

VIETNAM

1965-1975



RULES OF PLAY

[Living Rules V.2.0 / 09.01.2022 / Changes in blue](#)

[Living Rules V.3.0 / 07.23.2023 / Changes in red-purple](#)

日本語版 ルールブック

1. イントロダクション	4	4.7. 戦略移動	16
1.1. ルール	4	4.7.1 西側陣営の戦略移動	16
1.2. マップ	4	4.7.2 共産陣営の戦略移動	16
1.2.1 軍団ゾーン	4	4.8. アラート移動	16
1.2.2 省区分	4	4.9. リアクション移動	16
1.3. カウンター	4	4.9.1 リアクションの条件	16
1.3.1 ユニットの隸属関係を表すデザイン	5	4.9.2 リアクションの基本	16
1.4. チャートとテーブル	5	4.9.3 リアクションと目標ヘクス	16
1.5. トラックとディスプレイ	5	4.9.4 リアクション禁止のケース	17
1.6. 記録シート	6	4.10. 分散	17
1.7. スケール	6	4.11. 偶発攻撃	17
1.8. 陣営	6	5. 地形	18
1.9. 略称	6	5.1. 地形が移動に与える影響	18
2. ゲームターン	6	5.2. 人口密集地と囲場	18
2.1. ゲームターンシークエンス	6	5.3. 国境と境界線	18
2.2. 作戦ラウンドと戦術ラウンド	8	6. 戦闘	19
2.2.1 作戦ラウンド	8	6.1. 目標ユニットへの攻撃	19
2.2.2 作戦プレイの実施タイミング	8	6.1.1 目標ユニットと目標ヘクス	19
2.2.3 戦術ラウンド	8	6.1.2 メイアタックとマストアタック	19
2.2.4 サーチ&デストロイのラウンド構成	8	6.1.2.1 突入=マストアタック	19
2.2.5 クリア&セキュアのラウンド構成	8	6.1.2.2 接敵=メイアタック	19
2.2.6 セキュリティのラウンド構成	8	6.1.2.3 攻撃時の共通規則	19
2.2.7 砲爆撃のラウンド構成	9	6.2. 戦闘比	19
2.3. 作戦の任命と完了	9	6.2.1 ヘクスサイド効果	20
2.3.1 作戦任命のタイミング	9	6.3. 地上戦闘力ゼロユニット	20
2.3.2 作戦完了のタイミング	9	6.4. ダイスロール修正	20
2.3.3 作戦状態にかかわらず可能な行動	9	6.4.1 戦闘比修正	20
2.4. 作戦参加資格	9	6.4.2 地形修正	20
2.5. 目標ヘクス	9	6.5. 戦闘解決	20
3. 作戦	10	6.5.1 死傷者	20
3.1. “サーチ&デストロイ”作戦	10	6.5.2 ユニットの除去と補充ポイント	21
3.2. “クリア&セキュア”作戦（西側のみ）	10	6.5.3 補充上限	21
3.3. “ホールド”及び“パトロール”作戦	10	6.5.4 VC 補充ポイント	21
3.3.1 “ホールド”作戦	10	6.5.5 航空、空中機動ポイントの損失	21
3.3.2 “パトロール”作戦	10	6.5.6 都度減算とマーカー清算	21
3.4. “セキュリティ”作戦（西側のみ）	11	6.6. 退却と追撃	22
3.4.1 セキュリティにおける諸制限	11	6.6.1 退却	22
3.5. “海上輸送”作戦（西側のみ）	11	6.6.2 新規の目標ヘクス	22
3.6. “戦略移動”作戦	11	6.6.3 追撃	22
3.7. “砲爆撃”作戦	11	6.6.4 戦闘追撃ボーナス	22
4. 移動	12	6.6.4.1 “各戦闘”追撃ボーナス最低値ルール	22
4.1. ユニットの動かし方	12	6.6.5 追撃修正の無いユニット	22
4.2. スタックの移動	12	6.6.6 追撃移動とヘリボーン変換	23
4.3. 移動タイプ	12	6.6.7 “属省”戦闘ルール	23
4.4. 敵のいる目標ヘクスへの突入	13	6.7. 複数の目標ヘクスへの攻撃手順	23
4.5. ZOC	13	6.7.1 “全戦闘”追撃力最低値ルール	23
4.5.1 ZOC を持てるユニット	13	6.7.2 サーチ&デストロイ手順概要	23
4.5.2 移動のペナルティ	13	6.8. 予備	24
4.6. 空中機動と河川輸送	14	6.8.1 防御予備	24
4.6.1 二種類の空中機動	14	6.8.2 攻撃予備	24
4.6.1.1 完全空中機動ユニット	14	7. 支援（Firepower）	24
4.6.1.2 空中機動換装ユニット	14	7.1. 砲兵支援	24
4.6.1.3 空中機動による移動	14	7.1.1 攻撃砲兵支援	24
4.6.1.4 ヘリボーン変換	14	7.1.1.1 司令部付砲兵	24
4.6.1.5 ホットランディングゾーン	15	7.1.1.2 独立砲兵	24
4.6.1.6 完全海上ヘクス	15	7.1.1.3 部隊砲兵	25
4.6.1.7 空中機動による追撃	15	7.1.2 防御砲兵支援	25
4.6.2 河川輸送と水陸両用化ユニット	15	7.2. 砲兵支援ポイントの振り分け	25
4.6.3 地上拘束型ユニット	16	7.2.1 偶発攻撃への支援	25
		7.3. 航空支援	25

7.3.1	航空マーカー	25	15.1.3	SVN モラルセグメントの SVN モラル変動	40
7.3.2	作戦フェイズ中の航空支援ポイント	25	15.1.4	インターフェイズの SVN モラル変動	40
7.3.3	天候 [キャンペーンのみ]	26	15.1.5	NVN モラルセグメントの NVN モラル変動	40
7.3.4	航空マーカーのアジャストと US 記録シート	26	15.2.	侵攻	40
7.3.5	防御航空支援	27	15.2.1	US and/or FWA による侵攻	40
7.3.6	空中機動ポイントの運用	27	15.2.2	ARVN による侵攻	40
7.4.	海上支援	27	15.2.3	“侵攻”の定義	40
◆	地上支援原則早見表:	27	15.3.	増援とコミット	41
7.5.	支援任務	28	15.3.1	コミットレベル	41
7.5.1	地上支援任務	28	15.3.2	新たなコミット	41
7.5.1.1	地上支援力 3 倍ルール	28	15.4.	攻勢宣言	41
7.5.2	妨害任務	28	16.	増援	41
7.6.	フリーファイアゾーン	28	16.1.	米軍の増援	41
8.	旅団／連隊フォーメーション	29	16.1.1	US コミットレベルと US モラル	41
8.1.	展開の移行	29	16.1.2	地上戦闘ユニット	42
8.2.	ブレイクダウン	29	16.1.3	米軍の HQ ユニット	42
9.	戦場の霧とヴェトコン	30	16.1.4	支援ポイントと対 SVN 軍事援助	42
9.1.	ポリティカルセクションズ	30	16.1.5	マクナマラ・ライン	42
10.	ARVN の特性	30	16.2.	西側自由主義陣営	42
10.1.	機能不全ユニット	30	16.2.1	サウスコリア	42
10.1.1	機能不全ユニットの戦略移動	30	16.2.2	タイ	43
10.2.	省民兵	31	16.2.3	オーストラリア、NZ、フィリピン	43
10.3.	レンジャー	31	16.2.4	FWA ユニットの撤退と除去	43
10.3.1	レンジャーの国境線妨害	31	16.3.	SVN 人口と徴兵レベル	43
10.3.2	レンジャーとサーチ&デストロイ	31	16.3.1	ヴェトコンと徴兵レベル	43
11.	シーズンインターフェイズ	32	16.4.	ARVN の生産	43
12.	鎮圧	34	16.4.1	SVN サプライ	43
12.1.	鎮圧手順	34	16.4.2	ARVN ユニットの生産	43
12.2.	鎮圧の DRM	34	16.4.3	ARVN ユニットの増強	44
12.2.1	占領と奪還	34	16.5.	ヴェトコンの生産	44
12.2.2	鎮圧に於ける DRM	34	16.5.1	VC 徴兵レベルと VC 総支配人口	44
12.3.	鎮圧結果	34	16.5.2	VC 徴兵レベルと NVN 南浸透コミット	44
13.	戦略爆撃	35	16.5.3	VC 人的資源の枯渇	44
13.1.	爆撃宣言	35	16.5.4	VC サプライ	44
13.2.	爆撃実行手順	35	16.5.5	ルートサプライ	45
13.3.	ホーチミンルートへの爆撃	35	16.5.6	海上サプライ	45
13.3.1	ホーチミンルートトラック解説	35	16.5.7	VC サプライプール	45
13.3.2	爆撃がルートトラックに及ぼす影響	35	16.5.8	VC 補給線	45
13.4.	北爆	36	16.5.9	VC サプライ消費上限人口 (VSRP)	46
13.5.	制限爆撃と無制限爆撃	36	16.5.10	VC 補給拠点	46
13.6.	戦略爆撃と US 記録シート	36	16.5.11	ヴェトコンユニットの配置	46
14.	南ヴェトナムの政情不安	36	16.5.12	ヴェトコン大隊、連隊、HQ	46
14.1.	指導者	36	16.5.13	ポリティカルセクションの配置	46
14.2.	指導者の能力値	36	16.6.	NVA	46
14.3.	指揮範囲	37	16.6.1	NVN コミットレベルと NVN モラル	46
14.4.	指導者交替判定	37	16.6.2	防空レベル	46
14.5.	クーデター	37	16.6.3	ホーチミンルートトラック	47
14.5.1	クーデター判定	37	16.7.	撤退	47
14.5.1.1	忠誠ステータス判定	37	16.7.1	強制撤退	47
14.5.1.2	政情ステータス判定	38	16.7.2	最終撤退	47
14.5.2	クーデターの誘発	38	16.7.3	撤退の制約	47
14.6.	忠誠値判定	38	16.8.	ホーチミンルートボックス	47
14.7.	機能不全ユニットの判定	38	16.8.1	浸透	48
15.	モラルとコミット	39	16.8.2	ルートボックスからの退出	48
15.1.	ゲームイベントとモラル	39	16.8.3	共産ユニットの増援とルートボックス	48
15.1.1	US モラルセグメントの US モラル変動	39	16.8.4	西側ユニットとルートボックス	48
15.1.2	即時の US モラル変動	39	16.8.5	ルートボックス内の戦闘	48
◆	付録: 索引	49			

1. イントロダクション

「ヴェトナム 1965 ～ 1975」は、1965 年からのヴェトナムにおいて米国の関与した政治的、軍事的側面をシミュレートしたゲームです。プレイヤーは、ひとりが米国、南ヴェトナムと自由主義圏の同盟国達を担当します。もうひとりが、南ヴェトナム民族解放戦線（ヴェトコン）とヴェトナム民主共和国（北ヴェトナム）を担当します。このゲームは、戦争全体に渡る大戦略と個々の作戦の両方を再現する数々のシナリオを提供します。短いシナリオなら一晩でプレイできますが、キャンペーンシナリオになるとプレイの完遂に数百時間を要するでしょう。

この GMT エディションは、既知のエラッタ、ルールの明確化、多年に及ぶオンライン上のフォーラムにおけるプレイヤー諸氏の議論とオリジナル版デザイナー氏の意見のこれらすべてを盛り込んであります。

こうしたエラッタや明確化されたルールは、赤字の文章で書かれています。

また、2022 年 9 月 1 日の最新版ルール v.2.0 を反映した部分では青い文字の文章となっています。

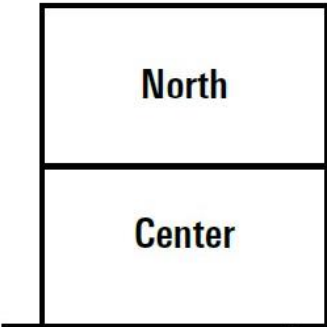
1.1. ルール

ゲームのルールは本書を参照して下さい。シナリオに関する諸注意はプレイブックに記載があります。

1.2. マップ

マップには南ヴェトナムと隣接するラオス、カンボジア、北ヴェトナムが描かれてあります。三枚に分かれたマップを、以下の図のように北方を上辺にして配置して下さい。

北方マップ→



中央マップ→

南方マップ→

シナリオの一部はマップ 1 枚か 2 枚のみ使用します。マップには、実際の戦争に関連する重要地形や歴史的なロケーションが描かれてあります。マップには六角形のグリッドが記されてあります。各ヘキサゴン（ヘックス）には通し番号が振られ、移動や他のゲーム上の要素において尺度の役割を果たします。

またマップには各種境界線や国境線が引かれています。これらの境界線は、ヘックスサイドに沿った状態よりもヘックスを貫く形で多くが描写されています。境界線の意味は（5.3.）で説明があります。

1.2.1 軍団ゾーン

南ヴェトナムのマップは 4 つの軍団ゾーン（I ～IV）ともう一つ Saigon/Gia Dinh 特別軍団ゾーンに分かれています。各ゾーンは、南ヴェトナムの陸軍であるヴェトナム共和国陸軍（米国で広く使用される略称は“ ARVN ”本ゲームでも使用します）指導者の能力や指揮権などをゲームに及ぼす影響範囲として使用

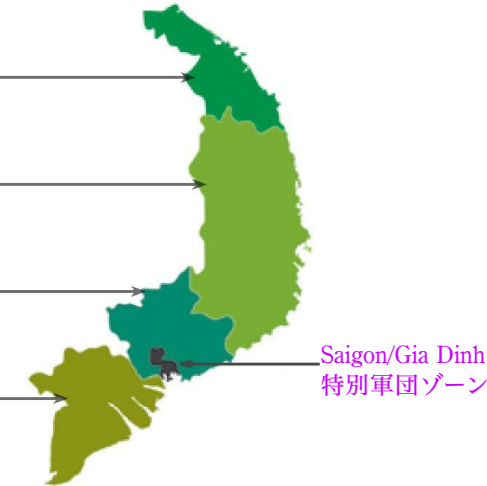
されます。

軍団ゾーン I

軍団ゾーン II

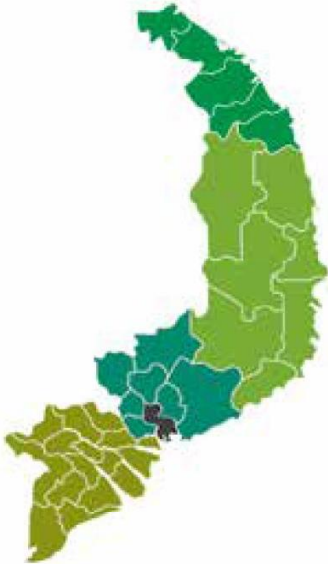
軍団ゾーン III

軍団ゾーン IV



1.2.2 省区分

南ヴェトナムはさらに小さな省に分割されています。その多くが県や市町村です。いくつかの人口の低い省区分はゲームの便宜上一つにまとめられてあります。各省区分は 4 から 15 の人口ポイントを持ちます。1 人口ポイントはおおよそ 5 万人の住民を表しています。

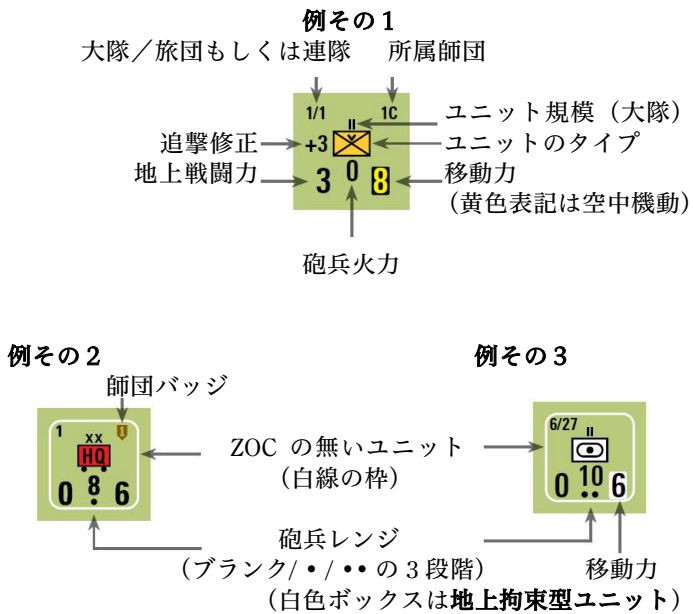


省区分は、史実に沿ってルール化された“フリーファイア”と“鎮圧”にとりわけ重要な意味を持ちます。各省区分の名称は、ヴェトナムの地理に明るくないプレイヤー諸氏に混乱をもたらすでしょう。このため中央マップの左側に各省区分にコード番号を振った早見表を用意してあります。コード番号は、軍団ゾーン番号と各ゾーン内の通し番号の二つから成ります（例：“Quang Tri”省は番号 I -1 が振られています。軍団ゾーン I の中の 1 番目の省区分の意味です）。コード番号は純粋に早見表の便宜を図るためのものであり、数値にゲーム上、それ以上の意味はありません。

1.3. カウンター

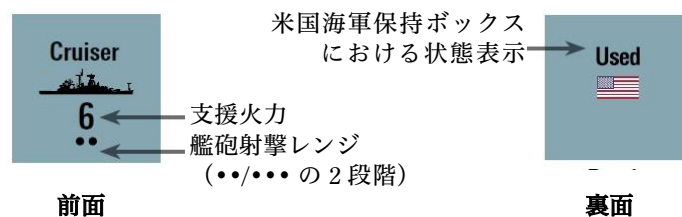
ゲームに使う厚紙製の駒をカウンターと呼びます。軍隊を表すカウンターは特にユニットと呼びます。ARVN（南ヴェトナム軍）と NVA（北ヴェトナム軍）ユニットに関してはユニット前面が非増強状態を、裏面が増強状態を表現しています（通常のウォーゲームのように裏面がステプロス状態を表してはいません）。その他にも各種状態を表現するカウンターをマーカーと呼びます。

陸上戦闘ユニットの例

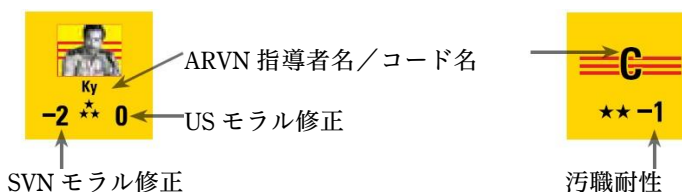


ユニットサイズ	ユニットタイプ
II 大隊	歩兵
III 連隊	海兵
X 旅団	空挺歩兵
XX 師団	空中機動歩兵
	レンジャー
	司令部
	機甲騎兵
	機甲
	機甲砲兵
	砲兵
	自動車化HQ
	空中機動／ 自動車化HQ

海軍ユニット



SVN 指導者



カウンターカラー

米軍、ARVN、西側連合軍陣営

米軍	ANZAC
米海兵隊	オーストラリア
米海軍	サウスコリア
ARVN	フィリピン
	タイ

共産陣営（NLF）

NVA
ヴェトコン

※英字略称は 1.9.を参照

1.3.1 ユニットの隷属関係を表すデザイン

そのユニットがどの上級部隊に隷属しているのか、についてはユニットに表記されています。表記の仕方は複数あります。一つは、ユニットタイプのシンボル背景色をみる方法です。隷下のユニットのシンボル背景色は、その上級HQや上級部隊と同色のデザインを施されています。別の方法としては、陸上戦闘ユニットの例その1として前出である、ユニット左上の表記で1 / 1と記された大隊ユニットの例を挙げます。斜線左側の1は第1大隊、斜線右側の1はその上級部隊である第1旅団を表します。ユニット右上の1Cは、第1旅団が、さらに上級部隊である第1騎兵師団の隷下であることを表します。例その2の場合、右上表記の師団バッジは、その師団HQユニット自身の師団の表記を意味します。第1師団HQであるという意味です。例その3の場合、このユニットには右上に上級部隊の表記がありません。いずれの部隊にも隷属していない独立したユニットであることを意味します。

1.4. チャートとテーブル

チャートやテーブル類には以下の図表類があります。戦闘結果表（CRT）、地形効果表（TEC）、鎮圧テーブル、人口シフトスケール、戦略爆撃テーブル、SVN 指導者忠誠値テーブル、モラルチャート、ユニットコストチャート、海上封鎖チャート。これらのチャートとテーブルは、マップ記載のものとプレイヤーエイドカード記載のものに分かれます。

1.5. トラックとディスプレイ

ゲームの進行を記録するためにトラックとディスプレイが複数用意されています。ゲームターントラック、総合記録トラック、省別人口支配ボックス、SVN 指導者ディスプレイ、ホーチミンルートトラック。プレイヤーエイドカードで別に用意されているゲームトラックがあります。これは、プレイするシナリオが、ゲームトラックの印刷されたマップを使わないとき代わりにプレイヤーを助けるためのものです。イヤーマーカーとシーズンマーカーを用いてゲームターントラックにプレイの進行を記録します。各シーズンは2ゲームターンからなります。シーズンマーカーが今見せている面と置かれているシーズンのボックス1または2によって、現行ターンがそのシーズンの1番目なのか、2番目なのかを記録します。総合記録トラックは、ゲームの進行と共に刻々と変化する数値の記録に使われます。残余の航空支援、未使用のヘリコプター輸送、河川輸送ポイント、増援など。トラックはゼロから99まで記録できます。マーカーを裏返すと+100の面になるので100～199の値はこれにより記録します。

省別人口支配ボックスは、南ヴェトナム政府に忠誠を誓う国民人口を省支配段階と呼ばれる値で省ごとのボックスに数値マーカーを置いて記録するためのものです。SVN 指導者ディスプレイは、南ヴェトナム支配階級上層部の忠誠心の移り変わりを記録するため使われます。ホーチミンルートトラックは以下の要素を記録します。浸透ルートがどの程度整備されているか？ また米軍の砲撃でどの程度ダメージを受けているか？

1.6. 記録シート

本ゲームではプレイの正確な情報を記録する必要があります。記録シートは、共産圏、SVN、米国の3つに分かれています。共産圏プレイヤーはいつでも西側プレイヤーの記録シートを閲覧できます。それに対し西側プレイヤーは、共産圏側の記録シートの閲覧はできません。記録シートはシーズンインターフェイズの各セクションにおいて何を記入するのが分かるようにコード化されています。例えば、“GT-1”とは、そのゲームターン（GT）の第1フェイズを指します。“S-5D”とは、そのシーズンインターフェイズ（S）の第5フェイズ（5）の第4セグメント（D）であることを指します。共産圏とSVNの記録シートは作戦シナリオでは使用しません。米国のシートは若干使用します。詳細はプレイブックに記載があります。キャンペーンシナリオにおいては両プレイヤーとも政治的支配のために記録を付けねばなりません。やり方は2つあります。中央マップ上の省別人口支配ボックスと人口支配記録シート別表です。プレイヤーはいずれか一方または両方使用できます。人口支配シートがシーズンインターフェイズプレイヤーエイドカードに載っています。そこには鎮圧テーブルや人口シフトスケール、鎮圧関連実行時の手順や修正値のサマリーがあります。記録シートはサンプルだけが用意されていますので、プレイ前にコピーして使用して下さい。

1.7. スケール

各ヘクスは6マイル（約10キロメートル）を表します。ゲームでは1年間に4つのシーズン（春、夏、秋、冬）があり、1シーズンは2ゲームターンに分かれます。

1.8. 陣営

ゲームには2つの陣営が登場します。米国やARVN、FWAの参加する西側陣営。もう一つはNVAとVCの共産陣営です。ルール表記が陣営名の場合、当該ルールはその陣営全体に波及します。ルール表記が陣営内の一勢力についてのみ言及する場合、米国、ARVN、FWA、NVA、VCなど勢力名で表記します。

1.9. 略称

ゲームに登場する各勢力、各カウンターの略称です。

■勢力	■カウンター
○西側陣営	A：機甲部隊
US：米国	ATF：オーストラリア任務部隊
SVN：南ヴェトナム（ヴェトナム共和国）	ANZ：オーストラリア-ニュージーランド部隊
ARVN：南ヴェトナム軍（ヴェトナム共和国軍）	P：ブラックパンサー
FWA：西側自由主義圏陣営	CAP：首都
RF：南ヴェトナム省民兵	AG：市民政治団体
○共産陣営	Cav：騎兵
NLF：南ヴェトナム解放民族戦線（ヴェトナム戦争に於ける共産陣営の政治主体）	M：海兵隊
NVN：北ヴェトナム（ヴェトナム民主共和国）	A：空挺歩兵
NVA：北ヴェトナム軍（ヴェトナム人民軍）	QC：クイーンズコブラ
VC：ヴェトコン	1C：第1騎兵（空中機動）
	■その他用語
	ZOC：支配地域
	VSRP：VC サプライ消費上限人口

2. ゲームターン

2.1. ゲームターンシーケンス

ゲームターン（各シーズンにつき2ゲームターン実施）

1. ターン記録フェイズ

西側プレイヤーは以下をプレイします。

- ① 【作戦シナリオの場合】
 - a, プレイ開始時はシナリオの指示に従い各マーカーを配置します。
 - b, プレイ中の各ターン開始時、航空・空中機動マーカーの清算とアジャストをプレイします[7.3.4]。
 - c, 増援を登場させます（この項のみ共産陣営もプレイ）。
 - d, ARVNの機能不全[10.1.]を判定します。
- ② 【キャンペーンシナリオの場合】
 - a, 【ターン1】

ターン1に於いてUS記録シートの各Line#を対応するマーカーを用いて総合記録トラック上にマークします。

※ Line#：US・SVN・NLF各勢力に1枚ある、キャンペーンで使用する記録シートの各横列コラムに付された、各横列を表すコード番号のこと。下記の例だとUS記録シートの{16a}は“ターン1開始時の航空稼働値”を記録するための横列コラムを意味します。詳細は各記録シートを参照。

Line#	マーカー類
{16a}	航空使用マーカーと航空トータルマーカー
{22a}	空中機動使用マーカーと空中機動トータルマーカー
{27}	河川輸送合計／可能マーカー
{30}	海軍ポイントマーカー
 - b, 【ターン2】

作戦シナリオの場合と同様にマーカー類の清算とアジャストをプレイします。
- ③ 【シナリオ共通】

海軍ユニットを未使用面の表側に戻します。

2. 特別作戦フェイズ

西側プレイヤーはホールドもしくはパトロール作戦に従事するユニットを任命します。次に共産プレイヤーが同様に実行します。

3. 戦略移動フェイズ（西側のみプレイ）

西側プレイヤーは、望むだけのセキュリティ作戦、さらに戦略移動と海上輸送をプレイできます。

4. 作戦フェイズ（ラウンド制で繰り返します）

- ※ 訳者註：基本的流れを解説します。
- ① 最初に作戦ラウンド（セグメントA, B,）をプレイします。ここで敵1ヘクスを攻撃するためどの陣営のどの友軍ユニットが移動と戦闘するのかを決定し、当該ユニット（作戦ユニット）に作戦マーカーを置きます。
- ② 次に第1戦術ラウンド（C, D, E,）で移動して戦闘を解決します。
- ③ 戦闘が終了しない場合、第2戦術ラウンド（F, G, H, I,）に移り、防御側が退却と攻撃側が追撃移動した後、再び戦闘を解決します。
- ※ 第1戦術ラウンドで戦闘に参加した作戦ユニットも、各戦術ラウンドにつき各1回追撃移動と攻撃が可能です。
- ④ 以後、戦闘終了まで第X戦術ラウンド（F, G, H, I,）を繰り返します。
- ⑤ 戦闘終了後、次の作戦ラウンド（A, B,）に移り、新たな敵1ヘクス攻撃のため、いずれの陣営のどのユニットを作戦ユニットにするのかを選び直します。
- ⑥ 両陣営が作戦フェイズの終了に同意するまで、作戦ラウンド（及び付随する一連の戦術ラウンド）を繰り返します。

《作戦ラウンド開始》

A, 指名セグメント

- a, 【**作戦プレイヤー指名**】 共産プレイヤーは、自身か、あるいは西側プレイヤーのどちらが作戦を実施するかを指名します。
- b, 【**作戦宣言**】 指名されたプレイヤーを**作戦プレイヤー**と呼びます。作戦プレイヤーは、自分がプレイしたい作戦タイプを宣言します。(作戦タイプにはサーチ&デストロイ [3.7.]、クリア&セキュア [3.2.]、ホールド [3.3.1]、パトロール [3.3.2]、セキュリティ [3.4.]、海上輸送 [3.5.]、戦略移動 [3.6.]、砲爆撃 [3.7.] があります)
- c, 【**作戦ユニット任命**】 作戦プレイヤーは、宣言した作戦で移動や戦闘に使用したいマップ上の友軍ユニットを決定します。これを作戦ユニットの任命と呼びます。
- d, 【**目標ヘクス決定**】 作戦プレイヤーは、サーチ&デストロイ、クリア&セキュア、砲爆撃の3作戦のいずれか一つを実行する場合に限り、目標ヘクスを1ヘクスのみ指定できます。目標ヘクスの指定は任意です。
- e, 【**レンジャーのマップ配置**】 作戦プレイヤーが西側で、サーチ&デストロイ作戦を行うなら、ARVN のレンジャーユニットをマップに配置するためのダイスロールができます [10.3.2]。

B, 支援セグメント

支援セグメントは以下の作戦時にプレイします。

- サーチ&デストロイ
- クリア&セキュア
- セキュリティ
- 海上輸送
- 戦略移動
- 砲爆撃

西側プレイヤーのみが、作戦プレイヤーに指名されているか否かに関わりなく、本セグメントでプレイできます。

- a, 西側プレイヤーが作戦プレイヤーのとき、本作戦ラウンド中の航空支援 [7.3.] と海上支援 [7.4.] の任命、フリーファイアゾーン宣言 [7.4.] が可能です。
- b, 西側プレイヤーが非作戦プレイヤーのとき、共産側による本作戦ラウンド中、西側の防御のための航空支援の任命とフリーファイアゾーン宣言が可能です。

※ 訳者註：砲兵支援の任命[7.1.1.1；7.1.1.2]は支援セグメントではなく、指名セグメントで当該ユニットを任命します。

↓

《第1 戦術ラウンド開始》

C, 移動セグメント

移動セグメントは以下の作戦時のみプレイします。

- サーチ&デストロイ
- クリア&セキュア
- セキュリティ
- 海上輸送
- 戦略移動

作戦プレイヤーは、作戦に任命したユニットを移動力の範囲内で自由に移動させられます。ユニットは敵 ZOC に侵入できます。目標ヘクスに侵入もできます。また移動終了しない限り、敵ユニットのいる非目標ヘクスの通過もできます [4.4.；4.5.2]。ただしその侵入時に、偶発攻撃 [4.11.] の対象となります。西側プレイヤーは、米軍や ARVN、FWA のユニットを急派するため、空中機動 [4.6.1.3] や水陸両用 [4.6.2] に軍事リソースを割くことができます。作戦プレイヤーのユニットの移動は、その終了時に敵リアクション [4.9.] を誘発する可能性があります。

D, アラートセグメント (西側作戦時のみプレイ)

アラートセグメントは以下の作戦時のみプレイします。

- 西側のサーチ&デストロイ
- 西側のクリア&セキュア
- 西側の砲爆撃

両陣営はアラートセグメント開始前において妨害任務 [7.5.2] をプレイできます。共産プレイヤーはアラート移動が可能です [4.8.]。

E, 戦闘セグメント

戦闘セグメントは以下の作戦時のみプレイします。

- サーチ&デストロイ
- クリア&セキュア
- セキュリティ
- 砲爆撃 (移動セグメントはありません)

すべての移動終了時、作戦側ユニットが、目標ユニットを含むヘクスにいる場合、戦闘はマストアタックになります。目標ユニットに隣接しているならば戦闘はメイヤタックです。作戦プレイヤーの自己判断、もしくはプレイ可能な戦闘をすべて解決したなら、現在の作戦を即座に終了します。両陣営とも妨害任務 [7.5.2] が可能です (砲爆撃では実施しません)。戦闘 [6.] が作戦プレイヤーによって目標ヘクスに対して実施されます。さらに死傷者 [6.5.1] を決定します。

サーチ&デストロイとクリア&セキュアの作戦中、戦闘セグメントで戦闘がプレイされたならば、以下に従います。

a, 【**戦闘がすべて終了した場合**】 現作戦ラウンド [2.2.1] を終了し、次の作戦ラウンドを開始します。

b, 【**戦闘が続く場合**】 F, 退却セグメントに進みます。

↓

《第2 戦術ラウンド開始》

F, 退却セグメント

退却セグメントは、サーチ&デストロイ、クリア&セキュアまたセキュリティ作戦時にもプレイされます。防御側ユニットは移動力の許す限り退却できます [6.6.1]。西側プレイヤーは、自身が作戦プレイヤーでない場合に限り、防御予備を投入できます [6.8.1]。

G, 追撃セグメント

作戦側ユニットは、戦闘結果が許せば自身の追撃修正を追加して追撃できます [6.6.3]。西側プレイヤーは自身が作戦プレイヤーである場合に限り、攻撃予備を投入できます [6.8.2]。

H, 妨害マーカー除去セグメント

すべての妨害マーカーをマップから除去します。

I, 次ラウンド戦闘セグメント

戦闘が終了しなければ、次の**戦術ラウンド** [2.2.3] のための I, 次ラウンド戦闘セグメントを開始します。

作戦プレイヤーが、セグメント H, において自発的に戦闘を終了するかもしれない場合は戦闘が不可能となるまでセグメント F, →G, →H, →I, の順に繰り返します。(サーチ&デストロイとクリア&セキュアの場合)

すべての戦闘が終了したら、1 作戦ラウンド終了です。セグメント A, に戻り次の作戦ラウンドを開始します。

↓

- 戦闘継続なら⇒【次の戦術ラウンド (F, 退却セグメント) に進む】
- 戦闘終了なら⇒【次の作戦ラウンド (A, 指名セグメント) に進む】
- 指名セグメントで両陣営が作戦フェイズ終了に合意したら【5, ターン終了フェイズに進む】

5, ターン終了フェイズ

ゲームターントラックで進行を記録します。

2.2. 作戦ラウンドと戦術ラウンド

2.2.1 作戦ラウンド

- ① 作戦ラウンドは、作戦フェイズを指名セグメントから開始して、戦闘が終了するまで何回でも必要な手順を繰り返してプレイします。戦闘が終了すると次の作戦ラウンドを開始します。
- ② 共産プレイヤーは、自身のユニットすべてが作戦不可能となるか、あるいは自発的に作戦続行を望まない場合、次の作戦ラウンドで西側プレイヤーを指名しなければなりません。
- ③ 指名された西側プレイヤーが、作戦に任命可能な友軍ユニットがいなかったり、新たな作戦のプレイを望まない場合、作戦終了を宣言できます。
- ④ 西側プレイヤーが作戦終了を宣言したら、共産プレイヤーは選択肢を2つ持ちます。
 - a, 現ターンの作戦フェイズを終了する
 - b, 次の作戦ラウンドを開始する※ b項を選択すると最後の共産プレイヤーの作戦ラウンドを実施して作戦フェイズは終了です。

2.2.2 作戦プレイの実施タイミング

- ① 各作戦は基本的に作戦フェイズでプレイしますが、西側プレイヤーは戦略移動フェイズにおいても以下の作戦をプレイできます。
 - 戦略移動
 - 海上輸送
 - セキュリティ
- ② 両陣営のユニットは、西側プレイヤーを先にして特別作戦フェイズにおいて以下の作戦をプレイできます。
 - ホールド
 - パトロール

2.2.3 戦術ラウンド

- ① サーチ&デストロイ、クリア&セキュア、セキュリティに於いてはさらに戦闘が終了するまで**戦術ラウンド**を繰り返しプレイする可能性があります。1作戦ラウンド中に於ける、最初の第1戦術ラウンドでは【C, 移動セグメント】から【E, 戦闘セグメント】までをプレイします。もしそれで戦闘が終了しなかった場合、次の【F, 退却セグメント】から【I, 次ラウンド戦闘セグメント】を第2戦術ラウンドとしてプレイします。
 - ② セキュリティの戦術ラウンドは、【C, 移動セグメント】から【H, 妨害マーク除去セグメント】を繰り返します。またセキュリティには【G, 追撃セグメント】はありません。
 - ③ 戦術ラウンドは、すべての退却が解決され、すべての作戦側ユニットの追撃が解決され、作戦プレイヤーが戦闘続行を望まない、あるいはできなくなった場合に終了します。
 - ④ その作戦ラウンド内の最後の戦術ラウンドが終了すると、次の作戦ラウンドに移行します。
- ※ 訳者註：原文では戦術ラウンドのことを単に“round”と表記しています。しかし作戦フェイズそのものもラウンドとして何度も繰り返す構造になっています。プレイヤー諸氏の理解の一助とすべく、作戦ラウンドと戦術ラウンドを明確に呼び分けることにしました。

2.2.4 サーチ&デストロイのラウンド構成

【作戦ラウンド開始】

- A, 指名セグメント
- B, 支援セグメント

【第1戦術ラウンド】

- C, 移動セグメント
- D, アラートセグメント（西側の作戦プレイ時のみ）

E, 戦闘セグメント

↓

【第2戦術ラウンド】

- F, 退却セグメント
- G, 追撃セグメント
- H, 妨害マーク除去セグメント
- I, 次ラウンド戦闘セグメント

↓

【第3戦術ラウンド】

- F, 退却セグメント
- G, 追撃セグメント
- H, 妨害マーク除去セグメント
- I, 次ラウンド戦闘セグメント

↓

【第X戦術ラウンド】

↓

【戦闘終了の場合】

↓

【新たな作戦ラウンド開始】

2.2.5 クリア&セキュアのラウンド構成

- ① クリア&セキュアは基本的にサーチ&デストロイと同じシークエンスとなります。シークエンス上の相違点は、戦闘終了後にあります。
 - 【第X戦術ラウンド】
 - ↓
 - 【戦闘終了の場合】
 - ↓
 - 【作戦ユニットの任命をホールドもしくはパトロールに変更可能】
 - ↓
 - 【新たな作戦ラウンド開始】

2.2.6 セキュリティのラウンド構成

【作戦ラウンド開始】

- A, 指名セグメント
- B, 支援セグメント
- 【第1戦術ラウンド】
- C, 移動セグメント
- E, 戦闘セグメント
- F, 退却セグメント
- H, 妨害マーク除去セグメント

↓

【敵が全滅するか退却したら】 【敵が生き残り退却しない】

↓

敵が生き残り退却しない場合、C, 移動セグメントを省略します。その戦闘ヘクスで即座に次の戦術ラウンドとしてE, 戦闘セグメントを繰り返します。

【第2戦術ラウンド】

- C, 移動セグメント
（作戦ユニットが移動再開）
- E, 戦闘セグメント
- F, 退却セグメント
- H, 妨害マーク除去セグメント

↓

【第3戦術ラウンド】

- C, 移動セグメント
- 【移動力がゼロになったら作戦ラウンド終了】

↓

【新たな作戦ラウンド開始】

2.2.7 砲爆撃のラウンド構成

今現在の作戦が砲爆撃の場合、連続する戦術ラウンドはありません。この作戦ラウンド中の戦闘セグメントを1回プレイして終了します。

【作戦ラウンド開始】

- A, 指名セグメント:
- B, 支援セグメント
- D, アラートセグメント (西側作戦時のみ)
- E, 戦闘セグメント

2.3. 作戦の任命と完了

2.3.1 作戦任命のタイミング



① 作戦プレイヤーは以下の作戦宣言時、作戦に任命した自分のユニットに作戦マーカーを配置しなければなりません。

- サーチ&デストロイ
- 砲爆撃
- クリア&セキュア
- 海上輸送
- セキュリティ
- 戦略移動

② 任命したユニットを**作戦ユニット**と呼びます。

③ セキュリティ [3.4.1.] 以外のすべての作戦において、1度に任命されるユニットに制限はありません。

④ ただし、1ユニットは1ターンにつき1回しか作戦には任命できません。例外: レンジャー [10.3.2]

⑤ 非作戦プレイヤーのユニットを作戦には任命できません。

2.3.2 作戦完了のタイミング

① 作戦マーカーを配置された作戦ユニットは、当該作戦ラウンド終了時に作戦マーカーを完了面にして作戦完了します。

(移動も攻撃砲兵支援もしなかった独立砲兵を除く [7.1.1.2 ⑤])

② 以下の作戦マーカーの配置されていないユニットは、移動や攻撃参加終了後に即座に作戦マーカーを完了面にして配置します。

- a. 攻撃予備に指定されたユニットの移動/攻撃参加終了時。[6.8.2]
- b. 防御予備に指定されたユニットの移動/攻撃参加終了時。[6.8.1]

2.3.3 作戦状態にかかわらず可能な行動

① ユニットの作戦マーカーの有無および状態にかかわらず以下の行動を実行できます。

- a, リアクション移動 [4.9.]
- b, アラート移動 (ヴェトコンユニットのみ) [4.8.]
- c, 退却移動

② 司令部付砲兵、独立砲兵、部隊砲兵は作戦マーカーの有無および状態にかかわらず、常に防御砲兵支援できます [7.1.2.]。

③ さらに司令部付砲兵は以下のルールに従います。[7.1.1.1]

- a. 【攻撃砲兵支援】:
作戦マーカーの有無及び状態にかかわらず、攻撃砲兵支援できます。
- b. 【移動】:
作戦に任命されているときのみ、移動できます。
- c. 【任命完了の条件】:
 - i. [2.3.2 ①]に従い、作戦に任命された作戦ラウンド終了時、作戦マーカーを完了面にされます。
 - ii. 作戦フェイズを通して、攻撃砲兵支援は何回でも可能ですが、上記 i 項以外に、攻撃砲兵支援したことにより作戦マーカーを完了面にされることは

ありません。

2.4. 作戦参加資格

① 以下のユニットは作戦参加資格を喪失し、作戦に任命できなくなります。

- a, ホールドに任命されている
- b, パトロールに任命されている
- c, 作戦完了マーカーが置かれている

※ 作戦ラウンド中、当該作戦に任命されていたにもかかわらず、移動も攻撃もできなかったユニットも作戦ラウンド終了時に強制的に作戦完了マーカー面にされます。例外: 独立砲兵ユニット [7.1.1.2]

d, ホーチミンルートボックス [16.8.1] にいる共産ユニット

② 上記以外のマップ上にある両陣営のユニットは、“作戦参加資格がある”とみなされます。

③ サマリーの作戦フローチャートには全作戦の詳細な手順が記載されています。

④ ユニットのカウンターはオペレーションが完了するたびに区別して回転させ、各オペレーションフェイズ終了時にはすべてのカウンターを同じ向きに戻すことを推奨します。

⑤ 前出の作戦マーカーを裏返すことによって作戦完了マーカー面を表示する方法も用意されています。

2.5. 目標ヘクス



① 目標ヘクスは以下の作戦時のみ宣言できます。

- サーチ&デストロイ
- クリア&セキュア
- 砲爆撃

② 各作戦ラウンド開始時の指名セグメントで**1目標ヘクスのみ宣言できます。**

③ 宣言する目標ヘクスに敵ユニットがいる必要はありません。作戦ユニットが目標ヘクスの近辺にいる必要はなく、また目標ヘクスを宣言する義務もありますが、目標ヘクス内の敵ユニットだけを作戦中に攻撃できます。例外: 偶発攻撃 [4.11.]

④ ▶すべての退却が終了してから [6.6.1]、防御予備 [6.8.1] の移動が完了した結果、目標ヘクスのユニットがゼロになった場合、目標ヘクスは1ヘクス以上に増加し得ます (目標スタックが分かれて退却した結果)。

3. 作戦

軍事計画は通常、目的の観点から考慮されます。司令官は達成したいことを決定し部隊と必要なリソースを任命します。ヴェトナムではこの計画の基本単位が“作戦”です。ヴェトナムにおいて米軍が経験した最も重大な問題は領土を奪取することではありませんでした。米軍は、必要とされる場所へはどこへだろうと急派できるほど強力だったのです。最大の問題は、敵との交戦チャンスでした。共産陣営の軍隊は、米軍の到着時には民衆に紛れ込むかジャングルに姿を隠してしまう危険性が常にありました。ARVN は、共産陣営の浸透を大きく被っていました。ヴェトナム側は、攻撃を仕掛けてくる ARVN よりも先に事態を知り得たのです。さらにヴェトナム側の正確な所在地はほとんど察知されることはありませんでした。米軍は、そもそも最初からヴェトナムのいなかったジャングルや、事前に攻撃を察知されヴェトナムの立ち去った後のジャングルを無意味に攻撃することが多々あったのです。共産側が事実上イニシアティブを握りつづけてきました。この事実、共産プレイヤーが次の作戦ラウンドを誰がプレイするのか常に決定できることでシミュレートされます。ヴェトナムにおける作戦は幾種類かのカテゴリに分類できました。サーチ&デストロイは、幻のように消えるヴェトナムを見つけ出し、殲滅することにありました。クリア&セキュアは、ヴェトナムを特定の土地から追い出し、その帰還を阻止することを企図した作戦です。セキュリティは、ユニットとユニットの間の連絡線を確保する作戦です。パトロールは、敵の自由な移動を阻止するための作戦でした。ホールドは、砲兵のための座標を正確に調べ上げる作戦です。

3.1. “サーチ&デストロイ”作戦

サーチ&デストロイは、戦争初期からおよそ全期間の3分の2の間つづけられた攻撃的偵察活動を意味する米軍の用語でした。ユニットは敵ユニット発見のため現地に急行します。交戦になると、自軍側は敵を釘付けにして殲滅を企図します。また必要に応じて予備を投入します。

- ① サーチ&デストロイは最も多用される作戦です。敵ユニットの除去に最も効果的です。
- ② 作戦ユニットは移動と目標ユニットへの攻撃ができます。
- ③ 目標ユニットは退却が可能であり、作戦ユニットは追撃が可能です。その結果さらなる戦闘が発生し、また退却と追撃が繰り返されます。この「退却→追撃→戦闘」のプロセスが戦術ラウンドです。1 作戦ラウンド内で戦術ラウンドは何度も発生する可能性があります [2.2.4]。

3.2. “クリア&セキュア”作戦（西側のみ）

- ① この作戦はサーチ&デストロイのヴァリエーションです。複数の戦術ラウンドにまたがりプレイ可能です [2.2.5]
- ② この作戦においては、追撃はスローペースで行われがちであり、作戦は追撃のあと攻撃予備を得てホールドやパトロールにスイッチされる傾向がありました。
- ③ クリア&セキュアは大部分においてサーチ&デストロイと同一のルールを使用します。ただし以下の点が違います。
 - a, 西側プレイヤーのみがクリア&セキュア作戦をプレイできます。
 - b, 作戦ユニットに許された追撃移動力は - 2 MP 減少します。
 - c, 作戦ユニットは、もしも目標ユニットが目標ヘクスからいなくなれば、任意の戦術ラウンド終了時に任命された作戦をホールドやパトロールに変更できます。西側プレイヤーは、条件を満たしたユニットのうち一部をホールドに回し、別の一部をパトロールに自由に作戦を変更できます。任命を変更されたユニットは、そ

のターン中はクリア&セキュアに戻せません。

3.3. “ホールド”及び“パトロール”作戦

- ① 特別作戦フェイズにおいて、プレイヤー諸氏はユニットをホールドやパトロールに任命できます。西側プレイヤーが先にプレイします。
- ② 作戦フェイズにおいても、ホールドやパトロールを任命できます。
- ③ ユニットのホールドやパトロールに任命されたら専用マーカーを配置します。
- ④ ユニットのいったんホールドやパトロールに任命されると次ターンの特別作戦フェイズまでその状態を保ちます。次ターンの特別作戦フェイズにおいて各ユニットはホールドやパトロールを継続するか解除するかを自由に選べます。
- ⑤ ARVN ユニットの機能不全 [10.1.] に陥るとホールドやパトロールには任命できません。

3.3.1 “ホールド”作戦



- ① ユニットのホールドに任命されると、移動と攻撃が禁止されます。
- ② ホールドユニットが攻撃されると、地上戦闘力と部隊砲兵（＝地上戦闘ユニットの持つ砲兵火力。ゲーム上部隊砲兵と呼びます）が戦闘比算定の際、防御側2倍になります。
- ③ 以下は2倍にはなりません
 - a, ホールドユニットを支援する航空支援ポイント
 - b, 司令部付砲兵（＝HQ ユニットの砲兵火力）
 - c, 独立砲兵（＝砲兵タイプユニット）[7.1.1 砲兵の機能的分類参照]
※ b, c, 項は自身がホールドユニットの場合でもホールドユニットを支援する場合でも2倍にはなりません。
- ④ 友軍の攻撃にはホールドユニットの戦闘力を加算できません。
- ⑤ 司令部付砲兵を持つユニットがホールドしても砲兵火力は2倍にはなりませんが、ひきつづき作戦に任命されたユニットを砲兵支援できます [7.1.1.1; 7.5.1]。このホールドされている砲兵火力は防御砲兵支援として使用できます。
- ⑥ ホールドユニットはZOCが消滅します。
- ⑦ 友軍の死傷者を算定するとき、ホールドユニットの2倍の地上戦闘力を使用しません。元の値を使います。しかし敵の死傷者算定の際には、友軍ホールドユニットの砲兵火力を2倍のままで影響を与えます [6.5.]。
- ⑧ 省民兵が、ホールドに任命された友軍ユニットのいるヘクスに参加しても戦闘力は2倍にはなりません [10.2.]。
- ⑨ ホールドユニットはアラート移動 [4.8.] やリアクション [4.9.] や退却 [6.6.1] はできます。ただしそれによりホールドユニットがホールドしたヘクスから退去した場合、ホールド状態を喪失し作戦完了マーカーを置かれます。
- ⑩ 機能不全 [10.1.] に陥った ARVN ユニットのホールドに任命できません。それ以外でユニットのホールド任命に制限はありません。ただしヴェトナムの補給拠点 (Supply Conduits) [16.5.10] など地上戦闘力も砲兵火力もゼロのユニットをホールドに任命しても効果はありません。

3.3.2 “パトロール”作戦



- ① ユニットのパトロールに任命されると、移動と攻撃が禁止されます。
- ② パトロールユニットは通常通り防御できます。
- ③ 敵ユニットがパトロールユニットのZOCから退出するとき、そのペナルティコストは1 MP の代わりに2 MP に上昇します。
- ④ 地上戦闘力ゼロのユニットはパトロールには任命できません。具体的には以下のような二種類のタイプのユニットが該当します。

a, 地上戦闘力がゼロで ZOC も保持しないタイプ

(ZOC を保持しないことを明示するためいずれもユニットに白い枠線が描かれています)

○ ARVN 大隊ユニット

○ 地上戦闘力ゼロの HQ、独立砲兵ユニット [7.1.1.2]

b, 地上戦闘力はゼロでも ZOC は保持する例外タイプ

○ ヴェトコン HQ

○ ヴェトコン補給拠点

○ ヴェトコンポリティカルセクション

- ⑤ パトロールユニットはアラート移動 [4.8.] やリアクション [4.9.] や退却 [6.6.1] はできます。ただしそれによりパトロールユニットがパトロールしていたヘクスから立ち去った場合、パトロール状態を喪失し作戦完了マーカーを置かれます。

3.4. “セキュリティ”作戦 (西側のみ)

- ① 西側プレイヤーのみが友軍ユニットをセキュリティに任命できます。
- ② セキュリティは、戦略移動フェイズもしくは作戦フェイズで任命できます。
- ③ 任命時のフェイズ開始時、道路上にいるユニットのみがセキュリティに任命できます。
- ④ 1 作戦ラウンドにつき、ある 1 ヘクスにいる 1 スタックのみをセキュリティ作戦に任命できます。
- ⑤ **例外:** 独立砲兵 [7.1.1.2] はたとえ道路上にいたくとも、セキュリティに任命されたスタックでは無くても、セキュリティに任命可能です。こうした別個に任命された独立砲兵は移動できませんが、セキュリティに任命されたスタックを攻撃砲兵支援 [7.1.] できます。

3.4.1 セキュリティにおける諸制限

- ① **米軍と ARVN から成るスタックはセキュリティに任命できません。** FWA と米軍、FWA と ARVN から成るスタックは任命可能です。
- ② セキュリティユニットは道路に沿ってのみ移動可能です。
- ③ セキュリティユニットは道路上を移動コストゼロで移動可能です。そして敵 ZOC から退出する場合に限り移動ポイントを消費します。
- ④ セキュリティユニットは、敵の占める道路ヘクスに侵入可能です。これを**突入**と呼びます。(セキュリティ作戦中、共産プレイヤーはアラート移動 [4.8.] も分散 [4.10.] もできません)
- ⑤ 敵ユニットのいる道路ヘクスに突入すると即座にマストアタックで戦闘が開始されます。戦闘比、ダイス修正、死傷者は通常通り決定されます。
- ⑥ 防御側退却も通常通り実行されますが [6.0.]、防御側が退却するとき、攻撃側が戦闘ヘクス侵入に使った隣接ヘクスで退却を終了してはなりません。
- ⑦ 防御側が退却手順で退却の意思を決定した後、作戦プレイヤーは、作戦ユニットのすべてまたは一部を、彼らが戦闘ヘクス侵入に使った隣接ヘクスへ**攻撃側撤退**させることができます。
- ⑧ 攻撃側撤退した作戦ユニットはセキュリティ作戦には戻れません。作戦完了マーカーが置かれます。
- ⑨ 戦闘ヘクスにまだ防御側が残っているなら、攻撃側撤退しなかった作戦ユニットは戦闘続行を強制されます。
- ⑩ 防御ユニットが戦闘ヘクスからすべて退却するか全滅したならば、作戦ユニットは道路上の移動を続行できます。
- ⑪ 移動力限界まで道路移動できます。移動力がゼロになった後も、移動コストゼロで道路移動を続行できますが、敵 ZOC に侵入したらもう退出はできません。
- ⑫ 隣接する敵ユニットを攻撃できません。
- ⑬ セキュリティスタックはその一部を残置して移動を続行できます。残置されたユニットには作戦完了マーカーが置か

れます。

- ⑭ セキュリティ作戦中、敵リアクションは誘発されません。ただしセキュリティ作戦終了時、作戦ユニットに隣接して移動を終了された敵ユニットだけはリアクションのチャンスを得ます [4.9.]。

3.5. “海上輸送”作戦 (西側のみ)

- ① 西側プレイヤーのみが海上輸送作戦をプレイできます。
- ② ユニットの海上ヘクスを移動できます。敵に攻撃を仕掛けることはできません。**ただし、敵に偶発攻撃を強制された場合に限り、攻撃できます。[4.11.]**
- ③ 移動力の範囲内に港湾ヘクスの存在する西側ユニットを海上輸送に任命できます。
- ④ 任命されたユニットは港湾ヘクスまで修正なしの自分の移動力で移動します。このとき空中機動 [4.6.1.] と河川輸送 [4.6.2.] を使えます。
- ⑤ 移動先の港湾ヘクスが敵 ZOC 内にあっても構いませんが、敵ユニットがいてはなりません。
- ⑥ 海上輸送されるユニットは、港湾ヘクスか上陸ビーチ (いずれも敵ユニットの存在しないヘクスに限る) まで直接移動します。海上輸送はこの時点で終了します。
- ⑦ もしも海上輸送されてきたユニットが敵ユニットに隣接して終了したならば、敵ユニットはリアクションのチャンスを得ます [4.9.]。

3.6. “戦略移動”作戦

- ① 両プレイヤーともに戦略移動作戦をプレイできます [4.7.]。
- ② 戦略移動を任命されたユニットは敵 ZOC 内や敵のいるヘクスに侵入も通過もできます [4.5.2.]。
- ③ 敵のいるヘクス内で移動終了できません。
- ④ 攻撃できません。ですが偶発攻撃 [4.11.] を強制された場合に限り攻撃できます。
- ⑤ 戦略移動ユニットが敵ユニットに隣接して移動を終了したら、敵ユニットはリアクションできます [4.9.]。
- ⑥ 戦略移動はホーチミンルートボックス内ではできません [16.8.1.]。

3.7. “砲爆撃”作戦

- ① 作戦フェイズにおいて両プレイヤーともに砲爆撃作戦をプレイできます。
- ② 砲爆撃は、1 目標ヘクスを指定し、砲兵支援、航空支援、海上支援を用いて攻撃します。
- ③ ホーチミンルートボックス [16.8.] にいる共産ユニットに対して砲爆撃はできません。
- ④ **砲爆撃では最低 4 以上の支援ポイントを割り振る必要があります。** 目標ヘクスがフリーファイアゾーンでない場合事前に最低 8 支援ポイント割り振る必要があります (割り振られた後半減するため) [7.6.]。
- ⑤ 戦闘比は算定されません。戦闘のダイスロールは地形によって修正されます。
- ⑥ 死傷者は通常通り算定されますが、爆撃側プレイヤーの損失は、結果表にある航空ポイントの損失以外発生しません。
- ⑦ 砲爆撃は、支援セグメントで任命がなされ、アラートセグメントと戦闘セグメントで解決されます [2.1.]。
- ⑧ 砲爆撃では移動のプレイが発生しないため、妨害マーカーも配置できません。
- ⑨ 砲爆撃は 1 回の作戦中に 1 目標ヘクスにつき 1 回だけダイスを振れるワンショットの作戦です。
- ⑩ 目標ヘクスににいるのがヴェトコンユニットの場合、アラート移動が成功すれば目標ヘクスから共産ユニットは立ち去ります。ダイスは振られませんが、砲爆撃で任命されたユニットは作戦完了マーカーを置かれます。砲爆撃後に退却も追撃も発生しません。

4. 移動

各ゲームターンは6週間半に相当します。それだけの期間があれば、ほとんどのフォーメーションはマップ内どこでも簡単に移動できます。

ただし、ユニットが戦闘に影響を与える能力は、戦術的な状況にタイムリーに対応しなければならないため、はるかに狭い範囲に限定されます。

この事実は、ユニットが短い距離を事実上無制限に移動できるようにすることで、ゲーム内でシミュレートされます。

4.1. ユニットの動かし方

- ① ユニットの1個ずつ、もしくはスタック [4.2.] で移動します。単体のユニットもしくはスタックは、新たなヘクスに侵入するごとに、その地形に応じた移動ポイントを消費します。ユニットは許容移動力の範囲内で自由に移動ポイントを消費できます。
- ② ユニットのによってはその装備のために特定地形に侵入できないことがあります。
- ③ 使用しなかった移動力を次ターンに持ち越すことはできません。
- ④ 移動力は各ユニットのカウンターに明記されています。許容移動力は戦略移動に任命されると増大します [3.6.; 4.7.]。戦闘後の追撃移動力は、そのユニット固有の追撃修正と戦闘結果により決定されます。

4.2. スタックの移動

- ① 1ヘクス内にいる任意の数の友軍ユニットがスタックとして同時に移動できます。
- ② 許容移動力の異なるユニット同士がスタックを構成していたならば、スタック全体の移動力は値が最小のユニットに合わせて低下します。この低下した移動力は、移動力最小のユニットを早々に残置した後もスタック全体の移動力として残りつづけます。
- ③ 特定地形は、ユニットのタイプによって異なる移動コストを消費させます。スタックがこうした特定地形に侵入したならば、スタックとしての移動力は、スタック内で最も高いコストを消費したユニットにすべてのユニットが合わせて消費しなければなりません。
- ④ 1個のスタックは、移動中複数に分かれて別個に移動継続はできません。スタックは移動中、一部のユニットを自由に残置できますが、残置されたユニットの移動はそこで終了します。1個のスタックの移動は、他のスタックやユニットの移動を開始する前に終了させねばなりません。

例：次ページ上図参照。1/1/1の機甲歩兵大隊と2/1/1歩兵大隊がヘクス4924でスタックしている。このスタックが移動を開始する。スタックとしての移動力は低い側の歩兵に合わせて8許容移動力となる。

5023に侵入→1MP消費

5022に侵入→5MP消費、1/1/1は移動を停止する。

5021に侵入→1MP消費

5121に侵入→1MP消費、2/1/1もここで移動終了。



4.3. 移動タイプ

- ① 以下のタイプは自動車化移動ポイントを使用して移動します。



西側の自動車化 HQ



NVA の増強 HQ



機甲歩兵



機甲騎兵



機甲



機甲砲兵



自動車化砲兵



- ② 以下のタイプは歩兵移動ポイントを使用して移動します。

ヴェトコン HQ

NVA の非増強 HQ

歩兵

空挺歩兵

海兵

レンジャー

- ③ 以下のタイプは空中機動ポイントを使用します。



空中機動 HQ



空中機動歩兵

③項のユニットタイプはゲームに於いては、米軍の第1騎兵師団と第101師団として登場します。これらのユニットは“完全な空中機動ユニット”です。完全な空中機動ユニットの移動力はその数値が黄色文字に背景色が黒地のボックスとなっています。完全な空中機動ユニットは、移動形態が空中機動を使用している状態と非使用状態に分かれます。非使用状態のとき、空中機動 HQ は自動車化移動ポイントを、空中機動歩兵は歩兵移動ポイントを使用します。この他にも一時的に空中機動を獲得したユニットが形成されることがあります。彼らは一時的にですが空中機動で移動できます。

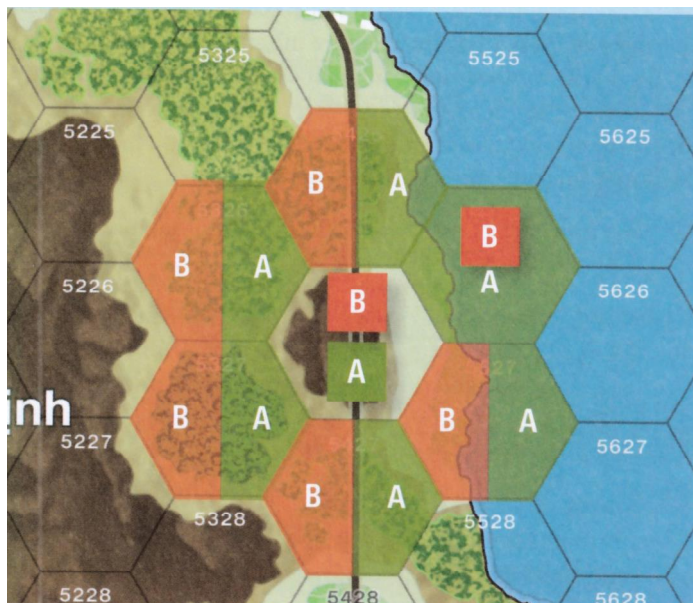
4.4. 敵のいる目標へクスへの突入

- ① 友軍ユニットの存在は、作戦ユニットの移動に何ら影響を与えません。友軍ユニットは1ヘクス内にゲーム上無制限にスタックでき、また無制限に友軍ユニットのいるヘクスを通過できます。
- ② 以下のユニットは、敵ユニットのいる目標ヘクスに侵入したら、必ず移動終了（＝突入）しなければなりません。
 - a, 作戦ユニット
 - b, 非作戦プレイヤーの防御予備ユニット
 - c, 非作戦プレイヤーのリアクションユニット
- ③ 上記②項以外のユニットが、敵ユニットのいる目標ヘクスに侵入はできますが、必ず退出できる残余移動力を持った上で侵入し、退出する必要があります。
例：作戦プレイヤー側のリアクションユニットがそれに当たります。
- ④ 敵ユニットのいる非目標ヘクスでは、移動終了できません。侵入したら必ず退出します。このとき侵入された側の敵プレイヤーは偶発攻撃を強制できます「4.11.」。


4.5. ZOC

- ① 地上戦闘力がゼロより大きいユニットは、ZOC を形成できます。ZOC は、そのユニットが今いるヘクスに隣接する 6 個のヘクスに拡がります。
- ② ユニットの ZOC は以下のヘクスには拡がります。
 - 敵ユニットのいるヘクス
 - 敵ユニットの ZOC が拡がっているヘクス
 - 両方の陣営の ZOC が共に拡がっているヘクス
- ③ ユニットの ZOC は以下のヘクスには拡がりません
 - そのユニット自身のいるヘクス
 - 友軍のいるヘクス
- ④ 以下の場合どのような ZOC もすべて遮断されます
 - 完全海ヘクスに対して
 - 完全海ヘクスサイド越しの隣接ヘクスに対して
 - 両陣営のユニットが併存しているヘクスに対して：この場合、この併存ヘクスは完全に ZOC が消滅します。両陣営のユニット同士も自身のいるヘクスにはお互い ZOC を展開できないからです。
- ⑤ 両陣営のユニットが併存しているヘクスの隣接 6 ヘクスには、両陣営の ZOC が同時に拡がります。
- ⑥ 複数の友軍ユニットの ZOC が 1 ヘクスに重なっていても効果は変わりません。

ノート：下図、両陣営ユニット A, B の占めるヘクスには互いの ZOC は拡がりません。



4.5.1 ZOC を持てるユニット

- ① 以下のユニットは ZOC を持ちます。
- 
- a, 地上戦闘力がゼロよりも大きいユニット
 - b, ヴェトコン HQ
 - c, ヴェトコン補給拠点
 - d, ヴェトコンポリティカルセクション
- ※上記 b, c, d 項は地上戦闘力がゼロですが ZOC を持ちます。ただしパトロールには任命できない点に留意して下さい[3.3.2]。
- ② 以下のユニットは ZOC を持ちません。
- a, 地上戦闘力がゼロのユニット
 - b, ARVN 大隊
 - c, ホールドを任命されたユニット
- ※元から ZOC を持たないユニットには白い枠線が描かれています。

4.5.2 移動のペナルティ

- ① 友軍ユニットが敵 ZOC から退出するとき、**1 MP をペナルティとして追加消費します。**
- ② 友軍ユニットが、パトロールに任命されている敵ユニットの ZOC から退出するとき、①項の 2 倍の **2 MP をペナルティとして追加消費します。**
- ③ 友軍ユニットが敵ユニットの占めるヘクスから退出するとき、**[3.3.2]、2 MP をペナルティとして追加消費します。**
- ④ 上記のペナルティは妨害 [7.5.2.] の MP 消費ペナルティと累積されて計算されます。
- ⑤ ユニツトは、許容移動力の許す範囲内で敵 ZOC ヘクスや敵ユニットのいるヘクスを連続して自由に移動できます。

例：第 25 師団所属の機甲大隊が地図で示されたルートを移動します。①もしもヘクス 5222 にいるヴェトコンが目標ユニットで無ければ、5222 侵入時に当該ヴェトコンから偶発攻撃を強制される怖れがあります。

②もしも米軍機甲大隊がヘクス 5120 で停止した場合、5121 にいるヴェトコンが目標ユニットで無ければ、当該ヴェトコンはリアクションできます。

③米軍機甲大隊が、ホールド中のヴェトコンを迂回して道路に沿って移動してもペナルティの追加 MP 消費はありません。ホールドユニットは ZOC が消えるからです。



例：(右段上図参照) 米軍第 25 師団隷下の機甲大隊が図で示されたルートを上ります。各ヘクス侵入時の合計消費 MP は示されている通りです。ヘクス 5119 が目標ヘクスである場合に限り、追加 1.5MP の消費で米軍機甲大隊は 5119 に侵入可能です。



4.6. 空中機動と河川輸送

ヴェトナム戦争において、ヘリは文字通り米軍の軍馬として縦横無尽の活躍を示しました。ヘリボーン部隊と砲兵連は、危急のとき、彼らが必要とされる場所、殿を務めるところへ迅速に輸送されました。ヘリの活躍により、地上部隊への補給は格段に進歩し、戦闘中の兵士達にビールの補給すら可能にしました。

参戦した 2 個師団～第 1 騎兵師団と第 101 空挺歩兵師団～は正式な空中機動部隊であり、ヘリ輸送能力を完備していました。必要とあらば、別の部隊が常にヘリを集め前線に送り出せる体制は整っていました。

ヴェトナムの戦場にはパラシュート降下の出番はありません。空挺歩兵ユニットは通常の歩兵と同じ訓練、同じ装備で戦場に臨みます。空挺部隊も史実においてヴェトナムに参戦していましたが、地形密度とヘリボーン作戦の容易さ故に、パラシュート降下はごくわずかしかな行われませんでした。

シナリオの指示に従い、西側プレイヤーは、空中機動ポイントと河川輸送ポイントを受領し、ターン記録フェイズに総合記録トラック上で専用マークを用いてマークします。各ポイントを消費する都度、マークでマークします。

4.6.1 二種類の空中機動

4.6.1.1 完全空中機動ユニット



① 米軍第 1 騎兵師団と第 101 空挺歩兵師団隷下のすべての空中機動歩兵ユニットとすべての空中機動 HQ ユニットの、空中機動ポイントを使用することなしに、常に空中機動ユニットとして移動するタイプのユニットです。これらのユニットを**完全空中機動ユニット**と呼びます。

4.6.1.2 空中機動換装ユニット

① 西側プレイヤーは、空中機動ポイントを使用すれば、上記以外の西側ユニットも一時的に空中機動ユニットに換装で

きます。これらのユニットを**空中機動換装ユニット**と呼びます。

- ② 友軍や敵の作戦中、戦略移動と水陸両用移動以外のあらゆる移動中(通常移動、追撃移動、退却移動、攻撃予備移動、防御予備移動、リアクション移動)、空中機動ポイントを使用すればユニットは空中機動換装ユニットになります。
- ③ ユニットの、空中機動ポイントの使用により一時的に空中機動換装ユニットになると、その効果は現在の作戦ラウンド終了まで有効です。
- ④ 以下のユニットは 1 ユニットのにつき 1 空中機動ポイントの使用で空中機動換装ユニットになります。
 - a, 大隊
 - b, レンジャー
 - c, HQ
- ⑤ 以下のユニットは 1 ユニットのにつき 3 空中機動ポイントの使用で空中機動換装ユニットになります。
 - a, 旅団サイズユニット
 - b, 連隊サイズユニット
- ⑥ 空中機動換装ユニットのメリットは、空中機動ができるという点と追撃修正のないユニットも追撃修正 + ゼロを獲得して追撃が可能になる点です[6.6.5]。
- ⑦ 受領した空中機動各 1 ポイントは、1 ターンにつき 1 作戦ラウンドのみに使用可能です。
- ⑧ 作戦中、空中機動化したユニットに空中機動マークを置いて明示します。
- ⑨ 空中機動ポイントは使用されても消滅しません。戦闘結果表による指示によってのみ、損失として減少し得ます。

4.6.1.3 空中機動による移動

- ① **空中機動ユニットは、1 ヘクスにつき 0.5 MP の消費で移動できます。**ヘリで迅速に空中を移動することにより、移動中通過したヘクスやヘクスサイドのすべての地形とその移動コストを無視できます。
- ② 空中機動を終了するヘクスを**着陸ヘクス**と呼びます。着陸ヘクスでは以下の制限に従います。
 - a, 空中機動終了時、着陸ヘクス内の地形を無視して以下の MP を消費します。

3MP	着陸ヘクス内に敵ユニットがいる、もしくはパトロール中の敵 ZOC 内である
2MP	着陸ヘクスに敵ユニットはいないが、パトロール中ではない敵 ZOC 内である
1MP	着陸ヘクスに敵ユニットもおらず、敵 ZOC 内でもない
 - b, 目標ヘクス突入時、偶発攻撃強制時のヘクスも着陸ヘクスになります。

- ③ 敵 ZOC からの退出、敵ユニットのいるヘクスからの退出、妨害ヘクスによるペナルティの MP 消費は通常通り被ります。
- ④ 敵による偶発攻撃の強制も通常通り被ります。

4.6.1.4 ヘリボーン変換

- ① 空中機動各 1 ユニットの(2 個の完全な空中機動師団隷下のユニット)と空中機動換装各 1 ユニットの(空中機動ポイント消費して一時的に空中機動換装したユニット)は、第 1 戦術ラウンドの移動セグメント開始時に 1 回だけ**空中機動と地上移動とを変換、選択**できます。これを“**ヘリボーン変換**”と呼びます。
- ② 各空中機動ユニット 1 個が 1 戦術ラウンドに 1 回だけ変換できます。さらにつづく第 2 戦術ラウンドで再び変換可能です。第 2 戦術ラウンド以降、同様に変換できます。
- ③ スタック内の複数の空中機動換装ユニットが、地上移動と空中機動をヘリボーン変換しても、追加の空中機動ポイントの消費はありません。

- ④ 地上移動と空中機動の変換は移動途中にはできません。
- ⑤ 歩兵タイプの完全な空中機動ユニットが地上移動を選択した場合、歩兵移動ポイントを使用します。
- ⑥ HQ タイプの完全な空中機動ユニットが地上移動を選択した場合、自動車化移動ポイントを使用します。
- ⑦ 空中機動ポイントで一時的に空中機動換装したユニットが地上移動を選択した場合、そのユニット本来の移動ポイントを使用します。

例：以下の図において、完全な空中機動ユニットである空中機動歩兵大隊 (2/1/1C) がヘクス Pleik を出発、空中機動で 7.5MP を消費して着陸ヘクス 4036 に到達する。歩兵大隊が消費した特別な MP は以下の通り。

- 1MP = 4235 で非パトロールヴェトコン ZOC を退出
- 2MP = 4136 でパトロールのヴェトコン ZOC を退出
- 3MP = 4036 で着陸ヘクスのコストを消費



4.6.1.5 ホットランディングゾーン

- ① 以下の着陸ヘクスにおいては空中機動ユニットの死傷者と空中機動ポイントの損失が増大する危険性があります。このような危険な着陸ヘクスを特に“ホットランディングゾーン”と呼びます。
 - a, 着陸ヘクスが敵目標ユニットのいるヘクス
 - b, 敵の非目標ユニットのいるヘクスを空中機動で通過しようとして偶発攻撃を強制され発生した着陸ヘクス
- ② ホットランディングゾーンの条件が成立した現行戦術ラウンドに、空中機動で当該ホットランディングゾーンヘクス内に突入した西側空中機動ユニットは、**死傷者の算定目的においてのみ、その地上戦闘力を2倍で計算しなければなりません。(当然ながら戦闘比の算定目的においては2倍にはできません)**
- ③ 上記②項のデメリットは、突入した空中機動ユニットが突入攻撃しようと接敵攻撃しようと適用されます。
- ④ 戦闘結果表の方にも*で記載のあるように、ホットランディングゾーンの戦闘においては、空中機動ポイント損失の危険性が増大します。
- ⑤ **地上戦闘力がゼロのユニットに関しては、増大する西側死傷者の算定目的においてのみ、その地上戦闘力が額面値で“1”あったものと見なし、2倍にした“2”で死傷者を算定します。**

例：空中機動ユニット2個がホットランディングゾーンに着陸します。1個の地上戦闘力は“3”でありもう1個はHQのため地上戦闘力がゼロです。

- ① 戦闘比算定においては、作戦ユニットの参加地上戦闘力は“3”となります。
- ② 西側の死傷者算定目的においてのみ、額面地上戦闘力は

2倍にされ“8”となります。(3 × 2 倍) + (1 × 2 倍) = “8”

- ⑥ ホットランディングゾーンのルールは、1 作戦ラウンド中、着陸したその第1 戦術ラウンド限りのものです。このため、同一ヘクスに於ける第2 ラウンドや、その後の別の作戦ラウンドで新たな西側ユニットが同一ヘクスに空中機動で着陸してきても、ホットランディングゾーンの条件が揃わない限り、同ルールは適用されません。
- ⑦ 同じユニットが、追撃で別の着陸ヘクスに空中機動したとき、①項の条件さえ揃えば当然またホットランディングゾーンのルールはその着陸ヘクスでも適用されます。

4.6.1.6 完全海上ヘクス

空中機動は、完全海上ヘクスや完全海上ヘクスサイドを通過できます。ただし完全海上ヘクスで移動を終了すると全滅します。

4.6.1.7 空中機動による追撃

- ① 追撃修正がユニットに印刷されていない場合、そのユニットは追撃能力がありません(=追撃禁止ユニット)。追撃禁止ユニットが戦闘結果で追撃力[6.6.3]を得ても追撃ができません。しかし空中機動換装してさえいれば追撃可能になります[6.6.5]。
- ② このような空中機動換装ユニットには、“追撃修正+ゼロ”が付与されます。彼らの追撃移動力は、戦闘結果表のプラスの結果が得られた場合のみ発生します。
- ③ このような空中機動換装ユニットは、追撃移動においては**ヘリボーン変換**の二択が禁止されます。追撃移動したければ常に空中機動を選択しなければなりません[6.6.6]。
- ④ 米軍第1 騎兵師団と第101 空挺歩兵師団のHQ ユニットもこの二択が禁止されます。両師団のHQ が追撃移動したければ、常に空中機動を選択しなければなりません。

4.6.2 河川輸送と水陸両用化ユニット



- ① 西側プレイヤーは河川輸送ポイントの使用により水路地形を通過して迅速にユニットを移動させることができます。
- ② 1 河川輸送ポイントは1 ゲームターンにつき1 回だけ使用できます。
- ③ 河川輸送ポイントは損失しません。
- ④ 河川輸送ポイントはすべての西側ユニットが使用可能です。
- ⑤ 1 河川輸送ポイントにつき1 個大隊もしくは1 個レンジャーを**水陸両用化ユニット**に変換できます。
- ⑥ 3 河川輸送ポイントにつき1 個旅団もしくは1 個連隊を水陸両用化ユニットに変換できます。
- ⑦ HQ ユニットは水陸両用化ユニットに変換できません。
- ⑧ 水陸両用化ユニットは、以下の2 点を除いて通常移動のように陸上を移動します。
 - a, 水陸両用化ユニットは湿地ヘクスへの侵入に1 MP を消費します。
 - b, 水陸両用化ユニットは、小河川と水路ヘクスサイドの存在をルール上のすべてにおいて無視できます。しかし完全海上ヘクスへの侵入と完全海上ヘクスサイドの通過は禁止されます。
- ⑨ 水陸両用化ユニットへの変換は、友軍や敵作戦中を問わずいつでも変換できます。
- ⑩ 水陸両用化ユニットに変換されると、当該作戦終了まで効果は継続します。
- ⑪ 水陸両用化ユニットに変換したら水陸両用マーカーを置いて明示して下さい。
- ⑫ 空中機動換装と水陸両用化への変換はいつでも切り替えられます。ただし西側ユニットが空中機動換装して1 ヘクスでも移動したら、同一の移動中、さらに水陸両用化には変換できません。逆も不可能です。

4.6.3 地上拘束型ユニット

- ① 以下のユニットは装備重量の関係から空中機動換装や水陸両用化に変換できません。
- a, 175mm 砲兵
 - b, 機甲
 - c, 機甲騎兵
 - d, 機甲歩兵
- ② こうしたユニットを地上拘束型ユニットと呼びます。彼らの許容移動力のカウンター表記には、白地の背景色でボックスが描かれています。

4.7. 戦略移動

4.7.1 西側陣営の戦略移動

- ① 西側ユニットは、戦略移動フェイズと作戦フェイズの両方で戦略移動できます。
- ② 戦略移動は道路移動の MP コストがゼロになります。
- ③ 戦略移動ユニットは戦略移動中、以下の場合に自身の移動力を消費します。

- a, 敵 ZOC から退出するとき
- b, 敵のいるヘクスから退出するとき
- c, 非道路ヘクスに侵入するとき

- ④ 戦略移動ユニットは、自身の許容移動力をすべて使い切った後も MP コストゼロで道路移動を継続できます。ただしこの場合敵 ZOC に侵入した時点でそのヘクスで戦略移動は終了します。
- ⑤ 空中機動や水陸両用移動中のユニットは戦略移動できません。

※ 訳者註：西側陣営の戦略移動とセキュリティ作戦のルールとの相違にご注意下さい。セキュリティは道路ヘクスで移動開始せねばなりません、戦略移動には制限がありません。セキュリティは通常移動を併用できませんが、戦略移動には制限がありません。

4.7.2 共産陣営の戦略移動

- ① 共産ユニットは作戦フェイズにのみ戦略移動できます。
- ② 戦略移動中の共産ユニットは許容移動力が3倍になります。またMP消費は通常通りとなります。

4.8. アラート移動

- ① ヴェトコンユニットは、西側の作戦中にヴェトコンユニットのいるヘクスが目標ヘクスに指定された場合、第1戦術ラウンドのみ、アラートセグメントに於いてアラート移動できます。
- ② 西側ユニットのすべての移動が終了し、すべてのリアクション [4.9.] が解決され、西側プレイヤーの企図する妨害 [7.5.2.] が終了した後、1作戦ラウンド中の第1戦術ラウンドにおいてのみ、アラートセグメントがプレイされます。
- ③ アラート移動終了時、アラート移動したヴェトコンを含め、目標ユニットのいるすべてのヘクスは新たな目標ヘクスとみなされます。
- ④ ヴェトコンユニットは、アラート移動のチャンスを得ると、いつでも分散 (Disperse) [4.10.] の選択肢も得ます。
- ⑤ ヴェトコンユニットのアラート移動は以下を合算した許容移動力を持ちます。

- a, + # 1 d 6 を実行して得たダイスロールの値
- b, + # ヴェトコンユニットが今いるヘクスの歩兵タイプ地形コスト
- c, + 1 作戦ユニットに ARVN ユニットが参加している場合

例：2個ヴェトコン大隊が湿地ヘクスにおり、西側作戦ユニットには ARVN レンジャーが参加していた。アラート移動が発生する。ダイスロールは“4”。各ヴェトコンユニットがアラート許容移動力“8”を獲得する。
(ダイスロールにより+4、湿地ヘクスの歩兵タイプ地形コストにより+3、ARVN参加により+1)

- ⑥ アラート移動力は、ヴェトコンカウンターの額面許容移動力を超えて獲得できます。
- ⑦ アラート移動により作戦完了マーカーが配置されることはありませんし、作戦参加資格を喪失することはありません。
- ⑧ アラート移動中のヴェトコンユニットに対して、西側は偶発攻撃を強制できます [4.11.]。
- ⑨ アラート移動は西側のリアクション [4.9.] を引き起こしません。
- ⑩ NVA ユニットはアラート移動できません。

4.9. リアクション移動

4.9.1 リアクションの条件

- ① 以下の条件をすべて満たした両陣営のユニットAはリアクションにより額面通りの許容移動力で移動できます。
- a, 敵ユニットが友軍ユニットAの隣接ヘクスで移動を終了したとき。
 - b, 友軍ユニットAが現行の作戦ユニットでも目標ユニットでもないとき。(これを現作戦に無関係のユニットと呼びます)
- ② 既に現ターン中に作戦を完了しているユニットでもリアクションできます
- ③ リアクションの誘発には、敵の移動終了時に隣接されることが必須条件です。敵作戦ユニットが移動しない場合、隣接されている友軍ユニットがいたとしてもリアクションできません。移動しない作戦には、ホールド、パトロール、砲爆撃があります。

4.9.2 リアクションの基本

- ① リアクションは、敵に隣接された直後にリアクション移動の機会を与えられます。
- ② 1個のスタックがリアクションするとき、スタックとしてリアクションするか、分割してユニットごとにリアクションするかを選べます。
- ③ リアクションプレイヤーは、スタックを分割させてリアクションさせる場合、リアクションさせるユニットの順番を自由に選べます。
- ④ リアクションは敵 ZOC に侵入できます。
- ⑤ リアクションは敵のいるヘクスにも侵入できますが、偶発攻撃を誘因します [4.11.]。
- ⑥ 1個のユニットは、1作戦ラウンド中もしくは1戦術ラウンド中においても、敵ユニットの移動終了時に隣接される都度、何回でもリアクション可能です。
- ⑦ リアクションすることにより、ユニットが以降の作戦ラウンドにおける作戦に参加する権利を失うことはありません。
- ⑧ ヴェトコンはリアクションのチャンスを得るといつでも (= 敵が隣接して移動終了させたらいつでも) 分散 [4.10.] できます。
- ⑨ リアクションは義務ではなく、プレイヤーの任意です。

4.9.3 リアクションと目標ヘクス

- ① 【非作戦プレイヤー側の非目標ユニットによるリアクション→○友軍目標ヘクスへのスタック】
非作戦プレイヤー側の非目標ユニットは友軍の (敵によって指定された) 目標ヘクスでリアクションを終了できます。そのリアクションユニットもまとめて目標ユニットになります。もしもそのユニットがヴェトコンであり、なおかつ

今が第1戦術ラウンドであるならば、つづけてアラート移動可能です。

- ② **【敵の退却や防御予備移動により誘発された、作戦プレイヤー側のリアクション→×敵目標ヘクスへの突入】**
敵の退却や防御予備による移動で引き起こされた、作戦プレイヤー側の友軍リアクション（=条件にある通り、現作戦に無関係の友軍ユニットに限る）においては、敵目標ヘクスにリアクション移動で突入できません。通過は可能です。
- ③ **【リアクション→×敵のいる非目標ヘクスで移動終了】**
リアクションは、敵ユニットのいる非目標ヘクスで移動終了できません。通過は可能です。

4.9.4 リアクション禁止のケース

- ① **【西側セキュリティ→× VC アラート&リアクション】**
西側のセキュリティ作戦中、ヴェトコンユニットはアラート移動できません。さらに共産ユニットすべてがリアクションもできません。ただしセキュリティユニットの移動終了時に隣接された共産ユニットだけがリアクションのチャンスを得ます [3.4.]。
- ② **【VC アラート→× 西側リアクション】**
リアクションは、ヴェトコンのアラート移動の前にすべて解決します。アラート移動は西側のリアクションを誘発しません [4.8.]。
- ③ **【敵リアクション→× 友軍リアクション】**
リアクションユニットが敵に隣接して移動を終了しても、新たなリアクションを誘発しません。

4.10. 分散

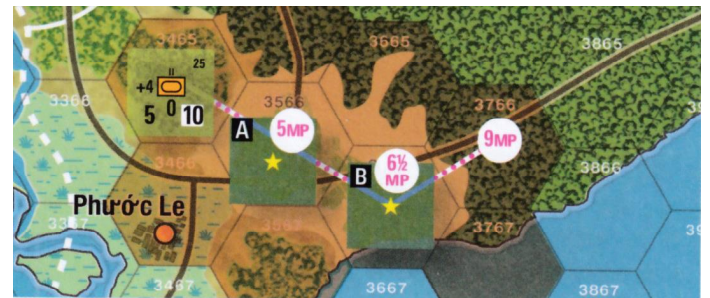
- ① ヴェトコンユニットがアラート移動[4.8.]やリアクション移動[4.9.]、いずれかの条件を満たしたとき、別の選択肢として**分散 (Dispersal)**を実行できます。以下に各条件と選択肢をまとめます。
- a, **【アラートのケース】**
作戦プレイヤーが西側でヴェトコンが目標ユニットに指定された場合、ヴェトコンは第1戦術ラウンドのアラートセグメントに於いて以下の選択肢を持ちます。
i, アラート移動
ii, 分散
- b, **【リアクションのケース】**
ヴェトコンが現作戦に無関係のユニット（作戦ユニットでも目標ユニットでも無い）であり、敵ユニットから隣接されて移動を終了された時、ヴェトコンは以下の選択肢を持ちます。
i, リアクション移動
ii, 分散
- ② 分散が実行されると、ヴェトコンユニットは除去されます。除去されたユニットの地上戦闘力の方だけ、ヴェトコン補充プールの値が上昇します。
- ③ ヴェトコンは分散とアラート移動いずれかを選べます。さらにアラート移動をいったん宣言してダイスロールの結果を見たあとで分散を選び直すことも可能です。
- ④ ヴェトコンがスタックしていた場合、どのユニットに何を選択させるか自由に選べます。
- ⑤ 以下のユニットが分散してもプールの上昇は起きません。
a, ヴェトコン HQ
b, ヴェトコン補給拠点
c, ヴェトコンポリティカルセクション
- ⑥ 西側のセキュリティ作戦では、ヴェトコンはアラート移動も分散もできません。

4.11. 偶発攻撃

- ① 移動中の敵ユニットが、友軍の非目標ユニットのいるヘクスに侵入、通過しようとした場合、移動中の敵ユニットに対して**偶発攻撃 (Incidental Attacks)**させるよう強制できます。
※非目標ヘクスでは敵は移動終了できません[4.4.④]。
- ② 機能不全に陥った ARVN [10.1.] は、移動中の敵に偶発攻撃を強制できません。
- ③ 偶発攻撃においては常に移動側を攻撃側として戦闘比を算定します [6.2.]。
- ④ 航空支援は今現在の作戦に任命されていれば地上支援可能です。砲兵支援は作戦に任命されている砲兵の他にも、支援可能な砲兵ユニットがいる場合[7.1.; 7.1.2; 7.2.1]、地上支援のため呼び出すことができます。
- ⑤ 死傷者は通常通り算定されます。
- ⑥ 退却も追撃も発生しません。
- ⑦ 偶発攻撃を強制した防御側ユニットが生き残ったら、移動中だった敵ユニットは、偶発攻撃の発生したヘクスを退出しなければなりません。
- ⑧ 防御側ユニットが全滅したら、移動中だった敵ユニットは移動を偶発攻撃したヘクスで終了させるか継続させるか選択できます。
- ⑨ 機能不全に陥った ARVN は敵に対して偶発攻撃を強制できませんが、もしも米軍や FWA や機能不全に陥っていない ARVN と一緒にスタックしていたならば、偶発攻撃に参加することはできます。

例：米軍第25師団隷下の機甲ユニットが以下の図のように侵攻する。

- ① ヴェトコン A のヘクスに侵入するため 5 MP 消費する。
（圃場で 4 MP、ヴェトコン A の ZOC から退出で 1 MP）
- ② 共産プレイヤーは偶発攻撃の強制を決定した。
- ③ 結果、A は全滅、機甲ユニットは生き残った。
- ④ 機甲ユニットは移動継続、1.5MP 消費する。
（道路で 0.5MP、ヴェトコン B の ZOC から退出で 1MP）
- ⑤ 共産プレイヤーは偶発攻撃の強制を見送った。
- ⑥ 機甲ユニットはヘクス 3766 に到達。2.5MP 消費する。
（道路で 0.5MP、ヴェトコン B から退出で 2MP）



5. 地形

ベトナムのさまざまな地域の地形は大きく異なります。国の北部の内陸部は、植物が生い茂る高い山々に覆われていました。南部では、平坦で濁ったメコン川が田んぼとマングローブの沼地を流れていました。高い尾根の丘と山間のジャングルが北と南の間に広がっています。

5.1. 地形が移動に与える影響

- ① ユニットは異なる地形ヘクスに侵入する都度、異なる MP を消費します。さらに同じ地形でもユニットの移動タイプによって異なる MP を消費します。
- ② 多くのヘクスは異なる地形を含みます。ユニットは、ヘクスに侵入するごとに最も大きな MP コストを消費する地形の影響を被って MP を消費しつづけるようにして移動しなければなりません。道路に沿って移動する場合を除きます。
- ③ ユニットは、マップ上道路でつながってるヘクスからヘクスへと移動することで道路移動ができます。道路移動ではヘクス内の他の地形やヘクスサイドの追加の MP 消費を無視できます。
- ④ 小河川と断崖が描かれたヘクスサイドが存在します。こうしたヘクスサイドを横断するとき、道路移動でない限り追加 MP を消費しなければなりません。

大河川はヘクスのグリッドにはきれいに適合していません。メコン河は不自然に描くのをやめて自然に流れるようなマップアートにしてあります。一方プレイアビリティにも配慮すべく水路ヘクスサイドを設定しました。水路ヘクスサイドは、地形効果表に記載された MP コストを消費することで横断できます。

- ⑤ ユニットが水路ヘクスサイドを横断して直接敵のいるヘクスに侵入する場合、空中機動、水陸両用、道路移動を使わない限り侵入できません。
- ⑥ ユニットが完全海上ヘクスや完全海上ヘクスサイドを通過するためには、空中機動するしかありません。

5.2. 人口密集地と圃場

市鎮 (town)	町
市鎮属省 (capital town)	政庁所在地の町
城南属省 (capital city)	政庁所在地の都市
城南属省中央 (major capital city)	政庁所在地の大都市
属省 (capital)	当該省の政庁所在地
圃場 (cultivated)	田畑の耕作地

5.3. 国境と境界線

- ① ゲームには 4 種類の境界線が登場します。多くの国境や境界線は、ヘクスサイドに沿っておらずヘクス内を自然な形で横断したデザインにしてあります。以下のヘクス名は各境界線がヘクス内を横断している場合に呼ばれます。
 - a, 国境線 (実線表記) 国境ヘクス
 - b, 係争国境線 (破線表記) 係争ヘクス
 - c, 省境界線 省境界ヘクス
 - d, 軍団境界線 軍団境界ヘクス

重要：西側ユニットは北ヴェトナム領内に絶対侵入できません。しかしながら、西側プレイヤーは北ヴェトナム領内のヘクスに対して砲爆撃 [3.7.] ならできます。

- ② ユニットの所在を決定する際、係争国境線の横断する係争ヘクスに隣接する、係争国境線のないヘクスも係争ヘクスとみなします。(係争ヘクスは 3 ヘクスの厚みの帯となります = 係争ヘクス帯)
- ③ 各境界ヘクス内のユニットの所在は以下の一覧表に従い決定されます。

フリーファイア宣言時 [7.6.]	国境ヘクス 係争ヘクス帯	ユニットは SVN 領内に いるとみなす
フリーファイア宣言時	省境界ヘクス	所在は防御側プレイヤー が 1 戦術ラウンドごとに 決定してよい
西側によるラオス カンボジア侵攻時 [15.2.3]	国境ヘクス 係争ヘクス帯	国境 & 係争ヘクス帯とそ の隣接ヘクスの敵ユニ ットへの接敵攻撃、国境 & 係争ヘクス帯への侵入は 侵攻とはみなさない
鎮圧時 [12.2.]	国境ヘクス 係争ヘクス帯 (圃場、市鎮が ある場合)	共産ユニットの所在は SVN 領内にいるとみな す
鎮圧時	国境ヘクス 係争ヘクス帯 (自然地形のみ の場合)	共産ユニットの所在は SVN 国外にいるとみな す
鎮圧時	省境界ヘクス (市鎮がある場 合)	共産ユニットの所在は市 鎮側の省内にいるとみな す
鎮圧時	省境界ヘクス (自然地形のみ の場合)	共産ユニットの所在を西 側プレイヤーが決定して よい
機能不全判定時 指揮範囲 [14.3.]	軍団境界ヘクス	ARVN の指揮範囲を共 産プレイヤーが決定可能
その他の時	国境ヘクス 係争ヘクス帯	ヘクス内のユニットの所 在は所有プレイヤーが決 定してよい



6. 戦闘

- ① 戦闘は以下の4つのケースで発生します。
 - a, **サーチ&デストロイ、クリア&セキュア**
サーチ&デストロイ [3.1.] やクリア&セキュア [3.2.] における作戦ユニット VS. 目標ユニット間の戦闘
 - b, **セキュリティ**
セキュリティ [3.4.] における作戦ユニット VS. 道路上にいる敵ユニット間の戦闘（セキュリティは目標ヘクスを宣言しません [2.5.]）
 - c, **偶発攻撃**
敵のいるヘクスを通過しようとした移動中のユニット VS. 偶発攻撃を執行する敵ユニット間の戦闘 [4.11.]
 - d, **砲爆撃**
砲爆撃する砲兵ユニットや航空支援、海上支援ポイント VS. 目標ヘクス間の戦闘 [3.7.]
- ② **額面地上戦闘力**
額面地上戦闘力とは、戦闘に参加するすべてのユニットに印刷された、そのままの地上戦闘力の合計値です。
- ③ **参加地上戦闘力**
参加地上戦闘力とは、戦闘比算出の際に使用される、修正後の地上戦闘力です。額面地上戦闘力から値が変わらないケースもあり得ます。

6.1. 目標ユニットへの攻撃

6.1.1 目標ユニットと目標ヘクス

- ① 今現在目標ヘクス [2.5.] にいるあらゆる敵ユニットは自動的に“目標ユニット”になります。
- ② 目標ユニットが、アラート移動[4.8.]や退却[6.6.1]により目標ヘクスから移動しても、全滅して除去されるか、現作戦ラウンドが終了するまでは常に目標ユニットのままです。目標ユニットの移動終了したヘクスは常に新たな目標ヘクスになります。
- ③ 戦闘セグメントに於いて、作戦プレイヤーから攻撃宣言されなかった目標ヘクスに置かれた目標マーカーは、目標ヘクス内に目標ユニットがいようがいまいが、除去されます。当該作戦ラウンド中、そのヘクス内にいた目標ユニットは、現作戦に無関係のユニット化します。

6.1.2 メイアタックとマストアタック

- ① 作戦フェイズにおいて、すべての作戦ユニットが移動終了しており、リアクションとアラート移動が終了しており、妨害マーカーの配置が終了したならば、戦闘セグメントを開始します。言い方を換えれば、当該作戦ラウンドの第1戦術ラウンドにおける戦闘セグメントを開始します。
- ② 作戦プレイヤーは以下を宣言します。
 - a, **複数の目標ヘクスがあるなら、まずどのヘクスを攻撃するか**
 - b, **その攻撃にどの友軍ユニットを参加させるか**
([6.7.]複数目標ヘクスを参照)

6.1.2.1 突入＝マストアタック

- ① **作戦ユニットが目標ヘクスで敵目標ユニットとスタックした状態で移動終了することを“突入”と呼びます。**目標ヘクスへ突入した作戦ユニットは全ユニットマストアタックです。必ず攻撃に参加しなければなりません。
- ② 敵目標ヘクスに突入した作戦ユニットは、他の複数の隣接した目標ヘクスへ地上戦闘力を振り分けできます。突入した目標ヘクスのみに地上戦闘力を集中させる義務はありません。
- ③ 上記②項の場合、ホットランディングゾーンのヘクスから攻撃に参加する西側空中機動ユニットは、接敵からの攻撃だろうと、突入の攻撃であろうと、死傷者算定時のデメリットを被ります。

6.1.2.2 接敵＝メイアタック

- ① **作戦ユニットが、敵目標ユニットのいる目標ヘクスに隣接した状態で移動終了することを“接敵”と呼びます。**接敵したらメイアタックで攻撃できます。
- ② 敵目標ヘクスに接敵した作戦ユニットすべてが攻撃に参加する義務はありません。作戦スタックのうち任意のユニットが攻撃に参加して、残りのユニットが参加しないのも作戦プレイヤーの判断次第です。

6.1.2.3 攻撃時の共通規則

- ① 1目標ヘクスは1戦術ラウンドにつき1回だけ攻撃をされ得ます。
- ② 目標ヘクス内の目標ユニットを攻撃する場合、その1ヘクス内のすべてのユニットが攻撃されなければなりません。
- ③ 突入と接敵でルール上の有利や不利の相違に関しては、ホットランディングゾーン [4.6.1.5] を参照して下さい。
- ④ 作戦に任命されていない友軍ユニットは攻撃に参加できません。
- ⑤ **例外：司令部付砲兵 [7.1.1.1] は任命されていなくとも、砲兵支援で攻撃と防御に参加可能です。**
- ⑥ 作戦ユニットが突入も接敵もしていない場合、地上戦闘力は行使できませんが、ユニット隷下の砲兵火力（部隊砲兵を除く [7.1.1.3]）を参加させることはできます。
- ⑦ 一度宣言された攻撃は必ず実行しなければなりません。

6.2. 戦闘比

- ① **攻撃側が目標ヘクスに対し攻撃宣言を行い、攻撃参加ユニットを宣言します。**
- ② **目標ヘクス内にヴェトコンユニットがいるならば、戦闘面を開示します。**
- ③ **攻撃側は、攻撃に参加させる地上戦闘力と地上支援力を宣言します。[7.5.1] 攻撃側は、攻撃力に生じた小数点以下の端数を使用するかどうか選べます。ただし端数は0.5刻みごとでなければいけません。**
- ④ **攻撃に参加できる地上戦闘力は最低“1”以上なければいけません。**
- ⑤ **西側はもしあれば省民兵の地上戦闘力を参加地上戦闘力に加算できます。**
- ⑥ 次に防御側が防御に参加させる地上戦闘力と地上支援力を宣言します。すべての目標ユニットは地上戦闘力のすべてを使用しなければいけません。
- ⑦ 戦闘比算定に使用するトータル攻撃力は以下の通り。

攻撃側の参加地上戦闘力 + 攻撃側の参加地上支援力
(※攻撃側の額面地上戦闘力の3倍までが支援力加算上限)

戦闘比算定に使用するトータル防御力は以下の通り。
防御側の参加地上戦闘力 + 防御側の参加地上支援力
(※防御側の額面地上戦闘力の3倍までが支援力加算上限)
※地上支援力3倍ルール [7.5.1.1]

- ⑧ 参加地上支援力の上限3倍を決定するために参照する額面地上戦闘力には、省民兵の地上戦闘力は加算できません。
 - ⑨ フリーファイアゾーン [7.6.] 未設定の場合、西側の参加地上支援力は半減します。
 - ⑩ 目標ヘクスを攻撃するトータル攻撃力と目標ヘクスで防御するトータル防御力の間で戦闘比を求めます。大きな戦闘力を小さな戦闘力で割り、端数を防御側に有利になるよう切上切捨て整数比を算出します。
- 例：攻撃力10、防御力3の場合、戦闘比は3：1です。**
攻撃力5、防御力16の場合、戦闘比は1：4です。
- ⑪ 2つの分数的な比率を使用します。3：2と2：3です。このため、攻撃力27と防御力16の場合、戦闘比は3：2

を使います。2：1には足りませんが3：2を上回っているためです。攻撃力7と防御力8の場合、戦闘比は2：3です。1：1には足りませんが2：3の条件を満たすためです。

6.2.1 ヘクスサイド効果

- ① 以下のタイプのヘクスサイド越しに攻撃する場合、各ユニットの地上戦闘力をトータル攻撃力算出の前に個々に半減させます。
断崖 全てのユニットを半減
水路 水陸両用化ユニットのみ半減しません
完全海上 空中機動ユニットだけが攻撃可能ですが半減させます
- ② この半減値は戦闘比算定のためだけに使用します。死傷者算定のためには使いません。

6.3. 地上戦闘力ゼロユニット

- ① 目標ヘクスに地上戦闘力ゼロのユニットしかいない場合、そのヘクスの地上戦闘力は最低でも1あるものとします。西側プレイヤーは戦闘比算定るとき、省民兵の戦闘力があるなら加算します。
- ② 攻撃に参加するユニットの地上戦闘力がすべてゼロの場合、砲爆撃の支援がいくらあろうとも、攻撃側ユニットは即座に全滅します。ダイスロールは振られません。攻撃側ユニットを除去するだけです。
- ③ 攻撃側プレイヤーが、地上戦闘力を有するユニットと地上戦闘力ゼロのユニットのいるスタックを敵目標ヘクス内に突入させていた場合、地上戦闘力ゼロユニットは他のユニットと共に戦闘に参加しているとみなします。戦闘追撃ボーナスを決定する際は、地上戦闘力ゼロユニットの残余追撃移動力、またはその欠如を無視して決定できます。

6.4. ダイスロール修正

6.4.1 戦闘比修正

- ① 戦闘のダイスロール修正は、戦闘比と地形効果により発生します。戦闘比が1：1よりも低いならDRMはマイナスになります。戦闘比が1：1よりも大きいならDRMはプラスになります。
- ② 戦闘ダイスロール修正はさらに地形効果の影響を被ります。さらに第2戦術ラウンド以降は、使用されなかった追撃移動力（戦闘追撃ボーナス [6.6.4]）を加算します。
- ③ 戦闘比、地形効果、戦闘追撃ボーナスによるすべての戦闘ダイスロール修正は累積されます。最終的ダイスロールに限界はありません。

戦闘比	DRM
1：5以下	-5
1：4	-4
1：3	-3
1：2	-2
2：3	-1
1：1	ゼロ
3：2	+1
2：1	+2
3：1	+3
4：1	+4
5：1以上	+5

6.4.2 地形修正

- ① 防御側の占める地形がダイスロール修正に影響を与えます。地形が1ヘクス内に複数ある場合、防御プレイヤーは各戦術ラウンドごとに任意の地形を選択できます。この選択地形宣言は、攻撃プレイヤーによる攻撃宣言後、戦闘比算定前に行います。

- ② 人口密集地（市鎮、市鎮属省、城甫属省、城甫属省中央）による修正がある場合、地形と効果は累積しません。防御側は人口密集地かあるいは地形のうちいずれか1つを選択地形宣言します。
- ③ 西側プレイヤーが圃場での防御を選択したとき、参加地上戦闘力に省民兵の地上戦闘力“1”を加算できます。
- ④ 西側プレイヤーが人口密集地（市鎮、市鎮属省、城甫属省、城甫属省中央）のあるヘクス内で防御するとき、参加地上戦闘力に省民兵の地上戦闘力“2”を加算できます。この加算は、ヘクス内で人口密集地以外の防御地形を選択しても発生します。
- ⑤ 加算できる省民兵の地上戦闘力は、圃場の1と人口密集地の2、いずれか一方のみです。

6.5. 戦闘解決

- ① 1d6を1回だけ実行し、DRMで修正します。
- ② 戦闘結果をCRTで交差照合して以下の3種類の結果を判定します。
a, 死傷者 [6.5.1]
b, 支援損失 [6.5.5]
c, 追撃力 [6.6.3]
- ③ 修正後ダイスロールが-4を下回る場合結果を-4とみなします。+11を上回る場合結果を+11とみなします。

6.5.1 死傷者

- ① 攻撃側の死傷者は修正後ダイスロールと以下の合計値を交差照合して決定します。

攻撃側の額面地上戦闘力+防御側の参加地上支援力

防御側の死傷者は修正後ダイスロールと以下の合計値を交差照合して決定します。

防御側の額面地上戦闘力+攻撃側の参加地上支援力

- ② 西側空中機動ユニットがホットランディングゾーン [4.6.1.5]ヘクスから攻撃している場合、友軍の死傷者算定目的に限り、当該空中機動ユニットの額面地上戦闘力を2倍にしなければなりません（接敵、突入いずれの攻撃の場合でも）。
- ③ 上記①項のいずれの合計値とも、値の大きいほど友軍側の死傷者が増大し得ます。
- ④ 省民兵は、西側の死傷者算定の際には額面地上戦闘力に加算されません [10.2.]。
- ⑤ フリーファイアゾーン [7.6.]未設定の場合、共産側の死傷者算定に加算される西側の参加地上支援力は半減します。
- ⑥ 死傷者算定時、敵側に加算する友軍の参加地上支援力には、地上支援力3倍ルール [7.5.1.1]は適用されません。
- ⑦ 死傷者の判定結果は（#/#）で表示されます。左側が攻撃側死傷者。右側が防御側死傷者です

例：攻撃側地上戦闘力：19、支援力：4。合計23。
防御側地上戦闘力：5、支援力：7。合計12。
戦闘比は23：12で3：2に決定。DRMは+1。
防御側の選択地形はジャングル。DRMは-1。
ダイスロールは“5”。修正後5で結果判定。
死傷者を判定します。
攻撃側地上戦闘力19+防御側支援力7=26。
26と5の交差は結果が（1/2）
攻撃側死傷者は左側の値の“1”に決定。
防御側地上戦闘力5+攻撃側支援力4=9。
9と5の交差は結果が（0/1）
防御側死傷者は右側の値の“1”に決定。

- ⑧ 防御側から先に自分の死傷者を割り当てます。次に攻撃側

が自分の死傷者を割り当てます。

6.5.2 ユニットの除去と補充ポイント

- ① 戦闘で被ったすべての死傷者は、ユニットを除去するか、備蓄してある補充ポイントの中から消費するという2つの方法で充当します。除去されたユニットの各1地上戦闘力または消費された1補充ポイントは、被った結果1ポイントの死傷者を満たします。
- ② 各シナリオでは消費可能な補充ポイントが明記されます。キャンペーンシナリオ[PB18.2]では各自プレイヤーが補充ポイントを生産します。補充ポイントは、消費可能な場合にのみ消費できます。プレイヤーが補充を消費できない(または望まない)場合、被った死傷者はユニットの除去で充当します。

例：地上戦闘力が4と2の計2個ユニットを含む西側が、3ポイントの死傷者を被りました。補充ポイントが全く消費できない場合、戦力4のユニットを除去します。1補充ポイント消費可能な場合、西側プレイヤーは2戦力ユニットを除去し、1補充ポイントを消費できます。3以上の補充ポイントが消費可能な場合、消費プールを3減らすことで死傷者全体を充当できるため、どちらのユニットも除去する必要はありません。

- ③ 補充ポイントには米軍、ARVN、ヴェトコン、NVAの4種類が用意されています。各勢力の死傷者はそれ専用の補充ポイントでのみ充当できます。FWAの死傷者は例外的に米軍補充ポイントを使用します。

6.5.3 補充上限

- ① 戦闘に友軍の複数勢力が参加している場合、どの勢力から死傷者を出すかについては、当該プレイヤーの判断に委ねられます。西側の防御に省民兵が参加しているならば、西側プレイヤーはARVNの補充を消費できます。
- ② 死傷ポイントの方が額面地上戦闘力よりも大きい場合、以下の2つの選択肢のうちいずれか1つに従います。
 - a, 参加した友軍ユニットすべてを除去します。この場合充当しきれなかった分の死傷ポイントは免除です。
 - b, 補充ポイントとユニットの除去を併用して充当させます。この場合、額面地上戦闘力を上回る補充ポイントの消費はできません。

例：2個ヴェトコン大隊(1戦闘力と2戦闘力)が4死傷ポイントを被りました。共産プレイヤーは、ヴェトコン大隊1戦闘力を除去した上、NVA補充ポイント3を消費します。

例：ヴェトコン大隊2戦闘力が3死傷ポイントを被りました。3補充ポイントの消費で充当は認められません。消費の方が、額面地上戦闘力“2”を上回るためです。共産プレイヤーはヴェトコン大隊を除去します。

- ③ このようにその戦闘に参加した友軍の額面地上戦闘力は消費可能な補充ポイントの上限と同値になります。この値を**補充上限**と呼びます。
- ④ 戦闘に不参加の勢力の補充ポイントは消費できません。
- ⑤ 戦闘に複数の友軍勢力が参加している場合、参加したある勢力の額面地上戦闘力を超えてその勢力の補充ポイントを消費しても構いません。

例：3戦闘力の米国大隊と1戦闘力のFWA機甲騎兵隊が、圃場ヘクスで防御しています。西側プレイヤーは省民兵1戦闘力の動員を選択します[10.2]。最大5補充ポイントを消費できます。防御側が3死傷ポイントを被った場合、西側プレイヤーは米軍から3、ARVNから3、または両方の補充ポイントの組み合わせで充当できます。あるいは、西側プレイヤーはFWAから1戦闘力と米軍補充ポイント2を除去するか、米軍大隊を除去できます。西側プレイヤーは、

ユニット化されていない省民兵をゲーム上除去できませんが、ARVN補充ポイントの消費は許されます。

- ⑥ HQと砲兵ユニットの戦闘力は0ですが、いずれかのタイプのユニット除去は1死傷ポイントを充当します。
- ⑦ HQや砲兵ユニットが単独で防御している場合、被った死傷者を充当するため1補充ポイントを消費できます。
- ⑧ HQや砲兵ユニットは、突入や接敵していない限り、死傷ポイント充当のために除去できません。

例：ヴェトコンの大隊3戦闘力と連隊6戦闘力が包囲下で攻撃されました。1死傷ポイントを被りました。退却できないため、共産プレイヤーは2個とも除去して8VC補充ポイントを受領します[6.5.4]。

- ⑨ 米軍とヴェトコンの旅団や連隊ユニットが、その額面地上戦闘力よりも、被った死傷ポイントの方が遙かに少ないとき、分割した大隊ユニットを除去することで死傷ポイントの充当ができます[8.2.]。

6.5.4 VC補充ポイント

ヴェトコンユニットの額面地上戦闘力の方が、被った死傷ポイントよりも大きかったとき、ユニットを除去することでその差額分の補充ポイントをVC補充プールに戻すことができます。

例：1個ヴェトコン連隊6戦闘力が2死傷ポイントを被りました。共産プレイヤーはヴェトコン連隊を除去してVC補充プールに4補充ポイントに戻します。

6.5.5 航空、空中機動ポイントの損失

- ① CRTにおけるダイスロールの横列コラムのうち、特定のコラムの結果になったときのみ、航空または空中機動ポイントの損失が生じます。これは、修正後のダイスロールで決定されます。
 - ② 1作戦ラウンドにつき1タイプにつき1ポイントだけ損失が発生します。そのタイプの1ポイントが損失したら、当該作戦ラウンド中は同タイプの損失が発生しても免除されます。
 - ③ その作戦ラウンドに参加していないタイプの支援ポイントが損失を指示された場合も免除されます。
- 例：**米国第1騎兵師団、第101空挺歩兵師団や空中機動換装されたユニットが1個も参加していない作戦において空中機動ポイントの損失が指示された場合、免除されます。

- ④ あるタイプの支援ポイントが損失を指示された場合、その戦術ラウンドには参加していなくとも、当該作戦には参加していたならばポイントは損失させねばなりません。
- ⑤ 航空支援ポイントの損失は**航空トータルマーカー**から減算します。**航空使用マーカー**からは減算しません。
- ⑥ 空中機動ポイントの損失は**空中機動トータルマーカー**から減算します。**空中機動使用マーカー**からは減算しません。
- ⑦ いずれのタイプに於いても、そのタイプの**トータルマーカー**が**使用マーカー**を下回っても、**使用マーカー**のほうには影響ありません。

6.5.6 都度減算とマーカー清算

- ① プレイヤーに便宜を図るため、記録する方法が二種類用意されています。
 - a, **【都度減算】** 損失発生時に同タイプのトータルマーカーを即座に減らします。
 - b, **【マーカー清算】** 損失発生時に同タイプの“現ターン損失マーカー”と“現作戦損失マーカー”を使用して一時的にマーカーで記録しておき、次ターン開始時のターン記録フェイズになったらまとめてトータルマーカーを減らします。
- ② **空中機動トータルマーカー**がゼロのとき、空中機動ポイン

トの損失が指示されたら以下に従います。

a, 【作戦シナリオ】

1 VP を喪失します。(作戦シナリオ勝利スケジュール [PB18.1.1.] にも示されています)

b, 【キャンペーンシナリオ】

1 US モラルを喪失します。

6.6. 退却と追撃

6.6.1 退却

- ① 目標ユニットが戦闘解決後に生き残っている場合、許容移動力まで退却移動できます。
- ② 退却は任意です。退却しなくとも構いません。
- ③ ユニットはどの方向にも退却できます。スタックが退却する場合、スタックのままでも分かれても退却できます。
- ④ 退却した目標ユニットが友軍の別の非目標ユニットとスタックして退却を終了したならば、そのスタックはまとめて新たな目標スタックに指定されます。
- ⑤ 退却した目標ユニットは敵 ZOC [4.5.2] を通過したり移動終了できます。敵の占めるヘクス [4.4.; 4.11.] も通過できます。敵ユニットのみが占めるヘクス内で移動終了できません。敵ユニットと友軍ユニットがいるヘクス (= 敵が突入中の別の目標ヘクス) なら移動終了できます。
- ⑥ セキュリティ作戦中においては、作戦ユニットが、突入する直前までいたヘクスには、退却ユニットは退却の終了ができません。

6.6.2 新規の目標ヘクス

- ① すべての退却と**防御予備の移動終了後**、目標ユニットの占めている、いかなるヘクスもそのすべてが、次の戦術ラウンドに於ける目標ヘクスになります。
- ② ある戦術ラウンドにおいて、攻撃されなかった目標ヘクスは自動的に目標マーカーを外されます。そのヘクスは当該作戦ラウンドにおいては非目標ヘクスとなります。そのようなヘクスのユニットはそれ以上退却できません。

6.6.3 追撃

- ① 敵ユニットのすべての退却終了後、作戦ユニットは追撃移動できます。追撃移動に参加するユニットは以下の条件をすべて満たしていることが条件です。
 - a, 作戦に任命されたユニットであること
 - b, ユニットに印刷された追撃修正が + 0 以上あること
 - c, 目標ヘクスに突入もしくは接敵していること
- ※ c 項の場合直前の攻撃に参加している必要はありません。
- ② 追撃移動力は以下の2つの値の合計値です。
 - a, CRT で得た追撃力
 - b, 各追撃ユニットの追撃修正値※ ① c 項のユニットでも追撃力は得られます。
- ③ 西側のクリア & セキュア作戦に於いては、獲得できる追撃移動力が - 2 MP 減少します*。

$$\text{追撃移動力} = \text{追撃力} + \text{追撃修正値} - 2 \text{ MP} *$$

- ④ 追撃移動力は追撃ユニットの額面許容移動力を超えて獲得できます。
- ⑤ 作戦ユニットだけが追撃移動力を獲得し、追撃移動可能です。非作戦ユニット側にとっては彼らの追撃修正値も追撃力も (プラスであろうとマイナスであろうと) 一切関係ありません。

例: 米軍 2 個大隊 (追撃修正値はそれぞれ + 4 と + 3) が攻撃に参加しました。CRT で得た追撃力は - 1。2 個大隊はそれぞれ、追撃移動力 “3” と “2” を獲得します。

- ⑥ 防御側ユニットの退却は追撃とは無関係です。戦闘のつく限り、目標ユニットが退却しない場合でも、すべての目

標ユニットが除去された場合でも、追撃可能なすべての作戦ユニットは追撃移動できます。(戦闘に直接参加しなかったユニットも含めて)

- ※ 訳者註: 突入した攻撃側に勝ち目がなくなってきた場合、追撃移動を退却の代用として使える訳です。西側のセキュリティ作戦の場合、追撃手順がなくなりますが、代わりに攻撃側撤退の選択肢が与えられます [3.4.1]。
- ⑦ 西側のセキュリティ作戦に於いては、追撃移動セグメントが省略されます。追撃移動はできません。CRT で得られる追撃力はゼロになります。作戦に任命されたスタックの全ユニットの追撃修正もゼロになります。戦闘追撃ボーナスも得られません [6.6.4]。
 - ⑧ 追撃移動の方向は敵目標ヘクスである必要はありません。
 - ⑨ 追撃ユニットは、敵 ZOC に出入り可能です。敵ユニットのいる非目標ヘクスにも入れますが [4.11.]、通過することが条件です。従って十分な追撃移動力を持っていないれば侵入できません。
 - ⑩ 追撃ユニットは新規の目標ヘクスに突入 [6.1.2.1] や接敵 [6.1.2.2] できます。

6.6.4 戦闘追撃ボーナス

- ① 追撃ユニットが、追撃ポイントを残したまま追撃移動を終了した場合、残余の追撃ポイントは、当該ユニットが次の戦術ラウンドで行う攻撃のダイスロールに追加できます。これを**戦闘追撃ボーナス**と呼びます。
- ② 戦闘追撃ボーナスを得るには、ユニットは攻撃に地上戦闘力を参加させねばなりません。
- ③ 戦闘結果によっては、得られる追撃力がマイナスの値になり得ます。このため、追撃移動力がマイナスになるユニットも発生し得ます。
- ④ 追撃移動力がマイナスのユニットは当然追撃移動はできませんが、敵目標ユニットに接敵、突入している限り次の戦術ラウンドにも参加できます。ただし、攻撃に参加する限り、マイナスのボーナス値の使用を強制されます。このため接敵の場合は、攻撃参加を取りやめるユニットも出てくるでしょう。
- ⑤ 作戦ラウンドの第 1 戦術ラウンド戦闘開始時においては、追撃はまだ発生していませんので、当然戦闘追撃ボーナスは得られません。この時点での攻撃側ユニットの追撃修正値は無視されます。

6.6.4.1 “各戦闘”追撃ボーナス最低値ルール

複数の追撃ユニットが、ある 1 回の攻撃に参加していたら、彼らの中で最も低い追撃ポイントの値 1 種類のみを採用します。最終的追撃ポイントがマイナスになる場合、追撃セグメント直後の戦闘ではマイナスの追撃ボーナス使用を強制されます。

例: 第 1 戦術ラウンド

攻撃側: 米軍ユニット (地上戦闘力 3、追撃修正 + 4)
防御側: ヴェトコンユニット (地上戦闘力 1)
共産プレイヤーは山岳 (DRM - 3) を選択。
戦闘比は 3 : 1 (DRM + 3)
ダイスロールは 1。

結果は攻撃側死傷 1、防御側死傷ゼロ。追撃力 - 1
両陣営ともユニット除去はありません。
退却移動、追撃移動共にありません。

第 2 戦術ラウンド

DRM は + 3 になります。
(戦闘比 + 3、地形 - 3、追撃修正 + 4、追撃力 - 1)

6.6.5 追撃修正の無いユニット

- ① カウンターに追撃修正の印刷のないユニット (**追撃禁止ユニット**) は、例え戦闘結果でプラスの追撃力が表示されても、追撃移動力と戦闘追撃ボーナスを一切獲得できません。
- ② このような場合でも西側ユニットなら、空中機動換装する

ことにより“追撃修正+ゼロ”を獲得します。戦闘結果でプラスの追撃力を得たら、追撃移動力と戦闘追撃ボーナスを通常通り獲得できます。

6.6.6 追撃移動とヘリボーン変換

- ① 完全空中機動の各ユニットは、第1戦術ラウンドの移動セグメントと同様に、第2戦術ラウンド以降の追撃セグメントに於いても、追撃移動開始時に1回だけヘリボーン変換の選択ができます。
- ② 空中機動換装ユニットの場合、必ず空中機動タイプで追撃移動せねばなりません。追撃移動に於いてはヘリボーン変換の選択ができなくなります。こうしたユニットは本来空中機動ポイントなくしては追撃禁止のユニットであるためです[4.6.1.7]。

6.6.7 “属省”戦闘ルール

- ① 人口密集地（市鎮（町）、市鎮属省、城甫（都市）属省、城甫属省中央）は他の地形同様マイナスのDRMを持ちます。これに加え属省（その省の政庁所在地）は**作戦ラウンド内**第1戦術ラウンドに限り、特別な効果をもたらします。
- ② **城甫属省中央**：第1戦術ラウンドの戦闘結果では、**作戦ユニット**の得られたプラスの追撃力と彼らの追撃修正の両方共にゼロ扱いとなります。
- ③ **市鎮属省、城甫属省**：第1戦術ラウンドの戦闘結果では、**作戦ユニット**の得られたプラスの追撃力のみゼロになります。ただし、彼らの追撃修正は額面值を使用可能です。

デザインノート：これは、意図的攻撃や包囲攻撃が市街地内の防御側から発せられ、攻撃側の勢いの増大に時間を要することをシミュレートしています。この意図は、防御側の準備された布陣、武器の隠匿、待ち伏せ、民間人のスポッターの存在などの利点をモデル化することです。

例：追撃修正+2の印刷された1個大隊ユニットは、人口密集地を攻撃して、CRTで+3の追撃力を得ました。目標ヘクスが市鎮ならば、第2ラウンドでユニットの追撃移動力は5になります。目標ヘクスが市鎮属省、城甫属省ならば2です。城甫属省中央ならばゼロになります。第2戦術ラウンドで追撃力+3を得ると、すべての人口密集地で追撃移動力は5を得ます。

6.7. 複数の目標ヘクスへの攻撃手順

- ① 1作戦ラウンド中、指名セグメントにおいて目標ヘクスを1個のみ指定できます。しかしつづくアラート移動で目標ヘクス内のヴェトコンスタックが複数に分かれてアラート移動した場合や、戦闘解決後目標スタックが分散して退却した結果、往々にして複数の目標ヘクスが生じ得ます[6.6.2]。すべての作戦ユニットは通常通り追撃して、戦闘が生じた目標ヘクスごとに1d6が実行されます。
- ② すべての退却と追撃はすべての目標ヘクスの戦闘結果の適用後に行います。
- ③ 1つの攻撃は1目標ヘクスに対して宣言されます。他の攻撃が解決される前に宣言され、参加ユニットが宣言され、戦闘結果を解決します。除去されたユニットは後の戦闘に参加できません。

6.7.1 “全戦闘”追撃力最低値ルール

もしも1戦術ラウンド中、複数の目標ヘクスで複数回の戦闘が解決された場合、当然各戦闘結果によりそれぞれ異なる追撃力を獲得し得ます。このとき**現戦術ラウンド中、それらの中で最も低い追撃力1種類だけをすべての作戦ユニットに適用して追撃移動を実行します**。このため1戦術ラウンド中、追撃修正の異なる作戦ユニットが戦闘に参加している場合、各ユニットごとに得られる最終的な追撃移動力は異なってきます。

6.7.2 サーチ&デストロイ手順概要

例：サーチ&デストロイに於ける戦術ラウンド一連の流れ

【作戦ラウンド開始】

A, 指名セグメント

B, 支援セグメント

↓

【第1戦術ラウンド】

C, 移動セグメント

D, アラートセグメント（西側作戦時のみ）

- a, 両陣営妨害任務プレイ可能
- b, VCユニットアラート移動

E, 戦闘セグメント

- a, 両陣営妨害任務プレイ可能
- b, 1目標ヘクスの戦闘を解決

- 第1戦術ラウンドでは通常、目標ヘクスは1つのみとなる[2.5.②]。アラートセグメント（西側が作戦プレイヤーのとき第1戦術ラウンドのみ実施）で目標ヘクス内のヴェトコンスタックが複数に分かれてアラート移動した場合を除く

↓

【第2戦術ラウンド】

F, 退却セグメント

- すべての退却ユニットを退却させる
- 西側が非作戦プレイヤーなら防御予備を指定して移動

G, 追撃セグメント

- a, 西側が作戦プレイヤーなら攻撃予備を指定し移動可能（攻撃予備は新たな作戦ユニットに加わる）
- b, すべての追撃ユニットを追撃移動させる（直前に指定された攻撃予備は追撃移動不可能）
 - 全作戦ユニットが使用できる追撃移動力は、得られたうちで最も低い値1種のみに統一すること
 - その目標ヘクスへの攻撃に不参加の友軍でも作戦に任命されており、当該目標ヘクスに突入か接敵していれば同様に追撃力を得て追撃移動可能

H, 妨害マーカー除去セグメント

- 両陣営妨害マーカー除去

I, 次ラウンド戦闘セグメント

（目標ヘクスが2個に増えたケース）

- a, 両陣営妨害任務プレイ可能
- b, 1個目の目標ヘクスの戦闘を解決
- どの目標ヘクスから戦闘解決するかは攻撃側の任意（突入ならいずれかの目標ヘクスへの攻撃参加強制、接敵なら攻撃中止も可能）
- 得られた最低追撃移動力のうち、未消費分を戦闘追撃ボーナスとして使用可能
- 攻撃に参加する全ユニットが、直前の戦術ラウンドから加わった攻撃予備だけだった場合、この戦術ラウンドに於ける戦闘追撃ボーナスはゼロになる
- 攻撃側は前の結果を見てから次の目標ヘクス攻撃に参加する友軍ユニットを宣言する
- c, 2個目の目標ヘクスの戦闘を解決

↓

【第3戦術ラウンド】※以降、戦闘終了まで継続

F, 退却セグメント

G, 追撃セグメント

H, 妨害マーカー除去セグメント

- 両陣営妨害マーカー除去

I, 次ラウンド戦闘セグメント

- 1ユニットの地上戦闘力と砲兵火力は、複数の目標ヘクスに振り分けできます。ただし1戦術ラウンドにつき1回しか使えません。（1ユニットの全戦闘力を複数ヘクスへ複数回攻撃に使えるわけではありません）

6.8. 予備

- ① 全般に、西側プレイヤーは友軍の作戦を予備の投入で増強したり、共産陣営側の攻撃に対して防御する予備を投入することで機動的な攻撃と防御が可能でした。
- ② あらゆる兵科タイプの地上ユニットを予備に指定できます。航空と海上支援ポイントは予備には指定できません。
- ③ 共産陣営は予備を使えません。
- ④ 予備にユニットを指定する際、通常ユニットを空中機動換装したり [4.6.1] 水陸両用化したり [4.6.2] できます。
- ⑤ 敵もしくは友軍の作戦ラウンド中に予備に指定された西側ユニットは、当該作戦ラウンド終了時に自動的に予備から外れます。このとき空中機動換装と水陸両用化も解除されて通常ユニットに変換されます。

6.8.1 防御予備

- ① 西側プレイヤーが共産プレイヤーのサーチ&デストロイ作戦に対して防御側に回ったとき、目標ユニットの退却移動の前後に於いて防御予備を指定できます。
- ② 以下の条件をすべて満たすとき、西側プレイヤーはそのユニットを防御予備に指定できます。
 - a, 今現在が共産陣営のサーチ&デストロイによる戦術ラウンド中で、戦闘解決のダイスロール後、まだ西側の目標ユニットが生き残っている
 - b, 防御予備に指定したいユニットが目標ユニット以外の西側ユニットである
 - c, 作戦参加資格のある [2.4.] 西側ユニットである
- ③ 防御予備に指定されたら、額面移動力を使用して1回だけ移動できます。
- ④ ②項の条件を満たせば、マップ上のどこにいる西側ユニットでも指定できます。
- ⑤ 防御予備の移動は、作戦に無関係な共産ユニットのリアクションを誘発します。
- ⑥ 防御予備は以下の場合目標ユニットになります。
 - a, 友軍の目標ユニットのいるヘクスにスタックしたとき
 - b, 直前の戦術ラウンドに於ける目標ヘクスに入ったとき
- ⑦ 上記⑥項の行動をとらなかった防御予備は共産陣営の作戦とは無関係のユニットになり、予備から解除され作戦完了マークを置かれます (ただし共産側作戦ユニットに隣接して移動終了されると、リアクション可能です)

6.8.2 攻撃予備

- ① 西側プレイヤーが作戦プレイヤーであるならば、追撃セグメント開始時に攻撃予備を指定できます。
- ② 攻撃予備は西側のサーチ&デストロイ、クリア&セキュアにおいてのみ指定できます。
- ③ 攻撃予備には、作戦参加資格のある [2.4.] 西側ユニットを指定できます。
- ④ ユニットの、攻撃予備に指定されると、自動的に作戦ユニットに任命されたこととなります。即座に許容移動力まで移動できます。
- ⑤ つづく追撃セグメントの追撃移動においては、攻撃予備は追撃移動できません。
- ⑥ 攻撃予備移動してきたユニットが参加した、新たな戦闘で戦闘追撃ボーナスを決定する際、ボーナスを持たないこのユニットらの存在は無視して決定できます。
- ⑦ ある攻撃に参加中の作戦ユニットが、直前の戦術ラウンドの退却セグメントから新たに参加した攻撃予備ユニットだけの場合、戦闘追撃ボーナスはゼロとみなします。
- ⑧ 次の戦術ラウンド以降、追撃修正を持つ攻撃予備ユニットは通常の作戦ユニットとして追撃移動力を獲得できます。
- ⑨ 作戦完了後、他の作戦ユニットと同様作戦完了マークを置きます。

7. 支援 (Firepower)

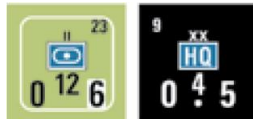
7.1. 砲兵支援

7.1.1 攻撃砲兵支援

砲兵の機能的分類はゲーム上、3つに分かれます。

- **司令部付砲兵 (Dedicated Artillery)**
師団、旅団/連隊 HQ ユニットの印刷された砲兵火力の値もしくは第 23 師団隷下の砲兵ユニットのこと
- **独立砲兵 (Independent Artillery)**
カウンター化された砲兵タイプユニットのこと
- **部隊砲兵 (Organic Artillery)**
地上戦闘ユニットに印刷された砲兵火力値のこと

7.1.1.1 司令部付砲兵



- ① 司令部付砲兵とは、師団や旅団/連隊 HQ ユニットの印刷の砲兵火力値のこと、及び米軍“第 23 師団隷下司令部付砲兵”ユニット (左側) のことです。
- ② 師団、旅団/連隊 HQ の司令部付砲兵または第 23 師団隷下の砲兵ユニットは以下の条件をすべて満たすとき、攻撃砲兵支援に参加できます。これを砲兵を“コールする” (Call) といいます。
 - a, コールする友軍 (コールユニット) が、呼び出される司令部付砲兵と同一師団 (旅団の場合同一旅団、連隊の場合同一連隊であること) の隷下にいること
 - b, コールユニットが作戦に任命されていることただしこれから攻撃砲兵支援する攻撃に、コールユニットが参加している必要はありません。
- ③ 司令部付砲兵が攻撃砲兵支援する際、以下に従います。
 - a, 作戦マーカーの有無に関係なく攻撃砲兵支援可能です。作戦に任命されている必要はありません。
 - b, 攻撃砲兵支援することで作戦完了マーカーが配置されることはありません。
 - c, 作戦完了マーカーが配置されていても攻撃砲兵支援できます。
- ④ 司令部付砲兵が砲爆撃を実行する場合、自身が任命される必要があります。
- ⑤ 司令部付砲兵は、上記の条件が整う限り、1 ターン中に何回でも呼び出せます。ただし 1 戦術ラウンドにつき 1 回だけ攻撃砲兵支援できます。
- ⑥ 司令部付砲兵は作戦に任命されている場合に限り移動可能です。他のユニット同様、移動しなくても作戦フェイズ終了時に作戦完了面にされます。
- ⑦ 司令部付砲兵は自分自身のユニットが攻撃された場合や、敵に偶発攻撃を強制された場合、常に砲兵支援できます。

例: 第 1 旅団/第 1 師団 HQ (1/1) は、自身と同じ隷下の第 2 大隊 (2/1) がもしも作戦に任命されていれば砲兵支援できます。第 2 大隊の方が作戦に任命されていなければ砲兵支援できません。

7.1.1.2 独立砲兵



- ① 米軍第 23 師団隷下の司令部付砲兵を除く、砲兵タイプシンボルを持つすべての砲兵ユニットは独立砲兵です。独立砲兵は隷属関係や国籍にかかわらず、友軍ユニットに攻撃砲兵支援できます。
- ② 独立砲兵は、自分自身のユニットが作戦に任命されている場合に限り、同じく任命されている友軍ユニットに攻撃砲兵支援できます。
- ③ 作戦に任命された独立砲兵は、移動終了後、もしくは戦術ラウンドで攻撃砲兵支援した場合、作戦完了マーカーを置かれます。
- ④ 作戦完了マーカーの置かれた独立砲兵は、つづくすべての戦術ラウンドで各 1 回ずつ攻撃砲兵支援に参加できます。作戦ラウンド終了後、当該ターン中は移動も攻撃砲兵支援もできなくなります。

- ⑤ 独立砲兵が、任命された作戦ラウンド終了時、もしも移動も攻撃砲兵支援も（任命された作戦が砲爆撃の場合でも）していなければ、作戦完了マーカーは置かれませんが、現ターン中を通して作戦完了（＝移動または攻撃砲兵支援）するまでは、任命されたままの状態を継続できます。

7.1.1.3 部隊砲兵



- ① 部隊砲兵はそれ自身ではユニット化されたものではありません。地上戦闘ユニットの砲兵火力として数値のみの存在としてゲームに登場します。
- ② 図の例は中央の値“2”がヴェトコン連隊の部隊砲兵です。
- ③ 地上戦闘ユニットの部隊砲兵は、自分のユニットが任命された作戦や自分のユニットが地上戦闘力を参加させるすべての攻撃に攻撃砲兵支援できます。

7.1.2 防御砲兵支援

- ① 3 分類されたすべての砲兵は、任意の数の友軍ユニットの防御に際して、防御砲兵支援できます。
- ② 司令部付砲兵は自分と同じ HQ に隷属するユニットが目標ユニットに指定された場合のみ防御砲兵支援できます。
- ③ 独立砲兵が防御砲兵支援に参加する場合、制限はありません。
- ④ 部隊砲兵は、自身のユニットが防御する戦闘においてのみ防御砲兵支援できます。
- ⑤ 防御砲兵支援は作戦とはみなしません。作戦に任命されていないいずれの砲兵も防御砲兵支援可能です。防御砲兵支援したことにより作戦完了マーカーは置かれませんが、作戦完了マーカーが置かれた砲兵でも防御砲兵支援できます。

7.2. 砲兵支援ポイントの振り分け

- ① 砲兵レンジ（砲兵支援できるヘクス範囲）は、ユニットに記載されてあります。段階は3種類あります。
- ブランク 自分のいるヘクスと隣接ヘクスまで
- 砲兵から見て中1ヘクス空いた先のヘクスまで
 - 砲兵から見て中2ヘクス空いた先のヘクスまで
- ② 砲兵レンジの射程は、射程内ならどこへでも支援可能です。
- ③ 砲兵レンジの射程は以下のヘクスまで到達していなければなりません。このヘクスを**着弾ヘクス**と呼びます。
- a, 攻撃砲兵支援 敵防御側のいる目標ヘクスまで
 - b, 防御砲兵支援 友軍防御側のいる目標ヘクスまで
 - c, 妨害 妨害するヘクスまで

- ④ 地上戦闘ユニットがどの支援タイプを何ポイント支援されたのか、その内訳を相手プレイヤーに説明する必要はありません。地上支援に使うのがXポイント、妨害に使うのがYポイント、といった最終的に割り振った結果を宣言するだけです。

- ⑤ ただし砲兵を使用するプレイヤーは、砲兵支援と妨害に使うポイント合計が手持ちの砲兵の能力を超えないよう、記録をとることも必要になるケースはあるでしょう。

- ⑥ 砲兵支援ポイントは、ヘクスサイドの障害に一切影響を受けません。断崖や水路ヘクスサイドにより半減しません。

例：西側プレイヤーが作戦実行中です。西側ユニットに隣接されたヴェトコンユニットがリアクションします。西側プレイヤーはヴェトコンに対して偶発攻撃するよう強制しました。攻撃側になる共産プレイヤーが先に砲兵支援の呼び出しをします。次に西側プレイヤーが呼び出しをします。西側プレイヤーは3砲兵支援ポイント、6航空支援ポイントを持っています。彼は偶発攻撃への地上支援に3ポイントを割り当てました。支援が適切な射程内で遂行される限り、上記の3ポイントの内訳が砲兵、航空、またはその組み合わせなのかを説明する必要はありません。

- ⑦ 1ユニットの持つ砲兵火力は、1戦術ラウンドにつき1回だけ使用できます（偶発攻撃を含む）。1作戦ラウンド中のすべての戦術ラウンドで各1回ずつ使用できます。
- ⑧ 1ユニットの持つ砲兵火力は異なる目標ヘクスに振り分けできます。異なる目標ヘクスの目的が、通常戦闘でも、偶発攻撃でも、妨害でもいずれの組み合わせでも構いません。

7.2.1 偶発攻撃への支援

- ① 砲兵支援ポイントと作戦に任命された航空支援ポイントは、作戦ユニットが強制されている偶発攻撃 [4.11.] を支援できます。
- ② 偶発攻撃を強制した防御側ユニットは、作戦に任命されている航空支援ポイントなら支援を受けられます。また防御砲兵支援も受けられます [7.1.2]。
- ③ 海上支援は偶発攻撃を攻撃、防御共に支援できません。
- ④ 防御予備が偶発攻撃を強制された場合、作戦に任命されている航空支援ポイントを使えます。

7.3. 航空支援

7.3.1 航空マーカー

- ① **航空使用マーカー**：作戦フェイズ中、航空支援ポイントが任命される度に減少します。損失が生じてでも減少しません。
- ② **航空トータルマーカー**：作戦フェイズ中、航空支援ポイントが任命されても減少しません。損失が出ると減少します。
- ③ **総航空稼働値**：キャンペーンシナリオで使用されます。US記録シート上でのみ記録される、米軍の保有する全航空支援ポイントの値です。マーカー類では表示されません。
- a, 総航空稼働値の値は、航空支援ポイントを戦略爆撃 [13.]へ割当てると（＝戦略爆撃ポイント）、今シーズン中の2ゲームターンの間一時的に減少します。
 - b, 総航空稼働値は、増援ポイントが来れば上昇します。
 - c, ターン1開始時、**航空使用マーカー**と**航空トータルマーカー**をb項の航空稼働値の値通りに（＝ターン1開始時の航空稼働値）にセットします。
 - d, ターン1の作戦フェイズ中、航空損失が出て**航空トータルマーカー**の値に減少があれば、ターン2開始時の航空稼働値をマーカーの値通りシートに記載します。
 - e, ターン2の終了時も同様に航空稼働値を**航空トータルマーカー**の値の減少に従いシートに記載します。（＝2ターン目終了時点の航空稼働値）
 - f, 2ターン目終了時点の航空稼働値にa項の戦略爆撃ポイントを合算して、来シーズン開始時の総航空稼働値を算定後、US記録シートに記載します。

7.3.2 作戦フェイズ中の航空支援ポイント

- ① 各シナリオの指示で、航空支援ポイントが西側プレイヤーに割り当てられます。作戦シナリオにおいて、西側プレイヤーは各ゲームターンのターン記録フェイズで、シナリオの指示を確認し、ゲームで使用できる航空支援ポイント（ターン1開始時の航空稼働値）の値に等しい総合記録トラック上のボックスに、**航空使用マーカー**と**航空トータルマーカー**の両方を配置します。

- ② 1航空支援ポイントは、1ゲームターンにつき1回だけ作戦に任命できます。1シーズン中2回の計算になります。使用しても消費されて消滅することはありません。

- ③ 支援フェイズに於いて、航空支援ポイントを作戦に任命したら以下の手順に従います。


- a, 総合記録トラック上の**航空使用マーカー**を、任命したポイント分減らす。
- b, 総合記録トラック上の**航空作戦マーカー**を、任命したポイント分マークする。
- c, 各戦術ラウンド中、**航空作戦マーカー**でマークされたポイントの分だけ使用を継続できます。

- ④ 航空支援ポイントが損失したら以下に従います[6.5.5]。

a, 【都度減算】

損害の都度**航空トータルマーカー**を1ポイント減らすもしくは、

b, 【マーカー清算】



航空現作戦損失マーカーで1をマークし、さらに**航空現ターン損失マーカー**を1増加させる。
※ 訳者註：6.5.5 にもあるように、損失のマーク方法は2通り用意されています。後者ii項【マーカー清算】の場合、“**航空現作戦損失マーカー**”で1をマークすれば以後、当該作戦ラウンド中は同タイプの損失が発生させないための備忘になります。“**航空現ターン損失マーカー**”は各作戦ラウンドで損失1が発生する都度、1ずつ上昇させます。ターン終了フェイズにまとめて**航空トータルマーカー**から差し引いて清算します。

- ⑤ 次の戦術ラウンドにおいても、航空作戦マーカーにマークされているポイントの分だけ使用できます。航空支援ポイントが戦闘で喪失しても、航空作戦マーカーの残余は**航空使用マーカー**同様、影響を被りません [6.5.5]。
- ⑥ 各作戦ラウンド内の各支援フェイズで任命を繰り返したことにより**航空使用マーカー**もいずれはゼロになります。ターン中使用可能なポイントを作戦にすべて任命したことになります。当該ターン中の作戦ラウンドで以降、ポイントを作戦に任命できなくなります。
- ⑦ 1航空支援ポイントと1砲兵支援ポイントは同等の効力を持ちます。各ポイントは砲爆撃作戦 [3.7.]、妨害任務 [7.5.2]、地上支援任務 [7.5.1] に振り分けできます。
- ⑧ 航空支援ポイントはマップ上どこでも使用可能です。
- ⑨ 航空支援ポイントを作戦に任命するためには、その作戦ラウンド中の支援セグメントで宣言しなければなりません。支援セグメントの後に作戦中追加で任命はできません。
- ⑩ 1航空支援ポイントは1戦術ラウンドにつき1回だけ使用できます。各1ポイントが1作戦ラウンド中のすべての戦術ラウンドで1回ずつ使用可能です。

例：7航空支援ポイントが作戦で任命されました。当該作戦ラウンドの第1戦術ラウンドに1ポイントを損失します。損失はUS記録シート及び／または総合記録トラックで次ターンの**航空トータルマーカー**から減らされます。しかし任命された7航空支援ポイントは第2戦術ラウンド以降も当該作戦ラウンド終了まで各戦術ラウンドで使用可能です。

7.3.3 天候 [キャンペーンのみ]

- ① 【キャンペーンシナリオの場合】春期シーズン内の第1ゲームターン開始時、ターン記録フェイズに於いて**総航空稼働値**（**戦略爆撃ポイント** [13.]を差し引き**航空増援**を加算した値）からこの値の25%分（端数切捨）を差し引くことで、春期ターン1開始時の**航空稼働値**を決定します。

+ {12} 総航空稼働値
- {13} 戦略爆撃ポイント
+ {14} 航空増援
- {15} 春期 25 %

= {16a} ターン1開始時 (= 春期) の航空稼働値

- = **航空使用マーカー**と**航空トータルマーカー**が春期のターン1のターン記録フェイズでマークする航空支援ポイントの値
- ② 減らされた25%は損失扱いにはなりません。春期の2ゲームターンの間を通して使用できないだけです。
- ③ 【作戦シナリオの場合】既に天候の影響が考慮された値に設定されていますので、この計算は不要です。

7.3.4 航空マーカーのアジャストとUS記録シート

- ① 【作戦シナリオの場合】

作戦シナリオではゲームターン開始時のターン記録フェイ

ズに都度減算とマーカー清算、どちらを選んだかによってプレイの手順が異なってきます。

a, マーカー清算

i, 【航空マーカーの清算】

航空現ターン損失マーカーの値の分だけ**航空トータルマーカー**を減らし、**航空現ターン損失マーカー**をゼロにする。

ii, 【航空マーカーのアジャスト】

航空使用マーカーの方を**航空トータルマーカー**と同じ値にリセットする。

b, 都度減算

上記【航空マーカーのアジャスト】のみ忘れずターン記録フェイズにプレイします。

※ 訳者註：次の②項は実際にUS記録シートを参照しながらお読み下さい。すんなりと理解できると思います。

② 【キャンペーンシナリオの場合】

キャンペーンシナリオではターン開始時の航空マーカーの清算とアジャストがターン1と2で手順が異なります。

a, ターン1開始時：**航空使用マーカー**と**航空トータルマーカー**をUS記録シートの値通りに総合記録トラック上にマークします。

b, ターン2開始時：上記①項作戦シナリオと同じように航空マーカーの清算または都度減算をプレイします。

※ 以下この背景色はUS記録シート上のプレイです

※ 以下この背景色は総合記録トラック上のプレイです

◆A, シーズンインターフェイズ

シーズン記録フェイズ：

以下の計算をおこない、ターン1開始時の航空稼働値を算定します。

{12} 総航空稼働値
- {13} 戦略爆撃ポイント
+ {14} 航空支援増援
- {15} 春期 マイナス 25 % (今シーズンが春期なら)
= {16a} ターン1開始時の航空稼働値



↓ US記録シートから ↓

総合記録トラック上へ航空稼働値をマーク

◆B, ターン1

① ターン記録フェイズ：

【航空稼働値をマーク】**航空使用マーカー**と**航空トータルマーカー**を総合記録トラック上の、US記録シート {16a} のターン1開始時の航空稼働値と同じ位置にマークします。

②～③：省略

④ 作戦フェイズ：

航空損失を都度減算かマーカー清算で記録します。



◆C, ターン2

① ターン記録フェイズ：

a, 【清算とアジャスト】

上記作戦シナリオ同様に**航空使用マーカー**と**航空トータルマーカー**の清算とアジャストをプレイし、総合記録トラック上にマークします。(=ターン2開始時の航空稼働値)

↓ 総合記録トラック上から ↓

US記録シートへ航空稼働値と航空損失を転記

b, 【航空損失を転記】

i, 都度減算：US記録シートのターン1開始時の航空稼働値から総合記録トラック上の**航空トータルマーカー**を差し引いた値 (= ターン1の航空損失) をUS記録シート {16b} に記入します。

ii, マーカー清算：ターン1の**航空現ターン損失マーカー**の値をUS記録シート {16b} に転記します。

c, 【航空稼働値を転記】

総合記録トラック上にマークされたターン2開始時の航空稼働値をUS記録シート{17a}に転記します。

②～③：省略

④ 作戦フェイズ：

航空損失を都度減算かマーカー清算で記録します。



↓総合記録トラック上から↓

US記録シートへ航空損失を転記

◆ D, 来シーズンインターフェイズ

シーズン記録フェイズ：

a, 【航空損失を転記】

i, 都度減算：US記録シートの前シーズンターン2開始時の航空稼働値から総合記録トラック上の**航空トータルマーカー**を差し引いた値（＝前シーズンターン2の航空損失）をUS記録シート{17b}に記入します。

ii, マーカー清算：前シーズンターン2の**航空現ターン損失マーカー**の値をUS記録シート{17b}に転記します。

b, 【2ターン目終了時点の航空稼働値を転記／計算】

i, 都度減算：**航空トータルマーカー**の値を2ターン目終了時点の航空稼働値に転記します。

ii, マーカー清算：前シーズン2ターン目終了時点の航空稼働値を算定し、US記録シートに記入します。

+ {17a}前シーズンターン2開始時の航空稼働値
- {17b}前シーズンターン2損失
= {18}前シーズン2ターン目終了時点の航空稼働値

c, 【総航空稼働値を算定】

+ {13}前シーズン戦略爆撃ポイント
- 前シーズン戦略爆撃の航空損失
+ {15}春期マイナス25%（今シーズンが夏期なら）
+ {18}前シーズン2ターン目終了時点の航空稼働値
= {12}総航空稼働値



※ A項の{12} - {13} + {14} = {16a}算定の計算式に戻ります。

※ 訳者註：すべての手順をこうして文字で説明すると複雑に見えますが要は、

① 【シーズンインターフェイズ】US記録シートで計算した航空稼働値を**航空トータルマーカー**を用いて総合記録トラックにマークする。

② 【ターン中】プレイ中の戦闘で発生した航空損失を**航空トータルマーカー**で総合記録トラックにマークする。

③ 【ターンが終わると】**航空トータルマーカー**の値を再びUS記録シートに転記する。

このサイクルを毎シーズン繰り返して、米軍の保持する正確な航空支援ポイント総数を記録し続けているだけです。

例：キャンペーンで西側プレイヤーは30航空支援ポイントを受領します。直前のゲームターンで4ポイント損失しました。損失をUS記録シートに記録し総航空稼働値を26と記載します。そして6ポイントが戦略爆撃に投入されました。26から6を差し引いた20がターン開始時の航空稼働値です。**航空トータルマーカー**と**航空使用マーカー**を20にマークします。作戦ラウンド中に3航空支援ポイントを作戦に任命したら航空使用マーカーを17に減らします。

7.3.5 防御航空支援

① 航空支援は、西側が非作戦プレイヤーであっても任命できます。共産陣営が作戦プレイヤーのとき、作戦フェイズ中の支援セグメントに於いて、西側プレイヤーは当該作戦ラウンド中の防御航空支援のために任命可能です。

② 航空支援のすべてのルールは、西側が作戦プレイヤー側であるときと同じように適用されます。

③ 防御航空支援のため任命された**航空作戦マーカー**の値の分だけ航空支援ポイントを使用できます。各戦術ラウンドで毎回、任命された分の値だけ再使用できますが、やはり途中で追加の任命はできません。

7.3.6 空中機動ポイントの運用

① 空中機動ポイントは支援ポイントではありませんが、専用マーカーとUS記録シートの記録方法は、航空支援ポイントと同じルールを用いてプレイします。

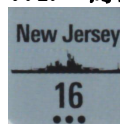
② は使用されると減少しますが、空中機動ポイントの損失では減少しません。**空中機動トータルマーカー**は使用されても減少しません。

③ 空中機動ポイントの損失が出たら、マーカー清算か、都度減算、いずれかの方法で総合記録トラック上に記録します。

④ **空中機動使用マーカー**と**空中機動トータルマーカー**の清算とアジャストは[7.3.4]通りにプレイします。

⑤ 空中機動ポイントは、戦略爆撃の影響は被りませんが、春期のマイナス25%は航空支援ポイントと同じように春期の2ゲームターンの間のみ減少させます。

7.4. 海上支援



① 西側プレイヤーはシナリオで海軍を作戦に任命できます。キャンペーンシナリオでは戦争に動員される海軍を増強もできます[16.1.3.]。1隻の戦艦（ニュージャージー）と最大3隻の巡洋艦を派遣可能です。

② 米海軍は、西側による、ホールドとパトロール以外のすべての作戦で任命できます。西側の非作戦ラウンドでは任命できません。

③ 戦艦1ユニットは16海上支援ポイントを持ちます。1海上支援ポイントと1砲兵支援ポイントは同等の効力を持ちます。艦砲射撃レンジ（・・・）という射程距離を持つため、戦艦の配置できる完全海上ヘクスから最大4ヘクス以内（中3ヘクス空いている）の着弾ヘクスまで支援可能です。

④ 巡洋艦1ユニットは6海上支援ポイントを持ち、艦砲射撃レンジ（・・）を持ちます。完全海上ヘクスから最大3ヘクス以内（中2ヘクス空いている）まで支援可能です。

⑤ 艦船は、任命された1作戦ラウンド中、1戦術ラウンドにつき1回だけ使えます。砲兵や航空支援ポイント同様、毎戦術ラウンドで1回ずつ使用可能です。

⑥ 地上支援[7.5.1]、妨害[7.5.2]、砲爆撃[3.7.]に割り振り可能です。ただし偶発攻撃の場合、攻撃、防御双方とも海上支援を使用できません[7.2.1]。

⑦ 艦船1ユニットは、1ターンにつき1作戦ラウンドにのみ任命可能です。任命された作戦ラウンド終了時、艦船をホールディングボックスに戻し“使用済”面に裏返します。次ターンのターン記録フェイズに“未使用”面に戻します。

◆ 地上支援原則早見表：

サーチ&デストロイ、クリア&セキュア、セキュリティの戦闘で地上支援するすべての砲兵、航空、海上支援各1ポイントは以下の原則に従います。

砲兵支援ポイントへの任命の必要性

☒・防：【全戦術ラウンド攻撃/防御砲兵支援可能】

1戦術ラウンドにつき1回攻撃、防御砲兵支援可能

☒・任：【攻撃砲兵支援で独立/部隊砲兵への任命必須】

独立砲兵[7.1.1.2]、部隊砲兵[7.1.1.3]は任命必須

☒・任：【攻撃砲兵支援で司令部付砲兵への任命不要】※1

司令部付砲兵[7.1.1.1]は任命不要

防・任：【防御砲兵支援で砲兵への任命すべて不要】※2

偶発：攻撃、防御砲兵支援共に上記の任命ルールに従う

※1 ☒：司令部付砲兵と同一師団（旅団/連隊）隷下のユニットが作戦に任命されていれば攻撃砲兵支援可能

※2 防：目標ユニットと司令部付砲兵が同一師団（旅団/連隊）
隷下なら防御砲兵支援可能

航空支援ポイントへの任命の必要性・支援可能な戦闘

攻・防：【全戦術ラウンド攻撃/防御航空支援可能】
1 戦術ラウンドにつき 1 回攻撃、防御航空支援可能
攻・防：【攻撃/防御航空支援ともに任命必須】
偶発：【攻撃/防御航空支援ともに任命必須】

海上支援ポイントへの任命の必要性・支援可能な戦闘

攻：【全戦術ラウンド攻撃海上支援可能】
1 戦術ラウンドにつき 1 回攻撃海上支援可能
攻・任：【攻撃海上支援は任命必須】
海上支援[7.4.]は任命が必須
防：【防御海上支援は不可】
偶発：【攻撃/防御海上支援ともに不可】

7.5. 支援任務

砲兵支援、海上支援、航空支援は、目的別に 2 種類の支援任務に最終的に振り分けられることになります。地上支援と妨害です。1（砲兵、海上、航空）支援ポイントは、1 戦術ラウンドにつき 1 回だけいずれか 1 種類の支援任務に使用できます。

7.5.1 地上支援任務

- ① 砲兵、海上、航空支援ポイントを地上支援のために使用すると、戦闘比算定時に使用（発射）され友軍の地上戦闘力に加算されます。
- ② 戦闘比の算定時に、友軍の加算に使われた地上支援ポイントを、死傷者の算定時には今度は敵の地上戦闘力に加算することで、敵の死傷者の増大効果をシミュレートします。
- ③ フリーファイアゾーン [7.6.] 未設定による支援力半減が実行される前において支援は常に整数で割り当てます。

7.5.1.1 地上支援力 3 倍ルール

- ① 各 1 支援ポイントは戦闘比算定の際、友軍の参加地上戦闘力に 1 を加算します。しかし友軍の額面地上戦闘力の 3 倍を超えた分は加算できません。無視します。
- ② 西側の防御時、省民兵の地上戦闘力 1 または 2 を戦闘比算定のための参加地上戦闘力に加算できる機会があります。しかしこの 3 倍ルール算定時の西側額面地上戦闘力には、省民兵を加算できません。

例：米軍大隊 3 地上戦闘力がフリーファイアゾーン内の街で防御します。防御砲兵支援が 12 ポイント得られます。省民兵 2 地上戦闘力が参加します。参加地上戦闘力は 5 ですが、実際に得られる支援ポイントは 3×3 で 9 ポイントのみです。

- ③ 敵側死傷者の算定時には、3 倍ルールは適用しません。敵側の額面地上戦闘力に友軍の地上支援力をそのまま加算します。ただしフリーファイアゾーン未設定による支援力の半減は適用します [7.6.]。

例：2 個の米軍 175mm 独立砲兵ユニット（地上戦闘力ともにゼロ、砲兵火力ともに 10）のスタックが防御します。航空支援は 5 ポイントです。
戦闘比算定の際、トータル防御力は 8 にしかありません。（参加地上戦闘力ゼロの目標ユニットは最低 1 地上戦闘力を持ちます。残りの 6 は 3 倍ルールによる地上支援力です）
目標ヘクスはフリーファイアゾーンです。
攻撃した共産側は友軍の死傷者算定時、その額面地上戦闘力に 25 を追加しなければなりません。
フリーファイアゾーンでないのなら、追加は半減して 12.5 になります。

7.5.2 妨害任務



① 妨害とは、一定の支援ポイントを、指定した着弾ヘクスに撃ち込むことにより、そのヘクスに妨害マーカーを配置することをいいます。妨害マーカーはそのヘクスから退出する両陣営のユニットの MP コストを増大させます。ヘクス進入時のコストではありません。

増大する MP コスト 妨害ヘクスに使用された支援ポイント
+ 1 3（フリーファイアゾーン内）
+ 2 7（フリーファイアゾーン内）
+ 1 6（未宣言）
+ 2 14（未宣言）

- ② 妨害は、2 を上回るペナルティを与えることはできません。
- ③ 妨害効果は、ZOC、地形、敵の占めるヘクスの効果すべてと累積します。
- ④ サーチ&デストロイ、クリア&セキュア、セキュリティの作戦中、砲兵、海上、航空支援を以下のタイミングで妨害任務に任命することにより、着弾ヘクスに妨害マーカーを配置できます。攻撃側、防御側共にプレイ可能です。
a, 当該作戦ラウンド内第 1 戦術ラウンドのアラートセグメント開始時
b, 当該作戦ラウンド内の各戦術ラウンドにおける戦闘セグメント開始時
- ⑤ すべての妨害マーカーは、各戦術ラウンドの H, 妨害マーカー除去セグメントにおいてすべて除去されます。
- ⑥ 妨害は、当該ヘクスに敵や友軍ユニットがいてもいなくても自由に行うことができます。妨害マーカーは友軍にも敵にも同様の影響を与えます。

7.6. フリーファイアゾーン

- ① 西側のすべての砲兵、海上、航空支援は支援ポイントの着弾ヘクスが“フリーファイアゾーン”（以下 F F Z）に宣言された省内ヘクスでない場合、ポイントが半減します。
- ② 端数は戦闘比に影響を与えますので保持されます。
- ③ F F Z 未宣言のヘクスに砲爆撃する場合、最低でも 8 支援ポイント割り振らねばなりません。割り振った後、支援ポイントは半減して 4 ポイント（砲爆撃の成立する最低値）が成立します。
- ④ F F Z 未宣言で妨害 1 MP の効果を出したいなら、6 支援ポイントを発射しなければなりません。妨害 2 MP なら 14 支援ポイント必要です。
- ⑤ F F Z 宣言は各作戦ラウンド内の支援セグメントにおいて西側プレイヤーが宣言できます。西側プレイヤーが非作戦プレイヤーでも宣言できます。省の名称あるいはコード番号を共産プレイヤーに伝えます。
- ⑥ キャンペーンシナリオの場合、西側プレイヤーが宣言したら、中央マップ上省別人口支配ボックスの右隣にある省別略地図内の該当する省内に F F Z マーカーを配置します。
- ⑦ 鎮圧フェイズ [12.] 終了時に全省が未宣言に戻ります。
- ⑧ キャンペーンシナリオの場合、F F Z 宣言された省では、鎮圧がより困難になります。作戦シナリオの場合、VP にペナルティが科せられます。[PB18.1.1.]
- ⑨ 共産ユニットの支援ポイントは F F Z 宣言の影響を一切被りません。
- ⑩ 以下のヘクスは F F Z を設定しません。常に両陣営の支援ポイントは完全に機能します。
a, Da Nang (4411)
b, Gia Dinh 省（首都 Sai Gon が所在）の全ヘクス
c, 南ヴェトナム国境の国外
- ⑪ 境界ヘクス内にあるユニットの所在は以下に従います。
a, 国境ヘクス、係争ヘクス帯：ユニットは SVN 領内にいるとみなします。
b, 省境界ヘクス：防御側プレイヤーがユニットの所在を決定します。[5.3.]

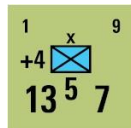
8. 旅団／連隊フォーメーション

フォーメーションの種類

第1展開

旅団ユニット

前面



第2展開

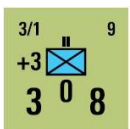
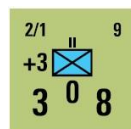
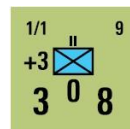
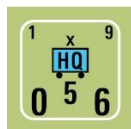
旅団ユニット 大隊ユニット

裏面

前面

前面

前面



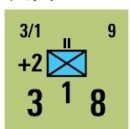
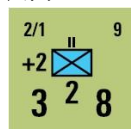
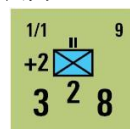
第3展開

大隊ユニット

裏面

裏面

裏面



- ① すべての米軍旅団と連隊、およびオーストラリアタスクフォース(ATF)は、3つの異なる方法で展開できます。第1展開では旅団または連隊ユニットの前面が使用されます。隷属大隊カウンターは所定のホールディングボックスに入れます。展開の移行で大隊ユニットが必要となる都度マップに登場させます。ほとんどの旅団/連隊レベルのユニットは3個大隊を保持しますが、4個大隊編成の旅団/連隊もあります。
- ② 第2展開では旅団または連隊ユニットの裏面(=旅団または連隊HQユニット)がその隷属大隊の前面とともに使用されます。
- ③ 第3展開では旅団または連隊の隷属大隊の裏面が使用されます。HQはマップに登場しません。所定のホールディングボックスに入れます。
- ④ もしも同一ターンに1個旅団もしくは1個連隊のすべてが増援として登場した場合、第1～第3展開のいずれのフォーメーションにも移行した形でユニットは登場できます。第1展開と第3展開に移行するためには、必然的にHQユニットと隷下の全大隊ユニットが増援として一度にマップ上に揃っていないと移行できないためです。
- ⑤ もしも同一ターンに1個旅団もしくは1個連隊の一部のユニットのみを増援として登場させた場合、**フォーメーションは必ず第2展開で登場させねばなりません**。(HQ、各大隊ユニットを最も細分化して再現できるのが第2展開であるため、これも必然的な措置となります)
- ⑥ 大隊ユニットは、その上位旅団または連隊が増援として既にプレイされている場合、新規の増援として投入できません。ホールディングボックスに配置して下さい。

8.1. 展開の移行

- ① 西側プレイヤーは、ユニットステータスフェイズ(キャンペーンシナリオでプレイする。シーズンインターフェイズ[11.]参照)中に、現在の展開から別の展開にユニットを移行できます。
- ② 第1展開から他のいずれかに切り替えるには、隷属大隊を旅団または連隊のヘクスに配置し、すべてのカウンターを展開の正しい面に表示します。

- ③ 第2展開から第3展開に切り替えるには、HQをホールディングボックスに配置して、すべての隷属大隊を裏面にします。第3展開から第2展開に移行するには、すべての隷属大隊を前面に戻し、HQをホールディングボックスから任意の隷属大隊のヘクスに配置します。
- ④ 第2または第3展開から第1展開に移行するには、すべての隷属大隊を除去し、旅団または連隊を前面を上にしてヘクスに配置します。この移行を行うには、すべての隷属大隊がマップ上にあり、同じヘクスにいる必要があります。
- ⑤ 各ユニットステータスフェイズごとに、1個旅団または1個連隊に対して展開の変更を1回だけ行えます。展開の移行は、戦闘による死傷を表すためのブレイクダウン[8.2.]を除いて、ターン中の他のどの時点でもプレイできません。

8.2. ブレイクダウン

- ① ヴェトコンの連隊は、ユニットステータスフェイズ中に3個大隊に分割できます。共産プレイヤーは単に連隊を取り除き、ランダムに選択した3個大隊をその場所に置きます。ゲームに登場していない大隊を使用できます。物資や人員は回収されません[16.5.]。
- ② 米軍およびヴェトコンの旅団/連隊レベルのユニットは、単一のカウンターとして展開され、わずかな死傷者の出たとき、ユニット丸ごと除去することなく大隊に分割することで死傷者をシミュレートできます[6.5.1.]。
- ③ ブレイクダウンで分割された大隊の少なくとも1個を、即座にマップから死傷者として除去します。米軍ユニットは、このようなブレイクダウンが発生した場合、(HQを含む)第2展開に移行する必要があります。

例：米軍第199旅団(第1展開)は死傷5ポイントを被りました。西側プレイヤーは、旅団ユニットを4個隷属大隊とHQに分割します。その後、戦闘力3の大隊を1個除去し、残りの死傷ポイントを補うため2補充ポイントを消費します。

- ④ ホールドやパトロールに任命されてる旅団/連隊がブレイクダウンした場合、マップに残った大隊ユニットはひきつづきその状態を保ちます。
- ⑤ ARVN大隊の各カウンターは、作戦シナリオでどの面を向けるか指示されています。キャンペーンシナリオでは増援[16.4.]によって向ける面を換えます。ARVNは一切展開できません。旅団/連隊の分割により大隊を編成できません。



9. 戦場の霧とヴェトコン

米国諜報機関は通例なら、敵の活動がある場所とない場所を特定できましたが、ヴェトコンに関しては判断することが不可能でした。NLF に同情的なヴェトナム人は、誤解を招く情報を提供したり、ゲリラ部隊を隠蔽したりします。道路が砲撃された場合、大規模な部隊がそれを行ったのか、迫撃砲を持った少数の男性がそれを行ったのかを判断するのは容易ではありません。

米軍の膨大な数の電子装備にもかかわらず、ヴェトナムの密集したカバーは、ヴェトコンの位置を特定して定量化するための最善の努力を打ち負かしました。

NVA ユニットの発見の困難なときもありましたが、彼らは通常の軍隊編成であり、サーチ&デストロイは遙かに容易でした。

- ① すべてのヴェトコンユニットは前面にタイプと能力値が表示されます。裏面が秘匿面です。ヴェトコンユニットは通常、この秘匿面を表向きにします。
- ② ヴェトコンユニットの値は、戦闘比または砲爆撃の結果を決定するときのみ明らかになります。共産プレイヤーが砲兵支援を使用したい場合、砲兵火力も公開する必要があります。これらの場合を除いて、ヴェトコンユニットは開示されることなくリアクション、移動、および作戦を実行できます。戦闘のために明らかにされたユニットは、死傷者の充当直後に再び裏返されます。
- ③ すべてのヴェトコンユニットには ZOC があります。
- ④ 偶発攻撃[4.11]を強制したい場合を除き、共産プレイヤーは、敵ユニットがそのヘクスを通過するときにヴェトコンユニットを開示する必要はありません。

9.1. ポリティカルセクションズ



- ① 共産プレイヤーには、ポリティカルセクションと呼ばれるヴェトコンユニットがあります。これらのユニットは、作戦シナリオで登場を指示されます。
- ② キャンペーンゲームでは、通常の増援手順[16.5.; ヴェトコンの生産]では生産しません。代わりに共産プレイヤーは各増援フェイズで、マップ上の任意の場所に**最大 4 個**のポリティカルセクションを配置できます。ポリティカルセクションは通常、歩兵タイプの MP コストで移動します。
- ③ このユニットは作戦に参加できますが、パトロールには任命できません。ZOC を持ちます。鎮圧判定[12.]DRM 決定の際、共産ユニットとしてカウントされます。
- ④ ポリティカルセクションを含むヘクスに対する攻撃が宣言された場合またはポリティカルセクションが偶発攻撃を強制された場合即座に除去されます。ポリティカルセクションは、攻撃が宣言された後攻撃が行われる前に除去されます。言い換えればポリティカルセクションを攻撃した西側の地上戦闘力ゼロのユニットは自動除去されません[6.3.]。

例: 米軍 1 個大隊がサーチ&デストロイに任命されます。作戦目標ヘクスは 2 個のポリティカルセクションを含むヘクスです。米軍大隊が目標ヘクスに入ります。ポリティカルセクションは、アラート移動を使用して、異なる隣接ヘクスに進入します。西側プレイヤーはうち 1 個への攻撃を決定します。ポリティカルセクションは除去されますが、戦闘は行われなかったため、追撃(または退却)はありません。作戦はただちに終了します。他のポリティカルセクションは影響を受けません。

10. ARVN の特性

最盛期には、ARVN (南ヴェトナム共和国陸軍) は 600,000 人以上の名目上の兵力を保持していました。

これらの半数以上は本質的に民兵であり、地元の有力者の管理下にあり、自宅またはその近辺に住んでいました。これらの部隊は、人口の多い地域に駐屯し、NLF の侵入を撃退するために使用されました。

ARVN のもう 1 つの重要な役割は、レンジャーです。

特別に訓練され装備されたレンジャーの 55 大隊は、荒野の小さなキャンプで活動しました。これらはすべての中で最も効果的な ARVN 軍の一部でした。彼らは頻繁に ARVN と米国の作戦を補完しました。レンジャーズは南ヴェトナムの国境もパトロールし、NLF の侵入を妨害しました。ARVN の残りの大半は、高い脱走率と無能または腐敗した将校に頻繁に悩まされていました。多くの ARVN ユニットの指導者は、戦闘を回避しようとします。ARVN にはその存在を感じさせるだけの設備と人員はありました。欠けていたのはトレーニング、士気、リーダーシップでした。

- ① 一部の作戦シナリオへの指示は、特定の ARVN ユニットの機能不全に陥っている状態を示しています。そのようなユニットの能力は大幅に低下します。
- ② 通常の ARVN ユニットに加えて、ARVN を補佐する集団は、省民兵とレンジャーの 2 種類があります。
- ③ 省民兵はすべてのシナリオとキャンペーンで自動的に存在します。レンジャーは、キャンペーンシナリオでは生産されます[16.4.]。作戦シナリオでは指示によって登場します。

10.1. 機能不全ユニット



- ① 機能不全ユニットは、戦略移動[10.1.1]を除くすべての作戦に任命できません。
- ② リアクション[4.9.]はできます。通常どおり防御できます。ZOC を持ちます。
- ③ ヘクスを通過する敵ユニットに対して偶発攻撃を強制できません[4.11.]が、米軍や FWA または機能不全ではない ARVN ユニットとスタックしている場合、偶発攻撃に参加はできます。機能不全化した砲兵は、通常の砲兵ルールに従い条件が許せば砲兵支援できます[7.1.]。
- ④ ARVN ユニットの機能不全判定は、キャンペーンシナリオの場合[14.7.]に従います。作戦シナリオの場合シナリオの特別ルールの指示に従います。

10.1.1 機能不全ユニットの戦略移動

- ① 機能不全ユニットは**戦略移動フェイズ**においてのみ、**戦略移動**できます。以下の制限があります。
 - a, 【国境線】戦略移動中はいかなる国境ヘクスにも侵入できません。
ただし、**カンボジア**や**ラオス**から **SVN** への帰国を果たすときは入れます。[5.3.]。
 - b, 【軍団境界線】戦略移動中はいかなる軍団境界ヘクスにも侵入できません。以下の例外を除きます。
 - i, 人口密集地ヘクスで移動を終了する場合に限り、戦略移動中のユニットを現在指揮下に置く軍団ゾーンの軍団境界ヘクスに侵入できます。
 - ii, 戦略移動中のユニットらは、自分たちの HQ ユニットが今存在する軍団ゾーン内に向かっている、**非 HQ ユニット**である必要があります。
 - c, 【人口密集地と圃場】彼らは戦略移動を人口密集地(市鎮、市鎮属省、城甫属省、城甫属省中央)もしくは圃場ヘクスで終了せねばなりません。

- ② 機能不全ユニットは上記 3 条件を満たせない場合、戦略移動を開始できません。

10.2. 省民兵

- ① 西側プレイヤーが SVN 領内の圃場と人口密集地ヘクス（市鎮、市鎮属省、城甫属省、城甫属省中央）で防御側になったとき、省民兵の地上戦闘力を得られます。（**共産側の砲爆撃 [3.7.] を除く**）
- ② 圃場ヘクスで得られる省民兵は 1 地上戦闘力です。選択防御地形として圃場を選択している必要があります。
- ③ **人口密集地ヘクスで得られる省民兵はすべて 2 地上戦闘力です。選択防御地形として人口密集地を選択している必要はありません。**圃場と人口密集地の省民兵の地上戦闘力は累積しません。
- ④ 西側プレイヤーは省民兵の参加地上戦闘力をゼロ～2 戦闘力（人口密集地がある場合のみ）の範囲内で選択できます。
- ⑤ **【戦闘比算定→○加算】**
省民兵の地上戦闘力は、戦闘比算定の際、西側の参加地上戦闘力に加算できます。
- ⑥ **【地上支援力 3 倍→×加算】**
省民兵の地上戦闘力は、戦闘比算定の際、西側に加算できる地上支援ポイント計算の基になる、西側の額面地上戦闘力に加算できません。（地上支援力 3 倍ルール）
- ⑦ **【死傷者算定→×加算】**
省民兵の地上戦闘力は、死傷者算定の際、西側の額面地上戦闘力に加算されずに済みます。
- ⑧ **【補充上限→○加算】**
省民兵の地上戦闘力は、その戦闘に於ける、西側の**補充上限 [6.5.3]**（消費可能な補充ポイントの上限を決める際の額面地上戦闘力）に加算できます。
- ⑨ **省民兵が参加すると、ARVN ユニットの参加していない戦闘でも ARVN 補充ポイントを消費できます。**
- ⑩ 省民兵は死傷者を被って全滅することはありません。

例：米軍大隊 3 地上戦闘力が城甫属省で防御します。

省民兵 2 地上戦闘力を加算します。
西側の被る死傷者が 5 ポイント以内だったら、省民兵の参加により補充ポイントの消費で充当できます。しかも ARVN からの充当が可能になります。もしも死傷者が 6 ポイント以上だったら、米軍大隊と省民兵の地上戦闘力の合計を上回るため補充ポイント消費とユニット除去の併用が義務づけられます。城甫属省は陥落します。

例：米軍大隊 3 地上戦闘力が圃場ヘクスで防御します。

地上支援はゼロです。省民兵 1 地上戦闘力を加算します。
攻撃側のヴェトコンは 7 地上戦闘力を持ちます。
共産側も地上支援はゼロです。
戦闘比を算定します。7 戦力対 4 戦力で 3 : 2 です。
死傷者を算定します。
共産側死傷者は C R T で 4 ~ 7.5 の縦行を使います。
西側死傷者は C R T で 1 ~ 3.5 の縦行を使います。
省民兵の 1 戦闘力は西側死傷者の算定時に加算しません。

10.3. レンジャー



- ① レンジャーは作戦シナリオでは指定され登場します。キャンペーンシナリオでは増援プロセス [16.4.] で生産されます。
- ② レンジャーユニットは未使用時にはレンジャーホールディングボックスに配置します。レンジャーは以下の 2 種類のケースで機能します。
 - a, 共産ユニットが SVN 国境隣接ヘクスや国境ヘクスに侵入する際の MP コストを増大させます [5.3.]。
 - b, 友軍のサーチ&デストロイに任命できます。

10.3.1 レンジャーの国境線妨害

レンジャーユニットがマップ上とレンジャーホールディングボックスに配置されている総数に応じて、以下のように共産ユニットが SVN 国境隣接ヘクスや国境ヘクスに侵入する MP コストが増大します。

レンジャーのユニット数	増大する MP コスト
3 ~ 4	+ 1
5	+ 2

10.3.2 レンジャーとサーチ&デストロイ

- ① ある作戦ラウンドで西側プレイヤーが指名され、作戦をサーチ&デストロイに決めたならば以下の手順に従います。
 - a, 1 目標ヘクスと作戦に任命するユニットを宣言します。
 - b, 1 d 6 を実行します。
 - c, ダイスロールが、レンジャーホールディングボックス内のレンジャーユニットの個数以下ならば、ダイスロールの値に等しい個数のレンジャーユニットを**マップ上の作戦ユニットとスタックして配置します。**
 - d, ダイスロールの方が、ボックス内のレンジャーユニットの個数より大きかったならば、配置できません。
- ② 配置できるレンジャーは 1 ヘクスにつき 1 ユニットののみです。作戦ユニットの占めるヘクスよりも、配置できるレンジャーの個数の方が大きい場合、余剰分のレンジャーはボックスに戻されます。
- ③ レンジャーは、マップに配置されたら通常西側ユニットとしてサーチ&デストロイに任命されます。移動、攻撃、追撃に参加して、当該作戦ラウンド終了時、生き残ったレンジャーはすべてがレンジャーホールディングボックスに戻されます。
- ④ 1 レンジャーユニットは 1 ターン中何回でもサーチ&デストロイに任命してマップ上に配置できます。レンジャーを任命できる作戦はサーチ&デストロイのみです。
- ⑤ レンジャーがプレイ中除去されたら、西側プレイヤーは即座に ARVN 5 補充ポイントの消費で除去されたレンジャーをレンジャーホールディングボックスに無事戻せます。
- ⑥ 戻さなかった場合、作戦シナリオでは除去となります。キャンペーンシナリオでは後の増援で再生産可能です。

11. シーズンインターフェイズ

軍事作戦はあくまでヴェトナム戦争の一側面に過ぎませんでした。政治的問題とリソースの幅広い配分こそがまた、最重要課題でした。本書の11章から16章のルールは2つあるキャンペーンシナリオにおいてのみ使用されます。キャンペーンシナリオでは、各シーズン開始時、2つのゲームターンのプレイの前に新たにシーズンインターフェイズをプレイします。

※ 訳者註：シークエンス一覧の各手順見出し表記（S-#X,）は記録シートのSOP略称に準拠しています。

【シーズンインターフェイズのシークエンス】

S-1 シーズン記録フェイズ

① 西側プレイヤーはUS記録シートで以下をプレイします。
a, 前シーズンの以下のLine#を計算し記入します。

+ {17a} ターン 2 開始時の航空稼働値
- {17b} ターン 2 損失
= {18} 2 ターン目終了時点の航空稼働値

+ {23a} ターン 2 開始時の空中機動稼働値
- {23b} ターン 2 損失
= {24} 2 ターン目終了時点の空中機動稼働値

b, 前シーズンの以下の各左側 Line#を一部は計算の上、今シーズンの対応する各右側 Line#に転記します。

前シーズン Line#	→	→今シーズン Line#
{8b}最終的な US モラル		{1}シーズン開始時 US モラル
{11b}最終的な US コミットレベル		{9}シーズン開始時 US コミットレベル
+ {13}戦略爆撃ポイント - 戦略爆撃の損失 + {15}春期 25 % (夏期のみ) + {18}2 ターン目終了時点の航空稼働値		{12}総航空稼働値
+ {21}春期 25 % (夏期のみ) + {24}2 ターン目終了時点の空中機動稼働値		{19}総空中機動稼働値
{27}最終的な河川輸送合計値		{25}シーズン開始時の河川輸送ポイント
{30}最終的な海軍ポイント合計値		{28}シーズン開始時の海軍ポイント

② 西側プレイヤーは SVN 記録シートで前シーズンの以下の各左側 Line#を今シーズンの対応する各右側 Line#に転記します。

前シーズン Line#	→	→今シーズン Line#
{6b}最終的な SVN モラル		{1}シーズン開始時 SVN モラル
{7c}最終的な SVN 総支配人口		{7a}シーズン開始時 SVN 総支配人口
{13 左}最終的な SVN 徴兵レベル		{8a}シーズン開始時 SVN 徴兵レベル
{13 右}残余サプライ		{8b}シーズン開始時 SVN サプライ

③ 共産プレイヤーは NLF 記録シートで前シーズンの以下の各左側 Line#を今シーズンの対応する各右側 Line#に転記します。

前シーズン Line#	→	→今シーズン Line#
{3}最終的な NVN モラル		{1}シーズン開始時 NVN モラル
{7h}来シーズンルートサプライ割当		{10}ルートサプライ割当
{7i}来シーズン海上サプライ		{11}海上サプライ割当

割当	
+ {7h}来シーズンルートサプライ割当	{9a}新たな NVN コミット
+ {7i}来シーズン海上サプライ割当	

S-2 鎮圧フェイズ

- ① 西側プレイヤーは SVN 各省について鎮圧判定します。SVN モラル、共産ユニットの存在、FFZ 宣言の有無が鎮圧判定に影響を与えます。
- ② すべての鎮圧判定終了後、SVN 各省に配置された FFZ マーカーをすべて除去することで全省をいったん FFZ 未宣言状態に戻します。

S-3 戦略フェイズ

S-3 A, 戦略爆撃宣言セグメント

西側プレイヤーは、戦略爆撃を実行する目標エリア、段階強度、投入する戦略爆撃ポイントを宣言します。

S-3 B, 戦略爆撃実行セグメント

- i, 宣言された戦略爆撃を解決します。
- ii, 共産プレイヤーは、NLF 記録シートの{10}に北爆で被ったヒット数を反映させます。これによりホーチミンルート経由のルートサプライ割当が確定します。

S-3 C, ルートステータスセグメント

- i, ホーチミンルートトラックの実効ステータスマーカーを最大ステータスマーカーと同一のコラムへ配置し直します。
- ii, ホーチミンルートへの戦略爆撃でヒット数が得られたら、実効ステータスマーカーをヒット数分だけルートトラック上のコラム上方(マップ北方)へずらしします。これによりルートサプライ効率が決定されます。このルートサプライ効率を、先に確定したルートサプライ割当に乗算することにより、ホーチミンルート経由のヴェトコンへの軍事援助(ルートサプライ)が確定します。
- iii, ルートへの戦略爆撃で★の結果を得られたら、最大ステータスマーカーを1コラム上方へずらしします。
- iv, VC 徴兵レベルが VC 総支配人口を超過している場合、共産プレイヤーは、ヴェトコンに NVN 南浸透コミットを何ポイント送るかを決定します。

S-3 D, 海上封鎖セグメント

共産プレイヤーは、ヴェトコンに海上サプライを与えるための NVN コミットの割り当てを伝えます。次に西側による海上封鎖の効果が判定されます。これにより海上経由のヴェトコンへの海上サプライが確定します。

S-4 政治フェイズ

S-4 A, SVN 指導者交替セグメント

西側プレイヤーは、忠誠値の極端に低下した SVN 指導者の交替判定をしなければなりません。さらに忠誠値が凋落傾向とみなされた SVN 指導者の交替判定が可能になります。

S-4 B, クーデターセグメント

西側プレイヤーはクーデター判定をしなければなりません。クーデター判定はさらに忠誠ステータス判定と政情ステータス判定に分かれます。

S-4 C, SVN モラルセグメント

- i, 米国の新たなコミットと SVN 総支配人口の影響を SVN モラルに反映させます。SVN モラルは、ターン

- 中の SVN 指導者の忠誠値に影響します。
- ii, ダイスを振って SVN 指導者忠誠値テーブルを参照、一覧表示の SVN 指導者の忠誠値を変動させます。

S-4 D, U S モラルセグメント

- i, 以下の項目が U S モラルを変動させます。
- SVN 3 つ星指導者の能力値
 - SVN 総支配人口
 - 現行 U S コミットレベル
 - 前シーズンの新たな U S コミットの増大
 - ラオス、カンボジアへの侵攻
 - 属省陥落による政治的損失
 - 共産陣営による攻勢宣言
 - 共産ユニット除去の成果
- ii, 今現在共産陣営に占領されていない属省(市鎮属省、城隍属省、城隍属省中央)に配置されたままの属省陥落マーカを除去します。

S-4 E, NVN モラルセグメント

前シーズンの新たな U S コミットが増大していた場合、NVN モラルを上昇させます。上昇した NVN モラルはさらに共産プレイヤーの得る “北” からの支援に影響を与えます。

S-5 増援フェイズ

S-5 A, 西側陣営増援セグメント

西側プレイヤーは以下を決定します。

- i, 新たな U S コミットを決定します。
- ii, 米軍地上戦闘ユニット、海軍ユニット、航空支援ポイントについてヴェトナムから撤退させるユニットやポイントを決定します。
- iii, 米軍地上戦闘ユニット、海軍ユニット、航空支援ポイントについてヴェトナムに派兵するユニットやポイントを決定します。
- iv, SVN に対する軍事援助と経済援助の割り当てを決定します。
- v, 新たな ARVN ユニットの生産します。
- vi, ARVN ユニットの生産すると SVN 徴兵レベルが上昇します。
- vii, FWA 各国 (サウスコリア、タイ、オーストラリア、ニュージーランド、フィリピン) のユニットの増援と撤退をチェックします。

S-5 B, 共産陣営増援セグメント

- i, 共産プレイヤーは、撤退させるユニットがあるなら決定します。
- ii, 共産プレイヤーは新たな NVA とヴェトナムユニットを生産し、配置します。
- iii, 共産プレイヤーは、次のシーズンに於けるヴェトナムへの海上サプライとルートサプライを割り当てます。

S-5 C, 浸透セグメント

- i, 共産プレイヤーは浸透セグメント開始時同一ホーチミンルートボックス内の敵ユニットを攻撃できます。
- ii, 共産プレイヤーは、ラオスとカンボジアのホーチミンルートを使ってユニットを移動または退出させます。

S-5 D, 攻勢宣言セグメント

共産プレイヤーは、U S コミットが 150 以上の場合、攻勢宣言できます。

S-6 ユニットステータスフェイズ

S-6 A, 米軍展開セグメント

米軍旅団／連隊の展開移行をプレイできます。

S-6 B, ARVN 機能不全セグメント

機能不全に陥る ARVN をチェックします。

S-6 C, VC ブレイクダウンセグメント

ヴェトナム連隊を大隊にブレイクダウンできます。

S-7 最終記録フェイズ

- ① 西側プレイヤーは U S 記録シート上で以下を記入します。
- {8b} 最終的な U S モラル
 - {11b} 最終的な U S コミットレベル
 - {27} 最終的な河川輸送合計値
 - {30} 最終的な海軍ポイント合計値
- ② 西側プレイヤーは SVN 記録シート上で以下を記入します。
- {6b} 最終的な SVN モラル
 - {7c} 最終的な SVN 総支配人口
 - {13 左} 最終的な SVN 徴兵レベル & {13 右} 残余サプライ
- ③ 共産プレイヤーは NLF 記録シート上で以下を記入します。
- {3} 最終的な NVN モラル
 - {9b} 最終的な NVN コミットレベル
 - {12c} 最終的な VC 総支配人口
 - {21 左} 最終的な VC 徴兵レベル & {21 右} 最終的な VC プールサプライ

12. 鎮圧

12.1. 鎮圧手順

- ① 西側プレイヤーは SVN モラルを公表し現在の鎮圧フェイズでコラムシフトが必要かどうかを示します。省ごとに人口支配記録シート別表に記載された順番で公表します。
 - a, 西側プレイヤーはその省の省人口と今現在の SVN 支配省人口を発表します。
 - b, 共産プレイヤーは、マップ上の省内のマーカとユニットを調べ、適用されるダイス修正を公表します。
 - c, 西側プレイヤーは 2 d 6 を実行し、ダイスの修正を適用し、結果を決定します。
 - d, 西側プレイヤーは、省の新しい SVN 省支配段階決定のため、人口シフトスケール上で適切な方向に必要な数のボックスを数えます。彼は人口支配記録シート別表と中央マップの省別人口支配ボックスに記録を付け、次の省の鎮圧判定に進みます。

省人口 (サイズ): その省内の総人口をポイント化したものです。4 ~ 15 の整数で表現されます。

SVN 支配省人口: その省の省人口のうち SVN 支配下にある人口ポイントを意味します。0 ~ 15 の整数で表現されます。

VC 支配省人口: ヴェトコン側の支配する省人口です。その省の省人口から SVN 支配省人口を差し引いた値です。

SVN 省支配段階: SVN 支配省人口にプラスとマイナスを加味した値です。0 - から 15 + まで全 48 段階あります。

SVN 総支配人口: SVN 支配省人口の合計値 (最大値 290) に Sai Gon のある Gia Dinh 省と Da Nang の人口 70 (= 南ヴェトナム政府に絶対忠誠を誓う岩盤支持層) を合算した値です。最大値は 360 (= 南ヴェトナム総人口) です。

$$\text{SVN 総支配人口} = \text{SVN 支配省人口合計値} + 70$$

(最大値 360) (最大値 290) (Gia Dinh & Da Nang)

VC 総支配人口: ヴェトコン側の支配省人口合計値です。南ヴェトナム総人口 360 から SVN 総支配人口を引いた値です。

$$\text{VC 総支配人口} = 360 - \text{SVN 総支配人口}$$

例: その省の SVN 支配省人口が 6 のとき、SVN 省支配段階は 6 -, 6, 6 + の 3 段階の値のいずれかを取ります。SVN 支配省人口はいずれの値でも “6” とみなします。

12.2. 鎮圧の DRM

12.2.1 占領と奪還

- ① 属省に関する占領の定義は以下の通り。
 - a, **【完全占領】** 属省ヘクス内に、移動終了した共産ユニットのみが占めている
 - b, **【通過占領】** カラの属省ヘクスを最後に通過したのが共産ユニットである
- ② 市鎮や圃場の占領は完全占領の時のみ成立します。
- ③ 属省が完全もしくは通過占領される都度、属省占領マーカをヘクス上もしくは付近に配置します。一度属省占領マーカが配置されると、来シーズンにおける政治フェイズの US モラルセグメント手順 ii になるまでマーカは除去されません。**ゲームターン中、共産ユニットが当該ヘクスから除去されても、西側ユニットが再占領しても属省占領マーカは残したままにしておきます。**

12.2.2 鎮圧に於ける DRM

- ① 省がフリーファイアゾーン [7.6.] に宣言されている場合、その省の鎮圧判定は -2 DRM を被ります。
- ② 前シーズン中の任意の時点で共産陣営に占領され、属省占領マーカの配置された各属省ヘクスは、属省が後に西側によって再占領できている場合でも、この時点の鎮圧判定では -1 DRM を被ります。
- ③ シーズンインターフェイズ内の政治フェイズ、US モラルセグメント手順 ii (鎮圧フェイズ後にプレイ) に於いて、

属省占領マーカの置かれたヘクスのうち、西側ユニットが完全占領もしくは通過占領しているヘクスのみマーカを除去します。この時点で属省ヘクスは “奪還できた” とみなします。

- ④ マップ上の “省” の中には、実際の複数の省または自治体をゲーム上まとめたものもあります。そのような地域では複数の属省が存在しますが、属省占領の効果は累積します。(例えば “省” 内で 2 つの属省が占領された場合、DRM は -2 です)。
- ⑤ 鎮圧の DRM で最も重要な修正は、鎮圧フェイズ中の共産ユニットの存在です。省内の以下の 1 ヘクスにつき DRM が発生します。

DRM	共産ユニットに完全占領された省内地形
-2 × ユニット数	属省 (属省占領 -1 に累積)
-2	市鎮
-1	市鎮のない圃場
-0.5	その他の省内ヘクス

- ⑥ 共産ユニットが省境界ヘクス内にいる場合、その所在は当該ヘクス内の市鎮の有無で決定されます。
市鎮がある: 所在は市鎮側の省内にいるとみなす
市鎮がない: 所在は西側が決めてよい
- ⑦ 共産ユニットが国境ヘクス内にいる場合、その所在は当該ヘクス内の市鎮または圃場の有無で決定されます。
市鎮または圃場がある: 所在は SVN 領内にいるとみなす
市鎮または圃場がない: 所在は SVN 国外とみなす

12.3. 鎮圧結果

- ① 鎮圧結果は以下のように決定されます。省人口 (サイズ) と SVN 支配省人口 (SVN 省支配段階ではない) に対応する鎮圧テーブルコラムを参照します。
- ② SVN モラルが程度高い、もしくは程度低い場合、このコラムは右もしくは左に 1 シフトします。
- ③ 2 d 6 を実行し、上記の DRM を適用します。修正後のダイスロールを適切なコラム上で交差参照します。

例: サイズ 6 のある省で SVN は支配省人口 4 を持ちます。この省には共産ユニットはいません。フリーファイアゾーンが宣言されています。よって DRM は -2。ダイスロールは 9 で修正後 7 です。テーブル上で結果を参照すると “1” となります。SVN 省支配段階が 1 段階上昇します。

- ④ 鎮圧結果は SVN 省支配段階が上下することで表現します。
- ⑤ 全 48 段階ある人口シフトスケール (一種の物差し) 上で、現 SVN 省支配段階に合致するボックスを参照します。
- ⑥ 鎮圧結果がテーブル上の “朱色影付” の値 (共産陣営支持増加) なら、その値だけ人口シフトスケールの 0 - に向かって SVN 省支配段階が減少します。
- ⑦ 鎮圧結果がテーブル上の影無しの値 (西側陣営支持増加) なら、その値だけ人口シフトスケールの 15 + に向かって SVN 省支配段階が上昇します。
- ⑧ プレイにおいて SVN 支配省人口を計算したり、①項の手順のように鎮圧テーブルコラム参照の際には、整数で表現される SVN 支配省人口を用います。鎮圧結果は SVN 省支配段階を用います。
- ⑨ SVN 省支配段階の記録方法は二通り用意してあります。
 - a, 人口支配記録シート別表に記入する
 - b, 中央マップ上の省別人口支配ボックスで “+” “-” 付数字マーカを用いて記録する。

例: Quang Ngai 省の SVN 省支配段階が 7 + の時、7 マーカを Quang Ngai 省ボックスに配置して、 “+ 7 -” と表記されているマーカの + 側をマップ上辺に回転させます。

例: とある省の SVN 省支配段階が “4” のとき、鎮圧結果 “1” (影無し) となりました。人口支配記録シートには “4 +” と記入します。次のシーズンに “5” (朱色影付) になりました。人口シフトスケール上で 4 + から 5 段階低下させて (4 + → 「4」 → 「4 -」 → 「3 +」 → 「3」 → 「3 -」)

13. 戦略爆撃

戦争のほとんどを通じて、米国は NLF の浸透ルートと北ベトナムに対する大規模な爆撃キャンペーンを実施しました。この爆撃の全体的な有効性については多くの議論がありますが、NLF が浸透ルートを維持し、北部の軍事目標を分散させるためにかなりの労力を費やすことを余儀なくされたことは、一般的に認められています。多くの軍事目標は、北ベトナムの2つの主要都市であるハノイとハイフオンの近くの人口密集地にありました。政治的要因(人道的見地)から、戦争の過半を通じてこれら大都市の人口密集地への爆撃を回避する必要がありました。最終的に市民に対して爆撃がなされたとき、米国と海外で途方もない政治的反対運動が沸き起こりました。

13.1. 爆撃宣言

- ① 戦略爆撃宣言セグメントの間、西側プレイヤーは使用可能な航空支援ポイントを戦略爆撃任務に割り当てることができます。爆撃に使用された航空支援ポイントは、このシーズンの2ゲームターンの間、いかなる目的(撤退を含む)にも使用できません。
- ② 戦略爆撃宣言セグメントは、シーズンインターフェイズ・シークエンスの増援フェイズよりも前に行われるため、増援フェイズで生産した航空支援ポイントを受け取ったシーズンの戦略爆撃に対し即座には使用できません。
- ③ ゲームの戦略爆撃目標は、北ベトナム(北爆)とホーチミンルート(以下ルート)の2目標です。1目標は、1シーズンにつき1回だけ爆撃判定できます。
- ④ 戦略爆撃に投入する航空支援ポイントを**戦略爆撃ポイント**と呼びます。戦略爆撃ポイントは1目標エリアごとに割り当て、数値をUS記録シートに記録します。
- ⑤ 西側プレイヤーは戦略爆撃宣言セグメントに於いて以下を宣言します。
 - a, 最初に爆撃を実行する**目標エリア**とその爆撃の**段階強度**、投入する**戦略爆撃ポイント**を宣言する。
 - b, もう一つの目標エリアも爆撃する場合同様に段階強度と戦略爆撃ポイントを宣言する。
- ⑥ 西側プレイヤーにとって戦略爆撃任務は義務ではありません。任意に実行できます。
- ⑦ 爆撃が宣言された場合、少なくとも1航空支援ポイントを投入する必要があります。
- ⑧ NVA 防空レベル(以下防空レベル) [16.6.2]がレベル3で北爆する場合、最低2ポイント必要になります。
- ⑨ 西側プレイヤーが宣言した任務の結果は、戦略爆撃実行セグメントで解決されます。

13.2. 爆撃実行手順

- ① 戦略爆撃の結果はヒット数で表現されます。ヒットの具体的効果は任務によって変わります[13.3; 13.4.]。目標エリアに関係なく以下の手順で解決します。
- ② 戦略爆撃チャート上の左上、爆撃目標の項目でルートと北爆、いずれか目標エリアを選びます。
- ③ 目標エリアの防空レベルに応じた縦行を参照します。
- ④ その目標エリアに投入した戦略爆撃ポイントと縦行に記載された値を比較します。投入した戦略爆撃ポイント以下でなおかつ、最も近い値を探します。
- ⑤ ④項で見つけた値の横列とチャート中央にあるロウナンバーの縦行とを交差照合します。こうして得た値が使用される**ロウナンバー**です。以下 a, b, 二点を決定します。
 - a, 爆撃のヒット数
 - i, 1 d 6 を実行し以下を合算します。

ダイスロール+ロウナンバー=ヒットのロウトータル

ii, ロウナンバーのさらに右側縦行に戦略爆撃コラム

があります。『北爆・無制限爆撃』と『北爆・制限/ルート』の二種があります。実行中の目標エリアが北爆で無制限爆撃を選択しているなら前者を、それ以外の場合は後者を選択します。これがヒット数確定のための縦行になります。

- iii, i 項のヒットのロウトータルの横列と ii 項の縦行とを交差照合、得られた値が爆撃のヒット数です。

b, 爆撃の損失数

- i, 新たに1 d 6 を実行し以下を合算します。

**ダイスロール+ロウナンバー+防空レベルの値
=ロスのロウトータル**

- ii, i 項のロスのロウトータルの横列と一番右側の縦列『航空損失』とを交差照合します。得られた値が爆撃で損失した戦略爆撃ポイントです。

- ⑥ a 項で得たヒットのロウトータル、b 項で得たロスのロウトータルが25の横列を上回る場合、25の横列で解決します。25の横列を超えた分の航空支援ポイントの投入はすべて無視されます。

例: 西側プレイヤーは無制限の北爆を決定します。NVN の防空レベルは2です。84 戦略爆撃ポイントが投入されました。ロウナンバーは20です。西側プレイヤーのヒットのためのダイスロールは4。ヒットのロウトータルは20 + 4 で24です。6 ヒット得ました。次に損失のためのダイスロールを振って1。ロスのロウトータルは20 + 1 + 2 で23です。損失はゼロでした。

13.3. ホーチミンルートへの爆撃

13.3.1 ホーチミンルートトラック解説

- ① ホーチミンルートトラックの初期ステータスは各シナリオの指示にあります。
- ② ルートステータスの能力はゲーム中常に2個のマークーにより明示されます。
 - a, **最大ステータスマーカー (Trail Optimal)**
ルートトラックの持つ(戦略爆撃さえ無ければ発揮できた)本来のステータスを表すマークーです。ルートトラックの最大ステータスは、増援フェイズに NVN コミットの消費により増大します。
 - b, **実効ステータスマーカー (Trail Effect)**
ルートトラックが現実には発揮できる(戦略爆撃による被害を加味した)ステータスを表すマークーです。

- ③ ルートトラック上の各コラム内には以下3種類の効率が記載されています。今現在実効ステータスマーカーの配置されているコラムの効率を実際のプレイで使用します。
 - a, **ルートボックス移動効率 Trail Movement Multiplier**
コラム左上の値: 共産ユニットがホーチミンルートボックス上で使用可能な移動力[16.8.1; 16.8.3]
 - b, **ルートサプライ効率 Supplies per NVN Commitment**
コラム右上、スラッシュ"/左側の値: NVN コミットを VC サプライに変換できる効率[16.5.5]
 - c, **VC 徴兵効率 Personnel per NVN Commitment**
コラム右上、スラッシュ"/右側の値: NVN 南浸透コミット[16.5.2]を VC 徴兵コストに変換する際の効率
- ④ ルートトラックのボックス同士をつなぐコラム中央下、赤い矢印の値はトラック強化コスト(NVN Commitment Cost to Upgrade)を表します。

13.3.2 爆撃がルートトラックに及ぼす影響

- ① 戦略フェイズのc, ルートステータスセグメントにおいて、以下の手順に従います。
 - a, ホーチミンルートトラック上で、実効ステータスマーカーの方を最大ステータスマーカーと同一のコラム内

へ配置し直します。

b, 直前の戦略爆撃実行セグメントにおいて、ルートに対する戦略爆撃でヒットが発生していた場合、1 ヒットにつき、実効ステータスマーカーを1 コラム分、最大ステータスマーカーのあるコラムよりも低いコラム側にシフト（ずらして低下）させます。（つまりマップ上辺に向かいずらしします）

c, 戦略爆撃の結果で、★が付いていた場合、最大ステータスマーカーも1 ボックス分低下シフトさせます。

② 両方のマーカーともホーチミンルートトラック上で上下の両端を超えてシフトしません。そのようなシフト結果は無視します。

13.4. 北爆

① 増援フェイズの共産陣営増援セグメントでは、北爆で記録された各1 ヒットは、ルートサプライに使用できる NVN コミットの値を1 減らします。ヒットがそのようなコミットをゼロ未満に減らした場合、追加の効果はありません。

例：1966 年春期増援フェイズにおいて、共産プレイヤーは12 コミットをルートサプライに割り当てます。1966 年夏期戦略爆撃フェイズで、北爆により3 ヒットが記録されます。夏期において9 コミットしか使用できません。[16.5.5]

13.5. 制限爆撃と無制限爆撃

① 北爆には制限爆撃と無制限爆撃の二種類の段階強度があります。西側プレイヤーは爆撃任務の宣言時に使用する段階強度を宣言します。選択した段階強度は戦略爆撃のヒット数を増大させます。無制限爆撃の方が強度が増大します。

② 戦略爆撃の段階強度はモラルに影響します[15.1.2]。

13.6. 戦略爆撃と US 記録シート

① 割り当てられた戦略爆撃ポイントは US 記録シート{13}に記載し、{12}の総航空稼働値からいったん減らされます。次に航空支援ポイントの増援{14}を得ればその分上昇します。この値がターン1 開始時の航空稼働値 {16a} です。

② 第1 ゲームターン開始時のターン記録フェイズに於いて、航空使用マーカーと航空トータルマーカーを総合記録トラック上の、US 記録シート{16a}のターン1 開始時の航空稼働値と同じ位置にマークします。

+ 総航空稼働値
- 戦略爆撃ポイント
+ 増援の航空支援ポイント
- 春期のマイナス 25 % (今シーズンが春期なら)
= ターン1 開始時の航空稼働値

③ 戦略爆撃実行セグメントの北爆やルートへの爆撃で航空損失が出た場合、US 記録シート上の Line#{13}戦略爆撃ポイント欄の右の括弧内に航空損失数を記録しておきます。

④ 次のシーズンインターフェイズ開始時になったら、シーズン記録フェイズに於いて{13}の戦略爆撃ポイントから航空損失数を差し引いた値と{18}の2 ターン目終了時点の航空稼働値とを合算し、現シーズンの{12}総航空稼働値の欄に転記します。

+ 前シーズン戦略爆撃ポイント
- 前シーズン戦略爆撃の航空損失
+ 春期マイナス 25 % (今シーズンが夏期なら)
+ 前シーズン2 ターン目終了時点の航空稼働値
= 総航空稼働値

⑤ 当該シーズンが夏期の場合のみ、天候ルール[7.3.3]により前期（＝春期）のマイナス 25 % で差し引かれていた分も復活し、再び加算されます。

14. 南ヴェトナムの政情不安

3 階級に分かれた指導者は、SVN の政治的および軍事的構造をシミュレートします。1 つ星の指導者（以下★指導者）は師団司令官です。2 つ星の指導者（★★指導者）は、軍団司令官と軍上層部に就任します。3 つ星の指導者（★★★指導者）は政府の主要人物を表します。★～★★指導者は、無能と政治的理由の両方で交替することがあります。★★★指導者は、政府がクーデターによって倒されると解任されます。

14.1. 指導者



① 指導者カウンターは、星の数により3 つのグループに分けられ、マップ上の適切なホールディングボックスに配置されます。新たな指導者は適宜カウンターを指導者プールからドロースられることにより登場します。

② すべての指導者カウンターは、常時 SVN 指導者ディスプレイの然るべきコマンドポジション（ディスプレイの左右に並んだボックス列。★★★指導者が1 ボックス、★★指導者が7 ボックス、★指導者が13 ボックス分）に配置します。ゲームに未登場の指導者カウンターは、星の数に応じた指導者プールのいずれかに配置されます。

③ 一度に最大 13 人までの★の指導者がゲームに登場できます。彼らは 11 個歩兵師団、1 個空挺歩兵師団、1 個海兵師団の司令官に就任します。★★の指導者は常時7 人ゲームに登場します。彼らは4 個の軍団司令官（I, II, III, IV）、参謀長（Chief of Staff）、空軍司令官、海軍提督のいずれかに就任します。

④ まだ指導者の着任していない師団隷下から新たなユニットを生産する場合、増援フェイズ終了時に★指導者を★プールからドロースして師団司令官に就任させます。

⑤ ある時点である1 個の ARVN 師団隷下のユニットがマップ上からすべて除去されていた場合、その師団の指導者は★プールに戻されます。

⑥ 師団とは違って、★★の指導者の7 つのポストは、指揮下のユニットが何もない場合でも必ず就任させます。

⑦ 指導者カウンターが永久にゲームから除去されることはありません。

⑧ 各★の指導者は、いずれか1 名の★★の指導者の指揮下に入ります。

14.2. 指導者の能力値

① ★と★★の指導者には二種類の能力値があります。1 つがカウンターに印刷されている“汚職耐性”（Effectiveness Rating）。もう一つは印刷されていない忠誠値です。

② 【初期忠誠値】忠誠値は、その指導者が新たにプールからドロースされる都度、決定されます。2 d 6 を実行し、ダイスロールに+3 追加します。（2 d 6 でダイスロールが7 なら初期忠誠値は10 になります）

$$\text{初期忠誠値} = 2 \text{ d } 6 + 3 \text{ DRM}$$

③ SVN 指導者ディスプレイは、左から順に★★★指導者、★★指導者、★指導者のコマンドポジションが配置されています。★★と★のコマンドポジションには縦行があり、ボックスの値は忠誠値を表しています。現在の忠誠値に応じた数値ボックスに指導者カウンターを配置します。

④ 指導者の忠誠値は、SVN 指導者の忠誠値表のダイスロールによって、交替チェックによって、時間の経過によって刻々と変動します。

⑤ 忠誠値が5 未満になることも13 を超えることもありません。プレイ中5 を下回る場合は5 として、13 を超える場合は13 として扱います。

14.3. 指揮範囲

- ① 師団に隷属するユニットは★の師団司令官に隷属します。マップ上にその師団の HQ ユニットが存在しなくても、SVN 指導者ディスプレイに師団司令官は存在し得ます。
- ② **指揮の基本ルール：**
師団司令官は、師団隷下のユニットを直接指揮します。
軍団司令官は、師団司令官を直接指揮します。
軍団司令官は、師団隷下のユニットを間接指揮します。
- ③ **軍団ゾーンの指揮優先順位：師団ユニットがどの軍団ゾーンの間接指揮下に入るのかは、以下の優先順位によって決定されます。**

- a. **【師団HQが第Ⅰ～第Ⅳ軍団ゾーン内にいる場合】：**
師団HQがマップ上第Ⅰ～第Ⅳ軍団ゾーン内のいずれかにいる場合、当該師団隷下のユニットの所在に関係なく、当該師団HQと隷下の全ユニットは、HQがいまいる位置の軍団司令官の間接指揮下に入ります。
- b. **【師団HQがマップ上にいない場合】：**
師団HQがマップ上にいない場合、師団隷下のユニットは、今配置されている軍団ゾーンの軍団司令官の間接指揮下に入ります。
- c. **【師団HQがマップ上におらず、隷下のユニットが複数の軍団ゾーンに分散している場合】：**
共産プレイヤーが任意の軍団司令官を決定できます [5.3.]。
- d. **【師団隷下のユニットや師団HQが軍団境界線ヘクス内にいる場合】：**
共産プレイヤーが任意の軍団司令官を決定できます [5.3.]。(c, d 項は ARVN ユニットの機能不全判定の直前に共産プレイヤーによって決定されます [14.7.]。また直接／間接指揮は機能不全判定に影響します)

- ④ Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ軍団の軍団司令官は、軍団ゾーン内の非師団ユニット、師団司令官や参謀長に直接指揮されていないすべてのユニットを直接指揮します。
- ⑤ **参謀長の直接指揮**
参謀長は Sai Gon/Gia Dinh 特別軍団ゾーンの軍団司令官を兼任します。彼は以下のユニットを直接指揮します。
 - a, Sai Gon/Gia Dinh 特別軍団ゾーン内の非師団ユニット
 - b, **ラオスとカンボジア領内の (ルートボックスを含む) ARVN 非師団ユニット**
 - c, マップ上のすべての ARVN 独立砲兵ユニット
- ⑥ **参謀長の間接指揮**
さらに参謀長は以下のユニットを (師団司令官を通じて) 間接指揮します。師団 HQ がいずれの軍団ゾーンにいても参謀長が間接指揮します。
 - a, Sai Gon / Gia Dinh 特別軍団ゾーン内の師団隷下のユニット
 - b, **ラオスとカンボジア領内の (ルートボックスを含む) ARVN 師団隷下のユニット**
 - c, 空挺歩兵師団隷下のユニット
 - d, 海兵師団隷下のユニット
- ⑦ 空軍司令官と海軍提督はゲーム上、指揮するユニットを持ちません。彼らのゲーム上の意味は、その忠誠値がクーデター [14.5.] に影響を与えるだけです。

14.4. 指導者交替判定

- ① 政治フェイズの SVN 指導者交替セグメントに於いて、SVN 指導者は交替する可能性があります。西側プレイヤーは、忠誠値が 5～6 にまで低下した指導者には全員に **指導者交替判定** しなければなりません。忠誠値が 7～8 に低下してきた指導者には任意の数のカウンターに対して指導者交替

判定できます。

- ② 西側プレイヤーには、SVN 指導者の低下した忠誠値を上昇させることができません。交替しか選択肢はありません。
- ③ ★と★★の指導者交替判定の手順は同一です。西側プレイヤーは 2 d 6 を実行し以下の結果に従います。
- ④ 1 シーズンの政治フェイズに於ける SVN 指導者交替セグメントにおいて、1 指導者につき 1 回のみ交替判定できます。①項において忠誠値が 7～8 の指導者に関して、何人でも 1 回ずつの交替判定が可能です。
- ⑤ 交替判定のダイスは 1 指導者につき 1 回ロールされます。
- ⑥ 西側プレイヤーは、1 指導者の交替の結果を見てから、次の指導者の交替の可否を判断できます。また交替判定の順番を自由に選択できます。

ダイスロール

結果

2～6

【交替】元の指導者がプールに戻され、新たな指導者がドロウされます。(元の指導者はドロウし直しできます)

7～8

【失敗】元の指導者が残ったまま忠誠値を 1 減少させます

9～12

【機能不全】

元の指導者がコマンドポジションに残ったまま忠誠値を 1 減少させます。以下を適用します。

※★を交替させようとしたケース

さらに★の直接指揮下にあるすべての師団隷下のユニットが機能不全に陥ります。

※★★を交替させようとしたケース

さらに★★ (軍団司令官または参謀長) の間接指揮及び直接指揮するすべての師団／非師団ユニットが機能不全に陥ります。さらに、

★★は次のクーデター判定 [14.5.1.] で自動的に親クーデター派になります。

14.5. クーデター

14.5.1 クーデター判定

- ① 西側プレイヤーは政治フェイズのクーデターセグメントに於いて、クーデター判定をしなければなりません。
- ② クーデター判定は 2 段階に分かれて結果を出します。最初が **忠誠ステータス判定**。次が **政情ステータス判定** です。

14.5.1.1 忠誠ステータス判定

- ① クーデター判定は 2 d 6 を 1 回だけ実行します。この 1 回の結果を、コマンドポジションにいるすべての★★指導者の忠誠値と比較します。ダイスロールにより★★指導者達の忠誠ステータスが変化します。
- ② 直前の指導者交替判定の結果、【機能不全】となって親クーデター派になることが確定した★★指導者が複数いることもあり得ます。ここでは、既に結果の決まっている彼ら以外の★★指導者達を判定していきます。

a, 【忠誠派】

ダイスロール < 忠誠値

その指導者の忠誠ステータスは **忠誠派** になります。現政権の★★★指導者に忠誠を保った状態です。SVN 指導者ディスプレイ上のカウンターの上辺を上方向 (マップ北方) に向けます。

b, 【追従派】

ダイスロール = 忠誠値

その指導者の忠誠ステータスを **追従派 (Wavering)** にします。彼らは保身を求めて忠誠の揺らいだ状態です。SVN 指導者ディスプレイ上の彼のカウンターを左に回転させます (ディスプレイ上に Wavering の表示あり)

c, 【親クーデター派】

ダイスロール>忠誠値

その指導者の忠誠ステータスは、現政権を裏切り親クーデター派 (Pro-Coup) になります。SVN 指導者ディスプレイ上の彼のカウンターを右に回転させます (ディスプレイ上に Pro-Coup の表示あり)

14.5.1.2 政情ステータス判定

- ① 政情ステータス判定はダイスロールがありません。
- ② コマンドポジションの★★指導者7人全員の忠誠ステータス3種類それぞれの数を比較します。
- ③ 政情ステータスは良い方から順に以下3段階あります。
不安定状態 (Relatively Stable)
政変状態 (Unstable)
クーデター状態 (Coup)

a, 【政情ステータスをクーデター状態へ移行】

親クーデター派>忠誠派

親クーデター派の★★指導者カウンターの数と忠誠派の★★指導者カウンターの数とを比較して、前者の方が上回る場合、クーデターが決起されます。政情ステータスをクーデター状態に低下させます。

i, SVN モラルが即座に8低下します

ii, US モラルが即座に3低下します

iii, 現政権の★★★★指導者を★★★★プールに戻した後、新たな★★★★指導者カウンターを★★★★プールからドロウします。(このため現政権の★★★★指導者が再び政権を握る可能性があります)

iv, 新政権の★★★★指導者が誰になろうとも、忠誠派の忠誠値を各1ずつ低下させます。

b, 【政情ステータスを不安定状態へ移行】

親クーデター派+追従派<忠誠派

親クーデター派の★★指導者と追従派の★★指導者のカウンター合計人数が忠誠派の★★指導者のカウンター人数よりも少なかったとき、政情ステータスを不安定状態に改善します。

i, 親クーデター派の★★指導者の忠誠値を1ずつ低下させます。

c, 【政情ステータスを政変状態へ移行】

a, b 項以外の結果は c 項を適用します。正確には、

親クーデター派+追従派>忠誠派

なおかつ、

親クーデター派≦忠誠派

親クーデター派の★★指導者と追従派の★★指導者のカウンターの合計人数が忠誠派の★★指導者のカウンター人数よりも多いが、親クーデター派が忠誠派以下の数である場合。このときクーデターの決起には至りませんでしたが、政情ステータスを政変状態にします。

i, SVN モラルが3低下します

ii, US モラルが1低下します

iii, すべての星1つと星2つ指導者の忠誠値を1ずつ低下させます。

- ④ クーデター判定は、1シーズンの政治フェイズに於ける1クーデターセグメントにつき、1回だけ判定します。複数の判定は起きません。

14.5.2 クーデターの誘発

- ① 西側プレイヤーは自身の裁量でクーデター決起の可能性を高めることができます。
- ② クーデター判定開始時、西側プレイヤーがクーデター誘発を画策する場合、その旨を宣言します。
- ③ クーデター判定の2d6に+2DRMします。
- ④ 西側プレイヤーがクーデターを誘発しようとして、【クー

デター状態へ移行】以外の結果に終わったとき、各結果のペナルティに加えて、SVN モラルをさらに追加で3低下させます。

14.6. 忠誠値判定

- ① ★と★★指導者全員は、3つの派閥 (A,B,C) のいずれかに属します。各カウンターには対応する派閥のイニシャルの記載があります。同じイニシャルを持つ指導者はすべて同一派閥に属します。
- ② 政治フェイズの SVN モラルセグメント終了時、西側プレイヤーは SVN 指導者忠誠値テーブルを参照して、★と★★指導者の忠誠値判定をします。
- ③ 2d6を実行します。SVN 指導者忠誠値テーブルの3つの縦行のうち、今現在の SVN モラルにに応じた縦行と、ダイスロールの横列で交差参照します。
- ④ 結果はすべて、各派閥に属する指導者の忠誠値の変動として表現されます。
- ⑤ 共産プレイヤーが増援フェイズの攻勢宣言セグメントで、攻勢宣言を宣言していたら、-1DRMが加味されます。

例: SVN モラルは 135 あります。2d6を実行しダイスロールは4でした。結果は“-1: B Only”です。派閥Bに属するすべての指導者の忠誠値を-1変動させます。

14.7. 機能不全ユニットの判定

- ① ユニットステータスフェイズの ARVN 機能不全セグメントで西側プレイヤーはこのシーズンの2ゲームターン中、どの ARVN ユニットが機能不全に陥るのかを判定します。
- ② 全師団と全軍団を対象に、1回だけ1d6を実行します。師団ごと軍団ごとに1回ではありません。機能不全判定は以下のように判定します。

【師団クリア】

ダイスロール≦汚職耐性(★★指導者)+汚職耐性(★★指導者)

ダイスロールの値と、その師団を直接指揮する師団司令官(★★指導者)の汚職耐性にその師団を間接指揮する軍団司令官(★★指導者)の汚職耐性を加えた合計値とを比較して、汚職耐性合計値の方が同値かもしくは大きかった場合、その師団は通常通り機能します。

【師団の機能不全】

ダイスロール>汚職耐性(★★指導者)+汚職耐性(★★指導者)

ダイスロールの値と、その師団を直接指揮する師団司令官の汚職耐性にその師団を間接指揮する軍団司令官の汚職耐性を加えた合計値とを比較して、ダイスロールの値の方が大きかった場合、その師団隷下のユニットはすべて機能不全に陥ります。

- ③ ダイスロールを各軍団司令官(★★指導者)の汚職耐性と比較します。

【軍団クリア】

ダイスロール≦汚職耐性(★★指導者)+3DRM

ダイスロールの値と、その軍団を直接指揮する軍団司令官の汚職耐性+3DRMを加味した合計値とを比較して、汚職耐性合計値の方が同値かもしくは大きかった場合、その軍団司令官の直接指揮下にある非師団ユニットはすべて通常通り機能します。

【軍団の機能不全】

ダイスロール>汚職耐性(★★指導者)+3DRM

ダイスロールの値とその軍団を直接指揮する軍団司令官の汚職耐性+3DRMを加味した合計値とを比較しダイスロールの値の方が大きかった場合その軍団司令官の直接指揮下にある非師団ユニットはすべて機能不全に陥ります。

15. モラルとコミット

米国の対南ヴェトナム政策はすべて、米国のモラルと米国のコミットという2つの重要な指標に左右されます。モラルは、東南アジアへの関与、軍隊と経済援助の派遣、国内の反対意見への対処、損失の維持に対する国家の意欲を表しています。コミットは、米国がすでに関与している度合いを表します。米国のモラルがコミットよりも高い限り、国家は戦争遂行にもっと貢献する意思を持ち続けます。しかし、コミットがモラルを超えたとき、国家は望んでいた以上に深く関与したことを悟り、戦争へのコミットを減らす時が訪れたことに気がつくのです。

北ヴェトナムにも、ゲームにおいてモラルとコミットの指標があります。これらは、ハノイでのモラルというよりもむしろ中共政権とソ連邦の野心を代弁しています。“モラル”と“コミットメント”という用語は、指標が米国の“モラル”と“コミットメント”と同等のゲーム機能を果たすため、NVNにも使用される訳です。南ヴェトナムにも“モラル”の指数がありますが、コミットレベルはありません(南ヴェトナムにとっては、この戦争は国家の生存を賭した闘争であり、関与の増減など元よりできようはずありません)。モラルとコミットの指標は、記録シートに記録されます。モラルとコミットがゼロを下回ることは決してありません。

そうであれば、それらは単純にゼロに設定され、余分な変更は無視されます。総コミットメントは、意図的に現在のモラルを超えることはできません(モラル側の低下により意図せずに発生する場合があります[16.7.])。

15.1. ゲームイベントとモラル

- ① ゲームに登場する3つのモラル(USモラル、SVNモラル、NVNモラル)は、各シナリオ開始時点に於ける、各国の“戦意”を意味します。プレイ中に各指標は変動します。
- ② モラル変動の解説に図表が必要な場合、本項では概略のみに留めてあります。詳細はモラルチャートを参照下さい。
- ③ USモラルに影響を与えるほとんどの要素は、政治フェイズのUSモラルセグメントで扱われます。このセグメントの間、西側プレイヤーはモラルチャートを参照し、リストにある条件のいずれが満たされているのかを確認し、それに応じてUSモラルを更新します。

15.1.1 USモラルセグメントのUSモラル変動

- ① **【★★★★指導者のUSモラル修正】** 現南ヴェトナム政権の★★★★指導者が持つUSモラル修正値[1.3.]。
- ② **【SVN総支配人口】** 現SVN総支配人口による修正。
- ③ **【USコミットレベル】** 政治フェイズのUSモラルセグメントの時点に於ける、前シーズンのUSコミットレベルは(今シーズンのコミットレベルはこのあとに決定するため、現時点では必然的に前シーズンの値を用います)、USモラルに影響を与えます。時の経過と共に、継続的関与は、そのコミットを維持するという国家の決意を低下させます。
例外：前シーズン中の2ゲームターンでプレイされたサーチ&デストロイとクリア&セキュアに於いて、米軍ユニットが作戦に任命されることも、攻撃予備に任命されることも一切なかった場合、このUSモラル変動条件は発生しません。
- ④ **【新たなUSコミットの増大】** 米国が前シーズンにコミットを新たに5ポイント以上増大させていると、USモラルは低下します。

例：新たなコミットが7ならば、USモラルは-1、新たなコミットが21ならば、USモラルは-2、新たなコミットが27ならば、USモラルは-3だけ減少します。

- ⑤ **【ラオスとカンボジア侵攻】** 西側ユニットが前シーズン中、

ラオスもしくはカンボジアに侵攻している。

もしくは、

西側ユニットが、前期よりも以前のシーズン中に行ったラオスもしくはカンボジアへの侵攻を前シーズン中もひきつづき継続中である[15.2.]

- ⑥ **【被占領属省】** 共産プレイヤーが占領した属省ヘクスの数

a, 3~5 USモラル-1

b, 6~8 USモラル-2

c, 9~11 USモラル-3

上記のように3個目の属省が占領される都度、-1を被ります。

※ 属省占領マーカーは、西側ユニットが奪還した属省にも来シーズンの政治フェイズまで配置が残ることを思い出して下さい。ここでの計算に属省占領マーカーをカウントした後に、現USモラルセグメント終了時に、奪還済みの属省に置かれたままだった属省占領マーカーをようやくすべて除去できます。

- ⑦ **【攻勢宣言】** 増援フェイズの最後に実施される共産プレイヤーによる攻勢宣言[15.4.]発出後、その1シーズン中に、共産プレイヤーが攻撃のダイスロールを8回以上行くとUSモラルは悪影響を被ります。

○ 共産プレイヤーによる攻撃回数は、総合記録トラックに専用マーカーを用いて記録します。

○ 共産プレイヤーによる砲爆撃と偶発攻撃も攻撃にカウントされます。

○ 共産プレイヤーによる1作戦ラウンド中で複数回の攻撃が実施されたときもその都度カウントされます。

- ⑧ **【除去した共産ユニット】**

a, 前シーズンに除去された、もしくは分散した共産ユニットの個数。直前の1シーズン中において、共産ユニットが25個除去されると、さらに5ユニットが除去される都度、USモラルは+1上昇します。

例：除去された、分散した共産ユニットが30個未満だとUSモラルに影響出ません。34個以下だと+1です。35~39個だと+2です。

b, このカウントはユニットタイプによって以下のように処理します。

i, 砲兵、連隊、補給拠点、HQユニット：3個

ii, 大隊、ポリティカルセクション：1個

c, このカウントは総合記録トラック上で共産ユニット除去マーカーを使用して記録されます。

d, 攻勢宣言[15.4.]の発出されたシーズン中は、このモラルボーナスは発生しません。

15.1.2 即時のUSモラル変動

以下の各条件は次のシーズンインターフェイズの政治フェイズを待つことなく、プレイ中に条件が発生すれば即座にUSモラルを変動させます。

- ① **【クーデターと政変】** 政情ステータスが、クーデター状態になるかもしくは政変状態[14.5.1.2.]になると、USモラルが即座に低下します。

- ② **【無制限の北爆】** 北爆する際、無制限爆撃を選択すると、即座にUSモラルが低下します。
1d6を実行し、ダイスロールの半分(端数切り捨て)の値に+1した数値分だけUSモラルが低下します。

- ③ **【除去された米軍ユニット】** 米軍ユニットが1個除去される都度、USモラルは-3低下します。FWAとARVNユニットの除去では低下しません。

- ④ **【空中機動損失】** CRTにおいて空中機動ポイントの損失が指示されたにもかかわらず、**空中機動トータルマーカー**の残余がゼロで損失を充当できないとき。

15.1.3 SVN モラルセグメントの SVN モラル変動

- ① **【SVN 総支配人口】** SVN 総支配人口による変動。
- ② **【新たな US コミット】** 前シーズンの新たな US コミットを 5 で割り、最も近い整数に切り捨て切り上げします。SVN モラルはこの値分だけ修正されます。コミットが上昇すれば SVN モラルも上昇します。コミットが低下すれば SVN モラルも低下します。+ 10 を超える分は無視します。しかし - 10 を下回るマイナスはそのまま適用します。
- ③ **【SVN 星 3 つ指導者の SVN モラル修正】** 現南ベトナム政権の星 3 つ指導者が持つ SVN モラル修正値[1.3.]。
- ④ **【被占領属省】** US モラルの[15.1.1 ⑥]と全く同じ修正を SVN モラルにも適用します。

15.1.4 インターフェイスの SVN モラル変動

- ① クーデター判定によるペナルティ、または米国によるクーデター誘発の失敗によるペナルティはクーデターセグメント中、即座にカウントされます。
- ② 西側プレイヤーは、増援フェイズにおいて経済援助プログラムをいくつでも開始できます。SVN への経済援助プログラム開始を宣言し、支援するプログラム数を宣言します。
 - a, シーズン中、最初の 2 個までの経済援助プログラムでは、プログラム 1 個ごとに 1 d 6 を実行します。
 - b, 各ダイスロールを半減します。(別個に端数切り捨て) その値だけ、即座に SVN モラルを上昇させます。
 - c, そのシーズン中の 3 個目以降の経済援助プログラムは、1 個につき SVN モラルを即座に 1 上昇させます。
 - d, 西側プレイヤーは、1 個目のプログラムの成果を見てから次のプログラムを決定できません。増援フェイズにおいて経済援助プログラムの開始総数を先に言明せねばなりません。
- ③ 北爆は、SVN モラルを以下のように上昇させます。
制限北爆：+ 2 無制限北爆：+ 4

15.1.5 NVN モラルセグメントの NVN モラル変動

- ① **【新たな US コミット】** 前シーズンの新たな US コミットが増加したなら、その 5 分の 1 だけ NVN モラルを上昇させます。新たなコミットが減少したなら、その 5 分の 1 だけ NVN モラルを減少させます。+ 10 を上回っても、- 10 を下回っても、すべて適用されます。


例：新たな US コミットが 6 減少しました。NVN モラルは - 1 低下します。この修正は、+ 10 を超える分も適用されること以外は、SVN モラルに対する新たな US コミットの修正効果と同じです。


- ② **【US コミットレベル】** 今シーズンの US コミットレベルが高ければ高いほど、NVN モラルの上昇幅も大きくなります。
- ③ **【NVN モラル】** NVN モラル自身が高ければ高いほど、NVN モラルの上昇幅も大きくなります。

15.2. 侵攻

西側プレイヤーはゲーム中のある時点でカンボジアやラオスへの侵攻を決断するかも知れません。侵攻時の US モラルの反応は激烈です。それでも誘惑は巨大なものとなって西側にのしかかってくるでしょう。西側はいかなる状況下でも北ベトナムには侵攻できないのですから。

15.2.1 US and/or FWA による侵攻


- 


① 米軍もしくは FWA が前シーズンにラオスもしくはカンボジアに侵攻した場合、US モラルセグメントにおいて 1 d 6 を実行し、ダイスロールの分だけ US モラルが減少します。
- 

② 前シーズンにラオスとカンボジア双方に侵攻があったならば、2 d 6 を実行し、ダイスロールの分だけ US モラルが減少します。

③ 過去のシーズンにラオスもしくはカンボジアに侵攻を起こし、前シーズンにもこれらの国家に継続して米軍もしくは FWA ユニットが侵入中だった場合、ダイスは振られません。一ヶ国ごとに US モラルを - 2 減少させます。

15.2.2 ARVN による侵攻

- 

① ラオスもしくはカンボジアに、ARVN ユニットのみが侵攻した場合、1 d 6 を実行し、ダイスロールの半分（端数切り捨て）の値の分だけ、US モラルが減少します。
- 

② 過去のシーズンにラオスもしくはカンボジアに侵攻を起こし、前シーズンにもこれらの国家に継続して ARVN ユニットが侵入中だった場合、ダイスは振られません。一ヶ国ごとに US モラルを - 1 減少させます。

③ その後、米軍や FWA が侵攻した場合、米軍が新たに侵攻したかのように扱われます[15.2.1]。ただし ARVN はもう追加の - 1 を被ることなく、米軍の侵攻に参加できます。

例：米軍が ARVN と共にカンボジア領内に侵攻しました。次の政治フェイズの US モラルセグメントにおいて、US モラルは、1 d 6 を実行後、ダイスロールの分だけ減少します。米軍と ARVN は次のシーズンも侵入を継続し、US モラルは - 2 減少します。さらに次のシーズンになって、すべての米軍は撤退しましたが、ARVN が残ります。US モラルは - 1 減少です。次のシーズンに米軍が再侵攻します。US モラルは再び 1 d 6 を実行して減少させます。

15.2.3 “侵攻”の定義

- ① 侵攻の定義は、ラオスもしくはカンボジアの領土内で、国境ヘクスよりも内側の係争ヘクスではない“完全な外国領土 1 ヘクス、へ西側ユニットが侵入した時成立します。
 - ② 侵攻したのと同じゲームターン内に西側ユニットが SVN 領内に戻った場合やすべてが除去されたりした場合でも、侵攻はあったものとして US モラルに影響します。
 - ③ すべての西側ユニットが侵攻から撤退して、後のゲームターン中再侵入した場合も新たな侵攻とみなされます。
 - ④ 以下の行為は侵攻とはみなされません[5.3.]。
 - a, SVN 国境ヘクス、係争ヘクス帯への侵入
 - b, SVN 国境ヘクスや係争ヘクス帯、それらの隣接 1 ヘクスにいる敵ユニットへの接敵攻撃
 - c, ラオスもしくはカンボジア領内への砲爆撃
- ※ 以下の場合米軍の侵攻とはみなされません
- d, ARVN 地上戦闘ユニットのみを侵攻させた上で、米軍は攻撃砲兵支援や航空支援のみに留める

15.3. 増援とコミット

15.3.1 コミットレベル

- ① 戦争に投入される人的および物的資源を増加させるものは、例えば、ユニットの増援、航空支援ポイント、空中機動ポイントの増強、または経済援助プログラムの提供など、これらすべてが国家のコミットを消費することでゲームに登場させることができます。
- ② 米国と北ヴェトナムが、これまでに消費した自国のコミットの総数を**コミットレベル**と呼びます。コミットレベルは言い換えれば、今現在ヴェトナム戦争に参加させている自国のユニットと各支援ポイントがどれくらい巨大なのかを、コミットで表したものとします。
- ③ 各ユニットと各支援ポイントのコミット換算の価値については、ユニットコストチャートに記載があります。

15.3.2 新たなコミット

- ① 国家のコミットが増大する都度(通例、増援を投入することで増大します[16.]、その国家を支配するプレイヤーは記録シートにコミットの増大を記録します。
- ② こうしたさらなるコミットの追加を**“新たなコミット”**(New Commitment)と呼びます。新たなコミットはモラルに影響を及ぼします[15.1.]。
- ③ 新たなコミットがマイナスになる可能性もあり得ます。プレイヤーが国家の軍隊を撤退させた場合、新たなコミットは、撤退したユニットのユニットコストチャートのコスト分だけ減少するからです(FWAを除く)。
- ④ 各シーズンの最終記録フェイズにおいて、シーズンインターフェイズ開始時点のコミットレベルと、当該シーズン中に追加された新たなコミットとを合算して、次のシーズンの自国のコミットレベルを決定しなければなりません。

例: US コミットは1965年秋期の開始時点で75ポイントです。米国は増援により15コミットを使います。その一方、1個大隊を撤退させたため、新たなコミットは計14となります。最新のコミットレベルは89となります。

15.4. 攻勢宣言

OFFENSIVE
DECLARED

増援フェイズの攻勢宣言セグメントにおいて、US コミットレベルが150以上あった場合、共産プレイヤーは**攻勢宣言を発出**できます。

- ① 攻勢宣言の発出には、共産プレイヤーは10NVN コミットを消費しなければなりません。
- ② 攻勢宣言発出時、共産プレイヤーは、敵ユニットが占めていないマップ上の任意のヘクスに**新しく非増強面の1個NVA 連隊と4個ポリティカルセクションを配置**できます。
- ③ 攻勢宣言中のゲームターンでは、モラルの変動ルールに2つの変更が加えられます[15.1.]。
- ④ 攻勢宣言中のゲームターンでは、共産陣営の攻撃のダイスロールの回数が一定数を超えると、US モラルはペナルティを被ります[15.1.1 ⑦]。
- ⑤ この効果は、攻勢宣言の発出されたシーズンの2ゲームターンが終了するまで続きます
- ⑥ 攻勢宣言発出後の来シーズンのSVN モラルセグメントで、SVN 指導者の忠誠値判定が**-1 DRM**を被ります。

16. 増援

- ① ヴェトナムには、5つの異なる勢力の軍隊が登場します。米国、南ヴェトナム、ヴェトコン、北ヴェトナム、西側同盟国(サウスコリア、タイ、オーストラリア、ニュージーランド、フィリピン)。これら各グループのパワーが導入される方法は異なります。配置されると、援軍は他のユニットとまったく同じように扱われます。それらは配置されたシーズンに正常に機能します。増援は、ユニットコストチャートに記載されている**“コストグループ”**(決まったコストを消費して登場させられる一定のユニット数)でのみ受領できます。コストは必ず1コストグループごとに消費します。1コストグループに十分なユニットがない場合、たとえば用意されている ARVN 大隊カウンターが残り2個しかない場合でも、1コストグループ分(= ARVN 大隊の場合なら3個)のコストを消費しなければなりません。
- ② すべての勢力に適用される制限の1つは、ゲームで用意された以上のユニットを自作してゲームに登場させてはならないということです。ゲームで用意されたカウンターは、プレイに持ち込むことができるユニットの数と種類の絶対的な制限です。この制限はマーカーには適用されません。プレイヤーは阻止、作戦完了、属省占領、ホールド、およびパトロールマーカーが足りなくなれば自作カウンターで補えます。ユニット(FWAを除く)は、除去された後に再生産できます。
- ③ 共産プレイヤーは、増援で登場する西側ユニットの正確な構成を知らなければなりません。一方で共産プレイヤーは、ヴェトコンとNVAが受け取る増援を秘密裏に決定します。ヴェトコンユニットは裏向きで配置します[9.]。共産プレイヤーは、増援ユニットを配置する間、西側プレイヤーに部屋を出るように頼むことができます。

16.1. 米軍の増援

- ① 西側プレイヤーは増援を完全にコントロールできます。彼は、受領するユニットの種類、その数、およびいつ到着するかを決定します。彼を制限する唯一の要因は、ゲーム上用意されたユニットの上限、US モラル、および過度に急激な関与を強めた際の、潜在的に起きえる有害な影響です。
- ② 増援フェイズの西側陣営増援セグメントにおいて、西側プレイヤーは新たなコミットを決定します。新たなコミットにより今シーズンに増大させるコミットの範囲内で、以下を決定しなければなりません。
 - 米軍ユニットの増援
 - 航空支援、空中機動ポイントの増援
 - 海軍ユニット、海軍ポイントの増援
 - 河川輸送ポイント、補充ポイントの増援
 - SVN に対する軍事援助と経済援助

16.1.1 US コミットレベルとUS モラル

- ① **US コミットレベル[15.3.1]は、US モラルを超過できません。**この制限内で、西側プレイヤーは毎シーズン、新たなコミットを追加することでUS コミットレベルの増大をつづけさせることが可能です。
- ② US モラルの側が低下した結果、US コミットレベルがUS モラルを意図せず超過することも起こりえます。この場合、**新たなUS コミットをマイナスにすることで、US コミットレベルを強制的にUS モラル以下まで低下させなければなりません。**
- ③ **【US コミットレベルの下げ方】**
 - a, 来シーズンの西側陣営増援セグメントに於いて、US コミットレベルがUS モラル以下になるまで、新たなUS コミットをマイナスに設定します。
 - b, 次の撤退手順で、新たなUS コミットのマイナス設定の分だけ、米軍ユニットを**強制撤退[16.7.1]**させます。米軍1ユニットもしくは1コストグループを撤退させ

るごとに、当該ユニットのユニットコストチャートに記載のあるコスト分だけ、US コミットレベルがマイナスに減少します。

- ④ US コミットレベルが US モラルを下回れば、再び新たな US コミットでの増援が可能になります。

16.1.2 地上戦闘ユニット

- ① 西側陣営増援セグメントにおいて、あらゆる種類の米軍の増援が到着します。すべての増援ユニットに必要なコストは、ユニットコストチャートに記載されたとおりです。
- ② 米軍の地上支援ユニットの増援を配置できる増援ヘクスは以下の通りです。

Sai Gon	(2863)
Da Nang	(4411)
Cam Rahn	(5652)
Hue	(3708)
Qui Nhon	(5633)
Nha Trang	(5549)
Vung Tau	(3368)
Chu Lai	(5118)
My Tho	(2467)
Can Tho	(1871)

- ③ 米軍増援ヘクスにはマップ上に港湾シンボルが表記されています。
- ④ 同一の師団／旅団／連隊に隷属するユニットを別々の増援ヘクスに登場させることも可能です。
- ⑤ ある増援ヘクスが共産ユニットに占領され、その後奪還できていない場合、その増援ヘクスには配置できません。
- ⑥ 敵 ZOC 内の増援ヘクスにも配置できます。敵リアクション[4.9.]は発生しません。

16.1.3 米軍の HQ ユニットの



- ① 米軍旅団／連隊 HQ を隷下のすべての大隊と同一の西側陣営増援セグメントに同時に登場させる場合、旅団／連隊 HQ はコストなしで登場できます。

- ② 米軍師団 HQ を増援として登場させる場合、師団直属のすべてのユニット（通常は装甲騎兵、場合によっては装甲大隊または砲兵大隊を含む）をコストなしで登場できます。
- ③ 米軍師団 HQ（及び②項のすべての師団直属ユニット）は、当該師団隷下のその他のすべてのユニットのコストを消費して同一の西側陣営増援セグメントに同時に登場する場合、コストなしで登場できます。

例：米軍第4師団隷下の全9個大隊が増援として登場します（コストは9コミット）。隷下の全ユニットが同時に増援として登場するので、師団隷下の3個旅団 HQ、師団直属の機甲ユニット、機甲騎兵ユニットがコストなしで同時に登場できます。

- ④ 上記の特典があるのは米軍のみです。ヴェトコン、NVA、ARVN においてはコストなしで登場できるユニットは存在しません。

16.1.4 支援ポイントと対 SVN 軍事援助

- ① 西側プレイヤーは、米軍地上戦闘ユニットの増援以外にも、以下の各ポイントの増援を実行します。
- 航空支援ポイント
 - 海軍ユニット
 - 海軍ポイント
 - 空中機動ポイント
 - 河川輸送ポイント

○補充ポイント

- ② 各ポイントは専用マーカーを上昇させて増援を表します。
- ③ 海軍ユニットは最大戦艦1ユニット、巡洋艦3ユニットまで登場します。
- ④ 西側プレイヤーは SVN に対する軍事援助も決定します。1コミットにつき、7 SVN サプライを生産します。ARVN ユニットの生産は SVN サプライを消費します[16.4.1]。
- ※ 訳者註：海軍ポイント (Naval Point) は海上封鎖 (Naval Blockade) で使用します[16.5.6]。海上輸送で使用するわけではありません。

16.1.5 マクナマラ・ライン



- ① ペンタゴンの計画担当者は、NLF が SVN 国境を容易く通過している事態に危機感を覚え、物理的障害物と電子監視装置による巨大な障壁の構築を検討しました。この、SVN 国境に沿ったバリア（完全なバリア；0368 から 3202 まで）の計画もありました。また、SVN と NVN の国境をブロックするだけの計画（短いバリア；2603 から 3202 まで）もありました。いずれのバリア（通称マクナマラ・ライン）も史実では建設されませんでした。西側プレイヤーは、ユニットコストチャートに記載のある膨大なコストを消費すれば、いずれかの計画を具現化できる選択肢を持ちます。短いバリアの構築後、西側プレイヤーは完全なバリアの増築も可能です。それぞれのコストはユニットコストチャートに記載されたとおりです。

- ② マクナマラ・ラインの構築は二つの影響をもたらします。
- a, 共産ユニットが、バリアの影響下にある国境ヘクスに侵入する MP コストが+1 増加します。これは SVN レンジャー[10.3.]の影響と累積します。
- b, 共産ユニットが、バリアの影響下にある国境ヘクスに侵入した場合、西側プレイヤーは次の作戦ラウンドで自分が優先的に指名される権利を持ちます。

16.2. 西側自由主義陣営

- ① すべての米軍と ARVN の増援が実行されたら、西側プレイヤーは自由主義陣営の同盟諸国の軍隊（FWA）の増援と撤退の可否を見るため US コミットレベルをチェックしなければいけません。
- ② 西側プレイヤーは、増援予定の FWA ユニットのうち、すべてを受領する、任意のユニットのみ選んで受領する、全く受領しない、いずれかの選択肢を持ちます。
- ③ 撤退予定には従わなければなりません。
- ④ 西側プレイヤーが受領しなかった FWA ユニットの、次のシーズンに受領できます。（タイとサウスコリアの場合、追加のダイスロールは必要ありません。指定された増援はベトナムに割り当てられた、とみなされ受領できます）
- ⑤ FWA 増援ユニットは、米軍が使うどの港湾でも増援ヘクスに使用できます[16.1.2]。

16.2.1 サウスコリア



- ① 毎シーズンの増援フェイズ、西側陣営増援セグメントにおいて、現在の米軍のコミットレベルが50以上の場合、西側プレイヤーはまだ受領していないサウスコリアユニット受領のためダイスロールできます。
- ② 以下の各項目ごとに毎シーズンにつき1回、1d6を実行して、成功すれば増援として登場できます。

DR 結果

- a. 首都(CAP)師団HQ 1～4
- b. 首都(CAP)師団連隊各1ユニットごとに 1～4
- c. 第9師団全ユニット 1
- d. 第2海兵旅団 1～2

- ③ 首都師団隷下の 3 個すべての連隊が増援に決定しているか、マップ上に既にあるにもかかわらず、首都師団HQのみが 1 d 6 に失敗しつづけていた場合、HQ は自動的に増援に受領できます。
- ④ 第 9 師団はロール 1 で隷下の全ユニットが増援に決定します。第 2 海兵旅団はロール 1 ~ 2 で増援決定です。

16.2.2 タイ



- ① US コミットレベルが 200 以上になると、西側プレイヤーはタイの増援ダイスロールが振れます。
- ② タイの増援は 4 段階に分かれます。ある段階のダイスロールに成功したら、次の段階のダイスロールを即座に振れます。
- ③ ダイスロールに失敗すると、今現在の西側陣営増援セグメントではもうロールできなくなります。各段階ともロール 1 ~ 2 で増援成功です。
- ④ タイ増援の段階 1 は“クイーンズコブラ” (QC) 連隊です。
- ⑤ 段階 2 は“ブラックパンサー”師団第 1 旅団です。
- ⑥ 段階 2 が増援可能になると、段階 1 の増援は直ちに撤退しなければなりません。
- ⑦ 段階 3 は、“ブラックパンサー”師団隷下の第 2 旅団、機甲騎兵ユニット、師団 HQ です。
- ⑧ 段階 4 は“ブラックパンサー”師団隷下の第 3 旅団です。
- ⑨ “クイーンズコブラ”連隊のコミットコストはありません。

例：西側プレイヤーはロール 1 を出しました。QC 連隊が増援可能になります。ダイスロールをつづけられます。今度はロール 2。BP 第 1 旅団も増援可能になります（そして QC 連隊はゲームに一度も登場しなくなります）。さらにロール 4。タイ増援ロールはここで一度終了します。

16.2.3 オーストラリア、NZ、フィリピン



- ① すべてのオーストラリア、ANZAC（オーストラリア-ニュージーランド軍団）、フィリピンユニットは、US コミットレベルが 160 以上あるときに増援になります。これらの勢力はダイスロールはありません。

16.2.4 FWA ユニットの撤退と除去

- ① 増援フェイズ終了時、US コミットレベルが 80 超で、マップ上に米国師団 HQ が存在しない場合、全 FWA ユニットを撤退させねばなりません。
- ② この撤退条件が 1 度揃ったら、FWA ユニットは二度とゲームに登場しません。
- ③ US コミットレベルが 80 を超えた初めての増援フェイズにおいて、米国師団 HQ がマップに 1 個もなければ、FWA ユニットはゲームに一切登場しません。
- ④ FWA ユニットは一度除去されたら二度とゲームに登場しません。

16.3. SVN 人口と徴兵レベル

- ① SVN の各省[1.2.2]（通常は 1 つの省を表します）には人口値が存在します（紛争中の人口移動を平均して、50,000 人の住民ごとに約 1 ポイント）。SVN の総人口は 360 ポイント、1800 万人です。ゲームを通じて、1 つの省の人口は、SVN とヴェトコンに分かれて支配されます。

重要：各省の SVN 支配省人口の合計に 70 ポイントを加算した値が SVN 総支配人口です。このポイントは、Sai Gon、Gia Dinh 省、Da Nang の人口を加算したものです。これらの地域は、SVN 政府支配の盤石な土地でした。

- ② SVN 総支配人口と総人口 360 ポイントの値は、SVN 側と

ヴェトコン側の生産可能なユニット数に直結します。キャンペーン開始時の両勢力の総支配人口はシナリオに記載されています。

- ③ SVN 総支配人口は、鎮圧判定[12.]により変動します。
- ④ VC 総支配人口は、SVN 総人口 360 から SVN 総支配人口を差し引いた値になります。
- ⑤ 新たなユニット生産のために徴兵を実行した支配人口ポイントのことを**徴兵 (Draft) レベル**と呼びます。西側プレイヤーは、SVN 徴兵レベルを SVN 総支配人口より超過させて徴兵することができません。

※ **訳者註①：**徴兵レベルの上昇により、総支配人口ポイントが減るわけではありません。陣営の支配省人口の増減は、あくまで鎮圧判定の結果にかかっています。

訳者註②：鎮圧判定により SVN 総支配人口が減少し、結果として SVN 徴兵レベルが超過してしまうケースがあり得ます。この場合ルールに記載はありませんが、それ以上の ARVN ユニットの生産ができなくなります。仮にどうしても生産したい ARVN ユニットがある場合、鎮圧判定で SVN 総支配人口の方を増やす努力をするか、あるいはマップ上の ARVN ユニットを撤退[16.7.1]させることで徴兵レベルを減少させることが可能です。ヴェトコンの徴兵レベルでも同様の手法が使えます。

16.3.1 ヴェトコンと徴兵レベル

- ① VC 徴兵レベルは、VC 総支配人口を超えても構いません。
- ② VC 徴兵レベルが VC 総支配人口を少しでも超過したら、VC 徴兵レベルは NVN コミットの消費によってのみ増加できます。
- ③ ホーチミンルートに対する戦略爆撃の影響と、VC 総支配人口に対する VC 徴兵レベルの割合に応じて、VC 徴兵レベルは、消費された 1 NVN コミットにつき、最大 4 上昇します。(NVN 南浸透コミット[16.5.2])

16.4. ARVN の生産

ほとんどの ARVN ユニットを生産するためには、二種類のポイントが必須です。徴兵するために必要な支配人口 (SVN 徴兵レベル) と軍需物資 (SVN サプライ) です。鎮圧判定で有利な結果を導き出すことにより、SVN 総支配人口が増大すると、使用可能な SVN 徴兵レベルも（伸びしろとして）増大します。SVN サプライは米国の軍事援助によって提供されます。

16.4.1 SVN サプライ

SVN サプライは、受領したシーズン中に使う必要はありません。備蓄可能です。SVN サプライは、既にマップ上にいる既存のユニットの維持には必要ありません。単純に新たな ARVN ユニットの生産にのみ消費されます。

16.4.2 ARVN ユニットの生産

- ① ARVN ユニット、レンジャーユニット、ARVN 補充ポイントの生産には、ユニットコストチャートを参照します。生産には以下の双方の消費が必要です。

a, SVN 徴兵コスト (Personnel Cost)

SVN 徴兵コストを消費する都度、SVN 徴兵レベルを上昇させます。

b, SVN サプライコスト

SVN サプライプールの備蓄サプライを消費します

- ② 生産は、十分なサプライが SVN サプライプールに備蓄されており、SVN 徴兵レベルが SVN 総支配人口を超過しない場合にのみ、可能です。
- ③ 生産された ARVN ユニットは、16.1.2 に記載された増援ヘクスのいずれかに配置可能です。

- ④ 生産されたレンジャーユニットは、マップに配置されません。代わりにレンジャーホールディングボックスに配置されます。
- ⑤ ARVN には航空支援ポイントや空中機動ポイントはありません。ARVN が生産できるポイントは **ARVN 補充ポイント**のみです。

16.4.3 ARVN ユニットの増強



- ① ほとんどの ARVN ユニットの能力値はカウンターの前面と裏面で能力値が違います。これはステップロスではありません。前面が非増強面で裏面が増強 (Augmented) 面を表しています。
- ② ユニットコストチャートのサプライの縦行には、増強可能な ARVN ユニットの二種類の値が併記されています。(非増強面) / (増強面追加コスト)
- ③ 生産する際、非増強面、増強面いずれかを選択します。非増強面を選んだ場合、サプライコストは左の値の消費ですが、増強面を選んだら左右両方の値を消費しなければなりません。
- ④ 非増強面のユニットを後に増強面にすることもできます。この変換は、増援フェイズの西側陣営増援セグメントにおいてのみ実行できます。変換される ARVN ユニットのどこに配置されていても可能です。必要な追加サプライコストを消費すれば即座に変換できます。

例：ARVN 旅団／連隊 1 ユニットの増強面変換には、3 サプライコストが必要です。新規生産時に増強面で登場させなければ、1 徴兵コストと 5 サプライコストが必要です。

16.5. ヴェトコンの生産

- ① 共産プレイヤーは、増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて、ヴェトコンユニットと VC 補充ポイントを生産できます。生産には以下の双方の消費が必要です。
- a, VC 徴兵コスト**
VC 徴兵コストを消費する都度、VC 徴兵レベルを増大させます。
- b, VC サプライコスト**
使用可能な VC サプライを消費します。
- ② ユニットコストチャートにある VC 徴兵コストを消費するのに十分な VC 徴兵レベルの“低さ”が必要です (多くの場合、NVN コミットによって補われます)。また十分なサプライも必要です。いずれが欠けても生産できません。

16.5.1 VC 徴兵レベルと VC 総支配人口

- ① VC 徴兵コストは以下の 2 点から捻出されます。
- a, VC 徴兵レベルの上昇**
b, NVN コミットの消費
- ② VC 徴兵レベルと VC 総支配人口は、共産プレイヤーの記録シートに記入されます。
- ③ VC 徴兵レベルの増大により、VC 総支配人口が減少するわけではありません。

16.5.2 VC 徴兵レベルと NVN 南浸透コミット

- ① VC 徴兵レベルは、VC 総支配人口を超過できます。しかしいったん超過したら、次のシーズンインターフェイズからは NVN コミットの消費によってのみ、VC 徴兵レベルの値を増やせます。この消費に使う NVN コミットを **NVN 南浸透コミット**と呼びます。このコストは、北ヴェトナムから浸透してくる兵士達の存在を表現しています。
- ② 1 NVN 南浸透コミットにつき、消費できる VC 徴兵コストの値は、ホーチミンルートトラックの実効ステータスの三種類の値の一つ **VC 徴兵効率**がどの程度高いにかかっ

ています[13.3.]。VC 徴兵レベルが VC 総支配人口を超過した後、捻出可能な VC 徴兵コストは以下の計算で得られます。

$$\text{VC 徴兵コスト} = \text{NVN 南浸透コミット} \times \text{VC 徴兵効率}$$

例：ルートの実効ステータスはボックス 3 の位置にあります。VC 徴兵レベルは、1 NVN コミットの消費につき、4 増大することが分かります。

- ③ 共産プレイヤーは、NVN 南浸透コミットの消費を強制されません。ですがプレイの進行に連れて、ヴェトコンを一定程度強く保ちたいのであれば、そうしなければならなくなるでしょう。
- ④ ホーチミンルートトラックに記載されたように、1 NVN コミットの消費で 3～4 VC 徴兵コストが捻出されます。このうち実際に消費された徴兵コストの値だけ、VC 徴兵レベルは増大します。消費されない VC 徴兵コストは即座に喪われます。

例：ルートの実効ステータスはボックス 2 の位置にあります。VC 徴兵レベルは、1 NVN 南浸透コミットの消費につき、3 増大します。1 NVN 南浸透コミットが VC 徴兵レベルのために消費されました。VC 徴兵レベルは (3 をすべて消費すれば) 3 上昇します。共産プレイヤーが 1 VC 大隊しか生産しなければ、VC 徴兵レベルは 1 上昇するだけです。消費しなかった残り 2 徴兵レベルは喪われます。VC 徴兵レベルの方が VC 総支配人口を上回っている限り、次のシーズンでも新たな NVN 南浸透コミットを消費しなければ、VC 徴兵レベルは増大できません。

16.5.3 VC 人的資源の枯渇

- ① 増援フェイズ開始時、VC 徴兵レベルが VC 総支配人口の 4 倍を上回るとき、NVN コミットが VC 徴兵レベルに変換される効率 (3～4) が -1 低下します。
- ② 6 倍を上回るとき、効率が -2 低下します。
- ③ 8 倍を上回るとき、効率が -3 低下します。

例：VC 総支配人口が 100 あります。VC 徴兵レベルは 601 です。ホーチミンルートトラックの実効ステータスはボックス 3 の位置です。VC 徴兵レベルの方が VC 総支配人口の 6 倍を上回ります。効率は -2 低下します。ボックス 3 の効率は“4”のため、現在の効率は 2 になります。VC 徴兵レベルが 801 だったら、現在の効率はわずか 1 にまで低下します。

16.5.4 VC サプライ

- ① VC サプライの供給源には以下の三種類あります。
- a, 海上経由：**NVN から海路を使うサプライ供給を表します。海上経由の VC サプライを **海上サプライ**と呼びます。
- b, ルート経由：**ホーチミンルートを使うサプライ供給を表します。ルート経由の VC サプライを **ルートサプライ**と呼びます。
- c, サプライプール：**前のシーズンまでに未使用で残っている VC サプライの備蓄を表します。一度備蓄された VC サプライのことを **プールサプライ**と呼びます。
- ② 増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて NVA とヴェトコンのユニット生産を終えた後、共産プレイヤーは、来シーズンで使うための VC サプライをどのルートで、何ポイント輸送するかを現時点で決定しなければなりません。具体的には以下の 2 点を記録シートに記入します。
- a, 来シーズンの海上サプライ生産のため来シーズンの NVN コミットレベルをどれだけ上昇させるか、をあらかじめ決めた値のことを海上サプライ割当と呼びます。**

- b, 来シーズンのルートサプライ生産のため来シーズンの NVN コミットレベルをどれだけ上昇させるか、をあらかじめ決めた値のことを**ルートサプライ割当**と呼びます。

例：

Commitment Cost			
S-5B	6	a This Regiment	x3
		b This Regiment	x2
		c Division Headquarters	x1
		d Artillery	x2
		e 3 Replacement Points	x1
		f New Air Defense Level	x4, 5, or 6
		g Next Season Trail Supply	x1
		h Next Season Sea Supply	x1
		i Build Ho Chi Minh Trail	see Trail Track

- ③ この記入した割り当ての NVN コミットは今現在の増援フェイズで消費されるわけではありません。来シーズンの増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて消費されます。換言すると、**記入した今シーズンの新たな NVN コミットには加算せず、来シーズンの新たな NVN コミットの方へ加算します。従って記入時のシーズンの NVN コミットレベルは、この割当によって上昇はしません。**
- ④ 共産プレイヤーは、来シーズンになってから上記の割り当てが戦略上、危険に感じたとしても値を自発的には修正できません。
- ⑤ もしも来シーズンにおいて、NVN モラル側の低下により NVN コミットレベルを十分に上昇させられなくなった時は、**海上サプライ割当をなによりも最優先に満たさねばなりません。**(これにより NVA ユニット生産に回せる NVN コミットはゼロになり得ます)
- ⑥ **もしも共産プレイヤーがこの割り当て記入をプレイし忘れた場合、ルートサプライ割当を“5”、海上サプライ割当を“2”と記入したものと自動的にみなします。**

例：1966 年春期シーズン、共産プレイヤーの決定は、ルートサプライ：8、海上サプライ：3 でした。ところが 1966 年夏期シーズンの増援フェイズに彼は愕然とします。NVN モラルと NVN コミットレベルとの差がわずか 9 ポイントに縮まっていたからです。差が 11 なければ 8 と 3 を送れるだけの新たなコミットを実現できません。仕方なく共産プレイヤーは海上サプライ最優先ルールに従い、海上サプライ 3、ルートサプライ 6 にします。

16.5.5 ルートサプライ

- ① 前シーズンの増援フェイズで決定した、ルートサプライ割当は、今シーズンの戦略爆撃フェイズにおいて、北爆の 1 ヒットにつき 1 コミット減少します[13.4.]。
- ② ルートサプライの値は以下のように計算されます。

$$\frac{(\text{ルートサプライ割当} - \text{北爆ヒット数})}{\text{ルートサプライ効率}} \leftarrow \text{NVN コミット} \\ \text{NVN コミットを VC サプライに変換} \\ \text{ルートサプライ} \leftarrow \text{VC サプライ}$$

例：8 NVN コミットがルートサプライ割当に指定されました。北爆のヒット数は 3 です。差し引かれて 5 になります[13.4.]。ルートの実効ステータスがボックス 3 にあるなら、ボックス内記載のルートサプライ効率は“8”です。
 $5 \times 8 = 40$ ルートサプライとなります。西側プレイヤーからはこの値は秘匿されます。

16.5.6 海上サプライ

- ① 前シーズンの増援フェイズで決定した、海上サプライ割当は西側の海上封鎖の影響を被った後、海上サプライに変換されます。以下に従います。

a, 【開示】

共産プレイヤーは、海上サプライに割り当てた NVN コミットを西側プレイヤーに開示します。(最後まで

秘匿されるルートサプライの割当とは異なります)

b, 【横列決定①】

海上封鎖チャートの一番左の縦行 (0 ~ 14 +) が、参照する NVN コミットです。共産プレイヤーの開示により、判明した NVN コミットの値を持つ横列を交差参照に用います (b 項の横列)。

c, 【横列決定②】

右隣の縦行にインデックスナンバーの行があります。以下の方法で交差参照する横列を決定します。

$$\begin{aligned} &+ \text{b 項の横列右に並ぶインデックスナンバー中の最小値} \\ &- (\text{海軍ポイント数} \times 1 \text{ d } 6) \\ &= \text{海上サプライ} \end{aligned}$$

海上封鎖の影響で、使用される横列がチャート上方にずり上がることになります。

d, 【横列決定③】

c 項で得られた値以下で最も近い値のインデックスナンバーを参照します。

そのナンバーの右隣にある値が、海上封鎖を突破してヴェトコンの獲得できた海上サプライです。

例：開示された NVN コミットは 2 でした。NVN コミットの値を持つ横列に並んだインデックスナンバーのうち、最も小さな値は“54”です。(54 ~ 69 まで 6 個のインデックスナンバーが表示されていますが、使うのは最小値です) 西側プレイヤーの海軍ポイントは“3”です。1 d 6 を 3 回実行します。ロール 3 回の合計は 11 でした。
 $54 - 11 = 43$ です。43 以下で最も近いインデックスナンバーの値は、“42”です。
 42 の横列で右隣に並ぶ値は“11”です。海上サプライ経由の VC サプライは 11 に決定されます。

16.5.7 VC サプライプール

ルートサプライと海上サプライ経由で受領した VC サプライが、もしも増援フェイズの終了時に未使用分が残っていたら、VC サプライプールに備蓄してプールサプライになります。

16.5.8 VC 補給線

① 【海上サプライの VC 補給線】

完全海上ヘクスから 5 ヘクスを超えて離れたヘクス (完全海上ヘクスはカウントしません。生産ユニット配置予定のヘクスはカウントします) に生産ユニットを配置する場合、**生産コストに海上サプライを使うと 1 ユニットにつき消費量が 2 倍に上昇します。**

② 【ルートサプライの VC 補給線】

任意の国境ヘクスから 8 ヘクスを超えて離れたヘクス (国境ヘクスはカウントしません。生産ユニット配置予定のヘクスはカウントします) に生産ユニットを配置する場合、**生産コストにルートサプライを使うと 1 ユニットにつき消費量が 2 倍に上昇します。**

③ 【VC サプライプールの利点】

VC サプライプールにいったん備蓄されたプールサプライは、生産ユニットの配置ヘクスに関係なく通常コストで消費できます。2 倍になることはありません。

④ 【VC 補充ポイント】

VC 補充ポイントを生産する場合、VC サプライは常に通常コストの消費で生産できます。


⑤ 1 VC ユニットの生産に必要な VC サプライを各リソースからのサプライを混ぜ合わせて消費しても構いません。

⑥ VC 補給線は、敵ユニットの存在を無視してヘクス数をカウントします。

16.5.9 VC サプライ消費上限人口 (VSRP)

- ① VC サプライを消費する上で、ユニットを配置する省内に於ける制限があります。ある1つの省内においては、そのVC 支配省人口と同じ値までしか VC サプライを消費できません。この値を **VC サプライ消費上限人口 (VSRP)** と呼びます。ただし支配省人口が1以下の場合、最低2ポイントの消費は可能です。**例外:** VC 補給拠点[16.5.9.]
- ② もしも生産するヴェトコンユニットを省境界ヘクス内に配置するのであるならば、そのヘクス内に入っている複数の省(2つ以上)のそれぞれの VC 支配省人口を合算した値まで、VC サプライの消費が可能になります。


16.5.10 VC 補給拠点

- 
- ① 共産プレイヤーは **VC 補給拠点** を構築できます。補給拠点は移動できません。分散はできますが、アラート移動とリアクションはできません。パトロール作戦に任命できません。ZOC は持ちます。
 - ② 補給拠点の地上戦闘力はゼロです。攻撃されたら(砲爆撃されるのを含めて)、別の友軍ユニット(訳者註: ポリティカルセクション以外の)とスタックしていなければ、自動的に除去されます。
 - ③ 攻撃側は死傷者を出しません。地上戦闘力がゼロの攻撃ユニットも自動除去されません。追撃修正を持つ攻撃側ユニットはさらに **+4 追撃修正を獲得します**。
 - ④ 補給拠点は、他の友軍ユニットとスタックしているときに攻撃されたならば、すべての友軍ユニットが除去されるか退却しない限り、影響を被りません。
 - ⑤ 補給拠点は、自身が配置されている省内でヴェトコンユニットを生産するとき、**VSRP の値を2倍に**します。消費できる VC サプライの上限を2倍にするのであって、海上サプライやルートサプライ、サプライプールに備蓄中の VC サプライを2倍に増やせる訳ではありません。
 - ⑥ 複数の補給拠点が同一省内に配置されても、追加の効果はありません。
 - ⑦ 補給拠点を配置すると、VSRP の2倍効果は即座に発生します。補給拠点自身の配置は、VSRP にカウントしませんし、VSRP の制限を被りません。

16.5.11 ヴェトコンユニットの配置

- ① ユニットコストチャートに記載のある VC 徴兵コスト分だけ VC 徴兵レベルを上げ、VC サプライコストを VC 補給線と VSRP の範囲内で消費してヴェトコンユニットは生産されます。
- ② 配置場所は、敵ユニットの占めていない、以下のヘクスから選択できます。
 - a, VSRP の上限内で省内の任意のヘクス
 - b, 複数の省の VSRP 合計値上限内で、それらの省を含む省境界ヘクス
 - c, 上記 a, b 項の VSRP 上限にとらわれない、ホーチミンルートボックス内かあるいはラオス、カンボジア領内いずれか任意のヘクス
- ③ ヴェトコンユニットは秘匿面で配置されます。敵 ZOC 内にも配置できます。敵リアクションは発生しません。

16.5.12 ヴェトコン大隊、連隊、HQ

- 
- ① ヴェトコン大隊ユニットは、増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて、16.5.11 に従い配置します。未使用かもしくは戦闘で除去されたら、ドロップールに秘匿面を向けて配置されます。
 - ② 共産プレイヤーがヴェトコン大隊ユニットを生産するとき、ドロップールから無作為にドロース。次に能力面をチェックする前にマップ上に配置します。配置してから初めて能力面をチェックできます。チェックしてから次のヴェトコンユニット生産を決定できます。

- ③ ヴェトコン連隊は、増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて、16.5.11 に従います。さらにマップ上に既に存在するヴェトコン3個大隊ユニットを除去しなければなりません。

- ④ 除去する3個大隊はマップ上でスタックしていなければなりません。また生産したヴェトコン連隊ユニットは、除去されたスタックのいたヘクスに配置しなければなりません。除去された3個大隊はドロップールに戻されます。今現在の増援フェイズも含めていつでも無作為にドロースする大隊ユニットの中に含めることが可能です。
- ⑤ ドロップールからすべてのヴェトコン大隊ユニットをマップに登場させている状態で、さらにヴェトコン連隊ユニットを生産した場合、3個大隊を戻す必要はありません。この場合、あたかも架空の3個大隊スタックをマップから除去したと仮定して、任意のヘクスにヴェトコン連隊ユニットを配置できます。

- ⑥ **ヴェトコン HQ ユニットは、増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて、16.5.11 に従い配置します。**

16.5.13 ポリティカルセクションの配置

- ① 共産プレイヤーは、増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて、ポリティカルセクションを4個まで配置できます。配置できるのは1シーズンにつき最大4個までです。
- ② 配置できるヘクスは、敵ユニットの占めない、ホーチミンルートを含まない、マップ上の任意のヘクスです。

16.6. NVA

- ① NVA ユニットは ARVN 同様裏面が増強面になっています。
- ② NVA の師団 HQ 隷下の2個以上の連隊が増強面になったら、師団 HQ も追加コストなしで増強面にできます。(HQ ユニットカウンターを増強面にひっくり返すだけです)
- ③ 生産されたすべての NVA ユニットは、ホーチミンルートボックスの最北端に配置されます[16.8.3]。

16.6.1 NVN コミットレベルと NVN モラル

- ① 共産プレイヤーは NVA ユニットと NVA 補充ポイントを生産できます。NVA ユニットやポイントの生産には**新たな NVN コミットで NVN コミットレベルを増大させながら実行**します。
- ② **NVN コミットレベルは NVN モラルを超過できません。**
- ③ NVN モラルの方が低下することで、意図せず NVN コミットレベルが NVN モラルを超過することも起こりえます。**NVN コミットレベルが NVN モラルを超過してしまうと、NVA ユニットの生産はできません。また VC サプライを供給できません。NVN 南浸透コミットも送れません。**
- ④ 超過した場合、新たな NVN コミットをマイナスにすることで、強制的に NVN コミットレベルを NVN モラル以下になるまで下げねばなりません。
- ⑤ 共産プレイヤーは、④項達成のため来シーズンの共産陣営増援セグメントに於いて、NVA ユニットの強制撤退させねばなりません。方法は米軍の場合と同じです[16.1.1]。

16.6.2 防空レベル

- ① NVN 防空レベルの開始レベルは、関連するすべてのシナリオで指示されます。共産プレイヤーは、NVN コミットを消費することにより防空レベルを増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて強化できます。
- ② 防空レベルの強化に必要なコストは以下の通り。

コスト	防空レベルの強化
3	ゼロから1へ強化
4	1から2へ強化
5	2から3へ強化

- ③ 強化はすぐに防空トラックに反映されます。防空レベルは3が上限です。ゲームに登場する防空レベルは北爆とホーチミンルート双方に適用されます。それぞれ別々の防空レベルを設定するわけではありません。防空レベルは下がることはありません。ユニットと違い、撤退もしません。
- ④ 防空レベルの強化は1シーズンにつき1レベルまでです。

16.6.3 ホーチミンルートトラック

Trail
Optimal

- ① ルートトラックの最大ステータスは、NVN コミットの消費により増援フェイズの共産陣営増援セグメントにおいて強化できます。ルートトラック上のあるコラムから1個上のコラムに強化する**トラック強化コスト**はホーチミンルートトラックに記載されています。
- ② ルートトラック強化は1シーズンにつき何コラムでも可能です。強化はすぐトラック上で反映されます。
- ③ ホーチミンルートトラックは、ゲーム中実際に移動するルートを再現したものではありません。実際のユニットの移動はメインマップ西端に並んだ**ホーチミンルートボックス** [16.8.]にユニットを配置してシミュレートします。

16.7. 撤退

- ① 米軍、FWA、NVA ユニットには強制撤退を強いられることが起こります。両プレイヤーはコミットレベルを減らすため、自発的な撤退もできます。すべてのタイプの撤退は増援フェイズに実行します。
- ② 撤退はすべて、友軍の増援や生産の前の手順で実行します。
- ③ 撤退するユニットは単にマップ上から除去するだけです。撤退ユニットの移動や輸送はプレイしません。
- ④ 航空支援、空中機動、補充ポイントなどの撤退は、記録シートに記録します。
- ⑤ 米軍 (FWA ではありません) と NVA のユニットが撤退したら、ユニットコストチャートに記載のあるコスト分だけ US コミットレベル [16.1.1] や NVN コミットレベル [16.6.1] を減少させます。
- ⑥ 米軍のコミットコストなしで増援されたユニット (師団 HQ、師団直属ユニット、旅団/連隊 HQ) [16.1.3] を撤退させるときのコストに関しては、増援時にすべてのコストを消費しているものと見なし、撤退時にはコミットレベルを各コスト分、特別に低下させるものとします。
- ⑦ 米軍旅団ユニットの撤退は、第1展開中 (HQ ユニットがマップ上に存在しない [8.]) なら当該ユニットの撤退時にコミットレベルが低下します。
第2展開中だと HQ ユニットと各大隊ユニットがすべてマップ上にいますので、各ユニットを撤退させたとき、その分コミットレベルが低下します。
第3展開中 (HQ ユニットがマップ上に存在しない) のときは、最後の大隊ユニットの撤退時に HQ ユニットも撤退したものと見なし、その時に HQ ユニット分のコミットレベルを低下させます。
- ⑧ 米軍旅団 HQ ユニットは第1展開や第3展開中に撤退したら、二度とゲームに登場させることができません [16.7.3]。

例：米軍の第23師団第198旅団 (198/23) が第3展開中の状態で撤退します。5コミット減少します。(1×4個大隊、1×旅団 HQ ユニット)

16.7.1 強制撤退

- ① 米軍と NVA は現在のコミットレベルがモラルを超過している場合、ユニットや各種ポイントを**強制撤退**させねばなりません。コミットレベルがモラル以下になるまで、十分なユニットや各種ポイントを強制撤退させます。
- ② FWA の撤退に関しては 16.2.4 に記載があります。
- ③ すべての米軍 (及び FWA) もしくは NVA の地上戦闘ユニットや砲兵、海軍ユニット、すべてのポイントが撤退した

後、コミットレベルが未だにモラルを超過している場合、他に何もする必要はありません。残っているコミットレベル低下の義務はありません。

- ④ ヴェトコン大隊、ARVN ユニット、彼らの補充ポイントが撤退したなら、その分徴兵レベル [16.3. 訳者註②] を減少させます。サプライポイントの補償はありません。ヴェトコンと ARVN ユニットは撤退を決して強制はされません。ヴェトコン連隊は撤退できません。彼らはその前に大隊にブレイクダウンしなければなりません [8.2.]。

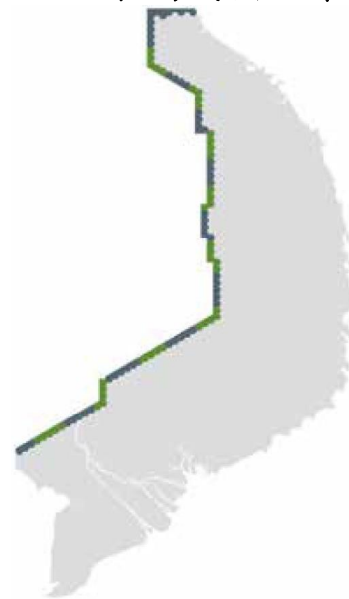
16.7.2 最終撤退

- ① 増援フェイズに於いて西側プレイヤーは最終撤退を宣言できます。すべての米軍ユニット、FWA ユニット、海軍ユニット、補充ポイントは撤退します。航空支援、空中機動、海軍、水力両用の各ポイントは残せます。
- ② US コミットレベルは撤退分だけ通常通り減少します。
- ③ **US モラルは 10 上昇、NVN モラルは 20 減少します。**
- ④ 最終撤退はゲーム中、1回だけ宣言できます。
- ⑤ 最終撤退後、米軍と FWA ユニットを再び SVN には増援として一切派兵できなくなります。その後の US コミットは SVN へのサプライと経済援助にのみ費やされる可能性があります。

16.7.3 撤退の制約

- ① コストグループで増援として登場したポイントやユニット (例：US105mm 砲兵) は、ユニットコストチャートに占められた通りのコストグループでのみ撤退できます。
- ② HQ ユニットを除き、ある1ユニットが撤退してもプレイに再度増援として登場する回数に制限はありません。
- ③ すべての HQ ユニットは1度撤退すると二度とゲームに登場できません。
- ④ 撤退したユニットは、同一の増援フェイズで増援として派兵できません。増援ユニットを即時撤退させることもできません。
- ⑤ 防空レベル、強化されたホーチミンルート、マクナマラ・ライン、供与したサプライと補充兵、ARVN レンジャー、これらは撤退できません。
- ⑥ 戦略爆撃に割り振られた航空支援ポイントは、同じシーズンインターフェイズ中に撤退できません。

16.8. ホーチミンルートボックス



マップ上の移動に使用される実際のホーチミンルートボックスは、カンボジアとラオスの NVA が南ヴェトナムに兵士と物資を浸透させるために使用した道路、隘路を表現しています。また一部はカンボジアのシアヌークビルの港湾経由で受け取ったリソースも含まれます。

※ 左図、メインマップの西端を南北に縦断する、グレイとグリーン細長いボックスの連なりがホーチミンルートボックスです。

16.8.1 浸透

- ① 生産されたすべての NVA ユニットの、マップ上のホーチミンルートボックス最北端のグレイのボックス内にまず配置されます。
- ② ホーチミンルートボックス内で浸透セグメントを開始する NVA ユニットの、2つの選択肢を持ちます。
 - a, ルートボックス内のみの移動を実行する（ヘクスグリッドに入ることができなくなり、現シーズン中の作戦[2.4.]には任命できなくなります）
 - b, 即座にメインマップ上のヘクスグリッドに退出する。
- ③ 浸透セグメントに於いて、上記の②a項の、ルートボックスに沿ってボックス内で完結した移動を実行する共産ユニットの移動力は、ルートトラックの実効ステータスによって決定されます。トラック上の**ルートボックス移動効率**を参照し、ルートボックスを移動中の共産ユニットの移動力に適用します。
- ④ 浸透セグメントに移動できるのは共産ユニットのみです。

例：浸透セグメントにおける共産ユニットの移動力は、ユニットの通常移動力が7の場合、もしもルートボックス移動率が“ $\times 3 - 2$ ”を示しているなら、 $7 \times 3 - 2$ となり、ルートボックス内に於ける移動力は19となります。

- ⑤ 1 ルートボックスの移動コストは1 MP です。移動は連続したボックスを順番に移動していかなければなりません。

16.8.2 ルートボックスからの退出

- ① 共産ユニットがホーチミンルートボックスで浸透セグメントを開始したら[16.8.1 ②b項]、ルートボックスから退出しメインマップのヘクスに移動する選択肢を持ちます。他のルートボックスには一切侵入せずに即座に退出することが条件です。
- ② 退出する共産ユニットは、浸透セグメントの終了時、自身のいるルートボックスの東側に隣接するメインマップ上のいずれかのヘクスに配置できます。単に移し替えるだけです。それ以上マップ上での移動はできません。
- ③ メインマップ上に戻った共産ユニットは、ゲームターン中の指名セグメントで作戦に任命できます。
- ④ 共産ユニットがルートボックスから退出するとき、敵の占めるヘクスに配置できません。
- ⑤ 共産ユニットは、敵西側ユニットに隣接して配置できます。そのとき西側ユニットはリアクション可能です[4.9.]。

16.8.3 共産ユニットの増援とルートボックス

- ① 生産された NVA ユニットの、ルート最北端のグレイのボックスに配置されます。生産されたヴェトコンユニットをルートボックスに配置する場合、いずれのボックスにも配置できます[16.5.]。
- ② ヘクス上にいる NVA とヴェトコンユニットは、作戦ラウンド中にその作戦の一環としてホーチミンルートボックス内に移動し、ルートに沿って移動できます。
- ③ アラート移動、リアクション、退却、追撃移動はすべてルートボックス内に侵入するために使用できます。
- ④ 共産ユニットは、1 MP を消費すればヘクスから隣接するルートボックスに侵入できます。その後残りの通常移動力を使用してルートボックス内を南北に移動できます（ルートトラックの移動効率は浸透セグメント中にしか使用できません）。
- ⑤ いったんルートボックス内に侵入すると、来シーズンの浸透セグメントになるまでルートボックスからメインマップには再侵入できません。また作戦に任命される資格を失います。
- ⑥ ルートボックスに侵入したりルートボックスに沿って移動するとき戦略移動できません。

16.8.4 西側ユニットとルートボックス

- ① 西側ユニットはルートボックス内に侵入できます。ただしその前にラオスもしくはカンボジアへの侵攻が必要です。
- ② さらにルートボックスに沿っての移動、ルートボックスからの退出もできます。西側ユニットが、サーチ&デストロイ、クリア&セキュアに任命されたら、移動のためにルートボックスを使えます。退出した後に、攻撃と追撃を実行できます。ルートボックス内の戦闘は異なる方法で処理されます[16.8.5]。
- ③ 西側ユニットは作戦ラウンド中に1 MP を消費してルートボックスに侵入できます。
- ④ ある作戦ラウンド開始時、西側ユニットがルートボックス内で移動を開始するとき、ルートボックスに留まることもできます。もしくはルートボックスを南北に移動できます。ルートボックス内を移動後の退出も可能です。
- ⑤ 西側ユニットは額面の移動力を使ってルートボックス内を1ボックスにつき1 MP のコストで移動します。隣接ヘクスへの侵入コストを消費すれば退出可能です。
- ⑥ 西側ユニットがルートボックスを退出するとき、隣接するメインマップヘクス上の敵ユニットに対して突入や接敵が可能です。移動コスト、戦闘、偶発攻撃に関して通常ルールに従います[4.4.; 4.5.2; 4.11.]。
- ⑦ ラオスもしくはカンボジアの少なくとも1個のルートボックスが、ルートステータスセグメント開始時、西側ユニットによって占められていたならば、ルートトラックの実効ステータスを**-1シフト**します[13.3.; 16.5.]。
- ⑧ ラオス及びカンボジアのそれぞれのルートボックスが少なくとも1個ずつ西側ユニットに占められていると、実効ステータスを**-2シフト**します。
- ⑨ 共産ユニットが西側ユニットの占めるルートボックスに侵入するのは、通常通り1 MP ですが、そこから退出するとき、追加で+5 MP 必要です。
- ⑩ 西側ユニットがルートボックスに沿って移動するとき、敵ユニットの存在は移動には影響しません。

16.8.5 ルートボックス内の戦闘

- ① 西側ユニットと共産ユニットが、同一ルートボックス内にいるとき、西側ユニットは共産ユニットを攻撃できません。
- ② 共産ユニットからは攻撃可能ですが、メイアタックになります。
- ③ **共産ユニットによるこのメイアタックは、浸透セグメント開始時に発生します。**この攻撃は同一ルートボックス内の西側ユニットのみを攻撃できます。
- ④ このメイアタックをする共産ユニットは、つづく今シーズンの2ゲームターンはヘクスに侵入する機会を失うため、作戦にも任命できません。
- ⑤ ルートボックス内のメイアタックは地形修正はありません。退却と追撃はありません。戦闘結果は死傷者のみ判定します。**戦闘は1ラウンドのみでダイスロールは1回だけです。**
- ⑥ そのルートボックス内にいる、両陣営のすべてのユニットの地上戦闘力が参加して戦闘比を決定しなければなりません。
- ⑦ 西側はこの戦闘に際して航空支援の割当ができます。
- ⑧ メイアタックの発生したルートボックスの外にいる砲兵や海軍ユニットは一切支援できません。
- ⑨ ルートボックスとルートボックス間、ルートボックスと隣接ヘクス間で戦闘や砲爆撃は一切できません。

◆付録：索引

【あ】

アラート移動[4.8.]
新たなコミット[15.3.2]
ヴェトコン[9.][16.5.]
オーストラリア[16.2.3]
汚職耐性.....[14.2.]

【か】

海軍ポイント[16.1.4 ③]
海上支援[7.4.]
海上封鎖[16.5.6]
海上輸送[3.5.]
海上サプライ割当[16.5.4]
海上サプライ[16.5.4]
額面地上戦闘力[6.②]
河川輸送.....[4.6.2]
各戦闘追撃ボーナス最低値ルール[6.6.4.1]
完全海上[5.1.⑥][4.6.1.6][6.2.1]
完全空中機動ユニット[4.6.1.1]
完全占領[12.2.1]
カンボジア.....[15.2.]
北ヴェトナム領内[5.3.①]
機能不全.....[10.1.]
機能不全判定.....[14.7.]
強制撤退[16.7.1]
空中機動.....[4.6.1]
空中機動換装ユニット[4.6.1.2][6.6.6]
空中機動使用マーカー[6.5.5][7.3.6]
空中機動トータルマーカー.....[6.5.5][7.3.6]
クーデター判定.....[14.5.]
クーデター状態[14.5.1.2 ③]
偶発攻撃.....[4.11.][7.2.1]
クリア&セキュア[2.2.5][3.2.][6.6.3 ③]
軍団境界線[5.3.][10.1.1 ①][14.3.]
係争国境線.....[5.3.][15.2.3]
係争ヘクス帯.....[5.3.][15.2.3]
航空支援[7.3.]
航空使用マーカー[6.5.5][7.3.][13.6.]
航空作戦マーカー[6.5.5][7.3.][13.6.]
航空現作戦損失マーカー[7.3.2][7.3.4]
航空現ターン損失マーカー.....[7.3.2][7.3.4]
航空トータルマーカー[6.5.5][7.3.][13.6.]
攻撃側撤退[3.4.1 ⑦~⑨]
攻撃予備.....[6.8.2]
攻勢宣言.....[15.4.]
国境線[5.3.][12.2.2 ⑦][15.2.3]

【さ】

サーチ&デストロイ[2.2.4][3.1.][6.7.2]
最終撤退[16.7.2]
サウスコリア[16.2.1]
参加地上戦闘力[6.③]
支援損失.....[6.5.5]
指揮範囲.....[14.3.]
死傷者.....[6.5.1]
市鎮[5.2.][10.1.1 ①][12.2.]
市鎮属省[5.2.][6.6.7][10.1.1 ①][12.2.]
指導者交替判定.....[14.4.]
指導者忠誠判定.....[14.2.]
省境界線[5.3.][7.6.][12.2.2 ⑥]
省人口（サイズ）.....[12.1.]
城府属省[5.2.][6.6.7][10.1.1 ①][12.2.]
城府属省中央 ...[5.2.][6.6.7][10.1.1 ①][12.2.]
省民兵[6.2.⑧][7.5.1.1 ②][10.2.]
初期忠誠値.....[14.2.②]
司令部付砲兵[7.1.1.1]
人口密集地[5.2.][6.6.7][10.1.1 ①][12.2.]
侵攻[15.2.]

浸透[16.8.1]
水陸両用化ユニット.....[4.6.2]
水路ヘクスサイド[4.6.2][5.1.⑤][6.2.1]
制限爆撃.....[13.5.]
政情ステータス判定[14.5.1.2]
政変状態[14.5.1.2 ③]
セキュリティ[2.2.6][3.4.]
接敵[6.1.2.2]
全戦闘追撃力最低値ルール.....[6.7.1]
戦闘追撃ボーナス.....[6.6.4]
戦略爆撃ポイント[7.3.][13.1.④]
戦略移動.....[3.6.][10.1.1]
増援ヘクス[16.1.2 ②][16.4.2 ③]
総航空稼働値[7.3.][13.6.]
属省[5.2.]
属省戦闘ルール.....[6.6.7]
属省占領マーカー[12.2.1 ③][15.1.1 ⑥]

【た】

タイ[16.2.2]
退却.....[6.6.1]
段階強度.....[13.1.][13.5.]
断崖[5.1.④][6.2.1]
地上拘束型ユニット.....[4.6.3]
地上支援任務.....[7.5.1]
地上支援力3倍ルール[7.5.1.1]
地上戦闘力ゼロユニット[6.3.]
着弾ヘクス[7.2.③]
忠誠ステータス判定[14.5.1.1]
忠誠値判定.....[14.6.]
鎮圧[12.]
追撃[6.6.3]
追撃移動力.....[6.6.3]
追撃禁止ユニット.....[6.6.5]
追撃修正値[6.6.3]
通過占領[12.2.1]
都度減算.....[6.5.6][7.3.4]
撤退.....[16.7.]
天候.....[7.3.3]
展開[8.]
独立砲兵[7.1.1.2]
突入[6.1.2.1]
トラック強化コスト[13.3.1 ④]

【な】

ニュージーランド（NZ）[16.2.3]

【は】

パトロール.....[3.3.2]
不安定状態[14.5.1.2 ③]
フィリピン[16.2.3]
フォーメーション[8.]
プールサプライ[16.5.7]
部隊砲兵[7.1.1.3]
フリーファイアゾーン（FFZ）[7.6.]
ブレイクダウン[8.2.]
分散.....[4.10.]
ヘリボーン変換.....[6.6.6]
妨害任務.....[7.5.2]
防御予備.....[6.8.1]
砲爆撃[2.2.7][3.7.]
砲兵レンジ[7.2.]
ホーチミン実効ステータス[13.3.1 ②]
ホーチミン最大ステータス[13.3.1 ②]
ホーチミンルートトラック.....[13.3.1][16.6.3]
ホーチミンルートボックス.....[16.8.]
ホールド.....[3.3.1]
補充上限.....[6.5.3]
圃場[5.2.][10.1.1][12.2.2 ⑦]
ホットランディングゾーン...[4.6.1.5][6.5.1 ②]

ポリティカルセクション[3.3.2 ④][4.5.1][9.1.]

【ま】

マーカー清算.....[6.5.6][7.3.4]
マクナマラ・ライン[16.1.5]
目標ヘクス[2.5.]
目標エリア.....[13.1.]
無制限爆撃.....[13.5.]

【ら】

ラオス.....[15.2.]
リアクション移動[4.9.]
レンジャー[10.3.]
ルートサプライ[16.5.5]
ルートサプライ効率[13.3.1 ③][16.5.5]
ルートボックス移動効率[13.3.1 ③]
ロウナンバー.....[13.2.]
ロウトータル.....[13.2.]

【A】

ANZAC[16.2.3]
ARVN[10.1.][14.7.][16.4.]
ARVN 補充ポイント[6.5.2][16.4.2 ⑤]
ARVN ユニットの増強[16.4.3]

【F】

FFZ ➡フリーファイアゾーン
FWA[16.2.]
FWA ユニットの撤退と除去.....[16.2.4]

【N】

NLF[1.9.]
NVA ユニットの増強[16.6.②]
NVN コミット[16.6.1]
NVN コミットレベル[16.6.1]
NVN 防空レベル[16.6.2]
NVN 南浸透コミット[16.5.2]
NVN モラル.....[16.6.1]

【S】

SVN[1.9.]
SVN 総支配人口[12.1.][16.3.][16.4.2]
SVN 省別人口支配ボックス[1.5.][12.3.⑨]
SVN 省支配段階[12.1.][12.3.]
SVN 支配省人口[12.1.][12.3.]
SVN 指導者ディスプレイ[1.5.][14.1.②]
SVN サプライ[16.4.1]
SVN 徴兵レベル[16.3.]

【U】

US 補充ポイント[16.1.4]
US モラル[16.1.1]
US コミットレベル[16.1.1]
US コミット[16.1.1]

【V】

VC ➡ヴェトコン
VC サプライ[16.5.4]
VC サプライ消費上限人口[16.5.9]
VC 支配省人口[12.1.]
VC 総支配人口[12.1.][16.3.1][16.5.1]
VC 補充ポイント ...[4.10.②][6.5.4][16.5.8 ④]
VC 補給拠点[3.3.2 ④][4.5.1][16.5.10]
VC 補給線[16.5.8]
VC 徴兵効率[13.3.1 ③]
VC 徴兵レベル[16.5.1][16.5.2][16.5.3]
VSRP ➡VC サプライ消費上限人口

【Z】

ZOC[4.5.]

