

国連軍近接航空支援記録欄

航空ユニット 待機ボックス					0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30				

基本ゲーム・シナリオ1、2、4、5

JOE BALKOSKI'S
THE KOREAN WAR
June 1950 - May 1951
Compass Games

国連軍アクション記録欄

0	1	2	3
---	---	---	---

国連軍オペレーション記録欄

0	1	2	3	4
---	---	---	---	---

国連軍主導権記録欄

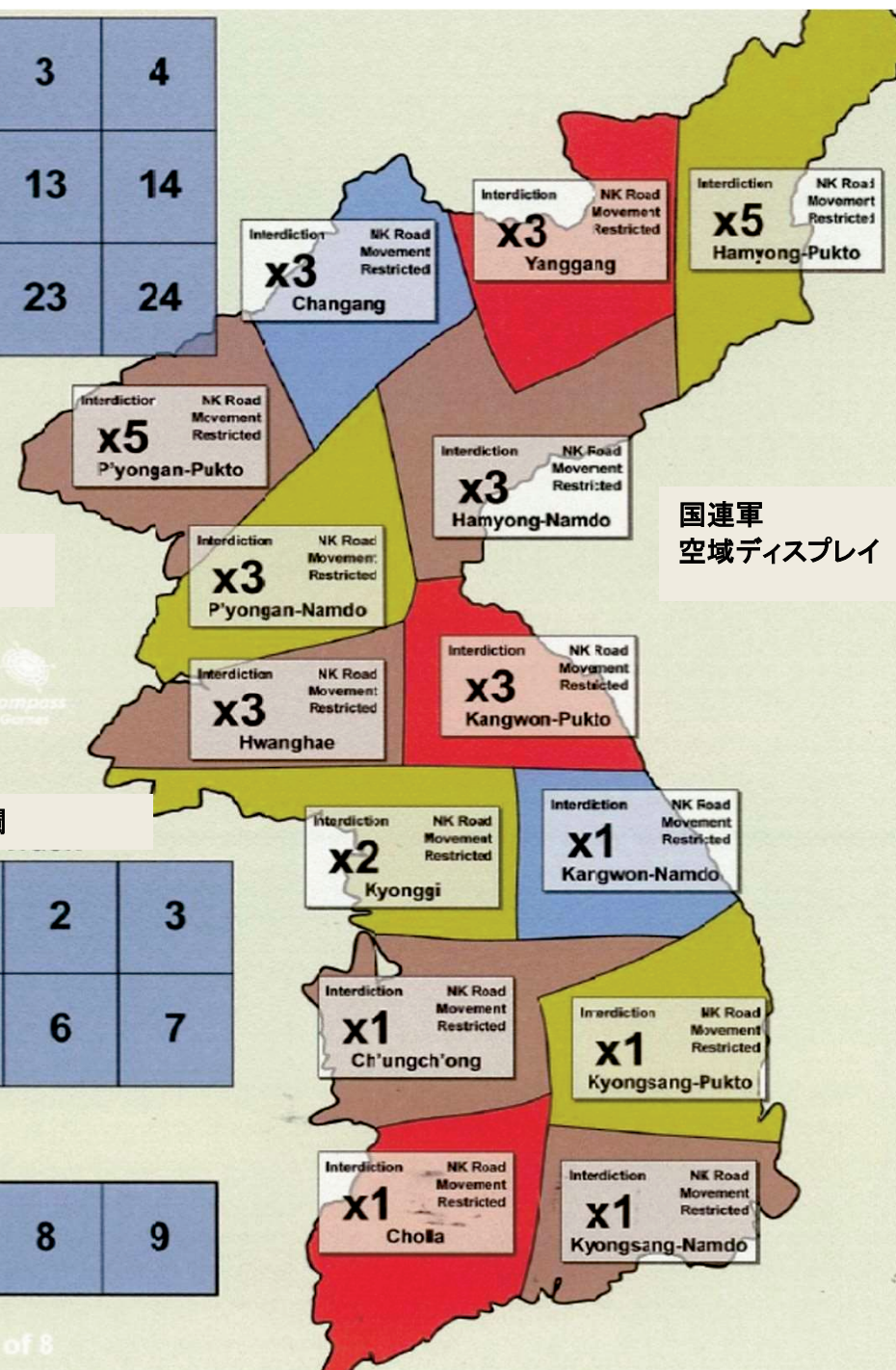
消費した補給ポイントの数

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

国連軍妨害記録欄

0	1	2	3
4	5	6	7

Card 8 of 8



国連軍
空域ディスプレイ

国連軍近接航空支援記録欄

Air Units Holding Box					0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30				

国連軍妨害表

米軍航空ユニットの修正後統合妨害値

DIE	1 to 7	8 to 17	18 to 29	30 to 43	44 to 59	60 to 78	79 to 99	100 to 122	123 to 139	140 to more
-2	0	0	0	3	0	0	1	2	3	4
-1	0	0	0	3	0	1	2	3	4	5
0	0	0	0	3	1	2	3	4	5	6
1	0	0	0	3	2	3	4	5	6	7
2	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7
3	0	0	0	2	3	4	5	6	6	7
4	0	0	1	3	3	4	6	6	6	7
5	0	0	2	3	4	5	6	6	6	7
6	0	1	3	4	4	5	6	6	7	7
7	0	2	4	4	5	5	6	6	7	7
8	1	3	4	5	6	6	6	6	7	7
9	2	4	5	5	6	6	6	7	7	7
10	4	5	6	5	6	6	7	7	7	7
11	5	6	6	5	6	7	7	7	7	7
12	6	6	6	5	7	7	7	7	7	7
13	6	6	6	7	7	7	7	7	7	7
14	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7
15	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7

国連軍のサイの目修正(蓄積する)

ー2: 冬季ターン中

+1: 国連軍の交戦ルール・レベルが4。

+2: 国連軍の交戦ルール・レベルが5。

+3: 国連軍の交戦ルール・レベルが6。

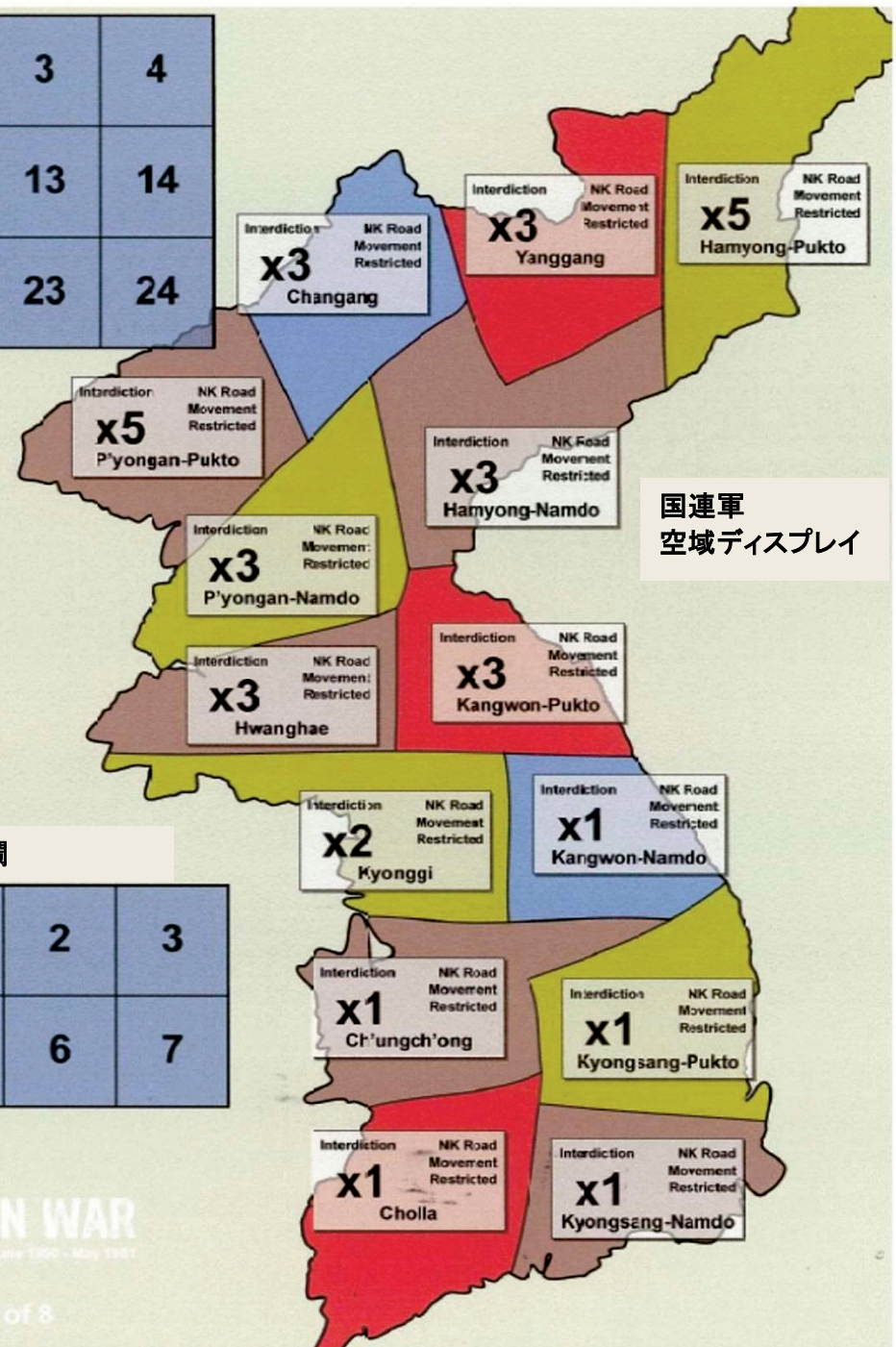
+5: 国連軍の交戦ルール・レベルが7。

+6: 国連軍プレイヤーが現行航空任務フェイズに原子爆弾を使用(この瞬間、他の全ての修正は考慮されない)。

国連軍妨害記録欄

0	1	2	3
4	5	6	7

JOE BALKOSKI'S
THE KOREAN WAR
June 1950 - May 1951
Card 5 of 8



国連軍
空域ディスプレイ

ゲーム・ターン記録欄

6 November 1950	7 December 1950
	AMP
	1AP
2AP	2AP

AMP: 航空任務フェイズ
1AP: 第1アクション・フェイズ
2AP: 第1アクション・フェイズ

北朝鮮軍オペレーション記録欄

0	1	2	3	4
---	---	---	---	---

北朝鮮軍アクション記録欄

0	1	2	3
---	---	---	---

国連軍上陸能力記録欄

0	1	2	3	4
---	---	---	---	---

開始時に国連軍上陸マーカを「3」ボックス内に置く。
 ただし、国連軍プレイヤーはこのシナリオでは強襲上
 陸を実施できない。海上撤収のみを実行できる。

基本ゲームシナリオ 3

地形チャート [Terrain Chart]

	平地	破砕地	荒地	山岳	峰	道路	小道	鉄道	都市 VP センター	生産 VP 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。