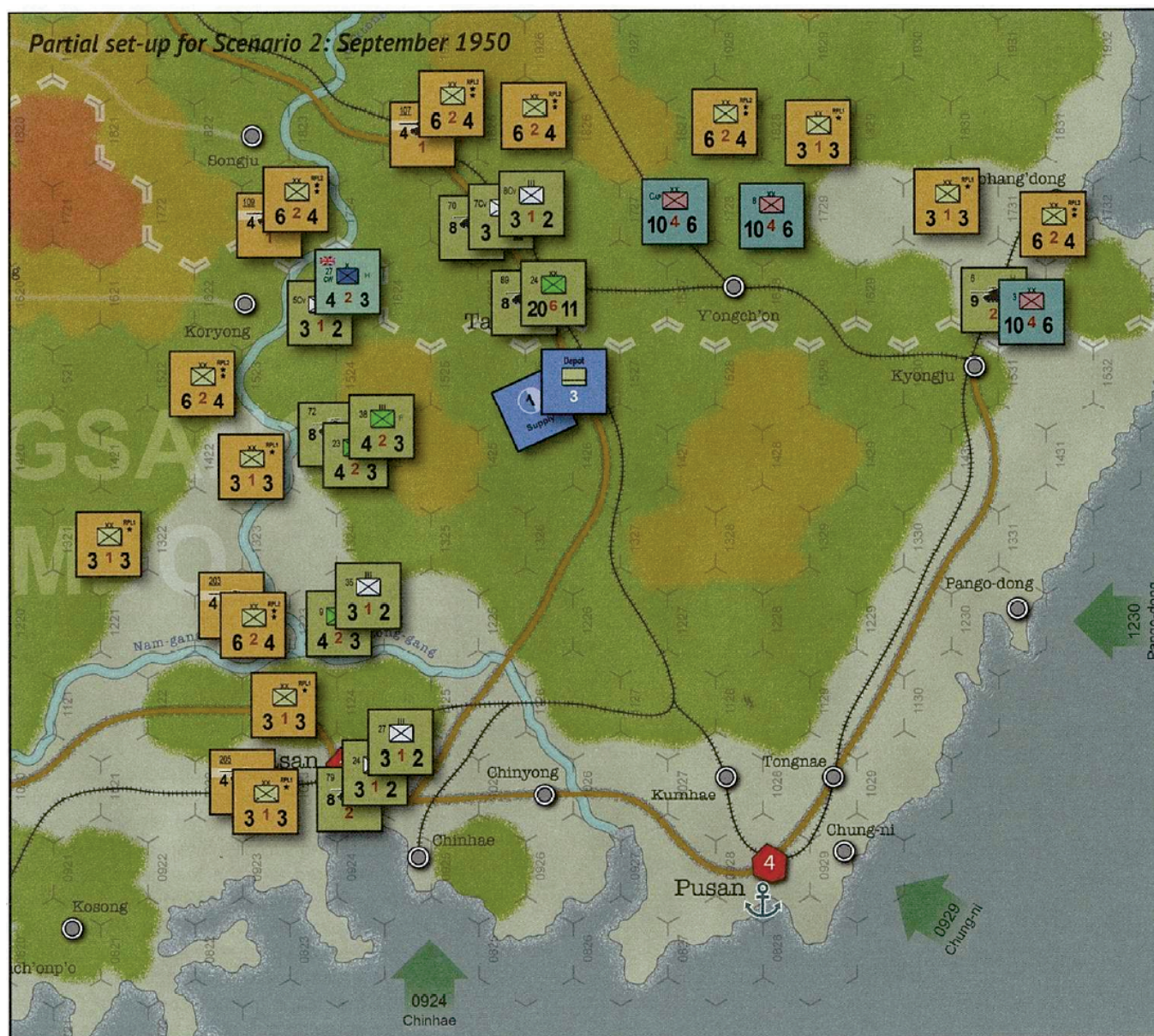
FEAFによる完全な制空権は、北朝鮮軍最良の組織が遙か南で闘っていることで、マッカーサーの成功を保証した。

インチョン上陸はマッカーサーの計画の一部のみをあらわし、インチョン侵攻と同時だったナクトンの膠着状態を打破し、北方の北朝鮮へ進撃するためのウォーカー第8軍の攻勢と同様に重要だった。北朝鮮軍がまだ13個師団の部隊で攻撃していたため、これはウォーカーにとって容易ではない任務だった。テグからクムチョンに向かう米第24師団の活性化によって導かれた強襲により、国連軍部隊はナクトン川を渡ることになった。ただし、北朝鮮軍の抵抗は頑強なままで、インチョン部隊と連結するための電撃的な攻勢はありそうに見えなかった。インチョン侵攻の直後、ナクトン川で闘っている北朝鮮軍は、戦闘を維持していくのに十分な資材を確保していた。しかし9月22日までに北朝鮮軍はナクトン川で補給の欠乏を被り始めており、後には崩壊した。僅か4日後、第1騎兵

師団の一部はオサン近郊の第7師団と連結した。南朝鮮内の組織的抵抗は事実上終了したが、多数の北朝鮮軍はゲリラ戦を実施するためにソベクとタベク山脈内に避難した。国連軍部隊は容赦なく北朝鮮軍を追撃し、その月の終わりまでに韓国軍師団の一部は38線にさえ到達した。

ターン5：1950年10月

10月は国連軍にとって論議の月だった。北朝鮮軍を撃破した瞬間、マッカーサーは国連軍が北朝鮮自体を攻撃するかどうかの決断に直面した。南朝鮮の指導層は、北朝鮮の侵攻結果によって狼狽しておらず、韓国軍部隊は10月上旬に38度線を越え、10月11日にウォンサン、10月17日にフナムを占領した。トルーマン大統領もほとんど注意を払わなかった。情報筋から中共軍の参戦をもたらすことになるとの強い示唆にもかかわらず、彼は非韓国国連軍部隊の北



朝鮮内への前進を9月下旬に承認した。北朝鮮への侵攻方法も議論された。北朝鮮東岸の大部分は、軽微な抵抗に対する韓国軍によって解放されるのが明白だったにもかかわらず、マッカーサーはウォンサンとフナム地域へ強襲上陸を実施するため、第1海兵と第70師団を再び回りくどい海上航海で朝鮮周辺へ運ぶよう命じた。インチョンでは輸送スペースが限られていたため、第7師団はプサンまで苦労して移動することになり、貴重な時間と資源を費やした。韓国軍によって解放された二週間後に海兵がウォンサンへ上陸し、掃海作業が大幅に遅れたこともあり、海兵隊員たちはこの計画を「Yo-Yo 作戦」と名付けた。10月29日、第7師団はイウォンの沿岸に上陸した。韓国軍が海岸道路を北上する際にこの町を通過した後のことである。

一方、ウォーカーの第8軍は、朝鮮西部の38度線に沿って困難な兵站状況に直面していた。インチョンの混雑と損傷のため、ウォーカーの補給物資の大部分は250マイルを超える貧弱な道路と未修理の鉄道による過酷なプサンから来ていた。10月の開始時、厳しい兵站制約の下で38度線の北で機能できたのは単一の米軍団（2個師団から構成される）のみだった。北朝鮮軍の抵抗は最小限だったが、北朝鮮の首都ピョンヤンは10月19日に占領された。翌日、米第187空挺連隊は、ピョンヤンから約20マイル北のピョンヤン〜アンジュ道路に跨って降下し、北朝鮮軍の小部隊を包囲した。10月24日までに、国連軍部隊（大部分が韓国軍）はチョンチョン川を渡り、ヤールー川の方角へ着実に前進していた。やがて第8軍の兵站問題が解決し、ウォーカーの大部隊は朝鮮戦争の最終攻勢と考えられた戦いに参加することが認められた。10月26日、韓国軍第6師団の分遣隊は、マンポの南西約35マイルのチョーサンでヤールー川に到達した。

ただし、マッカーサーとFECの情報部は知らなかったが、中国は本格的に紛争へ介入していた。中国内戦の英雄であるリン・ピョウの有名な第4野戦軍の第13軍集団からの12個師団が密かに北朝鮮へ移動し、山脈奥地のプクチレ近郊で反撃のために配備されていた。10月25日、この反撃は2個韓国軍師団を叩いて事実上撃破した。

ターン6：1950年11月

中共軍介入の証拠が増加しているにもかかわらず、国連軍部隊は攻勢を継続した。西岸道路では、米第24師団の部隊は、朝鮮と中国を隔てるヤールー川上の北朝鮮都市シニジュの僅か南18マイルの地点に前進した。しかし、中共軍の奇襲に直面して第8軍右翼の韓国軍が崩壊し、ウォーカーは包囲を回避するために第24師団を急いで戻した。11月2日、クジャンの北西約10マイルにある小さな村ウンサンで、CCF第115と第116師団が第8騎兵連隊第3大隊に突然襲いかかった。継続する戦闘が収まったとき、大隊は事実上の全戦力である600名を失っていた。

朝鮮戦争でのアメリカ軍と中共軍との間の最初の対決における不幸な成果にもかかわらず、マッカーサーはまだ中共軍の介入が重大であるとは見なさなかった。極東軍司令官の意見は、戦争への中共の参戦レベルに関して情報は曖昧なままで残されていた。それは、アメリカ軍事史上最悪の情報戦失敗の1つだったことが明らかになった。

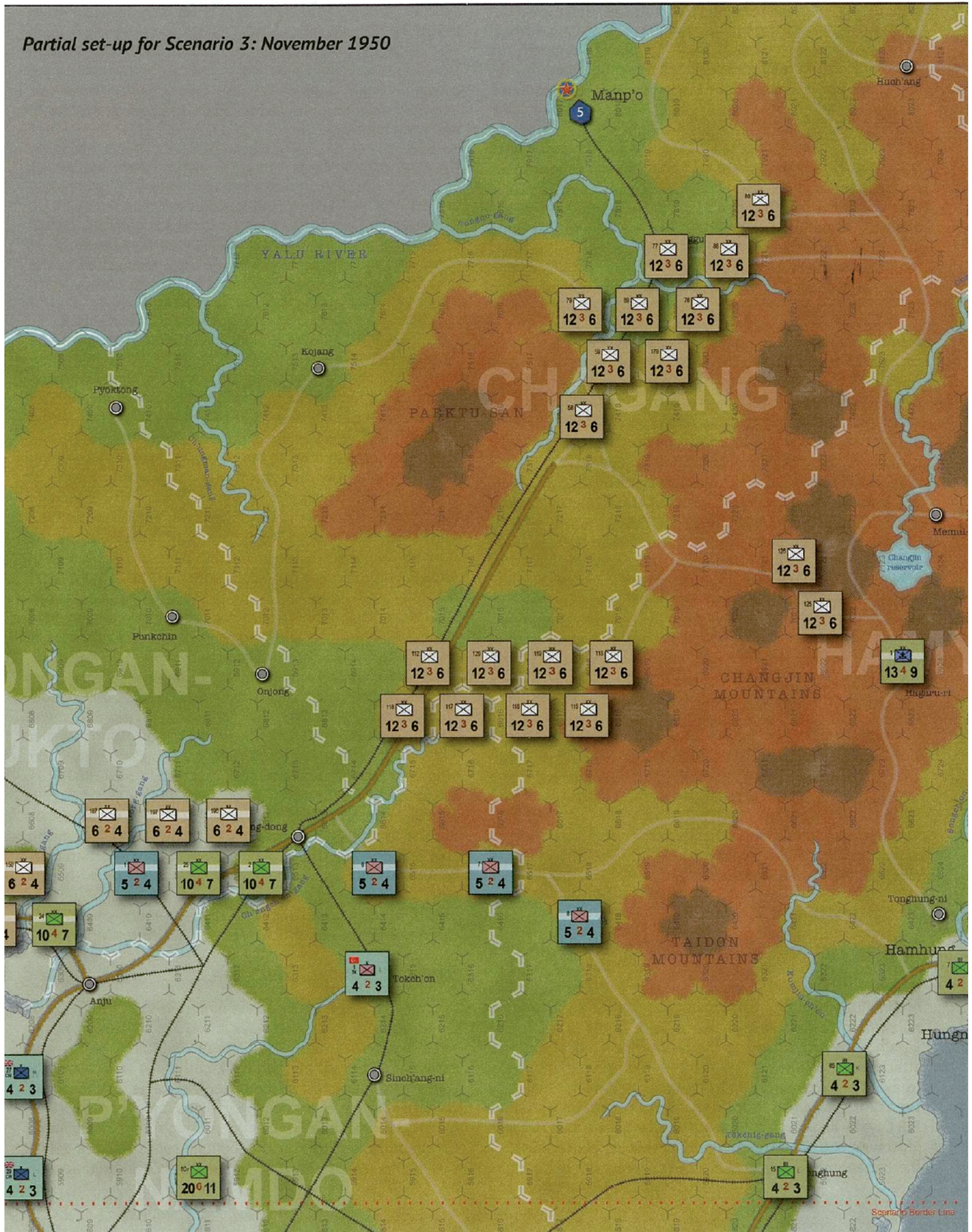
11月中旬までに、中共軍部隊が山岳内に溶け込んだため、前線は落ち着いた。この静寂は、マッカーサーの情報予知を悪い方向へ指向させた。11月17日、マッカーサーは朝鮮にいる中共軍はせいぜい30,000人であると主張したが、実際は少なく見積もっても約250,000人だった。11月下旬、極東軍司令官は、北朝鮮のヤールー川と中国国境までのラインを占領するため攻勢の継続を要求した。

いまや国連軍部隊は、2つに分かれた指揮系統で作戦しており、両者は接触がなく連絡はほとんどなかった。朝鮮の東では、第X軍団が東岸に沿って機動し、ヤールー川の南西方面数百マイルにわたって広大な朝鮮山脈が伸びていた。韓国軍が朝鮮〜ソヴィエト国境に向かって沿岸道路を前進するにしたがって、マッカーサーは第X軍団に2つの縦隊に分かれてヤールー川への進撃を命じた。第1海兵師団はフナムを作戦基地に使用し、狭い曲がりくねった道路をチョンジン（チョーシン）貯水池を通過してヤールー川へ前進した。第7師団は、プサン〜ヘイエゼイン道路に沿って更に東を攻撃した。朝鮮西部では、ウォーカーの第8軍がヤールー川北方のチョンチョンのラインから整然とした攻勢を発動していた。いまや30個師団近くまで増強された中共軍が攻撃したとき、これらの計画は動き出したところだった。その大規模な強襲はウォーカーの右側面に対して集中し、チョンチョン東の山岳道路に伸びていた不幸な韓国軍を叩きのめした。この強襲で、韓国軍3個師団が事実上掃討された。韓国軍の崩壊で米第2師団は苦境に陥り、中共軍の波から救い出されることを試みる間、11月最後の日々に酷く痛めつけられた。ウォーカーは大急ぎで撤退を命じ、トルコ軍旅団と英連邦軍第29旅団を含む新たな国連軍部隊を戦場に投入した。一方、第X軍団戦区では、幸運にも慎重に（マッカーサーには不快だった）チョンジン貯水池道路を前進していた第1海兵師団は、山岳地帯から突然出現した中共軍によって事実上包囲された。同様に、11月26日にヤールー川のヘイエゼインに到着したばかりの第7師団は、中共軍の攻勢による奇襲を受けた。

ターン7：1950年12月

12月は、3年間の朝鮮戦争で国連軍最悪の月間だった。その月の最初の週、ウォーカーの部隊は南方へ掃かれた。中共軍は容易にピョンヤンを奪回したが、第8軍の追撃は慎重に行われた。ウォーカーの部隊はほぼ全て自動車化されており、リン・ピョウの部隊が朝鮮中央山岳地帯の荒涼とした地形を通して目覚ましい機動性を示していたにもかかわらず、中共軍の前進を上回ることができた。ウォーカーの敗北は決して全面的ではなく、中共軍の戦力が最終的に

Partial set-up for Scenario 3: November 1950





明示されて情報が明らかになったとき、第8軍は必要なだけ南方へ退却しており、それを行うことで全滅を免れた。12月半ばまでに、ウォーカーの部隊は、38度線に退却していた。第8軍は壊滅こそしなかったが、混乱して意気消沈した。ウォーカーは、このラインに沿って踏み止まることを意図した。兵站の困難さと国連軍の空軍力による妨害で、中共軍は38度線まで探査したものの攻撃は控えていた。12月23日、新たな国連軍の戦線が形成され始めたとき、ウォーカーはウィジョン近郊でジープの事故により死亡した。マッカーサーは、第二次世界大戦で第82空挺師団と第XVIII空挺軍団の司令官だったマシュー・リッジウェイ將軍をウォーカーの後任に急遽選んだ。

タイム誌が「合衆国がかつて被った最悪の敗北」と呼んだ後、トルーマン陣営は朝鮮の軍事努力を放棄して国連軍部隊をインチョン又はプサンから撤収させることを真剣に検討し始めた。12月15日、トルーマンは国家的緊急事態を宣言し、中国本土の海上封鎖と戦略爆撃が真に戦略的選択肢となった。朝鮮北東部で防衛線にしがみつきの、南部のウォーカーの部隊から孤立した第X軍団の運命は、いまや大きな関心事だった。マッカーサーは、フンナムを通して第X軍団の撤収を要求した。海上からの国連軍5個師団の撤収は、もう一つのダンケルクだった。更に悪いことに、5個師団は朝鮮の荒野内で山岳道に沿って広く伸びて分散していた。アメリカ軍の軍事伝承を経てきた作戦で、米第1海兵師団は「逆方向へ攻撃」して無事にフンナムへ到着した。同様に、他の4個師団はその道筋をたどって行軍し、フンナム防衛線内に到着した。12月24日、遂に第X軍団は一人の兵士も残さず、約98,000人の民間人を連れて撤収した。

ターン8：1951年1月

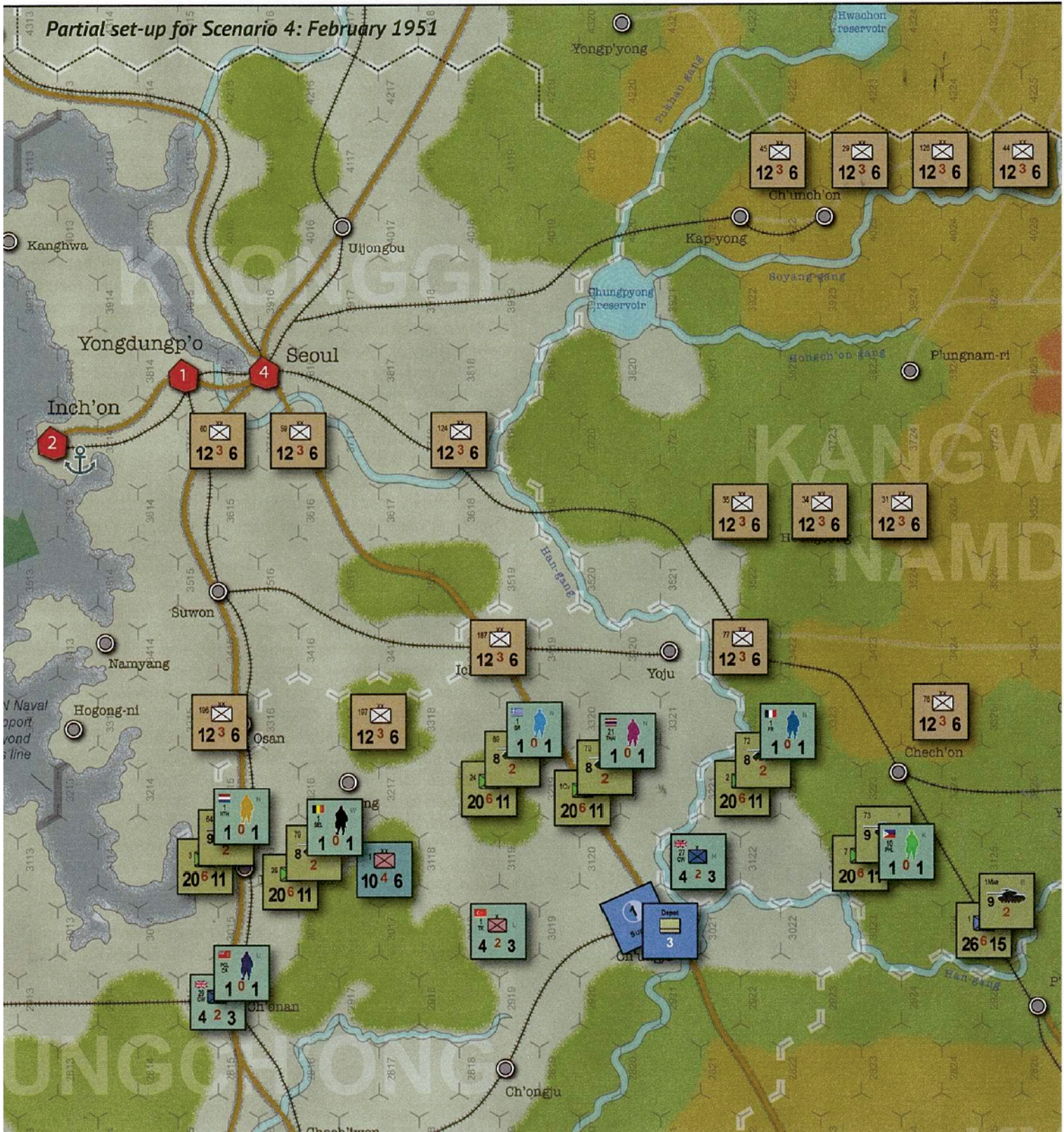
中共軍の位置や意図がリッジウェイには不明だった12月終わりの困惑した期間に続いて、中共軍は1951年1月に第8軍を攻撃した。11月下旬の度重なる失敗で、国連軍の情報は中共軍の大規模な増強や北朝鮮軍の補給物資や部隊を察知できなかった。それに加えて、国連軍部隊はかなりの程度まで戦線を強化していたが、中共軍の突破には抗すべくもなかった。1月4日、ソウルが陥落した。国連軍部隊は、西のピョンテクから東のサムチョクまで朝鮮半島を横断する総合ラインまで下がった。1月の終わりまでに、国連軍の防御は強固となり、短縮された前線（朝鮮はこのラインに沿ってが最も狭かった）とフンサムからプサンへの辛い旅の後に前線に到着し、北方の戦闘へ復帰した第X軍団の増援によって手助けされた。再び中共軍の困難な兵站が表面化し、共産主義者の攻勢は約3週間後に頓挫した。リッジウェイは、1月15日に国連軍の限定的な攻勢、ウルフハウント作戦を命じた。

THE KOREAN WAR

ターン9：1951年2月

12月、前線に沿った中共軍が第8軍との接触を断つたため、1月後半にリッジウェイの情報部では敵の位置と意図に関して混乱が生じた。彼の解決策は、中共軍の位置を特定し、自軍に攻撃精神を注入する両目的をもって攻撃することだった。リッジウェイの主要目標は領土の占領ではなく、この時点で荒廃して放棄されていたソウルですらなかった。リッジウェイは、敵に重大な損害を与えるため

に攻撃した。2月上旬、ラウンド・アップ作戦で軽微な敵の抵抗を排除してソウル近郊へ押し戻した。ただし、続くキラーとリッパー作戦では、敵が防御を固めたにもかかわらず第8軍は進撃し、いまや闘いは朝鮮戦争開始時のごとく部隊が集中し、両陣営は同時に攻勢を発動した。国連軍の火力と圧倒的な兵站の優位性は、決定的な勝利を約束するもので、マッカーサー將軍はこう指摘した。：「敵は、基地から350マイル離れた場所で戦うことは、我々の空軍と海軍が



実質的にゼロとなった状態で、すぐ後ろに「聖域」があったときは全く異なる問題であることに気づいている。」

ターン 10 : 1951 年 3 月

リッジウェイの整然とした前進は、驚くべき成功と共に続いた。月の半ばまでにソウルが奪回され、3月の終わりまでに第8軍は38度線に前進し、僅かに北朝鮮内へ越えた。敵は国連軍の圧倒的火力

を避けて、土地を明け渡し意思を持つように思われた。いまや南朝鮮から再び共産主義者が一掃され、国連軍の将来的な軍事戦略は不透明だった。国連軍は朝鮮で敵の撃滅を目指すのか、又は満州か中国本土へ戦争を拡大するのか？ あるいは、いまや元の状態に復したので、国連軍は和平を求めるのか？ マッカーサーはきっぱりと最初の道を提案し、北朝鮮内の軍事作戦は満州の飛行場と補給集積所の爆撃なしでは不可能と指摘した。しかし、部隊を参加させている大部分の国連軍国家は、紛争の早期終結を望んだ。

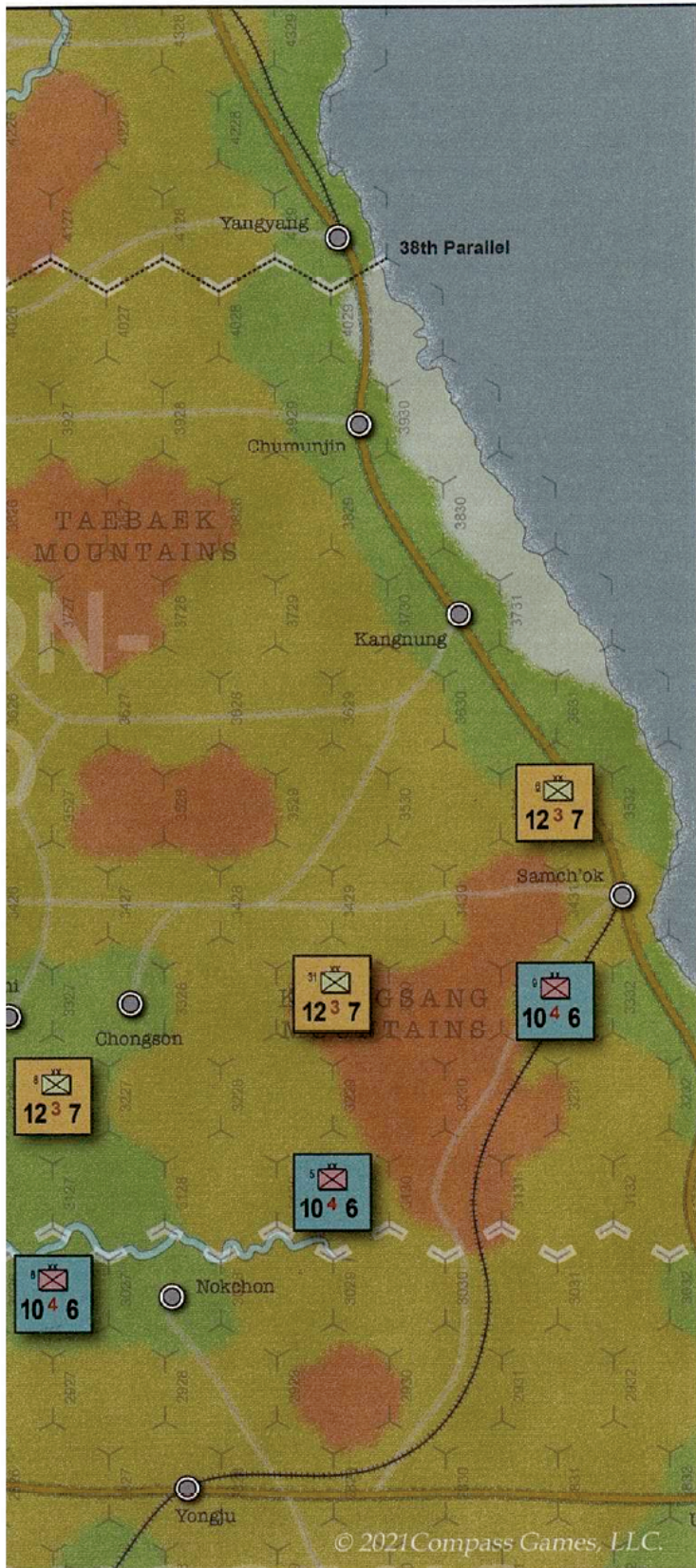
ターン 11 : 1951 年 4 月

第8軍は、ラッジドとドーントレズ作戦で整然と前進し、チョルウォンとクムファ近郊の「鉄鋼三角地帯」の重要な道路と鉄道の中核を奪取するため、北朝鮮の奥深くへと移動を試みた。しかし、リッジウェイは、中共軍の大規模な増強が間もなく大規模な敵の攻勢を引き起こすことに気づいた。その攻勢は4月22日に、イムジン西のファチョン貯水池からの500,000人の北朝鮮軍と中共軍部隊の連携した強襲となり、国連軍部隊は敵に大きな損害を与えつつ約30〜35マイルを秩序だてて撤退した。

4月11日、マッカーサーがトルーマンから電信を受け取ったとき、極東軍司令部は到着したニュースに衝撃を受けた。「大変遺憾ではあるが、あなたを連合国軍最高司令官から交代させることは、大統領で米軍部隊の最高司令官としての私の義務である。直ちにマシユー B. リッジウェイ将軍に指揮権を渡すように。」第8軍は、第二次世界大戦のノルマンディで戦闘指揮官として高く評価され、後にはジョージ・パットンの下にいたジェームズ・ヴァン・フリーと将軍の指揮に手渡された。

ターン 12 : 1951 年 5 月

この月は戦闘の小休止から開始されたが、5月16日に敵は突然25個師団で攻勢を発動した。強襲は以前に静寂だったカピョンとチュンチョン近郊の、チュンピョン貯水池東の戦区内25マイルの前線で発動された。国連軍はこの強襲に耐え、リッジウェイは西の中共軍部隊が脆弱で伸びきっていると認識して、同時に自身の攻勢を開始した。国連軍の攻勢は大きな成功を収め、中共軍に朝鮮戦争中で最悪の敗北を与えた。国連軍部隊は、1日で21,000人の敵を倒したと主張した。国連軍部隊は、再び北朝鮮の奥深く探りを入れた。紛争のシーソー状態と、両陣営の軍事的勝利が望むべくもないことが認識され、最初の和平への暫定的なアプローチへと導かれた。6月までに、前線は戦争が最終的に終了したラインに沿って固定されていた。ただし、7月半ばにケソン地域内で開始された和平交渉は、2年間の長きに亘って引きずられた。紛争を早期に終結させるという希望はすぐに失われ、言葉の戦いは紛争を全く異なる戦争へと変えていった。





KOREAN CULTURE AND GEOGRAPHY 朝鮮の文化と地勢学

「クジラの戦いでは、エビが傷つく。」これはしばしば朝鮮人が引用する古いことわざで、極東の歴史の中で祖国が演じた悲しい役割について述べている。朝鮮半島は、約 85,000 平方マイルの比較的小さな土地で（ほぼユタ州と同規模）、広い海、荒涼な山並み、広い河川によってアジアの残りから隔てられる。第二次世界大戦終結以来、朝鮮は2つの国家に分割されていたが、人々は共通の言語を話し同種の文化を持つ。中国、日本、ロシアによる極東の覇権争いで支配され、後には周辺国からの兵士による闘いに翻弄されたが、朝鮮文化は何とか生き延びてきた。「生き残るためのコストは、朝鮮人の顔に刻まれている。」と朝鮮人学者は書き残した。この精神的な歴史は、半島の遠隔性と完全な美德とが組み合わされて、朝鮮を「東洋のアイルランド」と呼ぶ外国人もいる。事実、韓国の東隣にある大国日本との緊張関係は、アイルランドと大英帝国の関係に類似している。

朝鮮戦争が終了した 1953 年の前線は、軍事的な境界線に過ぎなかった。実際、非武装地帯 (DMZ) と呼ばれる場所は、2つの異なる朝鮮半島の境界線とよく似ている。その共通する言語と文化にもかかわらず、朝鮮の北部と南部は、地形、気候、経済に関して明らかに対照的である。これらの要因は、朝鮮戦争が勃発する前から、韓国社会の分裂を引き起こしていたのである。アメリカ南北戦争が北部と南部との間に文化的差異を形成してエスカレートさせたため、19 世紀始めに歴史家たちによって「感情的な争い」と考えられたように、朝鮮戦争は、20 世紀をどのように歩んでいくかについて、自分自身と折り合いをつけることができなかった社会の中での必然的な争いと考えることができる。朝鮮にとって不幸だったのは、本来であれば、政治外交以前の限られた内戦に過ぎなかったものが、第三次世界大戦を引き起こす寸前の国際闘争にまで発展したことだ。

対照の国 [Land of Contrast]

赤道を基準にすると、朝鮮半島はアメリカ大陸と似ている。最南端地点（北緯 34 度 18 分）は、ロサンゼルス又はノース・カロライナ州のケープ・フィアーと同じ緯度にある。最北端地点（北緯 43 度 01 分）は、オレゴン州のユージン又はメイン州のポートランドと比較できる。北部国境線の一部を除き、朝鮮は完全に海洋と河川によって囲まれている。西側の浅い黄海（ファンヘ又は西海）は劇的な干満で有名で、25 フィートの満ち引きがある。これは世界で二番目に大きな潮の変化である。53 フィートあるフンディのノヴァ・スコシア湾は最大の干満を持つ。これらの干満は、黄海の海底

山脈と組み合わせられ、その結果、急速に変化する海岸線と 3,300 以上の島を持つ特異な海岸線が生まれた。マッカーサー将軍が西岸のインチョンに強襲上陸を行うと宣言したとき、当初、統合参謀本部は黄海の地質学上の課題によって潜在的問題が誘発されることを恐れた。

朝鮮の東側は日本海（トンヘ又は東海）で、黄海よりも遥かに深い水深を持つ。朝鮮東部の山脈はこの沿岸から直接海へ下り、比較的浅い泊地すら有す海岸線を形成している。その南端の日本海の最も狭い地点は、日本から朝鮮まで僅か 120 マイルを隔てるに過ぎない。この海峡内で、1905 年にロシア海軍と日本海軍との間で決定的なツシマの海戦が行われた。

北朝鮮では、ヤールー川（鴨緑江）とトゥメン（豆満江）川渓谷の荒涼とした荒野が朝鮮と中国を、11 マイルの間隔でソヴィエト連邦とを分けている。これらの河川は、そのコースは比較的取るに足らないが、通過不能な山脈近くを巻き込んでいる。1950 年の秋、国連第 8 軍の部隊は、軍事戦役においてこの地方が兵站上の厳しい条件を持つことを発見した。北朝鮮にとってヤールー川は大きな水力発電の源だったので、朝鮮戦争の初期段階でマッカーサーは河川に沿った様々な発電所の破壊を認めるよう懇願した。しかし、中国やソヴィエト連邦の参戦を恐れた統合参謀本部からの許可は下りなかった。

風向きの変更 [Shifting Winds]

「凍てついた朝鮮」の雪山の中にいる凍てついた海兵隊員の写真を思い浮かべながら、ほとんどのアメリカ人は朝鮮を北極の荒地と考えている。事実、朝鮮の気候は極めて多様で、合衆国の大陸性天候に近い可変性を持つ。11 月から開始して、朝鮮半島はシベリアと満州からの、南方へ移動する乾燥した冷たい空気によって支配される。北朝鮮の内陸高山地方では、これらの卓越した風が厳しい寒気を持ってくる可能性がある。チャガンとヤンゲン地方内のいくつかの地点では、1 月の平均気温は華氏マイナス 6 度である。ただし、南部沿岸部の気温は遥かに暖かい。実際、南朝鮮の南部沿岸地方内では、凍結は極めて稀である。

春の到来と共に、満州の砂漠から北風が黄砂の雲をもたらす。春が進むに連れて、シベリアの北風が再び吹き始め、反対方向への空気の流れによって入れ替わる。これらの南風は、半島に降雨を伴う暖かい湿った空気をもたらす。事実、朝鮮の降水量の三分の二は 6 月から 9 月の間に生じる。この期間中、特に 8 月には、南から鞭打つように 1 つ以上の台風が朝鮮に来る可能性がある。冬の嵐の前の静けさと言われるのは、南風が戻ってきたシベリア風に負け始める

10月のことである。この時期に、朝鮮は最大の自然の素晴らしさを発揮する。

豊饒な土地 [Land of Plenty]

朝鮮半島は、事実上 600 マイルの長さを持つ巨大な山塊である。朝鮮地形の最も著しい特徴の1つは、半島の約 20 パーセントのみが平地で耕作可能であることだ。この事実、この小さな国土に、2つの朝鮮が 7,500 万人（2018 年現在）を超える人口を抱えていることを考えると、さらに注目に値する。今日、南朝鮮は世界で最も人口過密な地域の1つである。

朝鮮戦争が勃発する前、南朝鮮の社会は事実上非工業的だった。南部は暖かい気候と多雨であるため、南部の人口は圧倒的に農民が多かった。南朝鮮では巨大な漁業も発達しており、世界で7番目の大きさだった。鉱物資源と水力発電が不足していたため、南朝鮮の重工業の発展はゆっくりだった。

南朝鮮は、実際には2つの異なる地方に分割され、東へ伸びているテベク山脈によって分けられる。テベク（並びにその南への延長であるソベク）から、陸地は徐々に西へ勾配している。山脈の西は比較的開墾され、農業が常に最優先にされてきていた。ただし、テベクの東では、山脈が急激に海へと落ち込み、20 マイルに満たない幅の狭く長い沿岸地帯が生じている。山脈から日本海へ急速に流れる河川や小川は、急峻な溪谷の壁によって他のそれから孤立し、耕作可能な数百の小さなポケットを形成していた。西岸と異なり、東部の沿岸域は港湾に適した場所が非常に少ない。それに加えて、南朝鮮の残りと比較して、その人口密度は低い。

南朝鮮東岸の孤立は、朝鮮戦争の初期段階の実施に深い影響を持った。1950 年の北朝鮮軍の初期の侵攻と秋の国連-韓国軍の反撃は、本質的に2つの異なる戦役に分割される。両陣営の主力を含む主要な戦いはテベクの西で行われ、二番目の戦役では各陣営が一握りの師団のみを参加させ、山岳東の沿岸道路に沿って猛威を振るった。東部戦役の孤立性はほとんど全般に及んだ。テベク山脈に道路が通っているのはごくわずか、山を越えている道路も大規模な軍事作戦には適していなかったからである。更には、鉄道はただの一点でのみテベクを越えた。南朝鮮の全ての主要高速道路は一般的に南北方面へ向かい、事実上これらの道路は全てソウルに導かれた。概して、軍事史家たちは、北朝鮮軍が侵攻において山岳の東西両方の異なる攻勢を同時に支援することを試みた戦略が、基本的には間違っていたと主張する。北朝鮮軍部隊の不十分な兵站柔軟性と限定された資源は、攻勢を同時に失敗へと導いた。他方、マッカーサー將軍

はその戦略公式の中で南朝鮮の特異な地形の優位性を明らかに利用した。1950 年のインチョン侵攻の主張は、ソウルの早期奪回がプサン防衛線周辺で交戦している北朝鮮軍部隊の再補給を大きく妨害することになると想定していた。

分割された土地 [A Land Divided]

朝鮮戦争が勃発する前の朝鮮社会の階層化の理由の一つは、土地の多様性にあった。地質学上の偶然により、事実上、石炭、亜鉛、タングステン、鉄のような鉱物資源は北朝鮮内に埋蔵されていた。その結果として、1950 年にほぼ全ての朝鮮工業地帯は38度線の北、特にピョンヤン近郊の西岸とハムン周辺の東部に位置した。ただし、北朝鮮内の農業は南のそれと比較して常に貧弱で、それは北朝鮮国土の 80% が山岳であるためだ。それに加えて、耕作に適した僅かな地域の大部分は、肥沃な土地ではない。

南朝鮮の東岸へ走るテベク山脈は、半島全体の長さに亘って北東へと続く。ただし、38 度線の北では、山脈は大きな支脈に分かれ、南西〜北東の軸と並行に走っている。これらの山岳地方は非常に広範囲に及び、1950 年には事実上人が住んでいなかった。1950 年の秋、国連軍の北朝鮮内における攻勢中、山岳の範囲は戦役の過程に重大な影響力を持った。高地を抜ける東西の連絡ルートが貧弱なため、マッカーサーの北方突進は2つの異なる正面で実施された。：ウォーカー指揮下の集中した第8軍は西岸部で、アーモンドの分散した第X軍団は東部だった。2つの部隊の間には連携がほとんど或いは全くなく、事実、第8軍の東端部隊からパトロール隊は一週間の辛い路外移動を行い、第X軍団西翼の所在を発見した。アーモンドの第X軍団は、限られた数の部隊と貧弱な物資を持ち、山岳道路と現代軍隊の兵站路に全く適さない小道に沿ってヤールー川へ前進せよとの困難な命令を受けた。米第7師団が 11 月にヘイエゼインでヤールー川に達したとき、最寄りの友軍部隊である第1海兵師団から道もない荒野を 60 マイル以上も離れて分離していた。11 月 25 日、中共軍による激しい反撃が誘発されて国連軍の部隊間に巨大な隙間が開けられ、軍事組織は通過不能と見なしていた、兵站路がほとんど或いは全くない貧弱な山岳小道を越えて、歩兵の大群が展開していることを国連軍司令官は知った。全方面から攻撃されて、国連軍部隊は戦争で最悪の敗北を被った。

朝鮮地形の案内 [A Guide to Korean Place Names]

朝鮮の地理では、通常地名にはそれを意味する言葉が加えられる。この実践は、THE KOREAN WAR のゲーム・マップ上でも従われており、プレイヤー諸氏の便宜のため以下に朝鮮語の接尾辞のリストが用意されている。朝鮮戦争当時、米軍の朝鮮地図はしばしば手書きで一貫性がなかった。ゲーム・マップでは、朝鮮地名の綴りは

THE KOREAN WAR

1950 年代と 1960 年代の米軍マップに準拠したが、現代マップには多くのヴァリエーションが見られる。

推奨文献 [Suggested Reading]

朝鮮戦争について更に読みたい向きのため、入手できる最良の書籍の小目録を以下に提供する。:

Appleman, Roy. *South to the Naktong, North to the Yalu*. Washington: Office of the Chief of Military History, 1961.

Fehrenbach, T.R. *This Kind of War*. New York: Macmillan, 1963.

Hermes, Walter G. *Truce Tent and Fighting Front*. Washington: Office of Chief of Military History, 1963.

Marshall, S.L.A. *The River and the Gauntlet*. New York: Time Reading Program, 1962.

Montross, Lynn. *U.S. Marine Operations in Korea* (5 vols.). Washington: Historical Branch HQ USMC, 1954.

Sawyer, Robert K. *Military Advisors in Korea: KMAG in Peace and War*. Washington: Office of the Chief of Military History, 1962.

Schnabel, James F. *Policy and Direction: The First Year*. Washington: Office of the Chief of Military History, 1978.

米陸軍連隊の所属師団 [Divisional Affiliation of US Army Regiments]

朝鮮戦争における米陸軍師団の編成は、今日とは大きく異なるものだった。各師団は 3 個連隊を含み、恒久的にその師団の編成表と装備 (TO & E) を割り当てられた。ゲームであらわされた米軍連隊の所属は以下のとおりである。:

第 1 歩兵師団	第 4 歩兵師団	第 2 歩兵師団	第 7 歩兵師団	第 1 騎兵師団
第 16 歩兵連隊	第 8 歩兵連隊	第 9 歩兵連隊	第 17 歩兵連隊	第 5 騎兵連隊
第 18 歩兵連隊	第 12 歩兵連隊	第 23 歩兵連隊	第 31 歩兵連隊	第 7 騎兵連隊
第 26 歩兵連隊	第 22 歩兵連隊	第 38 歩兵連隊	第 32 歩兵連隊	第 8 騎兵連隊

第 3 歩兵師団	第 24 歩兵師団	第 25 歩兵師団	第 28 歩兵師団 (ペンサルヴェーニア州兵)	第 29 歩兵師団 (メリーランド/ヴァージニア州兵)
第 7 歩兵連隊	第 19 歩兵連隊	第 24 歩兵連隊	第 109 歩兵連隊	第 115 歩兵連隊
第 15 歩兵連隊	第 21 歩兵連隊	第 27 歩兵連隊	第 110 歩兵連隊	第 116 歩兵連隊
第 65 歩兵連隊 (プエルトリコ州兵)	第 34 歩兵連隊	第 35 歩兵連隊	第 112 歩兵連隊	第 175 歩兵連隊

第 43 歩兵師団 (ロード・アイランド/コネティカット州兵)	第 45 歩兵師団 (オクラホマ州兵)	第 1 海兵師団	第 2 海兵師団
第 103 歩兵連隊	第 157 歩兵連隊	第 1 海兵連隊	第 2 海兵連隊
第 169 歩兵連隊	第 179 歩兵連隊	第 7 海兵連隊	第 3 海兵連隊
第 172 歩兵連隊	第 180 歩兵連隊	第 5 海兵連隊	第 8 海兵連隊