



ゲーム特別ルール[GAME SPECIFIC RULES]

目次

1.0 概説[Introduction].....	2	14.0 戦域兵器[Theater Warfare Assets]	11
2.0 地形[Terrain]	2	15.0 国連決議と自動的勝利[UN Resolution & Automatic Victory]	14
3.0 ユニット[Units]	3	16.0 オプション・ルール[Optional Rules]	14
4.0 気象[Weather]	3	17.0 シナリオ[Scenarios]	16
5.0 移動[Movement]	4	18.0 戦力組成の注記[Orders of Battle Notes]	29
6.0 戦略ディスプレイ[Strategic Display]	4	19.0 Next War: Vietnam、Next War: Taiwan 、Next War: Korea の連結ルール [Combining Next War: Vietnam, Next War: Taiwan, and Next War: Korea]	30
7.0 戦闘[Combat]	6	20.0 デザイナー・ノート[Designer's Notes]	31
8.0 増援及び再編成[Reinforcements & Replacements]	7	海上支配の概要[Sea Control Summary]	32
9.0 隷属関係[Subordination]	8	クレジット[Credits]	32
10.0 孤立[Isolation]	8		
11.0 補給[Supply]	9		
12.0 探知[Detection]	9		
13.0 空軍力[Airpower]	9		



ゲーム特別ルール[GAME SPECIFIC RULES]

1.0 概説[Introduction]

これらのルールはシリーズ・ルールを拡張し、中華人民共和国[People's Republic of China](PRC)とベトナム社会主義共和国[Socialist Republic of Vietnam](SRV)の間の状況に適合させるためのニュアンスを加えたものである。特に明記されていない限り、ゲーム特別ルールは標準ゲームと上級ゲームの両方に適用され、矛盾する可能性のあるルールに優先して適用される。

(訳注:下線部はエラッタ(19Apr2021)による修正事項を示す)

1.1 内容物[Components]

あなたの所有する「Next War: Vietnam」には以下の内容物がある:

- ・ PRC と SRV の国境地帯を描いた 22 インチ x 34 インチのマップ 1 枚
- ・ 22 インチ x 34 インチの戦略ディスプレイ[Strategic Display] 1 枚
- ・ 標準[Standard]及び上級[Advanced]シリーズ・ルールの冊子 1 冊
- ・ ゲーム特別ルール[Game Specific Rules](GSR)の冊子(本誌のこと) 1 冊
- ・ 9/16 インチのカウンター・シート 4 枚
- ・ プレイヤー支援カード[Play-aids]及びチャート 計8枚(8½ インチ x 11 インチ x 6 枚、11 インチ x 17 インチ x 2 枚)
- ・ 10 面体(0-9)サイコロ 2 個

1.2 呼称[Designations]

この単語がルールや図表の引用されている場合、SRV 及び同国を支持し介入している国を「連合国[Allied]」と呼称し、PRC 及び同国を支持し介入している国を「非連合側[non-Allied]」と呼称する。インドネシア、マレーシア、タイ、フィリピンは「中立国」として開始し、セットアップやプレイにより参戦する可能性がある。

2.0 地形[Terrain]

[8.0 標準/上級]

2.1 施設/抗堪化目標[Installations/Hardened Targets]

以下は抗堪化目標[Hardened Targets]である: 弾道/巡航ミサイル・マーカ、PH ブラモス巡航ミサイル中隊、[PH BrahMos Cruise Missile battery]、SAM 中隊カウンター。

2.2 友軍マップ端[Friendly Map Edges]

作戦マップ[Operational Map]の友軍マップ端:

連合国: 南西端のヘクスの全て

非連合側: 北東と北西端のヘクスの全て

例外: ラオスのマップ端ヘクスは陣営に関わらずタイ軍にとり常時友軍マップ端である。

プレイ・ノート: いくつかの表記法で北東、南東などと記載しているのでマップ左上のコンパス図の向きに注目してください。分かりやすいように地図の上が北東、下が南西、左が北西、右が南東となっています。

2.3 ジャングル[Jungle]

「Next War: Vietnam」では、地形効果表[Terrain Effects Chart](TEC)に記載の通り、具体的には基礎となる平地[Flat]、

荒地[Rough]、高地[Highland]を修整する新しいヘクス内地形[in-hex terrain]、ジャングル[Jungle]がシステムに導入される。TEC に示すとおり、基礎となる地形に関係なく投降下[Paradrop]は許可されず、機甲[Armor]と機械化[Mechanized]のユニットは同地形への攻撃値は半減し、軽歩兵[Light Infantry]は攻撃または防御時に DRM を得、全ての歩兵[Leg]ユニット(戦闘兵科の歩兵、軽歩兵、自動車化歩兵)は防御値が 2 倍になる。打撃には基礎となる地形を使用する(ただしジャングルの DRM に注意)。SOF 襲撃や戦闘には「any Jungle」の行を使用する。

デザイン・ノート: 厳密にはベトナムの北部高地の(そして中央高地も)地形は、一般的に「森林が密集している[densely forested]」と表現される所が多いのです。これをジャングルと呼ぶのは「森[woods]」と区別するためと、そうしたいからです。

2.4 侵攻ヘクスと海岸[Invasion Hexes and Beaches]

「Next War: Vietnam」の作戦マップには強襲揚陸[Amphibious Assault]が行える海岸が 2 個だけある: 4319 及び 4320。これらは水色[light blue]でマーキングされている。強襲揚陸を遂行する AMPH が使用できる全海ヘクス[All-sea hex]が1個だけある: 4420。外枠を濃紺色[dark blue]で示してある。

デザイン・ノート: ベトナムの海岸線の多くは「干潟[mud flats]」となっており、水際を超える強襲揚陸に問題が生じます。

2.5 ラオス[Laos]

ラオスのヘクスはどちらの陣営も入域できる。

2.6 掃討戦[Clearing Operations]

SRV で掃討戦を実施する場合、サイ振りに-1 の DRM を追加で適用する。この点は「標準 & 上級ゲーム表 プレイヤー支援表[Standard & Advanced Game Tables Player Aid Card]」に記述がある。

デザイン・ノート: 以下に記述がある自衛民軍[People's Self Defense Forces]ユニットは集中した努力の物的な表現です。この DRM は、ベトナム全土に彼らが普遍的に存在していることを表します。

2.7 全海ヘクス[All-Sea Hexes]

8.3.1.11 項の例外として、ヘクス 4510 と 4610 と 4708 は全海ヘクスと見なされ、海軍ユニット[Naval units]が入ることができる。



3.0 ユニット[Units]

[2.0 標準/上級]

3.1 空挺ユニット[Airborne Units]



空中機動[Airmobile]/空挺移動[Airborne Movement]/投降下[Paradrop Movement]移動が可能な空挺ユニットは以下の通り：合衆国第82空挺師団[US 82nd Airborne Division]および4/25、マレーシア空挺大隊群[Malaysian Airborne battalions]、およびPRC空挺軍[Airborne Corps]の司令部[HQ]と非機械化旅団(複数)[non-mechanized brigades]である。PRC空挺軍の機械化旅団は空挺移動/投降下[Paradrop]のみ利用できる。つまり空中機動は利用できない。

デザイン・ノート：ロシアのカウンターパートと異なり、PRCの機械化空挺ユニットは空中機動による移動ができませんが、投降下[Paradrop]は可能です。これはドクトリンと装備の両方による制限です。PRCは機械化ユニットのための空中の移動手段として両方を与えていません。

3.2 SRV 自衛民軍[People's Self Defense Force]



自衛民軍(PSDF)はベトナムの地域軍コマンドを通じて組織される地方民兵組織であり、最大500万人の高い愛国心を持つ予備兵力がある。移動手段や重火器を欠くがPSDFはベトナム人民軍に欠くべからざる支援を提供し、守備兵力の提供や容易なマン・パワーの供給源として地域の抵抗運動の中核を担っている。以下のルールはこれらPSDFの役割を反映したものである。

3.2.1 PSDF カウンターの特徴[PSDF Counter Characteristics]
カウンターの両面は異なるモードを表す。PSDF カウンターの表面は「守備隊[Garrison]モード」で通常の歩兵[Leg]地上ユニットを表す。母地域[home area]に所在し、塹壕を掘り、熟知した土地を守備しているため防御値はあるが、攻撃値や移動力はない。裏面は「レジスタンス[Resistance]・モード」を表す。レジスタンス・モードでは以下の特殊能力を発揮する。

- ・ いずれかのPRCの掃討戦に1回、-1DRMを提供する。
- ・ 自動探知[automatic detection](21.1項)のための「友軍地上ユニット」と見なす。

デザイン・ノート：上記-1DRMは、SRVでの掃討戦その全般にDRMが追加で与えられます(GSR2.6項)。

3.2.2 配備[Deployment]

全てのPSDFカウンターには、そのカウンターが所属する軍区[Military Region]が示されている(左上)。ゲーム開始時に、全てのPSDFカウンターを不透明な容器(「PSDF 引き用カップ」と呼ぶ)に入れる。シナリオルールの指示(通常はセットアップ時または増援[reinforcement]フェイズ時)により、PSDFカウンターはPSDF引き用カップからランダムに取り出し、守備隊モードでその軍区内の町[Town]、飛行場[Airfield]、施設[Installation]、市街[city]、大都市[Urban]ヘクスに配置される。いずれのヘクスへも1個PSDFカウンターしか配置できない。適当な配置ヘクスがない場合は、プレイからそのカウンターを除去して一般情報ディスプレイ[General Information Display]に2個のSRV補充ポイント[SRV Replacement Points]を加算する。

3.2.2.1 配備地域と軍区[Deployment Areas & Military Regions]:

軍区[Military Region]はマップ上に破線と1MR、2MR、3MRのラベルで表示されている。これらの配備地域はセットアップのた

めに使用される。ハノイPSDF[Hanoi PSDF]ユニットはハノイ大都市ヘクスのいずれかに配置できる。

3.2.2.2 再建[Reconstitution]:

通常の再建ルール(27.9.3項)の例外として、親[parent]または最高司令部[superior HQ]を使用できないため、友軍支配の市街[city]や大都市[urban]ヘクスが自軍区内に存在しなければならない。そのようなヘクスが当該軍区内に存在しない場合、そのユニットは上記のように任意の軍区に配備できる。PSDFユニットが再建された場合は常に守備隊モードで配置される。

3.2.3 PSDF の退却およびレジスタンス・モード[PSDF Retreats & Resistance Mode]



守備隊モードのPSDFカウンターがステップロス対象として選択されず、戦闘結果で強制的な退却を被った場合(9.8.3項)、サイ振りでも同ユニットのER以下を出せばレジスタンス・モードに移行することができる。失敗した場合、同ユニットは除去され、1個SRV補充ポイント[SRV Replacement Point]を一般情報ディスプレイ[General Information Display]に加算する。

PSDFカウンターは敵ユニットが移動により隣接してきた場合、自発的にレジスタンス・モードとなることができる。敵ユニットは移動を継続することもできる。

レジスタンス・モードになると、PSDFカウンターを「-1掃討戦マーカー」面に裏返す。さらに裏返し戻すことはできない。PSDFカウンターは掃討戦を要するヘクスでのみレジスタンス・モードになることができる。

PSDFユニットの再編成のコストは1である。

3.3 PRC 水陸両用戦ユニット [PRC Amphibious Units]



シリーズ・ルール8.5.8項のために、これらのユニットは強襲揚陸[Amphibious Assaults]と着上陸[Sea Landings]の両方またはどちらかを行える。これらユニットはPRC保持ボックス[Holding Box]または島嶼エリア[Island Area]の近海ボックス[Inshore Box]からのみ、揚陸戦艦艇[AMPH]に乗り組むことができる。

3.4 「海兵隊」ユニット[“Marine” unit](8.5.8項)

全ての合衆国海兵隊[USMC]、海軍歩兵[Naval Infantry]、水陸両用戦ユニット(ユニット種別識別表[Unit Type Identification]を参照)は海兵隊と見なし、強襲揚陸が行える。

4.0 気象[Weather]

[4.0 標準/22.2 上級]



シナリオ開始前、非連合側プレイヤーは乾季[Dry]か雨季[Wet]かを選択する。

季節の違いは天候サイ振りに影響を与える(4.0)。

天候[Weather]DRM:

乾季[Dry] -2

雨季[Wet] +3

プレイ・ノート：マップ上の天候表[Weather Table]では快晴[Clear] 0-5 / 曇天[Overcast] 6-7 / 荒天[Storm] 8-9です。プレイヤー諸子は、オプションとして、相互に了解できる方法で季

節を決定できる。

デザイン・ノート: ベトナムの季節はこれまでのシリーズのどの国よりも極端であり、天候の影響は一方向的です。雨季はベトナムの防衛力を極めて強固にし、PRCの航空戦力の優位性をほぼ無効にします。ではなぜ雨季を選択肢に入れるのか、ですが、それはPRCが連合国の航空戦力を無効ならしめるため敢えて荒天を選ぶ可能性があるためです。

5.0 移動[Movement]

[8.0 標準/上級]

5.1 多国籍のスタック[Multi-national stacking]

他国のユニットが SRV や PRC のユニットとスタックした場合、ユニットの効率値[Efficiency Ratings]がそれぞれ-1される。例)SRV と合衆国のスタック。

5.2 輸送の各種制限[Transport Limitations]

5.2.1 空輸[Air Transport]



いずれの移動セグメントでも、連合国は2スタック価を空輸することができ、非連合側は4スタック価を空輸することができる。

両陣営ともこれを増援により超過することができる。

5.2.2 海輸[Sea Transport]



連合国プレイヤーは対象となる移動セグメントごとに2スタック価を輸送できる。非連合側プレイヤーは対象となる移動セグメントごとに海輸で5スタック価を輸送できる。

増援の到来時は連合国の制限を超過することができる。

5.3 空挺/投降下[Paradrop]移動の各種制限

[Airborne/Paradrop Movement Limitations]



シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]で修整されない限り、どの移動セグメントでも、国籍によって以下のように空挺/投降下[Paradrop]移動ができる:

- ・ 非合衆国の連合国 - 空挺ユニットの1スタック価
- ・ 合衆国 - 空挺ユニットの4スタック価
- ・ 非連合側 - 空挺ユニットの4スタック価

プレイ・ノート: GSR3.1項には空挺/投降下[Paradrop]移動ができる適正な編成/ユニットのリストがあります。

5.4 マップ外の移動線[Off-map Movement Lines]

マップ外の移動線に沿って移動する場合、すべての目的において常に1級道路[Primary Road]の移動と見なす。移動線はインターディクション[Interdiction]の対象にはならない。移動線に沿って移動するユニットは、必要なMPがあるなら必ずマップに進出しなければならない。その移動線に沿って移動するのに要するMPが不足する場合でもその移動線を利用できるが、使用したMPの値を記録しておかなければならない。

移動線が接続されているマップ上のヘクスが敵ユニットによって占められている場合、友軍ユニットはそのヘクスに隣接するマップ外にスタックすることができる。このスタックは一時的な架空のヘクスへのスタックと考える。このヘクスの地形は隣接するヘクスと同

一である。このようなユニットは全ての目的においてマップ上にあるかのように取り扱う。このヘクスから退却を要求された場合、ユニットは名目上のヘクスに留まれるが、替えて適切な保持ボックス[Holding Box]へ退却することもできる。

5.5 空中機動ポイントと移動[Airmobile Points & Movement]



空中機動ポイントマーカーは国家ごとにあり区別して管理する(SRV、PRC、US、PH)。合衆国の空中機動ポイントは連合国の空中機動可能なユニットでも使用できる。その他の国は自国のユニットのみ移動させられる。

6.0 戦略ディスプレイ[Strategic Display]

「Next War: Vietnam」は「Next War: Taiwan」に採用された海軍ルールの拡張版をもとに構成してある。以下のルールはシリーズ・ルールに加え、場合によっては上書きされる。

デザイン・ノート: 本作はPRCとベトナム間の紛争を描くものですが、プレイヤーが連結ゲームをプレイしたい場合やPRCが戦争が拡大するリスクを取ってでも追加のVPを稼ぎたい場合に備えて、変更用の戦略ディスプレイが用意してあります。

6.1 戦略ディスプレイ[Strategic Display]

戦略ディスプレイには太平洋の一部が含まれている。4つの場所を表現しています: 保持ボックス群[Holding Boxes]、海上ボックス群[At Sea Boxes]、近海ボックス群[Inshore Boxes]、島嶼エリア群[Island Land Areas]。

保持ボックス群は主要参戦国の本国地域を抽象的に表している。海上ボックス群は地域[areas]やゾーン[zones]を表し、近海ボックス群や島嶼エリアの両方またはどちらかを含む場合もある。近海ボックス群は、海上ボックスの特定の沿岸を表している。島嶼エリアは六角形をしており、マップでは表示しきれてない重要な島嶼の集合体を抽象的に表している。

重要: 海軍ディスプレイで太平洋戦域を示しているが、「Next War: Vietnam」をプレイする際にプレイヤーが考慮すべき海上ボックスは、トンキン湾[Gulf of Tonkin]、南シナ海[South China Sea]、スプラトリー諸島[Spratly Islands]だけだ。これらは全てSRVの識別色の「航空優勢[Air Superiority]」マーカーが表示されている。これらはPRCプレイヤーの海軍や地上ユニットまたはその両方が進入できる唯一の海上ボックス群である。

6.1.2 海上ボックス/エリア [At Sea Boxes/Areas]

戦略ディスプレイ上の海上ボックスはエリアとして表現されている。海洋ゾーン[Sea Zones](7.1項)に適用される全てのルールは、これらエリアにも適用される。

6.1.3 近海ボックス [Inshore Boxes]

近海ボックスは海上ボックスに含まれる。近海ボックス内の海軍ユニットは敵海軍ユニットが存在しない場合、関連する島嶼エリアで発生する地上戦闘に戦闘支援[Combat Support]を提供できる(以下を参照)。島嶼エリア内の海兵地上ユニットは、関連する近海ボックスの揚陸戦艦艇[AMPHs]に搭載または卸下できる。プレイヤー間のスタックを弁別するため2個のボックスが表記されているが、それらは同一の地域にある。

6.1.4 島嶼エリア [Island Land Areas]

いくつかのには海上ボックスには島嶼の陸域が大きな 2 色の六角形で描かれているものがある。六角形内には 2 つのサイドがあるが、これはスタックの区別を容易にするため、両者は 1 つの場所を示している。海輸以外でも、以下のルールにより島嶼エリアに進入できる。島嶼エリアは関連する近海ボックスから強襲揚陸 [Amphibious Assault] を経ることでも進入できる。島嶼エリアごとの特別な能力は次の通り：

6.1.4.1 [訳注:欠番]:

6.1.4.2 パラセル諸島 [Paracels]:

PRC 保持ボックス、フィリピンおよびベトナム保持ボックスとの間で相互に空中機動による移動、ヘリ襲撃/戦闘支援 [Helicopter Strikes/CS] が可能である。

6.1.4.3 スプラトリー諸島 [Spratlys]:

マレーシア [Malaysia]、インドネシア [Indonesia]、ベトナム [Vietnam]、フィリピン [Philippines] の各保持ボックスとの間で相互に空中機動による移動、ヘリ打撃/戦闘支援 [Helicopter Strikes/CS] が可能である。

デザイン・ノート：なぜ空挺降下による移動ができないのか？ ほとんどの島々は非常に小さく、多人数が空挺降下しても多数が溺死しかねないからです。

6.1.4.4 戦闘ヘリの基地転換 [Attack Helicopter Rebasing]:

戦略ディスプレイ上で基地転換する場合、戦闘ヘリはディスプレイのヘリコプター移動線の内、2 本の線に沿って移動することができる。例) インドネシア ⇒ スプラトリー ⇒ SRV 保持ボックス 中継地点が友軍支配下である必要はない。

デザイン・ノート：これはヘリコプターのフェリー航続力を表します。

6.1.4.5 陸上エリアのスタック [Land Area Stacking]:

両陣営は同じ陸上エリアで一緒にスタックすることができる。スタック制限は各陣営につき 3 スタック値までである。

6.1.4.6 陸上エリア戦闘 [Land Area Combat]:

相手陣営が陸上エリアを占拠している場合 (空中機動 [Airmobile]、空挺 [Airborne Movement]、強襲揚陸 [Amphibious Assault] を経て)、退却の結果を無視することを除き、戦闘は適切な戦闘セグメントで通常通り戦闘する。地形は荒地 [Rough] と扱う。相対するユニットは一方の陣営のユニットが除去されるか撤退するまで陸上エリアで共存できる。

6.1.4.7 防空網 [Air Defense Fire]:

ADF を適用する際、関連する近海ボックス [InShore Box] に所在するいずれかの友軍海軍ユニットの 1 個の ADF 値を使用する。そうでない場合、ローカル ADF の値を使用する。

6.1.4.8 陸上エリアの支配 [Land Area Control]:

陸上エリアを支配するため、掃討戦 [Clearing Operation] (8.4.1 項) に成功しなければならない。掃討戦マーカーをランダムに引き、プレイヤーの部隊が当該陸上エリアを単独で占拠しているなら支配できる。もし敵がその後当該陸上エリアにユニットを配置した場合、掃討戦マーカーは除去される。最少安全スタック値が要求するのは 2 である。

6.1.4.8.1 陸上エリア支配の効果 [Effects of Land Area Control]:

陸上エリアを敵に支配されている場合、関連する海上ボックス [At sea box]、近海ボックス [InShore Box]、全海ヘクス [All-sea hex] に進入する際に常に競合状態 [Contested] の海域と見なされ、移動に +1 DRM が追加で発生する。

6.1.4.9 陸上エリアと補給 [Land Areas and Supply]:

陸上エリアに所在するユニットは関連する近海ボックス [InShore Box] が友軍制海下か、競合状態 [Contested] なら、補給下であると見なされる。

6.2 保持ボックス [Holding Boxes]

保持ボックスには港湾とほとんどの場合、航空基地 [Airbases] が含まれる。保持ボックスには特別なルールがある。保持ボックス内の港湾と航空基地を攻撃することができる (GSR 6. 2. 5 項)。

6.2.1 保持ボックス [Holding Boxes]

戦略ディスプレイには、航空優勢エリア [Air Superiority area] と海軍ディスプレイ [Naval Display] の両方と、「Next War: Vietnam」のための複数の保持ボックスがある：合衆国 [US]、インド洋 [Indian Ocean]、PRC、フィリピン [Philippines]、マレーシア [Malaysia]、インドネシア [Indonesia]、日本 [Japan]。

作戦マップ [Operational Map] の PRC 保持ボックスは、戦略ディスプレイに描かれているものと同じ場所を表している。

保持ボックスでは増援を受け取ったり、使用したりできる (GSR 8.0 項)。適切な陣営の地上および海軍ユニットのみが、同陣営の保持ボックスに入ることができる。

各保持/基地ボックス [Holding/Basing Box] は、ストライク [Strike] や撃破 [Destroyed] マーカーの有無に関わらず、航空基地 [Airbases]、飛行場 [Airfields]、港湾 [Ports] を表し、それらは無損害の航空基地や港湾を有しているとみなし、空中機動、空輸、空挺移動、海輸ができることを前提としている。

6.2.2 地上ユニット移動 [Ground Unit Movement]

SRV 保持ボックス内のユニットは以下のヘクスで作戦マップに進入できる：4023、4223、4423 のいずれか又は全てで。PRC 保持ボックス内のユニットは、マップ北東端に沿ったヘクスの、マップ外まで道路が続いているヘクスから作戦マップに進入できる。作戦マップと保持ボックス間の移動には 1MP を要する。

6.2.3 空中機動、戦闘ヘリと作戦マップ [Airmobile Movement, Attack Helicopters, and the Operational Map]

ヘリの移動は 7MP を消費し保持ボックスから作戦マップへ行え、また逆行も 7MP の消費で行える。そのような移動は次の条件でしかできない：

PRC 保持ボックス — 作戦マップのヘクス 3801～4901 の間での出入り。

SRV 保持ボックス — 作戦マップのヘクス 3722～4423 の間での出入り。

戦闘ヘリは、保持ボックス内の航空基地/飛行場 [Airbase / Airfield] を拠点とする。

戦闘ヘリは、作戦マップ上の保持ボックスや作戦マップ上の航空基地/飛行場/市街/都市/大都市 [Airbase/Airfield/City/Urban]ヘクスの間で基地転換を行える。

海軍ディスプレイ上のヘリコプター移動については島嶼エリア [Island Land Areas]の項目(GSR6.1.4 項)を参照。

6.2.4 空中機動および空挺移動 [Air Transport & Airborne Movement]
プレイヤーは作戦マップ上の友軍の航空基地/飛行場 [Airbase/Airfield]と保持ボックスの間を相互に空輸できる。空挺移動/投降下 [Paradrop]は保持ボックスから対象となる適正なヘクスに対して行える。

6.2.5 保持ボックス内の施設への打撃 [Strikes Against Installations in a Holding Box]

[上級]

保持ボックス内の施設や飛行場 (SAMや巡航ミサイル中隊も含む)は、打撃 [Strikes]や SOF ミッションの対象となりえる。それらには打撃 [Strike]、撃破 [Destroyed] マーカーが付与される。

それらの施設では:

- ・ 全ての場合において、高地森林 [Rough Woods] 地形と見なす (例外: 国家の保持ボックスの港湾 6.2.2.5.1.2 項)
- ・ 探知 [Detection] および防空射撃 [Air Defence Fire] 時に HQ の 2 ヘクス以内にいと見なす
- ・ SOF 襲撃 [Raid] の場合、「占拠しているが、旅団規模未満」とし、襲撃 DRM を +1 にする

上記は打撃/撃破 [Strike/Destroyed] マーカーのボックスのある航空基地/施設 (例: タイ) についての解説である。

保持ボックス内の (アイコンが示されているだけの) 港湾への打撃/襲撃は以下のように行う。

「国家 [National]」の保持ボックスの港湾 [Port] アイコンはこのような施設の集合体を表す。そのため、打撃や SOF 襲撃の対象となりえ、打撃マーカーを受け取る。これらは想定上の港湾であると見なすこと。PRC を除く全ての国家は、想定上の港湾を一つしか保有していない。国家の保持ボックスの港湾は全ての目的において平地 [Flat] 地形である。各撃破の結果ごとに、増援/補充 [Reinforcement/Replacement] フェイズに、潜水艦脅威度または ASW レベルの適切な方を1減じる。

6.2.6 戦略ディスプレイの合衆国とインド洋保持ボックス [US and Indian Ocean Strategic Display Holding Boxes]
これらのボックス内の空母を基地とする航空ユニットは航空ミッションを実施できない。

6.2.7 海軍の退却 [Naval Retreat]

標準ゲームでは、海軍ユニットが保持ボックスに退却する場合、ゲームから除去するのではなく、退却を希望する海洋ゾーン [Sea Zone] に隣接しているなら、同ユニットは保持ボックスの港湾に退却できる (7.2.1 項)。

上級ゲームではユニットは最も近い友軍保持ボックスに退却する。

6.2.8 日本 [Japan]

日本保持・基地ボックスはセットアップ、増援、海軍の退却を支援す

るためだけに存在する。そこに置かれ又は進入したユニットは、基地転換か移動で退出しなければ機能を発揮できない。連結ゲーム [Combined Game] をプレイしていない限り、攻撃その他のために使用することはできない。

6.3 海上支配 [Sea Control]

連結ゲーム [Combined Game] をプレイしていない限り、北方接近区 [Northern Approaches] とマリアナ諸島 [Marianas] は常に連合国が支配している。セレベス海 [Celebes Sea]、フィリピン海 [Philippine Sea]、中央接近区 [Central Approaches]、台湾海峡 [Taiwan Straits]、琉球諸島 [Ryukyu Islands]、東シナ海 [East China Sea]、日本海 [Sea of Japan] は常に競合状態 [Contested] である。

6.3.1 近海ボックス [Inshore Boxes]

合衆国の介入 [US intervention] に関わらず、関連する海上ボックスが支配された場合、その海上ボックスを支配していない陣営が近海ボックスの海上支配サイ振りを行い、支配が競合状態 [Contested] を判定する。

6.3.2 海上ボックス [At Sea Boxes]

全てのシナリオは、PRCは南シナ海 [South China Sea]、スプラトリー諸島 [Spratly Islands]、トンキン湾 [Gulf of Tonkin] の海上ボックスを支配している状況から始まる。

6.3.2.1 上級ゲーム (合衆国介入レベル0又は1)

[Advanced Game (US Intervention Level 0 or 1)]:
上級ゲームでは、合衆国の介入レベルが0又は1なら、PRCはそれらのボックスを自動的に支配し、このゲーム中その他は競合状態 [Contested] になったままとなる。

6.3.2.2 標準ゲーム及び上級ゲーム (合衆国介入レベル2以上)

[Standard and Advanced Game (US Intervention Level 2+)]:
標準ゲーム、もし上級ゲームで合衆国介入レベル2以上の場合、自動的な競合状態 [Contested] (7.2.2 項) でないなら、南シナ海 [South China Sea]、スプラトリー諸島 [Spratly Islands]、トンキン湾 [Gulf of Tonkin] の海上支配のサイ振りを常に行う。これらにはSRVの識別色で「航空優勢 [Air Superiority]」のアイコンが表示されている。

PRCプレイヤーは巡航ミサイル・ポイントを消費することで海上支配サイ振りに影響を与えることができる (GSR14.1.4.1 項)。

デザイン・ノート: この意図するところは、支配の取ったり取られたり表現することにあり、海軍力による実効支配力と、空軍力や巡航ミサイルが支配に与える影響力の両方を重視しているところにあります。

6.4 海軍の探知 [Naval Detection]



各海上ボックスには海軍探知サイ振りのためのDRMが表示されている。シンボルの左側 (赤色) の数字は非連合側の海軍探知の試みに、右側の数字 (青色) は連合国の海軍探知の試みに適用される。これは海上ボックスおよび各近海ボックスの両者に適用される。

(訳注: 海上ボックスの   この値についての記述です)

7.0 戦闘 [Combat]

[9.0 標準/上級]

7.1 戦闘時の国籍の混在[Mixed Nationalities in Combat]

複数国籍のユニットが一緒に攻撃する場合、追加の国籍ごとに1DRMが生じる。例として、合衆国、フランス[FR]、SRVと一緒に攻撃すると、+2DRMとなる。これは異編制[multiple Formation]DRMに加えて適用される。適用するDRMは戦闘結果表[Combat Results Table]に記載がある。

このルール上、合衆国とCWは同一国籍と見なす。

8.0 増援及び再編成[Reinforcements & Replacements]

[10.0 標準/上級]

8.1 増援の全般について[Reinforcements]

増援フェイズ中にプレイヤーは地上ユニットの増援を受け取る。シナリオによりユニットの進入場所や方法が記載されているものもあるが、そうでない場合はこのルールを使用する。

航空ユニット、海軍ユニット、補給ポイント[Supply Points]、ミサイル/巡航ミサイル・ポイント[Missile/Cruise Missile Points]、特殊部隊[Special Operations Forces]も指定することができる。

増援はリストされたターンに到着することに留意。換言すると、GT2の増援フェイズにはGT2とリストされた増援が与えられ、以下のルールに従い適切なところから取り出して配置する。

連合国には指定ユニットの到着がランダムな抽選のどちらからなる、詳細な増援スケジュールがある。

上級ゲームで、ゲーム中に介入レベルが増加した場合のセットアップと増援の扱いについては17.3.2.6項を参照のこと。

8.2 地上ユニットの増援[Ground Unit Reinforcements]

原則として、作戦マップ上への到着が指示されていない地上ユニットや戦闘ヘリは、友軍の保持ボックスに置かねばならない。

マップ端のヘクスに到着した増援は指定されたヘクスに望む通りにスタックできる。ユニットは指定の進入ヘクスの後方のマップ外移動線(GSR5.4 項)にも望むなら配置でき、友軍の移動セグメントに進入できる。

敵地上ユニットが到着可能なヘクスを全て占拠している場合、当該増援ユニットは適当な保持ボックスに配置するか、又はマップ外に続く道路を含む同じマップ端にある他のヘクスに配置できる。

保持ボックスに配置された場合、通常の移動ルールに従い作戦マップまたは戦略ディスプレイのいずれかに進入できる。

空中機動または空輸によって作戦マップ上に到着することが指定されたユニットは、当該ターンの航空優勢レベル[level of Air Superiority]が一定の段階にある場合のみ、それを行うことができ、そうでない場合は適当な保持ボックスに配置する。

8.2.1 諸外国の増援[International Reinforcements]

原則として、特に指定のない限り、ゲーム開始前またはゲーム中の増援として配置されるユニットは、以下のように配置する。

8.2.1.1 自動車化および機械化[Motorized and Mechanized]:
(規模を問わない)これらのユニット、すなわち非歩兵[non-leg]は、敵ZOC下でない、港湾能力[Port Capacity](8.3.1.9 項)が許容する、いずれかの友軍港湾に海路でのみ到達する。作戦マップ上に利用可能な港湾がない場合、ユニットは友軍の保持ボックスに到着せねばならない。

8.2.1.1 歩兵の増援[Leg Reinforcements]:

全ての歩兵[Leg]ユニットは空輸により友軍の航空基地に到着する。これらユニットは撃破[Destroyed]されておらず、2打撃[Strikes]マーカーがなく、敵ZOCにない友軍の(飛行場[airfield]ではない)航空基地[airbase]に配置する。航空基地がない場合、その増援は友軍の保持ボックスに到着する。

8.2.1.2 戦闘ヘリの増援[Attack Helicopter Reinforcements]:

いずれかの非嵐[Storm]のターンで、戦闘ヘリは撃破[Destroyed]されておらず、2打撃[Strikes]マーカーがなく、敵ZOCにない友軍の航空基地[airbase]/飛行場[airfield]に配置する。それ以外の場合、友軍の保持ボックスに到着する。

8.3 各連合国所属の海軍および海兵隊[International Allied Naval and Marines]

連合国海軍ユニットの増援は合衆国[US]かインド洋[Indian Ocean]ボックスのどちらかに到着する(GSR8.3.1 項)(戦略ディスプレイを参照)。

ゲーム開始前に増援として配置されている(すなわち戦術奇襲[Tactical Surprise]や動員態勢下[Extended Buildup]シナリオにおける)ユニットは、以下の通り配置する:

- ・ 連合国SAG群[Allied SAGs] — 各海上ボックス
- ・ CVN BG/CV BG/AMPH — インド洋または合衆国ボックスの両方、セレベス海[Celebes Sea]、フィリピン海[Philippine Sea]、中央接近区[Central Approaches]の海上ボックス
- ・ 合衆国海兵隊[USMC]ユニットは、セットアップの一部としてや、増援の一部として到着する場合、日本保持ボックスに配置するか、AMPHに搭載される。
- ・ 合衆国海兵隊ではない連合国海兵隊ユニットは、いずれかの友軍の港湾か保持ボックスに配置する。

8.3.1 海洋ボックスへの到着[Ocean Box Arrival]

ゲーム中に到着した(すなわちセットアップ外の)増援へ、連合国プレイヤーは到着した連合国のCVNBG、CVBG、SAG、AMPH、USMC 地上ユニット、戦闘ヘリ・ユニットが同一の増援グループ[Reinforcement group]に属している場合、1個サイ振りをする。その出目が連合国主増援表[Master Allied Reinforcement Table]に記載のR#未満であった場合。そのユニットは「USボックス」ではなく「インド洋[Indian Ocean]ボックス」に到着する。

AMPHに搭載されずインド洋ボックスに到着したUSMCユニットは、海輸で移動しなければならない(AMPHが事後に拾い上げることもできる)。

例外: 連合国プレイヤーは「B」の記号のUSMCの増援ユニットの「日本保持ボックス」への到着も選択可能。

USボックス又は日本ボックスに到着した連合軍ユニットは海軍ディスプレイ全体を横切って移動することになるが、その途中で競合状態の海上移動[Contested Sea Move](GSR6. 3. 2. 2)をする可能性があることを忘れずに。

8.4 航空ユニット[Air Units]

[上級]

両陣営の航空ユニットは戦略ディスプレイの適切な発進[Ready]ボックスに配置する。

8.4.1 合衆国空軍/英連邦/フランス[USAF/CW/FR]

連合軍プレイヤーは航続力無制限のUSAFユニットをUSA/グアム基地[USA/Guam basing]ボックスに配置しなければならない。すべてのUSAF/CW/FR ユニットのフィリピン、日本、タイの基地ボックスに配置される。タイはGSR17. 4. 3項によってのみ使用可能である。フィリピンは連合軍に参加した場合のみ使用可能である。CW/FR ユニットのベトナムに配置ができる。ベトナムへの駐留には補給上の考慮事項が存在する(GSR11.6 項)。

プレイ・ノート: USAFはベトナムへの直接の増援(またはセットアップ)の可能性を故意に排除されています。USAFユニットは他の地点に到着し、許可を以てベトナムへ基地転換しなければなりません。

8.4.2 合衆国海兵隊[USMC]

USMC F35B は選択で(CVBG/AMPH が存在する場合)US 空母[Carrier]ボックスを基地に選べることを除き、USAF ユニットの同様の方法で配置する(GSR16.13 項も参照のこと)。動員態勢下シナリオでゲーム開始前に増援として配置されたユニットは、ベトナム基地[Vietnam Basing]ボックスに配置もできる。

8.4.3 合衆国海軍空母航空団[USN Carrier Air Wings]

適切な番号の空母基地[Carrier Basing]ボックスに配置する。

8.4.4 連合軍の空母航空隊[Allied Carrier Air]

適切な空母基地[Carrier Basing]ボックスに配置する。

8.5 補給ポイント、補給処、ミサイル、特殊部隊カウンター等

[Supply Points, Supply Depots, Missiles, Special Forces Counters, etc.]

どちらかの陣営への増援はすべて適当なマーカーを使用してゲーム情報ディスプレイ[Game Information Display]に加算する。

8.6 航空ユニット及びヘリコプターの増援[Air Unit and Helicopter Replacement](27. 9. 3. 1項)

合衆軍がこの手順を使用するのは以下の航空ユニットに限る: A-10、F-15C、F-15E、F-16、F/A-18、F/A-18E、F/A-18F、F-35A、AH-64。(GSR16. 6も参照のこと)

PRC がこの手順を用いるのは、J-7、JH-7、J-8、J-10、H-6、J-11、JF-17、Zhi-10 である。

SRV、インドネシア、タイ、マレーシア、フィリピン及びワイルド・ウィーゼル[Wild Weasel](WW)ユニットは本手順を使用できない。

CW 及び FR は以下の航空ユニットのみ、この手順を使用できる: F/A-18(F/A-18E も含む)、ラファール[Rafale](だがラファール M[Rafale-M]は含めない)、タイフーン[Typhoon](GSR11.

5項)。

8.7 補充[Replacements]

PRC、SRV、合衆軍、CW のみが補充ポイント[Replacement Points]を受け取れる。

8.8 連合軍増援チャートの使用[Using the Master Allied Reinforcement Chart]

この表は全連合軍の国際的な増援の到着順を示している。標準ゲームでは標準[Standard]の欄のみを使用し、上級[Advanced]ゲームでは全ての欄を使用する。これらのユニットはオプションや特別ルールを持っていたりするため、イタリック体で記載されている場合がある。増援グループ[Reinforcement Group]にゲームに付属していないカウンターが含まれている場合、特段の指示がない限り無視する。

9.0 隷属関係[Subordination]

[18.0 上級]

9.1 司令部[HQs]

連合軍のみが最高司令部[Supreme HQ]を持つ: ハノイ[Hanoi]。SRV ユニットのみのような目的でも最高司令部を利用できる。例示として、非 SRV の連合軍ユニットは孤立[Isolation]を避けるため、ハノイ HQ に連絡線を引けない。

9.2 その他の隷属関係[Other Subordination]

以下を通常の隷属関係に加える(18. 1項):

1. 全 SRV ユニットのハノイの最高司令部[Hanoi Supreme HQ]に隷属する。
2. 合衆国海兵隊ユニットはいずれかの合衆国海兵隊司令部[US Marine HQ]に隷属する。
3. 全ての合衆国陸軍[US Army]はいずれかの合衆国陸軍司令部[US Army HQ]に隷属する。
4. 英連邦[CW]ユニット(GSR16.9.1 項)はいずれかの合衆国陸軍司令部に隷属する。
5. フランス[FR]ユニット(GSR16. 9. 2項)はいずれかの合衆国の司令部または CW の司令部に隷属する。

10.0 孤立[Isolation]

[19.7 上級]

10.1 孤立[Isolation]

シリーズ・ルール19. 7. 1項に加えて、ユニットは敵ユニットやそのZOC のない(長さ無視の)連続した地上ヘクスの経路を、一筆書きの道路[road]に沿って友軍マップ端(GSR2. 2項)までたどれるなら孤立を回避できる。友軍地上ユニットを含むヘクスの敵 ZOC の影響は無視する。SRV 以外の連合軍ユニットは、トンキン湾[Gulf of Tonkin]の近海ボックスが友軍支配下で、トンキン湾海上ボックスが友軍支配下か競合状態にある場合、そのような経路を友軍支配下の港湾または補給源までたどれるなら孤立を回避できる。

10.1.2 SRV PSDF ユニットの[SRV PSDF Units]

これらは決して孤立にならない。

10.1.3 戦略ディスプレイ[Strategic Display]

島嶼エリアのユニットは友軍支配下か、競合状態の近海・海上ボックスから友軍の保持ボックスまで LOC(訳注:Line of

Communication、連絡線のこと)がたどれない場合、また相手側陣営が航空支配権[Air Supremacy]まで確立している場合には孤立する。

11.0 補給[Supply]

[19.0 上級]

11.1 マップ端[Map Edge]

両陣営ともハイウェイ[Highway]又は1級道路[Primary Road]がある友軍マップ端(GSR2.2項)を、マップ端から6MPの距離まで補給源[Supply Source]として使用できる。

11.2 SRV 軍区[SRV Military Regions]

SRV 軍区ユニット(MR)はいずれかの市街[city]を6MPの距離まで補給源とすることができる。

11.3 港湾[Ports]

一方のプレイヤーにより、トンキン湾の近海ボックスが友軍支配下であり、トンキン湾の海上ボックスが友軍支配下または競合状態にある場合、SRVは6MPの距離まで補給源として使用できる。

11.4 SRV PSDF ユニット[SRV PSDF Units]

このユニットは決して補給切れ[Out of Supply]にならない。

11.5 補給ポイント、MSU、補給処の共有[Sharing of Supply Points, MSUs, and Supply Depots]

シリーズの他のゲームとは異なり、補給ポイントは国籍ごとに集積、使用される。具体的には、それらはPRCであり、SRVであり、合衆国であるが、非連合側や連合国[訳補:という単位]ではない。ある国の補給ポイントは、その国籍のユニットにのみ使用可能で、補給線に影響される。例示:SRVの補給ポイントのみがSRVの防空トラック[Air Defence Tracks]を増加させられる。

さらに、自国のMSU又は補給処[Supply Depot]へのみ補給をたどらねばならない。補給ポイントを持たない国家(TH、PH、MA、IO)には、いかなる目的であれ使用できない。

例外: CW及びFRユニットは合衆国MSU及び補給処[Supply Depot]を使用可。US補給ポイントをこれらにも消費できる。

11.6 航空ユニットの基地コスト[Air Unit Basing Costs]

合衆国、CW及びFRのいずれかの航空ユニットがベトナムに基地を置いている場合、その維持のため補給ポイントを増援および再編成[Reinforcement & Replacement]フェイズに毎ターン消費しなければならない。合衆国はベトナムに拠点を置くいずれかの航空ユニット(複数)がある場合、ターンにつき1補給ポイントを支払わねばならない。FR及びCWのどちらか、または両者がベトナムに航空ユニットを展開している場合、ターンにつき1補給ポイント(合衆国がSRVのどちらか)を消費しなければならない。適当な補給ポイント消費ができない場合、当該国籍の航空ユニットは着陸[Flown]ボックスに移動させる。

同様に、フィリピンが非連合側で参戦し、PRCがそこに基地転換した場合も、PRCは航空ユニットの維持のため増援および再編成[Reinforcement & Replacement]フェイズにターンにつき1補給ポイントを消費せねばならない。そうできないなら航空ユニットを着陸[Flown]ボックスに移動させる。

デザイン・ノート: これは展開地点にインフラが用意されていないことを表します。

11.7 保持ボックス[Holding Boxes]

保持ボックスにいるユニットは常に補給下で決して孤立しない(19.7項)。

11.8 合衆国の機動補給ユニット[U.S. Mobile Supply Units]

11.8.1 合衆国陸軍のMSU[US Army MSU]



このMSUはいずれかの補給フェイズで合衆国の2補給ポイントを消費することで配置できる。補給源(GSR11.3)として機能する友軍港湾、SRV保持ボックス、または作戦マップの南西端から続く道路を含む南西端にあるヘクスに配置しなければならない。

11.8.2 合衆国海兵隊のMSU[USMC MSU]



このMSUは、USMCが強襲揚陸[Amphibious Assault]を行うときにいつでも海岸堡ヘクスや島嶼エリア内に1個配置できる。また合衆国補給ポイントが1個で済むことを除けば、合衆国陸軍MSUと同様の方法で配置することもできる。本ユニットはUSMCにのみ補給を提供する。作戦マップ上にある場合、友軍支配下の港湾(GSR11.3項)や作戦マップの南西端に通じる道路を含む南西のマップ端にあるヘクスまでたどらなければならない。

プレイ・ノート: 確かに南西のマップ端にはラオスが含まれていますが、デザイン上、以下の港湾の場合とは若干異なります。

11.9 ハイフォン港[Haiphong Port]

ハイフォン(4311)の港湾は、4411又は4412のいずれかが敵が占拠または支配しているなら、補給源として使用できない。

12.0 探知[Detection]

[21.0 上級]

12.1 電子的探知[Electronic Detection]

各陣営は3回行える。介入レベルが1以上の国家ごとに追加の実施が可能になる。

13.0 空軍力[Airpower]

[6.0 標準/22.0 上級]

13.1 全天候能力[Weather Capabilities]

[標準]

曇天や荒天の天候で標準ゲームの航空ポイントを得るためのサイ振りを行う場合、双方の全天候能力は制限される。(4.1.2項/4.1.3項)

13.2 航空優勢[Air Superiority]

13.2.1 標準ゲーム[Standard Game]



航空優勢の計算時、PRC用に振られた航空ポイントの数に8を加算する。これらは実際に航空ポイントとして使用できず、ゲーム情報ディスプレイにも表示しない。

デザイン・ノート: これは中国の持つ航空優勢専用の航空機材[air frame]の全てを表します。

13.2.1 上級ゲーム[Advanced Game]:

航空優勢ミッションに航空ユニットを飛行させる時、その航続力[Range]がベトナム作戦マップ、トンキン湾、南シナ海、スプラトリ

一諸島の海上ボックス(戦略ディスプレイの航空優勢シンボルで示される)に自軍の基地ボックスから到達できる場合のみ飛行できる。

13.3 航空ユニットの航続力[Air Unit Ranges]

[上級]

各航空ユニットの航続力(カウンターの上隅にある文字 — S = 短[short]、M = 中[Medium]、L = 長[Long]、U = 無制限[Unlimited])により、当該航空ユニットが基地ボックスからどこまでミッションを行えるかが決まっている。航空ユニットはシリーズ・ルール22.2項/3項に基づき資格のあるミッションに進出できる。

航空ユニットの航続力の制限は戦略ディスプレイに記載されている。ADFトラックを攻撃するための要件については24.1項を参照。保持ボックスを攻撃するためには、攻撃する航空ユニットは保持ボックスを持つ陸上エリアに到達できなければならない。

デザイン・ノート: 無制限の航続力のユニットは利用可能な空中給油機兵力の支援を受けています。

13.3.1 タイ王国[Thailand]

[上級]

この基地ボックスと関連する保持ボックスは、ベトナム作戦マップから1距離にあり、PRC保持ボックス、トンキン湾、南シナ海、スプラトリー諸島の海上ボックスからは2距離にある。だが、航続力の短い航空ユニットでもタイからベトナムの作戦マップまでミッション飛行を実施できる。

13.4 空母航空団[Carrier Air Wings(CAW)]

[上級]

13.4.1 定義[Definition]

各合衆国 CVN BG は 1 個 F/A-18E、2 個 F/A-18F、1 個 EA-18G を保有している(オプション・ルールについては GSR16.1 項も参照)。

PRC CV BG ユニットの 1 個 J-15 を運用する(GSR16.7.1)。

CW CV BG ユニットの 1 個 F-35B を運用する。

FR CV BG ユニットの 1 個ラファール M[Rafale-M]を運用する。

重要: CAW 航空ユニットは合衆国海軍[USN]や PRC の航空ユニットとは別枠で、セットアップの指示には含まれていない。空母が到着した際に必ず搭載されている。個々のユニットについては、同機種の中からランダムに選ばれる。例:F/A-18F。

13.5 協同した航空ミッション[Air Mission Coordination]

[上級]

合衆国、CW、FR の航空ユニットのみが協同できる。すなわち打撃[Strike]ミッションや戦闘支援[Combat Support]ミッションと一緒に飛行できる。

13.6 戦闘支援ミッション[Combat Support Missions]

[上級]

その国籍のユニットを少なくとも 1 つも含まない地上ユニットの

タックへの戦闘支援を行う航空ユニットは、その戦闘支援値を 2 分の 1 にする(端数切捨て)。

デザイン・ノート: ここは協同のための装備とドクトリン構築を何十年にもわたって行ってきたNATOではありません。もし連合軍が存在したとしても、それは寄せ集めの集団[scratch force]でしかありません。

13.7 航空基地の制限[Air Basing Limitations]

[上級]

特に指定のない限り、ユニットは自国内にのみ基地を設定できる。航空ユニットが同一陣営に属する場合、どの基地ボックスが使用できるかについて、以下の制約を受ける:

- ・ 合衆国空軍 — 合衆国/グアム[Guam]、タイ(17.4.3項)、SRV、フィリピン(17.4.2.1項)、日本
- ・ 合衆国海軍 — 合衆国の空母[Carrier]ボックス
- ・ 合衆国海兵隊 — 合衆国/グアム[Guam]、日本、フィリピン(17.4.2.1項)、合衆国の空母[Carrier]ボックス
- ・ 英連邦[Commonwealth]およびフランス・ユニット(GSR16.9項) — 合衆国/グアム[Guam]、タイ(17.4.3項)、SRV、フィリピン(17.4.2.1項)、日本
- ・ PRC — フィリピン(17.4.2.1項)、タイ(17.4.3項)
- ・ インドネシア — マレーシア、SRV
- ・ マレーシア — インドネシア、SRV
- ・ タイ — PRC、SRV

タイ、マレーシア、インドネシア、フィリピンは常には使用できない(GSR17.4.2項/3項)。

13.7.1 SOP 指示の基地群[SOP Designated Bases]

[上級]

航空/海軍[Air/Naval]フェイズの手順 1a 及び 1b のための指定された基地群[designated bases]とは、ベトナム及び中国の基地、そして打撃[Strike]、撃破[Destroyed]マーカーのある保持/基地ボックスのことである。

ベトナムに基地を置く非 SRV の連合軍航空ユニットは手順 1a 及び 1b で、航空基地[Airbase]/飛行場[Airfield](複数)を SRV 保持ボックスにある場合にのみ選択することができる。

13.7.2 副次損害と空中機動ポイント[Collateral Damage and Airmobile Points]

[上級]

空中機動ポイントは以下のように航空基地[Airbase]/飛行場[Airfield]へ副次損害を与えた場合、撃破できる:

SRV: ベトナム国内(作戦マップか保持ボックスのどちらか)

非 SRV の連合軍: ベトナム国内、タイ国内(航空ユニットがタイを基地としていた場合)

ベトナムに基地を置く非 SRV の連合軍航空ユニットは、被害を受けた航空基地/飛行場が SRV 保持ボックス内にある場合のみ、副次損害の対象として選択することができる。

13.8 滑走路の不足[Lack of Runways]

再編成[Reorganization]フェイズの保持ボックス内航空基地破壊効果確認[Airbase Destruction Effects]ステップで、作戦マップ上の各国の航空基地/飛行場の全て、及びその保持ボックス

で打撃[Strike2]、撃破[Destroyed]マーカーのどちらかを持つものの全てについて、各プレイヤーは発進待機[Ready]ボックスから着陸[Flown]ボックスに運用可能な航空ユニットの 2 分の 1(端数切り上げ)を移動させなければならない。

デザイン・ノート: いくつかの航空基地はベトナムの重要なマップ外の軍事インフラを表しています。理論上はゲーム中の一国の航空基地の全てを「撃破」できますが、我々はバックアップ拠点と主要航空基地の規模を縮小した運用で航空作戦は継続できるものと仮定しています。

滑走路を欠いた状態が基地ボックスに適用されている間は、航空/海軍[Air/Naval]フェイズの航空優勢[Air Superiority]ステップのサブ・ステップ「a」、「b」、「c」は適切な基地ボックスに関連しているため無視する。

再編成フェイズの保持ボックス航空基地破壊効果確認ステップで、保持ボックス内の全ての航空基地/飛行場に「打撃2」か「撃破」のいずれかのマーカーがつけられており、その国の基地ボックスに外国籍の航空ユニットが所在している場合、そのプレイヤーはそれら航空ユニットの 2 分の 1(端数切り上げ)を発進準備[Ready]ボックスから着陸[Flown]ボックスへ移動しなければならない。

13.9 S-300 SAM[S-300 SAMs]



PRC の SAM の射距離は、シリーズ・ルールの「国境線に基づく」防空システムの抽象化に起因する不正確さが生じている。これに対応するため、非連合側プレイヤーには 2 個の S-300 カウンターが作戦マップ上の PRC 保持ボックスに印刷されている。この両者は運用状態にあり(もちろん撃破されていなければ)、通常[Normal](24.1項)やローカル[Local](24.2項)ADF(両方式の ADF による探知および SAM のみ)、実施可能なら、作戦マップ上のどこへでも、打撃、戦闘支援、空輸、空挺/投降下[Paradrop]、空中機動のいずれの連合軍ミッションに対しても連合軍のミッションが敵国内であるかのように[in an enemy country]妨害することができる。

13.10 保持ボックスの防空と制圧[Holding Box Air Defenses & Suppression]

いくつかの保持ボックスには永続的な、減少することのない防空値[Air Defense Values]が印刷されている。

SOF フェイズ及び打撃フェイズ中に、あるプレイヤーは保持ボックスの ADF 値に対し襲撃[Raid]や打撃[Strikes]を行い、それを制圧できる。打撃については、通常通り全ての保持ボックスを目標とすることができる。すなわち ADF 値や施設へのそれである。保持ボックスの ADF 値への打撃を最初に行い、結果をこのターン中の一時的な減少として直ちに適用する。プレイヤーは一時的な減少を確認する方法について考案する必要がある。

14.0 戦域兵器[Theater Warfare Assets]

[26.0 上級]

デザイン・ノート: ミサイル攻撃は、それぞれが個別の目標へ向け、異なる飛行経路をプログラムされた、およそ10発のミサイルを表しています。これらのミサイルは非常に低い高度で飛行しており、地形追従機能により被探知や攻撃から高度に防護されています。



14.1 巡航ミサイル[Cruise Missiles]

合衆国と PRC はシナリオ開始時に巡航ミサイル・ポイントを付与されるか、または増援として同ポイントを得

る。巡航ミサイルを発射する攻撃方法は、射距離の制限がある(GSR14.1.3項)。

使用可能な場合、発進準備[Ready]ボックスにある H-6、B-52、B-1、B-2 の各ユニットはゲーム・ターンにつき、巡航ミサイルを 1 ポイント使用できる。そのユニットは直ちに基地ボックスの着陸[Flown]ボックス(PRC)か、リカバリー[Recovery]ボックス(合衆国)に移動させるが、要撃[Interception]や ADF の対象にはできない。

各合衆国および PRC CV/CVN BG、SAG、AMPH ユニットの入港していないなら、打撃[Strike]フェイズに1巡航ミサイル・ポイントで、1 回の巡航ミサイル打撃を行える。

上記に加え、巡航ミサイル・ポイントがあるなら、PRC は特定のユニットを必要とせずに陸上の巡航ミサイル・ポイントを発射できる。

14.1.2 敵基地攻撃(サイト・バスター)[Site-Busting]

PRC 巡航ミサイル・マーカーのみがサイト・バスターの目標となりえる。これは抗堪化目標[Hardened Target]である。

14.1.3 射距離の制限[Range Restrictions]

航空または海軍ユニットを使用しない限り、PRC は以下の場所の目標に対してのみ巡航ミサイル打撃を割り当てられる: 作戦マップ、SRV 保持ボックス、タイ基地ボックス、南シナ海およびスプラトリー諸島の海上ボックス。

フィリピンが非連合側で参戦した場合、グアム基地ボックスを含め PRC 巡航ミサイルの射距離が延伸される。

フィリピンが参戦した場合、ブラモス[BrahMos]巡航ミサイルは隣接する海上ボックスに向け発射される可能性がある。

航空ユニットを使用した場合、いずれかの海上ボックスや、その海上ボックスにある陸上/保持ボックス内のいずれかに、又はその航空ユニットの航続力で到達可能なエリアの隣接地に巡航ミサイル打撃を行える。

適当な海軍ユニット(GSR14.1項)を使用して巡航ミサイル打撃を行う場合、海軍ユニット自身、または隣接する海上ボックス、またはそれに隣接する陸上エリア/保持ボックスに行うことができる。

14.1.4 PRC の A2/AD(接近阻止・領域拒否)

[PRC A2/AD (Anti-Access/Area Denial)]

PRC プレイヤーは1巡航ミサイル・ポイントを消費して接近阻止・領域拒否のために射距離内(GSR14.1.3)に使用してもよい。

14.1.4.1 海上支配への影響[Affecting Sea Control]:

PRC プレイヤーは海上支配 DRM(海上および関連する近海ボックスの両者)に影響を与えるため、巡航ミサイル・ポイントを消費できる。特定の場所で適用される DRM については海上支配表[Sea Control Chart]を参照のこと。

14.1.4.1 海上移動への影響[Affecting Naval Movement]:

連合国プレイヤーは海軍ユニットを移動させたり海輸を行ったとき、PRC プレイヤーは巡航ミサイル・ポイントを 1 個消費できる。これには 2 つの効果がある。

(1) 移動の試みは「競合状態の海上移動[Contested Sea Movement]」として自動的に解決する。

(2) 連合国プレイヤーは「競合状態の海上移動[Contested Sea Movement]」の出目に+1DRM が追加で発生する。

連結ゲームをプレイしていない場合、非連合側プレイヤーは PRC の巡航ミサイル・ポイントを消費せずに台湾海峡[Taiwan Straits]でこの DRM を適用する。このプレイヤーは PRC 巡航ミサイル・ポイントを加えて消費することで、さらに+1DRM を与えることができる。

デザイン・ノート: この「フリー」射撃は、海峡の作戦指揮官が連合国の行動を阻止するため、「彼らの」手持ち分のミサイルを使用することをシミュレートしています。

14.1.5 フィリピンのブラモス巡航ミサイル中隊[BrahMos Cruise Missile Battery]



このカウンターはフィリピンが購入したブラモス[BrahMos]巡航ミサイルを表す。フィリピンが参戦した場合、その陣営は中隊カウンターをフィリピンに置き、フィリピン巡航ミサイル・ポイント・マーカーを2のところに置く。これは、連合国、非連合側のどちらであっても、PRC ができるのと同様に、相手プレイヤーに対し「競合状態の海上移動[Contested Sea Movement]」のサイ振りが発生させるために使用できる。

中隊は、打撃は SOF 襲撃で攻撃を受ける前に、電子的搜索や SOF 偵察で探知されている必要がある。

この中隊は抗堪化目標[Hardened Target]である。打撃2マーカーがついている場合は発射できない。撃破されるとゲームから除外する。

14.2 スカッド/弾道ミサイル[SCUDs/Ballistic Missiles]



[上級]

各上級シナリオでは、各陣営にスカッド[SCUD]/弾道ミサイルのポイントが割り当てられている。各陣営は打撃[Strike]フェイズごとに5弾道ミサイルまで使用できる。

14.2.1 敵基地攻撃(サイト・バスター) [Site-Busting]

各プレイヤーは相手陣営のミサイル・マーカーを適切な打撃の目標とすることができる。これは抗堪化目標と見なす。

14.2.2 射距離の制限[Range Restrictions]

弾道ミサイルは作戦マップ上の目標に対してのみ使用できる。

14.3 戦術核兵器[Tactical Nuclear Weapons]

[上級]

14.3.1 核兵器の導入[Nuclear Weapon Release]

「Next War: Vietnam」において、非連合側プレイヤーは開始時に核兵器を導入し、どの打撃フェイズでも核兵器を使用することができる。

合衆国が介入しているが離脱していない(GSR14.4 項)場合、以下の状況では連合国プレイヤーは自動的に核兵器の供与を受ける。

1. 非連合側プレイヤーが(GSR14.3.3.2項)の解決に成功した同じ打撃フェイズで、最初の核攻撃を行う。

2. 非連合側プレイヤーの最初の化学兵器使用をした直後の打撃フェイズで(GSR16.12 項)。

3. 自動勝利表[Automatic Victory table]の非連合側プレイヤーの最初のサイ振り直後の打撃フェイズで。

ひとたび連合国プレイヤーが核兵器を解放すると、どの打撃フェイズでも核兵器を使用できる。

14.3.2 核兵器ポイント [Nuclear Weapon Points]



両プレイヤーはシナリオで決定された数の核兵器ポイント(NWP)で開始する。これらのポイントは決して補充されない。

デザイン・ノート: 双方の核保有国は、個別の核弾頭を数千発とは言わないまでも数百個保有していると推定されますが、本ルールはこれらの兵器の多くが「戦略備蓄」として保存されることが前提としています。また、このルールは、両陣営が大規模な応酬を避け、当該兵器の使用を極力に控え目にしたいと考えることを前提としています。また、GSR14.3.8を鑑みると、どうせそんなに必要にはならないでしょう。

14.3.3 核攻撃[Nuclear Weapon Attacks]

14.3.3.1 核攻撃マーカーの配置[Placing a Nuclear Attack Marker]:

いずれかの打撃フェイズにおいて、他の全ての打撃より先に、各プレイヤー(交互に、非連合側プレイヤーが先)は核攻撃マーカーを配置できる。連合国プレイヤーが先行して核兵器使用を開始した場合、その打撃フェイズのみ、連合国プレイヤーが先に核攻撃マーカーを配置する。

各陣営は 1 ターン中に望む数だけ核攻撃マーカーを配置できる。各各攻撃マーカーを配置するごとに、そのプレイヤーの核兵器ポイントを1減らす。

1. 非連合側プレイヤーは(21.0項)探知された連合国ユニットや、ベトナムの連合国支配の施設/飛行場、保持ボックス、海上/近海ボックスの探知された海軍ユニットを含んだ、作戦マップ上の任意のヘクスに核攻撃マーカーを配置できる。日本保持ボックスに置かれたマーカーは、汎地球熱核兵器戦争[Global Thermonuclear War]のサイの目に-2DRM を与える(GSR14.3.8項)。

米国の介入レベルを4に増加させる(以前に離脱[Withdrawn](GSR14.4項)していたとしても、すなわち合衆国は再参戦する)が、連合国は離脱しない。


2. 友軍プレイヤーは探知(21.0 項)された非連合側ユニット、ベトナムの非連合側施設/飛行場、PRC、海上/近海ボックスの探知された各海軍ユニットを含んだ、作戦マップ上のどのヘクスへも核攻撃マーカーを配置できる。連合国プレイヤーはそのようなマーカーを市街[City]/大都市[Urban]ヘクスへ配置できない。このマーカーはPRC保持ボックス内の施設には置ける。これを行う場合、汎地球熱核兵器戦争のサイ振り(GSR 14.3.8 項)に追加の-2DRM が発生する。

3. [訳注:欠番]

4. いずれの陣営も核攻撃マーカーを戦略ディスプレイのどの島嶼エリアにも配置できる。

14.3.3.2 核攻撃の解決[Resolving a Nuclear Attack]:
全てのマーカーが目標となるヘクスに割り当てる。汎地球熱核兵器戦争[Global Thermonuclear War](GSR14.3.8)のためにサイ振りをし、それから核攻撃マーカーごとに1個サイ振りをして解決する:

- 0-8の場合、「完全に屈服[full yield]」となる。目標ヘクスまたは島嶼エリアの各敵ユニット、補給処[Supply Depot]、MSUは1ステップワロスする(1ステップのユニットは除去)。生存できたユニットは2打撃マーカーを受け取る。そのヘクスにある陣地[Fortifications]、施設、飛行場の全てが撃破[destroyed]される。全ての端ヘクスサイドも破壊される。攻撃を受けた海軍ユニットも撃破される。VP及び附帯被害は通常通りに処理する。
- 出目が9の場合、もう一度振る。偶数(0, 2, 4, 6, 7, 8)の場合、上記同様に「完全に屈服[full yield]」として扱う。奇数(1, 3, 5, 7, 9)の場合、攻撃の結果が「誤作動[malfunction]」となる。核攻撃マーカーを除去する。敵ユニットはステップワロスを受けない。施設/飛行場、橋梁に被害を与えない。

14.3.4 核攻撃マーカー[Nuclear Weapon Attack Markers]
 ひとたび解決に成功(「完全に屈服[full yield]」のこと)すると、核攻撃マーカーは決して除去されない。また、加えて以下の効果を持つ:

14.3.4.1 効率値ペナルティ[Efficiency Rating Penalty]:
ユニットのERはヘクスへの接近度合いにより以下のような影響を受ける。

14.3.4.1.1 爆心地[Ground Zero]:

核攻撃マーカーのあるヘクスの島嶼エリアの各非連合側、SRV ユニットの、そのヘクスに所在する間、効率値[Efficiency]を4点分減らす。その他のユニットは効率値[Efficiency]を3点分減らす。この影響は非島嶼エリアには適用しない。

14.3.4.1.2 放射性降下物[Fallout]:

核攻撃マーカーに隣接するヘクス又は核攻撃マーカーを含む陸上エリア[Land Area]に所在する場合、その陸上エリアのユニットは効率値[Efficiency]を2点分減らす。この効果は島嶼エリアには適用しない。

14.3.4.2 移動に関するペナルティ[Movement Penalty]:

クラスが歩兵[Leg]、軽歩兵[Light infantry]のユニットのみが地上移動でそのヘクスにのみ進入できるが、全移動力を消費する。クラスが自動車化、機械化のユニットはそのヘクスに進入するごとに+4MPを追加で消費する。これは島嶼エリアには適用しない。

14.3.4.3 補給線への影響[Supply Path Effects]:

補給を決定するために核攻撃マーカーを含むヘクスはそこに入って/通して、連絡線[Line of Communication](19.2項)をたどることはできない。核攻撃マーカーのあるヘクスにいるユニットは、そのヘクス外の補給源として機能しているヘクスまではたどることができる。これは島嶼エリアには適用しない。

14.3.4.4 海上/近海ボックス[At Sea/Inshore]:

海上近海ボックスに影響が残留することはない。ただし汎地球熱

核戦争[Global Thermonuclear War](GSR14.3.8項)の判定のため、そのマーカーは戦略ディスプレイに置いたままとなる。

14.3.5 核兵器関連施設[Nuclear Weapon Facilities]

核兵器関連施設が破壊されても、陣営が使用できる核兵器ポイント数には影響しない。破壊された施設は勝利ポイント[Victory Points]に数える。

14.3.6 副次損害による DRM[Collateral Damage DRM]

敵の航空基地、飛行場があるヘクスで核攻撃の解決が成功したら(GSR14.3.3.2項)、副次損害(27.7.4項)のサイ振りには-2DRMが発生する。

14.3.7 核攻撃による VP[Nuclear Weapon Attack VP]

両プレイヤーとも核攻撃(GSR14.3.3.3.2項)に成功したら、相手プレイヤーに3VPが与えてしまう。これは「このターンのVPs[VPs This Turn]」には加算せず、相手VPの総計に直接加算する。核攻撃マーカーを敵の大都市[Urban]、市街[City]ヘクスに配置した場合、相手プレイヤーに追加で10VP(合計で13VP)を計上する。さらに、核攻撃によって(除去した敵ユニット、施設、副次損害などの)由来のすべてのVPは、「このターンのVPs[VPs This Turn]」ではなく、直接VPの総計に計上する。

14.3.8 汎地球熱核戦争[Global Thermonuclear War]
(別名:着火剤ルール、別名:ゲームする気ある?、別名:ゲーム・オーバーなんだ、もうゲーム・オーバーなんだよ)[訳注:原意ママ]
全ての核攻撃マーカーを配置後、いずれかの(GSR14.3.3.2項)解決サイ振りを行う前にそのプレイヤーは1個サイ振りをする。どちらかのプレイヤーが化学兵器[Chemical Weapons](GSR16.12項)を使用していた場合、連合国のサイ振りには-2DRMを適用する。出目が現在マップ上にある(解決済み及び未解決の)核攻撃マーカーの合計数以下であった場合、そのゲームは汎地球規模の熱核戦争の勃発により直ちに終了する。

厳密には、マーカーを置いたプレイヤーの敗北となる。

デザイン・ノート: 貴君のようなグロニャール[Grognaards]はこのルールが過去のそれらと異なっていることを意識すべきだ…
(訳補:グロニャール。フランス語で「老兵」を意味する言葉。ボードゲームの世界では、戦争を題材にしたウォーゲームを好むプレイヤーのことを指す。(ウェブサイト「ボードゲーム英語辞典」より))

14.4 離脱チェック[Withdrawal Check]

PRCの核兵器使用で介入中の連合国の一部が離脱する可能性がある。

PRCプレイヤーがいずれかの核攻撃の解決に成功した第1打撃フェイズ[first Strike Phase](GSR14.3.3.2項)の終了時に、1個サイ振りをする。4以上の出目でCWとFR軍はこの紛争から離脱する。5以上の場合、合衆国軍はこの紛争から離脱する。離脱しない国はその介入レベルを向上させる。攻撃の影響を受けたユニットがある場合、同国の介入レベルは4になり、それ以外の場合には2増加する。

デザイン・ノート: 合衆国と欧州は全面的な核の応酬には関心がありません。少なくともベトナムのためには。しかしながら、もし各国が留まるのであれば、ベテランのプレイ・テスターのダン・スチューバー氏の言葉を借りれば、彼らは「倍返しで、中国を取り除こうとするだろう、と。」

ある国家が離脱した場合、同国の地上ユニット、航空ユニット、巡航

ミサイル・ポイント、補給処、SOF ミッション・マーカー、空中機動ポイントは(合衆国のみは)日本に移動するか、以下のルールに基づいてゲームから取り除き、今後は同国の増援が到来することはありません。

どのような場合も、同国は介入レベルがレベル0 — 不介入[No Intervention]に設定される。

例外: ゲーム開始時に介入レベル選択ルール(GSR17. 3. 2項)により相手プレイヤーに与えられた VP は全て保持される。

以下のルールでは、離脱する国家のユニットがそのターンの残りの間に何ができるかを概説する。

14.4.1 地上ユニット[Ground Units]

これらはいずれの攻撃もできないが防御は通常通り行える。

14.4.2 航空ユニット[Air Units]

各種の航空攻撃(23. 4. 1項)や巡航ミサイル攻撃(26. 0項)は行えない。戦闘支援ミッション(23. 5項)は行えるが、同一国籍の友軍地上ユニットの防御を支援する場合に限る。航空優勢[Air Superiority]ボックスにある場合、要撃(24.4 項)は行える。

14.4.3 戦闘ヘリ・ユニット[Attack Helicopters]

ヘリコプター襲撃[Helicopter Strike](23. 4. 2項)は行えない。戦闘支援ミッション(23. 5項)は行えるが、同一国籍の友軍地上ユニットの防御を支援する場合に限る。

14.4.4 海軍ユニット[Naval Units]

巡航ミサイル打撃や海上戦闘[Naval Surface Combat]は行えない。戦闘支援ミッションは行えるが、同一国籍の友軍地上ユニットの防御を支援する場合に限る。

14.4.5 ゲーム情報ディスプレイ[Game Information Display]

同国のマーカー類(SOF ミッション・マーカーを含み)は、ディスプレイ上に留まるが、使用はできない。

14.4.6 ユニットの処分[Disposition of Units]

離脱を開始したターンの勝利決定フェイズ[Victory Determination Phase]の終了時に、同国の全てのユニットをマップや保持ボックスから取り除く。合衆国のユニットは日本に配置される。

プレイ・ノート: 合衆国のユニットには再参戦の目があります(GSR14. 3. 3. 1 #1)。

15.0 国連決議と自動的勝利[UN Resolution & Automatic Victory]

15.1 国連決議[UN Resolutions]



PRC は常に決議に拒否権を行使できる。同国のプレイヤーが決議に拒否権を行使しないことを選択した場合、合衆国が介入したが離脱していないなら、連合国プレイヤーは決議に拒否権を行使できる(GSR14. 4)。

デザイン・ノート: おそらく厳密には正しくないかもしれないが、これは「平和的な」政治的言動を通じて、交戦を止めるための外交的努力をシミュレートしています。

15.1 自動的勝利[Automatic Victory]

サイ振りの資格をえるためには、自動的勝利(12. 2項)の条件を満たし、ハノイ[Hanoi]にある少なくとも1個のヘクスを支配していなければならない。非連合側プレイヤーが自動的勝利(12. 2項)のサイ振りを行う資格がある場合、連合国が支配しているハノイの大都市[Urban]ヘクス数は等しい正の数の DRM として適用する。例えば SRV が 3 ヘクスの全てを支配しているなら、すなわち DRM は+3である。

プレイ・ノート: 自動的勝利表[Automatic Victory Table]はプレイヤー支援カード[Player Aid Card]の上級ゲーム表[Advanced Game Tables]にあります。

16.0 オプション・ルール[Optional Rules]

16.1 合衆国海軍 F-35C [USN F-35Cs]

[上級。非連合側に+5~+15VP]



連合国プレイヤーは空母航空団(GSR13.4 項)ごとに F/A-18E 又は F/A-18F を 1 個、オプションの F-35C1 個に置き換えることができる(F-35C よりも CAW の数の方が多い)。非連合側プレイヤーは追加の航空機を得るごとに+5VP を得る。

16.1.1 合衆国海兵隊 F-35C [USMC F-35C]



「Next War: Vietnam」には合衆国海兵隊の F-35C が 1 個だけ存在する。この F-35 は海兵隊の F-35 と海軍の F-18 が同時に増援として到着するときのみ、VP 消費なしで上記の合衆国海軍 F/A-18E/F との交換のように交換できる。

16.2 連合国の戦闘支援制限の解除[Allied Combat Support Restrictions Lifted]

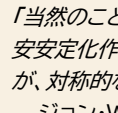
[上級。非連合側に+10VP]



連合国プレイヤーは戦闘支援の制限を取り除ける。戦闘時、戦闘支援ミッションを行う連合国航空ユニットは、その戦闘支援[Combat Support]値をフルに使うため、同国籍の地上ユニットを少なくとも 1 個含まなくてよい。(GSR13. 6項)

16.3 合衆国の即応性[US Readiness]

[上級。連合国に+12VP]



「当然のことながら、冷戦の終結とアフガニスタンでの10年にわたる治安安定化作戦は、同盟国の軍隊を対ゲリラ戦の遂行へと最適化したのが、対称的な国家間の高烈度紛争のために最適化したのではない。」
ジョン・W・ニコルソン「NATOの陸上部隊たち: 戦力と速度の要訣」
[John W. Nicholson, "NATO's Land Forces: Strength and Speed Matter"]

連合国プレイヤーは掃討戦を行う場合を除き、シナリオの間、合衆国地上ユニットの効率値[Efficiency Rating]を1つ低く取り扱う。

デザイン・ノート: これはNATO軍がCOIN(対反乱戦)に注力し、部隊の即応態勢維持の訓練を犠牲にしていることを示している。

16.4 追加の合衆国ワイルド・ウィーゼル[Additional US Wild Weasels]

[上級。非連合側に+5VP]

合衆国 F-22 及び F-35 ユニットの探知網[Detection]および SAM トラックに対する打撃時、「ワイルド・ウィーゼル[Wild

Weasel]」列を使用できる。

16.5 AH-1Zのワイルド・ウィーゼル[AH-1Z Wild Weasels]

[上級。非連合側に+3VP]

合衆国海兵隊 AH-1Z は、ARM(対輻射源ミサイル)を搭載できる。連合国プレイヤーはこのオプションで、作戦マップ上またはトンキン湾の近海ボックス[Gulf of Tonkin Inshore Box]に所在するなら、AH-1Z が「ワイルド・ウィーゼル[Wild Weasels]」列を使用して探知網[Detection]および SAM トラックに対する打撃ミッションを行うことを認める。

16.6 F-22 航空ユニットの補充[F-22 Air Unit Replacement]

[上級。非連合側に+10VP]

GSR8. 6に記載のユニット種別に加えて、合衆国プレイヤーはF-22 航空ユニットに補充ができる。F-22 に補充するステップにつき2ポイントに代わって、1ステップにつき 3 ポイントの補充ポイント[Supply Point]を要する。

16.7 PRCの空軍力[PRC Air Power]

16.7.1 PRC 空母飛行隊[PRC Carrier Air Units]

[上級。連合国に+3VP]



PRC は現在合衆国のような空母運用を行っており、各種試験や訓練用途に使用しており、各種航空ユニットの基地としての役割を果たせていない。このオプションを使用することで、PRC プレイヤーは美化された SAG ではなく、「完全に」機能する空母の保有をシミュレートすることが許される。このオプションを使用すると、PRC プレイヤーはオプションの J-15 航空ユニットを各 CV に 1 個ずつ配置できる。

16.7.2 PRC ステルス航空ユニット[PRC Stealth Air Units]

[上級。連合国に+10VP]



PRC J-31 の就役日はまだはっきりとは判明していない。PRC プレイヤーはこのオプションを選択することで 2 個の J-31 航空ユニットを参戦させられる。1 個だけ初期配置してプレイし始め、余った方は増援としてランダムに抽選され、その他の PRC 航空ユニットと共に配置される。

上記ユニットの値は実際のカウンターと異なる。

16.8 国連の委任[UN Mandate]

[上級。非連合側に+10VP]

連合国プレイヤーは国連決議[UN Resolution]が可決された瞬間にこのオプションの使用を宣言できる。非連合側プレイヤーは国連決議に拒否権[Vote](28.1項)を行使したり、停戦を拒絶[Refuses to Obey a Ceasefire](28.2項)したりするたびに、合衆国、CW、FRの介入レベルが1つ上昇する。非連合側プレイヤーは、このオプションが使用されるたび VP を獲得する。

16.9 有志連合[Coalition of the Willing]

以下のオプション・ルールが採用されていない場合、CWやFRは、介入レベル0でゲームを始める。



16.9.1 英連邦の介入[Commonwealth Intervenes]

[標準。非連合側に+14VP/上級：可変]

連合国プレイヤーは英連邦の介入を選択できる。英連邦ユニットは連合国主増援表[Master Allied Reinforcement Chart]に則り到着する。

標準ゲームでは、英連邦(UK、CA、AU)のユニットが全て使用可能で、連合国プレイヤーは毎ターン6航空ポイントを追加で獲得する。

上級ゲームでは、連合国プレイヤーは以下から介入レベルと VP コストを選択する：

レベル 1 = +4/+8VP を非連合側に

レベル 2 = +10/+20VP を非連合側に

レベル 3 = +16/+32VP を非連合側に

レベル 4 = +20/+40VP を非連合側に

合衆国がレベル2以上で介入している場合は左側の VP コストを使用し、それ以外の場合は右側の VP コストを使用する。

16.9.2 フランスの介入[France Intervenes]

[標準。非連合側に+10VP/上級：可変]



連合国プレイヤーはフランスの介入を選択できる。フランス・ユニットは連合国主増援表[Master Allied Reinforcement Chart]に則り到着する。

標準ゲームでは、全てのフランス・ユニットが使用可能で、毎ターン2航空ポイントを追加で連合国プレイヤーは受け取る。

上級ゲームでは、連合国プレイヤーは以下から介入レベルと VP コストを選択する。

レベル 1 = +2/+4VP を非連合側に

レベル 2 = +6/+12VP を非連合側に

レベル 3 = +12/+24VP を非連合側に

レベル 4 = +16/+32VP を非連合側に

合衆国がレベル2以上で介入している場合は左側の VP コストを使用し、それ以外の場合は右側の VP コストを使用する。

16.9.3 国連の委任の効果[UN Mandate Effect]

国連の委任(GSR16.8項)を使用している場合、非連合側プレイヤーが初めて国連決議に拒否権を行使するか、停戦に従わない場合、非連合側 VP 総計から CW や FR の両方の介入の VP コストの半分の量を減じる。

16.10 奇襲によるシナリオの開始[Coup de Main Scenario Start]

[標準/上級：可変]

標準ゲーム・キャンペーン・シナリオ及び全ての上級ゲーム・シナリオの代わりとなる開始方法として、非連合側プレイヤーは、このオプションを使用して、スプラトリー諸島がパラセル諸島のあるいは両方を支配した状態でゲームを始めることができる。

[訳注：仏:Coup de Main、英: Surprise]

選択した各島嶼エリアに非連合側支配マーカー[non-Allied Control marker]を置いた上に、少なくとも2個のユニットを置く。これらのユニットはPRC海軍陸戦隊[Marine]またはPRC歩兵タイプの空挺[Leg Airborne]ユニットのどちらかでなければならない。上級ゲームでは、PRC空挺HQを隷下のどのユニットとも一緒に配置でき、要求されるユニットの1個とは数えない。

連合国はパラセル諸島につき10VP、スプラトリー諸島につき20VPを受け取る。どちらかを選択した場合、VPコストなしで合衆国

の介入レベルを無条件に 1 個増加させる。

上級ゲームでは、合衆国の介入レベル上昇後、フィリピン、マレーシア、インドネシア、場合によってはタイの介入をチェックする(GSR17.4.2/3)。

16.11 発進準備からの掩護機[Ready Escorts]

[上級: +0VP]

両プレイヤーが合意するなら、掩護機[Escorts]と防御側制圧[Defense Suppression]は発進準備[Ready]ボックスから飛行させられる。つまり、航空優勢[Air Superiority]ボックス内にいる必要はありません。

デザイン・ノート: 任意ではありますが、プレイヤー諸子はこのルールを利用して合衆国軍航空機を十全に運用することを強く推奨します。

16.12 化学兵器[Chemical Weapons]

[標準/上級: 可変]



PRC と SRV は化学兵器を使用できる。HQ は攻撃の支援のため化学兵器マーカーを 1 個置く。マーカーを使用するごとに相手プレイヤーは 5VP を得る。獲得した VP は「このターンの VP[VP This Turn]」には加算せず、直接 VP に総計に加算する。

各陣営の CW ポイントを決するため、PRC は 2 個サイ振り、SRV は 1 個サイ振りをする。

デザイン・ノート: どちらの陣営も化学兵器プログラムの存在は知られていません。中国のプログラムは国際的な査察の元で解体され、検証されています。ですが、私はどう見るか？彼らは保有していると思う。

16.13 合衆国海兵隊 F-35B の AMPH の基地運用[USMC F-35B AMPH Basing]

[上級: +0VP]



連合国プレイヤーのオプションとして、1 個の合衆国海兵隊 F-35B は合衆国海軍 AMPH を基地として運用することができる。合衆国海兵隊 F-35B は CV BG とは別枠で運用されていることを記憶してほしい。

アップデートされた空母 /AMPH 基地[Carrier/AMPH Basing]ボックスを使用しないゲーム・プレイでは、プレイヤーは航空ユニットの即応態勢を以下のように明示する:

発進準備[Ready] - AMPH の上に置くことにより。

着陸[Flown] - AMPH の下に置くことにより。

任務中断[Abort] - AMPH の下に置き、180°回転させることにより。

プレイ・ノート: カウンターをよく見てほしい。合衆国海兵隊のF-35シリーズの1個はC型です。(GSR16.1.1項)

16.14 外交[Diplomacy]

[上級: 可変]

両プレイヤーが合意するなら、南シナ海戦争[South China Sea War](17.4.2項)への参戦を決定するため、両プレイヤーはサイ振りに影響を与えるために自分の VP からいくらかを支払うかを秘密裏に決定する。プレイヤーは手持ち VP より多くの VP を支払い、マイナス VP となることもできる。3VP(非連合側)または2VP(連合側)を割り当てるごとに、+/-1DRM をサイ振りに適用する。

16.15 難民(国内難民)[Refugees(Internally Displaced Persons)]

[標準/上級: +0VP]



両プレイヤーが合意するならプレイできる。この影響を採用した場合、作戦マップ上の道路網[road net]は戦闘地域から逃げる人々で渋滞を起こす。影響は以下の通り:

GT	侵略側[Invader]	防衛側[Defender]
1&2	道路以外の移動ポイント消費は 1 と 1/2(切り上げ)。 主要道路 (Primary Roads) は 2 級道路 (Secondary Roads) として扱う。 高速道路 (Highway) は主要道路 (Primary Roads) として扱う。	道路以外の移動ポイント消費は 2 倍となる。 主要道路 (Primary Roads) は 1 と 1/2MP 高速道路 (Highway) は主要道路 (Primary Roads) として扱う。
3&4	全ての移動消費は通常通り	道路以外の移動ポイント消費は 1 と 1/2(切り上げ)。 主要道路 (Primary Roads) は 2 級道路 (Secondary Roads) として扱う。 高速道路 (Highway) は主要道路 (Primary Roads) として扱う。
5	全ての移動消費は通常通り	全ての移動消費は通常通り

荒天[Storm]ターンのコストは 2 倍となる。「侵略側」とは、イニシアティブを持ってシナリオを開始した側と定義する。

16.16 連合国の港湾 LOC[Allied Port LOC]

[上級: +0VP]

SRV(GSR11.3項)の港湾は、競合状態[Contested]か友軍支配下の近海ボックスのどちらかを通した上で、インド洋[Indian Ocean]保持ボックス、合衆国[U.S.]保持ボックス、フィリピン[Philippines](ただし連合国陣営として参戦している場合)、日本のいずれかへ、あるいは高速道路または主要道路の両方を使った、4023から4423の間のマップ外へ延びる長さ無制限の LOC を経由して、LOC をたどればならない。この場合、当該港湾は合衆国の MSU、補給処[Supply Depots]、非 SRV の連合国ユニット及び HQ に対しての補給源として機能する。

16.17 荒天ターン [Storm Turns]

[標準/上級: +0VP]



直前から連続する荒天ターンごとに、天候サイ振りを -1 に修正する。例えば、前ターンが荒天の場合、DRM が -1 になる。荒天ターンが 2 回連続した場合、DRM は -2 となる。荒天ターン、晴天ターン、荒天ターンとなった場合の DRM は -1 となる。

16.18 合衆国爆撃機の追加[Additional US Bombers]

[上級: 非連合側に +14VP]

連合国プレイヤーはカウンター・ミックスに含まれる B-1B と B-2A をシナリオに加えることを選択できる。その際は、その航空ユニット種別の通常のセットアップのルールにのっとること。

17.0 シナリオ[Scenarios]

シナリオは 2 種類ある。標準と上級である。標準シナリオは一般的にマップの一部のみで小さな行動を検証して、使用するルールも少なく、そして短くなっているが、マップ全体を使用するフル・ゲーム・シナリオもある。これらのシナリオは、標準ゲーム・ルールのみでプレイすることを目的としている。上級シナリオはマップ全体を使

用し、全ユニットを使う(可能性)があるため、プレイには時間を要する。

指定がない場合、各シナリオのゲームの長さは16ターン(約8週間)となる。

「シナリオ開発とは、将来の紛争の非現実的な対立状況における傾向について、簡潔で説得力のあるストーリーを生み出す技術的で疑似科学的なプロセスである。」

アレック・バーカー「シナリオとの闘い」戦略図演に関するCASLの講義 [Alec Barker, “Fight the Scenario”, CASL Lectures on Strategic Gaming] (訳注: CASLとは、合衆国防大学[US NDU]の研究所である応用戦略学習センター[Center for Applied Strategic Learning]のこと。つまりプロの研究者)

17.1 標準シナリオ[Standard Scenarios]

標準シナリオはシナリオ特別ルール[Scenario Special Rules](SSR)に明記されている場合を除き、標準ルールを使用してプレイする。



17.1.1 デジャ・フー[Déjà Phu]

誰がそうしたのかは知らないが、PRCはディエン・ビエン・フー[Dien Bien Phu]に空挺降下することを決めた。おそらく彼らがフランス人より優れていることを世界に示すためだろう。単純に迷子なのかもしれない。ともかく理由が何であれ彼らは今塹壕にこもり全正面からの攻撃に直面している。

このシナリオは、ディエン・ビエン・フーの包囲戦を再現した、純粋な(もちろん、仮想戦ゲームの)仮想シナリオです。ただ今回ベトナム人に囲まれて命がけで戦うのは中国人です。

本シナリオは、新プレイヤーに戦闘システムの機能を教授するためだけに存在しており、正直なところ、私としては奇妙な歴史改変フィクション「ノスタルジア[nostalgia]」にふけるために存在しています。

ゲームの長さ: 2ターン

プレイの範囲: ディエン・ビエン・フー[Dien Bien Phu]とその周辺3ヘクス。

例外: ヘリ・ユニットはマップ上の任意の航空基地[Airbase]/飛行場[Airfield]にから運用できる。

セットアップを先行する側: PRCプレイヤーが先にセットアップする。



連合国シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: なし

ASW レベル: N/A

補充ポイント[Replacement Points]: GT1に2

セットアップ:

SRV
ユニットと配置
308/I 機械化歩兵[Mech Inf]、1個海軍歩兵[Marines]、第III 軍団[Corps]の全ユニット(4ユニット)をディエン・ビエン・フー[Dien Bien Phu]に隣接するいずれかのヘクスで、Mi-24×1 個をベトナムのどこかに置く。

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT1	395/3MR を1721 か1921 のどちらかに、VN-B 海軍歩兵[Marines]をディエン・ビエン・フー[Dien Bien Phu]に隣接するいずれかのヘクスに



非連合側シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: なし

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: N/A

補充ポイント[Replacement Points]: なし

セットアップ:

PRC
ユニットと配置
127 と128/Abn をディエン・ビエン・フー[Dien Bien Phu]に置く。

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT1	リアクション移動セグメント[Reaction Movement Segment]: 130/Abn を投降下[Paradrop]経由で(SSR 6)。

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: GT1 とGT2は連合国プレイヤーがイニシアティブを持つ。シナリオは連合国イニシアティブ戦闘セグメント[Allied Initiative Combat Segment]から始まる。
2. イニシアティブ VP[Initiative VPs]: N/A
3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]: N/A
4. 奇襲効果[Surprise]: なし
5. 天候[Weather]: このシナリオは晴天[Clear]である。オプションとして、GT1 は晴天、GT2 はサイ振りにできる。
6. 航空ポイント(航空優勢については下記【】内参照)[Air Points (Air Superiority is in [])]:

GT	非連合側	連合国
1	3【競合状態[Contested]】	3
2	3【競合状態[Contested]】	3

7. 航空ポイントの損失[Air Point Loss]: ADF から失われた航空ポイントは永久損害として管理しない。

8. 塹壕[Dug-In]: ディエン・ビエン・フー[Dien Bien Phu]ヘクスを陣地[Fortification]として扱う。非連合側プレイヤーは通常通り撤退を無視できるが、退却する先がないため、退却に失敗し

た場合はステップロスを被らなければならない。

9. PRC の増援[PRC Reinforcements]: このシナリオでは、通常のルールの例外として、投降下[Paradrop]はディエン・ビエン・フーのジャングル[Jungle]地形に入れる。投降下[Paradrop]表[投降下[Paradrop] table]のサイ振り時、森林荒地[Rough Woods]の欄の+1DRMを使用します。

勝利条件[Victory Conditions]:

このシナリオでは VP チャートを使用しない。その代わりに GT2 終了時にディエン・ビエン・フーを支配した側が勝利する。

17.1.2 第3次インドシナ戦争、再び[Third Indochina War, Redux]

このシナリオは、1979年に PRC が使用したのと同じ経路を通り東北部からハノイへ突進する侵攻ルートのカバーしている。

ゲームの長さ: 4ターン

プレイの範囲: 27xx列の南東

例外: ヘリ・ユニットはマップ上の任意の航空基地[Airbase]/飛行場[Airfield]にから運用できる。

セットアップを先行する側: 連合国プレイヤーが先行。



連合国シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 1空中機動[Air Mobile]ポイント、2個の哨所[combat outpost]

ASW レベル: 1

補充ポイント[Replacement Points]: GT1~2 はターンにつき1、GT3 は2

セットアップ:

SRV
ユニットと配置
1 x Mi-24 をベトナム国内のいずれかの航空基地[Airbase]/飛行場[Airfield]に、全てのベトナム海軍歩兵ユニット(3 ユニット)をいずれかの SRV 港湾ヘクスにセットアップ。ハノイ師団[Hanoi Division]をハノイのいずれかのヘクスに。
全ての第 I 軍団[Corps](4ユニット) — ハノイの 5 ヘクス以内か、ハイフォン[Haiphong]の 2 ヘクス以内に。
全ての第 II 軍団[Corps](4 ユニット) — 1軍区[MR]内に
全ての第 1 軍区[MR] & 第 3 軍区[MR] の非 PSDF ユニット (2ユニット & 4ユニット)non-PSDF units [2 units & 4 units] — 各軍区内のどこかに。

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT1+	PSDF カウンターを 3 個引き配置する(GSR3.2 項)
GT2	全ての第 III 軍団[Corps](4 ユニット)(南西端からいずれかの道路ヘクスに進入する)
GT3	全ての第 IV 軍団[Corps](4ユニット)(南西端からいずれかの道路ヘクスへ進入する)



非連合側シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 4空中機動ポイント

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: 2

補充ポイント[Replacement Points]: GT2 からターンごとに4

セットアップ:

PRC
ユニットと配置
2 x AMPH、1 x SAG、1 x CVBG を PRC 保持ボックスに。
全ての 83 集団軍[GA](8 ユニット) — PRC 国境[border]上か南東、34xxの南東、41xxの南西。
全ての第 74 集団軍[GA](8 ユニット) — PRC 国境[border]上か南東、41xxの南東。
第 1 及び 2 海軍陸戦隊[Marine] 及び 全ての空挺(6 ユニット) — PRC 保持ボックス。
戦闘ヘリ[Attack Helicopters]をいずれかの飛行場、航空基地、PRC 保持ボックスにセットアップする。
全てのユニットを高速道路、主要道路、平地[Flat]地形ヘクスの作戦マップ上に必ずセットアップする。

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT1	全ての 81GA(8 ユニット)(3100 又は 3900)
GT3	1 x CVBG

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: 非連合側プレイヤーは GT1~3 にイニシアティブを持つ。GT4 から競合状態。
2. イニシアティブ VP[Initiative VPs]: N/A
3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]: N/A
4. 奇襲効果[Surprise]: GT1 の非連合側の全ての攻撃は右1コラムシフトのボーナスを受ける。
5. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーは GT1 の季節と天候を選択する。その後は通常通りサイ振りで決定する。
6. 航空ポイント: 通常通り航空ポイントをサイ振りする。
7. 航空ポイントの損失[Air Point Loss]: Track の航空ポイントの損失は通常通り。
8. ゲーム開始前の移動[Pre-Game Movement]: 非連合側のセットアップ後で GT1 の開始前に、連合国プレイヤーは第 I 軍団[Corps]および第 II 軍団[Corps]の各陸上ユニットの移動力の半分(切り上げ)まで移動させることができる。移動させたユニットは橋の架橋/破壊、空中機動、空輸、空挺移動はできない。ユニットは敵国内に侵入できない。ZOC は国境を越えて影響しない。最小限の移動(8. 5. 1項)は認められている。

勝利条件[Victory Conditions]:

このシナリオでは VP 表は使用しない。その代わりに、ゲーム終了時にハノイの大都市[Urban]ヘクスをより多く支配した側が勝利する。



17.1.3 いくぞ、東へ！[Eastward, Ho!]

このシナリオは、ハノイへ突進する北西部からの侵攻ルートのカバーしている。

ゲームの長さ：4ターン

プレイの範囲：38xxから北西

例外：ヘリ・ユニットはマップ上の任意の航空基地[Airbase]/飛行場[Airfield]にから運用できる。

セットアップを先行する側： 連合国プレイヤーが先行セットアップ



連合国シナリオの細部：

割り当て[Allocations]： 1空中機動[Air Mobile]ポイント、1個哨所[combat outpost]

ASW レベル： 1

補充ポイント[Replacement Points]： GT1～2はターンにつき1、GT3 は2

セットアップ：

SRV
ユニットと配置
1 x Mi-24 をベトナム内のいずれかの航空基地/飛行場。全てのベトナム海軍歩兵ユニット(3 ユニット)を SRV 港湾ヘクスにセットアップ。
全ての第 I 軍団[Corps](4ユニット) — ハノイの5ヘクス以内、ハイフオンの2ヘクス以内。
全ての第 2 軍区[MR] & 3 軍区の非 PSDF(3ユニット& 4 ユニット) — 各軍区内のどこかに。

増援スケジュール：

ターン	ユニット
GT1+	PSDF カウンターを 3 個引き配置する(GSR3.2 項)
GT2	全ての第 III 軍団[Corps](4 ユニット)(南西端からいずれかの道路ヘクスに進入する)
GT3	全ての第 IV 軍団[Corps](4ユニット)(南西端からいずれかの道路ヘクスへ進入する)



非連合側シナリオの細部：

割り当て[Allocations]： 4空中機動ポイント

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]： 2

補充ポイント[Replacement Points]： GT2 からターンにつき4

セットアップ：

PRC
ユニットと配置
全ての 75 集団軍[GA](8ユニット) — PRC 国境[border]上、その北、北西、加えて 22xx の北西。
全ての空挺[Airborne](6 ユニット) — PRC 保持ボックス 戦闘ヘリ[Attack Helicopters]をいずれかの飛行場、航空基地、PRC 保持ボックスにセットアップする。
32/75GA を除き、作戦マップ上にセットアップされる全てのユニットは、高速道路、主要道路、平地[Flat]地形ヘクスにセットアップされなければならない。

増援スケジュール：

ターン	ユニット
GT2	全ての 71GA(8ユニット) (1009)

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]：

1. イニシアティブ[Initiative]：非連合側プレイヤーは GT1 と GT2 はイニシアティブを持つ。
2. イニシアティブ VP[Initiative VPs]： N/A
3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]： N/A
4. 奇襲効果[Surprise]： 非連合側プレイヤーの GT1 の攻撃は全て右に 1 コラムシフトのボーナスを受ける。
5. 天候[Weather]： 非連合側プレイヤーは GT1 の季節と天候を選択する。その後は通常通りサイ振りで決定する。
6. 航空ポイント[Air Points] 通常通り航空ポイントをサイ振りする。
7. 航空ポイントの損失[Air Point Loss]： Track の航空ポイントの損失は通常通り。

勝利条件[Victory Conditions]：

このシナリオでは VP 表は使用しない。その代わりに、ゲーム終了時にハノイの大都市[Urban]ヘクスをより多く支配した側が勝利する。



17.1.4 ハノイの前門[The Gates of Hanoi]

中華人民共和国・ベトナム社会主義共和国の間の緊張は沸点に達している。陸と海の両面での挑発をうけ、PRC は南方の隣人を膺懲するときが来たのだと判断した。ハノイを急襲し親中政権を樹立できれば、東南アジアの覇権を確立できるが、その失敗は決して許されない。ベトナム・合衆国間の関係改善の見通しから中国はこの地域から永久に締め出される恐れがある。

たとえ外国の支援を得られなくても、ベトナム人民軍[People's Army of Vietnam]を容易には打倒できないだろう。1975年にベトナム統一のための長い闘争に勝利をおさめ、1979年には中国の三正面からの侵略もひとたびは撃退しており、PAVN はそれ以前にも、より強大な敵を勝利している。そして、中国が電撃的侵攻を企図した軍備の近代化をすすめる一方、ベトナムは依然として「人民戦争論[people's war]」に固執している。500 万人の予備役を動員し塹壕を掘る時間が与えられれば PAVN はどんな侵略者も粉碎できると豪語している。

ゲームの長さ： 16ターン。これは標準ゲームのキャンペーン・ゲームである。

プレイの範囲： 作戦マップおよび戦略ディスプレイの両方を使用

セットアップを先行する側： 連合国プレイヤーの先行



連合国シナリオの細部：

割り当て[Allocations]： 1空中機動ポイント、3個哨所

ASWレベル： 1

補充ポイント[Replacement Points]：

SRV: GT1-2 はターンにつき1、GT3-4 はターンにつき2、GT5 以後はターンにつき3

US: GT4-7 はターンにつき1、GT8 以後はターンにつき2

CW: GT5 以後はターンにつき1

セットアップ：

SRV
ユニットと配置
1 x Mi-24 をベトナム内のいずれかの航空基地/飛行場へ 全てのベトナム海軍歩兵ユニット(3ユニット)を SRV 港湾ヘクスにセットアップ
ハノイ師団[Hanoi Division]をハノイのいずれかヘクスに。 全ての第 I 軍団[Corps](4ユニット) — ハノイの5ヘクス以内 か、ハーフオンの2ヘクス以内。
全ての第 II 軍団[Corps](4ユニット) — 1 軍区[MR]に。 全ての第 1 軍区[MR]、第2軍区、第3軍区の非 PSDF ユニ ット(3ユニット、4 ユニ ット、4 ユニ ット) — 各軍区内のどこかに。

増援スケジュール：

ターン	ユニット
GT1+	PSDF カウンターを 3 個引き配置する(GSR3.2 項)
GT2	全ての第 III 軍団[Corps](4 ユニ ット)(南西端から いずれかの道路ヘクスに進入する)
GT3	全ての第 IV 軍団[Corps](4ユニット)(南西端から いずれかの道路ヘクスへ進入する)

国際勢力のセットアップ及び介入・増援スケジュール：

セットアップ：

合衆国
ユニットと配置
合衆国海軍[USN] - 1 x CVN BG、1 x AMPH(GSR8.3 項)
合衆国陸軍[USA] - 全ての第 82 空挺師団[Abn Div](4 ユ ニ ット)(GSR8.2.1 項)
合衆国海兵隊[USMC] - 1/4、1/3、2/3、3/3、3-LAR、1 x AH-1Z (GSR8.3 項)
ASWレベル +2

英連邦[Commonwealth] (GSR16.9.1 項)
ユニットと配置
全ての第 1 オーストラリア師団[1st Australian Div](3ユニ ッ ト)、2個グルカ[Gurkha] (GSR8.2.1 項)

増援スケジュール：

連合国は介入した時点(上記参照)の各国家の増援 ID A~D を受
けとっている。

ターン	増援 ID	ターン	増援 ID
GT1	E	GT9	N、O
GT2	F、I	GT10	P、Q
GT4	G	GT11	R
GT5	H	GT12	S、T

GT6	J	GT13	U
GT7	K、L	GT14	V
GT8	M		



非連合側シナリオの細部：

割り当て[Allocations]： 4空中機動ポイント

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]： 2

補充ポイント[Replacement Points]： GT2 以後ターンにつ
き4

セットアップ：

PRC
ユニットと配置
2 x AMPH、1 x SAG、1 x CVBG を PRC 保持ボックスに。 全ての第 83GA(8 ユニ ット) — PRC 国境[border]上か南 東、34xxの南東、41xxの南西。
全ての第 74 集団軍[GA](8 ユニ ット) — PRC 国境[border] 上か南東、41xxの南東。
全ての第 75 集団軍[GA](8ユニット) — PRC 国境[border] 上、その北、北西、加えて 22xxの北西。
戦闘ヘリ[Attack Helicopters]をいずれかの飛行場、航空基 地、PRC 保持ボックスにセットアップする。
第 1 及び 2 海軍陸戦隊[Marine] 及び 全ての空挺(6 ユニ ット) — PRC 保持ボックス。
第 32/75 集団軍[GA]を除き、作戦マップ上にセットアップされ る全てのユニットは、高速道路、主要道路、平地[Flat]地形ヘクス にセットアップされなければならない。ユニットはオーバー・スタッ クしてセットアップできるが、ヘクスにつき非 HQ/Arty ユニ ットは3を超えてはならず、GT1 のイニシアティブ移動セグメント [Initiative Movement Segment]の終了まではオーバー・ スタックとは見なさない。



増援スケジュール：

ターン	ユニット
GT2	全ての 81GA(8 ユニ ット)(4000 又は 3801)
GT3	全ての 71GA(8 ユニ ット)(2100、1007、1009) +2空輸、1x CVBG

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]：

1. イニシアティブ[Initiative]： 非連合側プレイヤーは GT1~2
にイニシアティブを持つ。

2. イニシアティブ VP[Initiative VPs]： N/A

3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]： N/A

4. 奇襲効果[Surprise]： 非連合側プレイヤーの GT1 の攻撃は
全て右に 1 コラムシフトのボーナスを受ける。

5. 天候[Weather]： 非連合側プレイヤーは GT1 の季節と天候
を選択する。その後は通常通りサイ振りによって決定する。

6. 航空ポイント[Air Points] 通常通り航空ポイントをサイ振り
する。

7. 航空ポイントの損失[Air Point Loss]： Track の航空ポイン
トの損失は通常通り。

8. ゲーム開始前の移動[Pre-Game Movement]： 非連合側
のセットアップ後で、GT1 の開始前に連合国プレイヤーは第 I 軍団
と第 II 軍団を移動力の半分(切り上げ)でそれぞれ移動させること

ができる。移動するユニットは橋梁の建設[build]/破壊[destroy]はできないが、空中機動/空輸/空挺移動はできる。ZOC は国境を越えて影響を与えない。最小限の移動[Minimum moves](8.5.1 項)は許される。

勝利段階[Victory Levels]:

圧倒的[Overwhelming]	65以上
決定的[Decisive]	50～64
実質的[Substantive]	35～49
ぎりぎり[Marginal]	20～34
引き分け[Draw]	0～19

GT16の終了時まで自動的勝利を勝ち取れなかった場合、ゲームは終了となり、勝利段階表に基づき最終的な VP 差により勝者を決する。またプレイヤー諸子は両者の合意で明確な勝者が決まるまでプレイもできる。

17.2 上級シナリオ[Advanced Scenarios]

上級シナリオは、上級ルールを使用しプレイする。上級ゲーム・シナリオをセットアップするため、プレイヤーは以下の手順を順次行う:

- シナリオの選択
- 合衆国の介入レベルの決定(GSR17. 2. 1項)
- タイの国内情勢の決定(GSR17. 4. 3項)
- オプション・ルールの使用についての合意(GSR16.0 項)と VP 総計値への VP の加算による調整。
- リストの指示に基づく全ての使用ユニットのセットアップ、連合国が先行。
- 各ゲーム開始前のシナリオ特別ルールの参照。
- 天候フェイズからプレイを始める。

17.2.1 介入レベルの決定[Intervention Level Determination]

次のルールにより合衆国の介入レベルを決定し、VP の授受でプレイ・バランスを調整する。

17.2.1.1 介入レベルの設定[Intervention Level Selection]:

上級シナリオ開始前に、連合国プレイヤーは合衆国の介入レベルを選択する。

17.2.1.2 介入レベルでの VP 授受[Intervention Level VP Awards]:

合衆国の介入レベルを決めた後、連合国プレイヤーは自身の選択を明示する。

- レベル 0 = +0VP を非連合側へ (UN +3)
 レベル 1 = +8VP を非連合側へ (UN +2)
 レベル 2 = +28VP を非連合側へ (UN +1)
 レベル 3 = +34VP を非連合側へ (UN +1)
 レベル 4 = +44VP を非連合側へ (UN +0)

PRC はシナリオ開始前に上記 VP を直接 VP 合計に加算する。GT 1の「このターンの VP[VP This Turn]」にはカウントしない。

17.2.1.3 介入レベルによる UN の修整[Intervention Level UN Mod]:

介入レベルを明示したら、プレイヤーはカッコ内の国連決議 DRM を見る。この DRM は毎ターンの国連決議サイ振りに適用する。

17.3 介入レベル[Intervention Levels]

介入の各種レベルは各国の政治姿勢と驚愕度合い(シナリオによる)により決定され、紛争へのリスクをいとわない兵力の差に応じ

たものである。各レベルは、それ自身の内容に下位レベルの内容を加えたもので構成される。介入レベルは国家により異なる。例えば、合衆国がレベル2で介入し CW がレベル3で介入する場合、CW にはレベル3の合衆国当該部分を除いた内容が適用される。

17.3.1 レベル0 – 不介入[Level 0 – No Intervention]:

当該国は紛争に何ら関与しない。

17.3.2 レベル1 – 補給、作戦情報、特殊作戦部隊(SOF)を提供[Supplies, Intel, Special Operations Forces]:

特段の記載がない限り、当該国は 1 ターンに 1 補給ポイントを提供する。その補給ポイントは SRV または合衆国に割り当て可能。これは連合国主増援表[Master Allied Reinforcement Chart]から到着した補給ポイントに加算して各補給ポイントを得る。さらに、陣営は介入国の電子的探知[Electronic Detection]の試み(GSR12.1 項)を使用できる。介入国の SOF マーカーを増援として使用できる。

17.3.3 レベル2 – 海・空軍力の提供[Naval & Air]:

海軍と一部の航空ユニットが使用可能。合衆国海軍[USN]・CW・フランス[FR]海軍ユニット、合衆国空軍[USAF]・合衆国海軍[USN]・CW・フランス[FR]航空ユニットはセットアップや増援として使用可能である(GSR8.3 項、8. 4項)。AMPH は望めば SAG に変換できるが、その後に AMPH に戻すことはできない。

17.3.4 レベル3 – 海兵隊・空挺部隊・戦域兵器の提供[Marines, Airborne, & Theater Weapons]:

連合国プレイヤーはこのレベルで合衆国が介入した場合、合衆国の戦域兵器[Theater Weapon]を使用できる。全ての海兵隊(合衆国海兵隊航空ユニット[USMC Air units]を含む)と空挺ユニット(空挺部隊の編制の一部である戦闘ヘリを含む。例示:第 82 空挺師団[82nd Airborne Division])はセットアップや増援として使用可能である。

17.3.5 レベル4 – 完全介入[Full Intervention]:

一国の全軍、マーカーなどをルールやシナリオ特別ルールに示されている通りに使用できる。これらは当然ながらレベル 3 までに言及されていない追加の地上ユニットが使用できることを意味する。

17.3.6 介入レベルの増加[Intervention Level Increases]:

ゲーム中にある国の介入レベルが上昇した場合、次の増援フェイズで、そのレベルの開始時戦力を増援として配置する。介入レベルが上昇したターンを増援スケジュールの都合上、1 ターン目と見なす。

プレイ・ノート: 介入の増加による遅延した参戦(17. 4. 3項)はそのような場合の特別ルールの記述が難しかったので、常識的なガイドラインとして活用しましょう。

17.4 紛争の広域化[Wider Conflict]

PRC プレイヤーの様々なアクションは紛争を拡大させたり、国家の介入レベルを高めたりする可能性がある。

17.4.1 第 2 次朝鮮戦争[The 2nd Korean War]

ゲーム開始前に、連合国プレイヤーは合衆国の介入レベルを決定し VP を受けとり、その後 PRC プレイヤーは、北朝鮮による韓国侵略を推奨して援助するなどして紛争拡大を目論むことができる。そうなった場合、合衆国の増援スケジュールに影響が出る。連合国主増援表[Master Allied Reinforcement Chart]の増援ボックス

には1つの数値が記載されている。連合国プレイヤーはこの数値以下の数値を出した場合、記載の増援は韓国への増派兵力となり(シナリオ・セットアップの一部も含む)、ゲームに参加しない。それ以外なら、これら増援部隊は本ルール記載の制限内でベトナムに呼ぶことができる。これは合衆国、CW、FR 軍に適用する。合衆国の介入レベルは自動的に4に固定される。

連合国プレイヤーはこのサイ振りに修整を与えるため VP の合計 [VP total] から勝利ポイントを消費できる。このために消費された3VPにつき、DR を+1修整する。連合国プレイヤーはサイ振り結果を見てから、この VP 消費を決定できる。PRC の VP 合計が連合国の2倍以上であるか、また PRC プレイヤーがハノイ [Hanoi] の大都市 [Urban] ヘクスを支配している場合、連合国プレイヤーはそのターンの増援を自動的に受け取る。

17.4.2 南シナ海戦争 [South China Sea War]

各増援および補充 [Reinforcement and Replacement] フェイズの後に、PRC が地上ユニットをスプラトリー諸島か、パラセル諸島の島嶼エリア [Island Land Areas] に進入させた場合、両プレイヤーは1個サイ振りをして、以下のルールに基づき、その他の地域国家が参戦するのか、それとも中立を維持するか (GSR16.14 項も参照) をチェックする必要がある。それぞれの国家の政治姿勢は連合国側、非連合側、中立のいずれかである。中立が開始時の基本の状態である。中立のママの場合、毎ターン、チェックを行う。一度陣営を確定した国家は、その状態を再度チェックする必要はない。

フィリピン、マレーシア、インドネシア、タイのいずれか又は全てが介入する場合、レベル4で介入する (GSR17.4.5項参照)。これらの国家は補給を提供しない (GSR17.3.2.2 項)。その他の全てのレベル4機能を提供する。

17.4.2.1 フィリピン [Philippines]:



1個サイ振りをし、現在の合衆国の介入レベルを加える。0~3は非連合側(赤ユニット種別ユニット [red unit type units])、4~6は中立を維持する。7~9なら連合国陣営として参戦する(青ユニット種別ユニット [blue unit type units])。

デザイン・ノート: なぜ色違いのユニット種別があるのか? フィリピン人たちが全て中国人、就中フィリピン系中国人でさえ、それほど夢中になっている訳ではありません。従って、彼らは命令には従いますが、熱意は低いままです。つまりERが低くなります。

フィリピン非連合側で参戦した場合、南シナ海、スプラトリー諸島、セレバス海海上ボックスと付属する近海ボックスの、支配海域/競合状態海域の移動サイ振りにリストされた DRM を適用する。加えて、合衆国の介入レベルが1向上する。



17.4.2.2 マレーシア [Malaysia]:

1個サイ振りで0~2が出ると非連合側として参戦する。出目3~5なら中立のまま、6~9で連合国陣営として参戦する。



17.4.2.3 インドネシア [Indonesia]:

1個サイ振りで0~1が出ると非連合側として参戦する。出目2~6なら中立のまま、7~9で連合国陣営として参戦する。



17.4.3 タイ王国 [Thailand]:

タイはセットアップ時とプレイ中の両方で取り扱われる介入のための特別ルールがあり、以下の通りである:

17.4.3.1 セットアップ [Setup]:

合衆国の介入レベルが3か4の場合、連合国プレイヤーはタイに合衆国(及びオプションとして CW/FR)による航空基地使用を許可するよう圧力をかけることができる。非連合側プレイヤーは合計に6VPを加え、連合国プレイヤーは1個サイ振りをする。結果が8~9なら、タイは同意し、連合国の航空ユニットはそこを基地に出来る。連合国プレイヤーはサイ振りに2VP消費するごとに+1DRMを適用できる。

例示: 連合国プレイヤーはタイの了承を確保するため+8DRMを選択した(0+8=8)。非連合側プレイヤーは合計に16VPを加算する。

17.4.3.2 プレイ中 [During Play]:

南シナ海戦争 [South China Sea War] (17.4.2項) によりいずれかの国が紛争に参加する場合、タイの参戦やエスカレーションをチェックする。連合国がセットアップ時に圧力をかけたかどうかに応じて、タイの状態をサイ振りにより以下のルールに基づき決定する:

もし連合国がセットアップ時のタイへの圧力をかけることに成功した場合、7~9なら連合国がそのコミットメントを増し、連合国陣営に地上および航空ユニットを提供する。地上ユニットはSRV保持ボックスに置く。

連合国がセットアップ時に圧力をかけなかった又は失敗した場合、0~1で非連合側陣営に参戦し、2~6は中立維持、7~9なら連合国陣営として参戦する。航空ユニットはタイ基地ボックス [Thai Basing Box] に置く。非連合側陣営で参戦した場合、地上ユニットは36xxの北西のいずれかの南西マップ端ヘクスに置く。連合国陣営として参戦参戦する場合、地上ユニットはSRV保持ボックスにおき、連合国はタイ基地ボックスを使用できる。

17.4.4 参戦 [Entering the War]

ゲーム開始後の参戦国は、現在のターンの増援フェイズ [Reinforcement Phase] 中に初期配置のユニットを適切に配置する (GSR17.4.2)。増援到着の処理のため参戦するターンをGT1と見なす(これは合衆国にのみ適用されることに留意)。これを管理するためのマーカーが用意されている。ゲーム情報ディスプレイの「1」のスペースにマーカーを置くことで、参戦ターンを管理し、GTマーカーが進んだ際に参戦ターンも前進される。

17.4.5 戦力組成 [Orders of Battle]

17.4.5.1 フィリピン [Philippines]:

1 x FA-50PH、1 x SAG、1 x AMPH、1 x Marine HQ、4 x 海兵歩兵大隊 [Marine infantry battalions]、1 x 海兵機甲大隊 [Marine armor battalion]、1 x SOF マーカー、1 x 空中機動ポイント

17.4.5.2 マレーシア [Malaysia]:

1 x F/A-18D、1 x MiG-29、1 x Su-30、1 x SAG、1 x HQ、3 x 空挺歩兵大隊 [Airborne infantry battalions]、1 x SOF マーカー

17.4.5.3 インドネシア[Indonesia]:

2 x F-16、1 x Su-30、1 x SU-35、1 x AMPH、1 x 海兵隊
[Marine]HQ、2 x 海兵歩兵大隊[Marine infantry
brigades]、1 x 海兵機甲大隊[Marine armor battalion]、
1 x AH-64

17.4.5.4 タイ王国[Thailand]:

2 x F-16、1 x JAS-39、1 x F-5、1 x HQ、2 x 歩兵師団
[Infantry divisions]、1 x 機甲旅団[Armor brigade]

17.4.6 介入レベルの自動上昇[Automatic Increase of Intervention Level]

17.4.6.1 合衆国原子力空母の除去[US CVN Elimination]:

合衆国の CVN がターン・トラックに送られるたび(すなわち除去ご
とに)、合衆国の介入レベルは1上がる。

17.4.6.2 空母や SAG の除去[CV or SAG Elimination]:

合衆国以外の CV/SAG がターン・トラックに送られるたび(すなわ
ち除去された時)、当該国の介入レベルは4となる。

17.4.6.3 合衆国空軍基地への攻撃[US Airbases Attacked]:

グアムが航空打撃やミサイル打撃の目標となった場合、合衆国の
介入レベルを1上げる。

タイが連合国の基地使用(GSR17.4.3.1)を許可しており、航空打
撃やミサイル打撃の目標となった場合、連合国プレイヤーはそのよ
うな攻撃ごとに1VP を総計(このターンの VP ではない[not
VPs This Turn])に加算する。

デザイン・ノート: なぜタイへの打撃は介入レベルの上昇を招かないの
か?それは冷たく厳しい現実です。タイを基地使用している国々はす
でにPRCと戦争中であり、タイが攻撃されてもその政治的意志にイン
パクトはありませんが、そう、仮にこれが日本へ攻撃であるなら、そこには
常時自国民や軍人家族の住む基地があるのですから。



このシナリオでは、PRC の攻撃が極短時間の警告の間に生じた
と想定しており、最も近い PRC の部隊が国境沿いに集結し、ベ
トナムに攻撃を仕掛ける。PAVN は一部部隊による前哨活動で攻撃
側を遅滞し、ハノイへの到来が遅れることに期待することしかでき
ない。



連合国シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 30補給ポイント、2空中機動ポイント、
3SRV SOF マーカー、5前哨[Combat Outpost]マーカー、1
MSU(19.4項)、5スカッド[SCUD]ポイント、

防空網[Air Defenses]: 探知 - 7、SAM - 6、AAA - 2
ASW レベル: 0

補充[Replacement]:

SRV: GT1~4はターンにつき1、GT5-6 はターンにつき2、
GT7 以降はターンにつき3

US(レベル3か4): GT5-8はターンにつき1、GT9 以降はター
ンにつき2

CW(レベル3か4):GT8以降はターンにつき1

セットアップ:

SRV
ユニットと配置
1 x AMPH、1 x SAG を SRV の任意の港湾に 1 x Mi-24 をベトナムの任意の航空基地/飛行場に 全てのベトナム海軍歩兵[Marine](3 ユニット) を SRV の任意 の港湾にセットアップ。 ハノイ[Hanoi]HQ、ハノイ師団[Division] - ハノイ・ヘクスのど こかに 全ての第 I 軍団[Corps](5 ユニット) - ハノイの5ヘクス以内 か、ハイフオンの 2 ヘクス以内 全ての第 II 軍団[Corps](5 ユニット) - 1 軍区[MR]の内 全ての 1MR、2MR、と非 PSDF 3MR ユニット(3ユニット、4ユ ニット、5ユニット) - 自軍区内のいずれかに 全ての航空ユニット(8 ユニット)を SRV 発進準備[Ready]ボッ クスへ

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT2 以降	3 x PSDF チット(GSR 3.2 項)を引き、残りが 無くなるまで引く
GT2	1SRV SOF マーカー
GT3	全ての第 III 軍団[Corps](5 ユニット)(南端のい ずれかの道路ヘクスから進入)
GT4	1SRV SOF マーカー
GT5	全ての第 IV 軍団[Corps](5 ユニット)(南端のい ずれかの道路ヘクスから進入)
GT7 以降で、それ以降 の奇数ゲーム・ターン	1SRV SOF マーカー



国際勢力のセットアップ及び介入・増援スケジュール:

セットアップ:

合衆国[United States]
レベル1: 1 x US SOF マーカー

17.5 戦略的奇襲[Strategic Surprise]

ベトナム海上警察の船艇が中国「漁船」に体当たりし沈没させた
というニュースは中国共産党中央政治局を震撼させた。激烈な反応
がおこり、命令は各部隊の兵舎にこだまする。攻撃せよ!と。

レベル2:	1 x B-1B、1 x B-2A、2 x B-52H を合衆国/グアム・リカバリー[USA/Guam Recovery]ボックス、1 x F-22A、1 x F-15C、2 x F-16、1 x A-10C を日本着陸[Japan Flown]ボックスへ(GSR8.3)
レベル3:	15 核兵器ポイント。航空ユニットはタイヘットアップできる(GSR17. 4. 3項)
レベル4:	なし

英連邦[Commonwealth] (GSR16.9.1 項)
レベル1~4: なし

フランス[French] (GSR16.9.2項)
レベル1~4: なし

増援スケジュール:

ターン	増援 ID	ターン	増援 ID
GT2	B	GT10	J
GT3	A	GT11	K、L
GT4	C	GT12	M
GT5	D	GT13	N、O
GT6	E	GT14	P、Q、R
GT7	F、I	GT15	S、T
GT8	G	GT16	U、V
GT9	H		



非連合側シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 10核兵器ポイント、40補給ポイント、4空中機動ポイント、6PRC SOF マーカー、1補給処、1MSU(19. 4項)、35弾道ミサイル[Ballistic Missile]ポイント、19巡航ミサイル[Cruise Missile]ポイント

防空網[Air Defenses]: 探知 - 6、SAM - 7、AAA - 2、AWACS 優越[Advantage] - 2

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: 2

補充 [Replacement]:

PRC: GT3-7 はターンにつき3、GT8 からターンにつき4

セットアップ:

PRC
ユニットと配置
2 x AMPH、1 x SAG、1 x CVBG を PRC 保持ボックスに 全ての第 83 集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北西、41xxの南東に 全ての第 74 集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北東、41xxの南東に 全ての第 75 集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北西、22xxの南西に 戦闘ヘリはいずれかの飛行場、航空基地、PRC保持ボックスにセットアップ 第1、2海軍陸戦隊[Marines]および全ての空挺[Airborne](7 ユニット) - PRC 保持ボックス 第 32/75 集団軍[GA]を除き、作戦マップ上にセットアップする 全てのユニットは高速道路か、主要道路、又は平地ヘクスにセットアップしなければならない。ユニットはスタック制限を超過できるが、非 HQ/Arty は3ユニットまでで、そのようなヘクスがGT1のイニシアティブ移動セグメントの終了時までには超過スタックを解消しなければならない。 PRC発進準備[Ready]ボックスに以下の航空ユニットを配置: 6 x J-11、3 x J-10、1 x Su-35、2 x Su-30MKK2、3 x J-7、3 x H-6、2 x J-16、1 x JH-7、1 x J-20、 <u>3 x J-8</u> (GSR 16.7.2 項: 1 x J-31 を加える)。

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT2	全ての第 81 集団軍[GA](9 ユニット)(4000 か、4801)、第 3 及び第 4 海軍陸戦隊[Marine]、1 PRC SOF マーカー
GT3	航空ユニットをランダムに3個引く
GT4	1 x CVBG、全ての第 71 集団軍[GA](9 ユニット)(2001、1007、1009)、5 及び 6 海軍陸戦隊[Marine]、1 PRC SOF マーカー、航空機ユニットをランダムに3個引く
GT5以降	ターンにつき 2 x 補給ポイント、航空ユニットをランダムに3個引く(残数がなくなるまで引く)
GT6以降の偶数ゲーム・ターン	1 x PRC SOF マーカー、合衆国の介入レベルが2以上なら、2 x 巡航ミサイル・ポイント

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: 非連合側プレイヤーはGT1及び2のイニシアティブを持つ。
2. イニシアティブ VP[Initiative VPs]: 13
3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]: 80
4. 奇襲効果[Surprise]: 非連合側の全ての攻撃は、GT1及び2にCRT上で右1コラムシフトのボーナスを受ける。
5. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーがGT1につき選択可
6. 海軍の捕捉[Naval Detection]: ゲーム開始前に海軍の捕捉についてサイ振りをする。
7. PRC巡航ミサイル/ミサイル攻撃[PRC Cruise Missile/Missile Attacks]: PRC はプレイ開始前、適正な目標に(巡航または弾道で)10ミサイル攻撃が行える。航空基地/飛行場への損害はGT1の航空優勢出撃[Air Superiority Sortie]ステップの a 項と b 項に影響を与え、副次損害は直ちに解決する。
8. PRC SOF: GT1のみ、第1SOFフェイズ中、PRC プレイヤーは SOF フェイズを2回引き、SOF カウンターを2回割り振る。使用

可能なすべてのカウンターは割り当て可能で、ミッションを解決し(生存[survival]のためのサイ振りは行わず、全て自動的に生還する)、その後には再割り当てを行い、再度解決する。2度目は通常通り生存サイ振りをを行う。

9. 連合国の航空機[Allied Air]: プレイ開始前に、連合国プレイヤーは SVR 基地ボックスにある各機種(例: Su-30、Su-27 等)の半分(切り上げ)を選択して、着陸[Flown]ボックスに配置せねばならない。これらは GT1 において運用不能である。

10. 連合国の GT1 の SOF[Allied SOF GT1]: 連合国の特殊作戦部隊[Special Operation Forces]は GT1 に防空能力トラック[Air Defense Track]への襲撃[Raid]のみ行える。

勝利段階[Victory Levels]:

圧勝[Overwhelming]	100以上
決定的[Decisive]	80~99
実質的[Substantive]	55~79
ぎりぎり[Marginal]	35~54
引き分け[Draw]	0~34

GT16の終了時までには自動的勝利を勝ち取れなかった場合、ゲームは終了となり、勝利段階表に基づき最終的な VP 差により勝者を決する。またプレイヤー諸子は両者の合意で明確な勝者が決まるまでプレイもできる。



17.6 戦術奇襲[Tactical Surprise]

ベトナムが主張する南シナ海の領海で中国とベトナムの、軍艦と民間船の両方が海上で衝突し、緊張が徐々に高まっている。両陣営は動員を開始するとともに、兵力を国境へ開進し始めていた。

数週間にわたる秘密会議ののち、中国共産党中央政治局は静かに攻撃開始を下達した。PRC は南方の隣国を鷹懲するときが来たのだと決した。ハノイを占領し親中政権を樹立するための速やかな侵略は東南アジアにおける覇権を確固とするだろうが、必ず成功させねばならない。合衆国とベトナムの関係改善は、中国がこの地域とその豊かな資源から永久に締め出される脅威にさらされている

のだ。



連合国シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 35補給ポイント、2空中機動ポイント、4SRV SOF マーカー、5前哨[Combat Outpost]マーカー、1補給処(19.4項)、5スカッド[SCUD]ポイント、
防空網[Air Defenses]: 探知 - 8、SAM - 7、AAA - 2
ASW レベル: 0

補充[Replacement]:

SRV: GT1~2はターンにつき1、GT3-4はターンにつき2、GT5以降はターンにつき3

US(レベル3か4): GT4~7はターンにつき1、GT8以降はターンにつき2

CW(レベル3か4): GT5以降はターンにつき1

セットアップ:

SRV
ユニットと配置
1 x AMPH を SRV の任意の港湾に、1 x SAG を SRV の任意の港湾またはトンキン湾[Gulf of Tonkin]近海ボックスに 1 x Mi-24 をベトナムの任意の航空基地/飛行場に 全てのベトナム海軍歩兵[Marine](3 ユニット) を SRV の任意の港湾にセットアップ。 ハノイ[Hanoi]HQ、ハノイ師団[Division] - ハノイ・ヘクスのどこかに 全ての第 I 軍団[Corps](5 ユニット) - ハノイの5ヘクス以内か、ハイフォン[Haiphong]の2ヘクス以内 全ての第 II 軍団[Corps](5 ユニット) - 1 軍区[MR]の内 全ての 1MR、2MR、と非 PSDF 3MR ユニット(3ユニット、4ユニット、5ユニット) - 自軍区内のいずれかに 全ての航空ユニット(8 ユニット)を SRV 発進準備[Ready]ボックスへ(SSR #9参照)

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT2 以降	3 x PSDF チット(GSR 3.2 項)を引き、残りが無くなるまで引く
GT2	全ての第 III 軍団[Corps](5 ユニット)(南端のいずれかの道路ヘクスから進入)
GT3	1SRV SOF マーカー
GT4	全ての第 IV 軍団[Corps](5 ユニット)(南端のいずれかの道路ヘクスから進入)
GT7 以降で、それ以降	1SRV SOF マーカー の奇数ゲーム・ターン



国際勢力のセットアップ及び介入・増援スケジュール:

セットアップ:

合衆国[United States]
レベル1: 4 x US SOF マーカー、5補給ポイント
レベル2: 1 x B-1B、1 x B-2A、2 x B-52H を合衆国/グアム・リカバリー[USA/Guam Recovery]ボックス、 2 x F-22A、2 x F-15C、1 x F-15E、2 x F-16、2 x F-16CJ、2 x A-10C、1 x F-35A、

を日本着陸[Japan Flown]ボックスへ(GSR8.3項)、1 x CVN BG(1 x 空母航空団[Carrier Air Wing])、1 x AMPH(GSR8.3)、ASWレベル +2
レベル3: 15 核兵器ポイント。10巡航ミサイル・ポイント、全ての第 82 空挺師団[Abn Div](5ユニット)(GSR8.2.1 項)、合衆国海兵隊[USMC] - 1/1、2/1、3/1、1-LAR、1/4、2/4、4-LAR、1/3、2/3、3/3、3-LAR、1/7、2/7、3/7、2 x AH-1Z、11 MEU HQ、III MEF HQ、15 MEU HQ、13 MEU HQ(GSR8.3項)、合衆国海兵隊航空[USMC Air] - 1 x F-35B、1 x F/A-18(GSR8.4 項)、航空ユニットはタイ発進準備[Thailand Ready]ボックスへセットアップ可(GSR17.4.3項)
レベル4: なし

英連邦[Commonwealth] (GSR16.9.1 項)	
レベル1:	なし
レベル2:	1 x F/A-18F、1 x TYPH(GSR8.4 項)
レベル3:	航空ユニットはタイへセットアップ可(GSR17.4.3)
レベル4:	第1オーストラリア師団[1st Australian Div](4 ユニット)、2グルカ(GSR8.2.1)

フランス[French] (GSR16.9.2項)	
レベル1~4:	なし

増援スケジュール:

連合国は介入した時点(上記参照)の各国家の増援 ID A~D を受けとっている。

ターン	増援 ID	ターン	増援 ID
GT2	E	GT9	N、O
GT3	F、I	GT10	P、Q
GT4	G	GT11	R
GT5	H	GT12	S、T
GT6	J	GT13	U
GT7	K、L	GT14	V
GT8	M		



非連合側シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 10核兵器ポイント、45 補給ポイント、6 空中機動ポイント、6PRC SOF マーカー、1 補給処、2MSU(19.4項)、40 弾道ミサイル[Ballistic Missile]ポイント、21 巡航ミサイル[Cruise Missile]ポイント

防空網[Air Defenses]: 探知 - 7、SAM - 8、AAA - 2、AWACS 優越[Advantage] - 2

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: 3

補充 [Replacement]:

PRC: GT2-4ターンにつき3、GT5からターンにつき4

セットアップ:

PRC
ユニットと配置
2 x AMPH、1 x SAG、1 x CVBG を PRC 保持ボックスか、南シナ海海上ボックスに
全ての第 83 集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北

東、34xxの北東、41xxの南西に

全ての第 74 集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北東、41xxの南東に

全ての第 75 集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北西、22xxの南西に

戦闘ヘリはいずれかの飛行場、航空基地、PRC保持ボックスにセットアップ

第1、2海軍陸戦隊[Marines]および全ての空挺[Airborne](7 ユニット) - PRC 保持ボックス

第 32/75 集団軍[GA]を除き、作戦マップ上にセットアップする全てのユニットは高速道路か、主要道路、又は平地ヘクスにセットアップしなければならない。ユニットはスタック制限を超過できるが、非 HQ/Arty は3ユニットまでで、そのようなヘクスがGT1のイニシアティブ移動セグメントの終了時までには超過スタックを解消しなければならない。

PRC発進準備[Ready]ボックスに以下の航空ユニットを配置:
6 x J-11、4 x J-10、1 x Su-35、2 x Su-30MKK2、3 x J-7、4 x H-6、3 x J-16、1 x JH-7、2 x J-20、3 x J-8 (GSR 16.7.2 項: 1 x J-31 を加える)。

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT1	全ての第 81 集団軍[GA](9 ユニット)(4000 か、4801)、第 3 及び第 4 海軍陸戦隊[Marine]、1 PRC SOF マーカー
GT2	航空ユニットをランダムに3個引く
GT3	1 x CVBG、全ての第 71 集団軍[GA](9 ユニット)(2001、1007、1009)、第 5 及び第 6 海軍陸戦隊[Marine]、1 PRC SOF マーカー、航空機ユニットをランダムに3個引く、+2空輸ポイント
GT4以降	ターンにつき 2 x 補給ポイント、航空ユニットをランダムに3個引く(残数がなくなるまで引く)
GT4以降の偶数ゲーム・ターン	1 x PRC SOF マーカー、合衆国の介入レベルが2以上なら、2 x 巡航ミサイル・ポイント

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: 非連合側プレイヤーはGT1及び2のイニシアティブを持つ。

2. イニシアティブ VP[Initiative VPs]: 15

3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]: 70

4. 奇襲効果[Surprise]: 非連合側の全ての攻撃は、GT1及び2にCRT上で右1コラムシフトのボーナスを受ける。

5. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーがGT1につき選択可

6. 海軍の捕捉[Naval Detection]: ゲーム開始前に海軍の捕捉についてサイ振りをする。

7. PRC巡航ミサイル/ミサイル攻撃[PRC Cruise Missile/Missile Attacks]: PRC はプレイ開始前、適正な目標に(巡航または弾道で)10ミサイル攻撃が行える。航空基地/飛行場への損害はGT1の航空優勢出撃[Air Superiority Sortie]ステップの a 項と b 項に影響を与え、副次損害は直ちに解決する。

8. PRC SOF: GT1のみ、第1SOFフェイズ中、PRC プレイヤーは SOF フェイズを2回行い、SOF カウンターを2回割り振る。使用可能なすべてのカウンターは割り当て可能で、ミッションを解決し(生存[survival]のためのサイ振りは行わず、全て自動的に生還する)、その後には再割り当てを行い、再度解決する。2度目は通常通り生存サイ振りを行う。

9. 連合国の航空機[Allied Air]: プレイ開始前に、連合国プレイ

ヤーは SVR 基地ボックスにある各機種(例:Su-30、Su-27 等)の半分(切り上げ)を選択して、着陸[Flown]ボックスに配置せねばならない。これらは GT1 において運用不能である。

勝利段階[Victory Levels]:

圧勝[Overwhelming]	80以上
決定的[Decisive]	65～79
実質的[Substantive]	39～64
ぎりぎり[Marginal]	25～38
引き分け[Draw]	0～24

GT16の終了時まで自動的に勝利を勝ち取れなかった場合、ゲームは終了となり、勝利段階表に基づき最終的な VP 差により勝者を決する。またプレイヤー諸子は両者の合意で明確な勝者が決まるまでプレイもできる。



17.6 動員態勢下[Extended Buildup]

ベトナム社会主義共和国は、外交的にも物理的にも南シナ海の領有権を積極的に追求してきた。SRVと中華人民共和国の両軍は動員を完了しており、互いに積極的な演習とマヌーバーを実施している。

きわめて近接した飛行中に、トリガーに指をかけたくてイラついていたベトナムの Su-27 により1機の PRC の J-10 が撃墜されたことをきっかけに双方開戦し、その責任の所在について非難の応酬を繰り返している。



連合国シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 40補給ポイント、2空中機動ポイント、5SRV SOF マーカー、5前哨[Combat Outpost]マーカー、1補給処、1MSU(19. 4項)、5スカッド[SCUD]ポイント、
防空網[Air Defenses]: 探知 - 8、SAM - 8、AAA - 2
ASWレベル: 2

補充[Replacement]:

SRV: GT1～4はターンにつき2、GT5以降はターンにつき3
US(レベル3か4): GT2～6はターンにつき1、GT7以降はターンにつき2
CW(レベル3か4): GT3以降はターンにつき1

セットアップ:

SRV
ユニットと配置
1 x AMPH を SRV の任意の港湾に、1 x SAG を SRV の任意の港湾またはトンキン湾[Gulf of Tonkin]近海または海上ボックス、南シナ海上海ボックスに
1 x Mi-24 をベトナムの任意の航空基地/飛行場に
全てのベトナム海軍歩兵[Marine](3 ユニット) を SRV の任意の港湾にセットアップ。
ハノイ[Hanoi]HQ、ハノイ師団[Division] - ハノイ・ヘクスのどこかに
全ての第 I 軍団[Corps](5 ユニット) - ハノイの5ヘクス以内か、ハイフォン[Haiphong]の 2 ヘクス以内
全ての第 II 軍団[Corps](5 ユニット) - 1 軍区[MR]の内
全ての 1MR、2MR、と非 PSDF 3MR ユニット(3ユニット、4ユニット、5ユニット) - 自軍区内のいずれかに
3個の PSDF ユニートをランダムに引き、配置する
全ての航空ユニット(8 ユニット)を SRV 発進準備[Ready]ボックスへ(SSR#9参照)

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT1以降	3 x PSDF チット(GSR 3.2 項)を引き、残りが無くなるまで引く
GT1	全ての第 III 軍団[Corps](5 ユニット)(南端のいずれかの道路ヘクスから進入)
GT2	1SRV SOF マーカー
GT3	全ての第 IV 軍団[Corps](5 ユニット)(南端のいずれかの道路ヘクスから進入)
GT3以降で、それ以降の奇数ゲーム・ターン	1SRV SOF マーカー



国際勢力のセットアップ及び介入・増援スケジュール:

セットアップ:

合衆国[United States]
レベル1: 5 x US SOF マーカー、11補給ポイント
レベル2: 1 x B-1B、1 x B-2A、2 x B-52H を合衆国/グアム・リカバリー[USA/Guam Recovery]ボックス、2 x F-22A、4 x F-15C、2 x F-15E、4 x F-16、2 x F-16CJ、5 x A-10C、2 x F-35A、を日本着陸[Japan Flown]ボックスへ(GSR8.3 項)、2 x CVN BG(2 x 空母航空団[Carrier Air Wing])、4 x AMPH(GSR8.3 項)、ASW レベル +2
レベル3: 15 核兵器ポイント。28巡航ミサイル・ポイント、全ての第 82 空挺師団[Abn Div](5ユニット)(GSR8.2.1 項)、合衆国海兵隊[USMC] - 1/4、1/3、2/3、3/3、3-LAR、1 x AH-1Z、11 MEU HQ、III MEF HQ(GSR8.3項)、合衆国海兵隊航空[USMC Air] - 1 x F-35B、3 x F/A-18 (GSR8.4 項)、航空ユニットはタイ発進準備[Thailand Ready]ボックスへセットアップ可(GSR17. 4. 3項)
レベル4: 全ての第 101 空挺師団(空中突撃)[Abn Div(Air

Assault)](5 ユニット)(8.2.1 項)
英連邦[Commonwealth] (GSR16.9.1 項)
レベル1: 1 x CW SOF マーカー
レベル2: 1 x F/A-18E、2 x F/A-18F、1 x TYPH、1 x F-35A(GSR8.4 項)
レベル3: 航空ユニットはタイヘセットアップ可(GSR17.4.3)
レベル4: 第1オーストラリア師団[1st Australian Div](4 ユニット)、2グルカ(GSR8.2.1 項)

フランス[French] (GSR16.9.2項)
レベル1: なし
レベル2: 2 x ラファール[Rafale](GSR8.4 項)、1 x CV BG(1 x 空母航空団[Carrier Air Wing])(GSR8.3 項)、ASW レベル +1
レベル3: 第13 外人准旅団[13th Demi Bde](13 Demi)、第2 海兵歩兵落下傘連隊[2nd Marine Para Reg] (2e RPIMa)(GSR8.2.1 項)、航空ユニットはタイにセットアップできる(GSR17.4.3)
レベル4: なし

増援スケジュール:

連合国はすでに増援 ID A~I を受けとっている。

ターン	増援 ID
GT2	J
GT3	K、L
GT4	M
GT5	N、O
GT6	P、Q、R
GT7	S、T
GT8	U、V



非連合側シナリオの細部:

割り当て[Allocations]: 10核兵器ポイント、50 補給ポイント、8 空中機動ポイント、6PRC SOF マーカー、2 補給処、2MSU(1 9.4項)、45 弾道ミサイル[Ballistic Missile]ポイント、23 巡航ミサイル[Cruise Missile]ポイント

防空網[Air Defenses]: 探知 - 8、SAM - 8、AAA - 2、AWACS 優越[Advantage] - 3

潜水艦脅威レベル[Submarine Threat Level]: 4

補充 [Replacement]:

PRC: GT1 以降ターンにつき4

セットアップ:

PRC
ユニットと配置
2 x AMPH、1 x SAG、1 x CVBG を PRC 保持ボックスか、南シナ海上ボックスに
全ての第 83 集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北東、34xxの南東、41xxの北西に
全ての第 75集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境の北かその北西、22xxの南西に
全ての第 74集団軍[GA](9 ユニット) - PRC 国境上かその北東、41xxの南東に
全ての第81集団軍[GA](9 ユニット) - 第83集団軍が第74集

団軍のどちらかのセットアップ地域に

第1、2、3、4海軍陸戦隊[Marines](4ユニット)および全ての空挺[Airborne](7 ユニット) - PRC 保持ボックス

第 32/75 集団軍[GA]を除き、作戦マップ上にセットアップする全てのユニットは高速道路か、主要道路、又は平地ヘクスにセットアップしなければならない。ユニットはスタック制限を超過できるが、非 HQ/Arty は3ユニットまでで、そのようなヘクスがGT1のイニシアティブ移動セグメントの終了時までには超過スタックを解消しなければならない。

全ての航空ユニットをPRC発進準備[Ready]ボックスに配置。

増援スケジュール:

ターン	ユニット
GT1	1 PRC SOF マーカー、+2空輸[Air Transport]
GT2	全ての第 71 集団軍[GA](9 ユニット) (2001、1007、1009)、5 及び 6 海軍陸戦隊[Marine]、1 PRC SOF マーカー、1 x CVBG
GT3以降	ターンにつき 2 x 補給ポイント
GT4以降の偶数 ゲーム・ターン	1 x PRC SOF マーカー、ただし合衆国の介入レベルが2以上なら、2 x 巡航ミサイル・ポイント

シナリオ特別ルール[Scenario Special Rules]:

1. イニシアティブ[Initiative]: 非連合側プレイヤーはGT1のイニシアティブを持つ。

2. イニシアティブ VP[Initiative VPs]: 18

3. 自動的勝利 VP[Automatic Victory VPs]: 55

4. 奇襲効果[Surprise]: 非連合側の攻撃はGT1のイニシアティブ移動および戦闘フェイズではCRT上の右1コラムシフトのボーナスを受ける。

5. 天候[Weather]: 非連合側プレイヤーがGT1につき選択可

6. 海軍の捕捉[Naval Detection]: ゲーム開始前に海軍の捕捉についてサイ振りをする。

7. PRC巡航ミサイル/ミサイル攻撃[PRC Cruise

Missile/Missile Attacks]: PRC はプレイ開始前、適正な目標に(巡航または弾道で)10ミサイル攻撃が行える。航空基地/飛行場への損害はGT1の航空優勢出撃[Air Superiority Sortie]ステップの a 項と b 項に影響を与え、副次損害は直ちに解決する。

8. PRC SOF: GT1のみ、第1SOFフェイズ中、PRC プレイヤーは SOF フェイズを2回行い、SOF カウンターを2回割り振る。使用可能なすべてのカウンターは割り当て可能で、ミッションを解決し(生存[survival]のためのサイ振りは行わず、全て自動的に生還する)、その後には再割り当てを行い、再度解決する。2度目は通常通り生存サイ振りを行う。

勝利段階[Victory Levels]:

圧勝[Overwhelming]	60以上
決定的[Decisive]	50~59
実質的[Substantive]	25~49
ぎりぎり[Marginal]	10~24
引き分け[Draw]	0~9

GT16の終了時までには自動的勝利を勝ち取れなかった場合、ゲームは終了となり、勝利段階表に基づき最終的な VP 差により勝者を決する。またプレイヤー諸子は両者の合意で明確な勝者が決まるまでプレイもできる。

18.0 戦力組成の注記[Orders of Battle Notes]

1 x F/A-18D、1 x MiG-29、1 x Su-30

18.1 地上軍[Ground Forces]

このセクションでは個々の意図的に変更され地上ユニットやその能力値の詳細について説明する。

18.1.1 フィリピン[Philippines]

フィリピンの地上ユニット・カウンターは2種類ある。1種類目は連合国に参加した場合に使用(青ユニット種別の箱)するものと、非連合側で参加した場合に使用(赤ユニット種別の箱)である。

18.2.8 タイ王国[Thailand](TH)

1 x F-5、2 x F-16、1 x JAS-39

18.2.9 インドネシア共和国[Indonesia](IO)

2 x F-16、1 x Su-30、1 x Su-35

18.2 上級ゲームの航空戦力組成[Advanced Game Air OOB]

以下に各陣営で運用可能な航空ユニットの戦力組成を詳細に記述する。パイロット・スキルとの組み合わせ(バリエーションがある場合)はカッコ内に記載している。

18.2.1 中華人民共和国(PRC)[People's Republic of China(PRC)]

5 x H-6 (2x-1、2x0、1x+1)、3 x J-7 (1x-1、2x0)、3 x J-8 (2x-1、1x0)、5 x J-10 (1x-1、4x0)、6 x J-11 (3x-1、2x0、1x+1)、4 x J-16 (2x-1、2x0)、2 x JH-7 (1x-1、1x0)、2 x Su-30MKK2 (1x-1、1x0)、1 x Su-35

18.2.1.1 オプション・ユニット[Optional]:

2 J-15 (1x-1、1x0)、2 x J-20 (1x-1、1x0)、2 x J-31 (1x-1、1x0)

18.2.2 ベトナム社会主義共和国(SRV)[Socialist Republic of Vietnam (SRV)]

3 x Su-30、1 x Su-27、4 x Su-22

18.2.3 アメリカ合衆国(US)[United States of America]

合衆国空軍[US Air Force](USAF): 6 x A-10 (1x-2、3x-1、2x0)、2 x B-1B、2 x B-2A、4 x B-52H、4 x F-15C (2x-1、2x0)、4 x F-15E (2x-2、1x-1、1x0)、6 x F-16 (2x-2、2x-1、2x0)、4 x F-16DJ (2x-2、2x-1)、2 x F-35A (1x-2、1x-1)、2 x F-22

合衆国海軍[US Navy](USN): 4 x EA-18G (2x-2、1x-1、1x0)、8 x F/A-18F (3x-2、3x-1、2x0)、4 x F/A-18E (2x-2、2x-1)

合衆国海兵隊[US Marine Corps](USMC): 3 x F/A-18 (2x-2、1x-1)、2 x F35B (1x-2、1x-1)、1 x F-35C

18.2.3.1 オプション・ユニット[Optional]:

合衆国海軍[USN]: 3 x F-35C (2x-2、1x-1)

18.2.4 英連邦[Commonwealth](CW)

1 x EA-18G、1 x F/A-18E、2 x F/A-18F、2 x F-35A (1x-2、1x1)、1 x F-35B、2 x Typh

18.2.5 フランス[France](FR)

2 x Rafale、1 x Rafale M

18.2.6 フィリピン共和国[Philippines](PH)

1 x FA-50PH

18.2.7 マレーシア[Malaysia](MA)

19.0 Next War: Vietnam、Next War:

Taiwan、Next War: Korea の連結ルール

[Combining *Next War: Vietnam*, *Next War: Taiwan*, and *Next War: Korea*]

いずれかの Next War シリーズと連結する場合、非連合側はロシア、中国、北朝鮮、パキスタンで構成され、連合国は NATO、韓国、台湾、インド、英連邦(イギリス、カナダ、オーストラリア)、日本、ベトナムで構成される。

個々のゲームは「戦域[Theater]」と見なされる。NWK、NWIP、NWP、NWV など国家事の介入レベルは各戦域ごとに異なる可能性がある。

原則として、以下のような場合を除き、各ゲームで使用可能なカウンター[counter-mix]を使用すること。

以下のルールは融通の利かないルールではなく、ガイドラインと考えてもらいたい。基本的な前提として、プレイヤー諸子が単純にいずれかのゲームを同時にプレイすることが前提となっている。しかしながら、戦域間での移動や運用に関して、以下の詳述のように影響はある。

あと大きなテーブルは必須です……

19.1 特殊作戦部隊マーカー[Special Operations Forces Makers]
再編成[Reorganization]フェイズ中に、SOF マーカーは、その国が交戦国であるか、または適切なレベルの介入済みの戦域に再配置できる。再配置された SOF マーカーは、使用済み[Used]ボックスから使用可能[Available]ボックスに移動せず、新しい戦域の使用済みボックスに配置する。再配置された SOF マーカーは、戦域の使用可能ボックスでターンを開始した時によりやくミッションが可能となる。

19.2 地上ユニットの考慮事項[Ground Unit Considerations]
地上ユニットは以下に明記されている場合を除き、カウンター・シートに記載されている戦域でのみ使用できる。

19.2.1 ロシア(RU)[Russia]

RU 空中突撃[Air Assault]と空挺[Airborne]ユニットはロシア軍が適切なレベルで介入したどの戦域でも使用できる。その他のロシアの地上ユニットは、それらのカウンターが登場する戦域でのみ使用できる。

19.2.2 中国(PRC)[China]

PRC 空挺[Airborne]ユニットは、中国が適切なレベルで介入したどの戦域でも使用できる。その他すべての地上ユニットは各々戦域に関連付けられた PRC 保持ボックスから開始する。全ての PRC 地上ユニットは NWK、NWT、NWV のいずれかの戦域で使用できるが、第47集団軍[Group Army]は NWIP 戦域でのみ使用できる。戦域間で移動するには、ゲーム情報トラック[Game Information Track]上で次のターンに移動させる。ターン終了時に、その戦域の PRC 保持ボックスに増援として到着する。

19.2.3 合衆国、英国/CW、フランス[US, UK/CW, FR]

連合国はすでに戦域に配置されているユニット(例:NWK の2歩兵師団[ID]ユニット)を除き、国家が介入している任意の戦域に増援

として指定されたユニットを(セットアップ中も含め)派兵できる。

19.3 海軍ユニットの考慮事項[Naval Unit Considerations]

太平洋(NWK、NWT、NWV 各戦域)を表すため、NWV の持つ戦略ディスプレイ[Strategic Display]の海軍ディスプレイ[Naval Display]を使用し、大西洋(NWP 戦域)を表すため、NWP から戦略ディスプレイ[Strategic Display]の海軍ディスプレイ[Naval Display]を使用する。インド洋(NWIP 戦域)は単純に太平洋の空母基地[Carrier Basing]ボックスとインド洋[Indian Ocean]ボックスを使用する。

一つの戦域に入域した後、以下の通り海軍ユニットは他の戦域に移動できる。

太平洋に配置された CVN/CV BG は、海軍ディスプレイのインド洋ボックスに移動後、インド洋に移動できる。空母航空団ユニットを NWIP の空母基地ボックスに移動させ、空母は脇に置くこと。

インド洋(NWIP 戦域)にいる CVN/CV BG は、いずれの移動セグメントでも、海軍ディスプレイのインド洋ボックスに移動し、その CVN/CV BG をボックスに置き、関連空母航空団ユニットを NWV の戦略ディスプレイの空母/AMPH 基地ボックスに配置する。

以下で制限されていない限り、海軍ユニットは大西洋からインド洋や太平洋に移動し、またその逆の場合も、再編成[Reorganization]フェイズにゲーム・トラックの2ターン先に配置されることにより移動できる(プレイヤーは目的地が分かるよう横向きにして示すべきである)。当該ターンの再編成フェイズに海軍ユニットは事前に示した目的地、すなわちインド洋、US ボックス、北海[North Sea]に到達する。

19.3.1 非連合側の海軍ユニット[Non-Allied Naval Units]

ロシア海軍ユニットは、そのユニットが開始した戦域を離れたり、増援として到達したりすることはできない。中国の海軍ユニットは太平洋(NWT、NWK、NWV の各戦域)にある海上[at Sea]ボックスとそれに関連する近海[In Shore]ボックス/全海ヘクス[All Sea Hexes]/港湾[Ports]にのみ移動できる。

19.3.2 連合国の海軍ユニット[Allied Naval Units]

US、UK、CW、FR の海軍ユニットは、各ゲームの増援スケジュールに従い増援として到達したとき、太平洋(NWK、NWT、NWV の各戦域)、インド洋(NWIP 戦域)(合衆国海軍 CVN BG か、英国 CV BG のみ)、または大西洋(NWP 戦域)に関与できる。太平洋へ進出する場合、空母航空団を空母基地ボックスに、CVN/CV BG は脇に置き、大西洋に進出する場合は北海[North Sea]に配置する。

合衆国海軍の CVN BG (及び各空母航空団)は6個まで、合衆国海軍の AMPH は6個までしかプレイに参加できない(残りは SAG 面を使用)。英国(または CW)の CV BG と AMPH は各1個までしか使用できない(残りは SAG 面を使用)。FR の CV BG は1個までしかプレイできない。

19.4 航空ユニットの考慮事項[Air Unit Considerations]

以下の戦力組成による制限は、1つの機種のユニットが、全ての戦域においてプレイできる総数を規定している。制限を超える数の増

援は無視する。ある国の航空ユニットは、その国が適切なレベルで介入している戦域にのみ入域できる。航空ユニットの増援を配置するための国別の制限事項を以下に記載する。

19.4.1 戦力組成の細部[Order of Battle Details]

これらルールはユニット種別の制限を含む、当該国の戦力組成に関するあらゆる考慮事項について詳述するものである。制限の記載がない場合、カウンター・ミックスの制限を上限として任意の数の使用が可能。実際にプレイするユニットを決定する際に、使用可能な全てのカウンターの中からランダムに引く。プレイヤーセットアップを開始する前に利用可能なユニットのプールを作ることをお勧めする。

合衆国空軍[USAF]: USAF: 6 x B-52, 3 x B-2, 4 x B-1, 4 x F-22A, 6 x F-35A.

合衆国海兵隊[USMC]: 6 x F/A-18, 4 x F-35B – MEF HQ
の所在する戦域には少なくとも2個航空ユニットを投入しなければならない。

合衆国海軍[USN]: 6 空母航空団[Carrier Air Wings](6 x F/A-18E, 12 x F/A-18F, 6 x EA-18G) いずれかのオプションの F-35C の代替えとして適切なものを使用可。このような高官は連結ゲームで最大3回まで行える。当該空母がセットアップや到達した戦域では、非連合側の VP に適用する。

日本[Japan]: NWK(または NWK2E)と NWT(合計12カウンター)の JPN 航空ユニットの両方を使用すること。

ロシア航空宇宙軍[RU Air Force]: 1 x Tu-160, 5 x Tu-95, 5 x Tu-22, 4 x Su-35, 2 x Su-34.

PRC 空軍[Air Force]: 2 x J-15, 1 x Su-35, 3 x J-31, 2 x Su-30, 2 x J-20, 4 x J-16.

19.5 保持および基地ボックス[Holding and Basing Boxes]

特に指定がない限り、ユニットは戦域内のルールに則り、どの保持/基地ボックスを使うかを決める。

日本保持ボックスと日本基地ボックスは、NWK、NWT、NWV の各戦域に存在し、同じ場所を示している。ユニットは、それらの戦域のルール内で、日本からの移動やミッション飛行を自由に行える。

連合国プレイヤーは常に合衆国の長距離爆撃機(B-1、B-2、B-52)は合衆国(US/グアム、と表記の例あり)を基地ボックスとしている。これら爆撃機は合衆国が適切なレベルで介入したどの戦域でもミッションを遂行できる。

19.6 戦域兵器[Theater Weapons]

PRC の各「ゲーム」の巡航ミサイル・ポイントは全て受けとれる。ただし、PRC の巡航ミサイルの増援の記述は無視する。

両陣営は、再編成フェイズに戦域間で何ポイントであっても巡航ミサイル・ポイントを移送できる。

19.7 補給ポイント[Supply Points]

両陣営は再編成フェイズの間に戦域間で、何ポイントでも補給ポイ

ントを移送できる。

19.8 オプション・ルール[Optional Rules]

オプション・ルールの VP をその戦域に割り当てたなら、ルールが戦域をまたいで適用される場合を除き、当該戦域のみに割り当てる。例示として、PRC J-15(複数)は1度の支払いで済む。この場合、希望の戦域に VP を適用すること。

20.0 デザイナーズ・ノート[Designer's Notes]

「Next War: Vietnam」はシリーズ全体から見て画期的なことをしてはいませんが、他のゲームと同様に、シリーズの共通ルールを使っていながらも、新鮮で違った魅力あるシチュエーションを提供できたと思っています。

シリーズ全体のルールに加え、NWV 固有のアイテムもいくつか追加されています。まず最初に注目すべきは新しいヘクス内地形「ジャングル[Jungle]」です。これはヘクス内地形のため、下地の地形を変更しています。例えば、「平地」が「ジャングルあり平地」となります。余談ですが、ヘクス内地形とヘクス全体の地形を区別するため、少し前に地形効果表(TEC)[Terrain Effects Chart]に変更を加えました。例えば、大都市[Urban]と市街[City]の区別など。いずれにしても、TEC に要約されているように、基礎となる地形に関係なく Pradrops は認められず、機甲[Armor]と機械化[Mechanized]ユニットはその地形に対し攻撃力が半減し、軽歩兵[Light Infantry]は攻撃や防御時に DRM を獲得し、全ての歩兵[Leg]ユニットは(戦闘兵科の歩兵[Leg]、軽歩兵、自動車化歩兵[Motorized Infantry])は防御時に2倍となる。正しく運用できれば、連合国は北東からの最初の PRC の侵攻を強打することができるでしょう。

もう一つプレイヤーが留意すべきことは、SRV では掃討戦[Clearing Operation]がより困難になるということです。一般的な掃討戦に要する1DRM があるだけでなく、SRV には自衛民軍[People's Self Defense Force]があり、2つの使用法のうち1つで運用できます。(移動力はゼロですが)全ての点で戦闘ユニットとして機能する守備隊[Garrison]モードと、掃討戦に追加の1DRM を提供するレジスタンス・モードのことで。さらにハノイ自体に掃討戦に1DRM があります。従って、ヘクス3713 は累積的に4の DRM を得る可能性があります。運よく6を引くことをお祈りします。

PRC が経験するだろう困難をさらに表現するため、自動勝利サイ振りは連合国が支配するハノイ・ヘクス(3ヘクス)ごとに+1の修整が加えられます。

国際勢力の介入はもっと複雑です。この地域の関係国たちの多くは、PRC と協力すると同時に PRC に対抗することを望んでいます。ほとんどの関係国は南シナ海で同じ資源をめぐり争っています。地域の関係国の多くは、すでにどちらか立場で PRC と関係を持っており、彼らを揺さぶるには合衆国側の外交努力が必須となるでしょう。これは主にサイ振りで表現されており、オプションで VP の支出により修整することができます(世界を舞台に政治的資産を投入したことを表します)。

「Next War: Vietnam」は「Next War: Korea」と「Next War: Taiwan」に続く『中国三部作[China Trilogy]』を完結させたゲ

ームです。その目的は、新しい地形と運用上のパズルで面白い単体ゲームを提供するだけでなく、突発的な交戦を求められる中、複数の戦域に十分な兵力を割り当てるため両陣営が悪戦苦闘する壮大なゲーム体験を提供するためです。そのために、私は連結ゲームのガイドラインを含めました。

お楽しみいただけることを心より祈念します！

海上支配の概要[Sea Control Summary]

連合国と非連合側の両者の海軍ユニットが一つの近海または海上ボックスを占拠した場合、自動的にそのボックスは競合状態[Contested]となる(サイ振りなし)。

近海[InShore]ボックス：合衆国の介入とは無関係に、関連する海上ボックスが(いずれかの陣営に)支配されており、各近海ボックスが競合状態なら海上支配サイ振り[Sea Control roll]を行い、関連する海上ボックスを支配していない側か、近海ボックスを支配していない陣営の海軍ユニットを含む陣営が支配する。

海上[at Sea]ボックス：上級ゲームで合衆国が介入していない場合、中国は自動的にすべてのプレイ可能なボックスを支配し、合衆国の介入レベルが2以上にならない限り、他の全てのボックスはゲーム中ずっと競合状態のままとなる。

標準ゲームにおいては、また上級ゲームにおいて合衆国のレベルが2以上で介入した場合、スプラトリー諸島、南シナ海、トンキン湾の海上ボックスは常に海上支配サイ振りを行い、そうでなければ自動的に競合状態になる(7. 2. 2項)。これらには全て SRV の識別色で「航空優勢」グラフィックが描かれている。

PRC プレイヤーは巡航ミサイル・ポイントで海上支配サイ振りに影響を与えることができる(GSR14. 1. 4. 1項)

重要：海軍ディスプレイに太平洋戦域の全てを描画しているが、「Next War: Vietnam」でプレイヤーが支配できるのは、トンキン湾、南シナ海、スプラトリー諸島だけである。これらには全て SRV の識別色で「航空優勢」グラフィックが描かれている。連結ゲームをプレイしない限り、北方接近区[Northern Approaches]、マリアナ諸島[Marianas]は常に連合国が支配しており、セレバス海、フィリピン海、中央接近区[Central Approaches]、台湾海峡、琉球諸島、東シナ海、日本海は常に競合状態である。合衆国ボックスや日本に到着した連合軍ユニットは海軍ディスプレイの全体を横断して移動することになるが、それらのうちいくつかは競合海域間移動[Contested Sea Move](GSR6. 3. 2. 2項)であることを忘れないこと。PRC はトンキン湾、南シナ海、スプラトリー諸島

の海上ボックスにのみ入域できる。

クレジット[Credits]

原典「Crisis: Korea 1995」デザイン: Gene Billingsley
「Next War シリーズ」デザイン: Mitchell Land
「Next War: Vietnam」デザイン: Mitchell Land
「Next War: Vietnam」デベロッパー: Ralph Shelton
リサーチ: Keith Olberman, Tim Barrick, Arrigo Velicogna
スペシャル・サンクス: Justin Martinez – 卓越した「Next War」ブースターとしての活躍し、驚異的に卓越したプレイ・テスターであった Dan Stueber にも感謝します。
マップ・アート: Mark Simonitch
カウンター・アート: Mark Simonitch & Charlie Kibler
マニュアル&プレイヤー支援カード: Charles Kibler
校正/プレイ・テスター: Jared Alexander, Dan Carey, John Leggat, Allen Martin, Justin Martinez, Davin McHenry, James Stuart, Dan Stueber
製作指揮: Tony Curtis
プロデューサー: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, & Mark Simonitch



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

その他エラッタ(29Dec2022):上級プレイ支援表[Advanced Play Aid]

- ・補給切れの五つ目の効果は「HQ/砲兵は戦闘能力を回復できない[HQ/Artillery no combat capability recovery]」と読む。

連合国主増援表のスケジュール[Master Allied Reinforcement Schedule]

- ・Dの標準ゲームのCW列を「第1 オーストラリア師団(全ユニット)、2 Gurka、SAGx1[1st Australian Div (all units), 2 Gurkha, 1 x SAG]」に替える。
- ・Dの上級ゲームの英連邦[Commonwealth]の列を「1 x F/A-18F, 1 x EA-18G, (1 x TYPH or CF-18) †」にし、「第1 オーストラリア師団HQ[1st Australian Div HQ]」も含める。
- ・Eの上級ゲームの英連邦[Commonwealth]の列の「F-35A」と読む
- ・Lの上級ゲームの英連邦[Commonwealth]の列の「F-35B」と読む

カウンター[Counters]

- ・フィリピンの巡航ミサイル・マーカーは含まれていません。2発しかないため、1 発目発射後は90 度に、2 発目発射後は180度にカウンターを傾けること。サプリメント[Supplement] #3 にカウンターを入れる予定。
- ・カウンター・ミックス中に合衆国 F-16 が 1 個余分に入っています。セットアップ前にランダムに選び、箱に戻してください。
- ・カウンター・ミックス中に合衆国空軍の B-52 が 1 個余分に入っています。燃やすなり、捨てるなり、使うなりどうぞ。あなたのゲームです。私は使いませんけどね。
- ・説明のない B-1B と B-2A があります。オプション・ルールについては上記(訳注:16.18項)を参照してください。
- ・SRV 2MR が登場する各シナリオでは、セットアップに 1 ユニットの追加する。

マップ[Map]

- ・ヘクス 1505、硯山[Yanshan]は高地[Highland]です。
- ・2.2項 SRV にあって南西端とはベトナム本土の縦深に続く右側の角、すなわち3722~4423を指す。
- ・2.3項 打撃には基礎[Underlying]となる地形を使用する(しかしジャングル DRM に留意)。SOF 作戦と戦闘には「あらゆるジャングル[any Jungle]」行を使用する。
- ・3.2.2項 守備隊モードの PSDF ユニットの敵占領下または敵支配下ヘクスに配置不可。

戦略ディスプレイ[Strategic Display]

- ・インド洋および合衆国保持ボックス — これらボックスの海軍ユニットは適格な目標ではなく、それらボックスから打撃を行うこともできない。