



COIN Series, Volume IV

RULES OF PLAY

by Mark Herman and Volko Ruhnke

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 プレイの手順
- 3.0 オペレーション
- 4.0 特殊活動
- 5.0 イベント

- 6.0 プロパガンダラウンド
- 7.0 勝利
- 8.0 ノンプレーヤー派閥
- 用語一覧（未訳）
- セットアップとシナリオ

1.0 イントロダクション

Fire in the Lake（沢火革 **訳注**：易经において変革を象徴する卦）は、「パリ協定」までの 1964～1972 年のベトナムにおける、反政府活動と主に米国によるその鎮圧作戦（COIN）を表した 1～4 人用のボードゲームである。各プレイヤーは南ベトナム情勢の掌握を試みる「米国」（US）、「北ベトナム軍」（NVA）、「ベトナム共和国陸軍」（ARVN）、あるいは「ベトコン」（VC）のいずれかの派閥の役割を担うこととなる。軍隊、警察そして経済アクションの使用とさまざまなイベントにより、プレイヤーは住民に影響力を行使し、リソースを収集し、そしてあるいは派閥の目的を達成するために部隊の育成や展開を行うこととなる。ターン順序の決定や、勝利判定、そしてその他の処理においてカードデッキが利用される。またソロプレイや 2 人プレイ、マルチプレイのため、プレイヤーがいない派閥の運用ルールが用意されている。

Fire in the Lake は、現代のさまざまな反政府活動を取り上げた COIN シリーズの 4 作目となっている。プレイブックには、これまでのシリーズ作品との主なルールの違いが記載されている。

本ルールブックにおいて、重要なゲーム用語はページ 23～24（**訳注**：英文ルールのページ番号）の一覧に記載されている。またプレイ手順やプレイヤーによるアクションの選択肢、ノンプレイヤー派閥によるアクションは、補助シートに要約されている。

1.1 プレイの一般的な手順

Fire in the Lake は、カードを使用する一般的なウォーゲームと異なり、手札を持たない。その代わりに、カードは山札（デッキ）から 1 枚ずつ使用され、すべてのプレイヤーに公開される。各イベントカードには派閥のプレイ順序が記載されており、その順番に従って（イベント実施資格のある派閥が）イベントを発動するか、1 回の「オペレーション」と「特殊活動」を実施するのかが選択できる。なおイベントまたはオペレーションを実施した派閥は、次のカードにおいて選択の資格を失うペナルティが与えられる。イベントカードに含まれるクーデターカードは、定期的に即時勝利する機会を与えるだけでなく、リソースの収集や住民の共感を得るといったアクションの実施にも使

用される。

1.2 コンポーネント

Fire in the Lake には以下のものが含まれる。

- ・22×34 インチの補強されたゲーム板 [1.3]
- ・130 枚のカード [5.0]
- ・229 個からなるオリーブ色、水色、黄色、オレンジ色の木製部隊コマ。一部にはエンボス加工が施されている（スペース一覧シートの「フォースプール」にコマ数が記載されている [1.4]
- ・エンボスのついたシリンダー×7 [1.8、2.2]
- ・黒のポーン×6、白のポーン×6 [3.1.1]
- ・マーカー1 シート分
- ・プレイ手順／スペース一覧シート×2 [1.4.1、2.0、6.0]
- ・派閥別プレイヤー補助シート×4 [3.0、4.0、7.0]
- ・ランダムスペース判定シート [8.2、8.4]
- ・ノンプレイヤー派閥オペレーションフォルダ×2 [8.5～8.8]
- ・6 面体ダイス×3（青色、赤色、黄色）
- ・背景説明用プレイブック
- ・本ルールブック

1.3 マップ

マップはさまざまな種類のスペースに分割された南ベトナムと、近隣の一部を表している。

1.3.1 スペース マップ上の「スペース」には地方行政区、都市、ハイウェイやメコン川を表した連絡線（LoC）が含まれる。また、連絡線を含むすべてのスペースに部隊を配置できる。町はスペースではなく、LoC の接点に過ぎない。

1.3.2 行政区 それぞれの行政区には 0～2 の範囲で人口値（Pop）が記載されている。これらはサイゴン政府への支持／対立 [1.6]、あるいは支配 [1.7] や一部の反政府アクションに影響を与える。行政区はさらに高地と低地、ジャングルに分かれ、これは体制側によるスweep [3.2.3] や急襲 [3.2.4]、特定のイベント [5.0] に影響を与える。

1.3.3 都市 都市は人口値 1、2 または 6 となっている。
ノート：人口値 1 ごとに 50 万人の南ベトナム居住者を表している。

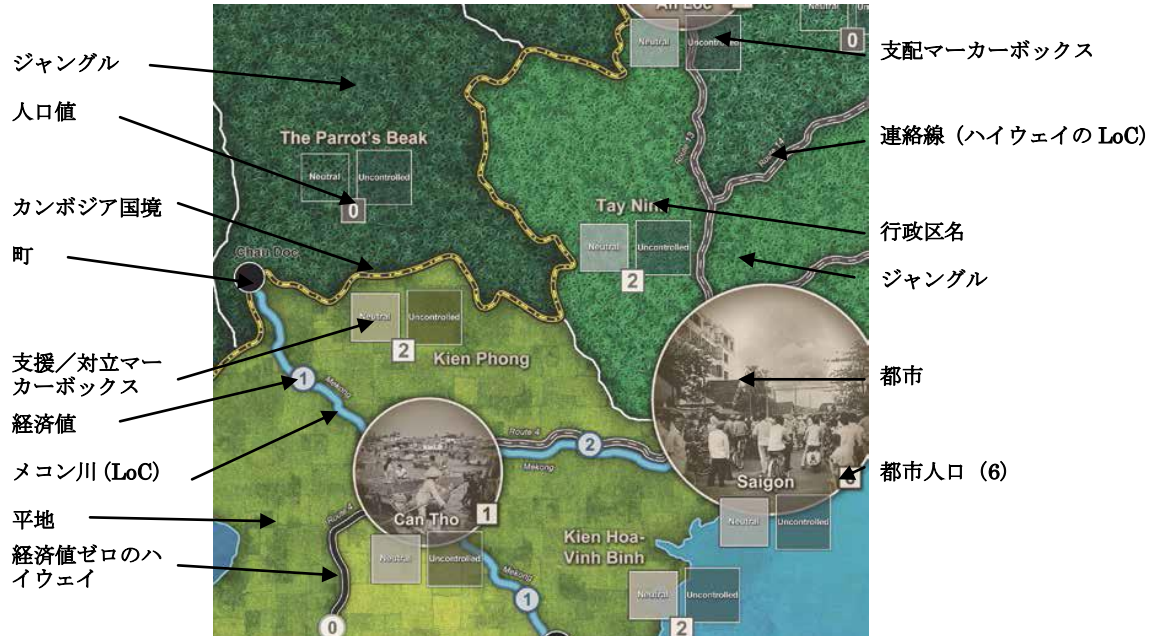
1.3.4 連絡線 連絡線（LoC）は、ハイウェイ（道路）またはメコン（河川）のいずれかを表しており、0～2 の範囲で

Fire in the Lake

経済値 (Econ) が記載されている。これらは、ARVN のリソース収集 [1.8、6.2.3] とベトコンの収税 [4.5.1] に影響を及ぼす。ノート: LoC はスペースである。

1.3.5 隣国 マップの行政区には北ベトナム、ラオス、カン

ボジアの一部が含まれる。その他のスペースは「南ベトナム」である。NVA と VC のみが北ベトナム [1.4.2] にスタックできる。US と ARVN はラオスまたはカンボジアに進入できるが、除去されるリスクを負うこととなる。



1.3.6 隣接 スペースの隣接は、部隊の移動と特定のイベント実施に関係する。以下のいずれかの条件を満たす任意の2スペースは、隣接していると見なす。

- ・境界線で接しているスペース
- ・連絡線により分断されている行政区
- ・町により分断されている連絡線または行政区

ノート: 町はスペースではないが、連絡線や行政区を分断している個所がある [1.3.1]。



隣接の例: Quang Duc行政区とルート11はDa Latを介して隣接している。Quang DucとKhanh Hoaはルート21をはさんで隣接している。

1.3.7 海岸 青色の海洋に接しているスペース (LoC を介し

ている場合を含む) は海岸エリアであり、Amphibious Landing や Operation Starlite、USS New Jersey などのイベントに影響を与える [5.0]。

1.3.8 オーバーフロー マップ

上のスペースにコマを置ききれない場合、オーバーフローボッ



クス (Overflow) を利用すること。この場合、対応するオーバーフローマーカーをスペースに配置する。

1.4 部隊

木製のコマは、US の兵員 (オリーブ色のキューブ)、ARVN の兵員 (黄色のキューブ)、ARVN の警察 (オレンジ色のキューブ)、NVA の兵員 (赤色のキューブ) NVA と VC のゲリラ、US と ARVN の特殊部隊や各派閥の基地などを表している。

デザインノート: ARVN の警察は都市部の警察と、地方軍／人民部隊のような地方の民兵を表している。米指揮下の不正規戦部隊には CIDG 対ゲリラ部隊が含まれており、米軍特殊作戦部隊はこれを訓練すると同時に自身も作戦に参加した。基地は司令部や訓練施設、補給施設、政府機関

などを表している。

1.4.1 利用可能な部隊と部隊の除去／プレイからの除外

スペース一覧シートの「フォースプール」には、ゲームで
使用されるコマ数が記載されている。マップに配置されて
いない部隊コマは、各派閥の利用可能ボックス（あるいは
US 指揮下不正規戦部隊ボックス）に置いておくこと。NVA
と VC の基地は空いているサークルのうち、もっとも数値
が大きいものに、US の基地と兵員はもっとも数値が小さ
いものに配置する。これによりマップ上に配置された基地
の数、あるいは US の場合は利用可能な基地／兵員の数
が明らかとなり、ルール [6.2] におけるリソース算出や、
勝利判定 [7.0] が容易となる。US と ARVN の部隊は利
用可能ボックスとマップ上のいずれでもない、除去ボッ
クスに置かれる場合がある。また US の部隊は負傷者ボッ
クスに置かれることがある [3.3.3、4.4.2、5.0、6.5]。その
他の場合、マップから除去された部隊は利用可能ボッ
クスに置かれる。

・イベントにより指示された場合を除き [5.1.1]、部隊
は利用可能ボックスに存在するもののみ、配置またはリ
ブレース（他のコマとの置き換え）に使用できる。コマ
の置き換えにあたり利用可能なコマがない場合は、対象
のコマを単に取り除く（例外：浸透 [4.4.1]）。

・重要：プレイヤーがオペレーション、特殊活動または
イベントを実施している場合、必要な種類の部隊コマが
不足したときに限り、自身のコマを取り除いて（トンネ
ル化された基地を含むが、トンネルマーカーを失う
[1.4.4]）利用可能ボックスに置くことができる。例外：
US プレイヤーはこれを不正規戦部隊と ARVN 部隊に対
してのみ実施でき、US の兵員と基地に対しては行えな
い。

例：利用可能なゲリラがない NVA が、集結 [3.3.1] を実
施する場合、集結の実施中にゲリラを除去し、潜伏状態で
これらを配置できる。US の「訓練」において、利用可能
な警察コマがなければ、他のスペースより取ってくるこ
とができる。

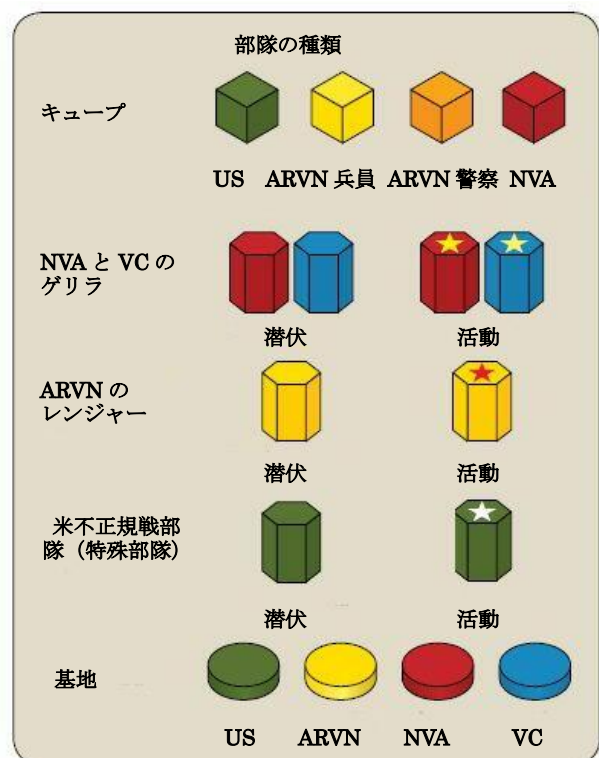
1.4.2 スタック 派閥に関係なく、3 つ以上の基地を 1 つの
行政区または都市に配置することはできない。また連絡線
に基地を置くことはできない。NVA と VC の部隊のみ、北

ベトナムに配置できる [1.3.5]。

・スタックに違反するような、部隊の配置や移動（訓練
による基地の配置 [3.2.1]、集結 [3.3.1]、イベント [5.1.1]、
再配置 [6.5] などによるもの）は行えない。

1.4.3 潜伏／活動 ゲリラは、潜伏中（シンボルが下向き）
または活動中（シンボルが上向き）のいずれかとなる。特
定のアクションやイベントにより、これらの状態が変化す
る。基地、兵員そして警察は常に活動中となる。ゲリラと
特殊部隊は、常に潜伏状態で配置される（コマが置き換え
られた場合を含む）。

ノート：アクションの対象が「潜伏中のゲリラ」と限定さ
れていなければ、すでに活動中のゲリラに対して「活動状
態となる」という処理を適用しても良い（これらは活動状
態のままとなる）。またゲリラや特殊部隊の移動と配置転
換は、特記されていない限り潜伏状態に影響を及ぼすこ
とがない。



1.4.4 トンネル シナリオ配
置 [2.1] やイベント [5.0]
により、VC または NVA の
基地がトンネル化されることがある。適切なトンネルマー

Fire in the Lake

カーを対象の基地に配置すること。基地に2つ以上のトンネルマーカーが置かれることはない。トンネル化された基地はオペレーションまたはイベントによる除去が困難となる [3.2.4、4.2.1、4.2.3、4.3.3、5.1.1]。トンネル化された基地が除去されたら、マーカーも除去される。NVA は VC のトンネル基地に浸透し、これを NVA のものとできる [4.4.1]。

1.5 プレーヤーと派閥

Fire in the Lake は1~4人でプレイされ、それぞれのプレーヤーが US (オリーブ色)、NVA (赤色)、ARVN (黄色とオレンジ色)、VC (青色) のうち、1つまたは複数の派閥を担当する。ソロプレイ時にはプレーヤーは US と ARVN、または NVA と VC を同時に担当するか、あるいはいずれか1つの派閥を担当する [8.9]。なお残る派閥は、第8章のルールに従い制御されるノンプレーヤー派閥となる。2~3人でプレイする場合は、以下のようにしても良い。

ノンプレーヤー派閥を使用しないオプションルール: 2~3人でゲームを行う場合は、ノンプレーヤー派閥ルール [8.0] を使用する代わりに、残る派閥を以下のように分けて担当しても良い。

- ・2人プレイでは、一方が NVA と VC を、もう一方が US と ARVN を兼任する。

- ・3人プレイでは、いずれかのプレーヤーが NVA と VC を兼任するか、あるいは US と ARVN を兼任する。

政治局: NVA/VC を兼任するプレーヤーは、クーデターラウンドにおいて2つの派閥のうちより高い勝利マージンを使用する (いずれかが勝利条件を満たしていれば勝利する [6.1、7.2])。ただし最終クーデター後は、より低い方の勝利マージンを使用して判定を行うこと [7.3]。NVA/VC プレーヤーが、派閥間でリソースのやり取りを行うことはできない [1.5.2]。

主権国家: US/ARVN を兼任するプレーヤーは、より低い方の勝利マージンを使用し [7.3]、双方が勝利条件を満たしている場合のみ勝利する [6.1、7.2]。

デザインノート: NVA と VC、ARVN のコマの色は、彼らの国旗の色から取られており、US はオリーブ色の GI の軍服から取られている。

1.5.1 敵と味方 US と ARVN は対反乱 (COIN) 派閥であ

り、互いに友好関係にある。NVA と VC は反乱派閥であり、互いに友好関係にある。対反乱派閥は反乱派閥と敵対する。

1.5.2 交渉 プレーヤーはルールの範囲内で相互に協定を結んでも良い。すべての交渉は公開で実施すること。ルールにより、協定の履行が強制されることはない。

- ・NVA と VC が別のプレーヤーにより担当されていれば、与える側あるいは受け取る側のいずれかの派閥が作戦／特殊活動／イベントを実施している場合、いつでも互いにリソース [1.8] をやり取りできる。

1.6 支持と対立

「支持」と「対立」は、勝利判定や一部のオペレーションに影響を与える。

1.6.1 都市と、少なくとも1の人口を有する行政区は、民衆がサイゴン政府を支持しているのかあるいは政府と対立しているのかを、以下の5段階で表示する。なおこのレベルは、プレイ中に変動する。

- ・積極的支持
- ・消極的支持
- ・中立
- ・消極的対立
- ・積極的対立

1.6.2 支持／対立の合計を算出するにあたり、積極的な支持／対立は人口値を倍にして集計すること。これは US と VC の勝利に影響を与える [7.2~7.3]。都市と行政区にマーカーを配置し、支持／対立の状態を示すこと。中立のスペースには、マーカーを置かない。



支持合計＝

積極的支持の人口×2＋消極的支持の人口×1

対立合計＝

積極的対立の人口×2＋消極的対立の人口×1

ノート: LoC [1.3.4] と人口ゼロの行政区は常に中立となり、支持／対立状態とならない。

1.7 支配



反乱鎮圧 (COIN) 側の 2 つの派閥 (US と ARVN) を合計して、残る 2 派閥 (NVA は VC)

のコマ数を合計したより多くのコマ数を有している場合、COIN 陣営がその行政区または都市を共同支配する。NVA が他の派閥のコマ (VC を含む) すべてを合計したより多くのコマを有している場合、その行政区または都市を単独で支配する。支配の状況は、一部の派閥の活動や勝利判定に影響を及ぼす。コマの配置や除去、移動により支配状態が変更された場合は、支配マーカーを調整すること。

1.8 リソース、援助とパトロネージ

ゲームにおいて、US を除くそれぞれの派閥は 0~75 の範囲でリソースを有しており、これを消費してオペレーション [3.0] を実施する。またクーデターラウンド [6.2.3] において、ARVN のリソースに一定の援助 (0~75 の範囲) が加えられる。パトロネージのレベルは 0~75 の範囲となっており、ARVN の勝利判定 [7.0] において加算される。リソースと援助、パトロネージはマップ端のトラック上で記録すること。リソースの記録には、それぞれの派閥の色のシリンダーを使用する [1.5]。

デザインノート: パトロネージはサイゴン政府高官が自身の友人に報いるための金銭を表しており、しばしば海外からの支援が転用されたことから、US からは腐敗した統治手段と見なされている。



1.8.1 統合作戦 US は自身のリソースを有していない。US のオペレーション [3.1] の一部や平定 [3.2.1、6.3.1] には、ARVN

のリソースを使用する。ただし US は、ARVN のリソースのうち総合経済レベル [1.3.4、6.3.1] を上回る分だけを使用できる。経済レベル以下の ARVN のリソースは、ARVN のみが使用できる。



1.9 勝利マーカー

以下の各項目の数値を合計した値についても、マップ端のトラック上でマーカーを使用して表示すること。これらは勝利判定で使用される [7.0]。

・政府を支持 [1.6.2] する人口の合計に、利用可能 [1.4.1] な US の兵員数と基地数を加えたもの。

・NVA が支配する人口値の合計に、マップ上の NVA の基地数を加えたもの [1.7]。

・COIN 派閥が支配する人口 [1.7] に、パトロネージ [1.8] を加えたもの。

・政府と対立する人口値の合計に [1.6.2]、マップ上の VC の基地数を加えたもの [1.7]。

ノート: The Trail トラック上のマーカーは、NVA による北から南への補給ネットワーク [6.7] の効率を表している。また 12 個の欺瞞 (Deception) マーカーは、オプションルール [7.3] における勝利判定で用いられる。

2.0 プレイの手順

2.1 セットアップ

本ルールの最終 2 ページ (**訳注:** 英文ルールのページ番号) の指示に従い、シナリオとオプションルールを選択すること。担当する派閥を決めて山札を準備し、マーカーと部隊を配置する。

2.2 開始

山札のいちばん上のカードを開いて使用済みカードパイルに置き、プレイを開始すること。そののち、次のカードも開いて山札の上に置いておく。使用済みカードパイルの上に置かれたカードが最初に使用され、山札に置かれたカードがその次に使用される。**ノート:** プレーヤーは、次に山札から使用されるカードを見ることができることとなる [2.3.7]。なおすべての使用済みカードの中身や、山札の枚数は公開情報であり、自由に調べることができる。

記録ステップ: それぞれのイベントカードのプレイが完了するごとに、その派閥と同じ色 [1.5] のシリンダーをプレイ手順トラック (Sequence of Play track) の適切なボックスに配置すること。あるいは、クーデターラウンド [6.0] ではクーデターカードマーカー (Coup Card marker) を進めること。

2.3 イベントカード

特定のイベントカードのプレイにあたり、2 つまでの派閥がオペレーションまたはイベントを実施できる。

・シリンダーが「イベント資格あり」(Eligible) ボック

スに置かれている派閥は、カード上部に記載された順番（左側から右側）で、イベント実施のオプションを得る。

- ・シリンダーが「イベント資格なし」(Ineligible) ボックスに置かれている派閥は、何も実施しない。

2.3.1 イベントの実施資格 前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施しなかった派閥だけがイベントの実施資格を得る（そのカードのプレイにあたり派閥のシリンダーが「イベント資格あり」ボックスに置かれている [2.3.6]）。前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施した派閥は、イベントの実施資格がない（すべての派閥は実施資格ありでゲームを開始する）。なお、「フリーオペレーション」 [3.1.2] も参照のこと。

2.3.2 派閥のプレイ順序 イベントの実施資格を持つ派閥のうち、カードのもっとも左側に自陣営の色でシンボルが記載された派閥が（実施資格を持たない派閥のシンボルは無視する）、最初にオペレーション／イベント／パスを実施する権利を得る。次にシンボルが記載された派閥が、2番目にアクションを実施する。**ノート：**一部の派閥シンボルに記載された灰色の枠線は、ノンプレイヤー派閥に関する指示を表している [8.4.1]。

2.3.3 パス 1番目または2番目のイベント資格を持つ派閥のみがパスを選択でき、次のカードにおけるイベント実施資格を得る。また反政府勢力ならばリソースを+1し、COIN側の派閥いづれかならばARVNのリソースに+3する。また次のプレイ順序にあるイベント資格を持つ派閥が、新たな1番目のイベント資格を持つ派閥、あるいは2番目のイベント資格を持つ派閥となりイベント実施／パスの権利を引き継ぐこととなる。イベント資格を持つ最後の派閥（もっとも右側にシンボルが記載された派閥）がパスした場合は、シリンダーの位置を調整し [2.3.7]、次のカードのプレイに移ること。

2.3.4 イベント資格を持つ派閥の選択権

第1派閥の選択権： イベント資格を持つ1番目の派閥がパスしなかった場合 [2.3.3]、以下のいずれかを実施できる。

- ・1回の「オペレーション」 [3.0] ——同時に特殊活動 [4.0] を実施しても良い。
- ・カードに記載されているイベント。

第2派閥の選択権： イベント資格を持つ2番目の派閥がパ

スしなかった場合 [2.3.3]、オペレーションか場合によってはイベントを実施できる。ただしイベントを実施できるかどうかは第1派閥の選択に依存する。

- ・**オペレーションのみ：** 第1派閥がオペレーションを実施した場合、第2派閥は「限定的なオペレーション」 [2.3.5] を実施できる。

- ・**オペレーションと特殊活動：** 第1派閥がオペレーションと特殊活動を実施した場合、第2派閥は限定的なオペレーションを実施するか、あるいは代わりにイベントを実施しても良い。

- ・**イベント：** 第1派閥がイベントを実施した場合、第2派閥はオペレーションと、もし望むならば特殊活動を実施できる。

ノート： 参照しやすいように、これらのオプションをイラスト化したものが、プレイ手順シートとゲームボードに記載されている。

2.3.5 限定オペレーション 限定オペレーションとは、特殊活動を伴わない、1スペースのみにおけるオペレーションである。パトロール [3.2.2]、スワイプ [3.2.3]、展開 [3.3.2] が限定オペレーションとして実施される場合、複数のスペースに配置されたコマを参加させても良い。ただし、目標とできるのは1スペースのみである。限定オペレーションは、オペレーションと見なされる。「ノンプレイヤー派閥のオペレーション」 [8.1] も参照のこと。

2.3.6 実施資格の調整 イベント資格を持つ第1と第2の派閥がすべてのオペレーション、特殊活動、イベントの実施を終了したら（あるいはすべての資格を持つ派閥がパスをしたら）プレイ手順トラックのシリンダーを以下のように調整する。

- ・オペレーションまたはイベントを実施しなかった派閥のシリンダーを、「イベント資格あり」のボックスに移動させる（イベント自身により制限されていない場合）。
- ・オペレーション（限定オペレーションを含む）またはイベント（ただしイベントに特記されている場合は除く。フリーオペレーション [3.1.2] も参照のこと）を実施した派閥は、シリンダーを「イベント資格なし」のボックスに移動させる。

プレイノート： 一部のイベント [5.0] では、イベントを実

施した派閥の、次のカードにおけるイベント実施資格が失われる。また他の派閥を、次のカードにおいて実施資格なしとするものもある。このことを示すため、イベントにより実施資格ありのまま留まる派閥のシリンダーは、プレイ手順の「イベント」ボックスの左端に置いておくこと。またイベントにより次のカードにおいて実施資格を失う派閥のシリンダーは、イベントを実施した派閥シリンダーの下に置いておくこと。

2.3.7 次のカード 実施資格の調整を行ったら、山札の一番上にあるカードを使用済みカードパイルの上へ表向きにして置き、山札の次のカードを表向きにする（前のカードがクーデターであった場合を含む [2.4]）。適切な手順に従い、使用済みカードパイルに置かれたカードのプレイを実施すること。

2.3.8 中枢イベント ミディアムシナリオとフルシナリオにおいて [2.1]、各派閥は固有の中枢イベントカードを有した状態でゲームを開始する。中枢イベントはイベント [5.0] の一種であり、各派閥は以下のすべての条件を満たしている場合、現在プレイされているイベントカードを（プレイ順序を含めて [2.3]）キャンセルし、中枢イベントを実施できる。

- ・派閥がイベント実施資格を有している。
- ・カードの使用条件を満たしている。
- ・第1派閥がまだ何も実施していない。
- ・次のカードがクーデターではない [2.3.9]。

手順: 通常のプレイ手順に割り込んで中枢イベントを実施した派閥は、中枢イベントカードを現在のイベントカードの上に置き、中枢イベントを実施する。新たな実施手順が適用され、中枢イベントカードは通常通り捨札パイルに置かれたままとなる。

中枢イベントのキャンセル: VC は、他の派閥の中枢イベントの上に自身の中枢イベントを置いて使用することで、他の派閥の中枢イベントをキャンセルできる。ARVN は US と NVA の中枢イベントをキャンセルでき、NVA は US の中枢イベントをキャンセルできる。US は中枢イベントのキャンセルを行えない。キャンセルされた中枢イベントは元の所有者に戻され、再使用できる。

2.3.9 モンスーンシーズン それぞれのクーデターカード

[2.4] の直前にプレイされるイベントカードにおいて、スweep ([3.2.3]、軍事協力 [4.2.1] によるものを含む) と展開 [3.3.2] は行えず、US による航空攻撃と空輸 [4.2.2 ~ 4.2.3] は 2 スペースに限定される。また中枢イベント [2.3.8] は実施できない。

ノート: モンスーンマーカーを山札の近くに用意しておき、次のカードにクーデターが出た場合、イベントカードの上に置くこと。

2.4 クーデターカード

クーデターカードがプレイされた場合、最初にカードに記載された指示を直ちに実施すること。そののちカードを RVN 指導者（以下を参照）と書かれたボックスに置く。最後にクーデターカードマーカーにより表示されたプレイ手順のフェイズに従い、クーデターラウンドを実施する [6.0]。

2.4.1 RVN 指導者 もっとも上に置かれた（最後にプレイされた）クーデターカードが（RVN 指導者ボックスが空の場合もある）、現在のベトナム共和国（RVN）の指導者を表す。その指導者に「継続効果」が記載されている場合、継続効果イベントと同様に扱われる [5.1、5.3、5.4]。直前に使用されたカードが Failed Attempt であれば、最後に使用されたクーデターカードの下に置いておく。**ノート:** Failed Attempt は Duong Van Minh のみキャンセルする。Minh は RVN の指導者だがカードではない。そのため Ming は、RVN 指導者ボックスに置かれたカード枚数を計算するにあたり、その対象とならない（中枢イベントの使用条件に関連する [2.3.8]）。Nguyen Cao Ky はそのクーデターラウンドにおける「平定」に影響を及ぼす [6.3.1]。

2.4.2 最終クーデター 最後のクーデターカードのラウンドにおいて、勝利フェイズ [6.1] でゲームが終了しなかった場合、[7.3] に従い勝利を判定する。

ノート: クーデターラウンドまでの一連のイベントカードのプレイを「キャンペーン」と呼び、戦争における 1~2 年の期間を表す。

3.0 オペレーション

3.1 オペレーションの概要

オペレーション (Op) を実施する派閥は、派閥補助シート

Fire in the Lake

に記載された4つのオペレーションから1つを選択し、マップ上でオペレーションが実施されるスペース（通常は複数個所に及ぶ）を宣言すること。特定のスペースで、複数回のオペレーションを実施することはできない。

通常、オペレーションでは選択されたスペースごとにリソース（「援助」や「パトロネージ」は不可 [1.8]）を消費しなければならない。また対象の派閥が、選択したスペースでオペレーションを実施するために、必要なだけのリソースを有していなければならない。US は自身のリソースを有しておらず、しばしばオペレーションの実施に ARVN のリソース消費を必要とする。ただし、総合経済値以下まで消費することはできない [1.8.1、6.2.3]。

オペレーションを実施する派閥が、命令を実施するスペースの順番、対象となる派閥、影響を受ける目標のコマ、配置置き換え、または移動の対象となる自陣営のコマを決定すること。1回のオペレーションで、敵派閥の両方を目標にでき、またいずれか一方の派閥を対象外とすることもできる。オペレーションの対象とされた派閥のコマは、可能な限りその最大の効果を被る [1.4.1]。他の派閥のコマに影響を与えるアクションの実施にあたり、それが味方であれ敵であれ、対象となる派閥の許可を必要としない。

3.1.1 ポーン プレーヤーはオペレーション [3.0] や特殊活動 [4.0] を実施するスペース、その他のアクションを実施するスペースを、それぞれ白と黒のポーンで示しても良い。これらポーンの数により、選択できるスペース数が制限を受けることはない。

3.1.2 フリーオペレーション 特定のイベント [5.5] において、リソースの消費なしにフリーオペレーションまたは特殊活動を実施できる。イベントを実施した派閥以外の派閥がこれを実施した場合、イベント実施資格を失わない [2.3.6]。**例外:** 平定とアジテーション、トレイルの増強は、フリーオペレーションで実施してもリソース消費を必要とする [3.2.1、3.3.1]。その他の制限や手順は、イベントテキストにより特記されない限り、通常通り適用される [5.1.1、5.5]。

3.2 COIN オペレーション



US と ARVN は「訓練」、「パトロール」、「スイープ」、「急襲」のいずれかのオ

ペレーションを選択できる。**ノート:** これら派閥は北ベトナムに移動/配置できない [1.4.2]。

3.2.1 訓練 訓練は ARVN の部隊を増強させ、また支持 [1.6] を確立し、パトロネージ [1.8] を減少させる。**ノート:** US は兵員と基地を再配置フェイズ [6.5] とイベント [5.0] においてのみ配置/撤収させることができ、オペレーションでは実施できない。

- ・ ARVN は、NVA の支配下でない行政区または都市を選択できる。

- ・ US は US のコマが配置された行政区または都市を選択できる。

- ・ いずれの派閥も、ARVN のコマが増強されたスペースについてのみ ARVN の 3 リソースを消費する（キューブを基地に置き換えたスペースを含む）。

手順: 最初に US の場合、選択されたスペースにおいて 2 つまでの不正規戦部隊コマを配置する。あるいは US の基地があれば、代わりに 2 つまでのレンジャーまたは 6 つまでの ARVN キューブ（兵員と警察を任意に組み合わせられる）を配置しても良い。ARVN の場合、都市であるかあるいは US か ARVN の基地があれば、2 つまでのレンジャーまたは 6 つまでの ARVN キューブを配置する。もし配置にあたり利用可能な ARVN のコマが [1.4.1] 足りなければ、マップ上から取り除くことができる。そののち、選択されたスペースのうち 1 か所において（限定オペレーションの場合を含む [2.3.5]）以下のいずれかを実施できる。

- ・ 平定によりスペースから任意の数のテロマーカーを取り除き、積極的支持に向けて最大 2 段階シフトさせることができる。対象スペースが COIN 側支配であり、かつ ARVN が訓練を実施するならば ARVN の警察と兵員がなければならない（支援フェイズ [6.3.1] の平定と異なり、US は兵員と警察を必要とせず、US のコマと COIN 側支配のみが必要となる）。この平定は、訓練がフリーで実施された場合 [3.1.2、5.5] でも、テロマーカーを取り除くか、1 レベルシフトするごとに ARVN の 3 リソースを必要とする。

- ・ ARVN は、任意の 3 つの ARVN のキューブを ARVN の基地 1 つと交換する（スタック制限の範囲内において [1.4.2]）。**ノート:** キューブを配置しなくても、キュー

ブと基地の置き換えを実施した場合は ARVN の 3 スペースが必要となる。

- ・US が実施しかつ目標がサイゴンの場合、3 ポイントのパトローネージを ARVN のリソースに転換する。

3.2.2 パトロール パトロールは、兵員または警察を連絡線に移動させることでこれを防衛し、ゲリラの搜索と除去を行うための作戦である。ARVN が実施する場合、(スペースそれぞれごとにではなく) 合計で 3 のリソースを消費すること。US が実施する場合、コストはゼロとなる。限定オペレーション [2.3.5] では、すべてのキューブが同じ目標スペースで移動を終えなければならない。

手順: 任意の数のスペースから、自身の派閥の任意の数のキューブを移動させる。それぞれのキューブは隣接する連絡線または都市に対して移動でき、プレイヤーが移動を停止させるか、あるいは NVA か VC のコマが配置されたスペースに進入するまで、連続して移動を行うことができる。そののち、すべての連絡線においてキューブ 1 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態とする (そこへキューブが移動したかどうかに関わらず)。また、望むならば 1 か所の連絡線において、追加コストなしに 1 回の急襲 [3.2.4] を実施できる。US は急襲に ARVN を加えることはできない。限定オペレーション [2.3.5] において、急襲は目標の連絡線で実施されなければならない。

3.2.3 スイープ スイープは兵員を移動させ、敵ゲリラを搜索する作戦である。任意の行政区または都市を目標として選択すること (北ベトナムを除く [1.4.2])。ARVN が実施する場合は目標スペースごとに 3 リソースを消費し、US が実施する場合はコストなしとなる。モンスーン時 (次のカードがクーデターの場合 [2.3.9]) のスイープは実施できない。

手順: 最初に、選択された目標スペースに隣接するスペースから自身の派閥の兵員を移動させる。このとき、いったん兵員を NVA/VC コマのない隣接する連絡線 [1.3.3] に移動させ、そののちさらに隣接するスペースへと移動させても良い。ただし移動を実施する兵員が、目標として指定されコストが消費されたスペースに到達できなければならない。

- ・そののち、それぞれの目標スペースにおいて自身のキ

ューブ 1 個 (キューブが移動してきたかどうか、すでに配置されていたかどうかに関わらず) または特殊部隊 1 つごとに (US の不正規戦部隊と ARVN のレンジャー)、敵ゲリラ 1 つを活動状態 [1.4.3] とする。

- ・ジャングルスペースにおいては、キューブまたは特殊部隊 2 つごとに (端数切捨て) 敵ゲリラ 1 つを活動状態とする。

スイープの例: ARVN は Quang Duc 行政区をスイープの目標として選択した。連絡線にゲリラがいないため、2 つの兵員が Cam Ranh からルート 11 と Da Lat を経由して Quang Duc に移動する。このとき Binh Tuy と Binh Thuan の ARVN 兵士も Quang Duc に移動できる。

3.2.4 急襲 急襲は、敵コマを除去するための作戦である。実施派閥のキューブと反政府勢力 (NVA または VC) が存在する任意のスペースを目標として選択し、それぞれの目標スペースごとに ARVN の 3 リソースを消費すること。US による急襲のコストは、US プレイヤーが目標スペースの 1 か所において ARVN の急襲を追加実施するオプションを選択した場合にのみ、ARVN の 3 リソースが消費される。

手順: 選択されたスペースにおいて、キューブの数に応じて以下のように敵コマを除去する。

- ・ARVN が急襲を実施する場合、ARVN のキューブのみを使用でき、2 個のキューブごとに 1 個の敵コマを除去できる。また、山岳においてはキューブ 3 個ごとに 1 個を除去できる (いずれも端数切捨て)。都市または LoC では兵員に加えて警察を加算できるが、行政区では兵員のみを使用できる。基地を除去するごとに (US の急襲において ARVN の急襲が追加実施された場合を含む)、援助に 6 を加える。

- ・US が急襲を実施する場合、スペースに US の基地があれば US の兵員 1 つごとに敵を 2 つ除去する。山岳かつ US の基地がないスペースでは、US の兵員 2 つごとに敵を 1 つ除去する。その他のスペースでは US の兵員 1 つごとに敵を 1 つ除去する。望むならば ARVN のリソースを 3 ポイント消費することで、US が急襲を実施したいずれか 1 か所のスペースにおいて、上記の条件で ARVN の急襲を追加実施できる (ARVN のイベント実施

資格には影響を与えない [2.3.1])。

兵員と基地の除去優先度: 急襲の目標となった場合、NVA の兵員から除去し、そのうち活動状態の NVA と VC のゲリラ (急襲を実施した派閥が選択する) を除去する。反政府勢力の基地は、NVA と VC のゲリラの双方がなくなっ
てから除去できる。潜伏状態のゲリラを除去することはできない [1.4.3]。

ノート: スペースにおける潜伏状態のゲリラは、そのゲリラが活動状態とならない限り、急襲により基地が除去されることを防ぐ。また「基地ではない」コマは、他の味方派閥の基地を急襲／攻撃から守る [3.3.3]。

デザインノート: ゲリラは COIN 側の部隊と比較して小規模な軍勢力しか有していないが、情報面で優位に立っている。そのため COIN 側は急襲を実施する前に、まずゲリラを活動状態としなければならない (位置の特定)。

トンネル: 除去の対象となったコマがトンネルマーカー [1.4.4] の載せられた基地である場合、コマを取り除く代わりにダイスを 1 個振る。1~3 であればそれ以上何も起こらず、4~6 であればトンネルマーカーのみを取り除く (基地はそのままにしておく)。例: US の兵員 3 つが、トンネル化された基地 2 つのみが置かれたジャングルで急襲を行う。コマの除去は行わず、ダイスロールで 4~6 が出たら一方の基地からトンネルマーカーを取り除く。

ノート: 派閥補助シートに記載されている「基地は最後」 (Bases last) との表現は、基地と同じ派閥に所属するゲリラ (潜伏中／活動中に関わらず)、兵員または警察が同じスペースに留まる限り、オペレーションにより敵基地を除去できないことを表している。また特定のスペースにおいて潜伏中のゲリラは、活動状態とならない限り、急襲により (基地を含め) 除去されることはない。またいずれかのキューブは、すべての COIN 側の基地を敵の「攻撃」 [3.3.3] から防護する。

3.3 反政府オペレーション



NVA と VC は「集結」、「展開」、「攻撃」、「テロ」のいずれかのオペレーションを選択できる。

3.3.1 集結 集結は自軍を増強、あるいは VC を回復させ、トレイルを強化するための作戦である。支持が置かれてい

いない [1.6] 任意の行政区または都市を選択し、それぞれの目標スペースごとに 1 リソースを消費すること。

手順: 目標スペースごとに、オペレーションを実施した派閥は利用可能なゲリラを 1 つ配置するか、あるいはゲリラ 2 つと基地 1 つをスタック制限 [1.4.2] の範囲内で交換する。対象のスペースに、すでにその派閥の基地が存在する場合、上記の代わりに以下のいずれかを実施できる。

- NVA であれば、その場所の NVA 基地数にトレイル値 [6.7] を合わせた数値を上限に、自身のゲリラを配置できる。

- VC であれば、目標スペースに配置された VC 基地の数とスペースの人口 [1.3.2~1.3.3] を合わせた数値を上限にゲリラを配置できる。あるいはそのスペースのゲリラすべてを潜伏状態とする。**ノート:** 網掛けされた「幹部」イベント [5.3] が発動していれば、VC はさらに扇動アクションを実施できる。この扇動のコストは集結が無償であっても支払わなければならない [3.1.2、5.5]。そのうち、集結を実施した NVA はさらに 2 リソースを支払うことで、トレイル値を 1 段階増やすことができる ([6.7] 集結が限定オペレーション [2.3.5]、または目標スペースが 1 つも選択されなかった場合を含む)。トレイル強化のコストである 2 リソースは、集結が無償でも支払うこと [3.1.2、5.5]。

3.3.2 展開 展開は、反政府勢力のゲリラと兵員を移動させる作戦である。任意の数のスペースを、コマの移動元に指定できる。ゲリラ／兵員の移動先となる都市または行政区ごとに、1 リソースを消費する (連絡線への移動にリソースは必要ない)。限定オペレーション [2.3.5] の場合、展開を実施するすべてのゲリラが同じ目標スペースで移動を終了しなければならない。モンスーンにおける展開は禁止されている [2.3.9]。

手順: オペレーションを実施する派閥は、自身の任意の数のゲリラ／兵員を隣接するスペース [1.3.6] へと移動させる。あるスペースからスペースへと移動する複数のコマは、単一のグループとして移動する。移動を実施するゲリラのグループは、以下の双方の条件を満たした場合に活動状態 [1.4.3] となる。

- 目標スペースが連絡線か、支持 [1.6] が置かれてい

る。

・加えて、移動を実施するグループのコマの数と目標スペースにおける US と ARVN のキューブ／不正規部隊／レンジャーの合計数が 4 以上となった場合。

例: 潜伏状態の VC のゲリラ 2 つが、Parrot's Beak から警察キューブ 2 つと支持が置かれた Kien Phong へと展開する。対象となるコマ数の合計が 4 以上あるため、VC のゲリラは活動状態となる。

トレイル: 展開を実施する NVA のゲリラと兵員 (VC を除く) は、トレイル値 [6.7] が 1 以上であり展開が限定オペレーション [2.3.5] でない場合、目的地がラオスまたはカンボジア [1.3.5] ならば、移動を継続できる (コストはそれぞれの目的地ごとに 1 回のみ支払えばよい)。またトレイル値が 4 であり、NVA がラオス／カンボジアから展開を実施する場合、あるいはラオス／カンボジアに対して展開を実施する場合、コストはゼロとなる。

ノート: COIN 支配はこの移動を阻止できない [1.7]。

3.3.3 攻撃 攻撃は、敵部隊の除去を試みる作戦である。オペレーションを実施する派閥と敵のコマが配置された任意のスペースを選択し、スペースごとに 1 リソースを消費すること。

手順: 選択された目標スペースに存在する、オペレーションを実施した派閥のゲリラをすべて活動状態 [1.4.3] とし、そののちダイスを 1 個ロールする。ロール結果が、オペレーションを実施した派閥のゲリラ数以下の場合 (オペレーションの以前に活動状態であったかどうかに関わらず)、2 つまでの敵コマを除去する (オペレーションを実施した派閥が選択する)。NVA は、上記の代わりに NVA の兵員 2 つにつき敵のコマ 1 つを取り除いても良い (端数切捨て、この場合はゲリラを活動状態としない)。なお、2 つのコマが別な派閥に所属するものあっても、また潜伏状態の特殊部隊であっても良い。

・US または ARVN の基地は、スペースにおける双方の派閥のコマすべてが取り除かれるまで、除去されることはない。

負傷者: 攻撃により US のコマが除去されたら、負傷者ボックスに置く。

損耗: US の兵員または US の基地が取り除かれるごとに、

攻撃を実施した派閥は攻撃を実施したコマ (兵員、ゲリラなど攻撃に使用されたもの) 1 つをスペースから取り除く。



3.3.4 テロ テロは都市または行政区の支持／対立に影響を及ぼし [1.6]、テロ

マーカーを配置することで将来的な影響力の行使を妨害する作戦である。連絡線でテロが実施された場合、ARVN によるリソース産出を妨げるサボタージュ (Sabotage) マーカーが置かれる [6.2.1]。オペレーションを実施する派閥が、少なくとも 1 つの潜伏状態のゲリラ (NVA であれば兵員キューブでも良い) を有しているスペースを選択し、都市または行政区ごとに 1 リソースを消費すること (連絡線の場合はゼロとなる)。

手順: 選択された目標スペースごとに、(もしあれば) 自陣営の潜伏状態のゲリラ 1 つを活動状態とする。

・スペースがテロマーカーのない行政区か都市の場合、テロマーカーを 1 つ配置する。VC が実施した場合、積極的対立に向け 1 段階動かす [1.6]。NVA が実施した場合は中立に向け 1 段階動かす。

・スペースがサボタージュマーカーの置かれていない連絡線の場合、サボタージュマーカーを置く。

・すべてのテロ／サボタージュマーカーがマップに配置されている場合 (15 個用意されている)、新たに置くことはできない。

ノート: すでにテロ／サボタージュマーカーが配置されたスペースへ、テロによりマーカーを追加することはできない (特定のイベントにより可能 [5.1.1])。

4.0 特殊活動

4.1 特殊活動の概要

派閥がイベントカードの処理手順 [2.3] において、少なくとも 1 か所のスペースでオペレーション [3.0] を実施した場合、合わせていずれか 1 種類の特殊活動を実施できる場合がある (**例外:** 限定オペレーション [2.3.5])。特殊活動に追加のコストは必要ない。オペレーションの実施にあたり、実施派閥は特殊活動の対象となるスペースや派閥、コマを選択し、アクションの順番を決定する。このとき、特定のスペースで複数回の特殊活動を実施することはできない (ただし道路／河川ロケーションにおける待ち伏せ

で、隣接するスペースからもコマが除去される場合がある [4.4.3])。またイベントにより、無償の特殊活動が実施される場合がある (イベント実施資格に影響を及ぼさない [3.1.2、5.5])。

- ・ **重要:** 派閥は特殊活動をオペレーションの直前、その最中、または実施直後の任意のタイミングで行える。

例: VC はリソースがゼロになるまで集結を行い、リソースを獲得するために収税を行い、その後さらなるスペースで集結を継続できる。

プレイノート: 第 1 派閥が特殊活動を実施した場合、第 2 派閥はイベントを実施できる (逆も同様 [2.3.4])。

4.1.1. 付随するオペレーション 一部の特殊活動は、特定のオペレーション [3.0] とのみ同時に実施できると定められている。特殊活動は、付随するオペレーションが実施された場所でのみ行うことができるか、あるいはそのような制限がないかのいずれかとなる。特記されていない場合、特殊活動はどのオペレーションにでも付随することができ、任意の適切なスペースで実施できる。

4.2 US の特殊活動



US は「軍事協力」、「空輸」、「航空攻撃」の特殊活動を実施できる。

4.2.1 軍事協力 軍事協力により、同盟する地元民部隊と共同して攻撃を行い、援助 [1.8] を追加できる。これは訓練またはパトロールに付随でき、訓練が実施されなかったスペース 1~2 か所において実施できる (北ベトナム [1.4.2] を除く)。

手順: 選択したスペースにおいて、以下のいずれかを行う。

- ・ ARVN が配置されたスペースにおいて、移動を伴わない ARVN のコマによるスワイプを実施する ([3.2.3] ただしモンスーン期間を除く [2.3.9])。
- ・ あるいは、上記のスペースにおいて ARVN による急襲を行う [3.2.4]。
- ・ あるいは潜伏状態の不正規部隊またはレンジャーを 1 つ活動状態とし、敵コマを 2 つ取り除く。基地は、その他の敵部隊が存在しない場合のみ除去できる。トンネル化された基地 [1.4.4] は除去できない (潜伏状態のゲリラは取り除ける)。

そののち、望むならば援助を+6 する (最大 75 まで)。

4.2.2 空輸 空輸により兵員を移動させ、オペレーションのため迅速に集結させることができる。

手順: 任意の数の US の兵員と、4 つまでの ARVN の兵員／レンジャー／不正規部隊を 4 か所までのスペースにおいて自由に移動させる (モンスーンにおいては 2 か所まで [2.3.9]、北ベトナムを除く [1.4.2])。

4.2.3 航空攻撃 航空攻撃は、捕捉された反政府勢力のユニットを破壊する。これは US または ARVN コマが配置された 6 か所までのスペースにおいて実施できる (モンスーンにおいては 2 か所まで [2.3.9])。

手順: 選択されたスペースにおいて、合計して活動状態の敵コマ 6 つまでを取り除く (モンスーンにおいても 6 個)。目標となったスペースに他の反政府勢力のコマが残っていない場合のみ、基地を取り除く。潜伏状態のゲリラとトンネル化された基地を取り除くことはできない。選択されたスペースを、積極的対立に向け 1 段階シフトさせる (行政区または都市が少なくとも 1 の人口値を有している場合 [1.6.1])。そののち望むならば、コマを除去していない場合であってもトレイル値 [6.7] を 1 段階低下させられる。

4.3 ARVN の特殊活動



ARVN は「統治」、「輸送」、「襲撃」の特殊活動を実施できる。

4.3.1 統治 統治により援助を追加するか、援助または支持をパトロネージに転換できる。これは訓練またはパトロールにのみ付随でき [3.2.1~3.2.2]、COIN 側が支配しいずれかの支持レベル [1.6] にある 2 か所までの行政区または都市 [1.7] で実施できる。ただしサイゴンまたは訓練が実施されたスペースでは行えない。**ノート:** ARVN は訓練に統治を組み合わせられるが、そのオペレーションにおいて同じスペースでは実施できない。

手順: それぞれのスペースにおいて、以下のいずれか 1 つを実施する。

- ・ 人口値の 3 倍を援助に加算する (最大 75 まで)。
- ・ あるいは人口値の分、援助からパトロネージ (最大値は 75) に変換し、スペースを中立に向けて 1 段階動かす。ただし、そのスペースにおいて ARVN のキューブ数 (兵員+警察) が US のキューブ数 (兵員) を上回っていないなければならない。

ノート: 南ベトナム政府関係者は、より多くの対外援助を引き出すため寛大に統治するか、あるいは身内のため援助をパトロネージに転用するよう、寛大さには欠ける統治を実施することとなる。



4.3.2 輸送 輸送により兵員とレンジャーを移動させ、地方における支配をより素早く確立できる。これにより、たとえばレンジャーによる襲撃を準備できる。

手順: 1つのスペースを選択し、6つまでの ARVN の兵員とレンジャーを、そのスペースより隣接する連絡線（複数可）に移動させる。これらは隣接する連絡線または都市に沿って移動を継続でき、そののち、望むならば隣接する目標スペースに進入できる（複数スペース可、北ベトナムを除く [1.4.2]）。NVA または VC のコマがあれば、停止しなければならない。そののち、マップ上すべてのレンジャーを潜伏状態とする。

4.3.3 襲撃 襲撃により ARVN の特殊部隊であるレンジャーの再配置と、これによる攻撃を行える。これはパトロール、スイープ、急襲のみに付随でき [3.2.2~3.2.4]、1~2 か所までのスペースで実施できる。

手順: 選択されたスペースに対して、隣接するレンジャーを移動させておくことができる（潜伏／活動状態に変化はない）。そののち、それぞれのスペースごとに潜伏状態のレンジャー1つを活動状態とすることで、敵のコマ2つを除去できる。基地は、その他の敵コマがなくなった場合のみ取り除くことができる。トンネル化された基地 [1.4.4] は除去できない（潜伏状態のゲリラは除去できる）。

4.4 NVA の特殊活動



NVA は「浸透」、「砲撃」、「待ち伏せ」の特殊活動を実施できる。

4.4.1 浸透 浸透により NVA は通常の部隊を増強するか、VC の部隊を奪うことができる。またこれにより、対立状態が失われることとなる。浸透は集結と展開のみに付随できる [3.3.1、3.3.2]。浸透は少なくとも NVA の基地1つが存在するか、あるいは VC のコマより NVA のコマ数が多い1~2か所のスペースで実施できる。

手順: それぞれのスペースにおいて、以下のいずれかを行う。

- ・ NVA の基地があれば、トレイル値 [6.7] と NVA の基地数を足した数に等しい NVA の兵員を配置する。そののち、追加された兵員と NVA のゲリラを置き換えることができる。

- ・ NVA が VC のコマ数を上回っていれば、対立状態を中立に向けて1段階シフトさせる。そののち、任意の VC コマ1つを対応する NVA のコマと置き換える。VC のトンネル化された基地を置き換えた場合、トンネルマーカーを VC から NVA に裏返す。VC を取り除くためには、NVA が対応するコマ [1.4.1] を利用可能ボックスに有しているか、利用可能としなければならない。

デザインノート: 北側の政府による地元組織への浸透は、サイゴンによる干渉がハノイに置き換わるだけに過ぎなかったため、革命の熱気を削ぐものであった。

4.4.2 砲撃 砲撃により、集結した敵兵に損害を強いることができる。これは少なくとも ARVN と US の兵員（警察と特殊部隊は計算に入れない）が合計して少なくとも3個ある1~2か所のスペースにおいて、あるいは US または ARVN の基地があるスペースにおいて実施できる。なお対象のスペースまたはそれに隣接するスペースに、NVA の兵員が少なくとも3つなければならない。

手順: 選択されたスペースごとに US または ARVN の兵員を1つ取り除く。US であれば、負傷者ボックスに置く。

4.4.3 待ち伏せ 待ち伏せにより NVA の攻撃の成功が保証され、ゲリラの消耗と活動状態となることが回避される。これは展開の目的地としてコストが消費された（連絡線のコストはゼロとなる [3.3.2]）1~2か所のスペース、また

はNVAのゲリラによる攻撃が実施される1~2か所のスペースで実施できる。選択されたスペースにおいて、NVAの潜伏状態[1.4.3]のゲリラが少なくとも1つ存在するか、そのスペースに対して展開してこなければならない。イベントによる待ち伏せは[5.5]、対象スペースで攻撃が実施されたものと見なす。

ノート: 待ち伏せはさらなる攻撃を実施するのではなく、攻撃に付随して実施され、それを修正するものだ。

手順: 選択された場所において、NVAによる攻撃を実施する（追加リソースは必要ない）。通常の攻撃手順を実施する代わりに、この攻撃では敵のコマを1つだけ除去できる（基地は最後となる）。また、そのスペースにおける攻撃は実施派閥の潜伏中のゲリラ1つのみを活動中とすることで、自動的に成功する（ルールは実施しないが、通常通り敵コマを除去する）。USの兵員を除去した場合でも、NVAのコマを取り除く必要はない。

道路/河川: 選択された待ち伏せスペースが連絡線[1.3.4]であれば、NVAは代わりに連絡線に隣接するスペースよりコマを除去しても良い（すでに攻撃の目標としてコマが除去されている場所でも良い）。

例: 経済値2のMekongで待ち伏せを行うNVAのゲリラはMeking、Kien Phong、Kien Hoa、Can Tho、Saigonのいずれかから敵コマを1つ取り除くことができる。Kien Phongよりコマを取り除いた場合でも、NVAのゲリラによる2か所目の待ち伏せにより、そこから別な敵コマを取り除ける。

4.5 VC の特殊活動



VCは「収税」、「体制転覆」、「待ち伏せ」の特殊活動を実施できる。

4.5.1 収税 収税により、VCは配置されたエリアからリソースを獲得できる。VCは潜伏状態のVCゲリラが配置され、COIN支配下[1.7]にない4か所までのスペースから収税を行える。

ノート: 連絡線がCOIN支配下となることはないため、VCは数で劣っていても連絡線から収税を行える。またVCはサボタージュされた連絡線からも収税を行える。

手順: スペースごとに、潜伏状態のVCゲリラ1つを活動状態とする[1.4.3]。スペースの経済値または人口値の2

倍[1.3.2~1.3.4]をVCのリソースに加算する[1.8]。行政区または都市であれば、積極的支持に向けて1段階動かす。

4.5.2 体制転覆

体制転覆によりARVNのコマをVCのゲリラに置き換え、パトロネージを低下させられる。体制転覆は集結、展開またはテロとのみ組み合わせることができる[3.3.1~3.3.2、3.3.4]。これは、潜伏状態のVCのゲリラとARVNのキューブが少なくとも1つある、1~2か所のスペースで実施できる。

手順: それぞれのスペースにおいて、任意のARVNのキューブ2つを取り除くか、またはARVNのキューブ1つをVCのゲリラ1つと置き換える。そののち、除去された（あるいは置き換えられた）ARVNのキューブ数を合計して2つごとに（端数切捨て）、パトロネージを-1する。

4.5.3 待ち伏せ VCの待ち伏せはNVAの待ち伏せ[4.4.3]と同様だが、代わりにVCのゲリラを使用する。

5.0 イベント

それぞれのイベントには題名、期間イベントの年度、イタリック体のフレーバーテキスト、イベントテキストが記載されている。フレーバーテキストは歴史的な関心のため提供されるもので、プレイに影響は与えない。

5.1 イベントの実施

派閥がイベントを実施した場合、イベントテキストを記載されたテキスト通りに実行すること（場合によって他の派閥によるアクションや決定を含む場合がある）。特記されていない限り、イベントを実施した派閥が、どのコマが影響を受けるのか、あるいはどの派閥が無償オペレーション[5.5]を実施するのかといった、テキストに記載されているすべての選択を行う。イベントの実施にあたり他の派閥が指定または選択されている場合は、その派閥がアクションの詳細を選択する。一部のイベントには継続的な効果があり、プレイの補助のためマーカーが用意されている

ノート: RVN指導者[2.4.1]カードにもテキストが記載されているが、イベントカードと同様に下記の一般ルールに従うこと。

5.1.1 イベントテキストがルールと矛盾した場合、イベン

Fire in the Lake

トテキストを優先させること。

例: NVA が Plei Mei を実施した場合、モンスーン期間 [2.3.9] であっても展開を行える。

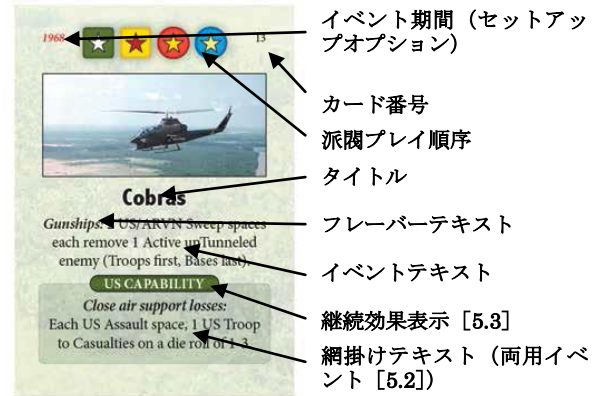
- ・イベントがスタック制限 [1.4.2] に違反することはできない (つまりすでに 2 つの基地がある場所に基地を配置できず、US と ARVN は北ベトナムに進入できない)。
- ・負傷者ボックスまたは除去ボックスから配置できると記載されていない場合、利用可能なコマやマーカーがないならば、イベントによりこれらを配置することはできない [1.4.1]。コマの置き換えを行う際に利用可能なコマがないか、あるいはスタック制限 [1.4.2] に違反するならば、置き換えをせずに単にコマを取り除く。
- ・明確に記載されていない限り、トンネル化された基地を取り除くことはできない [1.4.4]。イベントの条件を満たすため、派閥は自身のトンネル化基地を取り除くことができる。
- ・イベントによりリソース／援助／パトロネージが 75 を上回ることはない [1.8]。
- ・イベントにより、他の派閥のみに提供されているオペレーションや特殊活動の実施が許可されることはない [3.0、4.0]。

5.1.2 2 つのイベントが矛盾している場合、現在プレイされているイベントが優先される。

例: 「Typhoon Kate」が有効であっても US は「任意の特殊活動を 1 回無償で実施できる」という「MACV」による空輸を実施できる。

5.1.3 イベントテキストのすべてを実施できない場合、可能な部分のみ実施すること。

5.1.4 中枢イベントには使用にあたっての前提条件と、他のイベントカードを無効にする能力、派閥プレイ順序が記載されている。中枢イベントを実施した派閥は、このイベントを発動させなければならない [2.3.8]。



ノート: 一部の派閥シンボルの周囲に記載された枠は、ノンプレイヤー派閥 [8.4.1] の指示に関するものだ。

5.2 両用イベント

多くのイベントは、網掛けされたイベントテキストと、そうではないイベントテキストの両方を有している。イベントを実施する派閥は、いずれのテキストを実施するか選択すること (両方同時に実施することはできない)。網掛けされていないテキストは反乱鎮圧側にとって有利なものが多いが、プレイヤーは派閥に関わらずどちらでも選択できる。

デザインノート: 両用イベントは、同じ原因に端を発した正反対の事象を表しており、歴史の分岐点や異なる歴史解釈の例示ともいえるものだ。

5.3 情勢



「US 情勢」(US CAPABILITIES)、「VC 情勢」(VC CAPABILITIES)

と記載された両用イベントには、特定の派閥に対する継続的な効果がある。これらのイベントが実施されたら、対象派閥の情勢ボックスに、対応するマーカーを適切な面 (網掛けのない面、あるいは網掛けのある面) で配置する。イベントの効果はゲームの残り期間において継続する。

プレイノート: 参照のため、実施された情勢イベントカードを対象のプレイヤーの近くに置いておくの良い。

5.4 モメンタム

「モメンタム」(MOMENTUM) と記載された両用イベントには (網掛けされているかどうかに関わらず) 継続的な効果がある。これらのイベントが実施されたら、山札の横の見やすい位置にカードを配置すること。この効果は次の

クーデターラウンドのリセットフェイズまで継続し [6.5]、その時点で捨て札となると。

ノート: 複数のモメンタムカードが、同時に効果を発揮できる。



マーカー: 「負傷者輸送ヘリ」 (Medevac) のいずれの効果が発動しているかどうかを記録するため、

Medevac マーカーを適切な面でイベントカードの上に置いておくこと。「和平交渉」 (Peace Talks) の網掛けではないイベントが発動し、中枢イベントの「ラインバックカー II」 (Linebacker II) が発動していないならば、Linebacker II カードの上に Peace Talks マーカーを置いておく。

5.5 フリーオペレーション

一部のイベントは、イベントを実施した派閥あるいは他の派閥が通常の手順に割り込み、直ちにオペレーションまたは特殊活動を行うことを認めている。一般的に、これらは無償で実施でき、リソースの消費は必要ない。また、イベントの実施資格に影響を及ぼさない [3.1.2、2.3.1]。ただし実施にあたっての必要条件は、イベントテキストに特記されない限り [5.1.1] 通常通り適用される。

ノート: 平定、トレイルの強化、アジテーションはフリーオペレーションの一環として実施されてもリソースを必要とする [3.2.1、3.3.1]。無償の特殊活動における待ち伏せは、そのスペースにおいて攻撃アクションが実施されたものとして処理する [4.4.3]。

例: NVA による無償の展開 [3.3.2] はリソースコストゼロであり、NVA のイベント実施資格に影響を及ぼさない。無償の襲撃 [4.3.3] により敵を除去するためには、潜伏状態のレンジャーを 1 つ活動状態としなければならない。

6.0 クーデターラウンド



クーデターカードがプレイされるごとに、以下の手順でクーデターラウンドを実施すること。最初に、即時クーデター効果 [2.4]

を適用し、支配状況 [1.7] を調整する。プレイ手順シートとゲームボードにも、この手順は記載されている。

例外: クーデターラウンドが、(間に 1 枚のイベントカードも挟まず) 連続して実施されることはない。このような場

合は、クーデターラウンドなしにクーデターカードがプレイされる (新たな RVN 指導者による即時効果を含む)。連続して出てきたクーデターカードが最終カード [2.4.1] だった場合、ゲームを終了し勝利を判定する [7.3]。

6.1 勝利フェイズ

いずれかの派閥が勝利条件を満たしている場合、ゲームは終了する (**例外:** ノンプレイヤー派閥を使用しないオプションを採用している場合 [1.5]、あるいはソロプレイ [8.9] を実施している場合)。勝者と順位を判定するため勝利条件 [7.0] を参照のこと。それ以外の場合は、クーデターラウンドを継続する。最終クーデターカードのラウンド [2.4.1] が終了した場合、[7.3] に従い勝利を判定する。

6.2 リソースフェイズ

以下のステップに従い、75 を上限に派閥のリソースを加算すること [1.8]。

6.2.1 サボタージュ 反政府勢力のゲリラ数が COIN のコマ数を上回っているか、COIN 支配下でない都市に隣接している連絡線のうち、サボタージュされていない連絡線をサボタージュする (サボタージュマーカーがなくなるまで、マーカーを置く順番は VC が決定する)。

6.2.2 トレイル値の減少 ラオスまたはカンボジアのいずれかのスペースが COIN 支配下になれば、トレイル値を 1 減少させる [6.7]。



6.2.3 ARVN の収入 援助の値を ARVN のリソースを加算する。そののち、サボタージュマーカーの置かれていないすべての連絡

線の経済値 [1.3.4] を合計する (15 よりサボタージュされた連絡線の経済値を引いた値となる)。サボタージュされていない経済値を示すよう、経済値マーカーを修正すること (以降の作戦において US が使用できる ARVN のリソースに関連する [1.8.1])。

6.2.4 反政府勢力の収入 以下をリソースに加算する。

- ・ VC—マップ上の VC の基地の数。
- ・ NVA—ラオス／カンボジアの NVA の基地の数 + トレイル値の 2 倍 [6.7]。

6.2.5 負傷者と援助 最後に負傷者ボックス [3.3.3] に置かれたコマ数の 3 倍を援助から引く。

6.3 支援フェイズ

US、ARVN と VC は民衆の支持／対立 [1.6] 得るためリソースを消費できる。

6.3.1 平定 US そののち ARVN は、両派閥合わせて 4 か所の行政区／都市において支持を確立するため、ARVN のリソースを消費できる。**例:** US が 3 か所で平定を行った場合、ARVN は 1 か所のみで行える。US が 4 か所で行った場合、ARVN は行えない。

それぞれのスペースは COIN 支配下にあり、かつ警察と平定を実施する派閥の兵員がなければならない。ARVN のリソースを 3 消費するごとに、テロマーカを 1 つ取り除くか、テロマーカがなければ積極的支持に向けて 1 段階動かす。ただし支援フェイズごとに（派閥ごとではなく）、最大 2 段階のシフトしか行えない。US は経済値の合計以下までリソースを消費できない [1.8.1、6.2.3]（訓練を参照のこと [3.2.1]）。

デザインノート: 兵員と警察、または地元の民兵が共同することで治安を提供し、民衆の支持を得ることができる。

6.3.2 アジテーション VC は VC のコマがあり COIN 支配のない 4 か所までのスペースにおいて、リソースを消費することで対立を促進することができる。1 リソースを消費するごとに、テロマーカを 1 つ除去するか、あるいはスペース内にテロマーカがなければ積極的対立に向けて 1 段階動かす。ただし支援フェイズごとに、最大 2 段階のシフトしか行えない。

6.4 再配置フェイズ

以下の手順で部隊を再配置する。再配置が終了するまで COIN または NVA の支配関係を変更しないこと。

6.4.1 ラオスとカンボジア ラオスとカンボジアからすべての US と ARVN のコマを取り除く。US の兵員は除去ボックスに置く。その他のコマは利用可能ボックスに置く。

デザインノート: ラオスとカンボジアからの除去は中立国における作戦の代償が高すぎることを表している。

6.4.2 ARVN の再配置 ARVN は、連絡線上または COIN 側の基地がない行政区の兵員を、NVA の支配下でない都市、COIN 側の基地がある COIN 支配下のスペース、または Saigon へと移動させなければならない（上記対象外の ARVN 兵員も任意で再配置できる）。そののち、ARVN は

任意の警察を南ベトナム内の連絡線または COIN 支配スペースに移動させても良い。

6.4.3 NVA の再配置 次に NVA は、NVA の兵員をマップ上の任意のスペースから NVA の基地に（COIN 支配下であっても良い）再配置できる。



6.4.4 支配 上記の移動を反映させ、COIN と NVA の支配状況 [1.7] を調整する。

6.4.5 ゲームの終了確認 最終ラウンドだった場合 [2.4.2]、勝利を判定する [7.3]。

6.5 介入フェイズ

最終ラウンドでなければ、負傷者ボックスに置かれたすべての基地と、兵員 3 つにつき 1 つ（端数切捨て）を除去ボックスに置く。残る兵員は、利用可能状態に戻す。そののち US は、利用可能な 10 個までの兵員と 2 個までの基地を COIN 支配のスペース、連絡線または Saigon に配置できる。このフェイズの終了時に、支配状況と勝利マーカ [1.9] を調整する。

ノート: 介入フェイズは、米国が利用可能な部隊を南ベトナムに「介入」させ、あるいは「撤退」させるための期間となっている。

6.6 リセットフェイズ

そののち、次のカードを以下のように準備する。

- ・トレイル値 [6.7] がゼロであれば、1 に増加させる。4 であれば、3 に減少させる。段階動かす [6.6.1]。
- ・すべてのテロ、サボタージュマーカを取り除く [3.3.4]。
- ・すべてのゲリラと特殊部隊を潜伏状態とする [1.4.3]。
- ・モメンタムカードを、使用済みカードに移動させる。これらのイベントの効果は、以降は適用されない [5.4]。
- ・すべての派閥を「イベント資格あり」とする [2.3.1]。
- ・山札から次のカードをプレイし、山札のいちばん上のカードを表向きにする [2.3.9]。

6.7 トレイル



ゼロ～4 の値で表されるトレイル（ホーチミンルート）トラックは、北ベトナムから南ベトナムに対する陸上と水上の補給効率を

表しており NVA の集結[3.3.1]、展開[3.3.2]、収入[6.2.4]に影響を及ぼす。「強化」はトレイル値を上昇させ、「低下」は減少させる（トレイルマーカーをボックス上で移動させること）。集結 [3.3.1]、航空攻撃 [4.2.3]、US/ARVN の侵入 [6.2.2]、クーデターラウンドのリセット [6.6] とイベント [5.0] は、トレイル値に影響を及ぼす。

デザインノート：トレイルの弱体化はホーチミンルートそのものに対する攻撃だけを表すのではなく、海上輸送や北ベトナムに対する攻撃をも表す。

7.0 勝利

それぞれの派閥は独自の勝利条件を有しており、これは以下のルール項目と派閥補助シートに記載されている。

7.1 順位の決定と同着の判定

ノンプレイヤー派閥[8.0]が勝利条件を満たした場合[7.2]、すべてのプレイヤーは等しく敗北する。いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合か、あるいはゲーム終了までにどのプレイヤーも勝利条件を満たすことができなかった場合、勝利条件に対してもっとも高いマージン[7.3]を持つプレイヤーが1位となり、次に高いプレイヤーが2位となる（以下同様に判定）。同値の場合は、ノンプレイヤー派閥が優先され、そののち VC、ARVN、NVA の順序となる [8.0]。

7.2 クーデターラウンドにおける勝利判定

各クーデターラウンドの開始時に、マップ端のトラックで記録された様々な勝利マーカー [1.9] の位置を比較することで勝利判定を実施する [6.1]。勝利条件は以下の通り。

- ・ **US:** 支持値と [1.6.2]、US の利用可能部隊ボックスにおける兵員+基地の合計数が 50 を上回っている。
- ・ **NVA:** NVA が支配する人口値と、マップ上の NVA 基地数の合計値が 18 を上回っている。
- ・ **ARVN:** COIN 側が支配する人口値と、パトロネージの合計値が 50 を上回っている。
- ・ **VC:** 対立値 [1.6.2] と、マップ上の VC 基地数の合計値が 35 を上回っている。

7.3 最終プロパガンダ後の勝利判定

勝利者が出ることなく最終プロパガンダラウンド [2.4.2] が終了したら、勝利条件に対してもっとも高い勝利マージ

ンを持つ派閥が勝利する [7.2]。勝利マージンとは、派閥が [7.2] で既定された自身の勝利条件に対して、どれだけオーバーしているか、またはどれだけ足りていないかを示すものだ。

ノート：派閥は自身の目標を達成している場合、勝利マージンはプラスとなり、達成していない場合はマイナスまたはゼロとなる。

- ・ **US:** 支持の合計+利用可能な US のコマ-50
- ・ **NVA:** NVA 支配の人口値+NVA 基地数-18
- ・ **ARVN:** COIN 支配の人口値+パトロネージ-50
- ・ **VC:** 対立の合計+VC の基地数-35

勝利判定オプション：3~4 人ゲームにおいて、どの派閥が勝利に近いのかという情報を制限するため、プレイヤーはゲーム開始時に 2 枚の欺瞞マーカーを無作為に引く。残りは脇によけておき、中身を確認することはできない。プレイヤーはいつでも、自身の欺瞞マーカーを明らかにすることができる。

無意味な脅し (Empty Threat)：効果なし。ゲーム終了時に明らかにされる。

秘密目標 (Hidden Agenda)：プレイヤーの勝利マージン [7.3] を永久に+1 する。

秘密資産 (Hidden Asset)：1 回の限定オペレーション [2.3.5] を、完全なオペレーション+特殊活動に変更できる。

ハンディキャップ・オプション：プレイヤーの経験レベルが混在している場合、上記のオプションを使用し、未熟なプレイヤーが秘密裡に 2 枚のマーカーを選択する（より未熟なプレイヤーが先に行う）。経験レベルが高いプレイヤーが、そののち残りよりランダムに 2 枚のマーカーを引く。

ストップ！

ここまでに 4 人プレイ、あるいはノンプレイヤー派閥を使用しないゲーム（[1.5] 初回のプレイに おすすめ）に必要なすべてのルールを読んだこととなる。

8.0 ノンプレイヤー派閥

この章は、プレイヤーが担当していない派閥を制御するためのものだ。また、ソロプレイならびに 2~3 人プレイ [1.5]

においてノンプレイヤー派閥を使用しないオプションの例も記載されている。プレイブックのノンプレイヤー派閥のプレイ例も参照のこと。

ノート: ノンプレイヤー派閥が、自身の直接的な利害においてのみ行動するわけではない。プレイヤーと同様に、ノンプレイヤー派閥はときに協力し、ときに互いを攻撃する。

重要: ソロプレイ時には、ゲームを開始する前にソロプレイ勝利条件 [8.9] を確認すること！

8.1 ノンプレイヤーのプレイ手順

プレイ手順シートには、灰色の文字で以下のルールの概略が記載されている。

- ・**制限のないオペレーション** ノンプレイヤー派閥は、以下を除きプレイヤーと同様にすべてのルールに従う。ノンプレイヤー派閥がプレイ手順 [2.3.4] において限定オペレーション [2.3.5] の実施を指示された場合、代わりに通常のオペレーションと特殊活動を実施する（ノンプレイヤー派閥は、イベントによる無償の限定オペレーション [5.5] を通常通り限定オペレーションとして実施する）。

- ・**イベントまたはオペレーション (Event or Ops?)** 後述されている特別な場合やイベント固有の指示がある場合を除き [8.4.1]、このオプションを与えられたノンプレイヤー派閥はイベントを実施する [2.3.4]。

- ・**中枢イベント** ノンプレイヤー派閥は自身の中枢イベントを、特定の条件が満たされた場合のみ使用する [8.4.6]。

- ・**情勢イベント** ノンプレイヤー派閥が情勢イベントを実施するかどうかは、ダイスを1個振り判定する。出目が山札に残るクーデターカードの枚数より少なかった場合のみ、イベントを実施する。

- ・**無効なイベント** 上記に関わらず、ノンプレイヤー派閥は有効なイベントのみ（情勢イベント [5.3] を含め、何かが起こる場合のみ）選択する。またモメンタムイベント [5.4] は、次の明らかになっているカードがクーデターならば、即座に効果を発揮するかまたはクーデターラウンドにおける効果がある場合のみ選択する（例：「Bombing Pause」、「Blowtorch Komer」、「Medevac」、「Oriskany」、「Rolling Thunder」は上記に該当する。

「ADSID」、「Claymores」、「Wild Weasels」は該当しない）。

- ・**リソース不足** オペレーションの実施しにあたり、ノンプレイヤー派閥の NVA のリソースがゼロであるか、ARVN のリソースが3未満であれば、その派閥はオペレーションを実施せずパスを行う（これによりリソースを得る [2.3.3]）。

ノート: ノンプレイヤー派閥の VC のリソースがゼロであれば収税を試み、US は ARVN のリソースが無くてもオペレーションを実施する。

無効なイベントの例: 「Operation Attleboro」カードのプレイにおいて、ノンプレイヤーの US が第1派閥となった。この時点でマップ上にトンネルがなかったことからイベントの効果がないため、US はオペレーションと特殊活動を実施する。

8.1.1 イベント、オペレーションと特殊活動 ノンプレイヤー派閥がイベントを実施するにあたり、ノンプレイヤーイベントに関する以下の章とランダムスペース判定シート [8.4.1] の裏面にある個別のイベント指示に従うこと。ノンプレイヤー派閥のオペレーションと特殊活動の実施に関しては、ノンプレイヤーフローチャートと派閥のアクションを制御する、以下の適切なルールを参照すること。

ガイドライン: 特記されていない限り、どのようなアクションであっても最大限実施すること（可能な限りもっとも多くのスペースで実施する、必要なコマがある限りもっとも多くのコマを使用する、あるいはリソースがある限り実施する）。ただし通常のコストや実施にあたっての要件、手順などはすべて適用される。

例: ノンプレイヤーの VC によるテロは、[3.3.4] に従い都市または行政区ごとに潜伏状態のゲリラ1つを活動状態とし、1リソースを消費することが必要となる。

プレイノート: コマを移動させるオペレーションを実施するにあたり（展開、パトロール、スワイプ、輸送、襲撃、空輸 [8.5~8.8]）、まずどのコマを動かすことができるかを判定したうえで、目的地を判定すると良い。

8.1.2 コマとリソース ランダムスペース表は以下を要約したものだ。特記された場合を除き、いったん対象スペースが選択されたら、ノンプレイヤー派閥は以下のように行

動する。

- ・自軍コマの配置、ならびに敵コマの選択／除去の優先度は可能な限り以下に従う。基地、そののちゲリラまたは特殊部隊、そののち兵員と警察を交互に対象とする（そのスペースにおいて、より少ない方を先に対象とする、同数ならば兵員）。またこれにおいて、ゲリラと特殊部隊は活動状態のものより潜伏状態のものを優先する。敵である ARVN より US を優先し、敵である NVA より VC を優先する。自軍のコマを除去する場合は、上記の優先度を反対に適用する。兵員の警察は交互に対象とする（そのスペースにおいて、より多い方を先に対象とする、同数ならば兵員）。ゲリラと特殊部隊は潜伏状態のものより活動状態のものを優先する。

- ・COIN の基地（US または ARVN）を同じスペースに 2 つ配置せず、都市に ARVN の基地を配置しない。

- ・味方のコマ（US または ARVN）を移動させる場合は除去ボックスを優先し、そののち負傷者ボックス、利用可能ボックスの優先度で選択する。なお除去ボックス／負傷者ボックスから利用可能ボックスまたはマップ上に移動させるにあたり、基地、レンジャー、兵員、不正規戦部隊の優先度でコマを選択する。

- ・コマの置き換えにあたり利用可能なコマがない場合は、コマの除去を行う（[1.4.1]、**例外:** 浸透 [4.4.1]）。

- ・展開では、目的地に可能な限り多くの潜伏状態のゲリラを配置できるようにすること [3.3.2]。この制限内において、すでに活動状態のものを優先して移動させること。

- ・自発的なリソースの転送は行わない [1.5.2]。

8.1.3 スペースの選択 オペレーションと特殊活動の実施は、ノンプレイヤー・フローチャート（そして [8.4] と [8.8]）に従い優先度を決定する。まずもっとも優先度が高い条件に従い、それ以上適切なスペースがなくなるか、アクションを実施できなくなるまでスペースを選択していくこと。そののち次に優先度が高い条件に従い、オペレーションまたは特殊活動の実施限界に達するか、リソースが尽きるまで（もし必要ならば）、同様にスペースを選択していく。これらの優先度により、どのスペースを先に選択すべきか、あるいはどの状況を選択すべきかを決定でき

ない場合は、以下の方法により候補の中からランダムに選択する [8.2~8.3]。

8.2 ランダムなスペースの選択

ノンプレイヤーのオペレーション、特殊活動またはイベントにおいて同じ優先度で複数スペースの選択肢が存在する場合、ランダムスペース表を使用していずれか 1 つを選択する。

- ・3 つのダイスを振り、表を参照する。赤色は列を、黄色は 3 つのスペースが組になった行を、青色はその組におけるいずれかのスペースを表している。**ノート:** ボックスには、それぞれのスペースの地形と人口値が記載されている。ボックスに 2 つのスペースが記載されている場合、上に書かれたスペースを先に選択すること。**例:** Phuoc Long より An Loc を優先する。

- ・結果として選択されたスペースがアクションの対象として適切ではない場合、適切なものに行きあたるまで列を下にシフトさせること。列の一番下までシフトした場合は、矢印に従い次の列の先頭に移動する。これにより、Quang Nam からは Quang Tin にシフトする（あるいは単に、ランダムスペースマップの矢印に従っても良い）。
- ・目標スペースが決定したら、可能な限り多くのアクションをそこで実施すること。そののち、必要であれば再度ロールを行い他の目標を選択する。

プレイノート: 選択肢が一部のスペースに限られる場合、すべてのプレイヤーが同意するならば、それぞれ同確率となるように出目を割り当て、ダイス 1 個を振って決定しても良い。

8.3 ランダムな連絡線の選択

連絡線とその他のスペースが等しく候補となる場合、連絡線を最後に選択する。連絡線のみが候補となる場合、以下のように選択する。

- ・もっとも高い経済値のもの。
- ・次いで、ランダムに選択された都市 [8.2] に隣接するもの。
- ・次いで、ダイスロールによりランダムに決定。

サボタージュは、サボタージュされていない連絡線でのみ実施される。

8.4 ノンプレーヤーのイベント

ノート: イベントが、必ずしも実施したノンプレーヤー派閥に直接利益をもたらすとは限らない。

8.4.1 イベントの指示 ノンプレーヤー派閥がイベントを実施し、かつカードに記載されたその派閥のシンボルに枠線がついている場合、ランダムスペース表の裏面にイベントに関する特別な指示が記載されていないかどうかを確認すること。無償のオペレーションまたは特殊活動 [5.5] を他の派閥に与えるイベントを使用する場合、対象となる 2 番目の派閥がノンプレーヤー派閥であれば、アクションの実施にあたりその派閥のイベント指示（もしあれば）に従うこと。

8.4.2 両用イベント 両用イベント [5.2] の場合、ノンプレーヤー派閥の NVA と VC はイベント指示に特記されていない限り、網掛けされたテキストを実行する。ノンプレーヤー派閥の US と ARVN は、網掛けされていないテキストを実行する [8.4.1]。

8.4.3 イベントによる配置 イベントによるコマの配置、除去、置き換えは、利用可能なコマ数 [1.4.1] とスタック制限 [1.4.2] が許す限り、できるだけ多く実施すること [8.1.2]。もし可能でありかつ特別な指示がなければ、US と ARVN による味方コマの配置や移動元は、除去ボックス、負傷者ボックス、利用可能ボックスの優先度で選択する。

8.4.3 イベント——誰がどこで実施するか 特記されている場合を除き、以下に記載されている方法で選択する。

- ・イベントにより利益（リソースの受け取り、フリーオペレーションの実施、コマやトンネルマーカーの配置など）を得る派閥の選択肢が複数ある場合、まずはイベントを実施した派閥を選択し、次いで他の味方派閥、最後にランダムな敵派閥を選ぶ。いずれの場合もノンプレーヤー派閥を優先させること。なお US と ARVN は、援助と ARVN のリソースを常に増加させ減少はさせない。NVA と VC はこの逆を行う。ARVN は常にパトロネージを増加させ、減少させない。その他の派閥はこの逆を行う。
- ・フリーオペレーション（限定オペレーションを含む）と特殊活動の実施に関しては、その派閥の優先度に従う

[8.5～8.8]。複数のオペレーションを無償で実施できる場合（スweepののち急襲を実施するなど）、最初のオペレーションにおける優先度を適用すること。これらを適用できなければ、コマの選択は [8.1.2] に従い、スペースはランダムに選択すること [8.2～8.3]。**ノート:** 複数のオペレーションから選択できる場合は、いずれかを選ぶため派閥のフローチャートを使用すること。特殊活動のみを（複数の選択肢より）実行できるならば、オペレーションと特殊活動を実施する場合と同様に、フローチャートを参照すること（ただしオペレーションに関しては無視する）。

- ・支持／対立のシフト対象となるスペースを選択する場合は、以下の [8.4.5] に従う。
- ・上記の制限内において、イベントの対象スペースはより多くの基地、次いでコマの配置／除去／置き換えが可能なスペースを選択する。敵のコマを除去する場合は、上記の [8.1.2] を参照のこと。また味方のコマを除去する場合、可能であれば他の派閥のコマを選択する。
- ・その他の場合、スペースをランダムに決定する [8.2.3]。

配置の例: ノンプレーヤー派閥の VC が「クチ」(Cu Chi) を実施する場合、VC の基地を優先して可能な限り多くのトンネルが配置されるようにする。そのためプレーヤーは 2 つのトンネル化されていない VC の基地が配置された行政区、トンネル化されていない VC の基地 1 つと NVA の基地 1 つが配置された行政区、トンネル化されていない VC の基地 1 つが配置された行政区の優先度で選択する。

オペレーションの例: ノンプレーヤー派閥の US が「シーロード」(Sealords) を実施した。スweepと急襲のいずれが実施されるかは、実施した派閥の優先度による。US は NVA の支配または基地、トンネル、少なくとも 6 つの敵コマのいずれかを除去できるならば急襲を実施し [8.8.2]、さもなければスweepを行う。

8.4.5 支持／対立をシフトさせるイベント 特記されていない限り、ノンプレーヤー派閥は支持／対立のシフトに関して以下のようにスペースを選択する。

- ・VC は対立の合計がもっとも高くなるように選択し、次いで支持の合計がもっとも低くなるように選択する。
- ・NVA は支持の合計がもっとも低くなるように選択し、

- 次いで対立の合計がもっとも高くなるように選択する。
- ・ARVN は対立の合計がもっとも低くなるように選択し、次いで支持の合計がもっとも高くなるように選択する。
- ・US は支持の合計がもっとも高くなるように選択し、次いで対立の合計がもっとも低くなるように選択する。

8.4.6 中枢イベント ノンプレーヤー派閥はプレーヤー派閥が第1派閥である場合、可能となった時点で（派閥がイベント実施資格を有しており、イベントの発動条件を満たしており、次がクーデターではない [2.3.8、5.1.4]）、即座に保持する中枢イベントを使用する（プレーヤーが中枢イベントを発動させ、ノンプレーヤー派閥がそれを無効化できる場合を含む）。2〜3つのノンプレーヤー派閥が中枢イベントを同時に使用した場合、これらは通常通り互いを無効化する。

例: US プレーヤーが第1派閥であり、クーデターカードは見えていない。ノンプレーヤー派閥の VC もイベント実施資格を有しており、「テト攻勢」(Tet Offensive) はまだ使用しておらず、南ベトナムに 20 を超えるゲリラを有している。VC は直ちに Tet Offensive を実施する。

ノート: ノンプレーヤー派閥が中枢イベントを使用した場合、実施にあたってのさらなる指示に関して [8.4.1] の指示を参照のこと。

8.4.7 その他のイベントにおける選択 ノンプレーヤー派閥が使用したイベントの実施にあたり、上記でカバーされていない選択肢がある場合、ランダムに選択する。**例:** ノンプレーヤー派閥が「RAND」を実施した。どの US 情勢を裏返すかは、ダイスロールで決定する。

8.5 ノンプレーヤーの VC によるアクション



ノート: 以下の派閥固有ルールはノンプレーヤー派閥補助シートにも記載されており、覚える必要はない。フローチャートの記載を確認したい場合、必要に応じて参照のこと。

8.5.1 テロ オペレーションを実施する VC が積極的／消極的支持のスペースにおいて十分な潜伏状態のゲリラとリソースを有しているならば、VC はテロを行う（ただしそのスペースに VC の基地があり、テロの実施により潜伏状態のゲリラがなくなってしまう場合は除く）。

- ・テロの実施中に VC のリソースがゼロとなったならば、

下記のように収税が可能ならば、テロを再開する前に収税を行う。

- ・シフトが可能なすべてのスペース（人口値がゼロでなく積極的対立でもない）において、人口値の高い順（同値の場合はランダムに選択）からテロを行う。ただし、VC の基地があるスペースにおいて、潜伏状態のゲリラがなくなってしまうような場合は除く。

- ・続けて、VC が 12 より多くのリソースを有しており、かつ援助が 30 未満である場合のみ、潜伏状態の VC が配置されたすべての連絡線でサボタージュを行う。

収税: VC がすでに収税を行っているならば、オペレーションと特殊活動を終了する。さもなければ、十分なリソースを有している場合を除き、収税を行う。ただしリソースがゼロでない限り、対立状態を損ない支持を増やすような収税は行わない。VC のリソースが 10 以上とならない限り、4 か所までのスペースで収税を行うこと。

- ・最初に、2 経済値の連絡線、次いで 1 経済値の連絡線で行う。

- ・そののち、可能ならば積極的支持のスペース（潜伏状態の VC があり、COIN 支配できない）のうち、人口値の高いものから行う。

- ・最後に、VC のリソースがゼロとなった場合のみ、積極的対立のスペース、次いでランダムなスペースにおいて行う（人口値の高いものを優先、人口値ゼロのスペースは対象外）。

すでに VC が 10 以上のリソースを有しているか、収税可能なスペースがなければ、体制転覆を行う。

体制転覆: VC がテロ、集結あるいは展開を実施したが収税または待ち伏せを実施しなかった場合、以下のように 1〜2 か所のスペースで体制転覆を行う（潜伏状態の VC ゲリラと ARVN のキューブが存在するスペース [4.5.2]）。

- ・最初に、COIN 支配を取り除ける場所で行う（人口値が高いものから）。

- ・そののち、上記の優先度に従い、もっとも多くのキューブを取り除けるスペースで行う。このとき兵員と警察は同等に取り除くこと（より少ないものから先に取り除く [8.1.2]）。

- ・それぞれのスペースにおいて、ARVN のキューブが 1

Fire in the Lake

つの場合のみ、VC と置き換える。

上記のように体制転覆を実施できない場合、VC は特殊活動を実施しない（オペレーションのみ [2.3.4]）

8.5.2 集結 VC がテロ実施の条件を満たしておらず、利用可能ボックスに少なくとも 12 個のゲリラを有しているか、あるいは 2 つ以上の基地を配置できるならば、6 か所までのスペース（支持のないもの [3.3.1]）で以下のように集結を行う。

- ・集結中に VC のリソースがゼロになり、なおかつ [8.5.1] に従い収税を行えるならば、収税を行ってから集結を継続する。
- ・少なくとも 4 つの VC ゲリラが配置され、基地を配置できるスペース [1.4.2] において、VC の基地を配置する（[3.3.1] に従いゲリラ 2 つを置き換える）。
- ・そののち、ARVN の兵士または警察があるが VC のゲリラがない 2 か所までのスペースにおいて、ゲリラを配置する（VC の基地がなければ 1 個）。これらのスペースが 3 か所以上あるならば、ランダムに選択する。
- ・次に、すでに VC の基地が配置され、潜伏状態の VC のゲリラが 4 個未満のスペースにおいて、ゲリラを配置する。
- ・次に、少なくとも 1 の人口値があり、VC がゲリラを配置することで COIN 支配を除去できるスペースに配置する。
- ・次に、NVA がプレーヤー派閥の場合のみ（ノンプレーヤー派閥の場合は行わない）、VC がゲリラを 1 個配置することで NVA 支配を取り除けるスペースに配置する（人口値ゼロのスペースを除く）。
- ・次に、南ベトナムにおいて 1～3 個の VC ゲリラを有するその他のスペースに配置する（集結の実施スペースが 6 か所に達するか、リソースがなくなるまで）。

網掛けされた「幹部」(Cardres) イベントが発動しているならば [5.3]、「幹部」によるアジテーションを [8.5.5] に従い行う。

実施できない場合: 収税を行えず VC のリソースがゼロである場合など、集結を行えないならば [8.5.3] に従い展開を行う。いずれも不可能であれば、パスを行う。

収税: VC が上記に従い収税を実施する場合、オペレーショ

ンと特殊活動を終了する。収税を行わなかった場合、実施が可能であればこの時点で [8.5.1] に従い収税を行う。

体制転覆: VC が集結を実施したが収税を実施しなかった場合、[8.5.1] に従い体制転覆を行う。

8.5.3 展開 VC がテロと集結のいずれの条件も満たしておらず、潜伏状態の VC ゲリラが置かれた連絡線がなく、なおかつモンスーン [2.3.9] でなければ、以下のように展開を行う [8.1.2]。

- ・展開にあたり、VC の基地があるスペースには 2 つの VC ゲリラを、その他のスペース（連絡線を含む）には 1 つの VC ゲリラを残し、可能な限り多くのゲリラを移動させるようにする。他に優先する条件が無ければ [8.1.2]、潜伏状態のゲリラを残すこと。
- ・南ベトナムのスペースにおいて、新たに COIN 支配や NVA 支配が確立するような移動は行わないこと [1.7]。
- ・最初に、潜伏状態の VC ゲリラ 1 つを経済値 1 または 2 の連絡線スペースに移動させる（リソースは必要ない [3.3.2]）。
- ・次に、少なくとも 1 人口値のあるスペースへと展開を行う。このとき、積極的対立ではないスペースから先に選択すること。また可能な限り多くのゲリラが潜伏状態を維持できるよう移動を行うこと（潜伏状態のゲリラが最大数となるように移動する [8.1.2]）。続いて、もっとも多くの COIN 支配を取り除けるように移動させる（移動の結果、潜伏状態を維持できない場合もこの優先度に従う）。
- ・最後に、NVA がプレーヤー派閥であれば、少なくとも 1 の人口値を有するスペースの NVA 支配を除去できる場合、そのスペースへ展開を行う。

実施できない場合: 展開を行えないならば（モンスーン [2.3.9] など）、VC は代わりに集結 [8.5.2] を実施する。

いずれも不可能であれば、パス [2.3.3] を行う。**例:** VC が展開を実施しようとしたがリソースがゼロであり、潜伏状態のゲリラを連絡線に移動させることもできなかった。そのため、収税によりリソースを獲得してから集結を行う。

待ち伏せ: 展開後に、VC が少なくとも 1 のリソースを有している場合のみ、潜伏状態の VC ゲリラが展開を実施したスペース 2 か所までで待ち伏せを行う（網掛けの「ブー

ビートラップ」イベントが発動していれば 1 か所で行う [5.3])。

- ・待ち伏せスペースを選択し、下記 [8.5.4] の優先度で待ち伏せによる敵コマの除去を行う。

収税と体制転覆: 待ち伏せを実施できないか VC のリソースがゼロとなっている場合、[8.5.1] に従い収税を行う (収税も不可能であれば体制転覆を行う)。

8.5.4 攻撃 VC がテロや集結の実施条件を満たしておらず、いずれかの連絡線上に潜伏状態のゲリラを有しているならば、攻撃 [3.3.3] を行う。十分な数のゲリラを有しており、目標とリソースが残っている限り、VC は以下の優先度で攻撃と待ち伏せによる敵コマの除去を行う。

- ・最初に、攻撃により US または ARVN の基地を除去できるスペースを選択する。次に、特殊部隊 (不正規戦部隊またはレンジャー)、最後に兵員／警察のいずれかという優先度で除去できるスペースを選択する ([8.1.2] を参照のこと、また隣接する連絡線からの待ち伏せ [4.5.3] も考慮する)。

ノート: 基地は、その他いずれかの COIN 側のコマが残っている場合、除去できない [3.3.3]。

- ・上記の優先度において、ARVN よりも US のコマを優先して除去できるスペースを選択すること。続いて、COIN 支配を取り除けるスペースを選択すること。
- ・同じ優先度のスペースにおいては、可能であれば待ち伏せを実施できるスペースを優先する (連絡線から隣接スペースに対する待ち伏せを含む [4.4.3、4.5.3])。
- ・そののち、攻撃後に VC のゲリラが 4 つ以上残るスペースにおいて攻撃を行う。
- ・スペースからのコマの除去は、基地、特殊部隊、兵員／警察 (より少ないものから取り除く) という上記の優先度に従う [8.1.2]。このとき、それぞれのカテゴリーにおいて ARVN より US の除去を優先する。

実施できない場合: 攻撃を行えないならば、代わりに展開を行う [8.5.3]。

待ち伏せ: 上記に従い待ち伏せを行う (潜伏状態の VC ゲリラが配置された 2 か所までのスペースで行う [4.5.3]、網掛けされた「ブービートラップ」イベントが発動していれば 1 か所で行う [5.3])。

- ・実施可能な待ち伏せ回数より多くのスペースが、同じ優先度で存在している場合、もっとも VC のゲリラが少ないスペースを優先する。

- ・待ち伏せが不可能であれば、VC は特殊活動なしに攻撃を実施する。

8.5.5 アジテーション ノンプレーヤー派閥の VC によるアジテーションは、可能な限り最大限実施される。最初に合計でもっとも多くのシフトを実施できるスペースを選択し、続いて支持の置かれているスペース、テロマーカのないスペース、ランダムなスペースの優先度で選択する。テロの除去は、シフトが可能な場合にのみ行う (つまり VC がテロの除去後にリソースを残しており、かつ積極的対立になっていない)。

8.6 ノンプレーヤーの NVA によるアクション



8.6.1 パス オペレーションを実施する NVA のリソースがゼロであれば、パスを行う (これにより 1 リソースを獲得する [2.3.3、8.1])。

8.6.2 攻撃 オペレーションを実施する NVA がリソースを有しており、NVA の兵員のみによる攻撃で NVA 支配の獲得、あるいは US/ARVN の基地の除去、そのスペースにおける最後の敵コマの除去、4 個以上の敵コマの除去を実現できるならば、NVA は攻撃を行う。十分な数のゲリラを有しており、目標とリソースが残っている限り、VC は以下の優先度で攻撃と待ち伏せによる敵コマの除去を行う。NVA は目標とリソースが残っている限り、兵員により敵コマを除去できるすべてのスペース、待ち伏せが可能なスペース、十分なゲリラを有しているスペースで攻撃を行う。NVA の攻撃対象となるスペースと除去する敵コマ、NVA の兵員とゲリラのいずれを使用するかは以下に従う。

- ・最初に、ラオスまたはカンボジア内の敵コマを、続いて南ベトナムの敵コマを攻撃する。
- ・上記の優先度において、もっとも多くの敵コマを除去できるスペースから選択する (連絡線からの待ち伏せも考慮のこと [4.4.3])。
- ・またこのとき、基地、特殊部隊 (不正規戦部隊とレンジャー)、兵員／警察 (そのスペースにおいて、より少ないものから取り除く [8.1.2]) の優先度で除去する。攻撃を実施するスペースごとに、この優先度を適用する

Fire in the Lake

こと。**ノート:** これはノンプレイヤー派閥の VC が攻撃によりコマを除去する際の優先度と同じである [8.5.4]。

- ・上記の優先度において、可能であれば ARVN より US の除去を先に除去する。

いずれが攻撃を行うか: スペースが選択されたら、同じ優先度のスペースにおいては、以下の順序で攻撃を行う（条件を満たす場合のみ）。

- ・少なくとも 4 つの NVA 兵員が配置されたスペースを選択し、兵員により攻撃を行う。

- ・兵員数が 4 つ未満で NVA による待ち伏せが可能ならば、可能な限りのスペースにおいて待ち伏せを行う（連絡線上のゲリラによる待ち伏せを優先）。下記を参照し、待ち伏せが可能かどうか確認すること。不可能であれば攻撃に先立ち、下記の通り砲撃を行い、敵が残っている場合に攻撃を行う。

- ・NVA の兵員数が 4 つ未満で NVA の待ち伏せが不可能であれば、4 個以上のゲリラがあるならばゲリラによる攻撃を行う。

- ・選択された残りのスペースにおいて、兵員による攻撃で敵コマを除去できる場合のみ攻撃を行う（「PT-76」イベントによる効果を計算のこと [5.3]）。それ以外のスペースにおいて攻撃は行わない。

- ・網掛けされた「PT-76」イベントが効果を発揮している場合、追加で敵コマをもっとも多く除去できるスペースで攻撃を行う。

待ち伏せ: 上記により待ち伏せを実施する場合、ARVN の基地、レンジャー、US のコマのいずれかの組み合わせで 2 つを除去できるスペースで行う（潜伏状態の NVA ゲリラが配置された 2 か所までの攻撃実施エリア [4.4.3]）。除去されるいずれかのコマが ARVN の兵員または警察の場合、待ち伏せは行わない。網掛けされていない「ブービートラップ」イベントが発動しているならば [5.3]、1 か所においてのみ待ち伏せを実施できる。例外: 「台風ケイト」(Typhoon Kate) のモメンタムイベント [5.4] が発動しているならば、1 か所のスペースにおいて待ち伏せを行う。

- ・兵員が 4 つ以上配置されていれば攻撃後に待ち伏せを行い、ゲリラが 4 つ以上配置されていれば攻撃前に行う。
- ・待ち伏せが不可能であれば、代わりに攻撃前に以下の

通り砲撃を行う。

砲撃: 2 か所のスペースに砲撃を行うか、あるいは「長距離砲」(Long Range Guns [4.4.2]) が発動してれば、イベントに従い 1 または 3 か所のスペースを砲撃する。

- ・攻撃、展開の目標となったスペースを優先して選択し、そのうち NVA のコマが含まれたスペース、US の兵員が含まれたスペース、ランダムなスペースの優先度で選択する。

- ・それぞれのスペースにおいて ARVN より US の兵員を優先して除去する。

砲撃を行えない場合、NVA は特殊活動を実施せずにオペレーションを行う（オペレーションのみ [2.3.4]）。

8.6.3 テロ NVA がリソースを有しており、上記の攻撃の条件を満たしていない場合、人口値を合計して 3 以上の積極的支持のスペースでテロを実施できるならば、テロを選択する。なおテロは、いずれかの支持状態（消極的または積極的支持）にある実施可能なスペース（NVA が兵員または潜伏状態のゲリラを有している [3.3.4]）で行う。すべてのスペースでテロを実施できるだけのリソースが不足しているならば、ランダムに選択する。

砲撃: そのうち、上記 [8.6.2] に従い砲撃を行う。

8.6.4 集結 NVA がリソースを有しており、上記の攻撃とテロの条件を満たしておらず、かつ NVA が 20 より多くの兵員または 10 より多くのゲリラを利用可能ボックスに有しているか、トレイル値が 0 か 1 であれば、NVA は 3 か所までのスペース（支持がない場所 [3.3.1]）で集結を行い、トレイル値を増やす。**例外:** 網掛けされていない「AAA」イベントが発動しているならば、集結を 1 か所のみで行いトレイル値を以下に従い強化する。

終結スペースの選択は次のように行う。

- ・少なくとも 4 つの NVA または VC のゲリラ／兵員が置かれたスペース（NVA のゲリラ 2 つがあり、基地を置く余地 [1.4.2] があること）に、それぞれ NVA の基地を 1 つ置く（NVA のゲリラ 2 つと置き換える [3.3.1]）。

- ・そのうち、NVA のゲリラをラオス／カンボジアの COIN 支配スペースに置く。

- ・次に、NVA のゲリラが 1 個以下しかない NVA の基地があるスペースに、ゲリラを配置する。そのうち NVA

Fire in the Lake

の基地があるその他のスペース（NVA のゲリラが 2 個以上ある）に置く。

- ・最後に、集結の上限スペースに達するまで（あるいはリソースが尽きるまで）、その他ランダムなスペースにゲリラを配置する。

コマの配置が終わったら、可能であればトレイル値を強化する。NVA のリソースが 3 未満であるか、トレイル値が 3 に達しており NVA のリソースが 9 未満であれば強化を行わない。例: NVA が 3 以上のリソースを有しており、トレイル値が 2 で網掛けされた「SA-2s」が発動しているならば、トレイル値は 4 となる。

実施できない場合: 集結の条件を満たしていなければ、以下の [8.6.5] に従い展開を行う。いずれも実施できなければパスする。

浸透: 集結（あるいは展開）を実施後に、基地または 4 つ以上の兵員を配置できる場合に限り、2 か所までのスペース（網掛けされていない「第 559 輸送グループ」が発動していれば 1 か所）で浸透を行う。

- ・最初に、NVA が利用可能な基地を有しているならば、VC の基地を NVA の基地に置き換える（VC より NVA のコマ数が多く、対立状態へシフトできる場所 [4.4.1]）。もっとも人口値の多いスペース、トンネル化された基地、ランダムなスペースの優先度で選択する。
- ・次にもっとも多くの NVA ゲリラが存在するスペース、NVA の基地が 2 つあるスペース、ランダムなスペースの優先度で（NVA の基地があるスペースに）兵員を配置する。これらの優先度において、南ベトナム内のスペースを先に選択すること。
- ・兵員を配置したら、これらスペースの NVA ゲリラを兵員に置き換える。ただし、NVA のゲリラが 2 つ以上あるスペースが対象であり、また少なくとも 2 つは残るようにすること。

砲撃: NVA の基地や 4 つ以上の兵員も配置できないか、あるいは浸透そのものが不可能であれば（例: 「マクナマラライン」）、浸透を実施せず代わりに砲撃 [8.6.2] を行う。

8.6.5 展開 他のオペレーションの前提条件を満たしておらず、かつモンスーン [2.3.9] でなければ、NVA は展開を行う。このとき展開の優先度はラオス／カンボジアへの

基地の配置、そののち連絡線へのゲリラの配置、NVA 支配確立のための部隊の強化となる。NVA の展開は以下のように行われる [8.1.2]。

- ・兵員とゲリラの展開は、NVA 支配を維持するのに十分なコマを残し、また NVA の基地が配置されたスペースでは最低 2 つの NVA ゲリラを残すように行われる。可能な限り移動元にはゲリラを残し、それが不可能であれば兵員を残す。展開を実施する部隊が他の部隊の移動元スペースに進入し、上記の条件を満たした場合には展開にあたっての制限は無視される。
- ・トレイル値が 4 の場合のみ [3.3.2、6.7]、あるいは展開が無償 [5.5] であれば、トレイルを利用した複数スペースの移動を行う（以下の優先度に従い、通過スペースにおける NVA 支配を維持するためにコマを残していく）。
- ・まず、NVA の基地が利用可能ボックスにあるならば、NVA のゲリラが 4 つ以上なく NVA の基地もないラオス／カンボジアのスペース（ランダムに選択）へ、ゲリラが 4 つ以上になるまで展開を実施する。
- ・次に潜伏状態の NVA/VC のゲリラがない連絡線へ、潜伏状態の NVA ゲリラを 1 つ展開させる。このとき可能であれば、Hue から Da Nang のハイウェイを選択すること。さもなければ、ランダムに 1 か所を選択する。
- ・次に、まだ展開を実施していない NVA の兵員とゲリラを明らかにする。これらは、以下の本手順の最終項目の条件に従わなければならない。
- ・展開を実施したグループは、一緒に留まっておくこと。可能であれば以下の優先度に従い、他のグループとは異なるスペースで移動を終了する。
- ・グループは人口値の高いものから順に 3 か所のスペースを、NVA 支配にするべく展開を行う。このとき人口値が同じであれば、US の基地がないスペース、COIN 支配スペース、いずれの支配下にもないもの（展開を実施した他のグループの移動元を含む）の順番で選択していく。
- ・次に、NVA の基地はあるが、その時点においてそれを防衛する NVA のゲリラと兵員が配置されていないスペースに展開する。

実施できない場合: 展開の条件を満たしていなければ (例: モンスーン [2.3.9])、代わりに集結 [8.6.4] を実施する。これも不可能であれば、パスを行う。

待ち伏せ: 展開後に、US か ARVN の基地を除去できるならば、上記の攻撃における優先度 [8.6.2] に従い待ち伏せを行う (潜伏状態の NVA グリラが展開された 2 か所のスペース [4.4.3])。

浸透または砲撃: 展開後の待ち伏せにより基地を除去できないならば、代わりに上記の浸透 [8.6.4] を行う。これも不可能であれば、砲撃 [8.6.2] を行う。

8.6.6 再配置 再配置フェイズ [6.4.3] において、NVA 兵員を以下のように再配置する。

- ・NVA 支配が失われたり、COIN 支配が追加されるような再配置は行わない。
- ・まず、NVA 支配が最大限追加されるように再配置する。このとき、兵員のみ移動させる。
- ・次に NVA 支配を獲得できないスペースにおいて、COIN 支配を失わせることができるならば再配置する。
- ・最後に、COIN 支配下のスペースへもっとも多くの NVA 兵員が隣接できるよう、1 か所のスペースへ再配置を行う。このとき、現時点で COIN 支配スペースに隣接していない兵員を再配置させる。

8.7 ノンプレイヤーの ARVN によるアクション



8.6.1 パス オペレーションを実施する ARVN のリソースが 3 未満であれば、パスを行う (これにより 3 リソースを獲得する [2.3.3, 8.1])。

8.7.2 訓練 オペレーションを実施する ARVN が 3 以上のリソースを有しており、少なくとも 12 個の ARVN のコマ (兵員、警察、レンジャー、基地の合計) が利用可能であれば、NVA 支配下でない [3.2.1] 3 か所までのスペースで、以下のように訓練を行う。

- ・最初に、US または ARVN の基地があるスペース、または都市に対して 6 つちょうどのキューブを配置するか、利用可能なキューブ数が 6 個未満であれば 2 つまでのレンジャーを配置する。このとき COIN 支配を確立できるスペース、警察か ARVN の兵員がないスペース、そのちランダムなスペースの順番で選択する。
- ・次に、統治のため訓練を中断させる。統治が不可能で

あれば、残る訓練を実施する前に下記の通り輸送を行う。

- ・統治と輸送を実施したら (可能な場合)、少なくとも 5 つの US と ARVN のコマがあり (うち少なくとも ARVN のキューブが 3 つある)、かつ US と ARVN の基地がない南ベトナムの行政区 1 か所において ARVN のキューブ 3 つを ARVN の基地と置き換える。
- ・ARVN の基地が配置されなければ (かつ訓練が 3 か所のスペースで実施されていない)、上記以外で平定が可能なスペースを選択する (NVA と VC の基地がある場所を優先する)。
- ・最後に、基地が配置されなければ、[8.7.6] に従いいずれかの訓練実施スペース 1 か所で平定を行う。

実施できない場合: 訓練の条件を満たしていないが ARVN が統治または輸送を実施できるならば、ARVN はゼロリソースによる訓練を行う (コマを配置しない)。訓練も統治も輸送も不可能であれば、ARVN はリソースを得るためパスを行う [2.3.3]。

統治: ARVN が訓練またはパトロールを実施した場合、サイゴン以外の COIN 支配下かつ支持状態であり、訓練が実施されていない 2 か所までのスペースにおいて統治を行う (「天命」が発動しているならば 1 か所)。統治は以下のように実施する。

- ・US がプレイヤー派閥であり勝利マージンがゼロを上回っていれば (支持+利用可能なコマ数が 50 を超えている [7.3])、統治により支持状態が中立となるスペースのうち可能な限り人口値の高いスペースで統治を行い、援助をパトロネージに転送する (網掛けされていない「天命」が発動している場合を含む)。
- ・US がノンプレイヤー派閥であるか、あるいは上記の勝利マージンに達していない場合は、支持状態が中立となることのないスペース (積極的支持か、網掛けされていない「天命」が発動している) のうち、可能な限り人口値の高いスペースで統治を行う (1~2 か所)。
- ・次に、その時点で統治が 1 か所で行われていないか (網掛けされた「天命」が発動していない)、援助がゼロである場合、可能な限りもっとも人口値の高いスペースより援助を獲得する。

輸送: 統治の条件を満たしていないならば、ARVN は代わ

りに6つのコマの輸送を行う。このときレンジャー、ARVN 兵員の順番で選択すること。

- ・ラオス／カンボジアスペース、COIN 支配に必要なコマ数をもっとも多く上回っている ARVN 兵員が配置されたスペースの順序で、輸送の移動元を選択する。
- ・元のスペースの COIN 支配が、(もしあれば)失われてはならない。
- ・輸送が訓練またはパトロールに付随して実施される場合、警察が配置されているが、US または ARVN の兵員が配置されていないスペースを1か所選択する。この条件を満たすスペースがなければ、支配を変更できるもっとも人口値の高いスペースを選択する。
- ・輸送が急襲またはスweepに付随する場合、それぞれの優先度に従い [8.7.4~8.7.5]、もっとも増援が必要な3か所までのスペースに輸送を行う。
- ・網掛けされていない「装甲騎兵」(Armored Cavalry) が発動しているならば、そののち無償の急襲を ARVN の急襲優先度に従い、1か所のスペースで実施する [8.7.4]。
- ・最後に、すべてのレンジャーを潜伏状態とする。
- ・輸送の条件を満たしていなければ、ARVN は特殊活動を実施せずオペレーションを行う。

8.7.3 パトロール ARVN が訓練を実施せず、NVA または VC のゲリラがサイゴンからいずれかの都市までの連絡線を遮断しているならば、ARVN はパトロールを実施する(都市との間を遮断しない NVA／VC のゲリラは無視する)。なお、都市に存在する NVA と VC はパトロールの実施条件とはならない。遮断は、ゲリラが連絡線上に配置されたことでのみ行われる。ARVN は、最初に競合状態にある連絡線をパトロールし、次いで都市を支配するために実施する(パトロールそれ自身により、都市の支配が失われた場合を含む)。

- ・目標の連絡線または都市に必要なだけのコマを移動させる [3.2.2]。可能な限り警察を移動させ、そののち ARVN の兵員を移動させること。またもっとも ARVN のキューブが多いスペースから移動させる。移動にあたり、いずれかの行政区から COIN 支配が失われてはならず、また US と ARVN のキューブ／特殊部隊数が3個

未満となつてはならず、最後の警察または US／ARVN の兵員コマを移動させることもできない。

- ・最初に、NVA／VC のゲリラが配置された連絡線に対して、よりサイゴンに近いものから順番に(同じ優先度であればランダムに選択)、ARVN のキューブがそれぞれ3つになるまで移動させる。この移動により都市から COIN 支配が取り除かれても良い、ただし少なくとも3つの COIN のキューブまたは特殊部隊を残し、最後の兵員と警察を移動させることはできない。
- ・次に、すべての都市が COIN 支配下であり3つ以上の US または ARVN のキューブが配置され、かつ少なくとも1つの US または ARVN の兵員と警察が含まれるよう、必要なキューブを移動させる。もっとも人口値の高い都市から優先して行うこと(これらの目標にはパトロールの移動元となった都市を含む)。
- ・そののち、可能な限り多くのコマを取り除ける連絡線(同値ならばランダムに選択)で無償の急襲を行う。

実施できない場合: パトロールの条件を満たしていないならば、ARVN は代わりに [8.7.2] により訓練を行う。

統治または輸送: パトロール後に可能であれば統治を行い、さもなければ輸送を行う(いずれも [8.7.2] を参照)。

8.7.4 急襲 ARVN が訓練またはパトロールの条件を満たしていない場合、ARVN は急襲を行う。ただし急襲だけで COIN 支配の確立や、NVA の支配の除去、基地や NVA の兵員を除去できる場合に限り。**ノート:** モンスーン [2.3.9] にはスweepが禁止されることから、ARVN は条件を満たしていなくても急襲を実施する場合がある [8.7.5]。急襲を実施する前に、下記の通り可能であれば襲撃を行い、もし不可能であれば [8.7.2] に従い輸送を行う。そののち、以下のように3か所までのスペースで急襲を行う。

- ・最初に、基地またはトンネルマーカを除去できるスペースを選択する。
- ・次に、もっとも大きく NVA の支配の人口値を減少させ、COIN 支配の人口値を増やすように選択する。同じスペースにおいて両方が可能ならば、人口値を加算して計算すること。**例:** NVA 支配を取り除き、COIN 支配を確立できる1人口値のスペースは、COIN 支配を確立できる1人口値の中立スペースより優先して選択する。

- ・次に、最後の敵コマを取り除けるスペースを選択する。
- ・最後に、2 つ以上の敵コマを取り除けるスペースのうち、もっとも多くの敵コマを取り除けるスペースを選択する。

実施できない場合: 急襲の条件を満たしていないならば、ARVN は代わりに [8.7.3] によりパトロールを実施する。それも不可能であれば訓練 [8.7.2] を行う。

襲撃: 急襲またはスweepを実施する前に、それぞれ少なくとも 1 つの敵コマを除去できるならば、ARVN は 2 か所までのスペースで襲撃を行う。

- ・移動元のスペースから COIN 支配が除去されない場合にのみ、レンジャーを移動させる。
- ・襲撃の終了時点で COIN 支配を確立できる場合を除き、レンジャーは 1 つのみスペースに移動させる。
- ・基地を取り除けるスペース（トンネル化されていないこと）、もっとも多くの NVA 支配をとりぞげるスペースまたは COIN 支配を確立できるスペース、もっとも多くの潜伏状態のゲリラを除去できるスペース、ランダムなスペースの優先度で目標スペースを選択する。
- ・襲撃により NVA または VC のコマを取り除けない場合、代わりに [8.7.2] に従い輸送を実施する。

8.7.5 スweep ARVN がその他オペレーションの条件を満たしていないならば（なおかつモンスーンでなければ [2.3.9]）、スweepを実施する。スweepを行う前に、可能であれば [8.7.4] に従い輸送を行うこと。そのうち、3 か所までのスペースでスweepを行う。

- ・最初に、ARVN のキューブとレンジャーが潜伏状態の VC/NVA のゲリラと配置されたスペースでスweepを行う。このとき、積極的／消極的支持のスペース、潜伏状態の VC ゲリラを含むスペース、もっとも人口値の高いスペース、ランダムなスペースの優先度で目標を選択する。
- ・次に、移動元において US と ARVN のキューブ数合計が 3 個未満にならず、特殊部隊が残されて COIN の支配が失われない限り、可能な限りすべての ARVN の兵員を移動させる。
- ・上記で選択されたスweep目標スペースにおいて、もっとも多くの潜伏状態のゲリラを活動状態となるよう

兵員を移動させ、その範囲において COIN 支配の人口値が最大となるようにする。

- ・最後に合計 3 か所に達していなければ、COIN 支配の人口値が最大となるよういずれか 1 か所のスペースに兵員を移動させる。それが不可能であれば、VC または NVA の基地が置かれたスペース 1 か所に移動する。

実施できない場合: スweepの条件を満たしていないならば（モンスーンなどにより）、ARVN は代わりに [8.7.4] に従い急襲を実施する。

8.7.6 平定 ノンプレイヤー派閥の ARVN は、訓練 [3.2.1、8.7.1] または支援フェイズ [6.3.2] において、可能である限り平定を行う。ただし消極的支持から積極的支持へのシフトは、支持+利用可能なコマ数 (US の勝利得点 [7.2]) が 45 以下の場合のみ行う。この制限において、ARVN はテロマーカーが置かれていないスペース、対立状態のスペース、もっとも多くのシフトが可能なスペース、ランダムなスペースの優先度で平定を行う。テロの除去は、シフトを実施できる場合にのみ行う（テロの除去後に ARVN が十分なリソースを有しており、スペースが積極的支持ではなく、シフトにより支持+利用可能コマ数の合計が 40 を上回らないこと）。

8.7.7 再配置 再配置フェイズ [6.4.3] において、ARVN は兵員と警察を以下のように再配置する。

- ・最初に、連絡線と US/ARVN の基地がない行政区からすべての兵員を取り除く。また以下の再配置優先度に基づき、ARVN の兵員数をもっとも必要数を上回るスペースから再配置する。
- ・兵員を COIN 支配が最大となるように移動させ、(US/ARVN の基地があるスペースまたはサイゴンにおいては) NVA 支配をもっとも多く喪失させるように移動させる。
- ・次に COIN 支配の追加、維持に必要となるよう、警察を移動させる。このとき、COIN 支配下の各行政区に少なくとも 1 つの警察が配置されるようにすること。警察は再配置の優先度に基づき、もっとも必要数を上回るスペース（ゲリラが配置された連絡線を含む）から取ること。
- ・次に、残る兵員と警察をそれぞれの都市（NVA の支

配下にないもの)に少なくとも3個のキューブが配置されるよう移動させる。

- ・最後に、残る兵員をいずれか1か所の敵接なスペースをランダムに選択し配置する。

8.8 ノンプレーヤーのUSによるアクション



8.8.1 USのポリシー USがノンプレーヤー派閥

ならば、一部のオペレーション、特殊活動、イベントや介入の実施にあたり、「JFK」、「LBJ」あるいは「ニクソン」のいずれかのポリシーに従う。

デザインノート: ゲームにおけるUSのポリシーの名称は、それぞれの大統領を表しているのではなく、当時において議論されケネディ、ジョンソン、ニクソンに関連づけられているベトナムに対するUSの戦略を表している。



セットアップ: ゲーム開始時において、ノンプレーヤー派閥のUSはUSポリシートラックにおいて、シナリオが示すポリシーを記録しておくこと (LBJ、JFKのいずれか [2.1])。

介入: 介入フェイズ [6.5] において、最初にノンプレーヤー派閥のUSのポリシーが変更されるかどうかを確認すること。米国の勝利レベル (支持+利用可能数 [7.2]) が45以下である場合のみ、ダイスを1個ロールし以下のようにUSポリシーマーカーを調整する。

- ・出目がRVN指導者ボックス [2.4.1] に置かれたクーデターカードの枚数と同じ場合、USのポリシーはJFKとなる。
- ・出目がRVN指導者ボックス [2.4.1] に置かれたクーデターカードの枚数を上回っていれば、USのポリシーはLBJとなる。
- ・出目RVN指導者ボックスに置かれたクーデターカードの枚数を下回っていれば、USのポリシーはニクソンとなる。

USのポリシーは、介入フェイズにおいてノンプレーヤー派閥であるUSのコマの配置 [8.8.7]、次のキャンペーンにおけるUSのアクションに影響を及ぼす (以下とノンプレーヤー派閥シート、ノンプレーヤー派閥イベント指示を参照)。

8.8.2 急襲 オペレーションを実施するUSが、急襲だけでNVAの支配または基地、トンネルマーカー、少なくとも6

つの敵コマのいずれかを除去できるならば、急襲を行う

(これにはリソースを消費して行うARVNによる追加の急襲や、各種イベント効果を含めることができ、トンネルマーカーに対するダイスロールは成功すると仮定する、ただし空輸や航空攻撃による効果は含めない)。より優先度の高い目標に対して急襲を実施できる場合のみ、急襲を実施する前に空輸を行う。そののち、可能なすべてのスペースにおいて急襲を行う。網掛けされた「コブラ」(Cobras)が発動しているならば、2スペースで終了する。網掛けされた「サーチ&デストロイ」(Search and Destroy)が発動しているならば、急襲は支持状態にあり基地 (トンネル化されていないもの) またはNVAの兵員を除去できる行政区でのみ行う。**ノート:** これらの制限はUSの負傷者数をおさえ、支持を保つためのものだ。上記の範囲内において、急襲は以下のように行う。

- ・最初に、人口値に関わらず (人口値ゼロを除く) NVAの支配を取り除けるスペースに急襲を実施する。
- ・次に、敵基地またはトンネル除去のロールを実施できるスペースで急襲を行う。このとき南ベトナム内でもっともコマを除去できるスペースを優先し、そののちその他のスペースで行う。
- ・これらの優先度において、もっとも人口値の高いスペースを優先させる (そのためラオス/カンボジア、Phuoc Long、連絡線は最後となる)。
- ・最初のスペースにおいて、追加で敵コマを除去できるならば、ARVNによる急襲も行うこと (ARVNのリソースがEcon値を上回っている場合 [1.8.1])。

ノート: 網掛けされた「エイブラムス」(Abrams)が発動している場合、USは2か所までのスペースで急襲を行う。

実施できない場合: 急襲により敵コマを除去できないならば (空輸を実施した後においても)、USは代わりにパスを行い、ARVNにリソースを追加する [2.3.3]。

空輸: 急襲を実施する前に (JFKまたはニクソンならばスワイプ実施時を含む)、急襲またはスワイプ [8.8.3] の優先度に従い、これらを支援するため2か所のスペースに対して空輸を行う。モンスーンシーズン [2.3.9] であれば、1か所のスペースとなる。

- ・空輸により2か所のスペースから部隊を移動させる (モ

ンスーンであれば 1 か所)。最初にラオス／カンボジアのスペースを選択し、次いで COIN 支配の維持や付随するオペレーションにおける敵コマの除去／スイープに必要なコマ数を、もっとも多く上回っている南ベトナムのスペースを選択する。

- ・空輸では急襲／スイープのもっとも優先度の高い目的を満たすべく、可能な限り多くの US 兵員を移動させ、次いで ARVN の兵員を移動させる。これにはさらなる敵コマの除去や支配状況の変更、COIN 支配の維持、急襲やスイープの目的を満たすためのコマの移動が含まれる。

- ・ラオス／カンボジアに対する US と ARVN 兵員の空輸は、US ポリシーがニクソンの場合のみ実施される。

- ・次に、それぞれの目標スペースに対して可能な限りシリンドー数が均等になるよう、US の不正規戦部隊、レンジャーの優先度で移動元となるスペースから空輸する。このとき、COIN 支配が失われないようにすること。

- ・最後に、2 つの目標スペースのうち 1 か所がまだ選択されていないならば（モンsoonの場合は除く）、不正規戦部隊 1 つ（不可能な場合はレンジャー 1 つ）を、何のコマも置かれていないラオス／カンボジアスペース（もしあれば）に空輸する。

例: US の急襲において、活動状態のゲリラのみに防衛される VC の基地を有する 2 か所のスペースが存在している。US はこれら 2 スペースに対して、すべての敵ゲリラと基地の除去に必要なだけの US 兵員を空輸する。US 兵員の移動元となる 2 か所のうちの 1 スペースにおいて、US の不正規戦部隊が 1 つ配置されている。これは、2 か所の急襲スペースからランダムに選択された方へ空輸される。

ノート: 空輸により、移動元スペースにおける COIN の兵員と特殊部隊を合計した数が 3 個未満になることがある。また ARVN 兵員の空輸は、急襲の手順において ARVN による追加の急襲を支援する場合がある [3.2.4]。

航空攻撃: US の急襲／スイープの手順において空輸の効果がなければ、US はオペレーション後に航空攻撃を行う（一部の特別な例においてはスイープ、パトロール、訓練の後に行われる [8.8.3~8.8.5]）。これにより、6 つまでのコマが除去される [4.2.3]（網掛けされた「レーザー誘

導爆弾」が発動していれば 4 つ、またモンsoonでは 2 か所のスペースのみ）。網掛けされていない「アークライト」（Arc Light）が発動していれば、US または ARVN のコマがない行政区／都市のうち、もっとも優先度の高いものに航空攻撃を行う。

- ・最初に、人口値に換算してもっとも多くの NVA 支配が失われるように行う（人口値ゼロのスペースには行わない）。NVA 支配が失われるごとに、いったん航空攻撃を中止して、新たな目標を判定しなおすこと。

- ・次に、US または ARVN のコマが配置された連絡線に対して行う。

- ・次に、積極的対立のスペース（US または ARVN のコマが配置されているもの）に対して行う。このとき基地の除去が可能なものを優先し、次いでもっとも多くのコマを除去できるものを選択する。

- ・次に、その他のスペースにおいて人口値の低いものから優先して選択する。同じ人口値であれば、基地の除去や除去可能なコマ数による優先度に従う。

- ・最後に、可能であればトレイル値を減少させる。

上記のように航空攻撃を実施できないならば、オペレーションが急襲かスイープであれば特殊活動を実施せず、オペレーションがパトロールか訓練であれば軍事協力 [8.8.4] を行う。

8.8.3 スイープ US が急襲の条件を満たしておらず、かつスイープを実施できるならば（発動中のイベントは考慮するが、スイープや空輸による兵員の移動は考慮しない）、潜伏状態の NVA または VC のゲリラが存在し、支持状態にあるスペースまたは基地（敵味方いずれの所有かに関わらず）のあるスペースに対してスイープを行い、目標に配置されたすべての敵ゲリラを活動状態とする。ノート: US はモンsoon [2.3.9] においてスイープを実施できない。US のポリシーが JFK またはニクソン [8.8.1] であれば、スイープの前にスイープの手順において必要なだけの空輸を実施する（上記の空輸を参照）。スイープは可能な限り実施するが、網掛けされた「ブービートラップ」（Booby Traps）が発動している場合は、US の負傷者を抑制するため 2 か所でのみ行う。スイープの手順は以下の通り。

- ・可能な限り、ラオス／カンボジアに配置された US 兵

Fire in the Lake

員をスイープの目標スペース（ラオス／カンボジア内のスペースを含む）へと移動させる。

- ・その他の場合において、スイープによる移動は、以下の条件を満たす十分な兵員が存在する場合にのみ行う。すなわち、スイープによりゲリラを活動状態としたり必要以上の移動は行わず、また移動により COIN 支配が失われたり（この時点で航空攻撃に関しては考慮しない）US と ARVN のキューブ／特殊部隊数が 3 個未満となつてはならない。

- ・スイープは、まず COIN 支配ではなく潜伏状態のゲリラがあり、スイープの実施により COIN 支配の確立に加え、すべてのゲリラを活動状態にできる 2 か所までのスペースで実施される。これらを先に実施したら、いずれかの支持状態にあるスペース、もっとも人口値の高いスペース、基地（敵味方に限らず）のあるスペース、その他のスペースの順序で実施していく。

- ・COIN 支配を確立できないか、いずれかのゲリラが潜伏状態で残るならば、兵員を移動させないこと。

- ・US のポリシー [8.8.1] がニクソンの場合のみ、兵員をラオス／カンボジアスペースに移動させる。

- ・次に、潜伏状態のゲリラを活動状態とできるスペースにおいて、スイープを実施する（空輸が実施されるならばその後に）。

ノート：網掛けされた「統合作戦分隊」(Combined Action Platoons) が発動しているならば、US は最大 2 か所までのスペースでスイープを行う。

空輸：US のポリシーが JFK かニクソンならば [8.8.1]、US の急襲の前に行われる空輸のように、スイープに先立って空輸を行う（上記[8.8.2]の急襲における空輸を参照）。

航空攻撃：US のポリシーが LBJ であるか、スイープの条件を満たすうえで空輸の必要がないか、US のスイープ実施にあたり助けとならないならば、上記の急襲における場合と同様に [8.8.4] スイープの後に航空攻撃を行う。

8.8.4 パトロール US が急襲とスイープの条件を満たしておらず、また NVA と VC のゲリラがサイゴンと NVA 支配下にある都市の間にある連絡線を遮断しているならば、US は以下のようにパトロールを行う。

- ・目標となる連絡線または都市に到達できるよう、US

の兵員を移動させる [3.3.2]。このとき可能であればラオス／カンボジアに配置されたものを優先させ、次いで南ベトナムにおいてもっとも US の兵員数が多いスペースを選択する。後者の場合、移動により COIN 支配が失われたり NVA 支配が確立されたり、スペースにおける US と ARVN のキューブ／特殊部隊数が 3 個未満となつてはならない。

- ・US の兵員を 3 か所までの連絡線に、NVA／VC とコマ数が等しくなるまで移動させる（経済値の高いものを優先）。

- ・次に、兵員を COIN 支配下でない任意の都市へ、その都市の支配を確立できるまで移動させる（人口値の高いものを優先）。

- ・次に、無償の急襲において可能な限り多くのコマを除去できる連絡線、ランダムな連絡線の順序で移動させる。

実施できない場合：パトロールの条件を満たしていなければ、US は代わりに訓練 [8.8.5] を実施する。

航空攻撃：パトロール後に、[8.8.2] に従い航空攻撃を実施する。不可能であれば軍事協力を行う。

軍事協力：訓練が実施されていない [4.2.1] 2 か所までのスペースにおいて、以下のように軍事協力を行う。

- ・最初に、敵の除去により COIN 支配を確立できるか NVA 支配を取り除けるスペース（人口値ゼロのものを含む）において、ARVN のキューブによる急襲を実施するか、あるいは不正規戦部隊またはレンジャーを活動状態とする（複数回実施できるならば上記の順番で実施する）。次に敵基地を取り除けるスペース、もっとも多くのコマを取り除けるスペースの順番で行う。

- ・この時点において軍事協力が 2 か所のスペースで実施されていないならば、もっとも多くの潜伏状態の敵ゲリラをスイープできるスペースで行う。

- ・上記の優先度において、人口値の高いスペースを先に選択すること（ラオス／カンボジア、Phuoc Long、連絡線は最後となる）。

- ・網掛けされている「サーチ&デストロイ」(Search and Destroy) が発動しているならば、支持状態にある行政区で、ARVN による軍事協力での急襲は行わない。

- ・援助が 40 以下の場合には、援助に+6 する。

- ・軍事協力を実施できないならば、US は特殊活動なしにオペレーションを行う。

8.8.5 訓練 US が急襲、スweep、パトロールのいずれの条件も満たしていなければ、以下のように訓練を行う。

- ・最初に、不正規戦部隊が配置されておらず US の基地もないスペースに、それぞれ不正規戦部隊を 1 つ配置する (US のポリシーが JFK であれば 2 個ずつ配置)。
- ・網掛けされていない「統合作戦分隊」(Combined Action Platoons) が発動しているならば、US の兵員が配置され、かつもっとも警察の数が少ないスペース 1 か所に警察を 1 つ配置する。
- ・次に US のポリシーが JFK か LBJ であれば、US の基地があるスペース 1 か所に、可能な限り多くの ARVN のキューブを配置する [8.1.2]。キューブがなければ、レンジャー 2 つを配置する。ニクソンは逆に、可能であればレンジャーを配置し、レンジャーがなければキューブを配置する。
- ・上記の優先度において、訓練により NVA の支配を取り除けるか、あるいは COIN 支配を確立できるスペースを先に選択する。
- ・次に、ARVN がプレイヤーでありパトロネージが 22 を上回っている場合、サイゴンで訓練を行い (すでに実施されていない場合)、コマを配置せずに 3 パトロネージを援助に転換する。
- ・あるいはパトロネージを転送する必要がなければ、可能な限り多く平定を実施できるスペースで訓練を行い、コマを配置せずに平定を行う [8.8.6]。

ノート: 網掛けされていない「CORDS」が発動しているならば、US は訓練が実施されたスペース 2 か所において平定を行う。

実施できない場合: 訓練の条件を満たしていないならば (例: ARVN がノンプレイヤー派閥であり、コマの配置や平定の実施にあたり ECON を上回る十分なリソースを有していない)、US は [8.8.2] に従い急襲を実施する。

航空攻撃または軍事協力: 訓練後に、US のポリシーが LBJ であれば、[8.8.2] に従い航空攻撃を実施する。航空攻撃の条件を満たしていないか、US のポリシーが JFK またはニクソンであれば、代わりに [8.8.4] に従い軍事協力

を行う。

8.8.6 平定 ノンプレイヤー派閥の US は、訓練 [3.2.1、8.8.5] または支援フェイズ [6.3.2] において最大限、平定を実施する。訓練においては、警察のないスペースを優先する。その他の場合においては、もっとも多くのシフトを実施できるスペースを優先し、次いでテロマーカーのないスペース、ランダムなスペースの順に選択する。テロマーカーの除去は、シフトが可能な場合にのみ実施する (テロマーカーを取り除いた後に ECON [1.8.1] を上回る十分な ARVN のリソースがあり、積極的支持でもない)。

8.8.7 介入 US ポリシーの判定後 [8.8.1]、US ポリシーに基づき、US の基地と兵員 (基地を先に処理) をマップと利用可能ボックス [6.5] の間で移動させる。

- ・**JFK ポリシー** US の基地 2 つをマップに追加する。次に利用可能ボックスの兵員数がもっとも 15 に近くなるよう、マップから兵員を撤退させる。
- ・**LBJ ポリシー** US の基地 2 つをマップに追加する。次に利用可能ボックスの兵員数がもっとも 5 に近くなるよう、マップから兵員を撤退させる。
- ・**ニクソンポリシー** US の基地 2 つをマップから取り除く。もしあれば、US の基地 1 つはサイゴンから取り除く。次に利用可能ボックスの兵員数がもっとも 25 に近くなるよう、マップから兵員を撤退させる。

マップ上に介入を実施する US の兵員は、COIN 支配スペースまたはサイゴンに配置する (連絡線には置かない)。このとき、すでに US のコマが配置された場所を優先する。上記の優先度に基づき、US の兵員の配置と除去にあたり、なるべく兵員数が均一となるようにし、基地はすでに ARVN や US の基地がない場所のみ配置すること。余った分の兵員や基地は、より人口値の高いスペース、次いで適切なスペースをランダムに選択する。**ノート:** ノンプレイヤー派閥の US は、介入においてスペース間でコマを移動させない。

8.9 ソロプレイにおける勝利

単独のプレイヤーが US/ARVN または NVA/VC を一人二役でプレイしている場合 [1.5]、リソースを転送することはできない [1.5.1]。プレイヤーは 2 つの派閥のうちより少ない勝利マージンを使用し、勝利フェイズ [6.1、7.2]

で勝利することもできない。また望むならば、1つの派閥でノンプレイヤー派閥3つを相手に戦っても良い。

- ・勝利するためには、プレイヤーはいずれかのノンプレイヤー派閥がそれぞれのクーデターラウンドにおいて勝利することを阻止し、最終ラウンド後にもっとも高い勝利マージンを維持していなければならない。

ソロプレイ難易度オプション: より難易度の高い挑戦のため、シナリオや時期別イベントオプション [2.1] の指示に関わらず、中期シナリオで指定された情勢イベントの「網掛けイベント」あるいは「網掛けされていないイベント」のみを使用しても良い。もしプレイヤーが COIN 側ならば、網掛けされた情勢イベントのみ発動させ、反乱側ならば網掛けされていない情勢イベントのみを発動させる。

ソロプレイ難易度オプション B: さらに難易度の高い挑戦として、第2クーデターラウンドより、勝利フェイズにおいてプレイヤーの派閥がいずれかのノンプレイヤー派閥よりも、低い勝利マージンとなることを回避しなければならない。**ノート:** この制限は第1クーデターラウンドでは無視すること。

ノンプレイヤー派閥の勝利: プレイヤーが敗北条件を回避できなかった場合、ノンプレイヤー派閥のうちもっとも高い勝利マージンを持つ派閥がベトナム戦争に勝利する（同値であれば VC、ARVN、NVA の順番で勝利する）。

- ・**VC の勝利—毛沢東主義者による革命!** 外国人とその傀儡政権が崩れ去ったことで、都市を取り巻く郊外には NLF の赤と青と金の旗が次々と翻っていく。
- ・**NVA の勝利—機械化部隊による再統合!** ホーチミンに到着した機械化された NVA 部隊が、南ベトナムにおける北ベトナムの軍事勢力と兵站の状況を変える先触れとなる。
- ・**ARVN の勝利—中国による干渉の低下!** 海外からの援助と火力に支えられ、サイゴン政府は国の基盤と南ベトナムの人民をより強固に結びつける。統合のための最後の足掛かりが失われる。
- ・**US の勝利—マクナマラによる救済!** US と同盟国部隊は、南ベトナムの人民を NLF に対する備えとし、整然と撤退する。サイゴン政府には、以降数年にわたって

北から行われる攻勢に対処するための正当性が与えられる。

プレイヤーの勝利条件 (引き分けとなる条件): プレイヤーが最終ラウンドを生き残った場合、プレイヤー派閥のもっとも低い勝利マージンからノンプレイヤー派閥のもっとも高い勝利マージンを引き、結果を参照すること。5以下であれば手詰まりとなり、6以上であればプレイヤー派閥の勝利となる。

- ・**1~5 困難に立ち向かう!** US の介入は失敗に終わるが、北の攻勢に直面したことによる人民革命も、ARVN の崩壊もいずれも起こらない。南ベトナム共和国は脆弱ながら、今のところは生き延びている。ベトナムにおける冷戦は泥沼化し、1万日を超えることとなる。
- ・**6以上 US または ARVN—共産主義の阻止!** 荣誉ある平和ではなく、US とその同盟国は、共産主義が触手を伸ばすいかなる地域においても、自由世界が彼らの攻勢と戦えることを示す。南ベトナム共和国は自身のやり方による統治で、村落と水田にその影響力を広げている。モスクワと北京は、ハノイに対する投資効果に疑問を抱き、NLF は縮小していく。
- ・**6以上 NVA または VC—国家の解放!** 人民戦争における2大戦略と部隊の近代化が、国を統合の手前まで推し進める。植民地主義は、ベトナムからの最終的な撤退において破壊される。US の帝国主義者とサイゴンの手下は、すぐにもヘリコプターでカリフォルニアへ向かうことになるだろう。

例: ソロプレイにおいて、US/ARVN を持ったプレイヤーが難易度オプション B を使用した。ノンプレイヤー派閥の勝利を防ぐには、第2クーデターラウンドの勝利フェイズから、US と ARVN のマージンを両方とも NVA と VC のマージン以上に保つ必要がある。ゲーム終了時に支持の合計が30あり、利用可能な US の兵員が20、基地が2つ残っていたことから、US の最終的な勝利マージンは+2となる。パトロネージの蓄積と COIN 支配の拡大により、ARVN のマージンはより高い状態にある。NVA の勝利マージンは-8であり、VC は-4である。そのためノンプレイヤー派閥に対する優越は6ポイントとなり (US の+2と VC の-4を対象とする)、ぎりぎりのところでプレーヤ

Fire in the Lake

一による勝利「共産主義の阻止！」が達成される。

セットアップ手順 [2.1]

共通手順

次のページよりシナリオを選択し、ノンプレイヤー派閥を使用しないオプションルール [1.5]、欺瞞／ハンディキャップ [7.3]、ソロプレイ難易度オプション [8.9]、時期別イベントオプション（下記）などを選択する。下記の方法で山札を準備し、各プレイヤーに派閥補助シートを渡す [1.5]。ノンプレイヤー派閥を利用するならば、ノンプレイヤー派閥オペレーションフォルダとランダムスペース選択フォルダを用意しておく。

山札の準備

6 枚のクーデターカードと 4 枚の中枢イベントカードを分けておき、残りの 120 枚のイベントカードをシャッフルする。指示通りにクーデターカードまたは中枢イベントカードを配置、または取り除く。

- ・イベントカードを均等になるように、シナリオで指定された数のパイルに分ける（望むならば時期別に分ける）。それぞれのパイルに 1 枚のクーデターカードを混ぜ入れ、伏せた状態で積み重ねて山札とする。山札は、すべてのプレイヤーから見やすい場所に置いておく。
- ・余ったイベントカードは脇によけておく。これらはゲームで使用される、中身を見ることもできない。

時期別イベントオプション

歴史的に同時期のイベントをまとめたいと望むならば、シナリオごとに以下のようにイベントカードを選択すること。

ショート: 1965-1967

ウエストモアランドの戦争: AAA カードを取り、マーカーを網掛けされた面 [5.3] で置く。次に 1965 と書かれたイベントカードを 8 枚ごとにパイルに分ける。

ミディアム: 1968-1972

まともな戦争: 指示されたカードとマーカーを抜きだして配置する。1968 と書かれたイベントカードを 12 枚ごとのパイルに分ける。

フル: 1964-1972

ナム: 1964 と書かれたカードで 12 枚のパイルを作り、山

札のいちばん上に入れる。2 番目と 3 番目のパイルは 1965 と書かれたカードそれぞれ 12 枚で作る。いちばん下に入る 3 つのパイルは、1968 と書かれたカードそれぞれ 12 枚で作る。

ノート: 1964 は 24 枚、1965 は 48 枚、1968 は 48 枚ある。

シナリオ [2.1]

ショート: 1965-1967

ウエストモアランドの戦争—南部における戦闘の激化

山札: Young Turks を RVN 指導者ボックスに置き、Khanh をその下に置く。Failed Coup カードとすべての中枢イベントカードを取り除く。24 枚のイベントカード（時期別オプションを使用しても良い）をシャッフルし、8 枚のパイル 3 つに分け、それぞれにクーデターカードを 1 枚加える。その他のカードは取り除く。

援助: 15

Econ 値: 15

パトロネージ: 18

リソース: VC 10、NVA 15、ARVN 30

支持+利用可能数: 38

COIN 支配+パトロネージ: 41

対立+基地: 23

NVA 支配+基地: 10

トレイル値: 2

イベント実施資格: すべての派閥

プレイから除去

US—兵員×6

ARVN—兵員×10、レンジャー×3

情勢イベント:（時期別イベントオプション使用時）

網掛けイベント—AAA

US のポリシー: LBJ（US がノンプレイヤー派閥の場合）

Da Nang、Kontum:

COIN 支配、積極的支持

US—兵員×3

ARVN—警察×1

Saigon、Can Tho:

COI 支配、積極的支持

US—基地×1、兵員×3

Fire in the Lake

ARVN—兵員×4、警察×2、レンジャー×1

Quang Tri:

NVA 支配、積極的対立

ARVN—基地×1、兵員×2

NVA—基地×1、ゲリラ×4

Quang Nam:

COIN 支配

ARVN—レンジャー×1、警察×1

Quang Tin:

COIN 支配

US—兵員×2

ARVN—警察×1

Binh Dinh:

COIN 支配、消極的支持

US—基地×1、不正規戦部隊×1、兵員×4

ARVN—兵員×2、警察×1

VC—基地×1、ゲリラ×2

Pleiku:

US—基地×1、不正規戦部隊×1、兵員×1

VC—基地×1、ゲリラ×2

Khanh Hoa:

COIN 支配

US—不正規戦部隊×1、兵員×1

Hue, Kien Hoa, Ba Xuyen:

COIN 支配

ARVN—警察×2

An Loc, Qui Nhon, Cam Ranh:

COIN 支配、消極的支持

ARVN—警察×1

Binh Tuy:

消極的支持

US—兵員×2

ARVN—警察×1

VC—基地×1、ゲリラ×2

Quang Duc:

積極的対立

VC—基地×1、ゲリラ×2

NVA—ゲリラ×1

Tay Ninh:

積極的対立

VC—トンネル基地×1、ゲリラ×2

NVA—ゲリラ×1

Kien Phong, Kien Giang:

積極的対立

VC—ゲリラ×2

North Vietnam, Southern Laos:

NVA 支配

NVA—基地×2、ゲリラ×1、兵員×6

Central Laos, The Fishhook, The Parrot's Beak:

NVA 支配

NVA—基地×1、ゲリラ×2

ミディアム: 1968-1972

まともな戦争—トンネル出口の光

山札: Ky を RVN 指導者ボックスに置き、Young Turks をその下に置く。中枢イベントカードを配布する。36 枚のイベントカードを（時期別オプションを使用しても良い）をシャッフルし、12 枚のパイル 3 つに分け、それぞれにリーダーカードを 1 枚加える。その他のカードは取り除く。

援助: 30

Econ 値: 15

パトロネージ: 15

リソース: VC 15、NVA 20、ARVN 30

支持+利用可能数: 37

COIN 支配+パトロネージ: 44

対立+基地: 23

NVA+基地: 8

トレイル値: 3

イベント実施資格: すべての派閥

プレイから除去

US—兵員×5

ARVN—兵員×10、レンジャー×3

情勢イベント: (時期別イベントオプション使用時)

網掛けイベント—AAA, Main Force Bns, SA-2s, Search and Destroy

網掛けではないイベント—Arc Light, M-48 Patton

Fire in the Lake

US のポリシー: LBJ (US がノンプレイヤー派閥の場合)

North Vietnam、Central Laos:

NVA 支配

NVA—基地×1、ゲリラ×1、兵員×9

Quang Tri:

COIN 支配、消極的支持

US—基地×1、兵員×4、不正規戦部隊×1

ARVN—兵員×3

NVA—基地×1、ゲリラ×3

Quang Nam:

積極的対立

VC—基地×1、ゲリラ×2

Hue, Da Nang, Qui Nhon, Cam Ranh:

COIN 支配、消極的支持

US—兵員×1

ARVN—警察×2

Quang Tin:

COIN 支配、消極的支持

US—基地×1、兵員×2

ARVN—兵員×2、警察×1

Kontum:

COIN 支配、消極的支持

US—基地×1、兵員×1、不正規戦部隊×1

Binh Dinh, Pleiku, Khanh Hoa:

COIN 支配、積極的支持

US—兵員×2、不正規戦部隊×1

ARVN—警察×1

VC—基地×1、ゲリラ×2

Phu Bon:

COIN 支配、消極的支持

US—兵員×3

ARVN—兵員×2、警察×2

VC—ゲリラ×2

Binh Tuy:

COIN 支配

US—基地×1、兵員×2

ARVN—兵員×3、警察×1

VC—基地×1、ゲリラ×2

Saigon:

COIN 支配、積極的支持

US—基地×1、兵員×2

ARVN—兵員×1、レンジャー×1、警察×4

VC—基地×1、ゲリラ×1

Quang Duc:

COIN 支配

ARVN—兵員×2、警察×1

VC—ゲリラ×1

Phuoc Long:

VC—基地×1、ゲリラ×2

NVA—ゲリラ×1

Tay Ninh:

COIN 支配、積極的対立

US—基地×1、兵員×3

ARVN—兵員×2、レンジャー×1

VC—トンネル基地×1、ゲリラ×3

NVA—ゲリラ×2

An Loc:

COIN 支配

ARVN—兵員×1、警察×2

Can Tho:

COIN 支配、消極的支持

US—兵員×3、不正規戦部隊×1

ARVN—兵員×2、警察×1

Kien Phong, Kien Hoa, Ba Xuyen:

消極的対立

ARVN—警察×1

VC—ゲリラ×1

Kien Giang:

COIN 支配、積極的対立

ARVN—基地×1、兵員×2、レンジャー×1

VC—ゲリラ×1

Southern Laos, NE Cambodia, The Fish Hook, The

Parrot's Beak, Sihanoukville:

NVA 支配

NVA—基地×1、ゲリラ×2

Fire in the Lake

フル: 1964-1972

ナム—冷戦の闘技場

山札: 中枢イベントカードを配布する。イベントカードを
(時期別オプションを使用しても良い) をシャッフルし、
12 枚のパイル 6 つに分け、それぞれにクーデターカード
を 1 枚加える。残る 48 枚のカードは取り除く。

援助: 15

Econ 値: 15

パトロネージ: 15

リソース: VC 5、NVA 10、ARVN 30

支持+利用可能数: 38

COIN 支配+パトロネージ: 35

対立+基地: 27

NVA 支配+基地: 4

トレイル値: 1

イベント実施資格: すべての派閥

プレイから除去

US—基地×2、兵員×10

ARVN—基地×2、兵員×10、レンジャー×3

US のポリシー: JFK (US がノンプレイヤー派閥の場合)

Saigon:

COIN 支配、消極的支持

US—基地×1、兵員×2

ARVN—兵員×2、警察×3

Hue:

COIN 支配

ARVN—兵員×2、警察×2

Qui Nhon、Cam Ranh、An Loc、Can Tho:

COIN 支配、消極的支持

ARVN—兵員×2、警察×2

Da Nang、Kontum:

COIN 支配

US—兵員×2

ARVN—警察×1

Quang Tri、Binh Dinh:

US—不正規戦部隊×1、兵員×1

VC—基地×1、ゲリラ×2

Quang Nam:

COIN 支配

ARVN—レンジャー×1、警察×1

Pleiku:

US—基地×1、不正規戦部隊×1、兵員×1

VC—基地×1、ゲリラ×2

Quang Tin、Quang Duc、Binh Tuy:

積極的対立

VC—基地×1、ゲリラ×2

Tay Ninh:

積極的対立

VC—トンネル基地×1、ゲリラ×2

Phu Bon、Khanh Hoa、Kien Hoa、Ba Xuyen:

COIN 支配、消極的支持

ARVN—警察×1

Kien Phong、Kien Giang:

積極的対立

VC—ゲリラ×1

North Vietnam、Central Laos、Southern Laos、The

Parrot's Beak:

NVA 支配

NVA—基地×1、ゲリラ×3