

Designer
Signature
Edition

JOE BALKOSKI's

THE KOREAN WAR

June 1950 - May 1951

RULES OF PLAY



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書



TABLE OF CONTENTS 目次

1.0 はじめに.....	3	14.0 都市ヘクスの支配.....	36
2.0 ゲームの備品.....	3	14.1 都市.....	36
2.1 ゲームの内容物.....	3	14.2 港湾.....	36
2.2 競技用駒.....	4	14.3 生産センター.....	36
2.3 略号.....	6	15.0 航空任務.....	37
2.4 マップ.....	6	15.1 近接航空支援任務.....	37
3.0 プレイのシーケンス.....	7	15.2 妨害任務.....	37
4.0 ユニットと地形.....	9	15.3 航空任務の制限.....	38
4.1 ユニットのタイプ.....	9	16.0 特別ルール.....	39
4.2 支配地域.....	9	16.1 ゲーム・ターン1と2.....	39
4.3 地形特徴.....	9	16.2 ゲーム・ターン1.....	39
4.4 指揮範囲.....	10	16.3 ゲーム・ターン2.....	39
5.0 補給.....	11	16.4 冬季ゲーム・ターン.....	39
5.1 集積所.....	11	プレイ・ブック	
5.2 補給ポイント.....	11	17.0 導入シナリオ.....	2
5.3 マーカーの撤去.....	14	17.1 シナリオ1： 南朝鮮侵攻.....	3
6.0 オペレーション.....	15	17.2 シナリオ2： 国連軍の反攻.....	6
6.1 オペレーション・セグメント.....	15	17.3 シナリオ3： 中共軍の介入.....	9
6.2 オペレーションのタイプ.....	15	17.4 シナリオ4： 国連軍の再興.....	11
7.0 活性化.....	16	17.5 シナリオ5： 敗北を勝利へ.....	14
7.1 どのユニットを活性化できるのか.....	16	上級ゲーム	
7.2 アクション.....	16	18.0 国連軍の参戦.....	15
7.3 移動アクション.....	17	18.1 国連軍部隊の投入.....	15
7.4 攻撃アクション.....	17	18.2 国連軍の初期介入.....	15
7.5 塹壕化アクション.....	18	18.3 米軍の動員.....	17
7.6 疲労.....	18	18.4 国連軍の交戦ルール.....	17
8.0 アセット.....	19	18.5 国際緊張.....	18
8.1 制限.....	19	18.6 史実の国連軍参戦.....	19
8.2 アセットの移送.....	19	19.0 中共軍部隊 (CCF) とソヴィエト軍部隊.....	20
9.0 戦闘.....	20	19.1 共産主義者の台湾侵攻.....	20
9.1 戦闘値.....	20	19.2 中共軍の介入.....	20
9.2 戦闘の開始.....	20	19.3 中共軍の攻撃値ボーナス.....	22
9.3 戦闘の実行方法.....	21	19.4 中共軍の主導権期間.....	23
9.4 戦闘修正.....	24	19.5 ソヴィエト軍の介入.....	23
9.5 戦闘結果.....	26	20.0 中国国民党軍部隊.....	24
10.0 再編と統合.....	28	21.0 国連軍の勝利ポイント.....	25
10.1 再編.....	28	22.0 ゲームの終了.....	26
10.2 統合.....	29	22.1 軍事的勝利.....	26
10.3 国連軍のFEC GHQ 予備ボックス.....	29	22.2 勝利条件.....	26
11.0 国連軍の水陸両用作戦.....	30	23.0 上級ゲーム・シナリオ.....	27
11.1 国連軍の水陸両用作戦能力.....	30	歴史的視点.....	27
11.2 強襲上陸.....	30	歴史としてのゲーム.....	29
11.3 海上撤収.....	32	朝鮮の文化と地政学.....	38
12.0 国連軍の空挺ユニット.....	32		
13.0 増援、再建、強化.....	33		
13.1 増援.....	33		
13.2 国連軍の再建.....	34		
13.3 強化.....	35		



1.0 INTRODUCTION はじめに

THE KOREAN WAR は、1950 年 6 月から 1951 年 5 月までの朝鮮戦争最初の 1 年間の作戦級ゲームです。この期間中、多くの米国人が聞いたこともないアジア大陸の遠隔地で、米国は厳しい戦いに巻き込まれることになりました。ほとんどの米国人が理解しなかった戦争で、将来における米国の反共産主義外交の基礎が敷かれました。

一か月間のターンで、プレイヤー諸氏は国連軍の陸上部隊と空軍、北朝鮮軍と中共軍を操ります。各プレイヤーの部隊は、歩兵、海兵隊、空挺部隊、装甲、航空機を含む広範囲のユニットから構成されます。マップは朝鮮半島をあらわし、六角形の格子で覆われています。各ヘクスは 7.5 マイルに相当します。軍事部隊の指揮に加えて、プレイヤー諸氏はゲームに影響を与える政治的決断を行わなければなりません。国連軍プレイヤーは、第三次世界大戦を回避するため、国際的緊張を低く保つべく努力しなければなりません。米軍の著しいエスカレーションと動員は、裏目に出る危険性があります。しかし、不十分な軍事介入は、南朝鮮の失陥と共産主義者の勝利を導くことになります。

ルールは、2 冊の小冊子に分割されます。このルール小冊子は、ルール 16.0 項までを通して基本ルールの全てを扱い(17.0 を参照)、上級ゲームは 18.0 項から開始します。

このデザイナー公認エディションについて

Joseph Balkoski の古典的なゲームのデザイナー公認エディションは、オリジナル版で発見された *errata* を含むのみならず、以下の向上が行われています。:

- 大型化して読み取りやすい 9/16" カウンターと 4 枚のゲーム・マップ。
- ゲーム・マップ情報が更新され、全ての完全新マップアートワークを含む。
- 国連軍の編合と分割を制限し、国連軍プレイヤーは再編することで永続的にアクション・フェイズを継続できない。
- 国連軍プレイヤーがより効果的に 1950 年のインチョン侵攻を再現することを認める強襲上陸システムの変更。
- 世界的な緊張の影響を低減させる、勝利条件の変更。
- 中共軍参戦手順の変更。
- 歴史的視点、歴史としてのゲーム、朝鮮文化、地政学的項目の変更。
- 補給、指揮範囲、集積所ルールの変更。
- 国連軍空軍力ルールの変更。
- 史実の国連軍介入の追加。
- セット・アップとプレイに全てのマップを要求しない、基本ゲーム・シナリオ・カードの追加。

追加:

- 多数のユニット数値と表が、初版から改定されています。
- マップ上のターン 1 記録欄を持つ AMP は、そこにあってはなりません。



2.0 GAME EQUIPMENT ゲームの備品

2.1 ゲームの内容物 [Game Components]

THE KOREAN WAR のゲーム一式は、以下のアイテムを含みます。:

- 1 冊のプレイのルール小冊子
- 1 冊のプレイ・ブック小冊子
- 2 冊のチャート&表小冊子
- 4 枚の 22" x 34" インチ・マップ・シート
- 2 枚の完全カウンター・シートと 1 枚の半カウンター・シート (合計 3 枚のシート)
- 8 枚のプレイヤー補助カード
- 2 つの十面体サイコロ

THE KOREAN WAR は、十面体のサイを使用します。「0」は「0」と読み、他の多くのゲームのごとく「10」ではありません。

これらの備品のいくつかが欠損していたら、出版者へ連絡してください。:

Compass Games LLC
PO Box 271
Cromwell, CT 06416
USA

Phone : (860) 301-0477

E-Mail : support@compassgames.com

オン・ラインのゲーム・サポートが使用可能。Web 上で訪問してください。: <https://compassgames.com>

Compass Games online へ到達するため、URL 又は QR も使用できます。: <https://Linktree.com/compassgames>

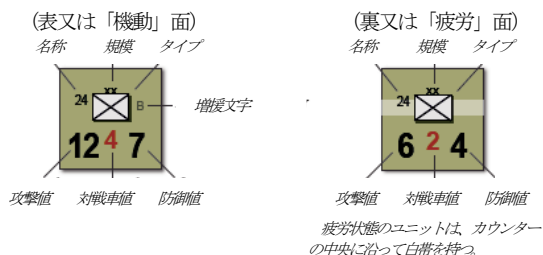


THE KOREAN WAR

2.2 競技用駒 [Playing Pieces]

競技用駒（或いはカウンター）は、南朝鮮、北朝鮮、米国、国連（様々な数の国家を含む）、共産主義中国（中共）、中国国民党、ソヴィエト連邦からの軍隊を含みます。これらの各部隊は、固有の色で印刷されています。

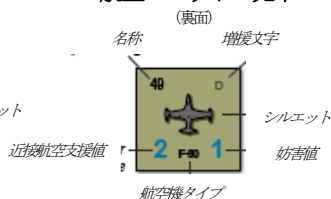
地上ユニットの見本



装甲ユニットの見本



航空ユニットの見本



注釈: 米極東軍司令部 (FEC) 地上ユニットは、歩兵シンボル内部が白。

注釈: 装甲アセット・ユニットの裏は、減少した装甲値と対戦車値を持つ。装甲アセットは、疲労を被らない。

ユニット規模の概要 [SUMMARY OF SIZES]

以下のシンボルは、カウンターの規模をあらわすために使用されます。:

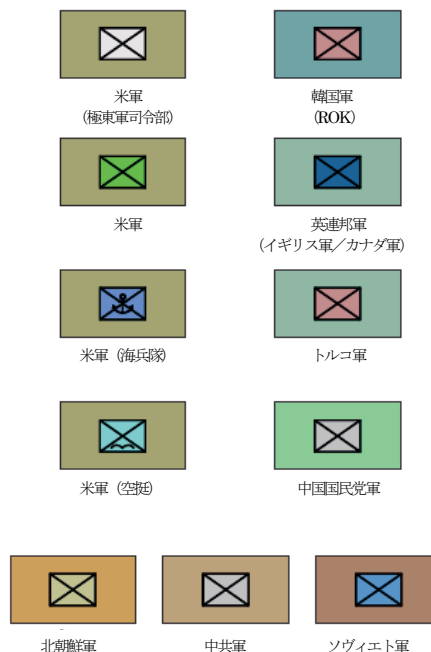
- XX : 師団
- III : 連隊
- X : 旅団
- II : 大隊

注釈: アセット、守備隊、航空ユニットは規模を持たない。

カウンター・タイプの概要 [SUMMARY OF COUNTER TYPE]



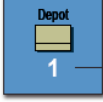
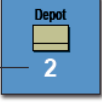



















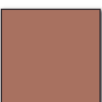





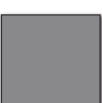


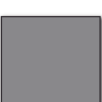


国家 [NATIONS]



国連軍記録欄マーカー [UN TRACK MARKERS]

マーカーの概要 [SUMMARY OF MARKERS]

			集積所 集積所値	
近接航空支援レベル	妨害レベル		陣地 塹壕 要塞化建造物	
			補給ポイント	
水陸両用作戦能力	主導権レベル		孤立状態	
			投入レベル	
初期介入レベル	米軍動員レベル		国連軍海岸頭堡	
			支配下都市	
交戦ルール・レベル	拡大レベル		北朝鮮軍 制限下道路移動	
			台湾情勢	
オペレーション	アクション		国際緊張	
			ゲーム・ターン	
勝利ポイント				

北朝鮮軍記録欄マーカー [NK Track Markers]

			
主導権レベル	CCF 主導権 期間終了	オペレーション	アクション

2.3 略号 [Abbreviations]

以下の略号は、ゲームで使用されます。:

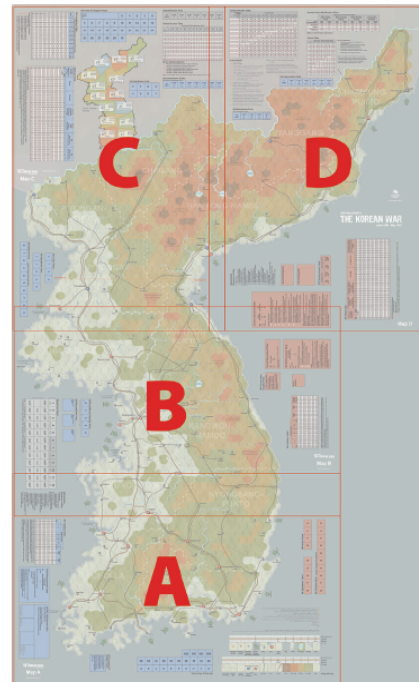
略号	国名
BEL	: ベルギー [Belgium]
BRZ	: ブラジル [Brazil]
CA	: カナダ [Canada]
CBA	: キューバ [Cuba]
CCF	: 中国人民志願軍 [Communist Chinese Forces]
CHL	: チリ [Chile]
COL	: コロンビア [Colombia]
CW	: 英連邦 [Commonwealth]
ETH	: エチオピア [Ethiopia]
FR	: フランス [France]
GR	: ギリシャ [Greece]
NK	: 北朝鮮 [North Korea]
NTH	: ネーデルランド [Netherlands]
PAK	: パキスタン [Pakistan]
PER	: ペルー [Peru]
PHL	: フィリピン [Philippines]
ROK	: 大韓民国 [Republ. of Korea]
THAI	: タイ [Thailand]
TK	: トルコ [Turkey]
UK	: イギリス [United Kingdom]
UN	: 国連 [United Nations]
US	: アメリカ合衆国 [United States]

略号	名称
CAP	: 首都師団 [Capital Division]
CAW	: 空母航空団 [Carrier Air Wing]
CV	: 騎兵 [Cavalry]
G	: 近衛 [Guards]
HUS	: ユサール [Hussars]
KAG	: カニュー大隊 [Kagnew Battalion]
MAR	: 海兵隊 [Marine]
PCL	: カナダ軍パトリシア王女立軽歩兵 [Princess Patricia's Lt Inf of Canada]
RPL	: 代替 [Replacement]
TF SMTH	: タスク・フォース・スミス [Task Force Smith]
YNG	: ユンドウンポ警察 [Yongdungpo Police]

略号	種々雑多
AMP	: 航空任務フェイズ [Air Mission Phase]
FEC	: 極東軍司令部 [Far East Command]
VP	: 勝利ポイント [Victory Point]
1AP	: 第1アクション・フェイズ [1st Action Phase]
2AP	: 第2アクション・フェイズ [2nd Action Phase]

2.4 マップ [The Map]

THE KOREAN WAR のマップ縮尺は、ヘクス毎に 7.5 マイルです。マップは、A、B、C、D と標記された 4 つの区画になります。17.0 項の 5 つのシナリオの 4 つは、マップ A、B と C の小さな部分のみを使用します。17.0 項の 1 つのシナリオは、マップ C と D を使用します。マップ C 上の 58xx と 59xx ヘクス列間の「シナリオ境界線」が、いくつかのシナリオの移動を制限し得ることに注意してください。上級ゲーム (23.0) は、全 4 枚のマップを使用します。小シナリオでプレイするために不十分なゲーム・マップ上に位置するチャート/表を提供するため、特別なプレイヤー補助カードが提供されます (したがって、テーブルのスペースを確保するため、これらのマップを脇に置くことができます)。プレイのために全てのマップが要求されるとき、これらは以下の形態で一緒に結び合わされます。:





3.0 SEQUENCE OF PLAY プレイのシーケンス

THE KOREAN WAR の各ターンは、厳密なプレイのシーケンスに従って実行されます。ターンはフェイズから構成され、順にセグメントに分割されます。各フェイズは、下に列記された順番で実行されなければなりません。いくつかのフェイズとセグメントは、全てのターンに実行されるわけではありません。各ターンは、一か月間をあらわします。

A. 政策フェイズ [POLITICAL PHASE] (上級ゲームのみ)

ターン1に発生しません。

1. 国連軍参戦セグメント [UN Commitment Segment]

ターン2に、国連軍プレイヤーは国連軍の初期介入レベル、国連軍の交戦ルール・レベル、米軍の動員レベルを宣言します (18.0 を参照)。動員レベルは1でなければなりません。ターン3以降、国連軍プレイヤーはこれらのレベルを増加させることで、自軍の介入をエスカレートさせることができます (18.2 を参照)。

2. 台湾侵攻セグメント [Formosa Invasion Segment]

ターン5以降、北朝鮮軍プレイヤーは、未だ中国の限定又は全面介入を獲得していないと仮定して、中国の台湾侵攻を宣言できます (19.1 を参照)。

3. 国際緊張セグメント [Global Tension Segment]

ターン3から開始して、国連軍プレイヤーは自軍の3つの参戦記録欄からの紛争レベルを上昇させ、国際緊張表を調べます (18.5 を参照)。

B. 国連軍航空任務フェイズ [UN AIR MISSION PHASE]

ターン1に発生しません。

国連軍プレイヤーは、米軍航空ユニット (このフェイズに到着している増援航空ユニットを含む) を国連軍空域ディスプレイ上で航空任務に割り当てます。国連軍の近接航空支援と妨害レベルが、ターンの残りについて決定されます (15.0 を参照)。

C. 国連軍 FEC 強化フェイズ [UN FEC ENHANCEMENT PHASE]

ターン1と2に発生しません。

ターン3と4に、国連軍プレイヤーはターン毎に極東軍司令部 (FEC) 1個師団を強化させることができます。ターン5以降、2個 FEC 師団を強化させることができます (13.3 を参照)。

D. 国連軍水陸両用作戦能力フェイズ

[UN AMPHIBIOUS CAPACITY PHASE]

ターン1に発生しません。

国連軍プレイヤーは、そのターンについての自軍水陸両用作戦能力を判定し、国連軍水陸両用作戦能力記録欄の適切なボックス内に国連軍水陸両用作戦能力マークを置きます (11.1 を参照)。上級ゲームでは、国連軍の水陸両用作戦能力は、米軍の動員に依存します (18.3 を参照)。

E. 第1アクション・フェイズ [1st ACTION PHASE]

ターン1に発生しません。

1. 増援セグメント [Reinforcement Segment]

両プレイヤーは、このターンに増援を受け取るか否かをチェックします (13.1 を参照)。上級ゲームでは、北朝鮮軍プレイヤーは中国と/又はソヴィエトの介入を要請でき (19.0 を参照)、ターン4から開始して、国連軍プレイヤーは中国国民党の介入を宣言できます (20.0 を参照)。

2. 配備セグメント [Deployment Segment]

増援がマップ上に配備されます。国連軍プレイヤーは、FEC GHQ 予備ボックスからマップへ増援を移送できます (13.1 を参照)。

3. 集積所配置セグメント [Depot Placement Segment]

北朝鮮軍プレイヤーは、マップ上に集積所を置くか、又はすでにマップ上にある集積所の集積所値を調整することができます。次いで国連軍プレイヤーが同様に行います。このセグメントの終了時、あるプレイヤーの集積所の最大統合集積所値は3です (5.1 を参照)。

4. 集積所状態セグメント [Depot Status Segment]

両プレイヤーは、マップ上の自軍集積所が補給下又は孤立状態かを判定します (5.1 を参照)。

5. 集積所補給レベル・セグメント [Depot Supply Level Segment]

両プレイヤーは、自軍非孤立状態集積所の補給レベルを0から3まで判定します (5.2 を参照)。

6. 補給ポイント消費セグメント [Supply Point Expenditure Segment]

- 最初に北朝鮮軍プレイヤー、次いで国連軍プレイヤーは、1以上の補給ポイント・マークを持つ自軍各集積所によって消費する補給ポイントの数を宣言します。
- 消費した補給ポイントの数は、各集積所の「投入レベル」を決めます (5.2 を参照)。未消費の補給ポイントはマップ外に置かれ、未来の補給ポイント消費セグメントに使用できます。
- 未消費補給ポイント・ボックス内でセグメントを開始した2未消費補給ポイントまでを集積所へ割り振ることができますが、「制限下」[Restricted] 又は「攻勢」[Offensive] 投入マークを持つそれへは不可です。

7. 主導権セグメント [Initiative Segment]

各プレイヤーは、自軍主導権レベル (自軍集積所によって消費された補給ポイントの合計数) を判定します。より高い主導権レベルを持つプレイヤーは、このアクション・フェイズの残りについて主導権を持ちます (5.2 を参照)。同数の場合、北朝鮮軍プレイヤーが主導権を持ちます。

8. アセット移送セグメント [Asset Transfer Segment]

両プレイヤーは、友軍集積所の主要又は副次指揮範囲内にある戦闘ユニットから、その集積所までアセットを移送できます (8.2 を参照)。国連軍プレイヤーは、FEC GHQ 予備ボックスから集積所へアセットを移送することもできます。

9. オペレーション・セグメント [Operations Segment]

このセグメントは、無制限な数のオペレーション・シーケンスから構成されます (6.0 を参照)。最初に、主導権を持つプレイヤーが1つのオペレーション・シーケンスを実行し、次いで他方のプレイヤーが1つを実行します。プレイヤー諸氏は、どちらかが「パス」するまでこの要領で交互に行い、次いで「パス」をしなかったプレイヤーはこのセグメントが終了するまでオペレーション・シーケンスを実行します。オペレーション・シーケンスは、以下のごとく実行されます。:

- プレイヤーはサイを振り、自軍主導権表を調べます。
- プレイヤーは、上記ステップ「a」で獲得された結果に相当する数のオペレーションを実行します。

10. アセット再割り当てセグメント [Asset Reassignment Segment]

アセットを保持している集積所は、その主要又は副次指揮範囲内にある友軍戦闘ユニットへ、これらのアセットを再割り当てすることができます (8.2 を参照)。

11. 国連軍再建セグメント [UN Reconstitution Segment]

国連軍プレイヤーは、非疲労状態の米軍 RPL1 と RPL2 ユニットのそれぞれ RPL2 と完全戦力師団に置き換えることができます。国連軍プレイヤーは、国連軍再建記録欄上の国連軍ユニットを前進させることもできます (13.2 を参照)。上級ゲームでは、米軍の動員を基準に再建の制限があります (18.3 を参照)。

12. 回復セグメント [Recovery Segment]

全ての疲労状態ユニットは、その機動面に裏返されます (7.6 を参照)。米軍空挺大隊もマップから取り去られます (12.0 を参照)。

13. マーカー・セグメント [Marker Segment]

両プレイヤーは、自軍集積所から投入と孤立状態のマーカーを取り去ります。プレイヤー諸氏は、マップからいずれかの自軍集積所を取り去ることもできます (5.3 を参照)。未占有の塹壕マーカーは、マップから取り去られます。

14. 機雷掃海セグメント [Minesweeping Segment]

国連軍プレイヤーは、機雷掃海マーカーが取り去られるか否かを判定するため、各マーカーについてサイを振ります (14.2, を参照)。

F. 第2アクション・フェイズ [2ND ACTION PHASE]

このフェイズは、ターン1に実行されます。

プレイヤー諸氏は、1~14のセグメントに正確に従って、第1アクション・フェイズのシーケンスを繰り返します。

G. 国連軍航空任務終了フェイズ [UNAIR MISSION TERMINATION PHASE]

ターン1に発生しません。

全ての米軍航空ユニットは、国連軍空域ディスプレイから取り去られます。

H. 勝利ポイント・フェイズ [Victory Point Phase]

シナリオ5と上級ゲームのみ。

ターン1に発生しません。

国連軍プレイヤーは、勝利ポイントの得失を判定し、国連軍勝利ポイント記録欄上でこれらの蓄積された VP 合計を維持します (21.0 を参照)。

I. ゲーム・ターン指定フェイズ [Game Turn Indication Phase]

全てのターンに発生します。

ゲーム・ターン記録欄上で、ゲーム・ターン・マーカーを1ボックス進めます。





4.0 UNITS AND TERRAIN ユニットと地形

プレイの開始時、1人が国連軍（UN）プレイヤー、他方が北朝鮮軍（NK）プレイヤーとして選択されます。両プレイヤーは、指揮するユニットのタイプに馴染まなければなりません。国連軍プレイヤーは常に米軍とその他の国連軍部隊を指揮し、韓国軍（ROK）と中国国民党軍も同様です。北朝鮮軍プレイヤーは、北朝鮮軍、中共軍、ソヴィエト軍部隊を指揮します。

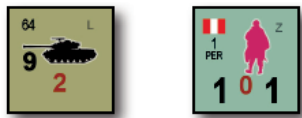
4.1 ユニットのタイプ [Unit Types]

地上ユニット [Ground Units]：地上ユニットには、様々な規模とタイプがあります。地上ユニットを描写するために使用されるシンボルについては、2.2 を参照してください。地上ユニットは、4つの明確なカテゴリーにグループ分けされます。：

戦闘ユニット [Combat Units]：全ての師団、旅団、連隊です。これらは、ゲーム内で最も標準的なユニットです。戦闘ユニットの表面はその「機動 [Mobile]」面と呼ばれ、裏面は「疲労状態 [Fatigued]」面と呼ばれます。



アセット [Assets]：装甲と非装甲です。慣習的な軍事シンボルの代わりに、これらのユニットは装甲アセットについては戦車のシルエットを有し、非装甲アセットについては兵士のシルエットを有します。アセットは、疲労状態面を持ちません。



守備隊 [Garrisons]：守備隊のシンボルを持つユニットです。北朝鮮軍プレイヤーのみが、これらのユニットを使用します。



種々雑多 [Miscellaneous]：全ての米軍空挺大隊と「タスク・フォース・スミス」と呼ばれる特殊ユニットです。



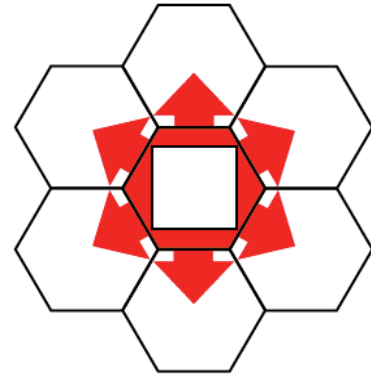
航空ユニット [Air Units]：航空機のシンボルを持つ全てのユニットは米軍航空ユニットで、国連軍プレイヤーによって使用されます。

集積所 [Depot]：両プレイヤーは集積所を有し、補給の目的において重要です。

マーカー [Markers]：マーカーは、ゲーム内の様々なタイプの情報を記録するために使用されます。国連軍と北朝鮮軍プレイヤーは、それぞれ自身のマーカーを持ち、いくつかの中立マーカーは両陣営によって使用されます。

4.2 支配地域 [Zone of Control]

戦闘ユニットのみ（アセット、北朝鮮軍守備隊、集積所、米軍空挺大隊、米軍ユニット「タスク・フォース・スミス」を除く）が、支配地域（ZOC）を及ぼします。ZOC は、戦闘ユニットを囲む6ヘクスとして定義されます（図を参照）。大部分の地形特徴は、ZOC に影響しません。ただし、ZOC は河川と海上ヘクスサイドを越えて伸びません。ZOC は、移動、戦闘、指揮範囲又は補給線をたどることに影響します。



4.3 地形特徴 [Terrain Features]

ユニットの移動を標準化するため、マップ上が六角形で覆われています。マップ上に記載された地形チャートは、様々な地形のタイプを通して移動するための移動ポイント・コストを示します。地形は、補給線をたどることや戦闘にも影響します。

天然地形特徴 [Natural Terrain Features]：6タイプの天然地形ヘクスがあり、明確な色によってそれぞれ異なります（地形チャートを参照）。これらヘクスの、移動についての難易度の順番は以下のとおりです。：

1. 平地 [Clear]
2. 破砕地 [Broken]
3. 荒地 [Rough]
4. 山岳 [Mountain]
5. 峰 [Peak]
6. 貯水池 [Reservoir]

各ヘクスは、1つの優勢天然地形タイプとして分類されます。同じヘクス内に複数の地形タイプが表示されたら、そのヘクスは常に内部の優勢地形によって分類されます。戦闘結果表を使用しているときは、2タイプのみの地形と見なされます。：「平地」のラインは防御側が平地ヘクス内にあるときに使用され、「非平地」ラインは防御側が他のいずれかのタイプのヘクス内にあるときに使用されます。

都市、生産センター、町 [City, Production Centers, and Towns]：ヘクス内に都市、生産センター、町が表示されますが、その存在はヘクスの天然地形分類に影響しません。都市と生産センターは、戦闘で防御しているユニットに優位性を提供します。町は、ゲーム機能に何ら影響を持ちません。いくつかの都市と生産センターは港湾とも見なされ、錨のシンボルで指定されます。

沿岸ヘクス [Coastal Hexes]：一部に陸地と海を含んでいるヘクスは、沿岸ヘクスと見なされます。いくつかの沿岸ヘクスは侵攻ヘクスとして定義され、各侵攻ヘクスは一致する強襲上陸矢印を持ちます (11.2 を参照)。

道路、小道、鉄道 [Roads, Trails and Railroads]：これらの地形特徴はユニットの移動を補助しますが、その存在はヘクスの天然地形タイプに影響しません。あるヘクスが道路と鉄道を含むと、ユニットはそのヘクスを通過して行軍するために道路移動ポイントを使用できます。

河川と河口ヘクスサイド [River and Estuary Hexsides]：河川と河口は、移動や戦闘に影響します。ZOC は、河口を越えて伸びません。

境界線ヘクスサイド [Border Hexsides]：3タイプの境界線があります。：地方境界線、38 度線、シナリオ境界線です。地方境界線は国連軍空域ディスプレイと補給目的において重要です。38 度線は地方境界線でもあり、南北朝鮮を分割します。導入シナリオで移動を制限するマップ C 上の「シナリオ境界線」もありますが (17.0 を参照)、地方境界線と見なされません。

地方 [Provinces]：マップ上には 14 の地方があり、それぞれ境界線ヘクスサイドによって描写されます。

4.4 指揮範囲 [Command Range]

ときには、集積所は「指揮範囲」をたどらなければなりません。指揮範囲は、連続するヘクスの経路を通してたどられ、集積所によって占められたヘクスから発して、戦闘ユニットとアセットによって占められたヘクスへ導かれます。(集積所によって占められたヘクスは、常にそれ自体の指揮範囲内にあると見なされます。) 指揮範囲は、ユニットの攻撃値と防御値に影響します。

指揮範囲の長さは、それがたどられる各ヘクス内の地形に依存します。指揮範囲の長さは移動ポイント (MP) で表され、各タイプのヘクスはそれを通過してたどっているときに可変する数の MP がかかります。指揮範囲を判定しているとき、集積所が占めるヘクスはカウントされません。

指揮範囲には、以下の 3 タイプがあります。：

主要指揮範囲 [Primary Command Range]：主要指揮範囲は、12MP までの長さの連続したヘクスの経路です。

副次指揮範囲 [Secondary Command Range]：副次指揮範囲は、13MP～25MP までの長さの連続したヘクスの経路です。

拡張指揮範囲 [Extended Command Range]：拡張指揮範囲は、25MP を超える長さの連続したヘクスの経路です。

指揮範囲の制限 [Command Range Restrictions]

指揮範囲は河口又は海上ヘクスサイドを越えることができず、敵が占めるヘクス、敵支配下の都市、敵 ZOC (友軍ユニットがその ZOC を占めていない限り) へ進入できません。**例外**：指揮範囲は、鉄道のため 2111～2210 を越えることができます。友軍集積所によって指揮範囲をたどれないユニットは、その攻撃値と防御値が減少します (9.1 を参照)。





5.0 SUPPLY 補給

戦闘ユニットの攻撃や防御の能力は、戦闘の瞬間における補給状態に依存します。

5.1 集積所 [Depot]

各陣営は、集積所を各自に持ちます。各陣営は、1～3数字の集積所値を持ちます。集積所値は高いほど良く、その集積所は戦闘で地上ユニットを支援できます。

集積所の配置 [Depot Placement]

アクション・フェイズの集積所セグメント中、最初に北朝鮮軍プレイヤーはマップ上に集積所を置き、存在している集積所の集積所値を増減させることができます。次いで、国連軍プレイヤーは自軍集積所の配置と修正を行います。このセグメントの終了時、プレイヤーの集積所の統合された集積所値は、3までが可能です。

例: このセグメントの終了時、プレイヤーは3の集積所値を有す1つの集積所を持つことができ、又は2と1の値を有す2つの集積所を持つことができ、又は各1の値を有す3つの集積所を持つことができます。2の値を有す2つの集積所を持つことはできません。なぜならば、これは統合された4の集積所値を与えることになるからです。

集積所の配置制限 [Depot Placement Restrictions]: 集積所は、マップ上で以下のヘクス内にのみ置くことができます。:

- ・集積所を配置しているプレイヤーによって支配されるいずれかの都市、又はそのような都市に隣接するいずれかのヘクス。
- ・配置された集積所が友軍戦闘ユニットによって占められるか又は友軍戦闘ユニットから4ヘクス以内にある限り、いずれかの道路又は鉄道ヘクス、又は道路或いは鉄道ヘクスに隣接するヘクス。
- ・国連軍の橋頭堡マーカーを含んでいるいずれかのヘクス (国連軍プレイヤーのみ)。

以下の条件のいずれかが有効であると、集積所をヘクス内に置くことができません。:

- ・すでに集積所を含むヘクス。
- ・敵ユニットを含むヘクス。
- ・ヘクスが敵ユニットの ZOC 内で、そのヘクス内に友軍戦闘ユニットが存在しない。

移動と戦闘の制限 [Movement and Combat Restrictions]: いったんマップ上に置かれたら、集積所は移動や攻撃ができません。これらは除去されるか、又はアクション・フェイズのマーカー・セグメント中に取り去られるまで、その場に留まります。敵ユニットがあるヘクス内に単独で存在する集積所を攻撃したら、集積所はその集積所値 (1～3) に一致する防御値と1の対戦車値を持ちます。集積所のヘクスを占めているアセットは、その防御値と対戦車値を集積所の防御に提供できます。そのような戦闘における「D」の結果は、集積所、含まれる投入マーカー、割り当てられたアセットを自動的に除去します。

集積所が友軍戦闘ユニットと共にスタックし、これらの友軍ユニットが防御又は攻撃すると集積所は戦闘に参加できません。集積所が防御ヘクスを占めると、戦闘における「D」の結果は自動的に集積所とその投入マーカー、割り当てられたアセットを除去します。こ

れはステップ損失としてカウントしません。(例外: 「R」[退却] 結果であると、防御側は防御側の退却オプション [9.5を参照] を使用し、戦闘後に1つ以上の友軍戦闘ユニットがヘクス内に留まり、集積所は除去されます。)

集積所が攻撃しているヘクスを占めると、「A」の結果はそのヘクス内の全戦闘ユニットを除去し、自動的に集積所、その投入マーカー、割り当てられたアセットを除去します。これは、ステップ損失としてカウントしません。戦闘で、集積所のヘクス内に少なくとも1つの攻撃戦闘ユニットが生き残ると、集積所はその場に留まります。

集積所と ZOC [Depots and ZOC]: 集積所が戦闘ユニットなしでヘクスを占めると、ZOC を及ぼしません。

補給源 [Supply Sources]

プレイヤー諸氏は、自軍集積所のために異なる補給源から補給を引きます。:

国連軍の補給源 [UN Supply Sources]: 国連軍支配下の全ての機能する国連軍港湾と、全ての国連軍橋頭堡マーカー。

北朝鮮軍の補給源 [NK Supply Sources]: 北朝鮮軍支配下の全ての生産センター。

集積所の補給状態 [Depot Supply Status]

各アクション・フェイズの集積所状態セグメント中、両プレイヤーは自軍集積所が補給下か孤立状態かを判定します。集積所は、補給源までいずれかかの長さの連続したヘクスのライン (「補給線」として知られます) をたどれたら補給下です。このラインは、以下を通過できません。:

- ・敵支配下の都市。
- ・敵ユニットを含んでいるヘクス。
- ・友軍戦闘ユニットも含まない限り、敵 ZOC。

このラインをたどることができなければ、集積所は孤立状態です。その上に孤立状態マーカーを置きます。補給下の集積所の上にマーカーは置きません。

5.2 補給ポイント [Supply Points]

各アクション・フェイズの集積所補給レベル・セグメント中、両プレイヤーは補給下の各自軍集積所について0～3補給ポイントの補給レベルを判定します。「孤立状態」集積所については、補給レベルを判定しません。集積所の補給レベルを判定するため、下記の手順を使用します。国連軍プレイヤーが最初で、手順のステップ「1a」を使用してステップ「1b」を飛ばします。北朝鮮軍プレイヤーは二番目で、手順のステップ「1b」で開始してステップ「1a」を無視します。

- 1a. (国連軍プレイヤーのみ):** ターン5から開始して、国連軍プレイヤーは集積所状態セグメントに集積所から補給線がたどられた国連軍補給源を示さなければなりません。(ターン3と4のこのステップについては、下記を参照。)

- 1b. (北朝鮮軍プレイヤーのみ) : ターン3から開始して、北朝鮮軍プレイヤーは集積所が位置する地方を決めます。
2. プレイヤーは、集積所の集積所値(1~3)を決めます。
3. プレイヤーは、サイの目修正についてチェックします(下記の「サイの目修正」を参照)。
4. プレイヤーは、自軍集積所表を調べます。補給源(国連軍プレイヤーについてはステップ「1a」)、又は地方(北朝鮮軍プレイヤーについてはステップ「1b」)を見つけ、次いで集積所の集積所値に一致する3つのコラム下の1つを位置取りします。サイを振り、ステップ3からの修正をサイの目に適用します。結果は0~3の数字で、その集積所によって直ちに獲得される補給ポイントの数です。
5. プレイヤーは、獲得した補給ポイントの数に一致する補給ポイント・マーカーを、集積所の下に最大3まで直接置きます。補給ポイントを獲得することに失敗した集積所は、その下に補給ポイント・マーカーを持たず0の補給レベルを持ちますが、集積所はマップ上に留まります。
6. 上記の手順を、マップ上の各集積所について繰り返します。

例: 国連軍プレイヤーは、1の集積所値を有する集積所で補給する港湾としてプサン [Pusan] を指定します。国連軍プレイヤーは、自身のサイの目に適用する修正がないことをチェックして確認します。プサンと集積所値1副次コラムの下で国連軍集積所表をチェックし、サイを振って1の目です。結果は0なので、この集積所について補給ポイントを受け取りません。補給ポイント・マーカーは置かず、集積所は0の補給レベルを持ちます。ここで北朝鮮軍プレイヤーのターンです。北朝鮮軍プレイヤーは、チャガン [Chagan] 地方内に2の集積所値を有する集積所を持ちます。現在の国連軍妨害レベルは3なので、サイの目に-3が適用されます。チャガン地方コラムと集積所値2副次コラムの下で北朝鮮軍集積所表をチェックし、サイを振って4で1の結果に修正されます。北朝鮮軍プレイヤーは1補給ポイントを獲得し、集積所の下に補給ポイント1マーカーが置かれます。

補給ポイントの制限 [Supply Point Restriction] : ターン1と2には集積所が置かれないため、上記の手順はどちらのプレイヤーによっても使用されません。ターン3と4に、国連軍プレイヤーは自軍「補給下」集積所の補給レベルを判定しているとき、国連軍集積所表の「ゲーム・ターン3」と「ゲーム・ターン4」のコラムを使用します。これらのコラムは、集積所やそれらが補給線をたどる補給源の位置にかかわらず使用されます。ターン3と4に適用される国連軍のサイの目修正はありません。

サイの目修正 [Die-Roll Modifiers] : 各プレイヤーは、自軍の集積所表サイ振りに適用する、修正の異なるセットを持ちます。

北朝鮮軍集積所表の修正 [NK Depot Table Modifiers] : ターン3から開始して、以下の修正を全ての北朝鮮軍集積所表のサイ振りに適用します(修正は蓄積します)。

- ・現在の国連軍妨害レベルを差し引きます(15.2を参照)。
- ・冬季ターンであると1を差し引きます(ターン6~10)。

- ・北朝鮮軍集積所がチュンチョン [Chungch'ong]、カンウォン南道 [Kangwon-Namdo]、キョサン北道 [Kyongsang-Pukto]、チョルラ [Cholla] 地方を占め、国連軍プレイヤーが現在ソウル [Seoul] (3815) を支配すると、2を差し引きます。
- ・北朝鮮軍集積所がキョサン南道 [Kyongsang-Namdo] 地方を占め、国連軍プレイヤーが現在ソウル [Seoul] (3815) を支配すると、3を差し引きます。

国連軍集積所表の修正 [UN Depot Table Modifiers] : ターン5から開始して、以下の修正を全ての国連軍集積所表に適用します(修正は蓄積します)。

- ・集積所から補給源までの補給線をたどっているときに越えた、最初の地方境界線又は38度線ヘクスサイドについて2を差し引きます。
- ・集積所から補給源までの補給線をたどっているときに最初の後で越えた、各地方境界線又は38度線ヘクスサイドについて1を差し引きます。
- ・集積所がプサン [Pusan] を除くいずれかの補給源へ補給線をたどり、この補給源が長さ無制限の連続した鉄道ヘクスの経路によってプサンへ連結していなければ1を差し引きます。この経路は、北朝鮮軍支配下の都市、北朝鮮軍が占めるヘクス、北朝鮮軍ZOC(そのZOCが国連軍によって占められていない限り)に進入できません。
- ・冬季ターンであると1を差し引きます(ターン6~10)。

例: Namch'onjom (ファンヘ [Hwanghae] 地方) 内の国連軍集積所が、プサン [Pusan] へ補給線をたどります。補給線は4つの地方境界線(38度線を含みます)を越えます。国連軍プレイヤーは、最初に越えた境界線(38度線)について2を差し引き、次いで越えた残りの3つの境界線について各1を差し引き、自身の国連軍集積所表のサイの目から合計5を差し引きます。冬季ターンが有効であると、6を差し引くことになりました。

補給ポイントの消費 [Supply Point Expenditure]

各アクション・フェイズの補給ポイント消費セグメント中、最初に北朝鮮軍プレイヤーは、1以上の補給ポイント数を有する各自軍集積所によって消費する補給ポイントの数を宣言しなければなりません。次いで、国連軍プレイヤーが同様に行います。消費した補給ポイントの数が、各集積所の「投入レベル」を決定します(下記を参照)。補給ポイント・マーカーを有さない集積所と孤立状態の集積所は、補給ポイントを消費できません。

投入レベル [Commitment Level] : プレイヤーが各自軍集積所の補給ポイント消費を宣言するに連れて、集積所の上に「投入 [Commitment]」マーカーを直接置きます。このセグメントの終了時、各集積所は1枚のみの投入マーカーを持つことができます。

1. 集積所が0補給ポイントを消費するか、又は補給ポイント消費セグメントを孤立状態又は0の補給レベルで開始していたら(それ故、補給ポイントを消費できません)、最低 [Restricted] 投入マーカーを上置きします。
2. 集積所が1補給ポイントを消費したら、限定 [Limited] 投入マーカーを上置きします。
3. 集積所が2補給ポイントを消費したら、強襲 [Assault] 投入マーカーを上置きします。

4. 集積所が3補給ポイントを消費したら、攻勢 [Offense] 投入マーカーを上置きします。

補給ポイントの消費は任意です。集積所は、0（最低）から現在有する補給ポイントの数（最高3）まで消費できます。消費された補給ポイントの数（もしあれば）は、集積所上の数字付補給ポイント・マーカーから差し引かれ、新たに減少マーカーを古いそれと置き換えます。（例外：集積所がその全ての補給ポイントを消費したら、補給マーカーは取り去られます）。未消費の補給ポイントは、未来の補給ポイント消費セグメントに使用できます（下記を参照）。

未消費の補給ポイント [Unexpended Supply Points]：集積所がその割り当てられた全ての補給ポイントを消費しなければ、残っている補給ポイント・マーカーは集積所から取り去られ、マップ外の国連軍又は北朝鮮軍の未消費補給ポイント・ボックス内に置かれます。それは、未来のアクション・フェイズ（ただし、現行アクション・フェイズは不可）の補給ポイント消費セグメントに使用できます。プレイヤーは、一定のときに自軍未使用補給ポイント・ボックス内に最高で2補給ポイントを持つことができ、超過する補給ポイントは失われます。

マップ外補給ポイントのボーナス消費 [Bonus Expenditure of Off-Map Supply Points]：補給ポイント消費セグメントの終了時、両プレイヤーが自軍集積所上に投入マーカーを置いてしまった後、最初に北朝鮮軍プレイヤー、次いで国連軍プレイヤーは、以前の補給ポイント消費セグメントに未消費補給ポイント・ボックス内に置かれていた2補給ポイントまでを、存在している自軍集積所へ割り当てることができます（上記を参照）。この補給ポイントのボーナス消費は任意で、補給ポイントは所有しているプレイヤーが望む限りマップ外ボックス内に留めることができますが、各プレイヤーはいかなるときにも自軍ボックス内に2補給ポイントまで持つことができます。

マップ外補給ポイントの消費は、以下のごとく制限されます。：

- ・現行アクション・フェイズに未消費補給ポイント・ボックス内に置かれた未使用補給ポイントは、使用できません。これらは、未来のアクション・フェイズの補給ポイント消費セグメントにのみ、集積所に割り当てることができます。
- ・未消費補給ポイント・ボックスを占めている補給ポイントは、現在限定 [Limited] 又は強襲 [Accelerated] 投入マーカーを有している集積所にのみ割り当てることができます。これらは、最低 [Restricted] 又は攻勢 [Offensive] 投入マーカーを有している集積所に割り当てることができません。
- ・国連軍プレイヤーが現在ソウル [Seoul] (3815 ; 14.0 を参照) を支配すると、北朝鮮軍プレイヤーは未消費補給ポイント・ボックスから、以下のいずれかの地方を占めている集積所へ補給ポイントを割り当てることができません。：チュンチョン [Chungch'ong]、カンウォン南道 [Kangwon-Namdo]、キョサン北道 [Kyongsang-Pukto]、キョサン南道 [Kyosang-Namdo]、チョルラ [Cholla]。

マップ外補給ポイントの消費は、以下の影響を持ちます。：

- ・1 マップ外補給ポイントが限定投入マーカーを有する集積所に適用されると、その投入マーカーを強襲へ増加させます。2 マップ外補給ポイントが限定投入マーカーへ適用されると、その投入マーカーを攻勢へ増加させます。

- ・1 マップ外補給ポイントが強襲投入マーカーを有する集積所に適用されると、その投入マーカーを攻勢へ増加させます。

未消費補給ポイント・ボックスから集積所へ適用された各補給ポイントについて、プレイヤーは自軍ボックス内の補給ポイント数を1ずつ減少させます。プレイヤーは、いかなるときにも未消費補給ポイント・ボックス内に2補給ポイントまで持つことができるので、各補給ポイント消費セグメントに2マップ外補給ポイントを超えて消費できないことに注意してください。

例：補給ポイント消費セグメントの終了時、国連軍プレイヤーは自軍未消費補給ポイント・ボックス内に集積所へ割り当てられるための資格を持つ2補給ポイントを持ちます。国連軍プレイヤーは現在マップ上に3つの集積所を持ちます。；限定投入マーカーを持つ1つ、限定投入マーカーを持つもう1つ、強襲投入マーカーを持つ1つです。国連軍プレイヤーは、自軍の2マップ外補給ポイントを集積所に割り当てることにより、未消費補給ポイント・ボックス内の補給ポイント数を0へ減少させます。1 マップ外補給ポイントを限定集積所へ割り当て、その投入レベルを強襲へ増加させます。他方のマップ外補給ポイントを強襲投入集積所へ割り当て、その投入レベルを攻勢へ増加させます。二者択一で、国連軍プレイヤーは両マップ外補給ポイントを限定集積所へ割り当てることもでき、この場合その投入レベルは攻勢へ増加します。

主導権レベル [Initiative Level]

補給ポイント消費セグメント中、あるプレイヤーによって消費される補給ポイントの合計数（未消費補給ポイント・ボックスから集積所へ割り当てられたそれらを含みます）は、アクション・フェイズの残りについての自軍「主導権レベル」を決定します。自軍主導権記録欄上の一致するボックス内に、自軍主導権マーカーを置きます。

主導権の決定 [Determining Initiative]：アクション・フェイズの主導権セグメント中、プレイヤー諸氏はそれぞれの主導権レベルを比較します。より高い主導権レベルを有するプレイヤーは、「主導権」を持ちます。同数の場合、北朝鮮軍プレイヤーが主導権を持ちます。ターン1と2中、北朝鮮軍プレイヤーは常に主導権を持ちます。

例：ターン6に、北朝鮮軍と国連軍の両プレイヤーは、その集積所上の2補給ポイントを消費しています。ただし、補給ポイント消費セグメントの終了時、国連軍プレイヤーは自軍未消費補給ポイント・ボックスから集積所の1つに1マップ外補給ポイントも消費し、一方、北朝鮮軍プレイヤーは消費するためのマップ外補給ポイントを持ちませんでした。したがって、主導権セグメントに、国連軍プレイヤーは合計3補給ポイント消費すると判定され、主導権記録欄上の「3」ボックス内に自軍主導権マーカーを置きます。北朝鮮軍プレイヤーは2補給ポイントのみを消費し、主導権記録欄上の「2」ボックス内に自軍主導権マーカーを置きます。したがって、国連軍プレイヤーはより高い主導権レベルを持ち、それ故現行アクション・フェイズに主導権を確保します。

5.3 マーカーの撤去 [Marker Removal]

各アクション・フェイズのマーカークセグメント中、両プレイヤーは自軍集積所から全ての投入と孤立状態マーカークを取り去ります。加えて、プレイヤー諸氏はマップから集積所をいくつでも取り去ることができます。さもなければ、集積所は現在それらが占めるヘクス内に留まります。取り去られた集積所は、マップ外に置かれます。取り去られた集積所に割り当てられたアセツトは、アセツトの主要

又は副次指揮範囲内にある他の友軍集積所へ移送できます。ただし、取り去られた集積所に割り当てられたアセットが、最寄りの友軍集積所から副次範囲を超える場合は除去されます。国連軍プレイヤーによって支配される除去されたアセットは、国連軍再建記録欄の「撃破ユニット・ボックス」内に置かれます (8.2 を参照)。

全ての非占有塹壕マーカーは、マーカー・セグメント中にマップから取り去られます。

集積所と補給の例：集積所配置セグメント中、北朝鮮軍プレイヤーはヘクス B 内に2の集積所値を有す集積所、並びにヘクス C 内に1の集積所値を有すそれを置きます。ヘクス B 内の集積所の配置は、友軍ユニット（ヘクス A）から4ヘクス以内の道路に隣接するヘクス内に位置するため認められます。ヘクス C 内の集積所は、友軍支配下都市に隣にあるために置くことができます。北朝鮮軍プレイヤーは、統合された2つの集積所値が3であるため、更なる集積所を置くことができません。

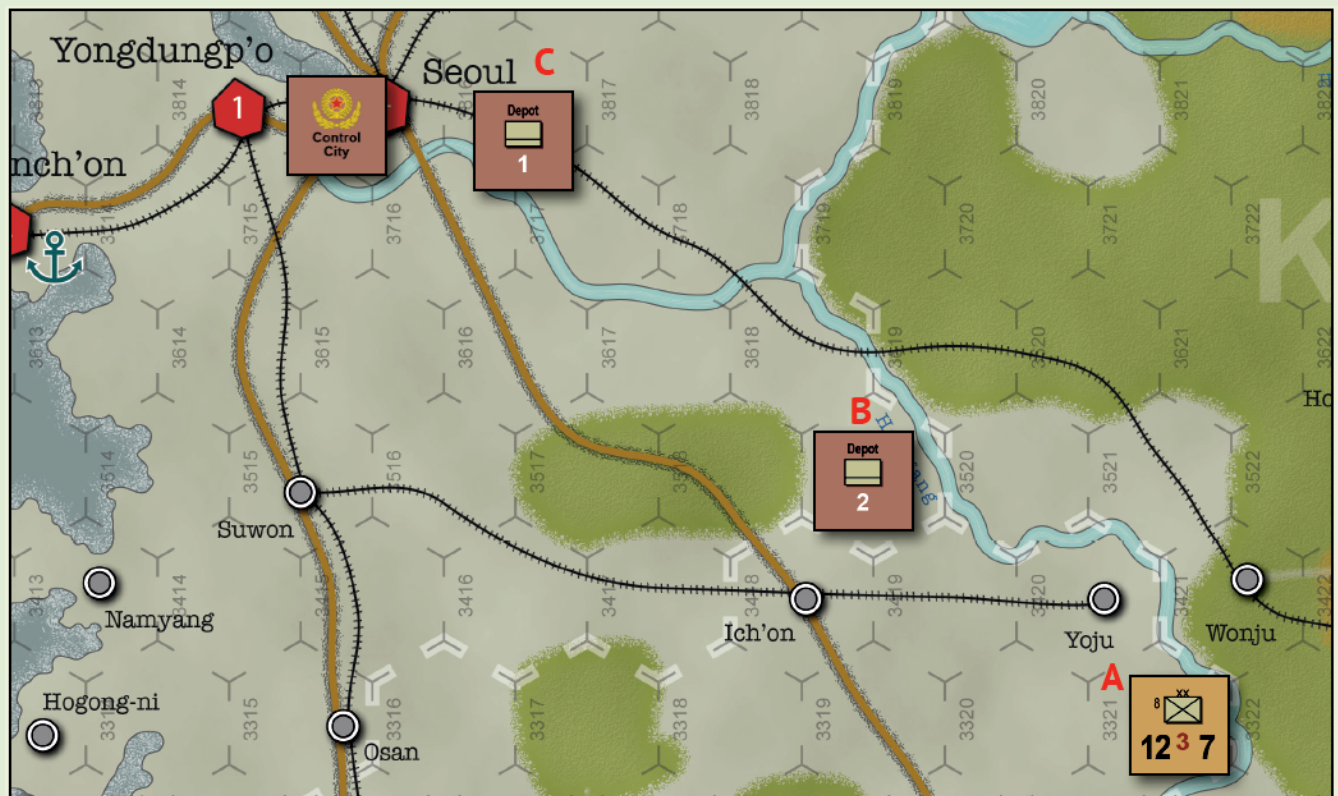
両集積所がキョンギ [Kyonggi] 地方を占め、生産センターへ補給線をたどると仮定します。これらは孤立状態でないため、北朝鮮軍プレイヤーは自軍補給レベルを判定しなければなりません。現在、国連軍プレイヤーは6の妨害値を持ちます。集積所補給レベル・セグメント中、北朝鮮軍プレイヤーは自軍集積所表を調べ、各集積所について一度サイを振ります。ヘクス B 内の集積所について、北朝鮮軍プレイヤーは8を振り、国連軍の妨害がこの結果を2へ減少させます。集積後のサイの目を、北朝鮮軍集積所表の「キョンギ」コラム下の「2」副次コラムで交差照合し（この集積所が2の集積所値を持つため）、「1」の結果が獲得されます。したがって、集積所は1補給ポイントを獲得し、適切な補給ポイント・マーカーが集積所の下に置かれます。

ヘクス C 内の集積所については、北朝鮮軍プレイヤーは7を振り、国連軍の妨害修正によって1の結果に減少します。この修正後のサイの目を「キョンギ」コラム下の「1」副次コラム（その集積所の集積所値）と交差照合し、「0」の結果を与えます。したがって、集積所は補給ポイントを獲得せず、補給ポイント・マーカーはその下に置かれません。ただし、集積所はヘクス C 内に留まります。

補給ポイント消費セグメントに、北朝鮮軍プレイヤーはヘクスB内の集積所が有す補給ポイントを消費します。

1 補給ポイント・マーカーが取り去られ、北朝鮮軍プレイヤーは集積所の上に「限定投入」マーカーを置きます。加えて、北朝鮮軍プレイヤーは主導権レベル・マーカーを自軍主導権記録欄上の「1」ボックスへ移します。ヘクス C 内の集積所は、消費するための補給ポイントを持たず、北朝鮮軍プレイヤーはその上に「最低投入」マーカーを置きます。

このセグメント中、国連軍プレイヤーは自軍集積所から3補給ポイントを消費しています。したがって、国連軍プレイヤーの主導権レベルが北朝鮮軍プレイヤーのそれよりも高いため、アクション・フェイズの残りについて主導権を持ちます。





6.0 OPERATIONS オペレーション

オペレーションは、プレイヤー諸氏が自軍ユニットで活動を実行する基本的な方法です。

6.1 オペレーション・セグメント [The Operations Segment]

あるターンの2つの各アクション・フェイズは、単一オペレーション・セグメントを含みます。プレイヤーによって実行される大部分の活動は、このセグメントに発生します。

オペレーションのシーケンス [The Operations Sequence]

オペレーション・セグメントは、無制限な数の「オペレーション・シーケンス」から成ります。「主導権」(5.2を参照)を有すプレイヤーはオペレーション・セグメントを実行し、他方のプレイヤーが続きます。プレイヤー諸氏は、1人のプレイヤーが「パス」するまで、この要領でオペレーション・シーケンスを交互に実行します。

オペレーション・シーケンスの実行 [Performing an Operations Sequence] :
オペレーション・シーケンスの手順は、以下のとおりです。:

1. プレイヤーはサイを振って自軍主導権表を調べ、サイの目と一致する自軍主導権レベルのコラムで交差照合します(ターン1と2並びに中共軍主導権期間は、プレイヤー諸氏は自軍主導権表の特別なコラムを調べます。; 下記を参照。) 表上の結果は、0~4の数字になります。
2. ここでプレイヤーは、ステップ1の結果に相当する数の連続したオペレーションを実行します。(0を獲得すると、オペレーションを実行できず自軍オペレーションは終了しますが、これは「パス」とは見なされません。) 自軍オペレーション記録欄の適切なボックス内に自軍オペレーション・マーカーを置きます。各オペレーションが完了する度、このマーカーを1ずつ減少させます。プレイヤーは、オペレーション・シーケンス毎に同じオペレーションを複数回選択できます。
3. プレイヤーが望んだ数のオペレーションの実行を終えた後(ステップ1で決定した限度まで)、オペレーション・シーケンスは終了します。ここで相手側(パスしなかったと仮定します)は、上記で述べたごとくオペレーション・シーケンスを実行できます。ただし、相手側がパスしていたら、オペレーション・シーケンスを完了直後に同じプレイヤーが他のそれを開始します。

プレイヤーは、ステップ1で振った数のオペレーションの実行を義務付けられませんが、自軍シーケンスに少なくとも1オペレーションを遂行しなければなりません(主導権表で1以上の結果を獲得したと仮定して)。少なくとも1非パス・オペレーションを実行する限りパスをしたとは見なされず、そのセグメントの後の方でオペレーション・シーケンスを実行するために継続できます。一人のプレイヤーが自軍オペレーションを実行している間、他方のプレイヤーは何も行いません。

パス [Passing]

パスは、オペレーション・シーケンス中にあるプレイヤーによって選択可能な、明確なオペレーションです。プレイヤーがパスしたら、そのオペレーション・シーケンスは直ちに終了し、オペレーション・セグメントの残りについてそれ以上実行しません。相手側プレイヤーは、直ちに自軍のオペレーション・シーケンスへ進み、他のプレイヤーと交代することなしで、望む限り実行を継続できます。

強制パス [Mandatory Passing] : パスは任意です。ただし、プレイヤーは自軍オペレーション・シーケンス中にいかなるオペレーションも開始できなければ、パスしなければなりません。

オペレーション・セグメントの終了 [Ending the Operations Segment]

オペレーション・セグメントは、2つの方法の1つで終了します。:

1. すでに一人のプレイヤーがパスしていたら、二番目のプレイヤーがパスした瞬間に終了します。
2. (ターン1と2のみ) : 北朝鮮軍プレイヤーがすでにパスしていたら、国連軍プレイヤーが自軍主導権表からアスタリスク(*)の結果を獲得した瞬間に終了します。セグメントは、たとえ国連軍プレイヤーが更なるアクションの実行を望んでも終了します。

6.2 オペレーションのタイプ [Types of Operations]

8タイプのオペレーションがあります。:

1. 活性化 [Activation]
2. 統合 [Amalgamation]
3. 再編 [Reorganization] (国連軍プレイヤーのみ)
4. 強襲上陸 [Amphibious Assault] (国連軍プレイヤーのみ)
5. 海上撤収 [Amphibious Evacuation] (国連軍プレイヤーのみ)
6. 空挺降下 [Parachute Drop] (国連軍プレイヤーのみ)
7. 中共軍又はソヴィエト軍の配置/活性化
(上級ゲームの北朝鮮軍プレイヤーのみ; 19.0を参照)
8. パス [Pass]

オペレーション・セグメントの例：オペレーション・セグメントの開始時、国連軍プレイヤーは3の主導権レベルを持ち、北朝鮮軍プレイヤーは1のレベルを持ちます。したがって、国連軍プレイヤーが主導権を持ち、最初にオペレーション・シークエンスを実行します。国連軍プレイヤーは、サイを振って8を獲得します。この結果を主導権表の「2～3」主導権レベルのコラムで交差照合し、3の結果が獲得されます。したがって、国連軍プレイヤーは3連続してオペレーションを実行できます。最初に活性化、次いで強襲上陸、最後に別の活性化を宣言し、自軍のオペレーション・シークエンスを完了します。

ここで北朝鮮軍プレイヤーはサイを振り、0を獲得します。この結果を自軍主導権表の「1」主導権レベルのコラムで交差照合し、0が獲得されます。したがって、北朝鮮軍プレイヤーは、自

軍シークエンスにいくらかのオペレーションも実行しません。しかし、これはパスとは見なされません。

国連軍プレイヤーは次に4を振り、自軍主導権表上で1を生み出します。自軍オペレーションに空挺降下を宣言します。北朝鮮軍プレイヤーは8を振り、このシークエンスに2連続してオペレーション・シークエンスが認められます。1活性化と1統合を宣言します。

国連軍プレイヤーは4を振り、それは1オペレーションを認め、パスすることに決めます。北朝鮮軍プレイヤーは7を振り、2連続オペレーションです。最初に、活性化と次いでパスを宣言します。

(北朝鮮軍プレイヤーは、可能であれば望む限りサイを振ってオペレーション・シークエンスを継続できました。) 両プレイヤーがパスしたため、オペレーション・セグメントは終了します。



7.0 ACTIVATION 活性化

戦闘ユニットの活性化は、ゲーム内で実行される最も普通のアクションです。いったんユニットが活性化されたら、移動、戦闘、塹壕化などのアクションを実行できます。戦闘ユニットは、アクション・フェイズ毎に一度のみ活性化され得ます。

7.1 どのユニットを活性化できるのか

[Which Units Can Be Activated]

あるプレイヤーが活性化オペレーションを宣言したら、マップ上の単一戦闘ユニットを活性化させることを選択しなければなりません。位置や規模(師団、連隊、旅団)は無関係です。同じヘクス内にスタックした戦闘ユニットは、個別に活性化されなければなりません。

以下のユニットは、決して活性化できません。:

- ・その疲労状態カウンター面の戦闘ユニット
- ・アセット
- ・北朝鮮軍の守備隊
- ・米軍空挺大隊と特殊ユニット「タスク・フォース・スミス」

7.2 アクション [Action]

戦闘ユニットが活性化したとき、所有しているプレイヤーは、様々な数のアクションを実行するためにそのユニットを使用しなければなりません(他のそれは不可)。

アクション・ポイント [Action Points]

活性化した戦闘ユニットは3アクション・ポイントを受け取り、ユニットがアクションを実行するに連れて消費されます。(活性ユニットは、ターン1に2アクション・ポイントを受け取ります。16.2を参照) このユニットは、活性ユニットと呼ばれます。アクションの実行は任意で—ユニットはその活性化中に0～3アクション・ポイントを消費できます。

アクションのタイプとそのコストは、下に列記されます。:

アクション	アクション・ポイント・コスト
戦術移動 [Tactical Movement]	1
作戦移動 [Operational Movement]	2
戦略移動 [Strategic Movement]	3
通常攻撃 [Normal Attack]	1
集中攻撃 [Intensive Attack]	2
全力攻撃 [All-out Attack]	3
塹壕化 [Entrenching]	3

アクションの実行 [Performing Actions]

ユニットが活性化するとき、所有しているプレイヤーのアクション・マーカーをアクション記録欄の「3」ボックス内に置きます(「2」ボックス内に置かれるターン1を除きます)。プレイヤーは、活性ユニットが実行するアクションの種類を述べ、アクション・マーカーを適切なボックス数落とします。アクション・マーカーが0に到達したとき、そのユニットの活性化は終了します。プレイヤーは、自軍アクション記録欄上に残っているよりも多くのコストを選択できません。ユニットは、他のユニットが活性化する前に、自身の活性化を完了させなければなりません。退却しているときを除き、非活性ユニットは他のユニットの活性化中に決して移動できません。ただし、非活性ユニットは、戦闘に参加することが認められます。

活性化の終了 [Ending Activation]

ユニットがその活性化を完了したとき、たとえいくらかの活性化ポイントも消費していなかったとしても、所有しているプレイヤーはユニットをその疲労状態面に裏返します。疲労状態の間、ユニットは現行オペレーション・セグメントの残りについて再び活性化できませんが、攻勢と防御の両戦闘に参加できます(9.2を参照)。

所有しているプレイヤーは、ユニットのアクション完了後に自軍オペレーション記録欄上でオペレーション・マーカーを1ボックス落とします。マーカーが0ボックスに到達したとき、そのプレイヤーのオペレーション・シーケンスは完了します。プレイヤーは、自軍オペレーション記録欄上で使用可能なオペレーションを持つ限り、ユニットの活性化を継続できます。

7.3 移動アクション [Movement Actions]

3タイプの移動アクションがあります。: 戦術、作戦、戦略です。ユニットに割り当てられた移動のタイプに依存して、使用可能な移動ポイントの数を受け取ります。下のチャートは、移動の種類、そのアクション・ポイント・コスト、受け取る移動ポイントを列記します。

移動のタイプ	アクション・ポイント・コスト	受け取る移動ポイント
戦術 [Tactical]	1	4
作戦 [Operational]	2	8
戦略 [Strategic]	3	12

ユニットの移動 [Moving Units]

移動アクションを割り当てられた活性ユニットのみが、移動できます。ユニットが移動するとき、ヘクスから隣接ヘクスへと移動し、進入するヘクス内の地形コストに一致する移動ポイント (MP) の数を消費します (地形チャートを参照)。ヘクスへ進入するためのコストが、国連軍と北朝鮮軍 (中共軍を含む) のユニットでときには異なることに注意してください。ユニットがそのMPを超過して消費しない限り、プレイヤーが望むだけ多くのヘクスへ進入できます。ユニットは、十分なMPを有する移動アクションを割り当てられない限り、ヘクスへ進入できません。未使用のMPはアクションからアクションへと取っておくことができず、他のユニットに譲渡することもできません。戦闘ユニットに割り当てられたアセットは、その「親」ユニットと共に移動しなければなりません (8.1を参照)。

ヘクスサイド地形の特徴 [Hexside Terrain Features]

道路、小道、鉄道によって越えるヘクスサイドを通してヘクスに進入しているユニットは、そのヘクスの通常MPコスト (並びにもしもあればヘクスサイド) を無視でき、代わりに道路、小道、鉄道のコストを消費します。鉄道に沿って移動している2MPのコストは、平地ヘクス内では適用しません (つまり、ユニットは平地ヘクスへ進入するために1MPのみを消費します)。

道路上の北朝鮮軍指揮下ユニットの移動は、国連軍の航空妨害によって制限され得ます (15.2を参照)。やはり、自軍アクション・フェイズのその配置中にのみマップ上に置かれた中共軍は、1 (2ではなく) MPを消費することで小道と鉄道に沿って移動できます (19.2を参照)。

ユニットは、河川ヘクスサイドが道路、小道、鉄道によって横断されるヘクスサイドでない限り、そのヘクスサイドを越えるために追加MPを消費しなければなりません。ユニットは、道路又は鉄道に沿って移動しているときを除き、決して河口又は完全海上ヘクスサイドを越えることができません。

移動の制限 [Movement Restrictions]

ユニットは、決して敵が占めるヘクスへ進入できません。更には、敵支配地域に進入した瞬間に停止しなければならず (たとえそのZOCが友軍ユニットによって占められていても)、その移動アクション中にそれ以上移動できません。移動アクションを敵ZOC内で開始しているユニットは、そのヘクスを離れることができますが、ヘクスを離れるための通常MPコストの上に、追加の3MPを消費しなければなりません。このようなユニットは、その移動中に別の敵ZOCへ進入できますが、1つの敵ZOCから他のそれへ直接移動できません。

スタッキング制限 [Stacking Restrictions]

いずれかの移動アクション又は退却の終了時、同じヘクス内に最大で1個師団又は3個連隊/旅団が占めることができます。師団は決して同じヘクス内で連隊/旅団と共にスタックして移動又は退却を終了できず、逆もまた同様です。集積所、北朝鮮軍守備隊、米軍空挺大隊、マーカーは、スタッキング制限の対象ではありません。これらのスタッキング制限は、移動アクション又は退却の終了時にのみ適用し、スタッキング制限にかかわらず、ユニットは移動又は退却中に、友軍ユニットによって占められたいかなるヘクスも通過できます。

7.4 攻撃アクション [Attack Actions]

3タイプの攻撃アクションがあります。: 通常、集中、全力です。ユニットは、その活性化中に同じヘクスから単一のアクションのみを実行できますが、同じユニットは、敵ユニットに隣接している他の活性化ユニットによる後の攻撃に参加できます (たとえそのユニットが疲労状態であっても)。集中と全力 (並びにときには通常) 攻撃には、戦闘サイの目修正を適用します (9.4を参照)。

攻撃のタイプ、そのアクション・ポイント・コスト、サイの目修正は、下に列記されます。

攻撃のタイプ	アクション・ポイント・コスト	サイの目修正
通常 [Normal]	1	+1*
集中 [Intensive]	2	+2
全力 [All-out]	3	+3

*通常の攻撃アクションを実行しているユニットは、アクション・フェイズの開始時にそれが占めるヘクス又はいずれかの隣接ヘクス内で攻撃を実施すると、+1サイの目修正を受け取ります。この+1修正は、ユニットの活性化毎に一度のみ適用できます (9.4を参照)。

注釈: ユニッツは、ターン1に2アクション・ポイントのみを受け取るため、このターンに全力攻撃を実行できません。

7.5 塹壕化アクション [Entrenching Actions]

塹壕化アクションは、3アクション・ポイントがかかります。(ユニットはターン1中に2アクション・ポイントのみを受け取るため、塹壕化は実行できません。)ユニットが塹壕化アクションを実行しているとき、適切な面(国連軍又は北朝鮮軍)の陣地 [Improved Position] マーカーがユニットの占めるヘクス内に置かれます。あるヘクス内で塹壕化アクションを実行するユニットが、すでに陣地マーカーを含んでいるヘクス内にいると、その陣地マーカーは要塞面に裏返されます。いったんユニットが塹壕化アクションを実行したら、疲労状態面に裏返されます。いったん疲労状態面になると、オペレーション・セグメントの残りについて塹壕化アクションを実行できません。塹壕化アクションは、敵 ZOC 内で発生できます。これらは、都市ヘクス内でも発生できます。

塹壕の影響 [Entrenchment Effects]

陣地マーカーによって占められたヘクス内では、全ての戦闘ユニット、アセット、守備隊の防御と対戦車値が 1.5 倍になります(ユニット毎に端数切り上げ)。要塞マーカーによって占められたヘクス内では、これらの数値は2倍になります。

注釈：塹壕マーカーの特典は、たとえ現在ユニットがその疲労状態面であっても、戦闘ユニットの機動面上の防御と対戦車値に適用します。

(例外：アクション・フェイズ中にユニットが塹壕ヘクスに進入したら一つ、アクション・フェイズをそのヘクス内で開始していなければ、塹壕の特典はユニットの疲労状態面に適用します。)塹壕ヘクス内で疲労状態面のユニットが、強力な機動面の防御と対戦車地を持つために不適格であると、プレイヤー諸氏はユニットの不適格性を忘れないようにユニットを回転させることを望めます。

注釈：戦闘ユニットが塹壕マーカーによって占められているヘクス内で防御しているとき、戦闘値修正チャートで調べた後にその防御値が修正されます(9.1を参照)。

制限 [Restrictions]

- 件のヘクスに最大で1枚の塹壕マーカーが占めることができます。塹壕の影響は、その配置に責任を持つユニットだけでなく、マーカーと同じヘクス内にスタックした全ての戦闘、アセット、守備隊ユニットに適用します。
- 北朝鮮軍守備隊は塹壕を建設できませんが、北朝鮮軍の塹壕ヘクスを占めると、その防御と対戦車値が強化されます。
- 米軍空挺大隊は、決して塹壕を建設できず、その特典を受けられません。
- 塹壕マーカーは、決して移動できません。
- オペレーション・セグメント中に塹壕マーカーを有するヘクスがカラであると、それはマップ上に留まります。相手側が所有する塹壕マーカーによって占められたヘクスに敵ユニットが進入したら、そのマーカーは直ちにに取り去られます。ただし、自陣営の塹壕によって占められたヘクスにユニットが進入したら、その場に留まってユニットに特典を適用します。
- 塹壕マーカーは、陣地面でマップ上に置かれた同じオペレーション・セグメントに、その要塞面に裏返すことが決してできません。
- 北朝鮮軍支配下のユニットは、現行アクション・フェイズに強襲上陸アクションの目標であったら塹壕化できません。

各アクション・フェイズのマーカー・セグメント中、全ての非占有塹壕マーカーはマップから取り去られます。

7.6 疲労 [Fatigue]

ユニットがその活性化を完了した後、その疲労状態面に裏返します。疲労状態面の戦闘ユニットは、活性化できません(ただし、活性化ユニットによって攻撃されている敵ユニットに隣接すると、攻撃に参加できます; 9.2を参照)。ゲームの開始時にマップ上に置かれたか又は増援のユニットは、常にその機動面を上に向けて置かれます。

回復 [Recovery]

アクション・フェイズの回復セグメント中、その疲労状態面の全ての戦闘ユニットは機動面に裏返されます。次のアクション・フェイズに、これらは再び活性化できます。





8.0 ASSETS アセット

アセットは、友軍戦闘ユニットに割り当てることができる特殊な地上ユニットです。これらは、決して個別に活性化できません。装甲アセットは戦闘で特別な性格を持ち（9.4を参照）、攻撃値と防御値を有しませんが、代わりに装甲値と対戦車値を持ちます。非装甲アセットは、攻撃値、防御値、対戦車値を持ちます。

8.1 制限 [Restrictions]

アセットは戦闘ユニットに割り当てられ、その「親」ユニットと共に移動しなければならず、所有しているプレイヤーの裁量で攻撃に参加し、防御と塹壕化に参加しなければなりません。これらは、決して自身で活性化できません。アセットは疲労状態面を持ちませんが、装甲アセットはそのカウンターの裏面に減少状態の数値を持ちます。活性化後にその親ユニットが疲労したとき、アセットは影響を受けず、そのカウンターは裏返されません。

アセットは、戦闘ユニットに割り当てられてゲームを開始するか、又は後に増援として登場するかのどちらかです。それを表示するため、アセットは戦闘ユニットに割り当てられ、割り当てられたユニットの下に直接置かれます。アセットは、同時に1つのみの戦闘ユニットに割り当てることができます。

アセットの割り当て [Assignment of Assets]

1個の師団は、それに割り当てられた3つまでのアセットを持つことができ、1個の連隊又は旅団は割り当てられた1つのアセットを持つことができます。国連軍 FEC GHQ 予備ボックスを占めていない限り（10.3を参照）、又は移送されていない限り（下記を参照）、アセットは常に戦闘ユニットに割り当てなければなりません。

8.2 アセットの移送 [Transfer of Assets]

アセットは、1つのヘクス内の戦闘ユニットから移送し、異なるヘクス内の他のユニットへ再割り当てできます。最初に、アセットは友軍の集積所へ移送しなければならず、後に他の戦闘ユニットへ再割り当てできます。アセットは、いかなるときにも同じヘクス内の連隊と旅団との間で再割り当てできます。

アセットの移送 [Transferring Assets]

アセットは、アクション・フェイズの異なる3つのセグメント内で移送できます。

アセット移送セグメント [Asset Transfer Segment]：アクション・フェイズのアセット移送セグメント中、戦闘ユニットが友軍集積所の主要又は副次指揮範囲内にある限り、両プレイヤーはマップ上の戦闘ユニットからアセットを移送できます。副次指揮範囲を超えるユニットは、アセットを移送できません。移送するため、所有しているプレイヤーはいずれか又は全てのユニットのアセットを取り去り、それらを親戦闘ユニットから主要又は副次指揮範囲内にあるいずれかの友軍集積所の下に置きます。

アセット移管セグメント中、FEC GHQ 予備ボックスを占めている国連軍アセットは、その集積所が国連軍支配下港湾から主要又は

副次指揮範囲内にある限り、マップ上の友軍集積所へ移送できます。

プレイヤーは無制限な数のアセットを移送でき、集積所は移送後に無制限な数のアセットを保持できます。集積所に保持されている間、アセットは移動又は攻撃できませんが、その防御値と対戦車値はそのヘクスに対する敵の攻撃に使用できます。

オペレーション・セグメント [Operation Segment]：親戦闘ユニット又は集積所が除去されてヘクス内で単独のアセットは、アセットから主要又は副次指揮範囲内にある友軍集積所へ移送しなければなりません。ヘクス内に単独のアセットが、最寄りの友軍集積所から副次指揮範囲を超えていることが発見されたら除去されます。国連軍プレイヤーによって指揮された除去アセットは、国連軍再建記録欄の「撃破ユニット・ボックス [Destroyed Units Box]」内に置かれます。除去された北朝鮮軍アセットは、潜在的な増援として脇に置かれます（13.1を参照）。

マーカー・セグメント [Marker Segment]：マーカー・セグメント（5.3を参照）にプレイから取り去られた集積所へ割り当てられたアセットは、そのアセットから主要又は副次指揮範囲内にある他の友軍集積所へ移送できます。最寄りの友軍集積所から副次指揮範囲を超えて取り去られた集積所へ割り当てられたアセットは除去されます。国連軍プレイヤーによって指揮された除去アセットは、国連軍再建記録欄の「撃破ユニット・ボックス [Destroyed Units Box]」内に置かれます。除去された北朝鮮軍アセットは、潜在的な増援として脇に置かれます（13.1を参照）。

統合オペレーション中（10.2を参照）、統合した代替（RPL）ユニットへ割り当てられた超過アセットは、上記で述べたごとく、親ユニットから主要又は副次指揮範囲内にある友軍集積所へ移送できます。さもなければ、アセットは除去されます。

アセットの再割り当て [Reassignment of Assets]

アクション・フェイズのアセット再割り当てセグメント中、アセットを保持している集積所は、マップ上でその主要又は副次指揮範囲内にあるいずれかの国籍の友軍戦闘ユニットへ、それらを再割り当てできます。再割り当ては任意で、集積所は無制限にアセットを保持できます。再割り当てされたアセットは、その新たな親ユニットの下に置かれます。

FEC GHQ 予備ボックス内のアセット

[Assets in the FEC GHQ Reserve Box]

FEC GHQ 予備ボックス（10.3を参照）内の国連軍アセットは、戦闘ユニットに割り当てる必要がありません。加えて、国連軍プレイヤーは、いかなるときにもこのボックス内のアセットを、1個の師団へ3つまでのアセット又は1個の連隊／旅団へ1つまでが割り当てられる限り、やはりボックスを占めている国連軍戦闘ユニットに再割り当てできます。アセット移送セグメント中、FEC GHQ 予備ボックスを占めている国連軍アセットは、その集積所が国連軍支配下港湾から主要又は副次指揮範囲内にある限り、マップ上の友軍集積所へ移送できます。



9.0 COMBAT 戦闘

敵対している戦闘ユニット間で、活性化戦闘ユニットが隣接ヘクス内に位置する敵ユニットに対して攻撃アクションを実行する場合にのみ発生します。非活性と疲労状態のユニットは、同じ戦闘に参加できません。

9.1 戦闘値 [Combat values]

戦闘ユニットは、3つの戦闘値を持ちます。その攻撃値は攻撃しているとき、防御値は防御しているとき、対戦車値は装甲アセットを含んでいる敵の攻撃に対して防御しているときに使用されます。

攻撃値と防御値への修正 [Modifications to Attack and Defense Values]

ユニットの記載された攻撃値と防御値（機動又は疲労状態）は、通常は友軍集積所からの距離とその集積所上の現行投入マーカーを基準に修正されます。戦闘ユニット又は非装甲アセットが戦闘に参加した瞬間、攻撃又は防御のどちらかで、所有しているプレイヤーはその攻撃値又は防御値が修正されるのかどうか判定するため、戦闘値修正チャートを調べなければなりません。（対戦車値と装甲値は、決して戦闘値修正チャートによって変更できません。）

チャートを調べる前に、両プレイヤーはマップ上のいずれかの友軍集積所から自軍攻撃又は防御ユニットまで指揮範囲（4.4を参照）をチェックします。3つの可能な範囲があり、それぞれチャート上に一致するコラムを持ちます。:

- 主要指揮範囲 [Primary Command Range]
- 副次指揮範囲 [Secondary Command Range]
- 拡張指揮範囲 [Extended Command Range]

マップ上に友軍集積所がないか、又は集積所とユニットとの間で上記の範囲を到達できるユニットがなければ、チャート上の「集積所から指揮範囲をたどれない」と標記されたコラムを使用します。各プレイヤーは、参加している自軍ユニットの指揮範囲（又はその欠落）を判定します。ユニットたちは、友軍集積所から異なる指揮範囲になる可能性があります。次いで、プレイヤー諸氏は戦闘値修正チャートを調べ、適切な指揮範囲状態と、ユニットが指揮範囲をたどっている集積所が有する投入マーカーとを交差照合します。チャートは、直ちにユニットの攻撃値又は防御値に適用する倍化を表示します（端数は、常に整数へ切り上げます）。あるヘクス内にスタックしたユニットは、個別に修正された戦闘値を持ちます。ユニットの防御値への修正は、塹壕についての修正前に適用されます（7.5を参照）。

戦闘値修正チャート上では、主要又は副次指揮範囲の倍化変更が、集積所が有する投入マーカーに依存することに注意してください。拡張投入範囲（又は「指揮範囲をたどれない」コラム）内では、集積所が有する投入マーカーにかかわらず、倍化は同じで留まります。

ターン1と2中、決してどちらのプレイヤーも戦闘値修正チャートを調べません。16.1を参照。「中共軍主導権期間」（上級ゲームのみ）中、北朝鮮軍プレイヤーは、チャートを調べません。19.4を参照。

北朝鮮軍守備隊 [NK Garrisons]

北朝鮮軍守備隊は、決して戦闘値修正チャートを使用しません。これらは、攻撃に参加できません。これらは、塹壕によって修正されない限り、その記載された防御／対戦車値を使用します（7.5を参照）。

国連軍の非装甲アセット [UN Non-Armor Assets]

国連軍の非装甲アセットは、その記載された数値を使用し、以下の例外を除いて戦闘値修正チャートを調べません。:

- 非装甲アセットが攻勢 [Offensive] マーカーを有する集積所から主要指揮範囲内にあると、その攻撃値は3（1ではなく）です。
- 非装甲アセットが強襲 [Accelerated] マーカーを有する集積所から主要指揮範囲内にあるか、又は攻勢マーカーを有する集積所から副次指揮範囲内にあると、その攻撃値は2（1ではなく）です。
- 非装甲アセットの防御値は、塹壕によって増加できます（7.5を参照）。

装甲アセット [Armor Assets]

装甲アセットは、決して戦闘値修正チャートを使用しません。

国連軍の空挺大隊 [UN Parachute Battalions]

国連軍の空挺大隊（12.0を参照）はその記載された数値を使用し、戦闘値修正チャートを調べません。これらは、決して攻撃に参加できません。その防御値は、塹壕によって強化できません（7.5を参照）。

9.2 戦闘の開始 [Initiating Combat]

攻撃アクションを実行している活性ユニットのみが、戦闘を開始できます。戦闘が発生するためには、隣接ヘクス内に敵ユニットが存在しなければなりません。活性ユニットは河口／海上ヘクスサイドを越えて攻撃できず、非活性ユニットはこのようなヘクスサイドを越えての攻撃に参加できません。（注釈：ヘクス 2111 [Kunsan] と 2210 との間では、たとえ鉄道がこの河口ヘクスサイドを越えても、この制限を適用します。）活性ユニットは、決して隣接ユニットへの攻撃を強制されませんが、活性の攻撃ユニットに友軍の非活性ユニットは、通常は攻撃に参加しなければなりません（下記を参照）。

攻撃しているユニット [Attacking Units]

以下のユニットは、攻撃アクションに参加します。:

- 攻撃を開始している活性ユニット。
- 攻撃側の裁量で、活性ユニットに割り当てられた有資格アセット。
- 攻撃を受けるいずれかの敵ユニットに隣接する攻撃側によって指揮された全ての非活性ユニット。(例外: 非活性ユニットは、河口/海上ヘクスサイドによって全ての防御ユニットから分離していたら、攻撃に参加できません。河川ヘクスサイドによって全ての防御ユニットから分離した非活性ユニットも、攻撃への参加を強制されず、攻撃側の裁量で参加できます。)
- 攻撃側の裁量で、これらの非活性ユニットに割り当てられた有資格アセット。

戦闘では、活性攻撃ユニットに友軍の非活性ユニットの参加は強制的ですが、上記で述べるごとく河口、海上、河川ヘクスサイドの介在を除きます。有資格の非活性ユニットは、たとえ疲労状態面でも攻撃に参加しなければなりません。非活性ユニットの状態(機動又は疲労状態)は攻撃によって影響を受けず、疲労状態ユニットは疲労状態に留まり、機動面のそれは機動面に留まって後に活性化できます。攻撃に参加している活性と非活性ユニットの攻撃値は、戦闘値修正チャートによって修正され得ます。9.1を参照。

ある攻撃に参加している装甲アセットは、特別な装甲サブ・シークエンスを使用します(9.4を参照)。

防御しているユニット [Defending Units]

以下のユニットは、攻撃アクション中に防御しなければなりません。:

- 活性攻撃ユニットに隣接する各敵ユニット。
- 防御しているユニットに割り当てられたアセット。

河口/海上ヘクスサイドによって活性攻撃ユニットから分離したユニットは、その戦闘に参加しません。ユニットが非活性攻撃ユニットに隣接するヘクス内にあり、活性攻撃ユニットに隣接していなければ、戦闘に参加しません。

アセットは防御に参加しなければならず、決して拘置され得ません。

攻撃アクションの限度 [Limitations on Attack Actions]

各攻撃アクションは、たとえユニットが個別のヘクス内で攻撃又は防御していても、単一の戦闘で解決しなければなりません。全ての活性と非活性の攻撃ユニットは、その攻撃値(必要に応じて修正し)を単一の合計に統合します。その活性化中、ある戦闘ユニットはいずれかの特定ヘクスから1攻撃アクションのみを開始できます。異なるヘクス内で発生する限り、活性化毎に複数の攻撃アクションを宣言できます。

9.3 戦闘の実行方法 [How to Perform Combat]

攻撃アクションは、以下のごとく実行されます。:

1. 攻撃側は、活性攻撃ユニットに隣接するヘクス内に位置する敵ユニットを指定します。攻撃側は、この戦闘に参加する友軍非活性戦闘ユニットも判定します。
2. 攻撃側は、戦闘値修正チャートを調べることで、自軍ユニットの攻撃値を判定します。友軍集積所から攻撃ユニットまでの指揮範囲が、各攻撃ユニットに異なる修正結果となり得ることに注意してください。次いで、攻撃側は修正後の攻撃値を、単一の合計に統合します。
3. 防御側は、全ての防御ユニットについて戦闘値修正チャートを調べ、修正後の防御値を単一の合計に統合します。チャート上では、防御ユニットが記載された防御値を使用するか又は半減の数値(端数切り上げ)を持つか、どちらか2つに1つの可能性であることに注意してください。
4. 戦闘は、比であらわされます。: 攻撃側の統合された数値に対して防御側の統合された数値です。戦闘結果表(CRT)上の比コラムの1つに適合するよう、防御側有利に端数を切り捨てます。
5. 防御しているユニットのヘクス又は複数ヘクス内の天然地形を判定します。地形は、平地又は非平地(破碎地、荒地、山岳、峰)のどちらかになります。防御ユニットが複数ヘクスを占めると、防御側に最も有利な地形を使用します。
6. 戦闘サイの目への修正を計算します。攻撃に装甲アセットが割り当てられていたら、ここで装甲サブ・シークエンスが発生し(9.4を参照)、他の修正が適用される前に実行されなければなりません。
7. 攻撃側はサイを振り、必要に応じて結果を修正し、CRTを調べます。修正後のサイの目を適切な地形ライン(平地又は非平地)内の比と交差照合し、結果を求めます。結果は直ちに適用され、攻撃側アクションが終了します。

CRT上に提供されたよりも高いか又は低い比は、それぞれ最高又は最低のコラムを使用して解決されます。

戦闘の例：ターン4、第2アクション・フェイズのオペレーション・セグメント中盤です。国連軍プレイヤーは、認められた2オペレーションでオペレーション・シークエンスを実行しようとしています。強襲投入マーカーを有す国連軍集積所がヘクス4803を占め、制限投入マーカーを有す北朝鮮軍集積所がヘクス4509を占めます。国連軍プレイヤーはヘクス5002内に米軍第24師団(FECユニット)を、ヘクス4807内に米軍第25師団(この師団は以前に活性化されて疲労状態であることに注意してください)を、ヘクス4606内に米軍第7師団を持ちます。北朝鮮軍プレイヤーはヘクス4808内に第1師団(疲労状態)、ヘクス4708内に第3師団(疲労状態)、ヘクス4607内に第2師団を持ちます。

最初に、国連軍プレイヤーは活性化オペレーションを宣言し、第24師団を活性ユニットとして指定します。作戦移動アクション(2アクション・ポイント)を宣言し、第24師団を指定された経路に沿って移動させ、8MPを消費します。残っているアクション・ポイントで、通常攻撃を宣言します。第24師団は、第2と第3北朝鮮軍師団に隣接しています。したがって、これらの2個師団は、この攻撃に対して防御しなければなりません。ヘクス4606と4807内の非活性米軍第7と第25師団は、防御している北朝鮮軍ユニットに隣接しているため、やはり参加しなければなりません。ヘクス4808内の北朝鮮軍師団は、活性ユニットに隣接していないため参加しないことに注意してください。

国連軍プレイヤーは、自軍ユニットの攻撃値が修正されるかどうか判定するため、戦闘値修正チャートをチェックします。全ての攻撃師団は、国連軍集積所から主要指揮範囲内にあります。したがって、3個師団の攻撃値は全て1.5倍になります(第24師団は12から18、第25師団[疲労状態]は10から15、第7師団は20から30)。国連軍の第7師団は、1の攻撃値を有す非装甲アセットを割り当てられています。これは強襲投入マーカーを有す集積所から主要指揮範囲内にあるため、2の攻撃値を持ちます。

北朝鮮軍プレイヤーは、全ての自軍ユニットが北朝鮮軍集積所から主要指揮範囲内にあることを確認しますが、集積所が制限投入マーカーを持つため、自軍ユニットの防御値は1/2倍になります。したがって、第3師団は2の防御値を持ち、第2師団は4の防御値を持ちます(端数は切り上げます)。

統合された国連軍の攻撃値は65(18+15+30+2=65)で、統合された北朝鮮軍の防御値は6(2+4=6)です。戦闘比は10対1です。北朝鮮軍ユニットは、全て平地地形ヘクス内に位置するため、CRT上の「平地」ラインが使用されます。

ここで両プレイヤーは、戦闘のための修正を判定します。

最初に、国連軍プレイヤーは、攻撃に1近接航空支援ポイントを投入することに決めます(+1修正)。次に、第24と第25師団にそれぞれ装甲ユニットが割り当てられているため、国連軍プレイヤーは両者を投入し、装甲サブ・シークエンスが発生しなければなりません。統合された装甲値は16(8+8)で、統合された北朝鮮軍の対戦車値は5(2+3)なので、戦闘比は3対1です(16対5を3対1に約分します)。装甲値と対戦車値が戦闘修正チャートによって決って修正されないことを忘れないでください。少な

くとも1つの北朝鮮軍ユニットが河川ヘクスサイドの背後にあるため、装甲表のサイの目に-3修正を適用します。国連軍プレイヤーは7を振り、修正後に4の結果です。装甲表の3対1コラムで4を交差照合して+1の結果が生み出され、これが最終装甲修正になります。したがって、国連軍プレイヤーは自身の戦闘サイの目に適用させるための合計+2を持ちます。

最後に、少なくとも1つの北朝鮮軍ユニットが河川ヘクスサイドを越えて攻撃されているため、-2修正が適用されます。

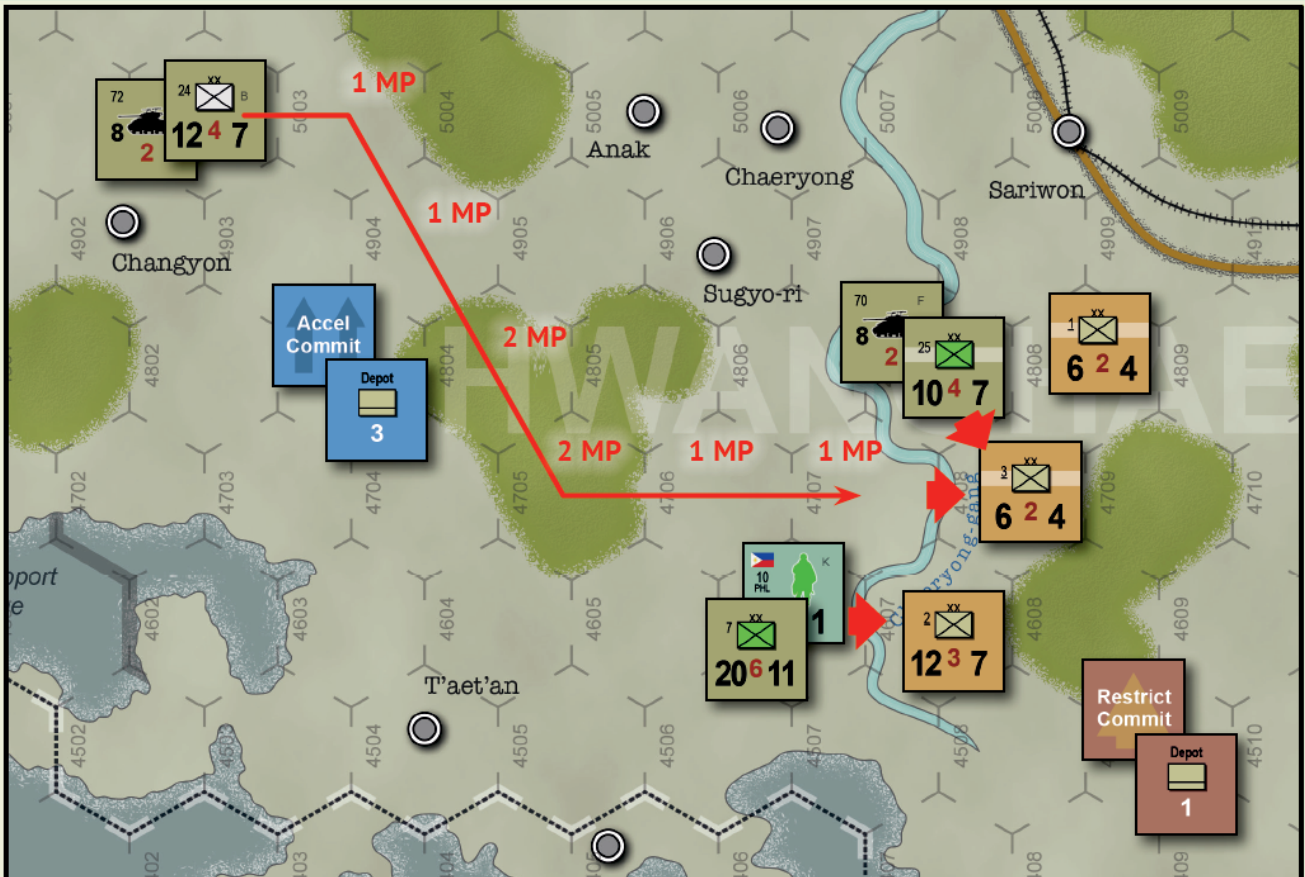
したがって、最終の修正は0(1+1-2=0)です。国連軍プレイヤーはサイを振り、8を獲得します。このサイの目をCRT上の「平地」ラインで交差照合し、「Dr3」の結果が達成されます。北朝鮮軍プレイヤーは3ステップを失い、第3師団を完全に除去します(3ステップ相当)。第2師団を、指定された3連続ヘクスの経路に沿ってヘクス4610へ退却させます。国連軍の第24師団はヘクス4708へ前進し、戦闘とその活性化を完了します。疲労状態面へ裏返し、国連軍オペレーション記録欄上でオペレーション・マーカーを1だけ減少させます。

その2番目で最後のオペレーションについて、国連軍プレイヤーは第7師団を活性化させることに決めます。作戦移動のために2アクション・ポイントを消費し、ユニットは指示されたヘクス4709へ移動します。最後のアクション・ポイントについて、ヘクス4808内の北朝鮮軍第1師団に対して通常攻撃を宣言します。全て北朝鮮軍第1師団に隣接しているため、全3個の国連軍ユニットが攻撃に参加します。繰り返しますが、攻撃している全3個の国連軍ユニットが国連軍集積所から主要指揮範囲内にあり、戦闘値修正チャートに従って、各1.5倍の攻撃値を持ちます(第25師団について15、第24師団について9、第7師団について30)。2の修正後の攻撃値を有する第7師団の非装甲アセットを加え、統合された国連軍の攻撃値は56(15+9+30+2=56)です。

北朝鮮軍第1師団は、北朝鮮軍集積所から主要指揮範囲内にありますが、集積所がその上に制限投入マーカーを持つため、その防御値は0.5倍となり、4から2です。

国連軍プレイヤーは、装甲アセット又は近接航空支援を投入しないことに決めたので、修正はありません。最終結果は56対2又は28対1です。これはCRT上の最高比コラムよりも高いので、最高のコラムが使用されます(11対1)。国連軍プレイヤーは、5を振ります。5をCRT上の11対1「平地」ラインで交差照合し、「D3」の結果を生み出します。北朝鮮軍プレイヤーは3ステップを失わなければならない、第1師団の除去によって満たします(正確に3ステップに相当)。

第7師団は、カラのヘクスへ進入しないことに決めます。戦闘は終了し、第7師団は疲労状態面に裏返されます。オペレーション・マーカーは、国連軍オペレーション記録欄上で0へ1ボックスだけ減少させ、国連軍プレイヤーのオペレーション・シークエンスを終了します。ここで北朝鮮軍プレイヤーは、オペレーション・シークエンスを開始できます。



9.4 戦闘修正 [Combat Modifiers]

いくつかの要素は、戦闘のサイの目を修正することができます。修正は、以下の順番で蓄積されます。:

1. 装甲アセット (又はその欠落)
2. 近接航空支援
3. 海上支援 (国連軍プレイヤーのみ)
4. 河川ヘクスサイド
5. 防御側の地形 (荒地、山岳、峰)
6. 都市又は生産センター内の防御側
7. 集中/全力攻撃 (ときには通常攻撃)
8. 防御側の装甲特典
9. 中共軍の人海戦術

装甲アセット [Armor Assets]

資格を持つ装甲アセットは、攻撃プレイヤーの裁量で攻撃に参加します。攻撃側は、攻撃に資格を持ついくつかの装甲アセットを参加させ、他のそれを参加させない選択肢を持ちます。ある攻撃に装甲アセットを投入する決定は、他の戦闘修正を決める前に行われなければなりません。攻撃側がある攻撃に少なくとも1つの装甲アセットを投入したら、戦闘手順のステップ6中に特別な装甲サブ・シークエンスが発生します。

装甲アセットの制限 [Restrictions on Armor Assets] : 装甲アセットは、少なくとも1つの防御ユニットが道路、小道、鉄道を含まない荒地、山岳、峰を占めると、攻撃に投入できません。ただし、攻撃している装甲アセットが道路、小道、鉄道を含まない荒地、山岳、峰を占めると、全ての防御ユニットがそのようなヘクスを占めていないという条件で、装甲サブ・シークエンスが発生します。装甲サブ・シークエンスは、強襲上陸では発生しません (11.2 を参照)。

装甲サブ・シークエンス [The Armor Sub-Sequence] : 装甲サブ・シークエンスは、以下のごとく実行されます。:

1. 攻撃側は、参加している自軍装甲アセットを統合します。
2. 防御側は、もしもあれば装甲と非装甲アセットを含む、自軍防御ユニットの対戦車値を統合します。(例外: 防御しているユニットは、参加してしている装甲アセットを有すいずれかの攻撃ユニットに隣接していなければ、その対戦車値を装甲サブ・シークエンスに提供できません。) 対戦車値は、塹壕によって修正され得ます (7.5 を参照)。
3. この合計が比較され、攻撃側の装甲値合計対防御側の対戦車値合計の比としてあらわされます。装甲表上の比コラムの1つに適合するよう、防御側有利に端数を切り捨てます。
4. 続くサイ振りに適用可能な修正を判定します (下記を参照)。

5. 攻撃側はサイを振って要求されるごとく修正し、装甲表を調べます。結果を獲得するため、修正後のサイの目を比のコラムで交差照合します。

装甲値と対戦車値は、決して戦闘値修正チャートによって修正されないことを忘れないでください。

装甲表の結果 [Armor Table Results] : 装甲表は、3つの結果の可能性を持ちます。:

「-」: 効果なし。続く戦闘は、装甲修正なしで解決されます。

A1~A3 : 続く戦闘は、装甲修正なしで解決されます。加えて、攻撃側の装甲アセットは1~3ステップ損失を被ります (下記を参照)。

+1~+5 : 続く戦闘のサイ振りに、指定された修正が適用されます。

装甲アセットの損失 [Armor Asset Losses] : 装甲アセットは、2ステップから構成されます。最初 (最強) のステップは、ユニットの表面です。2番目のステップは、ユニットの裏面です。完全戦力の装甲アセットが1ステップ損失を被ると、その裏面に裏返されます。完全戦力の装甲アセットが2ステップ損失を被ると (又はすでに裏面の装甲アセットが少なくとも1ステップ損失を被ると)、除去されます。

攻撃側は、自軍装甲ユニット間でステップ損失をどのように分割するか選択します。除去された国連軍の装甲アセットは国連軍再建記録欄の「撃破ユニット [Destroyed Units]」ボックス内に置かれ、除去された北朝鮮軍の装甲アセットは脇に置かれます。両プレイヤーの除去装甲アセットは、後にプレイに再登場できます (13.0 を参照)。

装甲表の修正 [Armor Table Modifiers] : 以下の修正は、装甲表のサイの目に適用されます。:

- 3 : 少なくとも1つの防御ユニットが、参加している装甲アセットを有す攻撃ユニットから、河川ヘクスサイドによって分離している。そのヘクスサイドを越える道路、小道、鉄道は、この修正に影響を持ちません。
- 3 : 少なくとも1つの防御ユニットが、道路、小道、鉄道を含んでいる荒地、山岳、峰のヘクスを占める。
- 2 : 少なくとも1つの防御ユニットが、破碎地ヘクスを占める (上記で述べたごとく、別の防御ユニットが荒地、山岳、峰のヘクスを占めると、この修正は無視します)。
- 1 : 少なくとも1つの防御ユニットが、都市ヘクスを占める。

上記の修正は、蓄積します。ただし、装甲表のサイの目から差し引くことができるのは5までです。

近接航空支援 [Close Air Support]

国連軍の近接航空支援レベル（15.1 を参照）に依存して、国連軍プレイヤーが攻撃又は防御しているときに近接航空支援を使用すると、サイの目を1～2増減できます。近接航空支援は、国連軍の強襲上陸（11.2 を参照）に適用できます。国連軍の近接航空支援により、戦闘毎に最大で2を増減できます。

ターン1に、北朝鮮軍プレイヤーは3近接航空支援ボーナスが認められ（16.2 を参照）、自軍ユニットが攻撃するときサイの目に最大1を加えることができます。

海上支援 [Naval Support]

国連軍ユニット（韓国軍を含む）のみがこの修正を受けますが、ターン2以降のみです。いずれかの国連軍ユニット（たとえ活性化していなくても）が沿岸内の敵ユニットに対する攻撃に参加していると、サイの目に1を加えます。いずれかの国連軍ユニットが沿岸ヘクス内で防御していると、サイの目から1を差し引きます。**例外：**国連軍の強襲上陸（11.0 を参照）では、ターン4以降にサイの目に2が加えられ、ターン2と3にサイの目に1が加えられます。海上支援が禁じられる一定の沿岸ヘクスがあることに注意してください。これらのエリアは、マップ上に指定されます。

河川ヘクスサイド [River Hemsides]

少なくとも1つの防御ユニットが、河川ヘクスサイドによって攻撃ユニットから分離していると、サイの目から2が差し引かれます。河川を越えている道路、小道、鉄道は、この修正に影響を持ちません。

防御側の地形（荒地、山岳、峰） [Defender's Terrain (Rough, Mountain Peak)]

少なくとも1つの防御ユニットが荒地、山岳、峰のヘクスを占めると、サイの目から1が差し引かれます。

都市と生産センター [Cities and Production Centers]

少なくとも1つの防御ユニットが都市又は生産センターを占めると、サイの目から1が差し引かれます。**（例外：**この修正は、国連軍の強襲上陸に適用されません。）

攻撃アクションのタイプ [Types of Attack Actions]

- 攻撃側が全力攻撃を宣言していたら、サイの目に3が加えられます。
- 攻撃側が集中攻撃を宣言していたら、サイの目に2が加えられます。
- 攻撃側が通常攻撃を宣言していたら、活性ユニットがアクション・フェイズの開始時に占めていたか又はアクション・フェイズの開始時にそれが占めたいずれかの隣接ヘクス内で攻撃を実施していると、サイの目に1が加えられます。**（例外：**この修正は、ユニットの活性化毎に一度のみ適用されます。）

防御側の装甲特典 [Defender's Armor Advantage]

- 攻撃ユニットを含んでいるいかなるヘクス内にも攻撃側が装甲アセットを持たず、防御側の装甲アセットの統合された装甲値が9以上であると、サイの目から2が差し引かれます。
- 攻撃ユニットを含んでいるいかなるヘクス内にも攻撃側が装甲アセットを持たず、防御側の装甲アセットの統合された装甲値が8以下であると、サイの目から1が差し引かれます。

例外：装甲アセットを有す防御ユニットを含んでいる少なくとも1つのヘクスが、道路、小道、鉄道を含まない荒地、山岳、峰のヘクスであると、上記の修正は決して適用しません。やはり、防御側の装甲特典は、決して強襲上陸で使用されません（11.0 を参照）。

中共軍の人海戦術 [Chinese Wave Attacks]

北朝鮮軍プレイヤーは、以下の条件下で活性化オペレーション中に「中共軍の人海戦術」を宣言できます。:

- 活性ユニットが中共軍（北朝鮮軍は不可）ユニット。
- 活性ユニットは、完全戦力の師団でなければなりません（RPL1 又は RPL2 代替ユニットは不可）。
- 活性の中共軍ユニットは、限定、強襲、攻勢の投入マーカーを有す友軍集積所から主要又は副次範囲内になければなりません。**例外：**中共軍の主導権期間中（19.3 を参照）、北朝鮮軍プレイヤーは集積所を使用せず、集中又は全力攻撃を実行している完全戦力で活性の中共軍師団は、常に人海戦術を実行することができます。

北朝鮮軍プレイヤーが中共軍の人海戦術を宣言したら、戦闘のサイの目に1が加えられます。ただし、この攻撃の修正前の戦闘サイの目が4以下で、しかも戦闘が「D」（防御側）又は「効果なし」の結果を誘発したら、活性の中共軍師団は自動的に1ステップ損失を被り、「RPL2」代替ユニットによって置き換えられます（9.5 を参照）。この損失は、戦闘後前進の前に行われなければなりません。この戦闘を解決している修正前の戦闘サイの目が4以下で、しかも戦闘が「A（攻撃側）」の結果を誘発したら、中共軍ユニットは戦闘結果よりも更に1ステップ多く損失します。例えば、「A1」の結果は「A2」になります。

最大修正 [Maximums for Modifiers]

戦闘のサイの目への全ての修正は、蓄積します。全ての正の修正を合計し、次いで負の修正を差し引きます。最終的な最大修正は、決して+5又は-4を超えることができません。

9.5 戦闘結果 [Combat Results]

3タイプの戦闘結果があります。:

「-」: 攻撃は影響を持たず、戦闘は終了します。

- A: 戦闘は攻撃ユニットに影響を持ち、防御ユニットに影響はありません。
- D: 戦闘は防御ユニットに影響を持ち、攻撃ユニットに影響はありません。

除去の結果 [Elimination Results]

「Ae」又は「De」の結果は、それぞれ全ての攻撃又は防御ユニットが除去されることを意味します (たとえ戦闘に参加していなかったとしても、アセットを含みます)。除去ユニットは、マップから取り去られて脇へ置かれます。

数字付の結果 [Numbered Results]

数字付の結果 (例えば「A1」又は「D3」) は、影響下プレイヤーのユニットが失うステップの合計数を示します (参加している各ユニットが失うステップ数ではありません)。プレイヤーがステップ損失を被ると、最初にこれらの損失を戦闘ユニットに当てはめなければなりません。攻撃ユニットの場合、ステップ損失は最初に活性ユニットに適用しなければなりません。参加している全ての戦闘ユニットが除去されたら、プレイヤーはアセットを除去することで残りのステップ損失を満たさなければなりません (たとえ戦闘に参加していなかった装甲アセットであっても)。これらの制限内で、プレイヤーは望むようにステップ損失を適用できます。全ての影響下ユニットの間に、結果を満たすための十分なステップがなければ、超過したステップ損失は無視されます。

ステップ [Steps]: 地上ユニットは、以下のステップ数から構成されます。:

ユニットのタイプ	ステップの数
師団 (完全戦力)	3
師団 (RPL2)	2
師団 (RPL1)	1
連隊/旅団	1
守備隊	1
米軍空挺大隊	1
装甲アセット	2
非装甲アセット	1
タスク・フォース・スミス	1

ステップ損失の適用 [Application of Losses]: 1 ステップのみから構成されているユニットは、単一のステップ損失を被るときに除去されます。

(例外: 北朝鮮軍の守備隊は、「D」の結果で自動的に除去されます。これは、ステップ損失としてカウントしません。) 複数のステップから構成されるユニットは、ステップ損失を吸収してイン・プレイに留まることができます。完全戦力の師団は、その師団名称が記載されたカウンターでプレイを開始します。師団がステップ損失を被ると、代替 (RPL2 と RPL1) ユニットの置き換えられます。

- ・**完全戦力師団 [Full-Strength Division]**: 完全戦力の師団が1ステップ損失を被るとき、同じ国籍の RPL2 代替ユニットによって置き換えられます。師団が2ステップ損失を被ると、RPL1 代替ユニットによって置き換えられます。3ステップ損失を被ると、除去されます。
- ・**RP2 代替 [Replacement]**: RPL2 ユニットの置き換えられるとき、RPL1 代替ユニットによって置き換えられます。2ステップ損失を被ると、除去されます。
- ・**RPL1 代替 [RPL Replacement]**: RPL1 ユニットの置き換えられるとき、除去されます。

RPL ユニットの疲労状態ユニットに置き換えられるとき、RPL ユニットの疲労状態面でマップ上に置かれなければなりません。その機動面で置き換えると (活性ユニットを含みます)、RPL ユニットの機動面でマップ上に置かれます。ユニットが活性だったら、RPL ユニットの元のユニットが残っているアクション・ポイントと見なされます。RPL ユニットの置き換えは、全ての点で通常の戦闘ユニットとして機能します。これらは活性化、活性化の完了後通常に疲労状態になります。これらは、スタッキングの目的において師団と見なされます。RPL ユニットの師団名称を有せず、ステップ損失を被ったユニットを置き換えているとき、損失を被ったユニットと同じ国籍のいずれかの使用可能な RPL ユニットの置き換えに注意してください。

米極東軍司令部ユニット [US Far East Command Unit]: プレイに登場する最初の4個米軍師団は、他の米軍師団よりも低い戦闘値 (20-6-11 に対して 12-4-7) を持つ極東軍司令部 (FEC) ユニットの置き換えユニットは、カウンター上に特殊な識別シンボルを含み、その代替ユニットと構成連隊も同様です。米軍 FEC 師団が1又は2ステップ損失を被ると、FEC 代替ユニットによって置き換えられます。同様に、FEC RPL2 ユニットの置き換えられるとき、RPL1 ユニットの置き換えられれば、RPL1 ユニットの置き換えられなければなりません。非 FEC ユニットの置き換えは、決して FEC 代替ユニットを使用できません。

米軍海兵ユニット [US Marine Unit]: 米軍海兵師団 (と構成連隊) は、特殊な海兵シンボルを持ちます。海兵師団が1又は2ステップ損失を被ると、海兵 RPL ユニットの置き換えられます。同様に、海兵 RPL2 ユニットの置き換えられるとき、RPL1 ユニットの置き換えられれば、RPL1 ユニットの置き換えられなければなりません。

英連邦軍師団 [Commonwealth Division]: 英連邦軍 (CW) 師団は、国連軍プレイヤーが英連邦軍とカナダ軍の旅団を完全師団へ編合する場合にのみ使用されます (10.1 を参照)。CW 師団が1又は2ステップ損失を被ると、CW RPL ユニットの置き換えられます。同様に、CW RPL2 ユニットの置き換えられるとき、RPL1 ユニットの置き換えられれば、RPL1 ユニットの置き換えられなければなりません。

北朝鮮軍の守備隊 [NK Garrison]: 北朝鮮軍の守備隊は、「D」の結果で自動的に除去されます。守備隊の除去は、ステップ損失としてカウントしません。

退却の結果 [Retreat Results]

防御ユニットは、戦闘で「r」(退却) 結果も受ける可能性があります。「r」の結果は、全ての防御ユニットが3連続ヘクス退却しなければならないことを意味します。(例外: ユニットの置き換えは、特殊な状況下で2ヘクスのみ退却できます。下記を参照。) いくつかの退却は、ステップ損失との統合で、この場合は最初にステップ損失を適用します。退却しているユニットに割り当てられたアセットは、それが退却するときに随伴しなければなりません。下記の「制限」内に列

記された退却義務を満たすことができない退却ユニットは、除去されます。

退却制限 [Retreat restrictions]：所有しているプレイヤーは、以下の制限内で自軍ユニットを望むように退却させます。：

- ユニットの、鉄道によって越えない限り、河口／海上ヘクスサイドを越えて退却できません。さもなければ、地形は退却に影響を持ちません。ユニットは、河川ヘクスサイドを越えて退却できません。
- ユニットの、敵が占めるヘクス内へ又はその ZOC が友軍ユニットによって占められていない限り敵の ZOC 内へ退却できません。
- ユニットの、スタッキング制限を破る形で退却を終了できませんが、その退却中にスタッキング制限を破ることができます。
- ユニットの、その退却中に複数回同じヘクスへ進入できません。
- ユニットの進入するヘクスが退却するために使用可能で資格を持つ限り、ユニットはその退却を活性攻撃ユニットから 4 ヘクスで終了するよう努めなければならない（前進の前に）、可能な最短経路をカウントします。禁じられたヘクスサイドと ZOC を含め、上記で述べた退却制限が、ユニットが活性ユニットから 4 ヘクス退却して終了することを妨げると、可能な最短経路をカウントすることで、代わりに 2 ヘクス退却を実施し、活性攻撃ユニットから 2 又は 3 ヘクス退却して終了しなければなりません。ただし、たとえそのヘクスが友軍ユニットによって占められていても、決してその退却を活性攻撃ユニットに隣接するヘクス内（前進の前に）で終了できません。2 ヘクス退却も達成できなければ、退却しているユニットは除去されます。

防御側の退却オプション [Defender's Retreat Option]：「R」の結果を受けている防御ユニットは、この結果を無視して退却する代わりに留まることを選択でき、その選択は「防御側の退却オプション」として知られます。（例外：北朝鮮軍プレイヤーは、このオプションを国連軍の強襲上陸で選択できません。11.0 を参照。やはり、北朝鮮軍の守備隊は、「D」の結果で自動的に除去されてこのオプションに参加できません。）防御側の退却オプションでは、防御している戦闘ユニット（アセットは不可）は、要求された他の損失を越えて更に 1 ステップ損失を直ちに被りますが、その場に留まって退却しません。防御側が防御側の退却オプションを選択し、複数ヘクス内にユニットを持つと、1 つ以上のヘクス内のユニットがそのオプションを選択し、一方で他のヘクス内のユニットが通常の退却を実行できます。ただし、防御側が防御側の退却オプションを選択した各ヘクス内で（1 つのみは不可）、防御している戦闘ユニットは 1 ステップ損失を被ります。

攻撃側の前進オプション [Attacker's Advance Option]：防御しているユニットによって占められた少なくとも 1 ヘクスが、戦闘結果によって完全にカラになると、活性攻撃ユニットと割り当てられたアセットは、防御側によってカラにされたいずれかのヘクスを占めることができます。非活性の攻撃ユニットは、前進できません。カラになったヘクス内へ移動することは、アクション又は移動ポイントを消費せず、ZOC によって影響を受けません。この前進は直ちに発生しなければならない、さもなければ全くできません。防御しているユニットは、決して前進できません。複数の活性国連軍連隊／旅団が攻撃側の前進オプションの資格を持つと、1 つ以上が前進してその他は行わ

いことができます。同様に、防御側が複数ヘクスをカラにしたなら、1 個連隊／旅団が 1 つのヘクス内に前進し、他は異なるヘクス内へ前進できます。

防御側ユニットの除去のため、防御側がヘクス内にアセットのみを残して持つと、直ちにこれらのアセットを移送しなければなりません（8.2 を参照）。移送が不可能であれば、これらのアセットは直ちに除去されます。その後、活性攻撃ユニットは、ヘクス内に前進できます。

除去ユニット [Eliminated Units]

除去された韓国軍ユニットと全ての北朝鮮軍指揮下のユニットは、マップから取り去られて脇に置かれます。これらは、いくつかの方法でプレイに再登場できます（10.2 と 13.1 を参照）。

撃破された非韓国国連軍ユニット（中国国民党軍ではない）又はアセットは、国連軍再建記録欄の「撃破ユニット」ボックス内に置かれます。このようなユニットは、国連軍の再建手順に従ってプレイに復帰できます（13.2）。ユニットは、以下の状況で「撃破」と見なされます。：

- 完全戦力師団が 3 ステップ損失を被る。
- 連隊又は旅団が 1 ステップ損失を被る。
- 装甲アセットが 2 ステップ損失を被るか、又は裏面の装甲が 1 ステップ損失を被る。
- 非装甲アセットが 1 ステップ損失を被る。
- RPL2 代替ユニットが 2 ステップ損失を被る。
- RPL1 代替ユニットが 1 ステップ損失を被る。

撃破された RPL ユニットの、決して国連軍再建記録欄上に置かれず、国連軍プレイヤーはいずれか未使用の同じタイプの完全戦力師団を撃破 RPL ユニットの（FEC、非 FEC、海兵）として選択し、師団を「撃破ユニット」ボックス内に置きます。非韓国軍国連軍ユニットは、たとえその除去の瞬間に敵 ZOC によって完全に包囲されていても、再建記録欄上の撃破ユニット・ボックス内に置かれません。

戦闘と疲労 [Combat and Fatigue]

戦闘における非疲労状態ユニットの参加は、自動的にユニットに疲労状態をもたらしません。ただし、活性ユニットによって実行された最後のアクションが戦闘であると、そのユニットは戦闘解決後に確実に疲労状態となることに注意してください。



10.0 REORGANIZATION AND AMALGAMATION 再編と統合

戦闘ユニットは、再編と統合のオペレーションによって再編できます。どちらかのタイプのオペレーションの実施は、自軍オペレーション記録欄でプレイヤーのオペレーション・マーカーを1だけ減少させます。疲労状態のユニットは、再編又は統合に参加できませんが、これらのオペレーションのどちらかを行っているユニットは疲労状態になりません。再編と統合は、敵の支配地域内で発生できます。ユニットの名称は、歴史的な目的のみで使用されます。いったんプレイが開始されたら、ユニットの名称は無関係です。再編又は統合のためにマップ上に新たなユニットが置かれるとき、新たなユニットの名称はプレイに影響を持ちません。

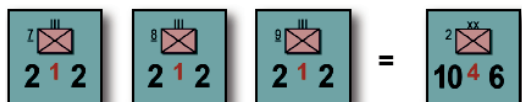
10.1 再編 [Reorganization]

国連軍プレイヤーのみが、再編を実行できます。2タイプの再編があります。：編合と分割です。：

- ・国連軍プレイヤーは、アクション・フェイズ毎に合計4再編オペレーションに限定されます。
- ・一定の国連軍ユニットは、アクション・フェイズ毎に一度のみ再編オペレーションに参加できます。
- ・FEC GHQ 予備ボックス内の国連軍ユニットは、いかなるときにも再編オペレーションを使用せず、自由に編合や分割ができます。

編合 [Build-up]

全ての国連軍（韓国軍を含む）連隊／旅団は、師団規模に編合できます。米軍、英連邦軍、カナダ軍、トルコ軍の連隊／旅団は、異なる国籍のユニットと共にであっても互いに編合できますが、韓国軍連隊と共に編合できません。韓国軍連隊は、他の韓国軍連隊とのみ編合できます。ある連隊／旅団は、師団へと編合するために、資格を持つ他の2個連隊／旅団と共にスタックするか又は隣接していなければなりません。編合を意図する再編が宣言されたとき、国連軍プレイヤーはマップから資格を持つ3個連隊／旅団を取り去り、脇へ置きます。3つのユニットは、疲労状態であってはなりません。



韓国軍の編合 [ROK Build-up]：韓国軍師団を編合すると、マップ上にいずれかの使用可能な完全戦力韓国軍師団（除去ユニットを含みます）を、取り去られた連隊によって以前に占められたいずれかのヘクス内に機動面で置きます。

非韓国軍の編合 [Non-ROK Build-up]：非韓国軍連隊／旅団の編合は、以下のルールに従います。：

・編合において、少なくとも米軍連隊の1つがFEC連隊であると、マップ上に完全戦力の米軍FEC師団を、取り去られた連隊によって以前に占められたいずれかのヘクス内に機動面で置きます。

・編合において、全ての連隊が米軍海兵ユニットであると、マップ上に完全戦力の海兵師団を、取り去られた連隊によって以前に占められたいずれかのヘクス内に機動面で置きます。

・米軍空挺連隊は、編合に参加できます。空挺ユニットを含んで編合された師団が後に分割されると（下記を参照）、空挺連隊はプレイに復帰します。この件では、1つ以上の空挺ユニットを含む当該師団を紙片にメモしておきます。

・海兵連隊は、たとえその編合に非海兵連隊／旅団が含まれても、編合に参加できます。その編合で、1つ以上の連隊／旅団が非海兵ユニットであると、マップ上に完全戦力の米軍（非海兵）師団を、取り去られた連隊によって以前に占められたいずれかのヘクス内に機動面で置きます。編合において、少なくとも連隊の1つがFECユニットであると、マップ上に完全戦力の米軍FEC師団を置き、さもなければ非FEC／海兵師団を使用します。海兵ユニットを含んで編合された師団が後に分割されると（下記を参照）、海兵連隊はプレイに復帰します。この件では、1つ以上の海兵ユニットを含む当該師団を紙片にメモしておきます。

・英連邦軍、カナダ軍、トルコ軍の旅団は、たとえ米軍ユニットと共にであっても編合に参加できます。少なくとも1つの米軍連隊が編合に参加すると、マップ上に適切なタイプ（FEC又は通常）の米軍師団を、取り去られた連隊によって以前に占められたいずれかのヘクス内に機動面で置きます。ただし、編合している全てのユニットが英連邦軍、カナダ軍、トルコ軍であると、マップ上に英連邦軍（CW）師団を置きます。

・編合のためにマップ上への配置が選択された米軍／英連邦軍師団は、決して国連軍の再建記録欄から取ることができません。

分割 [Break-down]

完全戦力の（非 RPL1 又は RPL2）米軍又は英連邦軍の師団のみが、分割できます。韓国軍師団は、決して分割できません。国連軍プレイヤーが分割を意図する再編を宣言したとき、下記で述べるごとく、マップから**非疲労状態**の米軍／英連邦軍師団を取り去って脇へ置き、カラのヘクス内へ適切なタイプの3個連隊／旅団に機動面で置き換えます。:

- 分割において、1 個 FEC 師団は3個米軍 FEC 歩兵連隊に置き換えます。
- 分割において、1 個非 FEC 師団は3個米軍非 FEC 歩兵連隊に置き換えます。
- 分割において、1 個海兵師団は3個米軍海兵連隊に置き換えます。
- 分割において、1 個英連邦軍師団は3 個英連邦軍、カナダ軍、トルコ軍の旅団に置き換えます。

例外: ゲーム以前の編合の一部として、米軍空挺又は海兵連隊が非海兵師団の一部になっていたら、下記でのべることく分割において空挺又は海兵連隊はマップ上に復帰します。

分割において、連隊／旅団は決して国連軍再建記録欄又は FEC GHQ 予備ボックスから取ることができません。

アセット [Assets]

編合された連隊／旅団へ割り当てられたアセットは、自動的にそれらを置き換えた師団へ割り当てられます。分割された師団へ割り当てられたアセットは、連隊ごとに1つのみのアセットを、所有しているプレイヤーが望むよう、自動的に置き換えられた連隊／旅団へ割り当てられます。

**10.2 統合 [Amalgamation]**

韓国軍、北朝鮮軍、ソヴィエト軍（国連軍又は中国国民党軍は不可）の師団のみが、統合できます。統合を用いて、ステップ損失を被っている師団は、同じ国籍の他の損害状態の師団と統合できます。

統合の手順 [Amalgamation Procedure]

統合オペレーションは、以下の条件が満たされたら宣言できます。:

- 同じ国籍の2又は3つの RPL 代替ユニットが隣接ヘクス内にある状態。3つの RPL ユニットの含まれたら、それぞれが他の2つに隣接していなければなりません。
- RPL ユニットの、それらの間で少なくとも3の統合ステップを持たなければなりません。

これらの条件が満たされたら、所有しているプレイヤーは全ての RPL ユニットの取り去り、それらを同じ国籍の単一完全戦力師団と、カラのヘクスの1つ内で置き換えます。RPL 間の超過ステップは失われます。例えば、2つの RPL2 ユニットの1つの完全戦力師団を形成し、師団プラス追加1 RPL1 ユニットのではありません。

アセット [Assets]: 統合している RPL ユニットの割り当てられたアセットは、自動的にそれらを置き換えている完全戦力師団へ割り当てられます。3つのアセットのみを割り当てることができ、RPL ユニットのそれらの間で3つを超えるアセットを持つと、超過分は直ちに友軍集積所へ移送されます（8.2を参照）。この方法で移送できない場合、直ちに除去されます。

10.3 国連軍の FEC GHQ 予備ボックス

[UN FEC GHQ Reserve Box]

国連軍プレイヤーは、国連軍 FEC GHQ 予備ボックスとして知られる、日本国内に保持されたユニットをあらわしている特別なボックスを持ちます。ボックス内には4つの特別なスペースがあり、後述されます。FEC GHQ 予備ボックス内の国連軍アセットは、いかなるときにもやはりボックス内を占めている戦闘ユニットへ、割り当て、移送、再割り当てができます。

FEC GHQ 予備ボックス内の韓国軍 RPL ユニットの、いかなるときにも統合を実行できます。FEC GHQ 予備ボックス内の米軍と韓国軍ユニットは、いかなるときにも編合又は分割ができます。これらのアクションはオペレーションと見なされず、国連軍プレイヤーが選択するときいつでも発生できます。



11.0 UN AMPHIBIOUS OPERATIONS

国連軍の水陸両用作戦
オペレーション

国連軍プレイヤーのみが水陸両用作戦オペレーションを実行できます。2タイプの水陸両用作戦オペレーションがあります。：強襲上陸と海上撤収です。それぞれ、オペレーション・シークエンス中に国連軍プレイヤーが宣言できる正式なオペレーションです。

11.1 国連軍の水陸両用作戦能力 [UN Amphibious Capacity]

国連軍の水陸両用作戦能力フェイズ中(ターン1に発生しません)、国連軍プレイヤーはそのターンの自軍水陸両用作戦能力に一致するボックス内に水陸両用作戦能力マーカーを置かなければなりません。各強襲上陸又は撤収が発生するに連れて、このマーカーは1ボックスずつ減少させられます。マーカーが0に到達したとき、国連軍プレイヤーはターンの残りについてもはや水陸両用作戦オペレーションを実行できません。水陸両用作戦能力からの未使用のポイントは、ターンからターンへ取っておくことができません。

導入シナリオ (17.0) では、下記で指定されるごとく国連軍プレイヤーは一定数の水陸両用作戦能力ポイントを与えられます。(水陸両用作戦能力記録欄は、それぞれのボックス内に記載されたこれらのポイントを持ちます。) ただし、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ます (18.3 を参照)。

ゲーム・ターン	水陸両用作戦能力
1	0
2	1 *
3	2
4～10	3
11～12	0

*国連軍プレイヤーは、ターン2の第1アクション・フェイズ中に強襲上陸を実施できません。

11.2 強襲上陸 [Amphibious Assaults]

FEC GHQ 予備ボックスを占めている全ての国連軍ユニット(プラス割り当てられたアセット)は、強襲上陸に参加する資格を持ちます。

強襲上陸の実行方法 [How to Perform Amphibious Assaults]

強襲上陸は、国連軍プレイヤーのみが選択できる正式なオペレーションです (6.2 を参照)。国連軍プレイヤーが強襲上陸を宣言するとき、FEC GHQ ボックスからいずれかの規模の1つの戦闘ユニットを取り去り、それをマップ上のいずれかの強襲上陸矢印の上に置きます。(各強襲上陸矢印は目標侵攻ヘクス番号を含み、もしもあればヘクス内の町又は都市の名前を示します)。この配置の直前、国連軍プレイヤーは、FEC GHQ 予備ボックス内のアセットの間から、ユニットに3つまでのアセットを自由に割り当てることができます(もしも師団であれば)。国連軍プレイヤーは、国連軍のオペレーション記録欄上のオペレーション・マーカーが「0」ボックスを占めていないと仮定すると、

たとえ同じ侵攻ヘクスに対しても、オペレーション・シークエンス毎に複数回の強襲上陸を行うことができます。

無抵抗状態の強襲上陸 [Unopposed Amphibious Assault]：強襲上陸矢印に一致する侵攻ヘクス内が未占有状態であると、強襲している戦闘ユニット(プラス、もしもあればアセット)は、侵攻ヘクス内に置かれます。強襲しているユニットは、配置後に機動面に留まります。国連軍プレイヤーが、すでに友軍ユニットによって占められたヘクスに対して無抵抗の強襲上陸を実施し、強襲ユニットの配置がスタッキング制限を破ると、強襲上陸はそれでも発生できます。国連軍プレイヤーは、その配置がスタッキング制限を破らない限り、敵 ZOC 内を含み、強襲上陸ヘクスに隣接するいずれかの敵が占めないヘクス内に強襲ユニットを置くことができます。

抵抗状態の強襲上陸 [Opposed Amphibious Assault]：強襲上陸矢印に一致する侵攻ヘクスが敵ユニットを含むと、強襲している戦闘ユニットはそれらのユニットを攻撃しなければなりません。この攻撃は、以下の例外を除き通常に解決されます。：

- ・攻撃と防御しているユニットは、強襲上陸中は常にその記載された戦闘値を使用します。(例外：防御しているユニットの防御値には守備隊を含み、塹壕によって強化され得ます。7.5 を参照。) プレイヤー諸氏は、抵抗状態の強襲上陸において、決して戦闘値修正チャートを調べません。
- ・防御ユニットが占めている地形にかかわらず、強襲を解決するため、戦闘結果表上の「平地」ラインを常に使用します。
- ・侵攻ヘクスに隣接するユニットは、それらを支配するプレイヤーにかかわらず、強襲上陸に参加しません。
- ・非装甲アセットは戦闘に参加できますが、たとえ強襲ユニットに割り当てられても、装甲アセットは参加できません。(したがって、9.4 で述べた装甲サブ・シークエンスは決して発生しません。) 防御側が1つ以上の装甲アセットを持つと、決して「防御側の装甲特典」サイの目修正を受け取ることができません (9.4 を参照)。
- ・強襲上陸に1又は2近接航空支援ポイントを適用できます (15.1 を参照)。
- ・強襲上陸がターン4以降に発生したら、国連軍プレイヤーは海上支援についての自軍サイの目に、自動的に2を加えます。強襲上陸がターン2又は3に発生したら、自軍の戦闘サイの目に1(2ではなく)を加えます。
- ・強襲上陸は、通常、集中、全力の攻撃と見なされません。したがって、これらの攻撃に適用するサイの目修正はありません。
- ・都市/生産センターを占めている北朝鮮軍ユニットが強襲上陸の目標であると、通常の-1サイの目修正は適用しません。

戦闘結果は、通常に適用します。(例外:「D」結果を被っている北朝鮮軍の守備隊は、自動的に除去されます。守備隊の除去は、戦闘において要求された北朝鮮軍のステップ損失に対してカウントできません。やはり、北朝鮮軍プレイヤーは、強襲上陸において防御側の退却オプションを決して選択できません(9.5を参照)。侵攻ヘクスが北朝鮮軍ユニットによって完全にカラにされると、強襲している戦闘ユニット(プラス、もしもあればアセット)はヘクス内に置かれます。戦闘ユニットは、機動面に留まります。

侵攻ヘクスが北朝鮮軍によって完全にカラにされなければ、強襲しているユニット（プラス、もしもあればアセット）は、FEC GHQ 予備ボックスへ戻され、機動面に留まります。ステップ損失（もしもあれば）は適用されますが、ユニット（プラスしてアセット）は、たとえ現行アクション・フェイズ中で同じ侵攻ヘクスに対するものであっても、国連軍プレイヤーが十分な強襲上陸能力を持つと仮定すると、別の強襲上陸のために使用できます。

あるアクション・フェイズに強襲上陸の目標になっていた北朝鮮軍ユニットは、フェイズの残りについて斬壕化できません。

強襲しているユニットの活性化 [Activating Assaulting Units]

侵攻ヘクス内に置かれているユニットは、それらが強襲を行った
同じアクション・フェイズに活性化できます。以下の制限は、この
ようなユニットの活性化に適用します。(これら全ての制限は、後の
アクション・フェイズに取り除かれます。)

- ・ユニットが港湾侵攻ヘクスを占めると、活性化したときに3アクション・ポイントを受け取ります。侵攻ヘクスが港湾を含まなければ、ユニットは2アクション・ポイントを受け取ります。
- ・ユニットが活性化されたら、その移動は以下のごとく制限さ

れます。：戦術移動アクションについては、ユニットは1（4ではなく）移動ポイントを受け取り、作戦移動アクションについては2（8ではなく）移動ポイントを受け取り、戦略移動アクションについては3（12ではなく）移動ポイントを受け取ります。

- ・ユニットは、聖壕化が認められます(7.5を参照)。
- ・強襲上陸が発生したアクション・フェイズ中、強襲しているユニット(並びにもしもあれば、非機甲アセット)は、常にその記載された攻撃値と防御値を使用します。戦闘値修正チャートは、使用されません。
- ・装甲アセットは、攻撃アクションに割り当てることができ、特別な装甲サブ・シークエンスが使用されます。
- ・その活性化後、ユニットは通常にその疲労状態に裏返されます。

統合と再編 [Amalgamation and Reorganization] : 強襲上陸に参加しているユニットは、強襲が実施されたアクション・フェイズに統合と再編を実行できます。

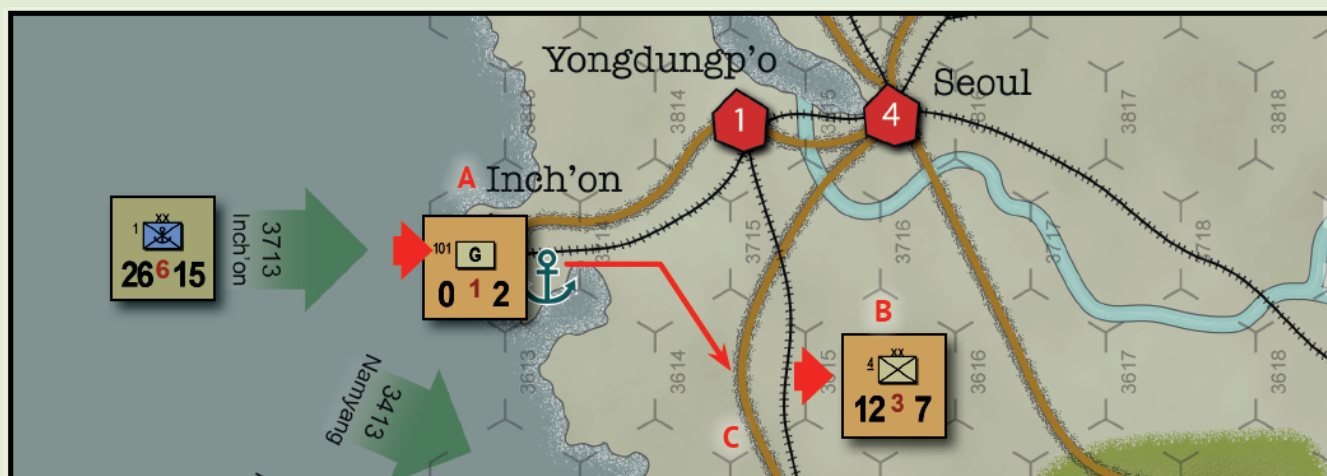
通常能力の再開 [Resumption of Normal Capabilities] : 強襲上陸が発生したアクション・フェイズに続くそれで、強襲しているユニットは活性化のときにその通常能力を回復します。

橋頭堡マーカー [Beachhead Markers]

国連軍プレイヤーは、2枚の橋頭堡マーカーを持ちます。侵攻ヘクスが国連軍のユニットによって占められるとき、国連軍プレイヤ

強襲上陸の例: 米軍第1海兵師団(攻撃値:26)は、ターン4にヘクスA内の北朝鮮軍の守備隊ユニット(防御値2)に対して強襲上陸を行っています。これは、抵抗状態の強襲上陸なので、国連軍ユニットは守備隊を攻撃しなけりばなりません。国連軍プレイヤーはCRTをチェックし、26対2の比は13対1に約分されます。米軍プレイヤーは、1を振ります。2近接航空支援ポイントを投入しており、侵攻ヘクスに対して自動的に2海上支援が加えられるので、サイの目に4が加えられて最終結果は5です。5を11対1(使用可能な最高コラムであるため)の「平地」ラインで交差照合すると、「D3」の結果が獲得されます。北朝鮮軍の守備隊は、いかなる「D」結果でも自動的に除去されるため取り去られます。第1海兵師団は、機動面を上に向けてヘクスA内に置かれます。

国連軍プレイヤーは、海兵ユニットを活性化させます（個別オペレーション）。侵攻ヘクスが港湾（仁川（Incheon））を含むため、ユニットは3アクション・ポイントを受け取ります。これは作戦移動を実行し、指定されたヘクス C への経路を移動します。（ユニットは現行アクション・フェイズに強襲上陸を実施したので、その作戦移動について2MPのみを受け取ります。）残っているアクション・ポイントについて、米軍ユニットはヘクス B 内の北朝鮮軍ユニットに対して通常攻撃を実施します。



一は可用性に従って、そのヘクス内に1枚の橋頭堡マーカーを置くことができます。(ゲーム内に用意された橋頭堡マーカーの数は、厳密な制限です。両方の橋頭堡マーカーが使用状態であると、更に置くことはできません。) 橋頭堡マーカーは、国連軍の補給源です。

橋頭堡マーカーの配置は、常に任意です。国連軍プレイヤーは、オペレーション・セグメント中のいかなるときにも、侵攻ヘクス内の橋頭堡マーカーを取り去ることができます。いったん取り去られたら、これらは直ちに他の強襲に成功した侵攻ヘクス内で使用可能となります。

橋頭堡マーカーは、あるヘクス内に単独状態で北朝鮮軍ユニットによって攻撃されたら、2の防御値と1の対戦車値を持ちます。これは、いずれかの「D」戦闘結果で自動的に除去されます。他の国連軍ユニットと共にスタックした橋頭堡マーカーは、その防御値と対戦車値を戦闘に加えることができません。戦闘結果が国連軍戦闘ユニットとアセットにヘクスをカラにすることをもたらしたら、橋頭堡マーカーは除去されます。除去された橋頭堡マーカーは、国連軍プレイヤーによって後に再び使用できます。

11.3 海上撤収 [Amphibious Evacuation]

国連軍プレイヤーが海上撤収オペレーションを宣言したら、いずれかの沿岸ヘクスからいずれかの国籍の1又は2個国連軍師団(プラス、割り当てられたアセット)を取り去ることができます。このオペレーションが発生するために、沿岸ヘクスは都市、港湾、町を含む必要があります。(ただし、1個師団と3個連隊/旅団又は6個連隊/旅団までを取り去ることができます)。撤収のために選択されたユニットは、その機動面又は疲労状態面であっても構いません。

撤収したユニットは、FEC GHQ 予備ボックス内の「現行アクション・フェイズに海上撤収したユニット」["Amphibious Evacuated Units in Current Action Phase"] とマークされたスペース内に置かれます。撤収したユニットは、同じアクション・フェイズに強襲上陸で使用できません。海上撤収は、ターン1に発生できません。



12.0 UN PARACHUTE UNITS (OPTIONAL RULE) 国連軍の空挺ユニット (選択ルール)

いくつかのシナリオで、国連軍プレイヤーは米軍空挺連隊を持ちます。これらは通常の戦闘ユニットで、マップ上でそのように使用できます。ただし、国連軍プレイヤーは、空挺降下のために自軍空挺連隊を使用することもできます。

空挺降下 [Parachute Drops]

FEC GHQ 予備ボックス(これらのユニットのために特別なスペースがあります)を占めている米軍空挺連隊のみが、空挺降下を実行できます。空挺降下は、オペレーション・シークエンス中に国連軍プレイヤーによって実行できる正式なオペレーションです。

空挺降下が宣言されたら、国連軍プレイヤーはFEC GHQ 予備ボックスから単一の米軍空挺連隊を取り去り、それを脇へ置きます(再び使用されません)。これは、3個米軍空挺大隊に置き換えられます。次いで、これら的大隊はマップ上に置かれます。ユニットは、全て1つのヘクス内か又は異なる2つ又は3つのヘクス内に置くことができ、複数のヘクスが選択されたら、各ヘクスは降下のために選択された少なくとも他の1つのヘクスに隣接しなければなりません。

以下の制限は、空挺降下に適用されます。:

- 配置ヘクスは、平地又は破砕地の地形でなければなりません。都市又は生産センターのヘクスは選択できません。
- 配置ヘクスは、敵ユニットによって占められてはなりません。
- 配置ヘクスは、敵支配地域内であることができます。
- 配置ヘクスは、国連軍の戦闘ユニットから6ヘクスまで離れることができます。

空挺大隊 [Parachute Battalion]

いったんマップ上に置かれたら、空挺大隊は次の回復セグメントが終了するまでその場に留まらなければならず、そのときにマップから取り去られます。これらは、ゲームの残りについて使用できません。

降下した空挺大隊は、連隊規模に編合で戻すことができません。これらは決して活性化できず、ZOCを及ぼせません。攻撃されたら通常に防御しますが、いずれかの「R」(退却)結果で除去されます。除去された空挺大隊は、決して国連軍再建記録欄上に置くことができません。空挺大隊は決して編合できず、塹壕から特典を受けられません。これらの制限は、空挺降下についてのみ使用されます。

国連軍プレイヤーが自軍空挺連隊を通常の戦闘ユニットとして使用することに決めたら、これらを通常の増援としてマップ上に投入します(13.1を参照)。この場合、空挺連隊は決して空挺大隊へ分割できません。



13.0 REINFORCEMENTS, RECONSTITUTION AND ENHANCEMENT

増援、再建、強化

両プレイヤーは、新たなユニットを増援としてマップ上に投入できます。加えて、損害状態又は撃破状態の国連軍ユニット（非韓国軍）は、再建できます。米軍の FEC ユニットの強化を通して向上できます。

13.1 増援 [Reinforcements]

各シナリオは、プレイヤー諸氏が各アクション・フェイズの増援セグメントに調べなければならない増援スケジュールを持ちます。配備セグメント直後中、増援はその機動面でマップ上に置かれるか（装甲アセットについては、その完全戦力面で）、又は国連軍プレイヤーの場合は、FEC GHQ 予備ボックスからマップへ移送できます。増援は、マップ上に置かれたアクション・フェイズに活性化できます。

増援は、敵が占めるヘクス内に置くことができません。ただし、これらは、友軍ユニットによって占められているか否かにかかわらず、敵 ZOC 内に置くことができます。増援の配置がスタッキング制限を破ると、その配置がスタッキング制限を破らない限り、その増援は敵 ZOC 内を含むいずれかの非敵占有隣接ヘクス内に置くことができます。これらの制限のためにマップ上に置くことができない北朝鮮軍と韓国軍の増援は失われます。

北朝鮮軍の増援 [NK Reinforcements]

北朝鮮軍の増援は可変です。ターン 2 から開始して、各アクション・フェイズの増援セグメント中、北朝鮮軍プレイヤーは北朝鮮軍増援表を調べ、サイを 1 つ振ります。（例外：ソウル [Seoul]、ウォンサン [Wonsan]、ピョンヤン [Pyongyang] が全て国連軍の支配下であると、北朝鮮軍プレイヤーは増援についてサイを振ることができません。）サイの目に修正が適用後（下記を参照）、北朝鮮軍プレイヤーは、増援を正当に受け取れるかを判定します。そうであれば、続く配備セグメント中に、いずれかの北朝鮮軍支配下の生産センター上に 1 個完全戦力師団を置きます。北朝鮮軍は全て同一なので、その増援の名称は関係ありません。増援を正当に受け取れなければ、北朝鮮軍プレイヤーは何も行いません。

北朝鮮軍増援表のいくつかの結果は、同様に北朝鮮軍の装甲アセットを要求します。この場合、北朝鮮軍プレイヤーは増援の北朝鮮軍師団に完全戦力の 1 装甲アセットを割り当てます。使用可能な未使用の装甲アセットがなければ、増援の師団はアセットを受け取りません。除去された北朝鮮軍の装甲アセットは、増援として再使用できます。ターン 8 から開始して、北朝鮮軍プレイヤーはもはや増援として装甲アセットを受け取れません。

北朝鮮軍増援表の修正 [NK Reinforcement Table Modifiers]：以下の修正は、北朝鮮軍増援表のサイの目に適用します。全ての修正は蓄積します。

- 1：ターン 2
- 2：国連軍支配下の以下の各都市について：ソウル [Seoul] とウォンサン [Wonsan]。
- 4：ピョンヤン [Pyongyang] が国連軍支配下であると。
- 4：ターン 8 以降

ソヴィエト軍と中共軍の増援 [Soviet and Communist Chinese Reinforcements]：ソヴィエト軍と中共軍部隊 (CCF) は、上級ゲームでのみ使用可能です（19.0 を参照）。

北朝鮮軍の守備隊 [NK Garrison]：北朝鮮軍プレイヤーは国連軍港湾の支配を獲得するとき、その港湾内に単一の北朝鮮軍守備隊ユニットを置きます。守備隊は、決して移動又は攻撃ができません。除去されるまで（いずれかの「D」結果で除去）その場に留まります。守備隊は、塹壕によって修正されない限り、常にその記載された防御／対戦車値を使用します（7.5 を参照）。その防御値は、決して戦闘値修正チャートによって修正されません。攻撃されている他の北朝鮮軍ユニットと共にスタックしたとき、守備隊は常にその防御／対戦車値を提供します。

注釈：いくつかのシナリオは、たとえ非港湾ヘクス内であっても、マップ上でゲームを開始している北朝鮮軍守備隊を持ちます。これらの守備隊は、除去されるまでその場に留まります。

国連軍の増援 [UN Reinforcements]

韓国軍の増援 [ROK Reinforcements]：韓国軍の増援は、可変です。ターン 2 から開始して、各アクション・フェイズの増援セグメント中、韓国軍プレイヤーは韓国軍増援表を調べ、サイを 1 つ振ります。（例外：プサン [Pusan] が北朝鮮軍によって支配されると、韓国軍プレイヤーは韓国軍の増援についてサイを振ることができません。）サイの目に修正が適用され、国連軍プレイヤーは韓国軍の増援を受け取るかどうかチェックします。ターン 2 又は 3 であると、国連軍プレイヤーは未使用の韓国軍 1 個連隊を、名称にかかわらず、たとえ以前に除去されていたとしても受け取ります。

注釈：ゲームには、22 個の使用可能な韓国軍連隊があります。シナリオ 1 と上級ゲームのシナリオでは、全 22 個の連隊がマップ上でゲームを開始します。したがって、これら 2 つのシナリオでは、韓国軍連隊についてはターン 2 と／又は 3 に増援として使用可能となり、それはゲームの早期時点で除去されていなければなりません。韓国軍連隊が除去されていなければ、ターン 2 と／又は 3 の増援は無視されます。

ターン 4 以降であると、国連軍プレイヤーはいずれかの現在未使用の完全戦力の韓国軍師団を、名称にかかわらず、そしてたとえ以前に除去されていたとしても、増援として受け取ります。韓国軍の増援は、続く配備セグメント中にプサン [Pusan] (0928) 又はテグ [Taegu] (1625) 内に置かれますが、北朝鮮軍支配下の都市の 1 つに置くことはできません。増援を受け取らなければ、国連軍プレイヤーは何も行いません。

韓国軍増援表の修正 [ROK Reinforcement Table Modifiers]：以下の修正は、韓国軍増援表のサイの目に適用します。全ての修正は蓄積します。

- 1：ターン 2
- 1：北朝鮮軍支配下の以下の各都市について：ソウル [Seoul]、テジョン [Taejon]、テグ [Taegu]。

国連軍の増援 [UN Reinforcement] : 導入シナリオは、各シナリオの国連軍の増援を列記します。上級ゲームの増援は、国連軍の参戦レベルが基準になります (18.1 を参照)。増援セグメント中、国連軍の増援は FEC GHQ 予備ボックス内に置かれます。

国連軍 (非韓国軍) 増援の配備 [Deployment of UN(Non-ROK) Reinforcement] : 配備セグメント中、国連軍プレイヤーは FEC GHQ 予備ボックスからマップへ、最大 1 個師団又は 3 個連隊/旅団 (プラス割り当てられたアセット) を移送できます。この移送は、国連軍の水陸両用作戦能力に影響を持ちません。増援は、2 つの方法の 1 つで移送できます。:

- 国連軍プレイヤーがプサン [Pusan] (0928) に増援を配備することを望むと、FEC GHQ 予備ボックスから望むユニットを取り去り、それらを機動面でそのヘクス内に置きます。この配置がスタッキング制限を破ると、増援は隣接するいずれかの非敵占有ヘクス内に置くことができます。プサンに機雷掃海マーカ (14.2 を参照) を含むか又は敵ユニットによって占められていたら、このオプションは選択できません。
- 国連軍プレイヤーがプサン以外の港湾に増援を配備することを望むと、FEC GHQ 予備ボックスから望むユニットを取り、それらを「非プサン港湾への国連軍増援 [UN Reinforcements to non-Pusan Port]」とマークされたスペース内に置きます。これらのユニットは、現行の配備セグメントにマップ上に登場せず、代わりに、次のアクション・フェイズの配備セグメントに、プサン以外の国連軍支配下港湾内 (機雷掃海マーカを有すそれを除く) に機動面で置かれます。

国連軍プレイヤーが、配備セグメントにユニットを「非プサン港湾への国連軍増援 [UN Reinforcements to non-Pusan Port]」ボックス内に置いたら、現行セグメントに増援をプサンへ配備できません。加えて、続くアクション・フェイズの配備セグメントに、プサンへ増援を配備できず、又は「非プサン港湾への国連軍増援」スペース内に追加ユニットを置くこともできません。

例: 国連軍プレイヤーは、FEC GHQ 予備ボックス内に米軍第 7 と第 24 師団を持ちます。ターン 4 の第 1 アクション・フェイズの配備セグメント中、国連軍プレイヤーは第 7 師団を「非プサン港湾への国連軍増援」ボックス内に置きます。この決定のため、現行の配備セグメント又は続くアクション・フェイズの配備セグメントに、第 24 師団を配備できません。ターン 4 の第 2 アクション・フェイズの配備セグメントに、国連軍プレイヤーは第 7 師団を現在国連軍支配下のインチョン [Inch'on] に置きます。ターン 5 の第 1 アクション・フェイズの配備セグメントに、国連軍プレイヤーは第 24 師団をプサンに配備することに決めます。このユニットは、直ちにプサンに直接置かれます (その配置がスタッキング制限を破らない限り。破る場合は、いずれかの資格を持つ隣接ヘクス内に置くことができます)。

国連軍のアセット [UN Asset] : FEC GHQ 予備ボックス内に置かれる増援の国連軍アセットは、国連軍プレイヤーが望むいかなるときにも、ボックス内のいずれかの戦闘ユニットに割り当てと再割り当てができます。ただし、プレイに登場するためは、アセットは FEC GHQ 予備ボックスからマップへ移送されるか又は強襲上陸に参加している戦闘ユニットに割り当てなければなりません。

タスク・フォース・スミス [Task Force Smith] : シナリオ 1 と上級ゲーム・シナリオのターン 2 の第 1 アクション・フェイズの配備セグメント中、国連軍プレイヤーは「タスク・フォース・スミス」増援を受け取ります。このセグメント中、国連軍プレイヤーはチュンチョン [Ch'ungch'ong]、チョルラ [Cholla]、キョサン北道 [Kyongsang-Pukto]、キョサン南道 [Kyongsang-Namdo] 地方内の鉄道を含んでいるいずれかのヘクス内に TF スミスを置くことができます。友軍が占めるヘクス内に置くことができ、スタッキング制限に対してカウントしません。ただし、敵が占めるヘクス又は敵 ZOC 内に置くことはできません。いったん置かれたら、移動できず、攻撃もできませんが、通常に防御します。友軍ユニットと共にスタックしていたら、その防御値と対戦車値を戦闘に加えます。そのアクション・フェイズの終了時、その位置にかかわらずユニットはマップから取り去られ、再び使用されません。上級ゲームのシナリオでは、TF スミスは国連軍の参戦に従って使用可能です (18.0 を参照)。ただし、ターン 2 の第 1 アクション・フェイズの後で使用可能になると、決して使用されません。

米軍の航空増援 [US Air Reinforcement] : 米軍の航空増援は、増援セグメントではなく航空任務フェイズ中に受け取られます。増援の航空ユニットは、国連軍航空任務ディスプレイの任務上に置かれます (15.0 を参照)。

中国国民党軍の増援 [Nationalist Chinese Reinforcement] : 中国国民党軍ユニットは、上級ゲーム内でのみ使用可能です (20.0) を参照。

13.2 国連軍の再建 [UN Reconstitution]

損害状態又は撃破された国連軍ユニットは、再建できます。

米軍の師団再建 [US Divisional Reconstitution]

アクション・フェイズの国連軍再建セグメント中、米軍「RPL2」又は「RPL1」ユニットがマップ上にその機動面であると (つまり、以前のオペレーション・セグメントに活性化していなかったら)、国連軍プレイヤーはそれをより強力なユニットに置き換えることができます。この再建は、たとえユニットが敵 ZOC 内にあっても発生できます。(例外: ユニットの周囲にいる全ての非海上ヘクスが敵支配下又は敵 ZOC 内であると一國連軍が占める敵 ZOC はカウントしませんー再建は発生しません。やはり上級ゲームでは、米軍の動員レベルに依存して、国連軍の再建セグメントを飛ばすことができます。18.3 を参照。)

- 「RPL2」ユニットであると、同じタイプ (FEC、通常、海兵) の完全戦力師団に置き換えることができます。国連軍再建記録欄上又は FEC GHQ 予備ボックス内の師団を選択してはなりません。
- 「RPL1」ユニットであると、同じタイプ (FEC、通常、海兵) の「RPL2」ユニットに置き換えられます。

撃破ユニットの再建 [Destroyed Units Reconstitution]

撃破された非韓国国連軍ユニット（米軍、同盟国連軍、ただし中国国民党軍を除く）とアセットは、国連軍再建記録欄の「撃破ユニット [Destroyed Units]」スペース内に置かれます（9.5を参照）。アクション・フェイズの国連軍再建セグメント中、この記録欄上の撃破された国連軍ユニットは調整されます。再建記録欄上の国連軍ユニットは、決して編合又は分割できません。記録欄上のユニットの調整は、以下のごとく実行されます。:

1. 記録欄上の「使用可能ユニット [Available Units]」ボックスを占めている国連軍戦闘ユニットが取り去られます。これらは、たとえ敵 ZOC 内であっても、以下のいずれかの国連軍支配下都市内に置くことができます。: プサン [Pusan]、テジョン [Taejon]、クンサン [Kunsan]、チョンジュ [Chonju]、クワンジュ [Kwangju]、モッポ [Mokpo]、クムチョン [Kumch'on]、テグ [Taegu]、マサン [Masan]。複数の戦闘ユニットが使用可能であると、同じ位置に置かれる必要はありません。その配置がスタッキング制限を破ると、いずれかの非敵占有の隣接ヘクス内に置くことができます（そのヘクス内への配置がスタッキング制限を破らない限り）。(例外: これらは、河口/海上ヘクスサイドによって都市から分離していたら、隣接ヘクス内に置くことができます。) 再建された国連軍アセットは、マップ上のいずれかの資格を持つ国連軍戦闘ユニットに割り当てることができます（8.1を参照）。マップ上に置かれた国連軍の再建ユニットは、国連軍プレイヤーの増援移送限度（13.1を参照）又はその水陸両用作戦能力（11.1を参照）に対してカウントしません。
2. 記録欄上の「再建中ユニット [Reconstituting Units]」スペースを占めている国連軍ユニットは、「使用可能ユニット [Available Units]」スペースへシフトされます。
3. 記録欄上の「撃破ユニット [Destroyed Units]」スペースを占めている国連軍ユニットは、「再建中ユニット [Reconstituting Units]」スペースへシフトされます。

13.3 FEC の強化 [FEC Enhancement]

ターン3から開始して、いずれかのターンの FEC 強化フェイズ中、国連軍プレイヤーは自軍 FEC（極東軍司令部）戦闘ユニットを向上させることができます。ターン3と4に、国連軍プレイヤーはこのフェイズ中に強化させるためにいずれかの単一米軍 FEC 師団（又は RPL1/RPL2）ユニットを選択できます（又は3個米軍 FEC 連隊までを強化できます）。ターン5以降、2個 FEC 師団/RPL ユニットの、又は1個 EFC 師団と3個までの FEC 連隊、又は6個までの FEC 連隊を強化できます。海兵ユニットと非 FEC 師団は、決して強化できません。

強化のために選択された FEC ユニットの、マップ上のどこに位置してもよく、又は FEC GHQ 予備ボックス又は国連軍再建記録欄を占めることができます。強化しているユニットは、敵支配地域内に位置することができます。(例外: 強化しているユニット周囲に隣接する全ての非海上ヘクスが敵占有下又は敵 ZOC 内であると（国連軍占有下の敵 ZOC はカウントしません）、強化は発生できません。

強化された FEC ユニットのマップから取り去られ、同じヘクス又はマップ外ボックス内の同じ規模とタイプの非 FEC ユニットの置き換えられます。FEC 連隊は、その非 FEC 連隊カウンター・パートによって、FEC 完全師団は非 FEC 師団によって、FEC RPL1/RPL2 ユニットの非 RPL1/RPL2 ユニットの置き直されます。いったん FEC ユニットのマップから取り去られたら、これらは決して再び使用できません。注釈: ユニットの名称は無関係ですが、国連軍プレイヤーは FEC ユニットの強化で、米軍師団の状態を管理するため同じ名称を有する非 FEC ユニットの強化することを望めます。国連軍プレイヤーは、FEC ユニットのあらわしている4個師団、12個連隊、4個 RPL2、4個 RPL1 ユニットの持ちます。各師団と連隊は、ユニットの非 FEC 状態をあらわしている一致するカウンターを持ちます。

米軍の FEC 強化フェイズは、少なくとも1つの米軍 FEC ユニットのマップ上に留まる限り、各ターンに発生が継続します。





14.0 CONTROL OF CITY HEXES 都市ヘクスの支配

都市と生産センター・ヘクスの支配は、ゲームに重要な影響を持ちます。港湾は、国連軍プレイヤーについて補給源として並びにマップへのユニット配備のために重要です。北朝鮮軍プレイヤーは、生産センターから補給と増援を引きます。

14.1 都市 [Cities]

38 度線より北の全ての都市と生産センター・ヘクスは、国連軍支配マーカーによって支配されない限り北朝鮮軍の支配下です。これらの場所内に北朝鮮軍の支配マーカーを置く必要はありません。同様に、38 度線より南の全ての都市は、北朝鮮軍の支配マーカーによって支配されない限り国連軍の支配下です。これらの都市内に国連軍の支配マーカーを置く必要はありません。

敵都市の支配 [Controlling Enemy Cities]

プレイヤーは、活性ユニットを敵の都市/生産センター内へ移動させると、直ちに支配を獲得します。ユニットはそのアクション中にヘクスを移動で通過する限り、支配を維持するためヘクス内に留まる必要はなく、都市/生産センターはプレイヤーの支配下になります。適切な陣営の支配マーカーが、ヘクス内に置かれます。他方のプレイヤーが支配を奪回して取り去られるまで、支配マーカーはその場に留まります。

14.2 港湾 [Ports]

いくつかの都市と生産センターは、港湾として指定されます。港湾の支配は、国連軍の補給目的において重要です。シナリオの指示と矛盾しない限り、38 度線よりも南の全ての港湾は、各シナリオの開始時に国連軍の機能補給源です。港湾は、国連軍の増援についても重要です (13.1 を参照)。

機雷掃海 [Minesweeping]

国連軍プレイヤーが北朝鮮内の港湾の支配を獲得したら (又は 38 度線より南の港湾の支配を奪回したら)、その港湾ヘクス内に機雷掃海マーカーを置かなければなりません。港湾は、機雷掃海マーカーが取り去られるまで国連軍の機能補給源ではありません (国連軍の増援をそこへ配備することもできません)。国連軍の再建中ユニット (13.2 を参照) は、機雷掃海マーカーを有す港湾内へ置くことができます。

各アクション・フェイズの機雷掃海セグメント中、国連軍プレイヤーはマップ上の各機雷掃海マーカーについてサイを一度振ります。4 以下のサイの目で機雷掃海マーカーは取り去られ、5 以上のサイの目でマーカーはその場に留まります。国連軍プレイヤーは、たとえ以前のターンにそれらのためにサイを振っていたとしても、各機雷掃海セグメントに機雷掃海マーカーの撤去についてサイ振りを継続します。

北朝鮮軍の港湾支配 [NK Control of Ports]

北朝鮮軍プレイヤーが国連軍港湾を獲得又は奪回したら、ヘクス内のいかなる機雷掃海マーカーも取り去られます。港湾がやはり生産センターでもない限り、港湾単独では北朝鮮軍の補給源として機能しません。(2 つの港湾のみが生産センターです。: ウォンサン [Wonsan] とナジン [Najin])。北朝鮮軍プレイヤーが港湾ヘクスの支配を奪取又は奪回した瞬間、ヘクス内に単一の北朝鮮軍守備隊を置きます。守備隊は、除去されるまで港湾ヘクス内に留まります (いずれかの「D」結果がそれを除去します)。港湾はゲーム中何度も守備隊を置かれ得ますが、同時に 1 つのみの守備隊が港湾を占めることができます。守備隊は、攻撃に参加できません。これらは、塹壕によって強化されない限り、記載された防御値と対戦車値を使用します (7.5 を参照)。

14.3 生産センター [Production Centers]

生産センターは、北朝鮮軍の補給目的において重要です。

シナリオの指示と矛盾しない限り、全ての生産センターは各シナリオの開始時に北朝鮮軍の補給源です。国連軍プレイヤーが生産センターの支配を獲得した瞬間、北朝鮮軍の補給源としての機能を停止します。生産センターは、北朝鮮軍プレイヤーがヘクスの支配を奪回したら、直ちに補給源として再び機能を開始します。生産センターは、北朝鮮軍の増援についても重要です (13.1 を参照)。国連軍プレイヤーは、生産センターが港湾でもない限り、決して補給源として使用できません。





15.0 AIR MISSIONS 航空任務

2タイプの航空任務があります。：近接航空支援（CAS）と妨害です。ターン1に北朝鮮軍プレイヤーが近接航空支援を実行できることを除き、国連軍プレイヤーは単独で航空任務を実施し、ゲームで唯一人航空ユニットを持ちます。マップ上に記載された国連軍空域ディスプレイ（朝鮮のミニ・マップで、地方に細分化されます）は、1つの導入シナリオと上級ゲームで使用されます。各地方は、マップ上の境界線ヘクスサイドによって描写されたそれに相当します。

米軍の航空ユニットは、空域ディスプレイ上でのみ使用されます。各シナリオは、ゲーム開始時に使用可能と増援として登場する米軍航空ユニットを列記します。航空ユニットは、2つの数値を持ちます。：近接航空支援と妨害です。これらの数値のどちらかに0を持つユニットは、その種類の任務を実行できません。航空ユニットは、攻撃されることができず撃破もできません。

航空任務 [Air Mission]：ターン2から開始する全てのターンの航空任務フェイズ中、国連軍プレイヤーは各自軍航空ユニットを近接航空支援又は妨害任務に割り当てることができます。いったんその任務に割り当てたら、航空ユニットは航空任務終了フェイズになるまでそこに留まらなければなりません。そのとき全ての米軍航空ユニットは、空域ディスプレイから取り去られます。次の航空任務フェイズ中、これらは同じ又は異なる任務に再割り当てできます。

航空任務の終了 [Termination of Air Mission]：航空任務終了フェイズ中、全ての航空ユニットは、空域ディスプレイ上の航空ユニット待機ボックスと地方妨害ボックスから取り去られます。近接航空支援レベルと妨害レベル・マーカーは、両方とも0へ減少します。北朝鮮軍の制限道路移動マーカーが（もしもあれば）取り去られます。

15.0 近接航空支援 (CAS) 任務 [Close Air Support (CAS) Missions]

近接航空支援（CAS）に割り当てられた航空ユニットは、国連軍近接航空支援記録欄の「航空ユニット待機ボックス [Air Unit Holding Box]」内に置かれます。国連軍マーカーは、ボックス内の全ユニットの CAS 値を統合し、近接支援レベル・マーカーをこの合計に一致する記録欄上の数字付ボックス内に置きます。

近接航空支援の影響 [Effects of Close Air Support]

近接航空支援は、攻撃や防御を行っている国連軍ユニットや同様に強襲上陸を行っているそれを手助けするために使用できます。国連軍プレイヤーは自軍 CAS ポイントを使用し、戦闘毎に1又は2の CAS ポイントを割り当てることができます。使用したポイント毎に、記録欄上でマーカーを1ボックス落とします。マーカーが0に到達したとき、ターンの残りについてそれ以上 CAS 任務に使用できません。

戦闘に適用された各 CAS ポイントは、攻撃又は防御している国連軍戦闘ユニットに、それぞれ戦闘毎に最大2CAS ポイントまで、+1又は-1戦闘サイの目修正を与えます（強襲上陸を含みます）。

15.2 妨害任務 [Interdiction Missions]

妨害を実行している航空ユニットは、空域ディスプレイ上の特定地域へ割り当てなければなりません。同時に単一の地方内で最大4航空ユニットを妨害任務に割り当てることができます。以下の手順は、国連軍プレイヤーの妨害能力を判定するために使用されます。

1. その地方内の妨害スペースに倍化が列記された地方に妨害のために割り当てられた各航空ユニットの妨害値は倍にされます。（例外：下記の「妨害倍化の例外」を参照してください。）
2. 空域ディスプレイ内に妨害のために割り当てられた、全ての航空ユニットの倍化後の妨害値を統合します。
3. 国連軍プレイヤーは、妨害表を調べてサイを振ります。冬季ターンが有効であると（16.4）、サイの目から2が差し引かれます。（「交戦のルール」マップのための追加修正は、上級ゲームに適用します。18.4を参照。）修正後のサイの目をステップ2で合計した一致するコラムで交差照合します。結果は、ターンの残りについての国連軍妨害レベルです。国連軍妨害記録欄上で、この数字に相当するボックス内に妨害レベル・マーカーを置きます。

妨害倍化の例外 [Interdiction Multiplier Exception]：国連軍プレイヤーがある地方内で妨害任務のために航空ユニットを割り当て、その瞬間にその地方内の全ての都市／生産センターが国連軍の支配下で、北朝鮮軍／CCFユニットが現在その地方を占めていなければ、その地方のために空域ディスプレイ内に列記された倍化は、たとえ列記された異なる倍化を持つとしても、自動的に「x1」です。例えば、国連軍プレイヤーがピョンヤン南道地方内で妨害するために航空ユニットを割り当て、その瞬間にピョンヤン南道内の全ての都市／生産センターが国連軍の支配下で、敵ユニットがその地方を占めていなければ、ピョンヤン南道の妨害倍化はx3ではなくx1です。

妨害の影響 [Effects of Interdiction]

国連軍の妨害値は、北朝鮮軍プレイヤーの補給と移動能力に影響を持ちます。

- ・あるターンの両アクション・フェイズの集積所レベル・セグメント中、北朝鮮軍プレイヤーは全ての集積所表のサイ振りから、現行国連軍の妨害レベルを差し引かなければなりません（5.2を参照）。
- ・国連軍プレイヤーが、ある地方内に妨害のため4つの航空ユニット（各1以上の妨害値を有す）を割り当てていたら、その地方内の道路に沿った北朝鮮軍ユニットの移動が制限されます。空域ディスプレイ上の地方ボックス内に「制限道路移動 [Restricted Road Movement]」マーカーを置きます。北朝鮮軍ユニットは、妨害された地方内の道路を使用するため、1移動ポイント（1/2の代わりに）を消費します。

15.3 航空任務の制限 [Limitations on Air Missions]

ターン1に、国連軍プレイヤーは航空任務を実行できません。いかなる航空ユニットも持ちませんが、北朝鮮軍プレイヤーはターン1に3 CAS ボーナスを受け取ります (16.2 を参照)。

冬季ターン (ターン6～10) 中、以下の制限が国連軍航空任務上に課されます。:

- 航空任務フェイズに、最大8つの国連軍航空ユニットを CAS 任務に割り当てることができます。
- 妨害表上の全ての国連軍のサイの目から2を差し引きます。

航空任務の例: 国連軍プレイヤーは、11 の航空ユニットを持ちます。: 5つが0の CAS 値と4の妨害値を有し、6つが2の CAS 値と1の妨害値を持ちます。航空任務フェイズ中、国連軍プレイヤーは3つの 2-1 航空ユニットを CAS 任務に割り当てることに決めます。これらのユニットを「航空ユニット待機ボックス」内に置き、CAS レベル・マーカーを6 ($2+2+2=6$) へ移します。次に、4つの 0-4 ユニットのファンヘナム [Hwanghae] 地方内と1つの 0-4 ユニットの 2-1 ユニットのピョンヤン北道 [Pyongan-Pukto] 地方内に割り当てます。これらの各地方が妨害上に4つの航空ユニットを持つため、空域ディスプレイ上の各地方ボックス内に「制限道路移動」マーカーを置きます。ファンヘナム地方の妨害倍化は「x3」で、航空ユニットの統合妨害値は16です。したがって、妨害値は 48 ($16 \times 3 = 48$) です。ピョンヤン北道の倍化は「x5」で、航空ユニットの統合妨害値は7です。したがって、この地方についての妨害値は 35 ($7 \times 5 = 35$) です。両地方内の妨害値の合計は 83 ($48 + 35 = 83$) です。国連軍プレイヤーは妨害表を調べてサイを振り、7を獲得します。7を妨害表上の「79～99」コラムで交差照合すると6の結果を生み出し、そのターンの国連軍の妨害レベルです。自軍妨害記録欄上のこのボックス内に妨害レベル・マーカーを置きます。





16.0 SPECIAL RULES 特別ルール

16.1 ゲーム・ターン1と2 [Game Turns 1 and 2]

以下のルールは、ターン1と2の両方に適用します。

集積所 [Depots]：集積所は、どちらのプレイヤーによっても使用されません。したがって、これらのターンのアクション・フェイズ内の集積所配置、集積所状態、集積所補給レベル、補給ポイント消費のセグメントは飛ばされます。

主導権 [Initiative]：集積所によって補給ポイントが消費されないため、これらのターン中に主導権は判定されません。その代わりに、北朝鮮軍プレイヤーは、常にターン1と2中に主導権を持ちます。オペレーション・シークエンス中にプレイヤーが実行できるオペレーションの数を判定するために主導権表を調べているとき、各表上の2つの特別なコラムを使用します。：「ゲーム・ターン1」と標記されたコラムはそのターンに使用され、「ゲーム・ターン2」と標記されたコラムはそのターンに使用されます。

戦闘値 [Combat Values]：これらのターン中はマップ上に集積所がないため、ユニットの戦闘値は戦闘値修正チャートによって修正されません。その代わりに、塹壕によって修正されない限り、カウンター上に記載された数値が使用されます。

アセット [Assets]：アセットは、これらのターンに移送又は再割り当てのどちらもできません。北朝鮮軍の装甲アセットは、その親ユニットが戦闘で除去されたら除去されます。

オペレーション・セグメントの終了 [Ending the Operations Segment]：これらのターンのオペレーション・セグメント中に北朝鮮軍プレイヤーがすでにパスしており、国連軍プレイヤーが自軍主導権表上でアスタリスク (*) が続く結果を獲得したら、オペレーション・セグメントは直ちに終了します。国連軍プレイヤーは、もはやオペレーション・シークエンスを実行できません。

16.2 ゲーム・ターン1 [Game Turn 1]

以下の特別ルールは、ターン1のみに適用します。

プレイのシークエンス [Sequence of Play]：プレイの通常シークエンスは、ターン1に実行されません。その代わりに、第2アクション・フェイズとゲーム・ターン指定フェイズのみが実行されます。他の全てのフェイズは飛ばされます。したがって、ユニットはターン1に一度のみ活性化でき、他の全てのターンの場合のごとく二度ではありません。

アクション・ポイント [Action Points]：活性化した戦闘ユニットは、このターンの第2アクション・フェイズ中に2（3ではなく）アクション・ポイントのみを受け取ります。これらのポイントは、通常に消費されます。戦略移動、全力攻撃、塹壕化は3アクション・ポイントがかかるため、これらのアクションはターン1に実行できません。

北朝鮮軍の航空優勢 [NK Air Superiority]：通常、北朝鮮軍プレイヤーは、いかなる航空能力も有しません。ただし、ターン1に3近接国空支援ボーナスが認められます。北朝鮮軍プレイヤーは、攻撃毎に（防御は不可）最大1近接航空支援ボーナスを適用でき、このボーナスは+1戦闘サイの目修正を与えます。ターン1に残して持つ CAS ボーナスの数を忘れぬよう、北朝鮮軍プレイヤーは北朝鮮軍アクション記録欄上の「3」ボックス内に「北朝鮮軍航空優勢 [NK Air Superiority]」マーカーを置き、実行した各 CAS 任務について1ボックスずつ減少させます。

国連軍の海上支援 [UN Naval Support]：このターンの海上支援について、サイの目修正はありません。

16.3 ゲーム・ターン2 [Game Turn 2]

国連軍の強襲上陸 [UN Amphibious Assault]：国連軍プレイヤーは、ターン2の第1アクション・フェイズ中に、いかなる強襲上陸も実行できません。

16.4 冬季ゲーム・ターン [Winter Game Turns]

冬季ターン（ターン6～10）は、国連軍プレイヤーの航空任務に影響を持ちます（15.3を参照）。加えて、これらのターン中、国連軍と北朝鮮軍プレイヤーは、全ての集積所表のサイの目から1を差し引きします（5.2を参照）。





INDEX 索引

アクション[7.2].....	16
アセット [8.0、10.1].....	19、29
アセットの移送 [8.2].....	19
アセットの制限 [8.1].....	19
移動アクション [7.3].....	17
英連邦軍師団 [9.5].....	26
沿岸ヘクス [4.3、9.4、11.3] 10、24、32	
オペレーション [6.0].....	15
オペレーション・セグメント [6.1].....	13
オペレーション・セグメントの終了 [6.1].....	15
オペレーションのタイプ [6.2].....	15
海上支援 [9.4].....	25
海上撤収 [11.3].....	32
拡張指揮範囲 [4.4].....	10
核兵器 [18.4].....	P18
活性化 [7.0].....	16
活性化強襲ユニット [11.2].....	31
活性化の終了 [7.2].....	16
可変中共軍の限定介入 [19.2].....	P20
韓国軍の編合 [10.1].....	28
北朝鮮軍の港湾支配 [14.2].....	36
北朝鮮軍の集積所 [19.4].....	P23
北朝鮮軍の守備隊 [9.1、9.5、13.1]	20、26、33
北朝鮮軍の増援 [13.1].....	33
強化 [13.3].....	35
境界線ヘクスサイド [4.5].....	10
競技用駒 [2.2].....	4
共産主義者の台湾侵攻 [19.1].....	P20
強襲上陸 [11.2].....	30
橋頭堡マーカー [11.2].....	31
機雷掃海 [14.2].....	36
近接航空支援 [9.4].....	25
近接航空支援任務 [15.1].....	37
空挺降下 [12.0].....	32
空挺大隊 [12.0].....	32
軍事的勝利 [22.1].....	P26
撃破ユニットの再建 [13.2].....	35
ゲーム・ターン 1 [16.2].....	39
ゲーム・ターン 1 と 2 [16.1].....	39
ゲーム・ターン 2 [16.3].....	39
ゲームの終了 [22.0].....	P26
ゲームの備品 [2.1].....	3
航空任務 [15.0].....	37
航空任務と国連軍の交戦ルール [18.4].....	P17
航空任務の制限 [15.3].....	38
攻撃アクション [7.4].....	17
攻撃アクションの制限 [9.2].....	21
攻撃側の前進オプション [9.5].....	27
攻撃値と防御値への修正 [9.1].....	20
港湾 [14.2].....	36
国際緊張 [18.5].....	P18
国際緊張記録欄 [18.5].....	P18
国際緊張表 [18.5].....	P18
国連軍のアセット [13.1].....	34
国連軍のエスカレーション [18.2].....	P16
国連軍の FEC GHQ 予備ボックス [10.3].....	29
国連軍の上陸能力 [11.1].....	30

国連軍の上陸オペレーション [11.0].....	30
国連軍の集積所表修正 [5.2].....	12
国連軍の増援エスカレーション [18.2].....	P16
国連軍の介入記録欄 [18.1].....	P15
国連軍の空挺大隊 [9.1].....	20
国連軍の空挺ユニット [12.0].....	32
国連軍の交戦記録欄 [18.1].....	P15
国連軍の交戦ルール [18.4].....	P17
国連軍の再建 [13.2].....	34
国連軍の参戦 [18.0].....	P15
国連軍の勝利条件 [21.0].....	P25
国連軍の初期介入 [18.2].....	P15
国連軍の増援 [13.1].....	33
国連軍の増援到着エスカレーション の例外 [18.2].....	P16
国連軍部隊の投入 [18.1].....	P15
国連軍の非装甲アセット [9.1].....	20
最初の CCF 攻撃ボーナス [19.3].....	P22
最大戦闘修正 [9.4].....	25
再編 [10.1].....	28
再編と統合 [10.0].....	28
塹壕化アクション [7.5].....	18
指揮範囲 [4.4].....	10
指揮範囲の制限 [4.4].....	10
史実の国連軍参戦 [18.6].....	P19
自動的な中共軍の限定介入 [19.2].....	P20
支配地域 [4.2].....	9
シナリオ 1 : 南朝鮮侵攻 [17.1].....	P3
シナリオ 2 : 国連軍の反攻 [17.2].....	P6
シナリオ 3 : 中共軍の介入 [17.3].....	P9
シナリオ 4 : 国連軍の再興 [17.4].....	P11
シナリオ 5 : 敗北から勝利へ [17.5].....	P14
上級ゲーム・シナリオ [23.0].....	P27
勝利条件 [22.2].....	P26
初期介入からの国連軍の増援 [18.2].....	P15
集積所 [5.1].....	11
集積所の補給状態 [5.1].....	11
主導権レベル [5.2].....	13
主要指揮範囲 [4.4].....	10
除去ユニット [9.5].....	27
数字付の戦闘結果 [10.1].....	26
スタッキング制限 [7.3].....	17
ステップ損失の適用 [9.5].....	26
生産センター [14.3].....	36
戦闘 [9.0].....	20
戦闘結果 [9.5].....	26
戦闘修正 [9.4].....	24
戦闘値 [9.1]20 戦闘と疲労 [9.5].....	27
戦闘の開始 [9.2].....	20
戦闘の実行方法 [9.3].....	21
ソヴィエト軍の介入 [19.5].....	P23
増援 [13.1].....	33
増援、再建、強化 [13.0].....	33
再編 [10.1].....	28
装甲アセット [9.1、9.4].....	20、24
装甲アセットの損失 [9.4].....	24
装甲サブ・シーケンス[9.4].....	24
装甲表修正 [9.4].....	24
退却の結果 [9.5].....	26
退却の制限 [9.5].....	27

タスク・フォース・スミス [13.1].....	34
地形特徴 [4.3].....	9
中国国民党軍部隊 [20.0].....	P24
中共軍の介入 [19.2].....	P20
中共軍の限定増援師団 [19.2].....	P21
中共軍の攻撃値ボーナス [19.3].....	P22
中共軍の主導権期間 [19.4].....	P23
中共軍の海戦術 [9.4].....	25
中共軍の全面介入 [19.2].....	P21
中共軍の全面介入攻撃ボーナス [19.3].....	P22
中共軍の全面増援師団 [19.2].....	P22
中共軍部隊 (CFF) とソヴィエト軍 部隊 [19.0].....	P20
抵抗状態の強襲上陸 [11.2].....	30
敵都市の支配 [14.1].....	36
動員と国連軍の上陸能力 [18.3].....	P17
動員と増援 [18.3].....	P17
冬季ゲーム・ターン [16.4].....	39
統合 [10.2].....	29
導入シナリオ [17.0].....	P2
特別ルール [16.0].....	39
都市 [14.1].....	36
都市ヘクスの支配 [14.0].....	36
どのユニットを活性化できるのか [7.1].....	16
はじめに [1.0].....	3
パス [6.1].....	15
非韓国軍の増強 [10.1].....	28
疲労 [7.5].....	18
疲労の回復 [7.6].....	18
副次指揮範囲 [4.4].....	10
ブレイのシーケンス [3.0].....	7
分割 [10.1].....	28
紛争値 [18.1].....	P15
米軍の海兵ユニット [9.5].....	26
米軍の極東軍司令部ユニット [9.5].....	26
米軍の師団再建 [13.2].....	34
米軍の動員 [18.3].....	P17
米軍の動員記録欄 [18.1].....	P15
妨害任務 [15.2].....	37
妨害の影響 [15.2].....	37
妨害倍化の例外 [15.2].....	37
防御側の装甲特典 [9.4].....	25
防御側の退却オプション [9.5].....	27
補給 [5.0].....	11
補給源 [5.0].....	11
補給ポイント [5.2].....	11
補給ポイントの制限 [5.2].....	11
マーカーの撤去 [5.3].....	14
マップ [2.4].....	6
未消費状態の補給ポイント [5.2].....	13
無抵抗状態の強襲上陸 [11.2].....	30
ユニットと地形 [4.0].....	9
ユニットのタイプ [4.1].....	9
略号 [2.3].....	6

P=ブレイ・ブック

(翻訳 : 松谷 健三 2021.7.17)