

国連軍集積所表 [UN Depot Table]

港湾へ 補給線を たどる UN集積所	プサン [Pusan]			ウォンサン [Wonsan]			インチョン [Inch'on] フンナム [Hungnam] チンナンポ [Chinnamp'o] チョンジン [Ch'ongjin]			マサン [Masan] ナジン [Najin] クンサン [Kunsan] 橋頭堡			国連軍 ゲーム・ターン3 (港湾は無関係)			国連軍 ゲーム・ターン4 (港湾は無関係)		
	サイの目	集積所値		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
－6以下			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	－
－5			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	－
－4			0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	－	－	－	－	－	－
－3			0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	－	－	－	－	－	－
－2			0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	－	－	－	－	－	－
－1			0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	－	－	－	－	－	－
0			0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
1			0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
2			0	1	2	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
3			1	1	2	0	1	2	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1
4			1	1	2	1	1	2	0	1	2	0	1	1	1	0	1	1
5			1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	1	1	1
6			1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	1	1	1
7			1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	1	1	2
8			1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
9			1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2

国連軍のサイの目修正（全て蓄積する）：

- －2／－1：集積所から補給源へ補給線をたどっているとき、最初に越えた地方境界線／38度線ヘクスサイドについて2を差し引き、最初の後に越えた各地方境界線／38度線ヘクスサイドについて1を差し引く。（ターン1～4は修正を無視する。）
- －1：集積所から非プサン補給源へ補給線をたどり、しかもその補給源が北朝鮮軍の支配下都市、生産センター、占有ヘクス、ZOC（国連軍ユニットによって占められていない限り）に進入しない連続した鉄道経路によってプサンまで連結していなければ。（ターン1～4は修正を無視する。）
- －1：冬季ターン

国連軍主導権表 [UN Initiative Table]

主導権レベル								サイの目
0	1	2 又は 3	4 又は 5	6 又は 7	8 又は 以上	ゲーム ターン 1	ゲーム ターン 2	
0	0	0	1	1	1	1	0*	0*
1	1	1	1	1	1	1	0*	0*
2	1	1	1	1	1	2	0*	1*
3	1	1	1	1	2	2	1*	1*
4	1	1	1	2	2	2	1*	1
5	1	1	2	2	2	3	1	1
6	1	2	2	2	3	3	1	1
7	2	2	2	3	3	3	1	1
8	2	2	3	3	3	4	1	2
9	2	3	3	3	4	4	2	2

注釈：結果は、国連軍プレイヤーのオペレーション・シークエンス中に実行できる連続したオペレーションの数。国連軍オペレーション記録欄上のこの数に一致するボックス内にオペレーション・マーカーを置く。

*：北朝鮮軍プレイヤーがパスしており、国連軍プレイヤーがアスタリスク付の結果を獲得したら、たとえ国連軍プレイヤーが更なるオペレーションを望んでも、オペレーション・セグメントは終了する。

ターン1と2は主導権レベルがないため、国連軍プレイヤーはこのゲーム・ターン中は最後の2つのコラムを使用しなければならない。

韓国軍増援表 [ROK Reinforcement Table]

サイの目	完全戦力の増援を受け取る
4以下	0
5～9	1

サイの目修正（蓄積する）：

- －1：以下の各北朝鮮軍支配下都市についてソウル、テジョン、テグ
- －1：ターン2。

注釈：

- ターン2又は3に増援を受け取ると、韓国軍連隊（A2、AT1、D2）を使用する。
- ターン4以降に増援を受け取ると、完全戦力の韓国軍師団（A10、AT4、D6）を使用する。
- 韓国軍の増援は、北朝鮮軍支配下ではないと仮定して、プサン又はテグ内に置かれる。

戦闘結果表 [Combat Results Table]

地形	戦闘比													
非平地	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1
平地	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1
-4	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A3	A3	A2	A2	A2	A1
-3	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A3	A2	A2	A2	A2	A1	A1
-2	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A2	A2	A2	A2	A1	A1	A1	-
-1	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A2	A2	A2	A1	A1	A1	A1	-	-
0	Ae	Ae	A3	A3	A2	A2	A1	A1	A1	A1	-	-	-	Dr
1	Ae	A3	A3	A2	A2	A1	A1	A1	-	-	-	Dr	Dr	D1
2	A3	A3	A2	A2	A1	A1	-	-	-	Dr	Dr	Dr	D1	Dr1
3	A3	A2	A2	A1	A1	-	-	-	Dr	Dr	D1	D1	Dr1	D2
4	A2	A2	A1	A1	-	-	Dr	Dr	D1	D1	Dr1	Dr1	D2	Dr2
5	A2	A1	A1	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	Dr1	D2	D2	Dr2	D3
6	A1	A1	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	D2	Dr2	Dr2	D3	Dr3
7	A1	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	Dr2	D3	D3	Dr3	Dr3
8	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	D3	Dr3	Dr3	Dr3	De
9	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	Dr3	Dr3	De	De
10	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	Dr3	De	De	De	De
11	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De
12	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De	De
13	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De	De	De
14	Dr2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De	De	De	De

注釈：戦闘結果の説明については、9.5を参照。
-：効果なし
コラム上部に記載された比未満については左端コラムを使用し、コラム上部に記載された比を超える場合は右端コラムを使用する。
全ての修正は蓄積する。最終の最大修正は、決して+5又は-4を超過できない。

装甲表 [Armor Table]

比 (装甲値と対戦車値)						
サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1
-5	A3	A3	A3	A2	A2	A2
-4	A3	A3	A2	A2	A2	A1
-3	A2	A2	A2	A2	A1	A1
-2	A2	A2	A2	A1	A1	A1
-1	A2	A2	A1	A1	A1	A1
0	A2	A1	A1	A1	A1	-
1	A1	A1	A1	A1	-	+1
2	A1	A1	A1	-	-	+1
3	A1	A1	-	-	+1	+2
4	A1	-	-	+1	+1	+2
5	-	-	-	+1	+2	+3
6	-	-	+1	+2	+2	+3
7	-	+1	+1	+2	+3	+4
8	-	+1	+2	+3	+3	+4
9	+1	+2	+2	+3	+4	+5

サイの目修正

- 3：防御側が河川ヘクスサイドによって攻撃側と分離
- 3：防御側ユニットが道路又は小道を含んでいる荒地、山岳、峰ヘクスを占める
- 2：防御側ユニットが破碎地ヘクスを占める（上記の修正が使用されたら適用できない）
- 1：防御側ユニットが都市ヘクスを占める。

注釈：上記のサイの目修正は蓄積されるが、サイの目から差し引かれるのは5まで。
-：効果なし。1対3未満の比は左端の戦闘比コラムを使用し、4対1を超える攻撃については右端のコラムを使用する。

戦闘値修正チャート [Combat Value Modification Chart]

		戦闘を実行しているユニットの状態							
		集積所から 主要指揮範囲内		集積所から 副次指揮範囲内		集積所から 拡張指揮範囲内		集積所から 指揮範囲を たどれない	
集積所の 投入マーカー		攻撃値	防御値	攻撃値	防御値	攻撃値	防御値	攻撃値	防御値
最低		x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2
限定		x 1	x 1	x 1/2	x 1	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2
強襲		x 1.5	x 1	x 1	x 1	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2
攻勢		x 2	x 1	x 1.5	x 1	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2

注釈：端数が生じたら、常に切り上げる。

サイの目修正

- +3：全力攻撃
- +2：集中攻撃
- +1：通常攻撃（その活性化開始時にユニットが占めていたヘクス内、又はいずれかの隣接ヘクスで攻撃を実施したら）
- +2：国連軍の強襲上陸における海上支援（ターン2と3は+1）
- +1：国連軍ユニットが沿岸ヘクス内の敵ユニットを攻撃している海上支援（強襲上陸は含まない）
- +2又は+1：攻撃しているときの国連軍近接航空支援
- +1：北朝鮮軍の航空優勢（ターン1のみ）
- +1：北朝鮮軍プレイヤーが中共軍の人海戦術を宣言したら
- +1〜+5：装甲表の結果
- 1：国連軍プレイヤーが沿岸ヘクス内で防御しているときの海上支援
- 1：1つ以上の防御ユニットが荒地、山岳、峰ヘクスを占める
- 1：1つ以上の防御ユニットが都市又は生産センター・ヘクスを占める（強襲上陸に適用しない）
- 1：攻撃側が装甲アセットを持たず、統合した防御側装甲アセットの装甲値が8以下（荒地、山岳、峰ヘクス内では適用できない）
- 2又は-1：防御しているときの国連軍近接航空支援
- 2：河川ヘクスサイドを越えて攻撃する
- 2：攻撃側が装甲アセットを持たず、統合した防御側装甲アセットの装甲値が9以上（荒地、山岳、峰ヘクス内では適用できない）

- プレイの
シーク
エンス
概要
- A. 政策フェイズ
 - 1. 国連軍参戦セグメント
 - 2. 台湾侵攻セグメント
 - 3. 国際緊張セグメント
 - B. 国連軍航空任務フェイズ
 - C. 国連軍FEC強化フェイズ
 - D. 国連軍上陸能力フェイズ
 - E. 第1アクション・フェイズ
 - 1. 増援セグメント
 - 2. 配備セグメント
 - 3. 集積所配置セグメント
 - 4. 集積所状態セグメント
 - 5. 集積所補給レベル・セグメント
 - 6. 補給ポイント消費セグメント
 - 7. 主導権セグメント
 - 8. アセット移送セグメント
 - 9. オペレーション・セグメント
 - 10. アセット再割り当てセグメント
 - 11. 国連軍再建セグメント
 - 12. 回復セグメント
 - 13. マーカー・セグメント
 - 14. 機雷掃海セグメント
 - F. 第2アクション・フェイズ
 - 第1アクション・フェイズのセグメント1〜14を繰り返す。
 - G. 国連軍航空任務終了フェイズ
 - H. 勝利ポイント・フェイズ
 - I. ゲーム・ターン指定フェイズ

地形チャート [Terrain Chart]

	平地	破碎地	荒地	山岳	峰	道路	小道	鉄道	都市 VP#	生産 センター	地方 境界線	シナリオ 38度線 境界線
MPコスト									Seoul	Wonsa		
UNユニット	1	2	4	6	8	1/3 : 1/2A	2	2C	—	—	—	—
NKユニット	1	2	3	3	4	1/2B	2	2C	—	—	—	—
指揮範囲	1	2	4	6	8	1	2	2C	—	—	—	—

	河川	河口	貯水池	沿岸	海上	EZOC 退出	港湾	町	強襲上陸 矢印	限定 中共軍 配置	中共軍 配置	ソビエト軍 配置
MPコスト												
UNユニット	+2:+3D	P	P	E	P	+3F	—	—	G	—	—	—
NKユニット	+3	P	P	E	P	+3F	—	—	G	—	—	—
指揮範囲	+4	P	P	E	P	—	—	—	G	—	—	—

各地形タイプ下の数字は、国連軍（UN）と北朝鮮軍（NK）ユニットがヘクスに進入又はヘクスサイドを越えるための移動コストを示す。両プレイヤーは、集積所までの指揮範囲をたどるためのMPコストを判定するため、指揮範囲のラインを使用する。

記号：

P：禁止

—：影響なし

A：米軍ユニットは1/3MPを消費し、非米軍ユニットは1/2MPを消費する。

B：国連軍空域ディスプレイ上である地方が北朝鮮軍制限道路移動マーカを含むと、道路に沿った北朝鮮軍の移動コストは1/2MPではなく1MPである。

C：ユニットが道路と鉄道を含むヘクスサイドを通してヘクスに進入したら、ユニットは道路MPを消費する。平地地形内でも、ユニットは鉄道を使用するため、2MPではなく1MPを消費する。

D：米軍ユニット＝+2MP。非米軍ユニット＝+3MP。

E：沿岸ヘクスに進入するためのコストは、ヘクス内のその他地形によって判定される。

F：ユニットは、1つの敵ZOCから他のそれへ直接移動できない。

G：矢印は、侵攻ヘクスの番号と（もしもあれば）町又は都市名を含む。11.2を参照。

情報の概要

指揮範囲

主要：0～12MP

副次：13～25MP

拡張：26MP以上

投入レベル

最低：0 補給ポイント

限定：1 補給ポイント

強襲：2 補給ポイント

攻勢：3 補給ポイント

オペレーション

1. 活性化

2. 統合

3. 再編

4. 強襲上陸

5. 海上撤収

6. 空挺降下

7. 中共軍又はソ

Viet軍の配置

／活性化

8. パス

国連軍エスカレーション・チャート

国連軍プレイヤーが介入レベルをエスカレートさせる

2	3	4	5	6
B:3 1AP	E:4 1AP	J:7 AMP	O:8 1AP	S:11 1AP
C:3 2AP	F:4 2AP	K:7 1AP	P:10 AMP	T:12 AMP
D:4 AMP	G:5 AMP	L:7 2AP	Q:10 1AP	
	H:5 1AP	M:8 AMP	R:11 AMP	
	I:5 2AP	N:8 1AP		

記号：

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

注釈：国連軍プレイヤーが国連軍の参戦をエスカレートさせたら、エスカレートさせた介入レベルに相当するコラム下でこのチャートを調べる。各コラムは、可変する数の増援リストを持つ。文字は、国連軍プレイヤーが使用可能となるユニットの増援文字である。コロンの後は到着のゲーム・ターンとフェイズである。例えば、「**B:3 1AP**」は増援文字B下の国連軍増援がゲーム・ターン3の第1アクション・フェイズに使用可能となることを意味する。

ゲーム・ターンとフェイズがすでに発生していたら、その増援は現行ターンの指定されたフェイズ中に使用可能となる。

活性化

アクション	アクション ポイント	影響
戦術移動	1	4 MP
作戦移動	2	8 MP
戦略移動	3	12MP
通常攻撃	1	+1 戦闘サイの目*
集中攻撃	2	+2 戦闘サイの目
全力攻撃	3	+3 戦闘サイの目
塹壕化	3	陣地 (x1.5) 要塞 (x2)

*+1 修正は、自身の活性化開始時にユニットによって占められていたヘクス又はいずれかの隣接ヘクスで攻撃を実施する場合にのみ適用する。

強襲上陸

アクション・ポイント：3 港湾ヘクスが侵攻されたら
2 非港湾ヘクスが侵攻されたら

アクション	アクション ポイント	影響
戦術移動	1	1 MP
作戦移動	2	2 MP
戦略移動	3	3 MP

国連軍増援チャート [UN Reinforcement Chart]

増援文字	国籍	名称	規模	タイプ	戦闘値
A	米軍	CAW-1	—	航空	1-1
	米軍	8	—	航空	2-1
B	米軍	TF SMITH	—	歩兵	0-1-1
	米軍	24 (FEC)	XX	歩兵	12-4-7
C	米軍	25 (FEC)	XX	歩兵	12-4-7
	米軍	1CV (FEC)	XX	歩兵	12-4-7
D	米軍	CAW-2	—	航空	1-1
	米軍	35	—	航空	2-1
	米軍	49	—	航空	2-1
	米軍	3	—	航空	2-2
	米軍	19	—	航空	0-4
	米軍	22	—	航空	0-4
E	米軍	5	III	Mar	6-2-4
	米軍	9	III	歩兵	4-2-3
	米軍	72	—	Ast	8-2
	米軍	1MAR	—	Ast	9-2
F	米軍	7 (FEC)	XX	歩兵	12-4-7
	米軍	23	III	歩兵	4-2-3
	米軍	38	III	歩兵	4-2-3
	米軍	70	—	Ast	8-2
	米軍	73	—	Ast	9-2
	米軍	89	—	Ast	8-2
G	米軍	1MAR	—	航空	1-0
	米軍	18	—	航空	2-1
	米軍	51	—	航空	2-1
	米軍	92	—	航空	0-4
	米軍	98	—	航空	0-4
	米軍	307	—	航空	0-4
H	英連邦	27	X	歩兵	4-2-3
	米軍	6	—	Ast	9-2
	米軍	79	—	Ast	8-2
I	米軍	1	III	Mar	6-2-4
	米軍	7	III	Mar	6-2-4
J	米軍	CAW-3	—	航空	1-1
	米軍	27	—	航空	2-1
K	米軍	65	III	歩兵	4-2-3
	米軍	187	III	Par	4-2-3
	PHL	10	—	Ast	1-0-1
L	米軍	7	III	歩兵	4-2-3
	米軍	15	III	歩兵	4-2-3
	米軍	64	—	Ast	9-2
	英連邦	29	X	歩兵	4-2-3
	UK	8HS	—	Ast	9-2
	TH	1	X	歩兵	4-2-3
M	米軍	452	—	航空	2-2
N	FR	1	—	Ast	1-0-1
	GR	1	—	Ast	1-0-1
	NTH	1	—	Ast	1-0-1
	THAI	21	—	Ast	1-0-1
O	米軍	504	III	Par	4-2-3
	米軍	505	III	Par	4-2-3
P	米軍	4	—	航空	2-1*
Q	米軍	2	XX	Mar	26-6-15
R	米軍	17	—	航空	2-2
	米軍	58	—	航空	2-1
S	米軍	4	XX	歩兵	20-6-11
	米軍	71	—	Ast	8-2
T	米軍	136	—	航空	2-1
	米軍	474	—	航空	2-1
U	CA	PCL	—	Ast	1-0-1
V	米軍	1	XX	歩兵	20-6-11
	米軍	78	—	Ast	8-2

増援文字	国籍	名称	規模	タイプ	戦闘値
W	BEL	1	—	Ast	1-0-1
X	CA	25**	X	歩兵	4-2-3
	ETH	KAG	—	Ast	1-0-1
	COL	1	—	Ast	1-0-1
Y	PHL	20	—	Ast	1-0-1
	THAI	22	—	Ast	1-0-1
	PAK	1	—	Ast	1-0-1
Z	BRZ	1	—	Ast	1-0-1
	CBA	1	—	Ast	1-0-1
	CHL	1	—	Ast	1-0-1
	PER	1	—	Ast	1-0-1

*米軍「4」航空ユニット・カウンターは、4-3の近接航空支援／妨害値を持つ。これらの数値は、誤りである。2-1が正しい。
**第25カナダ旅団が増援として到着したら、カナダ軍アセット「PCL」はたとえ国連軍ユニットに割り当てられていても、直ちにマップ（又はマップ外ボックス）から取り去られ、ゲームの残りについて使用できない（18.2を参照）。

注釈：国連軍の初期介入増援スケジュールと国連軍エスカレーション・チャートは、国連軍プレイヤーに増援文字コードを提供する。各コードは、このチャート上に列記された特定の国連軍ユニットのグループに一致する。増援文字は、一致するカウンター上にも記載される。ユニットの名称がプレイを促進させる歴史的目的のみで提供されることに注意。国連軍プレイヤーは、このチャート上の同じ国籍、規模、タイプ、戦闘値のいずれかのユニットを選択できる。

国連軍初期介入増援スケジュール

ゲーム		国連軍初期介入レベル					
ターン	フェイズ	1	2	3	4	5	6
2	AMP	A	A	A	A	A	A
	1AP	—	B	B	B	B	B
	2AP	—	C	C	C	C	C
3	AMP	—	D	D	D	D	D
	1AP	—	—	E	E	E	E
	2AP	—	—	F	F	F	F
4	AMP	—	—	G	G	G	G
	1AP	—	—	H	H	H	H
	2AP	—	—	I	I	I	I
5	AMP	—	—	—	J	J	J
	1AP	—	—	—	K	K	K
	2AP	—	—	—	L	L	L
6	AMP	—	—	—	M	M	M
	1AP	—	—	—	N	N	N
	2AP	—	—	—	—	O	O
7	AMP	—	—	—	—	P	P
	1AP	—	—	—	—	Q	Q
	2AP	—	—	—	—	—	—
8	AMP	—	—	—	—	R	R
	1AP	—	—	—	—	—	S
	2AP	—	—	—	—	U	U
9	AMP	—	—	—	—	—	T
	1AP	—	—	—	U	W	W
	2AP	—	—	—	—	—	V、X
10	AMP	—	—	—	—	—	—
	1AP	—	—	—	W	X	Y
	2AP	—	—	—	—	—	Z
11	AMP	—	—	—	—	—	—
	1AP	—	—	—	—	Y	—
	2AP	—	—	—	—	—	—

記号：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

注釈：各増援文字によって国連軍プレイヤーが使用可能となる実際の増援を判定するため、国連軍増援チャートを調べる。

北朝鮮軍集積所表 [NK Depot Table]

NK集積所 が占める 地方	ピョンヤン北道 チャガン [Chagang] ヤンゲン [Yanggang] ハムギョン北道			ピョンヤン北道 ハムギョン南道 ファンヘナム [Hwanghae] カンウォン北道			キョンギ [Kyonggi]			チュンチョン [Ch'ungch'ong]			カンウォン南道 キョンサン北道 キョンサン南道 チョルラ [Chokka]		
	サイの目	集積所値		サイの目	集積所値		サイの目	集積所値		サイの目	集積所値		サイの目	集積所値	
−6以下	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
−5	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
−4	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
−3	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
−2	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0
−1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1
0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	0	1	2	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
2	1	1	2	0	1	2	0	1	1	0	1	1	0	1	1
3	1	1	2	1	1	2	0	1	2	0	1	1	0	1	1
4	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	1	2	0	1	1
5	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	1	2
6	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2
7	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2
8	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2
9	1	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2

- 北朝鮮軍のサイの目修正（全て蓄積する）：
- −1〜−7：国連軍の妨害レベル
 - −1：冬季ターン
 - −2：ソウルが国連軍支配下で、北朝鮮軍集積所がチュンチョン、カンウォン南道、キョンサン北道、チョルラ地方を占めると。
 - −3：ソウルが国連軍支配下で、北朝鮮軍集積所がキョンサン南道地方を占めると。

北朝鮮軍主導権表 [NK Initiative Table]

主導権レベル							ゲーム ターン 1	ゲーム ターン 2	中共軍 主導権 期間
サイの目	0	1	2 又は 3	4 又は 5	6 又は 7	8 又は 以上			
0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	2	1	1	2
3	1	1	1	1	2	2	2	1	2
4	1	1	1	2	2	2	2	2	2
5	1	1	2	2	2	3	2	2	3
6	1	2	2	2	3	3	3	2	3
7	2	2	2	3	3	3	3	3	3
8	2	2	3	3	3	4	3	3	4
9	2	3	3	3	4	4	4	3	4

注釈：結果は、北朝鮮軍プレイヤーのオペレーション・シークエンス中に実行できる連続したオペレーションの数。北朝鮮軍オペレーション記録欄上のこの数に一致するボックス内にオペレーション・マークを置く。

北朝鮮軍プレイヤーは、ゲーム・ターン1と2中に指定されたコラを使用しなければならず、中共軍の主導権期間中は最後のコラを使用しなければならない（19.4を参照）。

北朝鮮軍増援表 [NK Reinforcement Table]

完全戦力師団 を受け取る		注釈：
サイの目		
1以下	0	1. 増援が受け取られたら、完全戦力のNK師団（12-3-7）を使用する。
2〜5	1	2. 「1A」の結果は、通常の増援に加えて、1つの完全戦力装甲アセットを受け取ることを意味する。
6〜9	1A	3. NK軍増援は、国連軍に支配されていないNK生産センター内に置かれる。
サイの目修正（全て蓄積する）		4. ターン8に開始して、NK軍プレイヤーはもはや増援として装甲アットを受け取れない。
−1：ターン2		5. ソウル、ウォンサン、ピョンヤンの全てが国連軍支配下であると、NKプレイヤーは増援についてサイを振らない。
−2：国連軍プレイヤーに支配された以下の各都市： ソウルとウォンサン。		
−4：ピョンヤンが国連軍支配下。		
−4：ターン8以降。		

中共軍介入表 [Chinese Intervention Table]

サイの目	限定介入	全面介入
0〜3	No	No
4〜5	Yes	No
6以上	Yes	Yes

- サイの目修正（蓄積する）：
- +5：非韓国国連軍ユニットがピョンヤン北道、チャガン、ヤンゲン、ハムギョン北道を占める。
 - +3：非韓国国連軍ユニットがピョンヤン南道、又はハムギョン南道を占める。
 - +1：非韓国国連軍ユニットがファンヘナム又はカンウォン北道を占める。
 - +3：韓国国連軍ユニットがピョンヤン北道、チャガン、ヤンゲン、ハムギョン北道地方を占める。
 - +2：韓国国連軍ユニットがピョンヤン南道又はハムギョン南道地方を占める。
- （中共軍全面介入のサイ振りには適用しない）
- +2：国連軍プレイヤーが、ハムギョン北道、ハムギョン南道、ピョンヤン北道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（中共軍全面介入のみ）。これは、上記の修正の1つに追加される。

- 注釈1：サイ振り毎に1つのみの修正が使用される（例外：注釈4を参照）
- 注釈2：CCFの増援は、移動ボーナスの資格を持ち得る（19.2を参照）。
- 注釈3：中共軍の限定介入を判定しているときに条件1と／又は2が有効であると、この表を調べず、代わりにNKプレイヤーのサイの目が7以上であると（修正は適用不可）、全面介入を判定しているときに条件1が有効であると、この表を調べず、代わりにNKプレイヤーのサイの目が8又は9であると全面介入が発生する（修正は適用不可）。
- 注釈4：国連軍プレイヤーがハムギョン北道、ハムギョン南道、ピョンヤン北道に対して強襲上陸を実施したら、自動的に限定介入が発生する（19.2を参照）。国連軍プレイヤーがこのような強襲を実施していたら、NKプレイヤーの中共軍全面介入表のサイの目に2を加える（他の中共軍全面介入修正に加えて）。

戦闘結果表 [Combat Results Table]

地形	戦闘比													
非平地	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1
平地	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1
-4	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A3	A3	A2	A2	A2	A1
-3	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A3	A2	A2	A2	A2	A1	A1
-2	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A2	A2	A2	A2	A1	A1	A1	-
-1	Ae	Ae	Ae	A3	A3	A2	A2	A2	A1	A1	A1	A1	-	-
0	Ae	Ae	A3	A3	A2	A2	A1	A1	A1	A1	-	-	-	Dr
1	Ae	A3	A3	A2	A2	A1	A1	A1	-	-	-	Dr	Dr	D1
2	A3	A3	A2	A2	A1	A1	-	-	-	Dr	Dr	Dr	D1	Dr1
3	A3	A2	A2	A1	A1	-	-	-	Dr	Dr	D1	D1	Dr1	D2
4	A2	A2	A1	A1	-	-	Dr	Dr	D1	D1	Dr1	Dr1	D2	Dr2
5	A2	A1	A1	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	Dr1	D2	D2	Dr2	D3
6	A1	A1	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	D2	Dr2	Dr2	D3	Dr3
7	A1	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	Dr2	D3	D3	Dr3	Dr3
8	-	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	D3	Dr3	Dr3	Dr3	De
9	-	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	Dr3	Dr3	De	De
10	Dr	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	Dr3	De	De	De	De
11	D1	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De
12	D1	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De	De
13	Dr1	D2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De	De	De
14	Dr2	Dr2	D3	Dr3	Dr3	De	De	De	De	De	De	De	De	De

注釈：戦闘結果の説明については、9.5を参照。
-：効果なし
コラム上部に記載された比未満については左端コラムを使用し、コラム上部に記載された比を超える場合は右端コラムを使用する。
全ての修正は蓄積する。最終の最大修正は、決して+5又は-4を超過できない。

装甲表 [Armor Table]

比 (装甲値と対戦車値)						
サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1
-5	A3	A3	A3	A2	A2	A2
-4	A3	A3	A2	A2	A2	A1
-3	A2	A2	A2	A2	A1	A1
-2	A2	A2	A2	A1	A1	A1
-1	A2	A2	A1	A1	A1	A1
0	A2	A1	A1	A1	A1	-
1	A1	A1	A1	A1	-	+1
2	A1	A1	A1	-	-	+1
3	A1	A1	-	-	+1	+2
4	A1	-	-	+1	+1	+2
5	-	-	-	+1	+2	+3
6	-	-	+1	+2	+2	+3
7	-	+1	+1	+2	+3	+4
8	-	+1	+2	+3	+3	+4
9	+1	+2	+2	+3	+4	+5

サイの目修正

- 3：防御側が河川ヘクスサイドによって攻撃側と分離
- 3：防御側ユニットが道路又は小道を含んでいる荒地、山岳、峰ヘクスを占める
- 2：防御側ユニットが破碎地ヘクスを占める（上記の修正が使用されたら適用できない）
- 1：防御側ユニットが都市ヘクスを占める。

注釈：上記のサイの目修正は蓄積されるが、サイの目から差し引かれるのは5まで。
-：効果なし。1対3未満の比は左端の戦闘比コラムを使用し、4対1を超える攻撃については右端のコラムを使用する。

ソヴィエト軍介入表

サイの目 介入

0～6 No
7～9 Yes

注釈：これらのサイの目に適用する修正はない。

サイの目修正

- +3：全力攻撃
- +2：集中攻撃
- +1：通常攻撃（その活性化開始時にユニットが占めていたヘクス内、又はいずれかの隣接ヘクスで攻撃を実施したら）
- +2：国連軍の強襲上陸における海上支援（ターン2と3は+1）
- +1：国連軍ユニットが沿岸ヘクス内の敵ユニットを攻撃している海上支援（強襲上陸は含まない）
- +2又は+1：攻撃しているときの国連軍近接航空支援
- +1：北朝鮮軍の航空優勢（ターン1のみ）
- +1：北朝鮮軍プレイヤーが中共軍の人海戦術を宣言したら
- +1～+5：装甲表の結果
- 1：国連軍プレイヤーが沿岸ヘクス内で防御しているときの海上支援
- 1：1つ以上の防御ユニットが荒地、山岳、峰ヘクスを占める
- 1：1つ以上の防御ユニットが都市又は生産センター・ヘクスを占める（強襲上陸に適用しない）
- 1：攻撃側が装甲アセットを持たず、統合した防御側装甲アセットの装甲値が8以下（荒地、山岳、峰ヘクス内では適用できない）
- 2又は-1：防御しているときの国連軍近接航空支援
- 2：河川ヘクスサイドを越えて攻撃する
- 2：攻撃側が装甲アセットを持たず、統合した防御側装甲アセットの装甲値が9以上（荒地、山岳、峰ヘクス内では適用できない）

- A. 政策フェイズ
1. 国連軍参戦セグメント
2. 台湾侵攻セグメント
3. 国際緊張セグメント
B. 国連軍航空任務フェイズ
C. 国連軍FEC強化フェイズ
D. 国連軍上陸能力フェイズ
E. 第1アクション・フェイズ
1. 増援セグメント
2. 配備セグメント
3. 集積所配置セグメント
4. 集積所状態セグメント
5. 集積所補給レベル・セグメント
6. 補給ポイント消費セグメント
7. 主導権セグメント
8. アセット移送セグメント
9. オペレーション・セグメント
10. アセット再割り当てセグメント
11. 国連軍再建セグメント
12. 回復セグメント
13. マーカー・セグメント
14. 機雷掃海セグメント
F. 第2アクション・フェイズ
第1アクション・フェイズのセグメント1～14を繰り返す。
G. 国連軍航空任務終了フェイズ
H. 勝利ポイント・フェイズ
I. ゲーム・ターン指定フェイズ

戦闘値修正チャート [Combat Value Modification Chart]

戦闘を実行しているユニットの状態

集積所の投入マーカー	集積所から主要指揮範囲内		集積所から副次指揮範囲内		集積所から拡張指揮範囲内		集積所から指揮範囲をたどれない	
	攻撃値	防御値	攻撃値	防御値	攻撃値	防御値	攻撃値	防御値
最低	x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2
限定	x 1	x 1	x 1/2	x 1	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2
強襲	x 1.5	x 1	x 1	x 1	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2
攻勢	x 2	x 1	x 1.5	x 1	x 1/2	x 1/2	x 1/4	x 1/2

注釈：端数が生じたら、常に切り上げる。

地形チャート [Terrain Chart]

	平地	破碎地	荒地	山岳	峰	道路	小道	鉄道	都市 VP#	生産 センター	地方 境界線	シナリオ 38度線 境界線
MPコスト									Seoul	Wonsa		
UNユニット	1	2	4	6	8	1/3 : 1/2A	2	2C	—	—	—	—
NKユニット	1	2	3	3	4	1/2B	2	2C	—	—	—	—
指揮範囲	1	2	4	6	8	1	2	2C	—	—	—	—

	河川	河口	貯水池	沿岸	海上	EZOC 退出	港湾	町	強襲上陸 矢印	限定 中共軍 配置	中共軍 配置	ソビエト軍 配置
MPコスト												
UNユニット	+2 : +3D	P	P	E	P	+3F	—	—	G	—	—	—
NKユニット	+3	P	P	E	P	+3F	—	—	G	—	—	—
指揮範囲	+4	P	P	E	P	—	—	—	G	—	—	—

各地形タイプ下の数字は、国連軍（UN）と北朝鮮軍（NK）ユニットがヘクスに進入又はヘクスサイドを越えるための移動コストを示す。両プレイヤーは、集積所までの指揮範囲をたどるためのMPコストを判定するため、指揮範囲のラインを使用する。

記号：

P：禁止

—：影響なし

A：米軍ユニットは1/3MPを消費し、非米軍ユニットは1/2MPを消費する。

B：国連軍空域ディスプレイ上である地方が北朝鮮軍制限道路移動マーカースを含むと、道路に沿った北朝鮮軍の移動コストは1/2MPではなく1MPである。

C：ユニットが道路と鉄道を含むヘクスサイドを通してヘクスに進入したら、ユニットは道路MPを消費する。平地地形内でも、ユニットは鉄道を使用するため、2MPではなく1MPを消費する。

D：米軍ユニット＝+2MP。非米軍ユニット＝+3MP。

E：沿岸ヘクスに進入するためのコストは、ヘクス内のその他地形によって判定される。

F：ユニットは、1つの敵ZOCから他のそれへ直接移動できない。

G：矢印は、侵攻ヘクスの番号と（もしもあれば）町又は都市名を含む。11.2を参照。

情報の概要 [Information Summary]

情報の概要	オペレーション
指揮範囲	
主要：0～12MP	1. 活性化
副次：13～25MP	2. 統合
拡張：26MP以上	3. 再編
投入レベル	4. 強襲上陸
最低：0 補給ポイント	5. 海上撤収
限定：1 補給ポイント	6. 空挺降下
強襲：2 補給ポイント	7. 中共軍又はソヴィエト軍の配置
攻勢：3 補給ポイント	／活性化
	8. パス

活性化

アクション	アクション ポイント	影響
戦術移動	1	4 MP
作戦移動	2	8 MP
戦略移動	3	12MP
通常攻撃	1	+1 戦闘サイの目*
集中攻撃	2	+2 戦闘サイの目
全力攻撃	3	+3 戦闘サイの目
塹壕化	3	陣地 (x1.5) 要塞 (x2)

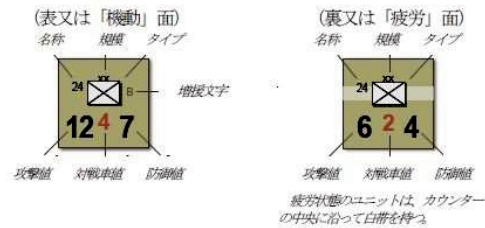
*+1 修正は、自身の活性化開始時にユニットによって占められていたヘクス又はいずれかの隣接ヘクスで攻撃を実施する場合にのみ適用する。

強襲上陸

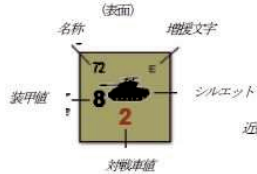
アクション・ポイント：3 港湾ヘクスが侵攻されたら
2 非港湾ヘクスが侵攻されたら

アクション	アクション ポイント	影響
戦術移動	1	1 MP
作戦移動	2	2 MP
戦略移動	3	3 MP

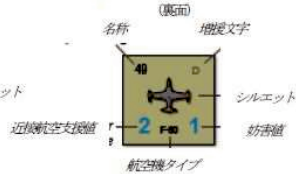
地上ユニットの見本



装甲ユニットの見本



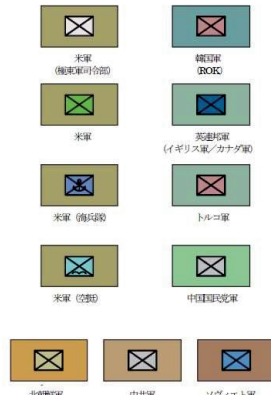
航空ユニットの見本



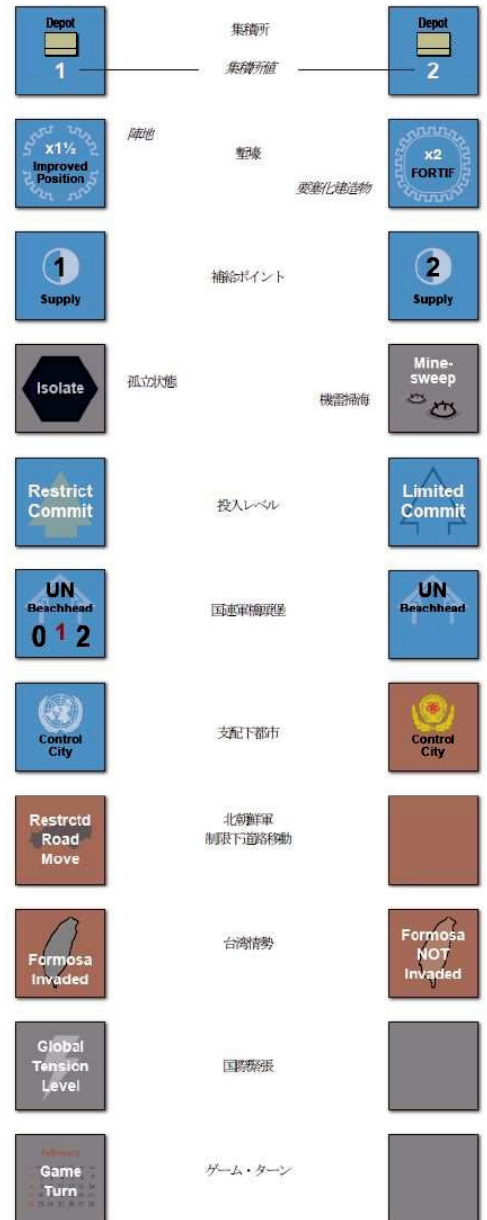
軍事ユニットの規模

XX=師団
X=旅団
III=連隊
II=大隊

国家 (NATIONS)



マーカーの概要 [SUMMARY OF MARKERS]



国連軍記録欄マーカー [UN TRACK MARKERS]



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



北朝鮮軍記録欄マーカー [NK Track Markers]

